

(11) 特許出願公開番号

特開2013-106943

(P2013-106943A)

(43) 公開日 平成25年6月6日(2013. 6. 6)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 5 2 Z

A 6 3 F 7/02 3 5 2 L

A 6 3 F 7/02 3 0 1 C

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 11 O L (全 43 頁)

(21) 出願番号 特願2012-237164 (P2012-237164)

(22) 出願日 平成24年10月26日 (2012.10.26)

(31) 優先權主張番号 特願2011-237976 (P2011-237976)

(32) 優先日 平成23年10月28日 (2011.10.28)

(33) 優先権主張国 日本国 (JP)

(71) 出願人 000001432

グローリー株式会社

兵庫県姫路市下手野1丁目3番1号

(74) 代理人 100114306

弁理士 中辻 史郎

(72) 発明者 酒澤 真徳

兵庫県姫路市下手野一丁目3番1号 グローリー株式会社内

(72) 癸明者 赤鹿 哲也

兵庫県姫路市下手野一丁目3番1号 グローリー株式会社内

Fターム(参考) 2C088 BA88 BB11 CA02 CA31

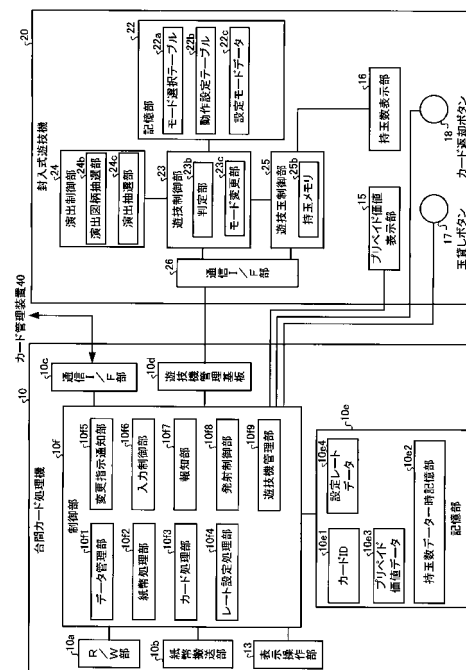
(54) 【発明の名称】 各台装置、遊技システム及び遊技性能変更方法

(57) 【要約】

【課題】遊技店の損失の発生を効率良く防止することができる各台装置、遊技システム及び遊技性能変更方法を提供することを課題とする。

【解決手段】台間カード処理機１０は、遊技客によるレート選択操作を表示操作部１３で受け付け、受け付けたレートに応じて、封入式遊技機２０に対して該レートに対応する遊技性能の変更を指示する。封入式遊技機２０は、台間カード処理機１０から遊技性能の変更指示を受け付けた場合に、遊技性能の変更が可能であるか否かを判定部２３ｂにより判定し、遊技性能の変更が可能であると判定された場合に、レートに対応する遊技性能の変更を行う。

【選択図】 図5



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技機に対応して設けられる各台装置であって、
所定の入力操作を受け付ける入力操作受付手段と、
前記入力操作受付手段により受け付けた入力操作に応じて、前記遊技機に対して遊技性能の変更を指示する遊技性能変更指示手段と
を備えたことを特徴とする各台装置。

【請求項 2】

前記遊技機の遊技種を選択する遊技種選択手段と、
前記遊技種に関する貸出処理を行う貸出処理手段と
をさらに備え、
前記入力操作受付手段は、前記遊技種選択手段による遊技種の選択入力を前記入力操作として受け付けるものであることを特徴とする請求項 1 に記載の各台装置。

【請求項 3】

前記遊技機から前記遊技性能の変更不可通知を受信した場合に、前記入力操作受付手段による入力操作の受け付けを制限する制御手段をさらに備えたことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の各台装置。

【請求項 4】

前記遊技性能変更指示手段により前記遊技機に対して遊技性能の変更を指示した後、前記遊技機から該変更の保留通知を受信した場合に、前記入力操作受付手段による入力操作の受け付けを制限し、前記遊技機から前記遊技性能の変更可能通知を受け付けた場合に、前記入力操作受付手段による入力操作の受け付けを許容する制御手段をさらに備えたことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の各台装置。

【請求項 5】

前記遊技性能変更指示手段により前記遊技機に対して遊技性能の変更を指示した後、前記遊技機から前記遊技性能の変更完了通知を受信した場合に、前記遊技機の遊技性能の状態を報知する報知手段をさらに備えたことを特徴とする請求項 1～4 のいずれか一つに記載の各台装置。

【請求項 6】

前記報知手段は、前記遊技機から前記遊技性能の変更完了通知を受信した場合に、前記遊技機に表示する表示態様を変更前の遊技性能の状態を示す第 1 の表示態様から変更後の遊技性能の状態を示す第 2 の表示態様に変更することを特徴とする請求項 5 に記載の各台装置。

【請求項 7】

前記入力操作受付手段は、前記遊技機による遊技に使用する遊技媒体数を増加させるための遊技媒体増加操作を受け付け、
前記遊技性能変更指示手段は、前記遊技媒体増加操作の種別に基づいて前記遊技性能の変更を指示する
ことを特徴とする請求項 1 に記載の各台装置。

【請求項 8】

前記入力操作受付手段は、前記遊技機による遊技に使用する遊技媒体数を増加させるための遊技媒体増加操作を、遊技店に事前に預け入れられた預遊技媒体を遊技に使用する再プレイ操作に限定する設定入力を受け付け、
前記遊技性能変更指示手段は、前記再プレイ操作に対応した遊技性能への変更を指示する
ことを特徴とする請求項 1 に記載の各台装置。

【請求項 9】

遊技機と該遊技機に併設され記録媒体の処理を行う各台装置とを通信可能に接続した遊技システムであって、
前記各台装置は、

遊技客による所定の入力操作を受け付ける入力操作受付手段と、
前記入力操作受付手段により受け付けた入力操作に応じて、前記遊技機に対して該入力操作に対応する遊技性能の変更を指示する遊技性能変更指示手段とを備え、
前記遊技機は、
前記各台装置から前記遊技性能の変更を指示された場合に、前記遊技性能の変更が可能であるか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段により遊技性能の変更が可能であると判定された場合に、前記各台装置からの指示に対応する遊技性能の変更を行う遊技性能変更手段とを備えた
ことを特徴とする遊技システム。

【請求項 10】

10

遊技媒体若しくは前記遊技媒体の数を示す遊技媒体数情報を用いて遊技を行なう遊技機を有する遊技システムであって、
遊技に使用する遊技媒体数を増加させるための遊技媒体増加操作を受け付ける操作受付手段と、
前記操作受付手段により受け付けた前記遊技媒体増加操作の種別に基づいて前記遊技機の遊技性能を変更する遊技性能変更手段と
を備えたことを特徴とする遊技システム。

【請求項 11】

20

遊技機と該遊技機に併設され記録媒体の処理を行う各台装置とを通信可能に接続した遊技システムの遊技性能変更方法であって、
前記各台装置が、遊技客による所定の入力操作を受け付ける入力操作受付工程と、
前記入力操作受付工程により受け付けた入力操作に応じて、前記遊技機に対して該入力操作に対応する遊技性能の変更を指示する遊技性能変更指示工程と、
前記遊技機が、前記各台装置から前記遊技性能の変更を指示された場合に、前記遊技性能の変更が可能であるか否かを判定する判定工程と、
前記判定工程により遊技性能の変更が可能であると判定した場合に、前記各台装置からの指示に対応する遊技性能の変更を行う遊技性能変更工程と
を含んだことを特徴とする遊技性能変更方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

30

【0001】

この発明は、遊技機に併設される各台装置において、遊技店の損失の発生を効率良く防止することができる各台装置、遊技システム及び遊技性能変更方法に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、パチンコ店等の遊技店には、一般的に遊技機の機外に遊技玉等の遊技媒体を投出する遊技機（以下、「開放式遊技機」と言う）が配設されてきたが、最近になって、他店からの持込玉や異なる貸出レート間の持込玉の問題が顕在化してきたため、かかる持込玉が発生しない封入式遊技機が注目されている。

【0003】

40

例えば、特許文献 1 には、遊技客が遊技玉に触れない構造とし、遊技玉が入賞すると該入賞分の遊技玉数を持玉数に加算し、入賞しないアウト玉分の遊技玉数を持玉数から減算する封入式遊技機が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2002-233635 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

50

しかしながら、上述した従来の技術では、遊技機の遊技性能が固定であるために、遊技店に想定外の損失が生ずる場合があるという問題点があった。この問題点について、以下説明する。

【0006】

最近、複数の貸出レート（以下、単に「レート」と言う）で遊技媒体を貸し出す遊技店が増加してきたため、上記封入式遊技機に併設される各台装置において遊技客自らが複数のレートから所望のレートを選択できるようにする仕組みが考えられる。このように、遊技客が各台装置で複数のレートの中から所望のレートを選択した場合に、封入式遊技機の遊技性能（大当り確率、大当りに占める確率変動大当りの割合、時短確率、長時間演出の導出確率等）が常に固定であると、遊技店にとって不利益が生ずるおそれがある。

10

【0007】

この点を具体的に説明すると、遊技店では、遊技への投資を軽減したい遊技客は低レート（例えば1円レート）で大当り確率の高い遊技機（例えば、大当り確率が1／80）で遊技し、比較的多量の景品を獲得したい遊技客は高レート（例えば4円レート）で大当り確率の低い遊技機（例えば、大当り確率が1／300）で遊技することと想定して利益予測を行うのが通常である。このため、例えば遊技客が高レートを選択して大当り確率の高い遊技機で遊技を行い、結果的に多量の出玉を獲得すると、遊技店にとっては想定以上の損失が生ずる結果となる。

【0008】

これらのことから、封入式遊技機に併設される各台装置において遊技客自らが複数のレートのうちの所望のレートを選択できるようにする場合に、遊技店の想定外の損失の発生をいかにして防止するかが重要な課題となる。かかる課題は、レート選択を行う場合だけではなく、レートが同一であっても交換率やプレミアの付与率が異なる場合など、運営上遊技に用いる遊技媒体を相互に分別して扱うべきものと定められている種別（以下、「遊技種」と言う）を変更する場合にも同様に生ずる課題である。

20

【0009】

また、遊技を行なう場合には、遊技店から遊技媒体の貸出を受けるか、以前に獲得して遊技店に預け入れた遊技媒体を引き出して使用する。遊技店に預け入れる遊技媒体には、預け入れてから所定の期間（例えば当日）のみ使用可能な持遊技媒体と、所定の期間を超えて使用可能な貯遊技媒体があり、貯遊技媒体は、通常、遊技店に会員登録した会員遊技客のみが利用可能である。持遊技媒体や貯遊技媒体を再度遊技に使用するために引き出すことを再プレイという。

30

【0010】

遊技店は、遊技媒体の貸出により利益を得ているため、再プレイで遊技が行なわれた場合には、それ自体によっては利益を上げることができない。持遊技媒体は、使用可能な期間が限定されており、遊技客が獲得した遊技媒体の持ち運びを簡便にすることが主な目的であるので、持遊技媒体の再プレイについてはさほど問題はないが、貯遊技媒体は、遊技店が長期に亘って管理する可能性があり、管理に要する負担が無視できないものとなる。

【0011】

ところが、従来の技術では、貸出と再プレイとの間で遊技性能の区別が行なわれていないため、遊技客が貯遊技媒体の預け入れと再プレイとを繰り返して遊技したならば、遊技店にとって利益が得られないまま遊技機が占有され、他の遊技客が遊技する機会、ひいては遊技店が利益を上げる機会を損なうとともに、貯遊技媒体の管理に要する負担のみが増大することとなるのである。この課題に対しては、貯遊技媒体の運用を全面的に廃止することで解決することも考えられる。しかしながら、この場合、新たな遊技機に移動するたびに遊技客に金銭的負担を強いることになり、実質的に遊技の自由度を制約することになることから、遊技客の客離れを招きかねない。また、遊技店の会員となることのメリットが減少することから、固定客の減少を招きかねない。

40

【0012】

これらのことから、貸出と再プレイとの間で遊技性能の差を持たせることにより、遊技

50

客が再プレイを繰り返した場合であっても、遊技店の利益を確保し、損失の発生を防止するとともに、遊技客の遊技への動機付けを確保できるよう調整を行なうことが、重要な課題となる。

【0013】

本発明は、上記課題を解消するためになされたものであって、遊技店の損失の発生を効率良く防止することができる各台装置、遊技システム及び遊技性能変更方法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】

【0014】

上述した課題を解決し、目的を達成するため、本発明は、遊技機に対応して設けられる各台装置であって、所定の入力操作を受け付ける入力操作受付手段と、前記入力操作受付手段により受け付けた入力操作に応じて、前記遊技機に対して遊技性能の変更を指示する遊技性能変更指示手段とを備えたことを特徴とする。

10

【0015】

また、本発明は、上記発明において、前記遊技機の遊技種を選択する遊技種選択手段と、前記遊技種に関する貸出処理を行う貸出処理手段とをさらに備え、前記入力操作受付手段は、前記遊技種選択手段による遊技種の選択入力を前記入力操作として受け付けるものであることを特徴とする。

【0016】

また、本発明は、上記発明において、前記遊技機から前記遊技性能の変更不可通知を受信した場合に、前記入力操作受付手段による入力操作の受け付けを制限する制御手段をさらに備えたことを特徴とする。

20

【0017】

また、本発明は、上記発明において、前記遊技性能変更指示手段により前記遊技機に対して遊技性能の変更を指示した後、前記遊技機から該変更の保留通知を受信した場合に、前記入力操作受付手段による入力操作の受け付けを制限し、前記遊技機から前記遊技性能の変更可能通知を受け付けた場合に、前記入力操作受付手段による入力操作の受け付けを許容する制御手段をさらに備えたことを特徴とする。

【0018】

また、本発明は、上記発明において、前記遊技性能変更指示手段により前記遊技機に対して遊技性能の変更を指示した後、前記遊技機から前記遊技性能の変更完了通知を受信した場合に、前記遊技機の遊技性能の状態を報知する報知手段をさらに備えたことを特徴とする。

30

【0019】

また、本発明は、上記発明において、前記報知手段は、前記遊技機から前記遊技性能の変更完了通知を受信した場合に、前記遊技機に表示する表示態様を変更前の遊技性能の状態を示す第1の表示態様から変更後の遊技性能の状態を示す第2の表示態様に変更することを特徴とする。

【0020】

また、本発明は、上記発明において、前記入力操作受付手段は、前記遊技機による遊技に使用する遊技媒体数を増加させるための遊技媒体増加操作を受け付け、前記遊技性能変更指示手段は、前記遊技媒体増加操作の種別に基づいて前記遊技性能の変更を指示することを特徴とする。

40

【0021】

また、本発明は、上記発明において、前記入力操作受付手段は、前記遊技機による遊技に使用する遊技媒体数を増加させるための遊技媒体増加操作を、遊技店に事前に預け入れられた預遊技媒体を遊技に使用する再プレイ操作に限定する設定入力を受け付け、前記遊技性能変更指示手段は、前記再プレイ操作に対応した遊技性能への変更を指示することを特徴とする。

【0022】

50

また、本発明は、遊技機と該遊技機に併設され記録媒体の処理を行う各台装置とを通信可能に接続した遊技システムであって、前記各台装置は、遊技客による所定の入力操作を受け付ける入力操作受付手段と、前記入力操作受付手段により受け付けた入力操作に応じて、前記遊技機に対して該入力操作に対応する遊技性能の変更を指示する遊技性能変更指示手段とを備え、前記遊技機は、前記各台装置から前記遊技性能の変更を指示された場合に、前記遊技性能の変更が可能であるか否かを判定する判定手段と、前記判定手段により遊技性能の変更が可能であると判定された場合に、前記各台装置からの指示に対応する遊技性能の変更を行う遊技性能変更手段とを備えたことを特徴とする。

【0023】

また、本発明は、遊技媒体若しくは前記遊技媒体の数を示す遊技媒体数情報を用いて遊技を行なう遊技機を有する遊技システムであって、遊技に使用する遊技媒体数を増加させるための遊技媒体増加操作を受け付ける操作受付手段と、前記操作受付手段により受け付けた前記遊技媒体増加操作の種別に基づいて前記遊技機の遊技性能を変更する遊技性能変更手段とを備えたことを特徴とする。

【0024】

また、本発明は、遊技機と該遊技機に併設され記録媒体の処理を行う各台装置とを通信可能に接続した遊技システムの遊技性能変更方法であって、前記各台装置が、遊技客による所定の入力操作を受け付ける入力操作受付工程と、前記入力操作受付工程により受け付けた入力操作に応じて、前記遊技機に対して該入力操作に対応する遊技性能の変更を指示する遊技性能変更指示工程と、前記遊技機が、前記各台装置から前記遊技性能の変更を指示された場合に、前記遊技性能の変更が可能であるか否かを判定する判定工程と、前記判定工程により遊技性能の変更が可能であると判定した場合に、前記各台装置からの指示に対応する遊技性能の変更を行う遊技性能変更工程とを含んだことを特徴とする。

【発明の効果】

【0025】

本発明によれば、所定の入力操作に応じて、遊技機に対して該入力操作に対応する遊技性能の変更を指示する変更指示情報を通知し、遊技機の遊技性能の変更を行うよう構成したので、遊技店の損失の発生を効率良く防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【0026】

【図1】図1は、実施例1に係る遊技システムの概念を説明するための説明図である。

【図2】図2は、実施例1に係る遊技機の管理を概念を説明するための説明図である。

【図3】図3は、実施例1に係る遊技システムのシステム構成を示す図である。

【図4】図4は、図3に示した台間カード処理機の外観構成を示す図である。

【図5】図5は、図3に示した台間カード処理機及び封入式遊技機の内部構成を示すブロック図である。

【図6】図6は、図5に示したモード選択テーブルについて説明するための説明図である。

【図7】図7は、図5に示した動作設定テーブルについて説明するための説明図である。

【図8】図8は、図3に示した台間カード処理機及び封入式遊技機によるモード変更処理の概要を示すフローチャートである。

【図9】図9は、封入式遊技機の処理手順について説明するフローチャートである。

【図10】図10は、図9に示した変更待機処理手順を示すフローチャートである。

【図11】図11は、台間カード処理機の処理手順について説明するフローチャートである。

【図12】図12は、図11に示したレート選択監視処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図13】図13は、図3に示したカード管理装置の内部構成を示すブロック図である。

【図14】図14は、記憶部が記憶するデータを説明するための説明図である。

【図15】図15は、カード管理装置の遊技機入れ替えにかかる処理手順を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

