

【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19年7月26日(2007.7.26)

【公開番号】特開2006-130082(P2006-130082A)

【公開日】平成18年5月25日(2006.5.25)

【年通号数】公開・登録公報2006-020

【出願番号】特願2004-322723(P2004-322723)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 4

A 6 3 F 7/02 3 0 4 B

A 6 3 F 7/02 3 0 4 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 4 E

A 6 3 F 7/02 3 2 5 A

【手続補正書】

【提出日】平成19年6月13日(2007.6.13)

【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遊技領域に設けられた複数の入賞領域と、所定の払出手条件が成立したことに基づいて景品としての遊技媒体である景品遊技媒体を払い出す払出手段と、所定の演出条件が成立したことに基づいて所定の演出を実行する演出手段と、を備えた遊技機において、

遊技の進行を制御する遊技制御マイクロコンピュータと、

前記複数の入賞領域のそれぞれに対応して設けられており、前記入賞領域に入賞した遊技媒体である入賞遊技媒体を検出する入賞検出手段と、

前記複数の入賞領域に入賞した入賞遊技媒体が合流する位置の下流側において入賞遊技媒体を検出する全入賞検出手段と、

前記遊技制御マイクロコンピュータから送信される制御コマンドに基づいて、前記払出手段による景品遊技媒体の払い出し動作を制御する払出手制御マイクロコンピュータと、

前記遊技制御マイクロコンピュータから送信される制御コマンドに基づいて、前記演出手段による演出を制御する演出制御マイクロコンピュータと、

前記遊技制御マイクロコンピュータと前記演出制御マイクロコンピュータとの間の通信を中継する中継手段と、

を備え、

前記遊技制御マイクロコンピュータは、

前記入賞検出手段による検出に応じて、前記払出手段から払い出すべき景品遊技媒体の個数を特定可能な払出手制御コマンドを前記制御コマンドとして前記払出手制御マイクロコンピュータに送信する払出手制御コマンド送信手段と、

前記払出手制御コマンド送信手段による払出手制御コマンドの送信回数を計数する払出手制御コマンド送信回数計数手段と、

前記全入賞検出手段により検出された入賞遊技媒体の個数を計数する全入賞個数計数手段と、

前記払出手段により計数された計数値と、前記全入賞個数計数手段により計数された計数値と、の差が所定値以上であるか否かを判定する計数値差判定手段と、

前記計数値差判定手段により差が所定値以上であると判定されたときに、該判定に基づく判定情報を報知するための演出制御コマンドを前記制御コマンドとして前記演出制御マイクロコンピュータに送信する演出制御コマンド送信手段と、
を含み、

前記演出制御マイクロコンピュータは、

前記演出制御コマンド送信手段が送信した演出制御コマンドを受信する演出制御コマンド受信手段と、

前記演出制御コマンド受信手段が受信した演出制御コマンドに基づいて、前記演出手段を制御して、前記計数値差判定手段による判定に基づく判定情報を報知する演出を実行させる報知演出制御手段と、
を含む、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記遊技制御マイクロコンピュータは、

前記払出手段から前記入賞検出手段による検出に対応して払い出される景品遊技媒体の個数を特定する景品遊技媒体個数情報を、前記入賞検出手段による検出ごとに個別に記憶する景品遊技媒体個数情報記憶手段と、

前記景品遊技媒体個数情報記憶手段に記憶されている景品遊技媒体個数情報のうちから複数の景品遊技媒体個数情報を読み出す個数情報読出手段と、

前記個数情報読出手段により読み出された複数の景品遊技媒体個数情報で特定される景品遊技媒体個数を合算することにより、合算個数を算出する合算個数算出手段と、

前記合算個数算出手段による合算個数の算出のために前記個数情報読出手段が読み出した景品遊技媒体個数情報の数である合算情報数を計数する合算情報数計数手段と、

前記合算個数算出手段により算出された合算個数を前記払出手段から払い出すべき景品遊技媒体の個数として特定可能な合算払出手制御コマンドを送信する合算払出手制御コマンド送信手段と、

