

【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】平成28年5月12日 (2016.5.12)

【公開番号】特開2015-165896(P2015-165896A)

【公開日】平成27年9月24日 (2015.9.24)

【年通号数】公開・登録公報2015-059

【出願番号】特願2015-90181(P2015-90181)

【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

A 6 3 F 7/02 3 3 4

【手続補正書】

【提出日】平成28年3月17日 (2016.3.17)

【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】

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

遊技の進行に関する情報を一時記憶するための情報記憶手段と、

操作により操作信号を発する、情報記憶手段に一時記憶されている情報を消去するための操作手段と、

操作手段からの操作信号に応じて ON / OFF の 2 つの状態に変化する操作信号入力ポートと

を有する弾球遊技機において、

所定の計時手段での計時に基づいて定期的に発生する割り込み処理と、

電源が正常に供給されている際に繰り返し実行される遊技処理と、を有し、

前記繰り返し実行される遊技処理を開始する前においてのみ、RAM クリアを実行するか否かを判定する RAM クリア要否判定実行処理を実行可能であり、

前記 RAM クリア要否判定実行処理では、操作信号入力ポートの判定を行う判定処理を繰り返すことで、複数回の判定処理を実行し得ると共に、当該複数回の判定処理の各回においては操作信号入力ポートを 1 回サンプリングして操作信号の状態を判定し、当該複数回の判定処理において、前記操作手段に係る操作信号の状態が ON であると判定された結果が所定条件を満たす場合には、操作手段が操作されたと判定して情報記憶手段に一時記憶されている情報を消去するよう構成されており、

前記割り込み処理の発生時において前記操作手段に係る操作信号入力ポートが ON 状態であったとしても、操作手段が操作されたと判定しないよう構成されており、

前記複数回の判定処理が全て完了するまでに要する時間は、前記定期的な割り込み処理が発生する間隔よりも短くなるよう構成されていることを特徴とする弾球遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

本発明（１）は、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

遊技の進行に関する情報を一時記憶するための情報記憶手段と、

操作により操作信号を発する、情報記憶手段に一時記憶されている情報を消去するための操作手段と、

操作手段からの操作信号に応じてＯＮ／ＯＦＦの２つの状態に変化する操作信号入力ポートと

を有する弾球遊技機において、

所定の計時手段での計時に基づいて定期的に発生する割り込み処理と、

電源が正常に供給されている際に繰り返し実行される遊技処理と、を有し、

前記繰り返し実行される遊技処理を開始する前においてのみ、ＲＡＭクリアを実行するか否かを判定するＲＡＭクリア要否判定実行処理を実行可能であり、

前記ＲＡＭクリア要否判定実行処理では、操作信号入力ポートの判定を行う判定処理を繰り返すことで、複数回の判定処理を実行し得ると共に、当該複数回の判定処理の各回においては操作信号入力ポートを１回サンプリングして操作信号の状態を判定し、当該複数回の判定処理において、前記操作手段に係る操作信号の状態がＯＮであると判定された結果が所定条件を満たす場合には、操作手段が操作されたと判定して情報記憶手段に一時記憶されている情報を消去するよう構成されており、

前記割り込み処理の発生時において前記操作手段に係る操作信号入力ポートがＯＮ状態であったとしても、操作手段が操作されたと判定しないよう構成されており、

前記複数回の判定処理が全て完了するまでに要する時間は、前記定期的な割り込み処理が発生する間隔よりも短くなるよう構成されている

ことを特徴とする弾球遊技機である。

< 付記 >

尚、本発明（１）とは異なる別発明について以下に列記しておくが、これらには何ら限定されずに実施することが可能である。

本別発明（１）は、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

信号を発する信号発信手段と、

信号発信手段から発せられた信号に応じてＯＮ／ＯＦＦの２つの状態に変化する入力ポートと、

入力ポートでのＯＮ／ＯＦＦ状態に基づき、信号発信手段が信号を発したか否かを判定する信号判定手段と

を有する弾球遊技機において、

信号判定手段は、一定期間内に複数回の判定処理を実行すると共に、一の当該判定処理においては入力ポートを複数回サンプリングし、複数の所定回数以上ＯＮである場合には当該判定処理タイミングにおける信号がＯＮであると判定することに加え、連続する複数回の判定処理において、信号の状態がＯＮであると判定された場合に、信号発信手段が信号を発したと判定する

ことを特徴とする弾球遊技機である。