

【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23年12月1日(2011.12.1)

【公開番号】特開2010-94465(P2010-94465A)

【公開日】平成22年4月30日(2010.4.30)

【年通号数】公開・登録公報2010-017

【出願番号】特願2008-270391(P2008-270391)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 9

A 6 3 F 7/02 3 0 8 L

A 6 3 F 7/02 3 0 8 F

【手続補正書】

【提出日】平成23年10月18日(2011.10.18)

【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】

遊技盤の遊技領域に向けて遊技球を発射させる球発射部材と、該球発射部材の発射力の強弱を調節する発射力調節装置と、を有する弾球遊技機において、

前記発射力調節装置は、

機前の下方から遊技者側に向けてほぼ水平に突設した操作基台と、

該操作基台の上面に位置し、定点を中心としたほぼ扇形の軌跡を描く状態で首振り回動可能な操作部と、

該操作部の前記首振り回動によって前記球発射部材の発射力を強弱させ得る調節手段と、を備え、

前記操作部は、前記操作基台の上面に対向する底部と、その底部上にあって遊技者が手を載せ置くための手載せ部と、を有し、

前記操作基台は、振動を発生可能な振動発生手段を有することを特徴とする弾球遊技機。

【請求項2】

前記操作基台は、前記定点近傍に突出し、遊技者が手首を置くための受け部を備え、

前記振動発生手段は、前記受け部を振動可能であることを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項3】

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

該遊技制御手段による遊技の進行状況に応じて遊技の演出を制御する演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記振動発生手段を駆動制御することを特徴とする請求項1又は請求項2に記載の遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

上記した目的を達成するために、請求項1に係る発明においては、遊技盤の遊技領域に向けて遊技球を発射させる球発射部材と、該球発射部材の発射力の強弱を調節する発射力調節装置と、を有する弾球遊技機において、

前記発射力調節装置は、

機前の下方から遊技者側に向けてほぼ水平に突設した操作基台と、

該操作基台の上面に位置し、定点を中心としたほぼ扇形の軌跡を描く状態で首振り回動可能な操作部と、

該操作部の前記首振り回動によって前記球発射部材の発射力を強弱させ得る調節手段と、を備え、

前記操作部は、前記操作基台の上面に対向する底部と、その底部上にあって遊技者が手を載せ置くための手載せ部と、を有し、

前記操作基台は、振動を発生可能な振動発生手段を有することを特徴とする。

請求項1記載の遊技機では、首振り回動の中心たる定点近くに手首を置くことにより、遊技者の手首から先の手の動きと、操作部の動きをほぼ一致させることができため、操作部を操作する姿勢が自然で疲れにくい。また、操作基台が振動を発生可能な振動発生手段を有するため、例えば振動発生手段を振動させることによって操作部を振動させること等により遊技者に大当たりを予告したり、所定の状態を通知したりすることが可能であり、この予告や通知によって遊技興味を向上できる。

請求項2に係る発明においては、前記操作基台は、前記定点近傍に突出し、遊技者が手首を置くための受け部を備え、

前記振動発生手段は、前記受け部を振動可能であることを特徴とする請求項1記載の遊技機。

請求項2記載の遊技機では、首振り回動の中心たる定点近傍に突出する受け部に手首を置いた状態で操作部を操作することができるため、操作部を操作する姿勢が自然で疲れにくい。受け部を設けてそこに手首を置くように仕向けるため、受け部に手首を置いている状態で遊技を行っている場合には遊技者に確実に振動を伝えることができる。また、操作部を振動させることなく、受け部を振動させるため、操作部の誤操作を防止できる。

請求項3に係る発明においては、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

該遊技制御手段による遊技の進行状況に応じて遊技の演出を制御する演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記振動発生手段を駆動制御することを特徴とする請求項1又は請求項2に記載の遊技機。

請求項3記載の遊技機では、遊技の演出を制御する演出制御手段が振動発生手段を駆動制御するため、遊技制御手段の処理負担を軽減できる。