

【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】平成29年10月12日 (2017.10.12)

【公開番号】特開2016-150013(P2016-150013A)

【公開日】平成28年8月22日 (2016.8.22)

【年通号数】公開・登録公報2016-050

【出願番号】特願2015-27235(P2015-27235)

【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 2 Z

【手続補正書】

【提出日】平成29年8月29日 (2017.8.29)

【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】

遊技の進行を制御するメイン制御手段と、
前記メイン制御手段によって制御される表示手段と
を備え、

前記表示手段は、複数のセグメントで構成される第 1 表示部と第 2 表示部とを有し、
前記メイン制御手段は、

前記表示手段に表示するための情報を記憶可能な表示データ記憶手段と、
割込み処理によって更新可能なカウンタと
を備え、

前記メイン制御手段は、
所定のエラーを検出したことに基づいて、所定のエラー状態に移行可能にし、

前記所定のエラー状態が発生している状況下であっても、前記割込み処理が実行可能で
あり、

前記所定のエラー状態が発生している状況下において、

前記カウンタが第 1 表示部を点灯させる値となったときには、前記表示データ記憶手段
に記憶されている情報に基づいて、第 1 表示部の所定のセグメントを点灯可能とし、

前記カウンタが第 2 表示部を点灯させる値となったときには、前記表示データ記憶手段
に記憶されている情報に基づいて、第 2 表示部の特定のセグメントを点灯可能とする

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 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、ダイナミック点灯により表示手段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】0 0 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来より、遊技機、たとえばスロットマシンでは、メダル枚数を表示する表示部や、設定値を表示する表示部が設けられている。そして、この表示部としては、たとえばセブンセグメント表示器（いわゆる7セグ）が用いられる。

ここで、払出し枚数を表示する払出し枚数表示器50と、スロットマシンの設定値を表示する設定値表示器60とを設け、切替えスイッチ100により、払出し枚数表示器50の一位表示器52又は設定値表示器60のいずれか一方を択一的に点灯させる方法が知られている（たとえば、特許文献1参照）。_

【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】

特許文献1の技術では、切替えスイッチ100（設定キースイッチ）のオン/オフにより点灯させる表示器を切り替えることができるが、手動によるものであるので、自動制御による複数の7セグのダイナミック点灯制御ではない。_

本発明が解決しようとする課題は、スロットマシン等の遊技機において、複数の表示部のダイナミック点灯を可能にすることである。

【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、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（メイン制御基板60）と、

前記メイン制御手段によって制御される表示手段（獲得数表示LED72）と

を備え、

前記表示手段は、複数のセグメントで構成される第1表示部（デジット3）と第2表示部（デジット4）とを有し、

前記メイン制御手段は、

前記表示手段に表示するための情報を記憶可能な表示データ記憶手段（RWM61の獲得枚数表示データ）と、

割込み処理（図48）によって更新可能なカウンタ（LED表示要求カウンタ）と

を備え、

前記メイン制御手段は、

所定のエラー（復帰可能エラー）を検出したことに基づいて、所定のエラー状態（図47；エラー表示（MS_ERROR_DSP））に移行可能にし、

前記所定のエラー状態が発生している状況下であっても、前記割込み処理が実行可能であり、

前記所定のエラー状態が発生している状況下において、

前記カウンタが第1表示部を点灯させる値となったときには、前記表示データ記憶手段に記憶されている情報に基づいて、第1表示部の所定のセグメントを点灯可能とし、

前記カウンタが第2表示部を点灯させる値となったときには、前記表示データ記憶手段に記憶されている情報に基づいて、第2表示部の特定のセグメントを点灯可能とする（図

4 9 ; L E D 表 示 制 御 (I S _ L E D _ O U T))

ことを特徴とする。

【 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、たとえば遊技機で実行する情報処理の1つである割込み処理の周期を利用してカウンタを更新し、複数の表示部のダイナミック点灯制御を行うことができる。