

【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】平成31年4月4日(2019.4.4)

【公開番号】特開2018-23552(P2018-23552A)
 【公開日】平成30年2月15日(2018.2.15)
 【年通号数】公開・登録公報2018-006
 【出願番号】特願2016-157000(P2016-157000)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】
 【提出日】平成31年2月25日(2019.2.25)
 【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
 【補正の内容】
 【特許請求の範囲】
 【請求項 1】

ゲームを実行可能な遊技制御手段を備え、
 前記ゲームの結果が所定の結果となった場合に遊技者に有利な遊技状態を発生可能な遊技機において、
 入賞により得られた遊技媒体数に関連する情報を点灯表示可能な表示手段と、
 前記表示手段を点灯データに基づいて駆動する第 1 駆動手段と、を備え、
 前記遊技制御手段は、
 前記遊技媒体数に関連する情報を算出して、当該遊技媒体数に関連する情報の数値に対応する文字コードをシリアル方式で前記第 1 駆動手段に送信し、
 前記第 1 駆動手段は、前記文字コードから前記表示手段の点灯データを生成可能であることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記ゲームを点灯表示可能なゲーム表示手段と、
 前記ゲーム表示手段を点灯データに基づいて駆動する第 2 駆動手段と、を備え、
 前記遊技制御手段は、
 前記ゲーム表示手段の点灯データをシリアル方式で前記第 2 駆動手段に送信することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記第 1 駆動手段と前記第 2 駆動手段はカスケード接続され、
 前記第 1 駆動手段は、前記遊技制御手段から送信された前記文字コードを保持可能であり、
 前記第 2 駆動手段は、前記遊技制御手段から送信された前記ゲーム表示手段の点灯データを保持可能であることを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【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 4
 【補正方法】変更
 【補正の内容】

【 0 0 0 4 】

しかし、従来の遊技機では、機種ごとに設けられる表示器に対応して点灯パターンデータを定義して、変動表示ゲームを点灯表示する必要があった。このため、遊技媒体数に関連する情報を表示するだけの表示器（表示手段）を新たに設けた場合でも、この表示器用に点灯パターンデータを新たに定義することが必要となる。

【 手 続 補 正 3 】

【 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 】

本発明は、遊技媒体数に関連する情報を表示手段に効率良く点灯表示することを目的とする。

【 手 続 補 正 4 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 0 6

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 0 6 】

本発明の代表的な一形態では、ゲームを実行可能な遊技制御手段を備え、前記ゲームの結果が所定の結果となった場合に遊技者に有利な遊技状態を発生可能な遊技機において、入賞により得られた遊技媒体数に関連する情報を点灯表示可能な表示手段と、前記表示手段を点灯データに基づいて駆動する第1駆動手段と、を備え、前記遊技制御手段は、前記遊技媒体数に関連する情報を算出して、当該遊技媒体数に関連する情報の数値に対応する文字コードをシリアル方式で前記第1駆動手段に送信し、前記第1駆動手段は、前記文字コードから前記表示手段の点灯データを生成可能である。

【 手 続 補 正 5 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 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 】

本発明の一形態によれば、遊技媒体数に関連する情報を表示手段に効率良く点灯表示できる。