

【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】平成26年3月13日(2014.3.13)

【公開番号】特開2013-192788(P2013-192788A)  
 【公開日】平成25年9月30日(2013.9.30)  
 【年通号数】公開・登録公報2013-053  
 【出願番号】特願2012-63691(P2012-63691)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 4

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成26年1月27日(2014.1.27)

【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】

所定の始動条件の成立により変動表示ゲームが実行され、該変動表示ゲームが特別な結果となる場合に遊技者に特典を付与する特別遊技状態を発生させる遊技機において、

前記特別遊技状態を発生させる制御を行う遊技制御装置と、

該遊技制御装置からの指令により前記変動表示ゲームに関わる表示の制御を行う表示制御装置と、

を備えるとともに、

前記遊技制御装置には、

遊技制御プログラムを記憶する遊技制御プログラム記憶手段と、

前記遊技制御プログラムにより所要の演算処理を行う演算処理手段と、

前記演算処理を行う際にデータが記憶されるレジスタと、

が備えられ、

前記レジスタには、前記演算処理手段によって前記遊技制御プログラムが記憶されるアドレスの値が設定可能な分岐アドレス設定レジスタが含まれ、

前記遊技制御プログラムには、前記分岐アドレス設定レジスタに設定された値のアドレスに処理を分岐させる特定の命令が含まれ、

前記演算処理手段は、所定の起動信号が発生すると、前記遊技制御プログラムのリセットアドレスに設定された命令を実行し、

前記起動信号が発生した際に、前記演算処理手段が前記遊技制御プログラムのリセットアドレスに設定された命令を実行するよりも前に、前記分岐アドレス設定レジスタに固有のアドレス値を設定する固有値設定手段を備えた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】0 0 0 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 3】

一方、パチンコ機の制御装置などに用いられるCPUとして、Z80系のCPUが知ら

れている（例えば、特許文献２）。Ｚ８０系の命令には、特許文献２の段落〔００２０〕に示されるような「ＪＰ（ＨＬ）」の命令が用意されている。この命令は、ＨＬレジスタに格納された値をアドレスと認識させて、そのアドレスで示されるプログラムの箇所に処理を分岐させるものである。なお、ＣＰＵが起動した時点では、ＨＬレジスタの値は不定な値が格納されている。

特許文献１の従来技術の遊技機のプログラムにて分岐の処理を行う場合には、特許文献２のＣＰＵの「ＪＰ（ＨＬ）」が用いられることがあり、この場合、ＨＬレジスタに分岐先のアドレスの値を格納してから、「ＪＰ（ＨＬ）」の命令を実行する構成となる。

しかしながら、特許文献１の従来技術の遊技機などは、ノイズ環境に晒されているために、ＣＰＵが暴走する危険を有している。特に、特許文献２のような従来のＣＰＵを用いた場合は、遊技機の電源が投入されてＣＰＵが起動を開始した直後では、ＨＬレジスタの値が不定な値であるために、誤ってプログラム中の「ＪＰ（ＨＬ）」命令が実行された場合には、分岐先が不定なためにＣＰＵが暴走するおそれがあった。

【手続補正３】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００５

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正４】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００６

【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】０００７

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００７】

本発明は、遊技機の電源が投入されてＣＰＵが起動を開始した後に分岐する処理が実行されたとしても、分岐先が不定とならないようにすることを目的とする。

【手続補正６】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００９

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００９】

本発明の一形態によれば、遊技機の電源が投入されてＣＰＵが起動を開始した後に分岐する処理が実行されたとしても、分岐先が不定とならないようにすることができる。