

【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31年2月7日(2019.2.7)

【公開番号】特開2017-170070(P2017-170070A)

【公開日】平成29年9月28日(2017.9.28)

【年通号数】公開・登録公報2017-037

【出願番号】特願2016-62813(P2016-62813)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

【手続補正書】

【提出日】平成30年12月21日(2018.12.21)

【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メイン制御手段を備え、

前記メイン制御手段は、

第1の抽選と、

第2の抽選と、

を実行可能であり、

前記メイン制御手段は、所定の抽選テーブルを有し、

前記メイン制御手段は、

第1の抽選で特定の抽選結果が決定された遊技において、前記所定の抽選テーブルを用いて第2の抽選を実行する場合を有し、

第1の抽選で所定の抽選結果が決定された遊技において、前記所定の抽選テーブルを用いて第2の抽選を実行する場合を有し、

第2の抽選を実行する場合において、前記所定の抽選テーブルから所定値を取得したときは、特定演算処理を実行することにより、抽選結果を決定可能とし、

第2の抽選を実行する場合において、前記所定の抽選テーブルから特定値を取得したときは、特定演算処理を実行することなく、抽選結果を決定可能とする

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】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

従来の遊技機において、当選確率が100%となる抽選を行うときは、乱数値より大きいバイト数の確率データを抽選テーブルに記憶していた。

しかし、乱数値より大きいバイト数の確率データを抽選テーブルに記憶すると、その分、メモリ容量を必要とする。このため、メモリ容量の削減が望まれていた。

本発明が解決しようとする課題は、乱数を用いて抽選を行う遊技機において、メモリ容量を削減することである。

【手続補正3】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0005**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0005】**

本発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する。なお、かっこ書きで、対応する実施形態の構成を示す。

請求項1の発明は、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（メイン制御基板60）を備え、

前記メイン制御手段は、

第1の抽選（条件装置抽選手段63bによる条件装置の抽選）と、

第2の抽選（演出抽選手段63jによる移行抽選、AT抽選、上乗せ抽選）と、

を実行可能であり、

前記メイン制御手段は、所定の抽選テーブル（演出用抽選テーブル62b）を有し、

前記メイン制御手段は、

第1の抽選で特定の抽選結果（スイカ当選）が決定された遊技において、前記所定の抽選テーブルを用いて第2の抽選を実行する場合を有し、

第1の抽選で所定の抽選結果（チェリー当選）が決定された遊技において、前記所定の抽選テーブルを用いて第2の抽選を実行する場合を有し、

第2の抽選を実行する場合において、前記所定の抽選テーブルから所定値（確率データ）を取得したとき（図26のステップS60で「No」のとき）は、特定演算処理（図26のステップS61の処理（Aレジスタの値（乱数値）から確率データを減算する処理））を実行することにより、抽選結果を決定可能とし、

第2の抽選を実行する場合において、前記所定の抽選テーブルから特定値（確定データ）を取得したとき（図26のステップS60で「Yes」のとき）は、特定演算処理を実行することなく、抽選結果を決定可能とする（ステップS61～S64をスキップして、ステップS65に進む）

ことを特徴とする。

【手続補正4】**【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】**

本発明によれば、所定の抽選テーブルから特定値を取得したときは、特定演算処理を実行することなく、抽選結果を決定可能である。

このため、乱数値より大きいバイト数の数値（確率データ）を所定の抽選テーブルに定めることなく、当選確率が100%となる抽選を実行可能となるので、メモリ容量を削減することができる。