

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号
特開2005-296691
(P2005-296691A)

(43) 公開日 平成17年10月27日(2005. 10. 27)

(51) Int.Cl.⁷
A63F 7/02

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 O
A 6 3 F 7/02 3 0 4 B
A 6 3 F 7/02 3 1 O C

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 23 頁)

(21) 出願番号	特願2005-204770 (P2005-204770)	(71) 出願人	598098526 アルゼ株式会社
(22) 出願日	平成17年7月13日 (2005. 7. 13)		東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5
(62) 分割の表示	特願2003-308121 (P2003-308121) の分割	(74) 代理人	100083806 弁理士 三好 秀和
原出願日	平成15年8月29日 (2003. 8. 29)	(74) 代理人	100100712 弁理士 岩▲崎▼ 幸邦
		(74) 代理人	100087365 弁理士 栗原 彰
		(74) 代理人	100100929 弁理士 川又 澄雄
		(74) 代理人	100095500 弁理士 伊藤 正和
		(74) 代理人	100101247 弁理士 高橋 俊一
		最終頁に続く	

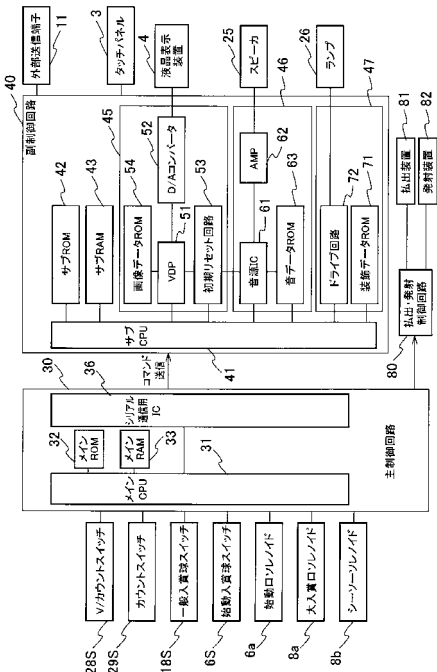
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 遊技盤上において、所定のスイッチの位置変更の必要が生じた場合などに、容易に対処できる遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技機は、特定の画像を表示する液晶表示装置 4 と、前面枠 2 の透過性部材の前面側に配置され、遊技者による所定の操作によりスイッチとして働くタッチパネル 3 と、タッチパネル 3 において遊技者により所定の操作が行われた位置を検出し、検出された位置が、液晶表示装置 4 において特定の情報の表示が行われる特定領域に対応した位置であるかを判断するサブ CPU 4 1 と、を有する。

【選択図】 図 5



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

特定の情報を表示する表示手段と、前記表示手段における表示動作を制御する表示制御手段と、前記表示手段の前面側に配設され、遊技部材が配設された遊技盤ベースからなる遊技盤と、前記遊技盤の前面側に配設された前面枠とを有する遊技機であって、

前記遊技盤ベースの少なくとも一部と、前記前面枠の少なくとも一部とは、前記表示手段に表示される前記特定の情報を正面側から見て視認可能な透過性部材で形成され、

前記前面枠の透過性部材の前面側に配置され、遊技者による所定の操作によりスイッチとして働くタッチパネルと、

前記タッチパネルにおいて遊技者により所定の操作が行われた位置を検出する第一位置検出手段と、 10

前記第一位置検出手段により検出された位置が、前記表示手段において前記特定の情報の表示が行われる特定領域に対応した位置であるかを判断する手段と、を有することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記表示制御手段は、前記第一位置検出手段により検出された位置が、前記表示手段において前記特定の情報の表示が行われる特定領域に対応した位置である場合、前記特定の情報の表示を変更させるように、前記表示手段を制御することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

遊技者による前記遊技盤の遊技領域内の位置を指定する所定の操作を検出するスイッチ手段と、 20

前記スイッチ手段により検出された前記所定の操作に基づいて、前記遊技盤の遊技領域内の所定の位置を検出する第二位置検出手段を有し、

前記表示制御手段は、前記特定の情報の表示を、前記第二位置検出手段により検出された所定の位置に、移動させるように、前記表示手段を制御することを特徴とする請求項 1 または 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

前記特定の情報の表示は、前記第二位置検出手段により検出された位置を含む表示領域にて表示され、 30

前記スイッチ手段は、遊技者による前記表示領域の大きさの変更に関する位置の情報を指定する所定の操作を検出し、

前記第二位置検出手段は、前記スイッチ手段により検出された前記所定の操作に基づいて、前記表示領域の大きさの変更に関する位置の情報を検出し、

前記第二位置検出手段により検出された前記変更に関する位置の情報に基づいて、前記表示制御手段は、前記表示領域の大きさを変更するように、前記表示手段を制御することを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。 40

【背景技術】**【0002】**

従来のパチンコ遊技機では、所定のスイッチとして、透明なタッチパネルを用いたものがある。例えば、ある従来のパチンコ遊技機では、遊技盤上に、各種の遊技部材が設けられており、遊技盤の前面には、遊技盤の遊技領域を遊技者が視認できるように、透明なガラスが配置されている。そして、この透明なガラスの外側の表面の所定の位置には、透明なタッチパネルが、店員呼び出しのためのスイッチとして、配置されている。

【0003】

上記タッチパネルは、パチンコ遊技機が設置されている島に配置されている呼び出し装 50

置に接続されている。そして、パチンコ遊技機において、タッチパネルの周辺には、店員呼び出し用のスイッチであることを示す表示シートが配置されている。

【 0 0 0 4 】

遊技者は、店員を呼び出したいときには、上記表示シートに基づいて、タッチパネルを押す操作を行うと、押し操作を示す信号が呼び出し装置に送られる。呼び出し装置は、上記信号に基づいて、例えば、店員呼び出し中であることを示す所定のランプを点灯させる（例えば、特許文献 1 参照）。

【特許文献 1】特許 2 5 5 1 8 1 9 号

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

10

【 0 0 0 5 】

しかしながら、上述した従来技術では、以下のような問題があった。遊技盤上には、各種の遊技部材が存在することから、上述した透明なタッチパネルが配置される位置は、遊技領域外の位置に限定されていた。このため、パチンコ遊技機の機種変更により、上記所定のスイッチの位置変更が必要な場合や、遊技中において、上記所定のスイッチの位置変更が必要な場合には、その都度、透明なタッチパネルや表示シートを取り外し、別の位置に設置し直すという作業が必要となっていた。

【 0 0 0 6 】

本発明は、以上のような問題点に鑑みてなされたものであり、遊技盤上において、所定のスイッチの位置変更の必要が生じた場合に、容易に対処できる遊技機を提供することを

20

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

以上の問題点を解決するために、本発明は、特定の情報（例えば、特別図柄、演出画像、遊技データに関する画像、店員呼び出しのための画像、遊技説明情報に関する画像などの特定の画像）を表示する表示手段（例えば、液晶表示装置 4）と、前記表示手段における表示動作を制御する表示制御手段（例えば、サブ CPU 41）と、前記表示手段の前面側に配設され、遊技部材が配設された遊技盤ベース（例えば、遊技盤ベース 19）からなる遊技盤と、前記遊技盤の前面側に配設された前面枠とを有する遊技機であって、前記遊技盤ベースの少なくとも一部と、前記前面枠（例えば、前枠 2）の少なくとも一部とは、前記表示手段に表示される前記特定の情報を正面側から見て視認可能な透過性部材で形成され、前記前面枠の透過性部材の前面側に配置され、遊技者による所定の操作によりスイッチとして働くタッチパネル（例えば、タッチパネル 3）と、前記タッチパネルにおいて遊技者により所定の操作が行われた位置を検出する第一位置検出手段（例えば、サブ CPU 41）と、前記第一位置検出手段により検出された位置が、前記表示手段において前記特定の情報の表示が行われる特定領域に対応した位置（例えば、タッチパネル 3 における位置）であるかを判断する手段（例えば、サブ CPU 41）を有することを特徴とするものである。

30

【 0 0 0 8 】

このような本発明によれば、タッチパネルは、前面枠の前面側を覆うように配置することができ、タッチパネル全体がスイッチとしての機能を持つので、遊技盤の遊技領域の広範囲において、スイッチの設置が可能になる。この結果、上記スイッチの位置変更の必要が生じた場合（機種変更など）でも、ハードウェア構成を変更することなく、スイッチの位置の変更が可能となり、スイッチの位置変更に対して容易に対処することが可能となる。

40

【 0 0 0 9 】

また、上記発明において、前記表示制御手段は、前記第一位置検出手段（例えば、遊技者により所定の操作が行われた位置を検出するサブ CPU 41）により検出された位置が、前記表示手段において前記特定の情報の表示が行われる特定領域に対応した位置（例えば、タッチパネル 3 における位置）である場合、前記特定の情報の表示を変更させるよう

50

に、前記表示手段を制御することができる。

【 0 0 1 0 】

また、上記発明において、遊技者による前記遊技盤の遊技領域内の位置を指定する所定の操作を検出するスイッチ手段（例えば、タッチパネル 3）と、前記スイッチ手段により検出された前記所定の操作に基づいて、前記遊技盤の遊技領域内の所定の位置を検出する第二位置検出手段（例えば、遊技者により所定の操作が行われた位置を検出するサブ CPU 41）を有し、前記表示制御手段は、前記特定の情報の表示を、前記第二位置検出手段により検出された所定の位置に、移動させるように、前記表示手段を制御することができる。

【 0 0 1 1 】

このような本発明によれば、遊技者がスイッチ手段を用いて、所定の操作（例えば、押圧操作）を、特定の情報の表示をさせるための所望の位置と関連づけて、行うことにより、上記位置が第二位置検出手段により検出される。そして、表示制御手段は、第二位置検出手段により検出された上記位置に、上記特定の情報の表示を移動させることができるので、例えば、遊技中において、遊技者が所望する位置に、上記特定の情報の表示を自由に移動させることが可能となり、遊技者の利便性が向上する。

