

【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25年4月18日(2013.4.18)

【公開番号】特開2011-206128(P2011-206128A)

【公開日】平成23年10月20日(2011.10.20)

【年通号数】公開・登録公報2011-042

【出願番号】特願2010-74636(P2010-74636)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 8 G

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成25年3月5日(2013.3.5)

【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】

遊技領域に設けられた始動領域に侵入した遊技球を検出する遊技球検出手段と、
該遊技球検出手段からの検出信号に基づいて遊技者にとって有利な大当り遊技状態を発生させるか否かの当落判定を実行する主制御手段からの当落判定コマンドに基づいて演出の進行を制御する副制御手段と、
遊技者の指や手のひらにより操作される操作部を有する操作装置と、
を備える遊技機であって、
前記操作装置は、少なくとも、
正転と逆転とのいずれにも回転させることができる電氣的回転駆動手段
を備え、前記電氣的回転駆動手段の出力軸の回転が前記操作部に伝達されて当該操作部が時計方向と反時計方向とのいずれにも回転させられ、
前記副制御手段は、少なくとも、
前記主制御手段からの当落判定コマンドに基づいて前記電氣的回転駆動手段の出力軸に静止トルクを発生させる静止トルク発生制御手段
を含み、
前記静止トルク発生制御手段が前記電氣的回転駆動手段の出力軸に静止トルクを発生させている状態では、その静止トルクが該静止トルクを超えた前記操作部の回転操作に対してクリック感として遊技者の指や手のひらに付与され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 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、操作部を有する遊技機に関するものである。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0002
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0002】

従来より、押下方向に移動操作に加えて、前後左右方向に移動操作することができる操作装置を備える遊技機が提案されている（例えば、特許文献1）。この特許文献1に記載される遊技機では、その操作装置の操作部材（操作部）を前後左右方向に移動操作することによって画像表示部に表示されるキャラクタの移動方向の選択のほかに、遊技演出の場面、状況、文字等を選択することができ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】0004
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0004】

ところが、特許文献1に記載される遊技機では、画像表示部の表示内容の指示に従って単に操作されるものであるため、操作部材（操作部）自体が遊技性を創出するものとはなり得なかった。

【手続補正5】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0005
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0005】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、操作部による斬新な遊技性を創出することができる遊技機を提供することにある。

【手続補正6】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0007
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0007】

（解決手段1）

遊技領域に設けられた始動領域に侵入した遊技球を検出する遊技球検出手段と、該遊技球検出手段からの検出信号に基づいて遊技者にとって有利な大当り遊技状態を発生させるか否かの当落判定を実行する主制御手段からの当落判定コマンドに基づいて演出の進行を制御する副制御手段と、遊技者の指や手のひらにより操作される操作部を有する操作装置と、を備える遊技機であって、前記操作装置は、少なくとも、正転と逆転とのいずれにも回転させることができる電氣的回転駆動手段を備え、前記電氣的回転駆動手段の出力軸の回転が前記操作部に伝達されて当該操作部が時計方向と反時計方向とのいずれにも回転させられ、前記副制御手段は、少なくとも、前記主制御手段からの当落判定コマンドに基づいて前記電氣的回転駆動手段の出力軸に静止トルクを発生させる静止トルク発生制御手段を含み、前記静止トルク発生制御手段が前記電氣的回転駆動手段の出力軸に静止トルクを発生させている状態では、その静止トルクが該静止トルクを超えた前記操作部の回転操作に対してクリック感として遊技者の指や手のひらに付与されることを特徴とする遊技機。

【手続補正 7】

【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】

この遊技機では、遊技球検出手段、主制御手段、副制御手段、操作装置を備えている。遊技球検出手段は、遊技領域に設けられた始動領域に侵入した遊技球を検出している。主制御手段は、遊技球検出手段からの検出信号に基づいて遊技者にとって有利な大当り遊技状態を発生させるか否かの当落判定を実行している。副制御手段は、主制御手段が当落判定を実行した当落判定コマンドを受けて、この当落判定コマンドに基づいて演出の進行を制御している。操作装置は、操作部を有しており、遊技者がその指や手のひらで操作部を操作することができ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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

操作装置は、少なくとも、電氣的回転駆動手段を備えている。この電氣的回転駆動手段は、正転と逆転とのいずれにも回転させることができる。操作部は、電氣的回転駆動手段の出力軸の回転が伝達されることにより、時計方向と反時計方向とのいずれにも回転せられるようになっている。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

