

【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 10 月 8 日 (2020.10.8)

【公開番号】特開 2019-24520 (P2019-24520A)

【公開日】平成 31 年 2 月 21 日 (2019.2.21)

【年通号数】公開・登録公報 2019-007

【出願番号】特願 2017-143430 (P2017-143430)

【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 0

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 8 月 28 日 (2020.8.28)

【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】

所定の遊技を行うことが可能な遊技機であって、  
演出度合を調整する調整手段と、  
演出度合を調整可能であることを報知する報知手段と、  
演出度合が調整されたことを示す所定画像を表示する所定画像表示手段と、  
動作可能な可動体と、  
前記可動体を動作させるための駆動手段と、  
前記駆動手段による前記可動体の動作を制御する制御手段と  
を備え、  
前記報知手段は、コールドスタートした場合と、ホットスタートした場合とで、電源投入後の初期動作における異なるタイミングで前記報知を行い、  
前記可動体は、第 1 可動体と第 2 可動体とを含み、それぞれ、原点位置と該原点位置から離れた位置との間で動作可能に設けられ、  
前記制御手段は、  
前記原点位置に前記可動体を位置させるための第 1 動作制御と、前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための第 2 動作制御と、を行うことが可能であり、  
前記第 1 可動体と前記第 2 可動体の各々の前記第 2 動作制御においては、第 1 速度と該第 1 速度よりも速い第 2 速度との範囲内で前記可動体が動作するように制御可能であり  
、  
前記第 1 可動体と前記第 2 可動体の各々の前記第 1 動作制御においては、前記第 2 動作制御における前記第 1 速度以下の速度で前記可動体が動作するように制御可能であり、  
前記第 1 動作制御における速度は、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体とで異なり、  
前記調整手段により演出度合が調整されたときに、前記所定画像を表示すると共に、調整後の演出度合に応じた出力が可能である、  
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】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(A) 所定の遊技を行うことが可能な遊技機であって、  
演出度合を調整する調整手段と、  
演出度合を調整可能であることを報知する報知手段と、  
演出度合が調整されたことを示す所定画像を表示する所定画像表示手段と、  
動作可能な可動体と、  
前記可動体を動作させるための駆動手段と、  
前記駆動手段による前記可動体の動作を制御する制御手段と  
を備え、  
前記報知手段は、コールドスタートした場合と、ホットスタートした場合とで、電源投入後の初期動作における異なるタイミングで前記報知を行い、  
前記可動体は、第1可動体と第2可動体とを含み、それぞれ、原点位置と該原点位置から離れた位置との間で動作可能に設けられ、  
前記制御手段は、  
前記原点位置に前記可動体を位置させるための第1動作制御と、前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための第2動作制御と、を行うことが可能であり、  
前記第1可動体と前記第2可動体の各々の前記第2動作制御においては、第1速度と該第1速度よりも速い第2速度との範囲内で前記可動体が動作するように制御可能であり、  
前記第1可動体と前記第2可動体の各々の前記第1動作制御においては、前記第2動作制御における前記第1速度以下の速度で前記可動体が動作するように制御可能であり、  
前記第1動作制御における速度は、前記第1可動体と前記第2可動体とで異なり、  
前記調整手段により演出度合が調整されたときに、前記所定画像を表示すると共に、調整後の演出度合に応じた出力が可能である、  
ことを特徴とする。

(1) 上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、所定の遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1等）であって、演出度合を調整可能であることを報知する報知手段と（例えば、遊技効果ランプ9の輝度を調整可能であることを報知する調整報知画像を演出表示装置5に表示する演出制御用CPU120等）、動作可能な可動体と（例えば、演出用模型といった動作可能な可動体等）、前記可動体（例えば、第1可動役物300は、第1可動部302が横向きに傾倒する第1退避位置（図15（A）参照）と、第1退避から離れた位置において第1可動部302が縦向きに起立する第1演出位置（図15（B）参照）との間で回転可能に設けられた第1可動役物300や、演出表示装置5の側方に退避する第2退避位置（原点位置、初期位置、図16（A）参照）と演出表示装置5の前方における上下方向の略中央位置に配置され第2退避位置から離れた第2演出位置（図16（B）参照）との間で往復移動可能に設けられた第2可動役物400等）を動作させるための駆動手段（例えば、第1可動役物駆動モータ303、第2可動役物駆動モータ411、421等）と、前記駆動手段による前記可動体の動作を制御する制御手段と（例えば、演出制御用CPU120等）を備え、当該遊技機がコールドスタートした場合と、ホットスタートした場合とで、前記報知のタイミングが異なり（例えば、パチンコ遊技機1がコールドスタートした場合よりも、ホットスタートした場合の方が、調整報知画像が表示されるタイミングが早いこと等）、前記可動体は、原点位置と該原点位置から離れた位置との間で動作可能に設けられ、前記原点位置に前記可動体を位置させるための第1動作制御（例えば、演出制御用CPU120が、第1動作制御として第2初期化処理のステップS105～ステップS114の非検出時動作制御やステップS120～ステップS128の検出時動作制御を実行する部分等）と、前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための第2動作制御（例えば、演出制御用CPU120が、第2動作制御として第2初期化処理のステップS201～ステップS213の実動作確認用動作制御

を実行する部分等)と、前記可動体による演出を行うための第3動作制御(例えば、演出制御用CPU120が、第3動作制御として図柄の変動表示を実行している期間や大当り遊技状態において可動体演出を実行する制御等)とを行うことが可能であり、前記第2動作制御においては、第1速度と該第1速度よりも速い第2速度との範囲内で前記可動体が動作するように制御し(例えば、実動作確認用動作制御を実行する場合、第1速度である最低速度(低速)と該最低速度よりも速い第2速度としての最高速度(高速)との範囲内の速度で可動役物が動作するように制御すること等)、前記第1動作制御においては、前記第2動作制御における前記第1速度以下の速度で前記可動体が動作するように制御する(例えば、第1動作制御としての非検出時動作制御や検出時動作制御を実行する場合、第2動作制御としての実動作確認用動作制御における最低速度以下の速度(本実施例では、実動作確認用動作制御における最低速度と同じ速度)で可動役物が動作するように制御すること等)ことを特徴とする。