

【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6月19日(2008.6.19)

【公開番号】特開2005-261786(P2005-261786A)

【公開日】平成17年9月29日(2005.9.29)

【年通号数】公開・登録公報2005-038

【出願番号】特願2004-81692(P2004-81692)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 C

【手続補正書】

【提出日】平成20年4月23日(2008.4.23)

【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】

1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

遊技の制御を行うメイン制御手段と、

前記メイン制御手段から送信された制御情報の受信に基づき演出の制御を行うサブ制御手段と、

前記スロットマシンで用いられる所定の電力の状態を監視し、電力の供給停止に関わる所定条件が成立したときに電源断を検出する電断検出手段と、

を備え、

前記メイン制御手段は、

予め定められた単位時間毎に実行中の処理に割り込んで実行するタイマ割込処理を実行するタイマ割込処理実行手段と、

前記タイマ割込処理の実行に応じて、該タイマ割込処理において実行すべき処理を識別するための分岐用カウンタ値を更新する分岐用カウンタ更新手段と、

前記タイマ割込処理において、遊技者の操作を検出する検出手段の入力状態を監視して該入力状態を示す入力情報を記憶する処理を含む複数種類の処理のうちから前記分岐用カウンタ値に対応する処理を、該タイマ割込処理にて実行する処理として選択する処理選択手段と、

前記タイマ割込処理にて記憶した入力情報を読み出し、該読み出した入力情報に基づいて遊技の進行に応じた複数の制御状態を段階的に移行させることにより1ゲームの制御を行う基本処理を実行する基本処理実行手段と、

前記基本処理の実行中に前記電断検出手段により電源断が検出されたときに、前記メイン制御手段の制御状態を電源断前の制御状態に復帰させるのに必要な情報を電力供給が停止しても所定時間記憶内容を保持可能なバックアップ領域に保存する電断割込処理を、実行中の基本処理に割り込んで実行する電断割込処理実行手段と、

前記電断割込処理または前記タイマ割込処理のいずれか一方の割込処理の実行中に他方の割込処理を禁止する多重割込禁止手段と、

を含み、

前記サブ制御手段は、該サブ制御手段の制御状態を電源断前の制御状態に復帰させるのに必要な情報を電力供給が停止しても所定時間記憶内容を保持可能なサブ用バックアップ領域に保存するサブ用バックアップ手段を含み、

前記スロットマシンは、前記電断検出手段により電源断が検出されてから少なくとも前記予め定められた単位時間以上にわたり前記サブ制御手段を駆動させるのに最低限必要な電力供給を維持するサブ駆動電力供給維持手段を更に備え、

前記電断割込処理実行手段は、前記タイマ割込処理の実行中において前記電断検出手段により電源断が検出されたときに、該実行中のタイマ割込処理の終了を待って前記電断割込処理を実行するとともに、

前記メイン制御手段は、

複数の前記制御情報を格納可能な制御情報格納手段と、

前記基本処理においてゲームの進行状況に応じて前記制御情報を生成し、前記制御情報格納手段に格納する制御情報生成手段と、

前記タイマ割込処理において、前記制御情報格納手段に格納されている前記制御情報を前記サブ制御手段に対して送信する制御情報送信処理を行う制御情報送信処理手段と、

を更に含み、

前記制御情報送信処理手段は、前記タイマ割込処理において前記分岐用カウンタ値が特定の値を示すときに1回のみ前記制御情報送信処理を行い、かつ前記制御情報格納手段に前記制御情報が複数格納されている場合に、該制御情報送信処理において前記制御情報格納手段に格納されている複数の制御情報のうち最も早い時期に生成された制御情報のみを送信する

ことを特徴とするスロットマシン。

#### 【請求項2】

前記サブ制御手段は、該サブ制御手段の制御状態を電源断前の制御状態に復帰させるのに必要な情報を前記サブ用バックアップ領域に保存する処理を含む定期処理を所定の単位時間毎に実行する定期処理実行手段を含む請求項1に記載のスロットマシン。

#### 【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】削除

【補正の内容】

#### 【手続補正3】

【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】

また、メイン制御手段が備えるRAMの内容、すなわちメイン制御手段の制御内容をバックアップするとともに、停電時にRAMのチェックサム(データ列を足し合わせた総和)等の確認用のデータを作成・バックアップし、次回電源投入時に作成したチェックサムとバックアップされているチェックサムとを比較し、当該比較結果に基づいてバックアップされているRAMの内容が正常か否かを確認するスロットマシンが提案されている(例えば、特許文献1参照)。

#### 【手続補正4】

【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】

また、停電時にメイン制御手段が備えるRAMの内容に加えてサブ制御手段が備えるRAMの内容もバックアップすることにより、不意の停電時でもメイン制御手段の制御状態のみならずサブ制御手段の制御状態も停電時の制御状態に復帰できるようにしたスロットマシンが提案されている（例えば、特許文献2参照）。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

