

【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22年2月4日(2010.2.4)

【公開番号】特開2008-148864(P2008-148864A)

【公開日】平成20年7月3日(2008.7.3)

【年通号数】公開・登録公報2008-026

【出願番号】特願2006-338856(P2006-338856)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成21年12月11日(2009.12.11)

【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】

遊技に伴う制御を実行する第1制御手段と、所定の制御装置と電気的に接続されると共に前記第1制御手段による指示に基づいて前記制御装置を制御する第2制御手段とを備えた遊技機において、

前記第1制御手段は、遊技に伴う制御を実行する第1演算手段と、その第1演算手段を動作させるプログラム情報と前記制御装置の制御のために前記第2制御手段へ出力される圧縮形式の特定情報とを記憶する第1記憶手段と、その第1記憶手段に記憶される圧縮形式の特定情報を前記第2制御手段へ出力する出力手段とを備え、

前記第2制御手段は、前記出力手段から出力された圧縮形式の特定情報を一時的に記憶する第2記憶手段と、その第2記憶手段に記憶された特定情報を前記制御装置に出力して、その制御装置を制御する第2演算手段とを備え、

その第2演算手段は、

前記第2記憶手段に記憶された圧縮形式の特定情報を前記制御装置の制御が可能な形式に展開し、その展開した特定情報を前記第2記憶手段に記憶させる展開手段を備えていることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記第1制御手段および第2制御手段に駆動電圧を供給する電源手段を備えており、その電源手段により前記第1制御手段および第2制御手段に駆動電圧が供給された場合に、前記出力手段は、前記第1記憶手段に記憶される特定情報を第2制御手段へ出力するように構成されていることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記プログラム情報と特定情報を記憶する第1記憶手段は2以上の記憶装置で構成され、

その2以上の記憶装置のデータバス数の合計は、前記第1演算手段のデータバス数と同一であることを特徴とする請求項1又は2に記載の遊技機。

【請求項4】

前記出力手段が第2制御手段へ出力する特定情報は、遊技に伴う演出を行うキャラクタ画像情報を含むことを特徴とする請求項1から3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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、制御装置の制御を高速化することができる遊技機を提供することを目的としている。

【手続補正3】

【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】

この目的を達成するために請求項1記載の遊技機は、遊技に伴う制御を実行する第1制御手段と、所定の制御装置と接続されると共に前記第1制御手段による指示に基づいて前記制御装置を制御する第2制御手段とを備え、前記第1制御手段は、遊技に伴う制御を実行する第1演算手段と、その第1演算手段を動作させるプログラム情報と前記制御装置の制御のために前記第2制御手段へ出力される圧縮形式の特定情報とを記憶する第1記憶手段と、その第1記憶手段に記憶される圧縮形式の特定情報を前記第2制御手段へ出力する出力手段とを備え、前記第2制御手段は、前記出力手段から出力された圧縮形式の特定情報を一時的に記憶する第2記憶手段と、その第2記憶手段に記憶された特定情報を前記制御装置に出力して、その制御装置を制御する第2演算手段とを備え、その第2演算手段は、前記第2記憶手段に記憶された圧縮形式の特定情報を前記制御装置の制御が可能な形式に展開し、その展開した特定情報を前記第2記憶手段に記憶させる展開手段を備えている。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正5】

【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】

請求項2記載の遊技機は、請求項1に記載の遊技機において、前記第1制御手段および第2制御手段に駆動電圧を供給する電源手段を備えており、その電源手段により前記第1制御手段および第2制御手段に駆動電圧が供給された場合に、前記出力手段は、前記第1記憶手段に記憶される特定情報を第2制御手段へ出力するように構成されている。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

請求項3記載の遊技機は、請求項1又は2に記載の遊技機において、前記プログラム情報と特定情報を記憶する第1記憶手段は2以上の記憶装置で構成され、その2以上の記憶装置のデータバス数の合計は、前記第1演算手段のデータバス数と同一である。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

請求項4記載の遊技機は、請求項1から3のいずれかに記載の遊技機において、前記出力手段が第2制御手段へ出力する特定情報は、遊技に伴う演出を行うキャラクタ画像情報を含むものである。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

