

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2005-293450

(P2005-293450A)

(43) 公開日 平成17年10月20日(2005.10.20)

(51) Int. Cl.⁷

G06K 17/00
A63F 5/04
A63F 9/00
G07F 7/02

F I

G06K 17/00 R
G06K 17/00 S
A63F 5/04 512 J
A63F 9/00 512 A
G07F 7/02 B

テーマコード (参考)

3E044
5B058

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 25 頁)

(21) 出願番号 特願2004-110829 (P2004-110829)

(22) 出願日 平成16年4月5日(2004.4.5)

(71) 出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(74) 代理人 100098431

弁理士 山中 郁生

(74) 代理人 100097009

弁理士 富澤 孝

(74) 代理人 100105751

弁理士 岡戸 昭佳

(72) 発明者 岸 英明

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者 藤森 賢一

東京都江東区有明3丁目1番地25

Fターム(参考) 3E044 AA05 AA06 BA03 CA06 DA03
5B058 CA17 KA08 YA06

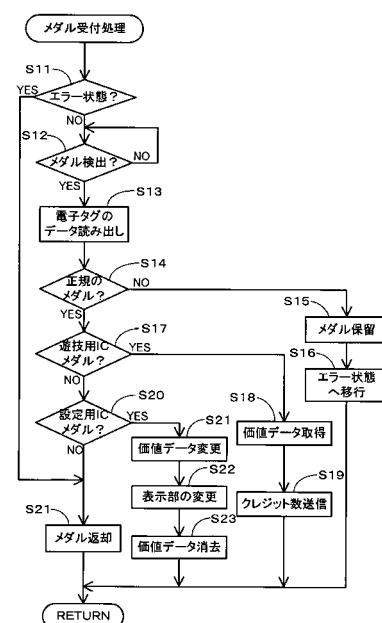
(54) 【発明の名称】 メダル受付装置

(57) 【要約】

【課題】 メダル一枚当たりのメダル価値を設定用のメダルを用いて変更可能とすることにより、遊技店側の任意のタイミングで容易にメダルの価値を変更することが可能なメダル受付装置を提供する。

【解決手段】 設定用ICメダル66をメダル受付装置2に投入し、設定用ICメダル66に内蔵された電子タグ74に記憶された遊技用ICメダル65の価値データ(一枚当たりに追加されるクレジット数)を電子タグリーダー/ライター105により読み出すとともに(S13)、RAM103に記憶された遊技用ICメダル価値データを読み出した価値データに変更し(S21)、その後、設定用ICメダル66に記憶された価値データを削除する(S23)ように構成する。

【選択図】 図18



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

メダル投入口から投入された遊技メダルを検出する遊技メダル検出手段と、前記遊技メダルに対する価値を示す第 1 価値データを記憶するデータ記憶手段とを備えたメダル受付装置において、

前記遊技メダルに対する価値を示す第 1 価値データとは異なる第 2 価値データが記憶された第 1 記憶媒体を有する設定メダルと、

前記メダル投入口より投入された前記設定メダルを検出する設定メダル検出手段と、

前記メダル投入口より投入された前記設定メダルの第 2 価値データを検出するデータ検出手段と、

前記データ検出手段により検出された第 2 価値データに基づいて前記データ記憶手段に記憶された第 1 価値データを第 2 価値データに変更するデータ変更手段と、

前記第 1 記憶媒体に記憶された第 2 価値データを消去するデータ消去手段とを有することを特徴とするメダル受付装置。

【請求項 2】

前記第 1 記憶媒体にはメダル識別情報が記憶されるとともに、前記遊技メダルはメダル識別情報が記憶された第 2 記憶媒体を備え、

前記メダル識別情報を確認する為の確認識別情報が記憶された確認識別情報記憶手段と

、前記メダル投入口より投入された前記設定メダルのメダル識別情報又は前記遊技メダルのメダル識別情報を検出する識別情報検出手段と、

前記識別情報検出手段により検出された前記メダル識別情報を前記確認識別情報と比較する比較手段と、

前記比較手段による比較結果に基づいて、前記メダル識別情報の真偽を判別する判別手段とを有することを特徴とする請求項 1 に記載のメダル受付装置。

【請求項 3】

前記第 1 記憶媒体には、前記メダル識別情報に加えて前記第 2 価値データが記憶されていることを特徴とする請求項 2 に記載のメダル受付装置。

【請求項 4】

前記第 1 価値データ又は第 2 価値データを表示する表示手段を備えたことを特徴とする請求項 1 乃至請求項 3 のいずれかに記載のメダル受付装置。

【請求項 5】

前記判別手段によって前記遊技メダル又は設定メダルが偽であると判別された場合に、判別された遊技メダル又は設定メダルを保留するメダル保留手段を有することを特徴とする請求項 2 乃至請求項 4 のいずれかに記載のメダル受付装置。

【請求項 6】

前記表示手段は、前記判別手段によって前記遊技メダル又は設定メダルが偽であると判別された際に、警告表示を行うことを特徴とする請求項 4 又は請求項 5 に記載のメダル受付装置。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、スロットマシン、ルーレットゲーム機等の遊技機に設置されるメダル受付装置に関し、特に、遊技メダルの価値を設定メダルを用いて容易に変更可能としたメダル受付装置に関する。

【背景技術】**【0002】**

スロットマシン、ルーレットゲーム機、カードゲーム装置等の遊技媒体としてメダルを

10

20

30

40

50

使用する所謂メダルゲームは、遊技者がメダル貸出機で複数のメダルを購入あるいは借用し、このメダルを遊技機に投入することにより開始することができるゲームであり、遊技者がゲームに勝てば、所定の枚数のメダルが払い出されるものである。従って、多数のメダルを獲得することができた遊技者は、新たにメダルを購入あるいは借用することなく、継続してゲームを楽しむことができる。ここで、そのようなメダルゲームにおいては、メダル貸出機で購入あるいは借用したメダルを遊技機で使用する際のメダルの一枚の価値は常に固定となっていた。従って、メダル購入あるいは借用金額あたりに遊技可能な遊技回数、クレジット等は予め遊技店毎によってその値が決められていた。

そこで、特開 2 0 0 0 - 3 1 7 1 2 8 号公報には、払出数記憶テーブルに時間帯ごとの払出数を記憶するようにし、ユーザーによる操作ボタンの押下により、該当する払出数が読み出され、その払出数に応じたメダルを払い出すことが可能なメダル貸し機が記載されている。このようなメダル貸し機によれば、遊技機で使用する際のメダルの一枚の価値を変更することはないが、購入金額あたりのメダル払出数を曜日や時間帯に基づいて変更することができるので、メダル購入金額あたりに遊技可能な遊技回数、クレジット等を変化させ、更なる集客効果を期待することが可能となっている。

10

【特許文献 1】特開 2 0 0 0 - 3 1 7 1 2 8 号公報（第 4 頁～第 6 頁、図 4～図 5）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0 0 0 3】

しかしながら、前記した特許文献 1 に記載されたメダル貸し機においては、購入金額に対するメダル払出数が記憶された払出数記憶テーブルに従って、常に同じ時間帯、同じ曜日にメダルの払出数を変更させていた。従って、遊技店側が任意のタイミングでメダルの払出数を変化させることはできず、また、払出数記憶テーブル自体を変更する際にも煩雑な操作が必要となり、その変更に使用する装置又はシステムを備えることは遊技店側のコストアップを招く虞もあった。

20

更に、前記した特許文献 1 に記載された発明においては所定金額で購入あるいは借用可能なメダル枚数を変更するものであり、メダルの一枚当たりの価値を変更させるものではない。従って、払出数が多いときに大量のメダルを購入あるいは借用した際には、購入あるいは借用したメダルの運搬、置き場所の確保が困難となり、遊技者の遊技意欲を減退させる虞があった。また、遊技を行う日時でなく、メダルを購入あるいは借用した日時に基づいてメダル購入あるいは借用金額あたりの遊技可能な遊技回数、クレジット等が変化するので、メダル払出数の多いときにメダルの購入あるいは借用のみ行う遊技者も予想され、集客効果も半減することとなっていた。

30

【0 0 0 4】

本発明は、前記従来の問題点を解消するためになされたものであり、大掛りな装置、システム等を必要することなく、価値データが記憶された設定メダルを投入することのみによって遊技におけるメダルの一枚の価値を変更し、且つ、設定後においては設定メダルの価値データを消去することが可能であるので、遊技者の遊技意欲を増加させ確実な集客効果が期待できるとともに、遊技店側の任意のタイミングで容易にメダル購入あるいは借用金額あたりの遊技可能な遊技回数、クレジット等を変更することが可能なメダル受付装置を提供することを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0 0 0 5】

前記目的を達成するため請求項 1 に係るメダル受付装置は、メダル投入口（例えば、メダル投入口 4 9）から投入された遊技メダル（例えば、遊技用 IC メダル 6 5）を検出する遊技メダル検出手段（例えば、メダル検出部 1 0 4）と、前記遊技メダルに対する価値を示す第 1 価値データを記憶するデータ記憶手段（例えば、RAM 1 0 3）とを備えたメダル受付装置（例えば、メダル受付装置 2）において、前記遊技メダルに対する価値を示す第 1 価値データとは異なる第 2 価値データが記憶された第 1 記憶媒体を有する設定メダル（例えば、設定用 IC メダル 6 6）と、前記メダル投入口より投入された前記設定メダ

50

ルを検出する設定メダル検出手段（例えば、メダル検出部 104）と、前記メダル投入口より投入された前記設定メダルの第 2 価値データを検出するデータ検出手段（例えば、電子タグリーダ/ライタ 105）と、前記データ検出手段により検出された第 2 価値データに基づいて前記データ記憶手段に記憶された第 1 価値データを第 2 価値データに変更するデータ変更手段（例えば、受付装置用 CPU 101）と、前記第 1 記憶媒体に記憶された第 2 価値データを消去するデータ消去手段（例えば、電子タグリーダ/ライタ 105）とを有することを特徴とする。

【0006】

また、請求項 2 に係るメダル受付装置は、請求項 1 に記載のメダル受付装置（例えば、メダル受付装置 2）において、前記第 1 記憶媒体（例えば、電子タグ 74）にはメダル識別情報（例えば、店舗 ID、パスワード）が記憶されるとともに、前記遊技メダル（例えば、遊技用 IC メダル 65）はメダル識別情報が記憶された第 2 記憶媒体（例えば、電子タグ 67）を備え、前記メダル識別情報を確認する為の確認識別情報（例えば、確認用店舗 ID、パスワード）が記憶された確認識別情報記憶手段（例えば、ROM 102）と、前記メダル投入口（例えば、メダル投入口 49）より投入された前記設定メダルのメダル識別情報又は前記遊技メダルのメダル識別情報を検出する識別情報検出手段（例えば、電子タグリーダ/ライタ 105）と、前記識別情報検出手段により検出された前記メダル識別情報を前記確認識別情報と比較する比較手段（例えば、受付装置用 CPU 101）と、前記比較手段による比較結果に基づいて、前記メダル識別情報の真偽を判別する判別手段（例えば、受付装置用 CPU 101）とを有することを特徴とする。

