

(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2004-148032  
(P2004-148032A)

(43) 公開日 平成16年5月27日(2004.5.27)

(51) Int. Cl.<sup>7</sup>

A63F 5/04

F I

A63F 5/04 512R  
A63F 5/04 512A  
A63F 5/04 512C  
A63F 5/04 512D

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 40 頁)

(21) 出願番号

特願2002-319397 (P2002-319397)

(22) 出願日

平成14年11月1日 (2002.11.1)

(71) 出願人

000144153  
株式会社三共  
群馬県桐生市境野町6丁目460番地

(74) 代理人

100098729  
弁理士 重信 和男

(74) 代理人

100116757  
弁理士 清水 英雄

(74) 代理人

100123216  
弁理士 高木 祐一

(74) 代理人

100099357  
弁理士 日高 一樹

(74) 代理人

100110320  
弁理士 渡邊 知子

(72) 発明者

原嶋 一雄  
群馬県桐生市境野町6の460 株式会社  
三共内

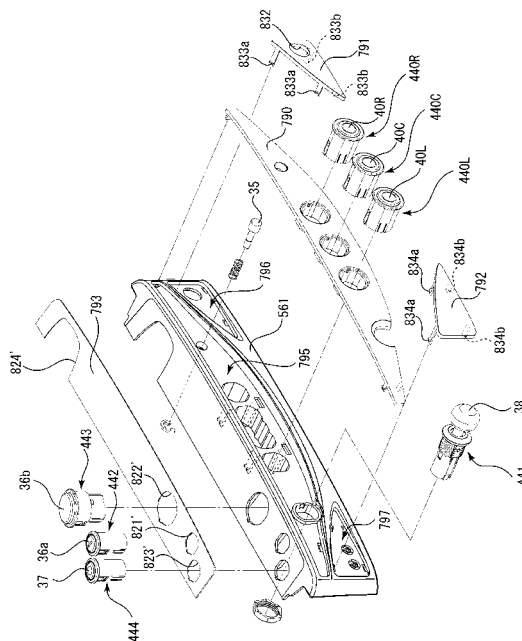
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】 スロットマシンの本体に加工を施したり、交換したりすることなく、かつ、外観体裁を損ねることなくゲームの進行のために操作される操作手段以外の操作手段の増設に対応することが出来るスロットマシンを提供すること。

【解決手段】 本体前面には、ゲームを進行するために操作されるゲーム用操作手段36a、36b、40L、40C、40R、38が配設されているとともに、遊技に関連する遊技関連装置を操作するためにゲーム用操作手段とは別個に構成される遊技関連操作手段を配設するための遊技関連操作手段配設部797が予め形成されており、前記遊技関連操作手段配設部の前方を被覆するように裝飾する裝飾部材792、または前記遊技関連操作手段配設部の前方を露出させるように裝飾する裝飾部材が、他方の裝飾部材と交換可能に設けられている。

【選択図】 図14



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

1 ゲームに対して賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、表示状態を変化させることが可能な可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて所定の入賞が発生可能なスロットマシンであって、

前記スロットマシンの本体前面には、前記ゲームを進行するために操作されるゲーム用操作手段が配設されているとともに、遊技に関連する遊技関連装置を操作するために、前記ゲーム用操作手段とは別個に構成される遊技関連操作手段を配設するための遊技関連操作手段配設部が予め形成されており、

10

前記遊技関連操作手段配設部の前方を被覆するように装飾する装飾部材、または前記遊技関連操作手段配設部の前方を露出させるように装飾する装飾部材が、他方の装飾部材と交換可能に設けられていることを特徴とするスロットマシン。

**【請求項 2】**

前記装飾部材には、前記遊技関連操作手段配設部を透視不能に隠蔽するための隠蔽部が形成されている請求項 1 に記載のスロットマシン。

**【請求項 3】**

遊技の進行状況を表示可能な遊技進行表示手段を備えた表示ユニットを備え、該表示ユニットには、前記遊技関連装置に接続される遊技関連表示手段を配設するための遊技関連表示手段配設部が予め形成されている請求項 1 または 2 に記載のスロットマシン

20

**【請求項 4】**

前記表示ユニットには、前記可変表示装置の可変表示部を透視可能な透視窓が形成された遊技パネルが着脱自在に設けられる請求項 3 に記載のスロットマシン。

**【請求項 5】**

前記ゲーム用操作手段の操作は、前記ゲームの進行を制御する遊技制御手段により検出されるとともに、

前記遊技関連操作手段の操作は、前記遊技制御手段とは別個に設けられる制御手段により検出される請求項 1 ~ 4 のいずれかに記載のスロットマシン。

**【請求項 6】**

30

前記遊技関連操作手段は、所定の記録媒体の記録情報によって特定される有価価値を使用してスロットマシンにおける遊技を行うために操作される操作手段であって、

前記価値の引き落としを行うための引落操作手段と、

前記記録媒体を遊技者に返却するための返却操作手段と、を含む請求項 1 ~ 5 のいずれかに記載のスロットマシン。

**【発明の詳細な説明】****【0001】****【発明の属する技術分野】**

本発明は、1 ゲームに対して賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、表示状態を変化させることが可能な可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて所定の入賞が発生可能なスロットマシンに係わり、特にゲームの進行のために操作されるゲーム用操作手段以外の操作手段を備えるスロットマシンに関する。

40

**【0002】****【従来の技術】**

従来、この種のスロットマシンの前面扉には、ゲームの進行に関連して操作される種々のゲーム操作手段が設けられる。これらゲーム操作手段としては、例えば可変表示装置の可変表示を停止させるためのストップボタン、賭数を設定するための BET ボタン、可変表示を開始させるためのスタートレバー等が挙げられる。

**【0003】**

50

ところで、パチンコ遊技機においては、遊技に使用するパチンコ球を借り受けるためのカードユニットが広く普及しているため、前記カードユニットの球貸出しボタンやカード返却ボタン等を備えるカード対応型パチンコ遊技機が提供されるようになっている。

【0004】

しかし、市場に提供されるパチンコ遊技機は、上記球貸出しボタンやカード返却ボタン等を必要としているものばかりではなく、上記球貸出しボタンやカード返却ボタン等を必要としないパチンコ遊技機も提供されている。そのため、上記球貸出しボタンやカード返却ボタン等の有無によって別構造のパチンコ機を製造すると製造コストが高んで不経済となるため、例えば以下のような提案がなされている。

【0005】

一つは、表示器と遊技者が操作する操作スイッチが臨む第1装飾体または単なる装飾が施された第2装飾体のいずれか一方を着脱自在としたものがある（例えば、特許文献1参照）。

【0006】

また、上記表示器と遊技者が操作する操作スイッチが臨むように組み付け可能なカード対応型パチンコ遊技機用の操作基板またはカード対応型パチンコ遊技機用以外の装飾部材のいずれか一方を着脱自在としたものがある（例えば、特許文献2参照）。

【0007】

また、上記表示器と遊技者が操作する操作スイッチを組み付け可能な取付部材を遊技機の本体に着脱自在設けたものがある（例えば、特許文献3参照）。

【0008】

【特許文献1】

特許第2828189号公報（第3 - 5頁、第1 - 4図）

【特許文献2】

特許第3002707号公報（第3 - 5頁、第2 - 19図）

【特許文献3】

特許第2977936号公報（第7頁、第6図）

【0009】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上記特許文献1～3に記載されたパチンコ遊技機にあっては、遊技に使用するパチンコ球を貯留するための上皿に、上記カードユニットの球貸出しボタンやカード返却ボタン等を配設するためのユニットを組み付けることでカード対応型パチンコ遊技機に対応していたため、球貸出しボタンやカード返却ボタンが必要な場合と不要な場合とに対応するためには、球貸出しボタンやカード返却ボタンのみならず、これらボタンを配設するためのユニットごと交換しなければならなかった。

【0010】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、スロットマシンの本体に加工を施したり、交換したりすることなく、かつ、外観体裁を損ねることなくゲームの進行のために操作される操作手段以外の操作手段の増設に容易に対応することが出来るスロットマシンを提供することを目的とする。

【0011】

【課題を解決するための手段】

上記課題を解決するために、本発明のスロットマシンは、1ゲームに対して賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、表示状態を変化させることが可能な可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて所定の入賞が発生可能なスロットマシンであって、

前記スロットマシンの本体前面には、前記ゲームを進行するために操作されるゲーム用操作手段が配設されるとともに、遊技に関連する遊技関連装置を操作するために、前記ゲーム用操作手段とは別個に構成される遊技関連操作手段を配設するための遊技関連操作手段配設部が予め形成されており、

10

20

30

40

50

前記遊技関連操作手段配設部の前方を被覆するように装飾する装飾部材、または前記遊技関連操作手段配設部の前方を露出させるように装飾する装飾部材が、他方の装飾部材と交換可能に設けられていることを特徴としている。

この特徴によれば、遊技関連操作手段を配設するための遊技関連操作手段配設部が予め本体前面に形成されていることで、遊技関連操作手段が必要な場合には、スロットマシンの本体を加工したり交換することなく、また、遊技関連操作手段を配設するための部材等を新たに設けることなく遊技関連操作手段を配設することが出来るばかりか、装飾部材により遊技関連操作手段配設部の前方を被覆したり露出させるように装飾することが出来るので、遊技関連操作手段が必要な場合と不要な場合とで、装飾部材の交換だけで本体を共通して使用することが出来るため、製造コストの低減化を図ることが出来る。

10

#### 【0012】

本発明のスロットマシンの前記装飾部材には、前記遊技関連操作手段配設部を透視不能に隠蔽するための隠蔽部が形成されていることが好ましい。

このようにすれば、装飾部材を設けることで遊技関連操作手段配設部や遊技関連操作手段を視認不能に隠蔽することが出来るため、外観体裁を向上させることが出来る。

#### 【0013】

本発明のスロットマシンは、遊技の進行状況を表示可能な遊技進行表示手段を備えた表示ユニットを備え、

該表示ユニットには、前記遊技関連装置に接続される遊技関連表示手段を配設するための遊技関連表示手段配設部が予め形成されていることが好ましい。

20

このようにすれば、遊技関連表示手段が必要な場合において、遊技進行表示手段を配設するための表示ユニットを利用して遊技進行表示手段を配設することが出来、スロットマシン本体を加工したり交換する必要がないため、製造コストの低減化を図ることが出来る。

#### 【0014】

本発明のスロットマシンは、前記表示ユニットには、前記可変表示装置の可変表示部を透視可能な透視窓が形成された遊技パネルが着脱自在に設けられることが好ましい。

このようにすれば、遊技関連表示手段が必要な場合、不要な場合とで、可変表示装置の可変表示部を透視可能な透視窓を形成するための遊技パネルを利用して遊技関連表示手段配設部を被覆したり露出させたりすることが出来るばかりか、遊技関連表示手段の遊技関連表示手段配設部への配設等に伴って遊技パネルの交換が必要となった場合等において、遊技パネルを表示ユニットとともに取り出すことが出来るため、遊技関連表示手段の遊技関連表示手段配設部への配設に関わる作業を容易に行うことが出来る。

30

#### 【0015】

本発明のスロットマシンの前記ゲーム用操作手段の操作は、前記ゲームの進行を制御する遊技制御手段により検出されるとともに、

前記遊技関連操作手段の操作は、前記遊技制御手段とは別個に設けられる制御手段により検出されることが好ましい。

このようにすれば、ゲームの進行を制御する遊技制御手段にかかる負荷を効果的に軽減することが出来る。

#### 【0016】

本発明のスロットマシンの前記遊技関連操作手段は、所定の記録媒体の記録情報によって特定される有価価値を使用してスロットマシンにおける遊技を行うために操作される操作手段であって、

前記価値の引き落としを行うための引落操作手段と、

前記記録媒体を遊技者に返却するための返却操作手段と、を含むことが好ましい。

このようにすれば、引落操作手段及び返却操作手段を遊技関連操作手段配設部に配設するだけで、所定の記録媒体の記録情報によって特定される有価価値を使用して遊技を行うようにすることが出来る。

40

#### 【発明の実施の態様】

以下、本発明の実施態様について図面を参照して説明する。

50

### (1) スロットマシンの概略説明

まず、図1～図5を参照してスロットマシンの概略構成について説明すると、図1はスロットマシン1を斜め前方から見た斜視図であり、図2は前面扉3を開放した状態のスロットマシン1を斜め前方から見た斜視図であり、図3はスロットマシン1の正面図であり、図4はスロットマシン1の筐体2内を示す正面図であり、図5はスロットマシン1の前面扉を示す背面図である。

#### 【0017】

本実施例におけるスロットマシン1は、前面が開口する筐体2と、この筐体2の側端に回転自在に枢支された前面扉3と、から構成されており、前面扉3の裏面に設けられた施錠装置4(図5参照)の鍵穴4aに挿入した所定のキーを時計回り方向に回転操作することにより施錠が解除されて前面扉3を開放することができるようになっている。

10

#### 【0018】

##### (1-1) 前面扉の前面

前面扉3の前面上端部には、遊技効果LED130(図3参照)が内蔵された遊技効果LED部41が左右方向に延びるように設けられているとともに、左右側端部には、遊技効果LED131a～131c(図3参照)が内蔵された発光部としての遊技効果LED部42L、及び遊技効果LED132a～132c(図3参照)が内蔵された発光部としての遊技効果LED部42Rが、前面扉3の上部から下部にわたって一連に設けられている。これら遊技効果LED部41、42L、42Rにより囲まれた前面扉3の前面には、役構成等が印刷された上部パネル5、各種表示部が形成された遊技パネル6、タイトル等が印刷された下部パネル7が各々設けられている。なお、下部パネル7の内部には表示面を後方から照らす蛍光灯139が内蔵されている。下部パネル7の下方には、メダル払出穴9から払出されるメダルを受け入れるメダル受皿10が突設されている。なお、メダル受皿10の左側には灰皿13が設けられている。

20

#### 【0019】

遊技パネル6と下部パネル7の間には、操作部8が遊技パネル6よりも前方に膨出するように形成されており、この操作部8には、遊技媒体であるメダルを投入可能なメダル投入部34や、各種操作ボタン35、36a、36b、37、40L、40C、40R、及びスタートレバー38等が設けられている。

#### 【0020】

上部パネル5の左右側には、内部に設けられる高音スピーカ136L、136R(図5参照)から出力される音を放音する放音部12L、12Rがそれぞれ設けられているとともに、これら左右の放音部12L、12Rの間には、上部パネル5の後面に設けられる演出手段の一例である演出用リール91L、91C、91Rを透視するための透明な演出用透視窓11が印刷形成されている。

30

#### 【0021】

遊技パネル6には、筐体2に内設された後述するゲーム用リール51L、51C、51Rを透視可能な透視窓14と、各種表示部16～33と、がそれぞれ印刷形成されている。

#### 【0022】

遊技パネル6に設けられた各種表示部のうち、クレジット表示部31は、内蔵されたクレジット表示器109(図5参照)によりクレジットが表示される。クレジットとは、遊技者所有の有価価値としてスロットマシン1内部の記憶部に記憶されているメダル数である。このスロットマシン1では、クレジットとして記憶可能な価値の上限値が最大でメダル50枚分とされており、この上限値を越えるクレジットの加算更新の要求が発生した場合にはその上限を越えるメダルがメダル払出穴9から払出される。クレジット表示器109は、横並び状態で設けられた3個の7セグメント表示器からなり、3桁の数値を表示可能であるため、前記クレジットの上限が前記100枚以上となった場合にも対応出来るとともに、クレジットの表示として使用しない7セグメント表示器は演出のために使用することが出来るようになっている。

40

#### 【0023】

50

ゲーム回数表示部 3 2 は、後述するビッグボーナス（以下 B B と略称する）中に提供されるビッグボーナスゲーム（以下 B B ゲームと略称する）の残回数や、後述するレギュラーボーナス（以下 R B と略称する）の残回数等が内蔵されたゲーム回数表示器 1 0 8（図 5 参照）により表示される。さらにゲーム回数表示部 3 2 は、スロットマシン 1 に発生した各種の異常を表示する報知手段であるエラー表示器としても機能する。

【 0 0 2 4 】

ペイアウト表示部 3 3 は、1 ゲーム中に発生した入賞に基づいて遊技者に付与されるメダル枚数が入賞がある毎に、内蔵されたペイアウト表示器 1 1 0（図 5 参照）により表示される。さらに、本実施例におけるスロットマシン 1 は、予め定められた入賞確率の値を例えば 6 つのパターンの設定値として記憶しており、前記ペイアウト表示部 3 3 には、この設定値が前記ペイアウト表示器 1 1 0 により表示されるようになっている。

10

【 0 0 2 5 】

1 ~ 3 枚賭け表示部 4 6 ~ 4 8 は、内蔵された 1 ~ 3 枚賭け L E D 1 1 1 ~ 1 1 3（図 5 参照）が、遊技者がゲームに賭数を設定した場合にその賭数に応じて点灯する。

【 0 0 2 6 】

リプレイ表示部 2 7 は、リプレイ入賞が発生した場合に、その内部に内蔵されたリプレイ L E D 1 1 4（図 5 参照）が点灯する。スタート表示部 2 8 は、賭数が設定されることによりスタート操作をすることが可能となった場合に、その内部に内蔵されたスタート L E D 1 1 5（図 5 参照）が点灯し、有効なスタート操作が検出されることにより消灯する。投入指示表示部 3 0 は、メダルを受付可能な状態である場合に、その内部に内蔵された投入指示 L E D 1 1 7（図 5 参照）が点滅し、メダルを受付不可能な状態である場合に消灯する。

