

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4894813号
(P4894813)

(45) 発行日 平成24年3月14日(2012.3.14)

(24) 登録日 平成24年1月6日(2012.1.6)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 2 K

請求項の数 5 (全 13 頁)

(21) 出願番号 特願2008-121463 (P2008-121463)
 (22) 出願日 平成20年5月7日(2008.5.7)
 (62) 分割の表示 特願2002-8314 (P2002-8314)
 の分割
 原出願日 平成14年1月17日(2002.1.17)
 (65) 公開番号 特開2008-183468 (P2008-183468A)
 (43) 公開日 平成20年8月14日(2008.8.14)
 審査請求日 平成20年6月4日(2008.6.4)

(73) 特許権者 000144522
 株式会社三洋物産
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
 (74) 代理人 110000534
 特許業務法人しんめいセンチュリー
 (72) 発明者 岡村 鉦
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
 株式会社サンスリー内

審査官 櫃本 研太郎

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機および回収箱

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技用媒体の投入に伴って遊技を行なう遊技機であって、

前記投入された遊技用媒体を貯留する媒体貯留部と、

下部の少なくとも一部に前記遊技用媒体の通過が可能な大きさに形成された貫通孔を有する筐体と該筐体の前記貫通孔の上方より着脱可能に取り付けられ前記貫通孔における前記遊技用媒体の通過を阻害する複数の阻害部材とを有し、前記媒体貯留部からあふれる遊技用媒体を回収する回収箱と、を内部に備え、

前記筐体は、該筐体の弾性または前記阻害部材の弾性により前記阻害部材を取り付け固定する取付固定部が形成されてなり、

前記阻害部材は、前記筐体の底部から側面に向けて所定の角度を有するよう取り付けられたとき、前記媒体貯留部からあふれる遊技用媒体を前記貫通孔に誘導する誘導部材として機能する部材であり、

前記筐体の底部は、前記阻害部材を所定の角度を有するよう取り付けられたときに該阻害部材の取り付け位置を決める位置決め部が形成されてなることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記位置決め部は、複数の位置に前記阻害部材を取り付け可能に形成されてなることを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項3】

前記筐体は、底部の中央を含むよう前記貫通孔が形成されてなり、前記阻害部材は、前

記貫通孔の上方より着脱可能に取り付けられる２つの板部材により構成されてなることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記 2 つの板部材は、前記筐体の底部の略中央から側面に向けて所定の角度を有するよう取り付けられてなることを特徴とする請求項 3 記載の遊技機。

【請求項 5】

遊技用媒体の投入に伴って遊技を行なう遊技機の内部に配置され、前記投入された遊技用媒体を貯留する媒体貯留部からあふれる遊技用媒体を回収するための回収箱であって、下部の少なくとも一部に前記遊技用媒体の通過が可能な大きさに形成された貫通孔を有する筐体と、

該筐体の前記貫通孔の上方より着脱可能に取り付けられ前記貫通孔における前記遊技用媒体の通過を阻害する複数の阻害部材とを備え、

前記筐体は、該筐体の弾性または前記阻害部材の弾性により前記阻害部材を取り付け固定する取付固定部が形成されてなり、

前記阻害部材は、前記筐体の底部から側面に向けて所定の角度を有するよう取り付けられたとき、前記媒体貯留部からあふれる遊技用媒体を前記貫通孔に誘導する誘導部材として機能する部材であり、

前記筐体の底部は、前記阻害部材を所定の角度を有するよう取り付けられたときに該阻害部材の取り付け位置を決める位置決め部が形成されてなることを特徴とする回収箱。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機および回収箱に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、この種の遊技機としては、投入されたメダルを貯留すると共に払出すホッパに貯留されているメダルが所定量を超えたときに、ホッパよりあふれるメダルを回収する回収箱が内部に設置されたスロットマシンが提案されている。こうしたスロットマシンでは、あふれるメダルを自動的に回収する回収装置を備えない遊技場に設置するときには、スロットマシン内部に設置された回収箱にメダルの満載を確認するセンサに基づいて手動にてメダルを回収している。また、あふれるメダルを自動的に回収する回収装置を備える遊技場に設置するときには、スロットマシン内部にメダルを外部に排出する排出口に連絡する連絡部材を取り付けてメダルを回収している。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかしながら、こうしたスロットマシンでは、設置する遊技場に依じて回収箱か連絡部材のいずれかをを用意する必要がある。スロットマシンを回収装置を備えない遊技場に設置するときには、手動でメダルを回収するための回収箱を用意する必要があり、回収装置を備える遊技場に設置するときには、ホッパからあふれるメダルをスロットマシン外部に排出するための連絡部材を用意する必要がある。また、連絡部材を設置する場合には、連絡部材をスロットマシン内部に固定する設置作業も必要となる。

【0004】

本発明の遊技機は、設置する場所に関わらず回収箱や連絡部材の両方を常備する必要がない遊技機および回収箱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】

