

【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27年8月6日(2015.8.6)

【公開番号】特開2015-51305(P2015-51305A)

【公開日】平成27年3月19日(2015.3.19)

【年通号数】公開・登録公報2015-018

【出願番号】特願2014-230533(P2014-230533)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 5 A

【手続補正書】

【提出日】平成27年6月18日(2015.6.18)

【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】

遊技盤に区画形成される遊技領域に向かって打球発射装置によって発射される遊技球が該遊技領域に設けられる始動領域に侵入したに基づいて遊技の進行を制御する遊技制御マイクロプロセッサが実装される遊技制御基板と、

該遊技制御基板からの払出指令に基づいて払出装置による遊技球の払い出しを制御する払出制御マイクロプロセッサが実装される払出制御基板と、

を備える遊技機であって、

前記遊技制御マイクロプロセッサは、少なくとも、

電源遮断後においても遊技に関する情報を記憶することができる遊技制御RAMを備え、

前記払出制御マイクロプロセッサは、少なくとも、

電源遮断後においても払い出しに関する情報を記憶することができる払出制御RAMを備え、

電源投入時から予め定めた期間内に操作されると、該操作による操作信号が前記遊技制御RAMに記憶されている前記遊技に関する情報と前記払出制御RAMに記憶されている前記払い出しに関する情報をそれぞれ消去するためのRAMクリア信号として前記遊技制御マイクロプロセッサと前記払出制御マイクロプロセッサとにそれぞれ出力するRAMクリア機能と、前記電源投入時から予め定めた期間が経過した後に操作されると、該操作による操作信号が前記払出装置に関して発生したエラーを解除するためのエラー解除信号として前記遊技制御マイクロプロセッサに出力せずに前記払出制御マイクロプロセッサに出力するエラー解除機能と、を兼備する操作スイッチと、

該操作スイッチが操作されると、該操作による操作信号を発生することができる操作信号発生部と、

を備え、

前記払出制御基板は、さらに、

前記操作信号発生部からの操作信号が入力されるとともに、該操作信号を前記払出制御マイクロプロセッサと前記遊技制御基板とにそれぞれ出力することができる払出制御入力部

が設けられ、

前記遊技制御基板は、さらに、

前記操作信号発生部からの操作信号が前記払出制御入力部を介して入力されるとともに、該操作信号を前記遊技制御マイクロプロセッサに出力することができる遊技制御入力部が設けられ、

前記操作信号発生部からの操作信号が前記払出制御入力部を介して前記払出制御マイクロプロセッサに入力される論理は、当該操作信号発生部からの操作信号が前記遊技制御入力部を介して前記遊技制御マイクロプロセッサに入力される論理と同一の論理であり、

前記払出制御入力部を介して入力される前記操作信号発生部からの操作信号が伝送される前記遊技制御基板と前記払出制御基板との基板間を電気的に接続する配線が切断されると、前記操作スイッチが前記電源投入時から前記予め定めた期間内に操作されていなくても、前記遊技制御入力部から前記遊技制御マイクロプロセッサに前記RAMクリア信号が出力された状態が維持されるように当該遊技制御入力部が構成されてい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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

(解決手段1)

遊技盤に区画形成される遊技領域に向かって打球発射装置によって発射される遊技球が該遊技領域に設けられる始動領域に侵入したことに基づいて遊技の進行を制御する遊技制御マイクロプロセッサが実装される遊技制御基板と、該遊技制御基板からの払出指令に基づいて払出装置による遊技球の払い出しを制御する払出制御マイクロプロセッサが実装される払出制御基板と、を備える遊技機であって、前記遊技制御マイクロプロセッサは、少なくとも、電源遮断後においても遊技に関する情報を記憶することができる遊技制御RAMを備え、前記払出制御マイクロプロセッサは、少なくとも、電源遮断後においても払い出しに関する情報を記憶することができる払出制御RAMを備え、電源投入時から予め定めた期間内に操作されると、該操作による操作信号が前記遊技制御RAMに記憶されている前記遊技に関する情報と前記払出制御RAMに記憶されている前記払い出しに関する情報とをそれぞれ消去するためのRAMクリア信号として前記遊技制御マイクロプロセッサと前記払出制御マイクロプロセッサとにそれぞれ出力するRAMクリア機能と、前記電源投入時から予め定めた期間が経過した後に操作されると、該操作による操作信号が前記払出装置に関して発生したエラーを解除するためのエラー解除信号として前記遊技制御マイクロプロセッサに出力せずに前記払出制御マイクロプロセッサに出力するエラー解除機能と、を兼備する操作スイッチと、該操作スイッチが操作されると、該操作による操作信号を発生することができる操作信号発生部と、を備え、前記払出制御基板は、さらに、前記操作信号発生部からの操作信号が入力されるとともに、該操作信号を前記払出制御マイクロプロセッサと前記遊技制御基板とにそれぞれ出力することができる払出制御入力部が設けられ、前記遊技制御基板は、さらに、前記操作信号発生部からの操作信号が前記払出制御入力部を介して入力されるとともに、該操作信号を前記遊技制御マイクロプロセッサに出力することができる遊技制御入力部が設けられ、前記操作信号発生部からの操作信号が前記払出制御入力部を介して前記遊技制御マイクロプロセッサに入力される論理は、当該操作信号発生部からの操作信号が前記遊技制御入力部を介して前記遊技制御マイクロプロセッサに入力される論理と同一の論理であり、前記払出制御入力部を介して入力される前記操作信号発生部からの操作信号が伝送される前記遊技制御基板と前記払出制御基板との基板間を電気的に接続する配線が切断されると、前記操作スイッチが前記電源投入時から前記予め定めた期間内に操作されていなくても、前記遊技制御入力部から前記遊技制御マイクロプロセッサに前記RAMクリア信号が出力された状態が維持されるように当該遊技

