

【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17年8月25日(2005.8.25)

【公開番号】特開2003-199957(P2003-199957A)

【公開日】平成15年7月15日(2003.7.15)

【出願番号】特願2001-402013(P2001-402013)

【国際特許分類第7版】

A 6 3 F 7/02

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 2

A 6 3 F 7/02 3 2 4 C

A 6 3 F 7/02 3 2 8

A 6 3 F 7/02 3 5 2 F

【手続補正書】

【提出日】平成17年2月14日(2005.2.14)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】請求項1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項1】

所定の入賞にもとづいて景品としての景品遊技媒体を払い出すことが可能な遊技機であつて、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

遊技媒体の払い出しを行う払出手段と、

前記遊技制御手段からの信号にもとづいて前記払出手段の制御を行う払出手段と、前記払出手段により払い出された景品遊技媒体を検出する景品遊技媒体検出手段とを備え、

前記遊技制御手段は、前記所定の入賞にもとづいて遊技者に払い出される景品遊技媒体の払出手数を特定可能な景品数指令信号を前記払出手段に送信する景品情報送信手段を含み、

前記払出手段は、

景品数指令信号にもとづく遊技媒体の払出手が終了すると、払出手の終了を示す払出手終了信号を前記遊技制御手段に送信する払出手終了信号送信手段と、

記録媒体に記録されている記録情報で特定される有価価値を使用して遊技者に遊技媒体を貸与するための制御を行う遊技用装置と通信可能な通信手段と、

前記通信手段が遊技用装置から遊技媒体の貸与を要求する要求信号を受信したことにもとづいて、遊技者に貸与する遊技媒体を払い出す貸し遊技媒体払出手段と、

前記遊技用装置との通信に関わる異常が発生したか否かを判定する異常判定手段と、

該異常判定手段により通信に関わる異常が発生したと判定したときにその旨を示す異常検出信号を前記遊技制御手段に送信する異常通知手段とを含み、

前記景品遊技媒体検出手段からの検出信号は、前記遊技制御手段に入力され、

前記遊技制御手段は、

前記払出手終了信号を受信したか否か確認する払出手終了信号受信確認手段と、

前記景品遊技媒体検出手段からの検出信号の入力状態を監視して前記景品数指令信号によって指定した払出手数の景品遊技媒体が払い出されたか否かを判定する払出手判定手段と、

前記異常検出信号を受信したとき、および前記景品数指令信号を送信してから所定期間に前記払出手終了信号受信確認手段によって前記払出手終了信号の受信が確認されなかつた

ときに、所定の異常時処理を実行する異常時処理実行手段とを含み、

前記遊技制御手段は、前記払出終了信号受信確認手段によって前記払出終了信号の受信が確認され、かつ、前記払出判定手段によって前記景品数指令信号により指定した払出数の景品遊技媒体が払い出されたと判定されたときに、前記払出制御手段における景品遊技媒体の払い出し制御が完了したと判定する

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】請求項5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項5】

