

【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】令和 2 年 5 月 28 日 (2020.5.28)

【公開番号】特開 2018-201613 (P2018-201613A)

【公開日】平成 30 年 12 月 27 日 (2018.12.27)

【年通号数】公開・登録公報 2018-050

【出願番号】特願 2017-107198 (P2017-107198)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 4 月 10 日 (2020.4.10)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球したことに基づいて所定の特典が付与される特典入球手段と、
その特典入球手段へと遊技球が入球可能となる第 1 位置と、その第 1 位置よりも遊技球
が入球困難となる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、
判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、
その判別手段の判別に用いるための判別情報を、所定の取得条件の成立に基づいて取得
する判別情報取得手段と、
その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、予め定められた特定の数を
上限として、前記判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、
前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、
その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を決定する動的
表示期間決定手段と、
前記判別手段の判別結果が予め定められた第 1 の判別結果となったことに基づいて、当
該第 1 の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示が開始されてから前記判別手段に
よる新たな判別が実行可能となるまでの間の前記可変手段の可変態様が第 1 可変態様とな
るように制御する可変制御手段と、
前記判別手段の判別結果が前記第 1 の判別結果とは異なる第 2 の判別結果となったこと
に基づいて、当該第 2 の判別結果に対応する判別が実行された時点における遊技状態とは
異なる遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、
前記判別手段の判別結果が前記第 2 の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段
が所定期間、前記第 2 位置から前記第 1 位置へと可変する可変遊技を実行する可変遊技実
行手段と、
その可変遊技実行手段によって実行される可変遊技の種別として、少なくとも前記第 1
可変態様と区別し難い見た目となる特定可変態様が含まれる第 2 可変態様で前記可変手段
が可変される第 1 可変遊技と、前記第 2 可変態様とは異なる第 3 可変態様で前記可変手段
が可変される第 2 可変遊技と、を少なくとも含む複数のうち 1 の種別を決定する種別決定
手段と、
前記判別情報記憶手段に対して前記特定の数の前記第 1 の判別結果に対応する前記判別
情報が記憶されている状況において、前記特定の数の前記判別情報のうち最初の前記判別

情報に対応する前記識別情報の動的表示が開始されてから、前記特定の数の前記判別情報のうち最後の前記判別情報に対応する判別結果が示されるまでの間の前記可変手段の可変態様を、前記第2可変態様の一部と区別し難い見た目とする手段と、

所定の遊技状態において前記判別情報記憶手段に対して前記特定の数の前記第1の判別結果に対応する前記判別情報が記憶された場合に、前記特定の数の前記判別情報のうち最初の前記判別情報に対応する前記識別情報の動的表示が開始されてから、前記特定の数の前記判別情報のうち最後の前記判別情報に対応する判別結果が示されるまでの間の演出として、第1演出を実行する手段と、

前記所定の遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記第2の判別結果となったことに基づいて前記可変手段が前記第2可変態様で可変されている間の演出として、前記第1演出によって示唆される遊技と同一の遊技を示唆可能な特定演出態様を少なくとも含んで構成される第2演出を実行する手段と、

前記判別情報記憶手段に対して前記特定の数の前記第1の判別結果に対応する前記判別情報が記憶されてから、その記憶された前記特定の数の前記判別情報とは異なる新たな前記判別情報を用いた判別が実行可能となるまでの間の期間において、前記特定の数の前記判別情報に対応する演出として、前記第2の判別結果とならなかったことを前記期間に渡って連続的に所定の演出を実行して報知する手段と、

前記判別情報記憶手段に前記判別情報が記憶されている場合に、当該記憶されている前記判別情報を用いた判別で前記第1の判別結果となる可能性を遊技者に示唆可能な演出を、前記判別情報が前記判別手段の判別に用いられるよりも前に実行可能な手段と、