【特許文献1】特開2000-317043号公報（第4、5頁、第1図）

【特許文献2】特開2001-87459号公報（第1頁）

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正9】

【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】

本発明は、制御情報の送信中に電源断が検出された場合でも、該制御情報の送信が完了してからメイン制御手段のバックアップを行うことができるとともに、複数の制御情報を連続して送信する場合でも、サブ制御手段が制御情報を確実に受信できるスロットマシンを提供することを目的とする。

【手続補正10】

【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】

上記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載のスロットマシンは、  
1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

遊技の制御を行うメイン制御手段と、

前記メイン制御手段から送信された制御情報の受信に基づき演出の制御を行うサブ制御

手段と、

前記スロットマシンで用いられる所定の電力の状態を監視し、電力の供給停止に関わる所定条件が成立したときに電源断を検出する電断検出手段と、

を備え、

前記メイン制御手段は、

予め定められた単位時間毎に実行中の処理に割り込んで実行するタイマ割込処理を実行するタイマ割込処理実行手段と、

前記タイマ割込処理の実行に応じて、該タイマ割込処理において実行すべき処理を識別するための分岐用カウンタ値を更新する分岐用カウンタ更新手段と、

前記タイマ割込処理において、遊技者の操作を検出する検出手段の入力状態を監視して該入力状態を示す入力情報を記憶する処理を含む複数種類の処理のうちから前記分岐用カウンタ値に対応する処理を、該タイマ割込処理にて実行する処理として選択する処理選択手段と、

前記タイマ割込処理にて記憶した入力情報を読み出し、該読み出した入力情報に基づいて遊技の進行に応じた複数の制御状態を段階的に移行させることにより1ゲームの制御を行う基本処理を実行する基本処理実行手段と、

前記基本処理の実行中に前記電断検出手段により電源断が検出されたときに、前記メイン制御手段の制御状態を電源断前の制御状態に復帰させるのに必要な情報を電力供給が停止しても所定時間記憶内容を保持可能なバックアップ領域に保存する電断割込処理を、実行中の基本処理に割り込んで実行する電断割込処理実行手段と、

前記電断割込処理または前記タイマ割込処理のいずれか一方の割込処理の実行中に他方の割込処理を禁止する多重割込禁止手段と、

を含み、

前記サブ制御手段は、該サブ制御手段の制御状態を電源断前の制御状態に復帰させるのに必要な情報を電力供給が停止しても所定時間記憶内容を保持可能なサブ用バックアップ領域に保存するサブ用バックアップ手段を含み、

前記スロットマシンは、前記電断検出手段により電源断が検出されてから少なくとも前記予め定められた単位時間以上にわたり前記サブ制御手段を駆動させるのに最低限必要な電力供給を維持するサブ駆動電力供給維持手段を更に備え、

前記電断割込処理実行手段は、前記タイマ割込処理の実行中に前記電断検出手段により電源断が検出されたときに、該実行中のタイマ割込処理の終了を待って前記電断割込処理を実行するとともに、

前記メイン制御手段は、

複数の前記制御情報を格納可能な制御情報格納手段と、

前記基本処理においてゲームの進行状況に応じて前記制御情報を生成し、前記制御情報格納手段に格納する制御情報生成手段と、

前記タイマ割込処理において、前記制御情報格納手段に格納されている前記制御情報を前記サブ制御手段に対して送信する制御情報送信処理を行う制御情報送信手段と、

を更に含み、

前記制御情報送信処理手段は、前記タイマ割込処理において前記分岐用カウンタ値が特定の値を示すときに1回のみ前記制御情報送信処理を行い、かつ前記制御情報格納手段に前記制御情報が複数格納されている場合に、該制御情報送信処理において前記制御情報格納手段に格納されている複数の制御情報のうち最も早い時期に生成された制御情報のみを送信する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、制御情報の送信中に電源断が検出された場合でも、該制御情報の送信が完了してからメイン制御手段のバックアップを行うことができるとともに、サブ制御手段は、電源断の検出時に送信された制御情報を駆動が停止する前に確実に受信し、かつ受信した制御情報をサブ用バックアップ領域に保存することができる。また、複数の制御情報を連續して送信する場合でも、タイマ割込処理1回につき制御情報が1個のみ送信さ

れるため、サブ制御手段が制御情報を確実に受信するための時間を担保できる。

尚、所定数の賭数とは、少なくとも1以上の賭数であって、2以上の賭数が設定されることや最大賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。

【手続補正11】

【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】

本発明の請求項2に記載のスロットマシンは、請求項1に記載のスロットマシンであって、

前記サブ制御手段は、該サブ制御手段の制御状態を電源断前の制御状態に復帰させるのに必要な情報を前記サブ用バックアップ領域に保存する処理を含む定期処理を所定の単位時間毎に実行する定期処理実行手段を含むことを特徴としている。

この特徴によれば、メイン制御手段からの制御情報に依存せずに定期的にサブ制御手段を電源断前の制御状態に復帰させるのに必要な情報が保存されるので、サブ制御手段の制御状態のバックアップを確実に行うことができる。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0152

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0152】

本発明の請求項1は、

1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な可変表示装置（リール2L、2C、2R）の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン1であって、

