

【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14日(2005.7.14)

【公開番号】特開2003-62237(P2003-62237A)

【公開日】平成15年3月4日(2003.3.4)

【出願番号】特願2001-258939(P2001-258939)

【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11月24日(2004.11.24)

【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】

可変表示装置の変動表示領域に識別情報が設定された図柄オブジェクト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、

前記変動表示領域を含んで設けられた仮想空間内に設定された変動表示軌道に沿って前記図柄オブジェクトを複数配置して、前記変動表示軌道に沿って前記図柄オブジェクトを移動表示させる移動表示手段と、

前記移動表示手段によって移動表示する前記図柄オブジェクトを回転表示させる回転表示手段とを備え、

前記回転表示手段は、前記変動表示ゲームの結果態様と前記図柄オブジェクトの自転パターンとが対応したテーブルから図柄オブジェクトの自転パターンを選択することによって、変動表示ゲームの進行に関連付けて前記図柄オブジェクトの回転軸数を変更可能であ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、前記移動表示手段による前記図柄オブジェクトの移動表示を停止した状態で、前記回転表示手段によって該図柄オブジェクトの回転表示を行うことにより、前記識別情報の仮停止状態の実現が可能であることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記回転表示手段は、変動表示ゲームの進行に関連付けて、前記図柄オブジェクトの回転速度を変更可能であることを特徴とする請求項1又は2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 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

【課題を解決するための手段】

第1の発明は、可変表示装置の変動表示領域に識別情報が設定された図柄オブジェクト

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、前記変動表示領域を含んで設けられた仮想空間内に設定された変動表示軌道に沿って前記図柄オブジェクトを複数配置して、前記変動表示軌道に沿って前記図柄オブジェクトを移動表示させる移動表示手段と、前記移動表示手段によって移動表示する前記図柄オブジェクトを回転表示させる回転表示手段とを備え、前記回転表示手段は、前記変動表示ゲームの結果態様と前記図柄オブジェクトの自転パターンとが対応したテーブルから図柄オブジェクトの自転パターンを選択することによって、変動表示ゲームの進行に関連付けて前記図柄オブジェクトの回転軸数を変更可能であることを特徴とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

第2の発明は、第1の発明において、前記表示制御手段は、前記移動表示手段による前記図柄オブジェクトの移動表示を停止した状態で、前記回転表示手段によって該図柄オブジェクトの回転表示を行うことにより、前記識別情報の仮停止状態の実現が可能であることを特徴とする。

【手続補正4】

【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】

第3の発明は、第1又は第2の発明において、前記回転表示手段は、変動表示ゲームの進行に関連付けて、前記図柄オブジェクトの回転速度を変更可能であることを特徴とする。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【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】0011

【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】0012

【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】0013

【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】0014****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0014】****【発明の作用および効果】**

第1の発明では、可変表示装置の変動表示領域に識別情報が設定された図柄オブジェクト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、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、表示制御手段は、変動表示領域を含んで設けられた仮想空間（例えば、仮想三次元空間）内に設定された変動表示軌道に沿って図柄オブジェクトを配置して、変動表示軌道に沿って図柄オブジェクトを移動表示させる移動表示手段と、移動表示手段によって移動表示する図柄オブジェクトを回転表示させる回転表示手段とを備え、回転表示手段は図柄オブジェクトを変動表示ゲームの進行に関連付けて回転表示を行うので、変動表示ゲームの表示に多様性を持たせることができ、遊技に対する興趣を向上することができる。そして、識別情報が変動表示軌道に沿って配置されているので、図柄が登場する順序を容易に理解することができる。また、回転表示手段は、変動表示ゲームの進行に関連付けて、図柄オブジェクトの回転軸数を変更可能なので、回転軸数によって信頼度を変えることができ、多様な予告表示をすることが可能となる。

【手続補正10】**【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】**

第2の発明では、表示制御手段は、移動表示手段による図柄オブジェクトの移動表示を停止した状態で、回転表示手段によって該図柄オブジェクトの回転表示を行うことにより、識別情報の仮停止状態の実現が可能なので、多様な変動表示によって遊技に対する興趣を向上させることができる。

【手続補正11】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0016****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0016】**

第3の発明では、回転表示手段は、変動表示ゲームの進行に関連付けて、図柄オブジェクトの回転速度を変更可能なので、回転速度によって信頼度を変えることができ、より多様な予告表示をすることが可能となる。

【手続補正12】**【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13】****【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14】

【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15】

【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】