

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5179293号  
(P5179293)

(45) 発行日 平成25年4月10日(2013.4.10)

(24) 登録日 平成25年1月18日(2013.1.18)

(51) Int.Cl. F 1  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)**  
 A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z  
 A 6 3 F 7/02 3 3 4  
 A 6 3 F 7/02 3 5 0 B

請求項の数 2 (全 19 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2008-215881 (P2008-215881)                  (22) 出願日 平成20年8月25日(2008.8.25)                  (65) 公開番号 特開2010-46443 (P2010-46443A)                  (43) 公開日 平成22年3月4日(2010.3.4)                  審査請求日 平成23年6月7日(2011.6.7)</p>	<p>(73) 特許権者 000161806                  京楽産業. 株式会社                  愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号                  (74) 代理人 100104190                  弁理士 酒井 昭徳                  (72) 発明者 天野 貴之                  愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号                  京楽産業. 株式会社内                    審査官 柴田 和雄                    (56) 参考文献 特開2003-024553 (JP, A)                  )                  特開2006-181232 (JP, A)                  )                  最終頁に続く</p>
---	---

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

電源が投入された際に、予め定めた特定の操作がおこなわれたことを示す操作信号を検出する検出手段と、

前記検出手段によって前記操作信号が検出された場合に、所定の画面情報を選択可能に表示させる制御をおこなう表示制御手段と、

前記表示制御手段の制御により表示された前記所定の画面情報の中から、操作者によって選択された画面情報を所定の表示画面に設定する設定手段と、

を備え、

前記設定手段は、前記操作者によって選択された前記画面情報を、電源投入後の最初の  
大当たりの表示画面に設定する大当たり画面設定手段を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

電源が投入された際に、予め定めた特定の操作がおこなわれたことを示す操作信号を検出する検出手段と、

前記検出手段によって前記操作信号が検出された場合に、所定の画面情報を選択可能に表示させる制御をおこなう表示制御手段と、

前記表示制御手段の制御により表示された前記所定の画面情報の中から、操作者によって選択された画面情報を所定の表示画面に設定する設定手段と、

を備え、

前記設定手段は、前記操作者によって選択された前記画面情報を、客待ち時の客待ち表

示画面に設定する客待ち画面設定手段を備えることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、ぱちんこ遊技機などの遊技機に関し、特に、始動口の入賞ごとに取得する大当たり判定用の数値と、予め定められた数値とが一致する場合に大当たり遊技をおこなう遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、たとえば、ぱちんこ遊技機などの遊技機は、遊技球が特定の入賞口に入賞した場合（始動入賞時）に大当たり判定用の数値を取得し、取得した数値が予め定められた大当たり値に一致する場合に大当たりとして、遊技者に大当たり遊技をおこなわせるものが知られている。遊技機は、たとえば初期値乱数として与えられた数値を所定時間ごとに+1して得られるカウント値の中から、始動入賞時におけるカウント値を大当たり判定用の数値として取得する。

【0003】

具体的には、遊技機は、たとえば0, 1, 2, . . . , 305, 306のように、連続する所定数の数値によって構成される数値群の中から大当たり判定用の数値を取得する。取得した数値が、予め設定されている大当たり値（たとえば3）であった場合に大当たりとなる。このような遊技機には、たとえばカウント値が306になった場合には次のカウント値を0とし、カウント値を上記の数値群内の数値でループさせるものが知られている。

【0004】

上述の遊技機は、カウント値が1ループする時間が一定であり、一定時間ごとに同じカウント値が出現する。そのため、カウント値を+1する所定時間が分かれば、遊技機の外部から特定のカウント値の出現タイミングを予測することが可能になる。したがって、上述の遊技機は、大当たり値として予測した特定のカウント値を大当たり判定用の数値として取得して大当たり遊技を高頻度でおこなわせる不正行為（いわゆるゴト行為）の対象となり易いという不具合があった。

【0005】

このような不正行為に対する対策として、たとえばカウント値が306になった場合には次のカウント値をランダムに選択した値（初期値乱数）とするようにした技術が提案されている（たとえば、下記特許文献1を参照。）。これにより、1ループ分のカウントを開始する数値をその都度異ならせて、遊技機の外部から特定のカウント値の出現タイミングを予測することを困難にすることが可能になる。

【0006】

従来の遊技機は、電源が遮断された状態から電源が投入された場合、前回のカウント値や初期値乱数などの遊技情報を初期化するものがあった。このような遊技機は、初期化により初期値乱数を0（ゼロ）にし、初期化後は初期値乱数を0（ゼロ）の状態としてカウントを開始する。

【0007】

【特許文献1】特開2000-107387号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

しかしながら、上述した特許文献1の技術では、初期化後は初期値乱数を0（ゼロ）の状態からカウントを開始するため、初期化した直後は遊技機の外部から特定のカウント値（たとえば大当たり値3）の出現タイミング（たとえば電源投入後12msec）を予測することが可能になる。

【0009】

10

20

30

40

50

つまり、このような遊技機では、カウント値および初期値乱数とともに0（ゼロ）にした状態を不正に作り出すとともに電源の供給を開始したタイミングを取得することにより、大当たり値の出現タイミングを予測することが可能になってしまう。そのため、遊技機の外部から、電源の遮断および投入をおこない、大当たり値3に相当する割り込み信号を外部から送信することにより、大当たり遊技を高頻度でおこなう不正行為（いわゆるゴト行為）が可能になるという問題があった。

【0010】

具体的には、たとえば主制御基板に接続した不正な基板を介して遊技機の外部から不正な信号を送出し、主制御基板に対する電源の遮断後に再度電源を供給し、割り込み信号を送出する。これにより、カウント値および初期値乱数とともに0（ゼロ）にした状態を不正に作り出すとともに電源の供給開始後に大当たり値に相当する判定用の数値を取得することがおこなわれていた。

10

【0011】

そして、このような不正がおこなわれた場合に、ホール内の店員や管理者が当該不正を簡単に認知するすべがなく、不正に対する再発防止等の措置を講ずることができないといった問題があった。

【0012】

この発明は、上述した従来技術による問題点を解消するため、ホール内の店員が、電源の投入に伴う不正がおこなわれたことを、複雑な装置等を設けることなく、目視により簡単に発見することができる遊技機を提供することを目的とする。

20

【課題を解決するための手段】

【0013】

上述した課題を解決し、目的を達成するため、この発明にかかる遊技機は、電源が投入された際に、予め定めた特定の操作がおこなわれたことを示す操作信号を検出する検出手段と、前記検出手段によって前記操作信号が検出された場合に、所定の画面情報を選択可能に表示させる制御をおこなう表示制御手段と、前記表示制御手段の制御により表示された前記所定の画面情報の中から、操作者によって選択された画面情報を所定の表示画面に設定する設定手段と、を備え、前記設定手段は、前記操作者によって選択された前記画面情報を、電源投入後の最初の大当たりの表示画面に設定する大当たり画面設定手段を備えることを特徴とする。

30

【0014】

また、上述した課題を解決し、目的を達成するため、この発明にかかる遊技機は、電源が投入された際に、予め定めた特定の操作がおこなわれたことを示す操作信号を検出する検出手段と、前記検出手段によって前記操作信号が検出された場合に、所定の画面情報を選択可能に表示させる制御をおこなう表示制御手段と、前記表示制御手段の制御により表示された前記所定の画面情報の中から、操作者によって選択された画面情報を所定の表示画面に設定する設定手段と、を備え、前記設定手段は、前記操作者によって選択された前記画面情報を、客待ち時の客待ち表示画面に設定する客待ち画面設定手段を備えることを特徴とする。

