

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】平成18年3月30日(2006.3.30)

【公開番号】特開2001-170275(P2001-170275A)

【公開日】平成13年6月26日(2001.6.26)

【出願番号】特願平11-356994

【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 K

A 6 3 F 7/02 3 0 9

A 6 3 F 7/02 3 3 2 A

【手続補正書】

【提出日】平成18年2月3日(2006.2.3)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

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

第2遊技可変入賞手段と、第2遊技実行手段と、第1遊技可変表示手段と、第1遊技実行手段と、遊技状態制御手段とを有して成り、

前記第2遊技可変入賞手段は、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1遊技可変表示手段は、各種図柄ないし画像を用いた第1遊技を表示可能な画面を備え、

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

前記遊技状態制御手段は、

遊技中に前記第2遊技始動条件および前記第1遊技始動条件のうち、何れか1つの条件のみを択一的に成立可能な状態に設定するものであり、前記第2遊技始動条件が成立可能な第2遊技状態を初期設定とし、

かつ前記第2遊技状態において、前記最大継続回数を上限とした前記第2遊技可変入賞手段の変位動作が終了したとき、前記第1遊技始動条件が成立可能な第1遊技状態に設定すると共に、前記変位動作が繰り返された回数に応じて、前記第1遊技状態で第1遊技の結果が大当たりとなる確率を変動させ、

かつ前記第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、次回の第

2 遊技状態では前記第2 遊技可変入賞手段の条件装置を開状態に変位させる所定時間を変化させることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

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

第2 遊技可変入賞手段と、第2 遊技実行手段と、第1 遊技可変表示手段と、第1 遊技実行手段と、遊技状態制御手段とを有して成り、

前記第2 遊技可変入賞手段は、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1 遊技可変表示手段は、各種図柄ないし画像を用いた第1 遊技を表示可能な画面を備え、

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

前記遊技状態制御手段は、

遊技中に前記第2 遊技始動条件および前記第1 遊技始動条件のうち、何れか1つの条件のみを択一的に成立可能な状態に設定するものであり、前記第2 遊技始動条件が成立可能な第2 遊技状態を初期設定とし、

かつ前記第2 遊技状態において、前記最大継続回数を上限とした前記第2 遊技可変入賞手段の変位動作が終了したとき、前記第1 遊技始動条件が成立可能な第1 遊技状態に設定すると共に、前記変位動作が繰り返された回数に応じて、前記第1 遊技状態での第1 遊技の結果が大当たりとなる確率を変動させ、

かつ前記第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、次回の第2 遊技状態では前記第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角度、および前記条件装置を開状態に変位させる所定時間をそれぞれ変化させることを特徴とする遊技機。

【請求項3】

前記第2 遊技状態および第1 遊技状態のうち今何れの状態にあるかを遊技者へ識別可能に報知するための遊技状態報知手段を有することを特徴とする請求項1または2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 遊技遊技を行うパチンコ機や、第2 遊技を行うパチンコ機など、異なる遊技内容を楽しめる様々なパチンコ機が存在する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【0003】

第1遊技を行うパチンコ機では、遊技盤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】

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取り込まれた時点で可動片を閉じるようになっている。また、可動片を開いてから閉じるまでの間に取り込まれた球がメイン役物の内部に設けられたVゾーンと呼ばれる入賞口にさらに入賞すると、可動片が所定の最大回数を限度に再度、開放されるようになっている（以下、この種遊技内容については、第2遊技と称す。）。

## 【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【0008】

## 【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、前述した従来のパチンコ機では、第1遊技を行う遊技機および第2遊技を行う遊技機は、それぞれ第1遊技機種、第2遊技機種の属する種別の範疇において興趣を高めるための各種工夫を加えていたので、どうしても機種ごとに遊技内容が類型化してしまい、遊技内容がマンネリ化して新鮮味に欠けてしまうという問題があった。

## 【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【0009】

また第1遊技を行うパチンコ機では、前記スクロール表示の結果が大当たりとなる、すなわち特賞が発生するのは、ソフトウェア制御により確率上稀であるよう設定されていた。そのため、遊技者の技量によりスクロール表示を多く招いた場合でも、結局大当たりとはならず遊技者が落胆することも多く、かかる状態が長く続くと、遊技者の気分をすこぶる害し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】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可動片の開閉動作は、その開く角度や開く時間が一律に定められており、変化がなく単調で面白味に欠けるという問題もあった。

## 【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

遊技中には、例えば、前記第2遊技におけるメイン役物の可動片の開閉時や、前記第1遊技における特賞時のように、1分間当たり発射球数が多いほど、より多くの球を集中的に入賞させることができる場面等、様々な遊技状態が出現し得るようになっている。そのため、単位時間当たりの発射球数が一律であることが、却って遊技者にとっては好ましくない状況も多かった。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

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遊技機間における遊技内容を融合させて遊技性を高めると共に、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、あるいは初心者等の不利な遊技者に対して有利な状況がより多く出現し、さらに役物の開く角度や開く時間を変化させることにより、遊技者のスリルと興奮を十分に喚起できる興趣に富んだ遊技機を提供することを目的としている。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

【課題を解決するための手段】

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

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

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

前記第2遊技可変入賞手段(240)は、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(241)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(244)とを備え、前記条件装置(241)は通常は閉状態に維持され、

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

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

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

前記遊技状態制御手段(540)は、

遊技中に前記第2遊技始動条件および前記第1遊技始動条件のうち、何れか1つの条件のみを択一的に成立可能な状態に設定するものであり、前記第2遊技始動条件が成立可能な第2遊技状態を初期設定とし、

かつ前記第2遊技状態において、前記最大継続回数を上限とした前記第2遊技可変入賞手段(240)の変位動作が終了したとき、前記第1遊技始動条件が成立可能な第1遊技状態に設定すると共に、前記変位動作が繰り返された回数に応じて、前記第1遊技状態で第1遊技の結果が大当たりとなる確率を変動させ、

かつ前記第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、次回の第2遊技状態で前記第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所定時間を変化させることを特徴とする遊技機(10)。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

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

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

前記第2遊技可変入賞手段(240)は、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(241)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(244)とを備え、前記条件装置(241)は通常は閉状態に維持され、

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

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

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

前記遊技状態制御手段(540)は、

遊技中に前記第2遊技始動条件および前記第1遊技始動条件のうち、何れか1つの条件のみを択一的に成立可能な状態に設定するものであり、前記第2遊技始動条件が成立可能な第2遊技状態を初期設定とし、

かつ前記第2遊技状態において、前記最大継続回数を上限とした前記第2遊技可変入賞手段(240)の変位動作が終了したとき、前記第1遊技始動条件が成立可能な第1遊技状態に設定すると共に、前記変位動作が繰り返された回数に応じて、前記第1遊技状態で第1遊技の結果が大当たりとなる確率を変動させ、

かつ前記第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、次回の第2遊技状態で前記第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角度、および前記条件装置(241)を開状態に変位させる所定時間をそれぞれ変化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】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

[3] 前記第2遊技状態および第1遊技状態のうち今何れの状態にあるかを遊技者へ識別可能に報知するための遊技状態報知手段(545)を有することを特徴とする[1]または[2]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】0020

【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】0021

【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】0022

【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】0023

【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】0024

【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】0025

【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】0026

【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】0027

【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】0028

【補正方法】削除  
【補正の内容】  
【手続補正22】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0029  
【補正方法】削除  
【補正の内容】  
【手続補正23】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0030  
【補正方法】削除  
【補正の内容】  
【手続補正24】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0031  
【補正方法】削除  
【補正の内容】  
【手続補正25】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0032  
【補正方法】削除  
【補正の内容】  
【手続補正26】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0033  
【補正方法】削除  
【補正の内容】  
【手続補正27】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0034  
【補正方法】削除  
【補正の内容】  
【手続補正28】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0035  
【補正方法】削除  
【補正の内容】  
【手続補正29】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0036  
【補正方法】削除  
【補正の内容】  
【手続補正30】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0037  
【補正方法】削除  
【補正の内容】  
【手続補正31】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0038

【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 9

【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 4 0

【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 1

【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 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 4 2】

前記本発明は次のように作用する。

遊技状態制御手段(540)は、遊技状態を第2遊技始動条件が成立可能で、第1遊技始動条件が成立不可能な第2遊技状態に初期設定する。これにより、最初は第2遊技に相当する遊技が実行可能な状態となる。

【手続補正 3 6】

【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】

第2遊技状態を演出する第2遊技可変入賞手段(240)は、その入賞口に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条件装置(241)が変化し得るものであり、その内部には特別入賞領域(244)が設けられている。特別入賞領域(244)は、例えばその大きさや配置等により、同じ入賞口内の他の入賞領域に比べて球の入賞する確率が低くなっている。

【手続補正 3 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 4 4】

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遊技状態であまり第2遊技始動条件が成立すると、第2遊技可変入賞手段(240)を所定の閉条件が成立するまでの間、連続的または間欠的に前記開状態にする変位動作を実行する。ここで閉条件は、例えば、第2遊技可変入賞手段(240)を開いてから所定数(10個等)の球が入賞すること、あるいは所定時間が経過すること等によって成立する。



## 【手続補正 38】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0045

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0045】

第2遊技可変入賞手段(240)が開状態にある間に、該第2遊技可変入賞手段(240)に入賞した球のうち少なくとも1つが特別入賞領域(244)に入賞すると、第2遊技実行手段(520)は、第2遊技可変入賞手段(240)の前記変位動作を、所定の最大継続回数を上限として繰り返し実行するようになっている。

## 【手続補正 39】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0046

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0046】

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

## 【手続補正 40】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0047

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0047】

第1遊技状態では第1遊技始動条件が成立すると、第1遊技実行手段(510)が、第1遊技可変表示手段(130)の画面上で、いわゆる特定状態が発生して、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 41】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0048

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0048】

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 42】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0049

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0049】

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43】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0050

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0050】

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

【手続補正44】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0051

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0051】

以上のように、従来では第1遊技、第2遊技に分かれていた各遊技を1つの遊技機(10)上で実行可能にしたので、遊技者のスリルと興奮を十分に喚起できる興趣に富んだ遊技内容を提供することができる。また各種遊技の実行順序を規制しているので、第1遊技と第2遊技の遊技が所定の周期で繰り返されるようになり、長期間にわたって変化に富むゲーム内容を遊技者に提供することができる。