20

【 0 0 2 7 】

ウェイト表示部 2 9 は、ウェイトタイム中にスタート操作が検出された場合に、その内部に内蔵されたウェイト L E D 1 1 6（図 5 参照）が点灯し、ウェイトタイムが経過した後に消灯する。ウェイトタイムは、ゲームがあまりに速く進行しすぎてしまうことを規制するために設定されたゲーム進行規制期間であり、このウェイトタイム中にスタート操作が検出されると、ウェイトタイムが経過した後にリールが始動するように設定されている。

【 0 0 2 8 】

演出用表示部 1 6 ~ 2 5 のうち演出用表示部 1 7 ~ 2 0 は、リプレイ表示部 2 7、ウェイト表示部 2 9、スタート表示部 2 8、投入指示表示部 3 0 と、演出用表示部 2 1 ~ 2 5 は、1 ~ 3 枚賭け表示部 4 6 ~ 4 8 と、各々同様に機能する表示部であり、これら各表示部に内蔵された L E D 1 1 1 ~ 1 1 7 の点灯 / 消灯に応じて、各々対応する演出用表示部 1 7 ~ 2 5 に内蔵された演出用ランプ 1 4 1 ~ 1 4 9（図 5 参照）が点灯 / 消灯する。また、演出用表示部 1 6 は、ビッグボーナス入賞やレギュラーボーナス入賞の発生が許容されている場合に、その内部に内蔵された演出用ランプ 1 4 0（図 5 参照）が点灯するようになっている。ボーナス告知表示部として機能する。

30

【 0 0 2 9 】

操作部 8 の上面右側には、メダル投入口 3 4 a が形成されたメダル投入部 3 4 が設けられているとともに、上面左側には精算ボタン 3 7、1 枚 B E T ボタン 3 6 a、M A X B E T ボタン 3 6 b がそれぞれ設けられている。

40

【 0 0 3 0 】

1 枚 B E T ボタン 3 6 a は、クレジットを使用してメダルを 1 枚分賭ける際に押圧するボタンであり、M A X B E T ボタン 3 6 b は、1 ゲームにおいて許容される賭数の最大数（本実施例ではメダル 3 枚分）をクレジットの範囲内で賭ける際に押圧するボタンである。1 枚 B E T ボタン 3 6 a の表面には、該当する賭数である「1」の数字が刻設されているとともに、M A X B E T ボタン 3 6 b の内部には、M A X B E T ボタン L E D 1 2 1 が内蔵されており（図 5 参照）、これらの M A X B E T ボタン L E D 1 2 1 は、M A X B E T ボタン 3 6 b の操作により賭数を設定可能な状態にある場合に点灯し、賭数を設定不可能な状態の場合に消灯する。なお、1 枚 B E T ボタン 3 6 a の操作は内蔵された 1 枚 B E T

50

スイッチ100に、また、MAXBETボタン36bの操作は内蔵されたMAXBETスイッチ101(図5参照)にて検出される。

【0031】

精算ボタン37は、記憶部に記憶されているクレジットの精算操作をする際に押圧するボタンであり、この精算ボタン37の押圧操作は、内蔵された精算スイッチ104(図5参照)にて検出され、クレジットとして記憶されている枚数のメダルがメダル払出穴9から払出されるようになっている。

【0032】

操作部8の前面には、スタートレバー38、ストップボタン40L、40C、40R、メダル詰まり解除ボタン35がそれぞれ設けられている。スタートレバー38は、ゲームを開始する際に操作するレバーであり、賭数の設定終了後においてスタートレバー38を操作することにより、その操作が内蔵されたスタートスイッチ102(図5参照)にて検出されリールユニット50の各リール51L、51C、51Rの回転が開始される。

10

【0033】

各ストップボタン40L、40C、40Rは、ゲームが開始した後にリール51L、51C、51Rの回転を停止させる際に操作するボタンであり、その操作は内蔵されたストップスイッチ103L、103C、103R(図5参照)にて検出されるようになっている。また、ストップボタン40L、40C、40Rの内部には操作有効LED122L、122C、122Rが、それぞれ内蔵されており(図5参照)、これら操作有効LED122L、122C、122Rは、対応するストップボタン40L、40C、40Rの操作が有効である場合に点灯し、操作が無効である場合に消灯する。

20

【0034】

メダル詰まり解除ボタン35は、メダル投入部34に投入されたメダルが内部で詰まった場合に、これを解消させる際に操作するボタンである。

【0035】

(1 2) 筐体の内部

次に、筐体2内上部には、図2及び図4に示されるように、後述する遊技制御基板500が収容された遊技制御基板ボックス350が、背板153に取り付けられた基板取付部材351(図10参照)に取り付けられている。さらにその側方には、遊技制御基板500から出力される試験信号等を外部に出力するための外部出力基板505が取り付けられている。

30

【0036】

筐体2内略中央部には、複数種の図柄が印刷された透光性を有する帯状のリールシートが外周に巻回されたリール51L、51C、51Rを有する可変表示装置としてのリールユニット50が設けられている。それぞれのリール51L、51C、51Rは、各々に対応して設けられたリールモータ54L、54C、54Rによりそれぞれ独立して縦方向に回転(駆動)、停止するように構成されており、各リール51L、51C、51Rが回転することにより、透視窓14には前記各種図柄が連続的に変化しつつ表示されるようになっている。

【0037】

透視窓14から視認できる各リールの領域を、各リールに対応させて左可変表示部、中可変表示部、右可変表示部(領域)と呼ぶ。この各可変表示部からは、各リールに描かれた複数の図柄のうち、連続する3つの図柄が上段、中段、下段の位置に表示される。

40

【0038】

各リール51L、51C、51Rには、それぞれのリールの回転基準位置を検出するリールセンサ56L、56C、56Rが備えられており、このリールセンサ56L、56C、56Rにより所定の図柄の停止位置を導出できるようになっているとともに、各リール51L、51C、51Rにおける特定の表示領域(上、中、下段の表示領域)を裏面から個別に照射可能な複数のリールランプ55La~55Lc、55Ca~55Cc、55Ra~55Rcがそれぞれ上、中、下段に設けられており、これら各リールランプ55La~

50

55 L c、55 C a ~ 55 C c、55 R a ~ 55 R c は、透視窓 1 4 に表示される各図柄を後方から点灯するバックライトとして機能するようになっている。

【0039】

また、リールユニット 5 0 の背面には、各リールモータ 5 4 L、5 4 C、5 4 R、リールセンサ 5 6 L、5 6 C、5 6 R の配線を遊技制御基板 5 0 0 に接続するためのリール中継基板 5 0 3 が設けられているとともに、リールユニット 5 0 の上面には、リールランプ 5 5 L a ~ 5 5 L c、5 5 C a ~ 5 5 C c、5 5 R a ~ 5 5 R c からの配線が接続されるリールランプ中継基板 5 0 4 が設けられている。

【0040】

リールユニット 5 0 の下方には、メダル投入部 3 4 から投入されたメダルを貯留するホッパータンク 5 7 a を有するホッパーユニット 5 7 が設けられている。また、ホッパーユニット 5 7 の右側にはホッパータンク 5 7 a からオーバーフローしたメダルが貯留されるオーバーフロータンク 5 9 が設けられている。このオーバーフロータンク 5 9 内にはメダルを検出可能なフルセンサ 6 0 a、6 0 b が設けられており、内部に貯留されたメダル貯留量が所定量以上となったことを検出できるようになっている。

10

【0041】

ホッパーユニット 5 7 の下方部分にはホッパーモータ 6 2 が設けられており、このホッパーモータ 6 2 が回転することによりホッパータンク 5 7 a 内のメダルがメダル排出口 6 3 から排出される。排出されたメダルは、メダル排出口 6 3 の近傍に設けられる払出しメダルセンサ 6 1 により検出された後、後述するメダル返却通路部材 7 3 ( 図 5 参照 ) に形成されたメダル合流口 7 4 ( 図 5 参照 ) を通して内部に流入し、メダル払出穴 9 から払い出される。

20

【0042】

ホッパーユニット 5 7 の側方には、メイン電源を on / off するメインスイッチ部 6 6 と、エラーが生じた場合等において再びゲームを続行可能な状態にリセットする操作、及び入賞確率を変更可能とする操作を可能な設定 / リセットボタン 6 7 と、自動精算機能を on / off する自動精算選択スイッチ部 6 8 と、自動打止め機能を on / off する打止め選択スイッチ部 6 9 と、遊技場の管理者等が所持する特定のキーを挿入可能な設定キー挿入部 7 0 と、が前面に設けられるとともに、電源基板 5 0 2 が内蔵された電源ユニット 6 5 が配設されている。

30

【0043】

本実施例では、設定キー挿入部 7 0 の on / off 状態に関わらず、電源投入を行うことにより、その時点での自動精算選択スイッチ部 6 8 及び打止め選択スイッチ部 6 9 の状態にて設定されるとともに、設定 / リセットボタン 6 7 がリセットボタンとして機能することになる。また、縦長長方形の設定キー挿入部 7 0 が鉛直方向に対して左斜め 4 5 度の off の状態で特定のキーを挿入してから時計回りに 9 0 度回転した状態、すなわち on の状態で電源投入を行う操作により、設定キースイッチ ( 図示略 ) の on が検出され、遊技状態の初期化、すなわち、遊技制御基板 5 0 0 内に設けられた RAM ( 図示略 ) の記憶内容の初期化が実行されるとともに、設定 / リセットボタン 6 7 がリセットボタンとして機能することになり、この設定 / リセットボタン 6 7 の操作により入賞確率、すなわち出

40

【0044】

設定キー挿入部 7 0 は、off の状態において、垂直方向に対して左斜め 4 5 度に傾斜した状態をなし、on の状態において、垂直方向に対して右斜め 4 5 度に傾斜した状態となるように設けられているため、設定キーによる回動操作が行いやすいとともに、遊技状態のリセット及び入賞確率の設定それぞれの機能を 1 つのボタン操作にて行うことができるようにしたことで、操作性が向上する。

【0045】

( 1 3 ) 前面扉の後面

次に、前面扉 3 の後面上部には、図 5 に示されるように、演出用可変表示装置を構成する

50



演出用ユニット90が取り付けられている。演出用ユニット90は、主に前方に開口する直方体状の演出用リール収容箱内に内蔵される演出用リール91L、91C、91Rと、前記演出用リール収容箱の後面側(図5中手前側)に取り付けられる演出制御基板501と、から構成されている。演出用リール91L、91C、91R内には、演出用リールセンサ127L、127C、127Rと、演出用リールLED128L、128C、128Rと、演出用リールモータ129L、129C、129Rと、が内蔵されている。

【0046】

また、演出用ユニット90の左右側には、高音スピーカ136L、136Rが放音部12L、12Rに臨むように取り付けられている。高音スピーカ136Lの後面側には、前記演出制御基板501に接続される演出用中継基板509が取り付けられている。また、スピーカ136Rの後方には、後述する遊技パネルユニット95に組み付けられる冷陰極管138a~138c用の冷陰極管用インバータ124が取り付けられている。冷陰極管用インバータ124は、直方形状をなし、前面扉3の後面に対して縦向きに取り付けられている。

10

【0047】

さらに、前面扉3の後面上部における図中向かって演出用ユニット90の後側には、演出制御基板501に接続されるとともに、遊技効果LED130~132、各スピーカ136L、136R、冷陰極管138a~138c、蛍光灯139からの配線が接続されるドアベース中継基板506が設けられている。

【0048】

前面扉3の後面中央部には、遊技パネル6及び各種演出用装置が組み付けられる遊技パネルユニット95が組み付けられている。遊技パネルユニット95の前面側には、遊技パネル6及びリール51L、51C、51Rを上方から照らす発光色の異なる3本の冷陰極管138a~138cが取り付けられている。

20

【0049】

また、遊技パネルユニット95の後面側には、演出用ランプ140~144が搭載される演出用ランプ基板541と、演出用ランプ145~149が搭載される演出用ランプ基板542と、各種表示器108~110、120、各種LED111~117が搭載される表示基板543と、演出用ランプ基板541、542を演出制御基板501に接続するための演出用ランプ中継基板508と、が取り付けられている。なお、図5中の符号120は設定値表示器を示しており、この設定値表示器120が前面扉3の後面側に向けて取り付けられていることによって、電源ユニット65にて設定値の設定操作を行う際において、開放した前面扉3の前面のペイアウト表示部33を覗き込むことなく、設定値表示器120にて設定値を確認することが出来るため、操作性が向上する。

30

【0050】

遊技パネルユニット95の下方には、メダル投入部34から投入された正規なメダルのみを後述するホッパータンク57aに導く投入メダルセクタ71が設けられている。直径や厚みの異なる不正メダルは、この投入メダルセクタにより振り分けられて、メダル返却通路部材73を介してメダル払出穴9から返却される。

【0051】

投入メダルセクタ71の下流側には、流下するメダル流路を選択的に切替可能とする流路切替ソレノイド107が設けられている。通常時において流路切替ソレノイド107は励磁されており、この状態において流下するメダルは投入メダルセンサ106a~106cにより検出された後、メダル誘導樋72を流下してホッパータンク57a内に貯留されるようになっている。また、メダル投入が不可能な場合には、流路切替ソレノイド107の励磁が解除されて流路が切替わって、メダル返却通路部材73を介してメダル払出穴9から返却される。

40

【0052】

また、投入メダルセクタ71の側方には、操作部8に設けられる各種操作部からの配線をまとめた状態で遊技制御基板500に接続するための操作部中継基板507が、合成樹

50

脂材により構成された操作部中継基板ケース内に被覆された状態で設けられている。さらにこの操作部中継基板507の下方には、前面に設けられる蛍光灯139用の蛍光灯用インバータ125が取り付けられている。

【0053】

さらに、メダル返却通路部材73を挟んで蛍光灯用インバータ125の反対側には、スピーカ取付用のスピーカ取付穴75が横向き楕円形状のリブ周りに4個設けられており、スピーカを取り付けることが出来るようになっている。

【0054】

(14)遊技状態の説明

次に、遊技者が遊技(ゲーム)を行うための操作や、該操作に伴う各種装置の作動状況を説明する。 10

【0055】

ゲームを開始する場合は、メダルやクレジットを使用して所望の大きさの有価価値を賭けて所望の大きさの賭数を設定する。賭数は、メダルをメダル投入部34から投入するか、あるいはクレジットを使用することにより設定できるようになっている。クレジットを使用するにはMAX BETボタン36b、または1枚BETボタン36aを押圧すれば良い。

【0056】

遊技者により賭数が「1」に設定されると入賞ラインL1が有効となり、賭数が「2」に設定されると入賞ラインL1、L2、L2'が有効となり、賭数が「3」に設定されると入賞ラインL1、L2、L2'、L3、L3'が有効となる。 20

【0057】

そして少なくとも「1」の賭数が設定された時点でスタートレバー38の操作が有効に受け付けられる状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。

【0058】

尚、このような賭数に応じて有効化される入賞ラインの本数、及び形状等は任意に変更可能であり、本実施例の形態に限定されるものではない。また、賭数に応じて有効化される入賞ラインの本数も任意に設定変更可能である。

【0059】

ゲームが開始可能な状態でスタートレバー38を押圧操作すれば、各リール51L、51C、51Rが回転し、透視窓14には複数種類の図柄が連続的に変化するように表示される。各リール51L、51C、51Rの回転が開始されてから所定時間が経過すれば各ストップボタン40L、40C、40Rの操作が有効になり、この状態で遊技者がいずれかのストップボタン40L、40C、40Rを押圧操作すれば、対応するリールの回転が停止され、透視窓14からは対応する可変表示部の上、中、下段に図柄が表示される。 30

【0060】

また、遊技者がストップボタン40L、40C、40Rを押圧操作しない場合には、一定時間が経過した時点で自動的に各リール51L、51C、51Rの回転が順次停止する。

【0061】

そして全てのリール51L、51C、51Rが停止された時点で、賭数に応じて有効化されたいずれかの入賞ラインL1、L2、L2'、L3、L3'上に予め定められた図柄の組合せが表示された場合は入賞となり、入賞内容に対応して予め定められた所定枚数のメダルが遊技者に対してクレジットとして払出される。また、クレジットが上限数に達した場合には、メダルが直接メダル払出穴9から払い出される。 40

【0062】

また、特に予め定められた特別図柄の組合せが表示されて大当たり入賞した場合にあっては、メダルの払出しが行なわれるとともに、通常遊技状態とは異なるとともに、遊技者にとって有利な、すなわち大量のメダルを獲得できるビッグボーナス(BB)やレギュラーボーナス(RB)が遊技者に対して遊技価値として付与されるようになっている。

【0063】

尚、このように入賞することにより遊技者に対して付与される「遊技価値」は、メダル及びクレジット等の有価価値に限らず、上記のように大当たり入賞した場合において遊技者に対して付与されるBBやRB等、遊技に関連する特典全てを含む。

