

(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2014-184221
(P2014-184221A)

(43) 公開日 平成26年10月2日 (2014. 10. 2)

(51) Int.Cl.
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 O
A 6 3 F 7/02 3 O 1 C

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8
2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 5 O L (全 31 頁)

(21) 出願番号	特願2014-85593 (P2014-85593)	(71) 出願人	395018239
(22) 出願日	平成26年4月17日 (2014. 4. 17)		株式会社高尾
(62) 分割の表示	特願2010-164120 (P2010-164120) の分割		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2 番地
原出願日	平成22年7月21日 (2010. 7. 21)	(72) 発明者	巽 正吾
			愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2 番地 株式会社高尾内
		F ターム (参考)	2C088 AA66 BA07 BA13 2C333 AA11 CA79 FA05 FA17

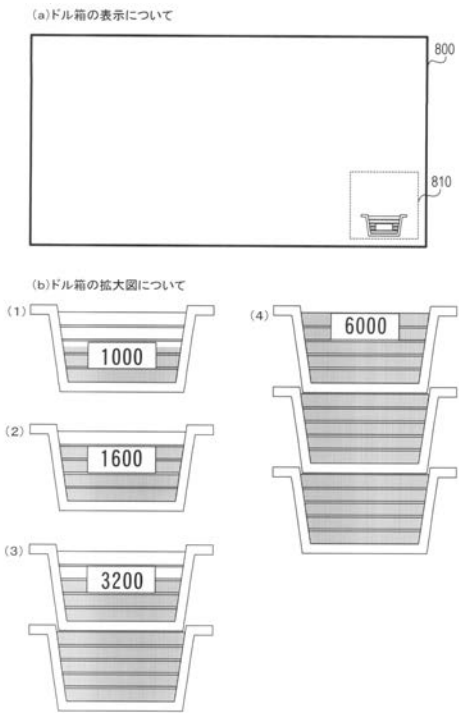
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者に対し遊技球を獲得したという感覚を与えることができる封入式の弾球遊技機を提供する。

【解決手段】パチンコ機の主制御装置は、発射された遊技球の数や遊技者が獲得した賞球数をカウントし、遊技者が遊技に用いることができる遊技球である持球の数を計測すると共に、所定タイミングで、持球の数をサブ統合装置に通知する。持球の数を受け取ったサブ統合装置は、該持球の数がドル箱の何箱分に相当するかを算出し、演出図柄表示装置の演出画面 8 0 0 の表示領域 8 1 0 に、算出したドル箱の箱数を示す画像を表示させる。

【選択図】 図 8



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者への遊技球の貸し出し処理、或いは、遊技球を貯留するための記憶媒体へのアクセス処理を行う処理装置と通信可能に構成されており、発射装置により遊技盤に発射された遊技球を回収し、回収した遊技球を前記発射装置により再度発射することで、内部に封入された所定数の遊技球を循環的に使用して遊技を行う封入式の弾球遊技機であって、

各種画像を画面に表示する演出制御手段と、

遊技の進行を制御すると共に、遊技者が遊技に用いることができる遊技球である持球の数を前記処理装置から取得して記憶し、さらに、記憶されている前記持球の数が 1 以上である場合には前記発射装置による遊技球の発射を許可すると共に、発射された遊技球の数と遊技者に付与される賞球数とに応じて前記持球の数を更新する遊技制御手段と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記画面に画像を表示させるためのコマンドを、前記演出制御手段に送信し、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から受信した前記コマンドに基づき、前記遊技制御手段に記憶されている前記持球の数が予め定められた数の遊技球を貯留するドル箱の何箱分に相当するかを示すドル箱画像を、前記画面に表示すること、

を特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の弾球遊技機において、

前記遊技制御手段は、前記持球の数を通知するための前記コマンドを、前記演出制御手段に送信し、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から前記持球の数を通知されると、該持球の数を前記ドル箱の箱数に換算し、換算した前記ドル箱の箱数を示す前記ドル箱画像を前記画面に表示すること、

を特徴とする弾球遊技機。

【請求項 3】

請求項 2 に記載の弾球遊技機において、

前記演出制御手段にて遊技者の操作を受け付けるための受付手段をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記受付手段を介して前記操作を受け付けると、前記遊技制御手段から通知された前記持球の数に基づき、前記遊技制御手段にて記憶されている前記持球の数により交換可能な景品の総額を算出し、前記画面に表示する総額表示処理を行うこと、

を特徴とする弾球遊技機。

【請求項 4】

請求項 3 に記載の弾球遊技機において、

前記演出制御手段は、前記ドル箱画像を前記画面の端部の領域に表示し、前記総額表示処理において、前記景品の総額を表示すると共に、前記ドル箱画像を拡大して前記画面に表示すること、

を特徴とする弾球遊技機。

【請求項 5】

請求項 3 または請求項 4 に記載の弾球遊技機において、

遊技球を景品と交換する上での、単位数当りの遊技球の金銭的価値を定める交換率を設定する交換率設定手段をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から前記持球の数を通知されると、前記交換率設定手段により設定された前記交換率に応じて、該持球の数により交換可能な前記景品の総額を算出すること、

を特徴とする弾球遊技機。

【請求項 6】

請求項 2 から請求項 5 のうちのいずれか 1 項に記載の弾球遊技機において、

一つの前記ドル箱に貯留可能な遊技球の数である貯留数を設定するための貯留数設定手段をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から前記持球の数を通知されると、前記貯留数設定手段により設定された前記貯留数に応じて、該持球の数を前記ドル箱の箱数に換算すること、

を特徴とする弾球遊技機。

【請求項 7】

請求項 2 から請求項 6 のうちのいずれか 1 項に記載の弾球遊技機において、

前記遊技制御手段は、前記持球の数を前記演出制御手段に通知した後、該持玉の数が予め定められた数分変化した際に、再度、該持玉の数を前記演出制御手段に通知すること、

を特徴とする弾球遊技機。

【請求項 8】

請求項 1 から請求項 7 のうちのいずれか 1 項に記載の弾球遊技機において、

前記遊技制御手段は、遊技者に対する特典を付与するための抽選を行うと共に、前記画面にて該抽選の結果を報知するための演出図柄の変動表示を行わせる前記コマンドを、前記演出制御手段に送信し、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から受信した前記コマンドに従い前記画面にて前記変動表示を行い、前記変動表示を行っている間は、前記画面に前記ドル箱画像を表示しないこと、

を特徴とする弾球遊技機。

【請求項 9】

請求項 3、または、請求項 3 を引用する請求項 4 から請求項 8 のうちのいずれか 1 項に記載の弾球遊技機において、

前記遊技制御手段は、遊技者に対する特典を付与するための抽選を行うと共に、前記画面にて該抽選の結果を報知するための演出図柄の変動表示を行わせる前記コマンドを、前記演出制御手段に送信し、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から受信した前記コマンドに従い前記画面にて前記変動表示を行い、前記変動表示を行っている間は、前記受付手段を介して前記操作を受け付けても、前記総額表示処理を行わないこと、

を特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、封入式の弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

内部に封入された所定数の遊技球を循環的に使用して遊技を行う封入式の弾球遊技機が知られている。特許文献 1 には、このような弾球遊技機の一例として、IC カードを用いて遊技に用いる遊技球（持球）の貸し出しを行い、持球の数を遊技球の発射や賞球の付与に応じて更新し、遊技終了時にその時点での持球の数を該 IC カードに書き込む弾球遊技機が記載されている。

【0003】

この封入式の弾球遊技機によれば、入賞が発生しても弾球遊技機から遊技球が放出されることはないため、獲得した遊技球をドル箱に貯留しておく必要が無くなる。このため、遊技球が貯留されたドル箱の持ち運びや、遊技球の数を計測するカウンターでの遊技球のカウント作業が不要となり、非常に便利である。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特許 4 1 7 5 5 2 4 号公報

10

20

30

40

50

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、その一方で、特許文献1に記載の弾球遊技機では遊技者が獲得した遊技球の数がICカードに記憶されるのみであるため、遊技球を獲得したという実感が得られず、興を欠いてしまうという問題があった。

【0006】

本願発明は上記課題を解決するためになされたものであり、遊技者に対し遊技球を獲得したという感覚を与えることができる封入式の弾球遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するためになされた請求項1に記載の弾球遊技機は、遊技者への遊技球の貸し出し処理、或いは、遊技球を貯留するための記憶媒体へのアクセス処理を行う処理装置と通信可能に構成されており、発射装置により遊技盤に発射された遊技球を回収し、回収した遊技球を発射装置により再度発射することで、内部に封入された所定数の遊技球を循環的に使用して遊技を行う封入式の弾球遊技機として構成されている。

【0008】

そして、各種画像を画面に表示する演出制御手段と、遊技の進行を制御すると共に、遊技者が遊技に用いることができる遊技球である持球の数を処理装置から取得して記憶し、さらに、記憶されている持球の数が1以上である場合には発射装置による遊技球の発射を許可すると共に、発射された遊技球の数と遊技者に付与される賞球数とに応じて持球の数を更新する遊技制御手段と、を備える。

【0009】

また、遊技制御手段は、画面に画像を表示させるためのコマンドを、演出制御手段に送信し、演出制御手段は、遊技制御手段から受信したコマンドに基づき、遊技制御手段に記憶されている持球の数が予め定められた数の遊技球を貯留するドル箱の何箱分に相当するかを示すドル箱画像を、画面に表示すること、を特徴とする。

【0010】

このような構成を有することにより、遊技者は、どの程度の遊技球を獲得したかをドル箱の箱数単位で把握することができるため、遊技者に対し遊技球を獲得したという感覚を与えることができる。

【0011】

なお、ドル箱の箱数の表示に際して、遊技制御手段にて遊技者の持球の数がドル箱の何箱分に相当するかを算出し、算出した結果をコマンドにより演出制御手段に通知しても良い。

【0012】

また、請求項2に記載されているように、遊技制御手段は、持球の数を通知するためのコマンドを、演出制御手段に送信し、演出制御手段は、遊技制御手段から持球の数を通知されると、該持球の数をドル箱の箱数に換算し、換算した前記ドル箱の箱数を示すドル箱画像を画面に表示しても良い。

【0013】

このような構成によれば、演出制御手段により持球の数からドル箱の箱数への換算が行われるため、持球の数のカウントの更新や遊技の進行の制御等の処理を行う遊技制御手段の処理負荷を抑えることができ、遊技制御手段にてこれらの処理を円滑に行うことが可能となる。

【0014】

また、獲得した遊技球の貯留に必要なドル箱の箱数に加え、次のような情報を表示しても良い。

すなわち、請求項3に記載されているように、演出制御手段にて遊技者の操作を受け付けるための受付手段をさらに備え、演出制御手段は、受付手段を介して操作を受け付ける

10

20

30

40

50

と、遊技制御手段から通知された持球の数に基づき、遊技制御手段にて記憶されている持球の数により交換可能な景品の総額を算出し、画面に表示する総額表示処理を行っても良い。

【0015】

こうすることにより、遊技者は獲得した遊技球によりどのような景品を獲得できるかを把握することができるため、弾球遊技機の利便性を高めることができる。

さらに、受付手段に対して行われた操作は演出制御手段により検知され、演出制御手段では検知されないため、該操作が演出制御手段での持球の数の更新や遊技の進行の制御等に影響を与えることは無い。したがって、受付手段を利用した演出制御手段に対する不正行為を未然に防ぐことができる。

10

【0016】

また、受付手段を介して操作を受け付けた際には、持球と交換可能な景品の総額に加え、次のような表示を行っても良い。

すなわち、請求項4に記載されているように、演出制御手段は、ドル箱画像を画面の端部の領域に表示し、総額表示処理において、景品の総額を表示すると共に、ドル箱画像を拡大して画面に表示しても良い。

【0017】

こうすることにより、遊技者の操作によりドル箱画像を見易くすることができる。

ところで、遊技球を景品に交換する上での単位数当りの遊技球の金銭的価値である交換率は、パチンコ店によって異なる場合がある。

20

【0018】

そこで、請求項5に記載の弾球遊技機は、交換率を設定する交換率設定手段をさらに備え、演出制御手段は、遊技制御手段から持球の数を通知されると、交換率設定手段により設定された交換率に応じて、該持球の数により交換可能な景品の総額を算出する。

