

【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26年6月5日(2014.6.5)

【公開番号】特開2012-95824(P2012-95824A)

【公開日】平成24年5月24日(2012.5.24)

【年通号数】公開・登録公報2012-020

【出願番号】特願2010-245852(P2010-245852)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

【手続補正書】

【提出日】平成26年4月22日(2014.4.22)

【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】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、  
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、表示結果が導出される前に、入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、  
 前記事前決定手段による有利度を設定する有利度設定手段と、

前記事前決定手段が用いるデータであって、前記有利度設定手段により有利度が新たに設定される場合でも初期化されることのない第1モードデータと、前記有利度設定手段により有利度が新たに設定される場合に初期化される第2モードデータと、を含むモードデータを設定するモードデータ設定手段と、

前記第2モードデータが設定される場合に前記第1モードデータを初期化する第1モードデータ初期化手段と、

を備え、

前記事前決定手段は、

前記第2モードデータが設定されている場合に、該第2モードデータを用いて入賞の発生を許容するか否かを決定し、

前記第2モードデータが設定されておらず、前記第1モードデータが設定されている場合に、前記第1モードデータを用いて入賞の発生を許容するか否かを決定し、

前記第1モードデータも前記第2モードデータも初期化されている初期状態において、該初期状態以外のモードデータに変更されるまでの平均ゲーム数が、前記第1モードデータが初期化されていない一の状態において、該一の状態以外のモードデータに変更されるまでの平均ゲーム数よりも短く設定されている

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】

遊技制御処理プログラムに基づきスロットマシンにおける遊技制御を実行する制御用CPUが内蔵された遊技制御用マイクロコンピュータと、

前記遊技制御用マイクロコンピュータに内蔵又は外付けされ、乱数値となる数値データを生成する乱数回路と、

を備え、

前記乱数回路は、

数値データを予め定められた手順により更新して出力する数値更新手段と、

前記数値更新手段から出力された数値データを乱数値として取り込んで格納する乱数値格納手段と、

を含み、

前記遊技制御用マイクロコンピュータは、

前記乱数回路によって生成された乱数値に基づいて、前記制御用CPUにより所定の決定を行う制御決定手段と、

所定信号の入力に基づいて前記数値更新手段から出力された数値データが前記乱数値格納手段に格納されたときにオン状態にされて新たな数値データの格納を制限する一方、前記乱数値格納手段に格納された数値データが乱数値の読み出タイミングにて前記制御用CPUにより読み出されたときにオフ状態にされて新たな数値データの格納を許可する所定のフラグと、

を含む

ことを特徴とする請求項1に記載のスロットマシン。

【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】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、一部の遊技状態について有利度の変更後も維持されるものにおいて、変更後に不要なデータを維持する必要のないスロットマシンを提供することを目的とする。

【手続補正3】

【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】

上記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載のスロットマシンは、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部（リール2L、2C、2R）を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（スロットマシン1）において、

表示結果が導出される前に、入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

前記事前決定手段による有利度（設定値）を設定する有利度設定手段（設定変更）と、前記事前決定手段が用いるデータであって、前記有利度設定手段により有利度（設定値）が新たに設定される場合でも初期化されることのない第1モードデータ（RTフラグ）と、前記有利度設定手段により有利度（設定値）が新たに設定される場合に初期化される第2モードデータ（内部中またはBB（RB）中を示す遊技状態フラグ）と、を含むモードデータを設定するモードデータ設定手段と、

前記第2モードデータ（内部中またはBB（RB）中を示す遊技状態フラグ）が設定される場合に前記第1モードデータ（RTフラグ）を初期化する第1モードデータ初期化手段と、

を備え、

前記事前決定手段は、

前記第2モードデータ（内部中またはB B（R B）中を示す遊技状態フラグ）が設定されている場合に、該第2モードデータ（内部中またはB B（R B）中を示す遊技状態フラグ）を用いて入賞の発生を許容するか否かを決定し、

前記第2モードデータ（内部中またはB B（R B）中を示す遊技状態フラグ）が設定されておらず、前記第1モードデータが設定されている場合に、前記第1モードデータ（R Tフラグ）を用いて入賞の発生を許容するか否かを決定し、

