

【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24年3月15日(2012.3.15)

【公開番号】特開2010-264327(P2010-264327A)

【公開日】平成22年11月25日(2010.11.25)

【年通号数】公開・登録公報2010-047

【出願番号】特願2010-197733(P2010-197733)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成24年1月27日(2012.1.27)

【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】

第 1 始動口への入賞が生じたことにもとづく可変表示の第 1 実行条件が成立したことに
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 可変表示手段と
、第 2 始動口への入賞が生じたことにもとづく可変表示の第 2 実行条件が成立したことに
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 可変表示手段を
有し、前記第 1 可変表示手段と前記第 2 可変表示手段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る遊技機であって、

前記第 1 可変表示手段および前記第 2 可変表示手段で識別情報の可変表示が実行されて
いないことを条件として、前記第 1 実行条件が成立した後可変表示の第 1 開始条件が成
立したときに前記第 1 可変表示手段で第 1 識別情報の可変表示を開始し表示結果を導出表
示し、前記第 2 実行条件が成立した後可変表示の第 2 開始条件が成立したときに前記第 2 可
変表示手段で第 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可変表示制御手段
と、

前記第 1 開始条件が成立した前記第 1 可変表示手段における可変表示開始時から可変表
示終了時までの可変表示時間を含む可変表示パターンを選択するための第 1 可変表示パタ
ーン選択処理と、前記第 2 開始条件が成立した前記第 2 可変表示手段における可変表示開
始時から可変表示終了時までの可変表示時間を含む可変表示パターンを選択するための第
2 可変表示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て、前記第 1 可変表
示手段および前記第 2 可変表示手段のうち、可変表示の開始条件が成立した可変表示手
段における可変表示パターンを複数の可変表示パターンから選択する可変表示パターン選
択手段と、

前記可変表示パターン選択手段により選択された可変表示パターンにもとづいて、前記
第 1 開始条件が成立したときに前記第 1 可変表示手段において実行される可変表示の可
変表示時間を示す第 1 データと、前記第 2 開始条件が成立したときに前記第 2 可変表示手
段において実行される可変表示の可変表示時間を示す第 2 データとを、同一の記憶領域に記
憶する可変表示時間記憶手段とを備え、

前記可変表示パターン選択手段は、前記第 1 開始条件が未だに成立していない前記第 1
実行条件の成立数である第 1 保留記憶数と前記第 2 開始条件が未だに成立していない前記
第 2 実行条件の成立数である第 2 保留記憶数との合計数が所定数以上である場合に、該合

計数が所定数未満であるときに比べて高い割合で短縮された可変表示時間を含む可変表示パターンに決定する

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始動口への入賞が生じたことにもとづく可変表示の第１実行条件が成立（例えば、第１始動口１３への入賞）した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を導出表示する第１可変表示手段（例えば、第１特別図柄表示器８ａ）と、第２始動口への入賞が生じたことにもとづく可変表示の第２実行条件が成立（例えば、第２始動口１４への入賞）した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を導出表示する第２可変表示手段（例えば、第２特別図柄表示器８ｂ）を有し、第１可変表示手段と第２可変表示手段のいずれかに特定表示結果（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）に移行させる遊技機であって、第１可変表示手段および第２可変表示手段で識別情報の可変表示が実行されていないことを条件として、第１実行条件が成立した後可変表示の第１開始条件が成立したときに第１可変表示手段で第１識別情報の可変表示を開始し表示結果を導出表示し、第２実行条件が成立した後可変表示の第２開始条件が成立したときに第２可変表示手段で第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可変表示制御手段（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Ｓ２７（ステップＳ３０５～Ｓ３１０を除く）を実行する部分）と、第１開始条件が成立した第１可変表示手段における可変表示開始時から可変表示終了時までの可変表示時間を含む可変表示パターンを選択するための第１可変表示パターン選択処理と、第２開始条件が成立した第２可変表示手段における可変表示開始時から可変表示終了時までの可変表示時間を含む可変表示パターンを選択するための第２可変表示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て、第１可変表示手段および第２可変表示手段のうち、可変表示の開始条件が成立した可変表示手段における可変表示パターンを複数の可変表示パターンから選択する可変表示パターン選択手段と、可変表示パターン選択手段により選択された可変表示パターンにもとづいて、第１開始条件が成立したときに第１可変表示手段において実行される可変表示の可変表示時間を示す第１データと、第２開始条件が成立したときに第２可変表示手段において実行される可変表示の可変表示時間を示す第２データとを、同一の記憶領域に記憶する可変表示時間記憶手段とを備え、可変表示パターン選択手段は、第１開始条件が未だに成立していない第１実行条件の成立数である第１保留記憶数と第２開始条件が未だに成立していない第２実行条件の成立数である第２保留記憶数との合計数が所定数以上である場合に、合計数が所定数未満であるときに比べて高い割合で短縮された可変表示時間を含む可変表示パターンに決定することを特徴とする。そのような構成によれば、第１開始条件が成立したときと第２開始条件が成立したときとで同じ処理を実行する命令（例えばサブルーチン等）を重複してプログラムする必要がなくなり、遊技制御に必要なプログラム容量を最小限まで圧縮することができる。