(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号

特許第4097723号
(P4097723)

(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		
A63F	7/02	(2006.01)	A63F	7/02	328
G07F	7/08	(2006.01)	A63F	7/02	329
			A63F	7/02	332B
			A63F	7/02	352F
			G07F	7/08	S

請求項の数 1　(全 27 頁)

(21)出願番号　特願平8-29255
(22)出願日　平成8年2月16日(1996.2.16)
(65)公開番号　特開平9-220336
(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)

(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　鵜川　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

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、

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対し、遊技者が遊技機により遊技を行なった結果その遊技者に付与される有価価値を加算する価値加算手段と、

前記記録媒体の記録情報により特定された前記有価価値を景品交換に使用するための有価価値景品交換使用手段と、

前記記録媒体の記録情報により特定された前記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、

前記価値変換手段による変換に使用された有価価値の大きさと、前記有価価値景品交換使用手段による景品交換に使用された有価価値の大きさとを集計する集計手段とを含み、

前記価値変換手段は、変換に使用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、

前記有価価値景品交換使用手段は、景品交換に使用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、前記価値変換手段および前記有価価値景品交換使用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ている最中にその遊技機の遊技状態に応じて得点が加算記憶され、その加算記憶されて遊技者の所有となった得点が遊技者に付与され、その付与された有価価値を使用して遊技者が所望の景品に交換できるように構成されたものがあった。

【０００３】

【発明が解決しようとする課題】

一方、この種の従来の遊技用システムにおいては、遊技者が遊技の結果付与された有価価値を使用して再度遊技機で遊技を行なわんとする場合には、その付与された有価価値を所定の特殊景品に景品交換し、さらにその特殊景品を現金に交換してその現金を使用してたとえば遊技用記録媒体を入手し、その入手した遊技用記録媒体をたとえば遊技機に挿入して遊技を行なっていた。このように従来の遊技用システムにおいて、遊技の結果遊技者に付与された有価価値を再度遊技に使用するには、一旦現金に交換しなければならないという煩雑な交換作業が必要となり、遊技者にとって不便となる欠点があった。

【０００４】

また前記付与された有価価値を使用して遊技者が景品交換した場合には、遊技場にしてみれば、その景品交換された額が遊技場の支出となる。そして、その支出情報を遊技場内で管理するにおいて、情報管理しやすい方法で行ないたいというニーズがあった。

【０００５】

また遊技者は、前記景品交換する場合に、遊技の結果付与された有価価値を数日分にわたってためておきその合計の大きな有価価値を使用して高額の景品と交換したいというニーズがあった。

【０００６】

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、遊技者の利便性およびサービスを向上させながら遊技場の便宜をも考慮した遊技用システムを提供することである。

【０００７】

【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、

前記遊技用装置は、

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対し、遊技者が遊技機により遊技を行なった結果その遊技者に付与される有価価値を加算する価値加算手段と、

前記記録媒体の記録情報により特定された前記有価価値を景品交換に使用するための有価価値景品交換使用手段と、

前記記録媒体の記録情報により特定された前記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、

前記価値変換手段による変換に使用された有価価値の大きさと、前記有価価値景品交換使用手段による景品交換に使用された有価価値の大きさとを集計する集計手段とを含み

、
前記価値変換手段は、変換に使用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、
前記有価価値景品交換使用手段は、景品交換に使用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、前記価値変換手段および前記有価価値景品交換使用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。
【０００９】
【作用】
請求項１に記載の本発明によれば、価値加算手段の働きにより、有価価値が特定可能な情報が記録された記録媒体の記録情報により特定される有価価値に対し、遊技者が遊技機により遊技を行なった結果その遊技者に付与される有価価値が加算される。有価価値景品交換使用手段の働きにより、前記記録媒体の記録情報により特定された有価価値を景品交換に使用することができる。また、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ことができ、かつ、変換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支出管理コンピュータへ出力される。集計手段の働きにより、前記価値変換手段による変換に使用された有価価値の大きさと、前記有価価値景品交換使用手段による景品交換に使用された有価価値の大きさとが集計される。さらに、有価価値景品交換使用手段により、使用した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。また、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により、前記価値変換手段および前記有価価値景品交換使用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が照合される。
【００１１】
【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。
【００１２】
図１は、本発明に係る遊技用装置の全体の概略を示すシステムブロック図である。
【００１３】
図中１５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１６が設置されている。この共通カード発行会社１５からは共通カード１０４（第３図参照）が発行されて各遊技場１，１４…に出荷される。なお、共通カード１０４は共通カード販売機４で販売するときに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１，１４…と共通カード発行会社１５の集中管理コンピュータ１６とは各遊技場１，１４…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。
【００１４】
なお、遊技場１４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。
【００１５】
図中１４０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１４１が設置されている。この集中管理コンピュータ１４１と各遊技場１，１４…に設置されているターミナルボックス１０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２２，２４，２８は、景品カード発行会社１４０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２３，２６，３０が設置されている。それらの加盟店

