

【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 7 月 21 日 (2005.7.21)

【公開番号】特開 2000-317092 (P2000-317092A)  
 【公開日】平成 12 年 11 月 21 日 (2000.11.21)  
 【出願番号】特願 平 11-133354  
 【国際特許分類第 7 版】

A 6 3 F 7/02

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 3 4

A 6 3 F 7/02 3 5 0 B

【手続補正書】

【提出日】平成 16 年 12 月 8 日 (2004.12.8)

【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】

表示状態が変化可能な複数の表示領域を有する可変表示部を含み、変動開始の条件の成立に応じて前記表示領域に表示される識別情報の変動を開始し、識別情報の変動時間が経過すると前記可変表示部に停止識別情報を停止表示する遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御用マイクロコンピュータと、

前記可変表示部の表示制御を行う表示制御用マイクロコンピュータと

を備え、

前記遊技制御用マイクロコンピュータは、

遊技者にとって有利な特定遊技状態とするか否かを決定する特定遊技状態決定手段と、

前記特定遊技状態決定手段が前記特定遊技状態とする旨に決定しているときに、識別情報の変動時間が経過した後に前記特定遊技状態に制御する特定遊技状態制御手段と、

前記可変表示部の表示内容を決定する表示内容決定手段と、

識別情報の変動開始の条件の成立に応じて、識別情報の変動開始を開始させるときにのみ、前記表示制御用マイクロコンピュータに、前記表示内容決定手段の決定にもとづいて前記可変表示部における識別情報の変動時間を特定しうる可変表示パターンを特定するためのコマンドを出力するとともに、前記表示内容決定手段の決定にもとづいて停止識別情報を特定するためのコマンドを出力するコマンド出力手段とを含み、

前記表示制御用マイクロコンピュータは、可変表示パターンを特定するためのコマンドと停止識別情報を特定するためのコマンドの全てが正しく受信できたか否かを判定するコマンド受信判定手段を有し、前記コマンド受信判定手段が正しく受信できないコマンドがあると判定したときに、正しく受信できたコマンドについてはそのコマンドに従って前記可変表示部の表示制御を行う

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

表示制御用マイクロコンピュータは、可変表示パターンを特定するためのコマンドを受信したときには、停止識別情報を特定するためのコマンドを受信できなくとも、可変表示部において識別情報の変動を開始させる

請求項 1 記載の遊技機。

## 【請求項 3】

コマンド出力手段は、識別情報の変動時間が経過したときに前記識別情報の最終停止を示すコマンドを送出し、

表示制御用マイクロコンピュータは、停止識別情報を特定するためのコマンドを受信したときに、可変表示パターンを特定するためのコマンドを受信していないときには、可変表示部において識別情報の変動を開始させず、前記最終停止を示すコマンドを受信したときに、前記停止識別情報を特定するためのコマンドで特定される識別情報を前記可変表示部に停止表示させる

請求項 1 または請求項 2 記載の遊技機。

## 【請求項 4】

表示制御用マイクロコンピュータは、正しく受信できないコマンドが 1 つでもあるときにはエラー表示を行うエラー表示手段を含む

請求項 1 から請求項 3 のうちのいずれかに記載の遊技機。

## 【請求項 5】

エラー表示手段は、遊技制御用マイクロコンピュータにより検知され該遊技制御用マイクロコンピュータから表示の指示を受けたエラーとは区別してエラー表示を行う

請求項 4 記載の遊技機。

## 【請求項 6】

エラー表示手段は、識別情報の次回の変動が開始されるまでエラー表示を継続する

請求項 4 または請求項 5 記載の遊技機。

## 【請求項 7】

表示制御用マイクロコンピュータは、正しく受信できないコマンドがあるときに、そのコマンドに対応したあらかじめ定められた異常時表示制御を行う

請求項 1 から請求項 6 のうちのいずれかに記載の遊技機。

## 【請求項 8】

表示制御用マイクロコンピュータは、正しく受信できないコマンドが停止識別情報を特定するためのコマンドであるときには、異常時表示制御として電源投入時に表示される識別情報を表示する制御を行う

請求項 7 記載の遊技機。

## 【請求項 9】

表示制御用マイクロコンピュータは、正しく受信できないコマンドが停止識別情報を特定するためのコマンドであるときには、異常時表示制御としてエラー時専用の識別情報を表示する制御を行う

請求項 7 記載の遊技機。

## 【請求項 10】

コマンド出力手段は、停止識別情報を特定するためのコマンドを出力する前に可変表示パターンを特定するためのコマンドを出力し、識別情報の変動時間が経過したときに前記識別情報の最終停止を示すコマンドを送出し、

表示制御用マイクロコンピュータは、

コマンド受信判定手段により前記可変表示パターンを特定するためのコマンドを受信せずに停止識別情報を特定するためのコマンドを受信したと判定したときにタイマをスタートし、エラー表示手段により可変表示部にエラー表示を行うとともにエラーフラグをセットし、

