

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5934868号
(P5934868)

(45) 発行日 平成28年6月15日(2016.6.15)

(24) 登録日 平成28年5月20日(2016.5.20)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 3 4

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

請求項の数 2 (全 18 頁)

(21) 出願番号 特願2015-23268 (P2015-23268)
 (22) 出願日 平成27年2月9日(2015.2.9)
 (62) 分割の表示 特願2013-177876 (P2013-177876)
 の分割
 原出願日 平成21年6月25日(2009.6.25)
 (65) 公開番号 特開2015-91437 (P2015-91437A)
 (43) 公開日 平成27年5月14日(2015.5.14)
 審査請求日 平成27年3月6日(2015.3.6)

(73) 特許権者 395018239
 株式会社高尾
 愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2
 番地

(72) 発明者 有田 武
 愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2
 番地 株式会社高尾内

審査官 尾崎 俊彦

(56) 参考文献 特開2009-118868 (JP, A
)
 特開2005-237489 (JP, A
)

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

不揮発的にデータを保持可能なRAMと、
 遊技における当否判定に用いられる第1乱数を発生させる第1乱数発生手段と、
 少なくとも、前記第1乱数に基づく当否判定制御を行なう制御手段と、
 前記RAMの保持内容をクリアする時に操作されるクリアスイッチと
 を備えた遊技機において、
 当該遊技機に通電されると起動して、該通電された際に前記クリアスイッチが操作され
 ていたか否かを推定する推定手段と、

当該遊技機に通電されるとセキュリティチェックを実行するチェック実行手段と、
前記セキュリティチェックの実行後に、前記クリアスイッチが操作されていたと推定さ
 れると、該クリアスイッチが操作されていない状態に遷移したか否かを判定し、該状態に
 遷移したと判定した場合に非操作信号を出力する非操作信号出力手段と、

当該遊技機に通電されると起動して、前記第1乱数とは独立した第2乱数を、時間経過
 と共に更新させつつ発生させる第2乱数発生手段と、

前記セキュリティチェックの実行後に、前記非操作信号出力手段により非操作信号が出
 力されると、前記第2乱数発生手段が発生した乱数に基づいて算出した数値を、前記当否
 判定制御に用いる乱数の初期値として設定する初期値設定手段と

前記セキュリティチェックの実行後に、前記クリアスイッチが操作されていなかったと
 推定されると、前記RAMに保持されたデータに基づいて当該遊技機の遊技状態を復旧す

10

20

る復旧手段と、
を備え、

前記非操作信号出力手段は、前記クリアスイッチが操作されていない状態に遷移したと判定してから所定時間後に前記非操作信号を出力することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記所定時間は、少なくとも、前記セキュリティチェックの実行に要する時間よりも長い時間であることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものであり、特に、遊技状態を不揮発的に記憶し、電源を投入すると、電源断時の遊技状態を前記記憶に基づいて復旧可能に構成された遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機やパチスロ機と呼ばれる遊技機においては、内部で乱数を発生させ、始動入賞やレバー操作時に取得した乱数カウンタの値（以下単に乱数と言う）に応じて当否判定が行なわれている。例えばパチンコ機においては、始動入賞時に乱数を取得し、この値が予め定められた大当たり値（例えば 7）であると、大当たり遊技を発生させるといったことが行なわれている。乱数カウンタは、所定の確率で大当たり値が発生するように構成されているが、狙い撃ちされないように、非周期的に大当たり値が発生するように設計されている。しかしながら、電源投入時などには、乱数カウンタに特有の初期値で乱数を生成する遊技機が多く、これでは大当たり値が発生するタイミングが初回に限り分かることになる。これを悪用して、遊技機に不正基板を取り付け、電源を遮断・再投入することにより大当たり値を狙い打つという不正行為が行なわれることがある。

【0003】

こうした不正行為を防止するために特許文献 1 では、乱数カウンタの値がパチンコ機固有の識別番号に一致するまで待機させることにより、電源投入から大当たり値が生成されるまでのタイミングをパチンコ機ごとに変化させている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2005 - 40520

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献 1 に記載の発明においても、そのパチンコ機の識別番号が一旦特定されると、識別番号は変化しないので、その遊技機においては従来と同様に不正行為が繰り返し行なわれる可能性がある。遊技状態を RAM などに不揮発的に記憶して、電源が遮断された後に再投入されると、電源断時の遊技状態を前記 RAM などに基づいて復旧する遊技機が多いが、こうした機種においても、RAM クリア操作を受けることにより、乱数が初期化されてしまい、前記と同様の不正行為が行なわれることがある。

本発明に係る課題に鑑みなされたものであり、遊技機の電源の入切を悪用した不正行為を防止することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するためになされた本発明の請求項 1 に記載の遊技機は、不揮発的にデータを保持可能な RAM と、遊技における当否判定に用いられる第 1 乱数を発生させる第 1 乱数発生手段と、少なくとも、前記第 1 乱数に基づく当否判定制御を行なう制御手段と、前記 RAM の保持内容をクリアする時に操作されるクリアスイッチとを備えた遊技機にお

10

20

30

40

50

いて、当該遊技機に通電されると起動して、該通電された際に前記クリアスイッチが操作されていたか否かを推定する推定手段と、当該遊技機に通電されるとセキュリティチェックを実行するチェック実行手段と、前記セキュリティチェックの実行後に、前記クリアスイッチが操作されていたと推定されると、該クリアスイッチが操作されていない状態に遷移したか否かを判定し、該状態に遷移したと判定した場合に非操作信号を出力する非操作信号出力手段と、当該遊技機に通電されると起動して、前記第1乱数とは独立した第2乱数を、時間経過と共に更新させつつ発生させる第2乱数発生手段と、前記セキュリティチェックの実行後に、前記非操作信号出力手段により非操作信号が出力されると、前記第2乱数発生手段が発生した乱数に基づいて算出した数値を、前記当否判定制御に用いる乱数の初期値として設定する初期値設定手段と前記セキュリティチェックの実行後に、前記クリアスイッチが操作されていなかったと推定されると、前記RAMに保持されたデータに基づいて当該遊技機の遊技状態を復旧する復旧手段と、を備え、前記非操作信号出力手段は、前記クリアスイッチが操作されていない状態に遷移したと判定してから所定時間後に前記非操作信号を出力することを特徴とする。

10

【0008】

請求項2に記載の本発明は、請求項1に記載の遊技機において、前記所定時間は、少なくとも、前記セキュリティチェックに要する時間よりも長い時間であることを特徴とする。

【発明の効果】

【0009】

20

請求項1に記載の遊技機において、RAMクリアを行なうには、遊技機が通電されていない状態からクリアスイッチを操作し、そのまま通電させる。すると、チェック実行手段がセキュリティチェックを実行し、推定手段が、「通電された際にクリアスイッチが操作されていた」と推定する。すると非操作信号出力手段が、クリアスイッチが操作されていない状態に遷移したか否かを判定し、該状態に遷移したと判定した場合に非操作信号を出力する。そして初期値設定手段が、当否判定に用いる第1乱数の初期値として、第2乱数発生手段が発生した第2乱数に基づいて算出した数値を設定する。第2乱数発生手段は、第1乱数とは独立した第2乱数を、時間経過と共に更新させつつ発生させるものである。このため、非操作信号が発生された時点に応じて第2乱数の値は変化する。この第2乱数の値に基づいて算出された値を第1乱数の初期値として設定するので、RAMクリアの都度、第1乱数は異なる値となることが期待できる。これにより、大当たり値が発生するタイミングは同じ遊技機においてもRAMクリアをする度、変わることとなり、前述のような不正行為が極めて困難となる。