用管理コンピュータ２３，２６，３０と景品カード発行会社の集中管理コンピュータ１４１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２８には、共通カード発行会社１５から発行された共通カード１０４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１４０の集中管理コンピュータ１４１とがターミナルボックス１０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１５の集中管理コンピュータ１６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。

【００１６】

図中１７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１８が設置されている。この中央装置１８はデータベース１９を含み、このデータベース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が移ることを意味している。

【００１７】

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の一例のパチンコ遊技機２の中から遊技してみたいパチンコ遊技機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パチンコ遊技機２で打玉を発射して遊技が可能となる。

【００１８】

パチンコ遊技機２は、遊技の最中に遊技状態に応じて得点が加算記憶されるように構成されている。なお、この遊技状態に応じて加算記憶される得点を、たとえばホール用管理コンピュータ６等、遊技機２以外の場所で加算記憶するようにしてもよい。そして、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とともに、遊技機による遊技の結果遊技者に付与された有価価値の一例の前記加算記憶された得点が景品カード１０８ａ，１０８ｂに記録されて景品カード処理装置８から利用者に排出される。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のカウンタ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。

【００１９】

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３に挿入することにより、遊技機２による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（Au

tomatic 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。このように、遊技場内で有価価値を現金化できるため遊技者の利便性が向上するとともに店外に換金所を設けた場合に比較して、強盗等の犯罪防止になる。

【００２０】

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。

【００２１】

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。

【００２２】

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。

【００２３】

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３，遊技機２，景品カード処理装置８，景品カード処理機５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，景品カード処理装置８から排出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の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。なお、遊技機２は、景品カード１０８ａ，１０８ｂを景品カード処理装置８に挿入することによりその景品カードに記録されている持点を用いて遊技ができるようにしてもよい。

【００２４】

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。

【００２５】

次に、遊技場１のカウン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。

【００２６】

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。

【００２７】

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１０８ａ，１０８ｂ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ータ１４１からデータベース１９に伝送されてくる。

【００２８】

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。

【００２９】

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により販売された再遊技カード１０６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。

【００３０】

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。

【００３１】

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。

【００３２】

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。

【００３３】

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，１０８

ｂ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。

【００３４】

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。

【００３５】

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。

【００３６】

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は投入紙幣充満表示器であり、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。

【００３７】

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。

【００３８】

こ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もしくは再遊技カード１０６を使用して遊技者がパチンコ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３の共通カード投入口３９に共通カード１０４を挿入する。この共通カード処理機３は、設置島に複数台設置されている各遊技機（カード式パチンコ遊技機）２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の遊技機２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の遊技機２によって遊技を行ないたい場合には、図示中央のカード式の遊技機の向かって左側に隣接している共通カード処理機３の共通カード投入口３９に共通カード１０４もしくは再遊技カード１０６を投入する必要がある。共通カード投入口３９に共通カード１０４，再遊技カード１０６を投入して利用者が遊技機２に使用せんとする金額の金額選択ボタン４１を操作して指定すれば、その指定された金額に対する個数の遊技玉（遊技媒体）を遊技機２により打球操作して遊技領域に弾発発射できるように構成されている。そして、共通カードを投入口３９から投入された共通カード１０４，再遊技カード１０６の残額から前記金額選択ボタン４１によって選択された金額を減算した残金額が残金額表示器４０により表示される。一方、弾球遊技に伴って遊技領域に打込まれたパチンコ玉が入賞する等の所定の遊技状態が発生すればその所定の遊技状態の発生に基づいて所定の遊技価値が遊技者に付与されるのであり、その付与される遊技価値に相当する得点がクレジット表示器１５０に加算表示される。一方、前記弾球遊技機に用いられるパチンコ玉に相当する得点がクレジット表示器１５０で表示されている得点から減算され、その減算された後の得点がクレジット表示器１５０により表示される。

【００３９】

そして、遊技者が遊技を終了するべく精算ボタン１５１ａを押圧操作した場合や遊技機２が打止になった場合等には、挿入された共通カード１０４もしくは再遊技カード１０６の残額をその使用量だけ減額更新して排出するとともに、その減額情報すなわち共通カード使用額（図８参照）がターミナルボックス９を介して共通カード発行会社１５の集中管理コンピュータ１６に送信されて集計される。

