

【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 10 月 27 日 (2005.10.27)

【公開番号】特開 2001-46595 (P2001-46595A)
【公開日】平成 13 年 2 月 20 日 (2001.2.20)
【出願番号】特願 平 11-223075
【国際特許分類第 7 版】
A 6 3 F 7/02
【F I】
A 6 3 F 7/02 3 0 4 Z

【手続補正書】
【提出日】平成 17 年 7 月 25 日 (2005.7.25)
【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】

表示状態が変化可能な複数の表示領域を有する可変表示部を含み、変動開始の条件の成立に応じて前記可変表示部に表示される識別情報の変動を開始し、各識別情報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にもとづいて遊技者に有利な遊技状態に制御可能な遊技機であって、

遊技の進行を制御し、識別情報の変動を開始するときに変動時間を特定可能なコマンドを送信し、前記変動時間が終了したときに識別情報の変動の停止を示すコマンドを送信する遊技制御用マイクロコンピュータが搭載された遊技制御基板と、

前記遊技制御用マイクロコンピュータから前記変動時間を特定可能なコマンドを受信したことに応じて前記可変表示部で識別情報の変動を開始し、前記遊技制御用マイクロコンピュータから識別情報の変動の停止を示すコマンドを受信したことに応じて前記可変表示部での識別情報の変動を停止する制御を行う表示制御用マイクロコンピュータが搭載された表示制御基板と、

前記遊技制御基板から前記表示制御基板へ向かう方向にのみ信号を通過させる一方向性信号伝達手段と、

遊技機の電源電圧低下を監視し所定量の電圧低下を検出したときに前記遊技制御用マイクロコンピュータに対して信号を出力する電源監視手段とを備え、

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信号に応じて、電力供給が停止しているときにも内容を所定期間保持可能なバックアップ R A M にデータを保存する処理を含む電源断時処理を実行し、

遊技状態を前記電源断時処理を開始したときの状態に復帰させるためのデータが設定された復帰用データテーブルを有し、

電力供給が開始されたときに、前記電源断時処理が実行されていることを条件に、遊技状態を前記電源断時処理を開始したときの状態に復帰させるとともに、前記表示制御用マイクロコンピュータに対して、前記復帰用データテーブルのデータを用いてエラーコマンドを送出する復帰処理を実行し、

前記表示制御用マイクロコンピュータは、前記エラーコマンドを受信したことに応じて前記可変表示部に遊技者が識別しうるエラー表示画面を表示し、前記変動時間が終了したときに前記エラー表示画面を消去する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技制御用マイクロコンピュータは、電源断時処理を開始したときの遊技状態が識別情報の変動中であつたときには、電力供給が開始されたときに遊技状態を識別情報の変動開始時の状態に戻す

請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

復帰用データテーブルは、識別情報の変動中の遊技状態から識別情報の変動開始時の遊技状態に変換可能なデータを記憶している

請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

表示制御用マイクロコンピュータは、遊技制御用マイクロコンピュータが電源断時処理を開始したときの可変表示部の表示状態が識別情報の変動中であつたときには、電力供給が開始されたときに表示状態を初期状態に戻し、その後に識別情報の変動を開始する

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。

【請求項 5】

遊技制御用マイクロコンピュータは、電源断時処理を開始したときの遊技状態が識別情報の変動中であつたときには、電力供給が開始されたときに、表示制御用マイクロコンピュータに対して、復帰用データテーブルのデータを用いて識別情報の表示結果を示すコマンドを送出し、

前記表示制御用マイクロコンピュータは、前記遊技制御用マイクロコンピュータから識別情報の変動の停止を示すコマンドを受信したときに前記識別情報の表示結果を可変表示部に表示する

請求項 1 から請求項 4 のうちのいずれかに記載の遊技機。

【請求項 6】

遊技に供される遊技用装置を制御する複数のマイクロコンピュータを備え、

復帰用データテーブルは、電力供給が開始されたときに、前記複数のマイクロコンピュータのそれぞれに送出するコマンドの種類を認識可能に記憶している

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】

遊技者に有利な遊技状態は、入賞を生じやすくするために遊技盤に設けられている大入賞口を開閉する状態である大当り遊技状態であつて、

遊技制御用マイクロコンピュータは、電源断時処理を開始したときの遊技状態が大当り遊技状態であり、かつ、大入賞口の開放中であつたときには、電力供給が開始されたときに、大入賞口の開放中の状態に復帰する

