

【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4月7日(2005.4.7)

【公開番号】特開2003-10440(P2003-10440A)

【公開日】平成15年1月14日(2003.1.14)

【出願番号】特願2001-196086(P2001-196086)

【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5月31日(2004.5.31)

【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】

可変表示装置の複数の変動表示領域に識別情報を変動表示する変動表示ゲーム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、

前記識別情報は、3D表示される装飾要素と、該装飾要素にテクスチャとして貼り付けられる識別要素とを含んで構成され、

前記表示制御手段は、

変動表示ゲームの進行に基づいて前記識別情報を構成する装飾要素を表示するか否かを選択して識別情報を表示する識別情報表示手段を備えると共に、背景を3D表示し、

前記識別情報表示手段は、リーチ遊技が確定した後には、停止状態となった識別情報を縮小表示すると共に、該確定した識別情報を2D表示として、背景の3D表示にオーバーレイ表示を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記表示制御手段は、前記装飾要素の表示の有無に基づいて遊技進行の経過報知あるいは予告報知を行うことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

【課題を解決するための手段】

第1の発明は、可変表示装置の複数の変動表示領域に識別情報を変動表示する変動表示ゲーム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、

前記識別情報は、3D表示される装飾要素と、該装飾要素にテクスチャとして貼り付けられる識別要素とを含んで構成され、

前記表示制御手段は、

変動表示ゲームの進行に基づいて前記識別情報を構成する装飾要素を表示するか否かを選択して識別情報を表示する識別情報表示手段を備えると共に、背景を3D表示し、

前記識別情報表示手段は、リーチ遊技が確定した後には、停止状態となった識別情報を縮小表示すると共に、該確定した識別情報を2D表示として、背景の3D表示にオーバーレイ表示を行う。

【手続補正3】

【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4】

【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5】

【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】

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

また、第2の発明は、前記第1の発明において、前記表示制御手段は、前記装飾要素の表示の有無に基づいて遊技進行の経過報知あるいは予告報知を行う。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

【発明の効果】

第1の発明は、前記識別情報は、3D表示される装飾要素と、該装飾要素にテクスチャとして貼り付けられる識別要素とを含んで構成され、前記表示制御手段は、変動表示ゲー

ムの進行に基づいて前記識別情報を構成する装飾要素を表示するか否かを選択して識別情報を表示する識別情報表示手段を備えると共に、背景を3D表示し、前記識別情報表示手段は、リーチ遊技が確定した後には、該確定した識別情報を2D表示として、背景の3D表示にオーバーレイ表示を行うので、表示制御装置の演算負荷を低減でき、特に、VDPの演算負荷を低減でき、背景やキャラクタなどの描画処理をよりリアルに行うことが可能となる。また、停止状態となった識別情報を縮小表示することで、変動する識別情報を強調しながら、停止状態となった識別情報を確実に報知できる。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【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】0019

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

また、第2の発明は、識別情報の表示態様によって変動表示ゲームの経過報知あるいは予告報知がなされ、遊技者に斬新な報知態様を印象づけて変動表示ゲームの興趣向上を図ることができる。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0076

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0076】**

この後、中図柄40Cは、背景50'に表示された道64上を転がりながら回転スクロールを行い、これをキャラクタ60が追いかけるように3D表示が行われ、さらに、図8に示すように、建物内の背景50"に変化するとともに、新たなキャラクタ59が出現し、この大型のキャラクタ59と小型のキャラクタ60が所定時間毎に対決を行い、この対決の度に中図柄40Cは切り替えられて変動するという変動表示ゲームが展開される。