

【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15日(2008.5.15)

【公開番号】特開2007-313221(P2007-313221A)

【公開日】平成19年12月6日(2007.12.6)

【年通号数】公開・登録公報2007-047

【出願番号】特願2006-148654(P2006-148654)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成20年3月27日(2008.3.27)

【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】

各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置と、遊技者にとって有利な第 1 状態と不利な第 2 状態とのいずれかの状態に変化可能な可変入賞装置とを備え、前記可変表示装置に特定表示結果が導出表示されたときに前記可変入賞装置を前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化させるラウンドを所定回数実行する特定遊技状態に移行させ、前記特定表示結果のうちの特別表示結果が導出表示されたときに前記特定遊技状態が終了したのちに通常状態であるときに比べて識別情報の可変表示が前記特定表示結果となりやすい特別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と、

前記可変表示装置における前記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パターン及び可変表示時間を示す可変表示コマンドにもとづいて、前記可変表示装置の表示状態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、

前記特定遊技状態に移行させるか否かと、前記特別遊技状態に移行させるか否かと、前記特別遊技状態に移行させる前記特定遊技状態において実行されるラウンドの実行回数と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にもとづいて、前記可変表示コマンドを選択する可変表示コマンド選択手段と、

前記可変表示コマンド選択手段により選択された前記可変表示コマンドを送信する可変表示コマンド送信手段と、

前記事前決定手段による決定を示す表示結果コマンドを送信する表示結果コマンド送信手段とを含み、

前記可変表示コマンド選択手段は、前記可変表示コマンドとして、前記特定遊技状態に制御しないことを示す非特定表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な非特定可変表示コマンド、前記特別表示結果を表示させ前記特定遊技状態における前記ラウンドの実行回数が第 1 の回数であることを示す可変表示パターンを特定可能な特別可変表示コマンド、前記特別表示結果又は前記非特別表示結果を表示させる共通の可変表示パターンを特定可能な特定可変表示コマンド、前記特別表示結果のうち特殊表示結果を表示させ前記特定遊技状態における前記ラウンドの実行回数が前記第 1 の回数よりも少ない第 2 の回

数であることを示す可変表示パターンを特定可能な特殊可変表示コマンドを含む複数のコマンドよりいずれかを選択し、

前記演出制御用マイクロコンピュータは、

前記可変表示コマンド、あるいは前記表示結果コマンドにもとづいて、前記可変表示装置に表示結果として導出表示する識別情報を複数種類の中から決定する識別情報決定手段と、

前記可変表示コマンドを受信したことにもとづいて、前記可変表示装置において識別情報の可変表示を開始させ、前記可変表示時間が経過したときに前記識別情報決定手段により決定された識別情報を導出表示する可変表示制御手段とを含み、

前記識別情報決定手段は、

前記特定可変表示コマンドを受信したときに、前記表示結果コマンドを受信できなかった場合は、識別情報の表示結果として前記非特別表示結果となる識別情報を仮決定し、

前記特殊可変表示コマンドを受信したことにもとづいて、識別情報の表示結果として前記特殊表示結果となる識別情報を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置と、遊技者にとって有利な第 1 状態と不利な第 2 状態とのいずれかの状態に変化可能な可変入賞装置とを備え、前記可変表示装置に特定表示結果が導出表示されたときに前記可変入賞装置を前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化させるラウンドを所定回数実行する特定遊技状態に移行させ、前記特定表示結果のうちの特別表示結果が導出表示されたときに前記特定遊技状態が終了したのちに通常状態であるときに比べて識別情報の可変表示が前記特定表示結果となりやすい特別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と、

遊技演出に用いられる電気部品のうち、前記可変表示装置以外の所定の電気部品を制御する電気部品制御用マイクロコンピュータと、

前記可変表示装置の表示状態を制御する表示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、

前記特定遊技状態に移行させるか否かと、前記特別遊技状態に移行させるか否かと、前記特別遊技状態に移行させる前記特定遊技状態において実行されるラウンドの実行回数と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にもとづいて、前記可変表示装置における前記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パターン及び可変表示時間を示す可変表示コマンドを選択する可変表示コマンド選択手段と、

