

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2006-94898

(P2006-94898A)

(43) 公開日 平成18年4月13日(2006.4.13)

(51) Int. Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F I

A63F 5/04 512D

A63F 5/04 512C

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 11 頁)

(21) 出願番号 特願2004-281219 (P2004-281219)
 (22) 出願日 平成16年9月28日 (2004.9.28)

(71) 出願人 390031783
 サミー株式会社
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
 シャイン60
 (74) 代理人 100095289
 弁理士 堀 弘
 (72) 発明者 中野 大輔
 東京都豊島区東池袋2丁目23番2号 サ
 ミー株式会社内

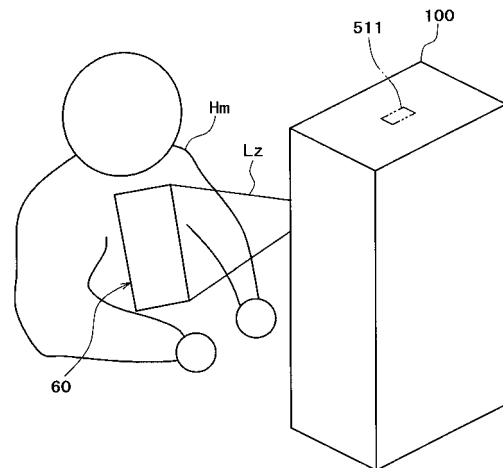
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 新たな視覚的演出効果を発揮することのできる表示手段を備えた遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技機100の内部に設けられた画像表示画面と、光源と、結像レンズを設け、光源からの光を画像表示画面で反射させ、反射光を、遊技機100の前の遊技者Hmに投射する。投射される反射光は、結像レンズにより、遊技者Hmの身体に結像させ、表示部60を構成する。

【選択図】 図5



【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、

10

前記反射媒体から反射した光を、遊技機外部の非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】

前記非投射体は、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】

前記非投射体は、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。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、たとえばパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ」と言う。）や回胴式遊技機（以下、単に「スロットマシン」と言う。）等の遊技機に係り、詳しくは、遊技状態に応じて特定の情報を表示する表示手段を有する遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機としてパチンコやスロットマシンが普及している。例えば、スロットマシンでは、遊技媒体としてたとえば 1 枚 20 円のメダルの貸し出しを受けて遊技するものであり、遊技者は、メダル貸出機より 1000 円で 50 枚のメダル貸し出しを受ける。そして、メダル投入口から遊技機にメダルを投入し、50 枚を限度とする貯留装置（クレジット部）にメダルを貯留し、ベットボタンまたはマックスベットボタンを押して、所要ベット（一般的には 3 ベット）を行い遊技している。

30

【0003】

そして、遊技機には液晶表示装置等で構成された表示部が設けられ、遊技の進行に応じて、文字情報や図形情報、動画などが適宜表示される構成になっており、遊技の進行に応じた演出効果を奏する構成とされている。

このような遊技の進行に応じて行われる演出は、液晶画面に限らず、ランプの点滅や、効果音、音声などの出力など種々の構成が提案されている。

40

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

遊技性を向上する手段は、既述の通り種々が提案されているが、遊戯機側から一方的に提供される視覚、聴覚に訴えられる情報であり、遊技者に与えることができる感覚には限界がある。

例えば、視覚に訴える表示方法は、現在液晶表示が主流であるが、フルカラーで動画が表示でき、聴覚情報とともに視覚情報を表示する手段としては、最も発展した方法となっているが、さらに遊技性と演出効果を向上させるための新たな表示手段の提案が望まれている。

50

【0005】

この発明の目的は、新たな視覚的演出効果を発揮することのできる表示手段を備えた遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

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、 10

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、遊技機外部の非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。

【0007】

(2) 表示面は、ディスプレイ画面である上記(1)に記載の遊技機。

【0008】

(3) 視覚情報は、遊技状態に応じた動画である上記(2)に記載の遊技機。 20

【0009】

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

【0010】

(5) 前記非投射体は、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。

【発明の効果】

【0011】

請求項1に記載の発明によれば、視覚情報生成手段に基づいて生成された視覚情報が遊技機の外部に投射された光の像によって表示されるので、視覚情報を表示できる領域が広がり、表示できる情報量をより増やすことができる。そのため、通常演出とは異なる演出を遊技機外部にて行うことができるため、遊技者に対する演出効果を向上させることができる。 30

