(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第3767958号
(P3767958)
(45)発行日　平成18年4月19日(2006.4.19)　(24)登録日　平成18年2月10日(2006.2.10)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 333A
A63F 7/02 352C
A63F 7/02 352F

請求項の数 1　(全 30 頁)

(21)出願番号　特願平8-334755
(22)出願日　平成8年11月29日(1996.11.29)
(65)公開番号　特開平10-156010
(43)公開日　平成10年6月16日(1998.6.16)
審査請求日　平成14年8月12日(2002.8.12)

(73)特許権者　000132747
株式会社ソフィア
群馬県桐生市境野町７丁目２０１番地
(74)代理人　100090033
弁理士　荒船　博司
(74)代理人　100093045
弁理士　荒船　良男
(74)代理人　100085811
弁理士　大日方　富雄
(72)発明者　市東　勇
東京都文京区本郷３丁目５番５号　株式会社啓文社内

審査官　吉村　尚

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技設備装置

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
図柄を変動表示する可変表示遊技を行う可変表示装置での可変表示遊技の結果として、所定の停止表示態様となった場合に、遊技球の獲得が容易な大当たり遊技状態が発生可能な遊技機に隣接して設置される遊技設備装置において、
前記遊技機から出力される前記大当たり遊技状態の発生に関する信号を入力可能な遊技状態信号入力手段と、
前記遊技機の下方に備えられ、当該遊技機での遊技における獲得球を計数可能な玉計数装置からの獲得球データを入力可能な遊技媒体情報入力手段と、
前記遊技媒体情報入力手段により入力された獲得球データをクレジットデータとして記憶し、該クレジットデータから変換された遊技球により、当該遊技機において持ち玉遊技を可能にする遊技媒体情報再遊技化手段と、
前記大当たり遊技状態終了後の持ち玉遊技を可能にするか否かのナンバーを決定する可変表示遊技であるラッキーナンバー決定遊技を行う表示装置と、を備え、
前記遊技状態信号入力手段による前記大当たり遊技状態の発生に関する信号に基づいて、前記表示装置におけるラッキーナンバー決定遊技を行い、
該ラッキーナンバー決定遊技の結果態様がラッキーナンバーであった場合には、当該遊技機における持ち玉遊技を可能にさせ、
前記ラッキーナンバー決定遊技の結果態様がラッキーナンバー以外であった場合、もしくは、前記クレジットデータが存在する状態で遊技者が遊技を終了する場合には、前記ク

レジットデータを、持ち玉遊技が行えない精算データに変換して記憶するようにしたことを特徴とする遊技設備装置。

【発明の詳細な説明】

【０００１】

【発明の属する分野】

本発明は、可変表示装置による可変表示遊技の結果として、所定の停止表示態様となった場合に、遊技媒体の獲得が容易な大当たり遊技状態が発生可能な遊技機に隣接して設置される遊技設備装置に関する。

【０００２】

【従来の技術】

従来より、遊技店においては、パチンコ遊技機は島設備に多数並べて設置され、また、各パチンコ遊技機には玉貸し装置やカード式玉貸し装置（ＣＲカードサンド）が付設され、遊技機におけるパチンコ遊技の際に使用される遊技球の貸出を現金やカード等により行えるようになっている。

【０００３】

パチンコ遊技機としては、例えば、その遊技領域に可変表示装置を備え、始動口への入賞により該可変表示装置において可変表示遊技を行い、可変表示遊技の結果がゾロ目（例えば、「２，２，２」）等の大当たりを発生させる停止表示態様（所定の遊技状態の成立）であった場合には、大当たり状態（所定の遊技価値の付与状態）を発生させ、変動入賞装置の開放等を行うことにより、多量の遊技球を獲得できる遊技状態を発生させる遊技機や、可変表示遊技の結果により大当たりの権利を発生させる権利発生用変動入賞装置を開放し、変動入賞装置内部の権利発生口への入賞により大当たりの権利を発生させるような遊技機（所謂権利物）が一般に知られている。

【０００４】

また、可変表示遊技の結果が、例えば３、７等の特別な図柄（確変図柄）のゾロ目の停止表示態様（例えば、「７，７，７」等）になった場合には、その大当たり状態終了後、次の大当たりが１回乃至２回発生するまで、可変表示遊技における大当たり発生確率を高確率状態にしたり、或いは始動口への入賞率を高めるような制御を行うことにより、短時間に連続した大当たり状態を発生可能にする遊技機も知られている。

【０００５】

一方で、上記のようなパチンコ遊技機には、発生する複数の遊技状態に対応した遊技状態信号を外部出力する外部出力手段が備えられているものが多い。

【０００６】

これらのパチンコ遊技機を設置して営業を行う遊技店においては、遊技者は、大当たり終了後に得られた玉を玉計数装置に流して景品カードやレシートに変換し、それを景品カウンタにおいて景品と交換した後に改めて玉貸しを行って遊技を再開する場合が多いが、最近の遊技店においては、大当たり終了後に得られた遊技球を使用して（景品交換しないで）遊技を続けることを許可するようなサービス（持ち玉遊技のサービス）を行っているところもある。そして、これらのサービスは通常遊技店毎に設定されたルールに基づいて行われている。例えば、一般に多く行われているサービスとしては、大当たり図柄により持ち玉遊技を許可するサービスで、大当たり図柄が１、３、５等のラッキーナンバーであった場合には、持ち玉遊技を許可し、その後の大当たりで４、９の図柄の大当たりが発生した場合には持ち玉遊技を終了させるようにしたり、或いは大当たり図柄が７等の無制限ナンバーであった場合には、その後どの図柄により大当たりが発生しても、持ち玉遊技を継続可能にするようなルールを設定している遊技店もある。

【０００７】

上記のようなルールを設定している遊技店では、大当たり発生毎に係員が該当台まで出向いて大当たり図柄を確認して、もし持ち玉遊技の可能な図柄であった場合には、そのことを報知するための札を当該遊技機の上部の島設備に設置したりして、持ち玉遊技を許可している。

【０００８】
また、最近では玉計数装置の玉の取込口を各パチンコ遊技機の下方部に備えて、獲得球の計数を玉箱（ドル箱）を運ばずにその場で行えるような遊技設備も考えられており、更には、獲得球の計数結果をクレジットとして記憶し、再遊技する場合には、玉貸し装置から記憶されているクレジットデータより必要な分だけ引き落として遊技を行えるようなシステムも考えられている。
【０００９】
そして、このようなシステムでは、クレジットデータを遊技球に変換しての再遊技は、従来の持ち玉遊技と同様であると見なせる。
【００１０】
【発明が解決しようとする課題】
従来遊技店において持ち玉遊技サービスを行う場合、大当たり発生時に係員が該当遊技台まで出向いて大当たり図柄を確認して、その図柄が、ラッキーＮＯ．や無制限ＮＯ．或いは交換ＮＯ．（アンラッキーＮＯ．）であるとの判断を行わなければならず、係員の作業負担が大きかった。また、遊技者も大当たりが発生した場合に（呼出スイッチ等により）係員に知らせて、係員によるこのような確認作業を踏まなければならず紛らわしかった。
【００１１】
また、上記クレジットデータを使用するシステムの場合には、全ての大当たり終了後にクレジットデータからの玉の引き落としが可能であるため、係員が大当たり発生中に大当たり図柄の確認と持ち玉遊技の判断をして、大当たり終了後に再度該当台に出向き、持ち玉不許可である場合には、リモコン装置等の操作により計数結果をクレジットによる再遊技が行えないデータ（例えば、精算データや貯玉データ）に変換する必要があり、係員の作業面での負担は従来と同じく大きかった。
【００１２】
その上、これらの確認作業は、係員による人的確認行為であるため、誤確認（例えば、通常ＮＯ．をラッキーＮＯ．に間違える等）や不確認（例えば、アンラッキーＮＯ．が発生したのに該当台に出向かずに見落とす等）も時々生じることがあった。
【００１３】
更に、クレジットデータを使用可能なシステムにおいては、大当たり発生中に大当たり図柄の確認を行い、更に大当たり終了後に計数結果を変換するため、係員が該当遊技台に何度も出向かねばならなかった。
【００１４】
以上のことを鑑み本発明は、遊技機１０において大当たりが発生した際、大当たりの発生信号を遊技設備装置である玉貸し装置２０へ入力し、玉貸し装置２０においてラッキーＮＯ．の決定遊技を行うことにより（或いは、大当たりが発生した際に遊技機１０から図柄情報や確変情報を入力してラッキー設定値と比較判定することにより）、クレジットデータが有効であるかどうかを決定する（即ち、持ち玉遊技が可であるか否かを決定する）ようにした。
【００１５】
【課題を解決するための手段】
請求項１記載の発明は、図柄を変動表示する可変表示遊技を行う可変表示装置での可変表示遊技の結果として、所定の停止表示態様となった場合に、遊技球の獲得が容易な大当たり遊技状態が発生可能な遊技機に隣接して設置される遊技設備装置において、
前記遊技機から出力される前記大当たり遊技状態の発生に関する信号を入力可能な遊技状態信号入力手段と、
前記遊技機の下方に備えられ、当該遊技機での遊技における獲得球を計数可能な玉計数装置からの獲得球データを入力可能な遊技媒体情報入力手段と、
前記遊技媒体情報入力手段により入力された獲得球データをクレジットデータとして記憶し、該クレジットデータから変換された遊技球により、当該遊技機において持ち玉遊技を可能にする遊技媒体情報再遊技化手段と、

前記大当たり遊技状態終了後の持ち玉遊技を可能にするか否かのナンバーを決定する可変表示遊技であるラッキーナンバー決定遊技を行う表示装置と、を備え、
前記遊技状態信号入力手段による前記大当たり遊技状態の発生に関する信号に基づいて、前記表示装置におけるラッキーナンバー決定遊技を行い、
該ラッキーナンバー決定遊技の結果態様がラッキーナンバーであった場合には、当該遊技機における持ち玉遊技を可能にさせ、
前記ラッキーナンバー決定遊技の結果態様がラッキーナンバー以外であった場合、もしくは、前記クレジットデータが存在する状態で遊技者が遊技を終了する場合には、前記クレジットデータを、持ち玉遊技が行えない精算データに変換して記憶するようにしたことを特徴としている。

【００１６】
ここで、遊技機は、遊技者が遊技媒体により遊技を行う装置であり、パチンコ遊技機、パチコン機及び雀球遊技機、アレパチ機、封入球式遊技機式などの弾球遊技機、パチスロ機、スロットマシーン、アレンジボール遊技機等、どんな遊技機でもよい。

【００１７】
遊技設備装置とは、例えば、遊技機の側部や上部に設置される（貯玉機能を備えた）玉貸し装置などである。

【００２０】
遊技媒体とは、遊技者が遊技を行うための実球のことで、例えば、パチンコ遊技機においては、遊技を行うための遊技球のことである。

【００２２】
この請求項１記載の発明によれば、遊技設備装置は、大当たり遊技状態終了後の持ち玉遊技を可能にするか否かのナンバーを決定する可変表示遊技であるラッキーナンバー決定遊技を行う表示装置を備え、遊技状態信号入力手段による前記大当たり遊技状態の発生に関する信号に基づいて、前記表示装置におけるラッキーナンバー決定遊技を行い、該ラッキーナンバー決定遊技の結果態様がラッキーナンバーであった場合には、当該遊技機における持ち玉遊技を可能にさせ、前記ラッキーナンバー決定遊技の結果態様がラッキーナンバー以外であった場合、もしくは、前記クレジットデータが存在する状態で遊技者が遊技を終了する場合には、クレジットデータを、持ち玉遊技が行えない精算データに変換して記憶するようにしたことから、遊技機において大当たり遊技状態が発生した場合に、係員が該当遊技機まで出向いて大当たり停止表示態様の確認やその後の遊技上の取り扱い（例えば、連続遊技が可能であるか、持ち玉遊技が可能であるか等）の判断を行う必要がなく、その結果、係員の作業負担が軽減されるとともに、迅速且つ正確に持ち玉遊技に関する判定が行える。より具体的には、係員の確認ミスの防止や、遊技者も係員を呼び出す手間が省けること、並びに、クレジット機能を備えた場合には、出向く回数が増えたり、或いは玉箱が無いため持ち玉遊技の間違いが発生しやすいが、それらを防止できること、等の効果がある。

【００３５】
【発明の実施の形態】
以下、この発明に係わる遊技設備装置の実施の形態について図を参照しつつ説明する。

【００３６】
［第１の実施の形態］
先ず、図１～図８において、本実施の形態の構成に関する説明を行う。

【００３７】
図１は、本実施の形態に係わる遊技設備装置である玉貸し装置２０を含んだ遊技システムの構成の概略を表すブロック図である。

【００３８】
図１記載の遊技機システムは、遊技機１０、玉貸し装置２０、玉計数装置３０、島管理装置４０、及び会員カード発行機５０等の遊技設備と、これらの遊技設備を管理する店側の管理設備である、会員管理装置６０、集中管理装置７０、及び景品管理装置８０、などの