前記合算払出手制御コマンド送信手段が合算払出手制御コマンドを送信したときに、前記合算個数算出手段による合算個数の算出のために前記個数情報読出手段が読み出した景品遊技媒体個数情報を、前記景品遊技媒体個数情報記憶手段に記憶されている景品遊技媒体個数情報から削除することにより、前記景品遊技媒体個数情報記憶手段を更新する景品遊技媒体個数情報更新手段と、を含み、

前記払出手制御コマンド送信回数計数手段は、

前記払出手制御コマンド送信手段が1の払出手制御コマンドを送信するごとに、1を計数し、前記合算払出手制御コマンド送信手段が1の合算払出手制御コマンドを送信するごとに、前記合算情報数計数手段により計数された合算情報数を計数し、該計数値を払出手制御コマンドの送信回数の計数値とするコマンド送信回数擬制計数手段を含む、

ことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記報知演出制御手段は、

前記演出制御コマンド受信手段が受信した演出制御コマンドに基づいて、前記演出手段を制御して、前記計数値差判定手段による判定に基づく判定情報を報知する演出を所定時間実行させ、該所定時間経過後、該演出を停止させる定時間報知演出制御手段を含む、
ことを特徴とする請求項1又は2に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記遊技制御マイクロコンピュータは、

前記計数値差判定手段により差が所定値以上であると判定されたときに、前記払出手制御コマンド送信回数計数手段により計数された計数値が前記全入賞個数計数手段により計数

された計数値より大きいか否かを判定する計数値比較判定手段を含み、

前記演出制御コマンド送信手段は、

前記計数値比較判定手段により、前記払出制御コマンド送信回数計数手段により計数された計数値が前記全入賞個数計数手段により計数された計数値より大きいと判定されたときには、該判定に基づく判定情報を前記演出手段により報知することを指令するための払出過剰演出制御コマンドを前記演出制御コマンドとして前記演出制御マイクロコンピュータに送信する払出過剰演出制御コマンド送信手段と、

前記計数値比較判定手段により、前記払出制御コマンド送信回数計数手段により計数された計数値が前記全入賞個数計数手段により計数された計数値より大きないと判定されたときには、該判定に基づく判定情報を前記演出手段により報知することを指令するための払出不足演出制御コマンドを前記演出制御コマンドとして前記演出制御マイクロコンピュータに送信する払出不足演出制御コマンド送信手段と、を含み、

前記報知演出制御手段は、

前記演出制御コマンド受信手段が前記払出過剰演出制御コマンド送信手段により送信された払出過剰演出制御コマンドを受信したときには、前記演出手段を制御して、第一の態様の報知演出を実行させる払出過剰報知演出制御手段と、

前記演出制御コマンド受信手段が前記払出不足演出制御コマンド送信手段により送信された払出不足演出制御コマンドを受信したときには、前記演出手段を制御して、前記第一の態様とは異なる第二の態様の報知演出を実行させる払出不足報知演出制御手段と、を含む、

ことを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記払出制御コマンド送信手段は、

前記計数値差判定手段により差が所定値以上であると判定されたときに、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示す異常払出制御コマンドを前記制御コマンドとして前記払出制御マイクロコンピュータに送信する異常払出制御コマンド送信手段を含み、

前記払出制御マイクロコンピュータは、

前記異常払出制御コマンド送信手段が送信した異常払出制御コマンドを受信する異常払出制御コマンド受信手段と、

前記異常払出制御コマンド受信手段が受信した異常払出制御コマンドに基づいて、前記払出手段を制御して、景品遊技媒体の払い出し動作を停止させる払出動作停止手段と、を含む、

ことを特徴とする請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 6】

前記払出手段による景品遊技媒体の払い出し動作が停止した場合に、人為的操縦に応答して、該払い出し動作の停止を解除させる払出動作停止解除信号を出力する払出動作停止解除信号出力手段を備え、

前記払出制御マイクロコンピュータは、

前記払出動作停止解除信号出力手段による払出動作停止解除信号の出力に応じて、前記払出動作停止手段が停止させた払い出し動作を再開させる払出動作再開手段を含む、ことを特徴とする請求項 5 に記載の遊技機。

