

【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21年8月20日(2009.8.20)

【公開番号】特開2008-296035(P2008-296035A)

【公開日】平成20年12月11日(2008.12.11)

【年通号数】公開・登録公報2008-049

【出願番号】特願2008-209198(P2008-209198)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成21年7月2日(2009.7.2)

【手続補正 1】

【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】

始動口への遊技球の入賞に基づき判定用乱数を取り込み、図柄変動を開始するとともに当該図柄変動における経過時間を管理し、その図柄変動を大当たりか否かの図柄で停止するときは、取り込んだ判定用乱数に基づくことを特徴とする図柄変動遊技に関する遊技制御手段と、

表示部にアニメーション表示を行う表示制御手段と、

を備えており、

前記表示制御手段は、CPUと、ROMと、RAMと、表示制御回路とを含み、

前記CPUは、前記遊技制御手段が送信した、時間情報を含む情報に基づき、グループを特定するデータと、そのグループにおけるアニメーションを特定するデータを使用して、時間情報に基づく経過時刻において前記表示部に表示すべきアニメーションを構成するシーンを特定し、特定したシーンに対応する表示用データを前記ROMから取得して前記表示制御回路に指示し、

前記ROMには、前記CPUを制御するための表示制御プログラムとともに、複数のシーンを切り換えながら表示することによって実現する複数のアニメーションが記録されており、

前記RAMは、前記表示制御プログラムの実行に従いデータや入出力信号を一時的に格納し、

前記表示制御回路は、前記CPUの指示に基づいて前記ROMに記憶されているアニメーションを読み出し前記表示部に表示することを特徴とする遊技機。