

【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 10 月 25 日(2024.10.25)

【公開番号】特開 2023-117186(P2023-117186A)
【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 2022-19759(P2022-19759)
【国際特許分類】
A 63 F 7/02(2006.01)
【FI】
A 63 F 7/02 326 Z

10

【手続補正書】
【提出日】令和 6 年 10 月 17 日(2024.10.17)
【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】
【0006】

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、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、特定の処理ルーチンと、特定の処理ルーチンから呼び出される特定のサブルーチンとを含む。特定の処理ルーチンは、第 1 アドレスと第 2 アドレスとを含む領域に配置されている。第 2 アドレスは、第 1 アドレスよりも後ろのアドレスである。第 1 アドレスに、第 2 アドレスに処理をジャンプさせ得る第 2 分岐命令が配置されている。第 1 アドレスと第 2 アドレスとの間に、特定のサブルーチンを呼び出す特定の呼出し命令が配置されている。

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】
【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、

50

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、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、特定の処理ルーチンと、前記特定の処理ルーチンから呼び出される特定のサブルーチンとを含み、

前記特定の処理ルーチンは、第 1 アドレスと第 2 アドレスとを含む領域に配置され、

前記第 2 アドレスは、前記第 1 アドレスよりも後ろのアドレスであり、

前記第 1 アドレスに、前記第 2 アドレスに処理をジャンプさせ得る前記第 2 分岐命令が配置され、

前記第 1 アドレスと前記第 2 アドレスとの間に、前記特定のサブルーチンを呼び出す特定の呼出し命令が配置された、

遊技機。

10

20

30

40

50