

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載
 【部門区分】第1部門第2区分
 【発行日】平成18年4月13日(2006.4.13)

【公開番号】特開2005-341996(P2005-341996A)
 【公開日】平成17年12月15日(2005.12.15)
 【年通号数】公開・登録公報2005-049
 【出願番号】特願2004-161638(P2004-161638)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D
 A 6 3 F 7/02 3 2 0
 A 6 3 F 7/02 3 5 5 Z

【手続補正書】
 【提出日】平成18年2月16日(2006.2.16)
 【手続補正1】
 【補正対象書類名】特許請求の範囲
 【補正対象項目名】全文
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【特許請求の範囲】
 【請求項1】

遊技機ないし遊技機種を特定する遊技機固有情報を、その格納先から読み出す遊技機固有情報読出手段と、

前記読み出した遊技機固有情報を、所定のデータ変換処理によって、文字、図柄もしくは記号もしくはこれらの結合またはこれらと色彩との結合から成り、遊技者が認識容易な識別子に変換するデータ変換実行手段と、

前記識別子を記憶する識別子記憶手段と、

遊技機に設けられ各種画像を画面上に表示する可変表示手段と、

前記遊技機において特定条件が成立した場合に、各種イベントの参加に必要な認証コードとして、前記識別子記憶手段から前記識別子を読み出すと共に、該識別子を前記可変表示手段の画面上に出力する表示制御手段と、を有することを特徴とする遊技機における識別子表示装置。

【請求項2】

前記識別子は、遊技機に設けられ各種画像を表示する可変表示手段の画面上に出力されることを特徴とする請求項1に記載の遊技機における識別子表示装置。

【請求項3】

前記識別子を実際に出力する確率である識別子の出現率を、遊技者以外の管理者側が任意に変更可能としたことを特徴とする請求項1または2に記載の遊技機における識別子表示装置。

【請求項4】

前記識別子を出力するための前提となる前記特定条件の内容を、遊技者以外の管理者側が任意に変更可能としたことを特徴とする請求項1、2または3に記載の遊技機における識別子表示装置。

【請求項5】

前記識別子の出力を、前記特定条件の成立として、または前記特定条件の成立に加えて、遊技者の意思による所定操作に基づき実行することを特徴とする請求項1、2、3または4に記載の遊技機における識別子表示装置。

【請求項 6】

前記識別子を出力する前に、該識別子の出力を予め予告する予告手段を備えたことを特徴とする請求項 1, 2, 3, 4 または 5 に記載の遊技機における識別子表示装置。

【請求項 7】

前記識別子を出力した時に、該識別子の出力とは別にこれを報知する報知手段を備えたことを特徴とする請求項 1, 2, 3, 4, 5 または 6 に記載の遊技機における識別子表示装置。

【請求項 8】

前記識別子を出力した後に、該識別子を記録した記録媒体を遊技者に発行する発行手段を備えたことを特徴とする請求項 1, 2, 3, 4, 5, 6 または 7 に記載の遊技機における識別子表示装置。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】発明の名称

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の名称】遊技機における識別子表示装置

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、各種イベント等に参加するためのパスワードの表示装置に関するものであり、そのうち特に、遊技機メーカーが主催し遊技店に来店した遊技者に対してサービスを提供するためのパスワード等が該当する識別子の表示装置に関する。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

本発明は、以上のような従来技術が有する問題点に着目してなされたものであり、遊技店における余計な設備コストを招くことなく、遊技機メーカーが主催者として開催することができ、遊技者にとって魅力があり公平を保つことができると共に、遊技店における集客力の向上と遊技機メーカーにおける知名度の向上との相乗効果を期待することができるイベント開催に関するものであり、遊技者が該イベントに参加するために必要となる識別子表示装置を提供することを目的としている。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

前述した目的を達成するための本発明の要旨とするところは、以下の各項の発明に存する。

[1] 遊技機ないし遊技機種を特定する遊技機固有情報を、その格納先から読み出す遊技機固有情報読出手段と、

前記読み出した遊技機固有情報を、所定のデータ変換処理によって、文字、図柄もしくは記号もしくはこれらの結合またはこれらと色彩との結合から成り、遊技者が認識容易な

識別子に変換するデータ変換実行手段と、

前記識別子を記憶する識別子記憶手段（１３１１）と、

遊技機（１）に設けられ各種画像を画面上に表示する可変表示手段（３１０）と、

前記遊技機（１）において特定条件が成立した場合に、各種イベントの参加に必要な認証コードとして、前記識別子記憶手段（１３１１）から前記識別子を読み出すと共に、該識別子を前記可変表示手段（３１０）の画面上に出力する表示制御手段と、を有することを特徴とする遊技機（１）における識別子表示装置。

【手続補正６】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１４

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１４】

〔２〕前記識別子は、遊技機（１）に設けられ各種画像を表示する可変表示手段（３１０）の画面上に出力されることを特徴とする〔１〕に記載の遊技機における識別子表示装置。

