

【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 2 年 9 月 3 日 (2020.9.3)

【公開番号】特開 2018-175783 (P2018-175783A)
 【公開日】平成 30 年 11 月 15 日 (2018.11.15)
 【年通号数】公開・登録公報 2018-044
 【出願番号】特願 2017-84580 (P2017-84580)
 【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 C

A 6 3 F 5/04 5 1 2 B

【手続補正書】
 【提出日】令和 2 年 7 月 17 日 (2020.7.17)
 【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】

遊技を行う遊技機において、
 プログラムを記憶可能な記憶領域を有する記憶手段と、
 記憶手段に記憶されたプログラムに基づいて制御を行う制御手段と、
データを一時的に記憶可能な記憶領域を有する一時記憶手段と、
 信号を出力するための出力ポートと、
 を備え、

前記制御手段は、命令毎に指定される上位アドレスと下位アドレスから、呼出対象のプログラムが格納されたアドレスを特定し、特定したアドレスのプログラムを呼び出す第 1 呼出命令と、特定アドレスを上位アドレスとし、命令毎に指定されるアドレスを下位アドレスとして、呼出対象のプログラムが格納されたアドレスを特定し、特定したアドレスのプログラムを呼び出す第 2 呼出命令と、を用いてプログラムを呼び出すことが可能であり

、
 前記記憶手段の記憶領域は、
第 1 プログラムが記憶される第 1 プログラム領域と、
前記第 1 プログラムによって呼び出される第 2 プログラムが記憶される第 2 プログラム領域と、

を含み、
 前記一時記憶手段の記憶領域は、
前記第 1 プログラムが用いる第 1 データが読み出し及び書き込み可能に記憶される第 1 データ領域と、

前記第 2 プログラムが用いる第 2 データが読み出し及び書き込み可能に記憶される第 2 データ領域と、
 を含み、

前記出力ポートは、
 前記第 1 プログラムにおいて出力データが設定され、前記第 2 プログラムにおいては出力データが設定されることのない第 1 出力ポートと、

前記第2プログラムにおいて出力データが設定され、前記第1プログラムにおいては出力データが設定されることのない第2出力ポートと、

を含み、

前記第1データ領域の初期化は前記第1プログラムから行い、

前記第2データ領域の初期化は前記第2プログラムから行い、

前記第1出力ポート及び前記第2出力ポートの初期化は前記第1プログラムから行い、

前記第1プログラムでは、前記第2呼出命令を用いてプログラムを呼び出すことが可能であり、

前記第2プログラムでは、前記第2呼出命令を用いずに前記第1呼出命令を用いてプログラムを呼び出す、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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(A) 遊技を行う遊技機において、

プログラムを記憶可能な記憶領域を有する記憶手段と、

記憶手段に記憶されたプログラムに基づいて制御を行う制御手段と、

データを一時的に記憶可能な記憶領域を有する一時記憶手段と、

信号を出力するための出力ポートと、

を備え、

前記制御手段は、命令毎に指定される上位アドレスと下位アドレスから、呼出対象のプログラムが格納されたアドレスを特定し、特定したアドレスのプログラムを呼び出す第1呼出命令と、特定アドレスを上位アドレスとし、命令毎に指定されるアドレスを下位アドレスとして、呼出対象のプログラムが格納されたアドレスを特定し、特定したアドレスのプログラムを呼び出す第2呼出命令と、を用いてプログラムを呼び出すことが可能であり、

