

【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20年5月15日(2008.5.15)

【公開番号】特開2007-313222(P2007-313222A)

【公開日】平成19年12月6日(2007.12.6)

【年通号数】公開・登録公報2007-047

【出願番号】特願2006-148655(P2006-148655)

【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20年3月27日(2008.3.27)

【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の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置を備え、該可変表示装置に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、前記特定表示結果のうちの特別表示結果が導出表示されたときに前記特定遊技状態が終了したのちに通常状態であるときに比べて識別情報の可変表示が前記特定表示結果となりやすい特別遊技状態に移行させる遊技機であって、

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、

前記可変表示装置における前記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パターン及び可変表示時間を示す可変表示コマンドにもとづいて、前記可変表示装置の表示状態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、

前記特定遊技状態に移行させるか否かと、前記特別遊技状態に移行させるか否かと、前記特定遊技状態に移行後の所定のタイミングにおいて前記特別遊技状態に移行することを報知する特別演出を実行するか否かと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、前記可変表示コマンドを選択する可変表示コマンド選択手段と、

前記可変表示コマンド選択手段により選択された前記可変表示コマンドを送信する可変表示コマンド送信手段と、

前記事前決定手段による決定を示す表示結果コマンドを送信する表示結果コマンド送信手段とを含み、

前記可変表示コマンド選択手段は、前記可変表示コマンドとして、前記特定遊技状態に制御しないことを示す非特定表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な非特定可変表示コマンド、前記特別表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な特別可変表示コマンド、前記特別表示結果又は前記非特定表示結果を表示させる共通の可変表示パターンを特定可能な特定可変表示コマンドを含む複数のコマンドよりいずれかを選択し、

前記演出制御用マイクロコンピュータは、

前記可変表示コマンド、あるいは前記表示結果コマンドにもとづいて、前記可変表示装

置に表示結果として導出表示する識別情報を複数種類の中から決定する識別情報決定手段と、

前記可変表示コマンドを受信したことにもとづいて、前記可変表示装置において識別情報の可変表示を開始させ、前記可変表示時間が経過したときに前記識別情報決定手段により決定された識別情報を導出表示する可変表示制御手段と、

前記特別演出を実行することを示す表示結果コマンドを受信したことにもとづいて、前記特定遊技状態の移行後の所定のタイミングで前記特別演出を実行する特別演出実行手段とを含み、

前記識別情報決定手段は、前記特定可変表示コマンドを受信したときに、前記表示結果コマンドを受信できなかった場合は、識別情報の表示結果として前記非特別表示結果となる識別情報を仮決定する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置を備え、該可変表示装置に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、前記特定表示結果のうちの特別表示結果が導出表示されたときに前記特定遊技状態が終了したのちに通常状態であるときに比べて識別情報の可変表示が前記特定表示結果となりやすい特別遊技状態に移行させる遊技機であって、

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、

遊技演出に用いられる電気部品のうち、前記可変表示装置以外の所定の電気部品を制御する電気部品制御用マイクロコンピュータと、

前記可変表示装置の表示状態を制御する表示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、

前記特定遊技状態に移行させるか否かと、前記特別遊技状態に移行させるか否かと、前記特定遊技状態に移行後の所定のタイミングにおいて前記特別遊技状態に移行することを報知する特別演出を実行するか否かと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、前記可変表示装置における前記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パターン及び可変表示時間を示す可変表示コマンドを選択する可変表示コマンド選択手段と、

前記可変表示コマンド選択手段により選択された前記可変表示コマンドを送信する可変表示コマンド送信手段と、

前記事前決定手段による決定を示す表示結果コマンドを送信する表示結果コマンド送信手段とを含み、

前記可変表示コマンド選択手段は、前記可変表示コマンドとして、前記特定遊技状態に制御しないことを示す非特定表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な非特定可変表示コマンド、前記特別表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な特別可変表示コマンド、前記特別表示結果又は前記非特別表示結果を表示させる共通の可変表示パターンを特定可能な特定可変表示コマンドを含む複数のコマンドよりいずれかを選択し

、前記電気部品制御用マイクロコンピュータは、

前記遊技制御用マイクロコンピュータから前記可変表示コマンドを受信したことにもとづいて、前記可変表示コマンドの内容を特定可能な電気部品可変表示コマンドを前記表示制御用マイクロコンピュータに送信する電気部品可変表示コマンド送信手段と、

前記遊技制御用マイクロコンピュータから前記表示結果コマンドを受信したことにもとづいて、前記表示結果コマンドの内容を特定可能な電気部品表示結果コマンドを前記表示制御用マイクロコンピュータに送信する電気部品表示結果コマンド送信手段とを含み、

前記表示制御用マイクロコンピュータは、

前記電気部品可変表示コマンド、あるいは前記電気部品表示結果コマンドにもとづいて、前記可変表示装置に表示結果として導出表示する識別情報を複数種類の中から決定する

識別情報決定手段と、

前記電気部品可変表示コマンドを受信したことにともづいて、前記可変表示装置において識別情報の可変表示を開始させ、前記可変表示時間が経過したときに前記識別情報決定手段により決定された識別情報を導出表示する可変表示制御手段と、

前記特別演出を実行することを示す前記電気部品表示結果コマンドを受信したことにともづいて、前記特定遊技状態の移行後の所定のタイミングで前記特別演出を実行する特別演出実行手段とを含み、