【手続補正７】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１５

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１５】

〔３〕前記識別子を実際に出力する確率である識別子の出現率を、遊技者以外の管理者側が任意に変更可能としたことを特徴とする〔１〕または〔２〕に記載の遊技機（１）における識別子表示装置。

【手続補正８】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１６

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１６】

〔４〕前記識別子を出力するための前提となる前記特定条件の内容を、遊技者以外の管理者側が任意に変更可能としたことを特徴とする〔１〕，〔２〕または〔３〕に記載の遊技機（１）における識別子表示装置。

【手続補正９】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１７

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１７】

〔５〕前記識別子の出力を、前記特定条件の成立として、または前記特定条件の成立に加えて、遊技者の意思による所定操作に基づき実行することを特徴とする〔１〕，〔２〕，〔３〕または〔４〕に記載の遊技機（１）における識別子表示装置。

【手続補正１０】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１８

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１８】

〔６〕前記識別子を出力する前に、該識別子の出力を予め予告する予告手段を備えたこと

を特徴とする〔１〕，〔２〕，〔３〕，〔４〕または〔５〕に記載の遊技機（１）における識別子表示装置。

【手続補正１１】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１９

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１９】

〔７〕前記識別子を出力した時に、該識別子の出力とは別にこれを報知する報知手段を備えたことを特徴とする〔１〕，〔２〕，〔３〕，〔４〕，〔５〕または〔６〕に記載の遊技機（１）における識別子表示装置。

【手続補正１２】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００２０

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００２０】

〔８〕前記識別子を出力した後に、該識別子を記録した記録媒体を遊技者に発行する発行手段を備えたことを特徴とする〔１〕，〔２〕，〔３〕，〔４〕，〔５〕，〔６〕または〔７〕に記載の遊技機における識別子表示装置。

【手続補正１３】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００２１

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正１４】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００２２

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００２２】

前記本発明は次のように作用する。

各種イベントの参加に必要なパスワード等の識別子を告知する場合には、実に様々な装置が考えられるが、前記〔１〕に記載の識別子表示装置のように、遊技機（１）において特定条件が成立した場合に、各種イベントの参加に必要な認証コードとなる識別子を遊技者に目視可能に出力するとよい。

【手続補正１５】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００３２

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００３２】

なお、前述した遊技機（１）における識別子表示装置は、前記〔１〕に記載した識別子表示装置によって容易に実現することが可能となる。すなわち、先ず遊技機固有情報読出手段によって、遊技機（１）ないし遊技機種を特定する遊技機固有情報がその格納先から読み出される。

【手続補正１６】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００３６

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0036】

本発明に係る遊技機における識別子の表示装置によれば、遊技機において特定条件が成立した場合に、各種イベントの参加に必要な認証コードとなる識別子を出力するから、イベントが実施されていることを遊技者に確実に知らせることができると共に、遊技を実際に行った遊技者で識別子を見た者にのみイベントの参加資格を与えることになり、いわゆる懸賞マニアの排除を図り遊技に接した者に遊技とは別にサービスを付与することができ、さらにイベントに参加するには、識別子を手に入しなくてはならないため、遊技店に出向き遊技を行うことになり、遊技店の集客を向上させる結果となる。

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0077

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0077】

このような遊技機固有情報を元にして、データ変換実行手段によって生成された識別子は、例えば、演出制御基板1300にある制御用RAM1311が相当する識別子記憶手段に記憶される。また、演出制御基板1300は、遊技機において特定条件が成立した場合に、各種イベントの参加に必要な認証コードとして、前記識別子記憶手段から識別子を読み出すと共に、該識別子を可変表示装置310の画面上に目視可能に出力する表示制御手段としての機能を備えている。なお、本発明の根幹である識別子表示装置や、表示する識別子の作成方法の詳細については後述する

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0104

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0104】

また、マイクロコンピュータ1301には、外部入力手段として、第1スイッチ1315aと第2スイッチ1315bとが接続されている。第1スイッチ1315aは、可変表示装置310の画面上に前記識別子を実際に出力する確率である識別子の出現率を、遊技者以外の管理者（遊技店、遊技機メーカー）側が任意に変更可能なスイッチである。第2スイッチ1315bは、前記識別子を出力するための前提となる特定条件の内容を、遊技者以外の管理者（遊技店）側が任意に変更可能なスイッチである。これらのスイッチについて詳しくは後述する。

【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0113

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0113】

次に、図8～図10に基づき、遊技機における識別子の作成方法および表示装置について説明する。図8は、遊技機固有情報（遊技機製造番号）の入手から識別子の表示出力までの全体の流れを示すフローチャートである。図9は、主基板1100で遊技機固有情報（遊技機製造番号）を手に入してから暗号化して外部出力するまでの流れを示すフローチャートである。図10は、演出制御基板1300で遊技機固有情報（遊技機製造番号）を手に入してから識別子を作成し表示するまでの流れを示すフローチャートである。

