

【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6月15日(2017.6.15)

【公開番号】特開2017-47074(P2017-47074A)

【公開日】平成29年3月9日(2017.3.9)

【年通号数】公開・登録公報2017-010

【出願番号】特願2015-174582(P2015-174582)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成29年4月28日(2017.4.28)

【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の出力に応じて、それぞれ点灯状態または消灯状態となる複数の発光素子からなる発光表示部と、

遊技媒体が流下することが可能な遊技領域と、

前記遊技領域に配置されて遊技媒体を検出可能な第1始動領域と、

前記遊技領域に配置されて遊技媒体を検出可能であり、遊技者に相対的に不利な閉鎖状態と、前記閉鎖状態よりも遊技者に有利な開放状態とをとり得る第2始動領域と、

前記遊技領域に配置されて遊技媒体を検出可能な第3始動領域と、

前記遊技領域に配置されて入賞不能状態及び入賞可能状態をとり得る1又は複数の可変入賞口と、を備え、

前記メイン制御手段は、

前記第1始動領域への遊技媒体の検出に基づき取得した大当たり乱数値を用いて前記第1始動領域に係る大当たり抽選を行い、前記第1始動領域に係る大当たり抽選の結果を示すための第1特別図柄を変動表示の後に停止表示させ、前記第1始動領域に係る大当たり抽選の結果が大当たりであった場合には、前記第1特別図柄の停止表示の後に前記可変入賞口を前記入賞可能状態とする特別遊技を実行し、

前記第2始動領域への遊技媒体の検出に基づき取得した大当たり乱数値を用いて前記第2始動領域に係る大当たり抽選を行い、前記第2始動領域に係る大当たり抽選の結果を示すための第2特別図柄を変動表示の後に停止表示させ、前記第2始動領域に係る大当たり抽選の結果が大当たりであった場合には、前記第2特別図柄の停止表示の後に前記可変入賞口を前記入賞可能状態とする特別遊技を実行し、

遊技媒体が前記第1始動領域で検出されても前記第1特別図柄に係る所定の特別図柄変動開始条件が成立していない場合に、前記大当たり乱数値を含む第1特別図柄保留記憶情報を所定数内で保留記憶し、

遊技媒体が前記第2始動領域で検出されても前記第2特別図柄に係る所定の特別図柄変動開始条件が成立していない場合に、前記大当たり乱数値を含む第2特別図柄保留記憶情報を所定数内で保留記憶し、

前記第1特別図柄又は前記第2特別図柄の変動表示に係る変動時間を定めた特別図柄変

動パターンを特別図柄変動パターン抽選により選択し、

前記第3始動領域での遊技媒体の検出に基づき取得した普通図柄用当たり乱数値を用いて普通図柄用当たり抽選を行い、前記普通図柄用当たり抽選の結果を示すための普通図柄を変動表示の後に停止表示させ、前記普通図柄用当たり抽選の結果が当たりであった場合には、前記普通図柄の停止表示の後に前記第2始動領域を前記開放状態とし、

遊技媒体が前記第3始動領域で検出されても前記普通図柄に係る所定の変動開始条件が成立していない場合に、前記普通図柄用当たり抽選を含む普通図柄保留記憶情報を所定数内で保留記憶し、

前記発光表示部には、少なくとも、特別図柄表示部として用いられる発光素子と、特別図柄保留数表示部として用いられる発光素子と、普通図柄表示部として用いられる発光素子と、普通図柄保留数表示部として用いられる発光素子と、が含まれており、

前記メイン制御手段は、

前記発光表示部の複数の発光素子の内、一部の発光素子グループを指定するグループ指定データを記憶するためのグループ指定データ記憶領域と、

前記一部の発光素子グループを構成する1又は複数の発光素子で構成される識別表示単位素子グループについて、それぞれ点灯パターンを記憶する点灯パターンテーブルと、

前記点灯パターンテーブルから、前記識別表示単位素子グループの点灯パターンを決定するための点灯パターン選択情報を記憶した点灯パターン選択情報記憶領域と、

前記点灯パターン選択情報記憶領域の情報に基づいて決定された前記識別表示単位素子グループの前記点灯パターン選択情報を前記一部の発光素子グループの複数の発光素子に対し、点灯状態または消灯状態のいずれかを指示するための情報として記憶する点灯状態指定情報記憶領域と、

前記メイン制御手段により所定周期で実行される割込み処理において更新されるカウンタ値を記憶するタイマ記憶領域と、

を有し、

前記メイン制御手段は、

前記割込み処理が実施されるごとに前記グループ指定データ記憶領域の値を異なる値に更新し、

前記タイマ記憶領域が更新されて更新回数が所定値となる前記割込み処理において、前記点灯パターン選択情報記憶領域の情報を前記発光表示部の複数の発光素子について点灯状態または消灯状態とする情報に更新して、点滅表示様式での発光制御を可能とし、

前記特別図柄表示部についての変動表示に関する前記点灯パターン選択情報記憶領域の情報の更新は、前記割込み処理における特別図柄変動表示中の処理モジュールにより更新される変動表示切替用タイマを用いて行い、

前記特別図柄保留数表示部に関する前記点灯パターン選択情報記憶領域の情報の更新は、前記割込み処理における前記特別図柄変動表示中の処理モジュールとは別の処理モジュールにより前記変動表示切替用タイマとは別の表示切替用タイマを用いて行うことを特徴とするぱちんこ遊技機。

