

【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2月2日(2006.2.2)

【公開番号】特開2001-62100(P2001-62100A)
 【公開日】平成13年3月13日(2001.3.13)
 【出願番号】特願2000-140533(P2000-140533)
 【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 3
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A
 A 6 3 F 7/02 3 1 6 B
 A 6 3 F 7/02 3 1 7
 A 6 3 F 7/02 3 3 2 B

【手続補正書】
 【提出日】平成17年12月6日(2005.12.6)
 【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】

遊技盤面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2遊技可変入賞手段と、第2遊技実行手段と、第1遊技可変表示手段と、第1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2遊技可変入賞手段は、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入賞口と、該入賞口内の入賞領域の一部に設けられ、他の入賞領域に比べて入賞確率が低く設定された特別入賞領域とを備え、

前記第2遊技実行手段は、遊技中に第2遊技始動条件が成立した場合に、前記第2遊技可変入賞手段を所定の閉条件が成立するまで連続的または間欠的に前記開状態にする変位動作を実行し、かつ該変位動作中に、前記特別入賞領域に球が少なくとも1個入賞することを条件に、前記変位動作を所定の最大継続回数を上限に繰り返し実行し、

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、

前記遊技状態制御手段は、

遊技中に前記第2遊技始動条件および前記第1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2遊技始動条件が成立可能な第2遊技状態を初期設定とし、

かつ前記第2遊技状態において、前記最大継続回数を上限とした前記第2遊技可変入賞手段の変位動作が終了したとき、前記第1遊技始動条件が成立可能な第1遊技状態に設定すると共に、前記変位動作が繰り返された回数に応じて、その回数が少ないほど前記第1遊技状態第1遊技の結果が大当たりとなる確率を高く変動させることを特徴とする遊技

機。

【請求項 2】

遊技盤面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 2 遊技可変入賞手段と、第 2 遊技実行手段と、第 1 遊技可変表示手段と、第 1 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 2 遊技可変入賞手段は、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入賞口と、該入賞口内の入賞領域の一部に設けられ、他の入賞領域に比べて入賞確率が低く設定された特別入賞領域とを備え、

前記第 2 遊技実行手段は、遊技中に第 2 遊技始動条件が成立した場合に、前記第 2 遊技可変入賞手段を所定の閉条件が成立するまで連続的または間欠的に前記開状態にする変位動作を実行し、かつ該変位動作中に、前記特別入賞領域に球が少なくとも 1 個入賞することを条件に、前記変位動作を所定の最大継続回数を上限に繰り返し実行し、

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、

前記遊技状態制御手段は、

遊技中に前記第 2 遊技始動条件および前記第 1 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 2 遊技始動条件が成立可能な第 2 遊技状態を初期設定とし、

かつ前記第 2 遊技状態において、所定時間が経過したとき、前記第 1 遊技始動条件が成立可能な第 1 遊技状態に設定すると共に、前記所定時間内に前記第 2 遊技可変入賞手段の変位動作が繰り返された回数合計値に応じて、その合計値が少ないほど前記第 1 遊技状態で第 1 遊技の結果が大当たりとなる確率を高く変動させることを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

前記遊技状態制御手段は、前記第 1 遊技状態において、前記第 1 遊技特別価値がその最大継続行程を総て達成した場合に、前記第 2 遊技状態に戻すことを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 4】

前記第 2 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 2 遊技を行うパチンコ機など、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、遊技盤面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2遊技を行うパチンコ機では、同じく始動入賞口に球が入賞すると、メイン役物の羽根とよばれる可動片が開状態となり、10個等の所定数の球がメイン役物の内部に球が取り込まれた時点で可動片を閉じるようになっている。また、可動片を開いてから閉じるまでの間に取り込まれた球がメイン役物の内部に設けられたVゾーンと呼ばれる入賞口にさらに入賞すると、可動片が所定の最大回数を限度に再度、開放されるようになっている（以下、この種遊技内容については、第2遊技と称す。）。

【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】

【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遊技を行う遊技機および第2遊技を行う遊技機は、それぞれ第1遊技機種、第2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6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

また第1遊技を行うパチンコ機では、前記スクロール表示の結果が大当たりとなる、すなわち特賞が発生するのは、ソフトウェア制御により確率上稀であるよう設定されていた。さらに遊技初心者の場合、たまにしかスクロール表示が実行されないため、結局大当たりを得る機会は非常に少ないものとなり、不利な遊技者にはより不利な状況となり、気分をすこぶる害してしまうおそれがあった。

【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】

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遊技機間における遊技内容を融合させて遊技性を高めることにより、遊技者のスリルと興奮を十分に喚起でき、しかも初心者等の不利な遊技者に対して、有利な状況がより多く出現し得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。また本発明は、だれでも簡単に割数を目標値に設定することのできる遊技機を提供することを目的としている。

【手続補正 8】【補正対象書類名】明細書【補正対象項目名】0011【補正方法】変更【補正の内容】

【0011】

【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] 遊技盤面(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2遊技可変入賞手段(240)と、第2遊技実行手段(520)と、第1遊技可変表示手段(130)と、第1遊技実行手段(510)と、それに遊技状態制御手段(540)とを有して成り、

前記第2遊技可変入賞手段(240)は、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入賞口と、該入賞口内の入賞領域の一部に設けられ、他の入賞領域に比べて入賞確率が低く設定された特別入賞領域(244)とを備え、

前記第2遊技実行手段(520)は、遊技中に第2遊技始動条件が成立した場合に、前記第2遊技可変入賞手段(240)を所定の閉条件が成立するまで連続的または間欠的に前記開状態にする変位動作を実行し、かつ該変位動作中に、前記特別入賞領域(244)に球が少なくとも1個入賞することを条件に、前記変位動作を所定の最大継続回数を上限に繰り返し実行し、

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、

前記遊技状態制御手段(540)は、

遊技中に前記第2遊技始動条件および前記第1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2遊技始動条件が成立可能な第2遊技状態を初期設定とし、

かつ前記第2遊技状態において、前記最大継続回数を上限とした前記第2遊技可変入賞手段(240)の変位動作が終了したとき、前記第1遊技始動条件が成立可能な第1遊技状態に設定すると共に、前記変位動作が繰り返された回数に応じて、その回数が少ないほど前記第1遊技状態で第1遊技の結果が大当たりとなる確率を高く変動させることを特徴とする遊技機(10)。

【手続補正 9】【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】

[2] 遊技盤面(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2遊技可変入賞手段(240)と、第2遊技実行手段(520)と、第1遊技可変表示手段(130)と、第1遊技実行手段(510)と、それに遊技状態制御手段(540)とを有して成り、

前記第2遊技可変入賞手段(240)は、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入賞口と、該入賞口内の入賞領域の一部に設けられ、他の入賞領域に比べて入賞確率が低く設定された特別入賞領域(244)とを備え、

前記第2遊技実行手段(520)は、遊技中に第2遊技始動条件が成立した場合に、前記第2遊技可変入賞手段(240)を所定の閉条件が成立するまで連続的または間欠的に前記開状態にする変位動作を実行し、かつ該変位動作中に、前記特別入賞領域(244)に球が少なくとも1個入賞することを条件に、前記変位動作を所定の最大継続回数を上限に繰り返し実行し、

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、

前記遊技状態制御手段(540)は、

遊技中に前記第2遊技始動条件および前記第1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2遊技始動条件が成立可能な第2遊技状態を初期設定とし、

かつ前記第2遊技状態において、所定時間が経過したとき、前記第1遊技始動条件が成立可能な第1遊技状態に設定すると共に、前記所定時間内に前記第2遊技可変入賞手段(240)の変位動作が繰り返された回数合計値に応じて、その合計値が少ないほど前記第1遊技状態での第1遊技の結果が大当たりとなる確率を高く変動させることを特徴とする遊技機(10)。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

[3]前記遊技状態制御手段(540)は、前記第1遊技状態において、前記第1遊技特別価値がその最大継続行程を総て達成した場合に、前記第2遊技状態に戻すことを特徴とする[1]記載の遊技機(10)。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

[4]前記第2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12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【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】0017

【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】0018
【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】0019
【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】0020
【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】0021
【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】0022
【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】0023
【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】0024
【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】0025
【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】0026
【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】0027

【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】0028

【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】0029

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0029】

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2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2遊技状態に初期設定する。これにより、最初は第2遊技に相当する遊技が実行可能な状態となる。

【手続補正27】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0030

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0030】

第2遊技状態を演出する第2遊技可変入賞手段(240)は、球の入賞が困難な閉状態と球の入賞が容易な開状態とにその入賞口が変化し得るものであり、その内部には、特別入賞領域(244)が設けられている。特別入賞領域(244)は、例えばその大きさや配置等により、同じ入賞口内の他の入賞領域に比べて球の入賞する確率が低くなっている。

【手続補正28】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0031

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0031】

例えば第2遊技可変入賞手段(240)を、それぞれ回動可能に軸支された一对の可動片(241)を有し、各可動片(241)を開閉することで前記開状態と前記閉状態とに切り替わる構成とすれば、各可動片(241)が開いて開状態となった際、遊技盤面(11)上を流下する球を各可動片(241)で拾い集めるような形態となり、かなり高い入賞確率で球を第2遊技可変入賞手段(240)へ導くことができる。

【手続補正29】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0032

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0032】

第2遊技実行手段(520)は、通常は第2遊技可変入賞手段(240)を閉状態に維持しているが、第2遊技状態であらう第2遊技始動条件が成立すると、第2遊技可変入賞手段(240)を所定の閉条件が成立するまでの間、連続的または間欠的に前記開状態にする変位動作を実行する。ここで閉条件は、例えば、第2遊技可変入賞手段(240)を開いてから所定数(10個等)の球が入賞すること、あるいは所定時間が経過すること等

によって成立する。

【手続補正 30】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0033

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0033】

第2遊技可変入賞手段(240)が開状態にある間に、該第2遊技可変入賞手段(240)に入賞した球のうち少なくとも1つが特別入賞領域(244)に入賞すると、第2遊技実行手段は、第2遊技可変入賞手段(240)の前記変位動作を、所定の最大継続回数を上限として繰り返し実行するようになっている。