【請求項 7】

前記中継手段は、

前記演出制御コマンド送信手段から前記演出制御コマンド受信手段への前記演出制御コマンドの伝達を中継すると共に、前記演出制御マイクロコンピュータから前記遊技制御マイクロコンピュータへ信号が伝達されることを阻止する信号伝達方向規制手段を含む、ことを特徴とする請求項 1 乃至 6 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

【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】

上記目的を達成するため、本願の請求項1に記載の遊技機は、

遊技媒体を用いて遊技者が所定の遊技を行う遊技領域に設けられた複数の入賞領域（例えば入賞口20a～20d、普通可変入賞球装置6及び特別可変入賞球装置7）と、所定の払出条件（例えば遊技球の入賞領域への入賞）が成立したことに基づいて景品としての遊技媒体である景品遊技媒体（例えば賞球）を払い出す払出手段（例えば払出装置50）と、所定の演出条件（例えば遊技球の普通可変入賞球装置6への入賞）が成立したことに基づいて所定の演出（例えば特別図柄の可変表示）を実行する演出手段（例えば可変表示装置4）と、を備えた遊技機（例えばパチンコ遊技機1）において、

遊技の進行を制御する遊技制御マイクロコンピュータ（例えば主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ110）と、

前記複数の入賞領域のそれぞれに対応して設けられており、前記入賞領域に入賞した遊技媒体である入賞遊技媒体（例えば入賞球）を検出する入賞検出手段（例えば入賞口スイッチ25a～25d、始動口スイッチ22、カウントスイッチ24及びV入賞スイッチ23）と、

前記複数の入賞領域に入賞した入賞遊技媒体が合流する位置の下流側において入賞遊技媒体を検出する全入賞検出手段（全入賞球検出スイッチ29）と、

前記遊技制御マイクロコンピュータから送信される制御コマンドに基づいて、前記払出手段による景品遊技媒体の払い出し動作を制御する払出制御マイクロコンピュータ（例えば払出制御基板15に搭載された払出制御用マイクロコンピュータ150）と、

前記遊技制御マイクロコンピュータから送信される制御コマンドに基づいて、前記演出手段による演出を制御する演出制御マイクロコンピュータ（例えば演出制御基板12に搭載された演出制御用マイクロコンピュータ120）と、

前記遊技制御マイクロコンピュータと前記演出制御マイクロコンピュータとの間の通信を中継する中継手段（例えば中継基板18）と、

を備え、

前記遊技制御マイクロコンピュータは、

前記入賞検出手段による検出に応じて、前記払出手段から払い出すべき景品遊技媒体の個数を特定可能な払出制御コマンド（例えば賞球個数信号）を前記制御コマンドとして前記払出制御マイクロコンピュータに送信する払出制御コマンド送信手段（例えばCPU113がステップS332の処理を実行する部分）と、

前記払出制御コマンド送信手段による払出制御コマンドの送信回数を計数する払出制御コマンド送信回数計数手段（例えばCPU113がステップS408の処理にてK=1として合算処理を終了し、ステップS332の処理にて賞球個数信号を送信するごとに、ステップS421の処理にてK=1とする部分）と、

前記全入賞検出手段により検出された入賞遊技媒体の個数を計数する全入賞個数計数手段（例えば全入賞個数カウンタ209）と、

前記払出制御コマンド送信回数計数手段により計数された計数値と、前記全入賞個数計数手段により計数された計数値と、の差が所定値以上であるか否かを判定する計数値差判定手段（例えばCPU113がステップS424の処理を実行する部分）と、

前記計数値差判定手段により差が所定値以上であると判定されたとき（例えばCPU113がステップS424の処理にてYesと判別したとき）に、該判定に基づく判定情報を報知するための演出制御コマンド（例えば賞球過剰エラー報知コマンド及び賞球不足エラー報知コマンド）を前記制御コマンドとして前記演出制御マイクロコンピュータに送信する演出制御コマンド送信手段（例えばCPU113がステップS113及びS116のコマンドセット処理にてステップS224及びS229のコマンド送信処理を実行する部分）と、