前記識別情報決定手段は、前記特定可変表示コマンドの内容を特定可能な前記電気部品可変表示コマンドを受信したときに、前記電気部品表示結果コマンドを受信できなかった場合は、識別情報の表示結果として前記非特別表示結果となる識別情報を仮決定する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置を備え、該可変表示装置に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、前記特定表示結果のうちの特別表示結果が導出表示されたときに前記特定遊技状態が終了したのちに通常状態であるときに比べて識別情報の可変表示が前記特定表示結果となりやすい特別遊技状態に移行させる遊技機であって、

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、

前記可変表示装置における前記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パターン及び可変表示時間を示す可変表示コマンドにもとづいて、前記可変表示装置の表示状態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、

前記特定遊技状態に移行させるか否かと、前記特別遊技状態に移行させるか否かと、前記特定遊技状態に移行後の所定のタイミングにおいて前記特別遊技状態に移行することを報知する特別演出を実行するか否かと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、前記可変表示コマンドを選択する可変表示コマンド選択手段と、

前記可変表示コマンド選択手段により選択された前記可変表示コマンドを送信する可変表示コマンド送信手段と、

前記事前決定手段による決定を示す表示結果コマンドを送信する表示結果コマンド送信手段とを含み、

前記可変表示コマンド選択手段は、前記可変表示コマンドとして、前記特定遊技状態に制御しないことを示す非特定表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な非特定可変表示コマンド、前記特別表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な特別可変表示コマンド、前記特定表示結果であるが前記特別表示結果ではない非特別表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な非特別可変表示コマンド、前記特別表示結果又は前記非特別表示結果を表示させる共通の可変表示パターンを特定可能な特定可変表示コマンドのいずれかを選択し、

前記演出制御用マイクロコンピュータは、

前記可変表示コマンド、あるいは前記表示結果コマンドにもとづいて、前記可変表示装置に表示結果として導出表示する識別情報を複数種類の中から決定する識別情報決定手段と、

前記可変表示コマンドを受信したことにともづいて、前記可変表示装置において識別情報の可変表示を開始させ、前記可変表示時間が経過したときに前記識別情報決定手段により決定された識別情報を導出表示する可変表示制御手段と、

前記特別演出を実行することを示す表示結果コマンドを受信したことにともづいて、前記特定遊技状態の移行後の所定のタイミングで前記特別演出を実行する特別演出実行手段とを含み、

前記識別情報決定手段は、前記特定可変表示コマンドを受信したときに、前記表示結果

コマンドを受信できなかった場合は、識別情報の表示結果として前記非特別表示結果となる識別情報を仮決定し、

前記特別可変表示コマンド又は前記非特別可変表示コマンドを受信したときに、前記表示結果コマンドを受信できなかった場合も、識別情報の表示結果として前記非特別表示結果となる識別情報を仮決定する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置を備え、該可変表示装置に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、前記特定表示結果のうちの特別表示結果が導出表示されたときに前記特定遊技状態が終了したのちに通常状態であるときに比べて識別情報の可変表示が前記特定表示結果となりやすい特別遊技状態に移行させる遊技機であって、

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、

遊技演出に用いられる電気部品のうち、前記可変表示装置以外の所定の電気部品を制御する電気部品制御用マイクロコンピュータと、

前記可変表示装置の表示状態を制御する表示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、

前記特定遊技状態に移行させるか否かと、前記特別遊技状態に移行させるか否かと、前記特定遊技状態に移行後の所定のタイミングにおいて前記特別遊技状態に移行することを報知する特別演出を実行するか否かと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、前記可変表示装置における前記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パターン及び可変表示時間を示す可変表示コマンドを選択する可変表示コマンド選択手段と、

前記可変表示コマンド選択手段により選択された前記可変表示コマンドを送信する可変表示コマンド送信手段と、

前記事前決定手段による決定を示す表示結果コマンドを送信する表示結果コマンド送信手段とを含み、

前記可変表示コマンド選択手段は、前記可変表示コマンドとして、前記特定遊技状態に制御しないことを示す非特定表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な非特定可変表示コマンド、前記特別表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な特別可変表示コマンド、前記特定表示結果であるが前記特別表示結果ではない非特別表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な非特別可変表示コマンド、前記特別表示結果又は前記非特別表示結果を表示させる共通の可変表示パターンを特定可能な特定可変表示コマンドのいずれかを選択し、

前記電気部品制御用マイクロコンピュータは、

前記遊技制御用マイクロコンピュータから前記可変表示コマンドを受信したことにもとづいて、前記可変表示コマンドの内容を特定可能な電気部品可変表示コマンドを前記表示制御用マイクロコンピュータに送信する電気部品可変表示コマンド送信手段と、

前記遊技制御用マイクロコンピュータから前記表示結果コマンドを受信したことにもとづいて、前記表示結果コマンドの内容を特定可能な電気部品表示結果コマンドを前記表示制御用マイクロコンピュータに送信する電気部品表示結果コマンド送信手段とを含み、

前記表示制御用マイクロコンピュータは、

前記電気部品可変表示コマンド、あるいは前記電気部品表示結果コマンドにもとづいて、前記可変表示装置に表示結果として導出表示する識別情報を複数種類の中から決定する識別情報決定手段と、