前記第1モードデータ（R Tフラグ）も前記第2モードデータ（内部中またはB B（R B）中を示す遊技状態フラグ）も初期化されている初期状態において、該初期状態以外のモードデータに変更されるまでの平均ゲーム数が、前記第1モードデータ（R Tフラグ）が初期化されていない一の状態において、該一の状態以外のモードデータに変更されるまでの平均ゲーム数よりも短く設定されている

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利度設定手段により新たに有利度が設定された場合に、第1モードデータ及び第2モードデータのうち、第1モードデータについては変更前のデータが維持される一方で、第2モードデータについては、変更前のデータが初期化されるので、第1モードデータについて、有利度の変更後も引き継ぐことが可能となり、第2モードデータについては、有利度の変更により初期化することが可能となる。そして、第2モードデータが設定される場合には、第1モードデータが初期化され、この場合には事前決定手段は第2モードデータを用いて入賞の発生を許容するか否かが決定されるとともに、第2モードデータが設定されている状態において有利度が新たに設定された場合には、有利度の変更後、第1モードデータも第2モードデータも初期化された初期状態とすることが可能となるため、第1モードデータについて有利度の変更後も維持されるものにおいて、第2モードデータが設定されている状態で有利度が新たに設定された場合には、有利度の変更後、その変更後は用いられることのないデータ、すなわち必要のなくなるデータを保持することなく、第1モードデータも第2モードデータも初期化された初期状態とすることができる。

また、第1モードデータも第2モードデータも初期化されている初期状態、すなわち第2モードデータが設定されている状態において有利度が新たに設定された場合に移行する状態において、該初期状態以外のモードデータに変更されるまでの平均ゲーム数が、第1モードデータが初期化されていない一の状態において、該一の状態以外のモードデータに変更されるまでの平均ゲーム数よりも短く設定されているので、第2モードデータが設定されている状態において有利度を新たに設定した場合には、少ないゲーム数で、初期状態以外のモードデータへ変更することが可能であり、第1モードデータも第2モードデータも初期化されている初期状態のままとするか、初期状態以外のモードデータへ変更するか、を遊技店側で容易に選択できる。

尚、所定数の賭数とは、少なくとも1以上の賭数であって、2以上の賭数が設定されることや最大賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。また、遊技状態に応じて定められた賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。

また、モードデータ設定手段が設定する、第1モードデータや第2モードデータなどのモードデータは、モードデータの種類を特定可能なデータであれば良く、モードデータの種類がビット毎に割り当てられ、該当するビットの値に応じてモードデータの種類が特定可能なもののや、モードデータの種類毎に番号が割り当てられ、設定されている番号に応じてモードデータの種類が特定可能なものなどが該当する。

また、前記事前決定手段が、前記第2モードデータが設定されている場合に、該第2モードデータを用いて入賞の発生を許容するか否かを決定するとは、第2モードデータのみを用いて入賞の発生を許容するか否かを決定するものでも良いし、第2モードデータ及び第1モードデータの双方を用いて入賞の発生を許容するか否かを決定するものでも良い。

また、第1モードデータ初期化手段が前記第1モードデータを初期化するとは、第1モードデータを予め定められたデフォルトの初期値に更新することなどが該当する。

また、初期状態以外のモードデータとは、第1モードデータまたは第2モードデータの少なくとも一方が初期化されていない状態であれば良く、第1モードデータ、第2モードデータの双方が初期化されていない状態でも良い。

また、第1モードデータが初期化されていない一の状態以外のモードデータとは、第1モードデータが初期化された状態（この際、第2モードデータが設定されていても良いし、設定されていなくとも良い）であっても良いし、一の状態において設定されている第1モードデータとは異なる種類の第1モードデータが設定されている状態であっても良い。

本発明の請求項2に記載のスロットマシンは、請求項1に記載のスロットマシンであつて、

遊技制御処理プログラムに基づきスロットマシンにおける遊技制御を実行する制御用CPUが内蔵された遊技制御用マイクロコンピュータと、

前記遊技制御用マイクロコンピュータに内蔵又は外付けされ、乱数値となる数値データを生成する乱数回路と、

を備え、

前記乱数回路は、

数値データを予め定められた手順により更新して出力する数値更新手段と、

前記数値更新手段から出力された数値データを乱数値として取り込んで格納する乱数値格納手段と、

を含み、

前記遊技制御用マイクロコンピュータは、

前記乱数回路によって生成された乱数値に基づいて、前記制御用CPUにより所定の決定を行う制御決定手段と、

所定信号の入力に基づいて前記数値更新手段から出力された数値データが前記乱数値格納手段に格納されたときにオン状態にされて新たな数値データの格納を制限する一方、前記乱数値格納手段に格納された数値データが乱数値の読み出タイミングにて前記制御用CPUにより読み出されたときにオフ状態にされて新たな数値データの格納を許可する所定のフラグと、

