【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24年7月12日(2012.7.12)

【公開番号】特開2011-229998(P2011-229998A)
【公開日】平成23年11月17日(2011.11.17)
【年通号数】公開・登録公報2011-046
【出願番号】特願2011-183688(P2011-183688)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ

【手続補正書】
【提出日】平成24年5月28日(2012.5.28)
【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、
前記画像表示装置の表示制御を行う表示制御手段と、
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な可動部材制御手段と、
特定の演出の実行中に前記可動部材制御手段が前記可動部材を前記透明対応領域に移動させる演出を実行する第１演出手段と、
前記可動部材制御手段が前記可動部材を前記透明対応領域に移動させた後に特定の演出を実行する第２演出手段とを備えた
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
画像表示装置の表示状態を制御する表示制御用マイクロコンピュータと、
複数種類の画像データを記憶する画像データ記憶手段と、
前記表示制御用マイクロコンピュータからの制御指令と前記画像データ記憶手段から読み出した画像データとにもとづいて表示用データを作成し、作成した表示用データにもとづいて前記画像表示装置に演出画像を表示させる描画用プロセッサとを備え、
前記表示制御用マイクロコンピュータは、該表示制御用マイクロコンピュータの起動時に、画像データの転送制御についての初期設定指令を前記描画用プロセッサに出力する初期設定指令手段を含み、
前記描画用プロセッサは、

前記画像データ記憶手段に記憶されている画像データを一時記憶する一時記憶手段と、表示用データを記憶する表示用データ記憶手段とを備え、
前記表示制御用マイクロコンピュータからの前記初期設定指令の入力に応じて、前記画像データ記憶手段に記憶されている複数種類の画像データのうちで、画像データに対応した演出画像による演出の実行頻度が相対的に高い画像データを、前記一時記憶手段における所定領域に記憶させる画像データ転送手段と、
前記一時記憶手段における所定領域に画像データが記憶されているときには該所定領域から画像データを読み出して前記表示用データ記憶手段に書き込み、該所定領域に画像データが記憶されていないときには前記画像データ記憶手段から画像データを読み出して前記一時記憶手段における所定領域とは異なる領域である転送領域に転送し、該転送領域から画像データを読み出して前記表示用データ記憶手段に書き込む表示用データ作成手段と、
前記表示用データ記憶手段に記憶された表示用データにもとづいて前記画像表示装置に演出画像を表示させる演出表示制御手段とを含む
請求項１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な可動部材制御手段（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）と、特定の演出の実行中に可動部材制御手段が可動部材を透明対応領域に移動させる演出を実行する第１演出手段と、可動部材制御手段が可動部材を透明対応領域に移動させた後に特定の演出を実行する第２演出手段とを備えたことを特徴とする。
そのような構成によれば、遊技者に画像表示装置の画面を阻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。