

【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23年4月14日(2011.4.14)

【公開番号】特開2010-201231(P2010-201231A)

【公開日】平成22年9月16日(2010.9.16)

【年通号数】公開・登録公報2010-037

【出願番号】特願2010-141444(P2010-141444)

【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23年2月23日(2011.2.23)

【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】

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、

遊技に関する制御を行うマイクロコンピュータと、前記マイクロコンピュータが制御を行う際に発生する変動データを記憶する変動データ記憶手段と、遊技機への電力供給が停止していても電力供給停止直前の前記変動データ記憶手段の最終記憶内容を保持させることが可能な記憶内容保持手段と、前記マイクロコンピュータが所定のデータを出力するための複数の出力ポートとを備え、

前記複数の出力ポートには、所定の順序に従ってアドレスが割り当てられており、

前記マイクロコンピュータは、遊技機への電力供給停止時に、前記最終記憶内容の各データを順次演算することによってチェックデータを作成して前記記憶内容保持手段によって保持される前記変動データ記憶手段の使用領域の中途のアドレスに格納するとともに、前記複数の出力ポートにクリアデータを出力する出力ポートクリア処理を行うことが可能であり、前記出力ポートクリア処理により、クリアデータを出力した出力ポートのアドレスデータに所定値を加算し、所定値が加算された後のデータを、次にクリアする出力ポートのアドレスデータとして設定し、クリアデータを出力ポートに出力する処理を繰り返し実行し、遊技機への電力供給開始時に、前記変動データ記憶手段に格納されている各データを順次演算し、演算結果を前記変動データ記憶手段に格納されているチェックデータと比較することなく演算結果が 0 であるか否か判定し、該演算結果が 0 であつたら前記変動データ記憶手段に記憶されている最終記憶内容が正常であるとして、前記最終記憶内容にもとづいて制御状態を電力供給停止前の状態に復旧させるための制御を行う

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

変動データ記憶手段におけるチェックデータが格納されているアドレスの内容は、チェックデータの作成処理が開始される以前の段階でクリアされる

請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

遊技機で使用される所定の電源の状態を監視する電源監視手段を備え、

マイクロコンピュータは、前記電源監視手段により電源の状態があらかじめ定められた所定の状態となったことが検出された場合に、チェックデータの作成を行う

請求項 1 または請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

マイクロコンピュータは、電力供給停止時に、チェックデータを作成して変動データ記憶手段に格納するとともに、変動データ記憶手段に最終記憶内容が記憶されていることを示すバックアップフラグを前記変動データ記憶手段に格納し、遊技機への電力供給開始時に、前記バックアップフラグがオン状態であって、かつ、チェックデータにもとづいて前記変動データ記憶手段に記憶されている最終記憶内容が正常であると判断した場合に、最終記憶内容にもとづいて制御状態を電力供給停止前の状態に復旧させる制御を行う

請求項 1 ないし請求項 3 記載の遊技機。

【請求項 5】

遊技の進行に応じて遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能な遊技機であって、マイクロコンピュータは、少なくとも前記特定遊技状態に制御するか否かの決定を行う制御を含む遊技進行の制御を行う遊技制御手段における遊技制御用マイクロコンピュータである

請求項 1 ないし請求項 4 記載の遊技機。

【請求項 6】

マイクロコンピュータは、少なくとも特定遊技状態であるか否かに関するデータを復旧させる

請求項 5 記載の遊技機。

【請求項 7】

表示状態が変化可能な可変表示装置を含み、可変表示の開始の条件の成立に応じて可変表示を開始し、可変表示の表示結果があらかじめ定められた特定表示態様となったことを条件として遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能な遊技機であって、

マイクロコンピュータは、少なくとも前記可変表示装置における可変表示の表示結果に関するデータを復旧させる

請求項 1 ないし請求項 6 記載の遊技機。

【請求項 8】

マイクロコンピュータは、遊技の結果として払い出される遊技媒体の払出制御を行う払出制御手段における払出制御用マイクロコンピュータである

請求項 1 ないし請求項 4 記載の遊技機。

【請求項 9】

払出制御用マイクロコンピュータは、少なくとも、電力供給停止により払出が行われなかった未払出の遊技媒体数に関するデータを復旧させる制御を実行可能であり、復旧させたデータにもとづいて未払出の遊技媒体を払い出すための制御を行う

請求項 8 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】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

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、遊技に関する制御を行うマイクロコンピュータと、マイクロコンピュータが制御を行う際に発生する変動データを記憶する変動データ記憶手段と、遊技機への電力供給が停止していても電力供給停止直前の変動データ記憶手段の最終記憶内容を保持させることが可能な記憶内容保持手段と、マイクロコンピュータが所定のデータを出力するための複数の出力ポートとを備え、複数の出力ポートには、所定の順序に従ってアドレスが割り当てられており、マイクロコンピュータが、遊技機への電力供給停止時に、最終記憶内容の各データを順次演算することによってチェックデータを作成して記憶内容保持手段によって保持される変動データ記憶手段の使用領域の中途のアドレスに格納するとともに、複数の出力ポート

