

【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7月23日(2015.7.23)

【公開番号】特開2014-39620(P2014-39620A)

【公開日】平成26年3月6日(2014.3.6)

【年通号数】公開・登録公報2014-012

【出願番号】特願2012-182767(P2012-182767)

【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 3 4

【手続補正書】

【提出日】平成27年6月3日(2015.6.3)

【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】

所定のスイッチ信号に起因する抽選処理を実行して、その抽選結果に対応する画像演出を実行する遊技機であって、

抽選処理を実行して抽選結果を特定する制御コマンドを出力する主制御手段と、

前記制御コマンドが特定する抽選結果に対応する画像演出を、表示装置を使用して実行する画像制御手段と、を有して構成され、

前記画像制御手段は、画像制御手段の制御プログラムを不揮発的に記憶する第一メモリと、

第一メモリに記憶されている制御プログラムに基づいて、上流側の制御手段から各種の制御コマンドを受信すると共に、受信した所定の制御コマンドに基づいて、一連の画像演出の進行を統括的に制御するコンピュータ回路と、

画像演出の基礎データであるCGデータを不揮発的に記憶する第二メモリと、

コンピュータ回路からアクセス可能な内部記憶部を内蔵して、コンピュータ回路から内部記憶部に書込まれた指示に基づいて第二メモリから必要データを読み出し、所定の画像信号を生成して表示装置に出力する画像処理回路と、を有して構成され、

前記第二メモリには、前記画像演出を実現する単位絵柄となる複数スプライトが、CGデータとして各々記憶され、

各スプライトを特定するCGデータは、そのスプライトを画素毎に特定するパターン情報と、そのパターン情報に固有の属性値を特定するヘッダ情報とを含んで構成され、

前記ヘッダ情報には、当該スプライトの縦方向と横方向の大きさを特定する情報が含まれてい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】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

上記した演出動作は、液晶表示装置での画像演出が中心となるが、この画像演出に連動

して、各種のランプを点滅させるランプ演出や、遊技者を盛り上げる音声を出力する音声演出や、可動物が移動する可動演出などが実行される。そして、演出内容を更に高度化して遊技者に強くアピールしたいという要請がある。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本発明は、上記の問題点に鑑みてなされたものであって、バリエーションに富んだ演出が実現可能である遊技機を提供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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

上記の目的を達成するため、本発明は、所定のスイッチ信号に起因する抽選処理を実行して、その抽選結果に対応する画像演出を実行する遊技機であって、抽選処理を実行して抽選結果を特定する制御コマンドを出力する主制御手段と、前記制御コマンドが特定する抽選結果に対応する画像演出を、表示装置を使用して実行する画像制御手段と、を有して構成され、前記画像制御手段は、画像制御手段の制御プログラムを不揮発的に記憶する第一メモリと、第一メモリに記憶されている制御プログラムに基づいて、上流側の制御手段から各種の制御コマンドを受信すると共に、受信した所定の制御コマンドに基づいて、一連の画像演出の進行を統括的に制御するコンピュータ回路と、画像演出の基礎データであるCGデータを不揮発的に記憶する第二メモリと、コンピュータ回路からアクセス可能な内部記憶部を内蔵して、コンピュータ回路から内部記憶部に書込まれた指示に基づいて第二メモリから必要データを読み出し、所定の画像信号を生成して表示装置に出力する画像処理回路と、を有して構成され、前記第二メモリには、前記画像演出を実現する単位絵柄となる複数スプライトが、CGデータとして各々記憶され、各スプライトを特定するCGデータは、そのスプライトを画素毎に特定するパターン情報と、そのパターン情報に固有の属性値を特定するヘッダ情報とを含んで構成され、前記ヘッダ情報には、当該スプライトの縦方向と横方向の大きさを特定する情報が含まれている。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【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】0008

【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】0009

【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】 0 0 1 0

【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】 0 0 1 1

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 2】

上記した本発明の遊技機によれば、バリエーションに富んだ演出が実現可能である。