

【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11月8日(2012.11.8)

【公開番号】特開2009-172006(P2009-172006A)

【公開日】平成21年8月6日(2009.8.6)

【年通号数】公開・登録公報2009-031

【出願番号】特願2008-10806(P2008-10806)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成24年9月20日(2012.9.20)

【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】

識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段と、遊技媒体が入賞可能な開放状態と遊技媒体が入賞不可能な閉鎖状態とに変化する可変始動入賞装置と、前記可変始動入賞装置に遊技媒体が入賞したことにともづいて特別識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する特別可変表示手段と、遊技媒体が入賞可能な開放状態と遊技媒体が入賞不可能な閉鎖状態とに変化する特別可変入賞装置とを備え、前記普通可変表示手段に特定表示結果が導出表示されたときに前記可変始動入賞装置を開放状態に変化させ、前記特別可変表示手段に所定の表示結果が導出表示されたことにともづいて前記特別可変入賞装置を開放状態に変化させるとともに、前記特別可変入賞装置に遊技媒体が入賞したことにともづいて所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段が送信したコマンドに応じて演出用の電気部品を制御する演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

開始条件が成立したことにともづいて、前記普通可変表示手段に導出表示される表示結果を前記特定表示結果とするか否かを表示結果の導出表示以前に決定し、前記特定表示結果とすると決定したときに、前記可変始動入賞装置を遊技媒体が入賞しやすい態様で開放状態とする第 1 開放状態とするか遊技媒体が入賞しにくい態様で開放状態とする第 2 開放状態とする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にもとづいて、あらかじめ定められた複数種類の識別情報の可変表示パターンの中から 1 つ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、

前記事前決定手段による決定結果を特定可能な表示結果コマンドと、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、前記可変始動入賞装置に遊技媒体が入賞したことを特定可能な入賞コマンドとを送信するコマンド送信手段とを含み、

前記演出制御手段は、前記コマンド送信手段によって送信されたコマンドにもとづいて演出を実行する演出実行手段を含み、

前記コマンド送信手段は、

前記事前決定手段によって前記特定表示結果とすると決定されるとともに前記可変始動入賞装置を前記第 1 開放状態とすると決定されたときと、前記事前決定手段によって前記特定表示結果とすると決定されるとともに前記可変始動入賞装置を前記第 2 開放状態とすると決定されたときとで、共通の入賞コマンドを送信し、

前記演出実行手段は、

前記コマンド送信手段によって送信された入賞コマンドにもとづいて、前記事前決定手段によって前記特定表示結果とすると決定されるとともに前記可変始動入賞装置を前記第 1 開放状態とすると決定されたときと、前記事前決定手段によって前記特定表示結果とすると決定されるとともに前記可変始動入賞装置を前記第 2 開放状態とすると決定されたときとで、共通の演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段と、遊技媒体が入賞可能な開放状態と遊技媒体が入賞不可能な閉鎖状態とに変化する可変始動入賞装置と、前記可変始動入賞装置に遊技媒体が入賞したことにもとづいて特別識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する特別可変表示手段と、遊技媒体が入賞可能な開放状態と遊技媒体が入賞不可能な閉鎖状態とに変化する特別可変入賞装置とを備え、前記普通可変表示手段に特定表示結果が導出表示されたときに前記可変始動入賞装置を開放状態に変化させ、前記特別可変表示手段に所定の表示結果が導出表示されたことにもとづいて前記特別可変入賞装置を開放状態に変化させるとともに、前記特別可変入賞装置に遊技媒体が入賞したことにもとづいて所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段が送信したコマンドに応じて演出用の電気部品を制御する演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

開始条件が成立したことにもとづいて、前記普通可変表示手段に導出表示される表示結果を前記特定表示結果とするか否かを表示結果の導出表示以前に決定し、前記特定表示結果とすると決定したときに、前記可変始動入賞装置を遊技媒体が入賞しやすい態様で開放状態とする第 1 開放状態とするか遊技媒体が入賞しにくい態様で開放状態とする第 2 開放状態とする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にもとづいて、あらかじめ定められた複数種類の識別情報の可変表示パターンの中から 1 つ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、

前記事前決定手段による決定結果を特定可能な表示結果コマンドと、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、前記可変始動入賞装置が開放状態に制御されているときに前記可変始動入賞装置に遊技媒体が入賞しなかったことを特定可能な非入賞コマンドとを送信するコマンド送信手段とを含み、

前記演出制御手段は、前記コマンド送信手段によって送信されたコマンドにもとづいて演出を実行する演出実行手段を含み、

前記コマンド送信手段は、

前記事前決定手段によって前記特定表示結果とすると決定されるとともに前記可変始動入賞装置を前記第 1 開放状態とすると決定されたことにもとづいて前記可変始動入賞装置が開放状態に制御されているときに遊技媒体が前記可変始動入賞装置に入賞しなかった場合と、前記事前決定手段によって前記特定表示結果とすると決定されるとともに前記可変始動入賞装置を前記第 2 開放状態とすると決定されたことにもとづいて前記可変始動入賞装置が開放状態に制御されているときに遊技媒体が前記可変始動入賞装置に入賞しなかった場合とで、共通の非入賞コマンドを送信し、

