(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第3592343号
(P3592343)
(45)発行日　平成16年11月24日(2004.11.24)　(24)登録日　平成16年9月3日(2004.9.3)

(51)Int.Cl.[7]　F I
A63F 7/02　A63F 7/02 337

請求項の数 5 (全 23 頁)

(21)出願番号　特願平4-138989
(22)出願日　平成4年5月29日(1992.5.29)
(65)公開番号　特開平5-329268
(43)公開日　平成5年12月14日(1993.12.14)
審査請求日　平成11年5月28日(1999.5.28)

前置審査

(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
(74)代理人　100114801
弁理士　中田　雅彦
(72)発明者　鵜川　詔八
群馬県桐生市相生町１丁目１６４番地

審査官　吉村　尚

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技用設備装置

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技を行なった結果遊技者の所有となった有価価値を遊技者に付与する遊技機を含む遊技用設備装置であって、
遊技者に発行され、該遊技者が所有する前記有価価値を特定可能な情報が記録された有価価値用記録媒体と、
該有価価値用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、
前記有価価値用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を行なうために使用する有価価値遊技使用手段と、
前記有価価値用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を行なうために使用する場合の手数料を遊技場側が変更設定可能な手数料設定手段とを含み、
前記有価価値遊技使用手段は、前記遊技機に対応して設けられ、
前記有価価値用記録媒体の記録情報を読取る読取手段と、
遊技者が前記有価価値用記録媒体の記録情報より特定される有価価値を遊技に使用するための入力操作を行う入力操作手段と、
該入力操作手段による入力操作に応じて、前記読取手段により読取られた読取情報に基づいて特定される前記有価価値の範囲内で該有価価値を前記遊技機により遊技を行なうために直接使用できるようにする遊技使用手段と、

該遊技使用手段により直接使用される前記有価価値の大きさに対し前記手数料を上乗せした大きさの有価価値を前記有価価値用記録媒体の記録情報により特定された前記有価価値から減算する減算手段とを含み、
前記遊技使用手段は、前記遊技機による遊技を行なうために使用する有価価値の大きさに対し前記手数料設定手段により変更設定された手数料分の有価価値を上乗せした大きさの有価価値が、前記読取手段により読取られた読取情報に基づいて特定される前記有価価値を超えないことを条件として、該有価価値を前記遊技機により遊技を行なうために直接使用できるようにすることを特徴とする、遊技用設備装置。

【請求項２】

前記有価価値遊技使用手段による有価価値の遊技使用量に対して使用制限を行なうことを特徴とする、請求項１に記載の遊技用設備装置。

【請求項３】

前記有価価値遊技使用手段による有価価値の遊技使用に際し本人確認用の暗証番号を入力するための暗証番号入力手段をさらに含むことを特徴とする、請求項１または請求項２に記載の遊技用設備装置。

【請求項４】

前記有価価値遊技使用手段による有価価値の遊技使用量を遊技者が入力設定可能な遊技使用量入力設定手段をさらに含むことを特徴とする、請求項１～請求項３のいずれかに記載の遊技用設備装置。

【請求項５】

前記有価価値遊技使用手段により使用された有価価値の使用量を特定可能な情報を、前記有価価値用記録媒体の記録情報により特定された前記有価価値を管理する管理機関へ送信する情報送信手段をさらに含むことを特徴とする、請求項１～請求項４のいずれかに記載の遊技用設備装置。

【発明の詳細な説明】

【０００１】

【産業上の利用分野】

本発明は、パチンコ遊技機やコイン遊技機あるいはスロットマシン等で代表される遊技機を含む遊技用設備装置に関し、詳しくは、遊技を行なった結果遊技者の所有となった有価価値を遊技者に付与する遊技機を含む遊技用設備装置に関する。

【０００２】

【従来の技術】

この種の遊技用設備装置において、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、遊技者が獲得した獲得有価価値を含む遊技者所有の有価価値がたとえば景品玉や景品コインあるいは得点の形で遊技者に付与され、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設備装置においては、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による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貸し玉や貸しコイン等の価値物体を入手し、その入手した価値物体をたとえば遊技機に投入して遊技を行なっていた。このように従来の遊技用設備装置においては、遊技の結果遊技者に付与された有価価値を再遊技に使用するためには、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、遊技者が不便に思うという欠点があった。

【０００４】

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、遊技機による遊技状態に応じて遊技者に付与されて遊技者の所有となった有価価値を使用して再遊技を行なう際

の煩雑さを軽減することである。
【０００５】
【課題を解決するための手段】
請求項１に記載の本発明は、遊技を行なった結果遊技者の所有となった有価価値を遊技者に付与する遊技機を含む遊技用設備装置であって、
遊技者に発行され、該遊技者が所有する前記有価価値を特定可能な情報が記録された有価価値用記録媒体と、
該有価価値用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、
前記有価価値用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を行なうために使用する有価価値遊技使用手段と、
前記有価価値用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を行なうために使用する場合の手数料を遊技場側が変更設定可能な手数料設定手段とを含み、
前記有価価値遊技使用手段は、前記遊技機に対応して設けられ、
前記有価価値用記録媒体の記録情報を読取る読取手段と、
遊技者が前記有価価値用記録媒体の記録情報より特定される有価価値を遊技に使用するための入力操作を行う入力操作手段と、
該入力操作手段による入力操作に応じて、前記読取手段により読取られた読取情報に基づいて特定される前記有価価値の範囲内で該有価価値を前記遊技機により遊技を行なうために直接使用できるようにする遊技使用手段と、
該遊技使用手段により直接使用される前記有価価値の大きさに対し前記手数料を上乗せした大きさの有価価値を前記有価価値用記録媒体の記録情報により特定された前記有価価値から減算する減算手段とを含み、
前記遊技使用手段は、前記遊技機による遊技を行なうために使用する有価価値の大きさに対し前記手数料設定手段により変更設定された手数料分の有価価値を上乗せした大きさの有価価値が、前記読取手段により読取られた読取情報に基づいて特定される前記有価価値を超えないことを条件として、該有価価値を前記遊技機により遊技を行なうために直接使用できるようにすることを特徴とする。
請求項２に記載の本発明は、請求項１に記載の発明の構成に加えて、前記有価価値遊技使用手段による有価価値の遊技使用量に対して使用制限を行なうことを特徴とする。
請求項３に記載の本発明は、請求項１または請求項２に記載の発明の構成に加えて、前記有価価値遊技使用手段による有価価値の遊技使用に際し本人確認用の暗証番号を入力するための暗証番号入力手段をさらに含むことを特徴とする。
請求項４に記載の本発明は、請求項１～請求項３のいずれかに記載の発明の構成に加えて、前記有価価値遊技使用手段による有価価値の遊技使用量を遊技者が入力設定可能な遊技使用量入力設定手段をさらに含むことを特徴とする。
請求項５に記載の本発明は、請求項１～請求項４のいずれかに記載の発明の構成に加えて、前記有価価値遊技使用手段により使用された有価価値の使用量を特定可能な情報を、前記有価価値用記録媒体の記録情報により特定された前記有価価値を管理する管理機関へ送信する情報送信手段をさらに含むことを特徴とする。
【０００６】
【作用】
請求項１に記載の本発明によれば、遊技者に発行された有価価値用記録媒体に、遊技の結果その遊技者の所有となった有価価値を特定可能な情報が記録され、有価価値景品交換使用手段の働きにより、その有価価値用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ことが可能となる。手数料設定手段の働きにより、有価価値用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を行なうために使用する場合の手数料が遊技場側において変更設定可能となる。さらに、遊技機に対応して設けられた有価価値遊技使用手段の働きにより、前記有価価値用記録媒体の記録情報によ

り特定された前記有価価値が前記遊技機による遊技を行なうために使用される。さらに、読取手段の働きにより、前記有価価値用記録媒体の記録情報が読取られる。入力操作手段の働きにより、遊技者が前記有価価値用記録媒体の記録情報より特定される有価価値が遊技に使用するために入力される。遊技使用手段の働きにより、該入力操作手段による入力操作に応じて、前記読取手段により読取られた読取情報により特定された前記有価価値の範囲内で該有価価値を、前記対応する遊技機による遊技を行なうために直接使用することが可能となる。減算手段の働きにより、該遊技使用手段により直接使用される前記有価価値の大きさに対し前記手数料を上乗せした大きさの有価価値が前記有価価値用記録媒体の記録情報により特定された前記有価価値から減算される。また、前記遊技使用手段の働きにより、前記遊技機による遊技を行なうために使用する有価価値の大きさに対し前記手数料設定手段により変更設定された手数料分の有価価値を上乗せした大きさの有価価値が、前記読取手段により読取られた読取情報に基づいて特定される前記有価価値を超えないことを条件として、該有価価値を前記遊技機により遊技を行なうために直接使用できるようになる。

