

【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2018-126616(P2018-126616A)

【公開日】平成30年8月16日(2018.8.16)

【年通号数】公開・登録公報2018-031

【出願番号】特願2018-99423(P2018-99423)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成31年2月18日(2019.2.18)

【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】

遊技を行う遊技機であって、

電気部品を制御するための制御手段と、

前記制御手段からのシリアル通信方式による制御信号が入力されたことに応じて電気部品を駆動させるための特定信号を出力可能であるとともに、前記制御信号を他の出力手段に出力可能な出力手段と、

表示を行う表示手段と、

複数の態様に変化可能な可動部材と、

前記表示手段の表示領域のうち、前記可動部材に対応した領域に所定画像を表示する所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、

前記出力手段は、前記制御信号を前記他の出力手段に出力するときの出力状態を、所定態様により波形が立ち上がる第1出力状態と、該第1出力状態よりも緩やかな変化態様により波形が立ち上がる第2出力状態とのいずれかの出力状態に設定可能であり、

当該出力手段と同一基板内に前記他の出力手段が設けられており、

前記出力手段は、前記第2出力状態に設定され、

前記所定演出実行手段は、前記可動部材の変化後の態様に応じて異なる態様の所定画像を表示する所定演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

遊技を行う遊技機であって、

電気部品を制御するための制御手段と、

前記制御手段からのシリアル通信方式による制御信号が入力されたことに応じて電気部品を駆動させるための特定信号を出力可能であるとともに、前記制御信号を他の出力手段に出力可能な出力手段と、

表示を行う表示手段と、

複数の態様に変化可能な可動部材と、

前記表示手段の表示領域のうち、前記可動部材に対応した領域に所定画像を表示する所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、

前記出力手段は、前記制御信号を前記他の出力手段に出力するときの出力状態を、所定

態様により波形が立ち上がる第1出力状態と、該第1出力状態よりも緩やかな変化態様により波形が立ち上がる第2出力状態とのいずれかの出力状態に設定可能であり、

当該出力手段が設けられている基板と配線部材を介して接続された他の基板に前記他の出力手段が設けられており、

前記出力手段は、前記第1出力状態に設定され、

前記所定演出実行手段は、前記可動部材の変化後の態様に応じて異なる態様の所定画像を表示する所定演出を実行可能である、

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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(A) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技を行う遊技機であって、電気部品を制御するための制御手段と、前記制御手段からのシリアル通信方式による制御信号が入力されたことに応じて電気部品を駆動させるための特定信号を出力可能であるとともに、前記制御信号を他の出力手段に出力可能な出力手段と、表示を行う表示手段と、複数の態様に変化可能な可動部材と、前記表示手段の表示領域のうち、前記可動部材に対応した領域に所定画像を表示する所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、前記出力手段は、前記制御信号を前記他の出力手段に出力するときの出力状態を、所定態様により波形が立ち上がる第1出力状態と、該第1出力状態よりも緩やかな変化態様により波形が立ち上がる第2出力状態とのいずれかの出力状態に設定可能であり、当該出力手段と同一基板内に前記他の出力手段が設けられており、前記出力手段は、前記第2出力状態に設定され、前記所定演出実行手段は、前記可動部材の変化後の態様に応じて異なる態様の所定画像を表示する所定演出を実行可能である。

(B) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技を行う遊技機であって、電気部品を制御するための制御手段と、前記制御手段からのシリアル通信方式による制御信号が入力されたことに応じて電気部品を駆動させるための特定信号を出力可能であるとともに、前記制御信号を他の出力手段に出力可能な出力手段と、表示を行う表示手段と、複数の態様に変化可能な可動部材と、前記表示手段の表示領域のうち、前記可動部材に対応した領域に所定画像を表示する所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、前記出力手段は、前記制御信号を前記他の出力手段に出力するときの出力状態を、所定態様により波形が立ち上がる第1出力状態と、該第1出力状態よりも緩やかな変化態様により波形が立ち上がる第2出力状態とのいずれかの出力状態に設定可能であり、当該出力手段が設けられている基板と配線部材を介して接続された他の基板に前記他の出力手段が設けられており、前記出力手段は、前記第1出力状態に設定され、前記所定演出実行手段は、前記可動部材の変化後の態様に応じて異なる態様の所定画像を表示する所定演出を実行可能である。

(1) 上記目的を達成するため、他の遊技機は、遊技を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機1等）であって、表示を行う表示手段（例えば、画像表示装置5等）と、複数の態様に変化可能な可動部材（例えば、じゃんけんのゲー、チョキ、パーの決まり手に変化可能な指部材311等）と、前記表示手段の表示領域のうち、前記可動部材に対応した領域に所定画像を表示する所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、画像表示装置5の表示領域における、演出用模型200の指部材311と重畳する位置にエフェクト画像Eを表示する演出制御用CPU120等）と、複数の電子部品（例えば、駆動機構801（各種モータ）、ソレノイド、センサ、第2ランプ部802、第3ランプ部803、第4ランプ部804、第5ランプ部805等）を制御する制御手段（例えば、演出制御用CPU120、VDP123A、専用IC等）と、前記制御手段から出力される制御信号に基づいて、前記電子部品を駆動させるための駆動信号を出力する出力手段（例えば、シリアル

ル・パラレル変換 I C 9 1 B ~ 9 5 B 等) とを備え、前記出力手段は、制御信号の入力を受けて (例えば、図 4 0 の時刻 t_1) から所定期間 (例えば、図 4 0 の時刻 t_1 ~ 時刻 t_2) 経過後に駆動信号の出力を停止する停止手段 (図 4 0 : タイムアウト機能) を含み、前記所定演出実行手段は、前記可動部材の変化後の態様に応じて異なる態様の所定画像を表示する所定演出を実行可能 (例えば、演出用模型 2 0 0 の指部材 3 1 1 の変化後の形状を特定可能なエフェクト画像 E を表示すること等) であり、前記可動部材が動作しているか否かにかかわらず前記所定演出を実行する。