

【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7月26日(2021.7.26)

【公開番号】特開2021-87855(P2021-87855A)

【公開日】令和3年6月10日(2021.6.10)

【年通号数】公開・登録公報2021-026

【出願番号】特願2021-35021(P2021-35021)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 5/04 6 0 1 C

A 6 3 F 5/04 6 0 1 B

【手続補正書】

【提出日】令和3年5月21日(2021.5.21)

【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】

遊技が可能な遊技機であって、

複数種類の電子部品が搭載された基板を備え、

前記複数種類の電子部品は、複数の識別電子部品を含み、

前記複数の識別電子部品は、基板外部からの信号の入力に用いられる信号入力用の識別電子部品と基板外部への信号の出力に用いられる信号出力用の識別電子部品とを含んでおり、

前記複数の識別電子部品は、型式を示す文字情報が記されており、

前記信号入力用の識別電子部品と前記信号出力用の識別電子部品とは、前記文字情報の向きが異なるように、前記基板に搭載されており、

前記基板に配線パターンが形成されており、

前記複数種類の電子部品は、第1電圧の信号が伝達される配線パターンが接続される第1電子部品と、第2電圧の信号が伝達される配線パターンが接続される第2電子部品と、を含み、

前記第1電子部品は第1グランドに接続され、前記第2電子部品は前記第1グランドと絶縁部によって隔てられた第2グランドに接続される、

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 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

この種の基板においては、配線パターンの設計や電子部品の配置に関して種々の課題が存在している。

【手続補正3】

【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、このような問題点に着目してなされたもので、基板の配線パターンや電子部品の配置が好適に設計された遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正4】

【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】

前記課題を解決するために、本発明の手段1の遊技機は、

遊技が可能な遊技機であって、

複数種類の電子部品が搭載された基板を備え、

前記複数種類の電子部品は、複数の識別電子部品を含み、

前記複数の識別電子部品は、基板外部からの信号の入力に用いられる信号入力用の識別電子部品と基板外部への信号の出力に用いられる信号出力用の識別電子部品とを含んでおり、

前記複数の識別電子部品は、型式を示す文字情報が記されており、

前記信号入力用の識別電子部品と前記信号出力用の識別電子部品とは、前記文字情報の向きが異なるように、前記基板に搭載されており、

前記基板に配線パターンが形成されており、

前記複数種類の電子部品は、第1電圧の信号が伝達される配線パターンが接続される第1電子部品と、第2電圧の信号が伝達される配線パターンが接続される第2電子部品と、を含み、

前記第1電子部品は第1グランドに接続され、前記第2電子部品は前記第1グランドと絶縁部によって隔てられた第2グランドに接続される、

ことを特徴とする。この特徴によれば基板の配線パターンや電子部品の配置を好適に設計することが出来る。

また本発明の他の遊技機は、遊技が可能な遊技機であって、

制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）の制御に用いられる電子部品（入力部品）からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）に伝送する入力回路と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）から伝送された出力データに基づいて電子部品（出力部品）に対して出力信号を出力する出力回路と、が実装されるとともに、配線パターンが形成された基板（遊技制御基板）を備え、

前記配線パターンは、前記入力回路からの入力データの前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）への伝送及び前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）からの出力データの前記出力回路への伝送に共用されるデータバスを含み、

前記出力回路は、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）から伝送された出力データに基づいて遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1電子部品（第1出力部品）に対して出力信号を出力する第1出力回路（第1出力回路）と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）から伝送された出力データに基づいて遊技の進行に応じた表示を行う第2電子部品（第2出力部品）に対して出力信号を出力する第2出力回路（第2出力回路）と、を含み、

前記第2出力回路（第2出力回路）は、前記第1出力回路（第1出力回路）よりも前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）までの配線パターンが短くなるように前記データバスに接続される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技の進行に応じた表示を行う第2電子部品に対して出力信号を出力する第2出力回路が、遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1電子部品に対して出力信号を出力する第1出力回路よりも制御手段までの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、出力データがノイズ等の影響を受けることで遊技の進行に応じた表示に影響を与えてしまうことを防止できる。