

【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 3 年 10 月 21 日 (2021.10.21)

【公開番号】特開 2020-108653 (P2020-108653A)
【公開日】令和 2 年 7 月 16 日 (2020.7.16)
【年通号数】公開・登録公報 2020-028
【出願番号】特願 2019-405 (P2019-405)
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 9 月 9 日 (2021.9.9)

【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】

所定の態様で発光可能な第 1 の発光手段と、
前記第 1 の発光手段により発光される発光態様に対応する駆動データを所定の領域に記憶可能なデータ記憶手段と、
前記データ記憶手段に記憶される前記駆動データに基づく制御信号を、前記第 1 の発光手段に出力する発光駆動手段と、
前記駆動データを前記データ記憶手段の所定の領域に設定するデータ設定手段と、
ユーザが操作可能な操作手段と、
ユーザによる操作に応じて、前記第 1 の発光手段の輝度を変更可能な第 1 発光制御手段と、
前記第 1 の発光手段とは別に設けられる第 2 の発光手段と、
前記第 2 の発光手段の輝度を変更可能な第 2 発光制御手段と、
遊技にかかわる遊技データが記憶された読込専用記憶領域と、
遊技にかかわる遊技データを読み書き可能な揮発性記憶領域と、
前記読込専用記憶領域に記憶された前記遊技データを読み込んで前記揮発性記憶領域に書き込むロード処理を実行する転送実行手段と、
ウォッチドッグタイマと、
特定音を出力可能な第 1 出力手段と、
特定音以外の音を出力可能な第 2 出力手段と、を備えた遊技機であって、
前記データ設定手段は、
前記操作手段が操作されたときには、新たな駆動データとして、輝度を変更されたものの駆動データを設定可能に構成されており、
前記第 2 発光制御手段は、
前記操作手段が操作されたことに応じて前記第 1 の発光手段の輝度を変更されるとき、前記第 1 の発光手段の輝度を変更されるタイミングとは異なるタイミングで、前記第 2 の発光手段の輝度を変更可能に構成されており、
前記転送実行手段は、
前記ロード処理に要する時間の上限値をセットする上限値セット手段と、
前記ロード処理の実行時間が前記上限値セット手段によりセットされた上限値を超えて

いない場合、前記ウォッチドッグタイマの計時をクリアするクリア手段と、を有し、

ユーザによる操作に応じて音量が変更されるよう制御されたときに、前記第1出力手段について、該操作によって音量変更処理が実行されたにもかかわらず特定音の出力としては該音量変更処理の結果にもとづく音量を出力せずに、該操作が行われる前後において一定音量が出力されるよう出力制御を実行可能であり、

前記第1の発光手段及び前記第2の発光手段のうちの少なくとも何れかにおいて複数色のそれぞれを出力するにあたり、ユーザによる操作前および操作後のいずれにおいても、青色の輝度減衰値が最も大きく且つ赤色の輝度減衰値が最も小さくなるように出力可能である、

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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来、パチンコ機等の遊技機において、始動口に遊技球が入賞すると抽選が行われ、この抽選の結果にもとづいて、液晶表示器などに演出画像が表示される。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

このような従来 of 遊技機として、前面側に設けられた複数のLED等の発光体からなる発光装置を所定の態様で発光させることで、演出や装飾の用に供される遊技機が知られている。また、これらの発光装置の輝度を、予め設定されている範囲内で遊技者等が調整することが可能な遊技機が開示されている（例えば、特許文献1参照）。

【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2008-295551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】

ところで、近年、前面側に設けられた複数のLED等の発光体からなる発光装置も含めて、演出が派手なものとなってきた。そのため、発光装置の輝度が高いと、遊技者によってはそれがストレスに感じることもある。発光装置の輝度を遊技者等が操作できれば、遊技者が所望の輝度に調整することはできるが、それだけでは不十分な場合もある。

【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】

【 0 0 0 6 】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、発光手段の輝度をより好適に遊技者等が調整す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 】 0 0 0 7

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 0 7 】

上記目的を達成するため、本発明は、以下の遊技機を提供する。

所定の態様で発光可能な第1の発光手段と、

前記第1の発光手段により発光される発光態様に対応する駆動データを所定の領域に記憶可能なデータ記憶手段と、

前記データ記憶手段に記憶される前記駆動データに基づく制御信号を、前記第1の発光手段に出力する発光駆動手段と、

前記駆動データを前記データ記憶手段の所定の領域に設定するデータ設定手段と、

ユーザが操作可能な操作手段と、

ユーザによる操作に応じて、前記第1の発光手段の輝度を変更可能な第1発光制御手段と、

前記第1の発光手段とは別に設けられる第2の発光手段と、

前記第2の発光手段の輝度を変更可能な第2発光制御手段と、

遊技にかかわる遊技データが記憶された読込専用記憶領域と、

遊技にかかわる遊技データを読み書き可能な揮発性記憶領域と、

前記読込専用記憶領域に記憶された前記遊技データを読み込んで前記揮発性記憶領域に書き込むロード処理を実行する転送実行手段と、

ウォッチドッグタイマと、

特定音を出力可能な第1出力手段と、

特定音以外の音を出力可能な第2出力手段と、を備えた遊技機であって、

前記データ設定手段は、

前記操作手段が操作されたときには、新たな駆動データとして、輝度を変更されたのちの駆動データを設定可能に構成されており、

前記第2発光制御手段は、

前記操作手段が操作されたことに応じて前記第1の発光手段の輝度を変更されるとき、前記第1の発光手段の輝度を変更されるタイミングとは異なるタイミングで、前記第2の発光手段の輝度を変更可能に構成されており、

前記転送実行手段は、

前記ロード処理に要する時間の上限値をセットする上限値セット手段と、

前記ロード処理の実行時間が前記上限値セット手段によりセットされた上限値を超えていない場合、前記ウォッチドッグタイマの計時をクリアするクリア手段と、を有し、

ユーザによる操作に応じて音量が変更されるよう制御されたときに、前記第1出力手段について、該操作によって音量変更処理が実行されたにもかかわらず特定音の出力としては該音量変更処理の結果にもとづく音量を出力せずに、該操作が行われる前後において一定音量が出力されるよう出力制御を実行可能であり、

前記第1の発光手段及び前記第2の発光手段のうちの少なくとも何れかにおいて複数色のそれぞれを出力するにあたり、ユーザによる操作前および操作後のいずれにおいても、青色の輝度減衰値が最も大きく且つ赤色の輝度減衰値が最も小さくなるように出力可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【 手 続 補 正 8 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【補正対象項目名】 0 0 1 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 2 】

本発明によれば、発光手段の輝度をより好適に遊技者等が調整することができる。