

【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 17 年 6 月 9 日 (2005.6.9)

【公開番号】特開 2003-190478 (P2003-190478A)
 【公開日】平成 15 年 7 月 8 日 (2003.7.8)
 【出願番号】特願 2001-393533 (P2001-393533)
 【国際特許分類第 7 版】

A 6 3 F 7/02

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】
 【提出日】平成 16 年 9 月 7 日 (2004.9.7)
 【手続補正 1】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】特許請求の範囲
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【特許請求の範囲】
 【請求項 1】

遊技領域に設けられる始動入賞口への遊技球の入賞に関連して乱数を抽出してゲーム情報記憶手段に記憶し、該ゲーム情報記憶手段に記憶された乱数の判定結果に基づいて変動表示手段の変動表示領域で変動表示ゲームを行い、前記変動表示ゲームで導出する結果態様に関連して特定の遊技価値を付与可能な遊技機において、

前記始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて未だ変動表示ゲームを行っていない始動入賞記憶の保留数を記憶可能な保留数記憶手段と、

前記保留数記憶手段に記憶される保留数に対応して前記ゲーム情報記憶手段の乱数の記憶制御を行う乱数記憶制御手段と、

を備え、

前記乱数記憶制御手段は、

前記始動入賞口への遊技球の入賞時点における前記保留数記憶手段の保留数により前記ゲーム情報記憶手段の乱数の記憶制御態様を選択するようにし、

前記保留数記憶手段での保留数記憶が所定数以下の場合には、前記始動入賞口への遊技球の入賞時に抽出した乱数を前記ゲーム情報記憶手段に記憶する一方、保留数記憶が所定数より多い場合には、変動表示ゲームが終了する際に抽出した乱数を前記ゲーム情報記憶手段に記憶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】0 0 0 9
 【補正方法】削除
 【補正の内容】

【手続補正 3】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】0 0 1 0
 【補正方法】変更
 【補正の内容】

【0 0 1 0】

【課題を解決するための手段】

第1の発明は遊技領域に設けられる始動入賞口への遊技球の入賞に関連して乱数を抽出してゲーム情報記憶手段に記憶し、該ゲーム情報記憶手段に記憶された乱数の判定結果に基づいて変動表示手段の変動表示領域で変動表示ゲームを行い、前記変動表示ゲームで導出する結果態様に関連して特定の遊技価値を付与可能な遊技機において、前記始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて未だ変動表示ゲームを行っていない始動入賞記憶の保留数を記憶可能な保留数記憶手段と、前記保留数記憶手段に記憶される保留数に対応して前記ゲーム情報記憶手段の乱数の記憶制御を行う乱数記憶制御手段と、を備え、前記乱数記憶制御手段は、前記始動入賞口への遊技球の入賞時点における前記保留数記憶手段の保留数により前記ゲーム情報記憶手段の乱数の記憶制御態様を選択するようにし、前記保留数記憶手段での保留数記憶が所定数以下の場合には、前記始動入賞口への遊技球の入賞時に抽出した乱数を前記ゲーム情報記憶手段に記憶する一方、保留数記憶が所定数より多い場合には、変動表示ゲームが終了する際に抽出した乱数を前記ゲーム情報記憶手段に記憶する。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【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】0012

【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】0013

【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】0014

【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】0015

【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】0016

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0017
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正11】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0018
【補正方法】変更
【補正の内容】

【0018】

【発明の効果】

第1の発明では、始動入賞口への遊技球の入賞時点における保留数記憶手段の保留数によりゲーム情報記憶手段の乱数の記憶制御態様を選択するようにし、保留数記憶手段での保留数記憶が所定数以下の場合には、始動入賞口への遊技球の入賞時に抽出した乱数をゲーム情報記憶手段に記憶する一方、保留数記憶が所定数より多い場合には、変動表示ゲームが終了する際に抽出した乱数をゲーム情報記憶手段に記憶するので、限られた記憶量の範囲で始動入賞記憶の数（保留数）を十分大きくすることができる。

【手続補正12】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0019
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正13】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0020
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正14】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0021
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正15】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0022
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正16】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0023
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正17】
【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 4
【補正方法】 削除
【補正の内容】

【手続補正 1 8】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 2 5
【補正方法】 削除
【補正の内容】