【0007】

また、請求項 3 に係るメダル受付装置は、請求項 2 に記載のメダル受付装置（例えば、メダル受付装置 2）において、前記第 1 記憶媒体（例えば、電子タグ 74）には、前記メダル識別情報（例えば、店舗 ID、パスワード）に加えて前記第 2 価値データ（例えば、クレジット数）が記憶されていることを特徴とする。

【0008】

また、請求項 4 に係るメダル受付装置は、請求項 1 乃至請求項 3 のいずれかに記載のメダル受付装置（例えば、メダル受付装置 2）において、前記第 1 価値データ又は第 2 価値データを表示する表示手段（例えば、メダル価値表示部 50）を備えたことを特徴とする。

【0009】

また、請求項 5 に係るメダル受付装置は、請求項 2 乃至請求項 4 のいずれかに記載のメダル受付装置（例えば、メダル受付装置 2）において、前記判別手段（例えば、受付装置用 CPU 101）によって前記遊技メダル又は設定メダルが偽であると判別された場合に、判別された遊技メダル又は設定メダルを保留するメダル保留手段（例えば、メダル保留部 54）を有することを特徴とする。

【0010】

また、請求項 6 に係るメダル受付装置は、請求項 4 又は請求項 5 に記載のメダル受付装置（例えば、メダル受付装置 2）において、前記表示手段（例えば、メダル価値表示部 50）は、前記判別手段（例えば、受付装置用 CPU 101）によって前記遊技メダル又は設定メダルが偽であると判別された際に、警告表示を行うことを特徴とする。

【発明の効果】

【0011】

請求項 1 に係るメダル受付装置では、設定メダルに記憶された遊技メダルの価値を示す第 2 価値データに基づいて、データ記憶手段に記憶された第 1 価値データを第 2 価値データに変更するので、大掛りな装置、システム等を必要することなく、メダルを投入することのみによって遊技に使用する遊技メダル一枚の価値を変更することが可能となる。従って、遊技者側にとっては、多量のメダルを持ち歩く必要もなく、且つ遊技メダルの価値が変動することによって遊技性が多様化するので、遊技意欲が増す。一方、遊技店側は、コストをかけることなく遊技店側の任意のタイミングで容易に遊技メダルの価値を変更する

10

20

30

40

50

ことができる。

また、第1記録媒体に記録した第2価値データを消去する消去手段を有するので、使用後の設定メダルを第2価値データを有しない通常の遊技メダルとして扱うことが可能である。従って、メダル貸出機に投入された遊技メダルと設定メダルとを分別する必要がなく、遊技店側の労力を軽減させることができる。

【0012】

また、請求項2に係るメダル受付装置では、設定メダルと遊技メダルとにメダル識別情報が記憶されるとともに、メダル識別情報の真偽を判別する判別手段を有するので、偽造されたメダル、及び他店で購入あるいは借用されたメダル等を確実に判別して排除することが可能である。

10

【0013】

また、請求項3に係るメダル受付装置では、第1記憶媒体にはメダル識別情報に加えて第2価値データが記憶されているので、遊技店側は遊技メダルに第2価値データを追加して記録させることによって容易に設定メダルを作成することが可能である。

【0014】

また、請求項4に係るメダル受付装置では、第1価値データ又は価値データを表示する表示手段を有するので、現在設定されている遊技メダルの価値を遊技者及び遊技店側が容易に知ることが可能である。

【0015】

また、請求項5に係るメダル受付装置では、投入された遊技メダル、又は設定メダルが偽のメダルと判別された場合に、投入されたメダルを保留するので、偽のメダルを使用した遊技者に対して、それ以後はメダルを受け付けなくすることが可能である。従って、不正を行った遊技者に対してそれ以上継続して遊技をさせることがない。

20

【0016】

更に、請求項6に係るメダル受付装置では、遊技メダル又は設定メダルが偽であると判別された際に、警告の表示を行うので、偽のメダルを使用した遊技者に対して警告を行うとともに、遊技店側に当該事実を知らせることができる。従って、不正を行った遊技者に対してそれ以上継続して遊技をさせることがない。

【発明を実施するための最良の形態】

【0017】

以下、本発明に係るメダル受付装置について具体化した実施形態に基づき図面を参照しつつ詳細に説明する。ここで、本発明に係るメダル受付装置は、メダルを遊技媒体として使用するスロットマシン、ルーレットゲーム機、カードゲーム装置等の種々のメダルゲーム機に併せて設置され、使用される。従って、本実施形態においてはルーレットゲーム機1に設置されたメダル受付装置2を例にして以下に説明する。尚、ルーレットゲーム機1とは、遊技者がルーレットで決定される数字等を予想し、予想した数字等に所持するメダル等の遊技媒体をベットする（賭ける）。そして、ベットした数字等が当たったとき、遊技者は所定枚数のメダルの払い出しを受けることができる遊技機である。

30

【0018】

先ず、本実施形態に係るルーレットゲーム機1の概略構成について図1に基づき説明する。図1は本実施形態に係るルーレットゲーム機の概略構成を示す外観斜視図である。

40

図1に示すように、ルーレットゲーム機1は、本体部分となる筐体3と、筐体3の上面の略中央部に設けられたルーレット盤4と、ルーレット盤4の周囲にルーレット盤4を取り囲むようにして設置された複数個（本実施形態では10個）のサテライト5とから基本的に構成されている。

ここでサテライト5とは、少なくとも、遊技に使用するメダルを投入するメダル受付装置2と、遊技者により所定の指示が入力される複数のコントロールボタン等からなるコントロール部6と、ゲームに係る画像を表示させる画像表示装置7とを有する遊技領域である。そして、遊技者が画像表示装置7に表示される画像を見ながら、コントロール部6等を操作することにより、展開されるゲームを進行させることができる。

50

また、各サテライト 5 が設置された筐体 3 の側面には、メダル払出口 8 がそれぞれ設けられている。更に、各サテライト 5 の画像表示装置 7 の右上には音楽、効果音等を流すスピーカ 9 が設けられている。

【 0 0 1 9 】

次に、本実施形態に係るルーレット盤 4 の構成について図 2 を用いて説明する。図 2 は本実施形態に係るルーレット盤の平面図である。

図 2 に示すように、ルーレット盤 4 は筐体 3 に固定される枠体 1 1 と、枠体 1 1 の内側に回転可能に収納支持された回転円盤 1 2 とから基本的に構成されている。そして、回転円盤 1 2 上面には凹状のボール収容溝 1 3 が多数（本実施形態では 3 8 個）形成されている。更に、各ボール収容溝 1 3 の外方向における回転円盤 1 2 の上面には、各ボール収容溝 1 3 と対応するように図形文字としての「 0 」、「 0 0 」、「 1 」～「 3 6 」の各数字が表示された番号表示板 1 4 が形成されている。

10

そして、前記枠体 1 1 内部にはボール投入口 1 5 が形成されている。ボール投入口 1 5 には図示しないボール投入装置が連結され、ボール投入装置の駆動に伴い、ボール投入口 1 5 から回転円盤 1 2 上にボール 1 6 が投入されるようになっている。また、ルーレット盤 4 の上方全体は、半球状の透明アクリル製のカバー部材 1 7 により覆われている。

【 0 0 2 0 】

ここで、枠体 1 1 は、緩やかに内側に向け傾斜されており、その中間部にはガイド壁 1 8 が形成されている。ガイド壁 1 8 は、投入されたボール 1 6 を遠心力に抗してガイドしてボール 1 6 を転動させるものである。そして、ボール 1 6 は回転速度が弱まり遠心力を失っていくと、枠体 1 1 の斜面を転がり落ちて内側へと向かい、回転する回転円盤 1 2 に至る。

20

そして、回転円盤 1 2 に転がって来たボール 1 6 は、更に回転する回転円盤 1 2 の外側の番号表示板 1 4 上を通過していずれかのボール収容溝 1 3 に納まり、ボール 1 6 が納まったボール収容溝 1 3 に対応する番号表示板 1 4 に記載された番号が当たり番号となる。

【 0 0 2 1 】

また、ルーレット盤 4 の下方には当たり判定装置（図示せず）が設置されている。当たり判定装置はボール 1 6 がどの数字のボール収容溝 1 3 に収容されたかを判定するための装置である。さらに、回転円盤 1 2 の下方には図示しないボール回収装置が設置されている。このボール回収装置はゲーム終了後に回転円盤 1 2 上のボール 1 6 を回収する装置である。尚、前記ボール投入装置、当たり判定装置、ボール回収装置については既に公知であることから、ここでの詳細な説明は省略する。

30

【 0 0 2 2 】

次に、本実施形態に係るコントロール部 6 及び画像表示装置 7 の構成について説明する。

コントロール部 6 は、図 1 に示すように画像表示装置 7 の側部に設けられ、遊技者により操作される各ボタンが配置されている。具体的には、サテライト 5 に対向する位置から見て左側から B E T 確定ボタン 2 2、払い戻し（ C A S H O U T ）ボタン 2 3、ヘルプ（ H E L P ）ボタン 2 4 が配置されている。

【 0 0 2 3 】

B E T 確定ボタン 2 2 は、後述する画像表示装置 7 によるベット操作の後にベットを確定する際に押下されるボタンである。そして、ベットが確定され、且つ、遊技中に前記ルーレット盤 4 においてボール 1 6 が納まったボール収容溝 1 3 に対応する番号表示板 1 4 に記載された番号にベットしていた場合に当選となる。当選した場合には、ベットしたチップの枚数に応じたクレジットが、遊技者の現在所有するクレジットに加算される。尚、ベット操作については後に詳細に説明する。

40

【 0 0 2 4 】

払い戻しボタン 2 3 は、通常、ゲーム終了時に押下されるボタンであり、払い戻しボタン 2 3 が押下されると、ゲーム等によって獲得した現在遊技者が所有するクレジットに応じたメダル（通常は 1 クレジットに対してメダル 1 枚）がメダル払出口 8 から払い戻され

50

る。

【 0 0 2 5 】

ヘルプボタン 2 4 は、ゲームの操作方法等が不明な場合に押下されるボタンであり、ヘルプボタン 2 4 が押下されると、その直後に画像表示装置 7 上に各種の操作情報を示したヘルプ画面が表示される。

【 0 0 2 6 】

一方、画像表示装置 7 はタッチパネル 2 8 が前面に取り付けられた所謂タッチパネル方式の液晶ディスプレイであり、液晶画面上に表示されたアイコンを指等で押圧することによりその選択が可能となっている。図 3 は遊技中に画像表示装置に表示される表示画面の一例を示した図である。

10

【 0 0 2 7 】

図 3 に示すように、ルーレットゲーム機 1 の遊技中において画像表示装置 7 には、テーブル式ベッティングボード 3 0 を有する B E T 画面 3 1 が表示される。そして、遊技者は B E T 画面 3 1 を操作することによって、手持ちのクレジットを使用してチップをベットすることができる。

【 0 0 2 8 】

以下に、図 3 に基づいて B E T 画面 3 1 について説明する。B E T 画面 3 1 に表示されるテーブル式ベッティングボード 3 0 には、前記番号表示板 1 4 に表示された数字「 0 」、「 0 0 」、「 1 」～「 3 6 」と同じ数字がマス目状に配列表示されている。また、「奇数の数字」、「偶数の数字」、「番号表示板の色の種類（赤又は黒）」、「一定の数字範囲（例えば「 1 」～「 1 2 」等）」を指定してチップをベットする為の特殊な B E T エリアも同様にマス目状に配列されている。

