

【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21年11月19日(2009.11.19)

【公開番号】特開2008-61852(P2008-61852A)

【公開日】平成20年3月21日(2008.3.21)

【年通号数】公開・登録公報2008-011

【出願番号】特願2006-243513(P2006-243513)

【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

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】平成21年9月7日(2009.9.7)

【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】

遊技盤面に設けられた表示装置の表示領域に遊技中に所定の演出表示を行う遊技機であって、

前記遊技の状況に応じて前記演出表示を行うよう前記表示装置を駆動する演出制御部を有し、

前記表示装置は複数の表示パネルを、前記遊技盤面の奥から手前に所定間隔開けて配置されるとともに、それぞれの表示パネルの表示内容を重ね合わせた画像を前記遊技盤面側から視認可能な位置関係で備えており、

前記演出制御部は、

各表示パネルに表示すべき画面の構成を規定する画面データを記憶する画面データ記憶部と、

前記演出表示に用いられるスプライトを表示するためのキャラクタデータを予め記憶したキャラクターメモリと、

前記遊技の状況に応じて、各表示パネルに表示すべき画面を決定し、前記画面データに基づいて、前記表示パネルごとに前記スプライトの配置を決める描画コマンドを出力する描画制御部と、

前記描画コマンドに応じて、前記表示パネル単位で複数回に分けて、前記キャラクタデータを用いて、前記演出表示用の表示データを生成する表示データ生成部と、

前記表示データ生成部によって生成された表示データを、記憶するための表示データ記憶部と、

前記表示データの前記表示データ記憶部への格納を制御するとともに、該表示データを所定のタイミングで前記表示装置の各表示パネルに出力する表示データ管理部とを備え、

前記描画制御部は、前記スプライトをいずれかの表示パネルに表示させる際に、その他の表示パネルの少なくとも一つにおいて、前記スプライトと同一または相似形状の非表示部分を設ける描画コマンドを出力する遊技機。

【請求項2】

請求項1記載の遊技機であって、

前記非表示部分は、前記スプライトが表示させる表示パネルの前面に配置された表示パネルから最前面の表示パネルまでに亘る一の表示画面に設けられるとともに、その形状が該スプライトの拡大形状である遊技機。

【請求項3】

請求項1または2記載の遊技機であって、

前記非表示部分は、前記スプライトに対応したキャラクタデータの色データを白色に変換することで前記非表示部分を設けさせる描画コマンドによって設けられる遊技機。

【請求項4】

請求項3記載の遊技機であって、

前記キャラクタデータの色データと前記表示パネル上の表示色とを対応づけるカラーパレットと、該色データを白の表示色に対応づける白色カラーパレットとを、前記表示データ生成部が参照可能に備えており、

前記白色への変換は、前記カラーパレットに代えて、前記白色カラーパレットの使用を指示する描画コマンドによって実現される遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

非表示部分を対象パネルの前面に配置された表示パネルから最前面の表示パネルまでに亘る一の表示画面に設ける場合には、スプライトの拡大形状とすることが好ましい。こうすることによって、遊技者の視点の位置が多少変動しても、スプライトの一部が前面の表示パネルの表示によって遮られることがなくなる。拡大率は、非表示部分が無用に過大とならない範囲で、任意に設定すればよい。