【0064】

本実施例では、各リール51L（左リール）、リール51C（中リール）、リール51R（右リール）の周面に、「白7」、「BAR」、「スイカ」、「ベル」、「チェリー」、「プラム」の図柄（図3参照）が各リールに21個配列されており、通常遊技状態において「白7 - 白7 - 白7」、「BAR - BAR - BAR」、「チェリー - Any - Any」、「スイカ - スイカ - スイカ」、「ベル - ベル - ベル」、または「プラム - プラム - プラム」の組合せが入賞の対象とされており、そのうち白7の図柄、及びBARの図柄のみが遊技者にとって利益の大きな賞である大当たり入賞（BB、RB）の対象となる特別図柄とされ、その他スイカ、チェリー、ベルまたはプラムの図柄は遊技者にとって利益の小さな賞である小役入賞の対象となる小役図柄とされている。

10

【0065】

通常遊技状態において、「チェリー - Any - Any」、「スイカ - スイカ - スイカ」、「ベル - ベル - ベル」、の組合せが有効化された1つの入賞ライン上に揃った場合には、その図柄の組合せに応じて予め定められた所定枚数のメダルが遊技者に付与される。

【0066】

具体的には、左リール51Lに描かれた「チェリー」の図柄は単図柄と呼ばれるマークであり、この単図柄が有効な1本の入賞ライン上で停止表示された場合には例えば2枚のメダルが遊技者に付与される。また、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せが有効化された1つの入賞ライン上に揃った場合には、例えば12枚のメダルが付与される。また、「ベル - ベル - ベル」の組合せが有効化された1つの入賞ライン上に揃った場合には、9枚のメダルが付与される。

20

【0067】

また、賭数に応じて有効化された入賞ラインが複数本存在する場合において、前述したようにメダルが払出される図柄の組合せが複数本の入賞ライン上において同時に成立した場合には、各入賞ライン上の図柄の組合せによって付与されるメダル枚数の合計枚数に相当するメダルが付与されるのが原則である。しかし、1ゲームにおいて遊技者に付与されるメダルの上限が15枚と定められているために、15枚を越える場合にはその16枚目以降のメダルが無効となる。

30

【0068】

また、「プラム - プラム - プラム」の組合せが有効化された1つの入賞ライン上に揃った場合には、当該ゲームと同一の賭数にて次回のゲームを実施可能なリプレイ（再遊技）ゲームが付与される。

【0069】

また、通常遊技状態において有効化されたいずれかの入賞ライン上に「BAR - BAR - BAR」の図柄が揃えば、RB入賞したことになり、「BAR - BAR - BAR」の図柄が揃ったことの対価として15枚のメダルが払出されるとともに、遊技者にとって有利なレギュラーボーナス（RB）が発生し、以下に説明するレギュラーボーナスゲーム（RBゲーム）が遊技者に対して付与される。具体的に説明すると、このRBが発生した場合には、プラム図柄の揃目が揃うことにより15枚のメダルが払出されるJac入賞が高確率で発生するRBゲームが最大で12回提供されるとともに、このRBゲームが12回実行されるか、あるいはRBゲームが12回に達する前にJac入賞が8回発生するか、いずれかの条件が満たされた時点で終了する。したがって、遊技者は12回のRBゲーム中に最大8回のJac入賞の機会を得ることができる。

40

【0070】

また、通常遊技状態において、有効化された入賞ライン上に、「白7 - 白7 - 白7」が揃えば、BB入賞したことになり、「白7 - 白7 - 白7」の図柄が揃ったことの対価として15枚のメダルが払出されるとともに、遊技者にとって有利な特別遊技状態としてのピッ

50

グボーナス（ＢＢ）が発生し、以下に説明する小役ゲームとＲＢが遊技者に対して付与される。

【 0 0 7 1 】

具体的に説明すると、このＢＢが発生した場合には、まず、遊技状態が通常遊技状態から小役ゲームに移行する。小役ゲームでは、対象となる小役図柄の組み合わせが揃って所定枚数のメダルの払出しを伴う入賞が比較的高確率で発生するＢＢゲームが最大で３０回提供される。

【 0 0 7 2 】

また、ＢＢゲームを３０回実行するまでの間にプラム図柄の揃目が揃ってＪａｃ Ｉｎ入賞した場合には、所定枚数のメダルが付与されるとともに、レギュラーボーナス（ＲＢ）に移行して前述したＲＢゲームが最大で１２回提供され、このＲＢゲームが１２回実行されるか、或いはＲＢゲームが１２回に達する前にＪａｃ入賞が８回発生するか、いずれかの条件が満たされた時点で終了する。このＲＢは、ＢＢ中において移行可能な最大回数が規定されており、本実施例では最大で３回移行し得るように規定されている。

10

【 0 0 7 3 】

そしてＢＢは、小役ゲーム中に３０回のＢＢゲームを実行した場合か、或いは３０回のＢＢゲームを実行する前にＲＢへ３回移行し、３回目のＲＢが終了した場合のうち、いずれかの条件が満たされた時点で終了する。

【 0 0 7 4 】

以上、実施形態に係る遊技機としてのスロットマシン１の全体の概略構成及び遊技内容について説明してきたが、次には、スロットマシン１の構造について詳細に説明する。スロットマシン１は、前述したように筐体２と前面扉３とから構成されているので、以下それぞれに分けて説明する。

20

【 0 0 7 5 】

（ ２ ） 筐 体

筐体２は、前述したように、上部の天板１５０と、左側板１５１Ｌ及び右側板１５１Ｒと、下部の底板１５２と、背面の背板１５３と、によって直方体状に組み付けられ、その内部には、主に遊技制御基板ボックス３５０、リールユニット５０、ホッパーユニット５７、電源ユニット６５、オーバーフロータンク５９等が収容されている。

【 0 0 7 6 】

そこで、まず、筐体２の外形を構成する天板１５０、側板１５１Ｌ、１５１Ｒ、底板１５２、背板１５３について図６～図１０を参照して説明する。図６はスロットマシン１を示す背面図であり、図７はスロットマシン１を示す右側面図（左側面図は右側面図と同一のため省略する）であり、図８（ａ）はスロットマシン１を示す平面図であり、（ｂ）はスロットマシン１を示す底面図であり、図９は筐体２と前面扉３との関わりを示す要部拡大平面図であり、図１０は一部の部材が組み付けられた状態の筐体２を示す正面図である。

30

【 0 0 7 7 】

（ ２ - １ ） 背 板

背板１５３には、図６に示されるように、その上部に後述する遊技制御基板ボックス３５０を取り付けるための基板取付用開口１５４が開設されている。基板取付用開口１５４の長方形部の一方の短辺部の外側には膨出部１５４ａが形成されるとともに、各角部はＲ形状に加工されている。この基板取付用開口１５４は、背板１５３の前面側から取り付けられる遊技制御基板ボックス３５０を取り付けるための基板取付部材３５１（図１０参照）にて閉塞される。

40

【 0 0 7 8 】

基板取付用開口１５４の側方には、円形の外部接続配線通し穴１５７が開設されており、前記外部出力基板５０５からの配線を外部に引き出すことが出来るようになっており、引き出した配線は、例えば、遊技場の管理コンピュータに接続される。基板取付用開口１５４のやや下部には、溝状に形成される放熱穴１５５が水平方向に複数個形成されている。

【 0 0 7 9 】

50

放熱穴 155 のさらに下方には、自動循環補給装置接続開口 156 が形成されている。この自動循環補給装置接続開口 156 は、遊技場の設置台にメダルの自動循環補給装置が付設されている場合において、接続開口閉塞部材 212 (図 10 参照) を取り外すことにより自動循環補給装置の補給ホース (図示略) を筐体 2 の内部に収容できるようになっており、補給ホースは、筐体 2 の内部に設けられるホッパーユニット 57 のホッパータンク 57a の上部に臨むようになっている。

【0080】

また、背板 153 の下部には、前面扉 3 の軸支側に縦長矩形形状の電源ユニット用放熱開口 158 が開設されており、その側方には、低音用のスピーカが取り付けられるスピーカ用開口 159 が開設されている。電源ユニット用放熱開口 158 は、電源ユニット 65 から発生する熱を外部に放出するものであり、その下部側方に形成された膨出部 158a から電源ユニット 65 に接続される電源線が外部に引き出される。スピーカ用開口 159 には、低音スピーカ 137 (図 11 参照) が臨むように取り付けられ、そのスピーカ用開口 159 には、スピーカ保護網 216 (図 10 参照) が背板 153 の外側からタッカー (ステプラー針の大型のもの) で止着される。

10

【0081】

スピーカ用開口 159 のさらに側方には、円形のエンピティセンサ配線通し穴 161 が形成されている。このエンピティセンサ配線通し穴 161 は、自動循環補給装置が付設されている場合に、後述するホッパータンク 57a に取り付けられるエンピティセンサ (図示略) からの配線を外部に引き出すためのものである。

20

【0082】

(2-2) 側板

左側板 151L 及び右側板 151R の上下方向中央部よりやや下方位置には、図 7 に示されるように、スロットマシン 1 を運搬する場合に指先を入れて持ち運ぶための運搬用凹部 15L、15R (図 1 参照) を形成するための運搬用開口 162L、162R が形成されている。この運搬用開口 162L、162R には、後述する取手部材 211L、211R (図 4 及び図 10 参照) が筐体 2 の外側から嵌合されることにより閉塞されて運搬用凹部 15L、15R が形成されることになる。また、この運搬用開口 162L、162R の外面側の周縁部には、取手部材 211L、211R のフランジ部を収容する収容溝 163L、163R が環状に凹設されている。

30

【0083】

また、左側板 151L 及び右側板 151R の前端面は、下端部から上端部に向かって後方に傾斜する傾斜面状に形成されており、前面扉 3 の後面も同じ方向に傾斜する傾斜面状に形成されている。これらの傾斜角度は、図 7 に示されるように、鉛直方向を向く基準線 P に対して約 5.5 度上端部側が後方に傾いており、これは、左側板 151L 及び右側板 151R の前端面を鉛直方向に向けて形成した場合よりも、前面扉 3 により筐体 2 の前面開口を閉塞した際において前面扉 3 の荷重が左側板 151L 及び右側板 151R の前端面にかかりやすくなり、前面扉 3 の閉塞時において前面扉 3 と筐体 2 との間に隙間が形成されにくくなるためであり、これにより両者の間に形成される隙間から針金等を挿入すること等による不正行為が防止される。

40

【0084】

なお、前面扉 3 に組み付けられる上部パネル 5 及び下部パネル 7 は、鉛直方向を向く基準線 P とほぼ平行をなすように、すなわち、ほぼ鉛直方向を向くように組み付けられているとともに、遊技パネル 6 は、鉛直方向を向く基準線 P に対して約 10 度上端部側が後方に傾くように組み付けられている。これら角度は、スロットマシン 1 は設置時において遊技者の視線が遊技パネル 6 のやや上部付近にくることを前提として設計されている。すなわち、特に遊技者が最も注目する可変表示部を透視可能な透視窓 14 (図 1、図 3 参照) が形成された遊技パネル 6 に関しては、遊技者からの視認性を最も考慮して前記約 10 度の傾斜角度をつけて組み付けられており、また、上部パネル 5 及び下部パネル 7 に関しては、遊技者はもちろん、遠方からの表示内容の視認性を考慮して傾斜をつけずに組み付けら

50

れている。

【0085】

また、図8及び図9に示されるように、左側板151Lの前端面には、前面扉3が回転する際において前面扉3における回転軸側端部と干渉するのを回避するための円弧状の切欠凹部166が上下方向にわたって凹設されている。この切欠凹部166は、左側板151Lの前端面における外端部から筐体2の内側に向かって凹むように設けられている。

【0086】

(2-3) 天板及び底板

天板150の前端面150aにおける左側板151L側の端部には、図8(a)、(b)に示されるように、前面扉3が回転する際にその端部が干渉するのを回避するための円弧状の切欠凹部167が外向きに凹設されている。切欠凹部167の曲率は、左側板151Lの前端面に形成された切欠凹部166と同一とされているため、前記切欠凹部166の内面上部と切欠凹部167の内面とで連続する円弧状の凹面が形成されるようになっている。

10

【0087】

また、底板152の前端面152aにおける左側板151L側の端部には、前記切欠凹部166の内面上部と切欠凹部167の内面とにより連続的に形成される円弧状の凹面と同形をなす切欠凹部168が形成されており、この切欠凹部168における左側板151L側端部内面は、前記切欠凹部166の内面に連続するようになっている。

【0088】

このように筐体2側に切欠凹部166及び切欠凹部167、168が形成されていることで、図9(a)、(b)に示されるように、前面扉3を開閉する際において、前面扉3の回転軸側端部と天板150、側板151L、151R、底板152の前端面との干渉が回避される。よって、例えば前面扉3を筐体2に回転自在に枢支するために特殊な蝶番(例えば多関節蝶番)等を用いる必要がなく、コストを低減できるとともに、切欠凹部166は左側板151Lの前端面における外端部から筐体2の内側に向かって凹むように設けられているため、図9(a)に示されるように前面扉3を閉塞した状態において左側板151Lの前端面と前面扉3の後端面との間に隙間が生じることがないので、外部からの不正行為が効果的に防止される。

20

【0089】

また、天板150は、その後部側に左右方向を向く溝状の上部放熱穴164が左右に4つずつ形成されている。このように上部放熱穴164を細長溝状として複数設けることで、放熱効果を低減することなく、かつ、外部からの不正行為を極力行いにくくることが出来る。また、天板150と対向する底板152には、スロットマシン1を遊技場の設置島に設置した際に当該設置島にメダルの自動循環補給装置が付設されている場合に、スロットマシン1内でオーバーフローしたメダルを回収樋へ排出するためのメダル回収開口165が開設されている。

30

【0090】

なお、図8(b)中に示される符号270は、メダル受皿10を前面扉3に取り付けるためのネジ(図示略)が螺入されるメダル受皿取付用ネジ穴であり、271は、メダル受皿10の上面に設けられる補強用鉄板をメダル受皿10に取り付けるためのネジ(図示略)が螺入される補強用鉄板取付用ネジ穴である。

40

【0091】

上記した天板150、左側板151L、右側板151R、底板152、及び背板153の組付けは、図1、図2及び図6～図10に示されるように、天板150を左右側板151L、151Rの内側に入れて挟持し、左右側板151L、151Rの底面を底板152の上面に当接するように載置するとともに、これら天板150、左右側板151L、151R、底板152の後端面を背板153の前面に当接し、それぞれの当接面を接着剤で接着し、且つ各板間に跨るようにタッカーを打ち付けて前面が開放したほぼ直方体を構成している。ただし、これだけでは強度的に弱いので、図10に示されるように、金属性の上部

50

枠板 170、左側部枠板 171、右側部枠板 172、底部枠板 173 で相互の板を連結固定している。

【0092】

これら上部枠板 170、左側部枠板 171、右側部枠板 172、底部枠板 173 は互いに連結されているので、いずれかの箇所でも静電気が発生しても特にアースをしなくても全体的に自然放電することができ、遊技制御基板 500 への悪影響を防止することができる。

【0093】

なお、左側部枠板 171 には、前面扉 3 を回動自在に枢支する枢軸 184 H、184 L が上下所定箇所にそれぞれ設けられており、右側部枠板 172 には、前面扉 3 側に設けられる右側部錠板金の係合片（図示略）と係合する係合突片 185 H、185 L が上下所定箇所に設けられているとともに、前面扉 3 を閉じた際において、前記右側部錠板金に設けられるガイドローラ（図示略）が乗り上げて前面扉 3 を下方から支持する支持片として機能する載置片 186 が設けられている。また、底部枠板 173 には、ホッパーユニット 57 がスライド係合するホッパーユニット係合レール 201 a、201 b が設けられている。

10

【0094】

また、図 10 に示されるように、背板 153 の前面には、リールユニット 50 を取り付けるためのリールユニット取付片 174 及びリールユニット係止片 175、オーバーフロータンク 59 内部のメダル量を検出するフルセンサ 60 a、60 b、電源ユニット 65 の上部を押さえる電源ユニット押さえ金具 210 が取り付けられる。

【0095】

20

(3) 前面扉

前面扉 3 は、図 13 に示されるように、合成樹脂によって一体成形される前面枠 700 から構成され、該前面枠 700 の前面側には、上部パネル 5 を有する上部パネルカバー体 560、各種操作部が装着される操作部カバー体 561、下部パネル 7 を有する下部パネル装飾枠 551、メダル受皿 10、LED カバー体 550 L、550 R 等が主に取り付けられる。以下、前面扉 3 を構成する部材について図面を参照して説明する。

【0096】

前面枠 700 の構成について、主に図 11 ~ 図 13 を参照して説明する。図 11 は前面枠 700 を示す正面図であり、図 12 は前面枠 700 を斜め前方から見た斜視図であり、図 13 は前面扉 3 を構成する部材と前面枠 700 との関係を示す斜視図である。まず、前面

30

【0097】

(3-1) 前面枠

前面枠 700 は、合成樹脂によって一体的に成形されているものであり、その中央よりやや上部には、大型の遊技パネル開口 701 が開設されている。遊技パネル開口 701 の上部には、演出用ユニット 90 の演出用リール 91 L、91 C、91 R を前方に臨ませるための演出用ユニット開口 702 と、高音スピーカ 136 L、136 R が挿通されるスピーカ用開口 703 L、703 R と、が開設されている。遊技パネル開口 701 下部には、ストップボタン 40 L、40 C、40 R が挿通されるストップボタン開口 704 と、メダル詰まり解除ボタン 35 が挿通されるメダル詰まり解除ボタン開口 705 と、前記施錠装置

