

【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】令和 4 年 11 月 8 日(2022.11.8)

【公開番号】特開 2021-49118(P2021-49118A)

【公開日】令和 3 年 4 月 1 日(2021.4.1)

【年通号数】公開・登録公報 2021-016

【出願番号】特願 2019-173877(P2019-173877)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 10 月 28 日(2022.10.28)

【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

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を実行可能な遊技機であって、
文字画像が付加された動画像を表示する特定演出を実行可能な演出実行手段と、
動画像に関するデータを記憶する第 1 記憶領域と、
文字画像に関するデータを記憶する第 2 記憶領域と、
前記第 1 記憶領域のデータを用いて動画像の表示を制御する動画像制御手段と、
前記第 2 記憶領域のデータを用いて文字画像の表示を制御する文字画像制御手段と、を
備え、
前記第 2 記憶領域のデータは、第 1 構成要素と、第 2 構成要素とを含む複数の文字画像
構成要素に関するデータを含み、
前記文字画像制御手段は、1 の動画像に付加された文字画像の表示期間において、第 1
構成要素と第 2 構成要素とを変更可能であり、
前記演出実行手段は、前記特定演出として、遊技者にとって有利な有利状態に制御され
る場合に対応する第 1 特定演出と、前記有利状態に制御されない場合に対応する第 2 特定
演出と、を実行可能であり、
前記動画像制御手段は、前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とで、異なる前記第 1 記
憶領域のデータを用いて動画像の表示を制御可能であり、
前記第 2 記憶領域の複数の文字画像構成要素に関するデータにより構成される文字画像
データテーブルがあり、
前記第 1 特定演出を実行する場合において用いることが可能な前記文字画像データテ
ーブルは、第 1 文字画像データテーブルと、該第 1 文字画像データテーブルとは異なる第 2
文字画像データテーブルと、を含み、
前記第 2 特定演出を実行する場合において用いることが可能な前記文字画像データテ
ーブルは、前記第 1 文字画像データテーブルと、前記第 2 文字画像データテーブルと、を含
み、
前記第 1 文字画像データテーブルを用いて文字画像が表示された場合よりも、前記第 2
文字画像データテーブルを用いて文字画像が表示された場合の方が、前記有利状態に制御

50

される期待度が高く、

前記第 1 文字画像データテーブルは、第 1 文字情報により構成された第 1 構成要素および第 1 表示設定情報により構成された第 2 構成要素を用いて第 1 文字画像を表示する第 1 データと、第 2 文字情報により構成された第 1 構成要素および第 2 表示設定情報により構成された第 2 構成要素を用いて第 2 文字画像を表示する第 2 データと、を含んで構成され

前記第 2 文字画像データテーブルは、前記第 1 データと、第 3 文字情報により構成された第 1 構成要素および第 3 表示設定情報により構成された第 2 構成要素を用いて第 3 文字画像を表示する第 3 データと、を含んで構成され、

前記文字画像制御手段は、

10

文字画像に関する第 2 構成要素を、複数のタイミングにて変更可能であり、

文字画像に関する第 1 構成要素と第 2 構成要素とを、個別に変更可能である、

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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、遊技を実行可能な遊技機に関する。

20

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

パチンコ遊技機等の遊技機において、スーパーリーチ演出の実行中に、キャラクタのセリフの文字情報を、異なる態様により表示可能とする技術が提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【手続補正 4】

30

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献 1】特開 2016 - 77592 号公報

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

40

【補正の内容】

【0004】

上記特許文献 1 に記載の技術によると、文字画像が付加された動画像を表示する場合に、動画像を表示する制御負担が増大すること、あるいは、文字画像の認識が困難になることなど、表示の制御に不都合が生じるおそれがあった。

【手続補正 6】

【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】

50

【 0 0 0 5 】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、適切な表示の制御を可能にする遊技機を提供することを目的とする。

