

【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 18 年 11 月 30 日 (2006.11.30)

【公開番号】特開 2001-112986 (P2001-112986A)

【公開日】平成 13 年 4 月 24 日 (2001.4.24)

【出願番号】特願 平 11-299706

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

G 0 9 G 5/36 (2006.01)

G 0 6 T 15/70 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

G 0 9 G 5/36 5 1 0 V

G 0 9 G 5/36 5 1 0 M

G 0 6 T 15/70 A

【手続補正書】

【提出日】平成 18 年 10 月 18 日 (2006.10.18)

【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】 仮想 3 次元空間に配置される 3 次元のオブジェクトを前記 3 次元空間内の所定の視点に基づいて設定された投影面に投影することで、当該投影面に投影されたオブジェクトの状態を 2 次元画面上に図柄として表示する表示手段を備え、前記オブジェクトを前記仮想 3 次元空間内で変動させることによってそのオブジェクトに対応する図柄を変動表示するようにした遊技機において、

前記オブジェクトを前記投影面に投影する投影パターンを複数備え、所定条件に基づき投影パターンを切り換えるように制御することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】 請求項 1 において、前記投影パターンは、少なくとも透視投影及び平行投影を含むことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】 請求項 1 又は 2 において、投影パターンの切り換え前後における、前記投影面へ映し出されるオブジェクトの大きさの差異を縮小化する処理を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 4】 請求項 1 又は 2 において、投影パターンの切り換え前後における、前記投影面へ映し出されるオブジェクトの位置の差異を縮小化する処理を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 5】 請求項 1 又は 2 において、投影パターンの切り換え前後における、前記投影面へ映し出されるオブジェクトの大きさ及び位置の差異を縮小化する処理を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 6】 請求項 3 乃至 5 のいずれかにおいて、前記大きさ及び / 又は前記位置の差異の縮小化は、前記投影パターンの切換に伴って仮想 3 次元空間におけるオブジェクトの位置を切り換える処理のみによって行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 7】 請求項 3 乃至 6 のいずれかにおいて、前記大きさ及び / 又は前記位置の差異の縮小化は、前記投影パターンの切り換えとほぼ同時に行われることを特徴とする遊技機。

【請求項 8】 請求項 1 乃至 7 のいずれかにおいて、前記オブジェクトの移動方向を

切換可能とし、その移動方向の切換に際して、投影パターンの切換が行われるように制御することを特徴とする遊技機。

【請求項 9】 仮想 3 次元空間に配置される 3 次元のオブジェクトを前記 3 次元空間内の所定の視点に基づいて設定された投影面に投影することで、当該投影面に投影されたオブジェクトの状態を 2 次元画面上に図柄として表示する表示手段を備え、前記オブジェクトを前記仮想 3 次元空間内で変動させることによってそのオブジェクトに対応する図柄を変動表示するようにした遊技機において、

前記オブジェクトを前記投影面に投影する投影パターンを複数備えるとともに、投影されるオブジェクトを複数備え、少なくとも一時期において所定のオブジェクトとそれ以外のオブジェクトとが異なる投影パターンで投影されるようにしたことを特徴とする遊技機

。

【請求項 10】 仮想 3 次元空間に配置される 3 次元のオブジェクトを前記 3 次元空間内の所定の視点に基づいて設定された投影面に投影することで、当該投影面に投影されたオブジェクトの状態を 2 次元画面上に図柄として表示する表示手段を備え、前記オブジェクトを前記仮想 3 次元空間内で変動させることによってそのオブジェクトに対応する図柄を変動表示するようにした遊技機において、

前記オブジェクトを前記投影面に投影する投影パターンを複数備えるとともに、投影されるオブジェクトを複数備え、所定のオブジェクトとそれ以外のオブジェクトのうち少なくとも一方のオブジェクトについて、投影パターンを切換可能としたことを特徴とする遊技機。

【請求項 11】 仮想 3 次元空間に配置される 3 次元のオブジェクトを前記 3 次元空間内の所定の視点に基づいて設定された投影面に投影することで、当該投影面に投影されたオブジェクトの状態を 2 次元画面上に図柄として表示する表示手段を備え、前記オブジェクトを前記仮想 3 次元空間内で変動させることによってそのオブジェクトに対応する図柄を変動表示するようにした遊技機において、

前記オブジェクトを前記投影面に投影する投影パターンを複数備えるとともに、投影されるオブジェクトを複数備え、所定のオブジェクトとそれ以外のオブジェクトのうち一方のオブジェクトのみ投影パターンを切換可能とし、他方のオブジェクトについては投影パターンを固定としたことを特徴とする遊技機。