40

【0098】

演出用ユニット開口 702 の上部には、前方に上部パネルカバー体 560 が装着される上部パネルカバー体装着部 745 が前方に隆起するように形成されており、この上部パネルカバー体装着部 745 には、遊技効果 LED 部 41 に内蔵される複数の遊技効果 LED 130 が搭載された上部 LED 基板 544（図 13 参照）を止着するためのネジ 707（図 13 参照）が螺入されるネジ穴を有する LED 基板固定用ボス 708 が所定間隔おきに 3 個形成されているとともに、その下方には、上部 LED 基板 544 の LED 基板位置決め用ボス 709 が 2 個突設されている。また、図中向かって右側と中央の LED 基板固定用ボス 708 の間には、上部 LED 基板 544 と、その後面側に設けられるドアベース中継

50

基板 506 (図 5 参照) と、を接続するケーブルを挿通するためのケーブル挿通用開口 710 が形成されている。

【0099】

演出用ユニット開口 702 の周囲には、その前方に装着される上部パネルカバー体 560 の後面との間に隙間が形成されないように閉塞するための隙間閉塞用突片 711a ~ 711d が、高音スピーカ用開口 703L、703R の領域を除いて、演出用ユニット開口 702 の周囲を囲むように略長形状に形成されている。これら隙間閉塞用突片 711a ~ 711d のうち、隙間閉塞用突片 711a は、その前方に装着された上部パネルカバー体 560 の後面に形成されたリブ (図示略) の後端面と当接されるとともに、隙間閉塞用突片 711b ~ 711d は上部パネル 5 の後面における端縁部に当接されて、上部パネルカバー体 560 の後面との間を閉塞するようになっている。

10

【0100】

演出用ユニット開口 702 それぞれの角部の外側には、上部パネルカバー体 560 から後向きに突設される係止爪 (図示略) が挿入される係止爪挿入穴 712 が 4 個形成されている。下部左右側の係止爪挿入穴 712 の下方には、上部パネルカバー体 560 の後面から後向きに突設される位置決め用ボス (図示略) が内部に嵌合される嵌合穴を有する位置決め用ボス嵌合ボス 713 が形成されている。高音スピーカ用開口 703L、703R の周囲には、スピーカ 136L、136R を止着するためのネジ 714a、714b が螺入されるネジ穴 715a、715b が形成されている。

【0101】

遊技パネル開口 701 の上部側縁部には、上部パネルカバー体 560 の下端部から後向きに形成される係止爪 (図示略) が係止される係止用突片 716a ~ 716d が前向きに突設されている。係止用突片 716a と係止用突片 716c との間、及び係止用突片 716b と係止用突片 716d との間には、装着された上部パネルカバー体 560 の後面に設けられる上部パネル 5 を係止する左右の係止爪 (図示略) との干渉を回避するための係止爪逃げ部 718a、718b が形成されている。

20

【0102】

遊技パネル開口 701 の左右側端縁部には、遊技パネル 6 の左右端縁部とその側方に装着される LED カバー体 550L、550R との間に形成される隙間を閉塞する隙間閉塞用突片 717a、717b が前向きに突設されている。

30

【0103】

遊技パネル開口 701 の下方には、前方に操作部カバー体 561 及び下部パネル装飾枠 551 の上部が装着される操作部カバー体装着部 720 が、前記上部パネルカバー体装着部 745 よりも前方に膨出するように形成されており、該操作部カバー体装着部 720 には、前記ストップボタン開口 704、メダル詰まり解除ボタン開口 705、シリンダ錠開口 706 が形成されているとともに、操作部カバー体 561 を取り付けるためのネジ 721 が挿通される取付穴 719 が所定箇所に 8 個形成されている。操作部カバー体装着部 720 における正面から見て左側には、操作部カバー体 561 に設けられるスタートレバー 38 や各種ボタン 36a、36b、37 との干渉を回避するための切欠部 722 が遊技パネル開口 701 に連通するように形成されている。

40

【0104】

操作部カバー体装着部 720 の上端は、後向きに屈曲する後向片 723 が形成されており、該後向片 723 の後端における正面から見て右側端部には、メダル投入部 34 を構成する投入メダルガイド部材 (図 1 参照) を装着するための切欠部 724 が形成されている。また、725 は前面枠 700 の後面に形成されるネジ穴形成用ボスである。

【0105】

操作部カバー体装着部 720 の下部には、下部パネル装飾枠 551 の上部から後向きに突設される係止爪 (図示略) が挿入される係止爪挿入穴 728 が、左右及び中央に 3 個形成されている。また、正面から見て左側と中央の係止爪挿入穴 728、728 間には、操作部カバー体装着部 720 の下方に形成される蛍光灯装着部 729 に装着される蛍光灯 13

50



9の一端側から延設されるコードに係止する上向き略J字状のコード係止フック730が形成されている。

【0106】

蛍光灯装着部729には、蛍光灯139の反射板275(図13参照)を固定するためのネジ733が螺入されるネジ穴が形成された反射板固定用ボス731と、前記反射板275を位置決めするための位置決め用ボス732と、がそれぞれ2個ずつ前向きに突設されているとともに、蛍光灯139から延設されるコードを前面枠700の後面側に挿通させるためのコード挿通穴734が正面から見て左側に形成されている。また、蛍光灯装着部729の下部には、前方に装着される前記下部パネル装飾枠551の下部に当接して内側への凹みを防止するための4個の当接規制ボス735が、左右方向に向けて所定間隔おきにそれぞれ前向きに突設されているとともに、下部パネル装飾枠551の下部から後向きに突設される係止爪(図示略)が挿入される係止爪挿入穴736が2個形成されている。左右の係止爪挿入穴736、736間には、後面側に取り付けられる前記メダル返却通路部材73を位置決めするための位置決め用係止部(図示略)を後面側に向けて突設形成するための係止部形成用凹部737が形成されている。

10

【0107】

また、前面枠700の後面に取り付けられる前記操作部中継基板507に対応する領域の上下部には、前記操作部中継基板507を被覆する操作部中継基板カバー(図示略)の上下部に形成された係止爪(図示略)が挿通される係止爪挿入穴738が形成されている。

【0108】

なお、蛍光灯装着部729は、段部を介して操作部カバー体装着部720より後側に凹むように形成されているとともに、その左右端縁部及び下端縁部には、蛍光灯139からの光の外方への拡散を防止するための遮光片739、740がそれぞれ前向きに突設されている。

20

【0109】

蛍光灯装着部729のさらに下方には、遮光片740を挟んでメダル受皿装着部741が形成されている。メダル受皿装着部741の略中央部には、メダル払出開口742が形成されているとともに、その側方には、後面側にスピーカ(図示略)が取り付けられた場合において、該スピーカから出力される音を前方に向けて放音するための楕円形状の放音開口743が形成されている。正面から見て左側には、メダル受皿10から後向きに突設された位置決め用ボス(図示略)が嵌合されるとともに、メダル受皿10を止着するネジ755cが取付けられる取付穴744aを有するボス嵌合穴744が前向きに突設されている。

30

【0110】

メダル受皿装着部741の下方及び左右側方位置には、メダル受皿10を取り付けるためのネジ755aが挿通される取付穴756aが左右に2個、ネジ755bが挿通される取付穴755bが挿通される取付穴756bが3個形成されている。下方の左右の角部近傍には、メダル受皿装着部741の前方に保護板272を取り付けるためのネジ757が螺入されるネジ穴758が2個形成されているとともに、メダル装着部741の上部には、保護板272の上端に形成される係止片(図13参照)が挿入される係止片挿入穴759が形成されている。また、取付穴756b間には、メダル受皿10に取り付けられるネジの頭部との干渉を回避するための孔部760が形成されている。

40

【0111】

上部パネルカバー体装着部745、遊技パネル開口701、操作部カバー体装着部720、蛍光灯装着部729、メダル受皿装着部741の左右端部と前面枠700の左右端部との間には、前方にLEDカバー体550L、550Rが装着されるLEDカバー体装着部765L、765Rが上下方向に延びるように形成されている。

【0112】

LEDカバー体装着部765Lには、サイドLED基板545a~545cそれぞれの上下端部を固定するネジ766a~766cが螺入されるネジ穴を有する固定用ボス768

50

a ~ 768c と、サイドLED基板545a ~ 545cそれぞれを位置決めするための位置決め用ボス770a ~ 770cと、がそれぞれ前向きに突設されている。また、LEDカバー体装着部765Rには、サイドLED基板546a ~ 546cそれぞれの上下端部を固定するネジ767a ~ 767cが螺入されるネジ穴を有する固定用ボス769a ~ 769cと、サイドLED基板546a ~ 546cそれぞれを位置決めするための位置決め用ボス771a ~ 771cと、がそれぞれ前向きに突設されている。

【0113】

位置決め用ボス770a、771aの下方には、上部のサイドLED基板545a、546aから延設されるコードに係止するためのコード係止フック772a、773aが形成されているとともに、下方の固定用ボス768b、769bの上方には、中央及び下部のサイドLED基板545b、545c、546b、546cから延設されるコードをまとめて係止するためのコード係止フック772b、773bが形成されている。これらコードは、上部パネルカバー体装着部745の下方の角部側方にそれぞれ形成されたコード挿通用穴774a、774bを介して前面枠700の後面側に挿通される。

10

【0114】

LEDカバー体装着部765L、765Rにおける上部パネルカバー体装着部745の上部及び下部側方近傍位置と、メダル受皿装着部741の上部側方近傍位置と、には、LEDカバー体550L、550Rを固定するためのネジ779a、779bが取り付けられる取付穴780a、780bが左右3個ずつ形成されている。

20

【0115】

また、LEDカバー体装着部765L、765Rにおける外側端部には、装着されたLEDカバー体550L、550Rの外面側を閉塞するようにガイドするガイド片777、778が上下方向にわたって前向きに突設されているとともに、ガイド片777、778の内側には、LEDカバー体550L、550Rから後向きに突設された係止爪(図示略)が挿入される係止爪挿入穴775、776が、ガイド片777、778に沿うように、上下方向に向けて所定間隔おきに6個ずつ形成されている。

【0116】

次に、操作部カバー体561の構造について、図14~図18を参照して説明する。図14は操作部カバー体561と該操作部カバー体561に装着される部材や部品との関係を示す分解斜視図であり、図15は操作部カバー体561を斜め前方から見た斜視図であり、図16(a)は操作部カバー体561を示す正面図であり、(b)は操作部カバー体561を示す背面図であり、図17(a)は3個のストップボタンが装着される場合に装着されるボタンカバー体を示す斜視図であり、(b)は4個のストップボタンが装着される場合に装着されるボタンカバー体を示す斜視図であり、図18はストップボタンユニットを示す分解斜視図である。

30

【0117】

(3-2) 操作部カバー体

操作部カバー体561には、図14に示されるように、ストップボタン40L、40C、40Rを構成するストップボタンユニット440L、440C、440Rと、スタートレバー38を構成するスタートレバーユニット441と、1枚BETボタン36aを構成する1枚BETボタンユニット442と、MAXBETボタン36bを構成するMAXBETボタンユニット443と、精算ボタン37を構成する精算ボタンユニット444と、メダル詰まり解除ボタン35と、操作部カバー体561の前面に装着されるメイン装飾カバー790、右サイド装飾カバー791、左サイド装飾カバー792と、操作部カバー体561の上面に貼着される装飾シート793と、が装着される。

40

【0118】

操作部カバー体561は、図15及び図16に示されるように、前方にメイン装飾カバー790が装着されるメイン装飾カバー装着部795と、右サイド装飾カバー装着部796、左サイド装飾カバー装着部797とがそれぞれ凹設されている。メイン装飾カバー装着部795の略中央部には、ストップボタンユニット440L、440C、440Rをそれ

50

ぞれ装着するための停止操作ボタンユニット装着部としてのストップボタン挿入穴798、799、800がそれぞれ形成されている。操作部カバー体561の後面におけるストップボタン挿入穴798、799、800周りには、ストップボタンユニット440L、440C、440Rを水平状態に保持するための筒状片801、802、803がそれぞれ後向きに突設されている。

**【0119】**

ストップボタン挿入穴798、799、800は、それぞれ横並び状態で個別に形成されている。左右のストップボタン挿入穴798、799は、それぞれ1個のストップボタンユニット440L、440Rが挿入可能なように正面から見て略円形に形成されており、筒状片801、802の内周面上下部には、特に図16に示されるように、装着されるストップボタンユニット440L、440Rの回り止めとして機能する平面部835a、836aがそれぞれ対向配置されているとともに、内周面の左右側部には、平面部835a、836aよりも幅寸法が若干広い平面部835b、836bがそれぞれ対向配置されている。

10

**【0120】**

ストップボタン挿入穴800は、ストップボタン挿入穴798、799と同様に構成される3つの穴を互いに重合させた横長形状とされている。具体的には、筒状片803の内周面の上下部には、ストップボタンユニット440Cの回り止めとして機能する平面部837a~837cが、それぞれ横並びに3個ずつ、かつ、上下それぞれに対向配置されているとともに、内周面の左右側部には、平面部837a~837cよりも幅寸法が若干広い平面部837dがそれぞれ対向配置されている。

20

**【0121】**

上下の平面部837a、837b間、及び上下の平面部837b、837c間には、内向きに突出する区画ガイド部838a、838bがそれぞれ上下に形成されている。よってこのストップボタン挿入穴800内は、正面から見て区画ガイド部838aよりも左側の左装着部(図中「2」)と、区画ガイド部838a、838b間の中央装着部(図中「3」)と、区画ガイド部838bよりも右側の右装着部(図中「4」)と、から構成されている。

**【0122】**

すなわち、本実施例のように3個のストップボタンユニット440L、440C、440Rを装着する際には、ストップボタンユニット440Lを左側のストップボタン挿入穴798内に、また、ストップボタンユニット440Rを右側のストップボタン挿入穴799内に、また、ストップボタンユニット440Cを中央のストップボタン挿入穴800内における中央装着部(図中「3」)に装着すれば、3個のストップボタンユニット440L、440C、440Rを互いに等間隔おきに横並び状態に並設(図中「1」「3」「5」)することが出来る。

30

**【0123】**

また、例えば4個のストップボタンユニット(図示略)を装着する際には、ストップボタンユニットを左右側のストップボタン挿入穴798、799内にそれぞれ1個ずつ装着するとともに、2個のストップボタンユニットを、中央のストップボタン挿入穴800内における左右装着部(図中「2」「4」)に装着すれば、4個のストップボタンユニットを互いに等間隔おきに横並び状態に並設(図中「1」「2」「4」「5」)することが出来る。

40

**【0124】**

このように中央のストップボタン挿入穴800は、予め中央装着部に1個、または左右装着部で2個のストップボタンユニットを装着可能に形成されているため、例えば機種変更等に応じて、左、中、右の可変表示部を形成するリール51L、51C、51Rの配置数を3個から4個に変更する場合等において、可変表示部の配置数の増加に対応してストップボタンユニットの配置数を3個から4個に変更するために、操作部カバー体561、引いては前面枠700等に加工を施したり、または前面枠700を新規なものに交換して装

50

着部を新たに形成することなく、ストップボタンユニットの配置数変更に対応することが出来る。

**【0125】**

また、配置数の変更の際において、左右側のストップボタン挿入穴798、799のストップボタンユニット440L、440Rは配置変更されることなく、中央のストップボタン挿入穴800のストップボタンユニット440Cの配置位置及び配置数が変更することになるので、ストップボタン40L、40C、40R全体の配置位置が右側や左側に偏って(例えば図中「1」「2」「4」や「2」「4」「5」)配置されて操作位置が大きく変わったり、配置される各ストップボタン同士の間隔がばらけることなく、常に均等間隔おきに配置することが出来るため、遊技者による操作や外観体裁に違和感を与えることが

10

**【0126】**

また、左右側のストップボタン挿入穴798、799は中央のストップボタン挿入穴800とは別個に形成されていることで、中央のストップボタン挿入穴800との外観上の違いが生じるため、配置変更の際におけるストップボタンユニットの配置位置の違いが生じるのが効果的に防止される。

**【0127】**

また、左右側のストップボタン挿入穴800は、奇数個(ここでは1個)のストップボタンユニットを配置する場合と、偶数個(ここでは2個)のストップボタンユニットを配置する場合とで、それぞれ配置位置が異なるような形状にて形成されているため、配置数が

20

**【0128】**

ストップボタン挿入穴798、799、800の上下部には、操作部カバー体561を前面枠700に係止するために、後面から後向きに4個突設された上向きの係止爪804a及び下向きの係止爪804bを形成するための係止爪形成用穴805が形成されている。

**【0129】**

正面から見てストップボタン挿入穴798の左側方には、スタートレバーユニット441が挿入されるスタートレバー挿入穴806が形成されている。精算ボタン挿入穴806周りには、スタートレバーユニット441を水平状態に保持するための筒状片807が前後面からそれぞれ外方に向けて突出するように形成されており、該筒状片807の前端部内