請求項 1 から請求項 6 のうちのいずれかに記載の遊技機。

【請求項 8】

複数のマイクロコンピュータがそれぞれ搭載された複数の制御基板で用いられる電圧を作成する電源基板を備え、

電源監視手段が前記電源基板に設けられ、前記複数のマイクロコンピュータのそれぞれに前記電源監視手段から検出信号が出力される

請求項 1 から請求項 7 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】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

【課題を解決するための手段】

本発明による遊技機は、表示状態が変化可能な複数の表示領域を有する可変表示部を含み、変動開始の条件の成立に応じて可変表示部に表示される識別情報の変動を開始し、各

識別情報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にもとづいて遊技者に有利な遊技状態に制御可能な遊技機であって、遊技の進行を制御し、識別情報の変動を開始するときに変動時間を特定可能なコマンドを送信し、変動時間が終了したときに識別情報の変動の停止を示すコマンドを送信する遊技制御用マイクロコンピュータが搭載された遊技制御基板と、遊技制御用マイクロコンピュータから変動時間を特定可能なコマンドを受信したことに応じて可変表示部で識別情報の変動を開始し、遊技制御用マイクロコンピュータから識別情報の変動の停止を示すコマンドを受信したことに応じて可変表示部での識別情報の変動を停止する制御を行う表示制御用マイクロコンピュータが搭載された表示制御基板と、遊技制御基板から表示制御基板へ向かう方向にのみ信号を通過させる一方向性信号伝達手段と、遊技機の電源電圧低下を監視し所定量の電圧低下を検出したときに遊技制御用マイクロコンピュータに対して信号を出力する電源監視手段とを備え、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信号に応じて、電力供給が停止しているときにも内容を所定期間保持可能なバックアップ R A M にデータを保存する処理を含む電源断時処理を実行し、遊技状態を電源断時処理を開始したときの状態に復帰させるためのデータが設定された復帰用データテーブルを有し、電力供給が開始されたときに、電源断時処理が実行されていることを条件に、遊技状態を電源断時処理を開始したときの状態に復帰させるとともに、表示制御用マイクロコンピュータに対して、復帰用データテーブルのデータを用いてエラーコマンドを送出する復帰処理を実行し、表示制御用マイクロコンピュータは、エラーコマンドを受信したことに応じて可変表示部に遊技者が識別するエラー表示画面を表示し、変動時間が終了したときにエラー表示画面を消去することを特徴とする。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 6】

遊技制御用マイクロコンピュータが、電源断時処理を開始したときの遊技状態が識別情報の変動中であつたときには、電力供給が開始されたときに遊技状態を識別情報の変動開始時の状態に戻すように構成されていてもよい。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 7】

ここで、復帰用データテーブルは、識別情報の変動中の遊技状態から識別情報の変動開始時の遊技状態に変換可能なデータを記憶していることが好ましい。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 8】

表示制御用マイクロコンピュータは、遊技制御用マイクロコンピュータが電源断時処理を開始したときの可変表示部の表示状態が識別情報の変動中であつたときには、電力供給が開始されたときに表示状態を初期状態に戻し、その後に識別情報の変動を開始するように構成されていてもよい。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 9

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 9 】

遊技制御用マイクロコンピュータは、電源断時処理を開始したときの遊技状態が識別情報の変動中であつたときには、電力供給が開始されたときに、表示制御用マイクロコンピュータに対して、復帰用データテーブルのデータを用いて識別情報の表示結果を示すコマンドを送出し、表示制御用マイクロコンピュータは、遊技制御用マイクロコンピュータから識別情報の変動の停止を示すコマンドを受信したときに識別情報の表示結果を可変表示部に表示するように構成されていてもよい。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 0

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 0 】

遊技に供される遊技用装置を制御する複数のマイクロコンピュータを備え、復帰用データテーブルは、電力供給が開始されたときに、複数のマイクロコンピュータのそれぞれに送出するコマンドの種類を認識可能に記憶している構成であつてもよい。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 1 】

