

【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 6 年 6 月 14 日(2024.6.14)

【公開番号】特開 2024-67105(P2024-67105A)
【公開日】令和 6 年 5 月 17 日(2024.5.17)
【年通号数】公開公報(特許)2024-090
【出願番号】特願 2022-176937(P2022-176937)
【国際特許分類】
A 63 F 7/02(2006.01)
【FI】
A 63 F 7/02 326 Z

10

【手続補正書】
【提出日】令和 6 年 6 月 6 日(2024.6.6)
【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】

20

演算回路、リードメモリ、及びリードライトメモリを含んだマイクロプロセッサを実装して遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段と、
複数の表示列を含み、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段と、
遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段と、
前記内部当籤役決定手段の決定結果と、前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段と、
設定値を変更、又は確認するために設けられた設定スイッチと、を備え、
前記変動表示手段の変動表示は、遊技価値を付与するための遊技変動と、遊技価値を付与することが無い疑似変動とがあり、
前記遊技制御手段は、
前記リードライトメモリの特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果を前記リードライトメモリの前記特定アドレス範囲以外の演算結果格納領域に記憶する範囲演算手段と、
前記リードライトメモリの特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果と、前記演算結果格納領域に記憶された演算結果との照合を行う範囲照合手段と、
前記リードライトメモリの所定範囲を初期化する初期化手段と、
遊技の進行に伴うメイン処理を行うメイン処理手段と、
前記疑似変動での前記図柄の変動表示を停止させるための制御処理を実行する疑似停止制御手段と、
前記停止操作検出手段による停止操作の検出が有効か否かを判断するための停止操作検出入力監視手段と、を有し、
前記リードライトメモリは、遊技の進行に直接関与するデータを記憶するための第 1 記憶手段と、遊技の進行に直接関与しないデータを記憶するための第 2 記憶手段で構成され、
前記所定範囲の開始位置として、
電源投入時に前記設定スイッチがオン状態であり、且つ、前記範囲照合手段により照合不一致が検出されていた場合の前記第 1 記憶手段の第 1 開始位置と、

30

40

50

電源投入時に前記設定スイッチがオン状態であり、且つ、前記範囲照合手段により照合不一致が検出されていない場合の前記第 1 記憶手段の第 2 開始位置と、
前記メイン処理手段の単位遊技終了後であり、且つ、次の単位遊技が開始する前の場合の前記第 1 記憶手段の第 3 開始位置と、が設定されるように構成可能であり、
前記第 1 開始位置、前記第 2 開始位置、及び前記第 3 開始位置を含む第 1 記憶手段の初期化開始位置は、2 バイトのアドレスで表され、
前記初期化手段は、
前記第 1 開始位置、前記第 2 開始位置、又は前記第 3 開始位置のなかから選択した 1 つの開始位置に関する 2 バイトのアドレスの値を記憶判定領域に格納し、
前記記憶判定領域に格納されたアドレスの下位アドレスの値に応じて、前記第 2 記憶手段の初期化開始位置を決定し、
前記第 1 記憶手段に関して、前記第 1 開始位置、前記第 2 開始位置、及び前記第 3 開始位置のいずれかの前記第 1 記憶手段の初期化開始位置から初期化を行い、
前記第 2 記憶手段に関して、決定された前記第 2 記憶手段の初期化開始位置から初期化を行い、
前記停止制御手段は、前記遊技変動のために前記図柄の変動表示を停止させるための制御処理を実行し、
前記停止制御手段、及び前記疑似停止制御手段はそれぞれ、前記停止操作検出入力監視手段を実行して前記停止操作が有効か否かを判定することを特徴とする遊技機。

10

20

【手続補正 2】

【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】変更

【補正の内容】

【0 0 1 0】

本発明の第 1 の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

演算回路（例えば、メイン CPU 2 1 0 1）、リードメモリ（例えば、メイン ROM 2 1 0 2）、及びリードライトメモリ（例えば、メイン RAM 2 1 0 3）を含んだマイクロプロセッサ（例えば、マイクロプロセッサ 2 1 0 0）を実装して遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

30

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートレバー）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（図 1 7 0 に示すメイン処理で呼び出される内部抽籤処理を実行するメイン CPU 2 1 0 1）と、

複数の表示列を含み、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（図 1 7 0 に示すメイン処理で呼び出される回胴回転開始処理を実行するメイン CPU 2 1 0 1）と

遊技者による停止操作（例えば、ストップボタンを押下する操作）の検出を行う停止操作検出手段（図 1 7 0 に示すメイン処理で呼び出される回胴停止制御処理を実行するメイン CPU 2 1 0 1）と、

