(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2005-304798
(P2005-304798A)
(43)公開日　平成17年11月4日(2005.11.4)

(51)Int.Cl.[7]	F I			テーマコード（参考）
A63F 5/04	A63F	5/04	512R	2C088
A63F 7/02	A63F	5/04	512S	
	A63F	7/02	352F	

審査請求 未請求　請求項の数 3　OL　（全 12 頁）

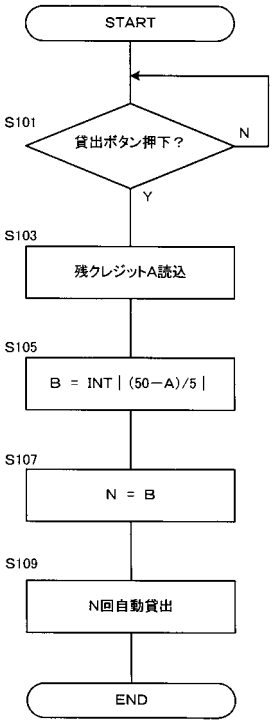
(21)出願番号　特願2004-126252 (P2004-126252)
(22)出願日　平成16年4月22日 (2004.4.22)

(71)出願人　390031783
サミー株式会社
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号　サンシャイン６０
(74)代理人　100095289
弁理士　堀　弘
(72)発明者　岩堀　和男
東京都豊島区東池袋２丁目２３番２号　サミー株式会社内
(72)発明者　村田　進
東京都豊島区東池袋２丁目２３番２号　サミー株式会社内
(72)発明者　萩野谷　勤
東京都豊島区東池袋２丁目２３番２号　サミー株式会社内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】スロットマシン

(57)【要約】
【課題】メダル貸し出しにおける便利性がさらに向上させる。
【解決手段】カード式スロットマシンは、カードに蓄積されている度数を読み取る読取装置と、多数のメダルを予め貯留しておくクレジット部と、カード度数をクレジット部に貸し出す処理を指示する貸出ボタンとを備えており、貸出ボタン押し下げ時に、残クレジットを読み込み、読み込んだ残クレジットに基づいて、最大記憶度数と貸出単位度数とから貸出処理回数を求め、求められた回数分の貸出処理を連続して実行する。
【選択図】図５



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊戯媒体の貸出可能度数が記録された記憶媒体から貸出可能度数を読み取る読取装置と、
遊戯媒体をクレジットとして記憶するクレジット記憶手段と、
前記記憶媒体に記憶されている貸出可能度数を前記クレジット記憶手段へ貸出の実行を指示する貸出スイッチと、
前記貸出スイッチを操作した際の前記クレジット記憶手段に記憶されているクレジットに応じて、貸出度数を決定する貸出度数決定手段と、
前記貸出スイッチの操作に基づき、前記貸出度数決定手段で決定された貸出度数を前記クレジット記憶手段へ貸出す貸出実行手段とを備えたことを特徴とするスロトッマシン。
【請求項２】
前記貸出実行手段は、１回の処理で単位度数を貸出す貸出処理を行うものであり、
前記貸出度数決定手段は、前記クレジット記憶手段の最大記憶度数と残クレジットとの差を単位度数で除して貸出回数を決定する請求項１に記載のスロトッマシン。
【請求項３】
前記貸出実行手段は、前記貸出度数決定手段で決定された貸出回数分の貸出処理を自動的に繰り返し実行する請求項２に記載のスロットマシン。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
この発明は、スロットマシンに関し、特に近接位置に遊技媒体貸出装置が通信可能に配備されたスロットマシンに関するものである。
【背景技術】
【０００２】
近年、遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが普及している。パチンコ機は、１単位、約４円相当の遊戯媒体であるパチンコ玉の貸し出しを受け、そのパチンコ玉を、パチンコ機に投入して遊技するもので、ＣＲカードを用いた第１種（セブン機）が主流である。そして遊技者は所要額のＣＲカードを購入して、このＣＲカードをカードユニットに挿入して、ＣＲカードに記録されている度数（又は金額）を限度として、玉貸しを適宜受けられるようになっている。このＣＲカードは、有価価値が金額表示又は度数表示により付与されており、磁気媒体又は電子回路により構成される電子媒体で構成され、データの書換えが可能なものである。
【０００３】
一方、スロットマシンは、１単位、約２０円相当の遊戯媒体であるメダルの貸し出しを受けて遊技するものである。スロットマシンは、機体内部に、回転軸を同一とする３個のリールを横一列に配置し、回転するリールを停止させた際に、リール上に表示されているシンボルの組み合わせ（役）により、入賞の有無が判定される。シンボルの停止表示位置に対応して、水平方向に３本、斜め方向に２本の入賞ラインが設定されており、メダルの投入数（賭数）に応じて有効化された入賞ライン上のシンボルの組み合わせにより、入賞の有無が判定される。そして、入賞の内容に応じて、メダル払い出し、又はクレジット部への貯留が行われる。
【０００４】
ゲームを開始する条件として、予め定められた賭数のメダルの投入（例えば、３個）が必要であり、この所定数のメダル投入が行われた場合に、始動レバーによるゲーム実行が可能となる。ここで、１回のゲーム毎にメダルを複数投入する煩わしさを解消するため、次のようなクレジット方式を用いたゲーム機が提案されている。
【０００５】
このクレジット方式とは、一度に多数のメダルを投入し、そのメダル投入数を内部のクレジット部であるメモリに度数として記憶しておき、そのメモリに貯留された度数から、ゲームの度に必要な度数を減算するという方式である。この方式では、メモリに貯留され

