

【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21年6月18日(2009.6.18)

【公開番号】特開2008-246239(P2008-246239A)
 【公開日】平成20年10月16日(2008.10.16)
 【年通号数】公開・登録公報2008-041
 【出願番号】特願2008-179146(P2008-179146)
 【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

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】
 【提出日】平成21年4月22日(2009.4.22)
 【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】

各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行う可変表示手段を備え、前記識別情報の可変表示の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御し、さらに、前記識別情報の可変表示の表示結果が前記特定表示結果のうちで予め定められた特別表示結果となったときには、前記特定遊技状態が終了した後に該特定遊技状態とは異なる有利な特別遊技状態に制御する遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段からの制御信号に基づいて前記可変表示手段の表示制御を行う表示制御手段と、

遊技者にとって有利な第 1 状態と遊技者にとって不利な第 2 状態とのいずれかの状態に変化可能な特別可変入賞手段と、
 を備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定遊技状態として前記特別可変入賞手段を所定期間第 1 状態に変化させ、該特定遊技状態終了後、前記特別遊技状態に移行させる第 1 特定遊技状態に制御する第 1 特定遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態として前記特別可変入賞手段を所定期間第 1 状態に変化させ、該特定遊技状態終了後、前記特別遊技状態に移行させない第 2 特定遊技状態に制御する第 2 特定遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態として前記特別可変入賞手段を前記所定期間よりも短い期間第 1 状態に変化させ、該特定遊技状態終了後、前記特別遊技状態に移行させる第 3 特定遊技状態に制御する第 3 特定遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態を発生させるか否か、及び前記第 1 特定遊技状態と、前記第 2 特定遊技状態と、前記第 3 特定遊技状態と、のいずれの特定遊技状態に制御するかを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段によって前記第 1 特定遊技状態又は前記第 2 特定遊技状態に制御する旨の決定がなされたとき、前記可変表示手段に前記特別表示結果以外の特定表示結果を仮停止表示させた後、該特別表示結果と該特別表示結果以外の特定表示結果とのいずれかの

種類の特定表示結果を導出表示させる第1演出表示の実行を決定する第1演出表示実行決定手段と、

前記事前決定手段によって前記第1特定遊技状態に制御する旨の決定がなされたとき、前記特定遊技状態を開始した後に、前記可変表示手段に前記特別遊技状態とすることを表示する第2演出表示を実行するか否かを決定する第2演出表示実行決定手段と、

前記識別情報の可変表示を開始するときに、前記制御信号として、前記第1演出表示実行決定手段による決定結果と、該識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間と、前記識別情報の可変表示の実行の開始と、を示す可変表示開始コマンドを送信する可変表示開始コマンド送信手段と、

前記識別情報の可変表示を開始するときにであって前記可変表示開始コマンドの送信とは異なるタイミングで、前記制御信号として、前記特定遊技状態を発生させるか否か、及び前記第1特定遊技状態と、前記第2特定遊技状態と、前記第3特定遊技状態と、のいずれの特定遊技状態に制御するかを示す前記事前決定手段の決定結果と、前記第2演出表示実行決定手段による決定結果と、を示す表示結果コマンドを送信する表示結果コマンド送信手段と、

前記特定遊技状態への制御が開始されるときに、該特定遊技状態の開始を示す特定遊技状態開始コマンドを送信する特定遊技状態開始コマンド送信手段と、

を含み、

前記表示制御手段は、

前記表示結果コマンドが前記第3特定遊技状態に制御する旨を示しているか否かを判定する第3特定遊技状態判定手段と、

前記第3特定遊技状態判定手段によって前記第3特定遊技状態に制御する旨を示していないと判定されたとき、前記特定遊技状態開始コマンドを受信したことに基づいて、前記第1特定遊技状態又は前記第2特定遊技状態が開始される旨を報知する演出表示を実行させ、前記第3特定遊技状態に制御する旨を示していると判定されたとき、前記第3特定遊技状態が開始される旨を報知する演出表示を実行させる特定遊技状態開始演出表示実行手段と、

前記可変表示開始コマンドが前記第1演出表示を実行する旨の決定結果を示す前記可変表示開始コマンドであったときは、前記第1演出表示を実行させる第1演出表示実行制御手段と、

前記表示結果コマンドに基づいて、前記第2演出表示の実行が決定されたか否かを判定する第2演出表示実行判定手段と、

を含み、

前記表示制御手段は、

前記可変表示開始コマンドによって示される前記第1演出表示実行決定手段による決定結果が前記第1演出表示の実行を指示するものであり、且つ前記第2演出表示実行判定手段によって前記第2演出表示の実行が指示された旨の判定がなされたとき、前記表示結果コマンドが前記第1特定遊技状態に制御される旨を示していても、前記第1演出表示にて前記特別表示結果以外の特定表示結果を導出表示させ、

前記特定遊技状態を開始した後、前記第2演出表示を実行し、前記事前決定手段によって前記第1特定遊技状態に制御する旨の決定がなされているときには該第2演出表示において前記特別遊技状態とすることを表示する第2演出表示実行制御手段をさらに含む、ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行う可変表示手段を備え、前記識別情報の可変表示の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御し、さらに、前記識別情報の可変表示の表示結果が前記特定表示結果のうちで予め定められた特別表示結果となったときには、前記特定遊技状態が終了した後に該特定遊技状態とは異なる有利な特別遊技状態に制御する遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段からの制御信号に基づいて前記可変表示手段の表示制御を行う表示制御手段と、