【手続補正 31】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0034

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0034】

遊技状態制御手段(540)は、前記第2遊技状態において、前記最大継続回数を上限とした第2遊技可変入賞手段(240)の変位動作が終了したとき、前記第1遊技始動条件が成立可能な第1遊技状態に設定すると共に、前記変位動作が実際に繰り返された回数に応じて、その回数が少ないほど、次述する第1遊技状態で第1遊技の結果が大当たりとなる確率を高く変動させる。

【手続補正 32】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0035

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0035】

第1遊技状態では第1遊技始動条件が成立すると、第1遊技実行手段(510)が、第1遊技可変表示手段(130)の画面上で、いわゆる第1遊技を実行する。ここで第1遊技は、前記第2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 33】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0036

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0036】

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 34】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0037

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0037】

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、いわゆる確率変動や時短モード等と様々な形態が考えられるが、例えば、前記第1遊技可変入賞手段(150)の左右方向に延びた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、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35】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0038

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0038】

前記第1遊技の結果が大当たり表示となる確率は、前回の第2遊技状態における第2遊技可変入賞手段(240)の変位動作が繰り返された回数が少ないほど高く設定される。例えば、前記変位動作が繰り返された回数が、その最大継続回数であった場合には、第1遊技の結果が大当たりとなる確率を300分の1とし、最大継続回数-1~2であれば確率は200分の1とし、最大セット回数-3以下であれば確率は100分の1とする等である。

【手続補正36】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0039

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0039】

以上のように、従来では第1遊技、第2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遊技と第2遊技の遊技が所定の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37】

【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】

さらに、前述した如く前記第1遊技の結果が大当たり表示となる確率は、前回の第2遊技状態で第2遊技可変入賞手段(240)の変位動作が繰り返された回数が少ないほど高く設定されるから、より異種の遊技間に密接な関連性が生まれ、いっそうと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。特に第2遊技状態において遊技者に不利な状況にあったほど、第1遊技状態で第1遊技特別価値が付与される可能性が高まるので、遊技初心者でも十分に遊技を楽しむことができる。

【手続補正38】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0041

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0041】

前記第1遊技状態の終期であるが、前記遊技状態制御手段(540)により、前記第1遊技状態で前記第1遊技特別価値がその最大継続行程を総て達成した場合に、前記第2遊技状態に戻すようにすればよい。あるいはまた、前記第1遊技状態において、所定時間が経過したとき、または前記第1遊技特別価値がその最大継続行程を総て達成した場合に、

前記第2遊技状態に戻すようにしてもよい。

【手続補正39】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0042

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0042】

また別の例として、前記第2遊技状態において所定時間が経過したとき、前記第1遊技始動条件が成立可能な第1遊技状態に設定すると共に、前記所定時間内に第2遊技可変入賞手段(240)の変位動作が繰り返された回数の合計値に応じて、その合計値が少ないほど、前記第1遊技で第1遊技の結果が大当たりとなる確率を高く変動させるようにしてもよい。

【手続補正40】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0043

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0043】

また、入賞口がそれぞれ開閉可能な第2遊技始動入賞口(22)、第1遊技始動入賞口(21)を設けてもよい。ここで第2遊技始動条件は、第2遊技始動入賞口(22)に球が入賞することに基づき、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、それぞれ成立するものとする。

【手続補正41】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0044

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0044】

かかる条件下、遊技状態制御手段(540)は、第2遊技始動入賞口(22)を開きかつ第1遊技始動入賞口(21)を閉じることで、第2遊技状態を形成する。また第1遊技始動入賞口(21)を開きかつ第2遊技始動入賞口(22)を閉じることで、第1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42】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0045

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0045】

また、前記第2遊技可変入賞手段(240)と第1遊技可変表示手段(130)を、それぞれ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43】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0046

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 4 6 】

さらにまた、遊技状態報知手段（ 5 4 5 ）によって、前記第 2 遊技状態、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（ 1 3 0 , 3 3 0 ）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 4 4 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 4 7

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 0 4 7 】

このほか、割数設定変更手段（ 2 0 3 0 ）と、割数調整手段（ 2 0 1 1 ）とを備えたものでは、割数設定変更手段（ 2 0 3 0 ）によって目標割数を設定し、割数調整手段（ 2 0 1 1 ）は、第 2 遊技可変入賞手段（ 2 4 0 ）の変位動作の最大継続回数を、割数設定変更手段（ 2 0 3 0 ）によって設定された目標割数に対応して変更する。

【 手続補正 4 5 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 5 1

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 0 5 1 】

第 2 遊技可変入賞手段（ 2 4 0 ）の変位動作の最大継続回数を、設定され得る目標割数ごとに変更可能に登録しておき、これらの中で割数設定変更手段（ 2 0 3 0 ）によって設定された目標割数に対応する態様を、第 2 遊技可変入賞手段（ 2 4 0 ）の変位動作の最大継続回数を変更する際に用いる。例えば、割数が 1 6 割のときは、第 2 遊技可変入賞手段（ 2 4 0 ）の変位動作の最大継続回数を 1 6 回とし、割数が 1 8 割のときは 1 8 回にする等を予め登録しておき、選択された目標割数に対応する回数を限度として、第 2 遊技可変入賞手段（ 2 4 0 ）の変位動作を継続させる。

【 手続補正 4 6 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 5 3

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 0 5 3 】

また、貸出球数計数手段（ 2 0 1 2 ）により、所定の計測期間中における貸出球数を求め、景品球数計数手段（ 2 0 1 3 ）により、同じ期間中における景品球数を求め、これらを用いて実際の割数を求めこれが、設定されている目標割数に近づくように、第 2 遊技可変入賞手段（ 2 4 0 ）の変位動作の最大継続回数を自動調整するように構成してもよい。

【 手続補正 4 7 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 5 7

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 0 5 7 】

【 発明の実施の形態 】

以下、図面に基づき、本発明を代表する実施の形態を説明する。

図 1 ~ 図 1 1 は本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機 1 0 を示している。

本遊技機 1 0 は、遊技盤面 1 1 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 1 0 は、いわゆる第 1 遊技パチ

ンコ機と、第2遊技パチンコ機の2つ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48】

【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】

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49】

【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】

遊技盤面11の略中央には、第1遊技可変表示手段130と第2遊技可変入賞手段240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。詳しく言えば、第2遊技可変入賞手段240は、左右に離隔して配され回動可能な一対の可動片241、241を有しており、各可動片241間の直ぐ下側に、前記第1遊技可変表示手段130が配設されている。

【手続補正50】

【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】

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と第2遊技始動入賞口22が上下に並ぶように配設されている。また、各種始動入賞口21、22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いる。

【手続補正51】

【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】

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52】

【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】

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 2 1 a を内部に備えている。第 1 遊技始動入賞検知スイッチ 2 1 a 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 4 0 0 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 2 1 a 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 5 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 6 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 6 7】

第 2 遊技始動入賞口 2 2 も、前記第 1 遊技始動入賞口 2 1 と同様に構成されている。ここで第 2 遊技始動入賞口 2 2 に球が入賞することが、後述する第 2 遊技始動条件として定められている。

【手続補正 5 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 6 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 6 8】

遊技中には、前記第 1 遊技始動条件、および前記第 2 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 4 0 0 によって、各種始動入賞口 2 1 , 2 2 のうち何れか 1 つのみが開き、他の 1 つは閉じるように制御される。

【手続補正 5 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 6 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 6 9】

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 2 遊技始動条件が成立可能な状態が、第 2 遊技の遊技が可能な第 2 遊技状態となる。なお、後述するが第 2 遊技状態が初期設定されている。

【手続補正 5 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 7 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 7 0】

図 5 に示すように第 1 遊技可変表示手段 1 3 0 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 1 3 1 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 1 3 1 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 5 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 7 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 7 1】

第 1 遊技可変表示手段 1 3 0 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 1 3 0 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５８】

【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】

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５９】

【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】

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６０】

【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】

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６１】

【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】

図５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６２】

【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】

保留球表示手段 3 0 は 4 個の保留ランプ 3 1 , 3 1 ... 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 3 1 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 4 0 0 に更新記憶され、その回数が保留球表示手段 3 0 に新たに表示される。

【手続補正 6 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 7 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 7 7】

図 1 , 2 に示すように、第 1 遊技可変入賞手段 1 5 0 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 1 5 1 を有して成る。可動板 1 5 1 は、ソレノイド 1 5 2 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 6 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 7 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 7 8】

第 1 遊技可変入賞手段 1 5 0 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 4 0 0 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 1 5 1 が所定時間（例えば 2 9 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 1 6 回）を限度に繰り返し実行される状態である。

【手続補正 6 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 7 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 7 9】

図 2 に示すように、第 1 遊技可変入賞手段 1 5 0 の内部には、入賞した球を検出する入賞検出スイッチ 1 5 3 が設けられている。この入賞検出スイッチ 1 5 3 からの信号を元に、前記各ラウンドごとに所定数（例えば 1 0 個）の入賞球が入賞計数機 1 5 4 で計数された時点で、可動板 1 5 1 は継続して開く所定時間が経過する前であっても、いったん閉じられるように制御される。

【手続補正 6 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 8 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 8 0】

また、第 1 遊技可変入賞手段 1 5 0 の内部には V 入賞口 1 5 5 も設けられており、各ラウンドごとに V 入賞口 1 5 5 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 1 5 5 への球の入賞は、V 入賞検出スイッチ 1 5 6 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 1 5 1 の開閉が 1 6 ラウンドまで到達することである。

【手続補正 6 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 8 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 8 1 】

図 1 , 5 に示すように第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 は、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入賞口を有して成る。第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 の入賞口の両側には、一対の可動片 2 4 1 , 2 4 1 がそれぞれ枢軸 2 4 2 を介して回動可能に軸支されている。

【手続補正 6 8 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 8 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 8 3 】

