

【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6年7月29日(2024.7.29)

【公開番号】特開2023-56605(P2023-56605A)
 【公開日】令和5年4月20日(2023.4.20)
 【年通号数】公開公報(特許)2023-074
 【出願番号】特願2021-165912(P2021-165912)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 5 0

A 6 3 F 5/04 6 1 1 A

【手続補正書】

【提出日】令和6年7月19日(2024.7.19)

【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】

第一制御手段を有し、

第一制御手段には、遊技の進行を制御するプログラムが記憶された第1記憶領域を有し、

第一制御手段には、前記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記憶領域を有し、

第1遊技状態から第2遊技状態に移行可能であり、

遊技価値の付与数と、遊技価値の使用数と、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、遊技の進行を抑制するための制御

30

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、

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可能であり、

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可能であり、

遊技待機状態にて、抑制状態となる場合があることを示す所定情報が表示可能であり、

第2遊技状態中の所定タイミングにて、前記差数に関する情報が前記所定数に到達した場合には、当該所定タイミングでは抑制状態にはならず、第2遊技状態終了後の特定タイ

40

ミングにて抑制状態となるよう構成されている

遊技機。

【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】

本発明は、

第一制御手段を有し、

第一制御手段には、遊技の進行を制御するプログラムが記憶された第1記憶領域を有し、

第一制御手段には、前記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

50

された第2記憶領域を有し、

第1遊技状態から第2遊技状態に移行可能であり、

遊技価値の付与数と、遊技価値の使用数と、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、遊技の進行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、

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可能であり、

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可
能であり、

遊技待機状態にて、抑制状態となる場合があることを示す所定情報が表示可能であり、

第2遊技状態中の所定タイミングにて、前記差数に関する情報が前記所定数に到達した
場合には、当該所定タイミングでは抑制状態にはならず、第2遊技状態終了後の特定タイ
ミングにて抑制状態となるよう構成されている態様である。

また、本発明は、

遊技中における差数（付与数から投入数を減算した値）が所定数を超えた場合に遊技の
進行を停止する処理が実行可能であり、

遊技の結果によって差数が所定数を超えた場合は、差数が所定数を超えたことに関する
報知と、精算処理が可能であることに関する報知を実行する態様であってもよい。

10

20

30

40

50