【発明の効果】

40

【0025】

本発明によれば、電源が投入された際に、店員などの操作者により、予め定めた特定の操作があった場合、操作者によって選択された画面情報を表示画面に設定するようにしたので、表示されている画面情報が設定したものと異なる場合に、店員は、不正に電源が投入されたということを目視により簡単に発見することができるという効果を奏する。

【発明を実施するための最良の形態】

【0026】

以下に添付図面を参照して、この発明にかかる遊技機の好適な実施の形態を詳細に説明する。

【0027】

50

(遊技機の基本構成)

図1は、本発明の遊技機の一例を示す正面図である。本発明の遊技機100は、遊技盤101を備えている。遊技盤101の下部位置には、発射部(図2における符号292を参照)が配置されている。発射部の駆動によって発射された遊技球は、レール102a, 102b間を上昇して遊技盤101の上部位置に達した後、遊技領域103内を落下する。遊技領域103には、図示を省略する複数の釘が設けられ、遊技球を各種の方向に向けて落下させるとともに、落下途中の位置には、遊技球の落下方向を変化させる風車や、入賞口が配設されている。

【0028】

遊技盤101の遊技領域103の中央部分には、画像表示部104が配置されている。画像表示部104としては、たとえば液晶表示器(LCD)が用いられる。画像表示部104の下方には、始動入賞させるための始動入賞口105a, 105bが配設されている。画像表示部104の左側には、入賞ゲート106が配設されている。

【0029】

入賞ゲート106は、遊技球の通過を検出し、始動入賞口105a, 105b付近に設けられた不図示の電動役物(以下「電動チューリップ」という)を一定時間だけ開放させる抽選をおこなうために設けられる。画像表示部104の側部や下方等には普通入賞口107が配設されている。普通入賞口107に遊技球が入賞すると、普通入賞時の賞球数(たとえば10個)の払い出しをおこなう。遊技領域103の最下部には、どの入賞口にも入賞しなかった遊技球を回収する回収口108が設けられている。

【0030】

上述した画像表示部104は、特定の入賞口に遊技球が入賞したとき(始動入賞時)に、複数の図柄の表示の変動を開始させ、所定時間後に図柄が停止する。この停止時に特定図柄(たとえば「777」)が揃ったとき、大当たり状態となる。大当たり状態のとき、下方に位置する大入賞口109の一定の期間の開放を所定ラウンド(たとえば15ラウンド)繰り返し、入賞した遊技球に対応した数の賞球を払い出す。

【0031】

遊技盤101の右下部分には、普通図柄表示部119および特別図柄表示部120が配置されている。普通図柄表示部119および特別図柄表示部120としては、たとえば、7セグメントディスプレイが用いられる。普通図柄表示部119および特別図柄表示部120には、所定の抽選結果を問わず数字やアルファベット等が表示される。普通図柄表示部119に表示された数字やアルファベット等の図柄(以下「普通図柄」という)は、遊技球が入賞ゲート106を通過した際に変動が開始され、所定時間後に停止する。このとき、所定の普通図柄が停止すると、上記の電動チューリップが一定時間だけ開放される。特別図柄表示部120に表示された数字やアルファベット等の図柄(以下「特別図柄」という)は、遊技球が始動入賞口105a, 105bへ入賞した際に変動が開始され、所定時間後に停止する。このとき、所定の特別図柄が停止すると、大当たり状態となる。

【0032】

普通図柄表示部119および特別図柄表示部120の左側には、普通図柄または特別図柄の変動に対する保留玉表示部121が配置されている。保留玉表示部121としては、たとえば、LEDが用いられる。この保留玉表示部121としてのLEDは複数配置され、点灯/消灯によって普通図柄または特別図柄の変動に対する保留玉の数をあらわしている。たとえば、保留玉表示部121を構成するLEDのうちの、上段のLEDが2個点灯している場合には、普通図柄の変動に対する保留数は2であることをあらわしている。

【0033】

遊技盤101の遊技領域103の外周部分には、枠部材110が設けられている。枠部材110は、遊技盤101の上下左右の4辺において遊技領域103の周囲を囲む形状を有している。枠部材110の下部位置には、操作ハンドル113が配置されている。操作ハンドル113は、遊技者によって操作され、上記の発射部の駆動によって遊技球を発射させる。操作ハンドル113は、上記の枠部材110と同様に、遊技盤101の盤面から

10

20

30

40

50

遊技者側に突出する形状を有している。

【 0 0 3 4 】

操作ハンドル 1 1 3 は、上記の発射部を駆動させて遊技球を発射させる発射指示部材 1 1 4 を備えている。発射指示部材 1 1 4 は、操作ハンドル 1 1 3 の外周部において、遊技者から見て右回りに回転可能に設けられている。発射部は、発射指示部材 1 1 4 が遊技者によって直接操作されている場合に、遊技球を発射させる。公知の技術であるため説明を省略するが、操作ハンドル 1 1 3 には、遊技者が発射指示部材 1 1 4 を直接操作していることを検出するセンサなどが設けられている。

【 0 0 3 5 】

画像表示部 1 0 4 の周辺（たとえば上側や側方）には、不図示の演出用の役物（以下「可動役物」という）が設けられている。可動役物は、不図示のソレノイドやモータによって駆動される。

10

【 0 0 3 6 】

枠部材 1 1 0 において、遊技領域 1 0 3 の下側となる辺には、遊技者による操作を受け付ける演出ボタン（チャンスボタン）1 1 7 が設けられている。この演出ボタン 1 1 7 は、本発明の押下ボタンに相当する。また、枠部材 1 1 0 において、演出ボタン 1 1 7 の隣には、十字キー 1 1 8 が設けられている。この十字キー 1 1 8 は、本発明の選択ボタンに相当する。十字キー 1 1 8 は、上下左右の移動ボタンと、中央の決定ボタンとからなる。また、枠部材 1 1 0 には、音声を出力するスピーカ（図 2 における符号 2 7 7 を参照）が組み込まれている。

20

【 0 0 3 7 】

（制御部の内部構成 1 . 主制御部）

次に、図 2 を用いて、遊技機 1 0 0 の制御部の内部構成について説明する。図 2 は、遊技機 1 0 0 の制御部の内部構成を示すブロック図である。制御部 2 0 0 は、複数の制御部により構成されている。図示の例では、主制御部 2 0 1 と、演出制御部 2 0 2 と、賞球制御部 2 0 3 とを有する。主制御部 2 0 1 は、遊技機の遊技にかかる基本動作を制御する。演出制御部 2 0 2 は、遊技中または待機中の演出動作を制御する。賞球制御部 2 0 3 は、払い出す賞球数を制御する。

【 0 0 3 8 】

主制御部 2 0 1 は、ROM 2 1 2 に記憶されたプログラムに基づき、遊技内容の進行に伴う基本処理を実行する CPU 2 1 1 と、CPU 2 1 1 の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する RAM 2 1 3 等を備えて構成される。主制御部 2 0 1 は、たとえば主制御基板によってその機能を実現する。RAM 2 1 3 にセットされた各種コマンドは、演出制御部 2 0 2、賞球制御部 2 0 3 に所定のタイミングで送出される。

30

【 0 0 3 9 】

この主制御部 2 0 1 には、始動入賞口 1 0 5 a に入賞した入賞球を検出する始動入賞口検出部（始動口 SW）2 2 1 a と、始動入賞口 1 0 5 b に入賞した入賞球を検出する始動口 SW 2 2 1 b と、入賞ゲート 1 0 6 を通過した遊技球を検出するゲート検出部（ゲート SW）2 2 2 と、普通入賞口 1 0 7 に入賞した遊技球を検出する普通入賞口検出部（普通入賞口 SW）2 2 3 と、大入賞口 1 0 9 に入賞した入賞球を検出する大入賞口検出部（大入賞口 SW）2 2 4 と、普通図柄表示部 1 1 9 と、特別図柄表示部 1 2 0 と、電源検出部（電源 SW）2 2 6 が接続されている。普通入賞口 SW 2 2 3 は、普通入賞口 1 0 7 の配置位置別に複数個設けてもよい。これらの検出部としては、近接スイッチ等を用いて構成することができる。

