

【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 5 年 4 月 13 日(2023.4.13)

【公開番号】特開 2021-154098(P2021-154098A)
【公開日】令和 3 年 10 月 7 日(2021.10.7)
【年通号数】公開・登録公報 2021-048
【出願番号】特願 2020-73853(P2020-73853)
【国際特許分類】

A 63 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 63 F 5/04 6 1 1 A

A 63 F 5/04 6 0 1 B

A 63 F 5/04 6 9 9

【手続補正書】
【提出日】令和 5 年 4 月 5 日(2023.4.5)
【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

制御手段と読み出し可能であって書き込み禁止の第 1 記憶手段と読み書き可能な第 2 記憶手段とを有し、遊技結果に応じて遊技用価値が付与される遊技機において、

一つの前記第 1 記憶手段の記憶領域は、遊技の進行に関する制御に関わる遊技進行制御プログラムを含む第 1 制御を行うための第 1 制御プログラムが記憶されている第 1 制御プログラム記憶領域と、当該第 1 制御プログラム記憶領域とは異なる記憶領域であって、外部の遊技機対応ユニットと一定の周期で行われる通信により当該外部の遊技機対応ユニットとの間の前記遊技用価値の移動量に関する制御を含む第 2 制御を行うための第 2 制御プログラムが記憶されている第 2 制御プログラム記憶領域とを含むように構成されており、

30

一つの前記第 2 記憶手段の記憶領域は、前記第 1 制御プログラム記憶領域に対応する第 1 データ記憶領域と、前記第 2 制御プログラム記憶領域に対応する第 2 データ記憶領域とを含むように構成されており、

一つの前記制御手段は、前記第 1 制御プログラム記憶領域に記憶されている前記第 1 制御プログラムを実行して前記第 1 制御を行う第 1 制御手段として機能することが可能になっているとともに、前記第 2 制御プログラム記憶領域に記憶されている前記第 2 制御プログラムを実行して前記第 2 制御を行う第 2 制御手段として機能することが可能になっており、

40

前記第 1 制御プログラム記憶領域に記憶されている前記遊技進行制御プログラムから前記第 2 制御プログラム記憶領域に記憶されている前記第 2 制御プログラムの呼び出しは可となっているが、

前記第 2 制御プログラム記憶領域に記憶されている前記第 2 制御プログラムから前記第 1 制御プログラム記憶領域に記憶されている前記遊技進行制御プログラムの呼び出しは不可となっており、

前記第 2 制御手段での監視対象となる所定の事象に関して、

前記第 2 制御手段は、

前記所定の事象を監視し、前記第 2 データ記憶領域の所定の箇所に記憶されている内容を当該所定の事象の監視結果に基づく内容とする所定事象監視処理を行い、

50

前記第 1 制御手段は、

前記第 2 制御手段による前記所定の事象の監視結果を基に、前記所定の事象に応じたエラー処理を行うものであり、

前記遊技機は、遊技者に視認できない位置で遊技にかかる情報を表示する遊技情報表示部を備え、

前記第 1 制御は、

遊技者への前記遊技用価値の付与に関する払出処理を制御する払出制御と、

前記遊技情報表示部の情報表示に関する処理を制御する情報表示処理制御と、

前記外部の遊技機対応ユニットへ送信する前記遊技機の性能情報に関する処理を制御する遊技機性能処理制御と、を含むものであり、

10

遊技者による停止操作後、次遊技の開始操作が行われるまでの期間に、前記払出制御により前記遊技用価値の付与に関する処理が開始され、その後、前記情報表示処理制御により前記遊技情報表示部の情報表示に関する処理が開始され、その後、前記遊技機性能処理制御により、前記遊技機の性能情報に関する処理が開始される

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】0 0 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

20

【0 0 1 0】

上記目的を達成するために、本発明にかかる遊技機は、制御手段と読み出し可能であって書き込み禁止の第 1 記憶手段と読み書き可能な第 2 記憶手段とを有し、遊技結果に応じて遊技用価値が付与される遊技機において、一つの前記第 1 記憶手段の記憶領域は、遊技の進行に関する制御に関わる遊技進行制御プログラムを含む第 1 制御を行うための第 1 制御プログラムが記憶されている第 1 制御プログラム記憶領域と、当該第 1 制御プログラム記憶領域とは異なる記憶領域であって、外部の遊技機対応ユニットと一定の周期で行われる通信により当該外部の遊技機対応ユニットとの間の前記遊技用価値の移動量に関する制御を含む第 2 制御を行うための第 2 制御プログラムが記憶されている第 2 制御プログラム記憶領域とを含むように構成されており、一つの前記第 2 記憶手段の記憶領域は、前記第 1 制御プログラム記憶領域に対応する第 1 データ記憶領域と、前記第 2 制御プログラム記憶領域に対応する第 2 データ記憶領域とを含むように構成されており、一つの前記制御手段は、前記第 1 制御プログラム記憶領域に記憶されている前記第 1 制御プログラムを実行して前記第 1 制御を行う第 1 制御手段として機能することが可能になっているとともに、前記第 2 制御プログラム記憶領域に記憶されている前記第 2 制御プログラムを実行して前記第 2 制御を行う第 2 制御手段として機能することが可能になっており、前記第 1 制御プログラム記憶領域に記憶されている前記遊技進行制御プログラムから前記第 2 制御プログラム記憶領域に記憶されている前記第 2 制御プログラムの呼び出しは可となっているが、前記第 2 制御プログラム記憶領域に記憶されている前記第 2 制御プログラムから前記第 1 制御プログラム記憶領域に記憶されている前記遊技進行制御プログラムの呼び出しは不可となっており、前記第 2 制御手段での監視対象となる所定の事象に関して、前記第 2 制御手段は、前記所定の事象を監視し、前記第 2 データ記憶領域の所定の箇所に記憶されている内容を当該所定の事象の監視結果に基づく内容とする所定事象監視処理を行い、前記第 1 制御手段は、前記第 2 制御手段による前記所定の事象の監視結果を基に、前記所定の事象に応じたエラー処理を行うものであり、前記遊技機は、遊技者に視認できない位置で遊技にかかる情報を表示する遊技情報表示部を備え、前記第 1 制御は、遊技者への前記遊技用価値の付与に関する払出処理を制御する払出制御と、前記遊技情報表示部の情報表示に関する処理を制御する情報表示処理制御と、前記外部の遊技機対応ユニットへ送信する前記遊技機の性能情報に関する処理を制御する遊技機性能処理制御と、を含むものであり、遊技者による停止操作後、次遊技の開始操作が行われるまでの期間に、前記払出制御によ

30

40

50

り前記遊技用価値の付与に関する処理が開始され、その後、前記情報表示処理制御により前記遊技情報表示部の情報表示に関する処理が開始され、その後、前記遊技機性能処理制御により、前記遊技機の性能情報に関する処理が開始されることを特徴としている。

10

20

30

40

50