【 0 0 1 2 】

また、上記発明において、前記特定の情報の表示は、前記第二位置検出手段により検出された位置を含む表示領域にて表示され、前記スイッチ手段は、遊技者による前記表示領域の大きさの変更に関する位置の情報を指定する所定の操作を検出し、前記第二位置検出手段は、前記スイッチ手段により検出された前記所定の操作に基づいて、前記表示領域の大きさの変更に関する位置の情報を検出し、前記第二位置検出手段により検出された前記変更に関する位置の情報に基づいて、前記表示制御手段は、前記表示領域の大きさを変更するように、前記表示手段を制御することができる。

【 0 0 1 3 】

このような本発明によれば、遊技者がスイッチ手段を用いて、所定の操作を、特定の情報の表示の表示領域の大きさの変更に関する位置の情報と関連づけて、行うことにより、上記位置の情報が第二位置検出手段により検出される。そして、表示制御手段は、第二位置検出手段により検出された上記位置の情報に基づいて、上記表示領域の大きさを変更させることができるので、例えば、遊技中において、特定の情報の表示の表示領域の大きさを遊技者の所望の大きさにすることが可能となり、一層、遊技者の利便性が向上する。

【 発明の効果 】

【 0 0 1 4 】

以上説明したように、本発明によれば、遊技盤上において、所定のスイッチの位置変更の必要が生じた場合に、容易に対処することが可能となる。

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 1 5 】

本実施形態における弾球式遊技機 10 の構成について、図面を参照しながら説明する。図 1 は、本実施形態における弾球式遊技機 10 の全体を示す斜視図である。

【 0 0 1 6 】

図 1 に示すように、弾球式遊技機 10 は、遊技場に弾球式遊技機 10 を設置するために設けられている外枠 1 と、外枠 1 の内側に開閉可能に設けられている前面枠（以下、前枠という）2 と、正面側から見て液晶表示装置 4 の前面側に配備され、遊技部材が配設された遊技盤ベース 19 からなる遊技盤と、特定の情報を表示する液晶表示装置 4 とを具備する。なお、前枠 2 は、遊技盤の前面側に配設されている。本実施形態では、特定の情報の一例として、特定の画像を用いた説明を行う。この特定の画像は、液晶表示装置 4 上の表示領域に表示される（後述する図 4 参照）。

【 0 0 1 7 】

また、前枠 2 には、透明な部材によって形成されたタッチパネル 3 が配置されている。本実施形態では、一例として、前枠 2 のほぼ全面を覆うように、タッチパネル 3 が配置さ

10

20

30

40

50

れているが、前枠 2 の一部の面を覆うように、タッチパネル 3 が配置されていても、本発明は同様に適用できる。ここで、タッチパネル 3 は、液晶表示装置 4 に表示される特定の画像を、遊技盤ベース 19 を介して遊技者が視認できるような、遊技盤ベース 19 の前面側に配置されたスイッチ手段である。言い換えると、タッチパネル 3 は、前枠 2 の前面側に配置され、遊技者による所定の操作（押圧操作）によりスイッチとして働く手段である。後に詳述するように、遊技者が、タッチパネル 3 の所定位置を押圧することにより、押圧された位置が検出される。

【0018】

図 2 (a) 乃至 (c) は、遊技盤ベース 19 の構成を示す図である。図 2 (a) 乃至 (c) に示すように、遊技盤ベース 19 の少なくとも一部は、液晶表示装置 4 に表示される特定の画像を正面側から見て視認可能な透過部材 19a で形成されている。この透過部材は、無色透明のアクリル樹脂材、ポリカーボネート樹脂又はポリアリレート樹脂等の合成樹脂で形成することができる。

10

【0019】

図 2 (a) に示すように、遊技盤ベース 19 は、透過部材 19a が液晶表示装置 4 の一部又は全体を覆うような位置に配設され、当該透過部材 19a の底部と木製部材 19b の上部とが接合することにより構成される。また、図 2 (b) に示すように、遊技盤ベース 19 は、木製部材 19b の中心部に設けられた穴に透過部材 19a が嵌め込まれることにより構成されてもよい。さらに、図 2 (c) に示すように、遊技盤ベース 19 は、透明な部材の片面側にある 19c の部分を非透明にマスキング（塗装、印刷等）して 19a の部分のみを透明とすることにより構成されてもよい。

20

【0020】

なお、前枠 2 の少なくとも一部も、液晶表示装置 4 に表示される特定の画像を正面側から見て視認可能な透過部材 19a で形成されている。

【0021】

図 3 は、遊技盤ベース 19 に配設された遊技部材の配置関係を示す図である。遊技部材には、始動口 6 と、大入賞口 8 と、風車 15 と、アウト口 16 と、一般入賞口 18 と、遊技球誘導部材 22 とが含まれる。これらの遊技部材は、遊技盤ベース 19 の裏側にある液晶表示装置 4 に表示される画像を、正面側から見て透過可能な透過部材から構成される。

【0022】

始動口 6 は、当該始動口 6 に遊技球が入球すると大当たり判定用の乱数値及び大当たり図柄決定用の乱数値などが抽出されるように構成されている。大入賞口 8 は、特定領域（いわゆる V ゾーン）と一般領域とを具備し、大当たり判定用の乱数値に基づく大当たり判定の結果に応じ、所定の設定に従って開閉するように制御される。

30

【0023】

一般入賞口 18 は、当該一般入賞口 18 に遊技球が入球すると所定数（例えば、15 個）の遊技球（賞球）が払い出されるように構成されている。アウト口 16 は、始動口 12 や大入賞口 13 や一般入賞口 18 などのいずれにも入球しなかった遊技球を受け入れる。風車 15 は、回転可能に構成され、遊技球の流下方向を変更するものである。

【0024】

遊技球誘導部材 22 は、遊技球の流下方向を大きく変化させるものであり、天通路 23 とステージ 29 とから構成される。天通路 23 は、遊技球が流下可能な遊技領域の上方に位置するように配設され、遊技盤ベース 19 の面に対して直角に立設された壁体から構成される。この天通路 23 の壁体は、当該天通路 23 の中心部が上方に突出されており、当該上方に突出された部分が屋根状に形成されている。また、この天通路 23 の壁体には、当該壁体に当接した遊技球を下方に誘導する切欠き部 28 が配設されている。

40

【0025】

ステージ 29 は、当該遊技領域の下方に位置するように配設され、遊技盤ベース 19 の面に対して直角に立設された壁体から構成される。このステージ 29 の壁体は、当該ステージ 29 の中心部が下方に突出されており、当該下方に突出された内壁面には遊技球を下

50

方に誘導する切欠き部 3 2 が配設されている。

【 0 0 2 6 】

液晶表示装置 4 は、特定の画像を表示するものである。例えば、液晶表示装置 4 は、複数の特定の画像（特別図柄、演出画像、遊技データに関する画像、店員呼び出しのための画像、遊技説明情報に関する画像）を表示することができる。図 4 は、液晶表示装置 4 において、各表示領域内に表示される各種の画像を示す図である。具体的には、液晶表示装置 4 は、図 4 に示すように、第 1 の所定の表示領域（液晶表示装置 4 の表示領域）1 0 0 内において、特別図柄の変動表示や、演出画像の表示を行う。

【 0 0 2 7 】

この第 1 の所定の表示領域を、以下、演出表示領域 1 0 0 という。また、液晶表示装置 4 は、図 4 に示すように、第 2 の所定の表示領域 1 0 1（液晶表示装置 4 の表示領域）内において、大当たり回数や変動回数などの遊技データの表示や、店員呼び出しのための表示を行う。この第 2 の所定の表示領域を、以下、呼び出し用表示領域 1 0 1 という。また、液晶表示装置 4 は、図 4 に示すように、第 3 の所定の表示領域 1 0 2（液晶表示装置 4 の表示領域）内において、遊技内容の説明を示す複数の遊技説明情報のうち、少なくとも 1 つの遊技説明情報に基づいた表示を行う。本実施形態では、一例として、第 3 の所定の表示領域 1 0 2 内において、複数の遊技説明情報のうち、1 つの遊技説明情報に基づいた表示が行われる場合の説明を行う。この第 3 の所定の表示領域を、以下、遊技説明情報表示領域 1 0 2 という。

【 0 0 2 8 】

後述するように、本実施形態では、演出表示領域 1 0 0、呼び出し用表示領域 1 0 1、遊技説明情報表示領域 1 0 2 の位置の変更や、演出表示領域 1 0 0、呼び出し用表示領域 1 0 1、遊技説明情報表示領域 1 0 2 の大きさの変更が可能である。

【 0 0 2 9 】

そして、液晶表示装置 4 は、演出表示領域 1 0 0 内の所定の位置（例えば、図 4 に示す左上の角の位置）に、当該演出表示領域 1 0 0 を指定し、その位置を変更するための指定ボタン画像 1 0 0 a を表示し、演出表示領域 1 0 0 内の所定の位置（例えば、図 4 に示す右下の角の位置）に、当該演出表示領域 1 0 0 の大きさを変更させるための変更ボタン画像 1 0 0 b を表示し、演出表示領域 1 0 0 を囲むための枠画像 1 0 0 c を表示する。呼び出し用表示領域 1 0 1、遊技説明情報表示領域 1 0 2 においても、同様にして、指定ボタン画像 1 0 1 a、1 0 2 a や、変更ボタン画像 1 0 1 b、1 0 2 b、枠画像 1 0 1 c、1 0 2 c が表示される。

【 0 0 3 0 】

ここで、遊技説明情報表示領域 1 0 2 においては、複数の遊技説明情報のうち、いずれかの遊技説明情報を指定するための説明情報指定ボタンが表示される。具体的な一例としては、遊技説明情報表示領域 1 0 2 においては、遊技説明情報が示された複数の頁からなる小冊子の所定の頁が開かれた表示態様が表示される。そして、遊技説明情報表示領域 1 0 2 においては、例えば、図 4 に示すように、頁を進めるための頁めくりボタン画像 1 0 2 d が表示されるとともに、頁を戻すための頁戻りボタン画像 1 0 2 e が表示される。

【 0 0 3 1 】

図 5 は、本実施形態における弾球式遊技機 1 0 の制御部を示すブロック図である。図 5 に示すように、弾球式遊技機 1 0 の制御部は、主制御回路 3 0 と副制御回路 4 0 と払出・発射制御回路 8 0 とにより構成される。主制御回路 3 0 は、メイン C P U 3 1 と、メイン R O M 3 2 と、メイン R A M 3 3 と、シリアル通信用 I C 3 6 とを具備する。

