

【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8月18日(2022.8.18)

【公開番号】特開2021-23599(P2021-23599A)

【公開日】令和3年2月22日(2021.2.22)

【年通号数】公開・登録公報2021-009

【出願番号】特願2019-144475(P2019-144475)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】令和4年8月9日(2022.8.9)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御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、文字画像と異なる特定画像と共に通の情報を用いて、該文字画像に関する第2構成要素を変更可能であり、

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さ

30

40

50

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、

文字画像構成要素として特定要素が設定された場合に、光沢性を有する文字画像を表示するとともに、該文字画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示可能である、

10

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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(A) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御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、文字画像と異なる特定画像と共に情報を用いて、該文字画像に関する第2構成要素を変更可能であり、

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、

20

30

40

50

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、

文字画像構成要素として特定要素が設定された場合に、光沢性を有する文字画像を表示するとともに、該文字画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示可能である、
ことを特徴とする。

(1) 上記目的を達成するため、他の態様に係る遊技機は、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）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）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（例えばS P リーチAやS P リーチBのリーチ演出など）を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御用マイクロプロセッサ91AK100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91AKM11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91AKM13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91AK143、動画像レンダラ91AK144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91AK143、テキスト画像レンダラ91AK146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り（例えば図10-7を参照）、文字画像とは異なる特定画像と共通の情報（例えばcolorフィールドを構成するフィールドデータなど）を用いて、該文字画像に関する第2構成要素を変更可能であり（例えば図10-6を参照）、さらに、前記有利状態に制御されるか否かを示唆する示唆演出（例えば、スーパーリーチA～C）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ097IWS104でスーパーリーチA～Cを含むプロセステーブルを選択してステップ097IWS106, S305を実行する部分）と、前記示唆演出の実行中に特定画像（例えば、チャンスアップ画像）と該特定画像とは異なる所定画像（例えば、キャラクタ画像097IW11、キャラクタ画像097IW21）とを表示可能な画像表示手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ097IWS104でスーパーリーチA～Cおよびチャンスアップ演出を含むプロセステーブルを選択してステップ097IWS106, S305を実行する部分）とを備え、前記示唆演出実行手段は、少なくとも第1示唆演出（例えば、スーパーリーチA）および第2示唆演出（例えば、スーパーリーチB）を含む複数種類の前記示唆演出（例えば、スーパーリーチA～C）を実行可能であり、前記画像表示手段は、前記特定画像として、少なくとも、前記第1示唆演出の実行中に第1特定画像（例えば、画像A1、画像A2、画像A3、画像A4）を表示可能であるとともに前記第2示唆演出の実行中に第2特定画像（例えば、画像B1、画像B2、画像B3）を表示可能であり、通常態様（例えば、白色）による前記特定画像と、該通常態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する特別態様（例えば、青色、緑色、赤色、虹色）による前記特定画像とを表示可能であり、前記所定画像は、前記有利状態に制御される期待度に関連しない表示態様であり（例えば、図12-9～図12-16に示すように、キャラクタ画像097IW11およびキャラクタ画像097IW21の表示態様は変化しない）、前記画像表示手段は、前記特別態様による前記特定画像を表示する場合に第1特殊演出要素（例えば、青色、緑色、赤色、虹色の表示色のエフェクト画像）を付加して前記特定画像を表示可能であり、前記通常態様による前記特定画像を表示する場合に前記第1特殊演出要素とは異なる第2特殊演出要素（例えば、白色の表示色のエフェクト画像）を付加して前記特定画像を表示可能である（図12-9～図12-16参照）ことを特徴とする。

このような構成によれば、興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50