

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5819067号  
(P5819067)

(45) 発行日 平成27年11月18日(2015.11.18)

(24) 登録日 平成27年10月9日(2015.10.9)

(51) Int.Cl. F 1  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)**  
 A 6 3 F 7/02 3 3 4  
 A 6 3 F 7/02 3 0 4 D  
 A 6 3 F 7/02 3 2 6 C

請求項の数 1 (全 19 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2011-6254 (P2011-6254)                  (22) 出願日 平成23年1月14日 (2011.1.14)                  (65) 公開番号 特開2012-143510 (P2012-143510A)                  (43) 公開日 平成24年8月2日 (2012.8.2)                  審査請求日 平成25年11月22日 (2013.11.22)</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 100076473                  弁理士 飯田 昭夫                  (74) 代理人 100112900                  弁理士 江間 路子                  (74) 代理人 100136995                  弁理士 上田 千織                  (74) 代理人 100150935                  弁理士 村松 孝哉                  (72) 発明者 山▲崎▼ 亮                  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</p>
--	--

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技盤を内部に取り付ける遊技機枠と、  
 不正な遊技がなされたことを検知する不正行為検知手段とを備えるパチンコ遊技機において、

前記遊技機枠は、前面の周縁部における右端部又はノ及び左端部から前方へ突出した突出部を備えて構成され、

前記突出部の外側面の略全域に、当該パチンコ遊技機の正面に正対する遊技者から視認できないように表示部を設け、

前記表示部は、上下方向の長さを前記遊技機枠の上下方向の長さの略半分を越える長さで構成され、

前記不正検知手段は、不正行為発生の確実性の度合を判断可能に構成され、不正な遊技がなされたことを検知したとき、前記表示部に不正行為が発生した旨の表示を行い、

前記表示部になされる表示を、前記不正検知手段が検知した不正行為発生の確実性の度合に応じて、表示領域を増減させる、又はノ及び、表示時間を変化させることを特徴とするパチンコ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機に関し、特に、遊技盤を取り付ける遊技機枠の構成に関する

。

## 【背景技術】

## 【0002】

遊技盤を取り付ける遊技機枠として、例えば、下記特許文献1に記載の遊技機枠が知られている。下記特許文献1に記載の遊技機枠は、ガラス板より前方へ突出した前方突出部を備え、前方突出部の側面に表示部を有し、表示部により、遊技機の遊技状態、遊技機のエラー、遊技者の不正行為などを表示可能としている。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0003】

【特許文献1】特開2003-10484号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0004】

しかしながら、上記遊技機枠では、表示部が前方から視認できるよう設けられているため、遊技者が不正行為を行った場合、その遊技者も不正行為である旨の表示を視認できてしまう。そのため、不正行為である旨の表示に気付いた不正行為者がホールから逃げてしまうこととなり、不正行為中の遊技者を捕まえることができにくかった。不正行為を行おうとする者を逃してしまふと、その者により再び不正行為が試みられてしまう。また、不正行為が成功しない場合は逃げればよいとの印象を与えてしまい、不正行為の抑止力が働

## 【0005】

そこで本願発明は、上記事情に鑑み、不正行為者からは視認されず、他の遊技者やホール店員からは視認しやすい不正行為の報知を行うことにより、不正行為者に気付かれることなく不正行為を容易に発見可能なパチンコ遊技機を提供することを目的とする。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0006】

本発明のパチンコ遊技機は、遊技盤を内部に取り付ける遊技機枠と、不正な遊技がなされたことを検知する不正行為検知手段とを備えるパチンコ遊技機において、前記遊技機枠は、前面の周縁部における右端部又はノ及び左端部から前方へ突出した突出部を備えて構成され、前記突出部の外側面の略全域に、当該パチンコ遊技機の正面に正対する遊技者から視認できないように表示部を設け、前記表示部は、上下方向の長さを前記遊技機枠の上下方向の長さの略半分を越える長さで構成され、前記不正検知手段は、不正行為発生の確実性の度合を判断可能に構成され、不正な遊技がなされたことを検知したとき、前記表示部に不正行為が発生した旨の表示を行い、前記表示部になされる表示を、前記不正検知手段が検知した不正行為発生の確実性の度合に応じて、表示領域を増減させる、又はノ及び表示時間を変化させることを特徴とする。

## 【発明の効果】

## 【0008】

本発明によれば、不正行為が発生した旨を表示する表示部が、突出部の外側面に、その遊技機の遊技者からは視認できないように設けられているため、不正行為者は、表示部による不正行為が発生した旨の表示に気付かない。一方、不正行為がなされた遊技機の近くで遊技している遊技者は、表示部を視認することができる。よって、表示部を視認して不正行為がなされていることを知った遊技者からホールの従業員に対して不正行為がなされているとの通知がなされることが期待できる。また、ホールの従業員は、ホールの巡回中に表示部を視認することにより、不正行為を容易に発見することができる。したがって、本発明によれば、不正行為者に気付かれることなく不正行為を容易に発見することができる。

## 【図面の簡単な説明】

## 【0009】

10

20

30

40

50

【図 1】本発明の実施形態のパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】同パチンコ遊技機が備える遊技機枠を示す概略斜視図であり、外枠、内枠及びガラス扉枠を互いに開いた状態を示す図である。

【図 3】同実施形態のパチンコ遊技機の左側から見た斜視図である。

【図 4】同実施形態のパチンコ遊技機の右側から見た斜視図である。

【図 5】図 1 の V-V 線矢視断面図であって、磁気検知センサ及びゲートスイッチがゲート飾りに保持されて遊技盤に配設されている状態を示す図である。

【図 6】同実施形態に係るパチンコ遊技機の電気系統のブロック図である。

【図 7】サブ側タイマ割込処理のフローチャートである。

【図 8】不正処理のフローチャートである。

10

【図 9】コマンド受信処理のフローチャートである。

【図 10】演出選択処理のフローチャートである。

【図 11】変動演出終了中処理のフローチャートである。

【図 12】当たり演出選択処理のフローチャートである。

【図 13】客待ちコマンド受信処理のフローチャートである。

【図 14】磁気検知カウンタの値と不正行為発生の危険度との対応関係を示す図である。

【図 15】磁気検知カウンタの値に応じた表示部の表示内容を示す図である。

【図 16】同実施形態のパチンコ遊技機により構成された遊技島を示す概略斜視図である。

【発明を実施するための形態】

20

【0010】

1. 実施形態

(1) パチンコ遊技機の構造

本発明の実施形態に係るパチンコ遊技機について、図面に基づいて説明する。図 1 に示すように、実施形態のパチンコ遊技機 1 は、遊技機枠 40 の内部に遊技盤 2 を取り付けて構成されている。

【0011】

図 1 に示すように、遊技盤 2 には、発射ハンドル装置 11 の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域 3 が、レール部材 12 で囲まれて形成されている。遊技領域 3 には、遊技球を誘導する案内釘（図示せず）が多数突設され、また、盤ランプ 19 が配設されている。

30

【0012】

また、遊技領域 3 には、液晶表示装置である画像表示器 4 の表示部 4a が配置されている。画像表示器 4 は、客待ち演出（客待ち用のデモ表示）、装飾図柄変動演出、大当たり遊技に並行して行われる大当たり演出などを表示部 4a に表示する。装飾図柄変動演出は、数字等の装飾図柄と装飾図柄以外の画像とにより構成されて、変動表示を経て停止表示された装飾図柄により、大当たり抽選（即ち、大当たり乱数の取得とその大当たり乱数を用いた判定）の結果を報知する演出である。この装飾図柄変動演出は、特別図柄変動に並行して行われる。また、大当たり抽選は、遊技球の第 1 始動口 51a または第 2 始動口 51b への入賞に対して行われる。

40

【0013】

遊技領域 3 の中央部であって画像表示器 4 の前方には、センター役物装置 30 が配置されている。センター役物装置 30 は、表示部 4a の周縁部前方に配設された枠体部 31 を備えている。枠体部 31 の下部には、上面を転動する遊技球を、第 1 始動口 51a へと案内可能なステージ部 32 が形成されている。枠体部 31 の左部には、入口から遊技球を流入させ、出口からステージ部 32 へ遊技球を流出するワープ部 33 が配設されている。

【0014】

また、遊技領域 3 の左右方向における中央下部には、始動入賞装置 5 が設けられている。始動入賞装置 5 は、遊技球の入球し易さが常時変わらない第 1 始動口 51a と、電動チューリップ（以下、「電チュー」という。）52 により開閉される第 2 始動口 51b とを

