

【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 4 年 2 月 28 日(2022.2.28)

【公開番号】特開 2020-99386(P2020-99386A)
 【公開日】令和 2 年 7 月 2 日(2020.7.2)
 【年通号数】公開・登録公報 2020-026
 【出願番号】特願 2018-237917(P2018-237917)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 4

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 2 月 17 日(2022.2.17)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、
 第 1 電子部品を制御可能な第 1 制御手段と、
 第 2 電子部品を制御可能な第 2 制御手段と、
 遊技機に対する電力供給が停止しても記憶内容を保持可能であり、前記第 1 制御手段および前記第 2 制御手段に関する情報を記憶可能な記憶手段と、
前記第 1 電子部品および前記第 2 電子部品に対する制御信号を出力可能な第 1 出力手段と

30

、
前記第 1 出力手段とは異なり前記記憶手段の記憶情報に応じた読出信号を出力可能な第 2
出力手段と、を備え、

前記第 1 制御手段および前記第 2 制御手段は、

書込条件が成立した場合に、前記情報を前記記憶手段に書き込む書込処理と、

遊技の進行に伴い制御コマンドが送信される基板とは異なる外部装置から、複数のテスト
コマンドの組み合わせを受信し、予め定められた受信順序が全て合致した場合に、前記記
憶手段を検査する検査処理と、を実行可能であり、

前記記憶手段は、

前記第 1 制御手段に関する情報を記憶可能な第 1 記憶手段と、

前記第 1 記憶手段とは異なり、前記第 2 制御手段に関する情報を記憶可能な第 2 記憶手段
と、を含み、

40

前記第 1 制御手段に関する情報が前記記憶手段に書き込まれる場合に、前記第 2 制御手段
に関する情報が前記記憶手段に書き込まれる場合と異なる処理の実行が可能であり、

前記複数のテストコマンドの組み合わせを受信中に、受信したテストコマンドの組み合わ
せが予め定められた受信順序に合致しない場合、前記検査処理を実行しない、

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】0 0 0 6

【補正方法】変更

50

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

(A) 上記目的を達成するために、本願の請求項に係る遊技機は、
 遊技を行うことが可能な遊技機であって、
 第 1 電子部品を制御可能な第 1 制御手段と、
 第 2 電子部品を制御可能な第 2 制御手段と、
 遊技機に対する電力供給が停止しても記憶内容を保持可能であり、前記第 1 制御手段および前記第 2 制御手段に関する情報を記憶可能な記憶手段と、
 前記第 1 電子部品および前記第 2 電子部品に対する制御信号を出力可能な第 1 出力手段と、
 —

10

前記第 1 出力手段とは異なり前記記憶手段の記憶情報に応じた読出信号を出力可能な第 2 出力手段と、を備え、
 前記第 1 制御手段および前記第 2 制御手段は、
 書込条件が成立した場合に、前記情報を前記記憶手段に書き込む書込処理と、
 遊技の進行に伴い制御コマンドが送信される基板とは異なる外部装置から、複数のテストコマンドの組み合わせを受信し、予め定められた受信順序が全て合致した場合に、前記記憶手段を検査する検査処理と、を実行可能であり、
 前記記憶手段は、
 前記第 1 制御手段に関する情報を記憶可能な第 1 記憶手段と、
 前記第 1 記憶手段とは異なり、前記第 2 制御手段に関する情報を記憶可能な第 2 記憶手段と、を含み、
 前記第 1 制御手段に関する情報が前記記憶手段に書き込まれる場合に、前記第 2 制御手段に関する情報が前記記憶手段に書き込まれる場合と異なる処理の実行が可能であり、
 前記複数のテストコマンドの組み合わせを受信中に、受信したテストコマンドの組み合わせが予め定められた受信順序に合致しない場合、前記検査処理を実行しない、
 ことを特徴とする。

20

(1) 上記目的を達成するために、他の態様に係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、第 1 電子部品を制御可能な第 1 制御手段（例えば第 1 制御部 4 4 A K 1 0 A など）と、第 2 電子部品を制御可能な第 2 制御手段（例えば第 2 制御部 4 4 A K 1 0 B など）と、遊技機に対する電力供給が停止しても記憶内容を保持可能であり、前記第 1 制御手段および前記第 2 制御手段に関する情報を記憶可能な記憶手段（例えばバックアップデータメモリ 2 1 0 A ~ 2 1 0 D など）とを備え、書込条件が成立した場合に、前記情報を前記記憶手段に書き込む書込処理を実行可能であり、前記記憶手段は、前記第 1 制御手段に関する情報を記憶可能な第 1 記憶手段（例えば第 1 バックアップ記憶部 4 4 A K 1 1 A など）と、前記第 1 記憶手段とは異なり、前記第 2 制御手段に関する情報を記憶可能な第 2 記憶手段（例えば第 2 バックアップ記憶部 4 4 A K 1 1 B など）とを含む。

30

このような構成によれば、情報を適切に管理可能となる。

40

50