

【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4月12日(2018.4.12)

【公開番号】特開2017-200611(P2017-200611A)

【公開日】平成29年11月9日(2017.11.9)

【年通号数】公開・登録公報2017-043

【出願番号】特願2017-137463(P2017-137463)

【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

A 6 3 F 7/02 3 2 6 C

【手続補正書】

【提出日】平成30年2月23日(2018.2.23)

【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】

遊技枠に設けられ、遊技者が接触可能な原点位置である第 1 位置と第 2 位置との間を移動可能な可動役物と、

前記可動役物に内蔵され、所定の発光態様にて発光可能であるとともに、前記可動役物の前記第 2 位置への移動に基づいて前記第 1 位置における第 1 状態から前記第 1 状態と比べて視認容易な第 2 状態に変化可能な装飾部と、

前記可動役物を制御可能な制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、前記可動役物を前記第 1 位置から前記第 2 位置へ移動させる場合、前記第 2 位置において所定の発光態様で前記装飾部を発光させるとともに前記装飾部を前記第 2 状態に制御可能である

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技枠に設けられ、遊技者が接触可能な原点位置である第 1 位置と第 2 位置との間を移動可能な可動体と、

前記可動体を制御可能な制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、前記可動体の本体部を前記第 1 位置とした場合、第 1 の面が向くように前記可動体の装飾部を制御し、前記可動体の前記本体部を前記第 2 位置とした場合、前記第 1 の面とは異なる第 2 の面が向くように前記可動体の前記装飾部を制御可能である

ことを特徴とする遊技機。

【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 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 8】

[適用例 1]

本発明の適用例 1 の遊技機 (1 0 0) では、遊技枠 (1 5 0 、 1 6 0 、 1 7 0) に設けられ、遊技者が接触可能な原点位置である第 1 位置と第 2 位置との間を移動可能な可動役物 (1 9 0) と、前記可動役物に内蔵され、所定の発光態様にて発光可能であるとともに、前記可動役物の前記第 2 位置への移動に基づいて前記第 1 位置における第 1 状態から前記第 1 状態と比べて視認容易な第 2 状態に変化可能な装飾部 (3 0 0 0 、 3 0 0 3 、 3 1 0 6 、 3 1 0 7) と、前記可動役物を制御可能な制御手段 (3 2 0 、 3 4 0) と、を備え、前記制御手段は、前記可動役物を前記第 1 位置から前記第 2 位置へ移動させる場合、前記第 2 位置において所定の発光態様で前記装飾部を発光させるとともに前記装飾部を前記第 2 状態に制御可能である、ことを要旨とする。

[適用例 2]

本発明の適用例 2 の遊技機 (1 0 0) では、遊技枠 (1 5 0 、 1 6 0 、 1 7 0) に設けられ、遊技者が接触可能な原点位置である第 1 位置と第 2 位置との間を移動可能な可動体 (1 9 0) と、前記可動体を制御可能な制御手段 (3 2 0 、 3 4 0) と、を備え、前記制御手段は、前記可動体の本体部 (3 0 0 0) を前記第 1 位置とした場合、第 1 の面 (3 1 0 6) が向くように前記可動体の装飾部 (3 0 0 3) を制御し、前記可動体の前記本体部を前記第 2 位置とした場合、前記第 1 の面とは異なる第 2 の面 (3 1 0 7) が向くように前記可動体の前記装飾部を制御可能である、ことを要旨とする。