前記演出実行手段は、

前記事前決定手段によって前記特定表示結果とすると決定されるとともに前記可変始動

入賞装置を前記第 1 開放状態とすると決定されたことにもとづいて前記可変始動入賞装置が開放状態に制御されているときに遊技媒体が前記可変始動入賞装置に入賞しなかった場合と、前記事前決定手段によって前記特定表示結果とすると決定されるとともに前記可変始動入賞装置を前記第 2 開放状態とすると決定されたことにもとづいて前記可変始動入賞装置が開放状態に制御されているときに遊技媒体が前記可変始動入賞装置に入賞しなかった場合とで、共通の演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段と、遊技媒体が入賞可能な開放状態と遊技媒体が入賞不可能な閉鎖状態とに変化する可変始動入賞装置と、前記可変始動入賞装置に遊技媒体が入賞したことにもとづいて特別識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する特別可変表示手段と、遊技媒体が入賞可能な開放状態と遊技媒体が入賞不可能な閉鎖状態とに変化する特別可変入賞装置とを備え、前記普通可変表示手段に特定表示結果が導出表示されたときに前記可変始動入賞装置を開放状態に変化させ、前記特別可変表示手段に所定の表示結果が導出表示されたことにもとづいて前記特別可変入賞装置を開放状態に変化させるとともに、前記特別可変入賞装置に遊技媒体が入賞したことにもとづいて所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段が送信したコマンドに応じて演出用の電気部品を制御する演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

開始条件が成立したことにもとづいて、前記普通可変表示手段に導出表示される表示結果を前記特定表示結果とするか否かを表示結果の導出表示以前に決定し、前記特定表示結果とすると決定したときに、前記可変始動入賞装置を遊技媒体が入賞しやすい態様で開放状態とする第 1 開放状態とするか遊技媒体が入賞しにくい態様で開放状態とする第 2 開放状態とする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にもとづいて、あらかじめ定められた複数種類の識別情報の可変表示パターンの中から 1 つ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

、

前記事前決定手段による決定結果を特定可能な表示結果コマンドと、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、前記可変始動入賞装置に遊技媒体が入賞したことを特定可能な入賞コマンドとを送信するコマンド送信手段とを含み、

前記演出制御手段は、前記コマンド送信手段によって送信されたコマンドにもとづいて演出を実行する演出実行手段を含み、

前記コマンド送信手段は、

前記事前決定手段によって前記特定表示結果としないと決定されたときと、前記事前決定手段によって前記特定表示結果とすると決定されるとともに前記可変始動入賞装置を前記第 2 開放状態とすると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し、

、

前記事前決定手段によって前記特定表示結果とすると決定されるとともに前記可変始動入賞装置を前記第 2 開放状態とすると決定されたときには、前記事前決定手段によって前記特定表示結果としないと決定されたときに送信する表示結果コマンドとは異なる表示結果コマンドを送信し、

前記演出実行手段は、

前記コマンド送信手段によって送信された可変表示パターンコマンドで特定される可変表示パターンに対応する可変表示演出を実行し、

前記事前決定手段によって前記特定表示結果とすると決定されるとともに前記可変始動入賞装置を前記第 2 開放状態とすると決定されたことを特定可能な表示結果コマンドを受信した後に、前記入賞コマンドを受信したときには、特別演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

可変始動入賞装置に入賞した遊技媒体を検出して検出信号を出力する検出手段を備え、  
遊技制御手段は、前記可変始動入賞装置が開放状態に制御されているか否かを判定する  
開放状態判定手段を含み、

コマンド送信手段は、前記開放状態判定手段によって前記可変始動入賞装置が開放状態  
に制御されていないと判定されているときに、前記検出手段によって遊技媒体の入賞が検  
出されたことにもとづいて、異常報知の実行を指示するための異常報知コマンドを送信し  
、

演出制御手段は、前記コマンド送信手段によって送信された異常報知コマンドにもとづ  
いて、異常報知を実行する異常報知手段を含む

請求項 3 記載の遊技機。

【請求項 5】

可変表示パターン決定手段は、

可変表示パターン種別決定用乱数を用いて識別情報の可変表示パターン種別を複数種類  
のいずれかに決定するパターン種別決定手段と、

前記可変表示パターン種別決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる  
可変表示パターンの中から、可変表示パターン決定用乱数を用いて前記識別情報の可変表  
示パターンを決定するパターン決定手段とを含む

請求項 3 または請求項 4 記載の遊技機。

【請求項 6】

開始条件が成立したことにもとづいて可変表示パターン決定手段によって決定された可  
変表示パターンに対応して普通可変表示手段において識別情報の可変表示を実行する可変  
表示実行手段と、