第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 の入賞口内にある入賞領域の一部には、他の入賞領域に比べて入賞確率が低く設定された特別入賞領域 2 4 4 が形成されている。この特別入賞領域 2 4 4 の内部には、図 2 に示すように、入賞した球を検出する入賞検出スイッチ 2 4 5 が設けられている。入賞検出スイッチ 2 4 5 からの信号を元に、第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 に入賞した球のうち特別入賞領域 2 4 4 に入賞した球数が入賞計数機 2 4 6 で計数されるように設定されている。

【手続補正 6 9 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 8 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 8 4 】

図 2 に示すように、ソレノイド 2 4 3 は後述する遊技管理装置 4 0 0 に接続されており、該遊技管理装置 4 0 0 からの指令に基づき駆動する。詳しくは前記第 2 遊技始動条件が成立した場合に、第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 が所定の閉条件が成立するまで連続的に開状態となる変位動作が実行され、かつ該変位動作中に、前記特別入賞領域 2 4 4 に球が少なくとも 1 個入賞することを条件に、前記変位動作は所定の最大継続回数（例えば 1 6 回）を上限に繰り返し実行される。

【手続補正 7 0 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 8 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 8 5 】

ここで第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 が一旦閉じる前記閉条件とは、第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 を開いてから所定数（例えば 1 0 個）の球が入賞したとき、または所定時間（例えば 1 0 秒）が経過したときに成立するものと設定する。なお、第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 を、所定の閉条件が成立するまで連続的にではなく、間欠的に開状態となるようにして変位動作としてもよい。

【手続補正 7 1 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 8 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 8 7 】

前記制御部 4 1 0 は機能的には、第 1 遊技実行手段 5 1 0 と、第 2 遊技実行手段 5 2 0

と、それに遊技状態制御手段 5 4 0 を有している。なお、遊技管理装置 4 0 0 は、その出力部 4 4 0 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端末機 6 2 0 (図 4 参照) 等にも接続されている。

【手続補正 7 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 8 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 8 8】

第 1 遊技実行手段 5 1 0 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 1 3 0 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 7 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 8 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 8 9】

第 2 遊技実行手段 5 2 0 は、遊技中に第 2 遊技始動条件が成立した場合に、前記第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 を所定の閉条件が成立するまで連続的に開状態にする変位動作を実行し、かつ該変位動作中に、前記特別入賞領域 2 4 4 に球が少なくとも 1 個入賞することを条件に、前記変位動作を所定の最大継続回数を上限に繰り返し実行する手段である。

【手続補正 7 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 9 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 9 0】

遊技状態制御手段 5 4 0 は、遊技中に前記第 1 遊技始動条件、および前記第 2 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 2 遊技始動条件が成立可能な第 2 遊技状態を初期設定とする手段である。

【手続補正 7 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 9 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 9 2】

さらに詳しくは図 3 に示すように、第 1 遊技実行手段 5 1 0 は、抽選実行手段 5 1 1 と、権利保留手段 5 1 2 と、第 1 遊技表示制御手段 5 1 3 と、それに第 1 遊技特別価値付与手段 5 1 4 を有している。

【手続補正 7 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 9 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 9 3】

抽選実行手段 5 1 1 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 2 1 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 77】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0094

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0094】

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 RAM 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 1～4 (図 6) は ROM 420 に格納されており、それぞれの図柄乱数テーブル 1～4 ごとに、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。これについては後述する。

【手続補正 78】

【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】

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 79】

【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】

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 80】

【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】

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、RAM 430 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 81】

【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】

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、ROM 420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 82】

【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】

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 83】

【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】

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 84】

【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】

さらに詳しくは図3に示すように、第2遊技実行手段520は、初期変位動作実行手段521と、変位動作継続手段522とを有している。

初期変位動作実行手段521は、第2遊技始動条件が成立する、すなわち第2遊技始動入賞口22に球が入賞した場合に、第2遊技入賞検知スイッチ22aからの信号に基づき、前記第2遊技可変入賞手段240の各可動片241を閉条件が成立するまで連続的に開状態にする初回の変位動作を実行するものである。

【手続補正 85】

【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】

閉条件として、第2遊技可変入賞手段240を開いてから所定数（例えば10個）の球が入賞したとき、または所定時間（例えば10秒）が経過したときに、第2遊技可変入賞手段240は再び閉じるように開閉制御される。初期変位動作実行手段521には、第2遊技可変入賞手段240のソレノイド243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 86】

【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】

変位動作継続手段522は、第2遊技可変入賞手段240の変位動作中に、前記特別入賞領域244に球が少なくとも1個入賞したか否かを入賞検出スイッチ245からの信号に基づき判別し、ここで入賞した場合に、第2遊技可変入賞手段240の変位動作を所定の最大継続回数（例えば16回）を上限に繰り返し実行するものである。変位動作継続手段522にも、前記初期変位動作実行手段521と同様に第2遊技可変入賞手段240のソレノイド243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87】

【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】

さらに詳しくは図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1遊技選択手段542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。

【手続補正88】

【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】

初期設定手段541は、遊技盤面11上における遊技状態を、前記第2遊技始動条件が成立可能な第2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2遊技始動入賞口22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2遊技状態を形成する。

【手続補正89】

【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】

また、初期設定手段541は、前記第1遊技状態において、前記第1遊技特別価値がその最大継続行程である16ラウンドまで総て達成した場合に、これに基づき第1遊技状態から再び元の第2遊技状態に設定するものである。なお、第1遊技状態において、第1遊技特別価値がその最大継続行程である16ラウンドまで総て達成できなかった場合は、そのまま第1遊技状態が維持される。

【手続補正90】

【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】

第1遊技選択手段542は、前記第2遊技状態において、前記最大継続回数を上限とした第2遊技可変入賞手段240の変位動作の繰り返しが終了した場合に、これに基づき第2遊技状態から第1遊技始動条件が成立可能な第1遊技状態に設定するものである。

【手続補正91】

【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】

確率変動手段544は、前記第2遊技状態において前記最大継続回数を上限とした第2遊技可変入賞手段240の変位動作の繰り返しが終了した場合に、実際に前記変位動作が繰り返された回数に応じて、その回数が少ないほど前記第1遊技で第1遊技の結果が大当たりとなる確率を高く変動させるものである。

【手続補正92】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0109

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0109】

確率変動手段544は、前記抽選実行手段511が使用する図柄乱数テーブル1～4(図6)を変更することで、第1遊技の結果が大当たりとなる確率を変動させる。この確率変動手段544の指令に基づき、前記抽選実行手段511は、前記第2遊技可変入賞手段240の変位動作の繰り返しが最大継続回数である16回まで総て実施された場合には、図柄乱数テーブル1(確率1/420)を用いた抽選を実行するように設定されている。

【手続補正93】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0110

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0110】

同様に前記第2遊技可変入賞手段240の変位動作が13～15回まで繰り返された場合は、図柄乱数テーブル2(確率1/300)が選択され、前記変位動作が10～12回まで繰り返された場合は、図柄乱数テーブル3(確率1/200)が選択され、前記変位動作が10回未満しか繰り返されなかった場合は、図柄乱数テーブル4(確率1/100)が選択されるように設定されている。

【手続補正94】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0111

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0111】

遊技状態報知手段545は、前記第2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95】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0117

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0117】

先ず図7のフローチャートにおいて、最初は遊技状態制御手段540により、遊技状態は第2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2遊技状態に初期設定される(S10)。

【手続補正96】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 1 1 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 1 8 】

すなわち、遊技状態制御手段 5 4 0 の初期設定手段 5 4 1 が、前記第 2 遊技始動入賞口 2 2 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 2 遊技状態を形成する。これにより、最初は第 2 遊技に相当する遊技だけが実行可能な状態となる（S 1 1）。

【手続補正 9 7】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 1 9

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 1 9 】

第 2 遊技状態での遊技中にうまく第 2 遊技始動条件が成立すると（S 1 2 で Y）、第 2 遊技実行手段 5 2 0 は、第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 の各可動片 2 4 1 を閉条件が成立するまで連続的に開状態にして変位動作を開始する（S 1 3）。ここで閉条件として、第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 が開いてから所定数（例えば 1 0 個）の球が入賞したとき、または所定時間（例えば 1 0 秒）が経過したときに、第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 は再び閉じるように開閉制御される。

【手続補正 9 8】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 2 0

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 2 0 】

第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 の変位動作中に、特別入賞領域 2 4 4 に球が少なくとも 1 個入賞すると、前記第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 の変位動作は、所定の最大継続回数である 1 6 ラウンドを上限として繰り返し実行される。一方、1 6 ラウンドまで継続した場合や、各変位動作（ラウンド）中に特別入賞領域 2 4 4 に球が入賞しなかった場合には、第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 の変位動作（の繰り返し）が終了する（S 1 4 で Y）。

【手続補正 9 9】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 2 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 2 1 】

すると、第 1 遊技選択手段 5 4 2 により、今までの第 2 遊技状態から第 1 遊技始動条件が成立可能な第 1 遊技状態に設定される。このとき確率変動手段 5 4 4 により、前記第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 の変位動作が実際に何回繰り返されたのか判別され、その回数が少ないほど、次の前記第 1 遊技で第 1 遊技の結果が大当たりとなる確率が高く変動される（S 1 5）。この確率変動について詳しくは後述する。

【手続補正 1 0 0】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 2 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 2 2 】

遊技状態制御手段 5 4 0 の第 1 遊技選択手段 5 4 2 は、前記第 1 遊技始動入賞口 2 1 を開き、かつ前記第 2 遊技始動入賞口 2 2 を閉じることで、前記第 1 遊技状態を形成する（

S 2 0)。これにより今度は、第 1 遊技に相当する遊技だけが実行可能な状態となる (S 2 1)。

【手続補正 1 0 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 2 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 2 3】

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 5 1 0 は、第 1 遊技可変表示手段 1 3 0 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 (S 2 2 で Y)、第 1 遊技実行手段 5 1 0 は、遊技者に有利な第 1 遊技特別価値を付与する (S 2 3)。

