【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2001-170276(P2001-170276A)
【公開日】平成13年6月26日(2001.6.26)
【出願番号】特願平11-357211
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　7/02　３１４
Ａ６３Ｆ　7/02　３１６Ｂ

【手続補正書】
【提出日】平成18年2月10日(2006.2.10)
【手続補正１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】特許請求の範囲
【補正方法】変更
【補正の内容】
【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技盤面上に球を打ち出す遊技で所定の条件が成立すると、遊技者に有利な特別価値を付与する遊技機において、
第１遊技可変表示手段と、第１遊技実行手段と、第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１遊技始動条件が成立可能な第１遊技状態を初期設定とし、かつ前記第１遊技状態において、前記第１遊技特別価値の付与動作が終了した場合に、前記第２遊技始動条件が成立可能な第２遊技状態に設定し、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１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３遊技状態において、前記一連の行程における最初の行程で前記第３遊技可変入賞口の開閉動作中に該第３遊技可変入賞口に入賞した球数に応じて、該第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に相当すると、特賞状態が発生して、大口入賞口が所定回数を限度に繰り返し開閉するように設定されている（以下、この種遊技内容については、第１遊技と称す。）。
【手続補正４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００４】
また、第２遊技を行うパチンコ機では、同じく始動入賞口に球が入賞すると、メイン役

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

【手続補正５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００５】
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る。ここで特定の遊技行程とは、通常は閉じているチューリップ式の可変入賞口が一時的に開き、これが開いている間に、当該可変入賞口に所定数の球を入賞させることができたとき達成されること等である（以下、この種遊技内容については、第３遊技と称す）。

【手続補正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趣を高めるための各種工夫を加えていたので、どうしても機種ごとに遊技方法が類型化してしまい、遊技内容がマンネリ化して新鮮味に欠けてしまうという問題があった。

【手続補正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】００１３

【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１３】
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】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、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】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］遊技盤面（１１）上に球を打ち出す遊技で所定の条件が成立すると、遊技者に有利な特別価値を付与する遊技機において、
第１遊技可変表示手段（１３０）と、第１遊技実行手段（５１０）と、第２遊技可変入賞手段（２４０）と、第２遊技実行手段（５２０）と、第３遊技可変表示手段（３３０）と、第３遊技可変入賞口（３４０）と、第３遊技実行手段（５３０）と、それに遊技状態制御手段（５４０）とを有して成り、
前記第１遊技可変表示手段（１３０）は、各種図柄ないし画像を用いた第１遊技を表示可能な画面を備え、
前記第１遊技実行手段（５１０）は、遊技中に第１遊技始動条件が成立した場合に、前記第１遊技可変表示手段（１３０）で第１遊技を実行し、かつ該第１遊技の結果が大当たり表示に相当した場合に、第１遊技特別価値を遊技者に付与し、
前記第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３遊技可変表示手段（３３０）は、各種図柄ないし画像を用いた第３遊技を表示可能な画面を備え、
前記第３遊技可変入賞口（３４０）は、その入賞口に対して球の入賞が困難となる閉状態と、球の入賞が容易となる開状態とに開閉可能な条件装置（３４１）を備え、該条件装

置（３４１）は通常は閉状態に維持され、
前記第３遊技実行手段（５３０）は、遊技中に第３遊技始動条件が成立した場合に、前記第３遊技可変表示手段（３３０）で第３遊技を実行し、かつ該第３遊技の結果が大当たり表示に相当した場合に、前記第３遊技可変入賞口（３４０）の条件装置（３４１）を連続的または間欠的に前記開状態に一時的に変位させる開閉動作を実行し、かつ開閉動作中の第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１遊技始動条件が成立可能な第１遊技状態を初期設定とし、かつ前記第１遊技状態において、前記第１遊技特別価値の付与動作が終了した場合に、前記第２遊技始動条件が成立可能な第２遊技状態に設定し、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１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３遊技状態において、前記一連の行程における最初の行程で前記第３遊技可変入賞口（３４０）の開閉動作中に該第３遊技可変入賞口（３４０）に入賞した球数に応じて、該第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】００２２
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２３
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２４
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２５
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正２０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２６
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正２１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２７
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正２２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２８
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正２３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２９
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正２４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３０
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正２５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正２６】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３２
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正２７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３３
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正２８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３４
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正２９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３５
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正３０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３６
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正３１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３７
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正３２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３８
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正３３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３９
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正３４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００４０
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正３５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００４１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正３６】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００４２
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正３７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００４３
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正３８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００４４
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正３９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００４５
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正４０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００４６
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正４１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００４７
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正４２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００４８
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正４３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００４９
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正４４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００５０
【補正方法】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遊技状態に初期設定する。これにより、最初は第１遊技に相当する遊技が実行可能な状態となる。
【手続補正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】
この第１遊技状態での遊技中にうまく第１遊技始動条件が成立すると、第１遊技実行手段（５１０）は、第１遊技可変表示手段（１３０）の画面上で、第１遊技に相当する第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、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５１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００５７
【補正方法】変更

【補正の内容】
【００５７】
第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、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遊技状態に設定する。
【手続補正５２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００５８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００５８】
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。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５３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００５９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００５９】
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対の可動片（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５４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００６０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００６０】
第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遊技状態でうまく第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５５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００６１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００６１】
第２遊技可変入賞手段（２４０）が開状態にある間に、該第２遊技可変入賞手段（２４０）に入賞した球のうち少なくとも１つが特別入賞領域（２４４）に入賞すると、第２遊技実行手段は、第２遊技可変入賞手段（２４０）の前記変位動作を、所定の最大継続回数

を上限として繰り返し実行するようになっている。
【手続補正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】
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。これにより以後は、第３遊技に相当する遊技が実行可能な状態となる。
【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】
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】
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】
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】
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口入賞口を所定回数を上限として繰り返し開閉させるようにすれば面白い。
【手続補正６１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００６７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００６７】
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６２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００６８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００６８】
このような第３遊技状態では、遊技状態制御手段（５４０）の制御により、前記一連の行程における最初の行程で、前記第３遊技可変入賞口（３４０）の開閉動作中に該第３遊技可変入賞口（３４０）に入賞した球数に応じて、当該第３遊技状態における前記最大セット回数が増減する。
【手続補正６３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００６９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００６９】
具体的には、例えば第３遊技可変入賞口（３４０）の開閉動作中に４個以上の球を入賞させることが第３遊技特別価値の付与条件であるとき、７個以上の球を入賞させることができた場合は、最大セット回数は５回となり、６個入賞の場合は最大セット回数は４回となり、５個入賞の場合は最大セット回数は３回となり、４個入賞の場合は最大セット回数は２回となる等である。
【手続補正６４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００７０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００７０】
また、第３遊技で大当たり表示の出現する確率を、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６５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００７１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００７１】
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４００分の１等の通常の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１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７０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００７６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００７６】
また、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すれば、部品点数の減少が図られてコストを低減することができると共に、一つの役物により斬新な遊技性を演出することができる。しかも、コンパクトに構成できることで、限られたスペースの遊技盤面（１１）上における装着性を向上させることができる。
【手続補正７１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００７７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００７７】
また、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７２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００７８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００７８】
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７３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００７９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００７９】
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７４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００８０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００８０】
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）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７５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００８１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００８１】
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７６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００８２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００８２】
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（２４１）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（２４１）を０．８秒開く等である。
【手続補正７７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００８３
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００８３】
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７８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００８４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００８４】
さらにまた、第３遊技可変入賞手段（３５０）の条件装置（３５１）に関しても、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７９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００８５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００８５】
以上のような各遊技状態において、発射制御手段（５５０）により、次のように単位時間当たりの発射球数の上限値を変更する制御を実行してもよい。
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（１５０）の開閉動作中には、前記発射制御手段（５５０）の制御により、単位時間当たりの発射球数の上限値が通

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８０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００８６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００８６】
第１遊技可変入賞手段（１５０）の開閉動作は所定回数を限度に繰り返されるが、ここで入賞球数に限度がなければ、それだけ遊技者の利益が高まる。一方限度がある場合には、第１遊技特別価値の終了までの時間が短縮され、遊技者は限られた時間内でもスピーディーに遊技を行うことができ、また遊技処理時間が短縮されることで、遊技店側にとっては遊技機（１０）の稼働率を上げることができる。
【手続補正８１】
【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】
前記第１遊技可変入賞手段（１５０）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８２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００８８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００８８】
また、前記第２遊技状態においても、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、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８３】
【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】
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８４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００９０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００９０】
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８５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００９１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００９１】
　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８６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００９２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００９２】
　さらに、前記第３遊技状態においては、前記第３遊技可変入賞口（３４０）が開状態にある際に、単位時間当たりの発射球数の上限値を通常時より高い値に変更してもよい。かかる場合、遊技初心者にとっても、開状態にある第３遊技可変入賞口（３４０）に対して所定数以上の球を容易に入賞させることが可能となり、それに基づく第３遊技特別価値の利益を確実に享受することができる。
【手続補正８７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００９３
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００９３】
　前記第３遊技可変入賞口（３４０）の変位動作中にも、前記発射球数の上限値を、前記第３遊技で大当たり表示を構成する図柄または画像の種類に応じて互いに異なる値に変更するようにすれば、球発射に関してさらに興趣を高めることができる。
【手続補正８８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００９４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００９４】
　また、前記第３遊技特別価値が第３遊技可変入賞手段（３５０）の開閉動作である場合に、かかる第３遊技可変入賞手段（３５０）の開閉動作中にも、発射制御手段（５５０）により、単位時間当たりの発射球数の上限値を通常時より高い値に変更するようにしてもよい。それにより、第３遊技特別価値の発生中における入賞率も格段と高めることができる。
【手続補正８９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００９５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００９５】

