(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第3629291号
(P3629291)
(45)発行日　平成17年3月16日(2005.3.16)　(24)登録日　平成16年12月17日(2004.12.17)

(51)Int.Cl.[7]　F I
A63F 7/02　A63F 7/02 350Z
A63F 7/02 332B

請求項の数 2　(全 29 頁)

(21)出願番号　特願平6-251021
(22)出願日　平成6年10月17日(1994.10.17)
(65)公開番号　特開平8-112427
(43)公開日　平成8年5月7日(1996.5.7)
審査請求日　平成13年10月17日(2001.10.17)

(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　▲吉▼川　康史

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技用管理装置

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
貸出された遊技媒体の数である貸出数と遊技機による遊技に使用された遊技媒体の数である使用数と遊技機で発生した入賞に応じて払出された遊技媒体の数である払出数とに基づいて営業割数を演算する営業割数演算手段を含む遊技用管理装置であって、
貨幣の支払いに応じた価値を使用して貸出された遊技媒体の数である貨幣貸出数を特定するための情報を受信する貨幣貸出数情報受信手段と、
遊技機による遊技の結果遊技者の所有となった遊技結果価値を使用して貸出された遊技媒体の数である再遊技貸出数を特定するための情報を受信する再遊技貸出数情報受信手段と、
前記貨幣貸出数情報受信手段の受信情報に基づいて貨幣貸出数を集計する貨幣貸出数集計手段と、
前記再遊技貸出数情報受信手段の受信情報に基づいて再遊技貸出数を集計する再遊技貸出数集計手段とを含み、
前記営業割数演算手段は、前記貨幣貸出数集計手段により集計された貨幣貸出数と、前記再遊技貸出数集計手段により集計された再遊技貸出数とを足し合わせた数を前記貸出数として、前記営業割数を演算することを特徴とする、遊技用管理装置。
【請求項２】
前記営業割数演算手段は、次式によって営業割数を演算することを特徴とする、請求項１に記載の遊技用管理装置。

営業割数＝（貨幣貸出数＋再遊技貸出数＋払出数－使用数）／（貨幣貸出数＋再遊技貸出数）

【発明の詳細な説明】

【０００１】

【産業上の利用分野】

本発明は、たとえば、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の遊技機が設置された遊技場において用いられる遊技用管理装置に関し、詳しくは、貸出された遊技媒体を使用して遊技を行なうことができるとともに、遊技を行なった結果としての有価価値である遊技結果価値を使用して再遊技を行なうことができる遊技場での遊技用管理装置に関する。

【０００２】

【従来の技術】

従来、遊技場においては、たとえば、遊技者に貸出されたパチンコ玉やコイン等の遊技媒体を使用して遊技機により遊技を行ない、その遊技の終了時において、遊技結果としての有価価値である遊技結果価値が特定可能な情報が記録された記録媒体が遊技者に払出される等して、遊技者はその払出された記録媒体の記録情報によって特定される遊技結果価値を使用して再遊技を行なうことができるようにするという営業方法があった。

【０００３】

【発明が解決しようとする課題】

一方、遊技場においては、遊技場にとって利益となる利益情報と遊技場にとって不利益となる不利益情報の差である差数を演算し、前記貸出された遊技媒体数から前記差数を減じた結果を、前記貸出された遊技媒体数で除して｛（貸玉数－差数）／貸玉数｝、いわゆる営業割数を演算して求め、遊技場経営に利用せんとしていた。

【０００４】

しかし、前述したように、遊技結果価値を使用して再遊技をできるようにした場合において、前記従来の営業割数を演算するシステムでは、前記再遊技に使用された遊技結果価値がその営業割数の演算に考慮されない状態となるために、正確な営業割数を算出することができず誤差が発生するという欠点が生ずる。

【０００５】

本発明は、係る実情に鑑み考え出されたものであって、その目的は、遊技結果価値を使用して再遊技を行なった場合の営業割数の誤差を極力小さくすることのできる遊技用管理装置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、貸出された遊技媒体の数である貸出数と遊技機による遊技に使用された遊技媒体の数である使用数と遊技機で発生した入賞に応じて払出された遊技媒体の数である払出数とに基づいて営業割数を演算する営業割数演算手段を含む遊技用管理装置であって、

貨幣の支払いに応じた価値を使用して貸出された遊技媒体の数である貨幣貸出数を特定するための情報を受信する貨幣貸出数情報受信手段と、

遊技機による遊技の結果遊技者の所有となった遊技結果価値を使用して貸出された遊技媒体の数である再遊技貸出数を特定するための情報を受信する再遊技貸出数情報受信手段と、

前記貨幣貸出数情報受信手段の受信情報に基づいて貨幣貸出数を集計する貨幣貸出数集計手段と、

前記再遊技貸出数情報受信手段の受信情報に基づいて再遊技貸出数を集計する再遊技貸出数集計手段とを含み、

前記営業割数演算手段は、前記貨幣貸出数集計手段により集計された貨幣貸出数と、前記再遊技貸出数集計手段により集計された再遊技貸出数とを足し合わせた数を前記貸出数として、前記営業割数を演算することを特徴とする。

【０００７】
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、前記営業割数演算手段は、次式によって営業割数を演算することを特徴とする。
営業割数＝（貨幣貸出数＋再遊技貸出数＋払出数－使用数）／（貨幣貸出数＋再遊技貸出数）
【００１１】
【作用】
請求項１に記載の本発明によれば、貨幣貸出数情報受信手段の働きにより、貨幣の支払いに応じた価値を使用して貸出された遊技媒体の数である貨幣貸出数を特定するための情報が受信される。再遊技貸出数情報受信手段の働きにより、遊技機による遊技の結果遊技者の所有となった遊技結果価値を使用して貸出された遊技媒体の数である再遊技貸出数を特定するための情報が受信される。貨幣貸出数集計手段の働きにより、前記貨幣貸出数情報受信手段の受信情報に基づいて貨幣貸出数が集計される。再遊技貸出数集計手段の働きにより、前記再遊技貸出数情報受信手段の受信情報に基づいて再遊技貸出数が集計される。貸出された遊技媒体の数である貸出数と遊技機による遊技に使用された遊技媒体の数である使用数と遊技機で発生した入賞に応じて払出された遊技媒体の数である払出数とに基づいて営業割数を演算する営業割数演算手段の働きにより、前記貨幣貸出数集計手段により集計された貨幣貸出数と、前記再遊技貸出数集計手段により集計された再遊技貸出数とを足し合わせた数を前記貸出数として、前記営業割数が演算される。
【００１２】
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、前記営業割数演算手段の働きにより、次式によって営業割数が演算される。
営業割数＝（貨幣貸出数＋再遊技貸出数＋払出数－使用数）／（貨幣貸出数＋再遊技貸出数）
【００１６】
【発明の実施例】
次に、本発明の実施例を図面に基づいて詳細に説明する。
【００１７】
図１は、本発明に係る遊技用管理装置が用いられる遊技場全体のシステム概略図である。遊技場には、複数の遊技機（パチンコ遊技機）１４と、複数の共通記録媒体発行手段１と、複数の遊技媒体処理手段８と、複数の景品交換処理手段５とが設置されており、それぞれが中継手段２，７，１２，１５を介して遊技用管理装置３に接続されている。図中１３は共通カード処理機等から構成される共通記録媒体処理手段である。
【００１８】
遊技者がこの遊技場において遊技をするには、共通記録媒体発行手段１により共通記録媒体としての共通カード２を購入する。共通カードとは、遊技者の購入代金の対価としての共通有価価値が特定可能な情報（識別情報）が記録された第三者発行型のプリペイドカードのことであり、共通カードシステムに加盟している遊技場において共通に使用可能なカードのことである。遊技者はまず共通記録媒体発行手段１に貨幣を投入する。するとその投入貨幣の額が７セグメントあるいは液晶，ＣＲＴ等から構成されている投入額表示手段２８により表示される。遊技者は、投入額の範囲内で発行金額選択ボタンからなる発行金額選択手段２７を選択操作する。すると選択された発行金額に相当する共通有価価値を有する共通カード２が共通カード挿入・排出口１６から排出される。そして、釣銭がある場合には釣銭が遊技者に払出される。発行された共通カード２には、発行された遊技場を識別するための発行店識別情報，どの共通記録媒体発行手段で発行されたかを識別するための発行手段識別情報，発行された共通カードを他の共通カードから識別するための記録媒体識別情報，発行日情報，前記共通有価価値としての発行金額情報，カードのセキュリティを保つためのセキュリティ情報が記録されている。
【００１９】
一方、他の遊技場において遊技者が購入した共通カードすなわち他店発行共通カードを使

用してこの遊技場で遊技者が遊技をするには、まず図示破線で示すように、他店発行共通カード２をカード挿入・排出口１６に挿入する。すると、共通記録媒体発行手段１によりその挿入された共通カードに記録されている前述した種々の記録媒体情報が読取られて中継手段９２を介して遊技用管理装置３に送信され、遊技用管理装置３によりその他店発行共通カードが使用可能なものであるか否かを判断してもらう。

【００２０】

そして、遊技者は、前記共通カード２を共通カード処理機から構成されている共通記録媒体処理手段１３のカード挿入・排出口２０に挿入する。すると、共通記録媒体処理手段１３によりその挿入された共通カードに記録されている記録媒体情報が読取られ、その挿入された共通カードが適正なカードで発行金額の残金額がまだ残っている場合に、遊技者が遊技媒体貸出操作スイッチからなる遊技媒体貸出操作検出手段３２を操作することにより、遊技媒体の一例のパチンコ玉が玉貯留皿２２に払出される。その状態で、遊技者が打球動作ハンドル２１を回動操作することにより、玉貯留皿２２内の玉が１つずつ遊技領域２３に打込まれる。

【００２１】

遊技機１４の遊技領域２３には、図１には示していないが、始動入賞領域と、表示状態が変化可能な可変表示装置からなる可変表示手段と、遊技者にとって有利となる第１の状態と遊技者にとって不利となる第２の状態とに変化可能な可変入賞球装置からなる遊技価値付与手段とが設けられている。そして、打込玉が始動入賞領域に入賞すれば、可変表示手段が可変表示されてその表示結果が予め定めた特定の表示態様（たとえば７７７）になれば、前記可変入賞球装置からなる遊技価値付与手段が第１の状態になり、打込玉が大量に入賞可能な状態となる。そして、打込玉が入賞するごとにその入賞に対応する個数の景品玉が玉貯留皿２２内に払出される。

【００２２】

遊技機１４においては、前記入賞玉の検出に基づいた遊技場にとって不利益となる不利益情報が遊技媒体払出制御手段６０に設けられている不利益情報出力手段から中継手段１５を介して遊技用管理装置３に送信される。また遊技者が遊技領域２３に打込んだ打込玉の検出に基づいた遊技場にとって利益となる利益情報が利益情報出力手段２６から中継手段１５を介して遊技用管理装置３に送信される。図中２５はマイクロコンピュータ等からなる遊技制御手段であり、この遊技制御手段２５により遊技機１４の遊技状態が制御される。

【００２３】

遊技者が図示しない遊技終了スイッチ等を操作して遊技終了操作を行なえば、共通カード２を挿入して遊技を開始してから終了するまでの間に発生した利益情報，不利益情報，貸出情報により算出される遊技結果価値情報が挿入されている共通カードに記録されて共通記録媒体処理手段１３のカード挿入・排出口２０から遊技者に排出される。遊技者は、玉貯留皿２２等に排出されているパチンコ玉を玉箱１９に抜取って、その玉箱と排出された共通カード２とを遊技媒体処理手段８にまで持参する。そして矢印で示すように、玉箱１９内のパチンコ玉を遊技媒体処理手段８内に投入するとともに共通カード２を共通カード挿入・排出口１８に挿入する。すると、投入したパチンコ玉の数が遊技媒体数表示手段９により表示される。そして、挿入された共通カードに記録されている前記遊技結果価値と投入されたパチンコ玉の数とを比較して両者に大きな隔たり（大きな誤差）がないことを条件に、挿入された共通カード２に投入されたパチンコ玉の数である遊技媒体数情報が記録されて排出される。

【００２４】

遊技者は、その排出された共通カード２に記録されている遊技媒体数情報を用いて再遊技することが可能である。その場合には、その排出された共通カード２を共通記録媒体処理手段１３のカード挿入・排出口２０に挿入し、再遊技貸出操作スイッチ等を操作すれば、その操作が再遊技貸出操作検出手段３１で検出される。すると、その挿入された共通カードに記録されている遊技媒体計数情報を使用してパチンコ玉が玉貯留皿２２内に貸出され

、その貸出されたパチンコ玉を弾発発射して遊技を行なうことができる。

【００２５】

一方、遊技者は、遊技媒体処理手段８のカード挿入・排出口１８から排出された共通カード２に記録されている遊技媒体計数情報を景品交換したい場合には、景品交換処理手段５のカード挿入・排出口１７にその共通カード２を挿入する。すると、挿入された共通カード２に記録されている遊技媒体計数情報が液晶，ＣＲＴあるいは７セグメント等からなる遊技媒体数表示手段６により表示される。そして、その表示された遊技媒体数の範囲内で遊技者が景品交換したい景品の種類を指定して入力操作する。すると、その入力された景品の種類が記録された取引明細（レシート等）が遊技者に発行されるとともに、景品交換のうちの残っている遊技媒体数が共通カード２に記録されて排出される。遊技者は、発行された取引明細を遊技場のカウンタ等に持っていって景品交換を行なう。

【００２６】

一方、遊技場のホストコンピュータ等からなる遊技場管理装置３には、液晶あるいはＣＲＴ等からなる表示手段４が設けられているとともに、プリンタ等からなる印字手段２９が設けられており、さらにキーボード等からなる出力指令手段３０が設けられている。そして、この出力指令手段３０を操作することにより後述する所定の情報が表示，印字出力される。また後述する所定の情報が地区管理センターに送信される。

【００２７】

なお、共通記録媒体発行手段１，遊技媒体処理手段８，景品交換処理手段５には、それぞれ挿入された共通カード２に記録されている情報を読取ったり情報を更新したりするための共通記録媒体処理手段が内蔵されている。また、本実施例においては、遊技機の一例としてパチンコ遊技機１４を示したが、その代わりに、コイン遊技機あるいはスロットマシン等であってもよい。そして、コイン遊技機あるいはスロットマシンの場合には、遊技媒体としてコインが用いられる。

【００２８】

図２は、本発明に係る遊技用管理装置およびその周辺機器を示す制御ブロック図である。遊技者が貨幣を投入して共通記録媒体発行手段１から共通カードを発行してもらう場合には、識別情報発行要求信号が中継手段９２を介して遊技用管理装置３の識別情報発行手段４３に入力される。識別情報発行手段４３は、それを受けて、まだ未発行のカード番号等からなる識別情報信号を中継手段２を介して共通記録媒体発行手段１に返信する。共通記録媒体発行手段１は、その返信されてきたカード番号等からなる識別情報を前述した発行店識別情報，発行手段識別情報，記録媒体識別情報，発行日情報，発行金額情報とともに共通カードに記録して遊技者に排出する。そして、共通記録媒体発行手段１は、発行した共通カードに記録した前記発行店識別情報，発行手段識別情報、記録媒体識別情報，発行日情報，発行金額情報からなる記録媒体情報信号を中継手段９２を介して遊技用管理装置の識別情報登録手段４４に送信する。