【0012】

また、視覚情報は、一旦遊技機内部に設けられた表示面に表示され、その表示面に表示された内容が、結像手段を介して表示されるので、例えば、結像の大きさを光学的に調整することでき、外部に表示される視覚情報の大きさを適宜変更することが可能となる。

【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、非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。 40

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。

【0014】

請求項4に記載の発明によると、非投射体を遊技者とすることによって、遊技者自身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、非投射体を、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。

【発明を実施するための最良の形態】

【0015】

以下、本発明の実施形態として、遊技場等に設置される遊技機としてスロットマシンを用いた場合について、図1乃至図4を参照して説明する。なお、図1は本スロットマシン100の外部構造を示した平面図、図2はカード表示部30の構成を示す部分拡大斜視図、図3は本スロットマシン100の内部構造を示した全体斜視図である。

【0016】

図1において、本スロットマシン100は、遊技者に面するフロントドア101と、フロントドア101が開閉可能に取り付けられた後述の筐体102とを備えて構成されている。フロントドア101は、上部パネル部103と中部パネル104と下部パネル部105とを備え、全体的に金属製のフレーム（図示略）と硬質プラスチックで成形された前面10
10

【0017】

上部パネル部は103には、上部ランプと呼ばれる演出用ランプ103aと、スピーカが取り付けられた放音部103b、103cと、液晶ディスプレイ等で形成された液晶表示装置103dと、内部の光源から照射される光によって遊技機外部に像を表示する投射表示装置103eの投射窓511が設けられている。

【0018】

中部パネル部104には、複数個（本実施形態では3個）の回胴リールR1，R2，R3を備えた回胴リール装置200が設けられる。なお、回胴リールR1，R2，R3の前面には、透明な硬質プラスチック板で形成された略長方形の透過窓WDが設けられ、これ
20

【0019】

更に、中部パネル部104の下端には遊技者が操作するための操作部104cが設けられ、当該操作部104cには、遊技メダルを投入するためのメダル投入部MDと、1ゲーム当たりのメダル数を提示するためのベットボタンB1，マックスベットボタンB2と、1ゲームの開始を指示するためのスタートレバーSTと、回転中の回胴リールR1，R2，R3を個別に停止させるための3個のストップボタンSP1，SP2，SP3が設けられている。マックスベットボタンB2の近傍には、投入枚数表示部AAが設けられ、上下
30

【0020】

また、透過窓WDの下側には、入賞により加算される獲得度数を表示する獲得度数表示部32と、クレジットの残度数を表示するクレジット表示部31が設けられている。また、図2に示されているように、メダル投入部MDとマックスベットボタンB2の間には、カード表示部30が設けられており、このカード表示部30は、貸出可能度数表示部33と、貸出要求スイッチである貸出ボタン34と、返却ボタン35と、貸出可状態表示部36とが設けられている。
40

【0021】

この実施形態では、規定投入枚数（3枚）が、投入され、投入枚数表示部AAの3つのLEDが全て点灯されている状態で、スタートレバーSTの操作により、ゲームが開始される。規定投入枚数の投入は、メダル投入部MDからのメダル投入の他、ベットボタンB1を押し下げることにより行うことができる。ベットボタンB1の1回の操作で、1度数が、貯留装置より投入され、クレジット表示部31の表示が1つ減算される。また、マックスベットボタンB2を押し下げることにより、規定投入枚数（3枚）が一時に投入され、クレジット表示部31から、投入された枚数に相当する度数が減算される。規定投入枚数の一部が既に投入されている場合には、マックスベットボタンB2の押し下げにより、不足分が投入される。
50

【0022】

貯留装置には、貯留可能な上限の枚数が決められており、この実施形態では、50枚に決められている。この枚数を越えてメダル投入部MDから投入されたメダルは、後述の排出口105aから返却される。貯留装置に貯留されている枚数は、クレジット表示部31に表示される。

【0023】

下部パネル部105には、本スロットマシン100のゲーム内容に関連した画像等（図示略）が描かれており、遊技者の取得したメダルを払い出すための排出口105a及び受皿105bと、スピーカが取り付けられた放音部105cが設けられている。

