

【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1月5日(2006.1.5)

【公開番号】特開2001-654(P2001-654A)  
 【公開日】平成13年1月9日(2001.1.9)  
 【出願番号】特願平11-176373  
 【国際特許分類】

**A 6 3 F 7/02 (2006.01)**

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 4  
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A  
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】  
 【提出日】平成17年11月10日(2005.11.10)  
 【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、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し、前記行程で行われる前記第3遊技にて前記大当たり表示の出現する確率を前記第1遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変更するものであり、

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遊技始動条件が成立可能な第1遊技状態を初期設定とし、

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

かつ前記第3遊技状態において、前記第3遊技始動条件の成立から前記第3遊技特別価値の付与までの一連の行程が前記最大セット回数だけ繰り返し実行された場合に、前記第

1 遊技状態に戻すことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

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 遊技始動条件が成立可能な第 1 遊技状態を初期設定とし、

かつ前記第 1 遊技状態において、前記第 1 遊技特別価値の付与動作が終了した場合または第 1 遊技状態に入ってから所定の時間が経過した場合に、前記第 3 遊技始動条件が成立可能な第 3 遊技状態に設定し、

かつ前記所定の時間の経過に基づいて前記第 3 遊技状態に移行したときは、前記第 3 遊技にて前記大当たり表示の出現する確率を前記第 1 遊技特別価値の付与動作が終了してから前記第 3 遊技状態に移行した場合よりも低く設定することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

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 遊技始動条件が成立可能な第 1 遊技状態を初期設定とし、

かつ前記第 1 遊技状態において、前記第 1 遊技特別価値の付与動作が終了した場合または第 1 遊技状態に入ってから所定の時間が経過した場合に、前記第 3 遊技始動条件が成立可能な第 3 遊技状態に設定し、

かつ前記所定の時間の経過に基づいて前記第 3 遊技状態に移行したときは、前記第 3 遊技にて前記大当たり表示の出現する確率を前記第 1 遊技特別価値の付与動作が終了してから前記第 3 遊技状態に移行した場合よりも高く設定することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記遊技状態制御手段は、

前記特定遊技行程が達成されなかったとき、遊技状態を前記第 1 遊技状態に戻すことを特徴とする請求項 1、2 または 3 に記載の遊技機。

【請求項 5】

遊技盤面上に、第 1 遊技始動入賞口、第 3 遊技始動入賞口を、それぞれの入賞口が開閉可能に設け、

前記第 1 遊技始動条件は、前記第 1 遊技始動入賞口に球が入賞することに基づいて成立し、

前記第 3 遊技始動条件は、前記第 3 遊技始動入賞口に球が入賞することに基づいて成立し、

前記遊技状態制御手段は、前記第 1 遊技始動入賞口を開きかつ前記第 3 遊技始動入賞口を閉じることで、前記第 1 遊技状態を形成し、前記第 3 遊技始動入賞口を開き、かつ前記第 1 遊技始動入賞口を閉じることで、前記第 3 遊技状態を形成することを特徴とする請求項 1、2、3 または 4 に記載の遊技機。

【請求項 6】

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、3、4 または 5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】0 0 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

## 【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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

## 【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3遊技を行う遊技機は、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内容が類型化してしまい、遊技内容がマンネリ化して新鮮味に欠けてしまうという問題があった。

## 【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0007】

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、しかも遊技者の技量や努力に応じて、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。

## 【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0008】

## 【課題を解決するための手段】

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

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遊技始動条件が成立可能な第1遊技状態を初期設定とし、

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

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

## 【手続補正9】

【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】

[2] 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 遊技始動条件が成立可能な第 1 遊技状態を初期設定とし、

かつ前記第 1 遊技状態において、前記第 1 遊技特別価値の付与動作が終了した場合または第 1 遊技状態に入ってから所定の時間が経過した場合に、前記第 3 遊技始動条件が成立可能な第 3 遊技状態に設定し、

かつ前記所定の時間の経過に基づいて前記第 3 遊技状態に移行したときは、前記第 3 遊技にて前記大当たり表示の出現する確率を前記第 1 遊技特別価値の付与動作が終了してから前記第 3 遊技状態に移行した場合よりも低く設定することを特徴とする [ 1 ] に記載の遊技機。

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 0】

[ 3 ] 前記遊技状態制御手段 ( 5 4 0 ) は、

遊技中に前記第 1 遊技始動条件および前記第 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し、

かつ前記第 1 遊技状態において、前記第 1 遊技特別価値の付与動作が終了した場合または第 1 遊技状態に入ってから所定の時間が経過した場合に、前記第 3 遊技始動条件が成立可能な第 3 遊技状態に設定し、

かつ前記所定の時間の経過に基づいて前記第 3 遊技状態に移行したときは、前記第 3 遊技にて前記大当たり表示の出現する確率を前記第 1 遊技特別価値の付与動作が終了してから前記第 3 遊技状態に移行した場合よりも高く設定することを特徴とする [ 1 ] に記載の遊技機。

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

[ 4 ] 前記遊技状態制御手段 ( 5 4 0 ) は、

前記特定遊技行程が達成されなかったとき、遊技状態を前記第 1 遊技状態に戻すことを特徴とする [ 1 ]、[ 2 ] または [ 3 ] に記載の遊技機。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 2】

[ 5 ] 遊技盤面 ( 1 1 ) 上に、第 1 遊技始動入賞口 ( 2 1 )、第 3 遊技始動入賞口 ( 2 3 ) を、それぞれの入賞口が開閉可能に設け、

前記第 1 遊技始動条件は、前記第 1 遊技始動入賞口 ( 2 1 ) に球が入賞することに基づいて成立し、

前記第 3 遊技始動条件は、前記第 3 遊技始動入賞口 ( 2 3 ) に球が入賞することに基づいて成立し、

前記遊技状態制御手段 ( 5 4 0 ) は、前記第 1 遊技始動入賞口 ( 2 1 ) を開きかつ前記第 3 遊技始動入賞口 ( 2 3 ) を閉じることで、前記第 1 遊技状態を形成し、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とを特徴とする〔１〕、〔２〕、〔３〕または〔４〕に記載の遊技機。

