

【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16年12月24日(2004.12.24)

【公開番号】特開2001-25543(P2001-25543A)

【公開日】平成13年1月30日(2001.1.30)

【出願番号】特願平11-199818

【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1月27日(2004.1.27)

【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、開状態と閉状態とに変化する可変入賞球装置に遊技球が入賞したことにもとづいて前記表示領域に表示される特別図柄の変動を開始し、特別図柄の停止図柄があらかじめ定められた特定表示態様となつたことを条件として遊技者に有利な特定遊技状態に制御可能な遊技機であり、

判定図柄の変動表示制御を行い、判定図柄の停止図柄があらかじめ定められた特別表示態様となつたことを条件として特定遊技状態が発生しやすい特別遊技状態に制御可能であり、普通図柄を変動表示する普通図柄表示部を含み、前記普通図柄表示部にて普通図柄の変動表示制御を行い、普通図柄の停止図柄があらかじめ定められた当り図柄となつたときに前記可変入賞球装置を開状態に変化させる制御を行う遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記可変表示部の表示制御と、前記普通図柄表示部の表示制御とを行う表示制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、特定遊技状態にするか否かを決定する特定遊技状態決定手段と、特別遊技状態にするか否かを決定する特別遊技状態決定手段と、普通図柄の当たり／はずれを決定する当たり／はずれ決定手段と、前記当たり／はずれ決定手段の決定結果に応じて普通図柄の停止図柄を決定する普通図柄停止図柄決定手段と、特別図柄の変動表示に関わるコマンドと判定図柄の変動表示に関わるコマンドと普通図柄の変動表示に関わるコマンドとを前記表示制御手段に対して出力するコマンド出力手段とを含み、

前記表示制御手段は、特別図柄の変動表示と、判定図柄の変動表示と、普通図柄の変動表示とを制御し、

前記遊技制御手段は、

判定図柄の変動表示を開始するタイミングで判定図柄の変動表示の変動時間と停止図柄とを特定可能な表示開始コマンドを前記コマンド出力手段によって出力するとともに、

普通図柄の変動表示を開始するタイミングで普通図柄変動開始コマンドと前記普通図柄停止図柄決定手段により決定された普通図柄の停止図柄を指定する普通図柄停止図柄コマンドとを前記コマンド出力手段によって出力し、普通図柄の変動表示を停止表示させるタイミングで普通図柄変動停止コマンドを前記コマンド出力手段によって出力し、前記表示制御手段は、

前記表示開始コマンドを受信すると判定図柄の変動表示を開始し、該表示開始コマンドが

示す変動時間が経過したあと、前記表示開始コマンドが示す停止図柄で判定図柄を停止表示し、

前記普通図柄変動開始コマンドを受信すると普通図柄の変動表示を開始し、普通図柄変動停止コマンドを受信すると普通図柄停止図柄コマンドが示す停止図柄で普通図柄を停止表示する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技制御手段は、特定遊技状態決定手段の決定結果にもとづいて、特別図柄の変動態様を特定可能な変動態様コマンドと、特別図柄の停止図柄を示す停止図柄コマンドとをコマンド出力手段によって出力し、

前記表示制御手段は、前記変動態様コマンドを受信すると可変表示部における特別図柄の変動表示を開始し、前記停止図柄コマンドが示す停止図柄で特別図柄を停止表示する

請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

遊技制御手段は、表示開始コマンドを、表示制御手段によって特別図柄の停止図柄が停止表示されてから、特定遊技状態で遊技球が入賞しやすいように所定回開放する大入賞口が最初に開放する以前の段階で送信し、

前記表示制御手段は、特別図柄の停止図柄を停止表示してから、前記大入賞口が最初に開放するまでの間で、判定図柄の変動表示を行う制御をする

請求項 1 または請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

遊技制御手段は、表示開始コマンドを、特定遊技状態で遊技球が入賞しやすいように所定回開放する大入賞口が最初に開放してから、最後に閉鎖するまでの間に送信し、

前記表示制御手段は、前記大入賞口が最初に開放してから、最後に閉鎖するまでの間で、判定図柄の変動表示を行う制御をする

請求項 1 または請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 5】

遊技制御手段は、表示開始コマンドを、特定遊技状態で遊技球が入賞しやすいように所定回開放する大入賞口が最後に閉鎖してから、表示制御手段が可変表示部における特別図柄の変動表示を開始するまでの間に送信し、

