

【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2024-25356(P2024-25356A)
【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2022-128727(P2022-128727)
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

【FI】

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

【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2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1となる第1の状況と、前記所定のデータが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2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3の状況とが発生し得るように構成され、

前記第2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3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2の状況の後に前記第3の状況が発生するように構成され、

前記第3の状況の後は、前記第3の状況が繰り返し発生し得るように構成され、

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せず、

前記第3の状況の場合にも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】

【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】

【0005】

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2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1となる第1の状況と、前記所定のデータが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2の状況と、前記所定のデ

10

20

30

40

50

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 3 の状況とが発生し得るように構成され、
前記第 2 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 3 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 2 の状況の後に前記第 3 の状況が発生するように構成され、
前記第 3 の状況の後は、前記第 3 の状況が繰り返し発生し得るように構成され、
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せず、
前記第 3 の状況の場合にも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である。

10

20

30

40

50