

【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27年1月22日(2015.1.22)

【公開番号】特開2014-28252(P2014-28252A)

【公開日】平成26年2月13日(2014.2.13)

【年通号数】公開・登録公報2014-008

【出願番号】特願2013-182555(P2013-182555)

【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

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】平成26年12月3日(2014.12.3)

【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】

遊技が可能な遊技機であって、

遊技者の動作を検出可能な検出手段と、

複数種類の演出を実行可能な演出実行手段とを備え、

前記演出実行手段は、前記検出手段に検出されたことにより第1演出情報を表示する第1演出、および前記検出手段に検出されたことにより第2演出情報を表示する第2演出を実行可能であり、

前記第1演出の検出有効期間と前記第2演出の検出有効期間とは重複する場合があり、

前記演出実行手段は、前記第1演出の検出有効期間と前記第2演出の検出有効期間とが重複している期間に前記検出手段に検出されたことにより、前記第1演出情報および前記第2演出情報の両方を表示させ、

前記第1演出の検出有効期間において第1示唆表示を行うとともに、前記第2演出の検出有効期間において前記第1示唆表示とは異なる第2示唆表示を行う、

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 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【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 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 3】

このような遊技機として、操作ボタンからの検知信号を入力したことにもとづいて図柄

変動ゲームに関する表示領域および表示画像の大きさを変更する演出と、操作ボタンからの検知信号を入力したことにもとづいて大当たり予告を実行する演出とを選択的に実行するものがある（例えば特許文献1）。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

【特許文献1】特開2009-89734号公報

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

しかし、上記特許文献1に記載の遊技機では、操作手段による操作を伴う演出のいずれかを選択的に実行できるにすぎず、操作手段による操作を伴う複数の演出を同じタイミングで並行して実行することはできず、遊技興趣を低下させるおそれがあった。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、遊技興趣を向上させる遊技機の提供を目的とする。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

(1) 上記目的を達成するため、本発明の第1の観点に係る遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、

遊技者の動作を検出可能な検出手段と、

複数種類の演出を実行可能な演出実行手段とを備え、

前記演出実行手段は、前記検出手段に検出されたことにより第1演出情報を表示する第1演出、および前記検出手段に検出されたことにより第2演出情報を表示する第2演出を実行可能であり、

前記第1演出の検出有効期間と前記第2演出の検出有効期間とは重複する場合があり、

前記演出実行手段は、前記第1演出の検出有効期間と前記第2演出の検出有効期間とが重複している期間に前記検出手段に検出されたことにより、前記第1演出情報および前記第2演出情報の両方を表示させ、

前記第1演出の検出有効期間において第1示唆表示を行うとともに、前記第2演出の検出有効期間において前記第1示唆表示とは異なる第2示唆表示を行う、

ことを特徴とする。

【手続補正8】

【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】

【0 0 0 8】

このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。