

【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21年10月22日(2009.10.22)

【公開番号】特開2008-61877(P2008-61877A)  
【公開日】平成20年3月21日(2008.3.21)  
【年通号数】公開・登録公報2008-011  
【出願番号】特願2006-244065(P2006-244065)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【FI】

A 6 3 F 7/02 3 0 4 Z

【手続補正書】

【提出日】平成21年9月7日(2009.9.7)

【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】

遊技に関する主な制御を行う主制御手段と、その主制御手段から出力されるコマンドに基づいて前記遊技に関する周辺制御を行う周辺制御手段とを備えた遊技機において、

前記主制御手段は、

複数ビットのデータをパラレル方式により出力する出力回路と、

その出力回路から出力されるデータの出力端となる主コネクタと、

前記出力回路及び主コネクタを介して前記データを前記周辺制御手段へ出力する出力手段とを備え、

前記周辺制御手段は、

前記主制御手段の主コネクタから出力されるデータの入力端となる周辺コネクタと、

前記主制御手段の出力回路から出力されたデータであって、その周辺コネクタを介して入力されたデータをパラレル方式により入力する入力回路とを備え、

前記主制御手段の出力手段は、前記周辺制御手段へ出力するコマンドの少なくとも1つについて、前記出力回路から出力されるデータを、その出力回路の横方向の隣接するピンの信号を反転するデータとるように構成されており、

前記出力回路から出力される横方向の隣接するピンの信号が反転したデータを、前記主コネクタの縦および横方向の隣接するピンの信号が反転するデータとなるように、少なくとも前記主コネクタは構成されていることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記主制御手段の出力回路の各ピンは1列に配列されて構成され、

前記主コネクタの各ピンは2列に配列されて構成されており、

前記主制御手段の出力回路の各ピンと前記主コネクタの各ピンとの接続においては、前記主制御手段の出力回路の一方の端から奇数または偶数番目の各ピンを、前記主コネクタの一方の面から1列目で且つ一方の端から奇数番目の各ピンと、前記主コネクタの一方の面から2列目で且つ一方の端から偶数番目の各ピンとに、各々接続して構成され、

前記主制御手段の出力回路の一方の端から偶数または奇数番目の各ピンを、前記主コネクタの一方の面から1列目で且つ一方の端から偶数番目の各ピンと、前記主コネクタの一方の面から2列目で且つ一方の端から奇数番目の各ピンとに、各々接続して構成されていることを特徴とする請求項1記載の遊技機。

## 【請求項 3】

前記主コネクタから出力される前記主コネクタの縦および横方向の隣接するピンの信号が反転したデータを、前記周辺コネクタの横方向の隣接するピンの信号が反転するデータとなるように、前記周辺コネクタは構成されていることを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

## 【請求項 4】

前記主制御手段から出力されるコマンドであって、前記出力回路から出力されるデータを、その出力回路の横方向の隣接するピンの信号が反転するデータとするコマンドは、前記遊技機の電源が投入されたときに前記周辺制御手段に出力されるコマンドとされていることを特徴とする請求項 1 から 3 のいずれかに記載の遊技機。

## 【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】

この目的を達成するために請求項 1 記載の遊技機は、遊技に関する主な制御を行う主制御手段と、その主制御手段から出力されるコマンドに基づいて前記遊技に関する周辺制御を行う周辺制御手段とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、複数ビットのデータをパラレル方式により出力する出力回路と、その出力回路から出力されるデータの出力端となる主コネクタと、前記出力回路及び主コネクタを介して前記データを前記周辺制御手段へ出力する出力手段とを備え、前記周辺制御手段は、前記主制御手段の主コネクタから出力されるデータの入力端となる周辺コネクタと、前記主制御手段の出力回路から出力されたデータであって、その周辺コネクタを介して入力されたデータをパラレル方式により入力する入力回路とを備え、前記主制御手段の出力手段は、前記周辺制御手段へ出力するコマンドの少なくとも 1 つについて、前記出力回路から出力されるデータを、その出力回路の横方向の隣接するピンの信号を反転するデータとするように構成されており、前記出力回路から出力される横方向の隣接するピンの信号が反転したデータを、前記主コネクタの縦および横方向の隣接するピンの信号が反転するデータとなるように、前記主コネクタは構成されているものである。

