

【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25年10月10日 (2013.10.10)

【公開番号】特開2013-166037(P2013-166037A)
 【公開日】平成25年8月29日 (2013.8.29)
 【年通号数】公開・登録公報2013-046
 【出願番号】特願2013-117114(P2013-117114)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【 F I 】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

A 6 3 F 7/02 3 3 4

【手続補正書】

【提出日】平成25年8月19日 (2013.8.19)

【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 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 4 】

このような遊技機では、事前に乱数値保持手段に保持されていた乱数値を、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 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 5 】

本発明は、事前に乱数値保持手段に保持されていた乱数値を、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 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

請求項 1 に記載の発明は、
 始動条件を検出して遊技プログラムにより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、

所定の乱数取得条件の成立に基づいて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から取得される乱数値を記憶する乱数値記憶手段と、

前記遊技プログラムを介して前記乱数生成手段に対して乱数値の生成開始を指示するための生成開始情報を記憶可能な生成開始情報記憶手段と、

システム用クロック信号又は乱数用クロック信号のいずれかのクロック信号を選択して前記乱数生成手段へ供給するクロック信号選択手段と、を備え、

前記乱数生成手段は、前記生成開始情報記憶手段に前記生成開始情報が記憶されたことに対応して乱数値の生成を開始し、

前記遊技制御手段は、

前記乱数値保持手段に保持されている乱数値が取得されたことに対応して、前記乱数値保持手段が保持している乱数値をクリアし、

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することを特徴とする。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

ここで、「乱数生成手段」は例えばカウンタ回路で構成することができる。従って、その場合、「乱数値保持手段」はカウンタ値保持手段となる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

本発明によれば、事前に乱数値保持手段に保持されていた乱数値を、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ができる。

【手続補正 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】

始動条件を検出して遊技プログラムにより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、

所定の乱数取得条件の成立に基づいて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から取得される乱数値を記憶する乱数値記憶手段と、

前記遊技プログラムを介して前記乱数生成手段に対して乱数値の生成開始を指示するための生成開始情報を記憶可能な生成開始情報記憶手段と、

システム用クロック信号又は乱数用クロック信号のいずれかのクロック信号を選択して前記乱数生成手段へ供給するクロック信号選択手段と、を備え、

前記乱数生成手段は、前記生成開始情報記憶手段に前記生成開始情報が記憶されたことに対応して乱数値の生成を開始し、

前記遊技制御手段は、

前記乱数値保持手段に保持されている乱数値が取得されたことに対応して、前記乱数値保持手段が保持している乱数値をクリアし、

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することを特徴とする遊技機。