

【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 19 年 11 月 22 日 (2007.11.22)

【公開番号】特開 2007-252936 (P2007-252936A)  
 【公開日】平成 19 年 10 月 4 日 (2007.10.4)  
 【年通号数】公開・登録公報 2007-038  
 【出願番号】特願 2007-114984 (P2007-114984)  
 【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 19 年 10 月 2 日 (2007.10.2)

【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】

所定の図柄を可変表示させる可変表示手段に表示される図柄が特定の図柄で確定する第 1 の条件、又は、遊技球が特定の作動口に入球することに起因して電動役物を作動させて遊技者に有利な遊技状態とし且つ遊技球が電動役物内に設けた特定領域を通過する第 2 の条件のいずれかに起因して、前記第 1 の条件と第 2 の条件との相違により異なる電動役物を予め定められた所定回数連続作動させて遊技者に有利な特別遊技状態に変化させる主制御基板と、

前記可変表示手段を制御する図柄制御基板と、を備えた遊技機であって、

前記主制御基板は、前記図柄の変動開始から静止させるまでの 1 回の変動時間を示す変動タイムと、前記可変表示手段に静止表示させる図柄を決定するためのデータと、からなる図柄変動中コマンドを前記図柄の変動時に送信し、

前記図柄制御基板は、前記図柄変動中コマンドに基づき作成された変動パターンに従って前記可変表示手段上で前記図柄の変動処理を行い、前記静止表示させる図柄を決定するためのデータから作成される図柄を前記変動パターンに従って静止表示し、

前記第 1 の条件による特別遊技中と前記第 2 の条件による特別遊技中との相違に関係なく、特別遊技中の遊技状態を同一の前記可変表示手段に表示する、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】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

前記課題を解決するため請求項 1 に記載の遊技機は、所定の図柄を可変表示させる可変表示手段に表示される図柄が特定の図柄で確定する第 1 の条件、又は、遊技球が特定の作動口に入球することに起因して電動役物を作動させて遊技者に有利な遊技状態とし且つ遊技球が電動役物内に設けた特定領域を通過する第 2 の条件のいずれかに起因して、前記第 1 の条件と第 2 の条件との相違により異なる電動役物を予め定められた所定回数連続作動させて遊技者に有利な特別遊技状態に変化させる主制御基板と、

前記可変表示手段を制御する図柄制御基板と、を備えた遊技機であって、

前記主制御基板は、前記図柄の変動開始から静止させるまでの1回の変動時間を示す変動タイムと、前記可変表示手段に静止表示させる図柄を決定するためのデータと、からなる図柄変動中コマンドを前記図柄の変動時に送信し、

前記図柄制御基板は、前記図柄変動中コマンドに基づき作成された変動パターンに従って前記可変表示手段上で前記図柄の変動処理を行い、前記静止表示させる図柄を決定するためのデータから作成される図柄を前記変動パターンに従って静止表示し、

前記第1の条件による特別遊技中と前記第2の条件による特別遊技中との相違に関係なく、特別遊技中の遊技状態を同一の前記可変表示手段に表示する、ことを特徴とする。これにより、第1の条件が成立しない場合でも、第2の条件が成立すれば、大当たりとなるし、逆に、第2の条件が成立しない場合でも、第1の条件が成立すれば、大当たりとなり、遊技者の技量がある程度発揮できるという側面と、運次第という側面とを併せ持ち、前記課題が好適に解決できる。いずれにしても、第1の条件と第2の条件の成立条件の難度を適宜に組み合わせることにより創造性豊かな遊技が可能となる。