## 【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】削除

【補正の内容】

## 【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】削除

【補正の内容】

## 【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

## 【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】削除

【補正の内容】

## 【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

## 【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

請求項4記載の遊技機は、請求項1から3のいずれかに記載の遊技機において、前記主制御手段から出力されるコマンドであって、前記出力回路から出力されるデータを、その出力回路の横方向の隣接するピンの信号が反転するデータとするコマンドは、前記遊技機の電源が投入されたときに前記周辺制御手段に出力されるコマンドとされているものである。

## 【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】削除

【補正の内容】

## 【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】削除

【補正の内容】

## 【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】削除

【補正の内容】

## 【手続補正 12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】削除

【補正の内容】

## 【手続補正 13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】削除

【補正の内容】

## 【手続補正 14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0026

【補正方法】削除

【補正の内容】

## 【手続補正 15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0027

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0028

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0029

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0030

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0031

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0031】

請求項4記載の遊技機によれば、請求項1から3のいずれかに記載の奏する効果に加え、遊技機の電源が投入されたときに主制御手段から周辺制御手段へ出力されるコマンドは、主制御手段の出力回路から出力されるデータを、その出力回路の横方向の隣接するピンの信号が反転するデータとするコマンドとなるように構成されているので、主コネクタや周辺コネクタの異常、或いはその周辺の信号線の異常が発生した場合には、遊技機の電源が投入されたときに、これらを検出することができるという効果がある。

【手続補正 20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0248

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0248】

以下に、本発明の遊技機に加えて、上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

遊技に関する主な制御を行う主制御手段と、その主制御手段から出力されるコマンドに基づいて前記遊技に関する周辺制御を行う周辺制御手段とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、複数ビットのデータをパラレル方式により出力する出力回路と、その出力回路から出力されるデータの出力端となる主コネクタと、前記出力回路及び主コネクタを介して前記データを前記周辺制御手段へ出力する出力手段とを備え、前記周辺制御手段は、前記主制御手段の主コネクタから出力されるデータの入力端となる周辺コネクタと、前記主制御手段の出力回路から出力されたデータであって、その周辺コネクタを介して入力されたデータをパラレル方式により入力する入力回路とを備え、前記主制御手段の出力手段は、前記周辺制御手段へ出力するコマンドの少なくとも1つについて、前記出力回路から出力されるデータを、その出力回路の横方向の隣接するピンの信号を反転するデータとするように構成されており、前記出力回路から出力される横方向の隣接するピンの信号が反転したデータを、前記主コネクタの縦および横方向の隣接するピンの信号が反転するデータとなるように、前記主コネクタは構成されていることを特徴とする遊技機1。

遊技機1によれば、主制御手段の出力手段によって、コマンドは出力回路から主コネク

タを介して、パラレル方式により周辺制御装置へ出力される。主制御手段の出力回路から主コネクタを介して出力されたデータは、周辺制御手段の周辺コネクタを介して入力回路によってパラレル方式により入力される。このとき、出力回路のピンの列数と主コネクタのピンの列数とが異なっていたとしても、出力回路は横方向の隣接するピンの信号が反転したデータを出力すれば、主コネクタで縦および横方向の隣接するピンの信号が反転するデータに変換することができる。このため、出力回路の横方向に隣接する信号や主コネクタの縦および横の隣接する信号が信号線のショートにより、或いは、信号線の断線により極性が反転していない場合には、周辺制御手段はコマンドを正常に受信できないので、出力回路の横方向に隣接するピンや主コネクタの縦および横方向の隣接するピン又はその周辺の信号線がショートしていたり、或いは出力回路や主コネクタのいずれかのピン又はそのピンに繋がる信号線が断線していた場合には、周辺制御手段は、該コマンドを正常に受信することができない。これにより、出力回路や主コネクタの異常、或いはその周辺の信号線の異常を検知することができる。よって、かかる異常の無い状態で遊技を実行できるので、主制御手段から周辺制御手段へ正常にコマンドを出力して、遊技の周辺制御を正常に行わせることができる。

