

【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22年5月27日(2010.5.27)

【公開番号】特開2008-142140(P2008-142140A)

【公開日】平成20年6月26日(2008.6.26)

【年通号数】公開・登録公報2008-025

【出願番号】特願2006-330029(P2006-330029)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 0 C

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22年4月14日(2010.4.14)

【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】

遊技者が遊技球を遊技領域に発射することにより所定の遊技を行うことが可能な遊技機であって、

透明性を有し、前面側に前記遊技領域が形成された透明遊技盤と、

前記透明遊技盤の背面側に配設され、前記透明遊技盤を介して遊技者が視認可能な表示領域を有する画像表示装置と、

前記透明遊技盤と前記画像表示装置との間に形成される領域内で移動可能な可動部材とを備え、

前記遊技領域は、透明性を有する透明遊技領域と、前記透明遊技盤における前記透明遊技領域の下部に不透明部材が付設されることにより形成される不透明遊技領域とを含み、

前記可動部材を、前記不透明遊技領域に対応する領域または遊技領域外に対応する領域である非表示対応領域と前記透明遊技領域に対応する透明対応領域との間で移動させることが可能であり、遊技状態に応じて前記非表示対応領域と前記透明対応領域との重複割合を変更可能に移動させる可動部材制御手段を備えた

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

可動部材制御手段は、可動部材全体が透明対応領域に重複する第 1 状態と、可動部材全体が非表示対応領域に重複する第 2 状態とに設定することが可能である

請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

可変表示の実行条件の成立にもとづいて各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を特別図柄表示装置にて行い、識別情報の表示結果が特定表示結果となったときに、遊技球が入賞可能な第 1 状態と遊技球が入賞不能な第 2 状態とを可変入賞球装置が所定回数繰り返す特定遊技状態に制御可能であり、払出条件が成立したことにともづいて遊技球を遊技者に払い出す遊技機であって、

不透明遊技領域に対応する領域に、遊技球の入賞領域を形成する入賞装置ユニット、特別図柄を可変表示する特別図柄ユニット、特定遊技状態における前記第 1 状態の回数を表

示するラウンド数表示ユニット、遊技球の払い出しの報知を行う賞球表示ユニット、および可変表示の実行条件の保留数を表示する保留表示ユニットのうちの少なくとも１つが設けられた

請求項１または請求項２記載の遊技機。

【請求項４】

可動部材制御手段の制御により可動部材を駆動する駆動機構を備え、
遊技球の通過を検出して検出信号を出力する球通過検出手段が透明遊技盤に設けられ、
前記球通過検出手段からの検出信号にもとづいて遊技機の制御を行う球通過制御手段と前記可動部材制御手段とが画像表示装置の背面側に設けられ、

前記球通過検出手段と前記球通過制御手段とを接続する第１配線と、前記駆動機構と前記可動部材制御手段とを接続する第２配線とをともに通過させる共通通過部が、前記画像表示装置の設置位置の近傍に設けられた

請求項１から請求項３のうちのいずれかに記載の遊技機。

【請求項５】

可動部材を支持する支持部材が該可動部材に接続され、
前記支持部材における透明遊技領域と重複する部分は透明部材で形成されている

請求項１から請求項４のうちのいずれかに記載の遊技機。

【手続補正２】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１３

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１３】

本発明による遊技機は、遊技者が遊技球を遊技領域に発射することにより所定の遊技を行うことが可能な遊技機であって、透明性を有し、前面側に遊技領域が形成された透明遊技盤（例えば、透明板による遊技盤６）と、透明遊技盤の背面側に配設され、透明遊技盤を介して遊技者が視認可能な表示領域を有する画像表示装置（例えば、画像表示装置９）と、透明遊技盤と画像表示装置との間に形成される領域（例えば、空間７６）内で移動可能な可動部材（例えば、可動部材７８）とを備え、遊技領域は、透明性を有する透明遊技領域（例えば、透明遊技領域７１）と、透明遊技盤における透明遊技領域の下部に不透明部材（例えば、装飾が施されたフィルム）が付設されることにより形成される不透明遊技領域（例えば、下不透明領域７２Ｃ）とを含み、可動部材を、不透明遊技領域に対応する領域または遊技領域外に対応する領域である非表示対応領域（例えば、空間７６における不透明遊技領域の裏面の部分、または遊技領域外の裏面の部分）と透明遊技領域に対応する透明対応領域（例えば、空間７６における透明遊技領域の裏面の部分）との間で移動させることが可能であり、遊技状態に応じて非表示対応領域と透明対応領域との重複割合を変更可能に移動させる可動部材制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００。特に、スーパーリーチＢの変動パターンで飾り図柄変動中処理（図４８参照）を実行する部分）を備えたことを特徴とする。

【手続補正３】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１５

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１５】

可変表示の実行条件の成立にもとづいて各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を特別図柄表示装置（例えば、特別図柄表示器８）にて行い、識別情報の表示結果が特定表示結果（例えば、大当り図柄）となったときに、遊技球が入賞可能な第１状態（例えば、開放状態）と遊技球が入賞不能な第２状態（例えば、閉鎖状態）とを可変入賞球装置（例えば、大入賞口）が所定回数繰り返す特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制

御可能であり、払出条件が成立（例えば、遊技球が入賞領域に入賞）したことにもついで遊技球を遊技者に払い出す遊技機であって、不透明遊技領域に対応する領域に、遊技球の入賞領域を形成する入賞装置ユニット（例えば、特別可変入賞球装置 20）、特別図柄を可変表示する特別図柄ユニット（例えば、特別図柄表示器 8 を含む電気部品）、特定遊技状態における第 1 状態の回数を表示するラウンド数表示ユニット（例えば、ラウンド数表示器 75 を含む電気部品）、遊技球の払い出しの報知を行う賞球表示ユニット（例えば、賞球表示器 51 を含む電気部品）、および可変表示の実行条件の保留数を表示する保留表示ユニット（例えば、特別図柄保留記憶表示器 18 を含む電気部品）のうちの少なくとも 1 つが設けられていてもよい。

【手続補正 4】

【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 5】

【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 6】

【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】

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【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】0022

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0022】

請求項 1 記載の発明では、可動部材が、不透明遊技領域に対応する領域または遊技領域外に対応する領域である非表示対応領域と透明遊技領域に対応する透明対応領域との間で移動させることが可能であり、遊技状態に応じて非表示対応領域と透明対応領域との重複割合を変更可能に移動させるように構成されているので、遊技者に画像表示装置の画面を障害物なく視認させることができ、画像表示装置による表示演出の効果を低下させないようにすることができる。また、可動部材による演出効果を高めることができる。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0027

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0028

【補正方法】削除

【補正の内容】

【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 9

【補正方法】削除

【補正の内容】

【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 3 0

【補正方法】削除

【補正の内容】

【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 4 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 4 6】

側部不透明領域 7 2 B には、遊技球が入賞領域に入賞したことにもとづいて払い出される景品としての賞球の払い出し中に払出数を表示する賞球表示器 5 1、および大当り遊技中のラウンド数を表示するラウンド数表示器 7 5 が設けられている。