

【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31年1月24日(2019.1.24)

【公開番号】特開2018-191663(P2018-191663A)
 【公開日】平成30年12月6日(2018.12.6)
 【年通号数】公開・登録公報2018-047
 【出願番号】特願2017-95185(P2017-95185)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成30年11月15日(2018.11.15)

【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】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

第 1 アイテムおよび第 2 アイテムを含む複数種類のアイテムを複数貯留可能なアイテム貯留手段と、

前記アイテム貯留手段により貯留されているアイテムを用いる特定演出とアイテムを用いない予告演出とを実行可能な演出実行手段とを備え、

演出実行手段は、

前記第 1 アイテムを用いる特定演出よりも前記第 2 アイテムを用いる特定演出の方が期待度が高くなるように特定演出を実行可能であり、

前記第 1 アイテムおよび前記第 2 アイテムが貯留されているときには、前記第 2 アイテムを用いる特定演出よりも前記第 1 アイテムを用いる特定演出を先に実行する割合が高い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 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

(1) 本発明による遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、第 1 アイテムおよび第 2 アイテムを含む複数種類のアイテム(例えば、第 1 ~ 第 3 アイテム。図 3 2 (C) 参照)を複数貯留可能なアイテム貯留手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に搭載されている R A M に形成された記憶領域。アイテムを特定可能なデータを記憶する)と、アイテム貯留手段により貯留されているアイテムを用いる特定演出(例えば、アイテム作用演出)とアイテムを用いない予告演出とを実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 がステップ S 8 1 0 5 や S 8 1 1 0 等を実行する部分)とを備え、演出実行手段は、第 1 アイテム(例えば、第 1 アイテム(青))を用いる特定演出よりも第 2 アイテム(例えば、第 2 アイテム(赤))を用いる特定演出の方が期待度が高くなるように特定演出を実行可能であり(例えば、図 3 2 (B) 参照)、第 1 アイテムおよび第 2 アイテムが貯

留されているときには、第２アイテムを用いる特定演出よりも第１アイテムを用いる特定演出を先に実行する割合が高い（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ８１１０を実行する部分。図３５参照）ことを特徴とする。そのような構成によれば、演出効果を向上させることができる。