

【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 18 年 4 月 13 日 (2006.4.13)

【公開番号】 特開 2002-204860 (P2002-204860A)
 【公開日】 平成 14 年 7 月 23 日 (2002.7.23)
 【出願番号】 特願 2001-2332 (P2001-2332)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 9

A 6 3 F 7/02 3 1 3

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 5/04 5 1 1 A

A 6 3 F 5/04 5 1 1 D

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

【手続補正書】
 【提出日】 平成 18 年 2 月 16 日 (2006.2.16)
 【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】

複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示装置を備え、

該可変表示装置は、複数種類の識別情報を含む画像表示を行う画像表示部と、表面に複数種類の識別情報が描かれ回動自在に制御して所定の識別情報を任意の位置に表示するドラム表示部との組み合わせから成り、

前記画像表示部は、前記ドラム表示部に挟まれて配設され、

前記可変表示装置の表示結果が所定のライン上に予め定められた識別情報の組み合わせとなった場合に、所定の遊技価値を遊技者に付与可能な特別遊技状態を発生させる遊技機において、

前記可変表示装置の表示結果が予め定められた識別情報の組み合わせとなる場合に該可変表示装置を構成する前記画像表示部および前記ドラム表示部の少なくとも何れか一方で事前に遊技者に予告する予告表示を行うとともに予告制御を、前記画像表示部および前記ドラム表示部の各々にて行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記可変表示装置が表示結果を導出する過程において、識別情報が前記所定のライン上にリーチ表示態様となる場合に

該リーチ表示態様が出現することを

前記各予告制御は、前記画像表示部および前記ドラム表示部の少なくとも何れか一方で事前に遊技者に予告する予告制御を行うことを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記可変表示装置が表示結果を導出する過程において、識別情報が前記所定のライン上にリーチ表示態様になった場合に

該識別情報のリーチ表示態様自体とは別に該リーチ表示態様が出現したことを

前記画像表示部および前記ドラム表示部の少なくとも何れか一方で遊技者に報知する報知制御を行うことを特徴とする請求項 1 または 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

前記可変表示装置が表示結果を導出する過程において、識別情報が前記所定のライン上にリーチ態様になった場合に

該所定のラインを前記画像表示部で表示することを特徴とする請求項 3 記載の遊技機。

【請求項 5】

前記各予告制御には、前記可変表示装置の表示結果が遊技機の状態を特別遊技状態となる識別情報の組み合わせとなる可能性を示す報知制御を備え

前記各予告制御は、前記画像表示部および前記ドラム表示部の少なくとも何れか一方で前記特別遊技状態となる識別情報の組合せとなる可能性を示す報知制御を行うことを特徴とする請求項 1 または 2 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】

【課題を解決するための手段】

前述した目的を達成するための本発明の要旨とするところは、次の各項の発明に存する。

[1] 複数の識別情報を可変表示可能な可変表示装置(310)を備え、

該可変表示装置(310)は、複数種類の識別情報を含む画像表示を行う画像表示部(320)と、表面に複数種類の識別情報が描かれ回動自在に制御して所定の識別情報を任意の位置に表示するドラム表示部(311)との組み合わせから成り、

前記画像表示部(320)は、前記ドラム表示部(311)に挟まれて配設され、

前記可変表示装置(310)の表示結果が所定のライン上に予め定められた識別情報の組み合わせとなった場合に、所定の遊技価値を遊技者に付与可能な特別遊技状態を発生させる遊技機において、

前記可変表示装置(310)の表示結果が予め定められた識別情報の組み合わせとなる場合に該可変表示装置(310)を構成する前記画像表示部(320)および前記ドラム表示部(311)の少なくとも何れか一方で事前に遊技者に予告する予告表示を行うとともに予告制御を、前記画像表示部(320)および前記ドラム表示部(311)の各々にて行うことを特徴とする遊技機。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

[2] 前記可変表示装置(310)が表示結果を導出する過程において、識別情報が前記所定のライン上にリーチ表示態様となる場合に

該リーチ表示態様が出現することを

前記各予告制御は、前記画像表示部(310)および前記ドラム表示部(311)の少なくとも何れか一方で事前に遊技者に予告する予告制御を行うことを特徴 [1] 記載の遊技機。

