

【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 7 月 21 日 (2005.7.21)

【公開番号】特開 2003-71035 (P2003-71035A)

【公開日】平成 15 年 3 月 11 日 (2003.3.11)

【出願番号】特願 2001-263294 (P2001-263294)

【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 12 月 1 日 (2004.12.1)

【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、

複数の図柄構成要素を仮想 3 次元空間内に配置して識別情報を 3 次元画像として生成する 3 次元図柄生成手段と、

前記視点と仮想 3 次元空間の相対移動により前記 3 次元画像の描画領域を変更する描画領域変更手段と、

予め設定した視点から見た前記 3 次元画像を可変表示装置へ描画する描画手段と、を備え、

前記 3 次元図柄生成手段は、少なくともひとつの図柄構成要素を奥行き方向に所定の間隔を置いて配置するとともに、前記描画領域変更手段により前記視点と仮想 3 次元空間の相対位置関係が予め設定した状態となったときに、複数の図柄構成要素の重なり度合いに応じて識別情報を生成するように図柄構成要素を配置したことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記 3 次元図柄生成手段は、前記視点側に面した第 1 の仮想面と、前記視点に対向するとともに第 1 の仮想面から奥行き方向に離れた第 2 の仮想面とを備え、これら第 1 及び第 2 の仮想面に配置した図柄構成要素を、視点から見たときの重なり度合いに応じて識別情報を生成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 3 次元図柄生成手段は、仮想 3 次元空間内の多面体を形成する隣り合わせの第 1 の仮想面と第 2 の仮想面とを接続し、この接続位置に配置した図柄構成要素を用いて、第 1 の仮想面と第 2 の仮想面でそれぞれ識別情報を生成するように、識別情報ごとに図柄構成要素の配置を予め設定した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】削除

【補正の内容】

【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】変更

【補正の内容】

【0013】

また、第2の発明は、前記第1の発明において、前記3次元図柄生成手段は、前記視点側に面した第1の仮想面と、前記視点に対向するとともに第1の仮想面から奥行き方向に離れた第2の仮想面とを備え、これら第1及び第2の仮想面に配置した図柄構成要素を、視点から見たときの重なり度合いに応じて識別情報を生成する。

【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】削除

【補正の内容】

【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】変更

【補正の内容】

【0015】

また、第3の発明は、第1の発明において、前記3次元図柄生成手段は、仮想3次元空間内の多面体を形成する隣り合わせの第1の仮想面と第2の仮想面とを接続し、この接続位置に配置した図柄構成要素を用いて、第1の仮想面と第2の仮想面でそれぞれ識別情報を生成するように、識別情報ごとに図柄構成要素の配置を予め設定する。

【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】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 8

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 0

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 1

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 2】

また、第2の発明は、第1の仮想面から奥行き方向に離れた第2の仮想面に配置される図柄構成要素の重なり具合によって識別情報が表示される課程を楽しむことができる。

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 3

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 4】

また、第3の発明は、隣り合う仮想面で共通の図柄構成要素を持つことで、2面が変動表示の過程で表示されるときに、興趣溢れる図柄形状の表示を行うことができる。

【手続補正 1 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 5

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 6

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0027

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0094

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0094】

この状態から、モデル空間50を回転させて、図7(C2)の状態から90°回転すると、図7(D2)のように、視点70に面50dが正対し、横方向の図柄構成要素S3～S5が手前の面50aに配置され、奥の面50cに縦方向の図柄構成要素S11、S17が配置されて、視点70からみた表示領域には、図7(D1)で示すように、立体的に表示された「2」に変化する。この場合も、図柄構成要素S11、S17のテクスチャを変更したり、変動表示領域の背景色を変更することで、遊技者は現在の図柄40が変動表示ゲームにおいて意味を持つ情報(「2」)に変化したことを容易に察知することができる。

【手続補正 20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0115

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0115】

さらに、数字の「7」を示す図柄40aと、数字の「8」を示す図柄40bは、鉛直方向の骨S'を共有して構成されるため、次に表示される図柄に対する期待感を高めることができる。

【手続補正 21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0133

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0133】

以上のように、特定の視点から表示した場合に図柄が形成され、他の視点からは図柄が有意な形になっていないので、新たな図柄表示形態で変動表示の新鮮を演出でき、遊技者は新たな興味を得ることが可能となる。