【手続補正45】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0052

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0052】

さらに、前述した如く前記第1遊技の結果が大当たり表示となる確率は、前回の第2遊技状態で第2遊技可変入賞手段(240)の変位動作が繰り返された回数に応じて変動するから、より異種の遊技間に密接な関連性が生まれ、いっそうとゲーム内容をスリルと興奮に満ちたものにすることができる。

【手続補正46】

【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】

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

【手続補正47】

【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】

## 【 0 0 5 4 】

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

## 【 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 5

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

## 【 0 0 5 5 】

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

## 【 手続補正 4 9 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 5 6

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

## 【 0 0 5 6 】

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

このように始動入賞口自身を開閉することで、各始動条件の成立を制限すれば、球の入賞が徒労に終わらず、また遊技者に違和感を与えることがない。

## 【 手続補正 5 0 】

【 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 】

また、前記第2遊技可変入賞手段(240)と第1遊技可変表示手段(130)を、それぞれ一体化させて一つの役物として構成すれば、部品点数の減少が図られてコストを低減することができると共に、一つの役物により斬新な遊技性を演出することができる。しかも、コンパクトに構成できることで、限られたスペースの遊技盤(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 5 1 】

【 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 】

さらにまた、遊技状態報知手段(545)によって、前記第2遊技状態、第1遊技状態のうち今何れの状態にあるかを遊技者へ識別可能に報知するようにすれば、遊技者は遊技状態の種類を容易に確認することができる。ここで例えば、可変表示手段(130, 330)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 5 2 】

【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】

また、前記遊技状態制御手段(540)は、第2遊技状態において、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角度を、前記第1遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変化させる。

【手続補正53】

【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】

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(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)をやや小さく開く等である。

【手続補正54】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0061

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0061】

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(240)の条件装置(241)の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55】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0062

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0062】

また、前記条件装置(241)を開く角度に代えて、該条件装置(241)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56】

【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】

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(241)を1.2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(241)を0.8秒開き、「7,3」以外の数字図柄が揃って大当たり表示が出たときは条件装置(241)を0.4秒開く等である。

【手続補正57】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0064

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0064】

さらにまた、前記条件装置(241)が開く角度と、該条件装置(241)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58】

【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】

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

先ず前記第2遊技状態において発射制御手段(550)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。

## 【手続補正59】

【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】

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。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60】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0067

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0067】

ここで前記第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(10)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61】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0068

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0068】

また、例えば前記第2遊技可変入賞手段(240)における前記特別入賞領域(244)を複数設けておき、前記発射制御手段(550)の制御により、前記各特別入賞領域(244)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(244)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62】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0069

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0069】

次に前記第1遊技状態においても、発射制御手段(550)により、前記第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、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1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63】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0070

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0070】

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

【手続補正64】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0071

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0071】

また、前記発射制御手段(550)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単位時間当たりの発射球数の上限値と、前記第1遊技可変入賞手段(150)の開閉動作中における単位時間当たりの発射球数の上限値とを、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65】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0087

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0087】

【発明の実施の形態】

以下、図面に基づき、本発明を代表する各種実施の形態を説明する。

図1～図29は本発明の第1実施の形態に係る遊技機10を示している。

本遊技機10は、遊技盤11上に球を打ち出す遊技で所定条件が成立すると、遊技者に有利な特別価値が発生するパチンコ機である。本遊技機10は、いわゆる第1遊技パチンコ機と、第2遊技パチンコ機の2つ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66】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0089

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0089】

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 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 6 7**】

【**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】

遊技盤 1 1 の略中央には、第 1 遊技可変表示手段 1 3 0 と第 2 遊技可変入賞手段 2 4 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。詳しく言えば、第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 は、左右に離隔して配され回動可能な一対の可動片 2 4 1 , 2 4 1 を有しており、各可動片 2 4 1 間の直ぐ下側に、前記第 1 遊技可変表示手段 1 3 0 が配設されている。

【**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 9 2

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【0 0 9 2】

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 と第 2 遊技始動入賞口 2 2 が上下に並ぶように配設されている。また、各遊技始動入賞口 2 1 , 2 2 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いる。

【**手続補正 6 9**】

【**補正対象書類名**】明細書

【**補正対象項目名**】0 1 2 9

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【0 1 2 9】

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 7 0**】

【**補正対象書類名**】明細書

【**補正対象項目名**】0 1 3 0

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【0 1 3 0】

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 7 1**】

【**補正対象書類名**】明細書

【**補正対象項目名**】0 1 3 1

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【0 1 3 1】

第2遊技始動入賞口22も、前記第1遊技始動入賞口21と同様に構成されている。ここで第2遊技始動入賞口22に球が入賞することが、後述する第2遊技始動条件として定められている。

【手続補正72】

【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】

遊技中には、前記第1遊技始動条件、および前記第2遊技始動条件のうち、何れか1つの条件のみが択一的に成立可能な状態に設定される。すなわち、後述する遊技管理装置400によって、各遊技始動入賞口21, 22のうち何れか1つのみが開き、他方は閉じるように制御される。

【手続補正73】

【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】

ここで第1遊技始動条件が成立可能な状態が、第1遊技を行うパチンコ機の遊技が可能な第1遊技状態であり、第2遊技始動条件が成立可能な状態が、第2遊技を行うパチンコ機の遊技が可能な第2遊技状態となる。なお、後述するが第2遊技状態が初期設定されている。

【手続補正74】

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

【手続補正75】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0135

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0135】

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76】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0136

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0136】

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 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 7 7】

【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】

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 7 8】

【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】

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 7 9】

【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】

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 8 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 4 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 4 0】

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 8 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 4 1

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0141】

図1、図2に示すように、第1遊技可変入賞手段150は、一般に大口入賞口（アタッカー）と称されるものであり、その左右方向に延びた大口入賞口を開閉可能な可動板（条件装置）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82】

## 【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】

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83】

## 【補正対象書類名】明細書

## 【補正対象項目名】0143

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0143】

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

## 【手続補正84】

## 【補正対象書類名】明細書

## 【補正対象項目名】0144

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0144】

また、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85】

## 【補正対象書類名】明細書

## 【補正対象項目名】0145

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0145】

図1、図20に示すように第2遊技可変入賞手段240は、球の入賞が困難な通常の開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240の入賞口の両側には、条件装置として一对の可動片241、241が、それぞれ枢軸242を介して回動可能に軸支されている。

## 【手続補正 86】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0147

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0147】

図29に示すように開状態には、各可動片241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 87】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0148

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0148】

図20に示すように、第2遊技可変入賞手段240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244が形成されている。特別入賞領域244は、3つの特別入賞領域244a, 244b, 244cに区分けされている。

## 【手続補正 88】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0149

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0149】

図2に示すように、各特別入賞領域244a~244c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245a~245cが設けられている。各入賞検出スイッチ245a~245cからの信号を元に、第2遊技可変入賞手段240に入賞した球のうち各特別入賞領域244a~244cに入賞した球は入賞計数機246で計数されるように設定されている。

## 【手続補正 89】

【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】

図2に示すように、ソレノイド243は後述する遊技管理装置400に接続されており、該遊技管理装置400からの指令に基づき駆動する。詳しくは前記第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240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244（各特別入賞領域244a~244c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 90】

【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】

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91】

【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】

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、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92】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0154

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0154】

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93】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0155

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0155】

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94】

【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】

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2遊技始動条件のうち、何れか1つの条件のみを択一的に成立可能な状態に設定するものであり、前記第2遊技始動条件が成立可能な第2遊技状態を初期設定とする手段である。

【手続補正95】

【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】

発射制御手段 5 5 0 は、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し、また、前記第 1 遊技可変入賞手段 1 5 0 の開閉動作中（第 1 遊技特別価値発生中）にも、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制御を実行するものである。

【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 6 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 6 1】

さらに詳しくは図 3 に示すように、前記第 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 9 7】

【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】

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 9 8】

【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】

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 で用いる図柄乱数テーブル 1 ~ 4（図 2 1）は R O M 4 2 0 に格納されており、それぞれの図柄乱数テーブル 1 ~ 4 ごとに、第 1 遊技図柄乱数が当たりハズレに相当する確率は予め適宜設定されている。これについては後述する。

【手続補正 9 9】

【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】

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、これらの最中であった場合に、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 1 0 0】

【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】

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101】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0166

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0166】

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102】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0167

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0167】

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103】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0168

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0168】

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(所定回数)まで繰り返し開閉することである。

【手続補正104】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0169

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0169】

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105】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0170

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0170】

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

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

## 【手続補正106】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0171

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0171】

初期変位動作実行手段521には、第2遊技可変入賞手段240のソレノイド243を駆動するためのソレノイド回路が含まれている。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240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107】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0172

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0172】

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

## 【手続補正108】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0173

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0173】

変位動作継続手段522にも、前記初期変位動作実行手段521と同様に第2遊技可変入賞手段240のソレノイド243を駆動するためのソレノイド回路が含まれている。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240を開いてから所定数（例えば10個）の球が入賞したとき、または所定時間（例えば10秒）が経過したときに、第2遊技可変入賞手段240は再び閉じるように開閉制御される。

## 【手続補正109】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0174

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0174】

さらに詳しくは図3に示すように、前記遊技状態制御手段540は、初期設定手段541、第1遊技選択手段542と、確率変動手段544と、遊技状態報知手段545、それに可動片変位設定手段546を有している。

## 【手続補正110】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0175

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0175】

初期設定手段541は、遊技盤11上における遊技状態を、前記第2遊技始動条件が成立可能な第2遊技状態に初期設定するための手段である。初期設定手段541は、前記第2遊技始動入賞口22を開き、かつ前記第1遊技始動入賞口21を閉じることで前記第2遊技状態を形成する。

【手続補正111】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0176

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0176】

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

【手続補正112】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0177

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0177】

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

【手続補正113】

【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】

確率変動手段544は、前記第2遊技状態において前記最大継続回数を上限とした第2遊技可変入賞手段240の変位動作の繰り返しが終了した場合に、実際に前記変位動作が繰り返された回数に応じて、前記第1遊技で第1遊技の結果が大当たりとなる確率を変動させるものである。本実施の形態では、前記変位動作が繰り返された回数が多いほど、前記第1遊技で第1遊技の結果が大当たりとなる確率を高く変動させるように設定されている。

