

【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22年4月15日(2010.4.15)

【公開番号】特開2008-178646(P2008-178646A)
【公開日】平成20年8月7日(2008.8.7)
【年通号数】公開・登録公報2008-031
【出願番号】特願2007-50870(P2007-50870)
【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 K

A 6 3 F 7/02 3 0 9

【手続補正書】

【提出日】平成22年2月26日(2010.2.26)

【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】

操作部材と、

その操作部材の操作量に基づいて第 1 値を変化させる第 1 値変化手段とを備えた遊技機において、

その第 1 値変化手段により変化される第 1 値の変化量を、その第 1 値の変化量より少ない変化量である第 2 値に変換する変換手段と、

その変換手段の変換する第 2 値に基づいて、発射手段から発射される球の発射強度を制御する強度制御手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

操作部材と、

その操作部材の操作量に基づいて抵抗値を変化させる第 1 可変抵抗器を少なくとも有する第 1 分圧手段と、

その第 1 分圧手段に直流電圧を供給し、前記第 1 可変抵抗器の抵抗に基づいた電圧をその第 1 可変抵抗器に発生させる第 1 直流電圧供給手段とを備えた遊技機において、

前記第 1 可変抵抗器に発生した電圧を分圧する電圧分圧手段と、

その電圧分圧手段から出力される出力電圧に基づいて、発射手段から発射される球の発射強度を制御する第 1 制御手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

操作部材と、

その操作部材の操作量に基づいて抵抗値を変化させる第 1 可変抵抗器を少なくとも有する第 1 分圧手段と、

その第 1 分圧手段に直流電圧を供給し、前記第 1 可変抵抗器の抵抗に基づいた電圧をその第 1 可変抵抗器に発生させる第 1 直流電圧供給手段とを備えた遊技機において、

前記第 1 可変抵抗器に発生した電圧を分圧する電圧分圧手段と、

前記第 1 直流電圧供給手段とは異なり、直流電圧を供給する第 2 直流電圧供給手段と、

その第 2 直流電圧供給手段により供給される直流電圧を、前記電圧分圧手段により分圧された電圧と足し合わせる加算手段と、

その加算手段から出力される出力電圧に基づいて、発射手段から発射される球の発射強

度を制御する第2制御手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【請求項4】

前記電圧分圧手段から前記加算手段へ入力される電圧値を変更する第1電圧変更手段を備えていることを特徴とする請求項3記載の遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正3】

【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4】

【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5】

【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6】

【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7】

【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8】

【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9】

【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10】

【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11】

【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12】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0567
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0567】

以下に、本発明の遊技機に加えて、上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す

。

操作部材と、その操作部材の操作量に基づいて第1値を変化させる第1値変化手段とを備えた遊技機において、前記第1値と異なる第2値を出力する第2値出力手段と、前記第1値変化手段により変化される第1値を、第2値出力手段により出力される第2値と合成する合成手段と、その合成手段によって前記第1値と前記第2値とが合成された値に基づいて、発射手段から発射される球の発射強度を制御する球強度制御手段とを備えていることを特徴とする遊技機1。第1変化手段は、操作部材の操作量に基づいて第1値を変化させる。この操作部材の操作量により変化する第1値と、第2値出力手段から出力される第2値を合成手段に入力すると、合成手段は、第1値と第2値とを合成する。合成手段によって第1値と第2値とが合成された値に基づいて、球強度制御手段は、発射手段から発射される球の発射強度を制御する。よって、球の発射強度を、操作部材の操作量により変化する第1値に加え、第2値出力手段から出力される第2値によっても調整することができる。