

【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 4 年 10 月 7 日(2022.10.7)

【公開番号】特開 2020-191946(P2020-191946A)

【公開日】令和 2 年 12 月 3 日(2020.12.3)

【年通号数】公開・登録公報 2020-049

【出願番号】特願 2019-97805(P2019-97805)

【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

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 9 月 29 日(2022.9.29)

【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】

遊技盤に設けられ、遊技の進行を制御する遊技制御手段を備える遊技機であって、
前記遊技制御手段は、
前記遊技の進行を制御するためのプログラムを実行する演算手段と、
前記演算手段により実行される前記プログラムを記憶可能な記憶領域を有する記憶手段と、
前記演算手段により前記プログラムを実行するために必要な情報を一時的に記憶可能な一時記憶手段と、
を備え、
前記記憶領域には、前記プログラムを格納する領域として第 1 領域と当該第 1 領域とは異なる第 2 領域とが含まれ、
前記演算手段は、
入力されていたリセット信号が解除されたことに基づいて、所定の開始アドレスから処理を開始し、
前記プログラムによって定義された処理を呼び出し可能な複数の処理呼出命令を実行可能であり、
前記プログラムは、前記複数の処理呼出命令のうち、少なくとも 2 種類の処理呼出命令を実行可能に構成され、
前記 2 種類の処理呼出命令は、
前記第 2 領域に記憶されたプログラムによって定義された処理を呼び出す第 1 処理呼出命令と、
前記第 1 処理呼出命令から呼び出された前記第 2 領域に記憶されたプログラムによって定義された処理から、当該第 2 領域に記憶されたプログラムによって定義された処理を呼び出す第 2 処理呼出命令であり、
前記第 1 処理呼出命令と前記第 2 処理呼出命令とは異なる処理呼出命令であり、
さらに、前記処理呼出命令は、前記第 1 領域に記憶されたプログラムによって定義された処理を呼び出すことが可能な第 3 処理呼出命令を含み、
前記第 3 処理呼出命令は、前記第 2 処理呼出命令よりも、前記プログラム内で使用される頻度が高い

30

40

50

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】０００６

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００６】

上記した目的を達成するために、本発明においては、
遊技盤に設けられ、遊技の進行を制御する遊技制御手段を備える遊技機であって、
前記遊技制御手段は、
前記遊技の進行を制御するためのプログラムを実行する演算手段と、
前記演算手段により実行される前記プログラムを記憶可能な記憶領域を有する記憶手段
と、
前記演算手段により前記プログラムを実行するために必要な情報を一時的に記憶可能な
一時記憶手段と、
を備え、
前記記憶領域には、前記プログラムを格納する領域として第１領域と当該第１領域とは
異なる第２領域とが含まれ、
前記演算手段は、
入力されていたりセット信号が解除されたことに基づいて、所定の開始アドレスから処
理を開始し、
前記プログラムによって定義された処理を呼び出し可能な複数の処理呼出命令を実行可
能であり、
前記プログラムは、前記複数の処理呼出命令のうち、少なくとも２種類の処理呼出命令
を実行可能に構成され、
前記２種類の処理呼出命令は、
前記第２領域に記憶されたプログラムによって定義された処理を呼び出す第１処理呼出
命令と、
前記第１処理呼出命令から呼び出された前記第２領域に記憶されたプログラムによって
定義された処理から、当該第２領域に記憶されたプログラムによって定義された処理を呼
び出す第２処理呼出命令であり、
前記第１処理呼出命令と前記第２処理呼出命令とは異なる処理呼出命令であり、
さらに、前記処理呼出命令は、前記第１領域に記憶されたプログラムによって定義され
た処理を呼び出すことが可能な第３処理呼出命令を含み、
前記第３処理呼出命令は、前記第２処理呼出命令よりも、前記プログラム内で使用され
る頻度が高い
ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50