

【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18年10月26日(2006.10.26)

【公開番号】特開2006-26441(P2006-26441A)

【公開日】平成18年2月2日(2006.2.2)

【年通号数】公開・登録公報2006-005

【出願番号】特願2005-296386(P2005-296386)

【国際特許分類】

**A 6 3 F 7/02 (2006.01)**

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 4 C

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成18年9月11日(2006.9.11)

【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】

遊技盤面上に遊技球を発射する発射力を調整する発射ハンドルと、該発射ハンドルに遊技者の手が触れていることを検出するタッチスイッチと、遊技球の発射を停止する発射停止スイッチと、遊技の進行を司る主制御基板と、遊技者に景品を払い出す景品払い出し制御基板を少なくとも含むサブ制御基板と、前記主制御基板及びサブ制御基板に電源を供給する電源供給手段と、を含む遊技機において、

前記主制御基板及び景品払い出し制御基板に各々記憶される各々の所定記憶データを、停電時に消滅しないよう記憶保持する記憶保持手段と、

前記停電時から復旧したとき、前記記憶保持手段により記憶された前記所定記憶データに基づき遊技を続行する遊技続行手段と、

前記記憶保持手段により記憶保持される各々の所定記憶データの少なくともいずれか一方に基づくことなく遊技の初期状態から遊技を開始する初期遊技実行手段と、を備え、

前記主制御基板(30)及び前記景品払い出し制御基板(31)はRAMを内蔵したワンチップマイコン(64、65)を各々搭載し、

当該ワンチップマイコンのバックアップ端子(VBB)には5Vバックアップ電源を前記電源供給手段としての電源基板(55)から各々供給し、

前記初期遊技実行手段は、前記内蔵RAMの所定領域に予め書き込まれたデータが電源投入時に変化していると判定された場合に実行される、

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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

請求項1に記載の遊技機は、

遊技盤面上に遊技球を発射する発射力を調整する発射ハンドルと、該発射ハンドルに遊技者の手が触れていることを検出するタッチスイッチと、遊技球の発射を停止する発射停止

スイッチと、遊技の進行を司る主制御基板と、遊技者に景品を払い出す景品払い出し制御基板を少なくとも含むサブ制御基板と、前記主制御基板及びサブ制御基板に電源を供給する電源供給手段と、を含む遊技機において、

前記主制御基板及び景品払い出し制御基板に各々記憶される各々の所定記憶データを、停電時に消滅しないよう記憶保持する記憶保持手段と、

前記停電時から復旧したとき、前記記憶保持手段により記憶された前記所定記憶データに基づき遊技を続行する遊技続行手段と、

前記記憶保持手段により記憶保持される各々の所定記憶データの少なくともいずれか一方に基づくことなく遊技の初期状態から遊技を開始する初期遊技実行手段と、を備え、

前記主制御基板(30)及び前記景品払い出し制御基板(31)はRAMを内蔵したワンチップマイコン(64、65)を各々搭載し、

当該ワンチップマイコンのバックアップ端子(VBB)には5Vバックアップ電源を前記電源供給手段としての電源基板(55)から各々供給し、

前記初期遊技実行手段は、前記内蔵RAMの所定領域に予め書き込まれたデータが電源投入時に変化していると判定された場合に実行される、

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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

前記構成を有する請求項1に記載の遊技機は、停電復旧時には、記憶保持手段により記憶された所定記憶データに基づき主制御基板及び景品払い出し制御基板が遊技続行手段により停電前の遊技状態から遊技を続行するが、主制御基板又は景品払い出し制御基板の少なくともいずれか一方を初期遊技実行手段により遊技の初期状態から開始するよう働く。

これにより請求項1に記載の遊技機は、通常時は、停電が発生しても停電復旧時には停電発生前の遊技状態から遊技を続行することができるが、何等かの理由により記憶保持手段により記憶保持された所定記憶データが変化したと判断された場合には、主制御基板又は景品払い出し制御基板の少なくともいずれか一方を初期遊技実行手段により遊技の初期状態から開始させることができる。この結果、記憶保持手段により記憶保持される所定記憶データが何等かの理由により変化しても、遊技の公平性を期すことができるという優れた効果を発揮する。