ャートである。

【図 1 6】図 1 6 は、封入式遊技機においてレートを設定する場合の台間カード処理機及び封入式遊技機の内部構成を示すブロック図である。

【図 1 7】図 1 7 は、遊技機に共通の機能部を台間カード処理機に設ける場合の外観構成を示す図である。

【図 1 8】図 1 8 は、図 1 7 に示した台間カード処理機及び封入式遊技機の内部構成を示すブロック図である。

【図 1 9】図 1 9 は、一体型の封入式遊技機の内部構成を示すブロック図である。

【図 2 0】図 2 0 は、実施例 3 の台間カード処理機及び封入式遊技機の内部構成を示すブロック図である。

10

【図 2 1】図 2 1 は、図 2 0 に示した再プレイ性能設定データについて説明するための説明図である。

【図 2 2】図 2 2 は、図 2 0 に示した再プレイ管理データについて説明するための説明図である。

【図 2 3】図 2 3 は、図 2 0 に示した台間カード処理機による持玉加算要求の処理手順を示すフローチャートである。

【図 2 4】図 2 4 は、図 2 0 に示した封入式遊技機による持玉管理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 2 5】図 2 5 は、図 2 4 に示した性能変更処理について詳細に説明するためのフローチャートである。

20

【発明を実施するための形態】

【0027】

以下に、添付図面を参照して、本発明に係る各台装置、遊技システム及び遊技性能変更方法の好適な実施例を詳細に説明する。なお、以下に示す実施例 1 では、各台装置である台間カード処理機がレートを管理し、レートの変更に基づいて遊技性能を変更する場合を示し、実施例 2 では、実施例 1 の構成の変形例について示すこととする。そして、実施例 3 では、貸出に基づく遊技と再プレイに基づく遊技とで遊技性能を変更する場合を示す。

【実施例 1】

【0028】

まず、本実施例 1 に係る遊技システムの概念について説明する。図 1 は、本実施例 1 に係る遊技システムの概念を説明するための説明図である。同図に示すように、本実施例では、封入式遊技機に併設された台間カード処理機 10 において、複数のレートの中から遊技客が望む所望のレートを選択できるようにしている。また、封入式遊技機 20 は、遊技性能（大当り確率、大当りに占める確率変動大当りの割合、時短確率、長時間演出の導出確率等）が異なる複数のモードを有し、台間カード処理機 10 が選択したレートに基づいて、モードを変更することができる。

30

【0029】

図 1 に示した台間カード処理機 10 は、表示操作部 13 に「4 円レート」と「1 円レート」とを表示し、遊技客が「4 円レート」と「1 円レート」を選択可能である。遊技客が 4 円レートを選択した場合には封入式遊技機 20 は、モード 1 を選択する。また、遊技客が 1 円レートを選択した場合には封入式遊技機 20 は、モード 5 を選択する。モード 1 とモード 5 は、各種遊技性能が異なり、例えばモード 1 の大当り確率は $1/300$ であるのに対し、モード 5 の大当り確率は $1/80$ である。

40

【0030】

このように、本実施例 1 では、台間カード処理機における遊技客のレート選択を可能とするとともに、遊技客がレートを選択したならば、選択されたレートに合わせて遊技機の遊技性能を変更するようにしている。

【0031】

なお、本実施例 1 では、説明の便宜上、「複数のレートの中から遊技客が望む所望のレートを選択する場合」について説明するが、本発明は、「複数の遊技種の中から遊技客が

50

望む所望の遊技種を選択する場合」に適用することもできる。この「遊技種」とは、レートが同一であっても交換率やプレミアの付与率が異なる場合など、運営上遊技に用いる遊技媒体を相互に分別して扱うべきものと定められている種別である。つまり、たとえ同一レートであっても複数の遊技種が存在し得る。

【0032】

次に、実施例1に係る遊技機管理システムの概念について説明する。図2は、実施例1に係る遊技機の管理を説明するための説明図である。図2に示すように、遊技店に設置された封入式遊技機20には、台間カード処理機10が併設されている。封入式遊技機20は、自装置の識別情報である遊技機IDを台間カード処理機10に送信する機能を有する。台間カード処理機10は、封入式遊技機20から受信した遊技機IDに基づいて、封入式遊技機20の入れ替えを検知する。

10

【0033】

具体的には、台間カード処理機10は、以前に封入式遊技機20から受信した遊技機IDを記憶しており、封入式遊技機20から新たに受信した遊技機IDが以前に受信して記憶した遊技機IDと異なる場合に、封入式遊技機20の入れ替えが行なわれたと判定する。

【0034】

台間カード処理機10は、封入式遊技機20の入れ替えを検知した場合には、新たに受信した遊技機IDをカード管理装置40に送信する。カード管理装置40は、遊技店内に設置され、遊技店内でのカードの使用状況を管理する装置である。台間カード処理機10による遊技媒体の使用状況はカードに関連付けられているので、カード管理装置40は、カードの使用状況を管理することで遊技店内における遊技媒体の使用状況を管理することができる。また、カード管理装置40は、カードを管理する機能に加え、遊技店内における封入式遊技機20の設置状況を管理する機能を有する。

20

【0035】

カード管理装置40は、台間カード処理機10から遊技機IDを受信した場合には、受信した遊技機IDを遊技店外に設置された機種管理センタC1に送信することで、機種データの問い合わせを行なう。機種管理センタC1は、遊技機IDに関連付けて、遊技機の機種名等の機種データを管理しており、問い合わせに応答してカード管理装置40に機種データを送信する。機種データには、遊技機の遊技の傾向等、任意の指標により遊技機を分類した分類情報を含めることができる。

30

【0036】

また、カード管理装置40は、図示しない認証キー管理センタから認証キーを取得する。この認証キーは、台間カード処理機10に配信され、封入式遊技機20の認証に用いられる。この封入式遊技機20の認証は、開店処理時等に行なわれ、認証が適正に行なわれた場合に遊技可能となる。

【0037】

カード管理装置40は、機種管理センタC1から受信した機種データに基づいて、台間カード処理機10及び会員管理装置50に設定変更を要求することで、遊技機の入れ替えにかかる設定変更を自動的に実行する。また、カード管理装置40は、複数の遊技店における遊技機の設置状況を統合管理する本店サーバC2に対して遊技機の変更通知を送信する。

40

【0038】

このように、封入式遊技機20から遊技機IDを取得して封入式遊技機20の入れ替えを検知し、遊技機の入れ替えにかかる設定変更を自動実行することにより、店員の作業負担を軽減し、遊技機の入れ替えを効率的に行なうことができる。

【0039】

なお、機種管理センタC1は、カード管理装置40から受信した遊技機IDに対応する機種データを送信する他、遊技店に設置された遊技機が適正に設置された遊技機であるかを判定することができる。

50

【0040】

この判定について説明する。機種管理センタC1とカード管理装置40とは、一定の暗号方式で情報をやりとりするようになっている。機種管理センタC1は、カード管理装置40の識別情報と、出荷先店舗の情報を紐付けて管理しており、カード管理装置40から問い合わせがあったとき、復号化した信号に含まれるカード管理装置40の識別情報に基づいて、カード管理装置40の設置店舗を特定する。

【0041】

機種管理センタC1は、遊技機メーカーからの出荷情報を管理しており、カード管理装置40から受信した遊技機IDが、その店舗に対応付けて登録されているかどうかを確認する。機種管理センタC1は、確認結果をカード管理装置に返す。具体的には、遊技機IDが、該店舗に対応付けて登録されていれば「確認OK」を、登録されていなければ「確認NG」を確認結果として送信する。

10

【0042】

さらに、かかる判定結果を遊技機の認証に使用してもよい。具体的には、カード管理装置40は、機種管理センタC1から確認OKを受信したことを条件に、遊技機に対して正常に鍵を配信して作動させる。確認NGであれば、鍵の配信を行わないとともに、台間カード処理機10に対し、遊技機の表示部に「認証NG」を表示するように指令する。

【0043】

次に、本実施例1に係る遊技システムのシステム構成について説明する。図3は、本実施例1に係る遊技システムのシステム構成を示す図である。同図に示すように、この遊技システムは、複数の封入式遊技機20と、各封入式遊技機20にそれぞれ対応して設けられた台間カード処理機10と、カード管理装置40と、会員管理装置50と、精算機60と、景品管理装置70とが通信回線80を介して接続されている。

20

【0044】

封入式遊技機20は、装置内部に封入された遊技玉を遊技領域に打ち込んで遊技客がパチンコ遊技を行うパチンコ機等の装置である。この封入式遊技機20は、持玉数の範囲内で、遊技領域に遊技玉を打ち込むことができる。当該遊技領域には、複数の入賞領域（入賞口）が設けられており、当該入賞領域を遊技玉が通過したことに基づいて所定個数の遊技玉を賞玉として付与するようになっている。また、遊技領域には、所定個数の始動領域（始動口）が設けられており、当該始動領域を遊技玉が通過したことに基づいて所定の抽選を行うこととなっている。当該抽選が大当たりとなれば、所定の可動部材等の作動により、前述の入賞領域あるいは他の始動領域への遊技玉の通過確率を向上する等、遊技上有利となる作動が行われる。なお、始動領域と入賞領域を兼ねた領域があってもよい。

30

【0045】

上記入賞領域には、当該入賞領域への遊技玉の通過を検出するための所定の検出センサが設けられており、当該センサにより、入賞領域へ打ち込まれた遊技玉の通過（入賞）を検出するようになっている。また、封入式遊技機20は、入賞領域ごとに何個の遊技玉を賞玉として付与するかを記憶する賞玉メモリと、遊技者が遊技に使用できる持玉を記憶する持玉メモリを有している。

【0046】

したがって、打ち込んだ遊技玉の特定の入賞領域への通過がセンサにより検出されると、賞玉メモリの記憶内容と、入賞領域を通過した遊技玉数から付与すべき賞玉数を決定し、決定した賞玉数を持玉メモリにおいて記憶している持玉数に加算して記憶内容を更新する。また、台間カード処理機10からカード排出操作に基づく持玉数の通知要求があったなら、持玉メモリに保持している持玉数を台間カード処理機10に通知して、持玉メモリに記憶している持玉数のデータをクリアする。さらに、台間カード処理機10から玉貸し操作に基づく持玉数の通知を受けた場合には、通知された持玉数を持玉メモリに記憶している持玉数に加算して記憶内容を更新する。

40

【0047】

始動領域を遊技玉が通過した場合に実行する抽選の当り確率は、封入式遊技機20のモ

50

ードによって異なる。また、大当りに占める確率変動大当りの割合、時短確率、長時間演出の導出確率等の他の遊技性能もモードによって異なる。封入式遊技機 20 は、複数のモードから使用するモードを選択可能であり、台間カード処理機 10 が選択したレートに基づいて、モードを選択して遊技性能を変更する。

【0048】

封入式遊技機 20 と台間カード処理機 10 は、持玉データの送受信をする場合に、通信コマンドに処理 ID を付与して通信する。処理 ID は通番になっており、1 回の通信毎に所定数 α を加算した値を用いる。封入式遊技機 20 と台間カード処理機 10 は、前回の通信に用いた処理 ID を記憶しており、次に相手方から受信した処理 ID が、前回値として記憶している処理 ID に所定数 α を加算した値と異なっていれば、エラー処理を行う。処理 ID は、閉店処理や開店処理などでデータを上位の装置に上げたタイミングでリセットされる。なお、相手方から受信した処理 ID が、前回値として記憶している処理 ID に所定数 α を加算した値と異なっている場合でも、エラー処理を行わずに処理を続行する仕様としてもよい。この場合、相手方から受信した持玉数・有価価値などの価値情報の増減値は、オフライン時の価値情報として、通常の価値情報とは別個に管理する。このオフライン時の価値情報について、上位装置（管理装置等）にオフライン時の価値情報の増減があったことを通知した上で、その増減値が適正な値であると判定されたことを条件として、通常の価値情報と合算処理を行うこととしてもよい。

10

【0049】

台間カード処理機 10 は、現金が投入されると、カード ID と投入金額とを上位の装置に通知する。貸出操作が行なわれると、該当数を減算処理した上で、有価情報（金額或いは遊技媒体数）を封入式遊技機 20 に通知する。

20

【0050】

封入式遊技機 20 は、貸出操作（遊技開始）のタイミングから、処理 ID に対応付けて持玉数データを記憶する。返却操作が行なわれると、封入式遊技機 20 は、持玉数データと処理 ID とを通知し、台間カード処理機 10 は、貸出操作の処理 ID から、返却操作の処理 ID の間の持玉数データを記憶した上で、最終値を残高としてカード ID に関連付けて上位の装置に通知する。封入式遊技機 20 と台間カード処理機 10 とは、貸出の通信以外にも定期通信（例えば、封入式遊技機 20 は最終の通信から計時を開始し、計時の値が一定時間、例えば 1 分となった場合に定期通信のタイミングと判定して通信し、台間カード処理機 10 に遊技情報を通知する）を行なっており、この通信でも処理 ID を更新する。

30

【0051】

台間カード処理機 10 は、封入式遊技機 20 の遊技に用いるプリペイド価値及び持玉数が関連付けられたカードを受け付けたならば、該カードに関連付けられたプリペイド価値及び持玉数を記憶するとともに、カード排出操作を受け付けたならば、封入式遊技機 20 が管理している持玉数を要求し、プリペイド価値及び受信した持玉数をカードに関連付けて排出する処理を行う。また、紙幣を受け付けたならば、この紙幣分のプリペイド価値を記憶するとともに、所定の玉貸し操作がなされたならば、所定数のプリペイド価値を減算しつつ、減算したプリペイド価値分に対応する持玉数を封入式遊技機 20 に通知して、持玉メモリに記憶された持玉数を増加させる。

40

【0052】

さらに、この台間カード処理機 10 は、複数のレートの中から遊技客が所望するレートを選択することができる。台間カード処理機 10 は、遊技客によりレートの選択が行われたならば、選択されたレートを封入式遊技機 20 に通知し、封入式遊技機 20 が遊技客により選択されたレートに適合するモードを選択した後に、レートの変更を実施する。

【0053】

島コントローラ 30 は、遊技島に設けられた一群の封入式遊技機 20 及び台間カード処理機 10 を束ねる中継装置である。カード管理装置 40 は、カードのプリペイド価値及び持玉数等をカードデータとして管理する管理装置である。

50

【0054】

カード管理装置40は、台間カード処理機10からカードID及び持玉数を受信したならばカードデータを更新し、台間カード処理機10からカードIDを受信したならば、該カードIDに対応する持玉数を台間カード処理機10に通知する。また、カード管理装置40は、景品管理装置70からカードIDを受信したならば、このカードIDに対応する持玉数を景品管理装置70に対して通知する。また、このカード管理装置40は、台間カード処理機10において遊技客が選択できる複数のレートを選択可能レートとして台間カード処理機10に通知する。

【0055】

さらに、カード管理装置40は、上述したように、台間カード処理機10から遊技機IDを受信した場合には、該遊技機IDを機種管理センタC1に送信して機種データの問い合わせを行ない、機種管理センタC1から取得した機種データに基づいて台間カード処理機10及び会員管理装置50の設定変更を行なって、封入式遊技機20の入れ替えを本店サーバC2に通知する。

10

【0056】

会員管理装置50は、遊技店に会員登録された会員の会員データを管理する管理装置である。具体的には、会員に対して発行した会員カードIDに対応づけて、貯玉、ポイント、暗証番号及び氏名等を管理する。

【0057】

精算機60は、プリペイド価値が対応付けられたカードが挿入されると、該カードに対応するプリペイド価値を取得し、取得したプリペイド価値に相当する現金の払出を行う。

20

【0058】

景品管理装置70は、遊技店内の景品交換カウンタに併設された景品交換用の端末装置であり貯玉及び持玉の景品交換処理を行う。この景品管理装置70には、カードからカードIDを読み取るリーダライタ並びに特殊景品を払い出す装特殊景品払出装が接続されている。景品管理装置70は、リーダライタが一般カード又は会員カードを受け付けた場合には、リーダライタで読み出したカードIDをカード管理装置40に送信して、該カードの持玉数を要求する。また、貯玉を景品交換する場合は、会員管理装置50に対して貯玉数を要求する。

【0059】

図3に示したシステムで玉貸しを行う場合の玉貸処理について説明する。遊技客が台間カード処理機10に対して玉貸操作を行うと、台間カード処理機10は、カード管理装置40のローカルIPアドレスを宛先として指定した電文を送信する。この電文は、台間カード処理機10に挿入されているカードのカードIDと、送信元である台間カード処理機10を特定するIPアドレス若しくは任意の識別情報と、玉貸要求とを含む。

30

【0060】

カード管理装置40は、玉貸要求を含む電文を受信すると、該電文内のカードIDに関連付けられたプリペイド価値を所定値（例えば、100円＝1度数の場合に5度数）減算してカード管理データを更新し、玉貸許可を送信元の台間カード処理機10に送信する。玉貸許可を受信した台間カード処理機10は、減算したプリペイド価値に対応する数（例えば125玉）を封入式遊技機20に通知し、持玉に加算させる。

40

【0061】

次に、図3に示したシステムで持玉の再プレイを行う場合の持玉再プレイ処理について説明する。台間カード処理機10は、一般カードあるいは会員カードの挿入を受け付けた場合に、カード管理装置40のローカルIPアドレスを宛先として指定した電文を送信する。この電文は、台間カード処理機10に挿入されているカードのカードIDと、送信元である台間カード処理機10を特定するIPアドレス若しくは任意の識別情報と、台間カード処理機10のレートを特定するための情報と、カード挿入通知とを含む。

【0062】

カード管理装置40は、台間カード処理機10からカード挿入通知を受信した場合には

50

、該電文内のカード I D に関連付けられた持玉口座のうち、該電文により特定されたレート
の持玉口座の残高を台間カード処理機 1 0 に通知する。

【0063】

台間カード処理機 1 0 は、カード管理装置 4 0 から受信した持玉の残高を封入式遊技機
2 0 に通知して持玉に加算させる。そして、カード I D 及びレートを特定する情報と、持
玉減算要求とを含む電文をカード管理装置 4 0 に送信する。カード管理装置 4 0 は、持玉
減算要求を受信した場合には、カード I D 及びレートにより特定される持玉口座の残高を
ゼロにクリアする。

【0064】

台間カード処理機 1 0 は、カード返却操作を受け付けた場合には、封入式遊技機 2 0 から
持玉数を取得し、カード管理装置 4 0 に対して持玉加算要求を含む電文を送信する。こ
の電文は、排出するカードのカード I D と、送信元である台間カード処理機 1 0 を特定す
る I P アドレス若しくは任意の識別情報と、台間カード処理機 1 0 のレートを特定するた
めの情報と、持玉の残高と持玉加算要求とを含む。