【 0 0 3 2 】

また、主制御回路 3 0 には、大入賞口 1 3 に具備される特定領域（Vゾーン）に入球した遊技球を計数する V・カウントスイッチ 2 8 S と、大入賞口 1 3 に具備される一般領域に入球した遊技球を計数するカウントスイッチ 2 9 S と、一般入賞口 1 8 に遊技球が入球したことを検出する一般入賞球スイッチ 1 8 S と、始動口 6 を遊技球が通過したことを検出する始動入賞球スイッチ 6 S と、始動口 6 の羽根を開閉する始動口ソレノイド 6 a と、

10

20

30

40

50

大入賞口 8 の扉を開閉する大入賞口ソレノイド 8 a と、大入賞口 8 に入球した遊技球を特定領域と一般領域とに振り分けるシーソーを駆動するシーソーソレノイド 8 b と、遊技盤上の遊技領域に遊技球を発射する制御又は所定数の遊技球を払い出す制御を実行する払出・発射制御回路 8 0 とが接続されている。

【 0 0 3 3 】

メイン CPU 3 1 は、遊技の進行を制御する遊技制御手段である。具体的には、メイン CPU 3 1 は、遊技の進行に伴って行う各種の処理、例えば、(a) 大当たりの判定処理、(b) 液晶表示装置 4 に特別図柄の変動表示を開始させる処理などを実行する。

【 0 0 3 4 】

メイン ROM 3 2 は、大当たり判定を実行するための判定テーブルを記憶している。また、メイン ROM 3 2 は、主制御回路 3 0 における各処理を制御するためのプログラムなどを記憶している。 10

【 0 0 3 5 】

メイン RAM 3 3 は、大当たり判定用の乱数値及び大当たり図柄決定用の乱数値を含む始動記憶をしている。また、メイン RAM 3 3 は、SRAM などにより構成され、普通図柄始動記憶をも記憶している。

【 0 0 3 6 】

副制御回路 4 0 は、弾球式遊技機 1 0 の各種演出など制御するものであり、サブ CPU 4 1 と、サブ ROM 4 2 と、サブ RAM 4 3 と、画像処理回路 4 5 と、音処理回路 4 6 と、ランプ処理回路 4 7 とを具備する。サブ RAM 4 3 は、主制御回路 3 0 から受信した各種コマンドを記憶する。 20

【 0 0 3 7 】

サブ ROM 4 2 は、遊技の進行に関連する情報を記憶する記憶手段（第一記憶手段）である。具体的には、サブ ROM 4 2 には、例えば、特別図柄の変動表示開始に対応づけられた特別図柄の変動表示パターンなどが記憶されている。

【 0 0 3 8 】

サブ ROM 4 2 は、副制御回路 4 0 における各処理を制御するためのプログラム、指定ボタン画像に関する情報、変更ボタン画像に関する情報、枠画像に関する情報、頁めくりボタン画像に関する情報、頁戻しボタン画像に関する情報、遊技内容の説明を示す複数の遊技説明情報を記憶する記憶手段（第二記憶手段）でもある。 30

【 0 0 3 9 】

画像処理回路 4 5 は、サブ CPU 4 1 からのコマンドに応じて、液晶表示装置 4 に特別図柄の変動表示、それに伴う演出表示などの各種の表示を行わせる。この画像処理回路 4 5 は、各種の画像データを記憶する画像データ ROM 5 4 と、画像データ ROM 5 4 に記憶されている画像データに基づいて特別図柄の変動表示情報などの画像情報を生成する VDP (Video Display Processor) 5 1 と、VDP 5 1 により生成された画像情報をアナログ信号に変換する D / A コンバータ 5 2 と、電源投入時や異常時に各種設定を初期値に戻す初期リセット回路 5 3 とを具備する。図 6 乃至図 1 5 は、本実施形態のサブ CPU 4 1 により行われる表示制御処理の説明を補足するための図である。

【 0 0 4 0 】

サブ CPU 4 1 は、遊技中の所定のタイミング（例えば、メイン CPU 3 1 による初期化処理が行われた後）で、指定ボタン画像に関する情報（例えば、指定ボタン画像パターン）、変更ボタン画像に関する情報（例えば、変更ボタン画像パターン）、枠画像に関する情報（例えば、枠画像パターン）、頁めくりボタン画像に関する情報（例えば、頁めくりボタン画像パターン）、頁戻しボタン画像に関する情報（例えば、頁戻しボタン画像パターン）、複数の遊技説明情報のうち、所定の遊技説明情報をサブ ROM 4 2 から読み出す。 40

【 0 0 4 1 】

そして、サブ CPU 4 1 は、VDP 5 1 に対して、以下のような指示を行う。この指示とは、例えば、指定ボタン画像パターン、変更ボタン画像パターン、枠画像パターンに基 50

づいて、所定の演出表示領域 100 内の所定領域に、指定ボタン画像、枠画像、変更ボタン画像を、例えば、図 4 に示すような配置で、表示させるように、液晶表示装置 4 を制御するような指示である。VDP51 は、上記指示に基づいて、画像データ ROM 54 から、必要な画像データを取得して、指定ボタン画像、枠画像、変更ボタン画像を生成し、液晶表示装置 4 に、所定の演出表示領域 100 内の所定領域に、指定ボタン画像、枠画像、変更ボタン画像を、例えば、図 4 に示すような配置で、表示させる。

【0042】

そして、サブ CPU 41 による指示に基づいて、VDP51 は、液晶表示装置 4 に、所定の演出表示領域 100 内に、特別図柄の変動表示、演出画像の表示を行わせる。

【0043】

また、同様にして、サブ CPU 41 は、VDP51 に対して、上述したような指示を行うことにより、VDP51 は、液晶表示装置 4 に、所定の呼び出し用表示領域 101 内の所定領域に、指定ボタン画像、枠画像、変更ボタン画像を、例えば、図 4 に示すような配置で、表示させる。そして、サブ CPU 41 による指示に基づいて、VDP51 は、液晶表示装置 4 に、所定の呼び出し用表示領域 101 内に、遊技データの表示や、店員呼び出しのための表示を行わせる。

【0044】

また、同様にして、サブ CPU 41 は、VDP51 に対して、上述したような指示（但し、この指示には、頁めくりボタン画像パターン、頁戻りボタン画像パターンが含まれる）を行うことにより、VDP51 は、上記指示に基づいて、画像データ ROM 54 から、必要な画像データを取得して、指定ボタン画像、枠画像、変更ボタン画像、頁めくりボタン画像、頁戻りボタン画像を生成し、液晶表示装置 4 に、所定の呼び出し用表示領域 101 内の所定領域に、指定ボタン画像、枠画像、変更ボタン画像、頁めくりボタン画像、頁戻りボタン画像を、例えば、図 4 に示すような配置で、表示させる。

【0045】

また、サブ CPU 41 は、VDP51 に対して、以下のような指示を行う。この指示とは、遊技説明情報表示領域 102 内の所定領域に、所定の遊技説明情報に関する画像を表示させるように、液晶表示装置 4 を制御するような指示である。VDP51 は、上記指示に基づいて、所定の遊技説明情報に関する画像を生成し、液晶表示装置 4 に、所定の遊技説明情報表示領域 102 内の所定領域に、所定の遊技説明情報に関する画像を表示させる。

【0046】

サブ CPU 41 には、タッチパネル 3 が接続されている。タッチパネル 3 は、遊技盤の遊技領域内の位置と関連する、遊技者による所定の操作を検出するスイッチ手段を構成する。具体的には、遊技者がタッチパネル 3 内の所定位置を押圧する操作を行うと、タッチパネル 3 は、上記押圧操作を検出し、押圧操作を示す信号を、インターフェース部（図示せず）を介して、サブ CPU 41 に送る。この際、タッチパネル 3 は、当該押圧操作が行われたタッチパネルの位置を示す信号もサブ CPU 41 に送る。

【0047】

このタッチパネル 3 内の所定の位置とは、指定ボタン画像、変更ボタン画像、頁めくりボタン画像、頁戻りボタン画像が表示されている位置である。

【0048】

サブ CPU 41 は、タッチパネル 3 により検出された遊技者による所定の操作に基づいて、遊技盤の遊技領域内の所定の位置を検出する位置検出手段である。言い換えると、サブ CPU 41 は、タッチパネル 3 において、遊技者により所定の操作が行われた位置を検出する。なお、上記位置検出手段は、サブ CPU 41 と独立した構成であってもよい。

【0049】

具体的には、サブ CPU 41 は、タッチパネル 3 から送られてきた押圧操作を示す信号と、当該押圧操作が行われたタッチパネル 3 の位置を示す信号とに基づいて、遊技者による所定の操作が行われた、遊技領域内の所定の位置を検出する。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 0 】

サブCPU41は、液晶表示装置4における表示動作を制御する表示制御手段である。具体的には、サブCPU41は、検出した所定の位置に、特定の画像を表示するように、液晶表示装置4を制御する表示制御手段である。

【 0 0 5 1 】

具体的には、サブCPU41は、特定の情報の表示（例えば、店員呼び出しのための表示）を、サブCPU41により検出された所定の位置に、移動させるように、液晶表示装置4を制御する。また、サブCPU41は、液晶表示装置4の遊技説明情報表示領域102に表示されている少なくとも1つの遊技説明情報を、サブCPU41により検出された所定の位置に、表示させるように、前記表示手段を制御する。

10

【 0 0 5 2 】

例えば、サブCPU41は、液晶表示装置4上の所定領域（演出表示領域100）以外の領域（遊技説明情報表示領域102）に表示されている少なくとも1つの遊技説明情報を、検出した所定の位置に、表示させるように、液晶表示装置4を制御する。また、例えば、サブCPU41は、所定の呼び出しのための表示（店員呼び出しのための表示）を、検出した所定の位置に、表示させるように、液晶表示装置4を制御する。この処理の詳細な説明は、以下のとおりである。

