

【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20年12月4日(2008.12.4)

【公開番号】特開2007-111106(P2007-111106A)
 【公開日】平成19年5月10日(2007.5.10)
 【年通号数】公開・登録公報2007-017
 【出願番号】特願2005-302988(P2005-302988)
 【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 3 4

【手続補正書】
 【提出日】平成20年10月17日(2008.10.17)
 【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】

遊技に関する主な制御を行う主制御手段と、その主制御手段から出力されるコマンドに基づいて前記遊技に関する周辺制御を行う周辺制御手段とを備えた遊技機において、

前記主制御手段は、

複数ビットのデータをシリアル方式により出力する出力回路と、

その出力回路から前記コマンドを前記周辺制御手段へ出力する出力手段とを備え、

前記周辺制御手段は、

前記主制御手段の出力回路から出力されたデータを入力する入力回路と、

その入力回路で入力したデータのうち、第 1 グループのデータと第 2 グループのデータとのビット毎の排他的論理和をとる排他的論理和手段と、

その排他的論理和手段による排他的論理和の結果、リセットされたビットがある場合に、入力したコマンドの異常を判断する異常判断手段とを備え、

前記主制御手段から前記周辺制御手段へ出力されるコマンドは、第 1 グループのデータと第 2 グループのデータとは、各ビットがそれぞれ反転されていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技に関する主な制御を行う主制御手段と、その主制御手段から出力されるコマンドに基づいて前記遊技に関する周辺制御を行う周辺制御手段とを備えた遊技機において、

前記主制御手段は、

複数ビットのデータをシリアル方式により出力する出力回路と、

その出力回路から前記コマンドを前記周辺制御手段へ出力する出力手段とを備え、

前記周辺制御手段は、

前記主制御手段の出力回路から出力されたデータを入力する入力回路と、

その入力回路で入力したデータのうち、第 1 グループのデータと第 2 グループのデータとを加算する加算手段と、

その加算手段による加算の結果、リセットされたビットがある場合に、入力したコマンドの異常を判断する異常判断手段とを備え、

前記主制御手段から前記周辺制御手段へ出力されるコマンドは、第 1 グループのデータと第 2 グループのデータとは、各ビットがそれぞれ反転されていることを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

遊技に関する主な制御を行う主制御手段と、その主制御手段から出力されるコマンドに基づいて前記遊技に関する周辺制御を行う周辺制御手段とを備えた遊技機において、

前記主制御手段は、

複数ビットのデータをパラレル方式により出力する出力回路と、

前記コマンドを複数回に分けて、その出力回路から前記周辺制御手段へ出力する出力手段とを備え、

前記周辺制御手段は、

前記主制御手段の出力回路から出力されたデータをパラレル方式により入力する入力回路と、

その入力回路で入力したデータであって、前記コマンドを複数回に分け出力されたデータのうち、第 1 所定回目に入力したデータと第 2 所定回目に入力したデータとのビット毎の排他的論理和をとる排他的論理和手段と、

その排他的論理和手段による排他的論理和の結果、リセットされたビットがある場合に、入力したコマンドの異常を判断する異常判断手段とを備え、

前記主制御手段から前記周辺制御手段へ複数回に分けて出力されるコマンドは、第 1 所定回目に出力されるデータと、第 2 所定回目に出力されるデータとは、各ビットがそれぞれ反転されていることを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

遊技に関する主な制御を行う主制御手段と、その主制御手段から出力されるコマンドに基づいて前記遊技に関する周辺制御を行う周辺制御手段とを備えた遊技機において、

前記主制御手段は、

複数ビットのデータをパラレル方式により出力する出力回路と、

前記コマンドを複数回に分けて、その出力回路から前記周辺制御手段へ出力する出力手段とを備え、

前記周辺制御手段は、

前記主制御手段の出力回路から出力されたデータをパラレル方式により入力する入力回路と、

その入力回路で入力したデータであって、前記コマンドを複数回に分け出力されたデータのうち、第 1 所定回目に入力したデータと第 2 所定回目に入力したデータとを加算する加算手段と、

