

【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3月13日(2014.3.13)

【公開番号】特開2013-163083(P2013-163083A)

【公開日】平成25年8月22日(2013.8.22)

【年通号数】公開・登録公報2013-045

【出願番号】特願2013-111461(P2013-111461)

【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
A 6 3 F	7/02	3 2 4 C
A 6 3 F	7/02	3 2 5 A
A 6 3 F	7/02	3 3 4

【手続補正書】

【提出日】平成26年1月27日(2014.1.27)

【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遊技を行うことが可能であり、付与条件が成立したことにもとづいて価値を付与する遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御用マイクロコンピュータと、

価値を付与する制御を行う付与制御用マイクロコンピュータと、を備え、

前記遊技制御用マイクロコンピュータと前記付与制御用マイクロコンピュータとは、シリアル通信で信号を入出力し、

前記遊技制御用マイクロコンピュータは、

所定期間が経過したか否かを判定する所定期間判定手段と、

前記付与制御用マイクロコンピュータとの通信接続状態を確認するための接続確認信号を、前記所定期間判定手段によって前記所定期間が経過したと判定される毎に前記付与制御用マイクロコンピュータに出力する接続確認信号出力手段と、

前記付与条件が成立したことにもとづいて、付与すべき価値の量を特定可能な付与データを記憶する付与記憶手段と、

前記付与記憶手段に記憶された付与データにもとづいて、付与すべき価値の量を特定可能な付与信号を前記付与制御用マイクロコンピュータに出力する付与信号出力手段と、

前記付与信号出力手段によって前記付与信号が出力されたことにもとづいて、前記接続確認信号出力手段による前記接続確認信号の出力を停止する停止手段と、を含み、

前記付与制御用マイクロコンピュータは、

前記接続確認信号出力手段が出力した前記接続確認信号を入力したことにもとづいて応答信号を前記遊技制御用マイクロコンピュータに出力する応答信号出力手段と、

前記付与信号出力手段により出力された前記付与信号で特定される量の未付与の価値を付与させる付与制御を実行する価値付与制御手段と、を含み、

前記応答信号出力手段は、前記遊技制御用マイクロコンピュータが制御状態を認識可能な態様で前記応答信号を前記遊技制御用マイクロコンピュータに出力し、

前記遊技制御用マイクロコンピュータは、さらに、

前記付与制御の実行を終了したときに、前記付与記憶手段に付与データが記憶されているか否かを判定する付与データ判定手段と、を含み、

前記付与信号出力手段は、前記付与データ判定手段によって前記付与記憶手段に付与データが記憶されていると判定されたときに、当該付与記憶手段に記憶された付与データにもとづいて、新たな付与信号を前記付与制御用マイクロコンピュータに出力し、

前記接続確認信号出力手段は、前記付与データ判定手段によって前記付与記憶手段に付与データが記憶されていないと判定されたときに、前記所定期間判定手段により前記所定期間が経過したと判定されたことにもとづいて、新たな接続確認信号を前記付与制御用マイクロコンピュータに出力する

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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、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、付与条件が成立したことにもとづいて価値を付与するパチンコ機やスロット機、パロット機などの遊技機に関する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

上記特許文献1に記載された遊技機では、主基板と付与制御基板とが価値に関する双方通信を行うことによりお互いの状態を確認することが可能であるが、制御状態（例えば、エラー）に関して付与制御基板がコマンドを出力しようとすると、コマンドの出力タイミングがイレギュラーになり、主基板が付与制御基板からのコマンドを正確に入力することができないおそれがある。

【手続補正4】

【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】

そこで、本発明は、主基板と付与制御基板が双方向のシリアル通信を行う遊技機において、コマンドの出力タイミングを考慮することなくコマンドの取りこぼし等の発生を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正5】

【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】

本発明による遊技機は、遊技媒体（例えば、遊技球）を用いて遊技者が遊技を行うことが可能であり、付与条件が成立したこと（例えば、遊技球が入賞口に入賞したこと）にもとづいて価値を付与する遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560）と、価値を付与する制御を行ふ付与制御用マイクロコンピュータ（例えば、払出制御用マイクロコンピュータ370

