【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20年5月8日(2008.5.8)

【公開番号】特開2007-111180(P2007-111180A)
【公開日】平成19年5月10日(2007.5.10)
【年通号数】公開・登録公報2007-017
【出願番号】特願2005-304619(P2005-304619)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　7/02　３２４Ｃ

【手続補正書】
【提出日】平成20年3月25日(2008.3.25)
【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】
各々が識別可能な複数種類の識別情報の変動表示を行なって表示結果を導出表示する変動表示部を備え、前記変動表示部で前記識別情報の変動表示の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御され、さらに、遊技者が所定の遊技を行ない、所定の払出条件の成立に応じて、予め決められた数の遊技媒体を景品として払い出す遊技機であって、
遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
音を出力する音出力手段または光を発する発光手段の少なくとも一方を、前記変動表示部の表示態様に応じて制御する第１演出制御手段と、
前記変動表示部の表示制御を行なう第２演出制御手段と、
遊技媒体の払い出しを行なう払出手段と、
該払出手段を駆動して遊技媒体を払い出させる払出駆動手段と、
前記払出駆動手段を制御する払出制御手段とを備え、
前記遊技制御手段は、
前記識別情報の変動表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定する事前決定手段と、
所定の払出条件が成立すると遊技媒体の払出数を特定可能な払出制御指令を送信する払出制御指令送信手段と、
前記事前決定手段による決定結果に基づいた演出を実行するために用いる第１制御指令を前記第１演出制御手段に出力する第１制御指令出力手段とを含み、
前記第１演出制御手段は、
前記第１制御指令出力手段から出力された前記第１制御指令に基づいて第２制御指令を特定する特定手段と、
前記第２制御指令を前記第２演出制御手段に出力する第２制御指令出力手段とを含み、
前記第２演出制御手段は、前記第２制御指令に基づき前記変動表示部の表示制御を行ない、
前記払出制御手段は、
前記払出制御指令に応じて遊技媒体の払出数を示すデータを記憶する景品遊技媒体数

データ記憶手段と、
前記払出制御指令を受信する払出制御指令受信手段と、
前記払出制御指令受信手段が前記払出制御指令を受信したときに、該払出制御指令により特定された払出数を、前記景品遊技媒体数データ記憶手段が記憶しているデータに加算する加算手段と、
前記景品遊技媒体数データ記憶手段が記憶しているデータが、払い出すべき遊技媒体があることを示しているときに、前記払出駆動手段の駆動を開始させる払出開始手段と、
前記払出駆動手段が前記払出手段を駆動しているときに、前記景品遊技媒体数データ記憶手段が記憶しているデータが増加したか否かを判定する増加判定手段と、
前記増加判定手段がデータが増加していることを判定したときに増加数を特定する増加数特定手段と、
前記払出駆動手段の遊技媒体の払出終了までの駆動量を特定可能なデータを記憶する駆動量データ記憶手段と、
該駆動量データ記憶手段が記憶しているデータを、前記払出駆動手段の駆動量に応じた分減算する駆動量更新手段と、
前記払出駆動手段が前記払出手段を駆動しているときに、前記増加数特定手段が特定した増加数に応じた駆動量を示すデータを、前記駆動量データ記憶手段が記憶しているデータに加算する駆動量データ加算手段と、
前記払出開始手段により前記払出駆動手段の駆動を開始させた後、前記駆動量データ記憶手段が記憶しているデータが遊技媒体の払出終了に応じた値になったときに前記払出駆動手段の駆動を停止させる払出停止手段と、
を備えたことを特徴とする、遊技機。
【請求項２】
前記遊技制御手段は、
前記識別情報の変動表示の表示結果が前記特定表示結果のうちで予め定められた特別表示結果となったときに、前記識別情報の変動表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が前記特定遊技状態とは異なる通常遊技状態よりも向上した確率変動状態に制御する確率変動制御手段と、
前記事前決定手段によって表示結果を前記特定表示結果とする旨の決定がされたとき、前記特別表示結果以外の特定表示結果を仮停止させた後、前記特別表示結果および前記特別表示結果以外の特定表示結果のうちからいずれかの種類の特定表示結果を導出表示させる第１演出表示を実行するか否かを決定する第１演出表示実行決定手段と、
前記事前決定手段によって表示結果を前記特定表示結果とする旨の決定がされたとき、前記特定遊技状態が開始された後に、前記確率変動状態となるか否かを示す第２演出表示を実行するか否かを決定する第２演出表示実行決定手段とを含み、
前記第１制御指令出力手段は、前記識別情報の変動表示を開始するときに、前記事前決定手段による決定結果を特定するために用いる結果指令を前記第１演出制御手段に出力する結果指令出力手段を含み、
前記第１制御指令出力手段によって出力される前記第１制御指令、または前記結果指令出力手段によって出力される前記結果指令の少なくとも一方は、当該第１制御指令または当該結果指令の少なくとも一方に基づいて前記第１演出表示実行決定手段による決定結果および前記第２演出表示実行決定手段による決定結果が特定可能となるように構成されたマルチコマンドであり、
前記特定手段は、
前記マルチコマンドに基づいて、前記第１演出表示の実行が特定されたか否かを判定する第１演出表示実行判定手段と、
前記第１演出表示実行判定手段によって前記第１演出表示の実行が特定された旨の判定がされたことを条件として、前記第１演出表示の演出態様を決定する第１演出表示態様決定手段と、
前記マルチコマンドに基づいて、前記第２演出表示の実行が特定されたか否かを判定

