

【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22年3月11日(2010.3.11)

【公開番号】特開2008-99963(P2008-99963A)

【公開日】平成20年5月1日(2008.5.1)

【年通号数】公開・登録公報2008-017

【出願番号】特願2006-286342(P2006-286342)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 2 C

【手続補正書】

【提出日】平成22年1月25日(2010.1.25)

【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】

1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な可変表示装置に表示結果が導出表示されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

画面領域が遊技者から見て前記可変表示装置の手前側に配置され、少なくとも前記可変表示装置の表示領域において図柄を変動表示している間は前記画面領域における前記可変表示装置の表示領域に対応する領域を非表示領域とすることで、該非表示領域を介して前記可変表示装置の表示領域における図柄の変動表示を視認可能とした画像表示装置と、

遊技の進行に応じて前記画像表示装置への画像の表示による演出の実行を制御する演出制御手段と、

前記画像表示装置に駆動信号を出力することで該画像表示装置を駆動する表示駆動回路と、

を備え、

前記演出制御手段は、

遊技の進行に応じて前記画像表示装置への画像の表示による演出の種類を選択する演出種類選択手段と、

該演出種類選択手段が選択した種類の演出に応じた画像を構成する複数の画像データ、該複数の画像データそれぞれの表示位置及び該複数の画像データの優先順位を設定する画像設定手段と、

予め定められたフレーム期間毎に、前記画像設定手段により設定された画像データを該画像データに対応する設定に従ってフレームメモリに描画する描画手段と、

該フレームメモリに描画された画像データに対応した画像信号を、前記フレーム期間毎に前記表示駆動回路に出力する画像信号出力手段と、

を含み、

前記描画手段は、前記画像設定手段により設定された複数の画像データが重なる領域において、前記優先順位が高く設定された画像データほど視覚者から見て手前側に表示されるように描画し、

前記画像設定手段は、少なくとも前記可変表示装置の表示領域において図柄を変動表示している間は常に、前記非表示領域に対応する領域に所定の透明用色彩の画像データを設定し、かつ該所定の透明用色彩の画像データに対する優先順位を最も高く設定し、

前記表示駆動回路は、前記表示制御手段から画像信号が出力されていない状態において前記画像表示装置の画面領域に前記透明用色彩を表示させる駆動信号を出力する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

前記描画手段は、前記画像設定手段により設定された優先順位が高い画像データから順に前記フレームメモリへの描画を行う

ことを特徴とする請求項 1 に記載のスロットマシン。

【請求項 3】

前記画像設定手段は、遊技状態に関わらず常に、前記非表示領域に対応する領域に所定の透明用色彩の画像データを設定し、かつ該所定の透明用色彩の画像データに対する優先順位を最も高く設定する

ことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載のスロットマシン。

【請求項 4】

前記画像表示装置の画面領域における前記可変表示装置の表示領域に対応する領域の表面に光沢処理が施されている

ことを特徴とする請求項 1 ～ 3 のいずれかに記載のスロットマシン。

【請求項 5】

前記スロットマシンの各部に電源を供給する電源回路を備え、

前記電源回路から前記表示制御手段に電源を供給する配線と、前記電源回路から前記表示駆動回路に電源を供給する配線と、が電氣的に独立して設けられている

ことを特徴とする請求項 1 ～ 4 のいずれかに記載のスロットマシン。

【請求項 6】

前記可変表示装置の表示領域を背後から照射する照射手段と、

前記スロットマシンの各部に電源を供給する電源回路と、

を備え、

前記電源回路から前記照射手段に電源を供給する配線と、前記電源回路から前記表示駆動回路に電源を供給する配線と、が電氣的に独立して設けられている

ことを特徴とする請求項 1 ～ 5 のいずれかに記載のスロットマシン。

【手続補正 2】

【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】

上記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載のスロットマシンは、

1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な可変表示装置（リール 2 L、2 C、2 R）に表示結果が導出表示されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン 1）であって、

画面領域（表示領域 51a）が遊技者から見て前記可変表示装置（リール 2 L、2 C、2 R）の手前側に配置され、少なくとも前記可変表示装置の表示領域（透視窓 3）において図柄を変動表示している間（リールの変動中）は前記画面領域（表示領域 51a）における前記可変表示装置の表示領域（透視窓 3）に対応する領域（透過領域 51b）を非表示領域とすることで、該非表示領域（透過領域 51b）を介して前記可変表示装置の表示領域における図柄の変動表示（リールの変動態様）を視認可能とした画像表示装置（液晶表示器 51）と、

遊技の進行に応じて前記画像表示装置への画像の表示による演出の実行を制御する演出

制御手段（ＣＰＵ ９１ a、グラフィックコントローラ ２００）と、

前記画像表示装置に駆動信号を出力することで該画像表示装置を駆動する表示駆動回路（液晶駆動回路 ２１５）と、

を備え、

前記演出制御手段は、

遊技の進行に応じて前記画像表示装置への画像の表示による演出の種類を選択する演出種類選択手段と、

該演出種類選択手段が選択した種類の演出に応じた画像を構成する複数の画像データ、該複数の画像データそれぞれの表示位置及び該複数の画像データの優先順位を設定する表示対象画像設定手段（ＣＰＵ ９１ aは、アトリビュートを設定する）と、