40

【 0 0 4 0 】

始動入賞口検出部 2 2 1、ゲート検出部 2 2 2、普通入賞口検出部 2 2 3、および大入賞口検出部 2 2 4、電源検出部 2 2 6 による検出結果は、主制御部 2 0 1 に入力される。

【 0 0 4 1 】

また、主制御部 2 0 1 は、上記の電動チューリップを一定時間開放させる始動口ソレノイド 2 2 5 と、大入賞口 1 0 9 を開閉する大入賞口ソレノイド 2 3 1 に対する駆動と、保

50

留玉表示部 1 2 1 に対する点灯の制御をおこなう。大入賞口ソレノイド 2 3 1 は、大当たり時に大入賞口 1 0 9 を一定期間開放する動作をおこなう。この大当たりは、生成した乱数に基づき所定の確率で発生するよう予めプログラムされている。

【 0 0 4 2 】

また、主制御部 2 0 1 は、始動入賞口 1 0 5 a (または 1 0 5 b) に対する 1 回の入賞があると、演出制御部 2 0 2 に対し、1 回の図柄変動にかける図柄変動の時間情報をコマンドで出力する。さらに、主制御部 2 0 1 は、電源検出部 2 2 6 により電源が投入されたことが検出されると、演出制御部 2 0 2 に対し、電源が投入された旨の情報をコマンド (電源投入コマンド) で出力する。

【 0 0 4 3 】

( 2 . 演出制御部 )

次に、演出制御部 2 0 2 について説明する。演出制御部 2 0 2 は、遊技中における演出内容の制御をおこなう。この演出制御部 2 0 2 は、主制御部 2 0 1 から送出されるコマンドに基づき、演出内容を統括する演出統括部 2 0 2 a と、演出統括部 2 0 2 a によって指示された画像および音声の制御をおこなう画像・音声制御部 2 0 2 b と、遊技盤および枠に設けられたランプの点灯を制御するランプ制御部 2 0 2 c によって構成されている。

【 0 0 4 4 】

演出統括部 2 0 2 a は、演出処理を実行する CPU 2 4 1 と、演出のプログラムを記憶する ROM 2 4 2 と、CPU 2 4 1 の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する RAM 2 4 3 とを備えて構成される。

【 0 0 4 5 】

また、この演出統括部 2 0 2 a には、実時間を計時出力するリアルタイムクロック (RTC) 2 4 7 が接続されている。この RTC 2 4 7 は、電源断時においても図示しないバックアップ電源により計時動作を継続する。RAM 2 4 3 にセットされた各種データは、画像・音声制御部 2 0 2 b およびランプ制御部 2 0 2 c に所定のタイミングで送出される。なお、RTC 2 4 7 は、演出制御部 2 0 2 に配置するに限らず、主制御部 2 0 1 に配置したり単独で配置したりと、配置位置が限られるものではない。

【 0 0 4 6 】

演出統括部 2 0 2 a には、演出ボタン 1 1 7 および十字キー 1 1 8 が接続されている。演出ボタン 1 1 7 および十字キー 1 1 8 の操作に伴って出力される操作信号は、演出統括部 2 0 2 a に入力されるようになっている。

【 0 0 4 7 】

演出統括部 2 0 2 a は、主制御部 2 0 1 から送出されるコマンドに基づき、CPU 2 4 1 が ROM 2 4 2 に記憶されたプログラムを読み込んで、演出内容を決定し、画像・音声制御部 2 0 2 b およびランプ制御部 2 0 2 c に指示出力する。

【 0 0 4 8 】

また、演出統括部 2 0 2 a は、主制御部 2 0 1 から電源投入コマンドを受信し、且つ、演出ボタン 1 1 7 の操作 (押下) 信号を受信する場合、CPU 2 4 1 が ROM 2 4 2 に記憶されたプログラムを読み込んで、所定の設定モードに移行させ、画像・音声制御部 2 0 2 b に指示出力する。設定モードにおいては、後述する画像・音声制御部 2 0 2 b に所定の選択画面を表示させるとともに、十字キー 1 1 8 から操作入力された画面情報 (たとえば、初回の大当たり図柄など) を RAM 2 4 3 に記憶する。なお、十字キー 1 1 8 から操作入力された画面情報は、大当たり図柄の情報以外にも、大当たりラウンド画面の情報、大当たりラウンド画面に表示する所定の文字情報、客待ち画面時に表示する所定の文字情報などであってもよい。

【 0 0 4 9 】

また、演出統括部 2 0 2 a は、主制御部 2 0 1 から送出される大当たりコマンドに基づき、初回の大当たり時に RAM 2 4 3 に記憶した画面情報 (大当たり図柄) に相当する内容のコマンドを画像・音声制御部 2 0 2 b およびランプ制御部 2 0 2 c に指示出力する。さらに、演出統括部 2 0 2 a は、主制御部 2 0 1 から送出される電源遮断コマンドに基づ

10

20

30

40

50

き、RAM 243に記憶した画面情報を消去する。なお、演出統括部202aの詳細な機能的構成については、図3を用いて後述する。

【0050】

画像・音声制御部202bは、画像および音声の生成および出力処理を実行するCPU251と、背景画像、図柄画像、キャラクタ画像など各種画像データや各種音声を記憶するROM252と、画像表示部104に表示させる画像データや、スピーカ277を介して出力させる音声を格納するRAM253と、を備えて構成される。

【0051】

画像・音声制御部202bのCPU251は、指示された演出内容に基づいて、背景画像表示処理、図柄画像表示/変動処理、キャラクタ画像表示処理など各種画像処理と音声処理を実行し、必要な画像データおよび音声データをROM252から読み出してRAM253に書き込む。RAM253に書き込まれた背景画像、図柄画像、キャラクタ画像は、表示画面上において画像表示部104に重畳表示される。すなわち、図柄画像やキャラクタ画像は背景画像よりも手前に見えるように表示される。

10

【0052】

なお、同一位置に背景画像と図柄画像が重なる場合などには、Zバッファ法など周知の陰面消去法により各画像データのZバッファのZ値を参照することで、図柄画像を優先してRAM253に記憶させる。

【0053】

画像・音声制御部202bは、画像表示部104に対しては、遊技中における演出内容、たとえば、図柄の変動表示や、リーチ(3つの図柄のうち2つが揃った状態)、および大当たり時の各種表示情報を生成して出力する。遊技が一定時間中断されたときには客待ちの画面を表示出力する。また、この演出制御部202は、スピーカ277から音声を出力させるためのデータを出力する。

20

【0054】

ランプ制御部202cは、ランプ点灯等のための処理を実行するCPU261と、ランプ点灯等の制御データを記憶するROM262と、CPU261のワークエリアとしてのRAM263と、枠ランプ265aおよび盤ランプ265bと、可動役物267と、を備えて構成される。

【0055】

ランプ制御部202cは、演出制御部202の演出統括部202aから出力されたランプ点灯等のコマンドに基づいて、遊技盤101に設けられている盤ランプ265bや枠部材110に設けられている枠ランプ265aを点灯制御するデータを出力する。また、可動役物267に対して動作制御するデータを出力する。

30

【0056】

以上の演出制御部202は、たとえば演出制御基板によってその機能を実現する。図2に示すように、演出制御部202は、演出統括部202aと、画像・音声制御部202bと、ランプ制御部202cとがそれぞれ異なる基板機能として設けられるが、これらは同じプリント基板上に組み込んで構成してもよい。ただし、同じプリント基板上に組み込まれた場合であってもそれぞれの機能は独立しており、演出統括部202aを中心として、この演出統括部202aは、画像・音声制御部202bと、ランプ制御部202cとの間でコマンドを送受する構成とすればよい。

