

【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21年6月4日(2009.6.4)

【公開番号】特開2007-185374(P2007-185374A)

【公開日】平成19年7月26日(2007.7.26)

【年通号数】公開・登録公報2007-028

【出願番号】特願2006-6628(P2006-6628)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成21年4月16日(2009.4.16)

【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】

遊技媒体を用いて遊技者が所定の遊技を行うことが可能であり、遊技領域における入賞領域に遊技媒体が入賞したことにもとづいて景品として景品遊技媒体を払い出す遊技機であって、

前記入賞領域に遊技媒体が入賞したことを検出して入賞検出信号を出力する入賞検出手段と、

前記入賞検出手段からの入賞検出信号が入力され、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

景品遊技媒体の払い出しを行う払出手段と、

前記払出手段によって景品遊技媒体が払い出されたことを検出して払出検出信号を出力する払出検出手段と、

前記払出手段を制御する払出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

所定のメイン処理を繰り返し実行するメイン処理実行手段と、

所定時間毎に発生するタイマ割込の設定を行うタイマ割込設定手段と、

前記タイマ割込が発生したときに、前記メイン処理の実行を中断してタイマ割込処理を実行するタイマ割込処理実行手段と、

前記タイマ割込処理の実行中に、前記入賞検出信号の入力に応じて、払い出すべき景品遊技媒体の数を特定可能な払出手数データを払出手数記憶手段に記憶させる払出手数登録手段と、

前記メイン処理の実行中に、前記払出手数記憶手段に記憶された払出手数データにもとづいて、払い出すべき景品遊技媒体の数を特定可能な払出手数コマンドを、前記払出手制御手段に送信する払出手数送信手段と、

払い出すべき景品遊技媒体であって前記払出手段による払い出しが完了していない景品遊技媒体の総数を示す総未払出手数を記憶する総未払出手数記憶手段と、

前記メイン処理の実行中に、

前記総未払出手数記憶手段から総未払出手数を読み出す読み出手段と、

前記払出手数送信手段によって送信された払出手数コマンドに示される景品遊技媒体の数を、前記読み出手段が読み出した総未払出手数に加算する払出手数加算手段と、

前記払出数加算手段により加算された総未払出数を、前記総未払出数記憶手段に書き込む払出数書込手段と、

前記読出手段が総未払出数を読み出す前に前記タイマ割込処理の実行を禁止する割込禁止手段と、

前記払出数書込手段によって総未払出数が前記総未払出数記憶手段に書き込まれると、前記タイマ割込処理の実行を許可する割込許可手段とを含み、

前記タイマ割込処理の実行中に、前記払出検出信号にもとづいて、前記払出手段によって払い出された景品遊技媒体の数を、前記総未払出数記憶手段が記憶する総未払出数から減算する総未払出数減算手段と、

前記払出数加算手段によって前記払出数コマンドに示される景品遊技媒体の数が総未払出数に加算されると、前記払出数コマンドに示される景品遊技媒体の数が加算された総未払出数が所定の範囲内であるか否かを判定する払出数判定手段とを含む

ことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項2】

遊技制御手段は、払出数判定手段によって所定の範囲内でないと判定されると、払出手段による景品遊技媒体の払い出しに異常が発生したことを示す異常発生コマンドを、払出手段に送信する対払出異常発生コマンド送信手段を含み、

前記払出手段は、前記遊技制御手段から受信した前記異常発生コマンドにもとづいて、前記払出手段による景品遊技媒体の払い出しに異常が発生したことを報知する払出側異常報知手段を含む

請求項1記載の遊技機。

#### 【請求項3】

演出用の電気部品を制御して遊技演出を実行する演出制御手段を備え、

遊技制御手段は、払出数判定手段によって所定の範囲内でないと判定されると、払出手段による景品遊技媒体の払い出しに異常が発生したことを示す異常発生コマンドを、前記演出制御手段に送信する対演出異常発生コマンド送信手段を含み、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から受信した前記異常発生コマンドにもとづいて、前記払出手段による景品遊技媒体の払い出しに異常が発生したことを報知する演出側異常報知手段を含む

請求項1または請求項2記載の遊技機。

#### 【請求項4】

払出数判定手段は、

払出数加算手段によって払出数コマンドに示される景品遊技媒体の数が加算された総未払出数にもとづいて、払い出すべき景品遊技媒体の数よりも多い遊技媒体が払い出される異常である払出過多異常が発生したか否かを判定する払出過多異常判定手段と、

前記払出数加算手段によって前記払出数コマンドに示される景品遊技媒体の数が加算された総未払出数にもとづいて、総未払出数が所定の払出過少判定値を超えた状態の異常である払出過少異常が発生したか否かを判定する払出過少異常判定手段とを含み、

