

【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30年2月22日(2018.2.22)

【公開番号】特開2017-170072(P2017-170072A)

【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2016-62815(P2016-62815)

【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1月15日(2018.1.15)

【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】

遊技機の動作を制御する主制御手段と、

少なくとも、第 1 の数値及び第 2 の数値を含んだ第 1 の抽せんテーブルと、

少なくとも、第 1 の数値及び第 2 の数値を含んだ第 2 の抽せんテーブルと
を備え、

前記主制御手段は、

第 1 の抽せんを行うときは、少なくとも、所定の処理を行い、

第 2 の抽せんを行うときは、少なくとも、前記所定の処理を行い、

前記所定の処理において、

第 1 の抽せんテーブルにおける第 1 の数値を用いて第 1 の抽せんを行うときは、乱数値
及び第 1 の数値に基づいて特定の演算処理を行い、

第 1 の抽せんテーブルにおける第 2 の数値を用いて第 1 の抽せんを行うときは、前記特
定の演算処理を行わず、

第 2 の抽せんテーブルにおける第 1 の数値を用いて第 2 の抽せんを行うときは、乱数値
及び第 1 の数値に基づいて前記特定の演算処理を行い、

第 2 の抽せんテーブルにおける第 2 の数値を用いて第 2 の抽せんを行うときは、前記特
定の演算処理を行わず、

第 1 の抽せんに当せんしたことに基づいて、第 1 の特典を付与可能であり、

第 2 の抽せんに当せんしたことに基づいて、第 1 の特典とは異なる第 2 の特典を付与可
能である

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技機の動作を制御する主制御手段と、

少なくとも、第 1 の数値及び第 2 の数値を含んだ第 1 の抽せんテーブルと、

少なくとも、第 3 の数値及び第 2 の数値を含んだ第 2 の抽せんテーブルと
を備え、

前記主制御手段は、

第 1 の抽せんを行うときは、少なくとも、所定の処理を行い、

第 2 の抽せんを行うときは、少なくとも、前記所定の処理を行い、

前記所定の処理において、

第 1 の抽せんテーブルにおける第 1 の数値を用いて第 1 の抽せんを行うときは、乱数値及び第 1 の数値に基づいて特定の演算処理を行い、

第 1 の抽せんテーブルにおける第 2 の数値を用いて第 1 の抽せんを行うときは、前記特定の演算処理を行わず、

第 2 の抽せんテーブルにおける第 3 の数値を用いて第 2 の抽せんを行うときは、乱数値及び第 3 の数値に基づいて前記特定の演算処理を行い、

第 2 の抽せんテーブルにおける第 2 の数値を用いて第 2 の抽せんを行うときは、前記特定の演算処理を行わず、

第 1 の抽せんに当せんしたことに基づいて、第 1 の特典を付与可能であり、

第 2 の抽せんに当せんしたことに基づいて、第 1 の特典とは異なる第 2 の特典を付与可能である

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】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、カッコ書きで、対応する実施形態の構成を示す。

請求項 1 の発明は、

遊技機の動作を制御する主制御手段（メイン制御基板（メイン制御手段）60）と、

少なくとも、第 1 の数値（「32（確率データ）」）及び第 2 の数値（「255（確定データ）」）を含んだ第 1 の抽せんテーブル（図 20（e）の A T 抽選テーブル 4）と、

少なくとも、第 1 の数値及び第 2 の数値を含んだ第 2 の抽せんテーブル（図 21（d）の上乗せ抽選テーブル 3）と

を備え、

前記主制御手段は、

第 1 の抽せん（A T 抽選）を行うときは、少なくとも、所定の処理（演出抽選処理）を行い、

第 2 の抽せん（上乗せ抽選）を行うときは、少なくとも、前記所定の処理を行い、

前記所定の処理において、

第 1 の抽せんテーブルにおける第 1 の数値を用いて第 1 の抽せんを行うときは、乱数値及び第 1 の数値に基づいて特定の演算処理を行い（図 26 のステップ S 60 で「No」のとき（演出用抽選テーブルから取得したデータが「255（確定データ）」でないとき）は、ステップ S 61 に進み、A レジスタ値（乱数値）から確率データを減算し、次のステップ S 62 では、A レジスタ値が「0」より小さいか否かを判断する）、

第 1 の抽せんテーブルにおける第 2 の数値を用いて第 1 の抽せんを行うときは、前記特定の演算処理を行わず（図 26 のステップ S 60 で「Yes」のとき（演出用抽選テーブルから取得したデータが「255（確定データ）」であるとき）は、ステップ S 61 ～ S 64 をスキップして、ステップ S 65 に進む）、

第 2 の抽せんテーブルにおける第 1 の数値を用いて第 2 の抽せんを行うときは、乱数値及び第 1 の数値に基づいて前記特定の演算処理を行い、

第 2 の抽せんテーブルにおける第 2 の数値を用いて第 2 の抽せんを行うときは、前記特定の演算処理を行わず、

第 1 の抽せんに当せんしたことに基づいて、第 1 の特典（A T の実行）を付与可能であり、

第 2 の抽せんに当せんしたことに基づいて、第 1 の特典とは異なる第 2 の特典（A T 中の遊技回数の上乗せ）を付与可能である

ことを特徴とする。

請求項 2 の発明は、

遊技機の動作を制御する主制御手段（メイン制御基板（メイン制御手段）60）と、
少なくとも、第 1 の数値（「32（確率データ）」）及び第 2 の数値（「255（確定データ）」）を含んだ第 1 の抽せんテーブル（図 20（e）の A T 抽選テーブル 4）と、
少なくとも、第 3 の数値（「128（確率データ）」）及び第 2 の数値を含んだ第 2 の抽せんテーブル（図 21（d）の上乗せ抽選テーブル 3）と

を備え、

前記主制御手段は、

第 1 の抽せん（A T 抽選）を行うときは、少なくとも、所定の処理（演出抽選処理）を行い、

第 2 の抽せん（上乗せ抽選）を行うときは、少なくとも、前記所定の処理を行い、
前記所定の処理において、

第 1 の抽せんテーブルにおける第 1 の数値を用いて第 1 の抽せんを行うときは、乱数値及び第 1 の数値に基づいて特定の演算処理を行い（図 26 のステップ S 60 で「No」のとき（演出用抽選テーブルから取得したデータが「255（確定データ）」でないとき）は、ステップ S 61 に進み、A レジスタ値（乱数値）から確率データを減算し、次のステップ S 62 では、A レジスタ値が「0」より小さいか否かを判断する）、

第 1 の抽せんテーブルにおける第 2 の数値を用いて第 1 の抽せんを行うときは、前記特定の演算処理を行わず（図 26 のステップ S 60 で「Yes」のとき（演出用抽選テーブルから取得したデータが「255（確定データ）」であるとき）は、ステップ S 61 ~ S 64 をスキップして、ステップ S 65 に進む）、

第 2 の抽せんテーブルにおける第 3 の数値を用いて第 2 の抽せんを行うときは、乱数値及び第 3 の数値に基づいて前記特定の演算処理を行い、

第 2 の抽せんテーブルにおける第 2 の数値を用いて第 2 の抽せんを行うときは、前記特定の演算処理を行わず、

第 1 の抽せんに当せんしたことに基づいて、第 1 の特典（A T の実行）を付与可能であり、

第 2 の抽せんに当せんしたことに基づいて、第 1 の特典とは異なる第 2 の特典（A T 中の遊技回数の上乗せ）を付与可能である

ことを特徴とする。