

【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2月10日(2005.2.10)

【公開番号】特開2004-129680(P2004-129680A)

【公開日】平成16年4月30日(2004.4.30)

【年通号数】公開・登録公報2004-017

【出願番号】特願2002-294360(P2002-294360)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成16年3月3日(2004.3.3)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 5 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 5 0】

また、遊技盤13の遊技領域13aの略中央には、図柄を変動(可変)させて図柄組み合わせゲームを行う図柄表示手段としての図柄表示装置21が配設されている。前記図柄表示装置21には、液晶画面からなる可視表示部Hが設けられており、その可視表示部Hには複数の表示領域z1, z2, z3に区分されている。図10(c)にて破線で示されるように、本実施形態では、横方向に長い矩形状の可視表示部Hを縦方向に2箇所で分けることにより、可視表示部Hに向かって左側の部分が第1表示領域z1、中央の部分が第2表示領域z2、右側の部分が第3表示領域z3となっている。第1表示領域z1には、第1図柄(いわゆる左図柄)が表示されるようになっている。第2表示領域z2には、第2図柄(いわゆる中図柄)が表示されるようになっている。第3表示領域z3には、第3図柄(いわゆる右図柄)が表示されるようになっている。「図柄の表示」とは、可視表示部Hの表示領域z1~z3において遊技者が図柄を識別できる状態で前記図柄が停止表示または変動表示していることである。「停止表示」には、いわゆる、ゆれ変動と言われる一旦停止状態と完全に停止した確定停止状態のいずれの状態も含まれている。

「変動表示」には、通常変動、リーチ変動、再抽選変動などがある。ここで「通常変動」とは、通常遊技状態にあって、図6のPaからPbまでの間にて行われる図柄の変動である。具体的には、リーチ等の特定の図柄組合せとして停止表示するまでの間において、第1~第3表示領域z1~z3にて行われる図柄の変動表示が「通常変動」である。また、「リーチ変動」とは、通常遊技状態にあって、図6のPbからPcまでの間にて行われる図柄の変動である。具体的には、第1表示領域z1及び第3表示領域z3にて同じ種類の図柄が停止表示されてリーチの組合せを形成した後に、第2表示領域z2にて図柄の変動表示を行うことが「リーチ変動」である。加えて「再抽選変動」とは、通常遊技状態にあって、図6のPcからPd(通常遊技状態の終わり)までの間にて行われる大当たりを構成する図柄の変動表示である。具体的には、第1~第3表示領域z1~z3に一旦停止表示された大当たりの図柄組合せが、他の種類の図柄によって大当たりの図柄組合せとなりうるように再び変動表示を行うことが「再抽選変動」である。

また、本実施形態における第1~第3図柄は、複数種類(12種類)の図柄から構成されている。より詳しくは、図5に示されるように、「1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9」のアラビア数字を示す9種類の図柄と、「10, 11, 12」に対応する3種類のキャラクタ図柄(絵柄)とによって構成されている。なお、これらの図柄は互いに共通部分を

部分的に有しているとともに、共通部分毎にグループ化されている。なお、かかる共通部分は、図柄の下方領域、即ち図5に示す図柄が破線で囲われている領域内に設けられている。従って、図5に示す図柄は、前記破線で囲われていない区域について、非共通部分となっている。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0116

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0116】

統括CPU29aは、かかる制御信号の入力を契機として、図9(b)に示した演出内容パターンを図7及び図8に示したフローチャートに従って判定し、制御コマンドを生成する。そして、統括CPU29aは、その制御コマンドを各制御基板26~28に対して出力する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0118

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0118】

主制御基板25は、判定した変動パターンに予め設定された図柄を確定停止させるタイミングにて、図柄停止コマンドを統括制御基板29に出力し、統括制御基板29は、該図柄停止コマンドを表示制御基板26に出力する。