50

備えている。電チュー５２は、電チューソレノイド５３（図６参照）により駆動される。第２始動口５１ｂは、電チュー５２が開いているときのみ遊技球が入賞可能となる。

【００１５】

また、遊技領域３には、大入賞装置７が設けられている。大入賞装置７は、始動入賞装置５の下方に配置されており、大入賞口７１と、大入賞口ソレノイド７２（図６参照）により動作する開閉部材７３とを備えている。大入賞口７１は、開閉部材７３により開閉される。

【００１６】

また、遊技領域３には、複数の普通入賞装置９及び遊技球が通過可能なゲート８が設けられている。各普通入賞装置９は、始動入賞装置５の左方に配置されている。各普通入賞装置９に入った遊技球は、その普通入賞装置９内の普通入賞口９０に入賞する。ゲート８は、センター役物装置３０の左方に配置されている。

10

【００１７】

遊技領域３の外側には、普通図柄表示器１３、第１特別図柄表示器１４ａ、及び、第２特別図柄表示器１４ｂが設けられるとともに、普通図柄保留ランプ１５、第１特別図柄保留ランプ１６ａ、第２特別図柄保留ランプ１６ｂがそれぞれ４つ設けられている。

【００１８】

第１特別図柄表示器１４ａ、第２特別図柄表示器１４ｂは、それぞれ、遊技球の第１始動口５１ａ、第２始動口５１ｂへの入賞を契機として行われる大当たり抽選の結果を、変動表示を経て停止表示された図柄（特別図柄）により報知する（これを「特別図柄変動」という）ものである。第１特別図柄表示器１４ａ、第２特別図柄表示器１４ｂに停止表示された図柄（特別図柄）が大当たり図柄又は小当たり図柄であれば、大入賞口７１を所定回数開閉する当たり遊技が行われる。

20

【００１９】

特別図柄の変動表示中または当たり遊技中に、遊技球が第１始動口５１ａまたは第２始動口５１ｂに入賞すると、メイン制御基板２０（図６参照）は、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の乱数を、第１始動口５１ａへの入賞であれば第１保留記憶部２７ａ（図６参照）に、第２始動口５１ｂへの入賞であれば第２保留記憶部２７ｂ（図６参照）に、保留記憶として記憶する。そして、特別図柄変動を実行可能になったときに、記憶しておいた保留記憶に基づいて大当たりか否かの判定を行い、特別図柄変動を実行する。

30

【００２０】

第１特別図柄保留ランプ１６ａ、第２特別図柄保留ランプ１６ｂは、それぞれ、第１保留記憶部２７ａ、第２保留記憶部２７ｂに記憶されている保留記憶の個数を表示するものである。なお、第１保留記憶部２７ａ、第２保留記憶部２７ｂに記憶される保留記憶の個数は、それぞれ４個が上限とされているため、第１保留記憶部２７ａに４個の保留記憶がある状態で遊技球が第１始動口５１ａに入賞したときや、第２保留記憶部２７ｂに４個の保留記憶がある状態で遊技球が第２始動口５１ｂに入賞したときは、その入賞に対して大当たり乱数等の乱数は取得されない。

【００２１】

普通図柄表示器１３は、ゲート８への遊技球の通過を契機として行われる普通図柄抽選の結果を、変動表示を経て停止表示される普通図柄により報知するものである。停止表示された普通図柄が当たり図柄であれば、所定時間及び所定回数、電チュー５２を開く補助遊技が行われる。

40

【００２２】

普通図柄の変動表示中または補助遊技中に、遊技球がゲート８を通過すると、メイン制御基板２０（図６参照）は、その通過に対して取得した当たり乱数を記憶する。そして、普通図柄の変動表示を開始可能な状態になったときに、記憶しておいた当たり乱数を用いて当たりか否かの判定を行い、普通図柄の変動表示を開始して、その判定結果を示す普通図柄を停止表示する。普通図柄保留ランプ１５は、このように記憶されている当たり乱数の個数を表示するものである。なお、記憶される当たり乱数は４個が上限とされているた

50

め、4個の当たり乱数が記憶されている状態で遊技球がゲート8を通過しても、その通過に対する当たり乱数の取得は行われない。

【0023】

図2に示すように、遊技機枠40は、外枠41と内枠42とガラス扉枠46とを備えている。外枠41は、パチンコ遊技機1の外郭部となる枠体であり、内枠42は、遊技盤2が取り付けられる枠体であり、ガラス扉枠46は、遊技盤面を保護するとともに発射ハンドル装置11などが配設される枠体である。遊技機枠40は、左端部にヒンジ部45を備えて構成され、ヒンジ部45により、ガラス扉枠46は、外枠41および内枠42に対してそれぞれ回動自在とされ、内枠42は、外枠41およびガラス扉枠46に対してそれぞれ回動自在とされている。なお、ガラス扉枠46の後面の右上部には、このような遊技機枠40の開放を検出するための枠開放SW(スイッチ)44が配設されている。枠開放SW44は、ガラス扉枠46のみが開かれた場合、又は、ガラス扉枠46が内枠42とともに開かれた場合に、ONされて、後述する払出制御基板21(図6参照)に対して枠開放信号を出力する。

10

【0024】

図1, 3及び4に示すように、ガラス扉枠46は、前面下部に、受け皿ユニット35を備える。受け皿ユニット35は、球受け皿36および演出ボタン37を備える。また、ガラス扉枠46は、受け皿ユニット35の右方に、発射ハンドル装置11を備える。球受け皿36は、図示しない賞球払出装置から払い出された遊技球を一時貯留すると共に、遊技球を整列状態として図示しない球送り機構部に送る流路となるものである。発射ハンドル装置11は、遊技球の発射操作を行うものである。発射ハンドル装置11が操作されると、球送り機構部により、球受け皿36から図示しない発射レール(Mレール)の発射部へ遊技球が送られ、発射部に送られた遊技球は、図示しない打球機構部の槌により叩かれて遊技領域3へ打ち出される。演出ボタン37は、遊技中に実行される演出に合わせて遊技者が押下操作するもので、遊技者の遊技への関与度を高める効果を発揮するものである。

20

【0025】

また、ガラス扉枠46は、受け皿ユニット35の上方に、遊技領域3を視認可能な透視窓としてガラス板39を備えている。少なくとも遊技領域3の前方はガラス板39が配される。その他、ガラス扉枠46には、スピーカ17、及び、枠ランプ18が配設されている。

30

【0026】

図1, 3, 及び4に示すように、ガラス扉枠46は、前面の周縁部47における右端部47aに、前方へ突出した突出部56を備えている。なお周縁部47は、図1に示すように、右端部47a、左端部47b、上端部47c、及び下端部47dから構成されている。右端部47a、左端部47b、上端部47c、及び下端部47dは、それぞれ、遊技機枠40の右縁40a、左縁40b、上縁40c、及び下縁40dを含む部分である。

【0027】

突出部56は、図1, 3及び4に示すように、右側面(外側面に相当する)56aを略台形形状とされ、左右方向を薄肉とする台形柱型に形成されている。突出部56の右側面56aは、遊技機枠40の右縁40aから前方に延びる仮想鉛直面に略沿っている。突出部56の左右方向の長さ寸法は、40mm~80mm程度である。突出部56の上下方向の長さ寸法は、ガラス板39の上下方向の長さ寸法と略同一であり、400mm~500mm程度である。突出部56は、下端56bが遊技領域3の上から略3/4程度の位置に位置し、上端が遊技機枠40の上縁40cに位置するように、遊技機枠40に設けられている。また、突出部56は、ガラス板39の前面よりも前方へ突出している。突出部56の前方への突出量は、図3, 4に示すように、下端56bから上端にかけて大きくなっている。突出部56において最も前方へ突出している部分の突出量、すなわち、突出部56において最も前方へ突出している部分の前後方向の長さ寸法は、受け皿ユニット35の左端部の前後方向の長さ寸法と略同じであり、実施形態では、120mm~150mm程度とされている。

40

50

## 【 0 0 2 8 】

図 4 に示すように、突出部 5 6 は、表示装置 6 4 を埋設させて構成されており、突出部の右側面 5 6 a は、表示装置 6 4 の表示部（表示画面ともいう）6 5 となっている。表示装置 6 4 は、液晶表示装置とされ、表示部 6 5 に、文字・模様・画像などを表示する。表示装置 6 4 は、後述するランプ制御基板 2 4（図 6 参照）に接続されており、演出制御基板 2 2 によりランプ制御基板 2 4 を介して表示内容を制御される。

