

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4569085号
(P4569085)

(45) 発行日 平成22年10月27日(2010.10.27)

(24) 登録日 平成22年8月20日(2010.8.20)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01)
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 H
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 R
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 A

請求項の数 1 (全 40 頁)

(21) 出願番号	特願2003-302834 (P2003-302834)	(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
(22) 出願日	平成15年8月27日(2003.8.27)	(74) 代理人	100121821 弁理士 山田 強
(65) 公開番号	特開2005-66174 (P2005-66174A)	(72) 発明者	那須 隆 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社 三洋物産 内
(43) 公開日	平成17年3月17日(2005.3.17)	(72) 発明者	山崎 好男 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社 三洋物産 内
審査請求日	平成18年8月21日(2006.8.21)	審査官	高木 亨

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技機前面部に設けられ遊技球を貯留する貯留部と、
 前記貯留部に遊技球を払い出す払出装置と、
 前記貯留部から遊技球を受け入れる受入装置と、
 遊技回毎の賭数を設定する場合に操作される賭数設定手段と、
 複数種の絵柄が周方向に付された回転体を複数有し、それら各回転体を回転させることにより絵柄を変動表示させる絵柄変動装置と、
 前記遊技機前面部に設けられ、前記各回転体の回転に伴う絵柄の変動表示を視認可能とするパネル部と、
 前記各回転体の回転を開始させる場合に操作される始動操作手段と、
 前記各回転体の回転を停止させる場合に操作される停止操作手段と、
 を備え、前記始動操作手段が操作されることにより前記各回転体を回転させて遊技を開始するとともに、前記停止操作手段が操作されることにより前記各回転体の回転を停止させるようにした遊技機において、
 遊技球を仮想遊技球として記憶する仮想遊技球記憶手段と、
 前記受入装置の駆動により少なくとも次の遊技回に必要な数分の遊技球を受け入れる第1制御モードと、前記仮想遊技球記憶手段に記憶されている仮想遊技球の数を減算して少なくとも次の遊技回に必要な数分の遊技球を電氣的に受入処理する第2制御モードとを有し、前記賭数設定手段が操作された場合に前記両制御モードのいずれかにより遊技球の受

入を実施する遊技球受入手段と、

前記賭数設定手段の操作に応じて実施される前記遊技球受入手段による遊技球の受入に際し、受入可能な遊技球数が前記賭数設定手段による賭数設定分の遊技球数に対して足りていない場合に、その時の球貸要求に応じて貸し出される遊技球のうち、少なくとも前記賭数設定分に足りていない分の遊技球については、前記仮想遊技球記憶手段に記憶されている仮想遊技球の数を加算により増やして貸し出すとともに、該加算による貸し出し以外の遊技球については、前記払出装置の駆動により前記貯留部に払い出して貸し出す遊技球貸出手段と、

前記各回転体の回転が停止した場合に、前記パネル部を通じて視認できる所定の有効位置に、特定絵柄又は前記絵柄によって形成される特定絵柄の組み合わせが停止することに基づいて、前記遊技球受入手段が前記第1制御モードである場合には前記払出装置の駆動により遊技球を前記貯留部に払い出すとともに、同遊技球受入手段が前記第2制御モードである場合には前記仮想遊技球記憶手段に記憶されている仮想遊技球の数を加算により増やして電氣的に払出処理する第1払出制御手段と、

前記仮想遊技球記憶手段に記憶されている仮想遊技球を貯留部へ払い出す場合に操作される払出操作手段と、

前記払出操作手段が操作された場合に、その後前記賭数設定手段が操作されるまでの期間で前記遊技球受入手段による遊技球の受入を非実施の状態とする受入切替手段と、

前記払出操作手段の操作に応じて、前記第1制御モードと前記第2制御モードとの切替を行うモード切替手段と、

前記遊技球受入手段により遊技球が受け入れられている状態で前記払出操作手段が操作された場合に、前記賭数設定手段による設定済みの賭数を無効化する一方、前記仮想遊技球記憶手段に記憶されている仮想遊技球の数があらかじめ定めた所定数に達していなければ、受入済みの遊技球を、仮想遊技球の数を加算により増やして電氣的に払出処理するとともに、前記仮想遊技球記憶手段に記憶されている仮想遊技球の数が前記所定数に達していれば、受入済みの遊技球を、前記払出装置の駆動により前記貯留部に払い出し、さらに前記払出操作手段の操作時点で前記仮想遊技球記憶手段に記憶されている仮想遊技球については前記貯留部への払出を行わない第2払出制御手段と、

前記遊技球受入手段により遊技球が受け入れられていない状態で前記払出操作手段が操作された場合に、前記仮想遊技球記憶手段に記憶されている仮想遊技球を前記払出装置の駆動により前記貯留部に払い出す第3払出制御手段と、

前記第3払出制御手段による遊技球の払出実行中に前記払出操作手段及び前記賭数設定手段のいずれかが操作された場合に、前記遊技球の払出処理を中止する払出中止手段と、を備えた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、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

遊技機的一种として、リールと称される円環状のベルトを有し、そのベルト表面に付された図柄列を可変表示するとともに、その可変表示後に停止図柄を表示する可変表示手段を備えたスロットマシンが知られている。このスロットマシンでは、所定枚数のメダルの受入を条件に遊技(すなわちリールの回転)が開始され、所定の有効ラインに表示される前記停止図柄が特定図柄である場合に、例えばビッグボーナスゲームのような遊技者に有利な所定のゲーム(特別遊技状態)が発生するよう構成されている。ここで、スロットマシンでは、メダルの投入は遊技者が行なうが、投入されたメダルは受入装置によって正常に受け入れられた場合に限ってホッパに供給されるようになっている。そして、ホッパ内のメダルはモータの駆動によってホッパからメダル受皿に払い出される。

【0003】

10

20

30

40

50

また近年、メダルの代わりに遊技球を用いてスロットマシンに類似した遊技を行うことのできる球使用ベルト式遊技機が考えられている。かかる遊技機においては、所定個数の遊技球が受け入れられた後にレバー操作が行われることで無端状ベルトが周回される。ベルト表面には周回方向に複数の図柄が付され、その図柄の組合せに応じて遊技球が払い出される。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールにおいて遊技球をパチンコ機と共通の遊技媒体として取り扱うことができるとともにスロットマシンの遊技性を維持することができる。またこの場合、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいて多く見られる、メダルと遊技球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得るし、パチンコ機の島に当該遊技機を設置したりする等の柔軟性が生じる利点がある。

10

【0004】

上記の如く所定個数の遊技球の受入を条件に遊技を開始する遊技機等にあつては、毎回の遊技に要する遊技球を素早く且つ確実に計数して受け入れる必要があり、そのために受入装置が設けられている(特許文献1)。受入装置は、例えば、鉛直方向に延びる遊技球通路の途中に計数排出装置が設けられ、この計数排出装置を介して遊技球の受入が許容又は阻止されると共に遊技球の計数がなされるようになっている。

【0005】

ここで、上記遊技機においては受入動作に時間的な限界があることから、遊技進行の利便性向上のため、上記遊技機に仮想遊技球を記憶させておく機能、いわゆるクレジット機能を付加することが考えられる。クレジット機能が備えられていれば受入動作を電氣的に処理できるため、遊技の都度、遊技球を受入装置によって受け入れなくても済む利点がある。そして、クレジット機能が備えられている場合には、クレジットされた仮想遊技球が残っている状態で遊技を終了しようとする遊技者に対して仮想遊技球を現実の遊技球として払い出すことができるように、精算ボタンを設けることが好ましい。

20

【0006】

かかる場合、遊技者による精算ボタンの操作時には、遊技者の意向に添って仮想遊技球の払出が素早く行われることが望ましいが、当該仮想遊技球の払出を妨げる何らかの要因が生じると、その払出に多大な時間を要する、或いは払出が正常に完了しないということも生じ得る。例えば、遊技の迅速化を図るために、次の遊技回に必要な数分の遊技球を自動的に受け入れる自動受入機能を付加する場合、遊技者は仮想遊技球の払出を意図しているにもかかわらず前記自動取込機能により仮想遊技球の払出が適正に実施できないという問題が生じる。

30

【特許文献1】特開2002-177457号公報(図1)

【発明の開示】**【発明が解決しようとする課題】****【0007】**

本発明は、記憶された仮想遊技媒体を現実の遊技媒体として払い出す際にその払出を円滑に実施することができるようにし、以つて遊技者の利便性を格段に向上させることができる遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

40

【0008】

以下、上記課題を解決するのに有効な手段等につき、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、発明の実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【0009】

手段1. 遊技球、遊技メダル等の遊技媒体を貯留する貯留部(上皿18)と、該貯留部に遊技媒体を払い出す払出装置(払出装置28)と、該貯留部から遊技媒体を受け入れる受入装置(受入装置23)とを備え、前記受入装置により受け入れた遊技媒体を用いて遊技を行うようにした遊技機において、

50

遊技媒体を仮想遊技媒体として記憶する仮想遊技媒体記憶手段（受入払出制御基板 1 3 6）と、

仮想遊技媒体記憶手段に記憶された仮想遊技媒体を貯留部へ払い出すべく操作される操作手段（精算ボタン 1 1 1）と、

前記受入装置の駆動により少なくとも次の遊技回に必要な数分の遊技媒体を自動的に受け入れる遊技媒体自動受入手段（受入払出制御基板 1 3 6）と、

前記操作手段の操作に応じて、遊技媒体自動受入手段による遊技媒体の自動受入を非実施とする自動受入切替手段（主基板 1 3 1、受入払出制御基板 1 3 6）と、
を備えたことを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 0 】

手段 1 によれば、遊技媒体自動受入手段によって、受入装置の駆動により少なくとも次の遊技回に必要な数分の遊技媒体が自動的に受け入れられる。この遊技媒体の自動受入により遊技開始準備がいち早く整い、ひいては迅速なる遊技の進行が可能となる。また特に、操作手段の操作に応じて、遊技媒体自動受入手段による遊技媒体の自動受入が非実施とされる。遊技者は仮想遊技媒体を貯留部に払い出すことを意図して操作手段を操作するのであるから、その後も遊技媒体の自動受入を継続すると仮想遊技媒体の払出を行う上で払出妨げの要因となり不都合が生じる。この場合、操作手段の操作に伴い遊技媒体の自動受入が非実施（終了）とされることで、仮想遊技媒体の払出を適切に実施できる。従って、仮想遊技媒体の払出を円滑に行わせることができ、以って遊技者の利便性を格段に向上させることができる。

【 0 0 1 1 】

手段 2 . 手段 1 において、前記操作手段が操作された時、前記遊技媒体自動受入手段により既に遊技媒体が自動受入されていれば、自動受入済みの遊技媒体を無効化するとともにその自動受入分の遊技媒体を払い出すか又は仮想遊技媒体として貯留記憶することを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 2 】

手段 2 によれば、操作手段が操作された時、既に遊技媒体が自動受入されていれば、自動受入済みの遊技媒体が無効化されるとともにその自動受入分の遊技媒体が払い出されるか又は仮想遊技媒体として貯留記憶される。これにより、操作手段の操作時には、仮想遊技媒体として記憶された遊技媒体の払出等よりも優先して、自動受入済み分の遊技媒体の払出又は仮想遊技媒体の貯留記憶が行われる。故に、自動受入済みの遊技媒体を排出し損なうという不都合が抑制できる。

【 0 0 1 3 】

手段 3 . 手段 1 又は手段 2 において、前記操作手段が操作された時、前記遊技媒体自動受入手段により自動受入された遊技媒体がないことを条件に、前記仮想遊技媒体記憶手段に記憶された仮想遊技媒体を貯留部へ払い出すことを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 4 】

手段 3 によれば、操作手段が操作された時、自動受入された遊技媒体がないことを条件に、前記仮想遊技媒体記憶手段に記憶された仮想遊技媒体が貯留部に払い出される。これにより、何ら問題なく仮想遊技媒体を現実の遊技媒体として払い出すことができる。

【 0 0 1 5 】

手段 2 及び手段 3 を組み合わせた構成の場合、仮に既に遊技媒体が自動受入された状態で操作手段が操作されると、先ず最初の操作手段の操作により自動受入分の遊技媒体の払出又は仮想遊技媒体の貯留記憶が行われ、自動受入分の遊技媒体が無くなった後、再度の操作手段の操作により、仮想遊技媒体の払出が行われる。これにより、その時点で遊技者が有する遊技媒体の全てを現実の遊技媒体として確実に払い出すことができる。

【 0 0 1 6 】

手段 4 . 手段 1 乃至手段 3 のいずれかにおいて、前記遊技媒体自動受入手段は、少なくとも次の遊技回に必要な数分の遊技媒体を仮想遊技媒体として前記仮想遊技媒体記憶手段に貯留記憶し、その後の賭数設定手段（ベットスイッチ 1 0 7 ~ 1 0 9）による賭数設定

10

20

30

40

50

操作により電氣的に受入処理するものであることを特徴とする遊技機。

【0017】

手段4によれば、遊技媒体の自動受入に際し、少なくとも次の遊技回に必要な数分の遊技媒体が仮想遊技媒体として貯留記憶され、その後の賭数設定操作により電氣的に受入処理される。

【0018】

手段5・手段1乃至手段4のいずれかにおいて、前記仮想遊技媒体記憶手段に記憶された仮想遊技媒体数を表示する記憶媒体数表示手段(クレジット表示部149)と、遊技媒体自動受入の実施時には記憶媒体数表示手段を表示状態とするとともに遊技媒体自動受入の非実施時には記憶媒体数表示手段を非表示状態とする表示切替手段(受入払出制御基板136)とを更に備えたことを特徴とする遊技機。

10

【0019】

手段5によれば、遊技媒体自動受入の実施時には、記憶媒体数表示手段が表示状態とされて仮想遊技媒体数(クレジット数)が表示され、遊技媒体自動受入の非実施時には、記憶媒体数表示手段が非表示状態とされて仮想遊技媒体数(クレジット数)の表示が消される。これにより、遊技者は、記憶媒体数表示手段の表示状態を見ることで、その都度の遊技媒体自動受入の状態を確認することができる。

【0020】

手段6・手段1乃至手段5のいずれかにおいて、毎回の遊技の開始条件の一つとして操作される、前記操作手段とは別の操作手段(ベットスイッチ107~109)と、

20

前記別の操作手段の操作に応じて、前記遊技媒体自動受入手段による遊技媒体の自動受入を開始する自動受入開始手段(主基板131、受入払出制御基板136)と、を更に備えたことを特徴とする遊技機。

【0021】

手段6によれば、遊技者が遊技を開始する際前記別の操作手段が操作される。そして、その別の操作手段の操作に応じて遊技媒体の自動受入が開始される。この場合、遊技を開始する遊技者の意図に合わせて遊技媒体の自動受入を開始することができる。よって、前述の通り当該自動受入の終了を好適に行わせることができるのに加え、当該自動受入の開始を好適に行わせることができるようになる。自動受入機能を実現する上で、利便性がより一層向上する。

30

【0022】

手段7・手段6において、前記別の操作手段は、前記仮想遊技媒体記憶手段に記憶された仮想遊技媒体を必要数分用いて賭数(ベット数)を設定するための操作手段よりなることを特徴とする遊技機。

【0023】

この種の遊技機にあつては、遊技開始時に賭数の設定が必要条件であり、この賭数の設定に起因して遊技媒体の自動受入を開始させることができる。

【0024】

手段8・手段1乃至手段5のいずれかにおいて、前記操作手段は、実際に操作されている期間中だけ仮想遊技媒体の払出を行わせ、操作終了時点で仮想遊技媒体の払出を取りやめるようにしたものであつて、前記操作手段の操作終了時に、前記遊技媒体自動受入手段による遊技媒体の自動受入を開始する自動受入開始手段(主基板131、受入払出制御基板136)を更に備えたことを特徴とする遊技機。

40

【0025】

手段8によれば、操作手段が実際に操作されている期間中だけ仮想遊技媒体の払出が行われ、操作手段の操作終了時点で仮想遊技媒体の払出が取りやめられる。また、前記操作手段の操作終了時に、遊技媒体の自動受入が開始されるようになっている。よって、前述の通り当該自動受入の終了を好適に行わせることができるのに加え、当該自動受入の開始を好適に行わせることができるようになる。

【0026】

50

手段 9 . 手段 1 乃至手段 8 のいずれかにおいて、遊技機は、表面に複数の絵柄（図柄）が付された無端状ベルト（ベルト 7 6）を周回させ、遊技機前面に設けた表示窓（表示窓 6 1 ~ 6 3）を通じて前記絵柄を可変表示するように構成し、その停止後の確定絵柄に応じて遊技球の払出を行い又は特別遊技状態を発生させるものであること。

【 0 0 2 7 】

手段 9 によれば、手段 1 乃至手段 8 のいずれかの効果をベルト式球受入払出遊技機において享受することができる。

【 0 0 2 8 】

手段 1 0 . 手段 9 において、始動操作手段（スタートレバー 1 0 1）の操作に起因して前記ベルトの回転を始動させて絵柄を可変表示するとともに、停止操作手段（ストップボタン 1 0 2 ~ 1 0 4）の操作に起因して或いは該停止操作手段が操作されないまま所定時間経過したことに起因して前記ベルトの回転を停止させて絵柄の可変表示を停止するように構成したことを特徴とする遊技機。

10

【 0 0 2 9 】

手段 1 0 によれば、遊技者が始動操作手段を操作したり停止操作手段を操作したりすることにより、遊技に積極的に関与することができる。

【 0 0 3 0 】

手段 1 1 . 手段 9 又は手段 1 0 において、遊技機は、遊技回毎に、複数個の遊技球を受け入れることを遊技開始条件とするものであること。

【 0 0 3 1 】

20

ベルト式球受入払出遊技機では、スロットマシンにおける遊技メダルに代えて遊技球を使用し、複数個の遊技球を一度に受け入れる構成となることから、遊技球の自動受入機能を付加することが、遊技進行の迅速化を図る上で特に望ましいと考えられる。このベルト式球受入払出遊技機にあっても、前述の通り仮想遊技球の払出を円滑に行わせることができるようになる。

