

【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4年3月28日(2022.3.28)

【公開番号】特開2021-108875(P2021-108875A)
 【公開日】令和3年8月2日(2021.8.2)
 【年通号数】公開・登録公報2021-034
 【出願番号】特願2020-1925(P2020-1925)
 【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

10

【手続補正書】
 【提出日】令和4年3月17日(2022.3.17)

【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】

20

【特許請求の範囲】

【請求項1】

演出を実施可能な演出装置において、
前記演出装置は、第1の可動体と第2の可動体とを備え、
前記第1の可動体は、第1の位置から第2の位置への動作を実施可能であり、
前記第2の可動体は、前記第1の可動体へ収容された状態で前記第1の可動体と当接して動作することが可能であり、
前記第1の可動体は、
第1の略筒形状であり、
特定の演出態様が実施可能であり、
前記第1の位置および前記第2の位置のうち、少なくともいずれか一方の位置において前記特定の演出態様で演出実施可能であり、
前記第2の可動体は、
前記第1の可動体における略筒形状とは異なる形状である第2の略筒形状を有し、
前記第1の可動体の内側形状は前記第2の可動体が収容可能な外形寸法と外形形状を有しており、
前記第1の位置では前記第1の可動体の内側に収容状態となり、
側方面に案内部が成形されており、前記第1の可動体に設けられた伝達部と接し、前記伝達部は案内部に沿って移動することで前記第1の可動体は前記第1の位置から前記第2の位置へ動作することを特徴とする遊技機。

30

40

【手続補正2】
 【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】

特許文献1には、回転動作を行うことで所定の可動演出を行う可動演出役物を備えた遊技機が開示されている。

【手続補正3】
 【補正対象書類名】明細書

50

【補正対象項目名】 0 0 0 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 4 】

【特許文献 1】 特開 2 0 1 6 - 5 9 4 9 8 号公報

【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 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 5 】

10

このような遊技機において、遊技の興趣をさらに向上させることが望まれている。

【手続補正 5】

【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】

【 0 0 0 6 】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

20

【手続補正 6】

【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 】

本発明に係る遊技機は、演出を実施可能な演出装置において、前記演出装置は、第 1 の可動体と第 2 の可動体とを備え、前記第 1 の可動体は、第 1 の位置から第 2 の位置への動作を実施可能であり、前記第 2 の可動体は、前記第 1 の可動体へ収容された状態で前記第 1 の可動体と当接して動作することが可能であり、前記第 1 の可動体は、第 1 の略筒形状であり、特定の演出態様が実施可能であり、前記第 1 の位置および前記第 2 の位置のうち、少なくともいずれか一方の位置において前記特定の演出態様で演出実施可能であり、前記第 2 の可動体は、前記第 1 の可動体における略筒形状とは異なる形状である第 2 の略筒形状を有し、前記第 1 の可動体の内側形状は前記第 2 の可動体が収容可能な外形寸法と外形形状を有しており、前記第 1 の位置では前記第 1 の可動体の内側に収容状態となり、側方に案内部が成形されており、前記第 1 の可動体に設けられた伝達部と接し、前記伝達部は案内部に沿って移動することで前記第 1 の可動体は前記第 1 の位置から前記第 2 の位置へ動作することを特徴としている。

30

【手続補正 7】

【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、演出態様を多彩にし、遊技の興趣を向上させることができる。

40

50