

【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30年11月22日(2018.11.22)

【公開番号】特開2018-126617(P2018-126617A)

【公開日】平成30年8月16日(2018.8.16)

【年通号数】公開・登録公報2018-031

【出願番号】特願2018-99425(P2018-99425)

【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

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 6 D

【手続補正書】

【提出日】平成30年10月10日(2018.10.10)

【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】

遊技を行う遊技機であって、

ベース部と、該ベース部の前面を開放した開放状態と閉鎖した閉鎖状態との間で変化する扉体部と、を有する遊技機本体と、

前記遊技機本体から突出した状態で、該遊技機本体に保持される装飾体と、

複数の電子部品を制御する制御手段と、

前記制御手段から出力される制御信号に基づいて、前記電子部品を駆動させるための駆動信号を出力する出力手段とを備え、

前記出力手段は、制御信号の入力を受けてから所定期間経過後に駆動信号の出力を停止する停止手段を含み、

前記制御手段は、制御信号を出力し前記所定期間を越えて前記電子部品を継続して駆動させる場合、該制御信号を出力してから前記所定期間が経過するまでの間に、再度制御信号を出力する、

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】0 0 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

従来、遊技機に設けられるモータとして、電圧パルスが個別に供給される複数の励磁コイルを有するステッピングモータを使用するものがある。

【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】

【0003】

例えば、特許文献1では、ステッピングモータの動作を制御するための制御信号に応じてステッピングモータの各励磁コイルに電圧パルス信号が個別に供給され、そして、電圧パルス信号が各励磁コイルとともに並行入力され、該並行入力された各電圧パルス信号の入力状態に対応する単一信号であるフィードバック信号に基づいて、ステッピングモータの動作異常が判定される。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

【特許文献1】特開2011-104147号公報

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

しかし、特許文献1では、ステッピングモータ等の電子部品の動作を制御する制御信号が、意図せずに途切れてしまった場合には、電子部品の動作が不安定化する可能性がある。

【手続補正6】

【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】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技機に設けられた電子部品をより安定して動作させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正7】

【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】

(A) 上記目的を達成するため、本願に係る遊技機は、遊技を行う遊技機(例えば、パチンコ遊技機1、パチンコ遊技機600、パチンコ遊技機901など)であって、

ベース部(例えば、遊技盤2、遊技機用枠3、及び外枠60)と、該ベース部の前面を開放した開放状態(例えば、図5(b)に示すように、前面扉体50が遊技機用枠3から離間している状態)と閉鎖した閉鎖状態(例えば、図5(a)に示すように、前面扉体50が遊技機用枠3を覆った状態)との間で変化する扉体部(例えば、前面扉体50)と、を有する遊技機本体(例えば、パチンコ遊技機1、パチンコ遊技機600から装飾体を除いた部分)と、

前記遊技機本体から突出した状態で、該遊技機本体に保持される装飾体(例えば、第1装飾体200、第2装飾体300、第3装飾体400、第4装飾体500)と、

複数の電子部品(例えば、駆動機構90201(各種モータ)、ソレノイド、センサ、第2ランプ部90202、第3ランプ部90203、第4ランプ部90204、第5ランプ部90205等)を制御する制御手段(例えば、演出制御用CPU90120、VDP90123A、専用IC等)と、

前記制御手段から出力される制御信号に基づいて、前記電子部品を駆動させるための駆動信号を出力する出力手段（例えば、シリアル・パラレル変換 I C 9 0 9 1 B ~ 9 0 9 5 B 等）とを備え、

前記出力手段は、制御信号の入力を受けて（例えば、図 2 1 の時刻 t_1 ）から所定期間（例えば、図 2 1 の所定期間 T ）経過後に駆動信号の出力を停止する停止手段（図 2 1：タイムアウト機能）を含み、

前記制御手段は、制御信号を出力し前記所定期間を越えて前記電子部品を継続して駆動させる場合、該制御信号を出力してから前記所定期間が経過するまでの間（例えば、時刻 t_1 から所定期間 T が経過するまでの間）に、再度制御信号を出力することを特徴とする。

このような構成によれば、電子部品の動作不具合を回避することができるため、電子部品をより安定して制御することができる。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 8】

（1）上記目的を達成するため、他の遊技機は、遊技を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1、パチンコ遊技機 6 0 0、パチンコ遊技機 9 0 1 など）であって、

ベース部（例えば、遊技盤 2、遊技機用枠 3、及び外枠 6 0）と、該ベース部の前面を開放した開放状態（例えば、図 5（b）に示すように、前面扉体 5 0 が遊技機用枠 3 から離間している状態）と閉鎖した閉鎖状態（例えば、図 5（a）に示すように、前面扉体 5 0 が遊技機用枠 3 を覆った状態）との間で変化する扉体部（例えば、前面扉体 5 0）と、を有する遊技機本体（例えば、パチンコ遊技機 1、パチンコ遊技機 6 0 0 から装飾体を除いた部分）と、

前記遊技機本体から突出した状態で、該遊技機本体に保持される装飾体（例えば、第 1 装飾体 2 0 0、第 2 装飾体 3 0 0、第 3 装飾体 4 0 0、第 4 装飾体 5 0 0）と、

複数の電子部品（例えば、駆動機構 9 0 2 0 1（各種モータ）、ソレノイド、センサ、第 2 ランプ部 9 0 2 0 2、第 3 ランプ部 9 0 2 0 3、第 4 ランプ部 9 0 2 0 4、第 5 ランプ部 9 0 2 0 5 等）を制御する制御手段（例えば、演出制御用 C P U 9 0 1 2 0、V D P 9 0 1 2 3 A、専用 I C 等）と、

前記制御手段から出力される制御信号に基づいて、前記電子部品を駆動させるための駆動信号を出力する出力手段（例えば、シリアル・パラレル変換 I C 9 0 9 1 B ~ 9 0 9 5 B 等）とを備え、

前記出力手段は、制御信号の入力を受けて（例えば、図 2 1 の時刻 t_1 ）から所定期間（例えば、図 2 1 の所定期間 T ）経過後に駆動信号の出力を停止する停止手段（図 2 1：タイムアウト機能）を含み、

前記制御手段は、制御信号を出力し前記所定期間を越えて前記電子部品を継続して駆動させる場合、該制御信号を出力してから前記所定期間が経過するまでの間（例えば、時刻 t_1 から所定期間 T が経過するまでの間）に、該制御信号を出力し、

前記装飾体は、前記扉体部が閉鎖状態にある場合に、一部（例えば、垂直部 2 2 0 b、3 2 0 b、4 2 0 b、5 2 0 b）が前記ベース部と前記扉体部とで狭持されることで、前記遊技機本体に保持されることを特徴とする。

このような構成によれば、遊技機本体から突出する装飾体を安定した状態で保持することができる遊技機を提供することができる。また、電子部品の動作不具合を回避することができるため、電子部品をより安定して制御することができる。