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 3 2 】

以下に、遊技球を受け入れた上で遊技が開始される遊技機に関する一実施の形態につき図面に基づいて説明する。

【 0 0 3 3 】

30

本実施の形態における遊技機は、遊技に際して所定数の遊技媒体としての遊技球の受入処理を必要とし、所定条件が成立した場合には複数の遊技球、場合によっては大量の遊技球の払出処理が実行されるよう構成された球受入払出遊技機である。なお、遊技球は、パチンコ機に使用される遊技球であるパチンコ球に限られず、鋼球であればよい。

【 0 0 3 4 】

まず、遊技機 1 の外観構成及び内部構造の概略を説明する。ここで、図 1 は遊技機 1 の全体を示す斜視図、図 2 は遊技機 1 の正面図、図 3 は遊技機本体と前面扉 4 とを展開して横に並べて示す正面図、図 4 は遊技機 1 の背面図である。なお、図 2 及び図 4 には、遊技機 1 に併設されるカードサンド A も図示している。

【 0 0 3 5 】

40

図 1 ~ 図 3 に示すように、遊技機 1 は、本体枠としての外枠 2 と、外枠 2 の前部に設けられ外枠 2 の一側部にて開閉可能に支持された前面枠 3 とを備えている。この場合、外枠 2 と前面枠 3 とは、その左端の上部及び下部においてヒンジ 3 1 , 3 2 により開閉可能に連結されている。外枠 2 は木製の板材を四辺に連結し構成されるものであって、全体として矩形枠状をなす。また、前面枠 3 は、外形寸法が外枠 2 よりも僅かに小さな四角枠状の板材よりなり、外枠 2 の前面に当接するようにして設けられている。前面枠 3 には、その裏面から外枠 2 の内周面に沿って背面側に延びる裏セット盤 1 6 が取り付け固定されており、その裏セット盤 1 6 に、後述するベルトユニットや、遊技球の受入又は払出のための装置や、各種制御基板等が搭載されるようになっている。本実施の形態では、基本的に外枠 2、前面枠 3 及び該前面枠 3 に設けられる裏セット盤 1 6 等により遊技機本体が構成さ

50

れている。

【 0 0 3 6 】

前面枠 3 の前面側には、当該前面枠 3 に対して開閉可能に前面扉 4 が設けられると共に、この前面扉 4 の下方に下皿形成部材 5 が設けられている。すなわち、前面枠 3 の前面側は前面扉 4 と下皿形成部材 5 とにより覆い隠されるようになっており、前面扉 4 が開放されることにより、下皿形成部材 5 よりも上方の前面枠 3 及びそれに搭載された各種機構（ベルトユニット等）が前方に露出されるようになっている。前面枠 3 と前面扉 4 とは、その左端の上部及び下部のヒンジ 3 3 , 3 4 により開閉自在に連結されている。従って、前面扉 4 は、前面枠 3 に対してその左側部を中心に右側部が回転される。

【 0 0 3 7 】

前面扉 4 及び下皿形成部材 5 の前面は、遊技機全体として一体的な外観をなすよう連続的な立体形状にて形成されており、遊技機 1 の概ね外周全体で環状をなしかつ遊技機前面に突出する環状部 6 , 7 を有する。環状部 6 , 7 は遊技機正面から見てほぼ左右対称の形状をなす。これら環状部 6 , 7 には、発光ダイオード等よりなる発光体 8 , 9 が多数埋設されており（図 2 右下の一部破断部参照）、遊技に際しこの発光体 8 , 9 が発光することにより、例えば環状部 6 , 7 が一斉に又は遊技機外周を周回して光るようになっている。

【 0 0 3 8 】

環状部 6 のうち、最上部に位置するトップ部 6 a は他の部位よりも一層前方に突出しており、遊技機 1 として象徴的な外観を呈する。このトップ部 6 a には、左右一対のランプ表示部 1 0 が設けられると共に、同じく左右一対のスピーカ 1 1 が設けられている。より具体的には、図 6 に示すように、環状部 6 のトップ部 6 a 内において、下方に傾いた向きにスピーカ 1 1 が配設されている。これにより、スピーカ 1 1 に指向性が付与され、個々の遊技機 1 の前方に位置する遊技者にとっては、スピーカ 1 1 からの音が直接的に耳に聞こえ、遊技の際の演出がより効果的なものとなる。

【 0 0 3 9 】

環状部 6 において高さ方向中央部付近には、内側に括れた括れ部 6 b が設けられ、その括れ部 6 b にもランプ表示部 1 2 , 1 3 が設けられている。なお、前面扉 4 は、それ自身が閉状態にある場合には図示しないロック機構によって開放不能な状態にロックされており、そのロック状態は前面枠 3 に設けられたキーシリンダ 1 4 に対する所定のキー操作によって解除されるように構成されている。本遊技機 1 では、前面扉 4 （環状部 6 ）の括れ部 6 b によりキーシリンダ 1 4 の設置位置が確保されている。

【 0 0 4 0 】

環状部 6 , 7 （発光体 8 , 9 ）やランプ表示部 1 0 , 1 2 , 1 3 等は、表示内容の多様化や表示演出の重厚化等を意図しつつ遊技の際の補助演出を行うために設けられるものであって、遊技の進行に伴って各種表示演出を実行する。例えば、ビッグボーナスゲームを獲得した場合に、環状部 6 , 7 （発光体 8 , 9 ）を一斉に又は周回させるように発光させたり、全てのランプ表示部 1 0 , 1 2 , 1 3 を点灯又は点滅等させたりすることで、遊技者への告知が行われる。

【 0 0 4 1 】

図 2 に示すように、遊技機 1 の向かって左側には、CRユニット A が設けられている。CRユニット A の前面側にはカード挿入口 B が設けられ、そのカード挿入口 B へのカードの挿入によりカードに記録された金額に相当する数の遊技球を遊技に使用できるようになっている。その具体的内容は後述する。

【 0 0 4 2 】

なお、遊技ホールでは、遊技者の利便性向上の観点から、CRユニット A の更に左側に現金サンドが設置されることも考えられる。この場合、現金サンドから後述する上皿 1 8 に遊技球を供給するためのノズル N が遊技機 1 側に延びることになる。かかる場合、ノズル N と、前述した前面扉 4 前面の環状部 6 とが干渉するおそれが生ずるが、環状部 6 の括れ部 6 b の一部に切り欠き状の凹部 1 5 が形成されており、この凹部 1 5 にノズル N の中間部位が配置されるようになっている。詳しくは、凹部 1 5 は、上皿 1 8 の直上となる高

10

20

30

40

50

さ位置に、かつ後述する操作部100（遊技機前面の膨出部）の上面と連続面をなすようにして設けられている。従って、凹部15により、遊技機1前面の立体的な造形にかかわらず、ノズルNを介して遊技球の補充が好適に実施できる。また、凹部15には、他の環状部6と同様に発光体8が埋め込まれている。故に、凹部15が切欠き状に設けられたとしても、環状部6,7は凹部15も含むようにして発光し、その全体の印象が損なわれることはない。

【0043】

本実施の形態における遊技機1は、遊技球（仮想遊技球をも含む）の受入を必要条件として遊技が行われ、所定条件の成立に伴い所定個数の遊技球の払出が行われるよう構成されている。

10

【0044】

遊技媒体として遊技球を用いるための構成を以下に説明する。すなわち、図3に示すように、前面枠3に取り付け固定された裏セット盤16には、その前面側下方に球受皿ユニットとしての上皿形成部材17が着脱可能に取り付けられている。図5は、上皿形成部材17の構成を示す斜視図である。上皿形成部材17には貯留部又は球受皿としての上皿18が形成されており、更にその上皿18は主上皿部18aと副上皿部18bとを有する。主上皿部18aは、後述する払出装置28より払い出された遊技球を貯留するものである一方、副上皿部18bは、球貸し用のノズルN（図2参照）から供給される遊技球を受け取り、主上皿部18aへ導くものである。主上皿部18a内の遊技球は、球案内通路19を通じて球出口に流れ、この球出口より受入装置23（図3参照）に給送される。球案内通路19は遊技球を一列に整列させて球出口に供給することができるようになっており、同通路19にはステンレスカバー（保護カバー）20が取り付けられている。ここで、図5において副上皿部18bは図の左側に向けて幾分下方に傾斜し、主上皿部18aは図の右側に向けて幾分下方に傾斜している。故に、主上皿部18a及び副上皿部18内の遊技球は順序よく下流側に流れ、受入装置23へ向けて案内される。

20

【0045】

また、上皿形成部材17の左右両端部には装着固定部21が設けられており、この装着固定部21を裏セット盤16側に締結することにより、上皿形成部材17が裏セット盤16に装着されるようになっていく（図3にはその装着状態を示す）。装着固定部21の締結解除により、上皿形成部材17が裏セット盤16から離脱される。装着固定部21は裏セット盤16に対して着脱自在であれば、その締結手法は任意でよく、裏セット盤16側に設けた被締結穴に締結具（例えばナイラッチ（登録商標））を押し込むワンプッシュ式の締結手法や、裏セット盤16側に設けたネジ穴に雄ネジを螺着する手法等が適用できる。

30

【0046】

そして、上皿形成部材17が裏セット盤16に装着された状態で、前面扉4が閉じられると、裏セット盤16と前面扉4との間で上皿形成部材17が固定される。図5に示すように、上皿形成部材17にはその長手方向に延びるフランジ22が設けられており、このフランジ22が前面扉4の裏面に挟持されるようになっている。すなわち、フランジ22を挟み込むように前面扉4の裏面の対応位置には挟持用凹所が形成されていることから、前面扉4の閉状態時において上皿形成部材17の脱落が防止されるとともに、上皿18に貯留される大量の遊技球の重量をも支えることができる。図1や図2に示すように、前面扉4のうち、上皿形成部材17に対応する部分（操作部100）は前面側に膨出しており、かつその膨出部の上面が開口している。このため、前面扉4が閉状態にあるときには、上皿形成部材17の上皿18が膨出部（操作部100）の上方に開放されるようになる。以上の構成により、上皿形成部材17を遊技機本体又は前面扉4から容易に取り外すことができるとともに、上皿形成部材17を取り外した上で、上皿18（特に球案内通路19）の清掃作業等が行いやすくなる。また、後述する操作部100等の点検、修理等が前面扉4の裏側から行きやすくなる。つまり、メンテナンス性の向上が図られる。前面扉4の膨出部分は操作部100となっており、前面扉4のうち、操作部100の直上には情報表

40

50

示操作部 120 が設けられている。これら操作部 100 及び情報表示操作部 120 の構成については後述することとする。

【0047】

受入装置 23 は裏セット盤 16 に設けられており、遊技者による遊技球の受入操作やクレジット操作等に基づき受入装置 23 を介して遊技球が所定個数ずつ受け入れられる。そして、所定個分の遊技球が受け入れられる毎にその都度の遊技（ゲーム）の開始条件が成立し、遊技開始の準備が整えられるようになっている。このとき、遊技球は所定個数ずつ受け入れられた後、図示しない排出通路を介して遊技機外部に排出される。

【0048】

裏セット盤 16 の裏側には、遊技中の所定条件の成立時において遊技球の払出を行う払出機構が設けられている。すなわち、図 4 に示すように、裏セット盤 16 の裏側の最上部にはタンク 25 が設けられており、このタンク 25 には遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給される。

10

【0049】

タンク 25 の下方にはタンクレール 26 が連結され、更にタンクレール 26 の下流側にはケースレール 27 が連結されている。払出装置 28 はケースレール 27 の下流側に設けられ、所定の電氣的構成により必要個数の遊技球の払出が行われる。そして、払出装置 28 より払い出された遊技球は払出通路 29 を通じて前記上皿 18 に供給される。ケースレール 27 には球抜きボタン 30 が設けられており、球抜きボタン 30 の操作によりタンク 25 及びタンクレール 26 に残留する遊技球を機械的に外部に排出するように構成されている。なお、球抜きボタン 30 による機械的な球抜き処理ではそれより下流側に遊技球が残留するが、この下流側の残留球は後述するリセットスイッチ 138 に基づく電氣的処理によって完全に除去することができる。

20

【0050】

ここで、タンクレール 26、ケースレール 27、払出装置 28 等の払出機構は、後述するベルトユニット 70（実際には、同ベルトユニット 70 を収容するカバー 135）を迂回するようにして配置されている。また、図 4（遊技機 1 の背面図）では右端の上下部分で前面枠 3 が開閉可能に軸支されており、前述の払出機構は軸側に配置されている。この場合、払出機構には多数の遊技球が貯留されその重量は自ずと大きくなるが、払出機構が軸側に設けられるため、前面枠 3 の開閉を支障なく行うことができるようになる。またこのとき、軸部材（ヒンジ 31、32）にかかる重量負担が軽減されるため、軸部材（ヒンジ 31、32）を保護する効果も併せて得られる。払出機構と同様に前記受入装置 23 も軸側に設けられていることから、遊技球の取り扱いに関する機構が全て軸側にまとめられ、遊技球の流れに関する不具合時の対応も容易になる。

30

【0051】

前記受入操作等が行われた場合、受入装置 23 が作動し、これにより上皿 18 にある遊技球が所定個数ずつ受け入れられる。また、遊技中に所定条件が成立した場合には、払出装置 28 が作動し、これによりタンク 25 に貯留されている遊技球が、払出通路 29 等を介して基本的には上皿 18 に払い出される。

【0052】

一方、前述したように前面扉 4 の前面下方には下皿形成部材 5 が配設されており、その下皿形成部材 5 に下皿 41 が形成されている。また、下皿形成部材 5 には、その奥方の側面に排出口 42 が形成されている。前記上皿 18 内に遊技球が満タンに貯留されている状態であって更に遊技球が払い出される場合には、排出口 42 を介して下皿 41 にも遊技球が払い出されるようになっている。すなわち、図示は省略するが、裏セット盤 16 に設けられた払出通路 29 は二通路に分岐され、その一方が上皿 18 に連通し、他方が下皿 41 に連通する構成となっている。排出口 42 の上方にはスピーカ 43 が設けられている。なお、下皿 41 に隣接して灰皿 44 が形成されている。

40

【0053】

ここで、前面扉 4 前面の膨出部よりなる操作部 100 は、その下面が台形状（凸状）に

50

切り欠かれており（実際には、後述するストップボタン操作面 1 1 3 の下方部分が切り欠かれている）、その切り欠きにより形成された領域にスピーカ 4 3 が設置されている。スピーカ 4 3 は、上下方向に限られた空間で十分な音量を確保するため横長の形状をなす。操作部 1 0 0 の下方空間（切り欠きによりできた空間）は、下皿 4 1 に貯まった遊技球を掻き出すために手を差し入れる空間でもある。この場合、操作部 1 0 0 の下方空間において、スピーカ 4 3 は、その上方及び左右が操作部 1 0 0 により、下方が下皿 4 1（下皿形成部材 5）によりそれぞれ囲まれるようになっている。

【 0 0 5 4 】

また、図 2 から明らかなように、遊技機前方から見て下皿形成部材 5 にて重複しない領域にスピーカ 4 3 が配置され、スピーカ 4 3 の音が下皿形成部材 5 又は同部材 5（下皿 4 1）内に貯留される遊技球に遮られないようになっている。要するに、スピーカ 4 3 は概ね四方が囲まれ、前方にのみ、すなわち遊技者側にのみ開放されるようになっている。故に、遊技機 1 毎の遊技者にとってはスピーカ 4 3 の音がよく聞こえ、隣接する遊技機 1 の他の遊技者にとってはスピーカ 4 3 の音があまり聞こえない。従って、各の遊技者にとって隣からの音が耳障りになるといった不都合が抑制できる。

【 0 0 5 5 】

下皿形成部材 5 には球抜き穴 4 5 が形成されており、球抜きボタン 4 6 を押すことで図示しない球抜き機構が連動し、下皿 4 1 に貯まった遊技球が球抜き穴 4 5 から下方に排出されるようになっている。

【 0 0 5 6 】

図 3，図 6 に示すように、前面扉 4 を閉じた状態において、当該前面扉 4 にはベルトユニット 7 0 のすぐ前方位置に前面パネル 6 0 が配設されており、その前面パネル 6 0 には 3 つの表示窓 6 1，6 2，6 3 が設けられている。各表示窓 6 1～6 3 は横並びとなるように設けられ、各表示窓 6 1～6 3 を通して内部が視認可能となっている。

【 0 0 5 7 】

また、前面パネル 6 0 の背面には、これも同様にパネル状をなすフロントライト部材 6 4 が重ね合わせるようにして取り付けられている。フロントライト部材 6 4 は発光手段を構成するものであり、光源（ライト）と、光源からの光をパネル面に沿って導入しかつパネル面に略垂直な方向に反射させパネル外部へ発する透明な導光パネルとを有して構成されている。つまり、このフロントライト部材 6 4 によればその後方に向けて略垂直に面発光が行われ、後述するベルトユニット 7 0 のベルト表面（図柄）が明るく照射されることとなる。この場合、表示窓 6 1～6 3 による図柄の視認範囲に対して面発光が行われる。なお、本実施の形態では、表示窓 6 1～6 3 毎に個別に光源が設けられている。すなわち、図 3 に示すように、それぞれ光源 6 5，6 6，6 7 及びそれらに対応したインバータ 6 5 a，6 6 a，6 7 a が、個別に設けられている。

【 0 0 5 8 】

また、前面扉 4 において、環状部 6 及び情報表示操作部 1 2 0 で囲まれる中央部分は中央パネル部となっており、この中央パネル部には上下 2 枚の保護パネル 3 5，3 6 が配設されている。これら保護パネル 3 5，3 6 は樹脂又はガラス等による透明なパネルであり、上側パネル及び下側パネルを構成する。これら上下の保護パネル 3 5，3 6 の間には、両パネルを区画するための棒状の仕切部材 3 7 が配設されている。図 6 に示すように、下側の保護パネル 3 6 は、前述した前面パネル 6 0 及びフロントライト部材 6 4 に重ね合わせるようにして幾分上向きに傾斜して設けられている。これに対し、上側の保護パネル 3 5 は、幾分下向きに傾斜して設けられている。これにより、上下の保護パネル 3 5，3 6 はいずれも遊技者に対向するように設けられることとなり、各パネル 3 5，3 6 への視認性が向上するようになっている。

