

【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 1 月 9 日(2025.1.9)

【公開番号】特開 2024-72706(P2024-72706A)  
【公開日】令和 6 年 5 月 28 日(2024.5.28)  
【年通号数】公開公報(特許)2024-097  
【出願番号】特願 2022-183705(P2022-183705)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 12 月 24 日(2024.12.24)

【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、遊技球が入賞可能な始動口と、始動口に対応して設けられるスイッチまたはセンサから入賞信号を取り込み、入賞信号に対応してゲームを実行可能な遊技制御手段と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、ゲームに関する複数種類の乱数を生成する乱数生成手段と、を備える。第 1 分岐命令は、所定の命令長の分岐命令である。第 2 分岐命令は、分岐可能なアドレスの範囲が制限されて、第 1 分岐命令よりも命令長が短く、且つ特定のフラグを判断して分岐を行う分岐命令である。プログラム記憶手段は、プログラムとして、遊技制御用の第 1 プログラムを第 1 プログラム記憶領域に記憶し、非遊技制御用の第 2 プログラムを第 2 プログラム記憶領域に記憶する。第 1 プログラムは、第 2 分岐命令を含む特定処理ルーチンと、特定処理ルーチンに配置された特定の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特定サブルーチンと、を含んで構成される。特定処理ルーチンは、特定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 2 分岐命令を実行可能にする。入賞信号を検出することに入賞信号の検出に対応して複数種類の乱数を順次取得する乱数取得処理は、第 1 プログラムに含まれる。取得した複数種類の乱数にもとづいてゲームの結果を決定する決定処理もまた、第 1 プログラムに含まれる。

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】

遊技球が入賞可能な始動口と、前記始動口に対応して設けられるスイッチまたはセンサから入賞信号を取り込み、前記入賞信号に対応してゲームを実行可能な遊技制御手段とを備

50

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、  
前記ゲームに関する複数種類の乱数を生成する乱数生成手段と、  
を備え、  
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、分岐可能なアドレスの範囲が制限されて、前記第1分岐命令よりも命令長が短く、且つ特定のフラグを判断して分岐を行う分岐命令であり、  
前記プログラム記憶手段は、前記プログラムとして、遊技制御用の第1プログラムを第1プログラム記憶領域に記憶し、非遊技制御用の第2プログラムを第2プログラム記憶領域に記憶し、  
前記第1プログラムは、前記第2分岐命令を含む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特定の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特定サブルーチンと、を含んで構成され、  
前記特定処理ルーチンは、前記特定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2分岐命令を実行可能にし、  
前記入賞信号を検出するごとに前記入賞信号の検出に対応して前記複数種類の乱数を順次取得する乱数取得処理は、前記第1プログラムに含まれ、  
取得した前記複数種類の乱数にもとづいて前記ゲームの結果を決定する決定処理もまた、  
前記第1プログラムに含まれる、  
遊技機。

10

20

30

40

50

【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。

【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。