

【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 2 年 4 月 23 日 (2020.4.23)

【公開番号】特開 2020-22860 (P2020-22860A)

【公開日】令和 2 年 2 月 13 日 (2020.2.13)

【年通号数】公開・登録公報 2020-006

【出願番号】特願 2019-206614 (P2019-206614)

【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

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 3 4

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 3 月 12 日 (2020.3.12)

【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】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

動作を行う可動部材と、

第 1 基板に設けられた制御手段と、を備え、

前記制御手段は、

前記第 1 基板と該第 1 基板とは異なる第 2 基板とが接続されている場合に、前記可動部材の状態を検出可能な検出手段からの信号に基づいて、前記可動部材の異常報知を実行可能であり、

前記第 1 基板と前記第 2 基板とが未接続状態である場合に、前記可動部材の異常報知を行わないように制御し、

演出に使用する演出データを記憶した記憶手段と、

前記第 1 基板および前記第 2 基板とは異なる第 3 基板と、

表示手段と、をさらに備え、

前記制御手段は、

前記記憶手段に記憶された演出データが正常であるか否かを判定する判定処理を実行可能であり、

前記第 2 基板および前記第 3 基板の両方と前記第 1 基板とが未接続状態である場合に、前記判定処理による判定結果を前記表示手段にて表示可能とし、

前記第 2 基板および前記第 3 基板のいずれか一方と前記第 1 基板とが未接続状態である場合に、前記判定処理による判定結果を前記表示手段にて表示しないように制御する

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】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 4 】

しかし、特許文献 1 のような従来の遊技機において、製造段階や開発段階における作業効率を向上させるという観点において改善の余地があった。

【 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 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 5 】

この発明はかかる事情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、製造段階や開発段階における作業効率を向上できる遊技機を提供することにある。

【 手続補正 4 】

【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 】

手段 A の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

動作を行う可動部材と、

第 1 基板に設けられた制御手段と、を備え、

前記制御手段は、

前記第 1 基板と該第 1 基板とは異なる第 2 基板とが接続されている場合に、前記可動部材の状態を検出可能な検出手段からの信号に基づいて、前記可動部材の異常報知を実行可能であり、

前記第 1 基板と前記第 2 基板とが未接続状態である場合に、前記可動部材の異常報知を行わないように制御し、

演出に使用する演出データを記憶した記憶手段と、

前記第 1 基板および前記第 2 基板とは異なる第 3 基板と、

表示手段と、をさらに備え、

前記制御手段は、

前記記憶手段に記憶された演出データが正常であるか否かを判定する判定処理を実行可能であり、

前記第 2 基板および前記第 3 基板の両方と前記第 1 基板とが未接続状態である場合に、前記判定処理による判定結果を前記表示手段にて表示可能とし、

前記第 2 基板および前記第 3 基板のいずれか一方と前記第 1 基板とが未接続状態である場合に、前記判定処理による判定結果を前記表示手段にて表示しないように制御することを特徴とする。

このような構成によれば、製造段階や開発段階における作業効率を向上できる。

【 手続補正 5 】

【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 】

手段 1 の遊技機は、

第 1 動作（傾倒位置から起立位置への移動である起立動作）及び第 2 動作（起立位置から傾倒位置への移動である傾倒動作）が可能な可動体（可動部材 3 2 1）と、

演出（演出図柄変動中処理（S 7 5）や大当り遊技中処理（S 7 8）等）を実行可能な演出実行手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

電気部品（例えば、発光体ユニット 9 0 7 1 ~ 9 0 7 4 を構成する複数の発光体や天枠 L E D 9 0 9 a、左枠 L E D 9 0 9 b、右枠 L E D 9 0 9 c、可動部材 9 0 5 1 ~ 9 0 5 4 を動作させるための動作モータ 9 0 6 0 A ~ 9 0 6 0 C）を制御するための制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 9 0 1 2 0）と、

前記制御手段からのシリアル通信方式による制御信号に応じて、前記電気部品を駆動させるための特定信号（例えば、各ドライブ出力端子 Q 0 ~ Q 2 3 , Q 0 ~ Q 1 1 からの出力信号）を出力する出力手段（例えば、発光体ドライバ 9 0 4 1 1、モータ駆動ドライバ 9 0 4 1 2、発光体ドライバ 9 0 4 1 3 a ~ 9 0 4 1 3 c）とを備え、

前記出力手段は、入力した制御信号を他の出力手段に出力するときの出力状態を、所定状態様により波形が立ち上がる第 1 出力状態（例えば、通常のスルーレートの出力状態（図 4 7（1）参照））と、該第 1 出力状態よりも緩やかな変化状態様により波形が立ち上がる第 2 出力状態（例えば、低スルーレートの出力状態（図 4 7（2）参照））とのいずれかの出力状態に設定可能であり（例えば、S 端子を L（ロー）に設定すれば通常のスルーレートの出力に設定され、S 端子を H（ハイ）に設定すれば低スルーレートの出力に設定される（図 4 6 参照））、

当該出力手段と同一基板内に他の出力手段が設けられており（例えば、図 4 0 に示すように、発光体制御基板 9 0 1 6 C 上に複数の発光体ドライバが搭載されており、制御信号が同じ発光体制御基板 9 0 1 6 C 上の発光体ドライバ間で順次伝送される）、

前記出力手段は、第 2 出力状態に設定されており（例えば、図 5 0 に示すように、発光体制御基板 9 0 1 6 C 上に搭載された発光体ドライバ 9 0 4 1 1 では S 端子が H（ハイ）に設定され低スルーレートの出力状態に設定されている）、

前記演出実行手段は、前記可動体の第 1 動作に伴い第 1 状態様の特別演出を実行する第 1 パターン（1 回目の可動体動作演出時に炎エフェクト演出が実行され 2 回目の可動体動作演出は実行されない演出パターン A 1 , 1 回目の可動体動作演出時に炎エフェクト演出が実行され 2 回目の可動体動作演出時にも炎エフェクト演出が実行される演出パターン A 2）と、前記可動体の第 1 動作に伴い前記第 1 状態様の特別演出を実行した後、さらに前記可動体の第 2 動作後の第 1 動作に伴い前記第 1 状態様とは異なる第 2 状態様の特別演出を実行する第 2 パターン（1 回目の可動体動作演出時に炎エフェクト演出が実行され 2 回目の可動体動作演出時には雷エフェクト演出が実行される演出パターン A 3）と、で演出を実行可能である

ことを特徴とする。

このような構成によれば、可動体の第 1 動作に伴う特別演出の状態を異ならせることにより、演出が多様化することにより、可動体が動作するときの演出についての興趣を向上できる。また、誤動作防止のための制御信号のノイズ耐性を高めることができる。