

【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5月27日(2022.5.27)

【公開番号】特開2020-99510(P2020-99510A)
【公開日】令和2年7月2日(2020.7.2)
【年通号数】公開・登録公報2020-026
【出願番号】特願2018-239533(P2018-239533)
【国際特許分類】
A 6 3 F 5/04(2006.01)
【FI】
A 6 3 F 5/04 6 1 1 B

10

【手続補正書】
【提出日】令和4年5月19日(2022.5.19)
【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】

20

所定の表示器を有し、
特定のレジスタを有し、
所定の記憶手段を有し、
所定の表示器に第1遊技履歴情報を表示可能とし、
特定のレジスタに値を記憶可能とし、
所定の記憶手段の記憶領域として、第1領域と第2領域とを有し、
第1領域の或る記憶領域には、遊技状態に関する所定情報を記憶可能とし、
第2領域の或る記憶領域には、第1遊技履歴情報に関する特定情報を記憶可能とし、
特殊命令は、所定の記憶手段の記憶領域である特定の記憶領域に記憶されている情報と、
「n(nは数値)」とを比較可能な命令であり、
特殊命令の実行により、特定の記憶領域に記憶されている情報より「n」の方が小さい場
合には、当該特殊命令が記憶されているアドレスに連続するアドレスに記憶されている命
令を実行せず、
特殊命令の実行により、特定の記憶領域に記憶されている情報より「n」の方が大きい場
合には、当該特殊命令が記憶されているアドレスに連続するアドレスに記憶されている命
令を実行可能とする
ことを特徴とする遊技機。

30

40

【請求項2】
所定の表示器を有し、
特定のレジスタを有し、
所定の記憶手段を有し、
所定の表示器に第1遊技履歴情報を表示可能とし、
特定のレジスタに値を記憶可能とし、
所定の記憶手段の記憶領域として、第1領域と第2領域とを有し、
第1領域の或る記憶領域には、遊技状態に関する所定情報を記憶可能とし、
第2領域の或る記憶領域には、第1遊技履歴情報に関する特定情報を記憶可能とし、
特殊命令は、所定の記憶手段の記憶領域である特定の記憶領域に記憶されている情報と、
「n(nは数値)」とを比較可能な命令であり、

50

特殊命令の実行により、特定の記憶領域に記憶されている情報より「n」の方が大きい場合には、当該特殊命令が記憶されているアドレスに連続するアドレスに記憶されている命令を実行せず、

特殊命令の実行により、特定の記憶領域に記憶されている情報より「n」の方が小さい場合には、当該特殊命令が記憶されているアドレスに連続するアドレスに記憶されている命令を実行可能とする

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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する（カッコ書きで、対応する実施形態の構成を示す。）。

請求項1の発明（第24実施形態）は、

所定の表示器（管理情報表示LED74（「役比モニタ」又は「比率表示器」ともいう。））を有し、

特定のレジスタ（Qレジスタ）を有し、

所定の記憶手段（RWM53）を有し、

所定の表示器に第1遊技履歴情報（たとえば、役物比率（累計））を表示可能とし、

特定のレジスタに値（「F0」）を記憶可能とし、

所定の記憶手段の記憶領域として、第1領域（使用領域の作業領域）と第2領域（使用領域外の作業領域）とを有し、

第1領域の或る記憶領域には、遊技状態に関する所定情報（たとえば、メイン遊技状態番号）を記憶可能とし、

第2領域の或る記憶領域には、第1遊技履歴情報に関する特定情報（たとえば、払出しカウンタ値）を記憶可能とし、

特殊命令（図170中、「No.23」の「RCPQ NC, (k), n」）は、所定の記憶手段の記憶領域である特定の記憶領域に記憶されている情報と、「n（nは数値）」とを比較可能な命令であり、

特殊命令の実行により、特定の記憶領域に記憶されている情報より「n」の方が大きい場合には、当該特殊命令が記憶されているアドレスに連続するアドレスに記憶されている命令を実行せず、

特殊命令の実行により、特定の記憶領域に記憶されている情報より「n」の方が小さい場合には、当該特殊命令が記憶されているアドレスに連続するアドレスに記憶されている命令を実行可能とする

ことを特徴とする。

また、請求項2の発明（第24実施形態）は、

所定の表示器（管理情報表示LED74（「役比モニタ」又は「比率表示器」ともいう。））を有し、

特定のレジスタ（Qレジスタ）を有し、

所定の記憶手段（RWM53）を有し、

所定の表示器に第1遊技履歴情報（たとえば、役物比率（累計））を表示可能とし、

特定のレジスタに値（「F0」）を記憶可能とし、

所定の記憶手段の記憶領域として、第1領域（使用領域の作業領域）と第2領域（使用領域外の作業領域）とを有し、

第1領域の或る記憶領域には、遊技状態に関する所定情報（たとえば、メイン遊技状態番号）を記憶可能とし、

第2領域の或る記憶領域には、第1遊技履歴情報に関する特定情報（たとえば、払出しカ

10

20

30

40

50

ウンタ値)を記憶可能とし、

特殊命令(図170中、「No. 24」の「RCPQ C, (k), n」)は、所定の記憶手段の記憶領域である特定の記憶領域に記憶されている情報と、「n (nは数値)」とを比較可能な命令であり、

特殊命令の実行により、特定の記憶領域に記憶されている情報より「n」の方が大きい場合には、当該特殊命令が記憶されているアドレスに連続するアドレスに記憶されている命令を実行せず、

特殊命令の実行により、特定の記憶領域に記憶されている情報より「n」の方が小さい場合には、当該特殊命令が記憶されているアドレスに連続するアドレスに記憶されている命令を実行可能とする

ことを特徴とする。

10

20

30

40

50