【0024】

次に、図3を参照して、フロントドア101の裏面構造と、筐体102の内部構造を概説する。なお、図3はフロントドア101を開錠して筐体102から開いた状態を表している。同図において、フロントドア101の裏面上部に、上述の放音部103b、103cを構成するスピーカSR、SL（図示しない）が設けられると共に、演出表示装置103bの裏面側にサブ制御基板300が取り付けられている。

【0025】

演出表示装置103b及びサブ制御基板300の下方には、上述の透過窓WDと中部パネル部104のパネル面とが形成された略長方形の枠体104dが取り付けられている。また、透過窓WDとサブ制御基板300との間には、投射表示装置103eが配置されている。

【0026】

枠体104dの下方には、メダル投入部MDより投入される投入物を正規の遊技メダルか異物か判別して振り分ける振分機構G0で振分けられた遊技メダルを筐体102側に設けられているホップ装置HPへ案内するガイド部材G1と、振分機構G0で振分けられた異物を排出口105aへ案内して排出するガイド部材G2と、ホップ装置HPから出力される払い出し用のメダルを排出口105aへ案内して出力するガイド部材G3が設けられ、更に排出口105aの近傍に、スピーカSWが放音部105cに対応させて取り付けられている。

【0027】

更に、上述の枠体104dと振分機構G0との間の領域に長尺状の中央表示基板400が取り付けられ、当該中央表示基板400の裏面側の一端に、設定ボタンCSと、数字の0から6までのセグメント表示を行う発光ダイオードで形成された設定表示素子CTが設けられている。

【0028】

筐体102内には、主電源装置PWUと、ホップ装置HPから溢れた遊技メダルを収容するための補助貯留部SHPと、上述の透過窓WDに対向する回胴リールR1、R2、R3を備えた回胴リール装置200の上端に回胴装置基板600、回胴リール装置200の上方に主制御基板700、筐体102の内壁の一端に外部集中端子装置としての外部集中基板800が夫々取り付けられている。

【0029】

ここで、投射表示装置103eの構成について説明する。図4は、投射表示装置103eの構成を示す模式図である。投射表示装置103eは、筐体51と、筐体51内に配置された光源52と、液晶ディスプレイ53と、結像手段であるレンズ54とを有し、筐体51は、投射光が通過する位置に投射窓511を有している。投射窓511は、既述の通り、上部パネル部103に設けられ、遊技機の正面方向へ投射光が投射される構成となっている。

【0030】

図5に示されているように、投射方向は、遊技者の身体Hmとなっており、遊技機側から遊技者の身体へ向けて、投射光Lzが投射される。遊技者の身体において、遊技機に対向している前側が、表示部60として機能することとなる。遊技者は、自らの身体の一部

10

20

30

40

50

が、演出の一部を構成することとなり、演出内容との一体感を感じることができるので、より効果的な演出効果を発揮することができる。

【0031】

図5に示されているように、投射光が非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、これを非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。

10

【0032】

表示される内容は、大当たりの場合は、「777」とかの遊技の抽選結果に直接的に関連する情報でも良いし、遊技者の身体を利用した表示内容であってもよい。例えば、遊技者の心臓の部分に、心臓を模った図や、ハートマークを表示し、或は、袈裟掛けに刀傷を表示するなど、遊技者の身体部分を利用した図形や動画を用いて演出することによって、遊技者は演出との一体感が一層感じられることとなり、より一層演出効果が向上することとなる。

【0033】

上述の主制御基板700と、サブ制御基板300、回胴装置基板600、中央表示基板400、電源装置基板500及び外部集中端子基板800は、何れも導電性配線パターンの形成された絶縁性樹脂基板上に集積回路装置(IC)やトランジスタ、抵抗、コンデンサ等の電子部品が搭載されて配線接続されたいわゆる電気回路基板として形成され、特に、主制御基板700とサブ制御基板300と外部集中端子基板800は、夫々硬質プラスチックの収納ケース内に個別に収納されたユニット構造となっている。

20

【0034】

主制御基板700は、各信号の入出力を総括し、モニタを有しているものである。また、サブ制御基板300は、演出用の画像、投射する視覚情報としての画像や文字、ランプ、蛍光灯、及び効果音を制御し、スピーカから出力する効果音の音量を切り換えるための音量スイッチを有している。