制御入力部が構成されていることを特徴とする遊技機。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

遊技機は、さらに、操作スイッチ、操作信号発生部を備えている。操作スイッチは、電源投入時から予め定めた期間内に操作されると、この操作による操作信号が遊技制御RAMに記憶されている遊技に関する情報と払出制御RAMに記憶されている払い出しに関する情報とをそれぞれ消去するためのRAMクリア信号として遊技制御マイクロプロセッサと払出制御マイクロプロセッサとにそれぞれ出力するRAMクリア機能と、電源投入時から予め定めた期間が経過した後に操作されると、この操作による操作信号が払出装置に関して発生したエラーを解除するためのエラー解除信号として遊技制御マイクロプロセッサに出力せずに払出制御マイクロプロセッサに出力するエラー解除機能と、を兼備するものである。操作信号発生部は、操作スイッチが操作されると、この操作による操作信号を発生することができるものである。

払出制御基板は、さらに、払出制御入力部が設けられている。払出制御入力部は、操作信号発生部からの操作信号が入力されるとともに、この操作信号を払出制御マイクロプロセッサと遊技制御基板とにそれぞれ出力することができるものである。

遊技制御基板は、さらに、遊技制御入力部が設けられている。遊技制御入力部は、操作信号発生部からの操作信号が払出制御入力部を介して入力されるとともに、この操作信号を遊技制御マイクロプロセッサに出力することができるものである。

操作信号発生部からの操作信号が払出制御入力部を介して払出制御マイクロプロセッサに入力される論理は、操作信号発生部からの操作信号が遊技制御入力部を介して遊技制御マイクロプロセッサに入力される論理と同一の論理である。

払出制御入力部を介して入力される操作信号発生部からの操作信号が伝送される遊技制御基板と払出制御基板との基板間を電気的に接続する配線が切断されると、操作スイッチが電源投入時から予め定めた期間内に操作されていなくても、遊技制御入力部から遊技制御マイクロプロセッサにRAMクリア信号が出力された状態が維持されるように遊技制御入力部が構成されている。

【手続補正4】

【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】

このように、操作スイッチは、電源投入時から予め定めた期間内に操作されると、この操作による操作信号が遊技制御RAMに記憶されている遊技に関する情報と払出制御RAMに記憶されている払い出しに関する情報とをそれぞれ消去するためのRAMクリア信号として遊技制御マイクロプロセッサと払出制御マイクロプロセッサとにそれぞれ出力するRAMクリア機能と、電源投入時から予め定めた期間が経過した後に操作されると、この操作による操作信号が払出装置に関して発生したエラーを解除するためのエラー解除信号として遊技制御マイクロプロセッサに出力せずに払出制御マイクロプロセッサに出力するエラー解除機能と、を兼備しているため、1つの操作スイッチによる操作により、RAMクリア機能とエラー解除機能との2つの異なる機能をそれぞれ遊技機に設けることができる。したがって、コスト削減に寄与しながらRAMクリア機能及びエラー解除機能を設けることができる。

**【手続補正5】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0013****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0013】**

本実施形態では、例えば、図8の遊技盤4が遊技盤に相当し、図8の遊技領域1100が遊技領域に相当し、図5打球発射装置650が打球発射装置に相当し、図8の上始動口2101及び下始動口2102が始動領域に相当し、図11の主制御MPU4100aが遊技制御マイクロプロセッサに相当し、図11の主制御基板4100が遊技制御基板に相当し、図28(a), (b)の賞球コマンドが払出指令に相当し、図5の賞球装置740が払出装置に相当し、図12の払出制御MPU4120aが払出制御マイクロプロセッサに相当し、図12の払出制御基板4110が払出制御基板に相当し、図1のパチンコ遊技機1が遊技機に相当し、図11の主制御MPU4100aに内蔵されているRAM(主制御内蔵RAM)が遊技制御RAMに相当し、図12の払出制御MPU4120aに内蔵されているRAM(払出制御内蔵RAM)に相当し、電源投入時から図32の主制御側電源投入時処理におけるステップS16の判定処理が行われる期間(又は、電源投入時から図35の払出制御部電源投入時処理におけるステップS512の判定処理が行われる期間)が電源投入時から予め定めた期間に相当し、図19の主制御MPU4100aに入力されるRAMクリア信号及び図24の払出制御MPU4120aに入力されるRWMCLR信号がRAMクリア信号に相当し、図24の払出制御MPU4120aに入力されるRWMC LR信号がエラー解除信号に相当し、図12の操作スイッチ860aが操作スイッチに相当し、図24のプルアップ抵抗PR48及びコンデンサPC41から構成される回路が操作信号発生部に相当し、図24の払出制御入力回路4120bが払出制御入力部に相当し、図19の主制御入力回路4100bが遊技制御入力部に相当する。