更には、出力回路や主コネクタの異常、或いはその周辺の信号線の異常をチェックする場合には、出力回路のピンの列数と主コネクタのピンの列数とが異なっていたとしても、出力回路には特に手を加える必要はなく、出力回路からは横方向の隣接するピンの信号が反転したデータを出力すればよいという効果がある。

遊技機 1 において、前記主制御手段の出力回路の各ピンは 1 列に配列されて構成され、前記主コネクタの各ピンは 2 列に配列されて構成されており、前記主制御手段の出力回路の各ピンと前記主コネクタの各ピンとの接続においては、前記主制御手段の出力回路の一方の端から奇数または偶数番目の各ピンを、前記主コネクタの一方の面から 1 列目で且つ一方の端から奇数番目の各ピンと、前記主コネクタの一方の面から 2 列目で且つ一方の端から偶数番目の各ピンとに、各々接続して構成され、前記主制御手段の出力回路の一方の端から偶数または奇数番目の各ピンを、前記主コネクタの一方の面から 1 列目で且つ一方の端から偶数番目の各ピンと、前記主コネクタの一方の面から 2 列目で且つ一方の端から奇数番目の各ピンとに、各々接続して構成されていることを特徴とする遊技機 2。

遊技機 2 によれば、出力回路のピンが 1 列であり主コネクタのピンが 2 列であって列数が異なっていたとしても、出力回路は横方向の隣接するピンの信号が反転した 1 列のデータを出力すれば、主コネクタで縦および横方向の隣接するピンの信号が反転する 2 列のデータに変換することができる。

更には、出力回路や主コネクタの異常、或いはその周辺の信号線の異常をチェックする場合には、出力回路のピンが 1 列であり主コネクタのピンが 2 列であって列数が異なっていたとしても、出力回路には特に手を加える必要はなく、出力回路からは横方向の隣接するピンの信号が反転する 1 列のデータを出力すればよいという効果がある。

遊技機 1 又は 2 において、前記主コネクタから出力される前記主コネクタの縦および横方向の隣接するピンの信号が反転したデータを、前記周辺コネクタの横方向の隣接するピンの信号が反転するデータとなるように、前記周辺コネクタは構成されていることを特徴とする遊技機 3。

遊技機 3 によれば、主コネクタのピンの列数と周辺コネクタのピンの列数が異なっていたとしても、出力回路は横方向の隣接するピンの信号が反転したデータを出力すれば、主コネクタで縦および横方向の隣接するピンの信号が反転するデータに変換することができる。そして、周辺コネクタでは、主コネクタから出力された縦および横方向の隣接するピンの信号が反転したデータを再び、隣接するピンの信号が反転したデータに戻すことができる。このため、主コネクタや周辺コネクタの隣接する信号が信号線のショートにより、或いは、信号線の断線により極性が反転していない場合には、周辺制御手段はコマンドを正常に受信できないので、主コネクタや周辺コネクタの隣接するピン又はその周辺の信号線がショートしていたり、或いは主コネクタや周辺コネクタのいずれかのピン又はそのピンに繋がる信号線が断線していた場合には、周辺制御手段は、主制御手段の出力手段によ

って出力されるコマンドを正常に受信することができない。これにより、主コネクタや周辺コネクタの異常、或いはその周辺の信号線の異常を検知することができる。よって、かかる異常の無い状態で遊技を実行できるので、主制御手段から周辺制御手段へ正常にコマンドを出力して、遊技の周辺制御を正常に行わせることができる。