【 0 0 5 3 】

例えば、図4に示すように、遊技中において、液晶表示装置4は、所定の演出表示領域100内において、指定ボタン画像100a、変更ボタン画像100b、枠画像100cを表示するとともに、特別図柄の変動表示、演出画像の表示を行っているとする。遊技者が、タッチパネル3上の、指定ボタン画像100aが表示されている位置を押圧すると、押圧操作を示す信号及び当該押圧操作が行われたタッチパネル3の位置を示す信号がサブCPU41に送られる。サブCPU41は、送られてきた信号に基づいて、演出表示領域100の位置の変更が行われることを認識し、次の押圧操作を示す信号などが来るのを待つ動作を行う。

20

【 0 0 5 4 】

そして、遊技者が、タッチパネル3上の任意の位置を押圧すると、押圧操作を示す信号及び当該押圧操作が行われたタッチパネル3の位置を示す信号が、サブCPU41に送られる。サブCPU41は、押圧操作を示す信号及び当該押圧操作が行われたタッチパネル3の位置を示す信号に基づいて、押圧操作が行われた遊技領域内の位置を検出する。そして、サブCPU41は、検出した遊技領域内の位置に、指定ボタン画像100aが表示されるように、演出表示領域100内の各画像（指定ボタン画像、枠画像、変更ボタン画像、特別図柄、演出画像）の位置を変更するように、VDP51に指示する。VDP51に指示に基づいて、液晶表示装置4は、サブCPU41により検出された遊技領域内の位置に、指定ボタン画像が表示されるように、演出表示領域100内に表示される各画像（指定ボタン画像、枠画像、変更ボタン画像、特別図柄、演出画像）の位置を変更する。この際、演出表示領域100の大きさ、演出表示領域内における各画像の配置は、変更されない。即ち、上述の動作により、演出表示領域100内の各画像は、平行移動されることになる。上述の動作により、例えば、演出表示領域100内の各画像は、図4に示す位置から、図6に示す位置に平行移動される。

30

40

【 0 0 5 5 】

所定の呼び出し用表示領域101内の各画像の位置の変更、所定の遊技説明情報表示領域102内の各画像の位置の変更についても、上述の動作の説明が適用される（図7，図8参照）。

【 0 0 5 6 】

ここで、サブCPU41は、液晶表示装置4の表示領域内における、演出表示領域100の位置情報、呼び出し用表示領域101の位置情報、遊技説明情報表示領域102の位置情報を管理している。

【 0 0 5 7 】

50

なお、タッチパネル 3 は、複数の特定の画像をそれぞれ表示するための所定の位置と関連する、遊技者による所定の押圧操作を検出し、サブ CPU 4 1 は、タッチパネル 3 により検出された上記所定の押圧操作に基づいて、複数の特定の画像をそれぞれ表示するための所定の位置を検出した場合、サブ CPU 4 1 は、検出された各所定の位置に、それぞれ、特定の画像を表示するように、液晶表示装置 4 を制御することもできる。

【0058】

ここでいう複数の特定の画像とは、例えば、演出表示領域 100 内に表示される画像、呼び出し用表示領域 101 内に表示される画像、遊技説明情報表示領域 103 内に表示される画像のうち、少なくとも 2 つ以上の画像のことである。

【0059】

具体的には、遊技者による所定の演出表示領域 100 内の指定ボタン画像 100 a の押圧操作に基づいて、上述したようにして、所定の演出表示領域 100 内の各画像の位置の変更が行われ、遊技者による所定の呼び出し用表示領域 101 内の指定ボタン画像 101 a の押圧操作に基づいて、上述したようにして、所定の呼び出し用表示領域 101 内の各画像の位置の変更が行われ、遊技者による所定の遊技情報説明表示領域 102 内の指定ボタン画像 102 a の押圧操作に基づいて、上述したようにして、所定の遊技情報説明表示領域内の各画像の位置の変更が行われる。

【0060】

また、サブ CPU 4 1 は、以下のような処理を行うこともできる。特定の画像（例えば、遊技説明情報に関する画像）が、サブ CPU 4 1 により検出された位置を含む表示領域にて表示され（又は所定の呼び出しのための表示がサブ CPU 4 1 により検出された位置を含む表示領域にて表示され）、タッチパネル 3 は、上記表示領域の大きさの変更に関する位置の情報に関する、遊技者による所定の押圧操作を検出し、サブ CPU 4 1 は、タッチパネル 3 により検出された上記所定の操作に基づいて、上記表示領域の大きさの変更に関する位置の情報を検出した場合、検出された上記変更に関する位置の情報に基づいて、サブ CPU 4 1 は、上記表示領域の大きさを変更するように、液晶表示装置 4 を制御することもできる。具体的な説明の一例は、以下のとおりである。

【0061】

例えば、図 4 に示すように、液晶表示装置 4 は、所定の演出表示領域 100 内において、指定ボタン画像 100 a、変更ボタン画像 100 b、枠画像 100 c を表示するとともに、特別図柄の変動表示、演出画像の表示を行っているとする。遊技者が、タッチパネル 3 上の、変更ボタン画像 100 b が表示されている位置を押圧すると、押圧操作を示す信号及び当該押圧操作が行われたタッチパネル 3 の位置を示す信号がサブ CPU 4 1 に送られ、サブ CPU 4 1 は、演出表示領域 100 の大きさの変更が行われることを認識し、次の押圧操作を示す信号などが来るのを待つ動作を行う。

【0062】

そして、遊技者が、タッチパネル 3 上の任意の位置を押圧すると、押圧操作を示す信号及び当該押圧操作が行われたタッチパネル 3 の位置を示す信号が、サブ CPU 4 1 に送られる。サブ CPU 4 1 は、送られてきた信号に基づいて、押圧操作が行われた遊技領域内の位置を検出する。そして、サブ CPU 4 1 は、指定ボタン画像 100 a の表示位置を固定にしたままで、検出した位置に、変更ボタン画像 100 b が表示されるように、演出表示領域 100 の大きさ（枠画像 100 c の大きさ、特別図柄の大きさ、演出画像の大きさ）を変更するように、VDP 5 1 に指示する。VDP 5 1 の指示に基づいて、液晶表示装置 4 は、指定ボタン画像 100 a の表示位置を固定にしたままで、サブ CPU 4 1 により検出された位置に、変更ボタン画像 100 b が表示されるように、演出表示領域の大きさ（枠画像 100 c の大きさ、特別図柄の大きさ、演出画像の大きさ）を変更する（図 9 参照）。

【0063】

所定の呼び出し用表示領域 101 の大きさの変更、所定の遊技説明情報表示領域 102 の大きさの変更についても、上述の動作の説明が同様に適用される（図 10、図 11 参照

10

20

30

40

50

）。

【 0 0 6 4 】

また、サブCPU 41は、以下のような処理を行うこともできる。液晶表示装置4は、複数の特定の画像を重ねて表示することが可能である。タッチパネル3は、複数の特定の画像がそれぞれ表示されている領域のうち、いずれかの領域内の位置に関する、遊技者による所定の押圧操作を検出し、サブCPU 41は、タッチパネル3により検出された上記所定の押圧操作に基づいて、複数の特定の画像がそれぞれ表示されている領域のうち、いずれかの領域内の位置を検出した場合、サブCPU 41は、液晶表示装置4で重ねて表示された複数の特定の画像のうち、検出された位置を含む領域に表示された特定の画像を、前面側に表示させる。具体的な説明の一例は、以下のとおりである。

10

【 0 0 6 5 】

例えば、液晶表示装置4は、所定の演出表示領域100内において、指定ボタン画像100a、変更ボタン画像100b、枠画像100cを表示するとともに、特別図柄の変動表示、演出画像の表示を行っているとともに、所定の呼び出し用表示領域101内において、指定ボタン画像101a、変更ボタン画像101b、枠画像101cを表示するとともに、遊技データの表示や、店員呼び出しのための表示を行っている。この際、図12に示すように、所定の演出表示領域100と、所定の呼び出し用表示領域101は、所定の領域において、重なっており、上記所定の領域においては、演出表示領域100内の各画像が表示されているとする。

【 0 0 6 6 】

20

遊技者が、タッチパネル3上の、所定の呼び出し用表示領域101内の所定の位置（重なっている所定領域以外の領域）を押圧すると、押圧操作を示す信号及び当該押圧操作が行われたタッチパネル3の位置を示す信号がサブCPU 41に送られる。

【 0 0 6 7 】

サブCPU 41は、送られてきた信号に基づいて、遊技領域内の押圧操作が行われた位置を検出し、管理している各表示領域の位置情報に基づいて、押圧操作が行われた位置に対応する表示領域が、演出表示領域100か、呼び出し用表示領域101か、遊技説明情報表示領域102であるかを判断する。ここでは、サブCPU 41は、押圧操作が行われた位置に対応する表示領域が、呼び出し用表示領域101であると判断する。

【 0 0 6 8 】

30

そして、サブCPU 41は、上記重なっている所定領域上において、呼び出し用表示領域101内の各画像を表示させるように、VDP 51に指示する。VDP 51の指示に基づいて、液晶表示装置4は、図13に示すように、上記重なっている所定領域上において、呼び出し用表示領域101内の各画像を表示する。

【 0 0 6 9 】

演出表示領域100、呼び出し用表示領域101、遊技説明情報表示領域102のうち、いずれか2つの表示領域が重なっている場合、3つの全ての表示領域が重なっている場合についても、上述の動作が適用される。

【 0 0 7 0 】

また、サブCPU 41は、メインCPU 31によって進行する遊技に関連する、サブROM 42に記憶された情報に基づいて、液晶表示装置4の所定領域（演出表示領域100）に、遊技の進行に関連する表示を液晶表示装置4に行わせるように制御する表示制御手段である。

40

【 0 0 7 1 】

具体的には、例えば、メインCPU 31により進行された遊技に関する処理が、例えば、特別図柄の変動表示開始処理の場合には、サブROM 42に記憶された、特別図柄の変動表示開始に対応する特別図柄の変動表示パターンを取得し、VDP 51に対して、演出表示領域100内に、変動表示パターンに従った変動表示を行わせるように指示する。VDP 51は、液晶表示装置4上の演出表示領域100内に、変動表示パターンに従った特別図柄の変動表示を行わせる。

