

【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 24 日(2024.7.24)

【公開番号】特開 2023-149772(P2023-149772A)
【公開日】令和 5 年 10 月 13 日(2023.10.13)
【年通号数】公開公報(特許)2023-193
【出願番号】特願 2022-58527(P2022-58527)
【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

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 7 月 16 日(2024.7.16)

【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】

演出を表示可能な演出表示部

を備え、

通常遊技と通常遊技よりも有利な特別遊技とを有し、

主遊技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、特別遊技を実行し得るよう構成されており、

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に関する情報を記憶可能であり、

30

前記増加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、

抑制状態であることを報知する抑制表示を演出表示部に表示し得るよう構成されており、

抑制状態でない状況において所定の条件を充足した場合には演出表示部に所定の待機表示を表示し得る一方、抑制状態である状況においては演出表示部に前記所定の待機表示を表示しないよう構成され、

特別遊技の実行中である所定タイミングにて、前記増加数に関する情報が前記所定数に到達した場合には、所定演出を実行するよう構成されており、

前記所定演出は、特別遊技終了後の特定タイミングにて抑制状態となることを示唆する演出であり、

40

特別遊技の実行中である前記所定タイミングにて、前記増加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、特別遊技終了後の前記特定タイミングにて抑制状態となるよう構成されており、

停止表示態様が前記所定態様となる主遊技識別情報の変動表示中に前記増加数に関する情報が前記所定数に到達した場合には、抑制状態となり、当該主遊技識別情報に対応する特別遊技は実行されないよう構成されている

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

50

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本態様に係る遊技機は、

演出を表示可能な演出表示部

を備え、

通常遊技と通常遊技よりも有利な特別遊技とを有し、

主遊技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、特別遊技を実行し得るよう構成されており、

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に関する情報を記憶可能であり、

前記増加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、

抑制状態であることを報知する抑制表示を演出表示部に表示し得るよう構成されており、

抑制状態でない状況において所定の条件を充足した場合には演出表示部に所定の待機表示を表示し得る一方、抑制状態である状況においては演出表示部に前記所定の待機表示を表示しないよう構成され、

特別遊技の実行中である所定タイミングにて、前記増加数に関する情報が前記所定数に到達した場合には、所定演出を実行するよう構成されており、

前記所定演出は、特別遊技終了後の特定タイミングにて抑制状態となることを示唆する演出であり、

特別遊技の実行中である前記所定タイミングにて、前記増加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、特別遊技終了後の前記特定タイミングにて抑制状態となるよう構成されており、

停止表示態様が前記所定態様となる主遊技識別情報の変動表示中に前記増加数に関する情報が前記所定数に到達した場合には、抑制状態となり、当該主遊技識別情報に対応する特別遊技は実行されない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。

本態様に係る遊技機は、付与された遊技価値数と使用された遊技価値数との差数に関する差数データを記憶可能であり、前記差数データが所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となり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。