【0005】

本発明の遊技機は、上述の目的を達成するために以下の手段を採った。

【0006】

手段1．本発明の遊技機は、

遊技用媒体の投入に伴って遊技を行なう遊技機であって、

前記投入された遊技用媒体を貯留する媒体貯留部と、

下部の少なくとも一部に前記遊技用媒体の通過が可能な大きさに形成された貫通孔を有する筐体と該筐体の前記貫通孔より上方または下方に着脱可能に取り付けられ前記貫通孔における前記遊技用媒体の通過を阻害する阻害部材とからなり、前記媒体貯留部からあふれる遊技用媒体を回収する回収箱と、

を内部に備えることを要旨とする。

10

【0007】

本発明の遊技機では、媒体貯留部からあふれる遊技用媒体を回収する回収箱は、下部の少なくとも一部に遊技用媒体が通過可能な大きさに形成された貫通孔を有する筐体から、この筐体の貫通孔より上方または下方に着脱可能に取り付けられ貫通孔における遊技用媒体の通過を阻害する阻害部材を分離することができる。即ち、回収箱は、阻害部材を筐体に取り付けたときには、遊技用媒体を貯留する回収箱として機能し、阻害部材を取り外すと共に貫通孔と略整合する位置に遊技用媒体を遊技機外部に排出する排出口を形成したときには、遊技用媒体を排出口に導く誘導部材として機能をする。したがって、回収箱と連絡部材との両方を用意する必要がない。

20

【0008】

手段2．手段1記載の遊技機であって、前記筐体は、底部の少なくとも一部に前記貫通孔が形成されてなり、前記阻害部材は、前記筐体の底部と略同一の形状の板部材として形成され、前記貫通孔より上方から該筐体の底部に着脱可能に取り付けられてなる遊技機。こうすれば、阻害部材を筐体の底部に上方からひくだけで取り付けることができる。

【0009】

手段3．手段1または2記載の遊技機であって、前記阻害部材は、複数の部材により構成されてなる遊技機。こうすれば、阻害部材を部分的に着脱することができるから、貫通孔の阻害部分の大きさを調整することができる。

30

【0010】

手段4．手段1ないし3いずれか記載の遊技機であって、前記筐体は、該筐体の弾性または前記阻害部材の弾性により前記阻害部材を取り付け固定する取付固定部が形成されてなる遊技機。こうすれば、阻害部材を筐体に固定することができる。

【0011】

手段5．手段1ないし4いずれか記載の遊技機であって、前記回収箱は、前記阻害部材を取り外したときに前記媒体貯留部からあふれる遊技用媒体を前記貫通孔に誘導する誘導部材を備える遊技機。こうすれば、遊技用媒体を貫通孔に誘導することができる。

40

【0012】

手段6．手段5記載の遊技機であって、前記阻害部材は、前記誘導部材として機能する部材である遊技機。こうすれば、阻害部材を誘導部材として用いることができる。

【0013】

手段7．手段6記載の遊技機であって、前記阻害部材は、前記筐体の底部から側面に向けて所定の角度を有するよう取り付けるとき、前記誘導部材として機能する部材である遊技機。こうすれば、遊技用媒体をより確実に貫通孔に誘導することができる。

【0014】

50

手段 8 . 手段 7 記載の遊技機であって、前記筐体の底部は、前記障害部材を所定の角度を有するよう取り付けられたときに該障害部材の取り付け位置を決める位置決め部が形成されてなる遊技機。こうすれば、障害部材の取り付け位置を容易に決めることができる。

【 0 0 1 5 】

手段 9 . 手段 8 記載の遊技機であって、前記位置決め部は、複数の位置に前記障害部材を取り付け可能に形成されてなる遊技機。こうすれば、障害部材を所望の位置に取り付けることができる。

【 0 0 1 6 】

手段 1 0 . 手段 1 記載の遊技機であって、前記筐体は、底部の中央を含むよう前記貫通孔が形成されてなり、前記障害部材は、前記貫通孔より上方から着脱可能に取り付けられる 2 つの板部材により構成されてなる遊技機。こうすれば、両方の障害部材を取り付けて障害部分を形成する場合と、どちらか一方の障害部材を取り外して障害部分を形成する場合と、両方の障害部材を取り外して遊技用媒体の通過を障害しない場合と、を選択することができる。

10

【 0 0 1 7 】

手段 1 1 . 手段 1 0 記載の遊技機であって、前記 2 つの板部材は、前記筐体の底部の略中央から側面に向けて所定の角度を有するよう取り付けられてなる遊技機。こうすれば、一方の板部材を取り外したときに、他方を、遊技用媒体をより確実に回収箱の貫通孔に誘導する誘導部材として機能させることができる。

20

【 0 0 1 8 】

手段 1 2 . 手段 1 ないし 1 1 いずれか記載の遊技機であって、前記回収箱の前記貫通孔に略整合する位置に該貫通孔を通過した前記遊技用媒体を外部に排出するための排出口または該排出口を形成可能な排出口形成部が形成されてなる遊技機。こうすれば、貫通孔を通過した遊技用媒体を外部に排出することができる。