前記可変表示実行手段による可変表示の終了時に、前記普通可変表示手段に可変表示の  
表示結果を表示させる可変表示結果表示制御手段と、

事前決定手段によって特定表示結果とすると決定されるとともに可変始動入賞装置を第  
2 開放状態とすると決定されているときに、前記可変表示結果表示制御手段による可変表  
示の表示結果の表示を終了した後に、前記可変始動入賞装置を第 2 開放状態に制御する可  
変始動入賞装置開放制御手段とを備え、

前記可変表示結果表示制御手段は、

前記事前決定手段によって前記特定表示結果としないと決定されているときには、前記  
可変表示結果表示制御手段による可変表示の表示結果を第 1 時間表示し、

前記事前決定手段によって前記特定表示結果とすると決定されるとともに前記可変始動  
入賞装置を第 2 開放状態とすると決定されているときには、前記可変表示結果表示制御手  
段による可変表示の表示結果を第 2 時間表示し、

前記可変始動入賞装置開放制御手段は、前記可変表示結果表示制御手段が可変表示の表  
示結果を前記第 2 時間表示した後に、前記可変始動入賞装置を第 2 開放状態に第 3 時間制  
御し、

前記第 1 時間は、前記第 2 時間に前記第 3 時間を加えた時間と略同じ時間に設定されて  
いる

請求項 3 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】

特別可変表示手段に開放表示結果が導出表示されたときに特別可変入賞装置を開放状態  
に変化させるとともに、前記特別可変入賞装置が開放状態に制御されているときに、前記  
特別可変入賞装置に設けられた複数の領域のうち特定領域に遊技媒体が入賞したことにも  
とづいて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、

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にもとづいて、普通可  
変表示手段において識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、

事前決定手段によって特定表示結果とすると決定されるとともに可変始動入賞装置を第

1 開放状態とすると決定されたことにもとづいて、前記可変表示実行手段による可変表示の終了後に、前記特定表示結果に対応する特定制御を実行する特定制御実行手段とを備え、

前記事前決定手段によって前記特定表示結果としない決定されたことにもとづいて実行する識別情報の可変表示を実行するときには、当該識別情報の可変表示を終了した後に、開始条件が成立していることにもとづいて、次の識別情報の可変表示を実行可能とし、

前記事前決定手段によって前記特定表示結果とすると決定されたことにもとづいて実行する識別情報の可変表示を実行するときには、当該識別情報の可変表示を終了した後、さらに前記特定制御実行手段による前記特定制御を終了した後に、開始条件が成立していることにもとづいて、次の識別情報の可変表示を実行可能とし、

演出実行手段は、

前記可変始動入賞装置に遊技媒体が入賞していない状態では、前記特定制御に対応する演出を実行し、

前記可変始動入賞装置に遊技媒体が入賞したことにもとづいて前記特別識別情報<sub>別</sub>の可変表示結果として前記開放表示結果が導出表示された後においては、前記特別可変入賞装置が開放状態に制御されていることに対応する演出を実行し、

前記特別可変入賞装置が開放状態に制御されていることに対応する演出を終了したときに、前記可変表示実行手段によって識別情報の可変表示が実行されている場合には、実行中の当該識別情報の可変表示に対する前記事前決定手段の決定結果と可変表示時間のうちの可変表示結果が導出表示されるまでの残り時間とに応じて異なる特殊演出を実行し、当該特殊演出を実行した後に、次の識別情報の可変表示に対応する演出を実行する

請求項3から請求項6のうちのいずれかに記載の遊技機。

#### 【請求項8】

所定条件の成立にもとづいて、遊技者にとって有利な有利状態に制御する有利状態制御手段を備え、

事前決定手段は、前記有利状態制御手段によって前記有利状態に制御されているときには、前記有利状態に制御されていないときと比較して高い確率で、可変始動入賞装置を第1開放状態とすると決定する

請求項3から請求項7のうちのいずれかに記載の遊技機。

#### 【請求項9】

特別可変表示手段に開放表示結果が導出表示されたときに特別可変入賞装置を開放状態に変化させるとともに、前記特別可変入賞装置が開放状態に制御されているときに、前記特別可変入賞装置に設けられた複数の領域のうち特定領域に遊技媒体が入賞したことにもとづいて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、

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にもとづいて、普通可変表示手段において識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、

事前決定手段によって特定表示結果とすると決定されるとともに可変始動入賞装置を第1開放状態とすると決定されたことにもとづいて、前記可変表示実行手段による可変表示の終了後に、前記特定表示結果に対応する特定制御を実行する特定制御実行手段とを備え、

前記事前決定手段によって前記特定表示結果としない決定されたことにもとづいて実行する識別情報の可変表示を実行するときには、当該識別情報の可変表示を終了した後に、開始条件が成立していることにもとづいて、次の識別情報の可変表示を実行可能とし、

前記事前決定手段によって前記特定表示結果とすると決定されたことにもとづいて実行する識別情報の可変表示を実行するときには、当該識別情報の可変表示を終了した後、さらに前記特定制御実行手段による前記特定制御を終了した後に、開始条件が成立していることにもとづいて、次の識別情報の可変表示を実行可能とし、

