

【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6月7日(2018.6.7)

【公開番号】特開2018-27357(P2018-27357A)

【公開日】平成30年2月22日(2018.2.22)

【年通号数】公開・登録公報2018-007

【出願番号】特願2017-222431(P2017-222431)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成30年4月3日(2018.4.3)

【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】

可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段を備え、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、

可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶可能な保留記憶手段と、

前記可変表示手段における可変表示に関する画像を所定周期毎に更新して表示する画像表示手段と、

前記画像表示手段に表示される画像を構成する複数種類の部品画像を記憶する画像記憶手段と、

前記複数種類の部品画像を前記所定周期と同期して出力画像領域に配置し、該配置された画像を前記画像表示手段に表示する出力画像作成手段と、

前記複数種類の部品画像に含まれる配置対象画像を一時記憶領域に配置することにより前記所定周期と同期して仮画像を作成する仮画像作成手段とを備え、

前記出力画像作成手段は、前記仮画像作成手段により作成された仮画像を前記出力画像領域に配置する仮画像配置手段を含み、

前記仮画像配置手段は、前記複数種類の部品画像に含まれる背景画像が前記出力画像作成手段により前記出力画像領域の基準位置に配置されてから、該背景画像に重複するように、前記仮画像作成手段により作成された仮画像の配置位置を時間経過に伴い変更して前記出力画像領域に配置し、

前記出力画像作成手段は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報の記憶数に対応する部品画像を、前記一時記憶領域には配置せずに前記出力画像領域に配置し、

前記仮画像作成手段により作成された仮画像の配置位置を変更して配置した場合に、前記画像表示手段の表示領域のうち該仮画像が表示されない領域にて所定の演出画像を表示し、

前記出力画像作成手段は、複数の前記出力画像領域のうち、1の前記出力画像領域に配置するとともに他の前記出力画像領域に配置された画像を前記画像表示手段に表示し、前記仮画像作成手段は、1の前記一時記憶領域に前記配置対象画像を配置して仮画像を作成する

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】

(手段A) 上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段を備え、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、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶可能な保留記憶手段と、前記可変表示手段における可変表示に関する画像を所定周期毎に更新して表示する画像表示手段と、前記画像表示手段に表示される画像を構成する複数種類の部品画像を記憶する画像記憶手段と、前記複数種類の部品画像を前記所定周期と同期して出力画像領域に配置し、該配置された画像を前記画像表示手段に表示する出力画像作成手段と、前記複数種類の部品画像に含まれる配置対象画像を一時記憶領域に配置することにより前記所定周期と同期して仮画像を作成する仮画像作成手段とを備え、前記出力画像作成手段は、前記仮画像作成手段により作成された仮画像を前記出力画像領域に配置する仮画像配置手段を含み、前記仮画像配置手段は、前記複数種類の部品画像に含まれる背景画像が前記出力画像作成手段により前記出力画像領域の基準位置に配置されてから、該背景画像に重複するように、前記仮画像作成手段により作成された仮画像の配置位置を時間経過に伴い変更して前記出力画像領域に配置し、前記出力画像作成手段は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報の記憶数に対応する部品画像を、前記一時記憶領域には配置せずに前記出力画像領域に配置し、前記仮画像作成手段により作成された仮画像の配置位置を変更して配置した場合に、前記画像表示手段の表示領域のうち該仮画像が表示されない領域にて所定の演出画像を表示し、前記出力画像作成手段は、複数の前記出力画像領域のうち、1の前記出力画像領域に配置するとともに他の前記出力画像領域に配置された画像を前記画像表示手段に表示し、前記仮画像作成手段は、1の前記一時記憶領域に前記配置対象画像を配置して仮画像を作成することを特徴とする遊技機。

(1) 上記目的を達成するため、本発明の他の遊技機は、可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段(例えば第1および第2特別図柄表示装置4A、4Bなど)を備え、遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当り遊技状態など)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、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶可能な保留記憶手段(例えばRAM102の所定領域に設けられた保留用乱数値記憶部、ステップS12の処理を実行するCPU103など)と、前記可変表示手段における可変表示に関する画像を所定周期毎に更新して表示する画像表示手段(例えば画像表示装置5など)と、前記画像表示手段に表示される画像を構成する複数種類の部品画像を記憶する画像記憶手段(例えば画像データメモリ131など)と、前記複数種類の部品画像を前記所定周期と同期して出力画像領域に配置し、該配置された画像を前記画像表示手段に表示する出力画像作成手段(例えばステップS705~S707の処理を実行した後、仮画像対象フラグがオフに対応してステップS708~S710の処理を実行するVDP130など)と、前記複数種類の部品画像に含まれる配置対象画像を一時記憶領域に配置することにより前記所定周期と同期して仮画像を作成する仮画像作成手段(例えばステップS706の処理を実行した後、仮画像対象フラグがオンに対応してステップS708~S710の処理を実行するVDP130など)とを備え、前記出力画像作成手段は、前記仮画像作成手段により作成された仮画像を前記出力画像領域に配置する仮画像配置手段(例えばステップS707の処理を実行した後、仮画像対象フラグがオフに対応してステップS708~S710の処理を実行するVDP130など)を含み、前記仮画像配置手段は、前記複数種類の部品画像に含まれる背景画像が前記出力画像作成手段により前記出力画像領域の基準位置に配置されてから、該背景画像に重複するように、前記仮画像作成手段により作成された仮画像の配置位置を時間経過に伴い変更して前記出力画像領域に配置し(例えば図14(B)に示す仮画像揺動表示設定例を参照)、前記出力画像作成手段は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報の記憶数に対応する部品画像を、前記一時記憶領

域には配置せずに前記出力画像領域に配置し（例えば図 15（B）に示す保留表示用描画設定例を参照）、前記仮画像作成手段により作成された仮画像の配置位置を変更して配置した場合に、前記画像表示手段の表示領域のうち該仮画像が表示されない領域にて所定の演出画像を表示する。このような構成によれば、配置対象画像を一時記憶領域に配置することにより作成された仮画像の配置位置を時間経過に伴い一括して変更するため、表示画像の位置を変化させる処理負担の増大を防止しつつ多様な画像を表示できる。また、保留記憶情報の記憶数に対応する部品画像を出力画像領域に直接配置することで、保留表示の視認性を確保できる。前記出力画像作成手段と前記仮画像作成手段は、前記出力画像領域と前記一時記憶領域のいずれかを指定する配置指定情報に応じて、共通の処理により、前記画像記憶手段から読み出した部品画像を前記出力画像領域と前記一時記憶領域のいずれかに配置可能であってもよい。前記出力画像作成手段は、前記画像記憶手段と前記一時記憶領域のいずれかを指定する読出指定情報に応じて、共通の処理により、前記画像記憶手段から読み出した部品画像と前記一時記憶領域から読み出した仮画像のいずれかを前記出力画像領域に配置可能であってもよい。