10

【0065】

カード管理装置 4 0 は、持玉加算要求を受け付けた場合には、該電文内のカード I D に
関連付けられた持玉口座のうち、該電文により特定されたレート
の持玉口座の残高を受信した残高の値に更新する。

【0066】

その後、台間カード処理機 1 0 は、カード管理装置 4 0 にカード排出通知を送信し、カ
ードを排出制御する。

20

【0067】

次に、図 3 に示したシステムで貯玉の再プレイを行う場合の貯玉再プレイ処理について
説明する。台間カード処理機 1 0 は、会員カードを挿入された場合、若しくは会員カード
として使用可能な携帯端末からカード I D に対応する識別情報を読み取った場合に、カ
ード管理装置 4 0 のローカル I P アドレスを宛先として指定した電文を送信する。この電文
は、台間カード処理機 1 0 に挿入されているカードのカード I D (若しくは携帯端末から
読み取ったカード I D に対応する識別情報。以降、カード I D という) と、送信元である
台間カード処理機 1 0 を特定する I P アドレス若しくは任意の識別情報と、台間カード処
理機 1 0 のレートを特定するための情報と、カード挿入通知とを含む。

30

【0068】

カード管理装置 4 0 は、カード挿入通知の電文を会員管理装置 5 0 に送信する。会員管
理装置 5 0 は、カード挿入通知の電文を受信した場合には、該電文内のカード I D に関連
付けられた暗証番号と、貯玉口座のうち、該電文により特定されたレート
の貯玉口座の残高とを含む貯玉再プレイデータを台間カード処理機 1 0 に送信する。

【0069】

台間カード処理機 1 0 は、受信した貯玉再プレイデータを記憶し、貯玉再プレイデータ
に示された貯玉口座の残高が貯玉再プレイにおける遊技玉の払出単位数 (貯玉再プレイ単
位数。例えば 1 2 5 玉) 以上である場合には貯玉再プレイ操作を受け付け可能とする。

【0070】

台間カード処理機 1 0 は、貯玉再プレイデータの記憶後、最初に貯玉再プレイ操作を受
け付けた場合に、遊技客に対して暗証番号の入力を求め、入力された暗証番号が貯玉再
プレイデータに示された暗証番号と一致するかを確認する。

40

【0071】

台間カード処理機 1 0 は、暗証番号が一致した場合に、カード管理装置 4 0 のローカル
I P アドレスを宛先として指定した電文を送信する。この電文は、台間カード処理機 1 0
に挿入されているカードのカード I D と、送信元である台間カード処理機 1 0 を特定する
I P アドレス若しくは任意の識別情報と、台間カード処理機 1 0 のレートを特定するた
めの情報と、貯玉再プレイ要求とを含む。

【0072】

50

カード管理装置 40 は、貯玉再プレイ要求の電文を会員管理装置 50 に送信する。会員管理装置 50 は、貯玉再プレイ要求の電文を受信した場合には、該電文内のカード ID に関連付けられた貯玉口座のうち、該電文により特定されたレート of 貯玉口座の残高を所定値減算し、減算後の残高を含む貯玉再プレイデータを台間カード処理機 10 に送信する。

【0073】

台間カード処理機 10 は、貯玉再プレイデータを受信して貯玉口座の残高を更新し、貯玉再プレイ単位数を封入式遊技機 20 に通知して、持玉メモリに加算させる。また、更新後の貯玉口座の残高が貯玉再プレイ単位数未満となったかを判定し、貯玉再プレイ単位数未満となったならば、貯玉再プレイ操作を受け付け不能とする。更新後の貯玉口座の残高が貯玉再プレイ単位数以上であれば、再度貯玉再プレイ操作を受け付け可能であり、貯玉再プレイ操作を受け付けた場合には貯玉再プレイ要求を送信する。2 回目以降の貯玉再プレイ操作では、暗証番号の確認は不要である。

【0074】

次に、閉店処理における持玉からの貯玉への移行について説明する。カード管理装置 40 は、閉店処理時にカード管理データの持玉口座の残高を確認し、持玉の残高が「0」より大きい持玉口座が存在する場合には、該持玉口座の残高をカード ID 及びレートとともに会員管理装置 50 に通知する。会員管理装置 50 は、カード ID 及びレートにより特定される貯玉口座の残高に通知された持玉口座残高を加算して更新する。その後、カード管理装置 40 は、該持玉口座の残高をゼロにクリアする。

【0075】

次に、図 3 に示した台間カード処理機 10 の外観構成について説明する。図 4 は、図 3 に示した台間カード処理機 10 の外観構成を示す図である。同図には、台間カード処理機 10 が併設される封入式遊技機 20 が破線で図示されている。また、同図には紙幣のみを受け付ける台間カード処理機 10 を図示したが、硬貨受け付け用のユニットを設けることもできる。

【0076】

図 4 に示すように、台間カード処理機 10 は、台間カード処理機 10 の装置の状態を所定色のランプの点灯あるいは点滅で表示する状態表示部 11 と、遊技玉を貸し出す際の各種紙幣を受け付ける紙幣挿入口 12 とを有する。また、台間カード処理機 10 は、ディスプレイなどの表示部並びにテンキーや各種ボタンを含む操作部からなる表示操作部 13 と、カード ID、プリペイド価値、貯玉データ及び持玉データが記憶されたカードを受け付けるカード挿入口 14 とが設けられている。

【0077】

この表示操作部 13 には、現在のレートを表示するとともに、プリペイド価値から持玉へ移行する際に選択可能なレートを表示する。そして、表示操作部 13 により遊技客によるレートの選択を受け付ける。

【0078】

また、封入式遊技機 20 には、封入された遊技玉を遊技領域に打ち込む際に使用するハンドル 21 と、プリペイド価値の残数を表示するプリペイド価値表示部 15 と、持玉数を表示する持玉数表示部 16 と、プリペイド価値から持玉への移行を指示するための玉貸しボタン 17 と、カード返却を指示するためのカード返却ボタン 18 とが設けられている。その詳細な説明は後述するが、このプリペイド価値表示部 15、玉貸しボタン 17 及びカード返却ボタン 18 は、封入式遊技機 20 の前面に設けられているものの、台間カード処理機 10 の制御部に直結されている。

【0079】

次に、図 3 に示した台間カード処理機 10 及び封入式遊技機 20 の内部構成について説明する。図 5 は、図 3 に示した台間カード処理機 10 及び封入式遊技機 20 の内部構成を示すブロック図である。図 5 に示すように、台間カード処理機 10 は、表示操作部 13 と、R/W 部 10a と、紙幣搬送部 10b と、通信 I/F 部 10c と、遊技機管理基板 10d と、記憶部 10e と、制御部 10f とを有する。

【0080】

R/W部10aは、カード挿入口14に挿入されたカードからカードID及びプリペイド価値データを読み取る読取部である。なお、カード挿入口14に挿入されたカードは、このR/W部10aを経て図示しないカード収納部に収納される。

【0081】

紙幣搬送部10bは、紙幣挿入口12から挿入された紙幣の金種及び真偽を判別しつつ図示しない紙幣収納部に搬送する搬送部である。通信I/F部10cは、カード管理装置40との間のデータ通信を行うためのインタフェース部である。

【0082】

遊技機管理基板10dは、台間カード処理機10に内蔵された基板である。遊技機管理基板10dは、封入式遊技機20の認証と起動管理とを行なう。具体的には、カード管理装置40から受信した認証キーを使用して封入式遊技機20の認証を実施する。認証が成功したならば、封入式遊技機20へ動作許可を送信し、認証成功の結果をカード管理装置40に送信する。また、遊技機管理基板10dは、台間カード処理機10と封入式遊技機20との通信を行なう。具体的には、封入式遊技機20からの遊技機IDの取得、台間カード処理機10から封入式遊技機20への持玉の移行、封入式遊技機20から台間カード処理機10への持玉の返却、封入式遊技機20における打込玉数や賞出玉数等の遊技結果の受信を行なう。かかる台間カード処理機10と封入式遊技機20との通信は、所定の暗号方式を用いた暗号通信を用いる。

【0083】

この暗号通信についてさらに説明する。遊技機管理基板10dは、セキュリティチップを有している。セキュリティチップは、自己の識別ID及び所定の暗号化・復号化プログラムを有するものであり、後述する封入式遊技機20のセキュリティチップとの間で通信を行うためのものである。

【0084】

セキュリティチップは、遊技機管理基板10dから入出力するデータが予め定められたセキュリティ性を要するデータ種別に該当するかどうかを判別し、該当しない場合はそのままデータの入出力を行う。一方、セキュリティ性を要するデータ種別に該当する場合は、データの入出力に際し、自己の識別IDと相手方の識別IDを用いて、封入式遊技機20のセキュリティチップとの間で相互認証処理を行う。ここで相互認証OKであれば、出力の場合は暗号化プログラムにより暗号化したデータを出力し、入力の場合は、相手方からのデータの入力待ちとなって、受信したデータの復号化を行う。封入式遊技機20のセキュリティチップとの間では、予め暗号化・復号化方式が取り決められており、相互に相手方が暗号化したデータを復号化することが可能となっている。

【0085】

ここで、セキュリティ性を要しないデータとは、返却ボタン等の入力信号等、不正に入力されても実質的に損害のないものが含まれる。セキュリティ性を要するデータとは、持玉数データ、遊技機における不正検出信号など、遊技者・遊技店の利益に直接かわるものが含まれる。また、セキュリティ性を要するデータ種別かどうかの判断は、制御部10fで行っても良い。また、相互認証にてNGとなった場合には、相互認証NGを検知した機器（遊技機あるいは台間カード処理機）は上位装置および自機の表示部に異常を出力した上で、エラーダウンする。

【0086】

なお、セキュリティ性を要するデータには、モードの変更に係る信号も含まれる。また、セキュリティチップの相互認証は、割り込み単位で行われる。

【0087】

記憶部10eは、ハードディスク装置や不揮発性メモリ等からなる記憶デバイスであり、カードID10e1、プリペイド価値データ10e3及び設定レートデータ10e4を記憶する。また、記憶部10eの記憶領域の一部は、持玉数データ一時記憶部10e2として使用される。

【0088】

カードID10e1は、R/W部10aで読み取られたカードIDである。図示しないカード収納部からカード挿入口14にカードが搬送され、該カードが排出される場合には、この搬送途中でR/W部10aにより読み取られたカードIDによりカードID10e1が更新される。また、カード挿入口14から図示しないカード収納部にカードが搬送される場合にも、この搬送途中でR/W部10aにより読み取られたカードIDによりカードID10e1が更新される。

【0089】

持玉数データ一時記憶部10e2は、プリペイド価値から変換した持玉数を一時的に記憶しておく部分であり、プリペイド価値データ10e3は、遊技客の現時点のプリペイド価値の残数である。設定レートデータ10e4は、台間カード処理機10の現時点での設定レートに関する情報である。

10

【0090】

制御部10fは、台間カード処理機10を全体制御する制御部であり、データ管理部10f1、紙幣処理部10f2、カード処理部10f3、レート設定処理部10f4、変更指示通知部10f5、入力制御部10f6、報知部10f7、発射制御部10f8及び遊技機管理部10f9を有する。また、この制御部10fには、すでに説明したように、プリペイド価値表示部15、玉貸しボタン17及びカード返却ボタン18が直結されている。

【0091】

データ管理部10f1は、記憶部10eに記憶したプリペイド価値データ10e3、設定レートデータ10e4並びに持玉数データ一時記憶部10e2に一時記憶した持玉数を管理する管理部である。このデータ管理部10f1は、玉貸しボタン17が押下操作されると、プリペイド価値データ10e3のうちの所定数に対応する持玉数を演算し、持玉数データ一時記憶部10e2が記憶する持玉数に加算し、該持玉数を遊技機管理基板10dを通じて封入式遊技機20に通知する。そして、封入式遊技機20から持玉数を受信した旨を示す確認信号を受信したことによって、持玉数データ一時記憶部10e2に記憶した持玉数をクリアする。

20

【0092】

なお、カード返却ボタン18が押下操作され、カードを排出する場合には、遊技機管理基板10dを通じて封入式遊技機20に持玉数を要求する。封入式遊技機20から持玉数を受信すると、該持玉数を持玉数データ一時記憶部10e2に一時的に記憶し、カードへの関連付けを行う。関連付けが正常に行うことができた場合には、持玉数データ一時記憶部10e2に記憶された持玉数を零にクリアする。

30

【0093】

さらに、カード挿入口14からカードが挿入された場合に、データ管理部10f1は、このカードに関連付けられた持玉数を持玉数データ一時記憶部10e2が記憶する持玉数に加算し、封入式遊技機20に加算した持玉数を通知する。封入式遊技機20から持玉数を受信した旨を示す確認信号を受信すると、持玉数データ一時記憶部10e2に記憶された持玉数を零にクリアする。なお、カードを排出する場合には、持玉数、設定レートデータ10e4及びカードID10e1をカード管理装置40に送信してカードデータの更新指示を行うことで、持玉数がカードに関連付けられることになる。

40

【0094】

また、データ管理部10f1は、紙幣挿入口12に紙幣が挿入されると、この紙幣分に相当するプリペイド価値をプリペイド価値データ10e3に加算する。また、玉貸しボタン17が押下操作されたならば、プリペイド価値データ10e3から所定数（例えば、10度数）を減算する。なお、カード返却ボタン18が押下操作され、カードを排出する場合には、このプリペイド価値データ10e3がカードに関連付けられた後に、データ管理部10f1は、該プリペイド価値データ10e3を零にクリアする。さらに、カード挿入口14からカードが挿入された場合に、データ管理部10f1は、このカードに関連付け

50

られたプリペイド価値をプリペイド価値データ10e3に加算する。なお、ここでは説明の便宜上、「加算」及び「減算」を行う場合を示しているが、例えばプリペイド価値データ10e3そのものに加算するのではなく、加算した値でプリペイド価値データ10e3を更新することも可能である。

【0095】

また、データ管理部10f1は、貯玉再プレイ操作が行われると、会員管理装置50が管理する貯玉口座の残高を所定数だけ減算させ、対応する数の持玉数を演算し、持玉数データ一時記憶部10e2が記憶する持玉数に加算し、該持玉数を遊技機管理基板10dを通じて封入式遊技機20に通知する。

【0096】

紙幣処理部10f2は、紙幣挿入口12から受け付けた紙幣を搬送制御しつつ該紙幣の金種識別及び真偽識別を行った後に、該紙幣を図示しない紙幣収納部に収納する処理部である。カード処理部10f3は、カード挿入口14からカードを受け付けたならば、R/W部10aによりカードID及びプリペイド価値を読み取らせる。そして、このカードIDをカード管理装置40に送信して、該カードIDに対応する持玉数をカード管理装置40から受け取って記憶する。また、読み取ったプリペイド価値は、データ管理部10f1によりプリペイド価値データ10e3に加算される。

【0097】

また、カード処理部10f3は、カード返却ボタン18の押下操作を受け付けたならば、図示しないカード収納部に収納したカードのカードIDをR/W部10aにより読み取らせる。そして、このカードIDと持玉数をカード管理装置40に送信してカードデータを更新させる。その後、プリペイド価値データ10e3をカードに書き込んでカード挿入口14から返却する。

【0098】

レート設定処理部10f4は、表示操作部13に対して設定レートデータ10e4に設定された現在のレートを表示するとともに、遊技客によるレートの選択を受け付ける設定がされている場合は、表示操作部13に対して選択可能なレートを表示する。遊技客が表示操作部13に表示されたレートから所望のレートを選択すると、レート設定処理部10f4は、封入式遊技機20からのモード設定完了通知を待ち、封入式遊技機20からのモード設定完了通知を受け付けた場合に遊技客により選択されたレートを設定レートデータ10e4に設定する。一方、遊技客によるレートの選択を受け付ける設定がされていない場合は、遊技中には表示操作部13に対して選択可能なレートは表示されない。この場合、従業員によるリモコン操作等を受け付け、認証を行ったことを条件として、選択可能なレートが表示される。従業員が表示操作部13に表示されたレートから所望のレートを選択すると、レート設定処理部10f4は、封入式遊技機20からのモード設定完了通知を受け付けた場合に従業員により選択されたレートを設定レートデータ10e4に設定する。また、この場合、カード管理装置40等の上位装置からレートの選択を指示する信号があった場合には、選択可能なレートを表示することなく、設定レートデータ10e4に選択されたレートを設定する。

【0099】

変更指示通知部10f5は、遊技客あるいは従業員が表示操作部13に表示されたレートから所望のレートを選択した場合並びに上位装置から指示があった場合に、封入式遊技機20に対して選択されたレートに対応する遊技性能の変更を指示する変更指示を通知する。この変更指示には、遊技客あるいは従業員により選択されたレートを特定する情報が含まれる。

【0100】

入力制御部10f6は、封入式遊技機20より遊技性能の変更不可を示す通知を受けた場合に、表示操作部13によるレート選択操作の受け付けを制限する処理を行う。具体的には、封入式遊技機20が大当たり中又は確率変動中である場合に、入力制御部10f6は、レート選択操作の受け付けを抑止する。また、封入式遊技機20がモード設定を保留中

10

20

30

40

50

である場合にも入力制御部 10f6 は、レート選択操作の受け付けを抑止する。

【0101】

報知部 10f7 は、封入式遊技機 20 からモード変更完了を受け付けた場合に、封入式遊技機 20 の遊技性能の状態を報知する処理部である。報知部 10f7 は、表示操作部 13 の表示を封入式遊技機 20 のモードに対応した表示態様によって行うことで、封入式遊技機 20 の遊技性能の状態を報知する。

【0102】

発射制御部 10f8 は、封入式遊技機 20 のハンドル 21 による遊技玉の発射を制御する制御部である。この発射制御部 10f8 は、持玉数等、発射に使用できる遊技媒体数の有無によって、ハンドル 21 の発射機能の ON/OFF を行う。また、単位時間に発射可能な遊技玉数を示す情報をレートごとに異なる値で対応させて記憶している。たとえば、4 円レートの場合は 100 玉/分、2 円レートの場合は 200 玉/分、1 円レートの場合は 400 玉/分などと、単位時間（一分間）に発射できる最大玉数が異ならせて規定されている。この値は、遊技玉 1 玉に対応する有価価値金額（4 円、2 円、1 円など）を A、発射可能玉数を B とした場合に、A の値と B の値の積が同一となるように定めることが好ましい。発射制御部 10f8 は、レート設定処理部 10f4 において設定されたレートに基づいて、単位時間に発射可能な遊技玉数を設定し、これによりハンドル 21 による遊技玉の発射速度の制御を行う。また、発射制御部 10f8 は、カード管理装置 40 等の上位装置からの信号や、封入式遊技機 20 あるいは台間カード処理機 10 にて特定の異常を検出したことを契機として、遊技媒体数の有無によらず、発射機能を OFF する制御を行う。この上位装置からの信号や、特定の異常の検出としては、不正行為が行われたと見られる場合に生起するものを用いる。

