

【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】平成23年10月20日(2011.10.20)

【公開番号】特開2008-119183(P2008-119183A)

【公開日】平成20年5月29日(2008.5.29)

【年通号数】公開・登録公報2008-021

【出願番号】特願2006-305155(P2006-305155)

【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 1 0 C

【手続補正書】

【提出日】平成23年9月6日(2011.9.6)

【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】

遊技者に遊技結果を報知する表示装置を備えた弾球遊技機において、

前記表示装置の前面に、前記表示装置の表示領域が可視可能な窓部が形成され、該窓部の前面を浮遊可能な浮遊物が封入されているとともに前記浮遊物を舞い上がらせるための吹上ファンを備えた演出ケースを配置し、

該演出ケースは、

前記窓部の両サイド及び前記窓部の中央部を除く上側に配置された内ガイド部材と、該内ガイド部材の外側及び前記窓部の上側中央部に配置された外ガイド部材とにより前記窓部の外側に形成した浮遊物通路と、

前記窓部の下側中央に山状に形成された吹上台と、

該吹上台の両傾斜面に前記浮遊物を溜めておく貯留部と、が設けられ、

前記窓部の上側中央部に配置された前記外ガイド部材は、風抜き穴が施された逆山状の振分部を備え、

前記浮遊物通路を通る前記浮遊物を遊技者から見えなくするとともに前記浮遊物通路を通った前記浮遊物を、前記貯留部に流下させるようにし、

前記吹上ファンを、当該吹上ファンから出力される風が前記貯留部に当たるように配置したことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

遊技機全体の制御を司る主制御装置と、

該主制御装置から送られるコマンドをもとに制御されるサブ制御装置と、を備え、

前記主制御装置は、遊技球が始動口に入球した際に抽出する乱数値によって、遊技者に有利な状態である特別遊技を行なうか否かの抽選（以下、「特別遊技抽選」という）及び該特別遊技抽選の結果を報知するまでの時間（以下、「変動時間」という）の決定を行い、該決定された変動時間に従って前記特別遊技抽選の結果を特別図柄の確定表示によって報知するほか、前記決定された変動時間及び前記特別遊技抽選の結果を含む表示制御コマンドを前記サブ制御装置に送信し、

前記サブ制御装置は、前記表示制御コマンドに応じて前記特別図柄の擬似演出を行なう擬似図柄を前記表示装置にて表示するための制御を行なうようにし、

さらに、前記サブ制御装置は、前記表示制御コマンドに応じて前記吹上ファンを作動させるか否か及び前記吹上ファンの作動態様を決定するとともに、前記吹上ファンの作動を制御するようにし、

決定された前記変動時間及び吹上ファンの作動態様が何れであっても決定された前記変動時間が終了する前に前記吹上ファンの作動を停止させるようにしたことを特徴とする請求項 1 記載の弾球遊技機。

【請求項 3】

前記外ガイド部材の外側から前記風抜き穴に風が当たるように設置された前記サブ制御装置によって制御される吹下ファンを設け、

前記吹上ファンの作動が終了したあとに前記吹下ファンを作動させるように設定したことを特徴とする請求項 1 乃至 2 に記載の弾球遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

前記課題を解決するために請求項 1 記載の弾球遊技機は、遊技者に遊技結果を報知する表示装置を備えた弾球遊技機において、

前記表示装置の前面に、前記表示装置の表示領域が可視可能な窓部が形成され、該窓部の前面を浮遊可能な浮遊物が封入されているとともに前記浮遊物を舞い上がらせるための吹上ファンを備えた演出ケースを配置し、

該演出ケースは、

前記窓部の両サイド及び前記窓部の中央部を除く上側に配置された内ガイド部材と、該内ガイド部材の外側及び前記窓部の上側中央部に配置された外ガイド部材とにより前記窓部の外側に形成した浮遊物通路と、

前記窓部の下側中央に山状に形成された吹上台と、

該吹上台の両傾斜面に前記浮遊物を溜めておく貯留部と、が設けられ、

前記窓部の上側中央部に配置された前記外ガイド部材は、風抜き穴が施された逆山状の振分部を備え、

前記浮遊物通路を通る前記浮遊物を遊技者から見えなくするとともに前記浮遊物通路を通った前記浮遊物を、前記貯留部に流下させるようにし、

前記吹上ファンを、当該吹上ファンから出力される風が前記貯留部に当たるように配置したことを特徴とする弾球遊技機である。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