30

**【0130】**

スタートレバー挿入穴806のさらに左側方には、メイン装飾カバー790から後向きに突設される係止爪831a、831b(図17参照)が挿入される係止爪挿入穴809a、809bが形成されている。また、正面から見てストップボタン挿入穴799の右側方には、メダル詰まり解除ボタン35が挿入される解除ボタン挿入穴810が形成されるとともに、さらにその右側方には、メイン装飾カバー790から後向きに突設される係止爪831c(図17参照)が挿入される係止爪挿入穴809cが形成されている。解除ボタン挿入穴810周りには、メダル詰まり解除ボタン35を水平状態に保持するための

40

**【0131】**

右サイド装飾カバー装着部796には、前記施錠装置4のシリンダ錠(図示略)が挿通されるシリンダ錠挿通穴812が形成されているとともに、右サイド装飾カバー791から後向きに突設される上向きの係止爪833a(図14参照)が挿入される係止爪挿入穴813a及び下向きの係止爪833b(図14参照)が挿入される係止爪挿入穴813bが上下に2個ずつ形成されている。

**【0132】**

左サイド装飾カバー装着部796には、スロットマシン1の側方に並設して使用される図示しないカードユニット(遊技関連装置)に接続される遊技関連操作手段としてのメダル

50

貸しボタン 8 4 2 (引落操作手段) 及びカード返却ボタン 8 4 3 (返却操作手段) を取り付けるための遊技関連操作手段配設部としてのボタン取付部 8 1 4 a、8 1 4 b が予め形成されているとともに、左サイド装飾カバー 7 9 2 から後向きに突設される上向きの係止爪 8 3 4 a (図 1 8 参照) が挿入される係止爪挿入穴 8 1 5 a 及び下向きの係止爪 8 3 4 b (図 1 8 参照) が挿入される係止爪挿入穴 8 1 5 b が上下に 2 個ずつ形成されている。

【0 1 3 3】

操作部カバー体 5 6 1 の上端部は後向きに屈曲して後向片 8 2 0 が連設されており、該後向片 8 2 0 の正面から見て左側には、1 枚 B E T ボタン挿入穴 8 2 1、M A X B E T ボタン挿入穴 8 2 2、精算ボタン挿入穴 8 2 3 がそれぞれ形成されている。これら略円形状の挿入穴 8 2 1、8 2 2、8 2 3 には、図 1 5 に示されるように、各ボタンユニットの回り止めとして機能する直線部 8 2 1 a、8 2 2 a、8 2 3 a がそれぞれ対向配置されているとともに、周縁後部には位置決め用凹部 8 2 1 b、8 2 2 b、8 2 3 b がそれぞれ形成されている。また、後向片 8 2 0 の正面から見て右側後端部には、投入メダルガイド部材 (図 1 参照) 取付用の切欠部 8 2 4 が形成されている。また、後向片 8 2 0 の上面には、前記装飾シート 7 9 3 が貼着される装飾シート貼着部 8 2 5 が凹設されている。

10

【0 1 3 4】

操作部カバー体 5 6 1 の後面には、図 1 6 (b) に示されるように、8 個の固定用ボス 8 2 6 が後向きに突設されており、この固定用ボス 8 2 6 の先端に、前面枠 7 0 0 の後面側から取付穴 7 1 9 に挿通されたネジ 7 2 1 が止着されることで、前面枠 7 0 0 の操作部カバー体装着部 7 2 0 の前方に操作部カバー体 5 6 1 が固定されるようになっている。

20

【0 1 3 5】

(3 - 3) メイン装飾カバー

メイン装飾カバー 7 9 0 は、透明な合成樹脂材にて構成され、特に図 1 7 に示されるように、各ストップボタンユニット 4 4 0 L、4 4 0 C、4 4 0 R に対応する位置に、ストップボタン挿入穴 8 2 7 L、8 2 7 C、8 2 7 R が形成されている。各ストップボタン挿入穴 8 2 7 L、8 2 7 C、8 2 7 R の前端周縁部には、ストップボタンユニット 4 4 0 L、4 4 0 C、4 4 0 R のフランジ部 8 6 8 (図 1 8 参照) が収容される収容凹溝 8 3 9 が環状に形成されているとともに、この収容凹溝 8 3 9 の底部右側には、ストップボタンユニット 4 4 0 L、4 4 0 C、4 4 0 R の位置決め用の位置決め用凹部 8 2 8 a、8 2 8 b、8 2 8 c が形成されている。

30

【0 1 3 6】

正面から見てストップボタン挿入穴 8 2 7 L の左側方には、スタートレバー 3 8 を前方に臨ませるための円弧状の切欠部 8 2 9 が形成されているとともに、ストップボタン挿入穴 8 2 7 R の右側方には、メダル詰まり解除ボタン 3 5 を前方に臨ませるための解除ボタン挿通穴 8 3 0 が形成されている。

【0 1 3 7】

正面から見てメイン装飾カバー 7 9 0 の左側端部近傍には、係止爪挿入穴 8 0 9 a に挿入される上向きの係止爪 8 3 1 a と、係止爪挿入穴 8 0 9 b に挿入される下向きの係止爪 8 3 1 b と、が後向きに突設されているとともに、正面から見てメイン装飾カバー 7 9 0 の右側端部には、係止爪挿入穴 8 0 9 c に挿入される外向き (右向き) の係止爪 8 3 1 c が後向きに突設されている。

40

【0 1 3 8】

後面には、図 1 7 中 1 点鎖線で囲まれる拡大図に示されるように、隠蔽処理としてローレット加工が施されており、これによりメイン装飾カバー装着部 7 9 5 に形成されたストップボタン挿入穴 7 9 8 ~ 8 0 0 や、係止爪形成用穴 8 0 5、係止爪挿入穴 8 0 9 a ~ 8 0 9 c 等をメイン装飾カバー 7 9 0 を透して前方から視認しにくくなるため、操作部カバー体 5 6 1 の前面の外観体裁が著しく損なわれるのが防止される。

【0 1 3 9】

このように構成されたメイン装飾カバー 7 9 0 は、最初に係止爪 8 3 1 c を係止爪挿入穴 8 0 9 c に挿入した後、他端側の係止爪 8 3 1 a、8 3 1 b を係止爪挿入穴 8 0 9 a、8

50

09bに挿入する。これにより各係止爪挿入穴809a~809cに挿入された係止爪831a~831cが各係止爪挿入穴809a~809cの周縁部に係止されて、メイン装飾カバー装着部795の前方に係止されることになる。

【0140】

そして、係止されたメイン装飾カバー790の前方からストップボタンユニット440L、440C、440Rが前方から挿入されてストップボタン挿入穴798~800に装着されることで、ストップボタンユニット440L、440C、440Rのフランジ部868が収容凹溝839内に収容されるとともに、位置決め用凸部869(図18参照)が位置決め用凹部828a~828c内に嵌合されることで、メイン装飾カバー790の中央部のメイン装飾カバー装着部795からの浮き上がりが防止されることになる。

10

【0141】

このようにメイン装飾カバー790は、係止爪831a~831cの係脱作用により操作部カバー体561に着脱自在に構成されているため、前述したようにストップボタンユニット440L、440C、440Rの配置数を3個から例えば4個に変更する場合等において、図17(b)に示されるように、4個のストップボタン挿入穴840a~840dが形成されたメイン装飾カバー842に容易に交換することが出来る。

【0142】

よって、操作部カバー体561には、可変表示部の配置数の変更に伴ってストップボタンユニットの配置数を変更可能なストップボタン挿入穴798~800が予め形成されているとともに、これらストップボタン挿入穴798~800の前方を被覆するように設けられる装飾部材としてのメイン装飾カバー790が操作部カバー体561に対して着脱自在であるため、可変表示部の配置数の変更に伴うストップボタンユニットの配置数の変更を、スロットマシン1の本体を構成する操作部カバー体790や前面枠700等に加工を施したり、あるいはこれらを新規なものに交換することなく、かつ、外観体裁を損なうことなく容易に行うことが出来る。

20

【0143】

なお、本実施例においては、予め最大4個のストップボタンユニットを配置可能なストップボタン挿入穴798~800に3個のストップボタンユニット440L、440C、440Rが配置されている状態から、ストップボタンユニットの配置数を3個から4個に増加する場合を一例として説明したが、言うまでもなく予め4個配置されていたストップボタンユニットを3個に配置数変更させることも可能である。

30

【0144】

また、本実施例のストップボタン挿入穴798~800は最大で4個配置可能に形成されていたが、配置数はこれに限定されるものではなく、予め配置数の変更が自在に構成されていれば、その数量は種々に変更可能である。

【0145】

(3-4)右サイド装飾カバー

右サイド装飾カバー791は、透明な合成樹脂材にて略三角形状に構成され、特に図14に示されるように、シリンダ錠挿通穴812に対応する位置にはシリンダ錠挿入穴832が形成されている。上端辺部には係止爪挿入穴813aに挿入される上向きの係止爪833aが、また、下端辺部には係止爪挿入穴813bに挿入される下向きの係止爪833bがそれぞれ2個ずつ後向きに突設されている。

40

【0146】

後面には、特に図示はしないが、隠蔽処理としてローレット加工が施されており、これにより右サイド装飾カバー装着部796に形成された係止爪挿入穴813a、813b等を、右サイド装飾カバー791を透して前方から視認しにくくなるため、操作部カバー体561の前面の外観体裁が著しく損なわれるのが防止される。

【0147】

このように構成された右サイド装飾カバー791は、係止爪833aを係止爪挿入穴813aに、また、係止爪833bを係止爪挿入穴813bに挿入することにより、各係止爪

50

挿入穴 8 1 3 a、8 1 3 b に挿入された係止爪 8 3 3 a、8 3 3 b が各係止爪挿入穴 8 1 3 a、8 1 3 b の周縁部に係止されて、右サイド装飾カバー装着部 7 9 6 の前方に装着されることになる。

【0 1 4 8】

(3 - 5) 左サイド装飾カバー

装飾部材としての左サイド装飾カバー 7 9 2 は、透明な合成樹脂材にて略三角形に構成され、特に図 1 8 ( a ) に示されるように、上端辺部には係止爪挿入穴 8 1 5 a に挿入される上向きの係止爪 8 3 4 a が、また、下端辺部には係止爪挿入穴 8 1 5 b に挿入される下向きの係止爪 8 3 4 b がそれぞれ 2 個ずつ後向きに突設されている。

【0 1 4 9】

後面には、図 1 8 ( a ) に示されるように、隠蔽処理としてローレット加工が施されており、これにより、左サイド装飾カバー装着部 7 9 7 に左サイド装飾カバー 7 9 2 を装着した際に、左サイド装飾カバー装着部 7 9 7 に形成されたボタン取付部 8 1 4 a、8 1 4 b や係止爪挿入穴 8 1 5 a、8 1 5 b 等を、左サイド装飾カバー 7 9 2 を透して前方から視認しにくくなるため、操作部カバ一体 5 6 1 の前面の外観体裁が著しく損なわれるのが防止される。

【0 1 5 0】

このように構成された左サイド装飾カバー 7 9 2 は、係止爪 8 3 4 a を係止爪挿入穴 8 1 5 a に、また、係止爪 8 3 4 b を係止爪挿入穴 8 1 5 b に挿入することにより、各係止爪挿入穴 8 1 5 a、8 1 5 b に挿入された係止爪 8 3 4 a、8 3 4 b が各係止爪挿入穴 8 1 5 a、8 1 5 b の周縁部に係止されて、左サイド装飾カバー装着部 7 9 7 の前方に装着される。すなわち、2 つのボタン取付部 8 1 4 a、8 1 4 b の前方及びその周辺を含む左サイド装飾カバー装着部 7 9 7 の前方を単一の装飾部材により被覆するように装飾することになる。

【0 1 5 1】

左サイド装飾カバー 7 9 2 は、係止爪 8 3 4 a、8 3 4 b を先端に有する弾性変形自在な係止片を変形させて係止爪挿入穴 8 1 5 a、8 1 5 b への係止状態を解除することで、操作部カバ一体 5 6 1 に対して簡単に着脱することが出来るため、例えば、前述したようにスロットマシン 1 の側方に図示しないカードユニットを並設し、このカードユニットのメダル貸しボタン 8 4 2 やカード返却ボタン 8 4 3 等を前記ボタン取付部 8 1 4 a、8 1 4 b にそれぞれ配設して使用する場合には、図 1 8 ( b ) に示されるように、左サイド装飾カバー 7 9 2 とほぼ同様に構成される本体前面に、ボタン取付部 8 1 4 a、8 1 4 b 及び該ボタン取付部 8 1 4 a、8 1 4 b に配設されるメダル貸しボタン 8 4 2 及びカード返却ボタン 8 4 3 の操作部を前方に臨ませるための挿通穴 8 4 2 a、8 4 3 a が形成された左サイド装飾カバー 7 9 2 ' を、左サイド装飾カバー 7 9 2 と交換して装着すれば、カードユニットを並設してメダル貸しボタン 8 4 2 やカード返却ボタン 8 4 3 を配設する場合には、操作部カバ一体 5 6 1 を加工したり交換することなく、左サイド装飾カバー 7 9 2 を左サイド装飾カバー 7 9 2 ' に交換して装着するだけで簡単に対応することが出来る。

【0 1 5 2】

このように、操作部カバ一体 5 6 1 には予めこれらメダル貸しボタン 8 4 2 及びカード返却ボタン 8 4 3 を配設するためのボタン取付部 8 1 4 a、8 1 4 b が予め形成されているとともに、左サイド装飾カバー 7 9 2 を左サイド装飾カバー装着部 7 9 7 の前方に装着することで、ボタン取付部 8 1 4 a、8 1 4 b の前方を左サイド装飾カバー 7 9 2 により被覆するように装飾することが出来るため、例えば前記カードユニットを使用しない場合には、ボタン取付部 8 1 4 a、8 1 4 b が外部に露呈してボタン取付部 8 1 4 a、8 1 4 b の穴等から針金が差し込まれる等の不正行為がなされるのを防止出来る。

【0 1 5 3】

また、特に内面はローレット加工が施されて隠蔽部としての凹凸状部が形成されているため、左サイド装飾カバー 7 9 2 を透してボタン取付部 8 1 4 a、8 1 4 b が前方から見え

10

20

30

40

50

ることがないので、外観体裁が向上する。本実施例では左サイド装飾カバー792が透明な合成樹脂にて構成され、内面にローレット加工が施されることで隠蔽部としての凹凸状部が形成されていたが、内部のボタン取付部814a、814bを透視不能とする隠蔽する隠蔽部は、前記ローレット加工による凹凸状部に限定されるものではなく、サンドブラスト加工によるものであったり、不透明な着色層にて構成されていてもよい。

【0154】

なお、言うまでもなくボタン取付部814a、814bに前記メダル貸しボタン842及びカード返却ボタン843が取り付けられていても、左サイド装飾カバー792を装着することで、カードユニットを使用しない場合においてメダル貸しボタン842及びカード返却ボタン843が操作不能に被覆されるため、いたずらや遊技者の誤操作等が防止されることになる。

10

【0155】

このように、操作部カバー体561にボタン取付部814a、814bが予め形成されていれば、メダル貸しボタン842及びカード返却ボタン843を新設する際に操作部カバー体561を新たに製造したものに交換したりすることなく、簡単に配設することが出来る。また、このようにゲームを進行するために操作されるゲーム用操作手段(ストップボタン40L、40C、40R/スタートレバー38/1枚BETボタン36a、MAXBETボタン36b/メダル投入部34)を配設するための操作部カバー体561にボタン取付部814a、814bが形成されることで、ゲーム用操作手段や遊技関連操作手段等、同様の機能を備える機器類をまとめて配設することが出来るので、遊技者によるボタン操作性が向上するとともに、各種操作手段の配設部の構造や配線等を簡素化出来る。

20

【0156】

そして、例えばボタン取付部814a、814bに前記メダル貸しボタン842及びカード返却ボタン843が取り付けられていても、または取り付けられていなくても、カードユニットを使用しない場合には、左サイド装飾カバー792を装着することで、ボタン取付部814a、814bまたは該取付部に取り付けられたボタンの前方を被覆するように装飾することが出来る。また、カードユニットを使用する場合には、左サイド装飾カバー792'を装着することで、ボタン取付部814a、814bの前方または該取付部に取り付けられたボタンを操作可能な状態に露出させつつ装飾することが出来るため、機種変更やカードユニットを並設する場合等に容易に対応することが出来る。

30

【0157】

なお、本実施例においては図示しないカードユニットに接続されるメダル貸しボタン842及びカード返却ボタン843を配設可能なボタン取付部814a、814bとして説明してきたが、このボタン取付部814a、814bには、ゲームの進行に関連して操作される最低限必要なゲーム用操作手段(ストップボタン40L、40C、40R、各BETボタン36a、36b、スタートレバー38等)とは別個に設けられる操作手段であり、かつ、遊技に関連して設けられる遊技関連装置を操作するための遊技関連操作手段であれば、前記メダル貸しボタン842及びカード返却ボタン843に限定されるものではなく、例えば遊技関連装置としての演出用リール91L、91C、91Rの回転を停止させるための演出用のストップボタンや、演出の頻度やパターン等の演出内容を切り替えるための演出切替ボタンや、演出遊技履歴情報(例えばBB/RB回数、BB/RB間ゲーム数等)が表示される遊技情報表示部(図示略)の表示内容を切り替えるための操作ボタン等であってもよい。