前記電気部品可変表示コマンドを受信したことにもとづいて、前記可変表示装置において識別情報の可変表示を開始させ、前記可変表示時間が経過したときに前記識別情報決定手段により決定された識別情報を導出表示する可変表示制御手段と、

前記特別演出を実行することを示す前記電気部品表示結果コマンドを受信したことにも

とづいて、前記特定遊技状態の移行後の所定のタイミングで前記特別演出を実行する特別演出実行手段とを含み、

前記識別情報決定手段は、前記特定可変表示コマンドの内容を特定可能な前記電気部品可変表示コマンドを受信したときに、前記電気部品表示結果コマンドを受信できなかった場合は、識別情報の表示結果として前記非特別表示結果となる識別情報を仮決定し、

前記特別可変表示コマンド又は前記非特別可変表示コマンドの内容を特定可能な前記電気部品可変表示コマンドを受信したときに、前記電気部品表示結果コマンドを受信できなかった場合も、識別情報の表示結果として前記非特別表示結果となる識別情報を仮決定する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

遊技制御用マイクロコンピュータは、事前決定手段により特定遊技状態に移行させると決定されたことを条件に、前記特定遊技状態の開始と、前記事前決定手段により決定された特別遊技状態に移行させるか否かを示す特定遊技状態開始コマンドを送信する特定遊技状態開始コマンド送信手段を含み、

特別演出実行手段は、表示結果コマンドまたは電気部品表示結果コマンドを受信できなかった場合に、識別情報決定手段により識別情報の表示結果として非特別表示結果が決定され、かつ、前記特別遊技状態に移行させると決定されたことを示す前記特定遊技状態開始コマンドを受信したときは、所定のタイミングで特別演出を実行する

請求項 1 から請求項 4 のうちのいずれかに記載の遊技機。

【請求項 6】

演出制御用マイクロコンピュータまたは表示制御用マイクロコンピュータは、特定遊技状態を開始してから終了するまでに特別演出を実行したときは、前記特定遊技状態を終了してから新たに識別情報の可変表示を開始するまでに特別演出を実行することを禁止する特別演出禁止手段を含む

請求項 5 記載の遊技機。

【請求項 7】

遊技制御用マイクロコンピュータは、特定遊技状態を終了するときに、該特定遊技状態の終了と、事前決定手段により決定された特別遊技状態に移行させるか否かを示す特定遊技状態終了コマンドを送信する特定遊技状態終了コマンド送信手段を含み、

特別演出実行手段は、表示結果コマンドまたは電気部品表示結果コマンドを受信できなかった場合に、識別情報決定手段により識別情報の表示結果として非特別表示結果が決定され、かつ、前記特別遊技状態に移行させると決定されたことを示す前記特定遊技状態終了コマンドを受信したときは、前記特定遊技状態を終了してから新たに識別情報の可変表示を開始するまでに特別演出を実行する

請求項 1 から請求項 6 のうちのいずれかに記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明による遊技機では、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば飾り図柄）の可変表示を行い表示結果（例えば飾り図柄の停止図柄）を導出表示する可変表示装置（例えば可変表示装置 9）を備え、該可変表示装置に特定表示結果（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、特定表示結果のうちの特別表示結果（例えば確変図柄）が導出表示されたときに特定遊技状態が終了したのちに通常状態であるときに比べて識別情報の可変表示が特定表示結果となりやすい特別遊技状態（例えば確変状態）に移行させる遊技機（例えばパチンコ遊技機 1）であって、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、可変表示装置における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パターン(例えば変動パターン)及び可変表示時間(例えば変動時間)を示す可変表示コマンド(例えば変動パターンコマンド)にもとづいて、可変表示装置の表示状態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、特定遊技状態に移行させるか否か(例えば大当たりとするか否か)と、特別遊技状態に移行させるか否か(例えば確変大当たりとするか否か)と、特定遊技状態に移行後の所定のタイミング(例えば大当たり遊技中あるいは大当たり遊技終了後)において特別遊技状態に移行することを報知する特別演出(例えば再抽選演出)を実行するか否か(例えば再抽選演出を実行させるか否か)と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S57, S58, S61, S62を実行する部分)と、事前決定手段の決定にもとづいて、可変表示コマンドを選択する可変表示コマンド選択手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560における変動パターン設定処理(ステップS301)を実行する部分)と、可変表示コマンド選択手段により選択された可変表示コマンドを送信する可変表示コマンド送信手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560における飾り図柄コマンド制御処理(ステップS28)のうち変動パターンコマンドを送信する制御を実行する部分)と、事前決定手段による決定を示す表示結果コマンド(例えば図柄情報指定コマンド)を送信する表示結果コマンド送信手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560における飾り図柄コマンド制御処理(ステップS28)のうち図柄情報指定コマンドを送信する制御を実行する部分)とを含み、可変表示コマンド選択手段は、可変表示コマンドとして、特定遊技状態に制御しないことを示す非特定表示結果(例えば、はずれ図柄)を表示させる可変表示パターンを特定可能な非特定可変表示コマンド(例えば、はずれ専用の変動パターンコマンド)、特別表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な特別可変表示コマンド(例えば、確変大当たり専用の変動パターンコマンド)、特別表示結果又は非特別表示結果を表示させる共通の可変表示パターンを特定可能な特定可変表示コマンド(例えば、通常大当たり/確変大当たり兼用の変動パターンコマンド)を含む複数のコマンドよりいづれかを選択し、演出制御用マイクロコンピュータは、可変表示コマンド、あるいは表示結果コマンドにもとづいて、可変表示装置に表示結果として導出表示する識別情報を複数種類の中から決定する識別情報決定手段(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S620, S625, S627を実行する部分)と、可変表示コマンドを受信したことにもとづいて(例えばステップS616のY)、可変表示装置において識別情報の可変表示を開始させ、可変表示時間が経過したときに識別情報決定手段により決定された識別情報を導出表示する可変表示制御手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における演出制御プロセス処理(ステップS705)を実行する部分)と、特別演出を実行することを示す表示結果コマンドを受信したことにもとづいて(例えばステップS626のY)、特定遊技状態の移行後の所定のタイミングで特別演出を実行する特別演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS627B, S627Cで再抽選実行フラグがセットされたことにもとづいて、ステップS923にて再抽選演出を含むラウンド中演出を実行する部分またはステップS972にて再抽選演出を含むエンディング演出を実行する部分)とを含み、識別情報決定手段は、特定可変表示コマンドを受信したときに(例えばステップS619のY)、表示結果コマンドを受信できなかった場合は(例えば630のY、S631のN、S632のN)、識別情報の表示結果として非特別表示結果となる識別情報を仮決定する(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S633を実行する)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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 1 1 】