【００４０】

そして、会員である遊技者が前もって景品カード１０８ａ，１０８ｂを景品カード挿入・排出口３７ａに挿入しておけば、遊技者が遊技を終了させるべく前記精算ボタン１５１ａ等を押圧操作した場合や遊技機２が打止になった場合には、前記クレジット表示器１５０により表示されている得点がカードリーダライタ３７ｂにより景品カード１０８ａ，１０８ｂの得点記録領域に持点として記録されるとともに、その持点に相当する金額情報が合計残額記録領域に記録されて遊技者に払出される。この景品カード処理装置８は、幕板等に組込まれている。また、図中３５は台番表示部であり、３６はトラブル発生時に利用者が操作するトラブルボタンであり、３３はそのトラブルボタン３６が操作されたとき点灯表示するトラブル表示器である。さらに３４はスピーカである。なお、前記クレジット表示器１５０により表示される得点は、持玉が入賞等して遊技者に付与される得点と金額選択ボタン４１の操作によって共通カードに記録されている残額から遊技使用のために引落された金額に相当する得点との和である。なお、入賞等によって遊技者に付与される得点のみをクレジット表示器１５０により表示させ、前記精算ボタン１５１ａが押圧操作された場合に、そのクレジット表示器１５０により表示されている得点と共通カードから引落

された金額に相当する得点との和の得点を景品カード１０８ａ，１０８ｂに記録して遊技者に払出してもよい。

【００４１】

景品カード１０８ａ，１０８ｂに記録されている持点を用いて遊技機２により遊技を行なえるようにしてもよい。その場合には、まず景品カード１０８ａ，１０８ｂを景品カード挿入・排出口３７ａ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記録情報がカードリーダライタ３７ｂで読取られ、その読取情報に含まれているセキュリティ情報等に基づいてその挿入された景品カードが適正なカードであるか否かの判断が行なわれる。そして、遊技店コード，有効期限を含めて適正なカードであった場合には、読取情報のうち残額情報を残額表示器３８ａで表示し、持点情報を持点表示器３８ｂ，クレジット表示器１５０により表示する。この状態で遊技者は持点を用いて遊技機２により遊技を行なうことが可能となり、パチンコ玉が弾発発射される毎にその弾発発射されたパチンコ玉に相当する得点が持点から減額更新され、弾発発射されたパチンコ玉の入賞等に基づいて所定の得点が持点に加算更新され、その更新結果がクレジット表示器１５０により表示される。

【００４２】

遊技者が遊技を終了したい場合には、精算ボタン１５１ａを押圧操作する。すると、遊技者の持点がクレジット表示器１５０で表示されている得点に確定され、その確定された得点が景品カードの読取時の持点と比較して増加している場合には増加分を残額に加算し、減少している場合には減少部分を残額から減算し、その演算結果を残額表示器３８ａに表示し、さらに確定した持点を持点表示器３８ｂに表示する。さらにカードリーダライタ３７ｂにより、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残額表示器３８ａで表示されている新たな残額に書換えるとともに景品カード１０８ａ，１０８ｂの持点を持点表示器３８ｂに表示されている新たな持点に書換え、その後景品カード１０８ａ，１０８ｂを景品カード挿入・排出口３７ａから排出する。

【００４３】

なお、この挿入カードの残額の加減算処理や持点の書換処理等は、打玉や持点がゼロになったことに基づいて精算ボタン１５１ａを操作することなく自動的に行なってもよい。そして、前記新たな残額の演算結果に記録されている遊技店コードとカード番号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に送信する。集中管理コンピュータ１４１では、送信されてきたカード番号に基づき、カード番号毎に対応して記憶している残額データから該当するカード番号の残額データを割出し、その割出された残額データと送信されてきた残額データとを比較し、送信されてきた残額データの方が増加している場合にはその増加分を前記割出された残額データに加算更新するとともに、送信されてきた遊技店コードに基づきその増額分をホール別の景品カード更新額に加算する。また、送信されてきた残額データが前記割出された残額データに比べて減少している場合にはその減少分を前記割出された残額データに減額更新するとともに、その減少分をホール別の景品カード更新額から減算する処理を行なう。そして、前述したようにホール別に分類して集計された景品カード更新額に加減算することにより、あるホールの１日の営業時間における景品カード更新額の合計を算出する。また後述するように、あるホールの１日の営業時間における再遊技カード１０６の使用額の合計も算出される。

【００４４】

この景品カード更新額の合計情報と再遊技使用額の合計情報と前述した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ホール別の共通カード使用額の合計情報とに基づいて、遊技場毎の収入と支出を把握することができ、遊技場の経理をガラス張り化することが可能となり、脱税を防止することができる。