## 【 0 0 2 9 】

表示部 6 5 は、図 4 に示すように、突出部 5 6 の右側面 5 6 a の略全域程度の大きさで構成されている。詳しく述べれば、表示部 6 5 は、その上下方向の長さを遊技機枠 4 0 の上下方向の長さの略半分を越える長さで構成され、かつ、前方へも受け皿ユニット 3 5 程度に突出した大きさで構成されている。表示部 6 5 は、このように大きく構成されているため、右側面 5 6 a 側からパチンコ遊技機 1 を視認したホールの従業員や来店者 P 1（図 1 6 参照）に対して、表示内容をはっきりと視認させることができる。また、突出部 5 6 の右側面 5 6 a は、遊技機枠 4 0 の右縁 4 0 a から前方に延びる仮想鉛直面に略沿っており、表示部（表示画面）6 5 は、右方を向いて、すなわち外側を向いている。よって、パチンコ遊技機 1 の正面に正対して、パチンコ遊技機 1 の正面に配置された椅子に着座した遊技者 P 2（図 1 6 参照）は、自分が遊技しているパチンコ遊技機 1 の表示部 6 5 を視認することができない。なお、表示部（表示画面）6 5 は、必ずしも、遊技機枠 4 0（ガラス扉枠 4 6）の前面との交差角（図 4 参照）を略 9 0 度として設けられる必要はない。表示部（表示画面）6 5 は、パチンコ遊技機 1 の正面に正対する遊技者 P 2（図 1 6 参照）から視認されない範囲であれば、交差角を任意に変更して設けることができる。

## 【 0 0 3 0 】

なお、図 1 , 3 及び 4 に示すように、遊技機枠 4 0 は、遊技機枠 4 0 に取り付けられた突出部 5 6 の下端 5 6 b からデザイン的に一連につながる形状の装飾部 6 8 を備えている。装飾部 6 8 は、上から下にかけて左に傾斜した傾斜部 6 9 と、左右方向に延びる水平部 7 0 とにより構成され、傾斜部 6 9 の上端 6 9 a は、突出部 5 6 の下端 5 6 b と一連につながる形状とされ、水平部 7 0 の右端 7 0 a は、傾斜部 6 9 の下端 6 9 b と一連につながる形状とされている。傾斜部 6 9 の上端 6 9 a は、ガラス扉枠 4 6 の右端部 4 7 a に位置し、水平部 7 0 の左端 7 0 b は、ガラス扉枠 4 6 の左端部 4 7 b に位置している。装飾部 6 8 の前後方向の幅寸法は、突出部 5 6 の下端 5 6 b の前後方向の幅寸法と略一致し、装飾部 6 8 の左右方向の幅寸法は、突出部 5 6 の左右方向の幅寸法と略一致する。なお、突出部 5 6 の水平部 7 0 は、発射ハンドル装置 1 1 の左方に位置している。また、水平部 7 0 の左端 7 0 b は、略 L 字形状とされた受け皿ユニット 3 5 の下端 3 5 a と連続する形状に構成されている。

## 【 0 0 3 1 】

図 5 はゲート 8 近傍の横断面図である。図 5 に示すように、ゲート 8 は、ゲート SW（スイッチ）8 1 と、磁気検知センサ 2 8（後述する演出制御基板 2 2（図 6 参照）とともに不正検知手段を構成する）とを左右方向に並設させて、ゲート飾り 8 2 に収納され、ゲート飾り 8 2 のフランジ部 8 2 a を利用して、遊技盤 2 に取り付け固定されている。ゲート SW 8 1 及び磁気検知センサ 2 8 は、メイン制御基板 2 0（図 6 参照）に接続されている。

## 【 0 0 3 2 】

ゲート SW 8 1 は、遊技球がゲート 8 を通過したことを検出するものである。磁気検知センサ 2 8 は、図 5 に示すように、ガラス板 3 9 に永久磁石などの磁石 H を近づけることにより、遊技領域 3 に発射された遊技球をワープ部 3 3 の入口に向けて誘導したり、第 1 始動口 5 1 a などの入賞口へ向けて誘導したりする不正行為を検知するためのセンサである。磁気検知センサ 2 8 が磁石 H による磁気を検知すると、磁気検知信号がメイン制御基板 2 0（図 6 参照）を介して演出制御基板 2 2（図 6 参照）に入力される。

## 【 0 0 3 3 】

( 2 ) パチンコ遊技機の電気系統

10

20

30

40

50

次に、図 6 に基づいて実施形態のパチンコ遊技機 1 の電気系統について説明する。図 6 に示すように、実施形態のパチンコ遊技機 1 は、メイン制御基板 20、払出制御基板 21、サブ制御基板 25 を備え、サブ制御基板 25 は、演出制御基板 22、画像制御基板 23、及び、ランプ制御基板 24 を備えている。そして、払出制御基板 21 及び演出制御基板 22 はメイン制御基板 20 に接続され、画像制御基板 23 及びランプ制御基板 24 は演出制御基板 22 に接続されている。各制御基板は、CPU、ROM、RAM 等を備えている。また、メイン制御基板 20 は、RAM 内に、第 1 保留記憶部 27a 及び第 2 保留記憶部 27b を有する保留記憶部 27 を備えている。また、演出制御基板 22 は、RAM 内に、磁気検知センサ 28 から送られてきた磁気検知信号の受信回数をカウントする磁気検知カウンタ 29 を備えている。

10

#### 【0034】

メイン制御基板 20 は、大当たりの抽選や遊技状態の移行など主に利益に関わる制御を行うものである。メイン制御基板 20 には、第 1 始動口 51a 内に設けられて第 1 始動口 51a に入賞した遊技球を検出する第 1 始動口 SW (スイッチ) 54a、第 2 始動口 51b 内に設けられて第 2 始動口 51b に入賞した遊技球を検出する第 2 始動口 SW 54b、電チュー 52 を駆動する電チューソレノイド 53、ゲート 8 内に設けられてゲート 8 を通過した遊技球を検出するゲート SW 81、大入賞口 71 内に設けられて大入賞口 71 に入賞した遊技球を検出する大入賞口 SW 74、開閉部材 73 を駆動する大入賞口ソレノイド 72、各普通入賞口 90 内にそれぞれ設けられてその普通入賞口 90 に入賞した遊技球を検出する普通入賞口 SW 91、ガラス板 39 越しに遊技球に対し磁石 H を近づけて遊技球を誘導する不正行為を検知するための磁気検知センサ 28、第 1 特別図柄保留ランプ 16a、第 2 特別図柄保留ランプ 16b、普通図柄保留ランプ 15、第 1 特別図柄表示器 14a、第 2 特別図柄表示器 14b、普通図柄表示器 13 がそれぞれ接続され、図 6 に矢印で示すように、各スイッチからはメイン制御基板 20 に信号が入力され、各ソレノイドやランプ等にはメイン制御基板 20 から信号が出力される。

20

#### 【0035】

また、メイン制御基板 20 は、払出制御基板 21 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 21 から信号を受信する。払出制御基板 21 には、図示しない払出装置を駆動する払出駆動モータ 26 が接続され、払出制御基板 21 は、メイン制御基板 20 から受信したコマンドに従って払出駆動モータ 26 を動作させ、賞球の払出を行わせる。また、払出制御基板 21 には、枠開放 SW 44 が接続されており、払出制御基板 21 は、枠開放 SW 44 から開放信号を受信すると、メイン制御基板 20 を介して演出制御基板 22 に対して枠開放信号を送信する。

30

#### 【0036】

さらに、メイン制御基板 20 は、演出制御基板 22 に対し各種コマンドを送信し、演出制御基板 22 は、画像制御基板 23 との間でコマンドや信号の送受信を行う。画像制御基板 23 には画像表示器 4 及びスピーカ 17 が接続され、画像制御基板 23 は、演出制御基板 22 から受信したコマンドに従って、画像表示器 4 の表示部 4a に装飾図柄その他の画像を表示し、スピーカ 17 から音声を出力する。また、演出制御基板 22 は、ランプ制御基板 24 との間でコマンドや信号の送受信を行う。ランプ制御基板 24 には枠ランプ 18、及び盤ランプ 19 が接続され、ランプ制御基板 24 は、演出制御基板 22 から受信したコマンドに従って、枠ランプ 18 や盤ランプ 19 を点灯・消灯する。また、ランプ制御基板 24 には表示装置 64 が接続され、ランプ制御基板 24 は、演出制御基板 22 から受信したコマンドに従って、表示装置 64 を作動させて表示部 65 に所定の文字等を表示する。また、演出制御基板 22 には、演出ボタン 37 が押下操作されたことを検出する演出ボタン検出 SW 37a が接続されており、演出ボタン 37 (図 1 参照) が押下されると、演出ボタン検出 SW 37a から演出制御基板 22 に対して信号が出力される。

