【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2001-170295(P2001-170295A)
【公開日】平成13年6月26日(2001.6.26)
【出願番号】特願平11-356993
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３０８Ｇ
Ａ６３Ｆ　7/02　３０８Ａ
Ａ６３Ｆ　7/02　３０８Ｆ
Ａ６３Ｆ　7/02　３１１Ｂ
Ａ６３Ｆ　7/02　３１４
Ａ６３Ｆ　7/02　３１６Ｂ
Ａ６３Ｆ　7/02　３１６Ｚ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２４Ｅ

【手続補正書】
【提出日】平成18年2月1日(2006.2.1)
【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つの条件のみを択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、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遊技始動条件が成立可能な第１遊技状態に設定し、

かつ前記第３遊技で大当たり表示の出現する確率を、前記第１遊技で出現した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、前記第１遊技で大当たり表示の出現する確率を、前記第３遊技で出現した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する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つの条件のみを択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、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遊技始動条件が成立可能な第１遊技状態に設定し、

かつ前記第３遊技で大当たり表示の出現する確率を、前記第１遊技で出現した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、前記第１遊技で大当たり表示の出現する確率を、前記第３遊技で出現した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する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つの条件のみを択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、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遊技始動条件が成立可能な第１遊技状態に設定し、
かつ前記第３遊技で大当たり表示の出現する確率を、前記第１遊技で出現した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、前記第１遊技で大当たり表示の出現する確率を、前記第３遊技で出現した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する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、特賞状態が発生して、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３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趣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方法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遊技間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つの条件のみを択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、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遊技始動条件が成立可能な第１遊技状態に設定し、
かつ前記第３遊技で大当たり表示の出現する確率を、前記第１遊技で出現した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、前記第１遊技で大当たり表示の出現する確率を、前記第３遊技で出現した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する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つの条件のみを択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、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遊技始動条件が成立可能な第１遊技状態に設定し、
かつ前記第３遊技で大当たり表示の出現する確率を、前記第１遊技で出現した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、前記第１遊技で大当たり表示の出現する確率を、前記第３遊技で出現した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する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つの条件のみを択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、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遊技始動条件が成立可能な第１遊技状態に設定し、

かつ前記第３遊技で大当たり表示の出現する確率を、前記第１遊技で出現した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、前記第１遊技で大当たり表示の出現する確率を、前記第３遊技で出現した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する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】削除
【補正の内容】
【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】
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遊技状態と、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遊技状態とに交互に切り替える。例えば、第１遊技状態を初期設定とすれば、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】
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】
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】

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】

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遊技状態に移行させてもよい。

【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】

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】

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】

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】
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】
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にすれば、娯楽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】
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】
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３５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５０分の１に設定し、それ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１００分の１に設定する等である。
【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】
また、前述した第１遊技で大当たり表示の出現する確率も、その前の第３遊技状態における第３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。ただし、初期設定における最初の第１遊技状態では、その前の第３遊技状態がないため、通常の当選確率に設定するとよい。さらに、第３遊技状態では一連の行程が最大セット回数を上限に繰り返されるので、各セットにおける何れか１つの第３遊技の大当たり表

示に基づき、第１遊技で大当たり表示の出現する確率を変更するとよい。
【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】
例えば、最後のセットの第３遊技で、「７」の数字図柄が揃う大当たり表示が出たときは、第１遊技で大当たり表示の出る確率を１５０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１遊技での当選確率を２５０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１遊技での当選確率を３３０分の１に設定し、それ以外の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは、第１遊技での当選確率を４２０分の１に設定する等である。
【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】
なお、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】
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】
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】
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と共に、第３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１遊技での当選確率が変動するから、異なる種類の遊技状態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】
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】
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】
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】
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もよい。
【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】
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もよい。
【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】
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】
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】
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可能となり、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】
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】
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もよい。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７５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００８１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００８１】
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７６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００８２

【補正方法】変更
【補正の内容】
【００８２】
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７７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００８３
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００８３】
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にすれば、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、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】
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８０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１００
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１００】
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８１】

【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】
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８２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１０２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１０２】
【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８３】
【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】
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８４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１０６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１０６】
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３３０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８５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１０７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１０７】
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８６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１０８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１０８】
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】
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】
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】
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】

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つの条件のみが択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】

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】

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】

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】

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】

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】

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】

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】

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】

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（アタッカー）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】
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った際、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】
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】
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】
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ＬＥＤ７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、ブラウン管（ＣＲＴ）等を用いて構成してもよい。
【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】
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１０５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１６４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１６４】
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１０６】
【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】
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１０７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１６６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１６６】
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対の可動片（条件装置）３４１，３４１を有している。
【手続補正１０８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１６８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１６８】
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１０９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１６９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１６９】
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１１０】
【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０１７０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１７０】
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。何れの角度で開くかは、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】
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】
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１１５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１７５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１７５】
　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１１６】
【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】
　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。何れの角度で開くかは、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１１７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１７７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１７７】
　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１１８】
【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】
　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】
　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】
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１２１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１８３
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１８３】
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１２２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１８４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１８４】
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つの条件のみを択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１２３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１８５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１８５】
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】
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】
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】
かかる大当たり表示の出現確率は、後述する遊技状態制御手段５４０の制御により、その前の第３遊技状態における第３遊技で出現した大当たり表示を構成する図柄や画像の種類に応じて変更される。
【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】
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ＲＡＭ４３０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ＲＯＭ４２０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】
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】
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】
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】
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】
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】
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】

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、それに権利継続設定手段５３５を有している。

【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】

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】

かかる大当たり表示の出現確率は、後述する遊技状態制御手段５４０の制御により、その前の第１遊技状態における第１遊技で出現した大当たり表示を構成する図柄や画像の種類に応じて変更される。

【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】

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】

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】

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、それぞれ各種図柄が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１４０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２０５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２０５】
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１４１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２０６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２０６】
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１４２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２０７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２０７】
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１４３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２０８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２０８】
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１４４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２０９
【補正方法】変更
【補正の内容】

