

【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4月26日(2012.4.26)

【公開番号】特開2011-115648(P2011-115648A)

【公開日】平成23年6月16日(2011.6.16)

【年通号数】公開・登録公報2011-024

【出願番号】特願2011-61062(P2011-61062)

【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 A

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成24年3月8日(2012.3.8)

【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を可変表示可能な可変表示手段を備え、あらかじめ定められている可変表示の実行条件が成立した後、可変表示の開始条件の成立にもとづいて識別情報の可変表示を開始し、前記識別情報の可変表示の表示結果が特定の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移行する遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータが搭載された遊技制御基板と、

遊技演出に用いる電気部品である音出力装置又は発光体の少なくとも一方を制御する電気部品制御マイクロコンピュータが搭載された電気部品制御基板と、

前記可変表示手段における前記識別情報の可変表示を制御し、遊技演出として前記可変表示手段に所定の演出表示を行う制御を実行する表示制御マイクロコンピュータが搭載された表示制御基板と、

遊技者の操作に従って、演出を実行するための操作信号を出力する操作手段とを備え、前記遊技制御用マイクロコンピュータは、

前記可変表示の開始条件が成立したときに、前記可変表示手段の前記識別情報の可変表示の表示結果を決定する表示結果決定手段と、

前記可変表示手段における前記識別情報の可変表示の変動パターンを特定可能な変動パターンコマンドを、前記電気部品制御マイクロコンピュータに送信する遊技制御側コマンド送信手段と、

前記表示結果決定手段によって前記識別情報の可変表示の表示結果を前記特定の表示結果とすると決定されたときに、遊技状態を前記特定遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な状態である特定有利状態に移行させるための条件である特定移行条件が成立するか否かを判定する特定移行条件判定手段と、

前記特定移行条件判定手段によって前記特定移行条件が成立すると判定されたことにもとづいて、前記特定遊技状態が終了した後に遊技状態を前記特定有利状態に移行制御する遊技状態移行制御手段とを含み、

前記電気部品制御マイクロコンピュータは、

前記操作手段からの前記操作信号を入力する操作信号入力手段と、

前記遊技制御用マイクロコンピュータから受信した変動パターンコマンドにもとづいて、遊技演出の内容を決定する演出内容決定手段と、

前記演出内容決定手段が決定した遊技演出の内容を特定可能なコマンドを、前記表示制御マイクロコンピュータに送信する電気部品制御側コマンド送信手段とを含み、

前記表示制御マイクロコンピュータは、前記電気部品制御マイクロコンピュータから受信したコマンドに示される遊技演出の内容にもとづいて、前記可変表示手段に前記所定の演出表示を行うことによって遊技演出を制御し、

前記遊技状態移行制御手段は、

前記特定移行条件判定手段によって、前記特定移行条件として、前記特定有利状態のうち、前記特定移行条件の成立する以前に比べて前記識別情報の可変表示の表示結果を前記特定の表示結果とする確率を向上させた状態である高確率状態に移行させる高確率移行条件が成立したと判定されたことにもとづいて、前記特定有利状態として遊技状態を前記高確率状態に移行制御する高確率状態移行制御手段と、

前記特定移行条件判定手段によって、前記特定移行条件として、前記特定有利状態のうち、前記特定移行条件の成立する以前に比べて前記可変表示の実行条件が成立しやすい状態である高成立状態に移行させる高成立条件が成立したと判定されたことにもとづいて、前記特定有利状態として遊技状態を前記高成立状態に移行制御する高成立状態移行制御手段とを含み、

前記特定移行条件判定手段は、

前記高確率状態のみに移行制御されているときに、前記高確率状態および前記高成立状態のいずれにも移行制御されていないときよりも高い割合で、前記高確率状態および前記高成立状態の両方に移行させるように設定されたテーブルを用いた抽選処理を行うことにより、前記高確率移行条件および前記高成立条件の両方が成立するかを判定する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】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

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）を可変表示可能な可変表示手段（例えば、可変表示装置9）を備え、あらかじめ定められている可変表示の実行条件（例えば、始動入賞口14への遊技球の入賞）が成立した後、可変表示の開始条件（例えば、特別図柄の最終停止および大当たり遊技の終了）の成立にもとづいて識別情報の可変表示を開始し、識別情報の可変表示の表示結果が特定の表示結果（例えば、大当たり図柄）となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行する遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御処理を実行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）が搭載された遊技制御基板（例えば、主基板31）と、遊技演出に用いる電気部品である音出力装置（例えば、スピーカ27）又は発光体（例えば、各ランプ25, 28a, 28b, 28c）の少なくとも一方を制御する電気部品制御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100b）が搭載された電気部品制御基板（例えば、音/ランプ制御基板80b）と、可変表示手段における識別情報の可変表示を制御し、遊技演出として可変表示手段に所定の演出表示を行う制御を実行する表示制御マイクロコンピュータ（例えば、図柄制御用マイクロコンピュータ100a）が搭載された表示制御基板（例えば、図柄制御基板80a）と、遊技者の操作に従って、演出を実行するための操作信号を出力する操作手段とを備え、遊技制御用マイクロコンピュータは、可変表示の開始条件が成立したときに、可変表示手段の識別情報の可変表示の表示結果を決定する表示結果決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560のCPU56におけるステップS3314を実行する部分）と、可変表示手段における識別情報の可変表示の変動パターンを特定可能な