する第２演出表示実行判定手段と、
前記第２演出表示実行判定手段によって前記第２演出表示の実行が特定された旨の判定がされたことを条件として、前記第２演出表示の演出態様を決定する第２演出表示態様決定手段と、
前記結果指令出力手段によって出力された結果指令に基づいて特定される前記事前決定手段の決定結果と、前記第２演出表示実行判定手段の判定結果とに基づいて、変動表示の表示結果を決定する表示結果決定手段と、
前記第１制御指令出力手段によって出力された前記第１制御指令に応じて前記識別情報の変動表示を開始させた後、当該変動表示ごとに設定される変動表示時間が経過したときに、変動表示の表示結果を導出表示させる変動パターンを特定する変動パターン特定手段とを含み、
前記第２制御指令出力手段は、
前記第１演出表示態様決定手段により決定された前記第１演出表示の演出態様と、前記第２演出表示態様決定手段により決定された前記第２演出表示の演出態様と、前記表示結果決定手段により決定された変動表示の表示結果と、前記変動パターン特定手段により特定された変動パターンとを、前記第２演出制御手段において特定可能にするための前記第２制御指令を出力することを特徴とする、請求項１に記載の遊技機。
【請求項３】
払出すための遊技媒体が欠乏した状態を検出して該検出信号を前記遊技制御手段に出力する欠乏状態検出手段と、
払出された後に貯留される遊技媒体が所定量になったことを検出して該検出信号を前記遊技制御手段に出力する貯留状態検出手段とをさらに含み、
前記遊技制御手段は、前記欠乏状態検出手段からの検出信号または前記貯留状態検出手段からの検出信号が入力されたときに、払出不能報知指令を前記第１演出制御手段に出力する払出不能報知指令出力手段を含み、
前記第１演出制御手段は、前記払出不能報知指令に基づいて、前記音出力手段または前記発光手段の少なくとも一方を作動させて遊技媒体の払出が不能であることを報知し、当該払出不能報知指令は出力しないことを特徴とする、請求項１または請求項２に記載の遊技機。
【請求項４】
前記遊技制御手段は、乱数を発生する乱数回路を含み、
前記乱数回路は、
所定の信号の入力にもとづいて、数値データを更新可能な所定の範囲において、所定の初期値から所定の最終値まで予め定められた順序に従って数値データを更新する数値更新手段と、
該数値更新手段によって更新された数値データを乱数値として記憶する乱数記憶手段とを含み、
前記遊技制御手段は、
遊技機への電力供給が開始されたときに、前記乱数回路の初期設定を行なう乱数回路初期設定手段と、
該乱数回路初期設定手段が前記乱数回路の初期設定を行なった後に、所定時間毎にタイマ割込を発生させるための設定をする割込設定手段と、
前記タイマ割込が発生したときに、前記遊技制御処理を含むタイマ割込処理を実行する割込処理実行手段と、
該割込処理実行手段によるタイマ割込処理において、変動表示の実行条件が成立したときに、前記乱数記憶手段が記憶する乱数値を読み出す乱数読出手段とを含み、
前記事前決定手段は、前記乱数読出手段によって読み出された乱数値が所定の判定値と合致するか否かを判定することによって、前記識別情報の変動表示の表示結果を特定の表示結果とするか否かを決定し、
前記乱数回路初期設定手段は、初期設定において、前記数値更新手段が更新する数値デ

