

【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28年3月10日(2016.3.10)

【公開番号】特開2015-163374(P2015-163374A)

【公開日】平成27年9月10日(2015.9.10)

【年通号数】公開・登録公報2015-057

【出願番号】特願2015-123753(P2015-123753)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】平成28年1月25日(2016.1.25)

【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】

遊技盤の前面側に形成された遊技領域に遊技球を打込んで遊技が行なわれ、遊技において所定条件が成立したときに、遊技者にとって有利な状態に制御される遊技機であって、前記遊技盤は、

透光性を有し、前記遊技領域が形成された板状部材と、

前記板状部材の後面側において、前記板状部材との間に空間を形成する態様で取付けられた装飾ユニットと、

所定の動作条件が成立したときに動作する可動部材とを備え、

前記装飾ユニットは、

前後方向に所定量の奥行きを有し、

前面が前記装飾ユニットの外周から中央方向へ向かうのにしたがって、遊技者から遠ざかるように形成された装飾部と、

発光部とを含み、

前記発光部は、第 1 発光部と、該第 1 発光部よりも遊技者から遠ざかる位置に配置されている第 2 発光部とを含み、

前記第 1 発光部と前記第 2 発光部とは所定の順序で発光し、

前記可動部材は、前記板状部材の後面側の前記空間を少なくとも前記装飾ユニットの外周側から中央側に向かって動作可能である、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】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 8】

( 1 ) 遊技盤の前面側に形成された遊技領域に遊技球を打込んで遊技が行なわれ、遊技において所定条件が成立したときに、遊技者にとって有利な状態に制御される遊技機であって、

前記遊技盤は、

透光性を有し、前記遊技領域が形成された板状部材と、

前記板状部材の後面側において、前記板状部材との間に空間を形成する態様で取付けられた装飾ユニットと、

所定の動作条件が成立したときに動作する可動部材とを備え、

前記装飾ユニットは、

前後方向に所定量の奥行きを有し、

前面が前記装飾ユニットの外周から中央方向へ向かうのにしたがって、遊技者から遠ざかるように形成された装飾部と、

発光部とを含み、

前記発光部は、第1発光部と、該第1発光部よりも遊技者から遠ざかる位置に配置されている第2発光部とを含み、

前記第1発光部と前記第2発光部とは所定の順序で発光し、

前記可動部材は、前記板状部材の後面側の前記空間を少なくとも前記装飾ユニットの外周側から中央側に向かって動作可能である。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

このような構成によれば、遊技盤において、透光性を有する板状部材の後面側において、装飾ユニットが板状部材との間に空間を形成する態様で取付けられている。また、装飾ユニットは、前後方向に所定量の奥行きを有し、前面が装飾ユニットの外周から中央方向へ向かうのにしたがって、遊技者から遠ざかるように形成された装飾部と、発光部とを含み、可動部材は、板状部材の後面側における空間を少なくとも前記装飾ユニットの外周側から中央側に向かって動作可能である。これらのことから、遊技盤に関して、遊技領域の空間を狭めることなく、立体的で奥行き感がある視覚効果を生じさせ、視覚的な演出の面白味を向上させることができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

(2) 遊技の進行を制御し、前記発光部を制御させるための演出制御コマンドを送信する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段が送信した前記演出制御コマンドに応じて前記発光部を制御する演出制御手段とをさらに備え、

前記遊技制御手段は、前記演出制御コマンドを前記演出制御手段に送信するコマンド送信手段を含み、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から受信した前記演出制御コマンドにもとづいて、前記発光部を制御するための制御信号をシリアル信号方式で出力する出力手段を含み、

前記遊技機に設けられたシリアル-パラレル変換回路をさらに備え、

前記シリアル-パラレル変換回路は、前記演出制御手段の出力手段から入力された前記制御信号をシリアル信号方式からパラレル信号方式に変換して、前記発光部に出力する。