遊技者にとって有利な第1状態と遊技者にとって不利な第2状態とのいずれかの状態に変化可能な特別可変入賞手段と、
を備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定遊技状態として前記特別可変入賞手段を所定期間第1状態に変化させ、該特定遊技状態終了後、前記特別遊技状態に移行させる第1特定遊技状態に制御する第1特定遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態として前記特別可変入賞手段を所定期間第1状態に変化させ、該特定遊技状態終了後、前記特別遊技状態に移行させない第2特定遊技状態に制御する第2特定遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態として前記特別可変入賞手段を前記所定期間よりも短い期間第1状態に変化させ、該特定遊技状態終了後、前記特別遊技状態に移行させる第3特定遊技状態に制御する第3特定遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態を発生させるか否か、及び前記第1特定遊技状態と、前記第2特定遊技状態と、前記第3特定遊技状態と、のいずれの特定遊技状態に制御するかを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段によって前記第1特定遊技状態又は前記第2特定遊技状態に制御する旨の決定がなされたとき、前記可変表示手段に前記特別表示結果以外の特定表示結果を仮停止表示させた後、該特別表示結果と該特別表示結果以外の特定表示結果とのいずれかの種類の特定表示結果を導出表示させる第1演出表示の実行を決定する第1演出表示実行決定手段と、

前記事前決定手段によって前記第1特定遊技状態に制御する旨の決定がなされたとき、前記特定遊技状態を開始した後に、前記可変表示手段に前記特別遊技状態とすることを表示する第2演出表示を実行するか否かを決定する第2演出表示実行決定手段と、

前記識別情報の可変表示を開始するときに、前記制御信号として、前記第1演出表示実行決定手段による決定結果と、前記第2演出表示実行決定手段による決定結果と、該識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間と、前記識別情報の可変表示の実行の開始と、を示す可変表示開始コマンドを送信する可変表示開始コマンド送信手段と、

前記識別情報の可変表示を開始するときであって前記可変表示開始コマンドの送信とは異なるタイミングで、前記制御信号として、前記特定遊技状態を発生させるか否か、及び前記第1特定遊技状態と、前記第2特定遊技状態と、前記第3特定遊技状態と、のいずれの特定遊技状態に制御するかを示す前記事前決定手段の決定結果を示す表示結果コマンドを送信する表示結果コマンド送信手段と、

前記特定遊技状態への制御が開始されるときに、該特定遊技状態の開始を示す特定遊技状態開始コマンドを送信する特定遊技状態開始コマンド送信手段と、
を含み、

前記表示制御手段は、

前記表示結果コマンドが前記第3特定遊技状態に制御する旨を示しているか否かを判定する第3特定遊技状態判定手段と、

前記第3特定遊技状態判定手段によって前記第3特定遊技状態に制御する旨を示していないと判定されたとき、前記特定遊技状態開始コマンドを受信したことに基づいて、前記第1特定遊技状態又は前記第2特定遊技状態が開始される旨を報知する演出表示を実行させ、前記第3特定遊技状態に制御する旨を示していると判定されたとき、前記第3特定遊技状態が開始される旨を報知する演出表示を実行させる特定遊技状態開始演出表示実行手段と、

前記可変表示開始コマンドが前記第1演出表示を実行する旨の決定結果を示す前記可変表示開始コマンドであったときは、前記第1演出表示を実行させる第1演出表示実行制御

手段と、

前記可変表示開始コマンドに基づいて、前記第2演出表示の実行が決定されたか否かを判定する第2演出表示実行判定手段と、

を含み、

前記表示制御手段は、

前記可変表示開始コマンドによって示される前記第1演出表示実行決定手段による決定結果が前記第1演出表示の実行を指示するものであり、且つ前記第2演出表示実行判定手段によって前記第2演出表示の実行が指示された旨の判定がなされたとき、前記表示結果コマンドが前記第1特定遊技状態に制御される旨を示していても、前記第1演出表示にて前記特別表示結果以外の特定表示結果を導出表示させ、

前記特定遊技状態を開始した後、前記第2演出表示を実行し、前記事前決定手段によって前記第1特定遊技状態に制御する旨の決定がなされているときには該第2演出表示において前記特別遊技状態とすることを表示する第2演出表示実行制御手段をさらに含む、ことを特徴とする遊技機。

【請求項3】

各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行う可変表示手段を備え、前記識別情報の可変表示の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御し、さらに、前記識別情報の可変表示の表示結果が前記特定表示結果のうちで予め定められた特別表示結果となったときには、前記特定遊技状態が終了した後に該特定遊技状態とは異なる有利な特別遊技状態に制御する遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段からの制御信号に基づいて前記可変表示手段の表示制御を行う表示制御手段と、

遊技者にとって有利な第1状態と遊技者にとって不利な第2状態とのいずれかの状態に変化可能な特別可変入賞手段と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定遊技状態として前記特別可変入賞手段を所定期間第1状態に変化させ、該特定遊技状態終了後、前記特別遊技状態に移行させる第1特定遊技状態に制御する第1特定遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態として前記特別可変入賞手段を所定期間第1状態に変化させ、該特定遊技状態終了後、前記特別遊技状態に移行させない第2特定遊技状態に制御する第2特定遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態として前記特別可変入賞手段を前記所定期間よりも短い期間第1状態に変化させ、該特定遊技状態終了後、前記特別遊技状態に移行させる第3特定遊技状態に制御する第3特定遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態を発生させるか否か、及び前記第1特定遊技状態と、前記第2特定遊技状態と、前記第3特定遊技状態と、のいずれの特定遊技状態に制御するかを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段によって前記第1特定遊技状態又は前記第2特定遊技状態に制御する旨の決定がなされたとき、前記可変表示手段に前記特別表示結果以外の特定表示結果を仮停止表示させた後、該特別表示結果と該特別表示結果以外の特定表示結果とのいずれかの種類の特定表示結果を導出表示させる第1演出表示の実行を決定する第1演出表示実行決定手段と、

