

【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 3 年 4 月 8 日 (2021.4.8)

【公開番号】特開 2019-72160 (P2019-72160A)  
 【公開日】令和 1 年 5 月 16 日 (2019.5.16)  
 【年通号数】公開・登録公報 2019-018  
 【出願番号】特願 2017-200008 (P2017-200008)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 2 月 19 日 (2021.2.19)

【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】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
前記有利状態に制御される確率に関する設定値の設定を許可するための設定許可状態に  
制御可能な設定許可状態制御手段と、  
設定された設定値に応じた確率により前記有利状態に制御可能な遊技制御手段と、  
前記遊技制御手段から送信される制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段と

、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記設定値に応じて可変表示パターンを選択して実行可能であり、

前記設定値を特定可能な前記制御情報として、前記設定許可状態において設定された  
設定値と異なる数値であって該設定値にもとづいた設定特定値を含む設定値制御情報を送  
信可能であって、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記設定値制御情報に含まれる  
設定特定値を記憶するとともに、該設定特定値から特定した設定値に応じた演出を実行可  
能である、

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】0 0 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

従来、設定機能付きのパチンコ遊技機がある（例えば、特許文献 1 参照）。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 3 】

【特許文献 1】特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 4 】

しかしながら、特許文献 1 にあっては、演出を行う演出制御基板に対して設定値を特定可能な設定値指定コマンドを送信して、設定値を演出制御基板に通知して設定示唆演出を制御するようにしており、これら設定示唆演出を制御する演出制御基板は、遊技の進行を制御するのではなく演出を制御する基板であることにより、遊技の進行を制御する遊技制御基板よりも基板をケース等から取り出して解析することが容易であることから、演出制御基板に記憶されている設定値が改竄されてしまうと、不適切な設定示唆演出が行われてしまう恐れがあるという問題がある。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 5 】

よって、本発明は、記憶されている設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正 6】

【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

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

手段 1 に記載の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

前記有利状態に制御される確率に関する設定値（例えば、設定値 1 ～ 設定値 3 のいずれか）の設定を許可するための設定許可状態に制御可能な設定許可状態制御手段（例えば、CPU 103 が S a 1 3 の設定変更処理を実行する部分）と、

設定された設定値に応じた確率により前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103 が図 5 に示すプロセス制御処理を実行する部分）と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 20 - 46 に示す朝いち背景演出（設定値示唆演出）を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記設定値を特定可能な前記制御情報として、前記設定許可状態において設定された設定値と異なる数値であって該設定値にもとづいた設定特定値を含む設定値制御情報（例えば、設定値指定コマンド）を送信可能であって（例えば、CPU 103 が設定値変換処理の 1 1 0 S G 3 0 3 の処理の実行後にコマンド制御処理（S 2 7）を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記設定値制御情報に含まれる設定特定値を記憶する（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 20 - 45 に示す設定値更新処理の 1 1 0 S G 3 1 3 の処理を実行する部分）とともに、該設定特定値から特定した設定値に関する演出を実行可能である（例えば、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されてか

ら 1 時間が経過するまでや、 1 0 0 回の変動表示が実行されるまで朝いち背景演出（設定値示唆演出）を実行する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、記憶されている設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる

。