更には、主コネクタによって、出力回路から出力される隣接するピンの信号が反転したデータを、縦および横方向の隣接するピンの信号が反転したデータに変換したとしても、周辺コネクタにより隣接するピンの信号が反転したデータに再び戻し、入力回路へ入力回路の横方向の隣接するピンの信号が反転するデータを出力することができる。よって、入力回路の入力に横方向の隣接するピンの信号が反転したデータを用いる場合も、周辺コネクタにより横方向の隣接するピンの信号が反転するデータへの変換ができる。

遊技機 3 において、前記主コネクタの各ピンは 2 列に配列されて構成され、前記周辺コネクタの各ピンは 1 列に配列されて構成されており、前記主コネクタの各ピンと前記周辺コネクタの各ピンとの接続においては、前記主コネクタの一方の面から 1 列目で且つ一方の端から奇数番目の各ピンと、前記主コネクタの一方の面から 2 列目で且つ一方の端から偶数番目の各ピンとを、前記周辺コネクタの一方の端から奇数または偶数番目の各ピンに、各々接続して構成され、前記主コネクタの一方の面から 1 列目で且つ一方の端から偶数番目の各ピンと、前記主コネクタの一方の面から 2 列目で且つ一方の端から奇数番目の各ピンとを、前記周辺コネクタの一方の端から偶数または奇数番目の各ピンに、各々接続して構成されていることを特徴とする遊技機 4。

遊技機 4 によれば、主コネクタのピンが 2 列であり周辺コネクタのピンが 1 列であって列数が異なっていたとしても、出力回路は横方向の隣接するピンの信号が反転した 1 列のデータを出力すれば、主コネクタで縦および横方向の隣接するピンの信号が反転する 2 列のデータに変換し、そして再び、周辺コネクタで横方向の隣接するピンの信号が反転する 1 列のデータに変換することができる。

更には、主コネクタや周辺コネクタの異常、或いはその周辺の信号線の異常をチェックする場合には、主コネクタのピンが 2 列であり周辺コネクタのピンが 1 列であって列数が異なっていたとしても、出力回路には特に手を加える必要はなく、出力回路は横方向の隣接するピンの信号が反転した 1 列のデータを出力すればよいという効果がある。

遊技機 1 又は 2 において、前記主コネクタから出力される前記主コネクタの縦および横方向の隣接するピンの信号が反転したデータを入力し、前記周辺コネクタの縦および横方向の隣接するピンの信号が反転するデータを前記入力回路へ出力するように、前記周辺コネクタは構成され、前記周辺コネクタから出力される前記周辺コネクタの縦および横方向の隣接するピンの信号が反転したデータを、前記入力回路の横方向の隣接するピンの信号が反転するデータとなるように、前記入力回路は構成されていることを特徴とする遊技機 5。

遊技機 5 によれば、周辺コネクタのピンの列数と入力回路のピンの列数とが異なっていたとしても、出力回路は横方向の隣接するピンの信号が反転したデータを出力すれば、主コネクタで縦および横方向の隣接するピンの信号が反転するデータに変換し、周辺コネクタは縦および横方向の隣接するピンの信号が反転したデータを入力回路へ出力し、入力回路では主コネクタから出力された縦および横方向の隣接するピンの信号が反転したデータを再び、横方向の隣接するピンの信号が反転するデータに戻すことができる。このため、周辺コネクタの縦及び横方向の隣接する信号や入力回路の横方向隣接する信号が信号線のショートにより、或いは、信号線の断線により極性が反転していない場合には、周辺制御手段はコマンドを正常に受信できないので、周辺コネクタの縦及び横方向の隣接するピンや入力回路の横方向の隣接するピン又はその周辺の信号線がショートしていたり、或いは周辺コネクタや入力回路のいずれかのピン又はそのピンに繋がる信号線が断線していた場合には、周辺制御手段は、主制御手段の出力手段によって出力されるコマンドを正常に受信することができない。これにより、周辺コネクタや入力回路の異常、或いはその周辺の信号線の異常を検知することができる。よって、かかる異常の無い状態で遊技を実行できるので、主制御手段から周辺制御手段へ正常にコマンドを出力して、遊技の周辺制御を正

