

【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】令和6年9月3日(2024.9.3)

【公開番号】特開2024-40472(P2024-40472A)

【公開日】令和6年3月25日(2024.3.25)

【年通号数】公開公報(特許)2024-054

【出願番号】特願2024-21330(P2024-21330)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 326 Z

【手続補正書】

【提出日】令和6年8月26日(2024.8.26)

【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】

20

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技盤と、第1位置と、その第1位置とは異なる第2位置とを変位可能な第1変位部材と、第2変位部材と、を備え、所定態様の変位において、前記第1変位部材と前記第2変位部材とが相対変位するように構成される遊技機であって、

所定方向視の所定領域で視認され得る面が、前記第1変位部材の変位によって第1の面と第2の面とで変化可能に構成され、

前記第2位置は、前記第1位置よりも、前記第1変位部材の視認性が低い位置であって、前記所定態様の変位および前記視認され得る面の変化は、同一の駆動手段からの駆動力により生じるよう構成され、

前記視認され得る面の変化は、前記駆動手段による前記第2変位部材の変位に伴って前記第1変位部材が変位することにより生じ、

前記第1変位部材は、前記第1位置において少なくとも一部が前記遊技盤の前側面よりも前方側に位置す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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

40

パチンコ機等の遊技機において、変位手段が変位可能に構成される遊技機がある(特許文献1)。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

50

【特許文献1】特開2010-200914号公報

【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 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、変位手段の変位を好適にする観点で改善の余地があるという問題点があった。

【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 5

10

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、変位手段の変位を好適にすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 6

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

この目的を達成するために請求項1記載の遊技機は、遊技盤と、第1位置と、その第1位置とは異なる第2位置とを変位可能な第1変位部材と、第2変位部材と、を備え、所定態様の変位において、前記第1変位部材と前記第2変位部材とが相対変位するように構成される遊技機であって、所定方向視の所定領域で視認され得る面が、前記第1変位部材の変位によって第1の面と第2の面とで変化可能に構成され、前記第2位置は、前記第1位置よりも、前記第1変位部材の視認性が低い位置であって、前記所定態様の変位および前記視認され得る面の変化は、同一の駆動手段からの駆動力により生じるよう構成され、前記視認され得る面の変化は、前記駆動手段による前記第2変位部材の変位に伴って前記第1変位部材が変位することにより生じ、前記第1変位部材は、前記第1位置において少なくとも一部が前記遊技盤の前側面よりも前方側に位置する。

30

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

40

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

請求項1記載の遊技機によれば、変位手段の変位を好適にことができる。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 2

50

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】1 0 1 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【1 0 1 0 8】

2 0 2	R O M (第 1 記憶手段)
2 0 2 g	遊技結果設定テーブル (第 1 記憶手段)
2 1 0 b 1 , 2 0 1 b 2	汎用レジスタ (一時記憶手段)
S 4 2 3	事前格納手段
S 2 0 1 1 , S 2 0 1 2	データ特定手段、データ生成手段
S 2 0 1 6 , S 2 0 2 0	データ格納手段
1 3	<u>遊技盤 (遊技盤)</u>
6 3 0	<u>昇降板部材 (第 2 変位部材)</u>
6 4 8	<u>駆動モータ (駆動手段)</u>
8 1 0	<u>回転部材 (第 1 変位部材)</u>

10

20

30

40

50