

【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29年4月6日 (2017.4.6)

【公開番号】特開2016-214927(P2016-214927A)
 【公開日】平成28年12月22日 (2016.12.22)
 【年通号数】公開・登録公報2016-069
 【出願番号】特願2016-164022(P2016-164022)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 4

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成29年2月27日 (2017.2.27)

【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】

遊技を司る主制御手段と、

前記主制御手段と通信可能に接続され、前記主制御手段からの演出に係る指令に基づいて前記遊技に伴う演出制御を実行する演出制御手段と、を備え、

前記主制御手段は、

前記遊技に伴って発生する遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段と、

遊技領域に送出された遊技媒体が所定の始動領域に進入したことを条件として当否抽選を実行する当否抽選手段と、

前記遊技情報記憶手段に含まれ、前記当否抽選の抽選結果を所定数を上限として複数回分記憶可能な当否抽選結果記憶手段と、

前記演出に係る指令を生成する演出指令生成手段と、

前記演出に係る指令を前記演出制御手段に向けて送信する通信手段と、を有し、

前記演出制御手段は、

複数区分の状態演出に対応した状態演出データを記憶した状態演出データ記憶手段と、

画像演出と音響演出とを含む実体演出に対応した実体演出データを記憶した実体演出データ記憶手段と、

前記状態演出及び前記実体演出により構成される遊技演出を前記当否抽選の結果に基づいた内容で出力する遊技演出出力手段と、

前記複数区分の状態演出のうちのいずれか一つを設定する状態演出設定手段と、

前記状態演出を前記状態演出設定手段により設定された前記状態演出の区分へと変更する状態演出変更手段と、

前記状態演出設定手段により設定された前記状態演出の区分、及び前記当否抽選手段の前記抽選結果、に基づき前記実体演出を選択する実体演出選択手段と、

設定された前記状態演出の前記状態演出データに係る状態演出用画像データ、及び設定された前記状態演出の区分に係る付けられた前記実体演出の前記実体演出データに係る実体演出用画像データ、を組み合わせる前記遊技演出に用いられる遊技演出用画像データを形成する画像形成手段と、を有し、

前記実体演出は、前記状態演出の前記区分に係る付けされたものであるとともに、前記

当否抽選の結果を報知可能な図柄を、予め定められた所定の変動期間内で変動させるものであり、

遊技者により操作される選択入力手段を備え、

前記状態演出設定手段は、前記実体演出が実行されている期間において、前記選択入力手段への操作に基づき、前記複数区分の状態演出のうちのいずれか一つを設定可能であり

、
前記状態演出データ記憶手段が記憶している１の状態演出データを前記複数区分の状態演出データの内他の状態演出データに変更可能な期間において前記選択入力手段への操作を有効とし、

前記選択入力手段に対する遊技者操作に基づいて状態演出データが変更された場合は、変更後の状態演出データに係る状態演出データ告知情報の画像表示を行い、当該状態演出データ告知情報を表示した次の実体演出の実行タイミングより、状態演出および実体演出のすべてが変更後の状態演出データに基づいた演出内容に変更されて実施されることを特徴とする遊技機。

【手続補正２】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００５

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００５】

上記課題を解決するために本発明は、

遊技を司る主制御手段（例えばメイン基板など）と、

前記主制御手段と通信可能に接続され、前記主制御手段からの演出に係る指令に基づいて前記遊技に伴う演出制御を実行する演出制御手段（例えばサブ基板など）と、を備え、
前記主制御手段は、

前記遊技に伴って発生する遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（例えばＲＷＭなど）と、

遊技領域に送出された遊技媒体が所定の始動領域（例えば第１始動入賞口、第２始動入賞口など）に進入したことを条件として当否抽選を実行する当否抽選手段（例えばＣＰＵなど）と、

前記遊技情報記憶手段に含まれ、前記当否抽選の抽選結果を所定数を上限として複数回分記憶可能な当否抽選結果記憶手段（例えばＲＷＭなど）と、

前記演出に係る指令を生成する演出指令生成手段（例えばＣＰＵなど）と、

前記演出に係る指令を前記演出制御手段に向けて送信する通信手段（例えば入出力ポートなど）と、を有し、

前記演出制御手段は、

複数区分の状態演出（例えば演出モードに対応した画像演出、音響演出、光装飾演出など）に対応した状態演出データを記憶した状態演出データ記憶手段（例えばＲＯＭ、演出モード１～３用テーブルなど）と、

画像演出と音響演出とを含む実体演出（例えば装飾図柄の変動表示、これに時間的に付帯して行われる付帯表示、及びこれらの変動表示や付帯表示に対応付けられた音響演出や光装飾演出など）に対応した実体演出データを記憶した実体演出データ記憶手段（例えばＲＯＭ、演出モード１～３用テーブルなど）と、

前記状態演出及び前記実体演出により構成される遊技演出を前記当否抽選の結果に基づいた内容で出力する遊技演出出力手段（例えば演出図柄表示装置、スピーカ、遊技効果ランプなど）と、

前記複数区分の状態演出のうちのいずれか一つを設定する状態演出設定手段（例えばＣＰＵなど）と、

前記状態演出を前記状態演出設定手段により設定された前記状態演出の区分へと変更す

る状態演出変更手段（例えば演出モード変更部、演出モード変更切換制御部など）と、

前記状態演出設定手段により設定された前記状態演出の区分、及び前記当否抽選手段の前記抽選結果、に基づき前記実体演出を選択する実体演出選択手段（例えば装飾図柄表示制御部など）と、

設定された前記状態演出の前記状態演出データに係る状態演出用画像データ、及び設定された前記状態演出の区分に係る付けられた前記実体演出の前記実体演出データに係る実体演出用画像データ、を組み合わせる前記遊技演出に用いられる遊技演出用画像データを形成する画像形成手段（例えば画像形成部など）と、を有し、

前記実体演出は、前記状態演出の前記区分に係る付けられたものであるとともに、前記当否抽選の結果を報知可能な図柄（例えば特別図柄、装飾図柄など）を、予め定められた所定の変動期間内で変動させるものであり、

遊技者により操作される選択入力手段（例えば操作ボタンなど）を備え、

前記状態演出設定手段は、前記実体演出が実行されている期間において、前記選択入力手段への操作に基づき、前記複数区分の状態演出のうちのいずれか一つを設定可能であり

、
前記状態演出データ記憶手段が記憶している1の状態演出データを前記複数区分の状態演出データの内他の状態演出データに変更可能な期間において前記選択入力手段への操作を有効とし、

前記選択入力手段に対する遊技者操作に基づいて状態演出データが変更された場合は、変更後の状態演出データに係る状態演出データ告知情報の画像表示を行い、当該状態演出データ告知情報を表示した次の実体演出の実行タイミングより、状態演出および実体演出のすべてが変更後の状態演出データに基づいた演出内容に変更されて実施されることを特徴とする遊技機である。