設備からなり、両者は、店内ＬＡＮ（店内の通信回線）により互いに接続されている。
【００３９】
遊技機１０は、遊技店内の島設備に多数並べて設置され、遊技者が遊技媒体（或いは遊技媒体等価価値）により遊技を行う装置であり、パチンコ遊技機、パチコン機及び雀球遊技機などの弾球遊技機、パチスロ機、スロットマシーン、アレンジボール遊技機、封入式遊技機、等がある。
【００４０】
また、遊技機１０は内部装置として、役物制御装置１００と排出発射制御装置１５０を備えており、役物制御装置１００は、各種の役物装置１０１や各種の表示装置１０２（後述図７参照）の制御を行い、排出発射制御装置１５０は、排出関連装置１５１や発射関連装置１５２（後述図７参照）の制御を行う。
【００４１】
玉貸し装置２０は、遊技機１０に付設された遊技媒体（或いは遊技媒体等価価値）の貸出を行う遊技設備装置で、現金やプリペイドカード（に記憶されている情報）等の有価価値媒体を遊技媒体（或いは遊技媒体等価価値）に交換して、遊技者に遊技媒体（或いは遊技媒体等価価値）の貸出しを行い、その貸出に関するデータを島管理装置４０を通じて会員管理装置６０や集中管理装置７０に送信する。また、玉貸し装置２０のＣＲＴ表示装置２００においては、（特図の）可変表示遊技において大当たりが発生した際に（但し、無制限遊技中は除く）、ラッキーＮＯ．を決定するためのラッキーゲームとその遊技結果の表示を行うとともに、遊技者の各種持ち玉に関する情報（クレジット玉数、精算玉数、貯玉数、及び引き出し可能数）の表示を行い、精算玉数や貯玉数に関するデータを島管理装置４０を通じて会員管理装置６０へ送信する。
【００４２】
尚、このとき、玉貸し装置２０から外部に送信されるデータ（遊技球の貸出に関するデータや精算玉数や貯玉数に関するデータ等）に関しては別経路（図中の破線で表示）で会員管理装置６０に送信する構成としてもよい。
【００４３】
玉計数装置３０は、所定の遊技状態（大当たり状態等）の発生に基づき獲得される遊技媒体（或いは遊技媒体等価価値）を計数する装置で、計数された結果は、会員管理装置６０に精算データとして記憶されるとともに、玉貸し装置２０のＣＲＴ表示装置２００において表示される。尚、玉計数装置３０は、遊技機１０の下受け皿の下部に置かれる玉箱（ドル箱）１２の下部に設置される（後述図５参照）。
【００４４】
島管理装置４０は、玉貸し装置２０からは個人情報や玉貸し情報を、玉計数装置３０からは精算玉数情報等を、各島設備単位で収集し、会員管理装置６０や集中管理装置７０に送る。また、遊技機１０からの遊技状態情報等を収集して集中管理装置７０に送るとともに、島設備単位で遊技情報の報知を行う。
【００４５】
会員カード発行機５０は、遊技者が、自身の名前、住所、生年月日、暗証番号等を入力することにより、当該遊技者の会員カードを発行する装置である。このとき、会員カード発行機５０で遊技者に対し会員カードを発行するとき、遊技者の身分証明書等との照合を行ってカードを発行するようにすれば、同一の遊技者がカードを複数作成することを防止できる。また、会員登録を希望しないような一過性の遊技者に対して当日限り有効の仮カードの発行も可能で、仮カードによっても、会員カード同様遊技状態の監視が行える。
【００４６】
会員管理装置６０は、会員データの管理、貯玉データの管理、遊技者毎の遊技結果データの収集、及び精算玉数の精算処理（景品交換や貯玉データへの変換）等をおこなう装置である。また、他店の会員管理装置と通信を行うことにより、（会員である）遊技者の複数の加盟店におけるトータルの遊技データの管理を行うようにしてもよい。
【００４７】

集中管理装置７０は、遊技機１０，１０，・・からの打ち込み球数、及び遊技状態に関する情報、玉貸し装置２０からの玉貸し情報や個人情報、及び玉計数装置３０からの精算玉数に関する情報を、島管理装置４０を介して受信し、また、景品管理装置８０からは景品と交換された遊技媒体（遊技球）及び遊技媒体情報（遊技球の精算データ）に関する情報を、会員管理装置６０からは遊技者データや遊技結果データなどを受信して、店全体を統括管理及び運営する役割を果たしている。

【００４８】

景品管理装置８０は、景品カウンター等に設置され、遊技媒体（遊技球）や遊技媒体情報（会員管理装置６０に記憶されている各会員毎の精算玉数データ等）の景品への交換情報を管理する装置であり、その結果は集中管理装置３０に送信される。

【００４９】

図２は、この発明に係わる遊技機がパチンコ遊技機である場合の遊技盤正面図である。

【００５０】

以下に、この遊技盤正面図の説明、及び遊技中発生する各種遊技状態について述べる。

【００５１】

図２に示す遊技盤１はいわゆる第１種のパチンコ遊技機のものである。

【００５２】

この遊技盤１のガイドレール２で囲まれた遊技領域３には、（特別図柄の）可変表示装置４、特別変動入賞装置５、普図始動ゲート（普図始動入賞口）６，６、普通図柄の可変表示装置（普通図柄表示装置）７、一般入賞口８，８，・・・、特図始動口を兼ねた普通変動入賞装置９、サイドランプ１ａ，１ａ，・・・、風車とよばれる方向変換部材１ｂ，１ｂ，・・・、障害釘（及び誘導釘）１ｃ，１ｃ，・・・、などが配設されている。

【００５３】

そして、（特別図柄の）可変表示装置４には、例えば液晶表示画面などによって構成される可変表示部４ａ、特図始動記憶表示器４ｂ，４ｂ，・・・等が設けられ、普図始動ゲート６，６の下方には普図始動記憶表示器６ａ，６ａ，・・・が配設されている。

【００５４】

普通変動入賞装置９の左右一対の開閉部材９ａ，９ａは、常時は遊技球１個分受け入れうる間隔を開けた状態に閉じているが、普通図柄表示装置７の普図可変表示遊技の結果如何によって、逆「八」の字状に開いて遊技球を受け入れやすい状態に変化するようになっている。

【００５５】

特別変動入賞装置５は開閉扉５ａによって開閉される大入賞口５ｂを備えている。開閉扉５ａは常時は閉じているが、（特別図柄の）可変表示装置４の可変表示部４ａにおいて行われる特別図柄の可変表示遊技の結果如何によって、開放されるようになっている。

【００５６】

次に、始動入賞、可変表示遊技、リーチ状態、大当たり発生状態、確率変動状態、時間短縮状態等の各種遊技状態について説明する。

【００５７】

遊技領域３中に打ち込まれた遊技球が普通変動入賞装置９に入賞（始動入賞）すると、その入賞が内部の特図始動スイッチ９ｂに検出されて、可変表示装置４の可変表示部４ａでは（特別）図柄の変動表示が開始されることで（特図の）可変表示遊技が行われる。

【００５８】

この（特図の）可変表示遊技での左、中、右の図柄が順次停止される過程において、大当たりを発生させる可能性のある停止表示態様（例えば、「１，１，－」、「２，２，－」など）となった場合は、それらリーチの態様に応じてリーチ表示態様に変換される。可変表示遊技において、このような（例えば、右の図柄だけが可変表示される）リーチ表示態様になっている場合の遊技状態をリーチ状態という。

【００５９】

また、リーチ状態の遊技パターンとしてはノーマル（通常の）リーチ状態とスペシャルリ

ーチ状態がある。両者はそのリーチ表示態様が異なり（例えば、可変表示部における演出表示方法が異なる）、また、スペシャルリーチの方がノーマルリーチよりリーチ表示態様後の大当たりのくる確率が通常高くなる。尚、このとき、大当たり状態発生の確率が異なる数種のスペシャルリーチがある場合もある。

【００６０】

そして、この（特図の）可変表示遊技の結果として、その停止図柄が大当たりを発生させる所定の停止表示態様（例えば、「１，１，１」、「２，２，２」などのゾロ目）となった場合、大当たりとなって特別遊技状態（大当たり遊技状態）が発生される。

【００６１】

この特別遊技状態は、遊技球の獲得が容易な状態であり、特別変動入賞装置５の開閉扉５ａが所定時間開放されて閉じるサイクルを１ラウンドとし、各ラウンド中遊技球が大入賞口５ｂ中の継続入賞領域の継続スイッチに検出されること（Ｖ入賞）を条件に所定ラウンド（例えば、１６ラウンド）まで継続される遊技である。ただし、各ラウンド中、大入賞口５ｂに遊技球が所定個数（例えば、１０個）入賞したときはその時点でそのラウンドを終了する。

【００６２】

このとき、特別遊技状態が発生した際に、玉貸し装置２０のＣＲＴ表示装置２００にて行われるラッキーＮＯ．の決定遊技の結果、例えば、ラッキーＮＯ．が発生した場合には、大当たり終了後ラッキーＮＯ．の決定遊技において次に交換ＮＯ．（アンラッキーＮＯ．）が発生するまで、持ち玉遊技が可能となる。また、無制限ＮＯ．が発生した場合には遊技終了時までずっと持ち玉遊技が可能になる。但し、ラッキーＮＯ．による遊技中に交換ＮＯ．（アンラッキーＮＯ．）が出た場合、或いは通常遊技中に上記以外のＮＯ．が出た場合には、当回の特別遊技状態終了時点で持ち玉遊技が終了となり、クレジットデータは精算玉数データとして精算される。（詳細は、後述図１４，１５参照）。

【００６３】

また、特図の可変表示遊技において特定の停止図柄態様（特別結果態様）、例えば予め定められた確率変動図柄（例えば、「１」，「３」，「５」，「７」等）が３個揃ったゾロ目で発生したときには、通常大当たり遊技（通常の特別遊技状態）と同様の特別遊技状態の終了後、付加価値として、例えば、その後に大当たりが１回又は２回発生するまで大当たりの発生確率が高確率となる確率変動状態が発生する。この確率変動状態中は、別の付加価値として、普通図柄の可変表示遊技での当たりの発生確率も高くなる普通図柄の確率変動状態も発生する場合が多い。確率変動状態は特別遊技状態中は中断された状態となる。

【００６４】

一方、例えば、確率変動状態が連続的に発生して、予め定められた確率変動状態の継続回数の上限値に至った場合等に、（通常の）特別遊技状態と同様の特別遊技状態の終了後、時間短縮遊技状態が発生する。

【００６５】

時間短縮遊技状態は、例えば、通常の遊技状態に比べ、１回毎の普図の可変表示遊技の時間（普図変動時間）が短くなり、単位時間当たりの普通図柄の可変表示遊技での当たりの発生回数が多くなる状態（普図の時間短縮状態）のことである。これにより、所定時間当たりの普通変動入賞装置９の開放回数が増えて、普通変動入賞装置９への入賞が多くなるので、特図の可変表示遊技が多くなって、次の大当たり発生が容易となる。

【００６６】

尚、上記確率変動状態中及び時間短縮遊技状態中（即ち、特図確変信号、普図確変信号、時短信号の入力中）はラッキーＮＯ．の決定遊技の結果に係わらず、持ち玉遊技が可能な遊技状態になる。

【００６７】

次に、図３，４において、玉貸し装置２０の詳細について説明する。

【００６８】

図３は、玉貸し装置２０の構成装置及び接続される外部装置のブロック図である。

【００６９】

玉貸し装置２０は、ＣＰＵ２０ａ、ＲＡＭ２０ｂ、ＲＯＭ２０ｃ、電源回路（バックアップ用）２１、クロック２２、Ｉ／Ｏインターフェース２３、ＣＲＴ表示装置２００、表示制御回路２０１、暗証番号入力部２０２、クレジット引き出しスイッチ２０３、貯玉引き出しスイッチ２０４、遊技中断スイッチ２０５、返却スイッチ２０６、データ切替スイッチ２０７、リモコン受信装置２０８、玉排出装置２０９、カードＲ／Ｗ２１０、現金判別装置２１１、及び現金返却装置２１２、レシート発行装置２１３、報知ランプ２１４、等の装置から構成されており、また、玉貸し装置２０は、Ｉ／Ｏインターフェース２３を介して、遊技機１０、玉計数装置３０、開閉装置３０ａ、及び呼出装置４１を経由して島管理装置４０に接続されている。

【００７０】

玉貸し装置２０はその内部に、ＣＰＵ（Central Proccessing Unit)２０ａ、ＲＡＭ（Ramdam Access Memory）２０ｂ、ＲＯＭ（Read Only Memory）２０ｃ、及びクロック（ジェネレータ）２２を備え、自身で演算処理する能力を有している。

【００７１】

ＣＰＵ２０ａは、玉貸し装置２０でおこなわれる各種演算処理をおこなう演算処理装置で、クロック２２が発生するクロックに基づき、図１１～図１３記載の一連の制御処理を行う。

【００７２】

ＲＡＭ２０ｂは、随時書き込み読み出し可能なメモリーで、ＣＰＵ２０ａが各種制御処理を実行する際の一時的な記憶領域（ワークエリア）をなし、また、カード挿入口２１７（図４にて後述）に会員カードを差し込んだ場合には、会員カードから読み込んだ情報（個人情報）、会員管理装置から送信されてくる情報（精算玉数データや貯玉データ等）、玉計数装置からのクレジットデータ情報、及びラッキーＮＯ．を決定する遊技（後述図１４，１５参照）の際に用いられる確率設定値やその遊技結果、等が一時的に記憶される。

