

【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 6 年 8 月 14 日(2024.8.14)

【公開番号】特開 2024-58100(P2024-58100A)
【公開日】令和 6 年 4 月 25 日(2024.4.25)
【年通号数】公開公報(特許)2024-077
【出願番号】特願 2022-165250(P2022-165250)
【国際特許分類】
A 63 F 7/02(2006.01)
【FI】
A 63 F 7/02 326 Z

10

【手続補正書】
【提出日】令和 6 年 8 月 5 日(2024.8.5)
【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】

20

【特許請求の範囲】
【請求項 1】

演算回路、リードメモリ、及びリードライトメモリを含んだマイクロプロセッサを実装して遊技の進行を制御する遊技機であって、
前記リードメモリは、遊技の進行に直接関与するプログラム、及びデータが記憶された第 1 記憶手段と、遊技の進行に直接関与しないプログラム、及びデータが記憶された第 2 記憶手段で構成され、
前記第 2 記憶手段に記憶されたプログラムには、前記第 1 記憶手段に記憶されたプログラムより呼び出されて処理を実行した後、必ず、呼び出した前記第 1 記憶手段のプログラムに戻る特定サブルーチンと、前記第 2 記憶手段に記憶されたプログラムより呼び出されて処理を実行した後、必ず、呼び出した前記第 2 記憶手段のプログラムに戻る通常サブルーチンとがあり、
前記演算回路は、前記特定サブルーチンを呼び出す場合に使用する特定コール命令を実行して前記特定サブルーチンを呼び出し、
前記特定コール命令は、呼び出す特定サブルーチンが、前記第 2 記憶手段の特定アドレスより前に記憶されたプログラムを呼び出す場合と、前記特定アドレス以降のアドレスに記憶されたプログラムを呼び出す場合とでは、前記第 1 記憶手段に記憶される命令容量が異なり、
前記命令容量は、前記特定アドレスより前に記憶されたプログラムを呼び出す場合より、前記特定アドレス以降のアドレスに記憶されたプログラムを呼び出す場合の方が多く必要であり、
前記特定サブルーチンのプログラム本体が前記特定アドレス以降のアドレスに記憶されている場合に、前記命令容量を少なくするため、前記特定コール命令が、前記特定アドレスより前のアドレスに記憶されているプログラムの呼び出しを経由して、前記特定サブルーチンのプログラム本体を実行し、
前記特定サブルーチンのプログラム本体が前記特定アドレス以降のアドレスに記憶されている場合に、前記特定アドレスより前のアドレスには、当該特定サブルーチンのプログラム本体を実行するための処理コードを記憶し、
前記特定コール命令は、前記処理コードを実行することによって、前記特定サブルーチンのプログラム本体を実行し、

30

40

50

前記処理コードと前記特定サブルーチンのプログラム本体の記憶位置が所定範囲内になるよう調整され、
前記演算回路は、遊技の進行を制御する遊技制御手段として機能し、
遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段と、
複数の表示列を含み、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段と、
遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段と、
前記内部当籤役決定手段の決定結果と、前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段と、を備え、
前記変動表示手段の変動表示は、遊技価値を付与するための遊技変動と、遊技価値を付与することが無い疑似変動とがあり、
前記停止制御手段は、前記遊技変動のために前記図柄の変動表示を停止させるための制御処理を実行し、
前記遊技制御手段は、
前記疑似変動での前記図柄の変動表示を停止させるための制御処理を実行する疑似停止制御手段と、
前記停止操作検出手段による停止操作の検出が有効か否かを判断するための停止操作検出入力監視手段と、を有し、
前記停止制御手段、及び前記疑似停止制御手段はそれぞれ、前記停止操作検出入力監視手段を実行して前記停止操作が有効か否かを判定することを特徴とする遊技機。