、

前記記憶手段の記憶領域は、

第1プログラムが記憶される第1プログラム領域と、

前記第1プログラムによって呼び出される第2プログラムが記憶される第2プログラム領域と、

を含み、

前記一時記憶手段の記憶領域は、

前記第1プログラムが用いる第1データが読み出し及び書き込み可能に記憶される第1データ領域と、

前記第2プログラムが用いる第2データが読み出し及び書き込み可能に記憶される第2データ領域と、

を含み、

前記出力ポートは、

前記第1プログラムにおいて出力データが設定され、前記第2プログラムにおいては出力データが設定されることのない第1出力ポートと、

前記第2プログラムにおいて出力データが設定され、前記第1プログラムにおいては出力データが設定されることのない第2出力ポートと、

を含み、

前記第1データ領域の初期化は前記第1プログラムから行い、

前記第2データ領域の初期化は前記第2プログラムから行い、

前記第1出力ポート及び前記第2出力ポートの初期化は前記第1プログラムから行い、

前記第1プログラムでは、前記第2呼出命令を用いてプログラムを呼び出すことが可能であり、

前記第 2 プログラムでは、前記第 2 呼出命令を用いずに前記第 1 呼出命令を用いてプログラムを呼び出す。

手段 1 の遊技機は、

遊技を行う遊技機（スロットマシン 1）において、

プログラムを記憶可能な記憶領域を有する記憶手段（ROM 41b）と、

記憶手段に記憶されたプログラムに基づいて制御を行う制御手段（メイン CPU 41a）と、

データを一時的に記憶可能な記憶領域を有する一時記憶手段（RAM 41c）と、
を備え、

前記記憶手段（ROM 41b）の記憶領域は、

遊技の進行に係る遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域と、

前記遊技プログラムによって呼び出されるプログラムであり、遊技の進行に係わない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域と、

を含み、

前記一時記憶手段（RAM 41c）の記憶領域は、

前記遊技プログラムが用いる遊技データが読み出し及び書き込み可能に記憶される遊技データ領域（遊技 RAM 領域）と、

前記非遊技プログラムが用いる非遊技データが読み出し及び書き込み可能に記憶される非遊技データ領域（非遊技 RAM 領域）と、

を含み、

前記非遊技プログラム（非遊技関連処理）において異常判定（メダルの払い出しに関する異常の判定、メダルの投入に関する異常の判定）を行うとともに、異常判定の結果に基づいて前記非遊技データ領域（非遊技 RAM 領域）に記憶されている第 1 異常データ（センサエラー参照データ）を更新し、

前記遊技プログラムでは、前記非遊技プログラム（非遊技関連処理）から前記遊技プログラムに復帰したときに、前記非遊技データ領域（非遊技 RAM 領域）に記憶されている第 1 異常データ（センサエラー参照データ）を参照して、該第 1 異常データに基づいて前記遊技データ領域（遊技 RAM 領域）に記憶されている第 2 異常データ（センサエラーフラグ）を更新可能であり、

前記遊技プログラムでは、前記遊技データ領域（遊技 RAM 領域）に記憶されている第 2 異常データ（センサエラーフラグ）を参照して、遊技の進行を不能化するエラー状態に移行させるか否かを判断する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技の進行に係る遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域と、遊技プログラムによって呼び出されるプログラムであり、遊技の進行に係わない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域と、が別個に割り当てられ、さらに遊技プログラムが用いる遊技データが読み出し及び書き込み可能に記憶される遊技データ領域と、非遊技プログラムが用いる非遊技データが読み出し及び書き込み可能に記憶される非遊技データ領域と、が別個に割り当てられた構成において、遊技プログラムでは、非遊技プログラムから遊技プログラムに復帰したときに、非遊技データ領域に記憶されている第 1 異常データを参照して、該第 1 異常データに基づいて遊技データ領域に記憶されている第 2 異常データを更新し、さらに遊技プログラムでは、遊技データ領域に記憶されている第 2 異常データを参照して、遊技の進行を不能化するエラー状態に移行させるか否かを判断するので、一度非遊技データ領域の第 1 異常データを参照し、遊技データ領域の第 2 異常データを更新することで、遊技プログラムから何度も非遊技データ領域の第 1 異常データにアクセスすることなく、非遊技プログラムによる異常判定の結果を参照することが可能となるため、遊技プログラムから非遊技データ領域を参照する頻度を極力減らすことができる。