40

【0057】

(3. 賞球制御部)

次に、賞球制御部203は、ROM282に記憶されたプログラムに基づき、賞球制御をおこなう。この賞球制御部203は、賞球制御の処理を実行するCPU281と、CPU281の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能するRAM283と、を備えて構成される。賞球制御部203は、たとえば賞球基板によってその機能を実現する。

【0058】

50

賞球制御部 203 は、払出部（払出駆動モータ）291 に対して入賞時の賞球数を払い出す制御をおこなう。払出部 291 は、遊技球の貯留部から所定数を払い出すためのモータからなる。また、発射部 292 に対する遊技球の発射の操作を検出し、遊技球の発射を制御する。

【0059】

賞球制御部 203 は、この払出部 291 に対して、各入賞口（始動入賞口 105a, 105b、普通入賞口 107、大入賞口 109）に入賞した遊技球に対応した賞球数を払い出す制御をおこなう。発射部 292 は、遊技のための遊技球を発射するものであり、遊技者による遊技操作を検出するセンサと、遊技球を発射させるソレノイド等を備える。賞球制御部 203 は、発射部 292 のセンサにより遊技操作を検出すると、検出された遊技操作に対応してソレノイド等を駆動させて遊技球を間欠的に発射させ、遊技盤 101 の遊技領域 103 に遊技球を送り出す。

10

【0060】

また、この賞球制御部 203 には、払い出す遊技球の状態を検出する各所の検出部が接続され、賞球のための払い出し状態を検出する。これらの検出部としては、定位置検出 SW 293、払出球検出 SW 294、球有り検出 SW 295、満タン検出 SW 296 等がある。

【0061】

上記構成の主制御部 201 と、演出制御部 202 と、賞球制御部 203 は、それぞれ異なるプリント基板（主制御基板、演出制御基板、賞球基板）に設けられているが、これに限らず、たとえば、賞球制御部 203 は、主制御部 201 と同一のプリント基板上に設けることもできる。

20

【0062】

また、主制御部 201 には、盤用外部情報端子基板 297 が接続されており、主制御部 201 が実行処理した各種情報を外部に出力することが可能になっている。賞球制御部 203 についても、枠用外部情報端子基板 298 が接続されており、賞球制御部 203 が実行処理した各種情報を外部に出力することが可能になっている。

【0063】

（演出制御部の機能的構成）

次に、図 3 を用いて、演出制御部 202 の機能的構成について説明する。図 3 は、演出制御部 202 の機能的構成を示したブロック図である。なお、図 3 では、演出統括部 202a によって演出制御基板（演出制御部 202 に相当）の機能を実現する場合について説明するが、演出統括部 202a と画像・音声制御部 202b とを同一基板上に設けた場合には、当該基板によって演出制御基板の機能を実現することも可能であるし、画像・音声制御部 202b によって演出制御基板の機能を実現することも可能である。

30

【0064】

図 3 において、演出統括部 202a は、検出部 310 と、表示制御部 320 と、出力部 330 と、設定部 340 と、記憶部 350 と、出力制御部 360 とを備えている。各機能部は、CPU 241 によって実現される。なお、記憶部 350 は、RAM 243 によって実現される。

40

【0065】

検出部 310 は、受信部 311 と、入力部 312 とを備える。検出部 310 は、電源が投入された際に、予め定めた特定の操作がおこなわれたことを示す操作信号を検出する。検出部 310 による電源の投入の検出は、具体的には、受信部 311 による、主制御部 201 からの電源投入コマンドの受信に基づくものである。また、検出部 310 による操作信号の検出は、入力部 312 による、演出ボタン 117 が押下されたことを示す操作信号の入力に基づくものであるが、これに限らず、遊技機 100 に設けられた他のボタンやスイッチからの操作信号の入力に基づくものとすることも可能である。

【0066】

表示制御部 320 は、検出部 310 によって操作信号が検出された場合に、所定の画面

50



情報を選択可能に表示させる制御をおこなう。所定の画面情報は、後述するように、初回の大当たり図柄の情報や、大当たりラウンド画面の情報などである。選択可能とは、操作者が選択することができるという趣旨であり、すなわち、複数のものが表示されるという趣旨である。

【 0 0 6 7 】

出力部 3 3 0 は、表示制御部 3 2 0 によって制御された選択可能な画面情報を画像・音声制御部 2 0 2 b へ出力する。選択可能な画面情報は、画像・音声制御部 2 0 2 b の制御により、画像表示部 1 0 4 から表示出力される。

【 0 0 6 8 】

設定部 3 4 0 は、消去部 3 4 1 と、大当たり画面設定部 3 4 2 と、客待ち画面設定部 3 4 3 とを備える。設定部 3 4 0 は、表示制御部 3 2 0 の制御により表示された所定の画面情報の中から、店員などの管理者（操作者）によって十字キー 1 1 8 を介して選択された画面情報を所定の表示画面に設定する。所定の表示画面は、代表的には、大当たり画面や客待ち画面が挙げられるが、大当たり画面以外の通常の遊技時の画面であってもよい。所定の表示画面に設定された画面情報は、記憶部 3 5 0 に記録される。なお、上述したように、記憶部 3 5 0 は、演出統括部 2 0 2 a の R A M 2 4 3 に相当する。

10

【 0 0 6 9 】

表示画面の設定の完了は、代表的には、入力部 3 1 2 によって、演出ボタン 1 1 7 が押下されることに伴う操作信号の入力があつたときとするが、これに限らず、遊技機 1 0 0 に設けられた他のボタンやスイッチからの操作信号の入力があつたときとするのも可能であるし、画面情報に対する決定の入力があつた後、たとえば 5 秒などの所定時間が経過したときとしてもよい。

20

【 0 0 7 0 】

消去部 3 4 1 は、電源が遮断された際に、設定した画面情報を消去する。すなわち、消去部 3 4 1 は、記憶部 3 5 0 に記憶されている画面情報を消去する。具体的には、たとえば、消去部 3 4 1 は、主制御部 2 0 1 から電源遮断コマンドを受信した際に画面情報を消去するようにしてもよいし、記憶部 3 5 0 にバックアップ機能をもたせないことにより、画面情報を消去するようにしてもよい。

【 0 0 7 1 】

大当たり画面設定部 3 4 2 は、操作者によって十字キー 1 1 8 から選択された画面情報を、電源投入後の最初の大当たりの表示画面に設定する。ここでいう画面情報は、具体的には、大当たり図柄の情報、大当たりラウンド画面の情報、大当たりラウンド画面に表示する所定の文字情報のうち、少なくともいずれか一つであればよい。

30

【 0 0 7 2 】

また、客待ち画面設定部 3 4 3 は、操作者によって十字キー 1 1 8 から選択された画面情報を、客待ち時の客待ち表示画面に設定する。ここでいう画面情報は、代表的には、客待ち画面に表示する文字情報が挙げられるが、文字情報に限らず、客待ち画面に表示することが可能な図形、図柄、記号、背景などであってもよい。

【 0 0 7 3 】

また、出力制御部 3 6 0 は、主制御部 2 0 1 から大当たりコマンドを受信したとき、または客待ち状態に移行するときに、設定部 3 4 0 によって設定された画面情報を記憶部 3 5 0 から読み込み、画像・音声制御部 2 0 2 b へ出力させる。大当たりコマンドは、受信部 3 1 1 によって受信される。客待ち状態への移行は、たとえば、受信部 3 1 1 が主制御部 2 0 1 から客待ち状態へ移行させるコマンドを受信したときとしてもよいし、遊技されていない時間（始動入賞のコマンドを受信しない時間）が所定時間以上であると R T C 2 4 7 により計時されたときとしてもよい。