前記可変表示コマンド選択手段により選択された前記可変表示コマンドを送信する可変表示コマンド送信手段と、

前記事前決定手段による決定を示す表示結果コマンドを送信する表示結果コマンド送信手段とを含み、

前記可変表示コマンド選択手段は、前記可変表示コマンドとして、前記特定遊技状態に制御しないことを示す非特定表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な非特定可変表示コマンド、前記特別表示結果を表示させ前記特定遊技状態における前記ラウンドの実行回数が第 1 の回数であることを示す可変表示パターンを特定可能な特別可変表示コマンド、前記特別表示結果又は前記非特別表示結果を表示させる共通の可変表示パターンを特定可能な特定可変表示コマンド、前記特別表示結果のうち特殊表示結果を表示させ前記特定遊技状態における前記ラウンドの実行回数が前記第 1 の回数よりも少ない第 2 の回数であることを示す可変表示パターンを特定可能な特殊可変表示コマンドを含む複数のコマンドよりいずれかを選択し、

前記電気部品制御用マイクロコンピュータは、

前記遊技制御用マイクロコンピュータから前記可変表示コマンドを受信したことにもとづいて、前記可変表示コマンドの内容を特定可能な電気部品可変表示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電気部品可変表示コマンド送信手段と、

前記遊技制御用マイクロコンピュータから前記表示結果コマンドを受信したことにもとづいて、前記表示結果コマンドの内容を特定可能な電気部品表示結果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電気部品表示結果コマンド送信手段とを含み、

前記表示制御用マイクロコンピュータは、

前記電気部品可変表示コマンド、あるいは前記電気部品表示結果コマンドにもとづいて、前記可変表示装置に表示結果として導出表示する識別情報を複数種類の中から決定する識別情報決定手段と、

前記電気部品可変表示コマンドを受信したことにもとづいて、前記可変表示装置において識別情報の可変表示を開始させ、前記可変表示時間が経過したときに前記識別情報決定手段により決定された識別情報を導出表示する可変表示制御手段とを含み、

前記識別情報決定手段は、

前記特定可変表示コマンドの内容を特定可能な前記電気部品可変表示コマンドを受信したときに、前記電気部品表示結果コマンドを受信できなかった場合は、識別情報の表示結果として前記非特別表示結果となる識別情報を仮決定し、

前記特殊可変表示コマンドの内容を特定可能な前記電気部品可変表示コマンドを受信したことにもとづいて、識別情報の表示結果として前記特殊表示結果となる識別情報を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置と、遊技者にとって有利な第 1 状態と不利な第 2 状態とのいずれかの状態に変化可能な可変入賞装置とを備え、前記可変表示装置に特定表示結果が導出表示されたときに前記可変入賞装置を前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化させるラウンドを所定回数実行する特定遊技状態に移行させ、前記特定表示結果のうちの特別表示結果が導出表示されたときに前記特定遊技状態が終了したのちに通常状態であるときに比べて識別情報の可変表示が前記特定表示結果となりやすい特別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と、

前記可変表示装置における前記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パターン及び可変表示時間を示す可変表示コマンドにもとづいて、前記可変表示装置の表示状態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、

前記特定遊技状態に移行させるか否かと、前記特別遊技状態に移行させるか否かと、前記特別遊技状態に移行させる前記特定遊技状態において実行されるラウンドの実行回数と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にもとづいて、前記可変表示コマンドを選択する可変表示コマンド選択手段と、

