

【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28年10月27日(2016.10.27)

【公開番号】特開2016-129788(P2016-129788A)

【公開日】平成28年7月21日(2016.7.21)

【年通号数】公開・登録公報2016-043

【出願番号】特願2016-84986(P2016-84986)

【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28年9月8日(2016.9.8)

【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】

可変表示を行う可変表示手段に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、

複数回の可変表示に亘って、連続した予告演出を実行する予告演出実行手段と、

前記有利状態に制御される可能性を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段とを備え、

前記示唆演出実行手段は、複数の示唆画像を選択肢として表示し、該選択肢のうちから選択した前記示唆画像に対応する演出を実行する特別演出実行手段を含み、

前記予告演出実行手段は、複数回の可変表示において、第 1 予告演出を実行するパターンと、当該第 1 予告演出よりも前記特定表示結果となる割合が高い第 2 予告演出を実行するパターンと、前記第 1 予告演出を実行した後に前記第 2 予告演出を実行するパターンとのいずれかのパターンで前記予告演出を実行可能であるとともに、

前記第 1 予告演出の演出態様は複数あり、

前記予告演出実行手段は、前記第 1 予告演出の演出態様に応じて、前記第 1 予告演出を実行した後に前記第 2 予告演出を実行するパターンで前記予告演出が実行される割合が異なるように、前記予告演出を実行する

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 0 7

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 8】

本発明は、遊技者を期待させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正４】

【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】

(１) 本発明による遊技機は、可変表示を行う可変表示手段（例えば、特別図柄表示器 8 a, 8 b）に特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機であって、複数回の可変表示に亘って、連続した予告演出を実行する予告演出実行手段と、有利状態に制御される可能性を示唆する示唆演出（例えば、図 29 に示す演出）を実行する示唆演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 において、ステップ S 8 2 4, S 8 2 7, S 8 2 8, S 8 2 9, S 8 3 0, S 8 3 1 ~ S 8 3 3, S 8 4 1 ~ S 8 4 3 の処理を実行する部分）とを備え、示唆演出実行手段は、複数の示唆画像（例えば、図 29 に示す示唆画像 9 a ~ 9 h）を選択肢として表示し、選択肢のうちから選択した示唆画像に対応する演出（例えば、複数の示唆画像を含む特定画像 9 i, 9 j の表示）を実行する特別演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 において、ステップ S 5 3 3 ~ S 5 3 6, S 8 3 1 ~ S 8 3 3, S 8 4 1 ~ S 8 4 3 の処理を実行する部分）を含み、予告演出実行手段は、複数回の可変表示において、第 1 予告演出を実行するパターンと、当該第 1 予告演出よりも特定表示結果となる割合が高い第 2 予告演出を実行するパターンと、第 1 予告演出を実行した後に第 2 予告演出を実行するパターンとのいずれかのパターンで予告演出を実行可能であるとともに、第 1 予告演出の演出態様は複数あり、予告演出実行手段は、第 1 予告演出の演出態様に応じて、第 1 予告演出を実行した後に第 2 予告演出を実行するパターンで予告演出が実行される割合が異なるように、予告演出を実行することを特徴とする。

また、特別演出実行手段は、複数の示唆画像を表示した後、複数の示唆画像と当該複数の示唆画像が表示されていた背景画像とを含む 1 つの特定画像と新たな示唆画像とを選択肢として表示することとしてもよい。

また、有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、有利状態に制御されるか否かを決定手段による決定前に判定する判定手段と、判定手段による判定にもとづいて、当該判定の対象となった可変表示が開始される前に予告演出を実行する予告演出実行手段とを備えていてもよい。

そのような構成によれば、示唆演出の過程において遊技者の期待感を変化させることができ、さらに、選択肢を認識しやすいという効果を得ることができる。

【手続補正５】

【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】

(４) 上記の(１)～(３)の遊技機において、特別演出実行手段は、特定画像に含まれない示唆画像を、特定画像に含まれる示唆画像に比べて、高い割合で最終的に選択する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 が、最終画像を、特定画像に含まれる示唆画像には含ませないような選択処理を行う）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、示唆画像に対する注目度を高めることができ、示唆画像に対する遊技者の期待感を高めることができる。

(５) 上記の(１)～(４)の遊技機において、有利状態に制御されることを予告する予告演出（例えば、可変表示中に実行される演出であって、当該可変表示の表示結果を予告する演出）を実行する予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 で実現される）と、所定期間に亘って所定の演出が連続して行われる連続演出（例えば

、先読み予告演出や擬似連演出）を実行する連続演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００で実現される）とを備え、連続演出は、第１連続演出と、第１連続演出が実行されるときに比べて、表示結果が特定表示結果になるときに実行頻度が高い第２連続演出とを含み、予告演出実行手段は、演出態様が異なる複数の予告演出のいずれかを実行し、連続演出実行手段は、第１連続演出を開始した後、予告演出実行手段により実行されている予告演出の演出態様の違いに応じて異なる割合で、第１連続演出の中途から第２連続演出に移行させる連続演出態様変更手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００で実現される）を含むように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、第１連続演出よりも特定表示結果の期待度が高い第２連続演出が開始されなくても、遊技者を、第２連続演出に期待させることができる。

（６）上記の（１）～（５）の遊技機において、遊技者にとって有利な有利価値（例えば、確変状態）を付与する価値付与手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０で実現される）と、所定期間に亘って所定の演出が連続して行われる連続演出（例えば、先読み予告演出や擬似連演出）を実行する連続演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００で実現される）とを備え、連続演出は、第１連続演出と、第１連続演出が実行されるときに比べて、表示結果が特定表示結果になるときに実行頻度が高い第２連続演出とを含み、連続演出実行手段は、第１連続演出を開始した後、第１連続演出の中途から第２連続演出に移行させる連続演出態様変更手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００で実現される）を含み、価値付与手段は、連続演出態様変更手段がいずれのタイミングで第２連続演出に移行に移行させたかに応じて、有利価値を付与する割合を異ならせる（例えば、確変状態に移行する場合に、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、高い割合で第２連続演出に移行に移行させる）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、第１連続演出よりも特定表示結果の期待度が高い第２連続演出が開始されなくても、遊技者を、第２連続演出に期待させることができる。