

【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3年5月6日(2021.5.6)

【公開番号】特開2019-166089(P2019-166089A)

【公開日】令和1年10月3日(2019.10.3)

【年通号数】公開・登録公報2019-040

【出願番号】特願2018-56302(P2018-56302)

【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】令和3年3月23日(2021.3.23)

【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】

被収容物を収容し所定の枠部材に対して相対変位可能に構成される収容体を備えた遊技機において、

前記被収容物に配設され操作可能に構成される操作手段と、

その操作手段の操作に関する情報を遊技機前面側へ向けて報知可能とされ遊技機前面側に配設される報知手段と、

第1の電気的接続線により前記被収容物に接続され前記報知手段を制御する制御手段と、

第2の電気的接続線により前記被収容物に接続される電源手段と、を備え、

前記被収容物には、前記第1の電気的接続線と、前記第2の電気的接続線と、1又は複数の他の電気的接続線とが接続され、

前記電気的接続線の内の少なくとも前記第1の電気的接続線および前記第2の電気的接続線が前記被収容物に接続され、少なくとも1の前記他の電気的接続線が非接続とされた状態において、前記操作手段の操作に関する情報が報知可能に構成され、

前記収容体は、前記遊技機の前面視において前記所定の枠部材に前記操作手段が重ならない位置まで前記所定の枠部材に対して相対変位可能とされ、

前記報知手段は、少なくとも2種以上の態様で報知可能に構成され、前記第1の電気的接続線、前記第2の電気的接続線、及び、前記他の電気的接続線が前記被収容物に接続される状態において、遊技に関する情報が報知可能に構成され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 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

被収容物を収容する収容体を備えた遊技機が知られている(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】

【0003】

【特許文献1】特開2015-205029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、被収容物に配設された操作手段の操作について改良の余地があった。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、操作手段を好適に操作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、被収容物を収容し所定の枠部材に対して相対変位可能に構成される収容体を備えたものであり、前記被収容物に配設され操作可能に構成される操作手段と、その操作手段の操作に関する情報を遊技機前面側へ向けて報知可能とされ遊技機前面側に配設される報知手段と、第1の電気的接続線により前記被収容物に接続され前記報知手段を制御する制御手段と、第2の電気的接続線により前記被収容物に接続される電源手段と、を備え、前記被収容物には、前記第1の電気的接続線と、前記第2の電気的接続線と、1又は複数の他の電気的接続線とが接続され、前記電気的接続線の内の少なくとも前記第1の電気的接続線および前記第2の電気的接続線が前記被収容物に接続され、少なくとも1の前記他の電気的接続線が非接続とされた状態において、前記操作手段の操作に関する情報が報知可能に構成され、前記収容体は、前記遊技機の前面視において前記所定の枠部材に前記操作手段が重ならない位置まで前記所定の枠部材に対して相対変位可能とされ、前記報知手段は、少なくとも2種以上の態様で報知可能に構成され、前記第1の電気的接続線、前記第2の電気的接続線、及び、前記他の電気的接続線が前記被収容物に接続される状態において、遊技に関する情報が報知可能に構成される。

【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】削除

【補正の内容】

【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、操作手段を好適に操作できる。

【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】削除

【補正の内容】

【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 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】1 7 1 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【1 7 1 2】

遊技機 A 1 から A 1 1 、 B 1 から B 8 、 C 1 から C 1 0 、 D 1 から D 8 、 E 1 から E 6 、 F 1 から F 1 0 、 G 0 から G 5 、 H 1 から H 6 、 I 0 から I 3 、 J 0 から J 5 、 K 1 から K 1 0 、 L 0 、 M 1 から M 1 9 、 N 1 から N 1 1 、 O 1 から O 8 、 P 1 から P 5 、 Q 1 から Q 4 及び R 1 から R 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 X 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＞

遊技領域が前面に構成されるベース板の背面側に LED 等の発光手段を有する電飾基板が配置され、その電飾基板の板面とベース板の板面とがほぼ平行に配置される遊技機がある（例えば、特許文献 1：特開 2006-333887 号公報）。

しかしながら、上述した従来の遊技機では、所定基板の演出効果に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、所定基板の演出効果を向上させることができる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、発光手段を備える所定基板と、所定方向視において前記所定基板の少なくとも一部の手前側に配置される被配置手段と、を備え、前記所定基板は、前記所定方向視で視認される面積が、前記発光手段から照射される光が視認される面積に比較して小さくなるように配置される。

