

【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2023-117183(P2023-117183A)

【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2022-19756(P2022-19756)

【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 6 Z

【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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

20

【0006】

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って呼び出される特定サブルーチンを実行可能である。特定サブルーチンは、第1アドレスに、第1アドレスより後ろの第3アドレスに処理をジャンプさせ得る第2分岐命令を配置し、第1アドレスと第3アドレスとの間の第2アドレスに、第1アドレスの第2分岐命令により分岐が行われなかつた場合に特定サブルーチンの呼出し元へ復帰させる復帰命令を配置する。

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】

40

【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、

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、特定の呼び出し命令によって呼び出される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は、

第1アドレスに、当該第1アドレスより後ろの第3アドレスに処理をジャンプさせ得る前
記第2分岐命令を配置し、

前記第1アドレスと前記第3アドレスとの間の第2アドレスに、前記第1アドレスの前記
第2分岐命令により分岐が行われなかった場合に当該特定サブルーチンの呼び出し元へ復帰
させる復帰命令を配置する、

遊技機。

10

20

30

40

50