【手続補正114】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0179

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0179】

確率変動手段544は、前記抽選実行手段511が使用する図柄乱数テーブル1~4(図21)を変更することで、第1遊技の結果が大当たりとなる確率を変動させる。この確率変動手段544の指令に基づき、前記抽選実行手段511は、前記第2遊技可変入賞手



段 2 4 0 の変位動作の繰り返しが最大継続回数である 1 6 回まで総て実施された場合には、図柄乱数テーブル 1 ( 確率 1 / 1 0 0 ) を用いた抽選を実行するように設定されている。

【手続補正 1 1 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 8 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 8 0】

同様に前記第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 の変位動作が 1 3 ~ 1 5 回まで繰り返された場合は、図柄乱数テーブル 2 ( 確率 1 / 2 0 0 ) が選択され、前記変位動作が 1 0 ~ 1 2 回まで繰り返された場合は、図柄乱数テーブル 3 ( 確率 1 / 3 0 0 ) が選択され、前記変位動作が 1 0 回未滿しか繰り返されなかった場合は、図柄乱数テーブル 4 ( 確率 1 / 4 2 0 ) が選択されるように設定されている。

【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 8 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 8 1】

遊技状態報知手段 5 4 5 は、前記第 2 遊技状態、および第 1 遊技状態のうち今何れの状態にあるかを遊技者へ識別可能に報知するための手段であり、具体的には第 1 遊技可変表示手段 1 3 0 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 1 1 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 8 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 8 2】

可動片変位設定手段 5 4 6 は、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。ただし、初期設定における最初の第 2 遊技状態では、その前の第 1 遊技状態がないため通常の開き角度 ( 例えば中角度 ) に設定されることになる。

【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 8 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 8 3】

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 2 4 1 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 2 4 1 を中角度に、前記以外の数字が揃って大当たり表示が出たときは、各可動片 2 4 1 を小角度にそれぞれ変位させる。

【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 8 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 1 8 4 】

さらに詳しくは図 3 に示すように、前記発射制御手段 5 5 0 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 5 5 1 と、第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 の変位動作中に発射球数の上限値を通常時より高い値に変更する第 2 遊技発射制御手段 5 5 2 と、第 1 遊技可変入賞手段 1 5 0 の開閉動作（第 1 遊技特別価値）中に発射球数の上限値を通常時より高い値に変更する第 1 遊技発射制御手段 5 5 3 とを有している。

## 【 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 8 5

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

## 【 0 1 8 5 】

通常発射制御手段 5 5 1 は、前記第 1 , 2 遊技状態において通常の遊技時には前記球発射装置 7 0 の周波数調整機 7 2 a に通常駆動信号を出力して、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 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）に設定する。

## 【 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 8 6

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

## 【 0 1 8 6 】

第 2 遊技発射制御手段 5 5 2 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 2 4 0 の変位動作が実行されるとき、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 1 3 0 ~ 1 8 0 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 1 2 2 】

【 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 】

ここで第 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、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 1 2 3 】

【 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 】

具体的には例えば、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、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。また、右端の特別入賞領域 2 4 4 b に球が入った場合、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 6 0 個に設定変更される。また、左端の特別入賞領域 2 4 4 c に球が入った場合、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 3 0 個に設定変更される。

## 【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 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 8 9】

また、前記第 2 遊技始動入賞口 2 2 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 2 4 4 a ~ 2 4 4 c 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 2 0 0 個等の値に設定するとよい。なお、前記通常発射制御手段 5 5 1 は、前記第 2 遊技可変入賞手段 2 4 0 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 1 0 0 個に戻す制御を実行する。

## 【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 9 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 9 0】

第 1 遊技発射制御手段 5 5 3 は、前記第 1 遊技状態において前記第 1 遊技可変入賞手段 1 5 0 の開閉動作（第 1 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 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 5 5 1 は、球発射装置 7 0 による発射球数を通常の毎分 1 0 0 個に戻す制御も実行する。

## 【手続補正 1 2 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 9 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 9 1】

本実施の形態では、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単位時間当たりの発射球数の上限値と、前記第 1 遊技特別価値である第 1 遊技可変入賞手段 1 5 0 の開閉動作中における単位時間当たりの発射球数の上限値とを、それぞれ互いに異なる値に設定したが、例えば共に毎分 1 5 0 ~ 2 0 0 個の範囲で同一に設定してもよい。

## 【手続補正 1 2 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 9 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 9 8】

先ず図 2 2 のフローチャートにおいて、最初は遊技状態制御手段 5 4 0 により、遊技状態は第 2 遊技始動条件が成立可能で、第 1 遊技始動条件が成立不可能な第 2 遊技状態に初期設定される（S 1 0）。

## 【手続補正 1 2 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 9 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 9 9】

すなわち、遊技状態制御手段 5 4 0 の初期設定手段 5 4 1 が、前記第 2 遊技始動入賞口 2 2 を開き、かつ前記第 1 遊技始動入賞口 2 1 を閉じることで、前記第 2 遊技状態を形成

する。これにより、最初は第2遊技に相当する遊技だけが実行可能な状態となる（S11）。

【手続補正129】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0200

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0200】

第2遊技状態での遊技中にうまく第2遊技始動条件が成立すると（S12でY）、第2遊技実行手段520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変位動作を開始する（S13）。

【手続補正130】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0201

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0201】

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、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。一方、16ラウンドまで継続した場合や、各変位動作（ラウンド）中に特別入賞領域244に球が入賞しなかった場合には、第2遊技可変入賞手段240の変位動作（の繰り返し）が終了する（S14でY）。

【手続補正131】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0202

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0202】

すると、第1遊技選択手段542により、今までの第2遊技状態から第1遊技始動条件が成立可能な第1遊技状態に設定される。このとき確率変動手段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何回繰り返されたのか判別され、その回数が多いほど、次の前記第1遊技で第1遊技の結果が大当たりとなる確率が高く変動される（S15）。この確率変動について詳しくは後述する。

【手続補正132】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0203

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0203】

遊技状態制御手段540の第1遊技選択手段542は、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を閉じることで、前記第1遊技状態を形成する（S20）。これにより今度は、第1遊技に相当する遊技だけが実行可能な状態となる（S21）。

【手続補正133】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0204

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0204】

第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

10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(S22で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(S23)。

【手続補正134】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0205

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0205】

すなわち、第1遊技可変入賞手段150の可動板151が、所定回数である最大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135】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0206

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0206】

第1遊技特別価値の付与が、その最大継続行程である16ラウンドまで続いた場合には(S24でY)、遊技状態制御手段540により、遊技状態は元の第2遊技始動条件が成立可能で、第1遊技始動条件が成立不可能な第2遊技状態に再び初期設定される(S10)。なお、第1遊技特別価値が16ラウンドまで継続しなかった場合は、相変わらず第1遊技状態が維持される(S21)。

【手続補正136】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0207

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0207】

図24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11上に打ち出された球が第2遊技始動入賞口21にうまく入賞すると(S211でY)、先ず変位動作継続手段522により第2遊技可変入賞手段240の開閉回数(変位動作の継続回数)が0に初期化される(S212)。

【手続補正137】

【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】

そして、第2遊技可変入賞手段240の一对の可動片241, 241が通常の開状態から開状態へと開放される(S213)。すなわち、先ず初期変位動作実行手段521から第2遊技可変入賞手段240へ駆動信号が出力される。すると、第2遊技可変入賞手段240のソレノイド243が駆動して、一对の可動片241, 241が開放される。

【手続補正138】

【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】

このとき変位動作継続手段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245からの入賞信号に基づき判別される(S214)。ここで特別入賞領域244(各特別入賞領域244a~244cのどれでもよい)へ球の入賞があった場合には(S214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(S215)。

【手続補正139】

【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】

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(S216)。ここで10個の入賞があった場合(S216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(S218)。

【手続補正140】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0211

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0211】

また、10個の球の入賞がなかった場合は(S216でN)、10秒のタイムアウトか否かの判別が行われる(S217)。ここでタイムアウトの場合も(S217でY)、第2遊技可変入賞手段240は閉じられる(S218)。また、タイムアウトでない場合は(S217でN)、再び10個の入賞があったか否かの判別に戻る。

【手続補正141】

【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2遊技可変入賞手段240が閉じられた時点で、継続フラグがセットされている(S219)、すなわち前回の第2遊技可変入賞手段240の開放時に特別入賞領域244に球が入賞していれば、変位動作継続手段522により、第2遊技可変入賞手段240の変位動作は最大継続回数である16回を上限に繰り返し実行されることになる(S220でN, S221~)。

【手続補正142】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0213

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0213】

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

【手続補正143】

【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0214  
【補正方法】変更  
【補正の内容】  
【0214】

以上のような第2遊技状態において、第2遊技可変入賞手段240の各可動片241が開状態に変位する際の開き角度は、可動片変位設定手段546の制御により、その前の前記第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する。

【手続補正144】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0215  
【補正方法】変更  
【補正の内容】  
【0215】

具体的には、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が大角度に、「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が中角度に、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が小角度にそれぞれ変位することになる。

【手続補正145】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0216  
【補正方法】変更  
【補正の内容】  
【0216】

このように、前記第1遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて、第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。なお、初期設定における最初の第2遊技状態では、その前の第1遊技状態がないため通常の開き角度（例えば中角度）に設定されることになる。

【手続補正146】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0217  
【補正方法】変更  
【補正の内容】  
【0217】

図25、図26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25のフローチャートにおいて、遊技盤11上に打ち出された球が第1遊技始動入賞口21にうまく入賞すると（S111でY）、第1遊技実行手段510の抽選実行手段511が乱数を用いた抽選を実行する（S112）。

【手続補正147】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0218  
【補正方法】変更  
【補正の内容】  
【0218】

ここで抽選実行手段511は、前記確率変動手段544からの指令に基づき選択した図21中の図柄乱数テーブル1～4を用いて抽選を実行することになる。詳しく言えば、前記第2遊技状態第2遊技可変入賞手段240の変位動作が最大継続回数である16回まで総て実施された場合には、図柄乱数テーブル1が選択されて大当たり表示となる確率は