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、前記被配置手段は、前記所定基板の両面側に配置され前記発光手段から照射される光の進行方向を変化させる複数の方向変化手段を備え、前記複数の方向変化手段の間に、その方向変化手段に比較して光透過率が低い低透過手段が配設され、所定方向視において、前記所定基板は、少なくとも一部が前記低透過手段の内側に配置される。

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、前記低透過手段は、所定の模様や図形の形状を構成する形状部の少なくとも一部である。

<効果>

技術的思想 1 記載の遊技機によれば、所定基板の演出効果を向上させることができる。

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、所定基板を効果的に隠すことができる。

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、低透過手段の配置の違和感を低減することができる。

<符号>

<u>1 0</u>	<u>パチンコ機（遊技機）</u>
<u>1 3</u>	<u>遊技盤（領域構成手段の一部）</u>
<u>1 8</u>	<u>ヒンジ（支持軸の一部）</u>
<u>1 9</u>	<u>ヒンジ（支持軸の一部）</u>
<u>6 5 a</u>	<u>特定入賞口（利益付与手段の一部）</u>
<u>8 1</u>	<u>第3図柄表示装置（注目手段の一部、表示手段）</u>
<u>8 6</u>	<u>センターフレーム（枠手段）</u>
<u>1 5 0</u>	<u>球流下ユニット（流下手段の一部）</u>
<u>1 5 2</u>	<u>第1受入流路（第1構成部、第2構成部）</u>
<u>1 5 3</u>	<u>第2受入流路部材（第2構成部）</u>
<u>1 5 4</u>	<u>突条部（減速手段の一部）</u>
<u>1 6 1</u>	<u>導光板（注目手段の一部）</u>
<u>1 6 6</u>	<u>横置き基板ユニット（所定基板）</u>
<u>1 7 0</u>	<u>装飾手段（被配置手段）</u>
<u>1 7 1 a</u>	<u>横長溝部（低透過手段）</u>
<u>1 7 1 b</u>	<u>反射形状部（方向変化手段）</u>
<u>1 8 0</u>	<u>変位規制装置（制限手段）</u>
<u>1 8 1</u>	<u>当接部材（案内手段の一部）</u>
<u>1 8 1 b</u>	<u>筒状保持部（案内手段の一部）</u>
<u>1 8 3</u>	<u>操作部材（操作部）</u>
<u>1 8 3 f</u>	<u>係合部</u>
<u>1 8 4</u>	<u>コイルスプリング（付勢手段）</u>
<u>2 2 1</u>	<u>M P U（防止報知手段）</u>
<u>3 1 0</u>	<u>区画部材（補助手段の一部、案内手段、箱状手段）</u>
<u>3 1 2</u>	<u>湾曲板部（第1案内部）</u>
<u>3 1 4</u>	<u>背面区画下部（第2案内部）</u>
<u>3 1 5</u>	<u>異形貫通部（開放部）</u>
<u>3 2 0</u>	<u>粒状部材（変位手段の一部、配置手段の一部）</u>
<u>3 6 2</u>	<u>軸部（規制部）</u>
<u>4 1 0</u>	<u>直動部材（変位手段の一部、第2部材）</u>
<u>4 1 3</u>	<u>台形突設部（第2当接部）</u>
<u>4 1 4</u>	<u>突条部（第2対象部）</u>
<u>4 2 0</u>	<u>衝突部材（作用手段の一部、当接手段、第1手段）</u>
<u>4 2 4</u>	<u>緩衝部材（第2当接部）</u>
<u>4 3 0</u>	<u>当接部材（変位手段の一部、第1部材、規制手段）</u>
<u>4 3 2</u>	<u>突設部（第1対象部）</u>
<u>4 4 0</u>	<u>前側伝達部材（伝達手段の一部）</u>
<u>4 4 2</u>	<u>溝形成部（第2伝達部、判別関与手段）</u>
<u>4 4 6</u>	<u>伝達突部（第1伝達部、当接部）</u>
<u>4 7 0</u>	<u>伝達アーム部材（伝達手段）</u>
<u>4 8 0</u>	<u>蓋部材（作用手段の一部、当接手段、進退手段）</u>
<u>4 8 2</u>	<u>張出部（代表先端部）</u>
<u>4 8 9 a</u>	<u>第1当接面（当接面）</u>

