

【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10日(2017.8.10)

【公開番号】特開2017-86884(P2017-86884A)

【公開日】平成29年5月25日(2017.5.25)

【年通号数】公開・登録公報2017-019

【出願番号】特願2016-199950(P2016-199950)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 1 A

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】平成29年7月3日(2017.7.3)

【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】

始動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、前記始動領域を遊技球が通過したか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段により前記始動領域を遊技球が通過したことが判定された場合、遊技情報を取得することが可能な取得手段と、

前記取得手段によって取得された遊技情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの特別遊技判定を行う特別遊技判定手段と、

前記特別遊技判定が行われる前に、前記取得手段によって取得された遊技情報に基づいて、前記特別遊技を実行するか否かの事前判定を行う事前判定手段と、

音を出力する音響出力手段を用いた演出を実行する演出制御手段とを備え、

前記演出制御手段は、

前記取得手段によって遊技情報が取得されたとき、当該遊技情報に基づく前記事前判定の結果に基づいて、前記特別遊技が実行される可能性が高いことを示唆する第 1 の音または前記第 1 の音とは異なる第 2 の音を前記音響出力手段から出力可能であり、

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、

第 n (n は自然数) 回目の反復処理における 1 回の前記第 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 判定が行われると、当該第 n + 1 回目の反復処理において更に判定が行われ、当該判定が前記第 2 判定である場合に、前記始動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する、遊技機。

【請求項 2】

前記演出制御手段は、

表示手段と前記音響出力手段とを用いた演出を実行可能であり、

前記取得手段によって取得された遊技情報に応じた保留図柄を前記表示手段に表示可能であり、

前記保留図柄を表示する際に、前記第 1 の音を前記音響出力手段から出力するときがある、請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記演出制御手段は、

前記保留図柄を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別表示態様で表示する場合、前記第 2 の音を前記音響出力手段から出力するときがある、請求項 2 に記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】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、

始動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(第 1 始動口スイッチ 111a、第 2 始動口スイッチ 111b)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、前記始動領域を遊技球が通過したか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段により前記始動領域を遊技球が通過したことが判定された場合、遊技情報を取得することが可能な取得手段(100)と、

前記取得手段によって取得された遊技情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの特別遊技判定を行う特別遊技判定手段(100)と、

前記特別遊技判定が行われる前に、前記取得手段によって取得された遊技情報に基づいて、前記特別遊技を実行するか否かの事前判定を行う事前判定手段(100)と、

音を出力する音響出力手段を用いた演出を実行する演出制御手段(400、500)とを備え、

前記演出制御手段は、

前記取得手段によって遊技情報が取得されたとき、当該遊技情報に基づく前記事前判定の結果に基づいて、前記特別遊技が実行される可能性が高いことを示唆する第 1 の音(例えば、激熱音)または前記第 1 の音とは異なる第 2 の音(例えば、保留音)を前記音響出力手段から出力可能であり(図 35 の(1)、図 36 の(1)の演出参照)、

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、

第 n (n は自然数)回目の反復処理における 1 回の前記第 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 判定が行われると、当該第 $n + 1$ 回目の反復処理において更に判定が行われ、当該判定が前記第 2 判定である場合に、前記始動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する(図 5 ご参照)。