

【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2006-212459(P2006-212459A)

【公開日】平成18年8月17日(2006.8.17)

【年通号数】公開・登録公報2006-032

【出願番号】特願2006-137274(P2006-137274)

【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16日(2007.10.16)

【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】

遊技盤面上に発射された遊技球が特定の入賞口に入賞又は特定の通過口を通過するタイミングに起因して遊技者に有利なゲーム内容とするか否かを決定する主制御基板と、

該主制御基板により遊技者に有利なゲーム内容とするか否かを決定する毎に画面上の複数の図柄を変動表示した後、遊技者に有利なゲーム内容であるか否かを示す図柄の組み合わせの画像で静止表示するよう制御する図柄制御基板と、

を含む遊技機において、

前記主制御基板は、前記図柄の変動表示における変動の態様を指示する変動パターンをコード化したコマンドコードを送信する構成を有し、一方、図柄制御基板では、受信したコマンドコードに従って画面上に図柄を表示するよう構成し、

前記主制御基板は、

前記コマンドコードとして、前記図柄の最初の図柄が変動開始してから最後の図柄が停止するまでの1回の変動表示について設定された変動時間及び大当たりか否かの情報を示す予め複数種類以上パターン化した変動パターンを選択するスタートコードを有し、

前記主制御基板のCPUは、前記タイミングに起因していずれか1つのスタートコードを選択し、前記選択されたスタートコードを前記図柄制御基板に送信し、

前記主制御基板のCPUは、遊技者が遊技を実行していないと判断したときには、客待ちデモコマンドを前記図柄制御基板に送信し、

一方、前記図柄制御基板のCPUは、

前記1つのスタートコードを受信し、受信したスタートコードの大当たりか否かを示す情報に従って選択された前記図柄の組み合わせの画像を、前記受信したスタートコードが示す変動時間の経過後に静止表示させるとともに、該図柄の組み合わせの画像以外の画面上において前記スタートコードを受信する毎に前回の図柄の変動から続く物語の展開をする画像構成とし、

前記客待ちデモコマンドを受信すると客待ちのデモ画面を画面上に表示することを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記主制御基板のCPUは、電源投入時には、前記客待ちデモコマンドと相違する電源投入時デモコマンドを前記図柄制御基板に送信することを特徴とする請求項1に記載の遊

技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

前記課題を解決するため請求項1に記載の遊技機は、

遊技盤面上に発射された遊技球が特定の入賞口に入賞又は特定の通過口を通過するタイミングに起因して遊技者に有利なゲーム内容とするか否かを決定する主制御基板と、

該主制御基板により遊技者に有利なゲーム内容とするか否かを決定する毎に画面上の複数の図柄を変動表示した後、遊技者に有利なゲーム内容であるか否かを示す図柄の組み合わせの画像で静止表示するよう制御する図柄制御基板と、

を含む遊技機において、

前記主制御基板は、前記図柄の変動表示における変動の態様を指示する変動パターンをコード化したコマンドコードを送信する構成を有し、一方、図柄制御基板では、受信したコマンドコードに従って画面上に図柄を表示するよう構成し、

前記主制御基板は、

前記コマンドコードとして、前記図柄の最初の図柄が変動開始してから最後の図柄が停止するまでの1回の変動表示について設定された変動時間及び大当たりか否かの情報を示す予め複数種類以上パターン化した変動パターンを選択するスタートコードを有し、

前記主制御基板のCPUは、前記タイミングに起因していずれか1つのスタートコードを選択し、前記選択されたスタートコードを前記図柄制御基板に送信し、

前記主制御基板のCPUは、遊技者が遊技を実行していないと判断したときには、客待ちデモコマンドを前記図柄制御基板に送信し、

一方、前記図柄制御基板のCPUは、

前記1つのスタートコードを受信し、受信したスタートコードの大当たりか否かを示す情報に従って選択された前記図柄の組み合わせの画像を、前記受信したスタートコードが示す変動時間の経過後に静止表示させるとともに、該図柄の組み合わせの画像以外の画面上において前記スタートコードを受信する毎に前回の図柄の変動から続く物語の展開をする画像構成とし、

前記客待ちデモコマンドを受信すると客待ちのデモ画面を画面上に表示することを特徴とする。