

【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17年5月26日(2005.5.26)

【公開番号】特開2001-321486(P2001-321486A)
 【公開日】平成13年11月20日(2001.11.20)
 【出願番号】特願2000-165363(P2000-165363)
 【国際特許分類第7版】

A 6 3 F 5/04

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 2 E

【手続補正書】
 【提出日】平成16年7月22日(2004.7.22)

【手続補正1】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】特許請求の範囲
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【特許請求の範囲】

【請求項1】

種々の図柄によって構成される図柄列を複数列に可変表示する可変表示手段と、前記図柄列の可変表示の開始から停止までのゲーム毎に所定の時点で決定される内部当選役に基づいて、前記図柄列の可変表示を停止制御する停止制御手段と、前記図柄列の可変表示とは別の表示を行う別表示手段とを備え、前記別表示手段は、ゲーム数を単位として設定された時間間隔で表示内容を変化させることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

請求項1記載の遊技機において、前記時間間隔は、ゲーム数を単位とする一定の周期であることを特徴とする遊技機。

【請求項3】

請求項2記載の遊技機において、前記周期は、任意に変更可能であることを特徴とする遊技機。

【請求項4】

請求項1乃至3のいずれか記載の遊技機において、前記停止制御手段による停止制御は、遊技者の停止操作に基づいて行われ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】0217
 【補正方法】変更
 【補正の内容】

【0217】

そして、乱数値を0～127の乱数値範囲で抽出し、ワークRAM76にセットされた第5選択テーブル又は第6選択テーブルを参照し、内部当選役に基づいて、「ラウンド延長」、又は「基本対戦順序と異なる対戦相手キャラクタを選択」、又は「対戦相手キャラクタ“D”乱入」、若しくは「対戦相手キャラクタ“E”乱入」のいずれかを選択する(S T 1 8 3)。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】0274

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0274】

また、遊技者による第1停止操作がされれば、副制御回路72に対して「第1停止コマンド」が送信され、遊技者による第2停止操作がされれば、副制御回路72に対して「第2停止コマンド」が送信され、遊技者による第3停止操作がされれば、副制御回路72に対して「第3停止コマンド」が送信される。また、3つのリール3L, 3C, 3Rの停止が確認されれば、「全停止コマンド」が副制御回路72に対して送信される。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0332

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0332】

まず、主制御回路71から受信した「遊技開始コマンド」の指定情報であるゲームカウント値が“3”かどうかを確認し(ST440)、ゲームカウント値が“3”であることを確認すれば(ST440で“YES”)、この「特別対戦相手変更テーブル抽選処理」を終了する。一方、ゲームカウント値が“3”でない場合、すなわち、“0”、“1”、及び“2”のうちのいずれかであることを確認した場合(ST440で“NO”の場合)は、そのゲームカウント値に応じて、図88に示す3つの特別対戦相手変更テーブル抽選テーブルのうちの1つを選択する(ST441)。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0339

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0339】

そして、次回の対戦相手として、“GODY”、“RUDOLF”、“SHARK”のいずれかの対戦相手キャラクタに当選した場合(ST451で“YES”の場合)は、その対戦相手キャラクタの1ラウンド目(ラウンド1)を次回の対戦相手として選択し、画像制御ワークRAM83にセットする。一方、上記ST450の抽選で“ハズレ”が選択された場合(ST451で“NO”の場合)は、今回の対戦相手キャラクタと同一の対戦相手キャラクタを次回の対戦相手として選択し、画像制御ワークRAM83にセットする。

。