

【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 7 月 14 日 (2005.7.14)

【公開番号】特開 2003-175217 (P2003-175217A)  
 【公開日】平成 15 年 6 月 24 日 (2003.6.24)  
 【出願番号】特願 2001-375682 (P2001-375682)  
 【国際特許分類第 7 版】

A 6 3 F 7/02

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】平成 16 年 11 月 15 日 (2004.11.15)

【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含み、該可変表示装置の表示結果が予め定められた特定表示態様となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態になるようにした遊技機において、  
 普通図柄始動条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する普通図柄表示装置と、前記可変表示装置における表示状態を遊技者にとって不利な外れ表示態様から前記特定表示態様に移行させるための表示制御を行う図柄移行制御手段とを備え、  
 前記図柄移行制御手段は、前記可変表示装置における表示状態がリーチ状態から前記外れ表示態様になったとき、ラッキー図柄を表示するとともに、前記普通図柄表示装置における変動表示の結果として前記ラッキー図柄と同じ図柄又は同じ図柄とみなされる図柄が表示されたことを条件に、前記可変表示装置における表示態様を前記外れ表示態様から前記特定表示態様に移行させる

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示装置を含み、該可変表示装置の表示結果が予め定められた特定表示態様となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態になるようにした遊技機において、

普通図柄始動条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する普通図柄表示装置と、前記可変表示装置における表示状態を遊技者にとって不利な外れ表示態様から前記特定表示態様に移行させるための表示制御を行う図柄移行制御手段とを備え、  
 前記図柄移行制御手段は、前記可変表示装置における表示状態がリーチ状態から前記外れ表示態様になったとき、ラッキー図柄を表示するとともに、前記普通図柄表示装置における変動表示の結果として前記ラッキー図柄と同じ図柄又は同じ図柄とみなされる図柄が表示されたことを条件に、前記外れ表示態様に係わる外れ図柄の表示箇所において識別情報を再変動表示させて前記可変表示装置における表示態様を前記外れ表示態様から前記特定表示態様に移行させる

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示装置を含み、該可変表示装置の表示結果

が予め定められた特定表示態様となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態になるようにした遊技機において、

普通図柄始動条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する普通図柄表示装置と、前記可変表示装置における表示状態を遊技者にとって不利な外れ表示態様から前記特定表示態様に移行させるための表示制御を行う図柄移行制御手段とを備え、

前記図柄移行制御手段は、前記可変表示装置における表示状態がリーチ状態から前記外れ表示態様になったとき、前記普通図柄表示装置にラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄を一定期間にわたって表示するとともに、その後に前記普通図柄表示装置で行われた変動表示の結果として前記ラッキー図柄と同じ図柄又は同じ図柄とみなされる図柄が表示されたことを条件に、前記可変表示装置における表示態様を前記外れ表示態様から前記特定表示態様に移行させる

ことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項 4】

複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示装置を含み、該可変表示装置の表示結果が予め定められた特定表示態様となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態になるようにした遊技機において、

普通図柄始動条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する普通図柄表示装置と、前記可変表示装置における表示状態を遊技者にとって不利な外れ表示態様から前記特定表示態様に移行させるための表示制御を行う図柄移行制御手段とを備え、

前記図柄移行制御手段は、前記可変表示装置における表示状態がリーチ状態から前記外れ表示態様になったとき、前記普通図柄表示装置にラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄を一定期間にわたって表示するとともに、その後に前記普通図柄表示装置で行われた変動表示の結果として前記ラッキー図柄と同じ図柄又は同じ図柄とみなされる図柄が表示されたことを条件に、前記外れ表示態様に係わる外れ図柄の表示箇所において識別情報を再変動表示させて前記可変表示装置における表示態様を前記外れ表示態様から前記特定表示態様に移行させる

ことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項 5】

複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示装置を含み、該可変表示装置の表示結果が予め定められた特定表示態様となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態になるようにした遊技機において、

