

【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2014-45826(P2014-45826A)
 【公開日】平成26年3月17日 (2014.3.17)
 【年通号数】公開・登録公報2014-014
 【出願番号】特願2012-189379(P2012-189379)
 【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 1 5 Z

A 6 3 F 7/02 3 0 8 F

A 6 3 F 7/02 3 3 4

【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、
遊技を統括的に制御する遊技制御手段と、
前記遊技制御手段での制御に用いる乱数を生成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、
始動条件の成立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、

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、

前記発射手段は、

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、当該駆動信号に対応して遊技球の発射を行い、

前記パルス数に対応して前記発射手段の発射周期が決定され、

当該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したことを特徴とする。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

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。「変動表示ゲーム」は、実施例における特図変動表示ゲームと普図変動表示ゲームの何れをも含む。

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、発射周期と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を変動表示ゲームの最大変動時間よりも長くすることで、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】0009

【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】0010

【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】

遊技を統括的に制御する遊技制御手段と、
前記遊技制御手段での制御に用いる乱数を生成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、
始動条件の成立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、

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、

前記発射手段は、

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、当該駆動信号に対応して遊技球の発射を行い、

前記パルス数に対応して前記発射手段の発射周期が決定され、

当該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したことを特徴とする遊技機。