

【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 6 月 16 日 (2005.6.16)

【公開番号】特開 2003-126452 (P2003-126452A)  
 【公開日】平成 15 年 5 月 7 日 (2003.5.7)  
 【出願番号】特願 2001-327179 (P2001-327179)  
 【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

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成 16 年 9 月 22 日 (2004.9.22)

【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】

識別情報を変動表示する変動表示領域が複数形成される変動表示手段と、前記変動表示手段における変動表示の制御を行う表示制御手段とを備え、前記複数の変動表示領域に表示される識別情報の組み合わせ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、

前記識別情報が設定された図柄オブジェクトと、前記図柄オブジェクトに対する視点とを、仮想三次元空間に配置するとともに、前記視点を前記複数の変動表示領域に対応して各々設け、

前記視点を前記仮想三次元空間内で移動させることで、前記変動表示領域に対する図柄オブジェクトの表示態様を変更して、識別情報を変動表示することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

各々異なる識別情報が設定された複数の図柄オブジェクトによって構成された図柄群が前記仮想三次元空間に配置され、

前記視点は、前記図柄群に対応して設けられることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

所定の前記図柄群に対応して複数の視点が設けられることを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記仮想三次元空間には前記視点が移動する軌道を設け、

前記表示制御手段は、前記複数の視点を同一の前記軌道に沿って移動させて、識別情報を変動表示することを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記仮想三次元空間には前記視点が移動可能な複数の軌道を設け、

前記表示制御手段は、前記複数の視点のそれぞれを異なる前記軌道に沿って移動させて、識別情報を変動表示することを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

【請求項 6】

前記仮想三次元空間には前記視点が移動可能な複数の軌道を設け、

前記表示制御手段は、変動表示ゲームのリーチ状態となる場合に、前記視点を異なる軌道に移行させることを特徴とする請求項 1 から 5 のいずれか一つに記載の遊技機。

【請求項 7】

前記表示制御手段は、前記変動表示ゲームのリーチ状態となった場合に、変動表示が継続している変動表示領域の視点のみを設定するようにしたことを特徴とする請求項 1 から 6 のいずれか一つに記載の遊技機。

【請求項 8】

前記表示制御手段は、前記変動表示領域で表示される前記識別情報が同一の表示形態で揃って変動表示をするときには、前記各変動表示領域に対応する視点を同一に設定することを特徴とする請求項 1 から 7 のいずれか一つに記載の遊技機。

【請求項 9】

前記表示制御手段は、前記視点の位置を表す情報を前記変動表示領域に表示することを特徴とする請求項 1 から 8 のいずれか一つに記載の遊技機。

【請求項 10】

前記表示制御手段は、  
前記仮想三次元空間に関わる情報を表示する仮想三次元空間情報表示領域を設定し、  
前記仮想三次元空間情報と前記識別情報とを変動表示することを特徴とする請求項 1 から請求項 9 のいずれか一つに記載の遊技機。

【請求項 11】

前記図柄オブジェクトには各々異なる複数の識別情報が設定され、  
前記視点は、前記複数の識別情報が設定された図柄オブジェクトに対応して設けられる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】0017

【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】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

第 7 の発明は、第 1 ～ 第 6 の発明において、前記表示制御手段は、前記変動表示ゲームのリーチ状態となった場合（例えば、リーチが確定し、リーチ状態の表示となった場合）に、変動表示が継続している変動表示領域の視点のみを設定するようにしたことを特徴とする。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

第 8 の発明は、第 1 ～ 第 7 の発明において、前記表示制御手段は、前記変動表示領域で表示される前記識別情報が同一の表示形態で揃って変動表示をするときには、前記各変動表示領域に対応する視点を同一に設定す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】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

第9の発明は、第1～第8の発明において、前記表示制御手段は、前記視点の位置を表す情報を前記変動表示領域に表示することを特徴とする。

【手続補正6】

【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】

第10の発明は、第1～第9の発明において、前記表示制御手段は、前記仮想三次元空間に関わる情報を表示する仮想三次元空間情報表示領域を設定し、前記仮想三次元空間情報と前記識別情報とを変動表示することを特徴とする。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0022】

第11の発明は、第1の発明において、前記図柄オブジェクトには各々異なる複数の識別情報が設定され、前記視点は、前記複数の識別情報が設定された所定の（例えば、少なくとも一つの）図柄オブジェクトに対応して設けられることを特徴とする。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0023】

