

【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 3 年 9 月 16 日 (2021.9.16)

【公開番号】特開 2021-40768 (P2021-40768A)

【公開日】令和 3 年 3 月 18 日 (2021.3.18)

【年通号数】公開・登録公報 2021-014

【出願番号】特願 2019-163432 (P2019-163432)

【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】令和 3 年 8 月 5 日 (2021.8.5)

【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】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段と、を
備え、

前記記憶手段には、少なくとも 2 つの作業領域が設けられ、

各作業領域を使用して処理が実施される情報には、使用する作業領域に対応付けられた
特定情報が付加されており、

前記演算処理手段は、前記 2 つの作業領域のうち一方の作業領域を使用して情報の処
理を行う場合には、処理対象となる情報に付加された前記特定情報に基づいて、使用する
作業領域を選択可能であり、

前記特定情報は、対応する作業領域のアドレスを構成する上位側のアドレスデータを示
すものであり、

前記演算処理手段による作業領域の選択処理では、前記演算処理手段は、前記特定情報
に基づいて、使用する作業領域のアドレスを指定可能であり、

自身を示すアドレス情報とは異なる特定のアドレス情報と遊技に関する処理において使
用すべきデータとを有するテーブルが設けられ、

所定条件の成立に基づいて抽選を行う抽選手段と、

可変表示を行い、前記抽選の結果を導出する可変制御手段と、

前記可変制御手段により特定の結果が導出されると、所定の利益が付与されうる特定遊
技の実行頻度が高められる特定遊技状態に制御可能な特定遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態において利益付与条件が成立すると利益を付与する利益付与手段と、

所定の演出を実行可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態において、所定の条件を満たす態様で前記所定の利益が付与される都
度、演出内容をステップアップさせることが可能に構成される

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、複数の図柄表示装置（表示領域）を備え、複数の図柄表示装置において同時に識別情報を変動表示可能な機能が設けられたパチンコ遊技機が知られている（例えば、特許文献1参照）。

【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】

ところで、上述した遊技機は、通常、識別情報の判定等の主な遊技動作を制御する回路（主制御回路）が実装された主制御基板と、映像の表示等による演出動作を制御する回路（副制御回路）が実装された副制御基板とを備える。遊技動作は、主制御回路に搭載されたCPU（Central Processing Unit）により制御される。この際、CPUの制御により、主制御回路のROM（Read Only Memory）に記憶されたプログラム及び各種テーブルデータ等が主制御回路のRAM（Random Access Memory）に展開され、各種遊技動作に関する処理が実行される。そして、近年、このような遊技機では、主制御回路で行われる処理をより効率よく実行し、主制御回路の処理負荷を軽減できる技術の開発が求められている。

。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

【特許文献1】特開2015-150303号公報

【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】削除

【補正の内容】

【手続補正6】

【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、上述した課題に鑑みてなされたものであり、主制御回路で行われる処理をより効率よく実行し、主制御回路の処理負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正7】

【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】

本発明に係る遊技機は、遊技の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段と、前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段と、を備

え、前記記憶手段には、少なくとも2つの作業領域が設けられ、各作業領域を使用して処理が実施される情報には、使用する作業領域に対応付けられた特定情報が付加されており、前記演算処理手段は、前記2つの作業領域のうちの一方の作業領域を使用して情報の処理を行う場合には、処理対象となる情報に付加された前記特定情報に基づいて、使用する作業領域を選択可能であり、前記特定情報は、対応する作業領域のアドレスを構成する上位側のアドレスデータを示すものであり、前記演算処理手段による作業領域の選択処理では、前記演算処理手段は、前記特定情報に基づいて、使用する作業領域のアドレスを指定可能であり、自身を示すアドレス情報とは異なる特定のアドレス情報と遊技に関する処理において使用すべきデータとを有するテーブルが設けられ、所定条件の成立に基づいて抽選を行う抽選手段と、可変表示を行い、前記抽選の結果を導出する可変制御手段と、前記可変制御手段により特定の結果が導出されると、所定の利益が付与されうる特定遊技の実行頻度が高められる特定遊技状態に制御可能な特定遊技状態制御手段と、前記特定遊技状態において利益付与条件が成立すると利益を付与する利益付与手段と、所定の演出を実行可能な演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、所定の条件を満たす態様で前記所定の利益が付与される都度、演出内容をステップアップさせることが可能に構成されることを特徴としている。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

本発明によれば、主制御回路で行われる処理をより効率よく実行し、主制御回路の処理負荷を軽減することができる。