請求項1記載の遊技機によれば、第1制御手段の出力手段によって、第1記憶手段に記憶される圧縮形式の特定情報が第2制御手段へ出力される。出力された圧縮形式の特定情報は、第2制御手段の第2記憶手段に記憶された後に、第2演算手段の展開手段によって、第2記憶手段に記憶された圧縮形式の特定情報を制御装置の制御が可能な形式に展開する。その展開された特定情報は、第2演算手段により第2記憶手段から制御装置に出力され、その制御装置を制御する。よって、第1記憶手段に記憶される特定情報が出力手段によって第2記憶手段に出力され、その第2記憶手段に記憶された後は、第2演算手段は、特定情報の展開、および展開した特定情報の読み出しを、全て、特定情報を一時的に記憶する第2記憶手段を用いて行うことができる。ここで、一般的に、第2記憶手段(RAM)の方が第1記憶手段(ROM)に比べてデータ読み出し速度が高速である。従って、第2演算手段が、第1記憶手段から圧縮形式の特定情報を読み出して、その都度、第2記憶手段に制御装置の制御が可能な形式に展開する場合と比較して、第2演算手段が圧縮形式の特定情報を制御装置の制御が可能な形式に展開する時間を低減して、制御装置の制御を高速化することができるという効果がある。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

請求項2記載の遊技機によれば、請求項1に記載の遊技機の奏する効果に加え、電源手段により第1制御手段および第2制御手段に駆動電圧が供給された場合に、出力手段によって、第1記憶手段に記憶される特定情報を第2制御手段へ出力する。よって、遊技機の立ち上げ処理が実行されると、第1記憶手段に記憶される特定情報が第2記憶手段に記憶される。よって、最初に実行される遊技機の立ち上げ処理後には、特定情報を第2記憶手段に記憶させておくことができるという効果がある。

【手続補正11】

【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】

請求項3記載の遊技機によれば、請求項1又は2に記載の遊技機の奏する効果に加え、プログラム情報と特定情報を記憶する第1記憶手段は2以上の記憶装置で構成されており、その2以上の記憶装置のデータバス数の合計は、第1演算手段のデータバス数と同一である。ここで、一般的に、記憶装置はデータバス数が少なくなるほど安価であるので、データバス数の少ない記憶装置によって第1記憶手段を構成することにより、第1記憶手段のデータバス数は第1演算手段のデータバス数と同一としつつ、第1記憶手段の費用を抑えることができるという効果がある。

## 【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【0016】

請求項4記載の遊技機によれば、請求項1から3のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、出力手段が第2制御手段に出力する特定情報は、遊技に伴う演出を行うキャラクタ画像情報を含むので、特に画像表示の変化が高速で行われるキャラクタ画像情報の表示を行う場合であっても、第2演算手段がキャラクタ画像情報を読み出す時間を低減して、制御装置への制御を高速化すると共に、スムーズな表示や、鮮明な表示を行うことができるという効果がある。

## 【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0219

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【0219】

以下に、本発明の遊技機に加えて、上述した各種実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

遊技に伴う制御を実行する第1制御手段と、所定の制御装置と接続されると共に前記第1制御手段による指示に基づいて前記制御装置を制御する第2制御手段とを備え、前記第1制御手段は、遊技に伴う制御を実行する第1演算手段と、その第1演算手段を動作させるプログラム情報と前記制御装置の制御のために前記第2制御手段へ出力される特定情報を記憶する第1記憶手段と、その第1記憶手段に記憶される特定情報を前記第2制御手段へ出力する出力手段とを備え、前記第2制御手段は、前記出力手段から出力された特定情報を一時的に記憶する第2記憶手段と、その第2記憶手段に記憶された特定情報を前記制御装置へ出力して、その制御装置を制御する第2演算手段とを備えていることを特徴とする遊技機1。

遊技機1によれば、第1制御手段の出力手段によって、第1記憶手段に記憶される特定情報が第2制御手段へ出力される。出力された特定情報は、第2制御手段の第2記憶手段に記憶された後に、第2演算手段によって第2記憶手段内で制御装置を制御するための所定の情報を加工される。その加工された特定情報は、第2演算手段により第2記憶手段から制御装置へ出力され、その制御装置を制御する。よって、第1記憶手段に記憶される特定情報が出力手段によって第2記憶手段へ出力され、その第2記憶手段に記憶された後は、第2演算手段は、特定情報の加工、および加工した特定情報の読み出しを、全て、特定情報を一時的に記憶する第2記憶手段を用いて行うことができる。ここで、一般的に、第2記憶手段(RAM)の方が第1記憶手段(ROM)に比べてデータ読み出し速度が高速である。従って、第2演算手段が特定情報を読み出す時間を低減して、制御装置の制御を高速化することができる。