有利状態制御手段は、有利状態に制御した後に、前記特別識別情報の可変表示を所定回数実行したことにもとづいて前記有利状態を終了し、

演出実行手段は、

前記有利状態制御手段によって前記有利状態に制御されていない状態では、可変表示演出および前記特定制御に対応する演出を実行し、

前記有利状態制御手段によって前記有利状態に制御されている状態では、前記可変表示演出を実行せずに、前記可変表示演出および前記特定制御に対応する演出とは異なる演出態様の有利状態時演出を実行し、

前記有利状態制御手段によって前記有利状態に制御された後に、所定回数目の前記特別識別情報の可変表示にもとづいて前記有利状態時演出を終了したときに、前記可変表示実行手段によって識別情報の可変表示が実行されている場合には、実行中の当該識別情報の可変表示に対する前記事前決定手段の決定結果と可変表示時間のうちの可変表示結果が導出表示されるまでの残り時間とに応じて異なる特殊演出を実行し、当該特殊演出を実行した後に、次の識別情報の可変表示に対応する演出を実行する

請求項 8 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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段と、遊技媒体が入賞可能な開放状態と遊技媒体が入賞不可能な閉鎖状態とに変化する可変始動入賞装置と、可変始動入賞装置に遊技媒体が入賞したことにともづいて特別識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する特別可変表示手段と、遊技媒体が入賞可能な開放状態と遊技媒体が入賞不可能な閉鎖状態とに変化する特別可変入賞装置とを備え、普通可変表示手段に特定表示結果が導出表示されたときに可変始動入賞装置を開放状態に変化させ、特別可変表示手段に所定の表示結果が導出表示されたことにともづいて特別可変入賞装置を開放状態に変化させるとともに、特別可変入賞装置に遊技媒体が入賞したことにともづいて所定の遊技価値を付与可能な遊技機に関する。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 6】

【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】

そこで、本発明は、遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

## 【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

本発明による遊技機は、識別情報（例えば、普通図柄。第1飾り図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、普通図柄表示器10。演出表示装置9における第1飾り図柄表示領域9a）と、遊技媒体（例えば、遊技球）が入賞可能な開放状態と遊技媒体が入賞不可能な閉鎖状態とに変化する可変始動入賞装置（例えば、普通可変入賞球装置61）と、可変始動入賞装置に遊技媒体が入賞したことにともづいて特別識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する特別可変表示手段と、遊技媒体が入賞可能な開放状態と遊技媒体が入賞不可能な閉鎖状態とに変化する特別可変入賞装置とを備え、普通可変表示手段に特定表示結果（例えば、普図当り図柄）が導出表示されたときに可変始動入賞装置を開放状態に変化させ、特別可変表示手段に所定の表示結果が導出表示されたことにともづいて特別可変入賞装置を開放状態に変化させるとともに、特別可変入賞装置に遊技媒体が入賞したことにともづいて所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、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）と、遊技制御手段が送信したコマンドに応じて演出用の電気部品（例えば、演出表示装置9、スピーカ27、ランプ28a, 28b, 28c）を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100）とを備え、遊技制御手段は、開始条件が成立したこと（例えば、ゲート32を遊技球が通過したこと）にもとづいて、普通可変表示手段に導出表示される表示結果を特定表示結果とするか否かを表示結果の導出表示以前に決定し、特定表示結果とすると決定したときに、可変始動入賞装置を遊技媒体が入賞しやすい態様で開放状態とする第1開放状態（例えば、ロング普図当り）とするか遊技媒体が入賞しにくい態様で開放状態とする第2開放状態（例えば、ショート普図当り）とする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S128を実行する部分）と、事前決定手段の決定にもとづいて、あらかじめ定められた複数種類の識別情報の可変表示パターン（例えば、普図変動パターン）の中から1つ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S101を実行する部分）と、事前決定手段による決定結果を特定可能な表示結果コマンド（例えば、コマンドBC00(H)～BC02(H)）と、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、普図変動パターンコマンド(B000(H)～B033(H)）と、可変始動入賞装置に遊技媒体が入賞したことを特定可能な入賞コマンド（例えば、特図変動パターンコマンド(8000(H)～805C(H)）とを送信するコマンド送信手段（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S198, S342, S29を実行する部分）とを含み、演出制御手段は、コマンド送信手段によって送信されたコマンドにもとづいて演出を実行する演出実行手段（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S705を実行する部分）を含み、コマンド送信手段は、事前決定手段によって特定表示結果とすると決定されるとともに可変始動入賞装置を第1開放状態とすると決定されたときと、事前決定手段によって特定表示結果とすると決定されるとともに可変始動入賞装置を第2開放状態とすると決定されたときとで、共通の入賞コマンドを送信し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ロング普図当りの場合とショート普図当りの場合とにかかわらず、特図変動パターンコマンド(8000(H)～805C(H)）を送信する）、演出実行手段は、コマンド送信手段によって送信された入賞コマンドにもとづいて、事前決定手段によって特定表示結果とすると決定されるとともに可変始動入賞装置を第1開放状態とすると決定されたときと、事前決定手段によって特定表示結果とすると決定されるとともに可変始動入賞装置を第2開放状態とすると決定されたときとで、共通の演出