にクリアデータを出力する出力ポートクリア処理を行うことが可能であり、出力ポートクリア処理により、クリアデータを出力した出力ポートのアドレスデータに所定値を加算し、所定値が加算された後のデータを、次にクリアする出力ポートのアドレスデータとして設定し、クリアデータを出力ポートに出力する処理を繰り返し実行し、遊技機への電力供給開始時に、変動データ記憶手段に格納されている各データを順次演算し、演算結果を変動データ記憶手段に格納されているチェックデータと比較することなく演算結果が0であるか否か判定し、該演算結果が0であったら変動データ記憶手段に記憶されている最終記憶内容が正常であるとして、最終記憶内容にもとづいて制御状態を電力供給停止前の状態に復旧させるための制御を行うことを特徴とする。

また、遊技機は、変動データ記憶手段におけるチェックデータが格納されているアドレスの内容は、チェックデータの作成処理が開始される以前の段階でクリアされるように構成されていてもよい。

また、遊技機は、遊技機で使用される所定の電源の状態を監視する電源監視手段を備え、マイクロコンピュータは、電源監視手段により電源の状態があらかじめ定められた所定の状態となったことが検出された場合に、チェックデータの作成を行うように構成されていてもよい。

また、マイクロコンピュータは、電力供給停止時に、チェックデータを作成して変動データ記憶手段に格納するとともに、変動データ記憶手段に最終記憶内容が記憶されていることを示すバックアップフラグを変動データ記憶手段に格納し、遊技機への電力供給開始時に、バックアップフラグがオン状態であって、かつ、チェックデータにもとづいて変動データ記憶手段に記憶されている最終記憶内容が正常であると判断した場合に、最終記憶内容にもとづいて制御状態を電力供給停止前の状態に復旧させる制御を行うように構成されていてもよい。

また、遊技機は、遊技の進行に応じて遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能な遊技機であって、マイクロコンピュータは、少なくとも特定遊技状態に制御するか否かの決定を行う制御を含む遊技進行の制御を行う遊技制御手段における遊技制御用マイクロコンピュータであるように構成されていてもよい。

また、マイクロコンピュータは、少なくとも特定遊技状態であるか否かに関するデータを復旧させるように構成されていてもよい。

また、遊技機は、表示状態が変化可能な可変表示装置を含み、可変表示の開始の条件の成立に応じて可変表示を開始し、可変表示の表示結果があらかじめ定められた特定表示態様となったことを条件として遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能な遊技機であって、マイクロコンピュータは、少なくとも可変表示装置における可変表示の表示結果に関するデータを復旧させるように構成されていてもよい。

また、マイクロコンピュータは、遊技の結果として払い出される遊技媒体の払出制御を行う払出制御手段における払出制御用マイクロコンピュータであるように構成されていてもよい。

また、払出制御用マイクロコンピュータは、少なくとも、電力供給停止により払出が行われなかった未払出の遊技媒体数に関するデータを復旧させる制御を実行可能であり、復旧させたデータにもとづいて未払出の遊技媒体を払い出すための制御を行うように構成されていてもよい。

【手続補正3】

【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】

請求項1記載の発明では、遊技機を、マイクロコンピュータが、遊技機への電力供給停止時に、最終記憶内容の各データを順次演算することによってチェックデータを作成して記憶内容保持手段によって保持される変動データ記憶手段の使用領域の中途のアドレスに

格納するとともに、複数の出力ポートにクリアデータを出力する出力ポートクリア処理を行うことが可能であり、出力ポートクリア処理により、クリアデータを出力した出力ポートのアドレスデータに所定値を加算し、所定値が加算された後のデータを、次にクリアする出力ポートのアドレスデータとして設定し、クリアデータを出力ポートに出力する処理を繰り返し実行し、遊技機への電力供給開始時に、変動データ記憶手段に格納されている各データを順次演算し、演算結果を変動データ記憶手段に格納されているチェックデータと比較することなく演算結果が0であるか否か判定し、該演算結果が0であったら変動データ記憶手段に記憶されている最終記憶内容が正常であるとして、最終記憶内容にもとづいて制御状態を電力供給停止前の状態に復旧させるための制御を行うように構成したので、停電等の不測の電源断が発生したときに、必要なデータを保存して電力供給開始時に電力供給停止時の制御状態に復旧させることができるとともに、必要なデータを確実に保存することができる効果がある。特に、変動データ記憶手段の中途のアドレスにチェックデータを格納するようにした場合には、演算結果を、保存されているチェックデータと比較する必要はなく、パリティチェック処理が簡略化される。