

【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23年5月12日 (2011.5.12)

【公開番号】特開2010-162364(P2010-162364A)
 【公開日】平成22年7月29日 (2010.7.29)
 【年通号数】公開・登録公報2010-030
 【出願番号】特願2010-62726(P2010-62726)
 【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 3 4

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】
 【提出日】平成23年3月22日 (2011.3.22)
 【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】

可変表示の第 1 の実行条件が成立した後に可変表示の第 1 の開始条件の成立にもとづいて第 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 の可変表示部と、可変表示の第 2 の実行条件が成立した後に可変表示の第 2 の開始条件の成立にもとづいて第 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 の可変表示部とを備え、前記第 1 の可変表示部と前記第 2 の可変表示部のいずれか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、

前記第 1 の可変表示部における第 1 識別情報の可変表示又は前記第 2 の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情報の可変表示を実行する演出表示部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、

前記第 1 の開始条件の成立にもとづいて、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を表示結果の導出表示以前に決定する第 1 の事前決定手段と、

前記第 2 の開始条件の成立にもとづいて、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を表示結果の導出表示以前に決定する第 2 の事前決定手段と、

前記第 1 の事前決定手段の決定にもとづいて、前記第 1 の可変表示部における第 1 識別情報の可変表示時間を決定する第 1 可変表示時間決定手段と、

前記第 2 の事前決定手段の決定にもとづいて、前記第 2 の可変表示部における第 2 識別情報の可変表示時間を決定する第 2 可変表示時間決定手段と、

前記第 1 可変表示時間決定手段によって決定された可変表示時間を特定可能な第 1 可変表示コマンドを選択する第 1 の可変表示コマンド選択手段と、

前記第2可変表示時間決定手段によって決定された可変表示時間を特定可能な第2可変表示コマンドを選択する第2の可変表示コマンド選択手段と、

前記第1の可変表示コマンド選択手段により選択された前記第1可変表示コマンドを送信する第1の可変表示コマンド送信手段と、

前記第2の可変表示コマンド選択手段により選択された前記第2可変表示コマンドを送信する第2の可変表示コマンド送信手段と、

前記第1の事前決定手段による決定を示す第1表示結果コマンドを送信する第1の表示結果コマンド送信手段と、

前記第2の事前決定手段による決定を示す第2表示結果コマンドを送信する第2の表示結果コマンド送信手段と、を含み、

前記第1の可変表示コマンド選択手段は、前記第1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第1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第1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第1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第1特定可変表示コマンド、のいずれかを選択し、

前記第2の可変表示コマンド選択手段は、前記第2可変表示コマンドとして、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第2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第2特別可変表示コマンド、前記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第2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第2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、

前記第1可変表示コマンド、あるいは前記第1表示結果コマンドにもとづいて、前記演出表示部に表示結果として導出表示する演出情報を複数種類の中から決定する第1の演出情報決定手段と、

前記第2可変表示コマンド、あるいは前記第2表示結果コマンドにもとづいて、前記演出表示部に表示結果として導出表示する演出情報を複数種類の中から決定する第2の演出情報決定手段と、

前記第1可変表示コマンドを受信したことにともづいて、前記演出表示部において演出情報の可変表示を開始させ、前記第1可変表示時間決定手段によって決定された可変表示時間が経過したときに前記第1の演出情報決定手段により決定された演出情報を導出表示する第1の可変表示制御手段と、

前記第2可変表示コマンドを受信したことにともづいて、前記演出表示部において演出情報の可変表示を開始させ、前記第2可変表示時間決定手段によって決定された可変表示時間が経過したときに前記第2の演出情報決定手段により決定された演出情報を導出表示する第2の可変表示制御手段と、を含み、

前記第1の演出情報決定手段は、前記第1特定可変表示コマンドを受信したときに、前記第1表示結果コマンドを受信できなかった場合は、演出情報の表示結果として前記非特別表示結果となる演出情報を仮決定し、

前記第2の演出情報決定手段は、前記第2特定可変表示コマンドを受信したときに、前記第2表示結果コマンドを受信できなかった場合は、演出情報の表示結果として前記非特別表示結果となる演出情報を仮決定し、

前記遊技制御用マイクロコンピュータは、

前記第1の事前決定手段により前記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、前記第1の事前決定手段により決定された前記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第1の特定遊技状態開始コマンド送信手段と、

