

【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 8 月 30 日(2024.8.30)

【公開番号】特開 2023-69945(P2023-69945A)  
【公開日】令和 5 年 5 月 18 日(2023.5.18)  
【年通号数】公開公報(特許)2023-091  
【出願番号】特願 2021-182203(P2021-182203)  
【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

10

【手続補正書】  
【提出日】令和 6 年 8 月 22 日(2024.8.22)  
【手続補正 1】  
【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】

20

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た遊技機において、遊技球が通過することによりゲームの始動条件を成立可能とする始動領域と、ダイナミック点灯によって制御され、遊技者から視認可能にして第 1 情報を表示する第 1 表示部と、ダイナミック点灯によって制御され、第 1 表示部よりも遊技者から視認困難にして第 2 情報を表示する第 2 表示部と、第 1 記憶領域および第 2 記憶領域が設定されて遊技制御に使用されるデータを記憶可能な記憶手段と、を備え、第 1 表示部へのコモンデータ信号と第 2 表示部へのコモンデータ信号とは、それぞれ別のグループのコモンデータ信号として構成され、遊技制御手段は、第 1 表示部へコモンデータ信号を出力する際に、第 1 情報に対応する第 1 セグメント出力データを出力し、第 2 表示部へコモンデータ信号を出力する際に、第 2 情報に対応する第 2 セグメント出力データを出力し、通過のうち所定条件を満たす通過の際には、第 1 情報と第 2 情報をともに変化させ、通過のうち所定条件を満たさない通過の際には、第 1 情報を変化させずに第 2 情報を変化させ、第 1 セグメント出力データを第 1 記憶領域に記憶させ、第 2 セグメント出力データを第 2 記憶領域に記憶させ、第 2 記憶領域の正当性判定を実行し、正当性判定の判定結果が異常である場合、第 2 記憶領域の情報を初期化する一方で、第 1 記憶領域の情報を初期化しない。

30

【手続補正 2】  
【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】

40

ゲームを実行可能な遊技制御手段を備えた遊技機において、  
遊技球が通過することにより前記ゲームの始動条件を成立可能とする始動領域と、ダイナミック点灯によって制御され、遊技者から視認可能にして第 1 情報を表示する第 1 表示部と、ダイナミック点灯によって制御され、前記第 1 表示部よりも遊技者から視認困難にして第 2 情報を表示する第 2 表示部と、第 1 記憶領域および第 2 記憶領域が設定されて遊技制御に使用されるデータを記憶可能な

50

記憶手段と、を備え、

前記第 1 表示部へのコモンデータ信号と前記第 2 表示部へのコモンデータ信号とは、それぞれ別のグループのコモンデータ信号として構成され、

前記遊技制御手段は、

前記第 1 表示部へコモンデータ信号を出力する際に、前記第 1 情報に対応する第 1 セグメント出力データを出力し、

前記第 2 表示部へコモンデータ信号を出力する際に、前記第 2 情報に対応する第 2 セグメント出力データを出力し、

前記通過のうち所定条件を満たす通過の際には、前記第 1 情報と前記第 2 情報とともに変化させ、

前記通過のうち前記所定条件を満たさない通過の際には、前記第 1 情報を変化させずに前記第 2 情報を変化させ、

前記第 1 セグメント出力データを前記第 1 記憶領域に記憶させ、前記第 2 セグメント出力データを前記第 2 記憶領域に記憶させ、

前記第 2 記憶領域の正当性判定を実行し、前記正当性判定の判定結果が異常である場合、前記第 2 記憶領域の情報を初期化する一方で、前記第 1 記憶領域の情報を初期化しない、遊技機。

10

20

30

40

50