

【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3月31日(2016.3.31)

【公開番号】特開2014-39729(P2014-39729A)  
 【公開日】平成26年3月6日(2014.3.6)  
 【年通号数】公開・登録公報2014-012  
 【出願番号】特願2012-184256(P2012-184256)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

【手続補正書】

【提出日】平成28年2月12日(2016.2.12)

【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】

遊技を行う遊技機であって、

外部に接続可能な入力端子を複数備える第1入力ポートの各入力端子の入力状態を特定可能な複数の第1入力状態データを記憶する入力状態データ記憶手段と、

前記入力状態データ記憶手段に記憶されている前記複数の第1入力状態データに対して処理を行う処理手段とを備え、

前記入力状態データ記憶手段は、前記第1入力ポートが備える複数の入力端子のうち、未使用の入力端子に対応するデータ領域に、前記第1入力ポートとは異なる第2入力ポートの入力端子の入力状態を特定可能な第2入力状態データを記憶し、

前記処理手段は、前記入力状態データ記憶手段に記憶されている前記複数の第1入力状態データと前記第2入力状態データとに対して処理を行い、

前記処理として、初期化条件が成立したときに前記入力状態データ記憶手段に記憶されている前記複数の第1入力状態データと前記第2入力状態データとを初期化する、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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

(1) 上記目的を達成するため、本願の請求項に係る遊技機は、

遊技を行う遊技機であって、

外部に接続可能な入力端子を複数備える第1入力ポート(例えば入力ポートIP0)の各入力端子の入力状態を特定可能な複数の第1入力状態データ(例えば入力ポートデータB0I0~入力ポートデータB0I5)を記憶する入力状態データ記憶手段(例えば入力バッファB0I)と、

前記入力状態データ記憶手段に記憶されている前記複数の第1入力状態データに対して処理を行う処理手段（例えばステップS91のスイッチ処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100、ステップSa0のスイッチ処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ1041）とを備え、

前記入力状態データ記憶手段は、前記第1入力ポートが備える複数の入力端子のうち、未使用の入力端子に対応するデータ領域（例えばビット番号〔6〕、〔7〕の領域）に、前記第1入力ポートとは異なる第2入力ポート（例えばPIP510）の入力端子の入力状態を特定可能な第2入力状態データ（例えば入力ポートデータB0I6及び入力ポートデータB0I7）を記憶し、

前記処理手段は、前記入力状態データ記憶手段に記憶されている前記複数の第1入力状態データと前記第2入力状態データとに対して処理を行い、

前記処理として、初期化条件が成立したときに前記入力状態データ記憶手段に記憶されている前記複数の第1入力状態データと前記第2入力状態データとを初期化する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

このような構成によれば、複数の第1入力状態データと第2入力状態データとを別々の入力状態データ記憶手段に記憶させることなく、同一の入力状態データ記憶手段に記憶させて処理を実行することができるため、記憶領域の増大を防止することができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記処理手段は、電源投入時に前記処理（例えばステップS31及びS32の初期化処理）として、前記入力状態データ記憶手段に記憶されている前記複数の第1入力状態データと前記第2入力状態データとを初期化してもよい。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

(3) 上記(1)又は(2)に記載の遊技機において、

前記第2入力ポートの入力端子の入力状態が変化したときに、前記第1入力ポートのいずれかの入力端子の入力状態が変化したときには実行されることのない特別処理（例えば乱数値のラッチ処理）を実行する特別処理手段を更に備えてもよい。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0014】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかに記載の遊技機において、

前記処理手段は、前記処理において、前記入力状態データ記憶手段に記憶されている前記複数の第1入力状態データと前記第2入力状態データとのそれぞれが共通の論理値(例えば“0”又は“1”)と合致しているか否かを判定することにより、前記第1入力ポートの各入力端子と前記第2入力ポートの入力端子とのそれぞれの入力状態が変化したか否かを判定してもよい。

## 【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0016】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかに記載の遊技機において、

定期的にカウント値を更新して出力するカウント値更新手段(例えば乱数生成回路553)と、

前記第2入力ポートの入力端子の入力状態が変化したことに対応して、前記カウント値更新手段から出力されるカウント値をラッチして、乱数値として記憶する乱数値記憶手段(例えば乱数値レジスタ559A、559B)と、

前記乱数値記憶手段に記憶されている乱数値に基づいて、所定の抽選を行う抽選手段(例えばステップS240及びS245の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100、ステップSa2の内部抽選処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ1041)とを更に備えてもよい。