40

#### 【0037】

##### (3) パチンコ遊技機の動作

次に、図 7 ~ 13 に基づいて、上記のように構成された遊技機における演出制御基板 2

50

2の動作について説明する。なお、後述する各カウンタは、RAMに設けられ、パチンコ遊技機1の電源投入時にゼロクリアされる。

【0038】

〔サブ側タイマ割込処理〕演出制御基板22は、図7に示すようなサブ側タイマ割込処理を所定の短時間毎に繰り返す。サブ側タイマ割込処理では、後述する不正処理(S1101)及びコマンド受信処理(S1102)を行い、続いて、コマンド受信処理でセットしたコマンドを画像制御基板23やランプ制御基板24に送信するコマンド送信処理(S1103)を行う。コマンド送信処理が実行されると、各種コマンドを受信した画像制御基板23やランプ制御基板24は、各種演出装置(実施形態では、画像表示器4,スピーカ17,枠ランプ18,盤ランプ19が相当する)を用いて各種演出(図柄変動演出や大当たり演出、客待ち演出など)を実行したり、所定の内容を報知したりする。

10

【0039】

〔不正処理〕図8に示すように、不正処理では、演出制御基板22は、磁気検知センサ28からメイン制御基板20を介して送信されてくる磁気検知信号を受信したか否か判定し(S1201)、磁気検知信号を受信していない場合は、ステップS1203に進むが、磁気検知信号を受信している場合は、磁気検知信号の受信回数を数える磁気検知カウンタ29(図6参照)の値Kに1を加算して(S1202)、ステップS1203に進む。

【0040】

ステップS1203では、演出制御基板22は、磁気検知カウンタ29の値Kを参照し、続いて、磁気検知カウンタ29の値Kが1以上か否か判定する(S1204)。判定結果がNOであれば、磁気検知センサ28が1回も磁気を検知していないため不正行為はなされていないと判断できるので処理を終える。判定結果がYESであれば、磁気検知センサ28が少なくとも1回は磁気を検知しているため不正行為がなされている可能性があるため、所定のエラー報知を行うためのエラー報知コマンドをセットして(S1205)、処理を終える。エラー報知コマンドは、磁気検知センサ28から受信した磁気検知信号の受信回数に応じたエラー報知を行うため、磁気検知カウンタ29の値Kに基づいてセットされるコマンドである。エラー報知コマンドがコマンド送信処理(図7のステップS1103参照)において送信されると、所定のエラー報知が実行される。

20

【0041】

具体的には、所定のエラー報知として、演出制御基板22は、突出部56に設けられた表示部65に、所定の文字および模様を表示する。表示部65に表示する所定の文字および模様は、磁気検知カウンタ29の値Kに応じて異なる内容のものが選択される。すなわち、磁気検知センサ28からの磁気検知信号の受信状況によって、不正行為が発生している確実性の度合(以下「危険度」ともいう)が異なるため、演出制御基板22は、この危険度に応じて実行するエラー報知の内容を変化させる。

30

【0042】

磁気検知センサ28からの磁気検知信号の受信状況を示す「Kの値」と、不正行為が発生している確実性の度合を示す「危険度」との対応関係は、図14に示すようになっている。すなわち、K=0のとき、つまり、磁気検知センサ28が1度も磁気を検知していないときは、不正行為がなされていないため危険度はゼロの「正常」となる。1 K<3のとき、つまり、磁気検知センサ28が磁気を1回または2回検知しているときは、不正行為の可能性もあるがノイズによる誤動作である可能性も高いため危険度は「弱」となる。3 K<5のとき、つまり、磁気検知センサ28が磁気を3回または4回検知しているときは、不正行為の可能性が高いがノイズによる誤動作の可能性もあるため危険度は「中」となる。5 Kのとき、つまり、磁気検知センサ28が磁気を5回以上検知しているときは、不正行為がほぼ確実に発生しておりノイズによる誤動作の可能性はほとんどないため危険度は「強」となる。なお、「Kの値」と「危険度」との対応関係は任意に変更可能である。

40

【0043】

そして、このように判断される危険度に応じて、演出制御基板22は、図15に示すよ

50



うに表示装置 6 4 の表示部 6 5 に表示する内容を变化させる。具体的には、危険度が「弱」すなわち  $1 < K < 3$  のときは、図 1 5 ( a ) に示すように、表示部 6 5 に「不正行為がなされている可能性があります。お近くの従業員までお知らせください。」と文字を表示し、表示部 6 5 の下端から上方へ  $1/3$  程度までの領域を他の領域とは異なる色で表示する。「不正行為がなされている可能性があります。お近くの従業員までお知らせください。」と文字を表示するのは、表示部 6 5 を見たホールへの来店者に対して、ホールの従業員に不正行為の発生を通知してくれるように、行動を指示するためである。また、表示部 6 5 の下端から上方へ  $1/3$  程度までの領域を他の領域と異なる色（不正行為発生の危険度が正常のときに表示している色と異なる色）で表示しているのは、色の变化している領域がどのくらいあるかによって、不正行為発生の危険度を一見してわかるようにするためである。危険度が「中」すなわち  $3 < K < 5$  のときは、図 1 5 ( b ) に示すように演出制御基板 2 2 は、表示部 6 5 に「不正行為がなされています。お近くの従業員までお知らせください。」と文字を表示し、表示部 6 5 の下端から上方へ  $2/3$  程度までの領域を他の領域とは異なる色で表示する。危険度が「強」すなわち  $5 < K$  のときは、図 1 5 ( c ) に示すように演出制御基板 2 2 は、表示部 6 5 に「不正行為です。必ず従業員までお知らせください。」と文字を表示し、表示部 6 5 の全域を不正行為発生の危険度が正常のときに表示している色と異なる色で表示する。

10

#### 【 0 0 4 4 】

このように、演出制御基板 2 2 は、不正行為発生の危険度に応じて、表示部 6 5 に表示する文字を、来店者にホール店員への通知を強く促すものへとだんだん变化させる。また、表示部 6 5 の色（模様）の変化領域を、だんだん大きくして、不正行為発生の危険度を視認者（周囲の遊技者やホール店員など）に一見して知らせる（イメージさせる）。

20

#### 【 0 0 4 5 】

なお、このようなエラー報知（表示部 6 5 に表示する不正行為が発生した旨の表示）は、磁気検知カウンタ 2 9 の値  $K$  が「1」であったときは、ノイズによる誤作動の可能性も高いため数秒程度で停止され、 $K$  が「2」であったときは、 $K = 1$  の場合よりも多少表示時間を長くして数分程度で停止され、 $K = 3$  であったときは、ホールの従業員が操作（例えば RAM をクリアするなど）しない限り停止されないよう構成されている。

#### 【 0 0 4 6 】

ここで、図 1 6 に基づいて、ホールにおけるパチンコ遊技機 1 の設置状況について説明する。ホール内では、複数台のパチンコ遊技機 1 が通路に沿って並べて配置されて、いわゆる遊技島 7 7 を構成している。遊技島 7 7 は、例えば同一の機種を複数台並べて構成される。実施形態のパチンコ遊技機 1 のような突出部 5 6 を有するパチンコ遊技機 1 を、複数台並べて遊技島 7 7 を構成した場合、突出部 5 6 の右側面 5 6 a にはその略全域に至る大きさで表示部 6 5 が配されているから、ホールの従業員又はホールへの来店者 P 1 は、遊技島 7 7 の入口（通路の入口）から、各遊技機 1 の表示部 6 5 をはっきりと視認することが可能である。したがって、このときに表示部 6 5 に不正行為がなされている旨が表示されていれば、ホールの従業員又はホールへの来店者 P 1 は、その表示に即座に気付くことができる。よって、ホールの従業員 P 1 等は、遊技島 7 7 の入口（通路の入口）から各遊技機 1 を一望するだけで、不正行為発生の有無とその発生の確実性の度合を容易に確認することができる。