普通図柄始動条件の成立に基づいて識別情報を変動表示可能な普通図柄表示装置と、前記可変表示装置における表示状態を遊技者にとって不利な外れ表示態様から前記特定表示態様に移行させるための表示制御を行う図柄移行制御手段とを備え、

前記図柄移行制御手段は、前記可変表示装置における表示状態がリーチ状態から前記外れ表示態様になったとき、前記外れ表示態様に係わる外れ図柄の表示箇所にラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄を表示するとともに、前記普通図柄表示装置における変動表示の結果として前記ラッキー図柄と同じ図柄又は同じ図柄とみなされる図柄が表示されたことを条件に、前記可変表示装置における表示態様を前記外れ表示態様から前記特定表示態様に移行させる

ことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項 6】

複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示装置を含み、該可変表示装置の表示結果が予め定められた特定表示態様となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態になるようにした遊技機において、

普通図柄始動条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する普通図柄表示装置と、前記可変表示装置における表示状態を遊技者にとって不利な外れ表示態様から前記特定表示態様に移行させるための表示制御を行う図柄移行制御手段とを備え、

前記図柄移行制御手段は、前記可変表示装置における表示状態がリーチ状態から前記外れ表示態様になったとき、前記外れ表示態様に係わる外れ図柄の表示箇所にラッキー図柄

又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄を表示するとともに、前記普通図柄表示装置における変動表示の結果として前記ラッキー図柄と同じ図柄又は同じ図柄とみなされる図柄が表示されたことを条件に、前記外れ表示態様に係わる外れ図柄の表示箇所において識別情報を再変動表示させて前記可変表示装置における表示態様を前記外れ表示態様から前記特定表示態様に移行させる

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 7】

前記ラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄を他の識別情報と区別可能に表示することを特徴とする請求項 1 ～ 6 の何れかに記載の遊技機。

【請求項 8】

前記図柄移行制御手段は、前記可変表示装置における表示状態がリーチ状態から前記外れ表示態様になったとき、前記普通図柄始動条件の成立と等価な権利を自動発生させることを特徴とする請求項 1 ～ 7 の何れかに記載の遊技機。

【請求項 9】

前記図柄移行制御手段は、前記可変表示装置における表示状態がリーチ状態から遊技者にとって不利な外れ表示態様になった時点で前記普通図柄表示装置において変動表示が行われていることを条件に稼動する

ことを特徴とする請求項 1 ～ 8 の何れかに記載の遊技機。

【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】

【課題を解決するための手段】

かかる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] 複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示装置(310)を含み、該可変表示装置(310)の表示結果が予め定められた特定表示態様となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態になるようにした遊技機において、

普通図柄始動条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する普通図柄表示装置(140)と、前記可変表示装置(310)における表示状態を遊技者にとって不利な外れ表示態様から前記特定表示態様に移行させるための表示制御を行う図柄移行制御手段(100、300)とを備え、

前記図柄移行制御手段(100、300)は、前記可変表示装置(310)における表示状態がリーチ状態から前記外れ表示態様になったとき、ラッキー図柄を表示するとともに、前記普通図柄表示装置(140)における変動表示の結果として前記ラッキー図柄と同じ図柄又は同じ図柄とみなされる図柄が表示されたことを条件に、前記可変表示装置(310)における表示態様を前記外れ表示態様から前記特定表示態様に移行させる

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] 複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示装置(310)を含み、該可変表示装置(310)の表示結果が予め定められた特定表示態様となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態になるようにした遊技機において、

普通図柄始動条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する普通図柄表示装置(140)と、前記可変表示装置(310)における表示状態を遊技者にとって不利な外れ表示態

様から前記特定表示態様に移行させるための表示制御を行う図柄移行制御手段（１００、３００）とを備え、

前記図柄移行制御手段（１００、３００）は、前記可変表示装置（３１０）における表示状態がリーチ状態から前記外れ表示態様になったとき、ラッキー図柄を表示するとともに、前記普通図柄表示装置（１４０）における変動表示の結果として前記ラッキー図柄と同じ図柄又は同じ図柄とみなされる図柄が表示されたことを条件に、前記外れ表示態様に係わる外れ図柄の表示箇所において識別情報を再変動表示させて前記可変表示装置（３１０）における表示態様を前記外れ表示態様から前記特定表示態様に移行させる