前記事前決定手段によって前記第1特定遊技状態に制御する旨の決定がなされたとき、前記特定遊技状態を開始した後に、前記可変表示手段に前記特別遊技状態とすることを表示する第2演出表示を実行するか否かを決定する第2演出表示実行決定手段と、

前記識別情報の可変表示を開始するときに、前記制御信号として、前記第1演出表示実行決定手段による決定結果と、前記特定遊技状態を発生させるか否か、及び前記第1特定遊技状態と、前記第2特定遊技状態と、前記第3特定遊技状態と、のいずれの特定遊技状

態に制御するかを示す前記事前決定手段の決定結果と、該識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間と、前記識別情報の可変表示の実行の開始と、を示す可変表示開始コマンドを送信する可変表示開始コマンド送信手段と、

前記識別情報の可変表示を開始するときであって前記可変表示開始コマンドの送信とは異なるタイミングで、前記制御信号として、該識別情報の可変表示を開始してから前記可変表示時間が経過したときに導出表示される表示結果の種類を示す停止表示コマンドを送信する停止表示コマンド送信手段と、

前記特定遊技状態への制御が開始されるときに、該特定遊技状態の開始を示す特定遊技状態開始コマンドを送信する特定遊技状態開始コマンド送信手段と、
を含み、

前記表示制御手段は、

前記可変表示開始コマンドが前記第3特定遊技状態に制御する旨を示しているか否かを判定する第3特定遊技状態判定手段と、

前記第3特定遊技状態判定手段によって前記第3特定遊技状態に制御する旨を示していないと判定されたとき、前記特定遊技状態開始コマンドを受信したことに基づいて、前記第1特定遊技状態又は前記第2特定遊技状態が開始される旨を報知する演出表示を実行させ、前記第3特定遊技状態に制御する旨を示していると判定されたとき、前記第3特定遊技状態が開始される旨を報知する演出表示を実行させる特定遊技状態開始演出表示実行手段と、

前記可変表示開始コマンドが前記第1演出表示を実行する旨の決定結果を示す前記可変表示開始コマンドであったときは、前記第1演出表示を実行させる第1演出表示実行制御手段と、

前記可変表示開始コマンドに基づいて、前記事前決定手段の決定結果を特定する事前決定結果特定手段と、

前記停止表示コマンドに基づいて、前記識別情報の可変表示を開始してから前記可変表示時間が経過した後に導出表示される表示結果の種類を特定する導出表示結果特定手段と

、

を含み、

前記表示制御手段は、

前記可変表示開始コマンドによって示される前記第1演出表示実行決定手段による決定結果が前記第1演出表示の実行を指示するものであり、且つ前記事前決定結果特定手段によって特定された決定結果が前記第1特定遊技状態に制御するものであり、前記導出表示結果特定手段によって特定された表示結果が前記特別表示結果以外の特定表示結果であるときには、前記第1演出表示実行制御手段により前記第1演出表示にて前記特別表示結果以外の特定表示結果を導出表示させ、

前記特定遊技状態を開始した後、前記第2演出表示を実行し、前記事前決定手段によって前記第1特定遊技状態に制御する旨の決定がなされているときには該第2演出表示において前記特別遊技状態とすることを表示する第2演出表示実行制御手段をさらに含む、
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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に係り、詳しくは、各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行う可変表示手段を備え、前記識別情報の可変表示の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御し、さらに、前記識別情報の可変表示の表示結果が前記特定表示結果のうちで予め定められた特別表示結果となったときには、前記特定遊技状態が終了した後に該特定遊技状態とは

