

【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25年1月17日(2013.1.17)

【公開番号】特開2011-120748(P2011-120748A)

【公開日】平成23年6月23日(2011.6.23)

【年通号数】公開・登録公報2011-025

【出願番号】特願2009-281109(P2009-281109)

【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24年11月21日(2012.11.21)

【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】

遊技の進行を制御する主制御手段と、図柄を導出表示するための複数の発光手段を有する図柄表示手段と、を備え、前記図柄表示手段に導出表示される図柄により遊技者に有利な大当り遊技状態を発生させることができるパチンコ遊技機であって、

前記図柄表示手段に導出表示される図柄の種類は、少なくとも、大当り図柄とはずれ図柄とからなるとともに、

前記大当り遊技状態を発生させる際に、前記大当り図柄として導出表示させる表示態様を決定するための値が割り振られた大当り図柄用割り振り範囲と、

前記大当り遊技状態を発生させない際に、前記はずれ図柄として導出表示させる表示態様を決定するための値が、少なくとも 1 つ以上、割り振られたはずれ図柄用割り振り範囲と、

により予め規定され、

前記主制御手段は、

前記大当り遊技状態を発生させるか否かを判定する当落判定制御手段と、

該当落判定制御手段による判定結果に基づいて、前記大当り図柄用割り振り範囲又は前記はずれ図柄用割り振り範囲のうちいずれかの値に対して図柄の表示パターンを重複することなく生成する図柄表示パターン生成制御手段と、

該図柄表示パターン生成制御手段が生成した、前記大当り図柄又は前記はずれ図柄の表示パターンを前記図柄表示手段の発光手段に対して出力する表示パターン出力制御手段と、

を含み、

前記図柄表示パターン生成制御手段は、前記大当り図柄用割り振り範囲又は前記はずれ図柄用割り振り範囲のうちいずれかの値に対して予め定めた演算を実行することにより前記図柄表示手段に導出表示するための図柄の表示パターンを重複することなく生成することを特徴とするパチンコ遊技機。

【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 7

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0007】

## (解決手段1)

遊技の進行を制御する主制御手段と、図柄を導出表示するための複数の発光手段を有する図柄表示手段と、を備え、前記図柄表示手段に導出表示される図柄により遊技者に有利な大当り遊技状態を発生させることができるパチンコ遊技機であって、前記図柄表示手段に導出表示される図柄の種類は、少なくとも、大当り図柄とはずれ図柄とからなるとともに、前記大当り遊技状態を発生させる際に、前記大当り図柄として導出表示させる表示態様を決定するための値が割り振られた大当り図柄用割り振り範囲と、前記大当り遊技状態を発生させない際に、前記はずれ図柄として導出表示させる表示態様を決定するための値が、少なくとも1つ以上、割り振られたはずれ図柄用割り振り範囲と、により予め規定され、前記主制御手段は、前記大当り遊技状態を発生させるか否かを判定する当落判定制御手段と、該当落判定制御手段による判定結果に基づいて、前記大当り図柄用割り振り範囲又は前記はずれ図柄用割り振り範囲のうちいずれかの値に対して図柄の表示パターンを重複することなく生成する図柄表示パターン生成制御手段と、該図柄表示パターン生成制御手段が生成した、前記大当り図柄又は前記はずれ図柄の表示パターンを前記図柄表示手段の発光手段に対して出力する表示パターン出力制御手段と、を含み、前記図柄表示パターン生成制御手段は、前記大当り図柄用割り振り範囲又は前記はずれ図柄用割り振り範囲のうちいずれかの値に対して予め定めた演算を実行することにより前記図柄表示手段に導出表示するための図柄の表示パターンを重複することなく生成することを特徴とするパチンコ遊技機。

## 【手続補正3】

## 【補正対象書類名】明細書

## 【補正対象項目名】0010

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0010】

主制御手段は、当落判定制御手段、図柄表示パターン生成制御手段、表示パターン出力制御手段を含んでいる。当落判定制御手段は、大当り遊技状態を発生させるか否かを判定するものである。図柄表示パターン生成制御手段は、当落判定制御手段による判定結果に基づいて、大当り図柄用割り振り範囲又ははずれ図柄用割り振り範囲のうちいずれかの値に対して予め定めた演算を実行することにより図柄表示手段に導出表示するための大当り図柄又ははずれ図柄の表示パターンを重複することなく生成するものである。表示パターン出力制御手段は、図柄表示パターン生成制御手段が生成した、大当り図柄又ははずれ図柄の表示パターンを図柄表示手段の発光手段に対して出力するものである。なお、予め定められた演算とは、予め定められた算術演算であって、この算術演算には、四則演算以外にAND、OR等の論理演算やシフト処理、ローテイト処理が含まれる。

## 【手続補正4】

## 【補正対象書類名】明細書

## 【補正対象項目名】0011

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0011】

このように、図柄表示パターン生成制御手段は、当落判定制御手段による判定結果に基づいて、大当り図柄用割り振り範囲又ははずれ図柄用割り振り範囲のうちいずれかの値に対して予め定めた演算を実行して導出表示するための大当り図柄又ははずれ図柄の表示パターンを重複することなく生成することができる。導出表示される図柄の表示態様は、大

当り図柄用割り振り範囲やはずれ図柄用割り振り範囲を広げることにより増加させることができるため、図柄表示手段に導出表示される図柄の表示態様と発生する遊技状態との関係を遊技者に見出され難くすることができる。したがって、図柄の表示態様を極めて簡単に増加させることができるとともに、図柄の表示態様と発生する遊技状態との関係が見出され難くすることにより遊技性を向上させることができる。

【手続補正 5】

【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】

(解決手段 2)

解決手段 1 に記載のパチンコ遊技機であって、前記予め定めた演算は、前記当落判定制御手段による判定結果が前記大当り遊技状態を発生させるものであるときに前記大当り図柄用割り振り範囲のうちいずれかの値と第 1 の演算定数の値との排他的論理和の演算を実行する一方、前記当落判定制御手段による判定結果が前記大当り遊技状態を発生させるものでないときに前記はずれ図柄用割り振り範囲のうちいずれかの値と第 1 の演算定数の値との排他的論理和の演算を実行する第 1 の排他的論理和演算実行制御手段と、該第 1 の排他的論理和演算実行制御手段による演算結果の値を 2 進数のビット表現としたときに値 1 がセットされたビットの総数をシフト量として決定するシフト量決定制御手段と、該シフト量決定制御手段が決定した前記シフト量だけ、前記第 1 の排他的論理和演算実行制御手段による演算結果の値に対してビットシフトの演算を実行するビットシフト演算実行制御手段と、該ビットシフト演算実行制御手段による演算結果の値と前記第 1 の演算定数の値を反転させた第 2 の演算定数の値との排他的論理和の演算を実行する第 2 の排他的論理和演算実行制御手段と、を含むことを特徴とするパチンコ遊技機。こうすれば、第 1 の排他的論理和演算実行制御手段、ビットシフト演算実行制御手段、第 2 の排他的論理和演算実行制御手段という 3 つのビット演算を用いることにより、大当り図柄又ははずれ図柄の表示パターンを重複することなく極めて簡単に生成することができる。なお、ビットシフトには、「ローテイト」が含まれる。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

本発明の請求項 1 においては、図柄の表示態様を極めて簡単に増加させることができるとともに、図柄の表示態様と発生する遊技状態との関係が見出され難くすることにより遊技性を向上させることができる。