(例えば、上方ナビ演出)を実行する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ロング普図当りの場合とショート普図当りの場合とにかかわらず、ステップS8201でYの後にステップS8306, S8309, S8310, S8356, S8357を実行する)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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

本発明による遊技機の他の態様は、識別情報(例えば、普通図柄。第1飾り図柄)の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段(例えば、普通図柄表示器10。演出表示装置9における第1飾り図柄表示領域9a)と、遊技媒体(例えば、遊技球)が入賞可能な開放状態と遊技媒体が入賞不可能な閉鎖状態とに変化する可変始動入賞装置(例えば、普通可変入賞球装置61)と、可変始動入賞装置に遊技媒体が入賞したことにもとづいて特別識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する特別可変表示手段と、遊技媒体が入賞可能な開放状態と遊技媒体が入賞不可能な閉鎖状態とに変化する特別可変入賞装置とを備え、普通可変表示手段に特定表示結果(例えば、普図当り図柄)が導出表示されたときに可変始動入賞装置を開放状態に変化させ、特別可変表示手段に所定の表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別可変入賞装置を開放状態に変化させるとともに、特別可変入賞装置に遊技媒体が入賞したことにもとづいて所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、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)と、遊技制御手段が送信したコマンドに応じて演出用の電気部品(例えば、演出表示装置9、スピーカ27、ランプ28a, 28b, 28c)を制御する演出制御手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100)とを備え、遊技制御手段は、開始条件が成立したこと(例えば、ゲート32を遊技球が通過したこと)にもとづいて、普通可変表示手段に導出表示される表示結果を特定表示結果とするか否かを表示結果の導出表示以前に決定し、特定表示結果とすると決定したときに、可変始動入賞装置を遊技媒体が入賞しやすい態様で開放状態とする第1開放状態(例えば、ロング普図当り)とするか遊技媒体が入賞しにくい態様で開放状態とする第2開放状態(例えば、ショート普図当り)とする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S128を実行する部分)と、事前決定手段の決定にもとづいて、あらかじめ定められた複数種類の識別情報の可変表示パターン(例えば、普図変動パターン)の中から1つ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S101を実行する部分)と、事前決定手段による決定結果を特定可能な表示結果コマンド(例えば、コマンドBC00(H)~BC02(H))と、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、普図変動パターンコマンド(B000(H)~B033(H))と、可変始動入賞装置が開放状態に制御されているときに可変始動入賞装置に遊技媒体が入賞しなかったことを特定可能な非入賞コマンド(例えば、次の普通図柄の変動表示で送信する普図変動パターンコマンド(B000(H)~B033(H))とを送信するコマンド送信手段(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S198, S29を実行する部分)とを含み、演出制御手段は、コマンド送信手段によって送信されたコマンドにもとづいて演出を実行する演出実行手段(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S705を実行する部分)を含み、コマンド送信手段は、事前決定手段によって特定表示結果とすると決定されるときにも可変始動入賞装置を第1開放状態とすると決定されたことにもとづいて可変始動入賞装置が開放状態に制御されているときに遊技媒体が可変始動入賞装置に入賞しなかった場合と、事前決定手段によって特定表示結果とすると決定されるときにも可変始動入賞装置を第2開放状態とすると決定されたことにもとづいて可変



始動入賞装置が開放状態に制御されているときに遊技媒体が可変始動入賞装置に入賞しなかった場合とで、共通の非入賞コマンドを送信し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、ロング普図当りの場合とショート普図当りの場合とにかかわらず、始動入賞しなかった場合には、次の普通図柄の変動開始時に普図変動パターンコマンド（Ｂ０００（Ｈ）～Ｂ０３３（Ｈ））を送信する）、演出実行手段は、事前決定手段によって特定表示結果とすると決定されるとともに可変始動入賞装置を第１開放状態とすると決定されたことにもとづいて可変始動入賞装置が開放状態に制御されているときに遊技媒体が可変始動入賞装置に入賞しなかった場合と、事前決定手段によって特定表示結果とすると決定されるとともに可変始動入賞装置を第２開放状態とすると決定されたことにもとづいて可変始動入賞装置が開放状態に制御されているときに遊技媒体が可変始動入賞装置に入賞しなかった場合とで、共通の演出（例えば、次の普通図柄の変動表示に同期して実行する演出図柄の変動表示）を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ロング普図当りの場合とショート普図当りの場合とにかかわらず、次の普通図柄の変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、ステップＳ８０５６～Ｓ８０６２，Ｓ８１０１～Ｓ８１１５，Ｓ８１５４を実行する）ことを特徴とする。

