

【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27年9月3日(2015.9.3)

【公開番号】特開2015-57229(P2015-57229A)

【公開日】平成27年3月26日(2015.3.26)

【年通号数】公開・登録公報2015-020

【出願番号】特願2014-262070(P2014-262070)

【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 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】平成27年7月14日(2015.7.14)

【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始動領域へ遊技媒体が入賞した後、該入賞に基づいた変動表示の開始が可能となる第1の開始条件が成立したことに基づいて、第1の識別情報による第1の変動表示を開始し表示結果を導出表示する第1変動表示手段、または第2始動領域へ遊技媒体が入賞した後、該入賞に基づいた変動表示の開始が可能となる第2の開始条件が成立したことに基づいて、第2の識別情報による第2の変動表示を開始し表示結果を導出表示する第2変動表示手段に予め定められた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有利状態に制御される遊技機であって、

前記第1の変動表示または前記第2の変動表示の開始に応じて演出識別情報の変動表示を開始し、前記第1変動表示手段または前記第2変動表示手段の表示結果の導出表示に応じて演出識別情報の表示結果を導出表示する演出表示装置と、

前記第1始動領域へ遊技媒体が入賞したにもかかわらず前記第1の開始条件が成立していない前記第1の変動表示の各々について、所定情報を所定の上限数を限度に第1保留記憶として記憶する第1保留記憶手段と、

前記第2始動領域へ遊技媒体が入賞したにもかかわらず前記第2の開始条件が成立していない前記第2の変動表示の各々について、前記所定情報を所定の上限数を限度に第2保留記憶として記憶する第2保留記憶手段と、

前記第1の開始条件が成立した前記第1変動表示手段における前記第1の変動表示の変動表示開始時から変動表示終了時までの変動表示時間を含む変動パターンを選択するための第1変動パターン選択処理と、前記第2の開始条件が成立した前記第2変動表示手段における前記第2の変動表示の変動表示開始時から変動表示終了時までの変動表示時間を含む変動パターンを選択するための第2変動パターン選択処理とを、同一の処理ルーチンにより実行し、前記第1変動表示手段および前記第2変動表示手段のうち、変動表示の開始条件が成立した変動表示手段における変動表示の変動表示時間を含む変動パターンを複数の変動パターンから選択する変動パターン選択手段と、

該変動パターン選択手段により選択された変動パターンに基づいて、前記第1の開始条件が成立したときに前記第1変動表示手段において実行される前記第1の変動表示の変動表示時間を示す第1データと、前記第2の開始条件が成立したときに前記第2変動表示手

段において実行される前記第2の変動表示の変動表示時間を示す第2データとを、同一の記憶領域に記憶する変動表示時間記憶手段とを備え、

変動パターンは、演出識別情報の変動表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦仮停止表示させた後に演出識別情報の変動表示を再度実行する再変動表示を所定回実行させる再変動パターンを含み、

前記第1保留記憶と前記第2保留記憶との合計数が多いときに、該合計数が少ないときよりも、低い割合により前記再変動パターンによる演出識別情報の変動表示を実行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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0001】

本発明は、第1始動領域へ遊技媒体が入賞した後、該入賞に基づいた変動表示の開始が可能となる第1の開始条件が成立したことに基づいて、第1の識別情報による第1の変動表示を開始し表示結果を導出表示する第1変動表示手段と、第2始動領域へ遊技媒体が入賞した後、該入賞に基づいた変動表示の開始が可能となる第2の開始条件が成立したことに基づいて、第2の識別情報による第2の変動表示を開始し表示結果を導出表示する第2変動表示手段とを有し、第1変動表示手段または第2変動表示手段に予め定められた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有利状態に制御される遊技機に関する。

#### 【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0007】

本発明による遊技機は、第1始動領域へ遊技媒体が入賞（例えば、第1始動入賞口13への入賞）した後、該入賞に基づいた変動表示の開始が可能となる第1の開始条件（第1特別図柄の変動開始順番になったこと）が成立したことに基づいて、第1の識別情報（例えば第1特別図柄）による第1の変動表示を開始し表示結果を導出表示する第1変動表示手段（例えば、第1特別図柄表示器8a）、または第2始動領域へ遊技媒体が入賞（例えば第2始動入賞口14への入賞）した後、該入賞に基づいた変動表示の開始が可能となる第2の開始条件（第2特別図柄の変動開始順番になったこと）が成立したことに基づいて、第2の識別情報（例えば第2特別図柄）による第2の変動表示を開始し表示結果を導出表示する第2変動表示手段（例えば、第2特別図柄表示器8b）に予め定められた特定表示結果（例えば大当たり表示結果）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態）に制御される遊技機（パチンコ遊技機1）であって、第1の変動表示または第2の変動表示の開始に応じて演出識別情報（例えば演出図柄）の変動表示を開始し、第1変動表示手段または第2変動表示手段の表示結果の導出表示に応じて演出識別情報の表示結果を導出表示する演出表示装置（例えば演出表示装置9）と、第1始動領域へ遊技媒体が入賞したにもかかわらず第1の開始条件が成立していない第1の変動表示の各々について、所定情報を所定の上限数（例えば、上限値4）を限度に第1保留記憶（例えば、第1保留記憶数）として記憶する第1保留記憶手段（例えば、第1保留記憶数カウンタ）と、第2始動領域へ遊技媒体が入賞したにもかかわらず第2の開始条件が成立していない第2の変動表示の各々について、所定情報を所定の上限数を限度に第2保留記憶として記憶する第2保留記憶手段と、第1の開始条件が成立した第1変動表示手段における第1の変動表示の変動表示開始時から変動表示終了時までの変動表示時間を含む変動パターンを選択するための第1変動パターン選択処理と、第2の開始条件が成立した第2

変動表示手段における第2の変動表示の変動表示開始時から変動表示終了時までの変動表示時間を含む変動パターンを選択するための第2変動パターン選択処理とを、同一の処理ルーチン（S91～S103）により実行し、第1変動表示手段および第2変動表示手段のうち、変動表示の開始条件が成立した変動表示手段における変動表示の変動表示時間を含む変動パターンを複数の変動パターン（図8、図9の変動パターン）から選択する変動パターン選択手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560における図24に示すステップS91～S103を実行する部分）と、変動パターン選択手段により選択された変動パターンに基づいて、第1の開始条件が成立したときに第1変動表示手段において実行される第1の変動表示の変動表示時間を示す第1データと、第2の開始条件が成立したときに第2変動表示手段において実行される第2の変動表示の変動表示時間を示す第2データとを、同一の記憶領域（RAM55に設けられた変動表示時間タイマのデータの記憶領域）に記憶する変動表示時間記憶手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560、RAM55、変動時間タイマ、図24のS108）とを備え、変動パターンは、演出識別情報の変動表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦仮停止表示させた後に演出識別情報の変動表示を再度実行する再変動表示を所定回実行させる再変動パターン（例えば擬似連続変動の変動パターン）を含み、第1保留記憶と第2保留記憶との合計数が多いときに、該合計数が少ないときよりも、低い割合により再変動パターンによる演出識別情報の変動表示を実行することを特徴とする。そのような構成によれば、2つの変動表示手段で変動表示を実行するために必要となるプログラム容量を節減することができる。