【０００７】

つまり、有価価値遊技使用手段の働きにより、遊技の結果遊技者の所有となった有価価値を再遊技に使用する際にわざわざ一旦現金に交換する必要がなくなり、前記遊技者の所有となった有価価値を直接遊技機による遊技を行なうために使用することができる。

請求項２に記載の本発明によれば、請求項１に記載の発明の作用に加えて、有価価値遊技使用手段による有価価値の遊技使用量に対して使用制限が行なわれる。

請求項３に記載の本発明によれば、請求項１または請求項２に記載の発明の作用に加えて、有価価値遊技使用手段による有価価値の遊技使用に際し、暗証番号入力手段により入力された暗証番号に従って本人確認を行なうことが可能となる。

請求項４に記載の本発明によれば、請求項１～請求項３のいずれかに記載の発明の作用に加えて、遊技使用量入力手段の働きにより、有価価値遊技使用手段による有価価値の遊技使用量を遊技者が入力設定することが可能となる。

請求項５に記載の本発明によれば、請求項１～請求項４のいずれかに記載の発明の作用に加えて、前記有価価値遊技使用手段により使用された有価価値の使用量を特定可能な情報が、前記有価価値用記録媒体の記録情報により特定された前記有価価値を管理する管理機関へ送信される。

【０００８】

【発明の実施例】

次に、本発明の実施例を図面に基づいて説明する。

【０００９】

第１実施例

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。

【００１０】

図中１２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１３が設置されている。この共通カード発行会社１２からは共通カード１２５（図３参照）が発行されて各遊技場１，１１…に出荷される。なお、共通カード１２５は共通カード販売機２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１，１１…と共通カード発行会社１２の集中管理コンピュータ１３とは各遊技場１，１１…に設置されているターミナルボックス６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。

【００１１】

なお、遊技場１１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。

【００１２】

図中１９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２

０が設置されている。この集中管理コンピュータ２０と各遊技場１，１１…に設置されているターミナルボックス７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１４，１５は、景品カード発行会社１９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１８が設置されている。これらの加盟店用管理コンピュータ１８およびターミナルボックス１７と景品カード発行会社の集中管理コンピュータ２０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。

【００１３】

図中２１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２２が設置されている。この中央装置２２はデータベース２３を含み、このデータベース２３には、各遊技場１，１１や共通カード発行会社１２，景品カード発行会社１９，各加盟店１４，１５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２３内に図示された記号Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄ，Ｅ，Ｆは、それぞれ共通カード発行会社１２，遊技場１，遊技場１１，加盟店１４，加盟店１５，景品カード発行会社１９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。

【００１４】

共通カード発行会社１２から遊技場１に出荷された共通カード１２５は共通カード販売機２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１２７（図４参照）を共通カード販売機２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カード式パチンコ機４やカード式スロットマシン５の中から遊技してみたいカード式パチンコ機４やカード式スロットマシン５に対応したカード処理機３ａ，３ｂに前記共通カード１２５を挿入する。そしてその共通カード１２５に記録されている金額を使用してカード式パチンコ機４で打玉を発射して遊技が可能となり、カード式スロットマシン５でリールの回転が開始されて遊技が可能となる。

【００１５】

カード式パチンコ機４やカード式スロットマシン５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１０等、遊技機４，５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１２５に記録されている金額が減額更新されてその残額が記録された共通カード１２５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の所有となる有価価値の一例の前記加算記憶された得点が価値記録媒体の一例の景品カードに記録されて価値記録媒体処理装置の一例の景品カード処理装置９ａ，９ｂ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１２７（図４参照）をその景品処理装置８に挿入する。この景品処理装置８では、挿入された景品カードに記録されている有価価値の範囲内で、特殊景品１２９（図５参照）との交換を可能にしたり、一般景品用レシート（図示せず）を発行したりする機能を有する。さらに、この景品処理装置８は、景品カード１２７を新規発行する機能も有する。この景品カード１２７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遊技者が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タバコやチョコレート等の一般景品との交換が可能に構成されている。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。

【００１６】

遊技場１内に設置された共通カード販売機２，カード処理機３ａ，３ｂ，カード式パチンコ機４，カード式スロットマシン５，景品処理装置８，景品カード処理装置９ａ，９ｂはそれぞれホール用管理コンピュータ１０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１０は、ＣＰＵ，ＲＡＭ，ＲＯＭ等を内蔵しており、共通カード販売金額，共通カード使用金額，カード式パチンコ機４やカード式スロッ

トマシン５の利益球数や不利益球数、景品処理装置８によって読取られた持点カードに記録されている有価価値データ、一般景品用レシートを使用しての一般景品の交換額情報，共通カードの増加更新情報，景品カードの新規発行情報，特殊景品の交換額情報等の遊技場から発生する種々の情報を集中管理する。なお、景品処理装置８によって発行された一般景品用レシートは、当該遊技場１でかつ当日限りという条件で景品交換することが可能なものである。利用者に払出された景品カード１２７を共通カード販売機２に挿入して景品カード１２７に記録されている有価価値の範囲内で利用者が共通カード１２５を購入することができる。

【００１７】

遊技場１に設置されている共通カード販売機２の景品カード使用による売上額（販売額）に関する情報がターミナルボックス７を介して通信回線により景品カード発行会社１９の集中管理コンピュータ２０に伝送される。なおこのターミナルボックス７と集中管理コンピュータ２０とは必ずしもオンラインにより接続する必要はなく、共通カード販売額を集計してその集計金額を記載した伝票等を作成し、その伝票等によるオフラインにより共通カード販売額を集中管理コンピュータ２０に入力してもよい。

【００１８】

また、遊技場内に特殊景品交換装置を設け、利用者が排出された特殊景品１２９をこの特殊景品交換装置に挿入することによりその挿入された特殊景品１２９に相当する金額の現金が利用者に払い出されるようにしてもよい。なお、現金の払出しの代わりに利用者の景品カード１２７の残額を増額更新するようにしてもよい。この特殊景品交換装置を設ける場合には、その特殊景品交換装置をターミナルボックスを介して景品カード発行会社１９の集中管理コンピュータ２０に接続し、特殊景品１２９の景品カード発行会社１９への入庫額が集中管理コンピュータ２０に伝送されるように構成するのが望ましい。

【００１９】

なお、この特殊景品交換装置や景品処理装置８を遊技場の外に設けられた景品交換所に設置してもよい。

【００２０】

一方、後述するカタログによる景品交換ではなく実際にこ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１２７を持参して加盟店１４，１５に行き、その景品カード１２７を加盟店１４，１５に設置されている景品カード処理装置１６に挿入し、加盟店１４，１５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装置１６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１２７の残額から減算されて減算された後の景品カード１２７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もできる。なお、景品カード発行会社１９の集中管理コンピュータ２０と各加盟店１４，１５に設置されている加盟店用管理コンピュータ１８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１，１１から送信されてきた景品番号や景品個数ならびにその景品番号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一括してオフラインにより各加盟店１４，１５に送るようにしてもよい。

【００２１】

特殊景品を現金に交換する特殊景品精算機２４が銀行２１に設置されており、利用者は自己の所有する特殊景品を銀行２１に持参しその特殊景品を銀行２１に設置されている特殊景品精算機２４に挿入して現金に交換することができる。この銀行２１に設置されている特殊景品精算機２４はターミナルボックス２５を介して景品カード発行会社１９の集中管理コンピュータ２０に通信回線で接続されており、特殊景品１２９の交換額がターミナルボックス２５を介して集中管理コンピュータ２０に伝送されるように構成されている。

【００２２】

景品カード発行会社１９の集中管理コンピュータ２０と銀行２１のデータベース２３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２０からデータベース２３に次のような情報が伝送される。すなわち、遊技場１，１１に設けられている景品処理装置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、１１に設けられている共通カード販売機２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、各加盟店１４，１５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１２の集中管理コンピュータ１３からは、遊技場１，１１において販売された共通カード金額の合計と遊技場１、１１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２３に伝送されてくる。

