

【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 4 月 6 日 (2006.4.6)

【公開番号】特開 2001-178897 (P2001-178897A)
 【公開日】平成 13 年 7 月 3 日 (2001.7.3)
 【出願番号】特願 平 11-369742
 【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 0 8 F
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】
 【提出日】平成 18 年 2 月 16 日 (2006.2.16)
 【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 2 遊技可変入賞手段と、第 2 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 2 遊技可変入賞手段は、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と、前記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、前記条件装置は通常は閉状態に維持され、

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 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、前記第2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第2遊技可変入賞手段の前記変位動作の繰り返しを終了した場合に、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1遊技状態において前記第1遊技特別価値の付与動作が終了した場合に、前記第3遊技始動条件が成立可能な第3遊技状態に設定し、かつ前記第3遊技状態において前記第3遊技始動条件の成立から前記第3遊技特別価値の付与までの一連の行程が、前記最大セット回数まで繰り返し実行された場合に、前記第2遊技状態に戻し、

かつ前記第1遊技状態において、前記第1遊技で大当たり表示を構成した図柄または画像の種類に応じて、次の第2遊技状態における前記第2遊技可変入賞手段の条件装置を開状態に変位させる開き時間を変化させ、

かつ前記第2遊技状態において前記第2遊技可変入賞手段の変位動作が繰り返された回数に応じて、次の第3遊技状態における前記最大セット回数を増減させることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記第1遊技状態、第2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、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と相当すると、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て、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て（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】

さらに、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】

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て、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】

【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、第2遊技を行う遊技機、それに第3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、第3遊技機種の属する種別の範疇において興味を高めるための各種工夫を加えていたので、どうしても機種ごとに遊技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】

また、第2遊技を行うパチンコ機におけるメイン役物の羽根の開閉動作や、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9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 3 】

遊技中には、例えば、前記第1遊技を行うパチンコ機における特賞時のように、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10】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 5 】

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2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11】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 7 】

【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 (1 1) 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 (1 3 0) と、第1遊技実行手段 (5 1 0) と、第2遊技可変入賞手段 (2 4 0) と、第2遊技実行手段 (5 2 0) と、第3遊技可変表示手段 (3 3 0) と、第3遊技可変入賞口 (3 4 0) と、第3遊技実行手段 (5 3 0) と、それに遊技状態制御手段 (5 4 0) とを有して成り、

前記第1遊技可変表示手段 (1 3 0) 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 (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し、

前記第2遊技可変入賞手段 (2 4 0) 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 (2 4 1) と、前記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 (2 4 4) とを備え、前記条件装置 (2 4 1) は通常は閉状態に維持され、

前記第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 (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し、

前記第3遊技可変表示手段 (3 3 0) 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 (3 4 0) 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、前記第２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第２遊技可変入賞手段（２４０）の前記変位動作の繰り返しを終了した場合に、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１遊技状態において前記第１遊技特別価値の付与動作が終了した場合に、前記第３遊技始動条件が成立可能な第３遊技状態に設定し、かつ前記第３遊技状態において前記第３遊技始動条件の成立から前記第３遊技特別価値の付与までの一連の行程が、前記最大セット回数まで繰り返し実行された場合に、前記第２遊技状態に戻し、

かつ前記第１遊技状態において、前記第１遊技で大当たり表示を構成した図柄または画像の種類に応じて、次の第２遊技状態における前記第２遊技可変入賞手段（２４０）の条件装置（２４１）を開状態に変位させる開き時間を変化させ、

かつ前記第２遊技状態において前記第２遊技可変入賞手段（２４０）の変位動作が繰り返された回数に応じて、次の第３遊技状態における前記最大セット回数を増減させ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】

[２] 前記第１遊技状態、第２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]記載の遊技機（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】0 0 2 2
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 1 7】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 2 3
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 1 8】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 2 4
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 1 9】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 2 5
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 2 0】
【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】削除
【補正の内容】
【手続補正 2 1】
【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】削除
【補正の内容】
【手続補正 2 2】
【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】削除
【補正の内容】
【手続補正 2 3】
【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】削除
【補正の内容】
【手続補正 2 4】
【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】削除
【補正の内容】
【手続補正 2 5】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 3 1
【補正方法】削除
【補正の内容】
【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 3 2
【補正方法】削除
【補正の内容】
【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 3 3
【補正方法】削除
【補正の内容】
【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 3 4
【補正方法】削除
【補正の内容】
【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 3 5
【補正方法】削除
【補正の内容】
【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 6
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 3 1】
【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】削除
【補正の内容】
【手続補正 3 2】
【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】削除
【補正の内容】
【手続補正 3 3】
【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 3 4】
【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】削除
【補正の内容】
【手続補正 3 5】
【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】削除
【補正の内容】
【手続補正 3 6】

【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】削除
【補正の内容】
【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】削除
【補正の内容】
【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】削除
【補正の内容】
【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】

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遊技始動条件および第3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。第2遊技状態では主に第2遊技可変入賞手段(240)によって、第2遊技に相当する遊技が実行可能となる。

【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】

ここで第2遊技可変入賞手段(240)は、その条件装置(241)の開閉によって、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、第2遊技可変入賞手段(240)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49】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0055
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0055】

例えば第2遊技可変入賞手段(240)の条件装置(241)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50】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0056
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0056】

第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遊技状態であく第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 5 1】

【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】

第 2 遊技可変入賞手段 (2 4 0) が開状態にある間に、該第 2 遊技可変入賞手段 (2 4 0) に入賞した球のうち少なくとも 1 つが特別入賞領域 (2 4 4) 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 (2 4 0) 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 5 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 5 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 5 8】

このような第 2 遊技状態において、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に応じて、遊技状態制御手段 (5 4 0) の制御により、次の第 3 遊技状態における最大セット回数が増減される。

【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 5 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 5 9】

具体的には、例えば第 2 遊技可変入賞手段 (2 4 0) の前記変位動作の最大継続回数が 1 6 回であるとき、1 6 回まで継続させることができた場合は、最大セット回数を 5 回とし、1 4 回以上 1 6 回未満継続した場合は最大セット回数を 4 回とし、1 2 回以上 1 4 回未満継続した場合は最大セット回数を 3 回とし、1 1 回未満だけ継続した場合は最大セット回数を 2 回とする等である。

【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 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 6 0】

遊技状態制御手段 (5 4 0) は、第 2 遊技状態において、前記第 2 遊技可変入賞手段 (2 4 0) の変位動作の繰り返しを継続できなくなったとき、または最大継続回数まで継続できた場合には、遊技状態を第 1 遊技始動条件が成立可能で、第 2 遊技始動条件および第 3 遊技始動条件が成立不可能な第 1 遊技状態に設定する。これにより以後は、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 5 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 6 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 6 1】

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 (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 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】

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 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】

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として繰り返し開閉させることであり、これにより通常よりも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 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】

第1遊技特別価値の付与動作が終了すると、前記遊技状態制御手段(540)は、今度は遊技状態を第3遊技始動条件が成立可能で、第1遊技始動条件および第2遊技始動条件が成立不可能な第3遊技状態に設定する。

【手続補正 59】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0065

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0065】

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 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】

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 6 1】

【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)へ所定数以上の球を入賞させることである。

【手続補正 6 2】

【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】

前記第3遊技可変入賞口(340)へ所定数以上の球を入賞させることができた場合には、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遊技特別価値は、例えば、第3遊技可変入賞手段の大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 6 3】

【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】

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は、例えば2～5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。

【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 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 7 0】

前記第3遊技で大当たり表示の出現する確率は、例えば当初から50分の1等の比較的高い確率に設定してもよいが、最大セット回数のうち初回以降の行程で大当たり表示となる確率を初回よりも高く設定すれば、いわゆる権利獲得してメリハリのある遊技を楽しむことができる。

【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 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 7 1】

具体的には例えば、第3遊技状態に入ってから1回目の大当たり表示が出るまでは40分の1等の通常の高確率に設定しておき、1回目の大当たり表示が出た後に実行される第3遊技においては、40分の1等に大当たり表示の出現確率を高める等である。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2遊技状態に戻す。

【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】

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】

以上のように、従来では第1遊技、第2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68】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0074

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0074】

また、入賞口がそれぞれ開閉可能な第1遊技始動入賞口(21)、第2遊技始動入賞口(22)、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】

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2遊技始動入賞口(22)および第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2遊技始動入賞口(22)を開きかつ第1遊技始動入賞口(21)および第3遊技始動入賞口(23)を閉じることで第2遊技状態を形成し、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)および第2遊技始動入賞口(22)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 7 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 7 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 7 6】

また、第 1 遊技可変表示手段（1 3 0）、第 2 遊技可変入賞手段（2 4 0）、それに第 3 遊技可変表示手段（3 3 0）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（1 1）上における装着性を向上させることができる。

【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 7 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 7 7】

また、遊技状態報知手段（5 4 5）によって、前記第 1 遊技状態、第 2 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 7 2】

【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】

また、前記遊技状態制御手段（5 4 0）は、第 2 遊技状態において、前記第 2 遊技可変入賞手段（2 4 0）の条件装置（2 4 1）を開状態に変位させる開き角度を、前回の第 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 7 3】

【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】

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（2 4 1）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（2 4 1）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（2 4 1）をやや小さく開く等である。

【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 8 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 8 0】

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 2 遊技可変入賞手段（2 4 0）の条件装置（2 4 1）を開状態に変位させる開き角度が変化するので、遊技内容が興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 7 5】

【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】

また、前記条件装置(2 4 1)を開く角度に代えて、該条件装置(2 4 1)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 7 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 8 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 8 2】

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(2 4 1)を2.0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(2 4 1)を1.2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(2 4 1)を0.8秒開く等である。

【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 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 8 3】

また、前記条件装置(2 4 1)が開く角度と、該条件装置(2 4 1)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 7 8】

【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】

さらにまた、第3遊技可変入賞手段(3 5 0)の条件装置(3 5 1)に関しても、その開く角度や開く時間あるいは双方を、直前に実施された第2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 7 9】

【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】

以上のような各遊技状態において、発射制御手段(5 5 0)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してもよい。

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(1 5 0)の開閉動作中には、前記発射制御手段(5 5 0)の制御により、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。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に高めることができる。

【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 8 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 8 6】

第 1 遊技可変入賞手段 (1 5 0) 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 (1 0) の稼働率を上げることができる。

【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 8 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 8 7】

前記第 1 遊技可変入賞手段 (1 5 0) の変位動作中に、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 8 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】

また、前記第 2 遊技状態においても、発射制御手段 (5 5 0) により、前記第 2 遊技可変入賞手段 (2 4 0) の変位動作中に、単位時間当たりの発射球数の上限値を通常時より高い値に変更するようにしてもよい。

【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 8 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 8 9】

それにより、前記第 2 遊技可変入賞手段 (2 4 0) の変位動作中における球の入賞率が増えるから、該変位動作中には遊技初心者であっても、容易に特別入賞領域 (2 4 4) に球を入賞させることができる。従って、前記変位動作がその最大継続回数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。

