

【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23年5月12日(2011.5.12)

【公開番号】特開2010-155160(P2010-155160A)

【公開日】平成22年7月15日(2010.7.15)

【年通号数】公開・登録公報2010-028

【出願番号】特願2010-93621(P2010-93621)

【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 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】平成23年3月25日(2011.3.25)

【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】

あらかじめ定められている可変表示の第1の実行条件が成立した後に、あらかじめ定められている可変表示の第1の開始条件が成立したことにもとづいて第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可変表示手段と、あらかじめ定められている可変表示の第2の実行条件が成立した後に、あらかじめ定められている可変表示の第2の開始条件が成立したことにもとづいて第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可変表示手段とを有し、前記第1可変表示手段または前記第2可変表示手段のいずれかに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って、

遊技の進行を制御し、前記第1可変表示手段および前記第2可変表示手段を制御するとともに、前記第1可変表示手段または前記第2可変表示手段における可変表示に対応した演出情報の可変表示を実行する所定の演出表示部を制御させるためのコマンドを送信する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信されるコマンドにもとづいて前記所定の演出表示部を制御する演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

前記第1の実行条件が成立した後、少なくとも前記第2可変表示手段で第2識別情報の可変表示を実行していないことを条件とする前記第1の開始条件が成立したことにもとづいて前記第1可変表示手段において第1識別情報の可変表示を実行し、所定の可変表示時間が経過したときに第1識別情報の可変表示の表示結果を導出表示するとともに、前記第2の実行条件が成立した後、少なくとも前記第1可変表示手段で第1識別情報の可変表示を実行していないことを条件とする前記第2の開始条件が成立したことにもとづいて前記第2可変表示手段において第2識別情報の可変表示を実行し、前記所定の可変表示時間が経過したときに第2識別情報の可変表示の表示結果を導出表示する可変表示実行手段と、

前記第1可変表示手段または前記第2可変表示手段で識別情報の可変表示を開始するときに、前記第1可変表示手段と前記第2可変表示手段とのうちいずれで識別情報の可変表示を開始するのかを特定可能な可変表示手段特定コマンドと、前記所定の可変表示時間を特定可能な可変表示パターンコマンドとを送信する開始コマンド送信手段と、

前記第1識別情報または前記第2識別情報の可変表示の表示結果を導出表示するときに、可変表示の終了を示す終了コマンドを送信する終了コマンド送信手段とを含み、

前記演出制御手段は、

前記可変表示パターンコマンドが送信されたことにもとづいて前記可変表示手段特定コマンドにより特定される前記第1可変表示手段または前記第2可変表示手段における可変表示に対応した演出情報の可変表示を開始し、前記終了コマンドが送信されたときに前記所定の演出表示部における演出情報の可変表示の表示結果を導出表示する演出表示実行手段を含み、

前記演出表示実行手段は、

前記可変表示パターンコマンドが送信されたことにもとづいて前記可変表示手段特定コマンドにより特定される前記第1可変表示手段または前記第2可変表示手段における可変表示に対応した演出情報の可変表示を実行しているときに、前記終了コマンド以外の所定のコマンドが送信されたことにもとづいて、実行している演出情報の可変表示を終了させるとともに、送信された前記終了コマンド以外の所定のコマンドが前記可変表示パターンコマンドであった場合に、前記可変表示手段特定コマンドにより特定される前記第1可変表示手段または前記第2可変表示手段における可変表示に対応した演出情報の可変表示を開始する可変表示開始手段を含む

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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

本発明による遊技機は、あらかじめ定められている可変表示の第1の実行条件（例えば、第1始動入賞口13への遊技球の入賞）が成立した後に、あらかじめ定められている可変表示の第1の開始条件（例えば、特別図柄の可変表示が実行されていない状態であって、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態）が成立したことにもとづいて第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可変表示手段（例えば、第1特別図柄表示器8a）と、あらかじめ定められている可変表示の第2の実行条件（例えば、第2始動入賞口14への遊技球の入賞）が成立した後に、あらかじめ定められている可変表示の第2の開始条件（例えば、特別図柄の可変表示が実行されていない状態であって、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態）が成立したことにもとづいて第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可変表示手段（例えば、第2特別図柄表示器8b）とを有し、第1可変表示手段または第2可変表示手段のいずれかに特定表示結果（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、遊技の進行を制御し、第1可変表示手段および第2可変表示手段を制御するとともに、第1可変表示手段または第2可変表示手段における可変表示に対応した演出情報の可変表示（例えば、演出図柄の変動）を実行する所定の演出表示部（例えば、演出表示装置9）を制御させるためのコマンド（例えば、演出制御コマンド）を送信する遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560）と、遊技制御手段から送信されるコマンドにもとづいて所定の演出表示部を制御する演出制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560。遊技制御用マイクロコンピュータ560から直接演出制御コマンドを受信するように構成されている場合と、音声出力基板70、ランプドライバ基板35または音/ランプ基板を経由して演出制御コマンドを受信するように構成されている場合との双方を含む。）とを備え、遊技制御手段は、第1の実行条件が成立した後、少なくとも第2可変表示手段で第2識別情報の可変表示を実行していないことを条件とする第1の開始条件が成立したことにもとづいて（例えば、ステップS314の処理を実行。このとき、第1特別図柄および第1飾り図柄は変動していない。）第1可変表示手段

