

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4097724号  
(P4097724)

(45) 発行日 平成20年6月11日(2008.6.11)

(24) 登録日 平成20年3月21日(2008.3.21)

(51) Int.Cl.		F I			
<b>A 6 3 F</b>	<b>7/02</b>	<b>(2006.01)</b>	A 6 3 F	7/02	3 2 8
<b>G 0 7 F</b>	<b>7/08</b>	<b>(2006.01)</b>	A 6 3 F	7/02	3 3 2 B
			A 6 3 F	7/02	3 5 2 F
			G 0 7 F	7/08	S

請求項の数 1 (全 25 頁)

<p>(21) 出願番号 特願平8-29262                  (22) 出願日 平成8年2月16日(1996.2.16)                  (65) 公開番号 特開平9-220337                  (43) 公開日 平成9年8月26日(1997.8.26)                  審査請求日 平成15年2月17日(2003.2.17)</p>	<p>(73) 特許権者 000144153                  株式会社三共                  群馬県桐生市境野町6丁目460番地                  (74) 代理人 100064746                  弁理士 深見 久郎                  (74) 代理人 100085132                  弁理士 森田 俊雄                  (74) 代理人 100095418                  弁理士 塚本 豊                  (72) 発明者 鶴川 詔八                  群馬県桐生市相生町1丁目164番地の5                  審査官 篠崎 正</p>
---	--

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技用システム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技場に設置された遊技用装置と、遊技場外に設置され遊技場の支出を管理する遊技場支出管理コンピュータとを含む遊技用システムであって、

前記遊技用装置は、

遊技者所有の有価価値を使用して遊技機に用いられる遊技媒体を貸出す手段であって、遊技媒体の貸出に使用した有価価値の大きさを示す情報を、遊技場外に設置され遊技場の売上を管理する遊技場売上管理コンピュータへ出力する遊技媒体貸出手段と、

前記遊技機により遊技を行なった結果遊技者に払出された遊技媒体を計数し、該計数結果に対応する有価価値を、有価価値が特定可能な情報が記録された記録媒体の記録情報により特定される有価価値に加算する遊技媒体価値計数加算手段と、

前記記録媒体の記録情報により特定された有価価値を前記遊技機による遊技に使用可能な状態となるように変換する価値変換手段と、

前記遊技媒体価値計数加算手段により加算された有価価値の大きさを集計する集計手段とを含み、

前記遊技媒体価値計数加算手段は、前記記録媒体の記録情報により特定される有価価値に加算した有価価値の大きさを示す情報を前記遊技場支出管理コンピュータへ出力し、

前記集計手段は、集計した情報を前記遊技場支出管理コンピュータへ出力し、

前記遊技場支出管理コンピュータは、前記遊技媒体価値計数加算手段から送信されてきた情報に基づく遊技場の支出情報と前記集計手段から送信されてきた情報に基づく遊技場

の支出情報とを照合することを特徴とする、遊技用システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技場に設置された遊技用装置と、遊技場外に設置され遊技場の支出を管理する遊技場支出管理コンピュータとを含む遊技用システムに関する。

【0002】

【従来の技術】

この種の遊技用システムにおいて、従来から一般的に知られているものに、たとえば、遊技者が遊技機で遊技を行なった結果としての遊技結果価値が景品として遊技媒体の形で遊技者に払出され、その払出された遊技媒体の持つ有価価値を遊技媒体価値計数手段によって計数してもらい、その計数された有価価値の範囲内で遊技者が景品交換できるように構成されていた。

10

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

このように、従来の遊技用システムにおいては、前記遊技媒体価値計数手段により計数された有価価値は景品交換するしか使い途がなく、遊技者の選択肢が制限されるという不都合があった。

【0004】

さらに、遊技場においては、遊技者所有の有価価値を使用して遊技媒体貸出手段により遊技媒体を貸出した場合に、その遊技媒体の貸出がその遊技場における売上情報となる。そして遊技場は、たとえば税金等の関係上、売上情報を外部に申告するのであるが、その売上情報の外部への申告が正確には行なわれない場合も考えられる。

20

【0005】

本発明は、係る実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技者にとってより利便性が向上し、かつ、遊技場の売上情報が外部において正確に管理しやすい遊技用システムを提供することである。

【0006】

【課題を解決するための手段】

請求項1に記載の本発明は、遊技場に設置された遊技用装置と、遊技場外に設置され遊技場の支出を管理する遊技場支出管理コンピュータとを含む遊技用システムであって、

30

前記遊技用装置は、

遊技者所有の有価価値を使用して遊技機に用いられる遊技媒体を貸出す手段であって、遊技媒体の貸出に使用した有価価値の大きさを示す情報を、遊技場外に設置され遊技場の売上を管理する遊技場売上管理コンピュータへ出力する遊技媒体貸出手段と、

前記遊技機により遊技を行なった結果遊技者に払出された遊技媒体を計数し、該計数結果に対応する有価価値を、有価価値が特定可能な情報が記録された記録媒体の記録情報により特定される有価価値に加算する遊技媒体価値計数加算手段と、

前記記録媒体の記録情報により特定された有価価値を前記遊技機による遊技に使用可能な状態となるように変換する価値変換手段と、

40

前記遊技媒体価値計数加算手段により加算された有価価値の大きさを集計する集計手段とを含み、

前記遊技媒体価値計数加算手段は、前記記録媒体の記録情報により特定される有価価値に加算した有価価値の大きさを示す情報を前記遊技場支出管理コンピュータへ出力し、

前記集計手段は、集計した情報を前記遊技場支出管理コンピュータへ出力し、

前記遊技場支出管理コンピュータは、前記遊技媒体価値計数加算手段から送信されてきた情報に基づく遊技場の支出情報と前記集計手段から送信されてきた情報に基づく遊技場の支出情報とを照合することを特徴とする。

【0008】

【作用】

50

請求項 1 に記載の本発明によれば、遊技者所有の有価価値を使用して遊技機に用いられる遊技媒体が遊技媒体貸出手段により貸出され、その遊技媒体貸出手段による遊技媒体の貸出に使用した有価価値の大きさを示す情報が当該遊技場外に設置された遊技場の売上を管理する遊技場売上管理コンピュータへ出力される。遊技媒体価値計数加算手段の働きにより、前記遊技機により遊技を行なった結果遊技者に払出された遊技媒体が計数され、その計数結果に対応する有価価値が、有価価値が特定可能な情報が記録された記録媒体の記録情報により特定される有価価値に加算される。さらに、価値変換手段の働きにより、前記記録媒体の記録情報により特定された有価価値が前記遊技機による遊技に使用可能な状態となるように変換される。集計手段の働きにより、前記遊技媒体価値計数加算手段により加算された有価価値の大きさが集計される。また、遊技媒体価値計数加算手段により、記録媒体の記録情報により特定される有価価値に加算した計数結果に対応する有価価値の大きさを示す情報が前記遊技場支出管理コンピュータへ出力される。集計手段により、集計した情報が前記遊技場支出管理コンピュータへ出力される。遊技場支出管理コンピュータの働きにより、遊技媒体価値計数加算手段から送信されてきた情報に基づく遊技場の支出情報と集計手段から送信されてきた情報に基づく遊技場の支出情報とが照合される。

10

【 0 0 1 0 】

【発明の実施の形態】

次に、本発明の実施の形態を図面に基づいて説明する。

【 0 0 1 1 】

図 1 は、本発明に係る遊技用設備装置の全体の概略を示すシステムブロック図である。

20

【 0 0 1 2 】

図中 1 5 は共通カード発行会社であり、CPU, RAM, ROM等を内蔵するホール別売上集計用の集中管理コンピュータ 1 6 が設置されている。この共通カード発行会社 1 5 からは共通カード 1 0 4 (第 3 図参照) が発行されて各遊技場 1, 1 4 ... に出荷される。なお、共通カード 1 0 4 は共通カード販売機 4 で販売するとき情報を書込むようにしてもよいし、予め情報を書込んでおくようにしてもよい。各遊技場 1, 1 4 ... と共通カード発行会社 1 5 の集中管理コンピュータ 1 6 とは各遊技場 1, 1 4 ... に設置されているターミナルボックス 9 と通信回線により接続されており、情報の伝達が可能に構成されている。

【 0 0 1 3 】

なお、遊技場 1 4 については、遊技場 1 と同様の構成を有しているためにここでは詳細な説明および図示を省略する。

30

【 0 0 1 4 】

図中 1 4 0 は有価価値用記録媒体発行センター(会員用記録媒体発行センター)の一例の景品カード発行会社であり、CPU, RAM, ROM等を内蔵する集中管理コンピュータ 1 4 1 が設置されている。この集中管理コンピュータ 1 4 1 と各遊技場 1, 1 4 ... に設置されているターミナルボックス 1 0 とが通信回線により接続されており、情報の伝達が可能に構成されている。図中 2 2, 2 4, 2 8 は、景品カード発行会社 1 4 0 に加盟している会員用記録媒体取扱店の一例の加盟店であり、それぞれに、CPU, RAM, ROMを内蔵する加盟店用管理コンピュータ 2 3, 2 6, 3 0 が設置されている。それらの加盟店用管理コンピュータ 2 3, 2 6, 3 0 と景品カード発行会社の集中管理コンピュータ 1 4 1 とが通信回線により接続されており、情報の伝達が可能に構成されている。なお、加盟店 2 8 には、共通カード発行会社 1 5 から発行された共通カード 1 0 4 を顧客に販売するための共通カード販売機 4 が設置されており、その共通カード販売機 4 と景品カード発行会社 1 4 0 の集中管理コンピュータ 1 4 1 とがターミナルボックス 1 0 を介して通信回線により接続されており、情報の伝達が可能に構成されている。さらに、共通カード販売機 4 と共通カード発行会社 1 5 の集中管理コンピュータ 1 6 とがターミナルボックス 9 を介して通信回線により接続されており、情報の伝達が可能に構成されている。

40

【 0 0 1 5 】

図中 1 7 は銀行であり、CPU, RAM, ROM等を内蔵するコンピュータ等からなる中央装置 1 8 が設置されている。この中央装置 1 8 はデータベース 1 9 を含み、このデータ

50

ベース19には、各遊技場1, 14や共通カード発行会社15, 景品カード発行会社140, 各加盟店22, 24, 28等の口座およびそれらの口座に預金されている預金金額等が記憶されている。データベース19内に図示された記号A, B, C, D, E, F, Gは、それぞれ共通カード発行会社15, 遊技場1, 遊技場14, 加盟店22, 加盟店24, 加盟店28, 景品カード発行会社140のそれぞれの口座を示し、図示された矢印は、ある口座から他の口座に矢印方向に金に移ることを意味している。

【0016】

共通カード発行会社15から遊技場1に出荷された共通カード104は共通カード販売機4により利用者(遊技者)に販売される。利用者は代金または後述する会員用記録媒体の一例の景品カード108a, 108b(第3図参照)を共通カード販売機4に挿入することにより所定の金額が記録された共通カードが付与される。利用者は遊技場に設置されている複数の遊技機(一例のカード式パチンコ遊技機2aの中から遊技してみたいカード式パチンコ遊技機2に対応したカード処理機3に前記共通カード104を挿入する。そしてその共通カード104に記録されている残額を使用してカード式パチンコ遊技機2で打玉を発射して遊技が可能となる。遊技場1にはさらにカードを用いない通常の遊技機(一例のパチンコ遊技機2b)が設置されており、遊技者が貨幣を玉貸機3bに投入して玉が貸出され、その玉をパチンコ遊技機2bに投入して遊技を行なう。