【００７３】

ＲＯＭ２０ｃは、読み出し専用メモリーで、玉貸し装置２０の動作に必要な各種プログラムなどが記憶されており、ＣＰＵ２０ａが読み出して実行する。

【００７４】

電源回路（バックアップ用）２１は、記憶内容を保持する為などに用いるバックアップ用の電源回路である。

【００７５】

クロック２２は、ＣＰＵ２０ａが制御処理をおこなう際のクロックを発生させる装置である。

【００７６】

Ｉ／Ｏインターフェース２３は、ＣＰＵ２０ａと各内部装置（２０１～２１４）との間で行われるデータの受け渡しの際のインターフェースである。

【００７７】

ＣＲＴ（陰極線管）表示装置２００は、ＣＲＴ表示器等により構成され、各種持ち玉データの表示（例えば、クレジット数、精算玉数、貯玉数、引き出し可能数など）、ラッキーＮＯ．決定遊技（ラッキーゲーム）及びその遊技結果の表示、等を行う。表示内容の詳細については、後述図１４，１５に記載。

【００７８】

表示制御回路２０１は、ＣＰＵ２０ａからＩ／Ｏインターフェースを介して送られてきた各種表示データをＣＲＴ表示装置２００へ表示させるための表示制御を行う回路である。

【００７９】

暗証番号入力部２０２は、カード挿入口２１７へ会員カードを挿入した際、遊技者が自身の暗証番号を入力する装置で、暗証番号の入力により遊技者が会員カード所有者本人であること（遊技者のＩＤ）を確認する。

【００８０】
クレジット引き出しスイッチ２０３は、（遊技店における遊技ルール上で持ち玉遊技可能であれば）このスイッチを操作することにより、会員カードや玉貸し装置２０に記憶されているクレジットデータによる遊技球の排出（貸出）が可能となる。
【００８１】
貯玉引き出しスイッチ２０４は、会員カードや玉貸し装置２０に記憶されている貯玉データにより玉貸しを受ける際に、遊技者が操作するスイッチである。
【００８２】
遊技中断スイッチ２０５は、遊技者が遊技を中断したい場合（トイレ、食事の場合等）に操作するスイッチで、遊技中断スイッチ２０５をオンすると会員カードが排出されるとともに、遊技を中断中であることが報知される。そして、中断した会員カード以外のカードの受付を禁止することにより、中断中に別の遊技者に遊技台を取られたり、会員カードが盗まれたりすることを防止する。
【００８３】
尚、中断時間は管理装置側で設定できるようにし（例えば、３０分間等）、中断時間を経過したときには、他の遊技者のカードも受け付けるようにする。
【００８４】
返却スイッチ２０６は、遊技者が遊技をやめて会員カードの返却を受けたいときに操作するスイッチで、返却スイッチ２０６をＯＮにすると、クレジットデータは精算データ（持ち玉遊技不可データ）として会員管理装置６０に記憶される。そして、カードのみ景品交換カウンタにもって行くと、精算データはカウンタで精算（景品交換、貯玉データへの変換）される。
【００８５】
データ切替スイッチ２０７は、ＣＲＴ表示装置２００に表示される表示データ（後述図１４，１５に記載）の切替を行う為のスイッチである。
【００８６】
リモコン受信装置２０８は、ラッキーＮＯ．の決定遊技における各種ラッキーＮＯ．（無制限ＮＯ．、ラッキーＮＯ．、及び交換ＮＯ．）の設定を行う場合や、遊技店における遊技ルール上大当たり等による出玉が使用できない決まりになっていてクレジット玉の排出を禁止するためにクレジットデータを精算データ（持ち玉遊技不可データ）に変換する場合に、係員が操作する外部リモコン３００（後述図９記載）からの信号を受信する装置である。
【００８７】
玉排出装置２０９は、遊技者の玉貸し操作、或いは、クレジット玉や貯玉の引き落とし操作により、玉の排出を行う装置で、玉排出ノズル２１８を介して遊技機１０の上受け皿１１に玉の排出を行う。
【００８８】
カードＲ／Ｗ２１０は、カード挿入口に挿入された会員カードから遊技者の個人情報に関するデータや各種遊技結果データなどを読み取り、会員カードへ各種遊技結果データなどの書き込みを行う装置である。
【００８９】
現金判別装置２１１は、現金投入口２１５から投入される現金の種類を判別する装置である。
【００９０】
現金返却装置２１２は、投入された現金から遊技媒体に変換された分を引いた釣り銭や現金投入口から投入されて途中で詰まった現金を、現金返却口から返却する装置である。
【００９１】
レシート発行装置２１３は、カード挿入口２１７へ会員カードを挿入せず遊技を行った場合、遊技者が遊技を終了する際に、その遊技結果データ（精算玉数データや貯玉数データ）を印刷処理したレシートをレシート発行口２１９から排出する装置である。

【００９２】
報知ランプ２１４は、遊技状態に対応した点滅表示を行い、大当たり遊技状態時には赤色の点滅表示（点滅速度は速い）を行い、無制限遊技中には緑色の点滅表示（点滅速度は遅い）を行い、ラッキーナンバー遊技中にはオレンジ色の点滅表示（点滅速度は遅い）を行う。
【００９３】
図４は、玉貸し装置２０の正面図である。
【００９４】
玉貸し装置２０は、その正面に、ＣＲＴ表示装置２００、暗証番号入力部２０２、クレジット引き出しスイッチ２０３、貯玉引き出しスイッチ２０４、遊技中断スイッチ２０５、返却スイッチ２０６、データ切替スイッチ２０７、報知ランプ２１４、現金投入口２１５、現金返却口２１６、カード挿入口２１７、玉排出ノズル２１８、及びレシート発行口２１９等の装置を備えている。
【００９５】
ＣＲＴ表示装置２００、暗証番号入力部２０２、クレジット引き出しスイッチ２０３、貯玉引き出しスイッチ２０４、遊技中断スイッチ２０５、返却スイッチ２０６、データ切替スイッチ２０７、報知ランプ２１４の説明は、図３において説明されている通りであり、以下に、それ以外の部分の説明をする。
【００９６】
現金投入口２１５は、遊技者が玉貸しの為に有価価値媒体としての現金（硬貨或いは紙幣）を投入する投入口である。
【００９７】
現金返却口２１６は、現金投入口から投入されて詰まった現金の返却、及び投入された現金から遊技媒体に変換された分を引いた釣り銭の返却、の際の返却口である。
【００９８】
カード挿入口２１７は、会員カードの挿入及び排出を行う会員カードの挿入口である。
【００９９】
玉排出ノズル２１８は、遊技者の玉貸し操作により、このノズルを通って遊技機１０の上受け皿１１に玉が補給される（玉貸しが行われる）。
【０１００】
尚、このとき、会員管理装置６０側で１回当たりの排出玉数の設定を行うことができる。
【０１０１】
レシート発行口２１９は、遊技者がカード挿入口２１７へ会員カードを挿入せずに遊技を行った場合、当該遊技者の遊技終了時にレシート発行装置２１３が発行する遊技結果データ（精算玉数データや貯玉数データ）に関するレシートの排出口である。
【０１０２】
次に、玉貸し装置２０を使用する際の実際の操作方法について説明する。
【０１０３】
図５は、島設備に設置されている遊技機１０、玉貸し装置２０、玉計数装置３０、及び呼出装置４１を正面から見た具体図である。
【０１０４】
遊技者が現金投入口２１５へ現金（硬貨或いは紙幣）を投入すると、通常のＣＲカードサンド（プリペイドカード式の玉貸し機）９０（後述図６記載）と同様に、玉排出ノズル２１８から上受け皿１１へ玉が排出される。尚、ＣＲカードサンド９０の場合は遊技機１０の玉排出関連装置１５１から玉の排出を行う。
【０１０５】
遊技者は、カード挿入口２１７への会員カードの挿入後に、暗証番号入力部２０２から暗証番号を入力し、暗証番号が正常であれば、閉開装置３０ａのシャッターが開いて玉計数装置３０が使用可能になるとともに、挿入された会員カードに対応するデータ（貯玉データ）及び当該遊技者の遊技結果データを会員管理装置６０から取得する。取得されたデー

タはＲＡＭ２０ｂに記憶され、ＣＲＴ表示装置２００に表示される。また、貯玉引き出しスイッチ２０４の操作により、現金以外にも会員カードに記憶されている貯玉データから玉貸しが可能である。

【０１０６】

遊技により獲得された獲得球は、遊技機の下部に備えられている玉計数装置３０により計数可能である。ドル箱１２に玉抜き機能（底の開閉操作部材１２ａ）が備えられ、底の開閉操作部材１２ａを操作してドル箱１２に貯まった玉を玉抜きすると下板の玉投入口に玉が投入され玉計数装置３０に導入される。

【０１０７】

玉計数装置３０により計数された獲得球データは、玉貸し装置２０に入力され、クレジットデータとして記憶されＣＲＴ表示装置２００に表示される。

【０１０８】

そして、遊技店側で持ち玉遊技が可能である場合や、大当たり発生時に玉貸し装置２０のＣＲＴ表示装置２００において行われるラッキーＮＯ．の決定遊技（ラッキーゲーム）によりラッキーナンバー遊技や無制限ナンバー遊技が成立して持ち玉遊技が可能になった場合には、クレジット引き出しスイッチ２０３の操作によりクレジットデータによる玉排出（玉貸し）が可能になる。

【０１０９】

また、大当たり発生時のラッキーＮＯ．の決定遊技（ラッキーゲーム）において交換ＮＯ．（アンラッキーＮＯ．）が出た場合や、遊技者が遊技を終了するために係員によるリモコン３００の操作或いは遊技者による返却スイッチ２０６の操作が行われた場合に、クレジットデータは精算データ（或いは貯玉データ）として変換して記憶され、精算データは景品カウンタにより精算（景品交換、貯玉データへ変換）される。

【０１１０】

遊技者はトイレ等により遊技を一時中断したい場合は遊技中断スイッチ２０５を操作する。遊技中断スイッチ２０５のオンにより、会員カードの排出と遊技を中断中の旨の報知が行われ、中断した会員カード以外のカードの受付を禁止することにより、中断中に次の遊技者に遊技台を取られたり、カードを盗まれたりすることを防止可能にする。尚、中断中はカードに関するデータを保持（ＲＡＭ２０ｂにおいて）しておき、当該カードが再投入された場合には、直ちに遊技を可能にする。

【０１１１】

中断した会員カードの挿入により遊技が再開され、また、中断許容時間（例えば、３０分間）オーバーになった場合にも中断を解除して遊技可能な状態にする。この場合、（ＲＡＭ２０ｂに）保持されているデータは会員管理装置６０に送られ保存される。

【０１１２】

次に、ＣＲカードサンド９０を使用する場合について述べる。

【０１１３】

図６は、島設備に設置されている遊技機１０、玉貸し装置２０、玉計数装置３０、ＣＲカードサンド９０、及び呼出装置４１の正面から見た具体図である。

【０１１４】

図６に記載のように、ＣＲカードサンド９０を使用する場合には、玉貸し装置２０の隣に並べて設置する。

尚、ＣＲカードサンド９０を玉貸し装置２０と遊技機１０との間に設置するようにしてもよい。

【０１１５】

ＣＲカードサンド９０がある場合には、玉貸し装置２０の現金投入口２１５を塞ぐなどして、現金による遊技を行えないようにしてもよい。即ち、ＣＲカードサンドにプリペイドカードを挿入して玉貸しを行うようにする。