【００２９】

識別情報登録手段４４は、その送信されてきた記録媒体情報信号を有価価値分類記憶手段４７に伝送する。有価価値分類記憶手段４７では、その伝送されてきた記録媒体情報を、記録媒体識別情報ごとに分類して記憶する。すなわち、識別情報登録手段４４により、記録媒体識別情報ごとに分類してその記録媒体識別情報に対応する発行店識別情報や発行金額情報等の記録媒体情報が有価価値分類記憶手段４７に記憶されて登録される。

【００３０】

管理センター４０，４１から情報出力要求があれば、遊技用管理装置３は、有価価値分類記憶手段４７に記憶した記録媒体情報信号を通信手段４２を介して地区管理センター４０に送信する。地区管理センター４０では、その送信されてきた記録媒体情報信号を記憶するとともにその記録媒体情報信号を総合管理センター４１に出力する。総合管理センター４１は、その送信されてきた記録媒体情報信号を記憶して登録する。地区管理センター４０は、日本全国を複数の地区に区分したそれぞれの地区ごとに１つずつ設置されている管理センターである。総合管理センター４１は、その複数の地区管理センターを統括的に管

理するための総合的な管理センターである。

【００３１】

遊技者が他店発行共通カードを共通記録媒体発行手段１に挿入した場合には、その他店発行共通カードに記録されている発行店識別情報，発行手段識別情報，記録媒体識別情報，発行日情報，発行金額情報からなる記録媒体情報信号が中継手段９２を介して識別情報登録手段４４に送信される。なお、この発行店識別情報は、この遊技場の識別情報ではなく当該共通カードが発行された他の遊技場の識別情報であり、発行手段識別情報は、その他の遊技場に設置されている複数の共通記録媒体発行手段のうちの当該共通カードが発行された共通記録媒体発行手段の識別情報である。識別情報登録手段４４は、その送信されてきた記録媒体情報信号を有価価値分類記憶手段４７に出力して前述と同様に有価価値分類記憶手段４７に記憶させるとともに他店発行記録媒体照合手段５０にも出力する。他店発行記録媒体照合手段５０では、その出力されてきた記録媒体情報信号を通信手段４２を介して地区管理センター４０に送信する。そして、地区管理センター４０でその送信されてきた記録媒体情報信号と合致する記録媒体情報が登録されているか否かを判定し、登録されている場合には、その記録媒体識別情報に対応する記録媒体情報信号を通信手段４２に返信する。通信手段４２では、その返信されてきた情報を他店発行記録媒体照合手段５０に出力する。他店発行記録媒体照合手段５０では、その出力されてきた記録媒体識別情報を識別情報照合手段４５に出力し、識別情報照合手段４５はその記録媒体識別情報と既に有価価値分類記憶手段４７に記憶されている記録媒体識別情報に対応する記録媒体情報とが食い違っている場合には有価価値分類記憶手段４７の記憶内容を管理センター側から送られてきた内容に更新する。なお、その共通カードを遊技に使用できないようにしてもよい。

【００３２】

一方、他店発行記録媒体照合手段５０から送信されてきた記憶媒体情報信号が地区管理センター４０に登録されていない場合には、地区管理センター４０では、その送信されてきた記録媒体情報信号を総合管理センター４１に出力する。総合管理センター４１では、その送信されてきた記録媒体情報信号が登録されているか否か判別する。そして、登録されている場合にはその記録媒体情報信号の中の記録媒体識別情報と使用可能である旨の情報とを地区管理センター４０に送信し、地区管理センター４０では、その送信されてきた信号を通信手段４２に返信する。通信手段４２では、その返信されてきた信号を他店発行記録媒体照合手段５０に出力し、他店発行記録媒体照合手段５０がその出力されてきた記録媒体識別情報を識別情報照合手段４５に出力して前述と同様の動作が行なわれる。一方、前記総合管理センター４１による判別結果、送信されてきた記録媒体情報信号が登録されていないと判別された場合には、その旨の信号を地区管理センター４０に送信する。地区管理センター４０では、その送信されてきた情報を通信手段４２に返信し、通信手段４２では、その返信されてきた情報を他店発行記録媒体照合手段５０に出力する。他店発行記録媒体照合手段５０では、その出力されてきた情報を識別情報照合手段４５に出力し、識別情報照合手段４５が他店発行記録媒体でない旨を記憶しておく。

【００３３】

遊技者が共通カード２を共通記録媒体処理手段１３に挿入すれば、その挿入された共通カードに記録されている発行店識別情報，記録媒体識別情報，発行金額における使用後の残りの金額である残金額情報，挿入した共通記録媒体処理手段１３を識別する処理手段識別情報からなる記録媒体情報信号が中継手段１５を介して遊技用管理装置３の識別情報照合手段４５に送信される。識別情報照合手段４５では、その送信されてきた記録媒体情報信号に合致する記録媒体情報信号を有価価値分類記憶手段から探し出す検索動作を行なう。そして、合致する記録媒体情報があればその記録媒体情報を有価価値分類記憶手段４７から読出してきて識別情報照合手段４５に一時記憶させ、前記共通記録媒体処理手段１３から送信されてきた記録媒体情報信号と前記有価価値分類記憶手段４７から読出してきた記録媒体情報信号とが一致するか否か特に残金額情報が一致するか否か照合する。そして一致すれば使用可能情報を中継手段１５を介して共通記録媒体処理手段１３に返信するが、

一致しない場合には使用不可能情報を中継手段１５を介して共通記録媒体処理手段１３に返信する。

【００３４】

一方、識別情報照合手段４５が前記有価価値分類記憶手段４７の記録媒体情報を検索した結果該当する記録媒体情報がない場合であって発行店識別情報が他店のものである場合には、他店発行記録媒体照合手段５０による前述した他店発行記録媒体照合動作を行なう。そして該当するものがあればその該当する記録媒体情報を一時識別情報照合手段４５に記憶させる。そして、前記共通記録媒体処理手段１３から送信されてきた記録媒体情報信号と一時記憶された記録媒体情報信号とを照合して一致するか否か特に残金額情報が一致するか否か照合する。その照合の結果、一致する場合には使用可能情報を中継手段１５を介して共通記録媒体処理手段１３に返信するが、一致しない場合には使用不可能情報を中継手段１５を介して共通記録媒体処理手段１３に返信する。また、共通記録媒体処理手段１３から送信されてきた記録媒体情報が他店発行記録媒体情報に該当するものがなかった場合には、使用不可能情報を中継手段１５を介して共通記録媒体処理手段１３に返信する。また、識別情報照合手段４５が前記有価価値分類記憶手段４７の記録媒体情報を検索した結果、該当する記録媒体識別情報がない場合であって発行店識別情報が当該遊技場のものである場合にも、使用不可能情報を中継手段１５を介して共通記録媒体処理手段１３に返信する。

【００３５】

次に、遊技者が遊技媒体貸出操作検出手段３２を操作すれば、その操作信号が遊技媒体払出制御手段６０に出力されて遊技媒体払出制御手段が遊技媒体の払出制御動作を行ない遊技媒体が玉貯留皿２２に払出される。そして払出制御動作が完了した旨の信号が共通記録媒体処理手段１３に出力され、共通記録媒体処理手段は、その払出に伴って使用された共通有価価値を挿入されている共通カードの残金額情報から減額してその新たな残金額情報に更新する処理を行なう。それとともに、共通記録媒体処理手段１３は、発行店識別情報，記録媒体識別情報，更新された後の新たな残金額情報，処理手段識別情報，前記遊技媒体の払出に使用された使用金額情報，収支情報からなる記録媒体情報信号を中継手段１５を介して識別情報照合手段４５に送信する。識別情報照合手段４５では、有価価値分類記憶手段４７に記憶されている記録媒体情報のうちの該当する記録媒体情報を、送信されてきた新たな記録媒体情報に更新する処理を行なうとともに、送信されてきた収支情報を収支情報記憶手段４６に出力して記憶させる。一方、遊技媒体払出制御手段６０が景品遊技媒体としての遊技媒体の払出制御動作を行なえば、その払出された遊技媒体に相当する価値に対応した不利益情報を不利益情報出力手段２４に出力し、不利益情報出力手段がその不利益情報を中継手段１５を介して収支情報記憶手段４６に送信する。収支情報記憶手段４６で、その送信されてきた不利益情報を記憶する。

【００３６】

玉貯留皿２２に払出されたパチンコ玉を遊技領域２３に打込んでその玉が入賞しあるいは入賞することなくアウト口から遊技機外に排出される際に打込玉が検出されればその打込玉に相当する利益情報が利益情報出力手段２６から中継手段１５を介して収支情報記憶手段４６に出力され、収支情報記憶手段でその利益情報を記憶する。また、この利益情報は、利益情報出力手段２６から遊技媒体出力制御手段６０にも伝送され、かつ、遊技媒体払出制御手段６０から共通記録媒体処理手段１３，中継手段１５，識別情報照合手段４５を介して収支情報分類記憶手段４９に伝送され、その収支情報分類記憶手段４９により分類記憶される。打玉が前記始動入賞領域に入賞すればあるいは可変表示装置による可変表示が行なわれれば始動情報信号が遊技制御手段２５から中継手段１５を介して収支情報記憶手段４６に出力されて収支情報記憶手段４６により記憶される。また前記可変表示装置が特定の表示態様（たとえば７７７）になり特定遊技状態（大当り状態）が発生すれば、その大当り情報信号が遊技制御手段２５から中継手段１５を介して収支情報記憶手段４６に出力されて収支情報記憶手段４６により記憶される。

【００３７】

遊技者の再遊技操作が再遊技貸出操作検出手段３１で検出されれば、その操作に伴って遊技媒体を払出す払出指令信号が遊技媒体払出制御手段６０に出力され、その信号に従って遊技媒体払出制御手段が遊技媒体の払出動作を行なう。そして払出動作が完了した旨の信号が遊技媒体払出制御手段４０から共通記録媒体処理手段１３に出力される。共通記録媒体処理手段１３では、再遊技情報信号を中継手段１５を介して識別情報照合手段４５に送信する。識別情報照合手段４５では、その送信されてきた再遊技情報信号に基づいて、後述するように、有価価値分類記憶手段４７および収支情報分類記憶手段４９の記憶情報のうち該当する記憶情報を新たな記憶情報に更新する処理を行なう。

【００３８】

遊技者が遊技媒体処理手段８に遊技媒体を投入すれば、その投入された遊技媒体が計数されてその遊技媒体計数信号が中継手段１２を介して識別情報照合手段４５に出力される。また遊技者が共通カードを遊技媒体処理手段８に挿入すれば、その挿入された共通カードに記録されている発行店識別情報，記録媒体識別情報，処理手段識別情報，共通カードが挿入された遊技媒体処理手段を識別するための処理手段識別情報，遊技結果価値情報が中継手段１２を介して識別情報照合手段４５に送信される。識別情報照合手段４５では、送信されてきた記録媒体情報信号に基づいてそれに該当する記録媒体情報信号が有価価値分類記憶手段４７に記憶されているか否か検索し、記憶されていることを条件として、送信されてきた前記遊技媒体計数信号と記録媒体情報信号のうちの遊技結果価値情報とを比較する。そして、遊技媒体計数情報が前記遊技結果価値情報とほぼ同等の価値になるか否か判別し、両者の差が許容差の範囲内であるか否かを判定する。そして許容差の範囲内であると判定されて場合には書込可能情報を中継手段１２を介して遊技媒体処理手段８に返信し、許容差の範囲内でないと判断された場合には書込不可能情報を中継手段１２を介して遊技媒体処理手段８に返信する。遊技媒体処理手段８では、書込可能情報が返信されてきたことを条件として、遊技媒体計数情報を挿入されている共通カードに書込む。

【００３９】

遊技者が景品交換処理手段５に共通カードを挿入すれば、発行店識別情報，記録媒体識別情報，遊技媒体計数情報，共通カードが挿入された景品交換処理手段５を識別するための処理手段識別情報が中継手段７を介して識別情報照合手段４５に送信される。識別情報照合手段４５では、その送信されてきた記録媒体情報信号に基づいて、それに該当する記録媒体情報信号が有価価値分類記憶手段４７に記憶されているか否か検索し、該当する記録媒体情報が記憶されておりかつそれが送信されてきた記録媒体情報と一致する場合に、景品交換可能情報を中継手段７を介して景品交換処理手段５に返信し、該当する記録媒体情報が存在しない場合あるいは一致しなかった場合には、景品交換不可能情報を中継手段７を介して景品交換処理手段５に返信する。

【００４０】

前記有価価値分類記憶手段４７の記憶内容は、共通カードが記録媒体処理手段１３に挿入されて使用されるたびに、遊技媒体処理手段８に挿入されて遊技媒体計数情報が加算更新されるたびに、さらには、景品交換処理手段５に共通カードが挿入されて景品交換に用いられるたびに、該当する記録媒体情報が新たな記録媒体情報に更新される。そして、更新された新たな記録媒体情報が通信手段４２を介して地区管理センター４０，総合管理センター４１に出力され、それぞれの管理センター４０，４１に記憶されている記録媒体情報がその送信されてきた新たな記録媒体情報に更新される。

【００４１】

遊技場経営者または遊技場の係員が遊技用管理装置に設けられている出力指令手段３０を操作して有価価値分類記憶手段４７の記憶情報を出力するための指令操作を行なえば、有価価値分類記憶手段４７の記憶データが出力手段４８に入力されてそのデータが表示手段４により表示出力され、あるいは印字手段２９により印字出力される。その出力状態が図１２に示されている。出力指令手段３０により収支情報分類記憶手段４９の記憶データを出力する指令操作が行なわれれば、収支情報分類記憶手段４９に記憶されているデータが出力手段４８に入力され、その入力データが表示手段４により表示出力されあるいは印字

手段２９により印字出力される。その状態が図１３に示されている。出力指令手段３０を操作して収支情報記憶手段の記憶情報を出力するための指令操作が行なわれれば、収支情報記憶手段４６に記憶されている記憶データが出力手段４８に入力され、その入力データが表示手段４により表示出力されあるいは印字手段２９により印字出力される。その状態が図１５に示されている。また、前記収支情報記憶手段４６の記憶データは、通信手段４２を介して地区管理センター４０に送信され、さらに地区管理センター４０から総合管理センター４１に送信される。

【００４２】

図３は、遊技機の機能ブロック図である。遊技機１４には、遊技媒体の払出制御を行なうための遊技媒体払出制御手段６０と、遊技機の遊技状態を制御するための遊技制御手段２５とが設けられている。そして、遊技媒体払出制御手段６０と遊技制御手段２５とが互いに送受信できるように接続されており、かつ、遊技媒体払出制御手段６０と共通記録媒体処理手段１３とが互いに送受信できるように接続されている。