50

【 0 0 7 2 】

サブCPU 4 1 は、サブROM 4 2 に記憶された複数の遊技説明情報のうち、少なくとも1つの遊技説明情報に基づいた表示を、所定条件下で、切り替えて、液晶表示装置 4 上の所定領域（演出表示領域 1 0 0 ）以外の領域（遊技説明情報表示領域 1 0 2 ）に表示させる表示制御手段でもある。この処理の具体的な説明の一例は、以下のとおりである。以下に示す場合、「所定条件下で切り替える」とは、「遊技状態が変化したことを条件に切り替える」ことに対応する。

【 0 0 7 3 】

メインCPU 3 1 は、遊技において、現在の遊技状態を判定する遊技状態判定手段でもある。ここでいう遊技状態には、遊技中において、リーチ演出などの特有の演出が行われる状態も含まれる。遊技状態としては、例えば、通常遊技状態、リーチ状態、大当たり遊技状態などがある。そして、各遊技状態には、少なくとも1つの遊技説明情報が関連づけられている。具体的には、サブROM 4 2 に記憶された各遊技説明情報には、それぞれ、遊技状態が対応づけられている。

10

【 0 0 7 4 】

サブCPU 4 1 は、メインCPU 3 1 により判定された現在の遊技状態に関連する少なくとも1つの遊技説明情報に基づいた表示を、メインCPU 3 1 により判定される遊技状態の変化に基づいて、切り替えて、液晶表示装置 4 上の遊技説明情報表示領域 1 0 2 に表示させる。このサブCPU 4 1 による切り替え処理は、例えば、以下のように行われる。

20

【 0 0 7 5 】

例えば、図 4 に示すように、液晶表示装置 4 は、所定の遊技説明情報表示領域 1 0 2 内において、指定ボタン画像 1 0 2 a、変更ボタン画像 1 0 2 b、枠画像 1 0 2 c、頁めくりボタン画像 1 0 2 d、頁戻りボタン画像 1 0 2 e、所定の遊技説明情報を表示しているとする。ここでは、通常遊技状態に対応する遊技説明情報が表示されている。

【 0 0 7 6 】

そして、メインCPU 3 1 は、現在の遊技状態は、リーチ状態であると判定し、リーチ状態であることを指定するコマンドをサブCPU 4 1 に送る。サブCPU 4 1 は、上記コマンドに基づいて、サブROM 4 2 から、リーチ状態に対応する遊技説明情報を取得する。そして、サブCPU 4 1 は、VDP 5 1 に、遊技説明情報表示領域 1 0 2 内に表示されていた遊技説明情報に代えて、リーチ状態に対応する遊技説明情報を、遊技説明情報表示領域 1 0 2 に表示させるように指示する。VDP 5 1 は、上記指示に基づいて、液晶表示装置 4 に、リーチ状態に対応する遊技説明情報を、遊技説明情報表示領域 1 0 2 に表示させる。

30

【 0 0 7 7 】

図 1 4 は、リーチ状態に対応する遊技説明情報の一例を示す図である。この遊技説明情報においては、リーチフローが示されており、特別図柄の変動が開始されてから、リーチが発生した場合に、ノーマルリーチから、各スーパーリーチ A ~ D 1 に発展していく様子と、各スーパーリーチにおける大当たりの可能性を示す信頼度が示されている。なお、この遊技説明情報では、スーパーリーチ D 1 が、さらに、スーパーリーチ D 2 に発展する場合がある様子が示されている。また、この遊技説明情報において、各スーパーリーチの簡単な説明が示されていても良い。

40

【 0 0 7 8 】

このようにして、遊技状態の変化に応じて、遊技説明情報表示領域 1 0 2 内の遊技説明情報は、切り替えられていく。

【 0 0 7 9 】

なお、サブCPU 4 1 による切り替え処理は、上述した方法以外で、以下のように行われてもよい。以下に示す場合、「所定条件下で切り替える」とは、「遊技者により、遊技説明情報が指定されたことを条件に切り替える」ことに対応する。

【 0 0 8 0 】

50

タッチパネル 3 及びサブ CPU 4 1 は、所定の遊技説明情報を指定するための説明情報指定手段を構成する。そして、サブ CPU 4 1 は、指定された少なくとも 1 つの遊技説明情報に基づいた表示を、指定された遊技説明情報の変化に基づいて、切り替えて、液晶表示装置 4 上の遊技説明情報表示領域 1 0 2 に表示させる。このサブ CPU 4 1 による切り替え処理は、例えば、以下のようにして行われる。

【 0 0 8 1 】

サブ ROM 4 2 に記憶された各遊技説明情報には、それぞれ、頁情報が対応づけられている。そして、例えば、図 4 に示すように、液晶表示装置 4 は、所定の遊技説明情報表示領域 1 0 2 内において、指定ボタン画像 1 0 2 a、変更ボタン画像 1 0 2 b、枠画像 1 0 2 c、頁めくりボタン画像 1 0 2 d、頁戻りボタン画像 1 0 2 e、所定の遊技説明情報を表示しているとする。ここでは、通常遊技状態に対応する遊技説明情報が表示されている。

10

【 0 0 8 2 】

遊技者が、タッチパネル 3 上の、頁めくりボタン画像 1 0 2 d 又は頁戻りボタン画像 1 0 2 e が表示されている位置を押圧すると、押圧操作を示す信号及び当該押圧操作が行われたタッチパネル 3 の位置を示す信号がサブ CPU 4 1 に送られる。サブ CPU 4 1 は、押圧操作が行われたタッチパネル 3 の位置に基づいて、頁めくりボタンの押圧操作であるか、頁戻りボタンの押圧であるかを判断する。

【 0 0 8 3 】

サブ CPU 4 1 は、現在の頁情報と、頁めくりボタンの押圧操作又は頁戻りボタンの押圧操作とに基づいて、遊技説明情報表示領域 1 0 2 内に表示する遊技説明情報の頁を算出する。そして、サブ CPU 4 1 は、サブ ROM 4 2 から、算出した頁情報に対応する遊技説明情報を取得する。そして、サブ CPU 4 1 は、VDP 5 1 に、遊技説明情報表示領域 1 0 2 内に表示されていた遊技説明情報に代えて、算出した頁情報に対応する遊技説明情報を、遊技説明情報表示領域 1 0 2 に表示させるように指示する。VDP 5 1 は、上記指示に基づいて、液晶表示装置 4 に、算出した頁情報に対応する遊技説明情報を、遊技説明情報表示領域 1 0 2 に表示させる。

20

【 0 0 8 4 】

このようにして、頁めくりボタンの押圧又は頁戻りボタンの押圧が行われるごとに、遊技説明情報の指定の変化となり、この変化に応じて、遊技説明情報表示領域 1 0 2 内の遊技説明情報は、切り替えられていく。

30

【 0 0 8 5 】

そして、遊技者が、頁めくりボタン画像 1 0 2 d 又は頁戻りボタン画像 1 0 2 e が表示されている位置を押しては、表示される遊技説明情報を確認し、その動作を繰り返すことにより、遊技者の所望の遊技説明情報に基づいた表示が行われる。

【 0 0 8 6 】

また、図 5 に示すように、サブ CPU 4 1 には、外部送信端子 1 1 が接続されている。外部送信端子 1 1 は、サブ CPU 4 1 により検出された位置が、液晶表示装置 4 において特定の情報の表示（例えば、店員呼び出しのための表示）が行われる特定領域（例えば、所定の呼び出し用表示領域 1 0 1 ）に対応した位置（タッチパネル 3 上における位置）である場合、遊技機 1 0 外部へ、上記特定の情報の表示に関連する信号を送信する送信手段である。

40

【 0 0 8 7 】

この処理の具体的な説明の一例は、以下のとおりである。上記特定の情報の表示は、所定の呼び出し（例えば、店員呼び出しのための表示）の表示である。外部送信端子 1 1 は、上記所定の呼び出しの機能を実行できる装置に、上記所定の呼び出しの表示に関連する信号を送信する。

【 0 0 8 8 】

例えば、図 4 に示すように、液晶表示装置 4 は、所定の呼び出し用表示領域 1 0 1 内において、指定ボタン画像 1 0 1 a、変更ボタン画像 1 0 1 b、枠画像 1 0 1 c を表示する

50

とともに、遊技データの表示や、店員呼び出しのための表示を行っているとする。遊技者が、タッチパネル3上の、店員呼び出しのための表示（図4に示す「CALL」）がされている位置を押圧すると、押圧操作を示す信号及び押圧操作が行われた位置を示す信号がサブCPU41に送られる。サブCPU41は、送られてきた信号に基づいて、押圧操作が行われた位置が上記呼び出しのための表示が行われる領域内の位置であると認識し、上記呼び出し機能を実行できる装置が解読できるような、上記呼び出しを示す信号を生成する。そして、サブCPU41から送られてきた上記呼び出しを示す信号を、外部送信端子11は、上記呼び出しの機能を実行できる装置に送信する。

【0089】

これにより、上記呼び出しの機能を実行できる装置は、上記呼び出しを示す信号を解読して、上記呼び出し動作を実行する。本実施形態では、上記呼び出しの機能を実行できる装置としては、ホールコンピュータでもよいし、遊技機の設置島に配置された呼出表示装置であってもよく、特に、限定されない。

10

【0090】

また、サブCPU41は、検出した位置が、液晶表示装置4において特定の情報の表示（例えば、店員呼び出しのための表示）が行われる特定領域（例えば、所定の呼び出し用表示領域101）に対応した位置（タッチパネル3上における位置）である場合、上記特定の情報の表示を変更させるように、液晶表示装置4を制御する。この処理の詳細な説明は、以下のとおりである。

【0091】

20

先ず、図4に示すように、液晶表示装置4は、所定の呼び出し用表示領域101内において、指定ボタン画像101a、変更ボタン画像101b、枠画像101cを表示するとともに、遊技データの表示及び店員呼び出しのための表示を、第1の表示パターンに従って、行っているとする。

【0092】

そして、サブROM42には、遊技データの表示及び店員呼び出しの表示のための第2の表示パターン（第1の表示パターンとは異なる表示パターン）が記憶されている。ここで、第1表示パターンとは、例えば、遊技データの表示及び店員呼び出しのための表示を、目立たないような色（例えば、白など）を用いて行うための表示パターンであるのに対して、第2表示パターンとは、例えば、遊技データの表示及び店員呼び出しのための表示を、目立つような色（例えば、赤）を用いて行うための表示パターンである。

