

【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10月27日(2016.10.27)

【公開番号】特開2016-165569(P2016-165569A)

【公開日】平成28年9月15日(2016.9.15)

【年通号数】公開・登録公報2016-055

【出願番号】特願2016-121740(P2016-121740)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成28年8月19日(2016.8.19)

【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】

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信されるコマンドに基づき、乱数を用いて演出内容を決定し、演出手段にて変動表示ゲームの演出を行う演出制御手段と、

前記演出手段の演出に遊技者が関与可能な操作手段と、

を備えた遊技機において、

前記演出制御手段は、

シード値によって指定される発生系列に基づいて乱数を生成し、該生成した乱数を次回のシード値とするプロセスを繰り返して乱数を生成することが可能な乱数生成手段と、

所定変更条件を満たしたとき、シード値を変更するシード値変更手段と、

を備え、

前記乱数生成手段は、

前記シード値変更手段によりシード値が変更になると、当該変更されたシード値に従つて乱数の発生系列を変更する構成であり、

前記シード値変更手段は、

遊技者に対し前記操作手段の操作を促していない時に前記操作手段が操作された場合に、シード値の変更を可能とす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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

請求項1記載の発明は、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信されるコマンドに基づき、乱数を用いて演出内容を決定し、演出手段にて変動表示ゲームの演出を行う演出制御手段と、

前記演出手段の演出に遊技者が関与可能な操作手段と、

を備えた遊技機において、

前記演出制御手段は、

シード値によって指定される発生系列に基づいて乱数を生成し、該生成した乱数を次のシード値とするプロセスを繰り返して乱数を生成することが可能な乱数生成手段と、所定変更条件を満たしたとき、シード値を変更するシード値変更手段と、を備え、

前記乱数生成手段は、

前記シード値変更手段によりシード値が変更になると、当該変更されたシード値に従つて乱数の発生系列を変更する構成であり、

前記シード値変更手段は、

遊技者に対し前記操作手段の操作を促していない時に前記操作手段が操作された場合に、シード値の変更を可能とすることを特徴とする。

ここで、「演出手段」とは、例えば表示装置であるが、表示装置に限られない。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

本発明によれば、遊技の興趣を高めることのできる遊技機を提供可能である。