【００４３】

遊技機１４における機構板やガラス扉で覆われた箇所等のような遊技者が操作できず遊技場の係員が操作可能な箇所に、引落額設定手段５８と再遊技手数料設定手段５９とが設けられている。これら設定手段は、ロータリスイッチ等から構成されており、遊技場の係員が操作することにより、引落額情報，再遊技手数料情報が共通記録媒体処理手段１３に入力されて記憶される。この状態で、遊技者の貸出操作が遊技媒体貸出操作検出手段３２で検出されれば、その貸出操作検出信号が共通記録媒体処理手段１３に入力される。共通記録媒体処理手段１３は、その入力された貸出操作信号に基づいて、前記引落額設定手段５８により予め設定されている引落額に相当する数の遊技媒体を払出すための払出指令信号を遊技媒体払出制御手段６０に出力する。一方、遊技者の再遊技操作が再遊技貸出操作検出手段３１で検出されれば、その貸出操作検出信号が共通記録媒体処理手段１３に入力される。共通記録媒体処理手段１３では、その入力された貸出操作検出信号に基づいて、前記引落額設定手段５８により設定された引落額に相当する数の遊技媒体を払出すための払出指令信号を遊技媒体払出制御手段６０に出力する。遊技媒体払出制御手段６０では、それら入力された払出指令信号に従って、遊技媒体払出手段５５を制御して指令された数だけの遊技媒体を玉貯留皿２２内に払出す。そして、その共通記録媒体で特定される遊技媒体計数情報から引落額と手数料に相当する数を減算するとともに遊技媒体計数情報から減算した減算値情報を中継手段１５に出力する。

【００４４】

遊技媒体払出制御手段６０では、払出し制御動作が終了した旨の払出完了信号を共通記録媒体処理手段１３に出力する。共通記録媒体処理手段１３では、挿入されている共通カードの残金額情報を使用後の新たな残金額情報に更新した後遊技者に排出する。なお、この共通記録媒体処理手段１３には、遊技媒体数表示手段５１が接続されており、共通カードに記録されている再遊技に使用可能な遊技媒体の数がこの遊技媒体数表示手段５１により表示される。また残金額表示手段３３が共通記録媒体処理手段１３に接続されており、挿入された共通カードに記録されている残金額情報がこの残金額表示手段３３により表示される。

【００４５】

遊技領域２３に設けられた複数の入賞領域あるいは可変入賞球装置に入賞した入賞玉はすへで１ヵ所に集合され、入賞玉検出スイッチからなる入賞玉検出手段５３により検出される。その検出信号が遊技媒体払出制御手段６０に入力される。一方、遊技領域２３に打込まれた打玉が始動入賞領域に入賞すれば、始動入賞玉検出スイッチからなる始動入賞玉検出手段６１により検出され、その検出信号が遊技制御手段２５に入力される。このパチンコ遊技機１４では、始動入賞領域に入賞した入賞玉１個につき５個の景品玉が払出され、始動入賞領域以外の入賞領域や可変入賞球装置に入賞した入賞玉１個につき１５個の景品玉が払出されるように定められている。そして、遊技媒体払出制御手段６０では、前記入賞玉検出手段５３からの入力信号に応じて、入賞玉があった旨の入賞玉発生信号を遊技制

御手段２５に出力する。遊技制御手段２５では、始動入賞検出手段６１からの検出信号が入力されているか否かの判断を行ない、入力されている場合には前記入賞玉検出手段５３で検出された入賞玉は始動入賞玉であるものとみなして遊技媒体払出制御手段６０に５個景品玉を払出す旨の賞球データを返信する。一方、遊技媒体払出制御手段６０からの入賞発生信号に基づいて遊技制御手段２５が始動入賞検出手段６１から検出信号があったか否か判断し、検出信号がなかったと判断した場合には１５個の景品玉を払出す旨の賞球データを遊技媒体払出制御手段６０に返信する。遊技媒体払出制御手段６０では、その返信されてきた賞球データの個数だけ遊技媒体払出手段５５を制御して遊技媒体の払出を行なう。

【００４６】

遊技媒体払出制御手段６０は、景品遊技媒体として払出した遊技媒体の個数に相当する不利益情報を不利益情報出力手段２４に出力し、不利益情報出力手段２４がその不利益情報を中継手段１５に出力する。遊技領域２３に打込まれた打込玉はすべて１ヵ所に集合されて打込玉検出スイッチからなる打込玉検出手段５７により検出され、その検出信号が利益情報出力手段２６に入力され、その入力された打込玉情報に相当する利益情報が利益情報出力手段２６から中継手段１５と遊技媒体払出制御手段６０とに出力される。

【００４７】

遊技制御手段２５は、始動入賞玉検出手段６１からの検出信号に応答して可変表示手段６２を可変表示制御させる。そして、その表示結果が予め定められた特定の表示態様（たとえば７７７）になった場合に、遊技制御手段２５は、遊技価値付与手段６３に価値付与制御動作信号を出力し、可変入賞球装置を第１の状態に制御する動作を行なわせる。その可変入賞球装置に入賞した入賞玉が入賞個数検出手段６５により検出され、その検出信号が遊技制御手段に入力される。遊技制御手段では、入賞個数検出手段６５からの検出信号が所定個数（たとえば１０個）に達した場合あるは所定時間（たとえば３０秒間）が経過したことにより、遊技価値付与手段６３への制御信号の出力を停止させ、可変入賞球装置を第２の状態にする。一方、この可変入賞球装置内の所定箇所には特定入賞領域（Ｖポケット）が設けられており、この特定入賞領域（Ｖポケット）に入賞した特定入賞玉を検出する特定入賞玉検出スイッチからなる継続条件検出手段６４の検出信号が遊技制御手段２５に入力され、遊技制御手段２５では、その入力信号に基づいて遊技価値付与手段６３に再度価値付与動作信号を出力し、可変入賞球装置を再度第１の状態に繰返し継続制御する。この遊技制御手段２５から中継手段１５に対し、前述したように大当り情報信号と始動情報信号とが出力される。また共通記録媒体処理手段１３と中継手段１５との間で、前述した各種情報が送受信される。

【００４８】

図４は、共通記録媒体発行手段，遊技媒体処理手段，景品交換処理手段の各処理手段における機能ブロック図である。

【００４９】

図４（Ａ）は、共通記録媒体発行手段の機能ブロック図が示されており、この共通記録媒体発行手段１には、共通記録媒体発行手段１を制御するための共通記録媒体発行制御手段７０が設けられている。そして、投入された貨幣を処理するための貨幣処理制御手段６９が共通記録媒体発行制御手段７０に対しデータの送受信ができるように設けられており、かつ、新たに共通記録媒体を発行するとともに挿入された共通記録媒体を処理するための共通記録媒体処理手段７１が共通記録媒体発行制御手段７０に対しデータの送受信ができるように設けられている。

【００５０】

遊技者が共通カード２を発行してもらうために貨幣を投入すれば、貨幣検出手段６７により投入された貨幣が検出されてその検出信号が貨幣処理制御手段６９に入力され、かつ、その投入された貨幣の種類および適否が貨幣識別手段６６により識別されてその識別信号が貨幣処理制御手段６９に入力される。貨幣処理制御手段６９では、それらの入力信号に基づいて、投入された貨幣が適正な貨幣であることを条件として、投入された貨幣の投入

金額を演算し、その投入金額を投入額表示手段２８により表示させる。遊技者がその投入額表示手段２８により表示されている投入額の範囲内で共通カード２の発行金額を発行金額選択手段２７により選択入力すれば、その選択入力信号が共通記録媒体発行制御手段７０に入力される。共通記録媒体発行制御手段７０では、その入力された発行金額が記録されている共通カード２を払出すための払出制御信号を共通記録媒体処理手段７１に出力し、共通記録媒体処理手段７１では、その入力された発行金額と前述した発行店識別情報，発行手段識別情報，記録媒体識別情報，発行日情報を共通カード２に記録して排出する。そして、排出完了信号が共通記録媒体処理手段７１から共通記録媒体発行制御手段７０に与えられ、釣銭がある場合には釣銭払出指令信号を貨幣処理制御手段６９に出力する。貨幣処理制御手段６９では、その釣銭払出指令信号に応答して釣銭払出手段６８を動作制御して釣銭を払出す。なお、共通記録媒体発行制御手段７０と中継手段９２との間では、図２で既に説明した共通記録媒体発行手段１と中継手段９２との間で送受信される各種情報信号が送受信される。

【００５１】

（Ｂ）は、遊技媒体処理手段の機能ブロック図である。遊技媒体処理手段８には、挿入された共通カードを処理するための共通記録媒体処理手段７５と、投入されたパチンコ玉等の遊技媒体を計数制御するための遊技媒体計数制御手段７４とが設けられており、それら両手段がデータの送受信ができるように構成されている。そして、遊技媒体が遊技媒体処理手段８に投入されれば、その投入された遊技媒体が遊技媒体検出手段７３により検出されてその検出信号が遊技媒体計数制御手段７４に入力される。そして遊技媒体計数制御手段７４により、その入力信号に基づいて投入された遊技媒体の数が計数される。そして、遊技者が計数終了操作スイッチからなる計数終了操作手段７２を操作すれば、その操作信号が遊技媒体計数制御手段７４に入力される。遊技媒体計数制御手段７４では、その入力信号に基づいて、計数した遊技媒体数を共通記録媒体処理手段７５に出力するとともに遊技媒体数表示手段９に出力し、その計数した遊技媒体数を表示する。

【００５２】

共通記録媒体処理手段７５では、図２で既に説明した遊技媒体処理手段８と中継手段１２との間で送受信される各種信号が送受信され、中継手段１２から書込可能情報が返信されてきたことを条件として、共通記録媒体処理手段７５は入力された遊技媒体計数情報を挿入されている共通カードに書込む処理を行なう。そして共通記録媒体処理手段７５は、書込が終了した共通カードを排出する。

【００５３】

（Ｃ）は、景品交換処理手段の機能ブロック図である。景品交換処理手段５には、景品交換処理手段５を制御するための景品交換制御手段７９が設けられている。そして、挿入された共通カードを処理するための共通記録媒体処理手段８０が、前記景品交換制御手段７９とデータの送受信ができるように設けられている。遊技者が共通カードを景品交換処理手段５に挿入すれば、その挿入された共通カードに記録されている情報が共通記録媒体処理手段８０により読取られ、図２で既に説明した景品交換処理手段５と中継手段７との間で送受信される各種情報がこの共通記録媒体処理手段８０と中継手段７との間で送受信される。そして、中継手段７から景品交換可能情報が入力されたことを条件として、共通記録媒体処理手段８０は景品交換処理を許容する信号と挿入されている共通カードに記録されている遊技媒体計数情報とを景品交換制御手段７９に出力する。景品交換制御手段７９では、その出力されてきた遊技媒体計数情報を遊技媒体数表示手段６に出力し、遊技媒体数を表示させる。遊技者あるいは遊技場の係員は、その表示された遊技媒体数を見てその範囲内で景品交換したい景品種類を景品種類指定手段７８を操作して入力する。するとその入力された景品種類情報が景品交換制御手段７９に出力され、遊技者あるいは遊技場の係員が遊技終了操作手段７７を操作することにより、その入力された景品種類情報が取引明細発行手段７６に出力され、指定された景品種類が記録されたレシート等からなる取引明細が取引明細発行手段７６から印字発行される。なお、指定された景品は、景品交換処理手段で払出すようにしてもよいし、係員が遊技者に手渡しするようにしてもよい。

【００５４】
図５ないし図１１は、図２に示した機能ブロック図の動作を説明するためのフローチャートである。
【００５５】
図５の（Ａ）は共通記録媒体発行手段１の制御動作を示し、共通記録媒体発行サブルーチンを示すフローチャートであり、（Ｂ），（Ｃ）は遊技用管理装置の識別情報発行サブルーチン，識別情報登録サブルーチンを示すフローチャートである。まずステップＳ（以下単にＳという）Ａ１により、貨幣投入・選択操作があったか否かの判断がなされる。そしてまだ遊技者が貨幣の投入や発行金額の選択操作をしていない場合にはＳＡ６に進み、共通記録媒体が挿入されたか否かの判断がなされ、未だに挿入されていない場合にはＳＡ１に戻る。遊技者が共通記録媒体発行手段１に貨幣を投入して発行金額選択手段２７を操作して選択額を操作入力すれば、ＳＡ２に進み、識別情報発行要求信号が遊技用管理装置３に出力される。そして、ＳＡ３に進み、遊技用管理装置３から識別情報信号が返信されてくれば、ＳＡ３によりＹＥＳの判断がなされてＳＡ４に進み、この遊技場を識別するための発行店識別情報，記録媒体識別情報，発行日情報，発行金額情報等を内蔵している共通カードに記録して排出して発行する処理が行なわれる。次にＳＡ５に進み、共通カードに書込んだ情報を当該共通記録媒体発行手段１を識別するための発行手段識別情報信号とともに遊技用管理装置３に出力する処理が行なわれる。
【００５６】
一方、遊技者が自己の所有する共通カードを共通記録媒体処理手段１に挿入すれば、ＳＡ６によりＹＥＳの判断がなされてＳＡ７に進み、その挿入された記録媒体の情報が適正であるか否かの判断が行なわれ、共通カードに記録されているセキュリティ情報等に基づいてその共通カードの記録情報が適正でないと判断された場合にはＳＡ１０に進み、挿入されている記録媒体（共通カード）を返却するか、またはその不適正な共通カードを取込んで警報を発する処理が行なわれる。一方、挿入された共通カードが適正な情報のものであると判断された場合にはＳＡ８に進み、挿入された記録媒体の記録情報を遊技用管理装置３に出力する処理がなされ、ＳＡ９により、挿入されている記録媒体（共通カード）を返却する処理がなされる。
【００５７】
図５（Ｂ）は、遊技用管理装置３での識別情報の発行動作が示されており、Ｓ１により、識別情報発行要求信号が入力されたか否かの判断がなされる。前記ＳＡ２に従って識別情報発行要求信号が出力されてくれば、Ｓ１によりＹＥＳの判断がなされてＳ２に進み、未発行の識別情報（カード番号等）を検索する処理がなされ、Ｓ３により、検索された未発行の識別情報を共通記録媒体発行手段１に返信する処理がなされる。
【００５８】
（Ｃ）は、遊技用管理装置３の識別情報登録動作を示すフローチャートであり、Ｓ４により、記録媒体情報信号が入力されたか否かの判断がなされる。前記ＳＡ５，ＳＡ８に従って記録媒体情報信号が共通記録媒体発行手段１から送信されてくれば、Ｓ５に進み、その送信されてきた記録媒体情報に基づいて当該共通カードが他店で発行された他店発行の記録媒体であるか否かの判断が行なわれる。そして、自店で発行した共通記録媒体である場合にはＳ６に進み、有価価値分類記憶手段４７にその送信されてきた記録媒体情報を記憶させる処理がなされる。一方、他店発行の共通記録媒体である場合にはＳ７に進み、他店発行記録媒体照合手段５０による照合動作の開始を行ない、Ｓ８に進み、有価価値分類記憶手段４７に送信されてきた記録媒体情報を記憶させる処理がなされる。
【００５９】
図６（Ａ）は、共通記録媒体処理手段の共通記録媒体読取りサブルーチンを示すフローチャートであり、図６（Ｂ）は、遊技用管理装置３の識別情報照合サブルーチンを示すフローチャートである。ＳＢ１により、共通記録媒体が共通記録媒体処理手段１３に挿入されたか否かの判断がなされる。そして、挿入された場合にはＳＢ２に進み、挿入された共通記録媒体の記録媒体情報が適正な情報であるか否かの判断がなされる。これは、共通記録

媒体に記録されているセキュリティ情報等に基づいて判断する。適正でないと判断された場合にはＳＢ６に進み、挿入された共通記録媒体を遊技者に返却するかあるいは取込んで警報を発する処理がなされる。一方、挿入された共通記録媒体の記録媒体情報が適正であると判断された場合にはＳＢ３に進み、その共通記録媒体の記録媒体情報を遊技用管理装置３に出力する処理がなされる。そしてＳＢ４に進み、遊技用管理装置３から照合結果情報が返信されてくるのを待つ処理がなされる。そして返信されてくればＳＢ５に進み、その返信されてきた照合結果情報が使用可能情報であるか否かの判断がなされ、使用可能情報でない場合にはＳＢ６に進むが、使用可能情報である場合にはそのまま共通記録媒体読取のサブルーチンプログラムが終了する。