【０２０９】
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でもある。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】
第３遊技特別価値付与手段５３４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３４０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とである。
【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】
第３遊技特別価値付与手段５３４は、各ラウンドごとに前記回転入賞手段３６０の入賞検出スイッチ３６４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３５１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５３４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３５０のソレノイド３５２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】
また、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の各可動板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制御も実行するものである。
【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】
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１４９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２１４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２１４】
権利継続設定手段５３５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。なお、前記第３遊技で大当たり表示の出る確率は、最大セット回数のうち初回の行程よりも、２セット目からの確率の方が高いようにしてもよい。
【手続補正１５０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２１５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２１５】
具体的には例えば、第３遊技状態に入ってから１セット目の大当たり表示が出るまでは確率は、後述するが第１遊技の結果に基づいて定まるが、２セット目以降の第３遊技で大当たり表示の出る確率が、１セット目の確率よりも一律２倍に高まる等である。
【手続補正１５１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２１６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２１６】
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と、第３遊技選択手段５４３と、確率変動手段５４４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１５２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２１７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２１７】
また、初期設定手段５４１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１５３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２１８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２１８】
第３遊技選択手段５４３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５４３は、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。
【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】
確率変動手段５４４は、第１遊技で大当たり表示の出現する確率を、その前の第３遊技状態における第３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するものである。ただし、初期設定における最初の第１遊技状態では、その前の第３遊技状態がないため通常の当選確率に設定される。
【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】
また、第３遊技状態では一連の行程が、最大セット回数を上限に繰り返されるので、各セットにおける何れか１つの第３遊技の大当たり表示に基づき、第１遊技で大当たり表示の出現する確率が変更される。本実施の形態では、第１遊技状態に移行する直前のセット（行程）、すなわち最後の行程における第３遊技の大当たり表示に基づき判断される。
【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】
具体的には例えば、最後のセットの第３遊技で、「７」の数字図柄が揃う大当たり表示が出たときは、第１遊技で大当たり表示の出る確率を１５０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１遊技での当選確率を２５０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１遊技での当選確率を３３０分の１に設定し、それ以外の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは、第１遊技での当選確率を４２０分の１に設定する等である。
【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】
また、確率変動手段５４４は、第３遊技で大当たり表示の出現する確率を、その前の第１遊技状態における第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するものである。
【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】
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、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３５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５０分の１に設定し、それ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１００分の１に設定する等である。

【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】

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】

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】

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】

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１６３】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２２８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２２８】
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１６４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２２９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２２９】
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１６５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２３０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２３０】
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１６６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２３１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２３１】
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１６７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２３２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２３２】
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１６８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２３３
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２３３】
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１６９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２３４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２３４】
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１７０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２３５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２３５】
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１７１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２３７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２３７】
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遊技可変表示手段の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。
盤面１１上に球を打ち出して遊技を行う。
【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】
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】
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った場合には（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】
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に球が入賞しなかった場合には、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】
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、確率変動手段５４４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】
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３５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５０分の１に設定し、それ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１００分の１に設定する。

【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】
なお、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。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】
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】
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】
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】
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１８２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２５３
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２５３】
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１８３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２５４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２５４】
前記一連の行程が最大セット回数まで繰り返し実施されると、最後のセットにおける第３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、確率変動手段５４４は、今度の第１遊技での当選確率を設定する（Ｓ１０８）。
【手続補正１８４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２５５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２５５】
具体的には、最後のセットの第３遊技で、「７」の数字図柄が揃う大当たり表示が出たときは、第１遊技で大当たり表示の出る確率を１５０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１遊技での当選確率を２５０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１遊技での当選確率を３３０分の１に設定し、それ以外の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは、第１遊技での当選確率を４２０分の１に設定する。
【手続補正１８５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２５６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２５６】
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１８６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２５７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２５７】
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１８７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２５８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２５８】
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１８８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２５９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２５９】
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はなく、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１８９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２６０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２６０】
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中でなければ（Ｓ２０７；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（Ｓ２０８）。ここで実行権利が保留されていた場合（Ｓ２０８；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（Ｓ２０９）。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（Ｓ２１０）。
【手続補正１９０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２６１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２６１】
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（Ｓ２１１）。前記第１遊技図柄乱数が大当たりであった場合（Ｓ２１２；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（Ｓ２１３）。それにより、遊技者に第１遊技特別価値が付与される（Ｓ２１４）。
【手続補正１９１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２６２
【補正方法】変更

【補正の内容】
【０２６２】
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（Ｓ２１２；Ｎ）、第１遊技の結果は、結局ハズレ表示となり（Ｓ２１６）、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（Ｓ２１５）。
【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】
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（Ｓ３０１）。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】
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（Ｓ３０２；Ｙ）、第３遊技実行手段５３０の抽選実行手段５３１により、乱数を用いた抽選が実行される（Ｓ３０３）。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５３２により、第３遊技可変表示手段３３０の画面上で第３遊技が開始される（Ｓ３０４）。
【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】
前記第３遊技図柄乱数が大当たりであった場合（Ｓ３０５；Ｙ）、第３遊技では、２つの表示部３３１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５３３から第３遊技可変入賞口３４０へ駆動信号が出力され、ソレノイド３４２が駆動して、一対の可動片３４１，３４１が一定時間（例えば１０秒）にわたって連続的に開状態に変位する（Ｓ３０６～３０８）。
【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】
ここで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。
【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】
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】
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３４０の各可動片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】
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】
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】
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】
ここでも第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】
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、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】
第３遊技特別価値の付与が終了すると、権利継続設定手段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】
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】
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】
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】
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が出力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】
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）に自動的に設定変更される（Ｓ４０５）。
【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】

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可能となる。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】

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は遊技機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】

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が出力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】

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】
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】
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２１７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２８８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２８８】
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可能となり、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２１８】
【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】
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趣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った場合には（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２１９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２９０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２９０】
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２２０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２９１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２９１】
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可能となる。
【手続補正２２１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２９２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２９２】
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ディー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２２２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２９３
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２９３】
前記第３遊技特別価値が終了すると（Ｓ６０３でＹ）、前述したが権利継続設定手段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２２３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２９４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２９４】
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２２４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３０８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３０８】
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２２５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３０９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３０９】

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２２６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３１０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３１０】

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２２７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３１１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３１１】

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２２８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３１２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３１２】

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２２９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３１３
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３１３】

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２３０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３１４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３１４】
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２３１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３３０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３３０】
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遊技状態に移行させるように構成したが、時間的な制限を設けずに、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２３２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３３２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３３２】
また、前記第１，３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２３３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３３３
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３３３】
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２３４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３３４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３３４】

【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遊技から第３遊技まで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２３５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３３５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３３５】
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し、第３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１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２３６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３３６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３３６】
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２３７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３３７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３３７】
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２３８】
【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１３のＡ－Ａ線断面図である。

