

【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 3 年 10 月 28 日 (2021.10.28)

【公開番号】特開 2019-193721 (P2019-193721A)

【公開日】令和 1 年 11 月 7 日 (2019.11.7)

【年通号数】公開・登録公報 2019-045

【出願番号】特願 2018-88501 (P2018-88501)

【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 3 年 9 月 10 日 (2021.9.10)

【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、

動作可能な可動体と、

発光可能な発光手段と、

前記可動体の動作に応じて前記発光手段を発光させる制御が可能な制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、前記可動体が所定動作を終了したことによって成立可能な第 1 終了条件、または前記可動体が前記所定動作を終了したが前記第 1 終了条件が成立せずに該所定動作の開始から所定時間が経過したときに成立可能な第 2 終了条件、のいずれかが成立したときに前記発光手段を発光させる制御を終了し、

前記所定動作は、前記可動体の動作時間が異なる複数種類の動作パターンを含み、

前記所定時間は、前記複数種類の動作パターンの動作時間のうち最も長い動作時間よりも長い時間である

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技が可能な遊技機であって、

動作可能な可動体と、

音を出力可能な音出力手段と、

前記可動体の動作に応じて前記音出力手段から音を出力させる制御が可能な制御手段と

、

を備え、

前記制御手段は、前記可動体が所定動作を終了したことによって成立可能な第 1 終了条件、または前記可動体が前記所定動作を終了したが前記第 1 終了条件が成立せずに該所定動作の開始から所定時間が経過したときに成立可能な第 2 終了条件、のいずれかが成立したときに前記音出力手段から音を出力させる制御を終了し、

前記所定動作は、前記可動体の動作時間が異なる複数種類の動作パターンを含み、

前記所定時間は、前記複数種類の動作パターンの動作時間のうち最も長い動作時間よりも長い時間である

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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機において、動作可能な可動体と、発光可能な発光手段と、を備えたものがある。

## 【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】

この種の遊技機において、可動体の制御と同期して発光手段の制御を行うもの等があった（例えば、特許文献 1 参照）。

## 【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

【特許文献 1】特開 2004 - 242876 号公報

## 【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

上記特許文献 1 に記載の遊技機では、可動体に不具合が生じて正常に動作できなかった場合などにおいて、発光制御が終了することなく継続的に実行されてしまい、遊技者に違和感を与えてしまうことがあるという問題があった。

## 【手続補正 6】

【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】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、可動体に応じて好適に演出を行う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 7】

【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】

手段 A の遊技機は、  
遊技が可能な遊技機であって、  
動作可能な可動体と、  
発光可能な発光手段と、

前記可動体の動作に応じて前記発光手段を発光させる制御が可能な制御手段と、  
を備え、

前記制御手段は、前記可動体が所定動作を終了したことによって成立可能な第 1 終了条件、または前記可動体が前記所定動作を終了したが前記第 1 終了条件が成立せずに該所定動作の開始から所定時間が経過したときに成立可能な第 2 終了条件、のいずれかが成立したときに前記発光手段を発光させる制御を終了し、

前記所定動作は、前記可動体の動作時間が異なる複数種類の動作パターンを含み、

前記所定時間は、前記複数種類の動作パターンの動作時間のうち最も長い動作時間よりも長い時間である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作に応じた発光制御を好適に実行することができる。

手段 B の遊技機は、

遊技が可能な遊技機であって、

動作可能な可動体と、

音を出力可能な音出力手段と、

前記可動体の動作に応じて前記音出力手段から音を出力させる制御が可能な制御手段と

を備え、

前記制御手段は、前記可動体が所定動作を終了したことによって成立可能な第 1 終了条件、または前記可動体が前記所定動作を終了したが前記第 1 終了条件が成立せずに該所定動作の開始から所定時間が経過したときに成立可能な第 2 終了条件、のいずれかが成立したときに前記音出力手段から音を出力させる制御を終了し、

前記所定動作は、前記可動体の動作時間が異なる複数種類の動作パターンを含み、

前記所定時間は、前記複数種類の動作パターンの動作時間のうち最も長い動作時間よりも長い時間である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作に応じた音出力制御を好適に実行することができる。

手段 1 の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 A）であって、

第 1 可動部（例えば、第 1 可動部 3 5 1）と該第 1 可動部とは異なる第 2 可動部（例えば、第 2 可動部 3 5 2）とを有する可動体（例えば、第 1 可動体 3 0 1）を備え、

前記可動体は、

第 1 位置（例えば、第 1 原点位置、第 1 原点对応位置）から第 2 位置（例えば、第 1 中間位置、第 1 中間対応位置）を經由して第 3 位置（例えば、第 1 演出位置、第 1 演出対応位置）まで移動可能であり（例えば、第 1 可動体 3 0 1 を落下させる可動体演出においては、第 1 可動体 3 0 1 を第 1 原点位置から落下（移動）させ、駆動体 3 1 0 L, 3 1 0 R により第 1 中間位置にて受け止めた後、駆動体 3 1 0 L, 3 1 0 R を中間位置から下方位置まで移動させることにより、第 1 可動体 3 0 1 を第 1 中間位置から第 1 演出位置まで落下（移動）させる。）、

前記第 1 位置において、前記第 1 可動部が遊技者から視認可能、かつ、前記第 2 可動部が該第 1 可動部の後側に重複して遊技者から視認困難または不能となり（図 8 - 1 3 参照）、

前記第 1 位置から前記第 2 位置まで移動することで、前記第 2 可動部が前記第 1 可動部より前記第 1 位置側に出現して遊技者から視認可能となり（図 8 - 1 5 参照）、