遊技の制御を行うメイン制御手段（メイン制御部41）と、

前記メイン制御手段から送信された制御情報（コマンド）の受信に基づき演出の制御を行うサブ制御手段（サブ制御部91）と、

前記スロットマシンで用いられる所定の電力の状態（+25V）を監視し、電力の供給停止に関わる所定条件が成立したとき（+18V以下となったとき）に電源断を検出する電断検出手段（電源監視用IC44）と、

を備え、

前記メイン制御手段は、

予め定められた単位時間（0.56ms）毎に実行中の処理に割り込んで実行するタイマ割込処理（メインタイマ割込処理）を実行するタイマ割込処理実行手段と、

前記タイマ割込処理の実行に応じて、該タイマ割込処理において実行すべき処理（タイマ割込1～4）を識別するための分岐用カウンタ値を更新する分岐用カウンタ更新手段と

前記タイマ割込処理において、遊技者の操作を検出する検出手段（センサ、スイッチ）の入力状態を監視して該入力状態を示す入力情報を記憶する処理（センサ／スイッチ監視処理）を含む複数種類の処理（タイマ割込1～4）のうちから前記分岐用カウンタ値に対応する処理を、該タイマ割込処理にて実行する処理として選択する処理選択手段と、

前記タイマ割込処理にて記憶した入力情報を読み出し、該読み出した入力情報に基づいて遊技の進行に応じた複数の制御状態（B E T処理、内部抽選処理、リール回転処理、リール停止処理、入賞判定処理、払出処理、遊技状態更新処理）を段階的に移行させることにより1ゲームの制御を行う基本処理（ゲーム制御処理）を実行する基本処理実行手段と、

前記基本処理（ゲーム制御処理）の実行中に前記電断検出手段により電源断が検出されたときに、前記メイン制御手段の制御状態を電源断前の制御状態に復帰させるのに必要な情報（停電復旧後に停電前の遊技状態に復帰するのに必要な特定のレジスタの内容）を電力供給が停止しても所定時間記憶内容を保持可能なバックアップ領域に保存する電断割込処理（電源断割込処理）を、実行中の基本処理に割り込んで実行する電断割込処理実行手段（割込入力端子からの入力に基づく電源断割込処理）と、

前記電断割込処理または前記タイマ割込処理のいずれか一方の割込処理の実行中に他方の割込処理を禁止する多重割込禁止手段（メインタイマ割込処理及び電源断割込処理において割込禁止に設定する処理）と、

を含み、

前記サブ制御手段（サブ制御部91）は、該サブ制御手段の制御状態を電源断前の制御状態に復帰させるのに必要な情報（サブ制御部91のRAMの内容）を電力供給が停止しても所定時間記憶内容を保持可能なサブ用バックアップ領域（バックアップ用RAM95）に保存するサブ用バックアップ手段（サブバックアップ処理）を含み、

前記スロットマシンは、前記電断検出手段により電源断が検出されてから少なくとも前記予め定められた単位時間（2.24ms）以上（20ms）にわたり前記サブ制御手段を駆動させるのに最低限必要な電力供給（+7V）を維持するサブ駆動電力供給維持手段（電源基板202のコンデンサ309）を更に備え、

前記電断割込処理実行手段は、前記タイマ割込処理（メインタイマ割込処理）の実行中ににおいて前記電断検出手段（電源監視用IC44）により電源断が検出されたときに、該実行中のタイマ割込処理の終了を待って前記電断割込処理（電源断割込処理）を実行するとともに、

前記メイン制御手段は、

複数の前記制御情報（コマンド）を格納可能な制御情報格納手段（コマンドキュー）と、

前記基本処理（ゲーム制御処理）においてゲームの進行状況に応じて前記制御情報（コマンド）を生成し、前記制御情報格納手段（コマンドキュー）に格納する制御情報生成手段（コマンド格納処理）と、

前記タイマ割込処理（メインタイマ割込処理）において、前記制御情報格納手段（コマンドキュー）に格納されている前記制御情報（コマンド）を前記サブ制御手段（サブ制御部91）に対して送信する制御情報送信処理（コマンド送信処理）を行う制御情報送信処理手段と、

を更に含み、

前記制御情報送信処理手段は、前記タイマ割込処理（メインタイマ割込処理）において前記分岐用カウンタ値が特定の値（0）を示すときに1回のみ前記制御情報送信処理（コマンド送信処理）を行い、かつ前記制御情報格納手段（コマンドキュー）に前記制御情報（コマンド）が複数格納されている場合に、該制御情報送信処理（コマンド送信処理）において前記制御情報格納手段（コマンドキュー）に格納されている複数の制御情報（コマンド）のうち最も早い時期に生成された制御情報（コマンド）のみを送信する。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 5 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 5 3】

本発明の請求項2は、前記サブ制御手段は、該サブ制御手段の制御状態を電源断前の制御状態に復帰させるのに必要な情報（サブ制御部91のRAMの内容）を前記サブ用バックアップ領域（バックアップ用RAM95）に保存する処理（サブバックアップ処理）を含む定期処理（サブタイム割込処理）を所定の単位時間（1.12ms）毎に実行する定期処理実行手段を含む。

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 5 4

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 5 5

【補正方法】削除

【補正の内容】