

【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12月18日(2008.12.18)

【公開番号】特開2005-7050(P2005-7050A)

【公開日】平成17年1月13日(2005.1.13)

【年通号数】公開・登録公報2005-002

【出願番号】特願2003-176773(P2003-176773)

【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 0 4 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 4 D

【手続補正書】

【提出日】平成20年10月29日(2008.10.29)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【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と、

遊技機への電力供給が停止しても所定期間は記憶内容を保持することが可能な変動データ記憶手段と、

遊技機で用いられる電源のうち所定電圧の電源の出力電圧が低下したことにもとづいて電力の供給停止条件が成立しているときに検出信号を出力する電源監視手段と、

所定周期で実行される定期処理内で、前記電源監視手段からの検出信号の出力状態を確認する検出信号確認手段と、

検出信号が出力されていることが前記検出信号確認手段により確認された回数を計数する検出確認回数計数手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

前記検出確認回数計数手段によって計数された回数が所定回数になったときに、遊技の進行を制御する状態から遊技の進行状態を保存するための電力供給停止時処理を実行する状態に移行し、

遊技機への電力の供給が開始されたときには、前記変動データ記憶手段に記憶されている回数が前記所定回数であることを条件に、当該変動データ記憶手段に記憶されていた記憶内容にもとづいて遊技の進行状態を復旧させるための復旧処理を実行することを特徴とする遊技機。

【請求項2】検出信号確認手段により検出信号が出力されていることが確認されなかったときに、検出確認回数計数手段によって計数されている回数をクリアする回数クリア手段を備えた

請求項1記載の遊技機。

【請求項3】遊技制御手段は、遊技機への電力の供給が開始されたときに、変動データ記憶手段に記憶されている回数が所定回数でなければ、当該変動データ記憶手段に記憶されている回数を含む記憶内容をクリアする初期化処理を実行する

請求項1または請求項2記載の遊技機。

【請求項4】遊技制御手段は、プログラム記憶領域に記憶されているプログラムに従

って制御処理を実行することによって遊技機に設けられている電気部品を制御するための遊技制御用マイクロコンピュータを含み、

前記プログラム記憶領域における、割込の発生を禁止できないマスク不能割込が発生したときに前記遊技制御用マイクロコンピュータにより実行されるが前記電気部品の制御には未使用であるマスク不能割込処理に対応する領域に、マスク不能割込処理からの戻り命令を設定した

請求項 1 から請求項 3 のうちのいずれかに記載の遊技機。

【請求項 5】 電源監視手段を遊技制御用マイクロコンピュータが搭載されている基板に搭載した

請求項 4 記載の遊技機。

【請求項 6】 遊技制御手段は、電力供給停止時処理を実行した後、電源監視手段からの検出信号の出力状態を確認する処理を繰り返し実行し、前記検出信号が停止されたことが確認されたときには、遊技の進行を制御する状態に移行する

請求項 1 から請求項 5 のうちのいずれかに記載の遊技機。

【請求項 7】 遊技媒体を用いて遊技者が所定の遊技を行い、遊技により払出条件が成立したことにもとづいて景品として景品遊技媒体を払い出す遊技機であって、

前記景品遊技媒体の払い出しを行う払出手段と、

前記払出手段を制御する払出制御手段とを備え、

遊技制御手段は、

前記払出条件の成立にもとづいて払い出すべき景品遊技媒体の総数を特定可能な景品遊技媒体数データを変動データ記憶手段に記憶して遊技機への電力の供給が停止したときに所定期間保持し、

前記景品遊技媒体数データにもとづいて前記払出制御手段に対して所定数の景品遊技媒体の払出数を指定する払出指令信号を送信する払出指令信号送信手段と、

前記払出指令信号送信手段が払出指令信号を送信した後に所定の条件が成立すると前記景品遊技媒体数データから前記払出指令信号で指定した払出数に対応する値を減算する減算処理を行う景品遊技媒体数データ減算手段とを含み、

前記払出制御手段は、

制御に応じて変動するデータを記憶する揮発性記憶手段と、

前記遊技制御手段における前記払出指令信号送信手段から指定された景品遊技媒体の払出数を前記揮発性記憶手段に記憶するとともに、該揮発性記憶手段に記憶された払出数の景品遊技媒体を前記払出手段を制御して払い出させる払出処理を実行する景品遊技媒体払出手段とを含み、

前記遊技制御手段における前記払出指令信号送信手段は、前記景品遊技媒体数データ減算手段による減算処理の後に前記景品遊技媒体数データが未払出の景品遊技媒体があることを示すものであったときには、前記払出指令信号で指定した払出数の景品遊技媒体の払出処理が終了した後に次の払出指令信号を出力する

請求項 1 から請求項 6 のうちいずれか 1 項に記載の遊技機。

【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】

【課題を解決するための手段】

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（例えば C P U 5 6 を含む遊技制御手段）と、遊技機への電力供給が停止しても所定期間は記憶内容を保持することが可能な変動データ記憶手段（例えば R A M 5 5 の一部または全部によって構成されるバックアップ R A M 領域）と、遊技機で用いられる電源のうち所定電圧（例えば + 3 0 V ）の電源の出力電圧が低下したこ

とともにとづいて電力の供給停止条件（例えば +22V 以下となっていること）が成立しているときに検出信号を出力する電源監視手段（例えば電源監視用 I C 902 を含む電源監視回路 920 ）と、所定周期で実行される定期処理（例えば図 15 に示すタイマ割込処理）内で、電源監視手段からの検出信号の出力状態を確認する検出信号確認手段（例えば遊技制御手段におけるステップ S20 を実行する部分。特に、ステップ S450 を実行する部分）と、検出信号が出力されていることが検出信号確認手段により確認された回数を計数する検出確認回数計数手段（例えば遊技制御手段におけるステップ S452 を実行する部分）とを備え、遊技制御手段は、検出確認回数計数手段によって計数された回数（例えば電源断判定用カウンタのカウント値が示す回数）が所定回数（例えば 2 回）になったときに、遊技の進行を制御する状態から遊技の進行状態を保存するための電力供給停止時処理（例えばステップ S454 ~ ステップ S462 , ステップ S471 ~ ステップ S483 ）を実行する状態に移行し、遊技機への電力の供給が開始されたときには、変動データ記憶手段に記憶されている回数が所定回数であることを条件に（例えばステップ S8 の Y ）、当該変動データ記憶手段に記憶されていた記憶内容にもとづいて遊技の進行状態を復旧させるための復旧処理（例えばステップ S81 ~ ステップ S84 ）を実行することを特徴とする。