(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第3874451号
(P3874451)
(45)発行日　平成19年1月31日(2007.1.31)　(24)登録日　平成18年11月2日(2006.11.2)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 352F
A63F 7/02 334

請求項の数 1　(全 12 頁)

(21)出願番号　特願平8-132604
(22)出願日　平成8年4月30日(1996.4.30)
(65)公開番号　特開平9-294856
(43)公開日　平成9年11月18日(1997.11.18)
審査請求日　平成14年6月5日(2002.6.5)

(73)特許権者　592126577
猿谷　進
東京都江戸川区西小岩１丁目２１番１８－１５０６
(74)代理人　100067758
弁理士　西島　綾雄
(72)発明者　猿谷　進
東京都葛飾区亀有３丁目８番２号５０２

審査官　澤田　真治

(56)参考文献　特開平０６－１３４１２９（ＪＰ，Ａ）
特開平０７－０５８８８３（ＪＰ，Ａ）
特公平０８－０３１１８４（ＪＰ，Ｂ２）
最終頁に続く

(54)【発明の名称】アイシ－カードを用いた遊技機用プリペイドシステム

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
１００万円又は２００万円などの所定の金額又は貸玉の数等の数値を記録した、カード会社の発行する、ＩＣカードから成るＩＣパートナーカードと、パチンコ、パチスロなどのホールの客専用に設けられた客専用ＩＣカードと、パチンコ、パチスロなどのホールに設置され、所要枚数の前記ＩＣパートナーカードと客専用のＩＣカードをセットすることができ、ＩＣパートナーカードの記録データから客の希望金額又は数値のデータをＩＣパートナーカードの残高がゼロとなるまで客専用ＩＣカードに移行させることができる、客専用ＩＣカード有料券売機を兼ねたＩＣカード記録機と、該ＩＣカード記録機と前記カード会社の記帳処理コンピュータとを無線又は回線により接続するＩＣカード売上報告システムと、客専用ＩＣカードを識別し該ＩＣカードに記録された金額又は貸玉の数等に応じて貸玉又はメダル等を遊技機に出力するホールの遊技機ごとに設けられたＩＣカード識別・玉・メダル貸機と、遊技機の各台ごとに設けられたＩＣカード書き込み読み取り機と、客専用ＩＣカードがゲーム可能状態にある台のＩＣカード書き込み読み取り機に挿入されると該台の駆動部の駆動をスタートさせ、大当りがあったときに払い出される出玉又はメダルの数パーセントを記憶装置に記憶し貯蓄する手段と、前記客専用ＩＣカードに前記大当たり回数を記録し貯蓄する手段と、前記大当りが所定の回数に達すると前記貯蓄分を大放出し且つ大放出した台をゲーム中止状態とする手段と、前記ゲーム中止状態にある台のＩＣカード書き込み読み取り機にＩＣパートナーカードが押入されると該ＩＣパートナーカードに台番号ごとに大放出回数と出玉又はメダルの放出数及びその日付を記録する手段と

、大放出後のゲーム中止状態にある台のＩＣカード書き込み読み取り機にＩＣパートナーカードが挿入されると該ＩＣパートナーカードに記録された最初の大放出日からの経過日数を算出し該経過日数が所定の日数以内であれば台のゲーム中止状態を解除して該台をゲーム再開可能状態とし前記経過日数が所定の日数を経過していると前記台のゲーム中止状態を解除し得ないようにした手段とを備え、前記カード会社から前記ＩＣパートナーカードの納品を受けたホール側は、ＩＣパートナーカードの最初に記録された金額又は貸玉等の数値に応じてＩＣパートナーカード使用料を支払うようにしたことを特徴とするアイシーカードを用いた遊技機用プリペイドシステム。

【発明の詳細な説明】

【０００１】

【発明の属する技術分野】

本発明は、主としてパチンコ・パチスロ機に使用されるアイシー（ＩＣ）カード利用のプリペイドシステムに関する。

【０００２】

【従来の技術】

現在、パチンコホール等では、プリペイドカードを用いた貸玉代のプリペイドシステムが採用されている。

【０００３】

【発明が解決しようとする課題】

現在、パチンコホールで使用中のプリペイドカードはあまりにも偽造、変造、改造が簡単にできてしまい、最近では、これらのことが新聞誌上やマスコミでも報道されることが多くなり、社会問題化されつつある。

今後このままパチンコ、プリペイドシステムを続けていくと、多くの犯罪者を生み出すカードとして汚点を残すことになってしまう。

本発明は、現在使用中のパチンコ、プリペイドカードとは違い、偽造、変造、改造が難しいＩＣカードを用いた、現在のホールとカード会社の取引システムを壊すことのない、プリペイドシステムを提供することを目的とするものである。

