

【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4月14日 (2016.4.14)

【公開番号】特開2014-100368(P2014-100368A)
 【公開日】平成26年6月5日 (2014.6.5)
 【年通号数】公開・登録公報2014-029
 【出願番号】特願2012-254882(P2012-254882)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【 F I 】

A 6 3 F 7/02 3 0 8 F

A 6 3 F 7/02 3 0 9

A 6 3 F 7/02 3 3 4

【手続補正書】
 【提出日】平成28年2月24日 (2016.2.24)
 【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、
 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、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

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、所定の変動時間が経過したこと

に対応して停止表示する普図制御手段と、

前記遊技領域へ遊技球を発射する発射手段と、を備え、

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、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、前記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カウンタ値を取得し、取得した当該カウンタ値を利用して抽選を行い、

前記発射手段は、

所定の周波数の発振信号を発生する発振手段を備え、

前記発振信号の周波数に基づく所定の発射周期で遊技球の発射を行い、

前記乱数生成手段で更新されるカウンタ値の更新範囲は、前記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、

前記乱数生成手段で更新されるカウンタ値の更新範囲に対応して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が決定され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】0010

【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】0011

【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】0012

【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】0013

【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】0014

【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】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 10】

【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、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

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、所定の変動時間が経過したことに対応して停止表示する普図制御手段と、

前記遊技領域へ遊技球を発射する発射手段と、を備え、

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、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、前記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カウンタ値を取得し、取得した当該カウンタ値を利用して抽選を行い、

前記発射手段は、

所定の周波数の発振信号を発生する発振手段を備え、

前記発振信号の周波数に基づく所定の発射周期で遊技球の発射を行い、

前記乱数生成手段で更新されるカウンタ値の更新範囲は、前記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、

前記乱数生成手段で更新されるカウンタ値の更新範囲に対応して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が決定されることを特徴とする遊技機。