30

また、通電された際にクリアスイッチが操作されていたか否かは、推定手段が推定するので、非通電状態においてもクリアスイッチが操作されているか否かを常時監視している必要が無い。なお、推定手段が「通電された際にクリアスイッチが操作されていなかった」と推定した場合には、復旧手段が、RAMに保持されたデータに基づいて当該遊技機の遊技状態を復旧するので、第1乱数の値も電源断時の値に復旧することになり、不正行為をするのはやはり困難である。

【0010】

40

なお、第1乱数の初期値は、第1乱数として出力されうる最初の値に限らない。例えば、一般に乱数を生成するに際し用いられるシード(乱数種)と呼ばれる値も第1乱数の初期値に含まれる。また、設定される値は第2乱数の値から算出されるわけだが、この「算出」には、第2乱数の値をそのまま用いる態様も含む。そのまま用いる場合の値は、元の値に0を加えたり、1倍したりしたものと解釈できるからである。また、第2乱数の値と、これに対応する第1乱数の初期値として設定すべき数値とを対応づけたテーブルを予め用意しておき、このテーブルを参照することにより第2乱数から算出された値を、第1乱数の初期値を設定することになる。

また、クリアスイッチに対する「操作」としては、クリアスイッチのタイプにより様々

50

な態様が考えられる。クリアスイッチがモーメンタリ動作をする押しボタンであれば、押すことが操作であり、スライドスイッチであれば、そのつまみを一方向にスライドさせることが操作であり、レバーであれば、そのレバーをいずれか一方に回動させることが操作である。なお、本発明の遊技機に対して R A M クリアを行なう操作者は、操作していたクリアスイッチの操作をやめる必要があるのだが、これは、クリアスイッチがスライドスイッチならスライドさせたつまみを元に戻す、レバーなら一方向に回動させたレバーを逆方向に回動させるという自然な動作である。特にクリアスイッチがモーメンタリ動作の押しボタンであれば、手や指をボタンから離すだけで非操作状態になるので好適である。

【 0 0 1 4 】

請求項 2 に記載の遊技機において前記所定時間は、少なくとも、セキュリティチェックに要する時間よりも長い時間となっている。

10

これに反し、クリアスイッチが操作されている状態から操作されていない状態に遷移すると直ちに非操作信号が出力されるように構成すると、第 2 乱数発生手段が発生した第 2 乱数に基づいて、当否判定に用いる第 1 乱数の初期値を初期値設定手段が設定しようとしても、初期値設定手段自体が正常に稼動していない可能性がある。なぜなら、操作者が通電とクリアスイッチに対する非操作をほぼ同時に行なう可能性があるからである。こうした場合には、非操作信号が出力されても、その際には通電後、間もないので、初期値設定手段が正常に動作せず、初期値が適切に設定されない恐れがある。

【 0 0 1 5 】

この点、請求項 2 に記載の遊技機では、たとえクリアスイッチが操作されていない状態に遷移しても、前記セキュリティチェックに要する時間よりも長い時間が経過するまでは非操作信号が出力されない。従って、非操作信号が検出されたときには、初期値設定手段は正常に稼動しているので、確実に初期値の設定を行なうことができる。

20

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 6 】

【図 1】本発明に係る遊技機の正面図

【図 2】遊技機の遊技盤の正面図

【図 3】遊技機の裏面図

【図 4】遊技機の電気ブロック図

【図 5】遊技機の要部の詳細電気構成を示すブロック図

30

【図 6】遊技機の動作を示すタイミングチャート

【図 7】遊技機の電源基板の正面図

【図 8】遊技機を構成する主制御基板の C P U が電源投入時に実行する処理のフローチャート

【図 9】主制御基板の C P U が実行するメイン処理のフローチャート

【図 10】主制御基板の C P U が実行する初期値乱数設定処理のフローチャート

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 7 】

以下に本発明の好適な実施形態について説明する。尚、本発明の実施の形態は下記の実施例に何ら限定されるものではなく、本発明の技術的範囲に属する種々の形態を採ることができ、各実施例に記載された内容を適宜組み合わせることが可能なことはいうまでもない。

40

[実施例 1]

【 0 0 1 8 】

図 1 に示すように、弾球遊技機的一种であるパチンコ機 5 0 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 5 1 にて構成の各部を保持する構造である。外枠 5 1 の左側上下には、ヒンジ 5 3 が設けられており、該ヒンジ 5 3 の他方側には図 3 に記載する内枠 7 0 が取り付けられており、内枠 7 0 は外枠 5 1 に対して開閉可能な構成になっている。前枠 5 2 には、板ガラス 6 1 が取り外し自在に設けられており、板ガラス 6 1 の奥には図 2 に記載する遊技盤 1 が内枠 7 0 に取り付けられている。

50

【 0 0 1 9 】

前枠 5 2 の上側左右及び外枠 5 1 の下側左右には、スピーカ 6 6 が設けられており、パチンコ機 5 0 から発生する遊技音が出力され、遊技者の趣向性を向上させる。また、遊技者の趣向性を向上させるために前枠 5 2 に遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 6 5 も複数設けられている。前枠 5 2 の下方には、上皿 5 5 と下皿 6 3 が一体に形成されている。下皿 6 3 の右側には発射ハンドル 6 4 が取り付けられており、該発射ハンドル 6 4 を時計回りに回動操作することによって発射装置（図示省略）が可動して、上皿 5 5 から供給された遊技球が遊技盤 1 に向けて発射される。

【 0 0 2 0 】

下皿 6 3 の左側には、遊技者が操作可能な演出ボタン 6 7 が備えられており、遊技者が所定期間中に、該演出ボタン 6 7 を操作することで後述する演出図柄表示装置 6 に表示される内容が変化したり、スピーカ 6 6 より出力される遊技音が変化したりする。また、このパチンコ機 5 0 はいわゆる C R 機であって、プリペイドカードの読み書き等を行うためのプリペイドカードユニット（C R ユニット）5 6 が付属しており、パチンコ機 5 0 には、貸出ボタン 5 7、精算ボタン 5 8 及び残高表示器 5 9 を有する C R 精算表示装置が備わっている。

【 0 0 2 1 】

図 2 は、本実施例のパチンコ機 5 0 の遊技盤 1 の正面図である。なお、このパチンコ機 5 0 の全体的な構成は公知技術に従っているので図示及び説明は省略する。図 2 に示すように遊技盤 1 には、公知のガイドレール 2 a、2 b によって囲まれた略円形の遊技領域 3 が設けられている。この遊技領域 3 には多数の遊技釘 4 が打ち付けられている。

【 0 0 2 2 】

遊技領域 3 のほぼ中央部には、センターケース 5 が配されている。センターケース 5 は、公知のものと同様に、ワープ入口、ワープ通路、ステージ、演出図柄表示装置 6（液晶表示装置であり擬似図柄を表示する。）の画面 6 a を臨ませる窓 5 a 等を備えている。

窓 5 a の上側にはドットマトリクス of 普通図柄表示装置 7 及び 7 セグメントの第 1 特別図柄表示装置 9 と第 2 特別図柄表示装置 1 0 と 4 個の L E D からなる普通図柄保留記憶表示装置 8 が設置され、下側には第 1 特別図柄保留記憶表示装置 1 8 と第 2 特別図柄保留数示装置 1 9 が設置されている。

センターケース 5 の向かって左横には普通図柄作動ゲート 1 7 が配置されている。センターケース 5 の下方には、第 1 始動口 1 1 と第 2 始動口 1 2 とがユニット化された複合入賞装置 1 3 が配置されている。

【 0 0 2 3 】

第 1 始動口 1 1 は、いわゆるチャッカーであり、常時入球可能である。

第 2 始動口 1 2 は電動チューリップであり、周知の電動チューリップと同様に開閉変化するが、上方に第 1 始動口 1 1 があるために図示の閉鎖状態では遊技球を入球させることができない。しかし、遊技球が普通図柄作動ゲート 1 7 を通過すると行われる普通図柄抽選で当り、普通図柄表示装置 7 に当りの普通図柄が確定表示されると、第 2 始動口 1 2 は開放されて入球容易になる。