10

20

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

本発明の第1の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

演算回路（例えば、メインCPU2101）、リードメモリ（例えば、メインROM2102）、及びリードライトメモリ（例えば、メインRAM2103）を含んだマイクロプロセッサ（例えば、マイクロプロセッサ2100）を実装して遊技の進行を制御する遊技機（例えば、パチスロ機2001）であって、
前記リードメモリは、遊技の進行に直接関与するプログラム、及びデータが記憶された第1記憶手段（例えば、使用領域内ROMエリア2202a）と、遊技の進行に直接関与しないプログラム、及びデータが記憶された第2記憶手段（例えば、使用領域外ROMエリア2202b）で構成され、
前記第2記憶手段に記憶されたプログラムには、前記第1記憶手段に記憶されたプログラムより呼び出されて処理を実行した後、必ず、呼び出した前記第1記憶手段のプログラムに戻る特定サブルーチン（例えば、図177に示した使用領域外RAM初期化处理（継続）を実行するサブプログラムや、図180に示したインタフェース2出力処理（継続）を実行するサブプログラム）と、前記第2記憶手段に記憶されたプログラムより呼び出されて処理を実行した後、必ず、呼び出した前記第2記憶手段のプログラムに戻る通常サブルーチン（例えば、図173に示したCRC演算処理（使用領域外））とがあり、
前記演算回路は、前記特定サブルーチンを呼び出す場合に使用する特定コール命令（例えば、「CALLLEX」）を実行して前記特定サブルーチンを呼び出し、
前記特定コール命令は、呼び出す特定サブルーチンが、前記第2記憶手段の特定アドレス（例えば、「2100」H）より前に記憶されたプログラムを呼び出す場合と、前記特定アドレス以降のアドレスに記憶されたプログラムを呼び出す場合とでは、前記第1記憶手段に記憶される命令容量が異なり（例えば、特定アドレスより前のプログラムを呼び出す場合は2バイト命令、特定アドレス以降のプログラムを呼び出す場合は4バイト命令）、

30

40

50

前記命令容量は、前記特定アドレスより前に記憶されたプログラムを呼び出す場合より、前記特定アドレス以降のアドレスに記憶されたプログラムを呼び出す場合の方が多く必要であり、

前記特定サブルーチンのプログラム本体が前記特定アドレス以降のアドレスに記憶されている場合に、前記命令容量を少なくするため、前記特定コール命令が、前記特定アドレスより前のアドレスに記憶されているプログラム（例えば、「JR」や「JP」命令）の呼び出しを経由して、前記特定サブルーチンのプログラム本体を実行し、

前記特定サブルーチンのプログラム本体が前記特定アドレス以降のアドレスに記憶されている場合に、前記特定アドレスより前のアドレスには、当該特定サブルーチンのプログラム本体を実行するための処理コード（例えば、メインCPU2101が解釈可能なコード）を記憶し、

10

前記特定コール命令は、前記処理コードを実行することによって、前記特定サブルーチンのプログラム本体を実行し、

前記処理コードと前記特定サブルーチンのプログラム本体の記憶位置が所定範囲内になるよう調整され、

前記演算回路は、遊技の進行を制御する遊技制御手段として機能し、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段と、

複数の表示列を含み、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段と、

20

遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段と、

前記内部当籤役決定手段の決定結果と、前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段と、を備え、

前記変動表示手段の変動表示は、遊技価値を付与するための遊技変動と、遊技価値を付与することが無い疑似変動とがあり、

前記停止制御手段は、前記遊技変動のために前記図柄の変動表示を停止させるための制御処理を実行し、

前記遊技制御手段は、

前記疑似変動での前記図柄の変動表示を停止させるための制御処理を実行する疑似停止制御手段と、

30

前記停止操作検出手段による停止操作の検出が有効か否かを判断するための停止操作検出入力監視手段と、を有し、

前記停止制御手段、及び前記疑似停止制御手段はそれぞれ、前記停止操作検出入力監視手段を実行して前記停止操作が有効か否かを判定することを特徴とする遊技機。

40

50