

【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 2018-191675 (P2018-191675A)

【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 2017-95226 (P2017-95226)

【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、
第 1 可動体と、
前記第 1 可動体とは別の第 2 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、

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第 1 可動体の少なくとも一部が進入可能であり、

前記第 1 可動体と前記第 2 可動体とは、前記第 2 透過部材よりも前記遊技領域側に設けられた可動体であり、

前記第 1 可動体は、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 位置と、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 位置と、に移動可能であり、

前記第 2 可動体は、前記第 1 可動体の前記第 1 位置と前記第 2 位置との間の第 3 位置と、前記第 2 位置にある前記第 1 可動体と干渉することがない位置であり遊技者が該第 2 可動体を視認することが可能な第 4 位置と、に移動可能であり、

前記第 1 可動体が前記第 1 位置に位置するときに前記第 2 可動体が前記第 3 位置に位置可能であり、

前記第 2 可動体の第 4 位置への移動と、前記第 1 可動体の第 2 位置への移動と、を一連の動作として実行し、

前記一連の動作の後に、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体とによる可動体演出を実行する、

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】

(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、

第1可動体（例えば、第1可動体300など）と、

前記第1可動体とは別の第2可動体（例えば、図50に示す変形例13の可動導光板MGP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、350CR、350DL、350DR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第1可動体の少なくとも一部が進入可能であり、

前記第1可動体と前記第2可動体とは、前記第2透過部材よりも前記遊技領域側に設けられた可動体（例えば、図50による図示）であり、

前記第1可動体は、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位置と、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位置と、に移動可能であり（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2可動体は、前記第1可動体の前記第1位置と前記第2位置との間の第3位置と、前記第2位置にある前記第1可動体と干渉することがない位置であり遊技者が該第2可動体を視認することが可能な第4位置と、に移動可能であり（例えば、可動導光板MGPは、第1可動体300の第1位置P1と第2位置P2との間の第3位置P3に位置可能であり、第1可動体300を第2位置P2に移動させるときには該第1可動体300の第2位置P2への移動に干渉しない第4位置P4に移動可能であるなど）、

前記第1可動体が前記第1位置に位置するときに前記第2可動体が前記第3位置に位置可能であり、

前記第2可動体の第4位置への移動と、前記第1可動体の第2位置への移動と、を一連の動作として実行し（例えば、可動導光板MGPが第4位置P4に移動した後に、第1可動体300が第2位置P2に移動する）、

前記一連の動作の後に、前記第1可動体と前記第2可動体とによる可動体演出を実行する（例えば、可動導光板MGPの導光表示と第1可動体300とによる可動体演出が実行可能）、

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、

第1可動体（例えば、第1可動体300など）と、

前記第1可動体とは別の第2可動体（例えば、図50に示す変形例13の可動導光板MGP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第1可動体の少なくとも一部が進入可能であり、

前記第1可動体は、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位置と、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位置と、に移動可能であり（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2可動体は、前記第1可動体の前記第1位置と前記第2位置との間の第3位置に位置可能であり、前記第1可動体を前記第2位置に移動させるときには該第1可動体の該第2位置への移動に干渉しない第4位置に移動可能である（例えば、可動導光板MGPは、第1可動体300の第1位置P1と第2位置P2との間の第3位置P3に位置可能であり、第1可動体300を第2位置P2に移動させるときには該第1可動体300の第2位置P2への移動に干渉しない第4位置P4に移動可能であるなど）、

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。