

【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 3 年 12 月 16 日 (2021.12.16)

【公開番号】特開 2020-28604 (P2020-28604A)  
 【公開日】令和 2 年 2 月 27 日 (2020.2.27)  
 【年通号数】公開・登録公報 2020-008  
 【出願番号】特願 2018-157247 (P2018-157247)  
 【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 3 年 11 月 5 日 (2021.11.5)

【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、  
遊技中の遊技者の動作を検出可能な検出手段と、  
第 1 位置から第 2 位置へ移動可能に設けられた可動体と、  
 有効期間中に前記検出手段によって遊技者の動作が所定期間に亘って検出されたことに連動して該所定期間に亘って、前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置へ移動させる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、  
前記可動体の動作を確認するための動作確認を実行可能な動作確認手段と、  
 を備え、  
 前記特定演出実行手段は、  
前記可動体が前記第 1 位置にあるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合に、前記可動体を第 1 動作態様にて移動させることが可能であり、  
前記可動体の前記第 1 位置から前記第 2 位置への移動途中において遊技者の動作が検出されなくなったときに該可動体の移動を一旦停止し、前記有効期間中に前記検出手段によって遊技者の動作が再度検出された場合に、該可動体を前記第 1 移動態様よりも移動速度が遅い第 2 移動態様にて移動させることが可能であり、  
前記動作確認手段は、前記検出手段による動作の検出の有無にかかわらず、前記動作確認を実行可能である、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 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

前記課題を解決するために、本発明の手段 A に記載の遊技機は、  
遊技が可能な遊技機であって、  
遊技中の遊技者の動作を検出可能な検出手段と、  
第 1 位置から第 2 位置へ移動可能に設けられた可動体と、  
有効期間中に前記検出手段によって遊技者の動作が所定期間に亘って検出されたことに

連動して該所定期間に亘って、前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置へ移動させる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記可動体の動作を確認するための動作確認を実行可能な動作確認手段と、  
を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記可動体が前記第 1 位置にあるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合に、前記可動体を第 1 動作態様にて移動させることが可能であり、

前記可動体の前記第 1 位置から前記第 2 位置への移動途中において遊技者の動作が検出されなくなったときに該可動体の移動を一旦停止し、前記有効期間中に前記検出手段によって遊技者の動作が再度検出された場合に、該可動体を前記第 1 移動態様よりも移動速度が遅い第 2 移動態様にて移動させることが可能であり、

前記動作確認手段は、前記検出手段による動作の検出の有無にかかわらず、前記動作確認を実行可能である、ことを特徴とする。

前記課題を解決するために、本発明の手段 1 に記載の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B）と、

動作可能に設けられた可動体（例えば、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L , 1 7 7 S G 3 0 2 R）と、

有効期間（例えば、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間）中に前記検出手段によって遊技者の動作が所定期間に亘って検出されたことにもとづいて、前記可動体を遊技者の動作と連動して動作させる特定演出（例えば、可動体演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 8 - 2 4 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

第 1 の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第 1 動作態様にて動作させ（例えば、図 8 - 2 8 に示すように、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L , 1 7 7 S G 3 0 2 R が原点位置に配置されている状態でプッシュボタン 3 1 B が操作された場合は、移動用モータ 1 7 7 S G 3 9 1 L , 1 7 7 S G 3 9 1 R を速度優先モードにて駆動させることで可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L , 1 7 7 S G 3 0 2 R を高速且つ低トルクで動作させる部分）、

前記第 1 の状況とは異なる第 2 の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第 2 動作態様にて動作させる（例えば、図 8 - 2 8 に示すように、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L , 1 7 7 S G 3 0 2 R が原点位置に配置されていない状態でプッシュボタン 3 1 B が操作された場合は、移動用モータ 1 7 7 S G 3 9 1 L , 1 7 7 S G 3 9 1 R をトルク優先モードにて駆動させることで可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L , 1 7 7 S G 3 0 2 R を低速で動作させる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出効果を向上できる。