

【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12月16日(2021.12.16)

【公開番号】特開2020-108717(P2020-108717A)

【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2019-879(P2019-879)

【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11月8日(2021.11.8)

【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】

所定の演出において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、

遊技者により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可能な操作手段と、

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、

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、輝度が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の発光手段の輝度が変更されたとき、前記第1の発光手段の輝度が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、

前記所定の領域に、同一の駆動データを複数記憶することが可能であり、

遊技にかかる遊技データが記憶された読み専用記憶領域と、

遊技にかかる遊技データを読み書き可能な揮発性記憶領域と、

前記読み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、

を更に備え、

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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明者は、上述したような遊技機について、鋭意検討を重ねる過程において、発光による演出に関して工夫を凝らすことにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させ、遊技者の遊技に対する意欲を向上させることができるのでないかという考えに至った。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

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。

所定の演出において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、

遊技者により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可能な操作手段と、

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、

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、輝度が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の発光手段の輝度が変更されたとき、前記第1の発光手段の輝度が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、

前記所定の領域に、同一の駆動データを複数記憶することが可能である、

前記読み込み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、

を更に備え、

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、を有する、
ことを特徴とする遊技機。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】