

【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 17 年 5 月 26 日 (2005.5.26)

【公開番号】特開 2004-202257 (P2004-202257A)
 【公開日】平成 16 年 7 月 22 日 (2004.7.22)
 【年通号数】公開・登録公報 2004-028
 【出願番号】特願 2004-58216 (P2004-58216)
 【国際特許分類第 7 版】
 A 6 3 F 7/02
 【F I】
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】
 【提出日】平成 16 年 8 月 17 日 (2004.8.17)
 【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】

キャラクタを含む画像を表示するカラー画像表示部と、パチンコ機の遊技状態を制御する第 1 の制御手段と、該第 1 の制御手段からの指令信号を受けて前記カラー画像表示部に表示すべき画像を表示するように制御する第 2 の制御手段と、を備えたパチンコ機において、

前記第 1 の制御手段は、遊技状態を制御する第 1 の演算処理手段と、遊技状態を制御するためのデータを記憶している第 1 の不揮発記憶手段と、遊技状態を制御するためのデータを一時的に記憶する第 1 の揮発記憶手段と、を含み、前記指令信号は、前記第 1 の演算処理手段の前記第 2 の制御手段に対する割り込みにより読み込まれるものであり、

前記第 2 の制御手段は、前記カラー画像表示部に画像を表示させるための制御用プログラムを記憶している第 2 の不揮発記憶手段と、前記カラー画像表示部の制御用データを一時的に記憶する第 2 の揮発記憶手段と、該第 2 の不揮発記憶手段にアクセスして制御用プログラムを随時読み出し、その読み出したプログラムに従って画像表示用信号を出力する第 2 の演算処理装置と、前記カラー画像表示部により表示されるキャラクタ画像データを記憶している第 3 の不揮発記憶手段と、該第 3 の不揮発記憶手段に記憶されたキャラクタ画像データが随時読み出されて展開されている第 3 の揮発記憶手段と、該第 3 の揮発記憶手段に展開されているキャラクタ画像データを前記カラー画像表示部に表示させる表示制御を行なう、ビデオ表示プロセッサからなる映像制御部と、前記映像制御部と前記カラー画像表示部を接続する D / A コンバータとを含み、

前記映像制御部が前記キャラクタを含む画像を前記カラー画像表示部に表示する制御を行なっているときに、前記第 2 の演算処理装置は、前記第 2 の揮発記憶手段に記憶されている指令信号に基づき前記第 2 の不揮発記憶手段にアクセスして、当該映像制御部によって表示制御が行なわれている前記画像から切換えられる次の画像を前記カラー画像表示部に表示制御するための前記制御用プログラムを読み出すものであり、

前記第 3 の不揮発記憶手段には、前記カラー画像表示部に表示されるキャラクタ画像データとしてキャラクタの顔の画像を表示するための第 1 の画像データと、前記キャラクタの顔の輪郭に合成表示される複数種類の口または目の画像を表示するために、それぞれに対応した複数種類の第 2 の画像データと、が記憶され、

前記第 1 の画像データを保持したままで、前記第 2 の画像データが異なった種類のデー

タと順次切り換えて読み出される部分動作表示制御が行なわれることによって顔の画像が変化しない状態で口または目の画像が連続的に変化する部分動画表示を行なう部分動作表示制御手段を前記第 2 の制御手段に設けた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】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

本発明における図柄表示装置は、上記課題を解決するために、キャラクタを含む画像を表示するカラー画像表示部と、パチンコ機の遊技状態を制御する第 1 の制御手段と、該第 1 の制御手段からの指令信号を受けて前記カラー画像表示部に表示すべき画像を表示するように制御する第 2 の制御手段と、を備えた。

【手続補正 3】

【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】

また、本発明において、前記第 1 の制御手段は、遊技状態を制御する第 1 の演算処理手段と、遊技状態を制御するためのデータを記憶している第 1 の不揮発記憶手段と、遊技状態を制御するためのデータを一時的に記憶する第 1 の揮発記憶手段と、を含み、前記指令信号は、前記第 1 の演算処理手段の前記第 2 の制御手段に対する割り込みにより読み込まれるものである。

【手続補正 4】

【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】

また、本発明において、前記第 2 の制御手段は、前記カラー画像表示部に画像を表示させるための制御用プログラムを記憶している第 2 の不揮発記憶手段と、前記カラー画像表示部の制御用データを一時的に記憶する第 2 の揮発記憶手段と、該第 2 の不揮発記憶手段にアクセスして制御用プログラムを随時読み出し、その読み出したプログラムに従って画像表示用信号を出力する第 2 の演算処理装置と、前記カラー画像表示部により表示されるキャラクタ画像データを記憶している第 3 の不揮発記憶手段と、該第 3 の不揮発記憶手段に記憶されたキャラクタ画像データが随時読み出されて展開されている第 3 の揮発記憶手段と、該第 3 の揮発記憶手段に展開されているキャラクタ画像データを前記カラー画像表示部に表示させる表示制御を行なう、ビデオ表示プロセッサからなる映像制御部と、前記映像制御部と前記カラー画像表示部を接続する D/A コンバータとを含む。

【手続補正 5】

【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】

【0007】

また、本発明において、前記映像制御部が前記キャラクタを含む画像を前記カラー画像表示部に表示する制御を行なっているときに、前記第 2 の演算処理装置は、前記第 2 の揮発記憶手段に記憶されている指令信号に基づき前記第 2 の不揮発記憶手段にアクセスして、当該映像制御部によって表示制御が行なわれている前記画像から切換えられる次の画像

を前記カラー画像表示部に表示制御するための前記制御用プログラムを読み出すものである。

【手続補正 6】

【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】

また、本発明において、前記第3の不揮発記憶手段には、前記カラー画像表示部に表示されるキャラクタ画像データとしてキャラクタの顔の画像を表示するための第1の画像データと、前記キャラクタの顔の輪郭に合成表示される複数種類の口または目の画像を表示するために、それぞれに対応した複数種類の第2の画像データと、が記憶される。

【手続補正 7】

【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】

また、本発明において、前記第1の画像データを保持したままで、前記第2の画像データが異なった種類のデータと順次切り換えて読み出される部分動作表示制御が行なわれることによって顔の画像が変化しない状態で口または目の画像が連続的に変化する部分動画表示を行なう部分動作表示制御手段を前記第2の制御手段に設けた。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明のパチンコ機における図柄表示装置は、前記構成を備えることにより、詳細な図形や絵柄を鮮明に表示させることができ、多種類の色彩を表示でき、色彩を切り替えに際して、遊技者に円滑に視認させることが可能であり、パチンコ機の趣向性をよりいっそう高めることができる。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】