

(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2020-32013

(P2020-32013A)

(43) 公開日 令和2年3月5日(2020.3.5)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 5 1 2 C	2 C 0 8 2
	A 6 3 F 5/04 5 1 2 D	

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 100 頁)

(21) 出願番号	特願2018-162727 (P2018-162727)	(71) 出願人	598098526
(22) 出願日	平成30年8月31日 (2018. 8. 31)		株式会社ユニバーサルエンターテインメント
			東京都江東区有明三丁目7番26号 有明フロンティアビルA棟
		(74) 代理人	110000925
			特許業務法人信友国際特許事務所
		(72) 発明者	横田 章弘
			東京都江東区有明3丁目7番26号
		(72) 発明者	大谷 一弥
			東京都江東区有明3丁目7番26号
		(72) 発明者	風間 健二
			東京都江東区有明3丁目7番26号
		Fターム(参考)	2C082 AA02 BB02 BB78 BB93

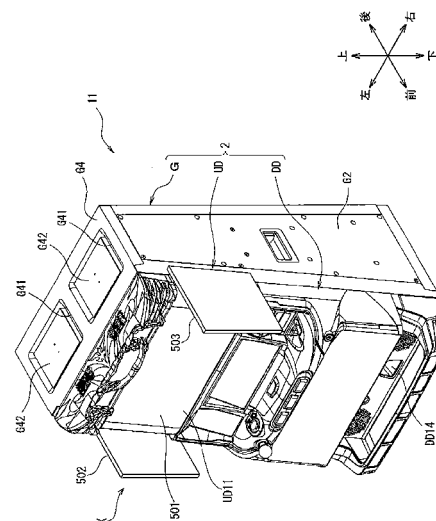
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】スクリーンの面積の大型化を図り、且つ、映像を投影するために必要なスペースの小型化を実現することができる遊技機を提供する。

【解決手段】本発明の遊技機は、プロジェクタ装置と、プロジェクタ装置から投影された画像を表示するスクリーン装置Xとを有する。スクリーン装置Xは、プロジェクタ装置から投射された光が背面側から入射可能な第1スクリーン501と、記第1スクリーン501に入射しない光が入射可能な第2スクリーン502, 503と、を有する。第2スクリーン502, 503は、第1スクリーン501の前面よりも前方に突出している。

【選択図】図66



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

プロジェクタ装置と、前記プロジェクタ装置から投影された画像を表示するスクリーン装置とを有する遊技機において、

前記スクリーン装置は、前記プロジェクタ装置から投射された光が背面側から入射可能な第 1 スクリーンと、

前記第 1 スクリーンに入射しない光が入射可能な第 2 スクリーンと、を有し、

前記第 2 スクリーンは、前記第 1 スクリーンの前面よりも前方に突出している

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

プロジェクタ装置と、前記プロジェクタ装置から投影された画像を表示するスクリーン装置とを有する遊技機において、

前記スクリーン装置は、前記プロジェクタ装置から投射された光が背面側から入射可能な第 1 スクリーンと、

前記第 1 スクリーンに入射しない光が入射可能な第 2 スクリーンと、を有し、

前記第 2 スクリーンは、前記第 1 スクリーンに入射しない光が入射しない第 1 の位置と前記第 1 スクリーンに入射しない光が入射する第 2 の位置との間を移動可能に設けられている

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、例えばパチスロ機やパチンコ機といった遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来の遊技機には、遊技用の映像等を表示する表示画面の大型化を図るために、液晶表示装置に代えて液晶プロジェクタを用いたものがある（特許文献 1 参照）。このような遊技機によれば、液晶プロジェクタから反射ミラーを介してスクリーンに映像を投影することで、液晶表示装置では得られ難い迫力のある演出を行うことができる。

【0003】

特許文献 1 に記載された遊技機は、遊技者に対して正面に設けられた第 1 のスクリーンと、この第 1 のスクリーンの周囲に設けられ、遊技者に向かって鉛直に延びる第 2 のスクリーンと、照射光装置とを備えている。照射光装置は、フロントプロジェクタであり、第 1 のスクリーンと第 2 のスクリーンに一体的な演出画像を投影する。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2017 - 79873 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

しかしながら、特許文献 1 に記載されたような照射光装置（プロジェクタ）を用いた遊技機では、大画面のスクリーンに映像（画像）を表示する場合に、照射光装置とスクリーンとの距離をある程度の長さにする必要がある。このため、映像を投影するために確保するスペースが大きくなり、遊技機内に無駄な空間が形成されてしまう。

【0006】

本発明は、上記の事情に鑑みてなされたものであり、スクリーンの面積の大型化を図り、且つ、映像を投影するために必要なスペースの小型化を実現することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 7 】

上記目的を達成するために、本発明では、以下のような構成の遊技機を提供する。

【 0 0 0 8 】

プロジェクタ装置（例えば、後述のプロジェクタ装置 B 2 ）と、前記プロジェクタ装置から投影された画像を表示するスクリーン装置（例えば、後述のスクリーン装置 X ）とを有する遊技機において、

前記スクリーン装置は、前記プロジェクタ装置から投射された光が背面側から入射可能な第 1 スクリーン（例えば、後述の第 1 スクリーン 5 0 1 ）と、

前記第 1 スクリーンに入射しない光が入射可能な第 2 スクリーン（例えば、後述の第 2 スクリーン 5 0 2 , 5 0 3 ）と、を有し、

前記第 2 スクリーンは、前記第 1 スクリーンの前面よりも前方に突出していることを特徴とする遊技機。

【 0 0 0 9 】

プロジェクタ装置（例えば、後述のプロジェクタ装置 B 2 ）と、前記プロジェクタ装置から投影された画像を表示するスクリーン装置（例えば、後述のスクリーン装置 X ）とを有する遊技機において、

前記スクリーン装置は、前記プロジェクタ装置から投射された光が背面側から入射可能な第 1 スクリーン（例えば、後述の第 1 スクリーン 5 0 1 ）と、

前記第 1 スクリーンに入射しない光が入射可能な第 2 スクリーン（例えば、後述の第 2 スクリーン 5 0 2 , 5 0 3 ）と、を有し、

前記第 2 スクリーンは、前記第 1 スクリーンに入射しない光が入射しない第 1 の位置と前記第 1 スクリーンに入射しない光が入射する第 2 の位置との間を移動可能に設けられている

ことを特徴とする遊技機。

【 発明の効果 】

【 0 0 1 0 】

本発明によれば、スクリーンの面積の大型化を図り、且つ、映像を投影するために必要なスペースの小型化を実現することができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 1 】

【 図 1 】 本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機の正面斜視図である。

【 図 2 】 本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機の裏面斜視図である。

【 図 3 】 本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機の正面図である。

【 図 4 】 本発明の第 1 の実施の形態に係る上ドア機構及び下ドア機構を開いた状態のときの、遊技機の正面図である。

【 図 5 】 本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機の分解斜視図である。

【 図 6 】 本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機の下ドア機構と腰部パネルカバーの分解斜視図である。

【 図 7 】 本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機の腰部パネル、腰部フィルム、腰部ベース、導光板及び腰部ベース部材の分解斜視図である。

【 図 8 】 本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機の腰部パネルカバーの斜視図である。

【 図 9 】 本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機の表示ユニットを左右方向に直交する方向で切断した縦断面図である。

【 図 1 0 】 本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機のプロジェクタ筐体の裏面斜視図である。

【 図 1 1 】 本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機のプロジェクタ筐体を底板側から見た斜視図である。

【 図 1 2 】 本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機のミラーホルダブラケットの正面斜視図である。

【 図 1 3 】 本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機のミラーホルダブラケットの裏面斜視

10

20

30

40

50

図である。

【図 1 4】本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機の光学ミラーの姿勢を調整する機構の断面図である。

【図 1 5】本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機のプロジェクタ筐体を左右方向に直交する方向で切断した断面図である。

【図 1 6】本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機のキャビネット、フロントパネル及びバックパネルの分解斜視図である。

【図 1 7】本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機のフロントパネル及びバックパネルの分解斜視図である。

【図 1 8】本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機のプロジェクタから投射された光の照射範囲とメインスクリーンとの関係を示す図である。

【図 1 9】本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機において、導光パネルが非点灯状態にあるときの上ドア機構の正面図である。

【図 2 0】本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機のスクリーン装置の正面斜視図である。

【図 2 1】本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機の上フレーム部とセンタスクリーンシート及びサブスクリーンシートとの分解斜視図である。

【図 2 2】本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機の上フレーム部の裏面図である。

【図 2 3】本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機において、導光パネルが点灯状態にあるときの上ドア機構の正面図である。

【図 2 4】本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機の導光パネルの裏面図である。

【図 2 5】本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機の導光パネルと L E D 基板の正面斜視図である。

【図 2 6】本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機の導光パネルと L E D 基板の上面図である。

【図 2 7】本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機の導光パネルに第 1 の表示態様が表示された状態を示す図である。

【図 2 8】本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機の導光パネルに第 2 の表示態様が表示された状態を示す図である。

【図 2 9】本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機の側板とその周辺を示す正面斜視図である。

【図 3 0】本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機の側板とその周辺を上下方向に直交する方向で切断した断面図である。

【図 3 1】本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機のプロジェクタユニットの斜視図である。

【図 3 2】本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機のプロジェクタユニットの分解斜視図である。

【図 3 3】本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機の上ドア機構とプロジェクタユニットを左右方向に直交する方向で、かつ吸気孔と吸気ダクトを通る平面で切断した断面図である。

【図 3 4】本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機の上ドア機構とプロジェクタユニットを左右方向に直交する方向で、かつ排気孔と排気ダクトを通る平面で切断した断面図である。

【図 3 5】本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機において、スピーカの設置位置を変更した例を示す上フレーム部の裏面図である。

【図 3 6】本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機のプロジェクタ装置の回路構成を示すブロック図である。

【図 3 7】本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 3 8】本発明の第 2 の実施の形態に係る遊技機の上ドア機構及びキャビネットの縦断

10

20

30

40

50

面図である。

【図 3 9】本発明の第 2 の実施の形態に係る遊技機の上ドア機構を前方から見た斜視図である。

【図 4 0】本発明の第 2 の実施の形態に係る遊技機の上ドア機構を後方から見た斜視図である。

【図 4 1】本発明の第 2 の実施の形態に係る遊技機の上ドア機構の分解斜視図である。

【図 4 2】本発明の第 2 の実施の形態に係る遊技機の上ドア機構の分解斜視図である。

【図 4 3】本発明の第 2 の実施の形態に係る遊技機の透光板、スクリーンシート、下押さえ部材、上押さえ部材、及び、下フレームを後方から見た斜視図である。

【図 4 4】本発明の第 2 の実施の形態に係る遊技機の透光板及びスクリーンシートを後方から見る一方、下押さえ部材及び上押さえ部材を前方から見た斜視図である。

【図 4 5】本発明の第 2 の実施の形態に係る遊技機の上押さえ部材及び上フレームを下方から見た斜視図である。

【図 4 6】本発明の第 2 の実施の形態に係る遊技機の透光板、スクリーンシート、及び、下フレームを後方から見た斜視図である。

【図 4 7】本発明の第 2 の実施の形態に係る遊技機の上フレーム、第 1 構造体、第 2 構造体、第 3 構造体、第 4 構造体、及び、スクリーンシートを後方から見た斜視図である。

【図 4 8】本発明の第 2 の実施の形態に係る遊技機の透光板、スクリーンシート、下フレーム、LED 基板、及び、導光部材を後方から見た斜視図である。

【図 4 9】本発明の第 2 の実施の形態に係る遊技機の透光板、スクリーンシート、下フレーム、及び、導光部材を前方から見た斜視図である。

【図 5 0】本発明の第 2 の実施の形態に係る遊技機の透光板、スクリーンシート、下フレーム、LED 基板、及び、導光部材の断面を前方から見た斜視図である。

【図 5 1】本発明の第 2 の実施の形態に係る遊技機の上ドア機構、引っ掛け部、及び、前面側突出部材を後方から見た斜視図である。

【図 5 2】本発明の第 2 の実施の形態に係る遊技機の上ドア機構、引っ掛け部、及び、前面側突出部材を側方から見た斜視図である。

【図 5 3】本発明の第 2 の実施の形態に係る遊技機のキャビネット、引っ掛け部、及び、前面側突出部材を側方から見た斜視図である。

【図 5 4】本発明の第 2 の実施の形態に係る遊技機の上ドア機構、キャビネット、引っ掛け部、及び、前面側突出部材の断面の右側面図である。

【図 5 5】本発明の第 2 の実施の形態に係る遊技機の上ドア機構を下方から見た斜視図である。

【図 5 6】本発明の第 2 の実施の形態に係る遊技機の上ドア機構及び下ドア機構を前方から見た斜視図である。

【図 5 7】本発明の第 2 の実施の形態に係る遊技機の上ドア機構及び下ドア機構を後方から見た斜視図である。

【図 5 8】本発明の第 3 の実施の形態に係る遊技機の上ドア機構の正面図である。

【図 5 9】本発明の第 3 の実施の形態に係る遊技機の上側フレーム部の分解斜視図である。

【図 6 0】本発明の第 3 の実施の形態に係る遊技機のプロジェクタ装置から投射される光の光路を示す図である。

【図 6 1】本発明の第 3 の実施の形態に係る遊技機の上側フレーム部を左右方向に直交する方向で切断した断面図である。

【図 6 2】本発明の第 3 の実施の形態に係る遊技機の第 2 のレフ部材、導光レンズ及び LED 基板を組み合わせた状態の斜視図である。

【図 6 3】本発明の第 3 の実施の形態に係る遊技機の上側フレーム部を上下方向に直交する方向で、かつ 3 連 LED を通る平面で切断した断面図である。

【図 6 4】本発明の第 3 の実施の形態に係る遊技機の上側フレーム部を上下方向に直交する方向で、かつ間接照明用 LED を通る平面で切断した断面図である。

10

20

30

40

50

【図 6 5】本発明の第 3 の実施の形態に係る遊技機のセンタースクリーンにおける表示態様の一例を示す図である。

【図 6 6】本発明の第 4 の実施の形態に係る遊技機の正面斜視図である。

【図 6 7】本発明の第 4 の実施の形態に係る遊技機を模式的に示す説明図である。

【図 6 8】本発明の第 4 の実施の形態に係る遊技機の第 1 の変形例を模式的に示す説明図である。

【図 6 9】本発明の第 4 の実施の形態に係る遊技機の第 2 の変形例を模式的に示す説明図である。

【図 7 0】本発明の第 4 の実施の形態に係る遊技機の第 3 の変形例を模式的に示す説明図である。

10

【図 7 1】本発明の第 5 の実施の形態に係る遊技機の第 2 スクリーンを待機位置に配置させた状態を示す説明図である。

【図 7 2】本発明の第 5 の実施の形態に係る遊技機の第 2 スクリーンを投影位置に配置させた状態を示す説明図である。

【図 7 3】本発明の第 6 の実施の形態に係る遊技機の上ドア機構及びキャビネットの縦断面図である。

【図 7 4】本発明の第 6 の実施の形態に係る遊技機の変形例を模式的に示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

20

以下、図面を参照して、本発明の一実施の形態について説明する。

【0013】

(第 1 の実施の形態)

図 1 ~ 図 3 7 は、本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機を示す図である。

【0014】

まず、構成を説明する。図 1 ~ 5 に示すように、遊技機 1 は、いわゆるパチスロ機である。遊技機 1 は、コイン、メダル、遊技球又はトークン等の他、遊技者に付与された又は付与される、遊技価値の情報を記憶したカード等の遊技媒体を用いて遊技可能なものであるが、以下ではメダルを用いるものとして説明する。

【0015】

30

なお、以後の説明において、遊技機 1 から遊技者に向かう側(方向)を遊技機 1 の前側(前方向)と称し、前側とは逆側を後側(後方向、奥行方向)と称し、遊技者から見て右側及び左側を遊技機 1 の右側(右方向)及び左側(左方向)とそれぞれ称する。また、前側及び後側を含む方向は、前後方向又は厚み方向と称し、右側及び左側を含む方向は、左右方向又は幅方向と称する。前後方向(厚み方向)及び左右方向(幅方向)に直交する方向を上下方向又は高さ方向と称する。

【0016】

図 1 及び図 2 に示すように、遊技機 1 の外観は、矩形箱状の筐体 2 により構成されている。筐体 2 は、遊技機本体として前面側に矩形状の開口を有する金属製のキャビネット G と、キャビネット G の前面上部に配置された上ドア機構 U D と、キャビネット G の前面下部に配置された下ドア機構 D D とを有している。

40

【0017】

キャビネット G は、2 つの側面壁 G 2 と、背面壁 G 3 と、上面壁 G 4 を有する。キャビネット G の上面壁 G 4 には、左右方向に関して所定間隔隔てて、上下方向に貫通する 2 つの開口 G 4 1 が形成されている。そして、この 2 つの開口 G 4 1 それぞれを塞ぐように木製の板部材 G 4 2 が上面壁 G 4 に取付けられている。

【0018】

図 3 及び図 4 に示すように、上ドア機構 U D 及び下ドア機構 D D は、キャビネット G の開口の形状及び大きさに対応するように形成されている。上ドア機構 U D 及び下ドア機構 D D は、キャビネット G における開口の上部及び下部を閉塞可能に設けられている。上ド

50

ア機構UDは、上側表示窓UD1を中央部に有している。上側表示窓UD1には、光を透過する透明パネルUD11が設けられている。

【0019】

下ドア機構DDには、上部の略中央部に、矩形状の開口部として形成されたメイン表示窓DD4が設けられている。メイン表示窓DD4の裏面側には、キャビネットGの内部側から取付けられたリールユニットRUが装着されている。さらに、リールユニットRUの背面には、主制御基板71が取付けられている。

【0020】

リールユニットRUは、複数種類の図柄が各々の外周面に描かれた3個のリールRL（左リール）、RC（中リール）、RR（右リール）を主体に構成されている。これらのリールRL、RC、RRは、それぞれが縦方向に一定の速度で回転できるように並列状態（横一列）に配設される。リールRL、RC、RRは、メイン表示窓DD4を通じて、各リールRL、RC、RRの動作や各リールRL、RC、RR上に描かれている図柄が視認可能となる。

【0021】

メイン表示窓DD4には、その表面部に、矩形状のアクリル板等からなる透明パネルが取付け固定されており、遊技者等がリールユニットRUに触れることができないようになっている。メイン表示窓DD4の下方には、略水平面の第1、第2、第3台座部DD2a、DD2b、DD2cが形成されている。メイン表示窓DD4の右側に位置する第1台座部DD2aには、メダルを投入するためのメダル投入口DD5が設けられている。メダル投入口DD5は、遊技者によりメダルが投入される開口である。メダル投入口DD5から投入されたメダルは、クレジットされるか又はゲームにけられる。

【0022】

メイン表示窓DD4の左側に位置する第2台座部DD2bには、クレジットされているメダルをけるための、有効ライン設定手段としての最大BETボタンDD8（MAXBETボタンともいう）が設けられている。最大BETボタンDD8が押されると、メダルの投入枚数として「3」が選択される。

【0023】

最大BETボタンDD8の前面側には、遊技者の操作によりリールRL、RC、RRを回転駆動させるとともに、メイン表示窓DD4内で図柄の変動表示を開始させるスタートレバーDD6が設けられている。スタートレバーDD6は、所定の角度範囲で傾動自在に取付けられる。

【0024】

スタートレバーDD6の右側で、第3台座部DD2cの前面側には、遊技者の押下操作（停止操作）により3個のリールRL、RC、RRの回転をそれぞれ停止させるための3個のストップボタンDD7L、DD7C、DD7Rが設けられている。

【0025】

最大BETボタンDD8の近傍には、図示しないC/Pボタンが設けられている。C/Pボタンは、遊技者がゲームで獲得したメダルのクレジット/払出しを押しボタン操作で切り換えるものである。このC/Pボタンの切り換えにより払出しが選択されている状態（非クレジット状態）においては、下ドア機構DDの下部側のコインガードプレート部に設けたメダル払出口DD14（キャンセルシュート）からメダルが払出され、払出されたメダルは、メダル受け部DD15に溜められる。

【0026】

スタートレバーDD6、及び、ストップボタンDD7L、DD7C、DD7Rの下部側には、腰部パネルDD18（腰部導光板）が配置されている。図6において、腰部パネルDD18は、アクリル板等を使用した化粧用パネルとして構成される。腰部パネルDD18には、遊技機1の機種を表す名称や種々の模様等が表示される。

【0027】

また、メダル払出口DD14の左側にはスピーカDD25Lが、右側にはスピーカDD

10

20

30

40

50

25Rが、それぞれ設けられている。スピーカDD25L, DD25Rは、遊技者に遊技に関する種々の情報を声や音楽等の音により報知する。また、メイン表示窓DD4の左側及び右側には、サブ表示装置DD19が配置されている。このサブ表示装置DD19は、例えば入賞成立時のメダルの払出枚数やクレジットされている残メダル枚数を表示する。通常は、遊技機1にクレジットされるメダルの最大枚数は50枚であるため、50以下のクレジット枚数が表示される。なお、最大枚数の50枚のメダルがクレジットされている状態では、投入されたメダルはそのままメダル払出口DD14より払出される。また、サブ表示装置DD19は、タッチパネルを前面に備えていてもよい。

【0028】

図4に示すように、キャビネットG内は、中間支持板G1を挟んで上側に、前方に開口する上側開口部G101が形成されており、中間支持板G1を挟んで下側に、前方に開口する下側開口部G102が形成されている。本実施の形態の上側開口部G101は、本発明の開口部を構成する。キャビネットG内は、中間支持板G1を挟んで上部空間と下部空間とに仕切られており、すなわち、中間支持板G1は、キャビネットG内を上部空間と下部空間とに仕切る仕切板として機能している。上部空間は、キャビネットG内の上ドア機構UDの後側となる空間であり、表示ユニットA等が収容される。また、下部空間は、キャビネットG内の下ドア機構DDの後側となる空間であり、リールユニットRUや、遊技機1全体の動作を司る主制御基板71、サブ制御装置SS(図36参照)等が収容される。主制御基板71は、内部当籤役の決定、リールRL, RC, RRの回転及び停止、入賞の有無の判定といった、遊技機1における遊技の主な流れを制御する回路(主制御回路)を構成する。サブ制御装置SSは、画像の表示等による演出の実行を制御する回路(副制御回路)を構成する。

10

20

【0029】

また、上ドア機構UDは、上側開口部G101を閉鎖又は開放可能であり、本発明の開閉部材を構成する。下側開口部G102は、下ドア機構DDによって閉鎖又は開放可能である。本実施の形態の上ドア機構UDは、本発明の開閉部材を構成し、キャビネットGは、本発明の遊技機本体を構成する。

【0030】

図6に示すように、下ドア機構DDは、下ドア機構DDの骨格となるベース部材160を有し、腰部パネルDD18は、ベース部材160の前面に形成されている。

30

【0031】

図7に示すように、腰部パネルDD18の背面には腰部フィルム161、腰部ベースフィルム162、導光板163、腰部ベース部材164が設置されている。腰部フィルム161は、例えば、樹脂フィルムから構成されて腰部パネルDD18の背面に設けられており、腰部フィルム161には遊技機1の機種を表す名称や種々の模様等が印刷等により描かれている。

【0032】

腰部ベースフィルム162は、腰部フィルム161の背面に設けられている。腰部フィルム161は、腰部ベースフィルム162と腰部パネルDD18との間の空間に挿入されることにより、撓むことが防止され、平面状に設置される。

40

【0033】

導光板163は、腰部ベースフィルム162の背面に設置されている。導光板163の側面には腰部パネルLED基板165が設置されており、腰部パネルLED基板165には上下方向に複数のLED165Aが並んで設置されている。

【0034】

LED165Aは、導光板163の側方から導光板163に光を照射(投射)する。導光板163は、LED165Aから照射された光を前方に導くことにより、腰部フィルム161に描かれた遊技機1の機種を表す名称や種々の模様等を腰部パネルDD18に表示する。これにより、遊技者は、腰部パネルDD18によって遊技機1の機種を表す名称や種々の模様等を視認可能となる。

50

【 0 0 3 5 】

腰部ベース部材 1 6 4 は、導光板 1 6 3 を保持しており、腰部ベースフィルム 1 6 2 は、ネジ 1 6 2 a によって腰部ベース部材 1 6 4 に固定されている。これにより、導光板 1 6 3 は、腰部ベースフィルム 1 6 2 と腰部ベース部材 1 6 4 とに挟持される。腰部パネル LED 基板 1 6 5 は、導光板 1 6 3 の側方に位置するようにして腰部ベース部材 1 6 4 に取付けられている。

【 0 0 3 6 】

図 6 に示すように、腰部ベースフィルム 1 6 2、導光板 1 6 3 及び腰部ベース部材 1 6 4 は、一体でベース部材 1 6 0 に固定されている。ベース部材 1 6 0 の右側面には開口部 1 6 8 が形成されている。

10

【 0 0 3 7 】

遊技機 1 の左右方向に延びる腰部パネル DD 1 8 と、腰部パネル DD 1 8 の背面に位置して腰部ベース部材 1 6 4 に保持される腰部ベースフィルム 1 6 2 との間には、遊技機 1 の前後方向に微小な隙間が形成されている。開口部 1 6 8 は、腰部パネル DD 1 8 と腰部ベースフィルム 1 6 2 の間の微小な隙間の開口端からなる。

【 0 0 3 8 】

腰部ベースフィルム 1 6 2 と腰部パネル DD 1 8 との間の隙間には腰部フィルム 1 6 1 が収容可能となっている。図 7 に示すように、腰部フィルム 1 6 1 の右端部の下部には突出部 1 6 1 A が形成されており、突出部 1 6 1 A は、腰部フィルム 1 6 1 の開口部 1 6 8 側の端部に形成され、腰部フィルム 1 6 1 の右端部から開口部 1 6 8 の方向に向けて突出している。

20

【 0 0 3 9 】

図 6 に示すように、ベース部材 1 6 0 の側方である右側面には腰部パネルカバー 1 6 7 が設けられており、腰部パネルカバー 1 6 7 は、ベース部材 1 6 0 の右側面に着脱自在に設けられている。

【 0 0 4 0 】

図 8 に示すように、腰部パネルカバー 1 6 7 は、カバー部 1 6 7 A と、突出部 1 6 7 B とを備えている。図 6 に示すように、カバー部 1 6 7 A は、ベース部材 1 6 0 の右側面を覆い、突出部 1 6 7 B は、カバー部 1 6 7 A の上端からベース部材 1 6 0 の左右方向中央部に向かって延びている。

30

【 0 0 4 1 】

図 8 に示すように、カバー部 1 6 7 A の下端部には係合部 1 6 7 a が設けられており、カバー部 1 6 7 A の裏面には上下方向に離隔して係合部 1 6 7 b、1 6 7 c が設けられている。突出部 1 6 7 B の突出方向先端部には係合部 1 6 7 d が設けられている。

【 0 0 4 2 】

図 6 に示すように、ベース部材 1 6 0 には係合部 1 6 9 a ~ 1 6 9 d が形成されている。係合部 1 6 9 a にはカバー部 1 6 7 A の係合部 1 6 7 a が係合し、係合部 1 6 9 b、1 6 9 c にはカバー部 1 6 7 A の係合部 1 6 7 b、1 6 7 c が係合する。係合部 1 6 9 d には突出部 1 6 7 B の係合部 1 6 7 d が係合する。これにより、腰部パネルカバー 1 6 7 は、ベース部材 1 6 0 の右側面に位置決めされる。

40

【 0 0 4 3 】

図 8 に示すように、腰部パネルカバー 1 6 7 には上下方向に離隔して複数のボス部 1 6 7 e、1 6 7 f が設けられている。腰部パネルカバー 1 6 7 は、キャビネット G に対して下ドア機構 DD を開放した状態で、ベース部材 1 6 0 に設けられた図示しないネジ締結用のボス部に下ドア機構 DD の背面側から図示しないネジを挿通し、挿通したネジをボス部 1 6 7 e、1 6 7 f に螺合することで、ベース部材 1 6 0 に固定される。これにより、開口部 1 6 8 が閉鎖された状態となる。

【 0 0 4 4 】

腰部パネルカバー 1 6 7 を取り外す際には、キャビネット G に対して下ドア機構 DD を開放した状態で、ボス部 1 6 7 e、1 6 7 f に螺合されているネジを外した後、各係合部

50

の係合を解除して腰部パネルカバー 167 を下ドア機構 DD の右方向又は前方に引き抜く。これにより、開口部 168 が開放された状態となる。

【0045】

このように、腰部パネルカバー 167 は、開口部 168 を閉鎖可能で、かつ開放可能に開口部 168 に着脱自在に設けられている。本実施の形態の腰部フィルム 161 は、本発明の装飾部材を構成し、腰部フィルム 161 を収容可能な隙間を形成する腰部ベース部材 164 及び腰部パネル DD 18 は、本発明の収容部材を構成する。腰部パネルカバー 167 は、本発明の閉鎖部材を構成する。

【0046】

本実施の形態の遊技機 1 において、腰部フィルム 161 を交換する際には、キャビネット G に対して下ドア機構 DD を開放した状態でベース部材 160 の右側面から腰部パネルカバー 167 を取り外し、腰部フィルム 161 の突出部 161A を、工具あるいは作業者の手によって把持し、腰部ベース部材 164 及び腰部パネル DD 18 をベース部材 160 に固定した状態で、腰部ベースフィルム 162 と腰部パネル DD 18 との間の隙間から腰部フィルム 161 を下ドア機構 DD の右方向に引き抜くように取り出す。

10

【0047】

次いで、交換後の腰部フィルム 161 を腰部ベースフィルム 162 と腰部パネル DD 18 との間の隙間に挿入した後、ベース部材 160 の右側面に腰部パネルカバー 167 を固定する。

【0048】

20

このように、本実施の形態の遊技機 1 において、腰部パネルカバー 167 は、ベース部材 160 から腰部ベース部材 164 及び腰部パネル DD 18 を外すことなくベース部材 160 に対して着脱自在である。また、腰部パネルカバー 167 を開口部 168 から取り外した状態で、開口部 168 を通して腰部ベースフィルム 162 と腰部パネル DD 18 との間の隙間から腰部フィルム 161 を抜き出し可能、あるいは開口部 168 を通して腰部ベースフィルム 162 と腰部パネル DD 18 との間の隙間に挿入可能である。これにより、遊技機 1 に対して腰部フィルム 161 を容易に変更でき、遊技機 1 の製造コストが増大することを防止できる。

【0049】

ここで、取り外した腰部パネルカバー 167 を再び取り付ける場合は、爪状の係合部 167d を係合部 169d にひっかけてからベース部材 160 に向けて近づくように回転させ、その後、軽く前方からベース部材 160 に向けて押し込むことで容易に取付位置を決めることができる。

30

【0050】

腰部パネルカバー 167 の突出部 167B には、後方に突出した突出片 167h が形成されている。この突出片 167h は、上記の回転動作の妨げにならない位置に設けられており、位置決め役割を果たすものである。

【0051】

腰部パネルカバー 167 のカバー部 167A の裏面には、ベース部材 160 (図 6 参照) の左右方向中央部に向かって突出した凸部 167j が形成されており、この凸部 167j の後方先端に緩衝材 167g が設けられている。緩衝材 167g は、取付時に腰部パネルカバー 167 が破損しないように取付時の衝撃を吸収する機能を有する。

40

【0052】

また、係合部 167b、167c には、前方から後方に向けて傾斜する傾斜面が設けられており、当該傾斜面は、腰部パネルカバー 167 の取り付けの際に前方から押し込みやすいように設けられたものである。

【0053】

さらに、腰部パネルカバー 167 のカバー部 167A の前方端部には、後方に突出したリブ 167i が設けられている。このリブ 167i は、収容された腰部フィルム 161 の位置がずれないように開口部 168 (図 6 参照) の少なくとも一部を閉鎖する役割を果た

50

すものである。

【 0 0 5 4 】

また、遊技機 1 の機種を変更する場合には、腰部フィルム 1 6 1 を変更するだけで遊技機本体を再利用できるため、遊技機 1 の製造コストを容易に低減することが可能となる。また、腰部パネルカバー 1 6 7 がヒンジ機構を用いずベース部材 1 6 0 に対して着脱自在であるため、ヒンジ機構を用いる場合と比較して遊技機 1 の製造コストを低減することができる。

【 0 0 5 5 】

また、本実施の形態の遊技機 1 によれば、腰部フィルム 1 6 1 は、腰部フィルム 1 6 1 の開口部 1 6 8 側の端部に、開口部 1 6 8 の方向に向けて突出する突出部 1 6 1 A を有するので、突出部 1 6 1 A を工具あるいは作業者の手によって把持することで、腰部フィルム 1 6 1 を腰部ベース部材 1 6 4 と腰部パネル D D 1 8 との間の隙間に対して容易に着脱することができ、装飾部材を容易に変更できる。

【 0 0 5 6 】

なお、突出部 1 6 1 A は、腰部フィルム 1 6 1 の右端部の下部に限らず、例えば腰部フィルム 1 6 1 の右端部の上部等、任意の場所に設けることができる。また、本実施の形態では、突出部 1 6 1 A は、1 つとしたが、2 つ以上形成されていてもよい。

【 0 0 5 7 】

(表示ユニット A)

図 5 に示すように、表示ユニット A は、キャビネット G 内の中間支持板 G 1 上に交換可能に載置される。表示ユニット A は、画像を表示用の照射光を出射する照射ユニット B と、照射ユニット B からの照射光が照射されることにより画像を出現させるスクリーン装置 C とを有したいわゆるプロジェクションマッピング装置である。

【 0 0 5 8 】

ここで、プロジェクションマッピング装置は、構造物や自然物等の立体物の表面に画像を投影するためのものであって、例えば、後述のスクリーンである役物に対して、その位置（投影距離や角度等）や形状に基づいて生成される、演出情報に応じた画像を投影することにより、高度で、かつ迫力のある演出を可能とする。

【 0 0 5 9 】

図 5 に示すように、表示ユニット A は、前方に開口が形成された筐体 A 1 を有する。この筐体 A 1 は、照射ユニット B の上部を形成するプロジェクタカバー B 1、及び、ミラー機構 B 3 を備えたプロジェクタ筐体 C 1 0 とで構成されている。プロジェクタ筐体 C 1 0 は、底板 C 1、右側板 C 2、左側板 C 3、及び背板 C 4 を有した箱形状をなしている。プロジェクタカバー B 1 は、プロジェクタ筐体 C 1 0 の上面に交換可能に取付けられる。

【 0 0 6 0 】

(表示ユニット A : 照射ユニット B)

図 9 に示すように、照射ユニット B は、照射光を下方に向かって出射するプロジェクタ装置 B 2 を有する。本実施の形態のプロジェクタ装置 B 2 は、本発明のプロジェクタ及び電子機器を構成する。プロジェクタ装置 B 2 からは静止画と動画とを含む画像や映像を含んだ光が投射されるので、説明の便宜上、プロジェクタ装置 B 2 から投射される像を「画像」に統一して説明を行う。

【 0 0 6 1 】

(表示ユニット A : 照射ユニット B : プロジェクタ装置 B 2)

図 9 に示すように、プロジェクタ装置 B 2 は、プロジェクタカバー B 1 に取付けられ、キャビネット G 内の後部に配置されている（図 4 参照）。プロジェクタカバー B 1 は、プロジェクタ筐体 C 1 0 の右側板 C 2 及び左側板 C 3 に取付けられており、上側カバー 1 7 1 及び下側カバー 1 7 2 を有する。

【 0 0 6 2 】

プロジェクタカバー B 1 の内部には図示しないレンズユニットや光学機構 B 2 4（図 3 6 参照）が設けられている。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 3 】

レンズユニットは、光学機構 B 2 4 の複数の LED 光源から出射して DMD (D i g i t a l M i c r o m i r r o r D e v i c e) で反射した照射光を、レンズ等を介して下方のミラー機構 B 3 に向けて出射するように配置されている。

【 0 0 6 4 】

(表示ユニット A : 照射ユニット B : ミラー機構 B 3)

図 1 0、図 1 1 に示すように、プロジェクタ筐体 C 1 0 は、底板 C 1、右側板 C 2、左側板 C 3、及び背板 C 4 を有した箱形状をなしている。

【 0 0 6 5 】

図 9 に示すように、プロジェクタ装置 B 2 の下方 (照射光の出射方向) には、ミラー機構 B 3 が配置されている。ミラー機構 B 3 は、ミラーホルダ 1 7 3 と、ミラーホルダ 1 7 3 に支持される光学ミラー 1 7 4 と、ミラーホルダ 1 7 3 及び光学ミラー 1 7 4 を支持するミラーホルダブラケット 1 7 5 とから構成されている。ミラーホルダブラケット 1 7 5 は、プロジェクタ筐体 C 1 0 の底板 C 1 に固定されている。

10

【 0 0 6 6 】

図 1 2 に示すように、ミラーホルダブラケット 1 7 5 は、上面から見た場合にコの字形の傾斜面 1 7 5 A を有する。図 9 に示すように、傾斜面 1 7 5 A は、プロジェクタ筐体 C 1 0 の背面側である背板 C 4 から前面側に向かって下方に傾斜している。本発明のプロジェクタ筐体 C 1 0 は、本発明のユニットを構成する。

【 0 0 6 7 】

20

ミラーホルダ 1 7 3 及び光学ミラー 1 7 4 は、傾斜面 1 7 5 A に支持されている。これにより、プロジェクタ装置 B 2 から下方に照射された光は、光学ミラー 1 7 4 によって前方に反射される。

【 0 0 6 8 】

本実施の形態のミラーホルダ 1 7 3 は、本発明の保持部材を構成し、光学ミラー 1 7 4 は、本発明の光学部材を構成する。ミラーホルダブラケット 1 7 5 は、本発明の傾斜部を構成する。

【 0 0 6 9 】

図 1 0 に示すように、プロジェクタ筐体 C 1 0 の背面側に設けられたミラーホルダブラケット 1 7 5 の後部 1 7 5 B、1 7 5 C は、背板 C 4 から斜め上後方に突出している。

30

【 0 0 7 0 】

背板 C 4 には左右方向に開口する開口部 1 7 6 A が形成されており、ミラーホルダブラケット 1 7 5 の後部 1 7 5 B、1 7 5 C は、開口部 1 7 6 A を通して背板 C 4 の後方に突出している。これにより、ミラーホルダブラケット 1 7 5 に保持されているミラーホルダ 1 7 3 及び光学ミラー 1 7 4 の上端が開口部 1 7 6 A を通して背板 C 4 の後方に突出している。

【 0 0 7 1 】

図 9 に示すように、底板 C 1 には溝部 1 7 6 B が形成されている。溝部 1 7 6 B は、ミラーホルダブラケット 1 7 5 の前端に対して前方に形成されており、溝部 1 7 6 B には光学ミラー 1 7 4 の傾斜方向の下端部が挿入可能となっている。光学ミラー 1 7 4 の傾斜方向の下端部を受け入れる構成としては、溝部 1 7 6 B に代えて底板 C 1 を貫通する開口部であってもよいし、例えば溝部 1 7 6 B の底面が開口された構成等、溝部 1 7 6 B と開口部とを組み合わせた構成であってもよい。

40

【 0 0 7 2 】

図 1 2 に示すように、ミラーホルダブラケット 1 7 5 の左右方向の中央部及び後部 1 7 5 B、1 7 5 C の傾斜面 1 7 5 A には凹部 1 7 5 a ~ 1 7 5 c が形成されており、凹部 1 7 5 a ~ 1 7 5 c の底部には貫通穴 1 7 5 d ~ 1 7 5 f が形成されている。

【 0 0 7 3 】

ミラーホルダ 1 7 3 の下面には 3 つのねじ 1 7 3 a が形成されている (図 1 1 参照) 。ねじ 1 7 3 a は、ミラーホルダ 1 7 3 をミラーホルダブラケット 1 7 5 に取り付けた状態

50

でミラーホルダ 173 の下面から斜め下後方に突出している。すなわち、ねじ 173 a は、ミラーホルダ 173 対して垂直な方向に突出するよう立設されている。

【0074】

図 14 に示すように、ねじ 173 a は、それぞれミラーホルダ 173 の貫通穴 175 d ~ 175 f を貫通して突出方向先端部がミラーホルダブラケット 175 から斜め下後方に突出している。

【0075】

ねじ 173 a の突出方向先端部にはワッシャ 177 A を介してナット 177 が螺合されている。ミラーホルダ 173 の下面とミラーホルダブラケット 175 の傾斜面 175 A との間にはコイルばね 178 が介装されており、コイルばね 178 は、ねじ 173 a の周囲を覆っている。コイルばね 178 の下端部は、凹部 175 a ~ 175 c に挿入されており、傾斜面 175 A よりも下方に位置している。コイルばね 178 は、ミラーホルダ 173 をミラーホルダブラケット 175 から離れる方向に付勢している。

10

【0076】

図 10 に示すように、ミラーホルダブラケット 175 の後部 175 B、175 C は、背板 C4 から後方に突出しており、後部 175 B、175 C の下方にねじ 173 a の突出方向先端部及びナット 177 が設けられている。このため、ねじ 173 a の突出方向先端部及びナット 177 は、背板 C4 からプロジェクタ筐体 C10 の外部に露出している。

【0077】

図 11 に示すように、底板 C1 には開口部 176 C が形成されており、ねじ 173 a の突出方向先端部及びナット 177 は、開口部 176 C を通して底板 C1 からプロジェクタ筐体 C10 の外部に露出している。

20

【0078】

ミラーホルダブラケット 175 の下面（ミラー取付面と反対側の面）は、同一方向に傾斜する傾斜面となっており、3つのねじ 173 a は、ミラーホルダブラケット 175 の下面から同一方向に突出している。

【0079】

本実施の形態の遊技機 1 において、ねじ 173 a 及びナット 177 が底板 C1 及び背板 C4 からプロジェクタ筐体 C10 の外部に露出しているので、プロジェクタ筐体 C10 の外部から図示しない調整装置がナット 177 を操作可能となる。

30

【0080】

これにより、調整装置によって3つのナット 177 を同時に、あるいは個々に操作し、ねじ 173 a に対してナット 177 が緩む方向に回転されると、コイルばね 178 にミラーホルダ 173 が付勢されてミラーホルダ 173 とミラーホルダブラケット 175 との間の距離が広がる。

【0081】

一方、ねじ 173 a に対してナット 177 が締まる方向に回転されると、コイルばね 178 が縮んでミラーホルダ 173 とミラーホルダブラケット 175 との間の距離が縮まる。

【0082】

このようにしてミラーホルダ 173 とミラーホルダブラケット 175 との間の距離を調整することにより、プロジェクタ装置 B2 と光学ミラー 174 との距離や、光学ミラー 174 の姿勢又は角度を調整して、プロジェクタ装置 B2 から光学ミラー 174 までの光路長と、プロジェクタ装置 B2 から出射した照射光の進行方向に対する光学ミラー 174 の反射角度を微調整することができる。

40

【0083】

また、コイルばね 178 がミラーホルダ 173 をミラーホルダブラケット 175 から離れる方向に付勢することにより、ねじ 173 a とナット 177 との緩みが防止される。