ここで第３遊技特別価値である第３遊技可変入賞手段（３５０）の開閉動作中に、入賞球数に限度がなければ、それだけ遊技者の利益が高まり、限度がある場合には、第３遊技特別価値の終了までの時間が短縮され、遊技者は限られた時間内でもスピーディーに遊技を行うことができ、また遊技処理時間が短縮されることで、遊技店側にとっては遊技機（１０）の稼働率を上げることができる。

【手続補正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趣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趣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対の可動片（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９９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１５８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１５８】
第２遊技始動入賞口２２および第３遊技始動入賞口２３も、前記第１遊技始動入賞口２１と同様に構成されている。ここで第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、第３遊技始動入賞口２３に球が入賞することが、後述する第３遊技始動条件として定められている。

【手続補正１００】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１５９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１５９】
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４００によって、各遊技始動入賞口２１～２３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１０１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１６０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１６０】
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１０２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１６１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１６１】
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１０３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１６２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１６２】
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１０４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１６３
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１６３】
第１遊技可変表示手段１３０では、前記第１遊技始動入賞口２１に球が入賞する度に、各表示部１３１ごとに各種図柄が入れ替わるよう変化した後、１つずつ任意の図柄が停止する第１遊技が実行される。各表示部１３１で表示動作が開始ないし終了する順番は、例えば１列ごとに真ん中、左、右の順等と予め設定しておけばよい。また、画像ないし図柄としては、数字、文字、記号、シンボル等が予め用意される。
【手続補正１０５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１６４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１６４】
前記第１遊技の結果、縦、横、斜めに３個ずつ並ぶ各表示部１３１上を通る何れかのライン上で、３つの図柄が総て同一に揃った場合が、大当たり表示と定められている。かかる大当たり表示が確定する前に、何れかのライン上にて１つの表示部１３１だけを除いた他の２つの表示部１３１，１３１に停止した図柄が一致した状態が、リーチ表示に該当する。
【手続補正１０６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１６５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１６５】
前記第１遊技の結果が、リーチ表示を経て最終的に大当たり表示に確定すると、後述する第１遊技可変入賞手段１５０が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１０７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１６６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１６６】
図２０に示すように保留球表示手段３０は、前記第１遊技中ないし第１遊技特別価値の発生中に、第１遊技始動入賞口２１に球が入賞した際、未実行となる第１遊技の保留回数を表示するものである。保留球表示手段３０は、後述する遊技管理装置４００からの信号に基づき、遊技管理装置４００に記憶された前記保留回数を表示するよう設定されている。
【手続補正１０８】
【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】
保留球表示手段３０は４個の保留ランプ３１，３１…を有し、未実行の第１遊技は４回まで保留可能となっている。すなわち、保留回数に相当する数の保留ランプ３１が点灯すべく制御される。保留されていた第１遊技が実行された場合、その実行回数が前記保留回数から減算されて遊技管理装置４００に更新記憶され、その回数が保留球表示手段３０に新たに表示される。
【手続補正１０９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１６８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１６８】
図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１１０】
【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、最大継続行程（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１１１】
【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】
図２に示すように、第１遊技可変入賞手段１５０の内部には、入賞した球を検出する入賞検出スイッチ１５３が設けられている。この入賞検出スイッチ１５３からの信号を元に、前記各ラウンドごとに所定数（例えば１０個）の入賞球が入賞計数機１５４で計数された時点で、可動板１５１は継続して開く所定時間が経過する前であっても、いったん閉じるように制御される。
【手続補正１１２】
【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】
また、第１遊技可変入賞手段１５０の内部にはＶ入賞口（特定領域）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１１３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１７２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１７２】
図１，図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２４０の入賞口の両側には、条件装置である一対の可動片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１１４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１７４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１７４】
図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するようになっている。
【手続補正１１５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１７５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１７５】
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１１６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１７６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１７６】
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（図２参照）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１１７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１７７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１７７】
図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３４０はチューリップ型役物であり、その入賞口に球の入賞が困難な通常の閉状態と、球の入賞が容易な開状態とに開閉可能な条件装置である一対の可動片３４１，３４１を有している。
【手続補正１２３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１８４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１８４】
図２に示すように、第３遊技可変入賞口３４０の入賞口内部には、入賞した球を検出する入賞検出スイッチ３４３が設けられている。入賞検出スイッチ３４３からの信号を元に、第３遊技可変入賞口３４０に入賞した球数が入賞計数機３４４で計数されるように設定されている。
【手続補正１２４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１８５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１８５】
図２に示すように、ソレノイド３４２等は遊技管理装置４００に接続されており、該遊技管理装置４００からの指令に基づき駆動する。詳しくは前記第３遊技の結果が大当たり表示に相当した場合に、前記第３遊技可変入賞口３４０は一定時間（例えば１０秒）にわたって連続的に開状態に変位するように設定されている。
【手続補正１２５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１８６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１８６】
第３遊技可変入賞口３４０が開状態の際に、該第３遊技可変入賞口３４０に所定数（例えば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３４０を、一定時間にわたって連続的にではなく、間欠的に開状態となるようにして動作させてもかまわない。
【手続補正１２６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１８７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１８７】
図３０に示すように開状態には、各可動片３４１が略水平な状態になるまで大きく開く大角度と、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１２７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１８８
【補正方法】変更
【補正の内容】

【０１８８】
図１，図２０に示すように、第３遊技可変入賞手段３５０は、一般に権利用大口入賞口（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】０２００
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２００】
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１３８】
【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】
発射制御手段５５０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の開閉動作中に、それぞれ発射球数上限値を高める制御を実行する。
【手続補正１３９】
【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】
さらに詳しくは図３に示すように、第１遊技実行手段５１０は、抽選実行手段５１１と、権利保留手段５１２と、第１遊技表示制御手段５１３と、それに第１遊技特別価値付与手段５１４を有している。
【手続補正１４０】
【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】
抽選実行手段５１１は、第１遊技始動条件が成立する、すなわち前記第１遊技始動入賞口２１に球が入賞することに起因して、乱数を用いた無作為抽選を実行し、第１遊技図柄乱数を生成するものである。ここで第１遊技図柄乱数は、前記第１遊技で大当たり表示となるか否かを決定する因子である。
【手続補正１４１】
【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】
抽選実行手段５１１から出力される第１遊技図柄乱数に関する信号は、いったんＲＡＭ４３０に保存された後、第１遊技表示制御手段５１３や第１遊技特別価値付与手段５１４へ入力される。抽選実行手段５１１で用いる乱数表はＲＯＭ４２０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１４２】
【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、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１４７】
【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】
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１４８】
【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】
さらに詳しくは図３に示すように、第２遊技実行手段５２０は、初期変位動作実行手段５２１と、変位動作継続手段５２２とを有している。
初期変位動作実行手段５２１は、第２遊技始動条件が成立する、すなわち第２遊技始動入賞口２２に球が入賞した場合に、第２遊技入賞検知スイッチ２２ａからの信号に基づき、前記第２遊技可変入賞手段２４０の各可動片２４１を閉条件が成立するまで連続的に開状態にする初回の変位動作を実行するものである。

【手続補正１４９】
【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】
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１５０】
【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】
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１５１】
【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】
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１５２】
【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】
さらに詳しくは図３に示すように、第３遊技実行手段５３０は、抽選実行手段５３１と、第３遊技表示制御手段５３２と、特定遊技行程判別手段５３３と、第３遊技特別価値付与手段５３４と、それに権利継続設定手段５３５を有している。
【手続補正１５３】
【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】
抽選実行手段５３１は、第３遊技始動条件が成立する、すなわち前記第３遊技始動入賞口２３に球が入賞することに起因して、乱数を用いた無作為抽選を実行し、第３遊技図柄乱数を生成するものである。ここで第３遊技図柄乱数は、前記第３遊技で大当たり表示となるか否かを決定する因子である。
【手続補正１５４】
【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】
抽選実行手段５３１から出力される第３遊技図柄乱数に関する信号は、いったんＲＡＭ４３０に保存された後、第３遊技表示制御手段５１３や特定遊技行程判別手段５３３へ入力される。抽選実行手段５３１で用いる図柄乱数テーブルはＲＯＭ４２０に格納されており、第３遊技図柄乱数が当たりハズレに相当する確率は予め適宜設定されている。
【手続補正１５５】
【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】
なお、第３遊技実行手段５３０には、前記第１遊技実行手段５１０における権利保留手段５１２の様な機能はなく、前記第３遊技始動入賞口２３に球が入賞した際、前記第３遊技中ないし第３遊技特別価値の付与中であった場合には、前記抽選実行手段５３１で抽選された第３遊技図柄乱数は破棄される。もちろん、前記第１遊技実行手段５１０と同様に、第３遊技図柄乱数を保留できるように構成してもかまわない。
【手続補正１５６】
【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】
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。

【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】

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】

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４００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】

