

【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 9 月 20 日(2024.9.20)

【公開番号】特開 2023-41147(P2023-41147A)
【公開日】令和 5 年 3 月 24 日(2023.3.24)
【年通号数】公開公報(特許)2023-055
【出願番号】特願 2021-148335(P2021-148335)
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 9 月 11 日(2024.9.11)

【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

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を実行し、遊技者にとって有利な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、

表示手段として可変表示に対応した演出表示を表示可能な表示装置と、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、

前記通常状態は、第 1 遊技領域側に遊技媒体を発射するように設計された状態であり、

30

前記特別状態は、第 2 遊技領域側に遊技媒体を発射するように設計された状態であり、

前記表示装置は、前記通常状態において、第 2 遊技領域側の所定領域に特定数の遊技媒体
が進入したことに基づいて、前記表示装置の特定表示領域に前記第 1 遊技領域側に遊技媒
体を発射するように促す第 1 遊技領域側発射促進表示を表示可能であるとともに、前記表
示装置の所定表示領域に該通常状態に対応した表示を表示可能であり、

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、前記表示装置の前記特定表示領域に対して、前記表示装置の前記所
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、

前記確認動作制御により可動体が動作する期間よりも長い期間に亘って前記第 1 遊技領域
側発射促進表示を行うことが可能であり、

40

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り、

可変表示中に前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であるとともに、該可動体演出に
対応したエフェクト表示を表示可能であり、

前記確認動作制御が行われているときに前記可動体演出を実行する可変表示が開始される
場合、該確認動作制御を継続し、該確認動作制御中において前記可動体演出を制限して前
記エフェクト表示を表示することが可能である、

50

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】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

この種の遊技機において、電源が投入されたときや停電が生じた後に復旧したときに、可動体を演出動作と同様に動作させる初期動作（ロングイニシャル動作）や、可動体を演出動作の一部を省略して動作させる初期動作（ショートイニシャル動作）を実行可能なものがある（例えば、特許文献 1 参照）。 10

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

【特許文献 1】特開 2015 - 113217 号公報

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書 20

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

しかし、特許文献 1 の機能や構成を有する遊技機において商品性を高める余地があった。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更 30

【補正の内容】

【0007】

請求項 1 に記載の遊技機は、
可変表示を実行し、遊技者にとって有利な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、
表示手段として可変表示に対応した演出表示を表示可能な表示装置と、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、
前記通常状態は、第 1 遊技領域側に遊技媒体を発射するように設計された状態であり、
前記特別状態は、第 2 遊技領域側に遊技媒体を発射するように設計された状態であり、 40
前記表示装置は、前記通常状態において、第 2 遊技領域側の所定領域に特定数の遊技媒体
が進入したことに基づいて、前記表示装置の特定表示領域に前記第 1 遊技領域側に遊技媒体
を発射するように促す第 1 遊技領域側発射促進表示を表示可能であるとともに、前記表
示装置の所定表示領域に該通常状態に対応した表示を表示可能であり、
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、前記表示装置の前記特定表示領域に対して、前記表示装置の前記所
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、
前記確認動作制御により可動体が動作する期間よりも長い期間に亘って前記第 1 遊技領域
側発射促進表示を行うことが可能であり、 50

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り、
可変表示中に前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であるとともに、該可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、
前記確認動作制御が行われているときに前記可動体演出を実行する可変表示が開始される場合、該確認動作制御を継続し、該確認動作制御中において前記可動体演出を制限して前記エフェクト表示を表示することが可能である、
ことを特徴としている。

10

20

30

40

50