異なる有利な特別遊技状態に制御する遊技機に関する。

【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】

上記目的を達成するため、本願の請求項 1 に記載の遊技機は、各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば飾り図柄）の可変表示を行う可変表示手段（例えば画像表示装置 5）を備え、前記識別情報の可変表示の表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば大当り図柄）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り遊技状態）に制御し、さらに、前記識別情報の可変表示の表示結果が前記特定表示結果のうちで予め定められた特別表示結果（例えば確変大当り図柄又はチャンス目となる飾り図柄の組合せ）となったときには、前記特定遊技状態が終了した後に該特定遊技状態とは異なる有利な特別遊技状態（例えば高確率状態）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機 1）であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば主基板 11）と、前記遊技制御手段からの制御信号に基づいて前記可変表示手段の表示制御を行う表示制御手段（例えば演出制御基板 12）と、遊技者にとって有利な第 1 の状態（例えば開放状態）と遊技者にとって不利な第 2 の状態（例えば閉鎖状態）とのいずれかの状態に変化可能な特別可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置 7）と、を備え、前記遊技制御手段は、前記特定遊技状態として前記特別可変入賞手段を所定期間第 1 状態に変化させ、該特定遊技状態終了後、前記特別遊技状態に移行させる第 1 特定遊技状態（例えば確変大当り図柄が導出表示されたことに基づく大当り遊技状態）に制御する第 1 特定遊技状態制御手段（例えば CPU 103 がステップ S 311 の処理とステップ S 244 及び S 245 の処理とを実行した後にステップ S 241, S 248 ~ S 258 の処理及びステップ S 115 の大入賞口開放中処理を実行する部分）と、前記特定遊技状態として前記特別可変入賞手段を所定期間第 1 状態に変化させ、該特定遊技状態終了後、前記特別遊技状態に移行させない第 2 特定遊技状態（例えば通常大当り図柄が導出表示されたことに基づく大当り遊技状態）に制御する第 2 特定遊技状態制御手段（例えば CPU 103 がステップ S 311 の処理をスキップしてステップ S 244 及び S 245 の処理を実行した後にステップ S 241, S 248 ~ S 258 の処理及びステップ S 115 の大入賞口開放中処理を実行する部分）と、前記特定遊技状態として前記特別可変入賞手段を前記所定期間よりも短い期間第 1 状態に変化させ、該特定遊技状態終了後、前記特別遊技状態に移行させる第 3 特定遊技状態（例えばチャンス目となる飾り図柄の組合せが導出表示されたことに基づく大当り遊技状態）に制御する第 3 特定遊技状態制御手段（例えば CPU 103 がステップ S 311 の処理とステップ S 246 及び S 247 の処理を実行した後にステップ S 241, S 248 ~ S 258 の処理及びステップ S 115 の大入賞口開放中処理を実行する部分）と、前記特定遊技状態を発生させるか否か、及び前記第 1 特定遊技状態と、前記第 2 特定遊技状態と、前記第 3 特定遊技状態と、のいずれの特定遊技状態に制御するかを決定する事前決定手段（例えば CPU 103 がステップ S 214 の特別図柄判定処理を実行する部分）と、前記事前決定手段によって前記第 1 特定遊技状態又は前記第 2 特定遊技状態に制御する旨の決定がなされたとき（例えば CPU 103 がステップ S 227 の処理にて No と判定されたときに）、前記可変表示手段に前記特別表示結果以外の特定表示結果を仮停止表示させた後、該特別表示結果と該特別表示結果以外の特定表示結果とのいずれかの種類の特定表示結果を導出表示させる第 1 演出表示の実行を決定する第 1 演出表示実行決定手段（例えば CPU 103 がステップ S 228 ~ S 230 の処理を実行する部分）と、前記事前決定手段によって前記第 1 特定遊技状態に制御とする旨の決定がなされたとき（例えば CPU 103 がステップ S 317 の処理にて No と判定したときや、ステップ S 317 の処理にて Yes と判定した後にステップ S 324 の処理にて No と判定したときに）、前記特定遊技状態を開始した後に、前記可変表示手段に前記特別遊技状態とすることを表示する第 2 演出表示を実行す

るか否かを決定する第2演出表示実行決定手段（例えばCPU103がステップS325及びS326の処理を実行する部分）と、前記識別情報の可変表示を開始するときに、前記制御信号として、前記第1演出表示実行決定手段による決定結果と、該識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間と、前記識別情報の可変表示の実行の開始と、を示す可変表示開始コマンド（例えば通常ハズレ時可変表示パターン、突然確変大当たり時可変表示パターン、図9（A）に示すリーチ時可変表示パターン決定用テーブル150から決定されたリーチ時可変表示パターン、図9（B）に示す大当たり時可変表示パターン決定用テーブル151から決定された大当たり時可変表示パターンのうちのいずれかの可変表示パターンに対応する可変表示開始コマンド80XX（h））を送信する可変表示開始コマンド送信手段（例えばCPU103がステップS232の処理を実行する部分）と、前記識別情報の可変表示を開始するときであって前記可変表示開始コマンドの送信とは異なるタイミングで、前記制御信号として、前記特定遊技状態を発生させるか否か、及び前記第1特定遊技状態と、前記第2特定遊技状態と、前記第3特定遊技状態と、のいずれの特定遊技状態に制御するかを示す前記事前決定手段の決定結果と、前記第2演出表示実行決定手段による決定結果と、を示す表示結果コマンド（例えば図3（B）に示す表示結果コマンド90XX（h））を送信する表示結果コマンド送信手段（例えばCPU103がステップS316、S320、S328、S330及びS332の処理を実行する部分）と、前記特定遊技状態への制御が開始されるときに、該特定遊技状態の開始を示す特定遊技状態開始コマンド（例えば特定遊技状態開始コマンドA000（h））を送信する特定遊技状態開始コマンド送信手段（例えばCPU103がステップS248の処理を実行する部分）と、を含み、前記表示制御手段は、前記表示結果コマンドが前記第3特定遊技状態に制御する旨を示しているか否かを判定する第3特定遊技状態判定手段（例えばCPU200がステップS520の処理を実行する部分）と、前記第3特定遊技状態判定手段によって前記第3特定遊技状態に制御する旨を示していないと判定されたとき（例えばCPU200がステップS566の処理にてYesと判定したとき）、前記特定遊技状態開始コマンドを受信したことに基づいて、前記第1特定遊技状態又は前記第2特定遊技状態が開始される旨を報知する演出表示を実行させ、前記第3特定遊技状態に制御する旨を示していると判定されたとき（例えばCPU200がステップS566の処理にてNoと判定したとき）、前記第3特定遊技状態が開始される旨を報知する演出表示を実行させる特定遊技状態開始演出表示実行手段（例えばCPU200がステップS547又はS548の処理を実行する部分）と、前記可変表示開始コマンドが前記第1演出表示を実行する旨の決定結果を示す前記可変表示開始コマンドであったときは、前記第1演出表示を実行させる第1演出表示実行制御手段（例えばCPU200がステップS516の処理にてYesと判定してステップS517及びS518の処理を実行した後にステップS523～S532の処理を実行する部分）と、前記表示結果コマンドに基づいて、前記第2演出表示の実行が決定されたか否かを判定する第2演出表示実行判定手段（例えばCPU200がステップS523及びS524の処理を実行する部分）と、を含み、前記表示制御手段は、前記可変表示開始コマンドによって示される前記第1演出表示実行決定手段による決定結果が前記第1演出表示の実行を指示するものであり、且つ前記第2演出表示実行判定手段によって前記第2演出表示の実行が指示された旨の判定がなされたとき（例えばCPU200がステップS516、S523及びS524の処理にてYesと判定したとき）、前記表示結果コマンドが前記第1特定遊技状態に制御される旨を示していても（例えばCPU200がステップS523の処理にてYesと判定したときでも）、前記第1演出表示にて前記特別表示結果以外の特定表示結果を導出表示させ（例えばCPU200がステップS524の処理にてYesと判定してステップS526～S532の処理を実行することにより、画像表示装置5上にて図47（F）～（I）に示すような表示をさせ）、前記特定遊技状態を開始した後、前記第2演出表示を実行し、前記事前決定手段によって前記第1特定遊技状態に制御する旨の決定がなされているときには該第2演出表示において前記特別遊技状態とすることを表示する第2演出表示実行制御手段（例えばCPU200がステップS584の処理にてYesと判定してステップS599～S