【００４５】

次に、景品カード挿入・排出口３７ａ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。

【００４６】

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。

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。

【００４７】

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。

【００４８】

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ライタ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に記録されている持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。

【００４９】

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、景品カード処理機に映像表示器を設け、一般景品の映像データ，説明等を記憶表示できるように構成してもよい。

【００５０】

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ライタ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。

【００５１】

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。

【００５２】
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。
【００５３】
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。
【００５４】
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から貸玉を払出すようにしてもよい。これは、本実施の形態中にない外部から遊技玉を投入して遊技をする遊技機の再遊技用である。
【００５５】
景品カード処理装置８，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。
【００５６】
また、景品カード処理装置８，再遊技用処理装置１２，景品カード処理機５，共通カード販売機４は、図１，図２に示すように、それぞれターミナルボックス１０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１０８ａ，１０８ｂ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、景品カード処理装置８によりいわゆる貯玉が行なわれて景品カード１０８ａ，１０８ｂ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１２あるいは共通カード販売機４により景品カード１０８ａ，１０８ｂ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１０８ａ，１０８ｂ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１０８ａ，１０８ｂ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。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１０を介して集中管理コンピュータ１４１に送信するようにしてもよい。

【００５７】

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１２，景品カード処理装置８，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１０を介して集中管理コンピュータ１４１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１２や景品カード処理装置８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１０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１０を介して集中管理コンピュータ１４１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１０を介して集中管理コンピュータ１４１に送信されることになり、集中管理コンピュータ１４１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。

【００５８】

以上のように、後述する、価値加算手段（景品カード処理装置８）と価値変換手段（再遊技用処理装置１２）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、前記価値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。

【００５９】

ホール用管理コンピュータ６には、プリンタ１０３とＣＲＴディスプレイ１０２とキーボード１０１とが接続されており、このキーボード１０１から所定の操作入力を行なえば、必要な集計データをＣＲＴディスプレイ１０２により表示させたりプリンタ１０３により印字出力したりできる。

【００６０】

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。

【００６１】

共通カード１０４の磁気ストライプ１０５には、共通カード１０４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して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１５の集中管理コンピュータ１６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。

【００６２】

図３（ｂ）は、再遊技カード１０６が示されており、その再遊技カード１０６のカード番号，その再遊技カード１０６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１０７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１０６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１０６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１０６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１０６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１０７に使用有効期限データを記録させる。

【００６３】

図３（ｃ）は景品カード１０８ａを示しており、その磁気ストライプ１０９ａには、この景品カード１０８ａ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１０８ａ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１０８ａ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。

【００６４】

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。そのようにすれば、前述した手数料設定部７６ａは不要となる。景品カード１０８ｂの磁気ストライプ１０９ｂ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１４０とで分割してそれぞれの利益となるようにすることが考えられる。

【００６５】

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、ＡＴＭ７ａ，７ｂから発行されたレシート１１１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。

【００６６】

図４（ｃ）は、再遊技用処理装置１２から発行されたレシート１４３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。

【００６７】

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。

【００６８】

集中管理コンピュータ１４１には補助コンピュータ１１２が接続されており、この補助コ

ンピュータ１１２にはＣＲＴディスプレイ１１４とキーボード１１６とプリンタ１１５とが接続されている。補助コンピュータ１１２の電源スイッチ１１３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１１６が能動化される。キーボード１１６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１１７，加盟店店別の売上を集計するための店別売上キー１１８，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１１９，事故カードデータを集計するための事故キー１２０，プリンタ１１５により所定のデータを印字させるための印字キー１２１が設けられている。前記各種キー１１７～１２１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ＣＲＴディスプレイ１１４により表示される（図７～図１２）。さらに、キーボード１１６には、数字等を入力するためのテンキー１２２，文字情報を入力するための文字情報入力キー１２３やその他の機能キーが設けられている。

【００６９】

図６は、加盟店２４に設置されている景品カード処理機２５を説明するための概略構成図である。

【００７０】

景品カード処理機２５は、加盟店用管理コンピュータ２６に接続されている補助コンピュータ１２４を含む。この補助コンピュータ１２４には、ＣＲＴディスプレイ１２６とキーボード１３１とプリンタ１２８とカードリーダライタ１２７とバーコードリーダ１２９と暗証番号入力キー１３０とが接続されている。補助コンピュータ１２４の電源スイッチ１２５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１２４に接続されている前述した各種機器が能動化される。