100分の1となる。

【手続補正148】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0219

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0219】

同様に前記第2遊技可変入賞手段240の変位動作が13～15回まで繰り返された場合は、図柄乱数テーブル2が選択されて大当たり表示となる確率は200分の1となる。また、前記変位動作が10～12回まで繰り返された場合は、図柄乱数テーブル3が選択されて大当たり表示となる確率は300分の1となる。さらにまた、前記変位動作が10回未満しか繰り返されなかった場合は、図柄乱数テーブル4が選択されて大当たり表示となる確率は420分の1となる。

【手続補正149】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0220

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0220】

また、前記抽選実行手段511により乱数抽選が行われた場合には、遊技管理装置400のRAM430に保存されている第1遊技図柄乱数（保留球と同義）が、保留球表示手段30に表示し得る限度数4個未満であるか否かが判別される（S113）。

【手続補正150】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0221

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0221】

ここで限度数4個未満であれば（S113でY）、最高4回まで前記抽選結果である第1遊技図柄乱数が新たに保存される（S114）。このとき、第1遊技図柄乱数の保存回数、すなわち第1遊技の実行権利の保留回数は、保留球表示手段30の保留ランプ31の点灯によって加算表示される（S115）。

【手続補正151】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0222

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0222】

一方、第1遊技図柄乱数が限度数4個まで保存されている状態で乱数抽選が行われても（S113でN）、新たに第1遊技図柄乱数が保存されることはなく、第1遊技の実行権利は放棄される（S117）。その後、第1遊技の実行権利が破棄された場合も含めて、前記第1遊技始動入賞口21への入賞に基づく所定数の賞球が払い出される（S116）。

【手続補正152】

【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】

次に図26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 1 2 1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 1 2 2）。ここで実行権利が保留されていた場合（S 1 2 2でY）、該実行権利に相当する第1遊技図柄乱数がRAM 4 3 0から1つ読み込まれる（S 1 2 3）。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 1 2 4）。

【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 2 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 2 4】

前記第1遊技図柄乱数に応じて、第1遊技表示制御手段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 1 2 5）。前記第1遊技図柄乱数が大当たりであった場合（S 1 2 6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 1 2 7）。それにより、遊技者に第1遊技特別価値が付与される（S 1 2 7）。

【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 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 2 5】

一方、前記第1遊技図柄乱数がハズレに相当していた場合は（S 1 2 6でN）、第1遊技の結果は、結局ハズレ表示となり（S 1 3 0）、かかる場合には第1遊技特別価値が付与されることはない。以上のような遊技過程は、前記第1遊技特別価値が1 6ラウンドまで達成されるまで繰り返される（S 1 2 9）。

【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 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 2 6】

以上のように、従来では第1遊技、第2遊技に分かれていた各遊技を1つの遊技機1 0上で実行可能にしたので、遊技者のスリルと興奮を十分に喚起できる興趣に富んだ遊技内容を提供することができる。また各種遊技の実行順序を規制しているので、第1遊技と第2遊技の遊技が所定の周期で繰り返されるようになり、長期間にわたって変化に富むゲーム内容を遊技者に提供することができる。

【手続補正1 5 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 2 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 2 7】

さらに、前述した如く前記第1遊技の結果が大当たり表示となる確率は、前回の第2遊技状態で第2遊技可変入賞手段2 4 0の変位動作が繰り返された回数が多いほど高く設定されるから、より第1・第2遊技間に密接な関連性が生まれ、いっそうとゲーム内容のスリルと興奮に満ちたものにすることができる。特に第2遊技状態での遊技者の技量や努力に応じて、第1遊技状態で第1遊技特別価値が付与される可能性が高まるので、遊技者の射幸心を十分に満足させることができる。

【手続補正1 5 7】

【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】

図27, 図28に示すフローチャートは、発射制御手段423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27において、第2遊技状態における通常の遊技時には(S51)、発射制御手段550にある通常発射制御手段551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)に設定されている(S52)。

【手続補正158】

【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】

かかる第2遊技状態において、第2遊技始動入賞口22に球が入賞して第2遊技可変入賞手段240の最初の変位動作が開始されると(S53でY)、当該時点で第2遊技発射制御手段552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個程度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(S54)。

【手続補正159】

【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】

それにより、最初の変位動作中に前記特別入賞領域244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244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(S55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552は、各特別入賞領域244a~244cの種類に応じた発射球数増大信号を前記球発射装置70の周波数調整機72aに出力する。

【手続補正160】

【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】

すなわち、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の変位動作中には、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161】

【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】

詳しく言えば、図20において中央の特別入賞領域244aに球が入った場合(S56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180個に設定変更される(S57)。

## 【手続補正162】

【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】

また、左端の特別入賞領域244bに球が入った場合(S58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(S59)。

## 【手続補正163】

【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】

さらにまた、右端の特別入賞領域244cに球が入った場合(S60)、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(S61)。

## 【手続補正164】

【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】

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165】

【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】

また、本実施の形態では、前記第2遊技可変入賞手段240に3つの特別入賞領域244a~244cが設けられており、これらの各特別入賞領域244a~244cへの球の入賞に起因する前記変位動作中には、各特別入賞領域244a~244cの種類に応じて互いに異なる発射球数の上限値に変更される。従って、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166】

【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】

前記第2遊技可変入賞手段240の変位動作の継続が終了すると(S55でN、S62でY)、今度は図28において、遊技状態は第2遊技状態から第1遊技状態へと移行するが(S63)、このとき前記通常発射制御手段551は、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(S64)。

【手続補正167】

【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】

かかる第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(S65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(S66)、当該時点で第1遊技発射制御手段553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(S67)。

【手続補正168】

【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】

以上のように第1遊技状態において、発射制御手段550の第1遊技発射制御手段553は、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169】

【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】

前記第1遊技特別価値が16ラウンドまで達した場合には(S68でY)、遊技状態は第2遊技に戻され、また通常発射制御手段551により、発射球数の上限値が通常の毎分100個に戻される。なお、第1遊技特別価値が16ラウンドまで達しなかった場合には(S68でN)、そのまま第1遊技状態が維持される。

【手続補正170】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0245

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0245】

本実施の形態のように、前記第2遊技可変入賞手段240の変位動作中における発射球数の上限値と、前記第1遊技可変入賞手段150の開閉動作中における発射球数の上限値とを、それぞれ互いに異なる値に設定することにより、球発射に関しても興趣を高めることができる。なお、球発射装置70による発射球数が増大した場合でも、図6に示す球供給装置80により、球発射装置70における発射球待機位置に球を1個ずつ迅速かつ正確に供給することができる。

【手続補正171】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0259

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0259】

また、前述した如く第1、第2遊技始動入賞口21, 22自身を開閉することで、各始動条件の成立を制限することにより、球の入賞が徒労に終わらず、また遊技者に違和感を与えることがない。また、遊技状態報知手段545によって、前記第1遊技状態、および第2遊技状態のうち今何れの状態にあるかが報知されるので、遊技者は遊技状態の種類を容易に確認することができる。

【手続補正172】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0260

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0260】

また、前記第1遊技可変表示手段130と第2遊技可変入賞手段240を、それぞれ一体化させて一つの役物として構成したから、部品点数の減少が図られてコストを低減することができると共に、一つの役物により斬新な遊技性を演出することができる。しかも、コンパクトに構成できることで、限られたスペースの遊技盤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173】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0261

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0261】

また、前記第1実施の形態では、第1遊技の結果が大当たり表示となる確率は、前回の第2遊技状態において第2遊技可変入賞手段240の変位動作が繰り返された回数が多いほど高くなるように設定したが、第2実施の形態として、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が少ないほど、次回の第1遊技の結果が大当たりとなる確率を高く変動させるように制御してもよい。

【手続補正174】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0262

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0262】

具体的には例えば、前記変位動作が繰り返された回数が、その最大継続回数であった場合には、第1遊技の結果が大当たりとなる確率を400分の1とし、最大継続回数-1~2であれば確率を200分の1とし、最大セット回数-3以下であれば確率を100分の1とする等である。

【手続補正175】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0263

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0263】

このように、前記第1遊技の結果が大当たり表示となる確率が、前回の第2遊技状態で第2遊技可変入賞手段240の変位動作が繰り返された回数が多いほど高く設定される

場合、第2遊技状態において遊技者に不利な状況にあったほど、次の第1遊技状態で第1遊技特別価値が付与される可能性が高まるので、遊技初心者でも十分に遊技を楽しむことができる。

【手続補正176】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0264

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0264】

また、前記実施の形態では、前記第1遊技状態において前記第1遊技特別価値がその最大継続行程を総て達成した場合に、前記第2遊技状態に戻すように構成したが、図30に示すように第3実施の形態として、前記第1遊技状態において、所定時間が経過したとき、または前記第1遊技特別価値がその最大継続行程を総て達成した場合に、それぞれ前記第2遊技状態に戻すように構成してもよい。

【手続補正177】

【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】

このような第3実施の形態によれば、前記第1遊技状態において、第1遊技特別価値がその最大継続行程までなかなか達成できなくても、所定時間（例えば60分）が経過すれば（S21aでN）、強制的に前記第2遊技状態に初期設定されるので、遊技初心者でも遊技状態の切替を十分に楽しむことができる。

【手続補正178】

【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】

また、第4実施の形態として、前記第2遊技状態において、所定時間が経過したとき、前記第1遊技始動条件が成立可能な第1遊技状態に設定すると共に、前記所定時間内に前記第2遊技可変入賞手段240の変位動作が繰り返された回数の合計値に応じて、前記第1遊技で第1遊技の結果が大当たりとなる確率を変動させるようにしても面白い。

【手続補正179】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0267

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0267】

具体的には例えば、前記第2遊技状態において、所定時間である60分が経過したとき、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が総て合計されて、その合計値が20未満であれば前記確率を420分の1とし、合計値が20以上30未満であれば前記確率を300分の1とし、合計値が30以上であれば前記確率を100分の1とする等が考えられる。かかる場合には、第2遊技を比較的長時間楽しむことができる。

【手続補正180】

【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】

また、前記実施の形態では、可動片変位設定手段546により、前記第2遊技可変入賞口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ように構成したが、次のように構成してもよい。

## 【手続補正181】

【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】

すなわち、第5実施の形態として、前記各可動片241を開く角度に代えて、各可動片241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182】

【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】

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1.2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0.8秒開き、前記以外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0.4秒開く等である。

## 【手続補正183】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0271

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【0271】

さらにまた、第6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184】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0288

