

【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 3 年 11 月 4 日 (2021.11.4)

【公開番号】特開 2020-130377 (P2020-130377A)  
【公開日】令和 2 年 8 月 31 日 (2020.8.31)  
【年通号数】公開・登録公報 2020-035  
【出願番号】特願 2019-25060 (P2019-25060)  
【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

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 9 月 21 日 (2021.9.21)

【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 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、遊技機に関する。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

以上の課題を解決するため、請求項 1 に記載の発明は、  
所定条件の成立に基づきゲームを実行可能な遊技機において、  
遊技に関する制御を行う制御手段を備え、  
前記制御手段は、  
複数のレジスタを備える演算処理手段と、  
制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、を備え、  
一の制御処理が、他の制御処理にて実行される呼出し命令に対応して呼び出される関係  
にある場合に、前記一の制御処理が前記他の制御処理に返す戻り値を前記レジスタに格納  
する際には、複数の前記レジスタの各々に予め定められた順位に従って前記戻り値を格納  
することを特徴とする。

【手続補正 3】

【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】

所定条件の成立に基づきゲームを実行可能な遊技機において、  
遊技に関する制御を行う制御手段を備え、  
前記制御手段は、  
複数のレジスタを備える演算処理手段と、  
制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、を備え、

一の制御処理が、他の制御処理にて実行される呼出し命令に対応して呼び出される関係にある場合に、前記一の制御処理が前記他の制御処理に返す戻り値を前記レジスタに格納する際には、複数の前記レジスタの各々に予め定められた順位に従って前記戻り値を格納することを特徴とする遊技機。