【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0115

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0115】

ここで特定条件とは、識別子を出力するための前提条件であり、具体的な内容は、遊技者以外の管理者（遊技店、遊技機メーカー）側が前記第2スイッチ1315b（図5参照）によって任意に変更できる。詳しくは図14に示すように、本実施の形態における特定条件は、〔1〕当り中（普通）、すなわち非確変大当たりに基づく特別遊技状態の発生中、〔2〕当り中（確変）、すなわち確変大当たりに基づく特別遊技状態の発生中、〔3〕リーチ中、すなわち表示遊技でリーチ表示が導出されている際、〔4〕入賞時、すなわち始動口21に遊技球が入賞した時、〔5〕変動中、すなわち可変表示装置310で表示遊技が実行されている際、〔6〕一定時間ごと、〔7〕ランダムの中から任意に選択することができる

【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0124

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0124】

このように識別子を作成する度に、識別子の作成に係るデータ変換処理の内容を変更するようにすれば、なおさら同一の識別子が重複して作成される虞をなくすることができる。なお、前述した図11に示す方法もデータ合成パターンの選択肢として、図12で説明した複数のデータ合成パターンと一緒に用意しておき、これらの中から何れか1つのパターンをその都度抽選により選択するようにしてもよい。もちろん、遊技機固有情報等を識別子に変換するためのデータ変換処理は、図11、図12で説明した方法に限定されるわけではない。

なお主基板1100にデータ変換実行手段の機能がある場合では該データ変換実行手段によって生成された識別子は、演出制御基板1300に送信され制御用RAM1311に一旦記憶され、認証コードとして識別子を可変表示装置310の画面上に表示する。

【手続補正22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0125

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0125】

次に、図9のフローチャートに沿って、主基板1100の遊技機固有情報（以下、遊技機製造番号とも称する。）を入手してから暗号化して外部出力するまでの流れを説明する。なおデータ変換実行手段が主基板1100以外にあることを示している。具体的には演出制御基板1300内となる。図8のステップS101で説明したように、遊技機固有情報である遊技機製造番号が、その格納先であるCPU1102のセキュリティエリア（図6参照）から読み出されると（ステップS201）、遊技機製造番号は、主基板1100から外部出力するために先ず暗号化される（ステップS202）。

【手続補正23】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0128

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0128】

次に、図10のフローチャートに沿って、演出制御基板1300で遊技機固有情報（遊技機製造番号）を入手してから識別子を作成し表示までの流れを説明する。演出制御基板1300が、前記主基板1100にて暗号化され出力された遊技機固有情報を入手すると

(ステップS301)、この遊技機固有情報を暗号化鍵プログラムによってデータ解析して(ステップS302)、解析した遊技機固有情報を記憶する(ステップS303)。暗号化鍵プログラムは、例えば、演出制御基板1300の制御用ROM1310に収められており、解析された遊技機固有情報は制御用RAM1311に記憶される。

【手続補正24】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0132

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0132】

また、前述した識別子表示装置のように、遊技機において特定条件が成立したことを条件として、可変表示装置310の画面上に識別子を目視可能に出力することにより、イベントが実施されていることを遊技者に確実に知らせることができる。また、遊技を実際に行った遊技者で識別子を見た者にのみイベントの参加資格を与えることになり、いわゆる懸賞マニアの排除を図り遊技に接した者に遊技とは別にサービスを付与することができる。さらに、イベントに参加するには、識別子を入手しなくてはならないため、遊技店に向き遊技を行うことになり、遊技店の集客を向上させる結果となる。

【手続補正25】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0133

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0133】

ところで、遊技機において特定条件が成立した場合であっても、必ずしも識別子を100%出力する必要はなく、識別子を実際に出力する確率である出現率は、前述した特定条件の変更と同様に、遊技者以外の管理者(遊技店、遊技機メーカー)側が第1スイッチ1315a(図5参照)によって任意に変更することができる。これにより、識別子の価値を高めることが可能となり、また、イベントで付与するサービスの価値の大きさに応じて、識別子の出現率を高くしたり、逆に低く変更することも容易となる。

【手続補正26】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0136

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0136】

また、特定条件の内容自体も、遊技者以外の管理者(遊技店、遊技機メーカー)側で第2スイッチ1315b(図5参照)によって任意に変更できることは前述したが、遊技機における特定条件の1つとして、あるいは特定条件に加重する要件として、遊技者の意思による所定操作に基づき識別子の作成ないし出力を実行するように設定してもよい。これにより、遊技者の参加意識を促すと共に、イベントに参加したい遊技者にも、イベントに興味のない遊技者にも、どちらにも対応することができ、遊技者は識別子の表示または非表示を自由に選択することができる。また、遊技者に識別子のメモを準備させる時間を与えることもできる。

【手続補正27】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0141

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0141】

以上、本発明の実施の形態を図面によって説明してきたが、具体的な構成はこれらの実

施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。例えば、前記実施の形態では、識別子作成方法と識別子作成装置、それに識別子表示装置を、遊技機であるパチンコ機（遊技機本体1）により実現する例を説明したが、遊技機はパチンコ機に限られるものではなく、スマートボールゲーム機、アレンジボールゲーム機といった他の遊技機や、メダルを遊技媒体とするスロットマシン等にも同様に本発明を適用することができる。