

【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24年2月16日(2012.2.16)

【公開番号】特開2011-16017(P2011-16017A)

【公開日】平成23年1月27日(2011.1.27)

【年通号数】公開・登録公報2011-004

【出願番号】特願2010-239524(P2010-239524)

【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 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成23年12月21日(2011.12.21)

【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】

複数種類の図柄を可変表示可能な可変表示装置を有し、該可変表示装置の表示結果により遊技者に有利な特定遊技状態に制御可能な遊技機であって、

前記遊技機の遊技状態を制御する手段であって、前記可変表示装置における表示を制御するための指令情報を出力する遊技制御手段と、

該遊技制御手段から出力された前記指令情報に従って前記可変表示装置を可変開始させた後図柄を導出表示する制御を行なう可変表示制御手段とを含み、

前記遊技制御手段は、

前記特定遊技状態に制御するか否かを事前に決定する決定手段と、

前記可変表示装置における可変開始から導出表示された図柄が確定表示に至るまでに要する可変表示期間の長さを決定する期間決定手段と、

前記可変表示装置を可変開始させるときに、前記期間決定手段により決定された可変表示期間の長さを特定可能な可変表示期間情報と前記決定手段による決定結果を特定可能な特定遊技状態情報を前記指令情報として出力するとともに、前記期間決定手段により決定された可変表示期間が経過したときに、導出表示された図柄を確定表示させる旨を特定可能な確定情報を前記指令情報としてさらに出力することが可能な指令情報出力手段とを含み、

前記可変表示制御手段は、表示結果として導出表示する図柄を前記特定遊技状態情報を基づいて決定し、前記可変表示期間情報により特定された可変表示期間内において図柄の可変表示を行なって決定した図柄を導出表示させるとともに、前記確定情報を応じて、当該図柄を確定表示させる表示制御を行ない、当該表示制御の際ににおいて前記図柄を導出表示させる時期と前記可変表示期間情報により特定された可変表示期間において前記図柄を確定表示させる時期との間に確定待ち期間が生じた場合に、当該確定待ち期間中に前記図柄を所定の待機状態で可変表示させる表示制御を行なうことを特徴とする、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】**【0007】**

請求項1に記載の本発明は、複数種類の図柄を可変表示可能な可変表示装置を有し、該可変表示装置の表示結果により遊技者に有利な特定遊技状態に制御可能な遊技機であって、

前記遊技機の遊技状態を制御する手段であって、前記可変表示装置における表示を制御するための指令情報を出力する遊技制御手段と、

該遊技制御手段から出力された前記指令情報に従って前記可変表示装置を可変開始させた後図柄を導出表示する制御を行なう可変表示制御手段とを含み、

前記遊技制御手段は、

前記特定遊技状態に制御するか否かを事前に決定する決定手段と、

前記可変表示装置における可変開始から導出表示された図柄が確定表示に至るまでに要する可変表示期間の長さを決定する期間決定手段と、

前記可変表示装置を可変開始させるときに、前記期間決定手段により決定された可変表示期間の長さを特定可能な可変表示期間情報と前記決定手段による決定結果を特定可能な特定遊技状態情報を前記指令情報として出力するとともに、前記期間決定手段により決定された可変表示期間が経過したときに、導出表示された図柄を確定表示させる旨を特定可能な確定情報を前記指令情報としてさらに出力することが可能な指令情報出力手段とを含み、

前記可変表示制御手段は、表示結果として導出表示する図柄を前記特定遊技状態情報に基づいて決定し、前記可変表示期間情報により特定された可変表示期間内において図柄の可変表示を行なって決定した図柄を導出表示するとともに、前記確定情報に応じて、当該図柄を確定表示させる表示制御を行ない、当該表示制御の際ににおいて前記図柄を導出表示させる時期と前記可変表示期間情報により特定された可変表示期間において前記図柄を確定表示させる時期との間に確定待ち期間が生じた場合に、当該確定待ち期間中に前記図柄を所定の待機状態で可変表示させる表示制御を行なうこととする。