40

【0158】

また、遊技に関連して設けられる遊技関連装置は、上記実施例において説明したスロットマシン1の側方に並設される前記カードユニットように、スロットマシン1の外部に配設される装置に限定されるものではなく、スロットマシン1の内部に設けられる装置であってもよく、例えば遊技関連装置が上記カードユニットである場合、該カードユニットに内蔵される機構がスロットマシン1の内部に設けられているものも本発明に含まれる。

【0159】

50



また、言うまでもなく遊技関連操作手段はボタンに限定されるものではなく、遊技者が操作可能なものであれば、スイッチやレバースイッチ等の操作手段であってもよい。

【0160】

また、これらボタン取付部 814 a、814 b に配設されるメダル貸しボタン 842 及びカード返却ボタン 843 は、特に図示はしないが、基本的に前記カードユニットに内設されるカードユニット制御基板（図示略）に接続され、該カードユニット制御基板に設けられる制御手段（図示略）により操作が検出されることになる。すなわち、ボタン取付部 814 a、814 b に配設されうる種々の操作ボタンが、遊技の進行を制御する遊技制御手段（図示略）が設けられた遊技制御基板 500 とは別個に設けられる他の基板（例えばカードユニット制御基板や前記演出制御基板 501 等）に接続されていることで、前記遊技制御手段の負荷が軽減されることから好ましい。なお、遊技関連操作手段を遊技制御手段以外の制御手段により制御されるようにすれば、その制御手段の種類や機能は上記カードユニット制御基板の制御手段に限定されるものではない。

10

【0161】

図 19 には、表示ユニットとしての前記遊技パネルユニット 95 が示されている。遊技パネルユニット 95 は、図示されるように中央にリール 51 L、51 C、51 R を前方の透視窓 14 に臨ませるための開口を有する略四角枠状に形成され、前記前面扉 3 の後面に着脱自在に設けられているとともに、前面側に遊技パネル 6 が着脱自在に装着されるとともに、前述したように前記各種表示器 107、108、110、各種ランプ 140 ~ 149、各種 LED 111 ~ 117、冷陰極管 138 a ~ 138 c 等が配設される。

20

【0162】

中央の開口下部には、ゲーム回数表示器 108 が挿入されるゲーム回数表示器開口 890 と、クレジット表示器 109 が挿入されるクレジット表示器開口 891 と、ペイアウト表示器 110 が挿入されるペイアウト表示器開口 892 と、が形成されているとともに、正面から見てクレジット表示器開口 891 の左側には、前記カードユニットに接続され、カードユニットに挿入されるプリペイドカード（図示略）の残度数や、カードの読み取りエラー等のエラー情報を表示するための遊技関連表示手段としての度数表示器 894（図 19（b）参照）等が挿入される予備表示器開口 893（遊技関連表示手段配置部）が形成されている。

30

【0163】

遊技パネル 6 における予備表示器開口 893 の前方対向位置は、図 19（a）に示されるように印刷により着色されているため、通常時においてこの予備表示器開口 893 が前方に露呈することがないので、外観体裁の低下が防止されるとともに、遊技パネル 6 により前方が被覆されるため、予備表示器開口 893 を透して外部から針金等を進入させること等による不正行為が防止されている。

【0164】

このように、遊技の進行状況を表示可能な遊技進行表示手段、すなわち、遊技の進行を制御する遊技制御手段が設けられた遊技制御基板 500 に接続される各種表示器 108 ~ 110 や各種 LED 111 ~ 117 を配設するために前面扉 3 の裏面に着脱自在に設けられた遊技パネルユニット 95 に、予め遊技関連表示手段の一例である度数表示器 894 を配設するための予備表示器開口 893 が形成されていることで、カードユニットを並設して使用する場合において、その度数表示器 894 等をスロットマシン 1 側に配設する必要が生じた場合において、遊技パネルユニット 95 自体を加工したり交換することなく、図 19（b）に示されるように、予め形成されている予備表示器開口 893 に度数表示器 894 を挿入して配置するだけで容易に対応することが出来る。

40

【0165】

また、遊技パネルユニット 95 には、図 19（b）に示されるように、可変表示装置を構成するリール 51 L、51 C、51 R を透視可能とするための透視窓 14 が形成された遊技パネル 6 が着脱自在に設けられるため、度数表示器 894 を使用しない場合、すなわち、予備表示器開口 893 に度数表示器 894 が配設されていても使用しない場合や配設さ

50

れていない場合においては、遊技パネル 6 により度数表示器 8 9 4 の前方を被覆することが出来るばかりか、遊技パネル 6 に度数表示器 8 9 4 の隠蔽部等が印刷形成されていれば、予備表示器開口 8 9 3 や該開口に設けられる度数表示器 8 9 4 を視認不能に隠蔽することが出来る。また、度数表示器 8 9 4 の表示内容を前方から視認可能にするための度数表示部 8 9 5 等が予め印刷形成された別の遊技パネル 6 ' に交換するだけで、度数表示器 8 9 4 に対応する度数表示部を容易に設けることが出来る。

【 0 1 6 6 】

このように、リール 5 1 L、5 1 C、5 1 R を透視可能とするための透視窓 1 4 を形成するための遊技パネル 6 を利用して、予備表示器開口 8 9 3 や該開口に設けられる度数表示器 8 9 4 を被覆したり、度数表示器 8 9 4 の表示内容を視認可能とすることが出来、この

10

【 0 1 6 7 】

なお、本実施例においては、ボタン取付部 8 1 4 a、8 1 4 b に設けられるメダル貸しボタン 8 4 2 及びカード返却ボタン 8 4 3 に関連する装置に関わる度数表示器 8 9 4 が予備表示器開口 8 9 3 に配置した一例を説明してきたが、ボタン取付部 8 1 4 a、8 1 4 b に設けられるボタンに関連する装置に関わる装置の表示器であれば、度数表示器 8 9 4 に限定されるものではなく、種々の表示内容を表示可能な表示装置が設けられてもよい。

【 0 1 6 8 】

( 3 - 6 ) 装飾シート

装飾シート 7 9 3 は、図 1 4 に示されるように、前記後向片 8 2 0 の上面に凹設された装飾シート貼着部 8 2 5 上面に貼着するための接着剤が予め下面に塗布されているとともに、後向片 8 2 0 に形成された 1 枚 B E T ボタン挿入穴 8 2 1、M A X B E T ボタン挿入穴 8 2 2、精算ボタン挿入穴 8 2 3、切欠部 8 2 4 それぞれに対応する箇所には、1 枚 B E T ボタン挿入穴 8 2 1 '、M A X B E T ボタン挿入穴 8 2 2 '、精算ボタン挿入穴 8 2 3 '、切欠部 8 2 4 ' がそれぞれ形成されている。

20

【 0 1 6 9 】

前記実施例における各要素は、本発明に対して以下のように対応している。

【 0 1 7 0 】

本発明の請求項 1 は、1 ゲームに対して賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、表示状態を変化させることが可能な可変表示装置 (リールユニット 5 0 ) の表示結果が導出表示されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて所定の入賞が発生可能なスロットマシン ( 1 ) であって、

30

前記スロットマシンの本体前面 (前面扉 3 / 操作部カバー体 5 6 1 ) には、前記ゲームを進行するために操作されるゲーム用操作手段 (ストップボタン 4 0 L、4 0 C、4 0 R / スタートレバー 3 8 / 1 枚 B E T ボタン 3 6 a、M A X B E T ボタン 3 6 b / メダル投入部 3 4 ) が配設されているとともに、遊技に関連する遊技関連装置 (カードユニット) を操作するために、前記ゲーム用操作手段とは別個に構成される遊技関連操作手段 (メダル貸しボタン 8 4 2、カード返却ボタン 8 4 3) を配設するための遊技関連操作手段配設部 (ボタン取付部 8 1 4 a、8 1 4 b) が予め形成されており、

前記遊技関連操作手段配設部の前方を被覆するように装飾する装飾部材 (左サイド装飾カバー 7 9 2)、または前記遊技関連操作手段配設部の前方を露出させるように装飾する装飾部材 (左サイド装飾カバー 7 9 2') が、他方の装飾部材 (左サイド装飾カバー 7 9 2 または左サイド装飾カバー 7 9 2') と交換可能に設けられている。

40

【 0 1 7 1 】

本発明の請求項 2 は、前記装飾部材 (左サイド装飾カバー 7 9 2、左サイド装飾カバー 7 9 2') には、前記遊技関連操作手段配設部 (ボタン取付部 8 1 4 a、8 1 4 b) を透視不能に隠蔽するための隠蔽部 (左サイド装飾カバー 7 9 2 の裏面に形成された凹凸状部) が形成されている。

【 0 1 7 2 】

本発明の請求項 3 は、遊技の進行状況を表示可能な遊技進行表示手段 (ゲーム回数表示器

50

108、クレジット表示器109、ペイアウト表示器110、1枚賭けLED111、2枚賭けLED112、3枚賭けLED113、リプレイLED114、スタートLED115、ウェイトLED116、投入指示LED117)を備えた表示ユニット(遊技パネルユニット95)を備え、

該表示ユニットには、前記遊技関連装置(カードユニット)に接続される遊技関連表示手段(度数表示器893)を配設するための遊技関連表示手段配設部(予備表示器開口893)が予め形成されている。

【0173】

本発明の請求項4は、前記表示ユニット(遊技パネルユニット95)には、前記可変表示装置(リールユニット50)の可変表示部を透視可能な透視窓(14)が形成された遊技パネル(6または6')が着脱自在に設けられる。

10

【0174】

本発明の請求項5は、前記ゲーム用操作手段(ストップボタン40L、40C、40R/スタートレバー38/1枚BETボタン36a、MAXBETボタン36b/メダル投入部34)の操作は、前記ゲームの進行を制御する遊技制御手段(遊技制御基板500)により検出されるとともに、

前記遊技関連操作手段(メダル貸しボタン842、カード返却ボタン843)の操作は、前記遊技制御手段とは別個に設けられる制御手段(カードユニットに内设される制御基板)により検出される。

【0175】

本発明の請求項6は、前記遊技関連操作手段は、所定の記録媒体(プリペイドカード)の記録情報によって特定される有価価値を使用してスロットマシン(1)における遊技を行うために操作される操作手段であって、

前記価値の引き落としを行うための引落操作手段(メダル貸しボタン842)と、前記記録媒体を遊技者に返却するための返却操作手段(カード返却ボタン843)と、を含む。

20

【0176】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

30

【0177】

例えば、上記実施例においては、装飾部材としての左サイド装飾カバー792、792'は、操作部カバー体561に対して弾性変形自在な係止爪834aを介して着脱自在に係止されるように構成されていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば左サイド装飾カバー792、792'はネジ等により交換可能に設けられていてもよい。

【0178】

また、例えばストップボタン挿入穴798~800に、3個のストップボタン40L、40C、40R以外に、ゲームの進行に係わりのない演出用リール91L、91C、91Rを停止させるための演出用ストップボタン(図示略)が設けられる場合、ストップボタン挿入穴800は、遊技関連装置としての演出用リール91L、91C、91Rを停止操作するための遊技関連操作手段としての前記演出用ストップボタンを配設するための遊技関連操作手段配設部に対応するとともに、メイン装飾カバー790は、ストップボタン挿入穴800の前方を開閉自在とする装飾部材に対応することになり、左サイド装飾カバー792と同様の作用・効果が得られるため、本発明に含まれる。

40

【0179】

【発明の効果】

本発明は以下の効果を奏する。

【0180】

(a)請求項1項の発明によれば、遊技関連操作手段を配設するための遊技関連操作手段配設部が予め本体前面に形成されていることで、遊技関連操作手段が必要な場合には、ス

50

ロットマシンの本体を加工したり交換することなく、また、遊技関連操作手段を配設するための部材等を新たに設けることなく遊技関連操作手段を配設することが出来るばかりか、装飾部材により遊技関連操作手段配設部の前方を被覆したり露出させるように装飾することが出来るので、遊技関連操作手段が必要な場合と不要な場合とで、装飾部材の交換だけで本体を共通して使用することが出来るため、製造コストの低減化を図ることが出来る。

【0181】

(b) 請求項2項の発明によれば、装飾部材を設けることで遊技関連操作手段配設部や遊技関連操作手段を視認不能に隠蔽することが出来るため、外観体裁を向上させることが出来る。

10

【0182】

(c) 請求項3項の発明によれば、遊技関連表示手段が必要な場合において、遊技進行表示手段を配設するための表示ユニットを利用して遊技進行表示手段を配設することが出来る、スロットマシン本体を加工したり交換する必要がないため、製造コストの低減化を図ることが出来る。

【0183】

(d) 請求項4項の発明によれば、遊技関連表示手段が必要な場合、不要な場合とで、可変表示装置の可変表示部を透視可能な透視窓を形成するための遊技パネルを利用して遊技関連表示手段配設部を被覆したり露出させたりすることが出来るばかりか、遊技関連表示手段の遊技関連表示手段配設部への配設等に伴って遊技パネルの交換が必要となった場合等において、遊技パネルを表示ユニットとともに取り出すことが出来るため、遊技関連表示手段の遊技関連表示手段配設部への配設に関わる作業を容易に行うことが出来る。

20

【0184】

(e) 請求項5項の発明によれば、ゲームの進行を制御する遊技制御手段にかかる負荷を効果的に軽減することが出来る。

【0185】

(f) 請求項6項の発明によれば、引落操作手段及び返却操作手段を遊技関連操作手段配設部に配設するだけで、所定の記録媒体の記録情報によって特定される有価価値を使用して遊技を行うようにすることが出来る。

【図面の簡単な説明】

30

【図1】本発明の適用されたスロットマシン1を斜め前方から見た斜視図である。

【図2】前面扉3を開放した状態のスロットマシン1を斜め前方から見た斜視図である。

【図3】スロットマシン1を示す正面図である。

【図4】スロットマシン1の筐体2内を示す正面図である。

【図5】スロットマシン1の前面扉を示す背面図である。

【図6】スロットマシン1を示す背面図である。

【図7】スロットマシン1を示す右側面図である。

【図8】(a)はスロットマシン1を示す平面図であり、(b)はスロットマシン1を示す底面図である。

【図9】(a)(b)は筐体2と前面扉3との関わりを示す要部拡大平面図である。

40

【図10】一部の部材が組み付けられた状態の筐体2を示す正面図である。

【図11】前面枠700を示す正面図である。

【図12】前面枠700を斜め前方から見た斜視図である。

【図13】前面扉3を構成する部材と前面枠700との関係を示す斜視図である。

【図14】操作部カバー体561と該操作部カバー体561に装着される部材や部品との関係を示す分解斜視図である。

【図15】操作部カバー体561を斜め前方から見た斜視図である。

【図16】(a)は操作部カバー体561を示す正面図であり、(b)は操作部カバー体561を示す背面図である。

【図17】(a)は3個のストップボタンが装着される場合に装着されるボタンカバー体

50

を示す斜視図であり、(b)は4個のストップボタンが装着される場合に装着されるボタンカバー体を示す斜視図である。

【図18】(a)は右サイド装飾カバー及び左サイド装飾カバーを示す斜視図であり、(b)は挿通穴が形成された左サイド装飾カバーを示す斜視図である。

【図19】(a)は度数表示器が配設されていない遊技パネルユニット及び遊技パネルを示す斜視図であり、(b)は度数表示器が配設された遊技パネルユニット及び遊技パネルを示す斜視図である。

【符号の説明】

1	スロットマシン	
2	筐体	10
3	前面扉	
4	施錠装置	
4 a	鍵穴	
5	上部パネル	
6、6'	遊技パネル	
7	下部パネル	
8	操作部	
9	メダル払出穴	
10	メダル受皿	
11	演出用透視窓	20
12 L、12 R	放音部	
13	灰皿	
14	透視窓	
15 L、15 R	運搬用凹部	
16 ~ 25	演出用表示部	
27	リプレイ表示部	
28	スタート表示部	
29	ウェイト表示部	
30	投入指示表示部	
31	クレジット表示部	30
32	ゲーム回数表示部	
33	ペイアウト表示部	
34	メダル投入部	
34 a	メダル投入口	
35	メダル詰まり解除ボタン	
36 a	1枚BETボタン	
36 b	MAX BETボタン	
37	精算ボタン	
38	スタートレバー	
40 L、40 C、40 R	ストップボタン	40
41	遊技効果LED部	
42 L、42 R	遊技効果LED部	
46	1枚賭け表示部	
47	2枚賭け表示部	
48	3枚賭け表示部	
50	リールユニット	
51 L、51 C、51 R	ゲーム用リール	
54 L、54 C、54 R	リールモータ	
55 L a ~ 55 L c	リールランプ	
55 C a ~ 55 C c	リールランプ	50

