

【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 8 月 18 日(2022.8.18)

【公開番号】特開 2021-23598(P2021-23598A)

【公開日】令和 3 年 2 月 22 日(2021.2.22)

【年通号数】公開・登録公報 2021-009

【出願番号】特願 2019-144474(P2019-144474)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

A 63 F 7/02 326 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 8 月 9 日(2022.8.9)

【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、

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、文字画像と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、

40

文字画像に関する第 1 構成要素と第 2 構成要素とを、個別に変更して表示可能であり、

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

50

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、を含んで構成される、

ことを特徴とする遊技機。

10

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(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、

20

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、文字画像と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、

30

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、

文字画像に関する第 1 構成要素と第 2 構成要素とを、個別に変更して表示可能であり、

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異なる第 2 文字画像データテーブルと、を含み、

40

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、

50

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。

(1) 上記目的を達成するため、他の態様に係る遊技機は、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（例えばパチンコ遊技機 1 など）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（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、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り（例えば図 1 0 - 7 を参照）、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（例えば図 1 0 - 8 を参照）、さらに、前記有利状態に制御されるか否かを示唆する示唆演出（例えば、スーパーリーチ A ~ C ）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ 0 9 7 I W S 1 0 4 でスーパーリーチ A ~ C を含むプロセステーブルを選択してステップ 0 9 7 I W S 1 0 6 , S 3 0 5 を実行する部分）と、前記示唆演出の実行中に特定画像（例えば、チャンスアップ画像）と該特定画像とは異なる所定画像（例えば、キャラクタ画像 0 9 7 I W 1 1、キャラクタ画像 0 9 7 I W 2 1 ）とを表示可能な画像表示手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ 0 9 7 I W S 1 0 4 でスーパーリーチ A ~ C およびチャンスアップ演出を含むプロセステーブルを選択してステップ 0 9 7 I W S 1 0 6 , S 3 0 5 を実行する部分）とを備え、前記示唆演出実行手段は、少なくとも第 1 示唆演出（例えば、スーパーリーチ A ）および第 2 示唆演出（例えば、スーパーリーチ B ）を含む複数種類の前記示唆演出（例えば、スーパーリーチ A ~ C ）を実行可能であり、前記画像表示手段は、前記特定画像として、少なくとも、前記第 1 示唆演出の実行中に第 1 特定画像（例えば、画像 A 1、画像 A 2、画像 A 3、画像 A 4 ）を表示可能であるとともに前記第 2 示唆演出の実行中に第 2 特定画像（例えば、画像 B 1、画像 B 2、画像 B 3 ）を表示可能であり、通常態様（例えば、白色）による前記特定画像と、該通常態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する特別態様（例えば、青色、緑色、赤色、虹色）による前記特定画像とを表示可能であり、前記所定画像は、前記有利状態に制御される期待度に関連しない表示態様であり（例えば、図 1 2 - 9 ~ 図 1 2 - 1 6 に示すように、キャラクタ画像 0 9 7 I W 1 1 およびキャラクタ画像 0 9 7 I W 2 1 の表示態様は変化しない）、前記画像表示手段は、前記特別態様による前記特定画像を表示する場合に第 1 特殊演出要素（例えば、青色、緑色、赤色、虹色の表示色のエフェクト画像）を付加して前記特定画像を表示可能であり、前記通常態様による前記特定画像を表示する場合に前記第 1 特殊演出要素とは異なる第 2 特殊演出要素（例えば、白色の表示色のエフェクト画像）を付加して前記特定画像を表示可能である（図 1 2 - 9 ~ 図 1 2 - 1 6 参照）ことを特徴とする。

このような構成によれば、興趣を向上させることができる。

10

20

30

40