6 2 5 の処理を実行する部分)をさらに含む、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】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

本願の請求項 2 に記載の遊技機は、各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば飾り図柄）の可変表示を行う可変表示手段（例えば画像表示装置 5）を備え、前記識別情報の可変表示の表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば大当り図柄）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り遊技状態）に制御し、さらに、前記識別情報の可変表示の表示結果が前記特定表示結果のうちで予め定められた特別表示結果（例えば確変大当り図柄又はチャンス目となる飾り図柄の組合せ）となったときには、前記特定遊技状態が終了した後に該特定遊技状態とは異なる有利な特別遊技状態（例えば高確率状態）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機 1）であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば主基板 1 1）と、前記遊技制御手段からの制御信号に基づいて前記可変表示手段の表示制御を行う表示制御手段（例えば演出制御基板 1 2）と、遊技者にとって有利な第 1 の状態（例えば開放状態）と遊技者にとって不利な第 2 の状態（例えば閉鎖状態）とのいずれかの状態に変化可能な特別可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置 7）と、を備え、前記遊技制御手段は、前記特定遊技状態として前記特別可変入賞手段を所定期間第 1 状態に変化させ、該特定遊技状態終了後、前記特別遊技状態に移行させる第 1 特定遊技状態（例えば確変大当り図柄が導出表示されたことに基づく大当り遊技状態）に制御する第 1 特定遊技状態制御手段（例えば CPU 1 0 3 がステップ S 3 1 1 の処理とステップ S 2 4 4 及び S 2 4 5 の処理とを実行した後にステップ S 2 4 1, S 2 4 8 ~ S 2 5 8 の処理及びステップ S 1 1 5 の大入賞口開放中処理を実行する部分）と、前記特定遊技状態として前記特別可変入賞手段を所定期間第 1 状態に変化させ、該特定遊技状態終了後、前記特別遊技状態に移行させない第 2 特定遊技状態（例えば通常大当り図柄が導出表示されたことに基づく大当り遊技状態）に制御する第 2 特定遊技状態制御手段（例えば CPU 1 0 3 がステップ S 3 1 1 の処理をスキップしてステップ S 2 4 4 及び S 2 4 5 の処理を実行した後にステップ S 2 4 1, S 2 4 8 ~ S 2 5 8 の処理及びステップ S 1 1 5 の大入賞口開放中処理を実行する部分）と、前記特定遊技状態として前記特別可変入賞手段を前記所定期間よりも短い期間第 1 状態に変化させ、該特定遊技状態終了後、前記特別遊技状態に移行させる第 3 特定遊技状態（例えばチャンス目となる飾り図柄の組合せが導出表示されたことに基づく大当り遊技状態）に制御する第 3 特定遊技状態制御手段（例えば CPU 1 0 3 がステップ S 3 1 1 の処理とステップ S 2 4 6 及び S 2 4 7 の処理を実行した後にステップ S 2 4 1, S 2 4 8 ~ S 2 5 8 の処理及びステップ S 1 1 5 の大入賞口開放中処理を実行する部分）と、前記特定遊技状態を発生させるか否か、及び前記第 1 特定遊技状態と、前記第 2 特定遊技状態と、前記第 3 特定遊技状態と、のいずれの特定遊技状態に制御するかを決定する事前決定手段（例えば CPU 1 0 3 がステップ S 2 1 4 の特別図柄判定処理を実行する部分）と、前記事前決定手段によって前記第 1 特定遊技状態又は前記第 2 特定遊技状態に制御する旨の決定がなされたとき（例えば CPU 1 0 3 がステップ S 2 2 7 の処理にて No と判定されたときに）、前記可変表示手段に前記特別表示結果以外の特定表示結果を仮停止表示させた後、該特別表示結果と該特別表示結果以外の特定表示結果とのいずれかの種類の特定表示結果を導出表示させる第 1 演出表示の実行を決定する第 1 演出表示実行決定手段（例えば CPU 1 0 3 がステップ S 7 0 6 及び S 7 0 7 の処理を実行することにより、大当り開始前再抽選演出表示処理を実行するか否かを決定する部分）と、前記事前決定手段によって前記第 1 特定遊技状態に制御する旨の決定がなされたとき（例えば CPU 1 0 3 がステップ S 3 1 7 の処理にて No と判定したときや、ステップ S 3 1 7 の処理にて Yes と判定した後にステップ S 3 2 4 の処理にて No と判定したときに）、前記特定遊技状態を開始した後に、前記可変表示手段に前記特別遊技

