

【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 2016-163705 (P2016-163705A)
【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 2016-38453 (P2016-38453)
【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】0 0 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

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】0 0 0 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 3】

【特許文献 1】特開 2 0 1 4 - 0 1 4 5 7 1 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 】

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】 0 0 0 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 5 】

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】 0 0 0 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

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】 0 0 0 7

【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】 0 0 0 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 8 】

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】 0 0 0 9

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 9 】

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】 0 0 1 0

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 1 0 4 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 1 0 4 5 】

遊技機 A 1 から A 7 , B 1 から B 1 7 , C 1 から C 2 0 , D 1 から D 2 0 , E 1 から E 6 , F 1 から F 1 0 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手段を備え、その被操作手段の押し込み量（変位、速度または強さ等）に対応して、入力を切り替える態様で制御される遊技機がある（例えば、特許文献 1：特開 2 0 1 0 - 2 5 2 9 4 9 号公報）。

しかしながら、上述した従来の遊技機では、操作部材の操作時に生じる反力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、操作部材の操作時に生じる反力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手段と、その被操作手段に入力操作の逆方向の負荷を与えると共にその負荷を変化可能に構成される負荷変化手段と、を備え、その負荷変化手段は、前記被操作手段に付勢力を伝達する第 1 付勢手段と、その第 1 付勢手段に対する前記被操作手段の反対側に前記第 1 付勢手段に直列配置される第 2 付勢手段と、前記第 1 付勢手段および第 2 付勢手段の間に配置され、前記被操作手段の配置に対して前記第 1 付勢手段および第 2 付勢手段が発生させる付勢力を変化可能に形成される付勢力変化手段と、を備え、前記付勢力変化手段は、前記第 1 付勢手段および第 2 付勢手段の間に移動可能に配置される中間手段と、前記第 1 付勢手段および第 2 付勢手段が直列接続される方向への前記中間手段の移動を規制可能に構成される規制手段と、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、前記規制手段は、前記中間手段と当接可能に形成される複数の当接手段を備える。

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、前記複数の当接手段は、前記中間手段と対向配置される対向配置面の前記中間手段の移動方向の長さを異ならせて形成される。

< 効果 >

技術的思想 1 記載の遊技機によれば、操作部材の操作時の反力を良好にすることができる。

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、

中間手段を規制する位置を複数設けることができる。

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、
各当接手段の性能を異ならせることができる。