

【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 12 月 2 日(2022.12.2)

【公開番号】特開 2021-49114(P2021-49114A)

【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 2019-173873(P2019-173873)

【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

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 11 月 24 日(2022.11.24)

【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】

20

【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、

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、

30

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、

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

50

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、文字画像構成要素として特定要素が設定された場合に、文字画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 2】

10

【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、キャラクター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】

20

【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】

【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】

30

【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】

40

この発明は、上記の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】

【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

【補正の内容】

【0 0 0 6】

手段 1 の遊技機は、

遊技を実行可能な遊技機であって、

50

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、
 文字画像構成要素として特定要素が設定された場合に、文字画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示可能である、
 ことを特徴とする遊技機。
 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

手段 C 1 の遊技機は、
 演出画像（画像 IM）を表示可能な画像表示装置（画像表示装置 5）を備える遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、
 三次元のオブジェクト（オブジェクト OB）を仮想空間内（仮想三次元（ x, y, z ）空間）に配置し、当該三次元のオブジェクト（オブジェクト OB）を特定視点から見たときの画像を透視投影により描画して演出画像（画像 IM）の生成を行う画像生成手段（表示制御部 123 の VDP1500）を備え、
 前記画像生成手段（表示制御部 123 の VDP1500）は、
 前記画像表示装置（画像表示装置 5）の演出表示領域（演出表示領域 27TM005A）を模した所定画像（演出画像 EG）と、仮想空間（仮想三次元（ x, y, z ）空間）内に配置された三次元のオブジェクト（オブジェクト OB）とを関連付ける所定処理（合成処理）を行い、

50

当該所定処理（合成処理）が行われた三次元のオブジェクト（オブジェクト OB）を変

化（変形又は移動）させ、当該変化後の三次元のオブジェクトを特定視点（視点 E Y 0）から見たときの画像を透視投影により描画して演出画像（画像 I M）の生成を行い、

前記所定画像（演出画像 E G）は、更新される更新情報（第 1 の演出情報、第 2 の演出情報）を含み、前記所定処理（合成処理）が行われることなく演出画像（画像 I M）として前記画像表示装置（画像表示装置 5）に表示可能であり、

前記画像生成手段（表示制御部 1 2 3 の V D P 1 5 0 0）は、前記所定処理（合成処理）として、仮想空間（仮想三次元（x, y, z）空間）内に配置された三次元のオブジェクト（オブジェクト O B）に対して、前記所定画像（演出画像 E G）に基づくテクスチャマッピングを行い、当該テクスチャマッピングが行われた三次元のオブジェクトを変化（変形又は移動）させ、当該変化後の三次元のオブジェクト（オブジェクト O B）を特定視点（視点 E Y 0）から見たときの画像を透視投影により描画して演出画像（画像 I M）の再生成を行い、

10

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 S P リーチ A や S P リーチ B のリーチ演出など）を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御用マイクロプロセッサ 9 1 A K 1 0 0 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 9 1 A K M 1 1 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 9 1 A K M 1 3 など）と、

20

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 9 1 A K 1 4 3、動画像レンダラ 9 1 A K 1 4 4 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 9 1 A K 1 4 3、テキスト画像レンダラ 9 1 A K 1 4 6 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 1 6 - 7 を参照）

30

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、演出表示領域の表示態様を変化させる演出の興趣を向上させることができる。また、画像生成手段の処理負担を軽減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。

40

50