

【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2024-58118(P2024-58118A)
 【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2022-165268(P2022-165268)
 【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と、

プログラム、及びテーブルデータが記憶された第1記憶手段と、

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、を備え、

前記第1記憶手段は、遊技の進行に直接関与するプログラム、及びデータが記憶された第1領域内記憶領域と、遊技の進行に直接関与しないプログラム、及びデータが記憶された第1領域外記憶領域とで構成され、

前記第2記憶手段は、遊技の進行に直接関与するデータを記憶するための第2領域内記憶領域と、遊技の進行に直接関与しないデータを記憶するための第2領域外記憶領域とで構成され、

30

前記第1記憶手段の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、2ビット以上の上位ビットと下位ビット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バイトデータから前記上位ビット、又は下位ビットのデータのみの複数のビットデータを取得し、その複数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前記1バイトデータを取得した後、所定の条件に応じて、前記1バイトデータに含まれる上位ビットまたは下位ビットのビットデータを取得し、

40

前記複数のビットデータテーブルのなかの1バイトデータは、上位ビットに格納する複数のビットデータに特定の16進数の値を乗じて所定数ビットシフトしてから下位ビットに格納する複数のビットデータと加算することによって生成されてい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】0010
 【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（例えば、メインCPU2101）と、
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）と、

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、を備え、

前記第1記憶手段は、遊技の進行に直接関与するプログラム、及びデータが記憶された第1領域内記憶領域（例えば、使用領域内ROMエリア2202a）と、遊技の進行に直接
関与しないプログラム、及びデータが記憶された第1領域外記憶領域（例えば、使用領域
外ROMエリア2202b）とで構成され、

10

前記第2記憶手段は、遊技の進行に直接関与するデータを記憶するための第2領域内記憶
領域（例えば、使用領域内RAMエリア2203a）と、遊技の進行に直接関与しないデ
ータを記憶するための第2領域外記憶領域（例えば、使用領域外RAMエリア2203b
）とで構成され、

前記第1記憶手段の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、2ビット以上の上位ビットと下位ビットのデー
タで構成されたビットデータテーブルであり、

20

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バイトデータから前記上位ビッ
ト、又は下位ビットのデータのための複数のビットデータを取得し、その複数のビットデ
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前記1バイトデータを取得
した後、所定の条件に応じて、前記1バイトデータに含まれる上位ビットまたは下位ビッ
トのビットデータを取得し、

前記複数のビットデータテーブルのなかの1バイトデータは、上位ビットに格納する複数
のビットデータに特定の16進数の値（例えば、「10」H）を乗じて所定数（例えば、
「4」）ビットシフトしてから下位ビットに格納する複数のビットデータと加算すること
によって生成されていることを特徴とする遊技機。

30

40

50