【 0 0 5 9 】

次に、図柄表示装置としてのベルトユニット 7 0 の構成を図 3、図 6 及び図 7 を用いて説明する。図 3 に示すように、ベルトユニット 7 0 は、前面扉 4 の裏側において前方より裏セット盤 1 6 に設置されている。すなわち、ベルトユニット 7 0 は、四角枠状をなす金

10

20

30

40

50

属製の支持フレーム 80 を具備しており、その支持フレーム 80 の上部 2 カ所に固定部 81 が設けられている。そして、固定部 81 に取付金具 82 が取り付けられ、この取付金具 82 を介して支持フレーム 80 が裏セット盤 16 に取付固定されている。因みに図 7 に示すように、支持フレーム 80 の下部には係止穴 83, 84, 85 が設けられており、各係止穴 83 ~ 85 に裏セット盤 16 側の係止部 (図示略) が係止されることにより、ベルトユニット 70 の前後方向の位置決めがなされるようになっている。つまり、各係止穴 83 ~ 85 は前後に複数 (例えば 2 つ) 設けられ、その前後の係止穴 83 ~ 85 の何れを用いるかによりベルトユニット 70 の傾斜角度が決定されるようになっている。

【0060】

また、支持フレーム 80 には、可変表示手段を構成する左回転体 71、中回転体 72 及び右回転体 73 が収納されている。図 6, 図 7 に示すように、各回転体 71 ~ 73 はそれぞれ、支持フレーム 80 に回転可能に軸支された駆動ローラ 74 及び従動ローラ 75 と、両ローラ 74, 75 間に掛け渡されたベルト (無端状ベルト) 76 とを備えている。駆動ローラ 74 には、その回転方向に沿って左右両縁部に複数の外歯 74a が等間隔に設けられ、従動ローラ 75 にも同様に、その回転方向に沿って左右両縁部に複数の外歯 75a が等間隔に設けられている。これに対し、ベルト 76 には、その左右両縁部に前記外歯 74a, 75a と同じ間隔で係合穴 76a が設けられている。そして、ベルト 76 の係合穴 76a を両ローラ 74, 75 の外歯 74a, 75a に係合させるようにしてベルト 76 が両ローラ 74, 75 に掛け渡されている。本実施の形態では、従動ローラ 75 は駆動ローラ 74 よりも小径であるとするが、それらは同じ径であっても、従動ローラ 75 の方が大径

。

【0061】

各回転体 71 ~ 73 の駆動ローラ 74 は、それぞれステッピングモータ等よりなるモータ 77, 78, 79 に連結されている。そして、各モータ 77 ~ 79 の駆動により各回転体 71 ~ 73 が個別に、すなわちそれぞれ独立して回転駆動されるようになっている。回転体 71 ~ 73 が回転すると、各表示窓 61 ~ 63 を通して回転体 71 ~ 73 (各ベルト 76) が上から下へ向かって移動しているかのように視認される。なお、上記のローラ機構をプーリやギア等を用いた他の機構に変更することも可能である。

【0062】

各ベルト 76 の外表面には、それぞれ識別情報としての図柄 (シンボル) が多数付されている。これらの図柄のうち、表示窓 61 ~ 63 を介して視認可能な図柄数は、主として表示窓 61 ~ 63 の上下方向の長さによって決定される所定数に限られている。本実施の形態では、各回転体 71 ~ 73 毎に 3 個ずつの図柄が視認可能となるよう表示窓 61 ~ 63 の上下方向の長さが設定されている。ベルト 76 の外表面にはつや消し加工が施されており、ベルト表面は全体が非光沢面となっている。そのため、前述の通りフロントライト部材 64 により面発光が行われ、ベルト表面に正面から光が照射される場合にも、ベルト表面が過剰に反射することが抑制できるようになっている。なお、ベルト 76 に付された

【0063】

各回転体 71 ~ 73 の前方には、各ベルト 76 の係合穴 76a を隠すための目隠手段としてのプレート部材 86 が設けられている。このプレート部材 86 は、各回転体 71 ~ 73 の配列方向に延びるようにして各回転体共通に設けられており、各回転体 71 ~ 73 毎に対応する縦長形状の透孔 87, 88, 89 が形成されている。この透孔 87 ~ 89 は前記表示窓 61 ~ 63 と略同じ大きさを有し、各透孔 87 ~ 89 の両サイドの板部により各ベルト 76 の係合穴 76a が前方から隠されるようになっている。この場合、プレート部材 86 は、駆動ローラ 74 及び従動ローラ 75 の間のベルト周回域に配設され、特に、ベルト 76 に接触することがない程度に当該ベルト 76 に近接して配設されている。

【 0 0 6 4 】

また、各透孔 8 7 ~ 8 9 の上下には、プレート部材 8 6 の一部を所定角度に折り曲げた集光板 9 0 が設けられており、この集光板 9 0 により、前記フロントライト部材 6 4 から発せられる光が中央方向に集められるようになっている。プレート部材 8 6 は、左右の取付部 9 1 で支持フレーム 8 0 の両側面に取り付け固定されている。なお、図 3 においても実際にはベルトユニット 7 0 の前面にプレート部材 8 6 が取り付けられるのであるが、図 3 では便宜上プレート部材 8 6 を取り外した状態で図示している。

【 0 0 6 5 】

さらに、本ベルトユニット 7 0 には、表示窓 6 1 ~ 6 3 を介して視認可能な図柄を後方より照明するためのバックライト 9 2 (後方発光手段) が設けられている。このバックライト 9 2 は蛍光ランプ等により構成され、駆動ローラ 7 4 と従動ローラ 7 5 との間に配置される。

10

【 0 0 6 6 】

次に、各回転体 7 1 ~ 7 3 のベルト 7 6 に付される図柄について説明する。図 8 には、各回転体 7 1 ~ 7 3 のベルト 7 6 についての図柄配列が示されている。同図は、ベルト 7 6 表面の展開図とみても差し支えない。同図に示すように、各ベルト 7 6 にはそれぞれ 2 0 個の図柄が一行に設けられている。図中、各図柄の左側には 1 ~ 2 0 の連続番号を付しており、以下の説明では当該番号を適宜用いることとする。なお、各回転体 7 1 ~ 7 3 のベルト 7 6 はそれぞれに同一図柄の数や配置順序が相違するものであるが、ここでは便宜上、その 1 つについてのみ図示し説明する。

20

【 0 0 6 7 】

図柄としては、ビッグボーナスゲームに移行するためのビッグボーナス図柄としての「7」図柄(例えば、図 8 の(19)図柄)、レギュラーボーナスゲームに移行するためのレギュラーボーナス図柄としての「BAR」図柄(例えば、図 8 の(20)図柄)、リプレイゲームに移行するための「リプレイ図柄」(例えば、図 8 の(17)図柄)、及び小役の払出が行われる小役図柄としての「スイカ」図柄(例えば、図 8 の(18)図柄)、「ベル」図柄(例えば、図 8 の(16)図柄)、「チェリー」図柄(例えば、図 8 の(15)図柄)がある。

【 0 0 6 8 】

本実施の形態において、ビッグボーナス図柄の組合せである「7」図柄が後述する有効ライン上に左・中・右と揃った場合には、7 5 個の遊技球の払出が行われるとともにビッグボーナスゲームへの突入がなされ、レギュラーボーナス図柄の組合せである「BAR」図柄が有効ライン上に左・中・右と揃った場合には、7 5 個の遊技球の払出が行われるとともにレギュラーボーナスゲームへの突入がなされるようになっている。また、「リプレイ」図柄が有効ライン上に左・中・右と揃った場合には、遊技球の払出は行われずリプレイゲームへの突入がなされるようになっている。

30

【 0 0 6 9 】

更に、小役図柄に関し、「スイカ」図柄が有効ライン上に左・中・右と揃った場合には 7 5 個の遊技球の払出が、「ベル」図柄が有効ライン上に左・中・右と揃った場合には 4 0 個の遊技球の払出が行われる。また、左回転体 7 1 の「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合には 1 0 個の遊技球の払出が行われる。すなわち、中回転体 7 2 及び右回転体 7 3 の「チェリー」図柄は遊技球の払出とは無関係であり、言わば無意味な図柄である。また、「チェリー」図柄に限っては、他の図柄との組合せとは無関係に遊技球の払出が行われるため、左回転体 7 1 の複数の有効ラインが重なる位置(具体的には上段又は下段)に「チェリー」図柄が停止された場合には、その重なった有効ラインの数を乗算した分だけの遊技球の払出が行われることとなり、結果として本実施の形態では 2 0 個の遊技球の払出が行われる。

40

【 0 0 7 0 】

なお、本遊技機 1 には、各表示窓 6 1 ~ 6 3 を結びようにして、横方向に平行となるように 3 本、斜め方向にたすき掛けとなるように 2 本、計 5 本の有効ラインが設定されてい

50

る。すなわち、有効ラインとして、上・中・下の横ライン（上ライン、中央ライン、下ライン）と、一対の斜めライン（右上がりライン、右下がりライン）とが設定されている。勿論、最大有効ライン数を6以上としてもよく、5未満としてもよく、所定条件に応じて最大有効ライン数を変更するようにしてもよい。

【0071】

また、遊技機1（前面扉4）の上部には、ビッグ報知部、リプレイ報知部、小役報知部等の各種報知部（図示略）が適宜設けられるとよい。これら各種報知部は遊技機1の上部以外の場所に設けてもよいし、共通の報知部で異なる態様の報知を行うようにしてもよい。また、かかる報知部として環状部6,7を利用してよい。例えば、ビッグ報知部は、各回転体71~73の停止時に「7」図柄が有効ライン上に揃った場合、ビッグボーナスゲームを獲得したことを点灯、点滅等によって表示報知する。リプレイ報知部は、各回転体71~73の回転停止時に「リプレイ」図柄が有効ライン上に揃った場合、リプレイゲームを獲得したことを点灯、点滅等によって表示報知する。小役報知部は、各回転体71~73の回転停止時に小役図柄としての「スイカ」図柄等が有効ライン上に揃った場合、所定数の遊技球を獲得したことを点灯、点滅等によって表示報知する。なお、これら各報知は、表示によるものに代えて或いはこれに加えて、遊技機1に備えられるスピーカ11,43によって音声によるものとしてもよい。

10

【0072】

本実施の形態では、5個の遊技球の受入（1ベット）で中央ラインからなる1ラインのみが有効化される。また、10個の遊技球の受入（2ベット）で上下ライン及び中央ラインからなる3ラインのみが有効化される。さらに、15個の遊技球の受入（3ベット、マックスベット）で全有効ライン（上中下ライン並びに右上がり及び右下がりライン）からなる5ラインが有効化される。

20

【0073】

図1,図2に示すように、前記前面扉4の膨出部分に設けられた操作部100の左側には、各回転体71~73を一斉（同時である必要はない）に回転開始させるために操作されるスタートレバー101が設けられている。スタートレバー101は可変表示を開始させるべく操作される始動操作手段を構成する。

【0074】

スタートレバー101の右側にはストップボタン操作面113が設けられ、そのストップボタン操作面113には、回転中の各回転体71~73を個別に停止させるためのストップボタン102,103,104が設けられている。各ストップボタン102~104は、停止対象となる回転体71~73に対応する表示窓61~63毎にそれぞれ設けられている。ストップボタン102~104は、可変表示を停止させる停止手段、及び可変表示を停止させるべく操作される停止操作手段を構成する。なお、本実施の形態では、前記ストップボタン102~104が押圧操作されないまま所定時間経過すると、前記回転体71~73が停止するように駆動制御される。

30

【0075】

操作部100（前面扉4の膨出部分）の上面には平坦状の操作補助面105が形成されている。この操作補助面105は、その背後の上皿18を取り囲むようにしてアーチ状に設けられ、遊技機前面との間に上皿18と略同形状の開口部106が形成されている。前面扉4を閉じた状態では、この開口部106を介して上皿18が上方に開口する構造となっている。また、操作補助面105は、前方（手前側）に向けて下降するよう僅かに傾斜して設けられている。但し、その傾斜はなくてもよし、逆に後方に向けて下降する傾斜であってもよい。

40

【0076】

ここで、操作補助面105においてストップボタン102~104（ストップボタン操作面113）の直上部分は、その前後方向の幅が略均一であり、操作補助面105の後方縁部（図1のL部）は直線状に構成されている。この場合、一般に遊技者が各ストップボタン102~104を親指で押圧操作することを想定すると、人差し指や中指など他の指

50

を操作補助面 105 の後方縁部 (L 部) にかけるようにするとよい。その状態で手を左右に移動することにより、操作補助面 105 上を沿うようにして、各ストップボタン 102 ~ 104 を連続的に押圧操作することができるようになる。言い換えれば、上皿部分に指をかけて上記押圧操作を行うことができる。要するに、操作補助面 105 が平坦でありかつその後方縁部が直線であるため、その操作補助面 105 を利用すれば、各ストップボタン 102 ~ 104 の連続的な押圧操作を素早くかつスムーズに実施することができる。

【0077】

また、上皿 18 (本実施の形態では特に図 5 に示す副上皿部 18) には、操作補助面 105 側を幾分高くするようにして段差や傾斜を設けておくようにしてもよい。すなわち、上皿 18 の前方が高く、後方が低くなるよう高低差を設けておく。これによれば、上皿 18 内に遊技球が貯留されたとしても多くは上皿 18 の低い部位 (すなわち、操作補助面 105 から離れた部位) に貯まることとなる。それ故、上皿 18 を指かけ部として利用する場合に、指と遊技球とが干渉するといった不都合が回避できる。

10

【0078】

スタートレバー 101 の上方 (すなわち、遊技者にとっては左手側) において、操作部 100 の操作補助面 105 には、遊技球を受け入れるための入力手段を構成するボタン状のベットスイッチが設けられている。本実施の形態では、ベットスイッチとして、1ベットスイッチ 107 と、2ベットスイッチ 108 と、マックスベットスイッチ 109 とが設けられている。各ベットスイッチ 107 ~ 109 は、共に遊技媒体 (又は記憶遊技媒体) たる遊技球を必要数分だけ受け入れるために操作されるものである。なお、通常はマックスベットスイッチ 109 が操作されることが多いため、操作容易性の観点から、他のベットスイッチ 107, 108 よりもマックスベットスイッチ 109 が大きくなるように形成されている。

20

【0079】

1ベットスイッチ 107 に関しては、1回押圧操作される毎に、5個の遊技球が受け入れられるよう設定されている。また、2ベットスイッチ 108 に関しては、1回押圧操作される毎に、10個の遊技球が受け入れられるよう設定されている。さらに、マックスベットスイッチ 109 は、前記 1ベットスイッチ 107 等の複数回 (3回) の押圧操作を省略することができるよう設けられているものであって、1回押圧操作される毎に、15個 (3ベット分) の遊技球が受け入れられるよう設定されている。本実施の形態における実際の遊技球の受入は、前述の通り受入装置 23 によって行うことができる。

30

【0080】

また、本実施の形態では、前記 5 ラインが有効化された (15個の遊技球が受け入れられた) 時点で最大ベット (3ベット) 状態となる。つまり、例えば、1ベットスイッチ 107 の 3回の押圧操作或いはマックスベットスイッチ 109 の 1回の押圧操作がなされた時点で、それ以上の受入は行われなくなっている。従って、本実施の形態ではマックスベット (3ベット) となった上で、さらにベットスイッチ 107 ~ 109 が押圧操作された場合には、該操作が無効化されるようになっている。但し、マックスベット (3ベット) 状態となった上で、さらにベットスイッチ 107 ~ 109 が押圧操作された場合には、その余分な操作に見合う分の遊技球をクレジット (仮想遊技球) として貯留記憶させるようにすることも可能である。

40

【0081】

前記操作部 100 の操作補助面 105 より右側位置には操作手段としての精算ボタン 111 が設けられている。精算ボタン 111 は、既に受け入れられ貯留記憶された状態となっている遊技球や、所定条件成立の結果遊技者に払い出される遊技球の取扱形式を変更するために操作される。すなわち、例えば電源投入時には、所定の最大値 (例えば遊技球 250 個分: 最大記憶数) となるまでの余剰の遊技球をクレジット (仮想遊技球: 記憶遊技媒体) として貯留記憶するとともに、払い出された遊技球もクレジット (仮想遊技球) として貯留記憶するように設定しておく「クレジットモード」とし、精算ボタン 111 が押圧操作されると、クレジットがある場合にはその分を現実の遊技球として払い出すととも

50

に、余剰の遊技球や獲得遊技球も現実の遊技球として直接払い出すように設定された「ダイレクトモード」に切り換えられるようにしておく。この精算ボタン111が操作される度に「クレジットモード」と「ダイレクトモード」とが交互に切り換えられるようにしておけば、遊技者は自身の好みに応じた形式で遊技を実行することができる。かかる精算ボタン111は遊技球の取扱形式を切り換える切換操作手段を構成する。なお、精算ボタン111の操作に基づく機能の詳細については後述する。

【0082】

次に、図9に基づいて、情報表示操作部120の詳細を説明する。

【0083】

情報表示操作部120の左側には、1ベットLED141、2ベットLED142、3ベットLED143が設けられている。これらは、ベット数に応じて点灯するものであり、1ベット分の遊技球が受け入れられると1ベットLED141が点灯し、2ベット分の遊技球が受け入れられると2ベットLED142が点灯し、3ベット分の遊技球が受け入れられると3ベットLED143が点灯するようになっている。

10

【0084】

情報表示操作部120の中央上段には、リプレイLED144、受入許可LED145、スタート許可LED146が設けられている。リプレイLED144は、リプレイゲームが成立すると点灯し、その他の場合には消灯するようになっている。受入許可LED145は、遊技球の受入動作ができる状態になると点灯し、遊技球の受入動作を禁止している状態では消灯するようになっている。スタート許可LED146は、スタートレバー101の操作による遊技を開始することができる状態、すなわち少なくとも1ベットが受け入れられている状態になると点灯し、ベットがない状態や回転体71~73が駆動している遊技動作中には消灯するようになっている。

20

【0085】

情報表示操作部120の中央下段には、ゲーム数表示部147、獲得数表示部148、記憶球数表示手段としてのクレジット表示部149が設けられている。これら各表示部147~149はいずれも7セグメントLEDによって構成され、ゲーム数表示部147は3桁表示、獲得数表示部148は2桁表示、クレジット表示部149は4桁表示となっている。ゲーム数表示部147は、ビッグボーナスゲーム中の残りゲーム数、ジャックインゲーム中の残りゲーム数、及びレギュラーボーナスゲーム中の残りゲーム数を表示するようになっている。獲得数表示部148は獲得遊技球数(賞球数)をその都度表示するようになっている。クレジット表示部149はクレジットモード時に有効化されて貯留記憶された遊技球数(仮想遊技球数)を表示するようになっている。