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【0288】

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

## 【手続補正185】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0289

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【0289】

もちろん、前記第2遊技における第2遊技可変入賞手段240の変位動作の最大継続回数は16回とは限らず、また第1遊技の結果が大当たりとなる確率も、図21に示す4段

階とは限らないものである。

【手続補正 186】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0290

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0290】

また、前記第1遊技実行手段510、第2遊技実行手段520、それに遊技状態制御手段540は、各遊技機10ごとに装備された1つの遊技管理装置400によって実現しているが、例えば特定の機能のみをホール管理端末機703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 187】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0291

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0291】

また、第2遊技可変入賞手段240の変位動作中における単位時間当たりの発射球数の上限値は、最高200個に限られるものではなく、他の数値に設定してもよい。また、第1遊技特別価値の発生中には、発射球数の上限値を変えことなく通常時のままに設定するようにしてもよい。

【手続補正 188】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0292

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0292】

さらにまた、前記第2遊技可変入賞手段240の入賞口内に3つの特別入賞領域244a、244b、244cを設けた場合について説明したが、特別入賞領域244は1つだけとしてもよい。この場合には、前記実施の形態の如く各特別入賞領域244a～244cの種類に応じて、単位時間当たりの発射球数の上限値が異なるようなことはない。

【手続補正 189】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0293

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0293】

【発明の効果】

本発明に係る遊技機によれば、従来では第2遊技、第1遊技に分かれていた各遊技を1つの遊技機上で実行可能とし、第2遊技と第1遊技の遊技が大きな周期で繰り返されるので、遊技者のスリルと興奮を十分に喚起できる興趣に富んだ遊技内容を提供することができる。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 190】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0294

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0294】

しかも、前記第1遊技の結果が大当たり表示となる確率は、前回の第2遊技状態で第2遊技可変入賞手段の変位動作が繰り返された回数に応じて変動するから、より異種の遊技



間に密接な関連性が生まれ、遊技者の射幸心を十分に満足させることができる。

【手続補正 191】

【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】

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 192】

【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】

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

【手続補正 193】

【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 1 1】

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 遊技可変表示手段と第 2 遊技可変入賞手段を拡大して示す正面図である。

【図 2 1】

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

【図 2 2】

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 3】

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 4】

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 5】

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 6】

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 7】

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

【図 2 8】

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

## 【図 29】

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 30】

本発明の第 3 実施の形態に係る遊技機における遊技全体の概要の一部を示すフローチャートである。

## 【図 31】

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。

## 【図 32】

本発明の第 9 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 33】

本発明の第 10 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 194】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】符号の説明

【補正方法】変更

【補正の内容】

【符号の説明】

- 10 ... 遊技機
- 11 ... 遊技盤
- 11 a ... ガイドレール
- 12 ... ハンドル
- 13 ... 上皿
- 14 ... 下皿
- 17 ... アウト口
- 18 ... 電飾ランプ
- 21 ... 第 1 遊技始動入賞口
- 22 ... 第 2 遊技始動入賞口
- 70 ... 球発射装置
- 71 ... ロータリーソレノイド
- 72 ... パルス発振機
- 72 a ... 周波数調整機
- 72 b ... パルス巾調整機
- 73 ... 出力アンプ
- 74 ... 電流調整機
- 75 ... 槌部材
- 80 ... 球供給装置
- 81 ... ベース板
- 82 ... 球供給通路
- 83 ... 発射点レール
- 90 ... 球排出装置
- 91 ... 取込ステージ
- 92 ... 導入経路
- 93 ... 整列レール
- 94 ... 検知センサ
- 95 ... 払出ステージ
- 96 ... 揺動体
- 130 ... 第 1 遊技可変表示手段
- 150 ... 第 1 遊技可変入賞手段
- 151 ... 可動板

1 5 5 ... V 入賞口  
2 4 0 ... 第 2 遊技可変入賞手段  
2 4 1 ... 可動片  
2 4 3 ... ソレノイド  
2 4 4 ... 特別入賞領域  
4 0 0 ... 遊技管理装置  
4 1 0 ... 制御部  
4 2 0 ... R O M  
4 3 0 ... R A M  
5 1 0 ... 第 1 遊技実行手段  
5 1 1 ... 抽選実行手段  
5 1 2 ... 権利保留手段  
5 1 3 ... 第 1 遊技表示制御手段  
5 1 4 ... 第 1 遊技特別価値付与手段  
5 1 5 ... 権利確率設定手段  
5 2 0 ... 第 2 遊技実行手段  
5 2 1 ... 初期変位動作実行手段  
5 2 2 ... 変位動作継続手段  
5 4 0 ... 遊技状態制御手段  
5 4 1 ... 初期設定手段  
5 4 2 ... 第 1 遊技選択手段  
5 4 4 ... 確率変動手段  
5 4 5 ... 遊技状態報知手段  
5 4 6 ... 可動片変位設定手段  
5 5 0 ... 発射制御手段  
5 5 1 ... 通常発射制御手段  
5 5 2 ... 第 2 遊技発射制御手段  
5 5 3 ... 第 1 遊技発射制御手段  
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 1 9 5】

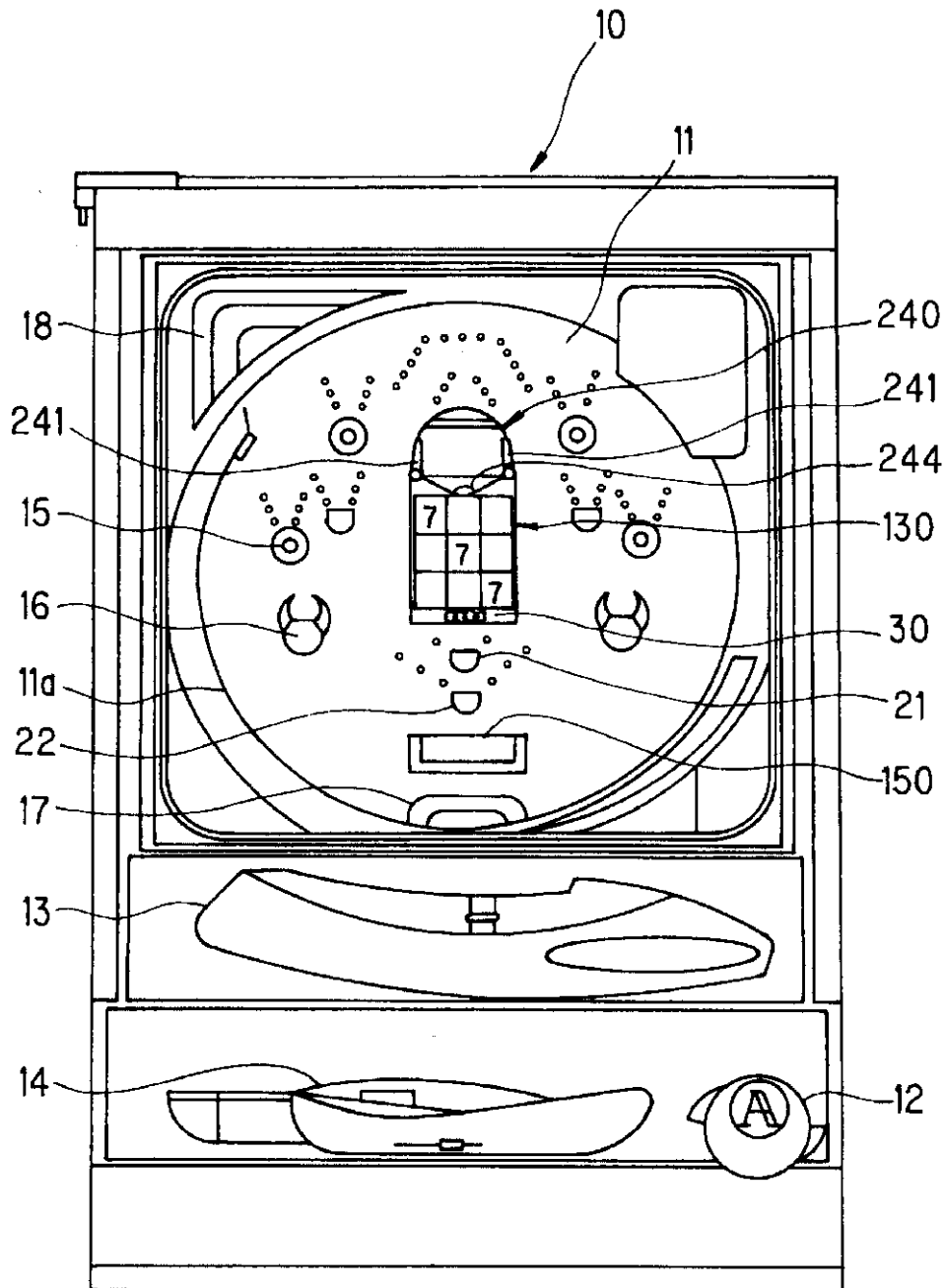
【補正対象書類名】図面

【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 . . . 遊技盘面  
 21 . . . 第1遊技始動入賞口  
 22 . . . 第2遊技始動入賞口  
 130 . . . 第1遊技可変表示手段  
 150 . . . 第1遊技可変入賞手段  
 240 . . . 第2遊技可変入賞手段