遊技者に有利な遊技状態は、入賞を生じやすくするために遊技盤に設けられている大入賞口を開閉する状態である大当り遊技状態であつて、遊技制御用マイクロコンピュータは、電源断時処理を開始したときの遊技状態が大当り遊技状態であり、かつ、大入賞口の開放中であつたときには、電力供給が開始されたときに、大入賞口の開放中の状態に復帰するように構成されていてもよい。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 2 】

複数のマイクロコンピュータがそれぞれ搭載された複数の制御基板で用いられる電圧を作成する電源基板を備え、電源監視手段が電源基板に設けられ、複数のマイクロコンピュータのそれぞれに電源監視手段から検出信号が出力されるように構成されていてもよい。

【手続補正 10】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 2 3 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 2 3 1 】

【発明の効果】

以上のように、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、遊技状態を電源断時処理を開始したときの状態に復帰させるためのデータが設定された復帰用データテーブルを有し、電力供給が開始されたときに復帰用データテーブルを用いて遊技状態を電源断以前の状態に復帰させる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、遊技制御用マイクロコンピュータは、復帰用データテーブルのデータにもとづいて表示制御用マイクロコンピュータに対して遊技再開を指示することが可能になり、遊技再開時に遊技制御用マイクロコンピュータおよび表示制御用マイクロコンピュータによる制御タイミングにずれが生じないようにすることができ、円滑に遊技が再開される効果がある。

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 3 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 3 2】

遊技制御用マイクロコンピュータが、電源断時の遊技状態が識別情報の変動中であつたときには、電源復旧時に遊技状態を識別情報の変動開始時の状態に戻すように構成されている場合には、図柄の変動が最初から再実行されることになり、遊技者にとってわかりやすい遊技再開を実現することができる。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 3 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 3 3】

復帰用データテーブルが、識別情報の変動中の遊技状態から識別情報変動開始時の遊技状態に変換可能なデータを記憶している構成であれば、遊技制御用マイクロコンピュータは容易に遊技状態を識別情報の変動開始時の状態に戻すことができるので、遊技者にとってわかりやすい遊技再開の実現の容易化を図ることができる。

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 3 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 3 4】

表示制御用マイクロコンピュータが、電源断時の可変表示部の表示状態が識別情報の変動中であつたときには、電源復旧時に表示状態を初期状態に戻し、その後に識別情報の変動を開始するように構成されている場合には、表示状態等の遊技状態が一旦初期状態に戻るの、電源復旧時に突然遊技が再開されることはなく、遊技者等が遊技が再開されたことを容易に認識することができる。

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 3 5

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 3 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 3 6】

遊技制御用マイクロコンピュータが、電源断時の遊技状態が識別情報の変動中であつた場合には、電源復旧時に可変表示部の表示制御を行う表示制御用マイクロコンピュータに

対して識別情報の表示結果を示すコマンドを送出し、表示制御用マイクロコンピュータが、識別情報の表示結果を示すコマンドの受信に応じて可変表示部における変動を再開せず識別情報の表示結果を表示するように構成されている場合には、電源断からの復旧時に、既に決定されて保存されている識別情報の表示結果を表示制御用マイクロコンピュータに与えるだけで遊技状態を復帰させることができ、複雑な復帰制御を行うことなく遊技を再開するさせることができる。

【手続補正 16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0237

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0237】

復帰用データテーブルが、電源復旧時に、複数のマイクロコンピュータのそれぞれに送出するコマンドを認識可能に記憶している構成であれば、遊技制御用マイクロコンピュータは、容易に各マイクロコンピュータに対して遊技再開を指示することができる。すなわち、制御再開のタイミングずれ防止を容易に実現できる。

【手続補正 17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0238

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0238】

遊技制御用マイクロコンピュータが、電源断時の遊技状態が大当たり遊技中であり、かつ、大入賞口の開放中であつたときには、電源復旧時にその状態に復帰するように構成されている場合には、遊技者に不利益を与えることもなく、かつ、最初の大入賞口開放時の状態に戻さないで遊技店に不利益になることもない。