【手続補正１３】

【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】

〔６〕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〔１〕、〔２〕、〔３〕、〔４〕または〔５〕に記載の遊技機。

【手続補正１４】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１４

【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】００１５

【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】００１６

【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】００１７

【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】００１８

【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】００１９

【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】００２０

【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】００２１

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

前記本発明は次のように作用する。

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

【手続補正22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0022】

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23】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0023】

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24】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0024】

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25】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0025】

遊技状態制御手段(540)は、第1遊技特別価値の付与動作が終了すると、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遊技に相当する遊技が実行可能な状態となる。なお、第1遊技状態で所定時間が経過しても大当たりが出ないときには、強制的に第3遊技状態に遷移させてもよい。

## 【手続補正 2 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 6】

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 2 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 7】

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 2 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 8】

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、例えば、通常は閉じているチューリップ式の第3遊技可変入賞口(340)が一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等と適宜定めればよい。

## 【手続補正 2 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 9】

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)の上下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面白い。

## 【手続補正 3 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 0】

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



、たと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31】

【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】

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32】

【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】

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

【手続補正33】

【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】

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。たとえば、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などの高確率に設定してもよい。

【手続補正34】

【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、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35】

【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】

## 【 0 0 3 5 】

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 遊技の遊技内容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 3 6 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 3 6

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

## 【 0 0 3 6 】

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

## 【 手続補正 3 7 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 3 7

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

## 【 0 0 3 7 】

また、入賞口がそれぞれ開閉可能な第 1 遊技始動入賞口 ( 2 1 )、第 3 遊技始動入賞口 ( 2 3 )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 ( 2 1 )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 ( 2 3 )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 3 8 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 3 8

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

## 【 0 0 3 8 】

かかる条件下、遊技状態制御手段 ( 5 4 0 )は、第 1 遊技始動入賞口 ( 2 1 )を開きかつ第 3 遊技始動入賞口 ( 2 3 )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 ( 2 3 )を開きかつ第 1 遊技始動入賞口 ( 2 1 )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 3 9 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 3 9

【 補正方法 】 削除

【 補正の内容 】

## 【 手続補正 4 0 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 4 0

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

## 【 0 0 4 0 】

また、遊技状態報知手段によって、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 4 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 4 1】

【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 9 は本発明の一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、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 4 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 4 3】

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 1 3 に貯留される。また、上皿 1 3 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 1 3 から溢れた球を受け入れる下皿 1 4 が設けられている。なお、下皿 1 4 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 1 4 a が設けられている。

【手続補正 4 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 4 5】

遊技盤面 1 1 の略中央には、第 1 遊技可変表示手段 1 3 0 および 第 3 遊技可変表示手段 3 3 0 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転可能な一対の可動片 2 4 1 , 2 4 1 が設けられており、各可動片 2 4 1 間の直ぐ下側に、前記 第 3 遊技可変表示手段 3 3 0 と 第 1 遊技可変表示手段 1 3 0 が上下に並設されている。

【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 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 4 6】

また、前記 第 1 遊技可変表示手段 1 3 0 の直ぐ下側には、保留球表示手段 3 0 が一体に配設されている。また、保留球表示手段 3 0 の下側には、第 1 遊技始動入賞口 2 1、第 3 遊技始動入賞口 2 3 等がそれぞれ配設されている。

【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 4 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 4 7】

各種始動入賞口 2 1 , 2 3 の下方には、第 1 遊技可変入賞手段 1 5 0 が開閉可能に配設されており、また、各種始動入賞口 2 1 , 2 3 の向かって左側には、第 3 遊技可変入賞口 3 4 0 が開閉可能に配設されている。また、各種始動入賞口 2 1 , 2 3 の向かって右側には、回転入賞手段 3 6 0 が回転可能に配設されており、さらに回転入賞手段 3 6 0 の右側に位置する遊技盤面 1 1 の左端には、第 3 遊技可変入賞手段 3 5 0 が開閉可能に配設されている。

【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 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 5 0】

図 1 に示す第 1 遊技始動入賞口 2 1 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 2 1 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 4 7】

【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】

図 2 に示すように第 1 遊技始動入賞口 2 1 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 4 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 5 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 5 2】

第 3 遊技始動入賞口 2 3 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 3 遊技始動入賞口 2 3 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 4 9】

【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】

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 4 0 0 によって、各種始動入賞口 2 1 , 2 3 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 5 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 5 4

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0054】

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51】

## 【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】

図5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52】

## 【補正対象書類名】明細書

## 【補正対象項目名】0056

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0056】

第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53】

## 【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54】

## 【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】

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55】

## 【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】

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56】

【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】

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57】

【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】

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58】

【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】

図1, 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59】

【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】

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60】

【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】

図1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、いったん閉じられるように制御される。

【手続補正61】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0065  
【補正方法】変更  
【補正の内容】  
【0065】

また、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62】  
【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5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7セグメントLED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63】  
【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】

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遊技で使用する画像ないし図柄は0～9の数字である。

【手続補正64】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0068  
【補正方法】変更  
【補正の内容】  
【0068】

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 3 4 0 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。  
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 6 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】

図 1 に示す第 3 遊技可変入賞口 3 4 0 はチューリップ型役物であり、その入賞口に球の入賞が困難な通常の閉状態と、球の入賞が容易な開状態とに開閉可能な一对の可動片 3 4 1, 3 4 1 を有している。

【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 7 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 7 1】

図 2 に示すように、第 3 遊技可変入賞口 3 4 0 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 3 4 3 が設けられている。入賞検出スイッチ 3 4 3 からの信号を元に、第 3 遊技可変入賞口 3 4 0 に入賞した球数が入賞計数機 3 4 4 で計数されるように設定されている。

【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 7 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 7 2】

図 1 に示すように、ソレノイド 3 4 2 等は遊技管理装置 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 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 3 4 0 は一定時間（例えば 1 0 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 6 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 7 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 7 3】

