

【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28年9月8日(2016.9.8)

【公開番号】特開2016-135432(P2016-135432A)

【公開日】平成28年7月28日(2016.7.28)

【年通号数】公開・登録公報2016-045

【出願番号】特願2016-92298(P2016-92298)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成28年6月28日(2016.6.28)

【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を実行し、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、

前記変動表示ゲームの進行を制御するとともに、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、

前記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値が記憶されるレジスタと、

前記演算処理手段によって更新される情報が記憶される更新情報記憶手段と、

が備えられ、

前記レジスタには、

第 1 のレジスタ群と、

前記第 1 のレジスタ群と同じ構成を有する第 2 のレジスタ群と、

前記演算処理手段による演算結果を記憶するためのフラグレジスタと、が含まれ、

前記フラグレジスタには、前記遊技制御プログラムによる演算処理でアクセス可能とするレジスタ群を特定可能なセレクト情報が含まれ、

前記演算処理手段は、

前記セレクト情報が示しているレジスタ群にアクセス可能に構成され、

所定の起動信号が発生すると、前記第 1 のレジスタ群にアクセス可能な状態に設定した後、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、

前記遊技制御プログラムは、

前記第 1 のレジスタ群にアクセス可能にするためのレジスタ群指定命令を使用せずに構成され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】0 0 0 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

呼び出し元のモジュールで用いられていたレジスタの値が、呼び出し先のサブモジュールで変更されてしまうと、CPUの演算処理に支障を来たす。そのため、従来の遊技機では、呼び出し先のモジュール内にて、PUSH命令やPOP命令を記述する必要があり、プログラム容量が増えてしまう要因となっていた。

【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】削除

【補正の内容】

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正7】

【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】

本発明は、上記のような問題点を解決するためになされたもので、遊技制御プログラムのコード量を削減することを目的とする。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明の代表的な一形態では、所定の始動条件の成立により変動表示ゲームを実行し、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、前記変動表示ゲームの進行を制御するとともに、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、前記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値が記憶されるレジスタと、前記演算処理手段によって更新される情報が記憶される更新情報記憶手段と、が備えられ、前記レジスタには、第1のレジスタ群と、前記第1のレジスタ群

と同じ構成を有する第 2 のレジスタ群と、前記演算処理手段による演算結果を記憶するためのフラグレジスタと、が含まれ、前記フラグレジスタには、前記遊技制御プログラムによる演算処理でアクセス可能とするレジスタ群を特定可能なセレクト情報が含まれ、前記演算処理手段は、前記セレクト情報が示しているレジスタ群にアクセス可能に構成され、  
所定の起動信号が発生すると、前記第 1 のレジスタ群にアクセス可能な状態に設定した後、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、前記遊技制御プログラムは、前記第 1 のレジスタ群にアクセス可能にするためのレジスタ群指定命令を使用せずに構成される。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

本発明の一形態によれば、遊技制御プログラムのコード量を削減することが可能となる  
。