

【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29日(2016.9.29)

【公開番号】特開2016-135435(P2016-135435A)

【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2016-92409(P2016-92409)

【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遊技を実行し、該遊技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レジスタと、

前記レジスタのうち、複数の演算用レジスタからなる第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、

前記遊技に関連する乱数には複数の種類があり、

前記乱数には、

前記第1のレジスタ群及び前記第2のレジスタ群の双方を用いて更新される乱数と、

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のみを用いて更新される乱数と、があり、

全ての前記乱数は、前記乱数の各更新以外で読み出される時は、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のみを用いて読み出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 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

しかしながら、特許文献2に開示されたようなCPUでは、遊技制御プログラムの実行に必要な汎用レジスタの数に制限があるため、複雑な遊技制御を行う場合には汎用レジス

タが不足してしまうことがあった。そこで、特許文献1のように、PUSH命令やPOP命令を用いて退避、復帰する処理が必要となり、プログラムが複雑となり、コード量も増加してしまうという問題が生じていた。

【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、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遊技を実行し、該遊技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レジスタと、前記レジスタのうち、複数の演算用レジスタからなる第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、前記遊技に関連する乱数には複数の種類があり、前記乱数には、前記第1のレジスタ群及び前記第2のレジスタ群の双方を用いて更新される乱数と、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のみを用いて更新される乱数と、があり、全ての前記乱数は、前記乱数の各更新以外で読み出される時は、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のみを用いて読み出される。

【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】変更

【補正の内容】

【0011】

「遊技」とは、例えば、表示画面の画像を表示可能な領域（表示領域）設けられた複数の変動表示領域において、各変動表示領域に識別情報などが表示され、各識別図柄が変動表示する変動表示ゲームである。変動表示ゲームにおける「特別な結果」とは、例えば、変動表示する識別図柄がすべて同じ図柄で停止した場合である。

【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】変更

【補正の内容】

**【 0 0 1 2 】**

あるいは、入賞した遊技球を、特定入賞領域（所謂Vゾーン）か一般入賞領域（所謂外れゾーン）に振り分ける遊技のことを「遊技」と称し、この遊技の結果として、遊技球が特定入賞領域に入賞した場合を「特別な結果」と称する場合もある。

**【手続補正8】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

**【 0 0 1 5 】**

本発明の一形態によれば、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

。