また、第11の発明において、前記仮想三次元空間に前記複数の識別情報が設定された図柄オブジェクトを備え、前記複数の識別情報が設定された図柄オブジェクトに対応して複数の視点が設けられるように構成することもできる。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0024】

また、第11の発明において、前記仮想三次元空間には前記視点が移動する軌道を設定し、前記表示制御手段は、前記複数の視点（例えば、全ての視点）を同一の前記軌道に沿って移動させて、識別情報を変動表示するように構成することもできる。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0025】

また、第11の発明において、前記仮想三次元空間には前記視点が移動可能な複数の軌道を設定し、前記表示制御手段は、前記複数の視点のそれぞれを異なる前記軌道に沿って移動させて、識別情報を変動表示するように構成することもできる。

## 【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 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 6】

また、第 1 1 の発明において、前記仮想三次元空間には前記視点が移動可能な複数の軌道を設け、前記表示制御手段は、変動表示ゲームのリーチ状態となる場合（例えば、リーチ状態が導出されることが決定された場合、又は、リーチ状態の表示となった場合）に、前記視点を異なる軌道に移行させるように構成することもできる。

## 【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 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 7】

また、第 1 1 の発明において、前記仮想三次元空間に前記複数の識別情報が設定された図柄オブジェクトを備え、前記複数の前記複数の識別情報が設定された図柄オブジェクトの各々に対応して視点が設けられるように構成することもできる。

## 【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 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 8】

また、第 1 1 の発明において、前記表示制御手段は、前記変動表示ゲームのリーチ状態となった場合（例えば、リーチが確定し、リーチ状態の表示となった場合）に、変動表示が継続している変動表示領域のみの視点を設定するように構成することもできる。

## 【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 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 9】

また、第 1 1 の発明において、前記表示制御手段は、前記変動表示領域で表示される前記識別情報が同一の表示形態で揃って変動表示をするときには、前記各変動表示領域に対応する視点を同一に設定するように構成することもできる。

## 【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 3 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 0】

また、第 1 1 の発明において、前記表示制御手段は、前記視点の位置を表す情報を前記変動表示領域に表示するように構成することもできる。

## 【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 3 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 0 3 1 】

また、第 1 1 の発明において、前記表示制御手段は、前記仮想三次元空間に関わる情報を表示する仮想三次元空間情報表示領域を備え、前記表示制御手段は、前記仮想三次元空間情報と前記識別情報とを変動表示するように構成することもできる。

## 【 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 3 8

【補正方法】削除

【補正の内容】

## 【 手続補正 1 8 】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 0 3 9 】

第 7 の発明では、前記表示制御手段は、前記変動表示ゲームのリーチ状態となった場合（例えば、リーチが確定し、リーチ状態の表示となった場合）に、変動表示が継続している変動表示領域の視点のみを設定するようにするので、複雑なリーチ演出が可能となり、遊技に対する興趣を向上させることができる。

## 【 手続補正 1 9 】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 0 4 0 】

第 8 の発明では、前記表示制御手段は、前記変動表示領域で表示される前記識別情報が同一の表示形態で揃って変動表示をするときには、前記各変動表示領域に対応する視点を同一に設定するので、変動表示に関わる制御を簡素化することができる。

## 【 手続補正 2 0 】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 0 4 1 】

第 9 の発明では、前記表示制御手段は、前記視点の位置を表す情報を前記変動表示領域に表示するので、どの変動表示領域でどの図柄オブジェクトが見えているかが分かることから、遊技者にとって分かりやすい変動表示をすることができる。

## 【 手続補正 2 1 】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 0 4 2 】

第 1 0 の発明では、前記表示制御手段は、前記仮想三次元空間に関わる情報（例えば、仮想三次元空間内に配置された図柄オブジェクト、装飾オブジェクト、視点等の配置情報）を表示（例えば、図柄群の全体の配置又は一部の図柄群の配置等を、図柄群を俯瞰した状態で表示）する仮想三次元空間情報表示領域を設定し、前記仮想三次元空間情報と前記識別情報とを変動表示するので、遊技者が、仮想三次元空間情報表示によって、変動表示ゲームの全体像を認識しやすくなる。

【手続補正 2 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 4 3】

第 1 1 の発明では、前記図柄オブジェクトには各々異なる複数の識別情報が設定され、前記視点は、前記複数の識別情報が設定された所定の（例えば、少なくとも一つの）図柄オブジェクトに対応して設られるので、変動表示に用いられる図柄オブジェクトの数が少なくて済むことから、三次元表示に係る演算量を抑制して、表示制御を簡素化することができる。