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２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】
初期設定手段５４１は、遊技盤面１１上における遊技状態を、前記第１遊技始動条件が成立可能な第１遊技状態に初期設定するための手段である。初期設定手段５４１は、前記第１遊技始動入賞口２１を開き、かつ前記第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。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１遊技状態に戻す制御も実行する。
【手続補正１６７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２３３
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２３３】
第２遊技選択手段５４２は、前記第１遊技状態において第１遊技特別価値の付与動作が終了したとき、第２遊技始動条件が成立可能な第２遊技状態に設定するものである。第２遊技選択手段５４２は、前記第１遊技特別価値付与手段５１４からの信号に基づき、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。
【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】
第３遊技選択手段５４３は、前記第２遊技状態における変位動作の繰り返しが終了したとき、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、前記変位動作継続手段５２２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】
最大セット回数設定手段５４４は、第３遊技状態において、前記一連の行程における最初の行程で、前記第３遊技可変入賞口３４０の開閉動作中に該第３遊技可変入賞口３４０に入賞した球数に応じて、当該第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。
【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】
具体的には、第３遊技可変入賞口３４０の開閉動作中に７個以上の球を入賞させることができた場合は、最大セット回数は５回となり、６個入賞の場合は最大セット回数は４回となり、５個入賞の場合は最大セット回数は３回となり、４個入賞の場合は最大セット回数は２回となる。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】
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】
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】
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】
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】
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】
さらに詳しくは図３に示すように、前記発射制御手段５５０は、通常の遊技時における単位時間当たりの発射球数の上限値を制御する通常発射制御手段５５４と、第１遊技可変入賞手段１５０の開閉動作（第１遊技特別価値）中に発射球数上限値を高い値に変更する第１遊技発射制御手段５５１と、第２遊技可変入賞手段２４０の変位動作中に発射球数上限値を高める第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】
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】
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】
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】
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、発射球数上限値が毎分１３０個に設定変更される等である。
【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】
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】
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】
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１８４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２５０
【補正方法】変更

【補正の内容】
【０２５０】
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１８５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２５１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２５１】
第３遊技発射制御手段５５３は、前記第３遊技状態において前記第３遊技可変入賞口３４０が開状態となった際に、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３遊技可変入賞口３４０が閉じた時点で、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１８６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２５２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２５２】
また、別の実施の形態として、前記第３遊技発射制御手段５５３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３４０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１８７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２５３
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２５３】
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３４０の変位動作中には、発射球数上限値が毎分２００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３４０の変位動作中には、発射球数上限値が毎分１７０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３４０の変位動作中には、発射球数上限値が毎分１３０個に設定変更される等である。
【手続補正１８８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２５４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２５４】
さらにまた、第３遊技発射制御手段５５３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３５０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１８９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２５５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２５５】
　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１９０】
【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】
　最初は遊技状態制御手段５４０により、遊技状態は第１遊技始動条件が成立可能で、第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遊技状態に初期設定される（Ｓ１０１）。

【手続補正１９１】
【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】
　すなわち、遊技状態制御手段５４０の初期設定手段５４１が、前記第１遊技始動入賞口２１を開き、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、最初は第１遊技に相当する遊技だけが実行可能な状態となる（Ｓ１０２）。

【手続補正１９２】
【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】
　第１遊技状態での遊技中にうまく第１遊技始動条件が成立すると、第１遊技実行手段５１０は、第１遊技可変表示手段１３０の画面上で第１遊技を実行する。この第１遊技の結果が大当たり表示となった場合には（Ｓ１０３：Ｙ）、第１遊技実行手段５１０は、遊技者に有利な第１遊技特別価値を付与する（Ｓ１０４）。

【手続補正１９３】
【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】

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】
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、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遊技状態に設定される（Ｓ１０５）。
【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】
詳しくは遊技状態制御手段５４０の第２遊技選択手段５４２が、前記第１遊技特別価値付与手段５１４からの信号に基づき、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。これにより今度は、第２遊技に相当する遊技だけが実行可能な状態となる（Ｓ１０６）。
【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】
第２遊技状態でうまく第２遊技始動条件が成立すると、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は再び閉じるように開閉制御される。
【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。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】
すると、遊技状態は第３遊技始動条件が成立可能な第３遊技状態に設定される（Ｓ１０７）。詳しくは遊技状態制御手段５４０の第３遊技選択手段５４３が、前記変位動作継続手段５２２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。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（Ｓ１０８）。
【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】
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】
すなわち、第３遊技可変入賞手段３５０の可動板３５１が最大１６ラウンドまで繰り返し開閉する。ここで各ラウンドごとに回転入賞手段３６０に球が入賞することを条件として、次ラウンドへと移行するが、回転入賞手段３６０に球が入賞しなかった場合には、その時点で第３遊技特別価値の付与は終了する。
【手続補正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】
遊技状態制御手段５４０は、最大セット回数を上限として、第３遊技始動条件の成立から第３遊技特別価値の付与までの一連の行程を繰り返し、その後、遊技状態を第１遊技状態に戻すように初期設定する。
【手続補正２０３】
【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０２７５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２７５】
図２２，図２３のフローチャートは、第１遊技状態における遊技処理を示している。
先ず図２２のフローチャートにおいて、遊技盤面１１上に打ち出された球が第１遊技始動入賞口２１にうまく入賞すると（Ｓ２０１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（Ｓ２０２）。
【手続補正２０４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２７６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２７６】
前記乱数抽選が行われた場合、遊技管理装置４００のＲＡＭ４３０に保存されている第１遊技図柄乱数（保留球と同義）が、保留球表示手段３０に表示し得る限度数４個未満であるか否かが判別される（Ｓ２０３）。
【手続補正２０５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２７７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２７７】
ここで限度数４個未満であれば（Ｓ２０３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（Ｓ２０４）。このとき、第１遊技図柄乱数の保存個数、すなわち第１遊技の実行権利の保留回数は、保留球表示手段３０の保留ランプ３１の点灯によって加算表示される（Ｓ２０５）。
【手続補正２０６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２７８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２７８】
一方、第１遊技図柄乱数が限度数４個まで保存されている状態で乱数抽選が行われても（Ｓ２０３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（Ｓ２０３ａ）。その後、第１遊技の実行権利が破棄された場合も含めて、前記第１遊技始動入賞口２１への入賞に基づく所定数の賞球が払い出される（Ｓ２０６）。
【手続補正２０７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２７９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２７９】
次に図２３に示すフローチャートにおいて、第１遊技中ないし第１遊技特別価値の付与中でなければ（Ｓ２０７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（Ｓ２０８）。ここで実行権利が保留されていた場合（Ｓ２０８でＹ）、該実行権利に相当する第１遊技図柄乱数がＲＡＭ４３０から１つ読み込まれる（Ｓ２０９）。このとき、保留球表示手段３０の保留ランプ３１が１つ消灯することで減算表示される（Ｓ２１０）。

【手続補正２０８】
【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】
前記第１遊技図柄乱数に応じて、第１遊技表示制御手段５１３からの指令に基づき、第１遊技可変表示手段１３０の画面上で第１遊技が開始される（Ｓ２１１）。前記第１遊技図柄乱数が大当たりであった場合（Ｓ２１２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（Ｓ２１３）。それにより、遊技者に第１遊技特別価値が付与される（Ｓ２１４）。
【手続補正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】
一方、前記第１遊技図柄乱数がハズレに相当していた場合は（Ｓ２１２でＮ）、第１遊技の結果は、結局ハズレ表示となり（Ｓ２１６）、かかる場合には第１遊技特別価値が付与されることはない。以上のような遊技過程は、第１遊技状態が続く限り繰り返される（Ｓ２１５）。
【手続補正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】
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を示している。
かかる処理では、遊技盤面１１上に打ち出された球が第２遊技始動入賞口２２にうまく入賞すると（Ｓ３０１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の開閉繰り返し数（変位動作の継続回数）が１に初期化される（Ｓ３０２）。
【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】
そして、第２遊技可変入賞手段２４０の一対の可動片２４１，２４１が通常の閉状態から開状態へと開放される（Ｓ３０３）。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、一対の可動片２４１，２４１が開放される。
【手続補正２１２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２８４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２８４】
このとき条件装置変位設定手段５４６は、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２１３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２８５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２８５】
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２９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２１４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２８６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２８６】
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２１５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２８７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２８７】
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（Ｓ３０４）。ここで特別入賞領域２４４へ球の入賞があった場合には（Ｓ３０４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（Ｓ３０５）。
【手続補正２１６】
【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、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（Ｓ３０６）。ここで１０個の入賞があった場合（Ｓ３０６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、一対の可動片２４１，２４１が閉じられる（Ｓ３０８）。
【手続補正２１７】
【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】
また、１０個の球の入賞がなかった場合は（Ｓ３０６でＮ）、１０秒のタイムアウトか

否かの判別が行われる（Ｓ３０７）。ここでタイムアウトの場合は（Ｓ３０７でＹ）、第２遊技可変入賞手段２４０は閉じられる（Ｓ３０８）。また、タイムアウトでない場合は（Ｓ３０７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２１８】
【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】
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（Ｓ３０９でＹ）、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（Ｓ３１０でＮ、Ｓ３１１）。
【手続補正２１９】
【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】
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２２０】
【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】
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２２１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２９３
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２９３】
前記第３遊技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、一対の可動片３４１，３４１が一定時間（例えば１０秒）にわたって連続的に開状態に変位する（Ｓ４０６～４０８）。
【手続補正２２２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２９４
【補正方法】変更