【0103】

遊技機管理基板 10d は、封入式遊技機 20 から遊技機 ID を取得し、該遊技機 ID が以前に取得した遊技機 ID と一致するか否かにより封入式遊技機 20 の入れ替えを検知する処理部である。封入式遊技機 20 から取得した遊技機 ID が以前に取得した遊技機 ID と不一致である場合には、遊技機管理基板 10d は、封入式遊技機 20 が入れ替えられたと判定し、取得した遊技機 ID を記憶するとともに、自装置の ID とともにカード管理装置 40 に送信する。

【0104】

また、遊技機管理基板 10d は、封入式遊技機 20 から遊技結果データを取得し、自装置が管理する遊技結果データと比較して、所定値以上乖離している場合には、不正が行われたと判定し、報知処理を行なう。

【0105】

遊技機管理基板 10d は、遊技機 ID や、遊技機結果データなどから、不正が発生したと判定した場合には、封入式遊技機 20 による遊技を制限、若しくは禁止する制御を行なう。この制御には、遊技玉の発射禁止や、持玉の強制返却などを用いることができる。

【0106】

プリペイド価値表示部 15 は、封入式遊技機 20 の前面に設けられており、台間カード処理機 10 の制御部 10f に直結している。プリペイド価値表示部 15 は、台間カード処理機 10 の記憶部 10e に記憶されたプリペイド価値データ 10e3 の残度数を表示する。

【0107】

封入式遊技機 20 は、持玉数表示部 16、通信 I/F 部 26、記憶部 22、遊技制御部 23、演出制御部 24、遊技玉制御部 25 を有する。持玉数表示部 16 は、封入式遊技機 20 の前面に設けられており、後述する持玉メモリに記憶された持玉数を表示する。

【0108】

通信 I/F 部 26 は、台間カード処理機 10 との間のデータ通信を行うためのインタフェース部である。通信 I/F 部 26 は、セキュリティチップを有している。セキュリティチップは、自己の識別 ID 及び所定の暗号化・復号化プログラムを有するものであり、台

10

20

30

40

50

間カード処理機10のセキュリティチップとの間で通信を行うためのものである。

【0109】

セキュリティチップは、通信I/F部26から入出力するデータが予め定められたセキュリティ性を要するデータ種別に該当するかどうかを判別し、該当しない場合はそのままデータの入出力を行う。一方、セキュリティ性を要するデータ種別に該当する場合は、データの入出力に際し、自己の識別IDと相手方の識別IDを用いて、台間カード処理機10のセキュリティチップとの間で相互認証処理を行う。ここで相互認証OKであれば、出力の場合は暗号化プログラムにより暗号化したデータを出力し、入力の場合は、相手方からのデータの入力待ちとなって、受信したデータの復号化を行う。台間カード処理機10のセキュリティチップとの間では、予め暗号化・復号化方式が取り決められており、相互に相手方が暗号化したデータを復号化することが可能となっている。

10

【0110】

ここで、セキュリティ性を要しないデータとは、返却ボタン等の入力信号等、不正に入力されても実質的に損害のないものが含まれる。セキュリティ性を要するデータとは、持玉数データ、遊技機における不正検出信号など、遊技者・遊技店の利益に直接かわるものが含まれる。また、セキュリティ性を要するデータ種別かどうかの判断は、遊技制御部23で行っても良い。

【0111】

さらに、封入式遊技機20は、営業を開始時に電源をONされると制御を開始するが、電源のON状態では通常の遊技制御（遊技可能）状態にはならず、待機制御状態にある。待機制御状態において、台間カード処理機10との間の相互認証が通信I/F部26においてOKとなり、なおかつ通信I/F部26を通して台間カード処理機から遊技制御開始信号を受信した場合に遊技可能になる。

20

【0112】

なお、セキュリティ性を要するデータには、モードの変更に係る信号も含まれる。また、セキュリティチップの相互認証は、割り込み単位で行われる。

【0113】

封入式遊技機20の記憶部22は、ハードディスク装置や不揮発性メモリ等からなる記憶デバイスであり、モード選択テーブル22a、動作設定テーブル22b及び設定モードデータ22cを記憶する。

30

【0114】

モード選択テーブル22aは、レートとモードとの対応関係を示すテーブルである。図6は、モード選択テーブル22aについて説明するための説明図である。図6に示したように、モード選択テーブル22aは、貸出レート、交換レート及びモードを対応付けている。貸出モードは、遊技玉の貸し出す際のレートであり、遊技客により選択される。交換レートは、遊技玉を景品に交換する際のレートであり、遊技店側で予め設定される。モードは、図6ではモード1～6のいずれかの値を取る。

【0115】

図6に示した例では、貸出レート「4円」且つ交換レート「4円」にモード1が対応付けられている。また、貸出レート「4円」且つ交換レート「2円」にモード2が対応付けられている。同様に、貸出レート「2円」且つ交換レート「2円」にモード3が対応付けられ、貸出レート「2円」且つ交換レート「1円」にモード4が対応付けられている。そして、貸出レート「1円」且つ交換レート「1円」にモード5が対応付けられ、貸出レート「1円」且つ交換レート「0.5円」にモード6が対応付けられている。

40

【0116】

動作設定テーブル22bは、各モードの遊技性能を定めたテーブルである。図7は、動作設定テーブル22bについて説明するための説明図である。図7に示したように、動作設定テーブル22bは、モードに対して大当り、確率変動、演出当り、演出外れ及び画面背景色を対応付けている。

【0117】

50

大当りは、始動領域を遊技玉が通過した場合に行われる抽選で大当りが発生する確率を示す。また、確率変動は、大当りに占める確率変動大当りの割合を示す。演出当りは、当りの場合に封入式遊技機 20 が長い演出を行う確率を示し、演出外れは、外れの場合に封入式遊技機 20 が長い演出を行う確率を示す。なお、これらの確率は、後述する乱数範囲の割当てを変更することで設定される。また、画面背景色は、表示操作部 13 の背景色を示す。

【0118】

図 7 に示した例では、動作設定テーブル 22b は、モード 1 に大当り確率 1 / 300、確率変動の発生確率 40 %、演出当り 80 / 100、演出外れ 5 / 100、画面背景色「紫」を対応付けている。また、動作設定テーブル 22b は、モード 2 に大当り確率 1 / 300、確率変動の発生確率 50 %、演出当り 80 / 100、演出外れ 5 / 100、画面背景色「紫」を対応付けている。

10

【0119】

同様に、動作設定テーブル 22b は、モード 3 に大当り確率 1 / 150、確率変動の発生確率 50 %、演出当り 85 / 100、演出外れ 20 / 100、画面背景色「緑」を対応付けている。また、動作設定テーブル 22b は、モード 4 に大当り確率 1 / 150、確率変動の発生確率 60 %、演出当り 90 / 100、演出外れ 40 / 100、画面背景色「緑」を対応付けている。

【0120】

そして、動作設定テーブル 22b は、モード 5 に大当り確率 1 / 80、確率変動の発生確率 60 %、演出当り 90 / 100、演出外れ 40 / 100、画面背景色「黄」を対応付けている。また、動作設定テーブル 22b は、モード 6 に大当り確率 1 / 80、確率変動の発生確率 70 %、演出当り 90 / 100、演出外れ 40 / 100、画面背景色「黄」を対応付けている。

20

【0121】

さらに、動作設定テーブル 22b は、レートの変更中には、大当り確率並びに確率変動の発生確率は変更前と同一の値を用い、演出当りは 5 / 100、演出外れは 0 / 100 とすることを示している。

【0122】

設定モードデータ 22c は、封入式遊技機 20 が選択中のモードを特定するデータである。すなわち、設定モードデータ 22c は、台間カード処理機 10 からの変更指示通知が示すレートによって選択されたモードを示す。

30

【0123】

遊技制御部 23 は、封入式遊技機 20 による遊技を制御する制御部である。具体的には、遊技制御部 23 は、ハンドル操作検出による遊技玉の図示しない遊技盤面への発射制御、遊技盤面における入賞口に入った遊技玉の検出、始動口に入った遊技玉による乱数 (0 ~ 65535 の乱数値の中で、所定の範囲ごとに大当り、小当り、はずれの数値が割り当てられているもの) の取得及び抽選 (特別図柄及び普通図柄)、図示しない遊技盤面に設けられる可動部材 (チューリップ等) の制御、遊技盤面に設けられる特別図柄表示装置の表示制御、不正の虞がある異常 (前枠が開いている、振動を検知した等) の検出及び上位装置への通知等を行う。

40

【0124】

遊技盤面には多数の障害釘が植設されており、ハンドル操作によって遊技盤面に発射された遊技玉は、障害釘の間を落下していき、入賞口、始動口に入賞するか、入賞せずに遊技盤面のアウト口から遊技盤面外に排出される。遊技玉が始動口に入賞したことにより抽選が行われ、大当りとなると、遊技盤面上の所定の入賞口を複数回開放状態に制御する大当り遊技が行われ、この入賞口への遊技玉の入賞が容易になることにより、遊技者に賞玉を付与する。

【0125】

また、大当りには、大当り遊技終了後、遊技者に所定の特典遊技を付与する特典付大当

50

り遊技がある。特典付き大当り遊技には、確率変動大当りと時短大当りが含まれる。確率変動大当りと時短大当りは、それぞれ大当り後に特典遊技として確率変動遊技と時短遊技を付与するものである。時短遊技は、普通図柄抽選（上記する可動部材の開閉抽選）及び/又は特別図柄抽選（上記する遊技玉の入賞による大当り抽選）の変動時間（抽選処理を開始してから結果を表示するまでの時間）を短縮することにより、単位時間あたりの抽選回数を増大させ、単位時間あたりに大当りに当選する確率を高める特典遊技である。この特典遊技には、普通図柄の当選確率を高くする普通図柄確率変動を含んでいても良い。時短大当りによる時短遊技は、特別図柄抽選の抽選回数が大当り後所定の回数行われた場合に終了する。確率変動遊技については後述する。

【0126】

遊技制御部23は、確率変動機能を有する。確率変動機能とは、抽選結果が大当りのうち、特に定められた乱数範囲になった場合に、次回抽選に用いる大当りの乱数範囲を変更する（一般的には10倍程度にする）制御を行う機能である。確率変動遊技は、この変更された後の確率を用いて特別図柄抽選を行うものである。確率変動遊技は、次回大当り当選まで継続される。また、確率変動遊技と時短遊技を同時に付与してもよい。ただし、不測の遊技店の損害を予防するため、確率変動遊技あるいは時短遊技開始後、一定の遊技媒体を遊技者が獲得した場合は、打ち止め（一旦カードを排出し、景品交換あるいは台移動を要求する）処理としてもよい。この場合、確率変動遊技状態になった後の遊技媒体獲得数を封入式遊技機にて計数し、この計数値が所定値になった場合に遊技玉の発射を停止する等の遊技停止制御を行うことで実現できる。

【0127】

さらに、遊技制御部23は、動作モードの制御のために判定部23b及びモード変更部23cを有する。判定部23bは、台間カード処理機10から変更指示情報を受け付けた場合に、モードの変更が可能であるか否かを判定する処理部である。具体的には、判定部23bは、大当り中である場合と、確率変動中である場合と、抽選待ちの保留玉（遊技玉の入賞により取得した乱数で、大当り判定をまだ行っていないデータで、遊技制御部の記憶部に記憶されている）がある場合に、モードの変更が不可であると判定する。

【0128】

判定部23bは、大当り中又は確率変動中と判定された場合に、台間カード処理機10に対して変更不可を通知する。また、判定部23bは、抽選待ちの保留玉があると判定された場合に、台間カード処理機10に対して変更の保留を通知するとともに、その後に変更が可能になったと判定された場合に、台間カード処理機10に対して変更可能を通知する。

【0129】

モード変更部23cは、判定部23bによりモードの変更が可能であると判定された場合に、変更指示情報に対応するモードの変更を行う処理部である。すなわち、モードの変更は、大当り中、確率変動中、抽選待ちのいずれでも無い場合に行われる。

【0130】

モード変更部23cは、モードの変更が終了した場合に、台間カード処理機10に対して変更完了通知を行う。台間カード処理機10は、封入式遊技機20から変更完了通知を受けた後にレートの変更を実施する。

【0131】

演出制御部24は、遊技中の演出を制御する制御部であり、遊技制御部23が設定したモードに従って、演出抽選テーブル（演出の乱数範囲）を変更する。また、演出制御部24は、演出図柄抽選部24b及び演出抽選部24cを有する。演出図柄抽選部24bは、遊技制御部23での特別図柄抽選に基づく、演出図柄（図示しない液晶表示装置等の演出図柄表示装置で表示する図柄）の抽選（具体的には表示を最終的に7, 7, 7で止めるかなど）を行う。

【0132】

演出抽選部24cは、演出図柄による抽選結果を表示するまでに行う演出の種類の抽選

10

20

30

40

50

(キャラクタが出てきてリーチ演出をするなど)を行う。かかる演出は、設定されたモードによって、メインの抽選結果に対して選択される演出が異なるように設定される。また、これにより、長い演出(例えば3~5分、図柄を残し1つの変動列を除いて当り態様で止めるリーチ演出を含む)の選択確率がモードによって異なるようになっている。通常の演出は、例えば0.6秒から10秒程度で終了する。

【0133】

演出制御部24は、各演出の演出データを記憶し、またモードごとに背景図柄(色)データを記憶する。さらに、演出制御部24は、演出図柄表示装置の表示を制御し、演出実行時には、背景図柄データに演出データを重ねて演出表示を行う。また、確率変動時には、モードごとに通常状態と異なる背景色データを設定する。

10

【0134】

なお、台間カード処理機10は、封入式遊技機20にて設定されたモードと同系色の背景表示を液晶表示操作部にて行う。封入式遊技機20の色表示を行わない場合も、台間カード処理機10が単独で色表示を行っても良い。色に代えてランプ等の発光制御でモード状態を示しても良い。

【0135】

遊技玉制御部25は、持玉数を制御する制御部である。具体的には、持玉数を持玉メモリ25bに記憶させ、遊技玉を発射する度に持玉数を1減算する。また、台間カード処理機10より持玉数を通知された場合には、通知された持玉数を持玉メモリ25bが記憶する持玉数に加算して、台間カード処理機10に対して持玉数を受信した旨を示す確認信号を送信する。そして、台間カード処理機10から持玉数の要求を受けた場合には、持玉メモリ25bが記憶する持玉数を読み出して台間カード処理機10に送信した後、持玉メモリ25bを零にクリアする。また、遊技玉制御部25は、封入式遊技機20に封入された遊技玉(循環玉)のクリーニング制御を行うこともできる。

20

【0136】

遊技制御部23と遊技玉制御部25とは、それぞれ個別の基板上に構成される。遊技制御部23が構成された遊技制御基板と遊技玉制御部25が構成された遊技玉制御基板は、それぞれ固有のIDを有する。封入式遊技機20は、遊技制御基板のIDと遊技玉制御基板のIDとを組合せ、遊技機IDとして使用する。

【0137】

次に、遊技機IDの一致判定についてさらに説明する。既に説明したように、遊技機IDは、遊技制御基板のIDと遊技玉制御基板のIDとを含む。この双方が不一致となった場合と、いずれか一方のみが不一致となった場合とで、台間カード処理機10が異なる報知を行なうように構成してよい。いずれか一方のみが不一致となった場合には、いずれが不一致となったかによってさらに報知内容を異ならせることができる。また、封入式遊技機20の出荷情報と照合することで、中古の基板が正当に再利用されている場合と、不当に改造品が流通している場合とを識別することとしてもよい。

30

【0138】

次に、台間カード処理機10及び封入式遊技機20によるモード変更処理の概要について説明する。図8は、台間カード処理機10及び封入式遊技機20によるモード変更処理の概要を示すフローチャートである。

40

【0139】

同図に示すように、台間カード処理機10が表示操作部13よりレート変更操作を受け付けると(ステップS101)、台間カード処理機10の変更指示通知部10f5は、封入式遊技機20に対して遊技性能の変更を指示する信号を送信する(ステップS102)。この信号には、レート変更操作によって指定されたレートを特定する情報が含まれる。

【0140】

封入式遊技機20は、台間カード処理機10から遊技性能の変更指示を受信したならば、判定部23bによりモード変更が可能であるか否かを判定する(ステップS201)。モード変更が不可能であるならば(ステップS201; No)、封入式遊技機20は、変

50

更待機状態となり（ステップS202）、変更待機状態であることを通知する（ステップS203）。その後、モード変更が可能な状態になるまで待機する（ステップS204）。

【0141】

ステップS201においてモード変更が可能である場合（ステップS201；Yes）若しくはステップS204においてモード変更が可能な状態となった場合（ステップS204；Yes）、封入式遊技機20は、台間カード処理機10により指定されたレートに対応するモードを特定し（ステップS205）、モード変更部23cがモードの変更を実施する（ステップS206）。モード変更を実施したならば、台間カード処理機10に対して変更完了通知を行って（ステップS207）、封入式遊技機20は処理を終了する。

10

【0142】

台間カード処理機10は、封入式遊技機20から変更完了通知を受信したならば、レート設定処理部10f4によるレート変更を実施する。そして、報知部10f7は、表示操作部13の画面背景色を封入式遊技機20のモードに対応した色に変更して（ステップS104）、処理を終了する。

【0143】

次に、封入式遊技機20の処理手順について説明する。図9は、封入式遊技機20の処理手順について説明するフローチャートである。図9に示したフローチャートは、封入式遊技機20のメイン処理であり、遊技中に繰り返し実行される。同図に示すように、封入式遊技機20の遊技制御部23aは、まず、始動入賞が発生したか、すわなち、始動領域を遊技玉が通過したかを判定する（ステップS301）。

20

【0144】

始動入賞が発生したならば（ステップS301；Yes）、遊技制御部23aは、入賞処理を実行する。具体的には、遊技制御部23aは、乱数を発生し、メモリに一時記憶する。メモリには、最大4つまでの乱数を記憶し、4つの乱数を一時記憶した状態で新たな始動入賞が発生した場合には当該始動入賞に基づく乱数の記憶は行わない。また、メモリに一時記憶した乱数について、順次抽選を行い、当たり、確率変動、演出当たり、演出外れの判定を行う。この抽選には、設定モードデータ22cに設定されたモードにより定まるパラメータを使用する。