ータの前記所定の初期値を、前記遊技制御手段を構成する遊技制御用マイクロコンピュータを識別するために前記遊技制御用マイクロコンピュータ毎に付与されたマイコン識別情報にもとづいて設定することを特徴とする、請求項１～請求項３のいずれかに記載の遊技機。

【請求項５】

遊技媒体が打込まれる遊技領域に設けられ、遊技者にとって有利な第１状態と遊技者にとって不利な第２状態とのいずれかの状態に変化可能な可変入賞手段をさらに含み、

前記遊技制御手段は、

前記識別情報の変動表示の表示結果が前記特別表示結果となったときに、前記特定遊技状態として、前記可変入賞手段を所定期間第１状態に変化させることを所定回数行ない、当該特定遊技状態の終了後、前記確率変動制御手段による前記確率変動状態に移行させる第１特定遊技状態に制御する第１特定遊技状態制御手段と、

前記識別情報の変動表示の表示結果が前記特定表示結果のうちで前記特別表示結果とは異なる予め定められた所定表示結果となったときに、前記特定遊技状態として、前記可変入賞手段を、前記所定期間よりも短い期間、および、前記所定回数よりも少ない回数のうち少なくともどちらかで第１状態に変化させ、当該特定遊技状態の終了後、前記確率変動制御手段による前記確率変動状態に移行させる第２特定遊技状態に制御する第２特定遊技状態制御手段と、

前記識別情報の変動表示の表示結果が前記特別表示結果以外でかつ前記所定表示結果以外の前記特定表示結果となったときに、前記特定遊技状態として、前記可変入賞手段を所定期間第１状態に変化させることを所定回数行ない、当該特定遊技状態の終了後、前記確率変動制御手段による前記確率変動状態に移行させない第３特定遊技状態に制御する第３特定遊技状態制御手段とを含むことを特徴とする、請求項２に記載の遊技機。

【請求項６】

前記遊技制御手段は、前記数値更新手段が更新可能な数値データの所定の範囲が異なる乱数回路を複数内蔵し、

前記乱数回路初期設定手段は、初期設定において、前記遊技制御手段が含む前記複数の乱数回路の中から使用可能な乱数回路を設定し、

前記乱数回路初期設定手段により前記使用可能と設定された乱数回路以外の乱数回路の機能を停止させる乱数停止手段を備えたことを特徴とする、請求項４に記載の遊技機。

【請求項７】

前記乱数回路初期設定手段は、初期設定において、数値データが更新される所定の範囲の最大値としての値が設定される数値最大値レジスタに、前記数値更新手段により更新可能な数値データの範囲内において所定の最大値を設定し、

前記数値更新手段は、

前記乱数回路初期設定手段により設定された前記所定の最大値が、所定の下限値以下であるか否かを判定する設定値判定手段と、

該設定値判定手段によって前記数値最大値レジスタに設定された前記所定の最大値が前記所定の下限値以下であると判定されたときに、前記数値最大値レジスタに、前記数値更新手段により更新可能な数値データの範囲内の所定値を設定しなおす最大値再設定手段とを含むことを特徴とする、請求項４または請求項６に記載の遊技機。

【請求項８】

前記払出制御手段は、前記駆動量データ加算手段がデータを加算したときの前記景品遊技媒体数データ記憶手段に記憶されているデータを保持する前回景品遊技媒体数データ記憶手段を含み、

前記増加判定手段は、前記景品遊技媒体数データ記憶手段に記憶されているデータと前記前回景品遊技媒体数データ記憶手段に記憶されているデータとを比較することによりデータが増加したか否かを判定し、

