

【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30年11月29日(2018.11.29)

【公開番号】特開2018-86535(P2018-86535A)

【公開日】平成30年6月7日(2018.6.7)

【年通号数】公開・登録公報2018-021

【出願番号】特願2018-38961(P2018-38961)

【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 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】平成30年10月19日(2018.10.19)

【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】

始動条件が成立するとその後特別図柄の変動表示を開始させる一方、当選条件が成立しているか否かを判定し、所定の変動時間が経過すると前記特別図柄の変動表示を停止させる一方、前記当選条件が成立している場合には通常遊技状態から遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技制御手段と、

前記始動条件が成立すると、その後演出条件が成立しているか否かを判定し、前記演出条件が成立している場合、前記遊技制御手段の制御によって前記当選条件の成立状況に応じた演出動作を制御する演出制御手段と、

前記演出制御手段の制御によって前記演出動作の一部として表示動作を実行する表示手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の開始から終了に至る 1 回の変動表示の中で、

前記表示手段を用いた表示動作を実行する際に生成した描画データのうち一部の描画データをその後の表示動作を実行する際に再利用し、前記その後の表示動作として、前記一部の描画データに基づく特定の素材画像を背景又は前景として複数配置させた表示態様の映像を前記表示手段に表示させるものであり、

さらに、前記一部の描画データは、複数回再利用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】0 0 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

近年の遊技機においては、高性能のグラフィックチップが搭載されており、様々な表示態様の映像を次々と表示させながら遊技の進行に応じた演出表示を実現している（例えば、特許文献 1）。

## 【手続補正 3】

【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 2005 - 192783 号公報

## 【手続補正 4】

【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】

ところで、近年の遊技機では、遊技の進行に応じて遊技者に有利な状態に至りそうであることを表すのに、表示態様が互いに類似する多数の素材画像を連続的に表した特定映像を表示させる場合がある。このような近年のパチンコ機では、当該特定映像を形成するのに多数の素材画像を配列させる描画処理を当該特定映像ごとに毎回実行しなければならないため、描画処理の負担が重くなりがちであった。

## 【手続補正 5】

【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】

そこで、本発明は、表示態様が互いに類似する複数の素材画像を背景又は前景として配列させた特定映像を形成させる描画処理を効率良く実施することを目的とする。

## 【手続補正 6】

【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】

上述した目的を達成するため、始動条件が成立するとその後特別図柄の変動表示を開始させる一方、当選条件が成立しているか否かを判定し、所定の変動時間が経過すると前記特別図柄の変動表示を停止させる一方、前記当選条件が成立している場合には通常遊技状態から遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技制御手段と、前記始動条件が成立すると、その後演出条件が成立しているか否かを判定し、前記演出条件が成立している場合、前記遊技制御手段の制御によって前記当選条件の成立状況に応じた演出動作を制御する演出制御手段と、前記演出制御手段の制御によって前記演出動作の一部として表示動作を実行する表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の開始から終了に至る 1 回の変動表示の中で、前記表示手段を用いた表示動作を実行する際に生成した描画データのうち一部の描画データをその後の表示動作を実行する際に再利用し、前記その後の表示動作として、前記一部の描画データに基づく特定の素材画像を背景又は前景として複数配置させた表示態様の映像を前記表示手段に表示させるものであり、さらに、前記一部の描画データは、複数回再利用されることを特徴とする

## 【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 0 0 7 】

さらに具体的には、本発明に係る遊技機は、始動条件が成立するとその後特別図柄の変動表示を開始させる一方、当選条件が成立しているか否かを判定し、所定の変動時間が経過すると前記特別図柄の変動表示を停止させる一方、前記当選条件が成立している場合には、通常遊技状態から遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技制御手段と、前記始動条件が成立すると、その後演出条件が成立しているか否かを判定し、前記演出条件が成立している場合、前記遊技制御手段の制御によって前記当選条件の成立状況に応じた演出動作を制御する演出制御手段と、前記演出制御手段によって前記演出動作の一部として表示動作を実行する表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出条件の成否状況に応じた演出動作の制御に用いられる複数のスケジュールデータが格納された演出制御記憶手段と、前記表示手段に表示させるフレームに対応する描画データが格納されるフレームバッファと、前記フレームバッファに格納された描画データを前記表示手段に転送して前記表示手段を用いた表示動作を制御する表示制御手段と、予め設定された周期ごとに、前記複数のスケジュールデータのうち前記成立した演出条件に応じて選択されたスケジュールデータに応じた描画データを生成するとともに、前記生成した描画データを前記フレームバッファに格納させる一方、前記予め設定された周期ごとに前記タイミング制御信号を出力する描画制御手段と、前記表示制御手段から規定の群表示指令を受け取ったことを契機として、前記規定の群表示指令を受け取った時点において前記フレームバッファに一時的に格納されているフレームごとの描画データのうち前記群表示指令に応じた一部の描画データを抽出するフレーム抽出手段と、前記描画制御手段に、前記フレーム抽出手段によって抽出された一部の描画データに基づく素材画像を、背景又は前景として前記群表示指令に応じた配列態様で複数配列させた新たな映像を表示させるための処理後のフレームごとの描画データを生成させる素材配列手段と、前記処理後のフレームごとの描画データを一時的に格納する一時格納手段と、前記描画制御手段からその後タイミング制御信号を受け取ったことを契機として、前記一時格納手段から前記処理後のフレームごとの描画データを読み出して前記フレームバッファに再度格納させる再格納手段と、を備え、さらに前記一時格納手段から前記処理後のフレームごとの描画データは複数回再利用されることを特徴とする。

なお、本願においては「特別図柄の変動表示の開始から終了に至る1回の変動表示の中」で完結して再利用するため、再利用のための画像は特別図柄の変動を跨って利用されることはない。

## 【 手 続 補 正 8 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 0 8

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

## 【 0 0 0 8 】

このようにすると、描画制御手段は、ある映像を表示手段に表示させるための描画データをフレームバッファに作成した後にその映像の一部である素材画像を別途複数配列させた表示態様である特定映像の表示に用いられる描画データを生成しようとした際、この作成済みの描画データの一部の描画データを再利用することによって、当該特定映像のために描画データを最初から生成する必要がなくなる。これにより、描画制御手段は、当該特定映像のための描画データの生成処理を省略できるため、その分その他の描画処理に処理能力を費やすことができる。従って、素材画像が複数配列する特定映像を連続的に表示させる際に効率良く描画処理を実行できるようになる一方、そのような同様の描画処理が繰り返し実行される場合であっても、従来よりも描画処理の負担が軽くなるため、その分さらに他の描画処理を実行して遊技者の興味を引き付ける多彩な演出表示を実現することができる。

## 【 手 続 補 正 9 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【補正対象項目名】 0 0 0 9

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 9 】

本発明に係る遊技機によれば、表示態様が互いに類似する複数の素材画像を背景又は前景として配列させた特定映像を形成させる描画処理を効率良く実施することができる。