た度数を引き落とす、ベットボタンが設けられ、一度の操作で、上限の賭数（３枚）まで投入するマックスベットボタンも設けられている。

【０００６】

また、このクレジットとして投入できる枚数は、上限（５０枚）が決められており、それ以上は貯留できない構成となっている。このようなスロットマシンに対して、パチンコ機と同様に、パチンコで使用しているＣＲカードユニットを装備する構想がある。このＣＲカードユニットを用いたスロットマシンには、例えば以下に示す先行文献が存在する。

【特許文献１】特開２００２－１６５９２８号。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００７】

上記特許文献１に記載のスロットマシンを含む、従来スロットマシンの場合、遊技者がカードより貸し出しを受ける際には、クレジット部に記憶されているクレジットが０の状態であることを条件として、貸し出しボタンの操作により、クレジット部に５０枚のクレジットが投入されるように構成されている。しかし、上述したように一般的なスロットマシンの場合、３枚投入が主流であり、１ゲーム毎に、３つづつクレジットからの引き落としが行われるため、最終的にクレジット部に残るクレジットは、多くの場合、１又は２が残ることとなる。

【０００８】

この場合、遊技者は精算ボタンを押して、１枚乃至２枚の残クレジットを払い出して、クレジット部内の残クレジットを０にする。あるいは、残クレジットのみをベット投入してクレジット部のクレジットを０にし、その後追加貸し出しを受けることになる。この様に、払い出し操作や２度のベット投入など、通常操作に加えて、余分な操作が必要となる。そのため、メダル貸し出しの便利性を向上させるためのカードユニットを装備したにも拘わらず、遊技者に対してメダル貸し出し時の操作を増やすことになり、不自由をかける問題点が発生する。