【0019】

こうすることにより、各パチンコ店で個別に設定されている交換率に応じて、持球と交換可能な景品の総額を表示させることができ、弾球遊技機の使い勝手を向上させることができる。

【0020】

また、貯留可能な遊技球の数（貯留数）が異なる複数の種類のドル箱が存在しており、パチンコ店毎に異なる種類のドル箱が使用されている。さらに、弾球遊技機の機種毎に種類の異なるドル箱を使い分けているパチンコ店も存在する。

30

【0021】

そこで、請求項6に記載の弾球遊技機では、貯留数を設定するための貯留数設定手段をさらに備え、演出制御手段は、遊技制御手段から持球の数を通知されると、貯留数設定手段により設定された貯留数に応じて、該持球の数をドル箱の箱数に換算する。

【0022】

こうすることにより、パチンコ店の運営方針や弾球遊技機の機種に応じて換算に用いるドル箱の貯留数を変更することができ、弾球遊技機の使い勝手を向上させることができる。

40

【0023】

また、弾球遊技機では、発射ハンドルの回転操作がなされている場合には、およそ0.6秒程度の間隔を空けて連続的に遊技機が発射され、これに応じて持球の数が減少する。このため、遊技制御手段から演出制御手段に対しリアルタイムに持球の数の変化を通知するとした場合には、遊技制御手段と演出制御手段との間の通信負荷が大きくなり、遊技制御手段からのコマンドに応じて演出制御手段にて行われる画像表示処理等に支障をきたすおそれがある。

【0024】

そこで、請求項7に記載の弾球遊技機では、遊技制御手段は、持球の数を演出制御手段に通知した後、該持玉の数が予め定められた数分変化した際に、再度、該持玉の数を演出

50

制御手段に通知する。

【0025】

こうすることにより、遊技制御手段と演出制御手段との間の通信負荷を抑えることができ、遊技制御手段からのコマンドに応じて演出制御手段にて行われる画像表示処理等を円滑に行うことが可能となる。

【0026】

また、画面にて大当たり抽選の結果を報知するための演出図柄の変動表示等が行われる場合が想定されるが、このような場合には、遊技者は変動表示等に注目していると考えられる。

【0027】

そこで、請求項8に記載の弾球遊技機では、遊技制御手段は、遊技者に対する特典を付与するための抽選を行うと共に、画面にて該抽選の結果を報知するための演出図柄の変動表示を行わせるコマンドを、演出制御手段に送信し、演出制御手段は、遊技制御手段から受信したコマンドに画面にて変動表示を行い、変動表示を行っている間は、画面にドル箱画像を表示しない。

【0028】

また、請求項9に記載の弾球遊技機では、遊技制御手段は、遊技者に対する特典を付与するための抽選を行うと共に、画面にて該抽選の結果を報知するための演出図柄の変動表示を行わせるコマンドを、演出制御手段に送信し、演出制御手段は、遊技制御手段から受信したコマンドに従い画面にて変動表示を行い、変動表示を行っている間は、受付手段を介して操作を受け付けても、総額表示処理を行わない。

【0029】

こうすることにより、遊技者による演出図柄の変動表示の視認を妨げてしまうことを防ぐことができる。

【図面の簡単な説明】

【0030】

【図1】遊技用システムの全体の構成を示すブロック図である。

【図2】パチンコ機の正面図である。

【図3】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図4】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図5】ICカード処理装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図6】ICカード発行加算機の正面図である。

【図7】景品処理装置の正面図と、遊技カードの電氣的構成を示すブロック図である。

【図8】持球の数を示すドル箱の箱数の画像についての説明図である。

【図9】持球の数を示すドル箱の箱数の画像についての説明図である。

【図10】持球数送信処理についてのフローチャート等である。

【図11】ドル箱表示処理についてのフローチャート等である。

【発明を実施するための形態】

【0031】

以下、本発明の実施形態について図面を用いて説明する。尚、本発明の実施の形態は、下記の実施形態に何ら限定されることはなく、本発明の技術的範囲に属する限り種々の形態を採りうる。

【0032】

〔構成の説明〕

(1) 遊技用システム全体の構成について

まず、本実施形態における遊技用システムの全体の構成について説明する。図1には、該遊技用システムの全体構成を示すブロック図が記載されている。

【0033】

遊技場580には、たとえば複数の封入式パチンコ機1（以下、単にパチンコ機という）が設置されている。パチンコ機1は、その内部に封入された所定数の遊技球が循環して

10

20

30

40

50

遊技に使用されるタイプのパチンコ機である。したがって、このパチンコ機１で遊技を行う遊技者は、遊技球を直接手にすることはなく、パチンコ機１に表示される、遊技に用いることができる遊技球である持球の数に基づいて遊技を行う。

【００３４】

各パチンコ機１には、ＩＣカード処理装置１００が設けられている。このＩＣカード処理装置１００に遊技者所有の遊技カード４００（図７（ｂ）参照）を挿入して所定の球貸処理を行うことにより、遊技者に持球が付与され、パチンコ機１での遊技が可能となる。

【００３５】

ここで、遊技カード４００とは、この遊技用システムに加盟している遊技場であれば全国どこの遊技場であっても共通に使用可能なＩＣカードのことである。この遊技カード４００には、複数の各遊技場において球貸しに使用可能なカード残高や、遊技で得た持球などの各種情報が各遊技場別に記録されている。

【００３６】

遊技カード４００を持合わせていない遊技者は、たとえば遊技場５８０に設置されているＩＣカード発行加算機２００において遊技カード４００を購入することができる。ＩＣカード発行加算機２００で新たに発行される遊技カード４００には、投入金額に応じたカード残高の他、カード１枚１枚を識別するためのカード発行番号や発行されたカード残高を使用できる遊技場を特定可能な遊技場コードなどが記録されている。しかしながら、このカードには会員情報は記録されていないため、このカードでは遊技場５８０の会員にのみ与えられる種々の特典を受けることができない。会員登録を希望する遊技者は、例えば、遊技場５８０のサービスカウンタにおいてその旨を申し出て、遊技者の氏名や住所、その他遊技者本人に関する所定の事項を所定の書面などに記載する。そして、その書面と遊技カード４００を店員に渡して遊技カード４００に会員情報を記録してもらう。

【００３７】

遊技者がＩＣカード発行加算機２００で遊技カード４００を購入し、またはカード残高の加算更新操作を行えば、売上情報がＩＣカード発行加算機２００からホール用管理コンピュータ５１０とカード管理コンピュータ５２０へ送信される。ホール用管理コンピュータ５１０は、遊技場５８０の経営に役立てるために所有している管理コンピュータである。一方、カード管理コンピュータ５２０は、遊技場５８０で使用された遊技カード４００に記録されている当該遊技場における各種情報を管理するための管理コンピュータであり、ＩＣカード処理装置１００へ挿入された遊技カード４００の照合を行い、その照合結果をＩＣカード処理装置１００へ送信する。このカード管理コンピュータ５２０は、全国で使用される遊技カード４００を管理するカード管理センター５３０の管理配下にあり、カード管理コンピュータ５２０で更新される各種情報は、定期的にカード管理センター５３０へ送信される。

【００３８】

遊技者が遊技カード４００をＩＣカード処理装置１００へ挿入して所定の球貸操作を行えば、遊技カード４００の照合処理が行われた後、遊技カード４００から所定額が減算されるのと引換えに遊技者に所定数の持球が付与され、その持球数がパチンコ機１に表示される。また、遊技カード４００の引落額に関する引落額情報がカード管理コンピュータ５

【００３９】

遊技者が付与された持球を使用してパチンコ機１で遊技を行えば、遊技状態に応じて発生するさまざまな情報がパチンコ機１から台管理装置５４０へ送信される。例えば、遊技球が発射される毎に利益球数情報が台管理装置５４０へ送信される。また、発射された遊技球が所定の入賞口へ入賞して遊技者に持球が付与されれば、それに応じて不利益球数情報が台管理装置５４０へ送信される。遊技状態に応じていわゆる大当たりが発生すれば、大当たり情報が台管理装置５４０へ送信される。このように、パチンコ機１の遊技状況を表わすための各種情報を遊技情報と呼ぶ。パチンコ機１から送信されるさまざまな遊技情報は台管理装置５４０において各遊技情報の種類毎に集計され、管理される。なお、台管理装

10

20

30

40

50

置 5 4 0 は、パチンコ機 1 毎に設けられており、対応するパチンコ機 1 の遊技情報を管理している。

【0040】

台管理装置 5 4 0 は、対応するパチンコ機 1 が設置されている遊技機設置島 5 7 0 に設けられた島管理装置 5 5 0 と接続されている。島管理装置 5 5 0 は、遊技機設置島 5 7 0 毎に設けられており、遊技機設置島 5 7 0 に設置されている複数のパチンコ機 1 に関する遊技情報を管理する。具体的には、遊技機設置島 5 7 0 に設置されたパチンコ機 1 と対応して設けられている台管理装置 5 4 0 より各パチンコ機 1 の遊技情報を受信してパチンコ機 1 毎にその遊技情報を管理している。さらに島管理装置 5 5 0 は、ホール用管理コンピュータ 5 1 0 と接続されている。島管理装置 5 5 0 はホール用管理コンピュータ 5 1 0 へ遊技機設置島 5 7 0 毎に設置されたパチンコ機 1 の遊技情報を送信する。ホール用管理コンピュータ 5 1 0 は、複数の島管理装置 5 5 0 より送信される遊技情報を受信して遊技機設置島 5 7 0 毎に各パチンコ機 1 の遊技情報を管理する。このようにパチンコ機 1 の遊技情報は、ホール用管理コンピュータ 5 1 0、島管理装置 5 5 0、台管理装置 5 4 0 により階層的に管理されている。

【0041】

情報開示装置 5 6 0 には、遊技者の操作によりさまざまな情報を表示させることが可能である。例えば、テレビ放送番組や遊技情報などを表示させることができる。遊技者が遊技を行っているパチンコ機 1 の遊技情報を表示させるための所定の操作を行えば、パチンコ機 1 の遊技情報が台管理装置 5 4 0 から情報開示装置 5 6 0 へ送信され、情報開示装置 5 6 0 でその遊技情報が表示される。会員登録が行われている遊技カード 4 0 0 を使用して遊技が行われている場合には、自己のパチンコ機 1 以外の他のパチンコ機 1 に関する遊技情報を情報開示装置 5 6 0 に表示させることも可能である。その場合には、島管理装置 5 5 0 あるいはホール用管理コンピュータ 5 1 0 から必要な遊技情報が台管理装置 5 4 0 を介して情報開示装置 5 6 0 へ送信される。

【0042】

その他、情報開示装置 5 6 0 を操作することにより、パチンコ機 1 での遊技を中断させることも可能である。これにより、特定のパチンコ機 1 においての遊技をする権利を有した状態で当該パチンコ機 1 から席を立ち、たとえば昼食に出向くことなどが可能である。このような中断操作を行えば、台管理装置 5 4 0、パチンコ機 1、IC カード処理装置 1 0 0 を介して中断情報がカード管理コンピュータ 5 2 0 へ送信される。これによりカード管理コンピュータ 5 2 0 は、特定のパチンコ機 1 において特定の遊技者が遊技を中断していることを把握可能である。なお、カード管理コンピュータ 5 2 0 からホール用管理コンピュータ 5 1 0 へは、必要に応じて中断情報などが送信される。これにより、ホール用管理コンピュータ 5 1 0 でも、遊技者の遊技状況などを把握することが可能である。

【0043】

持球を有した状態で遊技を終了した遊技者が、所定のカード返却操作を行えば、持球の数が遊技可能持球として遊技カード 4 0 0 に記録される。また、カード管理コンピュータ 5 2 0 はカード番号別にこの遊技可能持球を記憶する。カード返却操作を行った遊技者が他のパチンコ機 1 で再び遊技を開始するために自己の遊技カード 4 0 0 を他のパチンコ機 1 に対応した IC カード処理装置 1 0 0 へ挿入すれば、そのカードに対応した遊技可能持球が読出される。これにより、遊技者は前のパチンコ機 1 における遊技で獲得した持球を使用して再遊技できる。なお、遊技場 5 8 0 の運用により、例えば、大当たりの発生に基づいて遊技者が獲得した持球については、再度これを遊技に使用できないようにして景品交換専用の景品交換持球として処理し、これを遊技カード 4 0 0 に記憶させることも可能である。