予め定められたフレーム期間（Ｖブランク）毎に、前記画像設定手段により設定された画像データ（キャラクタ）を該画像データに対応する設定（アトリビュート）に従ってフレームメモリ（描画領域）に描画する描画手段（グラフィックコントローラ ２００は）と

、  
該フレームメモリに描画された画像データに対応した画像信号（ビデオ信号）を、前記フレーム期間（Ｖブランク）毎に前記表示駆動回路（液晶駆動回路 ２１５）に出力する画像信号出力手段と、

を含み、

前記描画手段は、前記画像設定手段により設定された複数の画像データ（キャラクタ）が重なる領域において、前記優先順位が高く設定された画像データ（キャラクタ）ほど視覚者から見て手前側に表示されるように描画し、

前記画像設定手段は、少なくとも前記可変表示装置の表示領域において図柄を変動表示している間（リールの変動中）は常に、前記非表示領域に対応する領域に所定の透明用色彩の画像データ（透過領域用オブジェクト）を設定し、かつ該所定の透明用色彩の画像データ（透過領域用オブジェクト）に対する優先順位を最も高く設定し、

前記表示駆動回路は、前記表示制御手段から画像信号が出力されていない状態において前記画像表示装置の画面領域に前記透明用色彩を表示させる駆動信号を出力する（液晶駆動回路 ２１５は、グラフィックコントローラ ２００からビデオ信号（アナログ信号）が出力されていない状態において、全ての液晶素子の駆動を行わず（電圧を印加しない）、表示領域 ５１ aを透過状態とする）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、少なくとも可変表示装置の表示領域において図柄を変動表示している間においては常に、画像表示装置の画面領域のうち可変表示装置の表示領域に対応する非表示領域に透明用色彩の画像が最も手前側に表示されるので、可変表示装置の表示領域に対応する領域に画像が表示されて可変表示装置による図柄の変動表示の視認性が妨げられてしまうことを防止できる。

これにより、例えば遊技者の操作によって図柄の変動が停止するもの（いわゆる目押しを要するもの）であっても、図柄の停止操作を行う際に、画像表示装置に表示された画像によって停止操作が困難となってしまうことがない。また、図柄の変動態様によって演出を行うもの（例えば、停止時にバウンドさせたり、逆回転させるものなど）であっても、画像表示装置に表示された画像によって図柄の変動態様による演出効果が妨げられてしまうこともない。

また、可変表示装置による図柄の変動表示の視認性を妨げないようにするために、予め可変表示装置の表示領域に画像が表示されないように、非表示領域に画像が重ならないように画像データを作成せずとも、可変表示装置の表示領域に対応する非表示領域に透明用色彩が表示されるので、非表示領域を意識せずに画像データを設計することができる。

また、表示制御手段から画像信号が出力されていない状態においては、表示駆動回路から画像表示装置に対して画面領域に透明用色彩を表示させる駆動信号が出力されるので、何らかの原因（例えば、表示制御手段がハングアップした場合など）で表示制御手段からの画像信号が出力されなくなってしまうと、可変表示装置による図柄の変動表示の視認

性を確保することができる。

尚、所定数の賭数とは、少なくとも 1 以上の賭数であって、2 以上の賭数が設定されることや最大賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。また、複数の遊技状態に応じて定められた賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。

また、前記画像表示装置は、画面領域を介して可変表示装置の表示領域を視認可能な透明表示器であり、例えば、透明液晶表示器や自発光式の透明無機 EL（エレクトロ・ルミネッセンス）表示器、有機 EL（エレクトロ・ルミネッセンス）表示器などが該当する。

また、透明用色彩とは、例えば画像表示装置が液晶表示器であれば白であり、自発光式の無機 EL 表示器や有機 EL 表示器であれば非発光色彩（黒）が該当する。

【手続補正 3】

【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】

本発明の請求項 2 に記載のスロットマシンは、請求項 1 に記載のスロットマシンであって、

前記描画手段は、前記画像設定手段により設定された優先順位が高い画像データ（キャラクター）から順に前記フレームメモリ（描画領域）への描画を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、透明用色彩の画像データ以外の画像データの描画によって、非表示領域に透明用色彩の画像データを描画する処理が抜けてしまうことにより、可変表示装置の図柄の変動表示の視認性が妨げられてしまうことを防止できる。

【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】

本発明の請求項 3 に記載のスロットマシンは、請求項 1 または 2 に記載のスロットマシンであって、

前記画像設定手段は、遊技状態に関わらず常に、前記非表示領域に対応する領域に所定の透明用色彩の画像データ（透過領域用オブジェクト）を設定し、かつ該所定の透明用色彩の画像データ（透過領域用オブジェクト）に対する優先順位を最も高く設定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、スロットマシンの遊技状態に関わらず、少なくとも可変表示装置の表示領域において図柄を変動表示している間においては非表示領域を透明用色彩で表示させる処理が常に行われるので、どのような遊技状態であっても可変表示装置の図柄の変動表示の視認性が妨げられてしまうことを防止できる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 6】

【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】