

【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26年4月10日(2014.4.10)

【公開番号】特開2013-248435(P2013-248435A)

【公開日】平成25年12月12日(2013.12.12)

【年通号数】公開・登録公報2013-067

【出願番号】特願2013-155491(P2013-155491)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成26年2月21日(2014.2.21)

【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】

始動領域を遊技媒体が通過した後、開始条件が成立したことにもとづいて各々を識別可能な複数種類の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 可変表示部および第 2 可変表示部を備え、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もと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 可変表示部または前記第 2 可変表示部における前記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事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果にもとづいて、前記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可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段によって特定の前記可変表示パターンに決定されたときに、前記識別情報の可変表示時間を所定時間とするかまたは該所定時間と異なる時間とするかを判定する遊技制御側時間判定手段と、

前記可変表示パターン決定手段によって決定された前記可変表示パターンと、前記遊技制御側時間判定手段の判定結果にもとづいて、前記識別情報の可変表示時間を設定する可変表示時間設定手段と、

前記可変表示時間設定手段によって設定された可変表示時間に従って、前記識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、

前記識別情報の可変表示時間が所定時間と異なる時間になるか否かを特定するための制御状態コマンドを送信するとともに、前記可変表示パターン決定手段によって決定された前記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を送信するコマンド送信手段と、を含み、

前記コマンド送信手段は、前記識別情報の可変表示時間を所定時間と異なる時間にするか否かにかかわらず、前記可変表示パターン決定手段によって決定された前記可変表示パ

ターンに応じて、共通の前記可変表示パターンコマンドを送信し、

前記演出制御用マイクロコンピュータは、

前記制御状態コマンドにもとづいて、前記識別情報の可変表示時間が所定時間と異なる時間にされるか否かを判定する演出制御側時間判定手段と、

前記演出制御側時間判定手段の判定結果と前記可変表示パターンコマンドともとづいて、前記識別情報の可変表示に対応した演出を実行させる制御を行う演出実行制御手段と、を含み、

前記演出実行制御手段は、前記演出制御側時間判定手段によって前記識別情報の可変表示時間が所定時間と異なる時間にされると判定された場合には、可変表示時間が所定時間と異なる時間の前記識別情報の可変表示に対応した演出を実行させる制御を行う

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】0006

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

本発明は、図柄変動の変動時間を異なる時間とすることを可能に構成した遊技機において、コマンド数を低減することができ、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにすることを目的とする。