20

【 0 0 2 9 】

そして、テーブル式ベッティングボード 3 0 の下方には画面左から順に、結果履歴表示部 3 5、単位 B E T ボタン 3 6、払い戻し結果表示部 3 7、クレジット数表示部 3 8 が表示されている。

【 0 0 3 0 】

結果履歴表示部 3 5 は、前回までのゲーム（ここで、1 ゲームは、各サテライト 5 において遊技者がベットを行い、ボール 1 6 がボール収納溝 1 3 に落下し、当選番号に基づいてクレジットの払い出しが行われるまでの一連の動作をいう。）における当選番号の結果が一覧に表示される。その際、1 ゲームが終了すると、新たな当選番号が上から追加して表示されていき、最大 1 6 ゲームの当選番号の履歴を確認することが可能となっている。

30

【 0 0 3 1 】

また、単位 B E T ボタン 3 6 は、遊技者が指定した B E T エリア（番号及びのマークのマス目上、若しくはマス目を形成するライン上）にベットする為のボタンである。単位 B E T ボタンは 1 B E T ボタン 3 6 A、5 B E T ボタン 3 6 B、1 0 B E T ボタン 3 6 C、1 0 0 B E T ボタン 3 6 D の四種類からなる。

遊技者は、先ず、ベットする B E T エリアを指等で画面を直接押すことにより、後述のカーソル 4 0 で B E T エリアを指定する。その状態で、1 B E T ボタン 3 6 A を押下すると、遊技者はチップを 1 枚毎（1 B E T ボタン 3 6 A を指等で押す毎に「 1 」 「 2 」 「 3 」 … の順にベット枚数が増加）にベットする。一方、1 0 B E T ボタン 3 6 C を押下すると、チップを 1 0 枚単位（1 0 B E T ボタン 3 6 C を指等で押す毎に「 1 0 」 「 2 0 」 「 3 0 」 … の順にベット枚数が増加）でベットすることが可能である。尚、5 B E T ボタン 3 6 B、1 0 0 B E T ボタン 3 6 D の操作も同様である。従って、多量のチップをベットする際にも、その操作を簡略化することができる。

40

【 0 0 3 2 】

また、払い戻し結果表示部 3 7 は、前回のゲームにおける遊技者のチップのベット枚数、及び払い戻しのクレジット数が表示される。ここで、払い戻しクレジット数よりベット枚数を引いた数が、前回のゲームにより遊技者が新たに獲得したクレジット数である。

【 0 0 3 3 】

50

更に、クレジット数表示部 38 は、現在の遊技者が所有するクレジット数が表示される。このクレジット数は、チップをベットした際にはそのベット枚数（チップ一枚につき 1 クレジット）に応じて減少する。また、ベットした番号が当選し、クレジットの払い戻しが行なわれた場合には、払い戻し枚数分のクレジット数が増加する。尚、遊技者が所有するクレジット数が 0 となった場合には、遊技終了となる。

【0034】

そして、テーブル式ベッティングボード 30 の上部には、BET タイマーグラフ 39 が設けられている。BET タイマーグラフ 39 は遊技者がベットすることが可能な残り時間を表示するグラフであり、ゲーム開始時より赤いグラフが徐々に右側に延び始める。そして、最も右側まで延びたときに現在のゲームにおけるベット可能な時間が終了する。また、BET タイマーグラフ 39 が特定位置（例えば 2 / 3 の位置）まで達した場合に、前記ルーレット盤 4 のボール投入装置よりボール 16 がルーレット盤 4 内に投入される。

10

【0035】

また、テーブル式ベッティングボード 30 上には、現在遊技者が選択している BET エリアを示すカーソル 40 が表示される、また、現時点までにおいてベットしたチップの枚数と BET エリアを示すチップマーク 41 が表示され、チップマーク 41 上に表示された数字が、チップのベット枚数を示す。例えば、図 3 に示すように「18」のマスに置かれた「7」のチップマーク 41 は、番号「18」に 7 枚のチップをベットしていることを示している。このように 1 つ番号のみにベットする方法は「ストレート・アップ」と呼ばれるベット方法である。

20

また、「5」、「6」、「8」、「9」のマス目の交点に置かれた「1」のチップマーク 41 は、番号「5」、「6」、「8」、「9」の 4 つの番号をカバーして 1 枚のチップをベットしていることを示している。尚、このように 4 つ番号をカバーしてベットする方法は「コーナー・ベット」と呼ばれるベット方法である。

【0036】

他にベット方法としては、2 つの番号の間のライン上に 2 つの番号をカバーしてベットする「スプリット・ベット」、番号の横一列（図 3 中、縦方向の一列）の端に 3 つの番号（例えば、「13」、「14」、「15」）をカバーしてベットする「ストリート・ベット」、番号「00」と「3」の間のライン上に「0」、「00」、「1」、「2」、「3」の 5 つの番号をカバーしてベットする「ファイブ・ベット」、番号の横二列（図 3 中、縦方向の二列）の番号の間に 6 つの番号（例えば、「13」、「14」、「15」、「16」、「17」、「18」）をカバーしてベットする「ライン・ベット」、「2 to 1」と書かれたマス目上で 12 個の番号をカバーしてベットする「コラム・ベット」、「1st 12」、「2nd 12」、「3rd 12」と書かれたマス目上でそれぞれ 12 個の番号をカバーしてベットする「ダズン・ベット」がある。更に、テーブル式ベッティングボード 30 の最下段に設けられた 6 つのマス目を用いて、番号表示板の色（「赤」又は「黒」）、番号の奇数偶数、番号が 18 以下か 19 以上かによって 18 個の番号をカバーしてベットする方法がある。

30

【0037】

前記のように構成された BET 画面 31 で遊技者がベットする際には、先ず、ベットを行う BET エリア（番号及びのマークのマス目上、若しくはマス目を形成するライン上）を画面上で指定して直接指により押圧する。その結果、カーソル 40 が指定した BET エリアに移動する。

40

その後、単位 BET ボタン 36 の各単位ボタン（1 BET ボタン 36 A、5 BET ボタン 36 B、10 BET ボタン 36 C、100 BET ボタン 36 D）を押下することにより、その単位数分のチップが指定された BET エリアにベットされる。例えば、10 BET ボタン 36 C を 4 回、5 BET ボタン 36 B を 1 回、1 BET ボタン 36 A を 3 回押下すれば、合計 48 枚のチップをベットすることができる。

【0038】

次に、本実施形態に係るメダル受付装置 2 の構成について図 4 及び図 5 を用いて説明す

50

る。図 4 は本実施形態に係るメダル受付装置を示した斜視図、図 5 は図 4 の線 A - A でメダル受付装置を切断した矢視断面図である。

図 4 に示すように、メダル受付装置 2 は略直方体形状を有し、電子タグが内蔵された IC メダルが投入され、受け付けを行う装置である。尚、IC メダルは遊技者が遊技を行うにあたり使用する遊技用 IC メダル 6 5 と、遊技用 IC メダル 6 5 の価値（メダルー枚当たりの追加クレジット数）を変更する設定用 IC メダル 6 6 とがある。遊技用 IC メダル 6 5 と設定用 IC メダル 6 6 とは同一の IC メダルを使用しており、電子タグに記憶された情報が異なっている。遊技用 IC メダル 6 5 及び設定用 IC メダル 6 6 の詳細については後に説明する。

【0039】

メダル受付装置 2 は、各キースイッチ、メダル受付装置 2 の各種制御を行う受付装置制御部 100、及びメダルが通過する為の経路等が設けられた胴体部 44 と、胴体部 44 を支持する側壁 45、46、47 と、胴体部 44 の下方に設けられた台座部 48 とから基本的に構成されている。

【0040】

先ず、メダル受付装置 2 の胴体部 44 について説明する。胴体部 44 には、メダルが投入されるメダル投入口 49 と、現在の遊技用 IC メダル 6 5 の価値（メダルー枚当たりの追加クレジット数）を表示したメダル価値表示部 50 と、エラー解除スイッチ 51 と、分離スイッチ 52 と、メダルが返却されるメダル返却口 53 とが設けられている。

【0041】

ここで、メダル投入口 49 は、サテライト 5 で遊技する遊技者が遊技に使用するクレジット数を増加させる際に、遊技用 IC メダル 6 5 を投入する投入口である。遊技者が遊技用 IC メダル 6 5 を 1 枚投入する毎に、その際メダル価値表示部 50 に表示されているクレジット数だけ手持ちのクレジット数が増加する。尚、遊技者が現在有するクレジット数は、前記 BET 画面 31 のクレジット数表示部 38 に表示される。

【0042】

メダル価値表示部 50 は、7 セグメント LED から成り、現在の遊技用 IC メダル 1 枚当たりの価値をクレジット数により表示する。即ち、数字の「50」が表示されている場合には、遊技用 IC メダル 6 5 をメダル投入口 49 より投入すると、一枚毎に 50 クレジットが手持ちのクレジット数に追加されることとなる。同様に、数字の「100」が表示されている場合には、遊技用 IC メダル 6 5 をメダル投入口 49 より投入すると、一枚毎に 100 クレジットが手持ちのクレジット数に追加されることとなる。そして、これらの遊技用 IC メダル 6 5 の 1 枚の価値は後述の設定用 IC メダル 6 6 によって変更することが可能となっている。尚、メダル価値表示部 50 は、7 セグメント LED に限られることなく、例えば、液晶表示装置であっても良い。また、価値の変更手順については後に詳細に説明する。

【0043】

また、エラー解除スイッチ 51 は、専用のキー（図示せず）を差し込んで操作するキースイッチである。本実施形態に係るメダル受付装置 2 は、後述するように他店の IC メダルや偽造した IC メダルが投入された際にはそれを検出し、その後のメダルの投入を受け付けられない状態（エラー状態）となる。その際に、エラー解除スイッチ 51 を操作する（キーを差し込んで左へ回す）ことにより、そのエラー状態を解除し、再度メダルを受付可能な状態へと復帰させることができる。

【0044】

分離スイッチ 52 は、同様に専用のキー（図示せず）を差し込んで操作するキースイッチである。分離スイッチ 52 を操作する（キーを差し込んで右へ回す）ことにより胴体部 44 を固定する固定装置（図示せず）のロック状態が解除されて、胴体部 44 を側壁 45、46、47 及び台座部 48 から分離させることができる。メダル受付装置 2 は、後述するように他店の IC メダルや偽造した IC メダルが投入され、エラー状態となった際には、該当するメダルを胴体部内部に設けられたメダル保留部 54（図 5 参照）へと保留し、

10

20

30

40

50

その後のメダルの投入を受け付けない状態（エラー状態）となる。その際に、胴体部 4 4 を分離することにより、メダル保留部 5 4 に保留されたメダルを取り出すことができる。また、内部のメンテナンス等も可能となる。

【 0 0 4 5 】

メダル返却口 5 3 は、メダル投入口 4 9 に投入されたメダルが形式の異なるメダルである場合に投入されたメダルを遊技者に対して返却する。形式の異なるメダルとしては、例えば、サイズ（直径）や重さが異なる 1 0 0 円硬貨、電子タグが含まれていない通常のメダル等がある。