【0145】

始動入賞が発生していなければ（ステップS301；No）、遊技制御部23aは、入賞処理によって当たりが発生したか否かを判定する（ステップS304）。当たりが発生したならば、遊技制御部23aは、当たり処理を行う（ステップS305）。具体的には、遊技制御部23aは、所定の可動部材等の作動により、入賞領域あるいは他の始動領域への遊技玉の通過確率を向上する等、遊技上有利となる作動を行わせる。

30

【0146】

当たりが発生していなければ（ステップS304；No）、遊技制御部23aは、確率変動が発生したか否かを判定する（ステップS306）。確率変動が発生したならば、遊技制御部23aは、確率変動処理を行う（ステップS307）。具体的には、遊技制御部23aは、抽選における当りの確率を上昇させる。

40

【0147】

入賞処理（ステップS302）、当たり処理（ステップS305）又は確率変動処理（ステップS307）の後、モード変更部23cは、変更保留状態をキャンセルして台間カード処理機10に通知し（ステップS303）、処理を終了する。

【0148】

一方、確率変動が発生していないならば（ステップS306；No）、封入式遊技機20は、変更待機処理（ステップS308）を行って、処理を終了する。この変更待機処理について図10を参照してさらに説明する。

【0149】

図10に示したように、変更待機処理が開始されると、判定部23bは、以前に実行し

50

た変更待機処理によりモードの変更を保留した変更保留状態となっているか否かを判定する（ステップS401）。

【0150】

変更保留状態でなければ（ステップS401；No）、判定部23bは、台間カード処理機10からモード変更を指示する信号を受信したか否かを判定する（ステップS402）。台間カード処理機10からモード変更を指示する信号を受信していなければ（ステップS402；No）、変更待機処理を終了する。

【0151】

台間カード処理機10からモード変更を指示する信号を受信したならば（ステップS402；Yes）、判定部23bは、遊技制御部23aが大当たり中であるか否かを判定する（ステップS403）。大当たり中でなければ（ステップS403；No）、判定部23bは、遊技制御部23aが確率変動中であるか否かを判定する（ステップS404）。 10

【0152】

大当たり中（ステップS403；Yes）又は確率変動中（ステップS404；Yes）ならば、モード変更部23cは、台間カード処理機10に対してレート変更不可を通知（ステップS410）、変更待機処理を終了する。

【0153】

確率変動中でないならば（ステップS404；No）、判定部23bは、保留玉が抽選待ちであるか否かを判定する（ステップS405）。保留玉が抽選待ちであるならば（ステップS405；Yes）、モード変更部23cは、変更保留状態を設定し、台間カード処理機10に対して変更保留を通知する（ステップS411）。また、モード変更部23cは、レート変更の無効を設定し、台間カード処理機10に通知する（ステップS412）。さらに、モード変更部23cは、設定モードデータ22cに「レート変更」を設定して（ステップS413）、変更待機処理を終了する。 20

【0154】

設定モードデータ22cに「レート変更」が設定されると、図7に示したように、大当たりや確率変動の発生確率を維持したままで、演出当たり及び演出外れの発生確率が低下する。このため、遊技客に不利益を与えることなく、レート変更か可能な状態への移行を早めることができる。また、上述のステップS411において遊技玉の発射を禁止する処理を行えば、レート変更か可能な状態への移行をさらに早めることができる。 30

【0155】

保留玉が抽選待ちでない場合（ステップS405；No）、モード変更部23cは、台間カード処理機10からの変更指示により通知された選択レートに基づいて、モード選択テーブル22aを参照し（ステップS406）、選択レートに対応するモードを特定する（ステップS407）。モード変更部23cは、特定したモードを設定モードデータ22cに設定する（ステップS408）ことで、遊技制御部23aによる遊技特性を変更する。モード変更部23cは、モード変更の後に、台間カード処理機10に対して変更完了通知を行って（ステップS409）、変更待機処理を終了する。

【0156】

次に、台間カード処理機10の処理手順について説明する。図11は、台間カード処理機10の処理手順について説明するフローチャートである。図11に示すフローチャートは、台間カード処理機10のメイン処理であり、繰り返し実行される。同図に示すように、台間カード処理機10は、紙幣挿入口12への紙幣の挿入を受け付けたならば（ステップS501；Yes）、紙幣処理部10f2が紙幣分のプリペイド価値をプリペイド価値データ10e3に加算し（ステップS506）、処理を終了する。 40

【0157】

紙幣の挿入を受け付けていないならば（ステップS501；No）、カード挿入口14へのカードの挿入を受け付けたか否かを判定する（ステップS502）。カード挿入口14へのカードの挿入を受け付けたならば（ステップS502；Yes）、カード処理部10f3がカードに対応付けられたプリペイド価値をプリペイド価値データ10e3に加算 50

し（ステップ S 5 0 4）、カードに対応付けられた持玉数を封入式遊技機 2 0 の持玉メモリ 2 5 b に加算させて（ステップ S 5 0 5）、処理を終了する。

【0158】

紙幣の挿入を受け付けていないならば（ステップ S 5 0 2 ; N o）、台間カード処理機 1 0 は、レート選択監視処理（ステップ S 5 0 3）を行って、処理を終了する。このレート選択監視処理について図 1 2 を参照してさらに説明する。

【0159】

図 1 2 に示すように、レート選択監視処理が開始されると、レート設定処理部 1 0 f 4 は、カード管理装置 4 0 によりレート選択が許可されているか否かを判定する（ステップ S 6 0 1）。レート選択が許可されていなければ（ステップ S 6 0 1 ; N o）、台間カード処理機 1 0 は、レート選択監視処理を終了する。

10

【0160】

カード管理装置 4 0 によりレート選択が許可されているならば（ステップ S 6 0 1 ; Y e s）、レート設定処理部 1 0 f 4 は、自装置に記憶したレート設定フラグが「許可」であるか否かを判定する（ステップ S 6 0 2）。このレート設定フラグは、初期値が「許可」である。

【0161】

レート設定フラグが「許可」でないならば（ステップ S 6 0 2 ; N o）、レート設定処理部 1 0 f 4 は、使用中のレートを維持し（ステップ S 6 0 9）、使用中のレートを維持していることを表示操作部 1 3 に表示して（ステップ S 6 1 0）、レート選択監視処理を終了する。

20

【0162】

レート設定フラグが「許可」であるならば（ステップ S 6 0 3 ; Y e s）、レート設定処理部 1 0 f 4 は、表示操作部 1 3 によりレート選択操作を受け付けたか否かを判定する（ステップ S 6 0 3）。

【0163】

レート選択操作を受け付けたならば（ステップ S 6 0 3 ; Y e s）、変更指示通知部 1 0 f 5 は、封入式遊技機 2 0 に対して選択された変更先レートと変更要求信号を送信する（ステップ S 6 0 4）。

【0164】

ステップ S 6 0 4 の後、レート設定処理部 1 0 f 4 は、封入式遊技機 2 0 から変更完了通知を受信したか否かを判定する（ステップ S 6 0 5）。変更完了通知を受信していなければ（ステップ S 6 0 5 ; N o）、レート設定処理部 1 0 f 4 は、レート変更フラグを「禁止」に設定し（ステップ S 6 0 6）、表示操作部 1 3 にレート変更を保留中であることを表示し（ステップ S 6 0 7）、変更先レートを一時記憶して（ステップ S 6 0 8）、レート選択監視処理を終了する。

30

【0165】

一方、変更完了通知を受信したならば（ステップ S 6 0 5 ; Y e s）、レート設定処理部 1 0 f 4 は、設定レートデータ 1 0 e 4 の値を選択先レートに書き換えて使用レートを更新し（ステップ S 6 1 4）、表示操作部 1 3 にレートの更新完了を表示出力して（ステップ S 6 1 5）、レート変更監視処理を終了する。

40

【0166】

また、ステップ S 6 0 3 の判定の結果、レート選択操作を受け付けていないならば（ステップ S 6 0 3 ; N o）、レート設定処理部 1 0 f 4 は、封入式遊技機 2 0 から変更完了通知を受信したか否かを判定する（ステップ S 6 1 2）。封入式遊技機 2 0 から変更完了通知を受信していなければ、台間カード処理機 1 0 は、そのままレート選択監視処理を終了する。

【0167】

一方、ステップ S 6 1 1 の判定の結果、封入式遊技機 2 0 から変更完了通知を受信しているならば（ステップ S 6 1 1 ; Y e s）、レート設定処理部 1 0 f 4 は、レート変更フ

50

ラグを「許可」に設定し（ステップS612）、一時記憶した変更先レートを読み出す（ステップS613）。そして、レート設定処理部10f4は、設定レートデータ10e4の値を選択先レートに書き換えて使用レートを更新し（ステップS614）、表示操作部13にレートの更新完了を表示出力して（ステップS615）、レート変更監視処理を終了する。

【0168】

次に、図3に示したカード管理装置40の内部構成について説明する。図13は、図3に示したカード管理装置40の内部構成を示すブロック図である。図13に示すように、カード管理装置40は、表示部41及び入力部42と接続され、外部ネットワーク通信部43、店舗ネットワーク通信部44、記憶部45及び制御部46を有する。

10

【0169】

表示部41は、液晶パネルやディスプレイ装置等である。入力部42は、キーボードやマウス等である。外部ネットワーク通信部43は、機種管理センタC1及び本店サーバC2と通信するためのインタフェース部である。店舗ネットワーク通信部44は、通信回線80を介して島コントローラ30、会員管理装置50、景品管理装置70及び精算機60とデータ通信するためのインタフェース部である。

【0170】

記憶部45は、ハードディスク装置や不揮発性メモリ等の記憶デバイスであり、店舗ID45a、カード管理データ45b、装置管理データ45c及び稼働管理データ45dを記憶する。

20

【0171】

店舗ID45aは、遊技店を識別する識別情報である。カード管理データ45bは、カードIDにプリペイド価値の残高と持玉数とを対応付けたデータである。装置管理データ45cは、遊技店に設置された装置に関するデータである。この装置管理データ45cは、台間カード処理機ID、台間カード処理機10のアドレス、設置場所、遊技機ID、封入式遊技機20の機種データを含む。稼働管理データ45dは、各遊技台の稼働状況を管理するデータであり、日付、遊技機ID、打込玉数、賞出玉数及び貸玉数を対応付けたデータである。

【0172】

制御部46は、カード管理装置40を全体制御する制御部であり、カード管理部46a、装置管理部46b、認証キー配信履歴管理部46c及び稼働管理部46dを有する。実際には、これらの機能部に対応するプログラムを図示しないROMや不揮発性メモリに記憶しておき、これらのプログラムをCPU（Central Processing Unit）にロードして実行することにより、カード管理部46a、装置管理部46b、認証キー配信履歴管理部46c及び稼働管理部46dにそれぞれ対応するプロセスを実行させることになる。

30

【0173】

カード管理部46aは、カード管理データ45bの管理を行う処理部である。カード管理部46aは、台間カード処理機10、景品管理装置70及び精算機60と通信して、カードIDに対応付けられたプリペイド価値及び持玉数を更新する。

【0174】

装置管理部46bは、装置管理データ45cの管理を行なう処理部である。装置管理部46bは、台間カード処理機10から取得した台間カード処理機ID、台間カード処理機10のアドレス、設置場所及び遊技機IDに基づいて、装置管理データ45cを生成及び更新する。

40

【0175】

また、装置管理部46bは、台間カード処理機10から遊技機IDを受信した場合に、機種管理センタC1に機種データの問い合わせを行なって装置管理データ45cの機種データを更新する。さらに、装置管理部46bは、遊技機ID及び機種データの更新を行なった場合に、台間カード処理機10及び会員管理装置50に設定変更を要求することで、遊技機の入れ替えにかかる設定変更を自動的に実行する。また、装置管理部46bは、複

50

数の遊技店における遊技機の設置状況を統合管理する本店サーバC2に対して遊技機の変更通知を送信する。また、認証キー配信履歴管理部46cでは、台間カード処理機10に対して配信した、封入式遊技機20を動作させるための認証キーの配信履歴を配信日時、配信先台間カード処理機10を含んだ形で記憶している。

【0176】

稼働管理部46dは、稼働管理データ45dの管理を行なう処理部である。稼働管理部46dは、台間カード処理機10から取得した遊技結果データに基づいて、稼働管理データ45dを生成及び更新する。

【0177】

次に、図13に示した記憶部45が記憶するデータの具体例について説明する。図14は、記憶部45が記憶するデータを説明するための説明図である。図14(a)に示すカード管理データ45bは、カードID「1001」にプリペイド価値「2500」及び持玉が対応付けられた状態を示している。持玉は、複数のレートについて、個別の口座を割り当て可能である。図14(a)では、口座名称「玉1」の残高が「3000玉」であり、口座名称「玉2」の残高が「0玉」であり、口座名称「玉3」の残高が「500玉」である。

【0178】

図14(b)に示す装置管理データ45cは、台間カード処理機ID「3001」のネットワーク上のアドレスが「192.168.2.1」、設置場所が「島1-1」、接続された封入式遊技機20の遊技機IDが「5009」、接続された封入式遊技機20の機種が「EV01」であることを示している。

【0179】

図14(c)に示す稼働管理データ45dは、日付「20120401」において、遊技機ID「5001」の封入式遊技機20の打込玉数が「123000」、賞出玉数が「234000」、貸玉数が「111000」であることを示している。このように、稼働管理データ45dは、遊技機IDに対応付けられているので、封入式遊技機20の入替により遊技機IDが変更された場合には、それぞれの遊技結果が個別に管理されることとなる。なお、この遊技結果については、レート毎に管理しても良い。各遊技機について、遊技に使用されたカードのカードIDと、遊技が行なわれた時刻とを関連付けても良い。

【0180】

次に、カード管理装置40の遊技機入れ替えにかかる処理手順について説明する。図15は、カード管理装置40の遊技機入れ替えにかかる処理手順を示すフローチャートである。

【0181】

カード管理装置40の装置管理部46bは、台間カード処理機10から遊技機IDを受信すると(ステップS701; Yes)、受信した遊技機IDにより装置管理データ45cを更新するとともに、該遊技機IDを機種管理センタC1に送信する(ステップS702)。

【0182】

装置管理部46bは、送信した遊技機IDに対応する機種データを機種管理センタC1から受信して(ステップS703)、装置管理データ45cの機種データを更新し、台間カード処理機10及び会員管理装置50に設定変更を要求する(ステップS704)。かかる設定変更の後、装置管理部46bは、本店サーバC2に遊技機変更通知を送信し(ステップS705)、処理を終了する。

【0183】

上述してきたように、本実施例1では、台間カード処理機10は、遊技客によるレート選択操作を表示操作部13で受け付け、受け付けたレートに応じて、封入式遊技機20に対して該レートに対応する遊技性能の変更を指示する。封入式遊技機20は、台間カード処理機10から遊技性能の変更指示を受け付けた場合に、遊技性能の変更が可能であるかを判定部23bにより判定し、遊技性能の変更が可能であると判定された場合に、レ

10

20

30

40

50

ートに対応する遊技性能の変更を行う。このため、遊技機に併設される台間カード処理機 10 において遊技客自らが複数の遊技種のうちの所望のレートを選択できるようにする場合に、遊技店の想定外の損失の発生を効率良く防止することができる。

【0184】

また、大当たり中や確率変動中には、判定部 23b は遊技性能の変更が不可能であると判定し、モード変更部 23c が台間カード処理機 10 に変更不可を通知し、台間カード処理機 10 の入力制御部 10f6 がレート変更操作の受け付けを禁止するよう構成したので、レート変更が不可能なタイミングで遊技客が不要な操作を行うことを防止できる。

【0185】

また、抽選待ちの保留玉が残っている場合には、遊技性能の変更を保留し、台間カード処理機 10 に対して変更の保留を通知するとともに、その後に変更が可能になったと判定された場合に、保留した遊技性能の変更を実施して台間カード処理機 10 に変更可能を通知する。台間カード処理機 10 の入力制御部 10f6 は、封入式遊技機 20 から変更の保留を受け付けた場合に、レート変更操作の受け付けを制限し、封入式遊技機 20 から変更可能の通知を受け付けた場合に、レート変更操作の受け付けを許容する。このため、保留玉の抽選により大当たりや確率変動が発生する可能性がある間は遊技性能の変更を保留し、遊技客に不利益を与えることなく遊技性能の変更を行うことができる。

【0186】

加えて、保留玉の抽選により大当たりや確率変動が発生した場合には、保留していた遊技性能の変更をキャンセルし、元のレート及び元の遊技性能での遊技を継続させることができる。

【0187】

また、遊技性能の変更が終了したならば、モード変更部 23c が台間カード処理機 10 に変更完了通知を行い、台間カード処理機 10 の報知部 10f7 は、封入式遊技機 20 から変更完了を受け付けた場合に、表示操作部 13 の表示態様を変更前の遊技性能の状態を示す第 1 の表示態様から変更後の遊技性能の状態を示す第 2 の表示態様に変更するので、封入式遊技機 20 の遊技性能を視認により簡易且つ確実に確認することができる。

【0188】

なお、上述の実施例では、台間カード処理機において封入式遊技機と同色の表示を行う例を示したが、モードごとに異なっていれば、必ずしも同色である必要はない。また、色表示の変更のタイミングを台間カード処理機と封入式遊技機で同時とする場合を示したが、台間カード処理機では変更受け付け時に表示を変更し、遊技機では遊技性能変更時に表示を変更してもよい。

【0189】

また、上述の実施例では、遊技機および台間カード処理機にて選択されているモードを色表示する例を示したが、必ずしも色表示で行う必要はなく、モードあるいは遊技種を示す文字表示を表示することにより、モードを視認可能にすることもできる。つまり、遊技者の視覚により識別可能な表示であれば同様の効果を奏する。さらに、視覚に限らず、例えば音のように聴覚にて識別可能にモード情報を出力してもよい。

【0190】

また、上述の実施例では、遊技客によるレート選択を受け付けるか否かの設定を有する例を示しているが、これに限らず、この設定を有さず、遊技客によるレート選択のみを受け付けるものであったり、従業員によるレート選択のみを受け付けるものであったりしてもよい。また、実施例の設定に加えて遊技客によるレート選択および従業員によるレート選択の双方を受け付けない設定を有していてもよい。

【0191】

また、レートの変更が行われた場合に抽選待ちの保留玉データがあれば、レート変更処理が完了するまで時短遊技状態を設定してもよい。このことにより、レート変更を短時間で終了させることができる。また、レート変更に伴い、手数料をカードのプリペイド価値あるいは持玉・貯玉から減算してもよい。

