

【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26年11月27日(2014.11.27)

【公開番号】特開2013-126602(P2013-126602A)

【公開日】平成25年6月27日(2013.6.27)

【年通号数】公開・登録公報2013-034

【出願番号】特願2013-66144(P2013-66144)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 5 2 N

【手続補正書】

【提出日】平成26年10月15日(2014.10.15)

【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】

管理サーバと、遊技者により遊技が行なわれる遊技媒体を循環させる循環経路を有する封入式遊技機と、前記管理サーバおよび前記封入式遊技機に通信可能に接続され、遊技者所有の有価価値を使用して前記封入式遊技機による遊技を可能にする遊技用装置とを備えた遊技用システムであって、

前記管理サーバは、前記封入式遊技機の真正を確認するための識別情報を登録する識別情報登録手段を含み、

前記遊技用装置は、

前記封入式遊技機の識別情報を前記管理サーバに登録済であるか否かを確認するための確認処理を行なう登録確認手段と、

該登録確認手段による確認処理の結果登録済であるときには前記封入式遊技機による遊技を許容する遊技許容手段とを含み、

該遊技許容手段は、前記登録確認手段による確認処理の結果登録済の確認ができなかつたときには、予め定められた限定期間の範囲内で前記封入式遊技機による遊技を許容する限定許容手段を含む、遊技用システム。

【請求項2】

遊技媒体を循環させる循環経路を有する封入式遊技機の真正を確認するための識別情報を登録する管理サーバおよび前記封入式遊技機と通信可能な通信部を含み、遊技者所有の有価価値を使用して前記封入式遊技機による遊技を可能にする遊技用装置であって、

前記封入式遊技機の識別情報を前記管理サーバに登録済であるか否かを確認するための確認処理を行なう登録確認手段と、

該登録確認手段による確認処理の結果登録済であるときには前記封入式遊技機による遊技を許容する遊技許容手段とを備え、

該遊技許容手段は、前記登録確認手段による確認処理の結果登録済の確認ができなかつたときには、予め定められた限定期間の範囲内で前記封入式遊技機による遊技を許容する限定許容手段を含む、遊技用装置。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、管理サーバと、遊技者により遊技が行なわれる遊技媒体を循環させる循環経路を有する封入式遊技機と、前記管理サーバおよび前記封入式遊技機に通信可能に接続され、遊技者所有の有価価値を使用して前記封入式遊技機による遊技を可能にする遊技用装置を備えた遊技用システム、および、前記遊技用装置に関する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

(1) 本発明は、管理サーバ(上位サーバ801)と、遊技者により遊技が行なわれる遊技媒体を循環させる循環経路を有する封入式遊技機(パチンコ機2、スロットマシン2S)と、前記管理サーバおよび前記封入式遊技機に通信可能に接続され、遊技者所有の有価価値を使用して前記封入式遊技機による遊技を可能にする遊技用装置(カードユニット3)とを備えた遊技用システムであって、

前記管理サーバは、前記封入式遊技機の真正を確認するための識別情報(メインチップID、払出チップID)を登録する識別情報登録手段(認証情報記憶部)を含み、

前記遊技用装置は、

前記封入式遊技機の識別情報が前記管理サーバに登録済であるか否かを確認するための確認処理を行なう登録確認手段(図83、図84の遊技機チップ情報問合せ)と、

該登録確認手段による確認処理の結果登録済であるときには前記封入式遊技機による遊技を許容する遊技許容手段(図83のカード挿入・入金可処理)とを含み、

該遊技許容手段は、前記登録確認手段による確認処理の結果登録済の確認ができなかつたときには、予め定められた限定期間の範囲内で前記封入式遊技機による遊技を許容する限定期間許容手段(図84のカード挿入・入金可処理)を含む。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

このような構成によれば、封入式遊技機の識別情報が管理サーバに登録済であるか否かを確認するための確認処理の結果登録済であるときには封入式遊技機による遊技が許容される一方、確認処理の結果登録済の確認ができなかつたときにも、予め定められた限定期間の範囲内で封入式遊技機による遊技が許容されるために、管理サーバにより識別情報に基づいた封入式遊技機が真正である旨の認証を得ることができない場合の封入式遊技機の稼働ができない状態となる不都合を極力防止できる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

(2) 上記(1)の遊技用システムにおいて、前記遊技用装置は、

前記限定期間許容手段により遊技が許容されている封入式遊技機での遊技が前記限定期間内であるか否かを判定する許容期間判定手段(図84の通信制御IC情報無時の運用許可日数範囲内であればCU通信制御部との認証を実施する処理)と、

該許容期間判定手段により前記限定期間を超えていると判定されたときに、当該封入式遊技機による遊技を禁止する遊技禁止手段（図85の通信制御IC情報無時の運用許可日数範囲外であればCU通信制御部との認証を実施しないで上位サーバにエラー通知ATTを送信する処理）とを含む。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

このような構成によれば、限定期間の範囲内で遊技が許容されている封入式遊技機への遊技がその限定期間を超えていると判定されたときに、当該封入式遊技機による遊技が禁止されるために、限定期間を超えての遊技を許容することによるセキュリティの低下を極力防止することができる。

