

【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11月6日(2024.11.6)

【公開番号】特開2023-122479(P2023-122479A)

【公開日】令和5年9月1日(2023.9.1)

【年通号数】公開公報(特許)2023-165

【出願番号】特願2022-26214(P2022-26214)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和6年10月28日(2024.10.28)

【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、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、ゲームに使用されるデバイスを駆動するための複数のドライバと、ドライバに信号を出力可能な複数の出力ポートとを有する出力部と、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、所定周期のタイマ割込みで実行され、複数の出力ポートに順次データ出力を実行する割込み処理を有し、特定処理ルーチンと、特定処理ルーチンに配置された第1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第1サブルーチンと、特定処理ルーチンに配置された第2呼出し命令によって呼び出される第2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、第1アドレスに第1呼出し命令を配置して第1サブルーチンを呼び出し、第1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ことなく第1アドレスよりも後の第2アドレスで、第2アドレスよりも後の第3アドレスに処理をジャンプさせ得る第2分岐命令を実行可能とし、第2アドレスと第3アドレスとの間に第2呼出し命令を配置する。

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

50

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、

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、

前記ゲームに使用されるデバイスを駆動するための複数のドライバと、前記ドライバに信号を出力可能な複数の出力ポートとを有する出力部と、を備え、

10

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、所定期間のタイマ割込みで実行され、前記複数の出力ポートに順次データ出力を行う割込み処理を有し、

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第1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第1サブルーチンと、

前記特定処理ルーチンに配置された第2呼出し命令によって呼び出される第2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、

第1アドレスに前記第1呼出し命令を配置して前記第1サブルーチンを呼び出し、

当該第1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1アドレスよりも後の第2アドレスで、前記第2アドレスよりも後の第3アドレスに処理をジャンプさせ得る前記第2分岐命令を実行可能とし、

前記第2アドレスと前記第3アドレスとの間に前記第2呼出し命令を配置する、

遊技機。

30

【請求項2】

前記第1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】

前記第1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。

40