【手続補正 5】

【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、始動領域（例えば、第1始動入賞口13、第2始動入賞口14）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おらず、かつ大当た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識別情報（例えば、第1特別図柄、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1可変表示部および第2可変表示部（例えば、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b）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、大当たり図柄）となったことにもとづいて特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）となるとともに、制御状態（例えば、確変状態や時短状態であるか否かや、合算保留記憶数）に応じて識別情報の可変表示時間の短縮を行う（例えば、短縮変動の変動表示を行う）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、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可変表示部または第２可変表示部における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Ｓ６１，Ｓ６２，Ｓ７３を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、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Ｓ８１～Ｓ９２を実行する部分、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、「非リーチ」の変動パターンについて、短縮変動の有無にかかわらず、図３１に示す共通の変動パターン（非リーチＰＡ１－１～非リーチＰＡ１－３）を決定する部分）と、可変表示パターン決定手段によって特定の前記可変表示パターンに決定されたときに、識別情報の可変表示時間を所定時間とするかまたは該所定時間と異なる時間とするかを判定する遊技制御側時間判定手段（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Ｓ９５～Ｓ１０２を実行する部分）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と、遊技制御側時間判定手段の判定結果にもとづいて、識別情報の可変表示時間（例えば、変動時間）を設定する可変表示時間設定手段（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Ｓ１０３を実行する部分）と、可変表示時間設定手段によって設定された可変表示時間に従って、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Ｓ１２５～Ｓ１２８，Ｓ３２０１～Ｓ３２０４を実行する部分）と、識別情報の可変表示時間が所定時間と異なる時間になるか否かを特定するための制御状態コマンドを送信するとともに、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を送信するコマンド送信手段と、を含み、コマンド送信手段は、識別情報の可変表示時間を所定時間と異なる時間にするか否かにかかわらず、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応じて、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、「非リーチ」の変動パターンについて、短縮変動の有無にかかわらず、図３１に示す共通の変動パターン（非リーチＰＡ１－１～非リーチＰＡ１－３）を決定して、図３８に示す共通の変動パターンコマンド（コマンド８０ＸＸ（Ｈ））を送信する）、演出制御用マイクロコンピュータは、制御状態コマンドにもとづいて、識別情報の可変表示時間が所定時間と異なる時間にされるか否かを判定する演出制御側時間判定手段（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Ｓ８０１３～Ｓ８０１９を実行する部分）と、演出制御側時間判定手段の判定結果と可変表示パターンコマンドにもとづいて、識別情報の可変表示に対応した演出を実行させる制御を行う演出実行制御手段（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Ｓ８０２０～Ｓ８０２４，Ｓ８１０１～Ｓ８１１０，Ｓ８３０１を実行する部分）と、を含み、演出実行制御手段は、演出制御側時間判定手段によって識別情報の可変表示時間が所定時間と異なる時間にされると判定された場合には、可変表示時間が所定時間と異なる時間の識別情報の可変表示に対応した演出を実行させる制御を行う（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ８０１６，Ｓ８０１８でＹと判定したときには、ステップＳ８０１７，Ｓ８０１９でポイントを１加算することによって、ステップＳ８０２０でポイントが示すアドレスの領域から短縮変動用の演出パターンを読み出す）ことを特徴とする。そのような構成により、識別情報の可変表示時間が異なる時間になるか否かにかかわらず、共通の可変表示パターンコマンドを用いるので、コマンド数を低減することができ、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。また、そのような構成によれば、２種類の識別情報間で可変表示パターンを共通化することによって、可変表示パターンコマンドを低減することができ、更なるコマンド数の低減を実現することができる。

【手続補正６】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１１

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

遊技機は、可変表示部における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、可変表示部における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、を備え、開始時コマンド送信手段は、識別情報の可変表示を開始するときに、可変表示パターンコマンドを含む識別情報の可変表示を開始することを示す開始時コマンド（例えば、保留記憶数減算指定コマンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド）を送信し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS60A, S94, S112, S114, S115, S117, S118を実行する部分）、遊技制御用マイクロコンピュータは、識別情報の可変表示時間が経過したことにともづいて、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）を含み、演出制御用マイクロコンピュータは、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）を含み、演出実行制御手段は、開始時コマンドにもとづいて、演出表示装置において識別情報の可変表示に対応した演出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、演出制御側時間判定手段の判定結果と可変表示パターンコマンドとで特定した可変表示時間が経過したことにともづいて、演出表示装置において識別情報の可変表示に対応した演出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、を含むように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示時間が経過したことにともづいて演出表示装置において識別情報の可変表示に対応した演出を停止させるので、可変表示に対応した演出が途中で途切れて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、遊技制御用マイクロコンピュータと演出制御用マイクロコンピュータ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、遊技制御用マイクロコンピュータと演出制御用マイクロコンピュータ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。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

演出実行制御手段は、演出制御側時間判定手段の判定結果と可変表示パターンコマンド

とで特定した可変表示時間が経過する前に、識別情報の可変表示が所定期間に亘って実行されないときにデモンストレーション表示を表示させるためのデモンストレーション表示コマンド（例えば、客待ちデモ指定コマンド）以外の所定のコマンド（例えば、変動パターンコマンド、大当り開始指定コマンド）を受信したことにともづいて、演出表示装置において実行させる演出を切り替える演出切替手段（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S614A，S614B，S621A，S621B，S623A，S623Bを実行する部分）を含むように構成されていてもよい。そのような構成によれば、できるかぎり演出制御用マイクロコンピュータが認識した可変表示時間に従って演出表示装置における演出を実行できるようにするとともに、万一、遊技制御用マイクロコンピュータと演出制御用マイクロコンピュータとの間で可変表示時間の認識のズレが生じた場合に、演出表示装置における演出がズレたままの状態となってしまうことを防止することができる。