【００２３】

データベース２３で、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の口座Ａと各遊技場の口座Ｃ，Ｂとの間で共通カードの販売金額の合計（カード代金）と共通カード処理機３ａ，３ｂによって使用された共通カードの使用金額合計との差額だけ金を移動させる。遊技場１，１１に設けられている共通カード販売機２を利用して景品カード１２７により販売された共通カード１２５の売上合計金額から手数料を差し引いた金額が景品カード発行会社の口座Ｆから各遊技場１，１１の口座Ｂ，Ｃに移動する。各遊技場１，１１に設けられている景品処理装置８によって増額更新された景品カードの増額更新額と各遊技場１，１１が仕入れた特殊景品１２９の仕入れ代金に対し手数料を上乗せした金額の合計が各遊技場１，１１の口座Ｂ，Ｃから景品カード発行会社１９の口座Ｆに移動する。なお、実際には、口座ＦとＣ，Ｂとの間では、カード増額更新額および特殊景品仕入れ代金（手数料上乗せ）と売上額（手数料差し引く）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１４，１５での景品カード１２７を用いた景品の売上額（景品交換額から手数料を差し引いた金額が景品カード発行会社１９の口座Ｆから各加盟店１４，１５の口座Ｄ，Ｅに移動する。

【００２４】

図２は、遊技場の要部および銀行に設けられた特殊景品精算機を示す概略構成図である。

【００２５】

遊技場１に設置されている共通カード販売機２は、紙幣挿入口３２が設けられている、利用者（遊技者）が紙幣を紙幣挿入口３２から挿入することによりその挿入された紙幣が紙幣識別器３３で識別され、偽札等の不正な紙幣であった場合には利用者に返却されるが適正な紙幣であった場合には紙幣収納部３４内に取り込まれる。そして投入紙幣に相当する金額が金額／残額表示器２９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４４を選択操作する。共通カード１２５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４４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１２５のうち希望する共通カード１２５を指定することができる。このカード選択ボタン４４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１２５を共通カード収納部３８から取り出してその取出された共通カード１２５が選択指定された金額の共通カード１２５であるか否かを共通カード処理機３７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３６からその共通カード１２５が払出される。その後、釣銭がある場合には紙幣払出し装置４０が作動して紙幣払出口３９から紙幣が利用者に払出される。なお図中４９は制御部であり、共通カード販売機２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。

【００２６】

なお、図中２６は販売機番号表示部であり、この共通カード販売機２の番号が表示される。また２７は販売中表示器、２８は販売中止表示器である、この共通カード販売機２が共通カード１２５を販売している最中では販売中止表示器２８が消灯して販売中表示器２７が点灯表示される。逆にこの共通カード販売機２が販売中でなかった場合には販売中表示器２７が消灯し、販売中止表示器２８が点灯表示される。図中４６は投入紙幣充満表示器であり、紙幣挿入口３２から挿入された紙幣により紙幣収納部３４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４６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。

４７は払出紙幣欠乏表示器であり、紙幣払出装置４０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４７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。４８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１２５が欠乏した場合にこの共通カード欠乏表示器４８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。

【００２７】

この共通カード販売機２によって販売された共通カード１２５を使用して利用者がパチンコ遊技を行なう場合には、遊技場１のパチンコ機設置島５０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５２に共通カード１２５を挿入する。この共通カード処理機３ａは、パチンコ機設置島５０に複数台設置されている各カード式パチンコ機４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パチンコ機４に対応するものである。ゆえに、たとえば図示左側のカード式パチンコ機４によって遊技を行ないたい場合には図示左側のカード式パチンコ機４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５２に共通カード１２５を挿入する必要がある。共通カード挿入口５２に共通カード１２５を挿入してカード残額表示器５３で表示される残額の範囲内で利用者がカード式パチンコ機４で使用せんとする金額を使用額選択ボタン５４を操作して指定すれば、その指定された金額に対応する持点が持点表示器５６に表示されて、打玉を遊技領域に弾発発射する弾球遊技が可能となる。そして、共通カード挿入口５２から挿入された共通カード１２５の残額から前記使用額選択ボタン５４によって選択された金額を減算した残金額がカード残額表示器５３により表示される。一方弾球遊技に伴なって遊技領域に打込まれたパチンコ球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得点が遊技者に付与されるのであり、その付与される得点がディジタル表示用の持点表示器５６に加算表示される。このように、カード式パチンコ機４には、遊技状態に応じて遊技者に付与される得点を加算記憶する機能を有する。一方、前記弾球遊技に用いられるパチンコ球数に相当する得点が持点表示器５６で表示されている得点から減算されてその減算された後の得点が持点表示器５６によって表示される。また、持点表示器５６により表示される得点は得点レベル表示器５７によりレベル表示される。すなわち、この得点レベル表示器５７は複数の表示器をブロック状に積み重ねて構成されており、得点に応じた数の表示器が点灯してその得点をアナログ的にレベル表示するものである。なお、共通カード処理機３ａにはマイクロコンピュータ等からなる制御部５５が設けられている。

【００２８】

カード式パチンコ機４の上方には景品カード処理装置９ａが設けられている。遊技者がカード式パチンコ機４に設けられている精算ボタン５８を押圧した場合やカード式パチンコ機４が打止めになった場合には、メッセージ表示器７４により遊技者所有の景品カード１２７を挿入する旨のメッセージ表示が行なわれる。遊技者は、そのメッセージに従って自己が所有する景品カード１２７を景品カード挿入／排出口６９に挿入すると、景品カード処理器７０によりその挿入された景品カード１２７の磁気ストライプ１２８に記録されている記録情報が読取られる。そして、景品カード処理器７０により、読取情報に基づいてその挿入された景品カード１２７が適正な景品カードか否かの判断が行なわれ、不適正な景品カードであった場合にはその原因をメッセージ表示器７４により表示するとともに、挿入された景品カード１２７の排出を行なう。一方、挿入した景品カード１２７が適正なカードである旨の判定が行なわれた場合には、その景品カード１２７の磁気ストライプ１２８における残額記録領域に記録されている残額に対し、現時点における持点表示器５６により表示されている持点に相当する遊技価値が加算処理され、その加算更新された景品カード１２７が景品カード挿入／排出口６９から遊技者側に排出される。そして、持点表示器５６には持点が「０」となった旨の表示が行なわれる。この段階で、遊技の結果遊技者の所有となった有価価値を景品カード２７に蓄えるいわゆる貯玉が行なわれたことになる。そして、その排出された景品カード１２７は、他の遊技機による遊技や景品交換に使

用される。なお、図中７２は台番号表示部であり、この景品カード処理装置９ａに対応するカード式パチンコ機４の台番号が表示される。７３はトラブルボタンであり、カード式パチンコ機４に異常が発生した場合に遊技者によって操作されるものであり、その操作に応じてスピーカ７５により遊技場の係員にトラブルが発生したことが報知される。

【００２９】

遊技者は自己の景品カード１２７に記録されている残額を用いてカード式パチンコ機４により再遊技を行なう場合には、その景品カード１２７を景品カード挿入／排出口６９に挿入する。すると、挿入された景品カード１２７に記録されている記録情報が景品カード処理器７０により読取られ、その景品カード処理器７０により挿入された景品カードの適否が判定される。そして、不適正な景品カードであった場合にはその原因がメッセージ表示器７４で表示されるとともに、挿入された景品カード１２７が排出される。一方、挿入された景品カード１２７が適正なカードであった場合には、メッセージ表示器７４により暗証番号を入力する旨のメッセージが表示される。遊技者がそのメッセージに従って暗証番号を暗証番号／再遊技使用額入力キー７１により暗証番号入力すると、その暗証番号の適否が判定され、不適正な暗証番号であった場合にはメッセージ表示器７４で暗証番号の再入力指示のメッセージが表示される。なお、暗証番号が不適正であった場合にはその時点で挿入された景品カードを回収するようにしてもよい。一方、入力された暗証番号が適正な番号であった場合には、メッセージ表示器７４で挿入された景品カードに記録されている残額が表示され、遊技者はその残額の範囲内で再遊技使用額を暗証番号／再遊技使用額入力キー７１から入力する。この暗証番号／再遊技使用額入力キー７１には、確認キーも含まれており、遊技者が暗証番号／再遊技使用額入力キー７１により確認キー操作を行なえば、前記使用額＋手数料が残額を越えている場合には、メッセージ表示器７４で再入力を行なう旨のメッセージが表示される。使用額＋手数料が残額以下の場合には、使用額（得点）を得点表示器５６より表示し、残額－（使用額＋手数料）の値をメッセージ表示器７４で表示する。そして、景品カードの残額から（使用額＋手数料）を減算処理し、景品カード１２７の残額をその減算処理された後の値に更新して景品カード挿入／排出口６９からその景品カード１２７を遊技者側に排出する。なお、この際に景品カード１２７を排出することなく装置内に保持したままの状態にしてもよい。なお、この手数料（％）は、景品カード処理装置９に固定的に記憶させておいてもよく、また、変更設定スイッチ等を設けて遊技場の係員が手数料（％）を変更設定できるようにしてもよい。