【0017】

パチンコ遊技機2a, 2bは、遊技の最中に遊技状態に応じて景品玉が払出されるように構成されている。そして、カード式遊技機2aの場合、遊技が終了すれば、遊技に使用した金額だけ共通カード104に記録されている残額が減額更新されてその残額が記録された共通カード104が遊技者に払出される。パチンコ遊技機2a, 2bから払出された遊技媒体としての景品玉を遊技者が景品玉処理装置11に投入すればその有価価値が計数され、かつ、遊技者が自己の景品カード108a, 108bをその景品玉処理装置11に挿入すれば前記計数された有価価値を前記景品カード108a, 108bに持点として加算記録されるとともに合計残額としても加算記録されて排出される。この景品玉処理装置11による加算額データが、ホール用管理コンピュータ6に送信されるとともにターミナルボックス10を介して景品カード発行会社140の集中管理コンピュータ141に送信される。利用者は、その排出された景品カードを景品カード処理機5に挿入する。この景品カード処理機5では、挿入された景品カードに記録されている有価価値としての残額の範囲内で、一般景品用レシートを発行する機能を有する。なお、この景品カード108a, 108bとは、所定の会員向けに発行される会員用のカードである。発行された一般景品用レシートを利用者が遊技場1のカウンスに持参すればその一般景品用レシートに記録されている交換額の範囲内で煙草やチョコレート等の一般景品との交換が可能となる。なお、一般景品用レシートを発行することなく、景品カード108a, 108bにより直接一般景品との交換ができるようにしてもよい。

【0018】

遊技場1内には、さらに、再遊技用処理装置12が設置されており、景品カードをこの再遊技用処理装置12に挿入することにより、その挿入された景品カードに記録されている有価価値(残額)の範囲内で再遊技カード106が遊技者に発行可能となる。遊技者は、その発行された再遊技カード106をカード処理機3aに挿入することにより、遊技機2aによる再遊技が可能となる。一方、遊技機2bでの再遊技の場合は、再遊技用処理装置12に景品カード108a, 108bを挿入し、その挿入された景品カード108a, 108bに記録されている有価価値の範囲内で、遊技球を借り、その遊技球を遊技機2bに投入することにより、再遊技が可能となる。また、再遊技用処理装置12により発行された再遊技カード106の有価価値データ(残額データ)がターミナルボックス10を介して景品カード発行会社140の集中管理コンピュータ141へ送信される。また遊技場1には、ATM(Automatic Teller Machine)7aが設置されており、このATM7aが送信装置13aを介して銀行17のデータベース19に接続されているとともに景品カード発行会社140の集中管理コンピュータ141に接続されている。そして利用者が自己の

10

20

30

40

50

景品カード108a, 108bをATM7aに挿入することにより、その挿入された景品カード108a, 108bに記録されている有価価値(残額)の範囲内で現金が払出される。その払出された現金金額が、送信装置13aを介して前記銀行17のデータベース19と景品カード発行会社140の集中管理コンピュータ141とに送信される。

【0019】

なお、利用者が未だに景品カード108a, 108bを所持していない場合には、新規発行する必要があるが、その場合には、遊技場のカウンタにより利用者の住所、氏名、電話番号等の必要事項を記載してもらった上で所定の情報を記録した景品カード108a, 108bを利用者に新規発行する。利用者に記載してもらった住所、氏名、電話番号等の必要事項はターミナルボックス10を介して景品カード発行会社140の集中管理コンピュータ141に送信されるかあるいは景品カード発行会社140において集中管理コンピュータ141に入力される。

10

【0020】

一方、遊技場のカウンタには、景品カード発行会社140に加盟している各加盟店22, 24, 28が販売している商品やサービス等の種々の販売対象からなる景品が掲載されたカタログが用意されており、利用者はそのカタログを見て自己の欲する商品やサービス等の景品を選択することができる。そして、自己の欲する景品を景品カード108a, 108bを用いて景品交換したい場合には、利用者は自己の景品カード108a, 108bを景品カード処理機5に挿入し、カタログで選んだ自己の欲する景品を特定する景品コードやその個数等を入力する。するとその景品コードがターミナルボックス10を介して景品カード発行会社140の集中管理コンピュータ141に送信され、集中管理コンピュータ141では利用者の住所に近い加盟店を探し出してその加盟店(たとえば22)に伝送されてきた景品コード、景品個数と利用者の住所、氏名、電話番号等を送信する。

20

【0021】

すると、送信されてきた景品番号に対応する商品やサービス等の景品が加盟店22から利用者に直送される。また、利用者は景品カード108a, 108bを挿入して希望する景品を入力した段階でその景品コードの景品に相当する金額だけ挿入された景品カード108a, 108bの残額(有価価値)が減算更新され、減算更新された後の景品カード108a, 108bが利用者に返却される。利用者が希望して入力した景品コードに相当する景品が前記加盟店22で品切れとなっていた場合には、利用者の住所に次に近い加盟店24からその希望する景品を利用者に直送するようにしてもよい。

30

【0022】

また、景品カード処理機5に、特殊景品を払出す機能を設けてもよい。その場合には、利用者が景品カード108a, 108bを景品カード処理機5に挿入し、その景品カード108a, 108bに記録されている残額の範囲内で特殊景品が利用者に払出される。そして遊技場の外の所定の場所に設けられている景品交換所にその特殊景品を持参し、その特殊景品を現金に交換してもらおう。なお、遊技場1内に設置された、共通カード販売機4, カード処理機3a, 3b, 遊技機2a, 2b, 景品カード処理機5, 景品玉処理装置11はそれぞれホール用管理コンピュータ6に接続されており、情報の伝達が可能に構成されている。このホール用管理コンピュータ6は、CPU, RAM, ROM等を内蔵しており、共通カード販売金額、遊技機2の利益球数や不利益球数、景品玉処理装置11により加算記録された景品カードの付与有価価値データ(加算額データ)、景品カードを使用している景品交換額情報等の遊技場で発生する種々の情報を集中管理する。

40

【0023】

遊技場1内に設置された共通カード販売機4の売上額(販売額)に関する情報がターミナルボックス9を介して通信回線により共通カード発行会社15の集中管理コンピュータ16に伝送される。また、共通カード販売機4は景品カード108a, 108bに記録されている残額を用いての共通カードの販売も可能であり、その景品カードの使用による売上額(販売額)に関する情報がターミナルボックス10を介して通信回線により景品カード発行会社140の集中管理コンピュータ141に伝送される。さらに、景品カード処理機

50

5による景品カード108a, 108bを用いた景品交換額に関する情報がターミナルボックス10を介して景品カード発行会社140の集中管理コンピュータ141に伝送される。なおこのターミナルボックス10と集中管理コンピュータ141とは必ずしもオンラインにより接続する必要はなく、共通カード売上額や景品交換額を集計してその集計金額を記載した伝票等を作成し、伝票等によるオンラインにより共通カード販売額や景品交換額を集中管理コンピュータ141に入力してもよい。

#### 【0024】

次に、遊技場1のカウナタに用意されているカタログによる景品交換ではなく実際にその景品を目で見て確かめて購入したいという利用者は、景品カード108a, 108bを持参して加盟店24に行き、その景品カード108a, 108bを加盟店24に設置されている景品カード処理機25に挿入し、加盟店24で販売されている商品やサービス等の販売対象からなる景品で自己の欲するものの種類や個数を景品カード処理機25に入力する。するとその入力された景品に相当する金額が景品カード108a, 108bの残額から減算されて減算された後の景品カード108a, 108bが利用者に返却される。このようにして利用者は目で実際に景品を見て確かめて入手することができる。この景品カード処理機25は、ターミナルボックス27を介して景品カード発行会社140の集中管理コンピュータ141に接続されており、情報の伝達が可能になるように構成されている。なお、景品カード発行会社140の集中管理コンピュータ141と各加盟店22, 24, 28に設置されている加盟店用管理コンピュータ23, 26, 30は必ずしもオンラインにより接続する必要はなく、遊技場1から送信されてきた景品コードや景品個数ならびにその景品コードに対応する利用者の住所, 氏名, 電話番号等を集計して伝票等に記入し定期的にかつ、オフラインにより各加盟店22, 24, 28に送るようにしてもよい。前記加盟店22, 24, 28により、商品やサービス等の販売対象を販売する販売店であって、遊技者が自己の会員用記録媒体で特定される前記付与有価価値(残額)を使用して前記販売対象と景品交換することが可能な会員用記録媒体取扱店が構成されている。

#### 【0025】

利用者が自己の所持している景品カード108a, 108bに記録されている残額を現金化したい場合には、前述したように、遊技場1に設置されているATM7aで現金化する方法もあるが、他の方法としては、景品カード108a, 108bを銀行17に持参し、銀行17に設置されているATM7bにその景品カード108a, 108bを挿入する。そして、景品カード108a, 108bに記録されている残額の範囲内で希望する金額を利用者が入力することによりその入力された金額に相当する現金が利用者に払出されるとともに、挿入された景品カード108a, 108bに記録されている残額が払出金額分減額更新された後に利用者側に返却される。このATM7bは、ターミナルボックス13bを介して、銀行17のデータベース19に接続されているとともに景品カード発行会社140の集中管理コンピュータ141に接続されており、情報の伝達ができるように構成されている。

#### 【0026】

さらに、景品カード発行会社140の集中管理コンピュータ141と銀行17のデータベース19とが通信回線により接続されており、集中管理コンピュータ141からデータベース19に次のような情報が伝送される。すなわち、遊技場1, 14に設けられている景品玉処理装置11によって増額更新された景品カードの増額更新額情報、遊技場1, 14に設けられている共通カード販売機4を利用して景品カードにより共通カードが販売されたその共通カード売上額情報、遊技場1, 14に設けられている景品カード処理機5を利用して景品カードにより景品交換が行なわれた場合の景品カードの減額更新額情報、各加盟店22, 24, 28での景品カードを使用した景品の売上額情報(景品交換額情報)等が伝送される。一方、共通カード販売会社15の集中管理コンピュータ16からも、遊技場1, 14において販売された共通カード金額の合計と遊技場1, 14で共通カードが使用された使用金額合計との差額情報がデータベース19に伝送されてくる。さらに、加盟店28において販売された共通カード金額の合計(カード代金)情報が集中管理コンピュ

10

20

30

40

50

ータ141からデータベース19に伝送されてくる。

【0027】

データベース19では、前記各種伝送されてきた情報に基づいて、各口座間で図示矢印で示した方向に金を移動させる。すなわち、共通カード販売会社15の口座Aと各遊技場1, 14の口座C, Bとの間で共通カード104の販売金額の合計(カード代金)とカード処理機3によって使用された共通カード104の使用金額合計との差額だけ金を移動させる。また、加盟店28における共通カード104の販売金額の合計(カード代金)から手数料を差引いた金額が加盟店28の口座Fから共通カード販売会社15の口座Aに移動する。これによって、加盟店28は差引いた手数料分利益を得ることができる。