【０１１６】

ＣＲカードサンド９０のカード挿入口９１へプリペイドカードを挿入して玉の貸出を受け

た場合の玉貸しデータは遊技機１０に送信されて、遊技機１０の排出関連装置１５１から排出される。
尚、上記カードによる玉貸しに関する部分以外は図５における説明と同様である。
【０１１７】
次に、図７，８において、遊技機１０（役物制御装置１００と排出発射制御装置１５０）から玉貸し装置２０及び呼出装置４１に送信される各種遊技に関連した信号について説明する。図７においては送信される信号の経路について、図８においては送信される信号の内容について説明する。
【０１１８】
図７は、遊技機１０、玉貸し装置２０、及び呼出装置４１の間の信号の受け渡しを示したブロック図である。
【０１１９】
遊技機１０は、内部装置として役物制御装置１００と排出発射制御装置１５０を備え、役物制御装置１００には、遊技盤１の遊技領域３に設置された各種の役物装置１０１と（可変）表示遊技を行う（可変）表示装置１０２（即ち、特図の可変表示装置４や普図の可変表示装置７）が接続され、排出発射制御装置１５０には、遊技球の排出処理を行う排出関連装置１５１と遊技球の発射処理を行う発射関連装置１５２、及びＩ／Ｆ１５３を介してカード操作装置１６０と外部装置であるカード式玉貸し装置（ＣＲカードサンド）９０が接続されている。
【０１２０】
そして、役物制御装置１００と排出発射制御装置１５０は、インターフェース（図示略）を介して呼出装置４１に接続されている。
【０１２１】
また、玉貸し装置２０は、Ｉ／Ｆ２３を介して、遊技機１０（役物制御装置１００）、玉計数装置３０、及び呼出装置４１に接続されている。
【０１２２】
例えば、遊技球が、役物装置１０１である（特図の）始動入賞口９へ入賞して、可変表示装置１０２（特図の可変表示装置４）において可変表示遊技が行われ、その結果大当たり発生の停止表示態様になり（特図の）大当たり状態が発生するといったような場合、役物制御装置１００から玉貸し装置２０には、Ｉ／Ｆ２３を介して、特図始動入賞信号、特図確変信号、大当たり信号、大当たり図柄信号、確変大当たり信号、の中から発生した大当たり遊技状態の種類（例えば、通常大当たりのときには、特図始動入賞信号、大当たり信号、大当たり図柄信号が、確変大当たりのときには、特図始動入賞信号、特図確変信号、大当たり図柄信号、確変大当たり信号が順次送信される）に応じた信号が順次送信される（このとき、玉貸し装置２０を経由して呼出装置４１に送信される）。また、役物制御装置１００から直接呼出装置４１へは、特図スタート信号、特図変動中信号、リーチ１信号、リーチ２信号、リーチ３信号、大入賞口開放信号、カウント信号、継続入賞信号、普図当たり信号、確率設定値信号、普図始動入賞信号、普図スタート信号、普図確率変動信号、普電開放信号、普図時間短縮信号、等が、遊技機１０における遊技状態に応じて送信される。そして、役物制御装置１００から排出発射制御装置１５０へは各遊技状態に応じた玉の排出を行うように各遊技状態信号の入力が行れる。
【０１２３】
排出発射制御装置１５０から呼出装置４１へは、役物制御装置１００から送られてくる各遊技状態信号に応じて、各種玉排出発射信号である、打ち込み球信号、遊技中信号、賞球信号、玉貸し信号、補給信号、等が送信され、また、呼出装置４１から排出発射制御装置１５０へは、発射停止信号が送信される。と同時に、役物制御装置１００から送られてくる各遊技状態信号に応じて、排出関連装置１５１へは排出命令信号が、発射関連装置１５２へは発射命令信号が送信される。
【０１２４】
そして、カード式玉貸し装置（ＣＲカードサンド）９０が設置されている場合には（図６

に記載の場合）、遊技者がカード式玉貸し装置（ＣＲカードサンド）９０にプリペイドカードを挿入しカード操作装置１６０を操作して玉貸しを受けようとする際、カード式玉貸し装置（ＣＲカードサンド）９０から排出発射制御装置１５０へ、Ｉ／Ｆ１５３を介して玉貸しのための玉排出命令信号が送信される。

【０１２５】

また、（特図の）大当たり遊技状態等が発生することにより得られた遊技球は玉計数装置３０により計数され、その計数結果は玉貸し装置２０に送られて、持ち玉遊技可能の時には、クレジット玉数データとして記憶され、持ち玉遊技不可の時にはクレジットデータを、精算玉数データ（或いは貯玉データ）に変換して記憶される（このときＲＡＭ２０ｂに記憶される）。そして、カード返却時に玉貸し装置２０から呼出装置４１（を経して会員管理装置６０）へ更新された貯玉数データや精算玉数データ等が送信される。

【０１２６】

図８は、役物制御回路１００ａから玉貸し装置２０を経由して或いは直接に呼出装置４１へ送信される各種遊技状態信号、及び排出発射制御回路１５０ａから呼出装置４１へ送信される各種玉排出発射信号について記載した図である。

【０１２７】

役物制御回路１００ａは、役物制御装置１００の主構成回路であり、内部にマイクロコンピューター、即ち演算処理機能を備え、遊技盤外部情報端子基盤１００ｂを介して、遊技機１０で発生する各種遊技状態信号を、玉貸し装置２０を経由して或いは直接に呼出装置４１へ送信する。

【０１２８】

排出発射制御回路１５０ａは、排出発射制御装置１５０の主構成回路であり、内部にマイクロコンピューター、即ち演算処理機能を備え、枠外部情報端子基盤１５０ｂを介して、遊技機１０で発生する各種排出発射信号を、呼出装置４１へ送信（一部受信）する。

【０１２９】

役物制御回路１００ａからは各種遊技状態信号が（一部は玉貸し装置２０を経由して）呼出装置４１へ送信される（と同時に呼出装置４１を経由して島管理装置４０へ送信される）。具体的には、遊技機１０の役物制御回路１００から玉貸し装置２０を経由して呼出装置４１へは、大当たり信号、大当たり図柄信号、確変大当たり信号、特図スタート信号、特図確変信号、等が送信され、また、役物制御回路１００から直接呼出装置４１へは、特図始動入賞信号、特図変動中信号、リーチ１信号、リーチ２信号、リーチ３信号、大入賞口開放信号、カウント信号、継続入賞信号、普図当たり信号、確率設定値信号、普図始動入賞信号、普図スタート信号、普図確率変動信号、普電開放信号、普図時間短縮信号、等が送信される。このとき、玉貸し装置２０を経由する上記信号は、ラッキーＮＯ．遊技や個人の遊技結果データの作成等に使用される。

【０１３０】

尚、少なくとも、大当たり信号、大当たり図柄信号、確変大当たり信号、特図スタート信号、特図確変信号は、玉貸し装置２０を経由してから（即ち、玉貸し装置２０へ一旦入力してから）呼出装置４１への送信が必要となるが、全ての遊技状態信号を玉貸し装置２０に一旦入力し、玉貸し装置２０において必要な信号（前述した５つの信号等）を取り出してから、呼出装置４１に送信するような構成にしてもよい。

【０１３１】

排出発射制御回路１５０ａからは各種玉排出発射信号が呼出装置４１に送信される。具体的には、遊技機１０の排出発射制御回路１５０ａから呼出装置４１へは、各種玉排出発射信号である、打ち込み球信号、遊技中信号、賞球信号、玉貸し信号、補給信号、等が送信され、また、呼出装置４１から遊技機１０の排出発射制御回路１５０ａへは、発射停止信号が送信される。

【０１３２】

ここで、大当たり信号は、特図の可変表示遊技における大当たり状態（特別遊技状態）の発生を示す信号で、この大当たり信号が玉貸し装置２０に入力されることにより、玉貸し

装置２０のＣＲＴ表示装置２００において、ラッキーゲーム（ラッキーＮＯ．決定遊技）が開始される。
大当たり図柄信号は、大当たり発生時の停止表示図柄を示す信号で、パラレル信号或いはシリアル信号で送信する。そして、送信の際には、各図柄に所定の番号を付けて（図柄の内容を送信可能な形態に変換するため）送信する。例えば、０には０、１には１、９には９（信号としては、２進数１０００）、花には１１（信号としては、２進数１０１０）、を対応させて送信する。
確変大当たり信号は、特図の可変表示遊技において確率変動図柄による確率変動大当たりが発生したことを示す信号。
特図スタート信号は、特図の可変遊技がスタートしたことを示す信号。
特図確変信号は、可変表示部４ａにおける特図の可変表示遊技において確率変動図柄による大当たり発生の停止表示態様が発生したことを示す信号。
【０１３３】
尚、玉貸し装置２０においてラッキーゲーム（ラッキーＮＯ．決定遊技）を行わずに、遊技機１０からの大当たり図柄情報（大当たり図柄信号）や確変情報（確変大当たり信号）により、クレジットの有効、無効を決定する場合（第２の実施の形態の図１６に記載）には、遊技機１０から玉貸し装置２０（のＣＰＵ２０ａ）へ遊技機１０の遊技状態に対応した上記信号中の全ての信号を入力して持ち玉遊技（クレジット遊技）の可であるか否かを決定する。
【０１３４】
また、特図始動入賞信号は、遊技球が特図始動口（普通変動入賞装置９）に入賞し、その入賞が内部の特図始動スイッチ９ｂに検出されたことを示す信号。
特図変動中信号は、特図の確率変動状態中であることを示す信号。
リーチ１信号、リーチ２信号、及びリーチ３信号は、各リーチ状態（例えば、リーチ１はノーマルリーチ状態を、リーチ２とリーチ３は各スペシャルリーチ状態を示す）の発生を示す信号。
大入賞口開放信号は、可変表示装置４の可変表示部４ａにおいて行われる特別図柄の可変表示遊技の結果、大当たり状態が発生した場合に、特別変動入賞装置５の開閉扉５ａが開くことにより大入賞口５ｂが開放されたことを示す信号。
カウント信号は、大当たり発生時に、遊技球が大入賞口５ｂに入賞し、大入賞口５ｂ内のスイッチに入賞が検出されたことを示す信号。
継続入賞信号は、大当たり発生時に、各ラウンド中遊技球が大入賞口５ｂ中の継続入賞領域に入賞して、領域内の継続スイッチに検出された（Ｖ入賞した）ことを示す信号。
普図当たり信号は、普図の可変遊技で普図が特定の停止態様で止まり普図当たりが発生したこと（普図当たりの遊技状態）を示す信号。
確率設定値信号は、（通常）大当たりの発生確率の設定値を示す信号。
普図始動入賞信号は、遊技球が普図始動ゲート（普図始動入賞口）６を通過することにより、普図の始動入賞が検知されたことを示す信号。
普図スタート信号は、普図始動ゲート（普図始動入賞口）６への入賞により、普通図柄の可変表示装置（普通図柄表示装置）７において普図可変遊技がスタートしたことを示す信号。
普図確変信号は、普通図柄の可変表示装置７における普図の可変表示遊技において、普図の確率変動遊技が開始されたことを示す信号。
普電開放信号は、普通図柄表示装置７の普図の可変表示遊技で当たりが発生して、普通変動入賞装置９の開閉部材９ａ，９ａが開放されたことを示す信号。
普図時短信号は、（例えば、特図の確率変動状態終了後ボーナスゲームとして）普通図柄の可変表示装置７における普図の可変表示遊技において、普図の時短遊技が開始されたことを示す信号。
【０１３５】
また、打ち込み球信号は、遊技領域３に打ち込まれた遊技球の数（アウト球とセーフ球の

合算数）を計数するための信号。
遊技中信号は、当該遊技機が遊技中である（例えば、遊技者がハンドルを握って回し、遊技球を発射装置により遊技領域に打ち出している）ことを示す信号。
賞球信号は、排出された賞球数を計数するための信号。
玉貸し信号は、遊技球の貸出数を計数するための信号。
補給信号は、玉貯蓄タンク（図示省略）への予備球の補給を要求する信号。
発射停止信号は、遊技領域３への遊技球の打ち込みを停止させるための信号である。
【０１３６】
図９は、係員が操作するリモコン３００とその表示部３１０に表示される表示画面例を記載した図である。
【０１３７】
リモコン３００は、大当たり発生時に玉貸し装置２０のＣＲＴ表示装置２００において行われるラッキーゲーム（詳細は後述図１５，１６に記載）における、無制限ＮＯ．、ラッキーＮＯ．、及び交換（アンラッキー）ＮＯ．の図柄の種類と個数の設定、並びに各ＮＯ．の発生率の設定を行うために、遊技店の係員が、玉貸し装置２０のリモコン受信装置２０８に向けて設定データの送信を行うための装置であり、表示部３１０、中断ボタン３１１、精算ボタン３１２、ラッキー設定ボタン３１３、確認ボタン３１４、送信ボタン３１５、送りボタン３１６、戻りボタン３１７、等を備える。
【０１３８】
次に、各ボタンの説明と各ＮＯ．設定時の操作の仕方について説明する。
【０１３９】
先ず、無制限ＮＯ．、ラッキーＮＯ．、及び交換（アンラッキー）ＮＯ．の図柄の種類と個数の設定を行う時は、ラッキー設定ボタン３１３により、表示部３１０を各ＮＯ．を設定する為の表示画面（図９（１））にする。このとき、ラッキー設定ボタン３１３を押す毎に、表示部３１０に表示される表示画面が、各ＮＯ．を設定する為の表示画面（図９（１））と各ＮＯ．の発生確率を設定する為の表示画面（図９（２））とに交互に入れ替わる。そして、各ＮＯ．を設定する為の表示画面に設定すると、図９（１）のように、例えば、先ず、無制限ＮＯ．の設定を行う表示になり、送りボタン３１６或いは戻りボタン３１７を操作することにより（即ち、送りボタン３１６を１回押すと次の図柄の種類と個数の組合わせになり、戻りボタン３１７を押すと１つ前の図柄の種類と個数の組合わせに戻る）、所望の無制限ＮＯ．の図柄の種類と個数（この場合、３，７の２個）を選択し、それから、確認ボタンを押してその選択した無制限ＮＯ．の図柄の種類と個数を確定する。このとき、確認ボタンを押すと現在設定中の表示が、例えば、ラッキーＮＯ．の図柄の種類と個数の設定表示に変わり、送りボタン３１６或いは戻りボタン３１７を操作することにより、所望のラッキーＮＯ．の図柄の種類と個数（この場合、１，５の２個）を選択し、確認ボタンで確定する。同様に、交換（アンラッキー）ＮＯ．の図柄の種類と個数（この場合、４，９の２個）を選択し、確認ボタンで確定する。
尚、無制限ＮＯ．、ラッキーＮＯ．、交換ＮＯ．で設定された図柄（例えば、数字など）以外の図柄は、大当たり発生時に１回交換を行う図柄になる（但し、無制限遊技中ラッキーナンバー遊技中を除く）。
【０１４０】
次に、ラッキー設定ボタン３１３を押し、各ＮＯ．の発生確率を設定するための表示画面（図９（２））にする。このとき、例えば、図９（２）のように無制限ＮＯ．の発生確率の設定を行う表示になり、送りボタン３１６或いは戻りボタン３１７を操作することにより（即ち、送りボタン３１６を１回押すと次の確率値になり、戻りボタンを１回押すと１つ前の確率値に戻る）、所望の発生確率（この場合、１／１０）を選択し、確認ボタン３１４を押して確定する。確認ボタンを押すことにより、ラッキーＮＯ．の発生確率の設定を行う表示になり、送りボタン３１６或いは戻りボタン３１７を操作することにより、所望の発生確率（この場合、２／１０）を選択し、確認ボタン３１４を押して確定する。同様に、交換ＮＯ．の発生確率も設定する。