【００３０】

遊技者がスロットマシン設置島５１に設置されているカード式スロットマシン５により遊技を行なう場合も、前述と同様に共通カード販売機２によって販売された共通カード１２５を共通カード処理機３ｂの共通カード挿入口５２に挿入する。そして前述と同様に、カード残額表示器５３に表示されている残額の範囲内で遊技者が使用額選択ボタン５４を選択操作すると、その選択された使用額に相当する持点が持点表示器６０により表示され、この持点表示器６０により表示されている持点の範囲内で遊技が可能となる。遊技者は、まず持点使用ボタン６２を押圧操作してカード式スロットマシン５による１回の遊技に使用する持点（賭点）を設定入力し、次にスタートボタン６３を押圧操作する。すると、リールが回転を開始し、次に遊技者が複数のリールのそれぞれに対応して設けられているストップボタン６４を押圧操作することにより、それぞれのストップボタンに対応するリールの回転が停止される。そして横３本と斜め対角線上に２本とからなる合計５本の当りライン上において、停止時のリールによって表示される識別上の組合せが予め定められた特定の識別情報の組合せになれば、所定の得点が加算記憶されて持点表示器６０により加算表示されたり、あるいは、以降のゲームにおいて高確率で得点が与えられるボーナスゲームが発生したりする。このボーナスゲームを行なうことが可能な残り回数がボーナスゲーム残回数表示器６５により表示される。図中６６は払出点数表示器であり、１回のゲームの結果遊技者に付与される得点がこの払出点数表示器６６により表示される。

【００３１】

カード式スロットマシン５の上方にも、カード式パチンコ機４と同様に景品カード処理装

置９ｂが設けられており、この景品カード処理装置９ｂにも、景品カード挿入／排出口６９，景品カード処理器７０，暗証番号／再遊技使用額入力キー７１，台番号表示部７２，トラブルボタン７３，メッセージ表示器７４，スピーカ７５が設けられている。そして、前記カード式パチンコ機４について説明したのと同様に、遊技者所有の景品カード１２７を景品カード挿入／排出口６９に挿入して、その景品カードに記録されている残額を使用してカード式スロットマシン５により遊技が可能となる。この景品カード１２７を使用したカード式スロットマシン５の遊技は、前記カード式パチンコ機４の場合とまったく同様であるために、ここでの説明の繰返しは省略する。

【００３２】

前記景品カード処理装置９ａ，９ｂは、ホール用管理コンピュータ１０に持続されているとともに、ターミナルボックス７を介して景品カード発行会社１９の集中管理コンピュータ２０に接続され、景品カード１２７に貯玉した場合や景品カード１２７を用いての遊技が行なわれた場合に、その貯玉額や遊技に使用した使用額がホール用管理コンピュータ１０や景品カード発行会社１９の集中管理コンピュータ２０に送信される。

【００３３】

なお、共通カード処理器３ａ，３ｂと遊技機４，５とを一体に構成するようにしてもよい。また、遊技機４，５と景品カード処理装置９ａ，９ｂとを一体に構成するようにしてもよい。前記景品カード挿入／排出口６９，カード処理器７０，メッセージ表示器７４により、前記有価価値用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り遊技を行なうために使用する有価価値遊技使用手段が構成されている。この有価価値遊技使用手段は、前記遊技機に対応して設けられ、前記有価価値用記録媒体の記録情報を読取り、該読取情報に基づいて特定される前記有価価値を前記対応する遊技機により遊技を行なうために直接使用できるように構成されている。なお、景品カード処理装置９ａ，９ｂは、遊技機４，５に対応して設けられていれば、遊技機２台に対し景品カード処理装置を１台設けて景品カード挿入／排出口を２口設けるようにしてもよい。

【００３４】

前記カード式パチンコ機４やカード式スロットマシン５により遊技を行なった結果遊技者の所有となった有価価値が蓄えられた景品カード１２７は、遊技者によって景品処理装置８の景品カード挿入／排出口７９に挿入される。その挿入された景品カードに記録されている有価価値が景品カード処理器８０により読取られその読取った有価価値が持点表示器９４により表示される。この景品処理装置８では、後述するように景品カード１２７を新規発行したりその読取った有価価値の範囲内で一般景品レシートや特殊景品１２８を払出したりする。

【００３５】

景品処理装置８により新規景品カード１２７を払出す場合には、遊技者に規定の用紙に住所，氏名，電話番号等の必要事項を手書きで記入してもらい、その記入用紙を記入用紙投入口８２に投入してもらう。記入用紙投入口８２に投入された記入用紙は、たとえばＯＣＲ等からなる文字読取装置８３により読取られ、その後記入用紙が用紙収納部８４に収納される。文字読取装置８３で読取った結果識別可能と判断されれば可能な旨の表示をメッセージ表示器９６により表示し、識別不可能であった場合には不能原因をメッセージ表示器９６により表示する。そして、識別可能であった場合には、景品カード登録キー８５を押圧操作する旨の表示をメッセージ表示器９６により表示し、景品カード登録キー８５を遊技者が押圧操作すれば、景品カード収納部８１に収納されている景品カードを１枚取り出して景品カード処理器８０により識別すると共に必要な情報をその景品カード１２７に書込んで景品カード挿入／排出口７９からその景品カード１２７を排出する。

【００３６】

次に、特殊景品１２８を払出す場合には、まず遊技者が景品カード１２７を景品カード挿入／排出口７９に挿入する。すると、暗証番号をテンキー９５から入力する旨の指示がメッセージ表示器９６で表示され、遊技者はそれに従って暗証番号をテンキー９５から入力する。その入力された暗証番号が不適正なものであった場合には再入力の指示がメッセー

ジ表示器９６で表示される。その場合は挿入された景品カード１２７を機内に回収してもよい。一方、入力された暗証番号が適正なものであった場合には、挿入された景品カード１２７の残額が持点表示器９４により表示される。次に、特殊景品払出キー９７，一般景品交換用のレシート払出キー９８，景品番号指定キー１００のいずれかを選択して押圧操作する旨の指示がメッセージ表示器９６により表示される。

【００３７】

遊技者が特殊景品の払出しを希望する場合には特殊景品払出キー９７を押圧操作する。すると、テンキー９５により交換額を入力する旨の指示がメッセージ表示器９６により表示され、遊技者は、その指示に従ってテンキー９５により特殊景品の交換額を入力する。次に、確認キー１０２を押圧操作する旨の指示がメッセージ表示器９６により表示され、遊技者はその指示に従って確認キー１０２を押圧操作する。すると、テンキー９５で入力された金額に相当する特殊景品１２８が特殊景品収納部８８から取出されて特殊景品払出装置８７より特殊景品払出口８６から遊技者側に払出される。その後、レシート発行装置９３により取引内容を記録したレシートが印字されてレシート発行口９２から遊技者側に払出される。

【００３８】

次に、遊技者が一般景品交換用の一般景品用レシートの払出を希望する場合には、前述したメッセージ表示器９６により各操作キー９７，９８，１００のいずれかを選択操作する旨の指示が表示された段階で、遊技者が一般景品用のレシート払出キー９８を押圧操作する。すると、テンキー９５により一般景品用レシートの交換額を入力する旨の表示がメッセージ表示器９６により表示され、遊技者がテンキー９５により希望する一般景品用レシートの交換額を入力する。次に、確認キー１０２を押圧する旨の表示がメッセージ表示器９６により表示され、遊技者が確認キー１０２を押圧操作することにより、レシート発行装置９３から一般景品用レシートが印字されてレシート発行口９２から払出される。そして、前述と同様に取引内容を記録したレシートが発行される。

【００３９】

次に、利用者が自己の景品カード１２７を使用して遊技場のカウンタ等に備えられている景品カードを見てカタログに記載されている景品を入手したい場合には、前述した各種操作キー９７，９８，１００のいずれかを選択操作する旨の指示がメッセージ表示器９６で表示された段階で、遊技者が景品番号指定キー１００を押圧操作する。次に、景品番号をテンキー９５から入力する旨の指示がメッセージ表示器９６で表示され、遊技者は、カタログ等を見て予め決めている希望の景品の景品番号をテンキー９５から入力する。すると、景品個数指定キー１０１を押圧操作する旨の指示がメッセージ表示器９６で表示され、遊技者はそれに従って景品個数指定キー１０１を押圧操作する。次に、希望する景品個数をテンキー９５から入力する旨の指示がメッセージ表示器９６により表示され、遊技者は自己の希望する景品個数をテンキー９５から入力する。次に、確認キー１０２を押圧操作する旨の指示がメッセージ表示器９６で表示され、遊技者がそれに従って確認キー１０２を押圧操作することにより、カタログを利用した景品交換操作が終了する。