本発明による遊技機では、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば飾り図柄）の可変表示を行い表示結果（例えば飾り図柄の停止図柄）を導出表示する可変表示装置（例えば可変表示装置 9）を備え、該可変表示装置に特定表示結果（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、特定表示結果のうちの特別表示結果（例えば確変図柄）が導出表示されたときに特定遊技状態が終了したのちに通常状態であるときに比べて識別情報の可変表示が特定表示結果となりやすい特別遊技状態（例えば確変状態）に移行させる遊技機（例えばパチンコ遊技機 1）であって、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、遊技演出に用いられる電気部品のうち、可変表示装置以外の所定の電気部品（例えば、ランプ・LED、スピーカ 27）を制御する電気部品制御用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 100A）と、可変表示装置の表示状態を制御する表示制御用マイクロコンピュータ（例えば表示制御用マイクロコンピュータ 100B）とを備え、遊技制御用マイクロコンピュータは、特定遊技状態に移行させるか否か（例えば大当りとするか否か）と、特別遊技状態に移行させるか否か（例えば確変大当りとするか否か）と、特定遊技状態に移行後の所定のタイミング（例えば大当り遊技中あるいは大当り遊技終了後）において特別遊技状態に移行することを報知する特別演出（例えば再抽選演出）を実行するか否か（例えば再抽選演出を実行させるか否か）と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 S57, S58, S61, S62 を実行する部分）と、事前決定手段の決定にもとづいて、可変表示装置における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パターン（例えば変動パターン）及び可変表示時間（例えば変動時間）を示す可変表示コマンド（例えば変動パターンコマンド）を選択する可変表示コマンド選択手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 における変動パターン設定処理（ステップ S301）を実行する部分）と、可変表示コマンド選択手段により選択された可変表示コマンドを送信する可変表示コマンド送信手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 における飾り図柄コマンド制御処理（ステップ S28）のうち変動パターンコマンドを送信する制御を実行する部分）と、事前決定手段による決定を示す表示結果コマンド（例えば図柄情報指定コマンド）を送信する表示結果コマンド送信手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 における飾り図柄コマンド制御処理（ステップ S28）のうち図柄情報指定コマンドを送信する制御を実行する部分）とを含み、可変表示コマンド選択手段は、可変表示コマンドとして、特定遊技状態に制御しないことを示す非特定表示結果（例えば、はずれ図柄）を表示させる可変表示パターンを特定可能な非特定可変表示コマンド（例えば、はずれ専用の変動パターンコマンド）、特別表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な特別可変表示コマンド（例えば、確変大当り専用の変動パターンコマンド）、特別表示結果又は非特別表示結果を表示させる共通の可変表示パターンを特定可能な特定可変表示コマンド（例えば、通常大当り／確変大当り兼用の変動パターンコマンド）を含む複数のコマンドよりいずれかを選択し、電気部品制御用マイクロコンピュータは、遊技制御用マイクロコンピュータから可変表示コマンドを受信したことにともづいて、可変表示コマンドの内容を特定可能な電気部品可変表示コマンド（例えば変動パターンを指定する表示制御コマンド）を表示制御用マイクロコンピュータに送信する電気部品可変表示コマンド送信手段（例えば、音／ランプ制御用マイクロコンピュータ 100A におけるステップ S726 を実行する部分）と、遊技制御用マイクロコンピュータから表示結果コマンドを受信したことにともづいて、表示結果コマンドの内容を特定可能な電気部品表示結果コマンド（例えば図柄情報を指定する表示制御コマンド）を表示制御用マイクロコンピュータに送信する電気部品表示結果コマンド送信手段（例えば、音／ランプ制御用マイクロコンピュータ 100A におけるステップ S728 を実行する部分）とを含み、表示制御用マイクロコンピュータは、電気部品可変表示コマンド、あるいは電気部品表示結果コマンドにもとづいて、可変表示装置に表示結果として導出表示する識別情報を複数種類の中から決