5 5 R a ~ 5 5 R c	リールランプ	
5 6 L、5 6 C、5 6 R	リールセンサ	
5 7	ホッパーユニット	
5 7 a	ホッパータンク	
5 9	オーバーフロータンク	
6 0 a、6 0 b	フルセンサ	
6 1	払出しメダルセンサ	
6 2	ホッパーモータ	
6 3	メダル排出口	
6 5	電源ユニット	10
6 6	メインスイッチ部	
6 7	設定/リセットボタン	
6 8	自動精算選択スイッチ部	
6 9	打止め選択スイッチ部	
7 0	設定キー挿入部	
7 1	メダルセレクタ	
7 2	メダル誘導樋	
7 3	メダル返却通路部材	
7 4	メダル合流口	
7 5	スピーカ取付用穴	20
9 0	演出用ユニット	
9 1 L、9 1 C、9 1 R	演出用リール	
9 5	遊技パネルユニット	
1 0 0	1 枚 B E T スイッチ	
1 0 1	M A X B E T スイッチ	
1 0 2	スタートスイッチ	
1 0 3 L、1 0 3 C、1 0 3 R	ストップスイッチ	
1 0 4	精算スイッチ	
1 0 6 a、1 0 6 b、1 0 6 c	投入メダルセンサ	
1 0 7	流路切替ソレノイド	30
1 0 8	ゲーム回数表示器	
1 0 9	クレジット表示器	
1 1 0	ペイアウト表示器	
1 1 1	1 枚賭け L E D	
1 1 2	2 枚賭け L E D	
1 1 3	3 枚賭け L E D	
1 1 4	リプレイ L E D	
1 1 5	スタート L E D	
1 1 6	ウェイト L E D	
1 1 7	投入指示 L E D	40
1 2 0	設定値表示器	
1 2 1	M A X B E T ボタン L E D	
1 2 2 L、1 2 2 C、1 2 2 R	操作有効 L E D	
1 2 4	冷陰極管用インバータ	
1 2 5	蛍光灯用インバータ	
1 2 7 L、1 2 7 C、1 2 7 R	演出用リールセンサ	
1 2 8 L、1 2 8 C、1 2 8 R	演出用リール L E D	
1 2 9 L、1 2 9 C、1 2 9 R	演出用リールモータ	
1 3 0	遊技効果 L E D	
1 3 1 a ~ 1 3 1 c	遊技効果 L E D	50

1 3 2 a ~ 1 3 2 c	遊技効果 L E D	
1 3 6 L、1 3 6 R	高音スピーカ	
1 3 7	低音スピーカ	
1 3 8 a ~ 1 3 8 c	冷陰極管	
1 3 9	蛍光灯	
1 4 0 ~ 1 4 9	演出用ランプ	
1 5 0	天板	
1 5 0 a	前端面	
1 5 1 L	左側板	
1 5 1 R	右側板	10
1 5 2	底板	
1 5 2 a	前端面	
1 5 3	背板	
1 5 4	基板取付用開口	
1 5 4 a	膨出部	
1 5 5	放熱穴	
1 5 6	自動循環補給装置接続開口	
1 5 7	外部接続配線通し穴	
1 5 8	電源ユニット用放熱開口	
1 5 8 a	膨出部	20
1 5 9	スピーカ用開口	
1 6 1	エンブレィセンサ配線通し穴	
1 6 2 L、1 6 2 R	運搬用開口	
1 6 3 L、1 6 3 R	収容溝	
1 6 4	上部放熱穴	
1 6 5	メダル回収開口	
1 6 6	切欠凹部	
1 6 7	切欠凹部	
1 6 8	切欠凹部	
1 7 0	上部枠板	30
1 7 1	左側部枠板	
1 7 2	右側部枠板	
1 7 3	底部枠板	
1 7 4	リールユニット取付片	
1 7 5	リールユニット係止片	
1 8 4 H、1 8 4 L	枢軸	
1 8 5 H、1 8 5 L	係合突片	
1 8 6	載置片	
2 0 1 a、2 0 1 b	ホッパーユニット係合レール	
2 1 0	電源ユニット押さえ金具	40
2 1 1 L、2 1 1 R	取手部材	
2 1 2	接続開口閉塞部材	
2 1 6	スピーカ保護網	
2 7 0	メダル受皿取付用ネジ穴	
2 7 1	補強用鉄板取付用ネジ穴	
2 7 2	保護板	
2 7 5	反射板	
3 5 0	遊技制御基板ボックス	
3 5 1	基板取付部材	
4 4 0 L、4 4 0 C、4 4 0 R	ストップボタンユニット	50

4 4 1	スタートレバーユニット	
4 4 2	1 枚 B E T ボタンユニット	
4 4 3	M A X B E T ボタンユニット	
4 4 4	精算ボタンユニット	
5 0 0	遊技制御基板	
5 0 1	演出制御基板	
5 0 2	電源基板	
5 0 3	リール中継基板	
5 0 4	リールランプ中継基板	
5 0 5	外部出力基板	10
5 0 6	ドアベース中継基板	
5 0 7	操作部中継基板	
5 0 8	演出用ランプ中継基板	
5 0 9	演出用中継基板	
5 4 1、5 4 2	演出用ランプ基板	
5 4 3	表示基板	
5 4 4	上部 L E D 基板	
5 4 5 a ~ 5 4 5 c	サイド L E D 基板	
5 4 6 a ~ 5 4 6 c	サイド L E D 基板	
5 5 0 L、5 5 0 R	L E D カバ一体	20
5 5 1	下部パネル装飾枠	
5 6 0	上部パネルカバ一体	
5 6 1	操作部カバ一体	
7 0 0	前面枠	
7 0 1	遊技パネル開口	
7 0 2	演出用ユニット開口	
7 0 3 L、7 0 3 R	高音スピーカ用開口	
7 0 4	ストップボタン開口	
7 0 5	メダル詰まり解除ボタン開口	
7 0 6	シリンダ錠開口	30
7 0 7	ネジ	
7 0 8	L E D 基板固定用ボス	
7 0 9	L E D 基板位置決め用ボス	
7 1 0	ケーブル挿通用開口	
7 1 1 a ~ 7 1 1 d	隙間閉塞用突片	
7 1 2	係止爪挿入穴	
7 1 3	位置決め用ボス嵌合ボス	
7 1 4 a、7 1 4 b	ネジ	
7 1 5 a、7 1 5 b	ネジ穴	
7 1 6 a ~ 7 1 6 d	係止用突片	40
7 1 7 a、7 1 7 b	隙間閉塞用突片	
7 1 8 a、7 1 8 b	係止爪逃げ部	
7 1 9	取付穴	
7 2 0	操作部カバ一体装着部	
7 2 1	ネジ	
7 2 2	切欠部	
7 2 3	後向片	
7 2 4	切欠部	
7 2 5	ネジ穴形成用ボス	
7 2 8	係止爪挿入穴	50

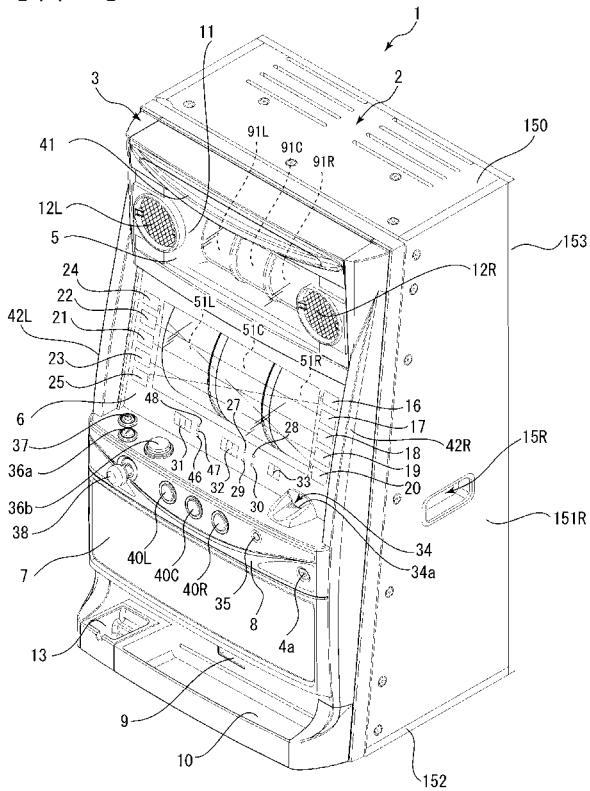


7 2 9	蛍光灯装着部	
7 3 0	コード係止フック	
7 3 1	反射板固定用ボス	
7 3 2	位置決め用ボス	
7 3 3	ネジ	
7 3 4	コード挿通穴	
7 3 5	当接規制ボス	
7 3 6	係止爪挿入穴	
7 3 7	係止部形成用凹部	
7 3 8	係止爪挿入穴	10
7 3 9、7 4 0	遮光片	
7 4 1	メダル受皿装着部	
7 4 2	メダル払出開口	
7 4 3	放音開口	
7 4 4	ボス嵌合穴	
7 4 4 a	取付穴	
7 4 5	上部パネルカバー体装着部	
7 5 5 a ~ 7 5 5 c	ネジ	
7 5 6 a、7 5 6 b	取付穴	
7 5 7	ネジ	20
7 5 8	ネジ穴	
7 5 9	係止片挿入穴	
7 6 0	孔部	
7 6 5 L、7 6 5 R	LEDカバー体装着部	
7 6 6 a ~ 7 6 6 c	ネジ	
7 6 7 a ~ 7 6 7 c	ネジ	
7 6 8 a ~ 7 6 8 c	固定用ボス	
7 6 9 a ~ 7 6 9 c	固定用ボス	
7 7 0 a ~ 7 7 0 c	位置決め用ボス	
7 7 1 a ~ 7 7 1 c	位置決め用ボス	30
7 7 2 a、7 7 2 b	コード係止フック	
7 7 3 a、7 7 3 b	コード係止フック	
7 7 4 a、7 7 4 b	コード挿通用穴	
7 7 5、7 7 6	係止爪挿入穴	
7 7 7、7 7 8	ガイド片	
7 7 9 a、7 7 9 b	ネジ	
7 8 0 a、7 8 0 b	取付穴	
7 9 0	メイン装飾カバー	
7 9 1	右サイド装飾カバー	
7 9 2、7 9 2'	左サイド装飾カバー	40
7 9 3	装飾シート	
7 9 5	メイン装飾カバー装着部	
7 9 6	右サイド装飾カバー装着部	
7 9 7	左サイド装飾カバー装着部	
7 9 8 ~ 8 0 0	ストップボタン挿入穴	
8 0 1 ~ 8 0 3	筒状片	
8 0 4 a、8 0 4 b	係止爪	
8 0 5	係止爪形成用穴	
8 0 6	スタートレバー挿入穴	
8 0 7	筒状片	50

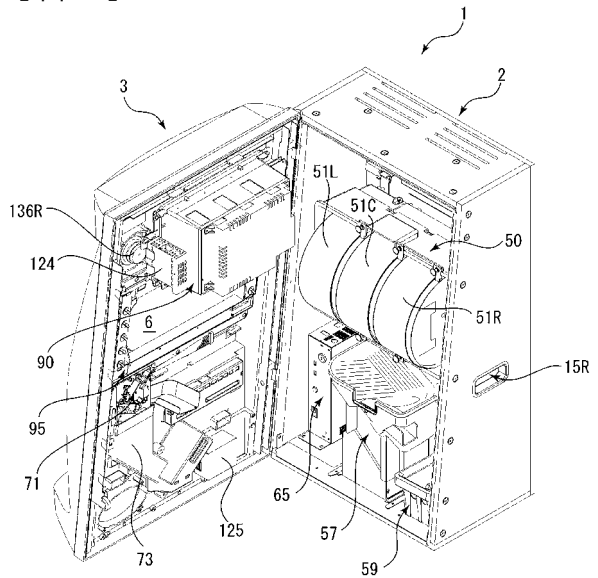
8 0 8	位置決め用凹部	
8 0 9 a ~ 8 0 9 c	係止爪挿入穴	
8 1 0	解除ボタン挿入穴	
8 1 1	筒状片	
8 1 2	シリンダ錠挿通穴	
8 1 3 a、8 1 3 b	係止爪挿入穴	
8 1 4 a、8 1 4 b	ボタン取付部	
8 1 5 a、8 1 5 b	係止爪挿入穴	
8 2 0	後向片	
8 2 1、8 2 1'	1枚BETボタン挿入穴	10
8 2 1 a	直線部	
8 2 1 b	位置決め用凹部	
8 2 2、8 2 2'	MAXBETボタン挿入穴	
8 2 2 a	直線部	
8 2 2 b	位置決め用凹部	
8 2 3、8 2 3'	精算ボタン挿入穴	
8 2 3 a	直線部	
8 2 3 b	位置決め用凹部	
8 2 4、8 2 4'	切欠部	
8 2 5	装飾シート貼着部	20
8 2 6	固定用ボス	
8 2 7 L、8 2 7 C、8 2 7 R	ストップボタン挿入穴	
8 2 8 a ~ 8 2 8 c	位置決め用凹部	
8 2 9	切欠部	
8 3 0	解除ボタン挿通穴	
8 3 1 a ~ 8 3 1 c	係止爪	
8 3 2	シリンダ錠挿入穴	
8 3 3 a、8 3 3 b	係止爪	
8 3 4 a、8 3 4 b	係止爪	
8 3 5 a、8 3 5 b	平面部	30
8 3 6 a、8 3 6 b	平面部	
8 3 7 a ~ 8 3 7 d	平面部	
8 3 8 a、8 3 8 b	区画ガイド部	
8 3 9	収容凹溝	
8 4 0 a ~ 8 4 0 d	ストップボタン挿入穴	
8 4 1	メイン装飾カバー	
8 4 2	メダル貸しボタン	
8 4 2 a	挿入穴	
8 4 3	カード返却ボタン	
8 4 3 a	挿入穴	40
8 6 0	筒状体	
8 6 1	操作ボタン	
8 6 2	コイルバネ	
8 6 3	取付基板	
8 6 4 a、8 6 4 b	平面部	
8 6 5	係止爪	
8 6 6	係止穴	
8 6 7	係止爪	
8 6 8	フランジ部	
8 6 9	位置決め用凸部	50

- 8 7 0 ボタン本体
- 8 7 1 蓋部材
- 8 7 1 a 前面
- 8 7 2 凸部
- 8 7 3 穴部
- 8 7 4 透光板
- 8 7 5 係止爪
- 8 7 6 遮蔽片
- 8 7 7 係止用切欠部
- 8 9 0 ゲーム回数表示器開口
- 8 9 1 クレジット表示器開口
- 8 9 2 ペイアウト表示器開口
- 8 9 3 予備表示器開口
- 8 9 4 度数表示器
- 8 9 5 度数表示部
- L 1、L 2、L 2'、L 3、L 3' 入賞ライン

