

【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18年3月23日(2006.3.23)

【公開番号】特開2001-161959(P2001-161959A)

【公開日】平成13年6月19日(2001.6.19)

【出願番号】特願平11-344993

【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
A 6 3 F	7/02	3 1 5 A
A 6 3 F	7/02	3 1 7

【手続補正書】

【提出日】平成18年1月27日(2006.1.27)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技盤上に球を打ち出す遊技で所定の条件が成立すると、遊技者に有利な特別価値を付与する遊技機において、

第1遊技可変表示手段と、第1遊技実行手段と、第3遊技可変表示手段と、第3遊技可変入賞口と、第3遊技実行手段と、それに遊技状態制御手段とを有して成り、

前記第1遊技可変表示手段は、各種図柄ないし画像を用いた第1遊技を表示可能な画面を備え、

前記第1遊技実行手段は、遊技中に第1遊技始動条件が成立した場合に、前記第1遊技可変表示手段で第1遊技を実行し、かつ該第1遊技の結果が大当たり表示に相当した場合に、第1遊技特別価値を遊技者に付与し、

前記第3遊技可変表示手段は、各種図柄ないし画像を用いた第3遊技を表示可能な画面を備え、

前記第3遊技可変入賞口は、その入賞口に対して球の入賞が困難となる閉状態と、球の入賞が容易となる開状態とに開閉可能な条件装置を備え、該条件装置は通常は閉状態に維持され、

前記第3遊技実行手段は、

遊技中に第3遊技始動条件が成立した場合に、前記第3遊技可変表示手段で第3遊技を実行し、かつ該第3遊技の結果が大当たり表示に相当した場合に、前記第3遊技可変入賞口の条件装置を連続的または間欠的に前記開状態に一時的に変位させる開閉動作を実行し、

かつ前記条件装置を開状態に変位させる開き角度を、前記第1遊技において前記大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変化させ、

かつ開閉動作中の第3遊技可変入賞口に球が所定数以上入賞した場合に、第3遊技特別価値を遊技者に付与し、前記第3遊技始動条件の成立から第3遊技特別価値の付与までの一連の行程を、所定の最大セット回数を上限に繰り返し実行し、前記行程で行われる前記第3遊技にて前記大当たり表示の出現する確率を、前記第1遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変更し、

前記遊技状態制御手段は、

遊技中に前記第1遊技始動条件および前記第3遊技始動条件のうち、何れか1つの条件のみを逐一的に成立可能な状態に設定するものであり、前記第1遊技始動条件が成立可能な第1遊技状態を初期設定とし、

かつ前記第1遊技状態において、前記第1遊技特別価値の付与動作が終了した場合に、前記第3遊技始動条件が成立可能な第3遊技状態に設定し、

かつ前記第3遊技状態において、前記第3遊技始動条件の成立から前記第3遊技特別価値の付与までの一連の行程が、前記最大セット回数まで繰り返し実行された場合に、前記第1遊技状態に戻すことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

遊技盤上に球を打ち出す遊技で所定の条件が成立すると、遊技者に有利な特別価値を付与する遊技機において、

第1遊技可変表示手段と、第1遊技実行手段と、第3遊技可変表示手段と、第3遊技可変入賞口と、第3遊技実行手段と、それに遊技状態制御手段とを有して成り、

前記第1遊技可変表示手段は、各種図柄ないし画像を用いた第1遊技を表示可能な画面を備え、

前記第1遊技実行手段は、遊技中に第1遊技始動条件が成立した場合に、前記第1遊技可変表示手段で第1遊技を実行し、かつ該第1遊技の結果が大当たり表示に相当した場合に、第1遊技特別価値を遊技者に付与し、

前記第3遊技可変表示手段は、各種図柄ないし画像を用いた第3遊技を表示可能な画面を備え、

前記第3遊技可変入賞口は、その入賞口に対して球の入賞が困難となる閉状態と、球の入賞が容易となる開状態とに開閉可能な条件装置を備え、該条件装置は通常は閉状態に維持され、

前記第3遊技実行手段は、

遊技中に第3遊技始動条件が成立した場合に、前記第3遊技可変表示手段で第3遊技を実行し、かつ該第3遊技の結果が大当たり表示に相当した場合に、前記第3遊技可変入賞口の条件装置を連続的または間欠的に前記閉状態に一時的に変位させる開閉動作を実行し、

かつ前記条件装置を開状態に変位させる所定時間を、前記第1遊技において前記大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変化させ、

かつ開閉動作中の第3遊技可変入賞口に球が所定数以上入賞した場合に、第3遊技特別価値を遊技者に付与し、前記第3遊技始動条件の成立から第3遊技特別価値の付与までの一連の行程を、所定の最大セット回数を上限に繰り返し実行し、前記行程で行われる前記第3遊技にて前記大当たり表示の出現する確率を、前記第1遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変更し、

前記遊技状態制御手段は、

遊技中に前記第1遊技始動条件および前記第3遊技始動条件のうち、何れか1つの条件のみを逐一的に成立可能な状態に設定するものであり、前記第1遊技始動条件が成立可能な第1遊技状態を初期設定とし、

かつ前記第1遊技状態において、前記第1遊技特別価値の付与動作が終了した場合に、前記第3遊技始動条件が成立可能な第3遊技状態に設定し、

かつ前記第3遊技状態において、前記第3遊技始動条件の成立から前記第3遊技特別価値の付与までの一連の行程が、前記最大セット回数まで繰り返し実行された場合に、前記第1遊技状態に戻すことを特徴とする遊技機。

【請求項3】

遊技盤上に球を打ち出す遊技で所定の条件が成立すると、遊技者に有利な特別価値を付与する遊技機において、

第1遊技可変表示手段と、第1遊技実行手段と、第3遊技可変表示手段と、第3遊技可変入賞口と、第3遊技実行手段と、それに遊技状態制御手段とを有して成り、

前記第1遊技可変表示手段は、各種図柄ないし画像を用いた第1遊技を表示可能な画面

を備え、

前記第1遊技実行手段は、遊技中に第1遊技始動条件が成立した場合に、前記第1遊技可変表示手段で第1遊技を実行し、かつ該第1遊技の結果が大当たり表示に相当した場合に、第1遊技特別価値を遊技者に付与し、

前記第3遊技可変表示手段は、各種図柄ないし画像を用いた第3遊技を表示可能な画面を備え、

前記第3遊技可変入賞口は、その入賞口に対して球の入賞が困難となる閉状態と、球の入賞が容易となる開状態とに開閉可能な条件装置を備え、該条件装置は通常は閉状態に維持され、

前記第3遊技実行手段は、

遊技中に第3遊技始動条件が成立した場合に、前記第3遊技可変表示手段で第3遊技を実行し、かつ該第3遊技の結果が大当たり表示に相当した場合に、前記第3遊技可変入賞口の条件装置を連続的または間欠的に前記開状態に一時的に変位させる開閉動作を実行し、

かつ前記条件装置を開状態に変位させる開き角度、および前記条件装置を開状態に変位させる所定時間を、それぞれ前記第1遊技において前記大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変化させ、

かつ開閉動作中の第3遊技可変入賞口に球が所定数以上入賞した場合に、第3遊技特別価値を遊技者に付与し、前記第3遊技始動条件の成立から第3遊技特別価値の付与までの一連の行程を、所定の最大セット回数を上限に繰り返し実行し、前記行程で行われる前記第3遊技にて前記大当たり表示の出現する確率を、前記第1遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変更し、

前記遊技状態制御手段は、

遊技中に前記第1遊技始動条件および前記第3遊技始動条件のうち、何れか1つの条件のみを逐一的に成立可能な状態に設定するものであり、前記第1遊技始動条件が成立可能な第1遊技状態を初期設定とし、

かつ前記第1遊技状態において、前記第1遊技特別価値の付与動作が終了した場合に、前記第3遊技始動条件が成立可能な第3遊技状態に設定し、

かつ前記第3遊技状態において、前記第3遊技始動条件の成立から前記第3遊技特別価値の付与までの一連の行程が、前記最大セット回数まで繰り返し実行された場合に、前記第1遊技状態に戻すことを特徴とする遊技機。

【請求項4】

前記第1遊技状態および第3遊技状態のうち今何れの状態にあるかを遊技者へ識別可能に報知するための遊技状態報知手段を有することを特徴とする請求項1，2または3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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

【従来の技術】

従来、パチンコ機には一般に、第1遊技を行うパチンコ機や、第3遊技を行うパチンコ機等、異なる遊技内容を楽しめる様々なパチンコ機が存在する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

第1遊技を行うパチンコ機では、遊技盤上に開設された始動入賞口に球が入賞すると、液晶画面等から成る可変表示装置に各種図柄がスクロール表示される。そして、スクロール停止後の図柄の組み合わせが大当たりに相当すると、特賞（いわゆるフィーバー）が発生して、大口入賞口が所定回数を限度に繰り返し開閉するように設定されている（以下、この種遊技内容については、第1遊技と称す。）。

【手続補正4】

【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】

また、第3遊技を行うパチンコ機では、所定の始動チャッカーに球が入賞すると、先ず所定の可変表示装置上で各種図柄のスクロール表示が始まる。このスクロール動作が停止した際に表示されている図柄の組み合わせが特定の停止態様になると当たりが発生し、今度は、ある特定の遊技行程が達成されるか否かが判別される。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

特定の遊技行程が達成されると、いわゆる権利が発生して次の大当たりが出やすく設定されるようになっている。ここで特定の遊技行程とは、通常は閉じているチューリップ式の可変入賞口が一時的に開き、これが開いている間に、当該可変入賞口に所定数の球を入賞させることができたとき達成されること等である（以下、この種遊技内容については、第3遊技と称す。）。

【手続補正6】

【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】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、前述した従来の遊技機では、第1遊技を行うパチンコ機および第3遊技を行うパチンコ機は、それぞれ第1遊技機種、第3遊技機種の属する種別の範疇において興味を高めるための各種工夫を加えていたので、どうしても機種ごとに遊技内容が類型化してしまい、遊技内容がマンネリ化して新鮮味に欠けてしまうという問題があった。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

また、第1遊技を行うパチンコ機における特賞としての大口入賞口の開閉動作や、第3遊技を行うパチンコ機におけるチューリップ式可変入賞口の開閉動作、それに大当たりとしての大口入賞口の開閉動作は、それぞれ開く角度や開く時間が一律に定められており、変化がなく単調で面白味に欠けるという問題もあった。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

さらに遊技中には、例えば、前記第1遊技パチンコ機における特賞時や、前記第3遊技パチンコ機における可変入賞口の開閉時のように、1分間当たりの発射球数が多いほど、より多くの球を集中的に入賞させることができる場面等、様々な遊技状態が出現し得るようになっている。そのため、単位時間当たりの発射球数が一律であることが、却って遊技者にとっては好ましくない状況も多かった。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

本発明は、このような従来の技術が有する問題点に着目してなされたもので、従来の第1遊技機、第3遊技機間ににおける遊技方法を融合させて遊技性を高めたり、また各役物の開く角度や開く時間を変化させることにより、遊技者のスリルと興奮を十分に喚起できる興趣に富んだ遊技機を提供することを目的としている。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

【課題を解決するための手段】

前述した目的を達成するための本発明の要旨とするところは、次の各項の発明に存する。

[1] 遊技盤(11)上に球を打ち出す遊技で所定の条件が成立すると、遊技者に有利な特別価値を付与する遊技機(10)において、

第1遊技可変表示手段(130)と、第1遊技実行手段(510)と、第3遊技可変表示手段(330)と、第3遊技可変入賞口(340)と、第3遊技実行手段(530)と、それに遊技状態制御手段(540)とを有して成り、

前記第1遊技可変表示手段(130)は、各種図柄ないし画像を用いた第1遊技を表示可能な画面を備え、

前記第1遊技実行手段(510)は、遊技中に第1遊技始動条件が成立した場合に、前記第1遊技可変表示手段(130)で第1遊技を実行し、かつ該第1遊技の結果が大当たり表示に相当した場合に、第1遊技特別価値を遊技者に付与し、

前記第3遊技可変表示手段(330)は、各種図柄ないし画像を用いた第3遊技を表示可能な画面を備え、

前記第3遊技可変入賞口(340)は、その入賞口に対して球の入賞が困難となる閉状態と、球の入賞が容易となる開状態とに開閉可能な条件装置(341)を備え、該条件装置(341)は通常は閉状態に維持され、

前記第3遊技実行手段(530)は、

遊技中に第3遊技始動条件が成立した場合に、前記第3遊技可変表示手段(330)で第3遊技を実行し、かつ該第3遊技の結果が大当たり表示に相当した場合に、前記第3遊技可変入賞口(340)の条件装置(341)を連続的または間欠的に前記開状態に一時に変位させる開閉動作を実行し、

かつ前記条件装置(341)を開状態に変位させる開き角度を、前記第1遊技において前記大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変化させ、

かつ開閉動作中の第3遊技可変入賞口(340)に球が所定数以上入賞した場合に、第

3遊技特別価値を遊技者に付与し、前記第3遊技始動条件の成立から第3遊技特別価値の付与までの一連の行程を、所定の最大セット回数を上限に繰り返し実行し、前記行程で行われる前記第3遊技にて前記大当たり表示の出現する確率を、前記第1遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変更し、

前記遊技状態制御手段(540)は、

遊技中に前記第1遊技始動条件および前記第3遊技始動条件のうち、何れか1つの条件のみを逐一的に成立可能な状態に設定するものであり、前記第1遊技始動条件が成立可能な第1遊技状態を初期設定とし、

かつ前記第1遊技状態において、前記第1遊技特別価値の付与動作が終了した場合に、前記第3遊技始動条件が成立可能な第3遊技状態に設定し、

かつ前記第3遊技状態において、前記第3遊技始動条件の成立から前記第3遊技特別価値の付与までの一連の行程が、前記最大セット回数まで繰り返し実行された場合に、前記第1遊技状態に戻すことを特徴とする遊技機(10)。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

[2]遊技盤(11)上に球を打ち出す遊技で所定の条件が成立すると、遊技者に有利な特別価値を付与する遊技機(10)において、

第1遊技可変表示手段(130)と、第1遊技実行手段(510)と、第3遊技可変表示手段(330)と、第3遊技可変入賞口(340)と、第3遊技実行手段(530)と、それに遊技状態制御手段(540)とを有して成り、

前記第1遊技可変表示手段(130)は、各種図柄ないし画像を用いた第1遊技を表示可能な画面を備え、

前記第1遊技実行手段(510)は、遊技中に第1遊技始動条件が成立した場合に、前記第1遊技可変表示手段(130)で第1遊技を実行し、かつ該第1遊技の結果が大当たり表示に相当した場合に、第1遊技特別価値を遊技者に付与し、

前記第3遊技可変表示手段(330)は、各種図柄ないし画像を用いた第3遊技を表示可能な画面を備え、

前記第3遊技可変入賞口(340)は、その入賞口に対して球の入賞が困難となる閉状態と、球の入賞が容易となる開状態とに開閉可能な条件装置(341)を備え、該条件装置(341)は通常は閉状態に維持され、

前記第3遊技実行手段(530)は、

遊技中に第3遊技始動条件が成立した場合に、前記第3遊技可変表示手段(330)で第3遊技を実行し、かつ該第3遊技の結果が大当たり表示に相当した場合に、前記第3遊技可変入賞口(340)の条件装置(341)を連続的または間欠的に前記開状態に一時的に変位させる開閉動作を実行し、

かつ前記条件装置(341)を開状態に変位させる所定時間を、前記第1遊技において前記大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変化させ、

かつ開閉動作中の第3遊技可変入賞口(340)に球が所定数以上入賞した場合に、第3遊技特別価値を遊技者に付与し、前記第3遊技始動条件の成立から第3遊技特別価値の付与までの一連の行程を、所定の最大セット回数を上限に繰り返し実行し、

前記行程で行われる前記第3遊技にて前記大当たり表示の出現する確率を、前記第1遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変更し、

前記遊技状態制御手段(540)は、

遊技中に前記第1遊技始動条件および前記第3遊技始動条件のうち、何れか1つの条件のみを逐一的に成立可能な状態に設定するものであり、前記第1遊技始動条件が成立可能な第1遊技状態を初期設定とし、

