

【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 17 日(2022.8.17)

【公開番号】特開 2020-120858(P2020-120858A)

【公開日】令和 2 年 8 月 13 日(2020.8.13)

【年通号数】公開・登録公報 2020-032

【出願番号】特願 2019-13861(P2019-13861)

【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 8 月 8 日(2022.8.8)

【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】

描画結果が記憶される描画出力先バッファと表示する際に使用されるフレームバッファとの間で、互いの機能を切り替える処理を実行可能な遊技機であって、
所定の表示手段に表示される演出画像にかかわる画像情報を、前記描画出力先バッファに登録可能な登録手段と、
前記描画出力先バッファから前記フレームバッファに切り替えられた後、前記登録手段により登録された画像情報にもとづいて、前記所定の表示手段に演出画像が表示されるよう制御する演出画像表示制御手段と、
を備え、

30

前記登録手段は、

前記描画出力先バッファから切り替えられた前記フレームバッファに記憶されている前記画像情報が画像を一時停止させる一時停止画像情報であるとき、前記フレームバッファから切り替えられた前記描画出力先バッファに一時停止画像情報を登録可能であり、

前記演出画像表示制御手段は、

前記画像情報をプライオリティに応じた表示制御で制御可能であり、

前記一時停止画像情報が登録されていないときであっても、直接的な描画を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 2】

40

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、例えばパチンコ機、パチスロ等の遊技機に関する。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

50

【補正の内容】

【 0 0 0 2 】

従来、パチンコ機やパチスロ等の遊技機において、抽選の結果にもとづいて、例えば液晶表示器などに演出画像が表示される。

この種の遊技機として、圧縮された画像データをデコードし、デコード後の画像データを適宜変換処理した上でフレームバッファに格納し、表示装置に出力されるようにした遊技機が知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【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 5

10

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 5 】

【特許文献 1】特開 2 0 1 4 - 8 7 4 0 2 号公報（例えば段落 [0 1 0 0] 参照）

【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 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

20

近年、表示装置に表示される演出画像のバリエーションが増え、演出画像にかかる制御が複雑化する傾向にある。このような場合、演出画像にかかる制御を効率よく行うことが望まれる。

【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 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 7 】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、演出画像にかかる制御を効率よく行うことが可能な遊技機を提供することにある。

30

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 8 】

本発明に係る遊技機は、

描画結果が記憶される描画出力先バッファと表示する際に使用されるフレームバッファとの間で、互いの機能を切り替える処理（例えば、バンクフリップ）を実行可能な遊技機であって、

40

所定の表示手段に表示される演出画像にかかわる画像情報（例えば、コンポジション）を、前記描画出力先バッファに登録可能な登録手段（例えば、ステップ S 1 4 4 9 やステップ S 1 4 5 8 を実行可能な表示制御回路 2 3 0 0 ）と、

前記描画出力先バッファから前記フレームバッファに切り替えられた後（例えば、ステップ S 1 4 4 6 の処理が行われた後）、前記登録手段により登録された画像情報にもとづいて、前記所定の表示手段に演出画像が表示されるよう制御する演出画像表示制御手段（例えば、表示制御回路 2 3 0 0 ）と、

を備え、

前記登録手段は、

50

前記描画出力先バッファから切り替えられた前記フレームバッファに記憶されている前記画像情報が画像を一時停止させる一時停止画像情報であるとき（例えば、ステップ S 1 4 4 7 が Y E S 判定の場合）、前記フレームバッファから切り替えられた前記描画出力先バッファに一時停止画像情報を登録可能であり、

前記演出画像表示制御手段は、

前記画像情報をプライオリティに応じた表示制御で制御可能であり、

前記一時停止画像情報が登録されていないときであっても、直接的な描画を実行することが可能である

ことを特徴とする。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 5】

本発明によれば、演出画像にかかる制御を効率よく行うことが可能な遊技機を提供することができる。

10

20

30

40

50