

【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25年10月10日 (2013.10.10)

【公開番号】特開2012-232161(P2012-232161A)

【公開日】平成24年11月29日 (2012.11.29)

【年通号数】公開・登録公報2012-050

【出願番号】特願2012-169156(P2012-169156)

【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 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成25年8月23日 (2013.8.23)

【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の成立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、前記開始条件の成立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、

前記第 1 可変表示部における第 1 識別情報の可変表示および前記第 2 可変表示部における第 2 識別情報の可変表示に対応した演出用識別情報の可変表示を行う演出用可変表示手段と、

前記第 1 可変表示部における第 1 識別情報の可変表示または前記第 2 可変表示部における第 2 識別情報の可変表示に同期して、各々を識別可能な複数種類の特定識別情報を可変表示する特定可変表示部と、

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、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 始動領域または前記第 2 始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定遊技状態に移行させるか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数と、演出用識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数とを抽出する抽出手段と、

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可変表示および前記第 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可変表示の各々について、前記抽出手段が抽出した前記特定遊技状態決定用乱数と前記可変表示決定用乱数とを所定の上限数を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

前記開始条件が成立したことにもとづいて、前記特定遊技状態決定用乱数を用いて、前

記特定遊技状態に移行させるか否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結果と、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数と、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、演出用識別情報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、

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、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、前記事前決定手段の決定結果を特定可能な表示結果コマンドとを、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、

第1識別情報または第2識別情報の可変表示時間が経過したことにもとづいて、第1識別情報または第2識別情報の可変表示の停止を示す停止コマンドを送信する停止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、前記抽出手段により抽出された前記特定遊技状態決定用乱数の値にもとづいて、前記特定遊技状態に移行させるか否かを判定するとともに、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、前記複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、演出用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可変表示パターンとなるか否かを判定する始動判定手段と、

前記始動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、前記可変表示パターン決定手段によって第1識別情報に対応して可変表示パターンが決定されたときと、第2識別情報に対応し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、前記事前決定手段によって決定された第1識別情報の可変表示の前記開始条件の成立にもとづく決定結果と第2識別情報の可変表示の前記開始条件の成立にもとづく決定結果とのうちのいずれの決定結果であるかを特定可能に前記表示結果コマンドを送信し、

前記演出制御用マイクロコンピュータは、

前記可変表示パターンコマンドにもとづいて、演出用識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、

前記特定可変表示部において特定識別情報の可変表示を実行する特定可変表示実行制御手段と、

前記判定結果コマンドにもとづいて、前記始動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開始される以前に予告演出を実行するか否かと、該予告演出を実行する旨が決定された場合に複数種類の演出態様のうちのいずれの演出態様で実行するかとを独自に決定する演出決定手段と、

前記演出決定手段の決定結果に応じて、前記予告演出を実行する予告演出実行手段と、を含み、

前記表示結果コマンドにもとづいて、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とのうちのいずれの可変表示が実行されるかを特定し、

前記可変表示実行手段は、

前記開始時コマンドにもとづいて、第1識別情報の可変表示または第2識別情報の可変表示に対応した演出用識別情報の可変表示を開始させる制御を行う演出開始制御手段と、

前記可変表示パターンコマンドで特定される可変表示時間が経過したことにもとづいて、第1識別情報の可変表示または第2識別情報の可変表示に対応した演出用識別情報の可変表示を停止させる制御を行う演出停止制御手段と、を含み、

前記特定可変表示実行制御手段は、

前記開始時コマンドにもとづいて、前記特定可変表示部において特定識別情報の可変表示を開始させる制御を行う特定可変表示開始制御手段と、

前記停止コマンドにもとづいて、前記特定可変表示部において特定識別情報の可変表示

を停止させる制御を行う特定可変表示停止制御手段と、を含み、

前記特定可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、

前記特定可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され、

前記非特定可変表示パターンは、演出用識別情報の可変表示においてリーチ状態が成立しない可変表示パターンであり、前記特定可変表示パターンと比較して演出用識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターンを含み、

前記可変表示パターン決定手段は、

前記開始条件が成立したときに前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数にもとづいた短縮条件が成立している場合には、前記短縮条件が成立していない場合と比較して、前記短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定し、

前記始動判定手段は、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値が前記同一判定値と合致するか否かを判定することによって、前記特定可変表示パターンとなるか否かを判定する

