

【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 1 年 7 月 4 日 (2019.7.4)

【公開番号】特開 2019-48112 (P2019-48112A)

【公開日】平成 31 年 3 月 28 日 (2019.3.28)

【年通号数】公開・登録公報 2019-012

【出願番号】特願 2018-209746 (P2018-209746)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 6 1

【手続補正書】

【提出日】令和 1 年 5 月 29 日 (2019.5.29)

【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】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第 1 表示手段と、

前記メイン制御手段によって制御される第 2 表示手段と  
を備え、

第 1 表示手段は、第 1 表示部と第 2 表示部とを有し、

第 2 表示手段は、第 3 表示部と第 4 表示部とを有し、

前記メイン制御手段は、

第 1 表示手段に表示するための情報を記憶可能な第 1 情報記憶手段と、

第 2 表示手段に表示するための情報を記憶可能な第 2 情報記憶手段と、

セグメント情報が記憶されているセグメントテーブルと  
を備え、

割込み処理によって、カウンタ値を更新可能とし、

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であっても、割込み処理を実行可能であり、

前記所定のエラー状態において、

カウンタ値が第 1 表示部を点灯させる値となったときには、第 1 情報記憶手段に記憶された情報に基づいてセグメントテーブルからセグメント情報を取得し、取得したセグメント情報に対応する態様で第 1 表示部のセグメントを点灯可能とし、

カウンタ値が第 4 表示部を点灯させる値となったときには、第 2 情報記憶手段に記憶された情報に基づいてセグメントテーブルからセグメント情報を取得し、取得したセグメント情報に対応する態様で第 4 表示部のセグメントを点灯可能とし、

カウンタ値が第 1 表示部を点灯させる値となったときに使用するセグメントテーブルと、  
カウンタ値が第 4 表示部を点灯させる値となったときに使用するセグメントテーブルは、  
同一のセグメントテーブルである

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】

【0001】

本発明は、ダイナミック点灯で情報を表示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】0002

【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個の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、自動制御により遊技者に情報の報知を行うことである。

【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。\_

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第1表示手段と、前記メイン制御手段によって制御される第2表示手段とを備え、第1表示手段は、第1表示部と第2表示部とを有し、第2表示手段は、第3表示部と第4表示部とを有し、前記メイン制御手段は、第1表示手段に表示するための情報を記憶可能な第1情報記憶手段と、第2表示手段に表示するための情報を記憶可能な第2情報記憶手段と、セグメント情報が記憶されているセグメントテーブルとを備え、割込み処理によって、カウンタ値を更新可能とし、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、所定のエラー状態であっても、割込み処理を実行可能であり、前記所定のエラー状態において、カウンタ値が第1表示部を点灯させる値となったときには、第1情報記憶手段に記憶された情報に基づいてセグメントテーブルからセグメント情報を取得し、取得したセグメント情報に対応する態様で第1表示部のセグメントを点灯可能とし、カウンタ値が第4表示部を点灯させる値となったときには、第2情報記憶手段に記憶された情報に基づいてセグメントテーブルからセグメント情報を取得し、取得したセグメント情報に対応する態様で第4表示部のセグメントを点灯可能とし、カウンタ値が第1表示部を点灯させる値となったときに使用するセグメントテーブルと、カウンタ値が第4表示部を点灯

させる値となったときに使用するセグメントテーブルは、同一のセグメントテーブルであることを特徴とする遊技機。

【手続補正6】

【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】

本発明によれば、スロットマシン等の遊技機において、自動制御により遊技者に情報を報知することができる。