【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 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 9 0】

ここで前記第 2 遊技可変入賞手段 (2 4 0) の変位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が高まり、限度がある場合には、前記変位動作の最大継続回数を消化するまでの時間が短縮される。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 (1 0) の稼働率を上げることにつながるため好ましい。

【手続補正 8 5】

【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】

また、例えば前記第 2 遊技可変入賞手段（2 4 0）における前記特別入賞領域（2 4 4）を複数設けておき、前記発射制御手段（5 5 0）の制御により、前記各特別入賞領域（2 4 4）への球の入賞に起因する前記変位動作中に、前記発射球数の上限値を単に通常時より高くするだけでなく、前記各特別入賞領域（2 4 4）の種類に応じて互いに異なる値に変更するようにしても面白い。

【手続補正 8 6】

【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、前記第 3 遊技状態においては、前記第 3 遊技可変入賞口（3 4 0）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（3 4 0）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 8 7】

【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】

前記第 3 遊技可変入賞口（3 4 0）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 8 8】

【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】

また、前記第 3 遊技特別価値が第 3 遊技可変入賞手段（3 5 0）の開閉動作である場合に、かかる第 3 遊技可変入賞手段（3 5 0）の開閉動作中にも、発射制御手段（5 5 0）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 8 9】

【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】

ここで第 3 遊技特別価値である第 3 遊技可変入賞手段（3 5 0）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９０】

【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】

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味を高めることができる。

【手続補正９１】

【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】

以上のように、第１遊技状態、第２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、前記発射制御手段により発射球数の上限値が変更されるが、前記第１遊技可変入賞手段（１５０）の開閉動作中と、前記第２遊技可変入賞手段（２４０）の変位動作中と、前記第３遊技可変入賞口（３４０）が開状態の際と、前記第３遊技可変入賞手段（３５０）の開閉動作中とにおける発射球数の上限値を、それぞれ互いに異なる値に設定すれば、球発射に関してさらに興味を高めることができる。

【手続補正９２】

【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】

【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３０は本発明の一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、第２遊技パチンコ機、第３遊技パチンコ機の３つの機種の遊技状態を１台で実現できるように構成されている。

【手続補正９３】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０１１５

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０１１５】

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９４】

【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】

遊技盤11の略中央には、第1遊技可変表示手段130、第2遊技可変入賞手段240、それに第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。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对の可動片（条件装置）241、241を有しており、各可動片241間の下側に、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95】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0118

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0118】

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2遊技始動入賞口22、第3遊技始動入賞口23がそれぞれ配設されている。

【手続補正96】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0119

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0119】

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98】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0157

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0157】

図2に示すように第1遊技始動入賞口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 9 9】

【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】

第 2 遊技始動入賞口 2 2 および第 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 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、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 1 0 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 5 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 5 9】

遊技中には、前記第 1 遊技始動条件、前記第 2 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 遊技始動入賞口 2 1 ~ 2 3 のうち何れか 1 つのみが開き、他の 2 つは閉じるように制御される。

【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 6 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 6 0】

ここで第 1 遊技始動条件 が成立可能な状態が、第 1 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 が可能な第 2 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 が可能な第 3 遊技状態 となる。なお、後述するが第 1 遊技状態 が初期設定されている。

【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 6 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 6 1】

図 2 0 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 1 0 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】

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 (C R T) 等を用いて構成し

てもよい。

【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 6 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 6 3】

第 1 遊技可変表示手段 1 3 0 では、前記第 1 遊技始動入賞口 2 1 に球が入賞する度に、各表示部 1 3 1 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 1 3 1 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 1 0 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 6 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 6 4】

前記第 1 遊技の結果、縦、横、斜めに 3 個ずつ並ぶ各表示部 1 3 1 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 1 3 1 だけを除いた他の 2 つの表示部 1 3 1 , 1 3 1 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 1 0 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 6 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 6 5】

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 1 5 0 が最大継続行程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 1 0 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 6 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 6 6】

図 2 0 に示すように保留球表示手段 3 0 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 2 1 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 3 0 は、後述する遊技管理装置 4 0 0 からの信号に基づき、遊技管理装置 4 0 0 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 1 0 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 6 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 6 7】

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 1 0 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 6 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 6 8】

図 1 , 図 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（条件装置）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 1 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 6 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 6 9】

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、最大継続行程（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 1 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 7 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 7 0】

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 1 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 7 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 7 1】

また、第 1 遊技可変入賞手段 1 5 0 の内部には V 入賞口（特定領域）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 1 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 1 7 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 7 2 】

図 1 , 図 2 0 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、条件装置である一对の可動片 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 1 1 4 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 7 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 7 4 】

図 2 9 に示すように開状態には、各可動片 2 4 1 が略水平な状態になるまで大きく開く大角度と、これよりもわずかに開き角の少ない中角度と、さらに開き角の少ない小角度の 3 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している。

【手続補正 1 1 5 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 7 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 7 5 】

図 2 0 に示すように、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。特別入賞領域 2 4 4 は、3 つの特別入賞領域 2 4 4 a , 2 4 4 b , 2 4 4 c に区分けされている。

【手続補正 1 1 6 】

【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 】

各特別入賞領域 2 4 4 a ~ 2 4 4 c の内部には、それぞれに入賞した球を検出する入賞検出スイッチ 2 4 5 a ~ 2 4 5 c (図 2 参照) が設けられている。各入賞検出スイッチ 2 4 5 a ~ 2 4 5 c 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各特別入賞領域 2 4 4 a ~ 2 4 4 c に入賞した球は入賞計数機 2 4 6 で計数されるように設定されている。

【手続補正 1 1 7 】

【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 】

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 (各特別入賞領域 2 4 4 a ~ 2 4 4 c のどれでもよい。) 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１６回）を上限に繰り返し実行される。

【手続補正１１８】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０１７８

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０１７８】

ここで第２遊技可変入賞手段２４０が一旦閉じる前記閉条件とは、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）が経過したときに成立するものと設定する。なお、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１１９】

【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】

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７ＬＥＤ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１２０】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０１８０

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０１８０】

第３遊技可変表示手段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１２１】

【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。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１２２】

【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】

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条件装置である一対の可動片 3 4 1 , 3 4 1 を有している。

【手続補正 1 2 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 8 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 8 4】

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 1 2 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 8 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 8 5】

図 2 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 1 2 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 8 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 8 6】

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 4 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 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 1 2 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 8 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 8 7】

図 3 0 に示すように開状態には、各可動片 3 4 1 が略水平な状態になるまで大きく開く大角度と、これよりもわずかに開き角の少ない中角度と、さらに開き角の少ない小角度の 3 段階が設定されている。いずれかの角度で開くかは、直前に行われた第 2 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 1 2 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 8 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 8 8】

図 1 , 図 2 0 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（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１２８】

【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】

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１２９】

【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】

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１３０】

【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】

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１３１】

【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】

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１３２】

【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】

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133】

【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】

前記制御部410は機能的には、第1遊技実行手段510と、第2遊技実行手段520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134】

【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135】

【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する手段である。

【手続補正136】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0199

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0199】

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137】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 2 0 0

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 2 0 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、前記第 2 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 1 3 8 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 2 0 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 2 0 1 】

発射制御手段 5 5 0 は、第 1 遊技状態、第 2 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り、具体的には前記第 1 遊技可変入賞手段 1 5 0 の開閉動作中と、前記第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 の変位動作中と、前記第 3 遊技可変入賞口 3 4 0 が開状態の際と、前記第 3 遊技可変入賞手段 3 5 0 の開閉動作中に、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 1 3 9 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 2 0 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 2 0 5 】

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 1 4 0 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 2 0 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 2 0 6 】

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 1 4 1 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 2 0 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 2 0 7 】

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。抽選実行手段 5 1 1 で用いる乱数表は R O M 4 2 0 に格納されており、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 1 4 2 】

【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】

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143】

【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】

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144】

【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145】

【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146】

【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】

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に、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（最大継続行程）まで繰り返し開閉することであ

る。

【手続補正 1 4 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 1 3】

第 1 遊技特別価値付与手段 5 1 4 は、各ラウンドごとに V 入賞検出スイッチ 1 5 6 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 5 1 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 5 1 4 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 1 5 0 のソレノイド 1 5 2 を駆動するためのソレノイド回路が含まれている。

【手続補正 1 4 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 1 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 1 4】

さらに詳しくは図 3 に示すように、第 2 遊技実行手段 5 2 0 は、初期変位動作実行手段 5 2 1 と、変位動作継続手段 5 2 2 とを有している。

初期変位動作実行手段 5 2 1 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 2 2 に球が入賞した場合に、第 2 遊技入賞検知スイッチ 2 2 a からの信号に基づき、前記第 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する初回の変位動作を実行するものである。

【手続補正 1 4 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 1 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 1 5】

初期変位動作実行手段 5 2 1 には、第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 のソレノイド 2 4 3 を駆動するためのソレノイド回路が含まれている。なお、初回の変位動作の場合のみ閉条件として、例えば第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 が開いてから所定時間として比較的短い 2 秒が経過したとき等と定めるとよい。

【手続補正 1 5 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 1 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 1 6】

変位動作継続手段 5 2 2 は、第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 の変位動作中に、前記特別入賞領域 2 4 4 に球が少なくとも 1 個入賞したか否かを入賞検出スイッチ 2 4 5 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 2 4 0 の変位動作を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するものである。

【手続補正 1 5 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 1 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 1 7】

変位動作継続手段 5 2 2 にも、前記初期変位動作実行手段 5 2 1 と同様に第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 のソレノイド 2 4 3 を駆動するためのソレノイド回路が含まれている。初回の変位動作より後の変位動作においては、閉条件として、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、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 1 5 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 1 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 1 8】

さらに詳しくは図 3 に示すように、第 3 遊技実行手段 5 3 0 は、抽選実行手段 5 3 1 と、第 3 遊技表示制御手段 5 3 2 と、特定遊技行程判別手段 5 3 3 と、第 3 遊技特別価値付与手段 5 3 4 と、それに権利継続設定手段 5 3 5 を有している。

【手続補正 1 5 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 1 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 1 9】

抽選実行手段 5 3 1 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 2 3 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 1 5 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 2 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 2 0】

抽選実行手段 5 3 1 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 R A M 4 3 0 に保存された後、第 3 遊技表示制御手段 5 1 3 や特定遊技行程判別手段 5 3 3 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 1 5 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 2 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 2 1】

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った場合には、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 1 5 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 2 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0222】

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157】

【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】

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158】

【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】

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159】

【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】

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4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160】

【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】

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4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161】

【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162】

【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】

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を上限に繰り返し実行させるものである。また、権利継続設定手段535の制御によって、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において、前記最大セット回数のうち初回以降の行程における前記第3遊技の結果が大当たり表示となる確率は、初回の確率よりも高く設定される。

【手続補正163】

【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】

具体的には例えば、第3遊技状態に入ってから1回目の大当たり表示が出るまでは40分の1等の通常の確率であるが、1回目の大当たり表示が出た後に実行される第3遊技においては、40分の1等で大当たり表示が出現するように確率が高く設定されることになる。もちろん、最初から等しい確率に一定に維持するように制御してもかまわない。