【0035】

以上のように構成されるスロットマシン100は、遊技場において、所定間隔で配列され、配列されたスロットマシン100の間には、メダル発行機や、カードユニットなどが配置される。本発明のスロットマシン100は、後述する中継基板50を備え、この中継基板50に、カードユニットの接続端子が着脱自在に接続される。

30

【0036】

図6は本スロットマシン10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。主基板700は、スロットマシン100の動作全体を管理するシステムプログラム及びスロットマシンゲーム用の実行プログラムが予め記憶されている半導体メモリ等で形成された記憶部と、これらのプログラムを実行するマイクロプロセッサ(MPU)とを有し、上述のマイクロプロセッサに設けられている入力ポート及び出力ポートと残余の基板300、600、400、500、800との間が配線ケーブル(ハーネス)によって配線接続されている。このマイクロプロセッサMPUにより遊技の進行又は状態を制御する遊技制御手段が構成される。

40

【0037】

更に又、演出用スピーカSR、SWと演出用ランプ103aと演出表示装置103dが配線ケーブルを介してサブ基盤300に配線接続され、主基板700中の上記マイクロプロセッサから供給される演出制御信号に従って、サブ基板300に設けられている電気回路がこれら演出用スピーカSR、SWと演出用ランプ103aと演出表示装置103dを駆動することにより、遊技者の視覚と聴覚に訴える演出を行う。また、演出制御信号は、投射表示装置103eにも供給される。投射表示装置103eは、供給された演出制御信

50

号に基づいて、指示された動画、図柄、文字等からなる視覚情報を、遊技機外部に表示し、遊技を演出する。

【0038】

また、回胴装置基板600は、図柄を回転させるための装置である各回胴を回転または停止させるために、主制御基板700と各回胴の回胴ステッピングモータ、及び回転中の回胴の基準位置を検知するための回胴センサとの間を中継していると共に、主制御基板700と外部集中端子基板800との間を中継しているものである。したがって、この回胴装置基板600には、電動モータによって回転駆動される回胴リールR1、R2、R3を備えた回胴リール装置200が配線接続されており、主基板700中の上記マイクロプロセッサから供給されるリール制御信号によって、上述の電動モータを制御することにより、回胴リールR1、R2、R3の回転と制動及び停止の制御を行う。 10

【0039】

中央表示基板400は、再遊技表示部AD、投入表示部AC、打止表示部AE、獲得枚数表示部、状態表示部、クレジット表示部31、投入枚数表示部AA、遊技開始表示部、設定ボタンATを有すると共に、主制御基板700と精算ボタンAT、ベットボタンボタン（メダル1枚投入ボタン）B1、マックスベットボタン（メダル3枚投入ボタン）B2、メダル3枚投入表示部AV、エラー解除センサ、ブロック、メダル投入センサ、停止ボタンユニット、回胴回転始動装置センサ、及び2灯インバータユニットとの間を中継しているものである。

また、クレジット表示部31は、メダル貯留装置に貯留されている遊技メダルの枚数を表示するものである。また、投入枚数表示部AAは、投入された遊技メダル枚数を表示するものである 20

また、精算ボタンATは、投入された遊技メダルの払い戻し、及びメダル貯留装置に貯留されている遊技メダルを精算するとき使用するものである。また、ベットボタンB1は、貯留されている遊技メダルを1枚ずつ投入するとき使用するものである。また、マックスベットボタンB2は、貯留されている遊技メダル枚数及び規定枚数を超えない範囲で、貯留されている遊技メダルを最大3枚投入するとき使用するものである。また、メダル3枚投入表示部AVは、貯留されている遊技メダル枚数及び規定枚数を超えない範囲で、貯留されている遊技メダルが最大3枚投入可能を表示するものである。また、ブロックは、遊技状態に応じ遊技メダルを返却するためのものである。また、メダル投入センサは、遊技メダルの投入を検知するためのものである。また、停止ボタンユニットは、回胴の回転を停止させるときに使用する停止ボタンの操作を検知するため、及び停止ボタン表示部を表示するためのものである。また、回胴回転始動装置センサは、回胴の回転及び段階設定の確定を行うときに使用する回胴回転始動装置の操作を検知するためのものである。 30