【０００４】

【課題を解決するための手段】

上記目的を達成するため、本発明は、１００万円又は２００万円などの所定の金額又は貸玉の数等の数値を記録した、カード会社の発行する、ＩＣカードから成るＩＣパートナーカードと、パチンコ、パチスロなどのホールの客専用に設けられた客専用ＩＣカードと、パチンコ、パチスロなどのホールに設置され、所要枚数の前記ＩＣパートナーカードと客専用のＩＣカードをセットすることができ、ＩＣパートナーカードの記録データから客の希望金額又は数値のデータをＩＣパートナーカードの残高がゼロとなるまで客専用ＩＣカードに移行させることができる、客専用ＩＣカード有料券売機を兼ねたＩＣカード記録機と、該ＩＣカード記録機と前記カード会社の記帳処理コンピュータとを無線又は回線により接続するＩＣカード売上報告システムと、客専用ＩＣカードを識別し該ＩＣカードに記録された金額又は貸玉の数等に応じて貸玉又はメダル等を遊技機に出力するホールの遊技機ごとに設けられたＩＣカード識別・玉・メダル貸機と、遊技機の各台ごとに設けられたＩＣカード書き込み読み取り機と、客専用ＩＣカードがゲーム可能状態にある台のＩＣカード書き込み読み取り機に挿入されると該台の駆動部の駆動をスタートさせ、大当りがあったときに払い出される出玉又はメダルの数パーセントを記憶装置に記憶し貯蓄する手段と、前記客専用ＩＣカードに前記大当たり回数を記録し貯蓄する手段と、前記大当りが所定の回数に達すると前記貯蓄分を大放出し且つ大放出した台をゲーム中止状態とする手段と、前記ゲーム中止状態にある台のＩＣカード書き込み読み取り機にＩＣパートナーカードが押入されると該ＩＣパートナーカードに台番号ごとに大放出回数と出玉又はメダルの放出数及びその日付を記録する手段と、大放出後のゲーム中止状態にある台のＩＣカード書き込み読み取り機にＩＣパートナーカードが挿入されると該ＩＣパートナーカードに記録された最初の大放出日からの経過日数を算出し該経過日数が所定の日数以内であれば台

のゲーム中止状態を解除して該台をゲーム再開可能状態とし前記経過日数が所定の日数を経過していると前記台のゲーム中止状態を解除し得ないようにした手段とを備え、前記カード会社から前記ＩＣパートナーカードの納品を受けたホール側は、ＩＣパートナーカードの最初に記録された金額又は貸玉等の数値に応じてＩＣパートナーカード使用料を支払うようにしたものである。

【０００５】

【発明の実施の形態】

まず本システムの概略について説明する。

本発明のシステムは、現在使用中のパチンコ、プリペイドカードとは違い、偽造、変造、改造ができないＩＣカードをカード会社が、製作販売を行い、各ホールに販売する。２種類のＩＣカードは、ゲームをするお客様が玉貸機から貸玉を受けるための客専用ＩＣカード（有料）と、ホールとカード会社が売上金額の把握をするためのＩＣパートナーカードとから構成される。２種類のＩＣカードを使用することにより、現在のホールとカード会社の取引システムを壊すことなく移行できるシステムが可能となる。但し、機械類は、Ｉ.Ｃカード対応のハードウェアが必要となる。

【０００６】

客専用Ｉ.Ｃカードには、新聞１０ページ分以上の記憶容量があり、ただ単に貸玉代金決済の道具としてだけでは、お客様に客専用Ｉ.Ｃカードを有料にて販売することは難しい。そこで、客専用Ｉ.Ｃカードには、貸玉代金決済の他に魅力あるソフトウェアをプラス・アルファとして、内蔵させることが第一条件となる。今までのプリペイドカードでは出来なかったことが、ＩＣカードを使うことにより、全く新しいソフトウェアを組み込むことが出来る。全く新しいソフトウェアを組み込んだパチンコ・パチスロ機は、お客様にゲームでも楽しんで頂き、更にＩＣカード対応の新ソフトウェアも楽しむことが出来て、１台の遊技機で二重あるいは三重の楽しみがあれば、お客様は、ＩＣカードがたとえ有料であっても大満足することになる。

【０００７】

更にセキュリティーについては、従来のプリペイドカードに比べ、格段の安全性がある。

以下に本発明の実施の形態を、添付したブロック説明図を参照して詳細に説明する。

本プリペイドシステムに使用されるＩＣカードは２種類あり、１つは、カード会社５０と、ホール５２即ちパチンコ店（会社）との流通商品として使用するものであり、ここでは、便宜上、ＩＣパートナーカード５４と称することにする。

【０００８】

このＩＣパートナーカード５４は、一般の個人や消費者に出廻るものではなく、カード会社５０が特定のホール５２と取引業務の契約を結びその一環の流通商品として使用するものである。本カード５４には、表面にも整理番号用の記号が記されているが、取引先のホール５２の識別暗号記録番号が内蔵されており、他のホール（会社）での使用は出来ないようになっている。ＩＣパートナーカード５４には、１枚５０万とか１００万又は数百万円の単位の金額又は、それに相当する貸玉、メダル数の数値が記録されており、ホール５２への納入金額に合わせ製作することが出来る。記録された金額、貸玉数等の数値は、液晶から成る残高表示部５６に表示させるように構成されている。ＩＣパートナーカード５４は、図３，４に示すように、ＩＣチップ５８、Ｉ.Ｃモジュール端子６０、太陽電池６２を備えている。本カード５４の使用料は、１,０００円又は、それに相当する貸玉、メダル数に付き、例えば１０円となっている。