30

【0086】

情報表示操作部120の右側には、球貸許可LED151を挟んで球貸スイッチ152と返却スイッチ153が設けられ、それらの下方にカード残高表示部154が設けられている。球貸許可LED151は、CRユニットAが正常に動作しかつカード挿入口Bに残高のあるカードが挿入されている場合に点灯し、その他の場合、例えばCRユニットAが正常に動作していなかったりカードが挿入されていなかったりカード残高がない場合には消灯するようになっている。球貸スイッチ152は、遊技者がカードに基づいて遊技球を借り受ける場合に操作されるものであり、その操作に基づいて遊技球が遊技に供し得る形で貸し出されるようになっている。返却スイッチ153は、カード挿入口Bに挿入されたカードの返却を求める場合に操作されるものであり、その操作に基づいてCRユニットAがカード挿入口Bからカードを排出動作するようになっている。カード残高表示部154は、3桁の7セグメントLEDによって構成されている。カード残高表示部154は、カード挿入口Bに挿入されているカードの残高を、100円を1とする単位で金額表示するようになっている。

40

【0087】

ここで、前記1ベットLED141、2ベットLED142、3ベットLED143、リプレイLED144、受入許可LED145、スタート許可LED146、ゲーム数表

50

示部 147、獲得数表示部 148 及びクレジット表示部 149 は、第 1 情報基板 161 に搭載されている。また、球貸許可 LED 151、球貸スイッチ 152、返却スイッチ 153 及びカード残高表示部 154 は、第 2 情報基板 162 に搭載されている。このように第 1 情報基板 161 と第 2 情報基板 162 とに各種部品等を集約することで、遊技機 1 への取り付け作業が容易になる。また、第 1 情報基板 161 と第 2 情報基板 162 とに分割することで、CR ユニット A を使用しない遊技機 1 については第 2 情報基板 162 を省略すればよくなり、CR 対応機にしたりそうでないものにする場合の柔軟性が高い。

【0088】

図 4 に示すように、遊技機 1 の背面において裏セット盤 16 には、遊技に関する各種の制御を行うための主制御装置としての主基板 131 が設置されている。主基板 131 は、主たる制御を司る CPU、遊技プログラムを記憶した ROM、遊技の進行に応じた必要なデータを記憶する RAM、各種機器との連絡をとる I/O ポート、バッファとして機能する入出力ドライバ、各種抽選の際に用いられる乱数回路、リセット信号を出力するリセット回路等を含む制御回路基板より構成されている。

【0089】

同じく裏セット盤 16 には、ベルトユニット 70 に含まれる形で副制御装置としてのサブ制御基板 132 が設置されている。サブ制御基板 132 も同様に、CPU、ROM、RAM 等を具備しており、通信手段としてのコネクタケーブルを介して主基板 131 と接続され、主基板 131 からの制御信号を受信するが主基板 131 側には信号を送信しない一方向通信構成を採っている。裏セット盤 16 には主基板 131 と並ぶようにして受入払出制御装置、払出制御手段、及び仮想遊技球記憶手段を構成する受入払出制御基板 136 が設置されている。受入払出制御基板 136 も CPU、ROM、RAM 等を備え、入出力バッファを介して主基板 131 とは通信手段としてのコネクタケーブルを介して接続されて双方向通信構成を採っている。主基板 131、サブ制御基板 132 及び受入払出制御基板 136 は、何れも透明又は非透明な制御基板ボックスに収容されており、かつ制御基板ボックスが封印された状態でそれぞれ裏セット盤 16 に固定されている。なお、ベルトユニット 70 は、ケース部材としての無色透明なカバー 135 内に収容されて一体化されている。

【0090】

裏セット盤 16 には、カバー 135 (ベルトユニット 70) の側面に接するようにして、電源装置 133 が設置されている。なお、カバー 135 には放熱用の通気孔 135a が形成されている。電源装置 133 は、前述した主基板 131、サブ制御基板 132、受入払出制御基板 136 等の制御装置やその他払出装 28 等に必要な電源を供給するための電源基板と、該電源基板を収容する無色透明な基板ボックスと、電源基板の内外で生じたノイズを排除するためのノイズ対策用の金属板とを具備し、それらが一体的に組み付けられて構成される。なお、裏セット盤 16 には、ベルトユニット 70 のすぐ横に縦長の凹部 134 が設けられており、この凹部 134 に電源装置 133 の側部が収容されるようになっている。これにより、電源装置 133 は、遊技機 1 の奥行き方向に延びる向きに縦長に配置された状態で取り付けられる。

【0091】

なお、主基板 131、サブ制御基板 132、電源装置 133、受入払出制御基板 136 等の配置は、以上説明した配置に限定されるものではない。

【0092】

電源装置 133 には、リセットスイッチ 138 が設けられている。リセットスイッチ 138 が電源投入後の通常状態時(エラー状態時以外)において所定時間押し下げ操作されると、払出装 28 が駆動され、タンク 25、タンクレール 26 及びケースレール 27 に残留する遊技球が排出されるようになっている。従って、球抜きボタン 30 の操作による機械的な球排出によってもなお残留する遊技球を完全に排出することができる。

【0093】

図 4 に示すように、CR ユニット A の後面にはコネクタ端子台 C が設けられている。こ

10

20

30

40

50

れと対応して、受入払出制御基板136にもコネクタ端子台137が設けられている。そして、両コネクタ端子台C, 137にはケーブルコネクタDのそれぞれの端部に形成されたコネクタが接続されている。これにより、CRユニットAと受入払出制御基板136との間では双方向通信可能な状態となっている。

【0094】

図10は、主基板131等の電氣的構成を説明するブロック図である。同図に示すように、電源装置133(電源基板)からの電源は、主基板131へ供給される。また、サブ制御基板132、受入払出制御基板136その他にも直接又は間接的に電源が供給される。なお、図示しないが、電源装置133に設けられたリセットスイッチ138の操作に基づく各種信号は主基板131及び受入払出制御基板136に送信され、これにより、前記した球抜き処理等が実行される。

10

【0095】

主基板131の入力側には、精算ボタン111、1ベットスイッチ107、2ベットスイッチ108、マックスベットスイッチ109、スタートレバー101、ストップボタン102~104がそれぞれ接続されている。従って、主基板131は、各スイッチ、ボタン、レバーからのオン信号を受信して、遊技機1の操作状況を把握することができる。

【0096】

主基板131の出力側には、サブ制御基板132が接続されている。サブ制御基板132の出力側には、発光体8, 9、各ランプ表示部10, 12, 13、スピーカ11, 43、フロントライト部材64、バックライト92が接続されている。主基板131からは、サブ制御基板132に対しその時々遊技情報が信号として送信されるようになっている。各遊技情報に関する信号を入力したサブ制御基板132では、各種信号に基づき、自身の制御プログラムに基づき、種々の演出を実行する。なお本実施の形態では、サブ制御基板132により、「発光体制御手段」、「フロントライト制御手段」、「バックライト制御手段」、「音声制御手段」等が構成される。因みに、発光体制御とは、環状部6, 7内の発光体8, 9を一方向又は双方向に周回させたり、同発光体8, 9を一斉に点灯させたりする制御を言う。また、フロントライト制御とは、各回転体71~73のベルト76を停止させる順序を遊技者に教示すべく、その停止順序に合わせて各回転体71~73に対応するフロントライト部材64の各光源65~67を順に発光させる制御を言う。また、バックライト制御とは、バックライト92を遊技状況に合わせて点灯させたり点滅させる制御を言う。また、音声制御とは、スピーカ11, 43に所定の音声を発生させる制御を言う。

20

30

【0097】

主基板131の出力側には、第1情報基板161が接続されている。従って、主基板131は第1情報基板161に搭載された1ベットLED141、2ベットLED142、3ベットLED143、リプレイLED144、受入許可LED145、スタート許可LED146、ゲーム数表示部147、獲得数表示部148及びクレジット表示部149を制御することができる。

【0098】

主基板131にはベルトユニット70が接続されている。従って、主基板131は、ベルトユニット70に搭載されたモータ77~79を駆動制御したり、ベルトユニット70に搭載された各回転体71~73(ベルト76)の回転位置(原点位置)を個別に検出する回転位置検出センサからの検出信号を受信することができる。

40

【0099】

主基板131と受入払出制御基板136とは、双方向通信することができるように接続されている。従って、主基板131からのコマンドを受入払出制御基板136が受信したり、受入払出制御基板136からの信号を主基板131が受信することができる。

【0100】

受入払出制御基板136には受入装置23、払出装置28、第2情報基板162及びCRユニットAが接続されており、また受入払出制御基板136は前記第1情報基板161

50

とも接続されている。すなわち、第1情報基板161は、主基板131及び受入払出制御基板136の両者と接続されていて、両基板131, 136によって制御される。

【0101】

次いで、遊技機1における通常の遊技を実現する手段について説明する。この説明においては、主基板131等が備える機能実現手段の集合体としてとらえて説明する。すなわち、以下に説明する各種機能は主基板131のCPUを中心とした制御下で実現される機能であり、その制御プログラムはROM(場合によってはRAM)の記憶内容に基づくものであり、その時々に必要なデータはRAMに一時的に記憶保持されることとなるが、それらのプログラム上の要件等については適宜のテーブル構成を採用する等で当業者がなし得るものであるため、個々には説明しない。但し、本実施の形態の遊技内容を把握する上で必要がある場合等については、適宜具体的な説明をする。

10

【0102】

主基板131は、「小役抽選手段」を備えている。小役抽選手段は、スタートレバー101からの検出信号が入力されたタイミングによって、小役払出条件が成立したか否かの抽選を行い、これによって小役フラグの成立の有無が決定される。なお、小役の抽選は、他の抽選とともに、遊技球の受入個数(ベット数)に応じて変化するように構成されており、概して受入個数が多い程遊技者に有利な抽選結果が得られるようになっている。

【0103】

主基板131は、「小役制御手段」を備えている。小役制御手段は、通常遊技中に小役フラグが成立している場合、各回転体71~73の停止時に、後述する小役成立テーブルの内容を参照しながら、一定の引き込み停止制御を加えて半強制的に小役図柄を有効ライン上に停止させる。

20

【0104】

主基板131は、「リプレイゲーム抽選手段」を備えている。リプレイゲーム抽選手段は、スタートレバー101からの検出信号が入力されたタイミングによって、リプレイゲーム移行条件が成立したか否かの抽選を行い、これによってリプレイフラグの成立の有無が決定される。

【0105】

主基板131は、「リプレイゲーム制御手段」を備えている。リプレイゲーム制御手段は、通常遊技中にリプレイフラグが成立している場合、各回転体71~73の停止時に、後述するリプレイ成立テーブルの内容を参照しながら、一定の引き込み停止制御を加えて半強制的にリプレイ図柄を有効ライン上に停止させる。そして、有効ライン上にリプレイ図柄が停止することを条件に、次の遊技を無償で行うことができるようにするものである。勿論、このリプレイゲームが行われる場合にも各種抽選は実行されている。

30

【0106】

主基板131は、「ビッグボーナス抽選手段」を備えている。ビッグボーナス抽選手段は、スタートレバー101からの検出信号が入力されたタイミングによって、ビッグボーナス移行条件が成立したか否かの抽選を行い、これによってビッグボーナス成立フラグの有無が決定される。

【0107】

主基板131は、「ビッグボーナス制御手段」を備えている。ビッグボーナス制御手段は、通常遊技中に、前記ビッグボーナスフラグが成立すると、各回転体71~73の停止時に、後述するビッグボーナス成立テーブルの内容を参照しつつ、一定の引き込み停止制御を加えて半強制的にビッグボーナス図柄を有効ライン上に停止させる。そして、有効ライン上にビッグボーナス図柄が停止することを条件に、予め設定された所定の遊技回数(ここでは30回)を上限として、現状遊技状態である通常遊技から特別遊技状態たるビッグボーナスゲームに移行させ、その後、原則的には元の通常遊技状態に復帰させるものである。

40

【0108】

主基板131は、「ビッグボーナス中抽選手段」を備えている。ビッグボーナス中抽選

50

手段は、ビッグボーナス中にのみ有効化され、スタートレバー 101 からの検出信号が入力されたタイミングによって、小役図柄の抽選及びジャックインの抽選を行い、小役フラグ及びジャックインフラグの成立の有無が決定される。そして、前記ビッグボーナス制御手段は、小役フラグの成立によって所定の小役図柄（例えば「スイカ」図柄）を有効ライン上に揃わせるべく小役成立テーブルを参照しつつ各回転体 71 ~ 73 を半強制的に引き込み停止制御する。

【0109】

また、前記ビッグボーナス制御手段は、前記ジャックインフラグの成立によってジャックインさせるべく、リプレイ成立テーブルの内容を参照しつつ、各回転体 71 ~ 73 を半強制的に引き込み停止制御する。ジャックインとは、ビッグボーナスゲーム中に所定のボーナスゲームを実行させる状態であり、具体的には「リプレイ」図柄が揃うことによって生じる。従って、ジャックイン実行のためにビッグボーナス制御手段は、ジャックイン図柄（リプレイ図柄）を有効ライン上に揃わせるべく各回転体 71 ~ 73 を半強制的に引き込み停止制御する。ジャックインされるとジャックインゲームが実行される。

【0110】

前記ジャックインゲームについて説明する。ジャックイン図柄が有効ラインに停止すると、予め設定された所定のゲーム回数（ここでは12回）を上限として、現状遊技状態であるビッグボーナスゲーム中のうちの特殊なゲームであるジャックインゲームに移行し、その後元のビッグボーナスゲームに復帰する。該ジャックインゲーム中は、有効ラインが1ライン（中央ライン）のみとされている。該ジャックインゲーム中においては、スタートレバー 101 からの検出信号が入力されたタイミングによって、所定の図柄（ここでは、リプレイ図柄）の抽選を行う。かかる図柄の抽選は、通常の抽選とは異なり、リプレイ図柄が有効ライン（中央ラインのみ）に揃った場合に所定個数（例えば75個）の遊技球が払い出されるように設定しておき、かかるリプレイ図柄を遊技球払出図柄として、当該遊技球払出図柄が揃う条件を満たすか否かの抽選とされている。そして、前記抽選の結果、リプレイフラグ（ここでいうリプレイフラグは通常遊技中のものとは異なり、ジャックインゲーム用に新たに設定されたものである。）が成立した場合には前記遊技球払出図柄以外の図柄が有効ライン上に揃わないように各回転体 71 ~ 73 を制御するものであり、しかも遊技球払出図柄が所定回数（例えば8回）揃った場合には前記所定の遊技回数（12回）に達していなくとも所定のボーナスゲームは終了する。

【0111】

ここで、ビッグボーナスゲームは、前記所定の遊技回数（30回）内で所定回数（例えば3回）を上限とするジャックインが可能であり、ビッグボーナスゲーム中のジャックイン中における遊技回数は前記30回の回数には加算されないようになっている。そして、ビッグボーナス制御手段は、前記所定の遊技回数（30回）内であっても、前記所定のボーナスゲームが所定回数（3回）終了した時点（3回目のジャックインによる所定のボーナスゲーム終了時点）でビッグボーナスゲームを強制的に終了させる。

【0112】

主基板 131 は、「回転体制御手段」及び「記憶手段」を備えている。回転体制御手段は、記憶手段の記憶内容に応じて各回転体 71 ~ 73 をサブ制御基板 132 を介して制御するものであり、特に記憶手段に記憶された各種テーブルの記憶内容に応じて各回転体 71 ~ 73（駆動ローラ 74 ひいてはベルト 76）の停止位置を制御するものである。

【0113】

記憶手段（ここではROMであるがRAMであってもよい。）に記憶された各種テーブルとは、成立した各種フラグに応じて個々に設定されたものである。具体的には、例えば何らフラグが成立していない場合にいずれの図柄をも有効ライン上に揃えないようにするための「外れテーブル」、小役フラグに対応して所定の小役図柄を有効ライン上に揃えるための「小役成立テーブル」、リプレイフラグに対応してリプレイ図柄を有効ライン上に揃えるための「リプレイ成立テーブル」、ビッグボーナスフラグに対応して「7」図柄を有効ライン上に揃えるための「ビッグ成立テーブル」等の他、以上の成立図柄をどの有効

ライン上に揃えるかを決定するための「ラインテーブル」等である。また、記憶手段は、前記クレジットモード時における仮想遊技球の数も記憶している（仮想遊技球記憶手段）。

【0114】

次に、上記機能実現手段によって達成される遊技の進行方法について、その他の主基板131、受入払出制御基板136等の制御も含めて説明する。

【0115】

CRユニットAに電源が投入されかつケーブルコネクタDが受入払出制御基板136との間に適正に接続されていると、受入払出制御基板136は貸球許可LED151を点灯させる。そして、CRユニットAのカード挿入口Bに残高のあるカードが挿入されていると、そのカードの記録情報は主基板131を介することなく受入払出制御基板136に直接送信される。受入払出制御基板136はカードの記録情報を読み込んで、その残高をカード残高表示部154に表示させる。なお、貸球許可LED151はカード残高がある場合にのみ点灯させるようにしてもよい。また、遊技者が返却スイッチ153を操作すると、受入払出制御基板136はCRユニットAにカード返却指令を行ない、CRユニットAはカード挿入口Bからカードを排出させる。

【0116】

また、カード残高がある場合に遊技者が球貸スイッチ152を操作すると、設定された貸球金額分の遊技球が遊技者に払い出される。ここで、設定された貸球金額とは、例えば100円を最低単位とする遊技者若しくは遊技ホールで予め設定された金額又はCRユニットAに予め設定されている固有の金額をいい、例えば500円分であったり1000円分であったりする。この払出は、ダイレクトモード時には受入払出制御基板136が払出装28を駆動制御し、上皿18に直接遊技球を払い出すようになっている。また、クレジットモード時には、受入払出制御基板136がクレジット表示部149に貸球数に応じた数分だけ加算した値を表示する。このような動作は、主基板131を介することなく実行されるが、これはCRユニットA、払出装28、第2情報基板162を主基板131を介することなく受入払出制御基板136に直接接続され、またクレジット表示部149を受入払出制御基板136からも制御できるように接続されていることによって実現されるものである。上記のようにクレジット操作を受入払出制御基板136が行なうことから、受入払出制御基板136のRAMにクレジット数（仮想遊技球数）が記憶される。従って、受入払出制御基板136のRAMが仮想遊技球記憶手段に相当する。