【００６０】

一方、遊技用管理装置３では、図６（Ｂ）に示す識別情報照合処理のサブルーチンプログラムが実行される。まずＳ９により、記録媒体情報信号が入力されたか否かの判断がなされ、入力されていない場合にはそのままサブルーチンプログラムが終了するが、前記ＳＢ３に従って記録媒体情報が共通記録媒体処理手段１３から送信されてくれば、Ｓ１０に進み、その送信されてきた記録媒体情報に含まれている記録媒体識別情報（カード番号等）に合致する記録媒体識別情報が有価価値分類記憶手段４７に記憶されているか否か検索する処理がなされる。そして該当する識別情報があるとＳ１１により判断された場合にはＳ１２に進み、その該当する記録媒体識別情報に相当する記録媒体情報が送信されてきた記録媒体情報と一致するか否かの判断がなされ、一致する場合にはＳ１３により使用可能情報が共通記録媒体処理手段１３に返信され、一致しない場合にはＳ１４により使用不可能情報が共通記録媒体処理手段１３に返信される。

【００６１】

一方、Ｓ１０の検索処理の結果、有価価値分類記憶手段４７に該当する識別情報がない場合にはＳ１５に進み、挿入された共通カードが他店発行の共通記録媒体であるか否かの判断がなされる。これは、図２で説明した識別情報照合手段４５に記憶されている他店発行の共通記録媒体でない旨に基づいて行なわれる。そして、他店発行の共通記録媒体でない場合にはＳ２１に進み、使用不可能情報を共通記録媒体処理手段１３に出力する。一方、他店発行の記録媒体である場合にはＳ１６に進み、他店発行記録媒体照合手段５０による照合を行なう。その照合の結果、入力された記録媒体情報に含まれている記録媒体識別情報に該当する識別情報があるか否かの判断が行なわれ、ない場合にはＳ２１に進むが、ある場合にはＳ１８に進み、その該当する識別情報に相当する記録媒体情報が入力された記録媒体情報と一致するか否かの判断がなされ、一致しない場合にはＳ２１に進むが、一致する場合にはＳ１９に進む。

【００６２】

Ｓ１９では、前記送信されてきた記録媒体情報を有価価値分類記憶手段４７に記憶する処理がなされ、Ｓ２０に進み、使用可能情報を共通記録媒体処理状態１３に出力する処理がなされる。このように、他店発行共通記録媒体を予め共通記録媒体発行手段１に挿入しておけばその記録情報が照合されて有価価値分類記憶手段４７に事前に登録されているために、共通記録媒体処理手段１３に挿入して使用する場合に早期に使用許可されるのであるが、他店発行共通記録媒体を登録することなく直接共通記録媒体処理手段１３に挿入した場合はＳ１６～Ｓ１８の処理に手間取り、使用が許可されるまでに時間がかかる。

【００６３】

図７（Ａ）は、共通記録媒体処理手段における有価価値引落しサブルーチンプログラムを示すフローチャートであり、図７（Ｂ）は、遊技用管理装置３の有価価値情報更新サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。ＳＢ７により、遊技媒体貸出操作があったか否かの判断がなされ、ない場合にはＳＢ１０に進み、再遊技貸出操作があったか否かの判断がなされ、ない場合にはそのままサブルーチンプログラムが終了する。遊技者が遊技媒体貸出操作検出手段３２を操作すれば、ＳＢ７によりＹＥＳの判断がなされてＳＢ８に進み、挿入されている共通カードに記録されている残金額から設定されている引落額を引落とす処理がなされる。次にＳＢ９に進み、遊技媒体貸出情報信号（引落額情報信号を

含む）を記録媒体識別情報，共通記録媒体処理手段を識別するための処理手段識別情報とともに遊技用管理装置３に出力する処理がなされる。

【００６４】

一方、遊技者の再遊技貸出操作が再遊技貸出操作検出手段３１を操作すれば、ＳＢ１０によりＹＥＳの判断がなされてＳＢ１１に進み、挿入されている共通カードに記録されている遊技媒体計数情報から入力設定されている引落額（手数料分を含む）を引落とす処理がなされる。次にＳＢ１２に進み、再遊技貸出情報信号（引落額情報信号を含む）を記録媒体識別情報，当該共通記録媒体処理手段を識別するための処理手段識別情報とともに遊技用管理装置３に出力する処理がなされる。

【００６５】

一方、遊技用管理装置３では、Ｓ２２により、遊技媒体貸出情報信号が入力されたか否かの判断がなされ、入力されていない場合にはＳ２８に進み、再遊技貸出情報信号が入力されたか否かの判断がなされ、入力されていない場合にはそのままサブルーチンプログラムが終了する。前記ＳＢ９に従って遊技媒体貸出情報信号が遊技用管理装置３に送信されてくればＳ２２によりＹＥＳの判断がなされてＳ２３に進み、前記ＳＢ９に従って送信されてきた記録媒体識別情報に該当する記録媒体識別情報を有価価値分類記憶手段４７の記憶情報の中から検索する処理がなされる。次にＳ２４に進み、その検索した記録媒体識別情報に対応する記憶内容（この場合は残金額情報）を前記引落額分減額更新する処理がなされる。次にＳ２５に進み、前記ＳＢ９に従って送信されてきた処理手段識別情報に該当する情報を収支情報分類記憶手段４９および収支情報記憶手段４６の記憶情報の中から検索する処理がなされる。次にＳ２６に進み、収支情報分類記憶手段４９の記憶情報の中から検索された処理手段識別情報に対応する記憶内容（この場合には使用金額情報）を前記引落額分加算更新する処理がなされる。次にＳ２７に進み、収支情報記憶手段４６に記憶されている前記検索された処理手段識別情報に対応する記憶内容（この場合には使用金額情報）を前記引落額分加算更新する処理がなされてＳ２８に進む。

【００６６】

遊技者の再遊技貸出操作が再遊技貸出操作検出手段３１で検出されれば、Ｓ２８によりＹＥＳの判断がなされてＳ２９に進み、前記Ｓ２３～Ｓ２７と同様の処理がＳ２９～Ｓ３３によりなされる。なお、Ｓ３０による有価価値分類記憶手段の内容更新処理は、具体的には、再遊技使用価値情報を前記引落額分加算更新する処理であり、Ｓ３２による収支情報分類記憶手段の内容更新処理は、具体的には、再遊技使用価値情報を前記引落額分加算更新する処理である。

【００６７】

図８（Ａ）は共通記録媒体処理手段１３の共通記録媒体書込サブルーチンプログラムを示すフローチャートであり、これは遊技終了時に実行されるものである。図８（Ｂ）は遊技用管理装置３の有価価値情報更新サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。ＳＢ１３により、遊技終了操作があったか否かの判断がなされ、ない場合にはそのままサブルーチンプログラムが終了するが、あった場合にはＳＢ１４に進み、挿入されている共通カードが他店発行の共通記録媒体か否かの判断がなされ、他店発行の共通記録媒体でない場合にはＳＢ１８に進むが、他店発行の共通記録媒体である場合にはＳＢ１５に進み、遊技用管理装置３による照合動作が終了したか否かの判断がなされる。そして、遊技用管理装置３の他店発行記録媒体照合手段５０による他店発行の共通記録媒体の照合動作が終了した場合にはＳＢ１６に進み、その照合結果該当する識別情報があったか否かの判断がなされ、ない場合にはＳＢ２０に進み、挿入されている共通記録媒体を取込んで警報を発生する処理がなされる。一方、該当する識別情報があった場合にはＳＢ１７に進み、その該当する識別情報に対応する記録媒体情報が一致するか否かの判断がなされる。そして一致しない場合には前記ＳＢ２０に進むが、一致する場合にはＳＢ１８に進む。

【００６８】

ＳＢ１８では、挿入された共通カードの残金額情報や遊技結果価値情報等を遊技終了時点における残金額情報や遊技終了時点における遊技結果価値情報に更新書込してその共通カ

ードを排出する処理がなされる。次にＳＢ１９に進み、書込んだ情報を共通記録媒体処理手段１３を識別するための処理手段識別情報とともに遊技用管理装置３に出力する処理がなされる。

【００６９】

遊技用管理装置３では、Ｓ３４により、記録媒体情報信号の入力があったか否かの判断がなされ、前記ＳＢ１９に従って情報が出力されてくればＳ３５に進み、送信されてきた記録媒体情報信号に含まれている記録媒体識別情報に該当する記録媒体識別情報を有価価値分類記憶手段４７の記憶情報の中から検索する処理がなされる。次にＳ３６に進み、その検索された記録媒体識別情報に対応して記憶されている記憶内容（この場合には残金額情報や遊技結果価値情報）を送信されてきた情報に更新する処理がなされる。次にＳ３７に進み、送信されてきた記録媒体情報に含まれている処理手段識別情報に該当する処理手段識別情報を収支情報分類記憶手段４９の記憶情報の中から検索する処理がなされ、Ｓ３８に進み、その検索された処理手段識別情報に対応して記憶されている記憶情報（この場合には使用金額情報や再遊技使用価値情報あるいは遊技結果価値情報）を送信されてきた情報に更新する処理がなされる。

【００７０】

図９（Ａ）は、遊技媒体処理手段８の遊技媒体計数サブルーチンプログラムを示すフローチャートであり、（Ｂ）は遊技用管理装置３の識別情報照合サブルーチンプログラムを示すフローチャートであり、（Ｃ）は遊技用管理装置３の有価価値情報更新サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。ＳＣ１により、共通記録媒体が遊技媒体処理手段８に挿入されたか否かの判断がなされ、挿入されるまで待機する。そして、挿入されればＳＣ２に進み、遊技者が遊技媒体を遊技媒体処理手段８に投入してその投入された遊技媒体の計数が完了したか否かの判断がなされ、完了していない場合にはＳＣ１に戻る。そして完了した段階でＳＣ３に進み、投入された遊技媒体を計数した遊技媒体計数信号と挿入された共通記録媒体に記録されている記録媒体情報信号とを遊技用管理装置３に出力する処理がなされる。遊技用管理装置３では、その出力されてきた信号に基づいて書込を許容して良いか否かの照合結果情報を返信してくる。そしてその照合結果情報の返信があった段階でＳＣ４によりＹＥＳの判断がなされてＳＣ５に進み、その返信されてきた照合結果情報が書込可能情報であるか否かの判断がなされ、書込可能情報でない場合にはＳＣ８に進み、警報を発生する処理がなされ、ＳＣ９に進み、遊技場の係員によるリセット操作があるまでその警報発生処理が続行される。そしてリセット操作があればＳＣ１０に進み、挿入されている記録媒体を排出する処理がなされた後ＳＣ１に戻る。そしてその排出された不適正な共通記録媒体が遊技場の係員により持ち去られる。なお、リセット操作があっても遊技媒体計数値を保持しておくようにすれば、複数枚の共通カードを持っている遊技者が誤って別の共通カードを挿入したような場合に処理をやり直すことができる。

【００７１】

一方、返信されてきた照合結果情報が書込可能情報である場合にはＳＣ６に進み、挿入されている共通記録媒体に、遊技媒体計数情報や遊技媒体処理手段８を識別するための処理手段識別情報等を書込んで排出する処理がなされる。次にＳＣ７に進み、書込んだ情報を処理手段識別情報とともに遊技用管理装置３に出力する処理がなされる。

【００７２】

遊技用管理装置３では、Ｓ３９により、記録媒体情報信号の入力があったか否かの判断がなされ、前記ＳＣ３に従って遊技媒体処理手段８から記録媒体情報信号が送信されてくればＳ４０に進み、その送信されてきた記録媒体情報信号に含まれている記録媒体識別情報に該当する記録媒体識別情報を有価価値分類記憶手段４７の記憶情報の中から検索する処理がなされる。次にＳ４１に進み、該当する識別情報があったか否かの判断がなされ、ない場合にはＳ４５に進み、書込不可能情報を遊技媒体処理手段８に返信する処理がなされる。該当する識別情報があった場合にはＳ４２に進み、該当する識別情報に対応して記憶されている遊技結果価値情報と前記ＳＣ３に従って送信されてきた遊技媒体計数情報とを比較する処理がなされ、Ｓ４３により、その比較結果両者の差が許容誤差の範囲内である

か否かの判断がなされ、許容誤差の範囲内であればＳ４４に進み、書込可能情報を遊技媒体処理手段８に出力する処理がなされ、許容誤差範囲を超える場合にはＳ４５に進み、書込不可能情報を遊技媒体処理手段８に出力する処理がなされる。この許容誤差範囲を超える場合としては、遊技媒体を盗む等して不当に遊技媒体を手に入れた場合あるいは計数手段を誤作動させて遊技媒体数以上に計数させた場合や、遊技媒体のほんの一部しか遊技媒体処理手段で計数させない場合等が考えられる。

【００７３】

遊技用管理装置３では、遊技用媒体処理手段８から前記ＳＣ７に従って情報が送信されてきたか否かの判断がＳ４６によりなされる。このＳ４６～Ｓ５０の処理は、前記Ｓ３４～Ｓ３８と同様の処理である。そしてＳ４８による内容更新処理の具体的内容は、遊技媒体計数情報を送信されてきた情報に従って更新する処理である。またＳ５０の内容更新の具体的内容は、遊技媒体計数情報を送信されてきた情報に従って更新する処理である。

【００７４】

図１０の（Ａ）は、景品交換処理手段５の景品交換処理サブルーチンプログラムを示すフローチャートであり、（Ｂ）は遊技用管理装置３の識別情報照合サブルーチンプログラムを示すフローチャートであり、（Ｃ）は遊技用管理装置３の有価価値情報更新サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。ＳＤ１により、共通記録媒体の投入があったか否かの判断がなされる。遊技者が共通記録媒体を景品交換処理手段５に挿入すれば、ＳＤ２に進み、挿入された記録媒体の記録情報が適正な情報であるか否かの判断がなされる。これは、共通記録媒体に記録されているセキュリティ情報等に基づいて判断される。そして適正でないと判断された場合にはＳＤ９に進み、挿入された共通記録媒体を返却するかまたは取込んで警報を発する処理がなされる。一方、挿入された共通記録媒体の記録情報が適正である場合にはＳＤ３に進み、その記録媒体の記録情報を遊技用管理装置３に出力する処理がなされる。そしてＳＤ４に進み、遊技用管理装置３からの照合結果情報が返信されてくるのを待つ。返信されてくれば、ＳＤ５に進み、返信されてきた情報が景品交換可能情報であるか否かの判断がなされ、景品交換可能情報でない場合にはＳＡ９に進むが、景品交換可能情報である場合にはＳＤ６に進み、景品交換処理が実行され、ＳＤ７に進み、景品交換に用いられた数だけ遊技媒体計数情報を減算する処理がなされ、ＳＤ８に進み、景品交換処理が終了したか否かの判断がなされる。そして終了すればＳＤ１０に進み、遊技媒体計数情報を景品交換に用いられた数だけ減算更新して書換えた共通カードを排出する処理がなされ、ＳＤ１１により、減算更新されて新たな遊技媒体計数情報となった記録媒体情報を景品交換処理手段５の識別情報とともに出力する処理がなされる。そして、このサブルーチンプログラムが終了する。

