

【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29日(2007.11.29)

【公開番号】特開2000-325609(P2000-325609A)
 【公開日】平成12年11月28日(2000.11.28)
 【出願番号】特願平11-137887
 【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 3 4
 A 6 3 F 7/02 3 5 0 B

【手続補正書】
 【提出日】平成19年10月16日(2007.10.16)
 【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ときに遊技者に有利な遊技状態に制御可能な遊技機であって、

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を行う表示制御手段と
 を備え、

前記遊技制御手段は、

遊技者にとって有利な特定遊技状態とするか否かを決定する特定遊技状態決定手段と、
前記特定遊技状態決定手段が前記特定遊技状態とする旨に決定しているときに、識別情報の変動時間が経過した後に前記特定遊技状態に制御する特定遊技状態制御手段と、

前記可変表示部の表示内容を決定する表示内容決定手段と、

識別情報の変動開始の条件の成立に応じて、識別情報の変動を開始させるときにのみ、
前記表示制御手段に、前記表示内容決定手段の決定にもとづいて前記可変表示部における識別情報の変動時間を特定するためのコマンドを出力するとともに、前記特定遊技状態決定手段の決定にもとづいて表示結果を特定するためのコマンドを出力し、識別情報の変動時間が経過したときに全識別情報の停止を示すコマンドを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、

前記識別情報の変動時間を特定するためのコマンドが出力されたことにもとづいて、前記可変表示部において識別情報の変動表示を開始させる変動表示開始手段と、

識別情報の変動表示を開始した後、前記識別情報の変動時間を特定するためのコマンドで特定される変動時間が経過する前に、前記表示結果を特定するためのコマンドで特定される停止識別情報を揺れながら表示させる揺れ変動表示を行う揺れ変動表示制御手段と、

前記全識別情報の停止を示すコマンドが出力されたことにもとづいて、前記揺れ変動表示させていた停止識別情報を停止表示させる停止制御手段と、

前記コマンド出力手段によって送信された複数のコマンドを正しく受信できたか否かを判断するコマンド受信判断手段と、

前記コマンド受信判断手段によって複数のコマンドのうち正しく受信できないコマンドがあると判断された場合にはエラー表示を行うエラー表示手段とを含む

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】 表示制御手段は、コマンドが正しく受信できなかったことを検知した時点でエラー表示を行う

請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】 表示制御手段は、遊技制御手段が認識するエラーとは区別可能にエラー表示を行う

請求項 1 または請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】 表示制御手段は、識別情報の次回の変動が開始されるまでエラー表示を継続する

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】 表示制御手段は、可変表示部の表示内容にエラー表示を重ねて表示する請求項 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】 表示制御手段は、正しく受信できないコマンドがある場合に、そのコマンドに対応したあらかじめ定められた異常時表示制御を行う

請求項 1 から請求項 5 のうちのいずれかに記載の遊技機。

【請求項 7】 表示制御手段は、正しく受信できないコマンドが表示結果を特定するためのコマンドである場合には、異常時表示制御としてあらかじめ定められた識別情報を表示する制御を行う

請求項 6 記載の遊技機。

【請求項 8】 あらかじめ定められた識別情報は電源投入時に表示される識別情報である

請求項 7 記載の遊技機。

【請求項 9】 あらかじめ定められた識別情報はエラー時専用の識別情報である

請求項 7 記載の遊技機。

【請求項 10】 エラー時専用の識別情報は、通常の変動で用いられる識別情報とは異なるものである

請求項 9 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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

【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、変動開始の条件の成立に応じて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ときに遊技者に有利な遊技状態に制御可能な遊技機であって、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を行う表示制御手段とを備え、遊技制御手段は、遊技者にとって有利な特定遊技状態とするか否かを決定する特定遊技状態決定手段と、特定遊技状態決定手段が特定遊技状態とする旨に決定しているときに、識別情報の変動時間が経過した後に特定遊技状態に制御する特定遊技状態制御手段と、可変表示部の表示内容を決定する表示内容決定手段と、識別情報の変動開始の条件の成立に応じて、識別情報の変動を開始させるときにのみ、表示制御手段に、表示内容決定手段の決定にもとづいて可変表示部における識別情報の変動時間を特定するためのコマンドを出力するとともに、特定遊技状態決定手段の決定にもとづいて表示結果を特定するためのコマンドを出力し、識別情報の変動時間が経過したときに全識別情報の停止を示すコマンドを出力するコマンド出力手段とを含み、表示制御手段は、識別情報の変動時間を特定するためのコマンドが出力されたことにもとづいて、可

変表示部において識別情報の変動表示を開始させる変動表示開始手段と、識別情報の変動表示を開始した後、識別情報の変動時間を特定するためのコマンドで特定される変動時間が経過する前に、表示結果を特定するためのコマンドで特定される停止識別情報を揺れながら表示させる揺れ変動表示を行う揺れ変動表示制御手段と、全識別情報の停止を示すコマンドが出力されたことにもとづいて、揺れ変動表示させていた停止識別情報を停止表示させる停止制御手段と、コマンド出力手段によって送信された複数のコマンドを正しく受信できたか否かを判断するコマンド受信判断手段と、コマンド受信判断手段によって複数のコマンドのうち正しく受信できないコマンドがあると判断された場合にはエラー表示を行うエラー表示手段とを含むように構成されている。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 0

【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】0 0 1 1

【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】0 0 1 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 7】

表示制御手段は、正しく受信できないコマンドが表示結果を特定するためのコマンドである場合には、異常時表示制御として、あらかじめ定められた識別情報を表示する制御を行う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】0 1 4 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 4 9】

【発明の効果】

以上のように、本発明によれば、遊技機を、表示制御手段が、識別情報の変動時間を特定するためのコマンドが出力されたことにもとづいて、可変表示部において識別情報の変動表示を開始させる変動表示開始手段と、識別情報の変動表示を開始した後、識別情報の変動時間を特定するためのコマンドで特定される変動時間が経過する前に、表示結果を特定するためのコマンドで特定される停止識別情報を揺れながら表示させる揺れ変動表示を行う揺れ変動表示制御手段と、全識別情報の停止を示すコマンドが出力されたことにもとづいて、揺れ変動表示させていた停止識別情報を停止表示させる停止制御手段と、コマンド出力手段によって送信された複数のコマンドを正しく受信できたか否かを判断するコマンド受信判断手段と、コマンド受信判断手段によって複数のコマンドのうち正しく受信できないコマンドがあると判断された場合にはエラー表示を行うエラー表示手段とを含むように構成したので、コマンド受信エラーが生じた場合に遊技者に不審感を与える可能性を低減できる効果がある。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 5 0

【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】0 1 5 1

【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】0 1 5 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 5 7】

表示制御手段が、正しく受信できないコマンドが表示結果を特定するためのコマンドである場合には、異常時表示制御として所定の識別情報を表示するように構成されている場合には、エラー発生時に大当り図柄が表示されて遊技者に誤解を与えてしまうような状況の発生を防止することができる。