

【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 11 月 18 日(2022.11.18)

【公開番号】特開 2021-49001(P2021-49001A)  
【公開日】令和 3 年 4 月 1 日(2021.4.1)  
【年通号数】公開・登録公報 2021-016  
【出願番号】特願 2019-172903(P2019-172903)  
【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 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 11 月 10 日(2022.11.10)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定の始動条件の成立に基づいて実行されるゲームの実行を制御可能な主制御手段を備える遊技機において、

前記主制御手段は、

前記ゲームの実行結果を抽選する抽選手段と、

前記抽選手段の結果に基づいて前記ゲームを実行させるゲーム実行制御手段と、

前記ゲームが実行され得る遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、

前記ゲームに関わる制御を行うための演算処理を実行可能な演算処理手段と、

30

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、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し、

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特定するために用いられるものであり、

40

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し、

前記抽選手段は、特別結果と、前記特別結果とは有利度合いが異なる特定結果と、を少なくとも含む何れかを抽選結果として決定可能であり、

前記主制御手段は、前記抽選手段による前記ゲームの実行結果が前記特別結果となった場合に遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態に制御可能な特別遊技状態制御手段を備え、

前記遊技状態制御手段は、

通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは遊技者にとっての有利度合いが異なる特定遊技状態と、を少なくとも含む何れかの遊技状態に制御可能な手段であり、

50

前記特定遊技状態は、  
 前記特別遊技状態制御手段により前記特別遊技状態に制御された後に移行される第1特定遊技状態と、  
 前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果となったことに基づいて前記特別遊技状態に制御することなく移行され得る第2特定遊技状態と、  
 を含み、  
 前記記憶手段は、前記ゲームの進行に直接関与しない処理の作業領域となる領域外作業領域と、前記ゲームの進行に関与する処理の作業領域となる領域内作業領域とを有し、  
 前記領域外作業領域による処理は、前記ゲームに関わる制御の開始前に設けられた割込み禁止区間で実行可能であり、  
 前記特定結果は、第1の特定結果と、前記第1の特定結果とは異なる第2の特定結果と、  
 を少なくとも含み、  
 前記遊技状態制御手段は、  
 前記抽選手段の抽選結果が前記第1の特定結果となったことに基づいて前記第2特定遊技状態のうちの所定の第2特定遊技状態に制御可能であり、  
 前記抽選手段の抽選結果が前記第2の特定結果となったことに基づいて前記第2特定遊技状態のうちの特定の第2特定遊技状態に制御可能であり、  
 前記所定の第2特定遊技状態は、前記特定の第2特定遊技状態よりも実行され得る前記ゲームの回数が相対的に少ない遊技状態であり、  
 更に前記特定遊技状態は、遊技媒体が遊技領域における所定の領域を通過したことを条件に移行され得る第3特定遊技状態と、を含み、  
 少なくとも前記第2特定遊技状態及び前記第3特定遊技状態は、前記ゲームの実行時間が異なるように設定され得る特定遊技状態である

10

20

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】

30

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】削除

【補正の内容】

【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】

40

【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】変更

【補正の内容】

50

## 【 0 0 0 5 】

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。

10

## 【 手 続 補 正 6 】

【 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 】

本発明は上記課題を解決するためになされたものであり、本発明の目的は、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することが可能な遊技機を提供することである。

## 【 手 続 補 正 7 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 0 7

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

## 【 0 0 0 7 】

上記目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

## 【 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 8

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

## 【 0 0 0 8 】

所定の始動条件（例えば、第1始動口、第2始動口の入賞）の成立に基づいて実行されるゲームの実行を制御可能な主制御手段（例えば、主制御回路）を備える遊技機において、前記主制御手段は、

前記ゲームの実行結果を抽選する抽選手段（例えば、S11457の処理を実行するメインCPU）と、

前記抽選手段の結果に基づいて前記ゲームを実行させるゲーム実行制御手段（例えば、S11455の処理を実行するメインCPU）と、

前記ゲームが実行され得る遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メインCPU）と、

前記ゲームに関わる制御を行うための演算処理を実行可能な演算処理手段（例えば、メインCPU）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（例えば、メインRAM）と、

を備え、

前記記憶手段には、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（例えば、識別子）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

40

50

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し、

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特定するために用いられるものであり、

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し、

前記抽選手段は、特別結果（例えば、大当たり）と、前記特別結果とは有利度合いが異なる特定結果（例えば、ハズレ時選択図柄コマンド「h z 0」、「h z 1」、「h z 3」～「h z 5」のハズレ）と、を少なくとも含む何れかを抽選結果として決定可能であり、

前記主制御手段は、前記抽選手段による前記ゲームの実行結果が前記特別結果となった場合に遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、S 1 1 4 5 8～S 1 1 4 6 1の処理を実行するメインCPU）を備え、

前記遊技状態制御手段は、

通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは遊技者にとっての有利度合いが異なる特定遊技状態（例えば、低確時短状態）と、を少なくとも含む何れかの遊技状態に制御可能な手段であり、

前記特定遊技状態は、

前記特別遊技状態制御手段により前記特別遊技状態に制御された後に移行される第1特定遊技状態（例えば、当たり時選択図柄コマンド「z 1」であるときに制御される時短状態）と、

前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果となったことに基づいて前記特別遊技状態に制御することなく移行され得る第2特定遊技状態（例えば、ハズレ時選択図柄コマンド「h z 0」、「h z 1」であるときに制御される時短状態）と、

を含み、

前記記憶手段は、前記ゲームの進行に直接関与しない処理の作業領域となる領域外作業領域と、前記ゲームの進行に関与する処理の作業領域となる領域内作業領域とを有し、

前記領域外作業領域による処理は、前記ゲームに関わる制御の開始前に設けられた割込み禁止区間で実行可能であり、

前記特定結果は、第1の特定結果（例えば、ハズレ時選択図柄コマンド「h z 0」のハズレ）と、前記第1の特定結果とは異なる第2の特定結果（例えば、ハズレ時選択図柄コマンド「h z 1」のハズレ）と、を少なくとも含み、

前記遊技状態制御手段は、

前記抽選手段の抽選結果が前記第1の特定結果となったことに基づいて前記第2特定遊技状態のうちの所定の第2特定遊技状態（例えば、1ゲームの時短状態）に制御可能であり、

、

前記抽選手段の抽選結果が前記第2の特定結果となったことに基づいて前記第2特定遊技状態のうちの特定の第2特定遊技状態（例えば、30ゲームの時短状態）に制御可能であり、

前記所定の第2特定遊技状態は、前記特定の第2特定遊技状態よりも実行され得る前記ゲームの回数が相対的に少ない遊技状態であり、

更に前記特定遊技状態は、遊技媒体が遊技領域における所定の領域を通過したことを条件に移行され得る第3特定遊技状態（例えば、時短専用領域に遊技球が入賞又は通過したときに移行される時短状態）と、を含み、

少なくとも前記第2特定遊技状態及び前記第3特定遊技状態は、前記ゲームの実行時間が異なるように設定され得る特定遊技状態である

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

10

20

30

40

50

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 0

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

10

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

上記構成の本発明の遊技機によれば、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。

20

30

40

50