【 0 0 2 4 】

複合入賞装置 1 3 の下方にはアタッカー式の大入賞口 1 4 が配置され、その下方にはアウト穴 1 5 が設けられている。また、複合入賞装置 1 3 の左側には第 1 左入賞口 3 1 と第 2 左入賞口 3 2 が、右側には第 1 右入賞口 3 3 と第 2 右入賞口 3 4 がガイドレール 2 b に沿うように設けられている。なお、この第 1 左入賞口 3 1、第 2 左入賞口 3 2、第 1 右入賞口 3 3、第 2 右入賞口 3 4 が、常時、入球率が変化しない普通入賞口である。

【 0 0 2 5 】

パチンコ機 5 0 の裏面は図 3 に示すとおり、前述した遊技盤 1 を脱着可能に取り付ける内枠 7 0 が前述した外枠 5 1 に収納されている。この内枠 7 0 には、上方から、球タンク 7 1、タンクレール 7 2 及び払出装置 7 3 が設けられている。この構成により、遊技盤 1 上の入賞口に遊技球の入賞があれば球タンク 7 1 からタンクレール 7 2 を介して所定個数

の遊技球を払出装置 7 3 により前述した上皿 5 5 に排出することができる。また、パチンコ機 5 0 の裏側には、主制御基板 8 0、払出制御基板 8 1、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3、発射制御装置 8 4、電源基板 8 5 が設けられている。なお、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 がサブ制御装置に該当する。

【 0 0 2 6 】

主制御基板 8 0、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 は遊技盤 1 に設けられており、払出制御基板 8 1、発射制御装置 8 4、電源基板 8 5 が内枠 7 0 に設けられている。なお、図 3 では、発射制御装置 8 4 が描かれていないが、発射制御装置 8 4 は払出制御基板 8 1 の下に設けられている。また、球タンク 7 1 の右側には、外部接続端子 7 8 が設けられており、この外部接続端子 7 8 より、遊技状態や遊技結果を示す信号が図示しないホールコンピュータに送られる。なお、従来はホールコンピュータへ信号を送信するための外部接続端子 7 8 には、盤用（遊技盤側から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子）と枠用（枠側（前枠 5 2、内枠 7 0、外枠 5 1）から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子）の 2 種類を用いているが、本実施例では、一つの外部接続端子 7 8 を介してホールコンピュータへ遊技状態や遊技結果を示す信号を送信している。

10

【 0 0 2 7 】

このパチンコ機 5 0 の電氣的構成は、図 4 のブロック図に示すとおり、主制御基板 8 0 を中心にして構成されている。なお、このブロック図には、単に信号を中継するためのいわゆる中継基板及び電源回路等は記載していない。また、詳細の図示は省略するが、主制御基板 8 0、払出制御基板 8 1、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 のいずれも CPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備えているが、本実施例では発射制御装置 8 4 には CPU、ROM、RAM は設けられていない。しかし、これに限るわけではなく、発射制御装置 8 4 に CPU、ROM、RAM 等を設けてもよい。

20

【 0 0 2 8 】

主制御基板 8 0 には、第 1 始動口 1 1 に入球した遊技球を検出する第 1 始動口スイッチ 1 1 a、第 2 始動口 1 2 に入球した遊技球を検出する第 2 始動口スイッチ 1 2 a、普通図柄作動ゲート 1 7 に進入した遊技球を検出する普通図柄作動スイッチ 1 7 a、大入賞口 1 4 に入球した遊技球を計数するためのカウントスイッチ 1 4 a、第 1 左入賞口 3 1、第 2 左入賞口 3 2 に入球した遊技球を検出する左入賞口スイッチ 3 1 a、第 1 右入賞口 3 3、第 2 右入賞口 3 4 に入球した遊技球を検出する右入賞口スイッチ 3 3 a 等の検出信号が入力される。

30

【 0 0 2 9 】

主制御基板 8 0 は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成して払出制御基板 8 1 及びサブ統合制御装置 8 3 に出力する。

また主制御基板 8 0 は、図柄表示装置中継端子板 9 0 を介して接続されている第 1 特別図柄表示装置 9、第 2 特別図柄表示装置 1 0 及び普通図柄表示装置 7 の表示、第 1 特別図柄保留記憶表示装置 1 8、第 2 特別図柄保留数表示装置 1 9 及び普通図柄保留記憶表示装置 8 の点灯を制御する。

40

【 0 0 3 0 】

更に、主制御基板 8 0 は、大入賞口ソレノイド 1 4 b を制御することで大入賞口 1 4 の開閉を制御し、普通電動役物ソレノイド（図 4 では普電役物ソレノイドと表記）1 2 b を制御することで第 2 始動口 1 2 の開閉を制御する。

主制御基板 8 0 からの出力信号は試験信号端子にも出力される他、図柄変動や大当たり等の管理用の信号が外部接続端子 7 8 に出力されてホールメインコンピュータに送られる。主制御基板 8 0 と払出制御基板 8 1 とは双方向通信が可能である。

【 0 0 3 1 】

払出制御基板 8 1 は、主制御基板 8 0 から送られてくるコマンドに応じて払出モータ 2 0 を稼働させて賞球を払い出させる。本実施例においては、賞球として払い出される遊技

50

球を計数するための払出センサ 21 の検出信号は払出制御基板 81 に入力され、払出制御基板 81 で賞球の計数が行われる構成を用いる。この他にも主制御基板 80 と払出制御基板 81 に払出センサ 21 の検出信号が入力され、主制御基板 80 と払出制御基板 81 の双方で賞球の計数を行う構成を用いることも考えられる。

【0032】

なお、払出制御基板 81 はガラス枠開放スイッチ 35、内枠開放スイッチ 36、満杯スイッチ 22、球切れスイッチ 23 からの信号が入力され、満杯スイッチ 22 により下皿 63 が満タンであることを示す信号が入力された場合及び球切れスイッチ 23 により球タンクに遊技球が少ないあるいは無いことを示す信号が入力されると払出モータ 20 を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。なお、満杯スイッチ 22、球切れスイッチ 23 も、その状態が解消されるまで信号を出力し続ける構成になっており、払出制御基板 81 は、その信号が出力されなくなることに起因して払出モータ 20 の駆動を再開させる。

10

【0033】

また、払出制御基板 81 は遊技球等貸出装置接続端子 24 を介してプリペイドカードユニットと通信することで払出モータ 20 を作動させ、貸し球を排出する。払出された貸し球は払出センサ 21 に検出され、検出信号は払出制御基板 81 に入力される。なお、遊技球等貸出装置接続端子 24 は精算表示基板 25 とも双方向通信可能に接続されており、精算表示基板 25 には、遊技球の貸出しを要求するための球貸ボタン、精算を要求するための返却ボタン、残高表示器が接続されている。

【0034】

20

また、払出制御基板 81 は、外部接続端子 78 を介して賞球に関する情報、枠（内枠、前枠）の開閉状態を示す情報などをホールコンピュータに送信するほか、発射制御装置 84 に対して発射停止信号を送信する。

なお本実施例では遊技球を払い出す構成であるが、入賞等に応じて発生した遊技球を払い出さずに記憶する封入式の構成にしても良い。

【0035】

発射制御装置 84 は発射モータ 30 を制御して、遊技球を遊技領域 3 に遊技球を発射させる。なお、発射制御装置 84 には払出制御基板 81 以外に発射ハンドルからの回動量信号、タッチスイッチ 28 からのタッチ信号、発射停止スイッチ 29 から発射停止信号が入力される。

30

回動量信号は、遊技者が発射ハンドルを操作することで出力され、タッチ信号は遊技者が発射ハンドルを触ることで出力され、発射停止スイッチ信号は、遊技者が発射停止スイッチ 29 を押すことで出力される。なお、タッチ信号が発射制御装置 84 に入力されていなければ、遊技球は発射できないほか、発射停止スイッチ信号が入力されているときには、遊技者が発射ハンドルを触っていても遊技球は発射できないようになっている。