【手続補正９】

【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のさらに他の態様は、識別情報（例えば、普通図柄。第１飾り図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、普通図柄表示器１０。演出表示装置９における第１飾り図柄表示領域９ａ）と、遊技媒体（例えば、遊技球）が入賞可能な開放状態と遊技媒体が入賞不可能な閉鎖状態とに変化する可変始動入賞装置（例えば、普通可変入賞球装置６１）と、可変始動入賞装置に遊技媒体が入賞したことにもとづいて特別識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する特別可変表示手段と、遊技媒体が入賞可能な開放状態と遊技媒体が入賞不可能な閉鎖状態とに変化する特別可変入賞装置とを備え、普通可変表示手段に特定表示結果（例えば、普図当り図柄）が導出表示されたときに可変始動入賞装置を開放状態に変化させ、特別可変表示手段に所定の表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別可変入賞装置を開放状態に変化させるとともに、特別可変入賞装置に遊技媒体が入賞したことにもとづいて所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、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）と、遊技制御手段が送信したコマンドに応じて演出用の電気部品（例えば、演出表示装置９、スピーカ２７、ランプ２８ａ，２８ｂ，２８ｃ）を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００）とを備え、遊技制御手段は、開始条件が成立したこと（例えば、ゲート３２を遊技球が通過したこと）にもとづいて、普通可変表示手段に導出表示される表示結果を特定表示結果とするか否かを表示結果の導出表示以前に決定し、特定表示結果とすると決定したときに、可変始動入賞装置を遊技媒体が入賞しやすい態様で開放状態とする第１開放状態（例えば、ロング普図当り）とするか遊技媒体が入賞しにくい態様で開放状態とする第２開放状態（例えば、ショート普図当り）とする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Ｓ１２８を実行する部分）と、事前決定手段の決定にもとづいて、あらかじめ定められた複数種類の識別情報の可変表示パターン（例えば、普図変動パターン）の中から１つ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Ｓ１０１を実行する部分）と、事前決定手段による決定結果を特定可能な表示結果コマンド（例えば、コマンドＢＣ００（Ｈ）～ＢＣ０２（Ｈ））と、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、普図変動パターンコマンド（Ｂ０００（Ｈ）～Ｂ０３３（Ｈ））と、可変始動入賞装置に遊技

媒体が入賞したことを特定可能な入賞コマンド（例えば、特図変動パターンコマンド（8000（H）～805C（H））とを送信するコマンド送信手段（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S198，S342，S29を実行する部分）とを含み、演出制御手段は、コマンド送信手段によって送信されたコマンドにもとづいて演出を実行する演出実行手段（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S705を実行する部分）を含み、コマンド送信手段は、事前決定手段によって特定表示結果としないとして決定されたときと、事前決定手段によって特定表示結果とすると決定されるとともに可変始動入賞装置を第2開放状態とすると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し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、普図ハズレの場合とショート普図当りの場合とにかかわらず、図30に示すハズレ/ショート普図当り用の普図変動パターンコマンドを送信する）、事前決定手段によって特定表示結果とすると決定されるとともに可変始動入賞装置を第2開放状態とすると決定されたときには、事前決定手段によって特定表示結果としないとして決定されたときに送信する表示結果コマンドとは異なる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、普図ハズレの場合には図37に示すコマンドBC00（H）を送信し、ショート普図当りの場合には図37に示すコマンドBC01（H）を送信する）、演出実行手段は、コマンド送信手段によって送信された可変表示パターンコマンドで特定される可変表示パターンに対応する可変表示演出を実行し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS8055～S8062，S8101～S8115，S8154を実行する）、事前決定手段によって特定表示結果とすると決定されるとともに可変始動入賞装置を第2開放状態とすると決定されたことを特定可能な表示結果コマンドを受信した後に、入賞コマンドを受信したときには、特別演出（例えば、図116（2）に示すように、花火が上がるとともに「チャンスだ！」などの文字列を表示させる演出）を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS8251でYのときに、ステップS8305，S8309，S8310，S8356，S8357を実行する）ことを特徴とする。

【手続補正10】

【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】

遊技機は、開始条件が成立したことにもとづいて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に対応して普通可変表示手段において識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS197～S199，S271，S272を実行する部分。演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS705Aを実行する部分）と、可変表示実行手段による可変表示の終了時に、普通可変表示手段に可変表示の表示結果を表示させる可変表示結果表示制御手段（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S273～S278，S151～S160を実行する部分）と、事前決定手段によって特定表示結果とすると決定されるとともに可変始動入賞装置を第2開放状態（例えば、ショート普図当り）とすると決定されているときに、可変表示結果表示制御手段による可変表示の表示結果の表示を終了した後に、可変始動入賞装置を第2開放状態に制御する可変始動入賞装置開放制御手段（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S163，S164，S170～S173を実行する部分）とを備え、可変表示結果表示制御手段は、事前決定手段によって特定表示結果としないとして決定されているときには、可変表示結果表示制御手段による可変表示の表示結果を第1時間表示し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS277でセットした普通図柄ハズレ図柄表示時間が経過するまで、ステップS151，S152の処理を実行して普図ハズレ図柄を停止表示する）、事前決定手段によって特定表示結果とすると決定されるとともに可変始