【０１４１】
全ての設定を終えた後、リモコン３００を玉貸し装置２０に向け、送信ボタン３１５を押すと設定データが玉貸し装置２０に送信される。そして、送信されたデータは、玉貸し装置２０のＲＡＭ２０ｂ内に記憶され、大当たり発生時のラッキーゲームの際、ＲＡＭ２０ａから取り出されＣＲＴ表示装置２００に表示される（後述図１５，１６参照）。
【０１４２】
また、中断スイッチ３１１は、遊技者が遊技を中断する場合等に、係員がリモコン３００を玉貸し装置２０に向けて押すことにより、玉貸し装置２０が、当該遊技者以外の会員カードを受け付けなくなる等の状態になる。
【０１４３】
精算スイッチ３１２は、遊技者の遊技終了時、或いは持ち玉遊技不可の場合の大当たり終了時などに、係員がリモコン３００を玉貸し装置２０に向けて押すことにより、遊技結果データ（精算玉数や貯玉数）は精算データ（或いは貯玉データ等の持ち玉不可データ）に変換され、精算データは玉貸し装置２０のＲＡＭ２０ａ内に記憶されるとともに、会員管理装置６０に会員カードに対応した形で記憶される。
【０１４４】
次に、本実施の形態の作用について説明する。
【０１４５】
図１０、１１、１２、及び１３は、玉貸し装置２０（のＣＰＵ２０ａ）が行う制御処理のフローチャートである。
【０１４６】
以下の処理は、クロック２２が発生するクロックに基づき、１シーケンス毎の処理が行われる。
【０１４７】
先ず、ステップＳ１において、玉貸し装置２０の電源が投入されたかどうかを判別して、電源の投入が行われた場合には、ステップＳ２初期設定処理に移行し、そうでない場合には、ステップＳ３に移行する。
【０１４８】
ステップＳ２では、電源が投入された場合に、初期設定処理（ＲＡＭの設定内容をクリアする等の各種初期設定処理、貯玉交換率の設定、貯玉引き出し範囲の設定、及び遊技許可範囲の設定など）を行い、ステップＳ３に移行する。
【０１４９】
ステップＳ３では、ラッキーＮＯ．の設定変更があった場合（リモコン装置３００からの信号の送信があった場合）には、ステップＳ４に移行し、無かった場合にはステップＳ５に移行する。
【０１５０】
ステップＳ４では、各ＮＯ．の設定処理を行い、ステップＳ５に移行する。
【０１５１】
ステップＳ５では、会員カード（或いは仮カード）がカード挿入口２１７に挿入されている状態であるかどうかを判別して、挿入されている場合にはステップＳ１２に移行し、挿入されていない場合にはステップＳ６に移行する。
【０１５２】
ステップＳ６では、会員カードがカード挿入口２１７に挿入されている状態でない場合に、新たに会員カードの挿入があった場合にはステップＳ７に移行し、挿入がない場合にはステップＳ１２に移行する。
【０１５３】
ステップＳ７では、新たに会員カードの挿入があった場合に、そのカードが正規なカードであるかどうかを判別（例えば、カード管理ナンバーのチェック等）して、正規なカードであればステップＳ８に移行し、正規なカードでなければステップＳ９に移行する。
【０１５４】

ステップＳ８では、新たに挿入された会員カードが正規なカードである場合に、遊技者が暗証番号入力部２０２を操作して入力した暗証番号が正しいかどうかを判別して、入力した暗証番号が正しい場合にはステップＳ１０に移行し、正しくない場合にはステップＳ９に移行する。

【０１５５】

ステップＳ９では、挿入されたカードが正規なカードでない場合或いは入力した暗証番号が正しくない場合は、カード挿入口からカードの排出処理を行いステップＳ１２に移行する。

尚、カードの受付がない場合は、その後にカードに関する処理は行われず、カードに関する処理以外の処理のみ行うとともに、カードの挿入を監視する。

【０１５６】

ステップＳ１０では、挿入されたカードが正規なカードで、且つ入力した暗証番号が正しい場合に、玉貸し装置２０のＣＰＵ２０ａが会員カードの受付を許可し、会員管理装置６０から挿入されたカードに対応した貯玉データを受信し、ＲＡＭ２０ｂに記憶する。そして、ステップＳ１１に移行する。

【０１５７】

ステップＳ１１では、会員管理装置から当日の遊技結果データ（個人の投資額及び負け額に関するデータや個人の各種遊技データ）を受信し、ＲＡＭ２０ｂに記憶する。そして、ステップ１２に移行する。

尚、当日のみだけではなく、玉貸し装置や管理装置で設定変更することにより、所定期間（例えば、３日間）での遊技結果データを、遊技状況の監視の基準として、受信するようにしてもよい。

【０１５８】

ステップＳ１２では、玉計数装置３０からのデータを受信したかを判別して、受信した場合には、ステップＳ１３に移行し、受信してない場合には、ステップＳ１６に移行する。

【０１５９】

ステップＳ１３では、クレジットが有効状態であるかどうかを判別して、有効状態で有ればステップＳ１５に移行し、有効状態でなければステップＳ１４に移行する。

【０１６０】

ステップＳ１４では、クレジットが有効状態でない場合に、計数結果をクレジット無効データ、即ち、精算データ或いは貯玉データとしてＲＡＭ２０ｂに記憶するとともに、ＣＲＴ表示装置２００に表示して、ステップＳ１６に移行する。

【０１６１】

ステップＳ１５では、クレジットが有効状態である場合に、計数結果をクレジットデータとしてＲＡＭ２０ｂに記憶するとともに、ＣＲＴ表示装置２００に表示して、ステップＳ１６に移行する。

【０１６２】

ステップＳ１６では、クレジット引き出しスイッチ２０３がオンされたかを判別して、オンされた場合にはステップＳ１７に移行し、そうでない場合にはステップＳ１８に移行する。但し、クレジットデータがない（ＲＡＭ２０ｂに記憶されていない）場合にはステップＳ１８に移行する。

【０１６３】

ステップＳ１７では、クレジット引き出しスイッチ２０３がオンされた場合に、クレジットデータより所定数の玉の排出指令信号を出力する処理を行い、ステップＳ２２に移行する。

【０１６４】

ステップＳ１８では、現金投入部２１３から現金の投入が有ったかどうかを判別し、現金の投入が有った場合には、ステップＳ１９に移行し、無かった場合にはステップＳ２０に移行する。

【０１６５】

ステップＳ１９では、投入された現金に基づく、玉の排出指令信号を出力する処理を行いステップＳ２２に移行する。

【０１６６】

ステップＳ２０では、貯玉スイッチがオンされたかどうかを判別して、貯玉スイッチがオンされた場合にはステップＳ２１に移行し、オンされてない場合にはステップＳ２２に移行する。但し、貯玉データがない（ＲＡＭ２０ｂに記憶されていない）場合には貯玉スイッチのオン操作は無効になり、ステップＳ２２に移行する。

【０１６７】

ステップＳ２１では、ステップＳ２０において貯玉スイッチがオンされた場合に、貯玉データより所定数の玉排出指令信号の出力処理を行い（即ち、１回の貯玉スイッチ操作で予め決められた個数の玉の排出を玉貸し装置２０が行う）ステップＳ２２に移行する。

【０１６８】

ステップＳ２２では、遊技中断スイッチ２０５がオンされたかどうかを判別して、オンされた場合にはステップＳ２３に移行し、オンされていない場合にはステップＳ２４に移行する。

【０１６９】

ステップＳ２３では、遊技中断スイッチ２０５がオンされた場合に、玉貸し装置の動作を不能化し（他人のカードの受付動作や玉貸し動作を不能にする）、ステップＳ２４に移行する。

【０１７０】

ステップＳ２４では、玉貸し装置２０の復帰条件が成立したかどうかを判別して、成立した場合にはステップＳ２５に移行し、成立していない場合にはステップＳ２６に移行する。

尚、復帰条件が成立する場合とは、予め定められている（例えば、３０分間）中断タイムをオーバーした場合や遊技を中断していた遊技者が再度自身の会員カードを挿入する場合等である。

【０１７１】

ステップＳ２５では、復帰条件が成立したことで玉貸し装置２０が復帰し、ステップＳ２６に移行する。

【０１７２】

ステップＳ２６では、会員カードの返却スイッチ２０６がオンされたかどうかを判別し、返却スイッチ２０６がオンされた場合にはステップＳ２８に移行し、オンされていない場合にはステップＳ２７に移行する。

【０１７３】

ステップＳ２７では、返却スイッチ２０６がオンされていない場合に、リモコン受信装置２０８が係員が操作するリモコン装置３００からの精算信号を受信した場合にはステップＳ２８に移行し、受信しなかった場合にはステップＳ３４に移行する。

【０１７４】

ステップＳ２８では、返却スイッチ２０６がオンされた場合或いは精算信号を受信した場合に、クレジットデータ、精算玉数データ、及び貯玉データを、当該遊技者データとして会員管理装置６０へ送信し、ステップＳ２９に移行する。尚、このとき、クレジットデータは精算玉数データに変換して送信してもよい。

【０１７５】

ステップＳ２９では、クレジットが有効状態の場合には無効化処理を行い、ステップＳ３０に移行する。

【０１７６】

ステップＳ３０では、クレジットが有効状態であった場合には、報知ランプ２１４にてクレジットの有効報知を終了する処理を行い、ステップＳ３１に移行する。

【０１７７】

ステップＳ３１では、遊技結果データを会員管理装置６０へ送信して、ステップＳ３２に

移行する。
【０１７８】
尚、遊技結果データを会員管理装置６０へ送信することにより、遊技者が台を移動しても、移動した台の玉貸し装置へ遊技結果データを送信して、当日（或いは数日）の総遊技結果を把握可能にする。
【０１７９】
ステップＳ３２では、カード挿入口から会員カード（或いは仮カード）が排出され、ステップＳ３３に移行する。このとき、店の係員により精算ボタンの操作が行われる場合には、カードの排出をしないようにしてもよい。
【０１８０】
ステップＳ３３では、会員カードの挿入がなかった場合には、遊技結果データを印刷したレシートをレシート発行口から発行する処理を行い、ステップＳ３４に移行する。
【０１８１】
ステップＳ３４では、遊技機１０からのデータ入力処理が行われ、ステップＳ３５に移行する。このとき、入力されるデータとしては、スタート信号、大当たり信号、特図確変信号、特図スタート信号、などの信号や、打ち込み球情報として使用される打ち込み球（アウト球及びセーフ球）信号がある。
【０１８２】
ステップＳ３５では、遊技機１０から（玉貸し装置２０に）大当たり信号の入力があったかどうかを判別して、入力があった場合にはステップＳ３６に移行し、入力がなかった場合にはこのルーチンを終了する。即ち、遊技機１０から大当たり信号の入力があった場合には、ラッキーＮＯ．の決定遊技（即ち、持ち玉遊技の決定遊技）を行う（但し、無制限遊技中の場合を除く）。
【０１８３】
ステップＳ３６では、無制限遊技中であるかどうかを判別して、無制限遊技中でなければステップＳ３７に移行し、無制限遊技中であればこのルーチンを終了する。
【０１８４】
ステップＳ３７では、所定の乱数値である確率設定値に基づきラッキーＮＯ．遊技の結果を決定（例えば、大当たり信号の入力タイミングにより乱数値を抽出して決定）し、ステップＳ３８に移行する。
【０１８５】
ステップＳ３８では、決定された結果に基づくラッキーＮＯ．決定遊技処理を行い、ステップＳ３９に移行する。
【０１８６】
ステップＳ３９では、ラッキーＮＯ．設定値に基づく遊技結果の判定処理を行い、ステップＳ４０に移行する。
【０１８７】
ステップＳ４０では、ラッキーＮＯ．或いは無制限ＮＯ．が発生したかどうかを判別して、発生した場合にはステップＳ４５に移行して、発生しなかった場合にはステップＳ４１に移行する。
【０１８８】
ステップＳ４１では、アンラッキーＮＯ．が発生したかどうかを判別して、発生した場合にはステップＳ４２に移行して、発生しなかった場合にはこのルーチンを終了する。
尚、アンラッキーＮＯ．が発生しなかった場合には、前回の状態が維持される。また、初回の大当たりの場合は、初期設定時の状態がクレジット無効状態であるため、クレジット無効状態が継続する。
【０１８９】
ステップＳ４２では、アンラッキーＮＯ．が発生した場合に、クレジットデータがある場合はクレジット無効データとして変換して、ステップＳ４３に移行する。このように、アンラッキーＮＯ．（交換ＮＯ．）の場合には、クレジットデータは精算処理される。

