

【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30年12月13日 (2018.12.13)

【公開番号】特開2017-148563(P2017-148563A)
 【公開日】平成29年8月31日 (2017.8.31)
 【年通号数】公開・登録公報2017-033
 【出願番号】特願2017-86981(P2017-86981)
 【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 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成30年10月30日 (2018.10.30)

【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】

演出操作装置及び回転手段を備える遊技機において、

前記回転手段は、回転軸と、当該回転軸により支持される回転体と、当該回転体を回転可能に支持するように設けられる支持部材とを有して、期待度の高い演出態様或いは期待度の低い演出態様を前記回転体の表面の絵柄にて報知するようになっており、

前記演出操作装置は、

ベースと、

当該ベースに押動可能に支持してなる操作ボタンと、

当該操作ボタンに対し振動を伝達可能に設けてなる可振板と、

当該可振板の面に沿う中心線に対する法線上にて前記中心線の左右両側に前記可振板及び前記ベースに接触可能に設けてなる左右両側弾性スペーサ部材と、

前記可振板に振動を発生させるように設けてなる振動発生手段とを具備してなり、

当該振動発生手段は、モータ本体及び当該モータ本体から同軸的に延出する出力軸を有するモータと、当該モータの前記出力軸に支持される偏心体とを備えており、

前記回転手段において、

前記回転体は、一図柄変動において 2 種類の回転速度のうちの低い回転速度にて回転した後当該低い回転速度よりも高い回転速度にて回転するようになっており、

前記振動発生手段において、前記モータは、前記モータ本体にて、前記左右両側弾性スペーサ部材を結ぶ直線からずれて位置するように前記可振板に支持されていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

演出操作装置及び回転手段を備える遊技機において、

前記回転手段は、回転軸と、当該回転軸により支持される回転体と、当該回転体を回転可能に支持するように設けられる支持部材とを有して、期待度の高い演出態様或いは期待度の低い演出態様を前記回転体の表面の絵柄にて報知するようになっており、

前記演出操作装置は、

ベースと、

当該ベースに押動可能に支持してなる操作ボタンと、

当該操作ボタンに対し振動を伝達可能に設けてなる可振板と、

当該可振板の面に沿う中心線に対する法線上にて前記中心線の左右両側に前記可振板及び前記ベースに接触可能に設けてなる左右両側弾性スペーサ部材と、

前記可振板に振動を発生させるように設けてなる振動発生手段とを具備してなり、

当該振動発生手段は、モータ本体及び当該モータ本体から同軸的に延出する出力軸を有するモータと、当該モータの前記出力軸に支持される偏心体とを備えており、

前記回転手段において、

前記回転体は、一図柄変動において２種類の回転速度のうちの低い回転速度にて回転した後当該低い回転速度よりも高い回転速度にて回転するようになっており、

前記振動発生手段において、前記モータは、前記左右両側弾性スペーサ部材を結ぶ直線からずれて前記偏心体を位置させるように、前記モータ本体にて、前記可振板に支持されてい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】０００８

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００８】

当該遊技機において、

回転手段は、回転軸（１６１）と、当該回転軸により支持される回転体（ＲＤ）と、当該回転体を回転可能に支持するように設けられる支持部材（１５０ｂ）とを有して、期待度の高い演出態様或いは期待度の低い演出態様を回転体の表面の絵柄にて報知するようになっており、

演出操作装置は、

ベース（１４０ａ）と、

当該ベースに押動可能に支持してなる操作ボタン（１４０ｃ）と、

操作ボタンに対し振動を伝達可能に設けてなる可振板（２００ｄ）と、

当該可振板の面に沿う中心線（Ｑ）に対する法線（Ｐ）上にて上記中心線の左右両側に可振板及びベースに接触可能に設けてなる左右両側弾性スペーサ部材（２２０ｃ、２２０ｄ）と、

可振板に振動を発生させるように設けてなる振動発生手段（ＶＭ）とを具備してなり、

当該振動発生手段は、モータ本体（２１４）及び当該モータ本体から同軸的に延出する出力軸（２１５）を有するモータ（２００ｆ）と、当該モータの上記出力軸に支持される偏心体（２００ｇ）とを備えており、

回転手段において、

回転体は、一図柄変動において２種類の回転速度のうちの低い回転速度にて回転した後当該低い回転速度よりも高い回転速度にて回転するようになっており、

振動発生手段において、モータは、上記モータ本体にて、左右両側弾性スペーサ部材を結ぶ直線からずれて位置するように可振板に支持されていることを特徴とする。

【手続補正３】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００９

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００９】

これによれば、回転手段の回転体は、一図柄変動において２種類の回転速度のうちの低い回転速度にて回転した後当該低い回転速度よりも高い回転速度にて回転するようになっている。

