

【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28年11月17日(2016.11.17)

【公開番号】特開2014-239868(P2014-239868A)

【公開日】平成26年12月25日(2014.12.25)

【年通号数】公開・登録公報2014-071

【出願番号】特願2013-245880(P2013-245880)

【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

A 6 3 F 7/02 3 0 4 Z

【手続補正書】

【提出日】平成28年9月27日(2016.9.27)

【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 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、遊技を統括的に制御する遊技制御手段を備えた遊技機に関する。

【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 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

従来、始動条件の成立に基づいて変動表示ゲームを実行し、変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となった場合に、遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生させる遊技機が知られている(例えば、特許文献1参照)。

【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 3

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 4

【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】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

【特許文献1】特開2002-172215号公報

【手続補正6】**【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】**

本発明は、複数種類の乱数値を生成可能な遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正7】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0007**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0007】**

本発明は、

遊技を統括的に制御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、

所定の遊技制御プログラムにより遊技制御を行う演算処理手段と、

前記遊技制御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、を備え、

前記乱数生成手段では、複数種類の乱数値を生成可能であることを特徴とする。

【手続補正8】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0008**【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】**0009**【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】**0010**【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】**0011**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0011】**

本発明によれば、複数種類の乱数値を生成することができる。

【手続補正12】**【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】**

遊技を統括的に制御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、

所定の遊技制御プログラムにより遊技制御を行う演算処理手段と、
前記遊技制御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、を備え、
前記乱数生成手段では、複数種類の乱数値を生成可能であることを特徴とする遊技機。