その加算手段による加算の結果、リセットされたビットがある場合に、入力したコマンドの異常を判断する異常判断手段とを備え、

前記主制御手段から前記周辺制御手段へ複数回に分けて出力されるコマンドは、第 1 所定回目に出力されるデータと、第 2 所定回目に出力されるデータとは、各ビットがそれぞれ反転されていることを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

入力したコマンドが前記異常判断手段により異常と判断された場合に、そのコマンドを無効化する無効化手段を備えていることを特徴とする請求項 1 から 4 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 6】

前記主制御手段は、

遊技における入賞を検出する入賞検出手段と、

その入賞検出手段により入賞が検出された場合に、その検出された入賞に応じた数の遊技媒体の払い出しを前記コマンドによって前記周辺制御手段へ指示する払出指示手段とを備え、

前記周辺制御手段は、

前記払出指示手段による遊技媒体の払い出しを指示するコマンドを、前記異常判断手段により異常と判断されずに入力した場合に、その指示に応じた数の遊技媒体を払い出す払出実行手段を備えていることを特徴とする請求項 1 から 5 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 7】

前記主制御手段は、

遊技における演出を決定する演出決定手段と、

その演出決定手段により決定された演出を前記コマンドによって前記周辺制御手段へ指示する演出指示手段とを備え、

前記周辺制御手段は、

前記演出指示手段による演出を指示するコマンドを、前記異常判断手段により異常と判断されずに入力した場合に、その指示された演出を実行する演出実行手段を備えていることを特徴とする請求項 1 から 6 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 8】

前記コマンドは、2 バイトで構成され、前記主制御手段の出力手段によって 1 バイトずつ前記周辺制御手段へ出力されるものであり、前記排他的論理和手段による排他的論理和または前記加算手段による加算の結果が F F h となることを特徴とする請求項 1 から 7 のいずれかに記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 3】

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 4】

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 5】

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 6】

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 7】

請求項 8 記載の遊技機は、請求項 1 から 7 のいずれかに記載の遊技機において、前記コマンドは、2 バイトで構成され、前記主制御手段の出力手段によって 1 バイトずつ前記周辺制御手段へ出力されるものであり、前記排他的論理和手段による排他的論理和または前

記加算手段による加算の結果が F F h とされている。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 8】

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 6】

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 7】

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 8】

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 9】

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 0】

請求項 8 記載の遊技機によれば、請求項 1 から 7 のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。コマンドは 2 バイトで構成され、主制御手段の出力手段によって 1 バイトずつ周辺制御手段へ出力される。入力された 2 バイトのデータが、排他的論理和手段による排他的論理和または加算手段による加算の結果、F F h となった場合に、そのコマンドは無効化されずに、周辺制御手段によって有効に入力される。このように、コマンドの有効無効を 1 バイト単位で判断できるので、該判断処理を効率化することができるという効果がある。

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 1】

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 0 5】

1 0	パチンコ機（遊技機）
6 4	第 1 入球口（始動口）
1 1 0	主制御装置（主制御手段）
1 1 1	払出制御装置（周辺制御手段の 1 つ）
1 1 2	発射制御装置（周辺制御手段の 1 つ）
1 1 3	音声ランプ制御装置（周辺制御手段の 1 つ、演出実行手段）
1 1 4	表示制御装置（周辺制御手段の 1 つ、演出実行手段）
1 1 5	電源装置
1 2 1	7 セグメント L E D
2 0 5	入出力ポート（出力回路）
2 0 7 , 2 0 8	コネクタ（主コネクタ）
2 1 3 c	払出エラーフラグ
2 1 5 , 2 2 4	入出力ポート（入力回路）
2 1 7 , 2 2 8	コネクタ（周辺コネクタ）
2 6 1	外部出力端子板
2 6 2	ホールコンピュータ
S 1 0 8 ~ S 1 0 9	復電手段
S 2 0 1	出力手段、払出指示手段、演出指示手段
S 3 0 6	演出開始処理（演出決定手段）
S 5 0 1	入賞検出手段
S 9 0 9	払出実行手段
S 1 0 0 6	加算手段
S 1 0 1 1 , S 1 0 1 2	異常判断手段、無効化手段