

【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12月10日 (2015.12.10)

【公開番号】特開2013-202049(P2013-202049A)

【公開日】平成25年10月7日 (2013.10.7)

【年通号数】公開・登録公報2013-055

【出願番号】特願2012-70509(P2012-70509)

【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27年10月26日 (2015.10.26)

【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 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

しかしながら、従来の遊技機では所定の乱数値の狙い撃ちが可能となって、公正さに欠けるという課題がある。

【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 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

本発明は、所定の乱数値の狙い撃ちを防止し、遊技の公正さを確保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 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

上記課題を解決するために、請求項 1 に記載の発明は、  
 所定数を更新範囲としてカウンタ値を循環して更新する乱数生成手段と、  
 遊技盤の遊技領域内へ遊技球を発射する発射手段と、  
 当該発射手段により発射される遊技球の発射勢を調整する発射調整手段と、  
 前記遊技領域内に設けられた始動入賞領域と、  
 前記発射手段により発射された遊技球の前記始動入賞領域への入賞に伴い複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを表示可能な変動表示装置と、  
 遊技を統括的に制御する遊技制御手段と、  
 前記遊技制御手段の指令に基づいて遊技の進行に関連する演出を制御する演出制御手段と、

を備え、前記変動表示ゲームの実行結果が予め定められた特別結果となった場合に遊技者に対して有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、

前記遊技制御手段は、  
前記乱数生成手段が更新するカウンタ値を任意のタイミングで取得し、取得した前記カウンタ値を乱数として遊技制御に利用し、  
前記発射手段は、  
予め定められた発振周波数の発振信号を発生させる発振手段と、  
前記発振信号と前記発射調整手段からの信号とに基づいて発射を制御する発射制御手段と、  
所定のパルス数の駆動信号が印加されることで単位動作を行い、当該発射制御手段により遊技球を発射するための球発射杆の駆動を行う駆動源と、  
予め定められた分周比により、前記発振周波数の調整を行う分周回路と、を備え、  
前記発振周波数と前記パルス数及び前記分周比に基づいて決定される前記発射手段による発射周期と、前記乱数生成手段で前記更新範囲に属するすべてのカウンタ値が更新される更新周期との同期間隔が、前記変動表示ゲームの最大変動時間よりも長くなるように設定されてい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】０００９

【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】００１０

【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】００１１

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正７】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１２

【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】００１３

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１３】

本発明によれば、所定の乱数値の狙い撃ちを防止し、遊技の公正さを確保することができるという効果がある。

【手続補正９】

【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】

所定数を更新範囲としてカウンタ値を循環して更新する乱数生成手段と、

遊技盤の遊技領域内へ遊技球を発射する発射手段と、  
当該発射手段により発射される遊技球の発射勢を調整する発射調整手段と、  
前記遊技領域内に設けられた始動入賞領域と、  
前記発射手段により発射された遊技球の前記始動入賞領域への入賞に伴い複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを表示可能な変動表示装置と、  
遊技を統括的に制御する遊技制御手段と、  
前記遊技制御手段の指令に基づいて遊技の進行に関連する演出を制御する演出制御手段と、  
を備え、前記変動表示ゲームの実行結果が予め定められた特別結果となった場合に遊技者に対して有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、  
前記遊技制御手段は、  
前記乱数生成手段が更新するカウンタ値を任意のタイミングで取得し、取得した前記カウンタ値を乱数として遊技制御に利用し、  
前記発射手段は、  
予め定められた発振周波数の発振信号を発生させる発振手段と、  
前記発振信号と前記発射調整手段からの信号とに基づいて発射を制御する発射制御手段と、  
所定のパルス数の駆動信号が印加されることで単位動作を行い、当該発射制御手段により遊技球を発射するための球発射杆の駆動を行う駆動源と、  
予め定められた分周比により、前記発振周波数の調整を行う分周回路と、を備え、  
前記発振周波数と前記パルス数及び前記分周比に基づいて決定される前記発射手段による発射周期と、前記乱数生成手段で前記更新範囲に属するすべてのカウンタ値が更新される更新周期との同期間隔が、前記変動表示ゲームの最大変動時間よりも長くなるように設定されていることを特徴とする遊技機。