

【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 24 年 9 月 13 日 (2012.9.13)

【公開番号】特開 2010-264029 (P2010-264029A)
 【公開日】平成 22 年 11 月 25 日 (2010.11.25)
 【年通号数】公開・登録公報 2010-047
 【出願番号】特願 2009-117019 (P2009-117019)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 3 4

【手続補正書】
 【提出日】平成 24 年 7 月 31 日 (2012.7.31)
 【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が成立したことにとも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、前記開始条件が成立したことにとも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前記第 1 識別情報の可変表示と前記第 2 可変表示部における前記第 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前記第 2 識別情報の可変表示は前記第 1 可変表示部における前記第 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導出表示された表示結果が特定表示結果となったことにともづいて特定遊技状態となる遊技機において、

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、前記第 1 識別情報の可変表示および前記第 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 始動領域を遊技媒体が通過したことにともづいて、少なくとも、前記第 1 可変表示部における前記第 1 識別情報の可変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ための第 1 特定遊技状態決定用数値データを含む第 1 表示結果決定用数値データを抽出する第 1 数値データ抽出手段と、

前記第 2 始動領域を遊技媒体が通過したことにともづいて、少なくとも、前記第 2 可変表示部における前記第 2 識別情報の可変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ための第 2 特定遊技状態決定用数値データを含む第 2 表示結果決定用数値データを抽出する第 2 数値データ抽出手段と、

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前記第 1 識別情報の可変表示について、所定の上限数を限度に、前記第 1 数値データ抽出

手段により抽出された前記第 1 表示結果決定用数値データを保留記憶として記憶する第 1 保留記憶手段と、

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前記第 2 識別情報の可変表示について、所定の上限数を限度に、前記第 2 数値データ抽出手段により抽出された前記第 2 表示結果決定用数値データを保留記憶として記憶する第 2 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第 1 保留記憶手段に記憶された前記第 1 表示結果決定用数値データを用いて、前記第 1 可変表示部における前記第 1 識別情報の可変表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを前記第 1 識別情報の可変表示の表示結果が導出表示される以前に決定する第 1 事前決定手段と、

前記開始条件が成立したことにもとづいて前記第 2 保留記憶手段に記憶された前記第 2 表示結果決定用数値データを用いて、前記第 2 可変表示部における前記第 2 識別情報の可変表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを前記第 2 識別情報の可変表示の表示結果が導出表示される以前に決定する第 2 事前決定手段と、

前記第 1 事前決定手段の決定結果にもとづいて、前記第 1 識別情報の可変表示パターンを、複数種類の可変表示パターンのうちから決定する第 1 可変表示パターン決定手段と、

前記第 2 事前決定手段の決定結果にもとづいて、前記第 2 識別情報の可変表示パターンを、複数種類の可変表示パターンのうちから決定する第 2 可変表示パターン決定手段と、

前記第 1 識別情報または前記第 2 識別情報の可変表示を開始するときに、前記第 1 可変表示パターン決定手段または前記第 2 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、前記第 1 可変表示部における前記第 1 識別情報または前記第 2 可変表示部における前記第 2 識別情報の可変表示が開始されることにより前記第 1 保留記憶手段または前記第 2 保留記憶手段が記憶する保留記憶の数が減少したことを示す保留記憶減少コマンドとを、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、該第 1 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、前記第 1 数値データ抽出手段により抽出された前記第 1 表示結果決定用数値データが所定の判定値と合致するか否かを判定する始動時判定手段と、

前記第 1 事前決定手段による決定以前に、前記始動時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、

所定期間中において、前記始動時判定手段による判定の実行を制限する始動時判定制限手段と、を含み、

前記開始時コマンド送信手段は、

前記第 1 可変表示パターン決定手段によって可変表示パターンが決定されたときと、前記第 2 可変表示パターン決定手段によっ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、

前記第 1 保留記憶手段と前記第 2 保留記憶手段とのうちのいずれが記憶する保留記憶の数が減少したかを特定可能に前記保留記憶減少コマンドを送信し、

前記演出制御用マイクロコンピュータは、

前記第 1 保留記憶手段が記憶する保留記憶の数と前記第 2 保留記憶手段が記憶する保留記憶の数とを区別可能に保留記憶数表示部に表示する制御を行う保留記憶数表示制御手段と、

前記保留記憶減少コマンドにもとづいて前記第 1 保留記憶手段と前記第 2 保留記憶手段とのうちのいずれが記憶する保留記憶の数が減少したかを特定して、前記保留記憶数表示部に表示する保留記憶の数を更新する保留記憶数表示更新手段と、

前記判定結果コマンドで特定される判定結果にもとづいて、前記始動時判定手段による判定の対象となった前記第 1 識別情報の可変表示が実行される以前に開始される前記第 1 識別情報の可変表示において予告演出を実行するか否かを決定する予告演出決定手段と、