【０００９】

本発明はこのような問題点を解決するために発案されたものであり、メダル貸し出しにおける便利性がさらに向上したカード式スロットマシンを提供する。

【課題を解決するための手段】

【００１０】

以上のような問題を解決する本発明は、以下のような構成を有する。

【００１１】

（１）　遊戯媒体の貸出可能度数が記録された記憶媒体から貸出可能度数を読み取る読取装置と、

遊戯媒体をクレジットとして記憶するクレジット記憶手段と、

前記記憶媒体に記憶されている貸出可能度数を前記クレジット記憶手段へ貸出の実行を指示する貸出スイッチと、

前記貸出スイッチを操作した際の前記クレジット記憶手段に記憶されているクレジットに応じて、貸出度数を決定する貸出度数決定手段と、

前記貸出スイッチの操作に基づき、前記貸出度数決定手段で決定された貸出度数を前記クレジット記憶手段へ貸出す貸出実行手段とを備えたことを特徴とするスロトッマシン。

【００１２】

（２）　前記貸出実行手段は、１回の処理で単位度数を貸出す貸出処理を行うものであり、

前記貸出度数決定手段は、前記クレジット記憶手段の最大記憶度数と残クレジットとの差を単位度数で除して貸出回数を決定する上記（１）に記載のスロトッマシン。

【００１３】

（３）　前記貸出実行手段は、前記貸出度数決定手段で決定された貸出回数分の貸出処理を自動的に繰り返し実行する上記（２）に記載のスロットマシン。

【発明の効果】
【００１４】
請求項１に記載の発明によれば、クレジット記憶手段のクレジットが０となる前に、適宜クレジットの補充が可能であるので、クレジットの端数を払い出したり、２回ベットボタンを押すといった不要な操作を抑止できる。
【００１５】
請求項２に記載の発明によれば、クレジットの残りをモニターし、残クレジットから、補充する度数を求めるので、貸出スイッチを操作した時点で可能な補充度数を決定することができ、その時点での最大限の度数補充が可能となる。
【００１６】
請求項３に記載の発明によれば、貸出処理を自動的に繰り返すため、貸出スイッチの貸出し操作を繰り返すことなく、容易にクレジットを補充することができる。
【発明を実施するための最良の形態】
【００１７】
以下、本発明の回胴式遊技機に実施形態として、遊技場等に設置されるスロットマシンについて図１ないし図４を参照して説明する。なお、図１は本スロットマシン１００の外部構造を表した平面図、図２は操作部１０４ｃの構成を示す部分拡大斜視図、図３は本スロットマシン１００の内部構造を表した全体斜視図、図４は本スロットマシン１０に設けられている制御システムの構成を表してブロック図である。
【００１８】
図１において、本スロットマシン１００は、遊技者に面するフロントドア１０１と、フロントドア１０１が開閉可能に取り付けられた後述の筐体１０２とを備えて構成されている。
【００１９】
フロントドア１０１は、上部パネル部１０３と中部パネル１０４と下部パネル部１０５とを備え、全体的に金属製のフレーム（図示略）と硬質プラスチックで成形された前面パネルとで形成されることによって、機械的に強固な構造を有している。上部パネル部は１０３には、上部ランプと呼ばれる演出用ランプ１０３ａと、スピーカが取り付けられた放音部１０３ｂ、１０３ｃと、液晶ディスプレイ等で形成された演出表示装置１０３ｄとが設けられている。
【００２０】
中部パネル部１０４には、複数個（本実施形態では３個）の回胴リールＲ１，Ｒ２，Ｒ３を備えた回胴リール装置２００が設けられる。なお、回胴リールＲ１，Ｒ２，Ｒ３の前面には,透明な硬質プラスチック板で形成された略長方形の透過窓ＷＤが設けられ、これによって回胴リール装置２００を外部から保護すると共に、遊技者が透過窓ＷＤを介して回胴リールＲ１，Ｒ２，Ｒ３を見ることが可能となっている。
【００２１】
更に、中部パネル部１０４の下端には遊技者が操作するための操作部１０４ｃが設けられ、当該操作部１０４ｃには、遊技用メダルを投入するためのメダル投入部ＭＤと、１ゲーム当たりのメダル数を提示するためのベットスイッチであるベットボタンＢ１，マックスベットボタンＢ２と、１ゲームの開始を指示するためのスタートレバーＳＴと、回転中の回胴リールＲ１，Ｒ２，Ｒ３を個別に停止させるための３個のストップボタンＳＰ１，ＳＰ２，ＳＰ３が設けられている。マックスベットボタンＢ２の近傍には、投入枚数表示部ＡＡが設けられ、上下方向に等間隔で並んだ３つのＬＥＤにより構成されている。投入枚数表示部ＡＡは、投入枚数１枚毎に、ＬＥＤが１つ点灯する構成となっている。
【００２２】
また、透過窓ＷＤの下側には、入賞により加算される獲得度数を表示する獲得度数表示部３２と、残クレジット度数を表示するクレジット表示部３１が設けられている。また、図２に示されているように、メダル投入部ＭＤとマックスベットボタンＢ２の間には、カード表示部３０が設けられており、このカード表示部３０は、貸出可能度数表示部３３と

、貸出スイッチである貸出ボタン３４と、返却ボタン３５と、貸出可状態表示部３６とが設けられている。

【００２３】

この実施形態では、入賞ラインを有効化するためのメダルの投入（以下、「ベット投入」という）は、上限が３枚とされている。１回のベットボタンＯＮで、５本の入賞ラインのうちの１本を有効化し、２回のベットボタンＯＮで、５本の入賞ラインのうちの３本、３回のベットボタンＯＮまたは、マックベットボタンオンで、５本の入賞ラインの全てを有効化する。

【００２４】

投入枚数表示部ＡＡの３つのＬＥＤが全て点灯されている状態で、スタートレバーＳＴの操作により、ゲームが開始される。賭数の投入は、メダル投入部ＭＤからのメダル投入の他、ベットボタンＢ１を押し下げることにより、行うことができる。ベットボタンＢ１の１回の操作で、１度数が、クレジット記憶手段であるクレジット部３７より投入され、クレジット表示部３１の表示が１つ減算される。また、マックスベットボタンＢ２を押し下げることにより、ゲーム開始賭数（３枚）が一時に投入され、クレジット表示部３１から、投入された枚数に相当する度数が減算される。ゲーム開始賭数の一部が既に投入されている場合には、マックスベットボタンＢ２の押し下げにより、不足分が投入される。