異常時処理実行手段は、所定の異常時処理として遊技を中断させるための処理を行う  
請求項1から請求項4のうちのいずれかに記載の遊技機。

【手続補正3】

【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】

【課題を解決するための手段】

本発明による遊技機は、所定の入賞にもとづいて景品としての景品遊技媒体を払い出すことが可能な遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えばCPU56等）と、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、遊技制御手段からの信号にもとづいて払出手段の制御を行う払出制御手段（例えば払出制御用CPU371等）と、払出手段により払い出された景品遊技媒体を検出する景品遊技媒体検出手段（例えば賞球カウントスイッチ301A）とを備え、遊技制御手段が、所定の入賞にもとづいて遊技者に払い出される景品遊技媒体の払出数を特定可能な景品数指令信号を払出制御手段に送信する景品情報送信手段を含み、払出制御手段が、景品数指令信号にもとづく遊技媒体の払出が終了すると、払出の終了を示す払出終了信号（例えば賞球終了指定の払出情報コマンド）を遊技制御手段に送信する払出終了信号送信手段（例えば払出制御手段のうちステップS560, S561を実行する部分）と、記録媒体（例えばプリペイドカード）に記録されている記録情報で特定される有価価値を使用して遊技者に遊技媒体を貸与するための制御を行う遊技用装置（例えばカードユニット50）と通信可能な通信手段（例えば払出制御手段におけるPCユニット制御処理やBRDY信号, BREQ信号, EXS信号を送受信する部分）と、通信手段が遊技用装置から遊技媒体の貸与を要求する要求信号を受信したことにもとづいて、遊技者に貸与する遊技媒体を払い出す貸し遊技媒体払出制御手段と、遊技用装置との通信に関わる異常が発生したか否かを判定する異常判定手段（例えば払出制御手段におけるPCユニット制御処理やステップS621を実行する部分）と、異常判定手段により通信に関わる異常が発生したと判定したときにその旨を示す異常検出信号（例えばエラー指定の払出情報コマンド）を遊技制御手段に送信する異常通知手段（例えば払出制御手段におけるS641, S642を実行する部分）とを含み、景品遊技媒体検出手段からの検出信号は、遊技制御手段に入力され、遊技制御手段が、払出終了信号を受信したか否か確認する払出終了信号受信確認手段と、景品遊技媒体検出手段からの検出信号の入力状態を監視して景品数指令信号によって指定した払出数の景品遊技媒体が払い出されたか否かを判定する払出判定手段と、異常検出信号を受信したとき、および景品数指令信号を送信してから所定期間内に払出終了信号受信確認手段によって払出終了信号の受信が確認されなかったときに、所定の異常時処理を実行する異常時処理実行手段とを含み、遊技制御手段が、払出終了信号受信確認手段によって払出終了信号の受信が確認され、かつ、払出判定手段によって景品数指令信号により指定した払出数の景品遊技

媒体が払い出されたと判定されたときに、払出制御手段における景品遊技媒体の払い出し制御が完了したと判定することを特徴とする。

【手続補正4】

【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】

異常時処理実行手段が、所定の異常時処理として遊技を中断させるための処理を行う（例えば可変表示装置9や普通図柄表示器10における可変表示を中断する）ように構成されていてもよい。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0325

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0325】

【発明の効果】

以上のように、請求項1記載の発明では、遊技制御手段が、所定の入賞にもとづいて遊技者に払い出される景品遊技媒体の払出数を特定可能な景品数指令信号を払出制御手段に送信する景品情報送信手段を含み、払出制御手段が、景品数指令信号にもとづく遊技媒体の払出が終了すると、払出の終了を示す払出終了信号を遊技制御手段に送信する払出終了信号送信手段と、記録媒体に記録されている記録情報で特定される有価価値を使用して遊技者に遊技媒体を貸与するための制御を行う遊技用装置と通信可能な通信手段と、通信手段が遊技用装置から遊技媒体の貸与を要求する要求信号を受信したことにもとづいて、遊技者に貸与する遊技媒体を払い出す貸し遊技媒体払出制御手段と、遊技用装置との通信に関わる異常が発生したか否かを判定する異常判定手段と、異常判定手段により通信に関わる異常が発生したと判定したときにその旨を示す異常検出信号を遊技制御手段に送信する異常通知手段とを含み、景品遊技媒体検出手段からの検出信号は、遊技制御手段に入力され、遊技制御手段は、払出終了信号を受信したか否か確認する払出終了信号受信確認手段と、景品遊技媒体検出手段からの検出信号の入力状態を監視して景品数指令信号によって指定した払出数の景品遊技媒体が払い出されたか否かを判定する払出判定手段と、異常検出信号を受信したとき、および景品数指令信号を送信してから所定期間内に払出終了信号受信確認手段によって払出終了信号の受信が確認されなかったときに、所定の異常時処理を実行する異常時処理実行手段とを含み、遊技制御手段は、払出終了信号受信確認手段によって払出終了信号の受信が確認され、かつ、払出判定手段によって景品数指令信号により指定した払出数の景品遊技媒体が払い出されたと判定されたときに、払出制御手段における景品遊技媒体の払い出し制御が完了したと判定するように構成したので、遊技制御手段が遊技機外部の遊技用装置との通信において異常が生じたことを認識でき、遊技用装置との通信において異常が生じたことを知らずに遊技制御が続行されてしまうことを防止できることが可能になる効果がある。また、遊技制御手段が、払出制御手段による景品としての遊技媒体払出処理の終了を把握することができる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0334

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0334】

請求項5記載の発明では、異常時処理実行手段は、所定の異常時処理として遊技を中断させるための処理を行うように構成されているので、異常が発生しているにもかかわらず

遊技が続行されてしまうことを防止できる。