

【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 6 月 23 日(2022.6.23)

【公開番号】特開 2022-53740(P2022-53740A)
【公開日】令和 4 年 4 月 6 日(2022.4.6)
【年通号数】公開公報(特許)2022-061
【出願番号】特願 2020-160541(P2020-160541)
【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 9 9

A 6 3 F 5/04 6 0 1 B

A 6 3 F 5/04 6 0 1 A

【手続補正書】
【提出日】令和 4 年 6 月 15 日(2022.6.15)
【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】

20

【特許請求の範囲】
【請求項 1】

発光により演出を行う発光手段と、
前記発光手段を駆動するための発光駆動手段と、
前記発光駆動手段に発光データに基づいた制御データを出力することにより前記発光駆動手段の駆動制御を行う発光制御手段と、
遊技の進行を制御し、遊技の進行に基づいて前記発光制御手段にコマンドを送信する遊技制御手段と、を備え、
前記発光手段は、特定発光部を含む複数の発光部を有し、
前記発光制御手段は、
前記遊技制御手段からの前記コマンドに応じて、前記発光データを決定するための発光データ決定手段と、
前記複数の発光部の発光態様を表す前記発光データに基づいて、発光態様のための制御を行う発光態様制御手段と、
前記特定発光部の発光態様を表す特定発光データを生成する特定発光データ生成手段と、を有し、
前記発光態様制御手段は、前記発光データに基づいて、前記制御データを生成し、生成した前記制御データを所定バッファにセットし、
前記特定発光データ生成手段は、
前記特定発光データのために前記所定バッファに設けられたデータ領域に前記特定発光データをセットし、
前記発光駆動手段に前記制御データを出力するタイミングで前記特定発光データを前記所定バッファにセットするが、
前記発光態様制御手段は、前記発光駆動手段に前記制御データを出力するタイミングか否かに関わらず、前記所定バッファに前記制御データをセットすることを特徴とする遊技機。

30

40

【手続補正 2】
【補正対象書類名】明細書

50

【補正対象項目名】 0 0 0 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 2 】

従来の遊技機において、ランプデータ生成手段がランプデータを生成してレイヤーにランプデータを設定し、設定されたランプデータに基づいて演出用ランプの演出を実行する遊技機が提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【 手続補正 3 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 3 】

【特許文献 1】 特開 2 0 0 4 - 0 7 6 1 8 0 号公報

【 手続補正 4 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 4 】

しかしながら、このような遊技機では、設定されたランプデータ（以下、「発光データ」ともいう）と一部が異なる発光データによるランプ演出を実行する場合、一部が異なる別の発光データを用意しておかなければならず、大部分において重複した複数の発光データを管理しなければならなくなり、発光データを効率よく管理することができなくなるという問題があった。

【 手続補正 5 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 5 】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、発光データを効率よく管理することができる遊技機を提供することを目的とする。

【 手続補正 6 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 7 】

発光により演出を行う発光手段（例えば、第 1 ランプ群 1 0 1 1、第 7 ランプ群 1 0 1 7、第 8 ランプ群 1 0 1 8、ドットマトリクス部 1 0 1 9、特殊ランプ群 1 1 2 0）と、前記発光手段を駆動するための発光駆動手段（例えば、ドライバ I C 1 0 2 1 a ~ 1 0 2 1 b、ドライバ I C 1 0 2 7 a ~ 1 0 2 7 d、ドライバ I C 1 0 2 8 a ~ 1 0 2 8 c、ドライバ I C 1 0 2 9 a ~ 1 0 2 9 h）と、
前記発光駆動手段に発光データに基づいた制御データを出力することにより前記発光駆動手段の駆動制御を行う発光制御手段（例えば、副制御回路 2 0 0 のサブ C P U 9 8 1）と

—
遊技の進行を制御し、遊技の進行に基づいて前記発光制御手段にコマンド（例えば、入力状態コマンド、入賞作動コマンド、メダル投入（ベット）コマンド、スタートコマンド及び初期化コマンド）を送信する遊技制御手段（例えば、主制御回路 1 0 0）と、を備え、

10

20

30

40

50

前記発光手段は、特定発光部（例えば、特殊ランプ群 1 1 2 0）を含む複数の発光部を有し、

前記発光制御手段は、

前記遊技制御手段からの前記コマンドに応じて、前記発光データを決定するための発光データ決定手段（例えば、演出登録タスクを実行するサブCPU 9 8 1）と、

前記複数の発光部の発光態様を表す前記発光データに基づいて、発光態様のための制御を行う発光態様制御手段（例えば、ランプ制御タスクを実行するサブCPU 9 8 1）と、

前記特定発光部の発光態様を表す特定発光データを生成する特定発光データ生成手段（例えば、割込み制御処理を実行するサブCPU 9 8 1）と、を有し、

前記発光態様制御手段は、前記発光データに基づいて、前記制御データを生成し、生成した前記制御データを所定バッファ（例えば、ランプドライバ（ソフトウェア）のバッファ）にセットし、

前記特定発光データ生成手段は、

前記特定発光データのために前記所定バッファに設けられたデータ領域（例えば、割込み制御処理の「制御データ」又は「ランプドライバのバッファ」）に前記特定発光データをセットし、

前記発光駆動手段に前記制御データを出力するタイミングで前記特定発光データを前記所定バッファにセットするが、

前記発光態様制御手段は、前記発光駆動手段に前記制御データを出力するタイミングか否かに関わらず、前記所定バッファに前記制御データをセットする

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 7】

【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】

上記構成の遊技機によれば、発光データを効率よく管理することができる。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】1 4 3 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【1 4 3 3】

S 6 7 3 において、サブCPU 9 8 1 は、LEDドライバIC転送処理を実行する。LEDドライバIC転送処理において、サブCPU 9 8 1 は、LEDドライババッファ（ランプドライバ（ソフトウェア）のバッファ）に登録された制御データをドライバICに転送する。S 6 7 3 の処理を実行した後、サブCPU 9 8 1 は、割込み制御処理を終了する。

10

20

30

40

50