【００２５】

クレジット部には、貯留可能な上限の枚数（最大記憶度数）が決められており、この実施形態では、５０枚に決められている。この枚数を越えてメダル投入部ＭＤから投入されたメダルは、後述の排出口１０５ａから返却される。クレジット部に貯留されている枚数は、クレジット表示部３１に表示される。

【００２６】

下部パネル部１０５には、本スロットマシン１００のゲーム内容に関連した画像等（図示略）が描かれており、遊技者の取得したメダルを払い出すための排出口１０５ａ及び受皿１０５ｂと、スピーカが取り付けられた放音部１０５ｃが設けられている。

【００２７】

次に、図３を参照して、フロントドア１０１の裏面構造と、筐体１０２の内部構造を概説する。なお、図３はフロントドア１０１を開錠して筐体１０２から開いた状態を表している。

【００２８】

同図において、フロントドア１０１の裏面上部に、上述の放音部１０３ｂ，１０３ｃを構成するスピーカＳＲ，ＳＬ（図示しない）が設けられると共に、演出表示装置１０３ｂの裏面側にサブ制御基板３００が取り付けられている。

【００２９】

演出表示装置１０３ｂ及びサブ制御基板３００の下方には、上述の透過窓ＷＤと中部パネル部１０４のパネル面とが形成された略長方形の枠体１０４ｂが取り付けられている。

【００３０】

枠体１０４ｄの下方には、メダル投入部ＭＤより投入される投入物を正規の遊技用メダルか異物か判別して振り分ける振分機構Ｇ０で振り分けられた遊技洋メダルを筐体１０２側に設けられているホッパ装置ＨＰへ案内するガイド部材ＧＩと、振分機構Ｇ０で振り分けられた異物を排出口１０５ａへ案内して排出するガイド部材Ｇ２と、ホッパ装置ＨＰから出力される払い出し用のメダルを排出口１０５ａへ案内して出力するガイド部材Ｇ３が設けられ、更に排出口１０５ａの近傍に、スピーカＳＷが放音部１０５ｃに対応させて取り付けられている。

【００３１】

更に、上述の枠体１０４ｄと振分機構Ｇ０との間の領域に長尺状の中央表示基板４００が取り付けられ、当該中央表示基板４００の裏面側の一端に、設定ボタンＣＳと、数字の０から６までのセグメント表示を行う発光ダイオードで形成された設定表示素子ＣＴが設けられている。

【００３２】
筐体１０２内には、主電源装置ＰＷＵと、ホッパ装置ＨＰから溢れた遊技用メダルを収容するための補助クレジット部ＳＨＰと、状述の透過窓ＷＤに対向する回胴リールＲ１，Ｒ２，Ｒ３を備えた回胴リール装置２００の上端に回胴装置基板６００、回胴リール装置２００の上方に主基板７００、筐体１０２の内壁の一端に外部集中端子装置としての外部集中基板８００が夫々取り付けられている。
【００３３】
ここで、上述の主基板７００と、サブ制御基板３００、回胴装置基板６００、中央表示基板４００、電源装置基板５００及び外部集中端子基板８００は、何れも導電性配線パターンの形成された絶縁性樹脂基板上に集積回路装置（ＩＣ）やトランジスタ、抵抗、コンデンサ等の電子部品が搭載されて配線接続されたいわゆる電気回路基板として形成され、特に、主基板７００とサブ制御基板３００と外部集中端子基板８００は、夫々硬質室プラスチックの収納ケース内に個別に収納されたユニット構造となっている。
【００３４】
遊技媒体貸出装置であるカードユニット２は、スロットマシン１００の側面に併設されている。カードユニット２は、薄型の筐体２０と、その正面に設けられた上部蓋２１、下部蓋２２を有し、これらの蓋は、施錠可能に構成されている。
【００３５】
上部蓋２１には、紙幣を受け付ける紙幣受付口２１１が、下部蓋２２にはカードを搬入出するためのカード出入口２２１が、それぞれ形成されている。さらに、下部蓋２２には、カード挿入スイッチ２２２や、遊技者に機械の状態を報知するための複数個の表示ランプ２２３～２２６などが設けられる。
【００３６】
前記紙幣受付口２１１は紙幣の返却口を兼ねる。またカード出入口２２１には、これを覆う透明のカバー体２２７が開閉可能に配備される。前記表示ランプ２２３～２２６のうち、下部蓋２２の上部に設けられた表示ランプ２２３は、カード挿入中に点灯して、機械内部でカードの処理が行われていることを示す。また中央部の表示ランプ２２４は、遊技場内の通信回線が切断されるなどしてカードユニット２がオフライン状態になっていることを示し、表示ランプ２２５は、カード切れ状態であることを示す。さらに表示ランプ２２６は、カード出入口２２１にカードが搬出されたときに点灯して、遊技者にカードの抜き取りを促すためのものである。
【００３７】
この実施形態のカードユニット２は、千円札等の紙幣の投入を受け付けてその投入金額分の度数が記録されたカードを発行するとともに、前記カードを受け付けて隣接するスロットマシン１００にメダルの貸出を行うもので、前記貨幣受付口２１１に対応する位置には紙幣処理ユニット（図示せず。）が、カード出入口２２１に対応する位置には、カード処理ユニット（図示せず。）が、それぞれ配備される。このカードには、書換え可能な状態で度数が記録されている。度数とは、電子情報化されたメダル枚数に相当する単位で、１度数は、メダル１枚に相当する。カードは、磁気カード、ＩＣガードその他電気的又は磁気的、光学的に記録が可能なメモリを備えたカード型の記録媒体が挙げられる。
【００３８】
前記カード処理ユニットは、内部に初期化状態のカードを１枚だけ収容できる読取装置としてのカード収容部（図示せず。）を具備し、この収容カードに金額価値などの情報を書き込んでカード出入口２２１に発行するとともに、発行後のカードを受け付けてメダル貸出のための情報の読書きを行っている。なお、前記カード挿入スイッチ２２２は、発行後のカードをすぐに機体内に投入する際に操作される。
【００３９】
度数の貸出処理によりカードの残度数がゼロとなったとき、前記カード収容部が空状態であれば、この使用済みのカードは、初期化された後、カード収容部に取り込まれてストックされる。したがって、発行されたカードが抜き取られない限り、同じ１枚のカードが

