

【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3月17日 (2016.3.17)

【公開番号】特開2014-161421(P2014-161421A)
 【公開日】平成26年9月8日 (2014.9.8)
 【年通号数】公開・登録公報2014-048
 【出願番号】特願2013-33059(P2013-33059)
 【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1月26日 (2016.1.26)

【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、

前記第 1 のレジスタ群及び前記第 2 のレジスタ群の何れか一方を、アクセス可能に切り替えるレジスタ群切替手段と、

を備えるとともに、

前記第 1 のレジスタ群及び前記第 2 のレジスタ群は、1 バイトのレジスタを複数含むように構成され、

前記遊技制御プログラムは、

前記変動表示ゲームの制御状態に対応する分岐先のアドレス値を定義した分岐アドレステーブルを備え、

前記分岐アドレステーブルの先頭アドレス値を前記 1 バイトのレジスタの組合せからなる所定のペアレジスタに記憶させた状態で所定の演算処理を行うことで、前記変動表示ゲームの制御状態に対応する分岐先のアドレス値を該ペアレジスタに記憶させ、

その後、前記ペアレジスタに記憶されたアドレス値に分岐する所定の分岐命令を実行することで、前記変動表示ゲームの制御状態に対応する処理を実行するように構成されてい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】

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、プログラムのコード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】0006

【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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

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、汎用レジスタの不足を解消することによって、プログラムの複雑化及びコード量の増大を防ぐことを目的とする。

【手続補正 5】

【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、前記第1のレジスタ群及び前記第2のレジスタ群の何れか一方を、アクセス可能に切り替えるレジスタ群切替手段と、を備え、るとともに、前記第1のレジスタ群及び前記第2のレジスタ群は、1バイトのレジスタを複数含むように構成され、前記遊技制御プログラムは、前記変動表示ゲームの制御状態に対応する分岐先のアドレス値を定義した分岐アドレステーブルを備え、前記分岐アドレステーブルの先頭アドレス値を前記1バイトのレジスタの組合せからなる所定のペアレジスタに記憶させた状態で所定の演算処理を行うことで、前記変動表示ゲームの制御状態に対応する分岐先のアドレス値を該ペアレジスタに記憶させ、その後、前記ペアレジスタに記憶されたアドレス値に分岐する所定の分岐命令を実行することで、前記変動表示ゲームの制御状態に対応する処理を実行するように構成されている。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【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】0012

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

本発明の一形態によれば、汎用レジスタの不足を解消することによって、プログラムの複雑化及びコード量の増大を防ぐことができる。