

【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 2 年 4 月 30 日 (2020.4.30)

【公開番号】特開 2018-153385 (P2018-153385A)

【公開日】平成 30 年 10 月 4 日 (2018.10.4)

【年通号数】公開・登録公報 2018-038

【出願番号】特願 2017-52341 (P2017-52341)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 4

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 3 月 13 日 (2020.3.13)

【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】

遊技の進行を行う主制御部と、

遊技の進行に合わせて演出を行う副制御部と、

を備え、

前記主制御部は、当該主制御部に記憶された主側情報を前記副制御部に送信する遊技機であって、

前記副制御部は、

前記主制御部から受信する前記主側情報と、前記主側情報を前記主制御部から受信するよりも前に当該副制御部に記憶されていた副側情報との間に、齟齬があるか否かを判定する齟齬判定処理と、

前記齟齬判定処理の結果に基づく出力を行う齟齬出力処理と、

を実行可能であり、

前記副制御部は、当該遊技機に電源が投入されたことを契機として、前記齟齬判定処理および前記齟齬出力処理を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機において、

前記主制御部は、当該主制御部に記憶された主側プログラムに基づく処理を行うことによって、遊技の進行を行い、

前記副制御部は、当該副制御部に記憶された副側プログラムに基づく処理を行うことによって、遊技の進行に合わせて演出を行うものであり、

前記主制御部に記憶された前記主側プログラムには、前記主側プログラムが改変される毎に更新されるプログラムバージョン情報が付されており、

前記副制御部は、

当該副制御部に記憶された前記副側プログラムに対応する前記主側プログラムのプログラムバージョン情報を前記副側情報として記憶しており、

前記主側プログラムに付されたプログラムバージョン情報を前記主側情報として前記主制御部から受信し、

前記齟齬判定処理として、前記主側情報として受信したプログラムバージョン情報と

、前記副側情報として記憶しているプログラムバージョン情報とが互いに対応しているか否かを判定する処理を行う

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 に記載の遊技機において、

前記主制御部には、変動パターンテーブルとして、複数の変動パターンと、当該複数の変動パターンを互いに識別するためにそれぞれの前記変動パターンに対応付けられた識別情報とが記憶されており、

前記副制御部には、演出パターンテーブルとして、複数の前記識別情報と、それぞれの前記識別情報に対応付けられた演出パターンとが記憶されており、

前記主制御部は、所定の変動開始条件が成立すると、

前記変動パターンテーブルを参照して、所定の前記変動パターンを選択し、当該変動パターンに従って特別図柄の変動表示を開始し、

当該変動パターンに対応付けられた前記識別情報を前記副制御部に送信し、

前記副制御部は、前記識別情報を受信すると、前記演出パターンテーブルを参照して、当該識別情報に対応する前記演出パターンを選択し、当該演出パターンに従って演出を行うものであって、

前記主制御部に記憶された前記変動パターンテーブルには、前記変動パターンテーブルが改変される毎に更新されるテーブルバージョン情報が付されており、

前記副制御部は、

当該副制御部に記憶された前記演出パターンテーブルに対応する前記変動パターンテーブルのテーブルバージョン情報を前記副側情報として記憶しており、

前記変動パターンテーブルに付されたテーブルバージョン情報を前記主側情報として前記主制御部から受信し、

前記齟齬判定処理として、前記主側情報として受信したテーブルバージョン情報と、前記副側情報として記憶しているテーブルバージョン情報とが互いに対応しているか否かを判定する処理を行う

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

請求項 1 に記載の遊技機において、

前記主制御部には、変動パターンテーブルとして、複数の変動パターンと、当該複数の変動パターンを互いに識別するためにそれぞれの前記変動パターンに対応付けられた識別情報とが記憶されており、

前記主制御部は、

遊技球が始動口に入球することに基づき所定の判定乱数を取得し、

前記変動パターンテーブルを参照して、前記判定乱数に対応する所定の前記変動パターンを選択し、当該変動パターンに従って特別図柄の変動表示を開始し、

当該変動パターンに対応付けられた前記識別情報を前記副制御部に送信し、

前記副制御部は、前記識別情報を受信すると、前記演出パターンテーブルを参照して、当該識別情報に対応する前記演出パターンを選択し、当該演出パターンに従って演出を行うものであって、

前記副制御部は、

前記判定乱数を前記主制御部から受信し、当該判定乱数を前記副側情報として記憶し

、

前記変動パターンを前記主側情報として前記主制御部から受信し、

前記齟齬判定処理として、前記主側情報として受信した前記変動パターンと、前記副側情報として記憶した前記判定乱数とが互いに対応しているか否かを判定する処理を行う

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 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 7 】