繰り返し使用される。ただしこの実施形態のカードユニット２は、カード収容部にカードがストックされている状態下で他の装置で発行されたカードを受け付けることも可能である。この場合、メダル貸出処理後に受け付けたカードの残度数がゼロとなると、そのカードはカード出入口２２１に搬出され、遊技者に返却される。カード収容部に収容されたカードに記録されている度数に基づき、貸出可能度数表示部３３に表示される。

【００４０】

カードユニット２側でカードを受け付けた後に、遊技者のメダル貸出ボタン３４の押し下げにより、隣接するスロットマシン１００に、所定数の度数の貸出を行うようにしている。この処理に対応して、スロットマシン１００側においては、メダル貸出処理として、電子データとして度数を、クレジット部に貯留する処理が行われる。この貸出処理は、１回５枚単位で貸出しが行われる。また、返却ボタン３５の押し下げによって、前記メダル払出機ＭＰを駆動して貸出し数分のメダルをメダル払出口１０５ａより払い出す処理が実行される。

【００４１】

更に、図４のブロック図を参照して制御システムの構成を述べると、主基板７００は、スロットマシン１００の動作全体を管理するシステムプログラム及びスロットマシンゲーム用の実行プログラムが予め記憶されている半導体メモリ等で形成された記憶部と、これらのプログラムを実行するマイクロプロセッサ（ＭＰＵ）とを有し、上述のマイクロプロセッサに設けられている入力ポート及び出力ポートと残余の基板３００，６００，４００，５００，８００との間が配線ケーブルによって配線接続されている。

【００４２】

更に又、演出用スピーカＳＲ，ＳＷと演出用ランプ１０３ａと演出表示装置１０３ｄが配線ケーブルを介してサブ基盤３００に配線接続され、主基板７００中の上記マイクロプロセッサから供給される演出制御信号に従って、サブ基板３００に設けられている電気回路がこれら演出用スピーカＳＲ，ＳＷと演出用ランプ１０３ａと演出表示装置１０３ｄを駆動することにより、遊技者の視覚と聴覚に訴える演出を行う。

【００４３】

回胴装置基板６００は、電動モータによって回転駆動される回胴リールＲ１，Ｒ２，Ｒ３を備えた回胴リール装置２００が配線接続されており、主基板７００中の上記マイクロプロセッサから供給されるリール制御信号に従って、上述の電動モータを制御することにより、回胴リールＲ１，Ｒ２，Ｒ３の回転と制動及び停止の制御を行う。

【００４４】

中央表示基板４００には、振分機構Ｇ０、ベットボタンＢ１，マックスベットボタンＢ２，スタートレバーＳＴ，ストップボタンＳＰ１，ＳＰ２，ＳＰ３、設定表示素子ＣＴ、及び設定ボタンＣＳが配線接続されており、振分機構Ｇ０から出力されるＣＴ、及び設定ボタンＣＳが配線接続されており、振分機構Ｇ０から出力されるメダル検出信号と、ベットボタンＢ１，マックスベットボタンＢ２，とスタートレバーＳＴ及びストップボタンＳＰ１，ＳＰ２，ＳＰ３から夫々出力されるオンオフ信号を主基板７００中の上記マイクロプロセッサへ転送すると共に、マイクロプロセッサから供給されるセグメント表示信号に基づいて、設定表示素子ＣＴに０から６までの数字を表示させる。

