

【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2018-191671(P2018-191671A)

【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2017-95222(P2017-95222)

【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

A 6 3 F 7/02 3 2 6 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と、

可動体と、

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、

表示演出を実行可能な表示手段が前記窓部を介して視認可能に配置され、

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、

原点位置から前記第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位置に動作する第1動作と、前記第1位置から前記第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位置に動作する第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動作を実行せずに前記原点位置に戻る第1演出動作と、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第2演出動作と、を実行可能であり、

前記第2演出動作における前記第1動作と前記第2動作とで、動作速度、前記発光手段の発光態様、及び前記音出力手段の演出音が異なり、

前記第2演出動作は前記第1演出動作よりも、有利状態に制御される期待度が高く、

前記原点位置は、前記可動体が前記表示手段に重畳しない位置または前記可動体の一部が前記表示手段に重畳する位置である、

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】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）と、

可動体（例えば、第1可動体300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LED350A、350B、350CL、350

CR、350DL、350DRなど）と、

を備え、

表示演出を実行可能な表示手段（例えば、演出表示装置5Aなど）が前記窓部を介して視認可能に配置され、

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、

原点位置から前記第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位置に動作する第1動作と、前記第1位置から前記第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位置に動作する第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CPU120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動作を実行せずに前記原点位置に戻る第1演出動作と、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第2演出動作とを実行可能（例えば、図34に示すように、第1動作のみを実行する演出動作と、第1動作及び第2動作を実行する演出動作とを実行可能）であり、

前記第2演出動作における前記第1動作と前記第2動作とで、動作速度、前記発光手段の発光態様、及び前記音出力手段の演出音が異なり（例えば、図34(a)～(c)に示すように、速度、発光態様、及び演出音が異なる）、

前記第2演出動作は前記第1演出動作よりも、有利状態に制御される期待度（例えば、大当たり期待度）が高く（例えば、図34に示すように、大当たりの場合にはハズレの場合よりも、第1動作及び第2動作を行う可動体演出が実行され易くなっている）、

前記原点位置は、前記可動体が前記表示手段に重畳しない位置または前記可動体の一部が前記表示手段に重畳する位置である、

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51）と、

可動体（例えば、第1可動体300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、原点位置から前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に進入しない第1位置に動作する第1動作と、前記第1位置から前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に進入する第2位置に動作する第2動作と、が実行可能である（例えば、S 3 2 3 A、S 1 7 2 の処理を実行する演出制御用CPU120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）、

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。