定する識別情報決定手段（例えば、表示制御用マイクロコンピュータ１００ＢにおけるステップＳ６２０，Ｓ６２５，Ｓ６２７と同様の処理を実行する部分）と、電気部品可変表示コマンドを受信したことにともづいて（例えばステップＳ６１６のＹ）、可変表示装置において識別情報の可変表示を開始させ、可変表示時間が経過したときに識別情報決定手段により決定された識別情報を導出表示する可変表示制御手段（例えば、表示制御用マイクロコンピュータ１００Ｂにおける演出制御プロセス処理（ステップＳ７０５）と同様の処理を実行する部分）と、特別演出を実行することを示す電気部品表示結果コマンドを受信したことにともづいて（例えばステップＳ６２６のＹ参照）、特定遊技状態の移行後の所定のタイミングで特別演出を実行する特別演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ６２７Ｂ，Ｓ６２７Ｃと同様の処理で再抽選実行フラグがセットされたことにともづいて、ステップＳ９２３と同様の処理にて再抽選演出を含むラウンド中演出を実行する部分またはステップＳ９７２と同様の処理にて再抽選演出を含むエンディング演出を実行する部分）とを含み、識別情報決定手段は、特定可変表示コマンドの内容を特定可能な電気部品可変表示コマンドを受信したときに（例えばステップＳ６１９のＹ参照）、電気部品表示結果コマンドを受信できなかった場合は（例えば６３０のＹ、Ｓ６３１のＮ、Ｓ６３２のＮ参照）、識別情報の表示結果として非特別表示結果となる識別情報を仮決定する（例えば表示制御用マイクロコンピュータ１００ＢにおいてステップＳ６３３と同様の処理を実行する）ことを特徴とする。

【手続補正４】

【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】

本発明による遊技機では、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば飾り図柄）の可変表示を行い表示結果（例えば飾り図柄の停止図柄）を導出表示する可変表示装置（例えば可変表示装置９）を備え、該可変表示装置に特定表示結果（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、特定表示結果のうちの特別表示結果（例えば確変図柄）が導出表示されたときに特定遊技状態が終了したのちに通常状態であるときに比べて識別情報の可変表示が特定表示結果となりやすい特別遊技状態（例えば確変状態）に移行させる遊技機（例えばパチンコ遊技機１）であって、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、可変表示装置における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パターン（例えば変動パターン）及び可変表示時間（例えば変動時間）を示す可変表示コマンド（例えば変動パターンコマンド）にもとづいて、可変表示装置の表示状態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、特定遊技状態に移行させるか否か（例えば大当りとするか否か）と、特別遊技状態に移行させるか否か（例えば確変大当りとするか否か）と、特定遊技状態に移行後の所定のタイミング（例えば大当り遊技中あるいは大当り遊技終了後）において特別遊技状態に移行することを報知する特別演出（例えば再抽選演出）を実行するか否か（例えば再抽選演出を実行させるか否か）と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Ｓ５７，Ｓ５８，Ｓ６１，Ｓ６２を実行する部分）と、事前決定手段の決定にもとづいて、可変表示コマンドを選択する可変表示コマンド選択手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０における変動パターン設定処理（ステップＳ３０１）を実行する部分）と、可変表示コマンド選択手段により選択された可変表示コマンドを送信する可変表示コマンド送信手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０における飾り図柄コマンド制御処理（ステップＳ２８）のうち変動パターンコマンドを送信する制御を実行する部分）と、事前決定手段による決定を示す表示結果コマンド（例えば図柄情報指定コマンド）を送信する表示結

果コマンド送信手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０における飾り図柄コマンド制御処理（ステップＳ２８）のうち図柄情報指定コマンドを送信する制御を実行する部分）とを含み、可変表示コマンド選択手段は、可変表示コマンドとして、特定遊技状態に制御しないことを示す非特定表示結果（例えば、はずれ図柄）を表示させる可変表示パターンを特定可能な非特定可変表示コマンド（例えば、はずれ専用の変動パターンコマンド）、特別表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な特別可変表示コマンド（例えば、確変大当り専用の変動パターンコマンド）、特定表示結果であるが特別表示結果ではない非特別表示結果（例えば非確変図柄）を表示させる可変表示パターンを特定可能な非特別可変表示コマンド（例えば、通常大当り専用の変動パターンコマンド）、特別表示結果又は非特別表示結果を表示させる共通の可変表示パターンを特定可能な特定可変表示コマンド（例えば、通常大当り／確変大当り兼用の変動パターンコマンド）のいずれかを選択し、演出制御用マイクロコンピュータは、可変表示コマンド、あるいは表示結果コマンドにもとづいて、可変表示装置に表示結果として導出表示する識別情報を複数種類の中から決定する識別情報決定手段（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Ｓ６２０，Ｓ６２５，Ｓ６２７を実行する部分）と、可変表示コマンドを受信したことにもとづいて（例えばステップＳ６１６のＹ）、可変表示装置において識別情報の可変表示を開始させ、可変表示時間が経過したときに識別情報決定手段により決定された識別情報を導出表示する可変表示制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００における演出制御プロセス処理（ステップＳ７０５）を実行する部分）と、特別演出を実行することを示す表示結果コマンドを受信したことにもとづいて（例えばステップＳ６２６のＹ）、特定遊技状態の移行後の所定のタイミングで特別演出を実行する特別演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ６２７Ｂ，Ｓ６２７Ｃで再抽選実行フラグがセットされたことにもとづいて、ステップＳ９２３にて再抽選演出を含むラウンド中演出を実行する部分またはステップＳ９７２にて再抽選演出を含むエンディング演出を実行する部分）とを含み、識別情報決定手段は、特定可変表示コマンドを受信したときに（例えばステップＳ６１９のＹ）、表示結果コマンドを受信できなかった場合は（例えば６３０のＹ、Ｓ６３１のＮ、Ｓ６３２のＮ）、識別情報の表示結果として非特別表示結果となる識別情報を仮決定し（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Ｓ６３３を実行し）、特別可変表示コマンド又は非特別可変表示コマンドを受信したときに（例えば図５３のステップＳ６１９ＡのＹ）、表示結果コマンドを受信できなかった場合も（例えば６３０のＹ、Ｓ６３１のＮ、Ｓ６３２のＮ）、識別情報の表示結果として非特別表示結果となる識別情報を仮決定する（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Ｓ６３３を実行する）ことを特徴とする。

