

【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 2 年 12 月 17 日 (2020.12.17)

【公開番号】特開 2020-171824 (P2020-171824A)
 【公開日】令和 2 年 10 月 22 日 (2020.10.22)
 【年通号数】公開・登録公報 2020-043
 【出願番号】特願 2020-128249 (P2020-128249)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 1 1 B

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 11 月 4 日 (2020.11.4)

【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】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段と、
 前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第 1 記憶手段と

、
 前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第 2 記憶手段と
 、を備え、

前記演算処理手段は、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される汎用レジスタと、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時に格納されたデータにより前記第 2 記憶
 手段内のアドレスの一部を指定する 1 バイトの拡張レジスタと、を有し、

前記演算処理手段は、前記第 2 記憶手段の 2 バイトのアドレスの上位側 1 バイトの値を
 、前記拡張レジスタを用いて指定する所定の命令を実行可能であり、

前記所定の命令は、前記第 2 記憶手段に記憶されたプログラムにアクセスするために使
 用され、

前記所定の命令の類似命令であって前記拡張レジスタを使用しない当該類似命令と、前
 記所定の命令とでは、少なくとも前記拡張レジスタを示す 1 文字のアルファベットが付与
 された命令であるか否かで識別可能であり、

前記第 1 記憶手段に記憶されたデータを取得する場合には、少なくとも前記所定の命令
 が使用されることが無い

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記演算処理手段は、電源投入時に電源断絶時の状態に復帰するための遊技復帰処理に
 おいて、リールを制御するために前記第 2 記憶手段に格納された情報を参照するために前
 記拡張レジスタを使用したロード命令を実行する

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記演算処理手段は、遊技開始条件が成立したことを契機として内部当籤役を抽籤する
 ための処理において、前記第 2 記憶手段に記憶された設定値から抽籤データを選択するた
 めに前記拡張レジスタを使用した加算命令を実行する

ことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

演出の制御を前記演算処理手段から送信された通信データに基づいて実行する演出制御手段をさらに備え、

前記演算処理手段は、前記通信データを生成する際に、前記拡張レジスタを使用したロード命令を実行して前記第 2 記憶手段に格納された値を取得する

ことを特徴とする請求項 1 ～ 3 のいずれか一項に記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

遊技動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、後述のメイン CPU 101）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第 1 記憶手段（例えば、後述のメイン ROM 102）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第 2 記憶手段（例えば、後述のメイン RAM 103）と、を備え、

前記演算処理手段は、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される汎用レジスタと、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時に格納されたデータにより前記第 2 記憶手段内のアドレスの一部を指定する 1 バイトの拡張レジスタ（例えば、後述の Q レジスタ）と、を有し、

前記演算処理手段は、前記第 2 記憶手段の 2 バイトのアドレスの上位側 1 バイトの値を、前記拡張レジスタを用いて指定する所定の命令（例えば、後述の「LDQ」命令等）を実行可能であり、

前記所定の命令は、前記第 2 記憶手段に記憶されたプログラムにアクセスするために使用され、

前記所定の命令の類似命令であって前記拡張レジスタを使用しない当該類似命令（例えば、後述の「LD」命令等）と、前記所定の命令とでは、少なくとも前記拡張レジスタを示す 1 文字のアルファベットが付与された命令であるか否かで識別可能であり、

前記第 1 記憶手段に記憶されたデータを取得する場合には、少なくとも前記所定の命令が使用されることが無い

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

また、前記本発明の遊技機では、前記演算処理手段は、電源投入時に電源断絶時の状態に復帰するための遊技復帰処理において、リールを制御するために前記第 2 記憶手段に格納された情報を参照するために前記拡張レジスタを使用したロード命令（例えば、後述の「LDQ」命令）を実行するようにしてもよい。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

また、前記本発明の遊技機では、前記演算処理手段は、遊技開始条件が成立したことを契機として内部当籤役を抽籤するための処理において、前記第2記憶手段に記憶された設定値から抽籤データを選択するために前記拡張レジスタを使用した加算命令（例えば、後述の「ADDQ」命令）を実行するようにしてもよい。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】