対払出異常発生コマンド送信手段は、

前記払出過多異常判定手段によって前記払出過多異常が発生したと判定されると、前記払出過多異常が発生したことを示す払出過多異常コマンドを、払出手段に送信する対払出過多異常コマンド送信手段と、

前記払出過少異常判定手段によって前記払出過少異常が発生したと判定されると、前記払出過少異常が発生したことを示す払出過少異常コマンドを、前記払出手段に送信する対払出過少異常コマンド送信手段とを含み、

払出側異常報知手段は、

遊技制御手段から受信した前記払出過多異常コマンドにもとづいて、前記払出過多異常が発生したことを報知する払出側過多報知手段と、

前記遊技制御手段から受信した前記払出過少異常コマンドにもとづいて、前記払出過少異常が発生したことを報知する払出側過少報知手段とを含む

請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 5】

払出数判定手段は、

払出数加算手段によって払出数コマンドに示される景品遊技媒体の数が加算された総未払出数にもとづいて、払い出すべき景品遊技媒体の数よりも多い遊技媒体が払い出される異常である払出過多異常が発生したか否かを判定する払出過多異常判定手段と、

前記払出数加算手段によって前記払出数コマンドに示される景品遊技媒体の数が加算された総未払出数にもとづいて、総未払出数が所定の払出過少判定値を超えた状態の異常である払出過少異常が発生したか否かを判定する払出過少異常判定手段とを含み、

対演出異常発生コマンド送信手段は、

前記払出過多異常判定手段によって前記払出過多異常が発生したと判定されると、前記払出過多異常が発生したことを示す払出過多異常コマンドを、演出制御手段に送信する対演出過多異常コマンド送信手段と、

前記払出過少異常判定手段によって前記払出過少異常が発生したと判定されると、前記払出過少異常が発生したことを示す払出過少異常コマンドを、前記演出制御手段に送信する対演出過少異常コマンド送信手段とを含み、

演出側異常報知手段は、

遊技制御手段から受信した前記払出過多異常コマンドにもとづいて、前記払出過多異常が発生したことを報知する演出側過多報知手段と、

前記遊技制御手段から受信した前記払出過少異常コマンドにもとづいて、前記払出過少異常が発生したことを報知する演出側過少報知手段とを含む

請求項 3 記載の遊技機。

【請求項 6】

遊技制御手段は、払出数判定手段によって払出手段による景品遊技媒体の払い出しに異常が発生したと判定されると、払出数送信手段による払出数コマンドの送信を禁止する払出数送信禁止手段を含む請求項 1 から請求項 5 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 7】

払出制御手段は、

払出検出手段から払出検出信号を入力する払出検出信号入力手段と、

前記払出検出信号入力手段によって入力された前記払出検出信号を遊技制御手段に出力する払出検出信号出力手段と、

前記払出検出信号の入力に応じて、払出手段によって払い出された景品遊技媒体の数を示す信号を外部出力する外部出力手段とを含み、

総未払出数減算手段は、前記払出制御手段から入力した前記払出検出信号の入力に応じて、前記払出手段によって払い出された景品遊技媒体の数を、総未払出数記憶手段が記憶する総未払出数から減算する

請求項 1 から請求項 6 のいずれかに記載の遊技機。

【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 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

本発明による遊技機は、遊技媒体（例えば、遊技球）を用いて遊技者が所定の遊技を行うことが可能であり、遊技領域における入賞領域（例えば、可変入賞球装置 15、入賞口 29, 30, 33, 39、大入賞口）に遊技媒体が入賞したことにもとづいて景品として景品遊技媒体を払い出す遊技機であって、入賞領域に遊技媒体が入賞したことを検出して入賞検出信号を出力する入賞検出手段（例えば、始動口スイッチ 14 a、カウントスイッチ 23、入賞口スイッチ 29 a, 30 a, 33 a, 39 a）と、入賞検出手段からの入賞検出信号が入力され、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロ

コンピュータ560)と、景品遊技媒体の払い出しを行う払出手段(例えば、球払出装置97)と、払出手段によって景品遊技媒体が払い出されたことを検出して払出検出信号を出力する払出検出手段(例えば、払出個数カウントスイッチ301)と、払出手段を制御する払出制御手段(例えば、払出制御用マイクロコンピュータ370)とを備え、遊技制御手段は、所定のメイン処理を繰り返し実行するメイン処理実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてステップS17～S19hの処理を繰り返し実行する部分)と、所定時間毎に発生するタイマ割込の設定を行うタイマ割込設定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてステップS16の処理を実行する部分)と、タイマ割込が発生したときに、メイン処理の実行を中断してタイマ割込処理を実行するタイマ割込処理実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてステップS20～S27の処理を実行する部分)と、タイマ割込処理の実行中に、入賞検出信号の入力に応じて、払い出すべき景品遊技媒体の数を特定可能な払出数データ(例えば、カウント値)を払出数記憶手段(例えば、賞球コマンド出力カウンタ)に記憶させる払出数登録手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてステップS2124の処理を実行する部分)と、メイン処理の実行中に、払出数記憶手段に記憶された払出数データにもとづいて、払い出すべき景品遊技媒体の数を特定可能な払出数コマンド(例えば、図53に示す賞球個数コマンド「03」、「0A」、「0F」)を、払出制御手段に送信する払出数送信手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてステップS1254の処理を実行する部分)と、払い出すべき景品遊技媒体であって払出手段による払い出しが完了していない景品遊技媒体の総数を示す総未払出数(例えば、総賞球数)を記憶する総未払出数記憶手段(例えば、総賞球数格納バッファ)と、メイン処理の実行中に、総未払出数記憶手段から総未払出数を読み出す読み出手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてステップS1282の処理を実行する部分)と、払出数送信手段によって送信された払出数コマンドに示される景品遊技媒体の数を、読み出手段が読み出した総未払出数に加算する払出数加算手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてステップS1283の処理を実行する部分)と、払出数加算手段により加算された総未払出数を、総未払出数記憶手段に書き込む払出数書き込手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてステップS1284の処理を実行する部分)と、読み出手段が総未払出数を読み出す前にタイマ割込処理の実行を禁止する割込禁止手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてステップS1281の処理を実行する部分)と、払出数書き込手段によって総未払出数が総未払出数記憶手段に書き込まれると、タイマ割込処理の実行を許可する割込許可手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてステップS1285の処理を実行する部分)とを含み、タイマ割込処理の実行中に、払出検出信号にもとづいて、払出手段によって払い出された景品遊技媒体の数を、総未払出数記憶手段が記憶する総未払出数から減算する総未払出数減算手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてステップS2131の処理を実行する部分)と、払出数加算手段によって払出数コマンドに示される景品遊技媒体の数が総未払出数に加算されると、払出数コマンドに示される景品遊技媒体の数が加算された総未払出数が所定の範囲内であるか否かを判定する払出数判定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてステップS1305の処理を実行する部分)とを含むことを特徴とする。

#### 【手続補正3】

【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】

遊技機は、演出用の電気部品(例えば、スピーカ27や各ランプ25, 28a, 28b, 28c、可変表示装置9)を制御して遊技演出を実行する演出制御手段(例えば、音/ランプ制御用マイクロコンピュータ100b、図柄制御用マイクロコンピュータ100a

)を備え、遊技制御手段は、払出手段によって所定の範囲内でないと判定されると、払出手段による景品遊技媒体の払い出しに異常が発生したことを示す異常発生コマンドを、演出制御手段に送信する対演出異常発生コマンド送信手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてステップS1306で賞球過多異常コマンドを音/ランプ制御基板80bに送信する部分、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてステップS1305bで賞球過少異常コマンドを音/ランプ制御基板80bに送信する部分)を含み、演出制御手段は、遊技制御手段から受信した異常発生コマンドにもとづいて、払出手段による景品遊技媒体の払い出しに異常が発生したことを報知する演出側異常報知手段(例えば、音/ランプ制御用マイクロコンピュータ100bにおいてステップS790でスピーカ27や各ランプ25, 28a, 28b, 28cを用いて報知する部分、図柄制御用マイクロコンピュータ100aにおいて可変表示装置9を用いて報知する部分)を含むように構成されていてもよい。

【手続補正4】

【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】

請求項1記載の発明では、払出手段によって景品遊技媒体の払い出しが行われると、タイマ割込処理において、払い出された景品遊技媒体の数を総未払出数から減算する。また、メイン処理において、払出手数コマンドに示される景品遊技媒体の数を総未払出数に加算する際に、総未払出数記憶手段から総未払出数を読み出すと、再び総未払出数を総未払出数記憶手段に書き込むまでタイマ割込処理の実行を禁止する。そのため、総未払出数記憶手段から総未払出数を読み出してから再び書き込むまでの間に、払い出された景品遊技媒体の数を総未払出数から減算する処理を実行しないようにすることができ、払い出された景品遊技媒体の数を遊技制御手段が把握できなくなる事態を防止できる。従って、遊技制御手段が管理する賞球数と払出手数が管理する賞球数との間のズレの発生を防止することができる。