前記可変表示コマンド選択手段により選択された前記可変表示コマンドを送信する可変表示コマンド送信手段と、

前記事前決定手段による決定を示す表示結果コマンドを送信する表示結果コマンド送信手段とを含み、

前記可変表示コマンド選択手段は、前記可変表示コマンドとして、前記特定遊技状態に制御しないことを示す非特定表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な非特定可変表示コマンド、前記特別表示結果を表示させ前記特定遊技状態における前記ラウンドの実行回数が第 1 の回数であることを示す可変表示パターンを特定可能な特別可変表示コマンド、前記特定表示結果であるが前記特別表示結果ではない非特別表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な非特別可変表示コマンド、前記特別表示結果又は前記非特別表示結果を表示させる共通の可変表示パターンを特定可能な特定可変表示コマンド、前記特別表示結果のうち特殊表示結果を表示させ前記特定遊技状態における前記ラウンドの実行回数が前記第 1 の回数よりも少ない第 2 の回数であることを示す可変表示パターン

を特定可能な特殊可変表示コマンドのいずれかを選択し、

前記演出制御用マイクロコンピュータは、

前記可変表示コマンド、あるいは前記表示結果コマンドにもとづいて、前記可変表示装置に表示結果として導出表示する識別情報を複数種類の中から決定する識別情報決定手段と、

前記可変表示コマンドを受信したことにともづいて、前記可変表示装置において識別情報の可変表示を開始させ、前記可変表示時間が経過したときに前記識別情報決定手段により決定された識別情報を導出表示する可変表示制御手段とを含み、

前記識別情報決定手段は、

前記特定可変表示コマンドを受信したときに、前記表示結果コマンドを受信できなかった場合は、識別情報の表示結果として前記非特別表示結果となる識別情報を仮決定し、

前記特別可変表示コマンド又は前記非特別可変表示コマンドを受信したときに、前記表示結果コマンドを受信できなかった場合も、識別情報の表示結果として前記非特別表示結果となる識別情報を仮決定し、

前記特殊可変表示コマンドを受信したことにともづいて、識別情報の表示結果として前記特殊表示結果となる識別情報を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置と、遊技者にとって有利な第 1 状態と不利な第 2 状態とのいずれかの状態に変化可能な可変入賞装置とを備え、前記可変表示装置に特定表示結果が導出表示されたときに前記可変入賞装置を前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化させるラウンドを所定回数実行する特定遊技状態に移行させ、前記特定表示結果のうちの特別表示結果が導出表示されたときに前記特定遊技状態が終了したのちに通常状態であるときに比べて識別情報の可変表示が前記特定表示結果となりやすい特別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と、

遊技演出に用いられる電気部品のうち、前記可変表示装置以外の所定の電気部品を制御する電気部品制御用マイクロコンピュータと、

前記可変表示装置の表示状態を制御する表示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、

前記特定遊技状態に移行させるか否かと、前記特別遊技状態に移行させるか否かと、前記特別遊技状態に移行させる前記特定遊技状態において実行されるラウンドの実行回数と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にもとづいて、前記可変表示装置における前記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パターン及び可変表示時間を示す可変表示コマンドを選択する可変表示コマンド選択手段と、

前記可変表示コマンド選択手段により選択された前記可変表示コマンドを送信する可変表示コマンド送信手段と、

前記事前決定手段による決定を示す表示結果コマンドを送信する表示結果コマンド送信手段とを含み、

前記可変表示コマンド選択手段は、前記可変表示コマンドとして、前記特定遊技状態に制御しないことを示す非特定表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な非特定可変表示コマンド、前記特別表示結果を表示させ前記特定遊技状態における前記ラウンドの実行回数が第 1 の回数であることを示す可変表示パターンを特定可能な特別可変表示コマンド、前記特定表示結果であるが前記特別表示結果ではない非特別表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な非特別可変表示コマンド、前記特別表示結果又は前記非特別表示結果を表示させる共通の可変表示パターンを特定可能な特定可変表示コマンド、前記特別表示結果のうち特殊表示結果を表示させ前記特定遊技状態における前記ラウンドの実行回数が前記第 1 の回数よりも少ない第 2 の回数であることを示す可変表示パターンを特定可能な特殊可変表示コマンドのいずれかを選択し、

