

【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3月9日 (2017.3.9)

【公開番号】特開2015-84839(P2015-84839A)
 【公開日】平成27年5月7日 (2015.5.7)
 【年通号数】公開・登録公報2015-030
 【出願番号】特願2013-223879(P2013-223879)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成29年1月31日 (2017.1.31)

【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】

遊技に必要な電力の供給を行う電源手段と、前記遊技を司る主制御手段と、前記主制御手段により制御される特別図柄表示手段と、前記主制御手段と通信可能に接続され、前記主制御手段からの演出に係る指令に基づいて前記遊技に伴う演出制御を実行する演出制御手段と、前記演出制御手段により制御される演出表示手段と、を備え、

前記主制御手段は、

前記電源手段からの電力の供給開始に伴い制御開始処理を実行する制御開始処理実行手段と、

遊技進行のための遊技進行割込み処理を所定の周期で実行する遊技進行割込み処理実行手段と、

遊技領域に発射された遊技媒体が前記遊技領域を流下して所定の始動領域を通過したことに基づき、

前記遊技進行割込み処理において、大当たり抽選に関係する乱数を取得する乱数取得手段と、大当たり抽選判定を行う大当たり判定手段と、を備え、

前記遊技進行割込み処理により、前記演出制御手段に状況に応じて前記演出に係る指令を送信するとともに、所定の特別図柄変動開始条件が成立した場合に、前記特別図柄表示手段に、前記大当たり抽選判定の結果を表す特別図柄の変動表示及び停止表示を行わせ、

前記演出制御手段は、

前記演出表示手段の表示内容の制御のために用いられる書換え可能な記憶手段を備え、

前記主制御手段からの前記演出に係る指令に基づいて、前記演出表示手段の表示状態を変化させ、

前記記憶手段は、

前記演出表示手段に表示すべき内容を示す表示内容情報を記憶する表示内容情報記憶領域と、

遊技の進行状況と、前記演出表示手段の表示状態の変化と、に関連付けて複数設けられ、前記主制御手段からの前記演出に係る指令に応じて書換えられる表示内容関連情報記憶領域と、を有し、

前記表示内容情報は、少なくとも、前記特別図柄に関連して変動表示及び停止表示される装飾図柄の種類を示すものであり、

前記演出制御手段が前記主制御手段からの前記演出に係る指令を受信した場合に、複数の前記表示内容関連情報記憶領域のうち、前記演出に係る指令に応じて決められた前記表示内容関連情報記憶領域の情報を、前記演出に係る指令に応じて決められた表示内容関連情報に書換え、

前記表示内容情報記憶領域には、複数の前記表示内容関連情報記憶領域のうちの何れかに記憶された前記表示内容関連情報が、前記主制御手段からの前記演出に係る指令に基づいてセットされ、

前記装飾図柄には、第一の領域に表示される数字図柄を含み、

前記第一の領域とは異なる第二の領域に、前記特別図柄に関連して変動表示及び停止表示される、前記装飾図柄の一部又は前記装飾図柄と異なる標識として変動標識が表示される、

前記演出制御手段は、前記主制御手段からの前記演出に係る指令に基づき、前記特別図柄の変動開始時に前記変動標識の変動を開始し、前記特別図柄の変動停止時に前記変動標識の変動を停止するように制御するばちんこ遊技機。

【手続補正２】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００５

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００５】

上記課題を解決するために本発明は、遊技に必要な電力の供給を行う電源手段（電源基板など）と、前記遊技を司る主制御手段（メイン基板など）と、前記主制御手段により制御される特別図柄表示手段（特別図柄等表示装置など）と、前記主制御手段と通信可能に接続され、前記主制御手段からの演出に係る指令に基づいて前記遊技に伴う演出制御を実行する演出制御手段（サブメイン基板など）と、前記演出制御手段により制御される演出表示手段（演出図柄表示装置など）と、を備え、

前記主制御手段は、

前記電源手段からの電力の供給開始に伴い制御開始処理を実行する制御開始処理実行手段と、

遊技進行のための遊技進行割込み処理を所定の周期で実行する遊技進行割込み処理実行手段と、

遊技領域に発射された遊技媒体が前記遊技領域を流下して所定の始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口など）を通過したことに基づき、

前記遊技進行割込み処理において、大当たり抽選に係る乱数（当否乱数など）を取得する乱数取得手段と、大当たり抽選判定を行う大当たり判定手段と、を備え、

前記遊技進行割込み処理により、前記演出制御手段に状況に応じて前記演出に係る指令（各種のコマンドなど）を送信するとともに、所定の特別図柄変動開始条件が成立した場合に、前記特別図柄表示手段に、前記大当たり抽選判定の結果を表す特別図柄の変動表示及び停止表示を行わせ、

前記演出制御手段は、

前記演出表示手段の表示内容の制御のために用いられる書換え可能な記憶手段を備え、

前記主制御手段からの前記演出に係る指令に基づいて、前記演出表示手段の表示状態を変化させ、

前記記憶手段は、

前記演出表示手段に表示すべき内容を示す表示内容情報を記憶する表示内容情報記憶領域（表示図柄の記憶領域など）と、

遊技の進行状況（コマンドの受信状況など）と、前記演出表示手段の表示状態の変化と
、に関連付けて複数設けられ、前記主制御手段からの前記演出に係る指令に応じて書換えられる表示内容関連情報記憶領域（デモ図柄、前回図柄、今回図柄、確定図柄の各記憶領

域など)と、を有し、

前記表示内容情報は、少なくとも、前記特別図柄に関連して変動表示及び停止表示される装飾図柄の種類を示すものであり、

前記演出制御手段が前記主制御手段からの前記演出に係る指令(電源立ち上げ時又は初期図柄表示に係るコマンド、変動パターンに係るコマンド、装飾図柄指定に係るコマンド、変動停止に係るコマンド、大当たり開始・大当たり中・大当たり終了の各々のタイミングに係るコマンド、客待ちデモに係るコマンドなど)を受信した場合に、複数の前記表示内容関連情報記憶領域のうち、前記演出に係る指令に応じて決められた前記表示内容関連情報記憶領域の情報を、前記演出に係る指令に応じて決められた表示内容関連情報(初期図柄に係る情報、エラー図柄に係る情報、前回図柄に係る情報、指定の図柄に係る情報、確定図柄に係る情報、今回図柄に係る情報、デモ図柄に係る情報など)に書換え、

前記表示内容情報記憶領域には、複数の前記表示内容関連情報記憶領域のうちの何れかに記憶された前記表示内容関連情報が、前記主制御手段からの前記演出に係る指令に基づいてセットされ、

前記装飾図柄には、第一の領域に表示される数字図柄を含み、

前記第一の領域とは異なる第二の領域に、前記特別図柄に関連して変動表示及び停止表示される、前記装飾図柄の一部又は前記装飾図柄と異なる標識として変動標識(第4図柄、信号機など)が表示され、

前記演出制御手段は、前記主制御手段からの前記演出に係る指令に基づき、前記特別図柄の変動開始時に前記変動標識の変動を開始し、前記特別図柄の変動停止時に前記変動標識の変動を停止するように制御するぱちんこ遊技機である。