前記予告演出決定手段によって前記予告演出を実行すると決定されたことにもとづいて

前記予告演出を実行する予告演出実行手段と、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】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が成立したこと（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、開始条件が成立したこと（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、特別図柄ポイント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トに「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導出表示された表示結果が特定表示結果（例えば、大当り図柄）となったことにもとづいて特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）となる遊技機において、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始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、少なくとも、第1可変表示部における第1識別情報の可変表示の表示結果を特定表示結果とするか否かを決定するための第1特定遊技状態決定用数値データ（例えば、大当り判定用乱数（ランダムR））を含む第1表示結果決定用数値データ（例えば、大当り判定用乱数（ランダムR）、大当り種別判定用乱数（ランダム1））を抽出する第1数値データ抽出手段（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を実行する部分）と、第2始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、少なくとも、第1可変表示部における第2識別情報の可変表示の表示結果を特定表示結果とするか否かを決定するための第2特定遊技状態決定用数値データ（例えば、大当り判定用乱数（ランダムR））を含む第2表示結果決定用数値データ（例えば、大当り判定用乱数（ランダムR）、大当り種別判定用乱数（ランダム1））を抽出する第2数値データ抽出手段（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第1識別情報の可変表示について、所定の上限数（例えば4）を限度に、第1数値データ抽出手段により抽出された第1表示結果決定用数値データを保留記憶として記憶する第1保留記憶手段（例えば、第1保留記憶バッファ）と、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第2識別情報の可変表示について、所定の上限数（例えば4）を限度に、第2数値データ抽出

手段により抽出された第2表示結果決定用数値データを保留記憶として記憶する第2保留記憶手段（例えば、第2保留記憶バッファ）と、開始条件が成立したことにともづいて第1保留記憶手段に記憶された第1表示結果決定用数値データを用いて、第1可変表示部における第1識別情報の可変表示の表示結果を特定表示結果とするか否かを第1識別情報の可変表示の表示結果が導出表示される以前に決定する第1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S54を実行した後にステップS61を実行する部分）と、開始条件が成立したことにともづいて第2保留記憶手段に記憶された第2表示結果決定用数値データを用いて、第2可変表示部における第2識別情報の可変表示の表示結果を特定表示結果とするか否かを第2識別情報の可変表示の表示結果が導出表示される以前に決定する第2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を実行した後にステップS61を実行する部分）と、第1事前決定手段の決定結果にもとづいて、第1識別情報の可変表示パターン（例えば、変動パターン）を、複数種類の可変表示パターンのうちから決定する第1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S54を実行した後にステップS91～S105を実行する部分）と、第2事前決定手段の決定結果にもとづいて、第2識別情報の可変表示パターンを、複数種類の可変表示パターンのうちから決定する第2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、第1可変表示パターン決定手段または第2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、第1可変表示部における第1識別情報または第2可変表示部における第2識別情報の可変表示が開始されることにより第1保留記憶手段または第2保留記憶手段が記憶する保留記憶の数が減少したことを示す保留記憶減少コマンド（例えば、第1保留記憶数減算指定コマンド。第2保留記憶数減算指定コマンド。）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S60A, S107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、該第1始動領域を遊技媒体が通過したことにともづいて、第1数値データ抽出手段により抽出された第1表示結果決定用数値データが所定の判定値と合致するか否かを判定する始動時判定手段（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、第1事前決定手段による決定以前に、始動時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、所定期間中（例えば、時短状態（確変状態を含む）中や大当り遊技中）において、始動時判定手段による判定の実行を制限する始動時判定制限手段（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S207A, S208Aを実行する部分）と、を含み、開始時コマンド送信手段は、第1可変表示パターン決定手段によって可変表示パターンが決定されたときと、第2可変表示パターン決定手段によっ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、第1保留記憶手段と第2保留記憶手段とのうちのいずれが記憶する保留記憶の数が減少したかを特定可能に保留記憶減少コマンドを送信し（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39に示す第1保留記憶数減算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39に示す第2保留記憶数減算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、第1保留記憶手段が記憶する保留記憶の数と第2保留記憶手段が記憶する保留記憶の数とを区別可能に保留記憶数表示部（例えば、第1保留記憶表示部18cと第2保留記憶表示部18d）に表示する制御を行う保留記憶数表示制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるス

テップS 6 5 3 , S 6 5 6 , S 6 5 9 , S 6 6 2 を実行する部分)と、保留記憶減少コマンドにもとづいて第1保留記憶手段と第2保留記憶手段とのうちのいずれが記憶する保留記憶の数が減少したかを特定して、保留記憶数表示部に表示する保留記憶の数を更新する保留記憶数表示更新手段(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S 6 5 7 で第1保留記憶数減算指定コマンドを受信したと判定したときにはステップS 6 5 9 を実行し、ステップS 6 6 9 で第2保留記憶数減算指定コマンドを受信したと判定したときにはステップS 6 6 2 を実行する部分)と、判定結果コマンドで特定される判定結果にもとづいて、始動時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実行される以前に開始される第1識別情報の可変表示において予告演出(例えば、連続予告演出)を実行するか否かを決定する予告演出決定手段(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S 8 0 0 A を実行する部分)と、予告演出決定手段によって予告演出を実行すると決定されたことにもとづいて予告演出を実行する予告演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS 8 1 0 8 を実行することによって、図90~図93に示す演出態様の連続予告演出を実行する部分)と、を含むことを特徴とする。そのような構成により、第1可変表示パターン決定手段によって可変表示パターンが決定されたときと、第2可変表示パターン決定手段によって可変表示パターンが決定されたときとで、共通態様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。