前記電気部品制御用マイクロコンピュータは、

前記遊技制御用マイクロコンピュータから前記可変表示コマンドを受信したことにもとづいて、前記可変表示コマンドの内容を特定可能な電気部品可変表示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電気部品可変表示コマンド送信手段と、

前記遊技制御用マイクロコンピュータから前記表示結果コマンドを受信したことにもとづいて、前記表示結果コマンドの内容を特定可能な電気部品表示結果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電気部品表示結果コマンド送信手段とを含み、

前記表示制御用マイクロコンピュータは、

前記電気部品可変表示コマンド、あるいは前記電気部品表示結果コマンドにもとづいて、前記可変表示装置に表示結果として導出表示する識別情報を複数種類の中から決定する識別情報決定手段と、

前記電気部品可変表示コマンドを受信したことにもとづいて、前記可変表示装置において識別情報の可変表示を開始させ、前記可変表示時間が経過したときに前記識別情報決定手段により決定された識別情報を導出表示する可変表示制御手段とを含み、

前記識別情報決定手段は、

前記特定可変表示コマンドの内容を特定可能な前記電気部品可変表示コマンドを受信したときに、前記電気部品表示結果コマンドを受信できなかった場合は、識別情報の表示結果として前記非特別表示結果となる識別情報を仮決定し、

前記特別可変表示コマンド又は前記非特別可変表示コマンドの内容を特定可能な前記電気部品可変表示コマンドを受信したときに、前記電気部品表示結果コマンドを受信できなかった場合も、識別情報の表示結果として前記非特別表示結果となる識別情報を仮決定し、

前記特殊可変表示コマンドの内容を特定可能な前記電気部品可変表示コマンドを受信したことにもとづいて、識別情報の表示結果として前記特殊表示結果となる識別情報を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

事前決定手段は、特別遊技状態に移行させない特定遊技状態において実行されるラウンドの実行回数を表示結果の導出表示以前に決定し、

可変表示コマンド選択手段は、前記事前決定手段によって、前記特別遊技状態に移行させない前記特定遊技状態において実行されるラウンドの実行回数を第 2 の回数にすると決定されたとき、特殊可変表示コマンドの示す可変表示パターンと同じ可変表示パターンを特定可能な第 2 特殊可変表示コマンドを選択し、

識別情報決定手段は、前記第 2 特殊可変表示コマンドを受信したことにもとづいて、識別情報の表示結果として特殊表示結果となる識別情報を決定する

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】

遊技制御用マイクロコンピュータは、事前決定手段により特定遊技状態に移行させると決定されたことを条件に、前記特定遊技状態の開始と、前記事前決定手段により決定された特別遊技状態に移行させるか否かを示す特定遊技状態開始コマンドを送信する特定遊技状態開始コマンド送信手段を含み、

演出制御用マイクロコンピュータまたは表示制御用マイクロコンピュータは、表示結果コマンドまたは電気部品表示結果コマンドを受信できなかった場合に、識別情報決定手段により識別情報の表示結果として非特別表示結果が決定され、かつ、前記特別遊技状態に移行させると決定されたことを示す前記特定遊技状態開始コマンドを受信したときは、所定のタイミングで前記特別表示結果を導出表示する特別演出を実行する特別演出実行手段を含む

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】

演出制御用マイクロコンピュータまたは表示制御用マイクロコンピュータは、特定遊技

状態を開始してから終了するまでに特別演出を実行したときは、前記特定遊技状態を終了してから新たに識別情報の可変表示を開始するまでに特別演出を実行することを禁止する特別演出禁止手段を含む

請求項 6 記載の遊技機。

【請求項 8】

遊技制御用マイクロコンピュータは、特定遊技状態を終了するときに、該特定遊技状態の終了と、事前決定手段により決定された特別遊技状態に移行させるか否かを示す特定遊技状態終了コマンドを送信する特定遊技状態終了コマンド送信手段を含み、

