

【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2023-119970(P2023-119970A)

【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2022-23128(P2022-23128)

【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 0 4 D

【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する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、

所定アドレスで示される領域のデータを指定したビット位置で振り分け、振り分けられた第1のデータを第1レジスタ、第2のデータを第2レジスタに記憶することが可能であ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

40

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

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、

50

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する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、

所定アドレスで示される領域のデータを指定したビット位置で振り分け、振り分けられた第1のデータを第1レジスタ、第2のデータを第2レジスタに記憶することが可能である（例えば、1バイトのデータをビット位置「6」で振り分け、上位1ビット（前ゼロ）をHレジスタに、下位7ビット（前ゼロ）をLレジスタにセットする）ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50