

【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4月9日(2024.4.9)

【公開番号】特開2023-165799(P2023-165799A)

【公開日】令和5年11月17日(2023.11.17)

【年通号数】公開公報(特許)2023-217

【出願番号】特願2023-151816(P2023-151816)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 332 B

A 63 F 7/02 334

【手続補正書】

【提出日】令和6年4月1日(2024.4.1)

【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】

扉体と遊技盤との間の遊技領域を流下する遊技球が所定入球手段に入球した場合にそれに對応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段に記憶させるための履歴記憶処理を実行する履歴記憶実行手段と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報を導出するための所定導出処理を実行する情報導出手段と、

当該情報導出手段により導出された前記態様情報を対応する表示が行われるように情報表示手段を表示制御する態様情報表示制御手段と、

所定状況の場合に遊技のための所定処理の実行が規制される規制状況とする手段と、を備え、

前記履歴記憶実行手段は、前記扉体が閉鎖状態である状況及び開放状態である状況のいずれであっても前記所定入球手段に遊技球が入球した場合にそれに対応する履歴情報を前記履歴記憶手段に記憶させる構成であり、

前記態様情報表示制御手段は、特定事象が発生したことに基づいて、前記情報表示手段を特定事象対応状態に変化させる特定事象対応手段を備え、

前記履歴記憶実行手段は、前記規制状況であっても前記履歴記憶処理を実行するための手段を備え、

前記情報導出手段は、前記規制状況であっても前記所定導出処理を実行するための手段を備え、

本遊技機は、

前記所定処理を含む各種処理を実行する第1制御手段と、

前記第1制御手段が送信した情報に対応する制御を実行する第2制御手段と、を備え、

前記第1制御手段は、

動作電力の供給が開始された場合において第1開始状況となっていることに基づいて第1開始対応情報を前記第2制御手段に送信する第1送信手段と、

動作電力の供給が開始された場合において第2開始状況となっていることに基づいて第2開始対応情報を前記第2制御手段に送信する第2送信手段と、

40

50

を備え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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

上記課題を解決すべく請求項1記載の発明は、扉体と遊技盤との間の遊技領域を流下する遊技球が所定入球手段に入球した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段に記憶させるための履歴記憶処理を実行する履歴記憶実行手段と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報を導出するための所定導出処理を実行する情報導出手段と、

当該情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段を表示制御する態様情報表示制御手段と、

所定状況の場合に遊技のための所定処理の実行が規制される規制状況とする手段と、
を備え、

前記履歴記憶実行手段は、前記扉体が閉鎖状態である状況及び開放状態である状況のいずれであっても前記所定入球手段に遊技球が入球した場合にそれに対応する履歴情報を前記履歴記憶手段に記憶させる構成であり、

前記態様情報表示制御手段は、特定事象が発生したことに基づいて、前記情報表示手段を特定事象対応状態に変化させる特定事象対応手段を備え、

前記履歴記憶実行手段は、前記規制状況であっても前記履歴記憶処理を実行するための手段を備え、

前記情報導出手段は、前記規制状況であっても前記所定導出処理を実行するための手段を備え、

本遊技機は、

前記所定処理を含む各種処理を実行する第1制御手段と、

前記第1制御手段が送信した情報に対応する制御を実行する第2制御手段と、
を備え、

前記第1制御手段は、

動作電力の供給が開始された場合において第1開始状況となっていることに基づいて第1開始対応情報を前記第2制御手段に送信する第1送信手段と、

動作電力の供給が開始された場合において第2開始状況となっていることに基づいて第2開始対応情報を前記第2制御手段に送信する第2送信手段と、
を備えていることを特徴とする。

10

20

30

40

50