

【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 1 日(2022.11.1)

【公開番号】特開 2021-48938(P2021-48938A)
【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 2019-172452(P2019-172452)
【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 24 日(2022.10.24)
【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】

20

複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、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、

30

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、

40

前記演出識別情報と、文字画像と、は異なる文字情報の可変表示を行う文字情報予告演出を実行可能であり、

前記文字情報の態様として、前記有利状態に制御される期待度が異なる複数種類の態様があり、

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

50

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、

10

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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

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）。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

【特許文献 1】特開 2016 - 77592 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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

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。

40

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、適切な表示の制御を可能にする遊技機の提供を目的とする。

【手続補正 6】

50

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

(手段A) 本発明による遊技機は、複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、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、

10

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、

20

前記演出識別情報と、文字画像と、は異なる文字情報の可変表示を行う文字情報予告
演出を実行可能であり、

前記文字情報の態様として、前記有利状態に制御される期待度が異なる複数種類の態様
があり、

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、

30

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、を含んで構成される、

ことを特徴とする。

さらに、(手段1) 本発明による遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、
大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、遊技者にとって有利度が異なる複数の設
定値(例えば、設定値「1」～「6」)のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段(

50

例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における、電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりする部分）と、特定演出（例えば、第１態様～第７態様の特定演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０における、ステップ１０２ＩＷＳ５０３，Ｓ５０６，Ｓ５０９，Ｓ５１２，Ｓ５１５，Ｓ５１８，Ｓ５２１，Ｓ９０７を実行する部分）と、を備え、特定演出実行手段は、特定態様（例えば、第３態様、第４態様）と、該特定態様とは異なる特別態様（例えば、第１態様）とを含む複数の演出態様の特定演出を実行可能であり、第１設定値（例えば、設定値「１」）が設定され且つ有利状態に制御されるときよりも、該第１設定値よりも遊技者にとって有利な第２設定値（例えば、設定値「６」）が設定され且つ有利状態に制御されるときの方が高い割合で特別態様の特定演出を実行し（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図８－７（Ａ）に示す第１特定演出実行抽選テーブルを用いて第１特定演出の実行の有無を決定することにより、設定値「１」が設定されている状態で大当たりとなる場合よりも、設定値「６」が設定されている状態で大当たりとなる場合の方が高い割合で第１特定演出を実行する）、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ＳＰリーチＡやＳＰ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、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、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、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、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１３－７を参照）ことを特徴とする。そのような構成によれば、特定演出が特別態様で実行されるかどうかにより遊技者が注目する点で興趣を向上させることができる。また、適切な表示の制御が可能になる。

10

20

30

40

50