前記第 2 位置から前記第 3 位置まで移動することで、前記第 1 可動部が前記第 2 可動部から離れた位置まで移動し（図 8 - 1 7 参照）、

前記可動体が前記第 3 位置まで移動したときに、前記第 1 可動部と前記第 2 可動部との間に特定演出部が出現する（例えば、第 1 可動体 3 0 1 が第 1 中間位置から第 1 演出位置まで落下する場合、第 2 可動部 3 5 2 及び第 3 可動部 3 5 3 に対し第 1 可動部 3 5 1 のみが下降することで、第 1 可動部 3 5 1 は、第 1 中間対応位置にあるときよりも第 2 可動部

3 5 2 に対し下方に離れるため、第 1 可動部 3 5 1 と第 2 可動部 3 5 2 との間に生じた隙間から第 3 可動部 3 5 3 ( 特定演出部 ) が遊技者から視認可能に出現する。図 8 - 1 7 参照 )

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の移動により第 2 可動部が出現した後、さらに特定演出部が出現するため、遊技者に驚きを与えることができる。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 8】

手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記可動体 ( 例えば、第 1 可動部 3 0 1 ) は、前記第 1 可動部 ( 例えば、第 1 可動部 3 5 1 ) 及び前記第 2 可動部 ( 例えば、第 2 可動部 3 5 2 ) とは異なる第 3 可動部 ( 例えば、第 3 可動部 3 5 3 ) を有し、

前記可動体が前記第 3 位置 ( 例えば、第 1 演出位置、第 1 演出対応位置 ) まで移動したときに、前記第 1 可動部と前記第 2 可動部との間に前記特定演出部として前記第 3 可動部を出現させる ( 図 8 - 1 7 参照 )

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者に驚きを与えることができる。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

手段 3 の遊技機は、手段 1 または手段 2 に記載の遊技機であって、

前記可動体 ( 例えば、第 1 可動部 3 0 1 ) の後側に設けられる表示手段 ( 例えば、画像表示装置 5 ) を備え、

前記可動体が前記第 3 位置 ( 例えば、第 1 演出位置、第 1 演出対応位置 ) まで移動したときに、前記表示手段の表示領域における前記特定演出部に対応する部分にて演出表示を行う ( 例えば、第 3 可動部 3 5 3 が出現したタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の表示領域における第 3 可動部 3 5 3 のベース部 3 9 0 A に対応する部分に、特定演出画像としてのキャラクタ画像 Z 1 を、立体視可能な 3 D 画像として表示する。図 8 - 1 7 参照 )

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出部に立体視可能な画像が表示されるため、遊技者に驚きを与えることができる。

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 0】

手段 4 の遊技機は、手段 1 ~ 手段 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 可動部 ( 例えば、第 1 可動部 3 5 1 ) は、前記可動体 ( 例えば、第 1 可動部 3 0 1 ) が前記第 2 位置 ( 例えば、第 1 中間位置、第 1 中間対応位置 ) から前記第 3 位置 ( 例えば、第 1 演出位置、第 1 演出対応位置 ) まで移動するときに、第 1 状態 ( 例えば、合体状態 ) から該第 1 状態とは異なる第 2 状態 ( 例えば、分離状態 ) へ変形可能である ( 図

8 - 1 5 及び図 8 - 1 7 参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者に驚きを与えることができる。

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

手段 5 の遊技機は、手段 4 に記載の遊技機であって、

前記第 1 可動部（例えば、第 1 可動部 3 5 1）は、前記第 1 状態（例えば、合体状態）から前記第 2 状態（例えば、分離状態）へ変形することにより出現する特別演出部（例えば、回転部材 3 6 3）を有する（図 8 - 1 7 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者に驚きを与えることができる。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 2】

手段 6 の遊技機は、手段 1 ～手段 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 可動部（例えば、第 1 可動部 3 5 1）は、

ベース部（例えば、ベース部 3 6 1）と、

前記ベース部に対し動作可能な複数の可動部材（例えば、可動部材 3 6 2 A ～ 3 6 2 D）と、

を有し、

前記複数の可動部材が近接する第 1 状態（例えば、合体状態）と、前記複数の可動部材が分離する第 2 状態（例えば、分離状態）と、に変形可能であり、

前記複数の可動部材を前記第 1 状態に維持するための吸着手段（例えば、マグネット 3 8 5 A ～ 3 8 5 H）を有する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、意図しないときに可動体が第 2 状態に変形することを抑制できる。

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 6 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 6 4】

本実施の形態では、後述するように第 1 可動体演出において画像表示装置 5 に表示される 3 D 画像が、画像表示装置 5 の画像表示面よりも手前側（遊技者に近づく側）に突出されて見えるように輻輳位置が設定されているが、3 D 画像の見かけ上の突出具合が小さい輻輳位置 A と、演出画像の見かけ上の突出具合が大きい輻輳位置 B とを設定可能であり、後述する第 1 可動体 3 0 1 の後部に対応する距離であって、遊技者から遠い輻輳位置 A と 3 D 画像があるように見える部分と、第 1 可動体 3 0 1 の前部に対応する距離であって、遊技者に近い輻輳位置 B に 3 D 画像があるように見える部分と、を実現できるようにしてもよい。これにより、第 1 可動体 3 0 1 において、表示領域に近い後部分と遠い前部分とで 3 D 画像の見かけ上の突出具合が異なるため、より立体感を生じさせることができる。また、上記輻輳位置 A , B 以外にも複数の輻輳位置を設定した演出を実行可能としても良い。