40

【 0 0 7 4 】

上述した、検出部 3 1 0 と、表示制御部 3 2 0 と、出力部 3 3 0 と、設定部 3 4 0 と、出力制御部 3 6 0 とは、C P U 2 4 1 が図 2 に示した演出統括部 2 0 2 a の R O M 2 4 2 、 R A M 2 4 3 などに記録された画面設定プログラムを実行し、各部を制御することによ

50

ってその機能を実現する。すなわち、CPU 241が画面設定プログラムを実行することにより、検出部310と、表示制御部320と、出力部330と、設定部340と、出力制御部360との機能を実現する。

【0075】

(遊技機がおこなう電源投入後の処理の一例)

次に、図4-1を用いて、本実施の形態にかかる遊技機100がおこなう電源投入後の処理の一例について説明する。図4-1は、本実施の形態にかかる遊技機100がおこなう電源投入後の処理の一例を示したシーケンス図である。なお、この画面表示処理は、たとえば、遊技場の始業前などに、店員などの管理者(操作者)が操作する際の処理を示している。

10

【0076】

図4-1において、主制御部201は、電源検出部226による電源の検出に基づき、電源が投入されたか否かを判断する(ステップS401)。電源が投入されるまで待機状態にあり(ステップS401:Noのループ)、電源が投入されると(ステップS401:Yes)、演出制御部202へ電源投入コマンドを送信する(ステップS402)。このあと、通常主制御処理に移行し(ステップS403)、一連の処理を終了する。

【0077】

一方、演出制御部202は、主制御部201から電源投入コマンドを受信するまで待機状態にあり(ステップS404:Noのループ)、電源投入コマンドを受信すると(ステップS404:Yes)、演出ボタン117が押下されているか否かを判断する(ステップS405)。なお、演出ボタン117が押下されているか否かの判断は、具体的には、演出ボタン117の押下を示す操作信号を受信しているか否かの判断である。

20

【0078】

演出ボタン117が押下されていると判断した場合(ステップS405:Yes)、図4-2を用いて後述する、画面設定処理をおこなう(ステップS406)。このあと、通常演出処理に移行し(ステップS407)、一連の処理を終了する。また、ステップS405において、演出ボタン117が押下されていないと判断した場合(ステップS405:No)、ステップS407における通常演出処理への移行をおこなう。

【0079】

(画面設定処理の一例)

次に、図4-2を用いて、本実施の形態にかかる画面設定処理の一例について説明する。図4-2は、本実施の形態にかかる画面設定処理の一例を示したシーケンス図である。なお、この画面設定処理は、図4-1に示したステップS406に相当する。また、演出制御部202による画面設定処理は、演出統括部202aおよび画像・音声制御部202bによっておこなわれる。

30

【0080】

図4-2において、演出制御部202の演出統括部202aは、設定画面表示コマンドを送信し(ステップS411)、操作者からの選択を受け付け可能に、十字キー118を制御する(ステップS412)。一方、画像・音声制御部202bは、設定画面表示コマンドを受信するまで待機状態にあり(ステップS413:Noのループ)、設定画面表示コマンドを受信すると(ステップS413:Yes)、設定画面を表示する(ステップS414)。なお、設定画面については、図5~8を用いて後述する。

40

【0081】

設定画面を表示した状態において、操作者からの十字キー118による画面情報の選択を受け付けると、演出統括部202aは、画像・音声制御部202bへ、操作者からの選択に対応したコマンドを送信する(ステップS415)。そして、演出ボタン117が押下されるまで(ステップS416:No)、ステップS412およびステップS415の処理をおこなう。

【0082】

一方、画像・音声制御部202bは、ステップS415における演出統括部202aか

50

らの、操作者の選択に対応したコマンドの送信を受けて、コマンドに対応した内容を逐次表示する(ステップS417)。そして、演出統括部202aは、操作者から演出ボタン117が押下されると(ステップS416:Yes)、操作者からの選択により決定ボタンが選択されているか否かを判断する(ステップS418)。なお、決定ボタンは、十字キー118の中央に配置されているボタンである。

#### 【0083】

決定ボタンが選択されていると判断した場合(ステップS418:Yes)、決定した画面情報(たとえば、初回の大当たり図柄)をRAM243に記憶し(ステップS419)、画像・音声制御部202bへ、終了コマンドを送信する(ステップS420)。このあと、通常演出処理に移行するとともに(ステップS421)、図4-1に示したステップS407に移行する。また、ステップS418において、決定ボタンが選択されていないと判断した場合(ステップS418:No)、ステップS420における終了コマンドの送信をおこなう。

10

#### 【0084】

一方、画像・音声制御部202bは、ステップS420における演出統括部202aからの終了コマンドの送信を受けて、通常画像・音声処理に移行し(ステップS422)、一連の処理を終了する。

#### 【0085】

なお、図4-2では、演出統括部202aによって画面設定処理を実現する場合について説明したが、これに限られるものではなく、演出統括部202aと画像・音声制御部202bとを同一基板上に設けた場合には、当該基板によって画面設定処理を実現することも可能であるし、画像・音声制御部202bによって画面設定処理を実現することも可能である。

20

#### 【0086】

(本実施の形態にかかる遊技機に表示される設定画面の一例)

次に、図5~8を用いて、本実施の形態にかかる遊技機100に表示される設定画面の一例について説明する。図5は、初回の大当たり図柄を設定する際の設定画面の一例を示した説明図である。

#### 【0087】

図5において、画像表示部104には、設定画面500が表示されている。設定画面500は、初回の大当たり図柄を設定する場合の画面を示している。設定画面500には、大当たり図柄として1, 2, 3, 4, 5, ...の図柄が表示されているとともに、操作者からの選択を示すカーソル501が表示されている。カーソル501は、操作者が十字キー118の左右の移動ボタンを押下することにより移動し、表示されている大当たり図柄の中から、一つを選択可能に示したものである。

30

#### 【0088】

たとえば、図5に示すように、大当たり図柄「3」にカーソルが位置し、十字キー118中央の決定ボタンが選択されたとすると、大当たり図柄「3」が初回の大当たり図柄として決定される。そして、このあと、演出ボタン117が押下されることにより、決定された初回の大当たり図柄「3」が演出統括部202aのRAM243に記憶され、図柄の設定が完了するようになっている。なお、演出ボタン117が押下されない場合、当該大当たり図柄はRAM243に記憶されないようになっている。また、設定した図柄は、遊技機100の電源がオフになった場合には、消去されるようになっている。

40

#### 【0089】

なお、遊技中における大当たりの確率を変更する確率変動(確変)をおこなう遊技機においては、たとえば、大当たり図柄を、確変図柄の場合には「3」、通常図柄の場合には「4」などとして、それぞれに対応して複数設定しておくようにしてもよい。

#### 【0090】

このような設定をおこなうことにより、遊技場が営業を開始し、遊技者が遊技をおこない、大当たりとなった場合、後述する図9に示すように、初回の大当たり図柄は「3」と

50

なる。これに対し、電源の遮断および投入に伴う不正がおこなわれた場合は、RAM 243に記憶された大当たり図柄「3」が消去されるため、初回の大当たり図柄が「3」以外の図柄となる可能性が高い。したがって、初回の大当たり時に、店員が目視により、大当たり図柄「3」以外の図柄を認知した場合、電源の遮断および投入に伴う不正がおこなわれたものと認識することができる。

