

【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 10 月 11 日(2022.10.11)

【公開番号】特開 2021-3252(P2021-3252A)
【公開日】令和 3 年 1 月 14 日(2021.1.14)
【年通号数】公開・登録公報 2021-002
【出願番号】特願 2019-117988(P2019-117988)
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

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 4 年 9 月 30 日(2022.9.30)

【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な遊技機であって、
第 1 部材に設けられた複数の検出手段と、
前記第 1 部材と接続可能な第 2 部材に設けられた制御手段と、
前記制御手段からの制御信号に基づいて電気部品を駆動可能な駆動手段と、
複数の格納領域に第 1 情報または第 2 情報が格納されて記憶可能な記憶手段と、を備え

、
前記記憶手段は、前記複数の検出手段による検出状態に関連する状態情報が入力された場合に前記複数の検出手段のそれぞれに対応する状態情報に応じて、前記複数の格納領域のそれぞれに第 1 情報または第 2 情報が格納され、

30

前記制御手段は、

前記複数の格納領域の全てに第 1 情報が格納されている場合に、少なくとも前記第 1 部材と前記第 2 部材とが正常に接続されていないと判定可能であり、

前記複数の格納領域に特定組合せで第 1 情報と第 2 情報とが格納されている場合に、前記第 1 部材と前記第 2 部材とが正常に接続されていると判定可能であり、

前記第 1 部材と前記第 2 部材とが正常に接続されていないと判定された場合に、

前記駆動手段による駆動が停止した停止状態に制御可能であり、

前記第 1 部材と前記第 2 部材とが正常に接続されていると判定された場合とは異なる発光制御を実行可能であり、

40

前記複数の検出手段に含まれる特定の検出手段が正常に接続されていないと判定された場合に、接続異常を報知する特定報知制御を実行可能である、

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】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

50

上記目的を達成するために、本願の請求項に係る遊技機は、
遊技を行うことが可能な遊技機であって、
第 1 部材に設けられた複数の検出手段と、
前記第 1 部材と接続可能な第 2 部材に設けられた制御手段と、
前記制御手段からの制御信号に基づいて電気部品を駆動可能な駆動手段と、
複数の格納領域に第 1 情報または第 2 情報が格納されて記憶可能な記憶手段と、を備え、
前記記憶手段は、前記複数の検出手段による検出状態に関連する状態情報が入力された場
合に前記複数の検出手段のそれぞれに対応する状態情報に応じて、前記複数の格納領域の
それぞれに第 1 情報または第 2 情報が格納され、
前記制御手段は、
前記複数の格納領域の全てに第 1 情報が格納されている場合に、少なくとも前記第 1 部材
と前記第 2 部材とが正常に接続されていないと判定可能であり、
前記複数の格納領域に特定組合せで第 1 情報と第 2 情報とが格納されている場合に、前記
第 1 部材と前記第 2 部材とが正常に接続されていると判定可能であり、
前記第 1 部材と前記第 2 部材とが正常に接続されていないと判定された場合に、
前記駆動手段による駆動が停止した停止状態に制御可能であり、
前記第 1 部材と前記第 2 部材とが正常に接続されていると判定された場合とは異なる発光
制御を実行可能であり、
前記複数の検出手段に含まれる特定の検出手段が正常に接続されていないと判定された場
合に、接続異常を報知する特定報知制御を実行可能である。

10

20

上記目的を達成するために、他の遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、第 1 部材（例えば遊技機用枠 3 など）に設けられた複数の検出手段（例えばプッシュセンサ 3 5 B、コントローラ原点検出スイッチ 2 5 A K C 3、コントローラ傾倒検出スイッチ 2 5 A K C 4、開閉部材原点検出スイッチ 2 5 A K C 5、開閉部材開放検出スイッチ 2 5 A K C 6 など）と、前記第 1 部材と接続可能な第 2 部材（例えば遊技盤 2 など）に設けられた制御手段（例えば演出制御基板 1 2 の演出制御用マイクロコンピュータ 2 5 A K 1 2 0 など）と、前記制御手段からの制御信号に基づいて電気部品を駆動可能な駆動手段（例えば振動用モータ 3 1 2 など）と、複数の格納領域に第 1 情報または第 2 情報が格納されて記憶可能な記憶手段（例えば外部 R A M 2 5 A K 1 2 2 の状態データ記憶エリア 2 5 A K 1 2 2 A など）と、を備え、前記記憶手段は、前記複

30

40

。
 これにより、遊技機を適切に制御可能となる。