

【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B1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）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6A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たり遊技状態及び小当た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6B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たり遊技状態及び小当た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KT状態、KT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CPU120）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CPU120）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6A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6B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。