10

20

30

40

50

【実施例 2】

【0192】

ところで、上記実施例 1 では、台間カード処理機 10 においてレートを設定する場合を示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、構成及び動作を変形して実施することができる。そこで、本実施例 2 では、各種変形例について説明する。

【0193】

図 16 は、封入式遊技機においてレートを設定する場合の台間カード処理機及び封入式遊技機の内部構成を示すブロック図である。なお、図 5 に示す部位と同様の機能部については同一の符号を付すこととして、その詳細な説明を省略する。

【0194】

図 16 に示した封入式遊技機 120 は、遊技玉制御部 25 に持玉メモリ 25b に加えてレート設定処理部 25c 及び変更指示通知部 25d を有し、記憶部 22 に設定レートデータ 22d をさらに記憶する。

【0195】

設定レートデータ 22d は、図 5 に示した設定レートデータ 10e4 と同様に、現時点での設定レートに関する情報である。また、レート設定処理部 25c は、図 5 に示したレート設定処理部 10f4 と同様に動作する。また、変更指示通知部 25d は、図 5 に示した変更指示通知部 10f5 と同様に動作する。

【0196】

レートの変更並びにモードの選択に係る処理動作については、実施例 1 と同様であるので、説明を省略する。封入式遊技機 120 は、カード返却ボタン 18 が押下操作され、台間カード処理機 110 から持玉数の要求を受けた場合には、持玉メモリ 25b が記憶する持玉数に設定レートデータ 22d に示されたレートに対応付けて送信する。台間カード処理機 110 は、封入式遊技機 120 から受信した持玉数とレートとをカード ID に対応付けてカードの返却を行う。

【0197】

このように、封入式遊技機 120 がレート設定処理部 25c 及び変更指示通知部 25d を有し、設定レートデータ 22d を記憶することで、遊技客からレートの選択操作を直接受け付けて、レートの変更を行うことができる。したがって、台間カード処理機 110 は、レート設定処理部 10f4 及び変更指示通知部 10f5 を有する必要がなく、設定レートデータ 10g4 を記憶する必要もない。

【0198】

次に、遊技機に共通の機能部を台間カード処理機に設けた構成について説明する。図 17 は、遊技機に共通の機能部を台間カード処理機に設ける場合の外観構成を示す図である。同図には、台間カード処理機 210 が併設される封入式遊技機 220 が破線で図示されている。

【0199】

図 17 に示すように、台間カード処理機 210 は、封入式遊技機 220 側面及び下面と接する構成を有し、実施例 1 で封入式遊技機 20 の前面に設けられていたハンドル 21、プリペイド価値表示部 15、持玉数表示部 16、玉貸しボタン 17 及びカード返却ボタン 18 は、台間カード処理機 10 側に設けられている。

【0200】

図 18 は、図 17 に示した台間カード処理機 210 及び封入式遊技機 220 の内部構成を示すブロック図である。図 18 に示したように、プリペイド価値表示部 15、持玉数表示部 16、玉貸しボタン 17 及びカード返却ボタン 18 が台間カード処理機 210 に含まれる点が、図 5 に示した台間カード処理機 10 及び封入式遊技機 20 と異なる。

【0201】

さらに、封入式遊技機 220 は、遊技玉制御部 25 を有さず、台間カード処理機 210 が持玉数の管理を行う。具体的には、台間カード処理機 210 は、記憶部 10e に現時点での持玉数を示す持玉数データ 212 を記憶し、持玉数データ一時記憶部を有さない。ま

10

20

30

40

50

た、台間カード処理機 210 は、制御部 10f に持玉数の管理を行う持玉管理部 211 をさらに有する。

【0202】

持玉管理部 211 は、持玉数を示す持玉数データ 212 を記憶部 10e に記憶させ、遊技玉を発射する度に持玉数を 1 減算する。また、玉貸しボタン 17 が押下操作されたならば、減算したプリペイド価値分に対応する持玉数を持玉数データ 212 に加算する。カード返却ボタン 18 が押下操作されたならば、持玉数データ 212、設定レートデータ 10e4 及びカード ID 10e1 をカード管理装置 40 に送信してカードデータの更新指示を行うことで、持玉数をカードに関連付ける。その他の構成及び動作は、台間カード処理機 10 及び封入式遊技機 20 と同様であるので説明を省略する。

10

【0203】

このように、遊技機に共通の機能部を台間カード処理機側に設けることにより、遊技機の入れ替えが容易になり、また遊技機の製造コストを低減できる。なお、遊技性能など、遊技の内容に係る機能部については遊技機側に設けられ、実施例 1 と同様にレートに応じて遊技性能を変更可能である。

【0204】

次に、台間カード処理機の機能を内蔵した一体型の封入式遊技機について説明する。図 19 は、一体型の封入式遊技機の内部構成を示すブロック図である。図示していないが、封入式遊技機は、遊技機の種類ごとに異なる障害釘配置・演出表示装置を備える遊技盤面部と、遊技機の種類を問わず共通の機能を有する共通枠体部とを含んでなる。

20

【0205】

遊技盤面部は、遊技機の機種を変更する場合に交換の対象となるが、共通枠体部は交換の対象とならず、遊技機の複数の機種で共通に用いられる。遊技盤面部には、前述の実施例において封入式遊技機 20、封入式遊技機 120 が有していた構成のうち、遊技制御部、演出制御部が有している機能のみが搭載され、その他の構成および台間カード処理機が有していた構成は共通枠体部に設けられ、遊技盤面部を共通枠体部に接続した際にこれらの制御部同士が通信可能となることにより、前述の実施形態と同様の効果を奏する。

【0206】

図 19 に示した封入式遊技機 320 は、表示操作部 13 と、R/W 部 10a と、紙幣搬送部 10b と、通信 I/F 部 10c と、プリペイド価値表示部 15 と、持玉数表示部 16 と玉貸しボタン 17 と、カード返却ボタン 18 と、記憶部 321 と、制御部 322 とを有する。

30

【0207】

記憶部 321 は、台間カード処理機 210 の記憶部 10e が記憶していたカード ID 10e1、プリペイド価値データ 10e3、設定レートデータ 10e4 及び持玉数データ 212 並びに封入式遊技機 220 の記憶部 22 が記憶していたモード選択テーブル 22a、動作設定テーブル 22b 及び設定モードデータ 22c を記憶する。

【0208】

同様に、制御部 322 は、台間カード処理機 210 の制御部 10f が有していたデータ管理部 10f1、紙幣処理部 10f2、カード処理部 10f3、レート設定処理部 10f4、変更指示通知部 10f5、入力制御部 10f6、報知部 10f7、発射制御部 10f8、遊技機管理部 10f9 及び持玉管理部 211 を有する。また、封入式遊技機 20 の遊技制御部 23 が有していた判定部 23b、モード変更部 23c 並びに演出制御部 24 が有していた演出図柄抽選部 24b、演出抽選部 24c を有する。

40

【0209】

その他の構成及び動作は、台間カード処理機 210 及び封入式遊技機 220 と同様であるので、同一の構成要素には同一の符号を付して説明を省略する。このように、封入式遊技機 320 に台間カード処理機の機能を持たせた場合であっても、実施例 1 と同様にレートの変更に合わせて遊技性能を変更し、遊技店の想定外の損失の発生を効率良く防止することができる。

50

【実施例 3】

【0210】

上述した実施例 1 及び 2 では、レートの変更に基づいて遊技性能を変更する場合について示したが、実施例 3 では、貸出に基づく遊技と再プレイに基づく遊技とで遊技性能を変更する場合を示す。

【0211】

図 20 は、実施例 3 の台間カード処理機及び封入式遊技機の内部構成を示すブロック図である。図 20 に示すように、実施例 3 の台間カード処理機 410 は、制御部 10f は、データ管理部 10f1、紙幣処理部 10f2、カード処理部 10f3、レート設定処理部 10f4、発射制御部 10f8、遊技機管理部 10f9、再プレイ性能適用指示部 411、使用制限設定部 412 及び遊技客固有得点処理部 413 を有する。その他の構成及び動作は、図 5 に示した台間カード処理機 10 と同様であるので、同一の構成要素には同一の符号を付して説明を省略する。また、データ管理部 10f1、紙幣処理部 10f2、カード処理部 10f3、レート設定処理部 10f4、発射制御部 10f8 及び遊技機管理部 10f9 の動作についても、図 5 に示した台間カード処理機 10 と同様である。

【0212】

図 20 に示すように、実施例 3 の封入式遊技機 420 は、記憶部 22 に再プレイ性能設定データ 421a を記憶し、遊技制御部 23 に再プレイ性能適用部 422a を有し、遊技玉制御部 25 に再プレイ管理部 423a、再プレイ管理データ 423b 及び持玉メモリ 25b を有する。その他の構成及び動作は、図 5 に示した封入式遊技機 20 と同様であるので、同一の構成要素には同一の符号を付して説明を省略する。

【0213】

台間カード処理機 410 の再プレイ性能適用指示部 411 は、データ管理部 10f1 が封入式遊技機 420 に対して持玉の加算を要求する場合に、該持玉の加算が貯玉再プレイに基づくものであるか否かを判定し、貯玉再プレイに基づく持玉の加算である場合には、貯玉再プレイ用の遊技性能を適用するように封入式遊技機 420 に対して指示する処理部である。

【0214】

台間カード処理機 410 の使用制限設定部 412 は、玉貸し、持玉再プレイ及び貯玉再プレイの制限を行なう処理部である。使用制限設定部 412 が玉貸しと持玉再プレイを制限したならば、台間カード処理機 410 は、貯玉再プレイのみが利用可能な貯玉再プレイ専用ユニットとして動作することとなる。使用制限設定部 412 による設定は、上位装置からの指示に基づいて、若しくは所定の権限を有する従業員からの操作を受け付けることで変更可能である。

【0215】

台間カード処理機 410 の遊技客固有得点処理部 413 は、封入式遊技機 420 が遊技客固有得点による性能変更機能を備えている場合であって、封入式遊技機 420 によってこの機能が ON とされる場合に、カード処理部 10f3 にて受け付けたカードに関連付けられている遊技客固有得点を示すデータを封入式遊技機 420 に送信する処理部である。

【0216】

封入式遊技機 420 の再プレイ性能設定データ 421a は、玉貸し、持玉再プレイ及び貯玉再プレイで、遊技性能を異ならせるための設定データである。封入式遊技機 420 の再プレイ性能適用部 422a は、再プレイ管理部 423a からの指示に基づいて、再プレイ性能設定データ 421a に示された遊技性能を適用する処理部である。

【0217】

封入式遊技機 420 の再プレイ管理データ 423b は、台間カード処理機 410 から受信した持玉加算要求の履歴と、持玉加算要求により加算した持玉の状態とを管理するためのデータである。

【0218】

再プレイ管理部 423a は、台間カード処理機 410 から持玉加算要求を受信した場合

と、遊技により持玉が増減した場合に再プレイ管理データを更新し、適用すべき遊技性能を再プレイ性能適用部 4 2 2 a に指示する処理部である。

【0 2 1 9】

図 2 1 は、図 2 0 に示した再プレイ性能設定データ 4 2 1 a について説明するための説明図である。図 2 1 に示す再プレイ性能設定データ 4 2 1 a は、大当たり確率に対する増減と、3 種類の入賞（大当たり入賞領域への入賞、始動入賞領域への入賞、普通入賞領域への入賞）に対してそれぞれ設定された賞出遊技玉数「出玉数 1」～「出玉数 3」とを有する。また、出玉に関する機能とは別に、得点機能の O N / O F F の設定を有している。

【0 2 2 0】

具体的には、玉貸しと、持玉再プレイでは、大当たり確率は増減なし、出玉数 1 が 1 6 玉、出玉数 2 が 8 玉、出玉数 3 が 5 玉であることを示している。また、貯玉再プレイでは、大当たり確率は 5 % 減少し、出玉数 1 が 1 5 玉、出玉数 2 が 7 玉、出玉数 3 が 5 玉であることを示している。すなわち、貯玉再プレイを行なった場合には、大当たり確率が減少することに加え、入賞時に得られる玉数も減少するのである。また、玉貸しと持玉再プレイでは、得点機能は O F F になっているが、貯玉再プレイでは、得点機能が O N になっている。

【0 2 2 1】

図 2 2 は、図 2 0 に示した再プレイ管理データ 4 2 3 b について説明するための説明図である。図 2 2 に示す再プレイ管理データ 4 2 3 b は、受付順序と、種別と、加算玉数と、残数と、状態と、貯玉再プレイ性能適用とを対応づけたデータである。

【0 2 2 2】

具体的には、再プレイ管理データ 4 2 3 b は、1 番目に持玉分の 3 0 0 0 玉の加算指示を受信したことを示している、この 3 0 0 0 玉は、その全てが遊技に使用されており、残数が「0」、状態が「使用済」となっている。また、貯玉再プレイ性能適用は「なし」である。

【0 2 2 3】

また、再プレイ管理データ 4 2 3 b は、2 番目に玉貸し分の 2 5 0 玉の加算指示を受信したことを示している、この 2 5 0 玉は、遊技に使用されて、賞出により増加しており、残数が「1 0 0 5」、状態が「使用中」となっている。また、貯玉再プレイ性能適用は「なし」である。

【0 2 2 4】

また、再プレイ管理データ 4 2 3 b は、3 番目に貯玉再プレイ分の 2 5 0 玉の加算指示を受信したことを示している、この 2 5 0 玉は、未だ遊技に使用されておらず、残数が「2 5 0」、状態が「待機」となっている。また、貯玉再プレイ性能適用は「あり」である。

【0 2 2 5】

また、再プレイ管理データ 4 2 3 b は、4 番目に玉貸し分の 2 5 0 玉の加算指示を受信したことを示している、この 2 5 0 玉は、未だ遊技に使用されておらず、残数が「2 5 0」、状態が「待機」となっている。また、貯玉再プレイ性能適用は「なし」である。

【0 2 2 6】

図 2 2 により示されるように、遊技機 4 2 0 は、玉貸し、持玉再プレイ及び貯玉再プレイにより加算された持玉数を区別して管理しており、受け付けた順番で使用していく。そして、賞出玉数については、使用中のデータに加算することとしている。

【0 2 2 7】

次に、台間カード処理機 4 1 0 による持玉加算要求の処理手順を説明する。図 2 3 は、図 2 0 に示した台間カード処理機 4 1 0 による持玉加算要求の処理手順を示すフローチャートである。図 2 3 に示すように、台間カード処理機 4 1 0 のデータ管理部 1 0 f 1 は、カード管理装置 4 0 から持玉口座の残高を取得すると（ステップ S 8 0 1 ; Y e s）。取得した持玉口座の残高を封入式遊技機 4 2 0 に通知して、持玉数を加算させる（ステップ S 8 0 2）。

【0 2 2 8】

カード管理装置 40 から持玉口座の残高を取得していない（ステップ S 801 ; No）、若しくは封入式遊技機 420 に持玉数を加算させた（ステップ S 802）後、台間カード処理機 410 のデータ管理部 10f1 は、玉貸処理を行なうか否かを判定し（ステップ S 803）、玉貸処理を行なう場合には（ステップ S 803 ; Yes）、玉貸分の持玉数を封入式遊技機 420 に通知して、持玉数を加算させる（ステップ S 804）。

【0229】

玉貸処理を行なわない（ステップ S 803 ; No）、若しくは封入式遊技機 420 に持玉数を加算させた（ステップ S 804）後、台間カード処理機 410 のデータ管理部 10f1 は、貯玉再プレイを行なうか否かを判定し（ステップ S 805）、貯玉再プレイ処理を行なう場合には（ステップ S 805 ; Yes）。貯玉再プレイ分の持玉数を封入式遊技機 420 に通知して、持玉数を加算させる（ステップ S 806）。また、再プレイ性能適用指示部 411 は、貯玉再プレイであることを検知し、再プレイ性能の適用指示を封入式遊技機 420 に送信する（ステップ S 807）。

【0230】

ステップ S 807 の終了後、若しくは貯玉再プレイを行なわない場合（ステップ S 805 ; No）台間カード処理機 410 は処理を終了する。

【0231】

次に、封入式遊技機 420 による持玉管理の処理手順を説明する。図 24 は、図 20 に示した封入式遊技機 420 による持玉管理の処理手順を示すフローチャートである。図 24 に示すように、封入式遊技機 420 の遊技玉制御部 25 は、台間カード処理機 410 から持玉加算要求を受信したならば（ステップ S 901 ; Yes）、受信した持玉数を持玉メモリ 25b に加算する（ステップ S 902）。

【0232】

持玉メモリ 25b への加算（ステップ S 902）の後、再プレイ管理部 423a は、再プレイ管理データ 423b を更新する（ステップ S 903）。具体的には、受信した加算の種別、加算玉数を新規のデータとして追加し、残数については加算玉数と同一の値とし、状態は「待機」、貯玉再プレイ性能適用は「なし」とする。

【0233】

その後、再プレイ管理部 423a は、再プレイ性能適用指示を受信したか否かを判定し（ステップ S 904）、再プレイ性能適用指示を受信したならば（ステップ S 904 ; Yes）、再プレイ管理データ 423b 内の最新のデータについて、貯玉再プレイ性能適用を「あり」とする（ステップ S 905）。

【0234】

ステップ S 905 の後、若しくは台間カード処理機 410 から持玉加算要求を受信していなければ（ステップ S 901 ; No）、遊技玉制御部 25 は、遊技玉が発射されたか否かを判定する（ステップ S 906）。

【0235】

遊技玉が発射されたならば（ステップ S 906 ; Yes）、遊技玉制御部 25 は持玉メモリ 25b の持玉数を 1 減算し、再プレイ管理部 423a は、再プレイ管理データ 423b の「使用中」のデータの残数を 1 減算する（ステップ S 907）。その後、再プレイ管理部 423a は、性能変更処理を行なう（ステップ S 908）。性能変更処理を行った場合、封入式遊技機 420 は、実施例 1 におけるレートの変更が行われた場合と同様、図示しない液晶表示装置（遊技機での入賞に応じた抽選の結果を表示する演出を行う装置）の背景色の変更、あるいは文字表示の変更（画面端に「貸玉」あるいは「再プレイ」と出すなど、「再プレイ」のみ表示してもよい）を行って、適用されている性能を表示する。

【0236】

ステップ S 908 の後、若しくは遊技玉が発射されていなければ（ステップ S 906 ; No）、遊技玉制御部 25 は、入賞による賞出玉が発生したか否かを判定する（ステップ S 909）。