を含む

ことを特徴としている。

本発明の請求項2に記載のスロットマシンは、

電力供給が停止しても格納されているデータが保持されるバックアップ領域を有するデータ記憶手段を備え、

前記遊技制御用マイクロコンピュータは、

電断条件が成立したときに前記バックアップ領域に保持されているデータに基づいて復帰可能とするための電断処理を実行する電断処理実行手段と、

前記電断処理の実行後、電力供給が停止せずに一定時間継続した場合に起動命令を行う起動命令手段と、

前記起動命令を契機に前記バックアップ領域に保持されているデータに基づいて制御状態を復帰させる制御状態復帰手段と、

前記電断処理の実行後、電力供給が停止するのを待機しているときに、前記所定のフラグをオフ状態にする電断待機時処理手段と、

を含む構成としても良い。

本発明の請求項2に記載のスロットマシンは、前記遊技制御用マイクロコンピュータが、前記制御用CPUによる遊技制御が開始されるときに、前記所定のフラグをオフ状態にする制御開始時処理手段を含む構成としても良い。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0039

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0039】

入賞ラインとは、各リール2L、2C、2Rの透視窓3に表示された図柄の組合せが入賞図柄の組合せであるかを判定するために設定されるラインである。本実施例では、図1に示すように、リール2Lの上段、リール2Cの中段、リール2Rの下段、すなわち右下がりに並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL1、リール2Lの下段、リール2Cの中段、リール2Rの上段、すなわち右上がりに並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL2、リール2Lの上段、リール2Cの中段、リール2Rの上段、すなわちV字型に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL3、リール2Lの下段、リール2Cの中段、リール2Rの下段、すなわち山型に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL4、リール2Lの中段、リール2Cの中段、リール2Rの中段、すなわち中段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL5の5種類が入賞ラインとして定められている。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0067

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0067】

尚、スタート値をIDナンバーに基づく値に設定する場合には、IDナンバーに所定のスクランブル処理を施す演算や、IDナンバーを用いた加算・減算・乗算・除算などの演算の一部又は全部を実行して、算出された値をスタート値に用いるようにすれば良い。また、スタート値をシステムリセット毎に変更する場合には、例えばメイン制御部41に内蔵されたフリーランカウンタのカウント値を、システムリセットの発生時にメイン制御部41が備える所定の内蔵レジスタ（乱数スタート値用レジスタ）に格納する。そして、初期設定時に乱数スタート値用レジスタの格納値をそのまま用いること、或いは、その格納値を所定の演算関数（例えばハッシュ関数）に代入して得られた値を用いることなどにより、スタート値がランダムに決定されれば良い。フリーランカウンタは、遊技制御基板40におけるバックアップ箇所と共にバックアップ電源を用いてバックアップされるものであれば良い。或いは、フリーランカウンタは、RAM507におけるバックアップ領域などに用いられるバックアップ電源とは別個に設けられた電源によりバックアップされても良い。こうして、フリーランカウンタがバックアップ電源によってバックアップされることで、電力供給が停止した場合でも、所定期間はフリーランカウンタにおけるカウント値が保存されることになる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0092

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0092】

リセット／割込コントローラ504が制御する割込には、ノンマスカブル割込NMIとマスカブル割込INTが含まれている。ノンマスカブル割込NMIは、CPU505の割込禁止状態でも無条件に受け付けられる割込であり、外部ノンマスカブル割込端子XNMI（入力ポートP4と兼用）に一定の期間にわたりローレベル信号が入力されたときに発生する割込である。マスカブル割込INTは、CPU505の設定命令により、割込要求の受け付けを許可／禁止できる割込であり、優先順位設定による多重割込の実行が可能である。マスカブル割込INTの要因としては、外部マスカブル割込端子XINT（入力ポートP3と兼用）に一定の期間にわたりローレベル信号が入力されたこと、CTC508に含まれるタイマ回路にてタイムアウトが発生したこと、シリアル通信回路511にてデータ送信による割込要因が発生したこと、乱数回路509にて乱数値となる数値データの