【手続補正５】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１３

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１３】

本発明による遊技機では、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば飾り図柄）の可変表示を行い表示結果（例えば飾り図柄の停止図柄）を導出表示する可変表示装置（例えば可変表示装置９）を備え、該可変表示装置に特定表示結果（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、特定表示結果のうちの特別表示結果（例えば確変図柄）が導出表示されたときに特定遊技状態が終了したのちに通常状態であるときに比べて識別情報の可変表示が特定表示結果となりやすい特別遊技状態（例えば確変状態）に移行させる遊技機（例えばパチンコ遊技機１）であって、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、遊技演出に用いられる電気部品のうち、可変表示装置以外の所定の電気部品（例えば、ランプ・ＬＥＤ、スピーカ２７）を制御する電

気部品制御用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１００Ａ）と、可変表示装置の表示状態を制御する表示制御用マイクロコンピュータ（例えば表示制御用マイクロコンピュータ１００Ｂ）とを備え、遊技制御用マイクロコンピュータは、特定遊技状態に移行させるか否か（例えば大当たりとするか否か）と、特別遊技状態に移行させるか否か（例えば確変大当たりとするか否か）と、特定遊技状態に移行後の所定のタイミング（例えば大当たり遊技中あるいは大当たり遊技終了後）において特別遊技状態に移行することを報知する特別演出（例えば再抽選演出）を実行するか否か（例えば再抽選演出を実行させるか否か）と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Ｓ５７，Ｓ５８，Ｓ６１，Ｓ６２を実行する部分）と、事前決定手段の決定にもとづいて、可変表示装置における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パターン（例えば変動パターン）及び可変表示時間（例えば変動時間）を示す可変表示コマンド（例えば変動パターンコマンド）を選択する可変表示コマンド選択手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０における変動パターン設定処理（ステップＳ３０１）を実行する部分）と、可変表示コマンド選択手段により選択された可変表示コマンドを送信する可変表示コマンド送信手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０における飾り図柄コマンド制御処理（ステップＳ２８）のうち変動パターンコマンドを送信する制御を実行する部分）と、事前決定手段による決定を示す表示結果コマンド（例えば図柄情報指定コマンド）を送信する表示結果コマンド送信手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０における飾り図柄コマンド制御処理（ステップＳ２８）のうち図柄情報指定コマンドを送信する制御を実行する部分）とを含み、可変表示コマンド選択手段は、可変表示コマンドとして、特定遊技状態に制御しないことを示す非特定表示結果（例えば、はずれ図柄）を表示させる可変表示パターンを特定可能な非特定可変表示コマンド（例えば、はずれ専用の変動パターンコマンド）、特別表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な特別可変表示コマンド（例えば、確変大当たり専用の変動パターンコマンド）、特定表示結果であるが特別表示結果ではない非特別表示結果（例えば非確変図柄）を表示させる可変表示パターンを特定可能な非特別可変表示コマンド（例えば、通常大当たり専用の変動パターンコマンド）、特別表示結果又は非特別表示結果を表示させる共通の可変表示パターンを特定可能な特定可変表示コマンド（例えば、通常大当たり／確変大当たり兼用の変動パターンコマンド）のいずれかを選択し、電気部品制御用マイクロコンピュータは、遊技制御用マイクロコンピュータから可変表示コマンドを受信したことにもとづいて、可変表示コマンドの内容を特定可能な電気部品可変表示コマンド（例えば変動パターンを指定する表示制御コマンド）を表示制御用マイクロコンピュータに送信する電気部品可変表示コマンド送信手段（例えば、音／ランプ制御用マイクロコンピュータ１００ＡにおけるステップＳ７２６を実行する部分）と、遊技制御用マイクロコンピュータから表示結果コマンドを受信したことにもとづいて、表示結果コマンドの内容を特定可能な電気部品表示結果コマンド（例えば図柄情報を指定する表示制御コマンド）を表示制御用マイクロコンピュータに送信する電気部品表示結果コマンド送信手段（例えば、音／ランプ制御用マイクロコンピュータ１００ＡにおけるステップＳ７２８を実行する部分）とを含み、表示制御用マイクロコンピュータは、電気部品可変表示コマンド、あるいは電気部品表示結果コマンドにもとづいて、可変表示装置に表示結果として導出表示する識別情報を複数種類の中から決定する識別情報決定手段（例えば、表示制御用マイクロコンピュータ１００ＢにおけるステップＳ６２０，Ｓ６２５，Ｓ６２７と同様の処理を実行する部分）と、電気部品可変表示コマンドを受信したことにもとづいて（例えばステップＳ６１６のＹ）、可変表示装置において識別情報の可変表示を開始させ、可変表示時間が経過したときに識別情報決定手段により決定された識別情報を導出表示する可変表示制御手段（例えば、表示制御用マイクロコンピュータ１００Ｂにおける演出制御プロセス処理（ステップＳ７０５）と同様の処理を実行する部分）と、特別演出を実行することを示す電気部品表示結果コマンドを受信したことにもとづいて（例えばステップＳ６２６のＹ参照）、特定遊技状態の移行後の所定のタイミングで特別演出を実行する特別演出実行手段（例えば、演出制御用マイ