【 0 0 1 9 】

手段 1 3 . 手段 1 ないし 1 2 いずれか記載の遊技機であって、前記遊技機はスロットマシンである遊技機。こうした遊技機としてのスロットマシンの基本構成としては、「遊技状態に応じてその遊技状態を識別させるための複数の識別要素からなる識別要素列を変動表示した後に識別要素を確定表示する表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別要素の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因してあるいは所定時間経過することにより識別要素の変動が停止され、その停止時の確定識別要素が特定識別要素であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備える遊技機」を挙げることができる。この場合、遊技用媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。こうしたスロットマシンにおいて、少なくとも多数個の遊技用媒体例えばコイン、メダル等を取得できる遊技者に有利な状態である特別遊技状態（大当たり状態）と遊技用媒体を消費する遊技者に不利な状態である通常遊技状態とが存在するものとするとも

30

40

【 0 0 2 0 】

手段 1 4 . 手段 1 ないし 1 2 いずれか記載の遊技機であって、前記遊技機はパチンコ機である遊技機。こうした遊技機としてのパチンコ機の基本構成としては、操作ハンドルを備えておりそのハンドル操作に応じて遊技球を所定の遊技領域に発射させ、遊技球が遊技領域の所定の位置に配置された作動口に入賞することを必要条件として表示手段における識別要素の変動表示が開始すること、また、特別遊技状態発生中には遊技領域内の所定の位置に配置された入賞口が所定の態様で開放されて遊技球を入賞可能として、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへの書き込む等も含む）が付与されること等挙げられる。なお、こうしたパチンコ機には、少なくとも他数個の遊技球を取得できる遊

50

技者に有利な状態である特別遊技状態（大当たり状態）と、遊技球を消費する遊技者に不利な状態である普通遊技状態とが存在するものとすることができる。ここで、「遊技用媒体」としては、遊技球が相当する。

【 0 0 2 1 】

手段 1 5 . 手段 1 ないし 1 2 いずれか記載の遊技機であって、前記遊技機はパチンコ機とスロットマシンとを融合させてなる遊技機。こうした遊技機としてのパチンコ機とスロットマシンを融合させた遊技機の基本構成としては、「遊技状態に応じてその遊技状態を識別させるための複数の識別要素からなる識別要素列を変動表示した後に識別要素を確定表示する表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別要素の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因してあるいは所定時間経過することにより識別要素の変動が停止され、その停止時の確定識別要素が特定識別要素であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技用媒体として遊技球を使用すると共に識別要素の変動開始に際しては所定数の遊技球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの遊技球が払い出されるよう構成されてなる遊技機」を挙げることができる。こうした遊技機には、少なくとも多数個の遊技球を取得できる遊技者に有利な状態である特別遊技状態（大当たり状態）と、遊技球を消費する遊技者に不利な状態である普通遊技状態の 2 種類の遊技状態とが存在するものとすることもできる。ここで、「遊技用媒体」としては、遊技球を使うときは遊技球が、コイン、メダルを使うときはコイン、メダルが相当する。

10

20

【 0 0 2 2 】

手段 1 3 ないし 1 5 に記載したように、本発明の遊技機としては、スロットマシンやパチンコ機、パチンコ機とスロットマシンとを融合させてなる遊技機などを挙げることができるが、この他、種々の遊技機に適應することもできる。

【 0 0 2 3 】

手段 1 6 . 本発明の回収箱は、

遊技用媒体の投入に伴って遊技を行なう遊技機の内部に配置され、前記投入された遊技用媒体を貯留する媒体貯留部からあふれる遊技用媒体を回収するための回収箱であって、

30

下部の少なくとも一部に前記遊技用媒体の通過が可能な大きさに形成された貫通孔を有する筐体と、

該筐体の前記貫通孔より上方または下方に着脱可能に取り付けられ前記貫通孔における前記遊技用媒体の通過を阻害する阻害部材と、

を備えることを要旨とする。

【 0 0 2 4 】

本発明の回収箱は、下部の少なくとも一部に遊技用媒体が通過可能な大きさに形成された貫通孔を有する筐体と、この筐体の貫通孔より上方または下方に着脱可能に取り付けられ貫通孔における遊技用媒体の通過を阻害する阻害部材との 2 種類の部材から構成される。このため、阻害部材を筐体に取り付けたときには、遊技用媒体を貯留する回収箱として機能し、阻害部材を取り外すと共に貫通孔と略整合する位置に遊技用媒体を遊技機外部に排出する排出口を形成したときには、遊技用媒体を排出口に導く誘導部材として機能する。したがって、回収箱と連絡部材との両方を用意する必要がない。

40

【 0 0 2 5 】

手段 1 7 . 手段 1 6 記載の回収箱であって、前記筐体は、底部の少なくとも一部に前記貫通孔が形成されており、前記阻害部材は、前記筐体の底部と略同一の形状の板部材として形成され、前記貫通孔より上方から該筐体の底部に着脱可能に取り付けられてなる回収箱。こうすれば、阻害部材を筐体の底部に上方からひくだけで取り付けることができる。