【0117】

遊技の開始に際し、遊技者は、クレジットが所定数以上あるか又は遊技球が上皿18に所定個数あることを条件に、ベットスイッチ107～109を押圧操作することにより貯留記憶に基づく仮想遊技球又は実際の遊技球を受け入れる。なお、クレジットモード時であればクレジット数が最大数、ダイレクトモード時であれば最大ベット数（3ベット）となるまでは、主基板131は受入許可LED145を点灯させて遊技球の受入を促し、最大クレジット数又はマックスベットとなると遊技球の受入ができない状況であることを告知するために主基板131は受入許可LED145を消灯させる。ベットスイッチ107～109の操作があるとセンサ等で検出され、その検出信号を受けて主基板131は遊技球（仮想遊技球を含む）の受入があったことを判断する。このとき、クレジットモード時であれば、貯留記憶されていた仮想遊技球が受け入れられることとなる。例えば、クレジットモード時において、15個以上の貯留数（クレジット数）がある場合にマックスベットスイッチ109が押圧操作されたときには、クレジット表示部149におけるクレジット表示数を「15」だけ減じて表示するとともに、前記記憶手段は、「15」だけ減じた数を貯留記憶数として記憶する。これに対し、貯留数（クレジット数）が15個未満しかない場合にマックスベットスイッチ109が押圧操作されたときには、現在有効にすることができるとして、残りは無効とする。すなわち、例えばクレジット数が12であれば2ベット分を有効化し端数の2個はクレジットのまま残す。また、貯留数（クレジット数）が5個未満しかない場合にベットスイッチ107～109が押圧操作さ

10

20

30

40

50

れたようなときには、当該押圧操作は無効化される。

【0118】

また、ダイレクトモード時であれば、上皿18にある実際の遊技球が受け入れられることとなる。例えばダイレクトモード時において、15個以上の遊技球が上皿18にある場合にマックスベットスイッチ109が押圧操作されたようなときには、上皿18上の15個の遊技球が受入払出制御基板136の制御下で上記受入装置23によって受け入れられ、5個以上の遊技球が上皿18にある場合に1ベットスイッチ107が押圧操作されたようなときには、上皿18上の5個の遊技球が上記受入装置23によって受け入れられる。これに対し、遊技球が15個未満しかない場合にマックスベットスイッチ109が押圧操作されたとき、或いは5個未満しかない場合に1ベットスイッチ107が押圧操作された

10

【0119】

主基板131は、その都度の遊技球受入数(=ベット数×5)に応じて各ベットLED141~143のいずれかを点灯させる。ここで、1ベットスイッチ107の1回の押圧操作(5個の遊技球の受入)であれば1ベットLED141が点灯され、1ベットスイッチ107の2回の押圧操作又は2ベットスイッチ108の1回の押圧操作(10個の遊技球の受入)であれば2ベットLED142が点灯され、マックスベットスイッチ109の押圧操作等(15個の遊技球の受入)であれば3ベットLED143が点灯される。なお、本実施の形態では、各ベットLED141~143においてベット数、つまり有効ラインを表示することとしているが、これに代えて、或いはこれに加えて、有効ラインに対応

20

【0120】

なお、クレジットモード下でのベットスイッチ107~109の操作による仮想遊技球受入の場合には、主基板131はクレジットされている遊技球の貯留記憶数をその分減算し、その減算値に応じた表示をクレジット表示部149に行わせるように表示制御する。また、ダイレクトモード下でのベットスイッチ107~109の操作による遊技球受入の場合には、主基板131は、受入払出制御基板136に対して、受入装置23によってその分の遊技球を上皿18から受け入れるように指示するためのコマンドを送信し、受入払出制御基板136によって受入装置23が駆動制御される。

30

【0121】

少なくとも1ラインが有効化されている時点で主基板131はスタート許可LED146を点灯させ遊技の開始を促す一方、ラインが有効化されていない場合や遊技中(回転体71~73の駆動中)にはスタート許可LED146を消灯させる。そして、スタート許可LEDが点灯しラインが有効化されている状況下で遊技者がスタートレバー101を操作すると、その操作がセンサ等によって検出され、その検出信号を受けて主基板131はスタートレバー101の操作があったことを判断する。また、これとともに、その旨の情報をサブ制御基板132へと送信する。そして、主基板131は、全ての回転体71~73(ベルト76)を一斉(同時でもよいし所定の時間差を設けてもよい。)に回転させるべく、ベルトユニット70(モータ77~79)を駆動制御する。その結果、各ベルト76は、遊技者にとっては表面に付された図柄を目視することが困難な程度の速度で一方向に回転し、各表示窓61~63を介して各図柄が上から下へ向かって可変表示されているよう映し出される。

40

【0122】

また、前記スタートレバー101の操作に基づく検出信号が主基板131に入力されたタイミングで、通常遊技中では、小役抽選手段、リプレイゲーム抽選手段、ビッグボーナス抽選手段による各抽選が行われる。これらの抽選は、乱数回路によって抽出された乱数値に基づいて行なわれる。

【0123】

小役抽選手段による抽選結果が、小役フラグ成立を意味する場合は、適宜の小役図柄を

50

有効ライン上に停止させ得る権利がそのゲームにおいてのみ与えられる。また、リプレイゲーム抽選手段による抽選結果が、リプレイフラグ成立を意味する場合は、リプレイゲームへ移行する権利がそのゲームにおいてのみ与えられる。すなわち、小役フラグ及びリプレイフラグは次ゲーム以降に持ち越されることはない。また、ビッグボーナス抽選手段による抽選結果がビッグボーナスフラグ成立を意味する場合は、ビッグボーナスゲームへ移行する権利が与えられ、そのフラグはビッグボーナスゲームへ移行するまで保持される。さらに、各抽選手段の抽選結果が、いずれの条件成立をも意味しない場合には、いずれのフラグもたたない。

【 0 1 2 4 】

以上の各抽選手段による抽選が終了した後、遊技者がストップボタン 1 0 2 ~ 1 0 4 を任意の順序で操作すると、その操作がそれぞれセンサ等によって個別に検出され、各検出信号を受けて主基板 1 3 1 は各ストップボタン 1 0 2 ~ 1 0 4 の操作があったことを判断する。すると、主基板 1 3 1 は、操作された各ストップボタン 1 0 2 ~ 1 0 4 に対応した回転体 7 1 ~ 7 3 を個別に停止させるべく、各モータ 7 7 ~ 7 9 を停止制御する。

【 0 1 2 5 】

これら各回転体 7 1 ~ 7 3 (ベルト 7 6) の停止位置は、上記各抽選手段による抽選結果である各成立フラグに基づき、主基板 1 3 1 の記憶手段に記憶されている前記各テーブルを参照して決定される。このとき、有効ラインから回転体回転方向手前の 4 図柄分までに成立フラグに対応した図柄が存在すれば、原則として、その図柄が積極的に有効ライン上に引き込まれるような制御がなされることとなり、回転体停止タイミングが 4 図柄分手前までの誤差であれば、その誤差を吸収することができる(引き込み停止制御)。その結果、遊技者が熟練していなくとも主基板 1 3 1 によって成立フラグに応じた図柄を有効ライン上に極力停止させることが可能となる。

【 0 1 2 6 】

なお、所定のタイミング(例えば第 1 番目のストップボタン 1 0 2、1 0 3 又は 1 0 4 が押圧されたタイミング)において、サブ制御基板 1 3 2 は、発光体 8、9、ランプ表示部 1 0、1 2、1 3、フロントライト部材 6 4、バックライト 9 2、スピーカ 1 1、4 3 を用いて各種の補助表示を行い、リーチ演出表示等を実行する。

【 0 1 2 7 】

各回転体 7 1 ~ 7 3 の停止時において、有効ライン上の停止図柄の組合せが、予め定められた所定の図柄の組合せである場合、即ち小役図柄の組合せ、リプレイ図柄の組合せ、ビッグボーナス図柄の組合せである場合、主基板 1 3 1 は各停止図柄の組合せに応じて払い出される遊技球数を獲得数表示部 1 4 8 に表示させる。

【 0 1 2 8 】

主基板 1 3 1 は、獲得数表示部 1 4 8 への表示と並行して、各停止図柄の組合せに応じた数の遊技球を遊技価値として払い出すための払出制御を行う。かかる場合、原則として主基板 1 3 1 がコマンドを送信し受入払出制御基板 1 3 6 が払出装置 2 8 を駆動制御することにより、上皿 1 8 等へ直接的に現実の遊技球として遊技球の払出が行われる。ただし、精算ボタン 1 1 1 の操作をセンサ等が検出し、主基板 1 3 1 がクレジットモードであると判断した場合においては、貯留記憶できる最大値(250個分)に達していなければ、その分が直接払出装置 2 8 から払い出されることはなく、クレジット遊技球(仮想遊技球)として貯留記憶される。この場合、主基板 1 3 1 は、クレジットされている遊技球の貯留記憶数に今回獲得した遊技球数分を加算し、その加算値に応じた表示をクレジット表示部 1 4 9 に行わせるように表示制御する。勿論、この場合でも貯留記憶できる最大値である 250 個分を越えた分は主基板 1 3 1 からのコマンドに基づいて受入払出制御基板 1 3 6 が払出装置 2 8 を駆動制御し、払出装置 2 8 より直接遊技球が払い出される。

【 0 1 2 9 】

そして、有効ライン上に揃った図柄が小役図柄或いは何ら払出のない図柄の組合せである場合には、通常遊技が続行される。一方、有効ライン上に揃った図柄の組合せがリプレイ図柄の組合せである場合にはリプレイゲーム制御手段によって次回のゲームを無償で行

10

20

30

40

50

うことができるリプレイゲームが実行される。リプレイゲームが成立すると、主基板 1 3 1 はリプレイ LED 1 4 4 を点灯させる。また、有効ライン上に揃った図柄の組合せがビッグボーナス図柄の組合せである場合にはビッグボーナス制御手段によってビッグボーナスゲームが実行される。ここで、本実施の形態の遊技機 1 では、ビッグボーナスゲームの終了条件として、所定回の遊技（30ゲームの終了又は3回のジャックインゲームの終了）の他、払出遊技球数が上限値（具体的には2250個）に達したか否かという条件も含まれるように構成されている。従って、30ゲーム又は3回のジャックインゲームの終了を待たずして払出遊技球数が上限値である2250個に達すると、そこでビッグボーナスゲームが終了されるようにして、必要以上に射幸性をあおらないようにしている。

【0130】

なお、小役図柄、リプレイ図柄、ビッグボーナス図柄等が有効ライン上に揃った場合、サブ制御基板 1 3 2 は、発光体 8, 9 や、各ランプ表示部 1 0, 1 2, 1 3、フロントライト部材 6 4、バックライト 9 2 を表示制御して小役成立や、リプレイゲームへの移行や、ボーナスゲーム成立を表示報知するとともに、スピーカ 1 1, 4 3 を適宜駆動制御して音声報知する。なお、これらスピーカ 1 1, 4 3 による音声報知は、遊技者への遊技価値返還による利益が大きいもの程大袈裟なもの（音量を大きくしたり、トーンを高くしたり、リズムを変化させる等）とすることが好ましい。各報知部の表示態様についても同様であり、例えばビッグボーナスゲームではめまぐるしく点滅させる等のように表示態様を変化させることによって、得られる利益の大きさを遊技者に押し量らせることができる。

【0131】

次に、以上の構成からなる遊技機 1 の作用、特に主基板 1 3 1 及び受入払出制御基板 1 3 6 の特徴的な処理動作について、図 1 1 ~ 図 2 0 のフローチャートに基づいて説明する。なお、上記した遊技の進行方法に関する説明の一部と重複する箇所についても、便宜上再度説明する。

【0132】

まず、主基板 1 3 1 の CPU の処理動作について図 1 1 ~ 図 1 3 に基づいて説明する。

【0133】

主基板 1 3 1 の CPU は、電源オフの状態から電源オンの状態になると初期化处理等を実行する（ステップ S 1 0 0）。初期化处理等としては、電源装置 1 3 3 のリセットスイッチ 1 3 8 が押された状態で電源がオンしたか否かを判定し、そうであれば RAM の内容をクリアし、復電フラグをリセットする。なお、復電フラグは、電源オフ時にセットされるフラグであり、このフラグがセットされた場合には電源オフ時の状態が停電発生情報として RAM に記憶され、その停電発生情報がバックアップ電源によって保持されるようになっている。ここで、本実施の形態では、主基板 1 3 1 の他、サブ制御基板 1 3 2 及び受入払出制御基板 1 3 6 についても同様の復電フラグに基づいてそれぞれの RAM に電源オフ時の状態が停電発生情報としてバックアップされる。さて、復電フラグをリセットした後、またはリセットスイッチ 1 3 8 が押されずに電源オンした場合には、電源装置 1 3 3 の設定キー挿入孔（図示せず）に設定キーが挿入されて設定キースイッチ（図示せず）がオンされた否かを判定する。設定キースイッチがオンされたときには複数段階、例えば 6 段階の設定状態（設定 1 ~ 6）のいずれかを選択できるため、どの設定状態が選択されたかを判定した上で、選択された設定状態に応じた内部処理を実行する。なお、複数段階の設定とは、例えばビッグボーナス獲得確率などの遊技者に付与する遊技価値の成立確率が異なるものを複数段階用意しておき、そのうちのいずれを今回の遊技に利用するかという設定である。その後、主基板 1 3 1 の RAM に記憶されていた内容をクリアし、復電フラグをリセットする。そこで復電フラグをリセットした後、または設定キースイッチがオンされなかった場合には、復電フラグがセットされているか否かを判定し、復電フラグがセットされているときには主基板 1 3 1 の RAM に保存されている停電発生情報に基づいて電源がオフになる前の状態に復帰させる復電処理を行い、初期化处理等を終了する。この復電処理により、例えば停電して電源がオフになったとしても復電したときに電源がオフになる前の状態に復帰することができる。

10

20

30

40

50

【 0 1 3 4 】

主基板 1 3 1 の CPU は、初期化処理等（ステップ S 1 0 0 ）を終了すると、精算処理を実行する（ステップ S 1 1 0 ）。図 1 2 に示すとおり、精算処理ルーチンでは、主基板 1 3 1 の CPU は、まず、精算ボタン 1 1 1 が操作されたか否かを判定する（ステップ S 1 1 1 ）。そして、精算ボタン 1 1 1 が操作されていない場合には、本ルーチンを終了する。一方、精算ボタン 1 1 1 が操作された場合には、クレジット精算処理中であるか否かを判定する（ステップ S 1 1 2 ）。そして、クレジット精算処理中である場合には、クレジット精算中止コマンドを発行するとともに（ステップ S 1 1 3 ）、クレジット精算処理を中止し（ステップ S 1 1 4 ）、本ルーチンを終了する。従って、クレジット精算処理中に再度精算ボタン 1 1 1 が操作することによってクレジット精算処理を途中で停止させることができ、遊技者が必要とするだけの遊技球の払出を受けることができる。

10

【 0 1 3 5 】

ステップ S 1 1 2 において、クレジット精算処理中でないと判定された場合には、受入数があるか否か、すなわちベットがなされているか否かを判定する（ステップ S 1 1 5 ）。そして、受入数がある場合には、受入数分の払出コマンドを発行するとともに（ステップ S 1 1 6 ）、受入数を 0 にする、すなわち既になされていたベットを無効化し（ステップ S 1 1 7 ）、本ルーチンを終了する。これにより、一旦ベットスイッチ 1 0 7 ~ 1 0 9 が操作されてベットがなされていても精算ボタン 1 1 1 の操作によってベット解除をすることができる。

20

【 0 1 3 6 】

ステップ S 1 1 5 において、受入数がないと判定された場合には、クレジット精算開始コマンドを発行するとともに（ステップ S 1 1 8 ）、クレジット精算処理を開始し（ステップ S 1 1 9 ）、本ルーチンを終了する。これにより、クレジット精算処理中でなく、かつ受入数がない場合において精算ボタン 1 1 1 を操作することで、クレジットされている仮想遊技球の払出処理を行なうことができる。

【 0 1 3 7 】

主基板 1 3 1 の CPU は、精算処理（ステップ S 1 1 0 ）を終了すると、受入払出制御基板 1 3 6 の状態取得処理を実行する（ステップ S 1 2 0 ）。このステップでは、主基板 1 3 1 の CPU は状態取得コマンドを受入払出制御基板 1 3 6 に送信することにより、受入払出制御基板 1 3 6 から同基板の最新状態の返送を受けて、受入払出制御基板 1 3 6 の最新の状態を取得する。

30

【 0 1 3 8 】

主基板 1 3 1 の CPU は、受入払出制御基板 1 3 6 の状態取得処理（ステップ S 1 2 0 ）を終了すると、その状態に応じた処理である状態処理を実行する（ステップ S 1 3 0 ）。図 1 3 に示すとおり、状態処理ルーチンでは、主基板 1 3 1 の CPU は、まず、受入数が最大であるか否か、すなわちマックスベット状態であるか否かを判定する（ステップ S 1 3 1 ）。受入数が最大でない場合にはベットスイッチ 1 0 7 ~ 1 0 9 の操作があったか否かを判定する（ステップ S 1 3 2 ）。そして、ステップ S 1 3 1 で受入数が最大であると判定された場合や、ステップ S 1 3 2 でベットスイッチ 1 0 7 ~ 1 0 9 の操作がなかったと判定された場合には、ステップ S 1 3 9 へ移行する。ここで、受入数が最大である場合にはステップ S 1 3 9 では受入数があると判定されて本ルーチンを終了する。一方、ベットスイッチ 1 0 7 ~ 1 0 9 の操作がない場合にはステップ S 1 3 9 で受入数があると判定されれば本ルーチンを終了し、受入数がないと判定されればステップ S 1 1 0 へ戻る。