を含み、

前記演出制御マイクロコンピュータは、

前記演出制御コマンド送信手段が送信した演出制御コマンドを受信する演出制御コマンド受信手段（例えばCPU123がステップS83及びS86の処理を実行する部分）と、

前記演出制御コマンド受信手段が受信した演出制御コマンドに基づいて、前記演出手段を制御して、前記計数値差判定手段による判定に基づく判定情報を報知する演出を実行させる報知演出制御手段（例えばCPU123がステップS802及びS805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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

請求項2に記載の遊技機においては、

前記遊技制御マイクロコンピュータは、

前記払出手段から前記入賞検出手段による検出に対応して払い出される景品遊技媒体の個数を特定する景品遊技媒体個数情報（例えば個数データ）を、前記入賞検出手段による検出ごとに個別に記憶する景品遊技媒体個数情報記憶手段（例えば種別格納領域208）と、

前記景品遊技媒体個数情報記憶手段に記憶されている景品遊技媒体個数情報のうちから複数の景品遊技媒体個数情報を読み出す個数情報読出手段（例えばCPU113がステップS404の処理を繰り返し実行する部分）と、

前記個数情報読出手段により読み出された複数の景品遊技媒体個数情報で特定される景品遊技媒体個数（例えば賞球個数）を合算することにより、合算個数を算出する合算個数算出手段（例えばCPU113がステップS405及びS407の処理を繰り返し実行する部分）と、

前記合算個数算出手段による合算個数の算出のために前記個数情報読出手段が読み出した景品遊技媒体個数情報の数である合算情報数を計数する合算情報数計数手段（例えばCPU113がステップS408の処理を繰り返し実行する部分）と、

前記合算個数算出手段により算出された合算個数を前記払出手段から払い出すべき景品遊技媒体の個数として特定可能な合算払出手制御コマンド（例えばCPU113がステップS408の処理にてK=2以上としたときの賞球個数信号）を送信する合算払出手制御コマンド送信手段（例えばCPU113がステップS332の処理を実行する部分）と、

前記合算払出手制御コマンド送信手段が合算払出手制御コマンドを送信したときに、前記合算個数算出手段による合算個数の算出のために前記個数情報読出手段が読み出した景品遊技媒体個数情報を、前記景品遊技媒体個数情報記憶手段に記憶されている景品遊技媒体個数情報から削除することにより、前記景品遊技媒体個数情報記憶手段を更新する景品遊技媒体個数情報更新手段（例えばCPU113がステップS356及びS357の処理を実行する部分）と、を含み、

前記払出手制御コマンド送信手段は、

前記払出手制御コマンド送信手段が1の払出手制御コマンドを送信するごとに、1を計数し、前記合算払出手制御コマンド送信手段が1の合算払出手制御コマンドを送信するごとに、前記合算情報数計数手段により計数された合算情報数を計数し、該計数値を払出手制御コマンドの送信回数の計数値とするコマンド送信回数擬制計数手段（例えばCPU113がステップS408の処理にて特定したKの値を、ステップS332の処理にて賞球個数信号を送信するごとに、ステップS421の処理におけるKの値とする部分）を含む。

【手続補正4】

【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】

請求項3に記載の遊技機においては、

前記報知演出制御手段は、

前記演出制御コマンド受信手段が受信した演出制御コマンドに基づいて、前記演出手段を制御して、前記計数値差判定手段による判定に基づく判定情報を報知する演出を所定時間実行させ、該所定時間経過後（例えばCPU123がステップS807の処理にてYesと判別したとき）、該演出を停止させる定時間報知演出制御手段（例えばCPU123がステップS808の処理を実行する部分）を含む。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

請求項4に記載の遊技機においては、

前記遊技制御マイクロコンピュータは、

前記計数値差判定手段により差が所定値以上であると判定されたとき（例えばCPU113がステップS424の処理にてYesと判別したとき）に、前記払出制御コマンド送信回数計数手段により計数された計数値が前記全入賞個数計数手段により計数された計数値より大きいか否かを判定する計数値比較判定手段（例えばCPU113がステップS425の処理を実行する部分）を含み、

