

【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24年5月17日(2012.5.17)

【公開番号】特開2010-240206(P2010-240206A)

【公開日】平成22年10月28日(2010.10.28)

【年通号数】公開・登録公報2010-043

【出願番号】特願2009-93191(P2009-93191)

【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 0

【手続補正書】

【提出日】平成24年3月26日(2012.3.26)

【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】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が打ち込まれる遊技領域が前面に形成された遊技盤と、

前記遊技領域に配置されて複数種類の画像情報を表示可能な画像表示手段と、

該画像表示手段を表示制御する表示制御手段と、

所定の始動条件の成立に基づいて遊技者に所定の利益を付与する利益付与状態に制御するか否かを判定する利益付与判定手段と、を備え、

前記利益付与判定手段により遊技者に前記所定の利益を付与すると判定されたことに基づいて前記画像表示手段に特定表示結果を導出表示する遊技機において、

前記遊技盤に設けられて前記画像表示手段の一側方に配置されるとともに所定範囲内で可動可能な第1の可動部材と、

該第1の可動部材と対面するように前記画像表示手段の他側方に配置されるとともに所定範囲内で可動可能な第2の可動部材と、

前記第1の可動部材と前記第2の可動部材とを可動制御する可動制御手段と、

前記画像表示手段に表示される前記画像情報を所定方向と該所定方向と相反する方向に交互に移動表示するとともに、前記画像情報を同期して前記第1の可動部材及び前記第2の可動部材を前記所定方向と同一方向へ可動し、前記画像情報を同期して前記第1の可動部材及び前記第2の可動部材を前記所定方向と相反する方向と同一方向へ可動する演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記遊技領域に向けて遊技球を打ち込む発射手段を備えることを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項3】

前記画像表示手段に前記特定表示結果が導出表示されたことに基づいて遊技者に前記所定の利益を付与する利益付与状態に制御する利益付与状態制御手段を備えることを特徴とする請求項1又は請求項2に記載の遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

上述の目的を達成するための有効な解決手段を以下に示す。なお、必要に応じてその作用等の説明を行う。また、理解の容易のため、発明の実施の形態において対応する構成等についても適宜示すが、何ら限定されるものではない。

請求項1の発明においては、遊技球が打ち込まれる遊技領域（遊技領域605）が前面に形成された遊技盤（遊技盤4）と、

前記遊技領域に配置されて複数種類の画像情報を表示可能な画像表示手段（液晶表示装置1400）と、

該画像表示手段を表示制御する表示制御手段（周辺制御MPU4140a）と、

所定の始動条件の成立（始動入賞）に基づいて遊技者に所定の利益を付与する利益付与状態（大当たり）に制御するか否かを判定する利益付与判定手段（主制御MPU4100a）と、を備え、

前記利益付与判定手段により遊技者に前記所定の利益を付与すると判定されたことに基づいて前記画像表示手段に特定表示結果（大当たり図柄）を導出表示する遊技機（パチンコ機1）において、

前記遊技盤に設けられて前記画像表示手段の一側方に配置されるとともに所定範囲内で可動可能な第1の可動部材（左可動装飾体3100）と、

該第1の可動部材と対面するように前記画像表示手段の他側方に配置されるとともに所定範囲内で可動可能な第2の可動部材（右可動装飾体3200）と、

前記第1の可動部材と前記第2の可動部材とを可動制御する可動制御手段（周辺制御MPU4140a）と、

前記画像表示手段に表示される前記画像情報を所定方向と該所定方向と相反する方向に交互に移動表示するとともに、前記画像情報に同期して前記第1の可動部材及び前記第2の可動部材を前記所定方向と同一方向へ可動し、前記画像情報に同期して前記第1の可動部材及び前記第2の可動部材を前記所定方向と相反する方向と同一方向へ可動する演出実行手段（周辺制御MPU4140a）と、を備えることを特徴とする。

【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】

請求項1記載の遊技機によれば、画像表示手段に表示される画像情報を所定方向と該所定方向と相反する方向に交互に移動表示するとともに、画像情報に同期して第1の可動部材及び第2の可動部材を所定方向と同一方向へ可動し、画像情報に同期して第1の可動部材及び第2の可動部材を所定方向と相反する方向と同一方向へ可動するため、画像表示手段に表示される画像情報の移動表示だけでなく、第1の可動部材及び第2の可動部材の可動という物理的な動作によっても揺動度合いを表現することができる。また、遊技者に与える衝撃が増大する斬新な演出を実行することが可能であるため、遊技興奮の低下を抑止することができるとともに遊技者に飽きられ難い遊技機を提供することができ、ひいては遊技機の稼働率低下を抑止できる。

また、請求項2の発明においては、前記遊技領域に向けて遊技球を打ち込む発射手段を備えることを特徴とする。

また、請求項3の発明においては、前記画像表示手段に前記特定表示結果が導出表示されたことに基づいて遊技者に前記所定の利益を付与する利益付与状態に制御する利益付与状態制御手段を備えることを特徴とする。

【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】

本発明によれば、第1の可動部材及び第2の可動部材と画像表示手段との相対的な位置関係を変化させる一方で、第1の可動部材及び第2の可動部材と画像表示手段に表示制御される画像情報との相対的な位置関係の変化が低減するよう~~に~~に画像情報を移動表示させることで遊技者に与える衝撃が増大する斬新な演出を実行することができ、遊技興趣の低下を抑止することが可能である。