50

【 0 0 2 6 】

手段 1 8 . 手段 1 6 または 1 7 記載の回収箱であって、前記筐体は、該筐体の弾性または前記阻害部材の弾性により前記阻害部材を取り付け固定する取付固定部が形成されてなる回収箱。こうすれば、阻害部材を筐体に固定することができる。

【 0 0 2 7 】

手段 1 9 . 手段 1 6 ないし 1 8 いずれか記載の回収箱であって、前記阻害部材を取り外したときに前記媒体貯留部からあふれる遊技用媒体を前記貫通孔に誘導する誘導部材を備える回収箱。こうすれば、遊技用媒体を貫通孔に誘導することができる。

10

【 0 0 2 8 】

手段 2 0 . 手段 1 9 記載の回収箱であって、前記阻害部材は、前記誘導部材として機能する部材である回収箱。こうすれば、阻害部材を誘導部材として用いることができる。

【 0 0 2 9 】

手段 2 1 . 手段 2 0 記載の回収箱であって、前記阻害部材は、前記筐体の底部から側面に向けて所定の角度を有するよう取り付けたとき、前記誘導部材として機能する部材である回収箱。こうすれば、遊技用媒体をより確実に貫通孔に誘導することができる。

【 0 0 3 0 】

20

手段 2 2 . 手段 2 1 記載の回収箱であって、前記筐体の底部は、前記阻害部材を所定の角度を有するよう取り付けたときに該阻害部材の取り付け位置を決める位置決め部が形成されてなる回収箱。こうすれば、阻害部材の取り付け位置を容易に決めることができる。

【 0 0 3 1 】

手段 2 3 . 手段 2 2 記載の回収箱であって、前記位置決め部は、複数の位置に前記阻害部材が取り付け可能に形成されてなる回収箱。こうすれば、阻害部材を所望の位置に取り付けることができる。

【 0 0 3 2 】

手段 2 4 . 手段 1 6 記載の回収箱であって、前記筐体は、底部の中央を含むよう前記貫通孔が形成されてなり、前記阻害部材は、前記貫通孔より上方から着脱可能に取り付けられる 2 つの板部材により構成されてなる回収箱。こうすれば、両方の阻害部材を取り付けて阻害部分を形成する場合と、どちらか一方の阻害部材を取り外して阻害部分を形成する場合と、両方の阻害部材を取り外して遊技用媒体の通過を阻害しない場合と、を選択することができる。

30

【 0 0 3 3 】

手段 2 5 . 手段 2 4 記載の回収箱であって、前記 2 つの板部材は、前記筐体の底部の略中央から側面に向けて所定の角度を有するよう取り付けられてなる回収箱。こうすれば、一方の板部材を取り外したときに、他方を、遊技用媒体をより確実に回収箱の貫通孔に誘導する誘導部材として機能させることができる。

40

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 3 4 】

次に、本発明の実施の形態を実施例を用いて説明する。図 1 は本発明の一実施例であるスロットマシン 1 0 の前面扉 1 2 を閉じた状態の斜視図である。図 2 は実施例のスロットマシン 1 0 の前面扉 1 2 を開いた状態の斜視図である。実施例のスロットマシン 1 0 は、前面扉 1 2 がその左辺を回動軸として本体 1 1 に回動可能に取り付けられ、前面扉 1 2 を閉じた状態で施錠装置 2 0 により前面扉 1 2 と本体 1 1 とを施錠できるようになっている。前面扉 1 2 には、遊技の進行に伴い点灯したり点滅したりする上部ランプ 1 3 や、遊技の進行に伴い種々の効果音を鳴らしたり遊技者に遊技状態を報知したりするスピーカ 1 4 , 1 4、遊技内容

50

などの各種の表示をする上段表示パネル 15、左回胴 L と中回胴 M と右回胴 R をそれぞれ透視可能な露出窓 31L, 31M, 31R やメダルのベット数に応じて点灯する 5 つのベットランプ 32, 33, 33, 34, 34, クレジット枚数表示部 35, ゲーム数表示部 36, 払出枚数表示部 37, などが設けられた中段表示パネル 30、略中段付近にて各種ボタン 51, 53 ~ 56, 61 ~ 63, やスタートレバー 52 やメダル投入口 57 が設けられた操作部 50、機種名や遊技に関するキャラクタなどが表示された下段表示パネル 16、メダルの払出口 17 から払出されたメダルを受けるメダル受け皿 18 などが装着されている。また、スロットマシン 10 の内部には、図 2 に示すように、電源スイッチ 81 やリセットスイッチ 82 や設定キースイッチ孔 83 などが配置された電源ボックス 85、メダルを貯留する補助タンク 87 とこの補助タンク 87 内のあふれるメダルを排出する排出シュート 64 と補助タンク 87 内のメダルを払出用通路 92 に通じる開口 93 を介してメダル払出口 17 へ払出す払出装置 88 とから構成されたホッパ 86、ホッパ 86 の隣に配置され排出シュート 64 から排出されたメダルを回収するメダル回収箱 98 と、スロットマシン 10 の遊技を制御する制御装置 70 などが装着されている。