前記演出制御コマンド送信手段は、

前記計数値比較判定手段により、前記払出制御コマンド送信回数計数手段により計数された計数値が前記全入賞個数計数手段により計数された計数値より大きいと判定されたとき（例えばCPU113がステップS425の処理にてNoと判別したとき）には、該判定に基づく判定情報を前記演出手段により報知することを指令するための払出過剰演出制御コマンド（例えば賞球過剰エラー報知コマンド）を前記演出制御コマンドとして前記演出制御マイクロコンピュータに送信する払出過剰演出制御コマンド送信手段と（例えばCPU113がステップS113のコマンドセット処理にてステップS224及びS229のコマンド送信処理を実行する部分）、

前記計数値比較判定手段により、前記払出制御コマンド送信回数計数手段により計数された計数値が前記全入賞個数計数手段により計数された計数値より大きくないと判定されたとき（例えばCPU113がステップS425の処理にてYesと判別したとき）には、該判定に基づく判定情報を前記演出手段により報知することを指令するための払出不足演出制御コマンド（例えば賞球不足エラー報知コマンド）を前記演出制御コマンドとして前記演出制御マイクロコンピュータに送信する払出不足演出制御コマンド送信手段（例えばCPU113がステップS116のコマンドセット処理にてステップS224及びS229のコマンド送信処理を実行する部分）と、を含み、

前記報知演出制御手段は、

前記演出制御コマンド受信手段が前記払出過剰演出制御コマンド送信手段により送信された払出過剰演出制御コマンドを受信したとき（例えばCPU123がステップS801の処理にてYesと判別したとき）には、前記演出手段を制御して、第一の態様の報知演出を実行させる払出過剰報知演出制御手段（例えばCPU123がステップS802の処理を実行する部分）と、

前記演出制御コマンド受信手段が前記払出不足演出制御コマンド送信手段により送信さ

れた払出不足演出制御コマンドを受信したとき（例えばCPU123がステップS804の処理にてYesと判別したとき）には、前記演出手段を制御して、前記第一の態様とは異なる第二の態様の報知演出を実行させる払出不足報知演出制御手段（例えばCPU123がステップS805の処理を実行する部分）と、を含む。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

請求項5に記載の遊技機においては、

前記払出制御コマンド送信手段は、

前記計数値差判定手段により差が所定値以上であると判定されたとき（例えばCPU113がステップS424の処理にてYesと判別したとき）に、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示す異常払出制御コマンド（例えば賞球過剰エラー信号及び賞球不足エラー信号）を前記制御コマンドとして前記払出制御マイクロコンピュータに送信する異常払出制御コマンド送信手段（例えばCPU113がステップS336又はS339の処理を実行する部分）を含み、

前記払出制御マイクロコンピュータは、

前記異常払出制御コマンド送信手段が送信した異常払出制御コマンドを受信する異常払出制御コマンド受信手段（例えばCPU153がステップS605又はS607の処理にてYesと判別した部分）と、

前記異常払出制御コマンド受信手段が受信した異常払出制御コマンドに基づいて、前記払出手段を制御して、景品遊技媒体の払い出し動作を停止させる払出動作停止手段（例えばCPU153がステップS641の処理にてYesと判別する部分）と、を含む。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

請求項1に記載の構成によれば、全入賞検出手段において検出された信号は遊技制御マイクロコンピュータに入力され、遊技制御マイクロコンピュータが、払出手段から払い出される景品遊技媒体個数の異常を判定するために必要な処理を行う。このため、払出制御マイクロコンピュータの処理負担を軽減させることができると共に、不正行為により景品遊技媒体が払い出されることを防止することができる。

また、遊技制御マイクロコンピュータは、払出手段から払い出される景品遊技媒体個数に異常が発生したと判定した場合に、その旨を報知するための演出制御コマンドを演出制御マイクロコンピュータに送信し、演出制御マイクロコンピュータは演出制御コマンドに基づいて演出手段を制御して異常を報知する。このため、遊技者又は遊技機の管理者に分かり易い形態で異常を報知することができる。