【0044】

景品交換持球や遊技可能持球は、これを獲得した当日のみ有効なものとして取扱われる。すなわち、日が変われば遊技カード 4 0 0 に記憶されているこれらの持球はすべて消去される。しかしながら、持球獲得当日に景品処理装置 3 0 0 で持球預入操作を行えば、景

品交換持球、遊技可能持球が、預り持球（遊技場預り持球）に変換され、翌日以降もこれを景品交換に有効に使用することが可能となる。

【0045】

景品処理装置300では、遊技者が遊技当日に所有している景品交換持球、遊技可能持球や、これまでの遊技を通して所有している預り持球の他、遊技カード400に記録されているカード残高を所定の景品と交換するための操作を行うことができる

この景品処理装置300で所定の景品交換操作を行えば、景品の種類および数の記録された景品交換用レシートが発行される。サービスカウンタなどでこの景品交換用レシートと遊技カード400とを係員に提示することにより、景品交換用レシートと引換えに所望の景品が遊技者に手渡されることとなる。

10

【0046】

さらにこの景品処理装置300では、会員登録が行われている遊技カード400である場合に限って預り持球を遊技可能持球に変換する操作を行うことができる。尚、この際には所定の手数料が預り持球から差し引かれる。

【0047】

遊技場580で発行された遊技カード400を他の遊技場580で使用する場合には、当該他の遊技場580に設置されているICカード発行加算機200でカード残高の加算操作を実行する。これにより、代金の額に応じたカード残高が当該他の遊技場580の遊技場コード等と共に遊技カード400に記録される。遊技者は、この遊技場コードで特定されるカード残高を使用して当該他の遊技場580で遊技を行うことが可能となる。なお、遊技カード発行先ですでに記録されているカード残高については、当該他の遊技場580で使用することはできない。

20

【0048】

遊技者が当該他の遊技場580で獲得した持球は、遊技カード400に預り持球や遊技可能持球等として記録される。なお、これらの記録情報は、遊技カード発行先の遊技場580で記録されたものとは別にして遊技場コード別に記録されている。

【0049】

このように遊技カード400は、図示する遊技用システムに加盟している遊技場580であればいずれの遊技場580でも使用可能なカードである。また、従来の共通カードとは異なり、各遊技場580で利用できるカード残高や持球は各遊技場580別に区分して遊技カード400内に記憶されている。したがって、特定の遊技場580で遊技者が購入したカード残高や獲得した持球はその遊技場580でのみ有効なものとして使用でき、また、他の遊技場580で購入したカード残高などが遊技カード400に記憶されていたとしてもこれをその遊技場580で使用することはできない。このようにカード残高などの情報は各遊技場580別に遊技カード400に記憶され、遊技場毎に処理されるため、カード残高や持球などの取扱いについては各遊技場の独自性を打ち出すことができる。例えば、ある遊技場580で所定数以上のカード残高を購入した遊技客に対しては所定数のカード残高をプレミアとして贈呈したり、カード残高の有効期限を遊技場580毎にそれぞれ定めることもできる。

30

(2) パチンコ機の全体構成について

40

次に、パチンコ機1の全体の構成について、図2、3を用いて説明する。

【0050】

図2に示すように、弾球遊技機の一つであるパチンコ機1は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠21にて構成の各部を保持する構造である。

外枠21の左側上下には、ヒンジ5bが設けられており、該ヒンジ5bの他方側には内枠が取り付けられており、内枠は外枠21に対して開閉可能な構成になっている。

【0051】

前枠5cには、板ガラス9が取り外し自在に設けられており、板ガラス9の奥には図3に記載する遊技盤8が内枠に取り付けられている。

前枠5cの上側左右には、スピーカ11が設けられており、パチンコ機1から発生する

50

遊技音が出力され、遊技者の趣向性を向上させる。また、遊技者の趣向性を向上させるために前枠 5 c に遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプも複数設けられている。

【0052】

前枠 5 c の下方右側には発射ハンドル 18 が取り付けられており、該発射ハンドル 18 を時計回りに回動操作することによって発射装置（図示省略）が可動して、遊技球が遊技盤 8 に向けて発射される。

【0053】

前枠 5 c の下方左側には、遊技者が操作可能な遊技ボタン 14 が備えられており、遊技者が所定期間中に、該遊技ボタン 14 を操作することで後述する演出図柄表示装置 54 b に表示される内容が変化したり、スピーカ 11 より出力される遊技音が変化する。

10

【0054】

また、このパチンコ機 1 には、IC カード処理装置 100 が付属しており、パチンコ機 1 には、遊技カード 400 のカード残高と引き換えに球貸しを依頼する引落ボタン 16、遊技カード 400 を取り出すための返却ボタン 17、カード残高や持球の数を表示する表示器 15 が備わっている。なお、引落ボタン 16 の操作が上述の球貸操作に相当し、返却ボタン 17 の操作が上述のカード返却操作に相当する。

【0055】

また、パチンコ機 1 の裏側には、主制御装置 50、演出図柄制御装置 54 a、サブ統合装置 53、発射制御装置 52、電源基板が設けられている。なお、演出図柄制御装置 54 a、サブ統合装置 53 がサブ制御装置に該当する。主制御装置 50、演出図柄制御装置 54 a、サブ統合装置 53 は遊技盤 8 に設けられており、発射制御装置 52、電源基板が内枠に設けられている。

20

【0056】

図 3 に示すように遊技盤 8 には、公知のガイドレール 25 a、25 b によって囲まれた略円形の遊技領域 26 が設けられている。この遊技領域 26 には多数の遊技釘 27 が打ち付けられている。

【0057】

遊技領域 26 のほぼ中央部には、センターケース 28 が配されている。センターケース 28 は、公知のものと同様に、ワープ入口、ワープ通路、ステージ、演出図柄表示装置 54 b（液晶表示装置であり演出図柄を表示する。）の画面を臨ませる窓 28 a 等を備えている。

30

【0058】

窓 28 a の上側には 7 セグメントの第 1 特図表示装置 29 と第 2 特図表示装置 30 と 4 個の LED からなる第 2 特図保留数表示装置 30 a が設置され、下側には 4 個の LED からなる第 1 特図保留数表示装置 29 a が設置されている。

【0059】

センターケース 28 に向かって左横には、普通図柄作動ゲート 42 が配置されており、センターケース 28 の下方には第 1 始動口 31 が配置され、さらにその下方には第 2 始動口 32 が配置されている。この第 2 始動口 32 には、ドットマトリクスの普通図柄表示装置 41 が設置されている。

40

【0060】

第 1 始動口 31 は、いわゆるチャッカーであり、常時入球可能である。

第 2 始動口 32 は、羽根 40 が開閉する電動チューリップであるが、上方に第 1 始動口 31 があるために図示の閉鎖状態では遊技球を入球させることができない。しかし、遊技球が普通図柄作動ゲート 42 を通過すると行われる普通図柄抽選で当たり、普通図柄表示装置 41 に当たりの普通図柄が確定表示されると、第 2 始動口 32 は開放されて入球容易になる。

【0061】

第 2 始動口 32 の下方にはアタッカー式の大入賞口 33 a が配置され、その下方にはアウト穴 34 が設けられている。また、第 2 始動口 32 の両側には、一般入賞口 35 a がガ

50

イドレール 25b に沿うように設けられている。この一般入賞口 35a は、常時、入球率が変化しない普通入賞口である。

【0062】

また、大入賞口 33a の左側には、4 個の LED からなる普図保留数表示装置 41a が設置されている。

(3) IC カード処理装置の全体構成について

次に、IC カード処理装置 100 の全体の構成について、図 2 を用いて説明する。図 2 には、IC カード処理装置 100 の正面図が記載されている。

【0063】

IC カード処理装置 100 には、連結方向ランプ 167 が設けられており、この点灯状況により、パチンコ機 1 に対応する IC カード処理装置 100 が把握できる。利用可ランプ 169 が点灯していることを確認したうえで遊技カード 400 をカード挿入・排出口 165 に挿入すれば、カード挿入ランプ 168 が点灯し、挿入された遊技カード 400 に記録されている情報が IC カードリーダーライタにより読出される。読み出された記録情報はカード管理コンピュータ 520 に送信され、記録情報の照合結果がカード管理コンピュータ 520 から返信される。IC カード処理装置 100 は、照合内容が一致すれば、遊技カード 400 のカード残額をパチンコ機 1 に設けられている表示器 15 に表示する。

【0064】

また、IC カード処理装置 100 では、1 回の球貸操作で引き落とされるカード残高の大きさを設定でき、設定内容が引落額表示ランプ 182 に点灯表示される。設定内容を変更したい場合には引落額切替スイッチ 183 を押圧すればよい。引落額切替スイッチ 183 を押圧する毎に引落額表示ランプ 182 が、「100」、「200」、「300」、「500」、「100」、…の順序で点灯し、設定内容が変更される。

【0065】

遊技者がパチンコ機 1 に設けられている引落ボタン 16 を操作して球貸操作を行えば、予め入力設定されている貸出単位額分の残高がカード残高から減額されるとともに、引落額情報が信号回路 126 (図 5 参照) より出力される。そして、貸出単位額分の数の持球がパチンコ機 1 に設けられている表示器 15 に加算更新して表示される。IC カード処理装置 100 には、端数表示スイッチ 166 (図 5 参照) が設けられており、この端数表示スイッチ 166 を押圧操作することにより、例えば、エラーが発生した場合のエラーコードなどの情報を表示器 15 に表示させることが可能である。

【0066】

持球の存在する状態で、遊技者がパチンコ機 1 の発射ハンドル 18 を操作して遊技を開始すれば、遊技球が一発ずつ遊技領域 26 に発射されるとともに、表示器 15 より持球が減算表示される。遊技領域 26 に打込まれた打玉が入賞口に入賞すれば、賞球数分の持球が表示器 15 に加算表示される。

(4) パチンコ機の電氣的構成について

次に、パチンコ機 1 の電氣的構成について、図 4 に記載のブロック図を用いて説明する。このパチンコ機 1 の電氣的構成は、図 4 のブロック図に示すとおり、主制御装置 50 を中心にして構成されている。なお、このブロック図には、電源基板等は記載していない。また、詳細の図示は省略するが、主制御装置 50、演出図柄制御装置 54a、サブ統合装置 53 のいずれも CPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備えているが、本実施例では、発射制御装置 52、電源基板には CPU、ROM、RAM は設けられていない。しかし、これに限るわけではなく、発射制御装置 52 に CPU、ROM、RAM 等を設けてもよい。

【0067】

主制御装置 50 には、第 1 始動口 31 に入球した遊技球を検出する第 1 特図始動 SW 31a、第 2 始動口 32 に入球した遊技球を検出する第 2 特図始動 SW 32a、普通図柄作動ゲート 42 に進入した遊技球を検出する普通図柄作動 SW 42a、大入賞口 33a に入球した遊技球を計数するためのカウント SW 33b、一般入賞口 35a に入球した遊技球

を検出する一般入賞口SW35b等の検出信号が入力される。

【0068】

主制御装置50は、搭載しているプログラムに従って動作し、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成してサブ統合装置53に出力する。

また、主制御装置50は、図柄表示装置中継端子板64を介して接続されている第1特図表示装置29、第2特図表示装置30及び普通図柄表示装置41の表示や、第1特図保留数表示装置29a、第2特図保留数表示装置30a及び普図保留数表示装置41aの点灯を制御する。

【0069】

更に、主制御装置50は、大入賞口ソレノイド33cを制御することで大入賞口33aの開閉を制御し、普通役物ソレノイド40bを制御することで第2始動口32の開閉を制御する。

【0070】

主制御装置50からは、図柄変動や大当り等の遊技情報が外部接続端子板61に出力されて台管理装置540に送られる。

また、主制御装置50は、ICカード中継基板60を介してICカード処理装置100と通信可能に構成されている。また、主制御装置50は、ICカード中継基板60を介して表示器15に持球数を表示させると共に、引落SW16aや返却SW17aの操作を検知する。