【０００９】

本カード５４は、ホール５２側での使用により、残高が０円となると、使用済みとなり、カード会社５０に総て回収される。そして、コンピュータ６３への記帳処理を終了した後、本カード５４は、再使用が出来る。本カード５４は、数百万円又はそれに相当する貸玉、メダル数が１枚のカードに、専用記録端末機６６によって内蔵記録され、又、金額又は貸玉、メダル数が液晶残高表示部５６に表示されているが再確認のため、カード会社５０の担当者が本カード５４の納品時に記録確認識別印字プリンター６４で納品伝票を作成し

、同時に金額、数値入力のチェックもすることが可能である。
又、納品を受けたホール（会社）５２側も納品金額、数値が正しい金額かをチェック出来るシステムとして、残高記録確認識別印字プリンター６８を使用して確認をとることが出来る。
【００１０】
カード会社５０から納品を受けた、ＩＣパートナーカード５４は毎日の営業売上見込み分をホール５２備え付けのＩＣカード自動記録券売機７０のＩＣパートナーカード専用記録端末機７２に１日の必要金額をセットして使用する。ＩＣカード自動記録券売機７０にセットされたＩＣパートナーカード５４の１００万円又は、貸玉数等の数値の中から、お客様が現金７４と客専用ＩＣカード７６を挿入した時点で、客専用ＩＣカード７６にお客様の希望金額又は貸玉数が移行される。即ち、お客様が１万円をＩＣカード自動記録券売機７０に挿入すると、ＩＣパートナーカード５４の１００万円から１万円が引かれる。
【００１１】
ＩＣパートナーカード５４の残高又は、貸玉数等の数値の残高が０円となるまでＩＣパートナーカード５４を繰り返し使用することが出来る。尚、本カード５４を複数枚セットしておけば自動的に次の本カードに移行できる。
本カード５４は同上の金額又は、貸玉、メダル数の記録の写し替え（引き算処理）のときに、客専用ＩＣカード７６の中に内蔵してある暗証番号及び変換金額と年月日、時間、等々を本カード５４に１００万円分の変換者の総てについて記録する。これは、特に犯罪防止の為と、ホール５２（会社）の売上台帳記録としての役割も果たす。
【００１２】
本カード５４は残高０円で使用済みとなり、総てカード会社５０に回収される。回収後、カード会社５０はコンピュータ記帳処理により使用済みＩＣパートナーカードに情報の総てを写し替える。これにより本カード５４は再度使用することが出来る。ホール５２での使用により残高０円で使用済みになった本カード５４は、自動的に使用明細印字プリンター７８で使用内容がプリントアウトされ、ホール５２（会社）の控え伝票として使用確認が出来るようになっている。
【００１３】
本カード５４の売上は、無線（回線）で自動的にカード会社５０の記帳処理コンピュータ６３に報告され、コンピュータ処理される。客専用ＩＣカード７６はカード会社５０が製作し、ホール５２（会社）に納品して、お客様には有料で購入してもらう。客専用ＩＣカード７６のハードの構成は、図３，４に示すＩ.Ｃパートナーカードと同一である。本カード７６の使用有効期間は３～５年とすることが望ましい。また、本カード７６は全国のホールでの共通使用が可能とすることが望ましい。本カード７６の偽造、改造、変造の防犯上の為、個々の本カード７６に識別の記号と番号が内蔵されている。
【００１４】
本カード７６の記憶内蔵が出来る金額を１千万～１万以内の範囲と定めた仕様とする。本カード７６の販売はホール備え付けのカード記録券売機７０の販売機８０にて有料（約１,０００円）にて販売する。本カード７６を購入したお客様はカード記録券売機７０の記録専用入口に差し込み、と同時に現金７４を紙幣挿入口に差し込み、希望記録金額のスイッチを押すと、ＩＣパートナーカード５４から自動的に金額又は貸玉数の写し換え（引き算）が行われ、本カード７６に希望金額又は貸玉数（ＩＣパートナーカードから引かれた値）が記録され、使用可能カードとなる。
【００１５】
上記の希望記録の写し換えと同時に本カード７６に、○○ホールから、○年○月○日、○時○分、５,０００円を変換と記録が内蔵される。金額記録写し換え終了の本カード７６は、各遊技台８２脇に備え付けられた本カード識別コイン、玉貸機８４のカード挿入口に差し込み、希望金額の貸玉を受けることが出来る。
本カード７６の残高が０円となった場合には、繰り返し何回でもカード記録券売機７０にて希望金額を挿入し、再使用ができる。

