

【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 10 月 22 日(2024.10.22)

【公開番号】特開 2024-58121(P2024-58121A)
【公開日】令和 6 年 4 月 25 日(2024.4.25)
【年通号数】公開公報(特許)2024-077
【出願番号】特願 2022-165271(P2022-165271)
【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

10

【手続補正書】
【提出日】令和 6 年 10 月 11 日(2024.10.11)
【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

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
プログラム、及びテーブルデータが記憶された第 1 記憶手段と、
プログラムの実行に伴いデータを記憶する第 2 記憶手段と、を備え、
前記第 1 記憶手段は、遊技の進行に直接関与するプログラム、及びデータが記憶された第 1 領域内記憶領域と、遊技の進行に直接関与しないプログラム、及びデータが記憶された第 1 領域外記憶領域とで構成され、
前記第 2 記憶手段は、遊技の進行に直接関与するデータを記憶するための第 2 領域内記憶領域と、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 領域外記憶領域とで構成され、
前記第 1 記憶手段のテーブルデータには、複数のテーブルデータがあり、
前記複数のテーブルデータの内の所定のテーブルデータは、1 バイトデータが複数バイト集まったデータ群であり、
前記データ群の前記 1 バイトデータは、2 ビット以上の上位ビットと下位ビットのデータで構成されたビットデータテーブルであり、
前記遊技制御手段は、前記ビットデータテーブルの前記 1 バイトデータから前記上位ビット、又は下位ビットのデータのみの複数のビットデータを取得し、その複数のビットデータを前記第 2 記憶手段の所定領域に格納するビットデータ取得手段を有し、
前記ビットデータ取得手段は、前記ビットデータテーブルから前記 1 バイトデータを取得した後、所定の条件に応じて、前記 1 バイトデータに含まれる上位ビットまたは下位ビットのビットデータを取得し、
前記第 1 領域外記憶領域には、設定値をチェックする設定値チェック手段が記憶され、
前記遊技制御手段は、
前記設定値チェック手段を実行することにより、前記第 2 領域内記憶領域の設定値格納領域に記憶された値が正常値か異常値かを判定し、
前記設定値チェック手段の判定結果が前記異常値の場合、遊技の進行を停止することを特徴とする遊技機。

30

40

【手続補正 2】
【補正対象書類名】明細書

50

【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。

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、メイン CPU 2 1 0 1）と、
プログラム、及びテーブルデータが記憶された第 1 記憶手段（例えば、メイン ROM 2 1

0 2）と、
プログラムの実行に伴いデータを記憶する第 2 記憶手段（例えば、メイン RAM 2 1 0 3

）と、を備え、
前記第 1 記憶手段は、遊技の進行に直接関与するプログラム、及びデータが記憶された第 1 領域内記憶領域（例えば、使用領域内 ROM エリア 2 2 0 2 a）と、遊技の進行に直接関与しないプログラム、及びデータが記憶された第 1 領域外記憶領域（例えば、使用領域外 ROM エリア 2 2 0 2 b）とで構成され、

前記第 2 記憶手段は、遊技の進行に直接関与するデータを記憶するための第 2 領域内記憶領域（例えば、使用領域内 RAM 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 領域外記憶領域（例えば、使用領域外 RAM エリア 2 2 0 3 b）とで構成され、

前記第 1 記憶手段のテーブルデータには、複数のテーブルデータがあり、

前記複数のテーブルデータの内の所定のテーブルデータは、1 バイトデータが複数バイト
集まったデータ群であり、

前記データ群の前記 1 バイトデータは、2 ビット以上の上位ビットと下位ビットのデータ
で構成されたビットデータテーブルであり、

前記遊技制御手段は、前記ビットデータテーブルの前記 1 バイトデータから前記上位ビット、又は下位ビットのデータのみの複数のビットデータを取得し、その複数のビットデータを前記第 2 記憶手段の所定領域に格納するビットデータ取得手段を有し、

前記ビットデータ取得手段は、前記ビットデータテーブルから前記 1 バイトデータを取得した後、所定の条件に応じて、前記 1 バイトデータに含まれる上位ビットまたは下位ビットのビットデータを取得し、

前記第 1 領域外記憶領域には、設定値をチェックする設定値チェック手段（例えば、図 1
8 9 に示す設定値チェック処理を実行するプログラム）が記憶され、

前記遊技制御手段は、

前記設定値チェック手段を実行することにより、前記第 2 領域内記憶領域の設定値格納領域に記憶された値が正常値か異常値かを判定し、

前記設定値チェック手段の判定結果が前記異常値の場合、遊技の進行を停止する（例えば、図 1 7 9 のステップ S 2 2 0 8 で Y E S 判定の場合、遊技復帰不可能エラー処理に進む）ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50