

【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27年6月18日 (2015.6.18)

【公開番号】特開2014-171770(P2014-171770A)
 【公開日】平成26年9月22日 (2014.9.22)
 【年通号数】公開・登録公報2014-051
 【出願番号】特願2013-48648(P2013-48648)
 【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 Z
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z
 A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】
 【提出日】平成27年4月27日 (2015.4.27)
 【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】

遊技を司る主制御手段と、前記主制御手段と通信可能に接続され、前記主制御手段から送信される制御指令に応じた制御処理を行う副制御手段と、を備え、

前記主制御手段は、

電源投入に伴い制御開始処理を実行する制御開始処理実行手段と、

前記制御開始処理に対し遊技進行のための遊技進行割込み処理を所定の周期で実行する遊技進行割込み処理実行手段と、

遊技領域に発射された遊技媒体が前記遊技領域を流下して所定の始動領域を通過したことに基づき、

前記遊技進行割込み処理において、当り抽選に係する乱数を取得する乱数取得手段と、当り抽選判定を行う当り判定手段と、を備え、

前記当り抽選で当りとなった場合に通常よりも遊技者に有利な遊技を実行するばちんこ遊技機において、

遊技機に供給される電圧が所定値以下となった場合に、電源断となることを前記主制御手段に認識させるための電源断情報を出力する電源断情報出力手段を備え、

前記主制御手段は、

前記電源断情報が入力された場合に、前記主制御手段の制御処理を命令単位で完遂させてから、前記電源断となることを示す電源断確認情報を設定する電源断確認情報設定処理と、

前記制御開始処理中に前記遊技進行割込み処理を周期的に繰り返すための周期情報を設定し、前記周期情報に基づいて計時を行う割込み用計時処理と、

前記割込み用計時処理の開始後に前記遊技進行割込み処理による割込みを待ちつつ前記主制御手段の制御処理を循環させる循環処理と、を実行し、

前記循環処理中には、

前記乱数取得手段にて使用される前記乱数に係する値を更新する制御開始処理中初期値乱数更新処理を実行し、

前記主制御手段が前記電源断情報を認識した場合に前記電源断に備える電源断処理を実行し、前記電源断処理において前記電圧が前記主制御手段の動作に必要な値を下回るのをループ処理のみを行って待つとともに、

前記遊技進行割込み処理内には、前記主制御手段から前記副制御手段に送信される前記制御指令を送信する前記主制御手段の制御処理があり、

前記電源断情報を認識してから、前記電力が前記主制御手段の動作に必要な値を下回るまでの間に、少なくとも、前記遊技進行割込み処理、前記電源断確認情報の設定、及び前記電源断処理を終え、

前記副制御手段における電源断処理の開始タイミングは、前記主制御基板が前記電源断処理を終えた後であり、

前記主制御手段は、

遊技機への電源投入後、最初に前記割込み用計時処理を起動してから前記遊技進行割込み処理が発生する前までの間に少なくとも4回以上は前記制御開始処理中初期値乱数更新処理により、前記乱数取得手段にて使用される前記乱数に關係する値の更新を実行し、

前記制御開始処理中初期値乱数更新処理による前記乱数取得手段にて使用される前記乱数に關係する値の更新とは別に、前記遊技進行割込み処理中に、前記当り判定手段による前記当り抽選判定が行われるのに先立って前記乱数取得手段にて使用される前記乱数に關係する値を更新し、前記制御開始処理中に、前記制御開始処理中初期値乱数更新処理による前記乱数取得手段にて使用される前記乱数に關係する値の更新が行われる前に前記遊技進行割込み処理に進んだ場合でも、前記当り判定手段による前記当り抽選判定の前に、前記乱数取得手段にて使用される前記乱数に關係する値の更新を行う遊技進行制御処理中初期値乱数更新処理を実行し、

前記制御開始処理中初期値乱数更新処理で更新される前記乱数に關係する値、及び、遊技進行制御処理中初期値乱数更新処理により更新される前記乱数に關係する値は、ソフトウェアの乱数生成プログラムにより生成されたソフトウェア乱数であることを特徴とするぱちんこ遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