【0040】

この中央表示基板400には、振分機構G0、ベットボタンB1、マックスベットボタンB2、スターレバーST、ストップボタンSP1、SP2、SP3、設定表示素子CT、及び設定ボタンCS、入力手段IDIが配線接続されており、振分機構G0から出力されるCT、及び設定ボタンCSが配線接続されており、振分機構G0から出力されるメダル検出信号と、ベットボタンB1、マックスベットボタンB2、とスタートレバーST及びストップボタンSP1、SP2、SP3から夫々出力されるオンオフ信号を主基板700中の上記マイクロプロセッサへ転送すると共に、マイクロプロセッサから供給されるセグメント表示信号に基づいて、設定表示素子CTに0から6までの数字を表示させる。ここで、遊技制御手段は、例えば、スタートレバーSTの開始操作により、始動条件の成立とみなし、遊技制御を開始し、入賞の有無等に応じて、演出制御信号を投影表示装置103eへ出力する。 40

【0041】

電源装置基板500は、各部へ電源を供給すると共に、主制御基板700とメダル払出装置、電源モニタ基板、電源スイッチ、及び遊技メダル補助収納庫満杯検知電極との間を 50

中継するものである。このメダル払出装置は、入賞、メダル貯留装置の精算、または投入された遊技メダルの払い戻しにより遊技メダルを排出するためのものである。なお、払い戻しにより払い出された遊技メダルは払出センサにより検知される。また、電源モニタ基板は、自動精算スイッチ、打ち止めスイッチ、各ヒューズを有すると共に、電源装置基板 500 と設定キースイッチ、及びリセットボタンとの間を中継しているものである。

【0042】

この電源装置基板 500 には、設定スイッチ B O、電源スイッチ B Q、ホッパ装置 H P、電源装置 P W U が配線接続され、設定スイッチ B O と電源スイッチ B Q から夫々出力されるオンオフ信号を主基板 700 中の上記マイクロプロセッサへ転送する。更に、電源装置基板 500 には、電源装置 P W U で発生される各種電源電圧をホッパ装置 H P その他各所に配電する配電回路が形成されており、かかる配線回路からスロットマシン 100 の動作に必要な電源供給が行われている。

10

【0043】

外部集中端子基板 800 は、主基板 700 中に上記マイクロプロセッサから出力される信号を並列入力することが可能な複数個の入力端子と、該当信号を管理用電子装置としてのホールコンピュータ側へ並列転送することが可能な複数個の出力端子とを備える他、ホールコンピュータ側から供給される信号を入力する入力端子及び上記マイクロプロセッサへ転送する出力端子を備えて構成されている。

【0044】

図 7 は、投影表示装置 103 e の表示制御回路の構成を示すブロック図である。表示制御回路は、画像制御部 55 と、画像メモリ 56 と、液晶ディスプレイ 53 と、電源回路 57 と、光源 52 とを有している。画像制御部 55 は、画像メモリ 56、液晶ディスプレイ 53 及び電源回路 54 とに信号線にて接続されている。また、電源回路 57 は、液晶ディスプレイ 53 と光源 52 とに電力線により接続されている。

20

【0045】

画像制御部 55 は、サブ制御基板 300 から供給される演出制御信号に基づき、画像データを供給し、液晶ディスプレイ 53 を駆動する。画像メモリ 56 は、液晶ディスプレイ 53 に表示される表示画像を格納し、画像制御部 55 からの要求に応じて、画像データを画像制御部 55 へ供給する。また、画像制御部 55 は、液晶ディスプレイ 53 の駆動を開始する場合には、電源回路 57 へ信号を供給し、光源 52 と液晶ディスプレイ 53 に電力を供給する。これにより、光源 52 は点灯し、液晶ディスプレイ 53 のバックライトが点灯する。

30

【0046】

画像メモリ 56 には、複数種類の画像データが格納されており、画像制御部 55 からの要求に応じて、各種画像データが供給される。即ち、画像メモリ 56 と画像制御部 55 によって視覚情報生成手段が構成される。

【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、非投射体に応じて、像の大きさを変更する構成としてもよい。