前記第2の事前決定手段により前記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、前記第2の事前決定手段により決定された前記特別遊技状態に移行させるか否かとを示す特定遊技状態開始コマンドを送信する第2の特定遊技状態開始コマンド送信手段と、を含み、

前記演出制御用マイクロコンピュータは、

前記第1表示結果コマンドを受信できなかった場合に、前記第1の演出情報決定手段により演出情報の表示結果として前記非特別表示結果が仮決定され、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、前記特別遊技状態に移行されることを示す特別演出を実行する第1の特別演出実行手段と、

前記第2表示結果コマンドを受信できなかった場合に、前記第2の演出情報決定手段により演出情報の表示結果として前記非特別表示結果が仮決定され、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前記特別演出を実行する第2の特別演出実行手段と、を含む

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

可変表示の第1の実行条件が成立した後に可変表示の第1の開始条件の成立にもとづいて第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の可変表示部と、可変表示の第2の実行条件が成立した後に可変表示の第2の開始条件の成立にもとづいて第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の可変表示部とを備え、前記第1の可変表示部と前記第2の可変表示部のいずれか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、前記第1の可変表示部における第1識別情報の可変表示又は前記第2の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情報の可変表示を実行する演出表示部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、

前記演出表示部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、

前記第1の開始条件の成立にもとづいて、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を表示結果の導出表示以前に決定する第1の事前決定手段と、

前記第2の開始条件の成立にもとづいて、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を表示結果の導出表示以前に決定する第2の事前決定手段と、

前記第1の事前決定手段の決定にもとづいて、前記第1の可変表示部における第1識別情報の可変表示時間を決定する第1可変表示時間決定手段と、

前記第2の事前決定手段の決定にもとづいて、前記第2の可変表示部における第2識別情報の可変表示時間を決定する第2可変表示時間決定手段と、

前記第1可変表示時間決定手段によって決定された可変表示時間を特定可能な第1可変表示コマンドを選択する第1の可変表示コマンド選択手段と、

前記第2可変表示時間決定手段によって決定された可変表示時間を特定可能な第2可変表示コマンドを選択する第2の可変表示コマンド選択手段と、

前記第1の可変表示コマンド選択手段により選択された前記第1可変表示コマンドを送信する第1の可変表示コマンド送信手段と、

前記第2の可変表示コマンド選択手段により選択された前記第2可変表示コマンドを送信する第2の可変表示コマンド送信手段と、

前記第1の事前決定手段による決定を示す第1表示結果コマンドを送信する第1の表示

結果コマンド送信手段と、

前記第2の事前決定手段による決定を示す第2表示結果コマンドを送信する第2の表示結果コマンド送信手段と、を含み、

前記第1的可変表示コマンド選択手段は、前記第1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第1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第1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第1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第1特定可変表示コマンド、のいずれかを選択し、

前記第2的可変表示コマンド選択手段は、前記第2可変表示コマンドとして、前記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第2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第2特別可変表示コマンド、前記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第2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第2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第1可変表示コマンドを受信したことにともづいて、前記第1可変表示コマンドの内容を特定可能な第1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第1の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第2可変表示コマンドを受信したことにともづいて、前記第2可変表示コマンドの内容を特定可能な第2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第2の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第1表示結果コマンドを受信したことにともづいて、前記第1表示結果コマンドの内容を特定可能な第1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第1の電気部品表示結果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第2表示結果コマンドを受信したことにともづいて、前記第2表示結果コマンドの内容を特定可能な第2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第2の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、

前記第1電気部品可変表示コマンド、あるいは前記第1電気部品表示結果コマンドにもとづいて、前記演出表示部に表示結果として導出表示する演出情報を複数種類の中から決定する第1の演出情報決定手段と、

前記第2電気部品可変表示コマンド、あるいは前記第2電気部品表示結果コマンドにもとづいて、前記演出表示部に表示結果として導出表示する演出情報を複数種類の中から決定する第2の演出情報決定手段と、

前記第1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、前記演出表示部において演出情報の可変表示を開始させ、前記第1可変表示時間決定手段によって決定された可変表示時間が経過したときに前記第1の演出情報決定手段により決定された演出情報を導出表示する第1の可変表示制御手段と、

前記第2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、前記演出表示部において演出情報の可変表示を開始させ、前記第2可変表示時間決定手段によって決定された可変表示時間が経過したときに前記第2の演出情報決定手段により決定された演出情報を導出表示する第2の可変表示制御手段と、を含み、

