

【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29年3月23日(2017.3.23)

【公開番号】特開2016-215029(P2016-215029A)
【公開日】平成28年12月22日(2016.12.22)
【年通号数】公開・登録公報2016-069
【出願番号】特願2016-191001(P2016-191001)
【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29年2月17日(2017.2.17)

【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】

識別情報を可変表示し、表示結果として予め定められた特定表示結果を導出したときに、遊技者にとって有利な特定状態に制御する遊技機であって、

特定演出が実行されることを表す特定の選択肢と、前記特定演出を実行することなく前記特定表示結果とは異なるハズレが導出されることを表す所定の選択肢と、を含む複数の選択肢を提示し、提示した前記複数の選択肢のうちのいずれかを選択する選択演出を実行する選択演出実行手段と、

前記特定演出を実行する特定演出実行手段と、を備え、

前記特定演出は、実行されない場合よりも実行された場合の方が、前記特定表示結果が導出される割合が高く、

前記選択演出が実行されている期間と実行されていない期間とで、可変表示される識別情報の表示態様が異なる、

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 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

特許文献 1 に記載された遊技機では、遊技の興趣の向上が不十分である。

【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 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

本発明は、遊技の興趣を向上させた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】 0 0 0 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 8 】

(A) 上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

識別情報を（例えば、飾り図柄など）可変表示し、表示結果として予め定められた特定表示結果（例えば、大当たり組合せの確定飾り図柄など）を導出したときに、遊技者にとって有利な特定状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御する遊技機であって、

特定演出（例えば、スーパーリーチ B など）が実行されることを表す特定の選択肢（例えば、選択肢 B など）と、前記特定演出を実行することなく前記特定表示結果とは異なるハズレが導出されることを表す所定の選択肢（例えば、選択肢 C ）と、を含む複数の選択肢を提示し、提示した前記複数の選択肢のうちのいずれかを選択する選択演出を実行する選択演出実行手段（例えば、変動パターンなどに基づいてステップ S 1 7 2 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、

前記特定演出を実行する特定演出実行手段（例えば、変動パターンなどに基づいてステップ S 1 7 2 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、を備え、

前記特定演出は、実行されない場合よりも実行された場合の方が、前記特定表示結果が導出される割合が高く、

前記選択演出が実行されている期間と実行されていない期間とで、可変表示される識別情報の表示態様が異なる（例えば、図 2 2 参照）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 9

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 9 】

(1) 参考例に係る遊技機は、

識別情報を（例えば、飾り図柄など）可変表示し、表示結果として予め定められた特定表示結果（例えば、大当たり組合せの確定飾り図柄など）を導出したときに、遊技者にとって有利な特定状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御する遊技機であって、

特定演出（例えば、スーパーリーチ B など）が実行されることを表す特定の選択肢（例えば、選択肢 B など）と、前記特定演出を実行することなく前記特定表示結果とは異なるハズレが導出されることを表す所定の選択肢（例えば、選択肢 C ）と、を含む複数の選択肢を提示し、提示した前記複数の選択肢のうちのいずれかを選択する選択演出を実行する選択演出実行手段（例えば、変動パターンなどに基づいてステップ S 1 7 2 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、

前記特定演出を実行する特定演出実行手段（例えば、変動パターンなどに基づいてステップ S 1 7 2 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、を備え、

前記特定演出は、実行されない場合よりも実行された場合の方が、前記特定表示結果が導出される割合が高く、

前記特定演出実行手段は、前記選択演出で前記特定の選択肢が選択されたときに前記特定演出を実行する第 1 演出（例えば、図 2 0 参照）と、前記選択演出で前記所定の選択肢が選択されたときに、所定演出（例えば、救済演出など）を実行してから前記特定演出を実行する第 2 演出（例えば、図 2 2 参照）と、を実行可能であり、

前記第 2 演出を実行する場合の方が、前記第 1 演出を実行する場合よりも、前記特定表示結果が導出される割合が高く（例えば、図 1 1 参照）、

前記選択演出が実行されている期間と実行されていない期間とで、可変表示される識別情報の表示態様が異なる（例えば、図 2 2 参照）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、所定の選択肢が選択されたときであっても、特定表示結果が導出される割合が高くなる場合があるので、遊技者に期待感（例えば、特定表示結果が導出されることへの期待感など）を持たせることができ、遊技者の期待感を好適に持続させることができる。