

【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2024-90887(P2024-90887A)  
【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2022-207069(P2022-207069)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【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

【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、

40

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、

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、

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よう構成されて

50

おり、

前記所定の待機表示が演出表示部に表示されている状況にて、始動口に遊技球が入球した場合には、前記所定の待機表示が非表示となり、変動表示を開始した演出用図柄が表示され得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、

演出表示部に前記所定の待機表示が表示されている状況にて抑制状態となった場合、演出用図柄が表示されず、抑制表示が表示され得るよう構成されており、

抑制状態にて電源断が発生し、その後所定のRAMクリアを伴わずに電源復帰した場合においては、演出表示部に抑制表示が表示されるよりも前に抑制発光態様にて発光手段を制御し得る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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本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、

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、

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、

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よう構成されており、

前記所定の待機表示が演出表示部に表示されている状況にて、始動口に遊技球が入球した場合には、前記所定の待機表示が非表示となり、変動表示を開始した演出用図柄が表示さ

10

20

30

40

50

れ得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、

演出表示部に前記所定の待機表示が表示されている状況にて抑制状態となった場合、演出用図柄が表示されず、抑制表示が表示され得るよう構成されており、

抑制状態にて電源断が発生し、その後所定の R A M クリアを伴わずに電源復帰した場合においては、演出表示部に抑制表示が表示されるよりも前に抑制発光態様にて発光手段を制御し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。

10

< 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、

- 遊技球が入球可能な第一始動口と、
- 遊技球が入球可能な第二始動口と、
- 閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
- 第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、
- 第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と

を備え、

20

- 第一始動口への入球に基づき、第一遊技情報を取得する第一取得手段と、
- 第二始動口への入球に基づき、第二遊技情報を取得する第二取得手段と、

第一取得手段により第一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第一遊技情報を第一保留として一時記憶する、または、第二取得手段により第二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第二遊技情報を第二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、第一取得手段が取得した第一遊技情報または第二取得手段が取得した第二遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、

第一取得手段が取得した第一遊技情報に基づき、第一識別情報表示部にて第一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、または、第二取得手段が取得した第二遊技情報に基づき、第二識別情報表示部にて第二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、

30

第一識別情報表示部にて第一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、または、第二識別情報表示部にて第二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、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と

を備え、

遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態とを有しており、

特定遊技状態は、特別遊技が終了した後に開始する場合と、識別情報の停止表示態様が特殊停止表示態様となった後に開始する場合と、を少なくとも有しており、

40

識別情報の停止表示態様が特殊停止表示態様となった後に開始する特定遊技状態として、特定遊技状態 A と、特定遊技状態 A よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態 B とを有しており、

第一識別情報の停止表示態様は、前記所定態様の停止表示態様と特殊停止表示態様とのいずれかとなるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。