

【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 4 月 16 日 (2020.4.16)

【公開番号】特開 2020-31680 (P2020-31680A)

【公開日】令和 2 年 3 月 5 日 (2020.3.5)

【年通号数】公開・登録公報 2020-009

【出願番号】特願 2018-157921 (P2018-157921)

【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

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 2 月 10 日 (2020.2.10)

【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】

遊技を行うことが可能であり、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 識別情報の可変表示と第 2 識別情報の可変表示とを並行して実行可能な可変表示実行手段と、

前記有利状態を含む複数種類の遊技状態に制御可能な状態制御手段と、

第 1 識別情報および第 2 識別情報のいずれか一方の識別情報の可変表示に対応して演出識別情報の可変表示を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記遊技状態として、前記有利状態とは異なる特殊状態と、前記特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態と、を含み、

前記状態制御手段により、遊技状態を一の種類の遊技状態から他の種類の遊技状態に移行可能であり、

前記演出実行手段は、遊技状態の移行に対応して演出識別情報の非表示制御を開始し、所定条件が成立したことにともづいて演出識別情報の非表示制御を終了する

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 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 0】

(手段 A) 遊技を行うことが可能であり、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 識別情報の可変表示と第 2 識別情報の可変表示とを並行して実行可能な可変表示実行手段と、有利状態を含む複数種類の遊技状態に制御可能な状態制御手段と、第 1 識別情報および第 2 識別情報のいずれか一方の識別情報の可変表示に対応して演出識別情報の可変表示を実行可能な演出実行手段と、を備え、遊技状態として、有利状態とは異なる特殊状態と、特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態と、を含み、状

態制御手段により、遊技状態を一の種類の遊技状態から他の種類の遊技状態に移行可能であり、演出実行手段は、遊技状態の移行に対応して演出識別情報の非表示制御を開始し、所定条件が成立したことにともづいて演出識別情報の非表示制御を終了することを特徴とする。

(手段１) 他の態様に係る遊技機は、遊技を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示と第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示とを並行して実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ２５Ａ，Ｓ２５Ｂを実行する部分）と、有利状態を含む複数種類の遊技状態（例えば、確変状態、高ベース状態、ＫＴ状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ２５Ａ，Ｓ２５Ｂ，Ｓ２５Ｃを実行する部分）と、第１識別情報および第２識別情報のいずれか一方の識別情報の可変表示に対応して演出識別情報の可変表示を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップＳ１７１～Ｓ１７３を実行する部分）と、を備え、状態制御手段により、遊技状態を一の種類の遊技状態から他の種類の遊技状態に移行可能であり（例えば、ＫＴ状態から非ＫＴ状態へ移行可能）、演出実行手段は、遊技状態の移行に対応して演出識別情報の非表示制御を開始し（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０６４ＩＷＳ８２０を実行する部分）、所定条件が成立（例えば、次の飾り図柄の変動表示の開始）したことにともづいて演出識別情報の非表示制御を終了する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０６４ＩＷＳ８１７を実行する）ことを特徴とする。そのような構成によれば、遊技状態の移行に対応して演出識別情報の非表示制御が実行され再び演出識別情報を表示可能とすることができることにより、遊技状態の変化を考慮した適切な制御を実現することができる。