前記第2の判別結果となったことに基づく前記可変手段の可変動作が終了して前記判別手段による新たな判別が実行可能となった時点で前記判別情報記憶手段に対して少なくとも1の前記判別情報が記憶されている所定の状況下において、前記記憶されている前記判別情報を用いた判別で前記第2の判別結果となるよりも、前記記憶されている前記判別情報を用いた全ての判別が前記第1の判別結果となった方が高い有利度合いとする手段と、を備え、

前記判別情報記憶手段に前記特定の数の前記判別情報が記憶された状態となる状況として、前記特定の数の全ての前記判別情報を用いた判別が終了するまでの間に前記第2の判別結果となった場合の有利度合いが高くなり易い第1の状況と、その第1の状況よりも前記特定の数の全ての前記判別情報を用いた判別が終了するまでの間に前記第2の判別結果となった場合の有利度合いが低くなり易い第2の状況と、が少なくとも成立し得ることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

遊技球を発射可能な発射手段を備え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】

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、例えば、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、興趣向上を図っているものがある。

【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】

【特許文献 1】特許第 2 5 1 4 4 1 7 号公報

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技に対する興趣を向上させることが困難となる虞があった。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

この目的を達成するために請求項 1 記載の遊技機は、遊技球が入球したことに基づいて所定の特典が付与される特典入球手段と、その特典入球手段へと遊技球が入球可能となる第 1 位置と、その第 1 位置よりも遊技球が入球困難となる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別に用いるための判別情報を、所定の取得条件の成立に基づいて取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、予め定められた特定の数を上限として、前記判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、前記判別手段の判別結果が予め定められた第 1 の判別結果となったことに基づいて、当該第 1 の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示が開始されてから前記判別手段による新たな判別が実行可能となるまでの間の前記可変手段の可変態様が第 1 可変態様となるように制御する可変制御手段と、前記判別手段の判別結果が前記第 1 の判別結果とは異なる第 2 の判別結果となったことに基づいて、当該第 2 の判別結果に対応する判別が実行された時点における遊技状態とは異なる遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、前記判別手段の判別結果が前記第 2 の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第 2 位置から前記第 1 位置へと可変する可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、その可変遊技実行手段によって実行される可変遊技の種別として、少なくとも前記第 1 可変態様と区別し難い見た目となる特定可変態様が含まれる第 2 可変態様で前記可変手段が可変される第 1 可変遊技と、前記第 2 可変態様とは異なる第 3 可変態様で前記可変手段が可変される第 2 可変遊技と、を少なくとも含む複数のうち 1 の種別を決定する種別決定手段と、前記判別情報記憶手段に対して前記特定の数の前記第 1 の判別結果に対応する前記判別情報が記憶されている状況において、前記特定の数の前記判別情報のうち最初の前記判別情報に対応する前記識別情報の動的表示が開始されてから、前記特定の数の前記判別情報のうち最後の前記判別情報に対応する判別結果が示されるまでの間の前記可変手段の可変態様を、前記第 2 可変態様の一部と区別し難い見た目とする手段と、所定の遊技状態において前記判別情報記憶手段に対して前記特定の数の前記第 1 の判別結果に対応する前記判別情報が記憶された場合に、前記特定の数の前記判別情報のうち最初の前記判別情報に対応する前記識別情報の動的表示が開始されてから、前記特定の数の前記判別情報のうち最後の前記判別情報に対応する判別結果が示されるまでの間の演出として、第 1 演出を実行する手段と、前記所定の遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記第 2 の判別結果となったことに基づいて前記可変手段が前記第 2 可変態様で可変されている間の演出として、前記第 1 演出によって示唆される遊技と同一の遊技を示唆可能な特定演出態様を少なくとも含んで構成される第 2 演出を実行する手段と、前記判別情報記憶手段に対して前記特定の数の前記第 1 の判別結果に対応する前記判別情報が記憶されてから、