かつ前記第1遊技状態において、前記第1遊技特別価値の付与動作が終了した場合に、前記第3遊技始動条件が成立可能な第3遊技状態に設定し、

かつ前記第3遊技状態において、前記第3遊技始動条件の成立から前記第3遊技特別価値の付与までの一連の行程が、前記最大セット回数まで繰り返し実行された場合に、前記第1遊技状態に戻すことを特徴とする遊技機(10)。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

[3]遊技盤(11)上に球を打ち出す遊技で所定の条件が成立すると、遊技者に有利な特別価値を付与する遊技機(10)において、

第1遊技可変表示手段(130)と、第1遊技実行手段(510)と、第3遊技可変表示手段(330)と、第3遊技可変入賞口(340)と、第3遊技実行手段(530)と、それに遊技状態制御手段(540)とを有して成り、

前記第1遊技可変表示手段(130)は、各種図柄ないし画像を用いた第1遊技を表示可能な画面を備え、

前記第1遊技実行手段(510)は、遊技中に第1遊技始動条件が成立した場合に、前記第1遊技可変表示手段(130)で第1遊技を実行し、かつ該第1遊技の結果が大当たり表示に相当した場合に、第1遊技特別価値を遊技者に付与し、

前記第3遊技可変表示手段(330)は、各種図柄ないし画像を用いた第3遊技を表示可能な画面を備え、

前記第3遊技可変入賞口(340)は、その入賞口に対して球の入賞が困難となる閉状態と、球の入賞が容易となる開状態とに開閉可能な条件装置(341)を備え、該条件装置(341)は通常は閉状態に維持され、

前記第3遊技実行手段(530)は、

遊技中に第3遊技始動条件が成立した場合に、前記第3遊技可変表示手段(330)で第3遊技を実行し、かつ該第3遊技の結果が大当たり表示に相当した場合に、前記第3遊技可変入賞口(340)の条件装置(341)を連続的または間欠的に前記開状態に一時的に変位させる開閉動作を実行し、

かつ前記条件装置(341)を開状態に変位させる開き角度、および前記条件装置(341)を開状態に変位させる所定時間を、それぞれ前記第1遊技において前記大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変化させ、

かつ開閉動作中の第3遊技可変入賞口(340)に球が所定数以上入賞した場合に、第3遊技特別価値を遊技者に付与し、前記第3遊技始動条件の成立から第3遊技特別価値の付与までの一連の行程を、所定の最大セット回数を上限に繰り返し実行し、前記行程で行われる前記第3遊技にて前記大当たり表示の出現する確率を、前記第1遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変更し、

前記遊技状態制御手段(540)は、

遊技中に前記第1遊技始動条件および前記第3遊技始動条件のうち、何れか1つの条件のみを逐一的に成立可能な状態に設定するものであり、前記第1遊技始動条件が成立可能な第1遊技状態を初期設定とし、

かつ前記第1遊技状態において、前記第1遊技特別価値の付与動作が終了した場合に、前記第3遊技始動条件が成立可能な第3遊技状態に設定し、

かつ前記第3遊技状態において、前記第3遊技始動条件の成立から前記第3遊技特別価値の付与までの一連の行程が、前記最大セット回数まで繰り返し実行された場合に、前記第1遊技状態に戻すことを特徴とする遊技機(10)。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正14】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0020
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正15】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0021
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正16】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0022
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正17】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0023
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正18】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0024
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正19】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0025
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正20】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0026
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正21】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0027
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正22】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0028
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正23】
【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0029
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正24】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0030
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正25】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0031
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正26】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0032
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正27】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0033
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正28】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0034
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正29】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0035
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正30】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0036
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正31】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0037
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正32】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0038
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正33】
【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0039

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正34】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0040

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0040】

[4]前記第1遊技状態および第3遊技状態のうち今何れの状態にあるかを遊技者へ識別可能に報知するための遊技状態報知手段(545)を有することを特徴とする[1],[2]または[3]記載の遊技機(10)。

【手続補正35】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0041

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正36】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0042

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正37】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0043

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正38】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0044

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正39】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0045

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正40】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0046

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正41】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0047

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正42】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0048

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正43】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0049

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0049】

前記本発明は次のように作用する。

遊技状態制御手段(540)は、遊技状態を第1遊技始動条件が成立可能で、第3遊技始動条件が成立不可能な第1遊技状態に初期設定する。これにより、最初は第1遊技に相当する遊技が実行可能な状態となる。

【手続補正44】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0050

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0050】

この第1遊技状態での遊技中にうまく第1遊技始動条件が成立すると、第1遊技実行手段(510)は、第1遊技可変表示手段(130)の画面上で、第1遊技を実行する。ここで第1遊技は、各種画像ないし図柄を用いた様々な内容のものが考えられる。

【手続補正45】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0051

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0051】

例えば、前記第1遊技可変表示手段(130)を、各種画像ないし図柄を表示し得る表示部をマトリクス状に配置したものとし、各表示部ごとに図柄をスクロール表示し、その停止後に各表示部を同数個ずつ通る縦、横、斜め等の何れかのライン上で、同一図柄が3つ揃った場合を大当たり表示とすれば、従来同様にスロットマシンを模した内容となり、遊技者にとってなじみやすい。

【手続補正46】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0052

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0052】

第1遊技の結果が予め定めた大当たり表示となった場合に、第1遊技実行手段(510)は、遊技者に有利な第1遊技特別価値を付与する。ここで第1遊技特別価値は、第1遊技可変入賞手段(150)の大口入賞口を、所定回数を上限に繰り返し開閉することであり、通常より相対的に高い確率での入賞の機会を明快かつ簡単に付与することができる。

【手続補正47】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0053

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0053】

遊技状態制御手段(540)は、第1遊技可変入賞手段(150)の開閉動作が終了すると、遊技状態を第3遊技始動条件が成立可能で第1遊技始動条件が成立不可能な第3遊

技状態に設定する。これにより以後は、第3遊技が実行可能な状態となる。なお、第1遊技状態で所定時間が経過しても大当たりが出ないときには、強制的に第3遊技状態に遷移させてもよい。

【手続補正48】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0054

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0054】

この第3遊技状態での遊技中にうまく第3遊技始動条件が成立すると、第3遊技実行手段(530)は、第3遊技可変表示手段(330)の画面上で、第3遊技のデジタル表示に相当する第3遊技を実行する。ここで第3遊技は、前記第1遊技と同様に、各種画像ないし図柄を用いた様々な内容のものが考えられる。

【手続補正49】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0055

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0055】

例えば、前記第3遊技可変表示手段(330)を、各種画像ないし図柄を表示し得る表示部を1ライン上に配置したものとし、具体的には、2つの表示部で2桁の数字を揃える数字合わせゲームとすれば、そのゲーム内容を容易に理解することができる。

【手続補正50】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0056

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0056】

第3遊技の結果が予め定めた大当たり表示となった場合に、第3遊技実行手段(530)は、その後打ち出された球により予め定めた特定遊技行程が達成されるか否かを判別する。ここで特別遊技行程は、通常は閉じている第3遊技可変入賞口(340)が所定時間にわたって連続的または間欠的に開状態となっている際に、この第3遊技可変入賞口(340)へ所定数の球を入賞させることである。

【手続補正51】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0057

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0057】

特定遊技行程が達成された場合には、第3遊技実行手段(530)は、遊技者に第3遊技特別価値を付与する。ここで第3遊技特別価値も様々な形態が考えられるが、例えば、第3遊技可変入賞手段(350)の大口入賞口を、所定回数を上限として繰り返し開閉させるようにすれば面白い。

【手続補正52】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0058

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0058】

さらに遊技盤面(11)上に、球が入賞可能な状態と球が入賞不能な状態とに回転可能

な回転入賞手段（360）を設け、この回転入賞手段（360）への入賞を条件として、前記第3遊技特別価値がその最大継続行程まで継続するようすれば、娛樂性が高まり遊技者の射幸心を十分に満足させることができる。なお第3遊技特別価値の最大継続行程は、例えば大口入賞口の開閉が16ラウンドまで到達することであり、回転入賞手段（360）への入賞を条件として次のラウンドに進むことができる等である。

【手続補正53】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0059

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0059】

第3遊技状態においては、第3遊技始動条件の成立から第3遊技特別価値の付与までの一連の行程が、例えば2～3回等の所定の最大セット回数を上限として繰り返し実行される。ここで、第3遊技において大当たり表示の出現する確率は、先に行われた第1遊技で出現した大当たり表示を構成している図柄や画像の種類に応じて変更される。

【手続補正54】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0060

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0060】

例えば、第1遊技において、「7」の数字図柄が揃う大当たり表示が出たときは第3遊技で大当たり表示の出る確率を20分の1に設定し、「3」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは第3遊技での当選確率を30分の1に設定し、「1」または「9」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは第3遊技での当選確率を40分の1に設定する等である。

【手続補正55】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0061

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0061】

なお、第1遊技状態に入つてから所定時間が経過しても第1遊技で大当たり表示が出ないときに、強制的に第3遊技状態に移行させてもよい。この場合には、第3遊技での当選確率を第1遊技で大当たりが出て第3遊技状態に移行した場合よりも低く設定する。例えば、当選確率を80分の1に設定する等である。あるいは、逆に当選確率を高く設定するようにしてもよい。すなわち、遊技者は、第1遊技状態で特別価値を受けていないので、それを補うために第3遊技での当選確率を10分の1等の高確率に設定してもよい。

【手続補正56】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0062

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0062】

遊技状態制御手段（540）は、第3遊技状態において、前記第3遊技始動条件の成立から第3遊技特別価値の付与までの一連の行程が、最大セット回数まで繰り返し実行された場合には、遊技状態を前記第1遊技状態に戻す。また特別遊技行程が達成されないとときは、一連の行程の繰り返し回数が最大セット回数未満であっても第1遊技状態に戻す。

【手続補正57】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0063

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0063】

このように、従来、第1遊技、第3遊技に分かれていた各遊技を1つの遊技機上で実行可能にしたので、遊技者のスリルと興奮を十分に喚起できる興趣に富んだ遊技内容を提供することができる。また各種遊技の実行順序を規制しているので、第1遊技と第3遊技の遊技が大きな周期で繰り返されるようになり、長期間にわたって変化に富むゲーム内容を遊技者に提供することができる。

【手続補正58】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0064

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0064】

さらに、第1遊技でどのような図柄や画像が揃って当たりが出るかに依存して第3遊技での当選確率が変動するので、異種類の遊技間に密接な関連性が生まれ、より一層ゲーム内容をスリルと興奮に満ちたものにすることができる。

【手続補正59】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0065

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0065】

また、前記第3遊技実行手段(530)は、第3遊技状態において、前記第3遊技可変入賞口(340)の条件装置(341)を開状態に変位させる開き角度を、前記第1遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変化させる。

【手続補正60】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0066

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0066】

具体的には例えば、第1遊技において「7」の数字図柄が揃う大当たり表示が出たときは、条件装置(341)を最大に開き、「3」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは条件装置(341)を中程度に開き、「7,3」以外の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは条件装置(341)をやや小さく開く等である。

【手続補正61】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0067

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0067】

このように、第1遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて、第3遊技可変入賞口(340)の条件装置(341)を開状態に変位させる開き角度が変化するので、遊技内容が興趣に富むと共に遊技者のスリルと興奮をより一層喚起することができる。

【手続補正62】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0068

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0068】

また、前記条件装置（341）を開く角度に代えて、該条件装置（341）が開く時間の長さを、第1遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変化させててもよい。

【手続補正63】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0069

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0069】

具体的には例えば、第1遊技において「7」の数字図柄が揃う大当たり表示が出たときは、条件装置（341）を10秒開き、「3」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは条件装置（341）を8秒開き、「7,3」以外の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは条件装置（341）を6秒開く等である。

【手続補正64】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0070

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0070】

また、前記条件装置（341）が開く角度と、該条件装置（341）が開く時間の長さの双方を、第1遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変化させててもよい。

【手続補正65】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0071

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0071】

さらにまた、第3遊技可変入賞手段（350）の条件装置（351）に関しても、同様に開く角度や開く時間を第1遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変化させててもよい。

【手続補正66】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0072

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0072】

以上のような各遊技状態において、発射制御手段（550）により、次のように単位時間当たりの発射球数の上限値を変更する制御を実行するとよい。

先ず前記第1遊技状態において、前記第1遊技可変入賞手段（150）の開閉動作中には、前記発射制御手段（550）の制御により、単位時間当たりの発射球数の上限値を通常時より高い値に変更するとよい。それにより、第1遊技特別価値の発生中における入賞率を格段と高めることができる。

【手続補正67】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0073

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0073】**

第1遊技可変入賞手段(150)の開閉動作は所定回数を限度に繰り返されるが、ここで入賞球数に限度がなければ、それだけ遊技者の利益が高まる。一方限度がある場合には、第1遊技特別価値の終了までの時間が短縮され、遊技者は限られた時間内でもスピードに遊技を行うことができ、また遊技処理時間が短縮されることで、遊技店側にとっては遊技機(10)の稼働率を上げることができる。

【手続補正68】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0074

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0074】**

また、前記第1遊技可変入賞手段(150)の開閉動作中に、前記発射球数の上限値を、前記第1遊技で大当たり表示を構成する図柄または画像の種類に応じて互いに異なる値に変更するようすれば、球発射に関してさらに興趣を高めることができる。

【手続補正69】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0075

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0075】**

さらに、前記第3遊技状態においては、前記第3遊技可変入賞口(340)が開状態にある際に、単位時間当たりの発射球数の上限値を通常時より高い値に変更してもよい。かかる場合、遊技初心者にとっても、開状態にある第3遊技可変入賞口(340)に対して所定数以上の球を容易に入賞させることができとなり、それに基づく第3遊技特別価値の利益を確実に享受することができる。

【手続補正70】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0076

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0076】**

前記第3遊技可変入賞口(340)の変位動作中にも、前記発射球数の上限値を、前記第3遊技で大当たり表示を構成する図柄または画像の種類に応じて互いに異なる値に変更するようすれば、球発射に関してさらに興趣を高めることができる。

【手続補正71】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0077

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0077】**

また、前記第3遊技特別価値が第3遊技可変入賞手段(350)の開閉動作である場合に、かかる第3遊技可変入賞手段(350)の開閉動作中にも、発射制御手段(550)により、単位時間当たりの発射球数の上限値を通常時より高い値に変更するようにしてよい。それにより、第3遊技特別価値の発生中における入賞率も格段と高めることができる。

【手続補正72】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0078

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0078】

ここで第3遊技特別価値である第3遊技可変入賞手段(350)の開閉動作中に、入賞球数に限度がなければ、それだけ遊技者の利益が高まり、限度がある場合には、第3遊技特別価値の終了までの時間が短縮され、遊技者は限られた時間内でもスピーディーに遊技を行うことができ、また遊技処理時間が短縮されることで、遊技店側にとっては遊技機(10)の稼働率を上げることができる。

【手続補正73】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0079

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0079】

さらにまた、前記第3遊技可変入賞手段(150)の開閉動作中にも、その前に確定した前記第3遊技における大当たり表示の種類に応じて、発射球数の上限値を互いに異なる値に変更するようにすれば、球発射に関してさらに興趣を高めることができる。

【手続補正74】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0080

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0080】

以上のように、第1遊技状態および第3遊技状態における個々の遊技状態に応じて、前記発射制御手段(550)により発射球数の上限値が変更されるが、ここで所定時間内において単位時間当たりの発射球数の上限値平均を予め定めた規制値以内に制限するようすれば、かかる規制値を現行法規制の最大発射球数に合わせることにより、この法規制の解釈の中での営業も可能と考えることができる。

【手続補正75】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0095

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0095】

また、入賞口がそれぞれ開閉可能な第1遊技始動入賞口(21)、第3遊技始動入賞口(23)を設けてもよい。ここで第1遊技始動条件は、第1遊技始動入賞口(21)に球が入賞することに基づき、第3遊技始動条件は、第3遊技始動入賞口(23)に球が入賞することに基づき、それぞれ成立するものとする。

【手続補正76】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0096

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0096】

かかる条件下、遊技状態制御手段(540)は、第1遊技始動入賞口(21)を開きかつ第3遊技始動入賞口(23)を閉じることで第1遊技状態を形成する。また第3遊技始動入賞口(23)を開きかつ第1遊技始動入賞口(21)を閉じることで第3遊技状態を形成する。このように始動入賞口自身を開閉することで、各始動条件の成立を制限すれば、球の入賞が徒労に終わらず、また遊技者に違和感を与えることがない。

