

【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】令和 1 年 12 月 12 日 (2019.12.12)

【公開番号】特開 2019-180619 (P2019-180619A)

【公開日】令和 1 年 10 月 24 日 (2019.10.24)

【年通号数】公開・登録公報 2019-043

【出願番号】特願 2018-72826 (P2018-72826)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】令和 1 年 10 月 29 日 (2019.10.29)

【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】

遊技を実行可能な遊技機であって、
振動可能な振動手段と、
前記振動手段の振動制御が可能な振動制御手段と、
動作可能な第 1 装飾体と、
前記第 1 装飾体とは異なる第 2 装飾体と、を備え、
前記第 2 装飾体は、
動作可能に設けられ、
前記第 1 装飾体における動作の許容範囲よりも、前記第 2 装飾体における動作の許容範囲の方が小さい範囲であると視認されるよう配設され、
前記第 1 装飾体と前記第 2 装飾体の動作制御が可能な装飾体制御手段をさらに備え、
前記装飾体制御手段は、
演出の進行に応じて前記第 1 装飾体を動作させ、
前記振動手段が振動するときに前記第 2 装飾体を動作可能であり、
前記第 2 装飾体を動作させるよりも高い頻度にて前記第 1 装飾体を動作させる
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 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

(手段 1) 本発明による遊技機は、遊技を実行可能な遊技機であって、振動可能な振動手段 (例えば、バイブレータモータ 1 5 3 I W 1 3) と、振動手段の振動制御が可能な振動制御手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 における、ステップ 1 5 3 I W S 0 2 0 で振動演出を設定し、ステップ S 1 7 2 を実行する部分) と、動作可能な第 1 装飾体 (例えば、第 1 可動体 1 5 3 I W 0 1) と、第 1 装飾体とは異なる第 2 装飾体 (例えば、第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2) と、を備え、第 2 装飾体は、動作可能に設けられ、第 1 装飾体における動作の許容範囲よりも、第 2 装飾体における動作の許容範囲の方が小さい範囲である

と視認されるよう配設され（図 8 - 1 および図 8 - 2 参照）、第 1 装飾体と第 2 装飾体の動作制御が可能な装飾体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120 における、強調演出パターンとして K p 2 , K p 3 のいずれかを決定し、ステップ 153 I W S 0 2 0 , S 1 7 2 を実行する部分、およびステップ 153 I W S 0 2 3 , S 1 7 2 を実行する部分）をさらに備え、装飾体制御手段は、演出の進行に応じて第 1 装飾体を動作させ（例えば、演出制御用 CPU 120 は、変動中の演出として第 1 可動体演出を実行し）、振動手段が振動するときに第 2 装飾体を動作可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 は、パイプレータモータ 153 I W 1 3 が発生させる振動を強調する強調演出として第 2 可動体 153 I W 0 2 を動作可能である）、第 2 装飾体を動作させるよりも高い頻度にて第 1 装飾体を動作させる（例えば、演出制御用 CPU 120 は、第 2 可動体 153 I W 0 2 を動作させる強調演出を、第 1 可動体演出よりも高い割合で実行可能である）ことを特徴とする。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。