

【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 8 月 14 日(2024.8.14)

【公開番号】特開 2024-58095(P2024-58095A)

【公開日】令和 6 年 4 月 25 日(2024.4.25)

【年通号数】公開公報(特許)2024-077

【出願番号】特願 2022-165245(P2022-165245)

【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

10

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 8 月 5 日(2024.8.5)

【手続補正 1】

【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】

20

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

演算回路、リードメモリ、及びリードライトメモリを含んだマイクロプロセッサを実装して遊技の進行を制御する遊技機であって、

前記リードメモリは、遊技の進行に直接関与するプログラム、及びデータが記憶された第 1 記憶手段と、遊技の進行に直接関与しないプログラム、及びデータが記憶された第 2 記憶手段で構成され、

前記第 2 記憶手段に記憶されたプログラムには、前記第 1 記憶手段に記憶されたプログラムより呼び出されて処理を実行した後、必ず、呼び出した前記第 1 記憶手段のプログラムに戻る特定サブルーチンと、前記第 2 記憶手段に記憶されたプログラムより呼び出されて処理を実行した後、必ず、呼び出した前記第 2 記憶手段のプログラムに戻る通常サブルーチンとがあり、

30

前記演算回路は、前記特定サブルーチンを呼び出す場合に使用する特定コール命令を実行して前記特定サブルーチンを呼び出し、

前記特定コール命令は、呼び出す特定サブルーチンが、前記第 2 記憶手段の特定アドレスより前に記憶されたプログラムを呼び出す場合と、前記特定アドレス以降のアドレスに記憶されたプログラムを呼び出す場合とでは、前記第 1 記憶手段に記憶される命令容量が異なり、

前記命令容量は、前記特定アドレスより前に記憶されたプログラムを呼び出す場合より、前記特定アドレス以降のアドレスに記憶されたプログラムを呼び出す場合の方が多く必要であり、

40

前記特定サブルーチンのプログラム本体が前記特定アドレス以降のアドレスに記憶されている場合に、前記命令容量を少なくするため、前記特定コール命令が、前記特定アドレスより前のアドレスに記憶されているプログラムの呼び出しを経由して、前記特定サブルーチンのプログラム本体を実行し、

前記特定サブルーチンのプログラム本体が前記特定アドレス以降のアドレスに記憶されている場合に、前記特定アドレスより前のアドレスには、当該特定サブルーチンのプログラム本体を実行するための処理コードを記憶し、

前記特定コール命令は、前記処理コードを実行することによって、前記特定サブルーチンのプログラム本体を実行し、

50

前記処理コードと前記特定サブルーチンのプログラム本体の記憶位置が所定範囲内になるよう調整され、

前記処理コードは、前記特定サブルーチンのプログラム本体にジャンプするためのジャンプ命令であることを特徴とする遊技機。

【手続補正２】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００９

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００９】

10

本発明の第１の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

演算回路（例えば、メインＣＰＵ２１０１）、リードメモリ（例えば、メインＲＯＭ２１０２）、及びリードライトメモリ（例えば、メインＲＡＭ２１０３）を含んだマイクロプロセッサ（例えば、マイクロプロセッサ２１００）を実装して遊技の進行を制御する遊技機（例えば、パチスロ機２００１）であって、

前記リードメモリは、遊技の進行に直接関与するプログラム、及びデータが記憶された第１記憶手段（例えば、使用領域内ＲＯＭエリア２２０２ａ）と、遊技の進行に直接関与しないプログラム、及びデータが記憶された第２記憶手段（例えば、使用領域外ＲＯＭエリア２２０２ｂ）で構成され、

前記第２記憶手段に記憶されたプログラムには、前記第１記憶手段に記憶されたプログラムより呼び出されて処理を実行した後、必ず、呼び出した前記第１記憶手段のプログラムに戻る特定サブルーチン（例えば、図１７７に示した使用領域外ＲＡＭ初期化処理（継続）を実行するサブプログラムや、図１８０に示したインタフェース２出力処理（継続）を実行するサブプログラム）と、前記第２記憶手段に記憶されたプログラムより呼び出されて処理を実行した後、必ず、呼び出した前記第２記憶手段のプログラムに戻る通常サブルーチン（例えば、図１７３に示したＣＲＣ演算処理（使用領域外））とがあり、

20

前記演算回路は、前記特定サブルーチンを呼び出す場合に使用する特定コール命令（例えば、「ＣＡＬＬＥＸ」）を実行して前記特定サブルーチンを呼び出し、

前記特定コール命令は、呼び出す特定サブルーチンが、前記第２記憶手段の特定アドレス（例えば、「２１００」Ｈ）より前に記憶されたプログラムを呼び出す場合と、前記特定アドレス以降のアドレスに記憶されたプログラムを呼び出す場合とでは、前記第１記憶手段に記憶される命令容量が異なり（例えば、特定アドレスより前のプログラムを呼び出す場合は２バイト命令、特定アドレス以降のプログラムを呼び出す場合は４バイト命令）、前記命令容量は、前記特定アドレスより前に記憶されたプログラムを呼び出す場合より、前記特定アドレス以降のアドレスに記憶されたプログラムを呼び出す場合の方が多く必要であり、

30

前記特定サブルーチンのプログラム本体が前記特定アドレス以降のアドレスに記憶されている場合に、前記命令容量を少なくするため、前記特定コール命令が、前記特定アドレスより前のアドレスに記憶されているプログラム（例えば、「ＪＲ」や「ＪＰ」命令）の呼び出しを経由して、前記特定サブルーチンのプログラム本体を実行し、

40

前記特定サブルーチンのプログラム本体が前記特定アドレス以降のアドレスに記憶されている場合に、前記特定アドレスより前のアドレスには、当該特定サブルーチンのプログラム本体を実行するための処理コード（例えば、メインＣＰＵ２１０１が解釈可能なコード）を記憶し、

前記特定コール命令は、前記処理コードを実行することによって、前記特定サブルーチンのプログラム本体を実行し、

前記処理コードと前記特定サブルーチンのプログラム本体の記憶位置が所定範囲内になるよう調整され、

前記処理コードは、前記特定サブルーチンのプログラム本体にジャンプするためのジャンプ命令であることを特徴とする遊技機。

50