

【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27年4月9日(2015.4.9)

【公開番号】特開2013-192774(P2013-192774A)

【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2012-63519(P2012-63519)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成27年2月20日(2015.2.20)

【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特図変動表示ゲームを実行し、該特図変動表示ゲームの結果が所定の結果態様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制御を行う遊技制御装置を備えた遊技機において、

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、

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、

前記分岐アドレス設定レジスタを用いた分岐によって、前記特図変動表示ゲームのシーケンス制御を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記固有値設定手段によって前記分岐アドレス設定レジスタに設定される固有のアドレス値は、前記遊技制御プログラムのリセットアドレスであることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記固有値設定手段は、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、スタックポインタに初期値を設定することを特徴とする請求項2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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

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特図変動表示ゲームを実行し、該特図変動表示ゲームの結果が所定の結果態様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制御を行う遊技制御装置を備えた遊技機において、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、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、前記分岐アドレス設定レジスタを用いた分岐によって、前記特図変動表示ゲームのシーケンス制御を行う。