【0071】

また、主制御装置50は、持球が存在する場合に限り、発射制御装置52による遊技球の発射を許可する。

発射制御装置52は、発射モータ36を制御して、遊技球を遊技領域26に遊技球を発射させる。また、主制御装置50に対し、発射した遊技球をカウントするための信号を出力する。

【0072】

なお、発射制御装置52には発射ハンドル18からの回動量信号、タッチSW20aからのタッチ信号、発射停止SW19aから発射停止信号が入力される。

回動量信号は、遊技者が発射ハンドル18を操作することで出力され、タッチ信号は遊技者が発射ハンドル18を触ることで出力され、発射停止スイッチ信号は、遊技者が発射停止SW19aを押すことで出力される。なお、タッチ信号が発射制御装置52に入力されていなければ、遊技球は発射できないほか、発射停止スイッチ信号が入力されているときには、遊技者が発射ハンドル18を触っていても遊技球は発射出来ないようになっている。

【0073】

サブ統合装置53はサブ制御装置に該当し、主制御装置50から送信されてくるデータ及びコマンドを受信し、それらを演出表示制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンド等は演出図柄制御装置54aに送信し、音制御用及びランプ制御用は自身に含まれている各制御部位（音声制御装置及びランプ制御装置としての機能部）に分配する。そして、音声制御装置としての機能部は、音声制御用のデータに基づいて音LSIを作動させることによってスピーカ11からの音声出力を制御し、ランプ制御装置としての機能部はランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって各種LED、ランプ37を制御する。

【0074】

また、サブ統合装置53には、遊技SW14aが接続されており、遊技者が遊技ボタン14を操作した際には、遊技SW14aからの信号がサブ統合装置53に入力される。

また、サブ統合装置53には、持球に関する各種表示（詳細については後述する）のための設定を行うディップスイッチ13が接続されている。

【0075】

サブ統合装置53と演出図柄制御装置54aとは双方向通信が可能である。

10

20

30

40

50

演出図柄制御装置 54a は、サブ統合装置 53 から受信したデータ及びコマンド（共に主制御装置 50 から送信されてきたものとサブ統合装置 53 が生成したものがある）に基づいて演出図柄表示装置 54b を制御して、演出図柄等の演出画像を表示させる。

【0076】

なお、サブ統合装置 53 から主制御装置 50 へのデータ送信は行われない。

（５）ＩＣカード処理装置の電氣的構成について

次に、ＩＣカード処理装置 100 の電氣的構成について、図 5 に記載のブロック図を用いて説明する。

【0077】

ＩＣカード処理装置 100 には、ＩＣカード処理装置制御用マイクロコンピュータ 114 を含むＩＣカード処理装置基板 113 が設けられており、このＩＣカード処理装置基板 113 がコネクタ 173 を介して、パチンコ機 1 のＩＣカード中継基板 60 と電氣的に接続されている。

【0078】

さらにＩＣカード処理装置基板 113 は、コネクタ 178 を介してカード管理コンピュータ 520 と電氣的に接続されていると共に、ＩＣカードリーダライタ 172 と電氣的に接続されている。

【0079】

ＩＣカード処理装置基板 113 と、ＩＣカード処理装置 100 を収納するカバーとの間には、開封検出スイッチ 116 が設けられており、該スイッチにより、該カバーからＩＣカード処理装置基板 113 の取り外しが検知される。なお、開封検出スイッチ 116 からの検知信号は、基板監視回路 115 に入力される。

【0080】

基板監視回路 115 は、ＣＰＵ、ＲＡＭ、ＲＯＭを含み、バックアップ電源 117 を介して電源回路 129 からの電力の供給を受けている。基板監視回路 115 は、開封検出スイッチ 116 からの検知信号が入力されると、ＩＣカード処理装置制御用マイクロコンピュータ 114 に構成されているＥＥＰＲＯＭ 132 内のデータをすべて消去する。

【0081】

ＩＣカード処理装置制御用マイクロコンピュータ 114 は、ＩＣカード処理装置 100 の動作を制御するためのマイクロコンピュータであり、ＣＰＵ 130、ＲＡＭ 131、ＥＥＰＲＯＭ 132 を含む。ＥＥＰＲＯＭ 132 内には、ＣＰＵ 130 の処理手順が記述された制御プログラムが記憶されている。

【0082】

ＩＣカード処理装置基板 113 には、ＩＣカード処理装置 100 がパチンコ機 1 から取り外されたことを検知するための接続情報入力回路 122 が設けられている。接続情報入力回路 122 は、基板監視回路 115 から出力された接続情報をＩＣカード中継基板 60 へ出力すると共に、ＩＣカード中継基板 60 から出力された接続情報を基板監視回路 115 へ出力する処理を繰り返し行う。基板監視回路 115 は、接続情報入力回路 122 からの接続情報の有無により、ＩＣカード処理装置 100 がパチンコ機 1 から取り外されたことを検知する。

【0083】

さらに、ＩＣカード処理装置基板 113 には、カード管理コンピュータ 520 から出力される接続情報を基板監視回路 115 へ入力するための接続情報入力回路 125 が設けられている。基板監視回路 115 は、接続情報入力回路 125 からの接続情報の有無により、ＩＣカード処理装置 100 とカード管理コンピュータ 520 とが切り離されたことを検知する。

【0084】

基板監視回路 115 は、ＩＣカード処理装置 100 がパチンコ機 1 やカード管理コンピュータ 520 から切り離されたことを検知した場合には、ＩＣカード処理装置制御用マイクロコンピュータ 114 のＥＥＰＲＯＭ 132 内のデータを消去する処理を実行する。

【0085】

ICカードリーダーライタ172は、コネクタ181を介して、カード挿入・排出口165（図2参照）から挿入された遊技カード400の記録情報を読取る。遊技カード400はICカードとして構成されており、CPU410、RAM420、ROM430、EEPROM440を含むLSIと、外部機器との間で信号の入出力を行うためのコネクタ（接触端子）450とが設けられている。CPU410は、ROM430内に格納されている制御プログラムに基づいて制御動作を所定の手順で実行する。RAM420内には、CPU410の演算に利用される各種演算カウンタが記憶されている。EEPROM440は、各種データの再書込が可能なメモリであり、カード種別番号やセキュリティコード等、さまざまな情報が記憶されている。

10

【0086】

遊技カード400がICカード処理装置100に挿入されると、ICカードリーダーライタ172に設けられたコネクタ（接触端子）181が遊技カード400のコネクタ450と電氣的に接触し、遊技カード400内に記憶されている情報が読出され、またその情報が更新される。

【0087】

ICカード処理装置基板113に設けられたランプ回路123は、利用可ランプ169、カード挿入ランプ168、連結方向ランプ167、引落額表示ランプ182の点灯状態を制御するものであり、各ランプに信号を出力する。ランプ回路123は、ICカード処理装置制御用マイクロコンピュータ114と電氣的に接続されており、ICカード処理装置制御用マイクロコンピュータ114の制御信号に応答して各ランプの表示制御を行うものである。

20

【0088】

スイッチ回路124は、端数表示スイッチ166または引落額切替スイッチ183が押圧操作されたことに基いて各スイッチの操作信号をICカード処理装置制御用マイクロコンピュータ114に出力する回路である。

【0089】

スイッチ回路119は、パチンコ機1に設けられた引落SW16aおよび返却SW17aの押圧操作信号をICカード処理装置制御用マイクロコンピュータ114へ出力する回路であり、コネクタ173や、ICカード中継基板60のコネクタ60a、コネクタ60cを介して引落SW16aおよび返却SW17aと電氣的に接続されている。

30

【0090】

LED回路120は、パチンコ機1に設けられた表示器15の表示制御を行う回路であり、ICカード処理装置制御用マイクロコンピュータ114から入力される制御信号に応じた表示制御信号をコネクタ173や、ICカード中継基板60のコネクタ60a、コネクタ60cを介して、表示器15へ出力する。

【0091】

信号回路126は、コネクタ178を介してカード管理コンピュータ520と電氣的に接続されており、カード管理コンピュータ520から出力される各種情報を受信し、ICカード処理装置制御用マイクロコンピュータ114へ出力するとともに、ICカード処理装置制御用マイクロコンピュータ114から出力される各種情報を受信してカード管理コンピュータ520へ出力する。例えば、ICカードリーダーライタ172に遊技カード400が挿入され、遊技カード400の情報がICカード処理装置制御用マイクロコンピュータ114に入力されれば、ICカード処理装置制御用マイクロコンピュータ114はこの記録情報がカード管理コンピュータ520内の記憶情報と一致しているか否かの判断を行うために、遊技カード400の記録情報を含む照合情報を出力する。信号回路126はこの照合情報を受信してカード管理コンピュータ520へ出力する。カード管理コンピュータ520は入力された照合情報に基づいて遊技カード400の記録情報の照合を行い、その結果を照合結果情報として出力する。信号回路126はこの照合結果情報を受信してICカード処理装置制御用マイクロコンピュータ114へ出力する。また、遊技者が情報開

40

50

示装置 560 で所定の中断操作を行えば、IC カード処理装置制御用マイクロコンピュータ 114 は IC カードリーダーライタ制御回路 118 を介して遊技カード 400 に中断情報を記録する処理を実行する一方で、中断情報を信号回路 126 に出力する。中断情報を受信した信号回路 126 は、これをカード管理コンピュータ 520 へ出力する。

【0092】

遊技を終了するべく遊技者が返却ボタン 17 を押圧すれば、IC カード処理装置制御用マイクロコンピュータ 114 は IC カードリーダーライタ制御回路 118 を介して遊技カード 400 に遊技可能持球とカード残高を更新記録する処理を実行する一方で、信号回路 126 に更新後のカード残高と遊技可能持球とを出力する。信号回路 126 はこれをカード管理コンピュータ 520 へ出力する。

10

(6) IC カード発行加算機について

次に、IC カード発行加算機 200 の構成について、図 6 を用いて説明する。図 6 には、IC カード発行加算機 200 の正面図が記載されている。

【0093】

IC カード発行加算機 200 には、使用可ランプ 202 とカード切れランプ 203 とカード挿入中ランプ 204 と釣銭切れランプ 223 とが設けられている。使用可ランプ 202 は、IC カード発行加算機 200 に異常がなくこれを使用可能な状態にある場合に点灯するランプである。カード切れランプ 203 は、IC カード発行加算機 200 内に、発行可能な在庫カードがない場合に点灯するランプである。カード挿入中ランプ 204 は、IC カード発行加算機 200 内にカードが挿入されている場合に点灯するランプである。

20

【0094】

各ランプの右側には、カード発行内容表示器 201 が設けられている。このカード発行内容表示器 201 には、挿入された遊技カード 400 のカードに記録されている情報や操作案内などが表示される。

【0095】

新たに遊技カード 400 の発行を望む遊技者は、カード発行内容表示器 201 の案内に従って所定額の紙幣を紙幣投入口 211 に挿入し、加算額変更スイッチ 208、209 でカード残高を決定した後、発行スイッチ 206 を押圧操作すれば所望のカード残高が記録された遊技カード 400 がカード発行口 216 から発行される。例えば、紙幣投入口 211 に 10000 円札を投入した場合には、カード発行内容表示器 201 に発行カード残高が 10000 円相当として表示されるので、5000 円相当のカード残高を望む場合には加算額変更スイッチ 209 を 5 回押圧操作して発行カード残高を 5000 円相当とした後、発行スイッチ 206 を押圧すればよい。これにより、カード発行口 216 から 5000 円相当のカード残高が記録された遊技カード 400 が発行されるとともに紙幣返却口 212 から 5000 円相当の紙幣が返却される。

30

【0096】

既に遊技カード 400 を所有している遊技者は、IC カード発行加算機 200 を利用して自己の遊技カード 400 のカード残高を増額させることができる。カード挿入口 214 に遊技者所有の遊技カード 400 を挿入すれば、遊技カード 400 の記録情報が読取られてその記録情報がカード発行内容表示器 201 に表示される。遊技者が既にこの IC カード発行加算機 200 が設置された遊技場 580 でカード残高の増額を行ったことがある場合や遊技カード 400 がこの IC カード発行加算機 200 の設置されている遊技場で発行されたものである場合には、遊技カード 400 には既にこの遊技場 580 の遊技場コードが登録されているためカード発行内容表示器 201 にはこの遊技場 580 の遊技場名や遊技場 580 で使用可能なカード残高などが表示されることとなる。一方、遊技カード 400 が他の遊技場 580 で発行されたカードであって未だこの遊技場 580 で使用されていないカードである場合には、遊技カード 400 にはこの遊技場 580 の遊技場コードなどは記憶されていない。この場合、カード発行内容表示器 201 には、遊技カード 400 の記憶情報に基づいて他の遊技場 580 の遊技場名やこれに対応したカード残高などが一覧表示される他、この遊技場 580 の遊技場名が点滅表示される。