前記最終停止を示すコマンドを受信したときに、前記停止識別情報を特定するためのコマンドで特定される識別情報を前記可変表示部に停止表示させ、

前記最終停止を示すコマンドを受信せずに前記タイマがタイムアウトしたときには、受信した停止識別情報を特定するためのコマンドで特定される識別情報を前記可変表示部に停止表示させ、

次の可変表示を開始させるときに送出される可変表示パターンを特定するためのコマンドを受信したときに、エラー表示を消去する

請求項 4 から請求項 6 のうちのいずれかに記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

【課題を解決するための手段】

本発明による遊技機は、表示状態が変化可能な複数の表示領域を有する可変表示部を含み、変動開始の条件の成立に応じて表示領域に表示される識別情報の変動を開始し、識別情報の可変表示時間が経過すると可変表示部に停止識別情報を停止表示する遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御用マイクロコンピュータと、可変表示部の表示制御を行う表示制御用マイクロコンピュータとを備え、遊技制御用マイクロコンピュータは、遊技者にとって有利な特定遊技状態とするか否かを決定する特定遊技状態決定手段と、特定遊技状態決定手段が特定遊技状態とする旨に決定しているときに、識別情報の変動時間が経過した後に特定遊技状態に制御する特定遊技状態制御手段と、可変表示部の表示内容を決定する表示内容決定手段と、識別情報の変動開始の条件の成立に応じて、識別情報の変動開始を開始させるときにのみ、表示制御用マイクロコンピュータに、表示内容決定手段の決定にもとづいて可変表示部における識別情報の変動時間を特定しうる可変表示パターンを特定するためのコマンドを出力するとともに、表示内容決定手段の決定にもとづいて停止識別情報を特定するためのコマンドを出力するコマンド出力手段とを含み、表示制御用マイクロコンピュータは、可変表示パターンを特定するためのコマンドと停止識別情報を特定するためのコマンドの全てが正しく受信できたか否かを判定するコマンド受信判定手段を有し、コマンド受信判定手段が正しく受信できないコマンドがあると判定したときに、正しく受信できたコマンドについてはそのコマンドに従って可変表示部の表示制御を行うように構成されている。なお、複数のコマンドの全てが正しく受信できたとは、1回の変動中に受信されるべき各コマンドとしてあらかじめ決められているものが全て受信できたことである。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

表示制御用マイクロコンピュータは、可変表示パターンを特定するためのコマンドを受信したときには、停止識別情報を特定するためのコマンドを受信できなくとも、可変表示部において識別情報の変動を開始させるように構成されていてもよい。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

コマンド出力手段は、識別情報の変動時間が経過したときに識別情報の最終停止を示すコマンドを送出し、表示制御用マイクロコンピュータは、停止識別情報を特定するためのコマンドを受信したときに、可変表示パターンを特定するためのコマンドを受信していないときには、可変表示部において識別情報の変動を開始させず、最終停止を示すコマンドを受信したときに、停止識別情報を特定するためのコマンドで特定される識別情報を可変表示部に停止表示させるように構成されていてもよい。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0012  
【補正方法】変更  
【補正の内容】  
【0012】

表示制御用マイクロコンピュータは、正しく受信できないコマンドが1つでもあるときにはエラー表示を行うエラー表示手段を含むように構成されていてもよい。

【手続補正6】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0013  
【補正方法】削除  
【補正の内容】

【手続補正7】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0014  
【補正方法】変更  
【補正の内容】  
【0014】

エラー表示手段は、遊技制御用マイクロコンピュータにより検知され遊技制御用マイクロコンピュータから表示の指示を受けたエラーとは区別してエラー表示を行うように構成されていることが好ましい。

【手続補正8】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0015  
【補正方法】変更  
【補正の内容】  
【0015】

エラー表示手段は、識別情報の次回の変動が開始されるまでエラー表示を継続するように構成されていてもよい。

【手続補正9】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0016  
【補正方法】削除  
【補正の内容】

【手続補正10】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0017  
【補正方法】変更  
【補正の内容】  
【0017】

表示制御用マイクロコンピュータは、正しく受信できないコマンドがあるときには、そのコマンドに対応したあらかじめ定められた異常時表示制御を行うように構成されていてもよい。

【手続補正11】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0018  
【補正方法】削除  
【補正の内容】

## 【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 9】

表示制御用マイクロコンピュータは、正しく受信できないコマンドが停止識別情報を特定するためのコマンドであるときには、異常時表示制御として電源投入時に表示される識別情報を表示する制御を行うように構成されていてもよい。

## 【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 0】

表示制御用マイクロコンピュータは、正しく受信できないコマンドが停止識別情報を特定するためのコマンドであるときには、異常時表示制御としてエラー時専用の識別情報を表示する制御を行うように構成されていてもよい。