【手続補正77】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0097

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0097】

また、第1遊技可変表示手段(130)と、第3遊技可変表示手段(330)とを一体化させて一つの役物として構成すれば、部品点数の減少が図られてコストを低減することができると共に、一つの役物により斬新な遊技性を演出することができる。しかも、コンパクトに構成できることで、限られたスペースの遊技盤面(11)上における装着性を向上させることができる。

【手続補正78】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0098

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0098】

また、遊技状態報知手段(545)によって、前記第1遊技状態、第3遊技状態のうち今何れの状態にあるかを遊技者へ識別可能に報知するようにすれば、遊技者は遊技状態の種類を容易に確認することができる。ここで例えば、可変表示手段の画面上に文字等により表示してもよく、あるいは音声によって報知するように構成しても構わない。

【手続補正79】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0099

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0099】

【発明の実施の形態】

以下、図面に基づき、本発明を代表する各種実施の形態を説明する。

図1～図29は本発明の第1実施の形態に係る遊技機10を示している。

本遊技機10は、遊技盤11上に球を打ち出す遊技で所定条件が成立すると、遊技者に有利な特別価値が発生するパチンコ機である。本遊技機10は、第1遊技パチンコ機と、第3遊技パチンコ機の2つの異なる遊技内容を有するパチンコ機の遊技状態を1台のパチンコ機で実現できるように構成されている。

【手続補正80】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0101

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0101】

遊技に供する貸出球や賞球は、機体前面に設けられた上皿13に貯留される。また、上皿13の下側には、第1遊技特別価値で多量の球が払い出された場合に、上皿13から溢れた球を受け入れる下皿14が設けられている。なお、下皿14には、その下方に設置された玉箱(図示せず)に球を落とす球抜きレバー14aが設けられている。

【手続補正81】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0103

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0103】

遊技盤11の略中央には、第1遊技可変表示手段130および第3遊技可変表示手段3

30が、それぞれ一体化された一つのメイン役物として配設されている。また、メイン役物の上端側には、左右に離隔して配され回動可能な一対の可動片241, 241が設けられており、各可動片241間の直ぐ下側に、前記第3遊技可変表示手段330と第1遊技可変表示手段130が上下に並設されている。

【手続補正82】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0104

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0104】

また、前記第1遊技可変表示手段130の直ぐ下側には、保留球表示手段30が一体に配設されている。また、保留球表示手段30の下側には、第1遊技始動入賞口21、第3遊技始動入賞口23等がそれぞれ配設されている。

【手続補正83】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0105

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0105】

各遊技始動入賞口21, 23の下方には、第1遊技可変入賞手段150が開閉可能に配設されており、また、各遊技始動入賞口21, 23の向かって左側には、第3遊技可変入賞口340が開閉可能に配設されている。また、各遊技始動入賞口21, 23の向かって右側には、回転入賞手段360が回転可能に配設されており、さらに回転入賞手段360の右側に位置する遊技盤11の左端には、第3遊技可変入賞手段350が開閉可能に配設されている。

【手続補正84】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0143

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0143】

図1に示す第1遊技始動入賞口21は一般に始動チャッカーと称されるものであり、その入賞口が開口上端側にある開閉板(図示せず)によって開閉可能に設けられている。この第1遊技始動入賞口21に球が入賞することが、後述する第1遊技始動条件として定められている。

【手続補正85】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0144

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0144】

図2に示すように第1遊技始動入賞口21は、球の入賞を検知する第1遊技始動入賞検知スイッチ21aを内部に備えている。第1遊技始動入賞検知スイッチ21aは入賞球を検知してONになると、第1遊技始動入賞信号を遊技管理装置400に出力するように設定されている。第1遊技始動入賞検知スイッチ21aは、例えば光センサ、近接センサ、あるいは磁気センサ等の各種センサにより構成すればよい。

【手続補正86】

【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】**

第3遊技始動入賞口23も、前記第1遊技始動入賞口21と同様に構成されている。ここで第3遊技始動入賞口23に球が入賞することが、後述する第3遊技始動条件として定められている。

【手続補正87】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0146****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0146】**

遊技中には、前記第1遊技始動条件、および前記第3遊技始動条件のうち、何れか1つの条件のみが逐一的に成立可能な状態に設定される。すなわち、後述する遊技管理装置400によって、各遊技始動入賞口21, 23のうち何れか一方のみが開き、他方は閉じるように制御される。

【手続補正88】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0147****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0147】**

ここで第1遊技始動条件が成立可能な状態が、第1遊技の遊技が可能な第1遊技状態であり、第3遊技始動条件が成立可能な状態が、第3遊技の遊技が可能な第3遊技状態となる。

【手続補正89】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0148****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0148】**

図20に示すように第1遊技可変表示手段130は、各種画像ないし図柄を表示可能な画面を備え、該画面は、個々の表示部131を複数の行と列から成るマトリクス状に配置して成る。詳しく言えば、合計9個の表示部131が横3列で縦3行のマトリクス状に配置されている。

【手続補正90】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0149****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0149】**

第1遊技可変表示手段130は、具体的にはカラー液晶ディスプレイから構成されている。ただし、第1遊技可変表示手段130は、これに限られるものではなく、モノクロ液晶ディスプレイはもちろんのこと、蛍光表示管やブラウン管(CRT)等を用いて構成してもよい。

【手続補正91】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0150****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0150】**

第1遊技可変表示手段130では、前記第1遊技始動入賞口21に球が入賞する度に、各表示部131ごとに各種図柄が入れ替わるよう変化した後、1つずつ任意の図柄が停止する第1遊技が実行される。各表示部131で表示動作が開始ないし終了する順番は、例えば1列ごとに真ん中、左、右の順等と予め設定しておけばよい。また、画像ないし図柄としては、数字、文字、記号、シンボル等が予め用意される。

【手続補正92】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0151

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0151】

前記第1遊技の結果、縦、横、斜めに3個ずつ並ぶ各表示部131上を通る何れかのライン上で、3つの図柄が総て同一に揃った場合が、大当たり表示と定められている。かかる大当たり表示が確定する前に、何れかのライン上にて1つの表示部131だけを除いた他の2つの表示部131, 131に停止した図柄が一致した状態が、リーチ表示に該当する。

【手続補正93】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0152

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0152】

前記第1遊技の結果が、リーチ表示を経て最終的に大当たり表示に確定すると、後述する第1遊技可変入賞手段150が所定回数を限度に繰り返し開閉する第1遊技特別価値が発生する。なお、前記第1遊技の結果、最終的に大当たり表示に確定しなかった場合は総てハズレ表示に該当する。

【手続補正94】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0153

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0153】

図20に示すように保留球表示手段30は、前記第1遊技中ないし第1遊技特別価値の発生中に、第1遊技始動入賞口21に球が入賞した際、未実行となる第1遊技の保留回数を表示するものである。保留球表示手段30は、後述する遊技管理装置400からの信号に基づき、遊技管理装置400に記憶された前記保留回数を表示するよう設定されている。

【手続補正95】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0154

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0154】

保留球表示手段30は4個の保留ランプ31, 31...を有し、未実行の第1遊技は4回まで保留可能となっている。すなわち、保留回数に相当する数の保留ランプ31が点灯すべく制御される。保留されていた第1遊技が実行された場合、その実行回数が前記保留回数から減算されて遊技管理装置400に更新記憶され、その回数が保留球表示手段30に新たに表示される。

【手続補正96】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0155

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0155】

図1, 図2に示すように、第1遊技可変入賞手段150は、一般に大口入賞口（アッカーチ）と称されるものであり、その左右方向に延びた大口入賞口を開閉可能な可動板151を有して成る。可動板151は、ソレノイド152により開閉駆動されるが通常は閉状態に維持される。

【手続補正97】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0156

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0156】

第1遊技可変入賞手段150は、前記第1遊技で大当たり表示となつた際、遊技管理装置400からの信号に基づき、第1遊技特別価値を付与するように制御される。ここで第1遊技特別価値とは、可動板151が所定時間（例えば29秒）に亘って開いた後、短時間（例えば2～3秒）だけ閉じるという開閉動作が、所定ラウンド回数（例えば16回）を限度に繰り返し実行される状態である。

【手続補正98】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0157

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0157】

図2に示すように、第1遊技可変入賞手段150の内部には、入賞した球を検出する入賞検出スイッチ153が設けられている。この入賞検出スイッチ153からの信号を元に、前記各ラウンドごとに所定数（例えば10個）の入賞球が入賞計数機154で計数された時点で、可動板151は継続して開く所定時間が経過する前であっても、いったん閉じるように制御される。

【手続補正99】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0158

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0158】

また、第1遊技可変入賞手段150の内部にはV入賞口155も設けられており、各ラウンドごとにV入賞口155へ入賞することが、次ラウンドに移行するための継続条件となっている。V入賞口155への球の入賞は、V入賞検出スイッチ156によって検知される。なお、第1遊技特別価値の最大継続行程は、可動板151の開閉が16ラウンドまで到達することである。

【手続補正100】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0159

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0159】

図20に示すように第3遊技可変表示手段330は、2つの表示部331, 331を横一列に並設して成る。第3遊技可変表示手段330は、具体的にはLEDセグメントから構成されているが、その他に液晶ディスプレイ、蛍光表示管、プラウン管（CRT）等

を用いて構成してもよい。

【手続補正101】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0160

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0160】

第3遊技可変表示手段330では、前記第3遊技始動入賞口23に球が入賞する度に、各表示部331に各種図柄が入れ替わるよう変化した後、何れか1つの図柄が停止する第3遊技が実行される。各表示部331で表示動作が開始ないし終了する順番は、例えば、左から右へ、あるいは同時に等と適宜定めればよい。なお、第3遊技で使用される画像ないし図柄は0~9の数字である。

【手続補正102】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0161

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0161】

前記第3遊技の結果、各表示部331に停止した図柄が2つとも同一に揃った場合が、大当たり表示と定められている。このような大当たり表示が確定すると、後述する第3遊技可変入賞口340が繰り返し開閉して特定遊技行程に移行するように設定されている。

【手続補正103】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0162

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0162】

ここで大当たり表示は、「00」~「99」の10種類があるが、このうち特定の数字が揃った場合のみ（ただし2つ以上）、大当たり表示として設定してもよい。なお、第3遊技の結果、2つの数字が揃わなかった場合はハズレ表示に該当する。

【手続補正104】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0163

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0163】

図1、図2に示すように、第3遊技可変入賞口340はチューリップ型役物であり、その入賞口に球の入賞が困難な通常の閉状態と、球の入賞が容易な開状態とに開閉可能な一对の可動片（条件装置）341、341を有している。

【手続補正105】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0165

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0165】

図2に示すように、第3遊技可変入賞口340の入賞口内部には、入賞した球を検出する入賞検出スイッチ343が設けられている。入賞検出スイッチ343からの信号を元に、第3遊技可変入賞口340に入賞した球数が入賞計数機344で計数されるように設定されている。

【手続補正106】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 6 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 6 6】

図2に示すように、ソレノイド342等は遊技管理装置400に接続されており、該遊技管理装置400からの指令に基づき駆動する。詳しくは前記第3遊技の結果が大当たり表示に相当した場合に、前記第3遊技可変入賞口340は一定時間（例えば10秒）にわたって連続的に開状態に変位するように設定されている。

【手続補正107】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 6 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 6 7】

第3遊技可変入賞口340が開状態の際に、該第3遊技可変入賞口340に所定数（例えば5個以上）の球を入賞させる遊技が、第3遊技における特定遊技行程と定められている。なお、第3遊技可変入賞口340を、一定時間にわたって連続的にではなく、間欠的に開状態となるようにして動作させてもかまわない。

【手続補正108】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 6 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 6 8】

図28に示すように開状態には、各可動片341が略水平な状態になるまで大きく開く特大角度と、これよりもわずかに開き角の少ない大角度と、さらに開き角の少ない中角度と、最も開き角の小さい小角度の4段階が設定されている。いずれかの角度で開くかは、第1遊技の実行結果に応じて変化するようになっている。

【手続補正109】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 6 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 6 9】

図1、図2に示すように、第3遊技可変入賞手段350は、一般に第3遊技用大口入賞口（アタッカー）と称されるものであり、その上下方向に延びた大口入賞口を開閉可能な可動板（条件装置）351を有して成る。可動板351は、ソレノイド352により開閉駆動されるが通常は閉状態に維持される。なお、第3遊技可変入賞手段350は遊技盤11上の右端に配置されており、いわゆる右打ちによって球が入賞しやすいように設定されている。

【手続補正110】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 7 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 7 0】

第3遊技可変入賞手段350は、前記特定遊技行程が達成された場合に、遊技管理装置400からの信号に基づき、第3遊技特別価値を付与するように制御される。ここで第3遊技特別価値とは、可動板351が所定時間（例えば29秒）に亘って開いた後、短時間

(例えば2~3秒)だけ閉じるという開閉動作が、所定ラウンド回数(例えば16回)を限度に繰り返し実行される状態である。

【手続補正111】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0171

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0171】

図2に示すように、第3遊技可変入賞手段350の内部には、入賞した球を検出する入賞検出スイッチ353が設けられている。この入賞検出スイッチ353からの信号を元に、前記各ラウンドごとに所定数(例えば10個)の入賞球が入賞計数機354で計数された時点で、可動板351は継続して開く所定時間が経過する前であっても、いったん閉じるように制御される。

【手続補正112】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0172

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0172】

また、第3遊技特別価値における各ラウンドごとに、次述する回転入賞手段360へ球が入賞することが、次ラウンドに移行するための継続条件となっている。なお、第3遊技特別価値の最大継続行程は、可動板351の開閉が16ラウンドまで到達することである。

【手続補正113】

【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】

図29に示すように開状態には、可動板351が略水平な状態になるまで大きく開く特大角度と、これよりもわずかに開き角の少ない大角度と、さらに開き角の少ない中角度と、最も開き角の小さい小角度の4段階が設定されている。いずれかの角度で開くかは、第1遊技の実行結果に応じて変化するようになっている。

【手続補正114】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0174

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0174】

図1に示す回転入賞手段360は、球が入賞可能な状態と球が入賞不能な状態とに回転可能な第3遊技用の役物であり、丸枠361と、該丸枠361内に回転可能に配設された回転体362とから成る。図2に示すように、回転体362はモーター363によって回転駆動される。

【手続補正115】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0176

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0176】

回転入賞手段360の内部には、入賞した球を検出する入賞検出スイッチ364が設け

られている。この回転入賞手段 260 に球が入賞することが、前記第 3 遊技特別価値がその最大継続行程である 16 ラウンドまで継続するための継続条件として設定されている。

【手続補正 116】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0178

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0178】

前記制御部 410 は機能的には、第 1 遊技実行手段 510 と、第 3 遊技実行手段 530 と、遊技状態制御手段 540 と、それに発射制御手段 550 を有している。なお、遊技管理装置 400 は、その出力部 440 から構内情報通信網（LAN）を介して、遊技場内の各種機器の動作や運営を集中的に制御するホール管理コンピュータ 705（図 4 参照）等にも接続されている。

【手続補正 117】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0179

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0179】

第 1 遊技実行手段 510 は、遊技中に第 1 遊技始動条件が成立した場合に、前記第 1 遊技可変表示手段 130 で第 1 遊技を実行し、かつ該第 1 遊技の結果が大当たり表示に相当した場合に、第 1 遊技特別価値を遊技者に付与する手段である。

【手続補正 118】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0180

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0180】

第 3 遊技実行手段 530 は、遊技中に第 3 遊技始動条件が成立した場合に、前記第 3 遊技可変表示手段 330 で第 3 遊技を実行し、かつ該第 3 遊技の結果が大当たり表示に相当した場合に、打ち出された球により予め定めた特定遊技行程が達成されるか否かを判別し、かつ該特定遊技行程が達成された場合に、第 3 遊技特別価値を遊技者に付与し、前記第 3 遊技始動条件の成立から第 3 遊技特別価値の付与までの一連の行程を、所定の最大セット回数を上限に繰り返し実行する手段である。

【手続補正 119】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0181

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0181】

遊技状態制御手段 540 は、遊技中に前記第 1 遊技始動条件および前記第 3 遊技始動条件のうち、何れか 1 つの条件のみを逐一的に成立可能な状態に設定するものであり、前記第 1 遊技始動条件が成立可能な第 1 遊技状態を初期設定とする手段である。