【００７５】

一方、遊技用管理装置３では、Ｓ５１により、記録媒体情報信号が送信されていたか否かの判断がなされる。そして前記ＳＤ３に従って景品交換処理手段５から記録媒体の情報が送信されてくれば、Ｓ５２に進み、その送信されてきた情報の中に含まれている記録媒体識別情報に該当する記録媒体識別情報を有価価値分類記憶手段４７の記憶情報の中から検索する処理がなされる。そして該当する識別情報があるか否かがＳ５３により判断され、ある場合にはＳ５４に進み、その該当する記録媒体識別情報に対応して記憶されている記録媒体情報が景品交換処理手段５から送信されてきた記録媒体情報と一致するか否かの判断がなされ、一致する場合にはＳ５５に進み、景品交換可能情報を景品交換処理手段に出力する処理がなされる。一方、Ｓ５３により該当する識別情報がないと判断された場合およびＳ５４により一致しないと判断された場合にはＳ５６に進み、景品交換処理手段５に景品交換不可能情報を出力する処理がなされる。

【００７６】

また遊技用管理装置３では、前記ＳＤ９に従って景品交換処理手段５から情報信号の入力があれば、Ｓ５８以降の記憶データの更新処理が行なわれる。このＳ５７～Ｓ６１は前記Ｓ３４～Ｓ３８と同様の処理である。なお、Ｓ５９による内容更新処理が具体的には、送信されてきた処理手段識別情報に対応させて遊技媒体計数情報を記憶している記憶エリア

の記憶情報を送信されてきた情報に基づいて新たな遊技媒体計数情報に更新する処理である。またＳ６１による処理の具体的内容も、送信されてきた処理手段識別情報に対応させて遊技媒体計数情報を記憶している記憶エリアを、送信されてきた情報に基づいて新たな遊技媒体計数情報に更新する処理である。

【００７７】

図１１の（Ａ）は、遊技用管理装置３の情報出力処理サブルーチンプログラムを示すフローチャートであり、（Ｂ）は、遊技用管理装置３の営業割数演算処理サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。Ｓ６２により、管理センター（地区管理センター４０または総合管理センター４１）から情報出力要求があったか否かの判断がなされ、ない場合にはそのままサブルーチンが終了する。地区管理センター４０または総合管理センター４１のいずれかから情報出力要求があった場合にはＳ６３に進み、有価価値分類記憶手段４７の記憶内容を要求のあった管理センターに出力する処理がなされ、Ｓ６４に進み、収支情報分類記憶手段４９の記憶内容を要求のあった管理センターに出力する処理がなされ、Ｓ６５により、収支情報記憶手段４６の記憶内容を要求のあった管理センターに出力する処理がなされる。

【００７８】

また、遊技用管理装置３では、Ｓ６６により、共通記録媒体に記録されている残金額情報を遊技媒体の貸出に使用したその使用金額情報から貸出遊技媒体数を算出する処理がなされる。次にＳ６７に進み、共通記録媒体に記録されている遊技媒体計数情報を遊技媒体の貸出に使用したその再遊技使用遊技媒体数に手数料に相当する遊技媒体数を加算した結果に或る係数を乗算して擬似貸出遊技媒体数を算出する処理がなされる。手数料遊技媒体数とは、共通記録媒体に記録されている遊技媒体計数情報を使用して遊技媒体の貸出を行なう場合に遊技者が払わなければならない手数料に相当する遊技媒体数のことである。また前記或る係数とは、その遊技場において定まっている特殊景品交換率のことであり、等価交換の場合にはこの或る係数は「１」となるために係数を乗算する必要はなくなる。次にＳ６８に進み、前記貸出遊技媒体数に前記擬似貸出遊技媒体数を加算する処理がなされる。次にＳ６９に進み、その加算結果をもとに割数を演算する処理がなされる。

【００７９】

この割数とは営業割数のことであり、

（Ｓ６８による加算値－差玉数）／Ｓ６８による加算値

の演算がＳ６９によりなされる。

【００８０】

図１２は、遊技用管理装置の有価価値分類記憶手段４７の記憶情報を出力した出力例であり、図１２に示すようにデータが前記表示手段４あるいは印字手段２９により表示印字出力されるとともに、管理センターに出力される。

【００８１】

図１２に示すように、有価価値分類記憶手段４７は、記録媒体識別情報ごとに、発行店識別情報，発行日情報，発行金額情報，処理手段識別情報，使用金額情報，再遊技使用価値情報，手数料価値情報，収支情報，遊技結果価値情報，遊技媒体計数情報，誤差，景品交換価値情報，残価値情報を記憶している。そして、記録媒体識別情報ごとに、その共通記録媒体が最新に使用された遊技店の識別情報が記憶されている。

【００８２】

発行金額情報は、度数で示されており、たとえば「５０」は、５０００円に相当する。処理手段識別情報において、Ａは共通記録媒体発行手段１，Ｂは共通記録媒体処理手段１３，Ｃは遊技媒体処理手段８，Ｄは景品交換処理手段５をそれぞれ示している。そしてそれぞれのアルファベットの右側に示された数字がその遊技場に設置されている複数の処理手段のうちの或る処理手段を特定するための情報である。たとえば「Ｂ０１２３」の場合には、この遊技場に設置された複数の共通記録媒体処理手段１３のうちの処理手段番号が０１２３のものを示している。使用金額情報とは、共通記録媒体処理手段１３により使用された発行金額（残金額）を度数で表わしたものであり、たとえば「２０」は２０００円分

が使用されたことになる。この使用金額情報が、この遊技場に設置された複数の共通記録媒体処理手段１３のうちの当該共通記録媒体が使用された共通記録媒体処理手段１３ごとに使用度数の形で記憶されている。再遊技使用価値情報は、共通記録媒体に記録されている遊技媒体計数情報を使用して再遊技した場合のその使用価値情報のことであり、使用された共通記録媒体処理手段１３に対応して遊技媒体数の形で記憶されている。たとえば「１０００」の場合には、１０００個の遊技媒体が使用されたことになる。手数料価値情報は、遊技媒体計数情報を使用して再遊技を行なう場合に遊技者がその遊技場に払わなければならない手数料を遊技媒体の個数で記憶したものである。この実施例の場合には、再遊技使用価値の半分の額となる。遊技結果価値情報は、遊技者が遊技を行なった結果の収支情報に使用金額相当の遊技媒体数を加算した価値情報のことであり、遊技を行なうべく共通記録媒体を使用した共通記録媒体処理手段１３ごとに遊技媒体数の形で記憶されている。収支情報とは、遊技場にとって利益となる利益情報（打込玉数）から遊技場にとって不利益となる不利益情報（景品玉数）を減算した値（差数）のことであり、図示１番上の行の「－２５１３」の場合には、使用金額が２０００円であり、遊技媒体数に換算すると２０００／４＝５００となり、遊技者が所有している遊技媒体数すなわち遊技結果価値は、－（－２５１３）＋５００＝３０１３となる。一方、記録媒体識別情報が０００００１の場合における一番下の行に示された収支情報「１０００」の場合には、再遊技使用価値が１０００で手数料価値が５００であり遊技の結果最終的に遊技者が遊技結果価値を全く獲得できなかったために遊技結果価値情報が再遊技使用価値情報と手数料価値情報とを加算した価値だけ減算されて－１５００となっており、「１０００」だけ再遊技に価値を使用して遊技結果価値が全く獲得できなかったために、収支情報としては「１０００」となる。

【００８３】

遊技媒体計数情報は、遊技終了時に玉貯留皿２２に払出されている遊技媒体を遊技媒体処理手段８に投入して計数した計数値のことであり、投入した遊技媒体処理手段８ごとに記憶されている。そして誤差とは、前記遊技結果価値情報と遊技媒体計数情報との差である。景品交換価値情報は、景品交換処理手段５により景品交換に用いられた価値のことであり、景品交換の動作が行なわれた景品交換処理手段５ごとに記憶されている。残価値情報とは、景品交換した後にその共通記録媒体に記録されている遊技媒体計数情報の合計の残り価値のことである。

【００８４】

そして、記録媒体識別情報ごとに、たとえば０００００１の記録媒体識別情報の場合、発行金額情報の残り額である残金額ｇ１，使用金額情報の合計ａ１，再遊技使用価値の合計ｂ１，手数料価値の合計ｃ１，収支の合計ｄ１，遊技結果価値の合計ｅ１，遊技媒体計数の合計ｆ１，誤差の合計ｇ１，景品交換価値の合計ｈ１，残価値合計ｉ１が記憶されている。このように分類された形で各データが有価価値分類記憶手段４７に記憶されており、その記憶データが図１２に示すように出力される。

【００８５】

また、出力データとしては、図１２に示すように、共通記録媒体の総発行枚数ｏ，共通記録媒体の総発行金額ｐ，残金額の合計ｑ，１０００円，２０００円，３０００円，５０００円，１００００円の各発行金額ごとの発行枚数ｊ，ｋ，ｒ，ｍ，ｎ，発行金額１０ｊ，２０ｋ，３０ｒ，５０ｍ，１００ｎ，使用金額合計ａ，再遊技使用価値合計ｂ，手数料価値合計ｃ，収支合計ｄ，遊技結果価値合計ｅ，遊技媒体計数合計ｆ，誤差合計ｇ，景品交換価値合計ｈ，残価値合計ｉがそれぞれ演算されて出力される。これらの演算データは、それぞれ図１２に示しているような演算式で演算される。

【００８６】

図１３，図１４は、収支情報分類記憶手段４９の記憶内容を表示手段４あるいは印字手段２９により表示，印字出力した一例を示す図である。これら出力データは、管理センターにも出力される。

【００８７】

図示するように、収支情報分類記憶手段４９には、共通記録媒体発行手段１ごとに、総発

行枚数，総発行金額，１０００円，２０００円，３０００円，５０００円，１００００円の各発行金額の共通記録媒体の発行枚数と発行金額，他店発行記録媒体の枚数，紙幣の総投入枚数と総投入金額，１０００円，５０００円，１００００円の各紙幣の投入枚数と投入金額，釣銭として払出した紙幣の枚数と釣銭金額，総売上金額が記憶されている。さらに、収支情報分類記憶手段４９には、この遊技場における、総発行枚数の合計アと総発行金額の合計イ，１０００円，２０００円，３０００円，５０００円，１００００円の各発行金額の共通記録媒体の発行枚数の合計ウ，オ，キ，ケ，サと各発行金額エ，カ，ク，コ，シ，他店発行記録媒体の合計枚数ス，総投入枚数の合計セと総投入金額の合計ソ，１０００円，５０００円，１００００円の各紙幣の投入枚数の合計タ，ツ，トと合計金額チ，テ，ナ，釣銭払出枚数の合計ニと釣銭払出金額の合計ヌ，総売上金額の合計ネが記憶されている。

【００８８】

さらに、収支情報分類記憶手段４９には、共通記録媒体処理手段１３ごとに、発行店識別情報，記録媒体識別情報，使用金額情報，再遊技使用価値情報，手数料価値情報，利益情報，不利益情報，収支情報，遊技結果価値情報，遊技開始時刻，遊技終了時刻，遊技時間が記憶されている。さらに、共通記録媒体処理手段１３ごとの、各データの合計が記憶されている。たとえば、Ｂ０００１の処理手段の場合には、共通記録媒体の使用回数ノ１，使用金額情報の合計ハ１，再遊技使用価値情報の合計ヒ１，手数料価値情報の合計フ１，利益情報の合計ヘ１，不利益情報の合計ホ１，収支情報の合計マ１，遊技結果価値情報の合計ミ１，遊技時間の合計ム１が記憶されている。さらに、図示するように、この遊技場に設置されている各共通記録媒体処理手段１３における前述した各情報の合計ノ，ハ，ヒ，フ，ヘ，ホ，マ，ミ，ムが記憶されている。

【００８９】

次に、図１４に示すように、収支情報分類記憶手段４９には、遊技媒体処理手段８ごとに、発行店識別情報，記録媒体識別情報，遊技結果価値情報，遊技媒体計数情報，誤差，景品交換価値情報，残価値情報がそれぞれ記憶されているとともに、各遊技媒体処理手段８ごとのそれぞれの情報の合計が記憶されている。たとえばＣ０００１の遊技媒体処理手段８の場合には、記録媒体識別情報の合計メ１，遊技結果価値情報の合計モ１，遊技媒体計数情報の合計ヤ１，誤差の合計ユ１が記憶されている。また、この遊技場に設置されている各遊技媒体処理手段８におけるそれぞれの情報の総合計メ，モ，ヤ，ユも記憶されている。

【００９０】

また、収支情報分類記憶手段４９には、景品交換処理手段５ごとに、前述した各情報と景品交換処理手段５ごとの合計たとえばヨ１，ラ１，リ１，ル１，レ１，ロ１、さらには遊技場に設置されているすべての景品交換処理手段５の総合計ヨ，ラ，リ，ル，レ，ロが記憶されている。そして、このような収支情報分類記憶手段４９に記憶されている記憶データが図１３，図１４に示すような形で、表示手段４あるいは印字手段２９により表示，印字出力されるとともに、管理センターに出力される。

【００９１】

図１２～図１４に示した各データにおいて、正常に集計されて出力されたデータであれば、以下のような相関関係を有する。

【００９２】

ｏ＝ア，ｐ＝イ，ｊ＝ウ，１０ｊ＝エ，ｋ＝オ，２０ｋ＝カ，ｒ＝キ，３０ｒ＝ク，ｍ＝ケ，５０ｍ＝コ，ｎ＝サ，１００ｎ＝シ，ａ＝ハ，ｂ＝ヒ，ｃ＝フ，ｄ＝マ，ｅ＝ミ，ｆ＝ヤ，ｇ＝ユ，ｈ＝レ

このような相関関係が成立しなかった場合には、遊技場において不正（データの改竄等）が行なわれたとみなすことができる。ゆえに、地区管理センター４０あるいは総合管理センター４１では、各遊技場において前記相関関係が成立するか否かをチェックする。

【００９３】

図１５は、収支情報記憶手段４６の記憶データを表示手段４あるいは印字手段２９により

表示，印字出力した出力例を示す図である。図１５に示すように、収支情報記憶手段４６には、遊技場に設置されている遊技機の種類ごとにグループ分けして、各グループ内における遊技機番号ごとに、処理手段識別情報，使用金額情報，再遊技使用価値情報，手数料価値情報，利益情報，不利益情報，収支情報，大当り回数，始動回数，確変回数，始動／大当りの値，機械割数，営業割数を記憶している。なお、確変回数とは、遊技機の遊技制御状態が確率変動状態となった回数のことである。この遊技機は、前述した可変表示装置の表示結果が予め特別に定められた特定の表示態様で大当りが発生した場合に、以降の大当りが発生する確率が向上するのであり、その確率変動状態が生じた回数が確変回数である。また始動／大当りは、始動回数を大当り回数で除した値のことであり、大当り発生までに費やした始動回数の平均である。

