

【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 23 日(2024.8.23)

【公開番号】特開 2023-15648(P2023-15648A)  
【公開日】令和 5 年 2 月 1 日(2023.2.1)  
【年通号数】公開公報(特許)2023-020  
【出願番号】特願 2021-119556(P2021-119556)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 1 1 A

A 6 3 F 5/04 6 1 1 B

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 8 月 15 日(2024.8.15)

【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】請求項 1

【補正方法】変更

20

【補正の内容】

【請求項 1】

電源投入処理を実行可能とし、

メイン処理を実行可能とし、

タイマ割込み処理を実行可能とし、

電源投入処理として、第 1 処理と、第 2 処理とを有し、

第 1 処理を実行した後第 2 処理を実行可能とし、

第 1 処理が記憶されている最後のアドレスと第 2 処理が記憶されている最初のアドレスとの間にベクタアドレスを有し、

メイン処理には、割込みを禁止する命令から割込みを許可する命令までの所定の割込み禁止期間を有し、

30

所定の割込み禁止期間の設計上の処理時間を「U」とし、タイマ割込み処理の開始から終了までの設計上の処理時間を「P」とし、タイマ割込み処理の周期を「T」としたとき、「 $T - P > U$ 」を満たす

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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

40

【0005】

本発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する（カッコ書きで、対応する実施形態の構成を示す。）。

本発明は、

電源投入処理（図 6 3 のプログラム開始処理）を実行可能とし、

メイン処理（図 4 6）を実行可能とし、

タイマ割込み処理（図 6 6）を実行可能とし、

電源投入処理として、第 1 処理（図 1 0 1 中、アドレス「0000H」及び「0001H」の処理）と、第 2 処理（図 1 0 1 中、アドレス「0050H」以降の処理）とを有し

50

第 1 処理を実行した後に第 2 処理を実行可能とし、

第 1 処理が記憶されている最後のアドレス（図 1 0 1 中、アドレス「0 0 0 1 H」）と第 2 処理が記憶されている最初のアドレス（図 1 0 1 中、アドレス「0 0 5 0 H」）との間にベクタアドレス（図 1 0 1 中、アドレス「0 0 0 4 H」）を有し、

メイン処理には、割込みを禁止する命令から割込みを許可する命令までの所定の割込み禁止期間を有し、

所定の割込み禁止期間の設計上の処理時間を「U」（図 7 2 中、「T d」）とし、タイマ割込み処理の開始から終了までの設計上の処理時間を「P」（図 7 2 中、「T p」）とし、タイマ割込み処理の周期を「T」（図 7 2 中、「T c」）としたとき、「 $T - P > U$ 」を満たす

ことを特徴とする。

10

20

30

40

50