40

【 0 1 3 9 】

ステップ S 1 3 2 でベットスイッチ 1 0 7 ~ 1 0 9 が操作されたと判断されると、クレジット精算処理中であるか否かを判定する（ステップ S 1 3 3 ）。そして、クレジット精算処理中であると判定されると、クレジット精算処理中止コマンドを発行するとともに（ステップ S 1 3 4 ）、クレジット精算処理を停止する（ステップ S 1 3 5 ）。これにより、クレジット精算処理中にベットスイッチ 1 0 7 ~ 1 0 9 の有効な操作がなされた場合には、クレジット精算処理が中止されるので、クレジット精算処理中であっても遊技を開始

50

できる利点があるし、いちいち精算ボタン 1 1 1 を再操作してクレジット精算処理を中止してからベット操作をするといった手間が省ける。

【 0 1 4 0 】

ステップ S 1 3 3 でクレジット精算処理中でないと判定された場合、及びステップ S 1 3 5 でクレジット精算処理を停止した後は、主基板 1 3 1 の CPU は必要数受入コマンドを発行し、受入払出制御基板 1 3 6 の CPU に送信する（ステップ S 1 3 6）。これにより、受入払出制御基板 1 3 6 はステップ S 1 3 2 において実行されたベット操作に応じた必要な数だけの遊技球を受け入れる処理を実行する。その後、受入払出制御基板 1 3 6 から正常通知コマンドが返送されたか否かを判定し（ステップ S 1 3 7）、返送されない場合にはステップ S 1 3 9 に移行し、返送された場合にはステップ S 1 3 8 で受入処理を実行してベットに応じた遊技球受入があったものとして処理しステップ S 1 3 9 に移行する。

10

【 0 1 4 1 】

主基板 1 3 1 の CPU は、ベットが有効になされたものとして状態処理（ステップ S 1 3 0）を終了すると、スタートレバー 1 0 1 の操作があったか否かを判定する（ステップ S 1 4 0）。スタートレバー 1 0 1 の操作がない場合には、ステップ S 1 1 0 へ戻る。一方、スタートレバー 1 0 1 の操作があったと判定すると、通常遊技処理を実行する（ステップ S 1 5 0）。通常遊技処理とは所定数の遊技球の受入（1ベット～3ベット）に基づいて行なうことができる1遊技回の遊技を意味する。すなわち、スタートレバー 1 0 1 の操作によって各回転体 7 1 ～ 7 3 を回転させた後、各ストップボタン 1 0 2 ～ 1 0 4 の操作或いは所定時間経過に基づいて各回転体 7 1 ～ 7 3 を停止させ、その停止時における有効ライン上の図柄の組合せに応じてビッグボーナスゲーム等の前記した各種遊技状況を作り出す1回の遊技が行なわれる。

20

【 0 1 4 2 】

主基板 1 3 1 の CPU は、ステップ S 1 5 0 の通常遊技処理の結果として、賞球があるか否かを判定する（ステップ S 1 6 0）。賞球とは、前記したとおり、例えば「スイカ」図柄が有効ラインに揃った場合に払い出される75個の遊技球のことをいう。そして、賞球なしと判定された場合にはステップ S 1 1 0 へ戻り、賞球ありと判定された場合には賞球分の払出コマンドを発行し、そのコマンドを受入払出制御基板 1 3 6 に送信する（ステップ S 1 7 0）。その後、ステップ S 1 1 0 へ戻り、以上の処理を繰り返す。

30

【 0 1 4 3 】

次いで、受入払出制御基板 1 3 6 の CPU の処理動作について図 1 4 ～ 図 2 0 に基づいて説明する。

【 0 1 4 4 】

図 1 4 に示すように、受入払出制御基板 1 3 6 の CPU は、まず、球貸スイッチ 1 5 2 が操作されたか否かを判定する（ステップ S 1 8 0）。そして、球貸スイッチ 1 5 2 の操作があったと判定されると、CRユニット A のカード挿入口 B に挿入されているカードに残数、すなわち残額があるか否かを判定する（ステップ S 1 8 1）。そして、カード残数がある場合には、球貸処理を実行する（ステップ S 1 9 0）。すなわち、カード残数がある場合において球貸スイッチ 1 5 2 が操作されたときには球貸処理が行なわれる。一方、球貸スイッチ 1 5 2 の操作がない場合には球貸処理の必要がなく、また球貸スイッチ 1 5 2 の操作があってもカード残数がない場合には貸出不可能であるため、球貸処理（ステップ S 1 9 0）を行わずに次の払出処理（ステップ S 2 0 0）へ移行する。

40

【 0 1 4 5 】

上記球貸処理について説明する。図 1 5 に示すように、球貸処理ルーチンでは、受入払出制御基板 1 3 6 の CPU は、まず現在のクレジット数が設定クレジット数以上であるか否かを判定する（ステップ S 1 9 1）。設定クレジット数とは、CRユニット A のカード挿入口 B に挿入されたカードから球貸を行なう場合において、その球貸処理を払出装置 2 8 によって直接遊技球を払い出さずに仮想遊技球としてクレジットすることのできる最大遊技球数をいう。本実施の形態では、設定クレジット数が 3 0 とされている。この数値は

50

、15個の遊技球を使用するマックスベット状態で遊技を進行する前提とした場合に、少なくとも2遊技回数分を仮想遊技球としてクレジットに取り込むことができるものとして設定されている。

【0146】

特に設定クレジット数を30(2遊技回数)として設定した理由は、次のとおりである。すなわち、1遊技回の実行には通常、最短で4.1sの時間がかかる一方で、遊技球を払出装置28によって払い出しているとその払出が終了する前に次々遊技回のためのベット操作が必要となることが考えられる。そのため、場合によっては払出装置28による貸球処理が完了する前に受入装置23による受入処理が実行される結果となり、上皿18上での遊技球の処理が円滑に行なわれない可能性があるが、上記のように次々遊技回数までの計30個の遊技球を仮想遊技球としてクレジット加算するようにしておけば、貸球操作後における遊技の進行の妨げとならない利点があるからである。ただし、この設定クレジット数は例えば上記のような30に限定されるものではないし、遊技者側の操作や遊技ホール側の操作によって、変更設定することができるようにしてもよい。

10

【0147】

また、ステップS191を、現在のクレジット数が最大クレジット数となっているか否かを判定するステップとしてもよい。このようにすると、貸球操作に応じた遊技球の払出を、クレジット可能な最大数までは仮想記憶球としてクレジットに移行させることができる。こうすることで、その後の多数の遊技回におけるベット操作時に受入装置23が駆動されることなくクレジットの範囲内で電子的に受入処理を行なうことができるため、受入装置23の駆動系の負担を減らすことができ、受入装置23の長寿命化を図ることができる。特に、本遊技機1においてはクレジットされた仮想遊技球がないとすると毎回の遊技に受入装置23が駆動されることとなるため、上記のように受入装置23の駆動回数を大幅に低減できることは非常に有利である。なお、上記のような設定クレジット数を変更できるものにおいて、選択肢として最大クレジット数を設定できるようにしてあれば一層好ましい。

20

【0148】

さて、ステップS191において、現在のクレジット数が設定クレジット数以上であると判定された場合には、払出装置28を駆動して球貸操作の1回操作に基づく金額分(100円×設定値分)の払出動作を実行する(ステップS192)。例えば貸球要求金額が500円であれば125個の遊技球の払出を実行する。その後、球貸金額分の払出動作が終了したか否かを判断し(ステップS193)、払出動作が終了していない場合にはステップS191へ戻るとともに、払出動作が終了している場合には本ルーチンを終了する。また、ステップS191において、現在のクレジット数が設定クレジット数以上でないとは判定された場合には、クレジットを加算する処理を行ない(ステップS194)、ステップS191へ戻る。これにより、現在のクレジット数が設定クレジット数(本実施の形態では2遊技回数分の30)に至るまではクレジット加算が実行され、設定クレジット数に至ると余剰の遊技球は払出装置28によって払い出される結果となる。なお、受入払出制御基板136のRAMには、クレジット加算された仮想記憶媒体数が記憶されるとともに、受入払出制御基板136のCPUはクレジット表示部149を制御して加算後のクレジット数を表示させる。

30

40

【0149】

受入払出制御装置136のCPUは、球貸処理(ステップS190)を終了すると、払出処理を実行する(ステップS200)。図16に示すとおり、払出処理ルーチンでは、受入払出制御基板136のCPUは、まず賞球等に基づく払出数があるか否か、すなわち主基板131からの払出コマンドに基づいて払出装置28によって払い出すべき遊技球があるか否かを判定する(ステップS201)。そして、払出数がある場合には遊技球払出処理を実行して、払出装置28を駆動制御し、払出処理を行なう(ステップS202)。一方、ステップS201において払出数がないと判定された場合、及びステップS202において遊技球払出処理を実行した後、本ルーチンを終了する。

50

【 0 1 5 0 】

受入払出制御基板 1 3 6 の CPU は、払出処理（ステップ S 2 0 0 ）を終了すると、クレジット精算処理を実行する（ステップ S 2 1 0 ）。図 1 7 に示すように、クレジット精算処理ルーチンでは、受入払出制御基板 1 3 6 の CPU は、まずクレジット払出中（精算中）であるか否かを判定する（ステップ S 2 1 1 ）。そして、クレジット払出中（精算中）でない場合には、本ルーチンを終了する。一方、クレジット払出中（精算中）である場合には、遊技球払出処理、すなわち払出装置 2 8 を駆動制御してクレジットされた仮想遊技球を現実の遊技球として払い出すとともに（ステップ S 2 1 2 ）、クレジット数の減算処理を行なう（ステップ S 2 1 3 ）。その後、クレジット数が 0 となったか否かが判定され（ステップ S 2 1 4 ）、クレジット数が 0 でない場合には本ルーチンを終了し、クレジット数が 0 である場合にはクレジット払出中（精算中）を停止にして本ルーチンを終了する。

10

【 0 1 5 1 】

受入払出制御基板 1 3 6 の CPU は、クレジット精算処理（ステップ S 2 1 0 ）を終了すると、コマンド応答処理を実行する（ステップ S 2 2 0 ）。コマンド応答処理とは、主基板 1 3 1 の CPU から送信されるコマンドに応答した処理をいう。図 1 8 に示すように、まず受入払出制御基板 1 3 6 は主基板 1 3 1 からコマンドが受信されたか否かを判定し（ステップ S 2 2 1 ）、コマンド受信がなければ本ルーチンを終了する。一方、コマンド受信があると、ステップ S 2 2 2 へ移行する。

【 0 1 5 2 】

受入払出制御基板 1 3 6 の CPU は、主基板 1 3 1 から状態取得コマンドを受信したと判定されると（ステップ S 2 2 2 ）、受入払出制御基板 1 3 6 の最新状態を主基板 1 3 1 に返送する（ステップ S 2 2 3 ）。これにより、主基板 1 3 1 は、前記した状態取得処理（ステップ S 1 2 0 ）において受入払出制御基板 1 3 6 の最新状態を把握することができる。

20

【 0 1 5 3 】

受入払出制御基板 1 3 6 の CPU は、主基板 1 3 1 からクレジット精算開始コマンドを受信したと判定されると（ステップ S 2 2 4 ）、クレジット払出中（精算中）に設定するとともに（ステップ S 2 2 5 ）、自動受入モードを禁止する（ステップ S 2 2 6 ）。これにより、精算ボタン 1 1 1 の操作に基づくクレジット精算処理を実行することができる。

30

【 0 1 5 4 】

受入払出制御基板 1 3 6 の CPU は、主基板 1 3 1 からクレジット精算中止コマンドを受信したと判定されると（ステップ S 2 2 7 ）、クレジット払出中（精算中）を停止にする処理を行なう（ステップ S 2 2 8 ）。これにより、クレジット精算処理が行なわれている途中であっても、クレジット精算処理を中止することができる。

【 0 1 5 5 】

受入払出制御基板 1 3 6 の CPU は、主基板 1 3 1 から受入数分の払出コマンドを受信したと判定されると（ステップ S 2 2 9 ）、受入数分の払出数を賞球数として設定するとともに（ステップ S 2 3 0 ）、自動受入モードを禁止する（ステップ S 2 3 1 ）。これにより、ベット解除した場合の受入数分を賞球とみなして払い出すことができる。

40

【 0 1 5 6 】

受入払出制御基板 1 3 6 の CPU は、主基板 1 3 1 から賞球数分の払出コマンドを受信したと判定されると（ステップ S 2 3 2 ）、その賞球数分の払出数を賞球数として設定するとともに（ステップ S 2 3 3 ）、図示しない払出表示部を点灯させる P A Y O U T 表示処理を行なう（ステップ S 2 3 4 ）。これにより、記憶された賞球数分の賞球を払い出すことができるとともに、その払出状態を遊技者に理解できるように表示することができる。

【 0 1 5 7 】

受入払出制御基板 1 3 6 の CPU は、主基板 1 3 1 から必要数受入コマンドを受信したと判定されると（ステップ S 2 3 5 ）、自動受入モードを開始する処理を実行する（ステ

50

ップS 2 3 6)。自動受入モードはベット操作があることを条件として遊技球を自動的に受け入れるモードである。なお、受入払出制御基板1 3 6のCPUは、自動受入モード開始にはクレジット表示部1 4 9におけるクレジット数の表示をONし(ステップS 2 3 6)、自動受入モード終了時にはクレジット表示部1 4 9におけるクレジット数の表示をOFF(消去)する(ステップS 2 2 6)。但しステップS 2 3 1の自動受入モード禁止時にはクレジットが全て払い出される訳ではないのでこの時点ではクレジット表示OFFとはしない。

【0 1 5 8】

自動受入モードでは、ベット数に応じた要求個数若しくは遊技に必要な個数だけクレジット数があるか否かが判定され(ステップS 2 3 7)、必要数ある場合にはクレジット減算処理を行なうとともに(ステップS 2 3 8)、正常通知コマンドを主基板1 3 1へ返送する(ステップS 2 3 9)。これにより、自動受入が正常に行なわれたことを主基板1 3 1側が把握することができる。

10

【0 1 5 9】

一方、ステップS 2 3 7で必要数に満たないと判定されると、CRユニットAのカード挿入口Bに挿入されたカードに残数があるか否かが判定される(ステップS 2 4 0)。そして、カード残数がないと判定されると、受入数なしコマンドを主基板1 3 1に返送する(ステップS 2 4 1)。これにより、自動受入に必要な数の遊技球がクレジットされておらず、かつCRユニットAのカード挿入口Bに挿入されたカードに残数がないため、ベット操作に応じた自動受入が不可能であることを主基板1 3 1側が把握することができる。

20

【0 1 6 0】

また、ステップS 2 4 0でカード残数があると判定されると、球貸処理(ステップS 2 4 2)を実行する。この球貸処理は、ステップS 1 9 0における処理と同様であり、図1 5に示すように、現在のクレジット数が設定クレジット数以上か否かが判定され(ステップS 1 9 0)、ここではステップS 2 3 7での判定結果がNOであるため、設定クレジット数に達していないことから、ステップS 1 9 4へ移行する。このようにして図1 5に示す球貸処理が実行されることで、設定クレジット数分まではクレジット加算され、それを上回る分については払出装置2 8が駆動されて遊技球が払い出される。その後、前述のように、ステップS 2 3 8へ移行して今回のベット操作に応じた分のクレジット減算処理が実行される。これにより、受入払出制御基板1 3 6のRAMにクレジットとして記憶された仮想遊技球数がベット操作によって要求された一遊技回に必要な個数に満たなくても、カード残数があればそこから直接仮想遊技球としてクレジットされ、それをもとにベットが有効となる。従って、ベット操作による遊技の開始に際して、クレジット数が不足している場合であっても、カードの記録情報をもとに直接クレジット数を増加させた上でベットが有効化されるため、一旦払出装置2 8によって遊技球の払出を受けた上で受入装置2 3によって遊技球を受け入れるという時間のかかる操作をしなくてすむ。よって、受入払出制御基板1 3 6がCRユニットAとクレジット関連とを統括管理することにより、遊技球の処理が迅速かつ円滑に行なわれる。

30

【0 1 6 1】

なお、受入払出制御基板1 3 6のCPUは、ステップS 2 2 1において主基板1 3 1から何らかのコマンドを受信していると判定されたにもかかわらず、状態取得コマンド、クレジット精算開始コマンド、クレジット精算中止コマンド、受入数分の払出コマンド、賞球数分の払出コマンド、必要数受入コマンドのいずれにも合致しない場合には、コマンドエラーを主基板1 3 1に返送する(ステップS 2 4 3)。これにより、主基板1 3 1は必要なコマンドを再度送信したり、エラーとして遊技機1の動作を停止させる等の動作を実行することができる。以上により、コマンド応答処理ルーチンを終了する。

40

【0 1 6 2】

受入払出制御基板1 3 6のCPUは、コマンド応答処理(ステップS 2 2 0)を終了すると、賞球処理ルーチンを実行する(ステップS 2 5 0)。図1 9に示すように、まず受入払出制御基板1 3 6は賞球数があるか否かを判定し(ステップS 2 5 1)、賞球数がな

50

いと判定されると、本ルーチンを終了する。一方、賞球数があると判定されると、その賞球数とクレジット数とを加算した値がクレジットの上限値を超えているか否かを判定する（ステップS252）。そして、賞球数とクレジット数とを加算した値がクレジットの上限値を超えている場合には、クレジット数を上限値に書き換えるとともに（ステップS253）、残り分を払出数として設定し（ステップS254）、その後、賞球数を0に書き換える（ステップS255）。これにより、クレジットの上限値までは仮想遊技球としてクレジットされ、その余剰分は払出装置28によって払い出されることになる。一方、ステップS252で賞球数とクレジット数とを加算した値がクレジットの上限値を超えていないと判定されると、現在のクレジット数に賞球数を加えた値をクレジット数として書き換え（ステップS256）、その後、賞球数を0に書き換える（ステップS255）。これにより、クレジットの上限値に満たない場合には賞球が全てクレジットされた仮想遊技球として記憶される。

