

【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)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【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】

20

【0006】

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

40

【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情報をともに変  
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