【0028】

遊技場1, 14に設けられている共通カード販売機4を利用して景品カード108a, 108bにより販売された共通カード104の売上合計金額から手数料を差引いた金額が景品カード発行会社140の口座Gから各遊技場1, 14の口座B, Cに移動する。各遊技場1, 14の景品カード処理装置8によって増額更新された景品カードの増額更新額に対し手数料を上乗せした金額の合計が各遊技場1, 14の口座B, Cから景品カード発行会社140の口座Gに移動する。なお、実際には、口座GとC, Bとの間では、カード増額更新額(手数料上乗せ)と景品カード使用による共通カード売上額(手数料を差引く)とが相殺された金額だけが移動するようになる。さらに、各加盟店22, 24, 28での景品カード108a, 108bを用いた景品の売上額(景品交換額)から手数料を差引いた金額が景品カード発行会社140の口座Gから各加盟店22, 24, 28の口座D, E, Fに移動する。

【0029】

また、後述するように、利用者がATM7a, 7bを利用して景品カード108aの残額を自己の口座に振込んだ場合は、その振込金額が図示矢印で示すように口座Gから利用者の口座に振込まれる。

【0030】

図2は、遊技場の要部を示す概略構成図である。

遊技場1に設置されている共通カード販売機4は、紙幣投入口63が設けられており、利用者(遊技者)が紙幣を紙幣投入口63から投入することによりその投入された紙幣が紙幣識別器64で識別され、偽札等の不適正な紙幣であった場合には利用者に返却されるが、適切な紙幣であった場合には紙幣収納部65内に取込まれる。そして投入紙幣に相当する金額が金額/残額表示器60により表示され、その表示額の範囲内でカード選択ボタン69を選択操作する。共通カード104には、たとえば、1000円, 2000円, 3000円, 5000円, 10000円の5種類の金額のカードがあり、カード選択ボタン69を選択して押圧操作することにより前記5種類の共通カード104のうち希望する共通カード104を指定することができる。

【0031】

このカード選択ボタン69を押圧することにより、その押圧操作によって指定された金額の共通カード104を共通カード収納部70aから取出してその取出された共通カード104が選択指定された金額の共通カード104であるか否かを共通カード処理機72により識別し、選択された金額の共通カードであると識別された場合に共通カード排出口71からその共通カード104が払出される。その後、釣銭がある場合には紙幣払出装置74が作動して紙幣ストック部75にストックされている紙幣を紙幣払出口73から利用者に払出す。なお図中76bは制御部であり、共通カード販売機4を制御するためのマイクロコンピュータ等から構成されている。

【0032】

この共通カード販売機4は紙幣等の貨幣の投入ばかりでなく景品カード108a, 108bを使用しても再遊技カード106の販売が可能となる。つまり、遊技者が遊技機2により遊技をし、その遊技の結果後述するように遊技者の所有となった得点が遊技者所有の景品カード108a, 108bに記録されて排出され、その景品カード108a, 108b

10

20

30

40

50

を使用して再遊技を行ないたい場合には、遊技者はその景品カード108a, 108bを使用して再遊技カード106を購入し、その再遊技カード106を用いて遊技機2による再遊技が可能となる。この場合には、景品カード108a, 108bを景品カード挿入口66に挿入する。すると景品カード処理機67により挿入された景品カード108a, 108bが適正カードであるか否かが判別され、不適正カードであった場合には不正カードが投入されたことを金額/残額表示器60により遊技場の係員に報知したり挿入カードが機内に回収されたりする異常処理が行なわれる。挿入カードが適正なカードであった場合にはその挿入カードに記録されているカード情報が景品カード処理機67により読取られ、次に利用者が暗証番号を暗証番号入力キー70から入力する。その入力された暗証番号が不適正な番号であった場合には金額/残額表示器60でエラー表示する。その際に挿入カードを回収するようにしてもよい。

10

**【0033】**

入力された暗証番号が正しい番号であった場合には挿入された景品カード108a, 108bに記録されている合計残額が金額/残額表示器60により表示される。利用者はこの金額/残額表示器60により表示された金額の範囲内でカード選択ボタン69を選択操作する。その選択操作はたとえば挿入カードの残額よりも高い金額の共通カードを選択操作する等のように不適正な選択操作であった場合には、再遊技使用額表示器61によりエラー表示して遊技者の再操作を待つ。一方、選択操作が適正な操作であった場合には、再遊技使用額表示器61により選択された共通カードのカード額面とその共通カード104の販売に伴う手数料との合計が表示される。

20

**【0034】**

利用者がその表示を見て確認ボタン68を押圧操作すれば、共通カード排出口71から共通カードが利用者側に排出される。そして、希望する金額の共通カード104を購入した後の景品カード108a, 108bの残り金額の算出すなわち挿入時の景品カード108a, 108bの合計残額から販売された共通カード104のカード額面と手数料とを減算する処理が制御部76bにより行なわれ、さらに、挿入されている景品カード108a, 108bに記録されている残額を前記算出された新たな残り金額に更新する処理が行なわれる。そして、更新された新たな金額がカード額面表示器62により表示されるとともに、新たな残額に更新された景品カード108a, 108bが景品カード挿入口66から利用者側に排出される。この共通カード販売機4には、手数料設定部76aが設けられており、遊技場の係員がこの手数料設定部76aを操作することにより前述した景品カード108aを用いての共通カード104の販売時における手数料(パーセント)を設定することができる。なお、景品カード108bを用いるときには後述するようにこの手数料設定部76aは不要となる。

30

**【0035】**

なお、図中54は販売機番号表示部であり、この共通カード販売機4の番号が表示される。また55は販売中表示器、56は販売中止表示器である。この共通カード販売機4が共通カード104を販売している最中では販売中止表示器56が消灯して販売中表示器55が点灯表示される。逆にこの共通カード販売機4が販売中でなかった場合には販売中表示器55が消灯し、販売中止表示器56が点灯表示される。図中57は投入紙幣満杯表示器であり、紙幣挿入口63から挿入された紙幣により紙幣収納部65が満杯になりそれ以上紙幣が挿入できない状態になった場合にこの投入紙幣満杯表示器57が点灯または点滅表示され、投入紙幣が満杯になった旨を遊技場の係員に表示できるように構成されている。58は払出紙幣欠乏表示器であり、紙幣払出装置74によって利用者に払出すために貯留している釣銭紙幣が欠乏した場合にこの払出紙幣欠乏表示器58が点灯または点滅表示し、その旨を遊技場の係員に報知できるように構成されている。59は共通カード欠乏表示器であり、遊技者に販売するために貯留している共通カード104が欠乏した場合にこの共通カード欠乏表示器59が点灯または点滅表示され、その旨を遊技場の係員に報知できるように構成されている。

40

**【0036】**

50

景品カード108a, 108bを用いて再遊技カード106を購入した場合には再遊技カード106の購入に使用された景品カード108a, 108bの合計残額の使用額がその景品カード108a, 108bのカード情報とともにターミナルボックス10を介して景品カード発行会社140の集中管理コンピュータ141に送信され、集中管理コンピュータ141により集計される。

【0037】

共通カード販売機4によって販売された共通カード104もしくは再遊技カード106を使用して利用者が遊技を行なう場合には、遊技場1の遊技機設置島に設置されている共通カード処理機3aの共通カード挿入口47aに共通カード104もしくは再遊技カード106を挿入する。この共通カード処理機3aは、遊技機設置島に複数台設置されている各カード式遊技機(カード式パチンコ遊技機)2aに隣接して設けられており、それぞれの隣接するカード式遊技機2aに対応するものである。ゆえに、たとえば図示左のカード式遊技機2aによって遊技を行ないたい場合にはそのカード式遊技機2aの向かって左側に隣接している共通カード処理機3aの共通カード挿入口47aに共通カード104, 再遊技カード106を挿入する必要がある。共通カード挿入口47aに共通カード104, 再遊技カード106を挿入すると、挿入された共通カード104, 再遊技カード106に記録されている記録情報がカードリーダーライター47bにより読取られ、その読取られた記録情報に含まれているセキュリティコードに基づいてセキュリティチェックが行なわれ、適正なカードであると判断された場合には、記録情報に含まれている残額の範囲内で予め定められた所定額(たとえば300円)の遊技媒体の一例のパチンコ玉がカード式遊技機2aの上皿48に払出される。

【0038】

そして遊技者は、その上皿48に払出されたパチンコ玉を遊技領域に打球操作して遊技が行なわれる。なお図中49は下皿であり、遊技の結果景品玉が上皿48に払出されてそれ以上貯留できなくなった余剰玉を貯留するものである。

【0039】

図中46は、連結台方向表示器であり、この共通カード処理機3aがどちらのカード式遊技機2aに連結されているかを矢印表示するものである。また45はカード利用表示ランプであり、この共通カード処理機3aが使用可能な場合には点灯または点滅表示され、使用不可能な場合には消灯した状態となる。

【0040】

遊技場の遊技機設置島には、共通カード104, 再遊技カード106では遊技ができない通常の遊技機(パチンコ遊技機)2bも設置されている。その通常の遊技機2bには、玉貸機3bが隣接されている。この玉貸機3bは、コイン投入口50と紙幣挿入口53とが設けられており、遊技者がコインをコイン投入口50に投入するかまたは紙幣を紙幣挿入口53に挿入し、その挿入された貨幣の金額の範囲内で遊技者が玉貸金額選択ボタン51を選択操作すれば、その選択操作された金額に相当する遊技媒体の一例のパチンコ玉が玉貸出部100から遊技者に貸出される。遊技者は、その貸出されたパチンコ玉を遊技機2bの上皿に投入して前述と同様に遊技が可能となる。また、共通カード処理機3aと玉貸機3bとにより貸出された玉数に関するデータが、遊技場1の売上情報としてターミナルボックス9を介して共通カード発行会社140の集中管理コンピュータ141へ伝送されるとともにホール用管理コンピュータ6に伝送される。

【0041】

前記カード式遊技機2aまたは通常の遊技機2bにより遊技を行なった結果払出された遊技媒体としての景品玉を、遊技者が景品玉処理装置11の景品玉流入口93に投入すれば、その投入されたパチンコ玉が景品玉処理装置11により計数されてその投入されたパチンコ玉の有する有価価値が計数される。そして遊技者が自己の所持する景品カード108a, 108bを景品カード挿入口94に挿入すれば、その景品カードが読取られてその景品カードに記録されているセキュリティコードに基づいたセキュリティチェックが行なわれる。そしてそのチェックの結果適正な景品カードであると判断されたことを条件として

10

20

30

40

50

、遊技者が書込指示ボタン96を押圧操作すれば、前記計数したパチンコ玉の有価価値が、挿入された景品カード108a, 108bの持点に加算更新されるとともに、合計残額にも加算更新される。このように遊技者は遊技結果として付与された有価価値を自己の景品カード108a, 108bに貯玉することができる。そして、この加算更新された有価価値情報が遊技場のホール用管理コンピュータ6に送信されるとともに当該遊技場の支出情報としてターミナルボックス10を介して景品カード発行会社140の集中管理コンピュータ141にも送信される。集中管理コンピュータ141は、その送信されてきた有価価値情報に基づいて当該遊技場の支出情報を集計する。