第 3 遊技可変入賞口 3 4 0 が開状態の際に、該第 3 遊技可変入賞口 3 4 0 に所定数（例えば 5 個）の球を入賞させる遊技が、第 3 種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 3 4 0 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 6 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 7 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 7 4】

図 1, 2 に示すように、第 3 遊技可変入賞手段 3 5 0 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 3 5 1 を有して成る。可動板 3 5 1 は、ソレノイド 3 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。なお、第3遊技可変入賞手段350は遊技盤面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70】

【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】

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71】

【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】

図1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72】

【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、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73】

【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】

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74】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0085

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0085】

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、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 ( L A N ) 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 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 8 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 8 6】

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 6】

【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】

第 3 遊技実行手段 5 3 0 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 3 3 0 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 7 7】

【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】

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 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 7 8】

【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】

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 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 9 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 9 1】

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 8 0】

【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】

抽選実行手段 5 1 1 から出力される第 1 遊技図柄乱数に関する信号は、いったん R A M 4 3 0 に保存された後、第 1 遊技表示制御手段 5 1 3 や第 1 遊技特別価値付与手段 5 1 4 へ入力される。

【手続補正 8 1】

【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】

権利保留手段 5 1 2 は、前記第 1 遊技始動入賞口 2 1 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、これらの最中であつた場合に、前記抽選実行手段 5 1 1 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 8 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 9 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 9 4】

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 5 1 2 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 3 0 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 3 0 における保留ランプ 3 1 の点灯個数で表示されることになる。

【手続補正 8 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 9 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 9 5】

第 1 遊技表示制御手段 5 1 3 は、前記第 1 遊技始動入賞口 2 1 に球が入賞した場合に、第 1 遊技可変表示手段 1 3 0 の各表示部 1 3 1 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 5 1 3 は、R A M 4 3 0 にいったん保存された第 1 遊技図柄乱数（抽選実行手段 5 1 1 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 8 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 9 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 9 6】

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85】

【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86】

【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87】

【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】

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、第3遊技表示制御手段532、特定遊技行程判別手段533と、第3遊技特別価値付与手段534と、それに権利確率設定手段535を有している。

【手続補正88】

【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】

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89】

【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】

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RAM 430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 5 3 1 で用いる図柄乱数テーブルは R O M 4 2 0 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 9 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 0 2】

なお、第 3 遊技実行手段 5 3 0 には、前記第 1 遊技実行手段 5 1 0 における権利保留手段 5 1 2 の様な機能はなく、前記第 3 遊技始動入賞口 2 3 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つた場合には、前記抽選実行手段 5 3 1 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 5 1 0 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 9 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 0 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 0 3】

第 3 遊技表示制御手段 5 1 2 は、前記第 3 遊技始動入賞口 2 3 に球が入賞した場合に、第 3 遊技可変表示手段 3 3 0 の各表示部 3 3 1 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 5 1 3 は、R A M 4 3 0 にいったん保存された第 3 遊技図柄乱数（抽選実行手段 5 3 1 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 9 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 0 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 0 4】

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 3 3 1 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、R O M 4 2 0 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 9 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 0 5】

特定遊技行程判別手段 5 3 3 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 3 4 0 を一定時間（例えば 1 0 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 5 3 3 には、遊技制御プログラムに従って、第 3 遊技可変入賞口 3 4 0 のソレノイド 3 4 2 を駆動するためのソレノイド回路が含まれている。

【手続補正 9 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 1 0 6 】

また、特定遊技行程判別手段 5 3 3 は、前記第 3 遊技可変入賞口 3 4 0 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 5 3 3 は、第 3 遊技可変入賞口 3 4 0 が開状態の際に、入賞検出スイッチ 3 4 3 からの信号に基づき入賞計数機 3 4 4 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 5 3 4 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 9 5 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 1 0 7

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

## 【 0 1 0 7 】

第 3 遊技特別価値付与手段 5 3 4 は、前記特定遊技行程が達成された場合、すなわち第 3 遊技可変入賞口 3 4 0 が開状態の際に所定数（例えば 5 個）の球を入賞させることができれば、第 3 遊技特別価値を発生させる制御を実行するものである。ここで第 3 遊技特別価値とは、第 3 遊技可変入賞手段 3 5 0 の可動板 3 5 1 が最大 1 6 ラウンドまで繰り返し開閉することである。

## 【 手続補正 9 6 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 1 0 8

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

## 【 0 1 0 8 】

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

## 【 手続補正 9 7 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 1 0 9

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

## 【 0 1 0 9 】

権利確率設定手段 5 3 5 は、前記第 3 遊技始動条件の成立から第 3 遊技特別価値の付与までの一連の行程を、所定の最大セット回数（例えば 3 回）を上限に繰り返し実行させるものである。ここでは、第 3 遊技の結果が大当たり表示となる確率は、第 1 遊技状態で行われた第 1 遊技で大当たり表示を構成していた図柄あるいは画像の種類に応じて変動するようになっている。

## 【 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 1 0

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

## 【 0 1 1 0 】

具体的には例えば、第 1 遊技において「 7 」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは第 3 遊技で大当たり表示の出る確率（当選確率）が 2 0 分の 1 に設定される。第 1 遊技において「 3 」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは第 3 遊技での当選確率が

30分の1に設定され、第1遊技において「1」または「9」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは第3遊技での当選確率が40分の1に設定される等である。

【手続補正99】

【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】

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。たとえば、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などの高確率に設定してもよい。

【手続補正100】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0112

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0112】

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、それに遊技状態報知手段545を有している。

【手続補正101】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0113

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0113】

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1遊技始動入賞口21を開き、かつ前記第3遊技始動入賞口23を閉じることで前記第1遊技状態を形成する。

【手続補正102】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0114

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0114】

第1遊技選択手段542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に、これに基づき第3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。最大セット回数は、ここでは3回に設定されている。

