

【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9月20日(2018.9.20)

【公開番号】特開2016-174833(P2016-174833A)

【公開日】平成28年10月6日(2016.10.6)

【年通号数】公開・登録公報2016-058

【出願番号】特願2015-58611(P2015-58611)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成30年8月7日(2018.8.7)

【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、
データを記憶可能な記憶領域を有する記憶手段と、
前記記憶領域のうち所定制御を許可する領域を設定可能な許可領域設定手段と、
を備え、
前記記憶領域は、
第 1 制御に係る第 1 プログラムが記憶される第 1 記憶領域と、
第 2 制御に係る第 2 プログラムが記憶される第 2 記憶領域と、
前記第 1 記憶領域及び前記第 2 記憶領域のうち後方に割り当てられた後方記憶領域の手
前の領域に割り当てられた未使用領域と、
を含み、
前記許可領域設定手段は、前記第 1 記憶領域と前記第 2 記憶領域の各々について前記所
定制御を許可する領域として設定する、遊技機。

【請求項 2】

遊技を行う遊技機において、
データを記憶可能な記憶領域を有する記憶手段と、
前記記憶領域のうち所定制御を許可する領域を設定可能な許可領域設定手段と、
を備え、
前記記憶領域は、
第 1 制御に係る第 1 プログラムが記憶される第 1 記憶領域と、
第 2 制御に係る第 2 プログラムが記憶される第 2 記憶領域と、
前記第 1 記憶領域及び前記第 2 記憶領域のうち後方に割り当てられた後方記憶領域の手
前の領域に割り当てられた未使用領域と、
を含み、
前記許可領域設定手段は、前記第 1 記憶領域及び前記第 2 記憶領域のうち前方に割り当
てられた前方記憶領域から前記後方記憶領域までの領域について一括して前記所定制御を
許可する領域として設定する、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 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

上記課題を解決するために、本発明の手段 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、
データを記憶可能な記憶領域を有する記憶手段（ROM 4 1 b、RAM 4 1 c）と、
前記記憶領域のうち所定制御（プログラムの走行、データアクセス）を許可する領域を
設定可能な許可領域設定手段（メイン制御部 4 1 による HW パラメータに基づく設定）と

、
を備え、

前記記憶領域は、

第 1 制御に係る第 1 プログラム（遊技プログラム）が記憶される第 1 記憶領域（遊技プログラム領域）と、

第 2 制御に係る第 2 プログラム（非遊技プログラム）が記憶される第 2 記憶領域（非遊技プログラム領域）と、

前記第 1 記憶領域（遊技プログラム領域）及び前記第 2 記憶領域（非遊技プログラム領域）のうち後方に割り当てられた後方記憶領域（非遊技プログラム領域）の手前の領域に割り当てられた未使用領域（未使用領域 1）と、

を含み、

前記許可領域設定手段は、前記第 1 記憶領域（遊技プログラム領域）と前記第 2 記憶領域（非遊技プログラム領域）の各々について前記所定制御（プログラムの走行、データアクセス）を許可する領域として設定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 制御に係る第 1 プログラムが記憶される第 1 記憶領域と、第 2 制御に係る第 2 プログラムが記憶される第 2 記憶領域と、がそれぞれ別個に割り当てられているとともに、第 1 記憶領域及び第 2 記憶領域のうち後方に割り当てられた後方記憶領域の手前の領域に未使用領域が割り当てられているため、第 1 プログラムと、第 2 プログラムと、を記憶領域の違いに応じて容易に特定することができる。また、記憶領域のうち許可領域設定手段により設定された領域のみ所定制御が許可されるとともに、第 1 記憶領域と第 2 記憶領域の各々が所定制御を許可する領域として設定されるため、不正プログラムや不正データによる意図しない制御が行われてしまうことを防止できる。

【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 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 7 】

本発明の手段 2 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、
データを記憶可能な記憶領域を有する記憶手段（ROM 4 1 b、RAM 4 1 c）と、
前記記憶領域のうち所定制御（プログラムの走行、データアクセス）を許可する領域を設定可能な許可領域設定手段（メイン制御部 4 1 による HW パラメータに基づく設定）と

、
を備え、

前記記憶領域は、

第 1 制御に係る第 1 プログラム（遊技プログラム）が記憶される第 1 記憶領域（遊技プログラム領域）と、

第 2 制御に係る第 2 プログラム（非遊技プログラム）が記憶される第 2 記憶領域（非遊技プログラム領域）と、

前記第 1 記憶領域（遊技プログラム領域）及び前記第 2 記憶領域（非遊技プログラム領域）のうち後方に割り当てられた後方記憶領域（非遊技プログラム領域）の手前の領域に割り当てられた未使用領域（未使用領域 1）と、

を含み、

前記第 1 記憶領域（遊技プログラム領域）及び前記第 2 記憶領域（非遊技プログラム領域）のうち前方に割り当てられた前方記憶領域（遊技プログラム領域）から前記後方記憶領域（非遊技プログラム領域）までの領域について一括して前記所定制御（プログラムの走行、データアクセス）を許可する領域として設定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 制御に係る第 1 プログラムが記憶される第 1 記憶領域と、第 2 制御に係る第 2 プログラムが記憶される第 2 記憶領域と、がそれぞれ別個に割り当てられているとともに、第 1 記憶領域及び第 2 記憶領域のうち後方に割り当てられた後方記憶領域の手前の領域に未使用領域が割り当てられているため、第 1 プログラムと、第 2 プログラムと、を記憶領域の違いに応じて容易に特定することができる。また、記憶領域のうち許可領域設定手段により設定された領域のみ所定制御が許可されるとともに、第 1 記憶領域及び第 2 記憶領域のうち前方に割り当てられた前方記憶領域から後方に割り当てられた後方記憶領域までの領域が一括して所定制御を許可する領域として設定されるため、不正プログラムや不正データによる意図しない制御が行われてしまうことを防止できる。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

本発明の手段 7 の遊技機は、手段 1 ～ 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

上位アドレスと下位アドレスとに基づいて、呼び出し対象のプログラムが格納された領域に対応するアドレスを特定し、特定したアドレスに対応する領域からプログラム呼び出す呼び出し手段（CALLV 命令）と、

特定値（08H）を格納する格納手段（ベクタテーブル）と、

を備え、

前記第 1 プログラム（遊技プログラム）または前記第 2 プログラム（非遊技プログラム）のうちの特定プログラム（使用頻度の高いサブルーチン）は、上位アドレスが前記特定値（08H）のアドレスに対応する領域に格納されており、

前記呼び出し手段は、前記特定プログラム（使用頻度の高いサブルーチン）を呼び出すときに、前記格納手段（ベクタテーブル）に格納された特定値（08H）に基づいて上位アドレスを特定するとともに、指定された下位アドレスを特定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 プログラムまたは第 2 プログラムのうちの特定プログラムを呼び出す際に用いるアドレスの一部を構成する上位アドレスが特定値として予め格納手段に格納されており、格納手段に格納された特定値に基づいてアドレスが特定されるため、特定プログラムを呼び出す際にアドレスを指定するためのプログラムの無駄を削減することができる。