

【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28年1月21日(2016.1.21)

【公開番号】特開2015-42348(P2015-42348A)

【公開日】平成27年3月5日(2015.3.5)

【年通号数】公開・登録公報2015-015

【出願番号】特願2014-244257(P2014-244257)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 0

A 6 3 F 7/02 3 3 4

【手続補正書】

【提出日】平成27年11月30日(2015.11.30)

【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】

遊技場に設置され、上位機器と通信可能に接続されるとともに、内部に封入された遊技媒体を用いて遊技を行なう封入式の遊技機とも通信可能に接続された遊技機器であって、互いに通信可能に接続された第 1 の制御手段と第 2 の制御手段とを含み、

前記第 1 の制御手段は、当該第 1 の制御手段を識別するための第 1 の識別情報と、認証相手である前記第 2 の制御手段を識別するための第 2 の識別情報とを記憶しており、

前記第 2 の制御手段は、前記第 2 の識別情報と、前記第 1 の識別情報とを記憶しており、

、

前記第 1 の制御手段と前記第 2 の制御手段とが相互に認証する認証処理を行ない、

前記認証処理は、

前記第 2 の制御手段において記憶している前記第 2 の識別情報を用いてチャレンジコードを生成して前記第 1 の制御手段に送信し、該第 1 の制御手段において、記憶している前記第 2 の識別情報を用いて、受信した前記チャレンジコードからレスポンスコードを生成して前記第 2 の制御手段へ返信し、前記第 2 の制御手段において、記憶している前記第 2 の識別情報を用いて受信したレスポンスコードの適否を判定する第 1 チャレンジレスポンス認証処理と、

前記第 1 の制御手段において記憶している前記第 1 の識別情報を用いてチャレンジコードを生成して前記第 2 の制御手段に送信し、該第 2 の制御手段において、記憶している前記第 1 の識別情報を用いて、受信した前記チャレンジコードからレスポンスコードを生成して前記第 1 の制御手段へ返信し、前記第 1 の制御手段において、記憶している前記第 1 の識別情報を用いて受信したレスポンスコードの適否を判定する第 2 チャレンジレスポンス認証処理とを含み、

前記第 1 の制御手段は、前記上位機器との認証を行なう上位認証処理手段を有し、

前記認証処理は、前記上位認証処理手段により前記上位機器との認証が完了したことを条件に行なわれ、

前記認証処理が完了して相互に認証された前記第 1 の制御手段と前記第 2 の制御手段との通信により、前記第 1 の制御手段が前記第 2 の制御手段に接続された前記遊技機の識別情報を前記上位機器に送信する送信処理が実行され、

送信した当該遊技機の識別情報が前記上位機器で認証されたことに基づいて前記遊技機での遊技を可能に制御する遊技可能処理手段と、

送信した当該遊技機の識別情報が前記上位機器で認証されなかったことに基づいて前記第 1 の制御手段と前記第 2 の制御手段との通信を停止する停止手段とをさらに含む、遊技機器。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

(1) 本発明は、遊技場に設置された遊技機器（パチンコ機 2、スロットマシン 2 S、カードユニット 3、カード発行装置、Z カウンタ、清算装置、ホール用管理装置、景品交換装置等）であって、

互いに通信可能に接続された第 1 の制御手段（メイン制御部 323 または主制御基板 16, 116）と第 2 の制御手段（CU 通信制御部 80 または払出制御部 17, 117）とを含み、

前記第 1 の制御手段は、当該第 1 の制御手段を識別するための第 1 の識別情報（メイン制御部の S I D または主制御基板の S I D）と、認証相手である前記第 2 の制御手段を識別するための第 2 の識別情報（CU 通信制御部の S I D または払出制御部の S I D）とを記憶しており（図 7；E E P R O M 808）、

前記第 2 の制御手段は、前記第 2 の識別情報と、前記第 1 の識別情報とを記憶しており（図 7；R O M 809、E E P R O M 813）、

前記第 1 の制御手段と前記第 2 の制御手段とが相互に認証する認証処理を行ない（図 31、図 32 の認証シーケンス）、

前記認証処理は、

前記第 2 の制御手段において記憶している前記第 2 の識別情報（図 7 の R O M 809 に記憶されている CU 通信制御部の S I D）を用いてチャレンジコード（図 32 のチャレンジコード A）を生成して前記第 1 の制御手段に送信し（CU 通信制御部シリアル ID 認証応答 1）、該第 1 の制御手段において、記憶している前記第 2 の識別情報（E E P R O M 808 に記憶されている CU 通信制御部の S I D）を用いて、受信した前記チャレンジコードからレスポンスコード（図 32 のレスポンスコード A）を生成して前記第 2 の制御手段へ返信し（CU 通信制御部シリアル ID 認証要求 2）、前記第 2 の制御手段において、記憶している前記第 2 の識別情報（R O M 809 に記憶されている CU 通信制御部の S I D）を用いて受信したレスポンスコードの適否を判定する第 1 チャレンジレスポンス認証処理（CU 通信制御部 80 では、受信したレスポンスコードの適否を CU 通信制御部の S I D を用いて判定する）と、

前記第 1 の制御手段において記憶している前記第 1 の識別情報（図 7 の E E P R O M 808 に記憶されているメイン制御部の S I D）を用いてチャレンジコードを生成して前記第 2 の制御手段に送信し（図 31 のチャレンジコード）、該第 2 の制御手段において、記憶している前記第 1 の識別情報（図 7 の E E P R O M 813 に記憶されているメイン制御部の S I D）を用いて、受信した前記チャレンジコードからレスポンスコード（図 31 のレスポンスコード）を生成して前記第 1 の制御手段へ返信（B B シリアル ID 認証応答 2）し、前記第 1 の制御手段において、記憶している前記第 1 の識別情報を用いて受信したレスポンスコードの適否を判定する第 2 チャレンジレスポンス認証処理（メイン制御部 323 では、受信したレスポンスコードの適否をメイン制御部の S I D を用いて判定する）とを含み、

前記第 1 の制御手段は、前記上位機器との認証を行なう上位認証処理手段を有し、

前記認証処理は、前記上位認証処理手段により前記上位機器との認証が完了したことを条件に行なわれ、

前記認証処理が完了して相互に認証された前記第 1 の制御手段と前記第 2 の制御手段との通信により、前記第 1 の制御手段が前記第 2 の制御手段に接続された前記遊技機の識別情報を前記上位機器に送信する送信処理が実行され、

送信した当該遊技機の識別情報が前記上位機器で認証されたことに基づいて前記遊技機での遊技を可能に制御する遊技可能処理手段と、

送信した当該遊技機の識別情報が前記上位機器で認証されなかったことに基づいて前記第 1 の制御手段と前記第 2 の制御手段との通信を停止する停止手段とをさらに含む。