その記憶された前記特定の数の前記判別情報とは異なる新たな前記判別情報を用いた判別が実行可能となるまでの間の期間において、前記特定の数の前記判別情報に対応する演出として、前記第２の判別結果とならなかったことを前記期間に渡って連続的に所定の演出を実行して報知する手段と、前記判別情報記憶手段に前記判別情報が記憶されている場合に、当該記憶されている前記判別情報を用いた判別で前記第１の判別結果となる可能性を遊技者に示唆可能な演出を、前記判別情報が前記判別手段の判別に用いられるよりも前に実行可能な手段と、前記第２の判別結果となったことに基づく前記可変手段の可変動作が終了して前記判別手段による新たな判別が実行可能となった時点で前記判別情報記憶手段に対して少なくとも１の前記判別情報が記憶されている所定の状況下において、前記記憶されている前記判別情報を用いた判別で前記第２の判別結果となるよりも、前記記憶されている前記判別情報を用いた全ての判別が前記第１の判別結果となった方が高い有利度合いとする手段と、を備え、前記判別情報記憶手段に前記特定の数の前記判別情報が記憶された状態となる状況として、前記特定の数の全ての前記判別情報を用いた判別が終了するまでの間に前記第２の判別結果となった場合の有利度合いが高くなり易い第１の状況と、その第１の状況よりも前記特定の数の全ての前記判別情報を用いた判別が終了するまでの間に前記第２の判別結果となった場合の有利度合いが低くなり易い第２の状況と、が少なくとも成立し得る。

【手続補正６】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００７

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００７】

請求項２記載の遊技機は、請求項１記載の遊技機において、遊技球を発射可能な発射手段を備える。

【手続補正７】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００８

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正８】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００９

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正９】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１０

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正１０】

【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】

本発明の遊技機によれば、遊技球が入球したことに基づいて所定の特典が付与される特典入球手段と、その特典入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別に用いるための判別情報を、所

定の取得条件の成立に基づいて取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、予め定められた特定の数を上限として、前記判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、前記判別手段の判別結果が予め定められた第1の判別結果となったことに基づいて、当該第1の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示が開始されてから前記判別手段による新たな判別が実行可能となるまでの間の前記可変手段の可変態様が第1可変態様となるように制御する可変制御手段と、前記判別手段の判別結果が前記第1の判別結果とは異なる第2の判別結果となったことに基づいて、当該第2の判別結果に対応する判別が実行された時点における遊技状態とは異なる遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、前記判別手段の判別結果が前記第2の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第2位置から前記第1位置へと可変する可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、その可変遊技実行手段によって実行される可変遊技の種別として、少なくとも前記第1可変態様と区別し難い見た目となる特定可変態様が含まれる第2可変態様で前記可変手段が可変される第1可変遊技と、前記第2可変態様とは異なる第3可変態様で前記可変手段が可変される第2可変遊技と、を少なくとも含む複数のうち1の種別を決定する種別決定手段と、前記判別情報記憶手段に対して前記特定の数の前記第1の判別結果に対応する前記判別情報が記憶されている状況において、前記特定の数の前記判別情報のうち最初の前記判別情報に対応する前記識別情報の動的表示が開始されてから、前記特定の数の前記判別情報のうち最後の前記判別情報に対応する判別結果が示されるまでの間の前記可変手段の可変態様を、前記第2可変態様の一部と区別し難い見た目とする手段と、所定の遊技状態において前記判別情報記憶手段に対して前記特定の数の前記第1の判別結果に対応する前記判別情報が記憶された場合に、前記特定の数の前記判別情報のうち最初の前記判別情報に対応する前記識別情報の動的表示が開始されてから、前記特定の数の前記判別情報のうち最後の前記判別情報に対応する判別結果が示されるまでの間の演出として、第1演出を実行する手段と、前記所定の遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記第2の判別結果となったことに基づいて前記可変手段が前記第2可変態様で可変されている間の演出として、前記第1演出によって示唆される遊技と同一の遊技を示唆可能な特定演出態様を少なくとも含んで構成される第2演出を実行する手段と、前記判別情報記憶手段に対して前記特定の数の前記第1の判別結果に対応する前記判別情報が記憶されてから、その記憶された前記特定の数の前記判別情報とは異なる新たな前記判別情報を用いた判別が実行可能となるまでの間の期間において、前記特定の数の前記判別情報に対応する演出として、前記第2の判別結果とならなかったことを前記期間に渡って連続的に所定の演出を実行して報知する手段と、前記判別情報記憶手段に前記判別情報が記憶されている場合に、当該記憶されている前記判別情報を用いた判別で前記第1の判別結果となる可能性を遊技者に示唆可能な演出を、前記判別情報が前記判別手段の判別に用いられるよりも前に実行可能な手段と、前記第2の判別結果となったことに基づく前記可変手段の可変動作が終了して前記判別手段による新たな判別が実行可能となった時点で前記判別情報記憶手段に対して少なくとも1の前記判別情報が記憶されている所定の状況下において、前記記憶されている前記判別情報を用いた判別で前記第2の判別結果となるよりも、前記記憶されている前記判別情報を用いた全ての判別が前記第1の判別結果となった方が高い有利度合いとする手段と、を備え、前記判別情報記憶手段に前記特定の数の前記判別情報が記憶された状態となる状況として、前記特定の数の全ての前記判別情報を用いた判別が終了するまでの間に前記第2の判別結果となった場合の有利度合いが高くなり易い第1の状況と、その第1の状況よりも前記特定の数の全ての前記判別情報を用いた判別が終了するまでの間に前記第2の判別結果となった場合の有利度合いが低くなり易い第2の状況と、が少なくとも成立し得る。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 4