【００１６】
本カード７６の使用期間（３～５年）以内に数百万単位で使用した場合、（別ソフトウェアの関係で異なりますが）金額の上限を決め、限界に達した場合に最初と最後の記録、そして数百万円１回クリアーとして、内蔵記録を保存する。
もし事件、事故が起きた場合の安全対策として記録保持が犯罪防止に役立つ可能性は大である。
【００１７】
本カード７６には貸玉代金決済の他に、魅力あるソフトウェアをプラスアルファーとして組み込み、通常のゲームの他に更に楽しむことが出来るように構成されている。本カード７６を使用した魅力あるソフトウェアには、例えば、本願出願人が発明した貯蓄、放出型新システムがある。これは、パチンコ、パチスロ機でゲーム中に大当たりやスリーセブンボーナスが出た場合に、数パーセントを客専用ＩＣカード７６に貯蓄し、ある一定の数量に達すると大放出するシステムである。
【００１８】
本カード７６でゲーム中の売上は、自動的にカード会社５０に本カード７６の識別番号と番号が無線（回線）で報告され、コンピュータ処理される。８６はＩ.Ｃカード、チェックサービス送信識別機であり、使用中の、Ｉ.Ｃパートナーカードや客専用Ｉ.Ｃカードが何らかの異常が出た場合に使用するものであり、本機は無線でカード会社のコンピュータと接続されており、正常なカードか登録済みのカードかの判別を行い、異常原因を印字でプリントアウトするように構成されている。
次に、上記に説明した貯蓄、放出型新システムについて図５乃至図１１を参照して詳細に説明する。
【００１９】
図５において、２はコンピュータの中央処理装置であり、ＲＯＭ４、ＲＡＭ６、１／０ボード８、音源１０、タイマー１２が接続している。１／０ボード８には、ＩＣカード書き込み読み取り機１４、パチスロ機あるいはパチンコ機などの遊技機のマザーボード（本体基板）１６及びランプ１８が接続している。
【００２０】
前記ＲＯＭ４には、ビッグ大当りゲームプログラム及び遊技機管理プログラムが格納されている。前記マザーボード１６には、パチンコ機を例にとると、図６に示すように、モータ２０、スタートスイッチ２２、スピーカー２４、入賞表示ランプ基板２６、入賞表示回数基板２８、液晶テレビ又は回転リール３０、ランプ３２、電源ボックス３４、払い出しセンサー３６、ラインランプ基板３８、入賞センサー４０などが接続し、マザーボード１６は、これら各機器を制御しパチンコ機を駆動するように構成されている。
【００２１】
前記ＩＣカード書き込み読み取り機１４は各遊技機の台ごとに配設されている。前記ＩＣカード書き込み読み取り機１４の挿入口に挿入されるＩＣカードは、客専用ＩＣカード４２とＩＣパートナーカード即ちＩＣパートナーカード４４の２種類のＩＣカードが用意される。
【００２２】
客専用ＩＣカード４２は店内でお客に販売される。ＩＣパートナーカード４４には予め暗証番号、ビッグ大当りに必要な大当り回数、ビッグ大当りの出玉コイン払い出し数量、営業時間、最初のビッグ大当り日からの使用可能日数などの情報が記録され、この情報に基づいて、ゲーム機側のコンピュータのプログラムを変更することができるように構成されている。客専用ＩＣカード４２をＩＣカード書き込み読み取り機１４に挿入すると、ゲーム機側のコンピュータのＲＯＭ４に格納された特別のビッグ大当り大放出ゲームのプログラムをスタートさせることができるように構成されている。
【００２３】
尚、ＩＣカード書き込み読み取り機１４に客専用ＩＣカード４２を差し込まない場合は、ＲＯＭ４に格納されたビッグ大当り大放出ゲームのプログラムは作動せず、通常の遊技機

として使用することができる。ビッグ大当り大放出ゲームのプログラムはゲーム機に大当りがあったとき、通常払い出される出玉あるいはコインの数パーセントをゲーム機側のコンピュータに記憶、貯蓄し、大当りがある所定回数に達すると、貯蓄分をビッグ大当りとして大放出する。お客が台を選択し、客専用ＩＣカード４２をＩＣカード書き込み読み取り機１４に挿入すると、ＣＰＵ２は、プログラムをスタートさせ、図７のフローチャートに示すようにカードが挿入されたことを確認する（ステップ１）。次に、ＣＰＵ２は、カードの暗証番号をチェックし、カードが正規のものであるかどうかチェックする（ステップ２）。

【００２４】

また、ＣＰＵ２は、ゲーム機の基板本体が偽造、改造され、異常電圧、電流が流れていないか等をチェックする（ステップ４）。上記ステップ２，４で異常が認められると、ＣＰＵ２は、ゲーム機をストップさせる（ステップ３）。次に、ＣＰＵ２は、挿入されたＩＣカードが何のカードか判別し、（ステップ５）客専用のＩＣカードを確認すると、客専用ＩＣカード用処理プログラムに移行する（ステップ６）。ＣＰＵ２は、客専用のＩＣカード４２が挿入されたことを確認すると、図８に示すようにゲーム機側の貯蓄大当り回数と客専用ＩＣカード４２に記入されている貯蓄大当り回数を加算し、これを合算大当り貯蓄回数として、ＲＡＭ６に記憶し、（ステップ８）、ゲームをスタートさせる（ステップ９）。

【００２５】

図９に示すように、ゲームがスタートすると、大当りを検出するごとに（ステップ１０）、客専用ＩＣカード４２の［大当り貯蓄回数］の項に１を加算し（ステップ１１）、且つゲーム機側の、ＲＡＭ６に記憶されている［大当り貯蓄回数］の項に１を加算する（ステップ１２）。更にゲーム機側のＲＡＭ６に記憶されている［コイン、メダル貯蓄数］の項に大当りのときに放出されるコイン、メダル数の例えば１０％を加算する（ステップ１３）。ゲームスタート時のゲーム機側の大当り貯蓄回数と客用ＩＣカード４２の大当り貯蓄回数を合算した合算大当り貯蓄回数が例えば３００回を越えたか、否か判断し（ステップ１４）、肯定を判定するとビック大当り大放出となる（ステップ１５）。

