

【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25年10月10日(2013.10.10)

【公開番号】特開2012-205945(P2012-205945A)

【公開日】平成24年10月25日(2012.10.25)

【年通号数】公開・登録公報2012-044

【出願番号】特願2012-169158(P2012-169158)

【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25年8月23日(2013.8.23)

【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】

第1始動領域を遊技媒体が通過した後、可変表示の開始を許容する開始条件の成立にもとづいて各々を識別可能な複数種類の第1識別情報の可変表示を開始し、表示結果を導出表示する第1可変表示部と、第2始動領域を遊技媒体が通過した後、前記開始条件の成立にもとづいて各々を識別可能な複数種類の第2識別情報の可変表示を開始し、表示結果を導出表示する第2可変表示部と、を備え、前記第1可変表示部における第1識別情報の可変表示と前記第2可変表示部における第2識別情報の可変表示とは同時に実行されないものであり、前記第2可変表示部における第2識別情報の可変表示は前記第1可変表示部における第1識別情報の可変表示に優先して実行され、前記第1可変表示部または前記第2可変表示部において特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させる遊技機であつて、

前記第1可変表示部における第1識別情報の可変表示および前記第2可変表示部における第2識別情報の可変表示に対応した演出用識別情報の可変表示を行う演出用可変表示手段と、

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と、

前記遊技制御用マイクロコンピュータからのコマンドにもとづいて、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示に対応した演出の実行を制御する演出制御用マイクロコンピュータと、を備え、

前記遊技制御用マイクロコンピュータは、

前記第1始動領域または前記第2始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定遊技状態に移行させるか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数と、演出用識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数とを抽出する抽出手段と、

前記第1始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず前記開始条件が成立していない可変表示および前記第2始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず前記開始条件が成立していない可変表示の各々について、前記抽出手段が抽出した前記特定遊技状態決定用乱数と前記可変表示決定用乱数とを所定の上限数を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

前記開始条件が成立したことにもとづいて、前記特定遊技状態決定用乱数を用いて、前

記特定遊技状態に移行させるか否かを表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果と、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数と、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とともにとづいて、演出用識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

第1識別情報または第2識別情報の可変表示を開始するときに、前記可変表示パターン決定手段によって決定された可変表示パターンを特定可能な可変表示パターンコマンドと、前記事前決定手段の決定結果を特定可能な表示結果コマンドとを、開始時コマンドとして送信する開始時コマンド送信手段と、

前記第1始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記抽出手段により抽出された前記特定遊技状態決定用乱数の値にもとづいて、前記特定遊技状態に移行させるか否かを判定するとともに、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、前記複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とともにとづいて、演出用識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定可変表示パターンとなるか否かを判定する始動判定手段と、

前記始動判定手段の判定結果を特定可能な判定結果コマンドを前記演出制御用マイクロコンピュータに送信する始動時コマンド送信手段と、を含み、

前記開始時コマンド送信手段は、前記可変表示パターン決定手段によって第1識別情報に対応して可変表示パターンが決定されたときと、第2識別情報に対応して可変表示パターンが決定されたときとで、共通の前記可変表示パターンコマンドを送信するとともに、前記事前決定手段によって決定された第1識別情報の可変表示の前記開始条件の成立にもとづく決定結果と第2識別情報の可変表示の前記開始条件の成立にもとづく決定結果とのうちのいずれの決定結果であるかを特定可能に前記表示結果コマンドを送信し、

前記演出制御用マイクロコンピュータは、

前記可変表示パターンコマンドにもとづいて、演出用識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、

前記判定結果コマンドにもとづいて、前記始動判定手段による判定の対象となった第1識別情報の可変表示が開始される以前に予告演出を実行するか否かと、該予告演出を実行する旨が決定された場合に複数種類の演出態様のうちのいずれの演出態様で実行するかとを独自に決定する演出決定手段と、

前記演出決定手段の決定結果に応じて、前記予告演出を実行する予告演出実行手段と、を含み、

遊技機は、所定期間中において、前記予告演出の実行を制限する予告演出制限手段を備え、

前記演出制御用マイクロコンピュータは、前記表示結果コマンドにもとづいて、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とのうちのいずれの可変表示が実行されるかを特定し、

前記特定可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、

前記特定可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され、

前記非特定可変表示パターンは、演出用識別情報の可変表示においてリーチ状態が成立しない可変表示パターンであり、前記特定可変表示パターンと比較して演出用識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターンを含み、

前記可変表示パターン決定手段は、

前記開始条件が成立したときに前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数にもとづいた短

縮条件が成立している場合には、前記短縮条件が成立していない場合と比較して、前記短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定し、

前記始動判定手段は、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値が前記同一判定値と合致するか否かを判定することによって、前記特定可変表示パターンとなるか否かを判定する