【 0 0 4 6 】

次に、台座部 4 8 について説明する。台座部 4 8 の内部には投入されたメダルが収容されるメダル収容部 5 5 が設置されている。また、台座部 4 8 は側壁 4 5、4 6、4 7 に対して前方（図 5、左方向）へスライドさせて移動することが可能であり、それによりメダル収容部 5 5 内のメダルの回収を行うことができる。また、台座部 4 8 の前面には収容部開閉スイッチ 5 6 が設けられている。

10

【 0 0 4 7 】

収容部開閉スイッチ 5 6 は、専用のキー（図示せず）を差し込んで操作するキースイッチである。そして、所定のキーを挿入して所定方向に回すと、台座部 4 8 の施錠装置（図示せず）のロック状態が解除されて、メダル受付装置 2 に対して台座部 4 8 をスライドさせて前方へ引き出すことができる。

【 0 0 4 8 】

20

次に、図 5 を用いてメダル受付装置 2 の内部構造について説明する。図 5 に示すように、メダル受付装置 2 の胴体部 4 4 にはメダル投入口 4 9 より投入されたメダルが通過するメダル通路 5 7 が形成されている。そして、メダル通路 5 7 の略中間地点には、図示しないメダル検出部、電子タグリーダ/ライタ、及びメダル保留装置がそれぞれ設けられたメダル保留部 5 4 が設けられている。

【 0 0 4 9 】

メダル通路 5 7 は、第 1 案内通路 5 8、第 2 案内通路 5 9、第 3 案内通路 6 0 とから構成されている。第 1 案内通路 5 8 は、メダル投入口 4 9 から投入されたメダルをメダル保留部 5 4 へと案内する通路である。また、第 2 案内通路 5 9 は、第 1 案内通路 5 8 より案内されたメダルがサイズや重さ等の形式の異なるメダル（例えば、1 0 0 円硬貨、電子タグが含まれていない通常のメダル）である場合に、メダル返却口 5 3 へと案内する通路である。第 3 案内通路 6 0 は、メダル保留部 5 4 を通過したメダルをメダル収容部 5 5 へと案内する通路である。

30

【 0 0 5 0 】

また、第 1 案内通路 5 8 と第 2 案内通路 5 9 との境界にはメダル返却装置 6 1 が設けられている。メダル返却装置 6 1 は、メダルが第 1 案内通路 5 8 から第 3 案内通路 6 0 へと通過する際に、サイズや重さの異なるメダルのみを自動的に第 2 案内通路 5 9 へと導く装置である。

【 0 0 5 1 】

一方、メダル保留部 5 4 は、メダル検出部、電子タグリーダ/ライタ、及びメダル保留装置を備え、第 1 案内通路 5 8 から導かれた遊技用 IC メダル 6 5 及び設定用 IC メダル 6 6 をメダル検出部で検出するとともに、電子タグリーダ/ライタによって遊技用 IC メダル 6 5 及び設定用 IC メダル 6 6 の電子タグ 6 7、7 4（図 8、図 1 1 参照）内に記録されたデータの読み出しと書き込みを行う。

40

ここで、電子タグ 6 7、7 4 には後述するように識別情報として店舗 ID とパスワード（図 9、図 1 2 参照）が記憶されており、電子タグリーダ/ライタによって店舗 ID、パスワードを読み出して、正規のメダルであるかの判断を行うことが可能である。

【 0 0 5 2 】

そして、正規のメダルでないと受付装置制御部 1 0 0 によって判断された場合（例えば、他店で購入された IC メダル、偽造された IC メダル等）には、メダル保留装置により

50

投入されたメダルをメダル保留部 5 4 に保留させる。それと同時に、メダル価値表示部 5 0 にエラー状態を示す「E」の文字を表示し、更に、メダル返却装置を制御して、その後メダルが投入された場合には全てメダル返却口 5 3 へと導くように構成されている。図 6 は上記エラー状態のメダル価値表示部 5 0 を示した模式図である。

【0053】

このようなエラー状態に移行することによって、正規外のメダルを使用した遊技者に対して、それ以後はメダルを受け付けないようにすることが可能である。更に、遊技者に対して警告を行うとともに、遊技店側に当該事実を知らせることができる。従って、不正を行った遊技者に対してそれ以上継続して遊技を行わせることがない。

【0054】

尚、メダル保留部 5 4 に保留されたメダルは前記分離スイッチ 5 2 により胴体部 4 4 を分離させることによって、取り除くことが可能である。また、投入されたメダルが全てメダル返却口 5 3 へと導かれるエラー状態は前記エラー解除スイッチ 5 1 によって解除することができる。また、それら分離スイッチ 5 2、エラー解除スイッチ 5 1 の操作は遊技店側のみが行うことができる。

【0055】

一方、正規のメダルであると受付装置制御部 1 0 0 によって判断された場合で、且つ投入されたメダルが遊技用 IC メダル 6 5 である場合には、そのままメダル収容部 5 5 へと案内する。それに対して、投入されたメダルが設定用 IC メダル 6 6 である場合には、設定用 IC メダル 6 6 に記憶されたデータの一部（クレジット数記憶エリア 7 4 C）を電子タグリーダー/ライターで消去した後、メダル収容部 5 5 へと案内する。尚、電子タグリーダー/ライターでデータの一部が消去された設定用 IC メダル 6 6 は遊技用 IC メダル 6 5 と、外観、記録された内容ともに同一となり、遊技用 IC メダル 6 5 として使用することが可能である。

従って、遊技店側はメダル収容部 5 5 に収容されたメダルを分別することなく、設定用 IC メダル 6 6 であった IC メダルにおいても遊技用 IC メダル 6 5 として再度使用することが可能である。それにより、遊技店側のメダルを分別する労力を軽減することができる。

【0056】

次に、本実施形態に係る IC メダルの構成について図 7 乃至図 1 2 を用いて説明する。ここで、本実施形態に係る IC メダルは、記録されている内容より遊技用 IC メダル 6 5 と設定用 IC メダル 6 6 との 2 種類に基本的に分類される。ただし、遊技用 IC メダル 6 5 と設定用 IC メダル 6 6 とは記録されている内容が異なるのみで、構造的には同じ構造を有する。

【0057】

遊技用 IC メダル 6 5 は、遊技者が遊技を開始するにあたり、別途遊技店内に設置された専用の IC メダル貸出機（図示せず）より所定金額（例えば 5 0 0 円）で購入あるいは借用するメダルである。そして、遊技用 IC メダル 6 5 をメダル投入口 4 9 に投入することにより、手持ちのクレジット数が増加し遊技を開始することが可能となる。

一方、設定用 IC メダル 6 6 は遊技店側のみが所有するメダルであり、遊技用 IC メダル 6 5 に対して別途設けられたデータ書込装置（図示せず）を用いて特殊なデータを追記したものである。そして、設定用 IC メダル 6 6 をメダル投入口 4 9 に投入することにより、現在設定されている遊技用 IC メダルの価値（一枚当たり追加されるクレジット数）を変更することができる。

【0058】

先ず、遊技用 IC メダル 6 5 について以下に説明する。図 7 は本実施形態に係る遊技用 IC メダルの外観を示す平面図である。図 8 は図 7 の線 B - B で遊技用 IC メダルを切断した矢視断面図である。

図 7 及び図 8 に示すように、遊技用 IC メダル 6 5 は薄板円形状に成形されており、表面には使用される遊技店毎にデザインした模様が施されている。一方、その内部構造では

10

20

30

40

50

、内部に非接触式の電子タグ 67 が内蔵されている。そして、樹脂若しくは合金により成形された 2 枚の基材 68、69 を、電子タグ 67 を被覆するようにして重ね合わせて互いに固定することにより形成される。

【0059】

ここで、電子タグ 67 は、各種情報が記録された IC チップと、IC チップに電氣的に接続されたアンテナコイルとから基本的に構成されている。電子タグ 67 は非接触式の電子タグであり、メダル受付装置 2 の内部に設けられた電子タグリーダ/ライタ 105 (図 14 参照) との間において情報の送受信が可能となっている。具体的には、電子タグリーダ/ライタ 105 に設けられたコイル (図示せず) から磁力線が発せられており、メダル投入口 49 から投入された遊技用 IC メダル 65 内部の電子タグ 67 のアンテナコイルがその磁力線を通過すると、アンテナコイルに誘導起電力が発生する。そして、この発生した起電力が IC チップに電力として供給され、電子タグ 67 が電子タグリーダ/ライタ 105 との間で IC チップ内のデータの送信が可能となる。

10

【0060】

また、電子タグ 67 は、図 9 に示すように店舗 ID が記憶された店舗 ID 記憶エリア 67A と、パスワードが記憶されたパスワード記憶エリア 67B を有する。店舗 ID は遊技用 IC メダル 65 を発行した遊技店毎に定められた ID であり、パスワードは遊技用 IC メダル 65 の真偽を確認する為に別途付加された文字列である。従って、投入された遊技用 IC メダル 65 の店舗 ID とパスワードを電子タグリーダ/ライタ 105 で読み取るとともに、ROM 102 に記憶された正規の店舗 ID 及びパスワードと照合することにより、正規の遊技用 IC メダル 65 であるか否かを確実に判別することが可能である。

20

【0061】

次に、設定用 IC メダル 66 について説明する。図 10 は本実施形態に係る設定用 IC メダルの外観を示す平面図である。図 11 は図 10 の線 C-C で設定用 IC メダルを切断した矢視断面図である。

図 10 示すように、設定用 IC メダル 66 は記録されたデータの種類より全部で四種類のメダルに分けられる。設定用 IC メダル 66 は前記したようにメダル投入口 49 に投入されることにより現在の遊技用 IC メダルの価値 (一枚当たり追加されるクレジット数) を変更することができるものであるが、四種類のメダルは、設定される価値がそれぞれ異なるように構成されている。

30

【0062】

具体的には、遊技用 IC メダルを一枚投入する毎に 30 クレジットが手持ちのクレジット数として追加されるように設定する 30 クレジット設定用 IC メダル 70、遊技用 IC メダルを一枚投入する毎に 50 クレジットが手持ちのクレジット数として追加されるように設定する 50 クレジット設定用 IC メダル 71、遊技用 IC メダルを一枚投入する毎に 70 クレジットが手持ちのクレジット数として追加されるように設定する 70 クレジット設定用 IC メダル 72、遊技用 IC メダルを一枚投入する毎に 100 クレジットが手持ちのクレジット数として追加されるように設定する 100 クレジット設定用 IC メダル 73 の四種類である。

そして、各メダルの表面には遊技用 IC メダル 65 と同一の模様がそれぞれ施されている。

40

【0063】

また、図 10 及び図 11 に示すように、30 クレジット設定用 IC メダル 70、50 クレジット設定用 IC メダル 71、70 クレジット設定用 IC メダル 72、100 クレジット設定用 IC メダル 73 は、それぞれ薄板円形状に成形されており、一方、その内部構造においては、内部に非接触式の電子タグ 74 が内蔵されている。そして、樹脂若しくは合金により成形された 2 枚の基材 75、76 を、電子タグ 74 を被覆するようにして重ね合わせて互いに固定することにより形成される。尚、図 11 では 30 クレジット設定用 IC メダル 70 の断面図のみを示しているが、50 クレジット設定用 IC メダル 71、70 クレジット設定用 IC メダル 72、100 クレジット設定用 IC メダル 73 についてもその