前記増加数特定手段は、前記景品遊技媒体数データ記憶手段に記憶されているデータと前記前回景品遊技媒体数データ記憶手段に記憶されているデータとの差を増加数として特

定することを特徴とする、請求項１～請求項７のいずれかに記載の遊技機。
【請求項９】
前記払出制御手段は、前記増加判定手段がデータが増加したことを判定したときに、前記景品遊技媒体数データ記憶手段に記憶されているデータを前記前回景品遊技媒体数データ記憶手段に設定する景品遊技媒体数データ設定手段を含むことを特徴とする、請求項８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】０００７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００７】
（１） 各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば、飾り図柄）の変動表示を行なって表示結果を導出表示する変動表示部（例えば、変動表示装置９）を備え、前記変動表示部で前記識別情報の変動表示の表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば、大当り図柄）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御され、さらに、遊技者が所定の遊技を行ない、所定の払出条件（例えば、入賞口への遊技球の入賞）の成立に応じて、予め決められた数の遊技媒体を景品として払い出す遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０、図４、図５）と、
音を出力する音出力手段（例えば、スピーカ２７）または光を発する発光手段（装飾ランプ２５、天枠ランプ２８ａ、左枠ランプ２８ｂ、右枠ランプ２８ｃ）の少なくとも一方を、前記変動表示部の表示態様（例えば、変動表示装置９における表示演出）に応じて制御する第１演出制御手段（例えば、音・ランプ制御用マイクロコンピュータ７００）と、
前記変動表示部の表示制御を行なう第２演出制御手段（例えば、表示制御用マイクロコンピュータ８００）と、
遊技媒体の払い出しを行なう払出手段（例えば、球払出装置９７）と、
該払出手段を駆動して遊技媒体を払い出させる払出駆動手段（例えば、払出モータ２８９）と、
前記払出駆動手段を制御する払出制御手段（例えば、払出制御用ＣＰＵ３７１を含む払出制御用マイクロコンピュータ）とを備え、
前記遊技制御手段は、
前記識別情報の変動表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定する事前決定手段（例えば、Ｓ３８６）と、
所定の払出条件が成立すると遊技媒体の払出数を特定可能な払出制御指令（例えば、賞球個数指令の払出制御コマンド）を送信する払出制御指令送信手段（例えば、図６１に示す賞球処理を実行する部分）と、
前記事前決定手段による決定結果に基づいた演出を実行するために用いる第１制御指令（例えば、演出制御コマンド）を前記第１演出制御手段に出力する第１制御指令出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるＳ３９３、Ｓ３９５、Ｓ３９７、Ｓ４０５、Ｓ２７を実行する部分）とを含み、
前記第１演出制御手段は、
前記第１制御指令出力手段から出力された前記第１制御指令に基づいて（例えば、所定の演算処理としてＳ５２１、Ｓ５２２、Ｓ５２３を行なって）第２制御指令（例えば、表示制御コマンド）を特定する特定手段（例えば、音・ランプ制御用マイクロコンピュータ７００におけるＳ５０４、Ｓ５０５を実行する部分）と、
前記第２制御指令を前記第２演出制御手段に出力する第２制御指令出力手段（例えば、音・ランプ制御用マイクロコンピュータ７００におけるＳ５０６を実行する部分）とを含み、

前記第２演出制御手段は、前記第２制御指令に基づき前記変動表示部の表示制御を行ない（例えば、表示制御用マイクロコンピュータ８００におけるＳ６０５、Ｓ６０６を実行する部分）、

前記払出制御手段は、

前記払出制御指令に応じて遊技媒体の払出数を示すデータを記憶する景品遊技媒体数データ記憶手段（例えば、払出制御用マイクロコンピュータにおけるＲＡＭに形成されている賞球払出予定総数カウンタ）と、

前記払出制御指令を受信する払出制御指令受信手段（例えば、払出制御手段におけるコマンド受信割込処理を実行する部分、図８８参照）と、

前記払出制御指令受信手段が前記払出制御指令を受信したときに、該払出制御指令により特定された払出数を、前記景品遊技媒体数データ記憶手段が記憶しているデータに加算する加算手段（例えば、払出制御手段におけるコマンド解析処理を実行する部分、図８９参照）と、

前記景品遊技媒体数データ記憶手段が記憶しているデータが、払い出すべき遊技媒体があることを示しているときに、前記払出駆動手段の駆動を開始させる払出開始手段（例えば、払出制御手段におけるＳＣ６３１～ＳＣ６３５およびＳＣ６２７，ＳＣ６２８を実行する部分）と、