【００４５】

電源装置基板５００には、設定スイッチＢＯ、電源スイッチＢＱ、ホッパ装置ＨＰ，電源装置ＰＷＵが配線接続され、設定スイッチＢＯと電源スイッチＢＱから夫々出力されるオンオフ信号を主基板７００中の上記マイクロプロセッサへ転送する。更に、電源装置基板５００には、電源装置ＰＷＵで発生される各種電源電圧をホッパ装置ＨＰそのほか各所に配電する配電回路が形成されており、かかる配線回路からスロットマシン１００の動作に必要な電源供給が行われている。

【００４６】

外部集中端子基板８００は、主基板７００中に上記マイクロプロセッサから出力される信号Ｓ１～Ｓ６を並列入力することが可能な複数個の入力端子Ｐ１～Ｐ６と、該当信号Ｓ

１～Ｓ６を管理用電子装置としてのホールコンピュータ側へ並列転送することが可能な複数個の出力端子Ｑ１～Ｑ６とを備える他、ホールコンピュータ側から供給される信号ＩＮを入力する入力端子Ｐ７及び上記マイクロプロセッサへ転送する出力端子Ｑ７を備えて構成されている。

【００４７】

すなわち、上述の出力端子Ｑ１～Ｑ６および入力端子Ｐ１と、ホールコンピュータに設けられている入出力インターフェースとの間を例えばフラットケーブル等の配線ケーブルで接続することによって、主基板７００からホールコンピュータ側へ信号Ｓ１～Ｓ６を転送し、また、ホールコンピュータから主基板７００側へ信号ＩＮを転送することが可能となっている。

【００４８】

なお、信号ＳＩは、メダル投入部ＭＤからホッパ装置ＨＰへ遊技メダルが枚投入される毎に出力される「遊技メダル投入信号」、信号Ｓ２は、ホッパ装置ＨＰから排出口１０５ａへ遊技メダルが１枚払い出されるごとに出力される「遊技メダル払出信号」、信号Ｓ３は、レギュラーボーナス（ＲＢ）と呼ばれる特別役に入賞したときに出力される「役物連続作動装置本当たり信号」、信号Ｓ４は、ビックボーナス（ＢＢ）と呼ばれるレギュラーボーナス（ＲＢ）よりも大きな特別役に入賞したときに出力される「役物連続作動増加装置本当たり信号」、信号Ｓ５は、いわゆる出玉率の設定操作がなされたことを示す、「設定操作信号」である。

【００４９】

さらに、主基板７００には、カードユニット２から、カード収容部に収容されたカードに記録されている度数の供給を受け、貸出可能度数表示部３３に供給される。また、主基板７００側からは、貸し出された度数に基づいて、カードユニット２側に供給される。カードユニット２では、供給された度数に基づき、カードに担持されている度数情報を書き換える。

【００５０】

また、主基板７００には、クレジット部３７が接続され、貯留され、或は投入されて増減したクレジットが主基板７００側から供給され、記憶される。このクレジットは、クレジット表示部３１に供給され、表示される。

【００５１】

貸出ボタン３４のオン信号が供給されると、貸出可能度数表示部３３の表示から、供給分の度数が減算され、クレジット部３７に供給分が格納され、クレジット表示部３１の表示度数が加算される。なお、賭数記憶手段は、主基板７００内に設けられており、記憶されている賭数は、投入枚数表示部ＡＡに表示される。

【００５２】

以下、カードからクレジット部に度数を貸し出す処理について、図５のフローチャートに基づいて詳細に説明する。

【００５３】

ゲームを繰り返していくと、クレジット部３７に貯留されているクレジットは、３づつ減算されていく。遊戯者は、クレジット表示部３１のクレジットを見ながら、クレジットの補充を希望する場合には、貸出ボタン３４を押し下げる。主基板７００側では、このクレジット部３７の数値をモニターしており、貸出ボタン３４が押し下げられたか判断する（ステップＳ１０１）。貸出ボタン３４が押し下げられた場合には、クレジット部３７から、その時点での残クレジットＡを読み込む（ステップＳ１０３）。