【手続補正164】

【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】

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と、第1遊技選択手段542と、第3遊技選択手段543と、最大セット回数設定手段544と、遊技状態報知手段545と、それに条件装置変位設定手段546を有している。

【手続補正165】

【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】

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および前記第3遊技始動入賞口23を閉じることで前記第2遊技状態を形成する。また、初期設定手段541は、第3遊技状態において第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2遊技状態に戻す制御も実行する。

【手続補正166】

【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】

第1遊技選択手段542は、前記第2遊技状態における第2遊技可変入賞手段240の変位動作が終了したとき、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。第1遊技選択手段542は、前記第2遊技実行手段520からの信号に基づき、前記第1遊技始動入賞口21を開き、かつ前記第2遊技始動入賞口22および前記第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167】

【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】

第3遊技選択手段543は、前記第1遊技状態における第1遊技可変入賞手段150の開閉動作が終了したとき、第3遊技始動条件が成立可能な第3遊技状態に設定するものである。第3遊技選択手段543は、前記第1遊技実行手段512からの信号に基づき、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および前記第2遊技始動入賞口22を閉じることで前記第3遊技状態を形成する。

【手続補正168】

【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】

最大セット回数設定手段544は、第3遊技状態において、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に応じて、次回の第3遊技状態における最大セット回数を増減させるものである。前記第3遊技実行手段530は、最大セット回数設定手段544により設定された最大セット回数に従って、第3遊技を進行するようになっている。

【手続補正169】

【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】

具体的には、例えば第2遊技可変入賞手段240の前記変位動作が、最大継続回数である16回まで継続した場合は、最大セット回数を5回とし、14回以上16回未満継続した場合は最大セット回数を4回とし、12回以上14回未満継続した場合は最大セット回数を3回とし、11回未満だけ継続した場合は最大セット回数を2回と設定する。

【手続補正170】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0236
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0236】

遊技状態報知手段545は、前記第1遊技状態、第2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】

条件装置変位設定手段546は、前記第2遊技可変入賞手段240の各可動片241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を実行するものである。

【手続補正172】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0238
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0238】

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241を大角度に、「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241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241を小角度にそれぞれ変位させる。

【手続補正173】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0239
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0239】

また、条件装置変位設定手段546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、その前に行われた第3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174】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0240
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0240】

具体的には、第3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175】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0241

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0241】

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）中に発射球数の上限値を高い値に変更する第1遊技発射制御手段551と、第2遊技可変入賞手段240の変位動作中に発射球数の上限値を高める第2遊技発射制御手段552と、前記第3遊技可変入賞口340が開状態の際、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の上限値を高める第3遊技発射制御手段553とを有している。

【手続補正176】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0242

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0242】

通常発射制御手段554は、前記第1, 2, 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177】

【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】

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178】

【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】

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179】

【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】

具体的には例えば、第1遊技で「7」が揃う大当たり表示となった場合、第1遊技可変入賞手段150の開閉動作中には、発射球数の上限値が毎分200個に設定変更され、第

1 遊技で「3」が揃う大当たり表示となった場合、第1遊技可変入賞手段150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、第1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、第1遊技可変入賞手段150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等である。

【手続補正180】

【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2遊技発射制御手段552は、前記第2遊技状態において前記第2遊技可変入賞手段240の変位動作が実行されるとき、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130～180個の発射球数に相当する周期（図示せず）に設定変更するものである。

【手続補正181】

【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】

ここで第2遊技発射制御手段552は、前記各特別入賞領域244a～244cへの球の入賞に起因する前記第2遊技可変入賞手段240の変位動作中（開状態の際）に、前記各特別入賞領域244a～244cの種類に応じて、発射球数の上限値を互いに異なる値に設定変更する。

【手続補正182】

【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】

具体的には例えば、図20において中央の特別入賞領域244aに球が入った場合、これに基づく第2遊技可変入賞手段240の変位動作中には、発射球数の上限値が例えば毎分180個に設定変更される。また、右端の特別入賞領域244bに球が入った場合、これに基づく第2遊技可変入賞手段240の変位動作中には、発射球数の上限値が例えば毎分160個に設定変更される。また、左端の特別入賞領域244cに球が入った場合、これに基づく第2遊技可変入賞手段240の変位動作中には、発射球数の上限値が例えば毎分130個に設定変更される。

【手続補正183】

【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】

また、前記第2遊技始動入賞口22への球の入賞に起因する初回の変位動作は、前記各特別入賞領域244a～244cへの球の入賞に起因するものではないため、前記初回の変位動作中には、発射球数の上限値を例えば毎分200個等の値に設定するとよい。なお、前記通常発射制御手段554は、前記第2遊技可変入賞手段240の変位動作の継続が終了した時点で、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184】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 2 5 0

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 2 5 0 】

第 3 遊技発射制御手段 5 5 3 は、前記第 3 遊技状態において前記第 3 遊技可変入賞口 3 4 0 が開状態となった際に、前記球発射装置 7 0 の周波数調整機 7 2 a に発射球数増大信号を出力して、パルス発振機 7 2 が出力するパルス信号の周期の長さを、毎分 2 0 0 個の最高発射球数に相当する周期 T 2 (図 1 1 参照) に設定変更するものである。ここで第 3 遊技可変入賞口 3 4 0 が閉じた時点で、前記通常発射制御手段 5 5 4 は、球発射装置 7 0 による発射球数を通常の毎分 1 0 0 個に戻す制御を実行する。

【手続補正 1 8 5 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 2 5 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 2 5 1 】

また、別の実施の形態として、前記第 3 遊技発射制御手段 5 5 3 により、前記第 3 遊技の大当たり表示に起因する前記第 3 遊技可変入賞口 3 4 0 の変位動作中には、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第 3 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 1 8 6 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 2 5 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 2 5 2 】

具体的には例えば、第 3 遊技で「 7 」が揃う大当たり表示となった場合、第 3 遊技可変入賞口 3 4 0 の変位動作中には、発射球数の上限値が毎分 2 0 0 個に設定変更され、第 3 遊技で「 3 」が揃う大当たり表示となった場合、第 3 遊技可変入賞口 3 4 0 の変位動作中には、発射球数の上限値が毎分 1 7 0 個に設定変更され、さらに、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、第 3 遊技可変入賞口 3 4 0 の変位動作中には、発射球数の上限値が毎分 1 3 0 個に設定変更される等である。

【手続補正 1 8 7 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 2 5 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 2 5 3 】

さらにまた、第 3 遊技発射制御手段 5 5 3 は、前記第 3 遊技状態において前記第 3 遊技可変入賞手段 3 5 0 の開閉動作 (第 3 遊技特別価値) が実行されるとき、前記球発射装置 7 0 の周波数調整機 7 2 a に発射球数増大信号を出力して、パルス発振機 7 2 が出力するパルス信号の周期の長さを、毎分 2 0 0 個の最高発射球数に相当する周期 T 2 (図 1 1 参照) に設定変更するものである。ここで第 3 遊技特別価値が終了した時点で、前記通常発射制御手段 5 5 4 は、球発射装置 7 0 による発射球数を通常の毎分 1 0 0 個に戻す制御を実行する。

【手続補正 1 8 8 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 2 5 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 2 5 4 】

また、別の実施の形態として前記第3遊技可変入賞口340の変位動作中の場合と同様に、前記第3遊技発射制御手段553により、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第3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 1 8 9 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 2 6 1

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 2 6 1 】

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遊技始動条件および第3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（S101）。

【 手続補正 1 9 0 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 2 6 2

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 2 6 2 】

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および前記第3遊技始動入賞口23を閉じることによって前記第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（S102）。

【 手続補正 1 9 1 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 2 6 3

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 2 6 3 】

第2遊技状態であって第2遊技始動条件が成立すると、第2遊技実行手段520の初期変位動作実行手段521は、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して最初の変位動作を実行する。ここで閉条件として、第2遊技可変入賞手段240が開いてから所定数（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は再び閉じられるように開閉制御される。

【 手続補正 1 9 2 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 2 6 4

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 2 6 4 】

第2遊技可変入賞手段240の変位動作中に、特別入賞領域244に球が少なくとも1個入賞すると、今度は変位動作継続手段522の制御により、前記第2遊技可変入賞手段240の変位動作は所定の最大継続回数である16ラウンドを上限として繰り返し実行される。各変位動作（ラウンド）中に特別入賞領域244に球が入賞しなかった場合には、その時点で第2遊技のメイン遊技に相当する第2遊技可変入賞手段240の変位動作の繰り返しは終了する。

【 手続補正 1 9 3 】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0265

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0265】

このとき最大セット回数設定手段544により、前記第2遊技可変入賞手段240の変位動作が実際に繰り返された回数に応じて、次回の第3遊技状態における最大セット回数が設定される(S103)。第3遊技実行手段530は、最大セット回数設定手段544により設定された最大セット回数に従って、後述する第3遊技を進行するようになっている。

【手続補正194】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0266

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0266】

具体的には、例えば第2遊技可変入賞手段240の前記変位動作が、最大継続回数である16回まで継続した場合は、最大セット回数は5回に設定され、14回以上16回未満継続した場合は最大セット回数は4回に設定され、12回以上14回未満継続した場合は最大セット回数は3回に設定され、11回未満だけ継続した場合は最大セット回数は2回に設定される。

【手続補正195】

【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】

第2遊技状態が終了すると、今度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2遊技始動条件および第3遊技始動条件が成立不可能な第1遊技状態に設定される(S104)。

【手続補正196】

【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】

すなわち、遊技状態制御手段540の第1遊技選択手段542が、前記第1遊技始動入賞口21を開き、かつ前記第2遊技始動入賞口22および前記第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。これにより、第1遊技に相当する遊技だけが実行可能な状態となる(S105)。

【手続補正197】

【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】

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(S106: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(S107)。

【手続補正 198】

【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】

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 199】

【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】

第1遊技特別価値の付与動作が終了すると、遊技状態制御手段540により、続いて遊技状態は第3遊技始動条件が成立可能で、第1遊技始動条件および第2遊技始動条件が成立不可能な第3遊技状態に設定される(S108)。

【手続補正 200】

【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】

すなわち、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および前記第2遊技始動入賞口22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(S109)。

【手続補正 201】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0273

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0273】

第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 202】

【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】

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(4個)以上の球が入賞して、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 2 0 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 7 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 7 5】

すなわち、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。ここで各ラウンドごとに回転入賞手段 3 6 0 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 3 6 0 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 2 0 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 7 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 7 6】

第 3 遊技実行手段 5 3 0 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を、最大セット回数を上限として繰り返し、第 3 遊技状態にて最大セット回数まで達成された場合等に、前記初期設定手段 5 4 1 は遊技状態を第 2 遊技状態に戻すように初期設定する。

【手続補正 2 0 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 7 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 7 7】

図 2 2 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 2 にうまく入賞すると（S 2 0 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 の開閉繰り返し数（変位動作の継続回数）が 1 に初期化される（S 2 0 2）。