前記払出駆動手段が前記払出手段を駆動しているときに、前記景品遊技媒体数データ記憶手段が記憶しているデータが増加したか否かを判定する増加判定手段（例えば、払出制御手段におけるＳＣ６９４の処理を実行する部分）と、

前記増加判定手段がデータが増加していることを判定したときに増加数を特定する増加数特定手段（例えば、払出制御手段におけるＳＣ６９５の処理における差分を算出する処理を実行する部分）と、

前記払出駆動手段の遊技媒体の払出終了までの駆動量を特定可能なデータを記憶する駆動量データ記憶手段（例えば、払出動作カウンタ）と、

該駆動量データ記憶手段が記憶しているデータを、前記払出駆動手段の駆動量に応じた分減算する駆動量更新手段（例えば、払出制御手段におけるＳＣ５１３の処理を実行する部分）と、

前記払出駆動手段が前記払出手段を駆動しているときに、前記増加数特定手段が特定した増加数に応じた駆動量を示すデータを、前記駆動量データ記憶手段が記憶しているデータに加算する駆動量データ加算手段（例えば、払出制御手段におけるＳＣ６９５における加算処理を実行する部分）と、

前記払出開始手段により前記払出駆動手段の駆動を開始させた後、前記駆動量データ記憶手段が記憶しているデータが遊技媒体の払出終了に応じた値（例えば０）になったときに前記払出駆動手段の駆動を停止させる払出停止手段（例えば、払出制御手段におけるＳＣ５２５の払出モータブレーキ処理において払出動作カウンタの値が０になったことに応じて払出モータ２８９の駆動を停止させる処理を実行する部分）とを備えたことを特徴とする。

【手続補正３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１０】

（２）　前記遊技制御手段は、

前記識別情報の変動表示の表示結果が前記特定表示結果のうちで予め定められた特別表示結果（例えば、確変大当り図柄の組み合わせ）となったときに、前記前記識別情報の変動表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が前記特定遊技状態とは異なる通常遊技状態よりも向上した確率変動状態に制御する確率変動制御手段（例えば、Ｓ３８３～Ｓ３８５、Ｓ８１０～Ｓ８１２）と、

前記事前決定手段によって表示結果を前記特定表示結果とする旨の決定がされたとき（例えば、Ｓ３８６でＹＥＳと判断され、Ｓ３９０でＹＥＳと判断されたとき）、前記特別表示結果以外の特定表示結果を仮停止させた後、前記特別表示結果および前記特別表示結果以外の特定表示結果（例えば、変動中仮停止図柄）のうちからいずれかの種類の特定表示結果（例えば、変動終了時停止図柄）を導出表示させる第１演出表示（例えば、１次再抽選表示）を実行するか否かを決定する第１演出表示実行決定手段（例えば、Ｓ３９４、Ｓ３９８）と、

前記事前決定手段によって表示結果を前記特定表示結果とする旨の決定がされたとき（例えば、Ｓ３８６でＹＥＳと判断され、Ｓ３９０でＹＥＳと判断されたとき）、前記特定遊技状態が開始された後に、前記確率変動状態となるか否かを示す第２演出表示（例えば、２次再抽選表示）を実行するか否かを決定する第２演出表示実行決定手段（例えば、Ｓ３９４、Ｓ３９８）とを含み、

前記第１制御指令出力手段は、前記識別情報の変動表示を開始するときに、前記事前決定手段による決定結果を特定するために用いる結果指令（例えば、図柄コマンド）を前記第１演出制御手段に出力する結果指令出力手段（例えば、Ｓ３９５、Ｓ３９９、Ｓ４１８、Ｓ４１９、Ｓ２７）を含み、

前記第１制御指令出力手段によって出力される前記第１制御指令、または前記結果指令出力手段によって出力される前記結果指令の少なくとも一方（例えば、図柄コマンド）は、当該第１制御指令または当該結果指令の少なくとも一方に基づいて前記第１演出表示実行決定手段による決定結果および前記第２演出表示実行決定手段による決定結果が特定可能となるように構成されたマルチコマンド（例えば、８１０１ｈ～８１０３ｈ、８１０５ｈ～８１０７ｈ）であり、

