

【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】平成20年10月16日(2008.10.16)

【公開番号】特開2007-61315(P2007-61315A)

【公開日】平成19年3月15日(2007.3.15)

【年通号数】公開・登録公報2007-010

【出願番号】特願2005-250373(P2005-250373)

【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】平成20年8月27日(2008.8.27)

【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】

始動条件が成立することに伴い抽選を行う抽選手段と、その抽選手段によってなされた抽選の抽選結果に応じて識別情報の変動表示を行う表示装置と、その表示装置で行われる前記識別情報の変動表示の制御を行う表示制御手段とを備えた遊技機において、

複数ビットから構成される1単位のデータサイズを有し、それらの複数ビットにおける一部又は全部のビットの使用によって表現可能な範囲の値の中から、1つの値m [mは0以上の整数] を取得する値取得手段と、

前記抽選結果に応じてなされる前記識別情報の変動表示の変動パターンとして、 \times 種類の変動パターン [\times は、2以上の整数] を記憶する変動パターン振分記憶手段であって、前記 \times 種類の変動パターンにおける第n番目の変動パターン [nは、1から \times までの整数] と、前記値取得手段によって取得され得る値mの個数Mに対する前記第n番目の変動パターンの配分値 N_n [各nに対する N_n は、いずれも1以上の整数であると共に、 $(N_1 + N_2 + \dots + N_{(n-1)}) < M$] とを関連付けて記憶する変動パターン振分記憶手段と、

前記値取得手段によって取得された値mを用いて、減算式 { $m - (N_1 + N_2 + \dots + N_n)$ } に従う演算を、nの値をn=1からn= \times まで順次変化させつつ行う減算手段と、その減算手段により前記減算式に従って演算を行う場合に、nの値を1変化させる毎に、前記演算によって得られた値が0未満又は0以下であるかを判定する減算値判定手段と、

その減算値判定手段により前記減算式に従う演算によって得られた値が0未満又は0以下となった場合に、その際の値 N_n に対応する第n番目の変動パターンを、前記表示装置で変動表示する前記識別情報の変動パターンとして前記変動パターン振分記憶手段から選択する変動パターン選択手段とを備え、

前記表示制御手段は、前記変動パターン選択手段により選択された第n番目の変動パターンに基づいて、前記表示装置で行われる前記識別情報の変動表示の制御を行うものであり、

前記変動パターン振分記憶手段における第 \times 番目の変動パターンに対応する数値 N_\times の値が、前記1単位のデータサイズが取り得る最大値以上の数値に設定されていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

A = [(前記値取得手段によって取得され得る値mの個数M) - (N₁ + N₂ + ... + N_(n-1))]とした場合に、前記変動パターン振分記憶手段において、第x番目の変動パターンに対応する数値N_xの値は、[(前記1単位のデータサイズが取り得る最大値以上の数値) - A + A] 又は [(前記1単位のデータサイズが取り得る最大値以上の数値) + A - A] の形式で記憶されていることを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項 3】

前記値取得手段により取得され得る値mの個数Mが100であり、式 [N₁ + N₂ + ... + N_(n-1) + A] によって得られる値が100であることを特徴とする請求項2記載の遊技機。

【請求項 4】

変動パターン振分記憶手段は、前記抽選結果の種類に応じて各々異なる内容が記憶されている複数の変動パターン振分記憶手段から構成されるものであり、それらの複数の変動パターン振分記憶手段から、前記抽選結果の種類に応じた変動パターン振分記憶手段を選択する振分テーブル選択手段を備えていることを特徴とする請求項1から3のいずれかに記載の遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

この目的を達成するために請求項1記載の遊技機は、始動条件が成立することに伴い抽選を行う抽選手段と、その抽選手段によってなされた抽選の抽選結果に応じて識別情報の変動表示を行う表示装置と、その表示装置で行われる前記識別情報の変動表示の制御を行う表示制御手段とを備えたものであって、さらに、複数ビットから構成される1単位のデータサイズを有し、それらの複数ビットにおける一部又は全部のビットの使用によって表現可能な範囲の値の中から、1つの値m [mは0以上の整数] を取得する値取得手段と、前記抽選結果に応じてなされる前記識別情報の変動表示の変動パターンとして、x種類の変動パターン [xは、2以上の整数] を記憶する変動パターン振分記憶手段であって、前記x種類の変動パターンにおける第n番目の変動パターン [nは、1からxまでの整数] と、前記値取得手段によって取得され得る値mの個数Mに対する前記第n番目の変動パターンの配分値N_n [各nに対するN_nは、いずれも1以上の整数であると共に、(N₁ + N₂ + ... + N_(n-1)) < M] とを関連付けて記憶する変動パターン振分記憶手段と、前記値取得手段によって取得された値mを用いて、減算式 { m - (N₁ + N₂ + ... + N_n) } に従う演算を、nの値をn=1からn=xまで順次変化させつつ行う減算手段と、その減算手段により前記減算式に従って演算を行う場合に、nの値を1変化させる毎に、前記演算によって得られた値が0未満又は0以下であるかを判定する減算値判定手段と、その減算値判定手段により前記減算式に従う演算によって得られた値が0未満又は0以下となつた場合に、その際の値N_nに対応する第n番目の変動パターンを、前記表示装置で変動表示する前記識別情報の変動パターンとして前記変動パターン振分記憶手段から選択する変動パターン選択手段とを備え、前記表示制御手段は、前記変動パターン選択手段により選択された第n番目の変動パターンに基づいて、前記表示装置で行われる前記識別情報の変動表示の制御を行うものであり、前記変動パターン振分記憶手段における第x番目の変動パターンに対応する数値N_xの値が、前記1単位のデータサイズが取り得る最大値以上の数値に設定されている。