【００７１】

利用者が自己の景品カード１０８ａ，１０８ｂを用いて景品交換したい場合には、まずその景品カード１０８ａ，１０８ｂをカードリーダライタ１２７の景品カード挿入・排出口１２６に挿入する。すると挿入された景品カード１０８ａ，１０８ｂに記録されているカード情報がカードリーダライタ１２７により読取られる。次に、暗証番号入力キー１３０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ライタ１２７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２６により行なわれ、適正でないと判断された場合には挿入されている景品カード１０８ａ，１０８ｂは景品カード挿入・排出口１２６から排出される。一方、適正であると判断された場合には、カードリーダライタ１２７により読取ったカード情報のうち残額データがＣＲＴディスプレイ１２６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１２９により読取られ、ＣＲＴディスプレイ１２６により表示されている残額からそのバーコードリーダ１２９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ＣＲＴディスプレイ１２６により表示される。このバーコードリーダ１２９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ＣＲＴディスプレイ１２６による表示処理は、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。

【００７２】

次に、すべての景品のバーコードリーダ１２９による入力操作が終了した段階で、キーボード１３１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１０８ａ，１０８ｂの読取時の残額から景品交換に必要となる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ライタ１２７によって挿入されている景品カード１０８ａ，１０８ｂに書込まれてその景品カードが景品カード１０８ａ，１０８ｂ挿入・排出口１２６から排出される。このときに、新たな残額が景品カード１０８ａ，１０８ｂ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１０８ａ，１０８ｂに書込んだ後に景品カード１０８ａ，１０８ｂ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。

【００７３】

次に、加盟店用管理コンピュータ２６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１２４から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２６に出力する。加盟店用管理コンピュータ２６では、景品カード１０８ａ，１０８ｂ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１４０の集中管理コンピュータ１４１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１４１への送信を加盟店用管理コンピュータ２６に行なわせるようにしてもよい。

【００７４】

本実施の形態では、カード式の遊技機２の遊技によって増加した持点の景品カード１０８ａ，１０８ｂへの残額への加算処理を景品カード処理装置８によって行なわせるようにしたが、その代わりに、景品カード処理機５によって行なわせるようにしてもよい。その場合には、景品カード処理装置８によって行なわれる持点更新等の処理内容を必ずしも景品カード発行会社１４０の集中管理コンピュータ１４１に送信する必要がない。また、景品カード１０８ａ，１０８ｂ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１０４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１０８ａ，１０８ｂ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１０８ａ，１０８ｂの持点を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。

【００７５】

図中１３２は、当該店の売上を集計して出力するための売上キー，１３３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，１３４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，１３５は事故カードデータを出力するための事故キー，１３６はプリンタ１２８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１３１には、数値データを入力するための数字キー１３７，文字データを入力するための文字データキー１３９、ならびにその他の機能キー１３８が設けられている。

【００７６】

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。

【００７７】

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。

【００７８】
「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′×１．３５，Ｃ４＝Ｃ４′×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。
【００７９】
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Ｂ２×１．０１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′×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、景品処理装置１３に入力された景品カードの持点データ（得点データ）の合計すなわち遊技場１が払出した景品得点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得点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得点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。
【００８０】
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。
【００８１】
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３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。
【００８２】
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。
【００８３】
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円増額更新されているとともに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。

【００８４】

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。

【００８５】

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３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再遊技カードの購入額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。

【００８６】

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。

【００８７】

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。

【００８８】

図１２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。

【００８９】

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。

【００９０】

（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。

【００９１】

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。

【００９２】

（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２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２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、前記遊技機２は、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されている。

【００９３】

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。

【００９４】

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。
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ィ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）がディジタル署名となる。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）をディ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。
【００９６】
このようなディ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ィ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。
【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。前記景品カード処理装置８により、前記記録媒体の記録情報により特定される有価価値に対し、遊技者が前記遊技機により遊技を行なった結果その遊技者に付与される有価価値を加算可能な価値加算手段が構成されている。前記景品カード処理機５により、前記記録媒体の記録情報により特定された前記有価価値を景品交換に使用するための有価価値景品交換使用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する価値変換手段が構成されている。
【００９９】
前記景品カード発行会社１４０により、遊技場支出管理センターが構成されている。そして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前記遊技場支出管理センターへ出力可能に構成されている。前記ターミナルボックス１０により、前記価値変換手段による価値の変換に関する情報を前記遊技場支出

