

【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 2 年 9 月 3 日 (2020.9.3)

【公開番号】特開 2020-110676 (P2020-110676A)  
 【公開日】令和 2 年 7 月 27 日 (2020.7.27)  
 【年通号数】公開・登録公報 2020-029  
 【出願番号】特願 2020-72232 (P2020-72232)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 3 4

【手続補正書】  
 【提出日】令和 2 年 6 月 1 日 (2020.6.1)  
 【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】

所定の発光パターンで発光制御が行われ、遊技の結果が導出される複数の第 1 発光手段と、

遊技の進行に関するコマンドデータを送信するコマンド送信手段と、

前記コマンド送信手段から送信された前記コマンドデータを受信し、該コマンドデータに対応する演出の開始要求を出力可能な演出制御手段と、

所定の発光パターンで発光制御が行われる複数の第 2 発光手段と、

前記第 2 発光手段の発光パターンを制御可能な発光制御手段と、

1 つ以上の前記第 2 発光手段と接続可能な接続部を含み、前記発光制御手段が制御する前記第 2 発光手段の発光パターンに対応する駆動データに基づく制御信号を、該接続部に接続された 1 つ以上の前記第 2 発光手段に出力する発光駆動手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、

少なくとも受信した前記コマンドデータに対応する前記演出の開始要求を生成するための 1 つ又は複数の処理の集合であるオブジェクトを生成する処理情報生成手段と、

前記処理情報生成手段により生成された前記オブジェクトに基づいて前記演出の開始要求を生成する演出開始要求作成手段と、を有し、

前記第 2 発光手段は、

前記演出の開始要求に応じて、前記所定の発光パターンで発光制御が行われるよう構成されており、

前記発光制御手段は、

前記駆動データ、及び、前記駆動データに基づく制御信号の出力先を示す出力先情報を記憶可能な記憶手段と、

前記出力先情報で指定された出力先の前記第 2 発光手段と接続可能な前記発光駆動手段に前記駆動データを送信する駆動データ制御手段と、を有し、

前記駆動データは、複数種の色成分の輝度データを含み、

前記出力先情報は、前記接続部に接続される前記第 2 発光手段を特定可能な情報を含み

、

前記発光駆動手段は、

前記駆動データに基づく制御信号を、前記第 1 発光手段と前記第 2 発光手段とのうち前記第 2 発光手段に対してのみ出力するものであって、

前記出力先情報に基づいて前記接続部に接続された特定の第 2 発光手段に前記駆動データに応じた信号を出力する場合、該特定の第 2 発光手段の色成分に対応する前記輝度データを特定して、該輝度データに対応する信号を該特定の第 2 発光手段に出力するよう構成されてなる

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】

ところで、従来、ランプ（LED）を備えたパチンコ遊技機では、遊技の興趣を高めることを可能にする技術が求められている。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

本発明は、上記課題を解決するためになされたものであり、本発明の目的は、遊技の興趣を高めることが可能な遊技機を提供することである。

【手続補正 4】

【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】

所定の発光パターンで発光制御が行われ、遊技の結果が導出される複数の第 1 発光手段（例えば、特別図柄表示装置 61）と、

遊技の進行に関するコマンドデータを送信するコマンド送信手段（例えば、主制御回路 70）と、

前記コマンド送信手段から送信された前記コマンドデータを受信し、該コマンドデータに対応する演出の開始要求を出力可能な演出制御手段（例えば、副制御回路 200（より詳しくはホスト制御回路 210））と、

所定の発光パターンで発光制御が行われる複数の第 2 発光手段（例えば、LED 281）と、

前記第 2 発光手段の発光パターンを制御可能な発光制御手段（例えば、音声・LED 制御回路 202）と、

1 つ以上の前記第 2 発光手段と接続可能な接続部を含み、前記発光制御手段が制御する前記第 2 発光手段の発光パターンに対応する駆動データに基づく制御信号を、該接続部に接続された 1 つ以上の前記第 2 発光手段に出力する発光駆動手段（例えば、LED ドライバ 280）と、

を備え、

前記演出制御手段は、

少なくとも受信した前記コマンドデータに対応する前記演出の開始要求を生成するための 1 つ又は複数の処理の集合であるオブジェクトを生成する処理情報生成手段と、

前記処理情報生成手段により生成された前記オブジェクトに基づいて前記演出の開始要求を生成する演出開始要求作成手段と、を有し、

前記第2発光手段は、

前記演出の開始要求に応じて、前記所定の発光パターンで発光制御が行われるよう構成されており、

前記発光制御手段は、

前記駆動データ、及び、前記駆動データに基づく制御信号の出力先を示す出力先情報（例えば、制御部位の情報）を記憶可能な記憶手段（例えば、登録バッファ）と、

前記出力先情報で指定された出力先の前記第2発光手段と接続可能な前記発光駆動手段に前記駆動データを送信する駆動データ制御手段（例えば、シーケンサー）と、を有し、

前記駆動データは、複数種の色成分の輝度データを含み、

前記出力先情報は、前記接続部に接続される前記第2発光手段を特定可能な情報を含み

、

前記発光駆動手段は、

前記駆動データに基づく制御信号を、前記第1発光手段と前記第2発光手段とのうち前記第2発光手段に対してのみ出力するものであって、

前記出力先情報に基づいて前記接続部に接続された特定の第2発光手段に前記駆動データに応じた信号を出力する場合、該特定の第2発光手段の色成分に対応する前記輝度データを特定して、該輝度データに対応する信号を該特定の第2発光手段に出力するよう構成されてなる

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正5】

【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】

上記構成の本発明の遊技機によれば、遊技に対する遊技者の興味を高めることができる

。