40

50

【0097】

遊技者は紙幣投入口211に紙幣を投入し、加算額変更スイッチ208、209を操作して加算すべきカード残高を決定した後、更新スイッチ207を押圧操作すれば、所望のカード残高がこの遊技場580で使用可能なカード残高として遊技カード400に記録される。また、操作の途中に取消スイッチ205を押圧操作することにより操作を取消することが可能である。

(7) 景品処理装置について

次に、景品処理装置300の構成について、図7(a)を用いて説明する。図7(a)には、景品処理装置300の正面図が記載されている。

【0098】

景品処理装置300には、CRT表示器319の表示画面により構成されるタッチパネル301が設けられている。遊技者はこのタッチパネル301に表示される案内に従って、持球預入318、景品交換316、再プレイ315、返却317の各表示部分の押圧操作をすることができ、返却317の表示部分を押圧することにより、カード挿入口307から景品処理装置300に挿入した遊技カード400を排出させることができる。

【0099】

持球預入318の押圧により行われる持球預け入れ処理は、遊技者が遊技で獲得した遊技可能持球や景品交換持球を、遊技場預り持球に変換させるための処理である。

また、景品交換316の押圧により行われる景品交換処理とは、遊技者が所有している遊技可能持球、景品交換持球、遊技場預り持球、さらにはカード残高を所定の景品と交換するための処理であり、この景品交換処理を実行することにより景品情報が記録されたレシートが発行口308から出力される。なお、それぞれの景品には金額が設定されており、持球を景品と交換する上での持球の金銭的価値を定める交換率が定められており、該交換率に応じて、各景品を得るために必要となる持球数が定められる。

【0100】

また、再プレイ315の押圧により行われる再プレイ処理とは、遊技者が所有している遊技場預り持球を遊技可能持球に変換するための処理である。

(8) 遊技カードについて

次に、遊技カード400の構成について、図7(b)に記載のブロック図を用いて説明する。

【0101】

遊技カード400には、マイクロコンピュータ405が設けられており、このマイクロコンピュータ405には、図5にて示したCPU410、RAM420、ROM430の他、コネクタ450を介して入力される入力信号を受けてCPU410に入力データを与えるとともにCPU410からの出力データを受けてコネクタ450に出力する入出力インタフェースやパワーオンリセット回路、クロック発生回路、パルス分周回路、アドレスデコード回路などが設けられている。EEPROM440内には、遊技カード400を識別するためのカード発光番号や、遊技カード400を発光した店舗を示す発行店コードや、発行日時を示す情報等が記憶され得る。

【0102】

〔動作の説明〕

次に、パチンコ機1の動作について説明する。

(1) 動作の概要について

本実施形態のパチンコ機1では、主制御装置50は、第1始動口31、第2始動口32への入賞に起因して大当たり判定用乱数を含む各種乱数を抽出して保留記憶し、保留記憶した大当たり判定用乱数等を読み出して大当たり抽選を行う。そして、大当たり抽選に当選すると、例えば16ラウンドの大当たり遊技を行い、遊技者に遊技価値を付与する。

【0103】

また、大当たり抽選の結果は、演出図柄表示装置54bの演出画面にて行われる大当たり演出により遊技者に報知される。大当たり演出では、演出画面に三つ並んだ演出図柄の変動表

10

20

30

40

50

示が所定期間にわたり行われ、その後、各演出図柄が停止表示される。そして、大当りに当選した場合には、停止表示により演出画面に同一の演出図柄が三つ並んだ状態となる。

【0104】

この大当り演出は、主制御装置50からの指示に従い演出図柄制御装置54aが演出画面への描画を行うことで実現される。具体的には、主制御装置50は、大当り判定用乱数と共に抽出した乱数や保留記憶の数等に基づき、変動表示の継続時間（変動時間）や停止表示される演出図柄等を決定し、決定した変動時間にわたる変動表示等を指示するコマンドを、サブ統合装置53を経由して演出図柄制御装置54aに送信する。そして、演出図柄制御装置54aは、受信したコマンドに従い、演出図柄の変動表示や停止表示を行うための描画処理を行うのである。

10

【0105】

また、既に述べたように、本実施形態のパチンコ機1は、封入式のパチンコ機として構成されており、カード残高のある遊技カード400がICカード処理装置100に挿入された状態で球貸操作が行われた場合や、遊技可能持球が記憶されている遊技カード400がICカード処理装置100に挿入された場合に、ICカード処理装置100から主制御装置50に対し遊技者の持球の数が通知され、該持球の数が主制御装置50に記憶される。持球の数が記憶されると、主制御装置50は、発射制御装置52に対し遊技球の発射を許可し、以後、発射された遊技球の数と遊技者が獲得した賞球数に応じて持球の数を更新する。また、主制御装置50は、持球の数が0となった際には、発射制御装置52による遊技球の発射を禁止する。

20

【0106】

また、主制御装置50は、所定のタイミングで持球の数をサブ統合装置53に送信する。そして、持球の数を受信したサブ統合装置53は、該持球の数を、遊技球を貯留するドル箱の箱数に換算し、換算した結果を演出図柄制御装置54aにより演出画面に表示させる。以下では、このドル箱の箱数を示す画像であるドル箱画像を表示する処理について説明する。

（2）ドル箱画像の表示について

まず、ドル箱画像の表示態様について説明する。

【0107】

図8（a）に記載されているように、ドル箱画像は、演出画面800における、当該画面に向かって右側下方の頂点付近の表示領域810に表示される。図8（b）には、表示領域810に表示されるドル箱画像の拡大図が記載されており、（1）～（4）は、持球の数が1000個、1600個、3200個、6000個である場合に表示されるドル箱画像である（（1）～（4）では、ドル箱には最大2000個の遊技球が貯留可能となっている）。（1）～（4）に記載されているように、本実施形態では、ドル箱と共に持球の数が表示される。また、これらの画像には、単に、現状の持球を貯留するために必要なドル箱の数が描かれているのではなく、各ドル箱に遊技球がどの程度まで貯留されているかが描かれている。

30

【0108】

なお、表示領域810には、図9（a）の（1）～（4）に記載されたドル箱画像が表示されても良い。

40

また、ドル箱画像の表示中に遊技ボタン14が押されると、表示領域810に表示中のドル箱画像が拡大表示される。図9（b）や図10（a）には、ドル箱画像が拡大表示された際の演出画面800の様子を示す説明図が記載されている。図9（b）等に記載されているように、ドル箱画像が拡大表示された際には、持球の数により交換可能な景品の総額820がさらに表示される。

（3）持球数送信処理について

まず、パチンコ機1の主制御装置50が持球の数をサブ統合装置53に送信する処理である持球数送信処理について、図10（b）に記載のフローチャートを用いて説明する。本処理は、ICカード処理装置100から主制御装置50に対し遊技者の持球の数が通知

50

された際に開始される処理である。

【0109】

S705では、主制御装置50は、ICカード処理装置100から受信した持球の数を記憶する。そして、以後、発射された遊技球の数や遊技者が獲得した賞球数をカウントし、これに応じて持球の数を更新する。

【0110】

続くS710では、主制御装置50は、ICカード処理装置100から持球の数を受信した時点、或いは、前回サブ統合装置53に持球の数を送信した時点から、所定数分（一例として50球）の持球の増減が発生したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S710：Yes）、S715に処理を移行し、否定判定の場合には（S710：No）、S720に処理を移行する。

10

【0111】

S715では、主制御装置50は、サブ統合装置53に現在の持球の数を送信し、S720に処理を移行する。

S720では、主制御装置50は、遊技が終了したか否かを判定する。具体的には、返却SW17aからの信号により遊技カード400の返却操作を検知した場合には、遊技が終了したと判定する。そして、肯定判定の場合には（S720：Yes）、S725に処理を移行し、否定判定の場合には（S720：No）、S710に処理を移行する。

【0112】

S725では、主制御装置50は、現在の持球の数をICカード処理装置100に送信し、持球の数が1以上である場合には遊技可能持球として遊技カード400に記憶させる。そして、本処理を終了する。

20

（4）ドル箱表示処理について

次に、パチンコ機1のサブ統合装置53が、主制御装置50から受信した持球の数をドル箱の箱数に換算し、換算したドル箱の箱数を示すドル箱画像を演出図柄表示装置54bに表示させる処理であるドル箱表示処理について、図11（a）に記載のフローチャートを用いて説明する。本処理は、ICカード処理装置100から主制御装置50に対し遊技者の持球の数が通知された後、定期的に開始される処理である。

【0113】

S750では、サブ統合装置53は、演出図柄表示装置54bの演出画面800にて演出図柄の変動表示が行われているか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S750：Yes）、S780に処理を移行し、否定判定の場合には（S750：No）、S755に処理を移行する。

30

【0114】

S755では、サブ統合装置53は、主制御装置50から受信した持球の数をドル箱の箱数に換算する。具体的には、ディップスイッチ13の状態に応じて定められるドル箱1箱に貯留可能な遊技球の数（貯留数）に基づき、受信した持球の数をドル箱の箱数に換算する（ディップスイッチ13の状態と貯留数との関係については後述する）。なお、この換算では、ドル箱の箱数が小数点第一位まで算出される。一例として、持球の数が4500個、貯留数が2000個である場合には、箱数として2.3が算出される。

40

【0115】

続くS760では、サブ統合装置53は、遊技ボタン14が押されているかを判定する。そして、肯定判定の場合（S760：Yes）にはS770に処理を移行し、否定判定の場合（S760：No）にはS765に処理を移行する。

【0116】

S765では、サブ統合装置53は、演出図柄制御装置54aにコマンドを送信し、演出図柄表示装置54bにおける演出画面800の表示領域810に、換算したドル箱の箱数を示すドル箱画像を表示させる（図8，9参照）。

【0117】

このとき、ドル箱の箱数の小数点以下を切り上げた数をドル箱の箱数とし、小数点第一

50

位の数値を、満杯とならないドル箱において持球がどの程度貯留されているかを示す値とする。具体的には、例えば、箱数が2、3である場合には、表示するドル箱の箱数は3箱となり、遊技球が満杯となったドル箱が2箱表示されると共に、3/10程度まで貯留されたドル箱が1箱表示される。

【0118】

ドル箱画像を表示させると、サブ統合装置53は本処理を終了する。

S770では、サブ統合装置53は、演出図柄制御装置54aにコマンドを送信し、演出図柄表示装置54bにおける演出画面800に、S765と同様に描かれたドル箱画像を拡大表示させる(図9(b)等参照)。そして、S775に処理を移行する。

【0119】

S775では、サブ統合装置53は、主制御装置50から受信した持球の数により交換可能な景品の総額を算出する。具体的には、ディップスイッチ13の状態に応じて定められる、持球を景品に交換する上での持球1個当りの金額である交換率に基づき、持球の数により交換可能な景品の総額を算出する(ディップスイッチ13の状態と交換率との関係については後述する)。そして、演出図柄制御装置54aにコマンドを送信し、算出した総額を、拡大表示されたドル箱画像と共に演出図柄表示装置54bにおける演出画面800に表示させ(図9(b)等参照)、本処理を終了する。

【0120】

また、S750にて演出図柄の変動表示中であると判定された場合に移行するS780では、主制御装置50は、演出図柄制御装置54aにコマンドを送信し、演出図柄表示装置54bに表示されているドル箱画像や交換可能な景品の総額を消去する。そして、本処理を終了する。

(5) ディップスイッチの設定について

次に、ディップスイッチ13による持球の交換率やドル箱の貯留数の設定について、図11(b)に記載の説明図を用いて説明する。

【0121】

図11(b)に記載されているように、ディップスイッチ13は8ビット分のスイッチから構成されており、0~3ビットに対応するスイッチ13aが持球の交換率の設定に対応していると共に、4~7ビットに対応するスイッチ13bがドル箱の貯留数の設定に対応している。

