

【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】 0 0 0 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

(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 5 1 ）と、

可動体（例えば、第 1 可動体 3 0 0 など）と、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ 8 L , 8 R など）と、

発光可能な発光手段（例えば、可動体 L E D 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C L , 3 5 0 C R、3 5 0 D L , 3 5 0 D R 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 5 A 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 2 5 0 ）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 2 7 0 ）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 2 6 0 ）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、S 3 2 3 A、S 1 7 2 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 により、図 3 3 に示すように第 1 可動体 3 0 0 は、第 1 位置 P 1 に移動する第 1 動作 A C T 1 と、第 2 位置 P 2 に動作する第 2 動作 A C T 2 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 3 4 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 3 4 (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 3 4 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 5 1 ）と、

可動体（例えば、第 1 可動体 3 0 0 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 2 5 0 ）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 2 7 0 ）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 2 6 0 ）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 C P U 1 2 0 により、図 3 3 に示すように第 1 可動体 3 0 0 は、第 1 位置 P 1 に移動する第 1 動作 A C T 1 と、第 2 位置 P 2 に動作する第 2 動作 A C T 2 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。