前記表示制御手段は、前記大入賞口が最後に閉鎖してから、前記可変表示部における特別図柄の変動表示を開始するまでの間で、判定図柄の変動表示を行う制御をする

請求項 1 または請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 6】

遊技制御手段のコマンド出力手段は、制御が必要なタイミングで1回のみコマンドを出力する

請求項 1 から請求項 5 のうち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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

確変状態は、遊技者にとって特に有利な状態であるから、遊技者は、確変状態への突入条件の成立について強い関心を抱いている。確変状態への突入条件は、上述したような確変図柄の発生である場合もあるが、そうでない場合もある。そうでない場合には、何らかの手段で確変状態に突入することを遊技者に報知した方がよい。

特許文献 1 および特許文献 2 には、判定図柄を用いて高確率ゲームに移行するか否かを報知する演出を行うことが記載されている。なお、特許文献 1 および特許文献 2 は、先願ではあるが先行公知文献ではない。

**【特許文献1】**

特許第3406299号（請求項1）

**【特許文献2】**

特許第3406300号（請求項1）

**【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】

**【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、開状態と閉状態とに変化する可変入賞球装置に遊技球が入賞したことにもとづいて表示領域に表示される特別図柄の変動を開始し、特別図柄の停止図柄があらかじめ定められた特定表示態様となったことを条件として遊技者に有利な特定遊技状態に制御可能な遊技機であり、判定図柄の変動表示制御を行い、判定図柄の停止図柄があらかじめ定められた特別表示態様となったことを条件として特定遊技状態が発生しやすい特別遊技状態に制御可能であり、普通図柄を変動表示する普通図柄表示部を含み、普通図柄表示部にて普通図柄の変動表示制御を行い、普通図柄の停止図柄があらかじめ定められた当り図柄となったときに可変入賞球装置を開状態に変化させる制御を行う遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、可変表示部の表示制御と、普通図柄表示部の表示制御とを行う表示制御手段とを備え、遊技制御手段は、特定遊技状態にするか否かを決定する特定遊技状態決定手段と、特別遊技状態にするか否かを決定する特別遊技状態決定手段と、普通図柄の当たり／はずれを決定する当たり／はずれ決定手段と、当たり／はずれ決定手段の決定結果に応じて普通図柄の停止図柄を決定する普通図柄停止図柄決定手段と、特別図柄の変動表示に関わるコマンドと判定図柄の変動表示に関わるコマンドと普通図柄の変動表示に関わるコマンドとを表示制御手段に対して出力するコマンド出力手段とを含み、表示制御手段は、特別図柄の変動表示と、判定図柄の変動表示と、普通図柄の変動表示とを制御し、遊技制御手段は、判定図柄の変動表示を開始するタイミングで判定図柄の変動表示の変動時間と停止図柄とを特定可能な表示開始コマンドをコマンド出力手段によって出力するとともに、普通図柄の変動表示を開始するタイミングで普通図柄変動開始コマンドと普通図柄停止図柄決定手段により決定された普通図柄の停止図柄を指定する普通図柄停止図柄コマンドとをコマンド出力手段によって出力し、普通図柄の変動表示を停止表示させるタイミングで普通図柄変動停止コマンドをコマンド出力手段によって出力し、表示制御手段は、表示開始コマンドを受信すると判定図柄の変動表示を開始し、該表示開始コマンドが示す変動時間が経過したあと、表示開始コマンドが示す停止図柄で判定図柄を停止表示し、普通図柄変動開始コマンドを受信すると普通図柄の変動表示を開始し、普通図柄変動停止コマンドを受信すると普通図柄停止図柄コマンドが示す停止図柄で普通図柄を停止表示することを特徴とする。

**【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】

遊技制御手段は、特定遊技状態決定手段の決定結果にもとづいて、特別図柄の変動態様を特定可能な変動態様コマンドと、特別図柄の停止図柄を示す停止図柄コマンドとをコマンド出力手段によって出力し、表示制御手段は、変動態様コマンドを受信すると可変表示部における特別図柄の変動表示を開始し、停止図柄コマンドが示す停止図柄で特別図柄を停止表示す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】**

