

【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 17 年 9 月 15 日 (2005.9.15)

【公開番号】特開 2002-113229 (P2002-113229A)

【公開日】平成 14 年 4 月 16 日 (2002.4.16)

【出願番号】特願 2000-305475 (P2000-305475)

【国際特許分類第 7 版】

A 6 3 F 7/02

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】平成 17 年 3 月 24 日 (2005.3.24)

【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い、入賞に応じて景品遊技媒体を払い出す遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御用マイクロコンピュータを搭載した遊技制御基板と、入賞に応じて前記遊技制御用マイクロコンピュータ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用マイクロコンピュータが搭載された払出制御基板と、

前記遊技制御用マイクロコンピュータから出力される演出制御コマンドにもとづいて演出用部品を制御する演出制御用マイクロコンピュータを搭載した演出制御基板と、を備え、

前記遊技制御用マイクロコンピュータは、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 R A M を有し、電力供給が開始されたときに R A M の保持データにもとづいて遊技状態を復帰させる遊技状態復帰制御を行うことが可能であり、

前記払出制御用マイクロコンピュータは、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 R A M を有し、電力供給が開始されたときに R A M の保持データにもとづいて電力供給停止時の景品遊技媒体の払出処理を再開することが可能であり、

遊技機で使用される各制御基板に搭載されている回路素子の電源電圧より高い電源電圧を監視して該電源電圧が所定値以下になると検出信号を出力する電源監視手段が設けられ、

前記電源監視手段は前記遊技制御基板の前記遊技制御用マイクロコンピュータと前記払出制御基板の前記払出制御用マイクロコンピュータとに接続され、単一の前記電源監視手段から前記遊技制御用マイクロコンピュータと前記払出制御用マイクロコンピュータとに検出信号が出力され、

前記遊技制御用マイクロコンピュータは、前記電源監視手段からの検出信号により、電力供給が停止してもデータが保持される前記 R A M に生成したチェックサムを格納する電力供給停止時処理を実行し、

前記払出制御用マイクロコンピュータは、前記電源監視手段からの検出信号により、電力供給が停止してもデータが保持される前記 R A M に生成したチェックサムを格納する電

力供給停止時処理を実行し、

前記演出制御用マイクロコンピュータは、

前記演出制御コマンドに対応して、ROMの制御データ格納領域に格納された制御用データのうち前記演出用部品の制御パターンを示すデータを選択し、

選択した前記制御パターンを示すデータに従って前記演出用部品を制御する処理を実行し、

前記制御用データ格納領域において、前記制御用データのうち、複数の機種間で共通に用いられ、初期化処理を行うときに用いられる初期化データは、前記制御パターンを示すデータよりも前部に配置され、

電力供給が開始したときに前記初期化データを用いて前記初期化処理を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

初期化データには、演出制御用マイクロコンピュータが制御プログラムを実行する際に使用するワークエリアの初期設定のためのデータが含まれる

請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

初期化データには、情報を出力するために用いられる出力ポートを初期設定するためのデータが含まれる

請求項 1 または請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

制御パターンを示すデータには、発光体の点灯パターンを示すデータが含まれる

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。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

【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い、入賞に応じて景品遊技媒体を払い出す遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御用マイクロコンピュータを搭載した遊技制御基板と、入賞に応じて遊技制御用マイクロコンピュータ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用マイクロコンピュータが搭載された払出制御基板と、遊技制御用マイクロコンピュータから出力される演出制御コマンドにもとづいて演出用部品を制御する演出制御用マイクロコンピュータを搭載した演出制御基板と、を備え、遊技制御用マイクロコンピュータは、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RAMを有し、電力供給が開始されたときにRAMの保持データにもとづいて遊技状態を復帰させる遊技状態復帰制御を行うことが可能であり、払出制御用マイクロコンピュータは、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RAMを有し、電力供給が開始されたときにRAMの保持データにもとづいて電力供給停止時の景品遊技媒体の払出処理を再開することが可能であり、遊技機で使用される各制御基板に搭載されている回路素子の電源電圧より高い電源電圧を監視して該電源電圧が所定値以下になると検出信号を出力する電源監視手段が設けられ、電源監視手段は遊技制御基板の遊技制御用マイクロコンピュータと払出制御基板の払出制御用マイクロコンピュータとに接続され、単一の電源監視手段から遊技制御用マイクロコンピュータと払出制御用マイクロコンピュータとに検出信号が出力され、遊技制御用マイクロコンピュータは、電源監視手段からの検出信号により、電力供給が停止してもデータが保持されるRAMに生成したチェックサムを格納する電力供給停止時処理を実行し、払出制御用マイクロコンピュータは、電源監視手段からの検出信号により、電力供給が停止してもデータが保持されるRAMに生成したチェックサムを格