【手続補正103】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0115

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0115】

なお、1セット分の一連の行程が終了するごとに第3遊技での当選確率を次第に高めたり、低くするなどのように変動させてもよい。たとえば、第1遊技において「7」の数字

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

【手続補正104】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0116

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0116】

また、第1遊技において「3」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは、その後の第1セット目の第3遊技で大当たり表示の出る確率(当選確率)を30分の1に、第2セット目の第3遊技で大当たり表示の出る確率を35分の1に、第3セット目の第3遊技で大当たり表示の出る確率を40分の1に設定する等である。第1遊技において「1」または「9」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは、その後の第1セット目の第3遊技で大当たり表示の出る確率(当選確率)を40分の1に、第2セット目の第3遊技で大当たり表示の出る確率を45分の1に、第3セット目の第3遊技で大当たり表示の出る確率を50分の1に設定する等である。

【手続補正105】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0117

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0117】

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106】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0123

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0123】

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(ステップS601)。

【手続補正107】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0124

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0124】

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を閉じることで前記第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(ステップS602)。

【手続補正108】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0125

【補正方法】変更



## 【補正の内容】

## 【0125】

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。この第1遊技の結果が大当たり表示となった場合には（ステップS603：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（ステップS604）。

## 【手続補正109】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0126

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0126】

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110】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0127

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0127】

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第3遊技での当選確率を設定する（ステップS605）。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。第1遊技において「3」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは第3遊技での当選確率を30分の1に設定する。第1遊技において「1」または「9」の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは第3遊技での当選確率を40分の1に設定する。

## 【手続補正111】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0128

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0128】

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。ここでは、当選確率を80分の1に設定している。もちろん、逆に当選確率を高く設定するようにしてもよい。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などの高確率に設定してもよい。

## 【手続補正112】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0129

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0129】

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（ステップS606）。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（ステップS607）。

【手続補正113】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0130

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0130】

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114】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0131

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0131】

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115】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0132

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0132】

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116】

【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】

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117】

【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】

図7、8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7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（ステップ S 7 0 1 ; Y）、第 1 遊技 実行手段 5 1 0 の抽選実行手段 5 1 1 が乱数を用いた抽選を実行する（ステップ S 7 0 2）。

【手続補正 1 1 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 3 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 3 5】

前記乱数抽選が行われた場合、遊技管理装置 4 0 0 の R A M 4 3 0 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 3 0 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（ステップ S 7 0 3）。

【手続補正 1 1 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 3 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 3 6】

ここで限度数 4 個未満であれば（ステップ S 7 0 3 ; 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（ステップ S 7 0 4）。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 3 0 の保留ランプ 3 1 の点灯によって加算表示される（ステップ S 7 0 5）。

【手続補正 1 2 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 3 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 3 7】

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（ステップ S 7 0 3 ; 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（ステップ S 7 0 7）。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 2 1 への入賞に基づく所定数の賞球が払い出される（ステップ S 7 0 6）。

【手続補正 1 2 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 3 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 3 8】

次に図 8 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（ステップ S 7 0 7 b ; 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（ステップ S 7 0 8）。ここで実行権利が保留されていた場合（ステップ S 7 0 8 ; Y）、該実行権利に相当する第 1 図柄乱数が R A M 4 3 0 から 1 つ読み込まれる（ステップ S 7 0 9）。このとき、保留球表示手段 3 0 の保留ランプ 3 1 が 1 つ消灯することで減算表示される（ステップ S 7 1 0）。

【手続補正 1 2 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 3 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 3 9】

前記第1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(ステップS711)。前記第1図柄乱数が大当たりであった場合(ステップS712;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(ステップS713)。それにより、遊技者に第1遊技特別価値が付与される(ステップS714)。

【手続補正123】

【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】

一方、前記第1図柄乱数がハズレに相当していた場合は(ステップS712;N)、第1遊技の結果は、結局ハズレ表示となり(ステップS716)、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(ステップS715)。

【手続補正124】

【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】

図9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(S901)。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125】

【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】

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(ステップS902;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(ステップS903)。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(ステップS904)。

【手続補正126】

【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】

前記第3遊技図柄乱数が大当たりであった場合(ステップS905;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、一对の可動片241, 241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(ステップS906~908)。

【手続補正127】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 1 4 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 4 4 】

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（ステップS905；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128】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 4 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 4 5 】

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（ステップS909）。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129】

【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 】

前記特定遊技行程が達成された場合（ステップS909；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（ステップS910）。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130】

【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 】

第3遊技特別価値の付与が終了すると、権利確率設定手段515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（ステップS911）。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（ステップS911；N）、今までの繰り返し回数に1が加算される（ステップS912）。

【手続補正131】

【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 】

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（ステップS911；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132】

【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】

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133】  
【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】

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134】  
【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】

また、前述した如く各種始動入賞口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135】  
【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】

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とを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136】  
【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】

なお、前記実施の形態では、第1遊技状態で一定時間が経過しても当たり表示が出ないときに、強制的に第3遊技状態に遷移させるように構成したが、時間的な制限を設けずに、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 1 3 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 5 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 5 5】

前記第 1 遊技、第 3 遊技可変表示手段 1 3 0 , 3 3 0 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 1 3 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 5 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 5 6】

さらに、前記第 1 遊技実行手段 5 1 0、第 3 遊技実行手段 5 3 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 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 5 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 5 7】

【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、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 1 4 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 5 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 5 8】

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 遊技で大当たり表示の出現する確率変動するので、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 1 4 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】図面の簡単な説明

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明の一実施の形態に係る遊技機を示す正面図である。

【図 2】本発明の一実施の形態に係る遊技機を示すブロック図である。

【図 3】本発明の一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】本発明の一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】本発明の一実施の形態に係る遊技機の第 1 遊技、第 3 遊技可変表示手段を示す正面図である。

【図 6】本発明の一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 7】本発明の一実施の形態に係る遊技機における第 1 遊技遊技処理を示すフローチャートである。

