

【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6月21日(2012.6.21)

【公開番号】特開2010-264034(P2010-264034A)

【公開日】平成22年11月25日(2010.11.25)

【年通号数】公開・登録公報2010-047

【出願番号】特願2009-117070(P2009-117070)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

【手続補正書】

【提出日】平成24年5月7日(2012.5.7)

【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並んで配置される回動表示装置と、

所定の演出画像が表示される演出画像表示領域を有する演出画像表示装置と、

縦長矩形状の前面遊技部を有し、該前面遊技部の上端にて左右方向に伸びる上部材と当該上部材の両端側から下方に向かう一対の縦部材とで、前記前面遊技部の略上半部に区画形成される情報表示領域を有する筐体と、

前記複数の回転表示体の各々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転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かからいは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は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に対応する図柄の組み合わせが入賞しうるように前記各回転表示体の回動の停止を制御する回動停止制御手段と、

前記情報表示領域の上端領域には、前記回転表示体に付された複数の図柄のうち一または二以上の図柄が表出される小窓部が形成されており、

前記各回転表示体全てが停止された際に前記小窓部に表出された図柄の組み合わせに基づいて、前記複数の入賞役のうちいはずれかの役に対応する図柄の組み合わせが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はずれかの入賞役に対応する図柄の組み合わせが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対応する図柄の組み合わせが入賞したと判定されたときに、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、

を備えるとともに、前記演出画像表示領域が前記情報表示領域のうち前記上端領域を除く略全域を占めるように、前記演出画像表示装置が配置された遊技機であって、

前記複数の入賞役のうち少なくとも第1の入賞役に対応する図柄の組み合わせは、前記小窓部に表出された図柄の組み合わせからは前記内部抽選により選び出された役を外観上把握困難に構成されており、

前記回動停止制御手段は、

前記内部抽選により第2の入賞役が選び出されたときには、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、当該選び出された第2の入賞役に対応する図柄の組み合わせ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、

前記内部抽選により前記ボーナス役が選び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により極上演出の実行が抽選決定された場合に、前記内部抽選により前記ボーナス役が選び出されるまで前記リプレイタイムを継続させるべく、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第2の入賞役が選び出されたときには、当該第2の入賞役に対応する図柄の組み合わせ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、

前記内部抽選により選び出された役を前記演出画像表示領域に表示される演出画像から外観上把握可能とすべく、前記1回のゲーム毎に、前記内部抽選により選び出された役に対応する演出役画像を、前記演出画像表示領域に表示しうる毎ゲーム演出役画像表示制御手段と、

前記内部抽選により前記第1の入賞役が選び出された場合には、該第1の入賞役に対応する演出役画像として第1の演出役画像を、主として選び出すとともに、

前記第1の入賞役に対応する演出役画像として前記第1の演出役画像が選び出されなかつた場合に限り、前記第1の演出役画像に代えて第2の演出役画像を選び出しうる演出役画像決定手段と、

前記演出役画像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、前記内部抽選により選び出された役が前記第1の入賞役である場合には、当該第1の入賞役として同じ役であるにもかかわらず、前記毎ゲーム演出役画像表示制御手段により表示される演出役画像しだいで、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】

前記演出画像表示領域には、キャラクタによる演出画像が表示される

請求項1または2に記載の遊技機。