

【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1月10日(2008.1.10)

【公開番号】特開2005-349236(P2005-349236A)

【公開日】平成17年12月22日(2005.12.22)

【年通号数】公開・登録公報2005-050

【出願番号】特願2005-263004(P2005-263004)

【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 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成19年11月15日(2007.11.15)

【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】

遊技者が所定の遊技を行うことが可能な遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段を搭載した遊技制御基板と、

入賞に応じて前記遊技制御手段から出力される払出制御コマンドにもとづいて景品遊技媒体の払出処理を行う払出制御手段が搭載された払出制御基板と、

遊技機で用いられる所定の電源の状態を監視して、電力の供給停止にかかる検出条件が成立したときに検出信号を出力する1つの電源監視手段とを備え、

前記電源監視手段からの検出信号は前記遊技制御基板と前記払出制御基板とに入力され、

前記遊技制御手段は、

バックアップ電源により遊技機に対する電力供給が停止してもデータが保持される遊技制御用RAMを有し、

前記電源監視手段からの検出信号に応じて実行する電力供給停止時処理にて、制御状態を復旧させるために必要なデータを前記遊技制御用RAMに保存させるための処理を行い、

電力供給が開始されたときに初期設定処理を行った後、所定の処理を繰り返し実行するメインルーチンと、前記メインルーチン実行中の所定時間毎に発生するタイマ割込に応じて前記メインルーチンを中断して起動される割込ルーチンとを実行する実行手段を含み、前記実行手段は、

前記割込ルーチンにおいて、特定遊技状態とするか否かを決めるための特定遊技状態決定用数値を所定の範囲内で更新する特定遊技状態判定用数値更新処理と、所定の時期に前記特定遊技状態決定用数値の更新の初期値を遊技制御用RAMの所定アドレスに格納されている初期値用数値に変更する初期値変更処理と、前記所定アドレスに格納されている初期値用数値を更新する初期値用数値更新処理とを含む遊技制御処理を実行するとともに、

前記メインルーチンにおいても、前記所定の処理として、前記所定アドレスに格納されている初期値用数値を更新する初期値用数値更新処理を実行し、

前記メインルーチンにおける初期値用数値更新処理を開始する前に前記タイマ割込による割込を禁止し、初期値用数値更新処理の完了後に前記タイマ割込による割込を許可し、

前記払出制御手段は、

バックアップ電源により遊技機に対する電力供給が停止してもデータが保持される払出制御用RAMを有し、

前記電源監視手段からの検出信号に応じて、制御状態を復旧させるために必要なデータを前記払出制御用RAMに保存させるための処理を行う

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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明による遊技機は、遊技者が所定の遊技を行うことが可能な遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段を搭載した遊技制御基板と、入賞に応じて遊技制御手段から出力される払出制御コマンドにもとづいて景品遊技媒体の払出処理を行う払出制御手段が搭載された払出制御基板と、遊技機で用いられる所定の電源の状態を監視して、電力の供給停止にかかる検出条件が成立したときに検出信号を出力する1つの電源監視手段とを備え、電源監視手段からの検出信号は遊技制御基板と払出制御基板とに入力され、遊技制御手段は、バックアップ電源により遊技機に対する電力供給が停止してもデータが保持される遊技制御用RAMを有し、電源監視手段からの検出信号に応じて実行する電力供給停止時処理にて、制御状態を復旧させるために必要なデータを遊技制御用RAMに保存させるための処理を行い、電力供給が開始されたときに初期設定処理を行った後、所定の処理を繰り返し実行するメインルーチンと、メインルーチン実行中の所定時間毎に発生するタイマ割込に応じてメインルーチンを中断して起動される割込ルーチンとを実行する実行手段を含み、実行手段は、割込ルーチンにおいて、特定遊技状態とするか否かを決めるための特定遊技状態決定用数値を所定の範囲内で更新する特定遊技状態判定用数値更新処理と、所定の時期に特定遊技状態決定用数値の更新の初期値を遊技制御用RAMの所定アドレスに格納されている初期値用数値に変更する初期値変更処理と、所定アドレスに格納されている初期値用数値を更新する初期値用数値更新処理とを含む遊技制御処理を実行するとともに、メインルーチンにおいても、所定の処理として、所定アドレスに格納されている初期値用数値を更新する初期値用数値更新処理を実行し、メインルーチンにおける初期値用数値更新処理を開始する前にタイマ割込による割込を禁止し、初期値用数値更新処理の完了後にタイマ割込による割込を許可し、払出制御手段は、バックアップ電源により遊技機に対する電力供給が停止してもデータが保持される払出制御用RAMを有し、電源監視手段からの検出信号に応じて、制御状態を復旧させるために必要なデータを払出制御用RAMに保存させるための処理を行うことを特徴とする。