前記第1の演出情報決定手段は、前記第1特定可変表示コマンドの内容を特定可能な前記第1電気部品可変表示コマンドを受信したときに、前記第1電気部品表示結果コマンド

を受信できなかった場合は、演出情報の表示結果として前記非特別表示結果となる演出情報を仮決定し、

前記第2の演出情報決定手段は、前記第2特定可変表示コマンドの内容を特定可能な前記第2電気部品可変表示コマンドを受信したときに、前記第2電気部品表示結果コマンドを受信できなかった場合は、演出情報の表示結果として前記非特別表示結果となる演出情報を仮決定し、

前記遊技制御用マイクロコンピュータは、

前記第1の事前決定手段により前記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、前記第1の事前決定手段により決定された前記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第1の特定遊技状態開始コマンド送信手段と、

前記第2の事前決定手段により前記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、前記第2の事前決定手段により決定された前記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第2の特定遊技状態開始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、

前記第1電気部品表示結果コマンドを受信できなかった場合に、前記第1の演出情報決定手段により演出情報の表示結果として前記非特別表示結果が仮決定され、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、前記特別遊技状態に移行されることを示す特別演出を実行する第1の特別演出実行手段と、

前記第2電気部品表示結果コマンドを受信できなかった場合に、前記第2の演出情報決定手段により演出情報の表示結果として前記非特別表示結果が仮決定され、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前記特別演出を実行する第2の特別演出実行手段と、を含む

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では、可変表示の第1の実行条件が成立（例えば、第1始動入賞口13に遊技球が入賞したこと）した後に可変表示の第1の開始条件の成立（例えば、第1特別図柄が変動中でなく大当たり中でもないこと）にもとづいて第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（例えば、第1特別図柄の停止図柄）を導出表示する第1の可変表示部（例えば、第1特別図柄表示器8a）と、可変表示の第2の実行条件が成立（例えば、第2始動入賞口14に遊技球が入賞したこと）した後に可変表示の第2の開始条件の成立（例えば、第2特別図柄が変動中でなく大当たり中でもないこと）にもとづいて第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（例えば、第2特別図柄の停止図柄）を導出表示する第2の可変表示部（例えば、第2特別図柄表示器8b）とを備え、第1の可変表示部と第2の可変表示部のいずれかに特定表示結果（例えば大当たり図柄）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（例えば大当たり遊技状態）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、第1の可変表示部における第1識別情報の可変表示又は第2の可

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情報（例えば、第1飾り図柄、第2飾り図柄、または背景図柄）の可変表示を実行する演出表示部（例えば、可変表示装置9）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、第1の開始条件の成立にもとづいて、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）とを表示結果の導出表示以前に決定する第1の事前決定手段（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S58A, S58B, S61, S62を実行する部分）と、第2の開始条件の成立にもとづいて、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）とを表示結果の導出表示以前に決定する第2の事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560における第2特別図柄プロセス処理でステップS58A, S58B, S61, S62と同様の処理を実行する部分）と、第1の事前決定手段の決定にもとづいて、第1の可変表示部における第1識別情報の可変表示時間（例えば変動時間）を決定する第1可変表示時間決定手段（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S201~207, S213~S219を実行する部分）と、第2の事前決定手段の決定にもとづいて、第2の可変表示部における第2識別情報の可変表示時間を決定する第2可変表示時間決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560における第2特別図柄プロセス処理でステップS201~207, S213~S219と同様の処理を実行する部分）と、第1可変表示時間決定手段によって決定された可変表示時間を特定可能な第1可変表示コマンド（例えば第1変動パターンコマンド）を選択する第1の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におけるステップS208, S210を実行する部分）と、第2可変表示時間決定手段によって決定された可変表示時間を特定可能な第2可変表示コマンド（例えば第2変動パターンコマンド）を選択する第2の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における第2特別図柄プロセス処理でステップS208, S210と同様の処理を実行する部分）と、第1の可変表示コマンド選択手段により選択された第1可変表示コマンドを送信する第1の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における第1飾り図柄コマンド制御処理（ステップS28A）のうち第1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、第2の可変表示コマンド選択手段により選択された第2可変表示コマンドを送信する第2の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における第2飾り図柄コマンド制御処理（ステップS28B）のうち第2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、第1の事前決定手段による決定を示す第1表示結果コマンド（例えば第1図柄情報指定コマンド）を送信する第1の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における第1飾り図柄コマンド制御処理（ステップS28A）のうち第1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、第2の事前決定手段による決定を示す第2表示結果コマンド（例えば第2図柄情報指定コマンド）を送信する第2の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における第2飾り図柄コマンド制御処理（ステップS28B）のうち第2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、第1の可変表示コマンド選択手段は、第1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第1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第1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第1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第1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、第2の可変表示コマン

