

【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11月7日(2024.11.7)

【公開番号】特開2024-90903(P2024-90903A)

【公開日】令和6年7月4日(2024.7.4)

【年通号数】公開公報(特許)2024-124

【出願番号】特願2022-207085(P2022-207085)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 3 3 A

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】令和6年10月29日(2024.10.29)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

20

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

演出を表示可能な演出表示部と、

発光可能な発光手段と、

可動手段と

を備え、

電源投入後における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が最も少ない

状況を基準とした当該基準からの増加数を記憶可能であり、

前記増加数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り得るよう構成されており、

可動手段が所定の動作パターンにて動作可能であり、

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おり、

可動手段が前記所定の動作パターンにて動作している途中のタイミングである第1のタイミングにて抑制状態となった場合には、可動手段は当該所定の動作パターンの動作を完了せずに初期位置に向けて動作する

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

40

50

本態様に係る遊技機は、  
演出を表示可能な演出表示部と、  
発光可能な発光手段と、  
可動手段と  
を備え、

電源投入後における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が最も少ない状況を基準とした当該基準からの増加数を記憶可能であり、  
前記増加数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り得るよう構成されており、  
可動手段が所定の動作パターンにて動作可能であり、  
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おり、  
可動手段が前記所定の動作パターンにて動作している途中のタイミングである第1のタイミングにて抑制状態となった場合には、可動手段は当該所定の動作パターンの動作を完了せずに初期位置に向けて動作することを特徴とする遊技機である。

10

20

30

40

50

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で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、

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、  
第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、  
第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と  
を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

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、

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が発光し、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、

10

識別情報表示部に識別情報が表示され、演出表示部に第一演出用図柄と第二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において、抑制状態となった以降の第1のタイミングにて、識別情報表示部には識別情報が非表示となっており、演出表示部には第一演出用図柄が非表示または視認困難となっていても、演出表示部の第二演出用図柄は視認可能となっている

ことを特徴とする遊技機である。

20

30

40

50