

(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2005-304800

(P2005-304800A)

(43) 公開日 平成17年11月4日(2005.11.4)

(51) Int.Cl.⁷**A63F 5/04****A63F 7/02**

F I

A 6 3 F 5/04

5 1 2 S

A 6 3 F 5/04

5 1 2 A

A 6 3 F 7/02

3 5 2 P

テーマコード (参考)

2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 11 頁)

(21) 出願番号 特願2004-126254 (P2004-126254)

(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

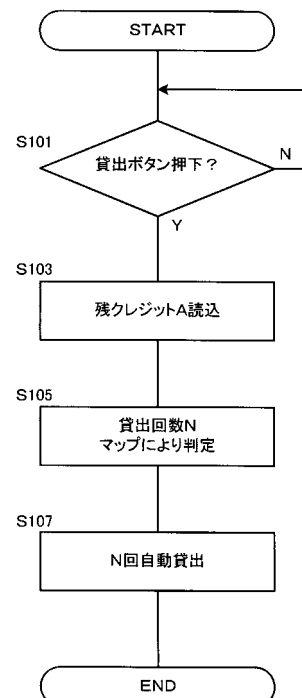
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(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、残クレジットに応じた貸出処理回数が設定されているマップを参照し、該マップに基づいて貸出処理回数を判定する。判定され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す処理の実行を指示する貸出スイッチと、

1 回の処理で単位度数を貸出す貸出処理を行う貸出実行手段と、

前記クレジット記憶手段に記憶されているクレジットと、前記クレジット記憶手段の最大記憶容量の範囲内で補充し得る最大貸出処理回数との関係を表すマップと、

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を前記マップに照合して貸出処理回数を求める貸出度数決定手段を備えることを特徴とするスロットマシン。 10

【請求項 2】

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 1 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。 20

【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。 30

【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。 40

【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。 40

【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。 50

【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つつ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す処理の実行を指示する貸出スイッチと、

1回の処理で単位度数を貸出す貸出処理を行う貸出実行手段と、

前記クレジット記憶手段に記憶されているクレジットと、前記クレジット記憶手段の最大記憶容量の範囲内で補充し得る最大貸出処理回数との関係を表すマップと、

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を前記マップに照合して貸出処理回数を求める貸出度数決定手段を備えることを特徴とするスロットマシン。

【0012】

（2） 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（1）に記載のスロットマシン。

【発明の効果】

【0013】

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。特に、クレジットの残りをモニターし、残

10

20

30

40

50

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。

【0014】

さらに、残クレジットと補充度数の関係を予め定めたマップにより、補充度数を決定するため、仕様変更などにより、単位度数などの変更があった場合には、マップのみ更新で済み、プログラム構成自体を変更する必要がないといった利点がある。

【0015】

請求項2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】

【0016】

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。

【0017】

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。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。

【0018】

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。

【0019】

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。

【0020】

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。

【0021】

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

10

20

30

40

50

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、マックス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。

【0022】

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。

10

【0023】

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。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。

20

【0024】

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。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。

【0025】

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。

【0026】

30

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用メダルを筐体102側に設けられているホップ装置HPへ案内するガイド部材G1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、ホップ装置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。

【0027】

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。

40

【0028】

筐体102内には、主電源装置PWUと、ホップ装置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、上述の透過窓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。

【0029】

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

50

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。

【００３０】

遊技媒体貸出装置としてのカードユニット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。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の表示ランプ２２３～２２６などが設けられる。 10

【００３１】

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。 20

【００３２】

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カードその他電氣的又は磁氣的、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。 30

【００３３】

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。

【００３４】

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。 40

【００３５】

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、 50

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。

【0036】

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。 10

【0037】

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。

【0038】

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。 20

【0039】

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。 30

【0040】

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。

【0041】

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S1～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。 40

【0042】

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 50

なっている。

【0043】

なお、信号S1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。

10

【0044】

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。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。

【0045】

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。

20

【0046】

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。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つつ減算されていく。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)。