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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明による遊技機は、第1始動領域（例えば、第1始動入賞口13）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過した後、可変表示の開始を許容する開始条件の成立（例えば、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれの可変表示も実行されておらず、かつ大当たり遊技状態でもないこと）にもとづいて各々を識別可能な複数種類の第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示を開始し、表示結果を導出表示する第1可変表示部（例えば、第1特別図柄表示器8a）と、第2始動領域（例えば、第2始動入賞口14）を遊技媒体が通過した後、開始条件の成立（例えば、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれの可変表示も実行されておらず、かつ大当たり遊技状態でもないこと）にもとづいて各々を識別可能な複数種類の第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を開始し、表示結果を導出表示する第2可変表示部（例えば、第2特別図柄表示器8b）と、を備え、第1可変表示部における第1識別情報の可変表示と第2可変表示部における第2識別情報の可変表示とは同時に実行されないものであり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄プロセス処理（ステップS26）において、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄の変動表示を行うように制御する）、第2可変表示部における第2識別情報の可変表示は第1可変表示部における第1識別情報の可変表示に優先して実行され（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS52で第2保留記憶数が0でなければステップS53を優先して実行して特別図柄ポインタに「第2」を示す値をセットし、ステップS55以降の処理を実行して第2特別図柄の変動表示を実行する）、第1可変表示部または第2可変表示部において特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）に移行させる遊技機であって、第1可変表示部における第1識別情報の可変表示および第2可変表示部における第2識別情報の可変表示に対応した演出用識別情報の可変表示を行う演出用可変表示手段と、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（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560）と、遊技制御用マイクロコンピュータからのコマンドにもとづいて、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示に対応した演出の実行を制御する演出制御用マイクロコンピュータ（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100）と、を備え、遊技制御用マイクロコンピュータは、第1始動領域または第2始動領域を遊技媒体が通過したときに、特定遊技状態に移行させるか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数（例えば、大当たり判定用乱数（ランダムR））と、演出用識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数とを抽出する抽出手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS205A, S205Bを実行する部分）と、第1始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず開始条件が成立していない可変表示および第2始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず開始条件が成立していない可変表示の各々について、抽出手段が抽出した特定遊技状態決定用乱数と可変表示決定用乱数とを所定の上限数（例えば4）を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、第1保留記憶バッファ、第2保留記憶バッファ）と、開始条件が成立したにもとづいて、特定遊技状態決定用乱数を用いて、特定遊技状態に移行させるか否かを

表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS53, S54を実行した後にステップS61を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果と、開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数と、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とともにとづいて、演出用識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS53, S54を実行した後にステップS91～S105を実行する部分）と、第1識別情報または第2識別情報の可変表示を開始するときに、可変表示パターン決定手段によって決定された可変表示パターンを特定可能な可変表示パターンコマンド（例えば、変動パターンコマンド）と、事前決定手段の決定結果を特定可能な表示結果コマンド（例えば、第1表示結果指定コマンド。第2表示結果指定コマンド。）とを、開始時コマンドとして送信する開始時コマンド送信手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS107, S112, S114, S115, S117, S118を実行する部分）と、第1始動領域を遊技媒体が通過したときに、抽出手段により抽出された特定遊技状態決定用乱数の値にもとづいて、特定遊技状態に移行させるか否かを判定するとともに、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とともにとづいて、演出用識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定可変表示パターンとなるか否かを判定する始動判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS209Aを実行する部分）と、始動判定手段の判定結果を特定可能な判定結果コマンド（例えば、入賞時判定結果指定コマンド）を演出制御用マイクロコンピュータに送信する始動時コマンド送信手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS210Aを実行する部分）と、を含み、開始時コマンド送信手段は、可変表示パターン決定手段によって第1識別情報に対応して可変表示パターンが決定されたときと、第2識別情報に対応して可変表示パターンが決定されたときとで、共通の可変表示パターンコマンドを送信する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1特別図柄の変動表示を行うときと第2特別図柄の変動表示を行うときとで共通の図38に示す80XX(H)の変動パターンコマンドを送信する）とともに、事前決定手段によって決定された第1識別情報の可変表示の開始条件の成立にもとづく決定結果と第2識別情報の可変表示の開始条件の成立にもとづく決定結果とのうちのいずれの決定結果であるかを特定可能に表示結果コマンドを送信し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1特別図柄の変動表示を行うときには図38に示す第1表示結果指定コマンドを送信し、第2特別図柄の変動表示を行うときには図38に示す第2表示結果指定コマンドを送信する）、演出制御用マイクロコンピュータは、可変表示パターンコマンドにもとづいて、演出用識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、判定結果コマンドにもとづいて、始動判定手段による判定の対象となった第1識別情報の可変表示が開始される以前に予告演出を実行するか否かと、該所定の予告演出を実行する旨が決定された場合に複数種類の演出態様のうちのいずれの演出態様で実行するかの決定とを独自に行う演出決定手段と、演出決定手段の決定結果に応じて、所定の予告演出を実行する予告演出実行手段と、を含み、遊技機は、所定期間中において、予告演出の実行を制限する予告演出制限手段を備え、演出制御用マイクロコンピュータは、表示結果コマンドにもとづいて、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とのうちのいずれの可変表示が実行されるかを特定し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS9100Cにおいて、受信した表示結果指定コマンドにもとづいて第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれの変動表示が行われるかを特定し、受信した方の表示結果指定コマンドに対応する第4図柄の停止図柄を決定する）、特定可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、特定可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され、非特定可変表示パターンは、演出用識別情報の可変表示においてリーチ状態が成立しな

い可変表示パターンであり、特定可変表示パターンと比較して演出用識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターンを含み、可変表示パターン決定手段は、開始条件が成立したときに保留記憶手段が記憶する保留記憶数にもとづいた短縮条件が成立している場合には、短縮条件が成立していない場合と比較して、短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定し、始動判定手段は、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値が同一判定値と合致するか否かを判定することによって、特定可変表示パターンとなるか否かを判定することを特徴とする。そのような構成により、可変表示パターン決定手段によって第1識別情報の可変表示パターンが決定されたときと、第2識別情報の可変表示パターンが決定されたときとで、共通の可変表示パターンコマンドを用いるようにすることによって、コマンド数の増大を防止することができる。従って、複数の可変表示部を備えた遊技機において、データ容量を低減することができる。また、所定期間中に始動時判定手段による判定結果を認識できないようにすることによって、所定の判定値と合致すると判定された第1識別情報の可変表示をストックした状態で第2識別情報の可変表示を連続して実行されることを防止し、遊技者の射幸心を過度に刺激することを防止することができる。