【００４０】

次に、前述した特殊景品の払出操作，一般景品用レシートの払出操作，カタログ利用者の景品交換の操作を行なって確認キーを押圧操作した段階で、持点表示器９４により表示されている残額を越える額が前記テンキー９５から入力されていた場合には、再入力の指示がメッセージ表示器９６で表示される。一方、テンキー９５で入力された額が持点表示器９４で表示されている残額以下であった場合にはそのテンキー９５によって入力された額を減額更新した新たな残額が持点表示器９４で表示され、さらに、各種操作キー９７，９８，１００，１０３のいずれかの押圧操作をする旨の指示がメッセージ表示器９６で表示される。利用者が特殊景品払出キー９７，一般景品用のレシート払出器９８，景品番号指定キー１００を押圧操作した場合には、前述した所定の操作を行なうことにより再度特殊景品の払出し，一般景品用レシートの払出し，カタログを利用した景品交換が行なわれる。この特殊景品の払出し，一般景品用レシートの払出し，カタログを利用した景品交換は

、持点表示器９４により表示されている残額が残っている限り繰返し行なうことができる。一方、利用者が自己の景品カード１２７に記録されている残額を使用して前述した特殊景品の払出し，一般景品用レシートの払出し，カタログを利用した景品交換を行なって、取引終了キー１０３を押圧操作すれば、特殊景品の払出し，一般景品用レシートの払出し，カタログを利用した景品交換に要した額だけ景品カード１２７に記録されている残額が減額更新される。この減額更新は景品カード処理器８０により行なわれる。そして最終的に前述と同様にレシートが発行される。

【００４１】

この景品処理装置８はターミナルボックス７を介して前述した景品カード発行会社１９の集中管理コンピュータ２０に接続されており、前述した景品カード１２７の新規発行時に入力された利用者の住所，氏名，電話番号等の必要事項に関する情報が景品カード発行会社１９の集中管理コンピュータ２０に伝送される。さらに、前述したテンキー９５から入力された景品番号や景品個数ならびに投入された景品カード１２７のカードナンバー等がこのターミナルボックス７を介して景品カード発行会社１９の集中管理コンピュータ２０に伝送される。集中管理コンピュータ２０では、伝送されてきた利用者の住所，氏名，電話番号等の必要事項をその利用者が所持している景品カード１２７の番号と対応させて記憶しており、景品カード１２７のカード番号が伝送されてくればそのカード番号からその景品カード１２７の所持者の住所，氏名，電話番号等の必要事項を割り出し、その利用者の住所に近い加盟店の加盟店用管理コンピュータに景品番号とその個数情報ならびに景品の送り先である利用者の住所，氏名，電話番号等が送信される。そして、後日その加盟店から利用者の希望する景品が希望する個数だけ利用者に配達される。なお、図中１０４は景品処理装置８を制御するためのマイクロコンピュータ等からなる制御部である。また、７６は装置番号表示部、７７は作動中である旨を表示する作動中表示器、７８は作動を中止している旨を表示する作動中止表示器である。景品カード挿入／排出口７９，テンキー９５，メッセージ表示器９６，特殊景品払出キー９７，確認キー１０２，取引終了キー１０３，一般景品用のレシート払出キー９８，景品番号指定キー１００，景品個数指定キー１０１，制御部１０４，景品カード処理器８０により前記有価価値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。

【００４２】

図中１０はホール用管理コンピュータであり、景品処理装置８，共通カード販売機２，カード式パチンコ機４，カード式スロットマシン５，カード処理機３ａ，３ｂ，持点カード処理器９ａ，９ｂと接続されている。図中１０５はキーボードであり、１０６はＣＲＴディスプレイであり、１０７はプリンターである。また、前記共通カード処理機３ａ，３ｂはターミナルボックス６を介して共通カード発行会社１２の集中管理コンピュータ１３に接続されている。

【００４３】

景品処理装置８から払出された特殊景品を現金に交換したい場合には、利用者は特殊景品１２８を銀行２１にまで持参し、銀行２１に設置されている特殊景品精算機２４の特殊景品投入口１１４から特殊景品１２８を投入する。すると、投入された特殊景品１２８に見合った金額が精算額表示器１２３により表示され、利用者が確認キー１２２を押圧操作すれば、紙幣払出装置１１２が作動して紙幣収納部１１３内の紙幣が紙幣払出口１１１から利用者に払出されると共に、必要に応じて硬貨払出装置１１８が作動して硬貨収納部１１９内の硬貨が硬貨払出口１１７から利用者に払出される。その払出される紙幣や硬貨からなる貨幣の金額は精算額表示器１２３により表示された金額に一致するように制御される。その後レシート発行装置１２１が作動して所定事項が印刷されたレシートがレシート発行口１２０から利用者に発行される。なお図中１２４はマイクロコンピュータ等からなる制御部である。また１０８は精算機番号表示部で、１０９は作動中表示器、１１０は作動中止表示器である。また、この特殊景品精算機２４がターミナルボックス２０を介して景品カード発行会社の集中管理コンピュータ２０に接続されており、特殊景品１２８の景品

カード発行会社１９への入庫数が集中管理コンピュータ２０に伝送されるようになっている。

【００４４】

図３は、共通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。

【００４５】

共通カード１２５の磁気ストライプ１２６には、共通カード１２５の番号であるカード番号，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。

【００４６】

図４は、景品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。

【００４７】

景品カード１２７の磁気ストライプ１２８には、この景品カード１２７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１２７の番号であるカード番号，残額（残景品金額），景品カード１２７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等が記録されている。

【００４８】

図５は、特殊景品を示す正面図である。

【００４９】

特殊景品１２９はプレート状の樹脂の一部に磁気ストライプ１３０が形成された磁気カードで構成されている。この磁気ストライプ１３０には、この特殊景品１２９が発行された番号である発行番号，この特殊景品１２９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等が記録されている。さらに、特殊景品１２９の一部には、その特殊景品１２９の景品価値に見合った値打を有する金のチップ１３１が組込まれている。

【００５０】

図６は、前述したカタログを利用して景品を選択して景品交換を行なった場合に景品処理装置８から発行されたレシート１３２であり、図示したような情報が印刷されている。図３，図４に示した各種カードおよび図５に示した特殊景品は磁気カードに限らず、ＩＣカード，光カード（光ディスクメモリを利用したもの），感熱式カード，バーコードを付したカード，パンチ孔を穿設したカード等、種々のもので構成してもよい。また、図３，図４に示した各種カードでは残額情報を記録し更新するようにしたが、残額情報をカードに記録することなく、カード番号を元にしてホール用管理コンピュータ１０や集中管理コンピュータ１３，２０において玉数情報や残額情報を更新するといういわゆるカードの背番号管理を行なうようにしてもよい。

【００５１】

図９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る各種機器を説明するための説明図である。

【００５２】

集中管理コンピュータ２０には補助コンピュータ１３３が接続されており、この補助コンピュータ１３３にはＣＲＴディスプレイ１３５とキーボード１３７とプリンタ１３６とが接続されている。補助コンピュータ１３３の電源スイッチ１３４に所定のオペレータが所持するキーを差込み操作することにより、キーボード１３７が能動化される。キーボード１３７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１３８，加盟店別の売上を集計するための店別売上キー１３９，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１４０，特殊景品の入出庫データを集計するための景品入出庫キー１４１，事故カードデータを集計するための事故キー１４２，プリンタ１３６により所定のデータを印字させるための印字キー１４３が設けられている。前記各種のキー１３８～１４３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１３５により表示される（図１０～図１３）。さらにキーボード１３７には、数字等を入力するためのテンキー１４４，文字情報を入力するための文字情報入力キー１４５やその他の機能キーが設けられている。

【００５３】
図１０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。
【００５４】
第１行目のＢ，Ｃは遊技場（ホール）の名称を示しており、２行目は集計されたデータの種類を示したものである。すなわち、「景品カード更新額」は、景品処理装置８（図１，図２参照）によって増額更新された景品カード１２７の更新額を意味し、増額更新の際に集中管理コンピュータ２０に送信してきたデータの送信元であるターミナルボックス７の番号等によって、景品カード発行会社１９が請求する請求先の遊技場が特定される。なお、景品処理装置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。増額更新データと共に遊技場コードをターミナルボックス７から集中管理コンピュータ２０に送信させるようにしてもよい。「特殊景品出庫額」は、景品カード発行会社１９からその遊技場に出荷された特殊景品１２９の金額を意味する。「再遊技使用額」は、景品カード１２７に記録されている残額を使用して再遊技を行なう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，特殊景品出庫額，再遊技使用額の合計と各請求額と差額が示されている。再遊技使用額の合計をＢ３またはＣ３とすると、Ｂ３＝Ｂ３′×１．３５，Ｃ３＝Ｃ３′×１．３５となる。ここに、Ｂ３′，Ｃ３′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１９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。特殊景品出庫額の場合には、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の購入額Ｂ３′に対し一定の手数料を上乗せしたＢ３′×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１０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１９から各遊技場に請求される。また、景品処理装置８に入力された持点カードの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１９の集中管理コンピュータ２０に送信し、集中管理コンピュータ２０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１４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。
【００５５】
図１１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。
【００５６】
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日毎の景品カードの増額更新額と使用額が示されている。たとえば、１０月１日にはカード番号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カ月の増額更新額と使用金額それぞれの合計が算出されて示され、前月残金額と増額更新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。なお、使用額欄の右側には使用種別欄が設けられており、Ａは特殊景品交換、Ｂは再遊技使用、Ｃはカタログ景品交換を示す。
【００５７】
図１２は、事故カードデータの集計を示す図である。
【００５８】
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、紛失カードの場合には紛失

