

【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2年11月19日(2020.11.19)

【公開番号】特開2018-191677(P2018-191677A)

【公開日】平成30年12月6日(2018.12.6)

【年通号数】公開・登録公報2018-047

【出願番号】特願2017-95228(P2017-95228)

【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】令和2年10月2日(2020.10.2)

【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】

遊技が可能な遊技機であって、
遊技領域を視認可能な窓部が設けられた枠体と、
可動体と、
前記枠体の開放を検出する検出手段と、
遊技者の動作を検出する動作検出手段と、
演出音を出力可能な音出力手段と、
発光可能な発光手段と、
を備え、

前記窓部は、第1透過部材と、該第1透過部材よりも前記遊技領域側に設けられ、孔部または切欠部が形成された第2透過部材と、を有し、該第1透過部材と該第2透過部材との間に形成された空間に前記孔部または前記切欠部を介して前記可動体の少なくとも一部が進入可能であり、

前記可動体は、

前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に形成された空間に進入しない第1位置に移動する第1動作と、前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に形成された空間に進入する第2位置に移動する第2動作と、を実行可能であり、

前記第1動作の実行後に前記第2動作を続けて実行する一連の演出動作を実行可能であり、

前記動作検出手段による遊技者の動作の検出に基づいて、前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に形成された空間に進入可能であり、

前記一連の演出動作において、前記第1動作の動作速度と前記第2動作の動作速度とが異なり、

前記枠体は、動作可能な枠側可動手段を備え、

前記可動体が前記第2動作を実行することに関連して前記枠側可動手段を動作させる枠連動演出を実行可能であり、

前記可動体の前記第2動作が実行されたときに前記枠連動演出が実行される運動パターンと、前記可動体の前記第2動作が実行されたときに前記枠連動演出が実行されない非運動パターンと、があり、

前記連動パターンと前記非連動パターンとで、有利状態に制御される期待度が異なり、前記検出手段が前記枠体の開放を検出した場合に、前記可動体の動作を制限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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(A) 本願の観点Aに係る遊技機は、

遊技が可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機など)であって、

遊技領域を視認可能な窓部(例えば、窓部51)が設けられた枠体(例えば、開閉枠50など)と、

可動体(例えば、第1可動体300など)と、

前記枠体の開放を検出手段(例えば、扉開放検出スイッチ)と、

遊技者の動作を検出手段(例えば、コントローラセンサユニット35A、プッシュセンサ35Bなど)と、

演出音を出力可能な音出力手段(例えば、スピーカ8L, 8Rなど)と、

発光可能な発光手段(例えば、可動体LED350A、350B、350CL、350CR、350DL、350DRなど)と、

を備え、

前記窓部は、第1透過部材(例えば、第1透過体250)と、該第1透過部材よりも前記遊技領域側に設けられ、孔部(例えば、孔部270)または切欠部が形成された第2透過部材(例えば、第2透過体260)と、を有し、該第1透過部材と該第2透過部材との間に形成された空間(例えば、空間部S)に前記孔部または前記切欠部を介して前記可動体の少なくとも一部が進入可能であり、

前記可動体は、

前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に形成された空間に進入しない第1位置に移動する第1動作と、前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に形成された空間に進入する第2位置に移動する第2動作と、を実行可能であり(例えば、S323A、S172の処理を実行する演出制御用CPU120により、図33に示すように第1可動体300は、第1位置P1に移動する第1動作ACT1と、第2位置P2に動作する第2動作ACT2と、が実行可能であるなど)、

前記第1動作の実行後に前記第2動作を続けて実行する一連の演出動作を実行可能であり(例えば、図34に示すように、第1動作及び第2動作を実行する演出動作を実行可能)、

前記動作検出手段による遊技者の動作の検出に基づいて、前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に形成された空間に進入可能であり(例えば、第1可動体300を第1透過体250と第2透過体260との間に進入可能であるなど)、

前記一連の演出動作において、前記第1動作の動作速度と前記第2動作の動作速度とが異なり(例えば、図34(a)に示すように、動作速度が異なる)、

前記枠体は、動作可能な枠側可動手段(例えば、図56に示す変形例17の枠側可動体SL, SR、図57(B)に示す打球操作ハンドルHBなど)を備え、

前記可動体が前記第2動作を実行することに関連して前記枠側可動手段を動作させる枠連動演出を実行可能であり(例えば、第1可動体300が第1透過体250と第2透過体260との間に進入することに関連して枠側可動体SL, SRや打球操作ハンドルHBを動作させる枠連動演出など)、

前記可動体の前記第2動作が実行されたときに前記枠連動演出が実行される連動パターンと、前記可動体の前記第2動作が実行されたときに前記枠連動演出が実行されない非連動パターンと、があり(例えば、図58(C)に示す「非連動パターン(第1可動体300

0のみが動作）」と「連動パターン（第1可動体300と枠側可動体S L，S Rとが連動）」など）、

前記連動パターンと前記非連動パターンとで、有利状態に制御される期待度（例えば、大当たり期待度）が異なり、

前記検出手段が前記枠体の開放を検出した場合に、前記可動体の動作を制限する（例えば、図27（B）におけるS64）、

ことを特徴とする。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

(1) 本願の第1の観点に係る遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機など）であって、

遊技領域を視認可能な窓部（例えば、窓部51）が設けられた枠体（例えば、開閉枠50など）と、

可動体（例えば、第1可動体300など）と、

を備え、

前記窓部は、第1透過部材（例えば、第1透過体250）と、該第1透過部材よりも前記遊技領域側に設けられ、孔部（例えば、孔部270）または切欠部が形成された第2透過部材（例えば、第2透過体260）と、を有し、該第1透過部材と該第2透過部材との間に形成された空間（例えば、空間部S）に前記孔部または前記切欠部を介して前記可動体の少なくとも一部が進入可能であり、

前記枠体は、動作可能な枠側可動手段（例えば、図56に示す変形例17の枠側可動体S L，S R、図57（B）に示す打球操作ハンドルHBなど）を備え、

前記可動体が前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に進入することに関連して前記枠側可動手段を動作させる枠連動演出を実行可能である（例えば、第1可動体300が第1透過体250と第2透過体260との間に進入することに関連して枠側可動体S L，S Rや打球操作ハンドルHBを動作させる枠連動演出など）、

ことを特徴とする。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。