クロコンピュータ１００がステップＳ６２７Ｂ，Ｓ６２７Ｃと同様の処理で再抽選実行フラグがセットされたことにもとづいて、ステップＳ９２３と同様の処理にて再抽選演出を含むラウンド中演出を実行する部分またはステップＳ９７２と同様の処理にて再抽選演出を含むエンディング演出を実行する部分）とを含み、識別情報決定手段は、特定可変表示コマンドの内容を特定可能な電気部品可変表示コマンドを受信したときに（例えばステップＳ６１９のＹ参照）、電気部品表示結果コマンドを受信できなかった場合は（例えば６３０のＹ、Ｓ６３１のＮ、Ｓ６３２のＮ参照）、識別情報の表示結果として非特別表示結果となる識別情報を仮決定し（例えば表示制御用マイクロコンピュータ１００ＢにおいてステップＳ６３３と同様の処理を実行し）、特別可変表示コマンド又は非特別可変表示コマンドの内容を特定可能な電気部品可変表示コマンドを受信したときに（例えば図５３のステップＳ６１９ＡのＹ参照）、電気部品表示結果コマンドを受信できなかった場合も（例えば６３０のＹ、Ｓ６３１のＮ、Ｓ６３２のＮ参照）、識別情報の表示結果として非特別表示結果となる識別情報を仮決定する（例えば表示制御用マイクロコンピュータ１００ＢにおいてステップＳ６３３と同様の処理を実行する）ことを特徴とする。

【手続補正６】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１７

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１７】

請求項１記載の発明では、遊技制御用マイクロコンピュータが、事前決定手段による決定を示す表示結果コマンドを送信する表示結果コマンド送信手段と、可変表示コマンドとして、特定遊技状態に制御しないことを示す非特定表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な非特定可変表示コマンド、特別表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な特別可変表示コマンド、特別表示結果又は非特別表示結果を表示させる共通の可変表示パターンを特定可能な特定可変表示コマンドを含む複数のコマンドよりいずれかを選択する可変表示コマンド選択手段とを含み、演出制御用マイクロコンピュータが、可変表示コマンド、あるいは表示結果コマンドにもとづいて、可変表示装置に表示結果として導出表示する識別情報を複数種類の中から決定する識別情報決定手段と、特別演出を実行することを示す表示結果コマンドを受信したことにもとづいて、特定遊技状態の移行後の所定のタイミングで特別演出を実行する特別演出実行手段とを含み、識別情報決定手段が、特定可変表示コマンドを受信したときに、表示結果コマンドを受信できなかった場合は、識別情報の表示結果として非特別表示結果となる識別情報を仮決定するように構成されている。従って、演出制御用マイクロコンピュータが表示結果コマンドを取りこぼしても特定遊技状態が発生するか否かを遊技者に認識させることができるとともに、遊技制御用マイクロコンピュータの制御負担を軽減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】００１８

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１８】

請求項２記載の発明では、遊技制御用マイクロコンピュータが、事前決定手段による決定を示す表示結果コマンドを送信する表示結果コマンド送信手段と、可変表示コマンドとして、特定遊技状態に制御しないことを示す非特定表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な非特定可変表示コマンド、特別表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な特別可変表示コマンド、特別表示結果又は非特別表示結果を表示させる共通の可変表示パターンを特定可能な特定可変表示コマンドを含む複数のコマンドよりいずれかを選択する可変表示コマンド選択手段とを含み、電気部品制御用マイクロコンピュータが、遊技制御用マイクロコンピュータから可変表示コマンドを受信したことにもとづいて、