【図１５】

図１３のＢ－Ｂ線断面図である。

【図１６】

図１５のＣ－Ｃ線断面図である。

【図１７】

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賞球払い出し動作を示すフローチャートである。

【図１８】

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平面図である。

【図１９】

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２０】

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２１】

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２２】

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２３】

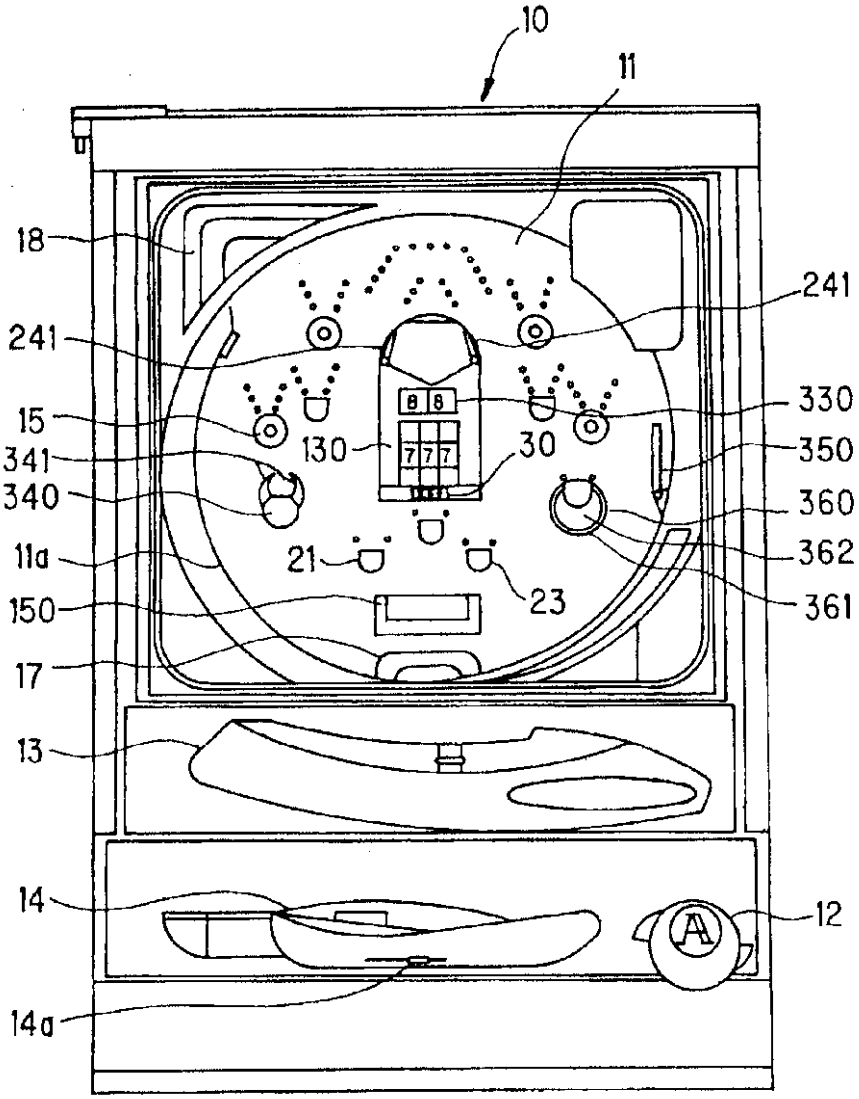
本発明の第１実施の形態に係る遊技機における第１遊技処理を示すフローチャートである。

【図２４】
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２５】
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２６】
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２７】
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２８】
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２９】
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３０】
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３１】
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３２】
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２３９】
【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】
１０…遊技機
１１…遊技盤
１１ａ…ガイドレール
１２…ハンドル
１３…上皿
１４…下皿
１７…アウト口
１８…電飾ランプ
２１…第１遊技始動入賞口
２３…第３遊技始動入賞口
７０…球発射装置
７１…ロータリーソレノイド
７２…パルス発振機
７２ａ…周波数調整機
７２ｂ…パルス巾調整機
７３…出力アンプ
７４…電流調整機
７５…槌部材
８０…球供給装置
８１…ベース板

８２…球供給通路
８３…発射点レール
９０…球排出装置
９１…取込ステージ
９２…導入経路
９３…整列レール
９４…検知センサ
９５…払出ステージ
９６…揺動体
１３０…第１遊技可変表示手段
１５０…第１遊技可変入賞手段
１５１…可動板
１５５…Ｖ入賞口
３３０…第３遊技可変表示手段
３４０…第３遊技可変入賞口
３４１…可動片
３５０…第３遊技可変入賞手段
３５１…可動板
３６０…回転入賞手段
４００…遊技管理装置
４１０…制御部
４２０…ＲＯＭ
４３０…ＲＡＭ
５１０…第１遊技実行手段
５１１…抽選実行手段
５１２…権利保留手段
５１３…第１遊技表示制御手段
５１４…第１遊技特別価値付与手段
５１５…権利継続設定手段
５３０…第３遊技実行手段
５３１…抽選実行手段
５３２…第３遊技表示制御手段
５３３…特定遊技行程判別手段
５３４…第３遊技特別価値付与手段
５３５…権利継続設定手段
５４０…遊技状態制御手段
５４１…初期設定手段
５４３…第３遊技選択手段
５４４…確率変動手段
５４５…遊技状態報知手段
５５０…発射制御手段
５５１…第１遊技発射制御手段
５５３…第３遊技発射制御手段
５５４…通常発射制御手段
６００…球払出装置
６０１…球払出ユニット
６１０…スプロケット
６１０ａ…凹部
６２０…ラチェット車
６３０…メインストッパー

６４０…サブストッパー
６５０…メインソレノイド
６６０…サブソレノイド
６７０…ボールガイド
７００…台コントローラ
７０１…遊技球貸出装置
７０２…ゲートウェイ
７０３…ホール管理端末機
７０４…情報表示端末機
７０５…ホール管理コンピュータ
【手続補正２４０】
【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】



