

【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2017-205378(P2017-205378A)

【公開日】平成29年11月24日(2017.11.24)

【年通号数】公開・登録公報2017-045

【出願番号】特願2016-100993(P2016-100993)

【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】

遊技を行なうことが可能な遊技機であって、  
複数の動作パターンで動作可能な可動物と、  
前記可動物の動作を制御する制御手段とを備え、  
前記制御手段は、前記遊技機を起動するときに、初期動作パターンで前記可動物を動作させ、

前記初期動作パターンは、複数の動作パターンを混合して成るパターンであり、  
前記制御手段は、前記可動物の待機位置からの進出動作および前記待機位置への後退動作が非対称であるように前記可動物を動作させる、遊技機。

【請求項2】

遊技を行なうことが可能な遊技機であって、  
複数の動作パターンで動作可能な可動物と、  
前記可動物の動作を制御する制御手段とを備え、  
前記制御手段は、前記遊技機を起動するときに、初期動作パターンで前記可動物を動作させ、

前記初期動作パターンは、複数の動作パターンで連続して前記可動物を動作させるパターンであり、

前記制御手段は、前記可動物の待機位置からの進出動作および前記待機位置への後退動作が非対称であるように前記可動物を動作させる、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】

(1) 遊技を行なうことが可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1, スロットマシン)であって、

複数の動作パターン(たとえば、上下動のみ, 上下動+回転)で動作可能な可動物(たとえば、役物501)と、

前記可動物の動作を制御する制御手段（たとえば、演出制御用CPU120）とを備え、

前記制御手段は、前記遊技機を起動するときに、初期動作パターンで前記可動物を動作させ（たとえば、図9のステップS51A）、

前記初期動作パターンは、複数の動作パターンを混合して成るパターンであり（たとえば、図12～図14参照）、

前記制御手段は、前記可動物の待機位置からの進出動作（たとえば、図13の動作A+動作C）および前記待機位置への後退動作（たとえば、図13の動作D）が非対称であるように前記可動物を動作させる。

【手続補正3】

【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】

このような構成によれば、遊技機を起動するときに、遊技中の複数の動作パターンを混合して成るパターンで可動物が動作させられる。その結果、可動物の動作を確認することが可能な遊技機を提供することができる。また、可動物の進出動作および後退動作の両方に遊技者を注目させることができる。その結果、可動物の動作による遊技の演出の興趣を向上させることができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

(2) 遊技を行なうことが可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1，スロットマシン）であって、

複数の動作パターン（たとえば、上下動のみ、上下動+回転）で動作可能な可動物（たとえば、役物501）と、

前記可動物の動作を制御する制御手段（たとえば、演出制御用CPU120）とを備え、

前記制御手段は、前記遊技機を起動するときに、初期動作パターンで前記可動物を動作させ（たとえば、図9のステップS51A）、

前記初期動作パターンは、複数の動作パターンで連続して前記可動物を動作させるパターンであり（たとえば、図11参照）、

前記制御手段は、前記可動物の待機位置からの進出動作（たとえば、図13の動作A+動作C）および前記待機位置への後退動作（たとえば、図13の動作D）が非対称であるように前記可動物を動作させる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

このような構成によれば、遊技機を起動するときに、遊技中の複数の動作パターンで連続して可動物を動作させるパターンで可動物が動作させられる。その結果、可動物の動作を確認することが可能な遊技機を提供することができる。また、可動物の進出動作および後退動作の両方に遊技者を注目させることができる。その結果、可動物の動作による遊技の演出の興趣を向上させることができる。