10

【0163】

受入払出制御基板136のCPUは、賞球処理（ステップS250）を終了すると、自動受入処理ルーチンを実行する（ステップS260）。図20に示すように、受入払出制御基板136は、自動受入モードが有効であるか否か（ステップS261）、クレジット数が遊技に必要な個数よりも小さいか否か（ステップS262）、遊技球があるか否か（ステップS263）についてそれぞれ判定する。いずれか一つの条件でも満たない場合には、本ルーチンを終了する。すなわち、自動受入モードが有効となっていない場合にはそのための処理を実行する必要がないし、自動受入モードが有効となってもクレジット数が遊技に必要な個数に達していれば新たに遊技球を受け入れる必要がないし、クレジット数が遊技に必要な個数に達していなくても受け入れるべき遊技球がなければその処理ができないため、これら全ての条件を満たしていない場合には、遊技球の受入処理は実行されない。一方、以上の3つの条件全てを満たしている場合には、受入払出制御基板136は受入装置23を駆動制御して必要な数の遊技球の受入処理を実行するとともに（ステップS264）、その受入数に応じたクレジット数の加算処理を実行し（ステップS265）、その後、本ルーチンを終了する。

20

【0164】

受入払出制御基板136のCPUは、自動受入処理（ステップS260）を終了すると、CR処理を実行する（ステップS270）。CR処理では、受入払出制御基板136に接続されているCRユニットAとの間で、以上において説明した球貸に関する処理以外の処理、例えば返却スイッチ153の操作に基づくカード返却処理等を行なう。なお、CRユニットAとの通信が不可能な場合、すなわちCRユニットAの電源が投入されていなかったり、ケーブルコネクタDが接続されていなかったり、ケーブルコネクタDが断線しているような場合には、受入払出制御基板136のCPUはクレジット表示部149又はカード残高表示部154に数値以外の文字や記号等によってエラー表示を行なうとともに、主基板131にそのエラーコマンドを送信して遊技機1の動作を停止させることもできる。その後、ステップS180へ戻り、以上の処理を繰り返す。

30

【0165】

さて、本実施の形態の遊技機1によれば、遊技機1を統括管理する主基板131と、受入装置23及び払出装置28をとともに制御する受入払出制御基板136とを別個に設けたことにより、受入装置23や払出装置28からのノイズは受入払出制御基板136に及ぶだけとなって、そのノイズが遊技機1を統括管理する主基板131に直接及ぶことがなくなる。すなわち、受入払出制御基板136がクッションとなって遊技機1の心臓部ともいえる主基板131をノイズから保護し得る。その結果、ビッグボーナスゲーム等の遊技価値の付与に関する制御がノイズによって不安定になる不具合が低減される。

40

【0166】

また、受入装置23と払出装置28とをまとめて受入払出制御基板136によって制御することとしたので、遊技球の処理を主基板131が直接関与せずすみ、主基板131の負担軽減に繋がるばかりか、遊技進行に関わる処理と遊技球の受入・払出処理とを並行

50

して行なうことも可能となる。

【0167】

さらに、受入払出制御基板136は、受入装置23及び払出装置28の制御に加え、CRユニットA及び第2情報基板162が主基板131を介することなく直接接続されてCRユニットA及びその操作・表示系の部材151～154をも制御するとともに、クレジット表示部149の表示制御をも行なうこととしたので、現実の遊技球の受入払出処理に加えて、仮想遊技球の処理であるクレジットの受入払出処理をも主基板131を離れて独自に行なうことができる。従って、現実か仮想かを問わず一切の遊技球の処理を受入払出制御基板136で行なうことができる。これにより主基板131に処理負担を与えることなく、CRユニットAのカード挿入口Bに挿入されたカードの記録情報をそのまま仮想遊技球としてクレジット加算するなど、新たな球処理形態を実現できる。

10

【0168】

また、受入払出制御基板136は、球貸要求があると、貸し出す遊技球全てを払出装置28によって上皿18へ払い出すのではなく、少なくとも一部(2遊技回分に相当する30個の遊技球)がクレジットとして確保された状態とした上で残り分のみ払出装置28を駆動して払い出すようにしている。そのため、遊技者がカード残数があることに基づいて球貸スイッチ152を操作して球貸要求すると、その後の遊技に必要な遊技球についてはベット操作によって即座にクレジット減算されて遊技を行なうことができる。従って、球貸スイッチ152の操作から遊技の開始までの時間を短縮することができる。また、2遊技回分又はそれ以上の遊技球をクレジット加算することで、今回の遊技回以降についても円滑に遊技を実行することができる。特に、最大クレジット数までは全てクレジットとして受け入れるようにしておけば、受入装置23の駆動回数が大幅に低減されて、受入装置23の長寿命化を図ることができる。

20

【0169】

また、精算ボタン111の操作に応じて自動受入モードを終了(禁止)する構成とした。遊技者は仮想遊技球を払い出すこと(クレジット精算)を意図して精算ボタン111を操作するのであるから、その後も自動受入モードが継続されると仮想遊技球の払出を行う上で不都合が生じる。これに対し本実施の形態では、精算ボタン111の操作に伴い自動受入モードが終了されることで、仮想遊技球の払出(クレジット精算)を適切に実施できる。従って、仮想遊技球の払出(クレジット精算)を円滑に行わせることができ、以って遊技者の利便性を格段に向上させることができる。

30

【0170】

ベットスイッチ107～109の操作に応じて自動受入モードを開始する構成としたため、遊技者による遊技開始の意図に合わせて自動受入モードを開始することができる。よって、前述の通り自動受入モードの終了を好適に行わせることができるのに加え、当該自動受入モードの開始を好適に行わせることができるようになる。

【0171】

なお、以上説明した実施の形態の他、例えば次のように実施してもよい。

【0172】

(a)自動受入モードの終了時にはクレジット表示部149におけるクレジット表示をOFF(消去)する構成としたが、これに代えて、自動受入モードの終了時には自動受入モードの終了時にはクレジット表示を「0」としても良い。

40

【0173】

(b)精算ボタン111を、実際に押下操作されている期間中だけ仮想遊技球の払出(クレジット精算)を行わせ、操作終了時点で仮想遊技球の払出(クレジット精算)を取りやめるように構成する。かかる場合において、この精算ボタン111の操作開始時に自動受入モードを終了し、操作終了時に自動受入モードを開始する構成としても良い。なお、初期位置に自動復帰できる構成であることを条件に、プッシュ式の精算ボタン111に代えてスライド式の操作部材としても良い。

【0174】

50

(c) 上記実施形態では、ベットスイッチの操作により自動受入モードが開始(有効化)されるようにしていたが、毎回の遊技の開始条件の一つとして操作される操作手段であれば、これとは別の操作手段であってもよい。また、自動受入モードを開始(有効化)するための自動受入開始スイッチを設けてもよい。

【0175】

(d) 受入払出制御基板136が第1情報基板161のうちクレジット表示部149のみならず獲得数表示部148をも制御するようにしてもよい。これにより、遊技者が獲得した遊技球を含めて球処理を全て受入払出制御基板136側のみで処理することができる。また、この場合、小役等の成立により賞球を獲得した状況となった場合には、獲得数表示部148にその球数が表示されるのであるが、主基板131と受入払出制御基板136との接続不良など主基板131から受入払出制御基板136へ信号が適正に送信されない場合にはその表示が行なわれないこととなり、獲得数表示部148が主基板131と受入払出制御基板136との接続状況が正常か否か又は異常か否かを報知する接続状況報知手段を構成することとなる。

【0176】

(e) 受入装置23による受入処理と払出装置28による払出処理が同時に発生した場合(例えば、遊技者が受入指令をした場合に小役等の成立によって所定数の払出を行なうような場合)には、受入払出制御基板136がその差をとる演算処理を行なうようにし、その演算処理の結果、受入数が上回った場合には上回った遊技球数分だけ受入装置23で受け入れて払出装置28を駆動しないようにし、払出数が上回った場合には上回った遊技球数分だけ払出装置28が遊技球を払い出して受入装置23を駆動しないように制御してもよい。このような同時に複数の遊技球関連動作が実行されるパターンとしては、受入・賞球払出のみならず貸球処理やクレジット処理や精算処理など以上説明した各種球処理との関係でも考えられる。これらについても、受入払出制御基板136が適宜加算・減算処理を行なうことで受け入れるべき遊技球と払い出すべき遊技球とを相殺等できる。これは球処理関係の全てを受入払出制御基板136の制御下におくことで実現できるものであり、輻輳する遊技球の行き来を調整する点で有効である。

【0177】

(f) 上記実施形態では、クレジット精算処理中に精算ボタン111が再操作されたりベットスイッチ107~109が操作されると、クレジット精算処理を中止するようにしていたが、その他、ストップボタン102~104が操作された場合、スタートレバー101が操作された場合等において、クレジット精算処理を途中で停止するようにしてもよい。

【0178】

(g) 上記実施形態では、精算ボタン111が操作されると一旦、クレジットされた全ての仮想遊技球を払い出すように制御されるようにして、再度の精算ボタン111等の操作によってそのクレジット精算処理を中止するようにしていたが、これとは別の形態で類似の効果を実現することもできる。例えば、精算ボタン111を1回操作すると所定個数分(例えば125個)の遊技球がクレジット精算されるとともに、精算ボタン111を長時間押し続けるとクレジット内の仮想遊技球を全て精算するようにしてもよい。その他、精算ボタン111を連続操作した場合に全て精算する等の変形例も可能である。また、精算ボタン111を通常のクレジット精算処理のためのスイッチとして機能させ、これとは別に所定個数の精算のための専用の精算ボタンを設けてもよい。これらの所定個数については遊技者が設定できるようにしたり、遊技ホールで設定できるようにしてもよい。

【0179】

(h) クレジット数の最大値は、250個でなくても任意の数に設定することができる。例えば、クレジット数の最大値を4000個としてもよい。なお、これはスロットマシンにおける800枚に相当する。4000個をクレジットの最大値として例示した理由は、本遊技機1又はこれに類する遊技機の1回のビッグボーナスゲームで得られる最大個数は3780個と考えられるため、1回のビッグボーナスゲーム分の遊技球を一定の余裕を

10

20

30

40

50

もってクレジットできるようにするためにある。このようにクレジット数の最大値を大きくすれば、円滑かつ迅速に遊技を進行することができる。また、クレジット数の最大値を、1の景品に交換可能な最大遊技球数（現在は2500個）として設定することも、遊技者が交換を望む遊技球数に達しているかを容易に認識させることができる点で有用である。また、2500個、4000個のような4桁程度のクレジットが可能であれば、受入装置23が駆動される機会を極端に低減することができることから、受入装置23を備えた本遊技機1においては耐久性や球処理の迅速性の点できわめて有利である。なお、この場合、4桁～5桁程度のクレジットが可能であることが好ましい。6桁（すなわち数十万）以上の場合には殆ど想定されず、3桁（すなわち数百）ではクレジットの範囲で殆どをまかなうのには不十分だからである。

10

【0180】

(i) 上記実施の形態では、仮想遊技球であるクレジットに基づき遊技を進行するクレジットモードと、現実の遊技球に基づき遊技を進行するダイレクトモードとが切換可能に設定されていたが、常にクレジットモードにし、ダイレクトモードをなしとしてもよい。ダイレクトモードの方を省略したのは、クレジットモードに比べて遊技の進行が遅く、特に遊技球を受け入れて行なう遊技機においてはクレジットモードの方が好ましいためである。そして、このようにすれば、遊技者が現在のモードがどちらであることを意識することなく迅速処理可能なクレジットモード下で遊技を進めることができ、熟練していない遊技者を混乱させないという利点があるし、遊技機プログラム設計上も負担軽減となる。

【0181】

20

(j) 補助演出用の情報付与手段を遊技機1に設置する構成としてもよい。同情報付与手段は、例えば中央パネル部において表示窓61～63の近傍（左右上下のいずれか）に設置したり、上側の保護パネル35（図2参照）の奥に設置したり、環状部6のうちトップ部6aに設置したりすればよい。情報付与手段としては、電氣的表示装置の一種たる液晶表示装置を用いることが可能であり、さらに他の電氣的表示装置、例えばCRT、ドットマトリックス、LED、エレクトロルミネセンス（EL）、蛍光表示管等を用いてもよい。また、電氣的表示装置以外にも、スピーカ等の音声発生装置を用いてもよく、これにより遊技者に対してダイナミックな音声演出が可能となる。さらに、音声発生装置たるスピーカ11, 43と表示装置との組み合わせとして情報付与手段を構成してもよい。

【0182】

30

(k) 上記実施形態における図柄の種類、配列等はあくまでも一例にすぎず、例えば他の小役図柄を盛り込む等、任意の構成を採用することができる。また、絵、数字、文字等に限らず、幾何学的な線や図形等であってもよい。また、光や色等を利用して図柄を構成することも可能であるし、立体的形状等によっても図柄を構成し得るし、これらを複合したものであっても図柄を構成し得る。すなわち、図柄は識別性を有した情報（識別情報）としての機能を有するものであればよい。

【0183】

(l) 上記実施形態におけるスタートレバー101等に代表される操作手段や、クレジット表示部149等に代表される表示手段の配置はあくまでも一例に過ぎず、例えばスタートレバー101を右側に配置したり、レバーに代えてボタンにしたりする等、適宜変更することは何ら差し支えない。

40

【0184】

(m) 少なくとも受入払出制御基板136を除き、遊技機1の全ての制御が主基板131により司られる構成としてサブ制御基板132を省略してもよい。また、サブ制御基板132を音声制御基板、ランプ制御基板といったように更に制御分担を細分化して複数基板によって構成することも可能である。

【0185】

(n) 上記実施形態ではビッグボーナスゲームを有する遊技機1について説明したが、一回のジャックインゲームからなるレギュラーボーナスゲームを行い得る遊技機に適用してもよい。また、逆にビッグボーナスゲームを省略したものとしてもよい。更に、ビッグ

50

ボーナスゲーム後に所定条件成立（所定ゲーム回数の終了、所定フラグ成立等）まで遊技媒体（遊技球）の消費を抑えて、或いは遊技媒体（遊技球）の獲得のチャンスを増大させたゲームを進行し得るチャンスゲーム機能等の各種付加価値を設けたものとしてもよい。

【0186】

(o) 上記実施の形態における遊技球の、1ベット当りの受入数（所定数）、最大受入数、払出回数等はいくまでも例示であって、例示した数値に特に限定されるものではない。

【0187】

(p) 上記実施の形態において説明したベルト式球受入払出タイプの遊技機1の他にも、球受入払出タイプとしたパチンコ機やアレンジボール機等の弾球遊技機、あるいはスロットマシン等の回胴式遊技機に適用してもよいし、その他の遊技機に適用してもよい。ここで、スロットマシン等の回胴式遊技機にあつては、上記のような受入装置23は存在しないが、遊技者が遊技媒体としての遊技メダルを受け入れると、その受け入れられた遊技メダルは受入装置によって正常に受け入れられた場合に限りホッパに供給されるようになっている。受入装置は、規格外の遊技メダルや受入禁止中に投入された遊技メダルを排除するためにそれらの場合にはソレノイド等の駆動手段を駆動してメダル受皿に戻すようになっている。すなわち、受入装置が上記遊技機1の受入装置23に代わって設けられているものである。そして、ホッパ内のメダルはモータの駆動によってホッパからメダル受皿に払い出されるようになっており、ホッパに払出装置が付設されている。従つて、スロットマシン等の回胴式遊技機においても、受入装置及び払出装置を主基板とは別の受入払出制御基板（上記実施の形態の受入払出制御基板136に相当する）によって制御するように構成すれば、上記実施の形態と同等の効果が期待できる。

10

20

【図面の簡単な説明】

【0188】

【図1】一実施の形態における遊技機の斜視図である。

【図2】遊技機の正面図である。

【図3】遊技機本体と前面扉とを展開して横に並べて示す正面図である。

【図4】遊技機の背面図である。

【図5】上皿形成部材の斜視図である。

【図6】ベルトユニット等を模式的に示す側断面図である。

30

【図7】ベルトユニットの斜視図である。

【図8】各回転体のベルトの図柄配列を示す説明図である。

【図9】情報表示操作部の詳細を示す部分正面図である。

【図10】遊技機の電氣的構成を説明するためのブロック図である。

【図11】主基板の制御内容を示すフローチャートである。

【図12】主基板の精算処理ルーチンを示すフローチャートである。

【図13】主基板の状態処理ルーチンを示すフローチャートである。

【図14】受入払出制御基板の制御内容を示すフローチャートである。

【図15】受入払出制御基板の球貸処理ルーチンを示すフローチャートである。

【図16】受入払出制御基板の払出処理ルーチンを示すフローチャートである。

40

【図17】受入払出制御基板のクレジット精算処理ルーチンを示すフローチャートである。

【図18】受入払出制御基板のコマンド応答処理ルーチンを示すフローチャートである。

【図19】受入払出制御基板の賞球処理ルーチンを示すフローチャートである。

【図20】受入払出制御基板の自動受入処理ルーチンを示すフローチャートである。

【符号の説明】

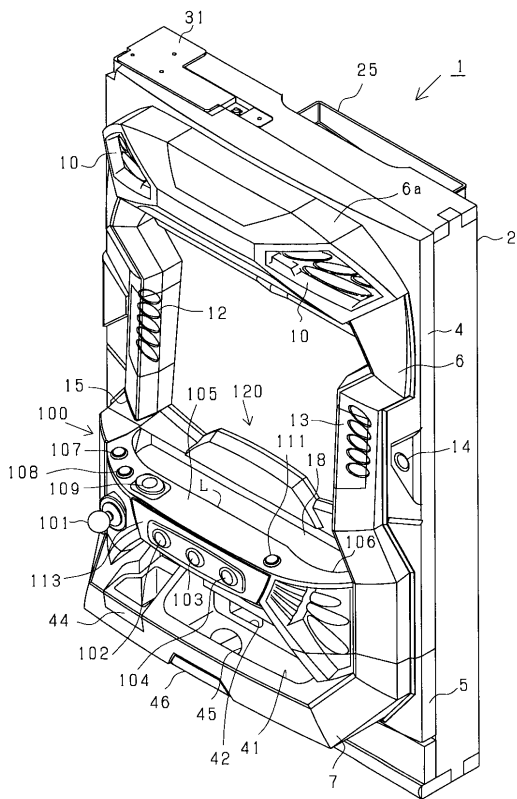
【0189】

1...遊技機、18...上皿、23...受入装置、28...払出装置、61~63...表示窓、70...ベルトユニット、71~73...回転体、100...操作部、101...スタートレバー、102~104...ストップボタン、107...1ベットスイッチ、108...2ベットスイッ