30

【0093】

そして、遊技者が、タッチパネル3上の、店員呼び出しのための表示（図4に示す「CALL」）がされている位置を押圧すると、押圧操作を示す信号及び押圧操作が行われた位置を示す信号がサブCPU41に送られる。サブCPU41は、送られてきた信号に基づいて、押圧操作が行われた位置が上記呼び出しのための表示が行われる領域内の位置であると認識し、サブROM42から、第2の表示パターンを取得する。そして、サブCPU41は、VDP51に対して、所定の呼び出し用表示領域101内において、第2の表示パターンに従った、遊技データの表示及び店員呼び出しのための表示を行わせるように指示する。VDP51は、液晶表示装置4に、所定の呼び出し用表示領域101内において、第2の表示パターンに従った、遊技データの表示及び店員呼び出しのための表示を行わせる。また、サブCPU41は、上記呼び出し機能を実行できる装置が解読できるような、上記呼び出しを示す信号を生成する。そして、サブCPU41から送られてきた上記呼び出しを示す信号を、外部送信端子11は、上記呼び出しの機能を実行できる装置に送信する。

40

【0094】

また、サブCPU41は、遊技機内において、異常が検出された場合、呼び出し用表示領域101内の表示を変更させるように、液晶表示装置4を制御してもよい。この処理の詳細な説明は、以下のとおりである。

【0095】

50

サブROM 42には、異常が発生した場合における店員呼び出しのための第3の表示パターン（第1の表示パターンとは異なる表示パターン）が記憶されている。

【0096】

メインCPU 31は、遊技機内で発生した異常を検出する異常検出手段である。具体的には、メインCPU 31は、V・カウントスイッチ28S、カウントスイッチ29S、一般入賞球スイッチ18S、通過球スイッチ7S、始動入賞球スイッチ6Sなどのスイッチから送られる異常情報を検出する。この異常情報としては、例えば、短絡エラー、断線、球詰まりなどがある。なお、異常検出手段は、メインCPU 31以外の構成であってもよい。メインCPU 31は、異常情報を指定する異常コマンドをサブCPU 41に送る。

【0097】

液晶表示装置4は、図4に示すように、所定の呼び出し用表示領域101内において、指定ボタン画像101a、変更ボタン画像101b、枠画像101cを表示するとともに、遊技データの表示及び店員呼び出しのための表示を、第1の表示パターンに従って、行っているとする。

【0098】

そして、サブCPU 41は、上記異常コマンドを取得すると、サブROM 42から、第3の表示パターンを取得する。そして、サブCPU 41は、VDP 51に対して、所定の呼び出し用表示領域101内において、第3の表示パターンに従った、異常が発生した場合における店員呼び出しのための表示を行わせるように指示する。VDP 51は、液晶表示装置4に、所定の呼び出し用表示領域101内において、第3の表示パターンに従った店員呼び出しのための表示を行わせる（図15参照）。

【0099】

音処理回路46は、サブCPU 41からのコマンドに応じて、所定の遊技状態を遊技者に報知する効果音や音声などをスピーカ25から出力させるものであり、各種音データを記憶する音データROM 63と、音データROM 63に記憶されている音データに基づいて出力音情報を生成する音源IC 61と、音源IC 61により生成された出力音情報を増幅するAMP 62とを具備する。

【0100】

ランプ処理回路47は、サブCPU 41からのコマンドに応じて、特別図柄始動記憶ランプ（図示せず）に始動記憶の数を点灯表示し、始動入賞球スイッチ6Sで遊技球が検出されたことを報知するランプ、所定の遊技状態を遊技者に報知するランプを点灯・消灯させるとともに、普通図柄表示装置5a、5bにおける普通図柄の変動表示を制御するものであり、ランプの点灯・消灯パターンを記憶する装飾データROM 71と、ランプを点灯・消灯させるドライブ回路72とを具備する。

【0101】

払出・発射制御回路80は、一般入賞口14及び大入賞口8などに遊技球が入球した際に、所定数の遊技球（賞球）を払い出す払出装置81を制御し、遊技盤3上の遊技領域に遊技球を発射する発射装置82を制御する。

【0102】

なお、弾球式遊技機10における各処理は、主制御回路30と副制御回路40とにより制御されているが、主制御回路30は、副制御回路40により制御される処理の全部又は一部を処理してもよく、副制御回路40は、主制御回路30により制御される処理の全部又は一部を処理してもよい。

【0103】

（本実施形態の作用・効果）

本実施形態の遊技機10によれば、タッチパネル3（スイッチ手段）は、前枠2の前面側に配置され、遊技者による所定の押圧操作によりスイッチとして働き、サブCPU 41（位置検出手段）は、検出された所定の操作に基づいて、遊技者により所定の押圧操作が行われた遊技領域内の位置を検出することができる。このため、上記タッチパネル3は、前枠2の前面側を覆うように配置することができ、タッチパネル3全体がスイッチとして

10

20

30

40

50

の機能を持つので、遊技盤の遊技領域の広範囲において、スイッチの設置が可能になる。この結果、上記スイッチの位置変更の必要が生じた場合（機種変更など）でも、ハードウェア構成を変更することなく、スイッチの位置の変更が可能となり、スイッチの位置変更に対して容易に対処することが可能となる。

【0104】

また、外部送信端子11（送信手段）は、サブCPU41により検出された位置が、液晶表示装置4において特定の情報の表示が行われる特定領域に対応した位置（タッチパネル3における位置）である場合、遊技機外部へ、上記特定の情報の表示に関連する信号を送信することができる。このため、外部送信端子11は、上記特定の情報の表示に関連する動作を行う装置が解読できるように、遊技機内部で生成された上記特定の情報の表示に関連する信号を、送信できるので、上記装置の変更の必要が生じた場合でも、ハードウェア構成を変更することなく、容易に対処が可能である。

10

【0105】

例えば、上記特定の情報の表示は、所定の呼び出しの表示であり、外部送信端子11が、上記所定の呼び出しの機能を実行できる装置に、上記所定の呼び出しの表示に関連する信号を送信する場合には、遊技機の設置島に配置された呼出表示装置以外にも、ホールコンピュータに、上記信号を送信することができるので、例えば、所定の呼び出しが店員呼び出しのときには、店員呼び出しが確実に行われ、例えば、遊技機における異常時発生の際に対処が確実に行われる。

【0106】

また、サブCPU41は、遊技者による所定の押圧操作に基づいて検出した位置が、液晶表示装置4において特定の情報の表示が行われる特定領域に対応した位置（タッチパネル3における位置）である場合、上記特定の情報の表示を変更させるので、例えば、特定の情報の表示が店員呼び出しの表示の場合において、店員呼び出しが明確になるような表示に変更することにより、遊技者は、自分が店員呼び出しをしたことを容易に確認できる。また、店員呼び出し動作を行う装置だけでなく、遊技機上においても、上述の表示を行えるので、店員呼び出しが確実に行われ、例えば、遊技機における異常時発生の際に対処が確実に行われる。

20

【0107】

また、本実施形態の遊技機10によれば、タッチパネル3（スイッチ手段）は、遊技盤上の遊技領域の位置と関連する、遊技者による所定の操作を検出することができ、サブCPU41（位置検出手段）は、検出された所定の操作に基づいて、遊技者により指定された遊技領域内の所定の位置を検出することができる。このため、遊技者が遊技中において、タッチパネル3を用いて、例えば、店員呼び出しのための表示の移動先の位置（遊技者の所望の位置）で所定の押圧操作を行うことにより、上記移動先の位置がサブCPU41により検出される。

30

【0108】

そして、サブCPU41（表示制御手段）は、検出された上記移動先の位置に、上記店員呼び出しのための表示を、移動させることができるので、遊技者の利便性が向上する。

【0109】

また、本実施形態の遊技機10では、特定の情報の表示（例えば、店員呼び出しのための表示）は、サブCPU41により検出された位置を含む表示領域にて表示され、タッチパネル3は、上記表示領域の大きさの変更に関する位置の情報に関する、遊技者による所定の操作を検出し、サブCPU41は、タッチパネル3により検出された上記所定の操作に基づいて、上記表示領域の大きさの変更に関する位置の情報を検出する。そして、サブCPU41は、検出した変更に関する位置の情報に基づいて、上記表示領域の大きさを変更するように、液晶表示装置4を制御することができるので、遊技者は、店員呼び出しのための表示領域の大きさを、遊技者の所望の大きさにすることができ、一層、遊技者の利便性が向上する。

40

【0110】

50

また、サブCPU41は、メインCPU31などにより異常が検出された場合、特定の情報の表示（例えば、店員呼び出しのための表示）を変更させるように、液晶表示装置4を制御するので、例えば、異常発生時に、遊技者が店員呼び出しを速やかに行えるような表示に変更することができ、異常発生時における店員による速やかな対処が可能となる。

【0111】

（変更例）

（1）なお、上述した実施形態において、サブCPU41は、遊技機内において、異常が検出された場合、呼び出し用表示領域101内の遊技データ及び店員呼び出しのための表示を、異常が発生した場合における店員呼び出しのための表示に変更させるとともに、呼び出し用表示領域101内の各画像の位置を、遊技盤の中央に位置に変更させるように、液晶表示装置4を制御するようにしてもよい。遊技データ及び店員呼び出しのための表示から、異常が発生した場合における店員呼び出しのための表示への変更においては、例えば、表示内容の変更、表示の大きさの変更が行われる。

10

【0112】

（2）また、遊技者が、呼び出し用表示領域101内の店員呼び出しのための表示（例えば、「ここを押してください」などの表示）が行われている位置を押圧する操作を行うと、液晶表示装置4において、呼び出し用表示領域101以外の表示領域における表示態様（例えば、表示されている色）が変化するようにしてもよい。

（3）また、上述した実施形態では、遊技者が各表示領域などの遊技領域内の任意の位置を指定するための手段として、タッチパネル3が用いられていたが、タッチパネル3の代わりに、マウスなどの入力デバイスが用いられても良い。

