

【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 6 月 10 日(2024.6.10)

【公開番号】特開 2023-34177(P2023-34177A)
【公開日】令和 5 年 3 月 13 日(2023.3.13)
【年通号数】公開公報(特許)2023-047
【出願番号】特願 2021-140287(P2021-140287)
【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 0 4 Z

A 6 3 F 7/02 3 3 4

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 5 月 31 日(2024.5.31)

【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

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

識別情報の可変表示を実行し、該識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって有利となる有利遊技状態に制御可能な遊技機において、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、

通常遊技状態と、該通常遊技状態よりも有利な特別遊技状態とに制御可能であり、

前記通常遊技状態に制御されているときに前記カウンタ値が所定の閾値になる場合、遊技の進行を制限可能とし、

30

前記特別遊技状態に制御されているときに前記カウンタ値が前記所定の閾値になる場合、遊技の進行を制限可能とし、

前記有利遊技状態に制御されているときに前記カウンタ値が前記所定の閾値になる場合、遊技の進行を制限することなく、該有利遊技状態の終了後に遊技の進行を制限可能とし

、
表示結果が特定表示結果となる識別情報の可変表示中に前記カウンタ値が前記所定の閾値となる場合に、遊技の進行を制限する制御が行われることにより、当該可変表示による前記有利遊技状態への制御は実行されないようにし、

前記差分に関する前記カウンタ値の更新処理は、遊技の進行に関する処理を記憶する記憶領域とは異なる記憶領域に記憶されている

40

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 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

従来の遊技機には、付与された遊技価値が上限値を超えた場合において、遊技の進行を停止する遊技停止状態に制御可能なものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

50

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献 1】特開 2020 - 65820 号公報

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

特許文献 1 に開示された遊技機では、遊技の進行を停止する遊技停止状態に制御可能な遊技機として遊技の興趣を低下させてしまうおそれがあった。

【手続補正 5】

【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、上記事情に鑑みなされたもので、遊技停止状態に制御可能な遊技機であって、遊技の興趣低下を抑制可能な遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明は、
識別情報の可変表示を実行し、該識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって有利となる有利遊技状態に制御可能な遊技機において、遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、

通常遊技状態と、該通常遊技状態よりも有利な特別遊技状態とに制御可能であり、前記通常遊技状態に制御されているときに前記カウンタ値が所定の閾値になる場合、遊技の進行を制限可能とし、

前記特別遊技状態に制御されているときに前記カウンタ値が前記所定の閾値になる場合、遊技の進行を制限可能とし、

前記有利遊技状態に制御されているときに前記カウンタ値が前記所定の閾値になる場合、遊技の進行を制限することなく、該有利遊技状態の終了後に遊技の進行を制限可能とし

表示結果が特定表示結果となる識別情報の可変表示中に前記カウンタ値が前記所定の閾値となる場合に、遊技の進行を制限する制御が行われることにより、当該可変表示による前記有利遊技状態への制御は実行されないようにし、

前記差分に関する前記カウンタ値の更新処理は、遊技の進行に関する処理を記憶する記憶領域とは異なる記憶領域に記憶されている

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

10

20

30

40

50

【補正対象項目名】 0 0 0 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 7 】

上記構成では、想定している出玉と実際の出玉との差（差玉）が所定の閾値以上（過剰賞球）になった場合に遊技を停止させる遊技停止手段（過剰賞球抑制手段）を備えているため、射幸心を過剰に煽ることを防止することができる。

10

20

30

40

50