

【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29年8月17日(2017.8.17)

【公開番号】特開2016-47385(P2016-47385A)

【公開日】平成28年4月7日(2016.4.7)

【年通号数】公開・登録公報2016-021

【出願番号】特願2015-237589(P2015-237589)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 5/04 5 1 2 C

A 6 3 F 5/04 5 1 2 A

【手続補正書】

【提出日】平成29年7月4日(2017.7.4)

【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において、

遊技の進行に伴って実行される演出を制御する演出制御手段と、

画像を表示可能な表示手段と、

初期位置である第1位置と、動作位置である第2位置へ変位可能な可動部材と、

遊技の進行に伴って実行される演出時に遊技者が操作し得る第1の操作手段と、この第1の操作手段とは異なる第2の操作手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

所定の演出条件の成立に基づいて、前記可動部材を前記第1位置から前記第2位置へと変位させる可動体動作演出を実行可能であると共に、

前記可動部材が前記動作位置にあるときに前記第2の操作手段が操作されたことに基づいて、前記可動部材を前記第1位置に復帰可能なものであり、

所定の実行条件の成立時に、前記表示手段に前記可動部材の動作に対する注意喚起画像を表示させ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 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

しかしながら上記文献に記載の遊技機では、移動する可動部材が、当該可動部材の移動に気付いていない遊技者やホールの従業員等に対して、当接する状況が生じ得る。即ち、上記特許文献1の遊技機では、遊技者等の一部（例えば手）が遊技機枠の上部に設けられている可動部材の近傍に配置されているときに、可動部材が演出の実行に伴って移動し始めると、光源部が遊技者の手に勢い良く当接するおそれがある。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】削除

【補正の内容】**【手続補正4】**

【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】**

本発明は上記事情に鑑みてなされたものである。すなわちその課題とするところは、遊技機に設けられている可動部材を遊技者の任意の操作で初期位置に変位させることができると共に、可動部材の動作時における注意喚起を効果的に行うことが可能な遊技機を提供することにある。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0009】**

本発明の遊技機は、

所定の遊技を行うことが可能な遊技機において、

遊技の進行に伴って実行される演出を制御する演出制御手段と、

画像を表示可能な表示手段と、

初期位置である第1位置と、動作位置である第2位置へ変位可能な可動部材と、

遊技の進行に伴って実行される演出時に遊技者が操作し得る第1の操作手段と、この第1の操作手段とは異なる第2の操作手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

所定の演出条件の成立に基づいて、前記可動部材を前記第1位置から前記第2位置へと変位させる可動体動作演出を実行可能であると共に、

前記可動部材が前記動作位置にあるときに前記第2の操作手段が操作されたことに基づいて、前記可動部材を前記第1位置に復帰可能なものであり、

所定の実行条件の成立時に、前記表示手段に前記可動部材の動作に対する注意喚起画像を表示させることを特徴とする遊技機である。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】**【手続補正8】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【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】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正19】**【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20】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0023****【補正方法】削除****【補正の内容】****【手続補正21】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0024****【補正方法】削除****【補正の内容】****【手続補正22】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0025****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0025】**

本発明によれば、遊技機に設けられている可動部材を遊技者の任意の操作で初期位置に変位させることができると共に、可動部材の動作時における注意喚起を効果的に行うことが可能となる。

【手続補正23】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0302****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0302】**

なお、本発明の「所定条件の成立」とは、本形態では、枠可動体600の駆動を伴う変動演出パターンが選択されること（所定の演出条件の成立）、SW演出において演出ボタン63が操作されること（所定の演出条件の成立）、又は枠可動体駆動中に可動体復帰ボタン323が操作されることである。しかしながら所定条件の成立は適宜変更可能であり、例えば大当たり遊技中に枠可動体駆動データ（出現駆動データ）がセットされることであっても良い。

なお、以下に記す手段の説明では、後述の[発明を実施するための形態]における対応する構成名や表現、図面に使用した符号等を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、本発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。

手段1に係る発明は、

枠状の基枠部（外枠51及び内枠52）と、前記基枠部の前面側に位置する前枠部（前枠53）とを含む遊技機枠（遊技機枠50）を備える遊技機（パチンコ遊技機1）において、

