

【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19年8月30日(2007.8.30)

【公開番号】特開2006-25851(P2006-25851A)

【公開日】平成18年2月2日(2006.2.2)

【年通号数】公開・登録公報2006-005

【出願番号】特願2004-204831(P2004-204831)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/08 (2006.01)

A 6 3 F 13/10 (2006.01)

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 S

A 6 3 F 13/08

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/12 B

【手続補正書】

【提出日】平成19年7月11日(2007.7.11)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

仮想空間内の標的に向かって発射された発射体を含む遊技画像を表示する表示装置と、遊技者がメダルを投入するメダル投入口と、

前記メダル投入口に投入されたメダルを検出するメダル検出手段と、

支持軸を中心に回動するよう構成され、前記仮想空間において発射される発射体が進行する方向を決定するために前記遊技者が操作する操作装置と、

前記遊技者の操作により回動した前記操作装置の回転角度を検出する角度検出手段と、

前記メダル検出手段によりメダルが投入された検出信号を受けると、前記角度検出手段により決定される角度に応じた方向に発射体を発射する画像を前記表示装置に表示する映像制御手段と、

前記発射体が標的に衝突したか否かを判断し、メダル払出手段を行う遊技制御手段とを備えたことを特徴とするゲーム機。

【請求項2】

仮想空間内の標的に向かって発射された発射体を含む遊技画像を表示する表示装置と、

前記標的を狙って前記発射体を発射するゲームを行う複数の遊技ステーションと、

前記標的と発射体の映像を前記表示装置に表示する映像制御手段と、

前記発射体が標的に衝突したか否かを判断し、メダル払出手段を行う遊技制御手段とを備え、

各々の遊技ステーションは、

遊技者がメダルを投入するメダル投入口と、

前記メダル投入口に投入されたメダルを検出するメダル検出手段と、

支持軸を中心に回動するよう構成され、前記仮想空間において発射される発射体が進行する方向を決定するために前記遊技者が操作する操作装置と、

前記遊技者の操作により回動した前記操作装置の回転角度を検出する角度検出手段と、  
を有し、

前記映像制御手段は、

前記メダル検出手段によりメダルが投入された検出信号を受けると、前記角度検出手段  
により決定される角度に応じた方向に発射体を発射する画像を表示する  
ことを特徴とするゲーム機。

**【請求項3】**

仮想空間内の標的に向かって発射された発射体を含む遊技画像を表示する表示装置を有  
する複数の遊技ステーションと、

それぞれの遊技ステーションで発生する遊技情報を、他の遊技ステーションへ送信する  
通信制御手段と

を備え、

各々の遊技ステーションは、

遊技者がメダルを投入するメダル投入口と、

前記メダル投入口に投入されたメダルを検出するメダル検出手段と、

支持軸を中心に回動するよう構成され、前記仮想空間において発射される発射体が進行  
する方向を決定するために前記遊技者が操作する操作装置と、

前記遊技者の操作により回動した前記操作装置の回転角度を検出する角度検出手段と、  
前記メダル検出手段によりメダルが投入された検出信号を受けると、前記角度検出手段  
により決定される角度に応じた方向に発射体を発射する画像を前記表示装置に表示する映  
像制御手段と、

前記発射体が標的に衝突したか否かを判断し、メダル払い出し制御を行う遊技制御手段と、  
を有し、

前記映像制御手段は、

前記通信制御手段によって送信された前記遊技情報を基に、前記表示装置に他の遊技ス  
テーションで表示される映像と関連した映像を表示する  
ことを特徴とするゲーム機。

**【請求項4】**

前記遊技制御手段は、

前記発射体が標的に衝突した結果を基に、ジャックポットゲームを行う条件を満たして  
いるか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段によりジャックポットゲームを行うと判定した場合、回転可能に支持され  
た回転体の回転動作を開始し、該回転動作が開始されてから所定時間が経過すると、回転  
を完了し、該ジャックポットゲームによるメダル払い出し枚数を表示する払い出し枚数表  
示手段と

