

【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28年2月25日 (2016.2.25)

【公開番号】特開2014-18495(P2014-18495A)
 【公開日】平成26年2月3日 (2014.2.3)
 【年通号数】公開・登録公報2014-006
 【出願番号】特願2012-161053(P2012-161053)
 【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

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】
 【提出日】平成28年1月12日 (2016.1.12)
 【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】

遊技の進行に基づいて演出を行う遊技機であって、

表示手段に画像を描画するための画像情報と制御対象の動作を制御するための制御情報とが複数記憶される第 1 の記憶手段と、

第 1 の生成領域と該第 1 の生成領域と異なる第 2 の生成領域とを有する第 2 の記憶手段と、

前記第 1 の記憶手段に複数記憶される前記画像情報に基づいて前記第 1 の生成領域において描画データを生成するとともに、前記第 1 の記憶手段に複数記憶される前記制御情報に基づいて前記第 2 の生成領域において制御データを生成するデータ生成手段と、
を備え、

前記データ生成手段が前記第 1 の生成領域において生成した前記描画データに基づいて前記表示手段に画像が描画されるとともに、前記データ生成手段が前記第 2 の生成領域において生成した前記制御データに基づいて前記制御対象の動作が行わ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】

従来より、遊技状態などに応じて点灯や点滅する複数の L E D を備えたランプ部材が前扉の側部に配置されるとともに、遊技領域に設けられるセンター部材に複数の L E D が配置される遊技機としてのパチンコ機が提案されている（例えば、特許文献 1）。この特許文献 1 に記載される遊技機においては、複数の L E D のほかに、表示制御装置（表示手段）等がサブ制御装置により制御され、制御 R O M に予め記憶された各種制御プログラムに従って演出が進行されるようになっている。

【手続補正 3】

【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、特許文献 1 に記載される遊技機においては、前扉の側部のランプ部材やセンター部材にそれぞれ配置される複数の LED の数が多く、これに伴い複数の LED の発光態様を規定するデータも大きくなる。そうすると、制御 ROM には、遊技者にさまざま演出を提供するための各種制御プログラムが主として予め記憶されるため、このような各種制御プログラムによる各種制御 ROM の記憶容量の占有率が極めて高くなり、制御 ROM の空き容量に収まるように複数の LED の発光態様を規定するデータを記憶させなければならず、演出のバリエーションが制限されるという問題が生ずるとともに、マイクロプロセッサの制御負荷が高くなるという問題が生ずる。

【手続補正 4】

【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】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、演出のバリエーションを増やすことができるとともに、マイクロプロセッサの制御負荷を抑制することができる遊技機を提供することにある。

【手続補正 5】

【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】

(解決手段 1)

遊技の進行に基づいて演出を行う遊技機であって、表示手段に画像を描画するための画像情報と制御対象の動作を制御するための制御情報とが複数記憶される第 1 の記憶手段と、第 1 の生成領域と該第 1 の生成領域と異なる第 2 の生成領域とを有する第 2 の記憶手段と、前記第 1 の記憶手段に複数記憶される前記画像情報に基づいて前記第 1 の生成領域において描画データを生成するとともに、前記第 1 の記憶手段に複数記憶される前記制御情報に基づいて前記第 2 の生成領域において制御データを生成するデータ生成手段と、を備え、前記データ生成手段が前記第 1 の生成領域において生成した前記描画データに基づいて前記表示手段に画像が描画されるとともに、前記データ生成手段が前記第 2 の生成領域において生成した前記制御データに基づいて前記制御対象の動作が行われることを特徴とする遊技機。

この遊技機では、表示手段に画像を描画するための画像情報と、制御対象の動作を制御するための制御情報と、が第 1 の記憶手段に複数記憶され、画像情報に基づいて第 2 の記憶手段における第 1 の生成領域において描画データをデータ生成手段が生成するとともに、制御情報に基づいて第 2 の記憶手段における第 2 の生成領域において制御データをデータ生成手段が生成することにより、データ生成手段が第 1 の生成領域において生成した描画データに基づいて表示手段に画像が描画されるようになっているとともに、データ生成手段が第 2 の生成領域において生成した制御データに基づいて制御対象の動作が行われる