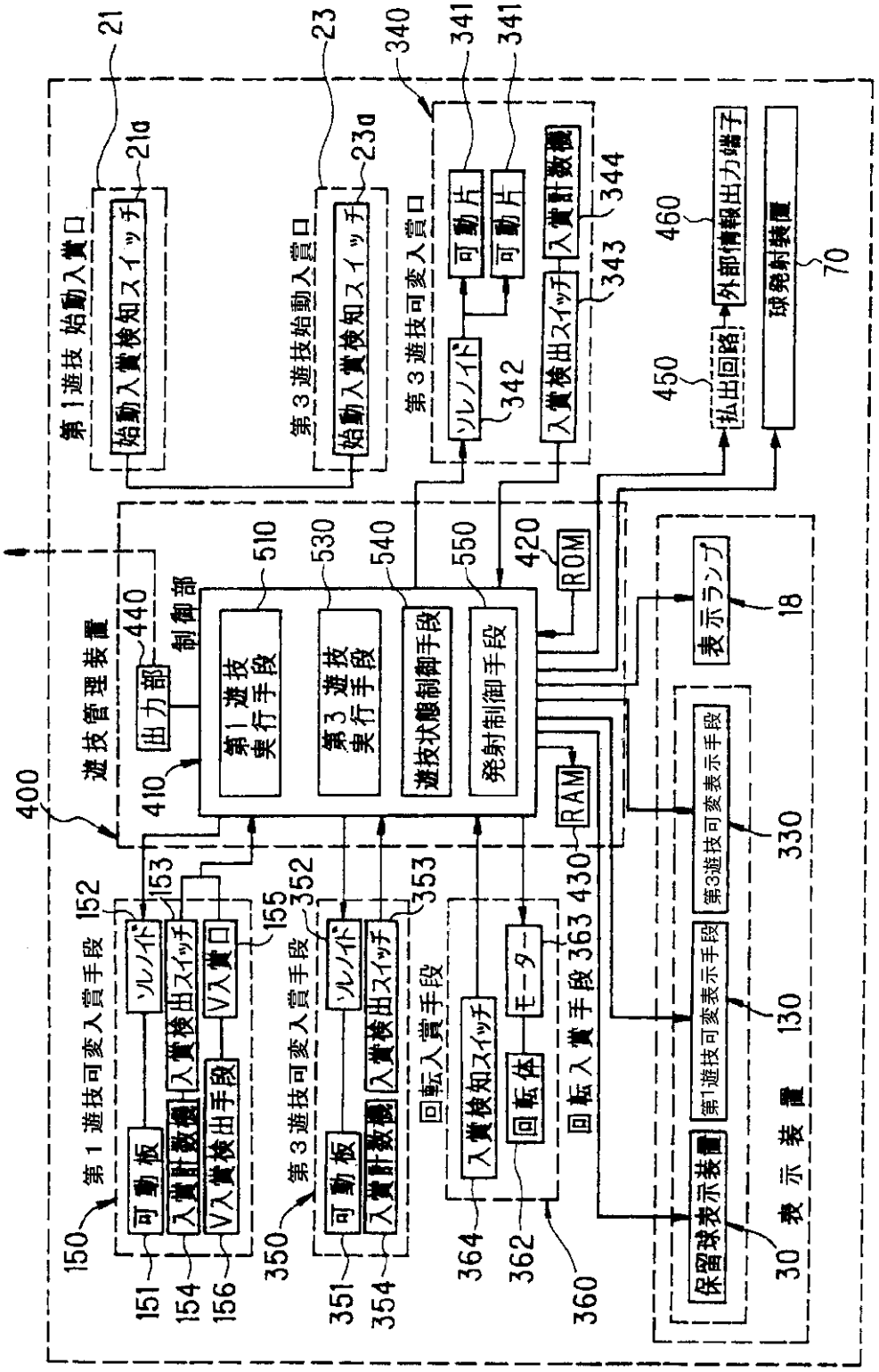
１０・・・遊技機
１１・・・遊技盤面
２１・・・第１遊技始動入賞口

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

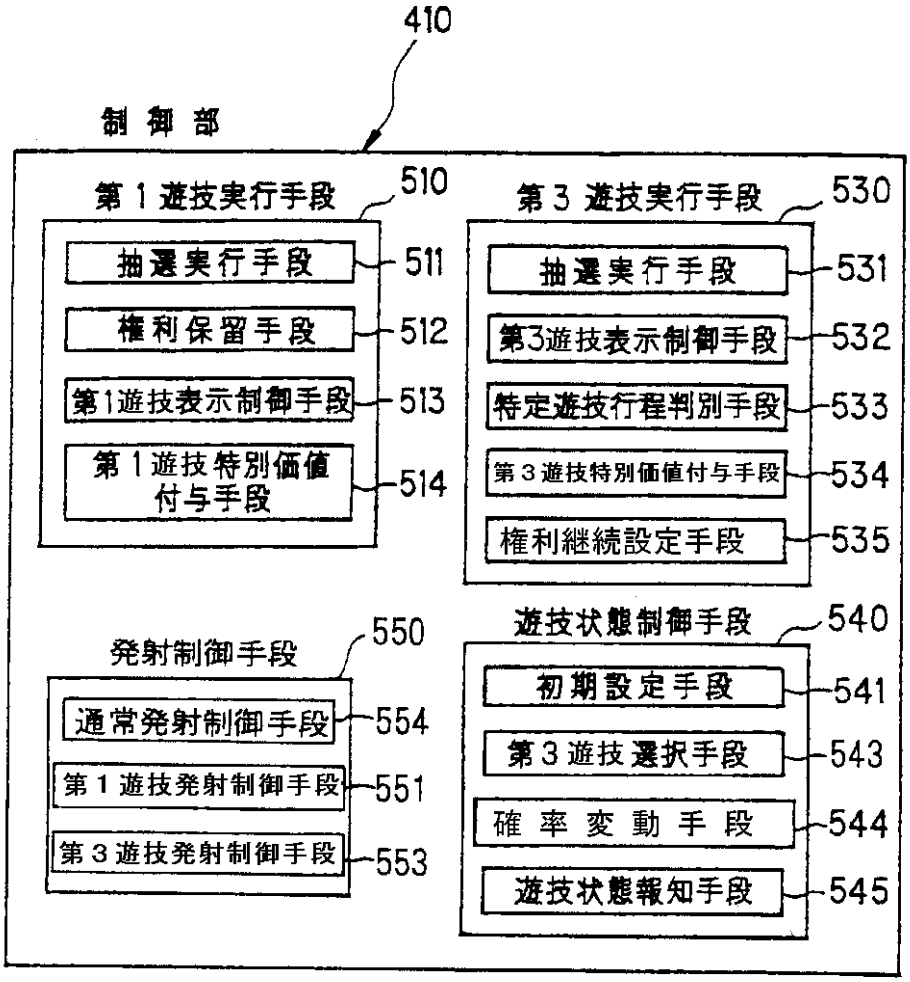
【手続補正２４１】
【補正対象書類名】図面
【補正対象項目名】図２
【補正方法】変更
【補正の内容】