【補正の内容】
【０２９４】
ここで第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するようになっている。
【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】
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】
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】
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】
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】
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】
ここで最大セット回数は、最大セット回数設定手段５４４の制御によって、第３遊技状態における一連の行程の最初の行程で、前記第３遊技可変入賞口３４０の開閉動作中に入賞した球数に応じて増減される。
【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】
具体的には、最初の行程の第３遊技可変入賞口３４０の開閉動作中に７個以上の球を入賞させることができた場合は、最大セット回数は５回となり、６個入賞の場合は最大セット回数は４回となり、５個入賞の場合は最大セット回数は３回となり、４個入賞の場合は最大セット回数は２回となる。前記第３遊技実行手段５３０は、この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遊技を進行することになる。
【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】
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】
また、前述した如く各遊技始動入賞口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】
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することができると共に、一つの役物により斬新な遊技性を演出することができる。しかも、コンパクトに構成できることで、限られたスペースの遊技盤面１１上における装着性を向上させることができる。
【手続補正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】
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１遊技状態における通常の遊技時には（Ｓ５０１）、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（Ｓ５０２）。
【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】
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（Ｓ５０３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（Ｓ５０４）、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（Ｓ５０５）。
【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】
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２３７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３０９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３０９】
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２３８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３１０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３１０】
そのため、遊技者は限られた時間内でもスピーディーに遊技を行うことができ、また遊技店側にとっては遊技機１０の稼働率を上げることにつながるため好ましい。なお、前記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つながることになる。このような第１遊技状態は、前述したが次の第２遊技状態に移行するまで維持される（Ｓ５０６）。
【手続補正２３９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３１１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３１１】
次に図２７において、第２遊技状態における通常の遊技時には（Ｓ６０１）、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（Ｓ６０２）。
【手続補正２４０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３１２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３１２】
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（Ｓ６０３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（Ｓ６０４）。
【手続補正２４１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３１３

【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３１３】
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（Ｓ６０５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】
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】
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（Ｓ６０６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（Ｓ６０７）。
【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】
また、左端の特別入賞領域２４４ｂに球が入った場合（Ｓ６０８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（Ｓ６０９）。
【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】
さらにまた、右端の特別入賞領域２４４ｃに球が入った場合（Ｓ７００）、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（Ｓ７０１）。
【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】
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】
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】
そのため、遊技者は限られた時間内でもスピーディーに遊技を行うことができ、また遊技店側にとっては遊技機１０の稼働率を上げることにつながるため好ましい。なお、前記第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つながることになる。
【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】
前記第２遊技可変入賞手段２４０の変位動作が最大継続回数まで達した場合には（Ｓ７０２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。なお、前記第２遊技可変入賞手段２４０の変位動作が最大継続回数まで達しなかった場合には（Ｓ７０２でＮ）、そのまま第２遊技状態が維持される。
【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】
次に図２８において、第３遊技状態における通常の遊技時には（Ｓ８０１）、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（Ｓ８０２）。
【手続補正２５１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３２３

【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３２３】
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（Ｓ８０３でＹ）、それに基づき第３遊技可変入賞口３４０が開くと（Ｓ８０４）、これと同時に第３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（Ｓ８０５）。
【手続補正２５２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３２４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３２４】
それにより、第３遊技可変入賞口３４０が開状態にある際に、該第３遊技可変入賞口３４０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３４０が開いている際に遊技初心者であっても、所定数である１０個以上の球を第３遊技可変入賞口３４０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２５３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３２５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３２５】
前記特定遊技行程を達成できなかった場合には（Ｓ８０６でＮ）、その時点で通常発射制御手段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。一方、前記特定遊技行程を達成できた場合には（Ｓ８０６でＹ）、これに基づく第３遊技特別価値の発生時点で（Ｓ８０７）、第３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）に設定変更される（Ｓ８０８）。
【手続補正２５４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３２６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３２６】
それにより、第３遊技特別価値である第３遊技可変入賞手段３５０の開閉動作中にも、単位時間当たりの発射球数の上限値が通常時より高い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２５５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３２７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３２７】
また、各ラウンドごとに第３遊技可変入賞手段３５０に入賞し得る球は１０個までと限

度があるため、第３遊技特別価値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２５６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３２８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３２８】
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（Ｓ８０９でＹ）、遊技状態は前記第１遊技状態に戻される。
【手続補正２５７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３４２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３４２】
また、前記実施の形態では、条件装置変位設定手段５４６により、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２５８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３４３
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３４３】
すなわち、第２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２５９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３４４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３４４】
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２６０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３４５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３４５】
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】
さらにまた、第４実施の形態として、第３遊技可変入賞手段３５０の可動板３５１に関しても、前述した第３遊技可変入賞口３４０の各可動片３４１の場合と同様に、各ラウンド毎に開く角度のみならず開く時間の長さや、あるいはこれら双方を、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２６２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３６２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３６２】
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】
さらにまた、前記第１遊技実行手段５１０、第２遊技実行手段５２０、第３遊技実行手段５３０、それに遊技状態制御手段５４０は、各遊技機１０ごとに装備された１つの遊技管理装置４００によって実現しているが、例えば特定の機能のみをホール管理端末機７０３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】
【０３６５】
【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２６６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３６６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３６６】
しかも第３遊技状態では、一連の行程における最初の行程で、第３遊技可変入賞口の開閉動作中に該第３遊技可変入賞口に入賞した球数に応じて、当該第３遊技状態における前記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２６７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３６７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３６７】
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２６８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３６８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３６８】
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２６９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３６９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３６９】
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２７０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３７０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３７０】
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

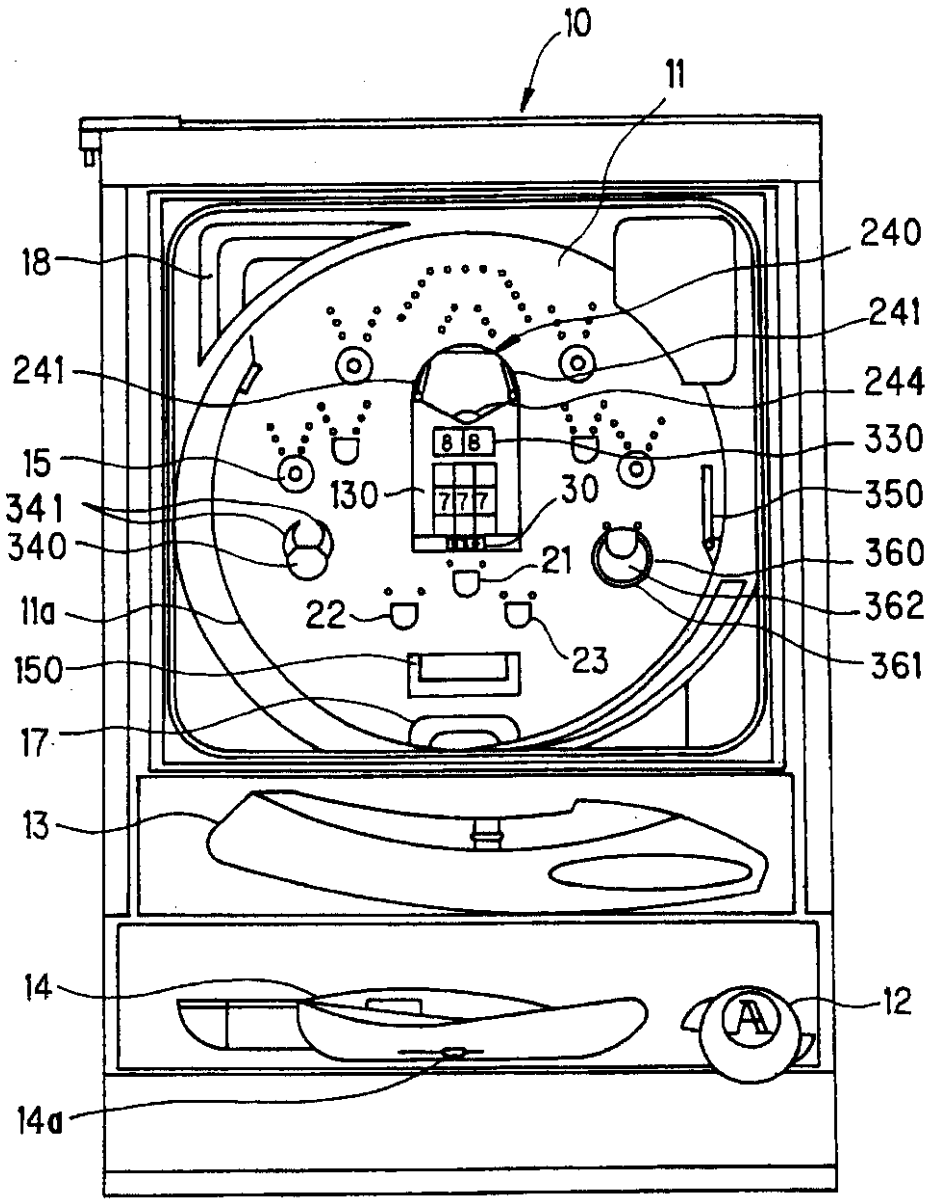
３遊技において大当たり表示を構成していた図柄または画像の種類に応じて変化させても面白い。
【手続補正２７１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】図面の簡単な説明
【補正方法】変更
【補正の内容】
【図面の簡単な説明】
【図１】
本発明の第１実施の形態に係る遊技機を示す正面図である。
【図２】
本発明の第１実施の形態に係る遊技機を示すブロック図である。
【図３】
本発明の第１実施の形態に係る遊技機の制御部を示すブロック図である。
【図４】
本発明の第１実施の形態に係る遊技機を含むシステム構成図である。
【図５】
本発明の第１実施の形態に係る遊技機に対する球補給経路を概略的に示す背面図である。
【図６】
本発明の第１実施の形態に係る遊技機を構成する球供給装置と球発射機構を拡大して示す背面図である。
【図７】
本発明の第１実施の形態に係る遊技機を構成する球発射装置を示すブロック図である。
【図８】
本発明の第１実施の形態に係る遊技機を構成する球発射装置のロータリーソレノイドを示す断面図である。
【図９】
本発明の第１実施の形態に係る遊技機を構成する球発射装置のロータリーソレノイドを示す正面図である。
【図１０】
本発明の第１実施の形態に係る遊技機を構成する球発射装置のロータリーソレノイドの作用を示す説明図である。
【図１１】
本発明の第１実施の形態に係る遊技機を構成する球発射装置のロータリーソレノイドを駆動するパルス信号の周期調整を示す説明図である。
【図１２】
本発明の第１実施の形態に係る遊技機を構成する球払出装置を概略的に示す正面図である。
【図１３】
本発明の第１実施の形態に係る遊技機を構成する球払出装置の球払出ユニットを示す側面図である。
【図１４】
図１３のＡ－Ａ線断面図である。
【図１５】
図１３のＢ－Ｂ線断面図である。
【図１６】
図１５のＣ－Ｃ線断面図である。
【図１７】
本発明の第１実施の形態に係る遊技機を構成する球払出装置の賞球払い出し動作を示す