【0122】

具体的には、交換率に対応するスイッチ13aについて、ビット0、1、2、3の状態が“0000”である場合には、交換率が遊技球1個につき1円となり、“0001”である場合には、交換率が遊技球1個につき1.5円となり、“0010”である場合には、交換率が遊技球1個につき2円となり、“0011”である場合には、交換率が遊技球1個につき2.5円となる。また、“0100”である場合には、交換率が遊技球1個につき3円となり、“0101”である場合には、交換率が遊技球1個につき3.5円となり、“0110”である場合には、交換率が遊技球1個につき4円となる。また、これら以外の場合には、交換率が遊技球1個につき1円となる。

【0123】

また、ドル箱の貯留数に対応するスイッチ13bについて、ビット4、5、6、7の状態が“0000”である場合には、貯留数が1500個となり、“0001”である場合には、貯留数が1800個となり、“0010”である場合には、貯留数が2000個となり、“0011”である場合には、貯留数が2200個となり、“0100”である場合には、貯留数が2400個となる。また、これら以外の場合には、貯留数が1500個となる。

【0124】

[効果]

本実施形態のパチンコ機1によれば、持球がドル箱の何箱分に相当するかが演出画面800に表示されるため、遊技者は、どの程度の遊技球を獲得したかをドル箱の箱数単位で

10

20

30

40

50

把握することができる。このため、遊技者に対し、遊技球を獲得したという感覚を与えることができる。

【0125】

〔他の実施形態〕

(1) 本実施形態では、封入式のパチンコ機の一例として、始動口への入賞により大当たり抽選が行われ、大当たり抽選への当選により演出画面に同一の演出図柄が並び大当たり遊技が行われる所謂デジパチと呼ばれるタイプのパチンコ機を例に挙げて説明した。しかしながら、本発明は、これに限定されることなく、液晶画面等を備える封入式のパチンコ機に適用可能である。

(2) 本実施形態では、サブ統合装置53にて持球がドル箱の何箱分に相当するかの換算が行われているが、主制御装置50にて該換算を行い、換算した結果を、サブ統合装置53を経由して演出図柄制御装置54aに通知しても良い。このような場合であっても、同様の効果を得ることができる。

(3) また、大当たり遊技の終了時や、遊技カード400の返却操作を検知したタイミングである遊技終了時期（持球数送信処理のS720にて“Y e s”となる時）に自動的にドル箱画像や、持球により交換可能な景品の総額を表示させても良い。また、このとき、図9(b)等に記載の態様で、自動的にドル箱画像の拡大表示や上記総額の表示を行っても良い。

(4) さらに、遊技制御手段（主制御装置50）から演出制御手段（サブ統合装置53、演出図柄制御装置54a、演出図柄表示装置54b）に対し持球の数等を送信することなく、演出制御手段にて持球の数を推測し、これに基づき上述した態様でドル箱画像や持球により交換可能な景品の総額の表示を行っても良い。

【0126】

具体的には、遊技制御手段は、ICカード処理装置100から持球の数が通知されたタイミングを遊技開始時期として演出制御手段に通知し、演出制御手段は、遊技開始時期以後の遊技時間、大当たり演出の回数、大当たりの発生回数等に基づき遊技者の持球の数を推測しても良い。そして、遊技制御手段は、持球数送信処理のS720と同様にして、遊技カード400の返却操作を検知したタイミングを遊技終了時期として演出制御手段に通知し、演出制御手段は、遊技終了時期に推測した持球の数をクリアすると共に、ドル箱画像や持球により交換可能な景品の総額の表示を終了しても良い。

【0127】

このような構成を有する場合であっても、同様の効果を得ることができる。

〔特許請求の範囲との対応〕

上記実施形態の説明で用いた用語と、特許請求の範囲の記載に用いた用語との対応を示す。

【0128】

主制御装置50が遊技制御手段に相当し、サブ統合装置53、演出図柄制御装置54a、及び演出図柄表示装置54bが演出制御手段に相当し、遊技ボタン14が受付手段に相当する。また、ディップスイッチ13のビット0～3に対応するスイッチが交換率設定手段に、ビット4～7に対応するスイッチが貯留数設定手段に相当する。

【0129】

また、ドル箱表示処理におけるS770、S775が総額表示処理に相当する。

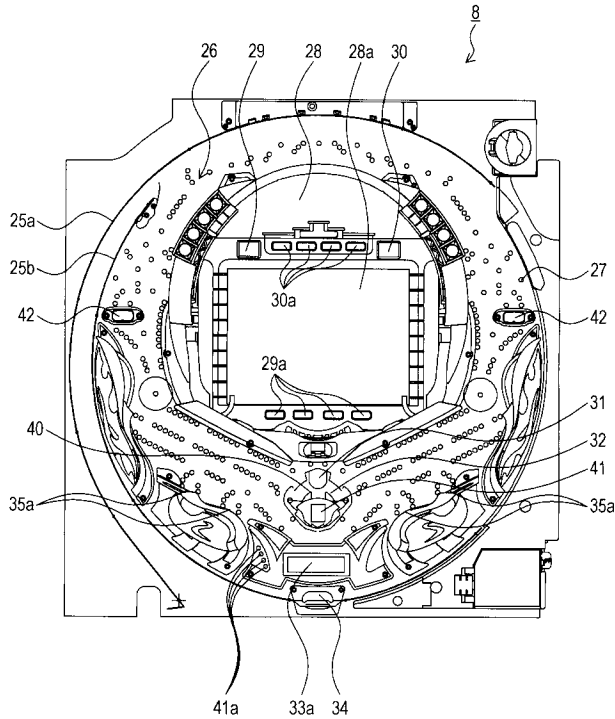
また、ICカード処理装置100が処理装置に、遊技カード400が記憶媒体に相当する。

【符号の説明】

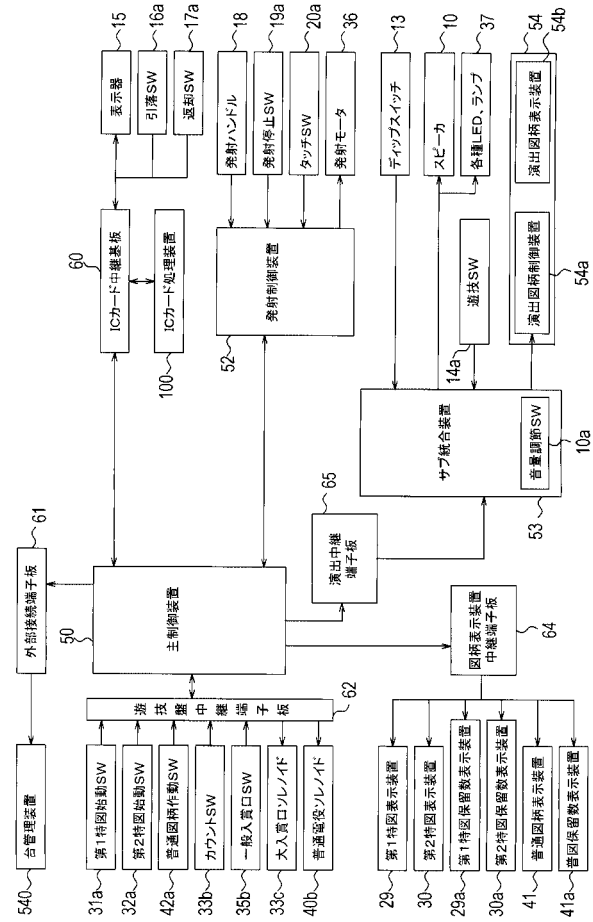
【0130】

1…パチンコ機、5a…CRユニット、5b…ヒンジ、5c…前枠、8…遊技盤、9…板ガラス、11…スピーカ、13…ディップスイッチ、14…遊技ボタン、14a…遊技SW、15…表示器、16…引落ボタン、16a…引落SW、17…返却ボタン、17a…返却SW、18…発射ハンドル、19a…発射停止SW、20a…タッチSW、21…