20

【図面の簡単な説明】

【0113】

【図1】本実施形態における弾球式遊技機の外観を示す図である。

【図2】本実施形態における遊技盤ベースを示す図である。

【図3】本実施形態における遊技盤ベースに配設された各遊技部材の配置関係を示す図である。

【図4】本実施形態における液晶表示装置4において、各表示領域内に表示される各種の画像を示す図である。

【図5】本実施形態における弾球式遊技機の内部構造を示す図である。

30

【図6】本実施形態のサブCPU41により行われる表示制御処理の説明を補足するための図である（その1）。

【図7】本実施形態のサブCPU41により行われる表示制御処理の説明を補足するための図である（その2）。

【図8】本実施形態のサブCPU41により行われる表示制御処理の説明を補足するための図である（その3）。

【図9】本実施形態のサブCPU41により行われる表示制御処理の説明を補足するための図である（その4）。

【図10】本実施形態のサブCPU41により行われる表示制御処理の説明を補足するための図である（その5）。

40

【図11】本実施形態のサブCPU41により行われる表示制御処理の説明を補足するための図である（その6）。

【図12】本実施形態のサブCPU41により行われる表示制御処理の説明を補足するための図である（その7）。

【図13】本実施形態のサブCPU41により行われる表示制御処理の説明を補足するための図である（その8）。

【図14】本実施形態の遊技説明情報の一例を示す図である。

【図15】本実施形態のサブCPU41により行われる表示制御処理の説明を補足するための図である（その9）。

【符号の説明】

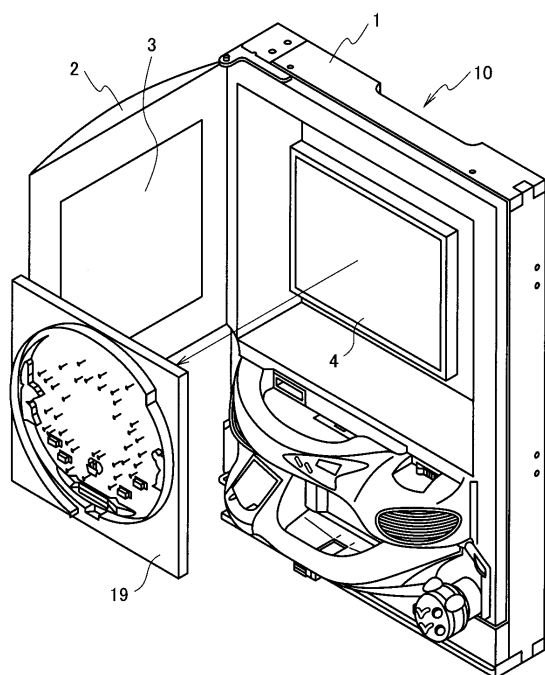
50

【 0 1 1 4 】

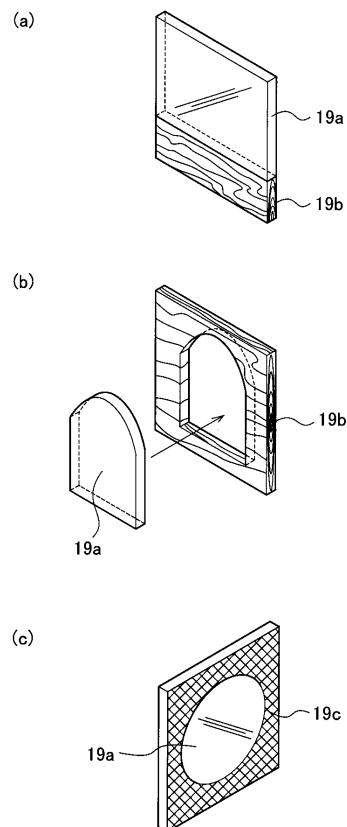
1 ... 外枠、2 ... 前枠、3 ... タッチパネル、4 ... 液晶表示装置、6 ... 始動口、6 S ... 始動入賞球スイッチ、6 a ... 始動口ソレノイド、7 S ... 通過球スイッチ、8 ... 大入賞口、8 a ... 大入賞口ソレノイド、8 b ... シーソーソレノイド、10 ... 弾球式遊技機、11 ... 外部送信端子、15 ... 風車、16 ... アウト口、16 S ... 一般入賞球スイッチ、18 ... 一般入賞口、19 ... 遊技盤ベース、22 ... 遊技球誘導部材、23 ... 天通路、25 ... スピーカ、28 S ... V / カウントスイッチ、29 ... ステージ、29 S ... カウントスイッチ、30 ... 主制御回路、31 ... メインCPU、32 ... メインROM、33 ... メインRAM、34 ... リセット用クロックパルス発生回路、35 ... 初期リセット回路、36 ... シリアル通信用IC、40 ... 副制御回路、41 ... サブCPU、42 ... サブROM、43 ... サブRAM、45 ... 画像処理回路、46 ... 音処理回路、47 ... ランプ処理回路、51 ... VDP、52 ... D / Aコンバータ、53 ... 初期リセット回路、54 ... 画像データROM、61 ... 音源IC、62 ... AMP、63 ... 音データROM、71 ... 装飾データROM、72 ... ドライブ回路、80 ... 発射制御回路、81 ... 払出装置、82 ... 発射装置