【手続補正 120】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0182

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0182】

発射制御手段 550 は、第 1 遊技状態、第 3 遊技状態における個々の遊技状態に応じて

、単位時間当たりの発射球数の上限値を通常時より高い値に変更するものである。具体的には発射制御手段 550 は、前記第 1 遊技可変入賞手段 150 の開閉動作中と、前記第 3 遊技可変入賞口 340 の開動作中と、前記第 3 遊技可変入賞手段 350 の開閉動作中とに、それぞれ発射球数の上限値を高める制御を実行する。

【手続補正 121】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0186

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0186】

さらに詳しくは図 3 に示すように、第 1 遊技実行手段 510 は、抽選実行手段 511 と、権利保留手段 512 と、第 1 遊技表示制御手段 513 と、それに第 1 遊技特別価値付与手段 514 を有している。

【手続補正 122】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0187

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0187】

抽選実行手段 511 は、第 1 遊技始動条件が成立する、すなわち前記第 1 遊技始動入賞口 21 に球が入賞することに起因して、乱数を用いた無作為抽選を実行し、第 1 遊技図柄乱数を生成するものである。ここで第 1 遊技図柄乱数は、前記第 1 遊技で大当たり表示となるか否かを決定する因子である。

【手続補正 123】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0188

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0188】

抽選実行手段 511 から出力される第 1 遊技図柄乱数に関する信号は、いったん R A M 430 に保存された後、第 1 遊技表示制御手段 513 や第 1 遊技特別価値付与手段 514 へ入力される。抽選実行手段 511 で用いる図柄乱数テーブルは R O M 420 に格納されており、この図柄乱数に基づいて第 1 遊技図柄乱数が当たりハズレに相当する確率は予め適宜設定されている。

【手続補正 124】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0189

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0189】

権利保留手段 512 は、前記第 1 遊技始動入賞口 21 に球が入賞した際、前記第 1 遊技中ないし第 1 遊技特別価値の付与中であるか否かを判断し、これらの最中であった場合に、前記抽選実行手段 511 で抽選された第 1 遊技図柄乱数に基づく新たな第 1 遊技の実行を一時保留する制御を行うものである。

【手続補正 125】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0190

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0190】

ここで保留された第1遊技図柄乱数、すなわち第1遊技の実行権利の数は、同じく権利保留手段512の制御に基づいて、それぞれ最大4個まで保留球表示手段30に表示される。具体的には、保留された実行権利(第1遊技図柄乱数)の数は、保留球表示手段30における保留ランプ31の点灯個数で表示されることになる。

【手続補正126】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0191

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0191】

第1遊技表示制御手段513は、前記第1遊技始動入賞口21に球が入賞した場合に、第1遊技可変表示手段130の各表示部131で、それぞれ各種図柄が入れ替わるよう変化した後に停止する第1遊技を実行するものである。詳しく言えば第1遊技表示制御手段513は、RAM430にいったん保存された第1遊技図柄乱数(抽選実行手段511の抽選結果)に基づいて、第1遊技を実行することになる。

【手続補正127】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0192

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0192】

第1遊技における表示内容は、前記第1遊技図柄乱数に応じて、何れかのライン上で3つの図柄が揃う大当たり表示と、それ以外のハズレ表示に対応した様々な組み合わせの図柄が停止表示されるように予めプログラムされている。なお、停止図柄の組み合わせパターンは、ROM420に格納された表示制御プログラムデータに予め登録されている。

【手続補正128】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0193

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0193】

第1遊技特別価値付与手段514は、前記第1遊技の結果が大当たり表示となった場合、詳しくは前記第1遊技図柄乱数が大当たりであった場合に、第1遊技特別価値を発生させる制御を実行するものである。ここで第1遊技特別価値とは、第1遊技可変入賞手段150の可動板151が最大16ラウンドまで繰り返し開閉することである。

【手続補正129】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0194

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0194】

第1遊技特別価値付与手段514は、各ラウンドごとにV入賞検出スイッチ156からのV入賞信号を受けることを条件に、次ラウンドへと可動板51の開閉を継続させるように設定されている。なお、第1遊技特別価値付与手段514には、遊技制御プログラムに従って、第1遊技可変入賞手段150のソレノイド152を駆動するためのソレノイド回路が含まれている。

【手続補正130】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0195

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0195】**

さらに詳しくは図3に示すように、第3遊技実行手段530は、抽選実行手段531と、第3遊技表示制御手段532と、特定遊技行程判別手段533と、第3遊技特別価値付与手段534と、それに権利確率設定手段535を有している。

【手続補正131】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0196****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0196】**

抽選実行手段531は、第3遊技始動条件が成立する、すなわち前記第3遊技始動入賞口23に球が入賞することに起因して、乱数を用いた無作為抽選を実行し、第3遊技図柄乱数を生成するものである。ここで第3遊技図柄乱数は、前記第3遊技で大当たり表示となるか否かを決定する因子である。

【手続補正132】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0197****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0197】**

抽選実行手段531から出力される第3遊技図柄乱数に関する信号は、いったんRAM430に保存された後、第3遊技表示制御手段513や特定遊技行程判別手段533へ入力される。抽選実行手段531で用いる図柄乱数テーブルはROM420に格納されており、第3遊技図柄乱数が当たりハズレに相当する確率は予め適宜設定されている。

【手続補正133】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0198****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0198】**

なお、第3遊技実行手段530には、前記第1遊技実行手段510における権利保留手段512の様な機能はなく、前記第3遊技始動入賞口23に球が入賞した際、前記第3遊技中ないし第3遊技特別価値の付与と中であった場合には、前記抽選実行手段531で抽選された第3遊技図柄乱数は破棄される。もちろん、前記第1遊技実行手段510と同様に、第3遊技図柄乱数を保留できるように構成してもかまわない。

【手続補正134】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0199****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0199】**

第3遊技表示制御手段532は、前記第3遊技始動入賞口23に球が入賞した場合に、第3遊技可変表示手段330の各表示部331で、それぞれ各種図柄に入れ替わるよう変化した後に停止する第3遊技を実行するものである。詳しく言えば第3遊技表示制御手段532は、RAM430にいったん保存された第3遊技図柄乱数（抽選実行手段531の抽選結果）に基づいて、第3遊技を実行することになる。

【手続補正135】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0200**

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0200】

第3遊技における表示内容は、前記第3遊技図柄乱数に応じて、2つの表示部331に同一図柄が揃う大当たり表示と、それ以外のハズレ表示に対応した様々な組み合わせの図柄が停止表示されるように予めプログラムされている。なお、停止図柄の組み合わせパターンは、ROM420に格納された表示制御プログラムデータに予め登録されている。

【手続補正136】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0201

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0201】

特定遊技行程判別手段533は、前記第3遊技の結果が大当たり表示に相当した場合に、前記第3遊技可変入賞口340を一定時間（例えば10秒）にわたって連続的に開状態に変位させる制御を実行するものである。特定遊技行程判別手段533には、遊技制御プログラムに従って、第3遊技可変入賞口340のソレノイド342を駆動するためのソレノイド回路が含まれている。

【手続補正137】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0202

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0202】

また、特定遊技行程判別手段533は、前記第3遊技可変入賞口340の各可動片341を開状態に変位させる開き角度を、前記第1遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変化させる制御も実行するものである。

【手続補正138】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0203

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0203】

具体的には、第1遊技において「7」の数字図柄が揃う大当たり表示が出たときは、各可動片341を特大角度に、「3」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは、各可動片341を大角度に、「1」または「9」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは、各可動片341を中角度に、前記以外の数字が揃って大当たり表示が出たときは、各可動片341を小角度に、それぞれ変位させる。

【手続補正139】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0204

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0204】

さらにまた、特定遊技行程判別手段533は、前記第3遊技可変入賞口340が開状態にある間に、打ち出された球により特別遊技行程が達成されたか否かを判別するものもある。特定遊技行程判別手段533は、第3遊技可変入賞口340が開状態の際に、入賞検出スイッチ343からの信号に基づき入賞計数機344が所定数（例えば5個）以上の球を計数したか否かを判別する。ここで所定数以上の球を計数したことを確認した際に、次述する第3遊技特別価値付与手段534へ特定遊技行程の達成信号を出力するように設

定されている。

【手続補正 1 4 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 0 5】

第 3 遊技特別価値付与手段 5 3 4 は、前記特定遊技行程が達成された場合、すなわち第 3 遊技可変入賞口 3 4 0 が開状態の際に所定数（例えば 5 個）の球を入賞させることができれば、第 3 遊技特別価値を発生させる制御を実行するものである。ここで第 3 遊技特別価値とは、第 3 遊技可変入賞手段 3 5 0 の可動板 3 5 1 が最大 16 ラウンドまで繰り返し開閉することである。

【手続補正 1 4 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 0 6】

第 3 遊技特別価値付与手段 5 3 4 は、各ラウンドごとに前記回転入賞手段 3 6 0 の入賞検出スイッチ 3 6 4 からの入賞信号を受けることを条件に、次ラウンドへと可動板 3 5 1 の開閉を継続させるように設定されている。なお、第 3 遊技特別価値付与手段 5 3 4 には、遊技制御プログラムに従って、第 3 遊技可変入賞手段 3 5 0 のソレノイド 3 5 2 を駆動するためのソレノイド回路が含まれている。

【手続補正 1 4 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 0 7】

また、第 3 遊技特別価値付与手段 5 3 4 は、前記第 3 遊技可変入賞手段 3 5 0 の各可動板 3 5 1 を開状態に変位させる開き角度を、前記第 1 遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変化させる制御も実行するものである。

【手続補正 1 4 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 0 8】

具体的には、第 1 遊技において「7」の数字図柄が揃う大当たり表示が出たときは、可動板 3 5 1 を特大角度に、「3」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは、可動板 3 5 1 を大角度に、「1」または「9」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは、可動板 3 5 1 を中角度に、前記以外の数字が揃って大当たり表示が出たときは、可動板 3 5 1 を小角度に、それぞれ変位させる。

【手続補正 1 4 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 0 9】

権利確率設定手段 5 3 5 は、前記第 3 遊技始動条件の成立から第 3 遊技特別価値の付与

までの一連の行程を、所定の最大セット回数（例えば3回）を上限に繰り返し実行させるものである。ここでは、第3遊技の結果が大当たり表示となる確率は、第1遊技状態で行われた第1遊技で大当たり表示を構成していた図柄あるいは画像の種類に応じて変動するように設定されている。

【手続補正145】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0210

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0210】

具体的には例えば、第1遊技において「7」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは、第3遊技で大当たり表示の出る確率（当選確率）が20分の1に設定される。第1遊技において「3」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは、第3遊技での当選確率が30分の1に設定される。

【手続補正146】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0211

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0211】

また、第1遊技において「1」または「9」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは、第3遊技での当選確率が40分の1に設定される等である。なお、第1遊技において「7, 3, 1, 9」以外の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは、第3遊技での当選確率を50分の1に一律に設定するようにしてもよい。

【手続補正147】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0212

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0212】

さらにまた、第1遊技状態に入ってから所定時間が経過しても第1遊技で大当たり表示が出ないときに、強制的に第3遊技状態に移行させてよい。この場合には、第3遊技での当選確率を第1遊技で大当たりが出て第3遊技状態に移行した場合よりも低く設定する。例えば、当選確率を80分の1に設定する等である。あるいは、逆に当選確率を高く設定するようにしてもよい。すなわち、遊技者は、第1遊技状態で特別価値を受けていないので、それを補うために第3遊技での当選確率を10分の1等の高確率に設定してもよい。

【手続補正148】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0213

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0213】

図3に示すように、遊技状態制御手段540は、初期設定手段541、第3遊技選択手段543と、それに遊技状態報知手段545を有している。

初期設定手段541は、遊技盤11上における遊技状態を、前記第1遊技始動条件が成立可能な第1遊技状態に初期設定するための手段である。初期設定手段541は、前記第3遊技始動入賞口23を閉じ、かつ前記第1遊技始動入賞口21を開くことで前記第1遊技状態を形成する。

【手続補正149】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 1 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 1 4】

また、初期設定手段 5 4 1 は、前記第 3 遊技状態において、前記最大セット回数を上限とした前記第 3 遊技始動条件の成立から第 3 遊技特別価値の付与までの一連の行程の繰り返しが終了した場合や、特定遊技行程が達成できなかった場合に、これに基づき第 3 遊技状態から再び元の第 1 遊技状態に戻す制御も実行する。

【手続補正 1 5 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 1 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 1 5】

第 3 遊技選択手段 5 4 3 は、前記第 1 遊技状態において、前記第 1 遊技可変入賞手段 1 5 0 の開閉動作が終了した場合、あるいは所定時間が経過した場合に、これに基づき第 1 遊技状態から第 3 遊技始動条件が成立可能な第 3 遊技状態に設定変更するものである。第 3 遊技選択手段 5 4 3 は、前記第 3 遊技始動入賞口 2 3 を開き、かつ前記第 1 遊技始動入賞口 2 1 を閉じることで前記第 3 遊技状態を形成する。

【手続補正 1 5 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 1 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 1 6】

なお、1 セット分の一連の行程が終了するごとに第 3 遊技での当選確率を次第に高めたり、低くする等のように変動させてもよい。例えば、第 1 遊技において「7」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは、その後の第 1 セット目の第 3 遊技で大当たり表示の出る確率（当選確率）を 20 分の 1 に、第 2 セット目の第 3 遊技で大当たり表示の出る確率を 15 分の 1 に、第 3 セット目の第 3 遊技で大当たり表示の出る確率を 10 分の 1 に設定する等である。

【手続補正 1 5 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 1 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 1 7】

また、第 1 遊技において「3」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは、その後の第 1 セット目の第 3 遊技で大当たり表示の出る確率（当選確率）を 30 分の 1 に、第 2 セット目の第 3 遊技で大当たり表示の出る確率を 25 分の 1 に、第 3 セット目の第 3 遊技で大当たり表示の出る確率を 20 分の 1 に設定する等である。

【手続補正 1 5 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 1 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 1 8】

さらにまた、第 1 遊技において「1」または「9」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは、その後の第 1 セット目の第 3 遊技で大当たり表示の出る確率（当選確率）を

40分の1に、第2セット目の第3遊技で大当たり表示の出る確率を35分の1に、第3セット目の第3遊技で大当たり表示の出る確率を30分の1に設定する等である。

【手続補正154】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0219

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0219】

遊技状態報知手段545は、前記第3遊技状態、および第1遊技状態のうち今何れの状態にあるかを遊技者へ識別可能に報知するための手段であり、具体的には第1遊技可変表示手段130の画面上に片隅に文字により表示されると共に、音声によっても適宜報知されるように設定されている。

【手続補正155】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0220

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0220】

さらに詳しくは図3に示すように、前記発射制御手段550は、通常の遊技時における単位時間当たりの発射球数の上限値を制御する通常発射制御手段554と、第1遊技可変入賞手段150の開閉動作（第1遊技特別価値）中に発射球数上限値を高い値に変更する第1遊技発射制御手段551と、前記第3遊技可変入賞口340が開状態の際（開動作中）、および前記第3遊技可変入賞手段350の開閉動作中に発射球数上限値を高める第3遊技発射制御手段553とを有している。

【手続補正156】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0221

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0221】

通常発射制御手段554は、前記第1，第3遊技状態において通常の遊技時には前記球発射装置70の周波数調整機72aに通常駆動信号を出力して、パルス発振機72が出力するパルス信号の周期の長さを、毎分100個の発射球数に相当する第1の周期T1（図11参照）に設定する。

【手続補正157】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0222

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0222】

第1遊技発射制御手段551は、前記第1遊技状態において前記第1遊技可変入賞手段150の開閉動作（第1遊技特別価値）が実行されるとき、前記球発射装置70の周波数調整機72aに発射球数増大信号を出力して、パルス発振機72が出力するパルス信号の周期の長さを、毎分200個の最高発射球数に相当する周期T2（図11参照）に設定変更するものである。ここで第1遊技特別価値が終了した時点で、前記通常発射制御手段554は、球発射装置70による発射球数を通常の毎分100個に戻す制御を実行する。

【手続補正158】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0223

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0223】**

また、別の実施の形態として、第1遊技発射制御手段551の制御により、前記第1遊技で大当たり表示が確定した場合に生じる前記第1遊技可変入賞手段150の開閉動作中に、単位時間当たりの発射球数の上限値を、通常時より高いと共に前記第1遊技の大当たり表示（揃った図柄）の種類に応じて互いに異なる値に設定変更するようにしてもよい。