【 手続補正 1 9 6 】

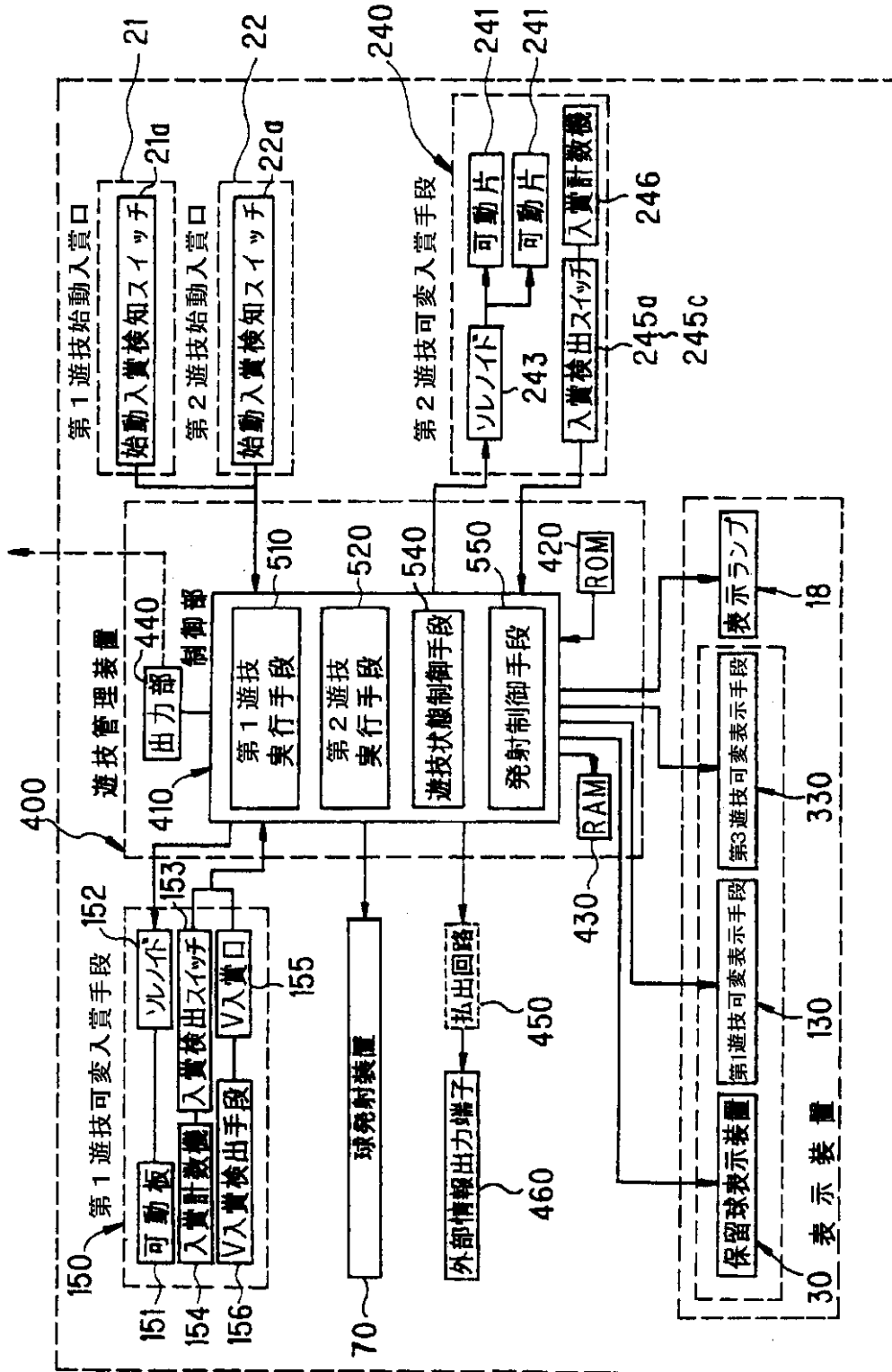
【 補正対象書類名 】 図面

【 補正対象項目名 】 図 2

【 補正方法 】 変更

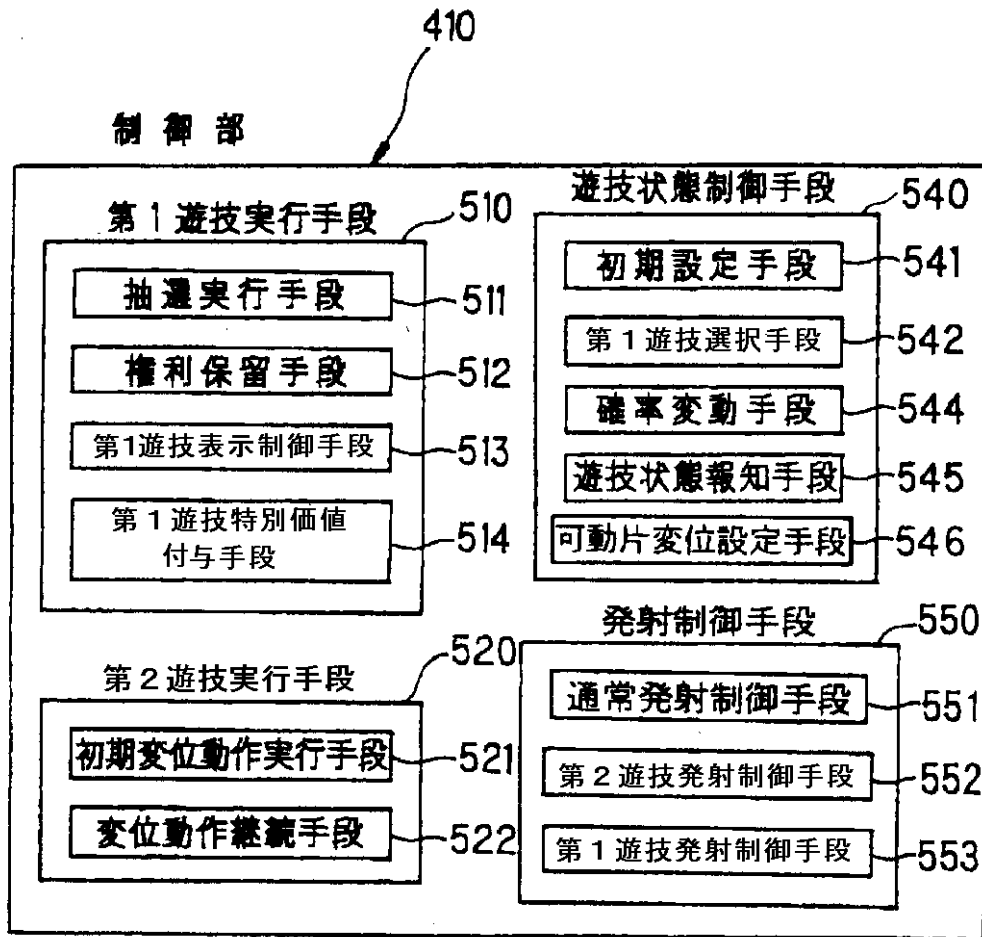
【 補正の内容 】

【 図 2 】



【 手続補正 1 9 7 】  
 【 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198】

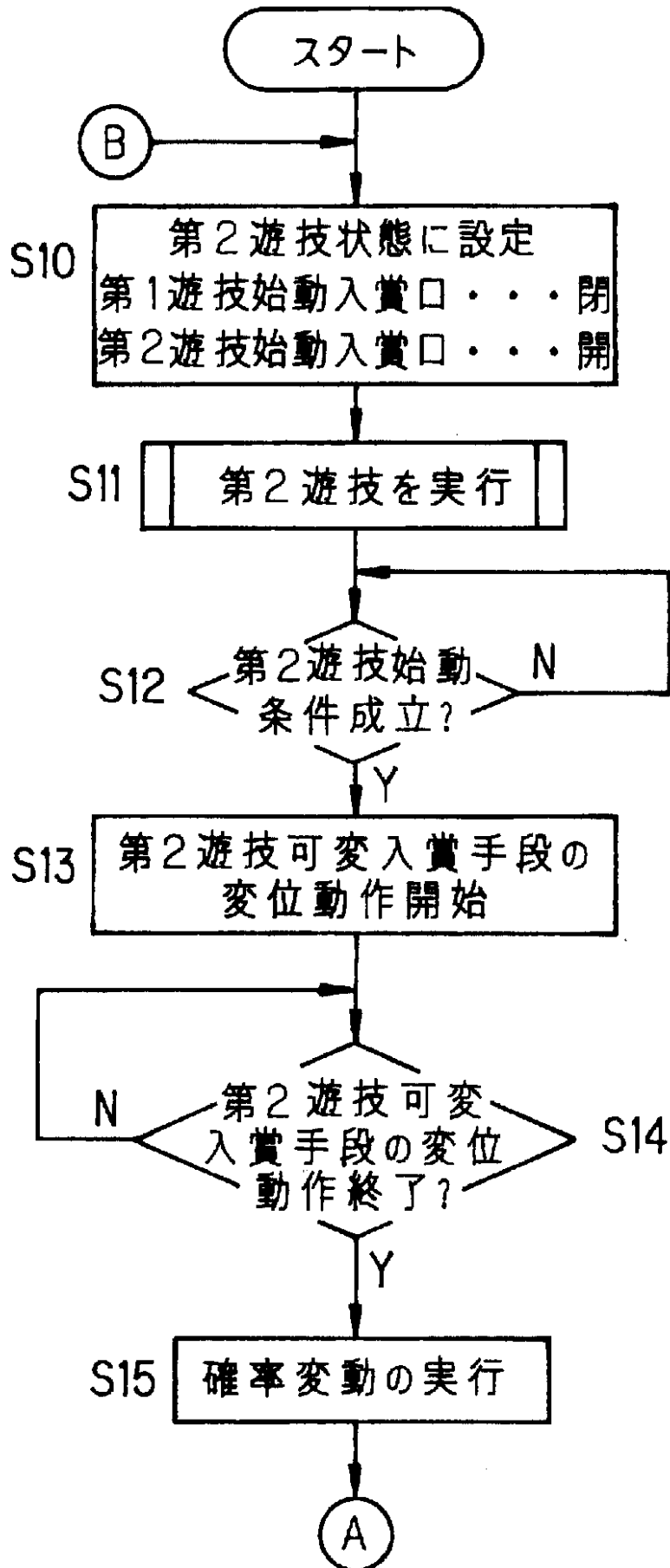
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図22

