

【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20年10月9日(2008.10.9)

【公開番号】特開2002-85752(P2002-85752A)

【公開日】平成14年3月26日(2002.3.26)

【出願番号】特願2000-286070(P2000-286070)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 4 E

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成20年8月27日(2008.8.27)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者が所定の遊技を行うことが可能な遊技機であって、

遊技媒体の払出を行う払出装置と、

遊技の進行に応じて、指令情報としてコマンドを出力する遊技制御基板と、

前記遊技制御基板からのコマンドに応じて遊技機に設けられている電気部品を制御する複数の制御基板とを備え、

前記複数の制御基板は、入賞に応じて前記遊技制御基板から出力される払い出すべき遊技媒体数を特定可能な遊技媒体コマンドに応じて前記払出装置を制御して遊技媒体の払出制御処理を実行する払出制御基板を含み、

前記遊技媒体コマンドを含むコマンドは 2 バイトのコマンドデータで構成され、

前記遊技制御基板は、前記複数の制御基板に対してコマンドデータと、コマンドデータの取込を指示する取込信号とを出力するためのコマンド出力処理を実行し、前記コマンド出力処理において前記複数の制御基板に対するコマンドデータおよび取込信号を同一の出力処理ルーチンをコールして出力し、

前記遊技制御基板は、コマンドにおける 1 バイト目のコマンドデータを出力して取込信号を出力した後、所定期間経過後に 2 バイト目のコマンドデータを出力し、

前記払出制御基板は、

所定の割込条件が成立した場合に割込処理プログラムを実行可能であり、

初期設定処理として、前記払出制御処理を実行するための割込処理プログラムの実行アドレスを指定するレジスタの設定を行うとともに、前記遊技制御基板からの前記遊技媒体コマンドを受信するコマンド受信割込処理を実行するための割込処理プログラムの実行アドレスを指定するレジスタの設定を行い、

所定の払出停止条件の成立に応じて前記払出装置による払出制御処理の実行を停止する払出停止状態に制御可能であり、

払出停止状態であっても、前記取込信号の入力にもとづいて、設定された実行アドレスの前記コマンド受信割込処理を実行することにより、前記遊技制御基板から出力される遊技媒体コマンドを受信することが可能であり、

前記遊技制御基板は、前記所定期間を、前記複数の制御基板のそれぞれがコマンドデータを受信するために要する期間のうちの最大の期間以上の値として、コマンドデータを出

力する

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 2】【補正対象書類名】明細書【補正対象項目名】0 0 1 1【補正方法】変更【補正の内容】

【0 0 1 1】

【課題を解決するための手段】

本発明による遊技機は、遊技者が所定の遊技を行うことが可能な遊技機であって、遊技媒体の払出を行う払出装置と、遊技の進行に応じて、指令情報としてコマンドを出力する遊技制御基板と、遊技制御基板からのコマンドに応じて遊技機に設けられている電気部品を制御する複数の制御基板とを備え、複数の制御基板は、入賞に応じて遊技制御基板から出力される払い出すべき遊技媒体数を特定可能な遊技媒体コマンドに応じて払出装置を制御して遊技媒体の払出制御処理を実行する払出制御基板を含み、遊技媒体コマンドを含むコマンドは 2 バイトのコマンドデータで構成され、遊技制御基板は、複数の制御基板に対してコマンドデータと、コマンドデータの取込を指示する取込信号とを出力するためのコマンド出力処理を実行し、コマンド出力処理において複数の制御基板に対するコマンドデータおよび取込信号を同一の出力処理ルーチンをコールして出力し、遊技制御基板は、コマンドにおける 1 バイト目のコマンドデータを出力して取込信号を出力した後、所定期間経過後に 2 バイト目のコマンドデータを出力し、払出制御基板は、所定の割込条件が成立した場合に割込処理プログラムを実行可能であり、初期設定処理として、払出制御処理を実行するための割込処理プログラムの実行アドレスを指定するレジスタの設定を行うとともに、遊技制御基板からの遊技媒体コマンドを受信するコマンド受信割込処理を実行するための割込処理プログラムの実行アドレスを指定するレジスタの設定を行い、所定の払出停止条件の成立に応じて払出装置による払出制御処理の実行を停止する払出停止状態に制御可能であり、払出停止状態であっても、取込信号の入力にもとづいて、設定された実行アドレスのコマンド受信割込処理を実行することにより、遊技制御基板から出力される遊技媒体コマンドを受信することが可能であり、遊技制御基板は、所定期間を、複数の制御基板のそれぞれがコマンドデータを受信するために要する期間のうちの最大の期間以上の値として、コマンドデータを出力することを特徴とする。

【手続補正 3】【補正対象書類名】明細書【補正対象項目名】0 0 1 2【補正方法】削除【補正の内容】【手続補正 4】【補正対象書類名】明細書【補正対象項目名】0 0 1 3【補正方法】削除【補正の内容】【手続補正 5】【補正対象書類名】明細書【補正対象項目名】0 0 1 4【補正方法】削除【補正の内容】【手続補正 6】【補正対象書類名】明細書【補正対象項目名】0 0 1 5【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0285

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0285】

【発明の効果】

請求項1記載の発明では、払出制御基板は、所定の割込条件が成立した場合に割込処理プログラムを実行可能であり、初期設定処理として、払出制御処理を実行するための割込処理プログラムの実行アドレスを指定するレジスタの設定を行うとともに、遊技制御基板からの遊技媒体コマンドを受信するコマンド受信割込処理を実行するための割込処理プログラムの実行アドレスを指定するレジスタの設定を行い、所定の払出停止条件の成立に応じて払出装置による払出制御処理の実行を停止する払出停止状態に制御可能であり、払出停止状態であっても、取込信号の入力にもとづいて、設定された実行アドレスのコマンド受信割込処理を実行することにより、遊技制御基板から出力される遊技媒体コマンドを受信することが可能であるように構成したので、適切な動作モードで払出制御を実行することができ、その結果、開発工数や遊技機コストを低減することができるとともに、遊技制御基板の記憶領域に関する負担を軽減することができる効果がある。また、遊技制御基板は、所定期間を、複数の制御基板のそれぞれがコマンドデータを受信するために要する期間のうちの最大の期間以上の値として、コマンドデータを出力するように構成したので、遊技制御基板が各制御基板に対するコマンド出力処理を共通モジュールで制御しても、いずれの制御基板でも遊技制御基板からのコマンドを確実に受信することができる効果がある。

【手続補正 13】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 2 8 6
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 1 4】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 2 8 7
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 1 5】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 2 8 8
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 1 6】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 2 8 9
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 1 7】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 2 9 0
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 1 8】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 2 9 1
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 1 9】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 2 9 2
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 2 0】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 2 9 3
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 2 1】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 2 9 4
【補正方法】削除
【補正の内容】