50

断面形状は同一である。従って、30クレジット設定用ICメダル70を例にとって説明することとし、50クレジット設定用ICメダル71、70クレジット設定用ICメダル72、100クレジット設定用ICメダル73についてはその説明を省略する。

【0064】

電子タグ74は、各種情報が記録されたICチップと、ICチップに電氣的に接続されたアンテナコイルとから基本的に構成されている。電子タグ74は非接触式の電子タグであり、メダル受付装置2の内部に設けられた電子タグリーダ/ライタ105(図14参照)との間において情報の送受信が可能となっている。具体的には、電子タグリーダ/ライタ105に設けられたコイル(図示せず)から磁力線が発せられており、メダル投入口49から投入された設定用ICメダル66内部の電子タグ74のアンテナコイルがその磁力線を通過すると、アンテナコイルに誘導起電力が発生する。そして、この発生した起電力がICチップに電力として供給され、電子タグ74が電子タグリーダ/ライタ105との間でICチップ内のデータの送受信が可能となる。

10

【0065】

また、電子タグ74は、図12に示すように店舗IDが記憶された店舗ID記憶エリア74Aと、パスワードが記憶されたパスワード記憶エリア74Bと、遊技用ICメダルの価値として設定されるクレジット数が記憶されたクレジット数記憶エリア74Cとを有する。店舗IDは設定用ICメダル66を発行した遊技店毎に定められたIDであり、パスワードは設定用ICメダル66の真偽を確認する為に別途付加された文字列である。従って、投入された設定用ICメダル66の店舗IDとパスワードを電子タグリーダ/ライタ105で読み取るとともに、ROM102に記憶された確認用の店舗ID及びパスワードと照合することにより、正規の遊技用ICメダル65であるか否かを確実に判別することが可能である。尚、店舗ID記憶エリア74Aに記憶された店舗IDと、パスワード記憶エリア74Bに記憶されたパスワードは、前記した遊技用ICメダル65の店舗ID記憶エリア67Aに記憶された店舗IDと、パスワード記憶エリア67Bに記憶されたパスワードと同一のものである。

20

【0066】

また、クレジット数記憶エリア74Cに記憶されたクレジット数は、遊技用ICメダル65の一枚当たりの価値を設定する際のクレジット数である。即ち、30クレジット設定用ICメダル70には「30」が記憶されている。50クレジット設定用ICメダル71には「50」が記憶されている。70クレジット設定用ICメダル72には「70」が記憶されている。100クレジット設定用ICメダル73には「100」が記憶されている。そして、投入された設定用ICメダル66のクレジット数を電子タグリーダ/ライタ105で読み取るとともに、読み取ったクレジット数をRAM103の遊技用ICメダル価値データ記憶エリア103A(図16参照)に記憶する。続いて、メダル受付装置2は、変更されたクレジット数にメダル価値表示部50の表示を変更するとともに、変更されたクレジット数に基づいて遊技用ICメダル65の受け付けを行う。

30

【0067】

また、クレジット数記憶エリア74Cは遊技店側において別途設けられたデータ書込装置(図示せず)によって書き込まれる。即ち、遊技店側は、任意の遊技用ICメダル65を選択し、データ書込装置(図示せず)によってクレジット数記憶エリア74Cを書き込むことによって、設定用ICメダル66を作成する。

40

そして、メダル受付装置2に投入された設定用ICメダル66はRAM103のメダル価値を変更した後に、電子タグリーダ/ライタ105によってクレジット数記憶エリア74Cの内容が消去される。ここで、クレジット数記憶エリア74Cの内容が消去された設定用ICメダル66は遊技用ICメダル65と同一の外観、記録内容を有するので、遊技用ICメダル65としてメダル収容部55に保管される。

【0068】

次に、ルーレットゲーム機1の制御系に係る構成について図13に基づき説明する。図13はルーレットゲーム機の制御系を模式的に示すブロック図である。

50

図 1 3 に示すように、ルーレットゲーム機 1 は、メイン制御用 C P U 8 0、R O M 8 1、及び R A M 8 2 を含むメイン制御部 8 3 と、メイン制御部 8 3 に接続されたルーレット盤 4、及び 1 0 台のサテライト 5 (図 1 参照) とから構成されている。尚、サテライト 5 の制御系に関しては後に詳細に説明する。

【 0 0 6 9 】

メイン制御用 C P U 8 0 は、各サテライト 5 から供給される入力信号等、並びに、R O M 8 1、及び R A M 8 2 に記憶されたデータやプログラムに基づいて、各種の処理を行い、その結果に基づいてサテライト 5 に命令信号を送信することにより、各サテライト 5 を主導的に制御し、遊技を進行させる。更に、ルーレット盤 4 に設けられた当たり判定装置 8 4、ボール投入装置 8 5、ボール回収装置 8 6 を制御し、ルーレット盤 4 へのボール 1 6 の投入、及びルーレット盤 4 からの回収、並びにボール 1 6 が落下したボール収納溝 1 3 の当選番号の判定を行う。

10

【 0 0 7 0 】

R O M 8 1 は、例えば、半導体メモリ等により構成され、ルーレットゲーム機 1 の基本的な機能を実現させるためのプログラムや、ルーレット盤 4 内の各装置を制御するプログラム、各サテライト 5 を主導的に制御するためのプログラム等を記憶する。

【 0 0 7 1 】

一方、R A M 8 2 は、各サテライト 5 から供給されるチップのベット情報、当たり判定装置 8 4 により判定された当選番号データ、及びメイン制御用 C P U 8 0 により実行された処理の結果に関するデータ等を一時的に記憶する。

20

【 0 0 7 2 】

また、メイン制御用 C P U 8 0 には、ルーレット盤 4 に設けられた当たり判定装置 8 4、ボール投入装置 8 5、ボール回収装置 8 6 が接続されている。そして、各サテライト 5 において遊技者のベット時間がある時間まで経過した場合、即ち、前記 B E T 画面 3 1 の B E T タイマーグラフ 3 9 が特定位置 (例えば 2 / 3 の位置) まで達した場合にボール投入装置 8 5 を駆動させ、ボール 1 6 をルーレット盤 4 内に投入する。

更に、ボール 1 6 の回転速度が徐々に弱まり遠心力を失って枠体 1 1 の斜面を転がり落ち、ボール収納溝 1 3 に納まると、ボール 1 6 が納まったボール収納溝 1 3 に対応する番号表示板 1 4 に記載された番号を駆動した当たり判定装置 8 4 が判定し、その判定結果をメイン制御用 C P U 8 0 に対して送信する。その後、ボール回収装置 8 6 を駆動させ、ボール 1 6 をルーレット盤 4 上から回収する。

30

【 0 0 7 3 】

次に、メイン制御部 8 3 のメイン制御用 C P U 8 0 に接続されたサテライト 5 の制御系に係る構成について図 1 4 に基づき説明する。図 1 4 は本実施形態に係るサテライトの制御系を模式的に示すブロック図である。尚、1 0 台設けられたサテライト 5 は基本的に同じ構成を有しており、以下には 1 台のサテライト 5 を例にして説明する。

【 0 0 7 4 】

サテライト 5 は、図 1 4 に示すように、画面表示装置 7 等が設けられた本体部 8 9 と、本体部 8 9 に取り付けられたメダル受付装置 2 とから基本的に構成されている。更に本体部 8 9 は、サテライト制御部 9 0、及びいくつかの周辺装置機器により構成されている。サテライト制御部 9 0 は、サテライト制御用 C P U 9 1 と、R O M 9 2 と、R A M 9 3 とからなっている。R O M 9 2 は、例えば、半導体メモリ等により構成され、サテライト 5 の基本的な機能を実現させるためのプログラム、その他サテライト 5 の制御上必要な各種のプログラム、データテーブル等が格納されている。また、R A M 9 3 は、サテライト制御用 C P U 9 1 で演算された各種データ、遊技者の現在所有するクレジット数、遊技者によるチップのベット状況等を一時的に記憶しておくメモリである。

40

【 0 0 7 5 】

また、サテライト制御用 C P U 9 1 には、コントロール部 6 (図 1 参照) に設けられた B E T 確定ボタン 2 2、払い戻しボタン 2 3、ヘルプボタン 2 4 がそれぞれ接続されている。そして、サテライト制御用 C P U 9 1 は各ボタンの押下等により出力される操作信号

50

に基づき、対応する各種の動作を実行すべく制御を行う。具体的には、遊技者の操作が入力されたことを受けてコントロール部 6 から供給される入力信号、並びに、ROM 92、RAM 93 に記憶されたデータやプログラムに基づいて、各種の処理を実行し、その結果を上記したメイン制御部 90 のメイン制御用 CPU 80 に送信する。

一方、サテライト制御用 CPU 91 は、メイン制御用 CPU 80 からの命令信号を受信し、サテライト 5 を構成する周辺機器を制御し、サテライト 5 においてルーレットゲームを進行させる。また、サテライト制御用 CPU 91 は、処理の内容によっては、遊技者の操作が入力されたことを受けてコントロール部 6 から供給される入力信号、及び、ROM 92 と RAM 93 とに記憶されたデータやプログラムに基づいて、各種の処理を実行し、その結果に基づいて、サテライト 5 を構成する周辺機器を制御し、サテライト 5 においてルーレットゲームを進行させる。なお、どちらの方法で処理を行うかについては、その処理の内容に応じて、処理ごとに設定される。例えば、当選番号に対するメダルの払い出し処理は前者であり、遊技者による BET 画面 31 のベット操作処理は後者の処理に該当する。

10

【0076】

また、サテライト制御用 CPU 91 には、ホッパー 94 が接続されている。サテライト制御用 CPU 91 からの命令信号により、ホッパー 94 は、所定枚数のメダルをメダル払出口 8 (図 1 参照) から払い出す。

更に、サテライト制御用 CPU 91 には、液晶駆動回路 95 を介して画像表示装置 7 が接続されている。この点、液晶駆動回路 95 は、プログラム ROM、画像 ROM、画像制御 CPU、ワーク RAM、VDP (ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ) 及びビデオ RAM などによって構成されている。そして、プログラム ROM には、画像表示装置 7 での表示に関する画像制御プログラムや各種選択テーブルが格納されている。また、画像 ROM には、例えば、画像表示装置 7 で表示される画像を形成するためのドットデータが格納されている。また、画像制御 CPU は、サテライト制御用 CPU 91 で設定されたパラメータに基づき、プログラム ROM 内に予め記憶された画像制御プログラムに従い、画像 ROM 内に予め記憶されたドットデータの中から画像表示装置 7 に表示する画像の決定を行うものである。また、ワーク RAM は、前記画像制御プログラムを画像制御 CPU で実行するときの一時記憶手段として構成される。また、VDP は、画像制御 CPU で決定された表示内容に応じた画像を形成し、画像表示装置 7 に出力するものである。尚、ビデオ RAM は、VDP で画像を形成するときの一時記憶手段として構成される。