【００９４】

また、前記グループ内ごとのそれぞれのデータの合計、たとえばＡ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１が記憶されている。そして始動／大当りの値としてＨ１／Ｇ１が記憶されている。機械割とは、不利益情報を利益情報で除した値すなわちＥ１／Ｄ１のことである。営業割数とは、（Ｍ１－Ｆ１）／Ｍ１である。ここに、Ｍ１＝貸玉数＋（再遊技使用玉数＋手数料玉数）×特殊景品交換率である。また特殊景品交換率は、たとえば遊技媒体１個につき２．５円（２．５円÷４円×１００％＝６２．５％）と定められており、その場合には０．６２５となる。なお、貸玉額の場合には遊技媒体１個につき４円と定められている。以上のことより、営業割数は、別の表現で表わせば、〔｛Ａ／４＋（Ｂ＋Ｃ）×０．６２５－Ｆ１｝／｛Ａ／４＋（Ｂ＋Ｃ）×０．６２５｝〕×１００（％）となる。なお、係数として特殊景品交換率を乗ずる代わりに、一般景品交換率を加味し、遊技者が特殊景品と一般景品に交換する割合をふまえてその遊技場独自の景品交換率を係数として乗ずるようにしてもよい。

【００９５】

また、収支情報記憶手段４６には、この遊技場に設置されているすべての遊技機についての前述した各情報の合計Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄ，Ｅ，Ｆ，Ｇ，Ｈ，Ｉ，Ｈ／Ｇ，Ｅ／Ｄ，（Ｍ－Ｆ）／Ｍが記憶されている。さらに、各グループごとの各データの合計をそのグループ内における遊技機の数で除した平均と、遊技場に設置されているすべての遊技機における各データの合計をすべての遊技機の台数で除したすべての平均とが記憶されている。このような記憶データが、図１５に示すような形で、表示手段４あるいは印字手段２９より表示，印字出力されるとともに、管理センターに出力される。

【００９６】

次に、以上説明した実施例の特徴や変形例等に以下に列挙する。

（１）　図１において、遊技媒体処理手段８により投入された遊技媒体の計数情報である遊技媒体計数情報を共通記録媒体２に記録させる代わりに、遊技媒体計数情報を記録する専用の遊技媒体用記録媒体にその遊技媒体計数情報を記録して遊技者に排出するようにしてもよい。その場合には、排出する遊技媒体用記録媒体には、遊技媒体処理手段８により遊技媒体の計数を行なうに際し予め挿入された共通記録媒体２の記録媒体識別情報と同じ識別情報を記録して排出する等のように、遊技場において、複数の共通記録媒体の中から或る共通記録媒体を特定するための識別情報を記録して排出するようにする。このように構成すれば、その遊技媒体用記録媒体を使用して景品交換あるいは再遊技する際に、挿入された遊技媒体用記録媒体に記録されている記録媒体識別情報を手掛りに遊技用管理装置３が該当する遊技媒体計数情報を割出し、その遊技媒体計数情報と遊技媒体用記録媒体に記録されている遊技媒体計数情報とを照合する等して管理することが可能となる。

【００９７】

（２）　図２において、識別情報発行手段４３は、遊技場において複数の前記共通記録媒体の中から或る共通記録媒体を特定するための識別情報を発行する機能を有する。識別情報登録手段４４は、前記識別情報を登録する機能を有する。有価価値分類記憶手段４７は、前記識別情報登録手段により登録された識別情報に対応する前記共通記録媒体の共通有価価値の残価値と、当該共通記録媒体の共通有価価値を使用して遊技を行なった結果とし

ての遊技結果価値とを記憶する機能を有する。識別情報照合手段４５により、前記識別情報が入力され、該入力された識別情報と前記登録された識別情報とを照合して合致する識別情報がある場合に該識別情報に対応する前記共通有価価値の残価値と前記遊技結果価値との少なくとも一方を割出して管理する識別情報照合管理手段が構成されている。なお、この識別情報照合管理手段は、ケースバイケースで必要に応じて、共通有価価値の残価値と遊技結果価値とのうちの一方だけを割出して管理してもよく、また両方を割出して管理してもよい。収支情報分類記憶手段４９は、前記共通記録媒体の使用に伴って発生する遊技場の収支情報を該共通記録媒体の識別情報に対応させて記憶する機能を有する。総合管理センター４１または地区管理センター４０により、前記収支情報分類記憶手段に記憶されている収支情報が対応する識別情報とともに送信される管理センターが構成されている。また通信手段は、前記収支情報分類記憶手段に記憶されている収支情報を対応する識別情報とともに管理センターに送信する機能を有する。

【００９８】

他店発行記録媒体照合手段５０により、前記情報が入力され、該入力された識別情報が他の遊技場で発行されたものである場合に、該他の遊技場で発行された識別情報と前記入力された識別情報とを照合して合致する識別情報があった場合に該識別情報に対応する前記共通記録媒体の残価値と前記遊技結果価値との少なくとも一方を割出して管理する他店発行記録媒体照合管理手段が構成されている。出力指令手段３０，出力手段４８，表示手段４，印字手段２９により、前記有価価値分類記憶手段と前記収支情報分類記憶手段と、前記収支情報記憶手段とのうち少なくとも１個の記憶手段の記憶情報を出力する記憶情報出力手段が構成されている。

【００９９】

（３）　図３において、入賞玉検出手段５３，始動入賞検出手段６１，可変表示手段６２，遊技制御手段２５により、遊技機の遊技状態が遊技者にとって利益となる入賞状態になったことを検出する入賞状態検出手段が構成されている。遊技媒体払出制御手段６０，遊技価値付与手段６３により、前記入賞状態検出手段の検出出力があった場合に遊技者に価値を付与する価値付与手段が構成されている。打込玉検出手段５７により、遊技に使用された遊技媒体を検出する使用遊技媒体検出手段が構成されている。利益情報検出手段２６により、前記使用遊技媒体検出手段の検出出力に基づいて遊技場にとって利益となる利益情報を収集して出力する利益情報収集出力手段が構成されている。不利益情報出力手段２４により、前記入賞状態検出手段の検出出力に基づいて遊技場にとって不利益となる不利益情報を収集して出力する不利益情報収集出力手段が構成されている。

【０１００】

（４）　図４において、取引明細発行手段７６は、レシート等の形で取引明細を発行する代わりに、取引明細データが記録されたカード等の記録媒体を発行するようにしてもよい。また景品交換処理手段５は、景品種類指定手段７８に加えて、指定された景品種類の個数を入力するための景品個数指定入力手段を有するものであってもよい。

【０１０１】

（５）　図５ないし図１１に示したフローチャートにおいて、前記Ｓ５，Ｓ７，Ｓ８，Ｓ１０～Ｓ１２により、前記他の遊技場で発行された識別情報に対応する他店発行共通記録媒体については、前記他店発行記録媒体照合管理手段による照合管理動作が終了する以前の段階から当該共通記録媒体の使用を許可する使用許可手段が構成されている。この使用許可手段は、当該他店発行共通記録媒体の使用を許可した後その記録媒体の照合管理動作を行なう代わりに、当該他店発行共通記録媒体の照合管理動作を先に開始した後当該他店発行共通記録媒体の使用を許可するものであってもよく、要するに、当該他店発行共通記録媒体の照合管理動作が終了する以前にその共通記録媒体の使用を許可するものであればよい。前記ＳＢ１５により、前記他店発行共通記録媒体の使用による前記遊技結果価値の処理については、前記他店発行記録媒体照合管理手段による照合管理動作が終了するまで保留する遊技結果価値処理保留手段が構成されている。

【０１０２】

前記Ｓ１０～Ｓ２１またはＳ４０～Ｓ４５またはＳ５２～Ｓ５６により、使用された共通記録媒体に記録されている記録媒体識別情報に対応する記録媒体識別情報を前記有価価値分類記憶手段の記憶情報の中から検索し、該当するものが検索された場合にその該当する記憶内容が前記使用された共通記録媒体の記録内容と一致するか否かを判別し、一致する場合に許可信号を出力し一致しない場合に不許可信号を出力する一致判別管理手段が構成されている。

【０１０３】

前記Ｓ４３により、前記遊技媒体計数情報と前記遊技結果価値情報との差が許容される範囲内であるか否かを判別する誤差判別手段が構成されている。前記ＳＣ５，ＳＣ８，ＳＣ９，ＳＣ１０により、前記誤差判別手段により差が許容範囲に収まらないと判別された場合に、前記遊技媒体処理手段による投入された遊技媒体に相当するデータを共通記録媒体に書込む書込動作を禁止する書込禁止手段が構成されている。前記ＳＢ８により、前記共通記録媒体が有する共通有価価値の一部を遊技に使用するべく引落す共通有価価値引落し手段が構成されている。前記ＳＢ１１により、前記遊技結果価値の一部を遊技に使用するべく引落す遊技結果価値引落手段が構成されている。

【０１０４】

前記Ｓ２３～Ｓ２７またはＳ２９～Ｓ３３またはＳ３４～Ｓ３８またはＳ４６～Ｓ５０またはＳ５７～Ｓ６１により、前記共通記録媒体の使用に伴って当該共通記録媒体の記録情報が更新された場合に、共通記録媒体の記録情報を記憶して登録している記録媒体情報登録手段（有価価値分類記憶手段４７，収支情報分類記憶手段）の当該共通記録媒体に対応する記憶情報を前記共通記録媒体の更新された後の記録情報となるように更新する記憶情報更新手段が構成されている。前記Ｓ６６により、貸出された遊技媒体を演算する貸出遊技媒体数演算手段が構成されている。前記Ｓ６７により、前記再遊技に使用された遊技結果価値を前記貸出された遊技媒体数に換算するための所定の演算を行なって擬似貸出遊技媒体数を算出する擬似貸出遊技媒体数演算手段が構成されている。前記遊技用管理装置３により、遊技場にとって利益となる利益情報と遊技場にとって不利益となる不利益情報との差である差数を演算する差数演算手段が構成されている。前記Ｓ６８，Ｓ６９により、前記遊技媒体の貸出量に関する貸出情報と、遊技場にとって利益となる利益情報と遊技場にとって不利益となる不利益情報との差である差数情報とに基づいて営業割数を演算する割数演算手段が構成されている。また、この割数演算手段は、前記遊技結果価値を使用した再遊技の際に貸出された前記遊技媒体の貸出量をも前記貸出情報に含めて前記営業割数を演算する機能を有する。さらに具体的には、この割数演算手段は、前記貸出遊技媒体数演算手段の演算結果と前記擬似貸出遊技媒体数演算手段の演算結果との和から前記差数演算手段の演算結果を減じた値を、前記貸出遊技媒体数演算手段の演算結果と前記擬似貸出遊技媒体数演算手段の演算結果との和で除した値を演算す機能を有する。また図１５に示した営業割数を出力する表示手段４，印字手段２９により、前記割数演算手段の演算結果を出力する出力手段が構成されている。

【０１０５】

前記擬似貸出遊技媒体数演算手段は、前記再遊技に使用された遊技結果価値に所定の係数を乗じる演算を行なって擬似貸出遊技媒体数を算出するものである。また、前記割数演算手段は、遊技機ごとの営業割数を演算する機能を有し、前記出力手段は、遊技機ごとにその遊技機を特定可能な情報とともに前記割数演算手段の演算結果を出力する機能を有する。さらに、前記割数演算手段は、複数の遊技機における営業割数の平均を演算する機能を有し、前記出力手段は、前記割数演算手段によって演算された複数の遊技機の割数の平均を出力する機能を有する。

【０１０６】

一方、貸玉額と景品交換額とで営業割数を算出する場合は、各遊技機毎、機種毎に営業割数は出てこないし、また、遊技者が持玉を保有している間は営業割数が正確には算出できないために営業終了時でないと正確な営業割数が出てこない不都合が生じる。しかし、本実施例の場合には、貸玉数に関するデータと前記再遊技に際しての擬似貸出遊技媒体数に

関するデータと差数データとで営業割数を算出しているために、正確な営業割数を各遊技機毎、機種毎にかつリアルタイムに把握できる。

【０１０７】

また、本実施例では、営業割数を貸玉数等の玉数ベースのデータに基づいて算出したが貸出額等の金額ベースのデータに基づいて算出してもよい。すなわち、本発明でいう「遊技媒体の貸出量」とは、遊技媒体の貸出個数ばかりでなく遊技媒体の貸出金額をも含む広い概念である。さらに、遊技機毎に玉貸ができるようにする代わりにまたはそれに加えて、たとえば遊技機設置島の端に再遊技を行なうための遊技媒体を払出す遊技媒体貸出機を設け、そこからの遊技媒体の貸出量を営業割数の算出に用いてもよい。

【０１０８】

【発明の効果】

請求項１に記載の本発明によれば、遊技を行なった結果としての有価価値である遊技結果価値を使用して再遊技を行なうという遊技結果価値再遊技システムを採用した場合においても、再遊技の際に貸出された遊技媒体の貸出数をも含めて営業割数の演算を行なうので、営業割数の誤差を小さくすることができる。

【０１０９】

請求項２に記載に本発明によれば、請求項１に記載の発明の効果に加えて、営業割数を（貨幣貸出数＋再遊技貸出数＋払出数－使用数）／（貨幣貸出数＋再遊技貸出数）という演算式によって演算することによって、遊技結果価値再遊技システムを採用した場合においても、営業割数の誤差を小さくすることができる。

【図面の簡単な説明】

【図１】遊技用管理装置が用いられた遊技場の全体システム図である。

【図２】遊技用管理装置およびその周辺機器を示す機能ブロック図である。

【図３】遊技機の機能ブロック図である。

【図４】（Ａ）は共通記録媒体発行手段の機能ブロック図であり、（Ｂ）は遊技媒体処理手段の機能ブロック図であり、（Ｃ）は景品交換処理手段の機能ブロック図である。

【図５】（Ａ）は共通記録媒体発行手段の共通記録媒体発行サブルーチンプログラムを示すフローチャートであり、（Ｂ）は遊技用管理装置の識別情報発行サブルーチンプログラムを示すフローチャートであり、（Ｃ）は遊技用管理装置の識別情報登録サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。

【図６】（Ａ）は共通記録媒体処理手段の共通記録媒体読取サブルーチンプログラムを示すフローチャートであり、（Ｂ）は遊技用管理装置の識別情報照合サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。

【図７】（Ａ）は共通記録媒体処理手段の有価価値引落しサブルーチンプログラムを示すフローチャートであり、（Ｂ）は遊技用管理装置の有価価値情報更新サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。

【図８】（Ａ）は共通記録媒体処理手段の共通記録媒体書込サブルーチンプログラムを示すフローチャートであり、（Ｂ）は遊技用管理装置の有価価値情報更新サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。

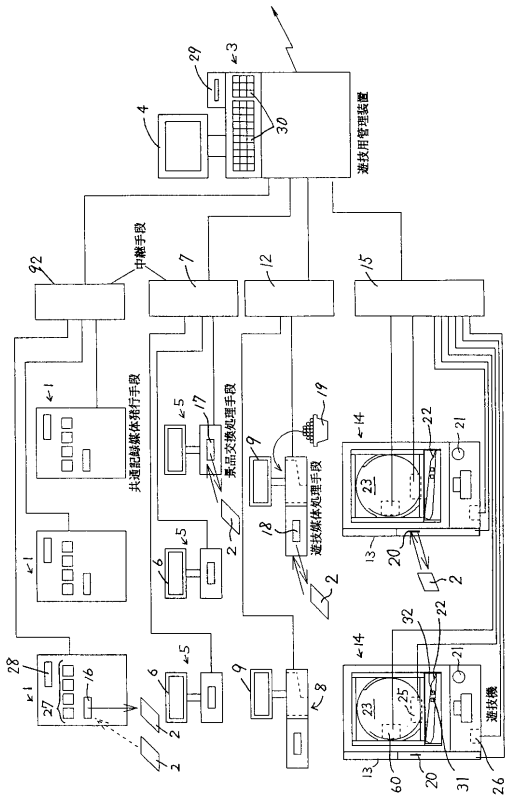
【図９】（Ａ）は遊技媒体処理手段の遊技媒体計数サブルーチンプログラムを示すフローチャートであり、（Ｂ）は遊技用管理装置の識別情報照合サブルーチンプログラムを示すフローチャートであり、（Ｃ）は遊技用管理装置の有価価値情報更新サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。