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】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の成立（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、開始条件の成立（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特定表示結果（例えば、大当り図柄）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、大当り遊技状態）に移行させる遊技機であって、第1可変表示部における第1識別情報の可変表示および第2可変表示部における第2識別情報の可変表示に対応した演出用識別情報の可変表示を行う演出用可変表示手段と、第1可変表示部における第1識別情報の可変表示または第2可変表示部における第2識別情報の可変表示に対応した演出（例えば、演出図柄の変動表示を含む演出）を実行する演出表示装置（例えば、演出表示装置9）と、第1可変表示部における第1識別情報の可変表示または第2可変表示部における第2識別情報の可変表示に同期して、各々が識別可能な複数種類の特定識別情報（例えば、第4図柄）を可変表示する特定可変表示部（例えば、第4図柄表示領域9c, 9d）と、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ともづいて、第1始動領域または第2始動領域を遊技媒体が通過したときに、特定遊技状態に移行させるか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数と、演出用識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数とを抽出する抽出手段と、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可変表示および第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可変表示の各々について、抽出手段が抽出した特定遊技状態決定用乱数と可変表示決定用乱数とを所定の上限数を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段と、開始条件が成立したことにともづいて、特定遊技状態決定用乱数を用いて、特定遊技状態に移行させるか否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S53、S54を実行した後にステップS61を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果と、開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数と、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、演出用識別情報の可変表示パターン（例えば、変動パターン）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S53、S54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、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、事前決定手段の決定結果を特定可能な表示結果コマンド（例えば、第1表示結果指定コマンド。第2表示結果指定コマンド。）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S107、S112、S114、S115、S117、S118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時間が経過したことにともづいて、第1識別情報または第2識別情報の可変表示の停止を示す停止コマンド（例えば、図柄確定指定コマンド）を送信する停止コマンド送信手段（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S127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、抽出手段により抽出された特定遊技状態決定用乱数の値にもとづいて、特定遊技状態に移行させるか否かを判定するとともに、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、演出用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可変表示パターンとなるか否かを判定する始動判定手段と、始動判定手段の判定結果を特定可能な判定結果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と、を含み、開始時コマンド送信手段は、可変表示パターン決定手段によって第1識別情報に対応して可変表示パターンが決定されたときと、第2識別情報に対応し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（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、事前決定手段によって決定された第1識別情報の可変表示の開始条件の成立にもとづく決定結果と第2識別情報の可変表示の開始条件の成立にもとづく決定結果とのうちのいずれの決定結果であるかを特定可能な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、第1特別図柄の変動表示を行うときには図38に示す第1表示結果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38に示す第2表示結果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、可変表示パターンコマンドにもとづいて、演出用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、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS811でYと判定したことにともづいてステップS813を実行し、ステップS801～S803を実行する部分）と、特定可変表示部において特定識別情報の可変表示を実行させる制御を行う特定可変表示実行制御手段（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S706を実行する部分）と、判定結果コマンドにもとづいて、始動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開始される以前に予告演出を実行

するか否かと、該予告演出を実行する旨が決定された場合に複数種類の演出態様のうちのいずれの演出態様で実行するかとを独自に決定する演出決定手段と、演出決定手段の決定結果に応じて、予告演出を実行する予告演出実行手段と、を含み、表示結果コマンドにもとづいて、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とのうちのいずれの可変表示が実行されるかを特定し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS9100Cにおいて、受信した表示結果指定コマンドにもとづいて第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれの変動表示が行われるかを特定し、受信した方の表示結果指定コマンドに対応する第4図柄の停止図柄を決定する）、可変表示実行手段は、開始時コマンドにもとづいて、第1識別情報の可変表示または第2識別情報の可変表示に対応した演出用識別情報の可変表示を開始させる制御を行う演出開始制御手段（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S811でYと判定したときにステップS813を実行して演出図柄変動開始処理に移行する部分）と、可変表示パターンコマンドで特定される可変表示時間が経過したことにともとづいて、第1識別情報の可変表示または第2識別情報の可変表示に対応した演出用識別情報の可変表示を停止させる制御を行う演出停止制御手段（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S8109でYと判定したときにステップS8110を実行して演出図柄変動停止処理に移行する部分）と、を含み、特定可変表示実行制御手段は、開始時コマンドにもとづいて、特定可変表示部において特定識別情報の可変表示を開始させる制御を行う特定可変表示開始制御手段（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S9001, S9003, S9005でYと判定したときにステップS9008以降の処理に移行して第4図柄の変動表示を開始する部分）と、停止コマンドにもとづいて、特定可変表示部において特定識別情報の可変表示を停止させる制御を行う特定可変表示停止制御手段（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S9105でYと判定したときにステップS9107を実行して第4図柄変動停止処理に移行する部分）と、を含み、特定可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、特定可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され、非特定可変表示パターンは、演出用識別情報の可変表示においてリーチ状態が成立しない可変表示パターンであり、特定可変表示パターンと比較して演出用識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターンを含み、可変表示パターン決定手段は、開始条件が成立したときに保留記憶手段が記憶する保留記憶数にもとづいた短縮条件が成立している場合には、短縮条件が成立していない場合と比較して、短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定し、始動判定手段は、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値が同一判定値と合致するか否かを判定することによって、特定可変表示パターンとなるか否かを判定することを特徴とする。そのような構成により、可変表示パターン決定手段によって第1識別情報の可変表示パターンが決定されたときと、第2識別情報の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、可変表示時間が経過したことにともとづいて演出表示装置において第1識別情報または第2識別情報の可変表示に対応した演出を停止させるので、違和感が生じることを防止し、遊技者に対して不快感を与えることを防止することができる。また、停止コマンドにもとづいて特定識別情報の可変表示を停止させるので、遊技制御手段と演出制御手段との間で可変表示の同期をとることができる。従って、演出上の違和感が生じることを防止して遊技者に対して不快感を与えることなく、遊技制御手段と演出制御手段との間で可変表示の同期をとることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。