

【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 2003-117172 (P2003-117172A)
 【公開日】平成 15 年 4 月 22 日 (2003.4.22)
 【出願番号】特願 2002-305782 (P2002-305782)
 【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 1 5 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、
識別情報の表示結果が特定表示態様となることを予告する表示を行うか否かを決定する予
告表示実行決定手段を含む
ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

特定表示態様となることを予告する表示は、キャラクタによって行われる
請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

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 または請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

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 3 のうちのいずれかに記載の遊技機。

【請求項 5】

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 4 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、複数のキャラクタのうちの 1 つを選択して可変表示
部に表示するキャラクタ表示手段を含み、
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、前記キャ
ラクタ表示手段が表示するキャラクタを決定する
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。