【補正方法】変更

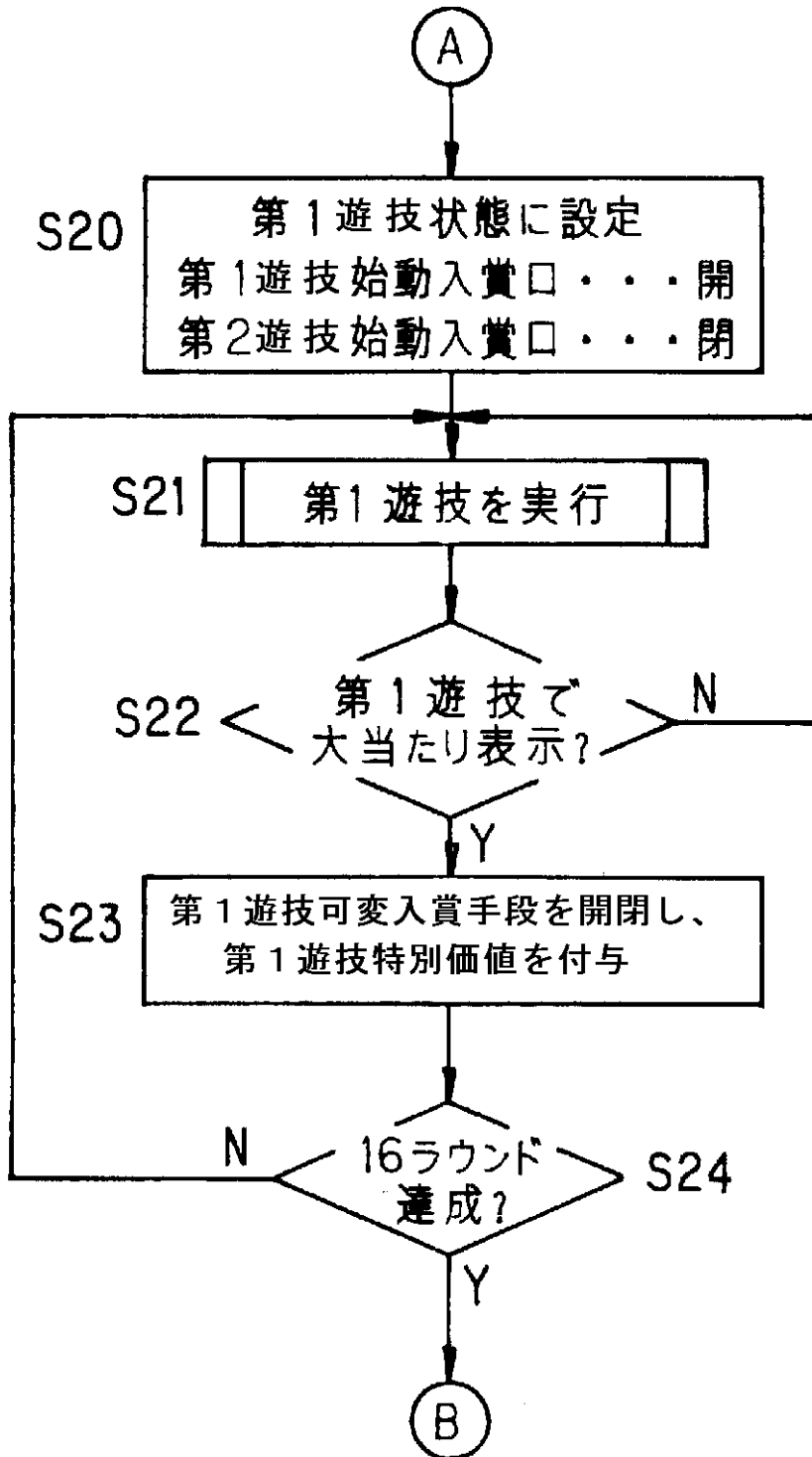
【補正の内容】

【図 2 2】





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



【手続補正200】

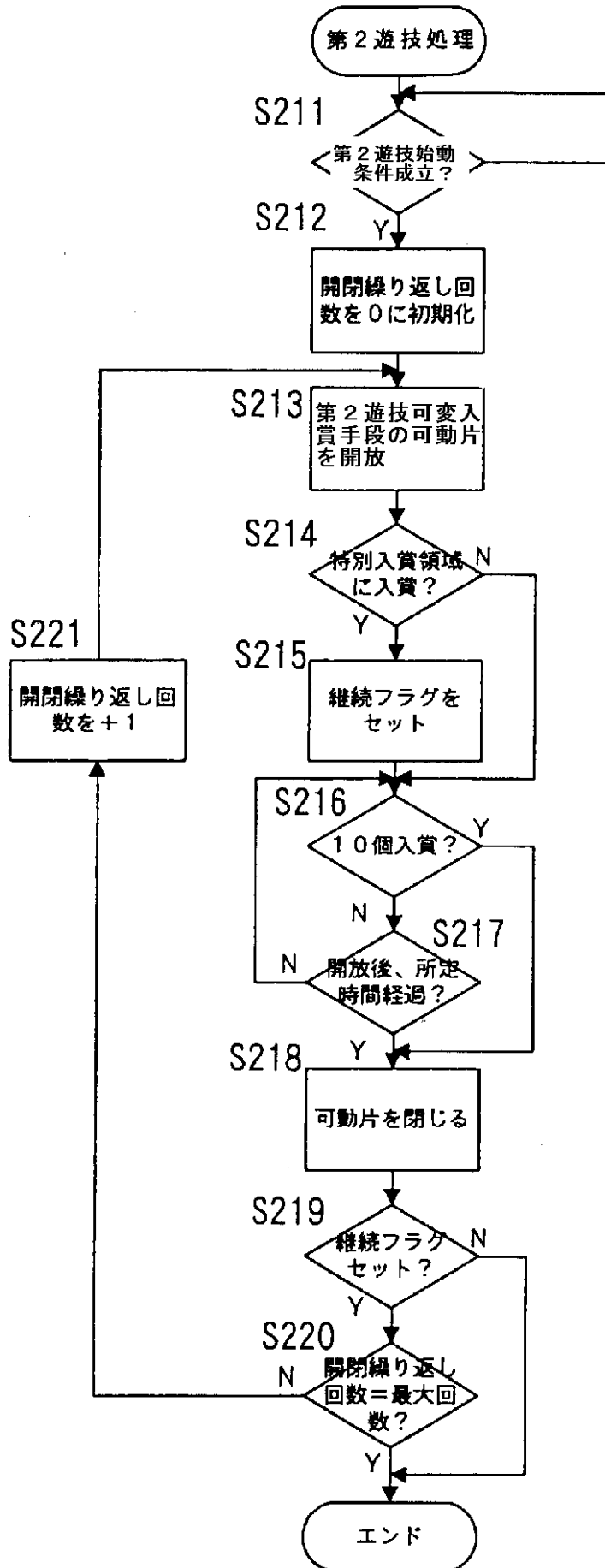
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図24