状態とすることを表示する第2演出表示を実行するか否かを決定する第2演出表示実行決定手段（例えばCPU103がステップS706及びS707の処理を実行することにより、大当たり終了後再抽選演出表示処理を実行するか否かを決定する部分）と、前記識別情報の可変表示を開始するときに、前記制御信号として、前記第1演出表示実行決定手段による決定結果と、前記第2演出表示実行決定手段による決定結果と、該識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間と、前記識別情報の可変表示の実行の開始と、を示す可変表示開始コマンド（例えば通常ハズレ時可変表示パターン、突然確変大当たり時可変表示パターン、図9（A）に示すリーチ時可変表示パターン決定用テーブル150から決定されたリーチ時可変表示パターン、図53に示す通常大当たり時可変表示パターン決定用テーブル152から決定された通常大当たり時可変表示パターン、図54に示す確変大当たり時可変表示パターン決定用テーブル153から決定された確変大当たり時可変表示パターンのうちのいずれかの可変表示パターンに対応する可変表示開始コマンド80XX（h））を送信する可変表示開始コマンド送信手段（例えばCPU103がステップS711の処理を実行する部分）と、前記識別情報の可変表示を開始するときであって前記可変表示開始コマンドの送信とは異なるタイミングで、前記制御信号として、前記特定遊技状態を発生させるか否か、及び前記第1特定遊技状態と、前記第2特定遊技状態と、前記第3特定遊技状態と、のいずれの特定遊技状態に制御するかを示す前記事前決定手段の決定結果を示す表示結果コマンド（例えば図51に示す表示結果コマンド90XX（h））を送信する表示結果コマンド送信手段（例えばCPU103がステップS316、S320、S345及びS347の処理を実行する部分）と、前記特定遊技状態への制御が開始されるときに、該特定遊技状態の開始を示す特定遊技状態開始コマンド（例えば特定遊技状態開始コマンドA000（h））を送信する特定遊技状態開始コマンド送信手段（例えばCPU103がステップS248の処理を実行する部分）と、を含み、前記表示制御手段は、前記表示結果コマンドが前記第3特定遊技状態に制御する旨を示しているか否かを判定する第3特定遊技状態判定手段（例えばCPU200がステップS520の処理を実行する部分）と、前記第3特定遊技状態判定手段によって前記第3特定遊技状態に制御する旨を示していないと判定されたとき（例えばCPU200がステップS566の処理にてYesと判定したとき）、前記特定遊技状態開始コマンドを受信したことに基づいて、前記第1特定遊技状態又は前記第2特定遊技状態が開始される旨を報知する演出表示を実行させ、前記第3特定遊技状態に制御する旨を示していると判定されたとき（例えばCPU200がステップS566の処理にてNoと判定したとき）、前記第3特定遊技状態が開始される旨を報知する演出表示を実行させる特定遊技状態開始演出表示実行手段（例えばCPU200がステップS827又はS828の処理を実行する部分）と、前記可変表示開始コマンドが前記第1演出表示を実行する旨の決定結果を示す前記可変表示開始コマンドであったときは、前記第1演出表示を実行させる第1演出表示実行制御手段（例えばCPU200がステップS801の処理にてYesと判定してステップS802及びS803の処理を実行した後に、ステップS804～S812及びS529～S532の処理を実行する部分）と、前記表示結果コマンドに基づいて、前記第2演出表示の実行が決定されたか否かを判定する第2演出表示実行判定手段（例えばCPU200がステップS804の処理を実行する部分）と、を含み、前記表示制御手段は、前記可変表示開始コマンドによって示される前記第1演出表示実行決定手段による決定結果が前記第1演出表示の実行を指示するものであり、且つ前記第2演出表示実行判定手段によって前記第2演出表示の実行が指示された旨の判定がなされたとき（例えばCPU200がステップS801及びS804の処理にてYesと判定したとき）、前記表示結果コマンドが前記第1特定遊技状態に制御される旨を示していても、前記第1演出表示にて前記特別表示結果以外の特定表示結果を導出表示させ（例えばCPU200がステップS804の処理にてYesと判定してステップS810～S812及びS529～S532の処理を実行することにより、画像表示装置5上にて図47（F）～（I）に示すような表示をさせ）、前記特定遊技状態を開始した後、前記第2演出表示を実行し、前記事前決定手段によって前記第1特定遊技状態に制御する旨の決定がなされているときには該第2演出表示

において前記特別遊技状態とすることを表示する第2演出表示実行制御手段（例えばCPU 200がステップS 844の処理にてYesと判定してステップS 853～S 879及びS 622～S 625の処理を実行する部分）をさらに含む、ことを特徴とする。