演出制御用マイクロコンピュータまたは表示制御用マイクロコンピュータは、表示結果コマンドまたは電気部品表示結果コマンドを受信できなかった場合に、識別情報決定手段により識別情報の表示結果として非特別表示結果が決定され、かつ、前記特別遊技状態に移行させると決定されたことを示す前記特定遊技状態終了コマンドを受信したときは、前記特定遊技状態を終了してから新たに識別情報の可変表示を開始するまでに特別演出を実行する終了時特別演出実行手段を含む

請求項 1 から請求項 7 のうちのいずれかに記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明による遊技機では、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば飾り図柄）の可変表示を行い表示結果（例えば飾り図柄の停止図柄）を導出表示する可変表示装置（例えば可変表示装置 9）と、遊技者にとって有利な第 1 状態（例えば開状態）と不利な第 2 状態（例えば閉状態）とのいずれかの状態に変化可能な可変入賞装置（例えば可変入賞球装置 15）とを備え、可変表示装置に特定表示結果（例えば大当り図柄）が導出表示されたときに可変入賞装置を第 1 状態から第 2 状態に変化させるラウンドを所定回数実行する特定遊技状態（例えば大当り遊技状態）に移行させ、特定表示結果のうちの特別表示結果（例えば確変図柄）が導出表示されたときに特定遊技状態が終了したのちに通常状態であるときに比べて識別情報の可変表示が特定表示結果となりやすい特別遊技状態（例えば確変状態）に移行させる遊技機（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、可変表示装置における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パターン（例えば変動パターン）及び可変表示時間（例えば変動時間）を示す可変表示コマンド（例えば変動パターンコマンド）にもとづいて、可変表示装置の表示状態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、特定遊技状態に移行させるか否か（例えば大当りとするか否か）と、特別遊技状態に移行させるか否か（例えば確変大当りとするか否か）と、特別遊技状態に移行させる特定遊技状態において実行されるラウンドの実行回数（例えば 15 ラウンドとするか 2 ラウンドとするか）と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 S 57, S 58, S 61, S 62 を実行する部分）と、事前決定手段の決定にもとづいて、可変表示コマンドを選択する可変表示コマンド選択手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 における変動パターン設定処理（ステップ S 301）を実行する部分）と、可変表示コマンド選択手段により選択された可変表示コマンドを送信する可変表示コマンド送信手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 における飾り図柄コマンド制御処理（ステップ S 28）のうち変動パターンコマンドを送信する制御を実行する部分）と、事前決定手段による決定を示す表示結果コマンド（例えば図柄情報指定コマンド）を送信する表示結果コマンド送信手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 における飾り図柄コマンド制御処理（ステップ S 28）のうち図柄情報

指定コマンドを送信する制御を実行する部分)とを含み、可変表示コマンド選択手段は、可変表示コマンドとして、特定遊技状態に制御しないことを示す非特定表示結果(例えば、はずれ図柄)を表示させる可変表示パターンを特定可能な非特定可変表示コマンド(例えば、はずれ専用の変動パターンコマンド)、特別表示結果を表示させ特定遊技状態におけるラウンドの実行回数が第1の回数(例えば15ラウンド)であることを示す可変表示パターンを特定可能な特別可変表示コマンド(例えば、確変大当り専用の変動パターンコマンド)、特別表示結果又は非特別表示結果を表示させる共通の可変表示パターンを特定可能な特定可変表示コマンド(例えば、通常大当り/確変大当り兼用の変動パターンコマンド)、特別表示結果のうち特殊表示結果(例えば、突然確変図柄)を表示させ特定遊技状態におけるラウンドの実行回数が第1の回数よりも少ない第2の回数(例えば2ラウンド)であることを示す可変表示パターンを特定可能な特殊可変表示コマンド(例えば、突然確変大当り専用の変動パターンコマンド)を含む複数のコマンドよりいずれかを選択し、演出制御用マイクロコンピュータは、可変表示コマンド、あるいは表示結果コマンドにもとづいて、可変表示装置に表示結果として導出表示する識別情報を複数種類の中から決定する識別情報決定手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS620、S625を実行する部分)と、可変表示コマンドを受信したことにもとづいて(例えばステップS616のY)、可変表示装置において識別情報の可変表示を開始させ、可変表示時間が経過したときに識別情報決定手段により決定された識別情報を導出表示する可変表示制御手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における演出制御プロセス処理(ステップS705)を実行する部分)とを含み、識別情報決定手段は、特定可変表示コマンドを受信したときに(例えばステップS619のY)、表示結果コマンドを受信できなかった場合は(例えば630のY、S631のN、S632のN)、識別情報の表示結果として非特別表示結果となる識別情報を仮決定し(例えば演出制御用マイクロコンピュータ100においてステップS633を実行し)、特殊可変表示コマンドを受信したことにもとづいて(例えばステップS668のY)、識別情報の表示結果として特殊表示結果となる識別情報(例えば「123」「234」などの突然確変図柄)を決定する(例えば演出制御用マイクロコンピュータ100においてステップS670、S671を実行する)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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