30

【0047】

読み込んだ残クレジットから、図6に示されているマップに基づき貸出処理回数Nを判定する(ステップS105)。そして、判定された貸出処理をN回分自動的に行い、クレジット部37の補充を行う。主基板700は、マップ記憶部を有し、図6に示されているようなマップが記憶されている。このマップは、クレジット部37に貯留されている残クレジットに対して、クレジットの最大記憶容量(50度数)内で、最大限にクレジットを補充できる貸出処理回数が、残クレジット数毎に記憶されている。例えば、残クレジットが44である場合には、1回の貸出処理となり、補充できる度数は(1回×5度数=)5となり、補充後のクレジットは、49となる。また、残クレジットが26の場合には、貸出処理回数は4となり、補充できる度数は(4回×5度数=)20で、補充後のクレジットは、46となる。

40

【0048】

この貸出処理によって、クレジット部37のクレジットは、46～50の範囲となり、5単位で補充できるクレジットの中で、最大値とすることができる。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

50

手段は、ステップ S 1 0 7 で構成される。

【0049】

マップは、1回の貸出処理で補充される度数の変更や、クレジット部37への貯留限度(50)の変更などに応じて、適宜変更することができる。そして、マップが記憶されているメモリを書き換えて、新しいマップに差し替えることができるので、処理プログラムの変更などをせずに容易に処理内容を変更することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0050】

【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。

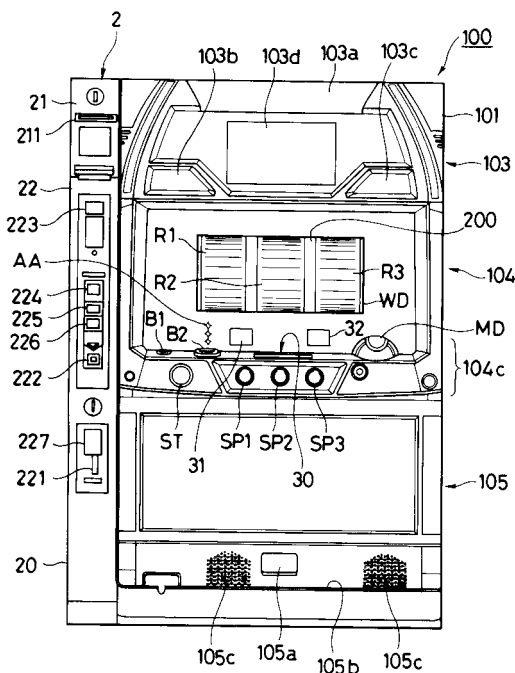
【図6】残クレジットと、クレジットを補充するための貸出処理の回数との関係を示すマップである。

