

【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2023-119971(P2023-119971A)
 【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2022-23129(P2022-23129)
 【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、

30

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、

所定アドレスに対応するエントリーの値が0であればそのままとし、エントリーの値が0以外のときはエントリーの値から1を減算し、エントリーの値から減算できたか否かに応じて、所定のフラグを変化させ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

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

40

【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 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、
所定アドレスに対応するエントリーの値が 0 であればそのままとし、エントリーの値が 0
以外の場合はエントリーの値から 1 を減算し、エントリーの値から減算できたか否かに応
じて、所定のフラグを変化させることが可能であることを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50