

【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（ROM41b）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CPU41a）と、

を備え、

前記記憶手段（ROM41b）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。