静止トルク発生制御手段が電氣的回転駆動手段の出力軸に静止トルクを発生させている状態では、その静止トルクがその静止トルクを超えた操作部の回転操作に対してクリック感として遊技者の指や手のひらに付与されるようになっている。

【手続補正 10】

【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】

このように、電氣的回転駆動手段の出力軸に静止トルクが発生させられている状態では、その静止トルクを超えて遊技者が操作部を回転操作すると、その静止トルクが操作部の回転操作に対してクリック感として遊技者の指や手のひらに付与されるようになっているため、操作部自体が単に操作されるものではなくてクリック感を遊技者の指や手のひらに触覚を通じて伝えることができるという遊技を提供することができるものにもなっている。したがって、操作部による斬新な遊技性を創出することができる。

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 3 】

本実施形態では、例えば、図 9 5 の遊技領域 1 1 0 0 が遊技領域に相当し、図 9 5 の上始動口 2 1 0 1、及び下始動口 2 1 0 2 が始動領域に相当し、図 9 7 の上始動口スイッチ 3 0 2 2、及び下始動口スイッチ 2 1 0 9 が遊技球検出手段に相当し、図 1 2 2 の主制御側タイマ割り込み処理におけるステップ S 8 6 の特別図柄及び特別電動役物制御処理の一処理として実行される、「大当り判定用乱数を更新するカウンタの値を取り出して主制御内蔵 R O M に予め記憶されている大当り判定値と一致するか否かを判定（大当り遊技状態を発生させるか否かを判定（「特別抽選」という。））」という記載が「遊技者にとって有利な大当り遊技状態を発生させるか否かの当落判定する」という記載に相当し、図 9 7 の主制御基板 4 1 0 0 が主制御手段に相当し、図 1 1 7 の特図 1 同調演出関連に区分される特図 1 同調演出開始コマンド、及び特図 2 同調演出関連に区分される特図 2 同調演出開始コマンド等が当落判定コマンドに相当し、図 9 7 の周辺制御基板 4 1 4 0 が副制御手段に相当し、図 4 1 のダイヤル操作部 4 0 1 が操作部に相当し、図 4 1 の操作ユニット 4 0 0 が操作装置に相当し、図 1 のパチンコ遊技機 1 が遊技機に相当し、図 4 3 のダイヤル駆動モータ 4 1 4 が電氣的回転駆動手段に相当し、「ダイヤル操作部 4 0 1 の回転操作に対してクリック感を付与することができるクリック発生制御」が静止トルク発生制御手段に相当する。

【手続補正 1 2 】

【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】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 4 】

本発明の遊技機においては、操作部による斬新な遊技性を創出することができる。

【手続補正 1 3 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 1 0 9 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 1 0 9 8 】

1 ... パチンコ遊技機（遊技機）、2 ... 外枠、3 ... 本体枠、4 ... 遊技盤、5 ... 扉枠、4 0 0 ... 操作ユニット（操作装置）、4 0 1 ... ダイヤル操作部（操作部）、4 1 0 ... 従動ギア、4 1 2 ... 駆動ギア、4 1 4 ... ダイヤル駆動モータ（電氣的回転駆動手段）、4 3 2 a ... 回転検出スイッチ、4 3 2 b ... 回転検出スイッチ、8 5 1 ... 電源基板、8 5 1 a ... 全波整流回路、8 5 1 b ... 力率改善回路、8 5 1 c ... 平滑化回路、8 5 1 d ... + 5 . 2 V 作成回路、8 5 1 e ... + 5 . 2 5 V 作成回路、8 5 1 f ... + 1 2 V 作成回路、8 5 1 g ... + 2 4 V 作成回路、1 1 0 0 ... 遊技領域、2 1 0 9 ... 下始動口スイッチ（遊技球検出手段）、3 0 2 2 ... 上始動口スイッチ 3 0 2 2 （遊技球検出手段）、4 1 0 0 ... 主制御基板（主制御手段）、4 1 0 0 a ... 主制御 M P U、4 1 0 0 a e ... 主周シリアル送信ポート、4 1 1 0 ... 払出制御基板、4 1 1 0 b ... 停電監視回路、4 1 4 0 ... 周辺制御基板（副制御手段）、4 1 5 0 ... 周辺制御部、4 1 6 0 ... 液晶制御部、4 1 7 0 ... ランプ駆動基板、4 1 8 0 ... モータ駆動基板、M R 2 0 ... プルアップ抵抗、M R 2 1 , M R 2 2 ... 抵抗、M T R 2 0 ... トランジスタ、M C 2 ... 電解コンデンサ、M C 2 0 ... 電解コンデンサ、M D 2 0 ... ダイオード。