【図１０】（Ａ）は景品交換処理手段の景品交換処理サブルーチンプログラムを示すフローチャートであり、（Ｂ）は遊技用管理装置の識別情報照合サブルーチンプログラムを示すフローチャートであり、（Ｃ）は遊技用管理装置の有価価値情報更新サブルーチンプログラムをフローチャートである。

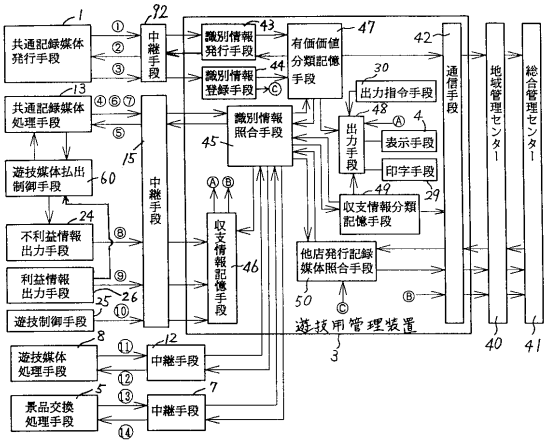
【図１１】（Ａ）は遊技用管理装置の情報出力処理サブルーチンプログラムを示すフローチャートであり、（Ｂ）は遊技用管理装置の営業割数演算処理サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。

【図１２】有価価値分類記憶手段のデータ出力例を示す図である。
【図１３】収支情報分類記憶手段のデータ出力例を示す図である。
【図１４】収支情報分類記憶手段のデータ出力例を示す図である。
【図１５】収支情報記憶手段のデータ出力例を示す図である。
【符号の説明】
１は共通記録媒体発行手段、１３は共通記録媒体処理手段、６０は遊技媒体払出制御手段、２４は不利益情報出力手段、２６は利益情報出力手段、２５は遊技制御手段、８は遊技媒体処理手段、５は景品交換処理手段、３は遊技用管理装置、４３は識別情報発行手段、４４は識別情報登録手段、４７は有価価値分類記憶手段、４５は識別情報照合手段、４６は収支情報記憶手段、３０は出力指令手段、４８は出力手段、４は表示手段、２９は印字手段、４９は収支情報分類記憶手段、５０は他店発行記録媒体照合手段、４２は通信手段、４０は地区管理センター、４１は総合管理センター、１４は遊技機、２，１５，１２，７は中継手段である。

【図１】

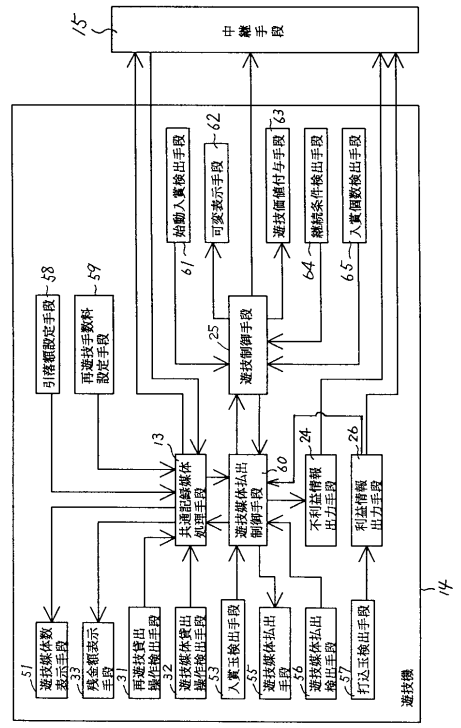


【図２】

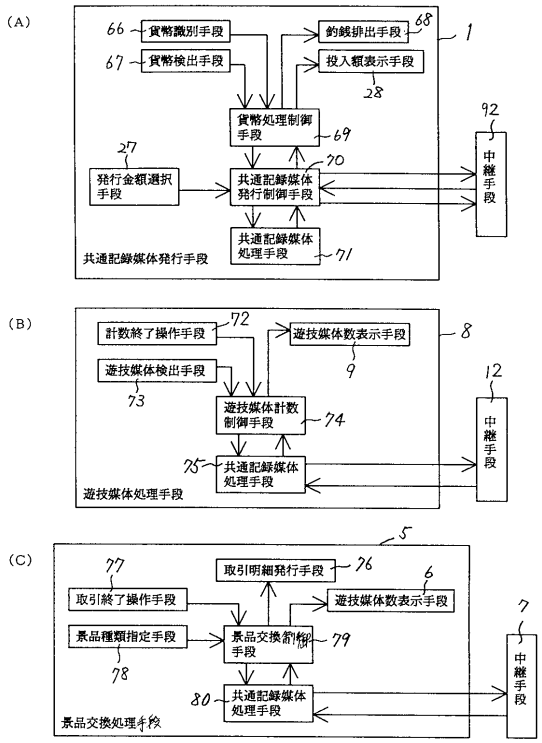


①識別情報発行要求信号
②識別情報信号
③記録媒体情報信号
*発行店識別情報
*発行手段識別情報
*記録媒体識別情報
*発行日情報
*発行金額情報
④記録媒体情報信号（読取時）
*発行店識別情報
*記録媒体識別情報
*残金額情報
*処理手段識別情報
⑤照合結果情報信号
*使用可能情報または使用不可能情報
⑥記録媒体情報信号（書込時）
*発行店識別情報
*記録媒体識別情報
*残金額情報
*処理手段識別情報
*使用金額情報
*収支情報
⑦遊技媒体貸出情報信号または再遊技情報信号
⑧不利益情報信号
⑨利益情報信号
⑩大当り情報信号、始動情報信号
⑪遊技媒体計数信号
記録媒体情報信号
*発行店識別情報
*記録媒体識別情報
*処理手段識別情報
*遊技結果価値情報
⑫照合結果情報信号
*書込可能情報または書込不可能情報
⑬記録媒体情報信号
*発行店識別情報
*記録媒体識別情報
*遊技媒体計数情報
*処理手段識別情報
⑭照合結果情報信号
*景品交換可能情報または景品交換不可能情報

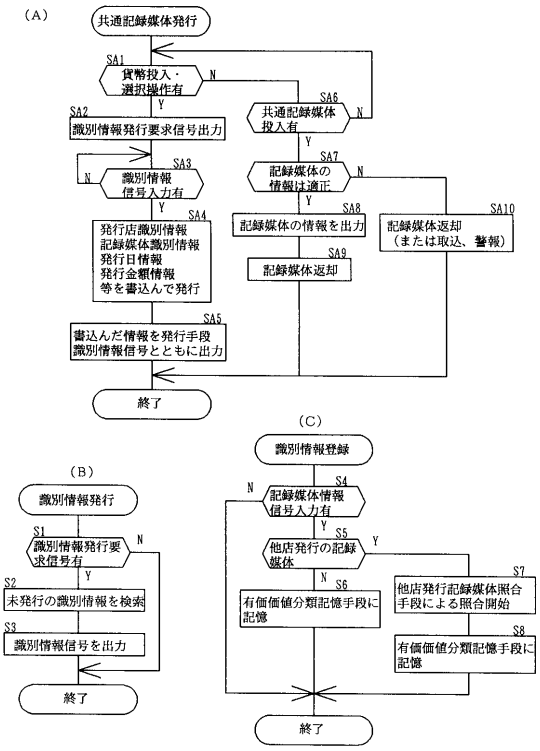
【図３】


15
中継手段
始動入賞検出手段
可変表示手段
遊技価値付与手段
継続条件検出手段
入賞個数検出手段
引落額設定手段
再遊技数料設定手段
遊技制御手段
共通記録媒体処理手段
遊技媒体払出制御手段
不利益情報出力手段
利益情報出力手段
遊技媒体数表示手段
残金額表示手段
再遊技獲出操作検出手段
遊技媒体貸出操作検出手段
入賞玉検出手段
遊技媒体払出手段
遊技媒体払出検出手段
打込玉検出手段
遊技機

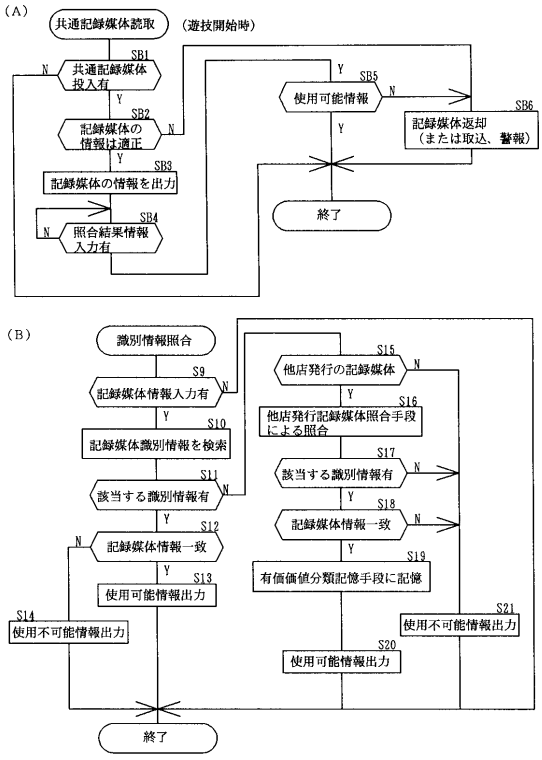
【図４】


(A)
貨幣識別手段
貨幣検出手段
釣銭排出手段
投入額表示手段
貨幣処理制御手段
発行金額選択手段
共通記録媒体発行制御手段
共通記録媒体処理手段
共通記録媒体発行手段
中継手段
(B)
計数終了操作手段
遊技媒体検出手段
遊技媒体数表示手段
遊技媒体計数制御手段
共通記録媒体処理手段
遊技媒体処理手段
中継手段
(C)
取引明細発行手段
取引終了操作手段
遊技媒体数表示手段
景品種類指定手段
景品交換制御手段
共通記録媒体処理手段
景品交換処理手段
中継手段

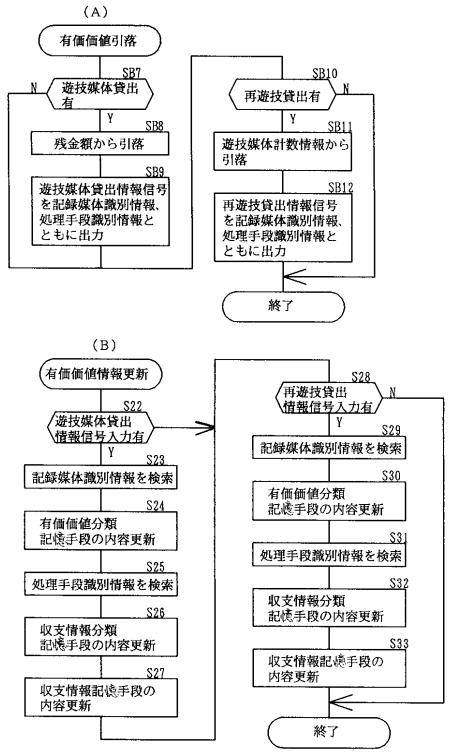
【図５】


(A)
共通記録媒体発行
貨幣投入・選択操作有
識別情報発行要求信号出力
識別情報信号入力有
発行店識別情報
記録媒体識別情報
発行日情報
発行金額情報
等を書込んで発行
書込んだ情報を発行手段識別情報信号とともに出力
終了
共通記録媒体投入有
記録媒体の情報は適正
記録媒体の情報を出力
記録媒体返却
記録媒体返却（または取込、警報）
(B)
識別情報発行
識別情報発行要求信号有
未発行の識別情報を検索
識別情報信号を出力
終了
(C)
識別情報登録
記録媒体情報信号入力有
他店発行の記録媒体
有価価値分類記憶手段に記憶
他店発行記録媒体照合手段による照合開始
有価価値分類記憶手段に記憶
終了

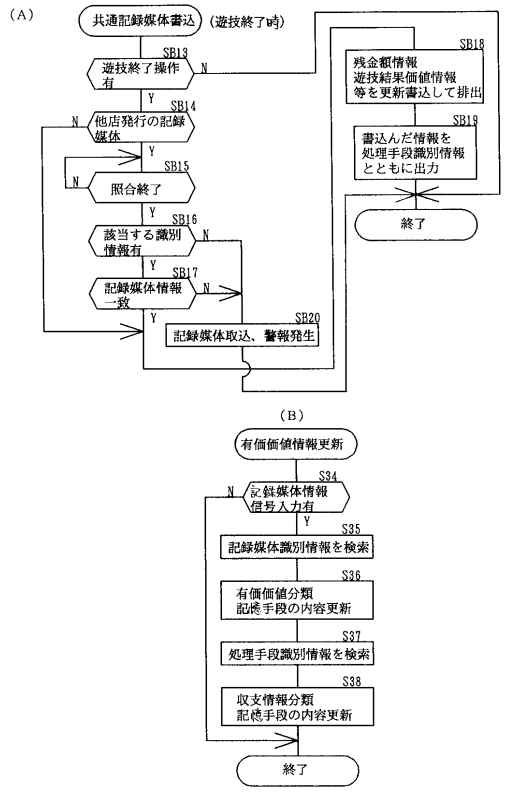
【図６】


(A)
共通記録媒体読取
（遊技開始時）
共通記録媒体投入有
記録媒体の情報は適正
記録媒体の情報を出力
照合結果情報入力有
使用可能情報
記録媒体返却（または取込、警報）
終了
(B)
識別情報照合
記録媒体情報入力有
記録媒体識別情報を検索
該当する識別情報有
記録媒体情報一致
使用可能情報出力
使用不可能情報出力
他店発行の記録媒体
他店発行記録媒体照合手段による照合
該当する識別情報有
記録媒体情報一致
有価価値分類記憶手段に記憶
使用不可能情報出力
使用可能情報出力
終了

