

【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27年3月12日(2015.3.12)

【公開番号】特開2014-76148(P2014-76148A)

【公開日】平成26年5月1日(2014.5.1)

【年通号数】公開・登録公報2014-022

【出願番号】特願2012-224890(P2012-224890)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成27年1月23日(2015.1.23)

【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】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

第1位置と該第1位置の側方に位置する第2位置との間を案内する案内部と、
 前記案内部に案内されて前記第1位置と前記第2位置との間で移動する被案内部と、
 前記被案内部に取り付けられて前記被案内部の移動に伴って可動する可動体と、
 前記被案内部を移動させる駆動源と、を備え、
 前記案内部は、前記被案内部の前記第1位置から前記第2位置への移動を付勢するよう
 に、前記第1位置から前記第2位置へ向かって下方へ傾斜している、
 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、遊技機に係り、詳しくは、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機に関する。

【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 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

(1) 上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、第1位置と該第1位置の側方に位置する第2位置との間を案内する案内部(例えば、右方の初期位置と左方の可動位置との間を案内するガイド孔54やラックギヤ55が形成されたベース体52)と、前記案内部に案内されて前記第1位置と前記第2位置との間で移動する被案内部(例えば、ガイド孔54やラックギヤ55に案内されて右方の初期位置と左方の可動位置との間を移動するモータベース

6 2 や駆動ギヤ 6 4) と、前記被案内部に取り付けられて前記被案内部の移動に伴って可動する可動体と(例えば、モータベース 6 2 に取り付けられてモータベース 6 2 の移動に伴って可動する可動体 7 0)、前記被案内部を移動させる駆動源(例えば、駆動ギヤ 6 4 を回転させるモータ 6 0)と、を備え、前記案内部は、前記被案内部の前記第 1位置から前記第 2位置への移動を付勢するように、前記第 1位置から前記第 2位置へ向かって下方へ傾斜している(例えば、ベース体 5 2 のガイド孔 5 4 やラックギヤ 5 5 が左方の可動位置に向けて下方へ傾斜するなど)、ことを特徴とする。

このような構成によれば、案内部が下方に傾斜しており、被案内部の第 1位置から第 2位置への移動が重力によって付勢されるので、駆動源により被案内部を第 2位置へ迅速に移動させて可動体を迅速に可動させることができ、遊技者に与えるインパクトを大きくして遊技の興趣を向上させることができる。

【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 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 8】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記駆動源は、前記被案内部に取り付けられ、該被案内部とともに前記案内部に案内されて移動してもよい(例えば、モータベース 6 2 にモータ 6 0 が取り付けられて、モータ 6 0 がモータベース 6 2 とともにガイド孔 5 4 やラックギヤ 5 5 に案内されて移動するなど)。

このような構成によれば、駆動源の重さによって被案内部の第 1位置から第 2位置への移動がより付勢され、可動体をより迅速に可動させることができる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、前記被案内部を前記第 1位置から前記第 2位置へ向かって付勢する付勢手段を更に備えてもよい(例えば、モータベース 6 2 が可動位置に向かって付勢されるように、可動体 7 0 を左上方に付勢するスプリング 8 2 を備えるなど)。

このような構成によれば、被案内部が付勢手段によって第 1位置から第 2位置へ付勢され、可動体をより迅速に可動させることができる。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 0】

(4) 上記(1)～(3)のいずれか 1 つの遊技機において、前記案内部には、前記被案内部が前記第 2位置に到達するときに該被案内部と当接する緩衝材が設けられてもよい(例えば、ベース体 5 2 のガイド孔 5 4 の左方にモータベース 6 2 と当接する緩衝体 8 0 が設けられるなど)。

このような構成によれば、被案内部が第 2位置に到達するときの衝撃を緩衝材によって緩和することができます。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

(5) 上記(1)～(4)のいずれか1つの遊技機において、前記駆動源は、第1のトルクを出力して前記被案内部を前記第1位置から前記第2位置へ移動させ、前記第1のトルクよりも大きい第2のトルクを出力して前記被案内部を前記第2位置から前記第1位置へ移動させてもよい(例えば、ステッピングモータであるモータ60に対して、モータベース62を初期位置から可動位置へ移動させるときには第1のデューティ比の電圧パルスを作成させ、モータベース62を可動位置から初期位置へと移動させるときには第1のデューティ比よりも大きい第2のデューティ比の電圧パルスを作成させるなど)。

このような構成によれば、被案内部の第2位置から第1位置への移動をスムースに行うことができる。