ことを特徴とする遊技機。

【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] 複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示装置（３１０）を含み、該可変表示装置（３１０）の表示結果が予め定められた特定表示態様となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態になるようにした遊技機において、

普通図柄始動条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する普通図柄表示装置（１４０）と、前記可変表示装置（３１０）における表示状態を遊技者にとって不利な外れ表示態様から前記特定表示態様に移行させるための表示制御を行う図柄移行制御手段（１００、３００）とを備え、

前記図柄移行制御手段（１００、３００）は、前記可変表示装置（３１０）における表示状態がリーチ状態から前記外れ表示態様になったとき、前記普通図柄表示装置（１４０）にラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄を一定期間にわたって表示するとともに、その後に前記普通図柄表示装置（１４０）で行われた変動表示の結果として前記ラッキー図柄と同じ図柄又は同じ図柄とみなされる図柄が表示されたことを条件に、前記可変表示装置（３１０）における表示態様を前記外れ表示態様から前記特定表示態様に移行させる

ことを特徴とする遊技機。

【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] 複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示装置（３１０）を含み、該可変表示装置（３１０）の表示結果が予め定められた特定表示態様となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態になるようにした遊技機において、

普通図柄始動条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する普通図柄表示装置（１４０）と、前記可変表示装置（３１０）における表示状態を遊技者にとって不利な外れ表示態様から前記特定表示態様に移行させるための表示制御を行う図柄移行制御手段（１００、３００）とを備え、

前記図柄移行制御手段（１００、３００）は、前記可変表示装置（３１０）における表示状態がリーチ状態から前記外れ表示態様になったとき、前記普通図柄表示装置（１４０）にラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄を一定期間にわたって表示するとともに、その後に前記普通図柄表示装置（１４０）で行われた変動表示の結果として前記ラッキー図柄と同じ図柄又は同じ図柄とみなされる図柄が表示されたことを条件に、前記外れ表示態様に係わる外れ図柄の表示箇所において識別情報を再変動表示させて前記可変表示装置（３１０）における表示態様を前記外れ表示態様から前記特定表示態様に移

行させる

ことを特徴とする遊技機。

【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] 複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示装置(310)を含み、該可変表示装置(310)の表示結果が予め定められた特定表示態様となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態になるようにした遊技機において、

普通図柄始動条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する普通図柄表示装置(140)と、前記可変表示装置(310)における表示状態を遊技者にとって不利な外れ表示態様から前記特定表示態様に移行させるための表示制御を行う図柄移行制御手段(100、300)とを備え、

前記図柄移行制御手段(100、300)は、前記可変表示装置(310)における表示状態がリーチ状態から前記外れ表示態様になったとき、前記外れ表示態様に係わる外れ図柄の表示箇所にラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄を表示するとともに、前記普通図柄表示装置(140)における変動表示の結果として前記ラッキー図柄と同じ図柄又は同じ図柄とみなされる図柄が表示されたことを条件に、前記可変表示装置(310)における表示態様を前記外れ表示態様から前記特定表示態様に移行させる

ことを特徴とする遊技機。

【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】変更

【補正の内容】

【0013】

[6] 複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示装置(310)を含み、該可変表示装置(310)の表示結果が予め定められた特定表示態様となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態になるようにした遊技機において、

普通図柄始動条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する普通図柄表示装置(140)と、前記可変表示装置(310)における表示状態を遊技者にとって不利な外れ表示態様から前記特定表示態様に移行させるための表示制御を行う図柄移行制御手段(100、300)とを備え、

前記図柄移行制御手段(100、300)は、前記可変表示装置(310)における表示状態がリーチ状態から前記外れ表示態様になったとき、前記外れ表示態様に係わる外れ図柄の表示箇所にラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄を表示するとともに、前記普通図柄表示装置(140)における変動表示の結果として前記ラッキー図柄と同じ図柄又は同じ図柄とみなされる図柄が表示されたことを条件に、前記外れ表示態様に係わる外れ図柄の表示箇所において識別情報を再変動表示させて前記可変表示装置(310)における表示態様を前記外れ表示態様から前記特定表示態様に移行させる