【手続補正４】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 0

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 0 】

このように、回転体が、一図柄変動において、低い回転速度にて回転した後高い回転速度にて回転するようになると、回転体の低い回転速度から高い回転速度への上昇をもって、遊技者は、例えば、大当たりを期待する等の遊技上の興趣を感受し得る。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 4

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 6】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 6 】

当該遊技機において、

回転手段は、回転軸（ 1 6 1 ）と、当該回転軸により支持される回転体（ R D ）と、当該回転体を回転可能に支持するように設けられる支持部材（ 1 5 0 b ）とを有して、期待度の高い演出態様或いは期待度の低い演出態様を回転体の表面の絵柄にて報知するようになっており、

演出操作装置は、

ベース（ 1 4 0 a ）と、

当該ベースに押動可能に支持してなる操作ボタン（ 1 4 0 c ）と、

当該操作ボタンに対し振動を伝達可能に設けてなる可振板（ 2 0 0 d ）と、

当該可振板の面に沿う中心線（ Q ）に対する法線（ P ）上にて上記中心線の左右両側に可振板及びベースに接触可能に設けてなる左右両側弾性スペーサ部材（ 2 2 0 c 、 2 2 0 d ）と、

可振板に振動を発生させるように設けてなる振動発生手段（ V M ）とを具備してなり、

当該振動発生手段は、モータ本体（ 2 1 4 ）及び当該モータ本体から同軸的に延出する出力軸（ 2 1 5 ）を有するモータ（ 2 0 0 f ）と、当該モータの上記出力軸に支持される偏心体（ 2 0 0 g ）とを備えており、

回転手段において、

回転体は、一図柄変動において 2 種類の回転速度のうちの低い回転速度にて回転した後当該低い回転速度よりも高い回転速度にて回転するようになっており、

振動発生手段において、モータは、左右両側弾性スペーサ部材を結ぶ直線からずれて偏心体を位置させるように、上記モータ本体にて、可振板に支持されていることを特徴とする。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 7 】

これによれば、回転手段の回転体は、一図柄変動において 2 種類の回転速度のうちの低い回転速度にて回転した後当該低い回転速度よりも高い回転速度にて回転するようになっている。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

このように、回転体が、一図柄変動において、低い回転速度にて回転した後高い回転速度にて回転するようになると、回転体の低い回転速度から高い回転速度への上昇でもって、遊技者は、例えば、大当たりを期待する等の遊技上の興趣を感受し得る。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0023】

本発明によれば、回転体が、一図柄変動において、低い回転速度にて回転した後高い回転速度にて回転するようになると、回転体の低い回転速度から高い回転速度への上昇でもって、遊技者は、例えば、大当たりを期待する等の遊技上の興趣を感受し得る。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0044

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0044】

普通図柄表示器80aは、複数の7セグメント発光ダイオードからなるもので、当該普通図柄表示器80aは、スルーゲート50を通過する遊技球に対する図柄抽選の結果に基づき、当たり図柄或いはハズレ図柄を表示する。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0046

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0046】

第2特別図柄表示器80cは、複数の7セグメント発光ダイオードからなるもので、この第2特別図柄表示器80cは、後述のごとく、遊技球の第2始動入賞口装置40の始動入賞口への入賞に対する第2始動入賞口センサS2（図20参照）の検出出力に基づきなされる大当たり抽選に応じて、特別図柄変動を所定時間の間表示した後、当該大当たり抽選の結果に応じた特別図柄変動を停止表示する。例えば、大当たり抽選の結果が当たりであれば、第2特別図柄表示器80cは、当該当たりに対応した特別図柄変動を停止表示して、大入賞口装置70による大入賞口の開放の契機を提供する。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0052

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0052】

本第 1 実施形態においては、操作ハンドル 110 は、図 2 にて示すごとく、ハンドルケーシング 110 a を有しており、当該ハンドルケーシング 110 a は、図 4 にて示すごとく、筒状ケーシング本体 111 及び半球状の透光カバー 112 をもって構成されている。

【手続補正 14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0059

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0059】

ここで、当該筐体 130 は、その前側部位にて、前枠 90 の突出部 90 a の凹状切り欠き部からその前方へ突出しており、当該筐体 130 の後側部位は、球受け皿 120 内に突出している。

【手続補正 15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0167

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0167】

また、当該主制御装置 300 は、CPU 310 により、ソフトタイマー 320 の第 2 ソフトタイマー部からの第 2 主パルス信号（後述する）の発生ごとに、図 28 にて示すフローチャートに従い第 2 主タイマー割り込みプログラムを実行する。この演算処理の実行中において、センサ群 S の磁石センサ S10 や振動センサ S11 からの出力に基づきエラー判定に要する演算処理が行われる。