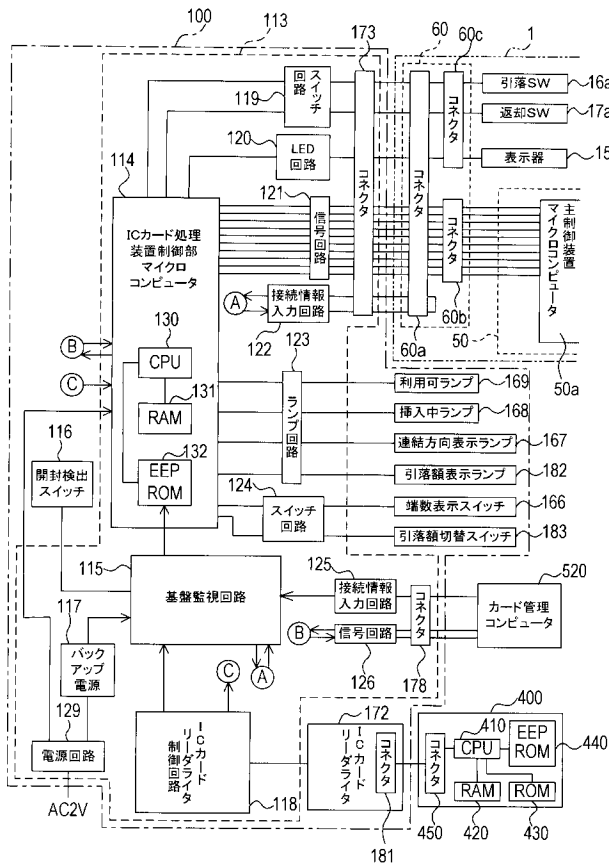
【図 3】



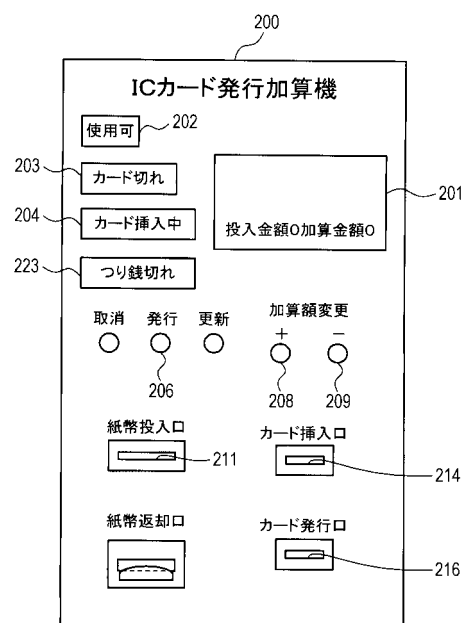
【図 4】



【図 5】

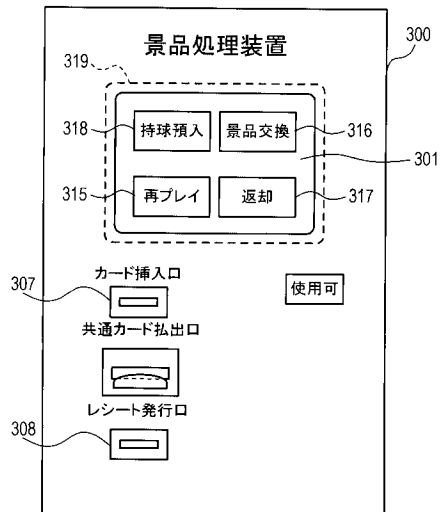


【図 6】

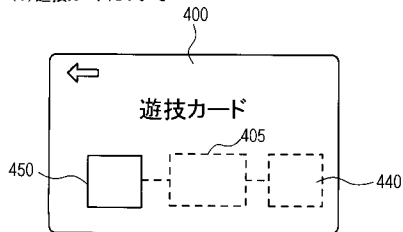


【図 7】

(a) 景品処理装置について

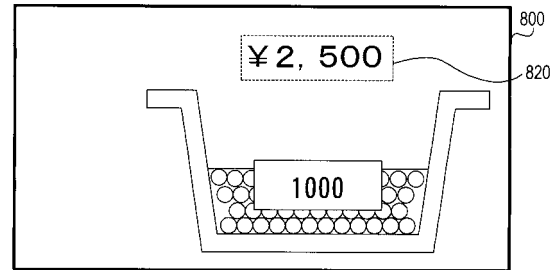


(b) 遊技カードについて

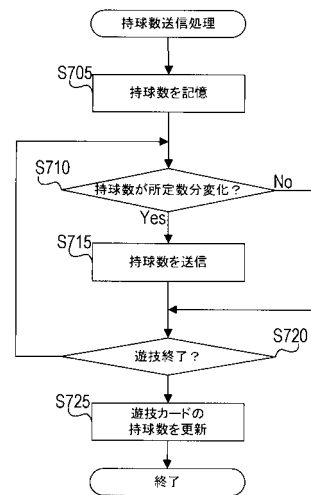


【図 10】

(a) ドル箱の拡大表示について

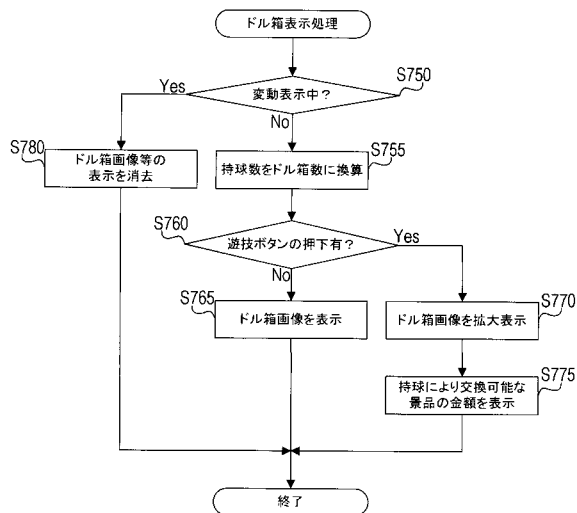


(b) 持球数送信処理について

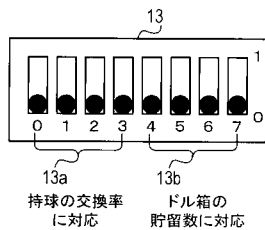


【図 11】

(a) ドル箱表示処理について

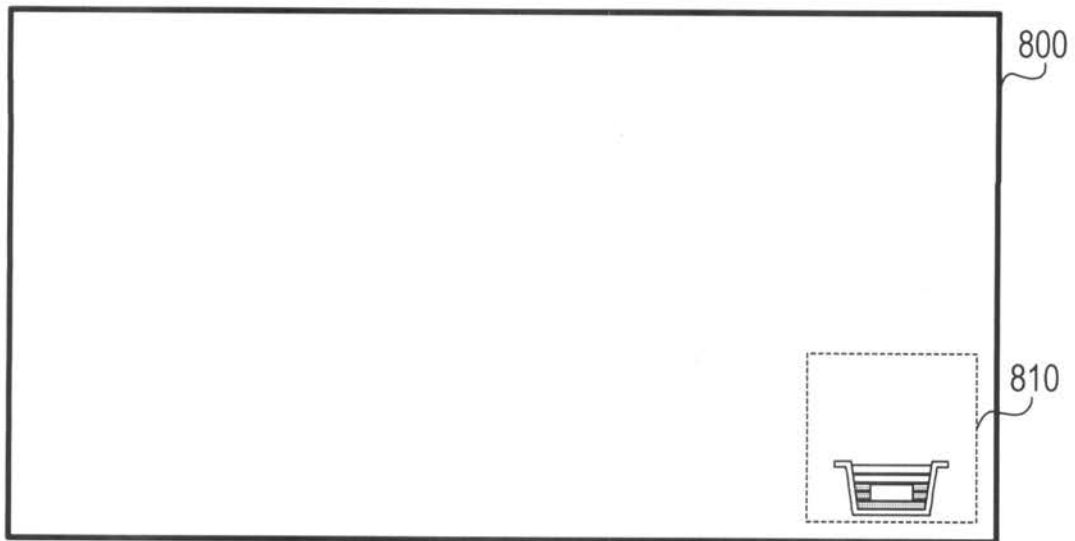


(b) ディップスイッチの設定について

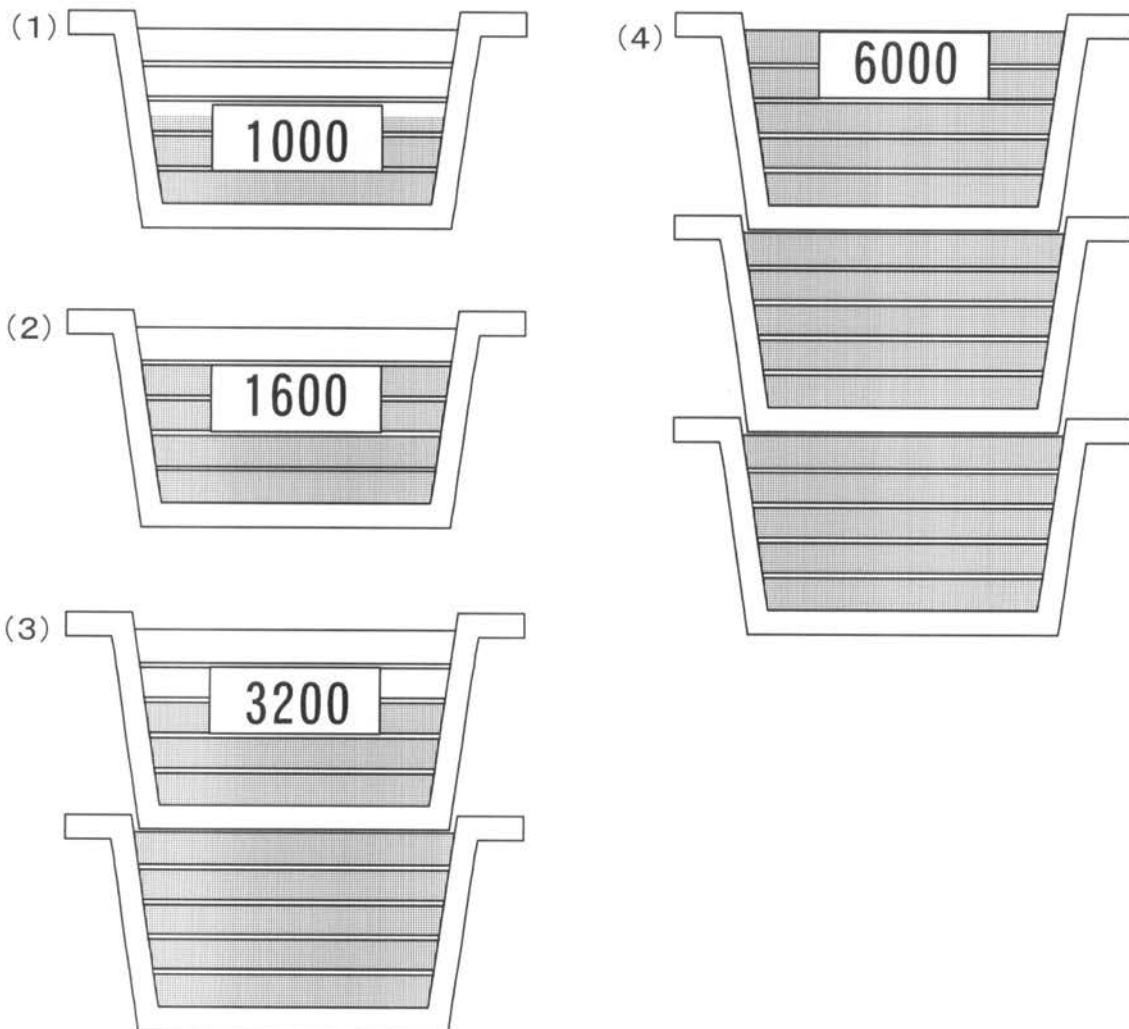


【図 8】

(a) ドル箱の表示について

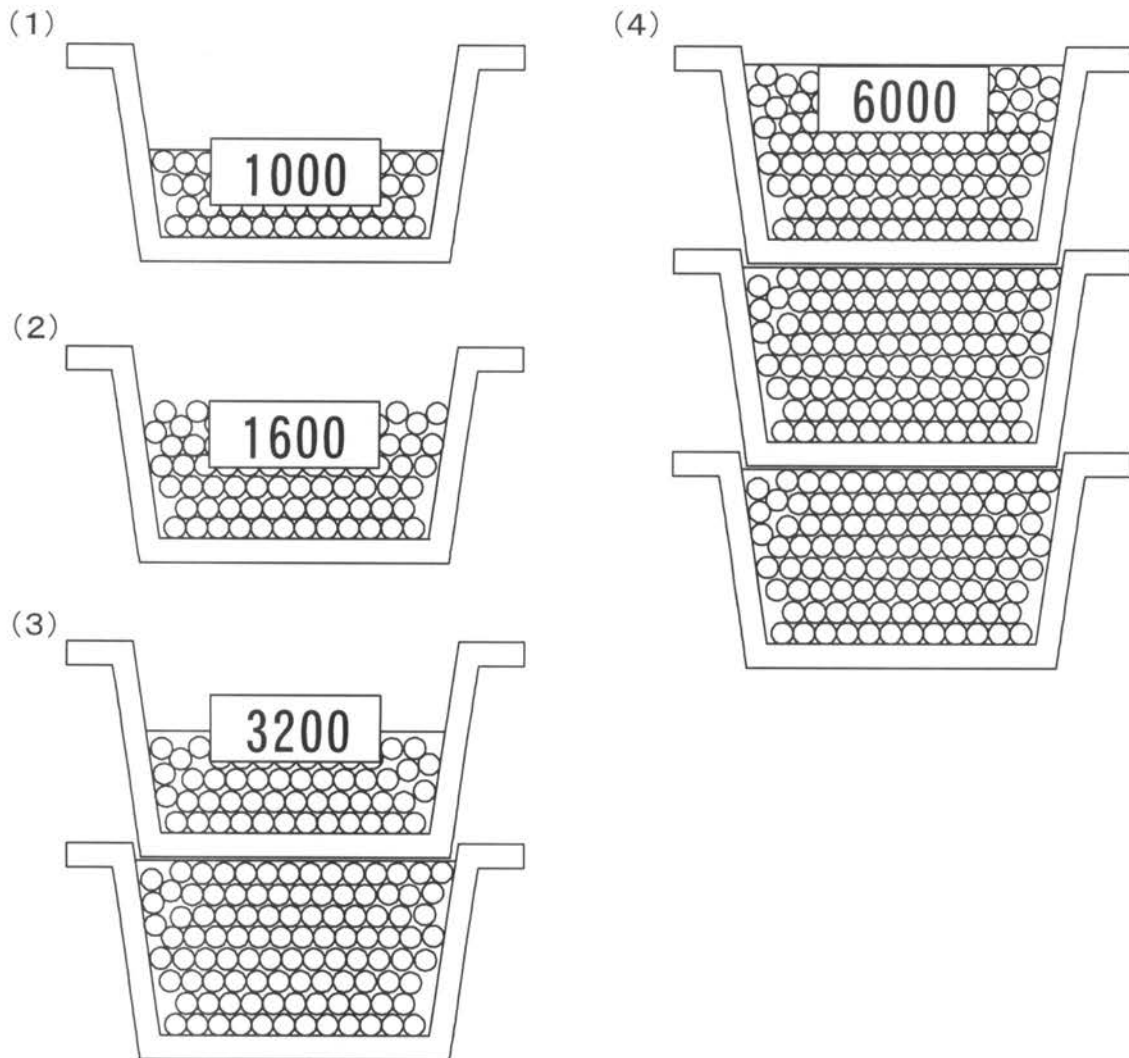


(b) ドル箱の拡大図について

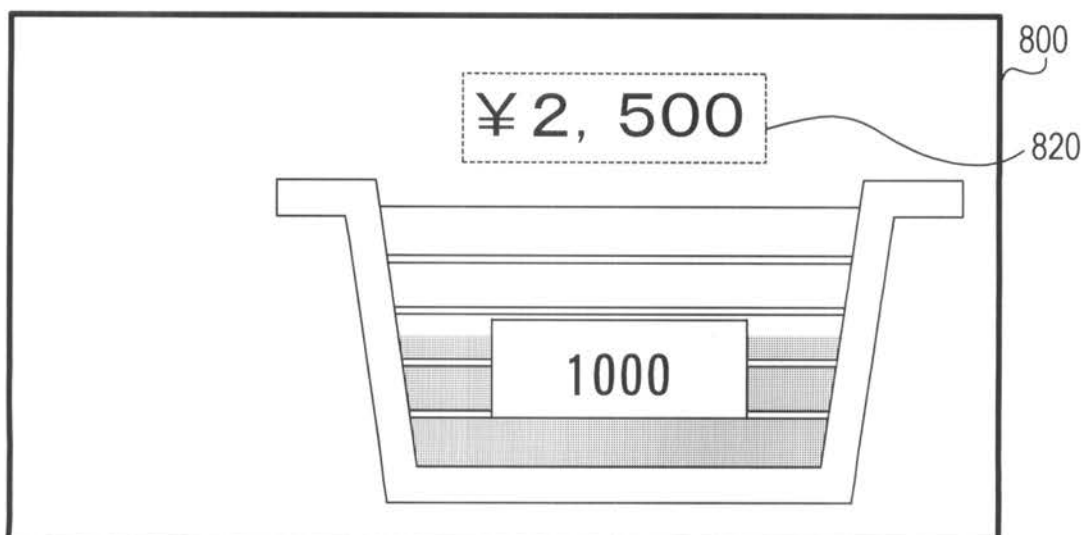


【図 9】

(a)ドル箱の他の表示例について



(b)ドル箱の拡大表示について



【提出日】平成26年4月18日(2014.4.18)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技を行うためのデータを記憶する記憶媒体へのアクセス処理を行う処理装置と通信可能に構成されており、発射装置により遊技盤に発射された遊技球を回収し、回収した遊技球を前記発射装置により再度発射することで、内部に封入された所定数の遊技球を循環的に使用して遊技を行い、発射された遊技球が始動口に入球することに起因して抽選を行う封入式の弾球遊技機であって、