ことを特徴とする遊技機。

【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】変更

【補正の内容】

【0014】

[7] 前記ラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄を他の識別情報と区別

可能に表示する

ことを特徴とする [ 1 ] ~ [ 6 ] の何れかに記載の遊技機。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

図柄移行制御手段(100、300)は、可変表示装置(310)における表示状態がリーチ状態から遊技者にとって不利な外れ表示態様になったとき、ラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄を表示するとともに、普通図柄表示装置(140)で行われた変動表示の結果としてラッキー図柄と同じ図柄又は同じ図柄とみなされる図柄が表示されたことを条件に、可変表示装置(310)における表示態様を外れ表示態様から特定表示態様に移行させる。特定表示態様への移行は、可変表示装置(310)の全ての表示部で識別情報を再変動表示させて行うものであっても良いし、外れ図柄の表示箇所においてだけ識別情報を再変動表示させて行うものであっても良い。

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

より詳細には、図柄移行制御手段(100、300)は、可変表示装置(310)における表示状態がリーチ状態から外れ表示態様になったとき、普通図柄表示装置(140)にラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄を一定期間にわたって表示し、ラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄の表示期間が終了した後、普通図柄表示装置(140)において変動表示を開始する。または、可変表示装置(310)における表示状態がリーチ状態から外れ表示態様になったとき、外れ表示態様に係わる外れ図柄の表示箇所にラッキー図柄又はラッキー図柄とみなされる図柄を表示する。

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0140

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0140】

図14は、図柄移行制御モードにおける処理の流れを示している。図柄移行制御モードに入ると、まず、ラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄(ラッキー番号)を表示する(ステップS1401)。ラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄は、たとえば乱数抽選によって決定する。またラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄は、普通図柄表示装置140に一定期間表示したり、可変表示装置310に形成された外れ表示態様に係わる外れ図柄の表示箇所に表示したりする。さらにラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄を表示する際には他の図柄と区別し得るように、ラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄を点滅表示したり、ラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄の背景色を通常と異なる色にしたり、枠で囲ったりする。

【手続補正 12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0141

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 1 4 1 】

その後、普通図柄表示装置 1 4 0 に普通図柄が確定表示されたか否かを監視し（ステップ S 1 4 0 2）、普通図柄が確定表示されると（ステップ S 1 4 0 2；Y）、その図柄がラッキー図柄と同一の図柄か否かを判定する（ステップ S 1 4 0 3）。普通図柄表示装置 1 4 0 にラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄と同一の図柄が確定表示された場合は（ステップ S 1 4 0 3；Y）、主基板（遊技制御手段）1 0 0 が再抽選して、大当りを抽選し、外れ表示態様に係る外れ図柄が再変動を開始する。そして、外れ図柄がリーチ図柄と同一の図柄になり、可変表示装置 3 1 0 の表示結果が特定表示態様になり（ステップ S 1 4 0 4）、図柄移行制御モードによる処理を終了する（エンド）。

## 【 手 続 補 正 1 3 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 1 4 2

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

## 【 0 1 4 2 】

普通図柄表示装置 1 4 0 にラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄と異なる図柄が確定表示された場合には（ステップ S 1 4 0 3；N）、可変表示装置 3 1 0 での再変動表示を行うことなく図柄移行制御モードによる処理を終了する（エンド）。なお外れ図柄の表示箇所において識別情報を再変動させることに代えて、可変表示装置 3 1 0 の全ての表示箇所において識別情報を再変動させるようにしてもよい。

## 【 手 続 補 正 1 4 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 1 4 3

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

## 【 0 1 4 3 】

図 1 5 は、表示遊技が実行される際の可変表示装置 3 1 0 および普通図柄表示装置 1 4 0 における表示状態の遷移であって、外れ図柄の表示箇所にラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄が表示される場合を示している。図 1 5（a）～図 1 5（c）は、表示遊技の実行が開始されてから図柄移行制御モードに入るまでの表示状態を示している。