#### 【0042】

次に、景品玉処理装置11から排出された景品カード108a, 108bを用いて遊技者が景品カード処理機5により景品交換を行ないたい場合には、まず景品カード108a, 108bを景品カード挿入・排出口79に挿入する。すると、挿入された景品カード108a, 108bに記録されている記録情報がカードリーダーライタ80により読取られ、次に遊技者がテンキー142を利用して暗証番号を入力する。景品カード処理機5に内蔵されている制御部92(CPU, RAM, ROM等を含む)では、前記カードリーダーライタ80により読取ったカード情報とテンキー142から入力された暗証番号とに基づいて挿入された景品カードが適正なものであるか否かまたは暗証番号が適正な番号であるか否かを判断し、適正でなかった場合には挿入された景品カードを景品カード挿入・排出口79から排出する等のエラー処理を行なう。一方、適正であった場合には、挿入された景品カードの背番号管理に基づいたチェックを行なってもよい。その場合には、挿入された景品カードのカード情報を景品カード発行会社140の集中管理コンピュータ141へ送信して、その送信データ内に含まれているカード番号を手掛かりに集中管理コンピュータ141に登録されているカードデータを割り出してもらい、そのカードデータと送信されて来たカードデータとを照合して一致するか否か判別してもらってその答を返信してもらう。そして、一致しない場合には前記エラー処理を行ない、一致する場合にはカードリーダーライタ80により読取ったカード情報のうち残額データを残額表示器77により表示する。

#### 【0043】

次に、遊技者が遊技場に用意されている一般景品と景品交換したい場合には、一般景品指定ボタン81を押圧操作した後、景品交換したい交換額をテンキー142から入力する。すると、その入力された交換額が入力値表示器78により表示される。なお、前述したテンキー142から入力された暗証番号はこの入力値表示器78で表示されることはない。次に、入力値表示器78により表示されている交換額を確認して遊技者が確認ボタン85を押圧操作すれば、挿入されている景品カード108a, 108bの残額から前記交換額が減算され、その減算結果が残額表示器77により表示される。なお、前記交換額が挿入されている景品カードの残額を上回った金額であった場合にはエラー表示され、テンキー142による入力操作をやり直さなければならない。次に遊技者が取引終了ボタン90を押圧操作すれば、前記交換額等が記録された一般景品交換用レシートがレシート発行装置89により印刷されてレシート発行口88から発行され、遊技者がその発行されたレシートを景品交換所の係員に手渡してそのレシートに記録されている交換金額に相当する一般景品と景品交換してもらう。

#### 【0044】

一方、遊技者が遊技場に用意されているカタログに基づいて加盟店22, 24, 28の商品やサービス等の中から景品交換したい場合には、カタログ景品指定ボタン82を押圧操作する。次に景品種類指定ボタン83を押圧操作し、カタログに基づいて景品交換を希望する景品の景品コードをテンキー142から入力する。この入力された景品コードは入力値表示器78により表示される。次に、その表示された景品コードを確認した上で遊技者が景品個数指定ボタン84を押圧してテンキー142により個数を入力してから確認ボタン85を押圧操作すれば、挿入されている景品カード108a, 108bの残額から前記入力された景品種類とその交換個数から演算された景品交換額が減算され、その減算結果が残額表示器77により表示される。なお、前記景品交換額が挿入されている景品カード

10

20

30

40

50

108a, 108bの残額を上回った場合には、エラー表示がなされて景品交換の入力操作をやり直さなければならない。次に遊技者が取引終了ボタン90を押圧操作すれば、利用明細書を記録したレシート110(図4参照)がレシート発行装置89により印刷されてレシート発行口88から発行される。

【0045】

図中86は、訂正ボタンであり、入力値表示器78により表示されている交換額や景品コードや景品個数を訂正したい場合に利用者によって押圧操作されるものである。この訂正ボタン86を押圧した後に再度の入力操作を行なうことにより入力情報の訂正ができる。

【0046】

前述した遊技場に用意されている一般景品との景品交換の場合およびカタログによる景品交換の場合のいずれの場合においても、取引終了ボタン90が押圧操作されレシートが発行された後において、景品カード108a, 108bの読取時の残額から前記交換額の合計を減算した結果を新たな残額としてカードリーダー80によって景品カード108a, 108bに書込み、その景品カード108a, 108bが景品カード挿入・排出口79から排出される。このとき、新たな残額が景品カード108a, 108bに記録されている時点よりも少ない場合には持点を前記新たな残額に相当する値に減算更新して景品カード108a, 108bに書込んだ後排出する。次に、遊技場に用意されている一般景品との景品交換かまたはカタログによる景品交換かの取引種別やカタログによる景品交換の場合の景品種類と景品個数と新たな残額等の取引内容を遊技店コード, カード番号とともにターミナルボックス110を介して景品カード発行会社140の集中管理コンピュータ141に送信する。集中管理コンピュータ141では、その送信情報を受信し、受信したカード番号に基づいて、カード番号毎に対応して記憶されている残額の中からその受信したカード番号に相当する残額を割出し、割出された残額を受信した新たな残額に減算更新する。また、遊技場1, 14に用意されている一般景品との交換があった場合には、受信した遊技店コードに基づきその交換分をホール別の景品カード更新額から減算する。そして後述するように、景品カード更新額の決済日までの合計を算出し、決済時にその景品カード更新額合計に相当する金額がその遊技場1, 14から景品カード発行会社140に給付されるのである。なお、遊技場に用意されている一般景品との交換分を前述したように景品交換のたびに景品カード更新額から減算する代わりに、一般景品との交換分をホール別に累積加算しておき、決済時にまとめて相殺するようにしてもよい。

【0047】

集中管理コンピュータ141では、受信した景品種類に応じて、所定の加盟店の管理コンピュータに景品の発注情報を送信するとともに、店別売上額に発注額を加算更新する。この店別売上額とは、後述する図12に示されたデータであり、加盟店毎の景品交換に伴う売上金額のことである。なお、景品の発注情報をオンラインにより送信する代わりに、伝票処理によるオフラインによって行なってもよい。そして、景品の発注を受けた加盟店は、遊技者(利用者)にその景品を直送する。加盟店の管理コンピュータでは、受信した発注情報に基づいて、景品カードによる売上情報, カード別の売上情報および景品入出庫の情報を更新する。なお、景品カード処理機5には、共通カード販売機4と同様に、処理機番号表示部54, 販売中表示器55, 販売中止表示器56が設けられている。なお、景品カード処理機5の操作を利用者に行なわせるようにしたが、遊技場の係員が操作するようにしてもよい。また、景品カード処理機5に映像表示器を設け、映像データ, 説明等を記憶表示できるように構成してもよい。

【0048】

遊技場1には、さらに再遊技用処理装置12が設置されており、遊技者が自己の所持する景品カード108a, 108bの合計残額データを用いて再遊技を行ないたい場合に利用される。再遊技したい遊技者は、自己の所持する景品カード108a, 108bを景品カード挿入・排出口88から挿入する。すると、その記録データがカードリーダー89により読取られ、セキュリティチェックが行なわれる。そのセキュリティチェックは、挿入された景品カードのセキュリティコードを読取り、それに基づいて適正なカードである

10

20

30

40

50

か否かを判断する第1レベルチェックがまず行なわれる。

【0049】

次に、そのチェックの結果適正であると判断された場合には、その挿入された景品カード108a, 108bの記録データ(カードデータ)をターミナルボックス10を介して景品カード発行会社140の集中管理コンピュータ141に送信する。集中管理コンピュータ141では、発行された景品カード108a, 108bのすべてのカードデータが登録されており、送信されてきたカードデータに含まれているカード番号を手掛かりにそれに対応するカードデータを割出し、割出されたカードデータと送信されてきたカードデータとを照合して一致するか否かを判別する。そして一致すると判別された場合には適正である旨の信号を再遊技用処理装置12に返信し、一致しないと判断された場合には不適正である旨の信号を再遊技用処理装置12に返信する。

10

【0050】

再遊技用処理装置12では、返信されてきた信号が適正である旨の信号である場合には、再遊技用処理を可能にするが、不適正の場合には、点数表示部97等を利用してエラー表示をするとともに挿入されている景品カードを取込む処理がなされる。

【0051】

挿入された景品カード108a, 108bが適正であると判断された場合には、その挿入された景品カード108a, 108bに記録されている合計残額データが点数表示部97に表示される。そして遊技者は、その残額の範囲内で、カード額面選択ボタン69を選択操作する。この選択操作が、点数表示部97で表示されている点数を超えたカードを選択するものであった場合には、点数表示部97等によりエラー表示がなされて再度選択操作し直す必要がある。遊技者が適正な選択操作をした後テンキー70から暗証番号を入力し、その入力された暗証番号が正しい暗証番号である場合には、ストックされている再遊技カード106に、カードリーダライタ72により発行店コード, 残額等の所定のデータを書込んだ後カード排出口71から排出する。そして、その後、排出された再遊技カードの残額データだけ挿入されている景品カード108a, 108bの合計残額を減額更新してカードリーダライタ89が書換えた後、その景品カード108a, 108bがカード挿入・排出口88から遊技者側に排出されるとともにシート140がプリントされる。そして、景品カード108a, 108bを用いて再遊技カード106を発行する再遊技処理がなされた場合には、その再遊技カード106の発行に用いられた景品カード108a, 108bの残額データが、その景品カード108a, 108bの遊技店コード, カード番号等のカードデータとともにターミナルボックス10を介して景品カード発行会社140の集中管理コンピュータ141に送信される。集中管理コンピュータ141では、その送信されてきたカードデータに含まれるカード番号を手掛かりにそれに対応するカードデータを割出し、その割出されたカードデータを送信されてきた新たなカードデータに書換える処理をとるとともに、再遊技カード発行に使用された残額すなわち再遊技使用額を送信元である遊技場毎に分類して集計する処理を行なう。なお、再遊技用処理装置12にも共通カード販売機4と同様の手数料設定部が設けられており、手数料の入力設定が可能である。

20

30

【0052】

再遊技用処理装置12には、さらに、紙幣挿入口79が設けられており、この紙幣挿入口79に挿入した紙幣を紙幣読取機80により読取って、その適否の判別をするとともに、適正である場合に挿入された紙幣の金額を読取判別する処理がなされる。そしてその挿入された紙幣の金額が点数表示部97により表示され、その範囲内で貸玉数選択ボタン98を選択操作すれば、その選択された個数分の貸玉が玉貸出部99から遊技者側に払出される。なお、景品カード108a, 108bを挿入してその景品カード108a, 108bの合計残額データを使用して玉貸出部99から貸玉を払出すことも可能である。

40

【0053】

景品玉処理装置11, 再遊技用処理装置12, 景品カード処理機5はブラックボックス化されており、遊技場側が内部にアクセスできないように構成されている。このブラックボ

50

ックス化の具体例としては、装置カバーを開ければ制御用プログラムが消去されたり内部機器が破壊されたり、さらには装置カバーに封印紙等を施して開封した痕跡が残るようにしたりすることが考えられる。