【手続補正 1 0 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 2 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 2 4】

すなわち、第 1 遊技可変入賞手段 1 5 0 の可動板 1 5 1 が最大 1 6 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 1 5 5 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 1 5 5 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 1 0 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 2 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 2 5】

第 1 遊技特別価値の付与が、その最大継続行程である 1 6 ラウンドまで続いた場合には (S 2 4 で Y)、遊技状態制御手段 5 4 0 により、遊技状態は元の第 2 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 2 遊技状態に再び初期設定される (S 1 0)。なお、第 1 遊技特別価値が 1 6 ラウンドまで継続しなかった場合は、相変わらず第 1 遊技状態が維持される (S 2 1)。

【手続補正 1 0 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 2 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 2 6】

図 9 のフローチャートは、第 2 遊技状態における遊技処理の詳細を示している。

かかる処理では、遊技盤面 1 1 上に打ち出された球が第 2 遊技始動入賞口 2 1 にうまく入賞すると (S 2 1 1 で Y)、先ず変位動作継続手段 5 2 2 により第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 の開閉回数 (変位動作の継続回数) が 0 に初期化される (S 2 1 2)。

【手続補正 1 0 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 2 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 2 7】

そして、第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 の一対の可動片 2 4 1 , 2 4 1 が通常の開状態か

ら開状態へと開放される(S 2 1 3)。すなわち、先ず初期変位動作実行手段5 2 1から第2遊技可変入賞手段2 4 0へ駆動信号が出力される。すると、第2遊技可変入賞手段2 4 0のソレノイド2 4 3が駆動して、一对の可動片2 4 1, 2 4 1が開放される。

【手続補正1 0 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 2 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 2 8】

このとき変位動作継続手段5 2 2により、第2遊技可変入賞手段2 4 0の特別入賞領域2 4 4の中に少なくとも1個の球が入賞したか否かが、入賞検出スイッチ2 4 5からの入賞信号に基づき判別される(S 2 1 4)。ここで特別入賞領域2 4 4へ球の入賞があった場合には(S 2 1 4でY)、第2遊技可変入賞手段2 4 0の変位動作を繰り返し実行するための継続フラグがセットされる(S 2 1 5)。

【手続補正1 0 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 2 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 2 9】

また、第2遊技可変入賞手段2 4 0が開放されている間に、該第2遊技可変入賞手段2 4 0の入賞口全体に対して所定数1 0個の球の入賞があったか否かも判別される(S 2 1 6)。ここで1 0個の入賞があった場合(S 2 1 6でY)、第2遊技実行手段5 2 0からの信号に基づきソレノイド2 4 3が駆動し、一对の可動片2 4 1, 2 4 1が閉じられる(S 2 1 8)。

【手続補正1 0 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 3 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 3 0】

また、1 0個の球の入賞がなかった場合は(S 2 1 6でN)、1 0秒のタイムアウトか否かの判別が行われる(S 2 1 7)。ここでタイムアウトの場合も(S 2 1 7でY)、第2遊技可変入賞手段2 4 0は閉じられる(S 2 1 8)。また、タイムアウトでない場合は(S 2 1 7でN)、再び1 0個の入賞があったか否かの判別に戻る。

【手続補正1 0 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 3 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 3 1】

第2遊技可変入賞手段2 4 0が閉じられた時点で、継続フラグがセットされている(S 2 1 9)。すなわち前回の第2遊技可変入賞手段2 4 0の開放時に特別入賞領域2 4 4に球が入賞していれば、変位動作継続手段5 2 2により、第2遊技可変入賞手段2 4 0の変位動作は最大継続回数である1 6回を上限に繰り返し実行されることになる(S 2 2 0でN, S 2 2 1~)。

【手続補正1 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 3 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0132】

すなわち、前記第2遊技可変入賞手段240の変位動作が、その最大継続回数である16回まで繰り返された場合には(S220でY)、第2遊技状態が終了して第1遊技状態に設定される。また、各ラウンドで特別入賞領域244に球が入賞させることができなかった場合も(S214でN, S220でN)、同じく第2遊技状態が終了して第1遊技状態に設定される。

【手続補正111】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0133

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0133】

図10, 11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10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(S111で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(S112)。

【手続補正112】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0134

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0134】

ここで抽選実行手段511は、前記確率変動手段544からの指令に基づき選択した図6中の図柄乱数テーブル1~4を用いて抽選を実行することになる。詳しく言えば、前記第2遊技状態で第2遊技可変入賞手段240の変位動作が最大継続回数である16回まで総て実施された場合には、図柄乱数テーブル1が選択されて大当たり表示となる確率は420分の1となる。

【手続補正113】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0135

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0135】

同様に前記第2遊技可変入賞手段240の変位動作が13~15回まで繰り返された場合は、図柄乱数テーブル2が選択されて大当たり表示となる確率は300分の1となる。また、前記変位動作が10~12回まで繰り返された場合は、図柄乱数テーブル3が選択されて大当たり表示となる確率は200分の1となる。さらにまた、前記変位動作が10回未満しか繰り返されなかった場合は、図柄乱数テーブル4が選択されて大当たり表示となる確率は100分の1となる。

【手続補正114】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0136

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0136】

また、前記抽選実行手段511により乱数抽選が行われた場合には、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(S113)。

【手続補正115】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0137

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0137】

ここで限度数4個未満であれば(S113で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(S114)。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(S115)。

【手続補正116】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0138

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0138】

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(S113で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(S117)。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(S116)

。

【手続補正117】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0139

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0139】

次に図11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(S121で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(S122)。ここで実行権利が保留されていた場合(S122で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(S123)。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(S124)。

【手続補正118】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0140

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0140】

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(S125)。前記第1遊技図柄乱数が大当たりであった場合(S126で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(S127)。それにより、遊技者に第1遊技特別価値が付与される(S127)。

【手続補正119】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0141

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0141】

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(S126でN)、第1遊

技の結果は、結局ハズレ表示となり（S130）、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、前記第1遊技特別価値が16ラウンドまで達成されるまで繰り返される（S129）。

【手続補正120】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0142

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0142】

以上のように、従来では第1遊技、第2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ため、第1遊技と第2遊技の遊技が所定の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121】

【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】

さらに、前述した如く前記第1遊技の結果が大当たり表示となる確率は、前回の第2遊技状態で第2遊技可変入賞手段240の変位動作が繰り返された回数が少ないほど高く設定されるから、より異種の遊技間に密接な関連性が生まれ、いっそうと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。特に第2遊技状態において遊技者に不利な状況にあるほど、第1遊技状態で第1遊技特別価値が付与される可能性が高まるので、遊技初心者でも十分に遊技を楽しむことができる。

【手続補正122】

【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】

また、前述した如く各種始動入賞口21、22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2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123】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0145

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0145】

また、前記第1遊技可変表示手段130と第2遊技可変入賞手段240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124】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 1 4 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 4 6 】

前記第 1 実施の形態では、前記第 1 遊技状態において前記第 1 遊技特別価値がその最大継続行程を総て達成した場合に、前記第 2 遊技状態に戻すように構成したが、図 1 2 に示すように第 2 実施の形態として、前記第 1 遊技状態において、所定時間が経過したとき、または前記第 1 遊技特別価値がその最大継続行程を総て達成した場合に、それぞれ前記第 2 遊技状態に戻すように構成してもよい。

【手続補正 1 2 5】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 4 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 4 7 】

このような第 2 実施の形態によれば、前記第 1 遊技状態において、第 1 遊技特別価値がその最大継続行程までなかなか達成できなくても、所定時間（例えば 6 0 分）が経過すれば（S 2 1 a で N）、強制的に前記第 2 遊技状態に初期設定されるので、遊技初心者でも遊技状態の切替を十分に楽しむことができる。

【手続補正 1 2 6】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 4 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 4 8 】

また第 3 実施の形態として、前記第 2 遊技状態において、所定時間が経過したとき、前記第 1 遊技始動条件が成立可能な第 1 遊技状態に設定すると共に、前記所定時間内に前記第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 の変位動作が繰り返された回数の合計値に応じて、その合計値が少ないほど前記第 1 遊技で第 1 遊技の結果が大当たりとなる確率を高く変動させるようにしても面白い。

【手続補正 1 2 7】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 4 9

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 4 9 】

具体的には例えば、前記第 2 遊技状態において、所定時間である 6 0 分が経過したとき、前記第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 の変位動作が繰り返された回数が総て合計されて、その合計値が 2 0 未満であれば前記確率を 1 0 0 分の 1 とし、合計値が 2 0 以上 3 0 未満であれば前記確率を 3 0 0 分の 1 とし、合計値が 3 0 以上であれば前記確率を 4 2 0 分の 1 とする等が考えられる。かかる場合には、第 2 遊技を比較的長時間楽しむことができる。

【手続補正 1 2 8】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 5 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 5 1 】

また、前記第 1 遊技可変表示手段 1 3 0 における第 1 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 1 2 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 5 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 5 2】

もちろん、前記第 2 遊技における第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 の変位動作の最大継続回数は 1 6 回とは限らず、また第 1 遊技の結果が大当たりとなる確率も、図 6 に示す 4 段階とは限らないものである。

【手続補正 1 3 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 5 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 5 3】

さらにまた、前記第 1 遊技実行手段 5 1 0、第 2 遊技実行手段 5 2 0、それに遊技状態制御手段 5 4 0 は、各遊技機 1 0 ごとに装備された 1 つの遊技管理装置 4 0 0 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 6 2 0 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 1 3 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 5 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 5 4】

次に、割数の制御について説明する。

割数の制御機能を付加したものでは、実際の割数が、設定された目標割数になるように第 2 遊技可変入賞手段 (2 4 0) の変位動作の最大継続回数を調整するようになっている。なお、割数とは、遊技者が指定する金額に応じて払い戻された球数を貸出球数とし、遊技者が遊技により獲得した球数を景品球数としたとき、貸出球数に対する景品球数の割合で定義される値である。すなわち、 $\text{割数} = \text{景品球数} \div \text{貸出球数} \times 100$ で表される数値 (単位は %) である。