【図２】



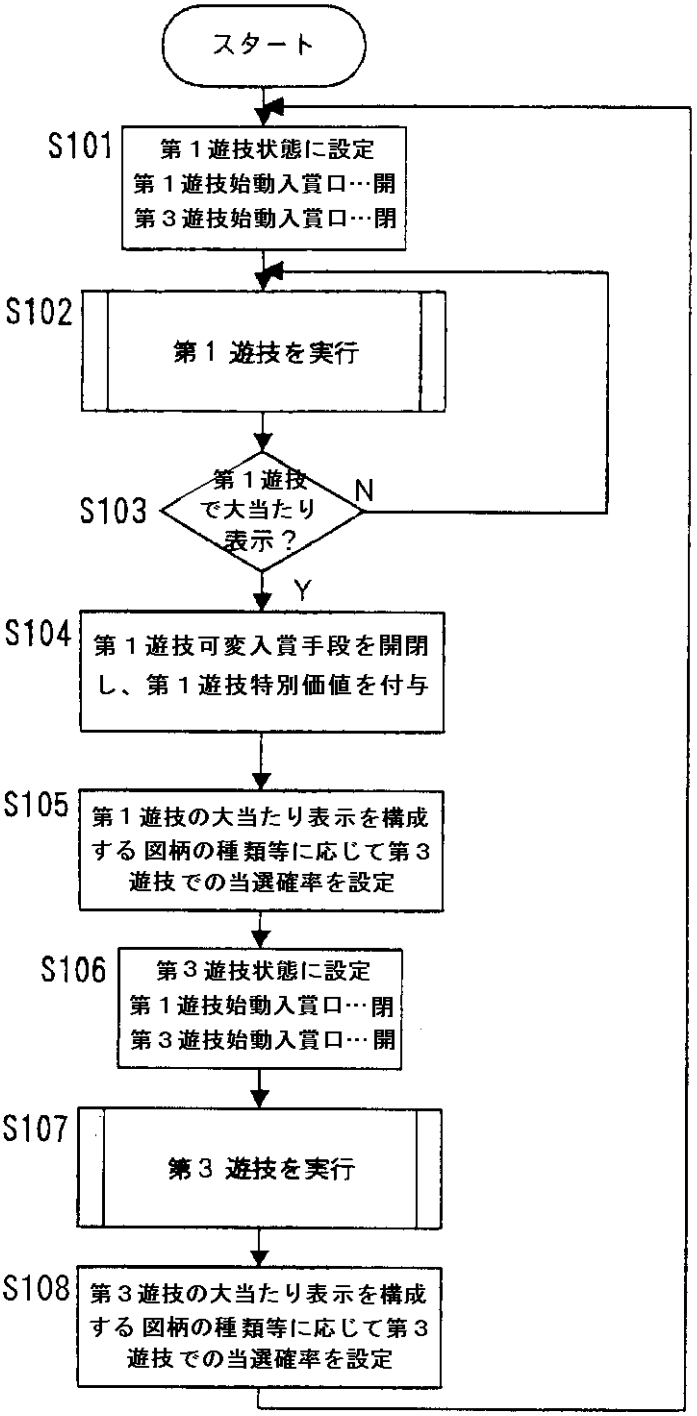
【手続補正２４２】
【補正対象書類名】図面
【補正対象項目名】図３
【補正方法】変更
【補正の内容】

【図３】



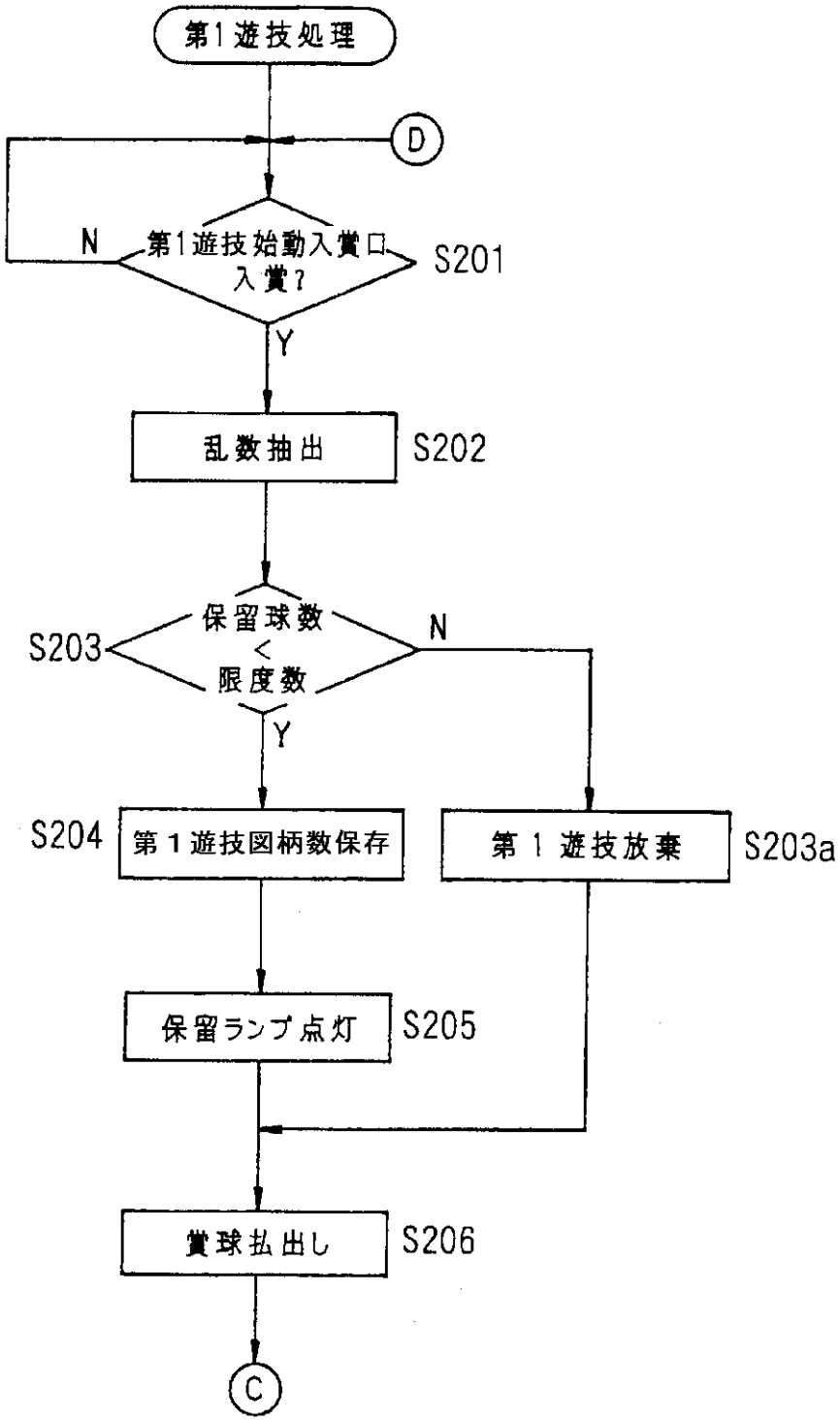
【手続補正２４３】
【補正対象書類名】図面
【補正対象項目名】図２１
【補正方法】変更
【補正の内容】

