

【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 6 年 8 月 19 日(2024.8.19)

【公開番号】特開 2023-119996(P2023-119996A)
【公開日】令和 5 年 8 月 29 日(2023.8.29)
【年通号数】公開公報(特許)2023-162
【出願番号】特願 2022-23154(P2022-23154)
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 4

A 6 3 F 7/02 3 3 3 A

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 8 月 8 日(2024.8.8)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技の動作に関する所定制御を行うための第 1 演算処理と、第 1 演算処理とは異なる第 2 演算処理とを行う演算処理手段と、

前記第 1 演算処理で使用され得る第 1 記憶領域と、

前記第 2 演算処理で使用され得る第 2 記憶領域と、を備え、

第 2 記憶領域に係る処理を最初に呼び出したときに、第 2 記憶領域のスタックポインタに関して設定処理が可能であり、

電源投入をした際に、前記第 1 記憶領域、及び第 2 記憶領域の少なくとも一部をクリアすることが実行可能であり、

30

前記第 2 記憶領域をクリアする際に、前記第 2 記憶領域のクリア範囲を、前記第 1 記憶領域のクリア範囲に対応付けられた判定データに応じて設定可能とし、

前記判定データを前記第 2 記憶領域とは異なる領域に記憶した状態で、前記第 2 記憶領域のクリア範囲をクリア可能であり、

第 1 レジスタの値と第 2 レジスタの値を 2 倍することで第 1 方向ヘシフトし、その後、第 2 レジスタの値を第 1 方向とは異なる第 2 方向ヘシフトすることが可能であり、

所定のデータが、指定した最大値以上である場合に、第 3 レジスタに 0 をセットするとともに、第 4 レジスタにも 0 を記憶し、指定した最大値未満である場合に、第 3 レジスタに 0 以外の値をセットするとともに、第 4 レジスタにも 0 以外の値を記憶することを特徴とする遊技機。

40

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明の第 1 の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

遊技の動作に関する所定制御を行うための第 1 演算処理（例えば、遊技用エリアに係る処理）と、第 1 演算処理とは異なる第 2 演算処理（例えば、領域外エリアに係る処理）とを

50

行う演算処理手段（例えば、メインCPU6201）と、
前記第1演算処理で使用され得る第1記憶領域（例えば、メインRAM6203の遊技用
エリア）と、
前記第2演算処理で使用され得る第2記憶領域（例えば、メインRAM6203の領域外
エリア）と、を備え、
第2記憶領域に係る処理を最初に呼び出したときに、第2記憶領域のスタックポインタに
関して設定処理が可能であり、
電源投入をした際に、前記第1記憶領域、及び第2記憶領域の少なくとも一部をクリアす
ることが実行可能であり、
前記第2記憶領域をクリアする際に、前記第2記憶領域のクリア範囲を、前記第1記憶領
域のクリア範囲に対応付けられた判定データ（例えば、メインRAM6203の遊技用エ
リアに係るクリア範囲先頭アドレスの下位1バイト）に応じて設定可能とし、
前記判定データを前記第2記憶領域とは異なる領域（例えば、所定のレジスタ）に記憶し
た状態で、前記第2記憶領域のクリア範囲をクリア可能であり、
第1レジスタの値と第2レジスタの値を2倍することで第1方向へシフトし、その後、第
2レジスタの値を第1方向とは異なる第2方向へシフトすることが可能であり、
所定のデータが、指定した最大値以上である場合に、第3レジスタに0をセットすると
ともに、第4レジスタにも0を記憶し、指定した最大値未満である場合に、第3レジスタに
0以外の値をセットするとともに、第4レジスタにも0以外の値を記憶することを特徴と
する遊技機。

10

20

30

40

50