

【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】令和 2 年 9 月 3 日 (2020.9.3)

【公開番号】特開 2019-24844 (P2019-24844A)
 【公開日】平成 31 年 2 月 21 日 (2019.2.21)
 【年通号数】公開・登録公報 2019-007
 【出願番号】特願 2017-146312 (P2017-146312)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 2 A

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 7 月 27 日 (2020.7.27)

【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】

抽選を行う抽選手段を備え、前記抽選の結果にもとづいて遊技が進行する遊技機であって、

演出にかかわる画像を表示可能な第 1 画像表示領域と、

前記第 1 画像表示領域と前後方向にずれた位置において画像を表示可能な第 2 画像表示領域と、

前記第 1 画像表示領域および前記第 2 画像表示領域に表示される画像にかかわる制御を実行可能な画像表示制御手段と、

前記第 1 画像表示領域と前記第 2 画像表示領域との間において、前記抽選の結果に基づいて作動可能な可動役物と、

を備え、

前記第 1 画像表示領域は、

前記第 2 画像表示領域との間に演出空間が形成されるように前記第 2 画像表示領域よりも後方において画像を表示可能であり、

前記可動役物は、

前記抽選の結果にもとづいて、前後方向における前記第 1 画像表示領域と前記第 2 画像表示領域との間に形成される前記演出空間に進出可能であり、

前記画像表示制御手段は、

前記演出空間に前記可動役物が進出した場合、前記可動役物にかかわる第 1 画像を前記第 1 画像表示領域に表示し、前記第 1 画像との間で前記可動役物を前後方向で挟む態様で、前記可動役物にかかわる第 2 画像を前記第 2 画像表示領域に表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記画像表示制御手段は、

前記第 1 画像として前記可動役物の輪郭を示す画像を前記第 1 画像表示領域に表示し、前記第 2 画像として前記可動役物の形状にかかわる画像を前記第 2 画像表示領域に表示可能に構成される

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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

(1) 本発明に係る遊技機は、

抽選を行う抽選手段（例えば、メインCPU721）を備え、前記抽選の結果にもとづいて遊技が進行する遊技機であって、

演出にかかわる画像を表示可能な第1画像表示領域（例えば、上側リアスクリーン2902）と、

前記第1画像表示領域と前後方向にずれた位置において画像を表示可能な第2画像表示領域（例えば、フロントスクリーン512）と、

前記第1画像表示領域および前記第2画像表示領域に表示される画像にかかわる制御を実行可能な画像表示制御手段（例えば、サブCPU731）と、

前記第1画像表示領域と前記第2画像表示領域との間において、前記抽選の結果に基づいて作動可能な可動役物（例えば、大型役物本体部230）と、

を備え、

前記第1画像表示領域は、

前記第2画像表示領域との間に演出空間（例えば、演出空間700）が形成されるように前記第2画像表示領域よりも後方において画像を表示可能であり、

前記可動役物は、

前記抽選の結果にもとづいて、前後方向における前記第1画像表示領域と前記第2画像表示領域との間に形成される前記演出空間に進出可能であり、

前記画像表示制御手段は、

前記演出空間に前記可動役物が進出した場合、前記可動役物にかかわる第1画像を前記第1画像表示領域に表示し、前記第1画像との間で前記可動役物を前後方向で挟む態様で、前記可動役物にかかわる第2画像を前記第2画像表示領域に表示可能に構成される

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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

上記(1)の遊技機によれば、第1画像表示領域と第2画像表示領域との間に形成される演出空間に実像としての可動役物を進出させるといった、これまでにない新たな演出を行うことが可能となるだけでなく、可動役物を強調することができ、興味を高めることが可能となる。とくに、可動役物を正面視ではなく斜め方向からみた場合には、第1画像と第2画像とによって実体物である可動役物を挟むように視認でき、より一層、可動役物を強調することができる。

【手続補正4】

【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】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記画像表示制御手段は、

前記第1画像として前記可動役物の輪郭を示す画像を前記第1画像表示領域に表示し、前記第2画像として前記可動役物の形状にかかわる画像を前記第2画像表示領域に表示可

能に構成される

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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

上記(2)の遊技機によれば、演出性に優れた遊技機を提供することが可能となる。

【手続補正 6】

【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】

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【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】0014

【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】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】