【手続補正159】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0224****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0224】**

また、第3遊技発射制御手段553は、前記第3遊技で各大当たり表示が確定した場合に生じる前記第3遊技可変入賞口340の開動作中に、単位時間当たりの発射球数の上限値を、通常時より高いと共に前記各大当たり表示の種類に応じて互いに異なる値に設定変更する。

【手続補正160】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0225****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0225】**

具体的には例えば、前記第3遊技で「7」が揃う大当たり表示となった場合、これに基づく前記第3遊技可変入賞口340の開動作中には、発射球数の上限値が最高値である毎分200個に設定変更される。このとき、パルス発振機72が出力するパルス信号の周期の長さは、毎分200個の発射球数に相当する第2の周期T2（図11参照）に設定変更される。

【手続補正161】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0226****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0226】**

また、前記第3遊技で「3」が揃う大当たり表示となった場合、これに基づく前記第3遊技可変入賞口340の開動作中には、発射球数の上限値が毎分170個に設定変更され、さらに、前記第3遊技で「7, 3以外の数字」が揃う大当たり表示となった場合、これに基づく前記第3遊技可変入賞口340の開動作中には、発射球数の上限値が毎分130個に設定変更される。なお、前記通常発射制御手段554は、前記第3遊技可変入賞口340の開動作が終了した時点で、発射球数の上限値を通常の毎分100個に戻す制御を実行する。

【手続補正162】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0227****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0227】**

また、第3遊技発射制御手段553は、前記特定遊技行程が達成された場合に生じる前記第3遊技可変入賞手段350の開閉動作中には、単位時間当たりの発射球数の上限値を、通常時より高いと共に前記各大当たり表示の種類に応じて互いに異なる値に設定変更する。

【手続補正 1 6 3】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0 2 2 8****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0 2 2 8】**

具体的には例えば、前記第3遊技で「7」が揃う大当たり表示となった場合、これに続く特定遊技行程の達成に基づく前記第3遊技可変入賞手段350の開閉動作中には、発射球数の上限値が最高値である毎分200個に設定変更される。このとき、パルス発振機72が出力するパルス信号の周期の長さは、毎分200個の発射球数に相当する第2の周期T2(図11参照)に設定変更される。

【手続補正 1 6 4】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0 2 2 9****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0 2 2 9】**

また、前記第3遊技で「3」が揃う大当たり表示となった場合、これに続く特定遊技行程の達成に基づく前記第3遊技可変入賞手段350の開閉動作中には、発射球数の上限値が毎分170個に設定変更され、さらに、前記第3遊技で「7, 3以外の数字」が揃う大当たり表示となった場合、これに続く特定遊技行程の達成に基づく前記第3遊技可変入賞手段350の開閉動作中には、発射球数の上限値が毎分130個に設定変更される。

【手続補正 1 6 5】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0 2 3 0****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0 2 3 0】**

前記通常発射制御手段554は、前記第3遊技可変入賞手段350の開閉動作が終了した時点で、発射球数の上限値を通常の毎分100個に戻す制御を実行する。また、別の実施の形態として、前記第3遊技可変入賞口340の開動作中、第3遊技可変入賞手段350の開閉動作中には、前記第1遊技可変入賞手段150の開閉動作中の場合と同様に、その前の表示遊技で確定した大当たり表示の種類に拘わらず、発射球数の上限値を例えば毎分200個等に一律に変更するように設定してもよい。

【手続補正 1 6 6】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0 2 3 2****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0 2 3 2】**

なお、発射制御手段550により、前記球発射装置70が単位時間に発射し得る発射球数の上限値を遊技者に通知表示するように構成してもよい。ここでは例えば、第1遊技可変表示手段130の片隅に発射球数の上限値を表示するように設定してもよく、あるいは別途表示手段を設けて表示するようにしてもかまわない。

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

最初は遊技状態制御手段 540により、遊技状態は第1遊技始動条件が成立可能で、第3遊技始動条件が成立不可能な第1遊技状態に初期設定される(S101)。すなわち、遊技状態制御手段 540の初期設定手段 541が、前記第1遊技始動入賞口 21を開き、第3遊技始動入賞口 23を閉じることで第1遊技状態を形成する。これにより、最初は第1遊技に相当する遊技だけが実行可能な状態となる(S102)。

【手続補正 168】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0239

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0239】

第1遊技状態での遊技中にうまく第1遊技始動条件が成立すると、第1遊技実行手段 510は、第1遊技可変表示手段 130の画面上で第1遊技に相当する第1遊技を実行する。この第1遊技の結果が大当たり表示となつた場合には(S103; Y)、第1遊技実行手段 510は、遊技者に有利な第1遊技特別価値を付与する(S104)。

【手続補正 169】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0240

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0240】

すなわち、第1遊技可変入賞手段 150の可動板 151が最大 16 ラウンドまで繰り返し開閉する。ここで各ラウンドごとにV入賞口 155に球が入賞することを条件として、次ラウンドへと移行するが、V入賞口 155に球が入賞しなかつた場合には、その時点で第1遊技特別価値の付与は終了する。

【手続補正 170】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0241

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0241】

第1遊技特別価値の付与動作が終了すると、第1遊技で出現した大当たり表示を構成していた図柄あるいは画像の種類に応じて、権利確率設定手段 535は、第3遊技での当選確率を設定する(S105)。具体的には、第1遊技において「7」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは、第3遊技で大当たり表示の出る確率(当選確率)を 20 分の 1 に設定する。

【手続補正 171】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0242

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0242】

また、第1遊技において「3」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは、第3遊技での当選確率を 30 分の 1 に設定する。さらに、第1遊技において「1」または「9」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは、第3遊技での当選確率を 40 分の 1 に設定する。

【手続補正 172】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0243

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0243】**

なお、第1遊技状態に入つてから所定時間が経過しても第1遊技で大当たり表示が出ないときに、強制的に第3遊技状態に移行させてもよい。この場合には、第3遊技での当選確率を第1遊技で大当たりが出て第3遊技状態に移行した場合よりも低く設定する。ここでは、当選確率を80分の1に設定している。もちろん、逆に当選確率を高く設定するようにもよい。すなわち、遊技者は、第1遊技状態で特別価値を受けていないので、それを補うために第3遊技での当選確率を10分の1等の高確率に設定してもよい。

【手続補正173】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0244****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0244】**

その後、遊技状態は第3遊技始動条件が成立可能な第3遊技状態に設定される(S106)。詳しくは遊技状態制御手段540の第3遊技選択手段543が、前記第3遊技始動入賞口23を開き、かつ前記第1遊技始動入賞口21を閉じることで前記第3遊技状態を形成する。これにより今度は、第3遊技に相当する遊技だけが実行可能な状態となる(S107)。

【手続補正174】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0245****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0245】**

第3遊技状態では、第3遊技始動条件の成立から第3遊技特別価値の付与までの一連の行程が、最大セット回数を上限として繰り返し実行される。第3遊技状態での遊技中にうまく第3遊技始動条件が成立すると、第3遊技実行手段530は、第3遊技可変表示手段330の画面上で第3遊技のデジタル表示に相当する第3遊技を実行する。この第3遊技の結果が大当たり表示となった場合には、第3遊技実行手段530は、その後打ち出された球により特定遊技行程が達成されるか否かを判別する。

【手続補正175】**【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】**

特定遊技行程において、一定時間だけ開いた第3遊技可変入賞口340に所定数(5個)の球が入賞して、かかる特定遊技行程が達成された場合には、第3遊技実行手段530は遊技者に第3遊技特別価値を付与する。

【手続補正176】**【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】**

すなわち、第3遊技可変入賞手段350の可動板351が最大16ラウンドまで繰り返し開閉する。ここで各ラウンドごとに回転入賞手段360に球が入賞することを条件として、次ラウンドへと移行するが、回転入賞手段360に球が入賞しなかった場合には、その時点で第3遊技特別価値の付与は終了する。

【手続補正 177】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0248**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0248】**

遊技状態制御手段540は、最大セット回数を上限として、第3遊技始動条件の成立から第3遊技特別価値の付与までの一連の行程を繰り返し、その後、遊技状態を第1遊技状態に戻すように初期設定する。

【手続補正 178】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0249**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0249】**

図22、図23のフローチャートは、第1遊技状態における遊技処理を示している。先ず図22のフローチャートにおいて、遊技盤面11上に打ち出された球が第1遊技始動入賞口21にうまく入賞すると(S201;Y)、第1遊技実行手段510の抽選実行手段511が乱数を用いた抽選を実行する(S202)。

【手続補正 179】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0250**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0250】**

前記乱数抽選が行われた場合、遊技管理装置400のRAM430に保存されている第1遊技図柄乱数(保留球と同義)が、保留球表示手段30に表示し得る限度数4個未満であるか否かが判別される(S203)。

【手続補正 180】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0251**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0251】**

ここで限度数4個未満であれば(S203;Y)、最高4回まで前記抽選結果である第1遊技図柄乱数が新たに保存される(S204)。このとき、第1遊技図柄乱数の保存個数、すなわち第1遊技の実行権利の保留回数は、保留球表示手段30の保留ランプ31の点灯によって加算表示される(S205)。

【手続補正 181】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0252**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0252】**

一方、第1遊技図柄乱数が限度数4個まで保存されている状態で乱数抽選が行われても(S203;N)、新たに第1遊技図柄乱数が保存されることなく、第1遊技の実行権利は放棄される(S207)。その後、第1遊技の実行権利が破棄された場合も含めて、前記第1遊技始動入賞口21への入賞に基づく所定数の賞球が払い出される(S206)。

【手続補正 182】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 5 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 5 3】

次に図23に示すフロー チャートにおいて、第1遊技中ないし第1遊技特別価値の付与でなければ(S 2 0 7; N)、前述した第1遊技の実行権利が保留されているか否かが判別される(S 2 0 8)。ここで実行権利が保留されていた場合(S 2 0 8; Y)、該実行権利に相当する第1遊技図柄乱数がRAM430から1つ読み込まれる(S 2 0 9)。このとき、保留球表示手段30の保留ランプ31が1つ消灯することで減算表示される(S 2 1 0)。

【手続補正183】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 5 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 5 4】

前記第1遊技図柄乱数に応じて、第1遊技表示制御手段513からの指令に基づき、第1遊技可変表示手段130の画面上で第1遊技が開始される(S 2 1 1)。前記第1遊技図柄乱数が大当たりであった場合(S 2 1 2; Y)、第1遊技ではリーチ表示となった後、第1遊技特別価値の付与を招く大当たり表示となる(S 2 1 3)。それにより、遊技者に第1遊技特別価値が付与される(S 2 1 4)。

【手続補正184】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 5 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 5 5】

一方、前記第1遊技図柄乱数がハズレに相当していた場合は(S 2 1 2; N)、第1遊技の結果は、結局ハズレ表示となり(S 2 1 6)、かかる場合には第1遊技特別価値が付与されることはない。以上のような遊技過程は、第1遊技状態が続く限り繰り返される(S 2 1 5)。

【手続補正185】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 5 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 5 6】

図24のフロー チャートは、第3遊技状態における遊技処理を示している。かかる処理では、先ず、第3遊技始動条件の成立から第3遊技特別価値の付与までの一連の行程が繰り返された回数を示す繰り返し回数が1に初期化される(S 3 0 1)。このとき、第3遊技で大当たり表示となる確率は、第1遊技で出現した図柄の種類等に応じて先に設定された値に従うことになる。

【手続補正186】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 5 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 5 7】

遊技盤面11上に打ち出された球が、第3遊技始動入賞口23にうまく入賞すると(S

3 0 2 ; Y)、第3遊技実行手段 5 3 0 の抽選実行手段 5 3 1により、乱数を用いた抽選が実行される (S 3 0 3)。この抽選により生成された第3遊技図柄乱数に応じて、第3遊技表示制御手段 5 3 2により、第3遊技可変表示手段 3 3 0 の画面上で第3遊技が開始される (S 3 0 4)。

【手続補正 1 8 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 5 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 5 8】

前記第3遊技図柄乱数が大当たりであった場合 (S 3 0 5 ; Y)、第3遊技では、2つの表示部 3 3 1 に同一図柄が揃う大当たり表示が確定する。それにより、特定遊技行程判別手段 5 3 3 から第3遊技可変入賞口 3 4 0 へ駆動信号が出力され、ソレノイド 3 4 2 が駆動して、一対の可動片 3 4 1 , 3 4 1 が一定時間 (例えは 10 秒) にわたって連続的に開状態に変位する (S 3 0 6 ~ 3 0 8)。

【手続補正 1 8 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 5 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 5 9】

ここで特定遊技行程判別手段 5 3 3 は、前記第3遊技可変入賞口 3 4 0 の各可動片 3 4 1 を開状態に変位させる開き角度を、前記第1遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変化させる。

【手続補正 1 8 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 6 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 6 0】

具体的には、第1遊技において「7」の数字図柄が揃う大当たり表示が出たときは、各可動片 3 4 1 を特大角度に、「3」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは、各可動片 3 4 1 を大角度に、「1」または「9」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは、各可動片 3 4 1 を中角度に、前記以外の数字が揃って大当たり表示が出たときは、各可動片 3 4 1 を小角度にそれぞれ変位させる。

【手続補正 1 9 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 6 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 6 1】

このように、前記第1遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて、第3遊技可変入賞口 3 4 0 の各可動片 3 4 1 を開状態に変位させる開き角度が変化するので、遊技内容が興奮に富むと共に遊技者のスリルと興奮をより一層喚起することができる。

【手続補正 1 9 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 6 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0262】

なお、前記第3遊技図柄乱数がハズレに相当していた場合は(S305;N)、第3遊技の結果は、結局2つの表示部331に同一図柄が揃わないハズレ表示となり、かかる場合には第3遊技可変入賞口340が開放されることはない。

【手続補正192】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0263

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0263】

前記第3遊技可変入賞口340が開状態にある間、特定遊技行程判別手段533により、打ち出された球により特別遊技行程が達成されたか否かが判別される(S309)。特定遊技行程判別手段533は、第3遊技可変入賞口340が開状態の際に、入賞検出スイッチ343からの信号に基づき、入賞計数機344が所定数である5個以上の球を計数したか否かを判別する。

【手続補正193】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0264

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0264】

前記特定遊技行程が達成された場合(S309;Y)、すなわち第3遊技可変入賞口340が開状態の際に5個以上の球を入賞させることができれば、第3遊技特別価値付与手段534により、第3遊技特別価値を付与する制御が実行される(S310)。すなわち、第3遊技可変入賞手段350の可動板351が最大16ラウンドまで繰り返し開閉する。

【手続補正194】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0265

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0265】

ここで第3遊技特別価値付与手段534は、前記第3遊技可変入賞手段350の可動板351を開状態に変位させる開き角度を、前記第1遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変化させる。

【手続補正195】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0266

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0266】

具体的には、第1遊技において「7」の数字図柄が揃う大当たり表示が出たときは、可動板351を特大角度に、「3」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは、可動板351を大角度に、「1」または「9」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは、可動板351を中角度に、前記以外の数字が揃って大当たり表示が出たときは、可動板351を小角度にそれぞれ変位させる。

【手続補正196】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0267

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0267】**

このように、前記第1遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて、第3遊技可変入賞手段350の可動板351を開状態に変位させる開き角度が変化するので、遊技内容が興趣に富むと共に遊技者のスリルと興奮をより一層喚起することができる。

【手続補正197】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0268

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0268】**

第3遊技特別価値の付与が終了すると、権利確率設定手段515により、前記第3遊技始動条件の成立から第3遊技特別価値の付与までの一連の行程の繰り返し回数が、予め設定された最大セット回数に達したか否かが判別される(S311)。ここで前記一連の行程の繰り返し回数が未だ最大セット回数に達していないければ(S311;N)、今までの繰り返し回数に1が加算される(S312)。

【手続補正198】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0269

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0269】**

前記一連の行程の繰り返し回数が先に設定された最大セット回数に達すると(S311;Y)、第3遊技が終了する。なお、特別遊技行程が達成されない場合には、最大セット回数未満であっても、第1遊技状態に戻すように構成してもよい。