また、コマンド出力手段は、停止識別情報を特定するためのコマンドを出力する前に可変表示パターンを特定するためのコマンドを出力し、識別情報の変動時間が経過したときに識別情報の最終停止を示すコマンドを送出し、表示制御用マイクロコンピュータは、コマンド受信判定手段により可変表示パターンを特定するためのコマンドを受信せずに停止識別情報を特定するためのコマンドを受信したと判定したときにタイマをスタートし、エラー表示手段により可変表示部にエラー表示を行うとともにエラーフラグをセットし、最終停止を示すコマンドを受信したときに、停止識別情報を特定するためのコマンドで特定される識別情報を可変表示部に停止表示させ、最終停止を示すコマンドを受信せずにタイマがタイムアウトしたときには、受信した停止識別情報を特定するためのコマンドで特定される識別情報を可変表示部に停止表示させ、次の可変表示を開始させるときに送出される可変表示パターンを特定するためのコマンドを受信したときに、エラー表示を消去するように構成されていてもよい。

## 【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 8 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 8 6】

図 1 9 は、変動開始時から変動終了時までの間に主基板 3 1 から表示制御基板 8 0 に送出される図柄変動に関する表示制御コマンドの送出タイミングを示すタイミング図である。図 1 9 に示すように、この実施の形態では、図柄の変動開始時には、変動開始を指示するための表示制御コマンドが送出される。変動開始を指示するための表示制御コマンドは、図 1 4 および図 1 5 に示されたコマンド [ 8 0 H , 0 0 H ] ~ [ 8 0 H , 2 A H ] のいずれかである。すなわち、1 回の変動全体の変動パターンを示すコマンドである。次いで、左右中図柄の停止図柄を示す表示制御コマンドが送出される。そして、変動期間終了時に、「全図柄停止」を指示するコマンド [ 8 0 H , 2 F H ] が送出される。

## 【手続補正 1 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 4 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 1 4 6 】

## 【 発明の効果 】

以上のように、本発明によれば、遊技機を、表示制御用マイクロコンピュータが、可変表示パターンを特定するためのコマンドと停止識別情報を特定するためのコマンドの全てが正しく受信できたか否かを判定するコマンド受信判定手段を有し、コマンド受信判定手段が正しく受信できないコマンドがあると判定したときに、正しく受信できたコマンドについてはそのコマンドに従って可変表示部の表示制御を行うように構成したので、正しく受信できたコマンドについて特別な処理を行うことなく、極力正規の可変表示に近い表示を行うことができる効果がある。

## 【 手続補正 1 6 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 1 4 7

【 補正方法 】 削除

【 補正の内容 】

## 【 手続補正 1 7 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 1 4 8

【 補正方法 】 削除

【 補正の内容 】

## 【 手続補正 1 8 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 1 4 9

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

## 【 0 1 4 9 】

表示制御用マイクロコンピュータが、正しく受信できないコマンドが1つでもあるときにはエラー表示を行うエラー表示手段を含むように構成されている場合には、遊技者にエラー報知を行うことによって、遊技者が可変表示に対して不審感を抱くことが防止される。

## 【 手続補正 1 9 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 1 5 0

【 補正方法 】 削除

【 補正の内容 】

## 【 手続補正 2 0 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 1 5 1

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

## 【 0 1 5 1 】

エラー表示手段が、遊技制御用マイクロコンピュータにより検知され遊技制御用マイクロコンピュータから表示の指示を受けたエラーとは区別してエラー表示を行うように構成されている場合には、遊技者は直ちに可変表示に関するエラーが生じたことを認識できる。

## 【 手続補正 2 1 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 1 5 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0152】

エラー表示手段が、識別情報の次回の変動が開始されるまでエラー表示を継続するように構成されている場合には、遊技者が可変表示に関するエラー発生を認識するのに十分な期間エラー表示を行うことができる。

【手続補正22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0153

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正23】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0154

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0154】

表示制御用マイクロコンピュータが、正しく受信できないコマンドがあるときに、そのコマンドに対応したあらかじめ定められた異常時表示制御を行うように構成されている場合には、遊技者に誤解を与えるような表示を防止したりすることができる効果がある。

【手続補正24】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0155

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正25】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0156

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0156】

表示制御用マイクロコンピュータが、正しく受信できないコマンドが停止識別情報を特定するためのコマンドであるときには、異常時表示制御として電源投入時に表示される識別情報を表示する制御を行う場合には、比較的簡単な処理によって所定の識別情報を表示することができる。

【手続補正26】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0157

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0157】

表示制御用マイクロコンピュータが、正しく受信できないコマンドが停止識別情報を特定するためのコマンドであるときには、異常時表示制御としてエラー時専用の識別情報を表示する制御を行う場合には、遊技者は識別情報に関してエラーが生じたことを容易に把握することができる。