前記抽選結果を画面に表示する演出制御手段と、

遊技者が遊技に用いることができる遊技球である持球数を前記処理装置から取得して記憶し、記憶されている前記持球数が1以上である場合には前記発射装置による遊技球の発射を許可すると共に、発射された遊技球の数と遊技者に付与される賞球数とに応じて前記持球数を更新する持球数更新制御手段と、

前記持球数更新制御手段により更新される持球数を表示する持球数表示手段と、
を備え、

前記持球数更新制御手段は、前記持球数が予め定められた数分変化する毎に前記持球数を示すデータを前記演出制御手段に送信し、

前記演出制御手段は、前記受信した持球数を示すデータに基づき、前記持球数が予め定められた数の遊技球を貯留するドル箱の何箱分に相当するかを示すドル箱画像を前記持球数と共に前記画面に表示する、

ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項2】

遊技を行うためのデータを記憶する記憶媒体へのアクセス処理を行う処理装置と通信可能に構成されており、発射装置により遊技盤に発射された遊技球を回収し、回収した遊技球を前記発射装置により再度発射することで、内部に封入された所定数の遊技球を循環的に使用して遊技を行い、発射された遊技球が始動口に入球することに起因して抽選を行う封入式の弾球遊技機であって、

前記抽選結果を画面に表示する演出制御手段と、

遊技者が遊技に用いることができる遊技球である持球数を前記処理装置から取得して記憶し、記憶されている前記持球数が1以上である場合には前記発射装置による遊技球の発射を許可すると共に、発射された遊技球の数と遊技者に付与される賞球数とに応じて前記持球数を更新する持球数更新制御手段と、

前記持球数更新制御手段により更新される持球数を表示する持球数表示手段と、
を備え、

前記持球数更新制御手段は、前記持球数を示すデータをリアルタイムに前記演出制御手段に送信し、

前記演出制御手段は、前記受信した持球数を示すデータに基づき、前記持球数が予め定められた数の遊技球を貯留するドル箱の何箱分に相当するかを示すドル箱画像を前記持球数と共に前記画面に表示し、

前記演出制御手段にて遊技者の操作を受け付けるための受付手段をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記受付手段を介して前記操作を受け付けると、前記ドル箱画像を拡大表示する、

ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項3】

遊技を行うためのデータを記憶する記憶媒体へのアクセス処理を行う処理装置と通信可

能に構成されており、発射装置により遊技盤に発射された遊技球を回収し、回収した遊技球を前記発射装置により再度発射することで、内部に封入された所定数の遊技球を循環的に使用して遊技を行い、発射された遊技球が始動口に入球することに起因して抽選を行う封入式の弾球遊技機であって、

前記抽選結果を画面に表示する演出制御手段と、

遊技者が遊技に用いることができる遊技球である持球数を前記処理装置から取得して記憶し、記憶されている前記持球数が1以上である場合には前記発射装置による遊技球の発射を許可すると共に、発射された遊技球の数と遊技者に付与される賞球数とに応じて前記持球数を更新する持球数更新制御手段と、

前記持球数更新制御手段により更新される持球数を表示する持球数表示手段と、
を備え、

前記持球数更新制御手段は、前記持球数を示すデータをリアルタイムに前記演出制御手段に送信し、

前記演出制御手段は、前記受信した持球数を示すデータに基づき、前記持球数が予め定められた数の遊技球を貯留するドル箱の何箱分に相当するかを示すドル箱画像を前記持球数と共に前記画面に表示し、

前記演出制御手段にて遊技者の操作を受け付けるための受付手段をさらに備え、

前記受信した持球数を示すデータに基づき交換可能な景品の総額を算出し、算出した景品総額表示を行う、

ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項4】

請求項1乃至3に記載のいずれかの弾球遊技機において

前記演出制御手段は、前記抽選結果を示す画像の変動表示を行っている間は、前記画面に前記ドル箱画像を表示しない、

ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項5】

請求項1乃至請求項4に記載のいずれかの弾球遊技機において、

前記持球数表示手段を、当該弾球遊技機本体前面であって、遊技球を発射するための発射ハンドルと略同一の高さの位置に配した、

ことを特徴とする弾球遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

上記課題を解決するためになされた請求項1に記載の弾球遊技機は、

遊技を行うためのデータを記憶する記憶媒体へのアクセス処理を行う処理装置と通信可能に構成されており、発射装置により遊技盤に発射された遊技球を回収し、回収した遊技球を前記発射装置により再度発射することで、内部に封入された所定数の遊技球を循環的に使用して遊技を行い、発射された遊技球が始動口に入球することに起因して抽選を行う封入式の弾球遊技機であって、

前記抽選結果を画面に表示する演出制御手段と、

遊技者が遊技に用いることができる遊技球である持球数を前記処理装置から取得して記憶し、記憶されている前記持球数が1以上である場合には前記発射装置による遊技球の発射を許可すると共に、発射された遊技球の数と遊技者に付与される賞球数とに応じて前記持球数を更新する持球数更新制御手段と、

前記持球数更新制御手段により更新される持球数を表示する持球数表示手段と、
を備え、

前記持球数更新制御手段は、前記持球数が予め定められた数分変化する毎に前記持球数

を示すデータを前記演出制御手段に送信し、

前記演出制御手段は、前記受信した持球数を示すデータに基づき、前記持球数が予め定められた数の遊技球を貯留するドル箱の何箱分に相当するかを示すドル箱画像を前記持球数と共に前記画面に表示する、ことを特徴とする。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

このような構成を有することにより、遊技者は、どの程度の遊技球を獲得したかをドル箱の箱数単位で把握することができるため、遊技者に対し遊技球を獲得したという感覚を与えることができる。

ドル箱画像と共に持球数も表示されるので、ドル箱画像が示す持球数も正確に把握することができる。

また、持球数が予め定められた数分変化する毎に持球数を示すデータを演出制御手段に送信するので、通信負荷を抑えることができ演出制御手段にて行われる画像表示処理等を円滑に行うことができる。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

請求項 2 に記載の弾球遊技機は、

遊技を行うためのデータを記憶する記憶媒体へのアクセス処理を行う処理装置と通信可能に構成されており、発射装置により遊技盤に発射された遊技球を回収し、回収した遊技球を前記発射装置により再度発射することで、内部に封入された所定数の遊技球を循環的に使用して遊技を行い、発射された遊技球が始動口に入球することに起因して抽選を行う封入式の弾球遊技機であって、

前記抽選結果を画面に表示する演出制御手段と、

遊技者が遊技に用いることができる遊技球である持球数を前記処理装置から取得して記憶し、記憶されている前記持球数が 1 以上である場合には前記発射装置による遊技球の発射を許可すると共に、発射された遊技球の数と遊技者に付与される賞球数とに応じて前記持球数を更新する持球数更新制御手段と、

前記持球数更新制御手段により更新される持球数を表示する持球数表示手段と、

を備え、

前記持球数更新制御手段は、前記持球数を示すデータをリアルタイムに前記演出制御手段に送信し、

前記演出制御手段は、前記受信した持球数を示すデータに基づき、前記持球数が予め定

められた数の遊技球を貯留するドル箱の何箱分に相当するかを示すドル箱画像を前記持球数と共に前記画面に表示し、

前記演出制御手段にて遊技者の操作を受け付けるための受付手段をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記受付手段を介して前記操作を受け付けると、前記ドル箱画像を拡大表示する、ことを特徴とする。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

請求項2に記載の弾球遊技機は、持球数を示すデータがリアルタイムに前記演出制御手段に送信されているので、操作手段を操作することにより最新のドル箱画像及び持球数を拡大表示させることができる。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

請求項3に記載の弾球遊技機は、遊技を行うためのデータを記憶する記憶媒体へのアクセス処理を行う処理装置と通信可能に構成されており、発射装置により遊技盤に発射された遊技球を回収し、回収した遊技球を前記発射装置により再度発射することで、内部に封入された所定数の遊技球を循環的に使用して遊技を行い、発射された遊技球が始動口に入球することに起因して抽選を行う封入式の弾球遊技機であって、

前記抽選結果を画面に表示する演出制御手段と、

遊技者が遊技に用いることができる遊技球である持球数を前記処理装置から取得して記憶し、記憶されている前記持球数が1以上である場合には前記発射装置による遊技球の発射を許可すると共に、発射された遊技球の数と遊技者に付与される賞球数とに応じて前記持球数を更新する持球数更新制御手段と、

前記持球数更新制御手段により更新される持球数を表示する持球数表示手段と、を備え、

前記持球数更新制御手段は、前記持球数を示すデータをリアルタイムに前記演出制御手段に送信し、

前記演出制御手段は、前記受信した持球数を示すデータに基づき、前記持球数が予め定められた数の遊技球を貯留するドル箱の何箱分に相当するかを示すドル箱画像を前記持球数と共に前記画面に表示し、

前記演出制御手段にて遊技者の操作を受け付けるための受付手段をさらに備え、

前記受信した持球数を示すデータに基づき交換可能な景品の総額を算出し、算出した景品総額表示を行う、ことを特徴とする。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

請求項3に記載の弾球遊技機は、持球数を示すデータがリアルタイムに前記演出制御手段に送信されているので、操作手段を操作することにより最新の総景品数を見ることができる。

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

請求項4に記載の弾球遊技機は、請求項1乃至3に記載のいずれかの弾球遊技機において、演出制御手段は、抽選結果を示す画像の変動表示を行っている間は、画面に前記ドル箱画像を表示しない、ことを特徴とする。

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

請求項4に記載の弾球遊技機によると、抽選結果を示す画像の変動表示を行っている間は画面にドル箱画像を表示しないので、画面に当否結果を示す画像が変動表示されている間は、遊技者は変動表示等に注目できる。

【手続補正 12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

請求項5に記載の弾球遊技機は、請求項1乃至請求項4に記載のいずれかの弾球遊技機において、

持球数表示手段を、弾球遊技機本体前面であって、遊技球を発射するための発射ハンドルと略同一の高さの位置に配した、ことを特徴とする。

【手続補正 13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

請求項5に記載の弾球遊技機は、持球数を常時表示する持球数表示手段が発射ハンドルと略同一の高さの位置に配されているので、遊技者は発射ハンドルを操作するときに持球数の確認が容易である。

【手続補正 14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 1 7】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 2 2
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 1 8】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 2 3
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 1 9】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 2 4
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 2 0】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 2 5
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 2 1】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 2 6
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 2 2】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 2 7
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 2 3】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 2 8
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 2 4】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 2 9
【補正方法】削除
【補正の内容】