【手続補正 2 0 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 7 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 7 8】

そして、第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 の一对の可動片 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 0 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 2 0 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 7 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 7 9】

このとき条件装置変位設定手段 5 4 6 は、第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 の各可動片 2 4 1 を開状態に変位させる開き角度を、前回の第 1 遊技状態における第 1 遊技で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 2 0 8】

【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】

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、図2929に示すように条件装置241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241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241をやや小さく開くように制御する。

【手続補正209】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0281

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0281】

このように、前回の第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2遊技可変入賞手段240の条件装置241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210】

【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】

第2遊技可変入賞手段240の開放中には、変位動作継続手段522により、第2遊技可変入賞手段240の特別入賞領域(244a~244c)244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245a~245cからの入賞信号に基づき判別される(S204)。ここで特別入賞領域244へ球の入賞があった場合には(S204でY)、第2遊技可変入賞手段240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(S205)。

【手続補正211】

【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】

また、第2遊技可変入賞手段240が開放されている間に、該第2遊技可変入賞手段240の入賞口全体に対して所定数10個の球の入賞があったか否かも判別される(S206)。ここで10個の入賞があった場合(S206でY)、第2遊技実行手段520からの信号に基づきソレノイド243が駆動し、一对の可動片241, 241が閉じられる(S208)。

【手続補正212】

【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】

また、10個の球の入賞がなかった場合は(S206でN)、10秒のタイムアウトか否かの判別が行われる(S207)。ここでタイムアウトの場合は(S207でY)、第

2 遊技可変入賞手段 2 4 0 は閉じられる (S 2 0 8)。また、タイムアウトでない場合は (S 2 0 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 2 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 8 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 8 5】

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 0 9 で Y)、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 1 0 で N、S 2 1 1)。

【手続補正 2 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 8 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 8 6】

このような第 2 遊技状態の終了時点で、最大セット回数設定手段 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繰り返された回数に応じて、次回の第 3 遊技状態における最大セット回数が設定される (S 2 1 2)。

【手続補正 2 1 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 8 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 8 7】

具体的には、第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 の前記変位動作が、最大継続回数である 1 6 回まで継続した場合は、次回の第 3 遊技状態における最大セット回数は 5 回に設定され、1 4 回以上 1 6 回未満継続した場合は最大セット回数は 4 回に設定され、1 2 回以上 1 4 回未満継続した場合は最大セット回数は 3 回に設定され、1 1 回未満だけ継続した場合は最大セット回数は 2 回に設定される。

【手続補正 2 1 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 8 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 8 8】

図 2 2、図 2 3 のフローチャートは、第 1 遊技状態における遊技処理の詳細を示している。先ず図 2 2 のフローチャートにおいて、遊技盤面 1 1 上に打ち出された球が第 1 遊技始動入賞口 2 1 にうまく入賞すると (S 3 0 1 で 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 (S 3 0 2)。

【手続補正 2 1 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 8 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 8 9】

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（S 3 0 3）。

【手続補正 2 1 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 9 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 9 0】

ここで限度数 4 個未満であれば（S 3 0 3 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（S 3 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（S 3 0 5）。

【手続補正 2 1 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 9 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 9 1】

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（S 3 0 3 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（S 3 0 3 a）。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（S 3 0 6）。

【手続補正 2 2 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 9 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 9 2】

次に図 2 3 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（S 3 0 7 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（S 3 0 8）。ここで実行権利が保留されていた場合（S 3 0 8 で Y）、該実行権利に相当する第 1 遊技図柄乱数が R A M 4 3 0 から 1 つ読み込まれる（S 3 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（S 3 1 0）。

【手続補正 2 2 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 9 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 9 3】

前記第 1 遊技図柄乱数に応じて、第 1 遊技表示制御手段 5 1 3 からの指令に基づき、第 1 遊技可変表示手段 1 3 0 の画面上で第 1 遊技が開始される（S 3 1 1）。前記第 1 遊技図柄乱数が大当たりであった場合（S 3 1 2 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（S 3 1 3）。それにより、遊技者に第 1 遊技特別価値が付与される（S 3 1 4）。

【手続補正 2 2 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 9 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0294】

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（S312でN）、第1遊技の結果は、結局ハズレ表示となり（S316）、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（S315）。

【手続補正223】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0295

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0295】

図25のフローチャートは、第3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、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（S401）。このとき、第3遊技で大当たり表示となる確率は、例えば150分の1等に初期設定される。

【手続補正224】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0296

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0296】

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（S402で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（S403）。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（S404）。

【手続補正225】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0297

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0297】

前記第3遊技図柄乱数が大当たりであった場合（S405で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（S406～408）。

【手続補正226】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0298

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0298】

ここで第3遊技可変入賞口340の各可動片341が開状態に変位する開き角度は、条件装置変位設定手段546の制御により、直前に行われた第3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している。

【手続補正227】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0299

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0299】

具体的には、第3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、図30に示すように各可動片341は大角度に、「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は中角度に、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は小角度にそれぞれ変位する。

【手続補正228】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0300

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0300】

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(S405で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229】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0301

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0301】

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(S409)。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4個以上の球を計数したか否かを判別する。

【手続補正230】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0302

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0302】

前記特定遊技行程が達成された場合(S409でY)、すなわち第3遊技可変入賞口340が開状態の際に4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(S410)。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231】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0303

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0303】

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535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、第2遊技状態の終了時に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(S411)。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(S411でN)、今までの繰り返し回数に1が加算される(S412)。

【手続補正232】

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

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した場合（S411でY）には、第3遊技は終了する。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233】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0305
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0305】

以上のように、従来では第1遊技、第2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234】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0306
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0306】

また、前述した如く第1、第2、第3遊技の各始動入賞口21，22，23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、第2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235】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0307
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0307】

また、前記第1遊技可変表示手段130、第2遊技可変入賞手段240、それに第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236】
【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】

図26～図28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26において、第2遊技状態における通常の遊技時には（S501）、通常発射

制御手段 5 5 4 の制御によって、球発射装置 7 0 の周波数調整機 7 2 a に通常駆動信号が出力され、パルス発振機 7 2 が出力するパルス信号の周期の長さが毎分 1 0 0 個の発射球数に相当する第 1 の周期 T 1 (図 1 1 参照) に設定される (S 5 0 2) 。

【手続補正 2 3 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 3 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 3 0 9】

かかる第 2 遊技状態において、第 2 遊技始動入賞口 2 2 に球が入賞して第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 の最初の変位動作が開始されると (S 5 0 3 で Y)、当該時点で第 2 遊技発射制御手段 5 5 2 は、前記球発射装置 7 0 の周波数調整機 7 2 a に発射球数増大信号を出力する。すると、パルス発振機 7 2 が出力するパルス信号の周期の長さは、毎分 2 0 0 個程度の発射球数に相当する第 2 の周期 T 2 (図 1 1 参照) に自動的に設定変更される (S 5 0 4) 。

【手続補正 2 3 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 3 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 3 1 0】

それにより、最初の変位動作中に前記特別入賞領域 2 4 4 に球が入賞する確率が高まるので、続いて変位動作が繰り返し実行される確率も高まり、遊技者の利益を増大させることができる。後続する変位動作中に特別入賞領域 2 4 4 に球が入賞すると、最大継続回数を限度に変位動作は繰り返し実行されるが (S 5 0 5 で Y)、各変位動作ごとにその開始時点で第 2 遊技発射制御手段 5 5 2 は、各特別入賞領域 2 4 4 a ~ 2 4 4 c の種類に応じた発射球数増大信号を前記球発射装置 7 0 の周波数調整機 7 2 a に出力する。

【手続補正 2 3 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 3 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 3 1 1】

すなわち、第 2 遊技発射制御手段 5 5 2 は、前記各特別入賞領域 2 4 4 a ~ 2 4 4 c への球の入賞に起因する前記第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 の変位動作中には、前記各特別入賞領域 2 4 4 a ~ 2 4 4 c の種類に応じて、発射球数の上限値を互いに異なる値に設定変更する。

【手続補正 2 4 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 3 1 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 3 1 2】

詳しく言えば、図 2 0 において中央の特別入賞領域 2 4 4 a に球が入った場合 (S 5 0 6 で Y)、これに基づく第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 の変位動作中には、発射球数の上限値が例えば毎分 1 8 0 個に設定変更される (S 5 0 7) 。

【手続補正 2 4 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 3 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0313】

また、左端の特別入賞領域244bに球が入った場合（S508でY）、これに基づく第2遊技可変入賞手段240の変位動作中には、発射球数の上限値が例えば毎分160個に設定変更される（S509）。

【手続補正242】

【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、右端の特別入賞領域244cに球が入った場合（S600）、これに基づく第2遊技可変入賞手段240の変位動作中には、発射球数の上限値が例えば毎分130個に設定変更される（S601）。

【手続補正243】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0315

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0315】

以上のように第2遊技状態において、発射制御手段550の第2遊技発射制御手段552は、前記第2遊技可変入賞手段240の変位動作中に、単位時間当たりの発射球数の上限値を通常時より高い値に変更する。それにより、前記第2遊技可変入賞手段240の変位動作中における球の入賞率が増えるから、該変位動作中には遊技初心者であっても、容易に特別入賞領域244に球を入賞させることができる。

【手続補正244】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0316

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0316】

従って、前記第2遊技可変入賞手段240の前記変位動作がその最大継続回数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。ここで変位動作中における球の入賞数には、前述した閉条件としての限度があるため、前記変位動作の最大継続回数を消化するまでの時間も短縮される。

【手続補正245】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0317

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0317】

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繋がるため好ましい。なお、前記第2遊技可変入賞手段240の変位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繋がることになる。なお、前記第2遊技可変入賞手段240の変位動作が終了した時点で（S602でY）、遊技状態は第2遊技状態から第3遊技状態へと移行する。

【手続補正246】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0318

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0318】

次に図27において、第1遊技状態における通常の遊技時には(S701)、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(S702)。

【手続補正247】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0319

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0319】

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(S703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(S704)、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(S705)。

【手続補正248】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0320

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0320】

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249】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0321

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0321】

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250】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0322

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0322】

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繋がるため好ましい。なお、前記変位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繋がる。

ることになる。このような第 1 遊技状態は、前述したが次の第 3 遊技状態に移行するまで維持される（S 7 0 6）。

【手続補正 2 5 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 3 2 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 3 2 3】

続いて図 2 8 において、第 3 遊技状態における通常の遊技時には（S 8 0 1）、通常発射制御手段 5 5 4 の制御によって、球発射装置 7 0 の周波数調整機 7 2 a に通常駆動信号が出力され、パルス発振機 7 2 が出力するパルス信号の周期の長さが毎分 1 0 0 個の発射球数に相当する第 1 の周期 T 1（図 1 1 参照）に設定される（S 8 0 2）。

【手続補正 2 5 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 3 2 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 3 2 4】