動入賞装置を第2開放状態とすると決定されているときには、可変表示結果表示制御手段による可変表示の表示結果を第2時間表示し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS276でセットした普通図柄当り図柄表示時間が経過するまで、ステップS151, S152の処理を実行して普図当り図柄を停止表示する）、可変始動入賞装置開放制御手段は、可変表示結果表示制御手段が可変表示の表示結果を第2時間表示した後に、可変始動入賞装置を第2開放状態に第3時間制御し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS164で普通可変入賞球装置61を開放状態に制御した後、ステップS163でセットした始動部可動時間0.1秒が経過したときに、ステップS172で普通可変入賞球装置61を閉鎖状態に制御する）、第1時間は、第2時間に第3時間を加えた時間と略同じ時間に設定されている（例えば、図121に示すように、普図ハズレ時の図柄停止時間は、ショート普図当り時の図柄停止時間に、始動入賞口（普通可変入賞球装置61）の開放制御時間を加えた時間と略同一時間に設定されている）ように構成されている。

【手続補正11】

【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】

遊技機は、特別可変表示手段に開放表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに特別可変入賞装置を開放状態に変化させるとともに、特別可変入賞装置が開放状態に制御されているときに、特別可変入賞装置に設けられた複数の領域のうち特定領域（例えば、特定入賞口66A）に遊技媒体が入賞したことにもとづいて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）に移行させる遊技機であって、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にもとづいて、普通可変表示手段において識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS197～S199, S271, S272を実行する部分。演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS705Aを実行する部分）と、事前決定手段によって特定表示結果とすると決定されるとともに可変始動入賞装置を第1開放状態とすると決定されたことにもとづいて、可変表示実行手段による可変表示の終了後に、特定表示結果に対応する特定制御を実行する特定制御実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS162, S164, S170～S173を実行する部分）とを備え、事前決定手段によって特定表示結果としない決定されたことにもとづいて実行する識別情報の可変表示を実行するときには、当該識別情報の可変表示を終了した後に、開始条件が成立していることにもとづいて、次の識別情報の可変表示を実行可能とし（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS153でNのときにステップS160を実行して普通図柄通常処理に遷移し、普通図柄通常処理のステップS124でNのときにステップS125以降の処理を実行する）、事前決定手段によって特定表示結果とすると決定されたことにもとづいて実行する識別情報の可変表示を実行するときには、当該識別情報の可変表示を終了した後、さらに特定制御実行手段による特定制御を終了した後に、開始条件が成立していることにもとづいて、次の識別情報の可変表示を実行可能とし（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS173を実行して普通図柄通常処理に遷移し、普通図柄通常処理のステップS124でNのときにステップS125以降の処理を実行する）、演出実行手段は、可変始動入賞装置に遊技媒体が入賞していない状態では、特定制御に対応する演出（例えば、左方ナビ演出）を実行し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS8201でNのときにステップS8205を実行する）、可変始動入賞装置に遊技媒体が入賞したことにもとづいて特別識別別情報の可変表示結果として開放表示結果が導出表示された後においては、特別可変入賞装置が開放状態に制御されていることに対応する演出（例えば、上方ナビ演出）を実行し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100

は、ステップS 8 2 0 1でYの後にステップS 8 3 0 6 , S 8 3 0 9 , S 8 3 1 0 , S 8 3 5 6 , S 8 3 5 7を実行する)、特別可変入賞装置が開放状態に制御されていることに対応する演出を終了したときに、可変表示実行手段によって識別情報の可変表示が実行されている場合には、実行中の当該識別情報の可変表示に対する事前決定手段の決定結果と可変表示時間のうちの可変表示結果が導出表示されるまでの残り時間とに応じて異なる特殊演出を実行し(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS 8 5 5 8でYのときにステップS 8 5 5 9 ~ S 8 5 6 5 , S 8 7 0 7 , S 8 7 0 8を実行する)、当該特殊演出を実行した後に、次の識別情報の可変表示に対応する演出を実行する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、特殊演出を終了すると、ステップS 8 7 2 1で普図ハズレ表示処理に遷移した後に、ステップS 8 2 6 1で変動パターンコマンド受信待ち処理に遷移する)ように構成されていてもよい。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

