

【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22年9月9日(2010.9.9)

【公開番号】特開2009-219907(P2009-219907A)

【公開日】平成21年10月1日(2009.10.1)

【年通号数】公開・登録公報2009-039

【出願番号】特願2009-160157(P2009-160157)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成22年7月23日(2010.7.23)

【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】

所定の遊技を行った結果として遊技者に遊技結果価値を付与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と、

所定電位電源の電圧低下を検出するための電源監視手段とを備え、

前記遊技制御手段は、遊技制御用マイクロコンピュータを含み、

前記遊技制御用マイクロコンピュータは、

遊技進行に応じて生ずる変動データを記憶し、電源供給が停止しているときでも記憶内容を保持可能な記憶手段を含み、

遊技機への電源供給が開始されたときに初期設定処理としてマイクロコンピュータ内蔵のタイマの初期設定を実行した後、所定の範囲内で数値を更新する数値更新処理を含む第1処理を繰り返し実行し、当該第1処理を繰り返し実行しているときに前記タイマの初期設定にもとづく所定時間毎に発生する内部タイマ割込が発生したことにもとづいて当該第1処理を繰り返し実行している状態を中断して第2処理を実行し、前記第2処理が終了した後は、前記第1処理を繰り返し実行する状態に復帰し、

前記電源監視手段からの検出出力にもとづいて、遊技状態復帰のための所定の電源断時処理を実行し、

前記電源断時処理には、電源断フラグを前記記憶手段に設定する処理と、前記記憶手段の記憶内容が正常か否かの判定に用いられるチェックデータを作成して該記憶手段に記憶する処理とが含まれ、

前記遊技制御用マイクロコンピュータは、

電力供給が開始されたときに、前記記憶手段に前記電源断フラグが設定されているか否か判定し、前記電源断フラグが設定されていないときには前記チェックデータにもとづく判定を行うことなく前記記憶手段の記憶内容を初期化する初期化処理を実行し、前記記憶手段に前記電源断フラグが設定されているときには前記チェックデータにもとづいて前記記憶手段の記憶内容が正常か否かの判定を行い、該判定により前記記憶手段の記憶内容が正常であることを確認したことを条件に該記憶内容にもとづいて遊技状態を電力供給が停止する前の状態に復帰させる遊技状態復帰処理を実行する

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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

本発明による遊技機は、所定の遊技を行った結果として遊技者に遊技結果価値を付与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と、所定電位電源の電圧低下を検出するための電源監視手段とを備え、遊技制御手段は、遊技制御用マイクロコンピュータを含み、遊技制御用マイクロコンピュータは、遊技進行に応じて生ずる変動データを記憶し、電源供給が停止しているときでも記憶内容を保持可能な記憶手段を含み、遊技機への電源供給が開始されたときに初期設定処理としてマイクロコンピュータ内蔵のタイマの初期設定を実行した後、所定の範囲内で数値を更新する数値更新処理を含む第1処理を繰り返し実行し、第1処理を繰り返し実行しているときにタイマの初期設定にもとづく所定時間毎に発生する内部タイマ割込が発生したことにもとづいて第1処理を繰り返し実行している状態を中断して第2処理を実行し、第2処理が終了した後は、第1処理を繰り返し実行する状態に復帰し、電源監視手段からの検出出力にもとづいて、遊技状態復帰のための所定の電源断時処理を実行し、電源断時処理には、電源断フラグを記憶手段に設定する処理と、記憶手段の記憶内容が正常か否かの判定に用いられるチェックデータを作成して該記憶手段に記憶する処理とが含まれ、遊技制御用マイクロコンピュータは、電力供給が開始されたときに、記憶手段に電源断フラグが設定されているか否か判定し、電源断フラグが設定されていないときにはチェックデータにもとづく判定を行うことなく記憶手段の記憶内容を初期化する初期化処理を実行し、記憶手段に電源断フラグが設定されているときにはチェックデータにもとづいて記憶手段の記憶内容が正常か否かの判定を行い、該判定により記憶手段の記憶内容が正常であることを確認したことを条件に該記憶内容にもとづいて遊技状態を電力供給が停止する前の状態に復帰させる遊技状態復帰処理を実行することを特徴とする。なお、遊技結果価値とは、遊技球の払い出しや、画像式遊技機の場合の得点の加点を示す概念である。

【手続補正3】

【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4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【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】0014

【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】0015

【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】0016

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【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】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

本発明によれば、遊技機を、遊技制御用マイクロコンピュータが、所定の範囲内で数値を更新する数値更新処理を含む第1処理を繰り返し実行し、第1処理を繰り返し実行しているときにタイマの初期設定にもとづく所定時間毎に発生する内部タイマ割込が発生したことにもとづいて第1処理を繰り返し実行している状態を中断して第2処理を実行し、第2処理が終了した後は、第1処理を繰り返し実行する状態に復帰するように構成したので、第2処理が終了するまでは、数値更新処理を含む第1処理を実行する状態に復帰しないので、第2処理中の全ての各処理が実行完了することが保証されるという効果がある。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 3

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 4

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 5

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 6

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 7

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 8

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 9

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 0

【補正方法】削除

【補正の内容】