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 5

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 6

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】1 8 1 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【1 8 1 7】

遊技機 A 1 から A 8、B 1 から B 8、C 1 から C 8、D 1 から D 7、E 1 から E 7、F 1 から F 9、G 1 から G 8、H 1 から H 8、I 1 から I 9、J 1 から J 1 0、K 1 から K 8、L 1 から L 9、M 1 から M 7、N 1 から N 9、O 1 から O 1 1、P 1 から P 1 1、Q 1 から Q 1 0、R 1 から R 9 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機 Z 3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

< その他 >

パチンコ機等の遊技機には、盤面上に設けられている 2 種類の流路のどちらかへと遊技球を振り分ける振分部材が設けられているものがある。係る従来型の遊技機では、振分部材に到達した遊技球を 1 球ずつ 2 種類の流路に振り分ける構成とすることで、2 種類の流路にバランス良く遊技球を流下させることを可能としていた（例えば、特許文献 1：特開 2 0 1 2 - 2 3 1 9 0 2 号公報）。

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、遊技球が通過するまで振分部材の配置が変わらないため、遊技者の興趣を向上させ難いという問題点があった。

本技術的思想は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

< 手段 >

この目的を達成するために技術的思想 1 の遊技機は、第 1 可動範囲と、第 2 可動範囲とを少なくとも含む可動範囲を可動可能に構成され、到達した遊技球を複数の流路のうち 1 の流路に振り分ける振分手段と、その振分手段が前記第 1 可動範囲に配置されている間に

前記振分手段に到達した遊技球が振り分けられ易くなる第１流路と、前記振分手段が前記第２可動範囲に配置されている間に前記振分手段に到達した遊技球が振り分けられ易くなる第２流路と、を備え、前記第１可動範囲は、前記振分手段の初期配置である特定可動位置を少なくとも含む可動範囲である。

技術的思想２の遊技機は、技術的思想１記載の遊技機において、前記振分手段は、前記第１可動範囲に配置されている状態で遊技球を前記第１流路へと振り分けることで前記第２可動範囲に可動し易く構成され、且つ、前記第２可動範囲に配置されている状態で遊技球を前記第２流路へと振り分けることで前記第１可動範囲に可動し易く構成されているものである。

技術的思想３の遊技機は、技術的思想２記載の遊技機において、前記振分手段は、前記第２可動範囲に可動してから遊技球が到達せずに所定期間以上経過した場合に、前記特定可動位置に配置され易くなるように構成されているものである。