【0036】

サブ統合制御装置 83 はサブ制御装置に該当し、主制御基板 80 から送信されてくるデータ及びコマンドを受信し、それらを演出表示制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンド等は演出図柄制御装置 82 に送信し、音制御用及びランプ制御用は自身に含まれている各制御部位（音声制御装置及びランプ制御装置としての機能部）に分配する。そして、音声制御装置としての機能部は、音声制御用のデータに基づいて音 LSI を作動させることによってスピーカからの音声出力を制御し、ランプ制御装置としての機能部はランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって各種 LED、ランプ 26 を制御する。また、サブ統合制御装置 83 には、演出ボタン 67 が接続されており、遊技者が演出ボタン 67 を操作した際には、その信号がサブ統合制御装置 83 に入力される。

40

【0037】

サブ統合制御装置 83 と演出図柄制御装置 82 とは双方向通信が可能である。

演出図柄制御装置 82 は、サブ統合制御装置 83 から受信したデータ及びコマンド（共に主制御基板 80 から送信されてきたものとサブ統合制御装置 83 が生成したもの）があ

50

る)に基づいて演出図柄表示装置6を制御して、擬似図柄等の演出画像を画面6aに表示させる。

【0038】

図5に電源基板85と、主制御基板80、払出制御基板81を含む遊技機各部との間の給電および信号系を示す。各パチンコ遊技機の電源基板85は、パチンコ店側に設けられたAC24V電源を電源スイッチ671を介して電源生成回路672が受けており、電源生成回路672が、図示の主制御基板81、払出制御基板81を含む遊技機各部に給電する。電源スイッチ671はオンまたはオフの操作をするとその状態を保持するタイプが用いられる。

【0039】

電源生成回路672における全波24V出力は電源電圧監視回路673に入力し、電源電圧監視回路673による全波24V出力の有無の検出結果に基づいてリセット信号発生回路674がリセット信号を出力もしくは解除する。すなわち、電源電圧監視回路673は所定の基準電圧以上の非出力状態が所定の時間、維持すれば全波24V出力停止と判断し、リセット信号発生回路674は全波24V出力停止との判断に応じてリセット信号を出力する。一方、全波24V出力が開始されるとリセット信号は解除される。ここで、リセット信号の出力とはロウレベルの信号を出力することであり、解除とはロウレベルからハイレベルに変化することをいう。なお、リセット信号の解除は、全波24V出力の検出時点から遅延時間Taの後なされる。

【0040】

リセット信号発生回路674の出力は主制御基板81、払出制御基板81それぞれのCPU611、621のリセット端子に出力される。

【0041】

電源電圧監視回路673の出力を入力として停電信号発生回路675が設けてあり、停電等の電源遮断時に停電信号を各制御基板CPU611、621のNMI端子に出力するようになっている。停電信号は電源遮断に伴ってハイレベルからロウレベルに変化する信号であり、リセット信号が出力するに先立って出力するように出力タイミングが設定されている。

【0042】

また、電源基板85は、コンデンサを含み構成されたバックアップ電源生成回路678によりDC5Vのバックアップ電源(VBB)を生成する構成となっており、バックアップ電源(VBB)出力は各制御基板CPU611、621のバックアップ端子(VBB)に出力され、停電時には後述するように各制御基板CPU611、621のRAMの記憶内容を保持する。

【0043】

電源基板85はまた、RAMクリアスイッチ676を備えている。RAMクリアスイッチ676はCPU611、621の各RAM615、625に記憶されている内容をクリアするために設けられる。

【0044】

RAMクリアスイッチ676には押下時のみオンする押し釦タイプのものが用いられ、上記リセット信号の解除時にRAMクリアスイッチ676がオンであれば、RAMクリア信号発生回路677が、ハイレベルの信号であるRAMクリア信号を主制御基板80、払出制御基板81それぞれの入力ポート613、623に所定時間(後述)の間、出力する。すなわち、RAMクリア信号はリセット信号が解除される電源投入時のみ出力される。ここで電源スイッチ671のオンからリセット信号解除までの遅延時間Taは例えば100msに設定され、RAMクリア信号を発生せしめるにはRAMクリアスイッチ676を押下しながら電源スイッチ671をオンすることになる。なお、各制御基板CPU611、621は入力ポート613、623におけるRAMクリア信号の有無をデータバスを介して監視する。

【0045】

図 6 に R A M クリアスイッチ 6 7 6 を押下しながら電源スイッチ 6 7 1 をオンし電源基板 8 5 から給電を開始した時の電源基板 8 5、主制御基板 8 0 および払出制御基板 8 1 の各部の作動状態を示す。

【 0 0 4 6 】

電源スイッチ 6 7 1 のオン（電源投入時）から時間 T_a 経過後にリセット信号が解除され、このリセット信号解除が有効になると、主制御基板 C P U 6 1 1 がセキュリティチェックを開始する。図示はされていないが、払出制御基板の C P U 6 2 1 もリセット信号解除が有効になった時点からセキュリティチェックを行なう。セキュリティチェック時間 T_1 は C P U の種類、システムクロック周波数等にもよるが、本具体例において主制御基板 C P U 6 1 1 では 1 8 5 m s とした。なお、セキュリティチェックとは、周知のごとくワンチップマイコンである各 C P U 6 1 1、6 2 1 等が遊技の進行内容を書き込んだ R O M の内容が正規の内容であるか否かをチェックすることである。

10

【 0 0 4 7 】

パチンコ機 5 0 においては、主制御基板 C P U 6 1 1 のセキュリティチェック時間 T_1 は、払出制御基板 C P U 6 2 1 のセキュリティチェックに要する時間より長く掛かる。このため、主制御基板 C P U 6 1 1 のセキュリティチェック完了時には払出制御基板 C P U 6 2 1 はセキュリティチェックが完了し、主制御基板 C P U 6 1 1 が R O M に書き込まれたプログラムにしたがって遊技の制御を開始する時には、払出制御基板 C P U 6 2 1 は既に遊技の制御を実行している。この結果、電源投入後、主制御基板 C P U 6 1 1 が直ちに払出制御基板 C P U 6 2 1 にデータを送信しても、払出制御基板 C P U 6 2 1 はセキュリティチェックを終え自身の制御を実行しているので確実にデータを受信することができる。

20

【 0 0 4 8 】

一方、R A M クリアスイッチ 6 7 6 を押しながら電源スイッチ 6 7 1 をオンしているので、リセット信号が解除された時点から所定時間の間 R A M クリア信号が出力されることになる。この「所定時間」は、リセット信号が解除された時点から R A M クリアスイッチ 6 7 6 が押されるのが停止（一般には、操作者が R A M クリアスイッチ 6 7 6 から手を離すことにより実現）されるまでの時間に、 T_3 を加えた時間である。ここで、 T_3 とは、電源投入時に R A M クリアスイッチ 6 7 6 が押されていた場合に、主制御基板 C P U 6 1 1 のセキュリティチェックが終了して、後述する電源投入時の処理を開始する（正確には同処理の S 1 0（図 8 参照）を実行する）時点で、主制御基板 C P U 6 1 1 が R A M クリア信号を確実に検知するために確保された時間である。一般に、操作者が電源スイッチ 6 7 1 をオンしてから R A M クリアスイッチ 6 7 6 から手を離すまでの時間は、主制御基板 C P U 6 1 1 のセキュリティチェックに要する時間よりも十分長いと考えられるが、操作者が性急に R A M クリアスイッチ 6 7 6 から手を離れた場合を考慮して、主制御基板 C P U 6 1 1 のセキュリティチェックに要する 1 8 5 m s よりも長い時間である 3 0 0 m s を T_3 としている。これは、R A M クリア信号発生回路 6 7 7 が、R A M クリアスイッチ 6 7 6 が押されるのが停止されるのを検知すると、そこから更に T_3 の後に R A M クリア信号を停止することにより実現される。これにより、R A M クリア信号が停止される時点は、操作者が R A M クリアスイッチ 6 7 6 から手を離れた時点に対応して変化する。

