

【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】令和 4 年 4 月 8 日(2022.4.8)

【公開番号】特開 2022-9912(P2022-9912A)
 【公開日】令和 4 年 1 月 14 日(2022.1.14)
 【年通号数】公開公報(特許)2022-006
 【出願番号】特願 2021-179382(P2021-179382)
 【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

10

【手続補正書】
 【提出日】令和 4 年 3 月 31 日(2022.3.31)
 【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】

20

遊技者に対し視認可能な態様で変位可能に構成される変位手段と、その変位手段を変位させる駆動力を発生させる駆動手段と、その駆動手段の駆動力を前記変位手段へ伝達する伝達手段とを備え、
前記伝達手段は、第 1 方向における寸法よりも前記第 1 方向と交差する第 2 方向における寸法の方が短くされ撓みやすさが方向で異なる形状から構成され、前記変位手段が外力による所定方向への変位に伴い所定の基準位置を通過する前後で、前記変位手段から受ける力の方向と、前記第 2 方向とがなす角度が変化するように構成され、
前記変位手段の変位は、姿勢を維持した状態で生じることを特徴とする遊技機。

30

【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 2
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【0 0 0 2】

駆動力を変位手段に伝達する伝達手段を備える遊技機がある(特許文献 1)。

【手続補正 3】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】0 0 0 3
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【0 0 0 3】

40

【特許文献 1】特開 2 0 1 0 - 2 3 4 1 5 2 号公報
 【手続補正 4】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】0 0 0 4
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【0 0 0 4】

50

しかしながら、上述した従来の遊技機では、変位手段について改善の余地があるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、変位手段について改善することができる遊技機を提供することを目的とする。

【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】

この目的を達成するために請求項1記載の遊技機は、遊技者に対し視認可能な態様で変位可能に構成される変位手段と、その変位手段を変位させる駆動力を発生させる駆動手段と、その駆動手段の駆動力を前記変位手段へ伝達する伝達手段とを備え、前記伝達手段は、第1方向における寸法よりも前記第1方向と交差する第2方向における寸法の方が短くされ、撓みやすさが方向で異なる形状から構成され、前記変位手段が外力による所定方向への変位に伴い所定の基準位置を通過する前後で、前記変位手段から受ける力の方向と、前記第2方向とがなす角度が変化するように構成され、前記変位手段の変位は、姿勢を維持した状態で生じる。

10

【手続補正 6】

【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】

請求項1記載の遊技機によれば、変位手段について改善することができる。

20

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】1723

【補正方法】変更

【補正の内容】

【1723】

30

遊技機 A 1 から A 9、B 1 から B 9、C 1 から C 1 1、D 1 から D 1 0、E 1 から E 7、F 1 から F 8、G 1 から G 1 6、H 1 から H 1 5、I 1 から I 1 0、J 1 から J 1 6、K 1 から K 1 1、L 1 から L 6、M 1 から M 7 及び N 1 から N 4 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機 K 3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

40

<その他>

略同一形状の複数の動作部が近接配置されることで一連の形状を構成する遊技機がある（例えば、特許文献1：特開2016-153095号公報）。

しかしながら、上述した従来の遊技機では、設計自由度を向上させる観点から改善の余地があるという問題点があった。本技術的思想は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、設計自由度を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

50

< 手段 >

この目的を達成するために技術的思想 1 の遊技機は、第 1 相対位置と、その第 1 相対位置よりも互いに離れて配置される第 2 相対位置とを変位可能に構成される複数の変位手段を備え、前記複数の変位手段は、前記第 1 相対位置または前記第 2 相対位置の少なくとも一方で一連の所定形状で視認されるよう構成され、第 1 変位手段と、その第 1 変位手段よりも小さな第 2 変位手段とを備える。

技術的思想 2 の遊技機は、技術的思想 1 記載の遊技機において、前記第 1 変位手段および前記第 2 変位手段は、前記第 2 相対位置における配置可能領域に応じて外形が設定される。

技術的思想 3 の遊技機は、技術的思想 1 又は 2 に記載の遊技機において、前記複数の変位手段の背面側に配置され、前記複数の変位手段の変位を案内する案内手段を備え、その案内手段と前記変位手段間位置とは、所定方向視で位置ずれするよう構成される。

10

< 効果 >

技術的思想 1 記載の遊技機によれば、設計自由度を向上することができる。

技術的思想 2 記載の遊技機によれば、技術的思想 1 記載の遊技機の奏する効果に加え、配置可能領域に合わせて設計することができる。

技術的思想 3 記載の遊技機によれば、技術的思想 1 又は 2 に記載の遊技機の奏する効果に加え、演出効果を考慮した設計を可能とすることができる。

20

30

40

50