

【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29日 (2012.3.29)

【公開番号】特開2010-200778(P2010-200778A)

【公開日】平成22年9月16日 (2010.9.16)

【年通号数】公開・登録公報2010-037

【出願番号】特願2009-46184(P2009-46184)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

【手続補正書】

【提出日】平成24年2月9日 (2012.2.9)

【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】

複数の図柄が付されると共に上下方向に回動可能な複数の回動表示体が回動方向と交差する方向に並んで配置される回動表示装置と、

前記複数の回転表示体に対応して設けられ、ゲームが行われる毎に、回動している前記複数の回動表示体を外部操作によって個々に停止させうる停止操作手段と、

遊技媒体を投入して行われる 1 回のゲーム毎に、複数の入賞役とハズレとを含む役のなかからいずれかの役を選び出しうる内部抽選を行う抽選手段と、

前記内部抽選によりいずれかの入賞役が選び出されたときに、当該選び出された入賞役が入賞しうるように前記各回動表示体の回動の停止を制御する回動停止制御手段と、

前記各回動表示体全てが停止されると、前記複数の入賞役のうちいずれかの役に入賞したか否かを判定する図柄判定手段と、

前記図柄判定手段により前記複数の入賞役のうちいずれかの入賞役に入賞したと判定されたときに、所定の特典を付与しうる特典付与手段と、

前記図柄判定手段によりボーナス役に入賞したと判定されたときに、前記内部抽選により前記入賞役が主として選び出されることで、遊技者に多量の遊技媒体が付与されうるボーナスゲームを実行するボーナスゲーム実行手段と、

前記内部抽選により前記ハズレが主として選び出されうる通常遊技状態、

または、前記ボーナスゲームが終了したのちに、遊技者の停止操作手順に起因して成立しうる特定の条件が成立するまでの所定の期間にわたって、前記内部抽選により再ゲームの役が主として選び出されうるリプレイタイム、に制御しうる遊技状態制御手段と、

所定の演出が行われる演出装置と、

前記内部抽選により選び出された役を少なくとも示唆しうる所定の演出を実行可能な演出制御手段と、

を備えた遊技機であって、

前記回動停止制御手段は、

前記内部抽選により所定の入賞役が選び出されたときに、所定の停止操作手順で前記回動表示体の停止操作が行われた場合に限り、当該選び出された所定の入賞役が入賞するよ

うに前記各回動表示体の回動の停止を制御しうる回動停止特殊制御手段を有し、

前記演出制御手段は、

少なくとも前記遊技状態制御手段により前記通常遊技状態に制御されているときは、前記内部抽選により特定役が選出されたことと併せて、前記内部抽選により前記ボーナス役が選出されるまで実行されうる極上演出の実行を抽選決定する極上演出抽選手段と、

前記極上演出抽選手段は、前記内部抽選により前記入賞役が主として選出される前記ボーナスゲームの実行中には、前記ハズレが選出された場合に限り、前記極上演出の実行を抽選決定するものであり、

前記極上演出抽選手段により極上演出の実行が抽選決定された場合に、前記リプレイタイムを前記内部抽選により前記ボーナス役が選出されるまで継続させるべく、当該リプレイタイムにおける前記特定の条件の成立を回避可能に警告する警告ゲーム、

および、当該リプレイタイムにおける内部抽選により前記所定の入賞役が選出されたときに、当該所定の入賞役が入賞するかたちで前記各回動表示体の回動の停止が制御されるべく所定の停止操作手順で前記回動表示体の停止操作を行いうるよう補助する補助ゲーム、を少なくとも行うことで前記リプレイタイムでの遊技を有意に行いうる極上演出実行手段と、

前記1回のゲーム毎に行われる内部抽選により選出された役に応じて、当該1回のゲーム毎に所定の演出態様で演出を行う毎ゲーム演出制御手段と、

前記内部抽選により選出される役のうち所定の入賞役については、当該所定の入賞役に対応する前記所定の演出態様として複数の演出態様が設けられてなり、前記内部抽選により選出された役が前記所定の入賞役であるときは、前記複数の演出態様のうちいずれの演出態様にするかを、互いに異なった選択確率で決定する演出態様決定手段と、

少なくとも前記遊技状態制御手段により前記通常遊技状態に制御されているときは、前記演出態様決定手段による選択確率と対蹠的なかたちで、前記極上演出抽選手段により抽選が行われるときは常に前記極上演出の実行が抽選決定される至極上抽選状態、または前記極上演出抽選手段により抽選が行われたとしても前記極上演出が実行されないハズレが主として抽選決定される通常抽選状態に制御しうる演出抽選状態制御手段と、

を備えることによって、前記内部抽選により選出された役が前記所定の入賞役である場合には、当該所定の入賞役として同じ役であるにもかかわらず前記毎ゲーム演出制御手段により行われる演出態様しだいで、前記極上演出抽選手段による抽選において前記極上演出の実行が抽選決定される優位度を詮索可能とした

ことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項2】

前記抽選手段は、

遊技媒体を投入して行われる前記1回のゲーム毎に乱数を取得し、該取得した乱数を用いて前記内部抽選を行う

請求項1に記載の遊技機。

#### 【請求項3】

前記演出装置は、キャラクタによる表示演出が行われる表示領域を有する

請求項1または2に記載の遊技機。