【０１９０】
ステップＳ４３では、クレジットを無効化する処理を行いステップＳ４４に移行する。これにより、その後の計数結果（例えば、当回の大当たり中の計数結果）は、精算データとして取り扱われる。
【０１９１】
ステップＳ４４では、クレジットが無効状態であることを報知ランプ２１４にて報知する処理を行ってこのルーチンを終了する。
【０１９２】
ステップＳ４５では、ラッキーＮＯ．或いは無制限ＮＯ．が発生した場合に、クレジットを有効化する処理を行い、ステップＳ４６に移行する。
【０１９３】
ステップＳ４６では、クレジットが有効状態であることを報知ランプ２１４にて報知する処理を行ってこのルーチンを終了する。このとき、各遊技状態（ラッキーＮＯ．によるクレジット遊技と無制限ＮＯ．による無制限遊技）を区別して報知する（図３，４参照）。
【０１９４】
以上で、玉貸し装置２０（ＣＰＵ２０ａ）が行う制御処理は終了する。
【０１９５】
次に、玉貸し装置２０のＣＲＴ表示装置２００において行われる、大当たり発生時のラッキーゲーム（可変表示遊技）の表示例、及びその遊技結果による遊技中の表示例について説明する。
【０１９６】
図１４，１５は、玉貸し装置２０のＣＲＴ表示装置２００において表示される表示画面例を記載した図である。
【０１９７】
図１４（ａ）は、大当たり発生時に、玉貸し装置２０のＣＲＴ表示装置２００においてラッキーゲーム（可変表示遊技）が行われている際の表示画面例である。
【０１９８】
先ず、遊技機１０において所定の遊技状態（大当たり遊技状態）が発生すると、玉貸し装置２０のＣＲＴ表示装置２００において、大当たり終了後の持ち玉遊技（クレジットによる遊技）を行ってもよいかどうかを決定するラッキーゲームが開始される。ラッキーゲームが開始されると、ＣＲＴ表示装置２００の表示画面は図１４（ａ）のようになり、画面上部には、遊技機１０において大当たり遊技状態が発生したことを示す「大当たり発生！」と表示され、画面左側には、「ラッキーゲーム開始」の表示とそのラッキーゲームにおける無制限ＮＯ．、ラッキーＮＯ．、及びアンラッキーＮＯ．の表示である、「無制限　：３、７」、「ラッキー　：１、５」、「アンラッキー：４、９」の表示が行われ、ラッキーナンバーの可変表示部２００ａにおいては、ナンバー決定の可変表示遊技（ラッキーゲーム）が行われる。
【０１９９】
そして、ナンバー決定の可変表示遊技（ラッキーゲーム）の結果、ナンバーが決定され、もし、可変表示部２００ａに停止表示されたナンバーが、ラッキーＮＯ．（この場合、１，５）であった場合には、図１４（ｂ）のような表示画面になり、また、停止表示されたナンバーが、アンラッキーＮＯ．（この場合、４，９）であった場合には、図１５（ｄ）のような表示画面になる。
【０２００】
尚、無制限ＮＯ．、ラッキーＮＯ．、交換ＮＯ．で設定された図柄（例えば、数字など）以外の図柄で停止表示された場合には（但し、ラッキーナンバーによる遊技中を除く）、大当たり発生時に１回交換を行う図柄になる。また、可変表示部２００ａに停止表示されたナンバーが無制限ＮＯ．（この場合、３，７）になった場合には、当日の当該遊技機では無制限で持ち玉遊技が可能になる。
【０２０１】

可変表示部２００ａに停止表示されたナンバーが、ラッキーＮＯ．（この場合、１，５）であった場合、図１４（ｂ）のような表示になり、画面上部には、「おめでとうございますラッキーナンバーです　アンラッキーナンバーがでるまでクレジット遊技が可能です」と表示され、画面左側には、ラッキーゲームにおける無制限ＮＯ．、ラッキーＮＯ．、及びアンラッキーＮＯ．の表示である、「無制限　：３、７」、「ラッキー　：１、５」、「アンラッキー：４、９」の表示が行われ、可変表示部２００ａにおいては、決定されたラッキーナンバー（この場合は、５）の停止表示が行われる。

【０２０２】

そして、ラッキーナンバー発生後の遊技中（当回の大当たり中も含まれる）には、図１４（ｃ）に記載のように、可変表示部２００ａの画面左側に「ラッキーナンバー遊技中」の表示がなされ、画面の右側には、クレジット数、精算玉数、貯玉数、引き出し可能数に関するデータ、「クレジット数：３６２３個、精算玉数：４５２１個、貯玉数：１２３０個、引き出し可能数：７５０個」が表示される。

【０２０３】

ここで、クレジット数は、持ち玉遊技（クレジット遊技）可能な玉数である。

【０２０４】

精算玉数は、持ち玉遊技終了時に係員がリモコン３００の精算スイッチ３１２を操作したり、可変表示部２００ａにおけるラッキーゲームにおいてアンラッキーナンバーが出た場合等に、クレジット玉が精算され、持ち玉遊技不可能になった玉数のことである。

【０２０５】

貯玉数は、会員である遊技者が遊技店側に預けてある（実際には、会員管理装置６０などに会員カードに対応して記憶されている）玉数である（当日に預けた玉だけでなく、以前に預けた玉も含む）。また、貯玉は、予め設定されている所定のレートにより、引き出し可能な玉数に変換可能である。

【０２０６】

引き出し可能数は、貯玉中の引き出し可能な玉数のことである。

【０２０７】

また、可変表示部２００ａに停止表示されたナンバーが、アンラッキーＮＯ．（この場合、４，９）であった場合、図１５（ｄ）のような表示になり、画面上部には、「アンラッキーナンバーがでましたのでクレジットデータを精算いたします」と表示され、画面左側には、ラッキーゲームにおける無制限ＮＯ．、ラッキーＮＯ．、及びアンラッキーＮＯ．の表示である、「無制限　：３、７」、「ラッキー　：１、５」、「アンラッキー：４、９」の表示が行われ、可変表示部２００ａにおいては、決定されたアンラッキーナンバー（この場合は、４）の停止表示が行われる。

【０２０８】

そして、アンラッキーナンバー発生後の遊技中（当回の大当たり中も含む）には、図１５（ｅ）可変表示部２００ａの画面左側に「アンラッキーナンバー遊技中」の表示がなされ、画面の右側には、クレジット数、精算玉数、貯玉数、引き出し可能数に関するデータ「クレジット数：無効、精算玉数：８１４４個、貯玉数：１２３０個、引き出し可能数：７５０個」が表示される。このように、アンラッキーナンバーが発生した場合には、その後の遊技では、クレジットは無効になり（即ち、持ち玉遊技不可）、持ち玉（出玉）は全て精算玉数として精算される。

【０２０９】

以上に述べたように、本実施形態に係わる遊技設備装置においては、遊技機１０において大当たりが発生した際、大当たりの発生信号を遊技設備装置である玉貸し装置２０へ入力することにより、玉貸し装置２０のＣＲＴ表示装置２００においてラッキーＮＯ．の決定遊技（ラッキーゲーム）を行い、持ち玉遊技が可であるか否かを決定（即ちクレジットが有効であるか、無効であるかを決定）するようにした。

【０２１０】

［第２の実施の形態］

第１の実施の形態では、玉貸し装置２０でラッキーＮＯ．決定遊技を行っていたが、玉貸し装置２０でラッキーＮＯ．決定遊技を行わずに、（特図）の大当たりが発生した際に遊技機１０からの図柄情報や確変情報によりクレジットが有効であるか、無効であるかを決定するようにしてもよく。その場合には、上記玉貸し装置２０の制御処理におけるステップＳ３４以降を次のように変更して適用すればよい。

【０２１１】

図１６は、遊技機１０からの図柄情報や確変情報によりクレジットが有効であるか、無効であるかを決定する場合に、玉貸し装置２０が行う制御処理のステップＳ’３４以降のフローチャートである。

【０２１２】

先ず、スタートからステップＳ３３までの処理は上記玉貸し装置２０の制御処理と同じである。

【０２１３】

次に、ステップＳ’３４において、遊技機１０からのデータの入力処理を行い、ステップＳ’３５に移行する。このとき、遊技機１０からは、大当たりの図柄信号、大当たり信号、確変大当たり信号、特図始動信号入賞信号、特図確変信号等を入力する。

【０２１４】

ステップＳ’３５では、遊技機１０から（玉貸し装置２０に）大当たり信号の入力があったかどうかを判別して、入力があった場合にはステップＳ’３６に移行し、入力がなかった場合にはこのルーチンを終了する。

【０２１５】

ステップＳ’３６では、無制限遊技中であるかどうかを判別して、無制限遊技中でなければステップＳ’３７に移行し、無制限遊技中であればこのルーチンを終了する。

【０２１６】

ステップＳ’３７では、入力した大当たり図柄情報とラッキー設定値との判定処理を行い、ステップＳ’３８に移行する。

尚、確率変動状態が発生した場合には無制限遊技可等のルールを設けたホールへの対応として、ステップＳ’３７の替わりに、確率変動情報（確変大当たり信号）を入力したかの判定処理を行うステップＳ''３７を行うようにしてもよい。

尚、これらの設定は、リモコン装置３００や会員管理装置６０からホールの任意で行うことができる。

【０２１７】

ステップＳ’３８では、ラッキーＮＯ．或いは無制限ＮＯ．が発生したかどうかを判別して、発生した場合にはステップＳ’４３に移行して、発生しなかった場合にはステップＳ’３９に移行する。

【０２１８】

ステップＳ’３９では、アンラッキーＮＯ．が発生したかどうかを判別して、発生した場合にはステップＳ’４０に移行して、発生しなかった場合にはこのルーチンを終了する。尚、アンラッキーＮＯ．が発生しなかった場合には、前回状態が維持される。

【０２１９】

ステップＳ’４０では、アンラッキーＮＯ．が発生した場合に、クレジットデータがある場合はクレジット無効データとして変換して、ステップＳ’４１に移行する。このように、アンラッキーＮＯ．（交換ＮＯ．）の場合には、クレジットデータは精算処理される。

【０２２０】

ステップＳ’４１では、クレジットを無効化する処理を行いステップＳ’４２に移行する。

【０２２１】

ステップＳ’４２では、クレジットが無効状態であることを報知ランプ２１４にて報知する処理を行い、このルーチンを終了する。

【０２２２】

ステップＳ’４３では、ラッキーＮＯ．或いは無制限ＮＯ．が発生した場合に、クレジットを有効化する処理を行い、ステップＳ’４４に移行する。

【０２２３】

ステップＳ’４４では、クレジットが有効状態であることを報知ランプ２１４にて報知する処理を行い、このルーチンを終了する。このとき、各遊技状態（ラッキーＮＯ．によるクレジット遊技と無制限ＮＯ．による無制限遊技）を区別して報知する（図４参照）。

【０２２４】

以上で、遊技機１０からの図柄情報や確変情報によりクレジットの有効、無効を決定する場合の玉貸し装置２０（ＣＰＵ２０ａ）が行う制御処理は終了する。

【０２２５】

以上に述べたように、第２の実施の形態に係わる遊技設備装置においては（特図の）大当たりが発生した際に遊技機１０から図柄情報や確変情報を入力してラッキー設定値と比較判定することにより持ち玉遊技が可であるか否かを決定（即ちクレジットが有効であるか、無効であるかを決定）するようにした。

【０２２６】

【発明の効果】

請求項１記載の発明によれば、遊技設備装置は、大当たり遊技状態終了後の持ち玉遊技を可能にするか否かのナンバーを決定する可変表示遊技であるラッキーナンバー決定遊技を行う表示装置を備え、遊技状態信号入力手段による前記大当たり遊技状態の発生に関する信号に基づいて、前記表示装置におけるラッキーナンバー決定遊技を行い、該ラッキーナンバー決定遊技の結果態様がラッキーナンバーであった場合には、当該遊技機における持ち玉遊技を可能にさせ、前記ラッキーナンバー決定遊技の結果態様がラッキーナンバー以外であった場合、もしくは、クレジットデータが存在する状態で遊技者が遊技を終了する場合には、前記クレジットデータを、持ち玉遊技が行えない精算データに変換して記憶するようにしたことから、遊技機において大当たり遊技状態が発生した場合に、係員が該当遊技機まで出向いて大当たり停止表示態様の確認やその後の遊技上の取り扱い（例えば、連続遊技が可能であるか、持ち玉遊技が可能であるか等）の判断を行う必要がなく、その結果、係員の作業負担が軽減されるとともに、迅速且つ正確に持ち玉遊技に関する判定が行える。より具体的には、係員の確認ミスの防止や、遊技者も係員を呼び出す手間が省けること、並びに、クレジット機能を備えた場合には、出向く回数が増えたり、或いは玉箱が無いため持ち玉遊技の間違いが発生しやすいが、それらを防止できること、等の効果がある。