本発明による遊技機は、各々を識別可能な複数種類の識別情報(例えば飾り図柄)の可変表示を行い表示結果(例えば飾り図柄の停止図柄)を導出表示する可変表示装置(例えば可変表示装置9)と、遊技者にとって有利な第1状態(例えば開状態)と不利な第2状態(例えば閉状態)とのいずれかの状態に変化可能な可変入賞装置(例えば可変入賞球装置15)とを備え、可変表示装置に特定表示結果(例えば大当り図柄)が導出表示されたときに可変入賞装置を第1状態から第2状態に変化させるラウンドを所定回数実行する特定遊技状態(例えば大当り遊技状態)に移行させ、特定表示結果のうちの特別表示結果(例えば確変図柄)が導出表示されたときに特定遊技状態が終了したのちに通常状態であるときに比べて識別情報の可変表示が特定表示結果となりやすい特別遊技状態(例えば確変状態)に移行させる遊技機(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、遊技演出に用いられる電気部品のうち、可変表示装置以外の所定の電気部品(例えば、ランプ・LED、スピーカ27)を制御する電気部品制御用マイクロコンピュータ(例えば、音/ランプ制御用マイクロコンピュータ100A)と、可変表示装置の表示状態を制御する表示制御用マイクロコンピュータ(例えば表示制御用マイクロコンピュータ100B)とを備え、遊技制御用マイクロコンピュータは、特定遊技状態に移行させるか否か(例

