

【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22年4月15日(2010.4.15)

【公開番号】特開2008-178647(P2008-178647A)

【公開日】平成20年8月7日(2008.8.7)

【年通号数】公開・登録公報2008-031

【出願番号】特願2007-50872(P2007-50872)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 8 K

A 6 3 F 7/02 3 0 9

【手続補正書】

【提出日】平成22年2月26日(2010.2.26)

【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】

操作部材と、

その操作部材の操作量を検出する検出手段と、

球を発射する発射手段と、

前記検出手段の検出値に基づいてその発射手段から発射される球の発射強度を制御する発射強度制御手段とを備えた遊技機において、

前記発射強度制御手段は、

前記検出手段の検出値が第 1 範囲である場合には、第 1 の関係に基づき前記発射手段から発射される球の発射強度を制御する第 1 制御手段と、

前記前記検出手段の検出値が第 2 範囲である場合には、第 2 の関係に基づき前記発射手段から発射される球の発射強度を制御する第 2 制御手段とを備えており、

その第 2 制御手段により制御される前記発射手段から発射される球の発射強度は、前記第 1 制御手段により制御される前記発射手段から発射される球の発射強度よりも大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

操作部材と、

その操作部材の操作量に基づいて抵抗値を変化させる第 1 可変抵抗器を少なくとも有する第 1 分圧手段と、

その第 1 分圧手段に直流電圧を供給し、前記第 1 可変抵抗器の抵抗に基づいた電圧をその第 1 可変抵抗器に発生させる第 1 直流電圧供給手段とを備えた遊技機において、

前記第 1 直流電圧供給手段とは異なり、基準電圧を出力する基準電圧出力手段と、

その基準電圧出力手段により出力される基準電圧と、前記第 1 可変抵抗器に発生した電圧とをそれぞれ入力し、前記第 1 可変抵抗器に発生した電圧が、前記基準電圧出力手段により出力される基準電圧より大きい場合または前記基準電圧出力手段により出力される基準電圧以上である場合には所定の直流電圧を出力する第 1 電圧出力手段と、

その第 1 電圧出力手段により出力される電圧を、前記第 1 可変抵抗器に発生した電圧と足し合わせる加算手段と、

その加算手段から出力される出力電圧に伴う電圧を入力し、その入力した電圧に基づい

て、発射手段から発射される球の発射強度を制御する制御手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

操作部材と、

その操作部材の操作量に基づいて抵抗値を変化させる第 1 可変抵抗器を少なくとも有する第 1 分圧手段と、

その第 1 分圧手段に直流電圧を供給し、前記第 1 可変抵抗器の抵抗に基づいた電圧をその第 1 可変抵抗器に発生させる第 1 直流電圧供給手段とを備えた遊技機において、

前記第 1 直流電圧供給手段とは異なり、基準電圧を出力する基準電圧出力手段と、

その基準電圧出力手段により出力される基準電圧と、前記第 1 可変抵抗器に発生した電圧とをそれぞれ入力し、前記第 1 可変抵抗器に発生した電圧が、前記基準電圧出力手段により出力される基準電圧より大きい場合または前記基準電圧出力手段により出力される基準電圧以上である場合には所定の直流電圧を出力する第 1 電圧出力手段と、

前記第 1 可変抵抗器に発生した電圧を分圧する電圧分圧手段と、

その電圧分圧手段により分圧された電圧と、前記第 1 電圧出力手段により出力される電圧とを足し合わせる加算手段と、

その加算手段から出力される出力電圧に伴う電圧を入力し、その入力した電圧に基づいて、発射手段から発射される球の発射強度を制御する制御手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

操作部材と、

その操作部材の操作量に基づいて抵抗値を変化させる第 1 可変抵抗器を少なくとも有する第 1 分圧手段と、

その第 1 分圧手段に直流電圧を供給し、前記第 1 可変抵抗器の抵抗に基づいた電圧をその第 1 可変抵抗器に発生させる第 1 直流電圧供給手段とを備えた遊技機において、

前記第 1 直流電圧供給手段とは異なり、基準電圧を出力する基準電圧出力手段と、

その基準電圧出力手段により出力される基準電圧と、前記第 1 可変抵抗器に発生した電圧とをそれぞれ入力し、その第 1 可変抵抗器に発生した電圧が、前記基準電圧出力手段により出力される基準電圧以下である場合又は前記基準電圧出力手段により出力される基準電圧未満である場合には第 1 直流電圧を出力し、前記第 1 可変抵抗器に発生した電圧が、前記基準電圧出力手段により出力される基準電圧より大きい場合または前記基準電圧出力手段により出力される基準電圧以上である場合には前記第 1 直流電圧より高い電圧値である第 2 直流電圧を出力する第 2 電圧出力手段と、

その第 2 電圧出力手段により出力される電圧を、前記第 1 可変抵抗器に発生した電圧と足し合わせる加算手段と、

その加算手段から出力される出力電圧に伴う電圧を入力し、その入力した電圧に基づいて、発射手段から発射される球の発射強度を制御する制御手段とを備え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】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 2
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 5】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 3
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【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 4
【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】 0 0 1 5
【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 1 6
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 9】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 7
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 0】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 8
【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】 0 0 1 9
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 2】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 2 0
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 3】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 2 5
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 4】
【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 6
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 5】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 2 7
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 6】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 2 8
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 7】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 2 9
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 8】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 3 0
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 9】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 3 1
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 2 0】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 3 2
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 2 1】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 3 3
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 2 2】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 3 4
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 2 3】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 3 5
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 2 4】
【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 5 7 9

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 5 7 9 】

以下に、本発明の遊技機に加えて、上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す

°

操作部材と、その操作部材の操作量に基づいて第 1 値を変化させる第 1 値変化手段とを備えた遊技機において、前記第 1 値と異なる第 2 値を出力する第 2 値出力手段と、前記第 1 値変化手段により変化される第 1 値を、第 2 値出力手段により出力される第 2 値と合成する合成手段と、その合成手段によって前記第 1 値と前記第 2 値とが合成された値に基づいて、発射手段から発射される球の発射強度を制御する球強度制御手段とを備えていることを特徴とする遊技機 1。第 1 変化手段は、操作部材の操作量に基づいて第 1 値を変化させる。この操作部材の操作量により変化する第 1 値と、第 2 値出力手段から出力される第 2 値を合成手段に入力すると、合成手段は、第 1 値と第 2 値とを合成する。合成手段によって第 1 値と第 2 値とが合成された値に基づいて、球強度制御手段は、発射手段から発射される球の発射強度を制御する。よって、球の発射強度を、操作部材の操作量により変化する第 1 値に加え、第 2 値出力手段から出力される第 2 値によっても調整することができる。