

【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 4 年 3 月 22 日(2022.3.22)

【公開番号】特開 2020-156764(P2020-156764A)
【公開日】令和 2 年 10 月 1 日(2020.10.1)
【年通号数】公開・登録公報 2020-040
【出願番号】特願 2019-59581(P2019-59581)
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 4

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 3 月 11 日(2022.3.11)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行うことが可能であり、遊技盤と該遊技盤と異なる遊技機用枠とを有する遊技機であって、

前記遊技盤および前記遊技機用枠の各々に、複数の検出手段が設けられており、

前記検出手段から出力される検出信号が入力され、該入力に関する所定異常を検出可能であるとともに、該所定異常の検出にもとづく所定異常信号を出力可能なインターフェース手段と、

前記遊技盤に設けられた各検出手段からの検出信号が入力される複数のインターフェース手段の各々から出力される複数の前記所定異常信号のワイヤードオア接続による第 1 合成信号を生成する第 1 合成信号出力手段と、

30

前記遊技機用枠に設けられた各検出手段からの検出信号が入力される複数のインターフェース手段の各々から出力される複数の前記所定異常信号のワイヤードオア接続による第 2 合成信号を生成する第 2 合成信号出力手段と、

前記第 1 合成信号出力手段と前記第 2 合成信号出力手段とから出力される前記第 1 合成信号と前記第 2 合成信号とにもとづいて異常に関する異常制御を実行可能な遊技制御手段と

、
異常に関する報知を実行可能な演出制御手段と、

を備え、

40

前記遊技制御手段が前記第 1 合成信号にもとづいて前記異常制御を実行する条件は、前記第 2 合成信号にもとづいて前記異常制御を実行する条件と異なり、

前記遊技制御実行手段は、前記第 1 合成信号にもとづく前記異常制御及び前記第 2 合成信号にもとづく前記異常制御として、異常通知信号を前記演出制御手段に送信し、

前記異常通知信号は、異常の種類を特定可能な信号である

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

50

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

手段 A の遊技機は、

遊技を行うことが可能であり、遊技盤と該遊技盤と異なる遊技機用枠とを有する遊技機であって、

前記遊技盤および前記遊技機用枠の各々に、複数の検出手段が設けられており、

前記検出手段から出力される検出信号が入力され、該入力に関する所定異常を検出可能であるとともに、該所定異常の検出にもとづく所定異常信号を出力可能なインターフェース手段と、

前記遊技盤に設けられた各検出手段からの検出信号が入力される複数のインターフェース手段の各々から出力される複数の前記所定異常信号のワイヤードオア接続による第 1 合成信号を生成する第 1 合成信号出力手段と、

前記遊技機用枠に設けられた各検出手段からの検出信号が入力される複数のインターフェース手段の各々から出力される複数の前記所定異常信号のワイヤードオア接続による第 2 合成信号を生成する第 2 合成信号出力手段と、

前記第 1 合成信号出力手段と前記第 2 合成信号出力手段とから出力される前記第 1 合成信号と前記第 2 合成信号とにもとづいて異常に関する異常制御を実行可能な遊技制御手段と

異常に関する報知を実行可能な演出制御手段と、

を備え、

前記遊技制御手段が前記第 1 合成信号にもとづいて前記異常制御を実行する条件は、前記第 2 合成信号にもとづいて前記異常制御を実行する条件と異なり、

前記遊技制御実行手段は、前記第 1 合成信号にもとづく前記異常制御及び前記第 2 合成信号にもとづく前記異常制御として、異常通知信号を前記演出制御手段に送信し、

前記異常通知信号は、異常の種類を特定可能な信号であることを特徴としている。

手段 1 の遊技機は、

遊技を行うことが可能であり、第 1 部材（例えば、盤側部材）と該第 1 部材と異なる第 2 部材（例えば、枠側部材）とを有する遊技機（例えば、特徴部 0 4 5 S G のパチンコ遊技機 1）であって、

前記第 1 部材および前記第 2 部材の各々に、複数の検出手段（例えば、盤側部材の第 1 始動口スイッチ 2 2 A やカウントスイッチ 2 3 等の 6 つのスイッチと、枠側部材の第 1 アウト確認スイッチ 0 4 5 S G 2 1 や第 1 入賞確認スイッチ 0 4 5 S G 2 3 等の 4 つのスイッチ）が設けられており、

前記検出手段から出力される検出信号が入力され、該入力に関する所定異常（例えば、入力側信号線の断線（抜け）や短絡）を検出可能であるとともに、該所定異常の検出にもとづく所定異常信号（例えば、異常検知信号）を出力可能なインターフェース手段（例えば、インターフェース集積回路 0 4 5 S G 3 0）と、

前記第 1 部材に設けられた各検出手段からの検出信号が入力される複数のインターフェース手段（例えば、盤側部材に設けられた 6 つの各種スイッチが接続される 3 つのインターフェース集積回路 0 4 5 S G 3 0）の各々から出力される複数の前記所定異常信号のワイヤードオア接続による第 1 合成信号（例えば、B - I F 信号）を生成する第 1 合成信号出力手段（例えば、各インターフェース集積回路 0 4 5 S G 3 0 に対応して設けられた 3 つの B - I F 信号用ワイヤードオア接続用スイッチ 0 4 5 S G 4 1）と、

前記第 2 部材に設けられた各検出手段からの検出信号が入力される複数のインターフェース手段（例えば、枠側部材に設けられた 4 つの各種スイッチが接続される 2 つのインターフェース集積回路 0 4 5 S G 3 0）の各々から出力される複数の前記所定異常信号のワイヤードオア接続による第 2 合成信号（例えば、W - I F 信号）を生成する第 2 合成信号出力手段（例えば、各インターフェース集積回路 0 4 5 S G 3 0 に対応して設けられた 2 つの W - I F 信号用ワイヤードオア接続用スイッチ 0 4 5 S G 4 2）と、

10

20

30

40

50

前記第 1 合成信号出力手段と前記第 2 合成信号出力手段とから出力される前記第 1 合成信号と前記第 2 合成信号とにもとづいて異常に関する異常制御を実行可能な制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、
を備え、

前記制御手段が、前記第 1 合成信号にもとづいて前記異常制御を実行する条件は、前記第 2 合成信号にもとづいて前記異常制御を実行する条件とは異なる（例えば、B - I F 信号については、メイン側エラー処理によって B - I F 信号が検知（L）状態となったと判定されたときに遊技禁止並びに盤側インターフェースエラーを通知するエラー指定コマンドを送信する異常制御を実行するのに対し、W - I F 信号については、タイマ割り込みによって遊技が可能となる前の W - I F 信号判定処理において W - I F 信号が検知（L）状態となったと判定されたときに、遊技禁止にすることなく枠側インターフェースエラーを通知するエラー指定コマンドを送信する異常制御を実行する）
ことを特徴としている。

この特徴によれば、制御手段への入力信号を増やすことなく、適切に異常制御を実行することができる。

10

20

30

40

50