

【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 27 年 1 月 22 日 (2015.1.22)

【公開番号】特開 2014-223488 (P2014-223488A)
 【公開日】平成 26 年 12 月 4 日 (2014.12.4)
 【年通号数】公開・登録公報 2014-066
 【出願番号】特願 2014-148640 (P2014-148640)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 3 4

【手続補正書】
 【提出日】平成 26 年 10 月 27 日 (2014.10.27)
 【手続補正 1】
 【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】
 【0 0 0 7】

このような遊技機では、取得した乱数値を不具合等によって遊技制御で続けて使用してしまう虞があった。

【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 8
 【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】0 0 0 9
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【0 0 0 9】

本発明は、取得した乱数値を不具合等によって遊技制御で続けて使用してしまうことを防止することを目的とする。

【手続補正 4】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】0 0 1 0
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【0 0 1 0】

請求項 1 に記載の発明は、

始動条件の成立に伴い遊技を実行する遊技制御手段を備えた遊技機において、前記遊技制御手段は、

前記遊技での抽選に用いられる乱数値を生成する乱数生成手段と、

前記乱数生成手段が生成した乱数値を取り込んで保持する乱数値保持手段と、

前記乱数値保持手段に保持された乱数値を記憶する乱数値記憶手段と、を備え、

前記始動条件の成立に基づき前記乱数値保持手段が保持している乱数値を取得して前記

乱数値記憶手段に記憶し、

前記乱数値記憶手段に記憶されている乱数値が前記遊技での抽選に伴い取得された場合に、当該乱数値記憶手段に記憶されている乱数値を特別遊技状態が発生することとならない値に設定することを特徴とする。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 2】

請求項 1 に記載の発明によれば、取得した乱数値を不具合等によって遊技制御で続けて使用してしまうことを防止できる。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 4

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 5

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 6

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 7

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 8

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 9

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 0

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 1】

本発明によれば、取得した乱数値を不具合等によって遊技制御で続けて使用してしまうことを防止できる。

【手続補正 1 6】

【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】

始動条件の成立に伴い遊技を実行する遊技制御手段を備えた遊技機において、
前記遊技制御手段は、
前記遊技での抽選に用いられる乱数値を生成する乱数生成手段と、
前記乱数生成手段が生成した乱数値を取り込んで保持する乱数値保持手段と、
前記乱数値保持手段に保持された乱数値を記憶する乱数値記憶手段と、を備え、
前記始動条件の成立に基づき前記乱数値保持手段が保持している乱数値を取得して前記
乱数値記憶手段に記憶し、
前記乱数値記憶手段に記憶されている乱数値が前記遊技での抽選に伴い取得された場合
に、当該乱数値記憶手段に記憶されている乱数値を特別遊技状態が発生することとならな
い値に設定することを特徴とする遊技機。