

【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】令和 4 年 11 月 8 日(2022.11.8)

【公開番号】特開 2022-100604(P2022-100604A)
【公開日】令和 4 年 7 月 6 日(2022.7.6)
【年通号数】公開公報(特許)2022-122
【出願番号】特願 2020-214681(P2020-214681)
【国際特許分類】
A 6 3 F 5/04(2006.01)
【F I】
A 6 3 F 5/04 6 2 0

10

【手続補正書】
【提出日】令和 4 年 10 月 28 日(2022.10.28)
【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】

20

遊技の進行を制御する主制御部と、
前記主制御部からの指令に応じて演出装置を制御する副制御部と、
前記主制御部に接続され、前記主制御部との間で信号の入力及び / 又は出力が可能な複数の
周辺装置と、を備え、
前記主制御部は、少なくとも主制御基板と、複数の中継基板とを有し、
前記主制御基板及び複数の前記中継基板のそれぞれは、前記信号の入出力を行う信号入出力部と、
所定の通信方式で外部と通信可能な通信部とを有する入出力通信手段を備え、
前記複数の周辺装置のそれぞれは、前記入出力通信手段の前記信号入出力部に接続可能であり、
前記主制御基板及び前記中継基板の間では、前記主制御基板の前記入出力通信手段の前記通信部と、
前記中継基板の前記入出力通信手段の前記通信部とを接続して通信を行うことが可能であり、
前記複数の周辺装置には、遊技価値の貯留数を含む情報を表示可能な情報表示装置が含まれ、
前記入出力通信手段は、前記情報表示装置での前記情報の表示動作を実行可能な表示駆動部と、
所定周期で乱数値を更新可能な乱数発生部とをさらに有し、
前記乱数発生部は、前記乱数値の更新周期である前記所定周期を監視する乱数監視部を有し、
前記乱数監視部は、前記乱数値が前記更新周期より長い特定周期以上の期間で更新された場合には異常が発生したと判断し、
前記乱数監視部は、前記異常が発生した場合にはその旨を示す第 1 のステータス情報、及び、
異常履歴を示す第 2 のステータス情報をセットし、その後、前記異常が解消された場合には、
前記第 1 のステータス情報をクリアするが、前記第 2 のステータス情報をクリアせずに電源断まで保持する

30

40

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 0 2

50

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来の遊技機において、主制御装置のCPU (Central Processing Unit) に、入出力ポートや基礎乱数器などを、内部バスを介して接続したものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献1】特開2009-268481号公報

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

しかしながら、例えば、特許文献1に開示の遊技機では、主制御装置に入出力ポートが設けられているので、主制御装置に、例えば、スタートレバー等の入力機器、及び、リール等の出力機器を配線ケーブル（例えば、ハーネスで接続可能なフラットケーブルと呼ばれるもの）を介して接続する必要がある。それゆえ、従来の遊技機の構成では、基板に接続する配線ケーブルの数が多くなり、主制御装置の基板のサイズが大きくなるという問題があった。また、従来の遊技機の構成では、主制御装置の基板と周辺機器との間の配線ケーブルも長くなるという問題もあった。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、主制御部の基板サイズを小さくするとともに、主制御部及び周辺機器間を接続する配線ケーブルの長さも短くすることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正6】

【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】

遊技の進行を制御する主制御部（例えば、後述の主制御部600）と、前記主制御部からの指令に応じて演出装置を制御する副制御部（例えば、後述の副制御部620）と、前記主制御部に接続され、前記主制御部との間で信号の入力及び／又は出力が可能な複数の周辺装置と、を備え、前記主制御部は、少なくとも主制御基板と、複数の中継基板（例えば、後述の回胴装置基板602、ドア中継基板603）とを有し、前記主制御基板及び複数の前記中継基板のそれぞれは、前記信号の入出力を行う信号入出力部（例えば、後述のPIO回路705）と、所定の通信方式で外部と通信可能な通信部

10

20

30

40

50

(例えば、後述のシリアルバス通信回路 7 0 1) とを有する入出力通信手段(例えば、後述の H B - L S I 7 0 0) を備え、

前記複数の周辺装置のそれぞれは、前記入出力通信手段の前記信号入出力部に接続可能であり、

前記主制御基板及び前記中継基板との間では、前記主制御基板の前記入出力通信手段の前記通信部と、前記中継基板の前記入出力通信手段の前記通信部とを接続して通信を行うことが可能であり、

前記複数の周辺装置には、遊技価値の貯留数を含む情報を表示可能な情報表示装置が含まれ、

前記入出力通信手段は、前記情報表示装置での前記情報の表示動作を実行可能な表示駆動部(例えば、後述の L E D 駆動回路 7 0 3) と、所定周期で乱数値を更新可能な乱数発生部(例えば、後述の乱数発生回路 7 0 8) とをさらに有し、

前記乱数発生部は、前記乱数値の更新周期である前記所定周期を監視する乱数監視部(例えば、後述の乱数監視回路 7 3 8) を有し、

前記乱数監視部は、前記乱数値が前記更新周期より長い特定周期以上の期間で更新された場合には異常(例えば、後述の「クロック信号周波数の低下」)が発生したと判断し、

前記乱数監視部は、前記異常が発生した場合にはその旨を示す第 1 のステータス情報、及び、異常履歴を示す第 2 のステータス情報をセットし、その後、前記異常が解消された場合には、前記第 1 のステータス情報をクリアするが、前記第 2 のステータス情報をクリアせずに電源断まで保持する

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 8】

上記構成の本発明の遊技機によれば、主制御部の基板サイズを小さくするとともに、主制御部及び周辺機器間を接続する配線ケーブルの長さも短くすることができる。

10

20

30

40

50