【手続補正 4】

【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】

〔3〕前記可変表示装置（310）が表示結果を導出する過程において、識別情報が前記所定のライン上にリーチ表示態様になった場合に

該識別情報のリーチ表示態様自体とは別に該リーチ表示態様が出現したことを

前記画像表示部（320）および前記ドラム表示部（311）の少なくとも何れか一方で遊技者に報知する報知制御を行うことを特徴とする〔1〕または〔2〕記載の遊技機。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

〔4〕前記可変表示装置（310）が表示結果を導出する過程において、識別情報が前記所定のライン上にリーチ態様になった場合に

該所定のラインを前記画像表示部（320）で表示することを特徴とする〔3〕記載の遊技機。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

〔5〕前記各予告制御には、前記可変表示装置（310）の表示結果が遊技機の状態を特別遊技状態となる識別情報の組み合わせとなる可能性を示す報知制御を備え

前記各予告制御は、前記画像表示部（320）および前記ドラム表示部（311）の少なくとも何れか一方で前記特別遊技状態となる識別情報の組合せとなる可能性を示す報知制御を行うことを特徴とする〔1〕または〔2〕記載の遊技機。

【手続補正7】

【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8】

【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9】

【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10】

【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11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 7
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 2】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 8
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 3】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 9
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 4】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 2 0
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 5】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 2 1
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 6】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 2 2
【補正方法】 変更
【補正の内容】
【0 0 2 2】

前記本発明は次のように作用する。

本発明に係る遊技機によれば、可変表示装置（3 1 0）の表示領域がドラム表示部（3 1 1）と画像表示部（以下、単に表示部という。）（3 2 0）とを組み合わせることで成るので、それぞれの表示方式の特性を複合させた従来にはない多様な可変表示の演出が可能であり、遊技者を視覚的により一層と楽しませることができる。

【手続補正 1 7】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 1 5 6
【補正方法】 変更
【補正の内容】
【0 1 5 6】

また、左右のドラム表示部 3 1 1 と真ん中の表示部 3 2 0 とを連動させたリーチ報知表示により、リーチ表示態様が出現した旨を該リーチ表示態様自体とは別に遊技者に報知するようにしても良い。例えば、左右何れか一方のドラム表示部 3 1 1 の回転が停止し、真ん中の表示部 3 2 0 でも可変表示が一旦停止してリーチ表示態様となった時、表示部 3 2 0 にキャラクターが出現し、未だ回転中のドラム表示部 3 1 1 に対して影響を及ぼすようなアクションを行う特別作用表示を演出すると面白い。なお、キャラクターの出現有無により信頼度予告となる。

【手続補正 1 8】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 1 5 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0157】

具体的には、前記リーチ表示態様となった時に表示部320にキャラクターが出現し、未だ回転中のドラム表示部311を蹴ったり、殴ったり、ドラム表示部311にしがみついたりして停止させるような特別作用表示を演出する。ここで外れの時は、殴ったり蹴ったりしても弾き飛ばされてしまったり、しがみついた時はドラム表示部311がゆっくり回転したり速く回転したり、いきなり逆方向に回転したりして、キャラクターが吹き飛ばされるように演出する。さらにドラム表示部311がいきなり逆方向に回転した場合では、当たる可能性を高く設定すると良い。

【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0163

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0163】

前記以外にドラム表示部311を用いたリーチ予告として、ドラム表示部311の始動時にドラムの回転が通常と異なる逆回転から始まる予告とか、ドラム表示部311の変動中にドラムの回転が通常の回転方向とは異なる逆回転する予告とか、ドラム表示部311の始動時および、または変動中に左・右ドラムの回転方向が互いに異なる方向に回転する予告とかをしてもよい。

【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0164

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0164】

更にまた別の表示例として、前記表示遊技の表示結果が特定表示態様に該当しなかった場合でも、所定条件下でドラム表示部311及び表示部320のうち少なくとも何れか一方で続けて再度図柄を可変表示させる復活可変表示を実行するように表示制御を行ってもよい。

このような復活可変表示の実行により、表示遊技の進行が意外性に富むことになり、しかも復活可変表示の結果次第で前記特定表示態様に確定し得るので、遊技者がいったんは諦めた期待が復活することになり、遊技者の期待感を長くかつ十分に喚起することができる。具体的には以下のような表示例が考えられる。