

【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る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】0011

【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】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

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】0013

【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】0014

【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】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

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16】

【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ならない値に設定することを特徴とする遊技機。