

【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9日(2021.9.9)

【公開番号】特開2020-108576(P2020-108576A)

【公開日】令和2年7月16日(2020.7.16)

【年通号数】公開・登録公報2020-028

【出願番号】特願2019-159(P2019-159)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】令和3年7月29日(2021.7.29)

【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第1演算処理手段と、

前記第1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、

前記第1演算処理手段は、前記2つの作業領域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、

前記第1演算処理手段による作業領域の選択処理では、前記第1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、

前記第1演算処理手段とは異なり、前記第1演算処理手段の演算処理の結果に応じた演算処理を行うことが可能な第2演算処理手段を更に備え、

前記第2演算処理手段は、

操作手段の入力状態に基づいて入力情報を生成し、当該生成された前記入力情報を管理することが可能であり、

前記入力情報が生成された後、前記操作手段の入力状態が一定時間よりも短い時間で操作状態が続く限り、前記入力情報を生成可能であり、

前記入力情報が生成されていることを条件に、特定制御を実行可能であり、

前記入力情報の生成は、フレームバッファのバンクフリップが終了する前に実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

遊技の動作を制御するための演算処理を行う第1演算処理手段と、

前記第1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、

前記第 1 演算処理手段は、前記 2 つの作業領域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、

前記第 1 演算処理手段による作業領域の選択処理では、前記第 1 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、

前記第 1 演算処理手段とは異なり、前記第 1 演算処理手段の演算処理の結果に応じた演算処理を行うことが可能な第 2 演算処理手段を更に備え、

前記第 2 演算処理手段は、

操作手段の入力状態に基づいて入力情報を生成し、当該生成された前記入力情報を管理することが可能であり、

前記入力情報が生成された後、前記操作手段の入力状態が一定時間よりも短い時間で操作状態が続く限り、前記入力情報を生成可能であり、

前記入力情報が生成されていることを条件に、特定制御を実行可能であり、

前記入力情報の生成は、フレームバッファのバンクフリップが終了する前に実行可能であり、

遊技者に対して付与された遊技価値の履歴に関する所定の情報を表示する表示手段と、前記表示手段による前記所定の情報の表示内容を表示制御する表示制御手段と、

遊技の有利度合を示す設定値の変更処理を制御する設定制御手段と、をさらに備え、

前記設定制御手段による前記設定値の変更処理は、遊技の進行が不許可の状態である場合に実行され、この場合には、前記表示制御手段は前記表示手段が表示すべき前記所定の情報の表示内容が変わらないように表示制御す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】**0 0 0 8

**【補正方法】**変更

**【補正の内容】**

**【0 0 0 8】**

遊技の動作を制御するための演算処理を行う第 1 演算処理手段（例えば、後述のメイン C P U 6 1 0 1）と、

前記第 1 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、後述のメイン R A M 6 1 0 3）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（例えば、後述の識別子）が付加されており、

前記第 1 演算処理手段は、前記 2 つの作業領域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、

前記第 1 演算処理手段による作業領域の選択処理では、前記第 1 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、

前記第 1 演算処理手段とは異なり、前記第 1 演算処理手段の演算処理の結果に応じた演算処理を行うことが可能な第 2 演算処理手段（例えば、後述のサブ制御回路 2 0 0）を更に備え、

前記第2演算処理手段は、

操作手段の入力状態に基づいて入力情報を生成し、当該生成された前記入力情報を管理することが可能であり、

前記入力情報が生成された後、前記操作手段の入力状態が一定時間よりも短い時間で操作状態が続く限り、前記入力情報を生成可能であり、

前記入力情報が生成されていることを条件に、特定制御を実行可能であり、

前記入力情報の生成は、フレームバッファのバンクフリップが終了する前に実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】