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１１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カードを事故カードとして登録するとともに図９の残高を示す金額の前に＊印が付されて表示される。一方、図１２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１１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１１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１０に示した事故カード情報は、各遊技場１，１１や加盟店１４，１５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えるようにする。

【００５９】

図１３は、加盟店別売上データを示す図である。

【００６０】

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１２０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１９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し引いた残りの金額は景品カード発行会社１９から各加盟店に支払われる振込金額である。

【００６１】

図１４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。

【００６２】

図中、「共通カード売上額」とは、各遊技場１，１１の共通カード販売機２によって販売された共通カード１２５の売上額を意味し、１０月１日から１０月３１日までの１カ月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１２５を使用してカード処理機３ａ，３ｂ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う場合の使用額であり、実際に再遊技に使用された額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、景品カード１２７を実際に遊技に使用した額ｂ３′に対し３０％の手数料となっている。そして、図１２の一番下の行に、遊技場が景品カード発行会社１９に請求する請求額が示されている。

【００６３】

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、一般景品交換額と特殊景品交換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。

【００６４】

第２実施例

次に、本発明の第２実施例を図１５に基づいて説明する。図１５は、第１実施例における図２に対応するものであり、図２に示された各種装置や部品と同じものについては共通の参照番号を付し、図２と共通する部分についてはここでは説明の繰返しを省略する。

【００６５】
パチンコ機２０４やスロットマシン２０５は、共通カード処理機３ａ，３ｂの共通カード挿入口５２に挿入された共通カードや景品カード処理装置９ａ，９ｂの景品カード挿入／排出口６９に挿入された景品カード１２７に記録されている有価価値を使用してまず打球貯留皿１６２あるいはコイン貯留皿１６３にパチンコ玉あるいはコインが玉払出装置あるいはコインホッパーにより払出される。そして、パチンコ機２０４においては、その払出されたパチンコ玉を１つずつ遊技領域に弾発発射して遊技が可能となる。また、スロットマシン２０５においては、その払出されたコインをスロットマシン２０５内に投入して遊技が可能となる。なお、このスロットマシン２０５には、ゲーム切換ボタン１６１が設けられており、このゲーム切換ボタン１６１を押圧操作することにより、コインを投入した通常のゲームからクレジットゲームへの切換またはその逆への切換が可能となる。クレジットゲームとは、コインの投入や遊技者に払出されるべきコイン数を得点の形で記憶しておき、その記憶された得点を使用して繰返し遊技を行なうゲーム方式である。

【００６６】
そして、このパチンコ機２０４による遊技の結果、景品玉が打球貯留皿１６２に払出され、遊技者はその払出した景品玉を玉計数器１５８に投入する。玉計数器１５８では、その投入されたパチンコ玉の数が計数されてその計数結果が景品処理装置８に入力される。一方、スロットマシン２０５によって遊技を行なった結果払出されたコインは遊技者によってコイン計数器１５９に投入され、その投入されたコインの枚数が計数されてその計数結果が景品処理装置８に入力される。なお、これらの玉計数器１５８やコイン計数器１５９を景品処理装置８内に組込んで設けてもよい。また、計数結果を玉数カードに記録しそのカードを景品処理装置８で読取らせて入力するようにしてもよい。景品処理装置８では、その入力された計数結果の範囲内で、景品カード１２７を新規発行したり増額更新したり特殊景品１２２を払出する。前述した第１実施例では、景品カード１２７に記録されている有価価値としての残額を使用して、特殊景品を払出したり一般景品用のレシートを払出したりカタログによる景品交換を行なったりしていたが、この第２実施例においては、玉計数器１５８またはコイン計数器１５９から入力された玉数やコインの数に基づいた有価価値を使用して、特殊景品を払出したり一般景品用のレシートを発行したりする点が相違する。

【００６７】
また、この第２実施例においては、景品処理装置８を使用して、玉計数器１５８やコイン計数器１５９に投入された玉やコインが有する有価価値を景品カード１２７に記録して蓄えておくいわゆる貯玉を行なうことができる。その場合には、メッセージ表示器７４により各種操作ボタン９７～９９のいずれかを選択操作する旨の表示がなされる。その段階で、遊技者が貯玉キー９９を押圧操作すれば、景品カード１２７を景品カード挿入／排出口７９に挿入する旨の指示がメッセージ表示器７４により表示され、遊技者はそれに従って自己の所有する景品カード１２７を景品カード挿入／排出口７９に挿入する。次にテンキー９５により暗証番号を入力する旨の指示がメッセージ表示器７４により表示され、遊技者がテンキー９５により暗証番号を入力する。その入力された暗証番号が不適正なものであった場合には再入力をする旨の指示がメッセージ表示器７４により表示される。その場合に景品カード１２７を機内に回収してもよい。一方、入力された暗証番号が適正なものであった場合には、挿入された景品カード１２７に記録されている残額が持点表示器９４により表示され、さらに、テンキー９５により貯玉額すなわち景品カード１２７に記録して蓄えておく額を入力する旨の指示がメッセージ表示器９６により表示される。そして遊技者がテンキー９５によりその貯玉額を入力すれば、確認キー１０２を押圧操作する旨の指示がメッセージ表示器９６により表示され、遊技者が確認キー１０２を押圧操作すれば、入力された貯玉額だけに挿入されている景品カード１２７に記録されている残額が加算更新される。その加算更新される額が、景品処理装置８からターミナルボックス７を介して景品発行会社１９の集中管理コンピュータ２０に送信される。一方、この第２実施例においても、景品カード１２７の残額を用いて、特殊景品の払出し，一般景品用レシートの

発行あるいはカタログを利用しての景品交換を行なうことも可能であり、その場合には、それらの景品交換に用いられた景品カードの残額がその使用額だけ減額更新され、その減額データが、景品処理装置８からターミナルボックス７を介して景品発行会社１９の集中管理コンピュータ２０に送信される。

【００６８】

この第２実施例においても、第１実施例と同様に、残額が記録されている景品カード１２７を用いてパチンコ機２０４やスロットマシン２０５による遊技を行なうことが可能である。その場合には、第１実施例と同様に、景品カード１２７を景品カード処理装置９ａ，９ｂの景品カード挿入／排出口６９に挿入し、第１実施例と同様の操作をすることにより遊技が可能となる。その際に、第１実施例と相違する点は、暗証番号／再遊技使用額入力キー７１から再遊技使用額を入力すれば、パチンコ機２０４の場合にはその入力される額に相当するだけのパチンコ玉が打球貯留皿１６２に払出され、そのパチンコ玉を打球して遊技が可能となり、スロットマシン５の場合には、入力された再遊技使用額に相当するだけのコインがコイン貯留皿１６３に払出され、その払出されたコインを用いて遊技が可能となる点である。なお、スロットマシン５の場合には、クレジットできる上限の範囲内で再遊技使用額に相当するコインの一部または全部を得点の形で記憶させてクレジットゲームを行なえるようにしてもよい。

【００６９】

次に、本発明の別実施例を説明する。

【００７０】

（１）　景品カードに貯玉された有価価値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としたり、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。なお、貯玉の再遊技にこのような制限を設ける場合には、図７に示すように、景品カード１５０の磁気ストライプ１５１に貯玉を行なった遊技場のコードを記録し、その景品カード１５１の使用時にチェックできるようにする必要がある。図７に示す景品カード１５０の磁気ストライプ１５１には、さらに再遊技可能残額が記録されており、この再遊技可能残額がたとえば最新の貯玉の内容に書換更新されるように構成する。この遊技店コードとその遊技店コードに相当する遊技場等において再遊技が可能な再遊技可能残額との組合せを磁気ストライプ１５１に複数組記録させ、貯玉を行なった複数の遊技場で再遊技できるようにしてもよい。