10

【0035】

図 3 は、図 2 の矢印線 A に沿ってスロットマシン 10 の本体 11 右下部を内側から見たときの部分説明図である。メダル回収箱 98 は、図示するように、底部に大きな貫通孔 97 が形成された樹脂製の筐体 95 と、この筐体 95 に着脱自在に取り付け可能で金属製の板状部材として形成された底板 99 とから構成されている。筐体 95 の図中下部後方面には、底板 99 の図中後方に形成された 2 つの取付凸部 151a, 151b と嵌合可能な 2 つの取付貫通孔 161a, 161b が形成されており、図中下部前方面には、底板 99 の図中前方に形成された固定凸部 150 と嵌合可能な固定貫通孔 160a が形成されている。この固定貫通孔 160a の上部には固定貫通孔 160a に至るように 2 本の切り込みにより若干の弾性変形が可能な取付固定部 160b が形成されている。取付固定部 160b は、底板 99 の取付凸部 151a, 151b を取付貫通孔 161a, 161b に嵌合させた状態で底板 99 を下方に押すと、外側方向に弾性変形して底板 99 の固定凸部 150 を固定貫通孔 160a に嵌め込んで底板 99 を筐体 95 に取り付け固定する。また、筐体 95 の底面両側部には、複数の山谷形状により傾斜形成部 171a, 171b が形成されている。

20

30

【0036】

本体 11 の右下部の内側には、外周部を連続した溝 102 で形成された二つの凸部 101a, 101b とからなるメダル回収箱 98 の貫通孔 97 と略整合する大きさに排出口形成部 100 が形成されており、排出口形成部 100 の上にはメダル回収箱 98 が設置されるようスペースが設けられている。また、本体 11 背面内側には、メダル回収箱 98 の満載を確認するための 2 本のセンサ棒 103 も取り付けられている。

【0037】

40

図 4 は、スロットマシン 10 をメダル回収装置を備えない遊技機場に設置するときの状態の一例を示す説明図である。スロットマシン 10 には、図示するように、凸部 101a, 101b の両方とも打ち抜かない状態のまま底部に底板 99 を取り付けしたメダル回収箱 98 が設置されている。この場合、排出シュート 64 から排出されるメダルはメダル回収箱 98 内に貯留される。なお、メダル回収箱 98 に貯留されるメダルは、センサ棒 103 により知らされる回収時期に手動で回収される。

【0038】

図 5 と図 6 は、スロットマシン 10 をメダル回収装置 110 を備える遊技場に設置するときの状態の一例を示す説明図である。図示するように、スロットマシ

50

ン１０には、排出口形成部１００の凸部１０１ａ，１０１ｂのうち遊技場に設置されたメダル回収装置１１０に整合する位置の凸部を打ち抜いて排出口１０５が形成されており、底板９９を傾斜形成部１７１ａ，１７１ｂにより筐体９５側面のうち排出口１０５が形成されなかった方に向かって傾斜をもって取り付けしたメダル回収箱９８が設置されている。これにより、排出シュート６４から排出されるメダルを底板９９で誘導し、排出口１０５から排出することができる。

【００３９】

以上説明した実施例のスロットマシン１０によれば、筐体９５と着脱可能な底板９９とからメダル回収箱９８を構成することにより、メダル回収装置１１０を備えない遊技場にスロットマシン１０を設置するときには、メダル回収箱９８をメダルを回収する箱として機能させ、メダル回収装置１１０を備える遊技場にスロットマシン１０を設置するときには、メダル回収箱９８をメダル回収装置１１０に導く誘導部材として機能させることができる。この結果、回収箱と連絡部材の両方を用意する必要がない。しかも、底板９９を傾斜形成部１７０ａ，１７０ｂにより傾斜をもたせて取り付けることによりメダルを排出口１０５に誘導することができる。

【００４０】

実施例のスロットマシン１０では、筐体９５に形成された貫通孔９７は、楕円形で底面の大部分に形成されるものとしたが、貫通孔９７は、筐体９５の下部であれば、如何なる形状で如何なる場所に形成するものとしてもよい。また、底板９９の形状も、貫通孔９７から排出されるメダルを阻害する形状に形成されるものであれば、如何なる形状に形成するものとしてもよい。さらに、底板９９は、貫通孔９７の上方より底板９９を取り付けて阻害するものとしたが、貫通孔９７から排出されるメダルを阻害するよう取り付けするものであれば、例えば、下方より底板９９を取り付けてもよい。

【００４１】

実施例のスロットマシン１０では、傾斜形成部１７１ａ，１７１ｂにより底板９９に傾斜をもたして筐体９５に取り付けるものとしたが、単に底板９９を取り外すものとしてもよい。この場合には、傾斜形成部１７１ａ，１７１ｂは、底面に形成されないものとしてもよい。

