

【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7日(2005.7.7)

【公開番号】特開2003-117134(P2003-117134A)
【公開日】平成15年4月22日(2003.4.22)
【出願番号】特願2001-315338(P2001-315338)
【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5日(2004.11.5)
【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】

遊技球が始動領域に進入したことに起因して当たり外れを判定する判定手段と、
背景画像を背景にして図柄を変動表示してから前記判定結果に対応する大当たり図柄または外れ図柄を確定表示する画像表示手段と
を備える弾球遊技機において、
前記画像表示手段は、部屋の壁際に設置された個々を識別可能な背景キャラクタが含まれる情景を、

該部屋の中心軸の周りを異動する支店から前記中心軸越しに見たものに相当する映像を前記背景画像をして表示する事を特徴とする弾球遊技機。

【請求項2】

請求項1記載の弾球遊技機において、
前記背景画像には、前記中心軸が貫通する位置に配された中心キャラクタが含まれていることを特徴とする弾球遊技機。

【請求項4】

遊技球が始動領域に進入したことに起因して当たり外れを判定する判定手段と、
該判定の当たり外れに対応する大当たり図柄または外れ図柄（以下、まとめて「確定図柄」）を指定するデータ及び変動時間を指定するデータを含んだ図柄コマンドを生成し送信する図柄コマンド生成手段と、

前記図柄コマンド生成手段から受信した前記図柄コマンドの変動時間と確定図柄に基づいて画像表示手段を制御して、背景画像を背景にして図柄を変動表示してから前記確定図柄を確定表示させる画像表示制御手段と
を備える弾球遊技機において、

前記画像表示手段は、部屋の壁際に設置された個々を識別可能な背景キャラクタが含まれる情景を、該部屋の中心軸の周りを移動する視点から前記中心軸越しに見たものに相当する映像を前記背景画像として表示する構成であり、

前記画像表示制御手段は、前記受信した図柄コマンドの変動時間と確定図柄に基づいて変動パターンを決定し、該決定した変動パターンと前記図柄コマンドの受信時に表示されていた前記背景キャラクタの位置とに基づいて該変動パターンに対応する前記背景キャラクタを表示するまでの前記背景画像の移動速度及び移動方向を算出し、該算出した移動速度及び移動方向に従って画像表示手段を制御する

ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 5】

請求項 4 記載の弾球遊技機において、

前記画像表示制御手段は、前記画像表示手段により前記図柄の一部が停止表示されてリーチ表示になったときに表示されている、背景キャラクタに対応して選択されるリーチパターンに従って前記画像表示手段を制御することにより、該リーチ表示になったときの背景キャラクタの種類に応じてその後のリーチ形態を変化させることを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 6】

請求項 5 記載の弾球遊技機において、

前記リーチ表示になった際に表示されている前記背景キャラクタまたは前記リーチ形態に応じて前記大当たり図柄が確定表示される確率（期待度）に高低があることを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 7】

請求項 1 ないし 6 のいずれか記載の弾球遊技機において、

前記視点の移動速度または前記中心軸を中心とする角速度が一定であることを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 8】

請求項 1 ないし 6 のいずれか記載の弾球遊技機において、

前記視点の移動速度または前記中心軸を中心とする角速度が不一定であることを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 9】

請求項 1 ないし 8 のいずれか記載の弾球遊技機において、

前記視点の移動方向または移動速度もしくは前記角速度を変更することを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 10】

請求項 1 ないし 9 のいずれか記載の弾球遊技機において、

前記中心軸と前記視点との距離を変化させることを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 11】

請求項 1 ないし 10 のいずれか記載の弾球遊技機において、

前記背景キャラクタの表示態様または相対位置を変化させることを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 12】

請求項 1 ないし 11 のいずれか記載の弾球遊技機において、

前記図柄の変動開始から確定表示までの前記背景画像の表示パターンには、前記視点の移動方向や移動速度等によって区別される複数のパターンがあり、

前記図柄の変動開始に際して、そのときの保留記憶の個数をサンプリングして、該保留記憶のそれぞれに前記表示パターンの一部分（部分パターン）を割り当てて、前記保留記憶に対応する前記図柄の変動においては該割り当てた前記部分パターンで前記背景画像を表示する

ことを特徴とする弾球遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

【課題を解決するための手段および発明の効果】

上記課題を解決するための請求項 1 記載の弾球遊技機は、遊技球が始動領域に進入したことに起因して当たり外れを判定する判定手段と、背景画像を背景にして図柄を変動表示

してから前記判定結果に対応する大当たり図柄または外れ図柄を確定表示する画像表示手段とを備える弾球遊技機において、

前記画像表示手段は、部屋の壁際に設置された個々を識別可能な背景キャラクタが含まれている情景を、該部屋の中心軸の周りを移動する視点から前記中心軸越しに見たものに相当する映像を前記背景画像として表示す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】

請求項3記載のように、前記背景キャラクタが前記中心軸を中心としてほぼ等角度で配置されており、前記視点の移動による回転表示中は一画面に複数の前記背景キャラクタが表示されると、視点が中心軸の周りを一定量（一定角度）移動する毎に背景キャラクタが入れ替わるので、視点の移動を良好に表現できる。

請求項4記載の弾球遊技機は、

遊技球が始動領域に進入したことに起因して当たり外れを判定する判定手段と、

該判定の当たり外れに対応する大当たり図柄または外れ図柄（以下、まとめて「確定図柄」）を指定するデータ及び変動時間を指定するデータを含んだ図柄コマンドを生成し送信する図柄コマンド生成手段と、

前記図柄コマンド生成手段から受信した前記図柄コマンドの変動時間と確定図柄に基づいて画像表示手段を制御して、背景画像を背景にして図柄を変動表示してから前記確定図柄を確定表示させる画像表示制御手段と

を備える弾球遊技機において、

前記画像表示手段は、部屋の壁際に設置された個々を識別可能な背景キャラクタが含まれている情景を、該部屋の中心軸の周りを移動する視点から前記中心軸越しに見たものに相当する映像を前記背景画像として表示する構成であり、

前記画像表示制御手段は、前記受信した図柄コマンドの変動時間と確定図柄に基づいて変動パターンを決定し、該決定した変動パターンと前記図柄コマンドの受信時に表示されていた前記背景キャラクタの位置とに基づいて該変動パターンに対応する前記背景キャラクタを表示するまでの前記背景画像の移動速度及び移動方向を算出し、該算出した移動速度及び移動方向に従って画像表示手段を制御することを特徴とする。

画像表示制御手段は、図柄コマンド生成手段から受信した図柄コマンドの変動時間と確定図柄に基づいて変動パターンを決定し、また、図柄コマンドを受信した瞬間に「画像表示手段が現在どの背景位置を表示しているか」を参照し、決定した変動パターンとその時に表示されている背景キャラクタの位置とに基づいて変動パターンに対応する背景キャラクタを表示するまでの背景画像の移動方向と移動距離を算出し、その移動距離と移動に要する時間とに基づいて移動速度を算出し、算出した移動速度及び移動方向に従って画像表示手段を制御する。つまり、変動パターンとは別に決定される、背景移動表示用のパターンを作成して図柄表示手段を制御する。

例えば図6に示すように変動開始時の背景キャラクタが「暖炉」であって、今回決定された変動パターンが「本棚」に係わる変動パターンであるとして、図7に示すところから、1変動に移動する標準移動距離は「半部屋分」ということが読みとれる。そして、上記のように移動速度、方向の算出により、方向は「正方向」、速度は標準速度の「3倍」と、背景移動表示用パターンが決定される。