【0084】

図 13 に示すように、ミラーホルダブラケット 175 には凹部 175 G, 175 H, 1

50

75 I が形成されており、ねじ 173 a の突出方向先端部とナット 177 とは、凹部 175 G, 175 H, 175 I に収容されている。

【0085】

すなわち、ミラーホルダブラケット 175 には、凹部 175 G, 175 H, 175 I を形成する壁部 175 g, 175 h, 175 i が設けられており、壁部 175 g, 175 h, 175 i は、ミラーホルダブラケット 175 から外方に突出したねじ 173 a の突出方向先端部よりもさらに外方（斜め下後方）に突出している。これにより、ねじ 173 a の一部とナット 177 とは、壁部 175 g, 175 h, 175 i によって覆われている。本実施の形態のねじ 173 a 及びナット 177 は、本発明の固定部材を構成し、壁部 175 g, 175 h, 175 i は、本発明の突出部を構成する。コイルばね 178 は、本発明の付勢部材を構成する。

10

【0086】

図 15 に示すように、ミラーホルダブラケット 175 の下面には、ネジ穴 175 j を有する凹部 175 J が形成されている。凹部 175 J は、ミラーホルダブラケット 175 の下面から上方に窪んでいる。

【0087】

底板 C 1 にはネジ溝 176 d を有する凸部 176 D が形成されており、凸部 176 D は、底板 C 1 の上面 176 u から上方に突出し、凹部 175 J に嵌合している。ネジ溝 176 d は、凸部 176 D から底板 C 1 を貫通するように形成されている。なお、底板 C 1 の上面 176 u は、本発明のユニットの底面を構成する。

20

【0088】

凹部 175 J 及び凸部 176 D は、ミラーホルダブラケット 175 及び底板 C 1 の左端部及び右端部にそれぞれ 2 か所ずつ設けられている。ミラーホルダブラケット 175 及び底板 C 1 の左端部及び右端部のそれぞれに設けられた 2 つの凹部 175 J 及び凸部 176 D は、ミラーホルダブラケット 175 及び底板 C 1 の前後方向に所定の距離だけ離れた位置に配置されている。

【0089】

図 15 では、ミラーホルダブラケット 175 及び底板 C 1 の右端部に形成された凹部 175 J 及び凸部 176 D を示しており、ミラーホルダブラケット 175 及び底板 C 1 の左端部に形成された凹部 175 J 及び凸部 176 D の図示を省略している。

30

【0090】

ネジ溝 176 d にはネジ穴 175 j を通してネジ 179 が螺合されている。したがって、ミラーホルダブラケット 175 は、各凸部 176 D が各凹部 175 J に嵌合していることにより前後左右方向への移動が規制された状態（位置決めされた状態）で、ネジ 179 によって底板 C 1 に固定されている。

【0091】

（上ドア機構 UD 及びスクリーン装置 C）

図 16、図 17 に示すように、上ドア機構 UD は、フロントパネル 180 とバックパネル 181 とを有する。フロントパネル 180 の前面にはスクリーン装置 C が取付けられている。スクリーン装置 C は、遊技者に対向しており、スクリーン装置 C の後方に光学ミラー 174 及びプロジェクタ装置 B 2 が設置されている。

40

【0092】

スクリーン装置 C は、メインスクリーン 182 と、メインスクリーン 182 の背面に密着して取付けられた投影用シート 183 とを備えている（図 20 参照）。メインスクリーン 182 は、透光性を有するアクリル板等の樹脂又はガラス板等を主たる素材とし、全面に亘って均等な厚みを有するように形成されている。本実施の形態のメインスクリーン 182 は、本発明のスクリーンを構成し、投影用シート 183 は、本発明の被投影部材を構成する。メインスクリーン 182 及び投影用シート 183 は、本発明の表示部材を構成する。

【0093】

50

図 20 に示すように、メインスクリーン 182 は、左右方向の中央に位置し、平面形状の平面部 182 a と、平面部 182 a の左右両側の側縁から後方に向けて湾曲して延びる湾曲部 182 b とを有する。

【0094】

投影用シート 183 は、後方から画像が投影されることで表示される透過式のスクリーンであり、プロジェクタ装置 B2 から投射された光が入射する背面側の入射面と、入射面に入射した光が透過することで画像が投影される前面側の表示面と、を有する。

【0095】

投影用シート 183 は、例えば、透光性を有するガラス板、アクリル板、樹脂製フィルムを主たる素材として、全面に亘って均等な厚みを有するように形成され、非投影時に乳白色、半透明、あるいはグレー色を呈する。

10

【0096】

投影用シート 183 は、左右方向の中央に位置する平面部 183 a と、平面部 183 a の左右両側の側縁から後方に向けて湾曲する湾曲部 183 b と、を備えている。

【0097】

投影用シート 183 の入射面（背面側の表面）に対して、プロジェクタ装置 B2 から投射された光が入射することによって、投影用シート 183 の表示面（前面側の表面）に、遊技に関する画像（静止画像や動画像を含む画像）が表示される。

【0098】

メインスクリーン 182 は、透明に形成されており、メインスクリーン 182 の前方には遊技者の視界を遮る構造が存在しないため、投影用シート 183 に画像が表示された場合、当該画像は、遊技者から視認可能となる。また、メインスクリーン 182 は、所定の色として黒色を有し、投影用シート 183 に投影される光の明度を低下可能となっている。実際には、メインスクリーン 182 は、投影用シート 183 に投影される明るい光のチラつきが抑えられる程度の所定の透過率となるような黒色を有している。これにより、投影用シート 183 に投影される明るい光のチラつきが抑えられ、投影用シート 183 に投影される画像が明瞭に視認される。

20

【0099】

また、本実施の形態では、メインスクリーン 182 を、異なる透過率となる黒色を有するスクリーンに交換するだけで、共通の投影用シート 183 を用いつつ、投影用シート 183 に投影される画像の色味調整を行うことができる。

30

【0100】

また、投影用シート 183 は、平面部 183 a と湾曲部 183 b とを有しており、平面部 183 a と湾曲部 183 b とでは奥行き方向の位置が異なるため、平面部 183 a と湾曲部 183 b の双方に画像を表示することによって、投影用シート 183 に表示された画像全体に立体感を付与することができる。

【0101】

また、メインスクリーン 182 及び投影用シート 183 は、それぞれ、湾曲部 182 b 及び湾曲部 183 b がフォーミング（開放空間内成形）により形成されており、これにより、例えば、真空加工等により湾曲部を形成した場合と比較して、画像の変形を抑えることができる。

40

【0102】

図 17 に示すように、フロントパネル 180 は、上側フレーム部 185 と下側フレーム部 186 とを備えている。下側フレーム部 186 は、底板 187 と、側板 188、189 とを備えている。底板 187 は、左右方向に延びており、側板 188、189 は、底板 187 の左右方向の両端から上方に延びている。

【0103】

図 20 に示すように、メインスクリーン 182 及び投影用シート 183 は、メインスクリーン 182 が底板 187 及び側板 188、189 に当接した状態で底板 187 に載置されている。

50

【0104】

メインスクリーン182及び投影用シート183の内周面には側板188、189に沿って上下方向に延びるシートサポート190A、190Bが設けられており(図20参照)、シートサポート190A、190Bは、図示しないネジによってメインスクリーン182及び投影用シート183を側板188、189に固定している。

【0105】

図18は、プロジェクタ装置B2から投射された光の照射範囲と上ドア機構UD側のスクリーン装置Cとの関係を示す図である。図18では、上ドア機構UD側のスクリーン装置Cの表示面を網掛けで示している。プロジェクタ装置B2から投射された光の照射範囲は、スクリーン装置Cよりも広がっている。

10

【0106】

具体的には、プロジェクタ装置B2から投射された光は、スクリーン装置Cの全面(網掛けで示す領域)に入射するとともに、上ドア機構UD側のスクリーン装置Cの周縁領域を通過する。図18では、プロジェクタ装置B2から投射された光の照射範囲のうち、スクリーン装置Cの周縁領域を斜線で示している。

【0107】

図19、図21に示すように、上側フレーム部185は、前壁185Aと、前壁185Aの左右方向の両側に形成された側壁185B、185Cと、前壁185Aの上端から後方に延びる上壁185Dと、後壁を構成するバックパネル181の上フレーム181Uとを有する。

20

【0108】

図21、図22に示すように、前壁185Aの裏面にはスピーカ191A、191Bが設けられている。スピーカ191A、191Bは、左右方向に離隔して上側フレーム部185の收容空間192A、192Bに設置されており、ネジ194Aによって前壁185Aに固定されている。

【0109】

收容空間192A、192Bは、前壁185Aの裏面の左右方向の両側、上壁185Dの裏面の左右方向の両側及び側壁185B、185Cによってそれぞれ囲まれる空間である。

【0110】

30

收容空間192A、192Bは、上側フレーム部185にスピーカ191A、191Bを設置するためのスペースに余裕を持たせるために確保される空間である。收容空間192A、192Bにおいて、スピーカ191A、191Bは、それぞれの間隔が離れるように、または、近づくように設置可能、若しくは、機種毎に異なる大きさのスピーカが設置可能である。

【0111】

図16に示すように、バックパネル181は、フロントパネル180の後方に設置されている。バックパネル181の上フレーム181Uには左右方向に離隔するスピーカ收容部181A、181Bが設けられており、スピーカ收容部181A、181Bにはスピーカ191A、191Bが收容される。すなわち、スピーカ191A、191Bは、前後方向において前壁185Aとスピーカ收容部181A、181Bとに挟まれるようにして上側フレーム部185に收容されている。

40

【0112】

図21、図22に示すように、スピーカ191A、191Bの側方において收容空間192A、192Bには遮部材193A、193Bが設けられている。遮部材193A、193Bは、スピーカ191A、191Bの側方の所定の空間である中央空間192Cと收容空間192A、192Bとを仕切るように設置されており、図示しないネジによって前壁185Aに固定されている。これにより、收容空間192A、192Bは、遮部材193A、193Bによって中央空間192Cから遮られる。

【0113】

50

遮部材 193A、193Bは、スピーカ191A、191Bの設置位置や大きさ等によって收容空間192A、192Bに余分な空間がある場合に当該空間を占有するように設置可能である。図35に示すようにスピーカ191A、191Bが互いに近づくような位置に設置される場合や、スピーカ191A、191Bが大きい場合には、遮部材193A、193Bを取り外すことも可能である。本実施の形態の上側フレーム部185は、本発明の收容部材を構成する。

【0114】

図19及び図21に示すように、上側フレーム部185にはセンタスクリーンシート195及び一对のサブスクリーンシート196A、196Bが設けられており、センタスクリーンシート195及び一对のサブスクリーンシート196A、196Bは、前壁185Aの背面に取付けられている。

10

【0115】

センタスクリーンシート195とサブスクリーンシート196A、196Bとは、それぞれの縁部（左右方向の端部）が隣接するように設置されており、隣接部195a、195bにおいて嵌合可能な形状を有している。

【0116】

センタスクリーンシート195及びサブスクリーンシート196A、196Bは、後方から画像が投影されることにより、表示される透過式のスクリーンであり、投影用シート183と同様に、プロジェクタ装置B2から投射された光が入射する背面側の入射面と、入射面に入射した光が透過することで投影像が投影される前面側の表示面とを有する。

20

【0117】

センタスクリーンシート195及びサブスクリーンシート196A、196Bは、例えば、透光性を有するガラス板、アクリル板、樹脂製フィルムを主たる素材として、全面に亘って均等な厚みを有するように形成され、非投影時に乳白色、半透明、あるいはグレー色を呈する。

【0118】

センタスクリーンシート195及びサブスクリーンシート196A、196Bの入射面（背面側の表面）に対して、プロジェクタ装置B2から投射された光が入射することによって、センタスクリーンシート195及びサブスクリーンシート196A、196Bの表示面（前面側の表面）に、遊技に関する画像（静止画像や動画像を含む画像）が表示される。

30

【0119】

センタスクリーンシート195は、光を拡散するための拡散層、入射面側に凸となる形状を有する単位プリズムが複数配列されたプリズム層を有している。これにより、プロジェクタ装置B2から投射された光がセンタスクリーンシート195によって拡散され、センタスクリーンシート195の前面側に配置された造形物と相俟って、魅力的な演出を行うことができる。本実施の形態のサブスクリーンシート196A、196Bは、本発明の第1のシートを構成し、センタスクリーンシート195は、本発明の第2のシートを構成する。

【0120】

図19及び図21に示すように、上側フレーム部185の前壁185Aには装飾部材197が設けられている。装飾部材197は、センタスクリーンシート195の縁部と、サブスクリーンシート196A、196Bの縁部、すなわち、隣接部195a、195bとに跨がるようにして、隣接部195a、195bの前方に設けられている。これにより、遊技者は、前方から隣接部195a、195bを視認困難となる。

40

【0121】

装飾部材197には開口部197Aが形成されており、センタスクリーンシート195に投影される画像は、開口部197Aを通して遊技者に視認可能となる。

【0122】

図23に示すように、装飾部材197には開口部197Aを塞ぐようにしてイルミネー

50

ションパネル（以下、単に導光パネルという）１９８が取付けられており、導光パネル１９８は、被投影部材としてのセンタスクリーンシート１９５と前後方向に重畳する位置、すなわち、センタスクリーンシート１９５に対して前方に設けられている。

【０１２３】

図２４に示すように、導光パネル１９８には顔を模した模様１９８ａが形成されている。具体的には、導光パネル１９８に模様１９８ａを描くように凹凸が形成されており、導光パネル１９８に光が照射されると、凹凸に光が反射して模様１９８ａが浮かび上がるようになっている。

【０１２４】

図２５に示すように、導光パネル１９８の上端には、後方に突出する山形状の複数の突出部１９８Ａが設けられており、これら複数の突出部１９８Ａは、左右方向に並んでいる。

10

【０１２５】

図２５、図２６に示すように、上側フレーム部１８５にはＬＥＤ基板１９９が設けられており、ＬＥＤ基板１９９は、導光パネル１９８の上端後方に設置されている。ＬＥＤ基板１９９には突出部１９８Ａと対となるように複数のサイドビュータイプのＬＥＤ１９９Ａが設けられている。ＬＥＤ基板１９９は、基板保持部材１９９Ｂに保持された状態で上側フレーム部１８５に取り付けられている。

【０１２６】

ＬＥＤ１９９Ａから照射された光は、導光パネル１９８の突出部１９８Ａに入射され、前方に向かった後、導光パネル１９８の上端において下方に反射し、導光パネル１９８内を下方又は側方に導かれる。このとき、導光パネル１９８内を下方又は側方に導かれる光が凹凸で反射して、模様１９８ａが浮かび上がる。これにより、前方から模様１９８ａが視認可能となる。すなわち、模様１９８ａは、本発明の所定の識別表示を構成するものであり、突出部１９８Ａが本発明の入射部を構成する。図２３は、模様１９８ａが視認可能（ＬＥＤ１９９Ａが発光状態）な状態を示している。

20

【０１２７】

また、導光パネル１９８にはプロジェクタ装置Ｂ２からセンタスクリーンシート１９５に投影される画像が表示される。図２４に示すように、導光パネル１９８は、模様１９８ａの一部に特定領域１９８ｂを有し、その特定領域１９８ｂの背面にあるセンタスクリーンシート１９５にプロジェクタ装置Ｂ２から画像が投影される。

30

【０１２８】

本実施の形態では、プロジェクタ装置Ｂ２から特定領域１９８ｂを介して視認可能となる画像を第１の表示態様から第２の表示態様に变化させる演出を実行可能となっている。特定領域１９８ｂを介して視認可能となる画像、すなわち、特定領域１９８ｂの背面にあるセンタスクリーンシート１９５にプロジェクタ装置Ｂ２から投影される画像としては、種々の画像を用いることができ、本実施の形態では後述する目玉画像２４１が用いられる。

【０１２９】

具体的には、導光パネル１９８に顔を模した模様１９８ａが表示されている状態で、特定領域１９８ｂの背面にあるセンタスクリーンシート１９５に対して、第１の表示態様として正面を向いた目玉画像２４１がプロジェクタ装置Ｂ２から投影される（図２７参照）。

40

【０１３０】

また、導光パネル１９８に顔を模した模様１９８ａが表示されている状態で、特定領域１９８ｂの背面にあるセンタスクリーンシート１９５に対して、第２の表示態様として左上側を向いた目玉画像２４２がプロジェクタ装置Ｂ２から投影される（図２８参照）。

【０１３１】

なお、第１の表示態様及び第２の表示態様としては、上述した画像に限らず、任意の画像を用いることができる。また、第３の表示態様として、例えば右上側を向いた目玉画像

50

2 4 2 を用いてもよい。

【 0 1 3 2 】

図 2 7 に示す目玉画像 2 4 1 (第 1 の表示態様) から図 2 8 に示す目玉画像 2 4 2 (第 2 の表示態様) に表示態様を変化させることで、特定領域 1 9 8 b を介して視認可能となる画像を第 1 の表示態様から第 2 の表示態様に变化させる演出が実行可能である。

【 0 1 3 3 】

第 1 の表示態様から第 2 の表示態様に变化する演出を行う場合、あるいは第 1 の表示態様のみの演出を行う場合、さらに第 2 の表示態様のみによる演出を行う場合に、LED 1 9 9 A (図 2 5 参照) の発光により導光パネル 1 9 8 の模様 1 9 8 a が視認可能となるように表示演出を行う。LED 1 9 9 A は、本発明の光源を構成し、導光パネル 1 9 8 は、
10

【 0 1 3 4 】

また、センタスクリーンシート 1 9 5 は、プリズム層を有しているので、プロジェクタ装置 B 2 からセンタスクリーンシート 1 9 5 に投影された画像 (例えば、目玉画像 2 4 1 、 2 4 2) は、キラキラ輝いているような画像として表示される。

【 0 1 3 5 】

図 2 5 、図 2 6 に示すように、導光パネル 1 9 8 は、突出部 1 9 8 A が設けられた上端部と異なる左右方向の端部に、導光パネル 1 9 8 から後方に向かって折り曲げられた折り曲げ部 1 9 8 B 、 1 9 8 C が形成されている。LED 1 9 9 A から照射され突出部 1 9 8 A を介して導光パネル 1 9 8 に入射された光は、導光パネル 1 9 8 内を下方又は側方に導
20

【 0 1 3 6 】

一方、導光パネル 1 9 8 の前面には、例えば、マジックミラー 2 0 0 (図 2 5 参照) が設けられている。

【 0 1 3 7 】

マジックミラー 2 0 0 は、ガラス板、アクリル、樹脂製フィルム等の透光性を有する透光性部材と、透光性部材の表面に設けられ、光を透過及び反射させる反射膜とを含んで構成されている。
30

【 0 1 3 8 】

反射膜は、例えば、透光性部材の表面に錫や銀のメッキや蒸着が施されることにより形成されている。マジックミラー 2 0 0 の反射率は、反射膜の厚みを調整することにより任意の反射率に設定することができる。

【 0 1 3 9 】

導光パネル 1 9 8 の後方には本発明の発光部材を構成するプロジェクタ装置 B 2 が設けられているので、マジックミラー 2 0 0 は、プロジェクタ装置 B 2 からの光が導光パネル 1 9 8 に投射 (照射) されないときには外方 (前方及び側方) からの光が前方に反射して見える。これにより、導光パネル 1 9 8 の後方を前方から視認困難とすることが可能となる。
40

【 0 1 4 0 】

一方、プロジェクタ装置 B 2 から光が導光パネル 1 9 8 に投射 (照射) されたときには前方から導光パネル 1 9 8 の後方側が視認可能となる。本実施の形態のマジックミラー 2 0 0 は、本発明の装飾部を構成する。

【 0 1 4 1 】

上記のような構成により、本実施の形態では、プロジェクタ装置 B 2 からの光が導光パネル 1 9 8 に投射されないときにはマジックミラー 2 0 0 で光が反射して見える演出を実行可能である一方、プロジェクタ装置 B 2 からの光が導光パネル 1 9 8 に投射されているときには導光パネル 1 9 8 の模様 1 9 8 a を視認可能としつつ、プロジェクタ装置 B 2 か
50

ら投影される画像が導光パネル 198 を通して視認可能となる。

【0142】

このように、本実施の形態の上側フレーム部 185 は、センタスクリーンシート 195、サブスクリーンシート 196A、196B 及び導光パネル 198 によって多彩な演出を実行可能な装飾ユニットとして構成される。なお、導光パネル 198 に表示される表示態様は、模様 198a に限定されるものではない。

【0143】

< 間接照明 >

図 20 に示すように、側板 189 は、メインスクリーン 182 の湾曲部 182b と投影用シート 183 の湾曲部 183b に対して遊技機 1 の幅方向側方（左方）に設置されている。

10

【0144】

図 29、図 30 に示すように、側板 188 は、湾曲部 182b と湾曲部 183b に対して遊技機 1 の幅方向側方（右方）に設置されている。

【0145】

側板 188 は、第 1 の壁部 188A と、第 1 の壁部 188A に対して遊技機 1 の幅方向外側である幅方向の右方に設置される第 2 の壁部 188B とを備えている。

【0146】

第 1 壁部 188A と第 2 の壁部 188B との間には空間 188C が形成されている。第 1 の壁部 188A と第 2 の壁部 188B とは、上下方向に所定の間隔を隔てて複数設置される連結部 188D によって連結されている。

20

【0147】

側板 188 の後方には導光部材 202 及び LED 基板 203 が設置されている。LED 基板 203 には上下方向に並んで複数のトップビュータイプの LED 203A が設けられている。LED 203A は、導光部材 202 に向けて光を照射するようになっている。導光部材 202 は、LED 203A から入射された光を前方に導くようになっている。なお、導光部材 202 の前方端面側には、メインスクリーン 182 の右端部が重なるようにして配置されているが、メインスクリーン 182 が透光性を有するため、導光部材 202 の前方端面から前方に出射する光がメインスクリーン 182 の右端部によって遮られることはない。

30

【0148】

このため、LED 203A から照射され、導光部材 202 によって導かれた光は、空間 188C によって前方の遊技者に視認可能となる。本実施の形態の空間 188C は、本発明の所定の空間を構成し、LED 203A は、本発明の発光部を構成する。導光部材 202 は、本発明の導光部を構成する。

【0149】

第 2 の壁部 188B の前方側の先端には、第 1 の壁部 188A の先端 188a よりも後方側に凹んだ凹部 188E が形成されており、LED 203A から照射された光の少なくとも一部は、凹部 188E を通じて遊技機 1 の側方から視認可能となっている。なお、側板 189 の構成も側板 188 と同一であるので、説明を省略する。

40

【0150】

（プロジェクタユニットの通気構造と液体収容構造）

図 16、図 17 に示すように、上側フレーム部 185 の上壁 185D には吸気口 204a と排気口 204b とが形成されており、吸気口 204a と排気口 204b とは、複数の貫通孔が集合したものから構成されている。本実施の形態の吸気口 204a 及び排気口 204b は、本発明の通気孔を構成する。

【0151】

バックパネル 181 の上部には、吸気ダクト 206 及び排気ダクト 207 が設けられている。図 17 に示すように、吸気ダクト 206 は、上流側吸気口 206a と下流側吸気口 206b とを有し、上流側吸気口 206a は、吸気口 204a の真下に位置している。

50

【 0 1 5 2 】

排気ダクト 2 0 7 は、上流側排気口 2 0 7 a と下流側排気口 2 0 7 b とを有し、下流側排気口 2 0 7 b は、排気口 2 0 4 b の真下に位置している。ここで、上流、下流とは空気が流れる方向に対して上流、下流を示している。本実施の形態の吸気ダクト 2 0 6 及び排気ダクト 2 0 7 は、本発明の開閉部材側通気部を構成する。

【 0 1 5 3 】

図 3 1、図 3 2 に示すように、キャビネット G (図 5 参照) に收容されるプロジェクタカバー B 1 にはプロジェクタ装置 B 2 を冷却する本体側通気部 2 0 9 が形成されている。

【 0 1 5 4 】

本体側通気部 2 0 9 は、プロジェクタカバー B 1 の上側カバー 1 7 1 に形成された吸気口 2 2 5 a と、下側カバー 1 7 2 に形成された凹部 2 2 5 b と凹部 2 2 5 b を閉止するダクトカバー 2 2 5 c とによって吸気口 2 2 5 a から取り入れられた空気をプロジェクタ装置 B 2 に流す吸気ダクト 2 2 5 を有する。

【 0 1 5 5 】

遊技機 1 の外部の空気は、吸気口 2 0 4 a から吸気ダクト 2 0 6 を通して吸気ダクト 2 2 5 に導入される。

【 0 1 5 6 】

本体側通気部 2 0 9 は、プロジェクタカバー B 1 の上側カバー 1 7 1 に形成された排気口 2 2 6 a と、下側カバー 1 7 2 に形成された凹部 2 2 6 b と凹部 2 2 6 b を閉止するダクトカバー 2 2 6 c とによってプロジェクタ装置 B 2 を冷却した後の高温の空気を排気ダクト 2 0 7 に向かって流す排気ダクト 2 2 6 を有する。

【 0 1 5 7 】

吸気ダクト 2 2 5 と排気ダクト 2 2 6 とはプロジェクタ装置 B 2 の後面に形成された連通路 1 7 1 a (図 9、図 3 2 参照) と、プロジェクタ装置 B 2 に形成された複数の開口部 2 1 1 (図 9、図 3 2 参照) を通して連通しており、吸気ダクト 2 2 5 から連通路 1 7 1 a 及び開口部 2 1 1 を通して流れる空気によってプロジェクタ装置 B 2 が冷却される。

【 0 1 5 8 】

プロジェクタ装置 B 2 と熱交換された高温の空気は、排気ダクト 2 2 6 から排気ダクト 2 0 7 に排出された後、排気ダクト 2 0 7 から排気口 2 0 4 b を通して遊技機 1 の外部に排出される。

【 0 1 5 9 】

本実施の形態の吸気口 2 2 5 a 及び排気口 2 2 6 a は、本発明の通気口を構成する。吸気口 2 2 5 a は、本発明の吸気部を構成し、排気口 2 2 6 a は、本発明の排気部を構成する。

【 0 1 6 0 】

図 3 2 に示すように、排気ダクト 2 2 6 には排気ファン 2 0 8 が設けられており、排気ファン 2 0 8 は、吸気口 2 2 5 a からプロジェクタカバー B 1 の内部に外気を吸引可能である。なお、排気ファン 2 0 8 に代えて吸気ダクト 2 2 5 に吸気ファンを設けてもよく、吸気ダクト 2 2 5 及び排気ダクト 2 2 6 のそれぞれに吸気ファン及び排気ファンを設けてもよい。

【 0 1 6 1 】

図 3 3 に示すように、上ドア機構 U D がキャビネット G の上側開口部 G 1 0 1 (図 4 参照) を閉鎖した状態において、上ドア機構 U D 側の吸気ダクト 2 0 6 は、下流側吸気口 2 0 6 b がプロジェクタカバー B 1 側の吸気口 2 2 5 a に連通している。

【 0 1 6 2 】

図 3 4 に示すように、上ドア機構 U D がキャビネット G の上側開口部 G 1 0 1 (図 4 参照) を閉鎖した状態において、上ドア機構 U D 側の排気ダクト 2 0 7 は、上流側排気口 2 0 7 a がプロジェクタカバー B 1 側の排気口 2 2 6 a に連通している。

【 0 1 6 3 】

このように、吸気ダクト 2 2 5 及び排気ダクト 2 2 6 は、それぞれ遊技機 1 の外部と連

10

20

30

40

50

通して、プロジェクタカバー B 1 の内部を通気する。本実施の形態の吸気ダクト 2 2 5 及び排気ダクト 2 2 6 は、本発明の通気部及び通気ダクトを構成する。

【0164】

また、本実施の形態の上側カバー 1 7 1 と下側カバー 1 7 2 とからなるプロジェクタカバー B 1 とプロジェクタ装置 B 2 とは、本発明のプロジェクタユニットを構成する。

【0165】

図 1 7、図 3 3 に示すように、上ドア機構 U D 側の吸気ダクト 2 0 6 の上流側吸気口 2 0 6 a には、ゴムパッキン 2 1 2 が設けられている。ゴムパッキン 2 1 2 は、バックパネル 1 8 1 に設けられた吸気ダクト 2 0 6 と上側フレーム部 1 8 5 の上壁 1 8 5 D に設けられた吸気口 2 0 4 a との間の間隙が小さくなるよう、吸気ダクト 2 0 6 と吸気口 2 0 4 a とが連通する領域の近傍に設けられている。具体的には、ゴムパッキン 2 1 2 は、吸気ダクト 2 0 6 の上端と上壁 1 8 5 D の下面との間に圧縮された状態で設置されており、ゴムパッキン 2 1 2 の内方に吸気口 2 0 4 a が設けられている。

10

【0166】

図 1 7、図 3 4 に示すように、上ドア機構 U D 側の排気ダクト 2 0 7 の下流側排気口 2 0 7 b には、ゴムパッキン 2 1 3 が設けられている。ゴムパッキン 2 1 3 は、バックパネル 1 8 1 に設けられた排気ダクト 2 0 7 と上側フレーム部 1 8 5 の上壁 1 8 5 D に設けられた排気口 2 0 4 b との間の間隙が小さくなるよう、排気ダクト 2 0 7 と排気口 2 0 4 b とが連通する領域の近傍に設けられている。具体的には、ゴムパッキン 2 1 3 は、排気ダクト 2 0 7 の上端と上壁 1 8 5 D の下面との間に圧縮された状態で設置されており、ゴムパッキン 2 1 3 の内方に排気口 2 0 4 b が設けられている。

20

【0167】

本実施の形態のゴムパッキン 2 1 2、2 1 3 は、本発明の緩衝部材を構成する。なお、吸気ダクト 2 0 6 と吸気口 2 0 4 a との間の間隙、及び排気ダクト 2 0 7 と排気口 2 0 4 b との間の間隙が小さくなるものであれば、ゴムパッキン 2 1 2、2 1 3 に限らず、他のシール部材を用いてもよい。

【0168】

図 3 1、図 3 2 に示すように、下側カバー 1 7 2 の下部には、吸気側液体収容部 2 1 4 と排気側液体収容部 2 1 5 とがそれぞれ別体で設けられている。

【0169】

吸気側液体収容部 2 1 4 は、吸気ダクト 2 2 5 の下部に位置するように下側カバー 1 7 2 に取付けられており、下側カバー 1 7 2 に対して着脱可能となっている。

30

【0170】

排気側液体収容部 2 1 5 は、排気ダクト 2 2 6 の下部に位置するように下側カバー 1 7 2 に取付けられており、下側カバー 1 7 2 に対して着脱可能となっている。

【0171】

吸気側液体収容部 2 1 4 は、前側から後側に向かって下方に傾斜する傾斜部 2 1 4 A と、傾斜部 2 1 4 A の傾斜方向下端部に設けられた箱状の収容部 2 1 4 B と、収容部 2 1 4 B の背面側である後壁 2 1 4 b から後方に突出する部 2 1 4 C とを有する。

【0172】

排気側液体収容部 2 1 5 は、前側から後側に向かって下方に傾斜する傾斜部 2 1 5 A と、傾斜部 2 1 5 A の傾斜方向下端部に設けられた箱状の収容部 2 1 5 B と、収容部 2 1 5 B の背面側である後壁 2 1 5 b から後方に突出する部 2 1 5 C とを有する。なお、後壁 2 1 4 b、2 1 5 b は、本発明の所定の壁部を構成する。

40

【0173】

図 3 3 に示すように、上ドア機構 U D がキャビネット G の上側開口部 G 1 0 1 (図 4 参照)を閉鎖した状態において、吸気側液体収容部 2 1 4 は、傾斜部 2 1 4 A の上端が吸気ダクト 2 0 6 の下流側吸気口 2 0 6 b の下方で、かつ、下流側吸気口 2 0 6 b と上下方向で重なるように下側カバー 1 7 2 に取付けられている。

【0174】

50

また、吸気側液体収容部 2 1 4 の傾斜部 2 1 4 A の上端は、プロジェクタカバー B 1 の上側カバー 1 7 1 に形成された凹部 2 2 5 b の上流端よりも前方に位置している。これにより、吸気口 2 0 4 a から吸気ダクト 2 0 6 に導入された空気は吸気ダクト 2 2 5 に導かれる一方で、吸気口 2 0 4 a から吸気ダクト 2 0 6 に侵入したジュース等の液体は、吸気ダクト 2 2 5 に侵入せずに、吸気ダクト 2 0 6 の下流側吸気口 2 0 6 b から流下、あるいは滴下して吸気側液体収容部 2 1 4 の傾斜部 2 1 4 A に流入するようになっている。

【0175】

これにより、吸気側液体収容部 2 1 4 には、吸気口 2 0 4 a から吸気ダクト 2 0 6 を通してプロジェクタカバー B 1 に侵入したジュース等の液体が収容される。すなわち、吸気ダクト 2 0 6 を通してプロジェクタカバー B 1 に液体が侵入すると、液体は、傾斜部 2 1 4 A に沿って下方に移動した後、収容部 2 1 4 B に収容されて貯留される。収容部 2 1 4 B に収容される液体が満杯になると、液体は、部 2 1 4 C から後方に排出される。

【0176】

図 3 4 に示すように、上ドア機構 U D がキャビネット G の上側開口部 G 1 0 1 (図 4 参照) を閉鎖した状態において、排気側液体収容部 2 1 5 は、傾斜部 2 1 5 A の上端が排気ダクト 2 0 7 の上流側排気口 2 0 7 a の下方で、かつ、上流側排気口 2 0 7 a と上下方向で重なるように下側カバー 1 7 2 に取付けられている。

【0177】

また、排気側液体収容部 2 1 5 の傾斜部 2 1 5 A の上端は、プロジェクタカバー B 1 の上側カバー 1 7 1 に形成された凹部 2 2 6 b の下流端よりも前方に位置している。これにより、排気口 2 0 4 b から排気ダクト 2 0 7 に侵入したジュース等の液体は、排気ダクト 2 2 6 に侵入せずに、排気ダクト 2 0 7 の上流側排気口 2 0 7 a から流下、あるいは滴下して排気側液体収容部 2 1 5 の傾斜部 2 1 5 A に流入するようになっている。

【0178】

これにより、排気側液体収容部 2 1 5 には、排気口 2 0 4 b から排気ダクト 2 0 7 を通してプロジェクタカバー B 1 に侵入したジュース等の液体が収容される。すなわち、排気ダクト 2 0 7 を通してプロジェクタカバー B 1 に液体が侵入すると、液体は、傾斜部 2 1 5 A に沿って下方に移動した後、収容部 2 1 5 B に収容されて貯留される。収容部 2 1 5 B に収容される液体が満杯になると、液体は、部 2 1 5 C から後方に排出される。

【0179】

本実施の形態の吸気側液体収容部 2 1 4 及び排気側液体収容部 2 1 5 は、本発明の液体収容部を構成する。吸気側液体収容部 2 1 4 は、本発明の吸気側液体収容部を構成し、排気側液体収容部 2 1 5 は、本発明の排気側液体収容部を構成する。部 2 1 4 C 、 2 1 5 C は、本発明の部を構成する。部 2 1 4 C は、本発明の吸気側部を構成し、部 2 1 5 C は、本発明の排気側部を構成する。

【0180】

(表示ユニット A : 照射ユニット B : プロジェクタ装置 B 2 の電氣的及び光学的構成)

図 3 6 に示すように、プロジェクタ装置 B 2 は、電氣的な構成要素として、プロジェクタ制御基板 B 2 3 、光学機構 B 2 4 、及び中継基板 C K を備えている。プロジェクタ装置 B 2 には、中継基板 C K を介して後述するサブ制御装置 S S が接続される。サブ制御装置 S S は、スクリーンや役物の演出動作に応じて、プロジェクタ制御基板 B 2 3 を制御し、光学機構 B 2 4 を介して、スクリーンや役物に照射光を投影することにより、視覚的な演出として映像を表示する。また、表示ユニット A の組み立て工程等においては、プロジェクタ装置 B 2 の中継基板 C K に調整用 P C (パーソナルコンピュータ) 1 0 0 0 が接続される。この調整用 P C (パーソナルコンピュータ) 1 0 0 0 は、プロジェクタ装置 B 2 により投影される照射光の位置調整やピント初期設定を行うために用いられる。

【0181】

なお、本実施の形態においては、プロジェクタ装置 B 2 の調整機器として調整用 P C 1 0 0 0 を採用しているが、プロジェクタ装置 B 2 の調整機器としては、調整用プログラム (アプリケーションソフト) がインストールされたタブレット P C やいわゆるスマートフ

10

20

30

40

50

オン、あるいは専用の端末装置であってもよい。

【0182】

プロジェクタ制御基板B23は、制御LSI881、EEPROM（登録商標）882、DLP（登録商標）制御回路883及びLEDドライバ884を備える。光学機構B24は、レンズユニットの周辺に配置される構成要素として、R（赤）、G（緑）、B（青）の各色光を発するLED光源、DMD、レンズユニットの投射についてフォーカス調整を行うためのフォーカス機構等を備える。

【0183】

制御LSI881は、サブ制御装置SSの指令に基づいて、照射光を投影するようにDLP制御回路883を制御する。制御LSI881は、サブ制御装置SSの指令に基づいて、フォーカス機構を制御して投射レンズを光軸方向に移動させることにより、照射光の投影に際してフォーカス調整を行う。EEPROM882には、制御LSI881による制御プログラムやプロジェクタ装置B2の設定・調整に関わるデータが記憶されている。

【0184】

プロジェクタ装置B2のDLPシステムは、主として、DLP制御回路883、LEDドライバ884、並びに光学機構B24のLED光源及びDMDにより構成される。

【0185】

DMDは、半導体チップの主面上に、表示解像度に応じたピクセル相当のミラーを集積したものである。DMDは、各ミラーの直下にあるメモリー素子の静電界作用により、主面に対して各ミラーが対角線に沿う軸周りに+10°又は-10°傾くように構成されたものである。このような構成により、DMDの各ミラーは、ON状態（所定方向に光を反射する状態）とOFF状態（所定方向外に光を反射する状態）とに切り換えられる。すなわち、DMDの各ミラーは、ON状態のとき、LED光源から図示しないダイクロイックミラー等を介して入射した光を、再びダイクロイックミラー等を介してレンズユニットへと導く一方、OFF状態のとき、LED光源からダイクロイックミラー等を介して入射した光をレンズユニット以外の方向に向けて反射する。

【0186】

DLP制御回路883は、LED光源を駆動するLEDドライバ884を制御し、LED光源からのRGB各色の光を図示しないダイクロイックミラー等を介して時分割方式でDMDに入射させる。このとき、DLP制御回路883は、投影する映像に応じて、どのタイミングでどのピクセルに対応したミラーをON状態又はOFF状態とするか、すなわち、RGB各色の光のうちどの色の光をどのタイミングで所定方向に反射させるかを判定し、DMDの各ミラーのON・OFF状態を制御する。

【0187】

このようなDLP制御回路883の制御により、DMDで所定方向に反射した光は、レンズユニットへと進み、投射レンズを透過することでミラー機構B3に入射し、最終的にミラー機構B3（図5参照）で反射することによって投影対象へと導かれる。これにより、投影対象となるスクリーンや役物に対して照射光が投影され、演出に応じた映像が形成される。

【0188】

本実施の形態において、プロジェクタ装置B2は、いわゆるDLPプロジェクタとして構成される。また、プロジェクタ装置B2は、ミラー機構B3によって照射光を折り返すことにより投影対象までの投影距離を稼ぐとともに、例えばコントラスト比を1000:1とすることによって、照射光の投影距離をできるだけ短くするようにしている。これにより、プロジェクタ装置B2を備えた表示ユニットAは、より安価かつ小型に構成されるとともに、遊技機1のキャビネットGにおける限られたスペースに対して容易に搭載される。

【0189】

〔遊技機1の電氣的構成〕

次に、遊技機1の電氣的構成について、図37を参照して説明する。図37は、遊技機

10

20

30

40

50

1の電氣的構成を示すブロック図である。

【0190】

図37に示すように、遊技機1は、キャビネットGに配設された主制御基板71と、下ドア機構DDに配設された副制御基板72とを有している。主制御基板71には、リール中継端子板51と、設定用鍵型スイッチ52と、キャビネット側中継基板53と、ドア中継端子板54と、電源装置44の電源基板44bとが電氣的に接続されている。

【0191】

リール中継端子板51は、各リールRL、RC、RRのリール本体の内側に配設されている。このリール中継端子板51は、各リールRL、RC、RRのストップボタンDD7L、DD7C、DD7Rに電氣的に接続されており、主制御基板71からストップボタンDD7L、DD7C、DD7Rに出力される信号を中継する。

10

【0192】

ステッピングモータ51L、51C、51Rは、所定の開始条件の成立、すなわちスタートレバーDD6が遊技者により操作されたこと(開始操作)に基づき、各リールRL、RC、RRを回転させることにより図柄を変動させる。ステッピングモータ51L、51C、51Rは、図柄変動手段を構成する。設定用鍵型スイッチ52は、遊技機1の設定を変更する際又は遊技機1の設定を確認する際に使用する。

【0193】

キャビネット側中継基板53には、外部集中端子板56と、ホッパ機構HPと、メダル補助収納庫スイッチ57とが電氣的に接続されている。このキャビネット側中継基板53は、主制御基板71から外部集中端子板56、ホッパ機構HP、メダル補助収納庫スイッチ57に出力される信号を中継する。つまり、外部集中端子板56、ホッパ機構HP及びメダル補助収納庫スイッチ57は、キャビネット側中継基板53を介して主制御基板71に接続されている。

20

【0194】

外部集中端子板56は、キャビネットGに取付けられており、メダル投入信号、メダル払出信号、外部信号1~4及びセキュリティ信号等の信号を遊技機1の外部へ出力するために設けられている。

【0195】

メダル補助収納庫スイッチ57は、図示しないメダル補助収納庫を貫通している。このメダル補助収納庫スイッチ57は、メダル補助収納庫がメダルで満杯になっているか否かを検出する。

30

【0196】

電源装置44の電源基板44bには、電源スイッチ44aが接続されている。この電源スイッチ44aは、遊技機1に必要な電源を供給するときにONにする。

【0197】

ドア中継端子板54には、メダル投入口DD5に繋がって下ドア機構DDの裏側に配置されたメダルセクタ(図示せず)に配置されたメダルセンサ46、ドア開閉監視スイッチ61、BETスイッチ62、精算スイッチ63、スタートスイッチ64、ストップスイッチ基板65、遊技動作表示基板66及び副中継基板69が接続されている。

40

【0198】

メダルセンサ46、ドア開閉監視スイッチ61、BETスイッチ62、精算スイッチ63、スタートスイッチ64、ストップスイッチ基板65、遊技動作表示基板66及び副中継基板69は、ドア中継端子板54を介して主制御基板71に接続されている。

【0199】

メダルセンサ46は、メダルが図示しないセクタ内を通過したことを検出して、その検出結果を主制御基板71に出力する。ドア開閉監視スイッチ61は、上ドア機構UD及び下ドア機構DDの開閉を報知するためのセキュリティ信号を遊技機1の外部へ出力する。

【0200】

50

B E Tスイッチ62は、M A XベットボタンD D 8及び1ベットボタンが遊技者により押されたことを検出して、その検出結果を主制御基板71に出力する。

【0201】

精算スイッチ63は、精算ボタンが遊技者により押されたことを検出して、その検出結果を主制御基板71に出力する。スタートスイッチ64は、スタートレバーD D 6が遊技者により操作されたこと(開始操作)を検出して、その検出結果を主制御基板71に出力する。

【0202】

ストップスイッチ基板65は、回転しているリールを停止させるための回路と、停止可能なリールをL E D等により表示するための回路を構成する基板である。このストップスイッチ基板65には、3つのリールR L、R C、R Rに対応するストップスイッチ17Sが設けられている。ストップスイッチ17Sは、リールR L、R C、R Rの回転を停止させるための停止操作、すなわち各ストップボタンD D 7 L、D D 7 C、D D 7 Rが遊技者により押されたことを検出する各ストップボタンD D 7 L、D D 7 C、D D 7 Rに対応するストップスイッチ17Sは、停止操作検出手段を構成する。