【符号の説明】

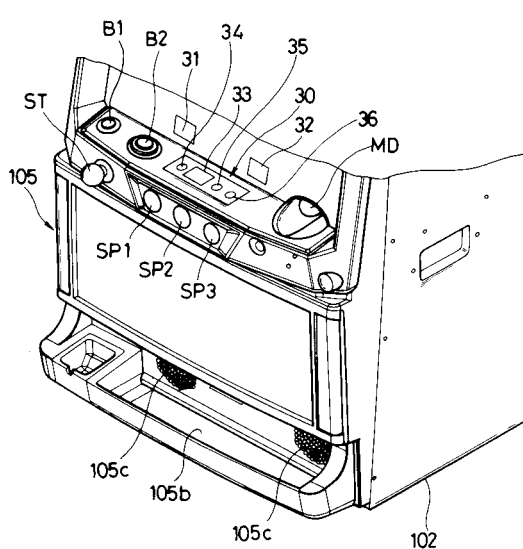
【0051】

- 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

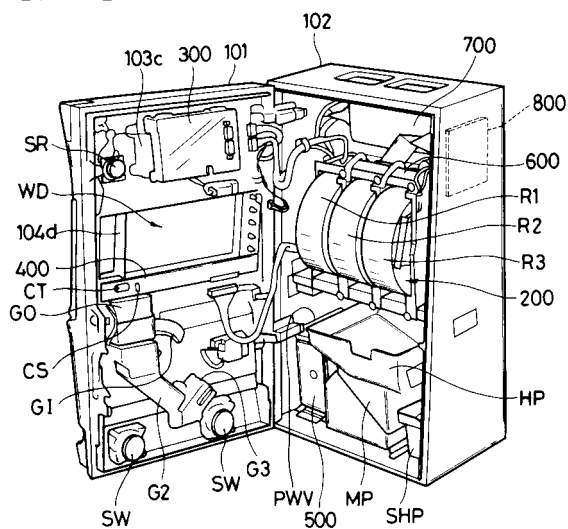
【図1】



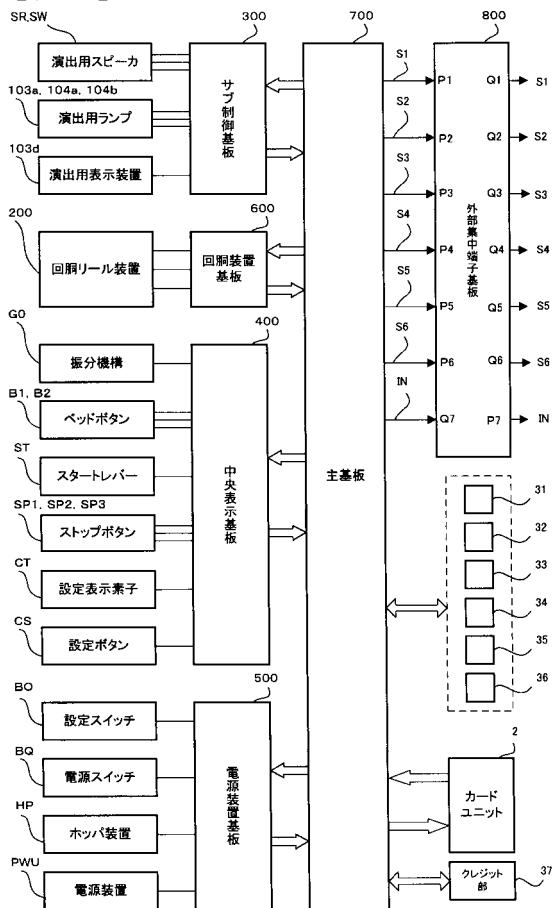
【図2】



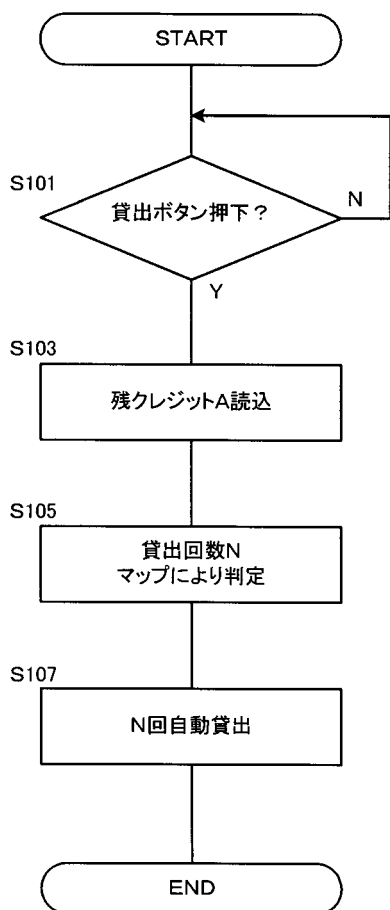
【图 3】



【图 4】



【图 5】



【图 6】

残クレジットA	貸出回数N
45	1
44	1
⋮	⋮
26	4
25	5
24	5
⋮	⋮
21	5
20	6
19	6
⋮	⋮
7	8
6	8
⋮	⋮
2	9
1	9
0	10

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 EA41