

【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。

30

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

40

【補正対象項目名】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

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 C P U 6 2 0 1）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 R A M 6 2 0 3 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 R A M 6 2 0 3 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 R A M 6 2 0 3 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