

【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 9 月 5 日(2024.9.5)

【公開番号】特開 2024-25355(P2024-25355A)
【公開日】令和 6 年 2 月 26 日(2024.2.26)
【年通号数】公開公報(特許)2024-035
【出願番号】特願 2022-128726(P2022-128726)
【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 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 8 月 28 日(2024.8.28)

【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】

所定のプログラムでは、

少なくとも、所定のデータが 1 の場合に当該所定のデータを減算する命令を実行した後当該所定のデータが 0 となる第 1 の状況と、前記所定のデータが 0 の場合に当該所定のデータを減算する命令を実行した後当該所定のデータが 0 となる第 2 の状況とが発生し得るように構成され、

前記第 1 の状況においては前記所定のデータに対して減算する命令が実行された結果として当該所定のデータに 0 がセットされる一方、前記第 2 の状況においては予め定められたデータとして前記所定のデータに 0 がセットされるように構成され、

30

前記第 1 の状況の後に前記第 2 の状況が発生するように構成され、

前記第 2 の状況の後は、前記第 2 の状況が繰り返し発生し得るように構成され、

前記所定のプログラムでは、

前記第 1 の状況の場合に前記所定のデータが 0 であることに基づく所定処理を実行し、

前記第 2 の状況の場合に前記所定処理を実行せず、

前記所定のデータを減算する命令を実行した後に、当該所定のデータが 0 であるか否かを判断する命令を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 2】

40

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

本態様に係る遊技機は、

所定のプログラムでは、

少なくとも、所定のデータが 1 の場合に当該所定のデータを減算する命令を実行した後当該所定のデータが 0 となる第 1 の状況と、前記所定のデータが 0 の場合に当該所定のデータを減算する命令を実行した後当該所定のデータが 0 となる第 2 の状況とが発生し得る

50

ように構成され、

前記第 1 の状況においては前記所定のデータに対して減算する命令が実行された結果として当該所定のデータに 0 がセットされる一方、前記第 2 の状況においては予め定められたデータとして前記所定のデータに 0 がセットされるように構成され、

前記第 1 の状況の後に前記第 2 の状況が発生するように構成され、

前記第 2 の状況の後は、前記第 2 の状況が繰り返し発生し得るように構成され、

前記所定のプログラムでは、

前記第 1 の状況の場合に前記所定のデータが 0 であることに基づく所定処理を実行し、

前記第 2 の状況の場合に前記所定処理を実行せず、

前記所定のデータを減算する命令を実行した後に、当該所定のデータが 0 であるか否かを判断する命令を実行する 10

ことを特徴とする遊技機である。

20

30

40

50