【0091】

図6は、初回の大当たりラウンドを設定する際の設定画面の一例を示した説明図である。図6において、画像表示部104には、設定画面600が表示されている。設定画面600は、初回の大当たりラウンド画面を設定する場合の画面を示している。設定画面600には、大当たりラウンド画面のタイトルとして、たとえば「海岸モード」、「山道モード」、「草原モード」・・・が表示されているとともに、操作者からの選択を示すカーソル501が表示されている。カーソル501は、操作者が十字キー118の上下の移動ボタンを押下することにより移動し、表示されている大当たりラウンドの中から、一つを選択可能に示したものである。

10

【0092】

たとえば、図6に示すように、「山道モード」にカーソルが位置し、十字キー118中央の決定ボタンが選択されたとすると、「山道モード」が初回の大当たりラウンドとして決定される。そして、このあと、演出ボタン117が押下されることにより、決定された初回の大当たりラウンド「山道モード」が演出統括部202aのRAM 243に記憶され、大当たりラウンドの設定が完了するようになっている。

20

【0093】

なお、演出ボタン117が押下されない場合、当該大当たりラウンドはRAM 243に記憶されないようになっている。また、設定した大当たりラウンドは、遊技機100の電源がオフになった場合には、消去されるようになっている。

【0094】

このような設定をおこなうことにより、遊技場が営業を開始し、遊技者が遊技をおこない、大当たりとなった場合、後述する図9に示すように、初回の大当たりラウンドは「山道モード」となる。これに対し、電源の遮断および投入に伴う不正がおこなわれた場合は、RAM 243に記憶された大当たりラウンド「山道モード」が消去されるため、初回の大当たりラウンドが「山道モード」以外となる可能性が高い。したがって、初回の大当たり時に、店員が目視により、大当たりラウンドが「山道モード」以外の大当たりラウンドを認知した場合、電源の遮断および投入に伴う不正がおこなわれたものと認識することができる。

30

【0095】

図7は、大当たりラウンド画面に表示する文字情報を設定する際の設定画面の一例を示した説明図である。図7において、画像表示部104には、設定画面700が表示されている。設定画面700は、大当たりラウンド画面に表示する文字情報を設定する場合の画面を示している。設定画面700には、文字情報として、たとえば「おめでとうございます!」、「今日は機種Xの日!」、・・・が表示されているとともに、操作者からの選択を示すカーソル501が表示されている。カーソル501は、操作者が十字キー118の上下の移動ボタンを押下することにより移動し、表示されている文字情報の中から、一つを選択可能に示したものである。

40

【0096】

たとえば、図7に示すように、「おめでとうございます!」にカーソルが位置し、十字キー118中央の決定ボタンが選択されたとすると、「おめでとうございます!」が初回の大当たりラウンド画面に表示する文字情報として決定される。そして、このあと、演出ボタン117が押下されることにより、決定された文字情報が演出統括部202aのRAM 243に記憶され、初回の大当たりラウンド画面に表示する文字情報の設定が完了するようになっている。

【0097】

50

なお、演出ボタン 117 が押下されない場合、当該文字情報は RAM 243 に記憶されないようになっている。また、当該文字情報は、遊技機 100 の電源がオフになった場合には、消去されるようになっている。なお、ここでの文字情報は、定型の文章であるが、操作者が一文字ずつ入力することにより、任意の文章や単語などとすることも可能である。

#### 【0098】

このような設定をおこなうことにより、遊技場が営業を開始し、遊技者が遊技をおこない、大当たりとなった場合、後述する図 9 に示すように、初回の大当たりラウンド中に、「おめでとうございます！」の文字情報が表示される。これに対し、電源の遮断および投入に伴う不正がおこなわれた場合は、RAM 243 に記憶された文字情報「おめでとうございます！」が消去されるため、大当たりラウンド中に文字情報が表示されなかったり、他の文字情報となったりする。したがって、初回の大当たり時に、店員が目視により、大当たりラウンドに「おめでとうございます！」以外の文字情報を認知した場合や、当該文字情報が表示されていないことを認知した場合、電源の遮断および投入に伴う不正がおこなわれたものと認識することができる。

10

#### 【0099】

図 8 は、待ち受け時に表示させる文字情報を設定する際の設定画面の一例を示した説明図である。図 8 において、画像表示部 104 には、設定画面 800 が表示されている。設定画面 800 は、待ち受け時に表示する文字情報を設定する場合の画面を示している。設定画面 800 には、所定の文字情報として、たとえば「ご来店ありがとうございます」、

「この機種の大当たり確率は 1 / 220 !」、  
 ・ ・ ・ が表示されているとともに、操作者からの選択を示すカーソル 501 が表示されている。カーソル 501 は、操作者が十字キー 118 の上下の移動ボタンを押下することにより移動し、表示されている文字情報の中から、一つを選択可能に示したものである。

20

#### 【0100】

たとえば、図 8 に示すように、「この機種の大当たり確率は 1 / 220 !」にカーソルが位置し、十字キー 118 中央の決定ボタンが選択されたとすると、「この機種の大当たり確率は 1 / 220 !」が待ち受け時に表示する文字情報として決定される。そして、このあと、演出ボタン 117 が押下されることにより、決定された文字情報が演出統括部 202 a の RAM 243 に記憶され、待ち受け時に表示する文字情報の設定が完了するよう

30

#### 【0101】

なお、演出ボタン 117 が押下されない場合、当該文字情報は RAM 243 に記憶されないようになっている。また、当該文字情報は、遊技機 100 の電源がオフになった場合には、消去されるようになっている。なお、ここでの文字情報は、定型の文章であるが、操作者が一文字ずつ入力することにより、任意の文章や単語などとすることも可能である。また、文字情報に限らず、客待ち画面に表示することが可能な図形、図柄、記号、背景などであってもよい。

#### 【0102】

このような設定をおこなうことにより、遊技場の営業中、遊技機 100 が待ち受け画面になっている場合に、「この機種の大当たり確率は 1 / 220 !」の文字情報が表示される。これに対し、電源の遮断および投入に伴う不正がおこなわれた場合は、RAM 243 に記憶された文字情報「この機種の大当たり確率は 1 / 220 !」が消去されるため、待ち受け時に文字情報が表示されなかったり、他の文字情報が表示されたりする。したがって、遊技機 100 が客待ち画面となっているときに、店員が目視により、大当たりラウンドに「この機種の大当たり確率は 1 / 220 !」以外の文字情報を認知した場合や、当該文字情報が表示されていないことを認知した場合、電源の遮断および投入に伴う不正がおこなわれたものと認識することができる。

40

#### 【0103】

なお、図 5 ~ 8 に示した、大当たり図柄の情報、大当たりラウンドの情報、大当たりラ

50

ウンド画面に表示する文字情報、客待ち時に表示する文字情報を、全て設定するようにしてもよいし、操作者が任意に選択したもののみを設定するようにしてもよい。

【 0 1 0 4 】

(大当たり時に表示される表示画面の一例)

次に、図 9 を用いて、本実施の形態にかかる遊技機 1 0 0 の大当たり時に表示される表示画面の一例について説明する。図 9 は、本実施の形態にかかる遊技機 1 0 0 の大当たり時に表示される表示画面の一例を示した説明図である。

【 0 1 0 5 】

図 9 において、画像表示部 1 0 4 には、大当たり画面 9 0 0 が表示されている。大当たり画面 9 0 0 は、上述した画面設定処理によって設定がおこなわれた初回の大当たり時の画面を示している。すなわち、大当たり図柄 9 0 1 は、図 5 の設定画面 5 0 0 にて設定した「3」になっている。

10

【 0 1 0 6 】

また、画面設定処理にて、大当たりラウンドを設定した場合、符号 9 0 2 に示すように、たとえば図 6 の設定画面 6 0 0 にて設定した「山道モード」の大当たりラウンドとなる。さらに、画面設定処理にて、大当たりラウンド画面に表示する文字情報を設定した場合、たとえば図 7 の設定画面 7 0 0 にて設定した「おめでとうございます！」の文字情報 9 0 3 が表示される。