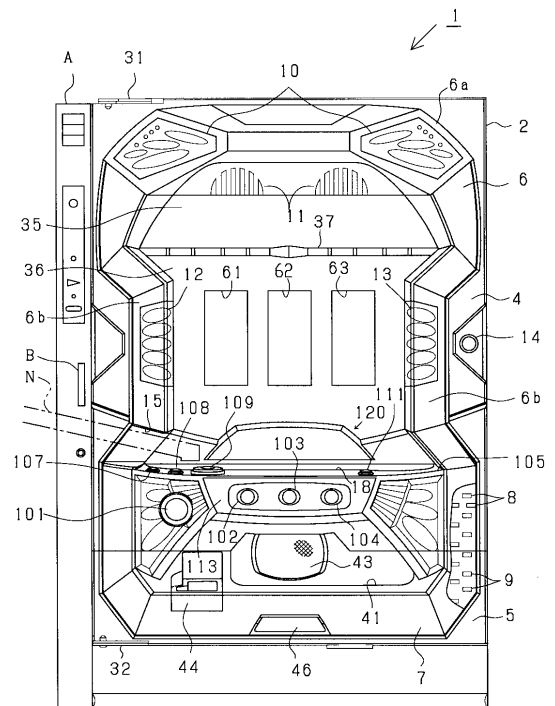
50

チ、109...マックスベットスイッチ、111...精算ボタン、120...情報表示操作部、
131...主基板、136...受入払出制御基板、149...クレジット表示部。

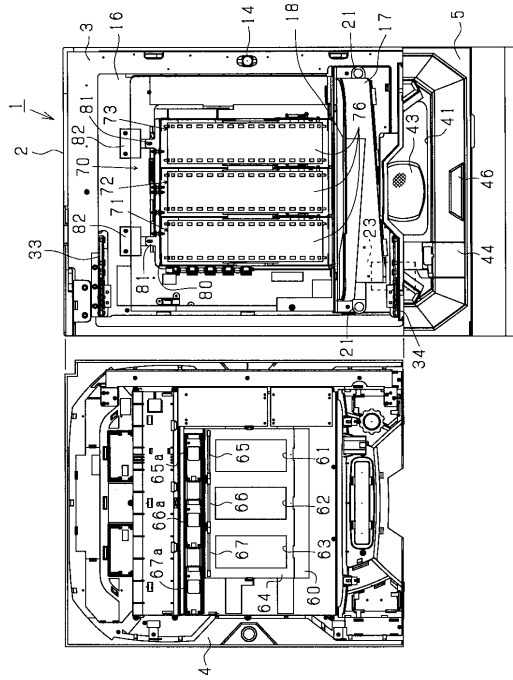
【図1】



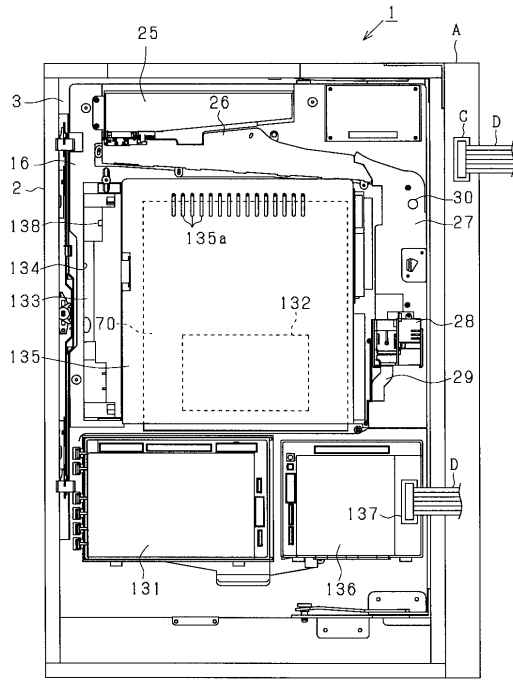
【図2】



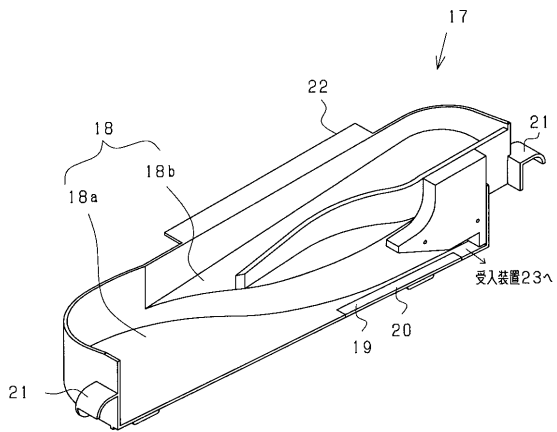
【図3】



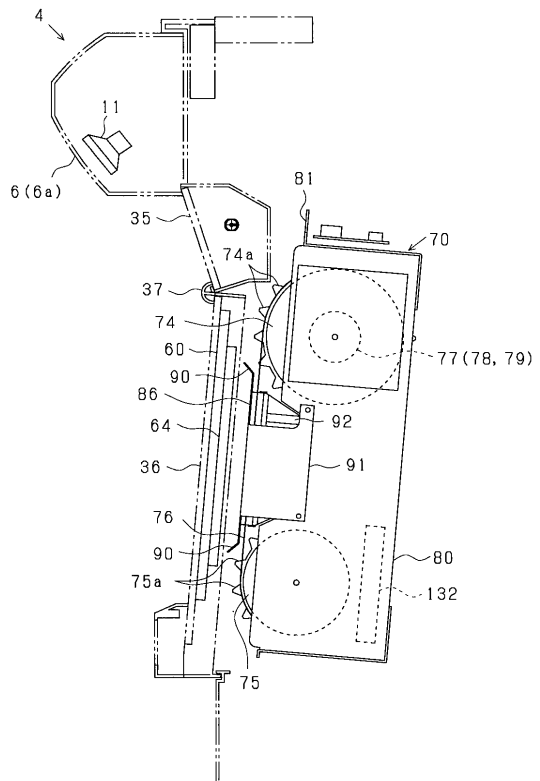
【図4】



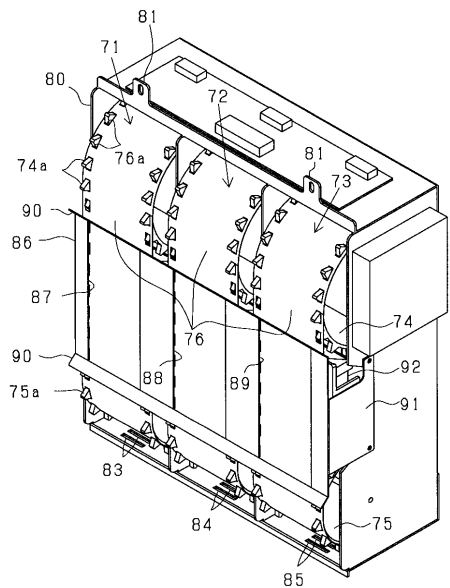
【図5】



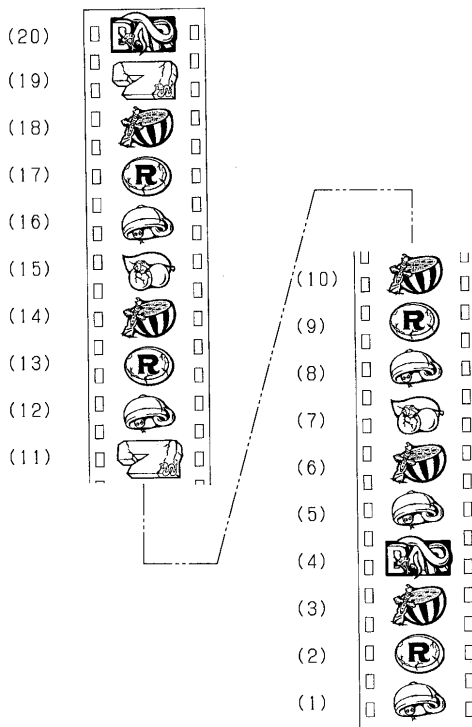
【図6】



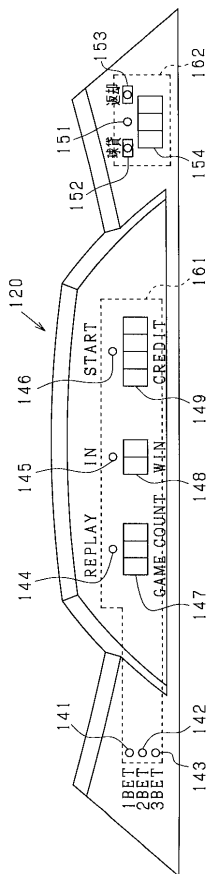
【図7】



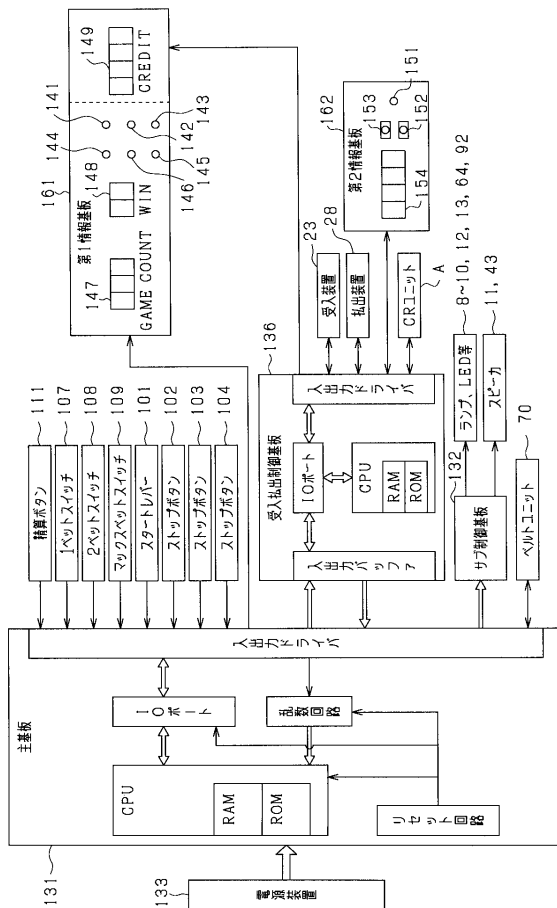
【図8】



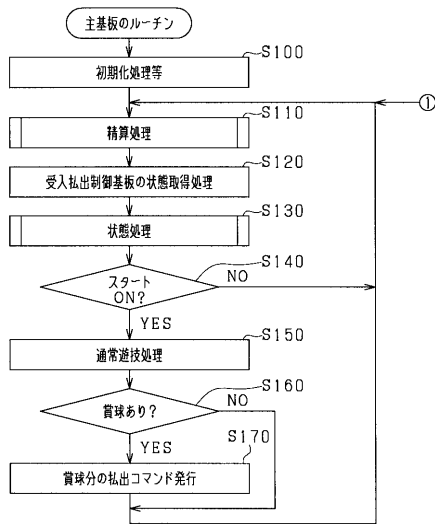
【図9】



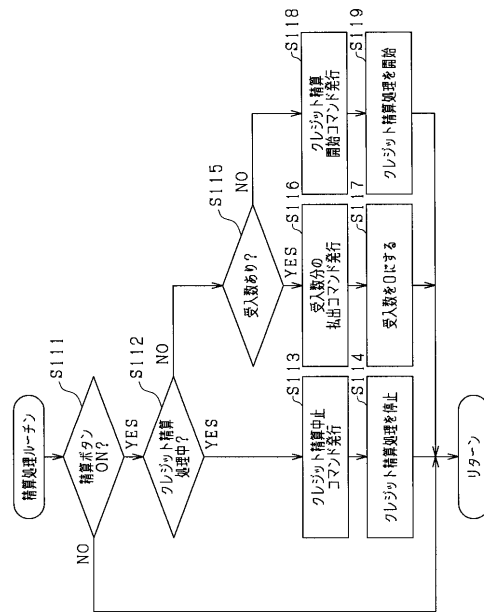
【図10】



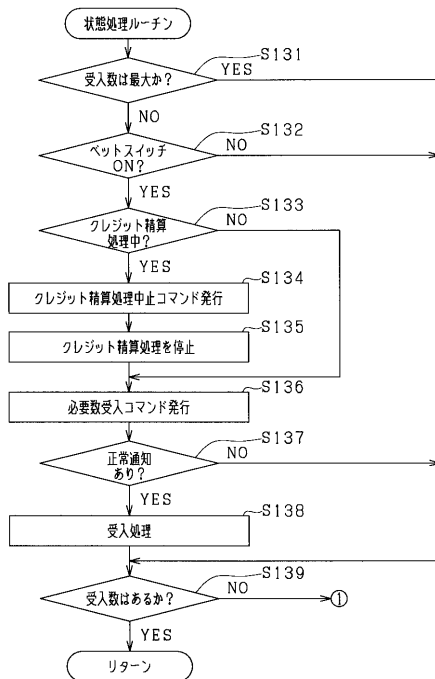
【図11】



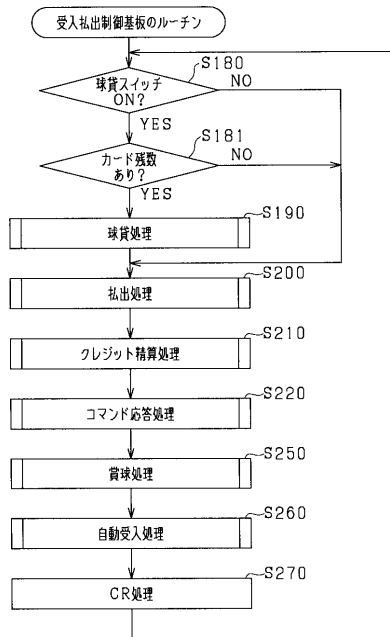
【図12】



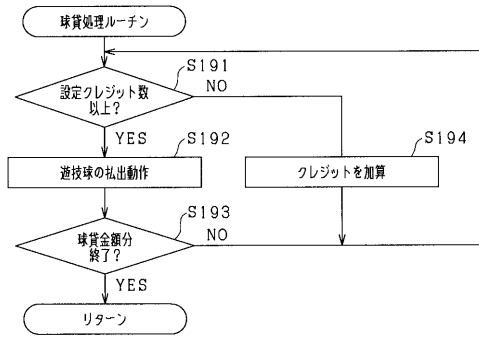
【図13】



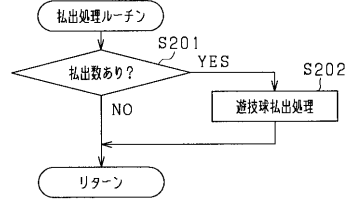
【図14】



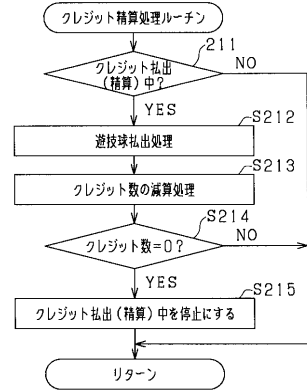
【図15】



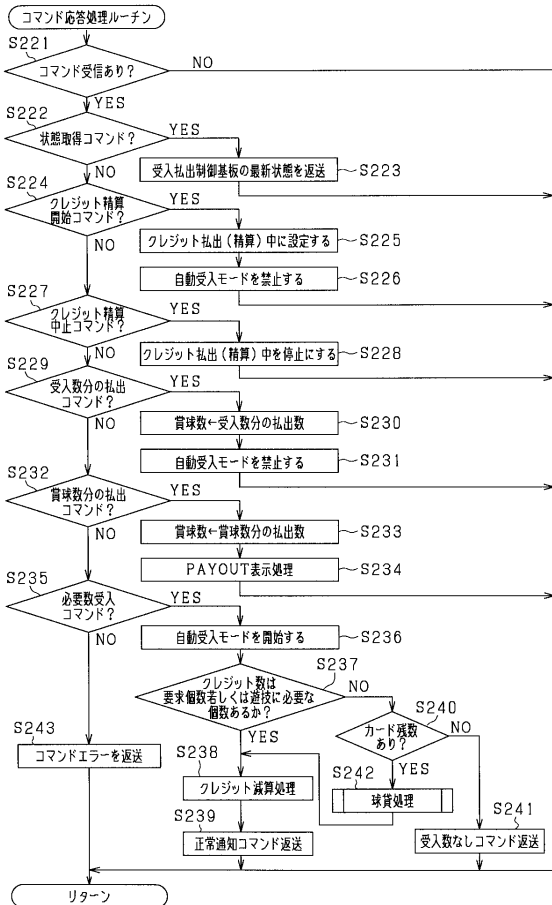
【図16】



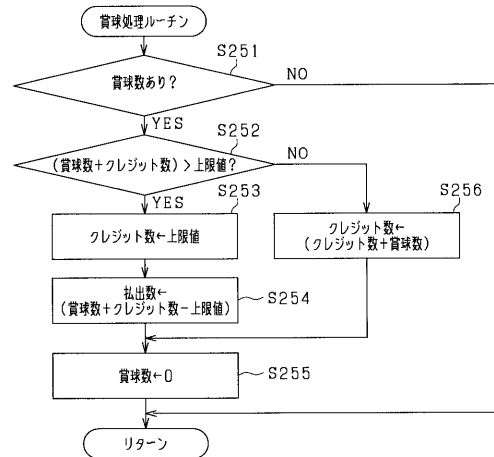
【図17】



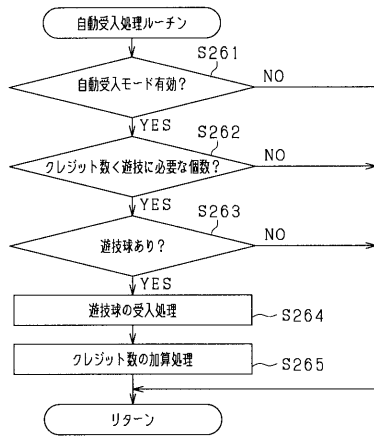
【図18】



【図19】



【図20】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2002-320704(JP,A)
特開2003-236043(JP,A)
特開2002-315869(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04
A63F 7/02