

【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 23 日(2024.8.23)

【公開番号】特開 2023-15646(P2023-15646A)
【公開日】令和 5 年 2 月 1 日(2023.2.1)
【年通号数】公開公報(特許)2023-020
【出願番号】特願 2021-119554(P2021-119554)
【国際特許分類】
A 6 3 F 5/04(2006.01)
【F I】
A 6 3 F 5/04 6 1 1 B

10

【手続補正書】
【提出日】令和 6 年 8 月 15 日(2024.8.15)
【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】請求項 1
【補正方法】変更
【補正の内容】

20

【請求項 1】
電源投入処理を実行可能とし、
メイン処理を実行可能とし、
タイマ割込み処理を実行可能とし、
電源投入処理として、第 1 処理と、第 2 処理とを有し、
第 1 処理を実行した後に第 2 処理を実行可能とし、
第 1 処理が記憶されている最後のアドレスと第 2 処理が記憶されている最初のアドレスと
の間にベクタアドレスを有し、
タイマ割込み処理の開始から終了までの設計上の処理時間を「P」とし、タイマ割込み処
理の周期を「T」としたとき、「T>P」を満たす
ことを特徴とする遊技機。

30

【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】

本発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する(カッコ書きで、対応する実施形態の構成を示す。)。

40

本発明は、
電源投入処理(図 6 3 のプログラム開始処理)を実行可能とし、
メイン処理(図 4 6)を実行可能とし、
タイマ割込み処理(図 6 6)を実行可能とし、
電源投入処理として、第 1 処理(図 1 0 1 中、アドレス「0000H」及び「0001H
」の処理)と、第 2 処理(図 1 0 1 中、アドレス「0050H」以降の処理)とを有し
、
第 1 処理を実行した後に第 2 処理を実行可能とし、
第 1 処理が記憶されている最後のアドレス(図 1 0 1 中、アドレス「0001H」)と第
2 処理が記憶されている最初のアドレス(図 1 0 1 中、アドレス「0050H」)との間
にベクタアドレス(図 1 0 1 中、アドレス「0004H」)を有し、

50

タイマ割込み処理の開始から終了までの設計上の処理時間を「 P 」（図 7 1 中、「 T_p 」）とし、タイマ割込み処理の周期を「 T 」（図 7 1 中、「 T_c 」）としたとき、「 $T > P$ 」を満たす
ことを特徴とする。

10

20

30

40

50