

【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17日(2015.12.17)

【公開番号】特開2014-100366(P2014-100366A)

【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2012-254878(P2012-254878)

【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27年10月29日(2015.10.29)

【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を実行し、該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利用する乱数値を生成する乱数生成手段と、
前記遊技領域内に設けられ、遊技球の入賞を第1始動条件とする第1始動入賞領域と、
前記遊技領域内に前記第1始動入賞領域とは別に設けられ、遊技球の入賞を第2始動条件とする第2始動入賞領域と、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値を任意のタイミングで取得し、
取得した乱数値を遊技制御に利用し、
前記発射手段は、所定の発振周波数に基づいた発射周期で遊技球の発射を行い、
前記乱数生成手段で生成される乱数値の範囲は、前記発射周期と前記乱数生成手段ですべての乱数値が生成される周期との同期間隔が、前記第1始動入賞領域への入賞に対応する第1変動表示ゲームの最大変動時間よりも長く、かつ前記第2始動入賞領域への入賞に対応する第2変動表示ゲームの最大変動時間よりも長くなるようにそれぞれ設定され、
前記乱数生成手段で生成される乱数値の範囲に対応して前記乱数生成手段ですべての乱数値が生成される周期が決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】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】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】0014

【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】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11】

【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を実行し、該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利用する乱数値を生成する乱数生成手段と、

前記遊技領域内に設けられ、遊技球の入賞を第1始動条件とする第1始動入賞領域と、前記遊技領域内に前記第1始動入賞領域とは別に設けられ、遊技球の入賞を第2始動条件とする第2始動入賞領域と、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値を任意のタイミングで取得し、取得した乱数値を遊技制御に利用し、

前記発射手段は、所定の発振周波数に基づいた発射周期で遊技球の発射を行い、

前記乱数生成手段で生成される乱数値の範囲は、前記発射周期と前記乱数生成手段ですべての乱数値が生成される周期との同期間隔が、前記第1始動入賞領域への入賞に対応する第1変動表示ゲームの最大変動時間よりも長く、かつ前記第2始動入賞領域への入賞に対応する第2変動表示ゲームの最大変動時間よりも長くなるようにそれぞれ設定され、

前記乱数生成手段で生成される乱数値の範囲に対応して前記乱数生成手段ですべての乱数値が生成される周期が決定されることを特徴とする遊技機。