フローチャートである。
【図１８】
本発明の第１実施の形態に係る遊技機を構成する球払出装置の平面図である。
【図１９】
本発明の第１実施の形態に係る遊技機を構成する球排出装置の正面図である。
【図２０】
本発明の第１実施の形態に係る遊技機の第１，３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２１】
本発明の第１実施の形態に係る遊技機における遊技全体の概要を示すフローチャートである。
【図２２】
本発明の第１実施の形態に係る遊技機における第１遊技処理を示すフローチャートである。
【図２３】
本発明の第１実施の形態に係る遊技機における第１遊技処理を示すフローチャートである。
【図２４】
本発明の第１実施の形態に係る遊技機における第２遊技処理を示すフローチャートである。
【図２５】
本発明の第１実施の形態に係る遊技機における第３遊技処理を示すフローチャートである。
【図２６】
本発明の第１実施の形態に係る遊技機における第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２７】
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２８】
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３１】
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３２】
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３３】
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２７２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】符号の説明
【補正方法】変更
【補正の内容】
【符号の説明】

１０…遊技機
１１…遊技盤
１１ａ…ガイドレール
１２…ハンドル
１３…上皿
１４…下皿
１７…アウト口
１８…電飾ランプ
２１…第１遊技始動入賞口
２２…第２遊技始動入賞口
２３…第３遊技始動入賞口
７０…球発射装置
７１…ロータリーソレノイド
７２…パルス発振機
７２ａ…周波数調整機
７２ｂ…パルス巾調整機
７３…出力アンプ
７４…電流調整機
７５…槌部材
８０…球供給装置
８１…ベース板
８２…球供給通路
８３…発射点レール
９０…球排出装置
９１…取込ステージ
９２…導入経路
９３…整列レール
９４…検知センサ
９５…払出ステージ
９６…揺動体
１３０…第１遊技可変表示手段
１５０…第１遊技可変入賞手段
１５１…可動板
１５５…Ｖ入賞口
２４０…第２遊技可変入賞手段
２４１…可動片
２４３…ソレノイド
２４４…特別入賞領域
３３０…第３遊技可変表示手段
３４０…第３遊技可変入賞口
３４１…可動片
３５０…第３遊技可変入賞手段
３５１…可動板
３６０…回転入賞手段
４００…遊技管理装置
４１０…制御部
４２０…ＲＯＭ
４３０…ＲＡＭ
５１０…第１遊技実行手段
５１１…抽選実行手段

５１２…権利保留手段
５１３…第１遊技表示制御手段
５１４…第１遊技特別価値付与手段
５１５…権利継続設定手段
５２０…第２遊技実行手段
５２１…初期変位動作実行手段
５２２…変位動作継続手段
５３０…第３遊技実行手段
５３１…抽選実行手段
５３２…第３遊技表示制御手段
５３３…特定遊技行程判別手段
５３４…第３遊技特別価値付与手段
５３５…権利継続設定手段
５４０…遊技状態制御手段
５４１…初期設定手段
５４２…第２遊技選択手段
５４３…第３遊技選択手段
５４４…最大セット回数設定手段
５４５…遊技状態報知手段
５５０…発射制御手段
５５１…第１遊技発射制御手段
５５２…第２遊技発射制御手段
５５３…第３遊技発射制御手段
５５４…通常発射制御手段
６００…球払出装置
６０１…球払出ユニット
６１０…スプロケット
６１０ａ…凹部
６２０…ラチェット車
６３０…メインストッパー
６４０…サブストッパー
６５０…メインソレノイド
６６０…サブソレノイド
６７０…ボールガイド
７００…台コントローラ
７０１…遊技球貸出装置
７０２…ゲートウェイ
７０３…ホール管理端末機
７０４…情報表示端末機
７０５…ホール管理コンピュータ
【手続補正２７３】
【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】