【 図 1 】

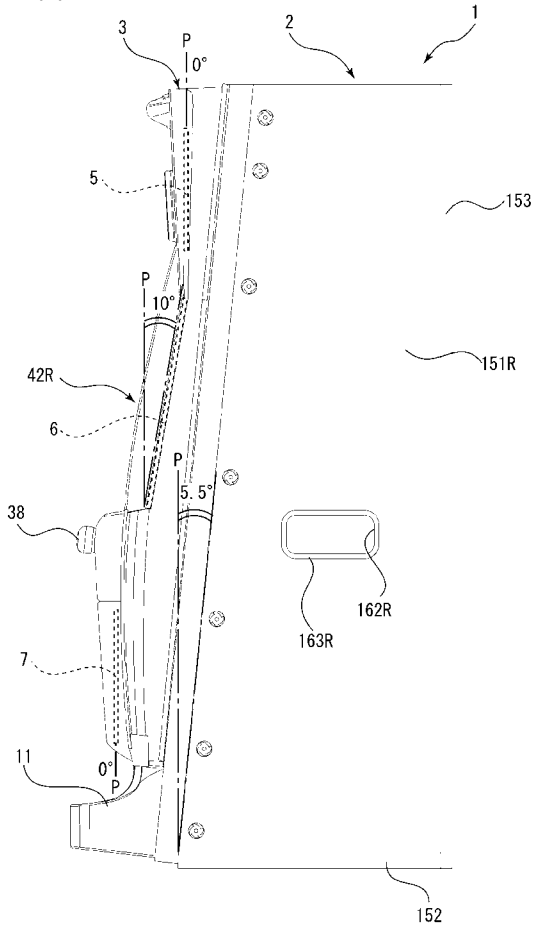


【 図 2 】

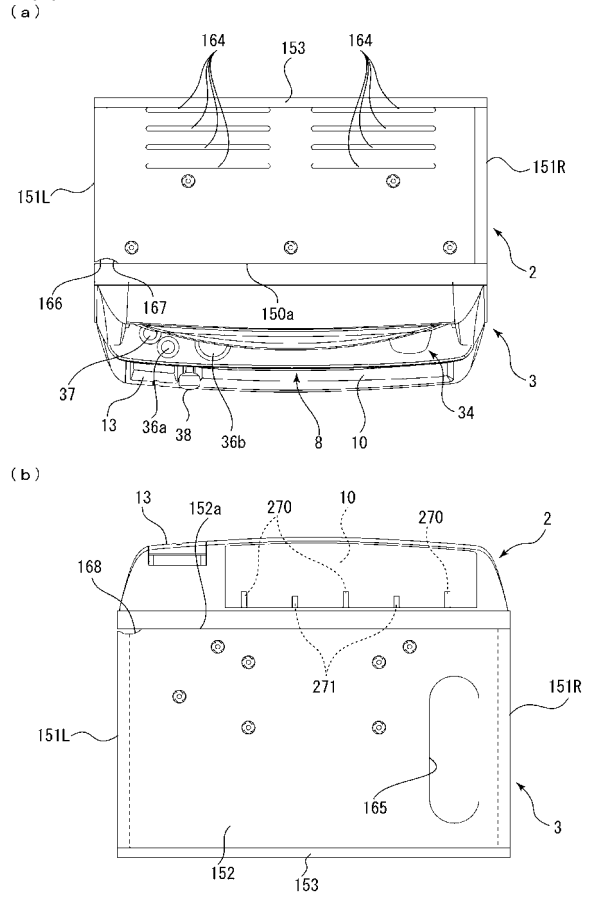




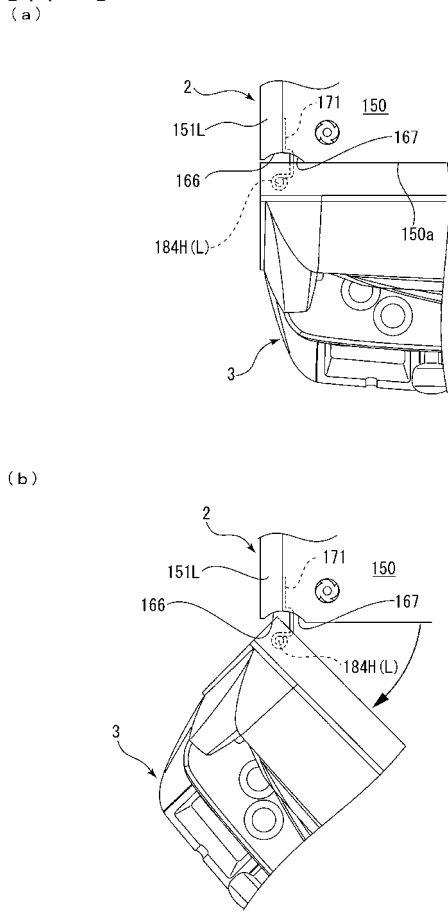
【図7】



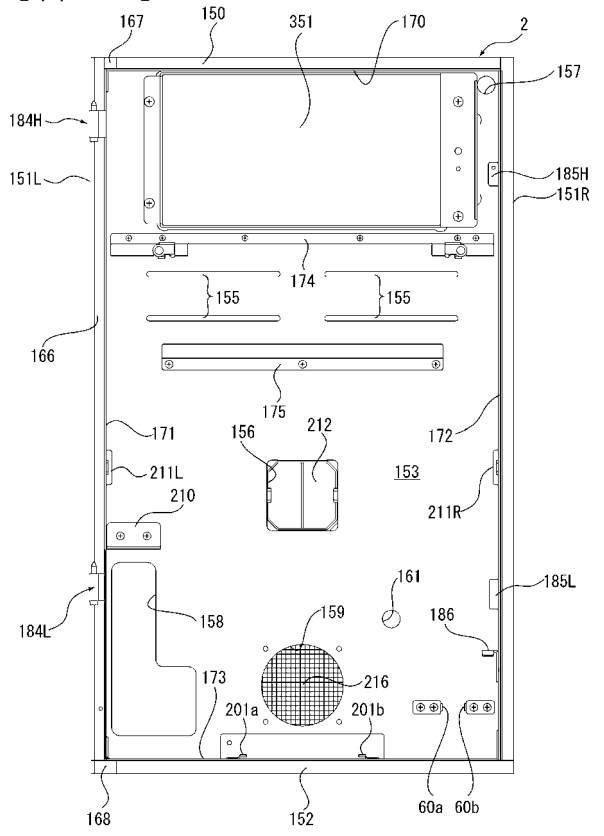
【図8】



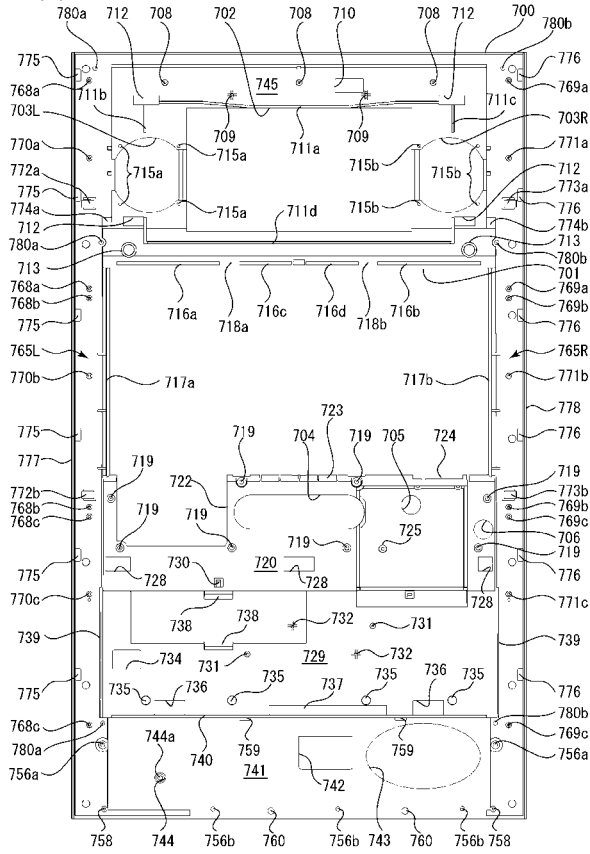
【図9】



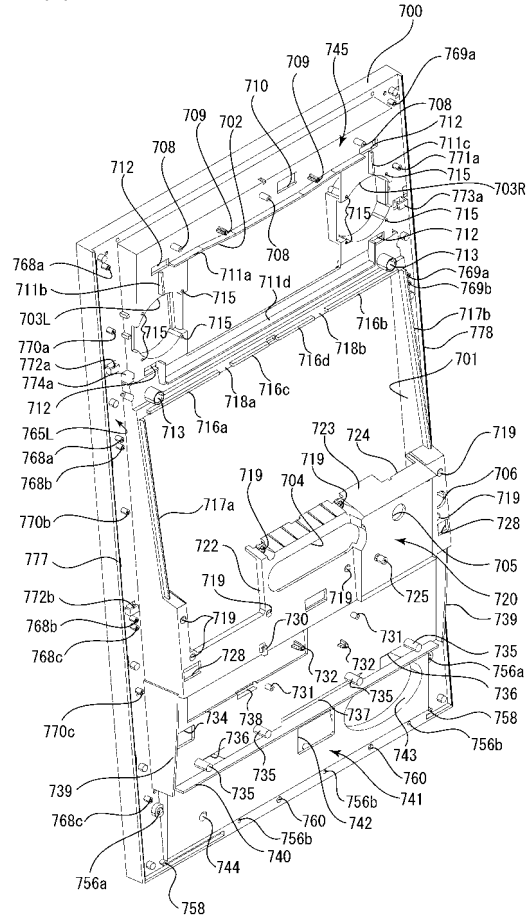
【図10】



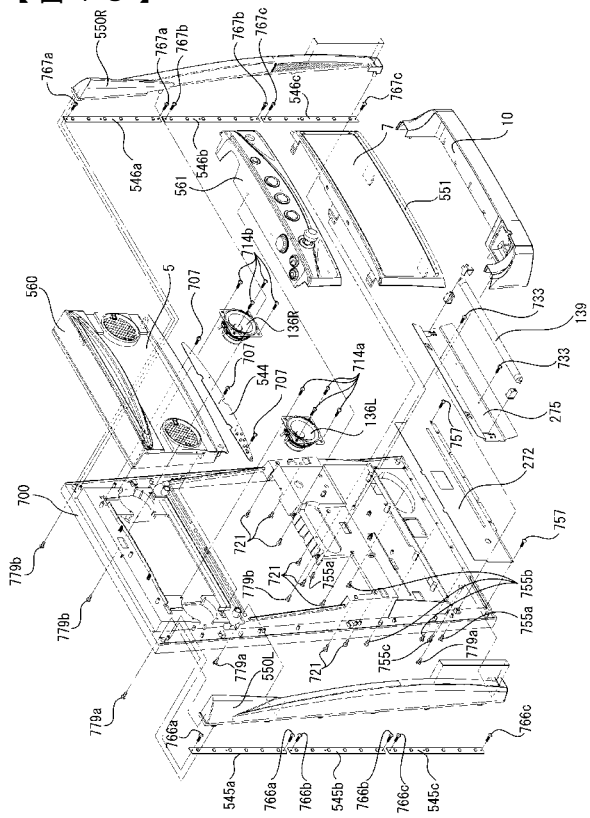
【図 1 1】



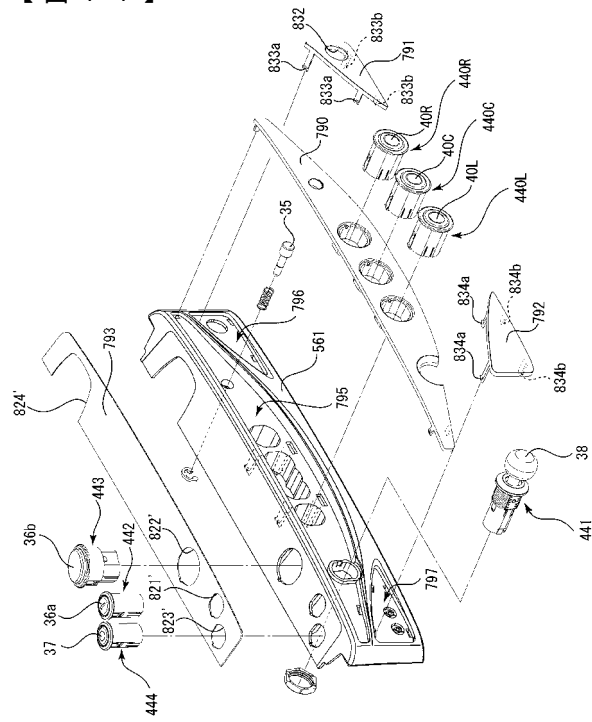
【図 1 2】

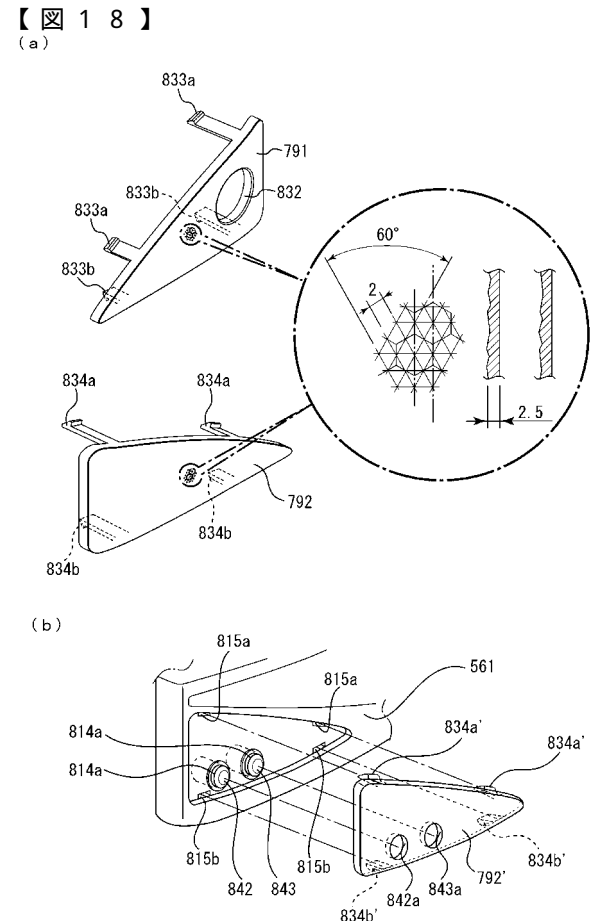
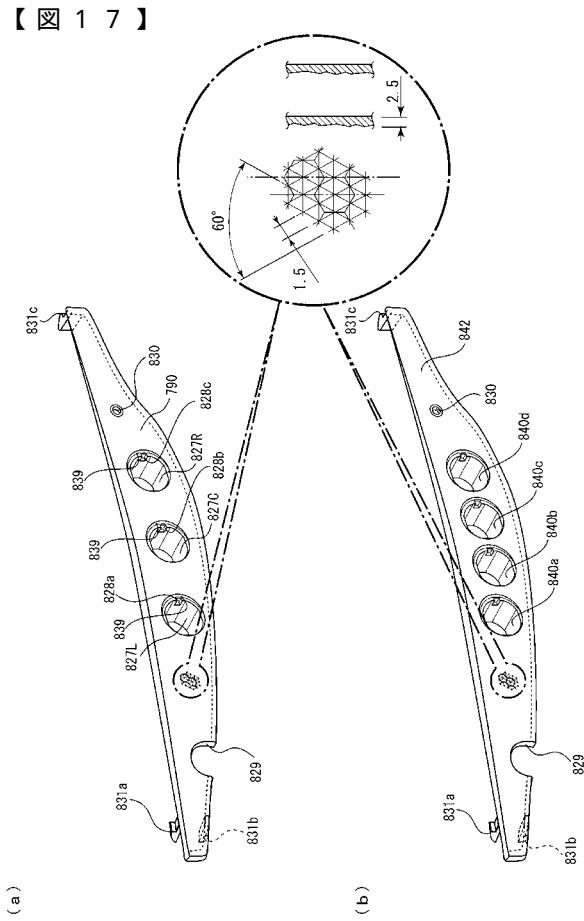
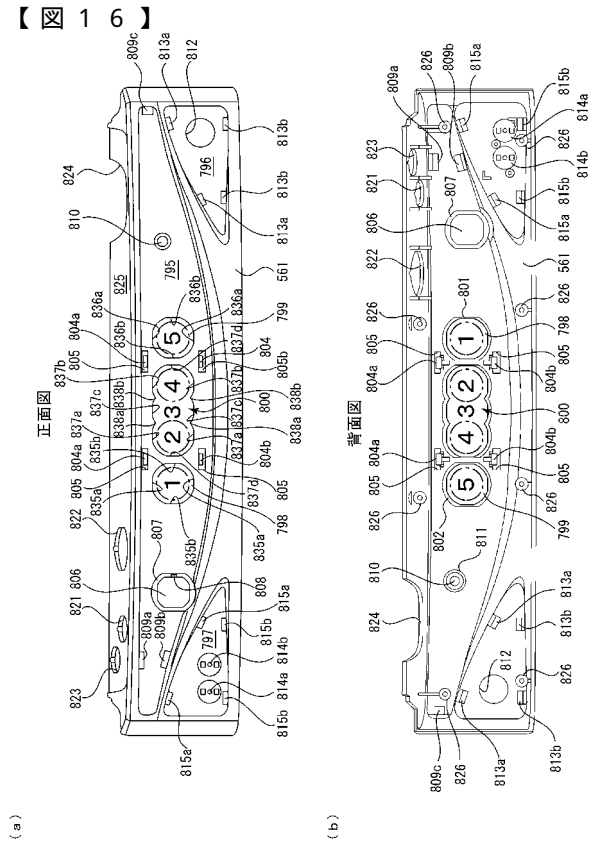
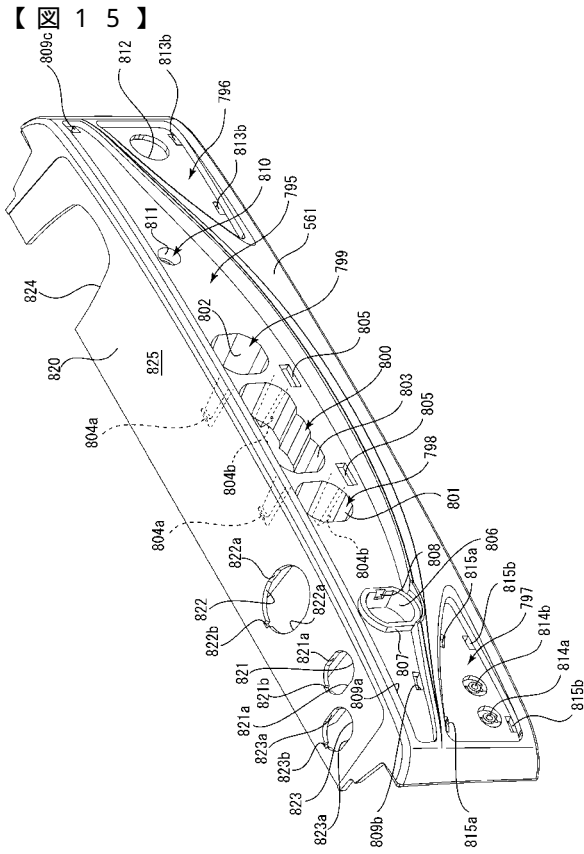


【図 1 3】



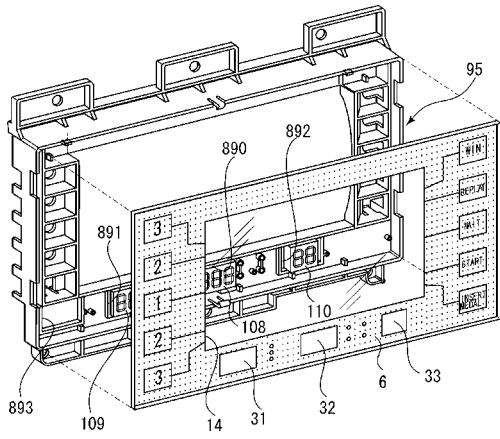
【図 1 4】





【 図 19 】

(a)



(b)