第 3 遊技状態において、第 3 遊技の結果が大当たり表示に確定した後（S 8 0 3 で Y）、それに基づき第 3 遊技可変入賞口 3 4 0 が開くと（S 8 0 4）、これと同時に第 3 遊技発射制御手段 5 5 3 は、前記球発射装置 7 0 の周波数調整機 7 2 a に発射球数増大信号を出力する。すると、パルス発振機 7 2 が出力するパルス信号の周期の長さは、毎分 2 0 0 個程度の発射球数に相当する第 2 の周期 T 2（図 1 1 参照）に自動的に設定変更される（S 8 0 5）。

【手続補正 2 5 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 3 2 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 3 2 5】

それにより、第 3 遊技可変入賞口 3 4 0 が開状態にある際に、該第 3 遊技可変入賞口 3 4 0 に球が入賞する確率が高まるので、該第 3 遊技可変入賞口 3 4 0 が開いている際に遊技初心者であっても、所定数である 1 0 個以上の球を第 3 遊技可変入賞口 3 4 0 に容易に入賞させることが可能となる。従って、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 2 5 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 3 2 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 3 2 6】

前記特定遊技行程を達成できなかった場合には（S 8 0 6 で N）、その時点で通常発射制御手段 5 5 4 は、球発射装置 7 0 による発射球数を通常の毎分 1 0 0 個に戻す制御を実行する。一方、前記特定遊技行程を達成できた場合には（S 8 0 6 で Y）、これに基づく第 3 遊技特別価値の発生時点で（S 8 0 7）、第 3 遊技発射制御手段 5 5 3 は、前記球発射装置 7 0 の周波数調整機 7 2 a に発射球数増大信号を出力する。すると、パルス発振機 7 2 が出力するパルス信号の周期の長さは、毎分 2 0 0 個の発射球数に相当する第 2 の周期 T 2（図 1 1 参照）に設定変更される（S 8 0 8）。

【手続補正 2 5 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 3 2 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 3 2 7 】

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 3 5 0 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最大値に変更されることになり、かかる第3 遊技特別価値も最後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 2 5 6 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 3 2 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 3 2 8 】

また、各ラウンドごとに第3 遊技可変入賞手段 3 5 0 に入賞し得る球は 1 0 個までと限度があるため、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。

【手続補正 2 5 7 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 3 2 9

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 3 2 9 】

さらに、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。なお、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 (S 8 0 9 で Y)、遊技状態は前記第1 遊技状態に戻される。

【手続補正 2 5 8 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 3 4 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 3 4 3 】

また、前記実施の形態では、条件装置変位設定手段 5 4 6 により、前記第2 遊技可変入賞手段 2 4 0 の各可動片 2 4 1 を開状態に変位させる開き角度を、前回の第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 2 5 9 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 3 4 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 3 4 4 】

すなわち、第2 実施の形態として、前記各可動片 2 4 1 を開く角度に代えて、各可動片 2 4 1 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 2 6 0 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 3 4 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0345】

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241を2.0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241を1.2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241を0.8秒開く等である。

【手続補正261】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0346

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0346】

また、第3実施の形態として、前記各可動片241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262】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0347

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0347】

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に關しても、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、直前に行われた第2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263】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0363

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0363】

また、前記第1, 3遊技可変表示手段130, 330における第1, 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264】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0364

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0364】

また、前記第2遊技可変入賞手段240の各可動片241は、一定時間にわたり連続的に開状態に変位させるように設定したが、例えば、一定時間にわたり間欠的に開状態に変位させてもよい。

【手続補正265】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0365

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 3 6 5 】

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、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 7 0 3 に組み込んだりして、前記各手段を別々の手段間に分散させて設けてもよい。

【 手 続 補 正 2 6 6 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 3 6 6

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 3 6 6 】

【 発 明 の 効 果 】

本発明に係る遊技機によれば、従来では第 1 遊技、第 2 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により、長期間にわたって変化に富むゲーム内容を遊技者は楽しむことができる。

【 手 続 補 正 2 6 7 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 3 6 7

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 3 6 7 】

しかも第 2 遊技状態において、第 2 遊技可変入賞手段の変位動作が繰り返された回数に応じて、遊技状態制御手段の制御により、次回の第 3 遊技状態における最大セット回数が増減するから、より一層ゲーム内容をスリルと興奮に満ちたものにすることができる。

【 手 続 補 正 2 6 8 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 3 6 8

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 3 6 8 】

また、第 1 遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて、第 2 遊技可変入賞手段の条件装置を開状態に変位させる開き角度が変化するので、遊技内容が興趣に富むと共に遊技者のスリルと興奮をより一層喚起することができる。

【 手 続 補 正 2 6 9 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 3 6 9

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 3 6 9 】

また、前記第 2 遊技可変入賞手段の条件装置を開く角度に代えて、該条件装置が開く時間の長さを、第 1 遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変化させてもよい。さらにまた、前記条件装置が開く角度と開く時間の長さの双方を、第 1 遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変化させても面白い。

【 手 続 補 正 2 7 0 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 3 7 0

【 補 正 方 法 】 変 更

【補正の内容】

【0370】

また、第3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を変化させれば、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271】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0371

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0371】

また、前記第3遊技可変入賞口の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3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3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272】

【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 1 2】

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 1 3】

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 1 4】

図 1 3 の A - A 線断面図である。

【図 1 5】

図 1 3 の B - B 線断面図である。

【図 1 6】

図 1 5 の C - C 線断面図である。

【図 1 7】

本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機を構成する球払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 1 8】

本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機を構成する球払出装置の平面図である。

【図 1 9】

本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機を構成する球排出装置の正面図である。

【図 2 0】

本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機の第 1 , 3 遊技可変表示手段および第 2 遊技可変入賞手段を拡大して示す正面図である。

【図 2 1】

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

【図 2 2】

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

【図 2 3】

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

【図 2 4】

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

【図 2 5】

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

【図 2 6】

本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機における第 2 遊技状態時の発射球数変更処理を示すフローチャートである。

【図 2 7】

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

【図 2 8】

本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機における第 3 遊技状態時の発射球数変更処理を示すフローチャートである。

【図 2 9】

本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機の第 2 遊技可変入賞手段の開状態角度変化を示す説明図である。

【図 3 0】

本発明の第 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 3 1】

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

【図 3 2】

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

【図 3 3】

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

【手続補正 2 7 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】符号の説明

【補正方法】変更

【補正の内容】

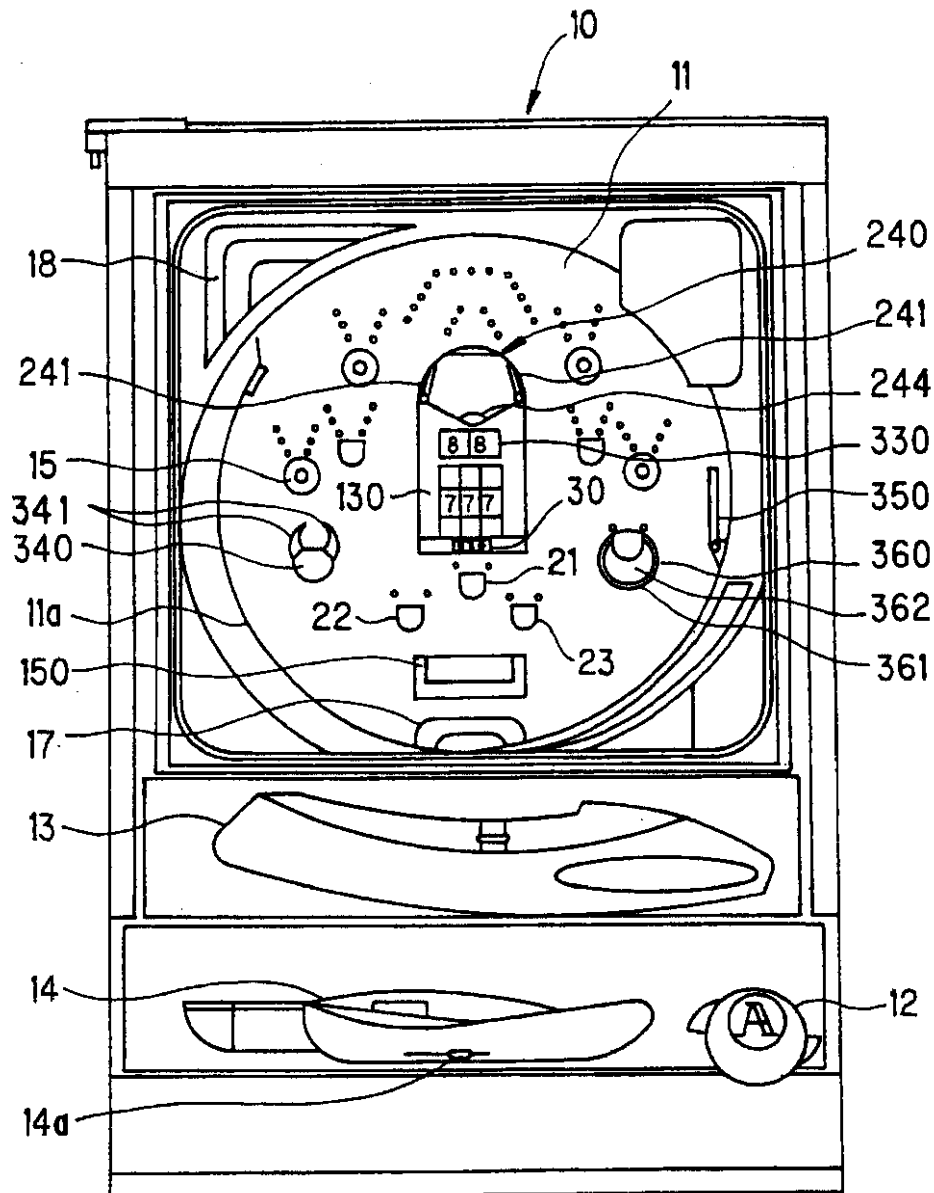
【符号の説明】

- 1 0 ... 遊技機
- 1 1 ... 遊技盤
- 1 1 a ... ガイドレール
- 1 2 ... ハンドル
- 1 3 ... 上皿
- 1 4 ... 下皿
- 1 7 ... アウト口
- 1 8 ... 電飾ランプ
- 2 1 ... 第 1 遊技始動入賞口
- 2 2 ... 第 2 遊技始動入賞口
- 2 3 ... 第 3 遊技始動入賞口
- 7 0 ... 球発射装置
- 7 1 ... ロータリーソレノイド
- 7 2 ... パルス発振機
- 7 2 a ... 周波数調整機
- 7 2 b ... パルス巾調整機
- 7 3 ... 出力アンプ
- 7 4 ... 電流調整機
- 7 5 ... 槌部材
- 8 0 ... 球供給装置
- 8 1 ... ベース板
- 8 2 ... 球供給通路
- 8 3 ... 発射点レール
- 9 0 ... 球排出装置
- 9 1 ... 取込ステージ
- 9 2 ... 導入経路
- 9 3 ... 整列レール
- 9 4 ... 検知センサ
- 9 5 ... 払出ステージ
- 9 6 ... 揺動体
- 1 3 0 ... 第 1 遊技可変表示手段
- 1 5 0 ... 第 1 遊技可変入賞手段
- 1 5 1 ... 可動板
- 1 5 5 ... V 入賞口
- 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
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 ... 権利継続設定手段
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 3 0 ... 第 3 遊技実行手段
5 3 1 ... 抽選実行手段
5 3 2 ... 第 3 遊技表示制御手段
5 3 3 ... 特定遊技行程判別手段
5 3 4 ... 第 3 遊技特別価値付与手段
5 3 5 ... 権利継続設定手段
5 4 0 ... 遊技状態制御手段
5 4 1 ... 初期設定手段
5 4 2 ... 第 1 遊技選択手段
5 4 3 ... 第 3 遊技選択手段
5 4 4 ... 最大セット回数設定手段
5 4 5 ... 遊技状態報知手段
5 5 0 ... 発射制御手段
5 5 1 ... 第 1 遊技発射制御手段
5 5 2 ... 第 2 遊技発射制御手段
5 5 3 ... 第 3 遊技発射制御手段
5 5 4 ... 通常発射制御手段
6 0 0 ... 球払出装置
6 0 1 ... 球払出ユニット
6 1 0 ... スプロケット
6 1 0 a ... 凹部
6 2 0 ... ラチェット車
6 3 0 ... メインストッパー
6 4 0 ... サブストッパー
6 5 0 ... メインソレノイド
6 6 0 ... サブソレノイド
6 7 0 ... ボールガイド
7 0 0 ... 台コントローラ
7 0 1 ... 遊技球貸出装置