所定の待機位置（回転待機位置）と動作位置（回転動作位置）とに変位可能な可動部材（可動体600L, 600R）と、

前記可動部材を前記待機位置と前記動作位置との間で移動可能な駆動源（回転用モーター521L, 521R）と、

前記可動部材を取付けている可動部材取付部（外側カバー300）と、

前記可動部材又は前記可動部材取付部に対する人体の接触又は接近を検出する人体検出手段（タッチセンサ321, 331及びタッチ電極322, 332）と、

所定条件の成立に基づいて前記駆動源を駆動可能な演出制御手段（演出制御用マイコン91）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記人体検出手段による検出があるときには、前記所定条件が成立しても、前記駆動源を駆動させない駆動源停止手段（S7302を実行する演出制御用マイコン91）を備えていることを特徴とする遊技機である。

手段1に係る発明によれば、可動部材又は可動部材取付部に対する人体の接触又は接近が検出された後に、可動部材を移動させるための所定条件が成立しても、演出制御手段が駆動源を駆動させなくて、可動部材が移動しない。そのため、人体検出手段による検出がある状況で所定条件が成立したときに、可動部材が遊技者等に勢い良く当接するのを防止することが可能となる。

手段2に係る発明は、

手段1に記載の遊技機であって、

前記駆動源停止手段は、前記可動部材が移動しているときに前記人体検出手段による検出があるときには、前記駆動源の駆動を停止させることを特徴とする遊技機である。

手段2に係る発明によれば、可動部材の移動中に、人体検出手段による検出があれば、移動している可動部材を停止させることができる。そのため、可動部材の移動中であっても、可動部材が遊技者等に勢い良く当接するのを防止することが可能となり、安全性向上させることが可能となる。

手段3に係る発明は、

手段1又は手段2に記載の遊技機であって、

遊技者による操作が可能な操作部（可動体復帰ボタン323）を備え、

前記演出制御手段は、

所定の演出条件の成立に基づいて前記可動部材を前記待機位置から前記動作位置へと変位させる可動部材演出制御と、

前記可動部材が前記待機位置にないときに前記操作部が操作されたことに基づいて前記可動部材を前記待機位置に復帰させる可動部材復帰制御と、を実行可能なものであり、

前記駆動源停止手段は、前記人体検出手段による検出があるときには、前記操作部が操作されても、前記駆動源を駆動させないことを特徴とする遊技機である。

手段3に係る発明によれば、遊技者等が操作部を操作することにより、動作位置にある可動部材を待機位置に復帰させることができとなる。しかし、人体検出手段による検出があるときには、遊技者等が操作部を操作しても動作位置にある可動部材は移動しなくて、可動部材が遊技者等に勢い良く当接するのを防止することが可能となる。

手段4に係る発明は、

手段1乃至手段3の何れかに記載の遊技機であって、

前記可動部材は、前記遊技機枠に設けられていて、

前記待機位置は、前記遊技機枠の上下左右の枠縁（上縁50U、下縁50D、左縁50L、右縁50R）よりも内側の位置であり、

前記動作位置は、前記遊技機枠の上下左右の枠縁よりも外側の位置であることを特徴とする遊技機である。

手段4に係る発明によれば、遊技機枠に設けられた可動部材は、当該遊技機枠の枠縁の内側から外側へ移動可能であるため、従来に比べて可動部材による演出のインパクトを強めことが可能となる。そして、遊技機枠の枠縁よりも外側へ移動可能な可動部材が遊技者等に当接し易い状況が生じるところ、本発明によれば、可動部材と遊技者等との当接防止の効果を顕著に得ることが可能となる。

手段5に係る発明は、

手段4に記載の遊技機であって、

前記待機位置は、前記遊技機枠の上縁（上縁50U）よりも下方の位置（回転待機位置）であり、

前記動作位置は、前記遊技機枠の上縁よりも上方の位置（回転動作位置）であることを

特徴とする遊技機である。

手段 5 に係る発明によれば、遊技機枠の上縁よりも上方に位置し得る可動部材を用いた演出により、遊技者に驚きを与えることが可能となる。また、遊技機がホールに設置された状態において、遊技機枠よりも上方は、遊技機枠よりも下方、左方、右方に比べて、大きなスペースがあつて遊技を邪魔し難い場所である。従つて、可動部材を遊技機枠よりも上方へ大きく突出させることが可能となり、可動部材として比較的大きくてインパクトを与えるものを構成することが可能となる。