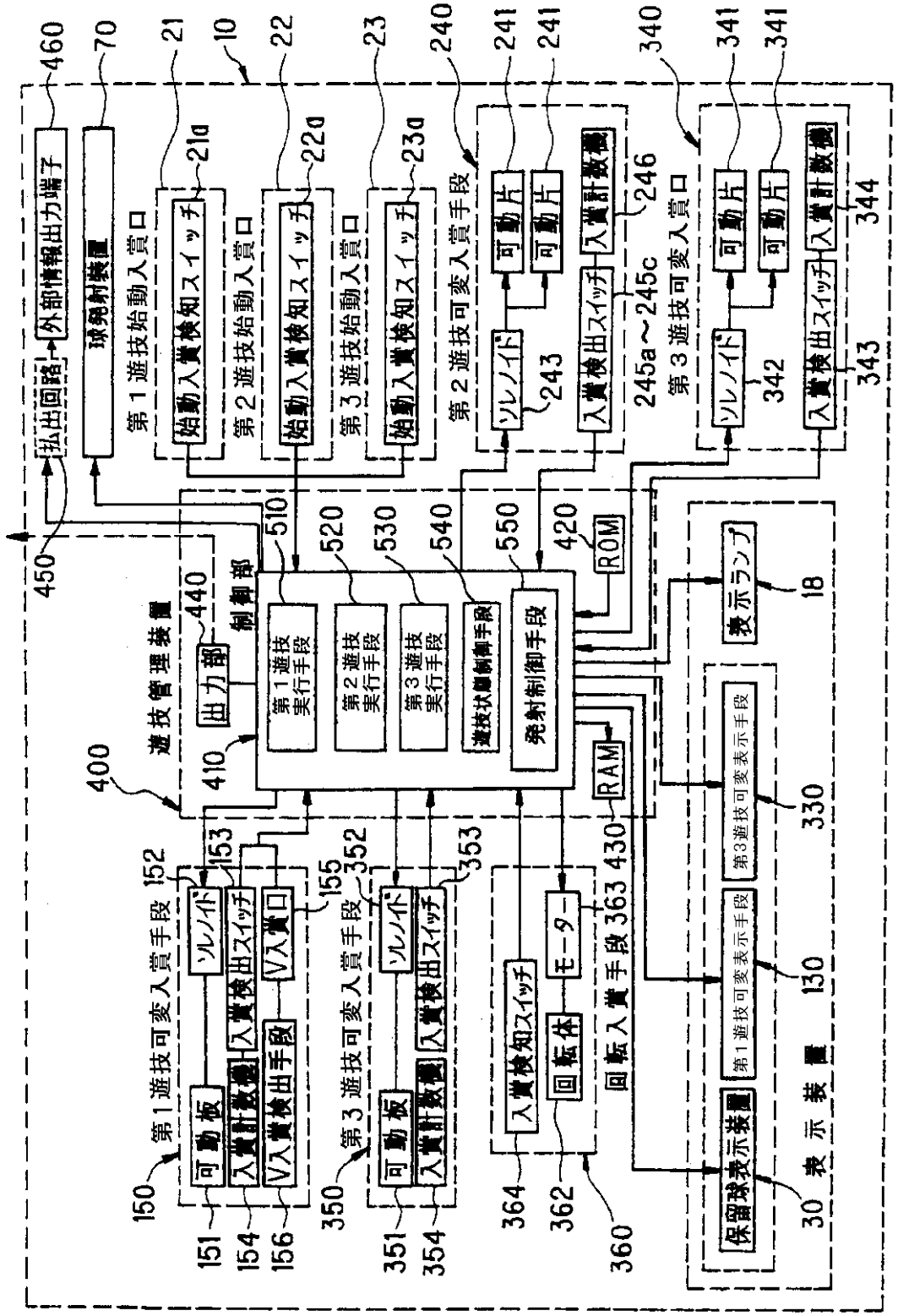
【図１】



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

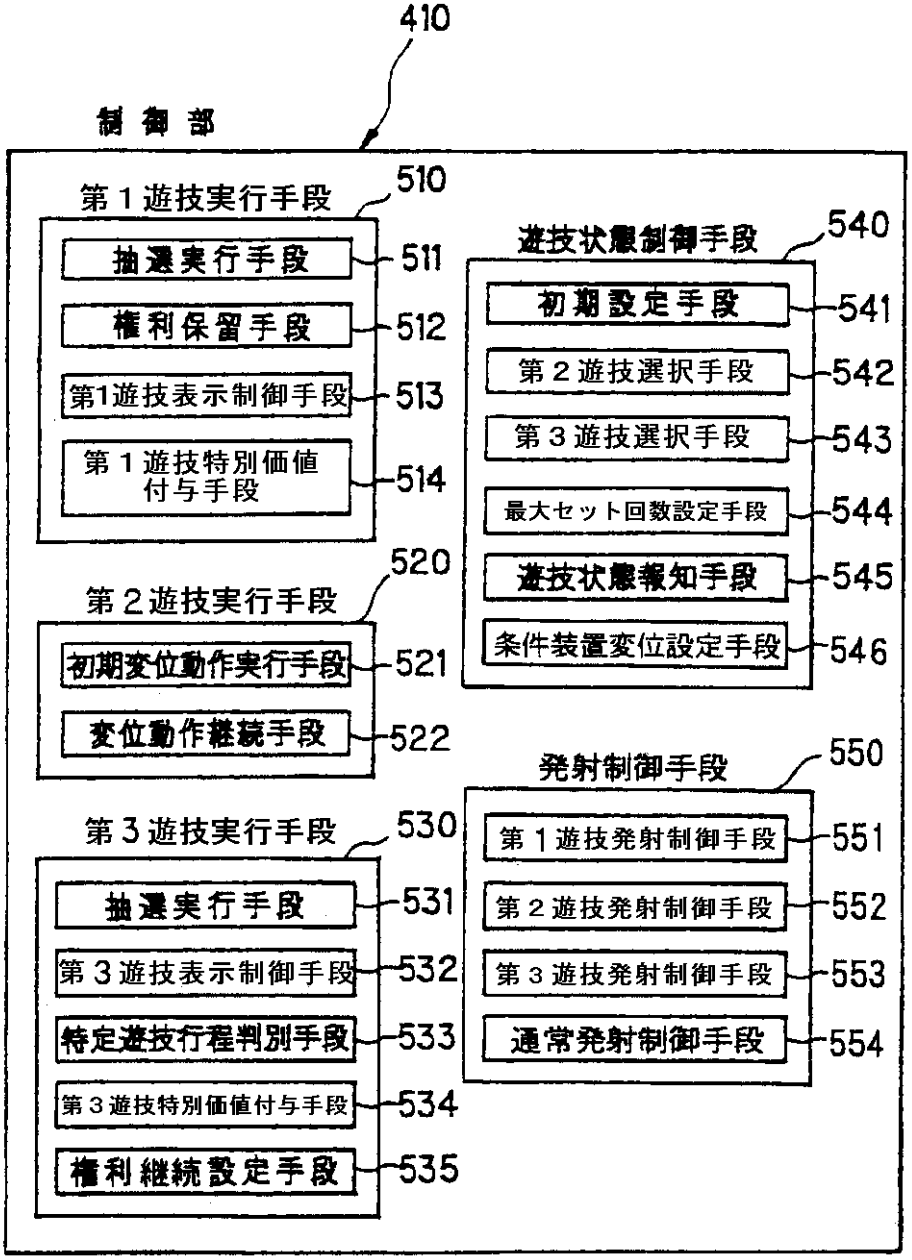
【手続補正２７４】
【補正対象書類名】図面
【補正対象項目名】図２
【補正方法】変更
【補正の内容】

【図２】



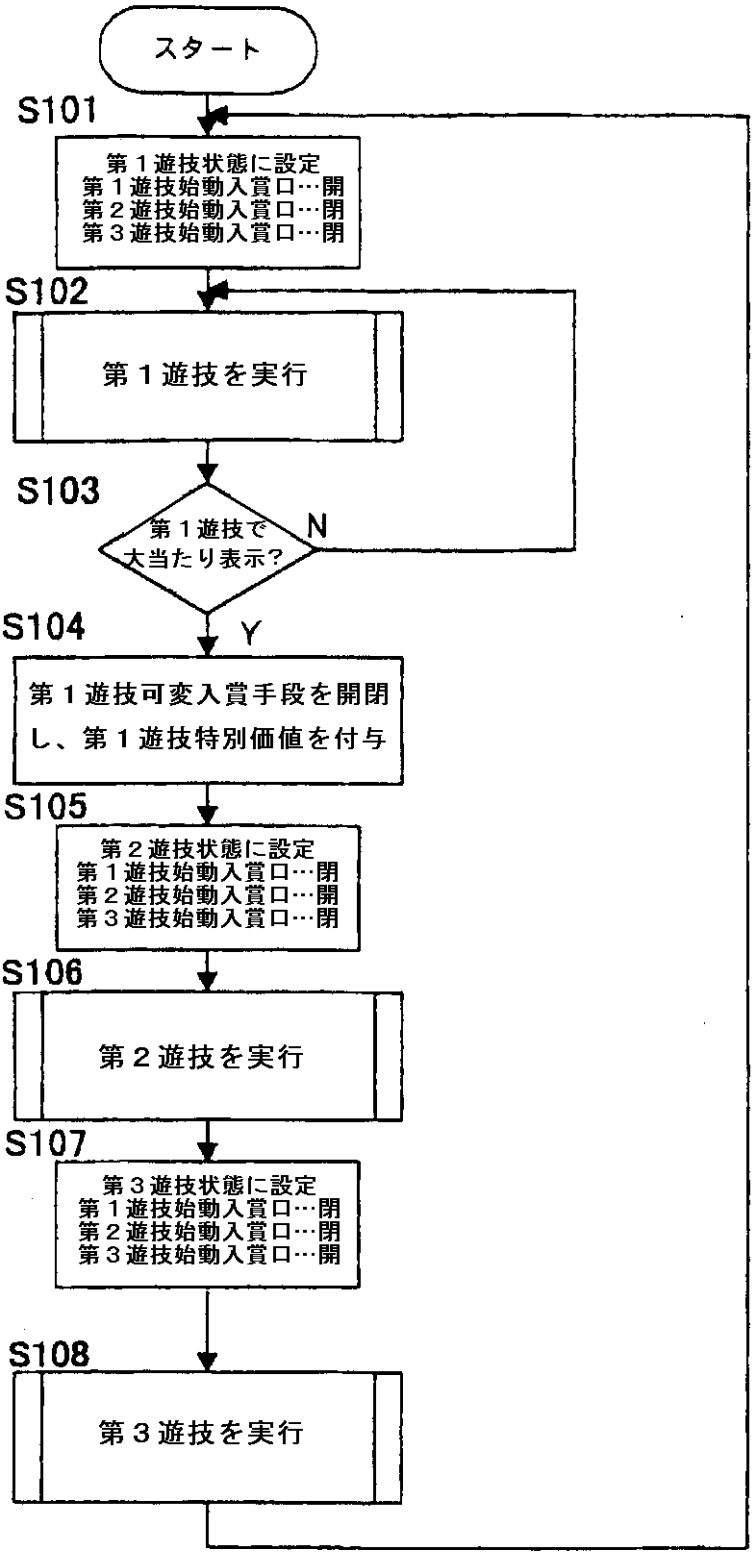
【手続補正２７５】
【補正対象書類名】図面
【補正対象項目名】図３
【補正方法】変更
【補正の内容】

【図３】



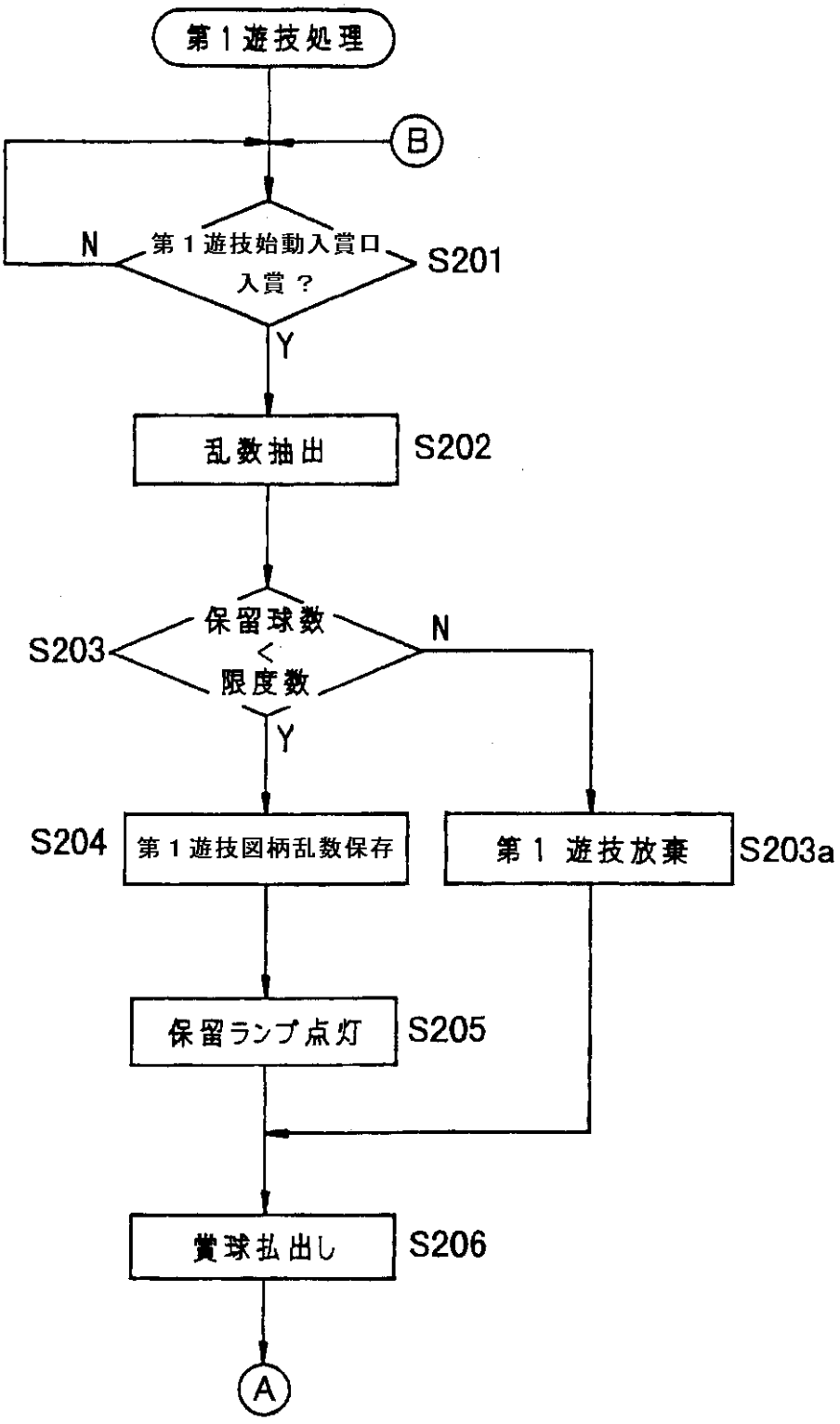
【手続補正２７６】
【補正対象書類名】図面
【補正対象項目名】図２１
【補正方法】変更
【補正の内容】