30

40

【 0 0 4 9 】

また、電源スイッチ 6 7 1、R A M クリアスイッチ 6 7 6 は、図 7 に示すように、いずれも電源基板 8 5 の一方の面に固定されており、電源基板 8 5 は、これらスイッチ 6 7 1、6 7 6 固定面側から樹脂を成形した箱状のカバーにより覆われている。電源スイッチ 6 7 1 および R A M クリアスイッチ 6 7 6 はカバーから露出されて互いに近接配置されている。このため、カバーを外すことなく、片手で両スイッチ 6 7 1、6 7 6 を同時に操作可能となっている。

【 0 0 5 0 】

電源投入時に主制御基板 8 0 の C P U 6 1 1 により実行される処理について図 8 を用いて説明する。電源スイッチ 6 7 1 が操作されてパチンコ機 5 0 が通電状態になり、リセッ

50

ト信号が解除され、CPU 611自身のセキュリティチェックが終了すると、本処理が起動され、電源投入の初期処理を実行する(S 5)。そしてRAMクリア信号がオンか否かを判定する(S 10)。RAMクリア信号は、上述したように、リセット信号の解除時にRAMクリアスイッチ676がオン状態であればH(オン)になるものなので、これは実質的に、電源投入時にRAMクリアスイッチ676がオン状態だったか否かを判定していることになる。

【0051】

RAMクリア信号がオンではなかったとき(S 10: no)は、パチンコ機50を電源断時の状態に復旧する。そのためにまず、電源断時の発生情報が正常か否かを判定し(S 15)、正常であれば(S 15: yes)、RAMの判定値を算出し(S 20)、その判定値が正常か否かを判定する(S 25)。ここでRAMの判定値とは、電源断時にRAMに保存された値で、S 25では、S 20で算出された値と、RAMに保存された値が一致するか否かを判定する。判定値が正常、すなわち判定値が保存された値と一致していれば(S 25: yes)、電源復帰時の処理(例えば、電源断時の発生情報をクリアしたり、サブ統合制御装置83を電源断時の遊技状態に復帰させるためのコマンドを送信したりする)を行なう(S 30)。そして割り込み設定を行い(S 35)、メインルーチンに移行する。

【0052】

RAMクリア信号がオンだったとき(S 10: yes)は、パチンコ機50を初期状態に戻す。そのためにまず、S 40の無限ループにてRAMクリア信号がオフになるのを待つ。オフになったらRAMの全てを0クリアし(S 45)、初期値乱数設定処理を実行する(S 50)。こうして初期値乱数設定処理が終了するとRAMの初期設定を行い(S 55)、割り込み設定を行い(S 60)、メインルーチンに移行する。

【0053】

初期値乱数設定処理を図10に示す。本処理が起動すると、まずハード乱数を取得する(S 200)。ハード乱数とは、主制御基板80のCPU 611が備える乱数生成回路616(図5参照)により発生される乱数値である。乱数生成回路616は、CPU 611の通電と略同時に起動(図6も参照)し、0~65535の値を、1周期内では重複なく一定の規則(例えば0 1 2 ... 65535 0 ...)で更新し生成する。なお、CPU 611の乱数生成回路616の周期は50msとなっている。電源投入から初期値乱数設定処理(S 50)を実行するまでの時間は、S 40の無限ループを何回繰り返すかによって変化する。この繰り返し回数は、RAMクリアスイッチ676を押しながら電源スイッチ671をオンにしてから、RAMクリアスイッチ676を押すのをやめるまでの時間(以下、操作時間という)によって決まることになる。これ以外の要因としては、温度変化などによるCPU 611の動作クロックの周期変化も考えられるが、操作時間のばらつきの方が圧倒的に大きいので、操作時間が支配的となる。操作時間は上記操作の都度、変化すると考えられるので、初期値乱数設定処理でソフト乱数の初期値として設定される値は毎回異なると期待できる。

【0054】

こうして取得したハード乱数を、大当たり決定用乱数の最大値+1で割った余り(とずる)を算出する(S 205)。パチンコ機50では大当たり決定用乱数の最大値は349となっており(後述)、S 205では349+1、すなわち350でハード乱数の取得値を割ることになる。例えばS 200で取得したハード乱数が65000だった場合、350で割ると商が185、余りが250となるので、=250である。S 210では、このをソフト乱数の初期値として設定し、終了(図8の処理にリターン)する。

【0055】

メインルーチンを図9に従って説明する。なお、図8ではメインルーチンを、電源投入時の処理に引き続き実行される処理であるかのように示したが、実際にはメインルーチンは、S 35またはS 60までの処理を実行した後、約2ms毎のハード割り込みにより繰り返し実行される。本実施形態では、当該メインルーチンが1回起動されるごとにS 10

10

20

30

40

50

0 ~ S 1 5 5 までの 1 回だけ実行される処理を「本処理」と称し、この本処理を実行して余った時間内に時間の許す限り繰り返し実行される S 1 6 0 の処理を「残余処理」と称する。「本処理」は上記割り込みにより定期的に行われることになる。

【 0 0 5 6 】

マイコンによるハード割り込みが実行されると、まず正常割り込みであるか否かが判断される (S 1 0 0)。この判断処理は、メモリとしての R A M の所定領域の値が所定値であるか否かを判断することにより行われ、マイコンにより実行される処理が本処理に移行したとき、通常の処理を実行して良いのか否かを判断するためのものである。正常割り込みでない場合としては、電源投入時又はノイズ等によるマイコンの暴走等が考えられるが、マイコンの暴走は近年の技術の向上によりほとんど無いものと考えて良いので、たいてい電源投入時である。電源投入時には R A M の所定領域の値が所定値と異なる値となっている。

10

【 0 0 5 7 】

正常割り込みでないと判断されると (S 1 0 0 : n o)、初期設定 (例えば前記メモリの所定領域への所定値を書き込み、特別図柄及び普通図柄を初期図柄とする等のメモリの作業領域への各初期値の書き込み等) が為され (S 1 0 5)、残余処理 (S 1 6 0) に移行する。

【 0 0 5 8 】

正常割り込みとの肯定判断がなされると (S 1 0 0 : y e s)、初期値乱数更新処理が実行される (S 1 1 0)。この処理は、初期値乱数の値についてこの処理を実行する毎に + 1 するインクリメント処理であり、この処理実行前の初期値乱数の値に + 1 するが、この処理を実行する前の乱数値が最大値である「 3 4 9 」のときには次の処理で初めの値である「 0 」に戻り、「 0 」 ~ 「 3 4 9 」までの 3 5 0 個の整数を繰り返し昇順に作成する。

20

【 0 0 5 9 】

S 1 1 0 に続く大当たり決定用乱数更新処理 (S 1 1 5) は、初期値乱数更新処理と同様に処理を実行する毎に + 1 するインクリメント処理であり、最大値である「 3 4 9 」のときは次の処理で初めの値である「 0 」に戻り、「 0 」 ~ 「 3 4 9 」までの 3 5 0 個の整数を繰り返し昇順に作成する。なお、大当たり決定用乱数の最初の値は、初期値乱数設定処理で設定された値となる。前述の例では、 = 2 5 0 であったから、大当たり決定用乱数は「 2 5 0 」 「 2 5 1 」 「 2 5 2 」 . . . 「 3 4 9 」 「 0 」 「 1 」 . . . と更新されていく。

