

【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27年2月5日 (2015.2.5)

【公開番号】特開2014-42848(P2014-42848A)  
 【公開日】平成26年3月13日 (2014.3.13)  
 【年通号数】公開・登録公報2014-013  
 【出願番号】特願2013-250832(P2013-250832)  
 【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26年12月15日 (2014.12.15)

【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】

遊技球の始動入賞を契機に当否の判定を行う抽選手段と、

前記抽選手段によって当りと判定されたことに基づいて、遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

前記特別遊技中に遊技球が特定領域を通過した場合に、該特別遊技の終了後の遊技状態を、通常遊技状態と比較して該特別遊技の発生頻度が高い特典遊技状態に移行させる遊技状態制御手段と、

所定の演出を実行可能な演出手段とを備え、

前記特別遊技には、前記特別遊技中に遊技球が前記特定領域を通過し易い第 1 特別遊技と、該第 1 特別遊技と比較して遊技球が前記特定領域を通過し難い又は通過しない第 2 特別遊技とがあり、

前記演出手段は、

前記第 2 特別遊技において、遊技球が前記特定領域を通過しなかった場合に、該前記第 2 特別遊技の終了後、前記特典遊技状態とは異なる非特典遊技状態で実行される非特典遊技演出を実行し、

前記第 2 特別遊技において、遊技球が前記特定領域を通過した場合にも、該第 2 特別遊技の終了後、前記非特典遊技演出を実行することを特徴とする弾球遊技機。

【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 9

【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】0 1 3 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 3 6】

「V入賞あり」の場合、特図確率変動移行状態フラグに「5 A H」がセットされる。ー

方、「V入賞なし」の場合、特別遊技の終了後に確率変動モードに移行しないため、特図確率変動移行状態フラグに「00H」がセットされる。「00H」とは、フラグがオフの意味である。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0145

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0145】

また同様に、特図確率変動移行状態フラグは、「V入賞なし」のとき「00H」、「V入賞あり」のとき「5AH」がセットされ、V入賞したか否かに関わらず、特図時短回数カウンタに「100」がセットされる。さらに、特図確率変動回数カウンタは、「V入賞あり」の場合のみ「100」がセットされる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0173

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0173】

(8) 電波異常 (エラー7)

次に優先順位が高いエラーとして、「電波異常」がある。電波異常の内容は、(5)「電波異常(強)」で説明した通りであるが、特に、アタッカ2の未作動時の電波異常がここに属する。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0246

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0246】

次に、図13A、13Bを参照して、特別図柄管理処理の中で行われる特別図柄確認時間中処理について説明する。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0247

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0247】

まず、図13Aにおいて、主制御手段は、特別図柄役物動作タイマが0であるか否かを判定する(ステップS91)。ここでは、特図の確定表示の時間が経過したか否かの判定となる。特別図柄役物動作タイマが0となった場合には、「YES」の判定となり、ステップS92に進む。一方、まだ特別図柄役物動作タイマが0となっていない場合には、「NO」の判定となり、特別図柄確認時間中処理を終了する(図13B参照)。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0289

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0289】

まず、主制御手段は、大当たり種別、ラウンド数、特別図柄役物動作タイマ、ソレノイド動作パターン(図6Bに示す動作)に基づいて、ソレノイドのON/OFFを設定する(

ステップ S 1 3 1 )。ここでいうソレノイドは、アタッカ 1 又はアタッカ 2 の開閉扉を駆動するソレノイドである。その後、ステップ S 1 3 2 に進む。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 9 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 9 3】

次に、図 1 8 を参照して、特別電動役物管理処理の中で行われる特別電動役物作動中処理について説明する。

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 9 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 9 8】

ステップ S 1 5 3 の判定が「Y E S」である場合、主制御手段は、特別図柄役物動作タイマを 0 クリアする（ステップ S 1 5 4）。特別図柄役物動作タイマをクリアすることにより、1 回のラウンド遊技が終了した場合の処理に進むようになる（図 1 8：ステップ S 1 4 3 / Y E S）。その後、ステップ S 1 5 5 に進む（図 1 9 B 参照）。

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 3 1 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 3 1 5】

ステップ S 1 4 6 の判定が「Y E S」である場合、主制御手段は、開放動作終了時の各種設定 2 を行う（ステップ S 1 4 7）。具体的には、特別図柄役物動作タイマを 4 9 8 0 m s にセットする。これは、特別ラウンドの残存球排出時間に相当する（図 6 A 参照）。その後、特別電動役物作動中処理を終了する。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 3 1 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 3 1 6】

一方、ステップ S 1 4 6 の判定が「N O」である場合、主制御手段は、開放動作終了時の各種設定 3 を行う（ステップ S 1 4 8）。ここでは、特別図柄役物動作タイマを 1 9 8 0 m s にセットする。これは、通常ラウンドの残存球排出時間に相当する。その後、特別電動役物作動中処理を終了する。

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 3 2 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 3 2 8】

ステップ S 1 9 5 の判定が「Y E S」である場合、主制御手段は、エラー 9 をクリアする（ステップ S 1 9 6）。これは、エラー 9 が発生中の場合であるので、入賞数と排出数が一致したときに、エラー 9 を解除する。その後、排出確認処理を終了する。図 2 0 A に戻り、その後、ステップ S 1 7 5 に進む。

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 3 6 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 3 6 5】

上記のように、本実施形態では、特別遊技中に遊技球が特定領域を通過し易い第 1 特別遊技と、該第 1 特別遊技と比較して遊技球が特定領域を通過し難い又は通過しない第 2 特別遊技の何れかが実行される。そして、第 2 特別遊技において遊技球が特定領域を通過するような意図しない状況が発生しても、第 2 特別遊技の終了後、非特典遊技状態で行われる演出、すなわち時短モードの演出が実行される。これにより、特別遊技中と特別遊技終了後の演出に関連性を持たせ、遊技の興趣を高めることができる。