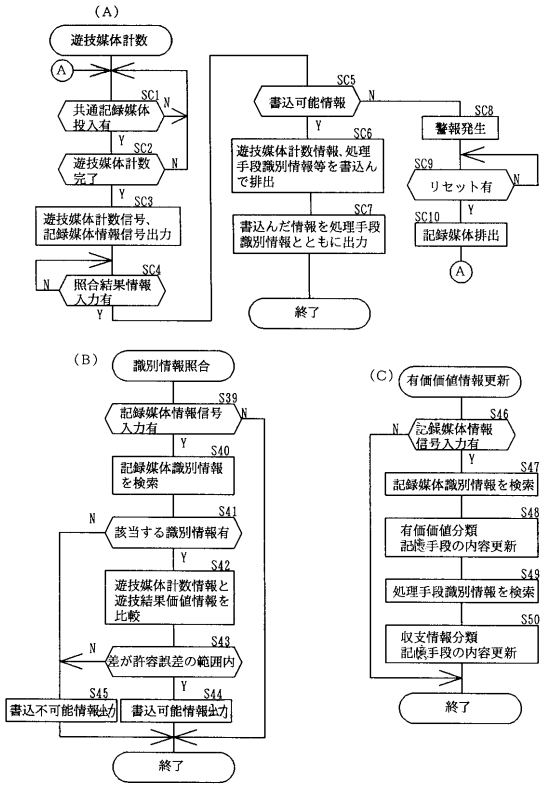
【図７】


(A)
有価価値引落
SB7
遊技媒体貸出有
N
Y
SB8
残金額から引落
SB9
遊技媒体貸出情報信号を記録媒体識別情報、処理手段識別情報とともに出力
SB10
再遊技貸出有
N
Y
SB11
遊技媒体計数情報から引落
SB12
再遊技貸出情報信号を記録媒体識別情報、処理手段識別情報とともに出力
終了
(B)
有価価値情報更新
S22
遊技媒体貸出情報信号入力有
Y
S23
記録媒体識別情報を検索
S24
有価価値分類記憶手段の内容更新
S25
処理手段識別情報を検索
S26
収支情報分類記憶手段の内容更新
S27
収支情報記憶手段の内容更新
S28
再遊技貸出情報信号入力有
N
Y
S29
記録媒体識別情報を検索
S30
有価価値分類記憶手段の内容更新
S31
処理手段識別情報を検索
S32
収支情報分類記憶手段の内容更新
S33
収支情報記憶手段の内容更新
終了

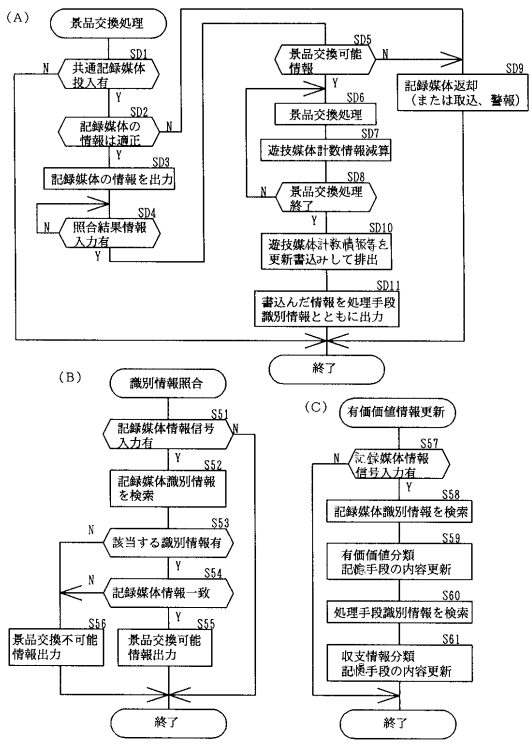
【図８】


(A)
共通記録媒体書込
(遊技終了時)
SB13
遊技終了操作有
N
Y
SB14
他店発行の記録媒体
N
Y
SB15
照合終了
N
Y
SB16
該当する識別情報有
N
Y
SB17
記録媒体情報一致
N
Y
SB18
残金額情報
遊技結果価値情報等を更新書込して排出
SB19
書込んだ情報を処理手段識別情報とともに出力
終了
SB20
記録媒体取込、警報発生
(B)
有価価値情報更新
S34
記録媒体情報信号入力有
N
Y
S35
記録媒体識別情報を検索
S36
有価価値分類記憶手段の内容更新
S37
処理手段識別情報を検索
S38
収支情報分類記憶手段の内容更新
終了

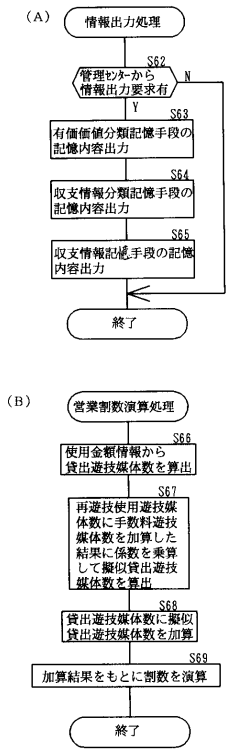
【図９】


(A)
遊技媒体計数
A
SC1
共通記録媒体投入有
N
Y
SC2
遊技媒体計数完了
N
Y
SC3
遊技媒体計数信号、記録媒体情報信号出力
SC4
照合結果情報入力有
N
Y
SC5
書込可能情報
N
Y
SC6
遊技媒体計数情報、処理手段識別情報等を書込んで排出
SC7
書込んだ情報を処理手段識別情報とともに出力
終了
SC8
警報発生
SC9
リセット有
N
Y
SC10
記録媒体排出
A
(B)
識別情報照合
S39
記録媒体情報信号入力有
N
Y
S40
記録媒体識別情報を検索
S41
該当する識別情報有
N
Y
S42
遊技媒体計数情報と遊技結果価値情報を比較
S43
差が許容誤差の範囲内
N
Y
S44
書込可能情報出力
S45
書込不可能情報出力
終了
(C)
有価価値情報更新
S46
記録媒体情報信号入力有
N
Y
S47
記録媒体識別情報を検索
S48
有価価値分類記憶手段の内容更新
S49
処理手段識別情報を検索
S50
収支情報分類記憶手段の内容更新
終了

【図１０】


(A)
景品交換処理
SD1
共通記録媒体投入有
N
Y
SD2
記録媒体の情報は適正
N
Y
SD3
記録媒体の情報を出力
SD4
照合結果情報入力有
N
Y
SD5
景品交換可能情報
N
Y
SD6
景品交換処理
SD7
遊技媒体計数情報減算
SD8
景品交換処理終了
N
Y
SD9
記録媒体返却(または取込、警報)
SD10
遊技媒体計数情報等を更新書込みして排出
SD11
書込んだ情報を処理手段識別情報とともに出力
終了
(B)
識別情報照合
S51
記録媒体情報信号入力有
N
Y
S52
記録媒体識別情報を検索
S53
該当する識別情報有
N
Y
S54
記録媒体情報一致
N
Y
S55
景品交換可能情報出力
S56
景品交換不可能情報出力
終了
(C)
有価価値情報更新
S57
記録媒体情報信号入力有
N
Y
S58
記録媒体識別情報を検索
S59
有価価値分類記憶手段の内容更新
S60
処理手段識別情報を検索
S61
収支情報分類記憶手段の内容更新
終了

【図１１】



【図１２】

(有価価値分類記憶手段の出力例)

発行店識別情報	記録媒体識別情報	発行日情報	発行金額情報	処理手段識別情報	使用金額情報	再遊技使用価値情報	手数料価値情報	収支情報	遊技結果価値情報	遊技媒体計数情報	誤差	景品交換価値情報	残価値情報
01234	00001	940721	50	A0001									
				B0123	20			-2513	3013				
				C0002						3004	- 9		
				B0123	15			375	0				
				B0122	10			-6930	7180				
				C0002						7175	- 5		
				B0122	5			125	0				
				B0122		1000	500	1000	-1500	-1500		8400	279
				D0001									
最新使用遊技店	01234	残金額	q1	計	a1	b1	c1(b1/2)	d1	e1	f1	g1(f1-e1)	h1	i1(f1-h1)
01234	00002	940721	100	A0002									
				B0120	80			2000	0				
				C0121	20			500	0				
最新使用遊技店	01234	残金額	q2	計	a2	b2	c2(b2/2)	d2	e2	f2	g2(f2-e2)	h2	i2(f2-h2)
：	：	：	：	：	：	：	：	：	：	：	：	：	：
総発行枚数	o=j+k+r+m+n		残金額合計										
総発行金額	p=10j+20k+30r+50m+100n		q=q1+q2+…										
1000円枚数金額	2000円枚数金額	3000円枚数金額	5000円枚数金額	10000円枚数金額	使用金額合計	再遊技使用価値合計	手数料価値合計	収支合計	遊技結果価値合計	遊技媒体計数合計	誤差	景品交換価値合計	残価値合計
j	k	r	m	n	a=a1+a2+…	b=b1+b2+…	c=c1+c2+…	d=d1+d2+…	e=e1+e2+…	f=f1+f2+…	g=g1+g2+…	h=h1+h2+…	i=i1+i2+…
10j	20k	20r	50m	100n									

【図１３】

(収支情報分類記憶手段の出力例)

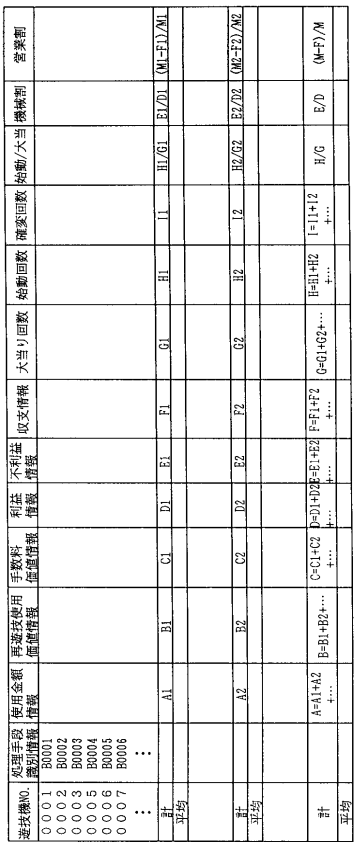
処理手段識別情報	総発行枚数金額	1000円枚数金額	2000円枚数金額	3000円枚数金額	5000円枚数金額	10000円枚数金額	他店発行記録媒体枚数	総投入枚数金額	1000円枚数金額	5000円枚数金額	10000円枚数金額	釣銭払出枚数金額	総売上金額
A0001	ｱ1	ｳ1	ｵ1	ｷ1	ｸ1	ｹ1	ｽ1	ｾ1	ﾀ1	ﾂ1	ﾄ1	ﾆ1	ﾈ1
	ｲ1	ｴ1	ｶ1	ｸ1	ｺ1	ｼ1		ｿ1	ﾁ1	ﾃ1	ﾅ1	ﾇ1	
A0002	ｱ2	ｳ2	ｵ2	ｷ2	ｸ2	ｹ2	ｽ2	ｾ2	ﾀ2	ﾂ2	ﾄ2	ﾆ2	ﾈ2
	ｲ2	ｴ2	ｶ2	ｸ2	ｺ2	ｼ2		ｿ2	ﾁ2	ﾃ2	ﾅ2	ﾇ2	
：	：	：	：	：	：	：	：	：	：	：	：	：	：
合計	ｱ=ｱ1+ｱ2+…	ｳ=ｳ1+ｳ2+…	ｵ=ｵ1+ｵ2+…	ｷ=ｷ1+ｷ2+…	ｸ=ｸ1+ｸ2+…	ｹ=ｹ1+ｹ2+…	ｽ=ｽ1+ｽ2+…	ｾ=ｾ1+ｾ2+…	ﾀ=ﾀ1+ﾀ2+…	ﾂ=ﾂ1+ﾂ2+…	ﾄ=ﾄ1+ﾄ2+…	ﾆ=ﾆ1+ﾆ2+…	ﾈ=ﾈ1+ﾈ2+…
	ｲ=ｲ1+ｲ2+…	ｴ=ｴ1+ｴ2+…	ｶ=ｶ1+ｶ2+…	ｸ=ｸ1+ｸ2+…	ｺ=ｺ1+ｺ2+…	ｼ=ｼ1+ｼ2+…		ｿ=ｿ1+ｿ2+…	ﾁ=ﾁ1+ﾁ2+…	ﾃ=ﾃ1+ﾃ2+…	ﾅ=ﾅ1+ﾅ2+…	ﾇ=ﾇ1+ﾇ2+…	
処理手段識別情報	発行店識別情報	記録媒体識別情報	使用金額情報	再遊技使用価値情報	手数料価値情報	利益情報	不利益情報	収支情報	遊技結果価値情報	遊技開始時刻	遊技終了時刻	遊技時間	
B0001	01234	00023	25	0	0	1745	3536	- 1791	2416	10:13	10:37	0:24	
	01234	00023	15	0	0	723	348	375	0	10:40	10:51	0:11	
	01234	00035	40	0	0	1877	877	1000	0	11:10	11:33	0:23	
	01234	00056	35	0	0	16721	22677	- 5956	6831	11:55	15:22	3:27	
	計	ﾉ1	ﾊ1	ﾋ1	ﾌ1	ﾍ1	ﾎ1	ﾏ1	ﾐ1			ﾑ1	
B0002													
	計	ﾉ2	ﾊ2	ﾋ2	ﾌ2	ﾍ2	ﾎ2	ﾏ2	ﾐ2			ﾑ2	
：	：	：	：	：	：	：	：	：	：			：	
合計	：	ﾉ=ﾉ1+ﾉ2+…	ﾊ=ﾊ1+ﾊ2+…	ﾋ=ﾋ1+ﾋ2+…	ﾌ=ﾌ1+ﾌ2+…	ﾍ=ﾍ1+ﾍ2+…	ﾎ=ﾎ1+ﾎ2+…	ﾏ=ﾏ1+ﾏ2+…	ﾐ=ﾐ1+ﾐ2+…			ﾑ=ﾑ1+ﾑ2+…	

【図１４】

(収支情報分類記憶手段の出力例)

処理手段識別情報	発行店識別情報	記録媒体識別情報	遊技結果価値情報	遊技媒体計数情報	誤差	景品交換価値情報	残価値情報
C0001	01234	00023	2416	2411	- 5		
	計	ﾒ1	ﾓ1	ﾔ1	ﾕ1		
C0002							
	計	ﾒ2	ﾓ2	ﾔ2	ﾕ2		
	合計	ﾒ=ﾒ1+ﾒ2+…	ﾓ=ﾓ1+ﾓ2+…	ﾔ=ﾔ1+ﾔ2+…	ﾕ=ﾕ1+ﾕ2+…		
D0001	01234	00001	8693	8679	-14	8400	279
	計	ﾖ1	ﾗ1	ﾘ1	ﾙ1	ﾚ1	ﾛ1
D0002							
	計	ﾖ2	ﾗ2	ﾘ2	ﾙ2	ﾚ2	ﾛ2
	合計	ﾖ=ﾖ1+ﾖ2+…	ﾗ=ﾗ1+ﾗ2+…	ﾘ=ﾘ1+ﾘ2+…	ﾙ=ﾙ1+ﾙ2+…	ﾚ=ﾚ1+ﾚ2+…	ﾛ=ﾛ1+ﾛ2+…

【図１５】



（収支情報記憶手段の出力例）

遊技機NO.	処理手段識別情報	使用金額情報	再遊技使用価値情報	手数料価値情報	利益情報	不利益情報	収支情報	大当り回数	始動回数	確変回数	始動/大当	機械割	営業額
０００１	B0001												
０００２	B0002												
０００３	B0003												
０００５	B0004												
０００６	B0005												
０００７	B0006												
…	…												
計		A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1	I1	H1/G1	E1/D1	(M1-F1)/M1
平均													
計		A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2	I2	H2/G2	E2/D2	(M2-F2)/M2
平均													
計		A=A1+A2 +…	B=B1+B2+…	C=C1+C2 +…	D=D1+D2 +…	E=E1+E2 +…	F=F1+F2 +…	G=G1+G2+…	H=H1+H2 +…	I=I1+I2 +…	H/G	E/D	(M-F)/M
平均													

フロントページの続き

(56)参考文献 特開平０６－０３１０４７（ＪＰ，Ａ）
特開平０３－２７２７８９（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.[7]，ＤＢ名)
A63F 7/02 332
A63F 7/02 350