

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】平成28年12月15日(2016.12.15)

【公開番号】特開2016-73365(P2016-73365A)

【公開日】平成28年5月12日(2016.5.12)

【年通号数】公開・登録公報2016-028

【出願番号】特願2014-204412(P2014-204412)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 1 A

A 6 3 F 7/02 3 2 6 A

【手続補正書】

【提出日】平成28年10月27日(2016.10.27)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技を行う遊技機であって、

映像を投影する投影手段と、

前記投影手段によって映像が投影される被投影部と、

前記投影手段によって投影された映像を前記被投影部に向かって反射させる反射部材と

、  
前記投影手段の異常を検知する検知手段と、

を備え、

前記被投影部は、立体形状に造形された立体部を含み、

前記投影手段から投影された映像が前記反射部材を介して前記立体部に投影される、遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 5

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

本発明は、映像を立体的に投影することができる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 7

【補正方法】変更

**【補正の内容】****【0007】**

上記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載の遊技機は、

遊技を行う遊技機であって、

映像を投影する投影手段と、

前記投影手段によって映像が投影される被投影部と、

前記投影手段によって投影された映像を前記被投影部に向かって反射させる反射部材と

、

前記投影手段の異常を検知する検知手段と、

を備え、

前記被投影部は、立体形状に造形された立体部を含み、

前記投影手段から投影された映像が前記反射部材を介して前記立体部に投影される

ことを特徴としている。

本発明の手段1の遊技機は、

遊技を行う遊技機（スロットマシン1）であって、

遊技機本体（筐体1a）と、

遊技機本体（筐体1a）の前面に取り付けられる扉体（前面扉1b）と、

映像を投影する投影手段（プロジェクタ57）と、

前記投影手段（プロジェクタ57）によって映像が投影される被投影部（被投影体59）と、

を備え、

前記投影手段（プロジェクタ57）は、前記遊技機本体（筐体1a）に設けられるとともに、前記被投影部（被投影体59）は、前記扉体（前面扉1b）に設けられ、前記扉体（前面扉1b）を閉じた状態で前記投影手段（プロジェクタ57）から投影された映像が被投影部（被投影体59）に投影されるようになっており、

前記スロットマシンは、前記投影手段（プロジェクタ57）から映像が投影される投影領域と前記被投影部（被投影体59）とのずれが生じている場合に、該ずれを補正する補正手段（投影制御装置57c）をさらに備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、投影手段から映像が投影される投影領域と被投影部とのずれが生じている場合に、該ずれを補正する補正手段を備えることで、投影手段を遊技機本体に設け、被投影部を扉体に設け、扉体を閉じた状態で投影手段から投影された映像が被投影部に投影される構成であっても、映像を被投影部の正しい領域に投影することができる。

**【手続補正5】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0195****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0195】**

前記実施例では、本発明を遊技用価値としてメダル並びにクレジットを用いて賭数が設定されるスロットマシンに適用した例について説明したが、遊技用価値として遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、遊技用価値としてクレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンに適用しても良い。遊技球を遊技用価値として用いる場合は、例えば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、前記実施例で賭数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。