納する電力供給停止時処理を実行し、演出制御用マイクロコンピュータは、演出制御コマンドに対応して、ROMの制御用データ格納領域に格納された制御用データのうち演出用部品の制御パターンを示すデータを選択し、選択した制御パターンを示すデータに従って演出用部品を制御する処理を実行し、制御用データ格納領域において、制御用データのうち、複数の機種間で共通に用いられ、初期化処理を行うときに用いられる初期化データは、制御パターンを示すデータよりも前部に配置され、電力供給が開始したときに初期化データを用いて初期化処理を実行することを特徴とする。なお、前部とは、制御用データを格納する所定サイズの記憶領域における比較的アドレスが小さい領域である。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【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】0014

【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】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

初期化データには、演出制御用マイクロコンピュータが制御プログラムを実行する際に使用するワークエリアの初期設定のためのデータが含まれていてもよい。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

初期化データには、情報出力するために用いられる出力ポートを初期設定するためのデータが含まれていてもよい。

【手続補正 7】

【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 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

制御パターンを示すデータには、発光体の点灯パターンを示すデータが含まれていてもよい。

【手続補正 9】

【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 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【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】0021

【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】0022

【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】0259

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0259】

【発明の効果】

本発明では、遊技機を、演出制御手段におけるマイクロコンピュータが、制御プログラムおよび遊技の進行による内容の変化がない制御用データを用いて演出用部品の制御を行い、制御用データには演出用部品の制御パターンを示すデータが含まれ、マイクロコンピュータが実行する制御プログラムにおける共通プログラムは、遊技制御手段からのコマンドに応じた制御パターンを示すデータを制御用データ領域から参照し、参照したデータに従って演出用部品の制御を行い、複数の機種間で共通に使用される制御用データについては制御用データを格納する記憶領域における前部に配置され、複数の機種間で共通に使用される可能性が低い制御用データについては制御用データを格納する記憶領域における後部に配置されているように構成したので、制御プログラム等の他機種への流用をより容易にすることができる効果がある。すなわち、制御内容を変更する必要がある場合には、制御用データを格納する記憶領域における後部にある非共通データを変更すればよい。

【手続補正 14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0260

【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】 0 2 6 1

【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 2 6 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 2 6 2】

本発明では、マイクロコンピュータが制御プログラムを実行する際に使用するワークエリアの初期設定のためのデータが、制御用データを記憶する記憶領域における前部に配置されているので、流用に際して変更の可能性が小さいワークエリアの初期設定のための制御用データを前部に配置することによって、制御用データ全体の流用を容易にすることができる。

【手続補正 1 7】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 2 6 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 2 6 3】

本発明では、出力ポートを初期設定するためのデータが制御用データを記憶する記憶領域における前部に配置されているので、流用に際して変更の可能性が小さい出力ポートの初期設定のための制御用データを前部に配置することによって、制御用データ全体の流用を容易にすることができる。

【手続補正 1 8】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 2 6 4

【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 2 6 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 2 6 5】

本発明では、制御用データに発光体の点灯パターンを示すデータが含まれるので、他機種に流用する場合、点灯パターンが変わる場合であっても、点灯パターンを示すデータの内容を変更すれば共通プログラムを変更しなくてよい。

【手続補正 2 0】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 2 6 6

【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 2 6 7

【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 2 6 8

【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 2 6 9

【補正方法】削除

【補正の内容】