

【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2003-159426(P2003-159426A)

【公開日】平成15年6月3日(2003.6.3)

【出願番号】特願2002-305566(P2002-305566)

【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 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成16年1月16日(2004.1.16)

【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、識別情報の表示結果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大当り遊技状態に移行させる遊技機であって、

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を含む遊技制御手段と、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を含む表示制御手段とを備え、

前記遊技制御用マイクロコンピュータは、

大当り遊技状態に移行させるか否かを決定する大当り決定手段と、

前記大当り決定手段の決定結果にもとづいて、前記可変表示部に最終的に停止表示させる識別情報を決定する識別情報決定手段と、

識別情報の変動表示が行われる変動時間を複数種類の変動時間の中から決定する変動時間決定手段と、

前記表示制御用マイクロコンピュータに識別情報の表示制御を行わせるための表示制御コマンドを、前記表示制御用マイクロコンピュータに送信する表示制御コマンド送信手段とを含み、

識別情報の表示結果として前記特定表示態様を表示させた後、可変入賞球装置を所定回数開放して打球が入賞しやすい大当り遊技状態に移行させ、

前記表示制御コマンド送信手段は、前記表示制御コマンドとして、識別情報の変動開始時に、前記変動時間決定手段によって決定された変動時間を特定可能な情報と前記識別情報決定手段によって決定された最終的に停止表示させる識別情報を特定可能な情報とを送信し、前記変動時間決定手段によって決定された変動時間が経過したときに識別情報の最終停止を示す情報を含む表示制御コマンドを送信し、

前記遊技制御用マイクロコンピュータと前記表示制御用マイクロコンピュータとの間では、前記遊技制御用マイクロコンピュータから前記表示制御用マイクロコンピュータへの方向にのみデータが転送可能であり、

前記表示制御用マイクロコンピュータは、

識別情報の変動開始時に前記表示制御コマンドを受信すると、最終的に停止表示させる識別情報以外の表示内容について独自に決定する表示内容決定手段と、  
識別情報の変動開始時に前記表示制御コマンドを受信すると、前記可変表示部において識別情報の変動が開始されるように制御する変動開始制御手段と、  
前記識別情報の最終停止を示す情報を含む表示制御コマンドを受信すると、前記表示制御コマンドにより特定される前記最終的に停止表示させる識別情報を前記可変表示部に停止表示させる制御を行う停止識別情報表示制御手段とを含み、  
前記表示内容決定手段は、前記最終的に停止表示させる識別情報以外の表示内容として、識別情報の変動開始時に受信した前記表示制御コマンドにもとづいてリーチ演出を行うと判定したときに、該表示制御コマンドにより特定される変動時間に対応する複数種類のリーチ演出表示の中から、表示制御用マイクロコンピュータが発生する乱数にもとづいて1つのリーチ演出表示を選択するリーチ種類選択手段を含む  
ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

リーチ演出表示は、キャラクタが導出させることが可能である  
請求項1記載の遊技機。

【請求項3】

表示制御用マイクロコンピュータは、複数の背景画面のうちの1つを選択して可変表示部に表示する背景画面表示手段を含み、  
表示内容決定手段は、最終的に停止表示させる識別情報以外の表示内容として、前記背景画面表示手段が表示する背景画面を決定する  
請求項1または請求項2記載の遊技機。

【請求項4】

識別情報の変動を開始させる条件が所定期間成立しない場合にはデモンストレーション画面表示を行うことが可能であって、  
表示制御用マイクロコンピュータは、所定期間を計測して、遊技制御用マイクロコンピュータから指定を受けずにデモンストレーション画面表示を行うデモンストレーション画面表示手段を含む  
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】

表示制御コマンド送信手段は、識別情報を確定させる際に、再度、識別情報を特定可能な情報を送出する  
請求項1から請求項4のうちのいずれかに記載の遊技機。

【請求項6】

表示制御用マイクロコンピュータは、全ての識別情報を確定させるまでの間、先に停止した識別情報を、通常の変動と同じ態様で正方向と逆方向の変動を繰り返すように表示させる  
請求項5記載の遊技機。