40

【0048】

以上の説明は、遊技者に対して投射する場合について、説明したが、この他、遊技場の床や天井に投射して、床や天井に所望の図柄や文字を表示する構成としてもよい。この場合には、図 4 及び図 7 に示されている機械的及び電氣的な構成は、同一として、天井に表示する場合には、図 5 に示されているように、投射窓 511 を筐体 102 の天板部にもうけて、天井へ向けて投射するように構成することができる。また、床に表示する場合には、図 1 及び 2 に示されているように、投射窓 511 を下部パネル部 105 にもうけて、床へ向けて投射するように構成することができる。

【0049】

50

また、表示面をディスプレイ画面とせず、特定の図柄、文字等を表示したパネルを複数枚設け、このパネルを必要に応じて交換する構成としてもよい。例えば、異なる視覚情報が表示されたパネルを円盤の周端に、周方向に配列し、円盤を回転自在に支持する。この円盤を必要に応じて回転させることにより、パネルが交換される。パネルの交換により、結像する画像が切り替えられる。

【0050】

以上の本実施形態においては、遊技機としてスロットマシンの場合について説明したが、本発明はパチンコやその他の遊技機としても良いものである。パチンコ機の場合には、遊技球が大入賞口に投入された場合に、遊技制御手段の始動条件とみなし、遊技制御が開始される。

10

【図面の簡単な説明】

【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】非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。

