

【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 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

A 63 F 7/02 326Z

【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】0006

【補正方法】変更

20

【補正の内容】

【0006】

30

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み取り専用記憶手段と、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き換可能記憶手段と、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、読み取り専用記憶手段は、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未使用領域と第3未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。

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】

50

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、

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み取り専用記憶手段と、

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、10

前記読み取り専用記憶手段は、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、20

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。30

【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、40

請求項1に記載の遊技機。