30

40

#### 【 0 0 4 7 】

加えて、ホールにおいて、各遊技機 1 を遊技する際に遊技者 P 2 , P 3 が着座する椅子は、遊技機 1 の正面に配置されている。遊技者 P 2 , P 3 は、この椅子に着座して、遊技機 1 の正面に正対して遊技を行う。したがって、遊技機枠 4 0 の右縁 4 0 a から前方へ延びる鉛直面に沿う表示部 6 5 を、その遊技機 1 の遊技者 P 2 , P 3 は視認することができない。したがって、図 1 6 に示すように遊技者 P 2 が不正行為を行っている場合、遊技者 P 2 自身は、自分の座っている遊技機 1 の表示部 6 5 に不正行為がなされている旨が表示されていることに気付かない。これに対して近くで遊技している遊技者 P 3 は、自分が座っている遊技機 1 よりも左側に設置された遊技機 1 の表示部 6 5 を視認することができる

50

ため、表示部 6 5 に不正行為がなされている旨が表示されていることに気付くことができる。

【 0 0 4 8 】

[ コマンド受信処理 ] 図 9 に示すように、コマンド受信処理では、演出制御基板 2 2 は、メイン制御基板 2 0 から変動開始コマンドを受信していれば後述する演出選択処理を行い ( S1301, S1302 )、変動停止コマンドを受信していれば後述する変動演出終了中処理を行う ( S1303, S1304 )。そして、演出制御基板 2 2 は、オープニングコマンドを受信していれば、後述する当たり演出選択処理を行い ( S1305, S1306 )、エンディングコマンドを受信していれば、エンディングコマンドを解析し、モードフラグを参照してエンディング演出パターンを選択し、エンディング演出開始コマンドをセットするエンディング演出選択処理を行う ( S1307, S1308 )。続いて、演出制御基板 2 2 は、後述する客待ちコマンド受信処理を行って ( S1309 )、コマンド受信処理を終える。

10

【 0 0 4 9 】

[ 演出選択処理 ] 図 1 0 に示すように、演出選択処理では、演出制御基板 2 2 は、メイン制御基板 2 0 から受信した変動開始コマンドを解析する ( S1401 )。変動開始コマンドには、現在の遊技状態を示す情報、大当たり抽選において当選した特別図柄の種類を示す情報、及び、装飾図柄変動演出の変動パターンを示す変動パターン情報が含まれている。次に、演出制御基板 2 2 は、演出モードを示すモードフラグを参照する ( S1402 )。続いて、解析した変動開始コマンドおよび参照したモードフラグに基づいて装飾図柄変動演出の変動パターンを選択する変動演出パターン選択処理を行う ( S1403 )。そして、演出制御基板 2 2 は、装飾図柄変動演出を開始するための変動演出開始コマンドをセットする ( S1404 )。ここで、演出モードとは、画像表示器 4 における演出の態様であり、演出モードが異なると、登場するキャラクタや背景が異なる等、画像表示器 4 に表示される動画が異なり、装飾図柄変動演出も演出モードに応じたものが選択される。

20

【 0 0 5 0 】

[ 変動演出終了中処理 ] 図 1 1 に示すように、変動演出終了中処理では、演出制御基板 2 2 は、変動停止コマンドを解析し ( S1501 )、モードフラグを参照する ( S1502 )。次に、今終了しようとする装飾図柄変動演出が当たり ( 大当たりまたは小当たり ) を報知するものか否かを判定して ( S1503 )、当たりを報知するものであればモードフラグ変更処理を行う ( S1508 )。モードフラグ変更処理では、その当たりの種類に応じた演出モードを示すものにモードフラグを変更するとともに、変更後の演出モードが通常モードでない場合には、その演出モードに対応するカウンタの値 M に上限回数をセットする。

30

【 0 0 5 1 】

一方、演出制御基板 2 2 は、今終了しようとする装飾図柄変動演出が当たりを報知するものでなければ ( S1503 で NO )、モードフラグが 0 か否かを判定し ( S1504 )、0 であればステップ S1509 に進む。なお、モードフラグが 0 とは通常モードであることを示し、初期状態では ( 即ち、電源が投入されて最初の遊技が開始されるときは ) モードフラグは 0 である。一方、モードフラグが 0 でなければ、現在の演出モード用のカウンタの値 M を 1 減少させて ( S1505 )、その値 M が 0 にならなければ ( S1506 で NO )、ステップ S1509 に進むが、0 になれば ( S1506 で YES )、通常モードに戻すためにモードフラグを 0 として ( S1507 )、ステップ S1509 に進む。ステップ S1509 では、演出制御基板 2 2 は、装飾図柄変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをセットする。

40

【 0 0 5 2 】

[ 当たり演出選択処理 ] 図 1 2 に示すように、当たり演出選択処理では、演出制御基板 2 2 は、オープニングコマンドを解析して ( S1601 )、解析したオープニングコマンドに基づいて、当たり演出のパターンを選択する当たり演出パターン選択処理を行う ( S1602 )。そして、演出制御基板 2 2 は、当たり演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドをセットする ( S1603 )。なお、当たり演出とは、小当たり遊技又は大当たり遊技時に実行される演出をいう。

【 0 0 5 3 】

50

〔客待ちコマンド受信処理〕図13に示すように、客待ちコマンド受信処理では、演出制御基板22は、客待ちコマンドを受信したか否かを判定し(S1701)、受信していれば、客待ち演出を実行するまでの時間の計測を開始するとともに計測フラグをONして(S1702、S1703)、ステップS1705に進む。一方、受信していなければ、計測フラグがONされているか否かを判定し(S1704)、ONされていないければ、客待ち演出実行までの時間の計測中ではないので処理を終え、ONされていればタイムアップか、すなわち、いま計測している時間が客待ち演出実行までの時間として設定した所定時間に達したか否かを判定する(S1705)。そして、タイムアップでなければ、処理を終え、タイムアップであれば、計測フラグをOFFするとともに(S1706)、客待ち演出を開始するための客待ち演出開始コマンドをセットする(S1707)。

10

#### 【0054】

##### (4) 実施形態の効果

以上説明したように、実施形態のパチンコ遊技機1は、遊技盤2を内部に取り付ける遊技機枠40と、不正な遊技がなされたことを検知する不正行為検知手段(磁気検知センサ28と演出制御基板22により構成される)とを備えるパチンコ遊技機1において、遊技機枠40は、前面の周縁部47における右端部47a又は/及び左端部47bから前方へ突出した突出部56を備えて構成され、突出部56の右側面(外側面)56aに、パチンコ遊技機1の正面に正対する遊技者から視認できないように表示部65を設け、不正行為検知手段が不正な遊技がなされたことを検知したとき、表示部65に不正行為が発生した旨の表示を行う(すなわち、所定のエラー報知を行う)。ここで、突出部56の外側面と

20

#### 【0055】

このようなパチンコ遊技機1によれば、不正行為が発生した旨を表示する表示部65が、突出部56の右側面(外側面)56aに、その遊技機1の遊技者からは視認できないように設けられているため、不正行為者P2(図16参照)は、表示部65に表示された不正行為が発生した旨の表示に気付かない。一方、不正行為がなされた遊技機1の近くで遊技している遊技者P3(図16参照)は、表示部65を視認することができる。よって、表示部65を視認して不正行為がなされていることを知った遊技者P3(図16参照)からホールの従業員に対して不正行為がなされているとの通知がなされることが期待できる。また、ホールの従業員P1(図16参照)は、ホールの巡回中に表示部65を視認することにより、不正行為を容易に発見することができる。したがって、実施形態のパチンコ遊技機1によれば、不正行為者P2(図16参照)に気付かれることなく不正行為を容易に発見することができる。またこれにより、不正行為者P2(図16参照)をホールから取り逃がしてしまう可能性を低下させることができる。

30

#### 【0056】

また、実施形態のパチンコ遊技機1は、不正検知手段(実施形態では磁気検知センサ28及び演出制御基板22により構成される)による検知結果に応じて、表示部65になされる表示を変化させている。詳しく述べれば、不正検知手段は不正行為発生の確実性の度を判断可能に構成されており、表示部65になされる表示を、不正検知手段が検知した不正行為発生の確実性の度合(危険度)に応じて変化させている。別の表現で言い換えれば、実施形態のパチンコ遊技機1は、不正行為を検知する検知部(磁気検知センサ28)と、検知部(磁気検知センサ28)の検知結果に基づいて不正行為発生の確実性の度を判断する判断部(演出制御基板22)と、判断部(演出制御基板22)の判断結果に応じて表示部65になされる表示を変化させる表示制御部(演出制御基板22およびランプ制御基板24)とを備えて構成されている。