【００５４】

クレジット部３７に記録可能なクレジットの最大数は、５０であるので、この時点で補充可能なクレジットは、（５０－Ａ）となる。また、１回の貸出処理で貸し出される度数は、５であるので、（５０－Ａ）／５を求め、求められた値を０に最も近い整数にまるめた値Ｂを求める（ステップＳ１０５）。

【００５５】

貸出処理数ＮにＢを入力し（ステップＳ１０７）、Ｎ回の自動貸出を行う（ステップＳ１０９）。この貸出処理によって、クレジット部３７のクレジットは、Ａ＋Ｎ＊５となり、４６～５０の範囲となる。即ち、５単位で補充できるクレジットの中で、最大値となる。

【００５６】

このような処理をすることで、クレジットの残り度数に端数（１又は２）が生じた場合には、貸出ボタン３７を押せば、直ちに５０度数近くまでクレジットが補充されるので、メダルの払い出しや、２度ベットボタンを押す、といった煩わしさが解消され、ゲームを続行することができる。ステップＳ１０１、Ｓ１０３、Ｓ１０５により貸出度数決定手段が構成され、貸出実行手段は、ステップＳ１０９で構成される。

【図面の簡単な説明】

【００５７】

【図１】本スロットマシンの外部構造を表した平面図である。

【図２】操作部の構成を示す部分拡大斜視図である。

【図３】本スロットマシンの内部構造を表した全体斜視図である。

【図４】本スロットマシンに設けられている制御システムの構成を表してブロック図である。

【図５】貸出処理を示すフローチャートである。

【符号の説明】

【００５８】

２　カードユニット

１００　スロットマシン

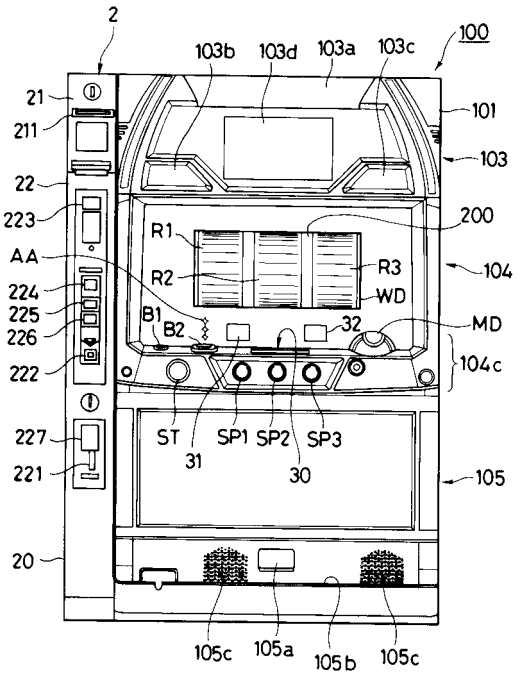
７００　主基板

３４　貸出ボタン

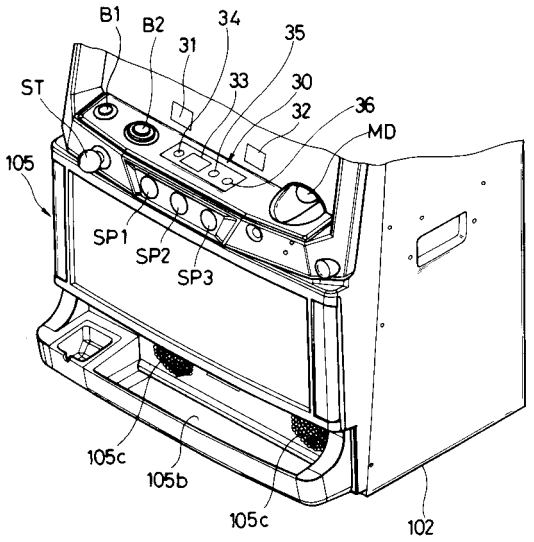
Ｂ１　ベットボタン

Ｂ２　マックスベットボタン

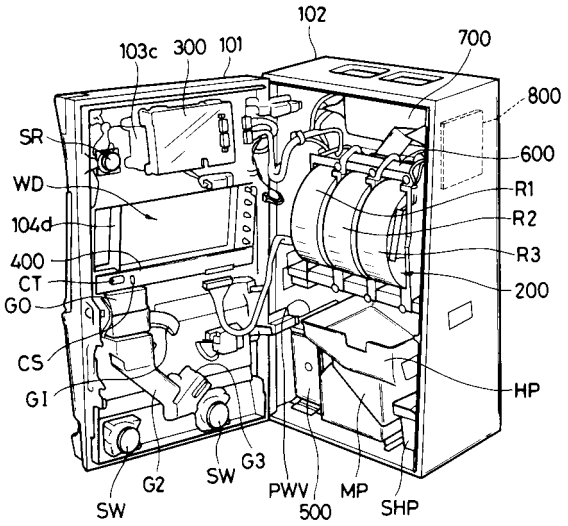
【図１】


2
100
103b
103d
103a
103c
21
211
101
103
22
223
200
R1
AA
R2
R3
104
224
WD
225
226
B1
B2
32
MD
222
104c
227
ST
SP1
SP2
SP3
31
30
221
105
20
105c
105a
105b
105c

