

【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21年7月30日(2009.7.30)

【公開番号】特開2007-330539(P2007-330539A)

【公開日】平成19年12月27日(2007.12.27)

【年通号数】公開・登録公報2007-050

【出願番号】特願2006-166337(P2006-166337)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成21年6月15日(2009.6.15)

【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】

種々の演算処理を行う C P U と、
該 C P U により外部との信号の入出力制御が行われる I / O と、
前記 C P U および前記 I / O に共通のリセット信号を出力する共通パワーオンリセット回路と、
を備える遊技機用制御基板であって、
該遊技機用制御基板には、
前記 C P U および前記 I / O に共通のシステムクロック信号を出力する共通発振回路を備え、
前記 C P U には、
前記共通のリセット信号および前記共通のシステムクロックに基づいて、当該共通のシステムクロック信号が予め定めた N クロック数以上連続して当該共通のリセット信号が入力された際に、当該 C P U に起動をかける C P U 側起動回路を備え、
前記 I / O には、
前記共通のリセット信号および前記共通のシステムクロックに基づいて、当該共通のシステムクロック信号が予め定めた M クロック数以上連続して当該共通のリセット信号が入力された際に、当該 I / O に起動をかける I / O 側起動回路を備え、
前記予め定めた M クロック数は、前記予め定めた N クロック数より大きいことを特徴とする遊技機用制御基板。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機用制御基板であって、
前記 C P U には、
前記予め定めた N クロック数を、予め定めた複数のクロック数のうちいずれかを択一的に設定する外部端子
を備えることを特徴とする遊技機用制御基板。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 9

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 9 】

(解決手段 1)

種々の演算処理を行うCPUと、該CPUにより外部との信号の入出力制御が行われるI/Oと、前記CPUおよび前記I/Oに共通のリセット信号を出力する共通パワーオンリセット回路と、を備える遊技機用制御基板であって、該遊技機用制御基板には、前記CPUおよび前記I/Oに共通のシステムクロック信号を出力する共通発振回路を備え、前記CPUには、前記共通のリセット信号および前記共通のシステムクロックに基づいて、当該共通のシステムクロック信号が予め定めたNクロック数以上連続して当該共通のリセット信号が入力された際に、当該CPUに起動をかけるCPU側起動回路を備え、前記I/Oには、前記共通のリセット信号および前記共通のシステムクロックに基づいて、当該共通のシステムクロック信号が予め定めたMクロック数以上連続して当該共通のリセット信号が入力された際に、当該I/Oに起動をかけるI/O側起動回路を備え、前記予め定めたMクロック数は、前記予め定めたNクロック数より大きいことを特徴とする遊技機用制御基板。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 1 】

遊技機用制御基板には共通発振回路を備えており、この共通発振回路はCPUおよびI/Oに共通のシステムクロック信号を出力する。CPUにはCPU側起動回路を備えており、このCPU側起動回路は共通のリセット信号および共通のシステムクロックに基づいて、その共通のシステムクロック信号が予め定めたNクロック数以上連続してその共通のリセット信号が入力された際に、CPUに起動をかける。つまり、CPUにリセットがかかり起動がかかることとなる。I/OにはI/O側起動回路を備えており、このI/O側起動回路は共通のリセット信号および共通のシステムクロックに基づいて、その共通のシステムクロック信号が、予め定めたNクロック数より大きい、予め定めたMクロック数以上連続してその共通のリセット信号が入力された際に、I/Oに起動をかける。つまり、I/Oにリセットがかかり起動がかかることとなる。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 8 】

本発明の請求項 1 においては、ノイズの影響による遊技者への不利益を防止することができる。本発明の請求項 2 においては、ノイズの影響に強く、そのノイズの影響を気にすることなくNクロック数を択一的に設定することができる。