【手続補正7】

【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】

(3) 上記(1)または(2)の遊技用システムにおいて、前記遊技用装置は、前記限定期間により遊技が許容されている封入式遊技機での遊技が前記限定期間内であるか否かを判定する許容期間判定手段（図84の通信制御IC情報無時の運用許可日数範囲外であればCU通信制御部との認証を実施する処理）と、

該許容期間判定手段により前記限定期間を超えていると判定されたときに、前記管理サーバへ異常が発生したことを通知する異常通知手段（図85の通信制御IC情報無時の運用許可日数範囲外であればCU通信制御部との認証を実施しないで上位サーバにエラー通知ATTを送信する処理）を含む。

【手続補正8】

【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】

このような構成によれば、限定期間の範囲内で遊技が許容されている封入式遊技機での遊技がその限定期間を超えていると判定されたときに、管理サーバへ異常が発生したことが通知されるために、限定期間を超えている異常の発生を管理サーバにおいて掌握することができ、セキュリティを向上させることができる。

【手続補正9】

【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】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかの遊技用システムにおいて、前記遊技用装置は、

前記登録確認手段による確認処理が実行されたときの当該確認の対象である識別情報を記憶する識別情報記憶手段（図83、図84の遊技機チップ情報の記憶処理）と、

識別情報が前記識別情報記憶手段に記憶された以降において、前記登録確認手段による確認処理を行なう際に前記管理サーバとオフライン状態であったときには、前記識別情

報記憶手段に記憶されている識別情報と前記封入式遊技機の識別情報とを照合することによって確認処理を行なうオフライン時確認手段（オンライン時にメイン制御部323のEEPROMに記憶した遊技機チップ情報を認証用情報記憶部に記憶された遊技機チップ情報と照合する）とを含む。

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 1 6 】

(5) 上記(4)の遊技用システムにおいて、前記識別情報記憶手段は、確認対象である前記識別情報を記憶する際に、前記管理サーバによる登録済の識別情報かあるいは未登録の識別情報かも併せて記憶し(メイン制御部323の認証用情報記憶部において当該通信制御I/C情報を登録有情報と対応付けて記憶する)、

前記限定許容手段は、前記オンライン時確認手段による確認処理の結果前記封入式遊技機が未登録の識別情報に対応するものであると判定されたときに、前記限定期間の範囲内で遊技を許容する（照合対象の通信制御IC情報が認証用情報記憶部に記憶されており、かつ、登録無情報である場合には、通信制御IC情報無として判断し、CUT認証NG時の運用許可日数の範囲内で通信制御IC認証シーケンスの実行が許可される）。

【手續補正 1 1】

【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】

[0 0 1 8]

(6) 本発明における他の態様は、遊技媒体を循環させる循環経路を有する封入式遊技機の真正を確認するための識別情報（メインチップＩＤ、拡出チップＩＤ）を登録する管理サーバ（上位サーバ801）および前記封入式遊技機（パチンコ機2、スロットマシン2S）と通信可能な通信部を含み、遊技者所有の有価価値を使用して前記封入式遊技機による遊技を可能にする遊技用装置（カードユニット3）であって、

前記封入式遊技機の識別情報が前記管理サーバに登録済であるか否かを確認するための確認処理を行なう登録確認手段（図8-3、図8-4の遊技機チップ情報問合せ）と、

該登録確認手段による確認処理の結果登録済であるときには前記封入式遊技機による遊技を許容する遊技許容手段（図8-3のカード插入・入金可処理）とを備え、

該遊技許容手段は、前記登録確認手段による確認処理の結果登録済の確認ができなかつたときには、予め定められた限定期間の範囲内で前記封入式遊技機による遊技を許容する限定許容手段（図8-4のカード挿入・入金可処理）を含む。

【手續補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

(0 0 1 9)

このような構成によれば、封入式遊技機の識別情報が管理サーバに登録済であるか否かを確認するための確認処理の結果登録済であるときには封入式遊技機による遊技が許容される一方、確認処理の結果登録済の確認ができなかつたときにも、予め定められた定期間の範囲内で封入式遊技機による遊技が許容されるために、管理サーバにより識別情報に基づいた封入式遊技機が真正である旨の認証を得ることができない場合の封入式遊技機の稼働ができない状態となる不都合を極力防止できる。

【手續補正 13】

【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】

(7) 上記(6)の遊技用装置において、前記限定許容手段により遊技が許容されている封入式遊技機での遊技が前記限定期間内であるか否かを判定する許容期間判定手段(図84の通信制御IC情報無時の運用許可日数範囲内であればCU通信制御部との認証を実施する処理)と、

該許容期間判定手段により前記限定期間を超えていると判定されたときに、当該封入式遊技機による遊技を禁止する遊技禁止手段(図85の通信制御IC情報無時の運用許可日数範囲外であればCU通信制御部との認証を実施しないで上位サーバにエラー通知ATTを送信する処理)とを含む。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