【図２１】



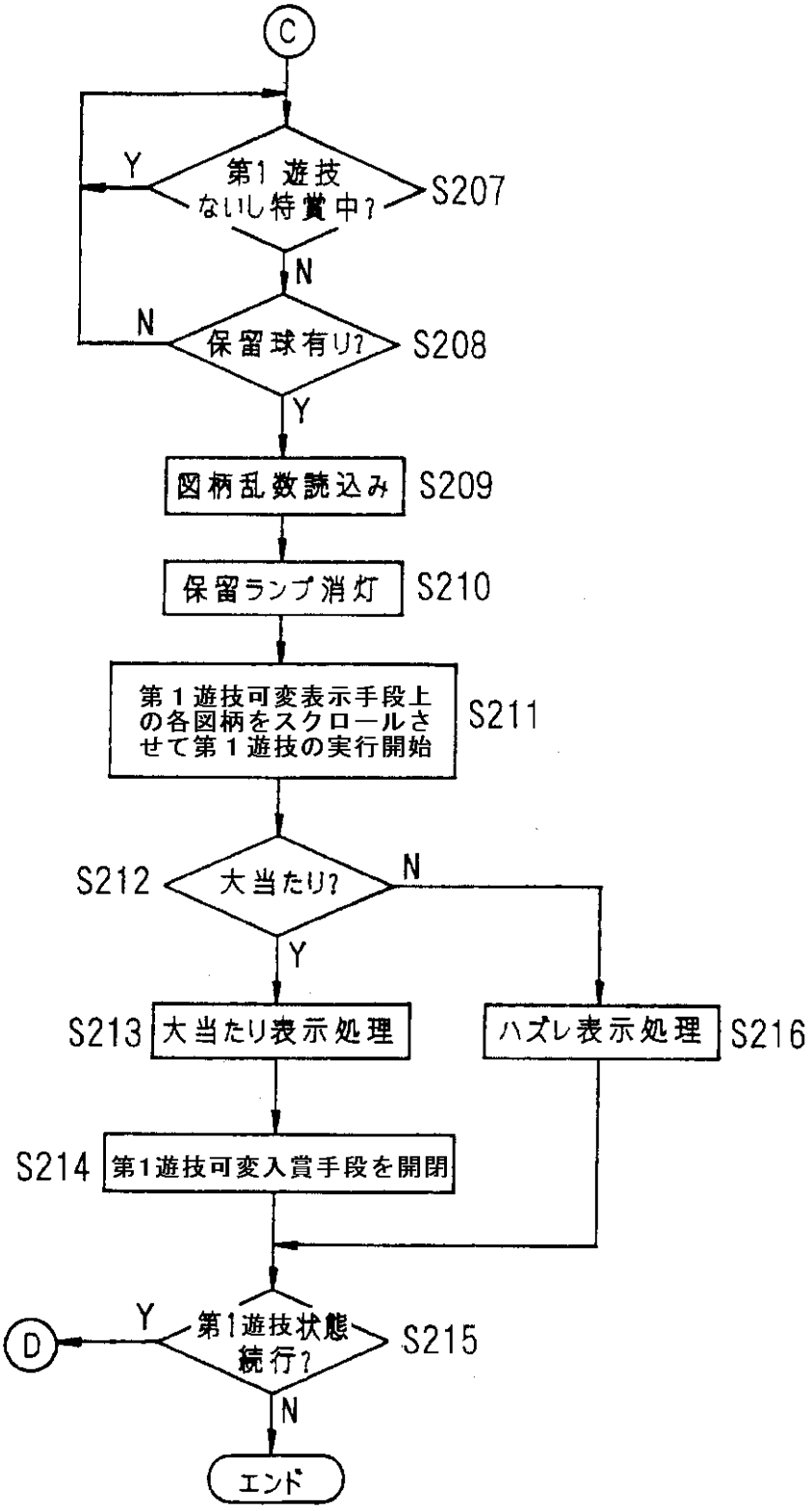
【手続補正２４４】
【補正対象書類名】図面
【補正対象項目名】図２２
【補正方法】変更
【補正の内容】