上記課題を解決するために本発明は、遊技を司る主制御手段（主制御基板など）と、前記主制御手段と通信可能に接続され、前記主制御手段から送信される制御指令に応じた制御処理を行う副制御手段（演出制御基板、払出制御基板など）と、を備え、

前記主制御手段は、

電源投入に伴い制御開始処理を実行する制御開始処理実行手段と、

前記制御開始処理に対し遊技進行のための遊技進行割込み処理を所定の周期で実行する遊技進行割込み処理実行手段と、

遊技領域に発射された遊技媒体が前記遊技領域を流下して所定の始動領域を通過したことに基づき、

前記遊技進行割込み処理において、当り抽選に關係する乱数（普通図柄当り乱数、特別図柄当りソフト乱数、ハードウェア乱数、特別図柄当り図柄乱数など）を取得する乱数取得手段と、当り抽選判定を行う当り判定手段と、を備え、

前記当り抽選で当り（普通図柄に係る当り、特別図柄に係る当りなど）となった場合に通常よりも遊技者に有利な遊技を実行するぱちんこ遊技機において、

遊技機に供給される電圧が所定値以下となった場合に、電源断となることを前記主制御手段に認識させるための電源断情報（電断信号など）を出力する電源断情報出力手段を備え、

前記主制御手段は、

前記電源断情報が入力された場合に、前記主制御手段の制御処理を命令単位で完遂させてから、前記電源断となることを示す電源断確認情報を設定する電源断確認情報設定処理と、

前記制御開始処理中に前記遊技進行割込み処理を周期的に繰り返すための周期情報を設定し、前記周期情報に基づいて計時を行う割込み用計時処理と、

前記割込み用計時処理の開始後に前記遊技進行割込み処理による割込みを待ちつつ前記主制御手段の制御処理を循環させる循環処理と、を実行し、

前記循環処理中には、

前記乱数取得手段にて使用される前記乱数に關係する値を更新する制御開始処理中初期値乱数更新処理を実行し、

前記主制御手段が前記電源断情報を認識した場合に前記電源断に備える電源断処理を実行し、前記電源断処理において前記電圧が前記主制御手段の動作に必要な値を下回るのをループ処理のみを行って待つとともに、

前記遊技進行割込み処理内には、前記主制御手段から前記副制御手段に送信される前記制御指令を送信する前記主制御手段の制御処理があり、

前記電源断情報を認識してから、前記電力が前記主制御手段の動作に必要な値を下回るまでの間に、少なくとも、前記遊技進行割込み処理、前記電源断確認情報の設定、及び前記電源断処理を終え、

前記副制御手段における電源断処理の開始タイミングは、前記主制御基板が前記電源断処理を終えた後であり、

前記主制御手段は、

遊技機への電源投入後、最初に前記割込み用計時処理を起動してから前記遊技進行割込み処理が発生する前までの間に少なくとも4回以上は前記制御開始処理中初期値乱数更新処理により、前記乱数取得手段にて使用される前記乱数に關係する値の更新を実行し、

前記制御開始処理中初期値乱数更新処理による前記乱数取得手段にて使用される前記乱数に關係する値の更新とは別に、前記遊技進行割込み処理中に、前記当り判定手段による前記当り抽選判定が行われるのに先立って前記乱数取得手段にて使用される前記乱数に關係する値を更新し、前記制御開始処理中に、前記制御開始処理中初期値乱数更新処理による前記乱数取得手段にて使用される前記乱数に關係する値の更新が行われる前に前記遊技進行割込み処理に進んだ場合でも、前記当り判定手段による前記当り抽選判定の前に、前記乱数取得手段にて使用される前記乱数に關係する値の更新を行う遊技進行制御処理中初期値乱数更新処理を実行し、

前記制御開始処理中初期値乱数更新処理で更新される前記乱数に關係する値、及び、遊技進行制御処理中初期値乱数更新処理により更新される前記乱数に關係する値は、ソフトウェアの乱数生成プログラムにより生成されたソフトウェア乱数であることを特徴とするぱちんこ遊技機である。