取り込みによる割込要因が発生したことなど、複数種類の割込要因が予め定められていれば良い。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0119

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0119】

尚、ゲーム開始信号SS1は、スタートスイッチ7から直接伝送されるものに限定されない。一例として、スタートスイッチ7からの出力信号がオン状態となっている時間を計測し、計測した時間が所定の時間（例えば3ms）になったときに、ゲーム開始信号SS1を出力するタイマ回路を設けても良い。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0178

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0178】

メイン制御部41は、リールの回転が開始したとき、及びリールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、ROM506に格納されているテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ8L、8C、8Rに対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止させる制御を行う。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0224

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0224】

次いで、RAM507へのアクセスを許可し(Sa4)、RAM507の全ての格納領域(未使用領域及び未使用スタック領域を含む)のRAMパリティを計算する(Sa5)。ついで、打止スイッチ36a、自動精算スイッチ36bの状態を取得し、メイン制御部41の特定のレジスタに打止機能、自動精算機能の有効/無効を設定した後(Sa6)、後述するポート入力処理において取得した各スイッチの入力データ、前回と今回の入力データが同じ状態を示す各スイッチの確定データ、前回と今回の確定データが異なる状態を示す各スイッチのエッジデータをそれぞれクリアし(Sa7)、さらに停電が検知された旨を示す電断フラグをクリアする(Sa8)。さらに、ドア開放検出スイッチ25の検出状態の監視間隔を計時するドア監視タイマの値、ドア開放検出スイッチ25からの検出信号の入力状態の履歴をクリアし(Sa9)、操作検出コマンド送信要求及びドアコマンド送信要求2をクリアするとともに、ドアコマンド送信要求1を設定する(Sa10)。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0272

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0272】

Se58のステップにおいては、精算スイッチ10のoffからonの変化が検出されているか否か、すなわち精算スイッチ10の立上りを示す立上りエッジが設定されている

か否かを判定する。Se 5 8 のステップにおいて精算スイッチ 1 0 の off から on の変化が検出されていなければ、Se 9 のステップに戻り、精算スイッチ 1 0 の off から on の変化が検出されていれば、エッジデータをクリアし(Se 5 9)、RAM 5 0 7 にリプレイゲームフラグが設定されているか否かに基づいて当該ゲームがリプレイゲームであるか否かを判定し(Se 6 0)、当該ゲームがリプレイゲームであれば Se 9 のステップに戻る。Se 6 0 のステップにおいて当該ゲームがリプレイゲームでなければ、BET カウンタの値が 0 か否かを判定し(Se 6 1)、BET カウンタの値が 0 であれば Se 6 3 のステップに進み、BET カウンタの値が 0 でなければ、既に設定済み賭数の精算を行う旨を示す賭数精算フラグを RAM 5 0 7 に設定し(Se 6 2)、Se 6 3 のステップに進む。Se 6 3 のステップにおいては、ホッパーモータ 3 4\_b を駆動してクレジットカウンタまたは BET カウンタに格納された値分のメダルを払い出す制御、すなわちクレジットとして記憶されているメダルまたは賭数の設定に用いられたメダルを返却する制御が行われる精算処理を行う。そして、Se 6 3 のステップにおける精算処理の後、RAM 5 0 7 に設定されている投入不可フラグをクリアして(Se 6 4)、Se 9 のステップに戻る。

## 【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 3 3 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【0 3 3 3】