【0203】

遊技動作表示基板66は、メダルの投入を受け付けるとき、3つのリールR L、R C、R Rが回転可能なとき及び再遊技を行うときに、投入されたメダルの枚数を7セグ表示器28に表示させるための基板である。この遊技動作表示基板66には、7セグ表示器28とL E D 70が接続されている。L E D 70は、例えば、遊技の開始を表示するマークや再遊技を行うマーク等を点灯させる。

【0204】

副中継基板69は、副制御基板72と主制御基板71とを接続する配線の中継する。また、副中継基板69は、副制御基板72と副制御基板72の周辺に配設された複数の基板とを接続する配線の中継する。すなわち、副中継基板69には、副制御基板72と、サウンドI/O基板81と、L E D基板82と、24hドア開閉監視ユニット74と、プロジェクタ装置B2と、操作ボタン271とが電氣的に接続されている。

【0205】

副制御基板72は、ドア中継端子板54と副中継基板69を介して主制御基板71に主制御基板71から副制御基板72に一方方向にシリアル通信で接続されている。また、副制御基板72は、副中継基板69を介して、サウンドI/O基板81と、L E D基板82と、24hドア開閉監視ユニット74と、プロジェクタ装置B2と操作ボタン271とに電氣的に接続されている。

【0206】

サウンドI/O基板81は、スピーカD D 25 L、D D 25 R及びスピーカ191 A、191 Bへの音声の出力を行う。L E D基板82は、図示しない副制御回路の制御により実行される演出に応じて、L E D群75に含まれるL E Dを発光させて、点滅パターンを表示する。L E D基板82には、腰部パネルL E D基板165、L E D基板199及びL E D基板203が含まれる。

【0207】

L E D群75は、リールR L、R C、R Rのそれぞれに描かれた図柄列を照射するために配置され複数のフルカラーL E Dで構成されたリールバックランプ(図示せず)や、L E D 165 A、L E D 199 A及びL E D 203 A等も含む。

【0208】

24hドア開閉監視ユニット74は、下ドア機構D Dのフレームに下ドア機構D Dの開閉を検出するためのセンサ(図示せず)が取付けられ、センサの状態に基づいて(例えば、センサがオン状態であれば閉、オフ状態であれば開)、下ドア機構D Dの開閉の履歴を保存する。

【0209】

また、24hドア開閉監視ユニット74は、下ドア機構D Dが開放されたときに、表示

10

20

30

40

50

ユニット 161 及び画像表示装置 201a にエラー表示を行うために下ドア機構 DD が開放された旨の信号を副制御基板 72 に出力する。

【0210】

なお、遊技機 1 のドア開閉構造上、必ず下ドア機構 DD を開放しないと、上ドア機構 UD を開放できないように、下ドア機構 DD が閉鎖された状態で上ドア機構 UD をロックしているため、ドアの開閉を検出するセンサを取付けていない。

【0211】

このように、24h ドア開閉監視ユニット 74 は、遊技機 1 の副制御回路でエラーにより検出し、ホッパ機構 HP の異常を検出するセンサ（図示せず）及びメダルセンサ 46 は、主制御回路によりエラーを検出するエラー検出手段を構成する。

10

【0212】

副制御基板 72 には、ロムカートリッジ基板 76 と、画像中継基板 77 とが接続されている。ロムカートリッジ基板 76 は、サブ CPU により実行される制御プログラムと、演出用の画像（画像）、音声、光（LED 群 75）及び通信のデータを管理するための基板である。

【0213】

画像中継基板 77 は、副制御基板 72 からプロジェクタ装置 B2 に送信される画像信号をプロジェクタ装置 B2 の信号規格に合わせて変換して中継する基板である。

【0214】

以上のように、本実施の形態の遊技機 1 によれば、プロジェクタ筐体 C10 に、プロジェクタ筐体 C10 の背板 C4 側から前面側に向かって下方に傾斜する傾斜面 175A を有し、傾斜面 175A に光学ミラー 174 を支持するミラーホルダブラケット 175 が設けられている。

20

【0215】

これに加えて、ミラーホルダブラケット 175 に、ミラーホルダブラケット 175 に対する光学ミラー 174 の取付け位置を調整可能なねじ 173a 及びナット 177 が設けられている。

【0216】

これにより、ナット 177 を緩めたり、締め付けたりすることで、ミラーホルダブラケット 175 に対する光学ミラー 174 の取付け位置を容易に調整して光学ミラー 174 をミラーホルダブラケット 175 に固定できる。このため、プロジェクタ装置 B2 と光学ミラー 174 との距離を遊技機毎に一定にできる。このため、スクリーン装置 C に表示される画像のばらつきが発生することを防止できる。

30

【0217】

また、本実施の形態の遊技機 1 によれば、ミラーホルダブラケット 175 は、プロジェクタ筐体 C10 の背板 C4 側及び底板 C1 側にそれぞれ設けられており、ねじ 173a 及びナット 177 が、背板 C4 及び底板 C1 から露出することでプロジェクタ筐体 C10 の外部から調整可能である。

【0218】

これにより、調整装置によって複数のナット 177 を同時に操作することが可能となり、ミラーホルダブラケット 175 に対する光学ミラー 174 の取付け位置を短時間で調整することができ、光学ミラー 174 の取付け位置の調整作業の作業性を向上できる。

40

【0219】

また、本実施の形態の遊技機 1 によれば、プロジェクタ筐体 C10 の底板 C1 に光学ミラー 174 の傾斜方向の下端部が挿入可能な溝部 176B が形成されているので、ミラーホルダブラケット 175 を底板 C1 に近づけることができる。

【0220】

このため、プロジェクタ装置 B2 と光学ミラー 174 との距離を大きくすることができ、プロジェクタ装置 B2 から光学ミラー 174 を介してスクリーン装置 C に投影される画像を大きくできる。この結果、視覚効果の高い画像を表示できる。

50

【0221】

また、本実施の形態の遊技機 1 によれば、光学ミラー 174 を保持するミラーホルダ 173 を備えている。

【0222】

さらに、光学ミラー 174 をミラーホルダブラケット 175 に固定する固定部材が、ミラーホルダ 173 から下方に突出するとともに、ミラーホルダブラケット 175 を貫通して先端部がミラーホルダブラケット 175 から外方に突出するねじ 173a と、ねじ 173a の突出方向先端部に螺合されるナット 177 と、ミラーホルダ 173 とミラーホルダブラケット 175 との間に介装され、ミラーホルダ 173 をミラーホルダブラケット 175 から離れる方向に付勢するコイルばね 178 とを備えている。

10

【0223】

これに加えて、ねじ 173a の一部が、ミラーホルダブラケット 175 から外方に突出しており、ミラーホルダブラケット 175 に、ミラーホルダブラケット 175 から外方に突出したねじ 173a の突出方向先端部よりもさらに外方（斜め下後方）に突出する壁部 175g ~ 175i が形成されている。

【0224】

これにより、ねじ 173a 及びナット 177 の周辺を壁部 175g ~ 175i によって覆うことができる。

【0225】

このため、ナット 177 が他の部材と接触することを防止して、ナット 177 によって調整されたミラーホルダブラケット 175 に対する光学ミラー 174 の取付け位置が変更されることを防止できる。この結果、プロジェクタ装置 B2 からスクリーン装置 C に投影される画像の表示性能が悪化することを防止できる。

20

【0226】

また、本実施の形態の遊技機 1 によれば、ミラーホルダブラケット 175 の傾斜面 175A に、コイルばね 178 の下端部が挿入される凹部 175a ~ 175c が形成されている。

【0227】

これにより、コイルばね 178 が凹部 175a ~ 175c に挿入される分だけミラーホルダ 173 とミラーホルダブラケット 175 との間の距離を短くでき、光学ミラー 174 をプロジェクタ筐体 C10 の底板 C1 により一層近づけることができる。

30

【0228】

このため、プロジェクタ装置 B2 と光学ミラー 174 との距離をより大きくすることができ、プロジェクタ装置 B2 から光学ミラー 174 を介してスクリーン装置 C に投影される画像を大きくできる。この結果、視覚効果のより一層高い画像を表示できる。

【0229】

また、本実施の形態の遊技機 1 によれば、ミラーホルダブラケット 175 の下面に凹部 175J が形成されており、底板 C1 の上面 176u に、凹部 175J に嵌合する凸部 176D が形成されているので、ミラーホルダブラケット 175 をプロジェクタ筐体 C10 に位置ずれすることなく取付けることができる。このため、ミラーホルダブラケット 175 に対する取付け位置が調整された光学ミラー 174 がプロジェクタ筐体 C10 に対して位置ずれすることを防止できる。

40

【0230】

この結果、プロジェクタ装置 B2 と光学ミラー 174 との距離を遊技機毎に一定にでき、スクリーン装置 C に表示される画像のばらつきが発生することを防止できる。

【0231】

なお、ミラーホルダブラケット 175 の下面に凸部を形成し、底板 C1 の上面 176u に、凸部に嵌合する凹部を形成してもよい。

【0232】

また、本実施の形態の遊技機 1 によれば、プロジェクタカバー B1 の下側カバー 172

50

に、遊技機 1 の外部と連通し、プロジェクタカバー B 1 の内部を通気する吸気ダクト 2 2 5 及び排気ダクト 2 2 6 が設けられている。

【 0 2 3 3 】

吸気ダクト 2 2 5 の下部には、液体を収容する吸気側液体収容部 2 1 4 が設けられており、排気ダクト 2 2 6 の下部には、液体を収容する排気側液体収容部 2 1 5 が設けられている。吸気側液体収容部 2 1 4 及び排気側液体収容部 2 1 5 は、別体で構成され、それぞれ独立して下側カバー 1 7 2 に対して着脱可能に取付けられている。

【 0 2 3 4 】

このように、プロジェクタカバー B 1 に吸気ダクト 2 2 5 と排気ダクト 2 2 6 とを設けることにより、吸気ダクト 2 2 5 から導入された空気によってプロジェクタ装置 B 2 を冷却することができる。また、プロジェクタ装置 B 2 と熱交換された空気を、排気ダクト 2 2 6 を通してプロジェクタカバー B 1 から排出することができる。このため、プロジェクタ装置 B 2 を効率よく冷却できる。

【 0 2 3 5 】

また、別体で構成された吸気側液体収容部 2 1 4 及び排気側液体収容部 2 1 5 を下側カバー 1 7 2 に着脱可能に取付けることにより、遊技機 1 の外部から吸気口 2 0 4 a または排気口 2 0 4 b を通して吸気ダクト 2 2 5 や排気ダクト 2 2 6 に侵入した液体を吸気側液体収容部 2 1 4 や排気側液体収容部 2 1 5 に収容できる。

【 0 2 3 6 】

このため、吸気ダクト 2 2 5 及び排気ダクト 2 2 6 を通してプロジェクタカバー B 1 の内部に液体が侵入することを防止できる。これにより、プロジェクタ装置 B 2 や光学ミラー 1 7 4 等に液体が付着することを防止でき、画像の表示性能が悪化することを防止できる。

【 0 2 3 7 】

さらに、吸気側液体収容部 2 1 4 及び排気側液体収容部 2 1 5 を、それぞれ独立して下側カバー 1 7 2 に対して着脱可能としたので、吸気側液体収容部 2 1 4 及び排気側液体収容部 2 1 5 のうち、液体の収容された吸気側液体収容部 2 1 4 または排気側液体収容部 2 1 5 を下側カバー 1 7 2 から取り外すことができる。このため、液体の排出作業や吸気側液体収容部 2 1 4 及び排気側液体収容部 2 1 5 のメンテナンス、又は交換を効率的に行うことができる。

【 0 2 3 8 】

また、本実施の形態の遊技機 1 によれば、吸気側液体収容部 2 1 4 に、吸気側液体収容部 2 1 4 の背面である後壁 2 1 4 b から後方に突出する部 2 1 4 c が形成されており、排気側液体収容部 2 1 5 に、排気側液体収容部 2 1 5 の背面である後壁 2 1 4 b から後方に突出する部 2 1 5 c が形成されている。

【 0 2 3 9 】

これにより、吸気側液体収容部 2 1 4 及び排気側液体収容部 2 1 5 に収容しきれなくなった液体を部 2 1 4 c 又は部 2 1 5 c を通して外部に排出できる。

【 0 2 4 0 】

このとき、部 2 1 4 c、2 1 5 c がそれぞれ後方に突出しているので、これら部 2 1 4 c、2 1 5 c を通して排出される液体を、プロジェクタカバー B 1 の直下に配置された電装部品から避けるように指向させることができる。これにより、電装部品が液体に晒されることを防止して、電装部品を保護できる。

【 0 2 4 1 】

さらに、プロジェクタカバー B 1 を傾げるだけで、吸気側液体収容部 2 1 4 及び排気側液体収容部 2 1 5 に収容された液体を部 2 1 4 c、2 1 5 c を介して外部に排出できるので、液体の排出作業を効率的に行うことができる。

【 0 2 4 2 】

また、本実施の形態の吸気ダクト 2 2 5 及び排気ダクト 2 2 6 は、スクリーン装置 B 2 を有するプロジェクタカバー B 1 に設けられているが、これに限定されるものではない。

10

20

30

40

50

【 0 2 4 3 】

例えば、遊技機 1 に通気口を設け、遊技機 1 の内部に通気口を通して外部と通気可能な通気部を設けることにより、遊技機 1 の内部に設置された電装部品や遊技機 1 の内部の所定空間を冷却してもよい。

【 0 2 4 4 】

また、本実施の形態の液体収容構造は、プロジェクタカバー B 1 に 2 つの吸気側液体収容部 2 1 4 及び排気側液体収容部 2 1 5 が設けられているが、これに限定されるものではない。

【 0 2 4 5 】

例えば、液体の侵入し易い箇所に合わせて液体収容部を設置し、液体の侵入し易い箇所が 2 つ以上であれば、その箇所に応じて液体収容部を 2 つ以上でもよい。また、液体が付着することを避けるために電装部品の位置に合わせて液体収容部を複数個、個別に設けもよい。

10

【 0 2 4 6 】

また、プロジェクタカバー B 1 に液体収容部を設けることに限定されるものではない。例えば、遊技機 1 の内部に液体が侵入し易い場所に液体収容部を設けてもよく、液体収容部をその場所に応じた数だけ設けてもよい。

【 0 2 4 7 】

また、本実施の形態の部 2 1 4 C、2 1 5 C は、それぞれ収容部 2 1 4 B、2 1 5 B の後壁 2 1 4 b、2 1 5 b から後方に突出して設けられているが、これに限定されるものではなく、プロジェクタ装置 B 2 や基板等を避ける方向に液体を排出可能なように、収容部 2 1 4 B、2 1 5 B の壁部（例えば背面以外の側面等）から外方に突出していればよい。

20

【 0 2 4 8 】

遊技機 1 の内部に液体収容部が設けられている場合には、部 2 1 4 C、2 1 5 C は、遊技機 1 の内部に設置される基板や電源ボックス等の電装部品を避ける方向に液体を排出可能なように、収容部 2 1 4 B、2 1 5 B の所定の壁部から外方に突出していればよい。

【 0 2 4 9 】

また、本実施の形態の遊技機 1 によれば、LED 1 9 9 A と、LED 1 9 9 A から照射される光が上端部の突出部 1 9 8 A に入射されたときに、模様 1 9 8 a を視認可能となる導光パネル 1 9 8 と、導光パネル 1 9 8 と重畳する位置に設けられたセンタスクリーンシート 1 9 5 と、導光パネル 1 9 8 に画像を表示するための光を投射するプロジェクタ装置 B 2 とを備えている。

30

【 0 2 5 0 】

さらに、導光パネル 1 9 8 の模様 1 9 8 a が視認可能となる状態において、プロジェクタ装置 B 2 から模様 1 9 8 a と関連する画像（本実施の形態では、目玉画像）を導光パネル 1 9 8 に投影する演出を実行可能である。

【 0 2 5 1 】

これにより、プロジェクタ装置 B 2 を用いた斬新で、かつ多彩な演出を行うことができ、遊技の興趣を向上できる。また、プロジェクタ装置 B 2 から投影される画像をセンタスクリーンシート 1 9 5 で結像して導光パネル 1 9 8 に表示することにより、導光パネル 1 9 8 に表示される目玉がキラキラと輝いているような画像として表示できる。この結果、より一層斬新で、かつより一層多彩な演出を行うことができ、遊技の興趣をより効果的に向上できる。

40

【 0 2 5 2 】

なお、本実施の形態では、プロジェクタ装置 B 2 から投影される画像がセンタスクリーンシート 1 9 5 に結像される構成について説明したが、これに限らず、導光パネル 1 9 8 そのものに結像される構成であってもよい。

【 0 2 5 3 】

また、導光パネル 1 9 8 は、模様 1 9 8 a の一部に特定領域 1 9 8 b を有し、特定領域 1 9 8 b に投影される画像を第 1 の表示態様（目玉画像 2 4 1）から第 2 の表示態様（目

50

玉画像 2 4 2) に変化させる演出を実行可能であるので、導光パネル 1 9 8 の模様 1 9 8 a と目玉画像 2 4 1、2 4 2 の変化によるより一層斬新、でかつより一層多彩な演出を実行でき、遊技の興趣をより効果的に向上できる。なお、表示態様は、目玉画像 2 4 1、2 4 2 に限定されるものではない。

【 0 2 5 4 】

また、演出としては、プロジェクタ装置 B 2 から投影される画像と導光パネル 1 9 8 の点灯の有無によって多彩な演出が実行可能である。

【 0 2 5 5 】

導光パネル 1 9 8 に対して L E D 1 9 9 A を非点灯とした状態で導光パネル 1 9 8 にプロジェクタ装置 B 2 から画像を投影する演出、導光パネル 1 9 8 に対して L E D 1 9 9 A を点灯した後に、導光パネル 1 9 8 にプロジェクタ装置 B 2 から画像を投影する演出、あるいは、導光パネル 1 9 8 に対する L E D 1 9 9 A の点灯と、導光パネル 1 9 8 に対するプロジェクタ装置 B 2 からの画像投影のタイミングとを同じにする演出等が考えられる。

【 0 2 5 6 】

また、特定領域 1 9 8 b に表示される目玉が下を向いたときに、スクリーン装置 C に目玉が向いた先（視線の先）に何らかの画像を表示する演出や、スクリーン装置 C に表示される画像の移動に応じて目玉の向きを変えるような演出が考えられる。

【 0 2 5 7 】

また、模様 1 9 8 a の輪郭を強調できるように模様 1 9 8 a の輪郭に沿った画像をプロジェクタ装置 B 2 から導光パネル 1 9 8 に投影するようにしてもよい。

【 0 2 5 8 】

また、導光パネル 1 9 8 に対する L E D 1 9 9 A の点灯の有無と導光パネル 1 9 8 に投影される画像に応じて、導光パネル 1 9 8 の左右のサブスクリーンシート 1 9 6 A、1 9 6 B や導光パネル 1 9 8 の下方のスクリーン装置 C の表示態様を工夫してもよい。

【 0 2 5 9 】

なお、本実施の形態の遊技機 1 は、導光パネル 1 9 8 と重畳するようにセンタスクリーンシート 1 9 5 を設けているが、センタスクリーンシート 1 9 5 を設けなくてもよい。

【 0 2 6 0 】

また、本実施の形態の遊技機 1 によれば、導光パネル 1 9 8 は、L E D 1 9 9 A から照射される光が入射される突出部 1 9 8 A を上端部に有し、L E D 1 9 9 A から突出部 1 9 8 A に入射された光によって所定の識別表示が前面から視認可能となるよう構成されている。また、導光パネル 1 9 8 は、突出部 1 9 9 A を有する上端部と異なる左右方向の端部に、導光パネル 1 9 8 から後方に向かって折り曲げられた折り曲げ部 1 9 8 B、1 9 8 C が形成されている。

【 0 2 6 1 】

これにより、導光パネル 1 9 8 に入射された光を、折り曲げ部 1 9 8 B、1 9 8 C から遊技者に視認され難い後方に導くことができ、導光パネル 1 9 8 の端部から前方あるいは側方に光が漏れることを防止できる。これにより、導光パネル 1 9 8 に入射された光が意図しない方向、例えば、スクリーン装置 C が設置される方向に漏れることを防止して、演出効果が低下することを防止できる。

【 0 2 6 2 】

また、本実施の形態の遊技機 1 によれば、導光パネル 1 9 8 の後方に導光パネル 1 9 8 に向かって光を投射（照射）するプロジェクタ装置 B 2 が設置されており、導光パネル 1 9 8 の前面にマジックミラー 2 0 0 が設けられている。

【 0 2 6 3 】

マジックミラー 2 0 0 は、プロジェクタ装置 B 2 から光が導光パネル 1 9 8 に投射（照射）されないときには外方からの光が前方に反射して見え、かつプロジェクタ装置 B 2 から光が導光パネル 1 9 8 に投射（照射）されたときには前方から導光パネル 1 9 8 の後方側が視認可能となるよう構成されている。

【 0 2 6 4 】

これに加えて、マジックミラー 200 は、導光パネル 198 に所定の識別表示が視認可能となったときに、外方からの光が前方に反射して見える演出を実行可能である。

【0265】

これにより、LED 199A から導光パネル 198 に光が入射され、所定の識別表示が視認可能な演出を実行する場合に、導光パネル 198 の後方を視認困難とすることもできる。このため、LED 199A から導光パネル 198 に光を入射したときに所定の識別表示のみを視認可能とする演出を実行することができる。

【0266】

また、本実施の形態の遊技機 1 によれば、サブスクリーンシート 196A、196B と、サブスクリーンシート 196A、196B に隣接して設けられたセンタスクリーンシート 195 とを有し、サブスクリーンシート 196A、196B の縁部とサブスクリーンシート 196A、196B の縁部に隣接するセンタスクリーンシート 195 の縁部とに跨がるようにして、すなわち、サブスクリーンシート 196A、196B とセンタスクリーンシート 195 との連結部 195a、195b に跨がるようにして隣接部 195a、195b の前方に装飾部材 197 を設けて、装飾部材 197 によって隣接部 195a、195b を前方から視認困難とした。

【0267】

これにより、センタスクリーンシート 195 とサブスクリーンシート 196A、196B との境目を遊技者から視認困難とすることができ、遊技機 1 の見栄えを向上できる。

【0268】

また、本実施の形態の遊技機 1 によれば、装飾部材 197 が開口部 197A を有する。さらに、プロジェクタ装置 B2 によってサブスクリーンシート 196A、196B とセンタスクリーンシート 195 とにそれぞれ異なる画像を表示し、センタスクリーンシート 195 に表示される画像が開口部 197A を通して遊技者に視認可能である。

【0269】

これにより、センタスクリーンシート 195、196A、196B を用いた多彩な演出を実行できる。これに加えて、センタスクリーンシート 195 とサブスクリーンシート 196A、196B との境目に装飾部材 197 を設けることにより、遊技者に対してセンタスクリーンシート 195 とサブスクリーンシート 196A、196B とが別デバイスかのような印象を与えることが可能となる。

【0270】

また、本実施の形態の遊技機 1 によれば、スクリーン装置 C が、遊技機 1 の前面側に設けられたメインスクリーン 182 と、メインスクリーン 182 の裏面に設けられた投影用シート 183 と、メインスクリーン 182 及び投影用シート 183 の背面から画像を表示するための光を投射するプロジェクタ装置 B2 とを有し、メインスクリーン 182 は、透光性を有し、かつ黒色を有することによりメインスクリーン 182 を通過する光の明度を低下可能である。

【0271】

これにより、メインスクリーン 182 を通して遊技者に視認される画像を明瞭に表示できる。すなわち、メインスクリーン 182 に黒色を入れて濃くすると、メインスクリーン 182 が暗く見えて結果的に明るい色のちらつきを抑制でき、メインスクリーン 182 を通して遊技者に視認される画像を明瞭に表示できる。この結果、プロジェクタ装置 B2 を用いた斬新な演出を実行できる。また、黒色の割合（光の透過率）の異なるメインスクリーンを入れ替えることで色味調整を行うことができ、投影用シート 183 を異なる機種の遊技機 1 で共通して使用可能となり、遊技機 1 の製造コストを低減できる。

【0272】

なお、所定の色は、黒色に限定されるものではなく、メインスクリーン 182 を通過する光の明度を低下可能な色であれば、その他の色でもよい。また、メインスクリーン 182 の黒色を濃くし過ぎると（透過率を下げ過ぎると）、投影用シート 183 に表示される画像が見え難くなるので、投影用シート 183 の濃さの度合いを調整する必要があること

10

20

30

40

50

は、言うまでもない。

【0273】

また、本実施の形態の遊技機1によれば、上側開口部G101を有するキャビネットGと、上側開口部G101を閉鎖又は開放可能な上ドア機構UDとを備えている。

【0274】

キャビネットGは、プロジェクタ装置B2と、プロジェクタ装置B2を冷却する空気を流通させる本体側通気部209とを有し、上ドア機構UDは、吸気口204a及び排気口204bと、吸気口204a及び排気口204bに連通する吸気ダクト206及び排気ダクト207とを有する。

【0275】

さらに、上ドア機構UDが上側開口部G101を閉鎖した状態のとき、本体側通気部209と吸気口204a及び排気口204bとが連通している。

【0276】

これにより、吸気口204aから吸気ダクト206及び本体側通気部209を介してキャビネットGに取り入れられた空気によってプロジェクタ装置B2を冷却し、プロジェクタ装置B2と熱交換された空気を本体側通気部209及び排気ダクト207を介して排気口204bから外部に排出することができる。この結果、プロジェクタ装置B2を効果的に冷却できる。

【0277】

さらに、上ドア機構UDの吸気口204a及び排気口204bと連通する通気部がキャビネットG側に設けられている場合には、遊技機1機種毎に異なる装飾の上ドア機構UDを同一のキャビネットGに用いる際にキャビネットG側に設けられた通気部の配置に合わせて上ドア機構UDの装飾や通気孔の位置を設計しなければならず、設計の自由度がなかった。

【0278】

あるいは、機種毎に異なる装飾の上ドア機構UDに合わせて、機種毎にキャビネットGの通気部の配置を変更しなければならず、キャビネットGを共通化することが困難であった。

【0279】

これに対して、本実施の形態に係る遊技機1は、吸気ダクト206及び排気ダクト207がキャビネットG側ではなく上ドア機構UDに設けられているので、機種毎にキャビネットGを共通化できるとともに、上ドア機構UDの設計の自由度を向上させることができる。

【0280】

また、本実施の形態の通気構造は、キャビネットGの上側開口部G101と下側開口部G102のうちの上側開口部G101を閉鎖及び開放可能な上ドア機構UD、すなわち、上側開口部G101と下側開口部G102の少なくとも一部を閉鎖及び開放可能を上ドア機構UDに適用しているが、これに限定されるものではない。

【0281】

例えば、キャビネットGに1つの開口部を設け、この開口部を1つのドア機構で閉鎖及び開放可能なドア機構に通気構造を適用してもよい。また、キャビネットGの閉鎖及び開放の方式も、ドア機構をキャビネットGに回動自在に連結して開口部を閉鎖及び開放可能にしてもよく、ドア機構をキャビネットGに着脱自在にして開口部を閉鎖及び開放可能にしてもよい。

【0282】

また、本実施の形態の通気構造は、遊技機の製造時にドア機構が開閉可能であって、遊技場でドア機構が開閉できない仕様の遊技機に適用されてもよい。

【0283】

また、本実施の形態の遊技機1によれば、バックパネル181に設けられた吸気ダクト206と上側フレーム部185の上壁185Dに設けられた吸気口204aとの間の間隙

10

20

30

40

50

が小さくなるよう、吸気ダクト 206 と吸気口 204 a とが連通する領域の近傍にゴムパッキン 212 が設けられている。

【0284】

これに加えて、バックパネル 181 に設けられた排気ダクト 207 と上側フレーム部 185 の上壁 185 D に設けられた排気口 204 b との間の間隙が小さくなるよう、排気ダクト 207 と排気口 204 b とが連通する領域の近傍にゴムパッキン 213 が設けられている。

【0285】

これにより、吸気口 204 a と吸気ダクト 206 とが連通する領域をゴムパッキン 212 によって密閉することができるとともに、排気口 204 b と排気ダクト 207 とが連通する領域をゴムパッキン 213 によって密閉することができる。このため、吸気ダクト 206 及び排気ダクト 207 を流通する空気が吸気ダクト 206 及び排気ダクト 207 から外部に漏れることを防止して、プロジェクタ装置 B2 の冷却効率が悪化することを防止できる。

10

【0286】

また、吸気口 204 a 及び排気口 204 b を介して吸気ダクト 206 及び排気ダクト 207 に液体が侵入した場合に、吸気ダクト 206 及び排気ダクト 207 を流れる液体が、吸気ダクト 206 と吸気口 204 a とが連通する領域から漏れることを防止できるとともに、排気ダクト 207 と排気口 204 b とが連通する領域から漏れることを防止できる。この結果、プロジェクタ装置 B2 や光学ミラー 174 等に液体が付着することを防止できる。

20

【0287】

また、本実施の形態の遊技機 1 によれば、スピーカ 191 A、191 B と、スピーカ 191 A、191 B を収容する収容空間 192 A、192 B を有する上側フレーム部 185 と、収容空間 192 A、192 B に設置される遮部材 193 A、193 B とを備え、遮部材 193 A、193 B は、スピーカ 191 A、191 B の側方の所定の空間である中央空間 192 C と収容空間 192 A、192 B とを仕切るように設置されている。

【0288】

これにより、同一形状の上側フレーム部 185 を用いて、遮部材 193 A、193 B の位置を変更したり、遮部材 193 A、193 B を取り外したりすることにより、収容空間 192 A、192 B に設置されるスピーカ 191 A、191 B の配置を変更できる。また、遮部材 193 A、193 B を取り外して収容空間 192 A、193 A を大きく取ることによって、大型なスピーカを収容空間 192 A、192 B に設置できる。

30

【0289】

このため、同一形状の上側フレーム部 185 を用いてスピーカ 191 A、191 B の設置の自由度を向上でき、遊技機 1 の製造コストを低減できる。

【0290】

図 35 に示すように、スピーカ 191 A、191 B の配置を変更した一例として、遮部材 193 A、193 B を取り外すことにより、スピーカ 191 A、191 B を近づけて収容空間 192 A、192 B に設置した状態を示す。

40

【0291】

また、収容空間 192 A、192 B が中央空間 192 C を挟んで 2 つ設けられ、2 つの収容空間 192 A、192 B にそれぞれスピーカ 191 A、191 B を設置する場合には、スピーカ 191 A、191 B の側方に遮部材 193 A、193 B を設置して遮部材 193 A、193 B を対向させることにより、スピーカ 191 A、191 B から出力する音が干渉して共鳴することを防止でき、スピーカ 191 A、191 B の出力性能が悪化することを防止できる。

【0292】

また、収容空間 192 A、192 B の空スペースを遮部材 193 A、193 B が占有するので、上側フレーム部 185 の内部の隙間が減り、ゴト対策につながる。

50

【0293】

また、スピーカ191A、191Bの側方に遮部材193A、193Bを設置し、遮部材193A、193Bをネジによって上側フレーム部185の前壁185Aに固定しているので、遮部材193A、193Bによって前壁185Aの剛性を高めることができ、スピーカ191A、191Bをネジ194Aによって前壁185Aに強固に固定できる。

【0294】

また、本発明に係る遊技機1によれば、遮部材193A、193Bは、プロジェクタ装置B2から投射される光の少なくとも一部を遮可能であるので、画像の表示性能を向上できることに加えて、スピーカ191A、191Bの汎用性が低下することを防止できる。

【0295】

すなわち、スピーカ191A、191Bの色がプロジェクタ装置B2から投影される光を反射させる色であると、プロジェクタ装置B2から投射された画像をスクリーン装置Cに高精度に表示できないおそれがあるので、プロジェクタ装置B2から投影される光を反射し難い色のスピーカ191A、191Bを用いなければならず、スピーカ191A、191Bの汎用性が低下する。

【0296】

本実施の形態のように、遮部材193A、193Bをスピーカ191A、191Bの側方に設置すれば、遮部材193A、193Bの色を、プロジェクタ装置B2から投影される光を例えば反射しない色や、適度に反射可能な色にすることで、スピーカ191A、191Bの種類を変更することなく、プロジェクタ装置B2から投射された画像をスクリーン装置Cに綺麗に表示でき、画像の表示性能を向上できる。これに加えて、スピーカ191A、191Bの汎用性が低下することを防止できる。

【0297】

なお、本実施の形態の遮部材193A、193Bは、スピーカ191A、191Bの側方に設置されているが、スピーカ191A、191Bの上側や下側あるいは斜め上側や斜め下側に設置されてもよい。

【0298】

また、遮部材193A、193Bは、プロジェクタ装置B2からの投射される乱反射光等を阻止するものであってもよい。

【0299】

また、本実施の形態の遊技機1によれば、光を照射可能なLED203Aと、LED203Aから照射された光を前方に導く導光部材202と、側板188、189とを備えている。

【0300】

側板188（側板189も側板と同じ構成であるので説明を省略する）は、第1の壁部188Aと、第1の壁部188Aに対して遊技機1の幅方向外側に設置される第2の壁部188Bとを備えており、第1の壁部188Aと第2の壁部188Bとの間には、LED203Aから照射され導光部材202によって導かれた光の少なくとも一部が遊技者に視認可能となるよう所定の空間188Cが形成されている。

【0301】

第2の壁部188Bの前方側の先端には、第1の壁部188Aの先端188aよりも後方側に凹んだ凹部188Eが形成されており、LED203Aから照射された光の少なくとも一部が凹部188Eを通じて遊技機1の側方から視認可能である。

【0302】

これにより、LED203Aから導光部材202を通して第1の壁部188Aと第2の壁部188Bとの間の空間188Cに導かれた光を、第2の壁部188Bの凹部188Eを介して（第1の壁部188Aを背景として）際立たせることができる。

【0303】

このため、側板188、189を間接照明として効果的に利用することができ、遊技場において台選びをしている遊技者に対して遊技機1への興味を十分に引きつけることがで

10

20

30

40

50

きる。なお、本実施の形態の遊技機 1 は、LED 203A を導光部材 202 によって空間 188C に導いているが、導光部材 202 を設けなくてもよい。この場合、LED 203A は、所定の空間 188C の後方に配置されるのが好ましい。

【0304】

(第2の実施の形態)

図38～図57は、本発明の第2の実施の形態に係る遊技機を示す図である。

【0305】

<光の照射範囲とスクリーンの配置位置>

図38は、上ドア機構及びキャビネットの縦断面図である。

【0306】

図38では、プロジェクタ9020から投射された光の照射範囲を、一点鎖線を用いて示している。第1の実施の形態と同様に、プロジェクタ9020から投射された光は、下向きに進行した後、ミラー9030によって前方に向けて反射される(図28参照)。

【0307】

後述するように、上ドア機構UDには、スクリーンシート1046、スクリーンシート1056、及び、スクリーンシート1057が設けられている(図41及び図42参照)。プロジェクタ9020から投射された光は、スクリーンシート1046、スクリーンシート1056、及び、スクリーンシート1057のそれぞれに対して後方(背面側)から入射し、これらのスクリーンシートの前面側(表示面)に画像が表示されることになる。

【0308】

以下、詳述する。

<上ドア機構UD>

図39は、上ドア機構を前方から見た斜視図である。図40は、上ドア機構を後方から見た斜視図である。

【0309】

図39及び図40に示すように、上ドア機構UDには、スクリーンユニット1040、装飾ユニット1050、及び、間接照明ユニット1060が設けられている。以下、各ユニットについて説明する。

【0310】

<スクリーンユニット1040>

図41は、上ドア機構の分解斜視図である。図42は、上ドア機構の分解斜視図である。図43は、透光板、スクリーンシート、下押さえ部材、上押さえ部材、及び、下フレームを後方から見た斜視図である。図44は、透光板及びスクリーンシートを後方から見る一方、下押さえ部材及び上押さえ部材を前方から見た斜視図である。図45は、上押さえ部材及び上フレームを下方から見た斜視図である。図46は、透光板、スクリーンシート、及び、下フレームを後方から見た斜視図である。

【0311】

なお、図41では、上ドア機構UDの各構成要素を斜め前方から見た様子を示している。図42では、上ドア機構UDの各構成要素を斜め後方から見た様子を示している。図43では、透光板1045、スクリーンシート1046、下押さえ部材UD101、及び、上押さえ部材UD102については、これらが組み付けられた状態を示し、下フレームUD100については、単独で存在する様子を示している。図44では、透光板1045及びスクリーンシート1046については、これらが組み付けられた状態を示し、下押さえ部材UD101及び上押さえ部材UD102については、これらがそれぞれ単独で存在する様子を示している。図45では、上押さえ部材UD102及び上フレームUD110について、これらがそれぞれ単独で存在する様子を示している。図46では、透光板1045、スクリーンシート1046、及び、下フレームUD100について、これらが組み付けられた状態を示している。

【0312】

図41及び図42に示すように、スクリーンユニット1040は、透光板1045と、

10

20

30

40

50

スクリーンシート１０４６と、を備えている。

【０３１３】

透光板１０４５は、透光性を有するアクリル板等の樹脂又はガラス板等を主たる素材とし、全面に亘って均等な厚みを有するように形成されている。透光板１０４５は、中央に位置する平面部１０４５ａと、平面部１０４５ａの左右双方の側縁から後方に向けて連続して形成された湾曲部１０４５ｂと、湾曲部１０４５ｂの後端から後方に向けて連続して形成された側面部１０４５ｃと、を備えている。平面部１０４５ａ及び側面部１０４５ｃは、平面形状に形成され、これらの表面は互いに略直交している。湾曲部１０４５ｂは、平板を湾曲させた形状を有している。

【０３１４】

スクリーンシート１０４６は、後方から投影像が投影されることで表示される透過式のスクリーンであり、プロジェクタ９０２０から投射された光が入射する背面側の入射面と、入射面に入射した光が透過することで投影像が投影される前面側の表示面と、を有する。スクリーンシート１０４６は、脂質フィルムを主たる素材として、全面に亘って均等な厚みを有するように形成され、非投影時に乳白色、半透明、あるいはグレー色を呈する。

【０３１５】

スクリーンシート１０４６は、中央に位置する平面部１０４６ａと、平面部１０４６ａの左右双方の側縁から後方に向けて連続して形成された湾曲部１０４６ｂと、を備えている。平面部１０４６ａは、平面形状に形成され、湾曲部１０４６ｂは、平板を湾曲させた形状を有している。スクリーンシート１０４６の平面部１０４６ａ及び湾曲部１０４６ｂは、透光板１０４５の平面部１０４５ａ及び湾曲部１０４５ｂと、略同一の大きさ及び形状を有している。

【０３１６】

スクリーンシート１０４６は、透光板１０４５の背面側に配置されている。具体的には、透光板１０４５の平面部１０４５ａにおける背面側の表面と、スクリーンシート１０４６の平面部１０４６ａにおける前面側の表面とが密着し、透光板１０４５の湾曲部１０４５ｂにおける背面側の表面と、スクリーンシート１０４６の湾曲部１０４６ｂにおける前面側の表面とが密着した状態となっている。

【０３１７】

スクリーンシート１０４６の入射面（背面側の表面）に対して、プロジェクタ９０２０から投射された光が入射することによって、スクリーンシート１０４６の表示面（前面側の表面）に、遊技に関する画像（静止画像や動画像）が表示される。透光板１０４５は、透明に形成されており、透光板１０４５の前方には遊技者の視界を遮る構造が存在しないため、スクリーンシート１０４６に画像が表示された場合、当該画像は、遊技者から視認可能となる。

【０３１８】

また、スクリーンシート１０４６は、平面部１０４６ａと湾曲部１０４６ｂとを有しており、平面部１０４６ａと湾曲部１０４６ｂとでは奥行き方向の位置が異なるため、平面部１０４６ａと湾曲部１０４６ｂの双方に画像を表示することによって、スクリーンシート１０４６に表示された画像全体に立体感を付与することができる。また、透光板１０４５及びスクリーンシート１０４６は、それぞれ、湾曲部１０４５ｂ及び湾曲部１０４６ｂがフォーミング（開放空間内成形）により形成されており、これにより、例えば、真空加工等により湾曲部を形成した場合と比較して、画像の変形を抑えることができる。

【０３１９】

以上のように構成された透光板１０４５及びスクリーンシート１０４６は、下部が下押さえ部材ＵＤ１０１によって押さえ付けられ且つ上部が上押さえ部材ＵＤ１０２によって押さえ付けられた状態で、下フレームＵＤ１００及び上フレームＵＤ１１０によって支持されている。

【０３２０】

具体的に、図４３に示すように、下フレームＵＤ１００は、コの字状の部材として形成

10

20

30

40

50

されており、水平配置された底板UD100aと、底板UD100aの前端において上方に向かってかに突設された壁部UD100bと、底板UD100aの右端部において上下方向に延在する右側部UD100cと、底板UD100aの左端部において上下方向に延在する左側部UD100dと、を備えている。透光板1045及びスクリーンシート1046は、透光板1045が底板UD100a、右側部UD100c、及び、左側部UD100dに当接した状態で、底板UD100a上に載置される。この状態において、透光板1045の前面下部は、壁部UD100bに当接する。壁部UD100bは、透光板1045の前面下部全体が当接可能なように、透光板1045の平面部1045a、湾曲部1045b、及び、側面部1045cに対応する形状を有している。

【0321】

図44に示すように、下押さえ部材UD101は、板状に形成されており、その前方側面（押さえ面UD101a）は、スクリーンシート1046に対応して、平面形状に形成された部分と湾曲形状に形成された部分とを有している。透光板1045及びスクリーンシート1046が下フレームUD100の底板UD100a上に載置された状態で、下押さえ部材UD101が下フレームUD100に固定されることにより、スクリーンシート1046の下部は、下フレームUD100の壁部UD100b及び透光板1045と、下押さえ部材UD101の押さえ面UD101aとの間に挟持され、押さえ面UD101aによって押さえ付けられる。なお、下押さえ部材UD101は、ネジ挿通孔UD101b（図43参照）を通したネジを下フレームUD100のネジ穴UD100eにねじ込むことにより、下フレームUD100に取り付けることができる。

【0322】

また、図45に示すように、上フレームUD110は、正面視略四角形状の外形を有する部材として形成されており、左右方向に延在する底面UD110aと、底面UD110aにおける前方部から下方に突出した壁部UD110bと、を備えている。下フレームUD100に対して上フレームUD110が固定された状態で、透光板1045及びスクリーンシート1046は、透光板1045の上端縁が上フレームUD110の底面UD110aに当接し、透光板1045の前面上部が上フレームUD110の壁部UD110bに当接するように位置付けられる。壁部UD110bは、透光板1045の前面上部が一定範囲に亘って当接可能なように、透光板1045に対応する形状を有している。

【0323】

上押さえ部材UD102の前方側面（押さえ面UD102a、図44参照）は、スクリーンシート1046に対応して、平面形状に形成された部分と湾曲形状に形成された部分とを有している。上押さえ部材UD102は、その上面が上フレームUD110の底面UD110aに当接した状態で、ネジ挿通孔UD102bを（図45参照）を通したネジを、上フレームUD110の底面UD110aに形成されたネジ穴UD110cにねじ込むことにより、上フレームUD110に取り付けられる。これにより、スクリーンシート1046の上部は、上フレームUD110の壁部UD110b及び透光板1045と、上押さえ部材UD102の押さえ面UD102aとの間に挟持され、押さえ面UD102aによって押さえ付けられる。

