

【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 5 年 8 月 18 日(2023.8.18)

【公開番号】特開 2023-29613(P2023-29613A)
【公開日】令和 5 年 3 月 3 日(2023.3.3)
【年通号数】公開公報(特許)2023-041
【出願番号】特願 2023-3398(P2023-3398)
【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

10

【手続補正書】
【提出日】令和 5 年 8 月 9 日(2023.8.9)
【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】

20

複数の基板が搭載された遊技機であって、
遊技の進行に関するメイン側基板と、
遊技中に行われる演出に関するサブ側基板と、を備え、
前記メイン側基板と前記サブ側基板は、夫々複数設けられており、
前記サブ側基板のうちの特定のサブ側基板は、遊技機の前側から視認可能な装飾部材に配
置され、
前記特定のサブ側基板は、多色発光が可能な発光体と、
前記発光体の実装される実装面の略全域に形成される白色塗膜と、
前記発光体の実装される実装面において電子部品を実装しない所定のスルーホールのある
くとも外周縁部が前記白色塗膜で覆われる特定ランドと、を備え、
前記特定のサブ側基板は、実装された部品を特定可能な部品番号を記した特定表示部が設
けられた基板で構成される一方で、
前記メイン側基板は、実装された部品を特定可能な部品番号を記した特定表示部を基板両
面のいずれにおいても設けずに形成された特定のメイン側基板を有して構成される、
ことを特徴とする遊技機。

30

【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】

40

従来より、シルク印刷で部品番号等が示される基板を備える遊技機が提案されている（例
えば、特許文献 1）。基板は、所定色のレジスト液が塗布されることで高反射率とする装
飾性を高めるものもある。

【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

50

【補正の内容】

【0003】

【特許文献1】特開2006-141683号公報（段落[0047]、段落[0048]、及び図3）

【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】

10

しかしながら、シルク印刷より、基板の回路の構成が推察されて基板の回路が不正に改変されるという不正行為が行われるおそれがあった。

【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】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、不正対策を講じることができる遊技機を提供することにある。

20

【手続補正6】

【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】

本発明は、
複数の基板が搭載された遊技機であって、
遊技の進行に関するメイン側基板と、
遊技中に行われる演出に関するサブ側基板と、を備え、
前記メイン側基板と前記サブ側基板は、夫々複数設けられており、
前記サブ側基板のうちの特定のサブ側基板は、遊技機の前側から視認可能な装飾部材に配置され、
前記特定のサブ側基板は、多色発光が可能な発光体と、
前記発光体の実装される実装面の略全域に形成される白色塗膜と、
前記発光体の実装される実装面において電子部品を実装しない所定のスルーホールが少なくとも外周縁部が前記白色塗膜で覆われる特定ランドと、を備え、
前記特定のサブ側基板は、実装された部品を特定可能な部品番号を記した特定表示部が設けられた基板で構成される一方で、
前記メイン側基板は、実装された部品を特定可能な部品番号を記した特定表示部を基板両面のいずれにおいても設けずに形成された特定のメイン側基板を有して構成される、
ことを特徴とする。

30

40

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

50

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 9 】

このように、本発明によれば、不正対策を講じることができる。

10

20

30

40

50