

【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7月30日 (2015.7.30)

【公開番号】特開2014-45858(P2014-45858A)
 【公開日】平成26年3月17日 (2014.3.17)
 【年通号数】公開・登録公報2014-014
 【出願番号】特願2012-189735(P2012-189735)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】平成27年6月10日 (2015.6.10)

【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 図柄始動手段が遊技球を検出することを条件に行われる第 1 抽選の結果に基づいて第 1 図柄を変動表示する第 1 図柄表示手段と、

第 2 図柄始動手段が遊技球を検出することを条件に行われる第 2 抽選の結果に基づいて第 2 図柄を変動表示する第 2 図柄表示手段と、

前記第 1 図柄表示手段の変動後の停止図柄が第 1 特定態様となることに基づいて第 1 特定利益状態を発生させる第 1 特定利益状態発生手段と、

前記第 2 図柄表示手段の変動後の停止図柄が第 2 特定態様となることに基づいて第 2 特定利益状態を発生させる第 2 特定利益状態発生手段と、

前記第 1 特定利益状態と前記第 2 特定利益状態との終了後にそれぞれ特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、

前記第 1 図柄表示手段と前記第 2 図柄表示手段とは互いに並行して変動表示可能であり、

前記特別遊技状態は、その開始後における前記第 1 図柄と前記第 2 図柄との変動回数の合計値が所定の上限回数となることに基づいて終了する第 1 特別遊技状態を含むように構成した

弾球遊技機において、

前記第 1 図柄の変動開始時に第 1 変動開始処理を、前記第 2 図柄の変動開始時に第 2 変動開始処理をそれぞれ実行するように構成し、

前記第 1 変動開始処理と前記第 2 変動開始処理とで共通に用いる変動回数カウンタを設け、

前記第 1 変動開始処理と前記第 2 変動開始処理とのそれぞれにおいて、前記変動回数カウンタの値が前記上限回数に対応する値に達していない場合には前記変動回数カウンタの値を更新し、前記変動回数カウンタの値が前記上限回数に対応する値に達している場合には前記第 1 特別遊技状態を終了させる変動開始時更新処理を実行し、

前記第 1 抽選と前記第 2 抽選とは、前記変動開始時更新処理により前記第 1 特別遊技状態が終了する場合にはその終了後の遊技状態に応じて実行するように構成した

ことを特徴とする弾球遊技機。

【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】

本発明は、第1図柄始動手段17aが遊技球を検出することを条件に行われる第1抽選の結果に基づいて第1図柄を変動表示する第1図柄表示手段23aと、第2図柄始動手段17bが遊技球を検出することを条件に行われる第2抽選の結果に基づいて第2図柄を変動表示する第2図柄表示手段23bと、前記第1図柄表示手段23aの変動後の停止図柄が第1特定態様となることに基づいて第1特定利益状態を発生させる第1特定利益状態発生手段56と、前記第2図柄表示手段23bの変動後の停止図柄が第2特定態様となることに基づいて第2特定利益状態を発生させる第2特定利益状態発生手段56と、前記第1特定利益状態と前記第2特定利益状態との終了後にそれぞれ特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段57とを備え、前記第1図柄表示手段23aと前記第2図柄表示手段23bとは互いに並行して変動表示可能であり、前記特別遊技状態は、その開始後における前記第1図柄と前記第2図柄との変動回数の合計値が所定の上限回数となることに基づいて終了する第1特別遊技状態を含むように構成した弾球遊技機において、前記第1図柄の変動開始時に第1変動開始処理を、前記第2図柄の変動開始時に第2変動開始処理をそれぞれ実行するように構成し、前記第1変動開始処理と前記第2変動開始処理とで共通に用いる変動回数カウンタを設け、前記第1変動開始処理と前記第2変動開始処理とのそれぞれにおいて、前記変動回数カウンタの値が前記上限回数に対応する値に達していない場合には前記変動回数カウンタの値を更新し、前記変動回数カウンタの値が前記上限回数に対応する値に達している場合には前記第1特別遊技状態を終了させる変動開始時更新処理を実行し、前記第1抽選と前記第2抽選とは、前記変動開始時更新処理により前記第1特別遊技状態が終了する場合にはその終了後の遊技状態に応じて実行するように構成したものである。