【0324】

以上のようにして、スクリーンシート1046は、下部が下押さえ部材UD101によって押さえ付けられ且つ上部が上押さえ部材UD102によって押さえ付けられる。下押さえ部材UD101の押さえ面UD101a及び上押さえ部材UD102の押さえ面UD102aは、それぞれ、スクリーンシート1046の形状に対応して、湾曲形状に形成された部分を有している。これにより、透光板1045とスクリーンシート1046との間の隙間ができたり、スクリーンシート1046にシワが発生したりすることを抑制しつつ、スクリーンシート1046を透光板1045に密着させることが可能となり、遊技者から視認される画像が乱れてしまうことを防止することができる。

【0325】

図46に示すように、透光板1045とスクリーンシート1046とが密着した状態に

において、これらを後方から見た場合、透光板 1045 の平面部 1045a 及び湾曲部 1045b は、スクリーンシート 1046 の平面部 1046a 及び湾曲部 1046b によって覆われている一方、透光板 1045 の側面部 1045c は、スクリーンシート 1046 によって覆われず露出した状態となっている。

【0326】

図示していないが、透光板 1045 及びスクリーンシート 1046 の背面側には、キャビネット G が配置される。従って、スクリーンシート 1046 の後端とキャビネット G (側面壁 G2) の前端との間には、少なくとも透光板 1045 の側面部 1045c における前後方向の長さに対応する隙間が存在することになる。分かりやすくするため、図 46 では、このような隙間を斜線で示している。

10

【0327】

そして、透光板 1045 のうちスクリーンシート 1046 によって覆われる部分 (平面部 1045a 及び湾曲部 1045b) には、画像が表示される一方、透光板 1045 のうちスクリーンシート 1046 によって覆われず露出した部分 (側面部 1045c、すなわち、図 46 における斜線部分) には、画像が表示されない。これにより、遊技者に対して、キャビネット G (側面壁 G2) の前端から前方向に離間した位置において、画像が浮き出ているような印象を与えることが可能であり、多彩な画像表現を実現することができる。

【0328】

< 装飾ユニット 1050 >

20

図 47 は、上フレーム、第 1 構造体、第 2 構造体、第 3 構造体、第 4 構造体、及び、スクリーンシートを後方から見た斜視図である。

【0329】

なお、図 47 では、第 1 構造体 1051、第 2 構造体 1052、第 3 構造体 1053、及び、第 4 構造体 1054 については、これらが組み付けられた状態を示し、上フレーム UD110、スクリーンシート 1056、及び、スクリーンシート 1057 については、これらがそれぞれ単独で存在する様子を示している。

【0330】

図 47 に示すように、装飾ユニット 1050 は、中央に配置された第 1 構造体 1051 と、第 1 構造体 1051 の周囲に配置された第 2 構造体 1052 と、第 2 構造体 1052 に隣接する第 3 構造体 1053 と、第 3 構造体 1053 に隣接する第 4 構造体 1054 と、これらの構造体の背面側に配置されたスクリーンシート 1056 及びスクリーンシート 1057 と、を備えている。

30

【0331】

第 1 構造体 1051、第 2 構造体 1052、第 3 構造体 1053、及び、第 4 構造体 1054 は、ネジ締結により上フレーム UD110 に取り付けられる。スクリーンシート 1056 は、押さえ部材 UD111 によって押さえ付けられた状態で、第 1 構造体 1051 及び第 2 構造体 1052 の背面側に配置される。スクリーンシート 1057 は、押さえ部材 UD111 によって押さえ付けられた状態で、第 3 構造体 1053 の背面側に配置される。スクリーンシート 1056 とスクリーンシート 1057 とは、隣接するように配置され、隣接部において嵌合可能な形状を有している。第 4 構造体 1054 は、上フレーム UD110 のスピーカ収納部 UD110d の背面側に配置され、スピーカ収納部 UD110d の背面側には、第 4 構造体 1054 とともに、図示しないスピーカが配置される。

40

【0332】

第 1 構造体 1051 は、透光性の素材 (例えば、アクリル樹脂等) により形成され、所定の立体的形状 (例えば、文字形状) に形成されている。第 2 構造体 1052 は、透光性の素材 (例えば、アクリル樹脂等) により形成され、所定の立体的形状 (例えば、炎を模した形状) に形成されている。第 3 構造体 1053 は、透光性の素材 (例えば、アクリル樹脂等) により形成され、所定の立体的形状 (例えば、鎖を模した形状) に形成されている。第 4 構造体 1054 は、透光性の素材 (例えば、アクリル樹脂等) により形成され、

50

所定の立体的形状（例えば、鎖を模した形状）に形成されている。

【0333】

スクリーンシート1056及びスクリーンシート1057は、後方から投影像が投影されることで表示される透過式のスクリーンであり、スクリーンシート1046と同様に、プロジェクタ9020から投射された光が入射する背面側の入射面と、入射面に入射した光が透過することで投影像が投影される前面側の表示面と、を有する。スクリーンシート1056及びスクリーンシート1057は、例えば、透光性を有するガラス板、アクリル板、樹脂製フィルムを主たる素材として、全面に亘って均等な厚みを有するように形成され、非投影時に乳白色、半透明、あるいはグレー色を呈する。

【0334】

スクリーンシート1056及びスクリーンシート1057の入射面（背面側の表面）に対して、プロジェクタ9020から投射された光が入射することによって、スクリーンシート1056及びスクリーンシート1057の表示面（前面側の表面）に、遊技に関する画像（静止画像や動画像）が表示される。

【0335】

ここで、第3構造体1053は、その前面側にハーフミラー（マジックミラー）が形成された構成を有している。ハーフミラーは、従来公知の方法により、半透過膜シートを基板の表面に貼り付けたり、金属膜を金属蒸着させたりすることによって形成することが可能であり、入射する光のうちの一部を反射する一方、一部を透過する性質を有する。

【0336】

スクリーンシート1057の前面側にこのようなハーフミラーを配置することにより、プロジェクタ9020から光が投射されていない場合には、第3構造体1053の周囲に存在する物体が映り、例えば、黒いメッキ加工の施されたパーツのような外観を呈することになる。第3構造体1053の周囲に存在する物体としては、例えば、図39に示すような鎖を模した形状の構造物を設けることができる。なお、鎖を模した形状の構造物は、第3構造体1053の近傍に設けてもよいし、第3構造体1053（ハーフミラー）自体を当該形状に形成してもよい。一方、プロジェクタ9020から光が投射されている場合には、スクリーンシート1057に表示された画像がハーフミラーに映ることになる。例えば、第3構造体1053の周囲に存在する物体や第3構造体1053の形状に類似する形状（鎖を模した形状）の物体が流れて動いているような画像をスクリーンシート1057に表示することによって、プロジェクタ9020から光が投射されていない場合に静止していた当該物体が動いているような演出を行うことが可能となる。このように、上記構成によれば、造形物及び当該造形物に関連する画像との双方によって、魅力的な演出を生み出すことができる。

【0337】

また、スクリーンシート1056は、光を拡散するための拡散層、入射面側に凸となる形状を有する単位プリズムが複数配列されたプリズム層を有している。これにより、プロジェクタ9020から投射された光が拡散され、スクリーンシート1056の前面側に配置された造形物と相俟って、魅力的な演出を行うことができる。例えば、図39に示すように、第1構造体1051が「GOD」という文字形状に形成されている場合、「GOD」という文字に対応する画像をスクリーンシート1056に表示することによって、「GOD」という文字がキラキラ輝いているような外観を創出することができる。また、プロジェクタ9020から投射される光の中心（投射レンズの光軸近傍から出射される照射光）は、スクリーンシート1046へと入射するところ、スクリーンシート1056は、画角中心から離れた位置に配置されているが、集光効果の高いプリズム層を設けることにより、スクリーンシート1056に表示される画像の輝度が低下してしまうことを抑えることができる。なお、スクリーンシート1057と同様に、スクリーンシート1056の前面側にもハーフミラーを配置してもよい。

【0338】

< 間接照明ユニット1060 >

図４８は、透光板、スクリーンシート、下フレーム、ＬＥＤ基板、及び、導光部材を後方から見た斜視図である。図４９は、透光板、スクリーンシート、下フレーム、及び、導光部材を前方から見た斜視図である。図５０は、透光板、スクリーンシート、下フレーム、ＬＥＤ基板、及び、導光部材の断面を前方から見た斜視図である。

【０３３９】

なお、図４８では、透光板１０４５、スクリーンシート１０４６、下フレームＵＤ１００、ＬＥＤ基板１０６１、及び、導光部材１０６２について、これらが組み付けられた状態から導光部材１０６２を取り外した様子を示している。図４９では、透光板１０４５、スクリーンシート１０４６、下フレームＵＤ１００、及び、導光部材１０６２について、これらが組み付けられた状態から下フレームＵＤ１００の位置をかにずらした様子を、導光部材１０６２近傍を拡大して示している。図５０では、透光板１０４５、スクリーンシート１０４６、下フレームＵＤ１００、ＬＥＤ基板１０６１、及び、導光部材１０６２について、これらが組み付けられた状態を水平面で切断した様子を、導光部材１０６２近傍を拡大して示している。

【０３４０】

図４０に示すように、間接照明ユニット１０６０は、下フレームＵＤ１００の右側部ＵＤ１００ｃ及び左側部ＵＤ１００ｄのそれぞれに沿うように配置されており、各間接照明ユニット１０６０は、左右対称な構成を有している。

【０３４１】

図４８に示すように、間接照明ユニット１０６０は、ＬＥＤ基板１０６１と、導光部材１０６２と、を備えている。

【０３４２】

ＬＥＤ基板１０６１は、下フレームＵＤ１００の右側部ＵＤ１００ｃの若干左側及び左側部ＵＤ１００ｄの若干右側のそれぞれ（透光板１０４５の側面部１０４５ｃの若干内側）において、側面部１０４５ｃと略平行に配置されている。ＬＥＤ基板１０６１には、複数のＬＥＤ１０６１ａが上下方向に等間隔に設けられている。具体的に、右側部ＵＤ１００ｃ近傍に配置されたＬＥＤ基板１０６１のＬＥＤ１０６１ａは、右方向に光を出射するように設置されており、左側部ＵＤ１００ｄ近傍に配置されたＬＥＤ基板１０６１のＬＥＤ１０６１ａは、左方向に光を出射するように設置されている。ＬＥＤ基板１０６１は、側面視において、その一部が透光板１０４５の側面部１０４５ｃと重畳するように配置されているが、ＬＥＤ１０６１ａの設置位置は、側面部１０４５ｃの後端よりも後方となっており、ＬＥＤ１０６１ａから出射された光は、側面部１０４５ｃによって遮られないようになっている。なお、ＬＥＤ基板１０６１は、側面部１０４５ｃと若干離間して配置されている。

【０３４３】

導光部材１０６２は、下フレームＵＤ１００の右側部ＵＤ１００ｃ及び左側部ＵＤ１００ｄと略同一の高さを有する部材であり、内向きに開放する開口１０６２ａが上下方向に複数形成されている。導光部材１０６２には、上部と下部のそれぞれにネジ孔１０６２ｂが形成されており、ＬＥＤ基板１０６１に形成されたネジ孔１０６１ｂを挿通したネジによって、ＬＥＤ基板１０６１に対して導光部材１０６２が固定される。これにより、ＬＥＤ１０６１ａから出射された光が開口１０６２ａを通過して導光部材１０６２の内部に入るようになっている。

【０３４４】

また、導光部材１０６２は、その上部に形成されたネジ孔１０６２ｃ及び下フレームＵＤ１００の右側部ＵＤ１００ｃ（左側部ＵＤ１００ｄ）に形成されたネジ孔ＵＤ１００ｆを挿通したネジによって、下フレームＵＤ１００に対して固定される。

【０３４５】

さらに、図４９に示すように、導光部材１０６２には、前方向に開放する開口１０６２ｄが上下方向に複数形成されている。図４８に示す開口１０６２ａと図４９に示す開口１０６２ｄとは、導光部材１０６２の内部において連通している。また、下フレームＵＤ１

00の右側部UD100c(左側部UD100d)には、前後方向に貫通する開口UD100gが上下方向に複数形成されている。これにより、導光部材1062が下フレームUD100に取り付けられた状態において、導光部材1062の開口1062dと下フレームUD100の開口UD100gとが連通することになる。

【0346】

図50に示すように、導光部材1062の内部は、LED1061aから出射された光の進行方向を変化させるリフレクタとなっている。LED1061aから出射された光は、導光部材1062の開口1062aを通過して導光部材1062の内部に入った後、横向きから前向きに進行方向を変えて、導光部材1062の開口1062dを通過し、右側部UD100c(左側部UD100d)の開口UD100gから前方向に放出される。図50中の矢印は、LED1061aから出射された光の進行方向を示している。

10

【0347】

ここで、図50に示すように、下フレームUD100の右側部UD100c(左側部UD100d)は、透光板1045の側面部1045cに当接している。また、右側部UD100c(左側部UD100d)の後端と側面部1045cの後端とは、前後方向における位置が略同一であり、右側部UD100c(左側部UD100d)における前後方向の長さは、側面部1045cにおける前後方向の長さよりも短くなっている。また、図示しないが、下フレームUD100の右側部UD100c(左側部UD100d)の背面側には、キャビネットGが配置される。キャビネットG(側面壁G2)の前端は、右側部UD100c(左側部UD100d)の後端と近接(略当接)し、キャビネットGの側面壁G2と、右側部UD100c(左側部UD100d)とは、略同一平面上に位置付けられる。

20

【0348】

間接照明ユニット1060は、周辺の部材と以上のような位置関係を有するように、透光板1045の側面部1045cに沿って配置されている。そして、LED1061aから出射された光は、透光板1045の側面部1045cに沿って、前方へと放出されることになる。図46を用いて説明したように、透光板1045の側面部1045cは、スクリーンシート1046によって覆われず、当該部分(図46における斜線部分)には画像が表示されないため、画像が浮き出ているような印象を遊技者に与えることができる。本実施の形態では、このような画像が表示されない部分から(透光板1045の側面部1045cに沿って)LED1061aの光が放出されることに起因して、画像が表示される部分と画像が表示されない部分との境界を強調し、画像が浮き出ているような印象をより顕著に遊技者に与えることができる。

30

【0349】

<上ドア機構UDのキャビネットGへの取り付け>

図51は、上ドア機構、引っ掛け部、及び、前面側突出部材を後方から見た斜視図である。図52は、上ドア機構、引っ掛け部、及び、前面側突出部材を側方から見た斜視図である。図53は、キャビネット、引っ掛け部、及び、前面側突出部材を側方から見た斜視図である。図54は、上ドア機構、キャビネット、引っ掛け部、及び、前面側突出部材の断面の右側面図である。図55は、上ドア機構を下方から見た斜視図である。図56は、上ドア機構及び下ドア機構を前方から見た斜視図である。図57は、上ドア機構及び下ドア機構を後方から見た斜視図である。

40

【0350】

なお、図51では、上ドア機構UDから引っ掛け部UD120及び前面側突出部材G120を取り外した様子を示している。図52では、引っ掛け部UD120については、上ドア機構UDに取り付けられている様子を示し、前面側突出部材G120については、上ドア機構UDから取り外した様子を示している。図53では、引っ掛け部UD120及び前面側突出部材G120がキャビネットGに取り付けられている様子を示している。図54では、上ドア機構UDがキャビネットGに対して閉じられた状態における上ドア機構UD、キャビネットG、引っ掛け部UD120、及び、前面側突出部材G120を前後方向

50

の鉛直面で切断した様子を示している。分かりやすくするため、図 5 4 では、引っ掛け部 U D 1 2 0 及び前面側突出部材 G 1 2 0 を斜線で示している。図 5 5 では、上ドア機構 U D の各構成要素が組み付けられた状態を示している。図 5 6 では、上ドア機構 U D と下ドア機構 D D とが組み付けられていない状態において、これらを互いに異なる方向から見た様子を示しており、下ドア機構 D D の方が側方に近い角度から観察している。図 5 7 では、上ドア機構 U D 及び下ドア機構 D D がキャビネット G に対して閉じられた状態を示している。

【 0 3 5 1 】

上ドア機構 U D は、引っ掛け部 U D 1 2 0 及び前面側突出部材 G 1 2 0 により、キャビネット G に取り付けられる。

10

【 0 3 5 2 】

図 5 1 及び図 5 2 に示すように、引っ掛け部 U D 1 2 0 は、上フレーム U D 1 1 0 から後方へと突出する部材であり、主面 U D 1 2 0 a には、下方が開放された欠き込み U D 1 2 0 b が形成されている。引っ掛け部 U D 1 2 0 の主面 U D 1 2 0 a と直交する面には、ネジ孔 U D 1 2 0 c が形成されており、引っ掛け部 U D 1 2 0 は、ネジ締結により上フレーム U D 1 1 0 に取り付けられる。引っ掛け部 U D 1 2 0 が上フレーム U D 1 1 0 に対して固定されることにより、主面 U D 1 2 0 a は、前後方向に沿って配置される。

【 0 3 5 3 】

前面側突出部材 G 1 2 0 は、水平配置された主面 G 1 2 0 a と、主面 G 1 2 0 a の前端中央付近を上方に折り曲げることで形成された前端中央部 G 1 2 0 b と、主面 G 1 2 0 a の前端右側を上方に折り曲げることで形成された前端右側部 G 1 2 0 c と、主面 G 1 2 0 a の前端左側を上方に折り曲げることで形成された前端左側部 G 1 2 0 d と、前端中央部 G 1 2 0 b と前端右側部 G 1 2 0 c との間において主面 G 1 2 0 a の前端を上方及び後方に折り曲げることで形成された右載置部 G 1 2 0 e と、前端中央部 G 1 2 0 b と前端左側部 G 1 2 0 d との間において主面 G 1 2 0 a の前端を上方及び後方に折り曲げることで形成された左載置部 G 1 2 0 f と、主面 G 1 2 0 a の左端及び右端双方の後部を下方に折り曲げることで形成された後側部 G 1 2 0 g と、を備えている。

20

【 0 3 5 4 】

前端右側部 G 1 2 0 c 及び前端左側部 G 1 2 0 d は、前端中央部 G 1 2 0 b よりも後方に形成されており、前端中央部 G 1 2 0 b、前端右側部 G 1 2 0 c、及び、前端左側部 G 1 2 0 d の高さは、略同一である。また、右載置部 G 1 2 0 e 及び左載置部 G 1 2 0 f は、それぞれ、前端右側部 G 1 2 0 c 及び前端左側部 G 1 2 0 d よりも後方に形成されており、右載置部 G 1 2 0 e 及び左載置部 G 1 2 0 f の高さは、略同一であり、これらの高さは、前端中央部 G 1 2 0 b、前端右側部 G 1 2 0 c、及び、前端左側部 G 1 2 0 d の高さよりも高くなっている。また、右載置部 G 1 2 0 e 及び左載置部 G 1 2 0 f は、水平配置された面を有している。

30

【 0 3 5 5 】

後側部 G 1 2 0 g には、ネジ孔 G 1 2 0 h が形成されており、前面側突出部材 G 1 2 0 は、ネジ孔 G 1 2 0 h を挿通したネジにより、キャビネット G の側面壁 G 2 に内側から取り付けられる。図 5 3 及び図 5 4 に示すように、前面側突出部材 G 1 2 0 がキャビネット G に対して固定されることにより、主面 U D 1 2 0 a の前方部分（前端中央部 G 1 2 0 b、前端右側部 G 1 2 0 c、前端左側部 G 1 2 0 d、右載置部 G 1 2 0 e、及び、左載置部 G 1 2 0 f を含む）は、キャビネット G から前方へと突出する。

40

【 0 3 5 6 】

一方、キャビネット G の側面壁 G 2 の内側面には、内側に向けて突出する内面側突出部材 G 2 a（例えば、側面壁 G 2 の内側面にねじ込まれたネジ等）が設けられており、引っ掛け部 U D 1 2 0 の欠き込み U D 1 2 0 b が内面側突出部材 G 2 a に引っ掛けられる。これにより、引っ掛け部 U D 1 2 0 は、キャビネット G に係止される。

【 0 3 5 7 】

図 5 5 に示すように、下フレーム U D 1 0 0 は、底板 U D 1 0 0 a（図 4 3 参照）の下

50

側を向いた面として、下側面UD100hを備えている。下側面UD100hには、下方に突出する下方突出部UD100iが複数形成されている。下方突出部UD100iは、略直方体の形状を有しており、下側面UD100hの後端から前方に向けて延在している。下方突出部UD100iの後端には、ネジ穴UD100e（図43参照）が形成されている。

【0358】

図56に示すように、下ドア機構DDは、その上部において左右方向に水平配置された上板DD100を備えている。図57に示すように、上ドア機構UD及び下ドア機構DDがキャビネットGに対して閉じられた状態において、上板DD100の後端縁DD100aは、下フレームUD100に形成された下方突出部UD100iの前端と近接（略当接）している。

10

【0359】

上ドア機構UD及び下ドア機構DDが以上のように構成されていることにより、上ドア機構UDをキャビネットGに取り付ける（上ドア機構UDをキャビネットGに対して閉じる）に当たっては、まず、上フレームUD110の上壁の下側面を前面側突出部材G120の右載置部G120e及び左載置部G120fの上面に載せつつ、引っ掛け部UD120の欠き込みUD120bを内面側突出部材G2aに引っ掛ける。この状態で下ドア機構DDをキャビネットGに対して閉じることで、下ドア機構DDの上板DD100の後端縁DD100aが下フレームUD100の下方突出部UD100iに当たり、上ドア機構UDが後方へと押し込まれる。これにより、上ドア機構UDも、キャビネットGに対して閉じられることになる。

20

【0360】

本実施の形態では、以上のようにして上ドア機構UDを閉めることが可能であるため、上ドア機構UDには、キャビネットGと連結するためのヒンジが設けられていない。ヒンジが設けられている場合には、遊技機のサイド部分において画像を表示することが可能な範囲が制限されるところ、本実施の形態に係る遊技機1においては、ヒンジが存在しない分だけ、上ドア機構UDにおける広い範囲を画像表示領域として確保することができる。具体的には、スクリーンシート1046の後端（透光板1045の左右双方の湾曲部1045bにおける後端）に亘るまでの範囲を、プロジェクタ9020から投射された光の左右方向における照射範囲に含めることが可能になる。これにより、大画面による迫力のある演出を行うことができる。

30

【0361】

また、スクリーンシート1046、スクリーンシート1056、及び、スクリーンシート1057という3つのスクリーンが設けられているが、各スクリーンに表示される画像を示す情報を1つの画像データに含めれば、当該1つの画像データを用いることにより3つのスクリーンのそれぞれに画像を表示することができる。

【0362】

なお、以上のようにして上ドア機構UDが閉じられた状態においては、上ドア機構UDとキャビネットGとの間に隙間が形成されるが（図54参照）、当該隙間から異物が入ってきた場合であっても、前面側突出部材G120が存在することにより、当該異物がキャビネットGのより内部へと侵入してしまうことを防止することができる。

40

【0363】

（第3の実施の形態）

図58～図65は、本発明の第3の実施の形態に係る遊技機を示す図である。

【0364】

図58に示すように、本実施の形態の上ドア機構UD2は、第1の実施の形態の上ドア機構UDと、フロントパネル380の上側フレーム部385の構成が異なる。上側フレーム部385以外の構成については、第1の実施の形態と略同様であるため、本実施の形態での説明を省略する。また、本実施の形態の上側フレーム部385において、第1の実施の形態と同様の構成についてはその説明を省略する。

50

【0365】

本実施の形態の上側フレーム部385は、前壁385Aと、前壁385Aの左右方向の両側に形成された側壁385B、385Cと、前壁385Aの上端から後方に延びる上壁385Dと、後壁を構成するバックパネルの上フレーム(図示省略)とを有する。

【0366】

図58及び図59に示すように、上側フレーム部385には、サブスクリーン機構390が設けられている。サブスクリーン機構390は、センタースクリーン391と、一対のサイドスクリーン392と、装飾部材393と、ランプ部394とを備えている。サブスクリーン機構390は、上側フレーム部385の前壁385Aの背面に取付けられている。

10

【0367】

センタースクリーン391は、球面状に形成されたセンターレンズ391aと、センターレンズ391aの背面に重畳されるスクリーンシート391bとを含んで構成されている。一対のサイドスクリーン392は、サイドレンズ392aと、サイドレンズ392aの背面に重畳されるスクリーンシート392bとを含んで構成されている。センターレンズ391a及びサイドレンズ392aはそれぞれ透光性を有する。

【0368】

センタースクリーン391及び一対のサイドスクリーン392は、後方から画像が投影されることにより、表示される透過式のスクリーンであり、プロジェクタ装置B2から投射された光が入射する背面側の入射面と、入射面に入射した光が透過することで投影像が投影される前面側の表示面とを有する。

20

【0369】

スクリーンシート391b、392bは、例えば、透光性を有するガラス板、アクリル板、樹脂製フィルムを主たる素材として、全面に亘って均等な厚みを有するように形成され、非投影時に乳白色、半透明、あるいはグレー色を呈する。スクリーンシート391b、392bには、プロジェクタ装置B2から投射された光が後方から投影されるようになっている。なお、センターレンズ391a及びサイドレンズ392aに、プロジェクタ装置B2から投射された光が後方から投影される構成であってもよい。本実施の形態のスクリーンシート391b、392bは、本発明に係る被投影部を構成する。

【0370】

30

装飾部393は、センターレンズ391aの前面側に設けられるとともに、センターレンズ391aとの間に所定の隙間を形成して設けられている。装飾部393は、例えば黒色等の樹脂製の部材で構成されている。

【0371】

ランプ部394は、後方に開口を有する球面状に形成されており、例えば、透光性を有するガラス板、アクリル板、樹脂製フィルムを主たる素材として、全面に亘って均等な厚みを有するように形成されている。

【0372】

また、上側フレーム部385には、サブスクリーン機構390の後方に、第1のレフ部材400と、第2のレフ部材410と、導光レンズ420と、レンズ部材421と、LED基板430とが設けられている。

40

【0373】

第1のレフ部材400は、図62及び図63に示すように、後方に窪んだ湾曲形状部400aを含み、湾曲形状部400aの前方端部400bが左右方向に突出している。前方端部400bは、装飾部材393の後方に位置している。

【0374】

湾曲形状部400aには、後方に凹んだ凹部400cが左右方向に所定の間隔で並ぶように形成されている。凹部400cは、後述する左LED431L、中LED431C及び右LED431Rのそれぞれに対応して3つ形成されており、後方に向かうにしたがい縮径するよう形成されている。

50

【0375】

凹部400cの後方端部は、後方に開口しており、この開口を通して左LED431L、中LED431C及び右LED431Rのそれぞれが前方に光を照射可能となっている。このため、左LED431L、中LED431C及び右LED431Rのそれぞれが照射する光は、互いに干渉しづらくなっており、各LEDの照射光がセンターレンズ391に照射された際に互いに区別できるようになっている。

【0376】

第2のレフ部材410は、第1のレフ部材400の後方に設けられ、前方に導光レンズ420を保持し、後方にレンズ部材421を保持している。第2のレフ部材410は、図63に示すように、第1のレフ部材400との間に前後方向に隙間が形成されるように設置されている。導光レンズ420は、この隙間に配置される。

10

【0377】

第1のレフ部材400及び第2のレフ部材410は、いずれも光を通さない非透光性の樹脂部材等で構成されている。したがって、第1のレフ部材400と第2のレフ部材410との間に配置された導光レンズ420を通る光（後述するLED432から照射された光）がセンタースクリーン391の内方（第1のレフ部材400の湾曲形状部400aとセンタースクリーン391の背面とで囲まれる空間）側や、第2のレフ部材410の後方側に漏れないようにしている。これにより、導光レンズ420を通る光が、センタースクリーン391に映し出される画像や、メインスクリーン182に映し出される画像に影響してしまうことを防止できる。

20

【0378】

また、図63及び図64に示すように、第1のレフ部材400の前方端部400bと第2のレフ部材410の前方端部410bとの間には、隙間が形成されており、この隙間から、導光レンズ420で導かれた光が前方に出射される。また、前述の隙間は、装飾部材393の後方に位置している。このため、前述の隙間から前方に出射された光は、遊技者からは、装飾部材393の後方で発光する間接的な光として視認される。

【0379】

図64に示すように、導光レンズ420は、LED432と対向する後方端面420aと、第1のレフ部材400の前方端部400bと第2のレフ部材410の前方端部410bとの間の隙間に位置する前方端面420bとを有する。

30

【0380】

導光レンズ420の後方端面420aには、LED432から照射された光が入射される。導光レンズ420の前方端面420bからは、後方端面420aから入射され導光レンズ420内を前方に導かれた光が出射される。

【0381】

図61に示すように、レンズ部材421は、前方に突出した円柱状の円柱導光部421aが形成されている。円柱導光部421aは、後述するLED435の前方に位置するように設けられている。したがって、円柱導光部421aには、LED435から光が照射されるようになっており、LED435から照射された光を前方に導くようになっている。円柱導光部421aの前方端部は、ランプ部394の内方の後方側に位置している。したがって、LED435から照射された光は、円柱導光部421a内を導光されることで、下方のセンタースクリーン391に投射されるプロジェクタ装置B2の光と干渉しないようになっている。また、円柱導光部421aの前方端部がランプ部394の内方の後方側に位置しているため、LED435が発光すると、遊技者に対して、ランプ部394の背面近傍に光源があるかのような印象を与えることができる。

40

【0382】

図59に示すように、LED基板430は、所定方向としての左右方向に沿って所定の間隔で並んで配置された左LED431L、中LED431C及び右LED431R（以下、これらを総称する場合には3連LED431という）と、3連LED431の上方において左右にそれぞれ2つずつ設けられたLED432と、LED432の上方に1つ設

50

けられたLED435とを含んで構成されている。

【0383】

3連LED431は、センタースクリーン391の背面側に光を照射するものである。LED432は、導光レンズ420に向けて光を照射するものである。LED435は、円柱導光部421aに向けて光を照射するものである。本実施の形態の3連LED431は、本発明に係る発光部を構成する。

【0384】

本実施の形態では、LED基板430は、第1の実施の形態のLED基板82（図37参照）に含まれる。また、本実施の形態では、3連LED431、LED432及びLED435は、第1の実施の形態のLED群75（図37参照）に含まれる。また、本実施の形態では、第1の実施の形態の副制御基板72（図37参照）が発光制御手段を構成する。

10

【0385】

図60に示すように、プロジェクタ装置B2によって投射された光は、センタースクリーン391及び一对のサイドスクリーン392の背面側からスクリーンシート391b、392b（図61参照）に至るようになっている。

【0386】

ここで、LED基板430は、プロジェクタ装置B2から投射され光学ミラー174で反射されてセンタースクリーン391及び一对のサイドスクリーン392に向かう光の光路（図中、一点鎖線で示す）を遮らない位置に設けられている。

20

【0387】

より詳細には、図61に示すように、LED基板430に設けられた3連LED431は、プロジェクタ装置B2から投射され光学ミラー174で反射されてセンタースクリーン391及び一对のサイドスクリーン392に向かう光の光路（図中、一点鎖線で示す）を遮らない位置に設けられている。また、3連LED431が照射する光の光路（図中、点線で示す）の範囲（照射領域）と、プロジェクタ装置B2から投射され光学ミラー174で反射されてセンタースクリーン391に向かう光の光路（図中、一点鎖線で示す）とは重なる。

【0388】

また、3連LED431は、センタースクリーン391のスクリーンシート391bの上下方向の中心よりも上側に位置している。また、センタースクリーン391のスクリーンシート391bは、スクリーンシート391bの上下方向の中心よりも下方から光を投影されるように光学ミラー174（図60参照）よりも上方に配置されている。

30

【0389】

（3連LEDの発光態様及びスクリーンシートに投影される画像態様）

次に、副制御基板72（図37参照）によって制御される、3連LED431の発光態様、及びプロジェクタ装置B2から光学ミラー174を介してスクリーンシート391bに投影される画像態様について説明する。

【0390】

副制御基板72（図37参照）は、3連LED431の発光態様として、例えばプロジェクタ装置B2によってスクリーンシート391b、392bに光が投影されているときに、3連LED431のうち、他のLEDと比べて輝度の高い発光状態のLEDを左右方向の一方方向に向かって順次変化させていくよう発光態様を制御することができる。これにより、センタースクリーン391に映し出されている画像において明るく見える領域が左右方向の一方方向に向かって順次変化していく演出を実行することができる。なお、3連LED431のうち、他のLEDと比べて輝度の低い発光状態のLEDを左右方向の一方方向に向かって順次変化させていくよう発光態様を制御してもよい。

40

【0391】

副制御基板72（図37参照）は、上述した演出の他、3連LED431及びプロジェクタ装置B2を用いて以下に説明するような種々の演出を実行可能である。

50

【 0 3 9 2 】

図 6 5 に示すように、副制御基板 7 2 (図 3 7 参照) は、センタースクリーン 3 9 1 に映し出されている画像 (P M 画像) として信号を模した画像が表示されるよう、プロジェクタ装置 B 2 によってスクリーンシート 3 9 1 b に光を投影している場合に、3 連 L E D 4 3 1 の発光態様を変化させることでセンタースクリーン 3 9 1 の表示態様を変化させることができる。

【 0 3 9 3 】

具体的には、P M 画像中の赤、黄、緑の各信号の画像は低輝度で投影されている。このため、3 連 L E D 4 3 1 が消灯している場合には、赤、黄、緑の各信号の画像の遊技者からの見た目 (外見) は、赤、黄、緑の各信号が消灯 (暗点灯) しているかのような外見となる。

10

【 0 3 9 4 】

ここで、図 6 5 において、(1) から (4) の順に 3 連 L E D 4 3 1 の発光態様を変化していく例について説明する。

【 0 3 9 5 】

まず、(1) においては、3 連 L E D 4 3 1 が消灯しているため、遊技者からの見た目 (外見) は、赤、黄、緑の各信号が消灯 (暗点灯) している外見となる。

【 0 3 9 6 】

次いで、(2) において、赤信号の画像の後方に位置する左 L E D 4 3 1 L が点灯する。これにより、P M 画像に変化はないものの、遊技者からは、赤信号が点灯したように見える。

20

【 0 3 9 7 】

従来、P M 画像を変化させるだけでも信号が点灯するような表示は可能ではあったが、後方から L E D の光を P M 画像に重ねることで、P M 画像だけでは表現できないようなリアルな光の質感を表現できる。

【 0 3 9 8 】

ここで、後方の左 L E D 4 3 1 L は赤色に発光させて赤を強調してもよいし、白発光させて赤い P M 画像の輝度変化を強調してもよい。なお、ここで左 L E D 4 3 1 L の点灯と略同時に P M 画像の赤色をより明るい赤色に変化させて色及び見た目の明るさの変化を強調するものとしてもよい。

30

【 0 3 9 9 】

次いで、(3) において、左 L E D 4 3 1 L が点滅する。これにより、P M 画像に変化はないものの、遊技者からは、赤信号が点滅しているかのように見える。

【 0 4 0 0 】

ここで、厳密には、赤信号の画像の後方を中心にスクリーンシート 3 9 1 b の左領域全体が点滅して見えてしまわないように、L E D によって光らせる領域を限定したい場合は、L E D の前方に導光部、又は遮光部を設けて L E D からの光が影響する領域を制限することが望ましい。

【 0 4 0 1 】

3 連 L E D 4 3 1 の各 L E D が前方の第 1 のレフ部材 (遮光部材) 4 0 0 の凹部 4 0 0 c により仕切られているため、おおむね左領域・中領域・右領域という投光位置を区分できているが、上記演出例のようにピンポイントで投光する位置を限定したい場合は、第 1 のレフ部材 (遮光部材) 4 0 0 の凹部 4 0 0 c を本実施の形態よりも深く設定し筒状とするのが好ましい。

40

【 0 4 0 2 】

次いで、(4) において、左 L E D 4 3 1 L が消灯し、中 L E D 4 3 1 C が点灯する。これにより、P M 画像に変化はないものの、遊技者からは、点滅していた赤信号が消灯して、黄信号が点灯したように見える。このように、(1) から (4) の順に 3 連 L E D 4 3 1 の発光態様を変化させることにより演出効果を高めることができる。

【 0 4 0 3 】

50

上記の図 6 5 に示す演出例では、PM 画像を投影した後に、3 連 LED 4 3 1 の発光態様を変化させたが、PM 画像の投影と同じタイミングで 3 連 LED 4 3 1 の発光態様を変化させてもよい。

【0404】

また、3 連 LED 4 3 1 を先に点灯又は点滅させておいて、その後に、PM 画像を投影する演出を行ってもよい。この場合は、3 連 LED 4 3 1 の点灯又は点滅が PM 画像の出現を示唆することとなるため、遊技者の注目を引き付けることもできる。

【0405】

また、3 連 LED 4 3 1 の点灯又は点滅のみで PM 画像が出現しない場合は遊技者にとって不利な「ハズレ」、PM 画像が出現すれば遊技者にとって有利な遊技状態に移行することが決定する「当り」など、3 連 LED 4 3 1 による投光と PM 画像とを組み合わせた段階的な演出（ステップアップ演出）を行ってもよい。ここで、例えば、PM 画像が同一であっても 3 連 LED 4 3 1 の投光が発生すれば有利遊技状態の当選期待度が高まるという演出としてもよい。

【0406】

さらに、3 連 LED 4 3 1 からの光の輝度が高いほど期待度が高い、点滅の速度が速いほど（点滅間隔が短いほど）期待度が高いなどとしてもよい。

【0407】

また、明るさに変化を付けた PM 画像を投影しておき、比較的明るい PM 画像に変化した際に合わせて 3 連 LED 4 3 1 の輝度を高めて明るさを強調するなど、PM 画像の明るさと 3 連 LED 4 3 1 の輝度とを連動させてもよい。

【0408】

また、本実施の形態では、投光用の LED 基板 4 3 0 の位置が固定されているが、3 連 LED 4 3 1 を可動部に備えて位置を変化可能な構成ものとしてもよい。さらに、複数の LED からなる 3 連 LED 4 3 1 のうち、固定された LED と、移動可能な LED とのいずれか一方または両方を備えるものとしてもよい。このように、LED を移動可能とする場合は、さらに PM 画像との組合せによる演出のバリエーションが広がり遊技の興趣が高まる。

【0409】

上述のように LED を移動可能とする場合は、遊技者から見て上下方向、左右方向などの任意の方向に移動するものでもよいし、相対的な位置自体は変わらずに、その場で LED の角度が変化可能として、スクリーンシート 3 9 1 b（図 6 1 参照）に対する光の投射角度を変化させて、光の見え方を変化させることで、演出を多様化させるものでもよい。

【0410】

また、本実施の形態では、スクリーンシート 3 9 1 b（図 6 1 参照）に至るまでに導光部材を配置していないが、透光性の導光部材を配置して、3 連 LED 4 3 1 から投射される光の進行方向を変化させるものとしてもよい。この場合の導光部材としては、3 連 LED 4 3 1 と別体で設けてもよいし、3 連 LED 4 3 1 に拡散用レンズを一体化させた付属拡散用レンズを採用して省スペース化を図ってもよい。

【0411】

なお、遊技中又は非遊技中（デモ表示画面中等）に遊技者が演出用 LED や表示画面（本実施の形態のようなプロジェクション方式のもの以外に液晶などの画面であるものも含む）などの輝度を調整できる輝度調整機能を有する遊技機の場合、前述の投光用 LED（3 連 LED 4 3 1）の輝度は PM 画像と組み合わせた時の見え方が不自然にならないように輝度調整機能の影響を受けないものとするのが望ましい。

【0412】

また、輝度調整機能により設定された輝度に連動する輝度で投光用 LED（3 連 LED 4 3 1）が発光したとしても演出面で問題がない場合は、影響を受けるものとしても差し支えない。

【0413】

10

20

30

40

50

前述の輝度調整機能は、ホール管理者のみがホールメニューで設定できるものとしてもよいし、遊技者に対して当該機能を許可するか否かの設定をホール管理者が任意に設定可能なものであってもよい。

【0414】

また、本実施の形態の副制御基板72（図37参照）は、3連LED431及びプロジェクタ装置B2を用いて以下のような演出制御を実行することも可能である。

【0415】

すなわち、副制御基板72（図37参照）は、3連LED431を構成する複数のLEDのなかで所定箇所における1又は複数の特定LEDが、その他のLEDと異なる発光態様となる特定制御パターンを実行可能である。

10

【0416】

その特定制御パターンは、特定LEDとして制御されるLEDの少なくとも一部が異なる第1特定制御パターンと第2特定制御パターンとを少なくとも含み、副制御基板72（図37参照）は、プロジェクタ装置B2によってセンタースクリーン391（スクリーンシート391b）に光が投影されているときに、第1特定制御パターンを実行した後に、第2特定制御パターンを実行可能である。

【0417】

特定制御パターンとは、複数のLEDのなかで所定箇所における1又は複数のLED（以下、特定LEDという）が、それ以外のLEDと区別できる発光態様を指し、特定制御パターンを順次切り替えていくことで遊技者に発光態様の变化を感じさせる発光演出が可能となる。

20

【0418】

具体的には、以下の（a）から（e）に示すようなパターンが挙げられる。

- （a）特定LEDが、他のLEDと比べて高輝度の発光パターン
- （b）特定LEDが、他のLEDと比べて低輝度（消灯含む）の発光パターン
- （c）特定LEDの発光色が、他のLEDの発光色と異なる発光パターン
- （d）特定LEDが点灯又は点滅しており、他のLEDが消灯している発光パターン
- （e）特定LEDが消灯しており、他のLEDが点灯又は点滅して発光パターン

【0419】

上記発光パターンのうち、任意の複数を組み合わせたパターンでもよい。例えば、特定LEDが左LED431Lであり、当該左LED431Lが高輝度かつ赤色で点滅発光し、他のLEDである中LED431Cと右LED431Rとが青色かつ低輝度で点灯発光するパターンが挙げられる。

30

【0420】

また、他のLEDにあたるLEDの発光態様は、他のLEDのすべてで同じである必要はなく、特定LEDと区別できる態様であればよい。例えば、特定LEDが本実施の形態の左LED431Lであり赤色発光し、その他のLEDの1つである中LED431Cが水色発光、その他のLEDのもう1つである右LED431Rが消灯というものでよい。

【0421】

40

このように、特定LEDとして制御されるLEDの位置を変化させていくことで、光が所定方向に向かって進んでいくといった変化をつけた演出により興趣を高めることができる。

【0422】

例えば、特定LEDが点滅となる場合としては以下の特定制御パターンが挙げられる。

【0423】

すなわち、第1特定制御パターンとして、左LED431Lが点滅、かつ、中LED431Cと右LED431Rとが点灯するパターンが挙げられる。また、第2特定制御パターンとして、中LED431Cが点滅、かつ、左LED431Lと右LED431Rとが点灯するパターンが挙げられる。さらに、第3特定制御パターンとして、右LED431

50

R が点滅、かつ、左 L E D 4 3 1 L と中 L E D 4 3 1 C とが点灯するパターンが挙げられる。

【 0 4 2 4 】

この場合、第 1 特定制御パターン、第 2 特定制御パターン、第 3 特定制御パターンの順に特定制御パターンを順次切り替えることで、点滅した領域（特定 L E D）が左から右に向かって進んでいくような発光演出を遊技者に視認させることができる。これらの発光演出は、同一の P M 画像が投影されている間に行われるものでもよいし、P M 画像の変化を伴う態様で行われるものでもよい。

