

【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 19 年 10 月 11 日 (2007.10.11)

【公開番号】 特開 2006-94898 (P2006-94898A)
 【公開日】 平成 18 年 4 月 13 日 (2006.4.13)
 【年通号数】 公開・登録公報 2006-015
 【出願番号】 特願 2004-281219 (P2004-281219)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 2 C

【手続補正書】

【提出日】 平成 19 年 8 月 24 日 (2007.8.24)

【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】

遊技機の遊技状態を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段により制御された遊技状態に応じて、遊技に関連する視覚情報を遊技機外へ表示する遊技機であって、

前記遊技機は、前記遊技制御手段からの演出制御信号に基づいて視覚情報を生成する視覚情報生成手段と、

遊技機内部に設けられ、前記視覚情報生成手段に基づいて生成された視覚情報を表示する表示面を反射面とする反射媒体と、

該反射媒体へ向けて光を投射する光源と、

前記反射媒体から反射した光を、遊技機外部の被投射体に結像させる結像手段とを有することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

表示面は、ディスプレイ画面である請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

視覚情報は、遊技状態に応じた動画である請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記被投射体は、遊技者である請求項 1 ～ 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記被投射体は、床又は天井である請求項 1 ～ 3 のいずれか 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】 0 0 0 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

以上のような問題を解決する本発明は、以下のような構成を有する。

(1) 遊技機の遊技状態を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段により制御された遊技状態に応じて、遊技に関連する視覚情報を遊技

機外へ表示する遊技機であって、

前記遊技機は、前記遊技制御手段からの演出制御信号に基づいて視覚情報を生成する視覚情報生成手段と、

遊技機内部に設けられ、前記視覚情報生成手段に基づいて生成された視覚情報を表示する表示面を反射面とする反射媒体と、

該反射媒体へ向けて光を投射する光源と、

前記反射媒体から反射した光を、遊技機外部の被投射体に結像させる結像手段とを有することを特徴とする遊技機。

【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】

(4) 前記被投射体は、遊技者である上記(1)～(3)のいずれか1に記載の遊技機。

【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】

(5) 前記被投射体は、床又は天井である上記(1)～(3)のいずれか1に記載の遊技機。

【手続補正 5】

【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】

請求項2に記載の発明によると、表示面をディスプレイ画面とすれば、ディスプレイ画面に任意の像を表示することで、被投射体にディスプレイ画面と同じ画像を表示できる。このため、ディスプレイ画面で表示できる画像と同じ画像を、任意の外部位置に表示できるので、演出内容の幅が広がり、より高い演出効果を発揮させることができる。

請求項3に記載の発明によると、視覚情報を動的な像とすることにより、演出効果をさらに向上させることができる。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

請求項4に記載の発明によると、被投射体を遊技者とすることによって、遊技者自体が演出の中に組み込まれることとなり、従来と全く異なる演出感覚を得ることができる。

請求項5に記載の発明によると、被投射体を、遊技機が設置されている遊技場の床又は天井とすることによって、表示領域が広がり演出効果を向上させることができる。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0031

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0031】

図5に示されているように、投射光が被投射体の表面に投射されると、その投射部分に表示面に表示された画像が結像する。表示面を構成するディスプレイ画面は、液晶画面であり、予め用意されている演出画像が液晶画面に表示され、その演出画像が遊技者の身体に結像する。従って、液晶画面が動画であれば、結像も動画となり、あたかも遊技者の身体に液晶画面が設けられた如く、画像が表示される。液晶画面に表示される視覚情報は、動画の他、静止画を表示してもよく、図形や文字を表示し、これを被投射体に結像させてもよい。図5では、投射される領域が矩形表示部60である場合を示している。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0047

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0047】

結像の大きさは、光学的に拡大できるので、表示面を構成する画像ディスプレイ53は、小型にすることが可能となり、遊技機内に容易に格納させることができる。また、結像手段に加えて、結像される象を拡大又は縮小するズーム機構を設け、被投射体に応じて、像の大きさを変更する構成としてもよい。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0051

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0051】

【図1】本スロットマシンの外部構造を示した全体正面図である。

【図2】貸出操作表示部の構成を示す部分拡大斜視図である。

【図3】本スロットマシンの内部構造を示した全体正面図である。

【図4】投射表示装置の構成を示す模式図である。

【図5】被投射体に画像が投射された状態を示す斜視図である。

【図6】本スロットマシンに設けられている制御システムの構成を示したブロック図である。

【図7】投影表示装置の表示制御回路の構成を示すブロック図である。