

【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5年2月7日(2023.2.7)

【公開番号】特開2021-153989(P2021-153989A)

【公開日】令和3年10月7日(2021.10.7)

【年通号数】公開・登録公報2021-048

【出願番号】特願2020-59161(P2020-59161)

【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 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】令和5年1月30日(2023.1.30)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 1

【補正方法】変更

20

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、遊技機に関する。

【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 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

以上の課題を解決するため、請求項1に記載の発明は、

30

所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果に応じて遊技者に遊技価値を付与可能とする遊技機において、

遊技の演出を制御する演出制御手段と、

遊技球が入賞可能な始動入賞領域と、

前記始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき前記ゲームの実行権利となる始動記憶を記憶可能な始動記憶手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記始動記憶の存在を示すための始動記憶表示の態様により所定の情報を示唆可能であり、

当該遊技機が備える基板であって、前記演出制御手段である演出制御基板を含む複数の基板のうち少なくとも1の所定の基板は、所定表面に電子部品が実装されるとともに、所定の基板ボックスに収容され、

前記電子部品または前記所定表面に表示される第1の情報と、当該所定表面に対向する前記所定の基板ボックスに表示される第2の情報は、読み取る方向が平行とならないように表示されることを特徴とする。

【手続補正3】

【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】

40

50

## 【請求項 1】

所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果に応じて遊技者に遊技価値を付与可能とする遊技機において、

遊技の演出を制御する演出制御手段と、

遊技球が入賞可能な始動入賞領域と、

前記始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき前記ゲームの実行権利となる始動記憶を記憶可能な始動記憶手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記始動記憶の存在を示すための始動記憶表示の態様により所定の情報を示唆可能であり、

当該遊技機が備える基板であって、前記演出制御手段である演出制御基板を含む複数の基板のうち少なくとも1の所定の基板は、所定表面に電子部品が実装されるとともに、所定の基板ボックスに収容され、10

前記電子部品または前記所定表面に表示される第1の情報と、当該所定表面に対向する前記所定の基板ボックスに表示される第2の情報は、読み取る方向が平行とならないように表示されることを特徴とする遊技機。