管理センターへ出力する価値変換情報出力手段が構成されている。

【０１００】

前記記録媒体（景品カード１０８ａ，１０８ｂ）は、当該記録媒体を識別するための記録媒体識別情報（カード番号）と、前記有価価値情報（合計残額）と、当該記録媒体が発行された遊技場を特定する遊技場特定情報（遊技店コード）と、当該記録媒体のセキュリティを確保するためのセキュリティ情報とが記録されている。さらに、前記価値変換手段は、価値を変換する際に、所定の手数料分の価値を減額した状態で変換する価値減額機能を有する。そして、その減額される価値を特定する減額価値特定手段を前記価値変換手段に設けてもよい。また前記記録媒体（景品カード１０８ｂ）に、前記減額される価値を特定可能な減額価値特定情報（手数料）を記録させてもよい。

【０１０１】

【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、記録媒体の記録情報により特定される有価価値に対し、遊技者が遊技機により遊技を行なった結果その遊技者に付与される有価価値が加算され、その加算された有価価値を価値変換手段により変換すれば、その変換後の価値を再度遊技に使用することができ、遊技者が獲得した有価価値を景品交換して一旦現金に変換するという煩雑な作業を行なうことなく再遊技を行なうことができる。しかも、必要に応じて、長期間にわたって、前記記録媒体の記録情報により特定される有価価値に対し遊技を行なった結果の有価価値を加算して、大きな有価価値になった段階で、景品交換することも可能となり、その高額景品交換を行なうにおいても遊技者は比較的携帯が楽な記録媒体の所持で事足り、遊技者の利便性がより一層向上する。さらに、遊技場にしてみれば、遊技を行なった結果遊技者に付与される有価価値を価値変換手段により変換して再遊技に使用する場合のその変換価値に関する支出情報を、前記記録媒体を用いて管理することが可能となり、管理が楽となる。また、再遊技する場合の価値の変換に使用した有価価値の大きさを示す情報と有価価値景品交換使用手段により景品交換に使用された有価価値の大きさを示す情報とが遊技場支出管理コンピュータへ出力されるため、その遊技場支出管理コンピュータにおいて、その送信されてきた情報に基づく遊技場の支出情報による支出管理ができ、その遊技場の脱税を管理するための情報として有効利用することができる。また、遊技場支出管理コンピュータにより、価値変換手段および有価価値景品交換使用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。

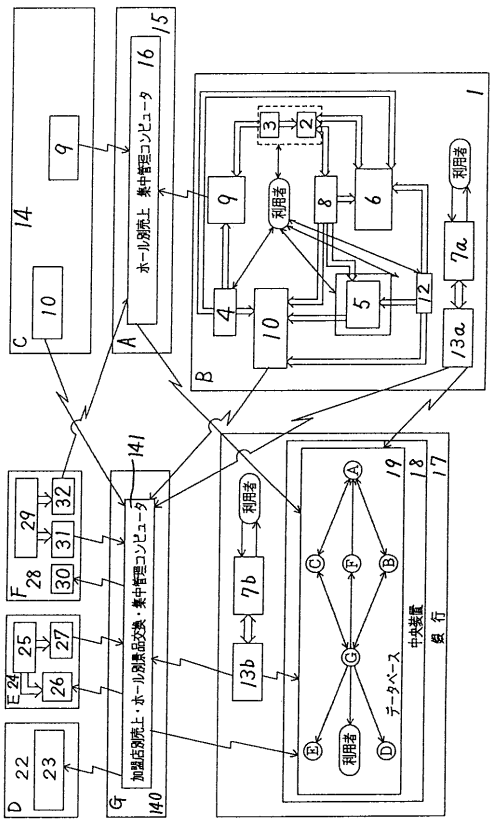
【図１２】店別売上データを示す図である。

【符号の説明】

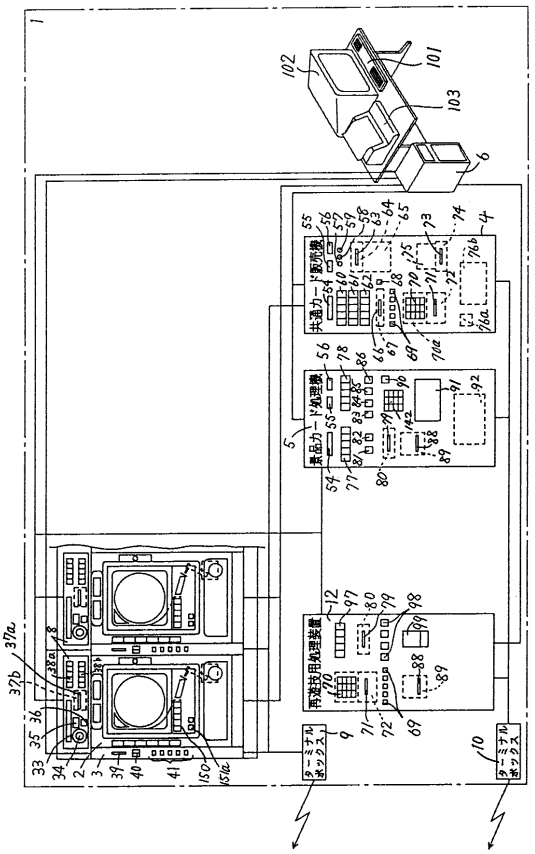
１は遊技場、１４０は遊技場支出管理センターの一例の景品カード発行会社、１０８ａ，１０８ｂは記録媒体の一例の景品カード、８は価値加算手段の一例の景品カード処理装置、５は有価価値景品交換使用手段の一例の景品カード処理機、１２は価値変換手段の一例