【図２２】



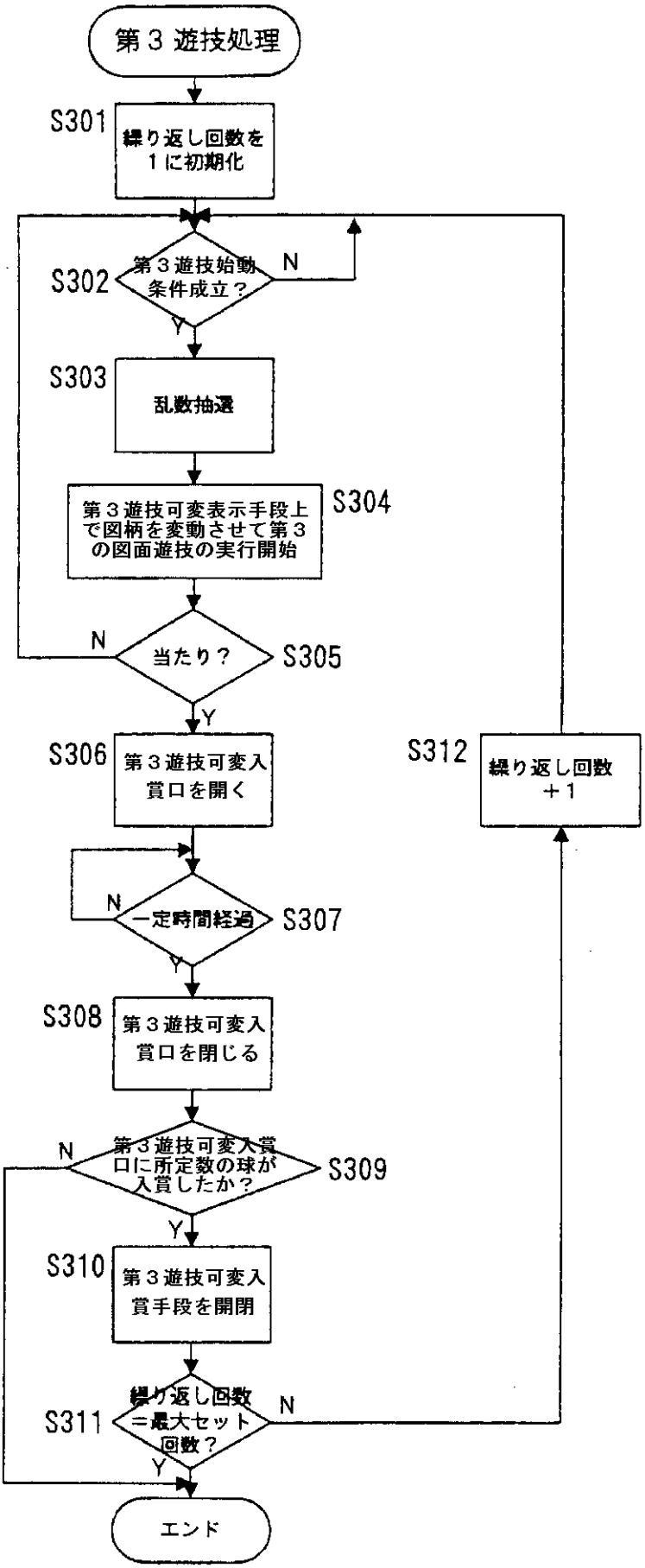
【手続補正２４５】
【補正対象書類名】図面
【補正対象項目名】図２３
【補正方法】変更
【補正の内容】

【図２３】



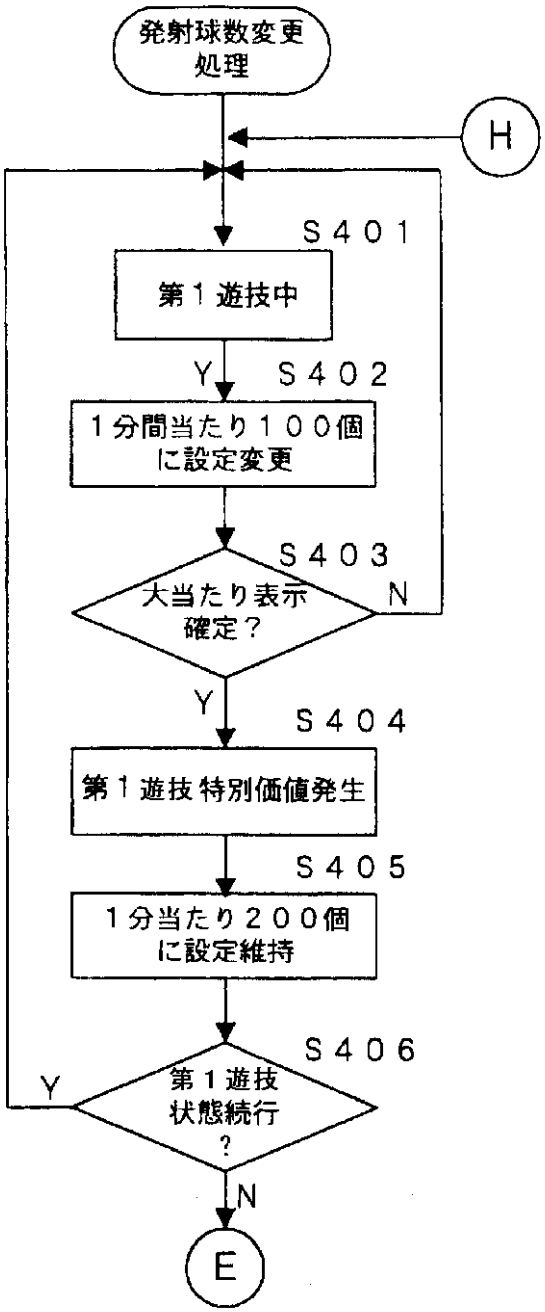
【手続補正２４６】
【補正対象書類名】図面
【補正対象項目名】図２４
【補正方法】変更
【補正の内容】