【手続補正199】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0270

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0270】**

以上のように、従来では第1遊技、第3遊技に分かれていた各遊技を1つの遊技機10上で実行可能にしたので、遊技者のスリルと興奮を十分に喚起できる興趣に富んだ遊技内容を提供することができる。また各種遊技の実行順序を規制しているので、第1遊技から第3遊技までの遊技が大きな周期で繰り返されるようになり、長期間にわたって変化に富むゲーム内容を遊技者に提供することができる。

【手続補正200】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0271

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0271】**

さらに、第1遊技で大当たり表示を構成している図柄あるいは画像の種類等に応じて、第3遊技で大当たり表示の出現する確率が変動するので、異種の遊技間に密接な関連性が生まれ、より一層ゲーム内容をスリルと興奮に満ちたものにすることができる。

【手続補正201】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0272

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0272】**

図25～図27に示すフローチャートは、発射制御手段550による球発射装置70での球発射の制御を示している。先ず図25において、第1遊技状態における通常の遊技時には(S401)、発射制御手段550にある通常発射制御手段554の制御によって、球発射装置70の周波数調整機72aに通常駆動信号が出力され、パルス発振機72が outputするパルス信号の周期の長さが毎分100個の発射球数に相当する第1の周期T1(図11参照)に設定される(S402)。

【手続補正202】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0273

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0273】

第1遊技状態において、第1遊技の結果が大当たり表示に確定した後に(S403でY)、それに基づき第1遊技可変入賞手段150の開閉動作(第1遊技特別価値)が開始されると(S404)、当該時点で第1遊技発射制御手段551は、前記球発射装置70の周波数調整機72aに発射球数増大信号を出力する。すると、パルス発振機72が outputするパルス信号の周期の長さは、毎分200個の発射球数に相当する第2の周期T2(図11参照)に自動的に設定変更される(S405)。

【手続補正203】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0274

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0274】

このように第1遊技状態において、第1遊技発射制御手段551は、第1遊技特別価値である第1遊技可変入賞手段150の開閉動作中には、単位時間当たりの発射球数の上限値を通常時より高い値に変更する。それにより、前記第1遊技可変入賞手段150の開閉動作中における球の入賞率が増えるから、該開閉動作中には遊技初心者であっても、容易にV入賞口155に球を入賞させることができる。

【手続補正204】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0275

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0275】

従って、前記第1遊技可変入賞手段150の開閉動作がその最大継続行程まで繰り返される可能性も当然高まるため、遊技者の利益を増大させることができるとなる。ここで開閉動作中における球の入賞数には、前述した如く各ラウンド毎に10個までという限度があるため、前記開閉動作が繰り返される最大継続行程を消化するまでの時間も短縮される。

【手続補正205】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0276

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0276】

そのため、遊技者は限られた時間内でもスピーディーに遊技を行うことができ、また遊技店側にとって遊技機10の稼働率を上げることにつながるため好ましい。なお、前記開動作中における球の入賞数に限度がなければ、それだけ遊技者の利益の増大につながる

ことになる。このような第1遊技状態は、前述したが第3遊技状態に移行するまで維持される(S406)。

【手続補正206】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0277

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0277】

次に図26において、第3遊技状態における通常の遊技時には(S500)、発射制御手段550にある通常発射制御手段554の制御によって、球発射装置70の周波数調整機72aに通常駆動信号が出力され、パルス発振機72が outputするパルス信号の周期の長さが毎分100個の発射球数に相当する第1の周期T1(図11参照)に設定される(S501)。

【手続補正207】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0278

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0278】

第3遊技中に前記第3遊技での大当たり表示の確定に起因して、前記第3遊技可変入賞口340の開動作が開始されると(S502でY)、第3遊技発射制御手段553は、第3遊技可変入賞口340の開動作中に前記大当たり表示の種類に応じて、発射球数の上限値を通常時よりも高く互いに異なる値に設定変更する。

【手続補正208】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0279

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0279】

詳しく言えば第3遊技発射制御手段553は、前記第3遊技で「7」が揃う大当たり表示となった場合(S503でY)、これに基づく前記第3遊技可変入賞口340の開動作中には、発射球数の上限値を最高値である毎分200個に設定変更する(S504)。また、前記第3遊技で「3」が揃う大当たり表示となった場合(S506でY)、これに基づく前記第3遊技可変入賞口340の開動作中には、発射球数の上限値を毎分170個に設定変更する(S507)。

【手続補正209】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0280

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0280】

さらに、前記第3遊技で「7, 3以外の数字」が揃う大当たり表示となった場合(S508)、これに基づく前記第3遊技可変入賞口340の開動作中には、発射球数の上限値を毎分130個に設定変更する(S509)。なお、通常発射制御手段554は、前記第3遊技可変入賞口340の開動作が終了した時点で、発射球数の上限値を通常の毎分100個に戻す制御を実行する。

【手続補正210】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0281

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0281】**

このように、前記第3遊技可変入賞口340の開動作中は、単位時間当たりの発射球数の上限値が通常時より高い値に変更されるから、前記開動作中における球の入賞数も増える。従って、第3遊技可変入賞口340の開動作中には遊技初心者であっても、容易に所定数の球を入賞させることができるとなり、特定遊技行程の達成に基づき発生する第3遊技特別価値の利益を確実に享受することができる。

【手続補正211】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0282

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0282】**

しかも、各大当たり表示の種類に応じて発射球数の上限値が互いに異なる値に変更されるから、球発射に関してさらに興奮を高めることができる。前記特定遊技行程を達成できなかつた場合には(S505でN)、その時点で遊技状態は第1遊技状態に変更設定される。

【手続補正212】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0283

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0283】**

一方、前記特定遊技行程を達成できた場合には(S505でY)、これに基づく第3遊技特別価値の発生中にも(S600)、第3遊技発射制御手段553は、前記第3遊技の大当たり表示の種類に応じて、発射球数の上限値を通常時よりも高く互いに異なる値に設定変更する(S601～S607)。

【手続補正213】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0284

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0284】**

それにより、第3遊技特別価値である第3遊技可変入賞手段350の開閉動作中にも、単位時間当たりの発射球数の上限値が通常時より高い値に変更されることになり、かかる第3遊技特別価値がその最大継続回数である全16ラウンドまで繰り返される可能性も当然高まるから、遊技者の利益を増大させることができとなる。

【手続補正214】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0285

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0285】**

また、各ラウンドごとに第3遊技可変入賞手段350に入賞し得る球は10個までと限度があるため、第3遊技特別価値終了までの時間が短縮され、遊技者は限られた時間内でもスピード一に遊技を行うことができ、また遊技店側にとっては遊技機の稼働率を上げることにつながるため好ましい。なお、各ラウンドごとに球の入賞数に限度がなければ、それだけ遊技者の利益が高まることになる。

【手続補正215】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0286

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0286】

前記第3遊技特別価値が終了すると(S603でY)、前述したが権利確率設定手段515により、前記第3遊技始動条件の成立から第3遊技特別価値の付与までの一連の行程の繰り返し回数が、最大セット回数に達したか否かが判別される(S608)。

【手続補正216】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0287

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0287】

ここで前記一連の行程の繰り返し回数が未だ最大セット回数に達していなければ(S608でN)、今までの繰り返し回数に1が加算された後、通常発射制御手段554によって、発射球数の上限値は通常の毎分100個に戻される。一方、前記一連の行程が最大セット回数まで繰り返された場合には(S608でY)、第3遊技状態が終了して第1遊技状態に設定変更される。

【手続補正217】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0301

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0301】

また、前述した如く各遊技始動入賞口21, 23自身を開閉することで、各始動条件の成立を制限することにより、球の入賞が徒労に終わらず、また遊技者に違和感を与えることがない。また、遊技状態報知手段545によって、前記第1遊技状態、および第3遊技状態のうち今何れの状態にあるかが報知されるので、遊技者は遊技状態の種類を容易に確認することができる。

【手続補正218】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0302

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0302】

また、前記第1遊技可変表示手段130と第3遊技可変表示手段330を、それぞれ一体化させて一つの役物として構成したから、部品点数の減少が図られてコストを低減することができると共に、一つの役物により斬新な遊技性を演出することができる。しかも、コンパクトに構成できることで、限られたスペースの遊技盤11上における装着性を向上させることができる。

【手続補正219】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0303

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0303】

また、前記実施の形態では、特定遊技行程判別手段533により、前記第3遊技可変入賞口340の各可動片341を開状態に変位させる開き角度を、前記第1遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変化させるように構成したが、次のように構成してもよい。

【手続補正220】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0304**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0304】**

すなわち、第2実施の形態として、前記各可動片341を開く角度に代えて、各可動片341が開く時間の長さを、第1遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変化させる。

【手続補正221】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0305**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0305】**

具体的には例えば、第1遊技において「7」の数字図柄が揃う大当たり表示が出たときは、各可動片341を10秒開き、「3」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは、各可動片341を8秒開き、「1」または「9」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは、各可動片341を6秒開き、前記以外の数字が揃って大当たり表示が出たときは、各可動片341を4秒開く等である。

【手続補正222】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0306**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0306】**

また、第3実施の形態として、前記各可動片341が開く角度と、開く時間の長さの双方を、前記第1遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変化させるように構成してもよい。

【手続補正223】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0307**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0307】**

さらにまた、第4実施の形態として、第3遊技可変入賞手段350の可動板351に関しても、前述した第3遊技可変入賞口340の各可動片341の場合と同様に、各ラウンド毎に開く角度のみならず開く時間の長さや、あるいはこれら双方を、前記第1遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変化させるように構成してもよい。

【手続補正224】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0322**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0322】**

なお、前記実施の形態では、第1遊技状態で一定時間が経過しても当たり表示が出ないときに、強制的に第3遊技状態に遷移させるように構成したが、時間的な制限を設げずに、当たり表示が出現して第1遊技特別価値の付与動作が終了したときだけ第3遊技状態に移行するようにしてもよい。

【手続補正 2 2 5】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0 3 2 4**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0 3 2 4】**

また、前記第1遊技、第3遊技可変表示手段130、330における第1遊技および第3遊技での大当たり表示として、同じ数字、記号等の図柄が揃う場合について説明したが、その他に例えば、特定の順に並ぶ場合、記号、図形が特定の組み合わせとなる場合等が挙げられる。

【手続補正 2 2 6】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0 3 2 5**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0 3 2 5】**

さらに、前記第1遊技実行手段510、第3遊技実行手段530、それに遊技状態制御手段540は、各遊技機10ごとに装備された1つの遊技管理装置400によって実現しているが、例えば特定の機能のみをホール管理端末機703等に組み込んだりして、前記各手段を別々の手段間に分散させて設けてもよい。

【手続補正 2 2 7】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0 3 2 6**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0 3 2 6】****【発明の効果】**

本発明に係る遊技機によれば、従来では第1遊技、第3遊技に分かれていた各遊技を1つの遊技機上で実行可能とし、第1遊技と第3遊技の遊技が大きな周期で繰り返されるので、遊技者のスリルと興奮を十分に喚起できる興趣に富んだ遊技内容を提供することができ、長期間にわたって変化に富むゲーム内容を遊技者は楽しむことができる。

【手続補正 2 2 8】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0 3 2 7**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0 3 2 7】**

しかも、第1遊技で出現した大当たり表示を構成していた図柄や画像の種類に応じて、第3遊技における大当たり表示の出現する確率が変動するので、異種の遊技間に密接な関連性が生まれ、より一層ゲーム内容をスリルと興奮に満ちたものにすることができる。

【手続補正 2 2 9】**【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】**

また、第1遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて、第3遊技可変入賞口の条件装置を開状態に変位させる開き角度が変化するので、遊技内容が興趣に富むと共に遊技者のスリルと興奮をより一層喚起することができる。

【手続補正 2 3 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 3 2 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 3 2 9】

また、前記条件装置を開く角度に代えて、該条件装置が開く時間の長さを、第1遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変化させてもよい。さらにまた、前記条件装置が開く角度と開く時間の長さの双方を、第1遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変化させても面白い。

【手続補正2 3 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】図面の簡単な説明

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図面の簡単な説明】

【図1】

本発明の第1実施の形態に係る遊技機を示す正面図である。

【図2】

本発明の第1実施の形態に係る遊技機を示すブロック図である。

【図3】

本発明の第1実施の形態に係る遊技機の制御部を示すブロック図である。

【図4】

本発明の第1実施の形態に係る遊技機を含むシステム構成図である。

【図5】

本発明の第1実施の形態に係る遊技機に対する球補給経路を概略的に示す背面図である。

【図6】

本発明の第1実施の形態に係る遊技機を構成する球供給装置と球発射機構を拡大して示す背面図である。

【図7】

本発明の第1実施の形態に係る遊技機を構成する球発射装置を示すブロック図である。

【図8】

本発明の第1実施の形態に係る遊技機を構成する球発射装置のロータリーソレノイドを示す断面図である。

【図9】

本発明の第1実施の形態に係る遊技機を構成する球発射装置のロータリーソレノイドを示す正面図である。

【図10】

本発明の第1実施の形態に係る遊技機を構成する球発射装置のロータリーソレノイドの作用を示す説明図である。

【図11】

本発明の第1実施の形態に係る遊技機を構成する球発射装置のロータリーソレノイドを駆動するパルス信号の周期調整を示す説明図である。

【図12】

本発明の第1実施の形態に係る遊技機を構成する球払出装置を概略的に示す正面図である。

【図13】

本発明の第1実施の形態に係る遊技機を構成する球払出装置の球払出ユニットを示す側面図である。

【図14】

図 1 3 の A - A 線断面図である。

【図 1 5】

図 1 3 の B - B 線断面図である。

【図 1 6】

図 1 5 の C - C 線断面図である。

【図 1 7】

本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機を構成する球払装置の賞球払い出し動作を示すフローチャートである。

【図 1 8】

本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機を構成する球払装置の平面図である。

【図 1 9】

本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機を構成する球排出装置の正面図である。

【図 2 0】

本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機の第 1 , 第 3 遊技可変表示手段を拡大して示す正面図である。

【図 2 1】

本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機における遊技全体の概要を示すフローチャートである。

【図 2 2】

本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機における第 1 遊技処理を示すフローチャートである。

【図 2 3】

本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機における第 1 遊技処理を示すフローチャートである。

【図 2 4】

本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機における第 3 遊技処理を示すフローチャートである。

【図 2 5】

本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機における発射球数変更処理を示すフローチャートである。

【図 2 6】

本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機における発射球数変更処理を示すフローチャートである。

【図 2 7】

本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機における発射球数変更処理を示すフローチャートである。

【図 2 8】

本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機の第 3 遊技可変入賞口の開状態角度変化を示す説明図である。

【図 2 9】

本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機の第 3 遊技可変入賞手段の開状態角度変化を示す説明図である。

