

【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20年10月30日(2008.10.30)

【公開番号】特開2008-212743(P2008-212743A)

【公開日】平成20年9月18日(2008.9.18)

【年通号数】公開・登録公報2008-037

【出願番号】特願2008-157082(P2008-157082)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】平成20年7月9日(2008.7.9)

【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】

遊技球の入球が可能な始動口と、

前記始動口への遊技球の入球に基づいて、大当たりについての判定処理を行う大当たり判定手段と、

前記大当たり判定手段による判定処理の結果が大当たりであることに基づいて、賞球が払い出される大当たり処理を実行する大当たり処理実行手段と、

前方から視認可能な表示領域を有する演出表示手段と、

前記表示領域にて表示される図柄の図柄表示態様によって、前記大当たり判定手段による判定処理の結果を示唆する図柄演出制御手段と、

前記演出表示手段を前方から見たときの前記表示領域の投影面外、且つ当該演出表示手段の表示領域よりも前方側にて配設される複数の可動体を有し、該可動体による前記表示領域の投影面外からの作動を発端とする可動体発端演出を行うことによって、前記大当たり判定手段による判定処理の結果を示唆する可動体発端演出手段と、を備え、

前記可動体発端演出手段は、

前記可動体による前記表示領域の投影面外からの作動を発端とする前記可動体発端演出を行うにあたり、前記表示領域の投影面外にて前記可動体の作動を開始させるとともに、該作動開始させた可動体を、前記表示領域の投影面内にその投影面外から位置させることによって所定の可動演出を行う可動演出制御手段、及び

前記可動演出制御手段による可動演出によって前記演出表示手段の表示領域の前方側、且つ前記表示領域の投影面内にて前記可動体が位置しているときにその背後側となる前記表示領域を用いた所定の演出を実行することによって、前記可動演出による演出効果がその背後の前記演出表示手段に伝わったかのような外内伝達演出を行う外内伝達演出制御手段

を有しており、前記図柄演出制御手段による前記図柄の図柄表示態様によって前記大当たり判定手段による判定処理の結果が示唆された後に、前記可動演出制御手段による所定の可動演出、及び前記外内伝達演出制御手段による外内伝達演出をそれぞれ行うことによって前記可動体による前記表示領域の投影面外からの作動を発端とする可動体発端演出を実行可能であって、当該可動体発端演出のうち、前記可動演出制御手段による所定の可動

演出においては、前記複数の可動体の作動態様によって前記大当たり判定手段による判定処理の結果期待度が示唆されるとともに、前記可動演出による演出効果が前記演出表示手段に伝わったかのような外内伝達演出においては、前記図柄演出制御手段により一旦示唆された結果から変更されるかたちで遊技者にとってより有益な結果が示唆され得ることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記外内伝達演出制御手段は、

前記可動演出制御手段による可動演出によって前記演出表示手段の表示領域の前方側、且つ前記表示領域の投影面内にて前記可動体が位置したときにその背後側となる前記表示領域にて所定画像が現れる演出を実行するものである

請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記外内伝達演出制御手段は、

前記可動演出制御手段による可動演出によって前記演出表示手段の表示領域の前方側、且つ前記表示領域の投影面内にて前記可動体が位置しているときに所定の音響演出も併せて行うものである

請求項 1 または 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 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

課題を解決するための手段 1 は、遊技球の入球が可能な始動口と、前記始動口への遊技球の入球に基づいて、大当たりについての判定処理を行う大当たり判定手段と、前記大当たり判定手段による判定処理の結果が大当たりであることにに基づいて、賞球が払い出される大当たり処理を実行する大当たり処理実行手段と、前方から視認可能な表示領域を有する演出表示手段と、前記表示領域にて表示される図柄の図柄表示態様によって、前記大当たり判定手段による判定処理の結果を示唆する図柄演出制御手段と、前記演出表示手段を前方から見たときの前記表示領域の投影面外、且つ当該演出表示手段の表示領域よりも前方側にて配設される複数の可動体を有し、該可動体による前記表示領域の投影面外からの作動を発端とする可動体発端演出を行うことによって、前記大当たり判定手段による判定処理の結果を示唆する可動体発端演出手段と、を備え、前記可動体発端演出手段は、前記可動体による前記表示領域の投影面外からの作動を発端とする前記可動体発端演出を行うにあたり、前記表示領域の投影面外にて前記可動体の作動を開始させるとともに、該作動開始させた可動体を、前記表示領域の投影面内にその投影面外から位置させることによって所定の可動演出を行う可動演出制御手段、及び前記可動演出制御手段による可動演出によって前記演出表示手段の表示領域の前方側、且つ前記表示領域の投影面内にて前記可動体が位置しているときにその背後側となる前記表示領域を用いた所定の演出を実行することによって、前記可動演出による演出効果がその背後の前記演出表示手段に伝わったかのような外内伝達演出を行う外内伝達演出制御手段を有しており、前記図柄演出制御手段による前記図柄の図柄表示態様によって前記大当たり判定手段による判定処理の結果が示唆された後に、前記可動演出制御手段による所定の可動演出、及び前記外内伝達演出制御手段による外内伝達演出をそれぞれ行うことによって前記可動体による前記表示領域の投影面外からの作動を発端とする可動体発端演出を実行可能であって、当該可動体発端演出のうち、前記可動演出制御手段による所定の可動演出においては、前記複数の可動体の作動態様によって前記大当たり判定手段による判定処理の結果期待度が示唆されるとともに、前記可動演出による演出効果が前記演出表示手段に伝わったかのような外内伝達演出においては、前記図柄演出制御手段により一旦示唆された結果から変更されるかたちで遊技者にとってより有益な結果が示唆され得るようにしたものである。

【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】**

当該手段1によれば、複数の可動体は、表示領域外から作動して表示領域内に入り込んだりする。遊技者から見ると、可動体の動きに合わせて画像が変化するので、遊技者を飽きさせない。

【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】**

課題を解決するための手段2は、前記外内伝達演出制御手段が、前記可動演出制御手段による可動演出によって前記演出表示手段の表示領域の前方側、且つ前記表示領域の投影面内にて前記可動体が位置したときにその背後側となる前記表示領域にて所定画像が現れる演出を実行するものである。

【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】**

当該手段2によれば、可動体が表示領域内にて位置したときに画像を変化させる。よって、遊技者をより飽きさせない。

【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】**

課題を解決するための手段3は、前記外内伝達演出制御手段が、前記可動演出制御手段による可動演出によって前記演出表示手段の表示領域の前方側、且つ前記表示領域の投影面内にて前記可動体が位置しているときに所定の音響演出も併せて行うものである。

【手続補正7】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0010**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0010】**

当該手段3によれば、実際にはあり得ない実体のある可動体から実体のない画像に力学的作用を及ぼしたりする様子を演出することができる。したがって、遊技者をより飽きさせない。

【手続補正8】**【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9】

【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】