

【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】令和 6 年 9 月 6 日(2024.9.6)

【公開番号】特開 2024-58112(P2024-58112A)
【公開日】令和 6 年 4 月 25 日(2024.4.25)
【年通号数】公開公報(特許)2024-077
【出願番号】特願 2022-165262(P2022-165262)
【国際特許分類】

A 63 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 3 2 6 Z

A 63 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 8 月 29 日(2024.8.29)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

演算回路、リードメモリ、リードライトメモリ、及び巡回冗長検査回路を含んだマイクロ
プロセッサを実装して遊技の進行を制御する遊技制御手段を備え、

前記遊技制御手段は、

電源電圧の低下を検出すると前記巡回冗長検査回路を使用して前記リードライトメモリの
特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果を前記リードライトメモリの前記特定アドレ
ス範囲以外の演算結果格納領域に記憶する電源断絶手段と、

電源投入時に電源投入に伴い前記巡回冗長検査回路を使用して前記リードライトメモリの
前記特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果と前記演算結果格納領域に記憶された演
算結果との照合を行い一致／不一致の照合結果を求める電源投入手段と、

30

遊技の演出に係る制御を行う制御部に、一定周期で通信データを送信する通信データ送信
処理を実行する通信制御手段と、を有し、

前記遊技制御手段は、

前記電源投入手段による前記照合結果が前記不一致の場合は、電源をオフにするまで待機
する待機処理を実行し、

前記待機処理が実行されているあいだは、前記通信データ送信処理が停止され、

前記通信制御手段は、

前記通信データを一定周期で前記制御部に送信するために、送信間隔タイマーを有し、

40

前記送信間隔タイマーの値が、所定値になった場合に、前記通信データを前記制御部に送
信するよう制御し、

前記待機処理が実行されているあいだであっても前記送信間隔タイマーのタイマー値が前
記所定値になるよう、繰り返し前記タイマー値を更新し、

前記待機処理が実行されている場合に、遊技の復帰が不可能であることを示す復帰不可能
表示がなされ、電源をオフし、その後、電源を投入した場合、再度、前記待機処理が実行
され、前記復帰不可能表示がなされ、

前記待機処理が実行されている場合に、電源をオフした場合であっても、その後、電源を
投入する前に所定の操作を行うことにより、再度の前記待機処理が実行されないように制
御されることを特徴とする遊技機。

50

【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】

本発明の第1の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

演算回路（例えば、メインCPU2101）、リードメモリ（例えば、メインROM2102）、リードライトメモリ（例えば、メインRAM2103）、及び巡回冗長検査回路（例えば、CRC回路2017c）を含んだマイクロプロセッサ（例えば、マイクロプロセッサ2100）を実装して遊技の進行を制御する遊技制御手段を備え、

10

前記遊技制御手段は、

電源電圧の低下を検出すると前記巡回冗長検査回路を使用して前記リードライトメモリの特定アドレス範囲内（例えば、メインRAM2103の一部）の演算を行い、演算結果（例えば、CRC値）を前記リードライトメモリの前記特定アドレス範囲以外の演算結果格納領域（例えば、CRC値格納領域2103e）に記憶する電源断絶手段と、

電源投入時に電源投入に伴い前記巡回冗長検査回路を使用して前記リードライトメモリの前記特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果と前記演算結果格納領域に記憶された演算結果との照合を行い一致／不一致の照合結果を求める電源投入手段と、

遊技の演出に係る制御を行う制御部に、一定周期で通信データを送信する通信データ送信処理を実行する通信制御手段と、を有し、

20

前記遊技制御手段は、

前記電源投入手段による前記照合結果が前記不一致の場合は、電源をオフにするまで待機する待機処理を実行し、

前記待機処理が実行されているあいだは、前記通信データ送信処理が停止され、

前記通信制御手段は、

前記通信データを一定周期で前記制御部に送信するために、送信間隔タイマーを有し、

前記送信間隔タイマーの値が、所定値になった場合に、前記通信データを前記制御部に送信するように制御し、

前記待機処理が実行されているあいだであっても前記送信間隔タイマーのタイマー値が前記所定値になるよう、繰り返し前記タイマー値を更新し、

30

前記待機処理が実行されている場合に、遊技の復帰が不可能であることを示す復帰不可能表示がなされ、電源をオフし、その後、電源を投入した場合、再度、前記待機処理が実行され、前記復帰不可能表示がなされ、

前記待機処理が実行されている場合に、電源をオフした場合であっても、その後、電源を投入する前に所定の操作を行うことにより、再度の前記待機処理が実行されないように制御されることを特徴とする遊技機（例えば、パチスロ機2001）。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】2016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【2016】

したがって、設定変更処理を行わなければ、正常な遊技機動作に移行することができず、設定変更処理を行えば、通信データ格納領域に記憶されている通信データは副制御回路2200に送信される。このような、遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外）によって、本実施形態のパチスロ機2001において、効果的な再起動の管理が行われる。

40