【図 3 0】

本発明の第 5 実施の形態に係る遊技機の電磁式球発射装置を示す断面図である。

【図 3 1】

本発明の第 6 実施の形態に係る遊技機の電磁式球発射装置を示す断面図である。

【図 3 2】

本発明の第 7 実施の形態に係る遊技機の電磁式球発射装置を示す断面図である。

【手続補正 2 3 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】符号の説明

【補正方法】変更

【補正の内容】

【符号の説明】

1 0 ... 遊技機

1 1 ... 遊技盤

1 1 a ... ガイドレール

1 2 ... ハンドル

1 3 ... 上皿

1 4 ... 下皿

1 7 ... アウトロ

1 8 ... 電飾ランプ

2 1 ... 第1遊技始動入賞口

2 3 ... 第3遊技始動入賞口

7 0 ... 球発射装置

7 1 ... ロータリーソレノイド

7 2 ... パルス発振機

7 2 a ... 周波数調整機

7 2 b ... パルス巾調整機

7 3 ... 出力アンプ

7 4 ... 電流調整機

7 5 ... 構部材

8 0 ... 球供給装置

8 1 ... ベース板

8 2 ... 球供給通路

8 3 ... 発射点レール

9 0 ... 球排出装置

9 1 ... 取込ステージ

9 2 ... 導入経路

9 3 ... 整列レール

9 4 ... 検知センサ

9 5 ... 払出ステージ

9 6 ... 摆動体

1 3 0 ... 第1遊技可変表示手段

1 5 0 ... 第1遊技可変入賞手段

1 5 1 ... 可動板

1 5 5 ... V入賞口

3 3 0 ... 第3遊技可変表示手段

3 4 0 ... 第3遊技可変入賞口

3 4 1 ... 可動片

3 5 0 ... 第3遊技可変入賞手段

3 5 1 ... 可動板

3 6 0 ... 回転入賞手段

4 0 0 ... 遊技管理装置

4 1 0 ... 制御部

4 2 0 ... ROM

4 3 0 ... RAM

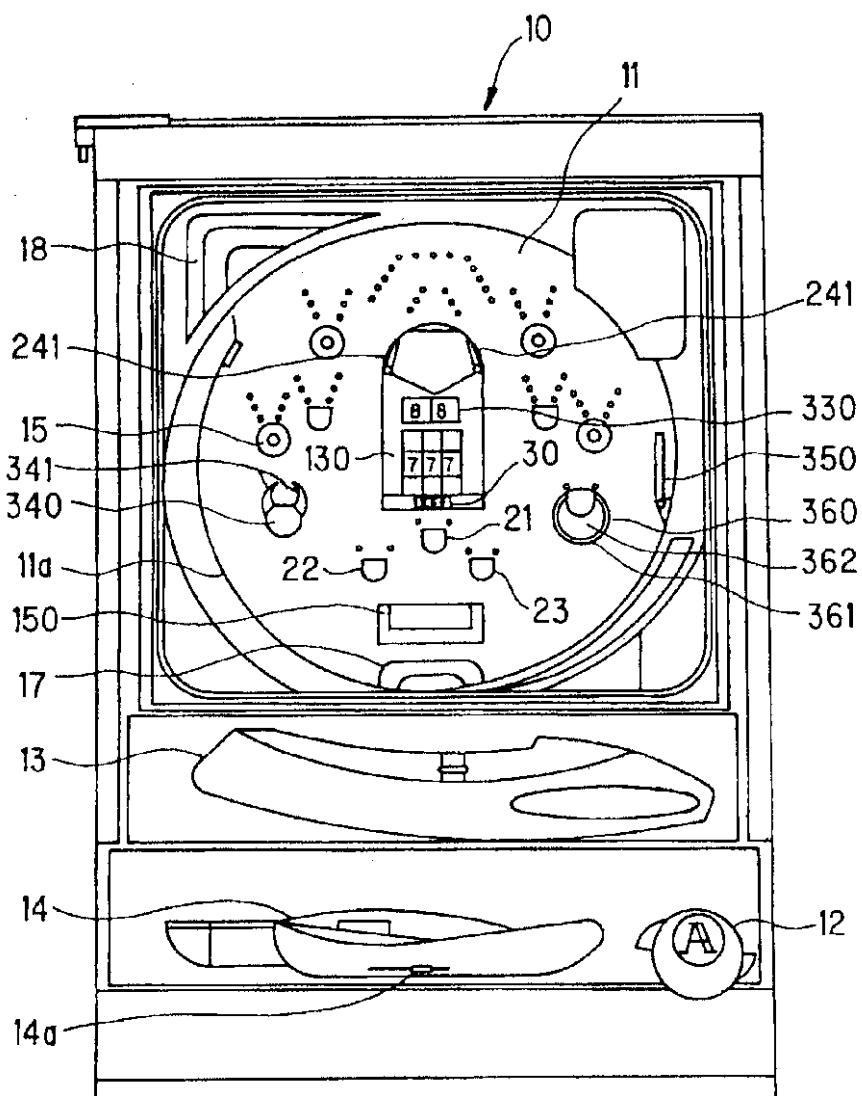
5 1 0 ... 第1遊技実行手段

5 1 1 ... 抽選実行手段

5 1 2 ... 権利保留手段

5 1 3 ... 第 1 遊技表示制御手段
5 1 4 ... 第 1 遊技特別価値付与手段
5 1 5 ... 権利確率設定手段
5 3 0 ... 第 3 遊技実行手段
5 3 1 ... 抽選実行手段
5 3 2 ... 第 3 遊技表示制御手段
5 3 3 ... 特定遊技行程判別手段
5 3 4 ... 第 3 遊技特別価値付与手段
5 3 5 ... 権利確率設定手段
5 4 0 ... 遊技状態制御手段
5 4 1 ... 初期設定手段
5 4 3 ... 第 3 遊技選択手段
5 4 5 ... 遊技状態報知手段
5 5 0 ... 発射制御手段
5 5 1 ... 第 1 遊技発射制御手段
5 5 3 ... 第 3 遊技発射制御手段
5 5 4 ... 通常発射制御手段
6 0 0 ... 球払装置
6 0 1 ... 球払ユニット
6 1 0 ... スプロケット
6 1 0 a ... 凹部
6 2 0 ... ラチエット車
6 3 0 ... メインストッパー
6 4 0 ... サブストッパー
6 5 0 ... メインソレノイド
6 6 0 ... サブソレノイド
6 7 0 ... ボールガイド
7 0 0 ... 台コントローラ
7 0 1 ... 遊技球貸出装置
7 0 2 ... ゲートウェイ
7 0 3 ... ホール管理端末機
7 0 4 ... 情報表示端末機
7 0 5 ... ホール管理コンピュータ
【手続補正 2 3 3】
【補正対象書類名】図面
【補正対象項目名】図 1
【補正方法】変更
【補正の内容】

【図1】



10 . . . 遊技機
 11 . . . 遊技盤面
 21 . . . 第1遊技始動入賞口

23 . . . 第3遊技始動入賞口
 130 . . . 第1遊技可変表示手段
 150 . . . 第1遊技可変入賞手段

330 . . . 第3遊技可変表示手段
 340 . . . 第3遊技可変入賞口
 350 . . . 第3遊技可変入賞手段
 360 . . . 回転入賞手段

【手続補正234】

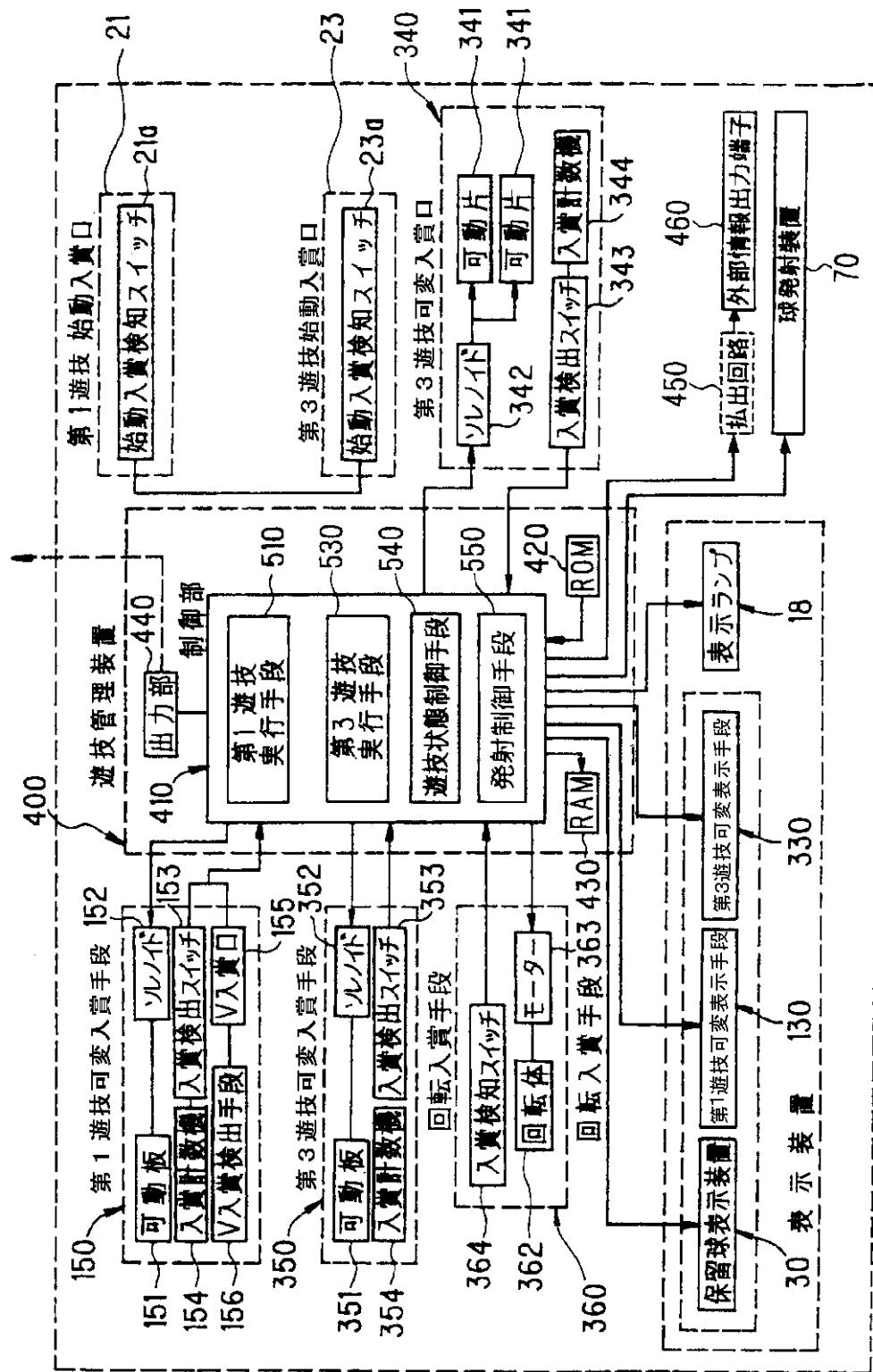
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図2】



【手続補正235】

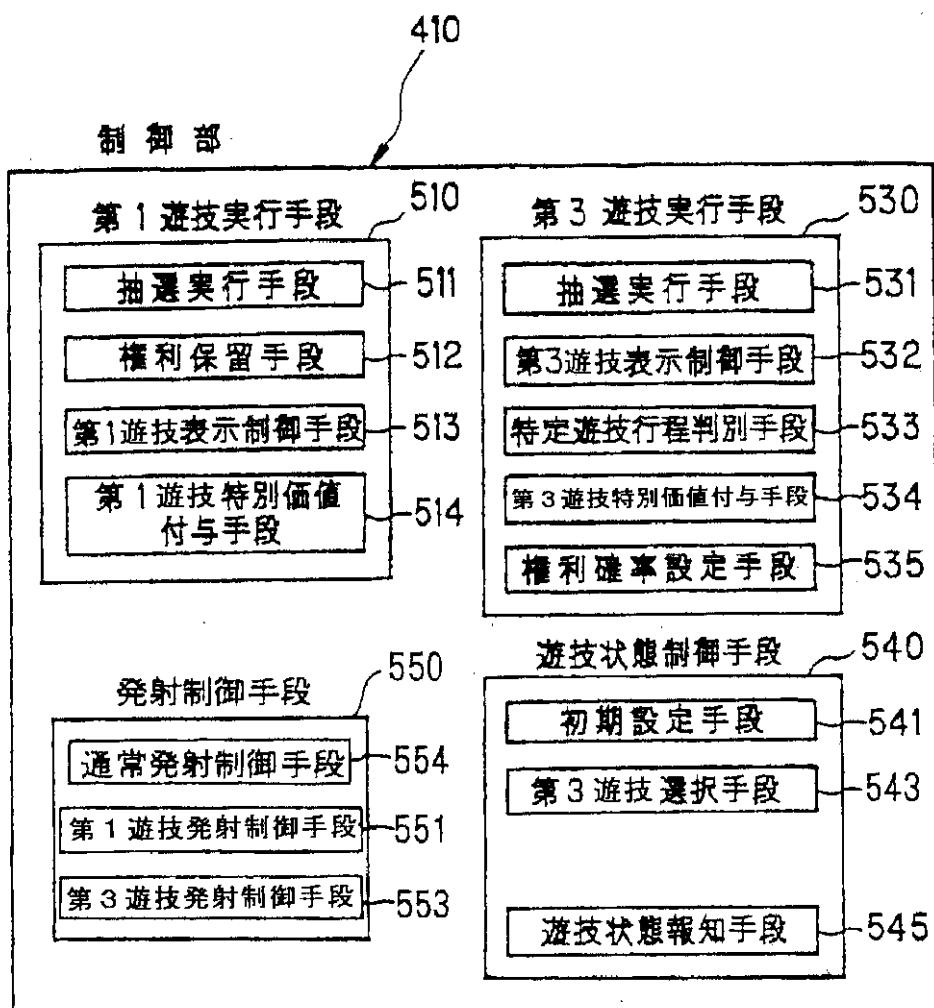
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図3】



【手続補正 2 3 6】

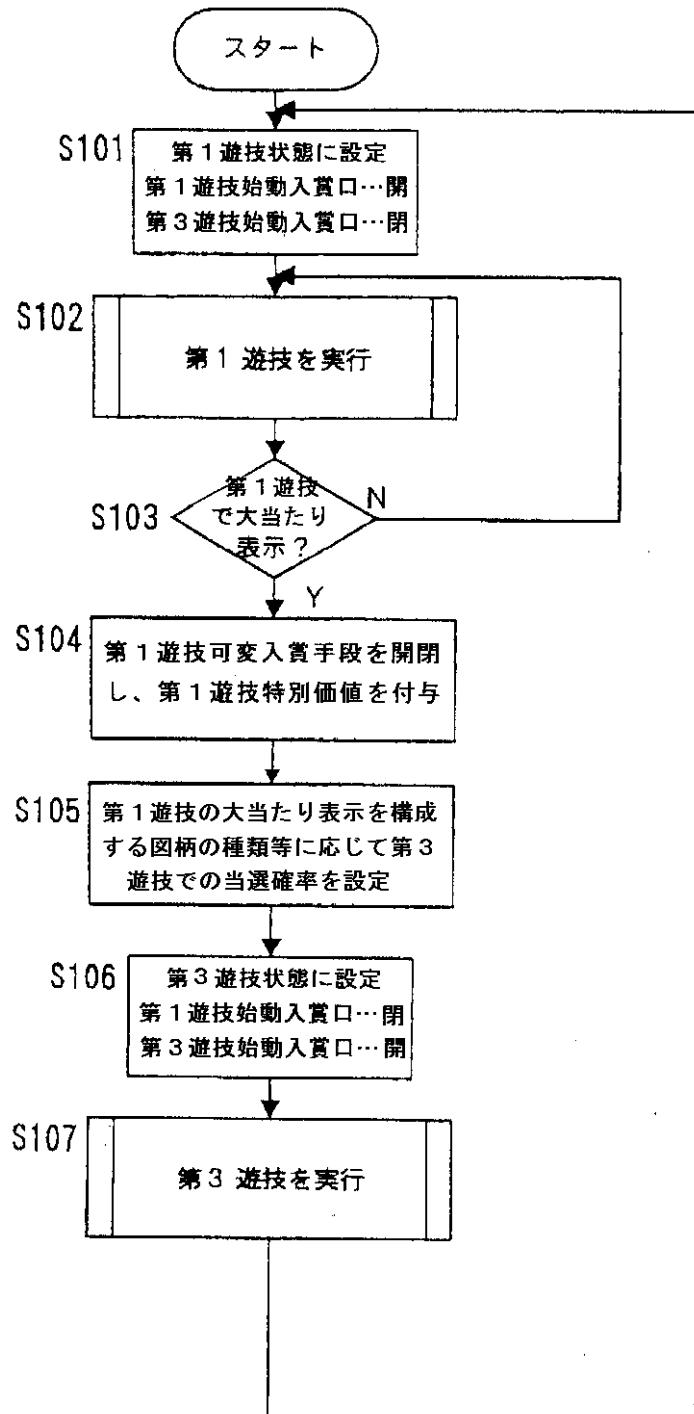
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 2 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図21】