【図面の簡単な説明】

【図１】本実施の形態に係わる遊技機システムの構成の概略を表すブロック図である。

【図２】この発明に係わる遊技機がパチンコ遊技機である場合の遊技盤正面図である。

【図３】玉貸し装置２０の構成装置のブロック図である。

【図４】玉貸し装置２０の正面図である。

【図５】島設備に設置されている遊技機１０、玉貸し装置２０、玉計数装置３０、及び呼出装置４１の正面から見た具体図である。

【図６】島設備に設置されている遊技機１０、玉貸し装置２０、玉計数装置３０、ＣＲカードサンド９０、及び呼出装置４１の正面から見た具体図である。

【図７】遊技機１０、玉貸し装置２０、及び呼出装置４１の間の信号の受け渡しを示したブロック図である。

【図８】役物制御回路１００ａから玉貸し装置２０を経由して或いは直接に呼出装置４１へ送信される各種遊技状態信号、及び排出発射制御回路１５０ａから呼出装置４１へ送信される各種玉排出発射信号について記載した図である。

【図９】係員が操作するリモコン３００とその表示部３１０に表示される表示画面例を記載した図である。

【図１０】玉貸し装置２０（のＣＰＵ２０ａ）が行う制御処理のフローチャートである。

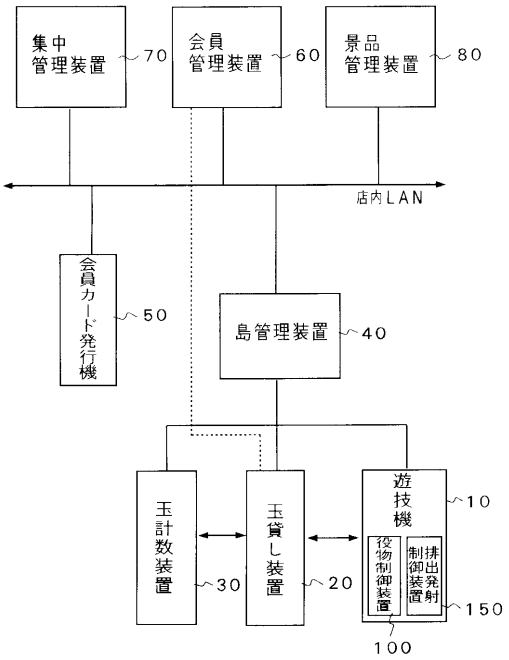
【図１１】玉貸し装置２０（のＣＰＵ２０ａ）が行う制御処理のフローチャートである。

【図１２】玉貸し装置２０（のＣＰＵ２０ａ）が行う制御処理のフローチャートである。
【図１３】玉貸し装置２０（のＣＰＵ２０ａ）が行う制御処理のフローチャートである。
【図１４】玉貸し装置２０のＣＲＴ表示装置２００において表示される表示画面例を記載した図である。
【図１５】玉貸し装置２０のＣＲＴ表示装置２００において表示される表示画面例を記載した図である。
【図１６】第２の実施の形態に係わる玉貸し装置２０が行う制御処理のステップＳ’３４以降のフローチャートである。
【符号の説明】

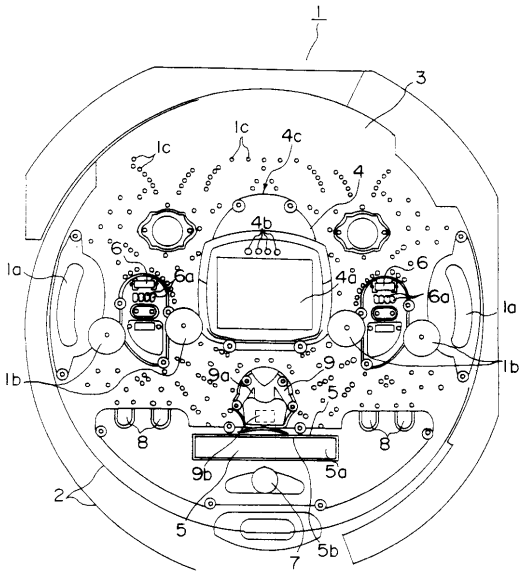
１	遊技盤
２	ガイドレール
３	遊技領域
４	（特別図柄）可変表示装置
４ａ	可変表示部
５	特別変動入賞装置
６	普図始動ゲート
７	普通図柄表示装置
８	一般入賞口
９	普通変動入賞装置
９ｂ	特図始動スイッチ
１０	遊技機
２０	玉貸し装置
２０ａ	ＣＰＵ
２０ｂ	ＲＡＭ
２０ｃ	ＲＯＭ
２１	電源回路（バックアップ用）
２２	クロック
２３	Ｉ／Ｏインターフェース
３０	玉計数装置
４０	島管理装置
４１	呼出装置
５０	会員カード発行機
６０	会員管理装置
７０	集中管理装置
８０	景品管理装置
１００	役物制御装置
１００ａ	役物制御回路
１５０	排出発射制御装置
１５０ａ	排出発射制御回路
２００	ＣＲＴ表示装置
２０１	表示制御回路
２０２	暗証番号入力部
２０３	クレジット引き出しスイッチ
２０４	貯玉引き出しスイッチ
２０５	遊技中断スイッチ
２０６	返却スイッチ
２０７	データ切替スイッチ
２０８	リモコン受信装置
２０９	玉排出装置
２１０	カードＲ／Ｗ

２１１　　現金判別装置
２１２　　現金返却装置
２１３　　レシート発行装置
２１４　　報知ランプ
２１５　　現金投入口
２１６　　現金返却口
２１７　　カード挿入口
２１８　　玉排出ノズル
２１９　　レシート発行口

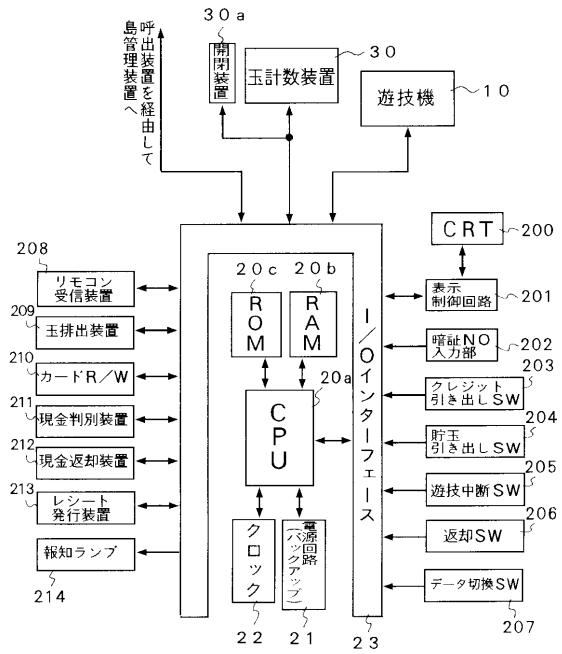
【図１】



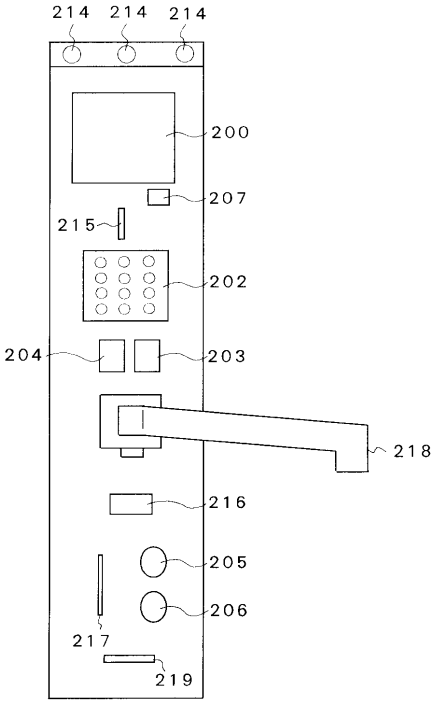
【図２】



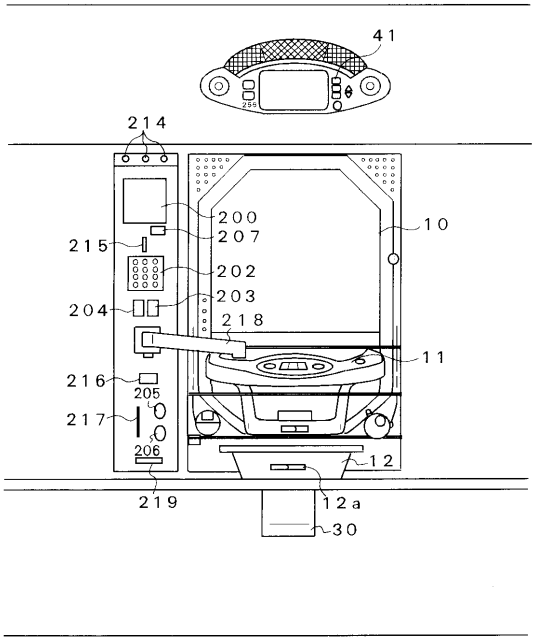
【図３】


呼出装置を経由して島管理装置へ
30a
開閉装置
玉計数装置
30
遊技機
10
CRT
200
208
リモコン受信装置
209
玉排出装置
210
カードR／W
211
現金判別装置
212
現金返却装置
213
レシート発行装置
214
報知ランプ
20c
20b
ROM
RAM
20a
CPU
クロック
22
電源回路（バックアップ）
21
I／Oインターフェース
23
表示制御回路
201
暗証NO入力部
202
クレジット引き出しSW
203
貯玉引き出しSW
204
遊技中断SW
205
返却SW
206
データ切換SW
207

