

【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 2017-18583 (P2017-18583A)
 【公開日】平成 29 年 1 月 26 日 (2017.1.26)
 【年通号数】公開・登録公報 2017-004
 【出願番号】特願 2016-118967 (P2016-118967)
 【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 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】

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

前記特別遊技判定手段による判定結果に基づいて、所定の演出を実行する演出実行手段と、

遊技者によって操作可能な操作手段と、

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、

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、

前記演出実行手段は、

遊技者に前記操作手段への操作を指示する操作指示演出を実行可能であり、

前記操作指示演出において前記操作手段に対して所定の操作があったとき、前記特別遊技判定手段による判定結果を示唆する示唆演出を実行可能である、遊技機。

【請求項 2】

前記演出実行手段は、

演出を進行させる進行演出を実行可能であり、

前記進行演出の実行中に前記操作指示演出が実行された場合、前記進行演出を継続して進行させるときと、前記進行演出を継続して進行させないときとがある、請求項 1 に記

載の遊技機。

【請求項 3】

前記演出実行手段は、

前記操作指示演出において前記操作手段に対して所定の操作がなかった場合、前記示唆演出を実行しないときと、前記示唆演出を実行するときとがあり、

前記操作指示演出の実行中に前記進行演出が継続して進行された場合、前記操作指示演出において前記操作手段に対して所定の操作がなかったときは前記示唆演出を実行しないことが可能であり、前記操作指示演出の実行中に前記進行演出が継続して進行されなかった場合、前記操作指示演出において前記操作手段に対して所定の操作がなかったときは前記示唆演出を実行することが可能である、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、

所定の領域を遊技球が通過することに基づいて、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、

前記特別遊技判定手段による判定結果に基づいて、所定の演出を実行する演出実行手段(400、500)と、

遊技者によって操作可能な操作手段(37)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、

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(図5ご参照)、

前記演出実行手段は、

遊技者に前記操作手段への操作を指示する操作指示演出を実行可能であり(図24、図28～図32ご参照)、

前記操作指示演出において前記操作手段に対して所定の操作があったとき、前記特別遊技判定手段による判定結果を示唆する示唆演出を実行可能である(図28、図29、図31、図32ご参照)。