【手続補正 1 3 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 6 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 6 1】

割数調整手段 2 0 1 1 は、貸出球数計数手段 2 0 1 2 が求めた貸出球数と、景品球数計数手段 2 0 1 3 が求めた景品球数とから実際の割数を算出し、その値と割数設定変更手段 2 0 3 0 を通じて設定された目標割数とを比較し、実際の割数が目標割数に近づくように、景品球の払い出しにかかわる各種の設定を変更する機能を有している。ここでは、第 2 遊技可変入賞手段 (2 4 0) の変位動作の最大継続回数を調整するようになっている。

【手続補正 1 3 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 6 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 6 2】

割数制御 CPU 2 0 1 0 は、第 2 遊技可変入賞手段 (2 4 0) の変位動作の最大継続回

数など割数を目標割数に近づけるための制御内容を表したコマンドを遊技制御CPU410に送信し、これを受けた遊技制御CPU410が第2遊技可変入賞手段(240)等の動作を実際に制御するようになっている。

【手続補正134】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0165

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0165】

RAM2021には、図15に示すような、割数制御テーブル2300が登録される。ここでは、目標割数に応じて第2遊技可変入賞手段(240)の変位動作の最大継続回数を調整するので、目標割数ごとに第2遊技可変入賞手段(240)の変位動作の最大継続回数が登録されている。割数制御テーブル2300には、当初は規定の初期値が登録されるが、その値で第2遊技可変入賞手段(240)の変位動作の最大継続回数を制御した結果、実際の割数と目標割数とが一致しない場合には、登録内容を書き換えることになる。

【手続補正135】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0166

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0166】

手動制御の場合には、ホール管理コンピュータ等で各遊技機の実際の割数を調べ、目標割数との差から割数制御テーブル2300の内容を管理者がホール管理コンピュータ等から遠隔操作で書き換えることになる。手動制御の場合でも、この操作を繰り返すことで、目標割数と実際の割数とが次第に一致するようになる。自動制御の場合には、実際の割数と目標割数とが一致しないとき、その誤差を勘案して第2遊技可変入賞手段(240)の変位動作の最大継続回数が自動的に更新されるようになっている。

【手続補正136】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0171

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0171】

割数調整手段2011は、割数制御テーブル2300を参照し、選択された目標割数に対応する最大継続回数を読み出し、第2遊技可変入賞手段(240)の変位動作の最大継続回数をその値に設定する旨のコマンドを遊技制御CPU410に向けて送信する。これを受けた遊技制御CPU410は、第2遊技可変入賞手段(240)を開閉する際に、1回あたりの最大継続回数が指定された回数になるように第2遊技可変入賞手段(240)の動作を制御する。

【手続補正137】

【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】

遊技機10は、電源が投入されるごと、すなわち営業日ごとに、図18に示す処理を一回行う。まず、遊技機10が設置された初日の朝は(ステップS2601;Y)、実際の割数を求めることができないので、予め割数制御テーブル2300に登録されている初期値を用いて第2遊技可変入賞手段(240)の変位動作の最大継続回数を設定する。具体的には、設定されている目標割数に対応する最大継続回数を割数制御テーブル2300か

ら読み出し（ステップS 2 6 0 5）、読み出した最大継続回数で第2遊技可変入賞手段（2 4 0）を開閉する旨のコマンドを遊技制御CPU 4 1 0に送信する（ステップS 2 6 0 6）。

【手続補正138】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 7 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 7 6】

前日の目標割数と前日の実際の割数との差が許容範囲内であれば（ステップS 2 6 0 3；Y）、割数制御テーブル2 3 0 0の登録内容を変更する必要がないので、そのままステップS 2 6 0 5に移り、設定されている目標割数に対応する最大継続回数を割数制御テーブル2 3 0 0から読み出し（ステップS 2 6 0 5）、その読み出した最大継続回数で第2遊技可変入賞手段（2 4 0）を開閉する旨のコマンドを遊技制御CPU 4 1 0に送信する（ステップS 2 6 0 6）。

【手続補正139】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 7 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 7 7】

前日の目標割数と前日の実際の割数との差が許容範囲から外れている場合には（ステップS 2 6 0 3；N）、目標割数と実際の割数との差に基づいて、割数制御テーブル2 3 0 0の各目標割数に対応する最大継続回数の値を変更する（ステップS 2 6 0 4）。

そして、設定されている目標割数に対応する最大継続回数を、変更後の割数制御テーブル2 3 0 0から読み出し（ステップS 2 6 0 5）、読み出した最大継続回数で第2遊技可変入賞手段（2 4 0）を開閉する旨のコマンドを遊技制御CPU 4 1 0に送信する（ステップS 2 6 0 6）。

コマンドを受けた遊技制御CPU 4 1 0は、第2遊技可変入賞手段（2 4 0）の変位動作の最大継続回数が指定された回数になるように、以後、第2遊技可変入賞手段（2 4 0）の動作を制御する。

【手続補正140】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 7 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 7 8】

なお、タイマー機能をオンさせた場合には、タイマー制御テーブル2 4 0 0、2 5 0 0の登録内容にしたがい、時間の経過にしたがって順次、目標割数を変更する。具体的には、指定された時刻や曜日、日付が到来すると、その時刻等に対応する目標割数をタイマー制御テーブル2 4 0 0等から読み出す。そして、その目標割数に対応する最大継続回数を割数制御テーブル2 3 0 0から読み出し、当該読み出した最大継続回数で第2遊技可変入賞手段（2 4 0）を開閉する旨のコマンドを遊技制御CPU 4 1 0に送信する。

【手続補正141】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 7 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 7 9】

このように、割数設定変更手段2 0 3 0から目標割数を設定するだけで、第2遊技可変

入賞手段(240)の最大継続回数等が変わって実際の割数が、設定された目標割数に対応して変化するので、従来のように障害釘の調整に頼る場合に比べて、割数の調整作業を迅速かつ容易に、しかも特別な技量を必要としないのでだれでも行うことができる。これにより効率的で的確な遊技場の経営を行うことができる。

【手続補正142】

【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】

【発明の効果】

本発明に係る遊技機によれば、従来では第2遊技、第1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2遊技と第1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、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143】

【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】

しかも、前記第1遊技の結果が大当たり表示となる確率は、前回の第2遊技状態で第2遊技可変入賞手段の変位動作が繰り返された回数が少ないほど高く設定されるから、より異種の遊技間に密接な関連性が生まれ、特に第2遊技状態において遊技者に不利な状況にあるほど、第1遊技状態で第1遊技特別価値が付与される可能性が高まるので、遊技初心者でも十分に遊技を楽しむことができる。

【手続補正144】

【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】

また、割数の制御機能を備えたものでは、割数設定変更手段から目標割数を設定するだけで、第2遊技可変入賞手段の変位動作の最大継続回数が変わって実際の割数が設定された目標割数に対応して変化するので、従来のように障害釘の調整に頼る場合に比べて、割数の調整作業を迅速かつ容易に、しかも特別な技量を必要としないのでだれでも行うことができる。これにより効率的で的確な遊技場の経営を行うことができる。

【手続補正145】

【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】

また、貸出球数計数手段により、所定の計測期間中における貸出球数を求め、景品球数計数手段により、同じ期間中における景品球数を求め、これらを用いて実際の割数を求め、これが、設定されている目標割数に近づくように、第2遊技可変入賞手段の変位動作の最大継続回数を変更する際の態様を自動調整するものでは、割数の調整作業がより一層簡略化される。

【手続補正146】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】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の第 1 遊技可変表示手段と第 2 遊技可変入賞手段を拡大して示す正面図である。

【図 6】本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機を構成する第 1 遊技実行手段の抽選実行手段が用いる図柄乱数テーブルを示す説明図である。

【図 7】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 8】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 9】本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機における第 2 遊技処理を示すフローチャートである。

【図 10】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 11】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 12】本発明の第 2 実施の形態に係る遊技機における遊技全体の概要の一部を示すフローチャートである。

【図 13】本発明の一実施の形態に係る遊技機において割数の制御機能を付加する際に追加される回路部分を示すブロック図である。

【図 14】本発明の一実施の形態に係る遊技機における割数設定変更手段を示す正面図である。

【図 15】本発明の一実施の形態に係る遊技機における割数制御テーブルの一例を示す説明図である。

【図 16】本発明の一実施の形態に係る遊技機におけるタイマー制御テーブルの一例を示す説明図である。

【図 17】本発明の一実施の形態に係る遊技機におけるタイマー制御テーブルの一例を示す説明図である。

【図 18】本発明の一実施の形態に係る遊技機における目標割数と実際の割数とが一致するように第 2 遊技可変入賞手段の変位動作の最大継続回数を自動調整するものの動作を示す流れ図である。

