

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載  
【部門区分】第 1 部門第 2 区分  
【発行日】令和 7 年 7 月 3 日(2025.7.3)

【公開番号】特開 2025-47680(P2025-47680A)  
【公開日】令和 7 年 4 月 3 日(2025.4.3)  
【年通号数】公開公報(特許)2025-060  
【出願番号】特願 2023-156310(P2023-156310)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 1 C

A 6 3 F 7/02 3 2 3

【手続補正書】

【提出日】令和 7 年 6 月 25 日(2025.6.25)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主制御手段と、

演出を表示可能な演出表示部と、

発光可能な発光手段と、

演出を制御する副制御手段と

を備え、

30

始動口への入球に基づき、遊技情報を取得する取得手段と、

取得手段により遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、

当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、

取得手段が取得した遊技情報に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するように制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報表示部にて識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段とを備え、

主制御手段は、

40

遊技の進行を制御するプログラムが記憶された第 1 記憶領域と、遊技の進行を制御するプログラムとは異なるプログラムが記憶された第 2 記憶領域と、を有し、

副制御手段は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段とを有し、

付与される遊技価値数と使用される遊技価値数との差数に関する情報を記憶可能であり、前記差数に関する情報が所定数に到達した場合には、遊技価値の獲得を抑制するための制御が実行される状態である抑制状態となるよう構成されており、

特別遊技に関する第 1 の試験信号と、当該第 1 の試験信号とは異なる試験信号である特別

50

遊技に関する第 2 の試験信号と、抑制状態に関する第 3 の試験信号とを、遊技機外に出力するための処理を実行し得る一方で、前記第 1 の試験信号と前記第 2 の試験信号と前記第 3 の試験信号とを出力するためのコネクタが接続されておらず遊技機外に前記第 1 の試験信号と前記第 2 の試験信号と前記第 3 の試験信号とが出力されないよう構成されており、前記第 1 の試験信号を遊技機外に出力するための処理を実行した後に前記第 2 の試験信号を遊技機外に出力するための処理を実行、または、前記第 1 の試験信号と前記第 2 の試験信号とを同時に遊技機外に出力するための処理を実行し得るよう構成されており、前記第 3 の試験信号を遊技機外に出力するための処理は、前記第 1 の試験信号を遊技機外に出力するための処理が実行される前、または、前記第 2 の試験信号を遊技機外に出力するための処理が実行された後に実行され得るよう構成されており、前記第 2 記憶領域に記憶されたプログラムによる処理として、前記差数に関する情報が前記所定数に到達したか否かを判断する処理が実行され、前記第 1 記憶領域に記憶されたプログラムによる処理として、抑制状態とする処理が実行されるよう構成されており、識別情報表示部に識別情報が表示され、演出表示部に演出用図柄が表示されている状況にて抑制状態となった場合、抑制状態となった以降の第 1 のタイミングでは、識別情報表示部には識別情報が非表示となっており、演出表示部には演出用図柄が表示されており、抑制状態となった場合には、抑制状態であることに対応した発光態様である抑制発光態様にて発光手段を制御し、抑制状態であることに対応した抑制表示が演出表示部に表示され得るよう構成されており、演出表示部に所定の遊技画面が表示されている状況にて抑制状態となった場合、発光手段による抑制発光態様での制御が行われる所定のタイミングでは、演出表示部による抑制表示が表示されず前記所定の遊技画面が表示され得るよう構成されていることを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

遊技球が入球可能な始動口と、  
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、  
遊技の進行を制御する主制御手段と、  
演出を表示可能な演出表示部と、  
発光可能な発光手段と、  
演出を制御する副制御手段と  
を備え、  
始動口への入球に基づき、遊技情報を取得する取得手段と、  
取得手段により遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、  
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、  
取得手段が取得した遊技情報に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、  
識別情報表示部にて識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段とを備え、  
主制御手段は、  
遊技の進行を制御するプログラムが記憶された第 1 記憶領域と、遊技の進行を制御するプログラムとは異なるプログラムが記憶された第 2 記憶領域と、を有し、  
副制御手段は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、  
演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段とを有し、

付与される遊技価値数と使用される遊技価値数との差数に関する情報を記憶可能であり、  
前記差数に関する情報が所定数に到達した場合には、遊技価値の獲得を抑制するための制御が実行される状態である抑制状態となるよう構成されており、

特別遊技に関する第1の試験信号と、当該第1の試験信号とは異なる試験信号である特別遊技に関する第2の試験信号と、抑制状態に関する第3の試験信号とを、遊技機外に出力するための処理を実行し得る一方で、前記第1の試験信号と前記第2の試験信号と前記第3の試験信号とを出力するためのコネクタが接続されておらず遊技機外に前記第1の試験信号と前記第2の試験信号と前記第3の試験信号とが出力されないよう構成されており、  
前記第1の試験信号を遊技機外に出力するための処理を実行した後に前記第2の試験信号を遊技機外に出力するための処理を実行、または、前記第1の試験信号と前記第2の試験信号とを同時に遊技機外に出力するための処理を実行し得るよう構成されており、

前記第3の試験信号を遊技機外に出力するための処理は、前記第1の試験信号を遊技機外に出力するための処理が実行される前、または、前記第2の試験信号を遊技機外に出力するための処理が実行された後に実行され得るよう構成されており、

前記第2記憶領域に記憶されたプログラムによる処理として、前記差数に関する情報が前記所定数に到達したか否かを判断する処理が実行され、

前記第1記憶領域に記憶されたプログラムによる処理として、抑制状態とする処理が実行されるよう構成されており、

識別情報表示部に識別情報が表示され、演出表示部に演出用図柄が表示されている状況にて抑制状態となった場合、抑制状態となった以降の第1のタイミングでは、識別情報表示部には識別情報が非表示となっており、演出表示部には演出用図柄が表示されており、  
抑制状態となった場合には、抑制状態であることに対応した発光態様である抑制発光態様にて発光手段を制御し、抑制状態であることに対応した抑制表示が演出表示部に表示され得るよう構成されており、

演出表示部に所定の遊技画面が表示されている状況にて抑制状態となった場合、発光手段による抑制発光態様での制御が行われる所定のタイミングでは、演出表示部による抑制表示が表示されず前記所定の遊技画面が表示され得るよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

< 付記 >

尚、本態様とは異なる別態様について以下に列記しておくが、これらには何ら限定されることなく実施することが可能である。

本別態様に係る遊技機は、

遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、

操作可能な計数手段と、

遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と

を備え、

所定の記憶領域に記憶された持ち球数を管理する持ち球数データと、

遊技球が発射された場合に、当該発射された遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、

遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応して付与可能な賞球数を持ち球数データに加算可能な加算手段と

を有し、

計数手段の操作に基づいて、持ち球数データが減算され得るよう構成されており、

計数手段が新たに操作状態となり、当該操作状態となってから第1の時間が経過した場合には、その後計数手段が非操作状態となっても所定時間毎に持ち球数データから第1の値が減算される自動計数状態となるよう構成されており、

計数手段が新たに操作状態となり、当該操作状態となってから第1の時間が経過して自

10

20

30

40

50

動計数状態となり、計数手段が操作状態であり、自動計数状態でありかつ持ち球数データが1以上である所定の状況にて電源断が発生し、その後、計数手段が操作状態のままであり、電源復帰した後の第1のタイミングにおいては、自動計数状態ではなくかつ持ち球数データが1以上であることを特徴とする遊技機である。

10

20

30

40

50