30

【 0 0 6 0 】

なお、大当たり決定用乱数が 1 巡 (3 5 0 回、更新されること) すると、そのときの前記初期値乱数の値を大当たり決定用乱数の初期値にし、大当たり決定用乱数は、その初期値から + 1 するインクリメント処理を行う。そして、再び大当たり決定用乱数が 1 巡すると、その時の初期値乱数の値を大当たり決定用乱数の初期値にする動作を行なう。つまり、この一連の動作を繰り返し続けることになる。前述の例では大当たり決定用乱数が「 2 4 9 」になると 1 巡であるから、「 2 4 9 」の次は前記初期値乱数の値となる。仮に初期値乱数の値が「 8 7 」だったとすると、「 2 4 9 」 「 8 7 」 「 8 8 」 . . . 「 3 4 9 」 「 0 」 「 1 」 . . . 「 8 6 」と変化していき、「 8 6 」の次は新たな前記初期値乱数の値となる。

40

大当たり図柄決定用乱数更新処理 (S 1 2 0) は「 0 」 ~ 「 9 」の 1 0 個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に + 1 され最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。

【 0 0 6 1 】

S 1 2 0 に続く当り決定用乱数更新処理 (S 1 2 5) は、「 0 」 ~ 「 5 」の 6 個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で + 1 され最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。なお、当選することとなる値の数は通常確率状態時、高確率状態時ともに 3 であり、値は「 0 」、「 3 」、「 5 」である。なお、この当り決定用乱数更新処理は普通図柄の抽選に使用し、その他の初期値乱数、大当たり決定用乱数、大当たり図

50

柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数は特別図柄の抽選に使用する。

【 0 0 6 2 】

リーチ判定用乱数更新処理 (S 1 3 0) は、「 0 」 ~ 「 2 2 8 」 の 2 2 9 個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で + 1 され最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。なお、通常確率状態時で変動時間短縮機能未作動時に当選する値の数は 2 1 で、値は「 0 」 ~ 「 2 0 」であり、通常確率状態時で変動時間短縮機能作動時に当選する値の数は 5 で、値は「 0 」 ~ 「 4 」であり、高確率状態時に当選する値の数は 6 で、値は「 0 」 ~ 「 5 」である。

【 0 0 6 3 】

変動パターン決定用乱数更新処理 (S 1 3 5) は、「 0 」 ~ 「 1 0 2 0 」 の 1 0 2 1 個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で + 1 され最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。なお、大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、当り決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数を、前述のハード乱数に対してソフト乱数と呼ぶ (図 6 も参照) 。

【 0 0 6 4 】

続く入賞確認処理 (S 1 4 0) では、第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2 の入賞の確認及びパチンコ機 5 0 に設けられ主制御基板 8 0 に接続された各スイッチ類の入力処理が実行される。

本実施例では、遊技球が第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2 に入賞すると大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数、リーチ判定用乱数など複数の乱数を取得されるのだが、保留記憶できる数を第 1 始動口 1 1 と第 2 始動口 1 2 それぞれ 4 個までとしており、第 1 保留記憶が満タンである 4 個のときに遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞又は第 2 保留記憶が満タンである 4 個のときに遊技球が第 2 始動口 1 2 に入賞しても賞球が払出されるだけで、前記複数の乱数は保留記憶されない構成になっている。

【 0 0 6 5 】

続いて、大当たりか否かを判定する条件成立判定手段としての当否判定処理 (S 1 4 5) を行う。この当否判定処理 (S 1 4 5) が終了すると、続いて画像出力処理等の各出力処理 (S 1 5 0) が実行される。

【 0 0 6 6 】

各出力処理 (S 1 5 0) では、遊技の進行に応じて主制御基板 8 0 は演出図柄制御装置 8 2、払出制御基板 8 1、発射制御装置 8 4、サブ統合制御装置 8 3、大入賞口ソレノイド 1 4 b 等に対して各々出力処理を実行する。即ち、入賞確認処理 (S 1 4 0) により遊技盤 1 上の各入賞口に遊技球の入賞があることが検知されたときには賞球としての遊技球を払い出すべく払出制御基板 8 1 に賞球データを出力する処理を、遊技状態に対応したサウンドデータをサブ統合制御装置 8 3 に出力する処理を、パチンコ機 5 0 に異常があるときにはエラー中であることを報知すべく演出図柄制御装置 8 2 にエラー信号を出力する処理を各々実行する。

【 0 0 6 7 】

続く不正監視処理 (S 1 5 5) は、普通入賞口 (第 1 左入賞口 3 1、第 2 左入賞口 3 2、第 1 右入賞口 3 3、第 2 右入賞口 3 4) に対する不正が行われていないか監視する処理であり、所定時間内における入賞口への遊技球の入球が予め決定された規定数よりも多いか否かを判断して、多かった場合には不正と判断され、その旨を報知する処理である。つまり、不正判断手段は、主制御基板 8 0 に設けている。

【 0 0 6 8 】

本処理に続く前述の残余処理は、初期値乱数更新処理 (S 1 6 0) から構成されるが、前述した S 1 1 0 と全く同じ処理である。この処理は無限ループを形成し、次の割り込みが実行されるまで時間の許される限り繰り返し実行される。前述した S 1 0 0 ~ S 1 5 5 までの本処理を実行するのに必要とされる時間は、大当たり処理を実行するか否か、特別図柄の表示態様の相違等により割り込み毎に異なる。この結果、残余処理を実行する回数も

10

20

30

40

50

割り込み毎に異なり、図 9 に示された割り込み処理が 1 回実行されることにより初期値乱数に更新される値も一律ではなくなる。これにより、初期値乱数が大当たり決定用乱数と同期する可能性は極めて小さくなる。大当たり決定用乱数が 1 巡したときの、初期値乱数の値（0 ~ 3 4 9 の 3 5 0 通り）が、同程度に発生するとすれば、同期する確率はわずか 1 / 3 5 0 である。また、前述した大当たり決定用乱数更新処理（S 1 2 5）も残余処理内において実行するよう構成しても良い。

【 0 0 6 9 】

以上のように構成されたパチンコ機 5 0 によれば、たとえ R A M クリアスイッチ 6 7 6 を押しながら電源スイッチ 6 7 1 をオンにしても、R A M クリアスイッチ 6 7 6 を押すのをやめた際（より正確には、R A M クリアスイッチ 6 7 6 を押すのをやめてから T 3 後。更に正確には、この時間 T 3 が経過し、R A M クリア信号がオフになったことを主制御基板 C P U 6 1 1 が検知（図 8 の S 4 0 参照）して、更に R A M の全てを 0 クリア（図 8 の S 4 5 参照）した後）のハード乱数の値に基づいて、大当たり決定用乱数の初期値が決定される。T a や T 3 の値は R A M クリアの操作ごとにほぼ一定であるが、リセット信号が解除されてから R A M クリアスイッチ 6 7 6 がオフになる（操作者が R A M クリアスイッチ 6 7 6 を押すのをやめる）までの時間は毎回異なる。このため、ハード乱数の値が、以前と同じハード乱数の値になることは殆ど無く、大当たり決定用乱数の初期値も R A M クリア操作を行なうごとに異なると期待することができる。従って、R A M クリア操作を行なうことにより大当たりを狙うという不正行為が極めて困難になる。

【 0 0 7 0 】

ハード乱数は、5 0 m s で 0 ~ 6 5 5 3 5 の値を一巡するという極めて高速な更新を行なうため、操作者が、電源スイッチ 6 7 1 のオン操作と同時に R A M クリアスイッチ 6 7 6 から手を離す癖を持っていたとしても、同じ値になることは殆ど無い。なお、操作者が電源スイッチ 6 7 1 のオン操作よりも先に R A M クリアスイッチ 6 7 6 から手を離してしまった場合は、S 1 0 で n o と判定されてパチンコ機 5 0 の復旧動作が始まるので、R A M クリアを利用した不正行為が行なわれる心配は無い。R A M クリアが必須ならば、そのパチンコ機 5 0 の通電を再び遮断し（例えば電源スイッチ 6 7 1 をオフにし）、R A M クリア操作を行なえばよい。

