

【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 8 月 6 日 (2020.8.6)

【公開番号】特開 2020-81591 (P2020-81591A)
 【公開日】令和 2 年 6 月 4 日 (2020.6.4)
 【年通号数】公開・登録公報 2020-022
 【出願番号】特願 2018-223076 (P2018-223076)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 6 月 18 日 (2020.6.18)

【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】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

第 1 始動条件が成立した後に第 1 開始条件が成立したことに基づいて第 1 特定識別情報の可変表示を実行するとともに、第 2 始動条件が成立した後に第 2 開始条件が成立したことに基づいて第 2 特定識別情報の可変表示を実行し、第 1 特定識別情報の可変表示と第 2 特定識別情報の可変表示とを並行して実行可能な特定識別情報可変表示手段と、

遊技状態に応じて、第 1 特定識別情報の可変表示及び第 2 特定識別情報の可変表示のいずれか一方に対応して装飾識別情報の可変表示を実行可能な装飾識別情報可変表示手段と、

装飾識別情報の可変表示が実行されていないときに特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、

前記装飾識別情報可変表示手段は、第 1 遊技状態に制御されているときに第 1 特定識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を実行可能であり、第 2 遊技状態に制御されているときに第 2 特定識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記特別演出の実行中において、前記第 1 開始条件又は前記第 2 開始条件が成立可能なときに、前記第 1 始動条件の成立に応じて前記特別演出を終了させ、前記第 2 始動条件の成立に応じて前記特別演出を終了させ、

前記特別演出の実行中において、前記第 1 開始条件又は前記第 2 開始条件が成立不能なときに、前記第 1 始動条件の成立に応じて前記特別演出を終了させ、前記第 2 始動条件の成立に応じて前記特別演出を終了させる

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

手段 F の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

第 1 始動条件が成立した後に第 1 開始条件が成立したことに基づいて第 1 特定識別情報の可変表示を実行するとともに、第 2 始動条件が成立した後に第 2 開始条件が成立したことに基づいて第 2 特定識別情報の可変表示を実行し、第 1 特定識別情報の可変表示と第 2 特定識別情報の可変表示とを並行して実行可能な特定識別情報可変表示手段と、

遊技状態に応じて、第 1 特定識別情報の可変表示及び第 2 特定識別情報の可変表示のいずれか一方に対応して装飾識別情報の可変表示を実行可能な装飾識別情報可変表示手段と
、

装飾識別情報の可変表示が実行されていないときに特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、

前記装飾識別情報可変表示手段は、第 1 遊技状態に制御されているときに第 1 特定識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を実行可能であり、第 2 遊技状態に制御されているときに第 2 特定識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記特別演出の実行中において、前記第 1 開始条件又は前記第 2 開始条件が成立可能なときに、前記第 1 始動条件の成立に応じて前記特別演出を終了させ、前記第 2 始動条件の成立に応じて前記特別演出を終了させ、

前記特別演出の実行中において、前記第 1 開始条件又は前記第 2 開始条件が成立不能なときに、前記第 1 始動条件の成立に応じて前記特別演出を終了させ、前記第 2 始動条件の成立に応じて前記特別演出を終了させる

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定識別情報の始動条件の成立状況に応じた適切な演出制御を実現できる。

手段 B 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

第 1 始動条件（入賞球装置 6 A への始動入賞が発生）が成立した後に第 1 開始条件が成立した（図 10 - 3 に示すように、第 1 特別図柄通常処理において、第 2 特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第 1 保留記憶数が 0 でない）ことに基づいて第 1 特定識別情報（第 1 特別図柄）の可変表示を実行するとともに、第 2 始動条件（可変入賞球装置 6 B への始動入賞が発生）が成立した後に第 2 開始条件が成立した（図 10 - 4 に示すように、第 2 特別図柄通常処理において、第 1 特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第 2 保留記憶数が 0 でない）ことに基づいて第 2 特定識別情報（第 2 特別図柄）の可変表示を実行し、第 1 特定識別情報の可変表示（第 1 特別図柄の変動表示）と第 2 特定識別情報の可変表示（第 2 特別図柄の変動表示）とを並行して実行可能な特定識別情報可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

遊技状態（非 K T 状態、K T 状態）に応じて、第 1 特定識別情報の可変表示（第 1 特別図柄の変動表示）及び第 2 特定識別情報の可変表示（第 2 特別図柄の変動表示）のいずれか一方に対応して装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用 CPU 120）と、

装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）が実行されていないときに特別演出（第 1 デモ表示、第 2 デモ表示）を実行可能な特別演出実行手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記特別演出（第 1 デモ表示、第 2 デモ表示）の実行中において、前記第 1 開始条件及び前記第 2 開始条件が成立可能であるか否かにかかわらず、前記第 1 始動条件及び前記第 2 始動条件のいずれか一方が成立したことに基づいて前記特別演出を終了させる（図 10 - 21 に示すように、入賞球装置 6 A への始動入賞が発生し、第 1 保留記憶数が 1 となると（ステップ S06TM1400 で NO）、第 1 デモ表示を終了させ、図 10 - 22 に示すように、可変入賞球装置 6 B への始動入賞が発生し、第 2 保留記憶数が 1 となると（ス

テップ S 0 6 T M 1 5 0 0 で N O)、第 2 デモ表示を終了させる)
ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定識別情報の始動条件の成立状況に応じた適切な演出制御を実現できる。