

【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6年8月16日(2024.8.16)

【公開番号】特開2024-87905(P2024-87905A)

【公開日】令和6年7月2日(2024.7.2)

【年通号数】公開公報(特許)2024-122

【出願番号】特願2022-202804(P2022-202804)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 1 1 B

A 6 3 F 5/04 6 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和6年8月7日(2024.8.7)

【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

20

【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遊技制御手段と、

プログラム、及びテーブルデータが記憶された第1記憶手段と、

前記プログラムの実行に伴いデータを記憶する第2記憶手段と、を備え、

前記テーブルデータには、複数のテーブルデータがあり、

前記複数のテーブルデータの内の所定のテーブルデータは、1バイトデータが複数バイト集まったデータ群であり、

前記データ群の前記1バイトデータは、2ビット単位のデータで構成された2ビットデータテーブルであり、

前記遊技制御手段は、前記2ビットデータテーブルの前記1バイトデータから2ビットデータを取得し、その2ビットデータを前記第2記憶手段の所定領域に格納する2ビットデータ取得手段を有し、

前記2ビットデータ取得手段は、前記2ビットデータテーブルから1バイトのデータを取得した後、所定の条件に応じて、取得したデータに対して2ビット単位のシフトを実行することで前記2ビットデータを取得するものであり、

前記遊技制御手段は、

遊技者に有利な停止操作の情報が報知されることで遊技価値が増加し得る有利状態に制御可能な状態制御手段と、

40

所定付与条件が成立した場合に前記有利状態に制御され得る期間に関する特典を付与可能な特典付与手段と、をさらに有し、

前記特典付与手段の付与結果を報知可能な報知手段をさらに備え、

前記特典付与手段は、所定付与期間において前記特典の付与を複数回決定可能であり、

前記報知手段は、前記所定付与期間において、前記特典付与手段による1回の前記特典の付与結果を報知可能な単体報知と、前記所定付与期間における前記特典の付与結果を合算して報知可能な合算報知を実行可能であり、

前記単体報知及び前記合算報知は、いずれも前記特典の付与結果を数値で示すことが可能に構成され、

前記単体報知では、前記数値として特定値を超える値が示されることがなく、

50

前記合算報知では、前記数値として前記特定値を超える値が示されることがあ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】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

10

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、メインCPU2101）と、  
プログラム、及びテーブルデータが記憶された第1記憶手段と（例えば、メインROM  
2102）、

前記プログラムの実行に伴いデータを記憶する第2記憶手段と（例えば、メインRAM  
2103）、を備え、

前記テーブルデータには、複数のテーブルデータがあり、

前記複数のテーブルデータの内の所定のテーブルデータは、1バイトデータが複数バイト集まったデータ群であり、

前記データ群の前記1バイトデータは、2ビット単位のデータで構成された2ビットデータテーブルであり、

前記遊技制御手段は、前記2ビットデータテーブルの前記1バイトデータから2ビットデータを取得し、その2ビットデータを前記第2記憶手段の所定領域に格納する2ビットデータ取得手段を有し、

前記2ビットデータ取得手段は、前記2ビットデータテーブルから1バイトのデータを得した後、所定の条件に応じて、取得したデータに対して2ビット単位のシフトを実行することで前記2ビットデータを取得するものであり、

前記遊技制御手段は、

30

遊技者に有利な停止操作の情報が報知されることで遊技価値が増加し得る有利状態（例えば、AT状態）に制御可能な状態制御手段と、

所定付与条件が成立した場合に前記有利状態に制御され得る期間に関する特典（例えば、AT差枚数やATゲーム数など）を付与可能な特典付与手段と、をさらに有し、

前記特典付与手段の付与結果を報知可能な報知手段をさらに備え、

前記特典付与手段は、所定付与期間（例えば、3ゲーム間の付与期間）において前記特典の付与を複数回決定可能であり、

前記報知手段は、前記所定付与期間において、前記特典付与手段による1回の前記特典の付与結果を報知可能な単体報知（例えば、経過報知）と、前記所定付与期間における前記特典の付与結果を合算して報知可能な合算報知（例えば、最終的な結果報知）を実行可能であり、

前記単体報知及び前記合算報知は、いずれも前記特典の付与結果を数値で示すことが可能に構成され、

前記単体報知では、前記数値として特定値（例えば、3000枚）を超える値が示されることなく、

前記合算報知では、前記数値として前記特定値を超える値が示されることがあることを特徴とする遊技機。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

50

【補正方法】削除

【補正の内容】

【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】

このような本発明の構成によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例えば、2ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインROMのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインROMの容量の圧迫を軽減することができる。また、テーブルデータの各1バイトデータに4つの2ビットデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインROMの容量を節約することができる。さらに、こうした共通の2ビットデータ取得処理により、1バイトデータに4つの2ビットデータを格納している特殊な状況でも、容易に所望の2ビットデータを取得することができる。また、上記のような構成によって、射幸性を適切に抑制しつつ、発生した特典の量を適切に遊技者に理解させることができる。

10

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

20

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

上記構成の遊技機によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例えば、2ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインROMのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインROMの容量の圧迫を軽減することができる。また、テーブルのデータ格納単位に複数のデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインROMの容量の節約することができる。さらに、こうした共通のデータ取得処理により、テーブルのデータ格納単位（例えば、1バイトデータ）に複数のデータを格納している特殊な状況でも、容易に所望のデータを取得することができる。

30

40

50