

【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4月4日(2019.4.4)

【公開番号】特開2016-77901(P2016-77901A)

【公開日】平成28年5月16日(2016.5.16)

【年通号数】公開・登録公報2016-029

【出願番号】特願2015-205180(P2015-205180)

【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31年2月15日(2019.2.15)

【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】

可変表示を行ない、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 演出装置による演出を制御する第 1 制御手段と、
第 2 演出装置による演出を制御する第 2 制御手段とを備え、
前記第 1 制御手段は、可変表示中と可変表示の終了後とで、前記第 1 演出装置による演出を同様の態様で制御し、
前記第 2 制御手段は、可変表示中と可変表示の終了後とで、前記第 2 演出装置による演出を異なる態様で制御する、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、遊技機に関する。詳しくは、可変表示を行ない、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【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 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

(A) 可変表示を行ない、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1、スロットマシン）であって、

第 1 演出装置（たとえば、スピーカ 27、演出表示装置 9）による演出（たとえば、音演出、背景演出）を制御する第 1 制御手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 100）と、

第 2 演出装置（たとえば、枠 LED 28）による演出（たとえば、ランプ演出）を制御する第 2 制御手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 100）とを備え、

前記第1制御手段は、可変表示中と可変表示の終了後とで、前記第1演出装置による演出を同様の態様（たとえば、同じ楽曲を出力する演出態様）で制御し（たとえば、図24のステップS820、図27のステップS8007、図33のステップS8107、図24のステップS811B、図26参照）、

前記第2制御手段は、可変表示中と可変表示の終了後とで、前記第2演出装置による演出を異なる態様（たとえば、異なる発光パターンの演出態様）で制御する（たとえば、図27のステップS8007、図33のステップS8107、図26参照、ランプデータBとしては発光演出を実行しないデータであるが、発光演出を実行するデータであってもよい。）。

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可能な遊技機を提供することができる。

【手続補正4】

【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） 各々を識別可能な識別情報（たとえば、演出図柄）の可変表示を行ない、特定表示結果（たとえば、大当たり図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（たとえば、大当たり状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1、スロットマシン）であって、

第1演出装置（たとえば、スピーカ27、演出表示装置9）による演出（たとえば、音演出、背景演出）を制御する第1制御手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記第1演出装置と異なる第2演出装置（たとえば、枠LED28）による演出（たとえば、ランプ演出）を制御する第2制御手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ100）とを備え、

前記第1制御手段は、前記識別情報の可変表示中と表示結果の導出表示後とにおいて、前記第1演出装置による演出を同様の態様（たとえば、同じ楽曲を出力する演出態様）で制御する（たとえば、図24のステップS820、図27のステップS8007、図33のステップS8107、図24のステップS811B、図26参照）一方、

前記第2制御手段は、前記識別情報の可変表示中と表示結果の導出表示後とにおいて、前記第2演出装置による演出を異なる態様（たとえば、異なる発光パターンの演出態様）で制御する（たとえば、図27のステップS8007、図33のステップS8107、図26参照、ランプデータBとしては発光演出を実行しないデータであるが、発光演出を実行するデータであってもよい。）。

このような構成によれば、遊技者にとって不利な状態における演出効果を向上させつつ、有利な状態であるとの遊技者の錯覚を防止することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することができる。