【００７１】

（２）　景品カードを再遊技に使用する際の前述した手数料をなくしてもよい。また、この手数料を図８に示すように、景品カード１５２の磁気ストライプ１５３に記録するようにしてもよい。図８の景品カード１５２の磁気ストライプ１５３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。

【００７２】

（３）　貯玉を使用して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日に使用できる貯玉の使用額に上限を設けてもよい。

【００７３】

（４）　各カード１２５，１２７，１５０，１５２において、カード番号，セキュリティコード以外の一部または全部の情報をホール別売上集中管理コンピュータ１３や加盟店別売上・ホール別景品交換集中管理コンピュータ２０に記憶させ、前記各カードの使用時にそのカードに記録されている情報と前記集中管理コンピュータ１３，２０に記憶されているカード情報とを照合していわゆる背番号管理を行なってもよい。

【００７４】
（５）　特殊景品１２９を用いることなく、景品カード１２７の有する有価価値（残額）を直接現金化できるようにしてもよい。
【００７５】
（６）　景品処理装置８を、前述した特殊景品払出機能，一般景品用レシート払出機能，貯玉機能（第２実施例の場合），カタログを利用した景品交換機能等の各機能毎に複数の装置に分けて構成してもよい。また、景品処理装置８の操作を遊技店の店員に行なわせるようにしてもよい。
【００７６】
（７）　共通カード販売機２を銀行２１のデータベース２３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２から共通カード１２５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２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２１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し額を使用して共通カード販売機２から共通カード１２５を購入するようにしてもよい。
【００７７】
（８）　景品カード１２７をたとえばＩＣカード化して、景品カード１２７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２に残額更新機能を持たせて、景品カード挿入口４２に景品カード１２７を挿入し、紙幣挿入口３２に紙幣を挿入することにより、景品カード１２７の残額を更新するようにしてもよい。
【００７８】
（９）　共通カード処理機３７に景品カードを処理する機能を設けてもよい。その場合に、カード挿入／排出口を、共通カードの挿入／排出口と共通にしてもよいし、別途設けてもよい。
【００７９】
前述したように、手数料（％）は、変更設定スイッチ等を設けて遊技場の係員が手数料（％）を変更設定できるようにしてもよく、その場合の変更設定スイッチ等により、前記有価価値用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を行なうために使用する場合の手数料を遊技場側が変更設定可能な手数料設定手段が構成されている。さらに、前述したように、景品カード処理器７１により、前記有価価値用記録媒体の記録情報を読取る読取手段が構成されている。前記暗証番号／再遊技使用額入力キー７１により、遊技者が前記有価価値用記録媒体の記録情報より特定される有価価値を遊技に使用するための入力操作を行う入力操作手段が構成されている。前述したように遊技使用手段は、前記入力操作手段による入力操作に応じて、前記読取手段により読取られた読取情報に基づいて特定される前記有価価値の範囲内で該有価価値を前記遊技機により遊技を行うために直接使用できるようにし、減算手段は、該遊技使用手段により直接使用される前記有価価値の大きさに対し前記手数料を上乗せした大きさの有価価値を前記有価価値用記録媒体の記録情報により特定された前記有価価値から減算する。また、前記遊技使用手段は、前記遊技機による遊技を行なうために使用する有価価値の大きさに対し前記手数料設定手段により変更設定された手数料分の有価価値を上乗せした大きさの有価価値が、前記読取手段により読取られた読取情報に基づいて特定される前記有価価値を超えないことを条件として（超えている場合には再入力メッセージが表示される）、該有価価値を前記遊技機により遊技を行なうために直接使用できるようにする。さらに、前記減算手段は、前記有価価値用記録媒体の記録情報より特定される有価価値が、前記入力操作手段の入力操作に応じて前記遊技使用手段により直接使用される有価価値に対し手数料を上乗せした大きさの有価価値以上であることを条件として減算する。前記暗証番号／再遊技使用額入力キー７１により、前記有価価値遊技使用手段による有価価値の遊技使用に際し本人確認を行なうための暗証番号を入力するための暗証番号入力手段が構成されている。さらに、前記暗証番号／再遊技使用額入力キー７１により、前記有価価値遊技使用手段による有価価値の遊技使用量を遊技者が入力設定可能な遊技使用量入力設定手段が構成されている

。
前記景品カード処理装置９ａ，９ｂ，ターミナルボックス７により、前記有価価値遊技使用手段により使用された有価価値の使用量を特定可能な情報を、前記有価価値用記録媒体の記録情報により特定された前記有価価値を管理する管理機関（景品カード発行会社１９）へ送信する情報送信手段が構成されている。

【発明の効果】

請求項１に記載の本発明によれば、遊技の結果遊技者の所有となった有価価値を遊技に使用する際にわざわざ一旦現金に交換する必要がなくなり、遊技機に対応して設けられている有価価値遊技使用手段により、遊技の結果遊技者の所有となった有価価値をその対応する遊技機により遊技を行なうために遊技者の所有となった有価価値の範囲内で直接使用することができ、再遊技を行なう際の煩雑さが軽減される。特に、有価価値遊技使用手段が遊技機に対応して設けられているために、遊技者が遊技を行なおうと思った遊技機に対応して設けられた有価価値遊技使用手段を使用して有価価値の使用による遊技を行なうことが可能となり、有価価値の遊技使用を行なうために遊技者がわざわざ遠く離れた箇所に設置された有価価値遊技使用手段にまで出向く煩雑さが防止可能となる。

しかも、有価価値用記録媒体の記録情報により特定された有価価値を遊技機による遊技を行なうために使用する場合の手数料を遊技場側が変更設定可能となるために、遊技場側が希望する手数料を設定することができ、遊技場側の利便性が向上する。

さらに、減算手段の働きにより、該遊技使用手段により直接使用される前記有価価値の大きさに対し、遊技場側で設定された手数料を上乗せした大きさの有価価値が有価価値用記録媒体の記録情報により特定された有価価値から減算されるので、遊技者は遊技場における手数料の可変設定内容に係わらず、指定した貸玉量を不変的に確保することができる。

請求項２に記載の本発明によれば、請求項１に記載の発明の効果に加えて、有価価値遊技使用手段による有価価値の遊技使用量に対して使用制限を行なうことが可能となるために、遊技を行なった結果遊技者の所有となった有価価値を遊技使用する場合の一定の歯止めを設けたいと思っている遊技場のニーズに対応することが可能となり、遊技場の利便性が向上する。

請求項３に記載の本発明によれば、請求項１または請求項２に記載の発明の効果に加えて、入力された暗証番号に従って、有価価値遊技使用手段による有価価値の遊技使用に際しての本人確認を行なうことができ、たとえば紛失した有価価値用記録媒体を拾った第三者が不正にその有価価値用記録媒体を使用する不都合を極力防止することができる。

請求項４に記載の本発明によれば、請求項１～請求項３のいずれかに記載の発明の効果に加えて、有価価値遊技使用手段による有価価値の遊技使用に際して遊技者がその遊技使用量を入力設定することができ、遊技者が希望する量だけ遊技使用を行なうことが可能となり、遊技者の利便性が向上する。

請求項５に記載の本発明によれば、請求項１～請求項４のいずれかに記載の発明の効果に加えて、有価価値遊技使用手段により使用された有価価値の使用量を特定可能な情報が有価価値用記録媒体の記録情報により特定された前記有価価値を管理する管理機関へ送信されるため、管理機関において前記有価価値の使用量を掌握可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図１】本発明に係る遊技用設備装置の一例の概略を示すシステムブロック図である。

【図２】遊技場の要部を示す構成図である。

【図３】共通カードに記録される情報を説明するための説明図である。

【図４】景品カードに記録される情報を説明するための説明図である。

【図５】特殊景品を示す正面図である。

【図６】レシートの印字内容を示す正面図である。

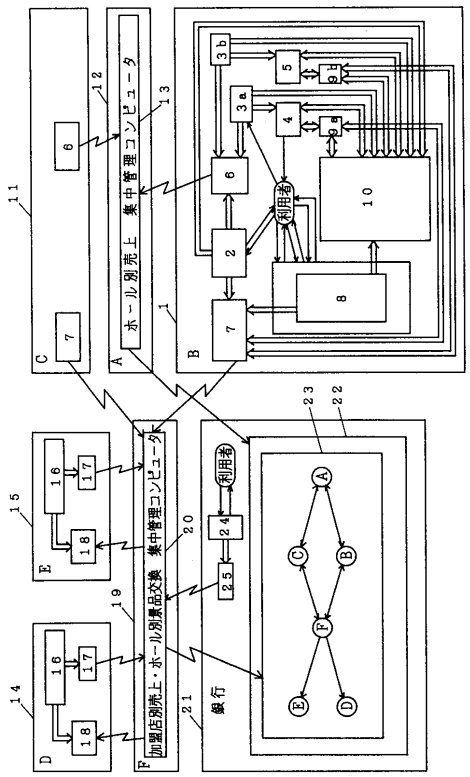
【図７】別実施例における景品カードに記録される情報を説明するための説明図である。

