

【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、3 D 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 3 D 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 2 D 表示として、背景の 3 D 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】0 0 1 0
【補正方法】変更
【補正の内容】

【0 0 1 0】

【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、3 D 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 3 D 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】

【 0 0 7 6 】

この後、中図柄 4 0 C は、背景 5 0 ' に表示された道 6 4 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 6 0 が追いかけるように 3 D 表示が行われ、さらに、図 8 に示すように、建物内の背景 5 0 " に変化するとともに、新たなキャラクタ 5 9 が出現し、この大型のキャラクタ 5 9 と小型のキャラクタ 6 0 が所定時間毎に対決を行い、この対決の度に中図柄 4 0 C 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。