

【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】0 0 0 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

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321）と、

演出（演出図柄変動中処理（S75）や大当たり遊技中処理（S78）等）を実行可能な演出実行手段（演出制御用CPU120）と、

電気部品（例えば、発光体ユニット9071～9074を構成する複数の発光体や天枠LED909a、左枠LED909b、右枠LED909c、可動部材9051～9054を動作させるための動作用モータ9060A～9060C）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90120）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Q0～Q23, Q0～Q11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90411、モータ駆動ドライバ90412、発光体ドライバ90413a～90413c）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47（1）参照））と、該第1出力状態よりも緩やかな変化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47（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46参照））、

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40に示すように、発光体制御基板9016C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9016C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50に示すように、発光体制御基板9016C上に搭載された発光体ドライバ90411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A1, 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A2）と、前記可動体の第1動作に伴い前記第1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態様とは異なる第2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A3）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態様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奮を向上できる。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。