

【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1年12月5日(2019.12.5)

【公開番号】特開2016-163704(P2016-163704A)

【公開日】平成28年9月8日(2016.9.8)

【年通号数】公開・登録公報2016-054

【出願番号】特願2016-38452(P2016-38452)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】令和1年10月21日(2019.10.21)

【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】

遊技者が入力操作を行う入力手段を備える遊技機において、

前記入力手段は、遊技者に入力操作される被操作部材を備え、

少なくとも前記被操作部材の移動範囲の一部において、遊技者が所定の直線方向で前記被操作部材を入力操作する場合に、前記所定の直線方向と、遊技者から負荷を与えられる前記被操作部材の所定部の移動方向との間の角度が、入力操作中に増大するよう構成されることにより、入力操作を行った遊技者が受ける負荷を変化可能に構成され、

遊技者が前記被操作部材を前記所定の直線方向で入力操作する場合に、前記被操作部材の移動量が所定量よりも大きくなると遊技者に伝達可能となる所定の振動を発生可能に構成されることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

基板ボックスを備えることを特徴とする請求項1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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

パチンコ機などの遊技機において、遊技者が手動操作することで第1位置と第2位置との間を移動する被操作部材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】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献1】特開2014-014571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】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、被操作部材の操作性に改良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などを解決するためになされたものであり、被操作部材の操作性の良好な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、遊技者が入力操作を行う入力手段を備えるものであって、前記入力手段は、遊技者に入力操作される被操作部材を備え、少なくとも前記被操作部材の移動範囲の一部において、遊技者が所定の直線方向で前記被操作部材を入力操作する場合に、前記所定の直線方向と、遊技者から負荷を与えられる前記被操作部材の所定部の移動方向との間の角度が、入力操作中に増大するよう構成されることにより、入力操作を行った遊技者が受ける負荷を変化可能に構成され、遊技者が前記被操作部材を前記所定の直線方向で入力操作する場合に、前記被操作部材の移動量が所定量よりも大きくなると遊技者に伝達可能となる所定の振動を発生可能に構成される。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

請求項2記載の遊技機は、請求項1記載の遊技機において、基板ボックスを備える。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【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】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、被操作部材の操作性を良好にすることができる。

【手続補正9】

【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】

請求項2記載の遊技機によれば、請求項1記載の遊技機の奏する効果に加え、基板ボックスに基板を収容することができる。

【手続補正10】

【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11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】1045

【補正方法】変更

【補正の内容】

【1045】

遊技機 A 1 から A 7 , B 1 から B 17 , C 1 から C 20 , D 1 から D 20 , E 1 から E 6 , F 1 から F 10 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 Z 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。

＜その他＞

パチンコ機などの遊技機において、遊技者が押し込み操作を行う被操作部材を備え、その被操作部材の押し込み量（変位、速度または強さ等）に対応して、入力を切り替える様で制御される遊技機がある（例えば、特許文献1：特開2012-024322号公報）。

しかしながら、上述した従来の遊技機では、操作部材の操作性に改良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などを解決するためになされたものであり、操作部材の操作性の良好な遊技機を提供することを目的とする。

＜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、遊技者が入力操作を行う入力手段を備えるものであって、前記入力手段は、遊技者に入力操作される被操作部材と、その被操作部材に移動抵抗としての負荷を与えると共にその負荷を変化させる制動手段と、を備え、前記被操作部材が第1速度と、その第1速度よりも大きな第2速度とで変位する場合に、前記第1速度で変位した際に前記被操作部材に前記制動手段から与えられる負荷に比較して、前記第2速度で変位した際に前記被操作部材に前記制動手段から与えられる負荷の方が小さくされる。

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、前記制動手段が、付勢力により前記被操作部材に近接する方向に移動する制動補助部材を備え、その制動補助部材は前記被操作部材と当接することにより前記被操作部材に移動抵抗としての負荷を与え、前記被操作部材が初期位置から遠ざかる向きに移動する程、前記制動補助部材と前記被操作部材との当接位置が前記制動補助部材の初期位置から遠ざかる様で構成される。

技術的思想3の遊技機は、技術的思想2記載の遊技機において、被操作部材が所定の回転軸を中心に回転する様で構成され、前記制動補助部材が被操作部材の移動経路に沿った側壁部と当接され、その側壁部が、初期位置から前記被操作部材が移動する場合に先に前記制動補助部材と当接する第1当接点に比較して、その後で前記制動補助部材と当接する第2当接点の方が、前記第1当接点を通る前記所定の回転軸を中心とした円よりも内側に配置される。

＜効果＞

技術的思想1記載の遊技機によれば、操作部材の操作性を良好にすることができます。

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、

制動補助部材により操作性を変化させることができる。

技術的思想 3 記載の遊技機によれば、技術的思想 2 記載の遊技機の奏する効果に加え、操作部材の形状から操作性を良好とすることができる。