常に行わせることができる。

更には、主コネクタによって、出力回路から出力される隣接するピンの信号が反転したデータを、主コネクタの縦および横方向の隣接するピンの信号が反転したデータに変換したとしても、入力回路により再び横方向の隣接するピンの信号が反転したデータに戻すことができる。よって、入力回路の入力に横方向の隣接するピンの信号が反転したデータを用いる場合も、入力回路により横方向の隣接するピンの信号が反転したデータへの変換ができる。

遊技機 5 において、前記周辺コネクタの各ピンは 2 列に配列されて構成され、前記入力回路の各ピンは 1 列に配列されて構成されており、前記周辺コネクタの各ピンと前記入力回路の各ピンとの接続においては、前記周辺コネクタの一方の面から 1 列目で且つ一方の端から奇数番目の各ピンと、前記周辺コネクタの一方の面から 2 列目で且つ一方の端から偶数番目の各ピンとを、前記入力回路の一方の端から奇数または偶数番目の各ピンに、各々接続して構成され、前記周辺コネクタの一方の面から 1 列目で且つ一方の端から偶数番目の各ピンと、前記周辺コネクタの一方の面から 2 列目で且つ一方の端から奇数番目の各ピンとを、前記入力回路の一方の端から偶数または奇数番目の各ピンに、各々接続して構成されているものであることを特徴とする遊技機 6。

遊技機 6 によれば、周辺コネクタのピンが 2 列であり入力回路のピンが 1 列であって列数が異なっていたとしても、出力回路は横方向の隣接するピンの信号が反転した 1 列のデータを出力すれば、周辺コネクタは、主コネクタで変換された縦および横方向の隣接するピンの信号が反転した 2 列のデータを入力回路へ出力し、入力回路で再び横方向の隣接するピンの信号が反転した 1 列のデータに変換することができる。

更には、周辺コネクタや入力回路の異常、或いはその周辺の信号線の異常をチェックする場合には、周辺コネクタのピンが 2 列であり入力回路のピンが 1 列であって列数が異なっていたとしても、出力回路には特に手を加える必要はなく、横方向の隣接するピンの信号が反転した 1 列のデータを出力すればよいという効果がある。

遊技に関する主な制御を行う主制御手段と、その主制御手段から出力されるコマンドに基づいて前記遊技に関する周辺制御を行う周辺制御手段とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、複数ビットのデータをパラレル方式により出力する出力回路と、その出力回路から出力されるデータの出力端となる主コネクタと、前記出力回路及び主コネクタを介して前記データを前記周辺制御手段へ出力する出力手段とを備え、前記周辺制御手段は、前記主制御手段の主コネクタから出力されるデータの入力端となる周辺コネクタと、前記主制御手段の出力回路から出力されたデータであって、その周辺コネクタを介して入力されたデータをパラレル方式により入力する入力回路とを備え、前記主制御手段の出力手段は、前記周辺制御手段へ出力するコマンドの少なくとも 1 つについて、前記主コネクタから出力されるデータを、その出力回路の横方向の隣接するピンの信号を反転するデータとするように構成されており、前記主コネクタから出力される横方向の隣接するピンの信号が反転したデータを、前記周辺コネクタの縦および横方向の隣接するピンの信号が反転するデータとなるように、前記周辺コネクタは構成されていることを特徴とする遊技機 7。

