

【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6月16日(2005.6.16)

【公開番号】特開2003-117144(P2003-117144A)
【公開日】平成15年4月22日(2003.4.22)
【出願番号】特願2001-320106(P2001-320106)
【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9月22日(2004.9.22)
【手続補正1】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】特許請求の範囲
【補正方法】変更
【補正の内容】
【特許請求の範囲】
【請求項1】

識別情報が設定された図柄オブジェクトを可変表示手段の変動表示領域で変動表示する変動表示ゲームの制御を行う表示制御手段を備え、前記変動表示ゲームの結果態様に関連して特定の遊技価値を付与可能な遊技機において、

前記表示制御手段は、
__仮想三次元空間に配置された前記図柄オブジェクトを前記仮想三次元空間内の異なる視点から表示可能に制御し、

__図柄オブジェクトが他の図柄オブジェクトに隠れる位置に視点を移動させて、該位置を介して識別情報を変動表示することを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記表示制御手段は、図柄オブジェクトが他の図柄オブジェクトに隠れる位置と、所定数の図柄オブジェクトが認識しうる位置との間で視点を移動させて、識別情報を変動表示することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記表示制御手段は、図柄オブジェクトが他の図柄オブジェクトに隠れる位置から相互に異なる複数の方向に視点を移動させることによって、所定数の図柄オブジェクトを表示して、識別情報を変動表示することを特徴とする請求項1又は2に記載の遊技機。

【請求項4】

前記仮想三次元空間内には、さらに装飾オブジェクトが配置され、
前記表示制御手段は、前記図柄オブジェクトと前記装飾オブジェクトとを前記視点の移動に伴って可変表示可能であることを特徴とする請求項1から3のいずれか一つに記載の遊技機。

【請求項5】

前記表示制御手段は、前記識別情報を変動表示の途中で仮停止状態として表示された特定の組み合わせ態様を別の特定の組み合わせ態様へと再変動表示するときに、図柄オブジェクトが他の図柄オブジェクトに隠れる位置に視点を移動させて、該位置を介して識別情報を変動表示することを特徴とする請求項1から4のいずれか一つに記載の遊技機。

【請求項6】

前記仮想三次元空間内には、複数の図柄オブジェクトが配置され、前記識別情報の組み合わせ態様が所定の結果態様となった場合に特定の遊技価値が付与可能であり、

前記表示制御手段は、前記図柄オブジェクトが他の図柄オブジェクトに隠れる位置に視点を移動させて、再度前記図柄オブジェクトの識別情報を表示して、識別情報を変動表示するときは、前記複数の図柄オブジェクトの識別情報の組み合わせ態様を変更することを特徴とする請求項 1 から 5 のいずれか一つに記載の遊技機。

【請求項 7】

前記仮想三次元空間内には、識別情報が異なる複数の図柄オブジェクトが配置され、前記表示制御手段は、前記図柄オブジェクトが他の図柄オブジェクトに隠れる位置に視点を移動させながら変動表示することを特徴とする請求項 1 から 5 のいずれか一つに記載の遊技機。

【請求項 8】

識別情報が設定された図柄オブジェクトを可変表示手段の変動表示領域で変動表示する変動表示ゲームの制御を行う表示制御手段を備え、前記変動表示ゲームの結果態様に關連して特定の遊技価値を付与可能な遊技機において、

前記変動表示領域を含んで設けられた仮想三次元空間には、前記図柄オブジェクトを隠しうる位置に補助オブジェクトが配置され、

前記表示制御手段は、

前記仮想三次元空間に配置された前記図柄オブジェクトを前記仮想三次元空間内の異なる視点から表示可能に制御し、

前記図柄オブジェクトが前記補助オブジェクトに隠れる位置に視点を移動させて、該位置を介して識別情報を変動表示す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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

【課題を解決するための手段】

第 1 の発明は、識別情報が設定された図柄オブジェクトを可変表示手段の変動表示領域で変動表示する変動表示ゲームの制御を行う表示制御手段を備え、前記変動表示ゲームの結果態様に關連して特定の遊技価値を付与可能な遊技機において、前記表示制御手段は、仮想三次元空間に配置された前記図柄オブジェクトを前記仮想三次元空間内の異なる視点から表示可能に制御し、図柄オブジェクトが他の図柄オブジェクトに隠れる位置に視点を移動させて、該位置を介して識別情報を変動表示する。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

第 8 の発明は、識別情報が設定された図柄オブジェクトを可変表示手段の変動表示領域で変動表示する変動表示ゲームの制御を行う表示制御手段を備え、前記変動表示ゲームの結果態様に關連して特定の遊技価値を付与可能な遊技機において、前記変動表示領域を含んで設けられた仮想三次元空間には、前記図柄オブジェクトを隠しうる位置に補助オブジェクトが配置され、前記表示制御手段は、前記仮想三次元空間に配置された前記図柄オブジェクトを前記仮想三次元空間内の異なる視点から表示可能に制御し、前記図柄オブジェクトが前記補助オブジェクトに隠れる位置に視点を移動させて、該位置を介して識別情報を変動表示する。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0025】

【発明の作用および効果】

第1の発明では、識別情報が設定された図柄オブジェクトを可変表示手段の変動表示領域で変動表示する変動表示ゲームの制御を行う表示制御手段を備え、前記変動表示ゲームの結果態様に関連して特定の遊技価値を付与可能な遊技機において、前記表示制御手段は、仮想三次元空間に配置された前記図柄オブジェクトを前記仮想三次元空間内の異なる視点から表示可能に制御し、図柄オブジェクトが他の図柄オブジェクトに隠れる位置に視点を移動させて、該位置を介して識別情報を変動表示するので、斬新な表現が可能となり、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、3次元空間内にて図柄オブジェクトを移動させる場合と比べて制御を簡素化することができる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0032

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0032】

第8の発明では、識別情報が設定された図柄オブジェクトを可変表示手段の変動表示領域で変動表示する変動表示ゲームの制御を行う表示制御手段を備え、前記変動表示ゲームの結果態様に関連して特定の遊技価値を付与可能な遊技機において、前記変動表示領域を含んで設けられた仮想三次元空間には、前記図柄オブジェクトを隠しうる位置に補助オブジェクトが配置され、前記表示制御手段は、前記仮想三次元空間に配置された前記図柄オブジェクトを前記仮想三次元空間内の異なる視点から表示可能に制御し、前記図柄オブジェクトが前記補助オブジェクトに隠れる位置に視点を移動させて、該位置を介して識別情報を変動表示するので、全ての図柄オブジェクトについて識別情報を変動させることができる。