前記課題を解決するために請求項 2 記載の弾球遊技機は、遊技機全体の制御を司る主制御装置と、該主制御装置から送られるコマンドをもとに制御されるサブ制御装置と、を備え、

前記主制御装置は、遊技球が始動口に入球した際に抽出する乱数値によって、遊技者に有利な状態である特別遊技を行なうか否かの抽選（以下、「特別遊技抽選」という）及び該特別遊技抽選の結果を報知するまでの時間（以下、「変動時間」という）の決定を行い、該決定された変動時間に従って前記特別遊技抽選の結果を特別図柄の確定表示によって報知するほか、前記決定された変動時間及び前記特別遊技抽選の結果を含む表示制御コマンドを前記サブ制御装置に送信し、

前記サブ制御装置は、前記表示制御コマンドに応じて前記特別図柄の擬似演出を行なう

擬似図柄を前記表示装置にて表示するための制御を行なうようにし、

さらに、前記サブ制御装置は、前記表示制御コマンドに応じて前記吹上ファンを作動させるか否か及び前記吹上ファンの作動態様を決定するとともに、前記吹上ファンの作動を制御するようにし、

決定された前記変動時間及び吹上ファンの作動態様が何れであっても決定された前記変動時間が終了する前に前記吹上ファンの作動を停止させるようにしたことを特徴とする請求項 1 記載の弾球遊技機である。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

主制御装置は、遊技球が始動口に入球した際に抽出した乱数値によって、遊技者に有利な状態である特別遊技（大当り遊技）を行なうか否か決定する。遊技球が始動口に入球した際に抽出する乱数値は、特別遊技を行なうか否かを抽選するための乱数以外にも変動時間を決定するための乱数値も抽出し、その変動時間を決定するための乱数値と特別遊技抽選の結果などから、複数ある特別図柄の変動時間より、一つの変動時間を決定し、特別遊技抽選の結果とともに決定した変動時間を含む表示制御コマンドをサブ制御装置に送信する。

サブ制御装置は、表示制御コマンドに応じて擬似図柄を表示装置に表示するための制御を行う。なお、そのサブ制御装置にて表示する擬似図柄を決定する構成でもよいし、他のサブ制御装置にて擬似図柄を決定する構成にしてもよい。

サブ制御装置は、特別遊技抽選の結果及び決定された変動時間により吹上ファンを作動させるか否かを決定する。また、吹上ファンによる風の吹き出し開始時期もサブ制御装置が決定する。

なお、吹上ファンによる風の吹き出し威力が複数段階ある構成にし、サブ制御装置が吹上ファンによる風の吹き出し威力の決定及び制御を行なう構成にしてもよい。

また、本構成では吹上ファンは左右に 1 個ずつ設けられているが、状況によって片方の吹上ファンのみを作動させたり、左右の吹上ファンによる風の吹き出し威力を変更する構成にしてもよい。このような場合でも全てサブ制御装置が決定及び制御を行なう構成が好適である。

ただ、どの変動時間が決定されてもあるいはどのような方法で吹上ファンを作動させる構成にしても、吹上ファンによる風の吹き出し動作は、決定された変動時間の残り変動時間が、少なくとも前記決定された変動時間の  $1/10$  の時間になる前に停止させる構成が好適である。例えば、変動時間が 30 秒と決定されている場合には、吹上ファンによる風の吹き出し開始時間はどのようなタイミングでもよいが、残り変動時間が 30 秒の  $1/10$  である 3 秒になる前に必ず吹上ファンによる風の吹き出し動作は終了させる。

また、本遊技機の構成を所定条件（乱数抽選など）が成立することで特別遊技（大当り遊技）終了したあとに特別遊技抽選の当る確率が高い高確率遊技状態に移行する弾球遊技機にしてもよい。なお、高確率遊技状態にするか否かの抽選も主制御装置が行う構成が好適である。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

請求項 2 記載の発明によれば、遊技者が実際に抽選結果だと思って見る表示装置の前面にて、浮遊物を舞い上がらせるので、遊技者に期待感を与えたいときに大きな期待感を与

えることが出来るようになる。

また、サブ制御装置によって、吹上ファンを制御するので主制御装置には負担を与えことはない。

また、吹上ファンの作動を、決定された変動時間が終了する前に停止させるように設定してあるので、より、次の変動中に遊技者が浮遊物を見ってしまう可能性を低く出来る。