

【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10月22日(2024.10.22)

【公開番号】特開2024-58119(P2024-58119A)
 【公開日】令和6年4月25日(2024.4.25)
 【年通号数】公開公報(特許)2024-077
 【出願番号】特願2022-165269(P2022-165269)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 3 4

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

【手続補正書】

【提出日】令和6年10月11日(2024.10.11)

【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

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

プログラム、及びテーブルデータが記憶された第1記憶手段と、

プログラムの実行に伴いデータを記憶する第2記憶手段と、を備え、

前記第1記憶手段は、遊技の進行に直接関与するプログラム、及びデータが記憶された第1領域内記憶領域と、遊技の進行に直接関与しないプログラム、及びデータが記憶された第1領域外記憶領域とで構成され、

30

前記第2記憶手段は、遊技の進行に直接関与するデータを記憶するための第2領域内記憶領域と、遊技の進行に直接関与しないデータを記憶するための第2領域外記憶領域とで構成され、

前記第1記憶手段のテーブルデータには、複数のテーブルデータがあり、

前記複数のテーブルデータの内の所定のテーブルデータは、1バイトデータが複数バイト集まったデータ群であり、

前記データ群の前記1バイトデータは、2ビット以上の上位ビットと下位ビットのデータで構成されたビットデータテーブルであり、

前記遊技制御手段は、前記ビットデータテーブルの前記1バイトデータから前記上位ビット、又は下位ビットのデータのための複数のビットデータを取得し、その複数のビットデータを前記第2記憶手段の所定領域に格納するビットデータ取得手段を有し、

40

前記ビットデータ取得手段は、前記ビットデータテーブルから前記1バイトデータを取得した後、所定の条件に応じて、前記1バイトデータに含まれる上位ビットまたは下位ビットのビットデータを取得し、

前記データ群の前記1バイトデータは、1ビット以上のNビット単位のデータで構成されたNビットデータテーブルであり、

前記遊技制御手段は、前記Nビットデータテーブルの前記1バイトデータからNビットデータを取得し、そのNビットデータを前記第2記憶手段の所定領域に格納するNビットデータ取得手段を有し、

前記Nビットデータ取得手段は、前記Nビットデータテーブルから1バイトデータを取得

50

した後、所定の条件に応じて、取得したデータに対してNビット単位のシフトを実行することで前記Nビットデータを取得す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】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。

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、メインCPU2101）と、
プログラム、及びテーブルデータが記憶された第1記憶手段（例えば、メインROM2102）と、

10

プログラムの実行に伴いデータを記憶する第2記憶手段（例えば、メインRAM2103）と、を備え、

前記第1記憶手段は、遊技の進行に直接関与するプログラム、及びデータが記憶された第1領域内記憶領域（例えば、使用領域内ROMエリア2202a）と、遊技の進行に直接関与しないプログラム、及びデータが記憶された第1領域外記憶領域（例えば、使用領域外ROMエリア2202b）とで構成され、

前記第2記憶手段は、遊技の進行に直接関与するデータを記憶するための第2領域内記憶領域（例えば、使用領域内RAMエリア2203a）と、遊技の進行に直接関与しないデータを記憶するための第2領域外記憶領域（例えば、使用領域外RAMエリア2203b）とで構成され、

20

前記第1記憶手段のテーブルデータには、複数のテーブルデータがあり、

前記複数のテーブルデータの内の所定のテーブルデータは、1バイトデータが複数バイト集まったデータ群であり、

前記データ群の前記1バイトデータは、2ビット以上の上位ビットと下位ビットのデータで構成されたビットデータテーブルであり、

前記遊技制御手段は、前記ビットデータテーブルの前記1バイトデータから前記上位ビット、又は下位ビットのデータのための複数のビットデータを取得し、その複数のビットデータを前記第2記憶手段の所定領域に格納するビットデータ取得手段を有し、

30

前記ビットデータ取得手段は、前記ビットデータテーブルから前記1バイトデータを取得した後、所定の条件に応じて、前記1バイトデータに含まれる上位ビットまたは下位ビットのビットデータを取得し、

前記データ群の前記1バイトデータは、1ビット以上のN（例えば、「2」）ビット単位のデータで構成されたNビットデータテーブルであり、

前記遊技制御手段は、前記Nビットデータテーブルの前記1バイトデータからNビットデータを取得し、そのNビットデータを前記第2記憶手段の所定領域に格納するNビットデータ取得手段を有し、

前記Nビットデータ取得手段は、前記Nビットデータテーブルから1バイトデータを取得した後、所定の条件に応じて、取得したデータに対してNビット単位のシフトを実行することで前記Nビットデータを取得することを特徴とする遊技機。

40