40

前記内部当籤役決定手段の決定結果と、前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（図 1 7 0 に示すメイン処理で呼び出される回胴停止制御処理を実行するメイン CPU 2 1 0 1）と、

設定値を変更、又は確認するために設けられた設定スイッチ（例えば、設定用鍵型スイッチ）と、を備え、

前記変動表示手段の変動表示は、遊技価値を付与するための遊技変動（通常の遊技）と、遊技価値を付与することが無い疑似変動（疑似遊技）とがあり、

前記遊技制御手段は、

前記リードライトメモリの特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果を前記リードライトメモリの前記特定アドレス範囲以外の演算結果格納領域に記憶する範囲演算手段（例え

50

ば、図 1 9 0 に示す電断割込み処理で呼び出される C R C 生成処理（使用領域外）で C R C 演算処理を行う C R C 回路 2 1 0 7 c と、演算結果の C R C 値を C R C 値格納領域 2 1 0 3 e に格納するメイン C P U 2 1 0 1 と、
前記リードライトメモリの特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果と、前記演算結果格納領域に記憶された演算結果との照合を行う範囲照合手段（例えば、図 1 7 2 に示す C R C 検査処理（使用領域外）で、C R C 値の比較を行うメイン C P U 2 1 0 1 と、
前記リードライトメモリの所定範囲を初期化する初期化手段（例えば、図 1 7 6 に示す指定 R A M 初期化処理等の初期化処理を実行するメイン C P U 2 1 0 1 と、
遊技の進行に伴うメイン処理を行うメイン処理手段（例えば、図 1 7 0 に示すメイン処理を実行するメイン C P U 2 1 0 1 と、
前記疑似変動での前記図柄の変動表示を停止させるための制御処理を実行する疑似停止制御手段と、
前記停止操作検出手段による停止操作の検出が有効か否かを判断するための停止操作検出入力監視手段（例えば、図 2 0 6 に示すストップボタン入力監視処理を実行するメイン C P U 2 1 0 1 と、を有し、
前記リードライトメモリは、遊技の進行に直接関与するデータを記憶するための第 1 記憶手段（例えば、使用領域内 R A M エリア 2 2 0 3 a ）と、遊技の進行に直接関与しないデータを記憶するための第 2 記憶手段（例えば、使用領域外 R A M エリア 2 2 0 3 b ）で構成され、
前記所定範囲の開始位置として、
電源投入時に前記設定スイッチがオン状態であり、且つ、前記範囲照合手段により照合不一致が検出されていた場合の前記第 1 記憶手段の第 1 開始位置（例えば、R A M 異常発生時クリアアドレス）と、
電源投入時に前記設定スイッチがオン状態であり、且つ、前記範囲照合手段により照合不一致が検出されていない場合の前記第 1 記憶手段の第 2 開始位置（例えば、設定変更時クリアアドレス）と、
前記メイン処理手段の単位遊技終了後であり、且つ、次の単位遊技が開始する前の場合の前記第 1 記憶手段の第 3 開始位置（例えば、1 遊技終了時クリアアドレス）と、が設定されるように構成可能であり、
前記第 1 開始位置、前記第 2 開始位置、及び前記第 3 開始位置を含む第 1 記憶手段の初期化開始位置は、2 バイトのアドレスで表され、
前記初期化手段は、
前記第 1 開始位置、前記第 2 開始位置、又は前記第 3 開始位置のなかから選択した 1 つの開始位置に関する 2 バイトのアドレスの値を記憶判定領域に格納し、
前記記憶判定領域に格納されたアドレスの下位アドレスの値に応じて、前記第 2 記憶手段の初期化開始位置を決定し、
前記第 1 記憶手段に関して、前記第 1 開始位置、前記第 2 開始位置、及び前記第 3 開始位置のいずれかの前記第 1 記憶手段の初期化開始位置から初期化を行い（例えば、図 1 7 6 に示すステップ S 2 1 5 1 の使用領域内 R A M 初期化）、
前記第 2 記憶手段に関して、決定された前記第 2 記憶手段の初期化開始位置から初期化を行い（例えば、図 1 7 6 に示すステップ S 2 1 5 0 の使用領域外 R A M 初期化処理（使用領域外））、
前記停止制御手段は、前記遊技変動のために前記図柄の変動表示を停止させるための制御処理を実行し、
前記停止制御手段、及び前記疑似停止制御手段はそれぞれ、前記停止操作検出入力監視手段を実行して前記停止操作が有効か否かを判定する（通常の遊技と疑似遊技において、共通の処理（例えば、図 2 0 6 に示すストップボタン入力監視処理）を実行する）ことを特徴とする遊技機（例えば、パチスロ機 2 0 0 1 ）。

10

20

30

40

50