

【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 21 日 (2020.5.21)

【公開番号】特開 2018-201621 (P2018-201621A)

【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 2017-107209 (P2017-107209)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【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、前記第 2 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、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少なくとも含まれる第 2 可変態様となるように前記可変手段が
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 可変態様となるように前記
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可変態様の可変動作が開始されてから所定の期間が経過するまでの間の可変態様と区別し難い見た目とする手段と、

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２５１４４１７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】０００４

【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、前記第2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、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少なくとも含まれる第2可変態様となるように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可変態様となるように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可変態様の可変動作が開始されてから所定の期間が経過するまでの間の可変態様と区別し難い見た目とする手段と、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】

請求項１記載の遊技機によれば、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、前記第2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、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少なくとも含まれる第2可変態様となるように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可変態様となるように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可変態様の可変動作が開始されてから所定の期間が経過するまでの間の可変態様と区別し難い見た目とする手段と、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12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】1819

【補正方法】変更

【補正の内容】

【1819】

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 10、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 11、P 1 から P 11、Q 1 から Q 10、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 23。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、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放される V 入賞装置の内部へと入球した遊技球が、V 入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（大当たり遊技等）を付与可能にするものがある（例えば、特許文献 1：特開 2011-010741 号公報）。

しかしながら、上述した従来の遊技機では、小当たり遊技が実行されたとしても、V 入賞装置の内部へと遊技球を入球させることができなければ特典遊技が実行されないため、V 入賞装置に遊技球を入球させることができなかった場合に、遊技者の遊技に対する興趣を損ねてしまう虞があった。

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 記載の遊技機は、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で第 1 の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な第 1 有利遊技を実行する第 1 有利遊技実行手段と、その第 1 有利遊技実行手段により実行される前記第 1 有利遊技の種別として、第 1 種別と、その第 1 種別とは異なる第 2 種別と、を少なくとも含む複数の種別の中から 1 の種別を決定する種別決定手段と、前記判別手段による判別で前記第 1 の判別結果とは異なる第 2 の判別結果となっ

たことに基づいて前記第 1 有利遊技よりも遊技者に有利な第 2 有利遊技を実行する第 2 有利遊技実行手段と、その第 2 有利遊技実行手段による前記第 2 有利遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から 1 の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態において実行された前記判別手段による判別で前記第 2 の判別結果以外の判別結果となった場合に、予め定められた特定条件が成立していれば、前記第 1 遊技状態を終了させる遊技状態終了手段と、を備え、前記特定条件は、前記判別手段による判別で前記第 1 の判別結果となり、且つ、前記種別決定手段により前記第 1 種別が決定された場合よりも、前記判別手段による判別で前記第 1 の判別結果となり、且つ、前記種別決定手段により前記第 2 種別が決定された場合の方が成立し易く構成されているものである。

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、前記第 2 遊技状態は、前記第 1 遊技状態よりも遊技者に有利なものであり、前記遊技状態終了手段は、前記特定条件が成立していれば、前記第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態に移行させるものである。

技術的思想 3 の遊技機は、技術的思想 1 又は 2 に記載の遊技機において、前記第 1 有利遊技が実行されたことに基づいて遊技球が入球可能となる入球領域を備え、前記第 2 有利遊技実行手段は、前記入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記第 2 有利遊技を実行するものであり、前記遊技状態終了手段は、1 の前記第 1 遊技状態において前記第 1 種別の前記第 1 有利遊技が第 1 回数実行されたことに基づいて前記第 1 遊技状態を終了させ、1 の前記第 1 遊技状態において前記第 2 種別の前記第 1 有利遊技が前記第 1 回数よりも少ない第 2 回数実行されたことに基づいて前記第 1 遊技状態を終了させるものである。

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、前記遊技状態設定手段は、前記第 2 種別の前記第 1 有利遊技の実行中に前記入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記第 2 有利遊技が実行された場合に、当該第 2 有利遊技の終了後の遊技状態として、前記第 1 遊技状態を設定するものである。

技術的思想 5 の遊技機は、技術的思想 4 記載の遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第 1 種別の前記第 1 有利遊技の実行中に前記入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記第 2 有利遊技が実行された場合に、当該第 2 有利遊技の終了後の遊技状態として、前記第 2 遊技状態を設定するものである。

