

【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 6 日 (2020.8.6)

【公開番号】特開 2018-175616 (P2018-175616A)

【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 2017-82533 (P2017-82533)

【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 C

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 6 月 18 日 (2020.6.18)

【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、
 を備え、
 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
グラムを呼び出し、

前記第 1 プログラムからの 1 回の第 2 プログラムの呼出により該第 2 プログラムにおい
て異常判定及び遊技の履歴に基づく状態を表示させる表示制御を行う、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】

(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、
を備え、
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し、
前記第 1 プログラムからの 1 回の第 2 プログラムの呼出により該第 2 プログラムにおいて異常判定及び遊技の履歴に基づく状態を表示させる表示制御を行う。

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、遊技の進行に係わら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からの 1 回の非遊技プログラム（非遊技関連処理）の呼出により該非遊技プログラムにおいて異常判定（センサ監視処理）及び遊技の履歴に基づく状態を表示させる表示制御（役比モニタ表示データ選択処理）を行う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、遊技の進行に係わら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、遊技プログラムからの 1 回の非遊技プログラムの呼出により該非遊技プログラムにおいて異常判定及び遊技の履歴に基づく状態を表示させる表示制御が行われるため、遊技プログラムと非遊技プログラムとの行き来を極力減らすことができる。