をさらに備えることを特徴とする請求項2又は3記載のゲーム機。

**【請求項5】**

前記遊技ステーションは、互いに対向するように配列され、

前記映像制御手段は、前記配列された他の遊技ステーションの位置と、仮想空間におけ  
る他の遊技ステーションの位置とを整合させた遊技画像を前記表示装置に表示する  
ことを特徴とする請求項4記載のゲーム機。

**【請求項6】**

前記メダル投入口は、前記操作装置と一体であるとともに、前記発射体を発射する発射  
機の形態に形成されていることを特徴とする請求項1、2、3、4又は5記載のゲーム機  
。

**【手続補正2】**

**【補正対象書類名】**明細書

**【補正対象項目名】**発明の名称

**【補正方法】**変更

**【補正の内容】**

【発明の名称】ゲーム機

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

以下に説明する各発明は、上記した目的を達成するためになされたものであり、図面に示した発明の実施の形態を用いて、以下に説明する。

なお、以下の各構成要件には、説明の便宜上、実施の形態において用いた符号を付すが、これにより、本発明の技術的範囲を限定するものではない。

第1の発明は、次の点を特徴とする。

すなわち、第1の発明は、動画を含む様々な映像を表示することが可能な表示装置(21)を備え、この表示装置(21)の画面に映し出される標的(42)を狙って仮想的に射撃を行うシューティングゲーム機(1)であって、前記画面に対して左右に回動可能に設けられるとともに、メダルが適正なものか否かを判定するメダルセレクタ(31)と、このメダルセレクタ(31)を内部に収納するとともに、銃砲の形態に形成されたメダルセレクタカバー(32)と、前記メダルセレクタ(31)の回動角度位置を検出する位置検出手段(37)と、適正なメダルが投入された際に、前記メダルセレクタ(31)から発信される適正メダル投入信号を受けて、当該適正メダル投入信号を射撃のトリガー信号とみなす射撃タイミング決定手段(53)とを備えてい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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

第2の発明は、前述した第1の発明において、次の特徴点を備えているものである。

すなわち、第2の発明は、各々が前記表示装置(21)、前記メダルセレクタ(31)、前記メダルセレクタカバー(32)、前記位置検出手段(37)、及び、前記射撃タイミング決定手段(53)とを有するとともに単独でもシューティングゲームが実行可能となった複数の遊技ステーション(2)と、これらの遊技ステーション(2)が互いに対向するように二列に配列された状態で取り付けられた筐体(11)と、前記複数の遊技ステーション(2)を相互にデータ通信可能に接続するデータ通信手段(3)と、このデータ通信手段(3)による通信動作を制御する通信制御手段(4)と、互いに対向する遊技ステーション(2)の表示装置(21)の画面に、前記標的(42)を挟んでその反対側から見た相手側の映像が映し出されるように前記複数の遊技ステーション(2)に設けられた前記表示装置(21)を制御する映像制御手段(5A)とを備えていることを特徴とする。

また、第3の発明は、仮想空間内の標的に向かって発射された発射体を含む遊技画像を表示する表示装置と、遊技者がメダルを投入するメダル投入口と、前記メダル投入口に投入されたメダルを検出するメダル検出手段と、支持軸を中心回動するよう構成され、前記仮想空間において発射される発射体が進行する方向を決定するために前記遊技者が操作する操作装置と、前記遊技者の操作により回動した前記操作装置の回転角度を検出する角度検出手段と、前記メダル検出手段によりメダルが投入された検出信号を受けると、前記角度検出手段により決定される角度に応じた方向に発射体を発射する画像を前記表示装置に表示する映像制御手段と、前記発射体が標的に衝突したか否かを判断し、メダル払出手段とを備えたことを特徴とする。

さらに、第4の発明は、仮想空間内の標的に向かって発射された発射体を含む遊技画像を表示する表示装置と、前記標的に向かって前記発射体を発射するゲームを行う複数の遊技ステーションと、前記標的と発射体の映像を前記表示装置に表示する映像制御手段と、前