【0237】

10

20

30

40

50

賞出玉があるならば（ステップS909；Yes）、遊技玉制御部25は持玉メモリ25bの持玉数を賞出玉数分加算し、再プレイ管理部423aは、再プレイ管理データ423bの「使用中」のデータの残数を賞出玉数分加算する（ステップS910）。ステップS910の後、若しくは賞出玉がない場合（ステップS909；No）、封入式遊技機420は、処理を終了する。

【0238】

次に、図24に示した性能変更処理の詳細について説明する。図25は、図24に示した性能変更処理について詳細に説明するためのフローチャートである。図25に示すように、再プレイ管理部423aは、再プレイ管理データ423bの「使用中」のデータの残数がゼロであるか否かを判定する（ステップS1001）。再プレイ管理データ423bの「使用中」のデータの残数がゼロでなければ（ステップS1001；No）、再プレイ管理部423aは、性能変更処理を終了する。

10

【0239】

再プレイ管理データ423bの「使用中」のデータの残数がゼロである場合（ステップS1001；Yes）、再プレイ管理部423aは、「使用中」のデータを「使用済」に変更し（ステップS1002）、もっとも古い「待機中」のデータを「使用中」に変更する（ステップS1003）。

【0240】

そして、「使用中」のデータの貯玉再プレイ性能適用が「あり」であるならば（ステップS1004；Yes）、再プレイ管理部423aは、再プレイ性能適用部422aに貯玉再プレイの遊技性能を適用させて（ステップS1005）、処理を終了する。一方、「使用中」のデータの貯玉再プレイ性能適用が「なし」であるならば（ステップS1004；No）、再プレイ管理部423aは、再プレイ性能適用部422aに玉貸し・持玉再プレイの遊技性能を適用させて（ステップS1006）、処理を終了する。

20

【0241】

次に、遊技客固有得点処理部413による遊技客固有得点の処理について説明する。遊技場外に設けられる図示しない得点管理センタ又は会員管理装置50あるいはカード管理装置40が有する得点蓄積手段は、台間カード処理機410のカード処理部10f3にて受け付けられるカードを特定する情報に関連付けて、所定の得点（ポイント）の数量を示す情報を記憶している。この得点は、得点機能に対応した遊技機420にて、所定の抽選結果あるいは所定の演出抽選結果、あるいは抽選回数が所定回数に達した場合に1又は複数付与され、得点蓄積手段に蓄積記憶される。

30

【0242】

遊技客固有得点処理部413は、台間カード処理機410が開店処理時に封入式遊技機420と通信する場合に、封入式遊技機420が得点機能に対応した遊技機かどうかを所定の信号処理により確認する。封入式遊技機420が得点機能に対応していなければ、遊技客固有得点処理部413の機能をOFFにし、対応していればONとする。機能をONとした場合、封入式遊技機420から、得点機能をONとした旨の信号を受け付け、この信号を受け付けた状態で、カード処理部10f3にカードを受け付けた場合、カードによる得点機能の使用を行うかどうかの選択画面を表示操作部13に表示し、得点機能の使用を選択された場合は、受け付けたカードに対応づけられた得点を得点蓄積手段に問合せ。得点蓄積手段から応答があれば、応答信号に含まれる得点を封入式遊技機420に送信する。得点蓄積手段から得点値が登録されていない旨の応答があった場合は、新たに当該カードを特定するための情報とともに、得点データ「0」を新規作成する要求が得点蓄積手段になされる。

40

【0243】

封入式遊技機420は、再プレイ性能の適用指示によって、得点機能がONとなれば、その旨を台間カード処理機410に通知する。台間カード処理機410から得点の通知があれば、その得点を所定の得点記憶部に格納する。また、カード処理部10f3におけるカードの受付状態が解除された場合には、受付状態が解除された旨を台間カード処理機4

50

10から受信し、得点記憶部に格納した得点をクリアする。

【0244】

さらに、封入式遊技機420は、図示しない液晶表示装置（遊技機での入賞に応じた抽選の結果を表示する演出を行う装置）にて行う演出表示のモードとして、Aモード、Bモード、Cモード、Dモードの4種類を有している。それぞれのモードは、抽選結果を表示するまであるいは大当り遊技中の表示内容が異なっている。例えば、Aモードでは出現キャラクタがキャラクタAのみであるのに対し、BモードではキャラクタAおよびキャラクタB、CモードではキャラクタA、B及びC、DモードではキャラクタA～Dが出現する。また、Aモードでは大当り中の音楽が音楽Aのみであるのに対し、Bモードでは音楽A及びB、Cモードでは音楽A～C、Dモードでは音楽A～Dとなっている。キャラクタおよび音楽については、全体の演出総数は同じで、演出確率が各モードで異なるように割り振られている。

10

【0245】

封入式遊技機420は、得点記憶部に得点が格納されている場合は、その得点の数量に応じて、Aモード、Bモード、Cモード、Dモードのいずれかを選択して演出を実行する。本実施例では、得点の少ない順に、Aモード、Bモード、Cモード、Dモードとなる。また、得点機能がONとなっていない場合には、キャラクタA～Dがいずれも出現せず、音楽A～Dも演奏されないモードであるXモードが設定される。

【0246】

上述してきたように、本実施例3では、貯玉再プレイを行なう場合には、玉貸しや持玉再プレイとは異なる遊技性能を適用するように構成したので、遊技客が再プレイを繰り返した場合であっても、遊技店の利益を確保し、損失の発生を防止できるよう調整を行なうことができる。

20

【0247】

なお、本実施例3では、貯玉再プレイ時に、台間カード処理機410が遊技性能の変更に関する指示を封入式遊技機420に送信する構成について説明したが、封入式遊技機420が貯玉再プレイであるか否かを判定し、遊技性能を変更するように構成してもよい。また、レートの選択による遊技性能の変更機能を備えている例を示しているが、レートの選択による変更機能は備えておらず、再プレイ時の遊技性能の変更機能のみを備えている場合も本実施例に含まれる。

30

【0248】

また、貯玉再プレイのみではなく、持玉再プレイと玉貸しとで遊技性能を異ならせるように構成してもよい。さらに、持玉再プレイと貯玉再プレイとで遊技性能を同じにし、これらと玉貸しとで遊技性能を異ならせても良い。このようにすれば、会員でない遊技客の一部が、会員遊技客に対する遊技性能の一部を享受でき、会員登録への動機付けが高まるという利点がある。また、実施例2のように、遊技機に共通の機能部を台間カード処理機に設けた構成として実施してもよいし、台間カード処理機の機能を内蔵した一体型の封入式遊技機として実施してもよい。

【0249】

また、本実施例3では、貯玉再プレイで獲得した賞出玉については、貯玉再プレイ用の遊技性能が適用されるよう構成したが、貯玉再プレイ用の遊技性能は、貯玉再プレイで獲得した賞出玉については適用されないように構成してもよい。

40

【0250】

また、本実施例3では、出玉性能（大当り確率、出玉数など）と得点機能のON/OFFの双方の性能を貯玉再プレイの場合に異ならせる場合を示したが、いずれか一方のみの性能を異ならせてもよい。つまり、出玉性能は同じであるが、得点機能のON/OFFのみが異なっていたり、出玉性能のみ異なっていたりしてもよい。

【0251】

また、本実施例3では、貯玉再プレイか否かにより得点機能のON/OFFを切り替える場合について説明したが、レートの変更によってON/OFFを切り替えるように構成

50

してもよい。この場合には、レートに対して得点機能のON/OFF設定を対応付けたデータを保持しておき、使用するレートに対応する設定を適用することとなる。レートに対して得点機能のON/OFFを設定する場合には、低レートでONとなるように設定することが好ましい。これは、高レートに比して獲得できる景品が少なくなる傾向にある低レートの遊技に対し、景品獲得以外の動機付けとして、得点機能が有効であるためである。

【0252】

なお、上記実施例1～3では、カードの形態についての詳細な説明を省略したが、かかるカードには、磁気カード、ICカード等が含まれる。また、ここでは説明の便宜上「カード」を例にとって説明したが、かかるカード以外に、チップ、スティック、携帯端末などを用いる場合に本発明を適用することもできる。特に、ICチップ付携帯端末を媒体として用いる場合は、台間カード処理機に設けられたリーダライタ(R/W)に当該携帯端末を翳すことにより、ICチップとR/Wとの非接触通信により当該携帯端末と関連付けられたプリペイド価値及び／又は持玉数を取得することができる。また、この場合カード媒体を読み取る読取部と、形態端末との通信部とを別個に設け、両媒体を併用することが可能である。ここで、全てのレートの持玉数を取得することができず、特定のレートの持玉数のみを取得できる場合には、レートの変更操作を行ったならば、変更前のレートの持玉数を携帯端末に関連付け、また、変更後レートの持玉数を取得する必要が生ずるため、もう一度当該携帯端末の翳し操作を行わせることが望ましい。特に、携帯端末を媒体として用いることができるようにした場合には、実施例3における得点機能を、携帯端末の識別情報に対応付けた得点によって実現することができる。このようにすれば、会員遊技客だけでなく、携帯端末を所持する一般遊技客に対してもこの得点機能を使用させる運用を行うことができる。

【0253】

また、上述の実施例1～3では、台間機に対してレートあるいは得点機能の選択を行う表示操作部13を台間カード処理機に設けたが、この表示操作部13を遊技機に設け、この表示操作部13からの信号を台間カード処理機の制御部に対して入力する構成としてもよい。

【0254】

また、上述の実施例1～3では、封入式遊技機として遊技球を用いるパチンコ遊技機を例にとって説明したが、本発明はこれに限らず、封入式遊技機が遊技球を用いる回胴式遊技機および遊技メダルを用いる回胴式遊技機であっても適用することができる。つまり、回胴式遊技機においては、上記実施例における特定の遊技領域を遊技球が通過したことによる「入賞」の信号に代えて、複数の回胴上の図柄組み合わせのうち、特定の図柄組み合わせがライン上に揃ったことによる「入賞」の信号を各台間カード処理機が受信して処理を行うことで構成が実現できる。

【0255】

さらに、上記実施例1～3では、遊技玉が入賞したことに基づく信号を台間カード処理機に送信して持玉数に加算することとしたが、遊技客による遊技球の外部への取り出しができない構造であれば、台間カード処理機に対応して設けられる計数装置にて遊技球を計数するものであってもよい。例えば、遊技機に設けられた貯留皿の下方に、台間カード処理機と通信可能に遊技玉を計数する計数装置を接続し、貯留皿の遊技玉及び貯留皿から計数装置までの経路を通る遊技玉が外部から操作不能な構造にする。このうえで、当該計数装置にて、賞として払い出された遊技玉を計数して持玉数に加算すればよい。

【0256】

また、上記実施例1～3では、遊技客がレートを選択し、選択されたレートに応じて遊技機が遊技性能を変更する構成を説明したが、店員が台間カード処理機に対するレート設定操作を行い、遊技客の遊技中は、店員により設定されたレートに対応する遊技性能で遊技機が動作するように構成してもよい。店員によるレート設定操作は、上位の管理コンピュータやリモコン、台間カード処理機内部に設けたスイッチ等の操作により行うことができる。

【0257】

また、図示した各構成は機能概略的なものであり、必ずしも物理的に図示の構成をされていることを要しない。すなわち、各装置の分散・統合の形態は図示のものに限られず、その全部または一部を各種の負荷や使用状況などに応じて、任意の単位で機能的または物理的に分散・統合して構成することができる。

【産業上の利用可能性】

【0258】

以上のように、本発明に係る各台装置、遊技システム及び遊技性能変更方法は、遊技店の想定外の損失の発生を効率良く防止することに適している。

【符号の説明】

10

【0259】

10, 110, 210, 310, 410 台間カード処理機

10a R/W部

10b 紙幣搬送部

10c 通信I/F部

10d 遊技機管理基板

10e, 22, 40d, 45 記憶部

10e1 カードID

10e2 持玉数データ一時記憶部

10e3 プリペイド価値データ

20

10e4 設定レートデータ

10f, 40e, 46 制御部

10f1 データ管理部

10f2 紙幣処理部

10f3 カード処理部

10f4 レート設定処理部

10f5 変更指示通知部

10f6 入力制御部

10f7 報知部

10f8 発射制御部

30

10f9 遊技機管理部

11 状態表示部

12 紙幣挿入口

13 表示操作部

14 カード挿入口

15 プリペイド価値表示部

16 持玉数表示部

17 玉貸しボタン

18 カード返却ボタン

20, 120, 220, 320, 420 封入式遊技機

40

21 ハンドル

22a モード選択テーブル

22b 動作設定テーブル

22c 設定モードデータ

22d 設定レートデータ

23 遊技制御部

23b 判定部

23c モード変更部

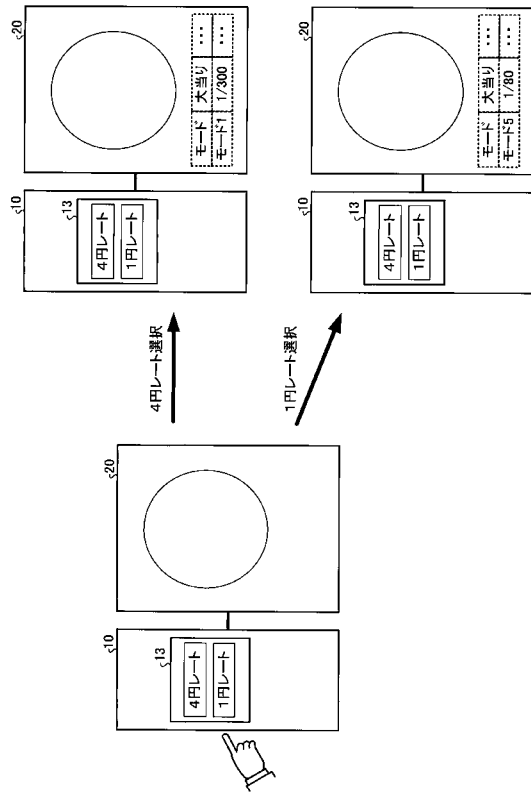
24 演出制御部

24b 演出図柄抽選部

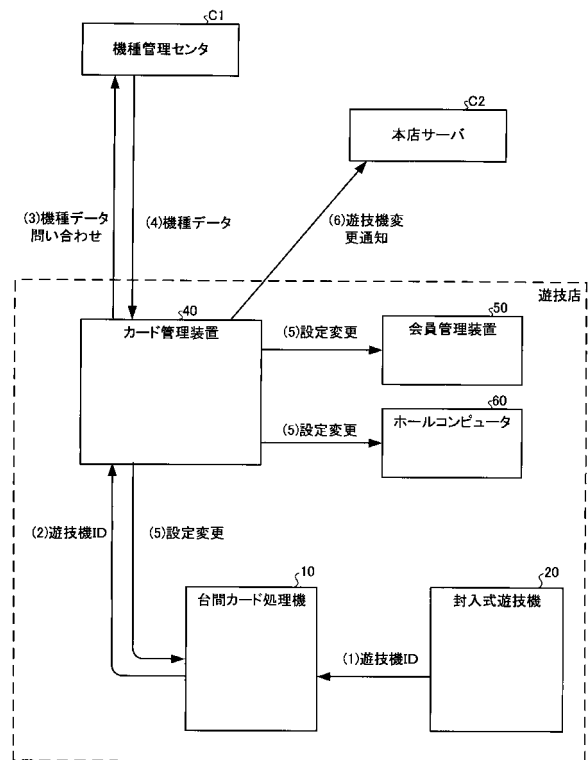
50

2 4 c	演出抽選部	
2 5	遊技玉制御部	
2 5 b	持玉メモリ	
2 5 c	レート設定処理部	
2 5 d	変更指示通知部	
2 6	通信 I / F 部	
3 0	島コントローラ	
4 0	カード管理装置	
4 0 a, 4 2	入力部	
4 0 b, 4 1	表示部	10
4 0 c	通信 I / F 部	
4 0 d 1	カードデータ	
4 0 d 2	選択可能レートデータ	
4 0 e 1	カードデータ管理部	
4 0 e 2	選択可能レート通知部	
5 0	会員管理装置	
6 0	精算機	
7 0	景品管理装置	
8 0	通信回線	
2 1 1	持玉管理部	20
2 1 2	持玉数データ	
4 1 1	再プレイ性能適用指示部	
4 1 2	使用制限設定部	
4 1 3	遊技客固有得点処理部	
4 2 1 a	再プレイ性能設定データ	
4 2 2 a	再プレイ性能適用部	
4 2 3 a	再プレイ管理部	
4 2 3 b	再プレイ管理データ	
C 1	機種管理センタ	
C 2	本店サーバ	30