【図 8】本発明の一実施の形態に係る遊技機における第 1 遊技遊技処理を示すフローチャートである。

【図 9】本発明の一実施の形態に係る遊技機における第 3 遊技遊技処理を示すフローチャートである。

【手続補正 1 4 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】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 3 ... 第 3 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  
3 3 0 ... 第 3 遊技可変表示手段  
3 4 0 ... 第 3 遊技可変入賞口  
3 4 1 ... 可動片  
3 5 0 ... 第 3 遊技可変入賞手段  
3 5 1 ... 可動板  
3 6 0 ... 回転入賞手段  
4 0 0 ... 遊技管理装置  
4 1 0 ... 制御部  
4 2 0 ... R O M  
4 3 0 ... R A M  
5 1 0 ... 第 1 遊技遊技実行手段  
5 1 1 ... 抽選実行手段  
5 1 2 ... 権利保留手段  
5 1 3 ... 第 1 遊技表示制御手段  
5 1 4 ... 第 1 遊技特別価値付与手段  
5 1 5 ... 権利確率設定手段  
5 3 0 ... 第 3 遊技遊技実行手段  
5 3 1 ... 抽選実行手段  
5 3 2 ... 第 3 遊技表示制御手段  
5 3 3 ... 特定遊技行程判別手段  
5 3 4 ... 第 3 遊技特別価値付与手段  
5 3 5 ... 権利確率設定手段  
5 4 0 ... 遊技状態制御手段  
5 4 1 ... 初期設定手段  
5 4 3 ... 第 3 遊技選択手段



## 5 4 5 ... 遊技状態報知手段

【手続補正 1 4 3】

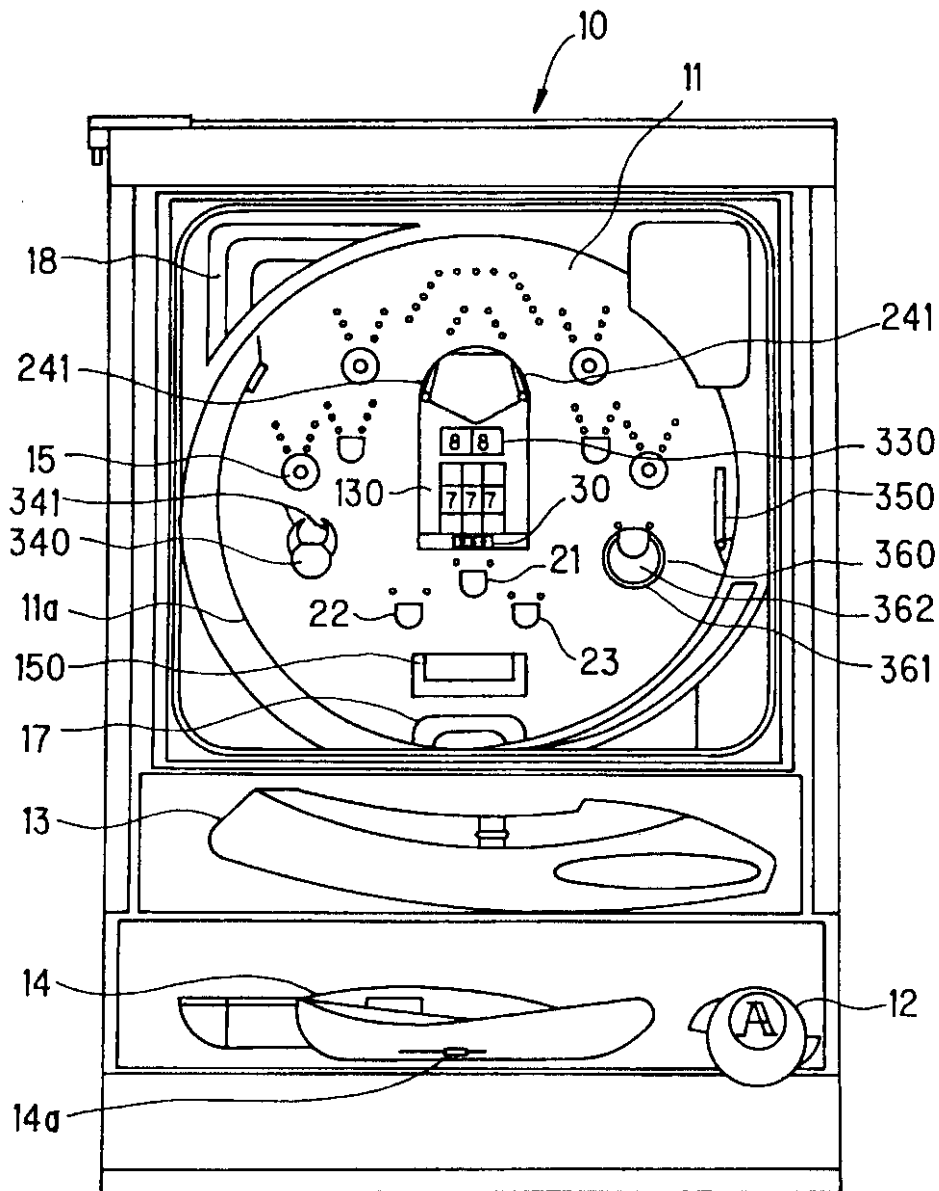
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