#### 【 0 0 5 4 】

また、景品玉処理装置 1 1 , 再遊技用処理装置 1 2 , 景品カード処理機 5 , 共通カード販売機 4 は、図 2 に示すように、それぞれターミナルボックス 1 0 を介しての出力用配線とは別の配線で接続されており、景品カード 1 0 8 a , 1 0 8 b に記録されている合計残額や持点等の有価価値に対する当該遊技場内での加減算額データが景品カード処理機 5 に集計されるように構成されている。つまり、景品玉処理装置 1 1 によりいわゆる貯玉が行なわれて景品カード 1 0 8 a , 1 0 8 b の有価価値を加算更新する処理が行なわれれば、その加算更新額データが景品カード処理機 5 に送信されて景品カード処理機 5 により累積的に加算記憶される。一方、再遊技用処理装置 1 2 あるいは共通カード販売機 4 により景品カード 1 0 8 a , 1 0 8 b の有価価値が減算更新された場合には、その減算更新額データが景品カード処理機 5 に送信されて景品カード処理機 5 において減算額データを累積的に記憶する。さらに、景品カード処理機 5 では、景品カード 1 0 8 a , 1 0 8 b を用いて景品交換が行なわれた場合におけるその景品カード 1 0 8 a , 1 0 8 b の有価価値を減算更新する処理が行なわれた場合には、その減算額データを前記累積的に記憶された減算額データに対しさらに累積して記憶する。そして、景品カード処理機 5 は、その累積的に記憶された加算額合計データと累積的に記憶された減算額合計データとを定期的にターミナルボックス 1 0 を介して景品カード発行会社 1 4 0 の集中管理コンピュータ 1 4 1 に送信する。なお、景品カード処理機 5 では、前記加算額データと減算額データとを差引いた差額合計データをターミナルボックス 1 0 を介して集中管理コンピュータ 1 4 1 に送信するようによい。

#### 【 0 0 5 5 】

このように、遊技場における支出情報を扱う再遊技用処理装置 1 2 , 景品玉処理装置 1 1 , 景品カード処理機 5 , 共通カード販売機 4 がそれぞれブラックボックス化されているために、当該遊技場においてそれらの機器を不正改造して当該遊技場における支出情報を改ざんし、その改ざんされた支出情報をターミナルボックス 1 0 を介して集中管理コンピュータ 1 4 1 に送信するという不正行為を極力防止することができる。しかも、前記支出情報を扱う各種機器が互いに通信を行なってそれら各種機器における景品カードの有価価値に対する加減算情報を景品カード処理機 5 により集計して集中管理するようにしたために、たとえば再遊技用処理装置 1 2 や景品玉処理装置 1 1 を何らかの方法で遊技場が改ざんしてターミナルボックス 1 0 を介して送信される当該遊技場における支出データを不正に改ざんした場合には、その改ざんされた支出データがターミナルボックス 1 0 を介して集中管理コンピュータ 1 4 1 に送信されるとともに、景品カード処理機 5 により集計された合計加算額データと合計減算額データあるいは差額合計データ（改ざんされていない正しいデータ）がターミナルボックス 1 0 を介して集中管理コンピュータ 1 4 1 に送信されることになり、集中管理コンピュータ 1 4 1 でそれら両データを比較して食い違っていることにより容易に支出データの不正改ざんが行なわれたことを見つけ出すことができる。

#### 【 0 0 5 6 】

以上のように、後述する、遊技媒体価値計数加算手段（景品玉処理装置 1 1 ）と価値変換手段（再遊技用処理装置 1 2 ）と有価価値景品交換使用手段（景品カード処理機 5 ）とは、遊技場側での不正改造を禁止可能な不正改造禁止手段を有する。また、有価価値景品交換使用手段は、前記記録媒体（景品カード）の記録情報により特定される有価価値が、前記遊技媒体価値計数加算手段により加算更新された場合に、その加算更新情報を累積的に集計する加算更新情報集計手段を有するとともに、前記記録媒体の記録情報により特定される有価価値が、前記価値変換手段または有価価値景品交換使用手段により減算更新された場合に、その減算更新情報を累積的に集計する減算更新情報集計手段が設けられ、さらに、前記加算更新額情報集計手段により集計された加算更新額情報と前記減算更新額情報集計手段により集計された減算更新額情報とを当該遊技場外に設置された遊技場支出管理

10

20

30

40

50

センターへ出力可能に構成されている。また、前記有価価値景品交換使用手段は、前記加算更新額情報と前記減算更新額情報との差である差額情報を累積的に集計する差額情報集計手段を有し、その差額情報を当該遊技場外に設置された遊技場支出管理センターへ出力可能に構成されているものであってもよい。

【 0 0 5 7 】

ホール用管理コンピュータ 6 には、プリンタ 1 0 3 と C R T ディスプレイ 1 0 2 とキーボード 1 0 1 とが接続されており、このキーボード 1 0 1 から所定の操作入力を行えば、必要な集計データを C R T ディスプレイ 1 0 2 により表示させたりプリンタ 1 0 3 により印字出力したりできる。

【 0 0 5 8 】

景品カード 1 0 8 a , 1 0 8 b を共通カード処理機 3 a に挿入して持点データを使用して玉貸が行なわれるように構成してもよい。その場合には、玉貸使用額分を持点データと残額データとの両方から減算する。

【 0 0 5 9 】

図 3 は、各種カードに記録されている記録情報を説明するための説明図である。

【 0 0 6 0 】

共通カード 1 0 4 の磁気ストライプ 1 0 5 には、共通カード 1 0 4 の番号であるカード番号、発行区分を記録する発行区分、残額情報、カードセキュリティを向上させるためのセキュリティコード等が記録されている。この発行区分の領域には、貨幣投入により払出された通常の共通カードと景品カードを使用する際の再遊技の際に購入された共通カードとを区分する情報を記録している。このようにすれば、共通カード売上額を共通カード発行会社 1 5 の集中管理コンピュータ 1 6 が集計する際に、再遊技用の共通カードによる売上を算出することが可能となる。

【 0 0 6 1 】

図 3 ( b ) は、再遊技カード 1 0 6 が示されており、その再遊技カード 1 0 6 のカード番号、その再遊技カード 1 0 6 はどこの遊技場で発行されたかを特定するための発行店コード、残額、セキュリティコードが磁気ストライプ 1 0 7 に記録されている。この発行店コードは、この再遊技カード 1 0 6 を発行した遊技場においてのみその使用を許容するために記録しているデータであり、この発行店コードに基づいて再遊技カード 1 0 6 を発行した遊技場を割出し、当該遊技場で使用を許してよいか否かを判別する。なお、この再遊技カード 1 0 6 を発行した遊技場ばかりでなくその系列店においても使用できるようにしたり、発行した遊技場の属する所定の地域内においても使用可能にしたりしてもよい。さらに、この再遊技カード 1 0 6 に使用有効期限を設けてもよい。その場合には、磁気ストライプ 1 0 7 に使用有効期限データを記録させる。

【 0 0 6 2 】

図 3 ( c ) は景品カード 1 0 8 a を示しており、その磁気ストライプ 1 0 9 a には、この景品カード 1 0 8 a の使用有効期限を特定するためのカード有効期限、景品カード 1 0 8 a の番号であるカード番号、合計残額 ( 残景品金額 )、景品カード 1 0 8 a のセキュリティを向上させるためのセキュリティコードが記録されている。

【 0 0 6 3 】

図 3 ( d ) は、前述したように、景品カードを共通カード販売機 4 に挿入して再遊技を行なうべく共通カードを購入する際に差引かれる手数料をカードに記録したものである。このようにすれば、前述した手数料設定部 7 6 a は不要となる。景品カード 1 0 8 b の磁気ストライプ 1 0 9 b には、遊技店コードを記録する領域があり、再遊技可能残額分の貯玉が行なわれた遊技店のコードすなわち手数料を設定した遊技店のコードが記録される。このようにすれば、他店で再遊技する場合の手数料を順当なものにすることができる。また、手数料を貯玉が行なわれた遊技店の利益とすることも可能であるので、手数料を遊技店が決めかつ再遊技が可能な遊技店に特に制限を設けない場合にも、各遊技店の手数料収入を順当なものにすることができる。なお、景品カードを再遊技に使用する場合の手数料は、その再遊技に使用された遊技場と景品カード発行会社 1 4 0 とで分割してそれぞれの利

10

20

30

40

50

益となるようにすることが考えられる。

【 0 0 6 4 】

図 4 ( a ) は、景品カード処理機 5 から発行されたレシートの印字内容を表わす正面図であり、図示したような情報が印字されて発行される。また、図 4 ( b ) は、A T M 7 a , 7 b から発行されたレシート 1 1 1 の印字内容を表わす正面図であり、図示したような情報が印字されて発行される。

【 0 0 6 5 】

図 4 ( c ) は、再遊技用処理装置 1 2 から発行されたレシート 1 4 3 の印字内容を表わす正面図であり、図示したような情報が印字されて発行される。

【 0 0 6 6 】

図 5 は、景品カード発行会社に設置されている集中管理コンピュータおよびその集中管理コンピュータに接続されている各種機器を説明するための説明図である。

【 0 0 6 7 】

集中管理コンピュータ 1 4 1 には補助コンピュータ 1 1 2 が接続されており、この補助コンピュータ 1 1 2 には C R T ディスプレイ 1 1 4 とキーボード 1 1 6 とプリンタ 1 1 5 とが接続されている。補助コンピュータ 1 1 2 の電源スイッチ 1 1 3 に所定のオペレータが所持するキーを差込操作することにより、キーボード 1 1 6 が能動化される。キーボード 1 1 6 には、遊技場 ( ホール ) 別のデータを集計するためのホール別集計キー 1 1 7 , 加盟店店別の売上を集計するための店別売上キー 1 1 8 , 景品カード別のデータを集計するためのカード別集計キー 1 1 9 , 事故カードデータを集計するための事故キー 1 2 0 , プリンタ 1 1 5 により所定のデータを印字させるための印字キー 1 2 1 が設けられている。前記各種キー 1 1 7 ~ 1 2 1 を操作することにより、前述したそれぞれのデータが集計されてその集計結果が C R T ディスプレイ 1 1 4 により表示される ( 図 7 ~ 図 1 2 ) 。さらに、キーボード 1 1 6 には、数字等を入力するためのテンキー 1 2 2 , 文字情報を入力するための文字情報入力キー 1 2 3 やその他の機能キーが設けられている。

【 0 0 6 8 】

図 6 は、加盟店 2 4 に設置されている景品カード処理機 2 5 を説明するための概略構成図である。

【 0 0 6 9 】

景品カード処理機 2 5 は、加盟店用管理コンピュータ 2 6 に接続されている補助コンピュータ 1 2 4 を含む。この補助コンピュータ 1 2 4 には、C R T ディスプレイ 1 2 6 とキーボード 1 3 1 とプリンタ 1 2 8 とカードリーダー 1 2 7 とバーコードリーダー 1 2 9 と暗証番号入力キー 1 3 0 とが接続されている。補助コンピュータ 1 2 4 の電源スイッチ 1 2 5 に所定のオペレータが所持するキーを差込操作することにより、この補助コンピュータ 1 2 4 に接続されている前述した各種機器が能動化される。

