

【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2013-163084(P2013-163084A)
 【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2013-111462(P2013-111462)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 5 A

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

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、所定の払出条件が成立したことにともづいて遊技媒体を払い出す遊技機であって、

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、

遊技媒体の払い出しを行う払出手段と、

前記払出手段を制御する払出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払出制御用マイクロコンピュータとは、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、

前記払出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払出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、

遊技による払出条件が成立したことにともづいて、払い出すべき景品としての景品遊技媒体の数を特定可能な払出数データを記憶する払出数記憶手段と、

前記払出数記憶手段に記憶された払出数データにもとづいて、払い出すべき景品遊技媒体の数を特定可能な払出数信号を前記払出制御用マイクロコンピュータに出力する払出数信号出力手段と、を含み、

前記払出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とも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、

少なくとも、前記払出数信号出力手段により出力された前記払出数信号で特定される数の未払出の景品遊技媒体を前記払出手段を駆動制御して払い出させる払出制御を実行する遊技媒体払出制御手段と、

少なくとも、前記払出数信号で特定される数を超えた払出過多数と前記払出数信号で特定される数に満たなかった払出不足数とを示すデータを累積的に更新する累積更新手段と

、

前記累積更新手段によって更新された前記データが特定値となると、所定の処理を実行する所定処理実行手段と、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遊技を行うことが可能であり、遊技領域における入賞領域に遊技媒体が入賞したことにともづいて遊技媒体を払い出す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】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、所定の払出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）にもとづいて遊技媒体を払い出す遊技機であって、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、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、払出手段を制御する払出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払出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、払出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払出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、ステップＳ５２１１を実行する部分）と、遊技による払出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、払い出すべき景品としての景品遊技媒体の数（例えば、賞球個数）を特定可能な払出数データ（例えば、賞球コマンド出力カウンタのカウント値）を記憶する払出数記憶手段（例えば、賞球コマンド出力カウンタ）と、払出数記憶手段に記憶された払出数データにもとづいて、払い出すべき景品遊技媒体の数を特定可能な払出数信号（例えば、賞球個数コマンド）を払出制御用マイクロコンピュータに出力する払出数信号出力手段（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、を含み、払出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、少なくとも、払出数信号出力手段により出力された払出数信号で特定される数の未払出の景品遊技媒体を払出手段を駆動制御して払い出させる払出制御を実行する遊技媒体払出制御手段（例えば、払出制御用マイクロコンピュ

タ 3 7 0 におけるステップ S 7 5 1 1 3 の処理が実行されて払出モータ 2 8 9 が起動され、ステップ S 7 5 6 の払出モータ制御処理が実行される部分)と、少なくとも、払出数信号で特定される数を超えた払出過多数と払出数信号で特定される数に満たなかった払出不足数とを示すデータ(例えば、払出個数異常カウンタのカウント値)を累積的に更新する累積更新手段(例えば、払出制御用マイクロコンピュータ 3 7 0 におけるステップ S 7 5 0 3 , S 7 5 3 2 0 , S 7 5 3 2 5 , S 7 5 3 3 5 を実行する部分)と、累積更新手段によって更新されたデータが特定値(例えば、所定の払出個数異常エラー判定値(例えば、2 0 0 0))となると、所定の処理を実行する所定処理実行手段(例えば、払出制御用マイクロコンピュータ 3 7 0 におけるステップ S 7 5 0 5 , S 7 5 3 2 2 , S 7 7 2 6 で払出個数異常エラー指定ビットをセットした後、ステップ S 7 5 1 0 1 で N と判定して払出動作を行わないように制御する部分)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する(例えば、払出制御用マイクロコンピュータ 3 7 0 は、ステップ S 7 4 1 4 , S 7 4 2 0 7 の処理を実行して、図 2 5 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)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払出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、払出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払出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。さらに、各々の払出制御について判断するのではなく、累積的に更新されたデータにもとづいて異常な状況下で実行された払出制御を総合的に判断して所定の処理を実行させることができる。従って、不正に遊技媒体を払い出させる行為をよりの確に防止することを可能とすることができる。