【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】平成30年3月15日(2018.3.15)

【公開番号】特開2016-49377(P2016-49377A)
【公開日】平成28年4月11日(2016.4.11)
【年通号数】公開・登録公報2016-022
【出願番号】特願2014-177683(P2014-177683)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２６Ｚ

【手続補正書】
【提出日】平成30年1月30日(2018.1.30)
【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】
遊技を行うことが可能な遊技機であって、
可動領域の少なくとも一部が重複する複数の演出用可動体と、
前記複数の演出用可動体を動作させる駆動手段と、
前記駆動手段による前記複数の演出用可動体の動作を制御する動作制御手段と、
前記演出用可動体の動作を検出する検出手段と、
前記複数の演出用可動体のうち少なくともいずれか１つの演出用可動体の動作を監視可能な監視手段と、
を備え、
前記監視手段は、
前記検出手段による検出結果を用いて前記演出用可動体の動作を監視し、
前記複数の演出用可動体に含まれる第１演出用可動体と第２演出用可動体との少なくともいずれか一方の動作により重複する可動領域に及ぶ際に、前記第１演出用可動体及び前記第２演出用可動体の少なくともいずれか一方の動作を監視し、
前記動作制御手段は、前記監視手段の監視内容にもとづいて、重複する可動領域において互いに干渉しないように前記複数の演出可動体の動作を制御する
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】
前記課題を解決するために、手段Ａに記載の遊技機は、
遊技を行うことが可能な遊技機であって、
可動領域の少なくとも一部が重複する複数の演出用可動体と、
前記複数の演出用可動体を動作させる駆動手段と、
前記駆動手段による前記複数の演出用可動体の動作を制御する動作制御手段と、

前記演出用可動体の動作を検出する検出手段と、
前記複数の演出用可動体のうち少なくともいずれか１つの演出用可動体の動作を監視可能な監視手段と、
を備え、
前記監視手段は、
前記検出手段による検出結果を用いて前記演出用可動体の動作を監視し、
前記複数の演出用可動体に含まれる第１演出用可動体と第２演出用可動体との少なくともいずれか一方の動作により重複する可動領域に及ぶ際に、前記第１演出用可動体及び前記第２演出用可動体の少なくともいずれか一方の動作を監視し、
前記動作制御手段は、前記監視手段の監視内容にもとづいて、重複する可動領域において互いに干渉しないように前記複数の演出可動体の動作を制御する
ことを特徴としている。
さらに、前記課題を解決するために、手段１に記載の遊技機は、
遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動領域（例えば、演出可動体３０２における上方位置と下方位置との間と、サブ演出表示装置４０３におけるカウントダウン表示位置とカウントダウン非表示位置との間）の少なくとも一部が重複する複数の演出用可動体（例えば、演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３）と、
前記複数の演出用可動体を動作させる駆動手段（例えば、演出可動体昇降用モータ３０６及びサブ演出表示装置昇降用モータ４０１，４０２）と、
前記駆動手段による前記複数の演出用可動体の動作を制御する動作制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出可動体落下演出処理及びサブ演出表示装置移動処理を実行する部分）と、
前記複数の演出用可動体のうち少なくともいずれか１つの動作状態を監視可能な動作状態監視手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、演出フラグ設定部１９１に記憶されている演出可動体動作プロセスフラグを演出可動体落下演出処理のＳ３６５、Ｓ３７０、Ｓ３７３、Ｓ３８３、Ｓ３８６、Ｓ３９０にてセット（更新）し、該セットした演出可動体動作プロセスフラグの値を、サブ演出表示装置移動処理のＳ３４５において、演出可動体３０２が下方位置に配置された状態であり、且つ開閉部３７１，３７２が閉鎖位置から開放位置に向けて移動することを示す「１１」であるか否かを繰返し判定する部分）と、
を備え、
前記動作状態監視手段は、前記複数の演出用可動体に含まれる第１演出用可動体（例えば、演出可動体３０２）と第２演出用可動体（例えば、サブ演出表示装置４０３）との少なくともいずれか一方の動作（例えば、演出可動体３０２の落下）により重複する可動領域に及ぶ際に、前記第１演出用可動体及び前記第２演出用可動体の少なくともいずれか一方の動作状態を監視し（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がサブ演出表示装置移動処理のＳ３４５を繰返し実行する部分）、
前記動作制御手段は、前記動作状態監視手段の監視内容（例えば、演出可動体動作プロセスフラグの値）にもとづいて、重複する可動領域において互いに干渉しないように前記複数の演出可動体の動作を制御する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出可動体動作プロセスフラグの値が「１１」である場合、サブ演出表示装置４０３をカウントダウン表示位置から退避位置に移動させる）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出用可動体の動作による演出効果の低下を防ぎつつ、複数の演出用可動体の干渉を回避することができる。
【手続補正３】
【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２の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、
前記第１演出用可動体及び前記第２演出用可動体の少なくともいずれか一方の動作状態に対応する動作状態フラグデータ（例えば、演出可動体動作プロセスフラグ）を記憶可能な動作状態フラグデータ記憶手段（例えば、演出制御フラグ設定部１９１）と、
前記第１演出用可動体と前記第２演出用可動体とのいずれか一方（例えば、演出可動体３０２）の動作に応じて該動作に対応する動作状態フラグデータを更新する動作状態フラグデータ更新手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出可動体落下演出処理におけるＳ３６５、Ｓ３７０、Ｓ３７３、Ｓ３８３、Ｓ３８６、Ｓ３９０を実行する部分）と、
を備え、
前記動作状態監視手段は、前記動作状態フラグデータを用いて前記第１演出用可動体及び前記第２演出用可動体の少なくともいずれか一方の動作状態を監視する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がサブ演出表示装置移動処理のＳ３４５を繰返し実行することで、演出可動体動作プロセスフラグにセットされている値が、演出可動体３０２が下方位置に配置された状態であり、且つ開閉部３７１，３７２が閉鎖位置から開放位置に向けて移動することを示す「１１」であるか否かを繰返し判定する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、簡易な構成によって動作状態を監視することができる。
【手続補正４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００８】
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、
前記第１演出用可動体及び前記第２演出用可動体の少なくともいずれか一方の動作状態を検出する検出手段（例えば、変形例１に示す演出可動体位置検出用ギヤ３９１に設けられたロータリーエンコーダと演出用モータ３８９に設けられたロータリーエンコーダや、変形例２に示す庇片３４１Ｂ及び位置検出センサ３９０と演出用モータ３８９に設けられたロータリーエンコーダ）を備え、
前記動作状態監視手段は、前記検出手段による検出結果を用いて前記第１演出用可動体及び前記第２演出用可動体の少なくともいずれか一方の動作状態を監視する（例えば、変形例１におけるサブ演出表示装置移動処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０がＳ４０１～Ｓ４０５及びＳ４０８の処理を実行したり、変形例２におけるサブ演出表示装置移動処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０がＳ４２１～Ｓ４２４及びＳ４２６を実行する）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、不具合等によって第１演出用可動体や第２演出用可動体が意図しない動作状態となっても、干渉を回避することができる。
【手続補正５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００９】
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演出用可動体及び前記第２演出用可動体の少なくともいずれか一方（例えば、サブ演出表示装置４０３）には表示部（例えば、有機ＥＬで構成された表示領域）が設けられており、
前記第１演出用可動体と前記第２演出用可動体とが共に動作されるときに、前記表示部において表示演出（例えば、カウントダウン演出）を実行可能な表示演出実行手段（例え

