

【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 7 年 2 月 7 日(2025.2.7)

【公開番号】特開 2023-122492(P2023-122492A)  
【公開日】令和 5 年 9 月 1 日(2023.9.1)  
【年通号数】公開公報(特許)2023-165  
【出願番号】特願 2022-26227(P2022-26227)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 7 年 1 月 30 日(2025.1.30)

【手続補正 1】

【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

20

【補正の内容】

【0 0 0 6】

本発明の代表的な一形態では、ゲームを実行可能な遊技制御手段を備える遊技機において、遊技制御手段は、プログラムによって所定の演算処理をおこなう演算処理手段と、プログラムを記憶する読取専用記憶手段と、所定の演算処理の実行に伴い更新される情報を記憶する書換可能記憶手段と、を含み、演算処理手段は、プログラムに含まれる命令の実行アドレスを分岐する、第 1 分岐命令と第 2 分岐命令とを実行可能に構成され、第 1 分岐命令は、所定の命令長の分岐命令であり、第 2 分岐命令は、第 1 分岐命令よりも命令長が短く、かつ特定のフラグを判断して分岐先のアドレスの範囲が制限された分岐をおこなう分岐命令であり、読取専用記憶手段は、データを記憶する使用領域として設定される第 1 使用領域と、使用領域として設定される第 2 使用領域と、使用領域として設定される第 3 使用領域と、第 1 使用領域と第 2 使用領域との間にあって未使用領域として設定される第 1 未使用領域と、第 2 使用領域と第 3 使用領域との間にあって未使用領域として設定される第 2 未使用領域と、を含み、プログラムは、第 1 使用領域に記憶されるとともに、特定処理ルーチンと、特定処理ルーチンに配置された第 1 呼出し命令によって呼び出され、特定のフラグを変更可能な処理を含む第 1 サブルーチンと、特定処理ルーチンに配置された第 2 呼出し命令によって呼び出される第 2 サブルーチンと、を含み、特定処理ルーチンは、第 1 アドレスに第 1 呼出し命令を配置して第 1 サブルーチンを呼び出し、当該第 1 サブルーチンからの復帰後に特定のフラグを変更可能な処理を介することなく第 1 アドレスよりも後の第 2 アドレスで、実行アドレスを第 2 アドレスよりも後の第 3 アドレスに分岐させ得る第 2 分岐命令を実行可能とし、第 2 アドレスと第 3 アドレスとの間に第 2 呼出し命令を配置する。

30

40

【手続補正 2】

【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】

ゲームを実行可能な遊技制御手段を備える遊技機において、

50

前記遊技制御手段は、  
プログラムによって所定の演算処理をおこなう演算処理手段と、  
前記プログラムを記憶する読取専用記憶手段と、  
前記所定の演算処理の実行に伴い更新される情報を記憶する書換可能記憶手段と、を含み、

前記演算処理手段は、  
前記プログラムに含まれる命令の実行アドレスを分岐する、第 1 分岐命令と第 2 分岐命令とを実行可能に構成され、

前記第 1 分岐命令は、所定の命令長の分岐命令であり、

前記第 2 分岐命令は、前記第 1 分岐命令よりも命令長が短く、かつ特定のフラグを判断して分岐先のアドレスの範囲が制限された分岐をおこなう分岐命令であり、

前記読取専用記憶手段は、データを記憶する使用領域として設定される第 1 使用領域と、前記使用領域として設定される第 2 使用領域と、前記使用領域として設定される第 3 使用領域と、前記第 1 使用領域と前記第 2 使用領域との間にあって未使用領域として設定される第 1 未使用領域と、前記第 2 使用領域と前記第 3 使用領域との間にあって前記未使用領域として設定される第 2 未使用領域と、を含み、

前記プログラムは、

前記第 1 使用領域に記憶されるとともに、

特定処理ルーチンと、

前記特定処理ルーチンに配置された第 1 呼出し命令によって呼び出され、前記特定のフラグを変更可能な処理を含む第 1 サブルーチンと、

前記特定処理ルーチンに配置された第 2 呼出し命令によって呼び出される第 2 サブルーチンと、を含み、

前記特定処理ルーチンは、

第 1 アドレスに前記第 1 呼出し命令を配置して前記第 1 サブルーチンを呼び出し、

当該第 1 サブルーチンからの復帰後に前記特定のフラグを変更可能な処理を介することなく前記第 1 アドレスよりも後の第 2 アドレスで、実行アドレスを前記第 2 アドレスよりも後の第 3 アドレスに分岐させ得る前記第 2 分岐命令を実行可能とし、

前記第 2 アドレスと前記第 3 アドレスとの間に前記第 2 呼出し命令を配置する、  
遊技機。

【請求項 2】

前記第 1 サブルーチンは、前記書換可能記憶手段からゼロ値を読み出し可能な読み出し命令を含み、該読み出し命令の実行の結果に対応してゼロフラグが設定され、該ゼロフラグに対応して前記特定のフラグが設定される、

請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記演算処理手段は、前記演算処理に使用可能な複数のレジスタを含み、

前記第 1 サブルーチンは、前記レジスタの値を減算する減算命令を含み、該減算命令の実行の結果に対応してゼロフラグが設定され、該ゼロフラグに対応して前記特定のフラグが設定される、

請求項 1 に記載の遊技機。

10

20

30

40