

【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 2023-15644 (P2023-15644A)
【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 2021-119552 (P2021-119552)
【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、
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】 0005
【補正方法】 変更
【補正の内容】
【0005】

30

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。）。

本発明は、
電源投入処理（図 63 のプログラム開始処理）を実行可能とし、
タイマ割込み処理（図 66）を実行可能とし、
電源投入処理として、第 1 処理（図 101 中、アドレス「0000H」及び「0001H
」の処理）と、第 2 処理（図 101 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 101 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 101 中、アドレス「0050H」）との間
にベクタアドレス（図 101 中、アドレス「0004H」）を有する
ことを特徴とする。

40

50