【補正方法】変更

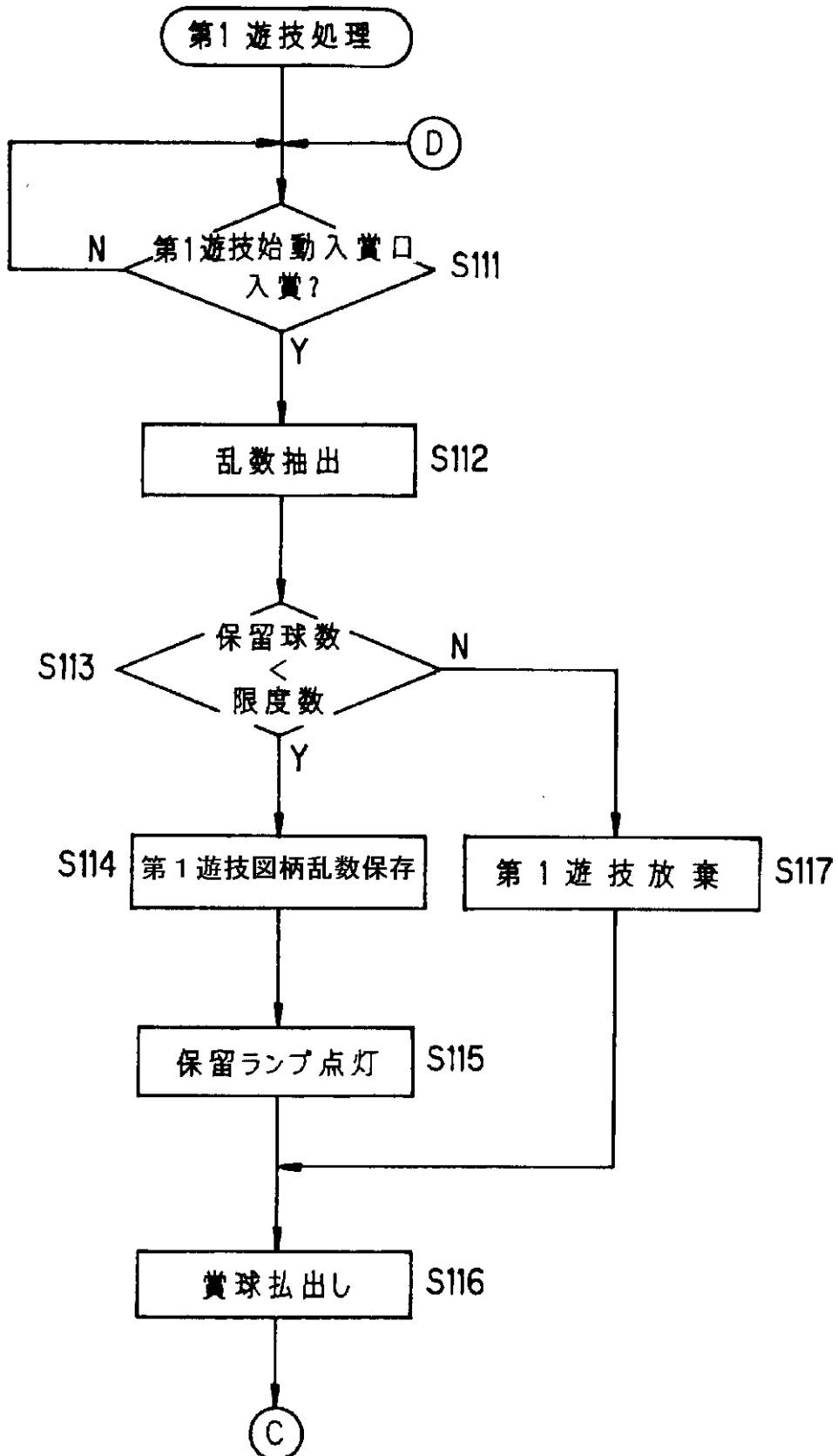
【補正の内容】

【 図 2 4 】



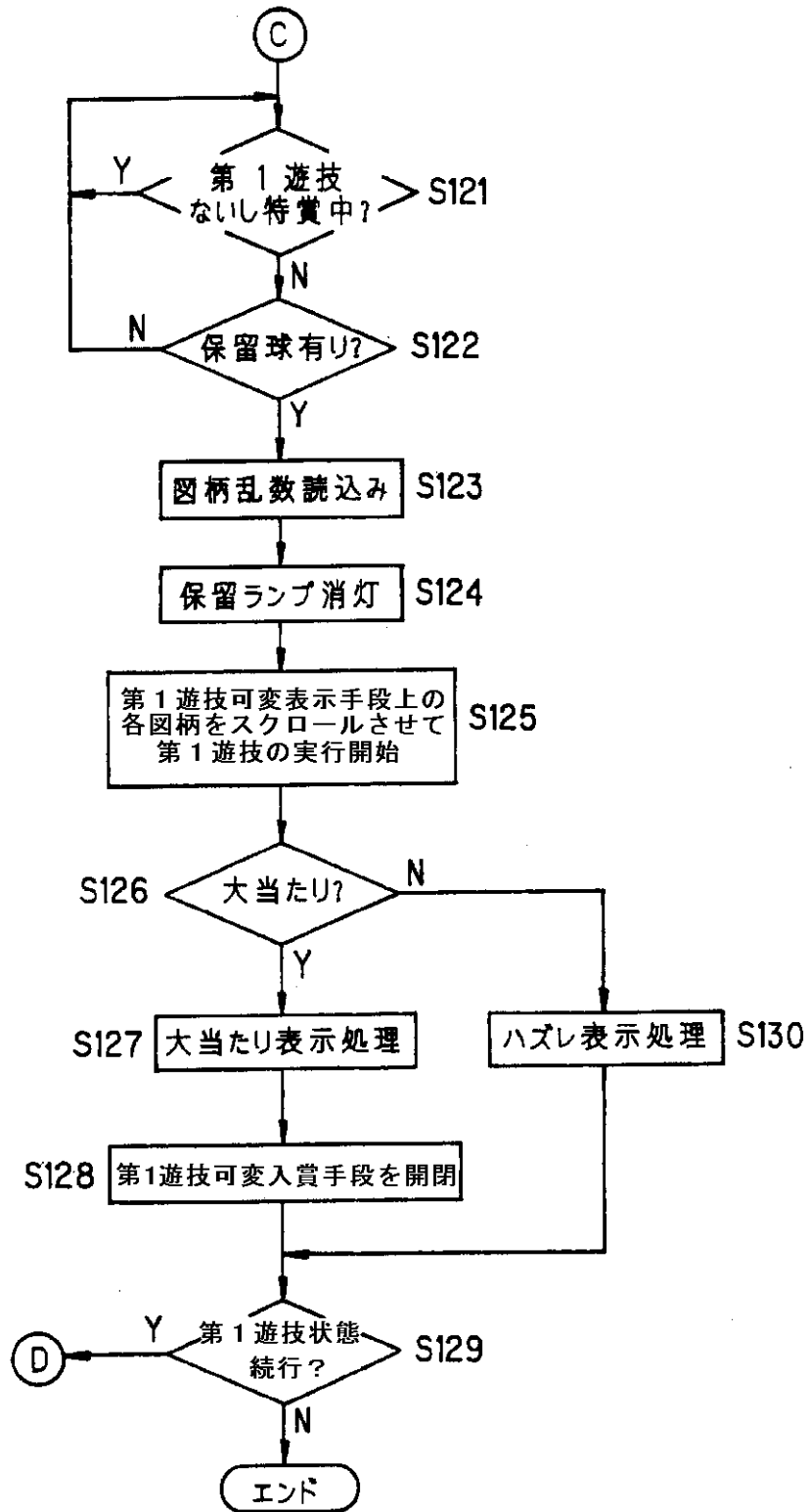
【 手続補正 2 0 1 】

【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 2 5】



【手続補正 2 0 2】

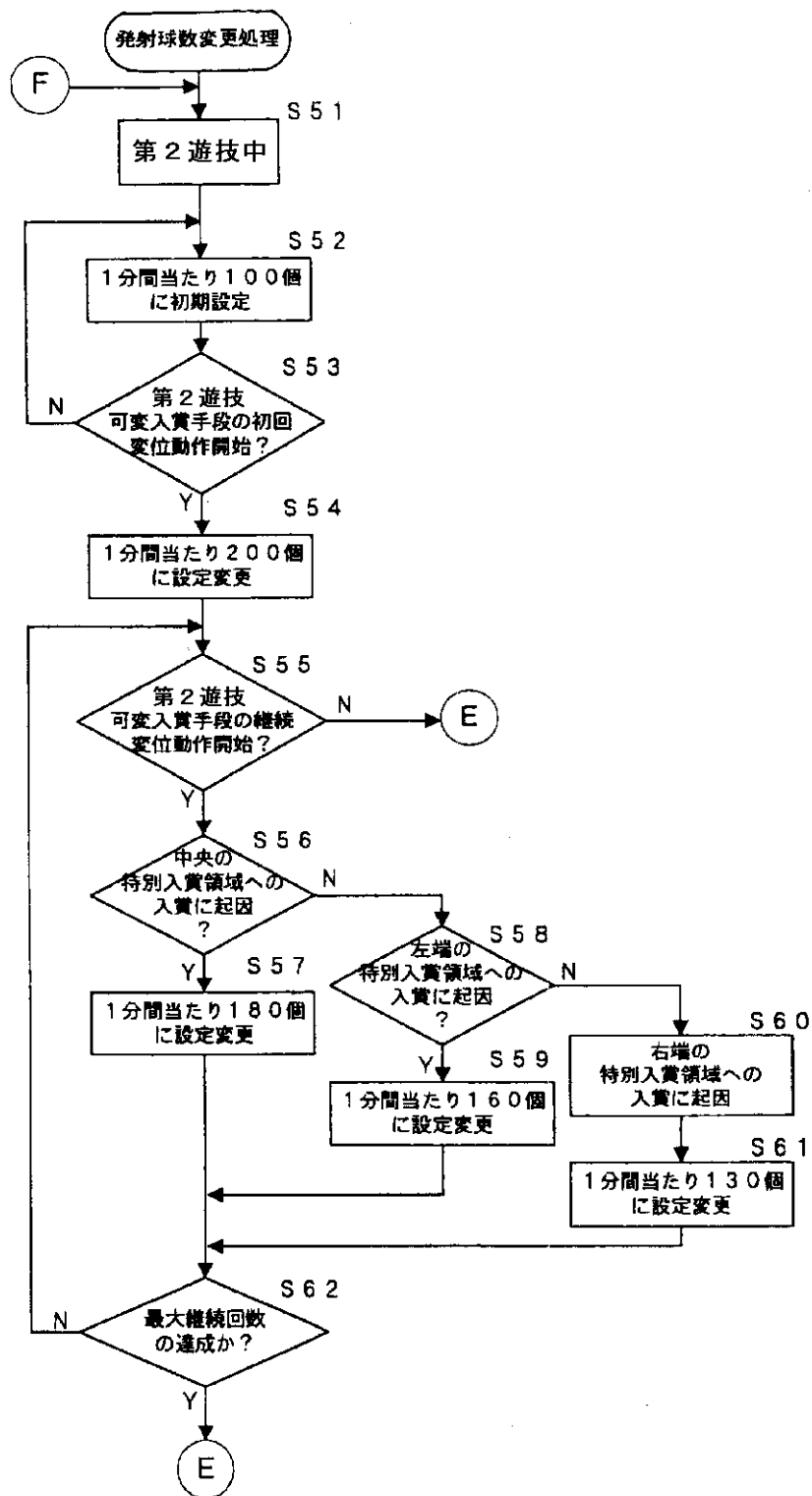
【補正対象書類名】図面  
【補正対象項目名】図 2 6  
【補正方法】変更  
【補正の内容】  
【図 2 6】



【手続補正 2 0 3】  
【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27】



【手続補正204】

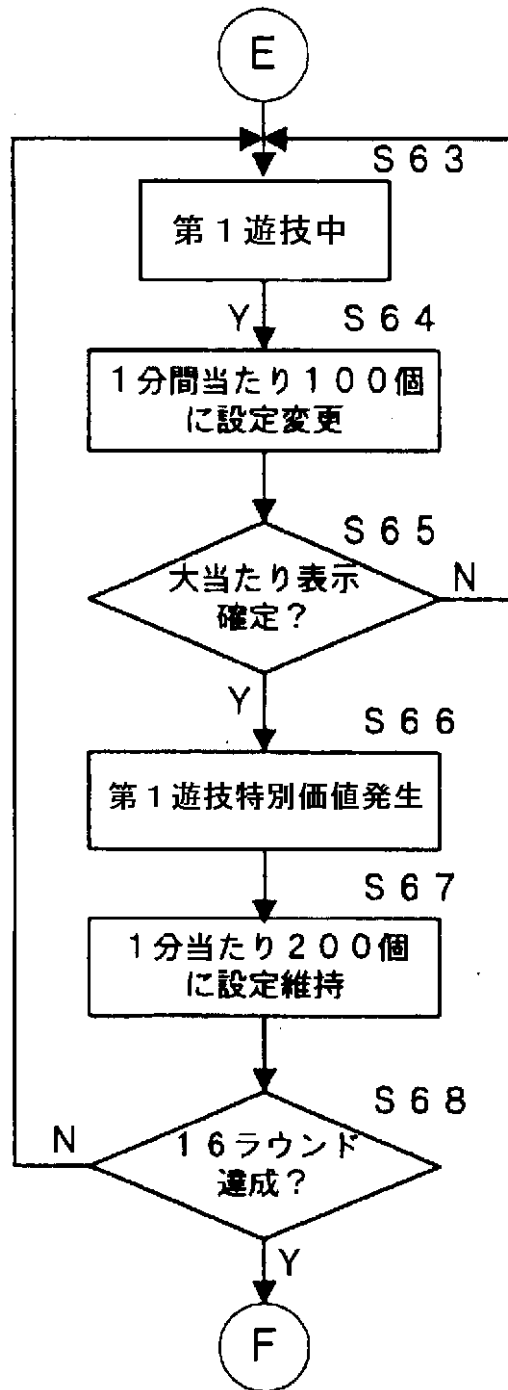
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図28

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 図 2 8 】



【 手続補正 2 0 5 】

【 補正対象書類名 】 図面

【 補正対象項目名 】 図 3 0

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【図30】