【 0 0 7 0 】

利用者が自己の景品カードを用いて景品交換したい場合には、まずその景品カードをカードリーダー 1 2 7 の景品カード挿入・排出口 1 2 6 に挿入する。すると挿入された景品カードに記録されているカード情報がカードリーダー 1 2 7 により読取られる。次に、暗証番号入力キー 1 3 0 により暗証番号を利用者が入力する。そして、入力された暗証番号と前記カードリーダー 1 2 7 により読取られたカード情報とが適正であるか否かの判断が加盟店用管理コンピュータ 2 6 により行なわれ、適正でない判断された場合には挿入されている景品カードは景品カード挿入・排出口 1 2 6 から排出される。一方、適正であると判断された場合には、カードリーダー 1 2 7 により読取ったカード情報のうち残額データが C R T ディスプレイ 1 2 6 により表示される。次に、利用者が景品交換しようとして持参してきた景品に印字されているバーコードが店員の操作によってバーコードリーダー 1 2 9 により読取られ、C R T ディスプレイ 1 2 6 により表示されている残額からそのバーコードリーダー 1 2 9 によって読取られた景品の金額が減額されてその減額結果が C R T ディスプレイ 1 2 6 により表示される。このバーコードリーダー 1 2 9 による読取作業および読取られた景品の金額を減算した減算結果の C R T ディスプレイ 1 2 6 に

10

20

30

40

50

よる表示処理は、利用者が景品交換を希望する景品の個数だけ繰返し行なわれる。

【 0 0 7 1 】

次に、すべての景品のバーコードリーダー 1 2 9 による入力操作が終了した段階で、キーボード 1 3 1 の所定のキーを店員が押圧操作して取引終了操作を行なう。すると、景品カードの読取時の残額から景品交換に必要な交換額合計が減算され、その減算された新たな残額がカードリーダーライタ 1 2 7 によって挿入されている景品カードに書込まれてその景品カードが景品カード挿入・排出口 1 2 6 から排出される。このときに、新たな残額が景品カードに記録されている持点よりも少ない場合には、その持点を前記新たな残額に相当する得点に減算更新して挿入されている景品カードに書込んだ後に景品カードを排出する。なお、必要に応じて取引明細が記録されたレシートを発行するようにしてもよい。

10

【 0 0 7 2 】

次に、加盟店用管理コンピュータ 2 6 は、景品交換された景品の種類、景品交換された景品個数、新たな残額等の取引内容を加盟店コード、カード番号とともに補助コンピュータ 1 2 4 からターミナルボックス 2 7 を介して景品カード発行会社 1 4 0 の集中管理コンピュータ 1 4 1 に送信するとともに、景品種類、景品個数、交換額を加盟店用管理コンピュータ 2 6 に出力する。加盟店用管理コンピュータ 2 6 では、景品カードによる売上情報、カード別売上情報および景品入出庫の情報を更新する。一方、景品カード発行会社 1 4 0 の集中管理コンピュータ 1 4 1 では、送信されてきた情報を受信してその受信情報に含まれているカード番号に基づき、カード番号に対応して記憶されている残額データの中からその受信したカード番号に相当する残額データを割出し、その割出した残額を受信した新たな残額に減算更新するとともに、受信した加盟店コードに基づき店別売上額に交換額を加算更新する。なお、取引内容の集中管理コンピュータ 1 4 1 への送信を加盟店用管理コンピュータ 2 6 に行なわせるようにしてもよい。

20

【 0 0 7 3 】

また、景品カード 1 0 8 a , 1 0 8 b に持点を記録しないようにし、遊技によって獲得した有価価値と共通カード 1 0 4 の有価価値から引落した有価価値との和である付与有価価値をすべて合計残額記録領域に残額として記録させ他の遊技機には使用できないようにしてもよい。その場合において、他の遊技機で遊技したい場合には、景品カード 1 0 8 a , 1 0 8 b の残額を使用して共通カードを購入するかまたは景品カードの残額を換金してその金を使って共通カードを購入し、その購入した共通カードを使用して他の遊技機で遊技するか、または、景品カードの残額を使用して再遊技カードを購入して他の遊技機で遊技するようにすればよい。また、景品カードに、持点、持点有効期限、遊技店コードの各記録領域を複数設け、各遊技場毎に対応させて各領域に持点、持点有効期限、遊技店コードを記録させ、景品カード 1 0 8 a , 1 0 8 b の持点を共通カード処理機 3 a を介して使用して遊技を行なう場合には、その遊技を行なう遊技場の遊技店コードに対応する持点を用いて遊技するようにしてもよい。

30

【 0 0 7 4 】

図中 1 3 2 は、当該店の売上を集計して出力するための売上キー、1 3 3 は景品カード別の売上を集計して出力するためのカード別売上キー、1 3 4 は景品入出庫状況を集計して出力するための景品入出庫キー、1 3 5 は事故カードデータを出力するための事故キー、1 3 6 はプリンタ 1 2 8 により所定の情報を印字出力させるための印字キーである。またキーボード 1 3 1 には、数値データを入力するための数字キー 1 3 7、文字データを入力するための文字データキー 1 3 9、ならびにその他の機能キー 1 3 8 が設けられている。

40

【 0 0 7 5 】

図 7 は、景品カード発行会社の集中管理コンピュータによって行なわれたホール別集計情報を示す図である。

【 0 0 7 6 】

第 1 行目の B , C は遊技場（ホール）の名称を示しており、2 行目や集計されたデータの種類を明示したものである。すなわち、「景品カード更新額」は、景品カード処理装置 8（図 1 , 図 2 参照）によって増額更新された景品カードの更新額を意味し、増額更新の際

50

に景品カード発行会社140に送信されてくる送信情報の中に含まれている遊技店コードあるいは送信元のターミナルボックス13aの機械番号によって、景品カード発行会社140が請求する請求先の遊技場が特定される。なお、景品カード処理装置8の処理機番号を元に請求先の遊技場を特定するようにしてもよい。また増額更新データとともに遊技場コードをターミナルボックス10から集中管理コンピュータ141に送信させるようにしてもよい。「換金額」は、その遊技場に設置されたAMT7aにより換金された金額を意味する。そしてその特殊景品がすべて換金される。

【0077】

「一般景品交換額」は、その遊技場において景品カードに記録されている残額を使用して一般景品に交換された交換額のことを意味する。「再遊技使用額」は、景品カード108a, 108bに記録されている残額を使用して再遊技を行なった際の共通カードの購入に使用された金額を意味する。そして、図示一番左の列は日付を示しており、さらに、景品カード更新額, 換金額, 一般景品交換額, 再遊技使用額の合計と各請求額との差額が示されている。再遊技使用額の合計をB4またはC4とすると、 $B4 = B4 \times 1.35$ ,  $C4 = C4 \times 1.35$ となる。ここに、B4, C4は、実際に再遊技に使用された額すなわち景品カードを使用しての共通カードおよび再遊技カードの購入額であり、その額に対し手数料として35%を加算した額が合計額となる。また、景品カード発行会社140から各遊技場に代金を請求する請求額が算出されて表示される。景品カード更新額の場合には合計額B1がそのまま請求額となる。

【0078】

換金額の場合には、合計額B2に対し一定の手数料を上乗せした $B2 \times 1.01$ が請求額となる。再遊技使用額の場合には、実際に再遊技に使用された額すなわち景品カードを使用しての共通カードおよび再遊技カードの購入額B4に対して一定の手数料を上乗せした $B4 \times 1.3$ が請求額となる。Cホールの場合も請求額の計算は図示するようにBホールと同じである。さらに、図7の一番下の行に示したカード請求額の差額が実際に景品カード発行会社140から各遊技場に請求される。また、景品玉処理装置11により増額更新された景品カードの増額合計すなわち遊技場1が払出した景品玉の合計データを景品カード発行会社140の集中管理コンピュータ141に送信し、集中管理コンピュータ141では、その送信されてきたデータに基づいて遊技場毎の景品玉払出合計を集計して表示するようにしてもよい。その場合には、後述する図8に示す遊技場毎の共通カード使用額の集計データとこの景品玉払出合計データとに基づいて、遊技場毎の利益を割出すことができ、遊技場の経理がガラス張り化されて脱税等を防止できる。

【0079】

図8は、共通カード発行会社15の集中管理コンピュータ16によって集計された共通カードのホール別売上データを示す図である。

【0080】

図中、「カード売上額」とは、各遊技場1, 14の共通カード販売機4によって販売された共通カード104の売上額を意味し、10月1日から10月31日までの1カ月間の売上額が示されている。「カード使用額」は、共通カード104のカード処理機3aでの使用額を意味し、10月1日から10月31日までの1カ月間の使用額が示されている。「差額」は、カード売上額からカード使用額を減算した金額を意味し、10月1日から10月31日までの1カ月間の金額が示されている。「カード負担額」とは、ある遊技場が共通カード104の製造代金を負担する金額を意味し、たとえばBホールでは1カ月間のカード負担額としてM5円となる。このカード負担額の算出方法は、すべての遊技場および共通カード販売店によって販売された共通カードの販売枚数を集中管理コンピュータ16で算出し、その販売枚数合計に共通カード1枚あたりの製造代金をかけて1カ月間におけるカード製造代金の合計をまず算出する。そして、ある遊技場の1カ月のカード使用額をすべての遊技場におけるカード使用額の合計で除した値を算出し、その値がその遊技場におけるカード負担割合となる。そしてそのカード負担割合に前述したカード製造代金の合計をかけた値がその遊技場における1カ月間のカード負担額となる。

## 【 0 0 8 1 】

図 9 は、景品カード発行会社の集中管理コンピュータによって集計されたカード別集計データを示す図である。

## 【 0 0 8 2 】

図中、一番上の行には景品カードのカード番号が示されており、その下の行には前の月の景品カードの景品残金額が示されている。そして、10月1日から10月31日までの1カ月毎の景品カードの増額更新額と使用金額が示されている。たとえば10月1日はカード番号12001の景品カードが5,300円増額更新されるとともに15,000円使用されていることがわかる。そして、10月1日から10月31日までの1カ月間の増額更新額と使用金額との合計が算出されて示され、前月残金額と増額更新金額の合計との和から使用金額合計を減算した金額は10月31日現在における景品カードの残額30,400円となる。

10

## 【 0 0 8 3 】

図 10 は、遊技場 1 における共通カードの売上および使用ならびに景品交換等に関するデータを集計したデータを示す図である。

## 【 0 0 8 4 】

図中、「共通カード売上額」とは、各遊技場 1, 14 の共通カード販売機 4 によって販売された共通カード 104 の売上額を意味し、10月1日から10月31日までの1カ月間の売上額とその合計が示されている。「共通カード使用額」とは、共通カード 104 を使用してカード処理機 3a によって遊技用持点として加算された遊技使用額を意味し、10月1日から10月31日までの1カ月間の使用額の合計が示されている。「再遊技使用額」とは、景品カードの残額を使用して再遊技を行なった場合の使用額であり、実際に再遊技に使用される額すなわち景品カードを使用しての共通カードおよび再遊技カードの購入額 b3 に対し手数料(35%)を加算した額となる。また、「手数料」とは、再遊技使用額に対し遊技場が入手する手数料のことであり、図示するように、実際に遊技に使用される額すなわち景品カードを使用しての共通カードおよび景品カードの購入額 b3 に対し30%の手数料となっている。そして、図 10 の一番下の行に、遊技場が景品カード発行会社 140 に請求する請求額が示されている。