20

30

【0077】

また、画像表示装置 7 の前面には、前記したようにタッチパネル 28 が取り付けられており、タッチパネル 28 の操作情報はサテライト制御用 CPU 91 に対して送信される。タッチパネル 28 では、前記 BET 画面 31 において遊技者のチップのベット操作が行われる。具体的には、BET エリアの選択、単位ベットボタン 36 の操作等においてタッチパネル 28 の操作が行われ、その情報がサテライト制御用 CPU 91 に送信される。そして、その情報に基づいて画面の切り換え等の各種処理を行う。

【0078】

更に、音出力回路 96 及びスピーカ 9 がサテライト制御用 CPU 91 に接続されており、スピーカ 9 は、音出力回路 96 からの出力信号に基づき各種演出を行う際に各種の効果音を発生するものである。

40

また、サテライト制御用 CPU 91 にはデータ受信部 97 が接続されており、メダル受付装置 2 から送信されたクレジット信号を受信する。クレジット信号は、後述するように遊技用 IC メダル 65 がメダル受付装置 2 に投入された際に、メダル受付装置 2 で取得される現在の遊技用 IC メダル 65 の価値 (一枚当たりの追加クレジット数) データに基づいた追加のクレジット数に関する情報である。サテライト制御用 CPU 91 は、送信されたクレジット信号に基づいて RAM 93 に記憶された遊技者のクレジット数を増加させる。

【0079】

50

次に、本体部 89 に取り付けられたメダル受付装置 2 について説明する。メダル受付装置 2 は、受付装置制御部 100、及びいくつかの周辺装置機器により構成されている。更に、受付装置制御部 100 は、受付装置用 CPU 101 と、ROM 102 と、RAM 103 とからなっている。受付装置用 CPU 101 は、ROM 102、及び RAM 103 に記憶されたデータやプログラムに基づいて、各種の処理を行い、その結果に基づいてサテライト 5 に後述のクレジット信号を送信する。

ROM 102 は、例えば、半導体メモリ等により構成され、メダル受付装置 2 の基本的な機能を実現させるためのプログラム、遊技用 IC メダル 65 及び設定用 IC メダル 66 の確認用店舗 ID とパスワード、その他メダル受付装置の制御上必要な各種のプログラム、データテーブル等が格納されている。また、RAM 103 は、受付装置用 CPU 101 で演算された各種データ、遊技用 IC メダルの価値（遊技用 IC メダル一枚当たりに追加されるクレジット数）データ等を一時的に記憶しておくメモリである。

10

【0080】

また、受付装置用 CPU 101 には、メダル検出部 104 が接続されている。メダル検出部 104 はメダル投入口 49（図 4 参照）から投入されたメダルを検出し、受付装置用 CPU 101 はメダル検出部 104 から出力されるメダル検出信号に基づき投入されたメダルを演算する。

【0081】

更に、受付装置用 CPU 101 には、電子タグリーダ/ライタ 105 が接続されている。電子タグリーダ/ライタ 105 は投入された遊技用 IC メダル 65 に内蔵された電子タグ 67 の店舗 ID 記憶エリア 67A と、パスワード記憶エリア 67B（図 9 参照）より、記録された店舗 ID とパスワードを読み取る。また、設定用 IC メダル 66 に内蔵された電子タグ 74 の店舗 ID 記憶エリア 74A と、パスワード記憶エリア 74B と、クレジット数記憶エリア 74C（図 12 参照）より、記録された店舗 ID とパスワードと遊技用 IC メダル 65 の一枚当たりの価値を設定したクレジット数を読み取る。

20

そして、読み取った各情報を受付装置用 CPU 101 に送信し、受付装置用 CPU 101 は、ROM 102 の確認用 ID・パスワード記憶エリア 102A に記憶された確認用の店舗 ID 及びパスワードと比較し、正規の遊技用 IC メダル 65 又は設定用 IC メダル 65 であるか否かを判別する。更に、RAM 103 の遊技用 IC メダル価値データ記憶エリア 103A（図 16 参照）に記憶された現在の遊技用 IC メダルの価値データを変更する

30

【0082】

更に、設定用 IC メダル 66 に関しては、遊技用 IC メダルの価値データを変更した後にクレジット数記憶エリア 74C のデータ内容を電子タグリーダ/ライタ 105 によって消去する。

【0083】

また、受付装置用 CPU 101 にはメダル価値表示部 50 が接続されている。メダル価値表示部 50 は、前記 RAM 103 の遊技用 IC メダル価値データ記憶エリア 103A に記憶された現在の遊技用 IC メダルの価値データに基づいて、遊技用 IC メダル 65 の一枚当たりに追加されるクレジット数を表示するものである。

40

【0084】

また、受付装置用 CPU 101 には、エラー解除スイッチ 51、分離スイッチ 52、収容部開閉スイッチ 56、固定装置 106、施錠装置 107、メダル返却装置 108、メダル保留装置 109 がそれぞれ接続されている。そして、受付装置用 CPU 101 は各スイッチの操作等により出力される操作信号に基づき、対応する各種の動作を実行すべく制御を行う。

具体的には、エラー解除スイッチ 51 が操作されると、メダル受付装置 2 のエラー状態が解除される。エラー状態とは前記したように他店メダル等の正規のメダル以外の IC メダルが投入された場合に発生し、メダル保留装置 109 を制御することによってメダルをメダル保留部 54 に保留する。また、メダル価値表示部 50 にエラー状態を示す「E」の

50

文字を表示する（図 6 参照）とともに、メダル返却装置 108 を制御し、その後に投入された全てのメダルをメダル返却口 53 へと返却する。

また、分離スイッチ 52 が操作されると、胴体部 44 を固定する固定装置 106 のロック状態のロック及び解除が可能である。ロック状態を解除すると、胴体部 44 を側壁 45、46、47 及び台座部 48 から分離させることができる（図 4 参照）。

また、収容部開閉スイッチ 56 が操作されると、台座部 48 を固定する施錠装置 107 のロック状態のロック及び解除が可能である。ロック状態を解除すると、メダル受付装置 2 に対して台座部 48 をスライドさせて引き出すことができる（図 4 参照）。

【0085】

更に、受付装置用 CPU 101 にはデータ送信部 110 が接続されており、本体部 89 に対してクレジット信号を送信する。クレジット信号は、前記したように遊技用 IC メダル 65 がメダル受付装置 2 に投入された際に、受付装置用 CPU 101 が RAM 103 に記憶された現在の遊技用 IC メダル 65 の価値データに基づいて取得した追加クレジットに関する情報である。そして、サテライト制御用 CPU 91 は、送信されたクレジット信号に基づいて RAM 93 に記憶された遊技者のクレジット数を増加させる。

10

【0086】

また、図 15 に示すように、ROM 102 には、投入されたメダルが正規の IC メダルであるかを確認する為の確認用 ID とパスワードが記憶された確認用 ID・パスワード記憶エリア 102A が設けられている。

また、図 16 に示すように、RAM 103 には、現時点での遊技用 IC メダル 65 の価値（1枚あたりの追加クレジット数）を示す価値データが記憶された遊技用 IC メダル価値データ記憶エリア 103A が設けられている。

20

【0087】

続いて、メダル受付装置 2 で行われるメイン処理プログラムについて図 17 に基づき説明する。図 17 はメダル受付装置のメイン処理プログラムのフローチャートである。これから図 17 にフローチャートで示される各プログラムはメダル受付装置 2 が備えている ROM 102 や RAM 103 に記憶されており、受付装置用 CPU 101 により実行される。

【0088】

まず、ステップ（以下、S と略記する）1 において、エラー解除スイッチ 51 が操作されたか否かが判断される。エラー解除スイッチ 51 は受付装置用 CPU 101 に接続されており、受付装置用 CPU 101 はエラー解除スイッチ 51 の操作により出力される操作信号に基づき判断する。

30

【0089】

エラー解除スイッチ 51 が操作された場合（S1：YES）には、現在のメダル受付装置 2 のエラー状態が解除される（S2）。ここで、エラー状態とは、正規のメダル以外のメダルが投入された際に移行するものであり（図 18 の S14～S16 参照）、メダル価値表示部 50 にエラー状態を示す「E」の文字を表示する（図 6 参照）とともに、メダル返却装置 108 によって、その後に投入された全てのメダルをメダル返却口 53 へと返却する状態のことである。一方、エラー解除スイッチ 51 が操作されない場合（S1：NO）には、S3 へと移行する。

40

【0090】

次に、S3 において、分離スイッチ 52 が操作されたか否かが判断される。分離スイッチ 52 は受付装置用 CPU 101 に接続されており、受付装置用 CPU 101 は分離スイッチ 52 の操作により出力される操作信号に基づき判断する。

【0091】

分離スイッチ 52 が操作された場合（S3：YES）には、受付装置用 CPU 101 は固定装置 106 のロック状態をロック又は解除する（S4）。ロック状態が解除されることにより、胴体部 44 を、台座部 48 及び側壁 45、46、47 に対して分離することが可能となり、メダル保留部 54 に保留された正規外のメダル（図 18 の S15 参照）を取り出すことができる。また、ロックすることにより胴体部 44 を台座部 48 及び側壁 45

50

、４６、４７に対して固定することができる。一方、分離スイッチ５２が操作されない場合（Ｓ３：ＮＯ）には、Ｓ５へと移行する。

【００９２】

Ｓ５においては、収容部開閉スイッチ５６が操作されたか否かが判断される。収容部開閉スイッチ５６は受付装置用ＣＰＵ１０１に接続されており、受付装置用ＣＰＵ１０１は収容部開閉スイッチ５６の操作により出力される操作信号に基づき判断する。

【００９３】

収容部開閉スイッチ５６が操作された場合（Ｓ５：ＹＥＳ）には、受付装置用ＣＰＵ１０１は施錠装置１０７のロック状態をロック又は解除する（Ｓ６）。ロック状態が解除されることにより、台座部４８を、側壁４５、４６、４７に対してスライドして移動させることが可能となり、メダル収容部５５に収容されたメダルを取り出すことができる。また、ロックすることにより台座部４８を側壁４５、４６、４７に対して固定することができる。一方、収容部開閉スイッチ５６についても操作されない場合（Ｓ５：ＮＯ）には、Ｓ７へと移行する。

10

【００９４】

そして、Ｓ７においては、メダル投入口よりメダルが投入されたか否かが判断される。メダルは遊技者、若しくは遊技店により投入され、メダルが投入された場合（Ｓ７：ＹＥＳ）には、所定のメダルの受付処理を行う（Ｓ８）。一方、メダルが投入されなかった場合（Ｓ７：ＮＯ）には戻って処理を継続して行う。尚、メダル受付処理（Ｓ７）については後に詳細に説明する。

20

【００９５】

次に、前記Ｓ８においてメダル受付装置２で行われるメダル受付処理プログラムについて図１８に基づき説明する。図１８はメダル受付装置で行われるメダル受付処理プログラムのフローチャートである。これら図１８にフローチャートで示される各プログラムはメダル受付装置２が備えているＲＯＭ１０２やＲＡＭ１０３に記憶されており、受付装置用ＣＰＵ１０１により実行される。

【００９６】

まず、Ｓ１１において、現在メダル受付装置２がエラー状態であるか否かが判断される。そして、エラー状態である場合（Ｓ１１：ＹＥＳ）にはメダル返却装置６１によって投入されたメダル（遊技用ＩＣメダル６５、設定用ＩＣメダル６６を含む）はすべてメダル返却口５３より返却される（Ｓ２１）。尚、エラー状態はエラー解除スイッチ５１によって解除される（Ｓ２）まで継続する。