40

#### 【0057】

不正行為がなされている旨を表示している遊技機1を、近くで遊技している遊技者が発見した場合であっても、ホールの従業員に知らせることを躊躇してしまうことがあると考えられるところ、実施形態のパチンコ遊技機1によれば、表示部65には不正行為発生の

50

確実性の度合（危険度）に応じて異なる表示がなされるので、危険度が強い場合に図 1 5（c）に示すような確実に不正行為が発生している旨の表示を行うことにより、この表示を見た遊技者 P 3（図 1 6 参照）に対して、何ら躊躇することなく不正行為がなされている旨をホールの従業員に知らせてくれるよう行動を促すことができる。すなわち、不正行為が発生している旨の表示を見た遊技者 P 3（図 1 6 参照）が、何ら躊躇することなく不正行為がなされている旨をホールの従業員に知らせてくれることが期待できるようになる。よって、不正行為の発見をより確実なものとする事ができる。

【 0 0 5 8 】

## 2. 変更例

以下、変更例について説明する。なお、変更例の説明において、実施形態のパチンコ遊技機 1 と同様の構成については、実施形態のパチンコ遊技機 1 と同様の符号を付して説明を省略する。

【 0 0 5 9 】

実施形態のパチンコ遊技機 1 では、磁気検知センサ 2 8 により不正検知手段を構成して、磁石 H を用いた不正行為を検出するよう構成したが、不正検知手段は、他のセンサを備えて他の不正行為を検出するよう構成することができる。例えば、振動検知センサにより不正検知手段を構成して、遊技機 1 を揺らして遊技球を入賞口（第 1 始動口 5 1 a）へ入賞させる不正行為を検出するよう構成してもよい。また、枠開放 S W 4 4 により不正検知手段を構成して、ガラス扉枠 4 6 や内枠 4 2 を開放して遊技領域 3 にワイヤーを挿入して遊技釘の調整を変更する不正行為やメイン制御基板 2 0 を取り出す不正行為を検出するよう構成してもよい。この場合、ガラス扉枠 4 6 や内枠 4 2 が開放されたときの枠開放 S W 4 4 からの信号に基づいて、エラー報知を行うよう構成する。

【 0 0 6 0 】

また、実施形態のパチンコ遊技機 1 では、磁気検知センサ 2 8 が磁石 H による磁気を検知した回数に基づいて、不正行為発生の危険度を定めるよう構成したが、磁気検知センサ 2 8 が磁石 H による磁気を検知している時間に基づいて、不正行為発生の危険度を定めるよう構成してもよい。この場合、磁気検知センサ 2 8 が磁石 H による磁気を検知している時間が長くなるにつれて、不正行為発生の危険度が高くなるよう構成する。

【 0 0 6 1 】

また、実施形態のパチンコ遊技機 1 では、遊技機枠 4 0 の左端部 4 7 b にヒンジ部 4 5 を設け、右端部 4 7 a に突出部 5 6 を設けて構成したが、右端部 4 7 a にヒンジ部を設けた場合には、左端部 4 7 b に突出部 5 6 を設け、突出部 5 6 の左側面（外側面）に表示部 6 5 が配置されるように構成する。この場合、表示部（表示画面）6 5 は、遊技機枠 4 0 の左縁 4 0 b から前方へ延びる鉛直面に略沿うように配置する。なお、このようにヒンジ部が設けられている側の端部とは反対側の端部に突出部 5 6 を配するのは、遊技機枠 4 0 の開放に際して突出部 5 6 が邪魔にならないようにするためである。また、遊技機枠 4 0 の上端部 4 7 c 又は下端部 4 7 d にヒンジ部を設ける場合には、左端部 4 7 b および右端部 4 7 a に突出部 5 6 を設けて構成してもよい。

【 0 0 6 2 】

また、実施形態のパチンコ遊技機 1 では、表示装置 6 4 を液晶表示装置により構成し、表示部 6 5 を表示装置 6 4 の表示画面としたが、表示装置は、ドットマトリクス表示装置や有機 E L など他のディスプレイデバイスにより構成してもよい。この場合もディスプレイデバイスの表示画面が表示部を構成する。

【 0 0 6 3 】

また、実施形態のパチンコ遊技機 1 では、液晶表示装置 6 4 の表示画面を表示部 6 5 として構成したが、LED などの発光装置を突出部 5 6 の右側面 5 6 a に配置して、この発光装置を表示部として構成してもよい。この場合、LED として、光の三原色である R（赤）、G（緑）、B（青）の発光素子を有するフルカラー LED を適用すれば、赤、緑、青、水、紫、黄、白の 7 色に発光可能とすることができる。そして、不正行為発生の危険度に応じて点灯させる LED の色を異ならせることによって、不正行為発生の危険度を報

10

20

30

40

50

知することができる。さらに、この発光装置からの光がハーフミラーを透過して視認されるように構成すれば、すなわち、突出部56の右側面56aにハーフミラーを配して、突出部56の内部に発光装置を配する構成とすれば、発光装置が不正行為の発生を報知するために設けられていることを、不正行為者等に対して分かりにくくことができ、不正行為者の警戒を低下させることができる。

【0064】

また、実施形態のパチンコ遊技機1では、表示部65における色の变化する領域の大きさで、不正行為発生の危険度を報知するよう構成した(図15参照)が、磁気検知センサ28の磁気検知回数が0回、1~2回、2~4回、5回以上と増加するにしたがって、表示部65の色が白色、青色、黄色、赤色と変化するよう構成して、不正行為発生の危険度を報知するよう構成してもよい。このように構成すれば、ホールの従業員等は、表示部65の色を一目確認するだけで、そのパチンコ遊技機1についての不正行為発生の危険度を即座に認識することができる。

10

【0065】

また、実施形態のパチンコ遊技機1では、演出制御基板22が磁気検知カウンタ29を備える構成としたが、メイン制御基板20が磁気検知カウンタを備える構成としてもよい。この場合、メイン制御基板20が、磁気検知センサ28からの磁気検知信号の受信回数をカウントし、不正行為発生の危険度を判断して、どのようなエラー報知を行うかを指示するコマンドを演出制御基板22に対して送信する。そして、メイン制御基板20からコマンドを受信した演出制御基板22等のサブ制御基板25が、受信したコマンドに基づき、エラー報知を実行するように構成する。なおこの場合は、磁気検知センサ28およびメイン制御基板20が不正検知手段を構成する。

20

【0066】

また、演出制御基板22が表示部65に図15に示すような不正行為発生の表示を行うのに加えて、メイン制御基板20が、磁気検知センサ28からの検知信号を、ホール内の各遊技機と接続されている管理コンピュータ(所謂ホールコンピュータ)に対しても送信して、不正行為発生の可能性があることをホールの管理者等に報知するよう構成してもよい。

【0067】

また、表示装置64は、不正行為発生の可能性があるときにその旨を表示部65に表示するだけでなく、例えば、大当たり遊技が発生した場合に大当たり遊技中であることを示す「大当たり」の文字を表示部65に表示したり、確変遊技状態である場合に確変遊技状態中であることを示す「確変中」の文字を表示部65に表示したりするように構成してもよい。この場合、図12のステップS1603でセットされたオープニング演出開始コマンドが、コマンド送信処理(図7のステップS1103参照)によりランプ制御基板24に送信された場合に、ランプ制御基板24が、表示装置64を作動させて、表示部65に「大当たり」の文字を表示させるよう構成する。また、客待ち演出を実行している場合に、パチンコ遊技機1の機種名を示す文字やキャラクタの画像を表示部65に表示して、ホールへの来店者に対して空き台であることを報知するよう構成してもよい。この場合、図13のステップS1707でセットされた客待ち演出開始コマンドが、コマンド送信処理(図7のステップS1103参照)によりランプ制御基板24に送信された場合に、ランプ制御基板24が、表示装置64を作動させて、表示部65にパチンコ遊技機1の機種名を表示させるよう構成する。このように構成すれば、表示装置64による文字や模様の表示によりパチンコ遊技機1の右側面が装飾されるので、遊技島77の入口(通路の入口)から各遊技機1を視認するホールの来店者P1に対して、斬新な演出効果を発揮できる(図16参照)。また、不正行為時以外には表示部65による演出がなされることとなるので、表示部65が不正行為の発生を報知するために設けられていることを、不正行為者等に対して分かりにくくことができ、不正行為者の警戒を低下させることができる。