遊技機 7 によれば、主コネクタのピンの列数と周辺コネクタのピンの列数とが違っていたとしても、出力回路は横方向の隣接するピンの信号が反転したデータを出力すれば、周辺コネクタで縦および横方向の隣接するピンの信号が反転するデータに変換することができる。このため、主コネクタの横方向の隣接する信号や周辺コネクタの縦および横の隣接する信号が信号線のショートにより、或いは、信号線の断線により極性が反転していない場合には、周辺制御手段はコマンドを正常に受信できないので、主コネクタの横方向の隣接するピンや周辺コネクタの縦および横方向の隣接するピン又はその周辺の信号線がショートしていたり、或いは主コネクタや周辺コネクタのいずれかのピン又はそのピンに繋がる信号線が断線していた場合には、周辺制御手段は、主制御手段の出力手段によって出力されるコマンドを正常に受信することができない。これにより、主コネクタや周辺コネクタの異常、或いはその周辺の信号線の異常を検知することができる。よって、かかる異常

の無い状態で遊技を実行できるので、主制御手段から周辺制御手段へ正常にコマンドを出力して、遊技の周辺制御を正常に行わせることができる。

更には、主コネクタや周辺コネクタの異常、或いはその周辺の信号線の異常をチェックする場合には、主コネクタのピンの列数と周辺コネクタのピンの列数とが異なっていたとしても、出力回路には特に手を加える必要はなく、出力回路からは横方向の隣接するピンの信号が反転したデータを出力すればよいという効果がある。

遊技機 7 において、前記主コネクタの各ピンは 1 列に配列されて構成され、前記周辺コネクタの各ピンは 2 列に配列されて構成されており、前記主コネクタの各ピンと前記周辺コネクタの各ピンとの接続においては、前記主コネクタの一方の端から奇数または偶数番目の各ピンを、前記周辺コネクタの一方の面から 1 列目で且つ一方の端から奇数番目の各ピンと、前記周辺コネクタの一方の面から 2 列目で且つ一方の端から偶数番目の各ピンとに、各々接続して構成され、前記主コネクタの一方の端から偶数または奇数番目の各ピンを、前記周辺コネクタの一方の面から 1 列目で且つ一方の端から偶数番目の各ピンと、前記周辺コネクタの一方の面から 2 列目で且つ一方の端から奇数番目の各ピンとに、各々接続して構成されているものであることを特徴とする遊技機 8。

遊技機 8 によれば、主コネクタのピンが 1 列であり周辺コネクタのピンが 2 列であって列数が異なっていたとしても、出力回路は横方向の隣接するピンの信号が反転した 1 列のデータを出力すれば、周辺コネクタで縦および横方向の隣接するピンの信号が反転する 2 列のデータに変換することができる。

更には、主コネクタや周辺コネクタの異常、或いはその周辺の信号線の異常をチェックする場合には、主コネクタのピンが 1 列であり周辺コネクタのピンが 2 列であって列数が異なっていたとしても、出力回路には特に手を加える必要はなく、出力回路は横方向の隣接するピンの信号が反転した 1 列データを出力すればよいという効果がある。

遊技機 1 から 8 のいずれかにおいて、前記主制御手段から出力されるコマンドであって、前記出力回路から出力されるデータを、その出力回路の横方向の隣接するピンの信号が反転するデータとするコマンドは、前記遊技機の電源が投入されたときに前記周辺制御手段に出力されるコマンドとされていることを特徴とする遊技機 9。

遊技機 9 によれば、遊技機の電源が投入されたときに主制御手段から周辺制御手段へ出力されるコマンドは、主制御手段の出力回路から出力されるデータを、その出力回路の横方向の隣接するピンの信号が反転するデータとするコマンドとなるように構成されているので、主コネクタや周辺コネクタの異常、或いはその周辺の信号線の異常が発生した場合には、遊技機の電源が投入されたときに、これらを検出することができる。

遊技機 1 から 9 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機 10。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示装置において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【手続補正 2 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 4 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 4 9】

遊技機 1 から 9 のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機 11。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操

作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【手続補正 22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0250

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0250】

遊技機 1 から 9 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機 1 2。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。