【 0 1 0 7 】

なお、この大当たり画面 9 0 0 においては、図 5 ~ 7 に示した設定が全ておこなわれた場合を示し、すなわち、大当たり図柄 9 0 1、大当たりラウンド 9 0 2、文字情報 9 0 3 の全てを表示しているが、図 5 ~ 7 のうち、設定がおこなわれなかったものがある場合には、それを除いて表示すればよい。

20

【 0 1 0 8 】

このような大当たり画面 9 0 0 により、店員は予め設定した画面と同じか否かを目視により簡単に把握することができる。また、予め設定した画面と異なる場合には、店員は、電源の遮断および投入に伴う不正がおこなわれたことを迅速且つ簡単に発見することができる。不正をおこなった遊技者の特定や、不正による被害の拡大を防止することができる。

【 0 1 0 9 】

(客待ち時に表示される表示画面の一例)

次に、図 1 0 を用いて、本実施の形態にかかる遊技機 1 0 0 の客待ち時に表示される表示画面の一例について説明する。図 1 0 は、本実施の形態にかかる遊技機 1 0 0 の客待ち時に表示される表示画面の一例を示した説明図である。

30

【 0 1 1 0 】

図 1 0 において、画像表示部 1 0 4 には、客待ち画面 1 0 0 0 が表示されている。客待ち画面 1 0 0 0 は、上述した画面設定処理によって設定がおこなわれた客待ち時の画面を示している。すなわち、客待ち画面 1 0 0 0 において、図 8 の設定画面 8 0 0 にて設定した「この機種の当たり確率は 1 / 2 2 0 !」の文字情報 1 0 0 1 が表示されている。

【 0 1 1 1 】

このような客待ち画面 1 0 0 0 により、店員は予め設定した画面と同じか否かを目視により簡単に把握することができる。また、予め設定した画面と異なる場合には、店員は、電源の遮断および投入に伴う不正がおこなわれたことを迅速且つ簡単に発見することができる。不正による被害の拡大を防止することができる。

40

【 0 1 1 2 】

以上のように、本実施の形態にかかる遊技機 1 0 0 の演出制御部 2 0 2 によれば、電源が投入された際、予め定めた特定の操作があった場合に、操作者によって選択された画面情報を表示画面に設定するようにしたので、表示されている画面情報が設定したものと異なる場合に、不正に電源が投入されたということを目視により簡単に発見することができる。したがって、遊技機の外部から特定のカウンタ値の出現タイミングを予測することにより、大当たり値に相当する特定の数値を取得して大当たり遊技を高頻度でおこなわせる

50

という不正行為を防止できる。

【0113】

また、電源が遮断された際に、設定した画面情報を消去するようにしたので、電源の遮断後に演出統括部202aのRAM243に設定した情報が残るようなことがない。したがって、不正に電源が遮断され且つ投入されたことを目視により簡単に発見することができる。

【0114】

また、操作者によって選択された画面情報を、電源投入後の最初の大当たり時の表示画面に設定するようにしたので、最初の大当たり時に、表示されている画面情報が設定したものと異なる場合に、不正に電源が投入されたということを目視により簡単に発見することができる。したがって、店員は、最初の大当たりにて不正をおこなった遊技者を特定することができる、不正による被害の拡大を防止することができる。

10

【0115】

また、設定される情報は、大当たり図柄の情報、大当たりラウンド画面の情報、大当たりラウンド画面に表示する所定の文字情報のうち、少なくともいずれか一つを含むようにしたので、店員にとって把握し易い画面情報を表示させることができる。

【0116】

また、操作者によって選択された画面情報を、客待ち時の客待ち表示画面に設定するようにしたので、表示されている画面情報が設定したものと異なる場合に、不正に電源が投入されたということを目視により簡単に発見することができる。したがって、不正による被害の拡大を防止することができる。

20

【0117】

また、主制御部201から、電源投入コマンドを受信したときに、電源が投入されたことを検出するようにしたので、演出制御部202に電源検出部等を設ける必要なく、表示画面の設定をおこなうことができる。

【0118】

また、主制御部201から大当たりコマンドを受信したとき、または客待ち状態に移行するときに、RAM243に記憶された画面情報を出力させるようにしたので、設定した画面情報を適切なタイミングにて表示させることができる。

【0119】

また、電源が投入された際に検出する操作信号として、演出ボタン117が押下されたことを示す操作信号を用いるようにしたので、操作者は、容易に操作することができ、簡単に表示画面の設定をおこなうことができる。

30

【0120】

また、十字キー118を用いて画面を表示画面に設定するようにしたので、操作者は、容易に操作することができ、簡単に表示画面の設定をおこなうことができる。

【0121】

以上説明したように、本発明にかかる遊技機によれば、電源の投入に伴う不正がおこなわれたことを目視により簡単に発見することができる。

【産業上の利用可能性】

40

【0123】

以上のように、本発明にかかる遊技機は、ぱちんこ遊技機などの遊技機に関し、特に、始動口の入賞ごとに取得する大当たり判定用の数値と、予め定められた数値とが一致する場合に大当たり遊技をおこなう遊技機に適している。

