

【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8月27日(2020.8.27)

【公開番号】特開2018-175266(P2018-175266A)

【公開日】平成30年11月15日(2018.11.15)

【年通号数】公開・登録公報2018-044

【出願番号】特願2017-77942(P2017-77942)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

【手続補正書】

【提出日】令和2年7月10日(2020.7.10)

【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、

第1制御手段と、

前記第1制御手段から受信した制御情報に応じて制御を行う第2制御手段と、

演出動作を行うことが可能な可動部材と、

前記可動部材に設けられ、前記可動部材が前記演出動作を行うことによって視認可能となる発光部と、を備え、

前記第1制御手段は、

制御情報を生成し、制御情報格納領域に格納する制御情報生成手段と、

前記制御情報格納領域に格納された制御情報を前記第2制御手段に対して送信する制御情報送信手段と、を含み、

前記制御情報生成手段は、1単位の遊技である単位遊技における第1タイミングと第2タイミングを含む複数のタイミング毎に前記第1制御手段の制御状態を特定可能な複数種類の状態制御情報を生成する状態制御情報生成手段を含み、

前記状態制御情報生成手段が一のタイミングにおいて生成する複数種類の状態制御情報は、一の単位遊技と他の単位遊技で変化し得る制御状態であって、一の単位遊技における第1タイミングと第2タイミングで変化しない制御状態を特定可能な第1状態制御情報と、一の単位遊技における第1タイミングと第2タイミングで変化し得る制御状態を特定可能な第2状態制御情報と、を含み、

前記状態制御情報生成手段は、複数のタイミングのうちいずれのタイミングにおいても、共通する複数種類の状態制御情報を、共通の制御にて生成し、

前記第2制御手段は、

検査条件が成立したときに、前記可動部材に検査用動作を行わせることが可能な動作制御手段と、

前記可動部材が前記演出動作を行って前記発光部が視認可能となっているときに前記発光部を発光させることが可能な発光制御手段とを含み、

前記動作制御手段は、前記可動部材に前記検査用動作を行わせて前記発光部を視認可能にすることが可能であり、

前記発光制御手段は、前記可動部材が前記検査用動作を行って前記発光部が視認可能と

なっているときに前記発光部が発光している状態にすることが可能である、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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

(A)遊技を行う遊技機であって、

第1制御手段と、

前記第1制御手段から受信した制御情報に応じて制御を行う第2制御手段と、

演出動作を行うことが可能な可動部材と、

前記可動部材に設けられ、前記可動部材が前記演出動作を行うことによって視認可能となる発光部と、を備え、

前記第1制御手段は、

制御情報を生成し、制御情報格納領域に格納する制御情報生成手段と、

前記制御情報格納領域に格納された制御情報を前記第2制御手段に対して送信する制御情報送信手段と、を含み、

前記制御情報生成手段は、1単位の遊技である単位遊技における第1タイミングと第2タイミングを含む複数のタイミング毎に前記第1制御手段の制御状態を特定可能な複数種類の状態制御情報を生成する状態制御情報生成手段を含み、

前記状態制御情報生成手段が一のタイミングにおいて生成する複数種類の状態制御情報は、一の単位遊技と他の単位遊技で変化し得る制御状態であって、一の単位遊技における第1タイミングと第2タイミングで変化しない制御状態を特定可能な第1状態制御情報と、一の単位遊技における第1タイミングと第2タイミングで変化し得る制御状態を特定可能な第2状態制御情報と、を含み、

前記状態制御情報生成手段は、複数のタイミングのうちいずれのタイミングにおいても、共通する複数種類の状態制御情報を、共通の制御にて生成し、

前記第2制御手段は、

検査条件が成立したときに、前記可動部材に検査用動作を行わせることが可能な動作制御手段と、

前記可動部材が前記演出動作を行って前記発光部が視認可能となっているときに前記発光部を発光させることができ発光制御手段とを含み、

前記動作制御手段は、前記可動部材に前記検査用動作を行わせて前記発光部を視認可能にすることが可能であり、

前記発光制御手段は、前記可動部材が前記検査用動作を行って前記発光部が視認可能となっているときに前記発光部が発光している状態にすることが可能である。

(1)遊技を行う遊技機(例えば、スロットマシン1、パチンコ遊技機)であって、

演出動作(例えば、演出用スイッチ401の操作演出を実行するときの第1役物302の演出用パターンの動作)を行うことが可能な可動部材(例えば、第1役物302、第2役物400)と、

検査条件が成立したときに、前記可動部材に検査用動作(例えば、第1役物302の初期動作、第1役物302の検査用パターンの動作)を行わせることができ動作制御手段(例えば、サブ制御部91が実行するステップS301～S308、S315～S317、S310の処理)と、

前記可動部材に設けられ、前記可動部材が前記演出動作を行うことによって視認可能となる発光部(例えば、演出用LED361～364、371～374)と、

前記可動部材が前記演出動作を行って前記発光部が視認可能となっているときに前記発光部を発光させることができ発光制御手段(例えば、サブ制御部91が実行するステップS309、S321の処理)とを備え、

前記動作制御手段は、前記可動部材に前記検査用動作を行わせて前記発光部を視認可能

にすることが可能であり（例えば、サブ制御部91がステップS301～S308、S315～S317、S310の処理を実行して第1役物302が初期動作を行ったときに演出用LED361～364、371～374の露出期間が発生し）、

前記発光制御手段は、前記可動部材が前記検査用動作を行って前記発光部が視認可能な状態に前記発光部が発光している状態にすることが可能である（例えば、サブ制御部91がステップS309、S321の処理を実行して第1役物302が初期移動することによって発生する演出用LED361～364、371～374の露出期間において演出用LED361～364、371～374が発光した状態になっていることを視認可能である）。