遊技制御手段は、表示開始コマンドを、表示制御手段によって特別図柄の停止図柄が停止表示されてから、大入賞口が最初に開放する以前の段階で送信し、表示制御手段は、特別図柄の停止図柄を停止表示してから、大入賞口が最初に開放するまでの間で、判定図柄の変動表示を行う制御をする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】**変更**【補正の内容】****【0013】**

遊技制御手段は、表示開始コマンドを、大入賞口が最初に開放してから、最後に閉鎖するまでの間に送信し、表示制御手段は、大入賞口が最初に開放してから、最後に閉鎖するまでの間で、判定図柄の変動表示を行う制御をするように構成されていてもよい。

**【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】**

遊技制御手段は、表示開始コマンドを、大入賞口が最後に閉鎖してから、表示制御手段が可変表示部における特別図柄の変動表示を開始するまでの間に送信し、表示制御手段は、大入賞口が最後に閉鎖してから、可変表示部における特別図柄の変動表示を開始するまでの間で、判定図柄の変動表示を行う制御をするように構成されていてもよい。

**【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】**削除**【補正の内容】****【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】**0054**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0054】**

図9は、普通図柄プロセス処理（ステップS12）を示すフローチャートである。普通プロセス図柄処理では、CPU56は、ステップS71のゲートスイッチ処理を実行した後に、普通図柄プロセスフラグの値に応じてステップS72～S76の処理のうちのいずれ

かの処理を実行する。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0056

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0056】

ステップS72の普通図柄変動待ち処理では、CPU56は、普通図柄通過記憶カウンタの値が0以外であれば、普通図柄プロセスフラグの値を更新する。普通図柄通過記憶カウンタの値が0であれば何もしない。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0058

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0058】

図12は、ステップS73の普通図柄判定処理を示すフローチャートである。普通図柄判定処理では、CPU56は、ゲート通過記憶数=1に対応する乱数値格納エリアに格納されている値を読み出すとともに(ステップSS631)、ゲート通過記憶カウンタの値を1減らし、かつ、各乱数値格納エリアの値をシフトする(ステップS632)。すなわち、ゲート通過記憶カウンタ=n(n=2,3,4)に対応する乱数値格納エリアに格納されている値を、ゲート通過記憶カウンタ=n-1に対応する乱数値格納エリアに格納する。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0063

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0063】

ステップS74の普通図柄変動処理では、普通図柄変動時間タイマがタイムアウトしたか否か確認する(ステップS641)。タイムアウトしていたら、普通図柄プロセスフラグを普通図柄停止処理を示す値に更新する(ステップS642)。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0064

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0064】

ステップS75の普通図柄停止処理では、普通図柄変動停止を示すサブ制御コマンドを送信するための制御を行う(ステップS651)。そして、当たりとすることに決定されているときには(ステップS652)、普通図柄プロセスフラグを始動入賞口開閉処理を示す値に更新する(ステップS653)。ステップS76の始動入賞口開閉処理では、所定回数だけ所定期間始動入賞口(可変入賞球装置15)を開放する制御が行われる。また、はすれとすることに決定されているときには、普通図柄プロセスフラグを普通図柄変動待ち処理を示す値に更新する(ステップS654)。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0126

【補正方法】変更

【補正の内容】

**【0126】**

ステップS151において、普通図柄が変動中であれば、普通図柄変動終了を示すサブ表示制御コマンドを受信しているか否か確認する（ステップS154）。受信していなければ、普通図柄変動処理を継続する（ステップS156）。普通図柄変動終了を示すサブ表示制御コマンドを受信しているときには、すでに受信されている停止図柄で可変表示器10の図柄変動を停止する（ステップS155）。