【 0 4 2 5 】

なお、特定 L E D の制御態様も第 1 特定制御パターン、第 2 特定制御パターン、第 3 特定制御パターンで同じである必要はなく、遊技者に光の動きを感じさせることのできる態様、つまり他の L E D と比べて特徴的な発光態様であれば、途中で制御パターンを変えてもよい。

【 0 4 2 6 】

例えば、特定 L E D は、第 1 特定制御パターンでは点滅かつ青色、第 2 特定制御パターンでは点滅かつ赤色、第 3 特定制御パターンでは点滅かつ虹色で、他の L E D は第 1 特定制御パターン、第 2 特定制御パターン、第 3 特定制御パターンで消灯や低輝度白発光など特定 L E D と区別可能な発光態様において適宜切り替えるものでもよい。

【 0 4 2 7 】

内部当籤役の示唆や報知、有利遊技状態又はその前兆状態の示唆や報知、遊技状態や設定値の示唆や報知などを、これらの多彩な発光演出で行うことで遊技の興趣を高めることができる。遊技者待ちの状態（待機状態）でこうした斬新な演出を行うことで、遊技場内の遊技者の注目を集め、遊技機の稼働の促進を図ることもできる。

【 0 4 2 8 】

また、本実施の形態では、P M 画像を投影するセンタースクリーン 3 9 1 に対して後方から 3 連 L E D 4 3 1 によって光を照射可能な構成について説明したが、当該構成に第 1 の実施の形態で説明した、L E D 1 9 9 A により光が照射可能な導光パネルの構成を組み合わせてもよい。この場合、センタースクリーン 3 9 1 に、第 1 の実施の形態の導光パネル 1 9 8 と同様、模様が浮かび上がるよう凹凸を形成するとともに、センタースクリーン 3 9 1 内に光を照射するための L E D と、センタースクリーン 3 9 1 に後方から光を照射する L E D（3 連 L E D 4 3 1）とを設けて、状況に応じてこれら L E D を使い分けるようにしたものであってもよい。これにより、演出バリエーションを増加させることができる。

【 0 4 2 9 】

以上のように、本実施の形態の遊技機によれば、プロジェクタ装置 B 2 によって投射された光が投影されるスクリーンシート 3 9 1 b に対して光を照射可能な 3 連 L E D 4 3 1 が、プロジェクタ装置 B 2 からスクリーンシート 3 9 1 b、3 9 2 b に向かう光の光路を遮らない位置に配置されているので、プロジェクタ装置 B 2 によりスクリーンシート 3 9 1 b、3 9 2 b に画像を映しつつ、3 連 L E D 4 3 1 によりスクリーンシート 3 9 1 b に光を照射させる演出を行うことができる。これにより、プロジェクタ装置 B 2 を用いた斬新で、かつ多彩な演出を行うことができ、遊技の興趣を向上できる。

【 0 4 3 0 】

また、本実施の形態の遊技機によれば、副制御基板 7 2 が、プロジェクタ装置 B 2 によってスクリーンシート 3 9 1 b、3 9 2 b に光が投影されているときに、3 連 L E D 4 3 1 を構成する複数の L E D のうち、他の L E D と比べて輝度の高い発光状態の L E D を左右方向の一方向に向かって順次変化させていくよう発光態様を制御するので、スクリーンシート 3 9 1 b に映し出されている画像において明るく見える領域が左右方向の一方向に向かって順次変化していく演出を実行することができる。これにより、プロジェクタ装置 B 2 を用いた斬新で、かつ多彩な演出を行うことができ、遊技の興趣を向上できる。

【 0 4 3 1 】

また、本実施の形態の遊技機によれば、３連ＬＥＤ４３１がスクリーンシート３９１ｂの上下方向の中心よりも上側に位置しているので、遊技者がスクリーンシート３９１ｂを上から見下ろすと、３連ＬＥＤ４３１の光の影響が少なくプロジェクタ装置Ｂ２によりスクリーンシート３９１ｂに映し出される画像が明瞭に見える効果があり、遊技者がスクリーンシート３９１ｂを下から見上げると、３連ＬＥＤ４３１の光の影響が大きくプロジェクタ装置Ｂ２によりスクリーンシート３９１ｂに映し出される画像が明るく見える効果がある。このため、遊技者の見る角度によってスクリーンシート３９１ｂの表示態様を変化させることができる。

【０４３２】

また、本実施の形態の遊技機によれば、光学ミラー１７４よりも上方に配置されたスクリーンシート３９１ｂに対してスクリーンシート３９１ｂの上下方向の中心よりも下方から光が投影されるので、遊技者に対して、プロジェクタ装置Ｂ２によりスクリーンシート３９１ｂに映し出される画像を視認させつつ、発光部によりスクリーンシート３９１ｂに照射される光を視認させることができる。

【０４３３】

また、本実施の形態の遊技機によれば、副制御基板７２が、プロジェクタ装置Ｂ２によってスクリーンシート３９１ｂに光が投影されているときに、３連ＬＥＤ４３１の発光態様を変化させることによりプロジェクタ装置Ｂ２によってスクリーンシート３９１ｂに映し出される画像の視認性を変化させるので、３連ＬＥＤ４３１の発光態様とプロジェクタ装置Ｂ２によってスクリーンシート３９１ｂに映し出される画像との組合せによって様々な表示態様を実現できる。例えば、プロジェクタ装置Ｂ２によって非常に輝度の低い画像をスクリーンシート３９１ｂに映し出している状態で３連ＬＥＤ４３１を点滅させることにより、３連ＬＥＤ４３１が点灯したタイミングで一瞬だけスクリーンシート３９１ｂに映し出された画像が明瞭に見える等の演出を行うことができる。

【０４３４】

（第４の実施の形態）

次に、本発明の第４の実施の形態に係る遊技機について、図６６及び図６７を参照して説明する。

図６６は、本発明の第４の実施の形態に係る遊技機の正面斜視図である。図６７は、本発明の第４の実施の形態に係る遊技機を模式的に示す説明図である。

【０４３５】

図６６及び図６７に示すように、第４の実施の形態に係る遊技機１１は、第１の実施の形態に係る遊技機と同様の構成を有しており、異なる構成は、スクリーン装置Ｘである。そのため、ここでは、スクリーン装置Ｘについて説明し、第１の実施の形態と同様の構成についてはその説明を省略する。

【０４３６】

スクリーン装置Ｘは、第１スクリーン５０１と、第２スクリーン５０２、５０３とを備えている。第１スクリーン５０１は、上側表示窓ＵＤ１の透明パネルＵＤ１１の内側に配置されており、第２スクリーン５０２、５０３は、上ドア機構ＵＤの側面に取り付けられており、それぞれ上側表示窓ＵＤ１よりも前方に突出している。

【０４３７】

第１スクリーン５０１は、左右方向に長い略長方形に形成されており、第１スクリーン５０１の左右方向の長さは、上側表示窓ＵＤ１の左右方向の長さよりも短く設定されている。この第１スクリーン５０１は、後方から画像が投影されることで表示される透過式のスクリーンであり、プロジェクタ装置Ｂ２（図６７参照）から投射された光が入射する背面側の入射面と、入射面に入射した光が透過することで画像が投影される前面側の表示面と、を有する。

【０４３８】

また、第１スクリーン５０１は、例えば、透光性を有するガラス板、アクリル板、樹脂製フィルムを主たる素材として、全面に亘って均等な厚みを有する平板状に形成され、非

10

20

30

40

50

投影時に乳白色、半透明、あるいはグレー色を呈する。

【0439】

第1スクリーン501の左右方向の両側には、プロジェクタ装置B2から投射された光が通過する光通過部511が形成されている。プロジェクタ装置B2から投射されて光通過部511を通過した光は、第2スクリーン502, 503に入射する。すなわち、プロジェクタ装置B2から投射されて第1スクリーン501に入射しない光が、第2スクリーン502, 503の表示面に入射する。

【0440】

第2スクリーン502, 503は、前方から画像が投影されることで表示される反射式のスクリーンであり、プロジェクタ装置B2から投射された光が入射して投影される表示面と、表示面と反対側の背面と、を有する。第2スクリーン502, 503の表示面は、上側表示窓UD1の前方において、左右方向で対向している。

【0441】

また、第2スクリーン502, 503は、例えば、ガラス板、アクリル板、樹脂製フィルムを主たる素材として、全面に亘って均等な厚みを有する平板状に形成されている。さらに、第2スクリーン502, 503は、それぞれ保護カバーに覆われている。保護カバーは、透光性を有するアクリル板等の樹脂又はガラス板等を主たる素材とし、全面に亘って均等な厚みを有するように形成されている。

【0442】

第2スクリーン502, 503は、第1スクリーン501と一体のスクリーンとして使用することができる。この場合は、例えば、左右両側を使って連動する演出を行うようにしてもよい。具体的には、第2スクリーン502, 503にキャラクタを表示して遊技者の左右方向の両側でキャラクタの会話演出や対決演出を行ってもよい。このようにすることで遊技者の視線を左右に動かすことができ、従来に無い演出効果が得られると共に、見ていない方の映像の誤差（映像の切り替わりの違和感など）誤魔化すこともできる。このとき、第1スクリーン501には、第2スクリーン502, 503に表示されている演出と関連する映像を表示するようにしてもよい。例えば、会話演出や対決演出の背景画像又は全体画像等を表示するようにしてもよい。

さらに、遊技の開始時や有利な遊技状態の開始時等において、第2スクリーン502, 503にキャラクタを表示させて使用するキャラクタを選択する演出を行ってもよい。このとき、第1スクリーン501にもキャラクタを表示してもよく、その他の映像、例えば、遊技中の映像や有利な遊技状態の開始時の映像等を表示するようにしてもよい。また、第1スクリーン501の背景画像をパノラマ化して、第2スクリーン502, 503に表示することができる。この際に、第1スクリーン501及び第2スクリーン502, 503には、遊技に関連する映像を表示するようにしてもよい。例えば、遊技に関連する映像として、ボーナス等が当籤したことを報知する報知演出や、現在の遊技状態を示す演出や、有利な遊技状態に移行するか否かを報知する連続演出等が挙げられる。

【0443】

また、第4の実施の形態に係る遊技機11では、第1スクリーン501をメイン表示画面にして、第2スクリーン502, 503をサブ表示画面にすることもできる。この場合は、配当表や、ウェブサイトを表示させるためのバーコードや、遊技機のカスタマイズや遊技履歴等の遊技台情報を、第2スクリーン502, 503に表示させることができる。このとき、第1スクリーン501には、遊技を行っていない状態を表す待機画面が表示されるようにしてもよく、遊技機のPV（Promotion Video）が表示されてもよく、上述した遊技中に表示される報知演出や連続演出等が表示されるようにしてもよい。

【0444】

また、キャビネットG内には、光通過部511に対向する目隠し部材512が配置されている。この目隠し部材512は、例えば、平板状に形成されており、一方の平面が光通過部511に対面しており、キャビネットGの背面壁G3やプロジェクタ装置B2の一部が光通過部511から見えないようにしている。

10

20

30

40

50

【0445】

なお、本実施形態に係る目隠し部材としては、平板状の部材に限定されるものではなく、例えば、メダルの投入枚数や「CHANCE」等の状態を表示する表示部や、演出用の役物（可動式であってもよい）を適用することもできる。

【0446】

第4の実施の形態に係る遊技機11では、プロジェクタ装置B2から投射された光が、背面側から第1スクリーン501に入射する。また、第1スクリーン501に入射せずに光通過部511を通過した光が、上側表示窓UD1よりも前方に突出して設けられた第2スクリーン502, 503に入射する。これにより、演出画像を投影するためのスペースを小型化しても、演出画像を投影するスクリーンを大画面にすることができる。

10

【0447】

また、第2スクリーン502, 503を上側表示窓UD1よりも前方に突出して設けたため、遊技者により近い位置で演出画像を表示することができ、奥行きがあり、臨場感あふれる演出画像を表示させることができる。また、第2スクリーン502, 503をサブ表示画面にすることもでき、遊技者に報知する情報を充実させることができる。

【0448】

なお、本実施形態では、第1スクリーン501及び第2スクリーン502, 503を平板状に形成した。しかし、本発明に係る第1スクリーン及び第2スクリーンとしては、湾曲した板状であってもよい。また、本発明に係る第2スクリーンは、2つに限定されるものではなく、1つ、又は3つ以上であってもよい。例えば、本発明に係る第2スクリーンを1つ設ける場合は、第1スクリーン501の左側方又は右側方の何れ一方に配置するようにしてもよい。

20

【0449】

また、本実施形態では、第1スクリーン501及び第2スクリーン502, 503を、全面に亘って均等な厚みを有する平板状に形成した。しかし、本発明に係るスクリーンとしては、均等な厚みを有する平板状に限定するものではなく、例えば、表示面に凹凸を形成してもよい。これにより、演出画像に対応した（例えば、タイルやブロックに模した凹凸を有する）スクリーンにすることができ、演出画像の臨場感を増すことができる。また、本発明に係るスクリーンとしては、矩形に限定されず、例えば、半円形、扇形、三角形であってもよい。

30

【0450】

（第4の実施の形態の変形例）

次に、第4の実施の形態の変形例について、図68～図70を参照して説明する。

図68は、第4の実施の形態に係る遊技機の第1の変形例を模式的に示す説明図である。

【0451】

図68に示すように、第4の実施の形態に係る遊技機の第1の変形例は、第4の実施の形態に係る遊技機11と同様の構成を有しており、異なる構成は、第2スクリーン502A, 503Aである。そのため、ここでは、第2スクリーン502A, 503Aについて説明し、第4の実施の形態と同様の構成についてはその説明を省略する。

40

【0452】

第2スクリーン502A, 503Aは、それぞれ取付け部515, 516を介して、上ドア機構UDの側面に取り付けられている。取付け部515, 516は、第2スクリーン502A, 503Aを前後方向に対して傾斜させた状態で支持している。これにより、第2スクリーン502A, 503Aは、第1スクリーン501から遠ざかるにつれて互いに接近するように（内向きに）傾斜している。

【0453】

このように、第4の実施の形態に係る遊技機の第1の変形例では、第2スクリーン502A, 503Aが内向きに傾斜しているため、プロジェクタ装置B2から投射されて光通過部511を通過した光を第2スクリーン502A, 503Aに入射し易くすることがで

50

きる。また、第1スクリーン501、及び第2スクリーン502A、503Aによって遊技者を囲う空間が狭くなり、第2スクリーン502A、503Aが遊技者に近くなる。その結果、より臨場感あふれる演出を行うことができる。

【0454】

図69は、第4の実施の形態に係る遊技機の第2の変形例を模式的に示す説明図である。

図69に示すように、第4の実施の形態に係る遊技機の第2の変形例は、第4の実施の形態に係る遊技機11と同様の構成を有しており、異なる構成は、保護カバー521を備える点である。そのため、ここでは、保護カバー521について説明し、第4の実施の形態と同様の構成についてはその説明を省略する。

10

【0455】

保護カバー521は、第1スクリーン501、及び第2スクリーン502、503を覆う形状であり、第2スクリーン502、503における第1スクリーン501よりも前方に突出する部分に沿う凸部と、第1スクリーン501に沿う凹部とを有している。この保護カバー521は、透光性を有するアクリル板等の樹脂又はガラス板等を主たる素材とし、全面に亘って均等な厚みを有するように形成されている。

【0456】

第4の実施の形態に係る遊技機の第2の変形例では、保護カバー521が第1スクリーン501、及び第2スクリーン502、503を覆う。これにより、遊技者が第1スクリーン501、及び第2スクリーン502、503に触れられないようにすることができ、第1スクリーン501、及び第2スクリーン502、503が破損することを防止することができる。

20

【0457】

また、第4の実施の形態に係る遊技機の第2の変形例では、保護カバー521が、第1スクリーン501に沿う凹部を有する。これにより、第1スクリーン501、及び第2スクリーン502、503によって遊技者を囲むことができ、臨場感あふれる演出を行うことができる。

【0458】

なお、第4の実施の形態に係る遊技機の第2の変形例では、第1スクリーン501が、透明パネルUD11の内側に配置されている。しかし、この第2の変形例は、保護カバー521を備えるため、透明パネルUD11を設けなくてもよい。また、第2スクリーン502、503のそれぞれを覆う保護カバー（不図示）を設けなくてもよい。

30

【0459】

また、第4の実施の形態に係る遊技機の第2の変形例では、第2スクリーン502A、503Aが内向きに傾斜しているが、本発明に係る第2スクリーンとしては、外向きに傾斜していてもよい。すなわち、2つの第2スクリーンが、第1スクリーン501から遠ざかるにつれて互いに遠ざかるように傾斜していてもよい。また、本発明に係る第2スクリーンとしては、下端部に向かうにつれて互いに遠ざかるように傾斜していてもよい。

【0460】

図70は、第4の実施の形態に係る遊技機の第3の変形例を模式的に示す説明図である。

40

図70に示すように、第4の実施の形態に係る遊技機の第3の変形例は、第4の実施の形態に係る遊技機11と同様の構成を有しており、異なる構成は、保護カバー522を備える点である。そのため、ここでは、保護カバー522について説明し、第4の実施の形態と同様の構成についてはその説明を省略する。

【0461】

保護カバー522は、第1スクリーン501、及び第2スクリーン502、503を覆う形状であり、第1スクリーン501、及び第2スクリーン502、503に囲まれた空間も覆う略直方体状に形成されている。この保護カバー522は、透光性を有するアクリル板等の樹脂又はガラス板等を主たる素材とし、全面に亘って均等な厚みを有するように

50

形成されている。

【 0 4 6 2 】

第 4 の実施の形態に係る遊技機の第 3 の変形例では、保護カバー 5 2 2 が第 1 スクリーン 5 0 1、及び第 2 スクリーン 5 0 2、5 0 3 を覆う。これにより、遊技者が第 1 スクリーン 5 0 1、及び第 2 スクリーン 5 0 2、5 0 3 に触れられないようにすることができ、第 1 スクリーン 5 0 1、及び第 2 スクリーン 5 0 2、5 0 3 が破損することを防止することができる。

【 0 4 6 3 】

また、第 4 の実施の形態に係る遊技機の第 3 の変形例では、保護カバー 5 2 2 を、第 1 スクリーン 5 0 1、及び第 2 スクリーン 5 0 2、5 0 3 に囲まれた空間も覆う略直方体状に形成した。これにより、第 2 の変形例よりも保護カバー 5 2 2 の成形性を向上させることができると共に、第 2 の変形例よりも強度を高くすることができる。

【 0 4 6 4 】

なお、第 4 の実施の形態に係る遊技機の第 3 の変形例では、第 1 スクリーン 5 0 1 が、透明パネル U D 1 1 の内側に配置されている。しかし、この第 3 の変形例は、保護カバー 5 2 2 を備えるため、透明パネル U D 1 1 を設けなくてもよい。また、第 2 スクリーン 5 0 2、5 0 3 のそれぞれを覆う保護カバー（不図示）を設けなくてもよい。

【 0 4 6 5 】

また、第 4 の実施の形態に係る遊技機の第 1 の変形例（図 6 8 参照）においても、第 2 の変形例や第 3 の変形例で説明した保護カバーを備えるようにしてもよい。

【 0 4 6 6 】

（第 5 の実施の形態）

次に、本発明の第 5 の実施の形態に係る遊技機について、図 7 1 及び図 7 2 を参照して説明する。

図 7 1 は、本発明の第 5 の実施の形態に係る遊技機の第 2 スクリーンを待機位置に配置させた状態を示す説明図である。図 7 2 は、本発明の第 5 の実施の形態に係る遊技機の第 2 スクリーンを投影位置に配置させた状態を示す説明図である。

【 0 4 6 7 】

[スクリーン移動機構]

第 5 の実施の形態に係る遊技機 2 1 は、第 4 の実施の形態に係る遊技機と同様の構成を有しており、異なる構成は、第 2 スクリーン 5 0 2、5 0 3 を移動させるスクリーン移動機構 5 5 0 である。そのため、ここでは、スクリーン移動機構 5 5 0 について説明し、第 4 の実施の形態と同様の構成についてはその説明を省略する。

【 0 4 6 8 】

図 7 1 及び図 7 2 に示すように、上側表示窓 U D 1 の側縁近傍には、第 2 スクリーン 5 0 2、5 0 3 が挿通するスクリーン用開口部 5 6 1 が形成されている。そして、上側表示窓 U D 1 の内部には、第 2 スクリーン 5 0 2、5 0 3 を移動させるスクリーン移動機構 5 5 0 が設けられている。第 2 スクリーン 5 0 2、5 0 3 は、上側表示窓 U D 1 内に収容された第 1 の位置と、スクリーン用開口部 5 6 1 を挿通し、第 1 スクリーン 5 0 1（上側表示窓 U D 1）の前方へ突出する第 2 の位置との間で移動する。

【 0 4 6 9 】

第 2 スクリーン 5 0 2、5 0 3 は、図 7 2 に示す投影位置（第 2 の位置）に配置された状態において、第 1 スクリーン 5 0 1 を挟んで互いに対向するように配置され、上側表示窓 U D 1 の前方で遊技する遊技者が視認可能である。なお、第 2 スクリーン 5 0 2、5 0 3 は、少なくとも一部が上側表示窓 U D 1 内に収容されていればよく、例えば、上側表示窓 U D 1 内に収容された状態において、先端部分の一部が上側表示窓 U D 1 から突出していてもよい。

【 0 4 7 0 】

第 2 スクリーン 5 0 2、5 0 3 の前方を向く側縁 5 0 2 b、5 0 3 b は、上側表示窓 U D 1 におけるスクリーン用開口部 5 6 1 が形成された部分の外表面に沿った形状に形成さ

れている。なお、第2スクリーン502, 503は、それぞれ保護カバーに覆われているが、これに限らず、第2スクリーン502, 503を覆う保護カバーを、上側表示窓UD1に直に取り付けるようにしてもよい。

【0471】

スクリーン移動機構550は、上側表示窓UD1の内部において、第2スクリーン502, 503に対してそれぞれ設けられている。このスクリーン移動機構550は、ベース部571と、一对のラック572と、一对のピニオン573と、一对のガイド574と、一对のモータ（不図示）と、を有する。

【0472】

ベース部571は、第2スクリーン502, 503の後方を向く側縁に接続されており、第2スクリーン502, 503を支持する。一对のラック572は、ベース部571の上縁と下縁にそれぞれ取り付けられ、第2スクリーン502, 503が上側表示窓UD1の内外を移動する方向（前面背面方向）に延びている。

【0473】

一对のピニオン573は、一对のラック572とそれぞれ噛み合い、一对のモータ（不図示）の駆動により回転する。一对のガイド574は、上側表示窓UD1に固定され、第2スクリーン502, 503が上側表示窓UD1の内外を移動する方向（前面背面方向）に延びている。この一对のガイド574は、それぞれ第2スクリーン502, 503の上縁又は下縁をスライド移動可能に支持する。

【0474】

一对のモータ（不図示）は、サブ制御装置SS（図36参照）により構成される副制御回路により回転駆動され、一对のピニオン573を同期させて回転させる。なお、第5の実施の形態では、スクリーン移動機構550を構成するモータを一对として説明したが、これに限定されない。本発明に係るスクリーン移動機構550としては、例えば、下側のピニオン573のみにモータを設け、上側のピニオン573と下側のピニオン573を連動して作動させる連結機構を設けてもよい。この場合は、モータの数を減らすことができ、コストダウンを図ることができる。

【0475】

副制御回路は、主制御基板71により構成される主制御回路から送信されたコマンド信号に基づいて演出内容を決定する。そして、決定した演出内容に応じて、スクリーン移動機構550のモータをそれぞれ回転駆動して、一对のピニオン573を同期させて回転させる。なお、副制御回路は、予め設定された演出内容に応じたステップ数だけモータを回転駆動させる。また、フォトセンサなどの検出素子を設け、この検出素子で第2スクリーン502, 503の位置を検出し、検出した位置に応じて副制御回路がモータを回転駆動させてもよい。

【0476】

[スクリーン移動機構の駆動制御]

次に、スクリーン移動機構550の駆動制御について説明する。例えば、第2スクリーン502, 503は、待機状態において、図71に示すように、上側表示窓UD1内に収容された第1の位置に配置されている。第1の位置に配置された第2スクリーン502, 503には、第1スクリーン501に入射せずに光通過部511を通過した光が入射しない。

【0477】

副制御回路は、主制御回路から送信されるコマンド信号に基づき決定した演出内容に応じて、スクリーン移動機構550の複数のモータをそれぞれの所定方向に回転駆動する。この場合の演出内容としては、例えば、当籤確率が比較的低い内部当籤役に当籤した場合の演出、ボーナスに当籤した場合やボーナスを開始する際の演出、ARTの開始が決定された場合やARTを開始する際の演出を挙げることができる。また、演出内容としては、遊技ロックの発生が決定された場合や遊技ロックが発生する際の演出であってもよい。

【0478】

なお、ARTは、AT（アシストタイム）と、RT（リプレイタイム）とが同時に作動するアシストリプレイタイムの機能である。ATは、特定の小役（遊技媒体の払い出しに係る役）の成立をランプ等でナビゲートする機能であり、RTは、リプレイの当籤確率が通常時より高い遊技状態が作動する機能である。また、遊技ロックが発生している間は、投入操作や停止操作が行われたとしても、その検出が無効である又は遅延するものとして扱われる。

【0479】

スクリーン移動機構550の複数のモータをそれぞれの所定方向に回転駆動すると、一对のラック572と係合する一对のピニオン573が同期して回転する。その結果、一对のラック572が取り付けられたベース部571に支持され、保護部材に覆われた第2スクリーン502、503は、その上縁及び下縁が一对のガイド574に支持されながら、側縁502b、503b側から上側表示窓UD1の外方に突出し、図72に示す投影状態となる。

10

【0480】

第2スクリーン502、503は、投影状態において、上側表示窓UD1の外方に突出した第2の位置に配置されている。そして、第2の位置に配置された第2スクリーン502、503には、第1スクリーン501に入射せずに光通過部511を通過した光が入射する。その結果、第2スクリーン502、503に画像が投影され、演出に応じた画像（映像）が表示される。

【0481】

20

このように、スクリーン移動機構550は、第2スクリーン502、503を、第1スクリーン501に入射しない光が入射しない第1の位置と第1スクリーン501に入射しない光が入射する第2の位置との間で移動させる。

【0482】

なお、副制御回路は、スクリーン移動機構550により、第2スクリーン502、503を同期させて、上側表示窓UD1の内外に移動させてもよいし、演出内容に応じて第2スクリーン502又は第2スクリーン503を上側表示窓UD1の内外に移動させてもよい。

【0483】

30

また、副制御回路は、第1の位置と第2の位置との間の所望の位置に、第2スクリーン502、503を配置することができる。これにより、第2スクリーン502、503の表示範囲（画像が投影される領域）を変化させることが可能となり、第2スクリーン502、503の表示範囲に応じた様々な奥行き of 演出画像を表示することができる。

【0484】

本実施形態では、第1の位置に配置された第2スクリーン502、503には、第1スクリーン501に入射せずに光通過部511を通過したプロジェクタ装置B2からの光が入射しないようにした。しかし、本発明に係る遊技機としては、第1の位置に配置された第2スクリーン502、503に、第1スクリーン501に入射せずに光通過部511を通過した光が入射する構成にしてもよい。この場合は、第1の位置に配置された第2スクリーン502、503における第1スクリーン501よりも前方に突出した部分に、プロジェクタ装置B2から投射された光の一部が入射する。

40

【0485】

また、本実施形態では、スクリーン移動機構550が、一对のラック572と、一对のピニオン573と、一对のガイド574と、一对のモータを有する構成とした。しかし、本発明に係るスクリーン移動機構としては、ラックとピニオンを用いた機構に限定されず、例えば、クランク機構、ベルトを用いた機構等、様々な機構を適用することができる。

【0486】

また、本実施形態では、第2スクリーン502、503を第1の位置と第2の位置との間で移動させるが、第2スクリーン502、503に映像を投影するタイミングを適宜設定することができる。例えば、第2スクリーン502、503が第2の位置（投影位置）

50

に配置されてから、第２スクリーン５０２，５０３に映像を投影してもよい。また、第２スクリーン５０２，５０３を第１の位置から第２の位置へ移動させるときに、第２スクリーン５０２，５０３が第１の位置にある状態で映像を投影（投射）してもよい。また、第２スクリーン５０２，５０３を第１の位置から第２の位置へ移動させている途中から映像を投影（投射）してもよい。また、第２スクリーン５０２，５０３に映像を投影（投射）するタイミングの差異が、演出の期待度（例えば、遊技者にとって有利な特典が付与される期待度）を表現するようにしてもよい。

【０４８７】

なお、第５の実施の形態に係る遊技機においても、第４の実施の形態に係る遊技機の第２の変形例や第３の変形例で説明した保護カバーを備えるようにしてもよい。

10

【０４８８】

（第６の実施の形態）

次に、本発明の第６の実施の形態に係る遊技機について、図７３を参照して説明する。

図７３は、第６の実施の形態に係る遊技機の上ドア機構及びキャビネットの縦断面図である。

【０４８９】

図７３に示す第６の実施の形態に係る遊技機３１は、第１の実施の形態に係る遊技機と同様の構成を有しており、異なる構成は、スクリーン装置Ｙである。そのため、ここでは、スクリーン装置Ｙについて説明し、第１の実施の形態と同様の構成についてはその説明を省略する。

20

【０４９０】

スクリーン装置Ｙは、第１スクリーン６０１と、第２スクリーン６０２とを備えている。第１スクリーン６０１は、上側表示窓ＵＤ１の透明パネルＵＤ１１の内側に配置されており、第２スクリーン５０２は、上側表示窓ＵＤ１の上部に取り付けられており、上側表示窓ＵＤ１よりも前方に突出している。

【０４９１】

第１スクリーン６０１は、左右方向に長い略長方形に形成されており、第１スクリーン６０１の上下方向の長さは、上側表示窓ＵＤ１の上下方向の長さよりも短く設定されている。この第１スクリーン６０１は、後方から画像が投影されることで表示される透過式のスクリーンであり、プロジェクタ装置Ｂ２から投射された光が入射する背面側の入射面と、入射面に入射した光が透過することで画像が投影される前面側の表示面と、を有する。

30

【０４９２】

また、第１スクリーン６０１は、例えば、透光性を有するガラス板、アクリル板、樹脂製フィルムを主たる素材として、全面に亘って均等な厚みを有する平板状に形成され、非投影時に乳白色、半透明、あるいはグレー色を呈する。

【０４９３】

第１スクリーン６０１の上辺と、上側表示窓ＵＤ１の上辺との間には、プロジェクタ装置Ｂ２から投射された光が通過する光通過部６１１が形成されている。プロジェクタ装置Ｂ２から投射されて光通過部６１１を通過した光は、第２スクリーン６０２に入射する。すなわち、プロジェクタ装置Ｂ２から投射されて第１スクリーン６０１に入射しない光が、第２スクリーン６０２の表示面に入射する。

40

【０４９４】

第２スクリーン６０２は、前方から画像が投影されることで表示される反射式のスクリーンであり、プロジェクタ装置Ｂ２から投射された光が入射して投影される表示面と、表示面と反対側の背面と、を有する。第２スクリーン６０２の表示面及び背面は、上下方向に交差する平面であり、表示面が下方を向いている。

【０４９５】

また、第２スクリーン６０２は、例えば、ガラス板、アクリル板、樹脂製フィルムを主たる素材として、全面に亘って均等な厚みを有する平板状に形成されている。さらに、第２スクリーン６０２は、保護カバーに覆われている。保護カバーは、透光性を有するアク

50

リル板等の樹脂又はガラス板等を主たる素材とし、全面に亘って均等な厚みを有するように形成されている。

【0496】

第2スクリーン602は、第1スクリーン601と一体のスクリーンとして使用することができる。また、第1スクリーン601をメイン表示画面にして、第2スクリーン602をサブ表示画面にすることもできる。

【0497】

また、キャビネットG内には、光通過部611に対向する目隠し部材612が配置されている。この目隠し部材612は、例えば、平板状に形成されており、一方の平面が光通過部611に対面しており、キャビネットGの背面壁G3やプロジェクタ装置B2の一部が光通過部611から見えないようにしている。なお、本実施形態に係る目隠し部材としては、平板状の部材に限定されるものではなく、例えば、現在の遊技状態を表示する表示部や、演出用の役物（可動式であってもよい）を適用することもできる。

【0498】

第6の実施の形態に係る遊技機31では、プロジェクタ装置B2から投射された光が、背面側から第1スクリーン601に入射する。また、第1スクリーン601に入射せず光通過部611を通過した光が、上側表示窓UD1よりも前方に突出して設けられた第2スクリーン602に入射する。これにより、演出画像を投影するためのスペースを小型化しても、演出画像を投影するスクリーンを大画面にすることができる。

【0499】

また、第2スクリーン602を上側表示窓UD1よりも前方に突出して設けたため、遊技者により近い位置で演出画像を表示することができ、臨場感あふれる演出画像を表示させることができる。また、第2スクリーン602をサブ表示画面にすることもでき、遊技者に報知する情報を充実させることができる。

【0500】

なお、本実施形態では、第1スクリーン601及び第2スクリーン602を平板状に形成した。しかし、本発明に係る第1スクリーン及び第2スクリーンとしては、湾曲した板状であってもよい。また、スクリーン移動機構を設け、第2スクリーン602を、第1スクリーン601に入射しない光が入射しない第1の位置と第1スクリーン601に入射しない光が入射する第2の位置との間で移動させてもよい。

【0501】

本発明に係る第2スクリーンとしては、例えば、第4の実施の形態に係る第2スクリーン502、503と、第6の実施の形態に係る第2スクリーン602とから構成されていてもよい。また、本発明に係る第2スクリーンとしては、第4の実施の形態に係る第2スクリーン502、503の一方と、第6の実施の形態に係る第2スクリーン602とから構成されていてもよい。

【0502】

さらに、本発明に係る第2スクリーンとしては、第4の実施の形態に係る第2スクリーン502、503と、第6の実施の形態に係る第2スクリーン602とを一体に形成してもよい。この場合の第2スクリーンは、第2スクリーンの端面の形状が略コ字状になり、3つの内側面が、プロジェクタ装置B2から投射された光が入射して投影される表示面となる。

【0503】

また、本発明に係る第2スクリーンとしては、第4の実施の形態に係る第2スクリーン502又は503と、第6の実施の形態に係る第2スクリーン602とを一体に形成してもよい。この場合の第2スクリーンは、第2スクリーンの端面の形状が略L字状になり、2つの内側面が、プロジェクタ装置B2から投射された光が入射して投影される表示面となる。

【0504】

また、本発明に係る第2スクリーンとしては、端面の形状が略L字状のものを2つ設け

る構成にしてもよい。この場合は、第１のスクリーンの上方に配置される表示面が２つに別れて配置される。

【０５０５】

また、本実施形態では、第１スクリーン６０１及び第２スクリーン６０２を、全面に亘って均等な厚みを有する平板状に形成した。しかし、本発明に係るスクリーンとしては、均等な厚みを有する平板状に限定するものではなく、例えば、表示面に凹凸を形成してもよい。これにより、演出画像に対応した（例えば、タイルやブロックに模した凹凸を有する）スクリーンにすることができ、演出画像の臨場感を増すことができる。

【０５０６】

（第６の実施の形態の変形例）

次に、第６の実施の形態の変形例について、図７４を参照して説明する。

図７４は、第６の実施の形態に係る遊技機の変形例を模式的に示す説明図である。

【０５０７】

図７４に示すように、第６の実施の形態に係る遊技機の変形例は、第６の実施の形態に係る遊技機３１と同様の構成を有しており、異なる構成は、保護カバー６２１を備える点である。そのため、ここでは、保護カバー６２１について説明し、第６の実施の形態と同様の構成についてはその説明を省略する。

【０５０８】

保護カバー６２１は、第１スクリーン６０１、及び第２スクリーン６０２を覆う形状であり、側面形状が台形に形成されている。この保護カバー６２１は、透光性を有するアクリル板等の樹脂又はガラス板等を主たる素材とし、全面に亘って均等な厚みを有するように形成されている。

【０５０９】

第６の実施の形態に係る遊技機の変形例では、保護カバー６２１が第１スクリーン６０１及び第２スクリーン６０２を覆う。これにより、遊技者が第１スクリーン６０１及び第２スクリーン６０２に触れられないようにすることができ、第１スクリーン６０１及び第２スクリーン６０２が破損することを防止することができる。

【０５１０】

なお、第６の実施の形態に係る遊技機の変形例では、第２スクリーン６０１が、透明パネルＵＤ１１の内側に配置されている。しかし、この変形例は、保護カバー６２１を備えるため、透明パネルＵＤ１１を設けなくてもよい。また、第２スクリーン６０２を覆う保護カバー（不図示）を設けなくてもよい。

【０５１１】

また、第６の実施の形態に係る遊技機の保護カバーとしては、第２スクリーン６０２に沿う凸部と、第１スクリーン６０１に沿う凹部とを有し、側面形状が略Ｌ字状に形成されているものであってもよい。この場合は、遊技者が下から第１スクリーン６０１を見上げることができ、臨場感あふれる演出を行うことができる。

【０５１２】

なお、上述した第４～第６の実施の形態では、プロジェクタ装置としてリアプロジェクタを適用した。しかし、上述した第４～第６の実施の形態に係るプロジェクタ装置としては、フロントプロジェクタを適用してもよい。フロントプロジェクタを適用する場合は、プロジェクタを奥側から手前側に光を投射するように配置し、プロジェクタから投射された光をミラーで奥側から手前側に反射させて第１スクリーンの表面側に投射し、第２スクリーンには、プロジェクタから投射された光がミラーで反射されずに直接投射されるように、各種部材（ミラーや各スクリーン）を配置すればよい。

【０５１３】

なお、上述した第４～第６の実施の形態では、第２スクリーンを反射式のスクリーンにした。しかし、上述した第４～第６の実施の形態に係る第２スクリーンとしては、表示面に投射された映像（画像）を背面からも見られるようにしてもよい。このようにすることで、当該遊技機を遊技している遊技者以外の遊技者からも第２スクリーンに表示された映

10

20

30

40

50

像が見られるようになり、訴求効果が得られるようになる。また、この場合は、遊技機において発生したエラーを第２スクリーンで報知することにより、遊技店員が遊技機のエラーを発見し易くすることができる。

【０５１４】

また、上述した第４～第６の実施の形態に係る第２スクリーンとしては、表示面に投射された映像（画像）が背面から見えないように、保護カバーにおける第２スクリーンの背面に対向する部分を遮光部にしてもよい。このようにすることで、当該遊技機を遊技している遊技者が第２スクリーンに表示される映像（画像）を専有でき、優越感を与えることができる。

【０５１５】

また、本発明に係る第２スクリーンとしては、第１スクリーンの下方に配置されていてもよい（第６の実施の形態とは上下方向で反対側になる）。また、本発明に係る遊技機としては、最大ＢＥＴボタンやスタートレバー等が設けられる台座部が第２スクリーンを兼ねる構成であってもよい。

【０５１６】

[その他の上記各実施の形態に係る遊技機の拡張性]

上記の各実施の形態の遊技機１では、遊技者のメダルの投入操作（すなわち、手持ちのメダルをメダル投入口ＤＤ５に対して投入する操作、あるいは、クレジットされたメダルを最大ＢＥＴボタンＤＤ８、若しくは１ベットボタンを操作して投入する操作）により遊技が開始され、遊技が終了したときにメダルの払い出しがある場合には、ホッパ機構ＨＰが駆動してメダル払出口ＤＤ１４からメダルが払い出され、あるいは、クレジットされる形態について説明したが、これに限られるものではない。

【０５１７】

例えば、遊技者によって遊技に必要な遊技媒体が投入され、それに基づいて遊技が行われ、その遊技の結果に基づいて特典が付与（例えば、メダルが払い出される）形態全てについて、本発明を適用することができる。すなわち、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体が投入され（掛けられ）、遊技媒体が払い出される形態のみならず、主制御回路（主制御基板７１）自体が、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理し、メダルレスで遊技を可能とするものであってもよい。また、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理するのは、主制御回路（主制御基板７１）に装着され（接続され）、遊技媒体を管理する遊技媒体管理装置であってもよい。

【０５１８】

この場合、遊技媒体管理装置は、ＲＯＭ及びＲＷＭ（あるいは、ＲＡＭ）を有して、遊技機に設けられる装置であって、図示しない外部の遊技媒体取扱装置と所定のインターフェイスを介して双方向通信可能に接続されるものであり、遊技媒体の貸出動作（すなわち、遊技者が遊技媒体の投入操作を行う上で、必要な遊技媒体を提供する動作）若しくは遊技媒体の払出に係る役に入賞（当該役が成立）した場合の、遊技媒体の払出動作（すなわち、遊技者に対して遊技媒体の払出を行う上で、必要な遊技媒体を獲得させる動作）、又は遊技の用に供する遊技媒体を電磁的に記録する動作を行い得るものとすればよい。また、遊技媒体管理装置は、これら実際の遊技媒体数の管理のみならず、例えば、その遊技媒体数の管理結果に基づいて、遊技機１の前面に、保有する遊技媒体数を表示する保有遊技媒体数表示装置（不図示）を設けることとし、この保有遊技媒体数表示装置に表示される遊技媒体数を管理するものであってもよい。すなわち、遊技媒体管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示することができるものとすればよい。

【０５１９】

また、この場合、遊技媒体管理装置は、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を、外部の遊技媒体取扱装置に対して自由に送信させることができる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合のほか、記録された遊技媒体数を減ることができない性能を有し、また、外部の遊技媒体取扱装置との間に外部接続端子板（不図示）が設けられる場合に

10

20

30

40

50

は、その外部接続端子板を介してでなければ、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を送信できない性能を有することが望ましい。

【0520】

遊技機には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段、返却（精算）操作手段、外部接続端子板が設けられ、遊技媒体取扱装置には紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えばICカード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等、その他貸出操作手段、返却操作手段等各種操作手段、遊技媒体取扱装置側外部接続端子板が設けられるようにしてもよい（いずれも不図示）。

【0521】

その際の遊技の流れとしては、例えば、遊技者が遊技媒体取扱装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金し、上記いずれかの貸出操作手段の操作に基づいて所定数の有価価値を減算し、遊技媒体取扱装置から遊技媒体管理装置に対し減算した有価価値に対応する遊技媒体を増加させる。そして遊技者は遊技を行い、さらに遊技媒体が必要な場合には上記操作を繰り返し行う。その後遊技の結果所定数の遊技媒体を獲得し、遊技を終了する際にはいずれかの返却操作手段を操作することにより遊技媒体管理装置から遊技媒体取扱装置に対し遊技媒体数を送信し、遊技媒体取扱装置はその遊技媒体数を記録した記録媒体を排出する。遊技媒体管理装置は遊技媒体数を送信したときに自身が記憶する遊技媒体数をクリアする。遊技者は排出された記録媒体を景品交換するために景品カウンター等に持っていくか、又は他の台で記録された遊技媒体に基づいて遊技を行うために遊技台を移動する。

10

20

【0522】

なお、上記例では全遊技媒体を遊技媒体取扱装置に対して送信したが、遊技機又は遊技媒体取扱装置側で遊技者が所望する遊技媒体数のみを送信し、遊技者が所持する遊技媒体を分割して処理することとしてもよい。また、記録媒体を排出するだけに限らず、現金又は現金等価物を排出するようにしてもよいし、携帯端末等に記憶させるようにしもよい。また、遊技媒体取扱装置は遊技場の会員記録媒体を挿入可能とし、会員記録媒体に貯留して後日再遊技可能とするようにしてもよい。