また、遊技制御マイクロコンピュータは、払出制御コマンドの送信回数と、全入賞検出手段により検出された複数の入賞領域に入賞したすべての入賞遊技媒体の個数と、を計数し、これらの値の差が所定値以上であるかを判定することにより、払出手段によって払い出される景品遊技媒体の個数に異常が発生したかを判定する。ここで、払出制御コマンドは、入賞検出手段による検出に応じて送信されるため、異常がなければ、払出制御コマンドの送信回数と全入賞検出手段により検出される入賞遊技媒体の個数とは同じ値になる。従って、払出手段による景品遊技媒体の払い出しを直接計数することなく、払い出される景品遊技媒体個数の異常の発生を検出することができる。また、払い出される景品遊技媒体の個数より少ない入賞遊技媒体の個数に基づき、異常の発生を検出することができるた

め、データの記憶量を少なくすることができる。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

請求項2に記載の構成によれば、遊技制御マイクロコンピュータは、入賞検出手段による検出があるごとに、この検出に対応して払出手段から払い出される景品遊技媒体の個数を特定する景品遊技媒体個数情報を記憶する。そして、記憶されている景品遊技媒体個数情報の中から読み出された複数の景品遊技媒体個数情報を特定される景品遊技媒体個数を合算し、合算された個数を払出手段から払い出すべき景品遊技媒体の個数として特定可能な1の合算払出手制御コマンドを払出手制御マイクロコンピュータに送信する。これにより、複数の払出手制御コマンドで特定可能な払出手段から払い出すべき景品遊技媒体の個数を、1の合算払出手制御コマンドで特定することができる。このため、遊技制御マイクロコンピュータから払出手制御マイクロコンピュータへ送信される払出手制御コマンドの送信回数を削減することができ、遊技制御マイクロコンピュータ又は払出手制御マイクロコンピュータの処理負担を軽減することができる。

また、遊技制御マイクロコンピュータは、合算払出手制御コマンドを送信する場合には、コマンドの送信回数を計数する代わりに、コマンドの送信ごとに合算情報数計数手段により計数された合算情報数を計数する。ここで、合算情報数は、景品遊技媒体個数情報で特定される景品遊技媒体個数を合算せずに払出手制御コマンドとして送信する場合の送信回数と一致する。従って、遊技制御マイクロコンピュータから払出手制御マイクロコンピュータへ送信される払出手制御コマンドの送信回数を減らした場合であっても、払出手段から払い出される景品遊技媒体個数の異常を正確に判定することができる。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

請求項4に記載の構成によれば、遊技制御マイクロコンピュータは、払出手制御コマンド送信回数の値と入賞遊技媒体個数の値との比較を行い、どちらが大きいかを判定し、払出手制御コマンド送信回数の値の方が大きい場合には払出手過剰演出制御コマンドを、入賞遊技媒体個数の値の方が大きい場合には払出手不足演出制御コマンドを演出制御マイクロコンピュータに送信する。そして、演出制御マイクロコンピュータは、受信した演出制御コマンドの違いに基づき、異なる態様で異常を報知する演出制御処理を行う。このため、遊技者又は遊技機の管理者は、異常報知態様の違いに基づき、払出手過剰の異常であるか払出手不足の異常であるかを容易に認識することができる。また、その結果、遊技者又は遊技機の管理者は、異常原因の究明や異常状態からの復旧を容易に行うことができる。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

請求項5に記載の構成によれば、遊技制御マイクロコンピュータは、払出手制御コマンド送信回数の値と入賞遊技媒体個数の値との差が所定値以上であると判定したときに、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払出手制御コマンドを払出手制御マイクロコンピュータに送信する。そして、払出手制御マイクロコンピュータは、

受信した異常払出手段御コマンドに基づき、払出手段からの景品遊技媒体の払い出しを停止させる。このため、演出手段による払出手段の報知と共に、払出手段による景品遊技媒体の払い出し動作を停止させることができる。