**【手続補正16】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0151

【補正方法】変更

【補正の内容】

**【0151】**

【発明の効果】

本発明によれば、遊技機を、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、可変表示部の表示制御と、普通図柄表示部の表示制御とを行う表示制御手段とを備え、遊技制御手段は、特定遊技状態にするか否かを決定する特定遊技状態決定手段と、特別遊技状態にするか否かを決定する特別遊技状態決定手段と、普通図柄の当たり／はずれを決定する当たり／はずれ決定手段と、当たり／はずれ決定手段の決定結果に応じて普通図柄の停止図柄を決定する普通図柄停止図柄決定手段と、特別図柄の変動表示に関わるコマンドと判定図柄の変動表示に関わるコマンドと普通図柄の変動表示に関わるコマンドとを表示制御手段に対して出力するコマンド出力手段とを含み、表示制御手段は、特別図柄の変動表示と、判定図柄の変動表示と、普通図柄の変動表示とを制御し、遊技制御手段は、判定図柄の変動表示を開始するタイミングで判定図柄の変動表示の変動時間と停止図柄とを特定可能な表示開始コマンドをコマンド出力手段によって出力するとともに、普通図柄の変動表示を開始するタイミングで普通図柄変動開始コマンドと普通図柄停止図柄決定手段により決定された普通図柄の停止図柄を指定する普通図柄停止図柄コマンドとをコマンド出力手段によって出力し、普通図柄の変動表示を停止表示させるタイミングで普通図柄変動停止コマンドをコマンド出力手段によって出力し、表示制御手段は、表示開始コマンドを受信すると判定図柄の変動表示を開始し、該表示開始コマンドが示す変動時間が経過したあと、表示開始コマンドが示す停止図柄で判定図柄を停止表示し、普通図柄変動開始コマンドを受信すると普通図柄の変動表示を開始し、普通図柄変動停止コマンドを受信すると普通図柄停止図柄コマンドが示す停止図柄で普通図柄を停止表示するように構成したので、遊技制御手段が特別遊技状態に関する報知演出を管理することができ、あらかじめ決められている特別遊技状態報知条件を逸脱することのない効果がある。また、このような構成によれば、特別遊技状態報知演出がサブ表示制御基板で制御される場合にも、遊技制御手段が特別遊技状態報知演出を管理することができる。また、遊技制御手段は、特別遊技状態報知用の判定図柄の変動開始や表示結果を確実に管理することができる。また、遊技制御手段が普通図柄の変動制御を管理することができる。さらに、遊技制御手段が特別遊技状態に関する表示結果の導出表示を管理することができる。

**【手続補正17】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0152

【補正方法】変更

【補正の内容】

**【0152】**

遊技制御手段は、特定遊技状態決定手段の決定結果にもとづいて、特別図柄の変動態様を特定可能な変動態様コマンドと、特別図柄の停止図柄を示す停止図柄コマンドとをコマンド出力手段によって出力し、表示制御手段は、変動態様コマンドを受信すると可変表示部における特別図柄の変動表示を開始し、停止図柄コマンドが示す停止図柄で特別図柄を停止表示するように構成されていれば、遊技制御手段が特別図柄の変動制御を管理すること

ができる。

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0153

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0153】

遊技制御手段は、表示開始コマンドを、表示制御手段によって特別図柄の停止図柄が停止表示されてから、大入賞口が最初に開放する以前の段階で送信し、表示制御手段は、特別図柄の停止図柄を停止表示してから、大入賞口が最初に開放するまでの間で、判定図柄の変動表示を行う制御をするように構成されている場合には、特別図柄の変動表示が終了した時点から特別遊技状態報知演出を行うときに、遊技制御手段が特別遊技状態報知演出を管理することができる。

【手続補正19】

【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】

遊技制御手段は、表示開始コマンドを、大入賞口が最初に開放してから、最後に閉鎖するまでの間に送信し、表示制御手段は、大入賞口が最初に開放してから、最後に閉鎖するまでの間で、判定図柄の変動表示を行う制御をするように構成されている場合には、大当たり遊技中に特別遊技状態報知演出を行うときに、遊技制御手段が特別遊技状態報知演出を管理することができる。

【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0155

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0155】

遊技制御手段は、表示開始コマンドを、大入賞口が最後に閉鎖してから、表示制御手段が可変表示部における特別図柄の変動表示を開始するまでの間に送信し、表示制御手段は、大入賞口が最後に閉鎖してから、可変表示部における特別図柄の変動表示を開始するまでの間で、判定図柄の変動表示を行う制御をするように構成されている場合には、大当たり遊技終了後次に特別図柄の変動が開始されるまでの間に特別遊技状態報知演出を行うときに、遊技制御手段が特別遊技状態報知演出を管理することができる。

【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0156

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0157

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正23】

【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図9】