【 0 0 7 1 】

ここで本実施例の構成と、本発明の構成要件との対応関係を示す。S 1 1 0 ~ S 1 1 5 の処理が本発明の「第 1 乱数発生手段」に相当し、S 1 4 5 の処理が本発明の「制御手段」に相当し、R A M クリアスイッチ 6 7 6 が本発明の「クリアスイッチ」に相当し、S 1 0 の処理および R A M クリア信号発生回路 6 7 7 が本発明の「推定手段」に相当し、乱数生成回路 6 1 6 が本発明の「第 2 乱数発生手段」に相当し、S 5 0 の処理が本発明の「初期値設定手段」に相当し、S 3 0 の処理が本発明の「復旧手段」に相当に相当する。なお、R A M クリア信号発生回路 6 7 7 は本発明の「非操作信号出力手段」にも相当する。

【 0 0 7 2 】

[他の実施例]

上記実施例では、ハード乱数を用いて大当たり決定用乱数の初期値を決定していたが、これに替えてハード乱数で初期値乱数の初期値を決定しても良い。こうすると、ハード乱数の値が初期値乱数に影響を与えるので、1 巡目だけではなく、2 巡目以降の大当たり決定乱数にも影響を与えることになる。この場合、1 巡目の大当たり決定用乱数の初期値は、初期値乱数の値とするとよい。また、ハード乱数の値を大当たり乱数の初期値に設定する際の算出を、S 2 0 5 で行なった演算以外の方法にて行なってもよい。例えば、第 2 乱数の値と、これに対応する第 1 乱数の初期値として設定すべき数値とを対応づけたテーブルを予め用意しておき、このテーブルを参照することにより第 1 乱数の初期値を設定してもよい。ただしこうすると、第 1 乱数の初期値として設定し得る数（前記実施例では 3 5 0 通り）だけテーブルのデータも用意する必要があり、このテーブルを格納するための R O M 等が容量を圧迫する可能性がある。この点、前記実施例では、ハード乱数の値を大当たり決定用乱数の最大値 + 1 で割った際の余りを算出しているので、記憶容量が少なく済む。

なお、この算出を行なう際には、ハード乱数の値を大当たり決定用乱数の最大値 + 1 で実際に除算してもよいが、ハード乱数の値から大当たり決定用乱数の最大値 + 1 を繰り返し減算し、算出値がマイナスになったら大当たり決定用乱数の最大値 + 1 を加えることにより算出してもよい。

R A M クリアにより 0 クリアされるのは、C P U 6 1 1 の R A M 6 1 5 及び C P U 6 2 1 の R A M 6 2 5 であったが、それ以外の箇所にある不揮発性の R A M (例えば主制御基板 6 1 にあるが、C P U 6 1 1 の外部に設けられた不揮発性の R A M や、払出制御基板 8 1 など他の図示しない基板に設けられた不揮発性の R A M) や R A M 以外の記憶媒体の記憶内容をクリアしてもよい。また、払出制御基板 8 1 の R A M (R A M 6 2 5 に限らない) の記憶内容をクリアするには、R A M クリア信号を契機としてクリアしてもよいし、主制御基板 6 1 の C P U 6 1 1 からクリアする旨のコマンドを払出制御基板 8 1 に送信し、このコマンドの受信を契機としてクリアしてもよい。

10

【 0 0 7 3 】

リセット信号は、リセット信号発生回路 6 7 4 から直接、主制御基板 8 0 および払出制御基板 8 1 に入力していたが、所定の遅延回路を介して双方もしくは一方に入力するように構成してもよい。例えば、パチンコ機 5 0 では、セキュリティチェックに要する時間が、主制御基板 C P U 6 1 1 の方が払出制御基板 C P U 6 2 1 よりも長かったので、遅延回路は不要であったが、払出制御基板 C P U 6 2 1 の方がセキュリティチェックに長時間を要する場合には、リセット信号は適切な遅延回路を介して主制御基板 C P U 6 1 1 に入力されるようにすれば、起動した主制御基板 C P U 6 1 1 が直ちに払出制御基板 C P U 6 2 1 にデータを送信しても、払出制御基板 C P U 6 2 1 はセキュリティチェックを終えた状態にすることができる。また、上記実施例ではいずれも信号をハイアクティブとして構成したが、一部(または全て)の信号をローアクティブとして構成し直しても構わない。例えば、R A M クリア信号をローアクティブとし、R A M クリアを行なう時点を、R A M クリア信号の立ち上がりを待って行なうように構成してもよい。

20

【 0 0 7 4 】

また、上記実施例では、R A M クリア信号を、電源スイッチ 6 7 1 をオンにした際に R A M クリアスイッチ 6 7 6 がオンになっていたか否かの判定と、R A M クリアスイッチ 6 7 6 がオフになったか否かの判定との、双方に用いていたが、それぞれ別の信号を用いて判定するようにしても良い。例えば、R A M クリア信号は、上記と同様、リセット信号の解除時に R A M クリアスイッチ 6 7 6 がオンであれば、R A M クリア信号発生回路 6 7 7 が発生させるものとし、これとは別に、この R A M クリア信号がハイの状態において、R A M クリアスイッチ 6 7 6 がオフになると、T 3 の後に所定の信号を発生し、C P U 6 1 1 がこの信号を検出すると R A M の全てを 0 クリアしてハード乱数を取得するように構成してもよい。

30

また、前記実施例では、電源スイッチ 6 7 1 および R A M クリアスイッチ 6 7 6 を、電源基板 8 5 に設けていたが、別の箇所(例えば主制御基板 6 1 や払出制御基板 6 2 など)に双方または一方を設けてもよい。

