

【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29年8月17日(2017.8.17)

【公開番号】特開2016-214931(P2016-214931A)

【公開日】平成28年12月22日(2016.12.22)

【年通号数】公開・登録公報2016-069

【出願番号】特願2016-164777(P2016-164777)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成29年6月28日(2017.6.28)

【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】

所定の領域を遊技球が通過することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かを判定する特別遊技判定手段と、

所定の操作有効期間において、遊技者によって操作可能な操作手段が操作されたか否かを判定する操作判定手段と、

所定の演出を実行する演出制御手段と、

画像表示手段に装飾図柄を変動表示させてから停止表示させることにより前記特別遊技判定手段による判定結果を報知する装飾図柄制御手段と、

前記所定の領域に対する遊技球の通過状態に応じたレベルの信号を出力するスイッチ手段と、

前記スイッチ手段により出力される信号に基づいて、予め定められた間隔で繰り返し実行される反復処理により、前記所定の領域を遊技球が通過したか否かを判定する判定手段とを備え、

前記判定手段は、

前記スイッチ手段により出力された信号のレベルが所定の閾値レベルよりも第1方向に位置すると判定する第1判定、又は、当該信号のレベルが当該所定の閾値レベルまたは当該所定の閾値レベルよりも前記第1方向と反対の第2方向に位置すると判定する第2判定を行う信号レベル判定手段と、

前記信号レベル判定手段により、第n(nは自然数)回目の反復処理において前記第1判定が行われてから、第n+1回目の反復処理において前記第2判定が複数回行われると、前記所定の領域を遊技球が通過したと判定する通過判定手段とを有し、

前記信号レベル判定手段は、

第n回目の反復処理において前記第1判定を行ってから第n+1回目の反復処理において前記第2判定を行うと、当該反復処理で更に1回の判定を行い、

前記演出制御手段は、

リーチ演出を実行するリーチ演出制御手段を有し、

前記リーチ演出は、通常リーチ演出と、前記通常リーチ演出と比べ前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する特定リーチ演出とを有し、

前記装飾図柄制御手段は、

前記リーチ演出制御手段によって前記特定リーチ演出が実行されているとき、前記装飾図柄を第1表示態様の表示サイズよりも小さい第2表示態様で表示し、前記特定リーチ演出が実行されているときであって前記操作判定手段により肯定判定されたとき、前記装飾図柄を前記第2表示態様から前記第1表示態様に変化させて表示する、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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

昨今の遊技機、例えばパチンコ遊技機においては、遊技者を楽しませるために遊技者が操作可能な複数の操作手段を備えるものが多い。また、始動口への遊技球の入賞を検出して大当たり抽選を行う遊技機が一般的である（例えば、非特許文献1）。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

上記のように、現在、遊技機には、遊技媒体（遊技機、メダル等）を獲得する楽しみの提供ばかりではなく、様々な価値（例えば、興趣性の高い演出）の提供が求められている。このため、遊技機には、遊技者の興味を惹きつけることが常に求められている。また、近年、遊技機において、演算処理内容の増大により演算処理の負荷が増大している。このことから、遊技機において実行される主要な演算処理であるタイマ割り込み処理の実行間隔（割り込み間隔）が長くなっている。これに伴って、タイマ割り込み処理において実行される、始動口等を遊技球が通過したことを判定するための処理の実行間隔も長くなっている。そこで、この様な状況においても遊技球の通過の判定を確実に行うことができる遊技機が求められている。

【手続補正4】

【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】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであって、その主たる目的は、遊技者の興味を惹きつけることができ、遊技球の通過判定の精度を向上させることができる遊技機を提供することである。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

本発明の一局面に係る遊技機（1）は、

所定の領域を遊技球が通過することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かを判定する特別遊技判定手段（100）と、

所定の操作有効期間において、遊技者によって操作可能な操作手段が操作されたか否かを判定する操作判定手段（500）と、

所定の演出を実行する演出制御手段（400、500）と、

画像表示手段に装飾図柄を変動表示させてから停止表示させることにより前記特別遊技

判定手段による判定結果を報知する装飾図柄制御手段（500）と、

前記所定の領域に対する遊技球の通過状態に応じたレベルの信号を出力するスイッチ手段（近接スイッチ）と、

前記スイッチ手段により出力される信号に基づいて、予め定められた間隔で繰り返し実行される反復処理（タイマ割込み処理）により、前記所定の領域を遊技球が通過したか否かを判定する判定手段とを備え、

前記判定手段は、

前記スイッチ手段により出力された信号のレベルが所定の閾値レベル（通過判定閾値のレベル）よりも第1方向（OFF方向）に位置すると判定する第1判定（OFF判定）、又は、当該信号のレベルが当該所定の閾値レベルまたは当該所定の閾値レベルよりも前記第1方向と反対の第2方向（ON方向）に位置すると判定する第2判定（ON判定）を行う信号レベル判定手段と、

前記信号レベル判定手段により、第n（nは自然数）回目の反復処理において前記第1判定が行われてから、第n+1回目の反復処理において前記第2判定が複数回行われると、前記所定の領域を遊技球が通過したと判定する通過判定手段とを有し、

前記信号レベル判定手段は、

第n回目の反復処理において前記第1判定を行ってから第n+1回目の反復処理において前記第2判定を行うと、当該反復処理で更に1回の判定を行い（図5ご参照）、

前記演出制御手段は、

リーチ演出を実行するリーチ演出制御手段（400、500）を有し、

前記リーチ演出は、通常リーチ演出と、前記通常リーチ演出と比べ前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する特定リーチ演出とを有し、

前記装飾図柄制御手段は、

前記リーチ演出制御手段によって前記特定リーチ演出が実行されているとき、前記装飾図柄を第1表示態様の表示サイズよりも小さい第2表示態様で表示し、前記特定リーチ演出が実行されているときであって前記操作判定手段により肯定判定されたとき、前記装飾図柄を前記第2表示態様から前記第1表示態様に変化させて表示する（図31ご参照）。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

本発明によれば、遊技者の興味を惹きつけることができ、遊技球の通過判定の精度を向上させることができる遊技機を提供することができる。