【手続補正 147】

【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 ... 遊技盤面

2 1 ... 第 1 遊技始動入賞口

2 2 ... 第 2 遊技始動入賞口

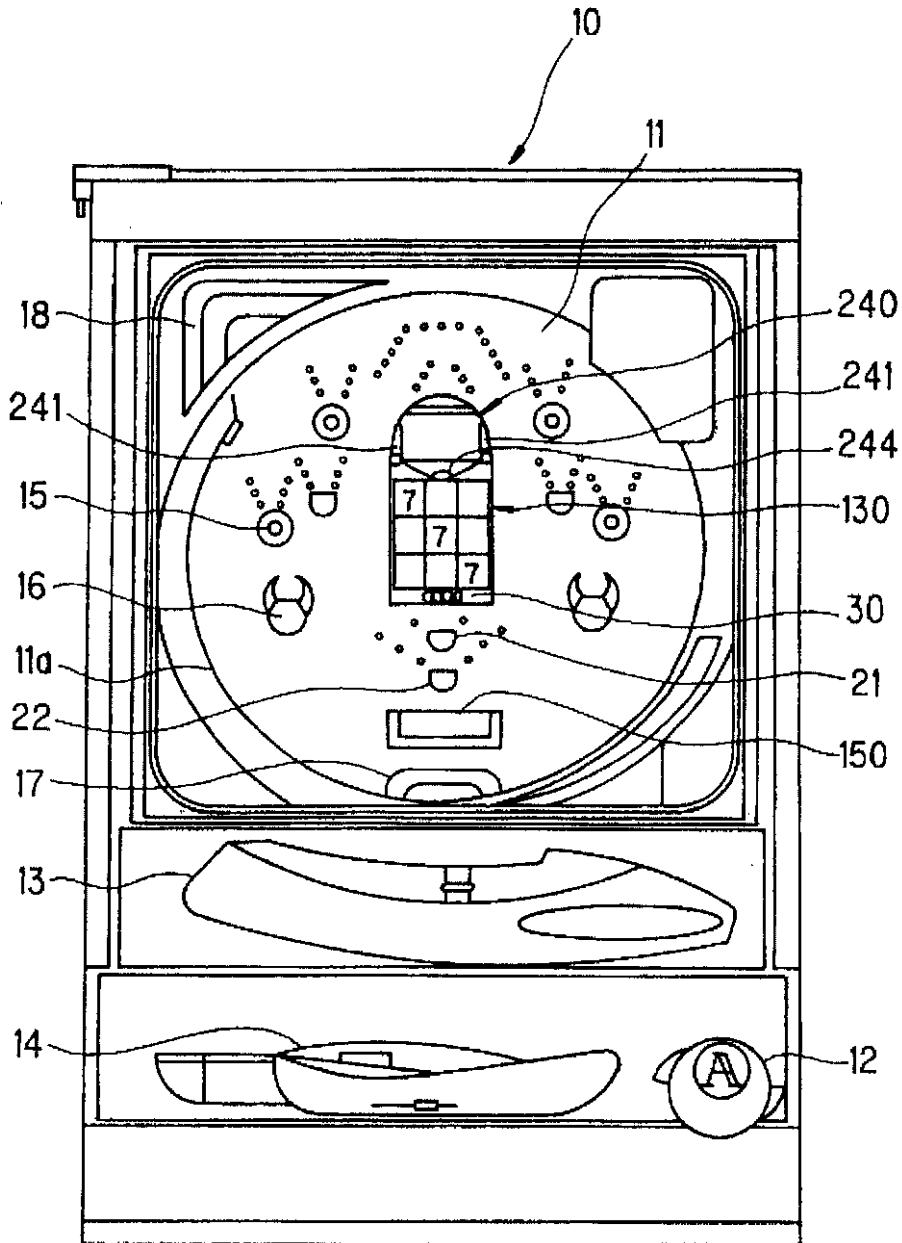
1 3 0 ... 第 1 遊技可変表示手段

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
2 4 0 ... 第 2 遊 技 可 変 入 賞 手 段
2 4 1 ... 可 動 片
2 4 3 ... ソ レ ノ イ ド
2 4 4 ... 特 別 入 賞 領 域
4 0 0 ... 遊 技 管 理 装 置
4 1 0 ... 制 御 部
4 2 0 ... R O M
4 3 0 ... R A M
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 2 0 ... 第 2 遊 技 実 行 手 段
5 2 1 ... 初 期 変 位 動 作 実 行 手 段
5 2 2 ... 変 位 動 作 継 続 手 段
5 4 0 ... 遊 技 状 態 制 御 手 段
5 4 1 ... 初 期 設 定 手 段
5 4 2 ... 第 1 遊 技 選 択 手 段
5 4 4 ... 確 率 変 動 手 段
5 4 5 ... 遊 技 状 態 報 知 手 段
2 0 1 0 ... 割 数 制 御 C P U
2 0 1 1 ... 割 数 調 整 手 段
2 0 1 2 ... 貸 出 球 数 計 数 手 段
2 0 1 3 ... 景 品 球 数 計 数 手 段
2 0 2 0 ... R O M
2 0 2 1 ... R A M
2 0 2 2 ... タ イ マ ー 部
2 0 3 0 ... 割 数 設 定 変 更 手 段
2 0 4 0 a ~ 2 0 4 0 n ... 目 標 割 数 設 定 ス イ ッ チ
2 0 5 1 ... 自 動 ス イ ッ チ
2 0 5 2 ... 手 動 ス イ ッ チ
2 0 6 1 ... タ イ マ ー ス イ ッ チ
2 0 7 0 ... 表 示 ラ ン プ
2 1 0 1 ... 貸 出 信 号
2 1 0 2 ... 賞 球 信 号
2 3 0 0 ... 割 数 制 御 テ ー ブ ル
2 4 0 0、 2 5 0 0 ... タ イ マ ー 制 御 テ ー ブ ル
【 手 続 補 正 1 4 8 】
【 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
- 22・・・第2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
- 240・・・第2遊技可変入賞手段

