

【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2010-264028(P2010-264028A)
 【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2009-117018(P2009-117018)
 【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 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と、前記第 1 識別情報の可変表示パターンを決定するための第 1 可変表示決定用数値データとを抽出する第 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と、前記第 2 識別情報の可変表示パターンを決定するための第 2 可変表示決定用数値データとを抽出する第 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と前記第 1 可変表示決定用数値データと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と前記第2可変表示決定用数値データと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可変表示決定用数値データと、複数種類の可変表示パターンに対して判定値が設定された判定値テーブルとを用いて、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可変表示決定用数値データと前記判定値テーブルとを用いて、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、前記第1可変表示パターン決定手段による決定前に、前記第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可変表示決定用数値データと前記判定値とを用いて、前記第1識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターンとな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、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、を含み、

前記判定値テーブルは、

前記特定の可変表示パターンに対しては、前記第１保留記憶手段が記憶する保留記憶の数にかかわらず、共通の判定値が設定され、

前記特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンに対しては、前記第１保留記憶手段が記憶する保留記憶の数に応じて異なる判定値が設定されている

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】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））と、第１識別情報の可変表示パターンを決定するための第１可変表示決定用数値データ（例えば、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）、変動パターン判定用乱数（ランダム３））とを抽出する第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））と、第２識別情報の可変表示パターンを決定するための第２可変表示決定用数値データ（例えば、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）、変動パターン判定用乱数（ランダム３））とを抽出する第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と第１可変表示決定用数値データとを保留記憶として

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と第2可変表示決定用数値データと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もとづいて第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もとづいて第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可変表示決定用数値データと、複数種類の可変表示パターンに対して判定値が設定された判定値テーブル（例えば、図35に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135A, 135B）とを用いて、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可変表示決定用数値データと判定値テーブルとを用いて、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、第1可変表示パターン決定手段による決定前に、第1始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、第1数値データ抽出手段により抽出された第1可変表示決定用数値データと判定値とを用いて、第1識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターン（例えば、スーパーリーチを伴う変動パターン）とな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, S209B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, S210B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S653, S656, S659, S662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S657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S659を実行し、ステップS669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S662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S800A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S8108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、を含み、判定値テーブルは、特定の可変表示パターンに対しては、第1保留記憶手段が記憶する保留記憶の数にかかわらず、共通の判定値が設定され、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンに対しては、第1保留記憶手段が記憶する保留記憶の数に応じて異なる判定値が設定されている(例えば、図35(A), (B)および図104に示すように、合算保留記憶数が0~2であるか3以上であるかにかかわらず、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別(スーパーC A 2 - 7)に対して230~251の範囲の判定値が割り当てられている。また、スーパーリーチ以外の非リーチやノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数が0~2であるか3以上であるかに応じて異なる判定値が割り当てられている)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、特定の可変表示パターンとなると判定したことにもとづき連続演出を実行する場合に、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によって不整合が生じないようにすることができる。また、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に従って可変表示時間を異ならせることによって、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。