

【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8月13日 (2015.8.13)

【公開番号】特開2014-30530(P2014-30530A)

【公開日】平成26年2月20日 (2014.2.20)

【年通号数】公開・登録公報2014-009

【出願番号】特願2012-171767(P2012-171767)

【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

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】平成27年6月25日 (2015.6.25)

【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、乱数生成手段が生成した乱数値を遊技制御に利用する遊技機に関する。

【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 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 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】

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 4】

【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、

始動条件の成立に基づき、複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームの結果態様が予め定めた特別結果態様となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を発生可能な遊技機において、

遊技盤の遊技領域内へ遊技球を発射する発射手段と、
遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
前記遊技制御手段での制御に用いる乱数を生成する乱数生成手段と、
前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な普図始動入球領域と、
前記普図始動入球領域への遊技球の入球に基づき、普通図柄を変動表示する普図変動ゲームを表示可能な普図変動表示手段と、
前記普図変動ゲームの結果が特定結果となるか否かの抽選を行う普図抽選手段と、
前記普図抽選手段による前記普図変動ゲームの結果を、所定の変動時間で停止表示する普図制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、
前記乱数生成手段が生成する乱数を任意のタイミングで取得し、取得した乱数を遊技制御に利用し、
前記普図抽選手段は、前記特別遊技状態の終了後、
所定の条件を満たしている場合には、所定の終了条件が成立するまで、遊技者に有利な抽選確率である普図高確状態で抽選する一方で、所定の条件を満たしていない場合には、普図低確状態で抽選し、
前記普図始動入球領域への遊技球の入球に対応して、前記乱数生成手段より乱数を取得し、取得した当該乱数を利用して抽選を行い、
前記発射手段は、
予め定められた発射周期で連続して遊技球を発射可能であり、
前記乱数生成手段で生成される乱数の範囲は、前記発射周期と前記乱数生成手段で生成されるすべての乱数が生成される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】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 8】

ここで、「同期間隔」とは同期周期と同義である。「変動表示ゲームの最大変動時間」とは、変動時間が異なる複数種類の変動表示ゲームが存在する場合、最大の変動時間の変動表示ゲームの変動時間を意味する。

請求項 1 に記載の発明によれば、変動表示ゲームの変動時間は演出毎に定められているため、同期間隔を認識している遊技者がいた場合に、その時間を基に同期間隔が分かっ
てしまい特定の変動表示ゲームの変動を基準とした特定乱数が狙い撃ちされるおそれがあるが、上記構成のように、乱数生成手段で生成される乱数の範囲は、前記発射周期と前記乱数生成手段で生成されるすべての乱数が生成される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することで、特定の変動表示ゲームの変動を基準とした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出来る。

【手続補正 6】

【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】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】0 0 1 0

【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】0011
【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】0012
【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】0013
【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】0014
【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】0015
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0015】

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13】
【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】

始動条件の成立に基づき、複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームの結果態様が予め定めた特別結果態様となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を発生可能な遊技機において、

遊技盤の遊技領域内へ遊技球を発射する発射手段と、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段での制御に用いる乱数を生成する乱数生成手段と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な普図始動入球領域と、

前記普図始動入球領域への遊技球の入球に基づき、普通図柄を変動表示する普図変動ゲームを表示可能な普図変動表示手段と、

前記普図変動ゲームの結果が特定結果となるか否かの抽選を行う普図抽選手段と、

前記普図抽選手段による前記普図変動ゲームの結果を、所定の変動時間で停止表示する普図制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記乱数生成手段が生成する乱数を任意のタイミングで取得し、取得した乱数を遊技制御に利用し、

前記普図抽選手段は、前記特別遊技状態の終了後、

所定の条件を満たしている場合には、所定の終了条件が成立するまで、遊技者に有利な抽選確率である普図高確状態で抽選する一方で、所定の条件を満たしていない場合には、普図低確状態で抽選し、

前記普図始動入球領域への遊技球の入球に対応して、前記乱数生成手段より乱数を取得し、取得した当該乱数を利用して抽選を行い、

前記発射手段は、

予め定められた発射周期で連続して遊技球を発射可能であり、

前記乱数生成手段で生成される乱数の範囲は、前記発射周期と前記乱数生成手段で生成されるすべての乱数が生成される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ることを特徴とする遊技機。