

【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 11 月 18 日(2024.11.18)

【公開番号】特開 2024-158663(P2024-158663A)  
【公開日】令和 6 年 11 月 8 日(2024.11.8)  
【年通号数】公開公報(特許)2024-209  
【出願番号】特願 2023-74028(P2023-74028)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

A 6 3 F 7/02(2006.01)

【FI】

A 6 3 F 5/04 6 0 2 A

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】  
【提出日】令和 6 年 11 月 8 日(2024.11.8)  
【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】

20

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制御手段を備え、  
前記遊技制御手段は、  
前記リードライトメモリの特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果を前記リードライトメモリの前記特定アドレス範囲以外の演算結果格納領域に記憶する範囲演算手段と、  
前記リードライトメモリの特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果と、前記演算結果格納領域に記憶された演算結果との照合を行う範囲照合手段と、  
前記リードライトメモリの所定範囲を初期化する初期化手段と、  
遊技の進行に伴うメイン処理を行うメイン処理手段と、を有し、  
前記リードライトメモリは、遊技の進行に直接関与するデータを記憶するための第 1 記憶手段と、遊技の進行に直接関与しないデータを記憶するための第 2 記憶手段で構成され、  
前記所定範囲の開始位置として、  
前記メイン処理手段の単位遊技終了後であり、且つ、次の単位遊技が開始する前の場合の前記第 1 記憶手段の第 1 開始位置と、  
特定条件が成立した場合の前記第 1 記憶手段の第 2 開始位置と、が設定可能にされ、  
前記第 1 開始位置及び前記第 2 開始位置を含む第 1 記憶手段の初期化開始位置は、2 バイトのアドレスで表され、  
前記第 1 記憶手段の第 1 開始位置、第 2 開始位置はそれぞれ、前記第 2 記憶手段の第 1 開始位置、第 2 開始位置に対応付けられ、  
前記初期化手段は、  
前記所定範囲の開始位置として選択した 1 の開始位置に関する 2 バイトのアドレスの値を記憶判定領域に格納し、  
前記記憶判定領域に格納されたアドレスの下位アドレスの値に応じて、前記第 2 記憶手段の初期化開始位置を決定し、  
前記第 1 記憶手段に関して、選択された前記第 1 記憶手段の初期化開始位置から初期化を行い、

30

40

50

前記第 2 記憶手段に関して、決定された前記第 2 記憶手段の初期化開始位置から初期化を行う

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来、複数の図柄が夫々の周面に配された複数のリールと、各リールに対応するように設けられ、各リールの周面に配された複数の図柄のうちの一部の図柄を遊技者が視認可能なように表示する複数の表示窓と、メダルが投入されていることを条件に、遊技者による操作（以下「開始操作」という）を検出すると、各リールの回転の開始を要求する信号を出力するスタートスイッチと、遊技者による操作（以下「停止操作」という）を検出すると、リールの種別に応じて当該リールの回転の停止を要求する信号を出力するストップスイッチと、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転及びその停止を行う制御部と、を備えたパチスロ機からなる遊技機が知られている。通常、このようなパチスロ機では、複数の表示窓により表示される図柄の組合せに基づいて、入賞か否かが判別され、入賞と判別されるとメダルがホッパーから払い出されてメダル受け部に貯留される。

このような遊技機のなかには、遊技制御作業領域の条件に応じて、複数の先頭アドレスから初期化を行う遊技機が開示されている（例えば、特許文献 1）。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献 1】特開 2019 - 141455 号公報

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

上記のような遊技機では、遊技制御作業領域のみを初期化しているが、現在では、遊技制御作業領域であるメイン RAM の使用領域内の領域と、遊技制御作業領域ではないメイン RAM の使用領域外の領域とを同じ条件で初期化する必要があり、遊技機業界特有の規則により、使用領域内、使用領域外のそれぞれで、条件に応じたプログラムを作成してメイン ROM に記憶しておかなければならない。しかしながら、このようなプログラムをそれぞれ用意することは、メイン ROM のプログラム領域を圧迫する要因の 1 つとなり、また、メインプログラムの煩雑化にもつながる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、使用領域内作業領域、使用領域外作業領域のそれぞれに関してメイン RAM の初期化を行うことができる、より小さな

10

20

30

40

50

サイズのプログラムを備える遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

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制御手段を備え、

10

前記遊技制御手段は、

前記リードライトメモリの特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果を前記リードライトメモリの前記特定アドレス範囲以外の演算結果格納領域に記憶する範囲演算手段（例えば、図199に示す電断割込み処理で呼び出されるCRC生成処理（使用領域外）でCRC演算処理を行うCRC回路2107cと、演算結果のCRC値をCRC値格納領域2103eに格納するメインCPU2101）と、

前記リードライトメモリの特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果と、前記演算結果格納領域に記憶された演算結果との照合を行う範囲照合手段（例えば、図181に示すCRC検査処理（使用領域外）で、CRC値の比較を行うメインCPU2101）と、

20

前記リードライトメモリの所定範囲を初期化する初期化手段（例えば、図185に示す指定RAM初期化処理等の初期化処理を実行するメインCPU2101）と、

遊技の進行に伴うメイン処理を行うメイン処理手段（例えば、図179に示すメイン処理を実行するメインCPU2101）と、を有し、

前記リードライトメモリは、遊技の進行に直接関与するデータを記憶するための第1記憶手段（例えば、使用領域内RAMエリア2203a）と、遊技の進行に直接関与しないデータを記憶するための第2記憶手段（例えば、使用領域外RAMエリア2203b）で構成され、

前記所定範囲の開始位置として、

前記メイン処理手段の単位遊技終了後であり、且つ、次の単位遊技が開始する前の場合の前記第1記憶手段の第1開始位置（例えば、1遊技終了時クリアアドレス）と、

30

特定条件が成立した場合の前記第1記憶手段の第2開始位置（例えば、設定変更時クリアアドレス）と、が設定可能にされ、

前記第1開始位置及び前記第2開始位置を含む第1記憶手段の初期化開始位置は、2バイトのアドレスで表され、

前記第1記憶手段の第1開始位置、第2開始位置はそれぞれ、前記第2記憶手段の第1開始位置、第2開始位置に対応付けられ、

前記初期化手段は、

前記所定範囲の開始位置として選択した1の開始位置に関する2バイトのアドレスの値を記憶判定領域に格納し、

40

前記記憶判定領域に格納されたアドレスの下位アドレスの値に応じて、前記第2記憶手段の初期化開始位置を決定し、

前記第1記憶手段に関して、選択された前記第1記憶手段の初期化開始位置から初期化を行い（例えば、図185に示すステップS2151の使用領域内RAM初期化）、

前記第2記憶手段に関して、決定された前記第2記憶手段の初期化開始位置から初期化を行う（例えば、図185に示すステップS2150の使用領域外RAM初期化処理（使用領域外））。

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

50

【補正対象項目名】 0 0 0 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 8 】

このような本発明の構成によれば、使用領域外作業領域のRAM初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができるため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。さらに、使用領域外作業領域のRAM初期化範囲を、使用領域内作業領域のRAM初期化開始アドレスの一部に基づいて決定しているため、使用領域外作業領域のRAMクリア処理を完全に独立させることができ、そのために、他の規格に応じたプログラムの作成や変更を容易に行うことができる。

10

【手続補正 8】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 9

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 9 】

上記構成の遊技機によれば、使用領域内作業領域、使用領域外作業領域のそれぞれに関してメインRAMの初期化を行うことができる、より小さなサイズのプログラムを備えることにより、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。

20

30

40

50