)と、を備え、遊技制御用マイクロコンピュータと付与制御用マイクロコンピュータとは、シリアル通信で信号を入出力し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560と払出制御用マイクロコンピュータ370とは、それぞれシリアル通信回路505,380を内蔵し、図24に示す払出制御コマンドをシリアル通信で送受信する)、遊技制御用マイクロコンピュータは、所定期間(例えば、1秒)が経過したか否かを判定する所定期間判定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS52313を実行する部分)と、付与制御用マイクロコンピュータとの通信接続状態を確認するための接続確認信号(例えば、接続確認コマンド)を、所定期間判定手段によって所定期間が経過したと判定される毎に付与制御用マイクロコンピュータに出力する接続確認信号出力手段(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S52313でYと判定した後にステップS5211を実行する部分)と、付与条件が成立したこと(例えば、遊技球が入賞口に入賞したこと)にもとづいて、付与すべき価値の量(例えば、賞球個数)を特定可能な付与データ(例えば、賞球コマンド出力カウンタのカウント値)を記憶する付与記憶手段(例えば、賞球コマンド出力カウンタ)と、付与記憶手段に記憶された付与データにもとづいて、付与すべき価値の量を特定可能な付与信号(例えば、賞球個数コマンド)を付与制御用マイクロコンピュータに出力する付与信号出力手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS52305を実行する部分)と、付与信号出力手段によって付与信号が出力されたことにもとづいて、接続確認信号出力手段による接続確認信号の出力を停止する停止手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、賞球送信処理2のステップS52305で賞球個数コマンドを送信した後に、接続確認コマンドを送信する賞球送信処理1に移行せずに賞球受領確認処理に移行(ステップS52306参照)することによって、接続確認コマンドの送信を停止する部分。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、図39に示す賞球送信処理1においてのみ接続確認コマンドを送信する処理(ステップS5211参照)を行い、賞球個数コマンド送信後に移行される図42に示す賞球受領確認処理では接続確認コマンドを送信する処理を行わない。)と、を含み、付与制御用マイクロコンピュータは、接続確認信号出力手段が出力した接続確認信号を入力したことにもとづいて応答信号(例えば、接続OKコマンド)を遊技制御用マイクロコンピュータに出力する応答信号出力手段(例えば、払出制御用マイクロコンピュータ370におけるステップS7415,S74208を実行する部分)と、付与信号出力手段により出力された付与信号で特定される量の未付与の価値を付与させる付与制御を実行する価値付与制御手段(例えば、払出制御用マイクロコンピュータ370におけるステップS75113の処理が実行されて払出モータ289が起動され、ステップS756の払出モータ制御処理が実行される部分)と、を含み、応答信号出力手段は、遊技制御用マイクロコンピュータが制御状態を認識可能な態様で応答信号を遊技制御用マイクロコンピュータに出力し(例えば、払出制御用マイクロコンピュータ370は、ステップS7414,S74207の処理を実行して、図25に示すように接続OKコマンドの下位4ビットに賞球エラーや満タンエラー、球切れエラー、払出個数異常エラーをセットして送信する)、遊技制御用マイクロコンピュータは、さらに、付与制御の実行を終了したときに、付与記憶手段に付与データが記憶されているか否かを判定する付与データ判定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS52503でYと判定されステップS52504が実行されて賞球送信処理2に移行したときにステップS52301を実行する部分)と、を含み、付与信号出力手段は、付与データ判定手段によって付与記憶手段に付与データが記憶されていると判定されたときに、当該付与記憶手段に記憶された付与データにもとづいて、新たな付与信号を付与制御用マイクロコンピュータに出力し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS52301でYと判定したことにもとづいてステップS52305を実行して新たな賞球個数コマンドを送信する)、接続確認信号出力手段は、付与データ判定手段によって付与記憶手段に付与データが記憶されていないと判定されたときに、所定期間判定手段により所定期間が経過したと判定されたことにもとづいて、新たな接続確認信号を付与制御用マイクロコンピュータに出力する(例えば、遊技制御用マイクロ

コンピュータ560は、ステップS52301でNと判定した後にステップS52313でYとなって賞球送信処理1に移行し、ステップS5211を実行して新たな接続確認コマンドを送信する)ことを特徴とする。そのような構成により、シリアル通信方式を用いることにより、遊技制御用マイクロコンピュータと付与制御用マイクロコンピュータとの配線の取り回しの容易化を図ることができる。また、付与制御用マイクロコンピュータが接続確認信号の入力にもとづいて定期的に出力する応答信号に制御状態を乗せることにより、制御状態信号(制御状態が付加された応答信号)を出力することができるため、制御状態信号の出力タイミングを考慮することなく制御状態信号の取りこぼし等の発生を防止することができ、遊技制御用マイクロコンピュータと付与制御用マイクロコンピュータとの間の通信を確実に行うことができる。