

【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】令和 4 年 5 月 17 日(2022.5.17)

【公開番号】特開 2022-60468(P2022-60468A)
【公開日】令和 4 年 4 月 14 日(2022.4.14)
【年通号数】公開公報(特許)2022-067
【出願番号】特願 2022-26235(P2022-26235)
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 4 月 30 日(2022.4.30)

【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

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定の記憶領域を有する R A M を有し、

所定の始動条件に基づいて抽選処理を実行した後、図柄表示手段により当該抽選処理の結果を報知するための図柄変動表示遊技を実行し、当該抽選処理で当選した場合に特別遊技状態に制御可能であり、

電源遮断時にその直前の遊技情報を保持するバックアップ処理を実行可能であり、電源投入時に R A M クリア操作が行われた場合には前記 R A M の記憶内容をクリアする R A M クリア処理を実行し、前記 R A M クリア操作が行われていない場合には前記 R A M クリア処理を実行することなく前記バックアップ処理により保持された前記遊技情報に基づいて、当該電源遮断前の遊技動作に復帰させるバックアップ復帰処理を実行可能に構成された遊技機であって、

30

遊技実績に基づいて算出される所定のベース値情報を表示可能な情報表示手段と、

前記情報表示手段を点滅させる確認表示を所定時間実行する確認表示実行手段と、を備え

、

前記 R A M クリア処理が実行される場合には当該 R A M クリア処理を実行した後に前記確認表示に必要な設定処理を実行し、前記バックアップ復帰処理が実行される場合には当該バックアップ復帰処理を実行した後に前記設定処理を実行するように構成され、

40

電源遮断が発生した場合、電源投入後において、前記 R A M クリア処理または前記バックアップ復帰処理のいずれが実行される場合であっても、前記設定処理として、前記確認表示の実行時間および前記確認表示における点滅周期を設定する初期設定を実行するように構成され、

前記確認表示実行手段は、前記初期設定の内容に基づいて前記確認表示を実行するように構成された、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

電源投入後に前記 R A M の記憶内容について正当性を判定する R A M エラー判定処理を含み、

50

前記 R A M エラー判定処理により当該正当性があると判定された場合、前記初期設定を実行するように構成された、
ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

電源投入後に前記 R A M の記憶内容について正当性を判定する R A M エラー判定処理を含み、

前記 R A M エラー判定処理により前記正当性がないと判定された場合、前記 R A M クリア処理が実行された後に前記初期設定を実行するように構成された、
ことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記 R A M は、前記遊技実績に関する内容が記憶される第 1 R A M 領域と、前記遊技実績に関する内容とは異なる内容が記憶される第 2 R A M 領域を有し、

前記 R A M クリア処理では、前記第 1 R A M 領域の記憶内容はクリアされず、前記第 2 R A M 領域の記憶内容はクリアされるように構成された、
ことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記 R A M は、前記遊技実績に関する内容が記憶される第 1 R A M 領域と、前記遊技実績に関する内容とは異なる内容が記憶される第 2 R A M 領域を有し、

前記 R A M クリア処理では、前記第 1 R A M 領域の記憶内容はクリアされず、前記第 2 R A M 領域の記憶内容はクリアされるように構成された、
ことを特徴とする請求項 3 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】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

(1) 本発明は、

所定の記憶領域を有する R A M を有し、

所定の始動条件に基づいて抽選処理を実行した後、図柄表示手段により当該抽選処理の結果を報知するための図柄変動表示遊技を実行し、当該抽選処理で当選した場合に特別遊技状態に制御可能であり、

電源遮断時にその直前の遊技情報を保持するバックアップ処理を実行可能であり、電源投入時に R A M クリア操作が行われた場合には前記 R A M の記憶内容をクリアする R A M クリア処理を実行し、前記 R A M クリア操作が行われていない場合には前記 R A M クリア処理を実行することなく前記バックアップ処理により保持された前記遊技情報に基づいて、当該電源遮断前の遊技動作に復帰させるバックアップ復帰処理を実行可能に構成された遊技機であって、

遊技実績に基づいて算出される所定のベース値情報を表示可能な情報表示手段と、

前記情報表示手段を点滅させる確認表示を所定時間実行する確認表示実行手段と、を備え

、
前記 R A M クリア処理が実行される場合には当該 R A M クリア処理を実行した後に前記確認表示に必要な設定処理を実行し、前記バックアップ復帰処理が実行される場合には当該バックアップ復帰処理を実行した後に前記設定処理を実行するように構成され、

電源遮断が発生した場合、電源投入後において、前記 R A M クリア処理または前記バックアップ復帰処理のいずれが実行される場合であっても、前記設定処理として、前記確認表示の実行時間および前記確認表示における点滅周期を設定する初期設定を実行するように構成され、

前記確認表示実行手段は、前記初期設定の内容に基づいて前記確認表示を実行するように構成された、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

(2) 電源投入後に前記 R A M の記憶内容について正当性を判定する R A M エラー判定処理を含み、

前記 R A M エラー判定処理により当該正当性があると判定された場合、前記初期設定を実行するように構成された、

ことを特徴とする上記 (1) に記載の遊技機。

(3) 電源投入後に前記 R A M の記憶内容について正当性を判定する R A M エラー判定処理を含み、

前記 R A M エラー判定処理により前記正当性がないと判定された場合、前記 R A M クリア処理が実行された後に前記初期設定を実行するように構成された、

10

ことを特徴とする上記 (1) または (2) に記載の遊技機。

(4) 前記 R A M は、前記遊技実績に関する内容が記憶される第 1 R A M 領域と、前記遊技実績に関する内容とは異なる内容が記憶される第 2 R A M 領域を有し、

前記 R A M クリア処理では、前記第 1 R A M 領域の記憶内容はクリアされず、前記第 2 R A M 領域の記憶内容はクリアされるように構成された、

ことを特徴とする上記 (1) または (2) に記載の遊技機。

(5) 前記 R A M は、前記遊技実績に関する内容が記憶される第 1 R A M 領域と、前記遊技実績に関する内容とは異なる内容が記憶される第 2 R A M 領域を有し、

前記 R A M クリア処理では、前記第 1 R A M 領域の記憶内容はクリアされず、前記第 2 R A M 領域の記憶内容はクリアされるように構成された、

20

ことを特徴とする上記 (3) に記載の遊技機。

30

40

50