において第1識別情報の可変表示を実行し(例えば、ステップS301～S305の処理を実行)、所定の可変表示時間が経過したときに第1識別情報の可変表示の表示結果を導出表示する(例えば、ステップS122,S123,S131の処理を実行)とともに、第2の実行条件が成立した後、少なくとも第1可変表示手段で第1識別情報の可変表示を実行していないことを条件とする第2の開始条件が成立したことにもとづいて(例えば、第2特別図柄プロセス処理でステップS314の処理に相当する処理を実行)第2可変表示手段において第2識別情報の可変表示を実行し(例えば、第2特別図柄プロセス処理でステップS301～S305の処理に相当する処理を実行)、所定の可変表示時間が経過したときに第2識別情報の可変表示の表示結果を導出表示する(例えば、第2特別図柄プロセス処理でステップS122,S123,S131の処理に相当する処理を実行)可変表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS301～S305の処理、および第2特別図柄プロセス処理でステップS301～S305の処理に相当する処理を実行する部分)と、第1可変表示手段または第2可変表示手段で識別情報の可変表示を開始するときに、第1可変表示手段と第2可変表示手段とのうちいずれで識別情報の可変表示を開始するのかを特定可能な可変表示手段特定コマンド(例えば、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンド)と、所定の可変表示時間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)とを送信する開始コマンド送信手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS80,S374～S377の処理を実行する部分)と、第1識別情報または第2識別情報の可変表示の表示結果を導出表示するときに、可変表示の終了を示す終了コマンド(例えば、図柄確定指定コマンド)を送信する終了コマンド送信手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてステップS132,S391,S392の処理を実行する部分)とを含み、演出制御手段は、可変表示パターンコマンドが送信されたことにもとづいて可変表示手段特定コマンドにより特定される第1可変表示手段または第2可変表示手段における可変表示に対応した演出情報の可変表示を開始し(例えば、ステップS811,S842～S844の処理を実行)、終了コマンドが送信されたときに所定の演出表示部における演出情報の可変表示の表示結果を導出表示する(例えば、ステップS862,S864の処理を実行)演出表示実行手段(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S811,S842～S844、ステップS862,S864の処理を実行する部分)を含み、演出表示実行手段は、可変表示パターンコマンドが送信されたことにもとづいて可変表示手段特定コマンドにより特定される第1可変表示手段または第2可変表示手段における可変表示に対応した演出情報の可変表示を実行しているときに、終了コマンド以外の所定のコマンド(例えば、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンド)が送信されたことにもとづいて、実行している演出情報の可変表示を終了させるとともに、送信された終了コマンド以外の所定のコマンドが可変表示パターンコマンドであった場合に、可変表示手段特定コマンドにより特定される第1可変表示手段または第2可変表示手段における可変表示に対応した演出情報の可変表示を開始する可変表示開始手段を含むことを特徴とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

請求項1記載の発明では、演出制御手段は、可変表示パターンコマンドが送信されたことにもとづいて可変表示手段特定コマンドにより特定される第1可変表示手段または第2可変表示手段における可変表示に対応した演出情報の可変表示を実行しているときに、終了コマンド以外の所定のコマンドが送信されたことにもとづいて、実行している演出情報の可変表示を終了させるとともに、送信された終了コマンド以外の所定のコマンドが可変表示パターンコマンドであった場合に、可変表示手段特定コマンドにより特定される第1可変表示手段または第2可変表示手段における可変表示に対応した演出情報の可変表示を開始する可変表示開始手段を含むことを特徴とする。

可変表示手段または第 2 可変表示手段における可変表示に対応した演出情報の可変表示を開始する可変表示開始手段を含むので、識別情報の可変表示の終了を示す終了コマンドが正確に受信されなかった場合でも、演出情報の可変表示を確実に終了させることができる。