

【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1月23日(2020.1.23)

【公開番号】特開2019-171194(P2019-171194A)

【公開日】令和1年10月10日(2019.10.10)

【年通号数】公開・登録公報2019-041

【出願番号】特願2019-132412(P2019-132412)

【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1年12月5日(2019.12.5)

【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、

移動可能範囲の少なくとも一部が重なる第 1 可動体と第 2 可動体とを含む複数の可動体と、

複数種類の演出表示が可能な表示手段と、を備え、

前記第 1 可動体と前記第 2 可動体の移動可能範囲のうち、少なくとも一部の干渉位置において、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体が干渉し、

前記第 1 可動体を前記干渉位置に向けて移動させるとともに、前記第 2 可動体を非干渉待機位置に向けて移動させ、

前記第 1 可動体が前記干渉位置にあるときは、前記第 2 可動体を前記非干渉待機位置から移動させず、前記第 1 可動体が前記干渉位置から非干渉位置に到達するとともに、前記第 2 可動体を前記非干渉待機位置から所定位置へ移動させ、

前記第 1 可動体と前記第 2 可動体とを用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体演出が実行されるときに、前記複数種類の演出表示のうちいずれの演出表示を行うかに応じて態様が異なる該可動体演出に対応した演出効果表示を前記表示手段にて表示可能である、

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】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

手段 A の遊技機は、

遊技が可能な遊技機であって、

移動可能範囲の少なくとも一部が重なる第 1 可動体と第 2 可動体とを含む複数の可動体と、

複数種類の演出表示が可能な表示手段と、を備え、

前記第 1 可動体と前記第 2 可動体の移動可能範囲のうち、少なくとも一部の干渉位置に

において、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体が干渉し、

前記第 1 可動体を前記干渉位置に向けて移動させると同時に、前記第 2 可動体を非干渉待機位置に向けて移動させ、

前記第 1 可動体が前記干渉位置にあるときには、前記第 2 可動体を前記非干渉待機位置から移動させず、前記第 1 可動体が前記干渉位置から非干渉位置に到達したことに応じて、前記第 2 可動体を前記非干渉待機位置から所定位置へ移動させ、

前記第 1 可動体と前記第 2 可動体とを用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体演出が実行されるときに、前記複数種類の演出表示のうちいずれの演出表示を行うかに応じて態様が異なる該可動体演出に対応した演出効果表示を前記表示手段にて表示可能である、

ことを特徴とする。

さらに、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）であって、

移動可能範囲（例えば、移動可能範囲 E 1、移動可能範囲 E 2）の少なくとも一部が重なる第 1 可動体（例えば、第 1 可動体 3 0 2 L、3 0 2 R）と第 2 可動体（例えば、第 2 可動体 4 0 2 L、4 0 2 R）とを含む複数の可動体を備え、

前記第 1 可動体を第 1 所定位置（例えば、第 1 進出位置）に向けて移動させるとともに、前記第 2 可動体を第 2 所定位置（例えば、第 2 進出位置）よりも前の非干渉待機位置（例えば、待機位置）に向けて移動させ、

前記第 1 可動体が非干渉位置（例えば、検出位置）に到達したことに応じて、前記第 2 可動体を前記非干渉待機位置から前記第 2 所定位置へ移動可能とする（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 可動体 4 0 2 L、4 0 2 R を第 2 収納位置から第 2 進出位置よりも前の待機位置へ向けて移動させるが、第 1 可動体 3 0 2 L、3 0 2 R が干渉領域 E 3 を通過して中間位置センサ 3 1 1 により検出される検出位置に到達したことに応じて、第 2 可動体 4 0 2 L、4 0 2 R を待機位置から第 2 進出位置へ移動可能とする。図 1 5、図 1 6 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の可動体の連係動作を速めて、複数の可動体を連係させた演出の演出効果を高めることができ、複数の可動体による演出の興趣を向上できる。