

【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 4 月 30 日 (2021.4.30)

【公開番号】特開 2019-154794 (P2019-154794A)

【公開日】令和 1 年 9 月 19 日 (2019.9.19)

【年通号数】公開・登録公報 2019-038

【出願番号】特願 2018-45620 (P2018-45620)

【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

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 3 月 17 日 (2021.3.17)

【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】請求項 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項 1】

遊技メダルを投入可能な遊技メダル投入口と、
前記遊技メダル投入口から投入された遊技メダルが通過する通路中に設けられ、遊技メ
ダルを検知し得る検知手段と、
演算機能を備えた所定の I C と、
所定の制御基板と、
前記所定の制御基板を収容する基板ケースと
を備え、
遊技区間として、通常区間と有利区間とを有し、
通常区間では、ストップスイッチの有利な操作態様を報知せず、
有利区間では、ストップスイッチの有利な操作態様を報知可能とし、
遊技メダルが投入可能な状況であるときに点灯可能な投入要求ランプを備え、
通常区間から有利区間に移行条件を満たした遊技において、リプレイに対応する図柄組
合せが停止表示しなかった場合には、有利区間であることを示す有利区間信号を出力する
ための処理を実行した後、所定期間の経過後に、前記投入要求ランプを点灯可能とし、
所定の状況にて、電源の供給が遮断される事象が発生した時から、当該電源の供給が遮
断される事象を検知し、電源断処理を実行する時までの期間の設計値を T 1 とし、
所定の状況にて、前記遊技メダル投入口から遊技メダルが投入される場合における、当
該遊技メダルが投入される時から、当該遊技メダルを前記検知手段が検知する時までの期
間の設計値を T 2 としたとき、
T 1 < T 2
となっており、
前記基板ケースは上カバーと下カバーとから構成されており、
前記上カバーの或る面には、前記上カバーの成型時のゲート跡を有し、
前記所定の制御基板の一方の面には前記所定の I C が搭載されており、
前記基板ケースに前記所定の制御基板が収容されている状態では、前記上カバーを介し
て前記所定の I C が視認可能となっており、
前記上カバーにおいて、前記上カバーの或る面に対して垂直な方向における前記所定の
I C と重なる範囲には、ゲート跡を有さないように構成されている

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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、投入要求ランプの点灯を制御する遊技機に関するものである。

【手続補正 3】

【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】

従来の遊技機において、投入要求ランプ（「インサートランプ」、「投入表示LED」等とも称される。）を設け、メダルが投入可能であるときに点灯することが知られている（たとえば、特許文献1の「0059」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】

しかし、従来の技術において、投入要求ランプの点灯タイミングについて、十分に検討されていなかった。

本発明が解決しようとする課題は、投入要求ランプの点灯処理を適切に実行することである。

【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、以下の解決手段によって上述の課題を解決する。なお、カッコ書きで、対応する実施形態の構成を示す。

本発明は、

遊技メダルを投入可能な遊技メダル投入口（メダル投入口43）と、

前記遊技メダル投入口から投入された遊技メダルが通過する通路中に設けられ、遊技メダルを検知し得る検知手段（投入センサ44a）と、

演算機能を備えた所定のIC（メインCPU55）と、

所定の制御基板（メイン制御基板50）と、

前記所定の制御基板を収容する基板ケース（16）と

を備え、

遊技区間として、通常区間と有利区間とを有し、

通常区間では、ストップスイッチ（42）の有利な操作態様を報知せず、

有利区間では、ストップスイッチの有利な操作態様を報知可能とし、

遊技メダルが投入可能な状況であるときに点灯可能な投入要求ランプ（投入表示LED79e）を備え、

通常区間から有利区間に移行条件を満たした遊技において、リプレイに対応する図柄組合せが停止表示しなかった場合には、有利区間であることを示す有利区間信号を出力する

ための処理（図 3 0 3 のステップ S 2 9 9 6、及び図 3 0 4 のステップ S 3 0 0 2）を実行した後、所定期間（図 2 9 5 のステップ S 2 8 6 2 及び S 2 8 6 3 の処理に要する期間）の経過後に、前記投入要求ランプを点灯可能とし（図 2 9 5 のステップ S 2 8 6 8）、
所定の状況（検知手段が遊技メダルを検知し得る状況）にて、電源の供給が遮断される事象が発生した時から、当該電源の供給が遮断される事象を検知し、電源断処理を実行する時までの期間の設計値を T 1（図 2 7 1 中、「T 1」）とし、

所定の状況にて、前記遊技メダル投入口から遊技メダルが投入される場合における、当該遊技メダルが投入される時から、当該遊技メダルを前記検知手段が検知する時までの期間の設計値を T 2（図 2 7 0 中、メダル M が M 2 に位置する瞬間から M 3 に位置する瞬間までの時間（明細書「2 5 6 1」に記載の「T 2'」）に相当）としたとき、

T 1 < T 2

となっており、

前記基板ケースは上カバー（5 7）と下カバー（5 8）とから構成されており、

前記上カバーの或る面には、前記上カバーの成型時のゲート跡（5 7 b）を有し、

前記所定の制御基板の一方の面には前記所定の IC が搭載されており、

前記基板ケースに前記所定の制御基板が収容されている状態では、前記上カバーを介して前記所定の IC が視認可能となっており、

前記上カバーにおいて、前記上カバーの或る面に対して垂直な方向における前記所定の IC と重なる範囲には、ゲート跡を有さないように構成されている。

【手続補正 6】

【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】

本発明によれば、投入要求ランプを適切なタイミングで点灯させることが可能となる。