

【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1月25日(2018.1.25)

【公開番号】特開2017-164104(P2017-164104A)

【公開日】平成29年9月21日(2017.9.21)

【年通号数】公開・登録公報2017-036

【出願番号】特願2016-50585(P2016-50585)

【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】平成29年12月8日(2017.12.8)

【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】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

遊技中に遊技者が触ることが可能な位置に設けられ、動作可能な第1可動物と、

遊技中に遊技者が触ることが不可能な位置に設けられ、動作可能な第2可動物と、

第1条件が成立したことにもとづいて前記第1可動物の位置の監視を実行し、前記第1条件と少なくとも一部が異なる第2条件が成立したことにもとづいて前記第2可動物の位置の監視を実行する監視手段とを備え、

前記遊技機は、遊技媒体が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、該遊技盤を覆うよう取り付けられる遊技枠とを備え、前記第1可動物は、前記遊技枠に設けられていることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記第1可動物は、外力が加えられた場合の破損を防止する破損防止手段を備えた請求項1記載の遊技機。

【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 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 0】

(手段1)本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、遊技中に遊技者が触ることが可能な位置に設けられ、動作可能な第1可動物(例えば、第1可動物29)と、遊技中に遊技者が触ることが不可能な位置に設けられ、動作可能な第2可動物と(例えば、第2可動物19)、第1条件が成立したことにもとづいて第1可動物の位置の監視を実行し(例えば、演出制御用CPU101におけるステップS9001、S9003、S9005、S9006、S9007の判定にもとづいてステップS9010、ステップS9011を実行する部分)、第1条件と少なくとも一部が異なる第2条件が成立了ことにもとづいて第2可動物の位置の監視を実行する(例えば、演出制御用CPU101におけるステップS9101、S9102の判定にもとづいてステップS9103、ステップS9104を実行する部分)監視手段とを備え、遊技機は、遊技媒体が流下可能

な遊技領域を有する遊技盤（例えば、遊技盤6）と、遊技盤を覆うように取り付けられる遊技枠（例えば、遊技枠200）とを備え、第1可動物は、遊技枠に設けられていることを特徴とする。そのような構成によれば、可動物に不具合が生じる可能性を低減することができる。また、遊技枠の装飾効果を向上することができる。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

（手段2）手段1において、監視手段により第1可動物および第2可動物のうちの少なくとも一方の位置の異常が検出されたことにもとづいて所定の処理を実行する実行手段（例えば、演出制御用CPU101におけるステップS9001～ステップS9015、ステップS9101～ステップS9109を実行する部分）を備え、監視手段は、第2可動物より長い実行間隔により第1可動物の監視を実行する（例えば、第1可動物が1分、第2可動物が30秒）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、短期的な異常を無視して、無駄な処理を繰り返してしまうことを防止することができる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

（手段3）手段1または手段2において、第1可動物は、外力が加えられた場合の破損を防止する破損防止手段（例えば、第1可動物用モータが脱調すること）を備えたように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可動物の破損を防止することができる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

（手段4）手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、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、可変表示中に、第1可動物を動作させる第1演出を実行する第1演出実行手段と、有利状態に制御されることにもとづいて、第2可動物を動作させる第2演出を実行する第2演出実行手段とを備え、第2演出実行手段は、第1演出実行手段により第1演出が実行されたか否かに応じて、第2演出を異なるタイミング（例えば、プッシュボタン120の操作検出のタイミングとファンファーレ演出開始のタイミング）で実行可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可動物を可動させる複数の演出に関連性を持たせ、興奮を向上させることができる。