【 手続補正 1 4 9 】

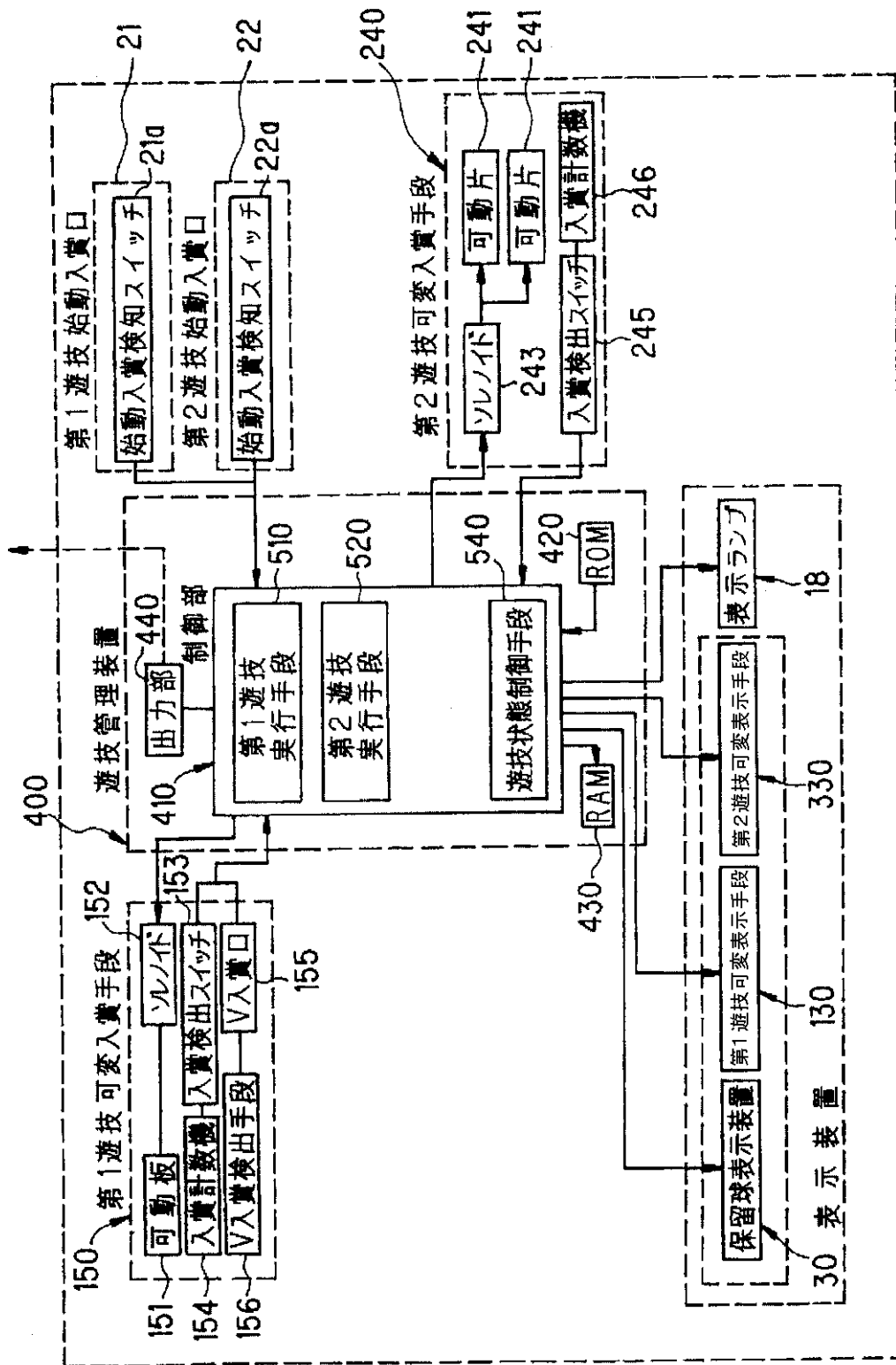
【 補正対象書類名 】 図面

【 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 1 5 0 】

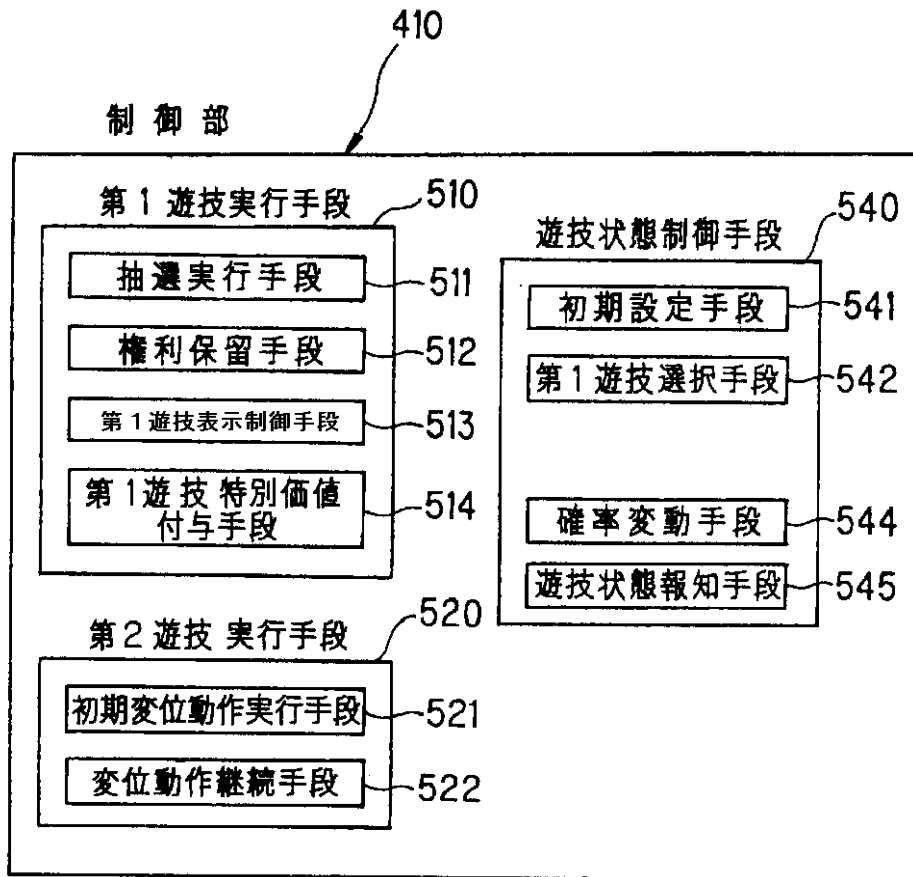
【 補正 対象 書類 名 】 図 面

【 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 1 5 1 】

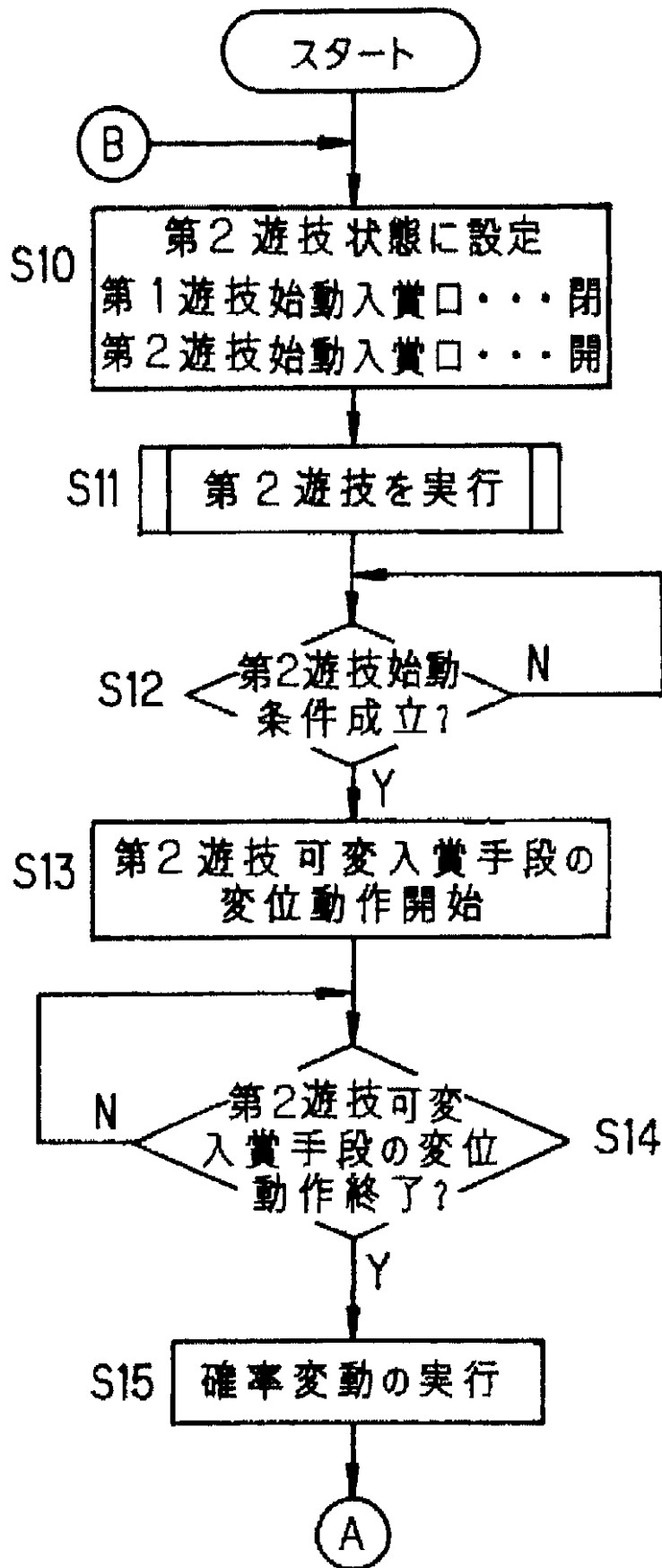
【 補 正 対 象 書 類 名 】 図 面

【 補 正 対 象 項 目 名 】 図 7

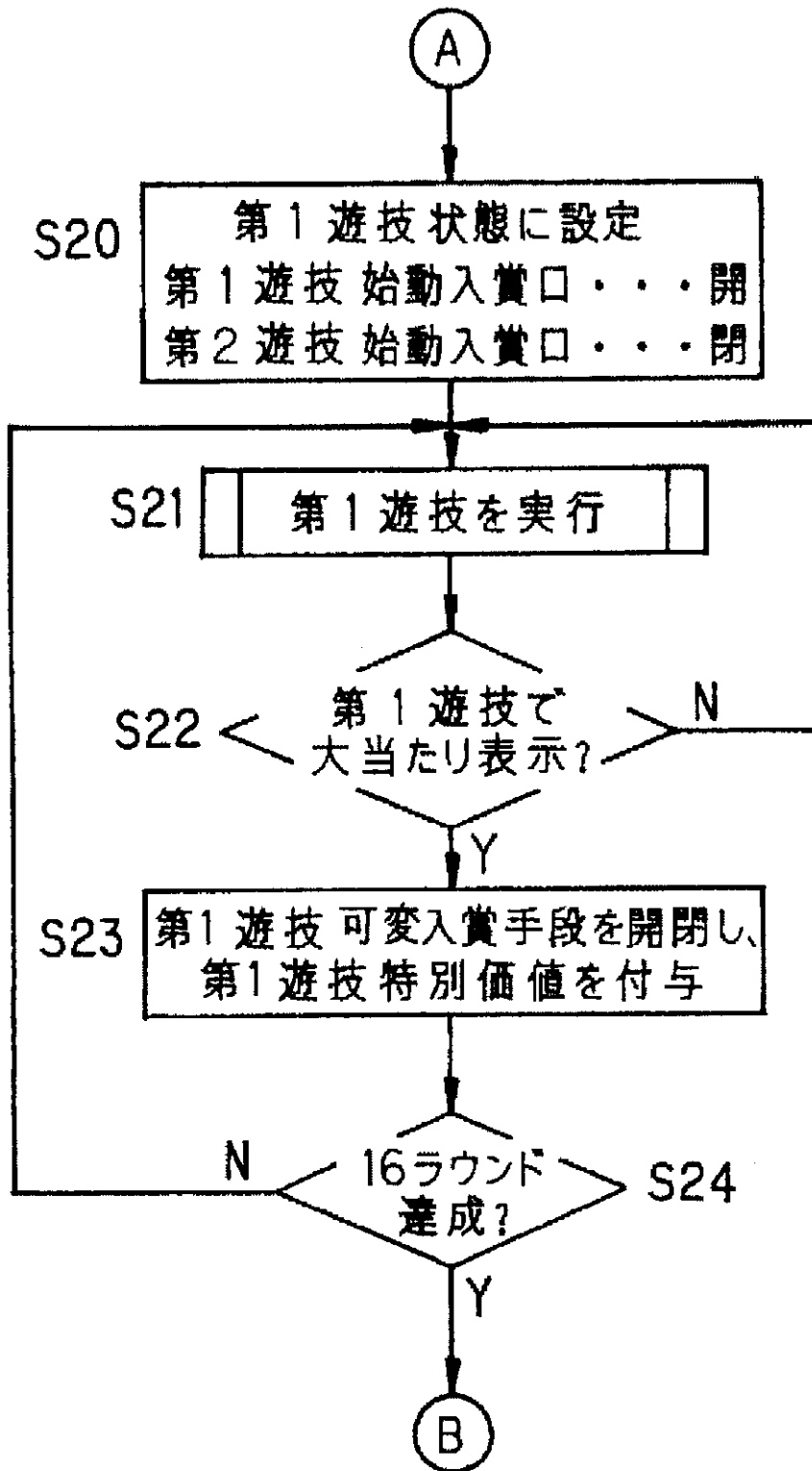
【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 図 7 】