【図２４】



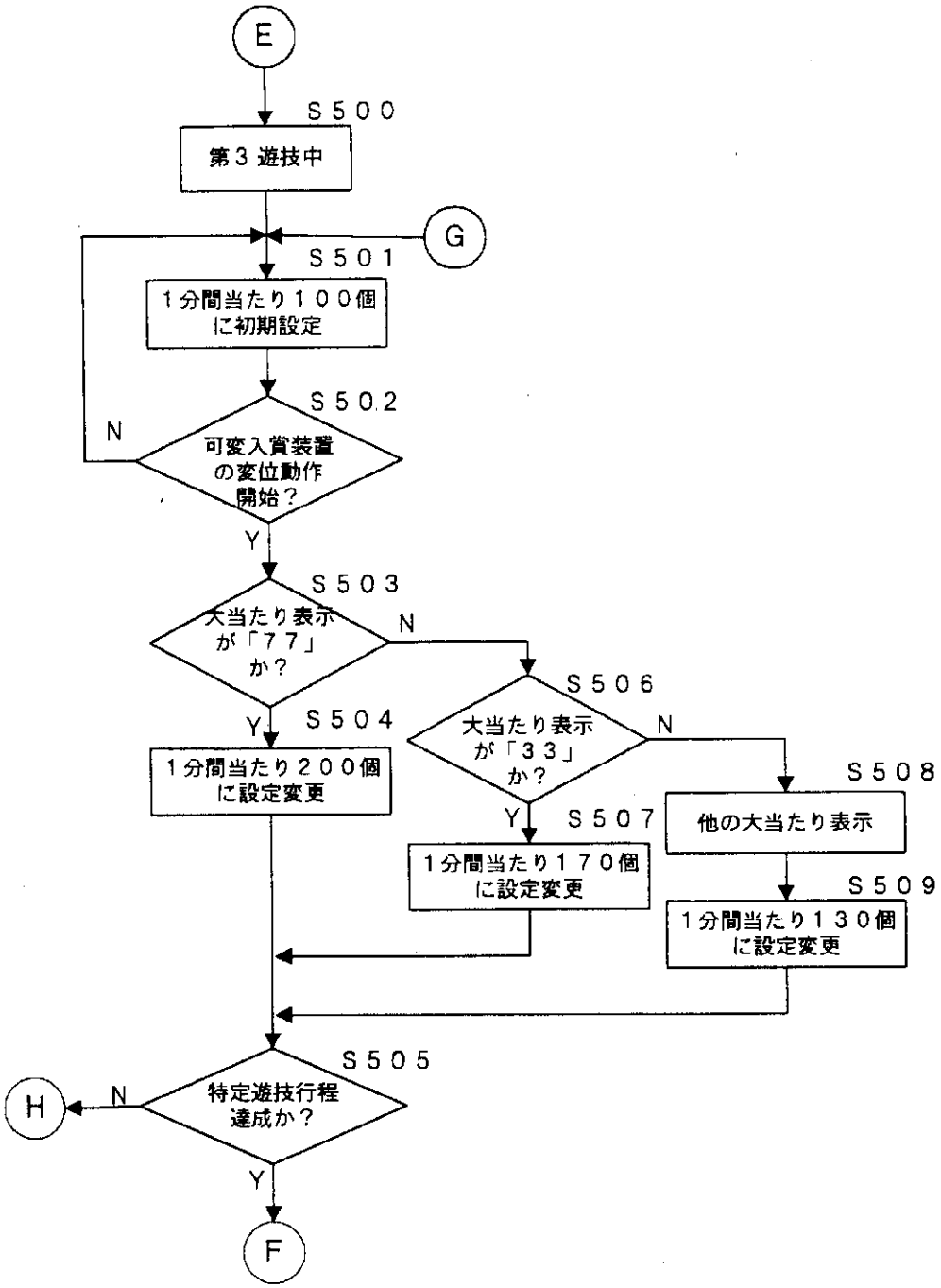
【手続補正２４７】
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図２５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【図２５】



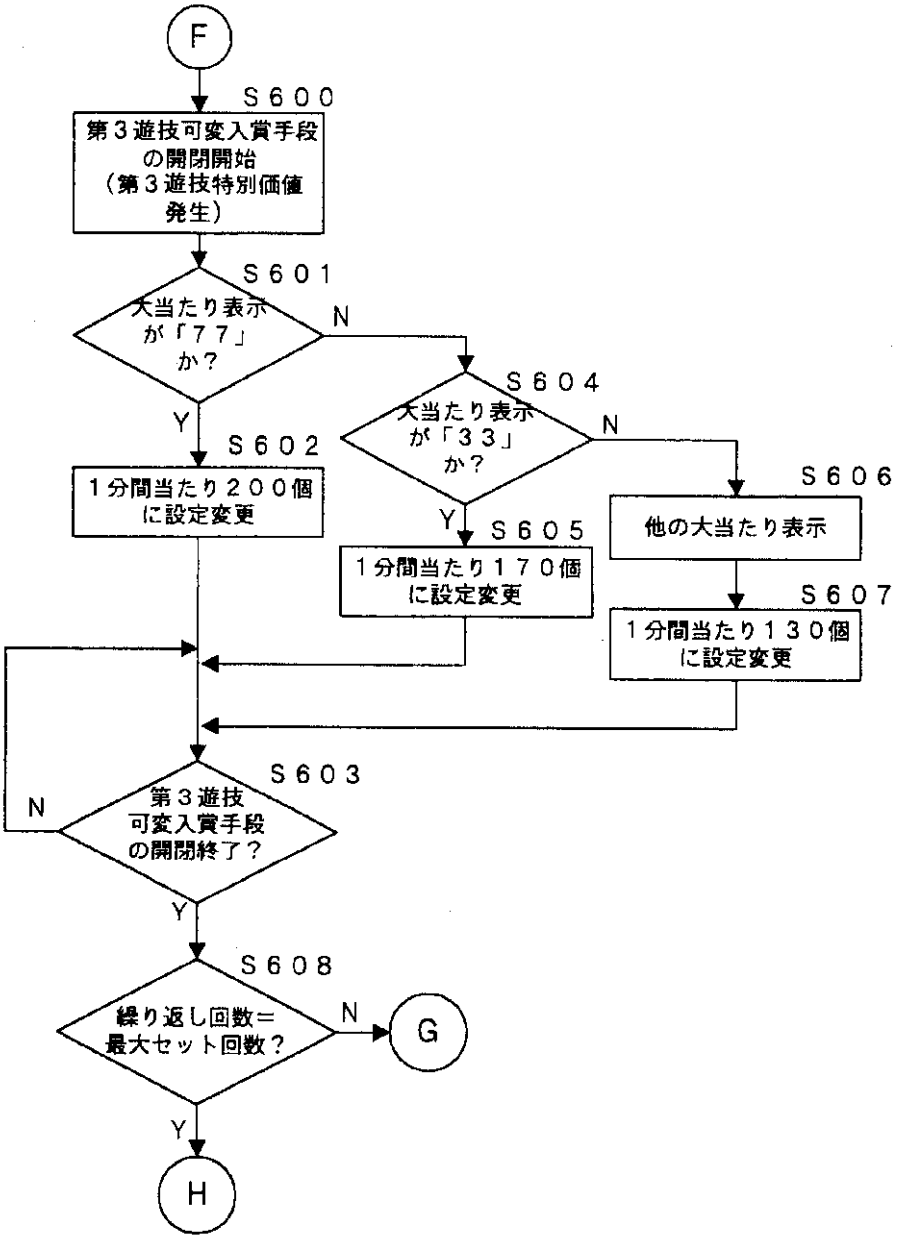
【手続補正２４８】
【補正対象書類名】図面
【補正対象項目名】図２６
【補正方法】変更

【補正の内容】
【図２６】



【手続補正２４９】
【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】


F
S６００
第３遊技可変入賞手段の開閉開始（第３遊技特別価値発生）
S６０１
大当たり表示が「７７」か？
N
Y
S６０２
１分間当たり２００個に設定変更
S６０４
大当たり表示が「３３」か？
N
Y
S６０５
１分間当たり１７０個に設定変更
S６０６
他の大当たり表示
S６０７
１分間当たり１３０個に設定変更
S６０３
第３遊技可変入賞手段の開閉終了？
N
Y
S６０８
繰り返し回数＝最大セット回数？
N
G
Y
H