例えば大当たりとするか否か)と、特別遊技状態に移行させるか否か(例えば確変大当たりとするか否か)と、特別遊技状態に移行させる特定遊技状態において実行されるラウンドの実行回数(例えば15ラウンドとするか2ラウンドとするか)と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S57, S58, S61, S62を実行する部分)と、事前決定手段の決定にもとづいて、可変表示装置における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パターン(例えば変動パターン)及び可変表示時間(例えば変動時間)を示す可変表示コマンド(例えば変動パターンコマンド)を選択する可変表示コマンド選択手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560における変動パターン設定処理(ステップS301)を実行する部分)と、可変表示コマンド選択手段により選択された可変表示コマンドを送信する可変表示コマンド送信手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560における飾り図柄コマンド制御処理(ステップS28)のうち変動パターンコマンドを送信する制御を実行する部分)と、事前決定手段による決定を示す表示結果コマンド(例えば図柄情報指定コマンド)を送信する表示結果コマンド送信手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560における飾り図柄コマンド制御処理(ステップS28)のうち図柄情報指定コマンドを送信する制御を実行する部分)とを含み、可変表示コマンド選択手段は、可変表示コマンドとして、特定遊技状態に制御しないことを示す非特定表示結果(例えば、はずれ図柄)を表示させる可変表示パターンを特定可能な非特定可変表示コマンド(例えば、はずれ専用の変動パターンコマンド)、特別表示結果を表示させ特定遊技状態におけるラウンドの実行回数が第1の回数(例えば15ラウンド)であることを示す可変表示パターンを特定可能な特別可変表示コマンド(例えば、確変大当たり専用の変動パターンコマンド)、特別表示結果又は非特別表示結果を表示させる共通の可変表示パターンを特定可能な特定可変表示コマンド(例えば、通常大当たり/確変大当たり兼用の変動パターンコマンド)、特別表示結果のうち特殊表示結果(例えば、突然確変図柄)を表示させ特定遊技状態におけるラウンドの実行回数が第1の回数よりも少ない第2の回数(例えば2ラウンド)であることを示す可変表示パターンを特定可能な特殊可変表示コマンド(例えば、突然確変大当たり専用の変動パターンコマンド)を含む複数のコマンドよりいずれかを選択し、電気部品制御用マイクロコンピュータは、遊技制御用マイクロコンピュータから可変表示コマンドを受信したことにともづいて、可変表示コマンドの内容を特定可能な電気部品可変表示コマンド(例えば変動パターンを指定する表示制御コマンド)を表示制御用マイクロコンピュータに送信する電気部品可変表示コマンド送信手段(例えば、音/ランプ制御用マイクロコンピュータ100AにおけるステップS726を実行する部分)と、遊技制御用マイクロコンピュータから表示結果コマンドを受信したことにともづいて、表示結果コマンドの内容を特定可能な電気部品表示結果コマンド(例えば図柄情報を指定する表示制御コマンド)を表示制御用マイクロコンピュータに送信する電気部品表示結果コマンド送信手段(例えば、音/ランプ制御用マイクロコンピュータ100AにおけるステップS728を実行する部分)とを含み、表示制御用マイクロコンピュータは、電気部品可変表示コマンド、あるいは電気部品表示結果コマンドにもとづいて、可変表示装置に表示結果として導出表示する識別情報を複数種類の中から決定する識別情報決定手段(例えば、表示制御用マイクロコンピュータ100BにおけるステップS620, S625と同様の処理を実行する部分)と、電気部品可変表示コマンドを受信したことにともづいて(例えばステップS616のY)、可変表示装置において識別情報の可変表示を開始させ、可変表示時間が経過したときに識別情報決定手段により決定された識別情報を導出表示する可変表示制御手段(例えば、表示制御用マイクロコンピュータ100Bにおける演出制御プロセス処理(ステップS705)と同様の処理を実行する部分)とを含み、識別情報決定手段は、特定可変表示コマンドの内容を特定可能な電気部品可変表示コマンドを受信したときに(例えばステップS619のY参照)、電気部品表示結果コマンドを受信できなかった場合は(例えば630のY、S631のN、S632のN参照)、識別情報の表示結果として非特別表示結果となる識別情報を仮決定し(例えば表示制御用マイクロコンピュータ100BにおいてステップS633と同様の処理を実行し)

、特殊可変表示コマンドの内容を特定可能な電気部品可変表示コマンドを受信したことにもとづいて（例えばステップS 6 6 8のY参照）、識別情報の表示結果として特殊表示結果となる識別情報（例えば「1 2 3」「2 3 4」などの突然確変図柄）を決定する（例えば表示制御用マイクロコンピュータ1 0 0 BにおいてステップS 6 7 0、S 6 7 1と同様の処理を実行する）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】0 0 1 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 8】