【００２６】

このとき、図１０に示すように、ランプ１８が点灯し、スピーカー２４から、ビッグ大放出大当りを知らせる音が出る（ステップ１６）。そして、３００回分の大当りのコイン、出玉数の１０％の貯蓄されたコイン、又は玉が全部大放出される（ステップ１７）。次にＣＰＵ２は、ＲＡＭ６に設定されたゲーム機のデータ格納欄に大放出のときのコイン、或は玉の出力数を記録する（ステップ１８）。

【００２７】

次にＣＰＵ２は、客専用ＩＣカード４２の大当り貯蓄回数の欄をゼロにリセットする（ステップ１９）とともにゲーム機側のコインあるいは玉の貯蓄数をゼロにリセットする（ステップ２０）。次にＣＰＵ２はゲーム機をストップさせる（ステップ２１）。ゲーム機がストップされると、ＣＰＵ２は、それがビック大当り大放出のストップであるか判断し、肯定を判断すると、ランプ３２のうち青ランプを点灯する。

【００２８】

ゲーム機のストップがビック大当りによるストップでない場合は、ＣＰＵ２は赤ランプを点灯し、スピーカー２４からエラー音を出す。ビック大当りによってゲームがストップされたゲーム機は、ＩＣパートナーカード４４をＩＣカード書き込み読み取り機１４に挿入することで再開可能状態とすることができる。店用のＩＣパートナーカード４４がＩＣカード書き込み読み取り機１４に挿入されると、ＣＰＵ２は、図１１に示すように、ゲーム機のストップがビック大当り大放出か否か判断し、（ステップ２２）、肯定を判断すると、ＩＣパートナーカード４４の情報を読み取る。

【００２９】

ＩＣパートナーカード４４には、ビック大当り大放出となる大当り回数、ビッグ大当り大放出となる払い出し数量、最初のビック大当り大放出からの使用可能日数等が書き込まれ

ている。ＣＰＵ２は、これらの情報に変更があったときは、ＲＡＭに記録されている、上記情報を変更する（ステップ２５）。ステップ２２で否定を判断すると、ＣＰＵ２は、ゲーム機の基板本体が偽造改造され異常電圧、電流が流れていないかどうかをチェックし、チェックした事項をＩＣパートナーカード４４に記録するとともに、ゲーム機のストップ状態を保持する（ステップ２３，２４）。

【００３０】

図１１のステップ２５で情報の確認が行われた後、ＣＰＵ２は、ＩＣパートナーカード４４の使用が最初のビッグ大当りか否か判断し、肯定を判断すると、ＩＣパートナーカード４４に最初のビッグ大当り日時を記録する（ステップ２７）。否定を判断すると、ＣＰＵ２は、ＩＣパートナーカード４４に記録されている最初のビッグ大当りの日を読み取り、この日から例えば１０日以内であるか否か判断する。ＩＣパートナーカード４４の所定の有効期限である１０日を経過している場合には、ＣＰＵ２は、ゲーム機のストップ状態を継続する（ステップ２９）。ステップ２８で肯定を判断すると、ＩＣパートナーカード４４にゲーム機の台番号、ＩＣパートナーカード４４を挿入した日付、ビッグ大当り回数、コイン又は玉出力数を記録する（ステップ３０）。

【００３１】

次に、ＣＰＵ２は、ゲーム機のストップ状態を解除し（ステップ３１）、ゲーム再開可能状態とする。上記ビッグ大放出大当りで出たコイン又はパチンコ玉の一部を例えば福祉税などの特別税として店側が客から代理受領する。ビッグ大当りで大放出したゲーム機は上記した如く、中止となり、再スタートするにはＩＣパートナーカードが必要であるが、このＩＣパートナーカードの有効期限は、最初の大放出の日から１０日なので、１０日以内にＩＣパートナーカード４４を再交付してもらう必要がある。

【００３２】

【発明の効果】

本発明は上述の如く構成したので、現在のホールとカード会社の取引システムを壊すことなくＩＣカードを用いたプリペイドシステムに移行することができ、カードの偽造、変造、改造等を防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【図１】本発明のブロック説明図である。