【図８】別実施例における景品カードに記録される情報を説明するための説明図である。

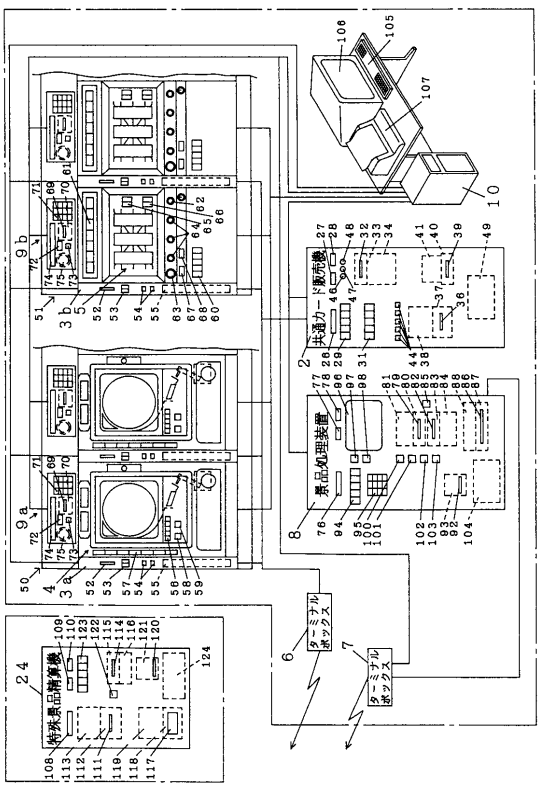
【図９】カード発行会社の集中管理コンピュータおよびその集中管理コンピュータに接続される各種機器を示す説明図である。

【図１０】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ホール別集計データを示す図である。
【図１１】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。
【図１２】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事故カードの集計データを示す図である。
【図１３】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加盟店別売上データを示す図である。
【図１４】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１５】第２実施例における遊技場の要部を示す構成図である。
【符号の説明】
１は遊技場、２は共通カード販売機、３ａ，３ｂはカード処理機、４はカード式パチンコ遊技機、５はカード式スロットマシン、８は景品処理装置、１０はホール用管理コンピュータ、１３はホール別売上集中管理コンピュータ、２０は加盟店別売上・ホール別景品交換集中管理コンピュータ、４２は景品カード挿入口、３５は暗証番号入力キー、２９は金額／残額表示器、４４はカード選択ボタン、４５は確認ボタン、３６は共通カード排出口、３１はカード残額表示器、４９は制御部、５２は共通カード挿入口、５３はカード残額表示器、５４は使用額選択ボタン、７９は景品カード挿入／排出口、９５はテンキー、９４は持点表示器、９７は特殊景品払出キー、１０２は確認キー、１０３は取引終了キー、９８はレシート払出キー、１００は景品番号指定キー、１０１は景品個数指定キー、１２７，１５０，１５２は景品カードである。

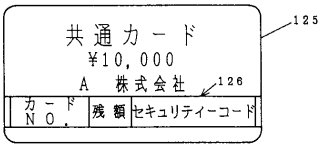
【図１】



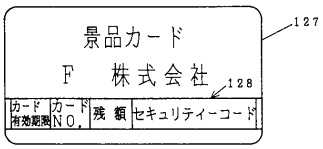
【図２】



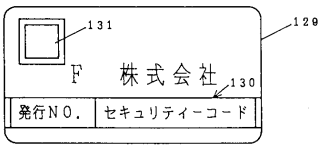
【図３】



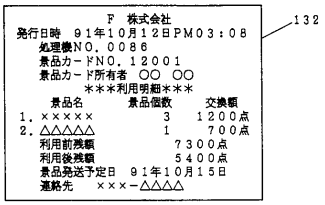
【図４】



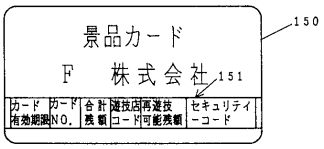
【図５】



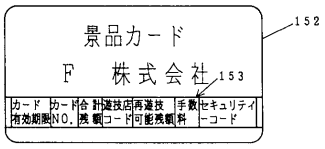
【図６】



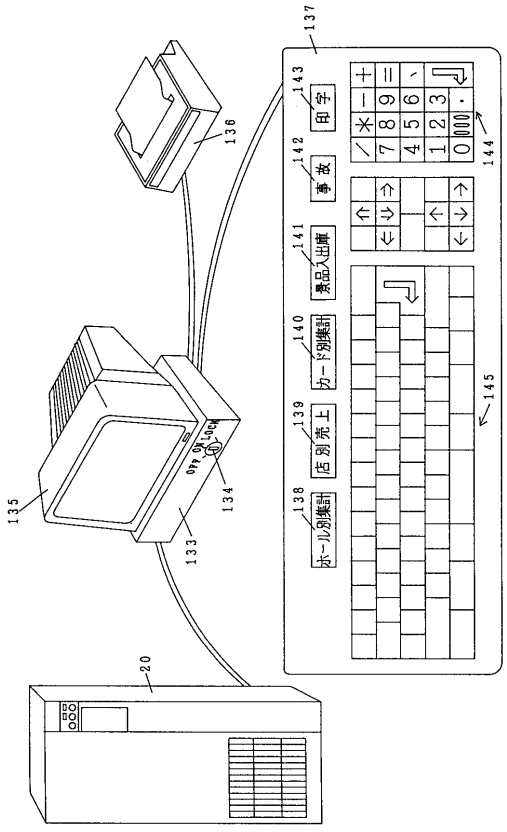
【図７】



【図８】



【図９】



【図１０】

ホール別集計

店名		B							C								
月日	景品カード	特殊景品出庫額	再遊技使用額	景品カード	特殊景品出庫額	再遊技使用額											
10/1																	
10/2																	
10/3																	
10/30																	
10/31																	
合計額	B1	B2	B3=B3´×1.35	C1	C2	C3=C3´×1.35											
請求額	B1	B2×1.01	B3´×1.3	C1	C2×1.01	C3´×1.3											
差額	B1+B2×1.01−B3´×1.3			C1+C2×1.01−C3´×1.3													

【図１１】

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	187,200	150,000		357,300	247,200		6,500	0		0	36,000	
残高	30,400			188,100			※38,500			☆-36,000		

【図１２】

事故カード集計

カードＮＯ.	事故発生日	事故の種別
12003	90.10.2	紛失
12004	90.10.1	残高改ざん
-	-	-
-	-	-

【図１３】

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

【図１４】

(a)

月日	共通カード売上額	共通カード使用額	再造技使用額	（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	

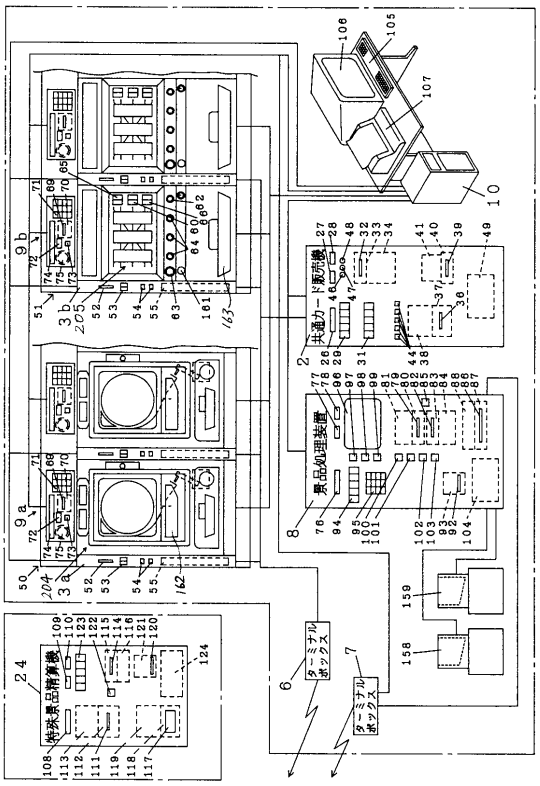
(b)

景品交換点数総額	割数（％）	一般景品交換額	特殊景品交換額
- -	- -	- -	- -
b4	(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=b4－(b5+b6+b8)	b7=b8+b9

【図１５】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開平０４－０３０８７５（ＪＰ，Ａ）
特開昭６１－１１３４８５（ＪＰ，Ａ）
特開平０３－０６８３８５（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.[7]，ＤＢ名)
A63F 7/02