

【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 5 年 2 月 7 日(2023.2.7)

【公開番号】特開 2021-118836(P2021-118836A)

【公開日】令和 3 年 8 月 12 日(2021.8.12)

【年通号数】公開・登録公報 2021-037

【出願番号】特願 2020-13404(P2020-13404)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02(2006.01)

【F I】

A 63 F 7/02 315 A

10

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 1 月 25 日(2023.1.25)

【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】

20

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

識別情報の変動表示を実行可能であり、前記識別情報を特定態様で停止表示すると、遊技領域に設けられた開閉可能な可変入賞口の開放を伴う大当たり遊技を実行する遊技制御手段と、

所定の信号の外部への出力状態を変更可能な外部出力制御手段と、を備えた遊技機であって、

前記遊技制御手段は、

前記大当たり遊技後に、前記遊技領域に設けられた開閉可能な可変始動口が通常遊技状態のときよりも開放し易い特定遊技状態に移行することがあり、

30

前記識別情報を前記特定態様と異なる非特定態様で停止表示することに基づいて前記特定遊技状態に移行することがあり、

前記外部出力制御手段は、

第 1 信号の出力状態を、前記通常遊技状態、および、前記大当たり遊技後の前記特定遊技状態では通常状態とし、前記識別情報が前記非特定態様で停止表示されたことに基づいて移行する前記特定遊技状態に応じて非通常状態とすることが可能であり、

第 2 信号の出力状態を、前記通常遊技状態では通常状態とし、前記大当たり遊技後の前記特定遊技状態に応じて非通常状態とすることが可能であることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機であって、

40

前記外部出力制御手段は、

前記第 2 信号の出力状態を、前記識別情報が前記非特定態様で停止表示された際に移行する前記特定遊技状態に応じて非通常状態とすることが可能であることを特徴とする遊技機

。

【請求項 3】

請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機であって、

前記外部出力制御手段は、

前記第 1 信号の出力状態を、前記識別情報が前記非特定態様で停止表示された際に前記特定遊技状態に移行することに応じて、当該特定遊技状態よりも短い特定期間について非通常状態とし、その後、通常状態とすることが可能であることを特徴とする遊技機。

50

【請求項 4】

請求項 1 から請求項 3 までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記外部出力制御手段は、

第 3 信号の出力状態を、前記識別情報が前記非特定態様で停止表示された際の前記特定遊技状態から前記通常遊技状態に移行することに応じて、当該通常遊技状態よりも短い通常期間について非通常状態とし、その後、通常状態とすることが可能であることを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

請求項 4 に記載の遊技機であって、

前記第 1 信号と前記第 3 信号とは、それぞれ別の出力端子から出力される信号であることを特徴とする遊技機。

10

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明に係る遊技機は、

識別情報の変動表示を実行可能であり、前記識別情報を特定態様で停止表示すると、遊技領域に設けられた開閉可能な可変入賞口の開放を伴う大当たり遊技を実行する遊技制御手段と、

20

所定の信号の外部への出力状態を変更可能な外部出力制御手段と、を備えた遊技機であって、

前記遊技制御手段は、

前記大当たり遊技後に、前記遊技領域に設けられた開閉可能な可変始動口が通常遊技状態のときよりも開放し易い特定遊技状態に移行することがあり、

前記識別情報を前記特定態様と異なる非特定態様で停止表示することに基づいて前記特定遊技状態に移行することがあり、

前記外部出力制御手段は、

第 1 信号の出力状態を、前記通常遊技状態、および、前記大当たり遊技後の前記特定遊技状態では通常状態とし、前記識別情報が前記非特定態様で停止表示されたことに基づいて移行する前記特定遊技状態に応じて非通常状態とすることが可能であり、

30

第 2 信号の出力状態を、前記通常遊技状態では通常状態とし、前記大当たり遊技後の前記特定遊技状態に応じて非通常状態とすることが可能であることを特徴とする遊技機である。

。

40

50