10

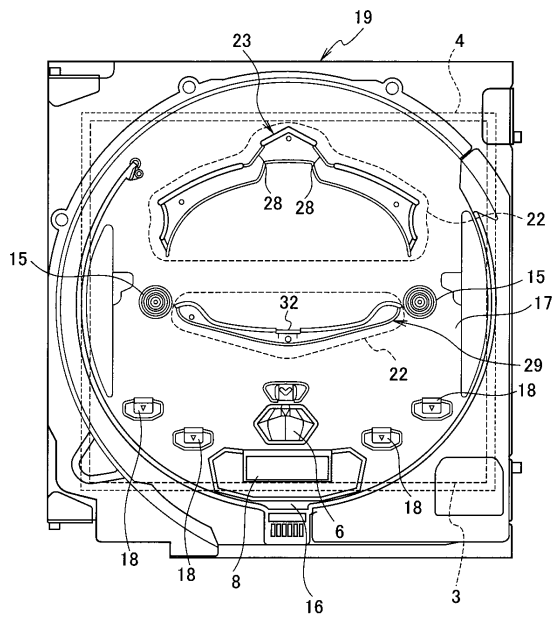
【 図 1 】



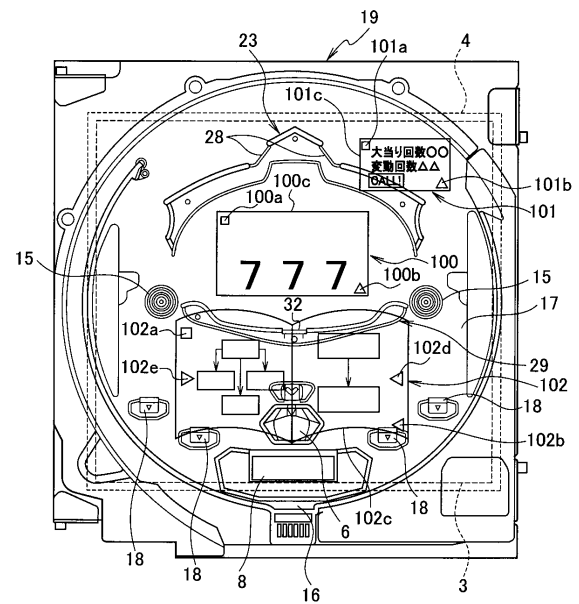
【 図 2 】



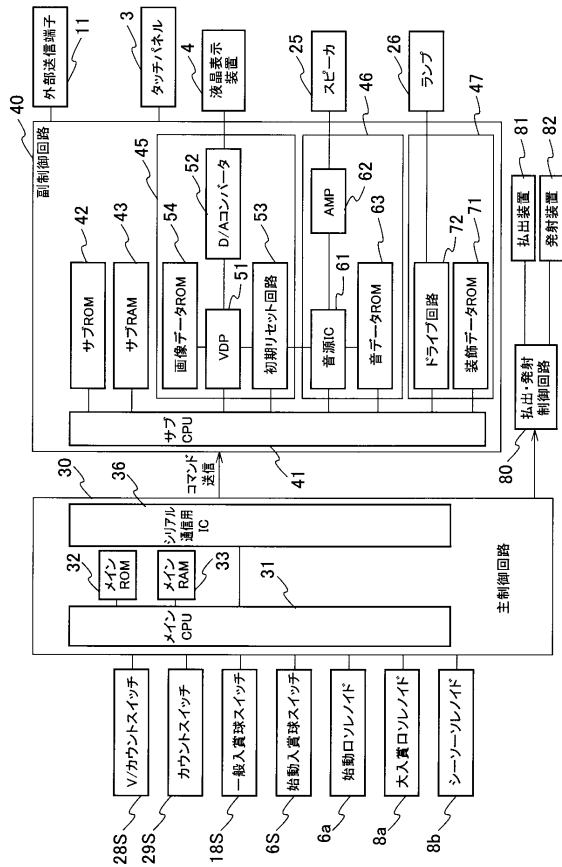
【図 3】



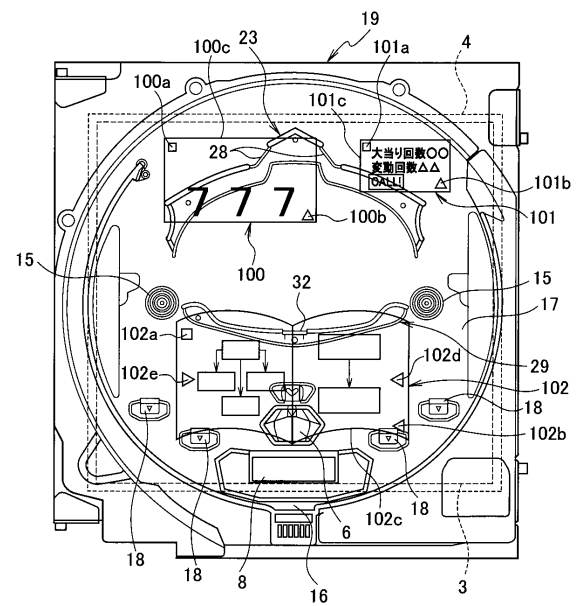
【図 4】



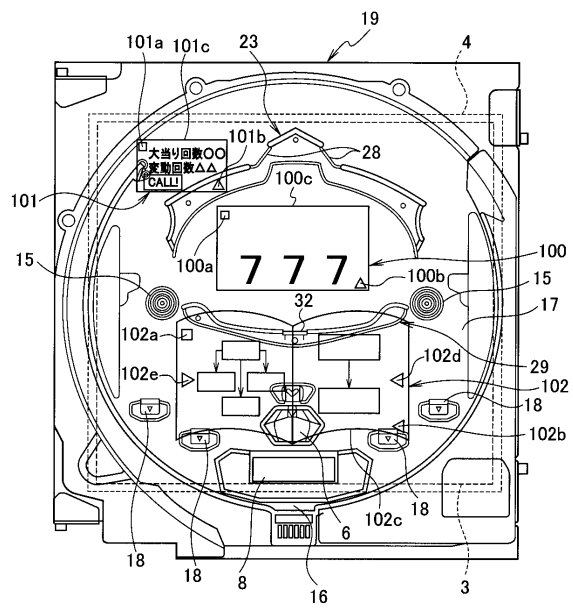
【図 5】



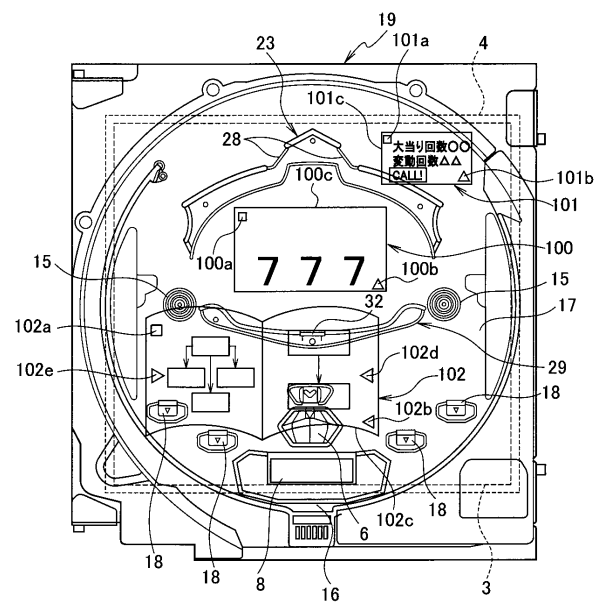
【図 6】



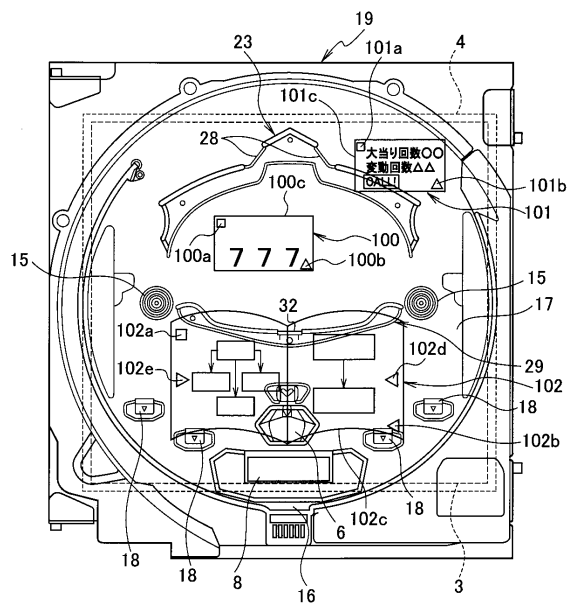
【図 7】



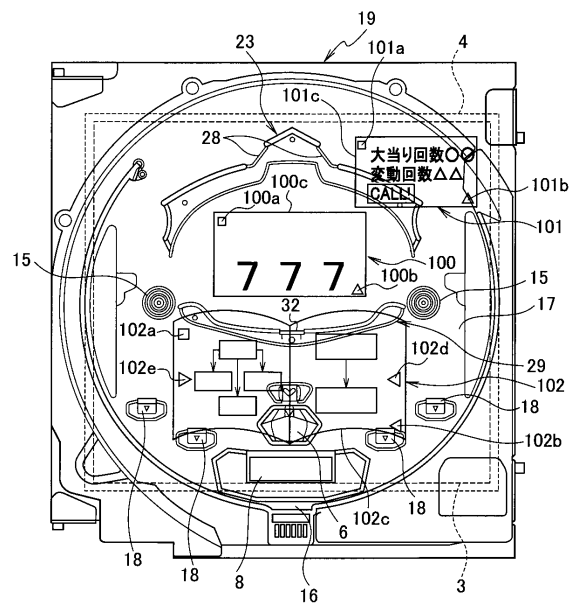
【図 8】



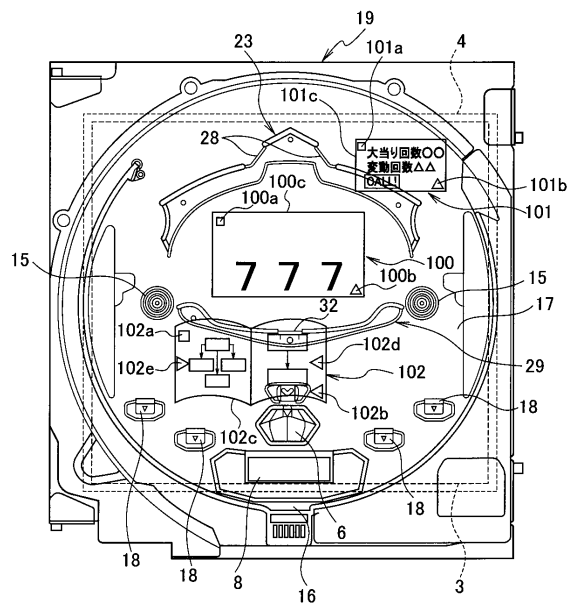
【図 9】



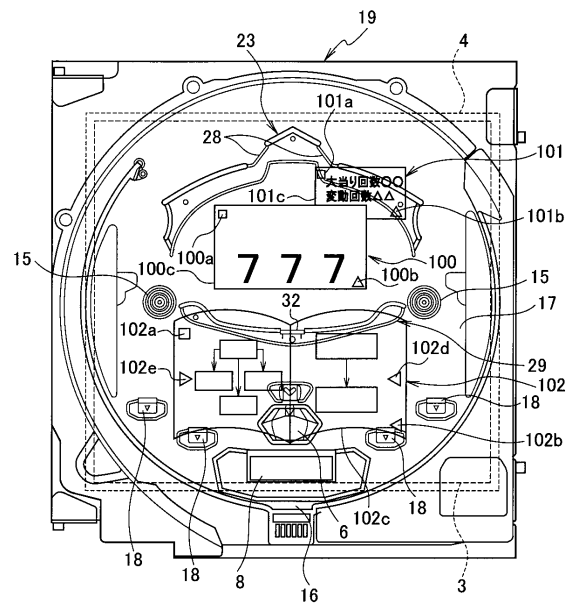
【図 10】



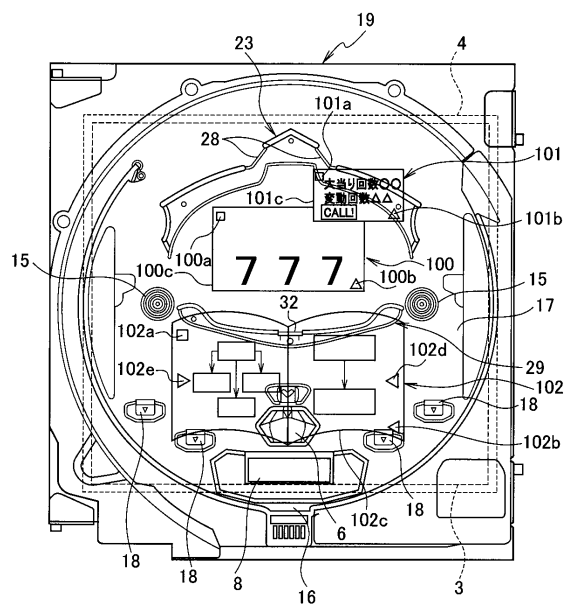
【図 1 1】



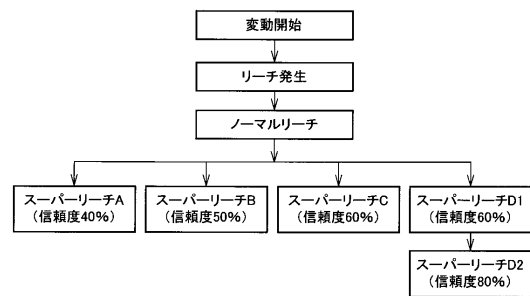
【図 1 2】



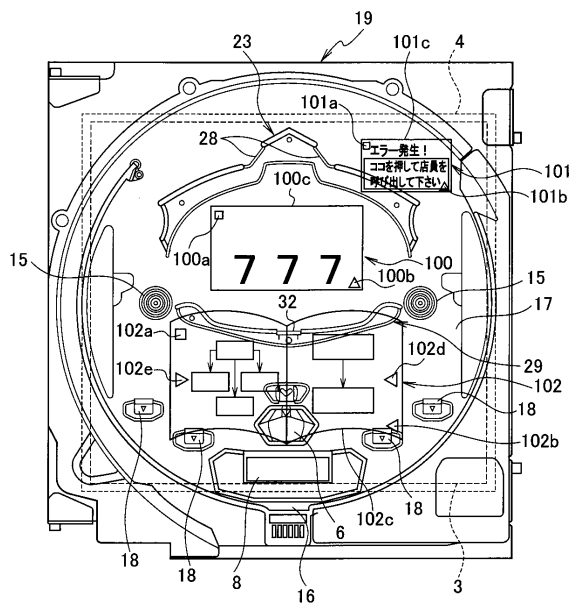
【図 1 3】



【図 1 4】



【図 15】



フロントページの続き

(74)代理人 100098327

弁理士 高松 俊雄

(72)発明者 岡田 和生

東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5

F ターム(参考) 2C088 AA36 EA23 EB55