【 手 続 補 正 7 】

【 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 】

手段 A の遊技機は、10
遊技を実行可能な遊技機であって、
文字画像が付加された動画像を表示する特定演出を実行可能な演出実行手段と、
動画像に関するデータを記憶する第 1 記憶領域と、
文字画像に関するデータを記憶する第 2 記憶領域と、
前記第 1 記憶領域のデータを用いて動画像の表示を制御する動画像制御手段と、
前記第 2 記憶領域のデータを用いて文字画像の表示を制御する文字画像制御手段と、を
備え、
前記第 2 記憶領域のデータは、第 1 構成要素と、第 2 構成要素とを含む複数の文字画像
構成要素に関するデータを含み、
前記文字画像制御手段は、1 の動画像に付加された文字画像の表示期間において、第 1 20
構成要素と第 2 構成要素とを変更可能であり、
前記演出実行手段は、前記特定演出として、遊技者にとって有利な有利状態に制御され
る場合に対応する第 1 特定演出と、前記有利状態に制御されない場合に対応する第 2 特定
演出と、を実行可能であり、
前記動画像制御手段は、前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とで、異なる前記第 1 記
憶領域のデータを用いて動画像の表示を制御可能であり、
前記第 2 記憶領域の複数の文字画像構成要素に関するデータにより構成される文字画像
データテーブルがあり、
前記第 1 特定演出を実行する場合において用いることが可能な前記文字画像データテー
ブルは、第 1 文字画像データテーブルと、該第 1 文字画像データテーブルとは異なる第 2 30
文字画像データテーブルと、を含み、
前記第 2 特定演出を実行する場合において用いることが可能な前記文字画像データテー
ブルは、前記第 1 文字画像データテーブルと、前記第 2 文字画像データテーブルと、を含
み、
前記第 1 文字画像データテーブルを用いて文字画像が表示された場合よりも、前記第 2
文字画像データテーブルを用いて文字画像が表示された場合の方が、前記有利状態に制御
される期待度が高く、
前記第 1 文字画像データテーブルは、第 1 文字情報により構成された第 1 構成要素およ
び第 1 表示設定情報により構成された第 2 構成要素を用いて第 1 文字画像を表示する第 1
データと、第 2 文字情報により構成された第 1 構成要素および第 2 表示設定情報により構
成された第 2 構成要素を用いて第 2 文字画像を表示する第 2 データと、を含んで構成され 40
、
前記第 2 文字画像データテーブルは、前記第 1 データと、第 3 文字情報により構成され
た第 1 構成要素および第 3 表示設定情報により構成された第 2 構成要素を用いて第 3 文字
画像を表示する第 3 データと、を含んで構成され、
前記文字画像制御手段は、
文字画像に関する第 2 構成要素を、複数のタイミングにて変更可能であり、
文字画像に関する第 1 構成要素と第 2 構成要素とを、個別に変更可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、適切な表示の制御が可能になる。 50

手段 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、1～6）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

画像を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定画像（例えば、キャラクター A の画像 2 4 5 S G 0 0 5 s、キャラクター B の画像 2 4 5 S G 0 0 5 t、キャラクター C の画像 2 4 5 S G 0 0 5 u、キャラクター A～C の集合画像 2 4 5 S G 0 0 5 v）を前記表示手段に表示する予告演出と、前記特定画像とは異なる画像であって、設定示唆に関する設定示唆画像（例えば、「チェリー」や「スイカ」の図柄を停止表示するリール画像 2 4 5 S G 0 0 5 G）を前記表示手段に表示する設定示唆演出とを実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記予告演出と、前記設定示唆演出とが並列して実行されるときに、前記特定画像と前記設定示唆画像とが互いに異なる表示領域に表示され（例えば、変形例 2 4 5 S G - 8 として図 8 - 4 9 に示すように、画像表示装置 5 においてリール画像 2 4 5 S G 0 0 5 G とキャラクター A～C の集合画像 2 4 5 S G 0 0 5 v とが同時に表示される場合は、リール画像 2 4 5 S G 0 0 5 G を画像表示装置 5 の右下部にて表示し、キャラクター A～C の集合画像 2 4 5 S G 0 0 5 v を画像表示装置 5 の上部にて表示する部分）、

前記表示手段の特定表示領域（例えば、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R）において可変表示を実行可能であって、前記特定表示領域に前記設定示唆画像が表示される場合においては、前記設定示唆画像の方が前記特定表示領域において可変表示される可変表示画像よりも視認性が高くなるように表示され（例えば、図 8 - 3 9 (B) に示すように、画像表示装置 5 において図柄表示エリア 5 C に重複してリール画像 2 4 5 S G 0 0 5 G が表示される場合は、リール画像 2 4 5 S G 0 0 5 G が図柄表示エリア 5 C の飾り図柄よりも優先して表示される部分）、

さらに、

文字画像が付加された動画像を表示する動画像演出（例えば S P リーチ A や S P リーチ B のリーチ演出など）を実行可能な動画像演出実行手段（例えば演出制御用マイクロプロセッサ 9 1 A K 1 0 0 など）と、

動画像に関するデータを記憶する第 1 記憶領域（例えば記憶エリア 9 1 A K M 1 1 など）と、

文字画像に関するデータを記憶する第 2 記憶領域（例えば記憶エリア 9 1 A K M 1 3 など）と、

前記第 1 記憶領域のデータを用いて動画像の表示を制御する動画像制御手段（例えば映像デコーダ 9 1 A K 1 4 3、動画像レンダラ 9 1 A K 1 4 4 など）と、

前記第 2 記憶領域のデータを用いて文字画像の表示を制御する文字画像制御手段（例えば映像デコーダ 9 1 A K 1 4 3、テキスト画像レンダラ 9 1 A K 1 4 6 など）と、を備え、

前記第 2 記憶領域のデータは、第 1 構成要素（例えばテキスト画像指定情報により指定されるテキスト画像など）と、第 2 構成要素（例えばテキスト表示設定情報により設定される表示スタイルなど）とを含む複数の文字画像構成要素に関するデータを含み、

前記文字画像制御手段は、1 の動画像に付加された文字画像の表示期間において、第 1 構成要素と第 2 構成要素とを変更可能である（例えば図 1 1 - 7 を参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定画像と設定示唆画像の双方の画像の視認が確保されるようになるため、予告演出と設定示唆演出のいずれか一方の演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。また、特定表示領域において設定示唆画像の視認性を確保できるので、遊技興趣を向上できる。また、適切な表示の制御が可能になる。

10

20

30

40

50