技術的思想４の遊技機は、技術的思想３記載の遊技機において、前記振分手段は、前記第２可動範囲に可動してから遊技球が到達せずに所定期間以上経過した場合に、前記特定可動位置で静止するように構成されているものである。

技術的思想５の遊技機は、技術的思想４に記載の遊技機において、前記振分手段は、遊技機に対して電源が投入されているか否かとは少なくとも無関係に、前記第２可動範囲に可動してから遊技球が到達せずに所定期間以上経過した場合に、前記特定可動位置で静止するように構成されているものである。

< 効果 >

技術的思想１記載の遊技機によれば、第１可動範囲と、第２可動範囲とを少なくとも含む可動範囲を可動可能に構成され、到達した遊技球を複数の流路のうち１の流路に振り分ける振分手段と、その振分手段が前記第１可動範囲に配置されている間に前記振分手段に到達した遊技球が振り分けられ易くなる第１流路と、前記振分手段が前記第２可動範囲に配置されている間に前記振分手段に到達した遊技球が振り分けられ易くなる第２流路と、を備え、前記第１可動範囲は、前記振分手段の初期配置である特定可動位置を少なくとも含む可動範囲である。

これにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

技術的思想２記載の遊技機によれば、技術的思想１記載の遊技機の奏する効果に加え、前記振分手段は、前記第１可動範囲に配置されている状態で遊技球を前記第１流路へと振り分けることで前記第２可動範囲に可動し易く構成され、且つ、前記第２可動範囲に配置されている状態で遊技球を前記第２流路へと振り分けることで前記第１可動範囲に可動し易く構成されているので、振分手段を可動させるための駆動源を省略することができる。よって、部品点数の削減により遊技機の原価を低減することができるという効果がある。

技術的思想３記載の遊技機によれば、技術的思想２記載の遊技機の奏する効果に加え、前記振分手段は、前記第２可動範囲に可動してから遊技球が到達せずに所定期間以上経過した場合に、前記特定可動位置に配置され易くなるように構成されているので、他の遊技者が遊技を辞めてから所定期間以上経過してさえいれば、次の遊技者が遊技を開始するタイミングによらず、初期配置の状態から遊技を開始させることができる。よって、遊技者間の公平性を担保することができるという効果がある。

技術的思想４記載の遊技機によれば、技術的思想３記載の遊技機の奏する効果に加え、前記振分手段は、前記第２可動範囲に可動してから遊技球が到達せずに所定期間以上経過した場合に、前記特定可動位置で静止するように構成されているので、遊技者間の公平性をより担保し易くできるという効果がある。

技術的思想５記載の遊技機によれば、技術的思想４記載の遊技機の奏する効果に加え、前記振分手段は、遊技機に対して電源が投入されているか否かとは少なくとも無関係に、前記第２可動範囲に可動してから遊技球が到達せずに所定期間以上経過した場合に、前記特定可動位置で静止するように構成されているので、何らの動力源や電氣的制御も要せずに特定可動位置へと戻すことができる。よって、遊技機の部品点数を削減することができるので、原価率を低減することができるという効果がある。

【手続補正 16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】1818

【補正方法】変更

【補正の内容】

【1818】

10	パチンコ機（遊技機）
<u>650</u>	<u>可変入賞装置（第2実施形態における可変手段）</u>
<u>650a</u>	<u>特定入賞口（第2実施形態における特典入球手段）</u>
<u>112</u>	<u>発射制御装置（第2実施形態における発射手段）</u>
<u>203b</u>	<u>第2特別図柄保留球格納エリア（第2実施形態における判別</u>
<u>情報記憶手段）</u>	
<u>S305</u>	<u>第2実施形態における判別手段</u>
<u>S307, S309</u>	<u>第2実施形態における動的表示期間決定手段</u>
<u>S322</u>	<u>第2実施形態における動的表示手段</u>
<u>S412</u>	<u>第2実施形態における判別情報取得手段</u>
<u>S1005</u>	<u>第2実施形態における可変制御手段</u>
<u>S1123</u>	<u>第2実施形態における遊技状態設定手段</u>