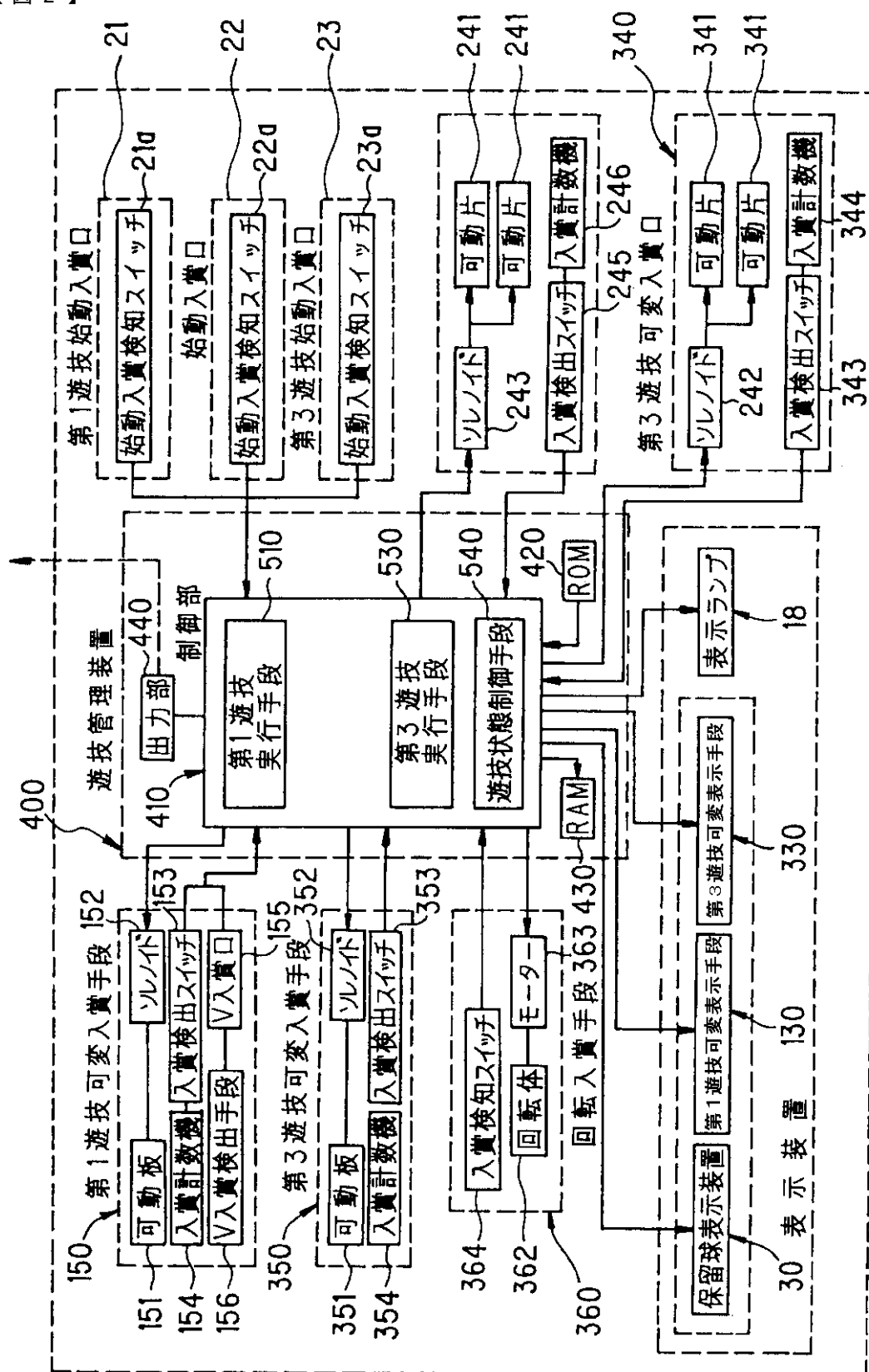
【図 1】



- 10 . . . 遊技機
- 11 . . . 遊技盤面
- 21 . . . 第1遊技始動入賞口
- 23 . . . 第3遊技始動入賞口
- 130 . . . 第1遊技可変表示手段
- 150 . . . 第1遊技可変入賞手段
- 330 . . . 第3遊技可変表示手段
- 340 . . . 第3遊技可変入賞口
- 350 . . . 第3遊技可変入賞手段
- 360 . . . 回转入賞手段