上述した課題の少なくとも一部を解決するために、本発明の遊技機は次の構成を採用した。すなわち、

遊技の進行を行う主制御部と、

遊技の進行に合わせて演出を行う副制御部と、

を備え、

前記主制御部は、当該主制御部に記憶された主側情報を前記副制御部に送信する遊技機であって、

前記副制御部は、

前記主制御部から受信する前記主側情報と、前記主側情報を前記主制御部から受信するよりも前に当該副制御部に記憶されていた副側情報との間に、齟齬があるか否かを判定する齟齬判定処理と、

前記齟齬判定処理の結果に基づく出力を行う齟齬出力処理と、

を実行可能であり、

前記副制御部は、当該遊技機に電源が投入されたことを契機として、前記齟齬判定処理および前記齟齬出力処理を実行可能である

ことを特徴とする。

また、本発明の遊技機は、

前記主制御部は、当該主制御部に記憶された主側プログラムに基づく処理を行うことによって、遊技の進行を行い、

前記副制御部は、当該副制御部に記憶された副側プログラムに基づく処理を行うことによって、遊技の進行に合わせて演出を行うものであり、

前記主制御部に記憶された前記主側プログラムには、前記主側プログラムが改変される毎に更新されるプログラムバージョン情報が付されており、

前記副制御部は、

当該副制御部に記憶された前記副側プログラムに対応する前記主側プログラムのプログラムバージョン情報を前記副側情報として記憶しており、

前記主側プログラムに付されたプログラムバージョン情報を前記主側情報として前記主制御部から受信し、

前記齟齬判定処理として、前記主側情報として受信したプログラムバージョン情報と、前記副側情報として記憶しているプログラムバージョン情報とが互に対応しているか否かを判定する処理を行う

こととしてもよい。

また、本発明の遊技機は、

前記主制御部には、変動パターンテーブルとして、複数の変動パターンと、当該複数の変動パターンを互いに識別するためにそれぞれの前記変動パターンに対応付けられた識別情報とが記憶されており、

前記副制御部には、演出パターンテーブルとして、複数の前記識別情報と、それぞれの前記識別情報に対応付けられた演出パターンとが記憶されており、

前記主制御部は、所定の変動開始条件が成立すると、

前記変動パターンテーブルを参照して、所定の前記変動パターンを選択し、当該変動パターンに従って特別図柄の変動表示を開始し、

当該変動パターンに対応付けられた前記識別情報を前記副制御部に送信し、

前記副制御部は、前記識別情報を受信すると、前記演出パターンテーブルを参照して、当該識別情報に対応する前記演出パターンを選択し、当該演出パターンに従って演出を行うものであって、

前記主制御部に記憶された前記変動パターンテーブルには、前記変動パターンテーブル

が改変される毎に更新されるテーブルバージョン情報が付されており、

前記副制御部は、

当該副制御部に記憶された前記演出パターンテーブルに対応する前記変動パターンテーブルのテーブルバージョン情報を前記副側情報として記憶しており、

前記変動パターンテーブルに付されたテーブルバージョン情報を前記主側情報として前記主制御部から受信し、

前記齟齬判定処理として、前記主側情報として受信したテーブルバージョン情報と、前記副側情報として記憶しているテーブルバージョン情報とが互いに対応しているか否かを判定する処理を行う

こととしてもよい。

また、本発明の遊技機は、

前記主制御部には、変動パターンテーブルとして、複数の変動パターンと、当該複数の変動パターンを互いに識別するためにそれぞれの前記変動パターンに対応付けられた識別情報とが記憶されており、

前記主制御部は、

遊技球が始動口に入球することに基づき所定の判定乱数を取得し、

前記変動パターンテーブルを参照して、前記判定乱数に対応する所定の前記変動パターンを選択し、当該変動パターンに従って特別図柄の変動表示を開始し、

当該変動パターンに対応付けられた前記識別情報を前記副制御部に送信し、

前記副制御部は、前記識別情報を受信すると、前記演出パターンテーブルを参照して、当該識別情報に対応する前記演出パターンを選択し、当該演出パターンに従って演出を行うものであって、

前記副制御部は、

前記判定乱数を前記主制御部から受信し、当該判定乱数を前記副側情報として記憶し

、

前記変動パターンを前記主側情報として前記主制御部から受信し、

前記齟齬判定処理として、前記主側情報として受信した前記変動パターンと、前記副側情報として記憶した前記判定乱数とが互いに対応しているか否かを判定する処理を行う

こととしてもよい。