請求項1記載の発明では、遊技制御用マイクロコンピュータが、事前決定手段による決定を示す表示結果コマンドを送信する表示結果コマンド送信手段と、可変表示コマンドとして、特定遊技状態に制御しないことを示す非特定表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な非特定可変表示コマンド、特別表示結果を表示させ特定遊技状態におけるラウンドの実行回数が第1の回数であることを示す可変表示パターンを特定可能な特別可変表示コマンド、特別表示結果又は非特別表示結果を表示させる共通の可変表示パターンを特定可能な特定可変表示コマンド、特別表示結果のうち特殊表示結果を表示させ特定遊技状態におけるラウンドの実行回数が第1の回数よりも少ない第2の回数であることを示す可変表示パターンを特定可能な特殊可変表示コマンドを含む複数のコマンドよりいずれかを選択する可変表示コマンド選択手段とを含み、演出制御用マイクロコンピュータが、可変表示コマンド、あるいは表示結果コマンドにもとづいて、可変表示装置に表示結果として導出表示する識別情報を複数種類の中から決定する識別情報決定手段を含み、識別情報決定手段が、特定可変表示コマンドを受信したときに、表示結果コマンドを受信できなかった場合は、識別情報の表示結果として非特別表示結果となる識別情報を仮決定し、特殊可変表示コマンドを受信したことにもとづいて、識別情報の表示結果として特殊表示結果となる識別情報を決定するように構成されている。従って、演出制御用マイクロコンピュータが表示結果コマンドを取りこぼしても特定遊技状態が発生するか否かを遊技者に認識させることができるとともに、遊技制御用マイクロコンピュータの制御負担を軽減させることができる。

【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 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 9】

請求項2記載の発明では、遊技制御用マイクロコンピュータが、事前決定手段による決定を示す表示結果コマンドを送信する表示結果コマンド送信手段と、可変表示コマンドとして、特定遊技状態に制御しないことを示す非特定表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な非特定可変表示コマンド、特別表示結果を表示させ特定遊技状態におけるラウンドの実行回数が第1の回数であることを示す可変表示パターンを特定可能な特別可変表示コマンド、特別表示結果又は非特別表示結果を表示させる共通の可変表示パターンを特定可能な特定可変表示コマンド、特別表示結果のうち特殊表示結果を表示させ特定遊技状態におけるラウンドの実行回数が第1の回数よりも少ない第2の回数であることを示す可変表示パターンを特定可能な特殊可変表示コマンドを含む複数のコマンドよりいずれかを選択する可変表示コマンド選択手段とを含み、電気部品制御用マイクロコンピュータが、遊技制御用マイクロコンピュータから可変表示コマンドを受信したことにもとづいて、可変表示コマンドの内容を特定可能な電気部品可変表示コマンドを表示制御用マイクロコンピュータに送信する電気部品可変表示コマンド送信手段と、遊技制御用マイクロコンピュータから表示結果コマンドを受信したことにもとづいて、表示結果コマンドの内容を

特定可能な電気部品表示結果コマンドを表示制御用マイクロコンピュータに送信する電気部品表示結果コマンド送信手段とを含み、表示制御用マイクロコンピュータは、電気部品可変表示コマンド、あるいは電気部品表示結果コマンドにもとづいて、可変表示装置に表示結果として導出表示する識別情報を複数種類の中から決定する識別情報決定手段を含み、識別情報決定手段が、特定可変表示コマンドの内容を特定可能な電気部品可変表示コマンドを受信したときに、電気部品表示結果コマンドを受信できなかった場合は、識別情報の表示結果として非特別表示結果となる識別情報を仮決定し、特殊可変表示コマンドの内容を特定可能な電気部品可変表示コマンドを受信したことにもとづいて、識別情報の表示結果として特殊表示結果となる識別情報を決定するように構成されている。従って、表示制御用マイクロコンピュータが電気部品表示結果コマンドを取りこぼしても特定遊技状態が発生するか否かを遊技者に認識させることができるとともに、遊技制御用マイクロコンピュータの制御負担を軽減させることができる。なお、電気部品制御用マイクロコンピュータが表示結果コマンドを取りこぼした場合についても、電気部品制御用マイクロコンピュータが表示制御用マイクロコンピュータに電気部品表示結果コマンドを送信できなくなるため、表示制御用マイクロコンピュータが電気部品表示結果コマンドを取りこぼした場合と同様の処理が実行されることになる。