【手続補正3】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0008****【補正方法】削除****【補正の内容】****【手続補正4】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0009****【補正方法】削除****【補正の内容】****【手続補正5】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0010****【補正方法】削除****【補正の内容】****【手続補正6】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0011****【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】0012****【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】0013

【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】0014

【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】0015

【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】0016

【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】0017

【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】0018

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正14】

【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15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正17】

【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】****[作用]**

請求項1に記載の本発明によれば、次のように作用する。遊技機の遊技状態を制御する手段である遊技制御手段の働きにより、可変表示装置における表示を制御するための指令情報が出力される。可変表示制御手段の働きにより、遊技制御手段から出力された指令情報に従って可変表示装置を可変開始させた後図柄を導出表示する制御が行なわれる。遊技制御手段に含まれる決定手段の働きにより、特定遊技状態に制御するか否かが事前に決定される。遊技制御手段に含まれる期間決定手段の働きにより、可変表示装置における可変開始から導出表示された図柄が確定表示に至るまでに要する可変表示期間の長さが決定される。遊技制御手段に含まれる指令情報出力手段の働きにより、可変表示装置を可変開始させるときに、期間決定手段により決定された可変表示期間の長さを特定可能な可変表示期間情報と決定手段による決定結果を特定可能な特定遊技状態情報とが前記指令情報として出力されるとともに、前記期間決定手段により決定された可変表示期間が経過したときに、導出表示された図柄を確定表示させる旨を特定可能な確定情報を前記指令情報としてさらに出力することが可能である。可変表示制御手段のさらなる働きにより、表示結果として導出表示する図柄が特定遊技状態情報に基づいて決定され、可変表示期間情報により特定された可変表示期間内において図柄の可変表示を行なって決定した図柄を導出表示されるとともに、前記確定情報に応じて、当該図柄を確定表示させる表示制御が行なわれる。さらに、当該表示制御の際ににおいて前記図柄を導出表示させる時期と可変表示期間情報により特定された可変表示期間において前記図柄を確定表示させる時期との間に確定待ち期間が生じた場合に、当該確定待ち期間中に前記図柄を所定の待機状態で可変表示させる表示制御が行なわれる。

【手続補正18】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0023****【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】0024****【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】0025****【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】0026****【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】0027****【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】0028
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正24】
【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25】
【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】
【手続補正26】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0031
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正27】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0032
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正28】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0033
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正29】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0034
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正30】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0035
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正31】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0036
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正32】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0037
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正33】
【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0038

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正34】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0039

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0039】

請求項1に関しては、可変開始時期と図柄の確定時期との間の期間において、遊技制御手段側で可変表示内容を細かく指示する必要がなくなるので、遊技制御手段側の可変表示制御に関する負担を軽減することができる。また、図柄の導出時期と、可変表示期間情報により特定された可変表示期間において図柄を確定表示させる時期との間に確定待ち時間が生じた場合でも、その期間中に図柄が待機状態で可変表示させられるため、結果的に図柄の確定は、可変表示期間情報により特定された可変表示期間の終了時期と同時期となる。このため、可変開始から図柄が導出表示されるまでの実質的な期間の長さが異なる複数種類の可変表示を選択的に行なわせる場合に、期間の長さが同一の可変表示期間情報を用いても、図柄が導出表示されてから図柄の確定時期までに待機状態での可変表示が行なわれることにより、それぞれの可変表示において違和感がない表示をさせることができる。これにより、実質的な表示期間の長さが異なる複数種類の可変表示を1種類の期間の長さの可変表示期間情報を用いて指令することができる。したがって、指令情報に用いる情報の種類を従来よりも少なくすることができるので、可変表示制御のために記憶する情報量を少なくすることができるようになる等、可変表示制御用の情報の取扱いに関し、遊技制御手段側の負担を軽減することができる。

【手続補正35】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0040

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正36】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0041

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正37】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0042

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正38】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0043

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正39】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0044

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正40】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0045

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正41】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0046

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正42】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0047

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正43】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0048

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正44】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0049

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正45】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0050

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正46】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0051

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正47】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0052

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手續補正48】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0053

【補正方法】削除

【補正の内容】