遊技機は、特別可変表示手段に開放表示結果(例えば、小当り図柄)が導出表示されたときに特別可変入賞装置を開放状態に変化させるとともに、特別可変入賞装置が開放状態に制御されているときに、特別可変入賞装置に設けられた複数の領域のうち特定領域(例えば、特定入賞口66A)に遊技媒体が入賞したことにもとづいて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)に移行させる遊技機であって、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にもとづいて、普通可変表示手段において識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS 1 9 7 ~ S 1 9 9 , S 2 7 1 , S 2 7 2を実行する部分。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 7 0 5 Aを実行する部分)と、事前決定手段によって特定表示結果とすると決定されるときにも可変始動入賞装置を第1開放状態とすると決定されたことにもとづいて、可変表示実行手段による可変表示の終了後に、特定表示結果に対応する特定制御を実行する特定制御実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS 1 6 2 , S 1 6 4 , S 1 7 0 ~ S 1 7 3を実行する部分)とを備え、事前決定手段によって特定表示結果としないとして決定されたことにもとづいて実行する識別情報の可変表示を実行するときには、当該識別情報の可変表示を終了した後に、開始条件が成立していることにもとづいて、次の識別情報の可変表示を実行可能とし(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS 1 5 3でNのときにステップS 1 6 0を実行して普通図柄通常処理に遷移し、普通図柄通常処理のステップS 1 2 4でNのときにステップS 1 2 5以降の処理を実行する)、事前決定手段によって特定表示結果とすると決定されたことにもとづいて実行する識別情報の可変表示を実行するときには、当該識別情報の可変表示を終了した後、さらに特定制御実行手段による特定制御を終了した後に、開始条件が成立していることにもとづいて、次の識別情報の可変表示を実行可能とし(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS 1 7 3を実行して普通図柄通常処理に遷移し、普通図柄通常処理のステップS 1 2 4でNのときにステップS 1 2 5以降の処理を実行する)、有利状態制御手段は、有利状態に制御した後に、特別識別情報の可変表示を所定回数実行したことにもとづいて有利状態を終了し(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 1 4 0を実行する部分)、演出実行手段は、有利状態制御手段によって有利状態に制御されていない状態では、可変表示演出および特定制御に対応する演出(例えば、図113、図114および図115(1)(3)~(5)に示す演出図柄の変動表示。図115(2)に示す左方ナビ演出)を実行し(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS 8 0 5 5で選択したプロセステーブルを用いてステップS 8 0 5 8 , S 8 0 5 9 , S 8 1 0 6 , S 8 1 0 7を実行する。ステップS 8 1 5 8で選択した左方ナビ演出用

のプロセステーブルを用いてステップS 8 1 6 0 , S 8 2 0 5 を実行する)、有利状態制御手段によって有利状態に制御されている状態では、可変表示演出を実行せずに、可変表示演出および特定制御に対応する演出とは異なる演出態様の有利状態時演出(例えば、図1 1 7 および図1 1 8 に示すチャンスタイムにおける演出)を実行し(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0 は、ステップS 8 0 5 3 で選択したチャンスタイム用のプロセステーブルを用いてステップS 8 0 5 8 , S 8 0 5 9 , S 8 1 0 6 , S 8 1 0 7 を実行する。ステップS 8 1 5 7 で選択したチャンスタイム時左方ナビ演出用のプロセステーブルを用いてステップS 8 1 6 0 , S 8 2 0 5 を実行する)、有利状態制御手段によって有利状態に制御された後に、所定回数目の特別識別情報の可変表示にもとづいて有利状態時演出を終了したときに、可変表示実行手段によって識別情報の可変表示が実行されている場合には、実行中の当該識別情報の可変表示に対する事前決定手段の決定結果と可変表示時間のうちの可変表示結果が導出表示されるまでの残り時間とに応じて異なる特殊演出を実行し(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0 は、ステップS 8 4 7 9 でチャンスタイムフラグをリセットした後に特図ハズレ表示処理を実行するときに、ステップS 8 5 5 8 でYのときにステップS 8 5 5 9 ~ S 8 5 6 5 , S 8 7 0 7 , S 8 7 0 8 を実行する)、当該特殊演出を実行した後に、次の識別情報の可変表示に対応する演出を実行する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0 は、特殊演出を終了すると、ステップS 8 7 2 1 で普図ハズレ表示処理に遷移した後に、ステップS 8 2 6 1 で変動パターンコマンド受信待ち処理に遷移する)ように構成されていてもよい。

【手続補正1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 7】

請求項1に記載された遊技機では、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、入賞コマンドを共通化することによって、遊技制御手段が送信するコマンド数を軽減することができる。

【手続補正1 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2に記載された遊技機では、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、非入賞コマンドを共通化することによって、遊技制御手段が送信するコマンド数を軽減することができる。

【手続補正1 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3に記載された遊技機では、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、遊技者が可変始動入賞装置に遊技媒体が入賞しやすいと誤認してしまう事態を防止することができる。また、可変表示パターンコマンドを共通化することによって、遊技制御手段が送信するコマンド数を軽減することができる。さらに、演出に意外性をもたせて遊技に対する興趣を向上させることができる。

【手続補正1 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 1 】

請求項 5 に記載された遊技機では、可変表示パターン決定手段が、可変表示パターン種別決定用乱数を用いて識別情報の可変表示パターン種別を複数種類のいずれかに決定するパターン種別決定手段と、可変表示パターン種別決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンの中から、可変表示パターン決定用乱数を用いて識別情報の可変表示パターンを決定するパターン決定手段とを含むように構成されているので、多様な可変表示パターンを設けた場合であっても、可変表示パターンの決定処理を 2 つの乱数を用いた 2 段階の決定処理により行うことによって、各可変表示パターンの選択率が所望の選択率となるように容易に設計することができる。