【図２】本発明のブロック説明図である。

【図３】ＩＣカードの平面図である。

【図４】ＩＣカードのブロック説明図である。

【図５】貯蓄、放出型新システムの全体ブロック説明図である。

【図６】パチンコ機のブロック説明図である。

【図７】コンピュータの動作を示すフローチャートである。

【図８】同上フローチャートである。

【図９】同上フローチャートである。

【図１０】同上フローチャートである。

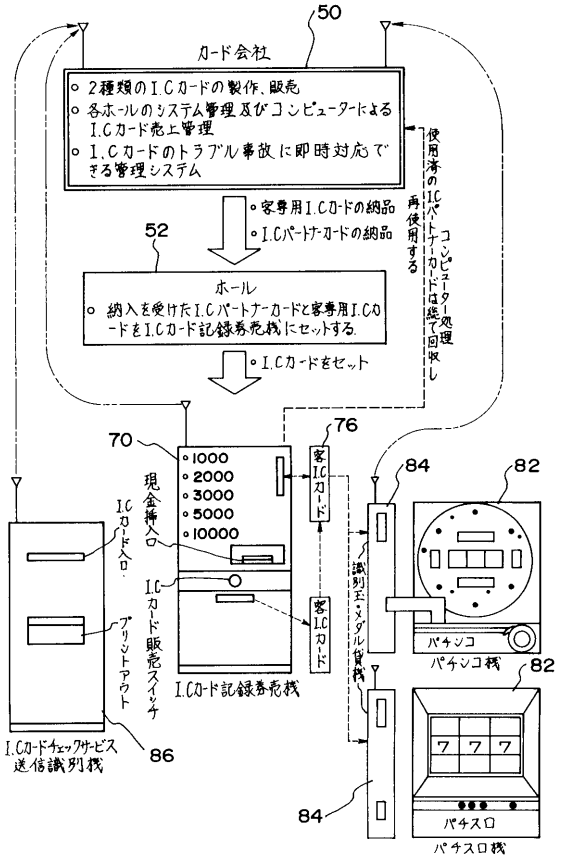
【図１１】同上フローチャートである。

【符号の説明】

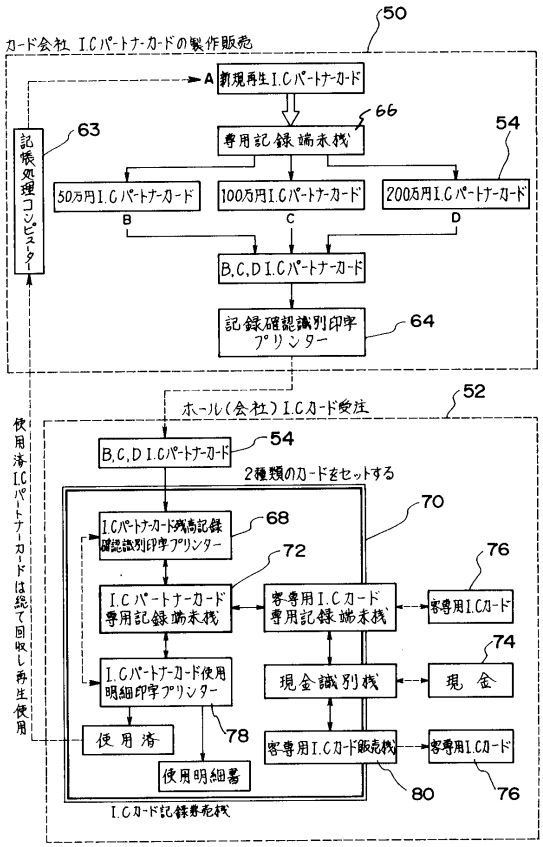
２　　中央処理装置
４　　ＲＯＭ
６　　ＲＡＭ
８　　１／０ボード
１０　音源
１２　タイマ
１４　ＩＣカード書き込み読み取り機
１６　マザーボード
１８　ランプ
２０　モータ

２２　スタートスイッチ
２４　スピーカー
２６　入賞表示ランプ基板
２８　入賞表示回数基板
３０　液晶テレビ又は回転リール
３２　ランプ
３４　電源ボックス
３６　払い出しセンサー
３８　ラインランプ基板
４０　入賞センサー
４２　客専用ＩＣカード
４４　ＩＣパートナーカード
５０　カード会社
５２　ホール
５４　Ｉ.Ｃパートナーカード
５６　残高表示部
５８　Ｉ.Ｃチップ
６０　Ｉ.Ｃモージュール端子
６２　太陽電池
６４　コンピュータ
６６　専用記録端末機
６８　残高記録確認識別印字プリンター
７０　Ｉ.Ｃカード記録券売機
７２　Ｉ.Ｃパートナーカード専用記録端末機
７４　現金
７６　客専用Ｉ.Ｃカード
７８　使用明細印字プリンター
８０　販売機
８２　遊技台
８４　カード識別コイン、玉貸機
８６　Ｉ.Ｃカード、チェックサービス送信識別機

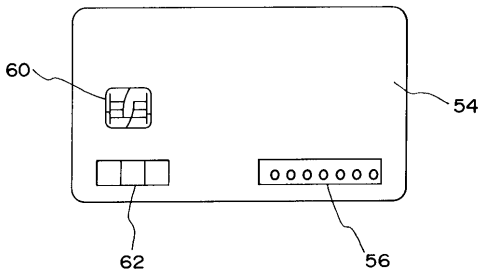
【図１】


50
カード会社
○ 2種類のI.Cカードの製作、販売
○ 各ホールのシステム管理及びコンピューターによるI.Cカード売上管理
○ I.Cカードのトラブル事故に即時対応できる管理システム
○客専用I.Cカードの納品
○I.Cパートナーカードの納品
52
ホール
○ 納入を受けたI.Cパートナーカードと客専用I.Cカードを I.Cカード記録券売機にセットする
○I.Cカードをセット
使用済のICパートナーカードは総て回収し再使用する
コンピューター処理
70
現金挿入口
I.Cカード入口
プリントアウト
I.Cカード販売スイッチ
1000
2000
3000
5000
10000
I.Cカード記録券売機
76
客I.Cカード
客I.Cカード
識別玉・メダル貸機
84
82
パチンコ
パチンコ機
82
84
777
パチスロ
パチスロ機
I.Cカードチェックサービス送信識別機
86