【００４２】

実施例のスロットマシン１０では、筐体９５の取付固定部１６０ｂの弾性を用いて底板９９を取付固定するものとしたが、底板９９の弾性を用いて固定するものとしてもよい。このように、筐体９５と底板９９とを取付固定するものであれば、筐体９５と底板９９のどちらか一方もしくは両方の弾性を用いて取付固定するものとしてもよい。

【００４３】

実施例のスロットマシン１０では、メダル回収箱９８の底板９９を一枚の板形状としたが、複数の底板で形成するものとしてもよい。例えば、図７に例示するように、２枚の底板１９９ａ，１９９ｂにより隣接する底板で形成するものとしてもよい。この場合、底板１９９ａ，１９９ｂのどちらか一方を取り外すだけで、図５もしくは図６に示した実施例と同様の機能を有することができる。また、図８に示すように、メダル回収装置１１０の設置位置によっては、底板１９９ａ，１９９ｂの両方に傾斜を持たして誘導部材として用いることもできる。このように、底板１９９ａ，１９９ｂは、傾斜形成部１７１ａ，１７１ｂの範囲内であれば自在に傾斜角度と位置を変更して取り付けできるので、メダル回収装置１１０の設置位置に幅をもって対応することができる。

【００４４】

実施例では、本発明の形態の一つとしてスロットマシンを例にとって説明したが、本発明が適用可能な遊技機はスロットマシンに限定されるものではなく、所

10

20

30

40

50

定の条件に伴って遊技用媒体の払出しを行なう全ての遊技機、例えばパチンコ機やパチンコ機とスロットマシンを融合させた遊技機などにも適用することができるのは勿論である。このスロットマシンの基本構成としては、「遊技状態に応じてその遊技状態を識別させるための複数の識別要素からなる識別要素列を変動表示した後に識別要素を確定表示する表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別要素の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因してあるいは所定時間経過することにより識別要素の変動が停止され、その停止時の確定識別要素が特定識別要素であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備える遊技機」を挙げることができる。この場合、遊技用媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。こうしたスロットマシンにおいて、少なくとも多数個の遊技用媒体例えばコイン、メダル等を取得できる遊技者に有利な状態である特別遊技状態（大当たり状態）と遊技用媒体を消費する遊技者に不利な状態である通常遊技状態とが存在するものとすることもできる。またパチンコ機の基本構成としては、操作ハンドルを備えておりそのハンドル操作に応じて遊技球を所定の遊技領域に発射させ、遊技球が遊技領域の所定の位置に配置された作動口に入賞することを必要条件として表示手段における識別要素の変動表示が開始すること、また、特別遊技状態発生中には遊技領域内の所定の位置に配置された入賞口が所定の態様で開放されて遊技球を入賞可能として、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへの書き込む等も含む）が付与されること等挙げられる。なお、こうしたパチンコ機には、少なくとも他数個の遊技球を取得できる遊技者に有利な状態である特別遊技状態（大当たり状態）と、遊技球を消費する遊技者に不利な状態である普通遊技状態とが存在するものとすることができる。ここで、「遊技用媒体」としては、遊技球が相当する。さらにパチンコ機とスロットマシンとを融合させてなる遊技機の基本構成としては、「遊技状態に応じてその遊技状態を識別させるための複数の識別要素からなる識別要素列を変動表示した後に識別要素を確定表示する表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別要素の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因してあるいは所定時間経過することにより識別要素の変動が停止され、その停止時の確定識別要素が特定識別要素であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技用媒体として遊技球を使用すると共に識別要素の変動開始に際しては所定数の遊技球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの遊技球が払い出されるよう構成されてなる遊技機」を挙げることができる。こうした遊技機には、少なくとも多数個の遊技球を取得できる遊技者に有利な状態である特別遊技状態（大当たり状態）と、遊技球を消費する遊技者に不利な状態である普通遊技状態の2種類の遊技状態とが存在するものとすることもできる。ここで、「遊技用媒体」としては、遊技球を使うときは遊技球が、コイン、メダルを使うときはコイン、メダルが相当する。

【0045】

以上、本発明の実施の形態について実施例を用いて説明したが、本発明はこうした実施例に何等限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲内において、種々なる形態で実施し得ることは勿論である。