の再遊技用処理装置である。

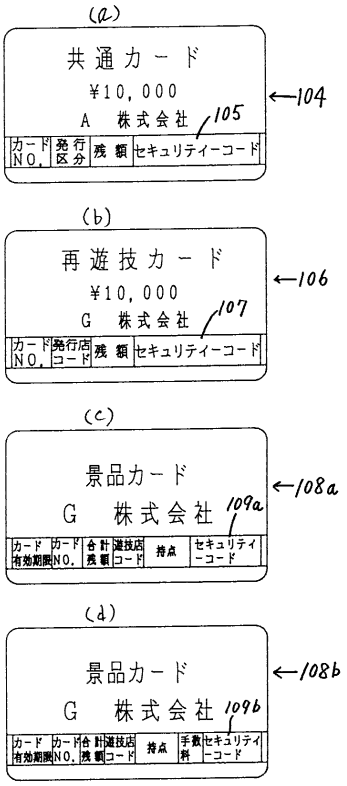
【図１】



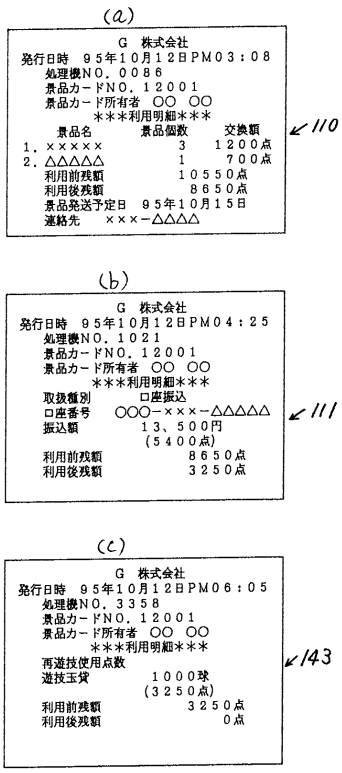
【図２】



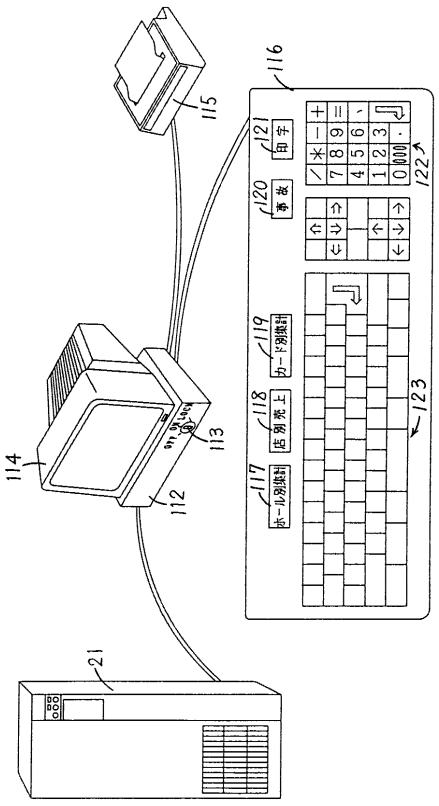
【図３】


(a)
共通カード
¥10,000
A 株式会社
105
104
カードNO.
発行区分
残額
セキュリティーコード
(b)
再遊技カード
¥10,000
G 株式会社
107
106
カードNO.
発行店コード
残額
セキュリティーコード
(c)
景品カード
G 株式会社
109a
108a
カード有効期限
カードNO.
合計残額
遊技店コード
持点
セキュリティーコード
(d)
景品カード
G 株式会社
109b
108b
カード有効期限
カードNO.
合計残額
遊技店コード
持点
手数料
セキュリティーコード

