

【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7月14日 (2011.7.14)

【公開番号】特開2010-234163(P2010-234163A)  
 【公開日】平成22年10月21日 (2010.10.21)  
 【年通号数】公開・登録公報2010-042  
 【出願番号】特願2010-171677(P2010-171677)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 4 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 3 4

【手続補正書】  
 【提出日】平成23年5月25日 (2011.5.25)  
 【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】

各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置を備え、該可変表示装置に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御処理を実行する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から出力されるコマンドにもとづいて前記可変表示装置の表示制御を行う表示制御手段と、

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、

操作に応じて操作信号を出力する操作手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

遊技機に対する電力供給が停止しても所定期間は内容が保存されるバックアップ記憶手段を有し、

所定の処理を繰り返し実行するメインルーチンの実行中に所定時間毎に発生するタイム割込に応じて該メインルーチンを中断して前記遊技制御処理を実行し、

前記遊技制御処理において、可変表示を開始するときに可変表示時間を特定するためのコマンドを前記表示制御手段に対して出力し、前記可変表示時間が経過したときに確定コマンドを出力し、

前記電源監視手段からの検出出力の入力により、前記バックアップ記憶手段の記憶内容を保存するための電源断時処理を実行し、

前記電源断時処理で、出力ポートに出力された信号をクリアする出力ポートクリア処理を実行し、

遊技機に対する電力供給が開始されたときに、前記メインルーチンを開始する前に、前記操作手段から前記操作信号が出力されているか否かを確認し、前記操作信号が出力されていないことが確認されたときには、前記バックアップ記憶手段の記憶内容が保存されているか否かを判定する処理を実行し、保存されている場合には制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための状態復旧処理を行い、前記操作信号が出力されていることが確認されたときには、前記バックアップ記憶手段の記憶内容が保存されているか否かを判定する処

理を実行することなく前記バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化し、

前記表示制御手段は、前記可変表示時間を特定するためのコマンドにもとづいて可変表示を開始し、前記確定コマンドが出力されたときに可変表示を終了させる

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技制御手段は、電源断時処理において、電源断フラグをバックアップ記憶手段に設定するフラグ設定処理を実行し、該フラグ設定処理を実行する前に、出力ポートクリア処理を実行する

請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

遊技制御手段は、電源断時処理において、バックアップ記憶手段の記憶内容が正常か否かの判定に用いるチェックデータの作成処理を実行し、該作成処理を実行する前に、出力ポートクリア処理を実行する

請求項 1 または請求項 2 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】0 0 1 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 2】

本発明による遊技機は、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置を備え、該可変表示装置に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御処理を実行する遊技制御手段と、遊技制御手段から出力されるコマンドにもとづいて可変表示装置の表示制御を行う表示制御手段と、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、操作に応じて操作信号を出力する操作手段とを備え、遊技制御手段は、遊技機に対する電力供給が停止しても所定期間は内容が保存されるバックアップ記憶手段を有し、所定の処理を繰り返し実行するメインルーチンの実行中に所定時間毎に発生するタイマ割込に応じて該メインルーチンを中断して遊技制御処理を実行し、遊技制御処理において、可変表示を開始するときに可変表示時間を特定するためのコマンドを表示制御手段に対して出力し、可変表示時間が経過したときに確定コマンドを出力し、電源監視手段からの検出力の入力により、バックアップ記憶手段の記憶内容を保存するための電源断時処理を実行し、電源断時処理で、出力ポートに出力された信号をクリアする出力ポートクリア処理を実行し、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、メインルーチンを開始する前に、操作手段から操作信号が出力されているか否かを確認し、操作信号が出力されていないことが確認されたときには、バックアップ記憶手段の記憶内容が保存されているか否かを判定する処理を実行し、保存されている場合には制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための状態復旧処理を行い、操作信号が出力されていることが確認されたときには、バックアップ記憶手段の記憶内容が保存されているか否かを判定する処理を実行することなくバックアップ記憶手段の記憶内容を初期化し、表示制御手段は、可変表示時間を特定するためのコマンドにもとづいて可変表示を開始し、確定コマンドが出力されたときに可変表示を終了させることを特徴とする。

遊技制御手段は、電源断時処理において、電源断フラグをバックアップ記憶手段に設定するフラグ設定処理を実行し、フラグ設定処理を実行する前に、出力ポートクリア処理を実行するように構成されていてもよい。

遊技制御手段は、電源断時処理において、バックアップ記憶手段の記憶内容が正常か否かの判定に用いるチェックデータの作成処理を実行し、作成処理を実行する前に、出力ポートクリア処理を実行するように構成されていてもよい。