【補正対象書類名】図面
【補正対象項目名】図8
【補正方法】変更
【補正の内容】
【図8】

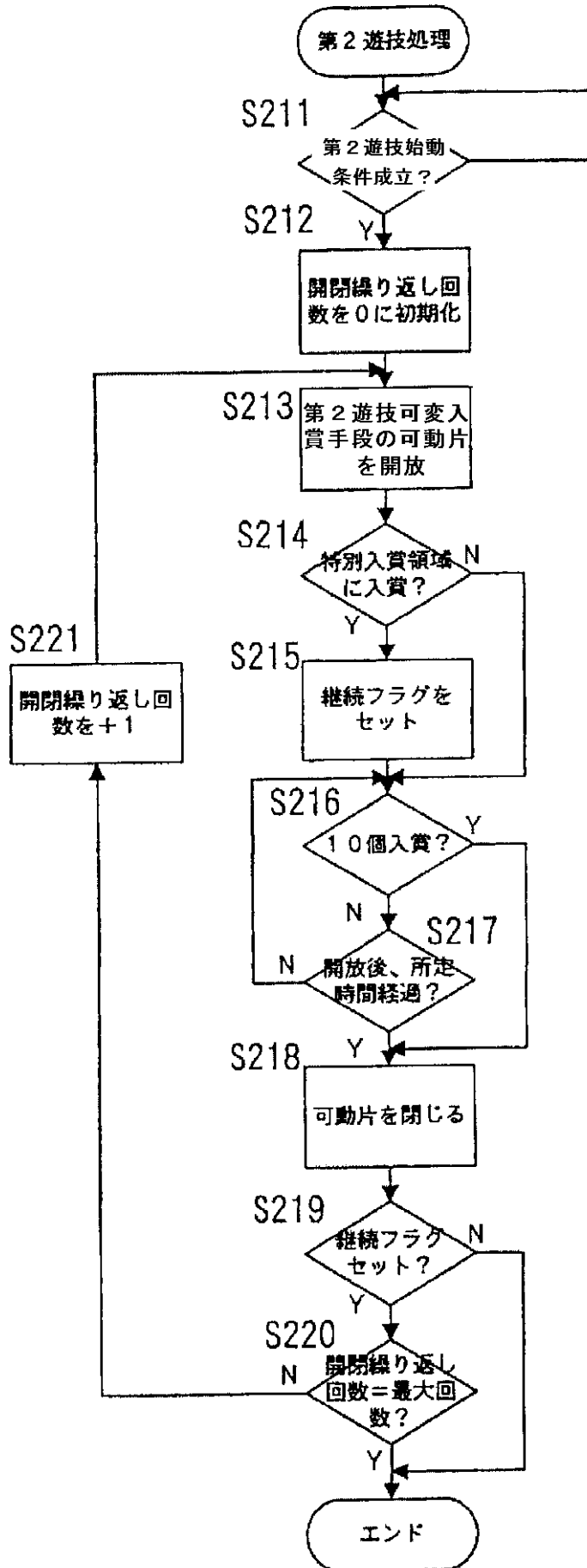


【手続補正153】
【補正対象書類名】図面
【補正対象項目名】図9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 図 9 】



【 手続補正 1 5 4 】

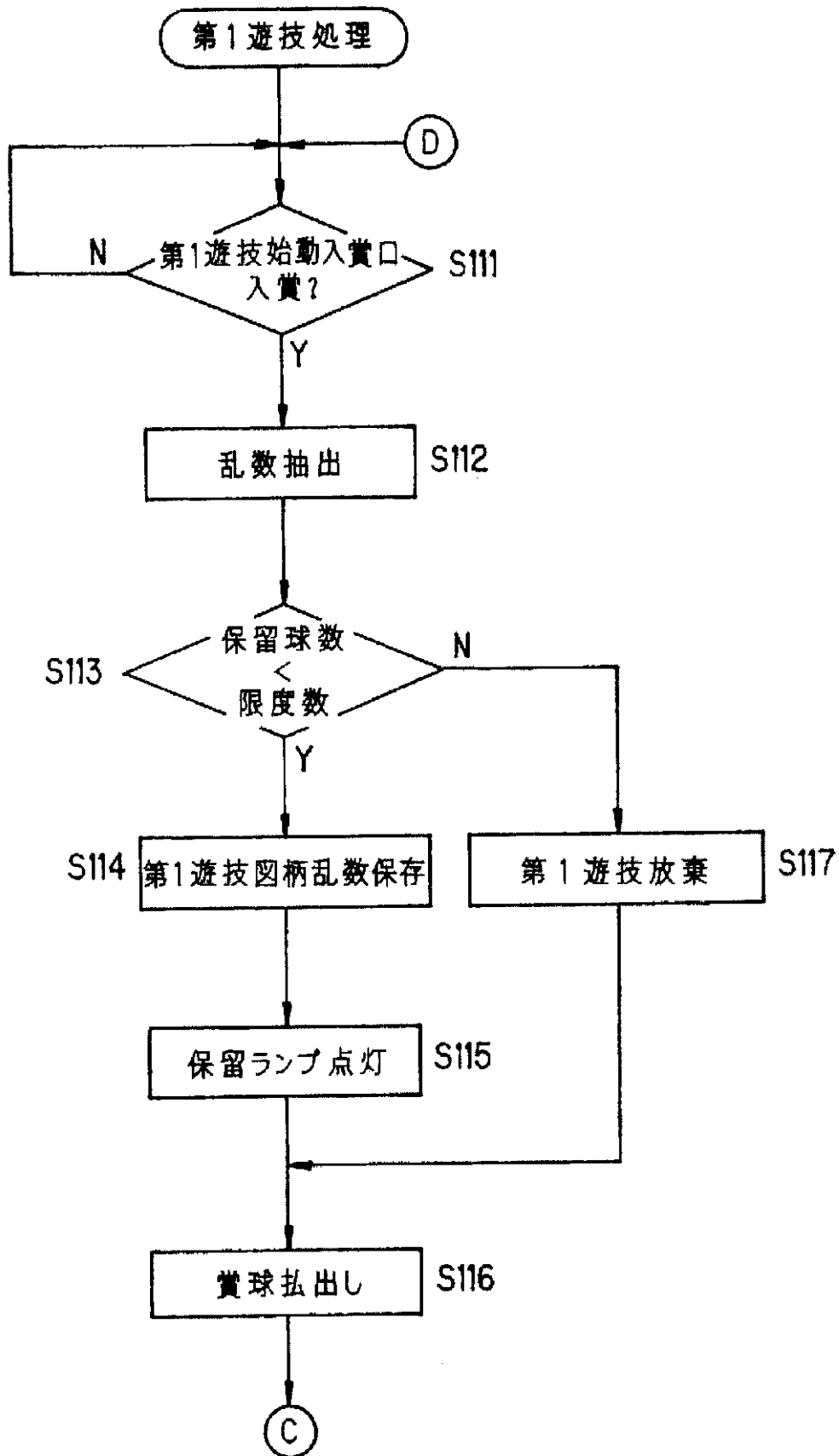
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 図 1 0 】



【 手続補正 1 5 5 】

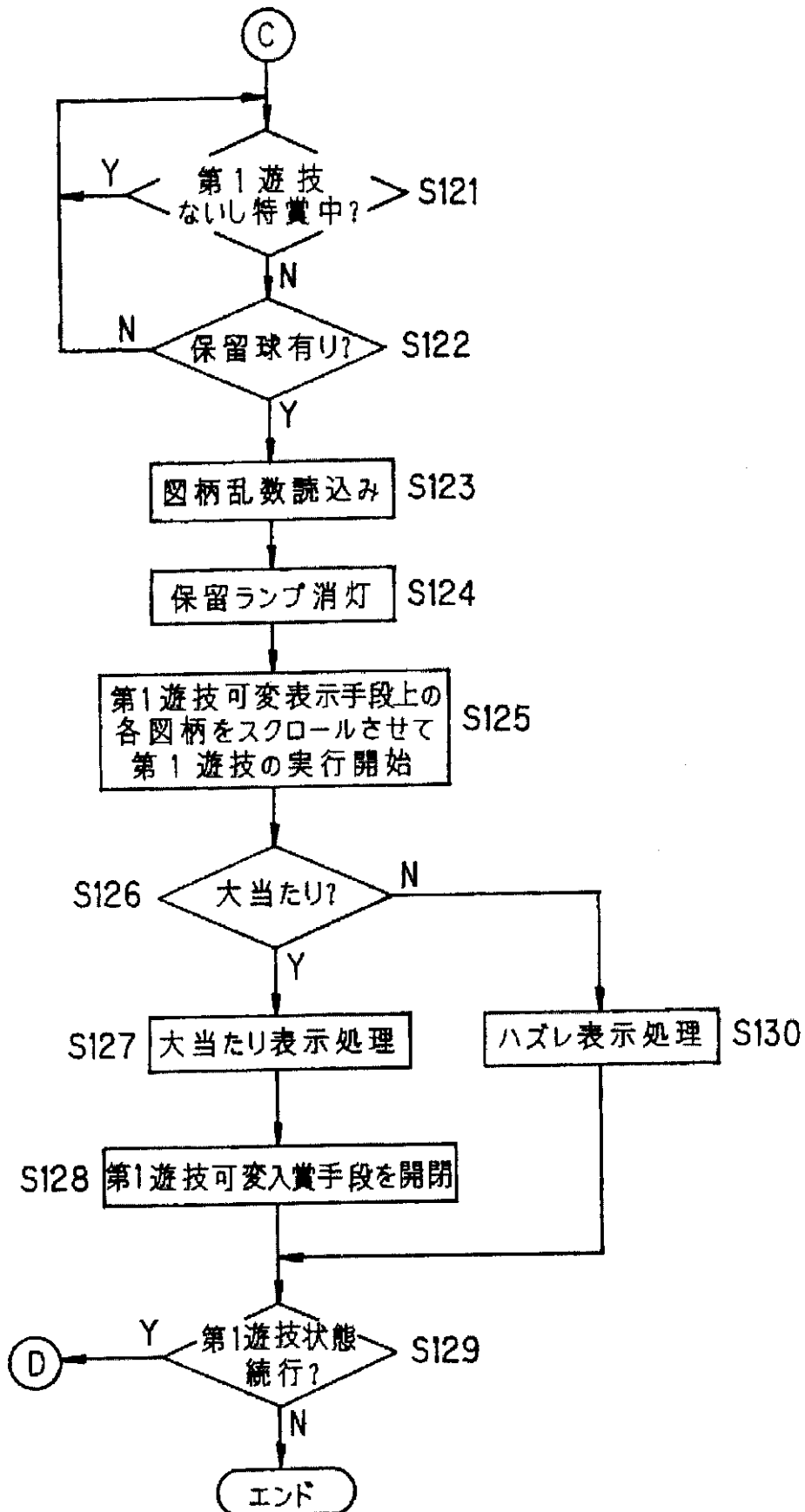
【 補正対象書類名 】 図面

【 補正対象項目名 】 図 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図11】



【手続補正156】
【補正対象書類名】図面
【補正対象項目名】図12
【補正方法】変更
【補正の内容】
【図12】

