

【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2011-206126(P2011-206126A)

【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2010-74634(P2010-74634)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【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た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気的回転駆動手段を備え、前記電気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気的回転駆動手段の出力軸を正転させる回転と逆転させる回転とを交互に繰り返し小刻みに実行する回転方向制御手段を含み、

前記操作部は、前記回転方向制御手段が前記電気的回転駆動手段の出力軸を正転させる回転と逆転させる回転とを交互に繰り返し小刻みに実行することに応じて時計方向と反時計方向とのいずれにも交互に繰り返し小刻みに回転させられて当該操作部に触れた遊技者の指や手のひらを加振す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た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気的回転駆動手段を備え、前記電気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気的回転駆動手段の出力軸を正転させる回転と逆転させる回転とを交互に繰り返し小刻みに実行する回転方向制御手段を含み、前記操作部は、前記回転方向制御手段が前記電気的回転駆動手段の出力軸を正転させる回転と逆転させる回転とを交互に繰り返し小刻みに実行することに応じて時計方向と反時計方向とのいずれにも交互に繰り返し小刻

みに回転させられて当該操作部に触れた遊技者の指や手のひらを加振す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た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、電気的回転駆動手段を備えている。この電気的回転駆動手段は、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、電気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さ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】

操作部は、回転方向制御手段が電気的回転駆動手段の出力軸を正転させる回転と逆転させる回転とを交互に繰り返し小刻みに実行することに応じて時計方向と反時計方向とに交互に繰り返し小刻みに回転させられて操作部に触れた遊技者の指や手のひらを加振（振動を加える）することができ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、電気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るようになっているため、電気的回転駆動手段の出力軸が正転させる回転と逆転させる回転とを交互に繰り返し小刻みに実行されると、これに応じて操作部も時計方向と反時計方向とに交互に繰り返し小刻みに回転させられることとなる。この操作部が時計方向と反時計方向とのいずれにも交互に繰り返し小刻

みに回転させることにより操作部に触れた遊技者の指や手のひらに加振する（振動を加える）ことができるため、操作部自体が単に操作されるものではなくて触覚を通じて遊技を提供することができるものになっている。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】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

本実施形態では、例えば、図95の遊技領域1100が遊技領域に相当し、図95の上始動口2101、及び下始動口2102が始動領域に相当し、図97の上始動口スイッチ3022、及び下始動口スイッチ2109が遊技球検出手段に相当し、図122の主制御側タイマ割り込み処理におけるステップS86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、「大当た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ROMに予め記憶されている大当たり判定値と一致するか否かを判定（大当た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た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97の主制御基板4100が主制御手段に相当し、図117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97の周辺制御基板4140が副制御手段に相当し、図41のダイヤル操作部401が操作部に相当し、図41の操作ユニット400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43のダイヤル駆動モータ414が電気的回転駆動手段に相当し、「ダイヤル駆動モータ414の出力軸を1ステップだけ正転させる回転と逆転させる回転とを交互に繰り返し行うダイヤル加振制御」が回転方向制御手段に相当する。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

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13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】1098

【補正方法】変更

【補正の内容】

【1098】

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、400...操作ユニット（操作装置）、401...ダイヤル操作部（操作部）、410...従動ギア、412...駆動ギア、414...ダイヤル駆動モータ（電気的回転駆動手段）、432a...回転検出手スイッチ、432b...回転検出手スイッチ、851...電源基板、851a...全波整流回路、851b...力率改善回路、851c...平滑化回路、851d...+5.2V作成回路、851e...+5.25V作成回路、851f...+12V作成回路、851g...+24V作成回路、1100...遊技領域、2109...下始動口スイッチ（遊技球検出手段）、3022...上始動口スイッチ3022（遊技球検出手段）、4100...主制御基板（主制御

手段)、4100a…主制御MPU、4100ae…主周シリアル送信ポート、4110…派出制御基板、4110b…停電監視回路、4140…周辺制御基板(副制御手段)、4150…周辺制御部、4160…液晶制御部、4170…ランプ駆動基板、4180…モータ駆動基板、MR20…プルアップ抵抗、MR21,MR22…抵抗、MTR20…トランジスタ、MC2…電解コンデンサ、MC20…電解コンデンサ、MD20…ダイオード。