【 符号の説明 】

【 0 0 7 5 】

40

8 0 主制御基板

8 1 払出制御基板

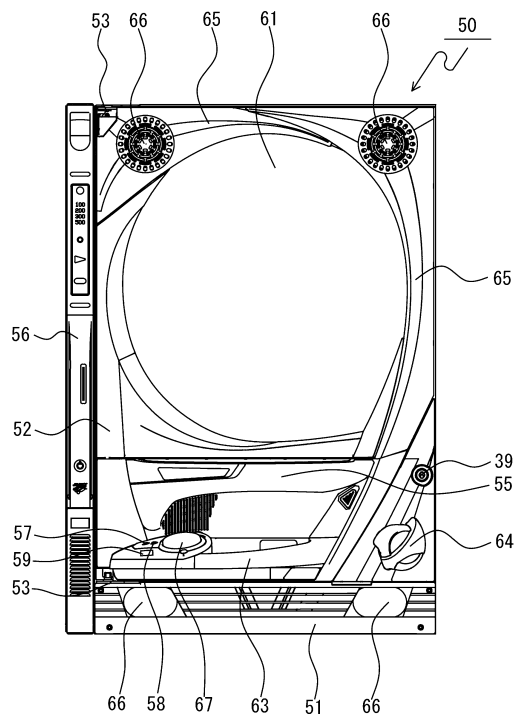
8 5 電源基板

6 7 1 電源スイッチ

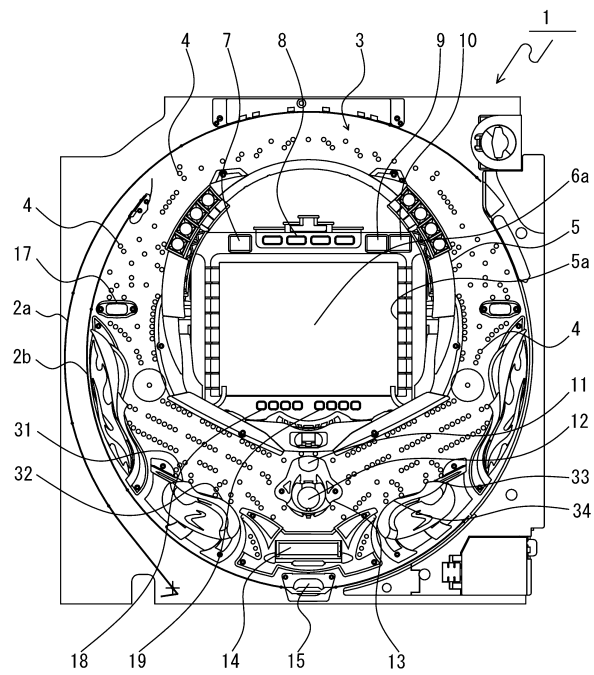
6 7 4 リセット信号発生回路

6 7 6 R A M クリアスイッチ

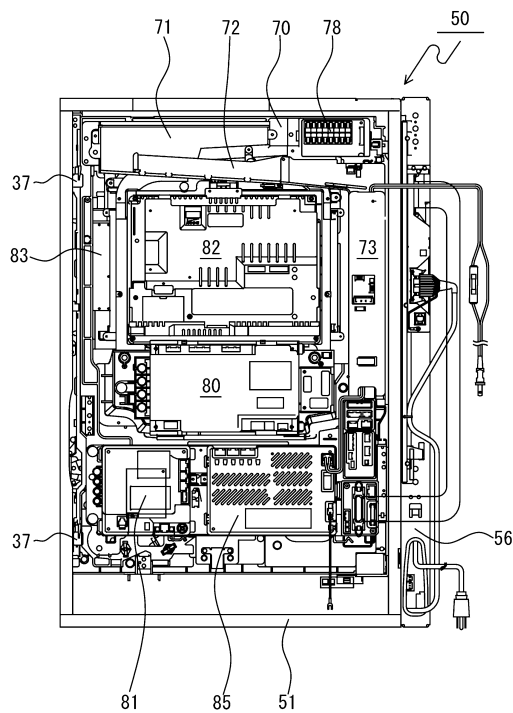
【 図 1 】



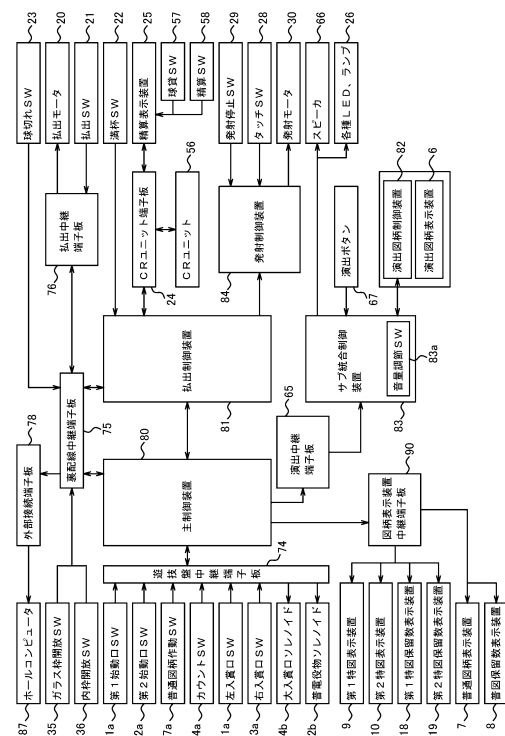
【圖 2】



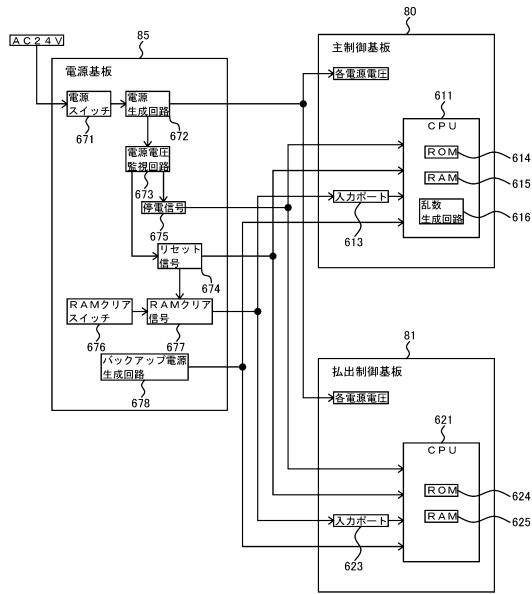
【圖 3】



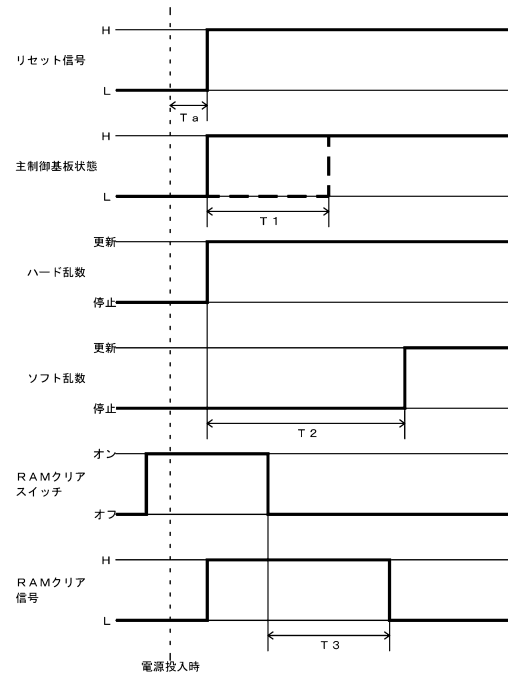
【 図 4 】



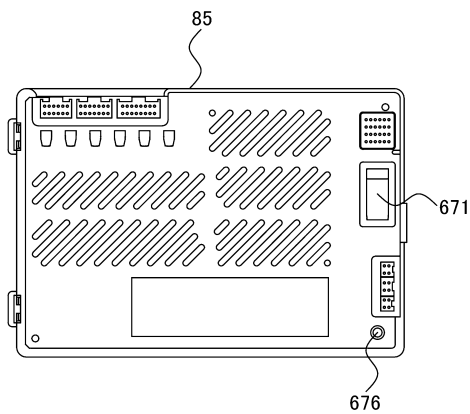
【図 5】



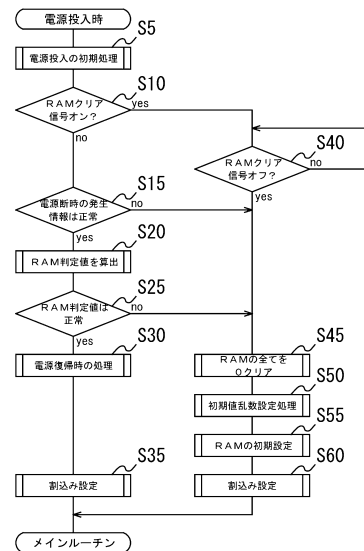
【図 6】



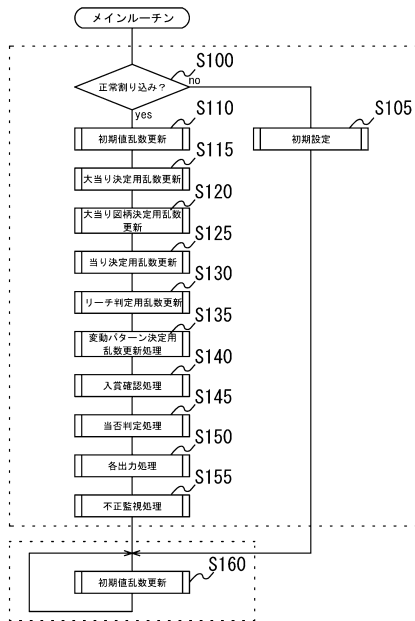
【図 7】



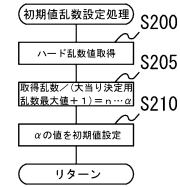
【図 8】



【図 9】



【図 10】



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 7 / 0 2