30

【００９７】

そして、エラー状態でない場合（Ｓ１１：ＮＯ）には、メダル検出部１０４によりメダルの検出がなされたか否かが判断される（Ｓ１２）。メダルが検出されない場合（Ｓ１２：ＮＯ）には、メダルが検出されるまで待機する一方、メダルが検出された場合（Ｓ１２：ＹＥＳ）には、Ｓ１３へと移行する。

【００９８】

続くＳ１３においては、ＩＣメダルに内蔵された電子タグ６７、７４（図８、図１１参照）に記憶された各種データを電子タグリーダー／ライター１０５によって読み出す。読み出されるデータとしては、店舗ＩＤ、パスワード、クレジット数（図９、図１２参照）がある。その後、Ｓ１４へと移行する。

40

【００９９】

Ｓ１４においては、前記Ｓ１３において読み出されたデータに基づいて、投入されたメダルが正規のＩＣメダルか否かが判断される。正規のＩＣメダルであるかの判断は、受付装置用ＣＰＵ１０１が電子タグ６７、７４より読み出した店舗ＩＤ及びパスワードを、ＲＯＭ１０２の確認用ＩＤ・パスワード記憶エリア１０２Ａに記憶された確認用の店舗ＩＤ及びパスワードと照合し、判断する。そして、正規のＩＣメダルであると判断された場合（Ｓ１４：ＹＥＳ）にはＳ１７へと移行するとともに、投入されたＩＣメダルをメダル収容部５５に収容する。一方、正規のＩＣメダルでないと判断された場合（Ｓ１４：ＮＯ）に

50

は S 1 5 へ移行する。

【 0 1 0 0 】

S 1 5 においては、メダル保留装置 1 0 9 を制御して、投入された正規外のメダル（例えば、他店で購入されたメダル、偽造されたメダル）をメダル保留部 5 4 に保留する（S 1 5）。保留されたメダルは、胴体部 4 4 を分離することによって（S 4）のみ取り出すことが可能である。

【 0 1 0 1 】

続いて、S 1 6 においては、正規外のメダルがメダル保留部 5 4 に保留されたことを受けて、エラー状態へと移行する。エラー状態では、メダル価値表示部 5 0 にエラー状態を示す「E」の文字を表示する（図 6 参照）とともに、メダル返却装置 1 0 8 によって、その後投入された全てのメダルをメダル返却口 5 3 へと返却する。尚、エラー状態はエラー解除スイッチ 5 1 によって解除される（S 2）まで継続する。

10

【 0 1 0 2 】

また、S 1 7 においては、投入されたメダルが遊技用 IC メダル 6 5 であるか否かが判断される。遊技用 IC メダル 6 5 であるか否かの判断は、受付装置用 CPU 1 0 1 が前記 S 1 3 で電子タグ 6 7、7 4 より読み出したデータの種類により判断する。そして、遊技用 IC メダル 6 5 であると判断された場合（S 1 7：YES）には S 1 8 へ移行する一方、遊技用 IC メダル 6 5 でないと判断された場合（S 1 7：NO）には S 2 0 へ移行する。

【 0 1 0 3 】

そして、S 1 8 では、受付装置用 CPU 1 0 1 が RAM 1 0 3 の遊技用 IC メダル価値データ記憶エリア 1 0 3 A に記憶された現在の遊技用 IC メダル 6 5 の価値（メダルー枚当たりの追加クレジット数）データを取得する。

20

【 0 1 0 4 】

続いて、S 1 9 において、前記 S 1 8 で取得された遊技用 IC メダル 6 5 の価値データに基づいて、遊技者の手持ちのクレジットとして追加されるクレジット数をデータ送信部 1 1 0 を介してサテライト本体部 8 9 に対して送信する。そして、サテライト制御用 CPU 9 1 は、送信されたクレジット数に基づいて RAM 9 3 に記憶された遊技者のクレジット数を増加させる。その後、戻って処理を継続して行う。

【 0 1 0 5 】

一方、遊技用 IC メダル 6 5 でないと判断された場合（S 1 7：NO）には、S 2 0 において、投入されたメダルが設定用 IC メダル 6 6 であるか否かが判断される。ここで、設定用 IC メダル 6 6 であるか否かの判断は、受付装置用 CPU 1 0 1 が前記 S 1 3 で電子タグ 6 7、7 4 より読み出したデータの種類により判断する。尚、本実施形態においては、設定用 IC メダル 6 6 は、価値データを 3 0 クレジットに設定する 3 0 クレジット設定用 IC メダル 7 0、価値データを 5 0 クレジットに設定する 5 0 クレジット設定用 IC メダル 7 1、価値データを 7 0 クレジットに設定する 7 0 クレジット設定用 IC メダル 7 2、価値データを 1 0 0 クレジットに設定する 1 0 0 クレジット設定用 IC メダル 7 3 の四種類がある。前記 S 2 0 においては上記設定用 IC メダル 6 6 の種類についても判断される。

30

40

【 0 1 0 6 】

そして、設定用 IC メダル 6 6 であると判断された場合（S 2 0：YES）には、S 2 1 において、受付装置用 CPU 1 0 1 が RAM 1 0 3 の遊技用 IC メダル価値データ記憶エリア 1 0 3 A に記憶された現在の遊技用 IC メダル価値データを、設定用 IC メダル 6 6 のクレジット数記憶エリア 7 4 C から読み出した価値データに変更する。具体的には、3 0 クレジット設定用 IC メダル 7 0 である場合には 3 0 クレジットに変更され、5 0 クレジット設定用 IC メダル 7 1 である場合には 5 0 クレジットに変更され、7 0 クレジット設定用 IC メダル 7 2 である場合には 7 0 クレジットに変更され、1 0 0 クレジット設定用 IC メダル 7 3 である場合には 1 0 0 クレジットに変更される。

【 0 1 0 7 】

50

続いて、S 2 2 により、前記 S 2 1 で変更されたクレジット数に基づいて、メダル価値表示部 5 0 の表示を変更する。従って、メダル価値表示部 5 0 に表示されたクレジット数により、現在遊技用 I C メダル 6 5 を一枚投入する毎に追加されるクレジット数を遊技者及び遊技店側が容易に知ることが可能である。その後、S 2 3 へと移行する。

【 0 1 0 8 】

S 2 3 では、電子タグリーダ/ライタ 1 0 5 によって、設定用 I C メダル 7 4 のクレジット数記憶エリア 7 4 C のデータを消去する。そして、データが消去された設定用 I C メダル 6 6 は遊技用 I C メダル 6 5 とともにメダル収容部 5 5 に収容される。ここで、クレジット数記憶エリア 7 4 C の内容が消去された設定用 I C メダル 6 6 は遊技用 I C メダル 6 5 と同一の外観、記録内容を有するので、遊技用 I C メダル 6 5 としてその後使用することが可能となる。

10

【 0 1 0 9 】

一方、設定用 I C メダル 6 6 でもないと判断された場合 (S 2 0 : N O) には、投入されたメダルをメダル返却口 5 3 より返却した後 (S 2 1) 、戻る。

【 0 1 1 0 】

以上説明した通り本実施形態に係るメダル受付装置 2 では、設定用 I C メダル 6 6 をメダル受付装置 2 に投入し、設定用 I C メダル 6 6 に内蔵された電子タグ 7 4 に記憶された遊技用 I C メダル 6 5 の価値データ (一枚あたりに追加されるクレジット数) を電子タグリーダ/ライタ 1 0 5 により読み出すとともに (S 1 3) 、 R A M 1 0 3 に記憶された遊技用 I C メダルの価値データを読み出した価値データ (指定クレジット数「 3 0 」、「 5 0 」、「 7 0 」、「 1 0 0 」) に変更する (S 2 1) ので、大掛りな装置、システム等を必要することなく、メダルを投入することのみによって遊技に使用する遊技用 I C メダル 6 5 一枚の価値を変更することが可能となる。従って、遊技者側にとっては、多量のメダルを持ち歩く必要もなく、且つメダルの価値が変動することによって遊技性が多様化するので、遊技意欲が増す。一方、遊技店側は、コストをかけることなく遊技店側の任意のタイミングで容易にメダル価値を変更することができる。

20

また、設定用 I C メダル 6 6 が投入された場合には、設定用 I C メダル 6 6 のクレジット数記憶エリア 7 4 C のデータ内容を消去する (S 2 3) ので、投入後の設定用 I C メダル 6 6 を遊技用 I C メダル 6 5 としてメダル収容部 5 5 に収容することができる。従って、収容されたメダルを設定用 I C メダル 6 6 と遊技用 I C メダル 6 5 とに分別する必要がなく、どちらのメダルにおいても遊技用 I C メダル 6 5 として再使用することが可能である。また、遊技店は別途データ書込装置 (図示せず) によって遊技用 I C メダル 6 5 にクレジット数記憶エリア 7 4 C の情報を追記することで、容易に新たな設定用 I C メダル 6 6 を作成することが可能である。

30

また、遊技用 I C メダル 6 5 及び設定用 I C メダル 6 6 にはそれぞれ店舗 I D 及びパスワードが記憶され、 R O M 1 0 2 に記憶された確認用の店舗 I D 及びパスワードと照合することにより、正規の I C メダルか否かの判断を行う (S 1 4) ので、偽造されたメダル、及び他店で購入あるいは借用されたメダル等を確実に判別して排除する (S 1 5) ことが可能である。

また、正規のメダルでないと判断された場合 (S 1 4 : N O) には、投入されたメダルを保留する (S 1 5) とともに、メダル価値表示部 5 0 に警告表示をしてその後に投入されたメダルを全てメダル払い出し口 5 3 より払い出す (S 1 6 、 S 2 1) ので、正規外のメダルを使用した遊技者に対して、それ以後はメダルを受け付けないようにすることが可能である。更に、遊技者に対して警告を行うとともに、遊技店側に当該事実を知らせることができる。従って、不正を行った遊技者に対してそれ以上継続して遊技を行わせることがない。

40

更に、メダル価値表示部 5 0 は、現在の R A M 1 0 3 に記憶された遊技用 I C メダル価値データに基づいて遊技用 I C メダル 6 5 の価値 (一枚投入する毎に追加されるクレジット数) を表示する (S 2 2) ので、現在遊技用 I C メダル 6 5 を一枚投入する毎に追加されるクレジット数を遊技者及び遊技店側が容易に知ることが可能となる。

50

【 0 1 1 1 】

尚、本発明は前記実施例に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲内で種々の改良、変形が可能であることは勿論である。

例えば、本実施形態においては、サテライト 5 の一台につき 1 つのメダル受付装置 2 が設けられているが、複数台のサテライト 5 で 1 つのメダル受付装置 2 を共有して使用するよう構成しても良い。

【 0 1 1 2 】

また、本実施形態においては、電子タグ 6 7、7 4 として非接触型の電子タグを使用しているが、接触型の電子タグを使用してもよい。

【 0 1 1 3 】

また、本実施形態においては、エラー状態となった際には、その後に投入されたメダルを全てメダル返却口 5 3 より返却することとしているが、メダル投入口 4 9 にシャッターを設け、エラー状態となった際にはシャッターを閉じて、その後にメダル投入口 4 9 にメダルが投入できなくなるようにしてもよい。

