

【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 2020-108582 (P2020-108582A)

【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 2019-165 (P2019-165)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 0 4 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、  
前記記憶手段は、遊技者により実施される遊技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、遊技者により実施される遊技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を割込み禁止区間で行い、  
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、

前記記憶手段は、遊技者により実施される遊技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、遊技者により実施される遊技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を割込み禁止区間で行い、

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】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【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 C P U（Central Processing Unit）により制御される。この際、C P U の制御により、主制御回路の R O M（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 R A M（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 3】

【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 4】

【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 CPU 6101）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 RAM 6103）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、

前記記憶手段は、遊技者により実施される遊技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、遊技者により実施される遊技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（例えば、後述の性能表示モニタ集計減算処理（S 6227））を割込み禁止区間で行い、

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。

【手続補正 5】

【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 】

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 CPU 6101）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、

前記記憶手段は、遊技者により実施される遊技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、遊技者により実施される遊技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（例えば、後述の性能表示モニタ集計減算処理（S 6 2 2 7））を割込み禁止区間で行い、

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、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（例えば、後述のベース値）を表示する表示手段（例えば、後述の性能表示モニタ 6 0 7 0）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（例えば、後述のシステムタイマ割込み処理中の S 6 0 2 4）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（例えば、後述のシステムタイマ割込み処理中の S 6 0 1 6）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 6**】

【**補正対象書類名**】明細書

【**補正対象項目名**】0 0 1 1

【**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。