

【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6年1月24日(2024.1.24)

【公開番号】特開2022-165585(P2022-165585A)

【公開日】令和4年11月1日(2022.11.1)

【年通号数】公開公報(特許)2022-201

【出願番号】特願2021-70987(P2021-70987)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 3 4

【手続補正書】

【提出日】令和6年1月16日(2024.1.16)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって有利なラウンド遊技を複数回行う有利状態に制御可能な遊技機であって、可動体と、

表示演出制御手段と、

可動体制御手段と、を備え、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を動作させる確認動作制御を行うことが可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を動作させる演出動作制御を行うことが可能であり、

前記表示演出制御手段は、最終のラウンド遊技が終了した後、エンディング演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記表示演出制御手段による前記エンディング演出の実行中に電断が発生しない場合、該エンディング演出の実行中に前記可動体を動作させる演出動作制御を行わず、

前記表示演出制御手段による前記エンディング演出の実行中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング演出の実行期間が終了するよりも前に前記確認動作制御が終了するように前記可動体の制御を行うことが可能であり、

前記表示演出制御手段は、電源投入がされたときに初期化処理を伴う第1の場合と、電源投入がされたときに初期化処理を伴わない第2の場合とで、デモンストレーション表示を行うことが可能であり、

電源投入がされたときに、特定識別情報の可変表示の結果を示す複数の発光手段の制御である特定識別情報発光制御を行うことが可能な遊技制御手段をさらに備え、

前記可動体制御手段は、

前記第1の場合と前記第2の場合の何れであっても、デモンストレーション表示が開始されるよりも前に前記確認動作制御が終了するように前記可動体の制御を行うことが可能であり、

40

50

前記特定識別情報発光制御が開始された後に前記確認動作制御を開始することが可能である、

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】**0007

**【補正方法】**変更

**【補正の内容】**

**【0007】**

( )可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者 10 にとって有利なラウンド遊技を複数回行う有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示演出制御手段と、

可動体制御手段と、を備え、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を動作させる確認動作制御を行うことが可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を動作させる演出動作制御を行うことが可能であり、

前記表示演出制御手段は、最終のラウンド遊技が終了した後、エンディング演出を実行可能であり、 20 前記可動体制御手段は、

前記表示演出制御手段による前記エンディング演出の実行中に電断が発生しない場合、該エンディング演出の実行中に前記可動体を動作させる演出動作制御を行わず、

前記表示演出制御手段による前記エンディング演出の実行中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング演出の実行期間が終了するよりも前に前記確認動作制御が終了するように前記可動体の制御を行うことが可能であり、

前記表示演出制御手段は、電源投入がされたときに初期化処理を伴う第1の場合と、電源投入がされたときに初期化処理を伴わない第2の場合とで、デモンストレーション表示を行うことが可能であり、

電源投入がされたときに、特定識別情報の可変表示の結果を示す複数の発光手段の制御である特定識別情報発光制御を行うことが可能な遊技制御手段をさらに備え、

前記可動体制御手段は、

前記第1の場合と前記第2の場合の何れであっても、デモンストレーション表示が開始されるよりも前に前記確認動作制御が終了するように前記可動体の制御を行うことが可能であり、

前記特定識別情報発光制御が開始された後に前記確認動作制御を開始することが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

**(1) 手段1に記載の遊技機は、**

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101）と、

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体 50 50

L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g )、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御(例えば、動作確認制御)を行うことが可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御(例えば、当否ボタン演出における可動体演出)を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第1輝度となるように該発光手段を制御し、

前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第2輝度となるように該発光手段を制御し、

前記第1輝度は前記第2輝度よりも輝度が低く(例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調様(白点灯)にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図 5 6 ( B ) 参照)、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段(例えば、特別可変入賞球装置7)を遊技媒体が進入可能な進入容易状態(例えば、開放状態)とすることが可能であり、

前記可動体制御手段は、前記進入容易状態になったと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該進入容易状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う(例えば、1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が開始された直後に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、当該1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることができる部分。図 8 5 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第1輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、可変手段が進入容易状態になったと同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御を可変手段の進入容易状態が終了する前に終了させる(イニシャル動作後もアタッカー入賞を狙える)遊技機を提供することができる。

10

20

30

40

50