このような構成によれば、限定期間の範囲内で遊技が許容されている封入式遊技機への遊技がその限定期間を超えていると判定されたときに、当該封入式遊技機による遊技が禁止されるために、限定期間を超えての遊技を許容することによるセキュリティの低下を極力防止することができる。

【手続補正15】

【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】

(8) 上記(7)の遊技用装置において、前記限定許容手段により遊技が許容されている封入式遊技機での遊技が前記限定期間内であるか否かを判定する許容期間判定手段(図84の通信制御IC情報無時の運用許可日数範囲内であればCU通信制御部との認証を実施する処理)と、

該許容期間判定手段により前記限定期間を超えていると判定されたときに、前記管理サーバへ異常が発生したことを通知する異常通知手段(図85の通信制御IC情報無時の運用許可日数範囲外であればCU通信制御部との認証を実施しないで上位サーバにエラー通知ATTを送信する処理)とを含む。

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0023】

このような構成によれば、限定期間の範囲内で遊技が許容されている封入式遊技機での遊技がその限定期間を超えていると判定されたときに、管理サーバへ異常が発生したことが通知されるために、限定期間を超えている異常の発生を管理サーバにおいて掌握することができ、セキュリティを向上させることができる。

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0024】

(9) 上記(7)または(8)の遊技用装置において、前記登録確認手段による確認処理が実行されたときの当該確認の対象である識別情報を記憶する識別情報記憶手段(図83、図84の遊技機チップ情報の記憶処理)と、

識別情報が前記識別情報記憶手段に記憶された以降において、前記登録確認手段による確認処理を行なう際に前記管理サーバとオフライン状態であったときには、前記識別情報記憶手段に記憶されている識別情報と前記封入式遊技機の識別情報とを照合することによって確認処理を行なうオフライン時確認手段(オフライン時にメイン制御部323のEEPROM808に記憶した通信制御IC情報を認証用情報記憶部に記憶された通信制御IC情報と照合する)とを含む。

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0025】

このような構成によれば、登録確認手段による確認処理が実行されたときの当該確認の対象である識別情報が遊技用装置に記憶され、それ以降において、登録の確認処理を行なう際に管理サーバとオフライン状態であったときに、その遊技用装置に記憶されている識別情報と封入式遊技機の識別情報とが照合されてオフライン時の確認処理が可能となり、オフライン時におけるセキュリティの低下を極力防止することができる。

【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0312

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0312】

図17は、図8に示したCU通信制御部シリアルID認証シーケンスのサブルーチンプログラムを示すフローチャートである。まずメイン制御部323からCU通信制御部80へCU通信制御部シリアルID認証要求1が送信される。それを受けたCU通信制御部80は、CU通信制御部シリアルIDすなわち図4に示したROM809に記憶されているCU通信制御部のSIDを用いてチャレンジコードAを生成し、そのチャレンジコードAをCU通信制御部シリアルID認証応答1としてメイン制御部323へ送信する。それを受けたメイン制御部323は、CU通信制御部シリアルIDすなわちEEPROM(図示略)に記憶されているCU通信制御部のSIDを用いてレスポンスコードAを生成し、そのレスポンスコードAをCU通信制御部シリアルID認証要求2としてCU通信制御部80へ送信する。それを受けた通信制御部80は、そのレスポンスコードAをチェックして適正であるか否かを判定する。そしてその判定結果(チェック結果)とチャレンジコードBの要求を含むCU通信制御部シリアルID認証応答2をメイン制御部323へ送信する。それを受けたメイン制御部323は、チェック結果が不適正(NG)であった場合には、以降の通信を行なわないように制御する。

【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0313

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0313】

この図17に示したチャレンジコードの生成およびレスポンスコードの生成のアルゴリ

ズムは、どのようなものであってもよいが、たとえば図16で説明したエクスクルーシブオアを用いたアルゴリズムを使用することができる。

【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0351

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0351】

図23は、図22に示した挿入時処理のサブルーチンプログラムを示すフローチャート図である。本実施の形態において破線で示すステップは変形例の制御内容を示している。また、実線の矢印は制御の流れを示し、二点差線の矢印は送信される情報の流れを示している。図23において、S1～S7の各ステップはCUが実行する。またS8～S10、S12～S15はP台が実行する。より具体的には、S8～S10、S12、S13、S15の削除処理は、P台に設けられている表示器用演出制御基板53が実行し、S14とS15の送信処理は、表示器用演出制御基板53が払出制御部17へ送信して払出制御部17がCUへ送信する。

【手続補正22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0901

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0901】

前述の実施の形態においては、図3等に基づいて説明したように、CIDの一致判定をP台側において行なっていたが、その一致判定をCU側において行なってもよい。その場合には、P台2のバックアップデータ記憶部に記憶されているCIDをCU側に送信してもらい、それを受信したCU側において、挿入されたカードに記録されているCIDを読み取り、その読み取ったCIDとP台から送信されたCIDとの一致判定を行なう。そして、CU3において、CIDが不一致であると判定した場合に、P台2に対してクリアコマンドを送信する。そのクリアコマンドを受信したP台2では、バックアップデータ記憶部に記憶されているデータを消去する。