

【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 6 3 F 7/02(2006.01)  
【F I】  
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

10

【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  
が重畳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。

30

40

【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 7  
【補正方法】変更  
【補正の内容】  
【0 0 0 7】

( ) 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畳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。

10

20

( 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 6 3 1 B ）と、  
 第 2 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A ）と、  
 可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）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 1 1 1 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 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B 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 6 3 1 B と盤上可動体 3 2 A 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 1 1 1 （ 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 6 3 1 B 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 1 1 1 （ C ）参照）、盤上可動体 3 2 A 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 1 1 1 （ D ）参照）部分。）、  
 ことを特徴としている。

30

40

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

50

ることができる。

10

20

30

40

50