【手続補正 16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0229

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0229】

現段階では、遊技球の第 1 或いは第 2 の始動入賞口装置 30 或いは 40 の始動入賞口への遊技球の入賞やスルーゲート 50 の遊技球の通過はないことから、上記第 1 主タイマー割り込みプログラムは、第 1 始動入賞口処理ルーチン 700、第 2 始動入賞口処理ルーチン 800、ゲート処理ルーチン 900（図 27 及び図 32 参照）に進む。なお、この処理過程において、第 1 始動入賞口処理ルーチン 700 では、図 29 のステップ 710 にて NO と判定され、第 2 始動入賞口処理ルーチン 800 では、図 26 のステップ 810 にて NO と判定され、ゲート処理ルーチン 900 では、図 31 のステップ 910 にて NO と判定される。

【手続補正 17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0272

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0272】

ついで、ステップ 1180 における変動開始処理において、主制御装置 300 が、CPU 310 により、ステップ 1160 で選択済みの変動パターンをもって特別図柄変動を表示するように第 1 特別図柄表示器 80 b 或いは第 2 特別図柄表示器 80 c を駆動する。このため、第 1 特別図柄表示器 80 b 或いは第 2 特別図柄表示器 80 c は、当該変動パターンによる特別図柄変動の表示を行う。

【手続補正 18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 2 7 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 2 7 6 】

このような状態において、特別図柄処理ルーチン 1 1 0 0 が、その後、少なくとも一回、ステップ 1 1 9 0 に進んだとき、ステップ 1 1 8 0 a で変動時間計時開始された変動時間が上記所定の変動時間に達していれば、当該ステップ 1 1 9 0 において、YES と判定される。すると、ステップ 1 1 9 0 a における図柄変動停止コマンドセット処理において、図柄変動停止コマンドが、ステップ 1 1 8 0 において開始された変動パターンの変動を停止させるようにセットされる。ついで、ステップ 1 1 9 0 b における変動停止処理において、主制御装置 3 0 0 が、CPU 3 1 0 により、上述した第 1 特別図柄表示器 8 0 b 或いは第 2 特別図柄表示器 8 0 c による特別図柄変動の表示を停止させる。

【手続補正 1 9】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 2 7 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 2 7 8 】

一方、ステップ 1 2 2 0 において、G 1 が成立すれば、YES と判定された後、ステップ 1 2 2 1 において、次の式 (6) に基づき、ゲート通過数 G が「 1 」だけ減算更新される。

【手続補正 2 0】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 2 9 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 2 9 1 】

すると、ステップ 1 6 3 0 におけるエラー判定出力処理がなされる。このエラー判定出力処理においては、ステップ 1 6 0 0 における YES との判定結果或いはステップ 1 6 1 0 における YES との判定結果に基づき、磁石使用による不正行為或いは振動発生による不正行為が、エラーとして判定される。

【手続補正 2 1】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 3 0 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 3 0 3 】

然る後、特別図柄変動が終了すると、ステップ 2 1 2 0 において YES と判定され、これに伴い、ステップ 2 1 2 0 における装飾図柄変動終了処理において、装飾図柄変動が終了する (図 4 1 参照) 。

【手続補正 2 2】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 3 0 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 3 0 4 】

すると、次のステップ 2 1 2 2 において、チャンス到来による操作ボタン押動指令処理がなされる。これに伴い、操作ボタン 1 4 0 c の押動か否かが判定される。ここで、操作ボタン 1 4 0 c が押動されていなければ、ステップ 2 1 2 3 において、NO と判定されて、ステップ 2 1 2 4 において所定時間経過か否かが判定される。なお、当該所定時間は、

遊技者による操作ボタン 1 4 0 c の押動に要する時間をいう。

【手続補正 2 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 3 3 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 3 3 1】

一方、上述のような発射センサによる検出がなくステップ 2 1 8 0 において N O と判定される場合には、所定の客待ち時間の経過後客待ちモード表示演出終了にもかかわらず、新たな客がなく遊技開始にならないことから、次のステップ 2 1 8 1 において、客待ちモード光演出処理がなされる。

【手続補正 2 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 3 3 2

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 3 6 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 3 6 7】

ついで、ステップ 3 2 1 0 において、装飾図柄変動停止か否かが判定される。現段階において、ステップ 2 1 1 0 (図 3 4 参照) の装飾図柄変動処理における装飾図柄変動が図 4 1 にて示すごとく終了すれば、当該ステップ 3 2 1 0 において Y E S と判定される。ここで、装飾図柄変動停止は対応の特別図柄変動停止を前提とすることから、当該特別図柄変動停止でもって、大当たり抽選の結果が明らかになる。従って、大当たりであれば、遊技者は上記予告通りであると認識する。また、外れであれば、遊技者は上記予告に反して期待を裏切られることになる。