【図２１】



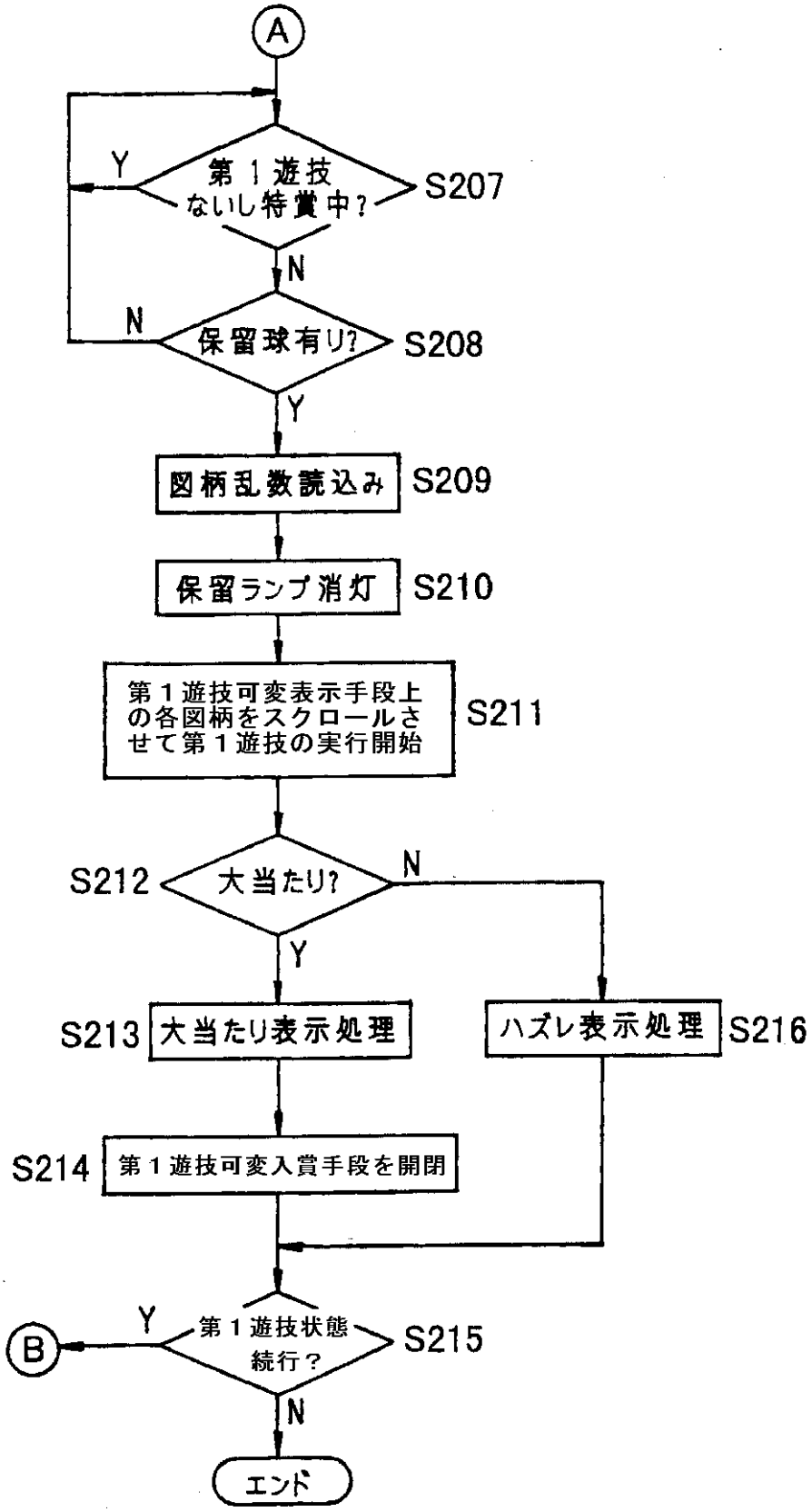
【手続補正２７７】
【補正対象書類名】図面
【補正対象項目名】図２２
【補正方法】変更
【補正の内容】

【図２２】



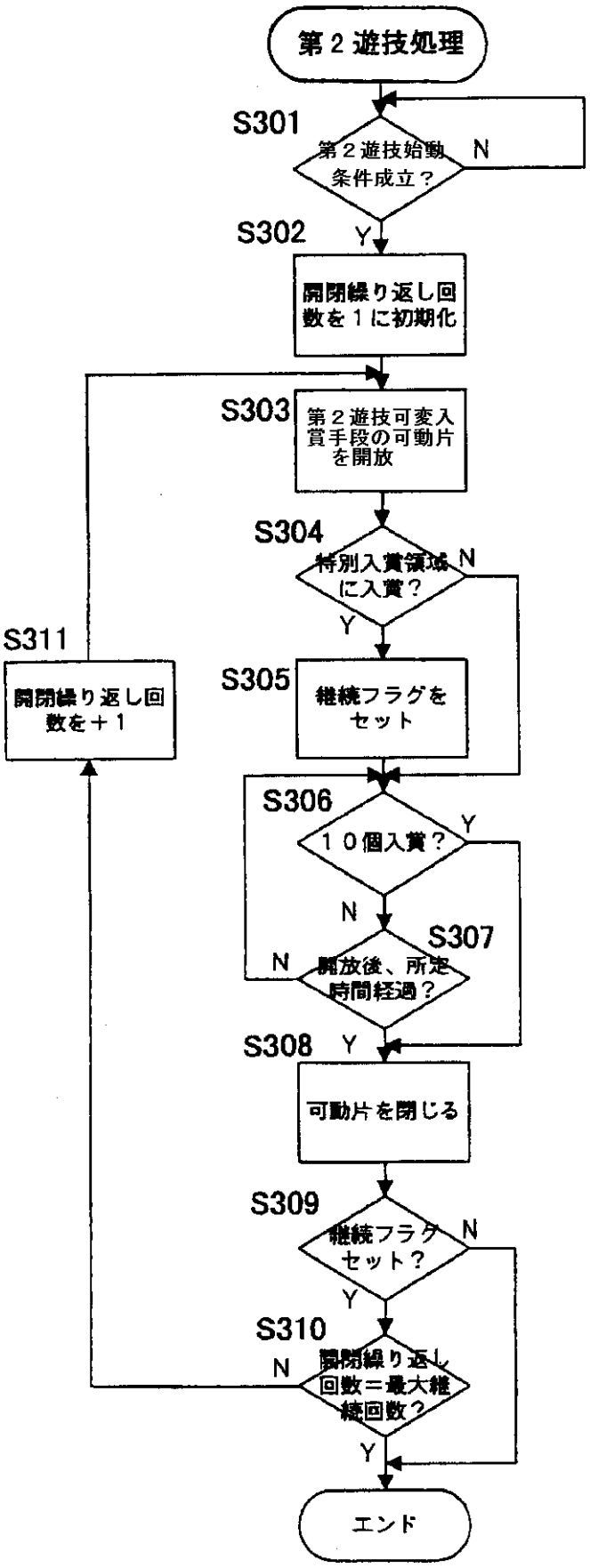
【手続補正２７８】
【補正対象書類名】図面
【補正対象項目名】図２３
【補正方法】変更
【補正の内容】