【手続補正 1 4 4】

【補正対象書類名】図面

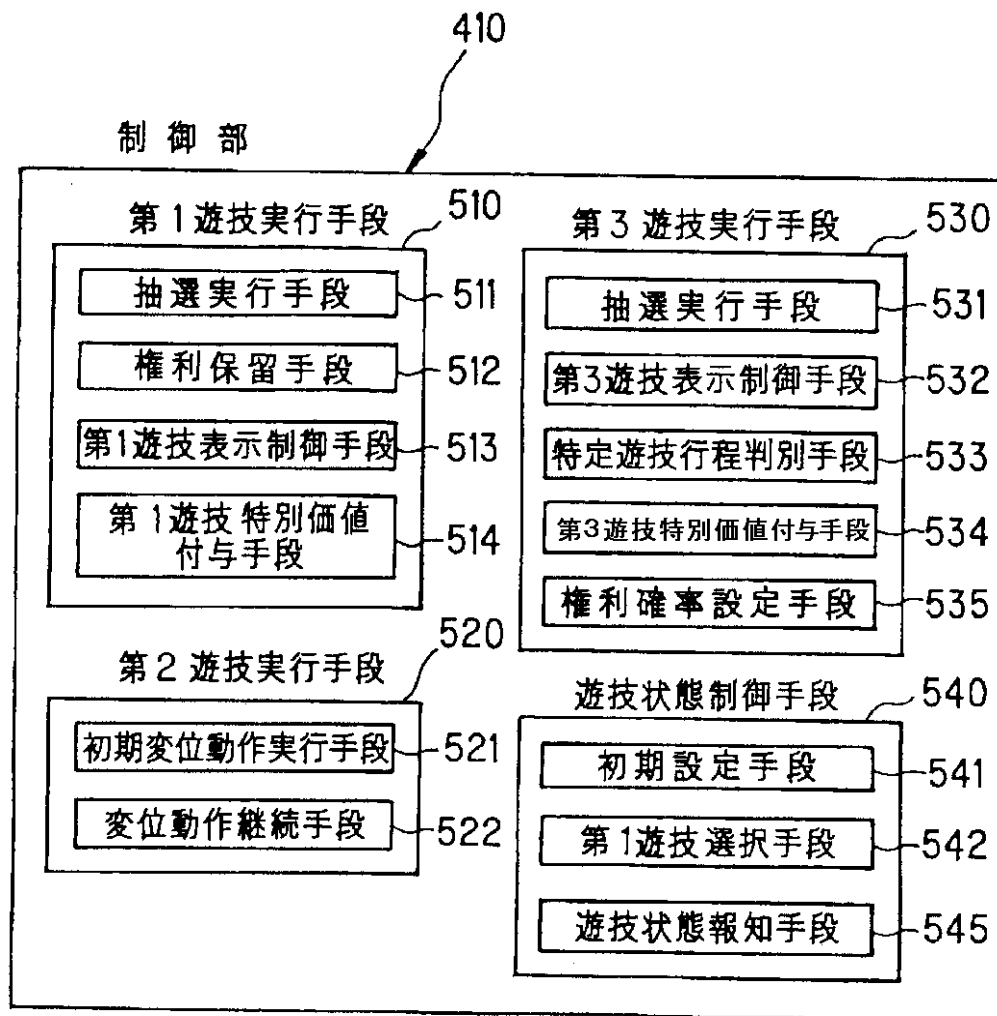


【補正対象項目名】図 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図 3】



【手続補正 1 4 6】

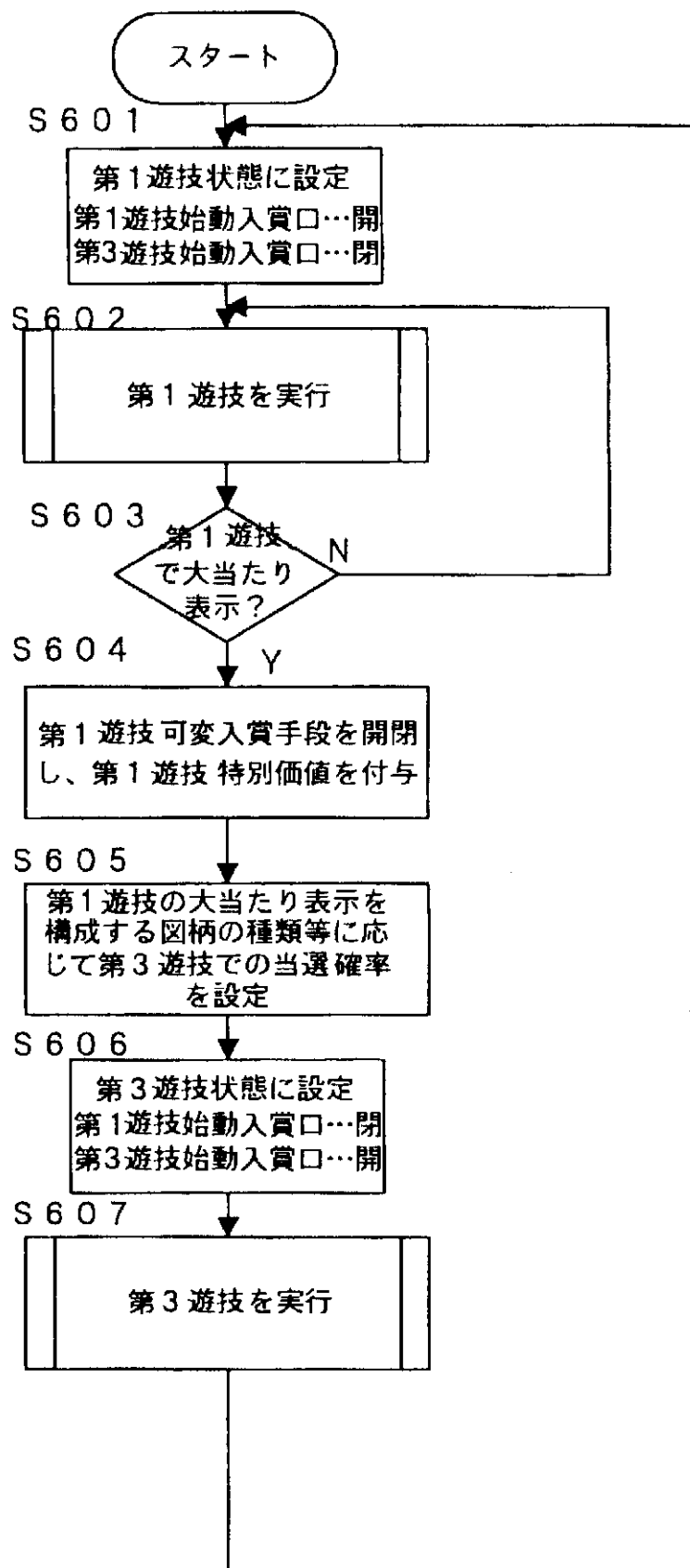
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 6