請求項2記載の遊技機は、請求項1記載の遊技機において、A = [(前記値取得手段によって取得され得る値mの個数M) - (N₁ + N₂ + ... + N_(n-1))] とした場合に、前記変動パターン振分記憶手段において、第x番目の変動パターンに対応する数値N_xの値は、[(前記1単位のデータサイズが取り得る最大値以上の数値) - A + A] 又は [

(前記 1 単位のデータサイズが取り得る最大値以上の数値) + A - A] の形式で記憶されている。

請求項 3 記載の遊技機は、請求項 2 記載の遊技機において、前記値取得手段により取得され得る値 m の個数 M が 100 であり、式 $[N_1 + N_2 + \dots + N_{(n-1)} + A]$ によって得られる値が 100 である。

請求項 4 記載の遊技機は、請求項 1 から 3 のいずれかに記載の遊技機において、変動パターン振分記憶手段は、前記抽選結果の種類に応じて各々異なる内容が記憶されている複数の変動パターン振分記憶手段から構成されるものであり、それらの複数の変動パターン振分記憶手段から、前記抽選結果の種類に応じた変動パターン振分記憶手段を選択する振分テーブル選択手段を備えている。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0024】

なお、請求項 1 において、「1 単位のデータサイズ」は、複数ビットから構成される単位データ（例えば、2 ビット、4 ビット、1 バイト、2 バイトなど）のデータサイズを意味する。

請求項 2 記載の遊技機によれば、請求項 1 記載の遊技機の奏する効果に加えて、次の効果を奏する。変動パターン振分記憶手段において、第 x 番目の変動パターンに対応する数値 N_x の値が、 $[(1 \text{ 単位のデータサイズが取り得る最大値以上の数値}) - A + A]$ 又は $[(1 \text{ 単位のデータサイズが取り得る最大値以上の数値}) + A - A]$ の形式（ただし、 $A = [(\text{値取得手段によって取得され得る値 } m \text{ の個数 } M) - (N_1 + N_2 + \dots + N_{(n-1)})]$ ）で記憶されている。よって、 $(N_1 + N_2 + \dots + N_{(n-1)} + A) = (\text{値取得手段によって取得され得る値 } m \text{ の個数 } M)$ となるので、開発作業時における判定値の変更（調整）作業の際に、全ての変動パターンの現出確率が一見にして把握しやすくなる。よって、そのような変更（調整）作業の煩雑さが緩和されるという利点があると共に、開発作業時におけるデバック作業も行いやすくなるという効果がある。

請求項 3 記載の遊技機によれば、請求項 2 記載の遊技機の奏する効果に加えて、次の効果を奏する。値取得手段により取得され得る値 m の個数 M が 100 であり、式 $[N_1 + N_2 + \dots + N_{(n-1)} + A]$ によって得られる値が 100 であるので、判定値 $N_1, N_2, \dots, N_{(n-1)}$ 及び値 A は、いずれも、その値自体が現出確率を百分率で表すものとなる。よって、開発作業時に、作業者は全ての変動パターンの現出確率を一見にして把握しやすくなるので、そのような変更（調整）作業における煩雑さが緩和されるという効果がある。

請求項 4 記載の遊技機によれば、請求項 1 から 3 のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加えて、次の効果を奏する。抽選結果の種類に応じて各々異なる内容が記憶されている複数の変動パターン振分記憶手段から、抽選結果の種類に応じた変動パターン振分記憶手段が、振分テーブル選択手段により選択されるので、抽選結果の種類に応じた変動パターンが、抽選結果の種類に応じた配分で表示装置に表示されることになる。よって、例えば、抽選結果が大当たりであった場合にはより期待感を持たせるように、一方で抽選結果が外れであった場合であっても、遊技者の期待感を喪失させないように、各種変動パターンを適切な確率で出現させることができるという効果がある。