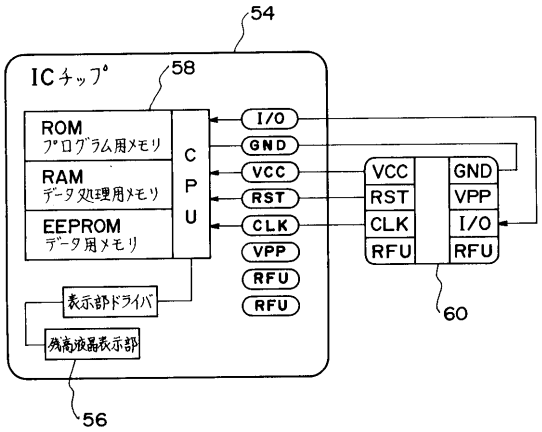
【図２】


50
カード会社 I.Cパートナーカードの製作販売
A
新規再生I.Cパートナーカード
66
専用記録端末機
54
63
記帳処理コンピューター
50万円I.Cパートナーカード
100万円I.Cパートナーカード
200万円I.Cパートナーカード
B
C
D
B,C,D I.Cパートナーカード
記録確認識別印字プリンター
64
52
ホール(会社) I.Cカード受注
使用済ICパートナーカードは総て回収し再生使用
B,C,D I.Cパートナーカード
54
2種類のカードをセットする
70
I.Cパートナーカード残高記録確認識別印字プリンター
68
72
I.Cパートナーカード専用記録端末機
客専用I.Cカード専用記録端末機
76
客専用I.Cカード
74
I.Cパートナーカード使用明細印字プリンター
現金識別機
現金
使用済
78
客専用I.Cカード販売機
客専用I.Cカード
使用明細書
80
76
I.Cカード記録券売機

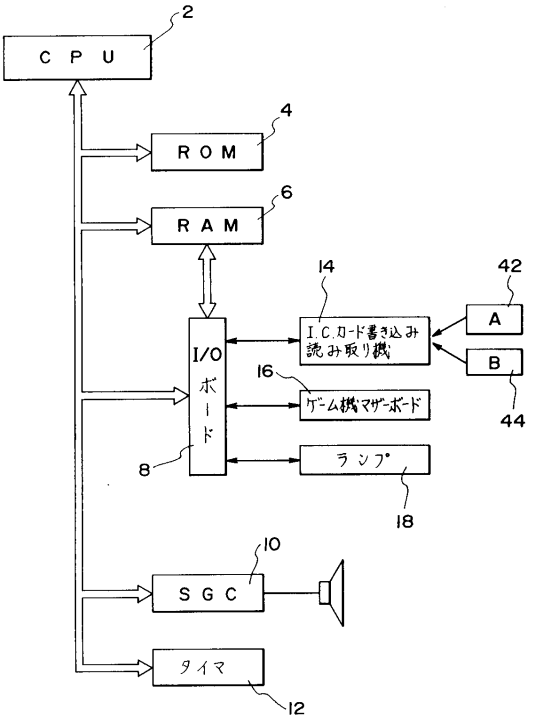
【図３】


60
54
0000000
62
56

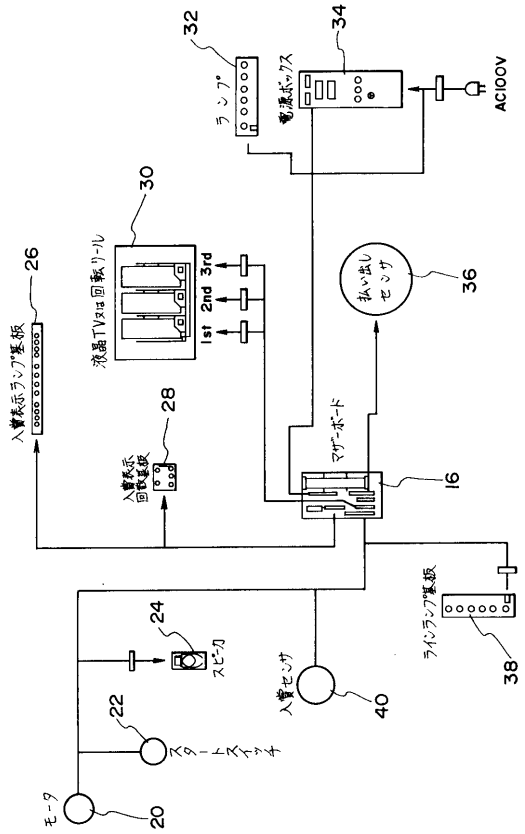
【図４】


54
ICチップ
58
ROM
プログラム用メモリ
RAM
データ処理用メモリ
EEPROM
データ用メモリ
CPU
I/O
GND
VCC
RST
CLK
VPP
RFU
RFU
表示部ドライバ
残高液晶表示部
VCC
RST
CLK
RFU
GND
VPP
I/O
RFU
60
56

