

【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 2020-108583 (P2020-108583A)

【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 2019-166 (P2019-166)

【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

A 6 3 F 7/02 3 3 3 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 2 つの作業領域は、各々異なる処理に使用可能であり、

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、特定音を出力可能な第 1 出力手段と、前記特定音以外を出力可能な第 2 出力手段と、を有し、操作手段が操作されたことに基づいて音量が変更されるよう制御されたときに、前記第 1 出力手段について、前記操作手段の操作によって音量変更処理が実行されたにもかかわらず前記特定音の出力としては該音量変更処理の結果に基づく音量を出力せずに、操作が行われる前後において一定音量が出力されるよう出力制御を実行可能である

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２つの作業領域は、各々異なる処理に使用可能であり、

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、特定音を出力可能な第１出力手段と、前記特定音以外を出力可能な第２出力手段と、を有し、操作手段が操作されたことに基づいて音量が変更されるよう制御されたときに、前記第１出力手段について、前記操作手段の操作によって音量変更処理が実行されたにもかかわらず前記特定音の出力としては該音量変更処理の結果に基づく音量を出力せずに、操作が行われる前後において一定音量が出力されるよう出力制御を実行可能であり、

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】０００８

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００８】

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ＣＰＵ６１０１）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ＲＡＭ６１０３）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２つの作業領域は、各々異なる処理に使用可能であり、

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２００）を更に備え、

前記第 2 演算処理手段は、特定音を出力可能な第 1 出力手段と、前記特定音以外を出力可能な第 2 出力手段と、を有し、操作手段が操作されたことに基づいて音量が変更されるよう制御されたときに、前記第 1 出力手段について、前記操作手段の操作によって音量変更処理が実行されたにもかかわらず前記特定音の出力としては該音量変更処理の結果に基づく音量を出力せずに、操作が行われる前後において一定音量が出力されるよう出力制御を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。