

【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 1 年 10 月 10 日 (2019.10.10)

【公開番号】特開 2019-58816 (P2019-58816A)

【公開日】平成 31 年 4 月 18 日 (2019.4.18)

【年通号数】公開・登録公報 2019-015

【出願番号】特願 2019-12546 (P2019-12546)

【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】令和 1 年 8 月 30 日 (2019.8.30)

【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】

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段からの指示に応じて映像を表示する演出装置を制御する演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記映像の表示面を構成する素材画像データが予め格納されている常時記憶手段と、

前記遊技制御手段からの指示に応じ映像を表示制御するための第 1 演出制御データを選択する演出制御データ選択手段と、

前記素材画像データのうち前記第 1 演出制御データにもとづいて表示面単位での素材画像データを一時的に記憶する一時記憶手段と、

前記常時記憶手段もしくは前記一時記憶手段から読み出した素材画像データを前記演出装置に表示する画像データとして記憶する表示面画像記憶手段と、

前記表示面画像記憶手段に記憶した画像データを前記演出装置に出力する画像表示制御手段と、

所定表示面分の素材画像データを常時記憶手段から読み出して、前記一時記憶手段に配置させる一方、前記第 1 演出制御データと前記一時記憶手段に配置された素材画像データにもとづいて第 2 演出制御データを構築する再構築手段と、

を備え、

前記画像表示制御手段は、前記再構築手段により構築された前記第 2 演出制御データにもとづいて、前記表示面画像記憶手段に前記演出装置に表示する画像データを記憶する

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】0 0 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

従来の遊技機では、遊技動作を制御する遊技制御基板の他にも、演出動作を制御する演出制御基板を搭載している（例えば特許文献 1 参照）。このような演出制御基板としては

、画像の表示に用いる素材画像データが予め格納されているいわゆるキャラクタROMの他にも、事前に素材画像データを一時的に格納しておくための一次記憶部、及び、グラフィックチップとしてのVDPを備えているものがある。このVDPは、例えば、変動中用或いは大当たり中用といったようにある程度まとまった数の素材画像データを、電源投入時或いは遊技状態の変化時といったタイミングでキャラクタROMから一次記憶部に事前に取り込むようにしている。

【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、キャラクタROMの読み出し速度の低さをカバーするためには、読み出し速度が高い一次記憶部の記憶容量を増やしておく必要があるが、近年のように多彩な表示を実現しようとする多数の素材画像データが必要となり、キャラクタROMの記憶容量を増やすことと併せて一次記憶部の記憶容量を大きくすることが必要となっていた。

【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】

そこで、本発明は、一次記憶部の記憶容量を抑制しつつ、キャラクタROMとして読み出し速度が低い記憶手段を採用した場合でも視覚上の違和感を低減することを目的とする

。

【手続補正5】

【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】

前記目的を達成するために、本発明は、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、前記遊技制御手段からの指示に応じて映像を表示する演出装置を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記映像の表示面を構成する素材画像データが予め格納されている常時記憶手段と、前記遊技制御手段からの指示に応じ映像を表示制御するための第1演出制御データを選択する演出制御データ選択手段と、前記素材画像データのうち前記第1演出制御データにもとづいて表示面単位での素材画像データを一時的に記憶する一時記憶手段と、前記常時記憶手段もしくは前記一時記憶手段から読み出した素材画像データを前記演出装置に表示する画像データとして記憶する表示面画像記憶手段と、前記表示面画像記憶手段に記憶した画像データを前記演出装置に出力する画像表示制御手段と、所定表示面分の素材画像データを常時記憶手段から読み出して、前記一時記憶手段に配置させる一方、前記第1演出制御データと前記一時記憶手段に配置された素材画像データにもとづいて第2演出制御データを構築する再構築手段と、を備え、前記画像表示制御手段は、前記再構築手段により構築された前記第2演出制御データにもとづいて、前記表示面画像記憶手段に前記演出装置に表示する画像データを記憶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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 7 】

以上説明したように、本発明によれば、一次記憶部の記憶容量を抑制しつつ、キャラクターROMとして読み出し速度が低い記憶手段を採用した場合でも視覚上の違和感を低減することができる。