【手続補正237】

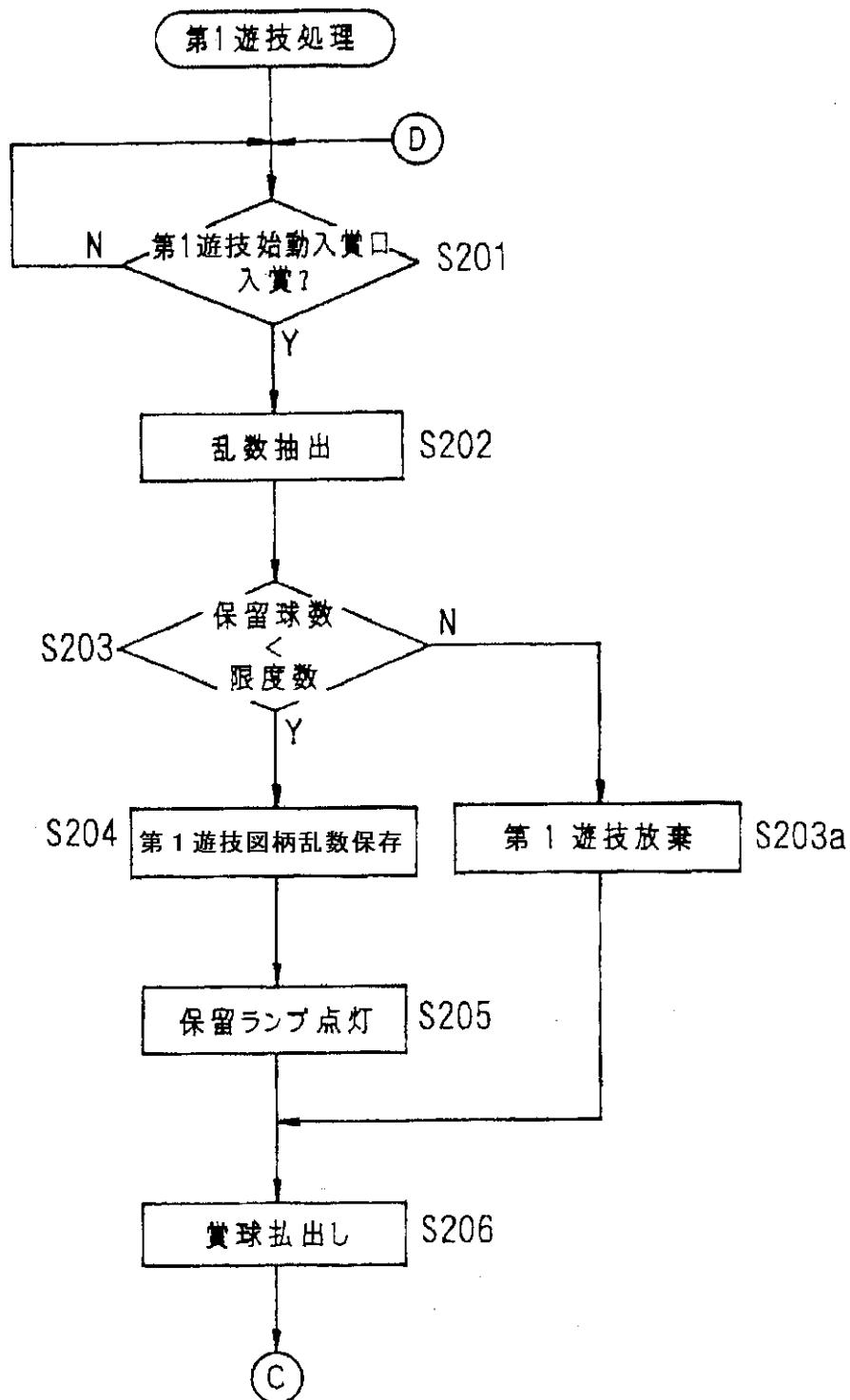
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図22

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図22】



【手続補正238】

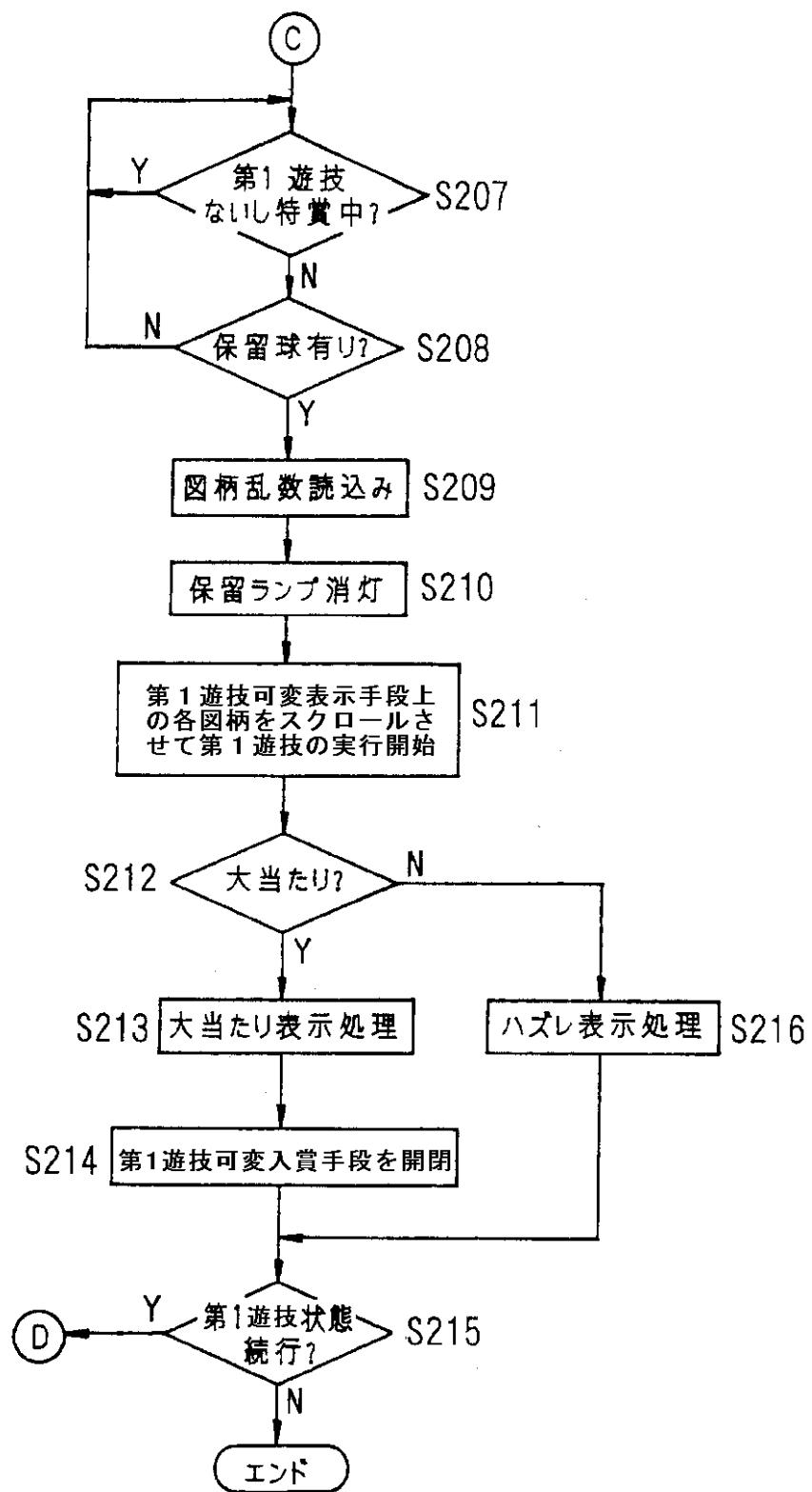
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図23

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図23】



【手続補正239】

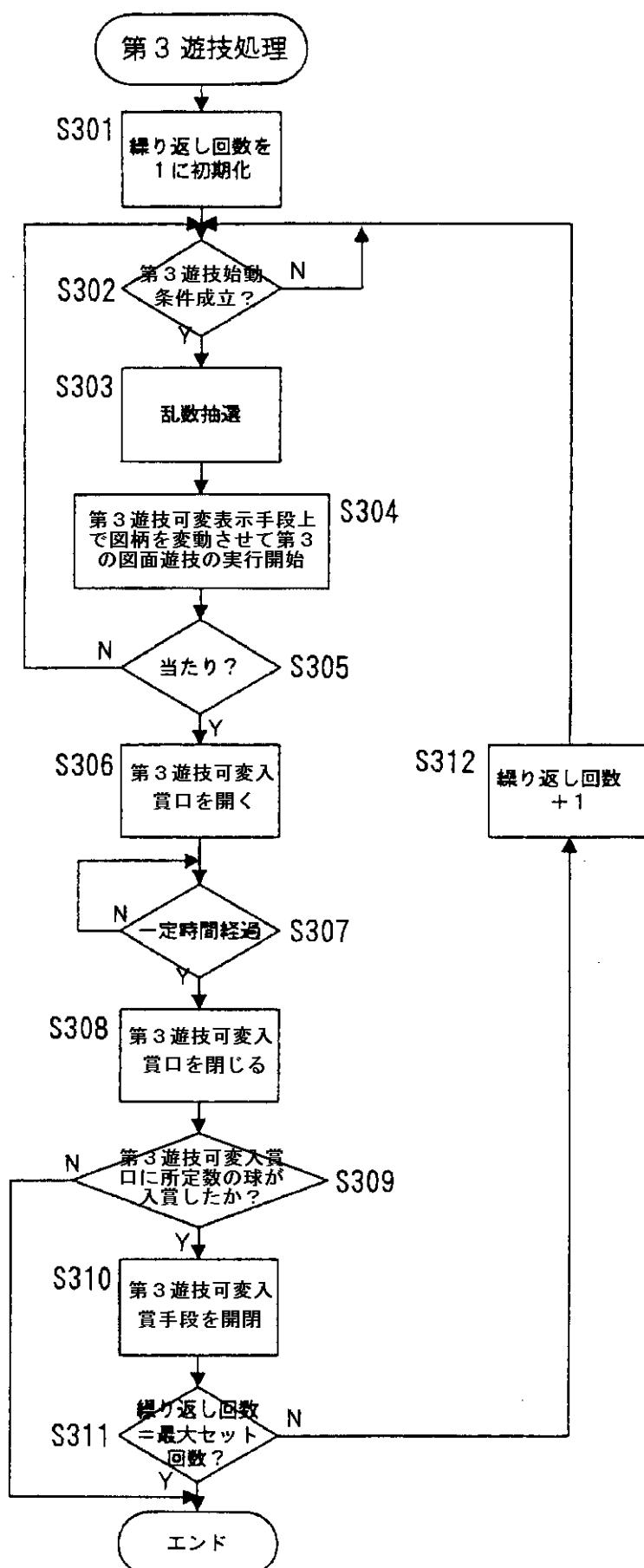
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図24

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図24】



【手続補正240】

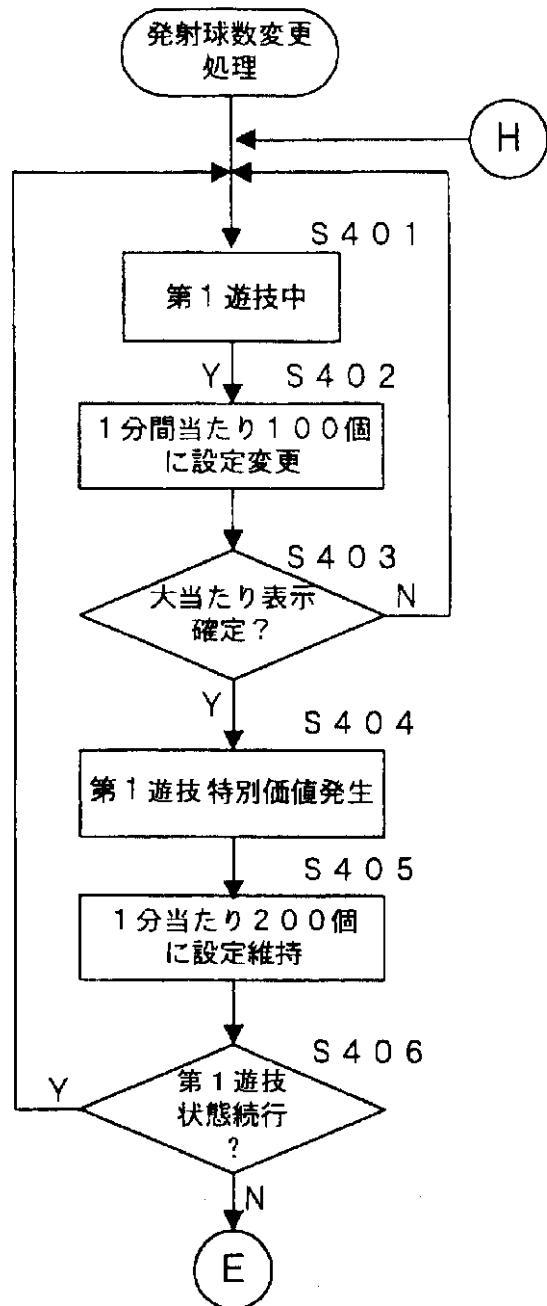
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図25

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図25】



【手続補正241】

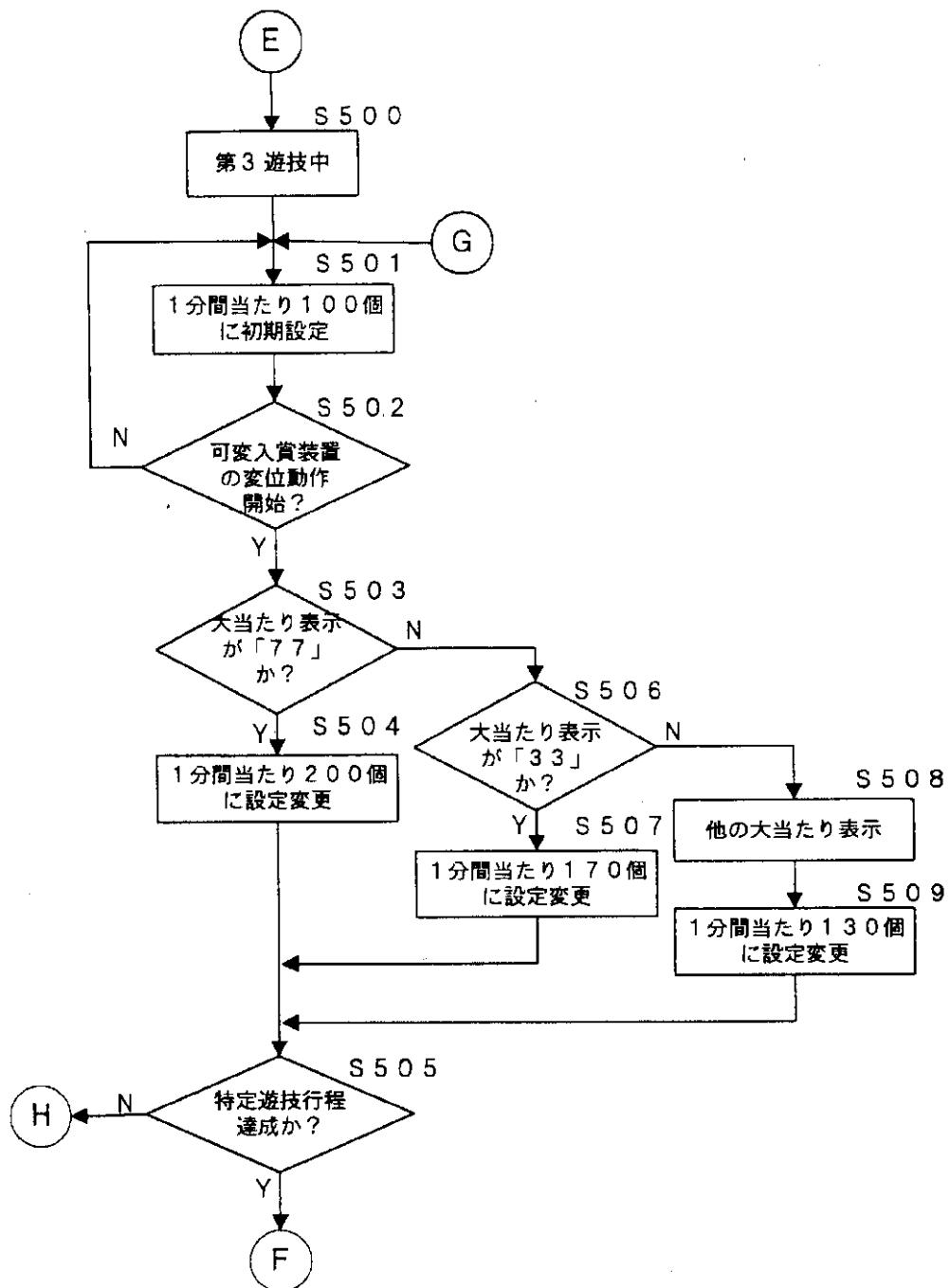
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図26

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図26】



【手続補正242】

【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図27

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図27】