手段 6 に係る発明は、

手段 1 乃至手段 5 の何れかに記載の遊技機であつて、

前記可動部材は、第 1 可動部材（左側可動体 600L）と、第 2 可動部材（右側可動体 600R）とを備え、

前記駆動源は、前記第 1 可動部材を移動可能な第 1 駆動源（左側回転用モータ 521L）と、前記第 2 可動部材を移動可能な第 2 駆動源（右側回転用モータ 521R）とを備え、

前記可動部材取付部は、前記第 1 可動部材を取付けている第 1 可動部材取付部（外側カバー 300 の左側）と、前記第 2 可動部材を取付けている第 2 可動部材取付部（外側カバー 300 の右側）とを備え、

前記人体検出手段は、前記第 1 可動部材又は前記第 1 可動部材取付部に対する人体の接触又は接近を検出する第 1 人体検出手段（左側タッチセンサ 321 及び左側タッチ電極 322）と、前記第 2 可動部材又は前記第 2 可動部材取付部に対する人体の接触又は接近を検出する第 2 人体検出手段（右側タッチセンサ 331 及び右側タッチ電極 332）とを備え、

前記駆動源停止手段は、前記第 1 人体検出手段による検出及び前記第 2 人体検出手段による検出のうち少なくとも一方があるときには、記第 1 駆動源及び前記第 2 駆動源の両方を駆動させないことを特徴とする遊技機である。

手段 6 に係る発明によれば、第 1 人体検出手段による検出又は第 2 人体検出手段による検出があると、第 1 可動部材及び第 2 可動部材の両方が移動しない。そのため、例えば、遊技者が第 1 可動部材の近傍に位置して第 1 可動部材が移動しないときに、第 2 可動部材が遊技者に勢い良く当接するような事態を防止することが可能となる。

手段 7 に係る発明は、

手段 6 に記載の遊技機であつて、

前記第 1 可動部材と前記第 2 可動部材とは、

それぞれの前記動作位置にあるときには当該第 1 可動部材と第 2 可動部材とにより一つの装飾形態（例えば犬の顔）を形成し、それぞれの前記待機位置にあるときには前記装飾形態を形成しないものであり、

前記演出制御手段は、

前記所定条件が成立しないときには、前記第 1 可動部材と前記第 2 可動部材とがそれとの前記待機位置に位置するように前記第 1 駆動源と前記第 2 駆動源とを制御する一方

前記所定条件が成立するときには、前記第 1 可動部材と前記第 2 可動部材とがそれとの前記動作位置に位置するように前記第 1 駆動源と前記第 2 駆動源とを制御することを特徴とする遊技機である。

手段 7 に係る発明によれば、遊技機枠という配置スペースの限られた構成部品に可動部材を設ける場合、仮に一つの装飾形態を形成する一つの可動部材では、その可動部材をコンパクトに待機させることが難しい。そこで本発明によれば、演出時に一つの装飾形態を形成する第 1 可動部材と第 2 可動部材とを、それぞれ独立して移動させるため、非演出時にコンパクトに待機させることが可能となる。つまり、非演出時には第 1 可動部材と第 2 可動部材とをコンパクトに待機させつつ、演出時にはより大きな装飾形態を形成することが可能となる。

手段 8 に係る発明は、

手段 7 に記載の遊技機であって、

前記第 1 可動部材と前記第 2 可動部材とは、互いに係合可能な係合面（ベース板 6 1 2 の外側面 6 1 2 b）をそれぞれ有していて、

前記第 1 可動部材の係合面と前記第 2 可動部材の係合面は、

前記第 1 可動部材と前記第 2 可動部材とがそれぞれの前記動作位置にあるときには、互いに係合していて、

前記第 1 可動部材と前記第 2 可動部材とがそれぞれの前記待機位置にあるときには、前記遊技機枠の上壁面（上側装飾ユニット 2 0 0 の上壁面）のうち少なくとも一部を形成していることを特徴とする遊技機である。

手段 8 に係る発明によれば、非演出時には、第 1 可動部材の係合面と第 2 可動部材の係合面とが遊技機枠の上壁面を形成している一方、演出時には、第 1 可動部材の係合面と第 2 可動部材の係合面とが互いに係合して、一つの装飾形態が形成される。そのため、遊技機枠が変形するかのような斬新な演出を行うことが可能となる。