ば、演出制御用ＣＰＵ１２０が予告演出処理を実行する部分）を備える
ことを特徴としている。
この特徴によれば、複数の演出用可動体が共に動作することと表示演出とを組合せることが可能となるので、演出効果を高めることができる。
【手続補正６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１０】
手段５の遊技機は、手段１～手段４のいずれかに記載の遊技機であって、
実行条件の成立（例えば、変動表示結果が大当りとなること）により特定演出（例えば、演出図柄を大当りの組合せで導出表示すること）を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出図柄変動中処理のＳ３０９ｂを実行する部分）を備え、
前記表示演出実行手段は、前記表示演出として、前記特定演出が実行されるよりも所定期間前（例えば、予告演出開始待ちタイマがタイマアウトした時点）から、該特定演出が実行されるタイミングを示唆する示唆表示（例えば、カウントダウン表示）を前記表示部に表示する示唆演出（例えば、カウントダウン演出）を実行する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出が実行されるタイミングを示唆する示唆演出が実行されるため、特定演出が実行されることへの期待感を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。
【手続補正７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１１】
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演出用可動体及び前記第２演出用可動体の少なくともいずれか一方は、移動可能であるとともに拡張状態と縮小状態とに変化可能（例えば、演出可動体３０２は上方位置と下方位置との間で移動可能であるとともに、開閉部３７１，３７２が開放位置と閉鎖位置との間に移動することで開放及び閉鎖可能）であって、
前記動作状態監視手段は、前記第１演出用可動体及び前記第２演出用可動体の少なくともいずれか一方の変化および移動の状態を監視可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がサブ演出表示装置移動処理のＳ３４５を実行する部分）、
前記動作制御手段は、前記動作状態監視手段の監視内容（例えば、演出可動体動作プロセスフラグの値）にもとづいて前記第１演出用可動体と前記第２演出用可動体とが互いに干渉しないように制御するとともに（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出可動体動作プロセスフラグの値が「１１」である場合、サブ演出表示装置４０３をカウントダウン表示位置からカウントダウン非表示位置に移動させる）、前記第１演出用可動体と前記第２演出用可動体とが互いに近接するように制御する（例えば、演出可動体３０２が下方位置に配置されており、且つサブ演出表示装置４０３がカウントダウン表示位置に配置されているときは、演出可動体３０２の下端部とサブ演出表示装置４０３の上端部とが近接する）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１演出用可動体と前記第２演出用可動体との干渉を回避しつつも、第１演出用可動体と第２演出用可動体とが近接するようになるので、第１演出用可動体と前記第２演出用可動体とによる演出効果を高めることができる。