

【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、

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する検出手段（例えば、扉開放検出スイッチ）と、

遊技者の動作を検出する動作検出手段（例えば、コントローラセンサユニット 35A、ブッシュセンサ 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 LED 350A、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 CPU 120 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 3 0 0 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 2 7 (B) における S 6 4) 、

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 5 1) が設けられた枠体 (例えば、開閉枠 5 0 など) と、

可動体 (例えば、第 1 可動体 3 0 0 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 2 5 0) 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 2 7 0) 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 2 6 0) 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 5 6 に示す変形例 1 7 の枠側可動体 S L , S R 、図 5 7 (B) に示す打球操作ハンドル H B 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 3 0 0 が第 1 透過体 2 5 0 と第 2 透過体 2 6 0 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 H B 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。