

【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 3 年 11 月 25 日 (2021.11.25)

【公開番号】特開 2021-97903 (P2021-97903A)

【公開日】令和 3 年 7 月 1 日 (2021.7.1)

【年通号数】公開・登録公報 2021-029

【出願番号】特願 2019-231456 (P2019-231456)

【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 3 年 10 月 12 日 (2021.10.12)

【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】

演算制御部、第 1 記憶部及び第 2 記憶部を内蔵したマイクロプロセッサを備えた遊技機であって、

前記演算制御部は、1 バイトで構成されたレジスタを有し、遊技者にとって有利な特別遊技を制御可能であり、

前記第 1 記憶部は、前記演算制御部による制御において使用可能な、複数種の命令及び複数のデータで構成されたプログラムを記憶可能であり、

前記複数種の命令には、特定のシフト命令が含まれ、

前記特定のシフト命令では、オペランドとして、命令、前記レジスタを示す情報、及び、前記レジスタ内の所定のビット位置がこの順で配置され、

前記演算制御部により前記特定のシフト命令が実行されると、前記レジスタ内の前記所定のビット位置から前記命令が示す方向の最端ビット位置までの領域に格納された値を、前記命令が示す方向にシフトさせることが可能であり、

前記特別遊技の作動中に行われる所定の抽籤で使用される所定のテーブルデータであって、複数種の情報が格納された 1 バイトの複合データが記憶されている前記所定のテーブルデータから、前記複合データ内のビットデータを取得する場合に、前記特定のシフト命令を使用することが可能であり、

遊技状態には、少なくとも遊技者にとって有利となる報知を行う報知遊技状態と、報知を行うことが無い通常遊技状態とがあり、

前記特別遊技の作動中以外に行われる前記所定の抽籤で使用される前記所定のテーブルデータ以外のテーブルデータにおいても前記所定のテーブルデータと同じ構成で前記複合データが記憶され、

前記所定のテーブルデータは、前記報知遊技状態及び前記通常遊技状態で作動する前記特別遊技で使用される

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 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 1 1 】

演算制御部（例えば、後述のメインCPU101）、第1記憶部（例えば、後述のメインROM102）及び第2記憶部（例えば、後述のメインRAM103）を内蔵したマイクロプロセッサを備えた遊技機であって、

前記演算制御部は、1バイトで構成されたレジスタ（例えば、後述の汎用レジスタ）を有し、遊技者にとって有利な特別遊技（例えば、後述の「通常BB」、「ART中BB」）を制御可能であり、

前記第1記憶部は、前記演算制御部による制御において使用可能な、複数種の命令及び複数のデータで構成されたプログラムを記憶可能であり、

前記複数種の命令には、特定のシフト命令（例えば、後述の「SLBIT A, n」、「SRBIT A, n」等）が含まれ、

前記特定のシフト命令では、オペランドとして、命令（例えば、後述の「SLBIT」、「SRBIT」）、前記レジスタを示す情報、及び、前記レジスタ内の所定のビット位置（例えば、後述の指定ビット位置n）がこの順で配置され、

前記演算制御部により前記特定のシフト命令が実行されると、前記レジスタ内の前記所定のビット位置から前記命令が示す方向の最端ビット位置までの領域に格納された値を、前記命令が示す方向にシフトさせることが可能であり、

前記特別遊技の作動中に行われる所定の抽籤（例えば、後述のBB中ART抽籤）で使用される所定のテーブルデータ（例えば、後述のBB中ART抽籤テーブル）であって、複数種の情報が格納された1バイトの複合データが記憶されている前記所定のテーブルデータから、前記複合データ内のビットデータを取得する場合に、前記特定のシフト命令を使用することが可能であり、

遊技状態には、少なくとも遊技者にとって有利となる報知を行う報知遊技状態（例えば、後述のART状態）と、報知を行うことが無い通常遊技状態（例えば、後述の通常状態）とがあり、

前記特別遊技の作動中以外に行われる前記所定の抽籤で使用される前記所定のテーブルデータ以外のテーブルデータにおいても前記所定のテーブルデータと同じ構成で前記複合データが記憶され、

前記所定のテーブルデータは、前記報知遊技状態及び前記通常遊技状態で作動する前記特別遊技で使用される

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】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】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】削除

【補正の内容】