遊技機1において、前記第2演算手段は、前記第2記憶手段に記憶された圧縮形式の特定情報を前記制御装置の制御が可能な形式に展開し、その展開した特定情報を前記第2記

憶手段に記憶させる展開手段を備えていることを特徴とする遊技機 2。

遊技機 2 によれば、遊技機 1 の奏する効果に加え、展開手段により第 2 記憶手段に記憶された圧縮形式の特定情報を制御装置の制御が可能な形式に展開する。よって、第 2 演算手段は、出力手段により第 2 記憶手段に出力された特定情報が圧縮形式であったとしても、第 2 記憶手段内でその特定情報を制御装置の制御が可能な形式に展開することができる。従って、第 2 演算手段が、第 1 記憶手段から圧縮形式の特定情報を読み出して、その都度、第 2 記憶手段に制御装置の制御が可能な形式に展開する場合と比較して、第 2 演算手段が圧縮形式の特定情報を制御装置の制御が可能な形式に展開する時間を低減して、制御装置の制御を高速化することができる。

遊技機 1 又は 2 において、前記第 1 制御手段および第 2 制御手段に駆動電圧を供給する電源手段を備えており、その電源手段により前記第 1 制御手段および第 2 制御手段に駆動電圧が供給された場合に、前記出力手段は、前記第 1 記憶手段に記憶される特定情報を第 2 制御手段へ出力するように構成されていることを特徴とする遊技機 3。

遊技機 3 によれば、遊技機 1 又は 2 の奏する効果に加え、電源手段により第 1 制御手段および第 2 制御手段に駆動電圧が供給された場合に、出力手段によって、第 1 記憶手段に記憶される特定情報を第 2 制御手段へ出力する。よって、遊技機の立ち上げ処理が実行されると、第 1 記憶手段に記憶される特定情報が第 2 記憶手段に記憶される。よって、最初に実行される遊技機の立ち上げ処理後には、特定情報を第 2 記憶手段に記憶させておくことができる。

遊技機 1 から 3 のいずれかにおいて、前記プログラム情報と特定情報とを記憶する第 1 記憶手段は 2 以上の記憶装置で構成され、その 2 以上の記憶装置のデータバス数の合計は、前記第 1 演算手段のデータバス数と同一であることを特徴とする遊技機 4。

遊技機 4 によれば、遊技機 1 から 3 のいずれかにおいて奏する効果に加え、プログラム情報と特定情報とを記憶する第 1 記憶手段は 2 以上の記憶装置で構成されており、その 2 以上の記憶装置のデータバス数の合計は、第 1 演算手段のデータバス数と同一である。ここで、一般的に、記憶装置はデータバス数が少なくなるほど安価であるので、データバス数の少ない記憶装置によって第 1 記憶手段を構成することにより、第 1 記憶手段のデータバス数は第 1 演算手段のデータバス数と同一としつつ、第 1 記憶手段の費用を抑えることができる。

遊技機 1 から 4 のいずれかにおいて、前記出力手段が第 2 制御手段へ出力する特定情報は、遊技に伴う演出を行うキャラクタ画像情報を含むものであることを特徴とする遊技機 5。

遊技機 5 によれば、遊技機 1 から 4 のいずれかにおいて奏する効果に加え、出力手段が第 2 制御手段に出力する特定情報は、遊技に伴う演出を行うキャラクタ画像情報を含むので、特に画像表示の変化が高速で行われるキャラクタ画像情報の表示を行う場合であっても、第 2 演算手段がキャラクタ画像情報を読み出す時間を低減して、制御装置への制御を高速化すると共に、スムーズな表示や、鮮明な表示を行うことができる。

【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 2 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 2 0】

遊技機 1 から 5 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機 6。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示装置において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（

景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む)が付与されるものが挙げられる。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0221

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0221】

遊技機1から5のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機7。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段(例えば操作レバー)の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段(ストップボタン)の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0222

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0222】

請求項1から5のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機8。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段(例えば操作レバー)の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段(例えばストップボタン)の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。