【0523】

また、遊技機又は遊技媒体取扱装置において、図示しない所定の操作手段を操作することにより遊技媒体取扱装置又は遊技媒体管理装置に対し遊技媒体又は有価価値のデータ通信をロックするロック操作を実行可能としてもよい。その際にはワンタイムパスワード等遊技者にしか知りえない情報を設定することや遊技機又は遊技媒体取扱装置に設けられた撮像手段により遊技者を記憶するようにしてもよい。

30

【0524】

なお、この遊技媒体管理装置は、上述のように、メダルレスでのみ遊技を可能とするものであってもよいし、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体が投入され（掛けられ）、遊技媒体が払い出される形態、及びメダルレスで遊技を可能とする形態、双方の形態で遊技を可能とするものであってもよい。この場合には、遊技媒体管理装置が、上述のセレクトやホッパ装置を直接的に制御する方式を採用することもできる。

【0525】

また、上記では、遊技媒体管理装置を、遊技機1に適用する場合について説明しているが、上述した遊技球を用いるスロットマシンや封入式遊技機においても同様に遊技媒体管理装置を設け、遊技者の遊技媒体が管理されるようにすることもできる。

40

【0526】

このように、上述した遊技媒体管理装置を設けることにより、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、遊技機内部のセレクトやホッパ装置等を減らすことができ、遊技機の原因及び製造コストを削減できるのみならず、遊技者が直接遊技媒体に接触しないようにすることもでき、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができるとともに、装置を減らしたことにより遊技機の消費電力を減らすことにもなる。また、遊技媒体や遊技媒体の投入口や払出口を介した不正行為を防止することができる。すなわち、遊技機をとりま

50

く種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。

【0527】

< 発明の要旨 >

(1) 特開2004-242879号公報に記載の従来の遊技機では、下部表示パネル部に液晶表示装置を用いるため、遊技機の製造コストが増大してしまう。

【0528】

本発明は、上記の事情に鑑みてなされたものであり、装飾部材を容易に変更でき、遊技機の製造コストが増大することを防止できる遊技機を提供することを目的とする。

【0529】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、装飾部材(腰部フィルム161)と、開口部(168)を有し、前記開口部を通して前記装飾部材を収容可能な収容部材(腰部ベース部材164及び腰部パネルDD18)と、前記収容部材の前記開口部を閉鎖可能で、かつ開放可能に前記開口部に着脱自在に設けられた閉鎖部材(腰部パネルカバー167)と、前記収容部材と前記閉鎖部材が固定されるベース部材(160)と、を備え、前記閉鎖部材は、前記ベース部材から前記収容部材を外すことなく前記ベース部材に対して着脱自在であり、前記閉鎖部材を前記ベース部材から取り外した状態で前記開口部を通して前記収容部材に前記装飾部材を挿入可能である構成を有する。

【0530】

この構成により、閉鎖部材をベース部材から取り外した状態で開口部を通して収容部材に装飾部材を挿入可能であるので、装飾部材を容易に変更でき、遊技機の製造コストが増大することを防止できる。

【0531】

また、本発明の遊技機において、前記装飾部材は、前記装飾部材の開口部側の端部に、前記開口部の方向に向けて突出した突出部(161A)を備えていてもよい。

【0532】

このようにすれば、装飾部材の開口部側の端部に、開口部の方向に向けて突出した突出部を備えるので、突出部を工具あるいは人の手によって把持することで、装飾部材を収容部材に対して容易に着脱することができ、装飾部材を容易に変更できる。

【0533】

(2) 特開平6-35066号公報に記載の従来の遊技機では、プロジェクタとスクリーンとの距離を微調整する構成を有していないので、遊技機毎に液晶プロジェクタと反射ミラーの距離のばらつきが発生する。これにより、遊技機毎にスクリーンに投影される映像のばらつきが発生するおそれがある。

【0534】

本発明は、上記の事情に鑑みてなされたものであり、表示部材に表示される映像のばらつきが発生することを防止できる遊技機を提供することを目的とする。

【0535】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、遊技機(1)の前面側に設けられた表示部材(メインスクリーン182及び投影用シート183)と、前記表示部材に画像を表示するための光を投射するプロジェクタ(プロジェクタ装置B2)と、前記プロジェクタから投射された光を前記表示部材に導く光学部材(光学ミラー174)と、前記光学部材及び前記プロジェクタを収容するユニット(プロジェクタ筐体C10)と、を備え、前記ユニットには、前記ユニットの背面側から前面側に向かって下方に傾斜する傾斜面(175A)を有し、前記傾斜面に前記光学部材を支持する傾斜部(ミラーホルダブラケット175)が設けられ、前記傾斜部に対する取付け位置を調整可能に前記光学部材を前記傾斜部に固定する固定部材(ネジ173a及びナット177)を備える。

【0536】

この構成により、傾斜部に対する光学部材の取付け位置を調整して光学部材を傾斜部に固定できるので、プロジェクタと光学部材との距離を遊技機毎に一定にできる。このため、表示部材に表示される映像のばらつきが発生することを防止できる。

10

20

30

40

50

【 0 5 3 7 】

また、本発明に係る遊技機において、前記傾斜部は、前記ユニットの背面側及び底面側にそれぞれ設けられ、前記固定部材は、前記ユニットの背面及び底面から露出することで前記ユニットの外部から調整可能であるのが好ましい。

【 0 5 3 8 】

この構成により、固定部材が、ユニットの背面及び底面から露出することでユニットの外部から調整可能であるので、傾斜部に対する光学部材の取付け位置を短時間で調整することができ、光学部材の取付け位置の調整作業の作業性を向上できる。

【 0 5 3 9 】

(3) 上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、遊技機 (1) の前面側に設けられた表示部材 (メインスクリーン 1 8 2 及び投影用シート 1 8 3) と、前記表示部材に画像を表示するための光を投射するプロジェクタ (プロジェクタ装置 B 2) と、前記プロジェクタから投射された光を前記表示部材に導く光学部材 (光学ミラー 1 7 4) と、前記光学部材及び前記プロジェクタを収容するユニット (プロジェクタ筐体 C 1 0) と、を備えた遊技機であって、前記ユニットには、前記ユニットの背面側から前面側に向かって下方に傾斜する傾斜面 (1 7 5 A) を有し、前記傾斜面に前記光学部材を支持する傾斜部 (ミラーホルダブラケット 1 7 5) が設けられ、前記傾斜部に対する取付け位置を調整可能に前記光学部材を前記傾斜部に固定する固定部材 (ねじ 1 7 3 a 及びナット 1 7 7) を備え、前記固定部材の一部は、前記傾斜部から外方に突出しており、前記傾斜部に、前記傾斜部から外方に突出した前記固定部材の一部よりも外方に突出した突出部 (壁部 1 7 5 g , 1 7 5 h , 1 7 5 i) が設けられている構成を有する。

【 0 5 4 0 】

この構成により、傾斜部に対する光学部材の取付け位置を調整して光学部材を傾斜部に固定できるので、プロジェクタと光学部材との距離を遊技機毎に一定にできる。このため、表示部材に表示される映像のばらつきが発生することを防止できる。

【 0 5 4 1 】

さらに、傾斜部から外方に突出した固定部材の一部よりも外方に突出した突出部が設けられているので、固定部材が他の部材と接触することを防止して、固定部材によって調整された傾斜部に対する光学部材の取付け位置が変更されることを防止できる。

【 0 5 4 2 】

また、本発明に係る遊技機は、前記光学部材を保持する保持部材 (ミラーホルダ 1 7 3) を有し、前記固定部材は、前記保持部材から外方に突出するとともに、前記傾斜部を貫通して先端部が前記傾斜部から外方に突出するねじ (1 7 3 a) と、前記ねじの先端部に螺合されるナット (1 7 7) と、前記保持部材と前記傾斜部との間に介装され、前記保持部材を前記傾斜部から離れる方向に付勢する付勢部材 (コイルばね 1 7 8) と、を備え、前記突出部は、前記ナットの周辺を覆うようにしてもよい。

【 0 5 4 3 】

この構成により、傾斜部から外方に突出した固定部材の一部よりも外方に突出した突出部によってナットの周辺を覆うことにより、ナットが他の部材と接触することを突出部によって防止して、ナットが回転することを防止できる。このため、ナット及びねじによって調整された傾斜部に対する光学部材の取付け位置が変更されることを防止できる。

【 0 5 4 4 】

(4) 上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、遊技機 (1) の前面側に設けられた表示部材 (メインスクリーン 1 8 2 及び投影用シート 1 8 3) と、前記表示部材に画像を表示するための光を投射するプロジェクタ (プロジェクタ装置 B 2) と、前記プロジェクタから投射された光を前記表示部材に導く光学部材 (光学ミラー 1 7 4) と、前記光学部材及び前記プロジェクタを収容するユニット (プロジェクタ筐体 C 1 0) と、を備え、前記ユニットには、前記ユニットの背面側から前面側に向かって下方に傾斜する傾斜面 (1 7 5 A) を有し、前記傾斜面に前記光学部材を支持する傾斜部 (ミラーホルダブラケット 1 7 5) が設けられ、前記傾斜部には、前記傾斜部に対する取付け位置を調整可能

に前記光学部材を前記傾斜部に固定する固定部材（ねじ１７３a及びナット１７７）が設けられ、前記ユニットの底部に前記光学部材の傾斜方向の下端部が挿入可能な溝部又は開口部（溝部１７６B）が形成されている構成を有する。

【０５４５】

この構成により、傾斜部に対する光学部材の取付け位置を調整して光学部材を傾斜部に固定できるので、プロジェクタと光学部材との距離を遊技機毎に一定にできる。このため、表示部材に表示される映像のばらつきが発生することを防止できる。

【０５４６】

さらに、ユニットの底部に、光学部材の傾斜方向の下端部を挿入可能な溝部又は開口部が形成されているので、光学部材をユニットの底部に近づけることができる。このため、プロジェクタと光学部材との距離を大きくすることができ、プロジェクタから光学部材を介して表示部材に投影される画像を大きくできる。この結果、視覚効果の高い画像を表示でき、遊技の興趣を向上できる。

【０５４７】

（５）上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、遊技機（１）の前面側に設けられた表示部材（メインスクリーン１８２及び投影用シート１８３）と、前記表示部材に画像を表示するための光を投射するプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）と、前記プロジェクタから投射された光を前記表示部材に導く光学部材（光学ミラー１７４）と、前記光学部材及び前記プロジェクタを収容するユニット（プロジェクタ筐体Ｃ１０）と、を備えた遊技機であって、前記ユニットに設けられ、前記ユニットの背面側から前面側に向かって下方に傾斜する傾斜面（１７５A）を有して前記傾斜面に前記光学部材を支持する傾斜部（ミラーホルダブラケット１７５）と、前記傾斜部に対する取付け位置を調整可能に前記光学部材を前記傾斜部に固定する固定部材（ねじ１７３a及びナット１７７）と、前記光学部材を保持する保持部材（ミラーホルダ１７３）と、を備え、前記固定部材は、前記保持部材から外方に突出するとともに、前記傾斜部を貫通して先端部が前記傾斜部から外方に突出するねじ（１７３a）と、前記ねじの先端部に螺合されるナット（１７７）と、前記保持部材と前記傾斜部との間に介装され、前記保持部材を前記傾斜部から離れる方向に付勢する付勢部材（コイルばね１７８）と、を備え、前記傾斜面に、前記付勢部材の端部が挿入される凹部（１７５a～１７５c）が形成されている構成を有する。

【０５４８】

この構成により、傾斜部に対する光学部材の取付け位置を調整して光学部材を傾斜部に固定できるので、プロジェクタと光学部材との距離を遊技機毎に一定にできる。このため、表示部材に表示される映像のばらつきが発生することを防止できる。

【０５４９】

さらに、傾斜面に付勢部材の端部が挿入される凹部が形成されているので、付勢部材が凹部に挿入される分だけ保持部材と傾斜部との間の距離を短くでき、光学部材をユニットの底部に近づけることができる。

【０５５０】

このため、プロジェクタと光学部材との距離を大きくすることができ、プロジェクタから光学部材を介して表示部材に投影される画像を大きくできる。この結果、視覚効果の高い画像を表示でき、遊技の興趣を向上できる。

【０５５１】

（６）上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、遊技機（１）の前面側に設けられた表示部材（メインスクリーン１８２及び投影用シート１８３）と、前記表示部材に画像を表示するための光を投射するプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）と、前記プロジェクタから投射された光を前記表示部材に導く光学部材（光学ミラー１７４）と、前記光学部材及び前記プロジェクタを収容するユニット（プロジェクタ筐体Ｃ１０）と、を備え、前記ユニットには、前記ユニットの背面側から前面側に向かって下方に傾斜する傾斜面（１７５A）を有し、前記傾斜面に前記光学部材を支持する傾斜部（ミラーホルダブラケット１７５）が設けられ、前記傾斜部の底面に、凹部（１７５J）または凸部が形成さ

れ、前記ユニットの底部に、前記凹部または凸部に嵌合する凸部（凸部１７６Ｄ）または凹部が形成されている構成を有する。

【０５５２】

この構成により、傾斜部の底面に、凹部または凸部が形成され、ユニットの底部に、傾斜部の底面に形成された凹部または凸部に嵌合する凸部または凹部が形成されているので、傾斜部をユニットに位置ずれすることなく取付けることができる。このため、傾斜部に対する取付け位置が調整された光学部材がユニットに対して位置ずれすることを防止できる。

【０５５３】

したがって、プロジェクタと光学部材との距離を遊技機毎に一定にでき、表示部材に表示される映像のばらつきが発生することを防止できる。

【０５５４】

（７）特開平６－３５０６６号公報に記載の従来の遊技機では、遊技機内を効率よく冷却する構造について考慮されておらず、未だ改善の余地がある。

【０５５５】

本発明は、上記の事情に鑑みてなされたものであり、遊技機内を効率よく冷却することができる遊技機を提供することを目的とする。

【０５５６】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、遊技可能な遊技機（１）であって、通気可能な通気部（吸気ダクト２２５及び排気ダクト２２６）を前記遊技機内に備え、前記通気部は、吸気口（２０４ａ）と排気口（２０４ｂ）から前記遊技機の外部と連通しており、前記吸気口側の前記通気部の下方には、液体を収容可能な吸気側液体収容部（２１４）が設けられ、前記吸気口側の前記通気部の下方には、液体を収容可能な排気側液体収容部（２１５）が設けられ、前記吸気側液体収容部及び前記排気側液体収容部は、別体で構成されている構成を有する。

【０５５７】

この構成により、遊技機に、吸気口と排気口から遊技機の外部と連通する通気部が設けられるので、遊技機内を効率よく冷却できる。

【０５５８】

また、液体を収容可能な吸気側液体収容部及び排気側液体収容部が設けられているので、遊技機の外部から吸気部及び排気部を通して通気部に侵入した液体を吸気側液体収容部や排気側液体収容部に収容できる。このため、通気部を通して遊技機内に液体が侵入することを防止できる。これにより、遊技機内に設置される電子機器等に液体が付着することを防止できる。

【０５５９】

さらに、吸気側液体収容部と排気側液体収容部とが別体で構成されているので、吸気側液体収容部及び排気側液体収容部のうち、液体の収容された収容部のみを取り外すことができる。このため、液体の排出作業や収容部のメンテナンス、又は交換を効率的に行うことができる。

【０５６０】

上記目的を達成するために、本発明の遊技機は、表示部材（メインスクリーン１８２及び投影用シート１８３）と、前記表示部材に画像を表示するための光を投射するプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）を有するプロジェクタユニットと、前記プロジェクタから投射された光を前記表示部材に導く光学部材（光学ミラー１７４）と、遊技機の外部から吸気可能な吸気部（吸気口２２５ａ）と、前記遊技機の外部に排気可能な排気部（排気口２２６ａ）と、を備えた遊技機であって、前記プロジェクタユニットは、前記吸気部から吸気され、前記排気部に至る空気が通過する通気部（吸気ダクト２２５及び排気ダクト２２６）を備え、前記通気部の前記吸気部周辺の下部には、前記吸気部から侵入した液体を収容可能な吸気側液体収容部（２１４）が設けられ、前記通気部の前記排気部周辺の下部には、前記排気部から侵入した液体を収容可能な排気側液体収容部（２１５）が設けられ

、前記吸気側液体収容部及び前記排気側液体収容部は、別体で構成され、それぞれ独立して前記プロジェクタユニットに対して着脱可能に取り付けられている構成を有する。

【0561】

この構成により、プロジェクタユニットが、吸気部から吸気され排気部に至る空気が通過する通気部を備えているので、吸気部から通気部に吸気された空気によってプロジェクタを冷却することができる。また、プロジェクタと熱交換された空気を、通気部から排気部を通してプロジェクタユニットから排出することができる。このため、プロジェクタを効率よく冷却できる。

【0562】

また、別体で構成された吸気側液体収容部及び排気側液体収容部がプロジェクタユニットに着脱可能に取り付けられているので、遊技機の外部から吸気部や排気部を通して吸気部に侵入した液体を吸気側液体収容部や排気側液体収容部に収容できる。このため、通気部を通してプロジェクタユニットの内部に液体が侵入することを防止できる。これにより、プロジェクタや光学部材等に液体が付着することを防止でき、映像の表示性能が悪化することを防止できる。

【0563】

さらに、吸気側液体収容部及び排気側液体収容部がそれぞれ独立してプロジェクタユニットに対して着脱可能であるので、吸気側液体収容部及び排気側液体収容部のうち、液体の収容された収容部のみを取り外すことができる。このため、液体の排出作業や収容部のメンテナンス、又は交換を効率的に行うことができる。

【0564】

(8)特開平6-35066号公報に記載の従来の遊技機では、遊技機の内部を効率よく冷却する構造について考慮されておらず、未だ改善の余地がある。

【0565】

本発明は、上記の事情に鑑みてなされたものであり、遊技機の内部を効率よく冷却することができる遊技機を提供することを目的とする。

【0566】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、遊技可能な遊技機(1)であって、通気可能な通気部(吸気ダクト225及び排気ダクト226)を前記遊技機内に備え、前記通気部は、通気口(吸気口225a及び排気口226a)から前記遊技機の外部と連通しており、前記通気口の下方には、液体を収容可能な液体収容部(吸気側液体収容部214及び排気側液体収容部215)が設けられ、前記液体収容部には、前記液体収容部の所定の壁部(後壁214b、215b)から外方に突出する部(214c、215c)が形成されている構成を有する。

【0567】

この構成により、遊技機に、通気口から遊技機の外部と連通する通気部が設けられるので、遊技機の内部を効率よく冷却できる。

【0568】

また、液体を収容可能な液体収容部を有するので、遊技機の外部から通気口を通して通気部に侵入した液体を液体収容部に収容できる。このため、通気部を通して遊技機の内部に液体が侵入することを防止できる。これにより、遊技機の内部に設置される電装部品等に液体が付着することを防止できる。

【0569】

さらに、液体収容部に、液体収容部の所定の壁部から外方に突出する部が形成されているので、液体収容部に収容しきれなくなった液体を、部を通して外部に排出できる。

【0570】

このとき、部が外方に突出している所以、部を通して排出される液体を、液体収容部の直下に配置された電装部品等から避けるように指向させることができる。これにより、電装部品が液体に晒されることを防止して、電装部品を保護できる。

【0571】

さらに、液体収容部を傾げるだけで、液体収容部に収容された液体を、部を介して外部に排出できるので、液体の排出作業を効率的に行うことができる。

【０５７２】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、表示部材（メインスクリーン１８２及び投影用シート１８３）と、前記表示部材に画像を表示するための光を投射するプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）を有するプロジェクタユニットと、前記プロジェクタから投射された光を前記表示部材に導く光学部材（光学ミラー１７４）と、前記プロジェクタユニットを収容する筐体（プロジェクタ筐体Ｃ１０）と、を備えた遊技機であって、前記プロジェクタユニットには、遊技機の外部と連通し、前記プロジェクタユニットの内部を通気する通気ダクト（吸気ダクト２２５及び排気ダクト２２６）が設けられ、前記通気ダクトの下部には、液体を収容する液体収容部（吸気側液体収容部２１４及び排気側液体収容部２１５）が設けられ、前記液体収容部には、前記液体収容部の所定の壁部（後壁２１４ｂ、２１５ｂ）から外方に突出する部（２１４ｃ、２１５ｃ）が形成されている構成を有する。

10

【０５７３】

この構成により、プロジェクタユニットに、遊技機の外部と連通する通気ダクトが設けられるので、遊技機の内部、特にプロジェクタユニットを効率よく冷却できる。

【０５７４】

また、液体を収容可能な液体収容部を有するので、遊技機の外部から通気ダクトに侵入した液体を液体収容部に収容できる。このため、通気ダクトを通してプロジェクタユニットの内部に液体が侵入することを防止できる。これにより、遊技機の内部に設置される電装部品等に液体が付着することを防止できる。

20

【０５７５】

さらに、液体収容部に、液体収容部の所定の壁部から外方に突出する部が形成されているので、液体収容部に収容しきれなくなった液体を、部を通して外部に排出できる。

【０５７６】

このとき、部が外方に突出しているので、部を通して排出される液体を、液体収容部の直下に配置された電装部品等から避けるように指向させることができる。これにより、電装部品が液体に晒されることを防止して、電装部品を保護できる。

【０５７７】

30

さらに、液体収容部を傾げるだけで、液体収容部に収容された液体を、部を介して外部に排出できるので、液体の排出作業を効率的に行うことができる。

【０５７８】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、表示部材（メインスクリーン１８２及び投影用シート１８３）と、前記表示部材に画像を表示するための光を投射するプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）を有するプロジェクタユニットと、前記プロジェクタから投射された光を前記表示部材に導く光学部材（光学ミラー１７４）と、前記表示部材及び前記プロジェクタユニットを収容する筐体（プロジェクタ筐体Ｃ１０）と、を備えた遊技機であって、前記プロジェクタユニットには、遊技機の外部と連通し、前記プロジェクタユニットの内部を通気する通気ダクト（吸気ダクト２２５及び排気ダクト２２６）が設けられ、前記通気ダクトは、吸気ダクト（２２５）と排気ダクト（２２６）から構成されており、前記吸気ダクトの下部には、液体を収容する吸気側液体収容部（吸気側液体収容部２１４）が設けられ、前記排気ダクトの下部には、液体を収容する排気側液体収容部（排気側液体収容部２１５）が設けられ、前記吸気側液体収容部には、前記吸気側液体収容部の背面側から外方に突出する吸気側部（桶部２１４ｃ）が形成されており、前記排気側液体収容部には、前記排気側液体収容部の背面側から外方に突出する排気側部（桶部２１５ｃ）が形成されている構成を有する。

40

【０５７９】

この構成により、プロジェクタユニットに吸気ダクトと排気ダクトとが設けられているので、吸気ダクトから導入された空気によってプロジェクタを冷却することができる。ま

50

た、プロジェクタと熱交換された空気を、排気ダクトを通してプロジェクタユニットから排出することができる。このため、プロジェクタを効率よく冷却できる。

【0580】

また、吸気ダクト及び排気ダクトの下部に、それぞれ吸気側液体収容部及び排気側液体収容部が設けられているので、遊技機の外部から吸気ダクトや排気ダクトに向けて侵入した液体を吸気側液体収容部や排気側液体収容部に収容できる。このため、吸気ダクト及び排気ダクトを通してプロジェクタユニットの内部に液体が侵入することを防止できる。これにより、プロジェクタや光学部材等に液体が付着することを防止でき、映像の表示性能が悪化することを防止できる。

【0581】

また、吸気側液体収容部及び排気側液体収容部のそれぞれに、背面側から外方に突出する吸気側部及び排気側部が形成されているので、吸気側液体収容部又は排気側液体収容部に収容しきれなくなった液体を吸気側部又は排気側部を通して外部に排出できる。

【0582】

このとき、吸気側部及び排気側部がそれぞれ外方に突出しているので、これら部を通して排出される液体を、プロジェクタユニットの直下に配置された電装部品等から避けるように指向させることができる。これにより、電装部品が液体に晒されることを防止して、電装部品を保護できる。

【0583】

さらに、プロジェクタユニットを傾げるだけで、吸気側液体収容部及び排気側液体収容部に収容された液体を吸気側部及び排気側部を介して外部に排出できるので、液体の排出作業を効率的に行うことができる。

【0584】

(9)特開平6-35066号公報に記載の従来の遊技機では、液晶プロジェクタから反射ミラーを介してスクリーンに映像を投影することに加えて、さらに、斬新な演出を行うことまで考慮されておらず、改良の余地がある。

【0585】

本発明は、上記の事情に鑑みてなされたものであり、プロジェクタを用いた斬新で、かつ多彩な演出を行うことができ、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【0586】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、光源(LED199A)と、前記光源から照射される光が端部に入射されたときに、模様(198a)を視認可能となる導光部材(導光パネル198)と、前記導光部材に画像を表示するための光を投射するプロジェクタ(プロジェクタ装置B2)と、前記プロジェクタから投射された光を前記導光部材に導く光学部材(光学ミラー174)と、を備え、前記導光部材の模様が視認可能となる状態において、前記プロジェクタから前記模様と関連する画像(目玉画像241、242)を前記導光部材に投影する演出を実行可能である構成を有する。

【0587】

この構成により、導光部材の模様が視認可能となる状態において、プロジェクタから導光部材の模様と関連する画像を導光部材に投影する演出を実行可能であるので、プロジェクタを用いた斬新で、かつ多彩な演出を行うことができ、遊技の興趣を向上できる。

【0588】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、光源(LED199A)と、前記光源から照射される光が端部に入射されたときに、模様(198a)を視認可能となる導光部材(導光パネル198)と、前記導光部材と重畳する位置に設けられた被投影部材(センタスクリーンシート195)と、前記被投影部材に画像を表示するための光を投射するプロジェクタ(プロジェクタ装置B2)と、前記プロジェクタから投射された光を前記被投影部材に導く光学部材(光学ミラー174)と、を備え、前記導光部材の模様が視認可能となる状態において、前記プロジェクタから前記模様と関連する画像(目玉画像24

10

20

30

40

50

1、242)を前記被投影部材に投影する演出を実行可能である構成を有する。

【0589】

この構成により、導光部材の模様が視認可能となる状態において、プロジェクタから導光部材の模様と関連する画像を被投影部材に投影する演出を実行可能であるので、プロジェクタを用いた斬新で、かつ多彩な演出を行うことができ、遊技の興趣を向上できる。

【0590】

これに加えて、導光部材と重畳する位置に被投影部材が設けられるので、被投影部材に投影された映像を、導光部材を通して遊技者に視認可能とすることにより、導光部材の模様と画像による斬新、でかつ多彩な演出を実行でき、遊技の興趣をより効果的に向上できる。

10

【0591】

また、本発明に係る遊技機において、前記導光部材は、前記模様の一部に特定領域(198b)を有し、前記プロジェクタから投射された光により前記特定領域を介して視認可能となる画像を第1の表示態様から第2の表示態様に变化させる演出を実行可能であるのが好ましい。

【0592】

この構成により、導光部材の特定領域を介して視認可能となる画像を第1の表示態様から第2の表示態様に变化させる演出を実行可能であるので、導光部材の模様と画像の変化による斬新、でかつ多彩な演出を実行でき、遊技の興趣をより効果的に向上できる。

【0593】

20

(10)特開2014-180422号公報に記載の従来の遊技機では、端部から入射された光が意図しない方向に漏れる可能性があり、演出効果が低下するおそれがある。

【0594】

本発明は、上記の事情に鑑みてなされたものであり、導光部材に入射された光が意図しない方向に漏れることを防止して、演出効果が低下することを防止できる遊技機を提供することを目的とする。

【0595】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、光源(LED199A)と、前記光源から照射される光が入射される入射部(突出部198A)を端部に有し、前記入射部から入射された光によって所定の識別表示(模様198a)が前面から視認可能となる導光部材(導光パネル198)を備えた遊技機であって、前記導光部材は、前記入射部と異なる端部に、前記導光部材から遊技機の後方に向かって折り曲げられた折り曲げ部(198B、198C)が形成されている構成を有する。

30

【0596】

この構成により、導光部材が、入射部と異なる端部に、導光部材から遊技機の後方に向かって折り曲げられた折り曲げ部を有するので、導光部材に入射された光を、折り曲げ部から遊技者に視認され難い後方に導くことができ、導光部材の端部から前方あるいは側方に光が漏れることを防止できる。これにより、導光部材に入射された光が意図しない方向に漏れることを防止して、演出効果が低下することを防止できる。

【0597】

40

また、本発明に係る遊技機は、前記導光部材の後方に前記導光部材に向かって光を照射する発光部材(プロジェクタ装置B2)が設置されており、前記導光部材の前面に装飾部(マジックミラー200)が設けられており、前記装飾部は、前記発光部材から光が前記導光部材に照射されないときには外方からの光が前方に反射して見え、かつ前記発光部材から光が前記導光部材に照射されたときには前方から前記導光部材の後方側が視認可能となるよう構成され、前記導光部材に所定の識別表示(模様198a)が視認可能となったときに、前記装飾部は、外方からの光が前方に反射して見える演出を実行可能であってもよい。

【0598】

この構成により、光源から導光部材に光が入射され、所定の識別表示が視認可能な演出

50

を実行する場合に、導光部材の後方を視認困難とすることもできる。このため、光源から導光部材に光を入射したときに所定の識別表示のみを視認可能とする演出を実行することができる。

【0599】

(11)特開2008-206709号公報に記載の従来の遊技機では、複数のシートが連続して設けられ場合に、シートの境目が視認されてしまい、遊技機の見栄えが悪化するおそれがある。

【0600】

本発明は、上記の事情に鑑みてなされたものであり、シートの境目を遊技者から視認困難とすることができ、見栄えを向上できる遊技機を提供することを目的とする。

10

【0601】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、第1のシート(サブスクリーンシート196A、196B)と、前記第1のシートに隣接して設けられた第2のシート(センタスクリーンシート195)とを有する遊技機であって、前記第1のシートの縁部と前記第1のシートの縁部に隣接する前記第2のシートの縁部とに跨がるようにして、前記第1のシートと前記第2のシートの前方に装飾部材(197)を設け、前記装飾部材によって前記第1のシートの縁部と前記第2のシートの縁部とを前方から視認困難とした構成を有する。

【0602】

この構成により、第1のシートの縁部と第1のシートの縁部に隣接する第2のシートの縁部とに跨がるようにして、第1のシートと第2のシートの前方に装飾部材を設け、装飾部材によって第1のシートの縁部と第2のシートの縁部とを前方から視認困難としたので、シートの境目を遊技者から視認困難とすることができ、遊技機の見栄えを向上できる。

20

【0603】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、第1のシート(サブスクリーンシート196A、196B)と、前記第1のシートに隣接して設けられた第2のシート(センタスクリーンシート195)と、前記第1のシート及び前記第2のシートに画像を表示するための光を投射するプロジェクタ(プロジェクタ装置B2)と、前記第1のシートの縁部と前記第1のシートの縁部に隣接する前記第2のシートの縁部とに跨がるようにして、前記第1のシートと前記第2のシートの前方に設けられた装飾部材(197)と、を備え、前記装飾部材は、開口部(197A)を有し、前記第1のシートと前記第2のシートとにそれぞれ異なる画像を表示し、前記第2のシートに表示される画像が前記開口部を通して遊技者に視認可能である構成を有する。

30

【0604】

この構成により、第1のシートの縁部と第1のシートの縁部に隣接する第2のシートの縁部とに跨がるようにして、第1のシートと第2のシートの前方に装飾部材を設けたので、シートの境目を遊技者から視認困難とすることができ、遊技者の見栄えを向上できる。

【0605】

また、本発明に係る遊技機は、第1のシートと第2のシートとにそれぞれ異なる画像を表示し、開口部を通して第2のシートに表示される画像を遊技者に視認させることができるので、第1のシート及び第2のシートを用いた多彩な演出を実行できる。

40

【0606】

(12)特開平6-35066号公報に記載の従来の遊技機では、液晶プロジェクタから反射ミラーを介してスクリーンに映像を投影することに加えて、さらに、斬新な演出を行うことまで考慮されておらず、改良の余地がある。

【0607】

本発明は、上記の事情に鑑みてなされたものであり、プロジェクタを用いた斬新な演出を行うことができ、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【0608】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、遊技機(1)の前面側に設けられ

50

たスクリーン（メインスクリーン１８２）と、前記スクリーンの裏面に設けられた投影用シート（１８３）と、前記スクリーンおよび前記投影用シートの背面から画像を表示するための光を投射するプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）と、を備えた遊技機であって、前記スクリーンは、透光性を有し、かつ所定の色を有することにより前記スクリーンを通過する光の明度を低下可能な構成を有する。

【０６０９】

この構成により、スクリーンが透光性を有し、かつ所定の色を有することによりスクリーンを通過する光の明度を低下可能なため、スクリーンを通して遊技者に視認される画像を明瞭に表示できる。この結果、プロジェクタを用いた斬新な演出を実行できる。

【０６１０】

（１３）特開平６－３５０６６号公報に記載の従来の遊技機では、液晶プロジェクタ等のような放熱する電子機器を冷却する構造について考慮されておらず、未だ改善の余地がある。

【０６１１】

本発明は、上記の事情に鑑みてなされたものであり、電子機器を冷却することができる遊技機を提供することを目的とする。

【０６１２】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、開口部（上側開口部Ｇ１０１）を有する遊技機本体（キャビネットＧ）と、前記開口部の少なくとも一部を閉鎖又は開放可能な開閉部材（上ドア機構ＵＤ）と、を備え、前記遊技機本体は、電子機器（プロジェクタ装置Ｂ２）と、前記電子機器を冷却する空気を流通させる本体側通気部（２０９）と、を有し、前記開閉部材は、通気孔（吸気口２０４ａ及び排気口２０４ｂ）と、前記通気孔に連通する開閉部材側通気部（吸気ダクト２０６及び排気ダクト２０７）と、を有し、前記開閉部材が前記遊技機本体の前記開口部を閉鎖した状態のとき、前記本体側通気部と前記開閉部材側通気部とが連通している構成を有する。

【０６１３】

この構成により、開閉部材が、通気孔と、その通気孔に連通する開閉部材側通気部とを有し、開閉部材が遊技機本体の開口部を閉鎖した際に開閉部材側通気部が遊技機本体に設けられた本体側通気部と連通するので、通気孔から開閉部材側通気部及び本体側通気部を介して遊技機本体に取り入れられた空気によって電子機器を冷却することができる。

【０６１４】

さらに、開閉部材の連通孔と連通する通気部が遊技機本体側に設けられている場合には、機種毎に異なる装飾の開閉部材を同一の遊技機本体に用いる際に遊技機本体側に設けられた側通気部の配置に合わせるように開閉部材の装飾や通気孔の位置を設計しなければならず、設計の自由度がなかった。あるいは、機種毎に異なる装飾の開閉部材に合わせて、機種毎に遊技機本体側の通気部の配置を変更しなければならず、遊技機本体を共通化することが困難であった。

【０６１５】

これに対して、本発明に係る遊技機は、開閉部材側通気部が遊技機本体側ではなく開閉部材側に設けられているので、機種毎に遊技機本体を共通化できるとともに、開閉部材の設計の自由度を向上させることができる。

【０６１６】

また、本発明に係る遊技機は、前記電子機器が、所定の映像を投射可能なプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）から構成されるのが好ましい。

【０６１７】

このようにすれば、通気孔から開閉部材側通気部および本体側通気部を介して遊技機本体に取り入れられた空気によってプロジェクタを冷却できる。

【０６１８】

（１４）特開平６－３５０６６号公報に記載の従来の遊技機では、液晶プロジェクタ等のような放熱する電子機器が収容されている遊技機本体の内部を冷却する構造について考慮

10

20

30

40

50

されておらず、未だ改善の余地がある。

【0619】

本発明は、上記の事情に鑑みてなされたものであり、遊技機本体の内部を冷却することができる遊技機を提供することを目的とする。

【0620】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、遊技機本体（キャビネットG）と、前記遊技機本体の内部を通気する通気部（吸気ダクト206及び排気ダクト207）と、前記通気部に連通し、前記遊技機本体の内部と外部との間で空気を流通可能な通気孔（吸気口204a及び排気口204b）とを備えた遊技機であって、前記通気部と前記通気孔との間の間隙が小さくなるよう、前記通気部と前記通気孔とが連通する領域の近傍に緩衝部材（ゴムパッキン212、213）が設けられている構成を有する。

10

【0621】

この構成により、遊技機本体が、通気部と、通気部に連通し、遊技機本体の内部と外部との間で空気を流通可能な通気孔とを備えているので、遊技機本体の内部に設けられた電子機器等を容易に冷却することができる。

【0622】

また、通気部と通気孔とが連通する領域の近傍に緩衝部材が設けられているので、通気部と通気孔が連通する領域を緩衝部材によって密閉することができる。このため、通気部を流通する空気が外部に漏れることを防止して、電子機器等の冷却効率が悪化することを防止できる。

20

【0623】

また、通気孔を介して通気部に液体が侵入した場合に、通気部を流れる液体が通気部と通気孔が連通する領域から漏れることを防止でき、電子機器等に液体が付着することを防止できる。

【0624】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、開口部（上側開口部G101）を有する遊技機本体（キャビネットG）と、前記開口部の少なくとも一部を閉鎖又は開放可能な開閉部材（上ドア機構UD）と、を備え、前記遊技機本体は、電子機器（プロジェクタ装置B2）と、前記電子機器を冷却する空気を流通させる本体側通気部（209）と、を有し、前記開閉部材は、通気孔（吸気口204a及び排気口204b）と、前記通気孔に連通する開閉部材側通気部（吸気ダクト206及び排気ダクト207）と、を有し、前記開閉部材が前記遊技機本体の前記開口部を閉鎖した状態のとき、前記本体側通気部と前記開閉部材側通気部とが連通し、前記通気部と前記通気孔との間の間隙が小さくなるよう、前記通気部と前記通気孔とが連通する領域の近傍に緩衝部材（ゴムパッキン212、213）が設けられている構成を有する。

30

【0625】

この構成により、開閉部材が通気孔と、通気孔と連通する開閉部材側通気部とを有し、遊技機本体に設けられた本体側通気部と開閉部材側通気部とが連通するので、通気孔から開閉部材側通気部および本体側通気部を介して遊技機本体に取り入れられた空気によって電子機器を冷却することができる。

40

【0626】

また、遊技機本体側に通気孔を形成する場合には装飾等の位置に応じて遊技機の機種毎に通気孔の位置を変更しなければならないのに対し、開閉部材側に通気孔と開閉部材側通気部を形成すれば、遊技機本体を共通化することができ、遊技機本体の設計の自由度を向上できる。

【0627】

さらに、通気孔と開閉部材側通気部とが連通する領域の近傍に緩衝部材が設けられているので、通気孔と開閉部材側通気部が連通する領域を緩衝部材によって密閉することができる。このため、開閉部材側通気部を流通する空気が外部に漏れることを防止して、電子部品等の冷却効率が悪化することを防止できる。

50

【0628】

また、通気孔を介して開閉部材側通気部に液体が侵入した場合に、開閉部材側通気部を流れる液体が開閉部材側通気部と通気孔が連通する領域から漏れることを防止でき、電子機器等に液体が付着することを防止できる。

【0629】

(15)特開2005-34610号公報に記載の従来の遊技機では、遊技機の機種毎にスピーカの大きさや配置等が異なる場合があるため、遊技機の機種毎にスピーカを収容する専用の収容部を設計し、製造する必要があるため、遊技機の製造コストが増大する。

【0630】

本発明は、上記の事情に鑑みてなされたものであり、スピーカの設置の自由度を向上でき、製造コストを低減できる遊技機を提供することを目的とする。

10

【0631】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、スピーカ(191A、191B)と、前記スピーカを収容する収容空間(192A、192B)を有する収容部材(上側フレーム部185)と、前記収容空間に設置される遮部材(193A、193B)と、を備え、前記遮部材は、前記スピーカの側方の所定の空間(中央空間192C)を塞ぐ位置に設置されている構成を有する。

【0632】

この構成により、遮部材が、収容空間に設置されたスピーカの側方の所定の空間を塞ぐ位置に設置されているので、同一の収容部材を用いて、遮部材の位置を変更したり、遮部材を取り外したりすることにより、収容空間に設置されるスピーカの配置を変更できる。また、遮部材を取り外して収容空間を大きく取ることによって、大型なスピーカを収容空間に設置できる。

20

【0633】

このため、同一の収容部材を用いてスピーカの設置の自由度を向上でき、遊技機の製造コストを低減できる。

【0634】

また、収容空間が所定空間を挟んで2つ設けられ、2つの収容空間にそれぞれスピーカを設置する場合には、スピーカの側方に遮部材を設置して遮部材を対向させることにより、スピーカから出力する音が干渉して共鳴することを防止でき、スピーカの出力性能が悪化することを防止できる。

30

【0635】

また、収容空間の空スペースを遮部材が占有するので、収容部材内の隙間が減り、ゴト対策につながる。

【0636】

また、本発明に係る遊技機は、表示部材(メインスクリーン182及び投影用シート183)に画像を表示するための光を投射するプロジェクタ(プロジェクタ装置B2)を有し、前記遮部材は、前記プロジェクタから投射される光の少なくとも一部を遮可能であるのが好ましい。

【0637】

スピーカの色がプロジェクタから投影される光を反射させる色であると、プロジェクタから投射された画像を表示部材に高精度に表示できないおそれがあるので、プロジェクタから投影される光を反射し難い色のスピーカを用いなければならず、スピーカの汎用性が低下する。

40

【0638】

本発明のように、遮部材をスピーカの側方に設置すれば、遮部材の色を、プロジェクタから投影される光を例えば反射しない色や、適度に反射可能な色にすることで、スピーカの種類を変更することなく、プロジェクタから投射された画像を表示部材に綺麗に表示でき、画像の表示性能を向上できる。これに加えて、スピーカの汎用性が低下することを防止できる。

50

【 0 6 3 9 】

(1 6) 特開 2 0 0 7 - 1 1 7 4 1 1 号公報に記載の従来の遊技機では、ブラックライトを用いても、遊技機の筐体の側面からの発光態様が視認し難いと、遊技場において台選びをしている遊技者に対して遊技機への興味を十分に引きつけることができない。

【 0 6 4 0 】

本発明は、上記の事情に鑑みてなされたものであり、遊技者の興味を引きつける効果的な照明演出を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【 0 6 4 1 】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、光を照射可能な発光部 (L E D 2 0 3 A) と、前記発光部から照射された光を遊技機 (1) の前方に導く導光部 (導光部材 2 0 2) と、第 1 の壁部 (1 8 8 A) と、前記第 1 の壁部に対して遊技機の幅方向外側に設置される第 2 の壁部 (1 8 8 B) と、を備え、前記第 1 の壁部と前記第 2 の壁部との間には、前記発光部から照射され前記導光部によって導かれた光の少なくとも一部が遊技者に視認可能となるよう所定の空間 (空間 1 8 8 C) が形成されており、前記第 2 の壁部の前記遊技機の前方側の先端には、前記第 1 の壁部の前記遊技機の前方側の先端よりも前記遊技機の後方側に凹んだ凹部 (1 8 8 E) が形成されており、前記発光部から照射された光の少なくとも一部が前記凹部を通じて前記遊技機の側方から視認可能である構成を有する。