ド選択手段は、第2可変表示コマンドとして、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第2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第2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）、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第2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第2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、第1可変表示コマンド、あるいは第1表示結果コマンドにもとづいて、演出表示部に表示結果として導出表示する演出情報を複数種類の中から決定する第1の演出情報決定手段（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S620B，S626Bを実行する部分）と、第2可変表示コマンド、あるいは第2表示結果コマンドにもとづいて、演出表示部に表示結果として導出表示する演出情報を複数種類の中から決定する第2の演出情報決定手段（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S620C，S626Cを実行する部分）と、第1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）、演出表示部において演出情報の可変表示を開始させ、第1可変表示時間決定手段によって決定された可変表示時間が経過したときに第1の演出情報決定手段により決定された演出情報（例えば、第1飾り図柄、または背景図柄）を導出表示する第1の可変表示制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における第1飾り図柄プロセス処理のうちステップS800～S803を実行する部分、または背景図柄プロセス処理のうちステップS900～S905を実行する部分）と、第2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）、演出表示部において演出情報の可変表示を開始させ、第2可変表示時間決定手段によって決定された可変表示時間が経過したときに第2の演出情報決定手段により決定された演出情報（例えば、第2飾り図柄、または背景図柄）を導出表示する第2の可変表示制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における第2飾り図柄プロセス処理のうちステップS800～S803と同様の処理を実行する部分、または背景図柄プロセス処理のうちステップS900～S905を実行する部分）と、を含み、第1の演出情報決定手段は、第1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）、第1表示結果コマンドを受信できなかった場合は（例えば632のY、S633のN、S634のN）、演出情報の表示結果として非特別表示結果となる演出情報を仮決定し（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S635を実行し）、第2の演出情報決定手段は、第2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）、第2表示結果コマンドを受信できなかった場合は（例えば632のY、S633のN、S634のN）、演出情報の表示結果として非特別表示結果となる演出情報を仮決定し（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S635を実行する）、遊技制御用マイクロコンピュータは、第1の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（例えばステップS364のY）、特定遊技状態の開始と、第1の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（例えばファンファーレコマンド）を送信する第1の特定遊技状態開始コマンド送信手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560における第1特別図柄停止処理でステップS366，S367を実行する部分）と、第2の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（例えばステップS364のY参照）、特定遊技状態の開始と、第2の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（例えばファンファーレコマンド）を送信する第2の特定遊技状態開始コマンド送信手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560における第2特別図柄停止処理でステップS366，S367と同様の処理を実行する部分）と、を含み、演出制御用マイクロコンピュータは、第1表示結果コマンドを受信できなかった場合に、第1の演出情報決定手段により演出情報の表示結果として非特別表示結果が仮決定

され（例えばステップS 6 3 5）、かつ、特別遊技状態に移行させると決定されたことを示す特定遊技状態開始コマンド（例えばファンファーレ2指定～ファンファーレ4指定の演出制御コマンドまたは表示制御コマンド）を受信したときは（例えばステップS 6 3 6のY、S 6 3 8のY、S 6 3 9のY）、所定のタイミングで、特別遊技状態に移行されることを示す特別演出（例えば再抽選演出）を実行する第1の特別演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS 1033またはステップS 1082を実行する部分）と、第2表示結果コマンドを受信できなかった場合に、第2の演出情報決定手段により演出情報の表示結果として非特別表示結果が仮決定され（例えばステップS 6 3 5）、かつ、特別遊技状態に移行させると決定されたことを示す特定遊技状態開始コマンド（例えばファンファーレ2指定～ファンファーレ4指定の演出制御コマンドまたは表示制御コマンド）を受信したときは（例えばステップS 6 3 6のY、S 6 3 8のY、S 6 3 9のY）、所定のタイミングで特別演出を実行する第2の特別演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS 1033またはステップS 1082を実行する部分）と、を含むことを特徴とする。そのような構成によれば、演出制御用マイクロコンピュータが第1表示結果コマンドまたは第2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。また、遊技機内部の制御状態と演出表示部に表示される表示結果との整合をとることができる。

