

【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2024-72712(P2024-72712A)
 【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2022-183711(P2022-183711)
 【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】0006

【補正方法】変更

20

【補正の内容】

【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、ゲームに関する複数種類の乱数を記憶する乱数記憶手段と、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んで構成される。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アドレスと前記第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。乱数記憶手段に記憶された複数種類の乱数をゲームの実行開始時に順次判定してゲームの結果を決定する決定処理は、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】

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、

50

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記憶する乱数記憶手段と、
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んで構成され、
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、
前記乱数記憶手段に記憶された前記複数種類の乱数を前記ゲームの実行開始時に順次判定して当該ゲームの結果を決定する決定処理は、前記第1プログラムに含まれる、
遊技機。

10

20

30

40

50