20

## 【 0 0 8 5 】

図中、「景品交換点数総額」とは、その遊技場で景品交換された額の合計であり、具体的には、一般景品交換額と換金額とカタログを利用した景品交換額と貯玉額との合計である。また、「景品カード更新額」とは、景品カードに記録されている残額を更新した更新額のことであり、具体的には、カタログを利用した景品交換額と貯玉額との和である。なお、カタログ景品交換額には、貯玉しておいた玉数を使用してカタログの景品と交換した額は含まれていない。

30

## 【 0 0 8 6 】

図 11 は、事故カードデータの集計を示す図である。

図中、一番左の列には事故カードのカード番号が示されており、紛失カードの場合は紛失した者からの申告があってその後申告されたカードのカード番号が登録される。たとえば図 9 のカード番号 12003 のカードの場合には、10月1日に6,500円増額更新されたのを最後に全く使用や増額更新されていない。そしてこのカード番号 12003 の所持者から紛失した旨の申告が1990年10月2日にあったためにその申告によってそのカードを事故カードとして登録するとともに、図 9 の残額を示す金額の前に \* 印が付されて表示される。一方、図 11 に示すカード番号 12004 のカードは残高が改ざんされたカードであり、図 9 に示すカード番号 12004 の欄のデータを見てもわかるように、10月1日現在で景品残金額が「0」になっているにもかかわらず10月1日に36,000円使用されているのであり、この10月1日時点で残高が改ざんされたことがわかる。ゆえに、この10月1日時点で事故カードとして登録されるのである。この残高が改ざんされた事故カードに対しては、図 9 に示すように、残高の数字の前に \* 印が付されて表示される。図 11 に示した事故コード情報は、各遊技場 1, 4 や加盟店 22, 24, 28 等

40

50

に送信され、それらの場所で事故カードが使用されれば即座に警報を鳴らす等して事故処理が行なわれるようにする。

【 0 0 8 7 】

図 1 2 は、加盟店別売上データを示す図である。

図中一番上の行は各加盟店の店名が示されており、その下の数字は、10月1日から10月31日までの各加盟店別の景品カード108a, 108bを使用しての売上金額が示されている。そしてその1カ月の売上合計が算出されて示され、その売上合計の下には各加盟店が景品カード発行会社140に支払う手数料が示されている。手数料としては、図示するように、売上合計の3%となっている。そして売上合計からその手数料を差引いて残りの金額は景品カード発行会社140から各加盟店に支払われる振込金額である。

10

【 0 0 8 8 】

次に、以上説明した実施の形態の特徴や変形例等を以下に列挙する。

(1) 景品カード108a, 108bを再遊技に使用する際に、所定の制限を設けるようにしてもよい。たとえば、貯玉した遊技場においてのみ再遊技に使用可能として顧客の固定化を図ったり、貯玉した遊技場とその系列店においてのみ再遊技に使用可能にしたり、さらには、貯玉した遊技場の属する所定の地域内においてのみ再遊技に使用可能とする。また、再遊技を行なう際に、必要に応じてある遊技場において1日に使用できる使用額に上限を設けてもよい。

【 0 0 8 9 】

(2) 共通カード販売機4を銀行17のデータベース19とオンラインで接続し、キャッシュカードを使用してその共通カード販売機4から共通カード104が購入できるようにしてもよい。つまり、キャッシュカードを共通カード販売機4に挿入することにより、そのキャッシュカードに記録されている記録情報に基づいて銀行17内におけるそのキャッシュカードの使用者の口座を呼出し、その口座内の預金の一部を引落してその引落額を使用して共通カード販売機4から共通カード104を購入するようにしてもよい。

20

【 0 0 9 0 】

景品カード108a, 108bをたとえばICカード化して、景品カード108, 108bに共通カードの機能を持たせるようにしてもよい。すなわち、共通カード販売機4に残額更新機能を持たせて、その共通カード販売機4に景品カード108a, 108bを挿入し、さらにその共通カード販売機4に紙幣を挿入することにより、景品カード108a, 108bの残額を更新するようにしてもよい。

30

【 0 0 9 1 】

(3) 前記ATM7a, 7bにより、景品カード108a, 108bからなる記録媒体の記録情報に特定された前記有価価値を現金に変換するための現金変換手段(換金手段)が構成されている。この現金変換手段は、現金を直接利用者に払出してもよいが、その代わりに、変換された現金に相当する金額を銀行内の利用者の口座に振込むものであってもよい。前記共通カード104により、遊技者の購入代金の対価として共通有価価値が特定可能な情報が記録された共通記録媒体が構成されている。前記共通カード販売機4により、前記共通記録媒体を販売する共通記録媒体販売手段が構成されている。前記再遊技カード106により、後述する価値変換手段(再遊技処理装置12)により変換された再遊技用価値が特定可能な情報が記録された再遊技用記録媒体が構成されている。そして前記遊技機2aは、前記共通記録媒体の記録情報により特定される共通有価価値を使用して遊技が可能となるように構成されている。また前記遊技機2a, 2bは、前記再遊技用記録媒体の記録情報により特定される再遊技用価値を使用して遊技が可能となるように構成されている。さらに、前述したように、前記遊技機2aを、記録媒体(景品カード108a, 108b)の記録情報により特定される有価価値を使用して遊技が可能となるように構成してもよい。

40

【 0 0 9 2 】

前記集中管理コンピュータ16により、遊技場の売上情報を集計する売上情報集計手段が構成されている。前記集中管理コンピュータ141には、遊技場の支出情報を集計する支

50

出情報集計手段が構成されている。前記ターミナルボックス 9 により、遊技場の売上に関する情報を前記売上情報集計手段に出力する売上情報出力手段が構成されている。この売上情報出力手段は、前記売上情報集計手段を設置している売上情報集計センター（共通カード発行会社 15）により製造販売されたものであり、その売上情報集計センター以外の者が内部にアクセスできないようにブラックボックス化されている。

【0093】

前記ターミナルボックス 10 により、遊技場の支出情報を前記支出情報集計手段に出力する支出情報出力手段が構成されている。この支出情報出力手段は、前記支出情報集計手段が設置されている支出情報集計センター（景品カード発行会社 140）により製造販売されたものであり、その支出情報集計センター以外の者が内部にアクセスできないようにブラックボックス化されている。

10

【0094】

中央装置 18 により、遊技場 1 と加盟店 22, 24, 28 とを前記売上情報集計センターと前記支出情報集計センターと本システムを利用する利用者とのうちで、金銭のやりとりが必要となったもの同士の間で電子的に決済を行なう電子決済手段が構成されている。前記送信装置 13a, 13b により、前記現金変換手段により変換される現金情報を前記電子決済手段に出力する現金情報出力手段が構成されている。

【0095】

図 1 に示した各遊技場 1, 2, ... と景品カード発行会社 140 の集中管理コンピュータ 141 または共通カード発行会社 15 の集中管理コンピュータ 16 との間のデータ通信は、たとえばインターネットを用いて行なってもよい。また、各遊技場と集中管理コンピュータ 16 または 141 との間でデータ通信を行なう際に、公開鍵暗号方式等を利用したデジタル署名を利用して本人確認を行なうようにしてもよい。たとえば、データの伝送者である遊技場 1 が署名せんとする伝送データ  $M$  を自己が所有する秘密の復号鍵  $D_A$  により復号化して  $D_A(M)$  を得、さらにその復号化されたデータ  $D_A(M)$  を相手方すなわち共通カード発行会社 15 または景品カード発行会社 140 の公開鍵  $E_B$  で暗号化し、暗号文  $C = E_B \{ D_A(M) \}$  を得る。そしてこの暗号文  $C$  を集中管理コンピュータ 16 または 141 に伝送する。共通カード発行会社 15 または景品カード発行会社 140 では、受信データ  $C$  を自己が所有する秘密鍵  $D_B$  で復号化して  $D_A(M)$  を得る。この  $D_A(M)$  がデジタル署名となる。そして、 $D_A(M)$  を公開鍵  $E_A$  で暗号化することにより元の伝送データ  $M$  を得ることができる。共通カード発行会社 15 または景品カード発行会社 140 では、この伝送データ  $M$  とともに前記  $D_A(M)$  をデジタル署名として電子ファイル等に記憶して保存しておく。

20

30

【0096】

このようなデジタル署名を利用して本人確認を行なえば、ある遊技場 1 から送信されてきた売上情報や支出情報が、本当にその遊技場 1 の売上情報、支出情報なのかを本人確認することができ、たとえば、遊技場が送信したデータに対し後になって自己が送信したデータではないと言い張る虚偽の主張や、他の遊技場 14 がある遊技場 1 になりすまして支出情報や売上情報を送信するという不正行為が防止できる。

【0097】

以上のように、遊技場と、当該遊技場外に設置された遊技場支出管理センターや遊技場売上管理センターとの間でのデータ通信をインターネットを利用して行なってもよい。また遊技場から前記遊技場支出管理センターまたは遊技場売上管理センターへ送信されるデータに対しデジタル署名を施して本人確認を行なうようにしてもよい。

40

【0098】

【課題を解決するための手段の具体例】

前記景品カード 108a, 108b により、有価価値が特定可能な情報が記録された記録媒体が構成されている。前記共通カード処理機 3a または玉貸機 3b により、遊技者所有の有価価値を使用して前記遊技機に用いられる遊技媒体を貸出す手段であって、遊技媒体の貸出に関する情報を前記遊技場の売上情報として当該遊技場外部に設置された遊技場売

50

上管理センター（共通カード発行会社15）へ出力可能な遊技媒体貸出手段が構成されている。前記景品玉処理装置11により、前記遊技機により遊技を行なった結果遊技者に払出された遊技媒体を計数し、該計数結果に対応する有価価値を前記記録媒体の記録情報により特定される有価価値に加算可能な遊技媒体価値計数加算手段が構成されている。前記再遊技用処理装置12により、前記記録媒体の記録情報により特定された有価価値を前記遊技機による遊技に使用可能な状態となるように変換可能な価値変換手段が構成されている。さらに、前記価値変換手段は、価値の変換に関する情報を遊技場の支出情報として当該遊技場外に設置された遊技場支出管理センター（景品カード発行会社140）へ出力可能に構成されている。

【0099】

【課題を解決するための手段の具体例の効果】

請求項1に関しては、遊技機により遊技を行なった結果遊技者に払出された遊技媒体が計数されてその計数結果に対応する有価価値が記録媒体の記録情報により特定される有価価値に加算され、その記録媒体の記録情報により特定された有価価値を前記遊技機による遊技に使用可能な状態となるように変換されるために、前記計数された遊技媒体の有価価値を再遊技に用いることも可能となり、遊技者の選択肢が増加する。さらに、遊技媒体の貸出に使用した有価価値の大きさを示す情報が当該遊技場外に設置された遊技場売上管理コンピュータへ出力されるために、その遊技場売上管理コンピュータにおいて遊技場の売上情報を正確に管理することも可能となり、遊技場の収入が外部において明確に把握、管理しやすくなり、遊技場の脱税を防止しやすくなる。また、記録媒体の記録情報により特定される有価価値に加算された計数結果に対応する有価価値の大きさを示す情報が当該遊技場外に設置された遊技場支出管理コンピュータへ出力されるために、当該遊技場の経理内容を把握でき当該遊技場の脱税をより一層効果的に防止することが可能となる。また、遊技場支出管理コンピュータにより、遊技媒体価値計数加算手段から送信されてきた情報に基づく遊技場の支出情報と集計手段から送信されてきた情報に基づく遊技場の支出情報とが照合されるため、照合結果が食い違っていることにより支出情報の不正改ざんが行なわれたことを見つけ出すことができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明のシステム全体を示す概略システムブロック図である。

