

【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12月17日 (2015.12.17)

【公開番号】特開2014-110973(P2014-110973A)

【公開日】平成26年6月19日 (2014.6.19)

【年通号数】公開・登録公報2014-032

【出願番号】特願2013-224140(P2013-224140)

【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

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】平成27年10月29日 (2015.10.29)

【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

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技に必要な電力の供給を行う電源手段と、前記遊技を司る主制御手段と、前記電源手段からの受電に伴い前記主制御手段への前記電力の供給に係る電源制御を実行する電源制御手段と、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の演出に係る演出制御指令に応じた制御処理を行う演出制御手段と、を備え、

前記主制御手段は、

前記電源手段からの電力の供給開始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、

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つき、前記遊技進行割込み処理において、大当たり抽選に係る乱数を取得する乱数取得手段と、

前記乱数取得手段によって取得された乱数を用いて大当たり抽選を行う大当たり抽選手段と

、

前記大当たり抽選の結果が大当たりとなった場合に通常よりも遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

遊技の進行に関するデータを記憶するリードライトメモリと、を備えるぱちんこ遊技機において、

前記電源制御手段は、

前記電源手段からの電力が所定値以下となったか否かを検出する電力低下検出手段と、

前記電力低下検出手段が、前記電力が所定値以下となったことを検出した場合に、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と、を備え

前記主制御手段には、

前記電源断情報が出力された場合に電源断処理を実行する電源断実行処理手段と、

前記リードライトメモリに対するバックアップ電源からの電力供給に基づいて前記電源

手段による電源供給開始後に使用するためのデータを電源遮断中において保持する記憶領域と、

前記電源手段による電力供給開始に基づく制御開始処理において前記記憶領域のデータを初期化するための情報初期化入力があったか否かを判定する情報初期化入力判定手段と、を有し、

前記乱数取得手段において取得される乱数として、前記リードライトメモリの前記記憶領域に記憶されるソフト乱数があり、

前記主制御手段は、

前記情報初期化入力判定手段によって、前記情報初期化入力があったことを判定した場合には、前記記憶領域の初期化を行う初期化制御処理を実行し、前記情報初期化入力が無かったことを判定した場合には前記記憶領域のデータに基づき電源遮断前の遊技状態に復帰するための制御処理を実行可能とし、

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する割込み用計時設定処理と、

前記割込み用計時設定処理の後に所定の制御処理を循環させる循環処理とを実行し、

前記循環処理中における前記所定の制御処理には、前記大当り抽選に関する乱数のうち、ソフト乱数の更新に使用するソフト初期値乱数の値を更新する制御開始処理中初期値乱数更新処理を有し、

前記割込み用計時設定処理の実行後、前記周期情報に基づく計時により最初に前記遊技進行割込み処理が発生する前までの間に、前記循環処理が複数回実行され、前記制御開始処理中初期値乱数更新処理により、ソフト初期値乱数の値の更新を実行する、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】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

上記課題を解決するために本発明は、遊技に必要な電力の供給を行う電源手段（電源基板など）と、前記遊技を司る主制御手段（主制御基板など）と、前記電源手段からの受電に伴い前記主制御手段への前記電力の供給に係る電源制御を実行する電源制御手段（停電監視回路部など）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の演出に係る演出制御指令に応じた制御処理を行う演出制御手段（演出制御基板など）と、を備え、

前記主制御手段は、

前記電源手段からの電力の供給開始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、

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、大当り抽選に係る乱数（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、

前記乱数取得手段によって取得された乱数を用いて大当り抽選を行う大当り抽選手段と

、

前記大当り抽選の結果が大当りとなった場合に通常よりも遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

遊技の進行に関するデータを記憶するリードライトメモリと、を備えるぱちんこ遊技機において、

前記電源制御手段は、
前記電源手段からの電力が所定値以下となったか否かを検出する電力低下検出手段と、
前記電力低下検出手段が、前記電力が所定値以下となったことを検出した場合に、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と、を備え

前記主制御手段には、
前記電源断情報が出力された場合に電源断処理を実行する電源断実行処理手段と、
前記リードライトメモリに対するバックアップ電源（電源基板など）からの電力供給に基づいて前記電源手段による電源供給開始後に使用するためのデータを電源遮断中において保持する記憶領域（バックアップエリアなど）と、

前記電源手段による電力供給開始に基づく制御開始処理において前記記憶領域のデータを初期化（RWMクリアなど）するための情報初期化入力（初期化スイッチの操作など）があったか否かを判定する情報初期化入力判定手段と、を有し、

前記乱数取得手段において取得される乱数として、前記リードライトメモリの前記記憶領域に記憶されるソフト乱数があり、

前記主制御手段は、
前記情報初期化入力判定手段によって、前記情報初期化入力があったことを判定した場合には、前記記憶領域の初期化を行う初期化制御処理（S24，S25など）を実行し、前記情報初期化入力が無かったことを判定した場合には前記記憶領域のデータに基づき電源遮断前の遊技状態に復帰するための制御処理を実行可能とし、

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する割込み用計時設定処理（S27など）と、

前記割込み用計時設定処理の後に所定の制御処理を循環させる循環処理（S32など）とを実行し、

前記循環処理中における前記所定の制御処理には、前記大当り抽選に関する乱数のうち、ソフト乱数の更新に使用するソフト初期値乱数の値を更新する制御開始処理中初期値乱数更新処理を有し、

前記割込み用計時設定処理の実行後、前記周期情報に基づく計時により最初に前記遊技進行割込み処理が発生する前までの間に、前記循環処理が複数回実行され、前記制御開始処理中初期値乱数更新処理により、ソフト初期値乱数の値の更新を実行する、ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。