前記特定手段は、

前記マルチコマンドに基づいて、前記第１演出表示の実行が指示されたか否かを判定する第１演出表示実行判定手段（例えば、Ｓ５１４）と、

前記第１演出表示実行判定手段によって前記第１演出表示の実行が指示された旨の判定がされたことを条件として、前記第１演出表示の演出態様（例えば、１次再抽選表示の種類、変動中仮停止図柄）を決定する第１演出表示態様決定手段（例えば、Ｓ５５２）と、

前記マルチコマンドに基づいて、前記第２演出表示の実行が特定されたか否かを判定する第２演出表示実行判定手段（例えば、Ｓ５１４）と、

前記第２演出表示実行判定手段によって前記第２演出表示の実行が特定された旨の判定がされたことを条件として、前記第２演出表示の演出態様（例えば、２次再抽選表示の種類）を決定する第２演出表示態様決定手段（例えば、Ｓ５３２）と、

前記結果指令出力手段によって出力された結果指令に基づいて特定される前記事前決定手段の決定結果と、前記第２演出表示実行判定手段の判定結果とに基づいて（例えば、Ｓ５４０、Ｓ５４１、Ｓ５４２、Ｓ５４３、Ｓ５４０ａ、Ｓ５４６の判断に基づいて）、変動表示の表示結果（例えば、変動終了時停止図柄）を決定する表示結果決定手段（図３０）と、

前記第１制御指令出力手段によって出力された前記第１制御指令に応じて前記識別情報の変動表示を開始させた後、当該変動表示ごとに設定される変動表示時間が経過したときに、変動表示の表示結果を導出表示させる変動パターン（飾り変動パターン）を特定する変動パターン特定手段（例えば、Ｓ５５２、Ｓ５５６）とを含み、

前記第２制御指令出力手段は、

前記第１演出表示態様決定手段により決定された前記第１演出表示の演出態様と、前記第２演出表示態様決定手段により決定された前記第２演出表示の演出態様と、前記表示結果決定手段により決定された変動表示の表示結果と、前記変動パターン特定手段により特定された変動パターンとを、前記第２演出制御手段において特定可能にするための前記第２制御指令（例えば、飾り変動パターンコマンド、エンディング切替コマンド）を出力する（例えば、Ｓ５２４、Ｓ５１８ｂ、Ｓ５０６）ことを特徴とする。

【手続補正４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１２】
（３）　払出すための遊技媒体が欠乏した状態を検出して該検出信号を前記遊技制御手段に出力する欠乏状態検出手段（例えば、球切れスイッチ１８７）と、
払出された後に貯留される遊技媒体が所定量（満タン）になったことを検出して該検出信号を前記遊技制御手段に出力する貯留状態検出手段（例えば、満タンスイッチ４８）とをさらに含み、
前記遊技制御手段は、前記欠乏状態検出手段からの検出信号または前記貯留状態検出手段からの検出信号が入力されたときに（例えば、ＳＣ２２６ａによりＹＥＳまたはＳＣ２２６ｂによりＹＥＳの判断がなされたときに）、払出不能報知指令（例えば、球切れコマンド、満タンコマンド）を前記第１演出制御手段に出力する払出不能報知指令出力手段（例えば、ＳＣ２２７ａ、ＳＣ２２７ｂ、Ｓ２７）を含み、
前記第１演出制御手段は、前記払出不能報知指令に基づいて、前記音出力手段または前記発光手段の少なくとも一方を作動させて遊技媒体の払出が不能であることを報知し（例えば、Ｓ５１８ｃ、Ｓ５１８ｄ、Ｓ５１８ｇ、Ｓ５１８ｈ、Ｓ５６５～Ｓ５６８、Ｓ５７０～Ｓ５７１）、当該払出不能報知指令は出力しない（例えば、図６８のコマンド設定処理におけるＳ５２１～Ｓ５２４の各処理を示す図６９、図７１、図７２、図７５（ａ）のフローチャートでなんら球切れコマンド、満タンコマンド等の払出不能報知指令を出力しない）ことを特徴とする。
【手続補正５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１３
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１３】
このような構成によれば、第１演出制御手段が、払出不能報知指令に基づいて、音出力手段または発光手段の少なくとも一方を作動させて遊技媒体の払出が不能であることを報知し、当該払出不能報知指令は出力しないために、出力される指令信号の数を減少させることができ、指令信号の出力の制御を簡略化できる。
【手続補正６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１４】
（４）　前記遊技制御手段は、乱数を発生する乱数回路（例えば、乱数回路５０３）を含み、
前記乱数回路は、
所定の信号（例えば、クロック信号）の入力にもとづいて、数値データ（例えば、カウント値）を更新可能な所定の範囲において、所定の初期値から所定の最終値まで予め定められた順序に従って数値データを更新する数値更新手段（例えば、カウンタ５２１）と、
該数値更新手段によって更新された数値データを乱数値として記憶する乱数記憶手段（例えば、乱数値記憶回路５３１）とを含み、
前記遊技制御手段は、
遊技機への電力供給が開始されたときに、前記乱数回路の初期設定を行なう乱数回路