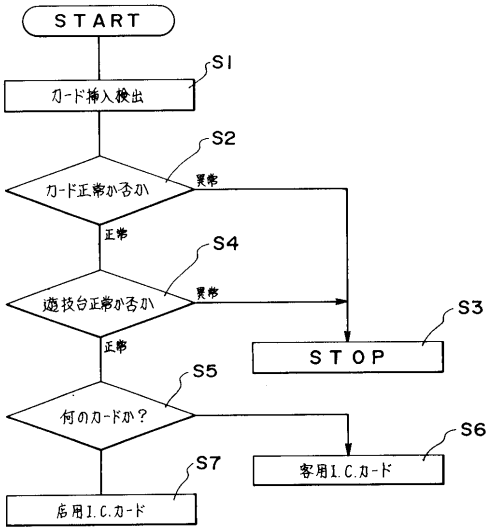
【図５】


2
CPU
4
ROM
6
RAM
14
42
I.C.カード書き込み読み取り機
A
B
44
I/O
ボード
16
ゲーム機マザーボード
8
ランプ
18
10
SGC
タイマ
12

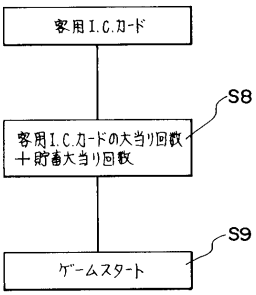
【図６】


32
34
ランプ
電源ボックス
AC100V
30
液晶TVまたは回転リール
1st 2nd 3rd
払いだしセンサ
36
26
入賞表示ランプ基板
28
入賞表示回転基板
マザーボード
16
24
スピーカ
入賞センサ
40
ライトランプ基板
38
22
スタートスイッチ
モータ
20

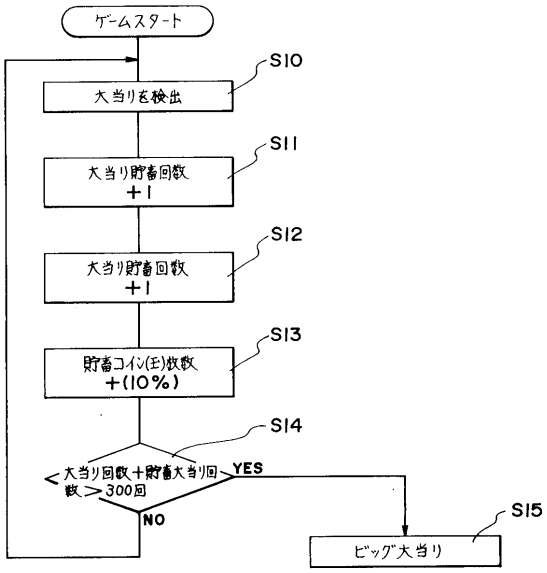
【図７】


START
S1
カード挿入検出
S2
カード正常か否か
異常
正常
S4
遊技台正常か否か
異常
S3
STOP
正常
S5
何のカードか？
S6
客用I.C.カード
S7
店用I.C.カード

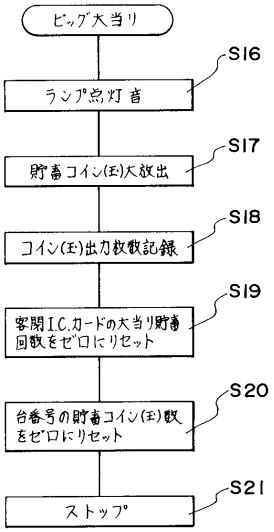
【図８】


客用I.C.カード
S8
客用I.C.カードの大当り回数
＋貯蓄大当り回数
S9
ゲームスタート

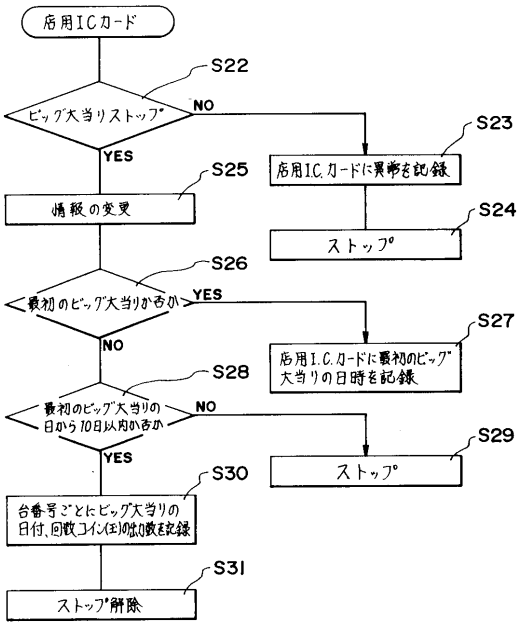
【図９】


ゲームスタート
S10
大当りを検出
S11
大当り貯蓄回数
＋1
S12
大当り貯蓄回数
＋1
S13
貯蓄コイン(玉)枚数
＋(10%)
S14
＜大当り回数＋貯蓄大当り回数＞300回
YES
NO
S15
ビッグ大当り

【図１０】


ビッグ大当り
S16
ランプ点灯音
S17
貯蓄コイン(王)大放出
S18
コイン(王)出力枚数記録
S19
客間I.C.カードの大当り貯蓄回数をゼロにリセット
S20
台番号の貯蓄コイン(王)数をゼロにリセット
S21
ストップ

【図１１】


店用ICカード
S22
ビッグ大当りストップ
NO
YES
S23
店用IC.カードに異常を記録
S24
ストップ
S25
情報の変更
S26
最初のビッグ大当りか否か
YES
NO
S27
店用I.C.カードに最初のビッグ大当りの日時を記録
S28
最初のビッグ大当りの日から10日以内か否か
NO
YES
S29
ストップ
S30
台番号ごとにビッグ大当りの日付、回数コイン(王)の払出数を記録
S31
ストップ解除

フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl., ＤＢ名)
A63F 7/02