【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】

【0011】

本発明による遊技機では、可変表示の第1の実行条件が成立（例えば、第1始動入賞口13に遊技球が入賞したこと）した後に可変表示の第1の開始条件の成立（例えば、第1特別図柄が変動中でなく大当たり中でもないこと）にもとづいて第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（例えば、第1特別図柄の停止図柄）を導出表示する第1の可変表示部（例えば、第1特別図柄表示器8a）と、可変表示の第2の実行条件が成立（例えば、第2始動入賞口14に遊技球が入賞したこと）した後に可変表示の第2の開始条件の成立（例えば、第2特別図柄が変動中でなく大当たり中でもないこと）にもとづいて第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（例えば、第2特別図柄の停止図柄）を導出表示する第2の可変表示部（例えば、第2特別図柄表示器8b）とを備え、第1の可変表示部と第2の可変表示部のいずれかに特定表示結果（例えば大当たり図柄）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（例えば大当たり遊技状態）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、第1の可変表示部における第1識別情報の可変表示又は第2の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情報（例えば、第1飾り図柄、第2飾り図柄、または背景図柄）の可変表示を実行する演出表示部（例えば、可変表示装置9）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、演出表示部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、第1の開始条件の成立にもとづいて、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（例えば確変大当りとするか否か）とを表示結果の導出表示以前に決定する第1の事前決定手段（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S58A，S58B，S61，S62を実行する部分）と、第2の開始条件の成立にもとづいて、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）とを表示結果の導出表示以前に決定する第2の事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560における第2特別図柄プロセス処理でステップS58A，S58B，S61，S62と同様の処理を実行する部分）と、第1の事前決定手段の決定にもとづいて、第1的可変表示部における第1識別情報の可変表示時間（例えば変動時間）を決定する第1可変表示時間決定手段（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S201～207，S213～S219を実行する部分）と、第2の事前決定手段の決定にもとづいて、第2的可変表示部における第2識別情報の可変表示時間を決定する第2可変表示時間決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560における第2特別図柄プロセス処理でステップS201～207，S213～S219と同様の処理を実行する部分）と、第1可変表示時間決定手段によって決定された可変表示時間を特定可能な第1可変表示コマンド（例えば第1変動パターンコマンド）を選択する第1的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におけるステップS208，S210を実行する部分）と、第2可変表示時間決定手段によって決定された可変表示時間を特定可能な第2可変表示コマンド（例えば第2変動パターンコマンド）を選択する第2的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における第2特別図柄プロセス処理でステップS208，S210と同様の処理を実行する部分）と、第1的可変表示コマンド選択手段により選択された第1可変表示コマンドを送信する第1的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における第1飾り図柄コマンド制御処理（ステップS28A）のうち第1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、第2的可変表示コマンド選択手段により選択された第2可変表示コマンドを送信する第2的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における第2飾り図柄コマンド制御処理（ステップS28B）のうち第2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、第1の事前決定手段による決定を示す第1表示結果コマンド（例えば第1図柄情報指定コマンド）を送信する第1の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における第1飾り図柄コマンド制御処理（ステップS28A）のうち第1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、第2の事前決定手段による決定を示す第2表示結果コマンド（例えば第2図柄情報指定コマンド）を送信する第2の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における第2飾り図柄コマンド制御処理（ステップS28B）のうち第2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、第1的可変表示コマンド選択手段は、第1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第1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第1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第1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第1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、第2的可変表示コマンド選択手段は、第2可変表示コマンドとして、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第2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第2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）、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第2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第2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、