【図面の簡単な説明】

【0046】

【図1】本実施例のスロットマシンの前面扉を閉じた状態の斜視図である。

【図2】本実施形態のスロットマシンの前面扉を開いた状態の斜視図である。

【図3】図2の矢印線Aに沿ってスロットマシン10の本体11右下部分を内側から見たときの部分説明図である。

【図4】スロットマシンをメダル回収装置を備えない遊技場に設置したときの状態の一例

10

20

30

40

50

を示す説明図である。

【図5】スロットマシンをメダル回収装置を備える遊技場に設置したときの状態の一例を示す説明図である。

【図6】スロットマシンをメダル回収装置を備える遊技場に設置したときの状態の一例を示す説明図である。

【図7】変形例のメダル回収装置98Bの概略の構成を示す説明図である。

【図8】変形例のメダル回収装置98Bを備えるスロットマシンをメダル回収装置を備える遊技場に設置したときの状態の一例を示す説明図である。

【符号の説明】

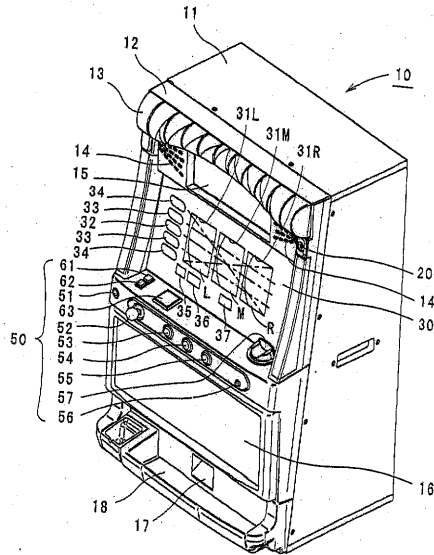
【0047】

10...スロットマシン、11...本体、12...前面扉、13...上部ランプ、14...スピーカ、15...上段表示パネル、16...下段表示パネル、17...メダル払出口、18...メダル受け皿、20...施錠装置、30...中断表示パネル、31L, 31M, 31R...露出窓、32...1枚ベットランプ、33...2枚ベットランプ、34...3枚ベットランプ、35...クレジット枚数表示部、36...ゲーム数表示部、37...払出枚数表示部、50...操作部、51...クレジットボタン、52...スタートレバー、52a...スタートスイッチ、53...左回胴用ストップボタン、54...中回胴用ストップボタン、55...右回胴用ストップボタン、56...返却ボタン、57...メダル投入口、61...1枚ベットボタン、62...2枚ベットボタン、63...マックスベットボタン、64...排出シュート、70...制御装置、81...電源スイッチ、82...リセットスイッチ、83...設定キー挿入孔、85...電源ボックス、86...ホッパ、87...補助タンク、88...払出装置、92...払出用通路、93...開口、95...筐体、97...貫通孔、98, 98B...メダル回収箱、99, 199a, 199b...底板、100...排出口形成部、101a, 101b...凸部、102...溝、103...センサ棒、105...排出口、110...メダル回収装置、150...固定凸部、151a, 151b...取付凸部、160a...固定貫通孔、160b...取付固定部、161a, 161b...取付貫通孔、171a, 171b...傾斜形成部、L...左回胴、M...中回胴、R...右回胴。