30

40

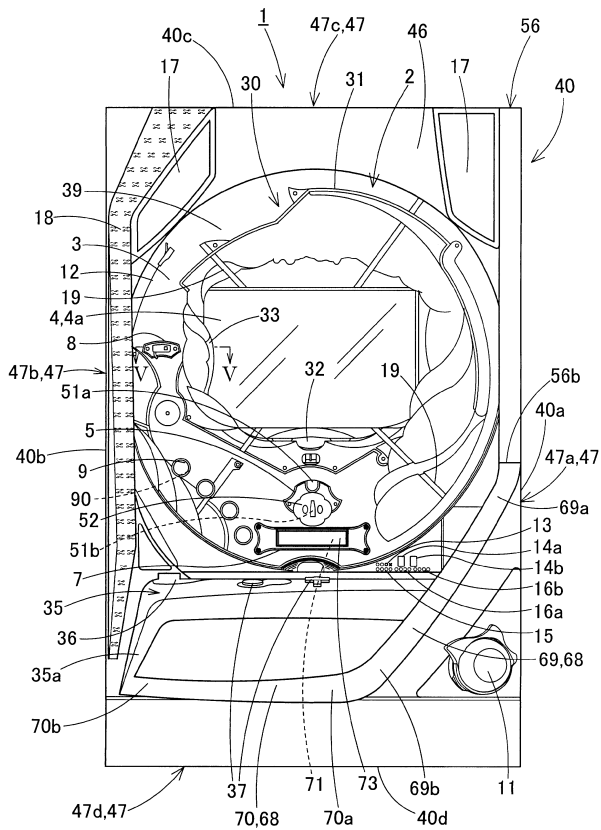
【符号の説明】

【0068】

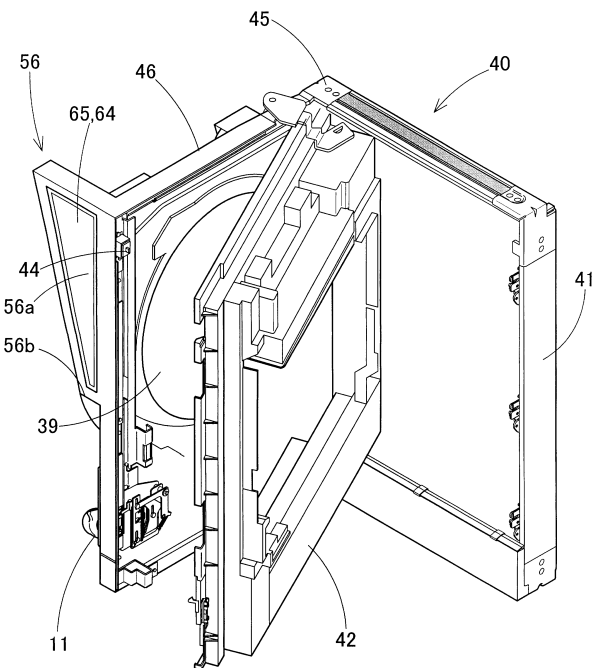
50

- 1 ...パチンコ遊技機
- 2 ...遊技盤
- 2 2 ...演出制御基板（不正検知手段を構成する）
- 2 8 ...磁気検知センサ（不正検知手段を構成する）
- 4 0 ...遊技機枠
- 4 7 ...周縁部
- 4 7 a ...右端部
- 4 7 b ...左端部
- 5 6 ...突出部
- 5 6 a ...突出部の右側面（外側面）
- 6 4 ...表示装置
- 6 5 ...表示部