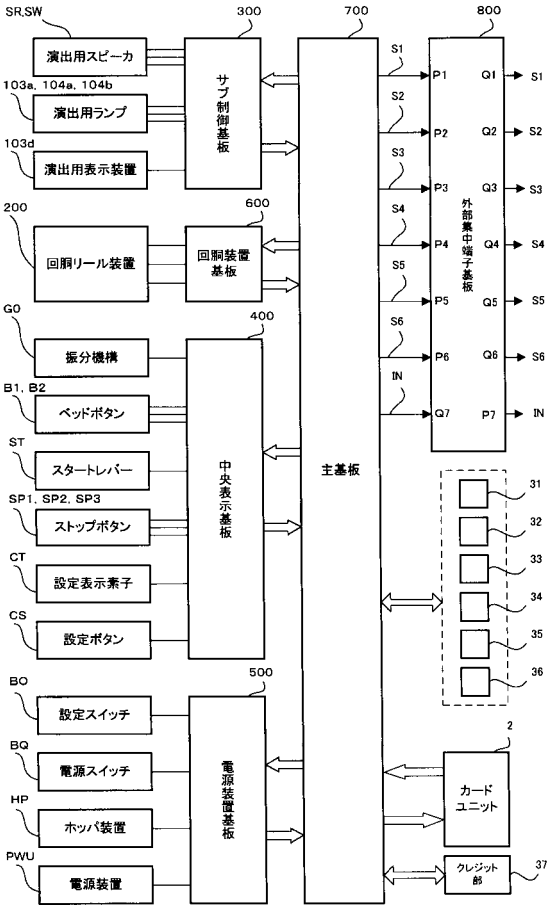
【図２】


B1
B2
34
31
35
ST
33
30
32
36
MD
105
SP1
SP2
SP3
105c
105b
105c
102

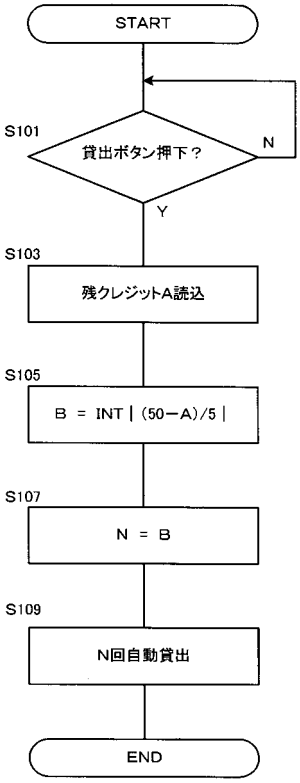
【図３】


102
103c
300
101
700
800
SR
600
WD
R1
104d
R2
400
R3
CT
200
GO
CS
HP
G1
G2
SW
G3
PWV
MP
SHP
SW
500

【図４】


SR,SW
300
700
800
演出用スピーカ
サブ制御基板
103a, 104a, 104b
演出用ランプ
103d
演出用表示装置
200
回胴リール装置
600
回胴装置基板
GO
振分機構
400
B1, B2
ベッドボタン
ST
スタートレバー
SP1, SP2, SP3
ストップボタン
CT
設定表示素子
CS
設定ボタン
中央表示基板
主基板
BO
設定スイッチ
500
BQ
電源スイッチ
HP
ホッパ装置
PWU
電源装置
電源装置基板
S1
S2
S3
S4
S5
S6
IN
P1
P2
P3
P4
P5
P6
Q7
Q1
Q2
Q3
Q4
Q5
Q6
P7
外部業中端子基板
31
32
33
34
35
36
2
カードユニット
クレジット部
37

【図５】


START
S101
貸出ボタン押下？
N
Y
S103
残クレジットA読込
S105
B = INT | (50−A)/5 |
S107
N = B
S109
N回自動貸出
END

フロントページの続き

(72)発明者　大脇　秀隆
東京都豊島区東池袋２丁目２３番２号　サミー株式会社内
(72)発明者　柴崎　隆行
東京都豊島区東池袋２丁目２３番２号　サミー株式会社内

Ｆターム(参考) 2C088 BC73