

【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2020-108579(P2020-108579A)

【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2019-162(P2019-162)

【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、

遊技にかかる遊技データが記憶された読み専用記憶領域と、

遊技にかかる遊技データを読み書き可能な揮発性記憶領域と、

前記読み専用記憶領域に記憶された前記遊技データを読み込んで前記揮発性記憶領域に書き込むロード処理を実行する転送実行手段と、

ウォッヂドッグタイマと、を備え、

前記転送実行手段は、

前記ロード処理に要する時間の上限値をセットする上限値セット手段と、

前記ロード処理の実行時間が前記上限値セット手段によりセットされた上限値を超えて

いない場合、前記ウォッチドッグタイマの計時をクリアするクリア手段と、を有す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、遊技にかかわる遊技データが記憶された読み専用記憶領域と、遊技にかかわる遊技データを読み書き可能な揮発性記憶領域と、前記読み専用記憶領域に記憶された前記遊技データを読み込んで前記揮発性記憶領域に書き込むロード処理を実行する転送実行手段と、

ウォッチドッグタイマと、を備え、前記転送実行手段は、前記ロード処理に要する時間の上限値をセットする上限値セット手段と、前記ロード処理の実行時間が前記上限値セット手段によりセットされた上限値を超えていない場合、前記ウォッチドッグタイマの計時をクリアするクリア手段と、を有し、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（S6227））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、

遊技にかかわる遊技データが記憶された読み専用記憶領域（例えば、後述のサブメインROM2050やCGROM2060）と、

遊技にかかわる遊技データを読み書き可能な揮発性記憶領域（例えば、後述のSRAM2100bや内蔵VRAM2370）と、

前記読み専用記憶領域に記憶された前記遊技データを読み込んで前記揮発性記憶領域に書き込むロード処理を実行する転送実行手段（例えば、図93のデータロード処理を実行するホスト制御回路2100）と、

ウォッチドッグタイマと、を備え、

前記転送実行手段は、

前記ロード処理に要する時間の上限値をセットする上限値セット手段と、

前記ロード処理の実行時間が前記上限値セット手段によりセットされた上限値を超えていない場合、前記ウォッチドッグタイマの計時をクリアするクリア手段と、を有す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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

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（S6227））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、

遊技にかかる遊技データが記憶された読み専用記憶領域（例えば、後述のサブメインROM2050やCGROM2060）と、

遊技にかかる遊技データを読み書き可能な揮発性記憶領域（例えば、後述のSRAM2100bや内蔵VRAM2370）と、

前記読み専用記憶領域に記憶された前記遊技データを読み込んで前記揮発性記憶領域に書き込むロード処理を実行する転送実行手段（例えば、図93のデータロード処理を実行するホスト制御回路2100）と、

ウォッチドッグタイマと、を備え、

前記転送実行手段は、

前記ロード処理に要する時間の上限値をセットする上限値セット手段と、

前記ロード処理の実行時間が前記上限値セット手段によりセットされた上限値を超えていない場合、前記ウォッチドッグタイマの計時をクリアするクリア手段と、を有し、

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6070）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S6024）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S6016）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。