

【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 10 月 18 日(2022.10.18)

【公開番号】特開 2021-29519(P2021-29519A)

【公開日】令和 3 年 3 月 1 日(2021.3.1)

【年通号数】公開・登録公報 2021-011

【出願番号】特願 2019-151821(P2019-151821)

【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 3 3 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 10 月 7 日(2022.10.7)

【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、

30

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、

40

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される期待度が高く、

50

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、

前記表示期間において、共通の第 1 構成要素に対応する文字画像を表示するときに、該文字画像に関する第 2 構成要素を変更可能であり、

10

文字画像とは異なる特定画像と共通の情報を用いて、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】

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）。

20

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 3】

【特許文献 1】特開 2 0 1 6 - 7 7 5 9 2 号公報

【手続補正 4】

30

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

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 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

この発明は、上記の実情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。

40

【手続補正 6】

【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

50

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

(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、
 前記表示期間において、共通の第 1 構成要素に対応する文字画像を表示するときに、該文字画像に関する第 2 構成要素を変更可能であり、
 文字画像とは異なる特定画像と共通の情報を用いて、該文字画像に関する第 2 構成要素を変更可能である。
 このような構成によれば、適切な表示の制御が可能になる。

10

20

30

40

50

(1) 他の遊技機は、遊技者に対する有利度が異なる複数種類の設定値のいずれかに設定可能な遊技機であって(例えば、大当りの当選確率が異なる複数種類の設定値のいずれかに設定可能なパチンコ遊技機 1 等)、遊技の進行を制御し、遊技の進行に応じてコマンドを送信する遊技制御手段と(例えば、遊技の進行を制御し、遊技の進行に応じて演出制御コマンドを送信する主基板 1 1 の C P U 1 0 3 等)、前記遊技制御手段から送信されたコマンドに基づいて、演出の実行を制御する演出制御手段と(例えば、C P U 1 0 3 から送信された演出制御コマンドに基づいて、演出の実行を制御する演出制御基板 1 2 の演出

制御用CPU120等)、前記遊技制御手段と同じ基板に設けられた表示手段(例えば、CPU103と同じ主基板11に設けられた表示モニタ21TM029等)と、を備え、前記遊技制御手段は、複数種類の設定値に対応し且つ連続する値に基づいて、遊技の進行を制御し(例えば、CPU103は、複数種類の選択可能な設定値に対応し且つ連続する値に基づいて、遊技の進行を制御すること等)、前記設定値の種類の数を特定可能な第1コマンドと、設定されている設定値に対応する値を特定可能な第2コマンドと、を送信し(例えば、CPU103は、選択可能な設定値の種類の数を特定可能な選択可能設定コマンドと、設定されている設定値に対応する値を特定可能な設定コマンドと、を送信すること等)、複数種類の設定値に対応し且つ連続する値とは異なる値を、前記表示手段に表示可能であり(CPU103は、複数種類の設定値に対応し且つ連続する値とは異なる、遊技場の店員が認識し易い値を、表示モニタ21TM029に表示可能であること等)、前記演出制御手段は、前記第1コマンドと前記第2コマンドとに基づいて、設定されている設定値を特定し(例えば、演出制御用CPU120は、選択可能設定コマンドと設定コマンドとに基づいて、設定されている設定値を特定すること等)、さらに、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)を実行可能な特定演出実行手段(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る(例えば図18-7を参照)。

10

20

30

40

50