## 【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、遊技の進行を制御するメイン制御手段（メイン基板など）と、

前記メイン制御手段の出力に応じて、それぞれ点灯状態または消灯状態となる複数の発光素子（LEDセグメントなど）からなる発光表示部（主制御表示装置など）と、

遊技媒体が流下することが可能な遊技領域と、

前記遊技領域に配置されて遊技媒体を検出可能な第1始動領域（第1始動入賞口など）と、

前記遊技領域に配置されて遊技媒体を検出可能であり、遊技者に相対的に不利な閉鎖状態と、前記閉鎖状態よりも遊技者に有利な開放状態とをとり得る第2始動領域（第2始動入賞口など）と、

前記遊技領域に配置されて遊技媒体を検出可能な第3始動領域（各作動口など）と、

前記遊技領域に配置されて入賞不能状態及び入賞可能状態をとり得る1又は複数の可変入賞口（各大入賞口など）と、を備え、

前記メイン制御手段は、

前記第1始動領域への遊技媒体の検出に基づき取得した大当たり乱数値を用いて前記第1始動領域に係る大当たり抽選を行い、前記第1始動領域に係る大当たり抽選の結果を示すための第1特別図柄を変動表示の後に停止表示させ、前記第1始動領域に係る大当たり抽選の結果が大当たりであった場合には、前記第1特別図柄の停止表示の後に前記可変入賞口を前記入賞可能状態とする特別遊技を実行し、

前記第2始動領域への遊技媒体の検出に基づき取得した大当たり乱数値を用いて前記第2始動領域に係る大当たり抽選を行い、前記第2始動領域に係る大当たり抽選の結果を示すための第2特別図柄を変動表示の後に停止表示させ、前記第2始動領域に係る大当たり抽選の結果が大当たりであった場合には、前記第2特別図柄の停止表示の後に前記可変入賞口を前記入賞可能状態とする特別遊技を実行し、

遊技媒体が前記第1始動領域で検出されても前記第1特別図柄に係る所定の特別図柄変動開始条件が成立していない場合に、前記大当たり乱数値を含む第1特別図柄保留記憶情報を所定数（4個など）内で保留記憶し、

遊技媒体が前記第2始動領域で検出されても前記第2特別図柄に係る所定の特別図柄変動開始条件が成立していない場合に、前記大当たり乱数値を含む第2特別図柄保留記憶情報を所定数（4個など）内で保留記憶し、

前記第1特別図柄又は前記第2特別図柄の変動表示に係る変動時間を定めた特別図柄変動パターンを特別図柄変動パターン抽選により選択し、

前記第3始動領域での遊技媒体の検出に基づき取得した普通図柄用当たり乱数値を用いて普通図柄用当たり抽選を行い、前記普通図柄用当たり抽選の結果を示すための普通図柄を変動表示の後に停止表示させ、前記普通図柄用当たり抽選の結果が当たりであった場合には、前記普通図柄の停止表示の後に前記第2始動領域を前記開放状態とし、

遊技媒体が前記第3始動領域で検出されても前記普通図柄に係る所定の変動開始条件が成立していない場合に、前記普通図柄用当たり抽選を含む普通図柄保留記憶情報を所定数（4個など）内で保留記憶し、

前記発光表示部には、少なくとも、特別図柄表示部として用いられる発光素子と、特別図柄保留数表示部として用いられる発光素子と、普通図柄表示部として用いられる発光素子と、普通図柄保留数表示部として用いられる発光素子と、が含まれており、

前記メイン制御手段は、

前記発光表示部の複数の発光素子の内、一部の発光素子グループ（主制御表示装置の各デジットなど）を指定するグループ指定データ（デジットを選択するデータなど）を記憶するためのグループ指定データ記憶領域（デジットカウンタなど）と、

前記一部の発光素子グループを構成する1又は複数の発光素子で構成される識別表示単位素子グループ（各デジットにおけるLEDセグメントのグループなど）について、それぞれ点灯パターンを記憶する点灯パターンテーブル（各種セグメントテーブルなど）と、

前記点灯パターンテーブルから、前記識別表示単位素子グループの点灯パターンを決定するための点灯パターン選択情報（RWM中のLED出力に係る所定の作業領域に記憶された所定の値など）を記憶した点灯パターン選択情報記憶領域（RWM中のLED出力に係る作業領域など）と、

前記点灯パターン選択情報記憶領域の情報（指定された所定の作業領域など）に基づいて決定された前記識別表示単位素子グループの前記点灯パターン選択情報を前記一部の発

光素子グループの複数の発光素子に対し、点灯状態または消灯状態のいずれかを指示するための情報として記憶する点灯状態指定情報記憶領域（セグメント出力ポートなど）と、

前記メイン制御手段により所定周期（4 msなど）で実行される割込み処理（遊技進行割込み処理など）において更新されるカウンタ値を記憶するタイマ記憶領域（表示切り替えタイマなど）と、

を有し、

前記メイン制御手段は、

前記割込み処理が実施されたときに前記グループ指定データ記憶領域の値を異なる値に更新し、

前記タイマ記憶領域が更新されて更新回数が所定値（25など）となる前記割込み処理において、前記点灯パターン選択情報記憶領域の情報を前記発光表示部の複数の発光素子について点灯状態または消灯状態とする情報（点滅有りまたは無しのいずれかを指定するオフセット値など）に更新して、点滅表示様式での発光制御を可能とし、

前記特別図柄表示部についての変動表示に関する前記点灯パターン選択情報記憶領域の情報の更新は、前記割込み処理における特別図柄変動表示中の処理モジュール（特別図柄変動中処理など）により更新される変動表示切替用タイマ（特図1表示タイマや特図2表示タイマなど）を用いて行い、

前記特別図柄保留数表示部に関する前記点灯パターン選択情報記憶領域の情報の更新は、前記割込み処理における前記特別図柄変動表示中の処理モジュールとは別の処理モジュール（遊技状態表示処理など）により前記変動表示切替用タイマとは別の表示切替用タイマ（点滅タイマなど）を用いて行うことを特徴とするぱちんこ遊技機である。