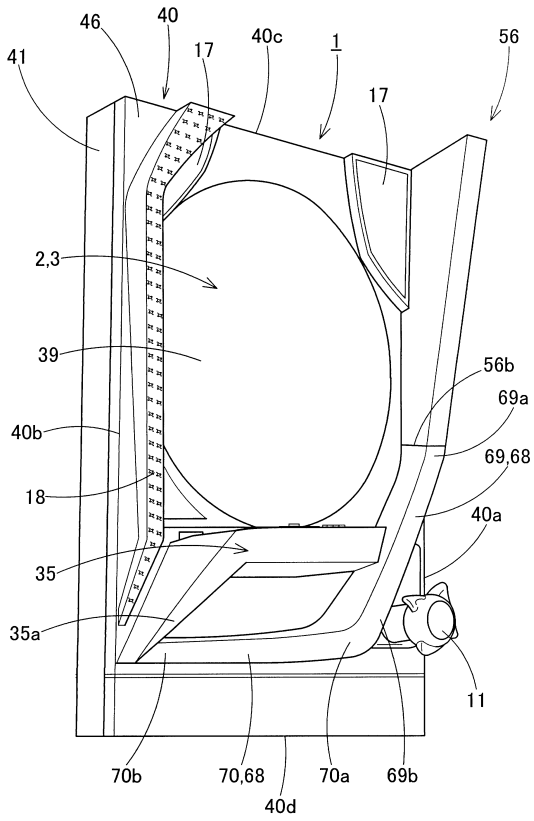
【図1】



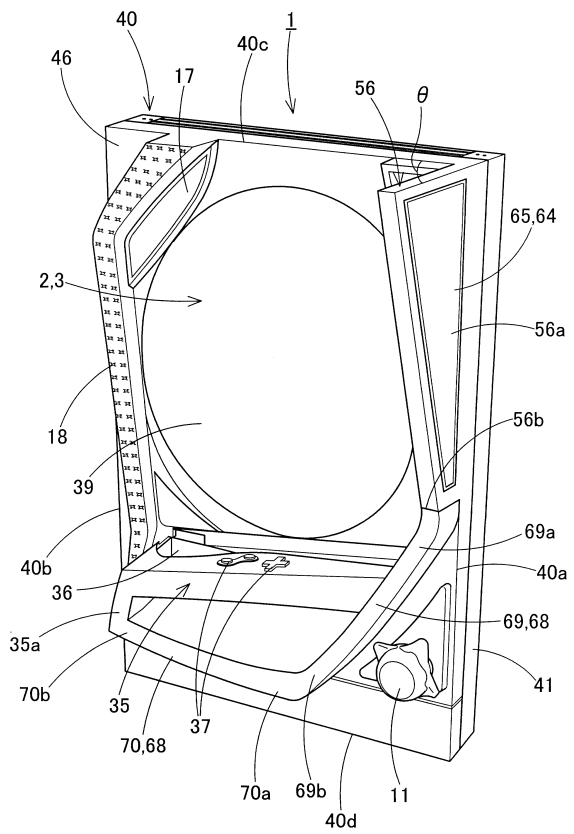
【図2】



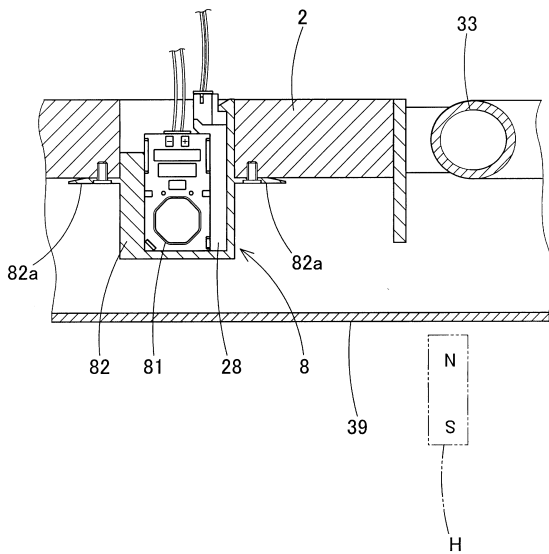
【図3】



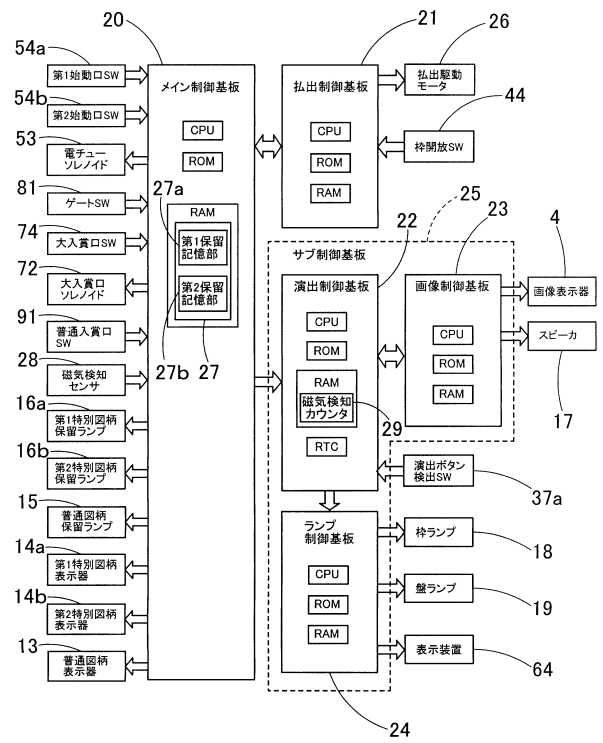
【図4】



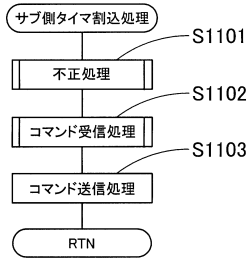
【図5】



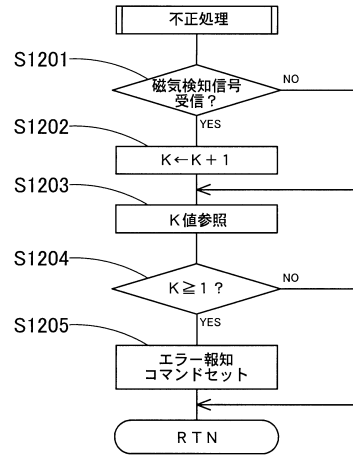
【図6】



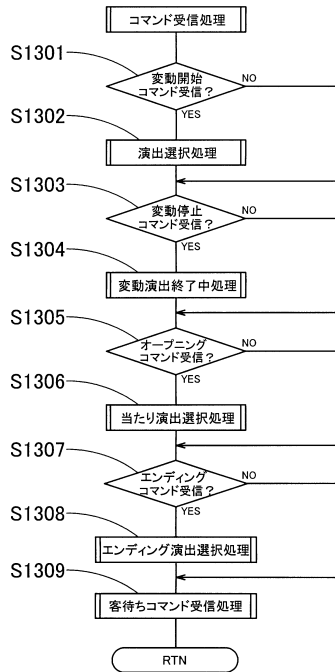
【図7】



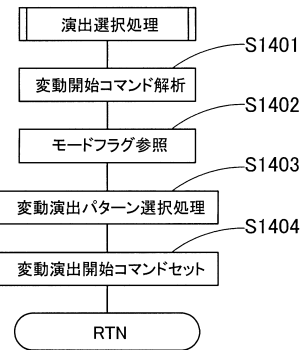
【図8】



【図9】

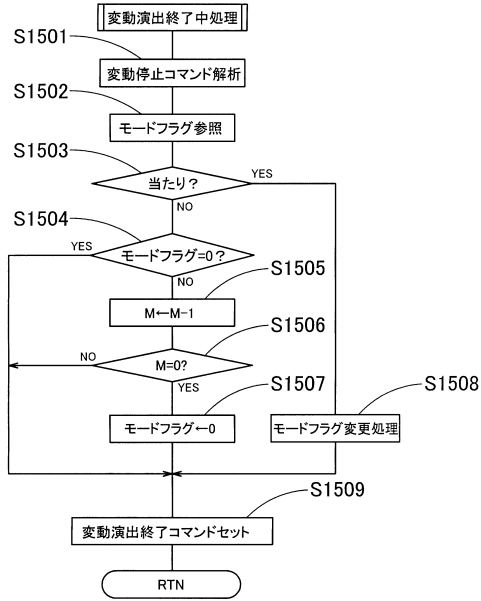


【図10】

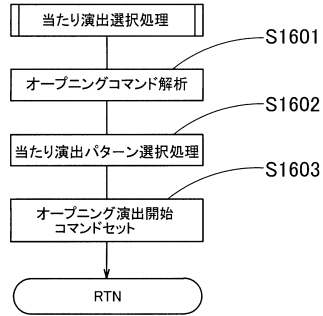




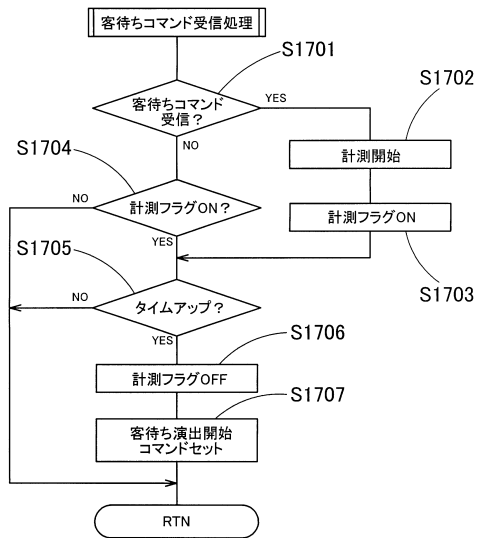
【図 1 1】



【図 1 2】



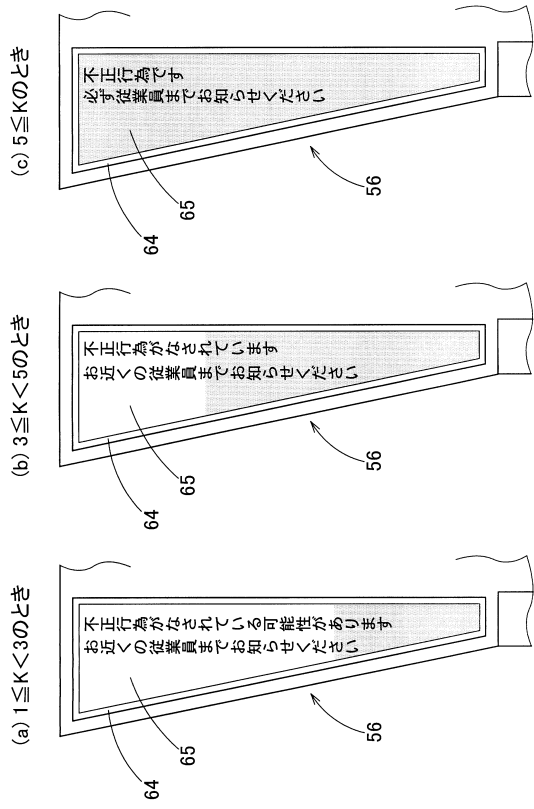
【図 1 3】



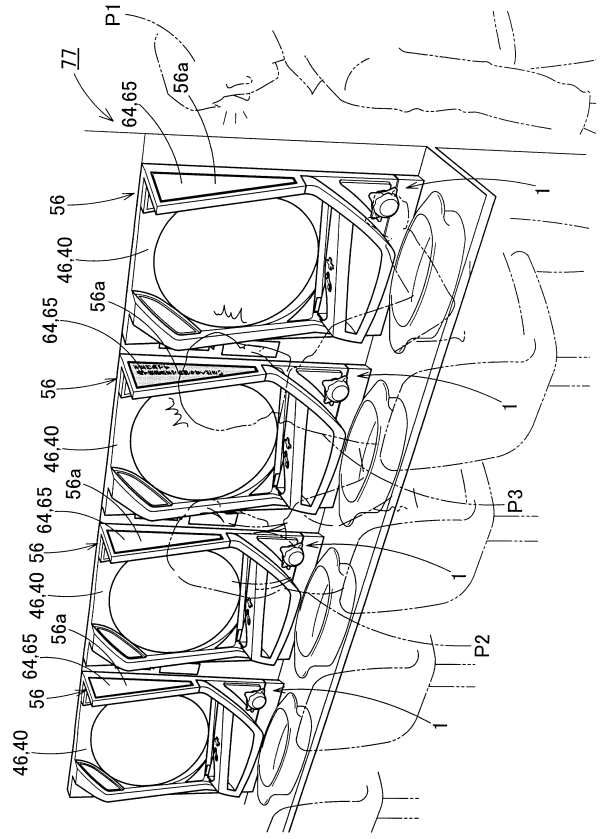
【図 1 4】

磁気検知 カウンタ29の値K	危険度
K=0	正常
1 ≤ K < 3	弱
3 ≤ K < 5	中
5 ≤ K	強

【 図 1 5 】



【 図 1 6 】



---

フロントページの続き

審査官 高藤 華代

- (56)参考文献 特開2003-010484(JP,A)  
特開2010-075350(JP,A)  
特開2006-043267(JP,A)  
特開2009-028286(JP,A)  
特開平11-197341(JP,A)  
特開2010-011895(JP,A)  
特開2010-075348(JP,A)  
特開2003-135816(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02