【図2】遊技場の要部を示す要部説明図である。

【図3】各種カードを示す図である。

【図4】各種レシートを示す図である。

【図5】管理コンピュータおよびその周辺機器を示す図である。

【図6】集中管理コンピュータおよびその周辺機器を示す図である。

【図7】ホール別集計データを示す図である。

【図8】ホール別売上データを示す図である。

【図9】カード別集計データを示す図である。

【図10】遊技場における共通カードの売上および使用に関するデータならびに景品交換に関するデータを示す図である。

【図11】事故カード集計データを示す図である。

【図12】店別売上データを示す図である。

【符号の説明】

1は遊技場、140は遊技場支出管理センターの一例の景品カード発行会社、108a、108bは記録媒体の一例の景品カード、11は遊技媒体価値計数加算手段の一例の景品玉処理装置、5は有価価値景品交換使用手段の一例の景品カード処理機、12は価値変換手段の一例の再遊技用処理装置、15は遊技場売上管理センターの一例の共通カード発行会社である。

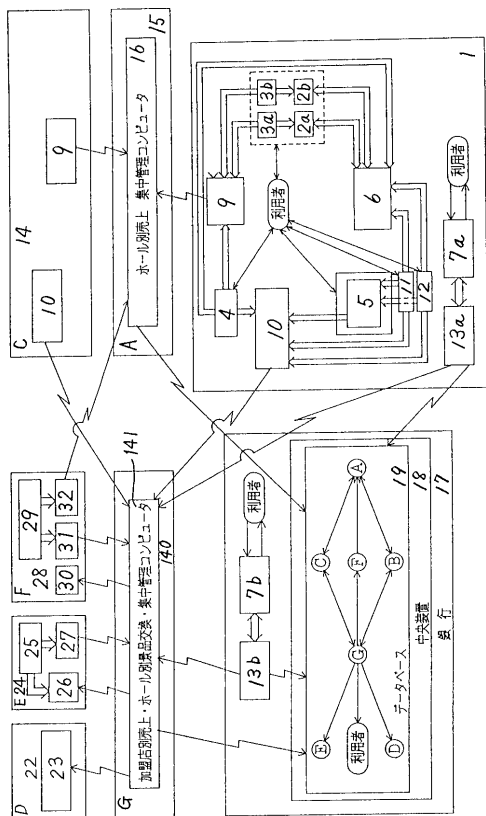
10

20

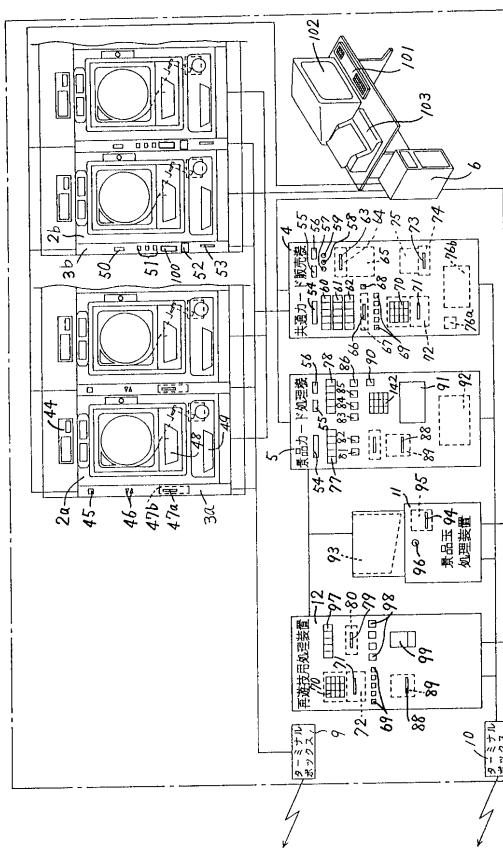
30

40

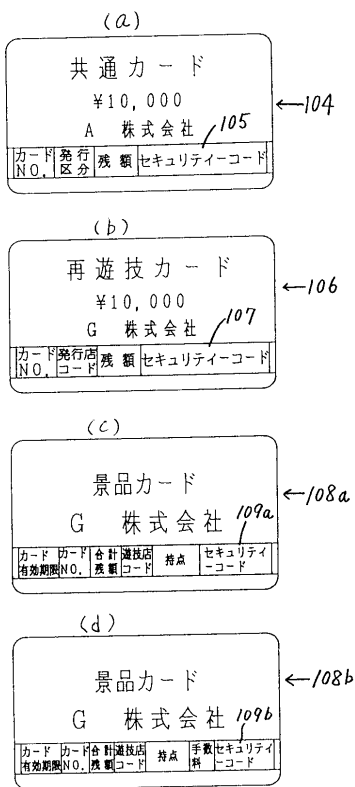
【図1】



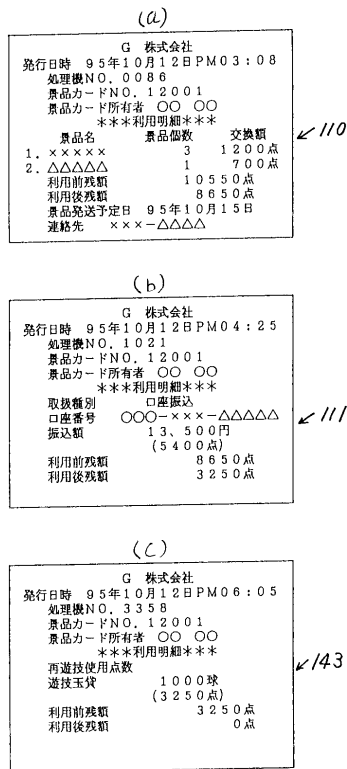
【図2】



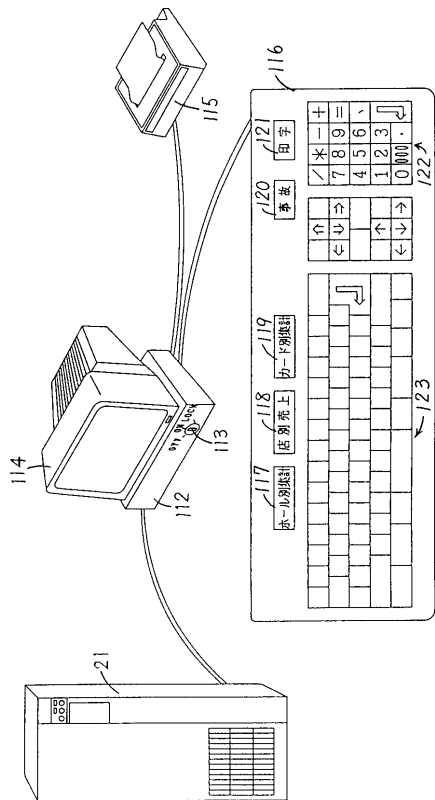
【図3】



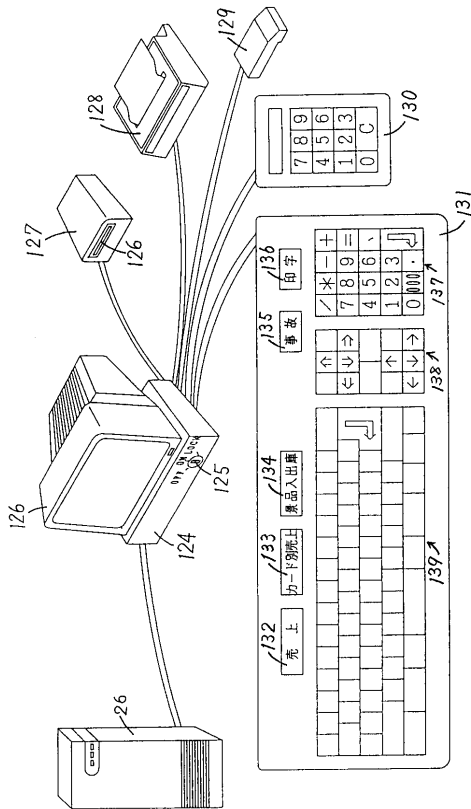
【図4】



【図5】



【図6】



【図7】

水 - ル 別 集 計

店名	B		C	
	商品力-D使用額	現金額	商品力-D使用額	現金額
10/1				
10/2				
10/3				
10/30				
10/31				
合計額	B1	B2	B3	B4=B1*1.35
請求額	B1	B2*1.01	C1	C2
差額	B1+B2*1.01-B4*1.3		C1	C2*1.01
			C1+C2*1.01-C4*1.3	C4*1.3

【図8】

水 - ル 別 売 上

店名	B		C	
	カード売上額	現金売上額	カード売上額	現金売上額
10/1				
10/2				
10/3				
10/30				
10/31				
合計額	M1	M2	M3=M1-M2	M4
カード使用額	M1	M2	M3	M4
差額			M3+M5	N3+N5
				N4
				N5
				N3+N5

【図 9】

カード別集計 (カードFNO. 12001~12020)

分-FNO.	12001		12002		12003		12004	
	更新	使用	更新	使用	更新	使用	更新	使用
10/1	13,200	15,000	78,000	10,000	32,000	0	0	0
10/2	12,000	12,000	23,500	6,500	6,500	0	0	38,000
10/3	0	7,800	3,400	23,800	0	0	0	0
10/30	6,500	6,500	34,600	0	0	0	0	0
10/31	3,000	2,000	13,200	0	0	0	0	0
計	187,200	150,000	357,300	247,200	6,500	0	0	36,000
振込額	30,400		188,100		33,500			36,000

【図 10】

(a)

月日	共通カード売上額	共通カード使用額	再遊技使用額	(手数料)
10/1				
10/2				
10/3				
⋮				
10/30				
10/31				
合計	b1	b2	b3=b3' * 1.35	(b3' * 0.3)
請求額	b2 - b1		b3' * 1.3	

(b)

原品交換点数総額	割数 (%)	一般原品交換額	換金額
⋮	⋮	⋮	⋮
b4=b5+b6+b7	(b4/b2) * 100	b5	b6

(c)

カタログ原品交換額	貯圧額	原品カード更新額
⋮	⋮	⋮
b8	b9	b7=b8+b9

【図 11】

事故カード集計

カードFNO.	事故発生日	事故の種類
12003	95.10.2	紛失
12004	95.10.1	残高改ざん
⋮	⋮	⋮

【図 12】

店別売上 (地域コード 0120)

店名	D	E	合計
10/1			
10/2			
⋮	⋮	⋮	⋮
10/31			
売上合計	D1	E1	D1+E1+...
手数料	D1 * 0.03	E1 * 0.03	(D1+E1+...) * 0.03
振込額	D1 * 0.97	E1 * 0.97	(D1+E1+...) * 0.97

---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開平05-137844(JP,A)  
特開平05-177051(JP,A)  
特開平02-255172(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02  
G07F 7/08