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第1可変表示コマンドを受信したことにともづいて、第1可変表示コマンドの内容を特定可能な第1電気部品可変表示コマンド(例えば第1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第1の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第2可変表示コマンドを受信したことにともづいて、第2可変表示コマンドの内容を特定可能な第2電気部品可変表示コマンド(例えば第1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第2の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第1表示結果コマンドを受信したことにともづいて、第1表示結果コマンドの内容を特定可能な第1電気部品表示結果コマンド(例えば第1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第1の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、遊技制御用マイクロコンピュータから第2表示結果コマンドを受信したことにともづいて、第2表示結果コマンドの内容を特定可能な第2電気部品表示結果コマンド(例えば第2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第2の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、第1電気部品可変表示コマンド、あるいは第1電気部品表示結果コマンドにもとづいて、演出表示部に表示結果として導出表示する演出情報を複数種類の中から決定する第1の演出情報決定手段(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S620B、S626Bと同様の処理を実行する部分)と、第2電気部品可変表示コマンド、あるいは第2電気部品表示結果コマンドにもとづいて、演出表示部に表示結果として導出表示する演出情報を複数種類の中から決定する第2の演出情報決定手段(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S620C、S626Cと同様の処理を実行する部分)と、第1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S616参照)、演出表示部において演出情報の可変表示を開始させ、第1可変表示時間決定手段によって決定された可変表示時間が経過したときに第1の演出情報決定手段により決定された演出情報(例えば、第1飾り図柄、または背景図柄)を導出表示する第1の可変表示制御手段(例えば、表示制御用マイクロコンピュータ100Bにおける第1飾り図柄プロセス処理のうちステップS800~S803と同様の処理を実行する部分)と、第2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S616参照)、演出表示部において演出情報の可変表示を開始させ、第2可変表示時間決定手段によって決定された可変表示時間が経過したときに第2の演出情報決定手段により決定された演出情報(例えば、第2飾り図柄、または背景図柄)を導出表示する第2の可変表示制御手段(例えば、表示制御用マイクロコンピュータ100Bにおける第2飾り図柄プロセス処理のうちステップS800~S803と同様の処理を実行する部分)と、を含み、

第1の演出情報決定手段は、第1特定可変表示コマンドの内容を特定可能な第1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)、第1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632のY、S633のN、S634のN参照)、演出情報の表示結果として非特別表示結果となる演出情報を仮決定し(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S635と同様の処理を実行し)、第2の演出情報決定手段は、第2特定可変表示コマンドの内容を特定可能な第2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)、

第 2 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 6 3 2 の Y、S 6 3 3 の N、S 6 3 4 の N 参照）、演出情報の表示結果として非特別表示結果となる演出情報を仮決定し（例えば表示制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 B においてステップ S 6 3 5 と同様の処理を実行する）、遊技制御用マイクロコンピュータは、第 1 の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（例えばステップ S 3 6 4 の Y）、特定遊技状態の開始と、第 1 の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（例えばファンファーレコマンド）を送信する第 1 の特定遊技状態開始コマンド送信手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 における第 1 特別図柄停止処理でステップ S 3 6 6、S 3 6 7 を実行する部分）と、第 2 の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（例えばステップ S 3 6 4 の Y 参照）、特定遊技状態の開始と、第 2 の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（例えばファンファーレコマンド）を送信する第 2 の特定遊技状態開始コマンド送信手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 における第 2 特別図柄停止処理でステップ S 3 6 6、S 3 6 7 と同様の処理を実行する部分）と、を含み、表示制御用マイクロコンピュータは、第 1 電気部品表示結果コマンドを受信できなかった場合に、第 1 の演出情報決定手段により演出情報の表示結果として非特別表示結果が仮決定され（例えばステップ S 6 3 5）、かつ、特別遊技状態に移行させると決定されたことを示す特定遊技状態開始コマンド（例えばファンファーレ 2 指定～ファンファーレ 4 指定の演出制御コマンドまたは表示制御コマンド）を受信したときは（例えばステップ S 6 3 6 の Y、S 6 3 8 の Y、S 6 3 9 の Y）、所定のタイミングで、特別遊技状態に移行されることを示す特別演出（例えば再抽選演出）を実行する第 1 の特別演出実行手段（例えば、表示制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 B におけるステップ S 1 0 3 3 またはステップ S 1 0 8 2 を実行する部分）と、第 2 電気部品表示結果コマンドを受信できなかった場合に、第 2 の演出情報決定手段により演出情報の表示結果として非特別表示結果が仮決定され（例えばステップ S 6 3 5）、かつ、特別遊技状態に移行させると決定されたことを示す特定遊技状態開始コマンド（例えばファンファーレ 2 指定～ファンファーレ 4 指定の演出制御コマンドまたは表示制御コマンド）を受信したときは（例えばステップ S 6 3 6 の Y、S 6 3 8 の Y、S 6 3 9 の Y）、所定のタイミングで特別演出を実行する第 2 の特別演出実行手段（例えば、表示制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 B におけるステップ S 1 0 3 3 またはステップ S 1 0 8 2 を実行する部分）と、を含むことを特徴とする。そのような構成によれば、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（第 1 電気部品表示結果コマンドまたは第 2 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。また、遊技機内部の制御状態と演出表示部に表示される表示結果との整合をとることができる。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 4**】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 2

【補正方法】削除

【補正の内容】

【**手続補正 5**】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 4

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 5

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 6

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 7

【補正方法】削除

【補正の内容】