

【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10月27日(2016.10.27)

【公開番号】特開2014-171647(P2014-171647A)

【公開日】平成26年9月22日(2014.9.22)

【年通号数】公開・登録公報2014-051

【出願番号】特願2013-46372(P2013-46372)

【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】平成28年9月8日(2016.9.8)

【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】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技が可能な遊技機であって、

第1表示装置と、

前記第1表示装置に隣接して配置される第2表示装置と、

前記第1表示装置と前記第2表示装置に互いに連携した表示内容を表示する連携演出を実行可能な演出実行手段と、

前記第1表示装置に表示される画像の画像データと前記第2表示装置に表示される画像の画像データとが読み出し可能に格納されるフレームバッファと、

を備え、

前記第2表示装置に表示される第2連携画像の画像データを格納する第2画像バッファ領域は、該第2表示装置の表示領域の前記第1表示装置の表示領域に対する物理的な位置に応じて、前記第1表示装置に表示される第1連携画像の画像データを格納する第1画像バッファ領域の近傍領域に設定され、

前記連携演出において前記第1表示装置と前記第2表示装置に跨がって表示される単一の画像の画像データを、前記第1画像バッファ領域及び前記第2画像バッファ領域に亘って描画可能であり、

前記第2表示装置において、前記第2連携画像とは異なる画像を表示可能である、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 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

前記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載の遊技機は、  
遊技が可能な遊技機（パチンコ機1）であって、

第1表示装置（第1表示装置9）と、

前記第1表示装置に隣接して配置される第2表示装置（第2表示装置11）と、

前記第1表示装置と前記第2表示装置に互いに連携した表示内容を表示する連携演出を実行可能な演出実行手段（演出制御基板80）と、

前記第1表示装置に表示される画像の画像データと前記第2表示装置に表示される画像の画像データとが読み出し可能に格納されるフレームバッファ（フレームバッファ領域（VRAM領域）として使用されるSDRAM210）と、

を備え、

前記第2表示装置に表示される第2連携画像の画像データ（第2連携画像データ）を格納する第2画像バッファ領域（第2描画領域）は、該第2表示装置の表示領域の前記第1表示装置の表示領域に対する物理的な位置に応じて、前記第1表示装置に表示される第1連携画像の画像データ（第1連携画像データ）を格納する第1画像バッファ領域（第1描画領域）の近傍領域に設定され、

前記連携演出において前記第1表示装置と前記第2表示装置に跨がって表示される单一の画像の画像データを、前記第1画像バッファ領域及び前記第2画像バッファ領域に亘って描画可能であり（例えば、第1描画領域及び第2描画領域を单一の領域としてスプライト画像の各キャラクタを配置して描画し、第1描画領域に描画された第1連携画像データを第1表示装置9に表示させるとともに、第2描画領域に描画された第2連携画像データを第2表示装置11に表示させる部分）、

前記第2表示装置において、前記第2連携画像とは異なる画像を表示可能である、ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1表示装置の表示領域に対する第2表示装置の表示領域の物理的な位置に応じて第1画像バッファ領域と第2画像バッファ領域とがフレームバッファに設定されているため、第1画像バッファ領域及び第2画像バッファ領域に亘って单一の画像の画像データとして連携画像の画像データを描画することができるので、第1画像バッファ領域と第2画像バッファ領域とが、第1表示装置の表示領域に対する第2表示装置の表示領域の物理的な位置と無関係に設定される場合と比較して、画像データを描画する際ににおける描画位置の指定等の処理を単純化できるので、これら第2表示装置を設けることによってフレームバッファの制御が複雑化してしまうことを防止することができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

本発明の手段2の遊技機は、請求項1または手段1に記載の遊技機であって、

前記第2画像バッファ領域に格納される第2画像データは、該第2画像バッファ領域以外の領域に格納される画像データよりも高い表示優先度が設定されていることで、第1画像データの画像に優先して表示される（例えば、Z値設定テーブルにおける第1画像データのZ値には「11以上」の値が登録され、第2画像データのZ値には「0-9」の値が登録されることで、第1画像データよりも第2画像データが優先的に表示される）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2画像データの画像が第1画像データの画像に優先して表示され

るため、例え、第2画像データ以外の画像データの画像が誤って第2画像バッファ領域に描画されたとしても第2画像データの画像が優先して表示されるので、第2画像データの画像表示が損なわれてしまうことを防止することができる。

#### 【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

本発明の手段3の遊技機は、請求項1、手段1、手段2のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第2表示装置に表示される画像が前記第2連携画像であるときには前記第2画像バッファ領域を使用し、前記第2表示装置に表示される画像が前記第2連携画像以外の第2画像であるときには、前記第1画像バッファ領域に隣接しない空き領域に設定された第3画像バッファ領域を使用する（例えは、第2表示装置11に別画像データ（第2画像）を表示するときに、第3描画領域に別画像データ（第2画像）を描画して、該画像データを第2表示装置11に表示させる）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2表示装置に表示される画像が、第1連携画像と連携する第2連携画像以外の第2画像であるときには、第1画像バッファ領域に隣接しないフレームバッファの空き領域に設定された第3画像バッファ領域が使用されるので、これら第1連携画像と連携しない第2画像が誤って第1画像バッファ領域に描画されて第1表示装置に出力されてしまうことを回避できるので、意図しない表示が実施されてしまうことを防止できる。

#### 【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

本発明の手段5に記載の遊技機は、請求項1または手段1～手段4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第2表示装置は、前記第1表示装置と異なる表示面積（例えは、第1表示装置9に10インチの液晶パネルが用いられているとともに、第2表示装置11に5インチの液晶パネルが用いられている）と表示画素密度（例えは、第1表示装置9の総画素数は、横800ピクセル、縦600ピクセルとなっているとともに、第2表示装置11の総画素数は、横640ピクセル、縦480ピクセルとなっている）とを有し、

少なくとも前記第1画像バッファ領域と前記第2画像バッファ領域とは、対応する前記第1表示装置と前記第2表示装置の表示面積のみに対応した領域として設定されて、共通の画像データを描画可能とされており（例えは、フレームバッファ領域における第1描画領域及び第2描画領域のそれぞれに、同一の解像度となっているスプライト画像を描画する部分）、

各画像バッファ領域の画像データを、各画像バッファ領域に対応する第1表示装置または第2表示装置の表示画素密度に応じた倍率にて画像を拡大または縮小して読み出す（例えは、第2描画領域にて描画された第2画像データが、横400ピクセル、縦300ピクセルとなっており、この第2画像データを160%拡大（スケールアップ）して横640ピクセル、縦480ピクセルの画像データとして第2表示装置11に表示する部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1画像バッファ領域と第2画像バッファ領域では、表示画素密度が擬似的に同一とされているので、共通の画像データを描画するときに、画像を拡大や縮小して描画する必要がないので、制御が複雑化してしまうことを防止できるとともに、各画像バッファ領域に描画された画像データが、各画像バッファ領域に対応する第1表示装置または第2表示装置の表示画素密度に応じた倍率にて拡大または縮小されて読み出されるため、第1表示装置と第2表示装置として表示画素密度が同一のものを使用する必要がないので、表示画素密度が異なる安価な表示装置を使用できるので、コストを削減することができる。