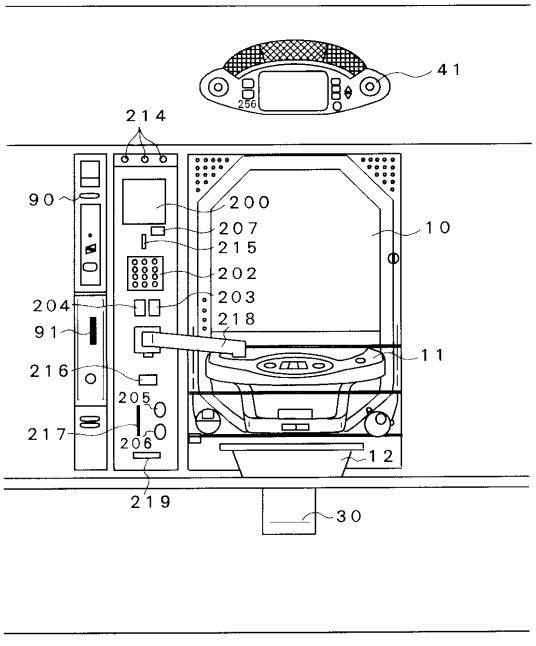
【図４】


214
214
214
200
207
215
202
204
203
218
216
205
206
217
219

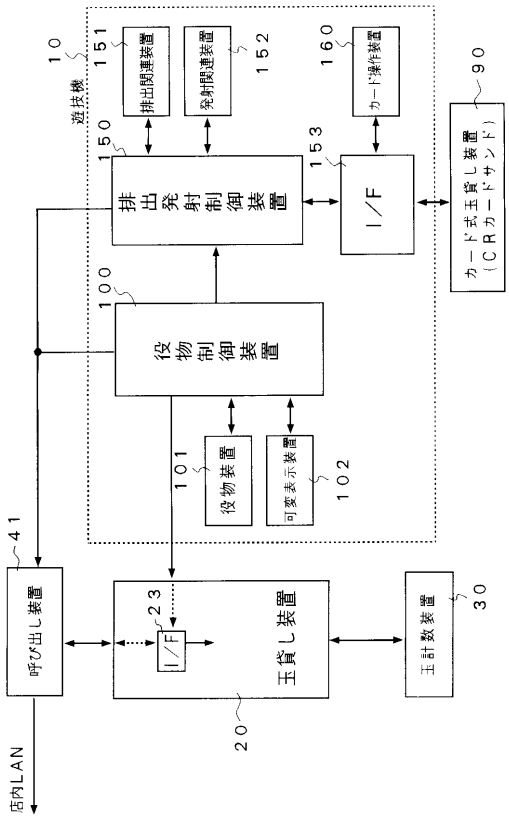
【図５】


41
214
200
207
10
215
202
203
204
218
11
216
205
217
206
12
219
12a
30

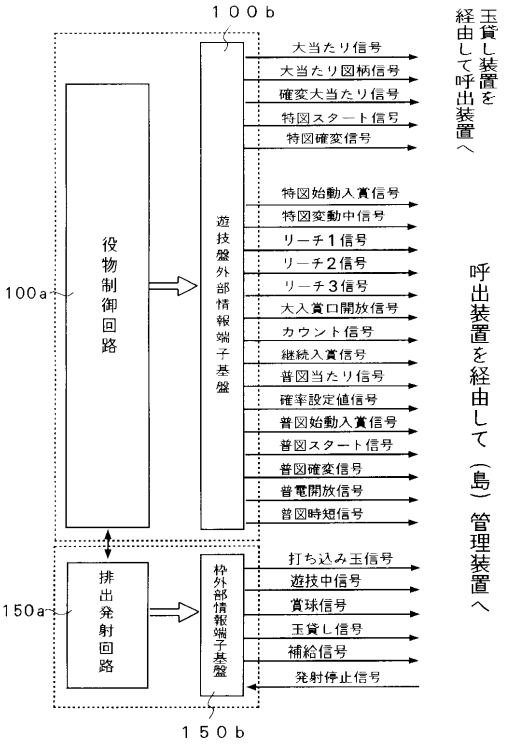
【図６】


41
214
90
200
207
215
10
202
203
204
218
91
11
216
205
217
206
12
219
30

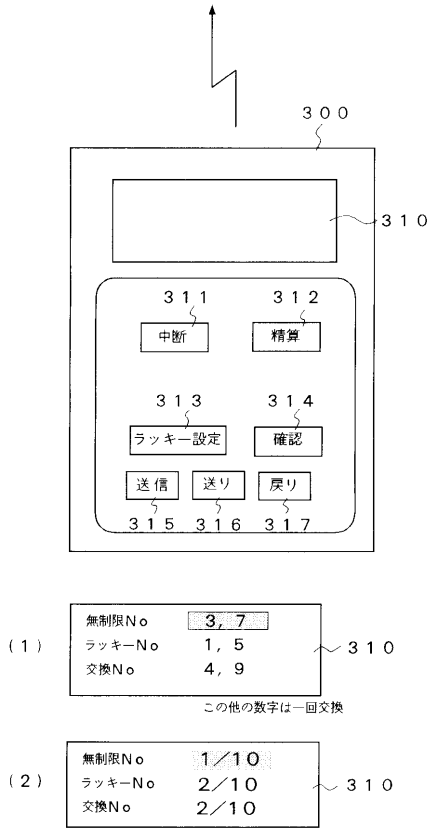
【図７】


遊技機
10
排出関連装置
151
発射関連装置
152
カード操作装置
160
90
150
排出発射制御装置
153
I／F
カード式玉貸し装置（CRカードユニット）
100
役物制御装置
101
役物装置
可変表示装置
102
41
呼び出し装置
23
I／F
玉貸し装置
20
玉計数装置
30
店内LAN

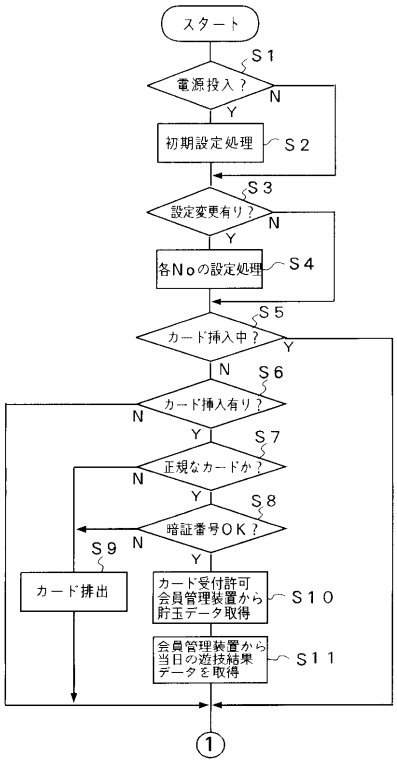
【図８】


100b
大当たり信号
大当たり図柄信号
確変大当たり信号
特図スタート信号
特図確変信号
特図始動入賞信号
特図変動中信号
リーチ1信号
リーチ2信号
リーチ3信号
大入賞口開放信号
カウント信号
継続入賞信号
普図当たり信号
確率設定値信号
普図始動入賞信号
普図スタート信号
普図確変信号
普電開放信号
普図時短信号
役物制御回路
100a
遊技盤外部情報端子基盤
排出発射回路
150a
枠外部情報端子基盤
打ち込み玉信号
遊技中信号
賞球信号
玉貸し信号
補給信号
発射停止信号
150b
玉貸し装置を経由して呼出装置へ
呼出装置を経由して（島）管理装置へ

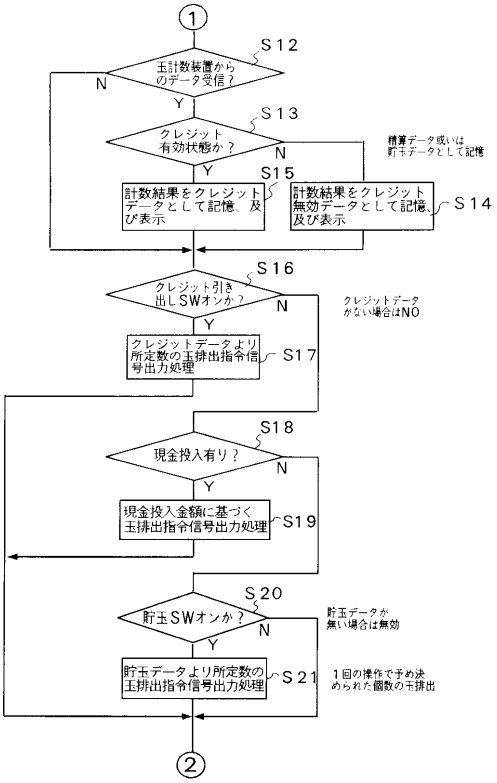
【図９】


300
310
311
中断
312
精算
313
ラッキー設定
314
確認
送信
送り
戻り
315
316
317
（1）
無制限No 3，7
ラッキーNo 1，5
交換No 4，9
310
この他の数字は一回交換
（2）
無制限No 1／10
ラッキーNo 2／10
交換No 2／10
310

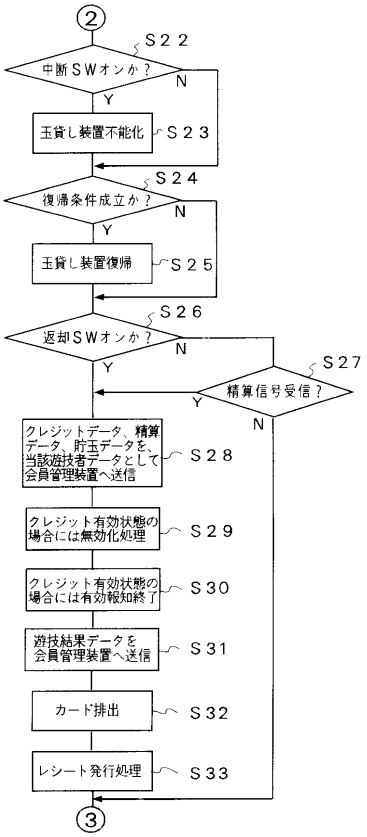
【図１０】


スタート
S1
電源投入？
N
Y
初期設定処理
S2
S3
設定変更有り？
N
Y
各Noの設定処理
S4
S5
カード挿入中？
Y
N
S6
カード挿入有り？
N
Y
S7
正規なカードか？
N
Y
S8
暗証番号OK？
N
Y
S9
カード排出
カード受付許可
会員管理装置から貯玉データ取得
S10
会員管理装置から当日の遊技結果データを取得
S11
①

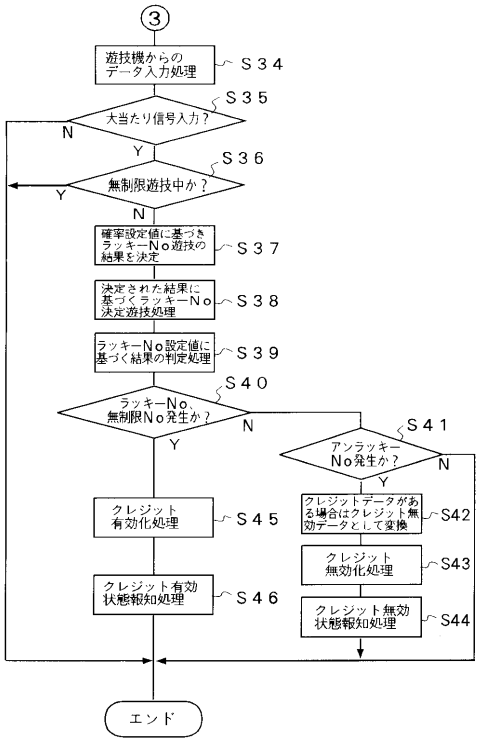
【図１１】



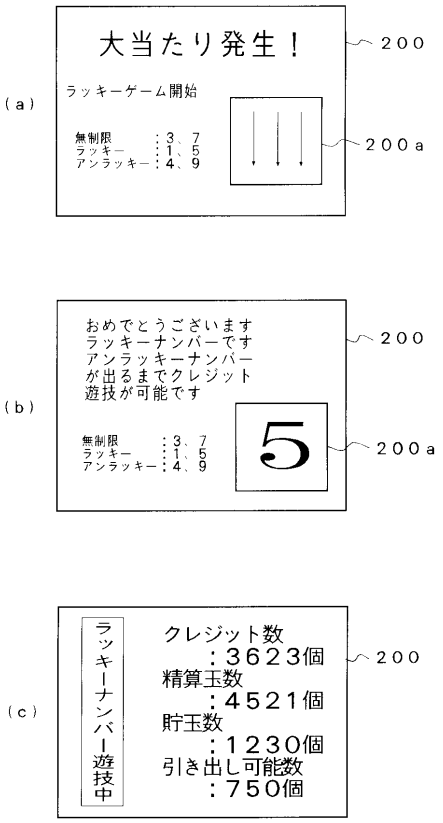
【図１２】



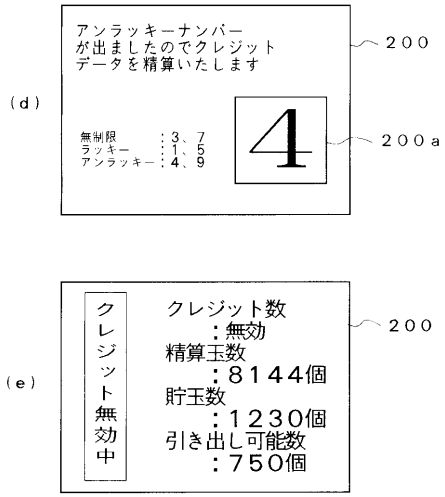
【図１３】



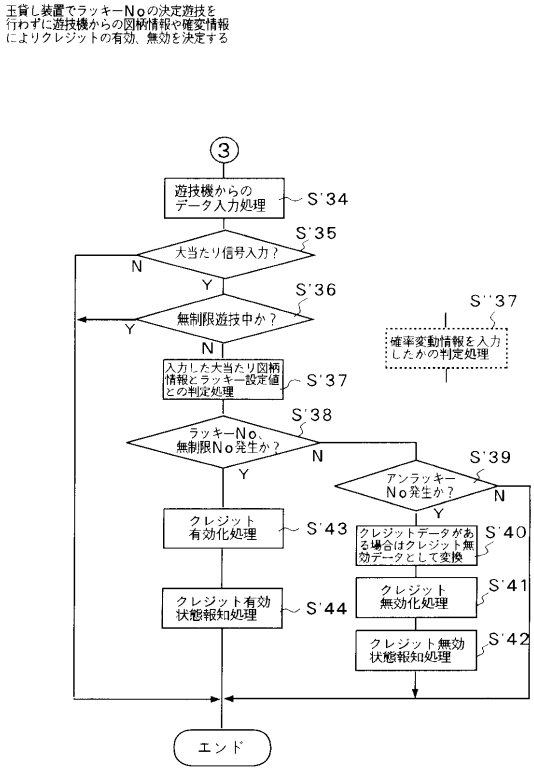
【図１４】



【図１５】


(d)
アンラッキーナンバー
が出ましたのでクレジット
データを精算いたします
200
無制限 ：3、7
ラッキー ：1、5
アンラッキー：4、9
4
200a
(e)
クレジット無効中
クレジット数
：無効
精算玉数
：8144個
貯玉数
：1230個
引き出し可能数
：750個
200

【図１６】


玉貸し装置でラッキーNoの決定遊技を
行わずに遊技機からの図柄情報や確変情報
によりクレジットの有効、無効を決定する
③
遊技機からの
データ入力処理
S'34
大当たり信号入力？
S'35
N
Y
無制限遊技中か？
S'36
Y
N
S''37
確率変動情報を入力
したかの判定処理
入力した大当たり図柄
情報とラッキー設定値
との判定処理
S'37
ラッキーNo、
無制限No発生か？
S'38
N
Y
アンラッキー
No発生か？
S'39
N
Y
クレジット
有効化処理
S'43
クレジットデータがあ
る場合はクレジット無
効データとして変換
S'40
クレジット
無効化処理
S'41
クレジット有効
状態報知処理
S'44
クレジット無効
状態報知処理
S'42
エンド

フロントページの続き

(56)参考文献 特開平０７－２５５９３１（ＪＰ，Ａ）
特開平０７－２９９２３５（ＪＰ，Ａ）
特開平０６－１９８０４８（ＪＰ，Ａ）
特開平０６－００７５０７（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F 7/02