

【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7月7日(2011.7.7)

【公開番号】特開2010-35666(P2010-35666A)

【公開日】平成22年2月18日(2010.2.18)

【年通号数】公開・登録公報2010-007

【出願番号】特願2008-199096(P2008-199096)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成23年5月24日(2011.5.24)

【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】

遊技盤の前面に形成され、発射手段から発射された遊技球が打ち込まれる遊技領域と、  
該遊技領域に設けられる複数の入球口と、

該複数の入球口のうち第 1 始動口に遊技球が入球した後、第 1 開始条件が成立したことに  
基づいて遊技者に所定の利益を付与する利益付与状態に制御するか否かを判定する第 1  
利益付与判定手段と、

前記複数の入球口のうち第 2 始動口に遊技球が入球した後、第 2 開始条件が成立したこ  
とに基づいて遊技者に所定の利益を付与する利益付与状態に制御するか否かを判定する第  
2 利益付与判定手段と、

前記第 1 利益付与判定手段および前記第 2 利益付与判定手段のいずれかによる判定がな  
されたことに基づいて複数種類の図柄情報を変動表示して所定の表示結果を導出する表示  
手段と、

前記第 1 利益付与判定手段および前記第 2 利益付与判定手段のいずれかにより前記利益  
付与状態に制御すると判定されたことに基づいて前記表示手段に特定表示結果が導出表示  
される遊技機であって、

前記第 1 始動口に入球した遊技球のうち未だ前記第 1 開始条件が成立していない第 1 保  
留数を、予め決められた所定数まで記憶する第 1 保留数記憶手段と、

前記第 2 始動口に入球した遊技球のうち未だ前記第 2 開始条件が成立していない第 2 保  
留数を、前記第 1 保留数記憶手段と同じ数である前記所定数まで記憶する第 2 保留数記憶  
手段と、

前記第 1 保留数記憶手段に記憶されている第 1 保留数及び前記第 2 保留数記憶手段に記  
憶されている第 2 保留数に応じて、前記第 1 保留数記憶手段および前記第 2 保留数記憶手  
段の保留態様を保留表示部にて表示する保留表示制御手段と、

常には前記第 1 始動口よりも前記第 2 始動口への遊技球の入球が困難な通常遊技状態に  
制御し、特定の条件が成立したことに基づき、前記第 1 始動口よりも前記第 2 始動口への  
遊技球の入球が容易化される特定遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

—を備え、

前記保留表示部は、前記第 1 保留数記憶手段によって記憶可能な数と前記第 2 保留数記

憶手段によって記憶可能な数との合算数よりも少なく、且つ、前記所定数以上の  $n$  個の表示部からなり、

前記保留表示制御手段は、

前記第 1 保留数と前記第 2 保留数とを合算した全保留数が前記  $n$  個以下であるとき、該  $n$  個の表示部に前記第 1 保留数および前記第 2 保留数について、それら保留の消化順序と全保留数とを遊技者に認識させるように表示する一方、

前記第 1 保留数と前記第 2 保留数とを合算した全保留数が前記  $n$  個を超えると、該  $n$  個の表示部のうちの  $n - 1$  個の保留表示部において前記第 1 保留数と前記第 2 保留数とを合算した全保留数のうちの  $n - 1$  個目までに相当する保留の消化順序を遊技者に認識させるように表示するとともに、 $n$  個目の保留表示部において前記第 1 保留数と前記第 2 保留数とを合算した全保留数を遊技者に認識させるように表示する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記保留数表示制御手段は、前記保留数表示部に前記第 1 保留数と前記第 2 保留数とを異なる態様で表示する

請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記第 1 始動口または前記第 2 始動口に遊技球が入球したことに基づいて乱数を取得する乱数取得手段をさらに備え、

前記取得された乱数に基づいて、遊技者に所定の利益を付与する利益付与状態に制御するか否かが判定される

請求項 1 または請求項 2 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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

(解決手段 1)

遊技盤の前面に形成され、発射手段から発射された遊技球が打ち込まれる遊技領域と、該遊技領域に設けられる複数の入球口と、該複数の入球口のうち第 1 始動口に遊技球が入球した後、第 1 開始条件が成立したことに基づいて遊技者に所定の利益を付与する利益付与状態に制御するか否かを判定する第 1 利益付与判定手段と、前記複数の入球口のうち第 2 始動口に遊技球が入球した後、第 2 開始条件が成立したことに基づいて遊技者に所定の利益を付与する利益付与状態に制御するか否かを判定する第 2 利益付与判定手段と、前記第 1 利益付与判定手段および前記第 2 利益付与判定手段のいずれかによる判定がなされたことに基づいて複数種類の図柄情報を変動表示して所定の表示結果を導出する表示手段と、前記第 1 利益付与判定手段および前記第 2 利益付与判定手段のいずれかにより前記利益付与状態に制御すると判定されたことに基づいて前記表示手段に特定表示結果が導出表示される遊技機であって、前記第 1 始動口に入球した遊技球のうち未だ前記第 1 開始条件が成立していない第 1 保留数を、予め決められた所定数まで記憶する第 1 保留数記憶手段と、前記第 2 始動口に入球した遊技球のうち未だ前記第 2 開始条件が成立していない第 2 保留数を、前記第 1 保留数記憶手段と同じ数である前記所定数まで記憶する第 2 保留数記憶手段と、前記第 1 保留数記憶手段に記憶されている第 1 保留数及び前記第 2 保留数記憶手段に記憶されている第 2 保留数に基じて、前記第 1 保留数記憶手段および前記第 2 保留数記憶手段の保留態様を保留表示部にて表示する保留表示制御手段と、常には前記第 1 始動口よりも前記第 2 始動口への遊技球の入球が困難な通常遊技状態に制御し、特定の条件が成立したことに基づき、前記第 1 始動口よりも前記第 2 始動口への遊技球の入球が容易化される特定遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、を備え、前記保留表示部は、前記第 1 保留数記憶手段によって記憶可能な数と前記第 2 保留数記憶手段によって記憶可能な数と

の合算数よりも少なく、且つ、前記所定数以上の  $n$  個の表示部からなり、前記保留表示制御手段は、前記第 1 保留数と前記第 2 保留数とを合算した全保留数が前記  $n$  個以下であるとき、該  $n$  個の表示部に前記第 1 保留数および前記第 2 保留数について、それら保留の消化順序と全保留数とを遊技者に認識させるように表示する一方、前記第 1 保留数と前記第 2 保留数とを合算した全保留数が前記  $n$  個を超えると、該  $n$  個の表示部のうちの  $n - 1$  個の保留表示部において前記第 1 保留数と前記第 2 保留数とを合算した全保留数のうちの  $n - 1$  個目までに相当する保留の消化順序を遊技者に認識させるように表示するとともに、 $n$  個目の保留表示部において前記第 1 保留数と前記第 2 保留数とを合算した全保留数を遊技者に認識させるように表示することを特徴とする。なお、保留表示部は図柄情報の変動表示が行われる表示手段の一部に設けられていてもよいし、保留表示部として独立して設けられていてもよい。