4 8 9 b	<u>第 2 当接面 (当接面)</u>
4 8 9 c	<u>第 3 当接面 (当接面)</u>
5 1 0	<u>背面ケース (領域構成手段の一部)</u>
6 3 0	<u>下アーム部材 (作用手段の一部)</u>
6 3 3	<u>支持孔 (主支持手段)</u>
6 3 4	<u>円弧状孔 (補助支持手段、案内手段)</u>
7 0 0	<u>演出部材 (変位手段)</u>
7 3 0	<u>回転板 (負荷発生手段、変位発生手段)</u>
7 4 0	<u>伸縮変位部材 (第1部材の一部、第2部材の一部)</u>
7 4 3 b	<u>第1被案内突部 (第1被負荷部)</u>
7 4 4 b	<u>第2被案内突部 (第2被負荷部)</u>
7 6 0	<u>遮蔽意匠部材 (第1部材の一部、第2部材の一部)</u>
8 2 0	<u>縦スライド部材 (変位手段の一部)</u>
8 4 0	<u>横スライド部材 (変位手段の一部)</u>
8 7 0	<u>長尺アーム部材 (電気配線変位手段)</u>
8 8 2 a	<u>壁部 (停留手段の一部)</u>
8 8 6	<u>案内凹部 (対応変化手段)</u>
8 8 7	<u>円柱突設部 (停留手段の一部)</u>
D K 2	<u>電気配線</u>
D K 2 b	<u>下側巻き部 (第2所定部)</u>
L M 1	<u>中間流路 (流下手段の一部、第1構成部)</u>
M T 1	<u>駆動モータ (駆動手段)</u>
I E 1	<u>内部空間 (範囲)</u>
S C 4	<u>検出センサ (検出手段)</u>
S P 1	<u>コイルスプリング (負荷発生手段の一部、付勢手段)</u>
A 1 0 , A 3 0 1 0 , A 4 0 1 0	<u>パチンコ機 (遊技機)</u>
1 1	<u>外枠</u>
1 2	<u>内枠 (ベース体)</u>
1 8	<u>ヒンジ (回転軸)</u>
A 1 0 0 , A 2 1 0 0 , A 3 1 0 0 , A 4 1 0 0	<u>基板ボックス (収容体)</u>
A 1 1 0	<u>主制御装置 (対象物)</u>
A 1 1 9	<u>プリント基板 (対象物、制御基板)</u>
A 1 2 0	<u>スイッチ装置 (操作手段)</u>
A 1 2 2	<u>操作部 (操作子)</u>
A 1 2 3 b	<u>突部 (第1面)</u>
A 1 3 0	<u>キー装置 (操作手段)</u>
A 1 3 3 b	<u>突部 (受入部)</u>
A 1 3 3 c	<u>端部 (第1面)</u>
A 1 4 0	<u>鍵 (操作子)</u>
A 2 0 0 , A 3 2 0 0	<u>ボックスカバー (収容体)</u>
A 2 0 3	<u>下壁部 (立設壁)</u>
A 2 1 0	<u>操作用壁部 (対向部)</u>
A 2 1 1	<u>第1突条 (突条)</u>
A 2 1 2	<u>第2突条 (突条)</u>
A 2 2 0	<u>第1接続壁部 (接続面)</u>
A 2 3 0	<u>第2接続壁部 (接続面、他の接続面)</u>
A 2 4 0	<u>第3接続壁部 (接続面、他の接続面)</u>
A 2 5 0	<u>開口</u>
A 2 6 0	<u>開口</u>
A 2 7 0 , A 2 2 7 0	<u>被覆部</u>

A 2 7 1
A 2 7 1 a
A 2 7 1 b
A 2 7 2 , A 2 2 7 2
A 2 7 2 a
A 2 7 2 b
A 2 2 7 3
A 2 8 0 , A 2 9 0
A 2 8 0 a , A 2 9 0 a
A 2 8 1 , A 2 9 1
A 2 8 2 , A 2 9 2
A 2 8 3 , A 2 9 3
A 2 8 4
A 3 0 0
A 4 1 0 , A 4 4 1 0

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】1713

【補正方法】変更

【補正の内容】

【1713】

1 0	パチンコ機（遊技機）
<u>8 1</u>	第3図柄表示装置（報知手段）
<u>1 1 3</u>	音声ランプ基板（制御手段）
<u>1 1 5</u>	電源装置（電源手段）
1 2	内枠（所定の枠部材）
<u>2 2 6</u>	音声出力装置（報知手段）
<u>A 1 0 0 , A 2 1 0 0 , A 3 1 0 0</u>	基板ボックス（収容体）
A 1 1 0	主制御装置（被収容物）
<u>A 1 2 0</u>	スイッチ装置（操作手段）

周壁部（被覆部）
基部（被覆部）
突部（膨出部）
端面壁部（被覆部、対向部）
円環部（対向部）
角形部（対向部）
突条（突部）
立設壁
テーパ面
第1立設壁（立設壁）
第2立設壁（立設壁）
第3立設壁（立設壁）
第4立設壁（立設壁）
ボックスベース（収容体）
回転軸