

【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3月6日(2024.3.6)

【公開番号】特開2022-165605(P2022-165605A)

【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2021-71007(P2021-71007)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 304 D

【手続補正書】

【提出日】令和6年2月27日(2024.2.27)

【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】

20

【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示を実行し、有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

可動体制御手段と、を備え、

通常状態と、該通常状態よりも有利な特別状態と、があり、

所定表示領域に前記有利状態に関する所定表示を表示可能であり、

特別表示領域に前記特別状態中に態様が変化可能な特別表示を表示可能であり、

前記所定表示領域における前記有利状態に関する所定表示は、前記特別状態中に態様が変化せず、

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、

前記確認動作制御は、前記特別表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重複しないように該可動体を動作させる制御であり、

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、

電源投入がされたときに起動準備表示を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記起動準備表示の表示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。

【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】

40

( ) 可変表示を実行し、有利状態に制御可能な遊技機であって、

50

可動体と、

可動体制御手段と、を備え、

通常状態と、該通常状態よりも有利な特別状態と、があり、

所定表示領域に前記有利状態に関する所定表示を表示可能であり、

特別表示領域に前記特別状態中に態様が変化可能な特別表示を表示可能であり、

前記所定表示領域における前記有利状態に関する所定表示は、前記特別状態中に態様が変化せず、

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、

前記確認動作制御は、前記特別表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重複しないように該可動体を動作させる制御であり、

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、

電源投入がされたときに起動準備表示を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記起動準備表示の表示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、

こと特徴としている。

(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、

第1可動体（例えば、チャンスボタン631B）と、

第2可動体（例えば、盤上可動体32A）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記第1可動体が初期位置に位置するとともに前記第2可動体が初期位置に位置しているときよりも、該第1可動体が進出位置に位置するとともに該第2可動体が進出位置に位置しているときの方が、該第1可動体と該第2可動体との距離が近くなり（図111参照）、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記第1可動体と前記第2可動体とが正常に動作することを確認するための動作により該第1可動体と該第2可動体と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、

前記確認可動制御は、前記第1可動体と前記第2可動体との可動期間が重複するように、該第1可動体を初期位置から進出位置に可動させるとともに該第2可動体を初期位置から進出位置に可動させ、その後、該第1可動体と該第2可動体との可動期間が重複しないように、該第1可動体を進出位置から初期位置に可動させるとともに該第2可動体を進出位置から初期位置に可動させる制御である（例えば、盤上可動体32Aとチャンスボタン631Bとは、動作確認制御において、各々のイニシャル動作期間が重複するように、チャンスボタン631Bと盤上可動体32Aとが原点位置から演出位置までの移動を同時に開始し（図111（B）参照）、その後、各々のイニシャル動作期間が重複しないように、チャンスボタン631Bが演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図111（C）参照）、盤上可動体32Aが演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図111（D）参照）部分。）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1可動体が進出位置に正常に動作可能であることと、第2可動体が進出位置に正常に動作可能であることを同時に確認できることにより確認作業の簡略化を図ることが可能であり、且つ同時に確認困難な第1可動体の進出位置から原点位置への動作と、第2可動体の進出位置から原点位置への動作を個々に確認可能な遊技機を提供す

10

20

30

40

50

るこ<sup>と</sup>がで<sup>き</sup>る。

10

20

30

40

50