

【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 7 日(2024.11.7)

【公開番号】特開 2023-122484(P2023-122484A)
【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 2022-26219(P2022-26219)
【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

A 6 3 F 7/02 3 3 4

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 10 月 29 日(2024.10.29)

【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

20

【補正方法】変更

【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複数のスイッチまたはセンサのいずれかに接続された複数の入力ポートを有し、いずれかのスイッチまたはセンサから複数の入力ポートに入力される信号を取り込み可能な入力部と、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、複数の入力ポートから順次データ入力を行う割込み処理を有し、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、当該第 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ることなく第 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

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】

50

【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、
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複数のスイッチまたはセンサのいずれかに接続された複数の入力ポートを有し、いずれかの前記スイッチまたはセンサから前記複数の入力ポートに入力される信号を取り込み可能な入力部と、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、所定周期のタイマ割込みで実行され、前記複数の入力ポートから順次データ入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。

【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。