

【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 8 月 27 日 (2020.8.27)

【公開番号】特開 2018-175784 (P2018-175784A)

【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 2017-84581 (P2017-84581)

【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 J

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

A 6 3 F 5/04 5 1 2 C

【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、
遊技媒体が通過しているときに検出信号を出力する検出手段と、
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、

前記第 1 プログラムにおいて前記検出手段から出力された検出信号に基づいて遊技媒体の通過を検出する第 1 検出処理を行い、

前記第 2 プログラムにおいて前記検出手段から出力された検出信号に基づいて遊技媒体の通過を検出する第 2 検出処理を行い、

前記第 1 プログラムでは、前記第 2 検出処理により遊技媒体の通過が検出されたか否かを判定し、前記第 2 検出処理により遊技媒体の通過が検出されたと判定したときに、前記第 1 検出処理を行い、前記第 1 検出処理により遊技媒体の通過が検出されたときに、該遊技媒体の通過に基づく処理を行い、

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、

遊技媒体が通過しているときに検出信号を出力する検出手段と、

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、

前記第 1 プログラムにおいて前記検出手段から出力された検出信号に基づいて遊技媒体の通過を検出する第 1 検出処理を行い、

前記第 2 プログラムにおいて前記検出手段から出力された検出信号に基づいて遊技媒体の通過を検出する第 2 検出処理を行い、

前記第 1 プログラムでは、前記第 2 検出処理により遊技媒体の通過が検出されたか否かを判定し、前記第 2 検出処理により遊技媒体の通過が検出されたと判定したときに、前記第 1 検出処理を行い、前記第 1 検出処理により遊技媒体の通過が検出されたときに、該遊技媒体の通過に基づく処理を行い、

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、

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、

前記遊技プログラムにおいて第 1 条件（投入メダルセンサの入力データ ON OFF）が成立することで遊技媒体の通過を検出する第 1 検出処理（メダル投入信号処理）を行い、

前記非遊技プログラムにおいて第２条件（メダル検知及び正常通過）が成立することで遊技媒体の通過を検出する第２検出処理（メダルセンサチェック処理）を行い、

前記遊技プログラムでは、前記第１検出処理（メダル投入信号処理）及び前記第２検出処理（メダルセンサチェック処理）の双方で遊技媒体の通過が検出されたときに遊技媒体の通過を判定する

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た構成において、遊技プログラムにおいて第１条件が成立することで遊技媒体の通過を検出する第１検出処理、及び遊技プログラムにおいて第２条件が成立することで遊技媒体の通過を検出する第２検出処理の双方で遊技媒体の通過が検出されたときに遊技媒体の通過を判定するので、遊技プログラムの容量を増やすことなく、遊技媒体の通過を適切に判定することができる。