記発射体が標的に衝突したか否かを判断し、メダル払出手御を行う遊技制御手段とを備え、各々の遊技ステーションは、遊技者がメダルを投入するメダル投入口と、前記メダル投入口に投入されたメダルを検出するメダル検出手段と、支持軸を中心に回動するよう構成され、前記仮想空間において発射される発射体が進行する方向を決定するために前記遊技者が操作する操作装置と、前記遊技者の操作により回動した前記操作装置の回転角度を検出する角度検出手段と、を有し、前記映像制御手段は、前記メダル検出手段によりメダルが投入された検出信号を受けると、前記角度検出手段により決定される角度に応じた方向に発射体を発射する画像を表示することを特徴とする。

また、第5の発明は、仮想空間内の標的に向かって発射された発射体を含む遊技画像を表示する表示装置を有する複数の遊技ステーションと、それぞれの遊技ステーションで発生する遊技情報を、他の遊技ステーションへ送信する通信制御手段とを備え、各々の遊技ステーションは、遊技者がメダルを投入するメダル投入口と、前記メダル投入口に投入されたメダルを検出するメダル検出手段と、支持軸を中心に回動するよう構成され、前記仮想空間において発射される発射体が進行する方向を決定するために前記遊技者が操作する操作装置と、前記遊技者の操作により回動した前記操作装置の回転角度を検出する角度検出手段と、前記メダル検出手段によりメダルが投入された検出信号を受けると、前記角度検出手段により決定される角度に応じた方向に発射体を発射する画像を前記表示装置に表示する映像制御手段と、前記発射体が標的に衝突したか否かを判断し、メダル払出手御を行う遊技制御手段と、を有し、前記映像制御手段は、前記通信制御手段によって送信された前記遊技情報を基に、前記表示装置に他の遊技ステーションで表示される映像と関連した映像を表示することを特徴とする。

さらに、第6の発明は、前述した第4又は第5の発明において、前記遊技制御手段は、前記発射体が標的に衝突した結果を基に、ジャックポットゲームを行う条件を満たしているか否かを判定する判定手段と、前記判定手段によりジャックポットゲームを行うと判定した場合、回転可能に支持された回転体の回転動作を開始し、該回転動作が開始されてから所定時間が経過すると、回転を完了し、該ジャックポットゲームによるメダル払い出し枚数を表示する払い出し枚数表示手段とをさらに備えることを特徴とする。

また、第7の発明は、前述した第6の発明において、前記遊技ステーションは、互いに対向するように配列され、前記映像制御手段は、前記配列された他の遊技ステーションの位置と、仮想空間における他の遊技ステーションの位置とを整合させた遊技画像を前記表示装置に表示することを特徴とする。

さらに、第8の発明は、前述した第3、第4、第5、第6又は第7の発明において、前記メダル投入口は、前記操作装置と一体であるとともに、前記発射体を発射する発射機の形態に形成されてい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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0008】

(第1の発明の効果)

以上のように構成されている本発明は、以下に記載されるような効果を奏する。

すなわち、第1の発明によれば、メダルセレクタ及びメダルセレクタカバーが銃砲模型及びトリガー手段を兼用するので、銃砲模型及びトリガー手段を別途設ける必要がなくなり、シューティングゲーム機の小型化が容易に図れるようになる。

(第2の発明の効果)

第2の発明によれば、上記した第1の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

#### 【手続補正6】

【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】

すなわち、第2の発明によれば、各遊技ステーションに銃砲模型及びトリガー手段を別途設ける必要がなくなるので、各遊技ステーションが嵩張ることがなく、マルチステーション型にしても、ゲーム機全体が著しく大きくなることを未然に防止できる。

また、複数の遊技ステーションを互いに対向するように二列に配列したので、同じ数の遊技ステーションを配置するにあたり、一列に配列する場合よりも、全体的にコンパクトにまとまり、設置が困難とならない程度に大きさを抑えることができる。

この際、映像制御手段により、互いに対向する遊技ステーションの表示装置の画面に、標的を挟んでその反対側から見た相手側の映像が映し出されるようにしたので、表示装置の画面内の仮想空間における遊技者の遊技位置と、現実における遊技者の遊技位置とが整合し、本シューティングゲーム機が生成する仮想空間に対する臨場感を遊技者に感じさせることができ、遊技者をゲームに没入させることができるうえ、各遊技者が他の遊技者の遊技状況を把握できるようになるので、遊技者同士が互いに競い合う状況を作り出すことができる。