【図面の簡単な説明】

【0124】

【図1】本発明の遊技機の一例を示す正面図である。

【図2】遊技機の制御部の内部構成を示すブロック図である。

【図3】演出制御部の機能的構成を示したブロック図である。

【図4-1】本実施の形態にかかる遊技機がおこなう電源投入後の処理の一例を示したシ

50

ーケンス図である。

【図4-2】本実施の形態にかかる画面設定処理の一例を示したシーケンス図である。

【図5】初回の大当たり図柄を設定する際の設定画面の一例を示した説明図である。

【図6】初回の大当たりラウンドを設定する際の設定画面の一例を示した説明図である。

【図7】大当たりラウンド画面に表示する文字情報を設定する際の設定画面の一例を示した説明図である。

【図8】待ち受け時に表示させる文字情報を設定する際の設定画面の一例を示した説明図である。

【図9】本実施の形態にかかる遊技機の大当たり時に表示される表示画面の一例を示した説明図である。

10

【図10】本実施の形態にかかる遊技機の客待ち時に表示される表示画面の一例を示した説明図である。

【符号の説明】

【0125】

100 遊技機

104 画像表示部（表示画面）

117 演出ボタン（押下ボタン）

118 十字キー（選択ボタン）

201 主制御部

202 演出制御部（演出制御基板）

20

202a 演出統括部

202b 画像・音声制御部

226 電源SW

310 検出部（検出手段）

311 受信部

312 入力部

320 表示制御部（表示制御手段）

330 出力部

340 設定部（設定手段）

341 消去部（消去手段）

30

342 大当たり画面設定部（大当たり画面設定手段）

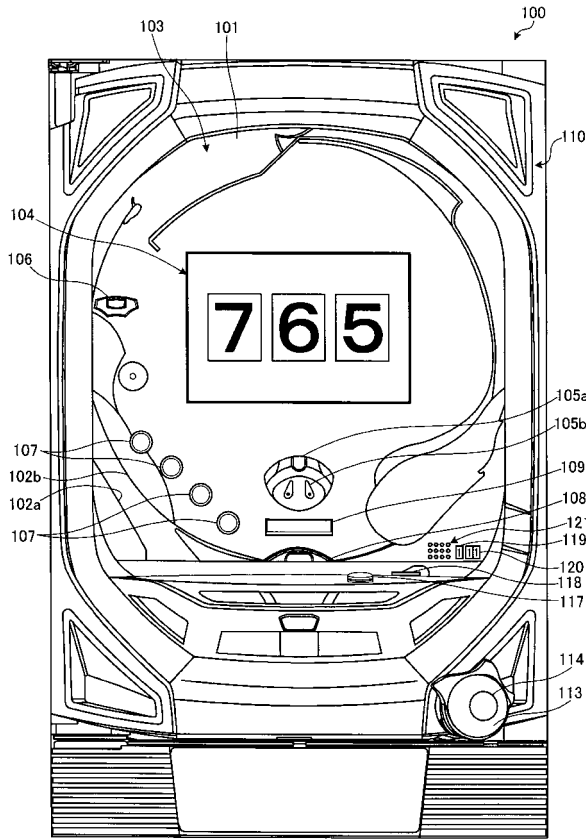
343 客待ち画面設定部（客待ち画面設定手段）

350 記憶部

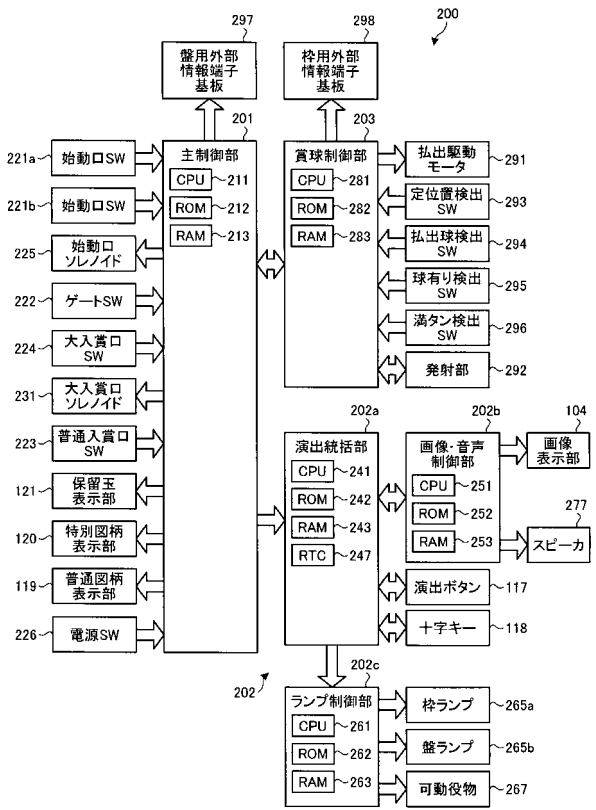
360 出力制御部（出力制御手段）



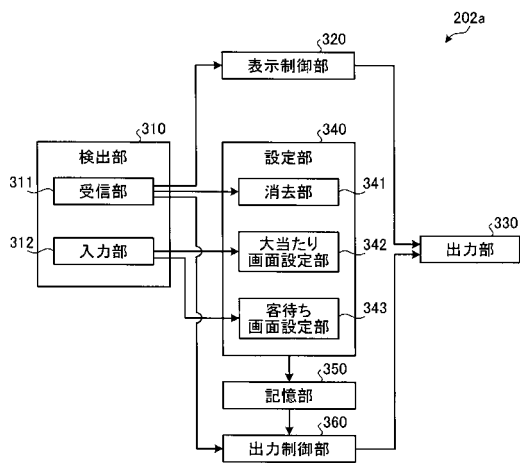
【図1】



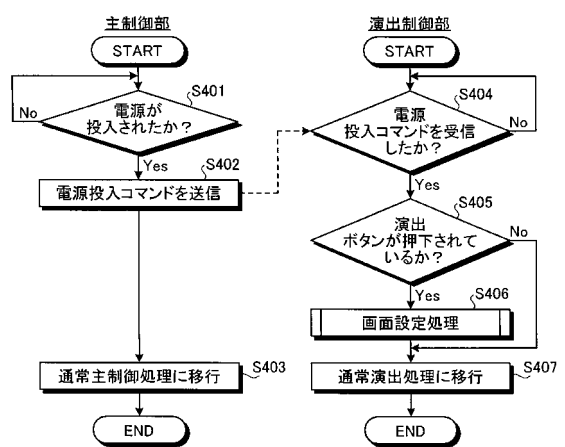
【図2】



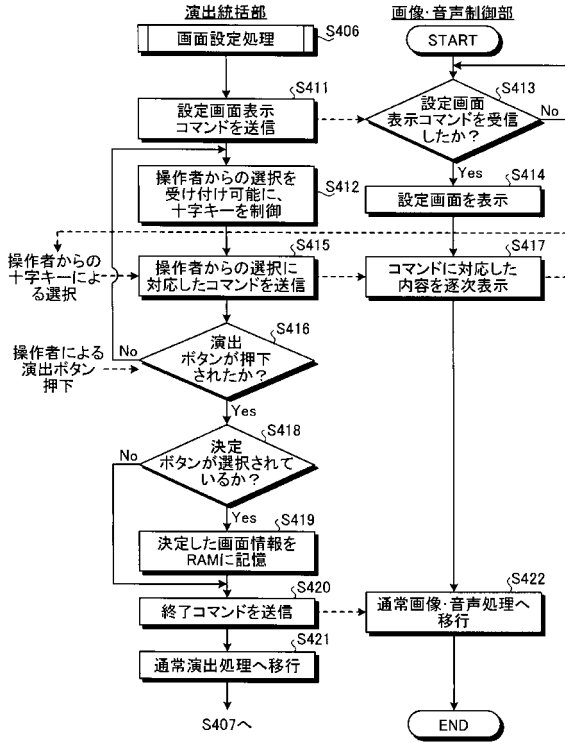
【図3】



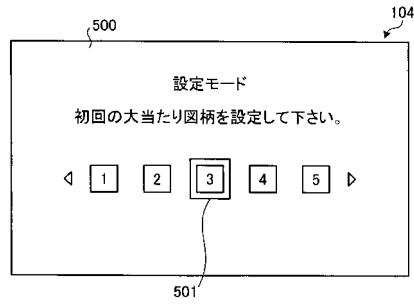
【図4 - 1】



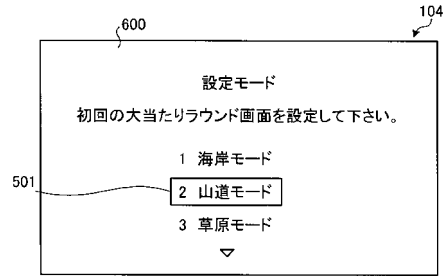
【図4-2】



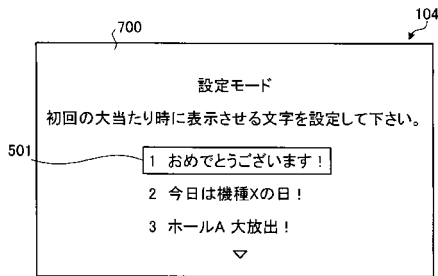
【図5】



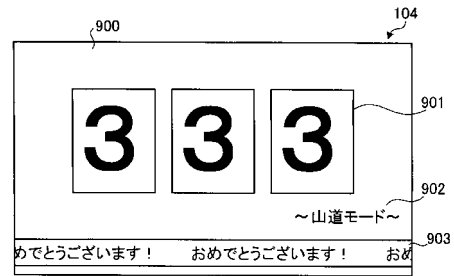
【図6】



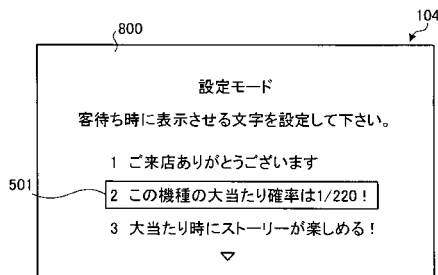
【図7】



【図9】



【図8】



【図10】



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl. , DB名)

A 6 3 F      7 / 0 2