【図面の簡単な説明】

【 0 1 1 4 】

【図 1】本実施形態に係るルーレットゲーム機の概略構成を示す外観斜視図である。

【図 2】本実施形態に係るルーレット盤の平面図である。

【図 3】画像表示装置に表示される表示画面の一例を示した図である。

【図 4】本実施形態に係るメダル受付装置を示した斜視図である。

【図 5】図 4 の線 A - A でメダル受付装置を切断した矢視断面図である。

【図 6】エラー状態におけるメダル価値表示部の表示例を示した模式図である。

【図 7】本実施形態に係る遊技用 I C メダルの外観を示す平面図である。

【図 8】図 7 の線 B - B で遊技用 I C メダルを切断した矢視断面図である。

【図 9】本実施形態に係る遊技用 I C メダルの電子タグの記憶領域を示した模式図である。

【図 1 0】本実施形態に係る設定用 I C メダルの外観を示す平面図である。

【図 1 1】図 1 0 の線 C - C で設定用 I C メダルを切断した矢視断面図である。

【図 1 2】本実施形態に係る設定用 I C メダルの電子タグの記憶領域を示した模式図である。

【図 1 3】本実施形態に係るルーレットゲーム機の制御系を模式的に示すブロック図である。

【図 1 4】本実施形態に係るサテライトの制御系を模式的に示すブロック図である。

【図 1 5】本実施形態に係るメダル受付装置の R O M の記憶領域を示した模式図である。

【図 1 6】本実施形態に係るメダル受付装置の R A M の記憶領域を示した模式図である。

【図 1 7】本実施形態に係るメダル受付装置のメイン処理プログラムのフローチャートである。

【図 1 8】本実施形態に係るメダル受付装置のメダル受付処理プログラムのフローチャートである。

【符号の説明】

【 0 1 1 5 】

1	ルーレットゲーム機
2	メダル受付装置
4 9	メダル投入口
5 0	メダル価値表示部
5 4	メダル保留部
6 5	遊技用 I C メダル
6 6	設定用 I C メダル
6 7、7 4	電子タグ
1 0 0	受付装置制御部

10

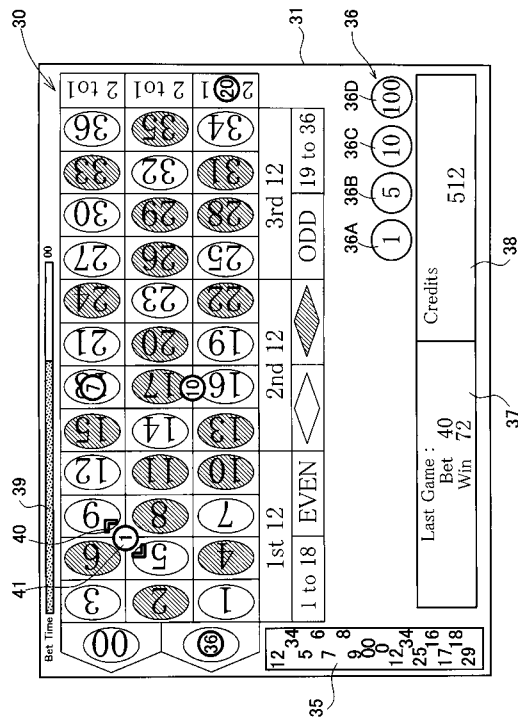
20

30

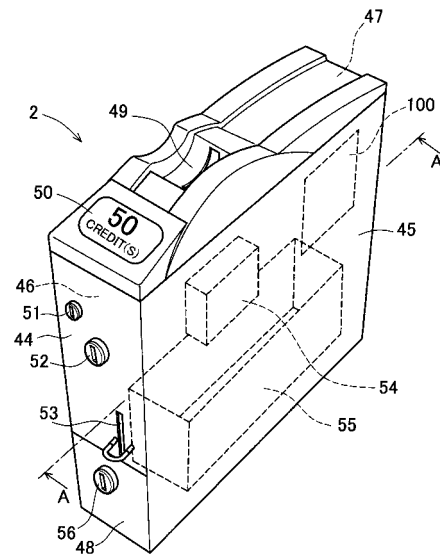
40

50

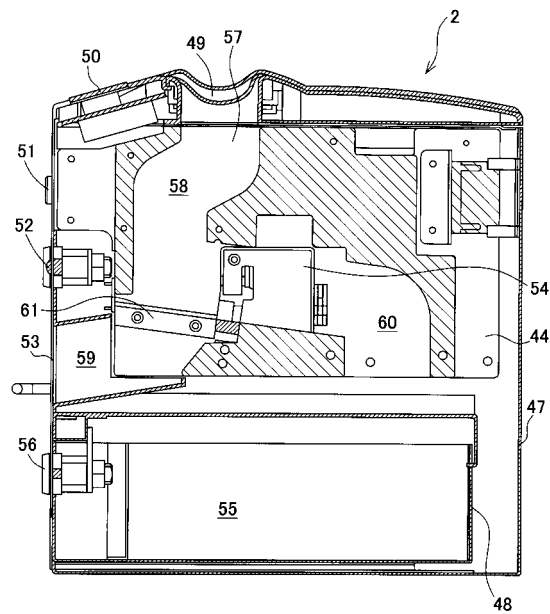
【図 3】



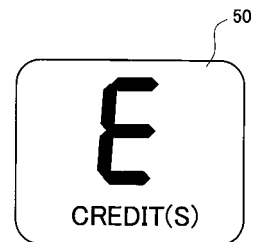
【図 4】



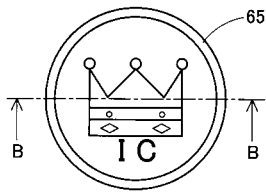
【図 5】



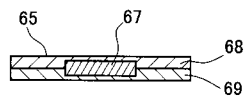
【図 6】



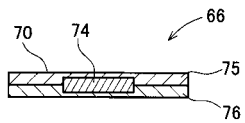
【図 7】



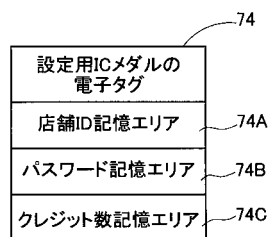
【図 8】



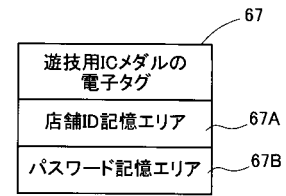
【図 11】



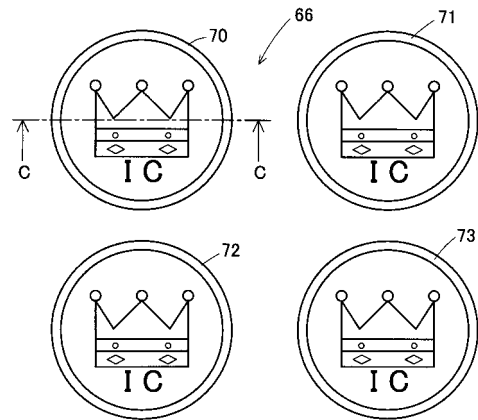
【図 12】



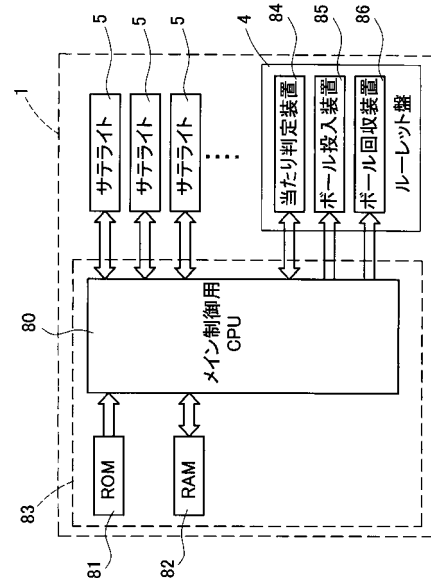
【図 9】



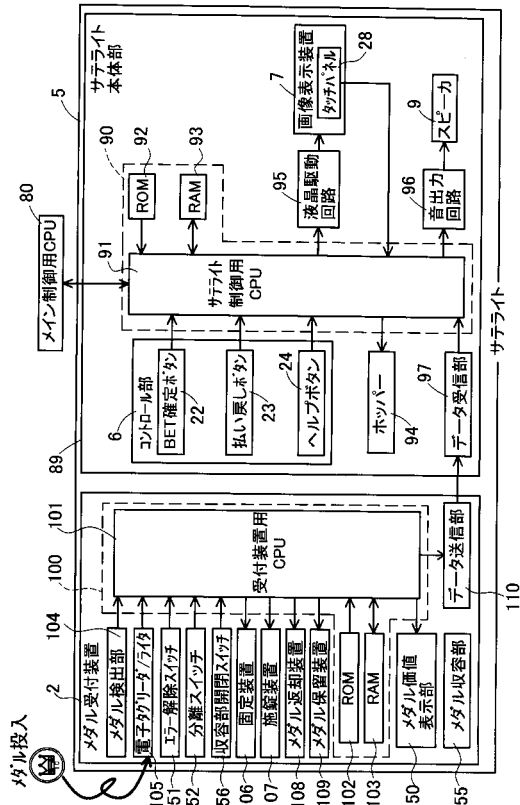
【図 10】



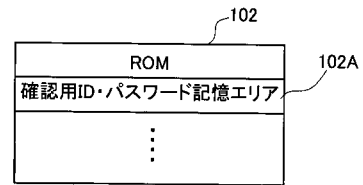
【図 13】



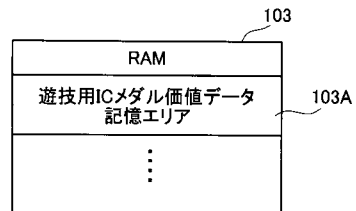
【 図 1 4 】



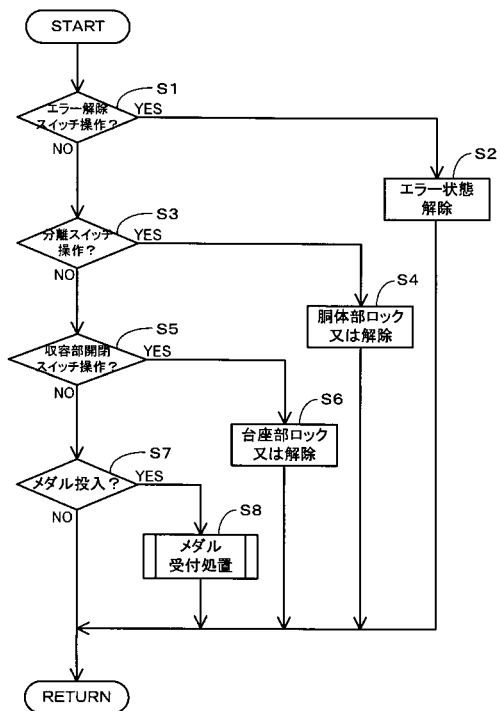
【 図 1 5 】



【 図 1 6 】



【 図 1 7 】



【 図 1 8 】