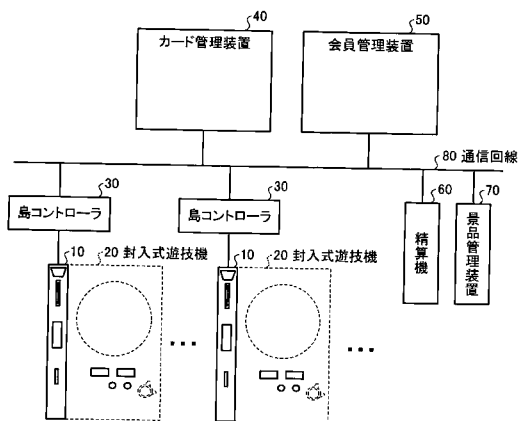
【図 1】



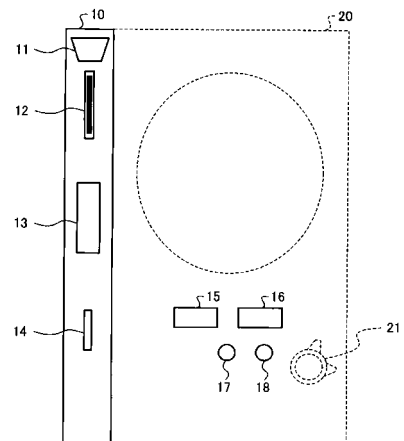
【図 2】



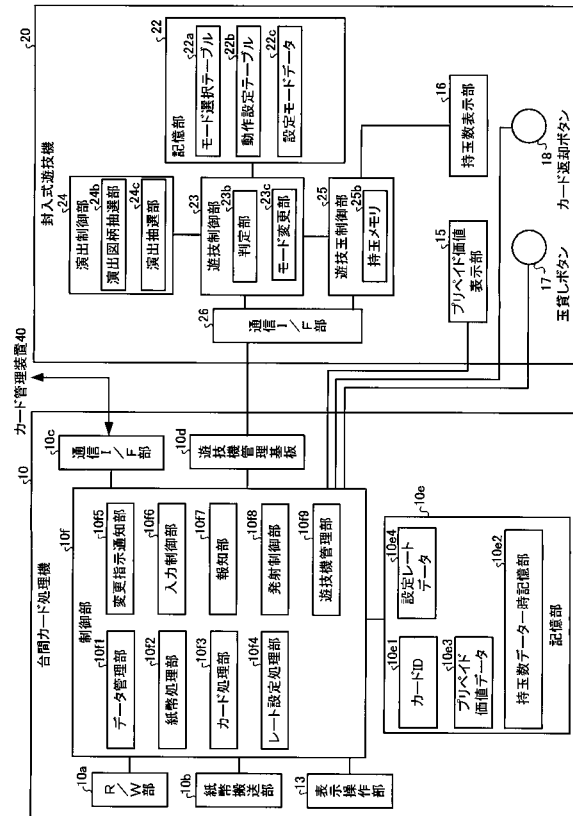
【図 3】



【図 4】



【図 5】



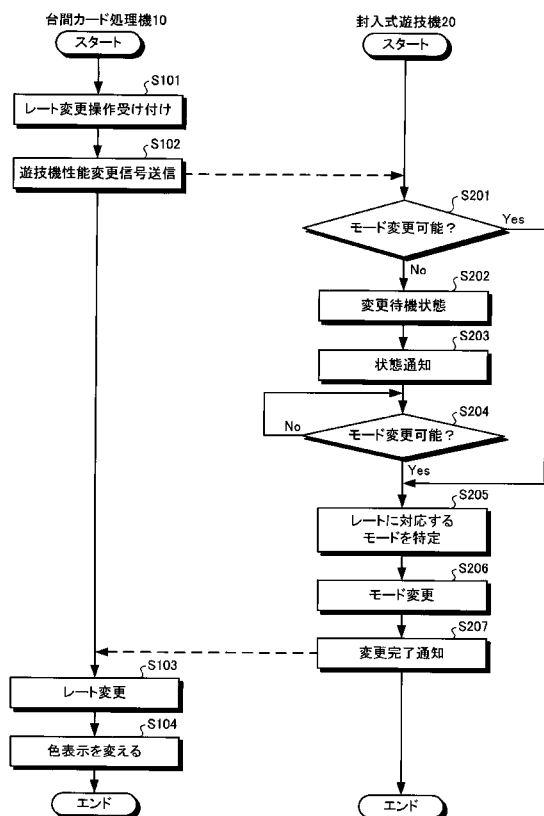
【図 6】

貸出レート	交換レート	モード
4円	4円	モード1
4円	2円	モード2
2円	2円	モード3
2円	1円	モード4
1円	1円	モード5
1円	0.5円	モード6

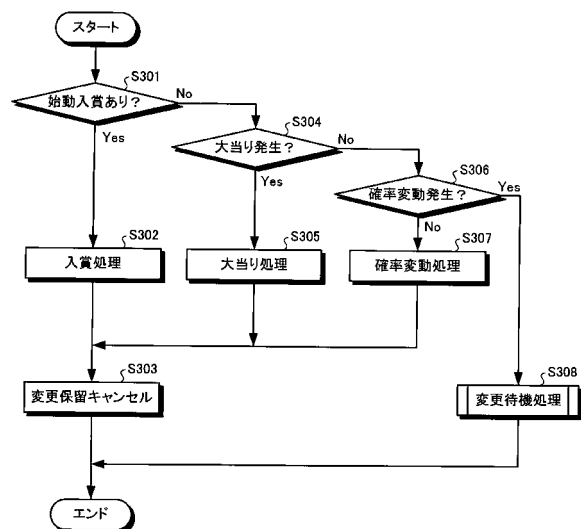
【图 7】

モード	大当り	確率変動	演出当り (長変動)	演出はずれ (長変動)	画面背景色
モード1	1/300	40%	80/100	5/100	紫
モード2	1/300	50%	80/100	5/100	
モード3	1/150	50%	85/100	20/100	緑
モード4	1/150	60%	85/100	20/100	
モード5	1/80	60%	90/100	40/100	黄
モード6	1/80	70%	90/100	40/100	
レート変更	変更前と同じ	変更前と同じ	5/100	0/100	赤

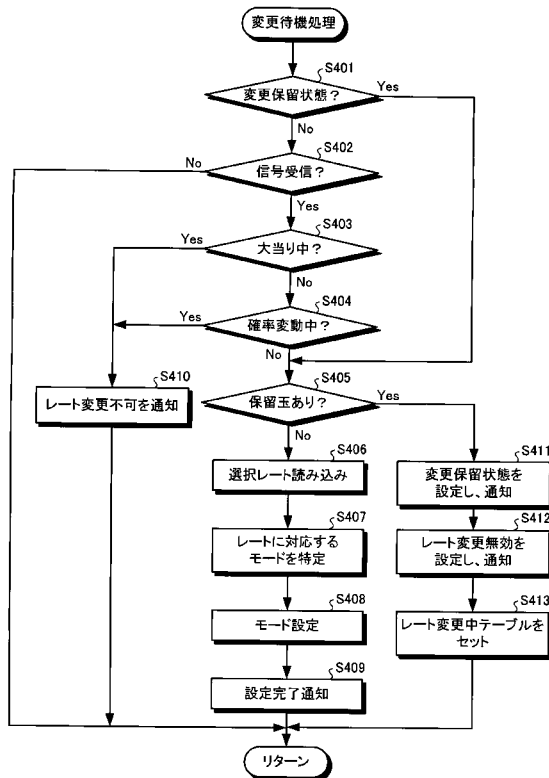
【图 8】



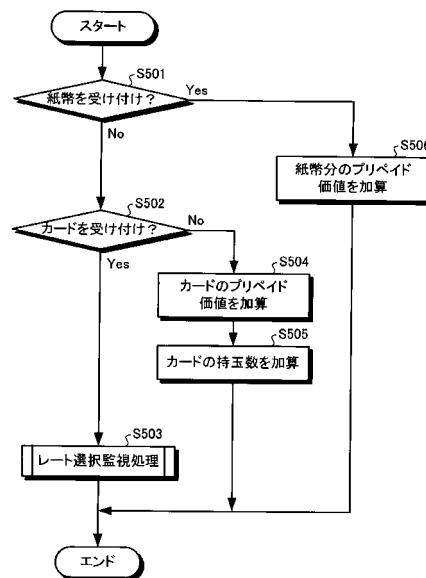
【图 9】



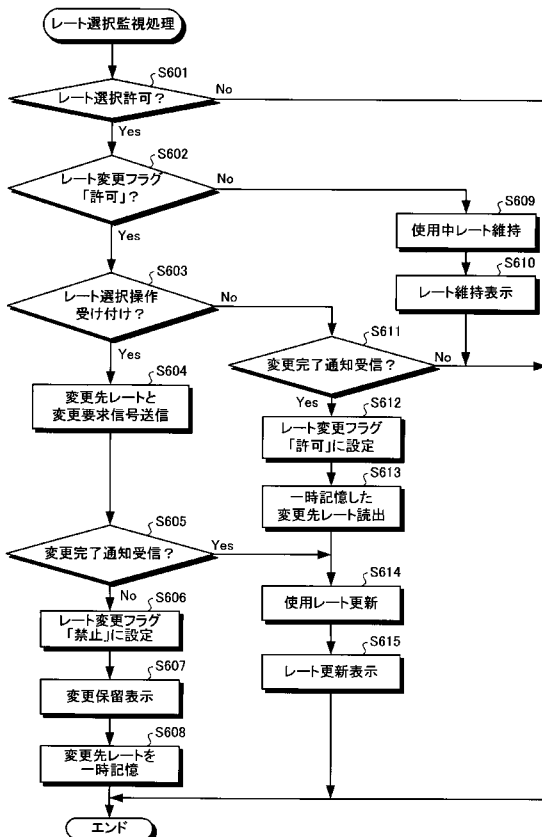
【図 10】



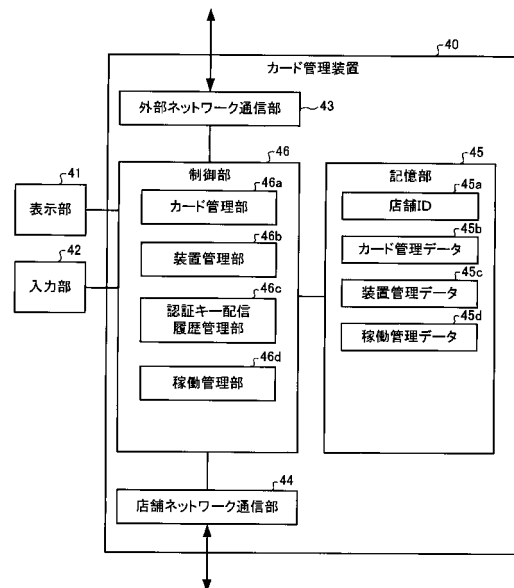
【図 11】



【図 12】



【図 13】



【图 14】

(a) r45b

カードID	プリペイド価値	持玉		
		玉1	玉2	玉3
1001	2500	3000	0	500
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

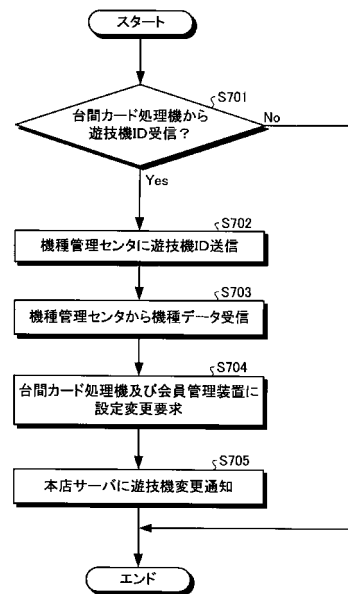
(b) r45c

台間カード処理機ID	アドレス	設置場所	遊技機ID	機種データ
3001	192.168.2.1	島1ー1	5009	EV01
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

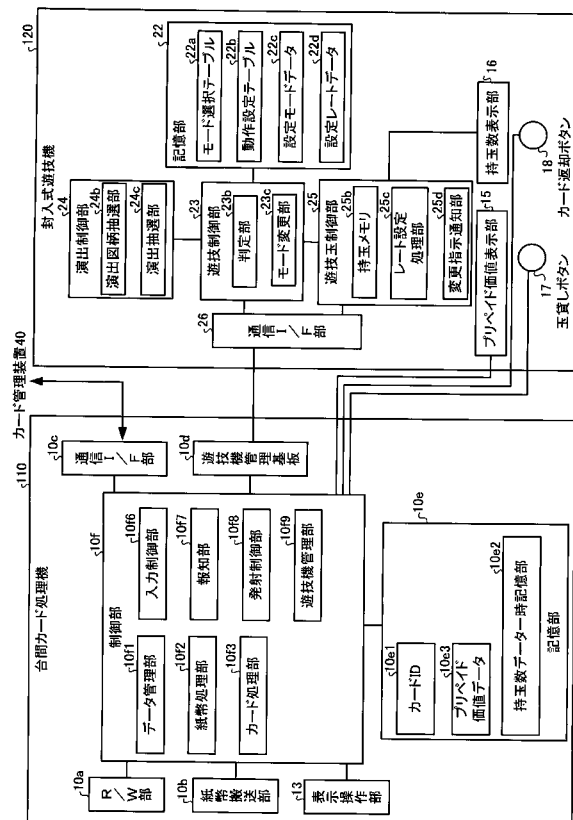
(c) r45d

日付	遊技機ID	打込玉数	賞出玉数	貸玉数
20120401	5001	123000	234000	111000
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

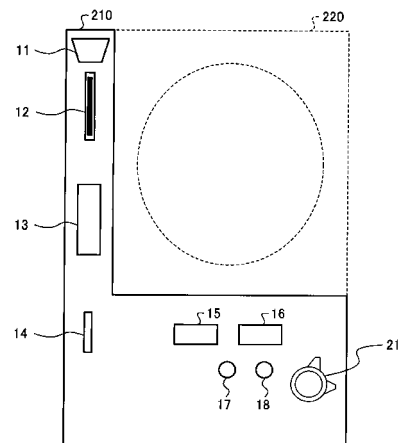
【 図 1 5 】



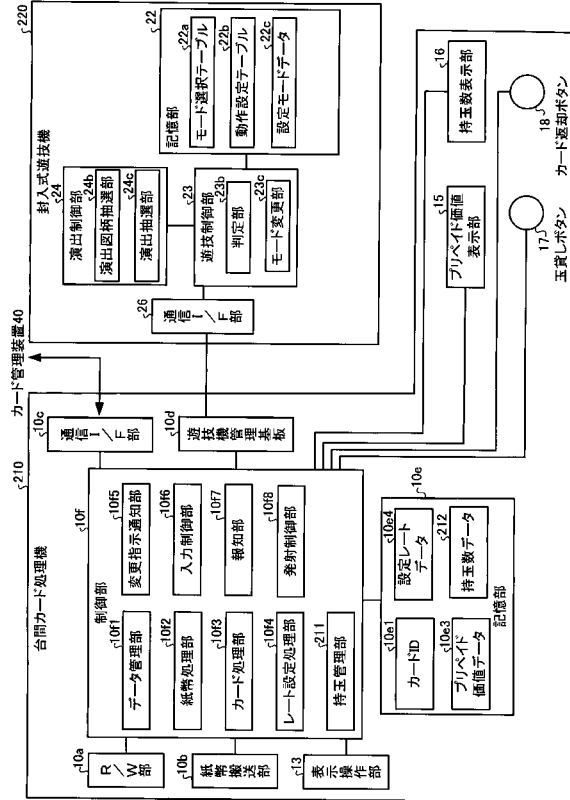
【 図 1 6 】



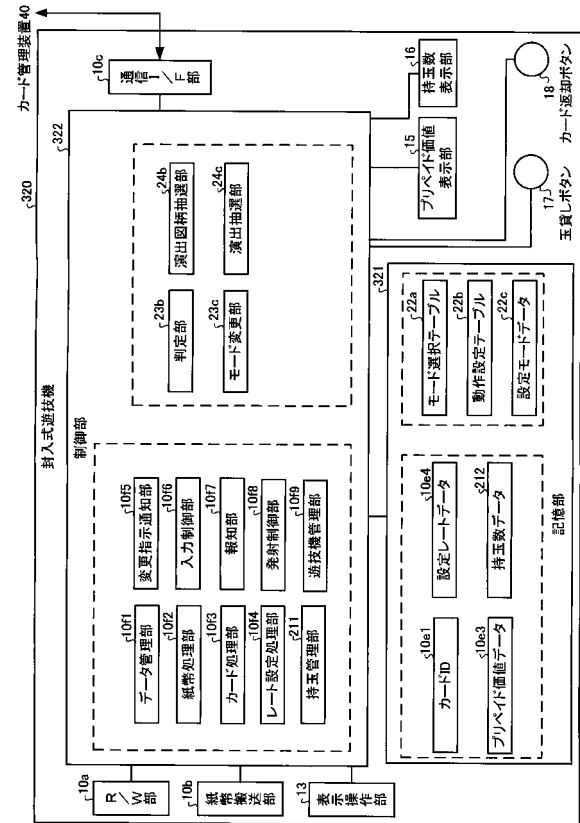
【図 17】



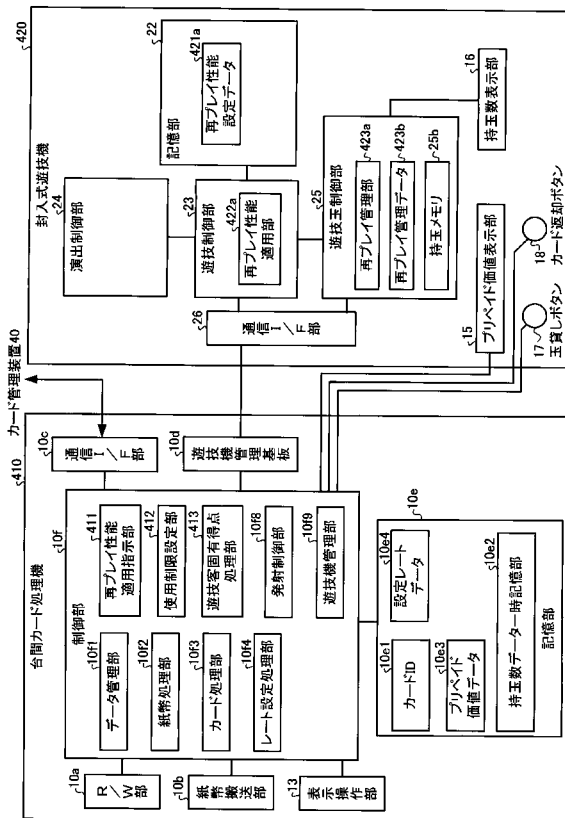
【図 18】



【図 19】



【図 20】



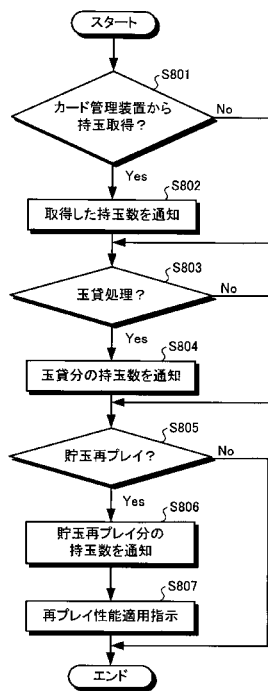
【図 21】

	大当り確率 増減	出玉数1	出玉数2	出玉数3	得点機能
玉貸 持玉再プレイ	-	16	8	5	OFF
貯玉再プレイ	-5%	15	7	5	ON

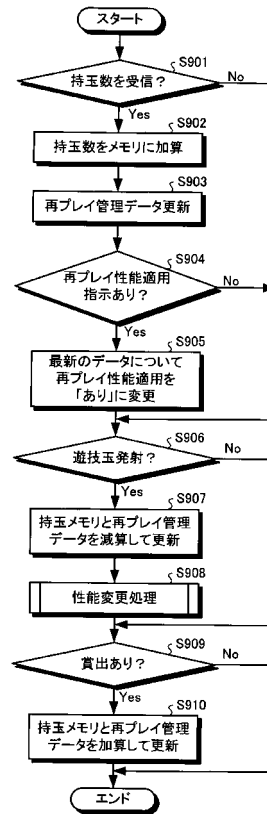
【図 22】

受付順序	種別	加算玉数	残数	状態	貯玉再プレイ 性能適用
1	持玉	3000	0	使用済	なし
2	玉貸	250	1005	使用中	なし
3	貯玉	250	250	待機	あり
4	玉貸	250	250	待機	なし

【図 23】



【図 24】



【図 25】