## 【 手 続 補 正 1 5 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 1 4 5

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

## 【 0 1 4 5 】

図 1 5（d）は、図柄移行制御モードに移行し、外れ図柄の表示されていた箇所に、ラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄（ここでは「5」の図柄）が表示され、かつラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄である旨を遊技者に認識させるために図柄の背景色を通常と異なる色に変化させた状態を示している。図 1 5（e）は、ラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄と同じ「5」の図柄が普通図柄表示装置 1 4 0 に確定表示された状態を示している。図 1 5（f）は、普通図柄表示装置 1 4 0 にラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄と同一の図柄が出現したことに基づき、可変表示装置 3 1 0 の外れ図柄の表示されていた箇所（現時点ではラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄が表示されている箇所）において識別情報が再変動表示を開始した状態を示し、図 1 5（g）は、再変動表示の結果、可変表示装置 3 1 0 に「777」の特定表示態様が出現した状態を示している。

## 【 手 続 補 正 1 6 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【補正対象項目名】 0 1 4 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 4 6 】

図 1 6 は、表示遊技が実行される際の可変表示装置 3 1 0 および普通図柄表示装置 1 4 0 における表示状態の遷移であって、普通図柄表示装置 1 4 0 にラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄が表示される場合を示している。図柄移行制御モードに移行すると、図 1 6 ( d ) に示すように、普通図柄表示装置 1 4 0 にラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄（ここでは「 2 」の図柄）が一定期間表示される。また図 1 6 ( d ) では、ラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄である旨を遊技者に認識させるために、図柄の背景色を通常と異なる色に変化させている。

【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 4 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 4 7 】

図 1 6 ( e ) は、ラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄を一定期間表示した後、普通図柄表示装置 1 4 0 において再び変動表示が開始された状態を示している。図 1 6 ( f ) は、変動表示が終了し、普通図柄表示装置 1 4 0 にラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄と同一の「 2 」の図柄が確定表示された状態を示している。図 1 6 ( g ) は、可変表示装置 3 1 0 の外れ図柄の表示箇所において識別情報が再変動表示を開始した状態を、図 1 6 ( h ) は、再変動表示の結果として可変表示装置 3 1 0 に「 7 7 7 」の特定表示態様が出現した状態をそれぞれ示している。なお、ラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄は、数字図柄に限定されず、星や山などの図柄であってもよい。

【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 0

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 5 0 】

さらにリーチ外れになった際に常に図柄移行制御モードに入るとともに、普通図柄始動条件が成立した場合と等価な権利を自動発生するように構成しても良い。これにより、球がゲートを通過しなくても、ラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄の表示後、自動的に普通図柄表示装置 1 4 0 の変動表示を開始することができる。

【手続補正 1 9】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 5 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 5 2 】

また実施の形態では、ラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄を、普通図柄表示装置 1 4 0 や外れ図柄の表示箇所に表示するように構成したが、遊技機に別途設けた表示器や表示領域にラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄を、表示してもよい。

【手続補正 2 0】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 5 3

【補正方法】 変更



## 【補正の内容】

【0153】

## 【発明の効果】

本発明に係る遊技機によれば、可変表示装置における表示状態がリーチ状態から外れ表示態様になったとき、ラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄を表示し、その後、普通図柄表示装置にラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄と同一の図柄が表示されたことを条件に、可変表示装置における表示態様を外れ表示態様から特定表示態様に移行させるので、普通図柄表示装置における変動表示と可変表示装置における可変表示とが関連付けられ、表示上の面白みが増して遊技性を高めることができる。

## 【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0154

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

【0154】

ラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄を、点滅表示したり背景色を変更したりすることにより、他の識別情報と区別可能に表示するものでは、ラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄を通常の図柄と同じ箇所に表示した場合でも、遊技者にラッキー図柄又はラッキー図柄と同一とみなされる図柄であることを的確に認識させることができる。