

【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】平成30年8月16日(2018.8.16)

【公開番号】特開2018-1023(P2018-1023A)

【公開日】平成30年1月11日(2018.1.11)

【年通号数】公開・登録公報2018-001

【出願番号】特願2017-199196(P2017-199196)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

A 6 3 F 5/04 5 1 2 J

【手続補正書】

【提出日】平成30年7月4日(2018.7.4)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

上記した目的を達成するために、本発明の遊技機は、遊技の進行を制御する遊技制御処理を記述する使用領域と、前記遊技制御処理以外の別処理を記述する別領域とを区分したメモリをもつメイン制御手段を備え、遊技媒体の投入により遊技を可能にする遊技機において、前記別領域には、遊技媒体の不正投入を判定する不正判定処理を記述し、前記使用領域には、遊技媒体の正常投入を判定する正常投入判定処理を記述しており、前記使用領域から呼び出す前記別領域での前記不正判定処理の実行により遊技媒体の不正投入を検出したとき、不正投入を示すエラーデータをセットした後、前記別領域から前記使用領域にリターンさせ、前記使用領域にて前記不正投入を示すエラーデータを参照することにより所定のエラー処理を行い、前記使用領域から呼び出す前記別領域での前記不正判定処理の実行により遊技媒体の不正投入を検出しなかったとき、前記不正投入を示すエラーデータをセットすることなく前記使用領域にリターンさせ、前記使用領域にて前記正常投入判定処理の実行に基づいて遊技媒体の投入を検出し、遊技を進める仕様にしていることを特徴としている。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

また、遊技の進行を制御する遊技制御処理を記述する使用領域と、前記遊技制御処理以外の別処理を記述する別領域とを区分したメモリをもつメイン制御手段を備え、遊技媒体の投入により遊技を可能にする遊技機において、遊技媒体の払出を行うことが可能である。

前記別領域には、遊技媒体の不正払出を判定する不正判定処理を記述し、前記使用領域には、遊技媒体の正常払出を判定する正常払出判定処理を記述しており、前記使用領域から呼び出す前記別領域での前記不正判定処理の実行により遊技媒体の不正払出を検出したとき、不正払出を示すエラーデータをセットした後、前記別領域から前記使用領域にリターンさせ、前記使用領域にて前記不正払出を示すエラーデータを参照することにより所定

のエラー処理を行い、前記使用領域から呼び出す前記別領域での前記不正判定処理の実行により遊技媒体の不正払出を検出しなかったとき、前記不正払出を示すエラーデータをセットすることなく前記使用領域にリターンさせ、前記使用領域にて前記正常払出判定処理の実行に基づいて遊技媒体の払出を検出し、遊技を進める仕様にしてよい。

【手続補正3】

【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】

また、前記使用領域と前記別領域との間には、未使用領域を備えるとよい。

【手続補正4】

【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】

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0050

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0050】**

図3に示すように、メイン制御手段80は、メインCPU61と、レジスタセット64と、RAM65と、ROM67とが一体的にワンチップ化されたマイクロプロセッサにより構成されている。

【手続補正12】**【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】**

遊技の進行を制御する遊技制御処理を記述する使用領域と、前記遊技制御処理以外の別処理を記述する別領域とを区分したメモリをもつメイン制御手段を備え、遊技媒体の投入により遊技を可能にする遊技機において、

前記別領域には、遊技媒体の不正投入を判定する不正判定処理を記述し、

前記使用領域には、遊技媒体の正常投入を判定する正常投入判定処理を記述しており、

前記使用領域から呼び出す前記別領域での前記不正判定処理の実行により遊技媒体の不正投入を検出したとき、不正投入を示すエラーデータをセットした後、前記別領域から前記使用領域にリターンさせ、前記使用領域にて前記不正投入を示すエラーデータを参照することにより所定のエラー処理を行い、

前記使用領域から呼び出す前記別領域での前記不正判定処理の実行により遊技媒体の不正投入を検出しなかったとき、前記不正投入を示すエラーデータをセットすることなく前記使用領域にリターンさせ、前記使用領域にて前記正常投入判定処理の実行に基づいて遊技媒体の投入を検出し、遊技を進める仕様にしていることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

遊技の進行を制御する遊技制御処理を記述する使用領域と、前記遊技制御処理以外の別処理を記述する別領域とを区分したメモリをもつメイン制御手段を備え、遊技媒体の投入により遊技を可能にする遊技機において、

遊技媒体の払出を行うことが可能であり、

前記別領域には、遊技媒体の不正払出を判定する不正判定処理を記述し、

前記使用領域には、遊技媒体の正常払出を判定する正常払出判定処理を記述しており、

前記使用領域から呼び出す前記別領域での前記不正判定処理の実行により遊技媒体の不正払出を検出したとき、不正払出を示すエラーデータをセットした後、前記別領域から前記使用領域にリターンさせ、前記使用領域にて前記不正払出を示すエラーデータを参照することにより所定のエラー処理を行い、

前記使用領域から呼び出す前記別領域での前記不正判定処理の実行により遊技媒体の不正払出を検出しなかったとき、前記不正払出を示すエラーデータをセットすることなく前記使用領域にリターンさせ、前記使用領域にて前記正常払出判定処理の実行に基づいて遊技媒体の払出を検出し、遊技を進める仕様にしていることを特徴とする遊技機。

【請求項3】

前記使用領域と前記別領域との間には、未使用領域を備えることを特徴とする請求項1または2に記載の遊技機。