初期設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるＳＢ１５を実行する部分）と、
該乱数回路初期設定手段が前記乱数回路の初期設定を行なった後に、所定時間毎にタイマ割込を発生させるための設定をする割込設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるＳ１６を実行する部分）と、
前記タイマ割込が発生したときに、前記遊技制御処理（例えば、タイマ割込処理におけるＳ２１～Ｓ３２（Ｓ２８，Ｓ３１を除く）の処理）を含むタイマ割込処理を実行する割込処理実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるＳ２０～Ｓ３３を実行する部分）と、
該割込処理実行手段によるタイマ割込処理において、変動表示の実行条件が成立したときに、前記乱数記憶手段が記憶する乱数値を読み出す乱数読出手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるＳ３２４を実行する部分）とを含み、
前記事前決定手段は、前記乱数読出手段によって読み出された乱数値が所定の判定値と合致するか否かを判定することによって、前記識別情報の変動表示の表示結果を特定の表示結果とするか否かを決定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるＳ３８６を実行する部分）、
前記乱数回路初期設定手段は、初期設定において、前記数値更新手段が更新する数値データの前記所定の初期値を、前記遊技制御手段を構成する遊技制御用マイクロコンピュータを識別するために前記遊技制御用マイクロコンピュータ毎に付与されたマイコン識別情報（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０固有のＩＤナンバ）にもとづいて設定する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるＳＢ１５４ｂを実行する部分）ことを特徴とする。
【手続補正７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１８】
（６） 前記遊技制御手段は、前記数値更新手段が更新可能な数値データの所定の範囲が異なる乱数回路（例えば、１２ビット乱数回路５０３ａと１６ビット乱数回路５０３ｂ）を複数内蔵し、
前記乱数回路初期設定手段は、初期設定において、前記遊技制御手段が含む前記複数の乱数回路の中から使用可能な乱数回路を設定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がＳＢ１５１を実行する）、
前記乱数回路初期設定手段により前記使用可能と設定された乱数回路以外の乱数回路の機能を停止させる乱数停止手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が、ＳＢ１５１で使用する乱数回路５０３を設定すると、使用しないように設定した方の乱数回路のカウンタ５２１がカウント値Ｃを更新しないように制御する部分）を備えたことを特徴とする。
【手続補正８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００２０】
（７） 前記乱数回路初期設定手段は、初期設定において、数値データが更新される所定の範囲の最大値としての値が設定される数値最大値レジスタ（例えば、乱数最大値設定レジスタ５３５）に、前記数値更新手段により更新可能な数値データの範囲内において所定の最大値（例えば、乱数最大値）を設定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がＳＢ１５２を実行する部分）、

前記数値更新手段は、

前記乱数回路初期設定手段により設定された前記所定の最大値が、所定の下限値（例えば、１２ビット乱数回路５０３ａを設定した場合における「２５６」）以下であるか否かを判定する設定値判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるＳＢ１５３ｂを実行する部分）と、

該設定値判定手段によって前記数値最大値レジスタに設定された前記所定の最大値が前記所定の下限値以下であると判定されたときに、前記数値最大値レジスタに、前記数値更新手段により更新可能な数値データの範囲内の所定値（例えば、１２ビット乱数回路５０３ａを設定した場合における「４０９５」）を設定しなおす最大値再設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０
におけるＳＢ１５３ｃを実行する部分）とを含むことを特徴とする。