図 4 4 (B) に示すように、乱数用クロック RCLK は、タイミング T 1 0 , T 1 1 , T 1 2 , ... においてローレベルからハイレベルに立ち上がる。そして、乱数用クロック RCLK は、メイン制御部 4 1 の乱数用外部クロック端子 ERC に供給され、図 1 2 に示す乱数回路 5 0 9 が備えるクロック用フリップフロップ 5 5 2 におけるクロック端子 CK に入力される。クロック用フリップフロップ 5 5 2 は、逆相出力端子(反転出力端子) Q バーから D 入力端子へとフィードバックされるラッチ用クロック RCO を、クロック端子 CK に入力される乱数用クロック RCLK の立ち上がりエッジに応答して取り込み(ラッチして)、正相出力端子(非反転出力端子) Q から乱数更新クロック RGK として出力する。これにより、乱数更新クロック RGK は、図 4 4 (C) に示すように、タイミング T 1 0 , T 1 2 , T 1 4 , ... において、ローレベルからハイレベルへと立ち上がり、乱数用クロック RCLK の発振周波数の 1 / 2 の発振周波数を有する信号となる。例えば、乱数用クロック RCLK の発振周波数が 20 MHz であれば、乱数更新クロック RGK の発振周波数は 10 MHz となる。そして、乱数用クロック RCLK の発振周波数は制御用クロック CCLK の発振周波数の整数倍にも整数分の 1 にもならないことから、乱数更新クロック RGK の発振周波数は、制御用クロック CCLK の発振周波数とは異なる周波数となる。乱数生成回路 5 5 3 は、例えば乱数更新クロック RGK の立ち上がりエッジに応答して、カウント値順列 RCN における数値データを更新する。乱数列変更回路 5 5 5 は、乱数列変更設定回路 5 5 6 による乱数更新規則の設定に基づき、乱数生成回路 5 5 3 から出力されたカウント値順列 RCN における数値データの更新順を変更したものを、乱数列 RSN として出力する。こうして、乱数列 RSN における数値データは、例えば図 4 4 (D) に示すように、乱数更新クロック RGK の立ち上がりエッジなどに応答して更新される。

## 【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 3 3 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【0 3 3 5】

さらに、制御用クロック CCLK の発振周波数と、乱数更新クロック RGK の発振周波数を比較し、双方の発振周波数が同期するか否かを監視し、双方の発振周波数が同期した場合には、乱数更新クロック PGK の入力状態に異常が発生したと判定し、ゲームの進行

を不能化することが好ましく、このようにすることで、乱数値となる数値データの更新動作に異常が発生している状態でゲームの進行制御が行われてしまうことを防止できる。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0392

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0392】

本実施例のメイン制御部41は、ゲームを開始可能な状態でスタートスイッチ7が操作されたか否かをスタートスイッチ7の立上りを示す立上りエッジが設定されているか否かに基づいて判定する。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0422

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0422】

また、操作検出コマンドは、タイマ割込処理（メイン）のスイッチ入力判定処理において、いずれかのスイッチの検出状態の変化が検出された場合（いずれかのスイッチのエッジデータが設定された場合）に生成され、操作検出コマンド格納領域に格納されるとともに、操作検出コマンド送信要求が設定されることにより操作検出コマンド格納領域に格納されている操作検出コマンドの送信が命令され、その後実行されるタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において、コマンドバッファに格納され、シリアル通信回路511の送信データレジスタ561に転送することで、サブ制御部91に送信される。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0460

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0460】

また、本実施例では、ゲームの進行制御に伴うコマンドは、基本処理において生成されるとともに、送信データレジスタ561に転送され、サブ制御部91に送信される一方で、ゲームの進行制御に関与しない操作スイッチの操作に伴う操作検出コマンドは、タイマ割込処理（メイン）のスイッチ入力判定処理において生成され、その後のタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において送信データレジスタ561に転送され、サブ制御部91に送信される構成であるが、基本処理においてゲームの進行制御に関与する操作スイッチの操作が検出されたか否かを判定し、ゲームの進行制御に関与する操作スイッチの操作が検出された場合にゲームを進行させる制御を行うとともに、ゲームの進行制御に伴うコマンドを生成し、コマンドバッファに一時的に格納するとともに、基本処理においてゲームの進行制御に関与しない操作が検出されたか否かも判定し、ゲームの進行制御に関与しない操作が検出された旨の操作検出コマンドを生成し、ゲームの進行制御に伴うコマンドと同様にコマンドバッファに一時的に格納し、その後のタイマ割込処理（メイン）において送信待ちのコマンドがコマンドバッファに格納されている場合に、送信データレジスタ561に転送し、サブ制御部91に対して送信させる構成としても良く、このような構成とすることで、基本処理の制御状態に関わりなく、コマンドの送信制御を共通化することが可能となる。

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0503

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 5 0 3】

本実施例では、図52に示すように、遊技状態が、通常遊技状態であるか、内部中（特別役が当選している状態）であるか、B B（R B）であるか、によって内部抽選の対象となる役及びその当選確率が異なる。さらに遊技状態が通常遊技状態であれば、R T（0）～（3）の種類によって、内部抽選の対象となる再遊技役及びその当選確率の少なくとも一方が異なる。。

