

【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 2024-58129(P2024-58129A)
【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 2022-165279(P2022-165279)
【国際特許分類】
A 6 3 F 7/02(2006.01)
【F I】
A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

10

【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
【補正方法】変更
【補正の内容】
【特許請求の範囲】
【請求項 1】

20

遊技の進行を制御する遊技制御手段を備え、
前記遊技制御手段は、中央処理装置、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、及び、前記プログラムの実行に伴いデータを記憶する第 2 記憶手段とを含んで構成されたマイクロプロセッサを有し、
前記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、1 ビット単位以上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 1 ビット以上のビットデータを取得し、その 1 ビット以上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、
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 1 バイトの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 1 ビット単位以上のシフトを実行することで前記ビットデータを取得し、
前記ビットデータ取得手段を実行させる処理によって、前記所定のテーブルデータの位置、及び選択値がセットされ、
前記ビットデータ取得手段は、前記選択値を特定数で除算した結果に基づき、前記所定のテーブルデータから取得する 1 バイトデータが記憶された位置と、1 ビット単位以上のシフトの回数を求め、
前記ビットデータ取得手段は、前記選択値を整数 M で除算して商と余りを算出し、前記所定のテーブルデータの位置に、前記商に基づく相対位置を加算することによって、前記取得する 1 バイトデータに係る位置を求め、前記余りに基づいて、1 ビット単位以上のシフトの回数を求めることを特徴とする遊技機。

30

40

【手続補正 2】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 1 0
【補正方法】変更

50

【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を備え、

前記遊技制御手段は、中央処理装置（例えば、メインCPU2101）、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）、及び、前記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）とを含んで構成されたマイクロプロセッサ（例えば、マイクロプロセッサ2100）を有し、

前記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、1ビット単位以上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1ビット以上のビットデータを取得し、その1ビット以上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、

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1バイトの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1ビット単位以上のシフトを実行することで前記ビットデータを取得し、

前記ビットデータ取得手段を実行させる処理によって、前記所定のテーブルデータの位置（例えば、テーブルデータの先頭アドレス）、及び選択値（例えば、取得するデータの相対位置を示すエントリー）がセットされ、

前記ビットデータ取得手段は、前記選択値を特定数で除算した結果に基づき、前記所定のテーブルデータから取得する1バイトデータが記憶された位置と、1ビット単位以上のシフトの回数を求め（例えば、選択値を4で除算し、商と余りに基づいて求め）、

前記ビットデータ取得手段は、前記選択値を整数M（例えば、「4」）で除算して商と余りを算出し、前記所定のテーブルデータの位置に、前記商に基づく相対位置を加算することによって、前記取得する1バイトデータに係る位置を求め、前記余りに基づいて、1ビット単位以上のシフトの回数を求めることを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50