可変表示コマンドの内容を特定可能な電気部品可変表示コマンドを表示制御用マイクロコンピュータに送信する電気部品可変表示コマンド送信手段と、遊技制御用マイクロコンピュータから表示結果コマンドを受信したことにもとづいて、表示結果コマンドの内容を特定可能な電気部品表示結果コマンドを表示制御用マイクロコンピュータに送信する電気部品表示結果コマンド送信手段とを含み、表示制御用マイクロコンピュータが、電気部品可変表示コマンド、あるいは電気部品表示結果コマンドにもとづいて、可変表示装置に表示結果として導出表示する識別情報を複数種類の中から決定する識別情報決定手段と、特別演出を実行することを示す電気部品表示結果コマンドを受信したことにもとづいて、特定遊技状態の移行後の所定のタイミングで特別演出を実行する特別演出実行手段とを含み、識別情報決定手段が、特定可変表示コマンドの内容を特定可能な電気部品可変表示コマンドを受信したときに、電気部品表示結果コマンドを受信できなかった場合は、識別情報の表示結果として非特別表示結果となる識別情報を仮決定するように構成されている。従って、表示制御用マイクロコンピュータが電気部品表示結果コマンドを取りこぼしても特定遊技状態が発生するか否かを遊技者に認識させることができるとともに、遊技制御用マイクロコンピュータの制御負担を軽減させることができる。なお、電気部品制御用マイクロコンピュータが表示結果コマンドを取りこぼした場合についても、電気部品制御用マイクロコンピュータが表示制御用マイクロコンピュータに電気部品表示結果コマンドを送信できなくなるため、表示制御用マイクロコンピュータが電気部品表示結果コマンドを取りこぼした場合と同様の処理が実行されることになる。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

請求項3記載の発明では、遊技制御用マイクロコンピュータが、事前決定手段による決定を示す表示結果コマンドを送信する表示結果コマンド送信手段と、可変表示コマンドとして、特定遊技状態に制御しないことを示す非特定表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な非特定可変表示コマンド、特別表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な特別可変表示コマンド、特定表示結果であるが特別表示結果ではない非特別表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な非特別可変表示コマンド、特別表示結果又は非特別表示結果を表示させる共通の可変表示パターンを特定可能な特定可変表示コマンドのいずれかを選択する可変表示コマンド選択手段とを含み、演出制御用マイクロコンピュータが、可変表示コマンド、あるいは表示結果コマンドにもとづいて、可変表示装置に表示結果として導出表示する識別情報を複数種類の中から決定する識別情報決定手段と、特別演出を実行することを示す表示結果コマンドを受信したことにもとづいて、特定遊技状態の移行後の所定のタイミングで特別演出を実行する特別演出実行手段とを含み、識別情報決定手段が、特定可変表示コマンドを受信したときに、表示結果コマンドを受信できなかった場合は、識別情報の表示結果として非特別表示結果となる識別情報を仮決定し、特別可変表示コマンド又は非特別可変表示コマンドを受信したときに、表示結果コマンドを受信できなかった場合も、識別情報の表示結果として非特別表示結果となる識別情報を仮決定するように構成されている。従って、演出制御用マイクロコンピュータが表示結果コマンドを取りこぼしても特定遊技状態が発生するか否かを遊技者に認識させることができるとともに、遊技制御用マイクロコンピュータの制御負担を軽減させることができる。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 2 0 】

請求項 4 記載の発明では、遊技制御用マイクロコンピュータが、事前決定手段による決定を示す表示結果コマンドを送信する表示結果コマンド送信手段と、可変表示コマンドとして、特定遊技状態に制御しないことを示す非特定表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な非特定可変表示コマンド、特別表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な特別可変表示コマンド、特定表示結果であるが特別表示結果ではない非特別表示結果を表示させる可変表示パターンを特定可能な非特別可変表示コマンド、特別表示結果又は非特別表示結果を表示させる共通の可変表示パターンを特定可能な特定可変表示コマンドのいずれかを選択する可変表示コマンド選択手段とを含み、電気部品制御用マイクロコンピュータは、遊技制御用マイクロコンピュータから可変表示コマンドを受信したことにもとづいて、可変表示コマンドの内容を特定可能な電気部品可変表示コマンドを表示制御用マイクロコンピュータに送信する電気部品可変表示コマンド送信手段と、遊技制御用マイクロコンピュータから表示結果コマンドを受信したことにもとづいて、表示結果コマンドの内容を特定可能な電気部品表示結果コマンドを表示制御用マイクロコンピュータに送信する電気部品表示結果コマンド送信手段とを含み、表示制御用マイクロコンピュータが、電気部品可変表示コマンド、あるいは電気部品表示結果コマンドにもとづいて、可変表示装置に表示結果として導出表示する識別情報を複数種類の中から決定する識別情報決定手段と、特別演出を実行することを示す電気部品表示結果コマンドを受信したことにもとづいて、特定遊技状態の移行後の所定のタイミングで特別演出を実行する特別演出実行手段とを含み、識別情報決定手段が、特定可変表示コマンドの内容を特定可能な電気部品可変表示コマンドを受信したときに、電気部品表示結果コマンドを受信できなかった場合は、識別情報の表示結果として非特別表示結果となる識別情報を仮決定し、特別可変表示コマンド又は非特別可変表示コマンドの内容を特定可能な電気部品可変表示コマンドを受信したときに、電気部品表示結果コマンドを受信できなかった場合も、識別情報の表示結果として非特別表示結果となる識別情報を仮決定するように構成されている。従って、表示制御用マイクロコンピュータが電気部品表示結果コマンドを取りこぼしても特定遊技状態が発生するか否かを遊技者に認識させることができるとともに、遊技制御用マイクロコンピュータの制御負担を軽減させることができる。なお、電気部品制御用マイクロコンピュータが表示結果コマンドを取りこぼした場合についても、電気部品制御用マイクロコンピュータが表示制御用マイクロコンピュータに電気部品表示結果コマンドを送信できなくなるため、表示制御用マイクロコンピュータが電気部品表示結果コマンドを取りこぼした場合と同様の処理が実行されることになる。