【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】

本願の請求項3に記載の遊技機は、各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば飾り図柄）の可変表示を行う可変表示手段（例えば画像表示装置5）を備え、前記識別情報の可変表示の表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば大当り図柄）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り遊技状態）に制御し、さらに、前記識別情報の可変表示の表示結果が前記特定表示結果のうちで予め定められた特別表示結果（例えば確変大当り図柄又はチャンス目となる飾り図柄の組合せ）となったときには、前記特定遊技状態が終了した後に該特定遊技状態とは異なる有利な特別遊技状態（例えば高確率状態）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機1）であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば主基板11）と、前記遊技制御手段からの制御信号に基づいて前記可変表示手段の表示制御を行う表示制御手段（例えば演出制御基板12）と、遊技者にとって有利な第1の状態（例えば開放状態）と遊技者にとって不利な第2の状態（例えば閉鎖状態）とのいずれかの状態に変化可能な特別可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置7）と、を備え、前記遊技制御手段は、前記特定遊技状態として前記特別可変入賞手段を所定期間第1状態に変化させ、該特定遊技状態終了後、前記特別遊技状態に移行させる第1特定遊技状態（例えば確変大当り図柄が導出表示されたことに基づく大当り遊技状態）に制御する第1特定遊技状態制御手段（例えばCPU 103がステップS 311の処理とステップS 244及びS 245の処理とを実行した後にステップS 241、S 248～S 258の処理及びステップS 115の大入賞口開放中処理を実行する部分）と、前記特定遊技状態として前記特別可変入賞手段を所定期間第1状態に変化させ、該特定遊技状態終了後、前記特別遊技状態に移行させない第2特定遊技状態（例えば通常大当り図柄が導出表示されたことに基づく大当り遊技状態）に制御する第2特定遊技状態制御手段（例えばCPU 103がステップS 311の処理をスキップしてステップS 244及びS 245の処理を実行した後にステップS 241、S 248～S 258の処理及びステップS 115の大入賞口開放中処理を実行する部分）と、前記特定遊技状態として前記特別可変入賞手段を前記所定期間よりも短い期間第1状態に変化させ、該特定遊技状態終了後、前記特別遊技状態に移行させる第3特定遊技状態（例えばチャンス目となる飾り図柄の組合せが導出表示されたことに基づく大当り遊技状態）に制御する第3特定遊技状態制御手段（例えばCPU 103がステップS 311の処理とステップS 246及びS 247の処理を実行した後にステップS 241、S 248～S 258の処理及びステップS 115の大入賞口開放中処理を実行する部分）と、前記特定遊技状態を発生させるか否か、及び前記第1特定遊技状態と、前記第2特定遊技状態と、前記第3特定遊技状態と、のいずれの特定遊技状態に制御するかを決定する事前決定手段（例えばCPU 103がステップS 214の特別図柄判定処理を実行する部分）と、前記事前決定手段によって前記第1特定遊技状態又は前記第2特定遊技状態に制御する旨の決定がなされたとき（例えばCPU 103がステップS 227の処理にてNoと判定されたときに）、前記可変表示手段に前記特別表示結果以外の特定表示結果を仮停止表示させた後、該特別表示結果と該特別表示結果以外の特定表示結果とのいずれかの種類の特定表示結果を導出表示させる第1演出表示の実行を決定する第1演出表示実行決定手段（例えばCPU 103がステップS 228～S 230の処理を実行する部分）と、前記事前決定手段によって前記第1特定遊技状態に制御する旨の決定がなされたとき（例えばCPU 103がステップS 317の処理にてNoと判定したときや、ステップS 317の処理にてYesと判定した後にステップS 324の処理

にてNoと判定したときに)、前記特定遊技状態を開始した後に、前記可変表示手段に前記特別遊技状態とすることを表示する第2演出表示を実行するか否かを決定する第2演出表示実行決定手段(例えばCPU103がステップS355及びS356の処理を実行する部分)と、前記識別情報の可変表示を開始するときに、前記制御信号として、前記第1演出表示実行決定手段による決定結果と、前記特定遊技状態を発生させるか否か、及び前記第1特定遊技状態と、前記第2特定遊技状態と、前記第3特定遊技状態と、のいずれの特定遊技状態に制御するかを示す前記事前決定手段の決定結果と、該識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間と、前記識別情報の可変表示の実行の開始と、を示す可変表示開始コマンド(例えば通常ハズレ時可変表示パターン、突然確変大当り可変表示パターン、図9(A)に示すリーチ時可変表示パターン決定用テーブル150から決定されたリーチ時可変表示パターン、図63に示す通常大当り時可変表示パターン決定用テーブル154から決定された通常大当り時可変表示パターン、図64に示す確変大当り時可変表示パターン決定用テーブル155から決定された確変大当り時可変表示パターンのうちのいずれかの可変表示パターンに対応する可変表示開始コマンド80XX(h))を送信する可変表示開始コマンド送信手段(例えばCPU103がステップS232の処理を実行する部分)と、前記識別情報の可変表示を開始するときであって前記可変表示開始コマンドの送信とは異なるタイミングで、前記制御信号として、該識別情報の可変表示を開始してから前記可変表示時間が経過したときに導出表示される表示結果の種類を示す停止表示コマンド(例えば図60に示す表示結果コマンド90XX(h))を送信する停止表示コマンド送信手段(例えばCPU103がステップS316, S320, S358, S360及びS362の処理を実行する部分)と、を含み、前記表示制御手段は、前記可変表示開始コマンドが前記第3特定遊技状態に制御する旨を示しているか否かを判定する第3特定遊技状態判定手段(例えばCPU200がステップS520の処理を実行する部分)と、前記第3特定遊技状態判定手段によって前記第3特定遊技状態に制御する旨を示していないと判定されたとき(例えばCPU200がステップS565の処理にてYesと判定したとき)、前記特定遊技状態開始コマンドを受信したことに基づいて、前記第1特定遊技状態又は前記第2特定遊技状態が開始される旨を報知する演出表示を実行させ、前記第3特定遊技状態に制御する旨を示していると判定されたとき(例えばCPU200がステップS565の処理にてNoと判定したとき)、前記第3特定遊技状態が開始される旨を報知する演出表示を実行させる特定遊技状態開始演出表示実行手段(例えばCPU200がステップS547又はS548の処理を実行する部分)と、前記可変表示開始コマンドが前記第1演出表示を実行する旨の決定結果を示す前記可変表示開始コマンドであったときは、前記第1演出表示を実行させる第1演出表示実行制御手段(例えばCPU200がステップS881の処理にてYesと判定してステップS882及びS883の処理を実行した後に、ステップS884~S893及びS529~S532の処理を実行する部分)と、前記可変表示開始コマンドに基づいて、前記事前決定手段の決定結果を特定する事前決定結果特定手段(例えばCPU200がステップS501の処理を実行する部分)と、前記停止表示コマンドに基づいて、前記識別情報の可変表示を開始してから前記可変表示時間が経過した後に導出表示される表示結果の種類を特定する導出表示結果特定手段(例えばCPU200がステップS885の処理を実行する部分)と、を含み、前記表示制御手段は、前記可変表示開始コマンドによって示される前記第1演出表示実行決定手段による決定結果が前記第1演出表示の実行を指示するものであり、且つ前記事前決定結果特定手段によって特定された決定結果が前記第1特定遊技状態に制御するものであり、前記導出表示結果特定手段によって特定された表示結果が前記特別表示結果以外の特定表示結果であるときには(例えばCPU200がステップS881及びS884の処理にてYesと判定した後にステップS886の処理にてNo、ステップS889の処理にてNoと判定したときには)、前記第1演出表示実行制御手段により前記第1演出表示にて前記特別表示結果以外の特定表示結果を導出表示させ(例えばCPU200がステップS881~S891及びS529~S532の処理を実行することにより、画像表示装置5上にて図47(F)~(I)に示すような表示をさせ)、前記特定