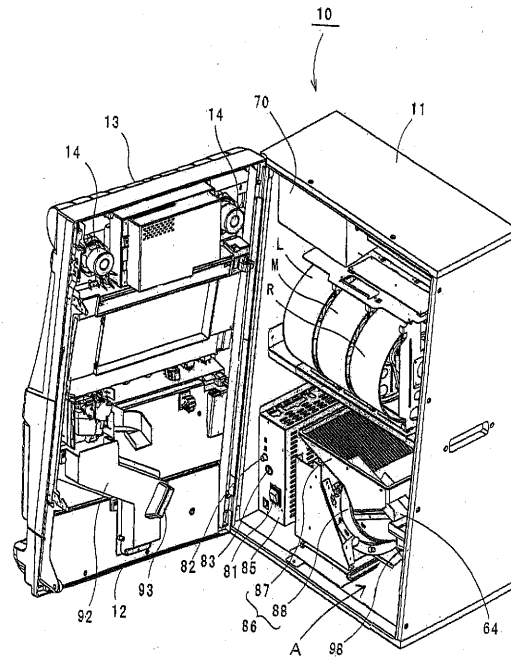
10

20

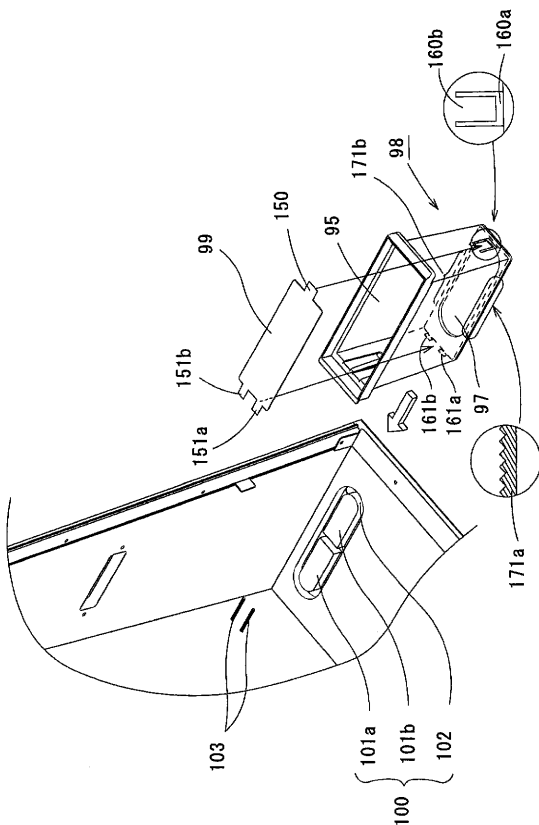
【図 1】



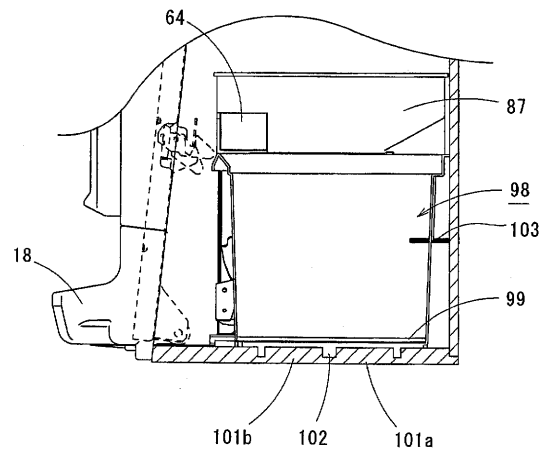
【図 2】



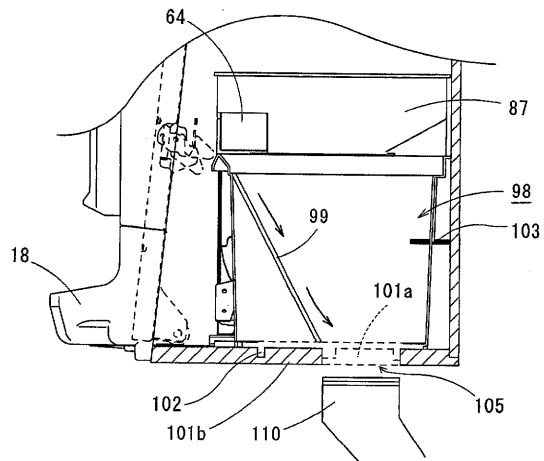
【図 3】



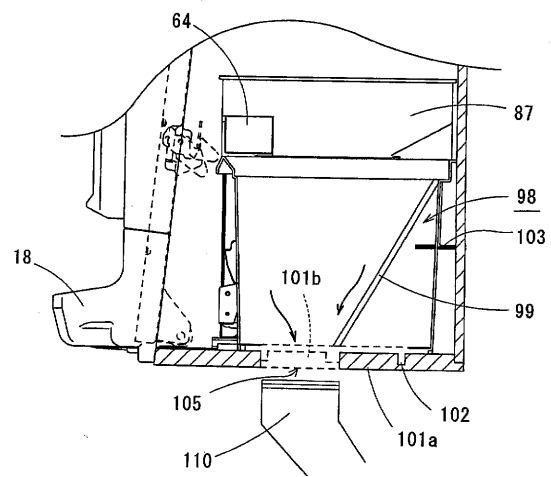
【図 4】



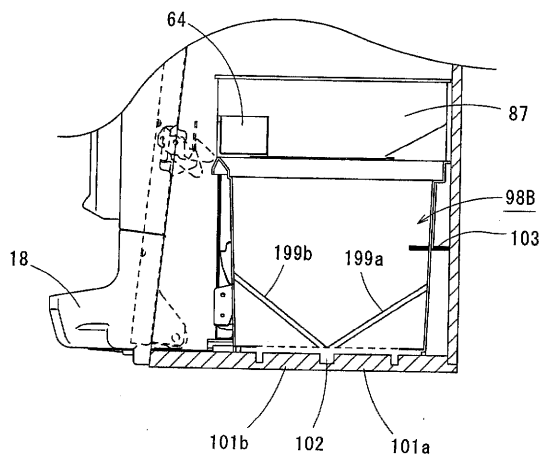
【図 5】



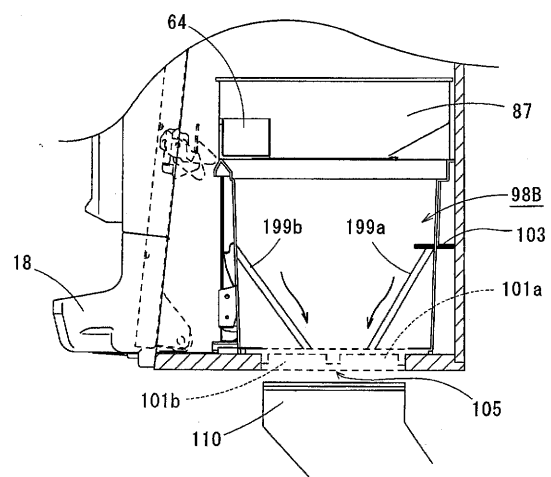
【図 6】



【図 7】



【図 8】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2009-172436(JP,A)
特開2002-219210(JP,A)
特開2001-212287(JP,A)
登録実用新案第3046594(JP,U)
特開2003-164564(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04
A63F 7/02