7 0 2 ... ゲートウェイ
7 0 3 ... ホール管理端末機
7 0 4 ... 情報表示端末機
7 0 5 ... ホール管理コンピュータ
【手続補正 2 7 4】
【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 |
| 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 |
| 240 | ... | 第2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 275】

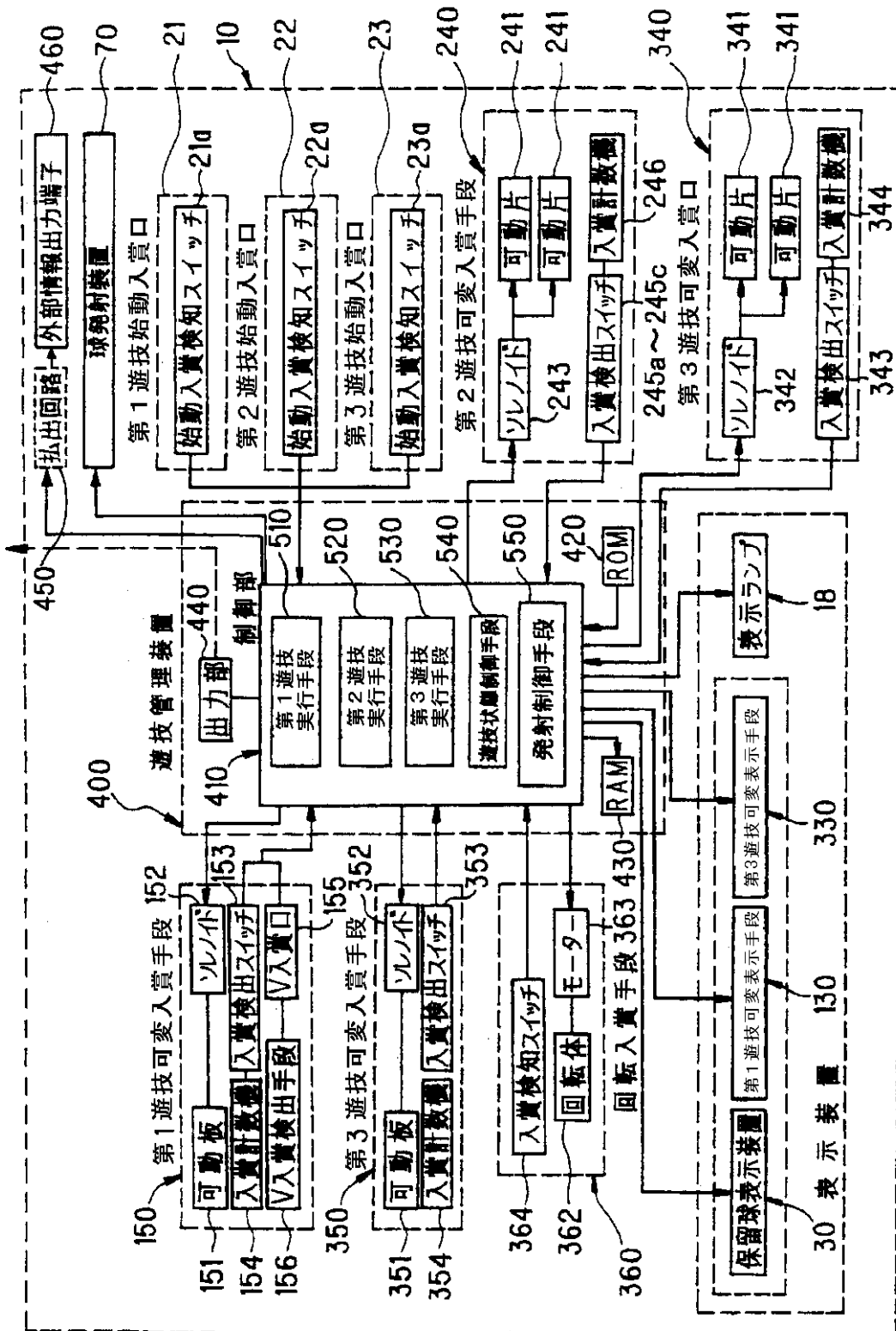
【補正対象書類名】図面

【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 276】

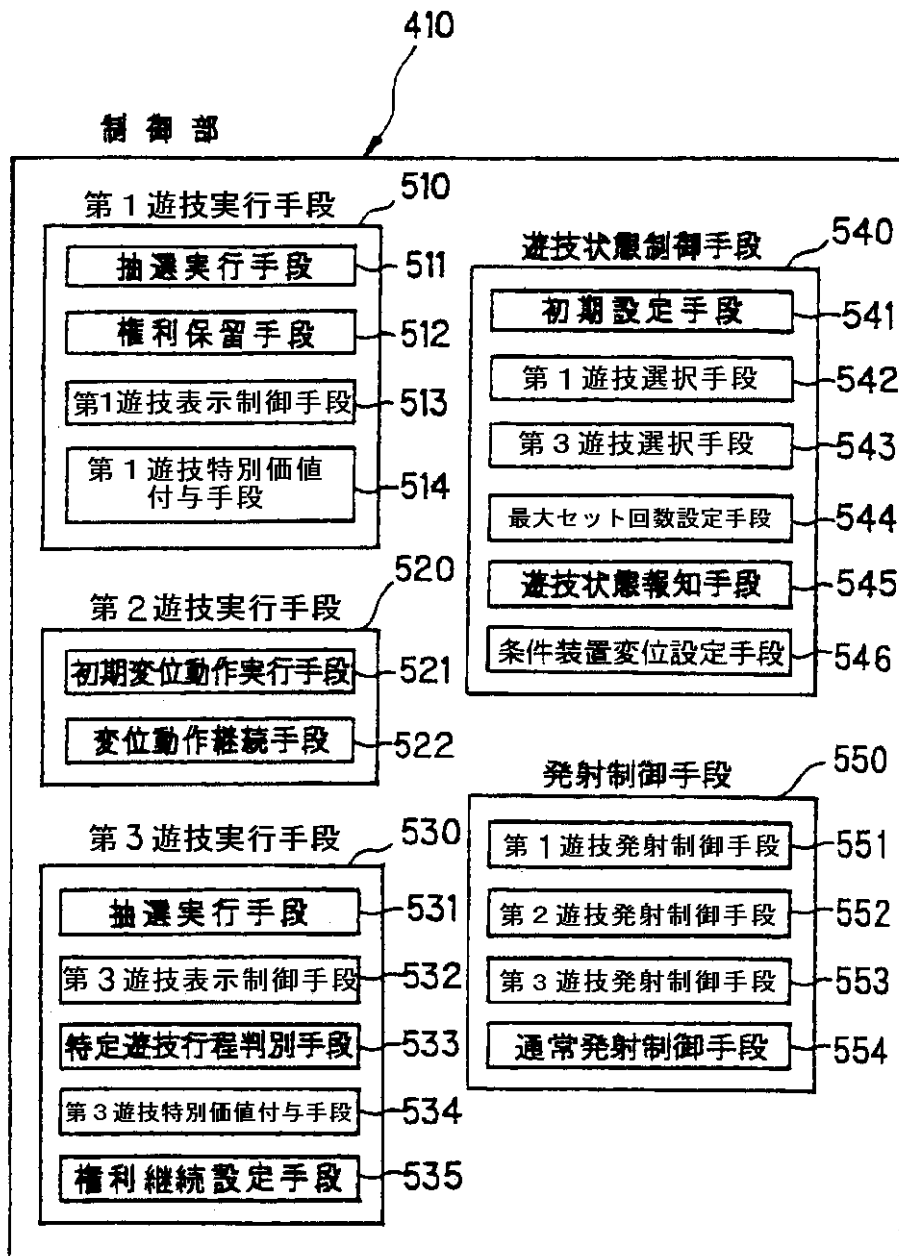
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図 3】