変動パターンコマンド（例えば、図53に示すコマンド8000(H)～8008(H)）を、電気部品制御マイクロコンピュータに送信する遊技制御側コマンド送信手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560のCPU56における、ステップS392でコマンドに応じたアドレスをセットしたことにもとづいて、ステップS29で演出制御コマンドを送信する部分）と、表示結果決定手段によって識別情報の可変表示の表示結果を特定の表示結果とすると決定されたときに、遊技状態を特定遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な状態である特定有利状態（例えば、確変状態、高ベース状態）に移行させるための条件である特定移行条件（例えば、確変状態への移行条件、高開放条件）が成立するか否かを判定する特定移行条件判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560のCPU56におけるステップS3324を実行する部分）と、特定移行条件判定手段によって特定移行条件が成立すると判定されたことにもとづいて、特定遊技状態が終了した後に遊技状態を特定有利状態に移行制御する遊技状態移行制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560のCPU56におけるステップS3503, S3509, S3511を実行する部分）とを含み、電気部品制御マイクロコンピュータは、操作手段からの操作信号を入力する操作信号入力手段と、遊技制御用マイクロコンピュータから受信した変動パターンコマンドにもとづいて、遊技演出の内容を決定する演出内容決定手段（例えば、音／ランプ制御用マイクロコンピュータ100bにおけるステップS1853～S1855を実行する部分）と、演出内容決定手段が決定した遊技演出の内容を特定可能なコマンド（例えば、演出内容指定コマンド）を、表示制御マイクロコンピュータに送信する電気部品制御側コマンド送信手段（例えば、音／ランプ制御用マイクロコンピュータ100bにおけるステップS1856を実行する部分）とを含み、表示制御マイクロコンピュータは、電気部品制御マイクロコンピュータから受信したコマンドに示される遊技演出の内容にもとづいて、可変表示手段に所定の演出表示を行うことによって遊技演出を制御し（例えば、図柄制御用マイクロコンピュータ100aにおける、ステップS1856で送信された演出内容指定コマンドにもとづいて、ステップS775と同様の処理に従って可変表示装置9を用いて演出を行う部分）、遊技状態移行制御手段は、特定移行条件判定手段によって、特定移行条件として、特定有利状態のうち、特定移行条件の成立する以前に比べて識別情報の可変表示の表示結果を特定の表示結果とする確率を向上させた状態である高確率状態（例えば、確変状態）に移行させる高確率移行条件（例えば、確変状態への移行条件）が成立したと判定されたことにもとづいて、特定有利状態として遊技状態を高確率状態に移行制御する高確率状態移行制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560のCPU56におけるステップS3503, S3511を実行する部分）と、特定移行条件判定手段によって、特定移行条件として、特定有利状態のうち、特定移行条件の成立する以前に比べて可変表示の実行条件が成立しやすい状態である高成立状態（例えば、高ベース状態）に移行させる高成立条件（例えば、高開放条件）が成立したと判定されたことにもとづいて、特定有利状態として遊技状態を高成立状態に移行制御する高成立状態移行制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560のCPU56におけるステップS3503, S3509を実行する部分）とを含み、特定移行条件判定手段は、高確率状態のみに移行制御されているときに、高確率状態および高成立状態のいずれにも移行制御されていないときよりも高い割合で、高確率状態および高成立状態の両方に移行させるように設定されたテーブルを用いた抽選処理を行うことにより、高確率移行条件および高成立条件の両方が成立するかを判定する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560のCPU56が、ステップS3318で設定した確変／高ベース時状態判定テーブル、またはステップS3319で設定した確変／低ベース時状態判定テーブルを用いて、ステップS3324の状態判定処理を実行する部分）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】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 1 4 】

本発明では、電気部品制御手段が変動パターンコマンドにもとづいて演出内容を独自に決定し、電気部品制御手段によって決定された演出内容に従って可変表示制御手段が遊技演出を実行するように構成されているので、遊技制御用マイクロコンピュータが演出内容を決定しなくて済む。そのため、遊技制御用マイクロコンピュータの処理負担を軽減することができる。また、高確率移行条件の成立にもとづいて遊技状態を高確率状態に移行する制御を行うことに加えて、高成立条件の成立にもとづいて遊技状態を高成立状態に移行する制御を行うように構成されているので、現在の遊技状態が有利な状態であるか否かを遊技者に認識させることができる。また、高確率状態のみに移行制御されているときに、高確率状態および高成立状態のいずれにも移行制御されていないときよりも高い割合で、高確率状態および高成立状態の両方に移行させるように設定されたテーブルを用いた抽選処理を行うことにより、高確率移行条件および高成立条件の両方が成立するかを判定するように構成されているので、遊技中にいずれの遊技状態に移行するかについて遊技者に関心をもたせることができ、遊技に対する遊技者の興趣を維持することができる。