**【手続補正6】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0411****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0411】**

[10-2-3(e).操作スイッチからの操作信号が入力される回路]

操作スイッチ860aの出力端子である1番端子及び2番端子は、グランド(GND)に接地され、操作スイッチ860aの出力端子である3番端子及び4番端子は、プルアップ抵抗PR48により+5V側に引き上げられて抵抗PR49を介して前段のトランジスタPTR42のベース端子と電気に接続されている。前段のトランジスタPTR42のベース端子は、抵抗PR49と電気的に接続されるほかに、一端がグランド(GND)と接地される抵抗PR50の他端と電気的に接続されている。また、操作スイッチ860aの出力端子である4番端子は、プルアップ抵抗PR48と電気的に接続されるほかに、一端がグランド(GND)と接地されるコンデンサPC41の他端と電気的に接続されている。前段のトランジスタPTR42のエミッタ端子は、グランド(GND)と接地され、前段のトランジスタPTR42のコレクタ端子は、一端が+5V電源ラインと電気的に接続される抵抗PR51の他端と電気的に接続されるとともに抵抗PR52を介して後段のトランジスタPTR43のベース端子と電気的に接続されている。後段のトランジスタPTR43のベース端子は、抵抗PR52と電気的に接続されるほかに、一端がグランド(GND)と接地される抵抗PR53の他端と電気的に接続されている。後段のトランジスタPTR43のエミッタ端子は、グランド(GND)と接地され、後段のトランジスタPTR43のコレクタ端子は、一端が+5V電源ラインと電気的に接続される抵抗PR54の

他端と電気的に接続されるとともに非反転バッファ I C P I C 4 0 ( 非反転バッファ I C P I C 4 0 ) は、 8 つの非反転バッファ回路を備えており、その 1 つ ( P I C 4 0 C ) に入力された信号波形の論理を反転させることなく整形して出力する。 ) を介して払出制御 M P U 4 1 2 0 a の入力ポート P A の入力端子 P A\_3 と電気的に接続されている。前段及び後段のトランジスタ P T R 4 2 , P T R 4 3 が O N / O F F することにより後段のトランジスタ P T R 4 3 のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号が R W M C L R 信号として払出制御 M P U 4 1 2 0 a の入力ポート P A の入力端子 P A 3 に入力される。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 8 3 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 8 3 0】

1 ... パチンコ遊技機 ( 遊技機 ) 、 2 ... 外枠、 3 ... 本体枠、 4 ... 遊技盤、 5 ... 扉枠、 1 9 2 ... ハンドル中継端子板、 4 7 0 ... 上皿側液晶表示装置、 6 5 0 ... 打球発射装置、 7 4 0 ... 賞球装置、 7 8 4 ... 外部端子板、 8 5 1 ... 電源基板、 8 6 0 a ... 操作スイッチ ( 操作スイッチ ) 、 8 6 0 b ... エラー L E D 表示器、 1 1 0 0 ... 遊技領域、 1 9 0 0 ... 遊技盤側液晶表示装置、 4 1 0 0 ... 主制御基板 ( 遊技制御基板 ) 、 4 1 0 0 a ... 主制御 M P U ( 遊技制御マイクロプロセッサ ) 、 4 1 0 0 b ... 主制御入力回路 ( 遊技制御入力部 ) 、 4 1 1 0 ... 払出制御基板 ( 払出制御基板 ) 、 4 1 2 0 ... 払出制御部、 4 1 2 0 a ... 払出制御 M P U ( 払出制御マイクロプロセッサ ) 、 4 1 2 0 b ... 払出制御入力回路 ( 払出制御入力部 ) 、 4 1 4 0 ... 周辺制御基板、 4 1 5 0 ... 周辺制御部、 4 1 6 0 ... 液晶及び音制御部、 4 1 6 5 ... R T C 制御部、 4 1 7 0 ... ランプ駆動基板、 4 1 8 0 ... モータ駆動基板、 P C 4 1 ... コンデンサ ( 操作信号発生部 ) 、 P R 4 8 ... プルアップ抵抗 ( 操作信号発生部 ) 。