ようになっている。したがって、演出のバリエーションを増やすことができるとともに、マイクロプロセッサの制御負荷を抑制することができる。

本実施形態では、例えば、図1のパチンコ遊技機1が遊技機に相当し、キャラクタデータが画像情報に相当し、発光データが制御情報に相当し、図100の液晶及び音制御ROM4160bが第1の記憶手段に相当し、図103(c)の音源内蔵VDP4160aの内蔵VRAMの画面領域VRGN0が第1の生成領域に相当し、図103(c)の音源内蔵VDP4160aの内蔵VRAMの画面外領域VRGN1が第2の生成領域に相当し、図100の音源内蔵VDPの内蔵VRAMが第2の記憶手段に相当し、図100の音源内蔵VDP4160aがデータ生成手段に相当する。

(解決手段2)

遊技盤に区画形成される遊技領域に向かって発射装置により発射された遊技球が始動領域に侵入したことに基づいて遊技の進行を制御する遊技制御マイクロプロセッサが搭載される遊技制御手段と、該遊技制御手段から送信される制御コマンドに基づいて、表示手段の表示領域に描画する各種画像の描画制御を行うとともに複数の発光手段の発光制御を行うことにより、演出の進行を制御する演出制御マイクロプロセッサが搭載される演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記演出制御手段は、少なくとも、前記表示手段の表示領域に描画するスプライトデータを作成するためのキャラクタデータが予め圧縮された状態で複数記憶されるキャラクタデータ記憶手段と、画面領域及び画面外領域を有する画像メモリを内蔵する画像生成手段と、を備え、前記キャラクタデータ記憶手段は、前記キャラクタデータに加えて、前記複数の発光手段の発光態様を設定するための発光データも予め圧縮された状態で複数記憶され、前記演出制御マイクロプロセッサは、前記制御コマンドに基づいて、前記画像生成手段を制御することにより、当該画像生成手段が前記キャラクタデータ記憶手段から前記キャラクタデータを抽出して前記画面領域において当該キャラクタデータを圧縮された状態から復元して前記スプライトデータを作成して前記表示手段の表示領域に描画する描画データを生成して当該表示手段に出力するとともに、当該画像生成手段が前記キャラクタデータ記憶手段から前記発光データを抽出して前記画面外領域において当該発光データを圧縮された状態から復元し、当該複数の発光手段に出力することを特徴とする遊技機。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

(解決手段3)

遊技盤に区画形成される遊技領域に向かって発射装置により発射された遊技球が始動領域に侵入したことに基づいて遊技の進行を制御する遊技制御マイクロプロセッサが搭載される遊技制御手段と、該遊技制御手段から送信される制御コマンドに基づいて、表示手段の表示領域に描画する各種画像の描画制御を行うとともに複数の発光手段の発光制御を行うことにより、演出の進行を制御する演出制御マイクロプロセッサが搭載される演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記演出制御手段は、少なくとも、前記表示手段の表示領域に描画する画面の構成を規定する画面データが時系列に配列されて構成される画面生成用スケジュールデータ及び前記複数の発光手段の発光態様を規定する発光態様データが時系列に配列されて構成される発光態様生成用スケジュールデータが予め複数記憶される第1の記憶手段と、前記表示手段の表示領域に描画するスプライトデータを作成するためのキャラクタデータ及び前記複数の発光手段の発光態様を設定するための発光データが予め圧縮された状態で複数記憶される第2の記憶手段と、画面領域及び画面外領域を有する画像メモリを内蔵する画像生成手段と、を備え、前記演出制御マイクロプロセッサは、前記制御コマンドに基づいて、前記第1の記憶手段から前記画面生成用スケジュールデー

タ及び前記発光態様生成用スケジュールデータを抽出して、該抽出した当該画面生成用スケジュールデータ及び当該発光態様生成用スケジュールデータに従って前記画像生成手段を制御することにより、当該画像生成手段が前記第２の記憶手段から前記キャラクタデータを抽出して前記画面領域において当該キャラクタデータを圧縮された状態から復元して前記スプライトデータを作成して前記表示手段の表示領域に描画する描画データを生成して当該表示手段に出力するとともに、当該画像生成手段が前記第２の記憶手段から前記発光データを抽出して前記画面外領域において当該発光データを圧縮された状態から復元し、当該複数の発光手段に出力することを特徴とする遊技機。

【手続補正 ７】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１９

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１９】

本発明の遊技機においては、演出のバリエーションを増やすことができるとともに、演出制御マイクロプロセッサの制御負荷を抑制することができる。