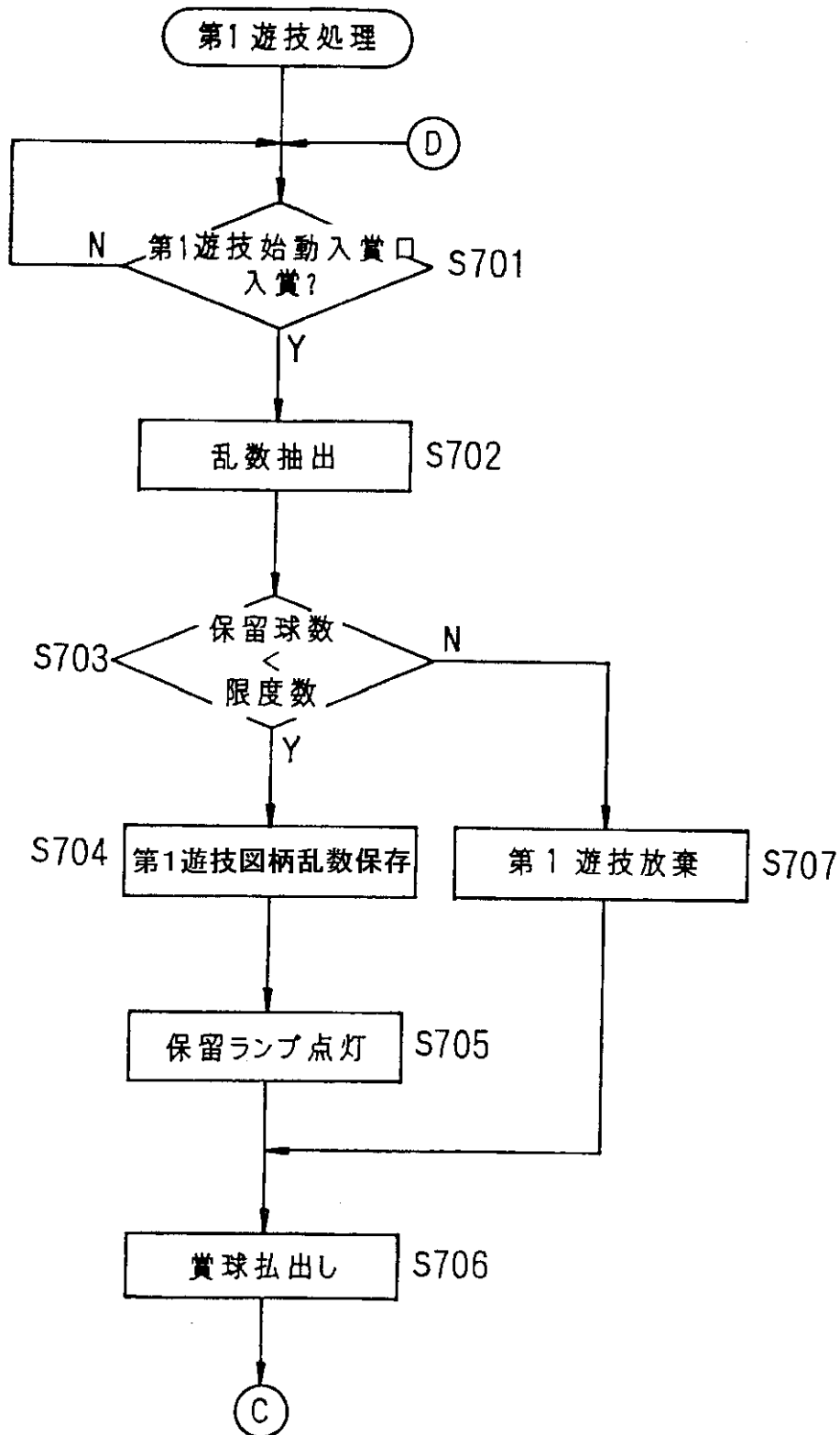
【補正方法】変更

【補正の内容】

【図 6】



【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】

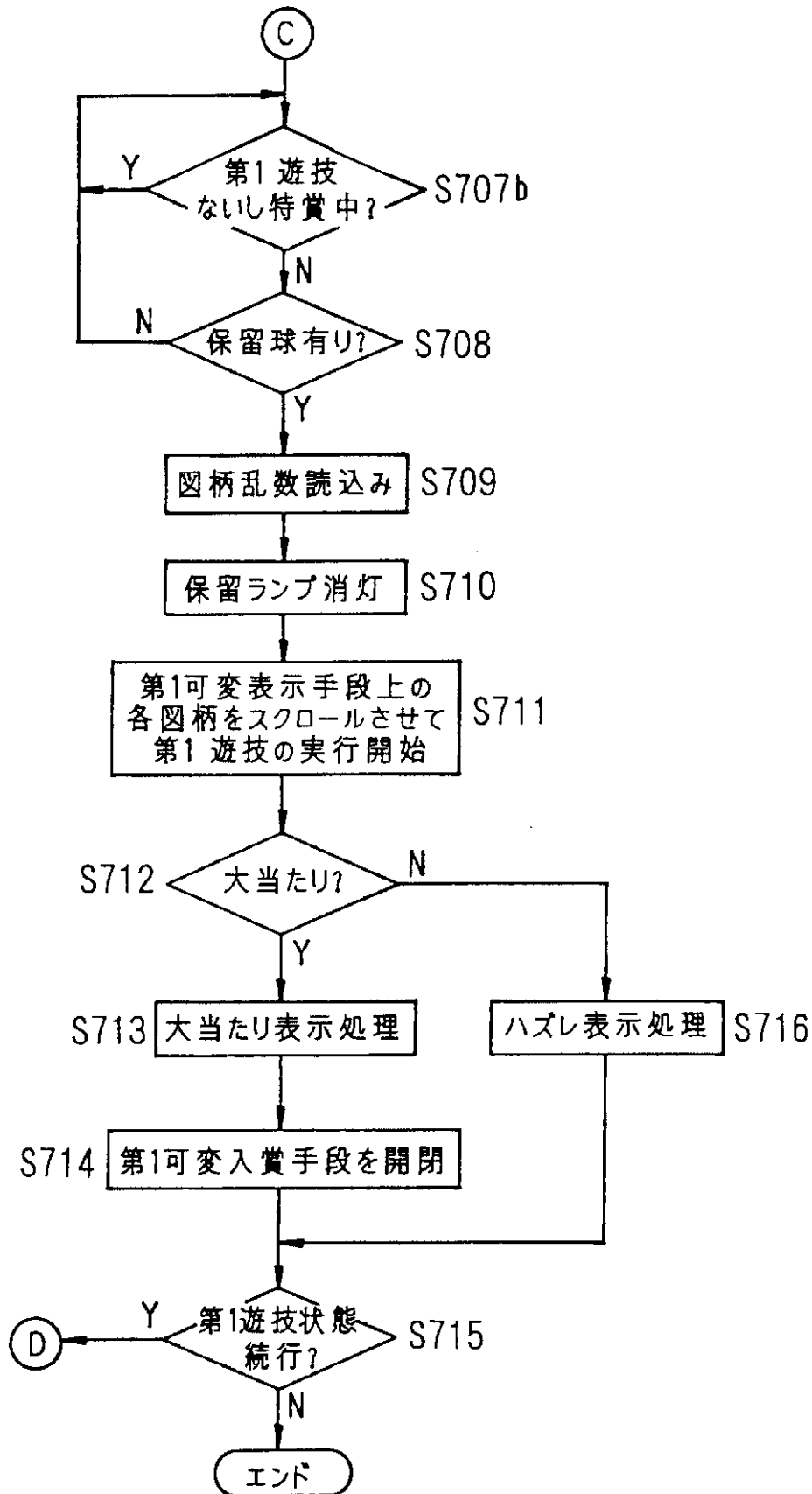


【手続補正148】  
【補正対象書類名】図面  
【補正対象項目名】図8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図 8】



【手続補正 1 4 9】

【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】

