

【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 6 年 9 月 6 日(2024.9.6)

【公開番号】特開 2023-117179(P2023-117179A)
【公開日】令和 5 年 8 月 23 日(2023.8.23)
【年通号数】公開公報(特許)2023-158
【出願番号】特願 2022-19751(P2022-19751)
【国際特許分類】
A 6 3 F 7/02(2006.01)
【F I】
A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

10

【手続補正書】
【提出日】令和 6 年 8 月 29 日(2024.8.29)
【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
【補正の内容】
【0 0 0 6】

20

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が提供される。遊技制御手段は、プログラムを記憶するプログラム記憶手段と、プログラムによって所定の演算処理を実行可能であり、プログラム記憶手段における実行される命令のアドレスをジャンプさせる第 1 分岐命令と第 2 分岐命令を実行可能に構成された演算処理手段と、演算処理を行う際に値が記憶される複数のレジスタと、演算処理手段によって更新される情報を記憶可能な更新情報記憶手段と、を備える。第 1 分岐命令は、第 2 分岐命令よりも命令長が長く、且つ第 2 分岐命令よりも分岐命令のアドレスから遠いアドレスに処理をジャンプさせ得る分岐命令である。第 2 分岐命令は、特定のフラグを判断して分岐を行う分岐命令である。演算処理手段は、特定の呼出し命令による呼び出しにより特定サブルーチンを実行可能であり、特定サブルーチンの実行後に、特定のフラグを変更可能な処理を介することなく第 2 分岐命令を実行可能である。特定サブルーチンは、特定のフラグを変更可能な処理を含み、特定サブルーチンの呼出し元に復帰させる命令を含む一方で、第 2 分岐命令を含まない。

30

【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】

40

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、

プログラムを記憶するプログラム記憶手段と、

前記プログラムによって所定の演算処理を実行可能であり、前記プログラム記憶手段における実行される命令のアドレスをジャンプさせる第 1 分岐命令と第 2 分岐命令を実行可能に構成された演算処理手段と、

前記演算処理を行う際に値が記憶される複数のレジスタと、

前記演算処理手段によって更新される情報を記憶可能な更新情報記憶手段と、を備え、
前記第 1 分岐命令は、前記第 2 分岐命令よりも命令長が長く、且つ前記第 2 分岐命令より

50

も分岐命令のアドレスから遠いアドレスに処理をジャンプさせ得る分岐命令であり、
前記第 2 分岐命令は、特定のフラグを判断して分岐を行う分岐命令であり、
前記演算処理手段は、特定の呼出し命令による呼び出しにより特定サブルーチンを実行可
能であり、前記特定サブルーチンの実行後に、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 2 分岐命令を実行可能であり、
前記特定サブルーチンは、前記特定のフラグを変更可能な処理を含み、当該特定サブルー
チンの呼出し元に復帰させる命令を含む一方で、前記第 2 分岐命令を含まない、
遊技機。

【請求項 2】

前記特定サブルーチンは、前記更新情報記憶手段からゼロ値を読み出し可能な命令を含み
、該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

【請求項 3】

前記特定サブルーチンは、前記レジスタの値を減算する命令を含み、該命令の実行の結果
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。

20

30

40

50