10

【 0 6 4 2 】

この構成により、第 2 の壁部の遊技機の前方側の先端には、第 1 の壁部の遊技機の前方側の先端よりも遊技機の後方側に凹んだ凹部が形成されており、発光部から照射された光の少なくとも一部が凹部を通じて遊技機の側方から視認可能であるので、発光部から導光部を通して第 1 の壁部と第 2 の壁部の間の所定の空間に導かれた光を第 2 の壁部の凹部を介して際立たせることができる。

20

【 0 6 4 3 】

このため、遊技場で台選びをしている遊技者の興味を引き付ける効果的な照明演出を行うことができる。

【 0 6 4 4 】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、遊技機 (1) の前方に光を照射可能な発光部 (L E D 2 0 3 A) と、第 1 の壁部 (1 8 8 A) と、前記第 1 の壁部に対して遊技機の幅方向側方に設置される第 2 の壁部 (1 8 8 B) と、を備え、前記第 1 の壁部と前記第 2 の壁部との間には、前記発光部から照射された光の少なくとも一部が遊技者に視認可能となるよう所定の空間 (空間 1 8 8 C) が形成されており、前記第 2 の壁部の前記遊技機の前方側の先端には、前記第 1 の壁部の前記遊技機の前方側の先端よりも前記遊技機の後方側に凹んだ凹部 (1 8 8 E) が形成されており、前記発光部から照射された光の少なくとも一部が前記凹部を通じて前記遊技機の側方から視認可能である構成を有する。

30

【 0 6 4 5 】

この構成により、第 2 の壁部の遊技機の前方側の先端には、第 1 の壁部の遊技機の前方側の先端よりも遊技機の後方側に凹んだ凹部が形成されており、発光部から照射された光の少なくとも一部が凹部を通じて遊技機の側方から視認可能であるので、発光部から第 1 の壁部と第 2 の壁部の間の所定の空間に導かれた光を第 2 の壁部の凹部を介して際立たせることができる。

40

【 0 6 4 6 】

このため、遊技場で台選びをしている遊技者の興味を引きつける効果的な照明演出を行うことができる。

【 0 6 4 7 】

(1 7) 特開平 6 - 3 5 0 6 6 号公報に記載の従来の遊技機では、液晶プロジェクタから反射ミラーを介してスクリーンに映像を投影することに加えて、さらに、斬新な演出を行うことまで考慮されておらず、改良の余地がある。

【 0 6 4 8 】

50

本発明は、上記の事情に鑑みてなされたものであり、プロジェクタを用いた斬新で、かつ多彩な演出を行うことができ、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【0649】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、光を投射するプロジェクタ（プロジェクタ装置B2）と、前記プロジェクタによって投射された光が投影される被投影部（スクリーンシート391b、392b）と、前記被投影部に対して光を照射可能な発光部（3連LED431）と、前記発光部の発光態様を制御可能な発光制御手段（副制御基板72）と、を備え、前記発光部は、前記プロジェクタから前記被投影部に向かう光の光路を遮らない位置に配置されている構成を有する。

10

【0650】

この構成により、プロジェクタによって投射された光が投影される被投影部に対して光を照射可能な発光部が、プロジェクタから被投影部に向かう光の光路を遮らない位置に配置されているので、プロジェクタにより被投影部に画像を映しつつ、発光部により被投影部に光を照射させる演出を行うことができる。これにより、プロジェクタを用いた斬新で、かつ多彩な演出を行うことができ、遊技の興趣を向上できる。

【0651】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、光を投射するプロジェクタ（プロジェクタ装置B2）と、前記プロジェクタによって投射された光が投影される被投影部（スクリーンシート391b、392b）と、前記被投影部の背面側に設けられ前記被投影部に対して光を照射可能な発光部（3連LED431）と、前記発光部の発光態様を制御可能な発光制御手段（副制御基板72）と、を備え、前記プロジェクタによって投射された光は前記被投影部の背面側から前記被投影部に至る構成を有する。

20

【0652】

この構成により、プロジェクタにより被投影部に画像を映しつつ、発光部により被投影部に光を照射させる演出を行うことができる。これにより、プロジェクタを用いた斬新で、かつ多彩な演出を行うことができ、遊技の興趣を向上できる。

【0653】

(18) 上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、光を投射するプロジェクタ（プロジェクタ装置B2）と、前記プロジェクタによって投射された光が投影される被投影部（スクリーンシート391b、392b）と、前記被投影部に対して光を照射可能な複数の発光部（3連LED431）と、前記複数の発光部の発光態様を制御可能な発光制御手段（副制御基板72）と、を備え、前記複数の発光部は、前記プロジェクタから前記被投影部に向かう光の光路を遮らない位置で所定方向（左右方向）に沿って並んで配置されており、前記発光制御手段は、前記プロジェクタによって前記被投影部に光が投影されているときに、前記複数の発光部のうち、他の発光部と比べて輝度の高い発光状態の発光部を前記所定方向の一方向に向かって順次変化させていくよう発光態様を制御する構成を有する。

30

【0654】

この構成により、プロジェクタによって投射された光が投影される被投影部に対して光を照射可能な発光部が、プロジェクタから被投影部に向かう光の光路を遮らない位置に配置されているので、プロジェクタにより被投影部に画像を映しつつ、発光部により被投影部に光を照射させる演出を行うことができる。

40

【0655】

また、発光制御手段が、プロジェクタによって被投影部に光が投影されているときに、複数の発光部のうち、他の発光部と比べて輝度の高い発光状態の発光部を所定方向の一方向に向かって順次変化させていくよう発光態様を制御するので、被投影部に映し出されている画像において明るく見える領域が所定方向の一方向に向かって順次変化していく演出を実行することができる。これにより、プロジェクタを用いた斬新で、かつ多彩な演出を行うことができ、遊技の興趣を向上できる。

50

【 0 6 5 6 】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、光を投射するプロジェクタ（プロジェクタ装置 B 2）と、前記プロジェクタによって投射された光が投影される被投影部（スクリーンシート 3 9 1 b、3 9 2 b）と、前記被投影部に対して光を照射可能な複数の発光部（3 連 L E D 4 3 1）と、前記複数の発光部の発光態様を制御可能な発光制御手段（副制御基板 7 2）と、を備え、前記発光制御手段は、前記複数の発光部のなかで所定箇所における 1 又は複数の特定発光部が、その他の発光部と異なる発光態様となる特定制御パターンを実行可能であり、前記特定制御パターンは、前記特定発光部として制御される発光部の少なくとも一部が異なる第 1 特定制御パターンと第 2 特定制御パターンとを少なくとも含み、前記発光制御手段は、前記プロジェクタによって前記被投影部に光が投影されているときに、前記第 1 特定制御パターンを実行した後に、前記第 2 特定制御パターンを実行可能である構成を有する。

10

【 0 6 5 7 】

この構成により、プロジェクタにより被投影部に画像を映しつつ、発光部により被投影部に光を照射させる演出を行うことができる。

【 0 6 5 8 】

また、発光制御手段が、複数の発光部のなかで所定箇所における 1 又は複数の特定発光部がその他の発光部と異なる発光態様となる特定制御パターンを実行可能であり、プロジェクタによって被投影部に光が投影されているときに、第 1 特定制御パターンを実行した後に、第 2 特定制御パターンを実行可能である。これにより、プロジェクタを用いた斬新で、かつ多彩な演出を行うことができ、遊技の興趣を向上できる。

20

【 0 6 5 9 】

（ 1 9 ）上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、光を投射するプロジェクタ（プロジェクタ装置 B 2）と、前記プロジェクタよりも前方に配置され、前記プロジェクタによって投射された光が後方から投影される被投影部（スクリーンシート 3 9 1 b、3 9 2 b）と、前記プロジェクタから前記被投影部に向かう光の光路を遮らない位置に配置され、前記被投影部に対して後方から光を照射可能な発光部（3 連 L E D 4 3 1）と、前記発光部の発光態様を制御可能な発光制御手段（副制御基板 7 2）と、を備え、前記発光部が前記被投影部の上下方向の中心よりも上側に位置している構成を有する。

30

【 0 6 6 0 】

この構成により、プロジェクタによって投射された光が投影される被投影部に対して光を照射可能な発光部が、プロジェクタから被投影部に向かう光の光路を遮らない位置に配置されているので、プロジェクタにより被投影部に画像を映しつつ、発光部により被投影部に光を照射させる演出を行うことができる。これにより、プロジェクタを用いた斬新で、かつ多彩な演出を行うことができ、遊技の興趣を向上できる。

【 0 6 6 1 】

また、発光部が被投影部の上下方向の中心よりも上側に位置しているので、遊技者が被投影部を上から見下ろすと、発光部の光の影響が少なくプロジェクタにより被投影部に映し出される画像が明瞭に見える効果があり、遊技者が被投影部を下から見上げると、発光部の光の影響が大きくプロジェクタにより被投影部に映し出される画像が明るく見える効果がある。このため、遊技者の見る角度によって被投影部の表示態様を変化させることができる。

40

【 0 6 6 2 】

また、本発明に係る遊技機は、前記プロジェクタから投射された光を前記被投影部に導く光学部材（光学ミラー 1 7 4）を備え、前記被投影部は、前記被投影部の上下方向の中心よりも下方から光を投影されるように前記光学部材よりも上方に配置されているのが好ましい。

【 0 6 6 3 】

このようにすれば、光学部材よりも上方に配置された被投影部に対して被投影部の上下方向の中心よりも下方から光が投影されるので、遊技者に対して、プロジェクタにより被

50

投影部に映し出される画像を視認させつつ、発光部により被投影部に照射される光を視認させることができる。

【0664】

(20) 上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、光を投射するプロジェクタ(プロジェクタ装置B2)と、前記プロジェクタによって投射された光が投影される被投影部(スクリーンシート391b、392b)と、前記被投影部に対して光を照射可能な発光部(3連LED431)と、前記発光部の発光態様を制御可能な発光制御手段(副制御基板72)と、を備え、前記発光部は、前記プロジェクタから前記被投影部に向かう光の光路を遮らない位置に配置されており、前記発光制御手段は、前記プロジェクタによって前記被投影部に光が投影されているときに、前記発光部の発光態様を変化させることにより前記プロジェクタによって前記被投影部に映し出される画像の視認性を変化させる構成を有する。

10

【0665】

この構成により、プロジェクタによって投射された光が投影される被投影部に対して光を照射可能な発光部が、プロジェクタから被投影部に向かう光の光路を遮らない位置に配置されているので、プロジェクタにより被投影部に画像を映しつつ、発光部により被投影部に光を照射させる演出を行うことができる。これにより、プロジェクタを用いた斬新で、かつ多彩な演出を行うことができ、遊技の興趣を向上できる。

【0666】

また、発光制御手段が、プロジェクタによって被投影部に光が投影されているときに、発光部の発光態様を変化させることによりプロジェクタによって被投影部に映し出される画像の視認性を変化させるので、発光部の発光態様とプロジェクタによって被投影部に映し出される画像との組合せによって様々な表示態様を実現できる。例えば、プロジェクタによって非常に輝度の低い画像を被投影部に映し出している状態で発光部を点滅させることにより、発光部が点灯したタイミングで一瞬だけ被投影部に映し出された画像が明瞭に見える等の演出を行うことができる。

20

【0667】

(21) 特開2017-79873号公報に記載の従来の遊技機では、大画面のスクリーンに映像(画像)を表示する場合に、照射光装置(プロジェクタ)とスクリーンとの距離をある程度の長さにする必要がある。そのため、映像を投影するために確保するスペースが大きくなり、遊技機内に無駄な空間が形成されてしまう。

30

【0668】

本発明は、上記の事情に鑑みてなされたものであり、スクリーンの面積の大型化を図り、且つ、映像を投影するために必要なスペースの小型化を実現することができる遊技機を提供することを目的とする。

【0669】

上記目的を達成するために、本発明では、以下のような構成の遊技機を提供する。

【0670】

プロジェクタ装置(プロジェクタ装置B2)と、前記プロジェクタ装置から投影された画像を表示するスクリーン装置(スクリーン装置X)とを有する遊技機において、

40

前記スクリーン装置は、前記プロジェクタ装置から投射された光が背面側から入射可能な第1スクリーン(第1スクリーン501)と、

前記第1スクリーンに入射しない光が入射可能な第2スクリーン(第2スクリーン502, 503)と、を有し、

前記第2スクリーンは、前記第1スクリーンの前面よりも前方に突出していることを特徴とする遊技機。

【0671】

プロジェクタ装置(プロジェクタ装置B2)と、前記プロジェクタ装置から投影された画像を表示するスクリーン装置(スクリーン装置X)とを有する遊技機において、

前記スクリーン装置は、前記プロジェクタ装置から投射された光が背面側から入射可能

50

な第 1 スクリーン（第 1 スクリーン 5 0 1）と、

前記第 1 スクリーンに入射しない光が入射可能な第 2 スクリーン（第 2 スクリーン 5 0 2, 5 0 3）と、を有し、

前記第 2 スクリーンは、前記第 1 スクリーンに入射しない光が入射しない第 1 の位置と前記第 1 スクリーンに入射しない光が入射する第 2 の位置との間を移動可能に設けられている

ことを特徴とする遊技機。

【0 6 7 2】

上記構成を備える遊技機によれば、スクリーンの面積の大型化を図り、且つ、映像を投影するために必要なスペースの小型化を実現することができる。

10

【0 6 7 3】

[応用例]

上記各実施の形態及び上記各種変形例では、遊技機としてスロットマシンを例に挙げ説明したが、本発明はこれに限定されない。上述した本発明の各種技術は、他の遊技機にも適用可能であり、例えば、弾球遊技機、ゲーミングマシン、封入式遊技機、及びパチンコ遊技機等の各種遊技機に適用することもできる。

【符号の説明】

【0 6 7 4】

1 遊技機

7 2 副制御基板（発光制御手段）

20

1 6 0 ベース部材

1 6 1 腰部フィルム（装飾部材）

1 6 4 腰部ベース部材（収容部材）

1 6 7 腰部パネルカバー（閉鎖部材）

1 6 1 腰部フィルム（装飾部材）

1 7 3 ミラーホルダ（保持部材）

1 7 3 a ねじ（固定部材）

1 7 4 光学ミラー（光学部材）

1 7 5 ミラーホルダブラケット（傾斜部）

1 7 5 A 傾斜面

30

1 7 5 a、1 7 5 b、1 7 5 c 凹部

1 7 5 J 凹部

1 7 5 g、1 7 5 h、1 7 5 i 壁部（突出部）

1 7 6 a 筐体の底面

1 7 6 B 溝部

1 7 6 D 凸部

1 7 6 u 上面（ユニットの底面）

1 7 7 ナット（固定部材）

1 7 8 コイルばね（付勢部材）

1 8 2 メインスクリーン（表示部材、スクリーン）

40

1 8 3 投影用シート（表示部材、投影用シート）

1 8 5、3 8 5 上側フレーム部（収容部材）

1 8 8 A 第 1 の壁部

1 8 8 B 第 2 の壁部

1 8 8 C 空間（所定の空間）

1 8 8 D 凹部

1 9 1 A、1 9 1 B スピーカ

1 9 2 A、1 9 2 B 収容空間

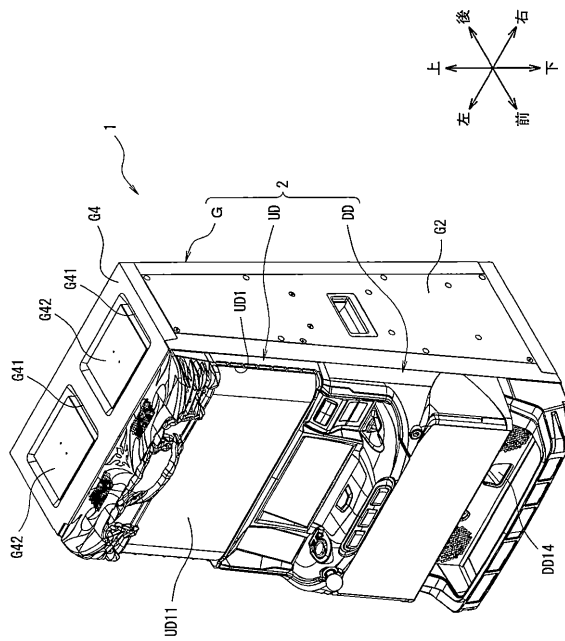
1 9 3 A、1 9 3 B 遮部材

1 9 5 センタスクリーンシート（被投影部材、第 1 のシート）

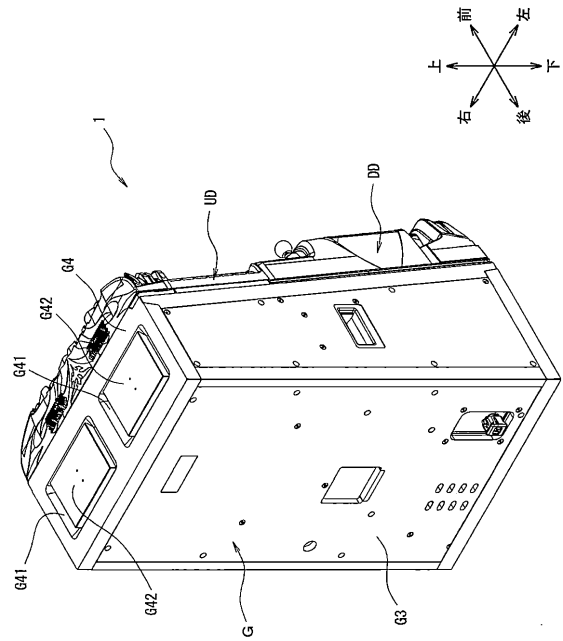
50

1 9 5 a、1 9 5 b	隣接部	
1 9 6 A、1 9 6 B	サブスクリーンシート（第 2 のシート）	
1 9 7	装飾部材	
1 9 7 A	開口部	
1 9 8	導光パネル（導光部材）	
1 9 8 a	模様	
1 9 8 b	特定領域	
1 9 8 B、1 9 8 C	（折り曲げ部）	
1 9 9 A	L E D（光源）	
2 0 0	マジックミラー（装飾部）	10
2 0 2	導光部材（導光部）	
2 0 3 A	L E D（発光部）	
2 0 4 a	吸気口（通気部）	
2 0 4 b	排気口（通気部）	
2 0 6	吸気ダクト（通気ダクト、開閉部材側通気部）	
2 0 7	排気ダクト（通気ダクト、開閉部材側通気部）	
2 0 9	本体側通気部	
2 1 2、2 1 3	ゴムパッキン（緩衝部材）	
2 2 5	吸気ダクト（吸気ダクト、通気部、通気ダクト）	
2 2 6	排気ダクト（排気ダクト、通気部、通気ダクト）	20
2 2 5 a	吸気口（吸気部、通気口）	
2 2 6 a	排気口（排気部、排気口）	
2 1 4 b、2 1 5 b	後壁（所定の壁部）	
2 1 4	吸気側液体収容部（液体収容部、吸気側液体収容部）	
2 1 4 C	部（部、吸気側部）	
2 1 5	排気側液体収容部（液体収容部、排気側液体収容部）	
2 1 5 C	部（部、排気側部）	
3 9 1 b、3 9 2 b	スクリーンシート（被投影部）	
4 3 1	3 連 L E D（発光部）	
5 0 1、6 0 1	第 1 スクリーン	30
5 0 2、5 0 3、5 0 2 A、5 0 2 B、6 0 2、6 0 3	第 2 スクリーン	
5 1 1、6 1 1	光通過部	
5 1 2、6 1 2	目隠し部材	
5 2 1、5 2 2、6 2 1	保護カバー	
5 5 0	スクリーン移動機構	
B 1	プロジェクタカバー（プロジェクタユニット）	
B 2	プロジェクタ装置（プロジェクタ、発光部材、電子機器、プロジェクタユニット	
)		
C 4	背板（筐体の背面側）	
C 1 0	プロジェクタ筐体（ユニット、筐体）	40
D D 1 8	腰部パネル（収容部材）	
G	キャビネット（遊技機本体）	
G 1 0 1	上側開口部（開口部）	
U D	上ドア機構（開閉部材）	

