

【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 4 年 1 月 11 日 (2022.1.11)

【公開番号】特開 2020-121047 (P2020-121047A)

【公開日】令和 2 年 8 月 13 日 (2020.8.13)

【年通号数】公開・登録公報 2020-032

【出願番号】特願 2019-16183 (P2019-16183)

【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 3 年 12 月 3 日 (2021.12.3)

【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】

始動条件の成立に基づき表示装置で識別情報を変動表示させる変動表示ゲームを実行可能な遊技制御手段を備え、前記変動表示ゲームの結果が特別結果となる場合に、遊技者に遊技価値を付与可能な特別遊技状態を発生可能な遊技機において、

前記遊技制御手段は、

第 1 の始動条件の成立に基づいて第 1 変動表示ゲームの実行制御を行う第 1 制御手段と

、

第 2 の始動条件の成立に基づいて第 2 変動表示ゲームの実行制御を行う第 2 制御手段と

、を備え、

前記第 1 制御手段による前記第 1 変動表示ゲームと、前記第 2 制御手段による前記第 2 変動表示ゲームとを共に実行中の状態とすることが可能であり、

前記特別遊技状態の終了した後の遊技状態を、当該遊技状態中における前記第 1 変動表示ゲームと前記第 2 変動表示ゲームとの合計の実行回数に応じて制御す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 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

従来の遊技機においては、第 1 変動表示ゲーム（例えば特図 1 変動表示ゲーム）と第 2 変動表示ゲーム（例えば特図 2 変動表示ゲーム）を共に実行中の状態とすることが可能な遊技機（いわゆる同時変動機）がある（例えば、特許文献 1）。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 3】

【特許文献 1】特開 2 0 1 7 - 1 4 8 1 2 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、このような遊技機において、柔軟に演出が実行できず、遊技の興趣が低下するおそれがあった。

【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 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

本発明は、遊技の興趣の低下を抑制することを目的とする。

【手続補正 6】

【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】

本発明の代表的な一形態では、始動条件の成立に基づき表示装置で識別情報を変動表示させる変動表示ゲームを実行可能な遊技制御手段を備え、前記変動表示ゲームの結果が特別結果となる場合に、遊技者に遊技価値を付与可能な特別遊技状態を発生可能な遊技機において、前記遊技制御手段は、第 1 の始動条件の成立に基づいて第 1 変動表示ゲームの実行制御を行う第 1 制御手段と、第 2 の始動条件の成立に基づいて第 2 変動表示ゲームの実行制御を行う第 2 制御手段と、を備え、前記第 1 制御手段による前記第 1 変動表示ゲームと、前記第 2 制御手段による前記第 2 変動表示ゲームとを共に実行中の状態とすることが可能であり、前記特別遊技状態の終了した後の遊技状態を、当該遊技状態中における前記第 1 変動表示ゲームと前記第 2 変動表示ゲームとの合計の実行回数に応じて制御する。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

本発明の一形態によれば、遊技の興趣の低下を抑制することができる。