

【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 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 326 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

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50