【手続補正 2 7 7】

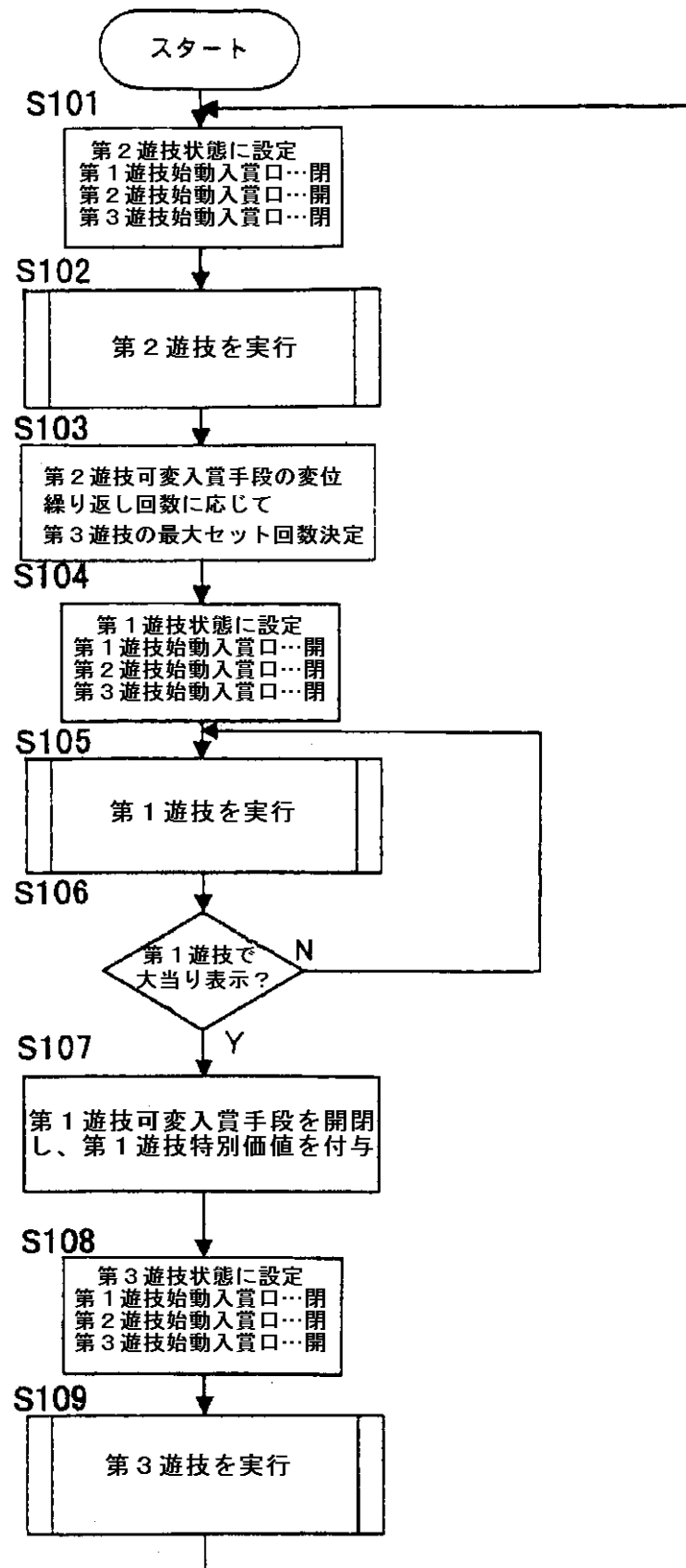
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 2 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図 2 1】



【手続補正 2 7 8】

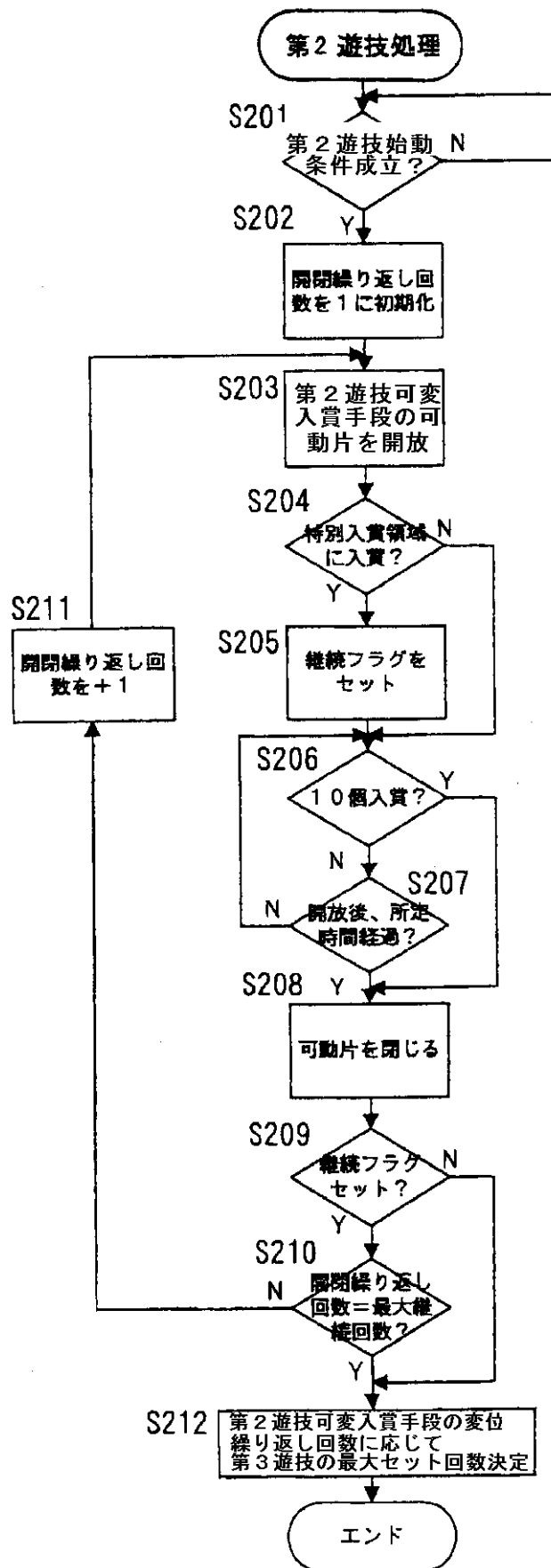
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 2 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図 2 2】



【手続補正 2 7 9】

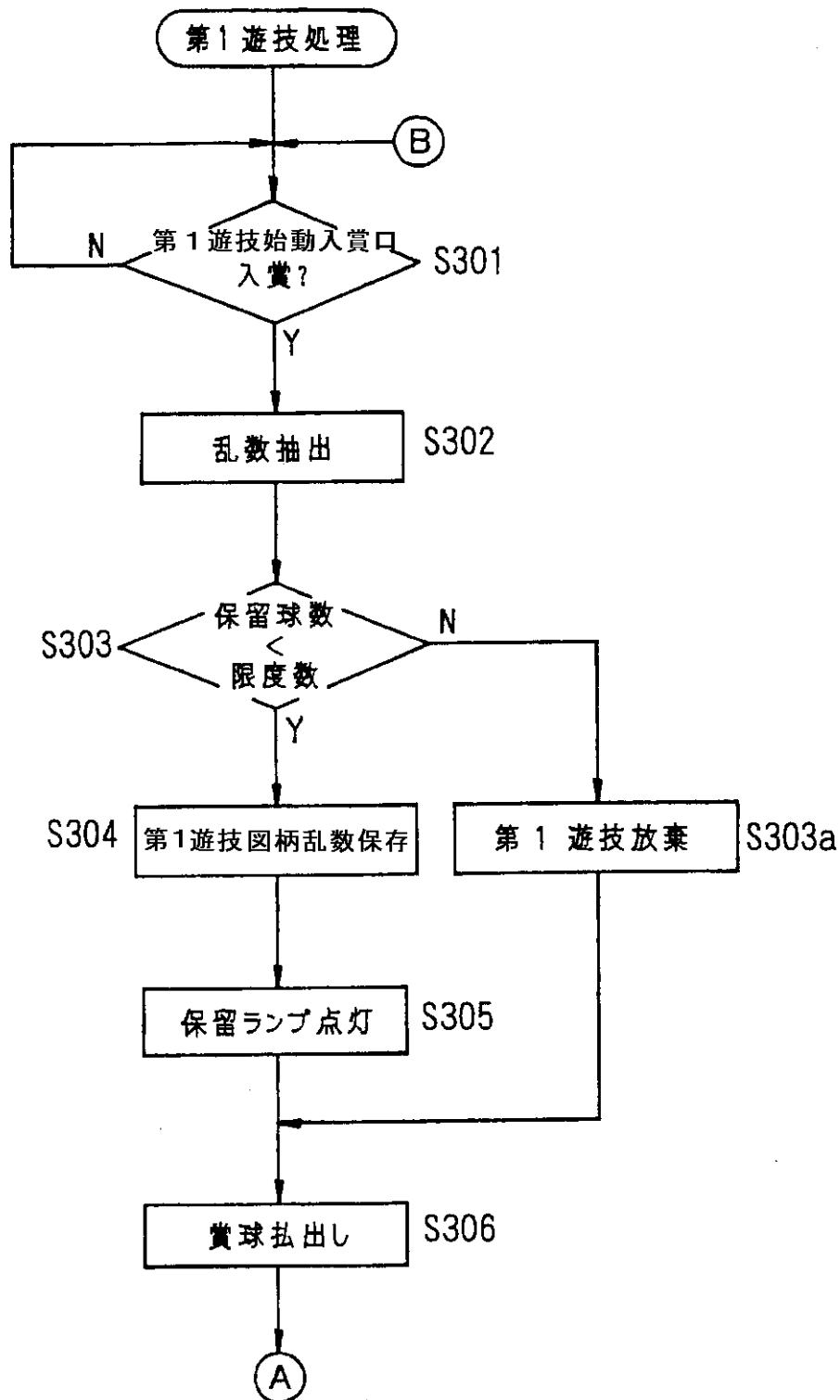
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 2 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図 2 3】



【手続補正 2 8 0】

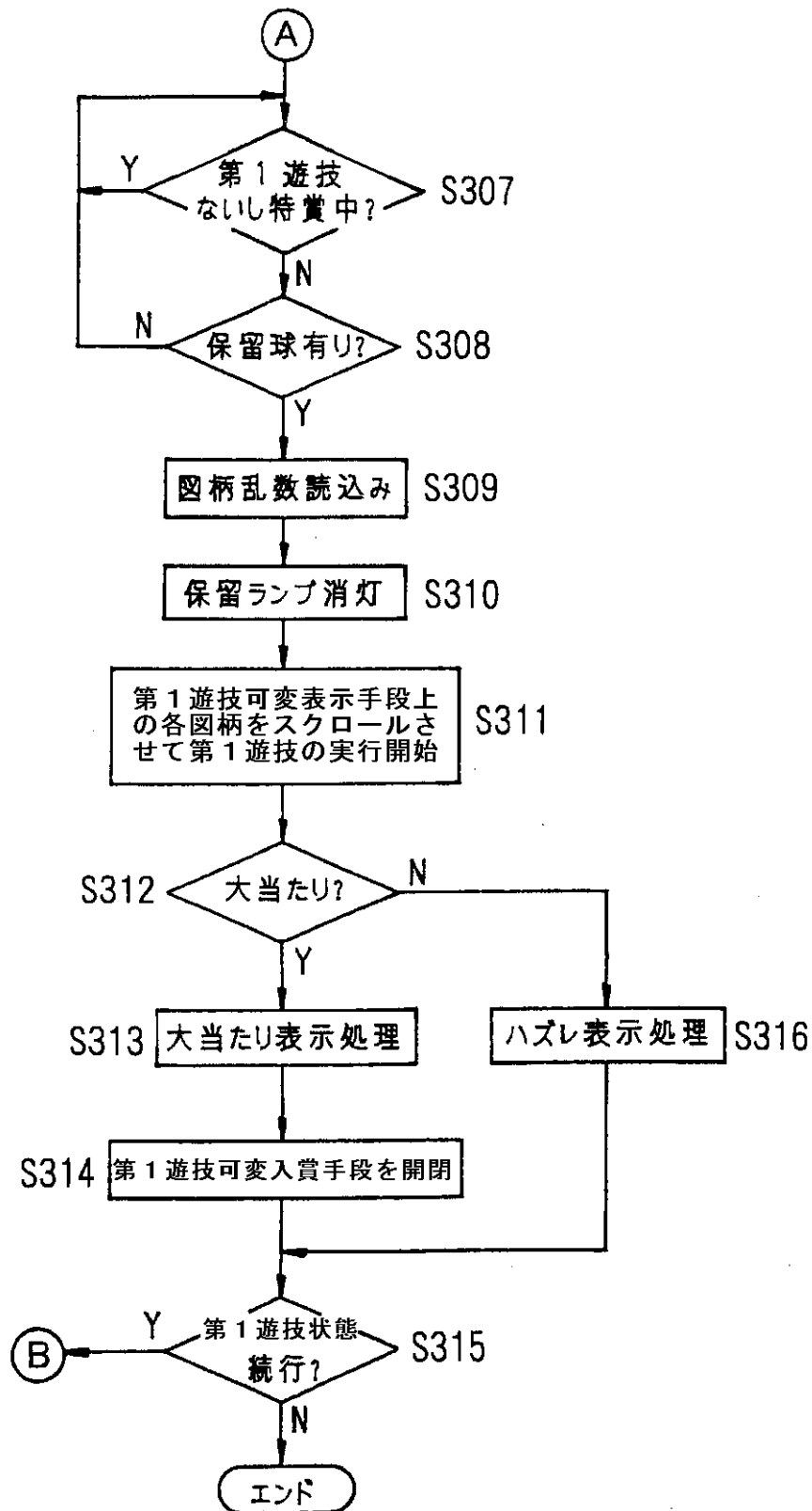
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 2 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図 2 4】



