

【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30年2月15日(2018.2.15)

【公開番号】特開2017-209199(P2017-209199A)  
 【公開日】平成29年11月30日(2017.11.30)  
 【年通号数】公開・登録公報2017-046  
 【出願番号】特願2016-102912(P2016-102912)  
 【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 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】平成29年12月28日(2017.12.28)

【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】

変動表示を行い、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、表示手段と、

前記表示手段の表示を遮る所定位置で、第 1 状態と第 2 状態とに変化可能な可動部材と

、  
 前記可動部材が前記第 1 状態であるときに、第 1 態様の特定画像を前記表示手段に表示させる制御が可能な表示制御手段とを備え、

前記表示制御手段は、前記可動部材が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化したときに、前記特定画像を前記第 1 態様から第 2 態様に変化させる制御が可能であり、

前記特定画像は複数種類あり、前記特定画像の種類に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なる、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 】

変動表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機、スロットマシン）であって、

表示手段（たとえば、画像表示装置 5）と、

前記表示手段の表示を遮る所定位置で、第 1 状態（たとえば、腕部材 3 0 0 を上に回動させた通常状態，星形部材 6 0 0 を縮小した通常状態）と第 2 状態（たとえば、腕部材 3 0 0 を下に回動させた状態，星形部材 6 0 0 を拡大した状態）とに変化可能な可動部材（たとえば、腕部材 3 0 0，星形部材 6 0 0）と、

前記可動部材が前記第 1 状態であるときに、第 1 態様（たとえば、通常態様）の特定画像（たとえば、背景画像，キャラクタ画像）を前記表示手段に表示させる制御が可能な表示制御手段（たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0）とを備え、

前記表示制御手段は、前記可動部材が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化したときに

、前記特定画像を前記第1態様から第2態様に変化させる制御（たとえば、腕部材300を下に回動させるのに合わせ背景画像，キャラクタ画像を通常態様から揺らしながら拡大する、星形部材600を拡大するのに合わせ背景画像，キャラクタ画像を通常態様から拡大する）が可能であり、

前記特定画像は複数種類あり、前記特定画像の種類に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なる（たとえば、遊技者にとって有利な状態とすることが決定されている場合には、有利な状態とすることが決定されていない場合と比較して、背景画像のキャラクタの数が多い順（または逆順）で高い確率で、背景画像のキャラクタの数を決定する）。

【**手続補正3**】

【**補正対象書類名**】明細書

【**補正対象項目名**】0015

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【0015】

（5）上記（1）から（4）のうちいずれかの遊技機において、前記可動部材がいずれの態様に変化するかを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段（例えば、演出用模型200の自キャラクタが、「じゃん」、「けん」の拍子に合わせて右腕を振っているかのような演出を実行する演出制御用CPU120等）を更に備え、前記示唆演出実行手段は、前記可動部材がいずれの態様に変化するかにかかわらず共通の態様で前記示唆演出を実行してもよい（例えば、自キャラクタのじゃんけんの勝敗にかかわらず、じゃんけん結果が報知される前に、演出用模型200の自キャラクタが、「じゃん」、「けん」の拍子に合わせて右腕を振っているかのような共通の態様の演出を実行すること等）。

【**手続補正4**】

【**補正対象書類名**】明細書

【**補正対象項目名**】0296

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【0296】

このように、腕部材300は、画像表示装置5の表示を遮る所定位置で、上に動かされた第1状態と下に動かされた第2状態とに変化可能である。腕部材300が第1状態であるときに、対戦相手のキャラクタの画像を演出開始時の大きさのまま表示させる。腕部材300が第1状態から第2状態に変化したときに、対戦相手のキャラクタの画像の大きさが揺らされながら拡大される。