20

【符号の説明】

【0052】

100 スロットマシン

51 筐体

511 投射窓

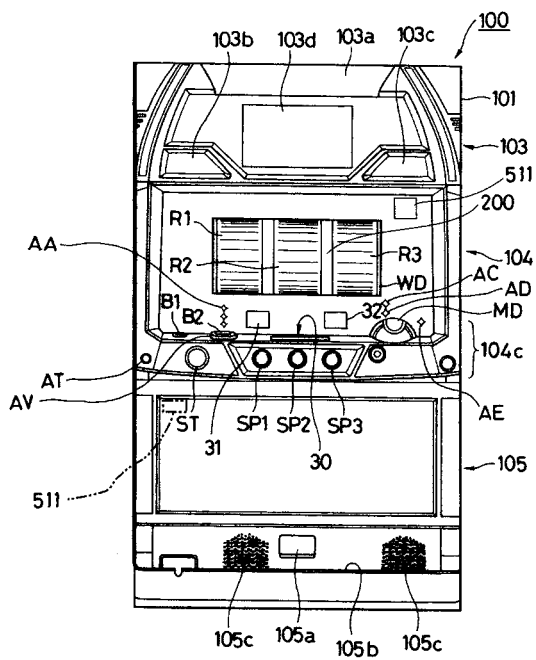
52 光源

53 液晶ディスプレイ

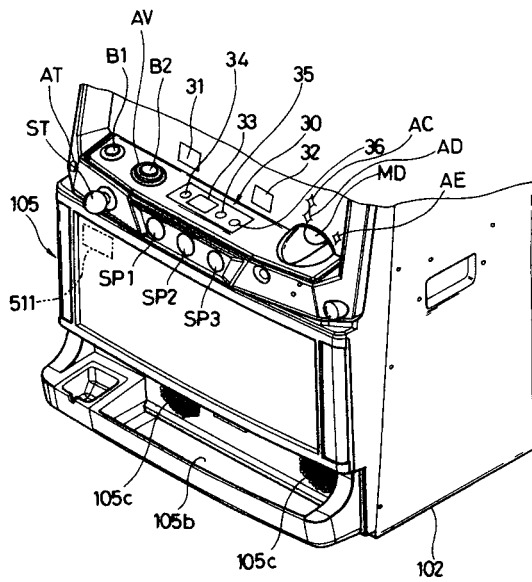
103e 投射表示装置

400 インターフェース

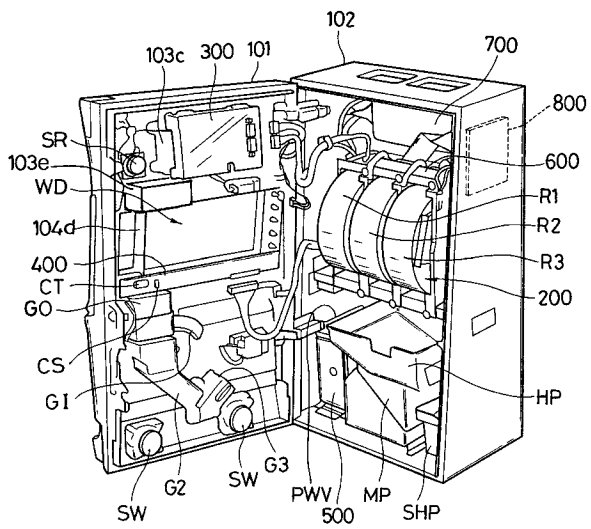
【図 1】



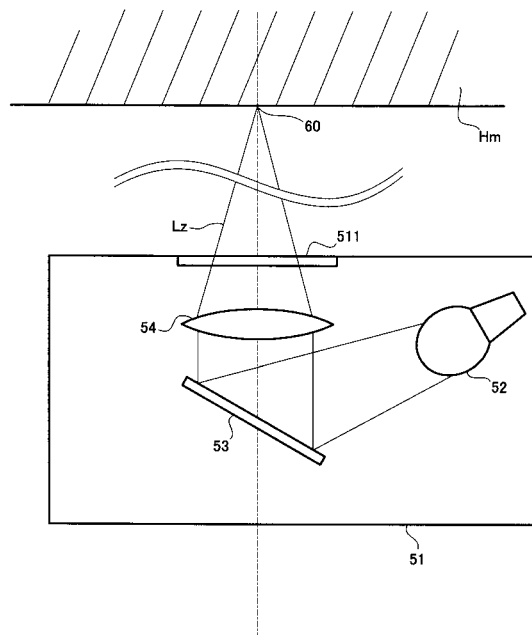
【図 2】



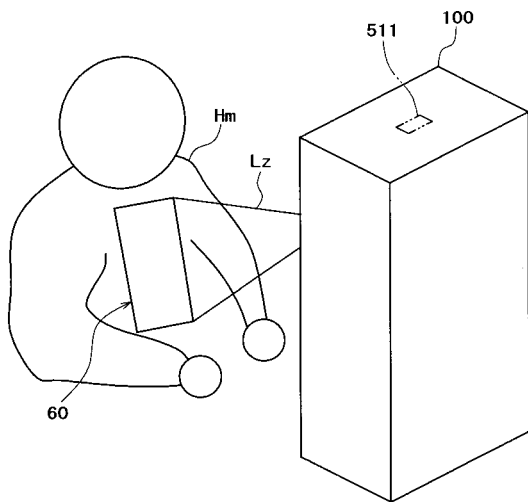
【図 3】



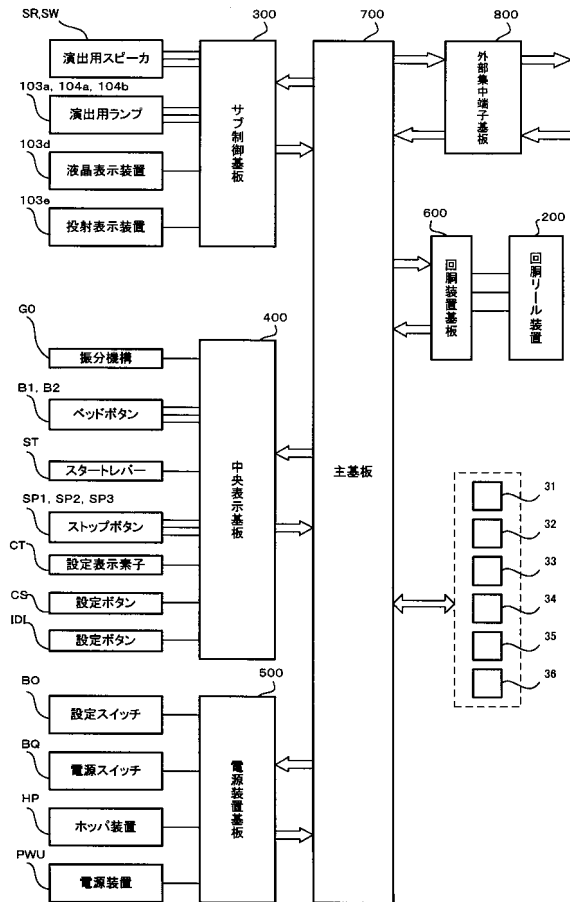
【図 4】



【図 5】



【図 6】



【図 7】