< 効果 >

技術的思想 1 記載の遊技機によれば、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で第 1 の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な第 1 有利遊技を実行する第 1 有利遊技実行手段と、その第 1 有利遊技実行手段により実行される前記第 1 有利遊技の種別として、第 1 種別と、その第 1 種別とは異なる第 2 種別と、を少なくとも含む複数の種別の中から 1 の種別を決定する種別決定手段と、前記判別手段による判別で前記第 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前記第 1 有利遊技よりも遊技者に有利な第 2 有利遊技を実行する第 2 有利遊技実行手段と、その第 2 有利遊技実行手段による前記第 2 有利遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から 1 の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態において実行された前記判別手段による判別で前記第 2 の判別結果以外の判別結果となった場合に、予め定められた特定条件が成立していれば、前記第 1 遊技状態を終了させる遊技状態終了手段と、を備え、前記特定条件は、前記判別手段による判別で前記第 1 の判別結果となり、且つ、前記種別決定手段により前記第 1 種別が決定された場合よりも、前記判別手段による判別で前記第 1 の判別結果となり、且つ、前記種別決定手段により前記第 2 種別が決定された場合の方が成立し易く構成されているものである。

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、前記第 2 遊技状態は、前記第 1 遊技状態よりも遊技者に有利なものであり、前記遊技状態終了手段は、前記特定条件が成立していれば、前記第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態に

移行させるものである。

これにより、特定条件が成立することを期待して第 1 遊技状態における遊技を行わせることができるので、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 3 記載の遊技機によれば、技術的思想 1 又は 2 に記載の遊技機の奏する効果に加え、前記第 1 有利遊技が実行されたことに基づいて遊技球が入球可能となる入球領域を備え、前記第 2 有利遊技実行手段は、前記入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記第 2 有利遊技を実行するものであり、前記遊技状態終了手段は、1 の前記第 1 遊技状態において前記第 1 種別の前記第 1 有利遊技が第 1 回数実行されたことに基づいて前記第 1 遊技状態を終了させ、1 の前記第 1 遊技状態において前記第 2 種別の前記第 1 有利遊技が前記第 1 回数よりも少ない第 2 回数実行されたことに基づいて前記第 1 遊技状態を終了させるものである。

これにより、第 1 有利遊技の実行中に、遊技球を入球領域へと入球させて第 2 有利遊技を実行させるか、入球領域へと入球させずに特定条件が成立することを期待するかを選択させる遊技性を実現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、前記遊技状態設定手段は、前記第 2 種別の前記第 1 有利遊技の実行中に前記入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記第 2 有利遊技が実行された場合に、当該第 2 有利遊技の終了後の遊技状態として、前記第 1 遊技状態を設定するので、第 1 有利遊技が第 1 種別であるか、第 2 種別であるかをより真剣に予測して、遊技球を入球領域へと入球させて第 2 有利遊技を実行させるか、入球領域へと入球させずに特定条件が成立することを期待するかを選択させることができる。よって、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 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、前記遊技状態設定手段は、前記第 1 種別の前記第 1 有利遊技の実行中に前記入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記第 2 有利遊技が実行された場合に、当該第 2 有利遊技の終了後の遊技状態として、前記第 2 遊技状態を設定するので、第 1 有利遊技が第 1 種別であれば、入球領域へと入球させないことで特定条件が成立して第 2 遊技状態へと移行する可能性がある一方で、第 2 種別であれば、入球領域へと入球させることで第 2 有利遊技が実行され、更に第 2 遊技状態へと移行する。よって、第 1 有利遊技の種別をより真剣に予測させることができるという効果がある。

【手続補正 1 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】1 8 2 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【1 8 2 0】

1 0	<u>パチンコ機（遊技機）</u>
6 5 0	<u>可変入賞装置（第 2 実施形態における可変手段）</u>
6 5 0 a	<u>特定入賞口（第 2 実施形態における特典入球手段）</u>
1 1 2	<u>発射制御装置（第 2 実施形態における発射手段）</u>
2 0 3 b	<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>	
S 3 0 5	<u>第 2 実施形態における判別手段</u>
S 3 0 7 , S 3 0 9	<u>第 2 実施形態における動的表示期間決定手段</u>
S 3 2 2	<u>第 2 実施形態における動的表示手段</u>
S 4 1 2	<u>第 2 実施形態における判別情報取得手段</u>
S 1 0 0 5	<u>第 2 実施形態における可変制御手段</u>
S 1 1 2 3	<u>第 2 実施形態における遊技状態設定手段</u>