【手続補正17】

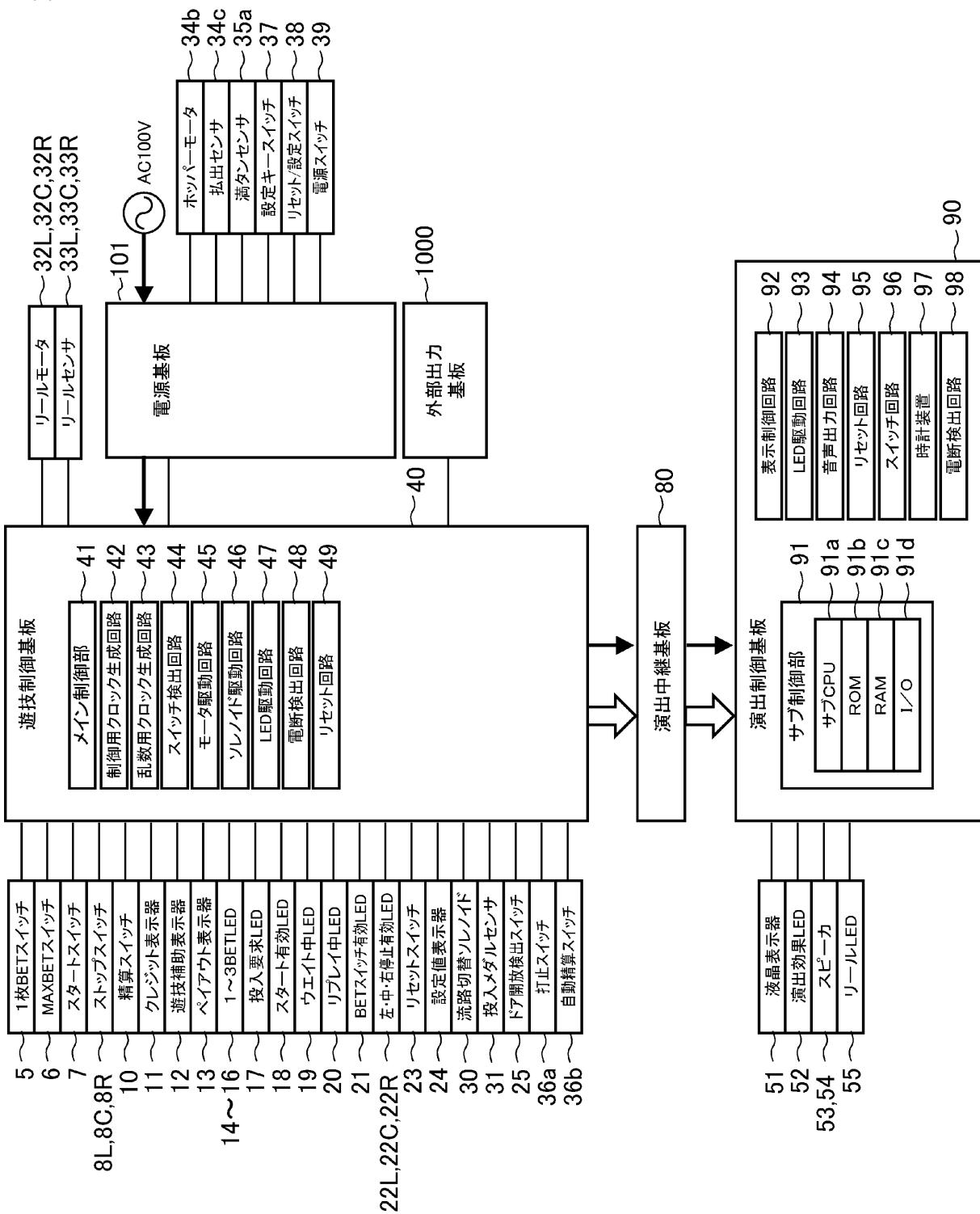
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図4】



【手続補正18】

【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図16

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図 16】  
(A)

ビット番号	7	6	5	4	3	2	1	0
RDLT	—	—	—	—	—	—	RDLT1	RDLT0

(B)乱数値取込指定データ(RDLT)

ビット番号	設定内容
1	乱数値レジスタR2Dへの取込指定 0:取込実行指定なし 1:取込実行指定あり
0	乱数値レジスタR1Dへの取込指定 0:取込実行指定なし 1:取込実行指定あり