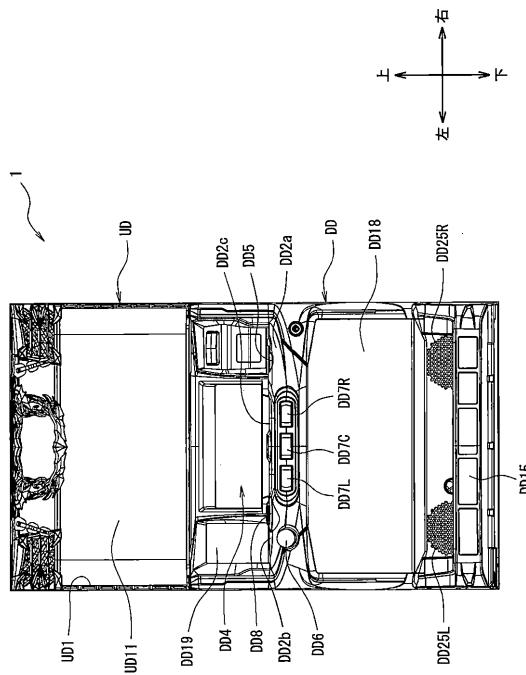
【図 1】



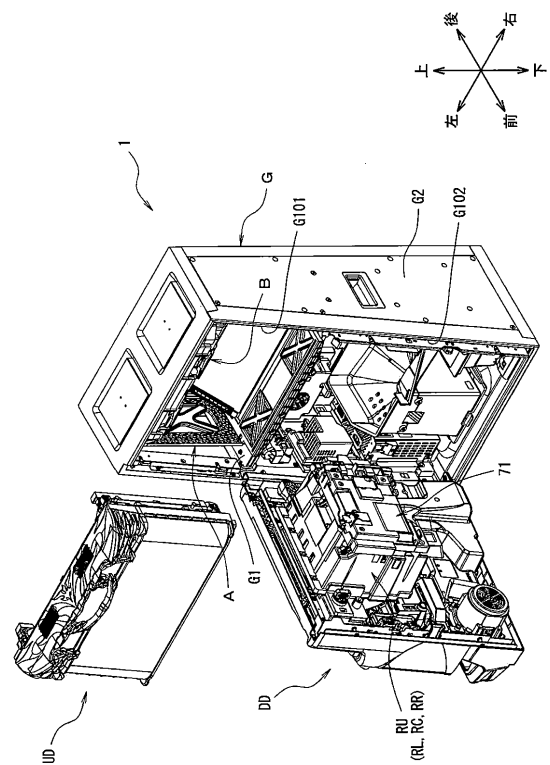
【図 2】



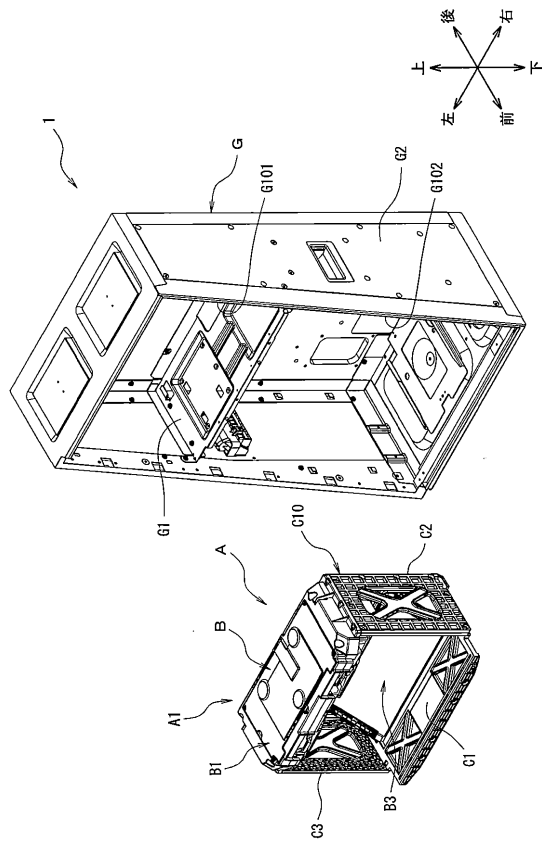
【図 3】



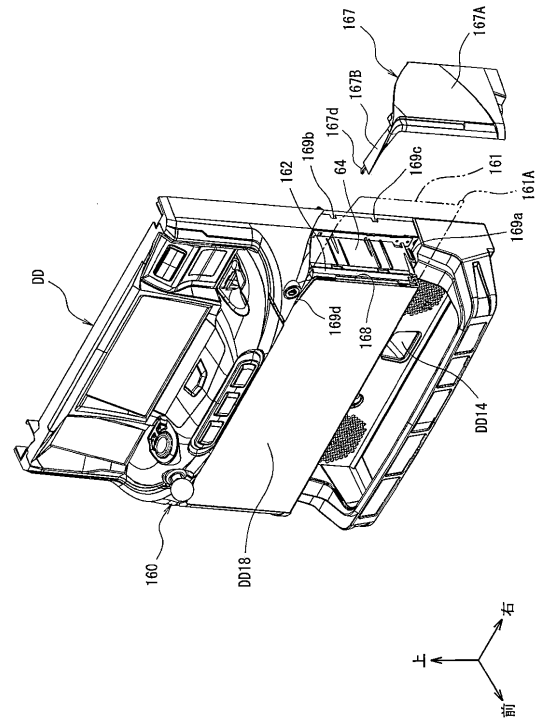
【図 4】



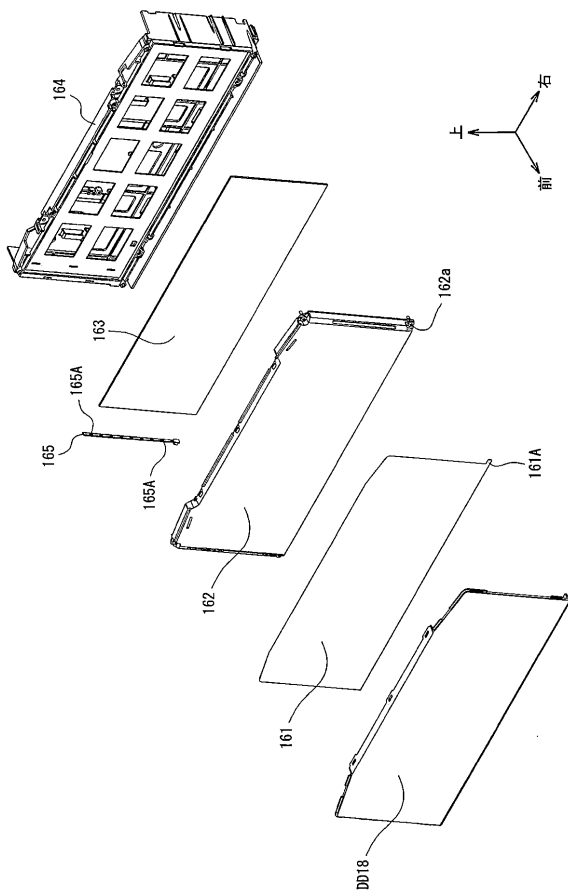
【図 5】



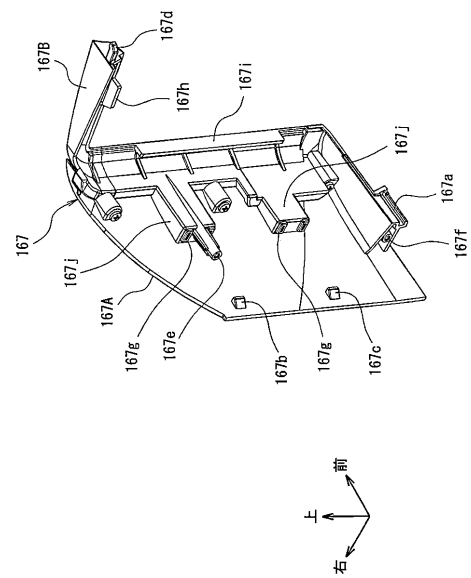
【図 6】



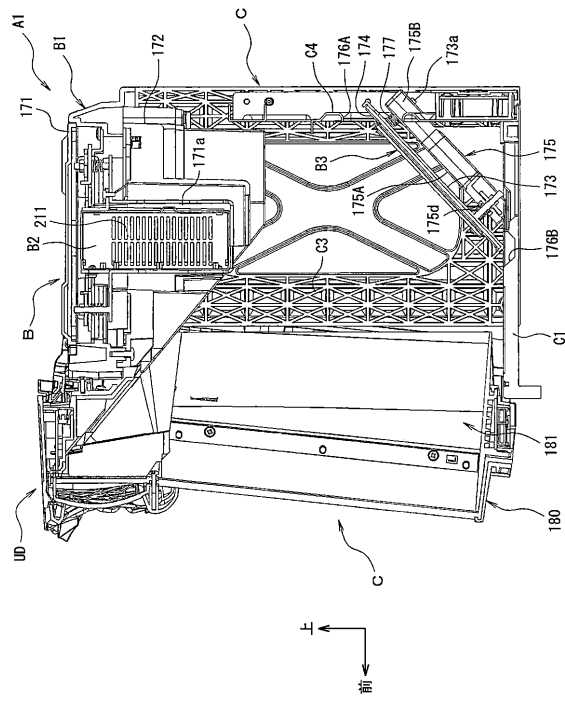
【図 7】



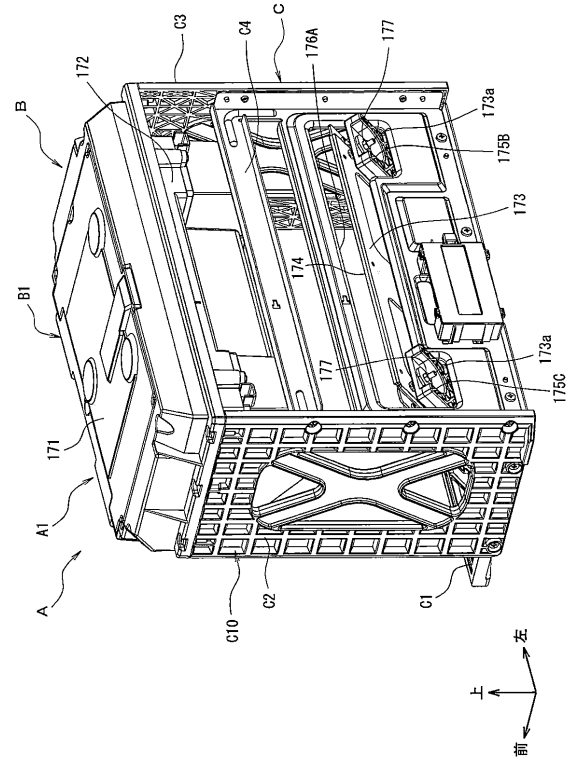
【図 8】



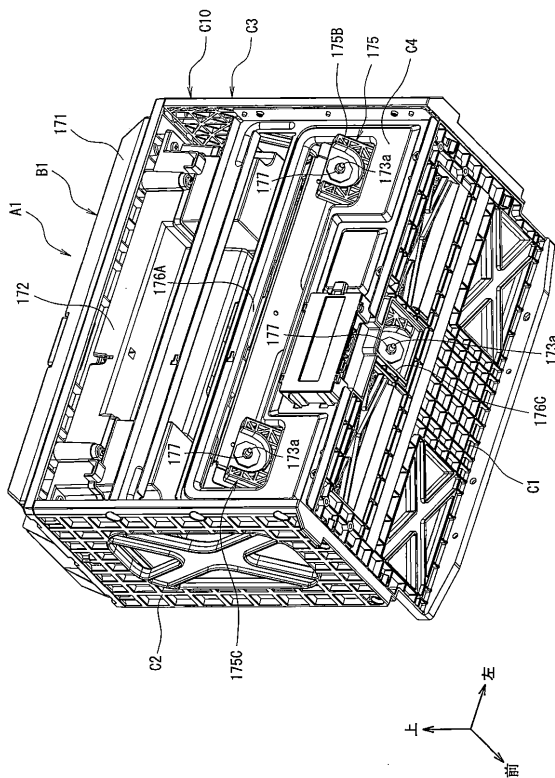
【図 9】



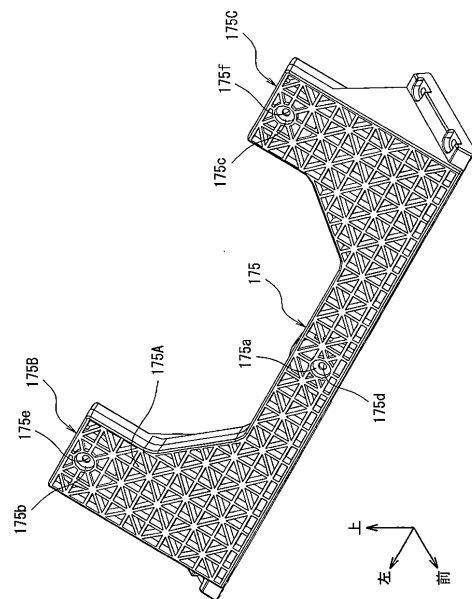
【図 10】



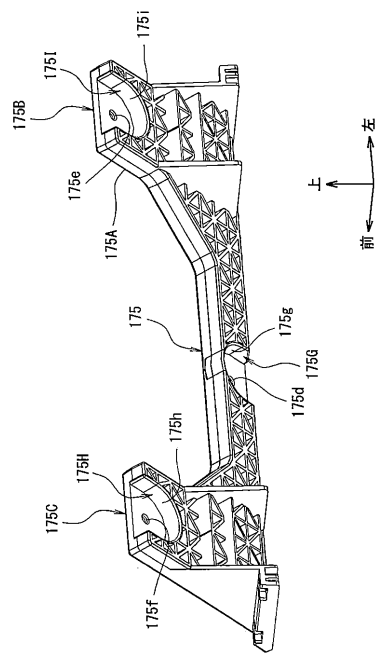
【図 11】



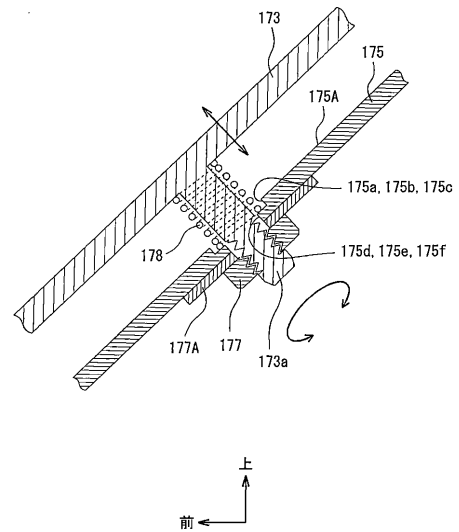
【図 12】



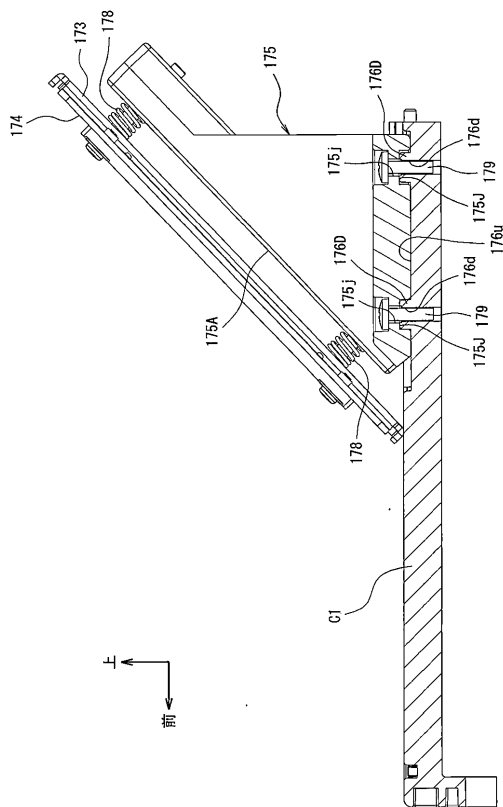
【図 13】



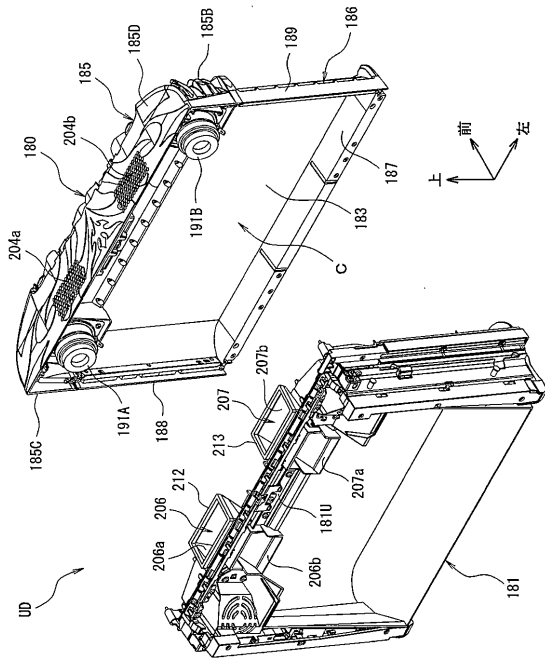
【図 14】



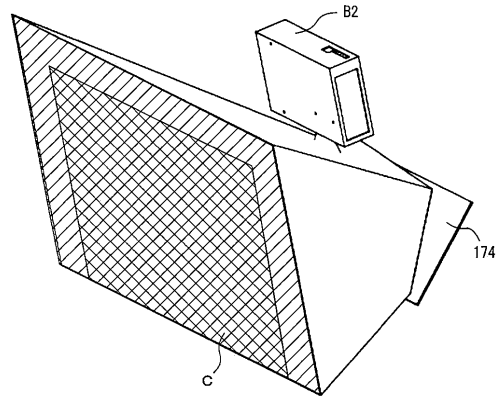
【図 15】



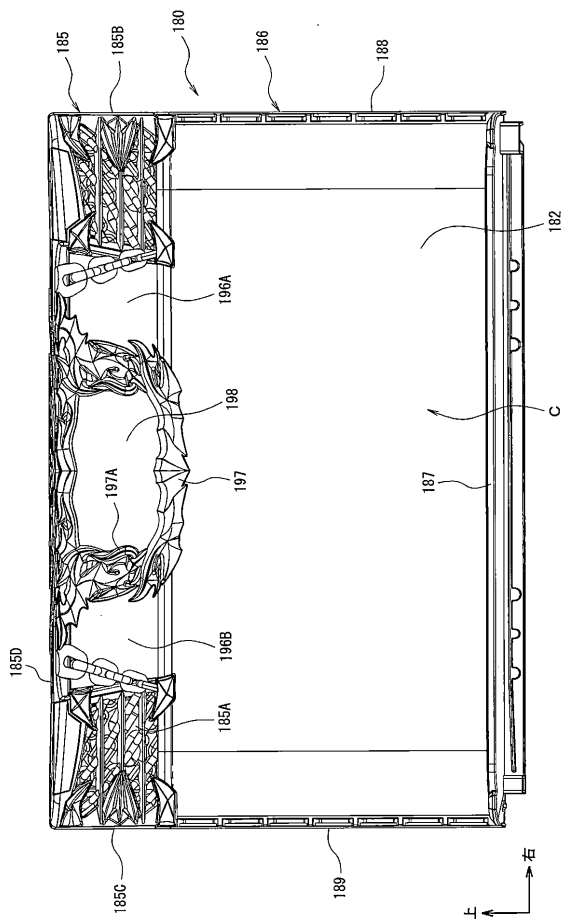
【 図 1 7 】



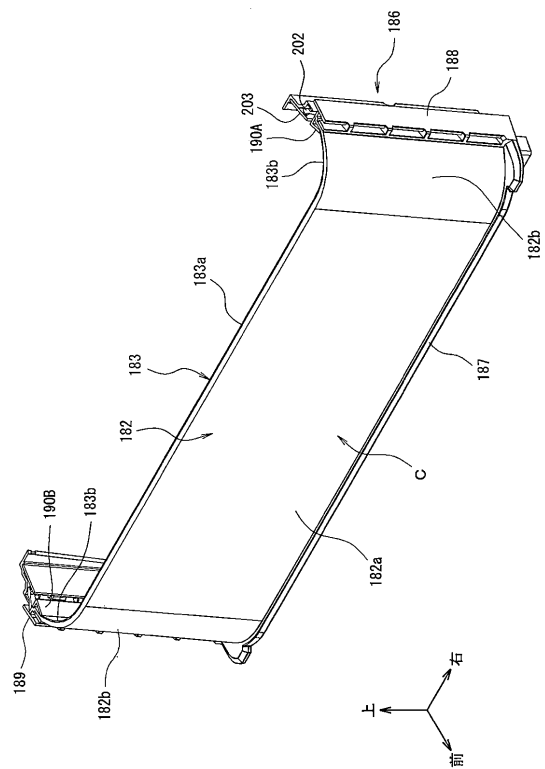
【 図 1 8 】



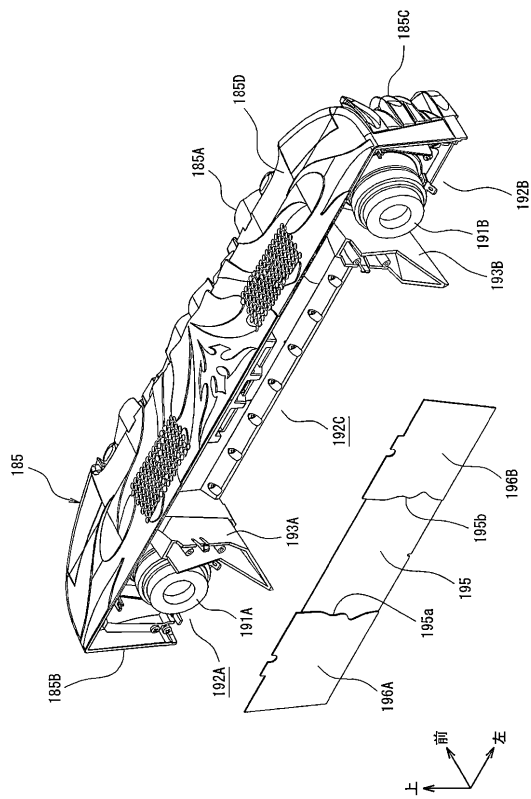
【 図 19 】



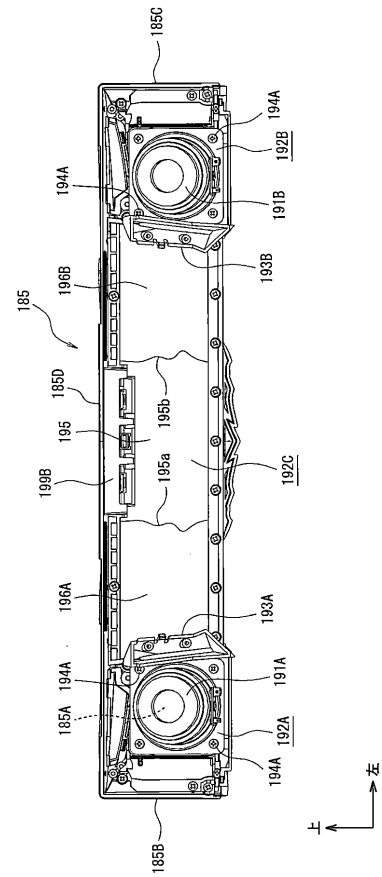
【 図 2 0 】



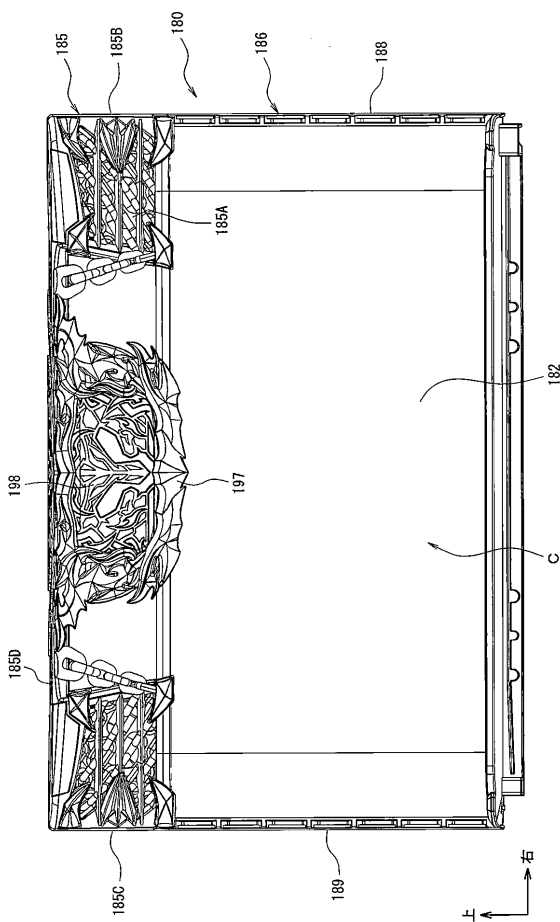
【図 2 1】



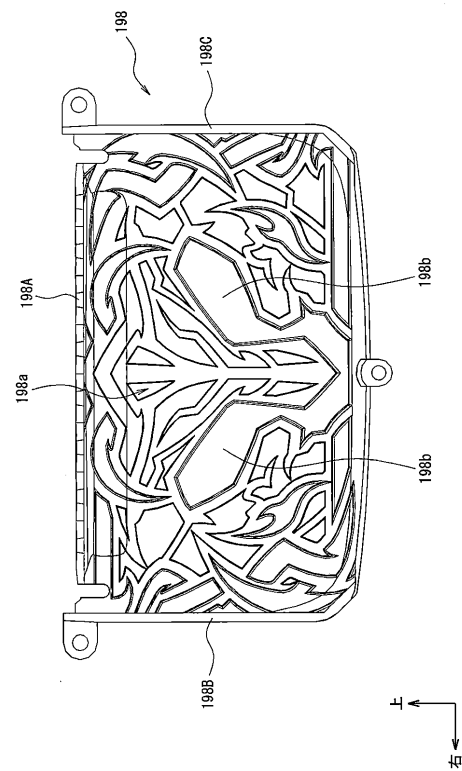
【図 2 2】



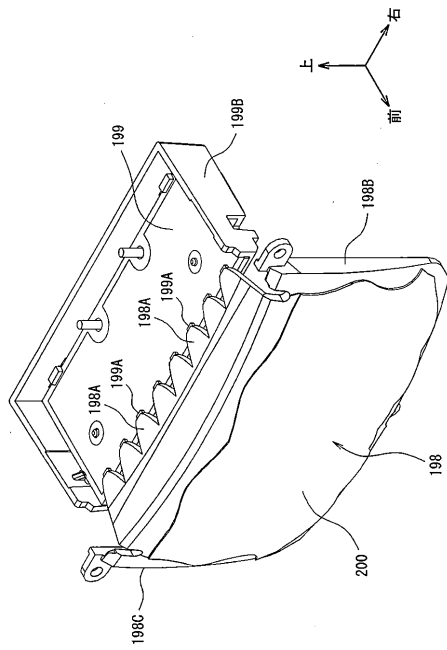
【図 2 3】



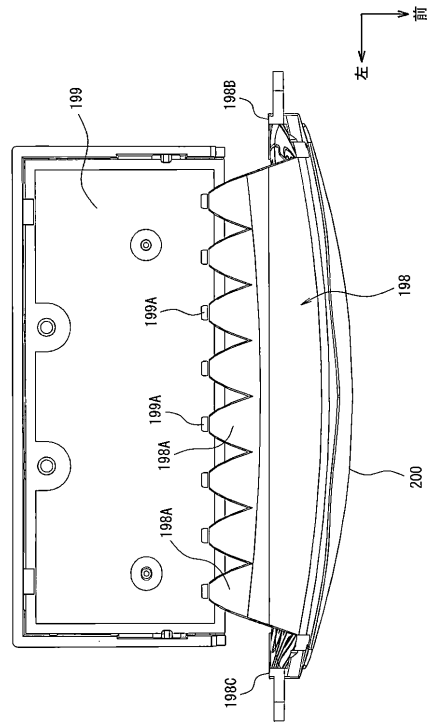
【図 2 4】



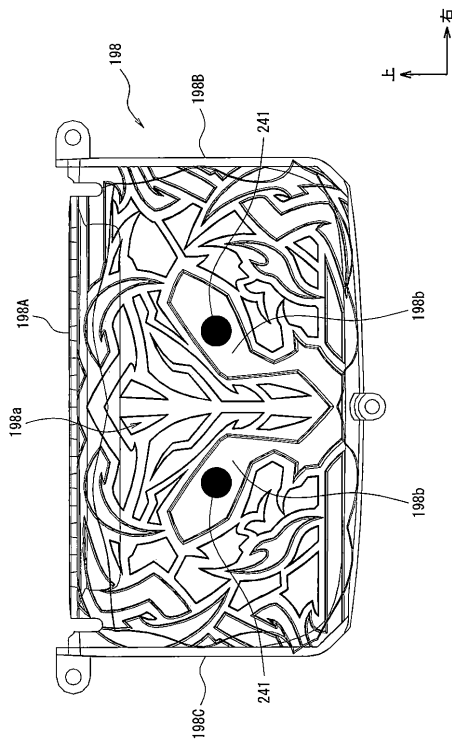
【図 25】



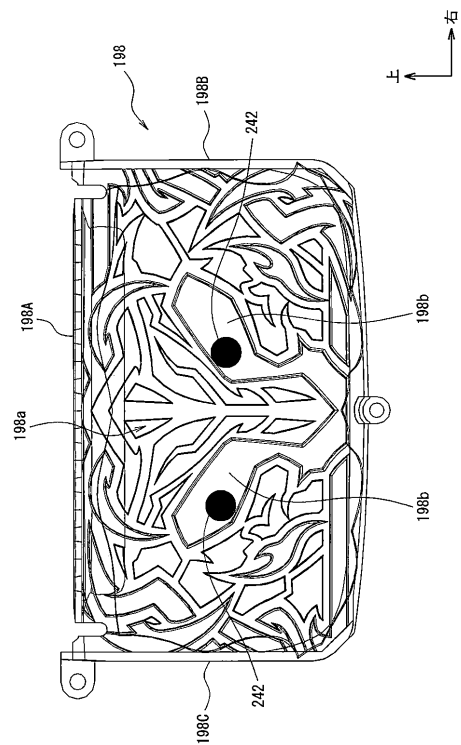
【図 26】



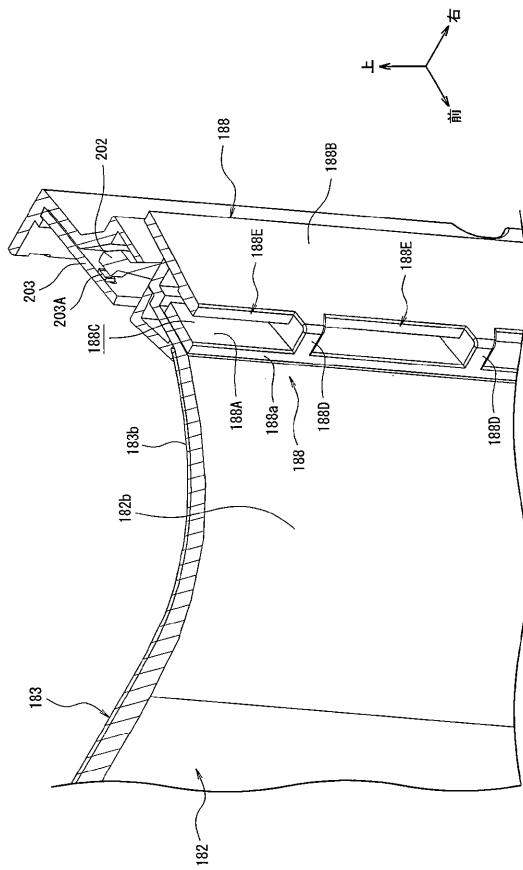
【図 27】



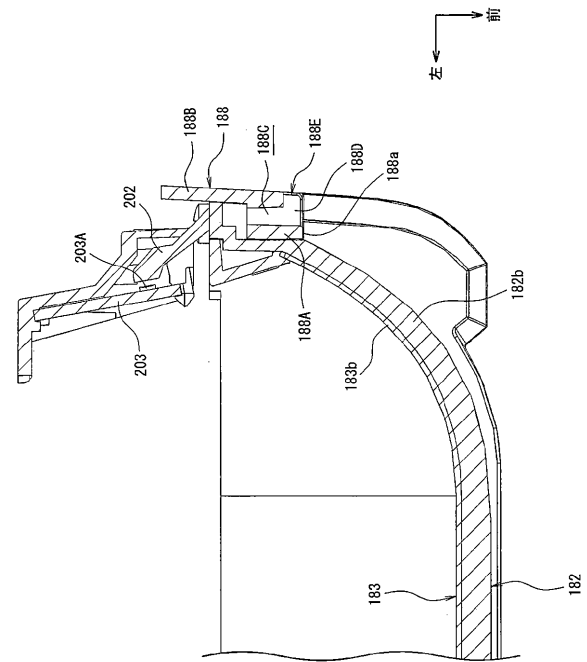
【図 28】



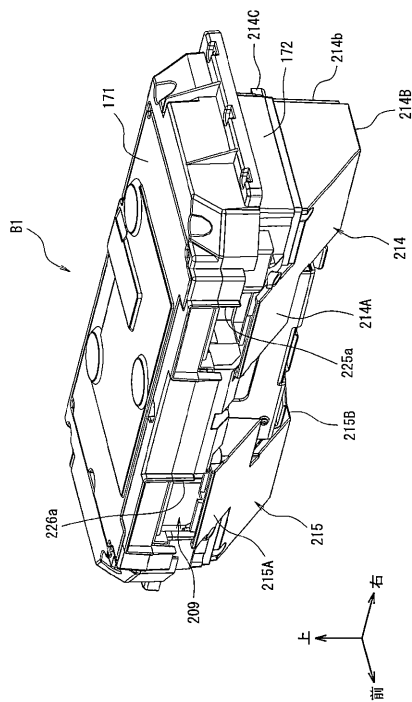
【図 29】



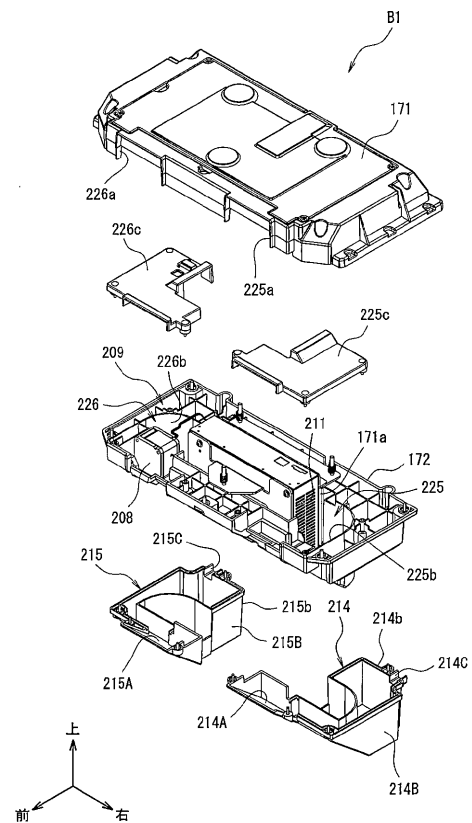
【図 30】



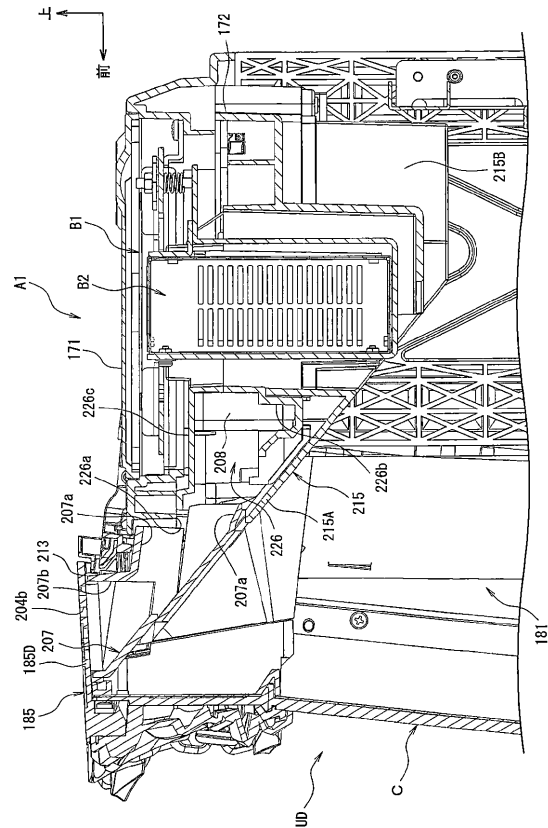
【図 31】



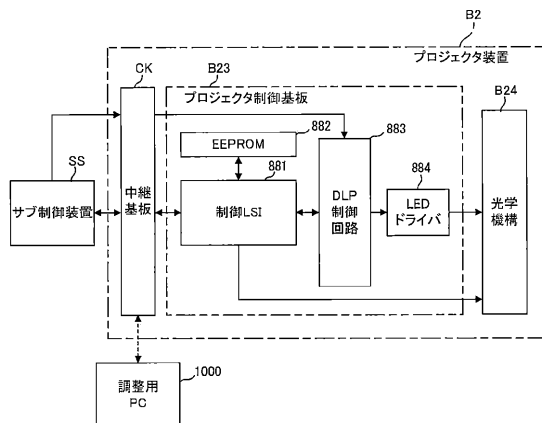
【図 32】



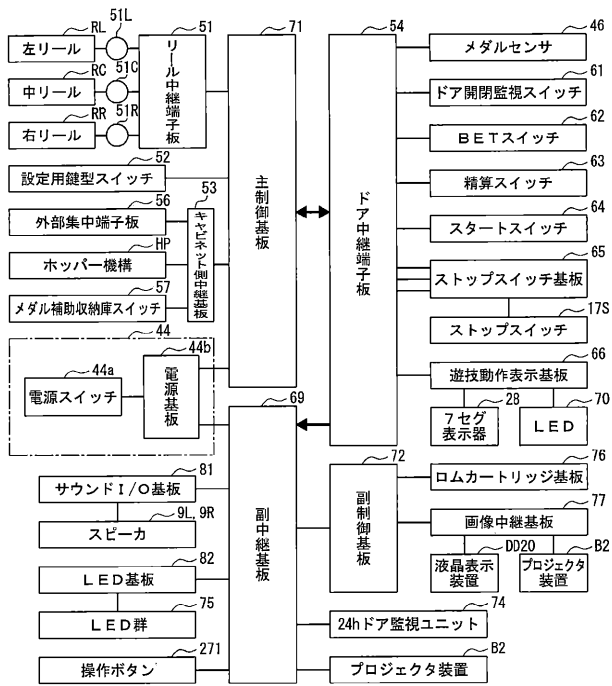
【 図 3 4 】



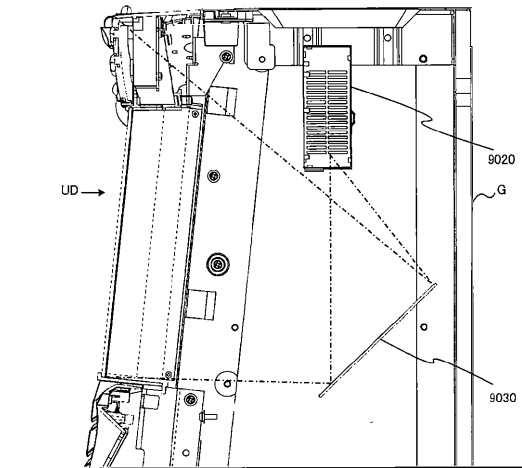
【 ㄨ 3 6 】



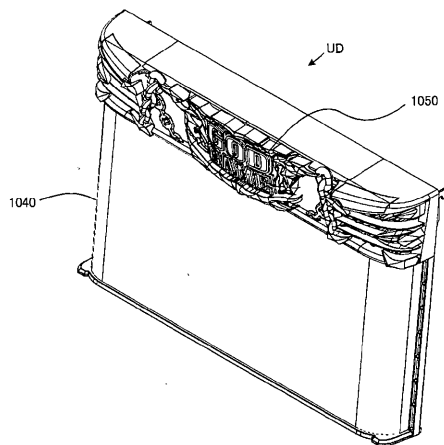
【図 37】



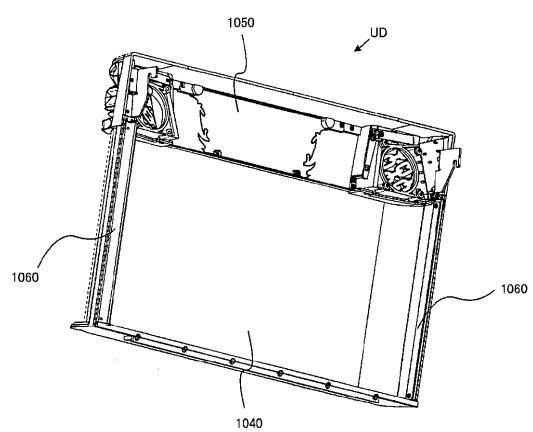
【図 38】



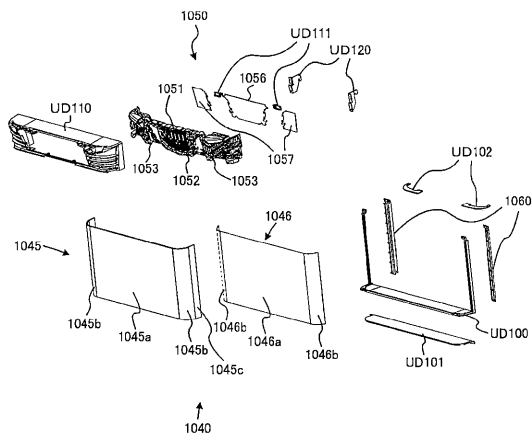
【図 39】



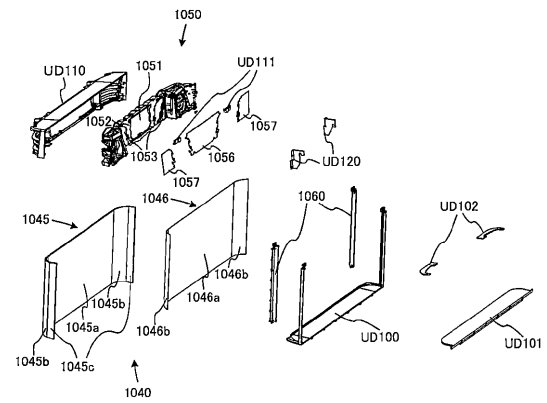
【図 40】



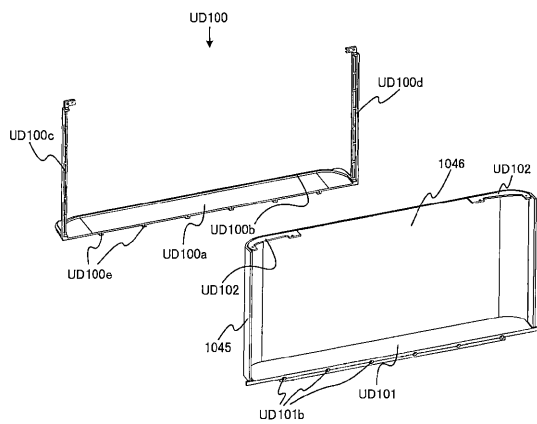
【図 4 1】



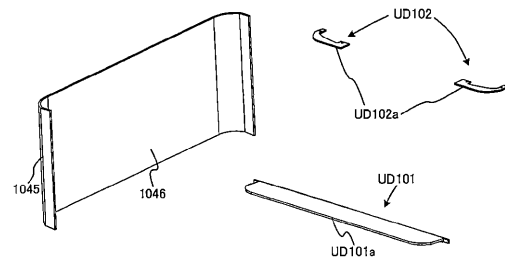
【図 4 2】



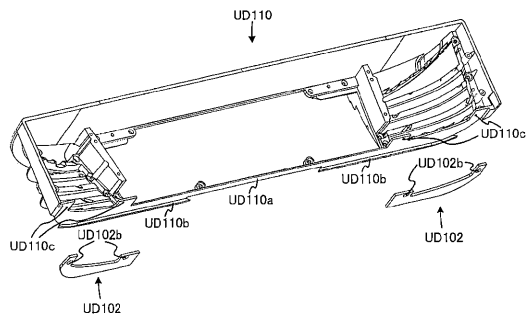
【図 4 3】



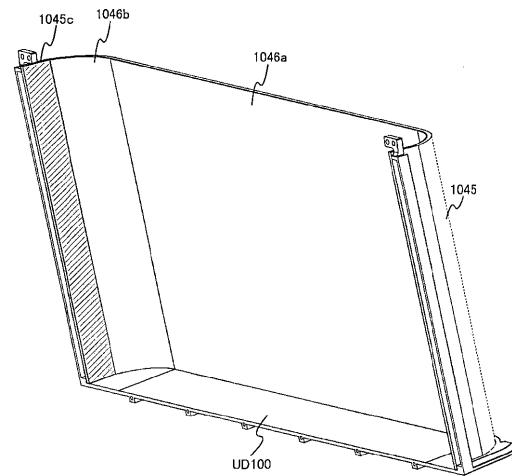
【図 4 4】



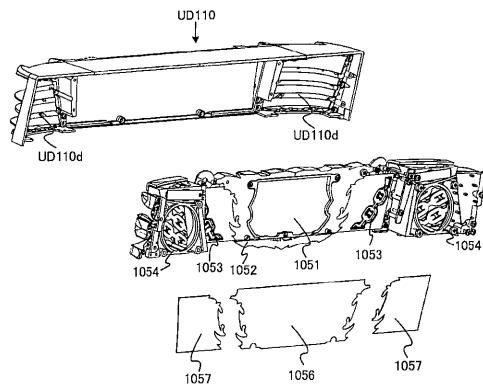
【図 45】



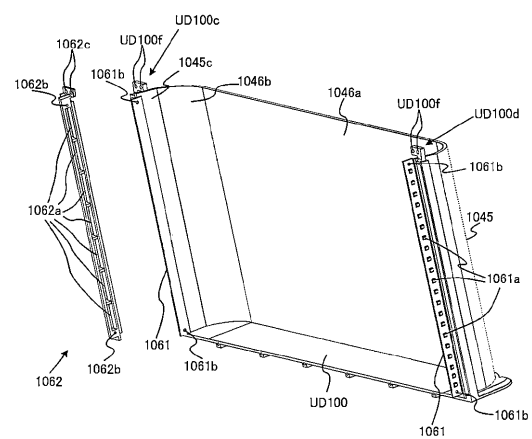
【図 46】



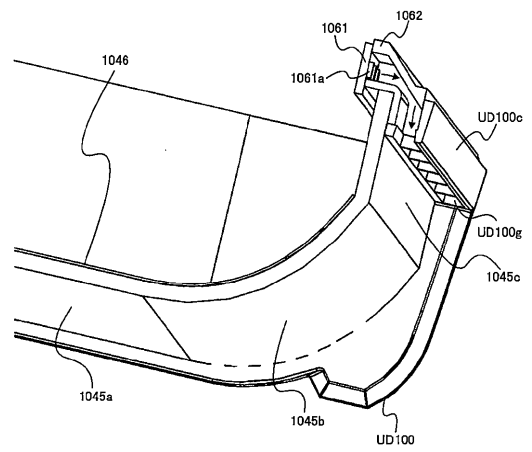
【図 47】



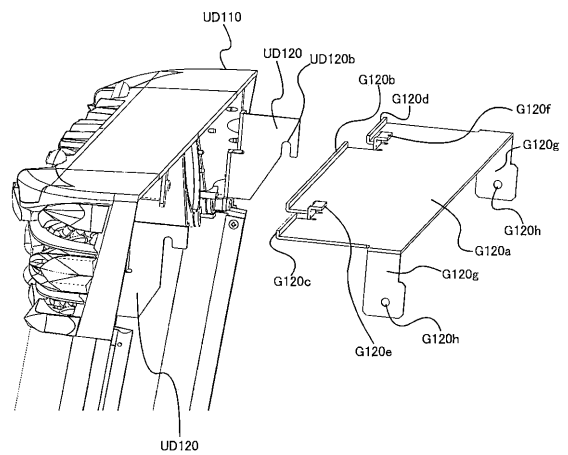
【図 48】



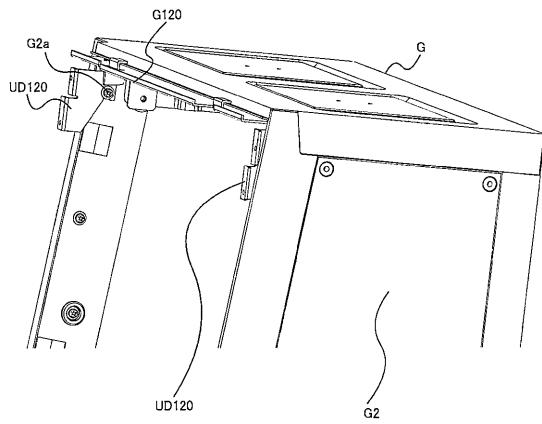
【 図 5 0 】



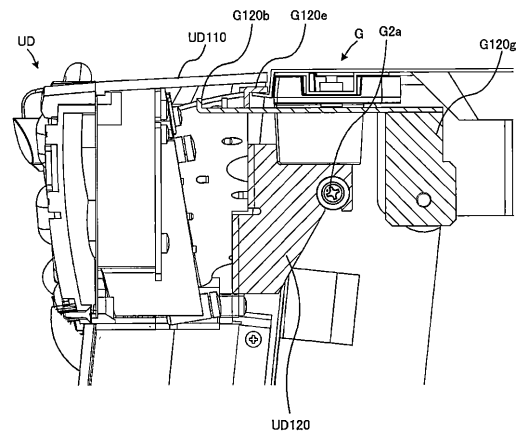
【 ䷮ 5 2 】



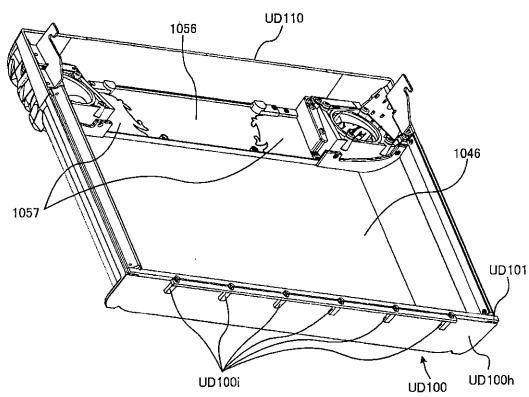
【図 5 3】



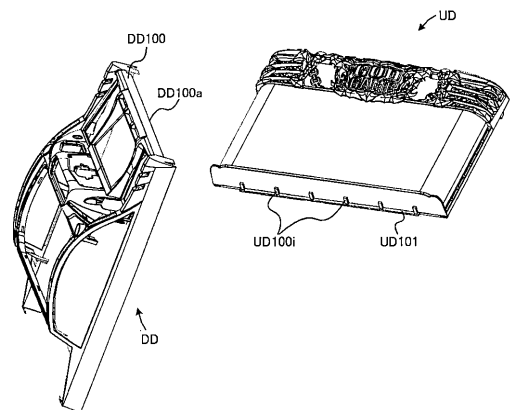
【図 5 4】



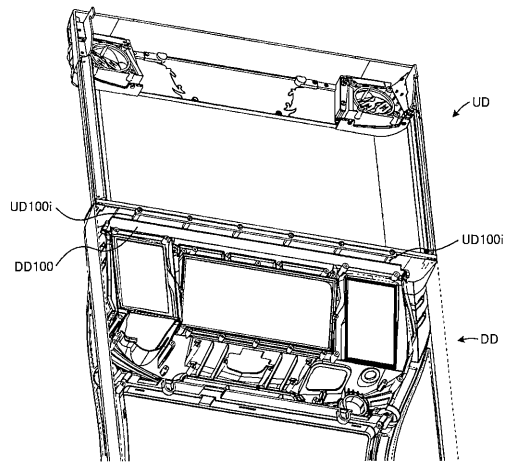
【図 5 5】



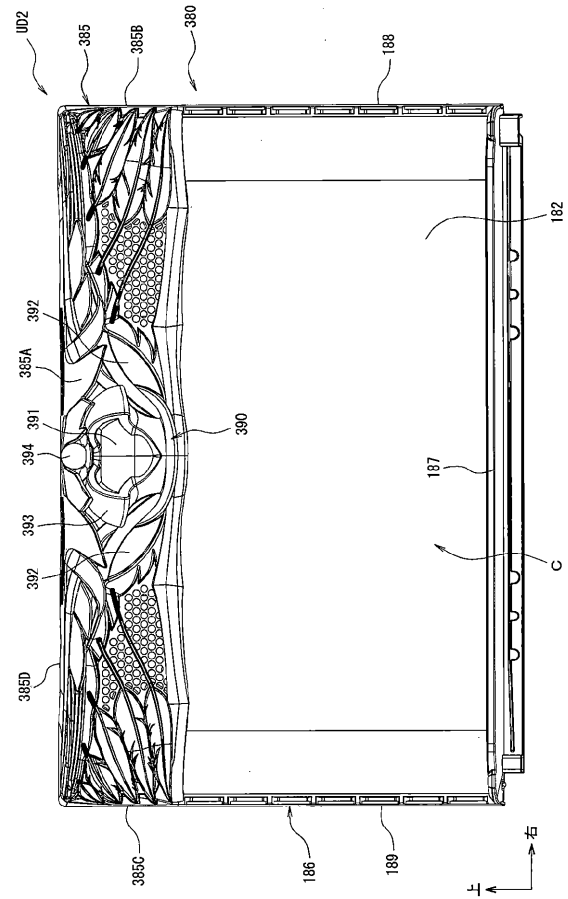
【図 5 6】



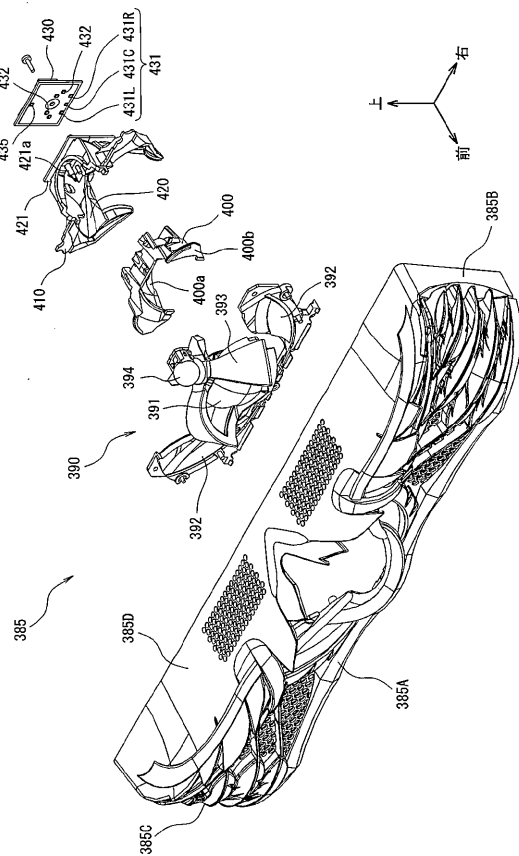
【図 57】



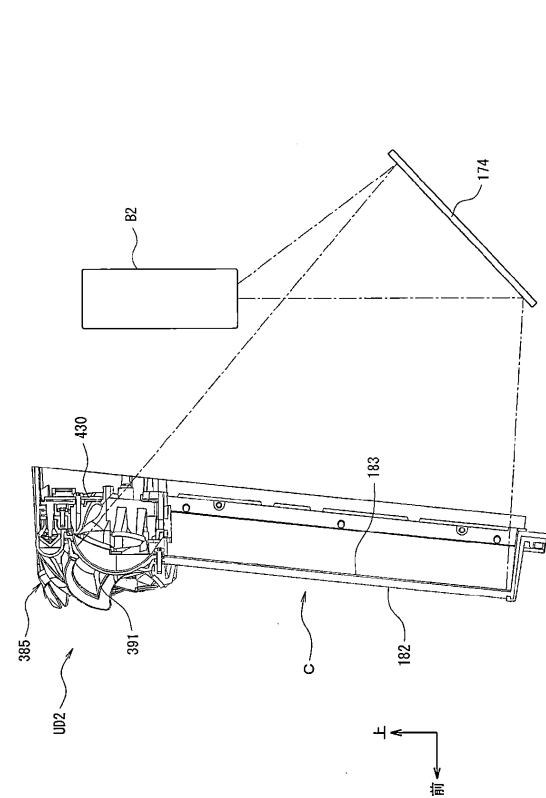
【図 58】



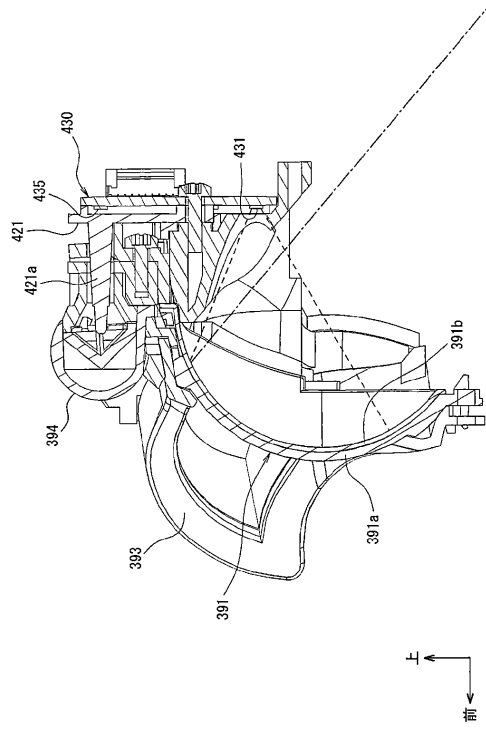
【図 59】



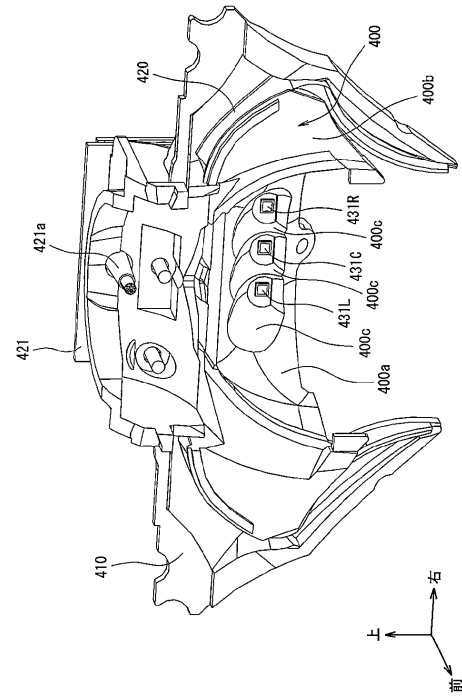
【図 60】



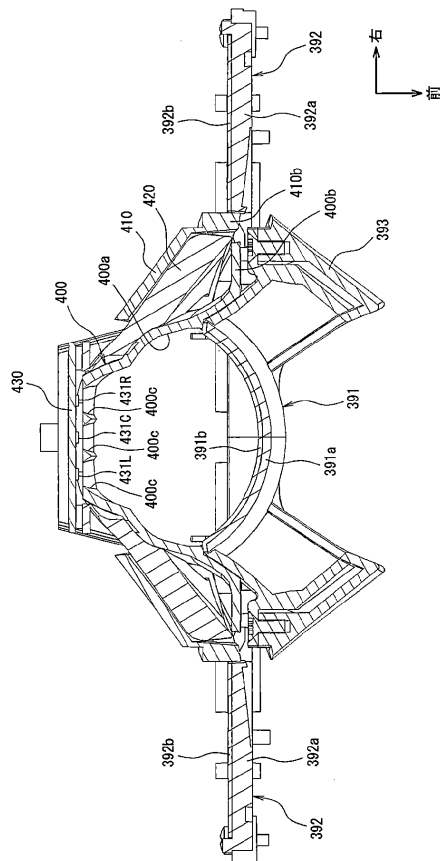
【図 6 1】



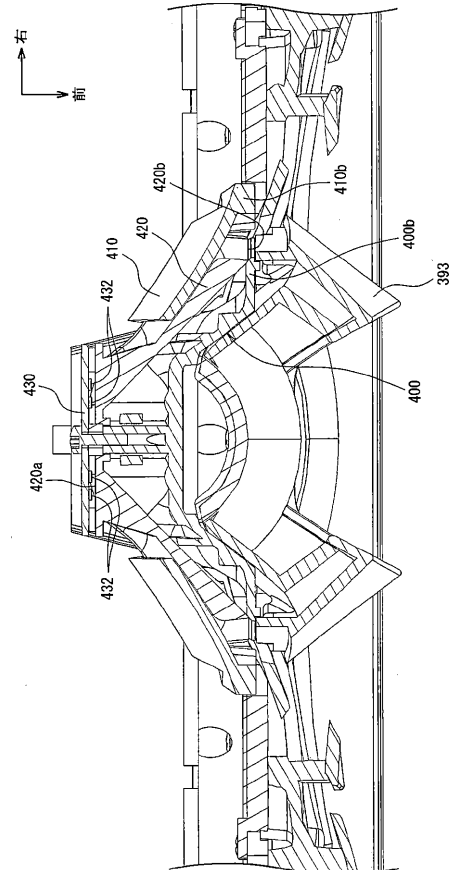
【図 6 2】



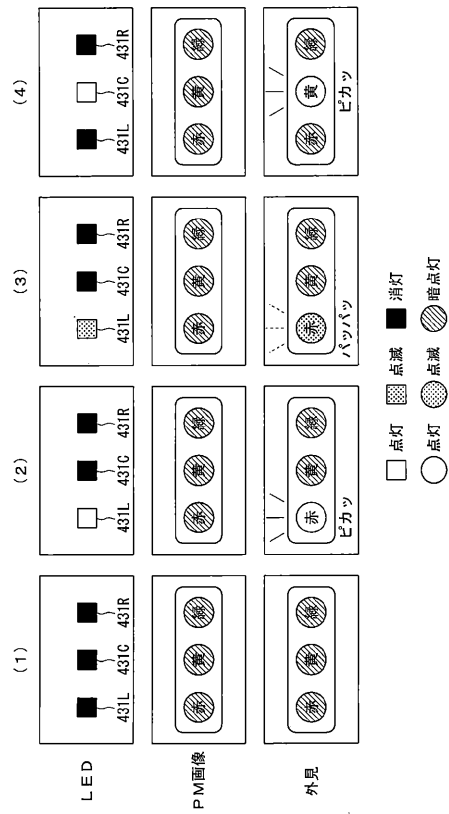
【図 6 3】



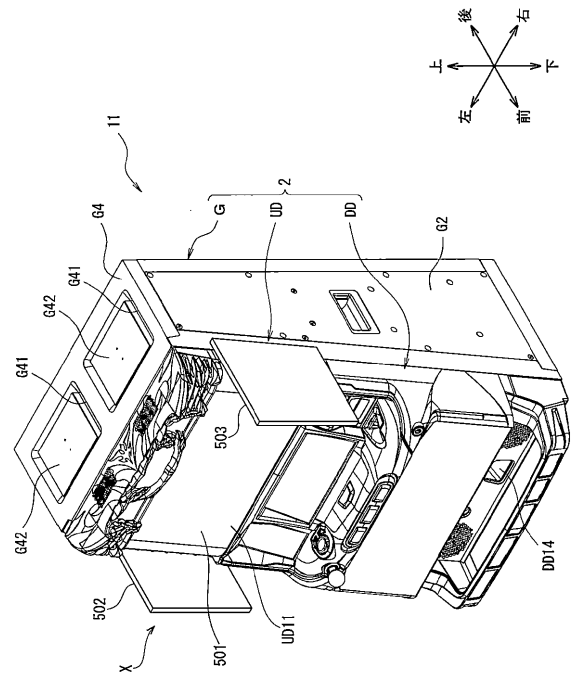
【図 6 4】



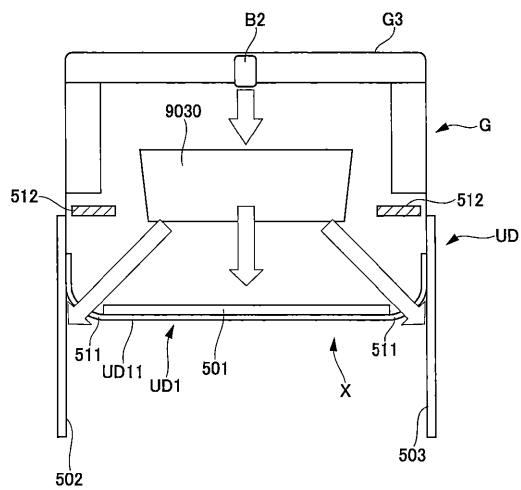
【図 6 5】



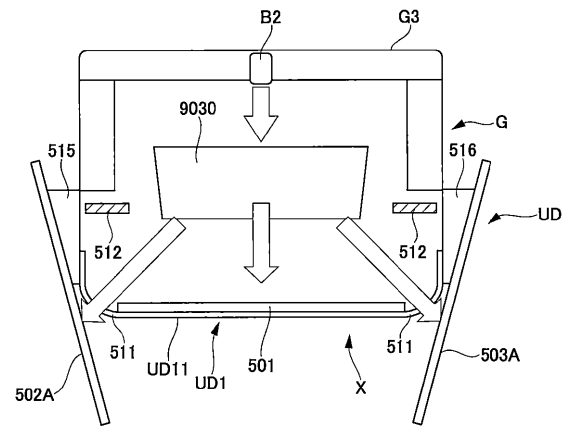
【図 6 6】



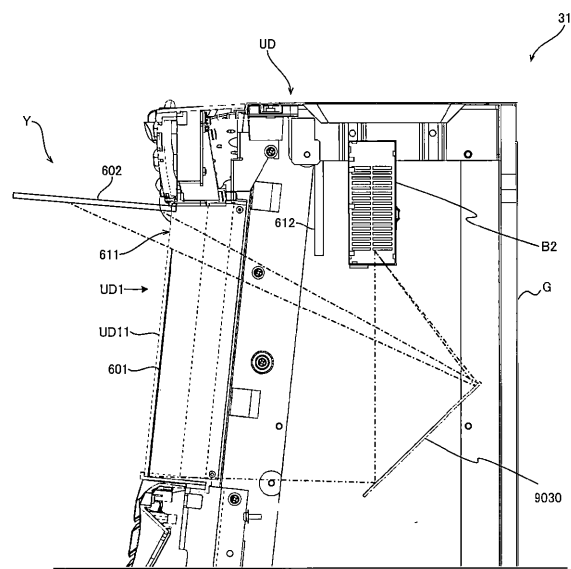
【図 6 7】



【図 6 8】



【図 7 3】



【図 7 4】