遊技状態を開始した後、前記第2演出表示を実行し、前記事前決定手段によって前記第1特定遊技状態に制御する旨の決定がなされているときには該第2演出表示において前記特別遊技状態とすることを表示する第2演出表示実行制御手段（例えばCPU200がステップS904の処理にてYesと判定した後にステップS915～S941及びS622～S625の処理を実行する部分）をさらに含む、ことを特徴とする。

【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】削除

【補正の内容】

【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】0017

【補正方法】削除

【補正の内容】

【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12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

本願の請求項1乃至3に記載の発明は、以下に示す効果を有する。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

請求項1に記載の構成によれば、特別遊技状態に移行されるか否かを報知する演出表示として、特定遊技状態が開始する前に行われる第1演出表示、及び特定遊技状態が開始した後に行われる第2演出表示といった二種類の演出表示が用意されているため、一種類しかない場合に比べて遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。

さらに、表示制御手段は、遊技制御手段により第1演出表示及び第2演出表示双方について実行の指示がなされたとき、表示結果コマンドが特定遊技状態が終了した後に特別遊技状態に制御される旨を示している、第1演出表示では、特別表示結果以外の特定表示結果を導出表示させ、その後に実行される第2演出表示にて特別遊技状態になる旨を表示させる。これにより、第1演出表示にて特別表示結果が導出表示されたにも関わらず、第2演出表示が行われるといった不都合を防止することができる。

加えて、第2演出表示を実行するか否かや、特別遊技状態とするか否かは、表示結果コマンドによって示されるため、第2演出表示を実行するか否かや、特別遊技状態とするか否かを可変表示開始コマンドによって示させる場合に比べて、可変表示開始コマンドの種類を減らすことができる。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0022】

請求項2に記載の構成によれば、特別遊技状態に移行されるか否かを報知する演出表示として、特定遊技状態が開始する前に行われる第1演出表示、及び特定遊技状態が開始した後に行われる第2演出表示といった二種類の演出表示が用意されているため、一種類しかない場合に比べて遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。

さらに、表示制御手段は、遊技制御手段により第1演出表示及び第2演出表示双方について実行の指示がなされたとき、表示結果コマンドが特定遊技状態が終了した後に特別遊技状態に制御される旨を示している、第1演出表示では、特別表示結果以外の特定表示結果を導出表示させ、その後に実行される第2演出表示にて特別遊技状態になる旨を表示させる。これにより、第1演出表示にて特別表示結果が導出表示されたにも関わらず、第2演出表示が行われるといった不都合を防止することができる。

加えて、表示制御手段の側では、第1演出表示を実行するか否かと、第2演出表示を実行するか否かと、を可変表示開始コマンドから特定することができる。このため、第1演出表示の実行を指令する演出制御コマンドや、第2演出表示の実行を指令する演出制御コマンドなどを別個設けなくても、第1演出表示や、第2演出表示を実行することができるようになる結果、遊技機は、演出制御コマンドの種類を減少させることができる。

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0023】

請求項3に記載の構成によれば、特別遊技状態に移行されるか否かを報知する演出表示として、特定遊技状態が開始する前に行われる第1演出表示、及び特定遊技状態が開始した後に行われる第2演出表示といった二種類の演出表示が用意されているため、一種類しかない場合に比べて遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。

さらに、表示制御手段は、遊技制御手段により第1演出表示について実行の指示がなされ、可変表示開始コマンドから特定される表示結果が特別表示結果であり、停止表示コマ

ンドから特定される表示結果が特別表示結果以外の特定表示結果であるときには、第1演出表示では、特別表示結果以外の特定表示結果を導出表示させ、その後に行われる第2演出表示にて特別遊技状態になる旨を表示させる。これにより、第1演出表示にて特別表示結果が導出表示されたにも関わらず、第2演出表示が行われるといった不都合を防止することができる。

加えて、表示制御手段の側では、第1演出表示を実行するか否かを可変表示開始コマンドから特定することができ、第2演出表示を実行するか否かを可変表示開始コマンドと停止表示コマンドとから特定することができる。このため、第1演出表示の実行を指令する演出制御コマンドや、第2演出表示の実行を指令する演出制御コマンドなどを別個設けなくとも、第1演出表示や、第2演出表示を実行することができるようになる結果、遊技機は、演出制御コマンドの種類を減少させることができる。

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0026

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0027

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0028

【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】0029

【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】0030

【補正方法】削除

【補正の内容】