【手続補正 2 8 1】

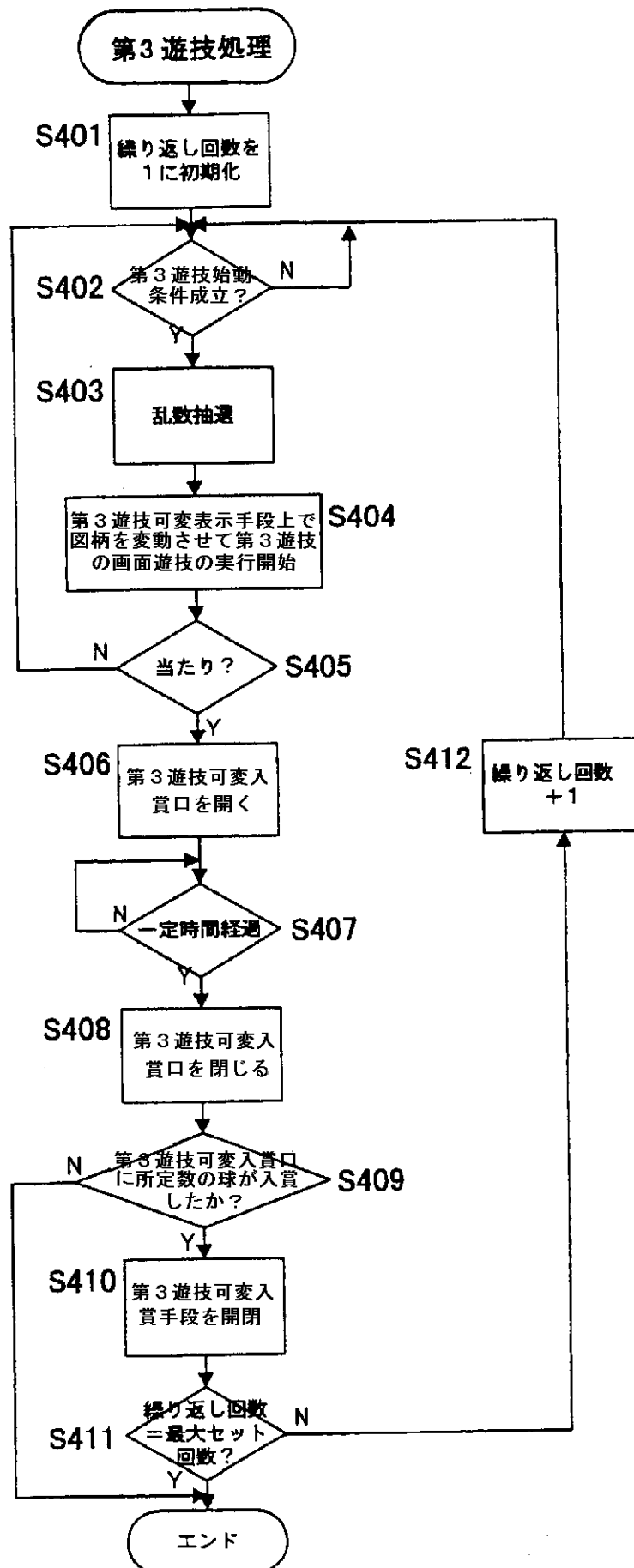
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 2 5

【補正方法】変更

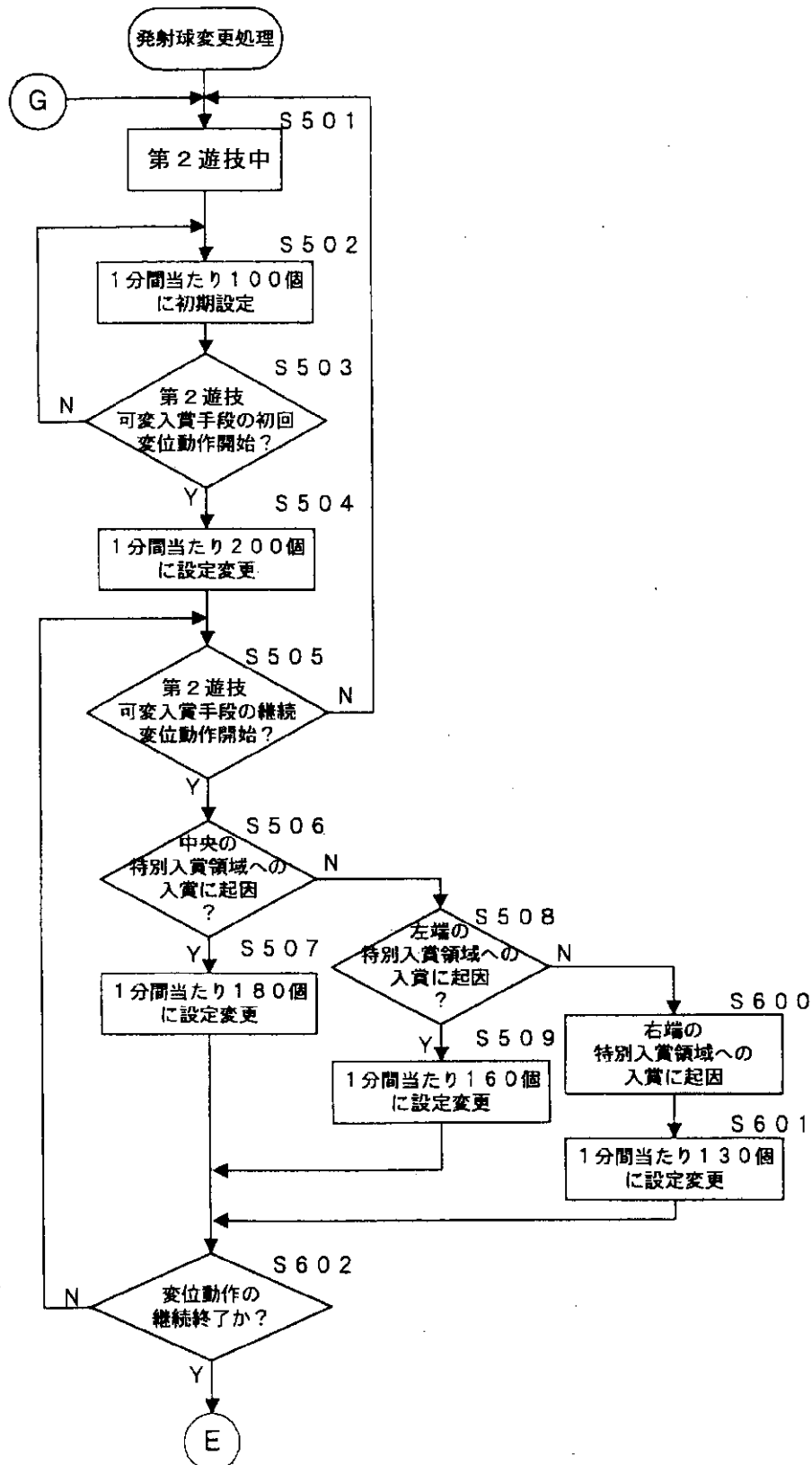
【補正の内容】

【図 25】



【手続補正282】

【補正対象書類名】図面
【補正対象項目名】図 2 6
【補正方法】変更
【補正の内容】
【図 2 6】



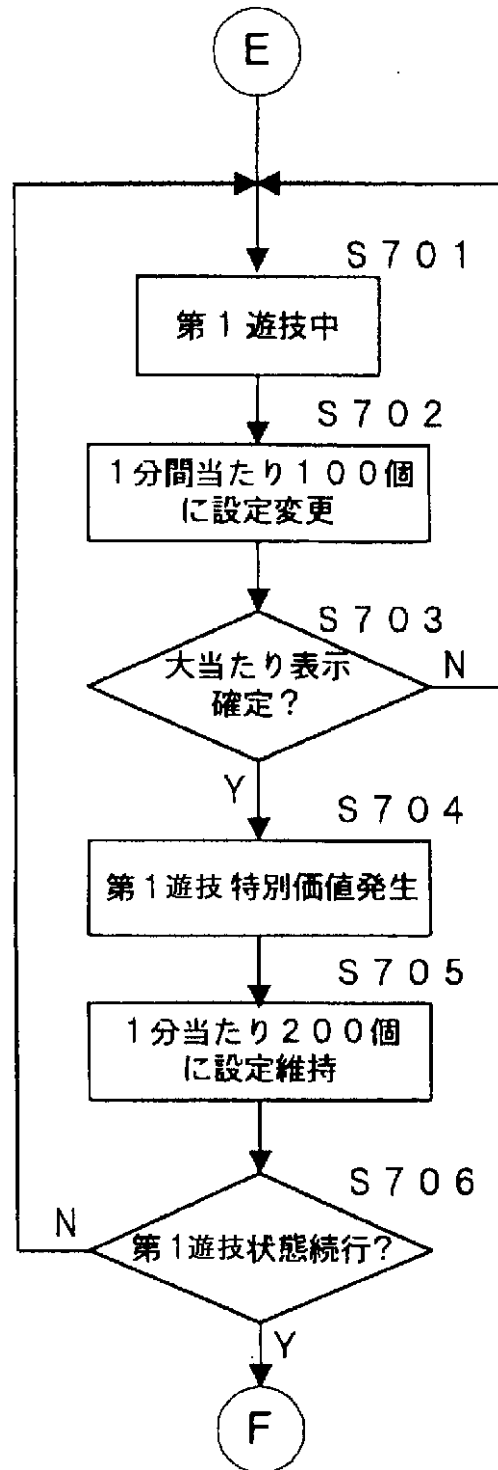
【手続補正283】
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 2 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図 2 7】



【手続補正 2 8 4】

【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 2 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図28】