【図２３】



【手続補正２７９】
【補正対象書類名】図面
【補正対象項目名】図２４
【補正方法】変更
【補正の内容】

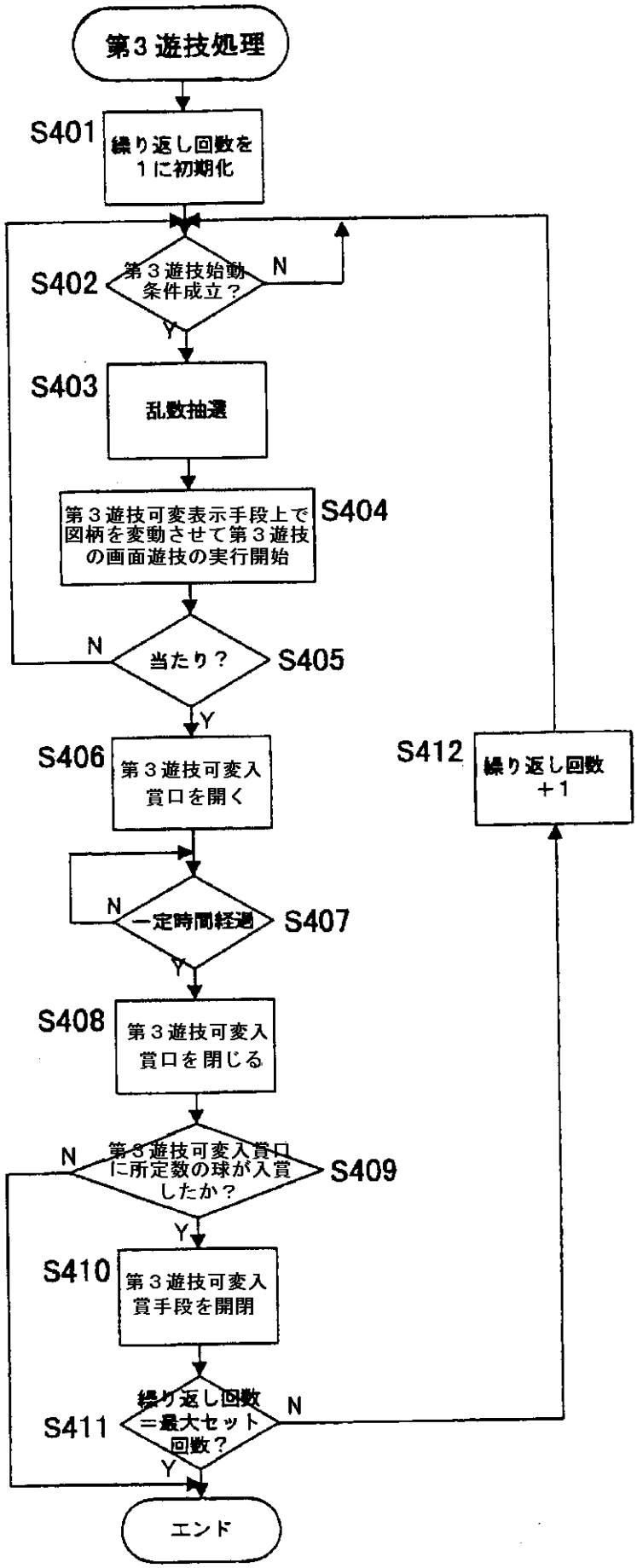
【図２４】



【手続補正２８０】
【補正対象書類名】図面
【補正対象項目名】図２５

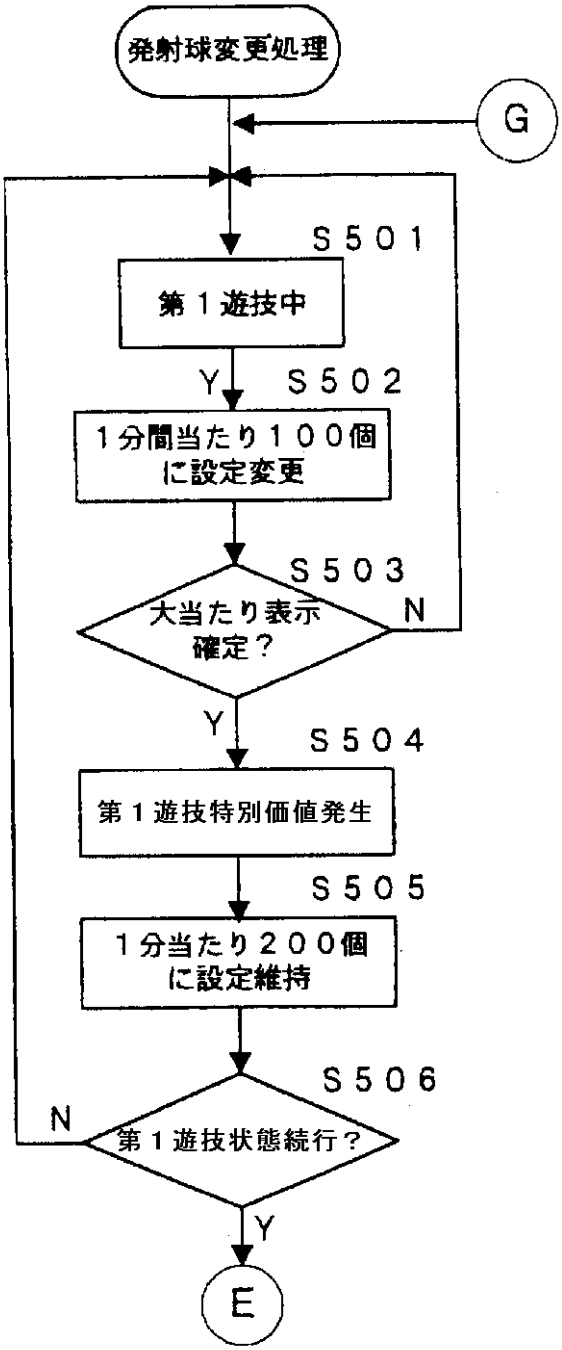
【補正方法】変更
【補正の内容】

【図２５】


第３遊技処理
S401
繰り返し回数を１に初期化
S402
第３遊技始動条件成立？
N
Y
S403
乱数抽選
第３遊技可変表示手段上で図柄を変動させて第３遊技の画面遊技の実行開始
S404
N
当たり？
S405
Y
S406
第３遊技可変入賞口を開く
S412
繰り返し回数＋１
N
一定時間経過
S407
Y
S408
第３遊技可変入賞口を閉じる
N
第３遊技可変入賞口に所定数の球が入賞したか？
S409
Y
S410
第３遊技可変入賞手段を開閉
S411
繰り返し回数＝最大セット回数？
N
Y
エンド

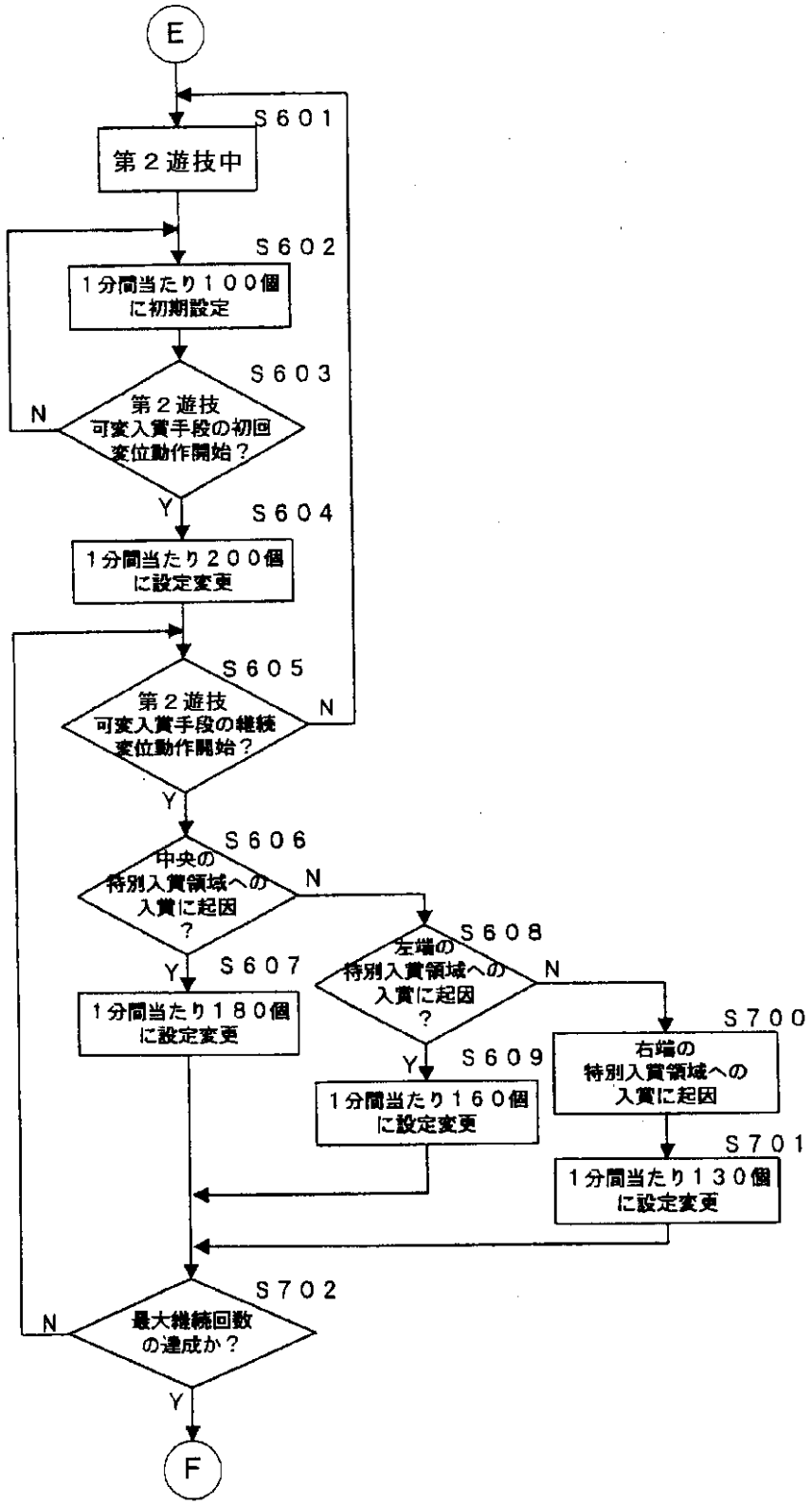
【手続補正２８１】

【補正対象書類名】図面
【補正対象項目名】図２６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【図２６】



【手続補正２８２】

【補正対象書類名】図面
【補正対象項目名】図２７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【図２７】



【手続補正２８３】
【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２８】