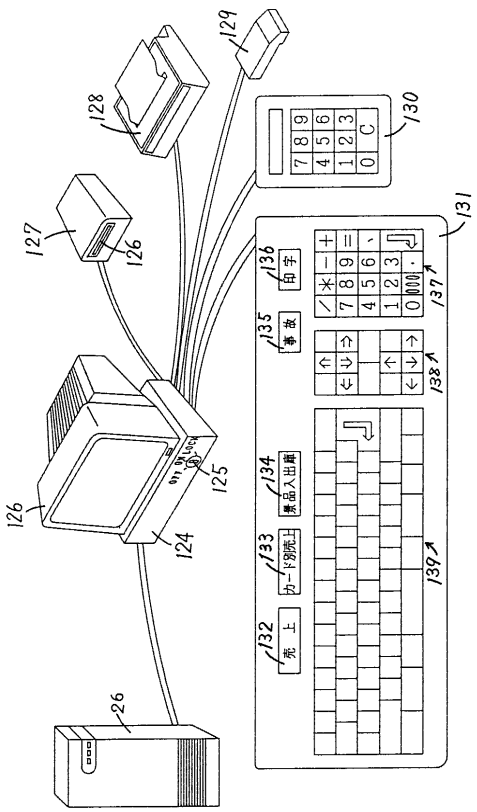
【図４】


(a)
G 株式会社
発行日時 95年10月12日PM03:08
処理機NO. 0086
景品カードNO. 12001
景品カード所有者 ○○ ○○
利用明細
景品名 景品個数 交換額
1. ××××× 3 1200点
2. △△△△△ 1 700点
利用前残額 10550点
利用後残額 8650点
景品発送予定日 95年10月15日
連絡先 ×××−△△△△
110
(b)
G 株式会社
発行日時 95年10月12日PM04:25
処理機NO. 1021
景品カードNO. 12001
景品カード所有者 ○○ ○○
利用明細
取扱種別 口座振込
口座番号 ○○○−×××−△△△△△
振込額 13、500円
(5400点)
利用前残額 8650点
利用後残額 3250点
111
(c)
G 株式会社
発行日時 95年10月12日PM06:05
処理機NO. 3358
景品カードNO. 12001
景品カード所有者 ○○ ○○
利用明細
再遊技使用点数
遊技玉貸 1000球
(3250点)
利用前残額 3250点
利用後残額 0点
143

【図５】


115
116
121
印字
120
事故
119
カード別集計
118
店別売上
117
ホール別集計
122
123
113
114
112
21

【図６】


129
128
130
127
126
131
136
印字
135
事故
137
138
134
景品入出庫
125
124
133
カード別売上
132
売上
139
26

【図７】

ホール別集計

店名	B							C					
月日	景品カード更新額	換金額	一般景品交換額	音遊技使用額	景品カード更新額	換金額	一般景品交換額	音遊技使用額
10/1								
10/2								
10/3								
10/30								
10/31								
合計額	B1	B2	B3	B4=B4´*1.35	C1	C2	C3	C4=C4´*1.35
請求額	B1	B2*1.01	——	B4´*1.3	C1	C2*1.01	——	C4´*1.3
差額	B1+B2*1.01−B4´*1.3				C1+C2*1.01−C4´*1.3			

【図８】

ホール別売上

店名	B				C			
月日	カード売上額	カード使用額	差額		カード売上額	カード使用額	差額	
10/1								
10/2								
10/3								
10/30								
10/31								
合計額	M1	M2	M3=M1−M2	N1	N2	N3=N1−N2
カード純額	M5			N5		
差額	M3+M5			N3+N5		

【図９】

カード別集計（カードNO.12001～12020）

カードNO.	12001			12002			12003			12004			--
前月残	13,200			78,000			32,000			0			--
月日	更新	使用		更新	使用		更新	使用		更新	使用		--
10/1	5,300	15,000	A	15,000	10,000	A	6,500	0		0	36,000	A	--
10/2	12,000	0		23,500	6,500	B	0	0		0	0		--
10/3	0	7,800	B	8,400	28,600	A	0	0		0	0		--
10/30	6,500	6,500	B	34,600	0		0	0		0	0		--
10/31	3,000	2,000	C	13,200	0		0	0		0	0		--
計	167,200	150,000		357,300	247,200		6,500	0		0	36,000		--
残高	30,400			188,100			☆38,500			☆-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)

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

(c)

カタログ景品交換額	貯玉額	景品カード更新額
b8	b9	b7=b8+b9

【図１１】

事故カード集計

カードＮＯ.	事故発生日	事故の種別
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０５－１７７０５１（ＪＰ，Ａ）
特開平０５－１３７８４４（ＪＰ，Ａ）
特開平０６－０７１０３９（ＪＰ，Ａ）
特開平０４－２３１９８９（ＪＰ，Ａ）
特開平０５－３２９２６８（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F 7/02
G07F 7/08