

【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2017-205379(P2017-205379A)

【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2016-100994(P2016-100994)

【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、  
可変表示を行なって表示結果を導出表示する可変表示手段と、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での前記可動物の動作の実行中に前記可変表示が開始される  
ときには、当該動作を継続させ、

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、  
可変表示を行なって表示結果を導出表示する可変表示手段と、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での前記可動物の動作の実行中に前記可変表示が開始される  
ときには、当該動作を継続させ、

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

例えば、役物 5 0 1 ) 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 CPU 1 2 0 ）と、  
可変表示を行なって表示結果を導出表示する可変表示手段と、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（たとえば、図 9 のステップ S 5 1 A ）、前記初期動作パターンでの前記可動物の動作の実行中に前記可変表示が開始されるときには、当該動作を継続させ（たとえば、図 9 において、ステップ S 5 7 ~ ステップ S 6 0 の処理を含めない）、

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る（たとえば、図 1 2 ~ 図 1 4 参照）。

【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 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

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、可変表示が開始された場合であっても、可動物の初期動作パターンでの動作が継続される。その結果、可動物の動作をより確実に確認することができる。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 8】

( 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 5 0 1 ）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 CPU 1 2 0 ）と、  
可変表示を行なって表示結果を導出表示する可変表示手段と、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（たとえば、図 9 のステップ S 5 1 A ）、前記初期動作パターンでの前記可動物の動作の実行中に前記可変表示が開始されるときには、当該動作を継続させ（たとえば、図 9 において、ステップ S 5 7 ~ ステップ S 6 0 の処理を含めない）、

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る（たとえば、図 1 1 参照）。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

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、可変表示が開始された場合であっても、可動物の初期動作パターンでの動作が継続される。その結果、可動物の動作をより確実に確認することができる。