

(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2010-99324

(P2010-99324A)

(43) 公開日 平成22年5月6日 (2010.5.6)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 12 頁)

(21) 出願番号 特願2008-274591 (P2008-274591)
(22) 出願日 平成20年10月24日 (2008.10.24)

(71) 出願人 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 弘田 賀一
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
Fターム (参考) 2C088 AA35 BC22 CA27 EB55

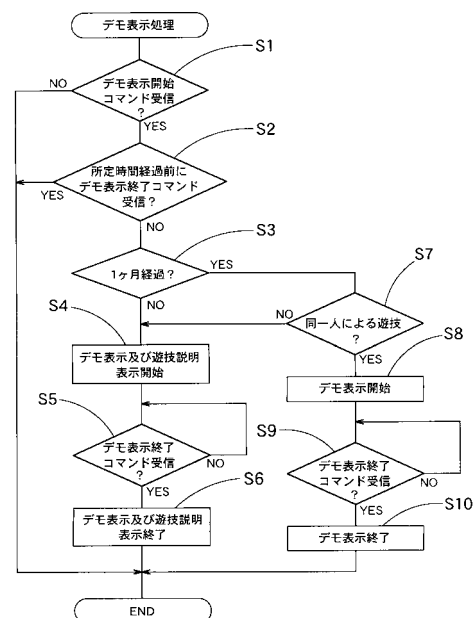
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】新機種のパチンコ遊技機、スロットマシンなど遊技機がホールに設置されたとき、当該遊技機に対する遊技説明を効率良く行い、遊技者に遊技内容を周知徹底させ、新機種の遊技機の稼働率の向上を図ること。

【課題を解決するための手段】サブ基板51は、遊技機の製造工場における出荷直前の検査時あるいはホールへの遊技機の設置時などにおいて計測開始のための操作が行われると操作時点からの経過時間を計測開始し、経過時間が1ヶ月に達する前においては、客待ちデモ表示期間に、当該遊技機についての遊技説明を画像表示器5に表示する。

【選択図】図3



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

計測開始のための操作が行われると、操作後の経過時間を計測する計測手段と、前記経過時間が第 1 所定時間に達するまでの間における客待ちデモ表示期間に、当該遊技機についての遊技説明を画像表示器に表示する演出制御手段とを備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

計測開始のための操作が行われると、当該遊技機の電源オンの累積時間を計測する計測手段と、前記累積時間が第 2 所定時間に達するまでの間における客待ちデモ表示期間に、当該遊技機についての遊技説明を画像表示器に表示する演出制御手段とを備えることを特徴とする遊技機。

10

【請求項 3】

前記演出制御手段は、前記経過時間又は前記累積時間がそれぞれ前記第 1 所定時間又は前記第 2 所定時間に達した後、同一遊技者が当該遊技機を使用しているか否かの判定を開始し、同一遊技者が当該遊技機を使用していないと判断したときのみ、前記客待ちデモ表示期間に、当該遊技機についての前記遊技説明を前記画像表示器に表示することを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記演出制御手段は乱数を取得し、該取得した乱数が説明乱数である場合、前記客待ちデモ表示期間に当該遊技機についての前記遊技説明を前記画像表示器に表示し、また、前記取得した乱数が非説明乱数である場合、前記客待ちデモ表示期間に前記遊技説明を前記画像表示器に表示しないよう構成され、かつ、前記経過時間又は前記累積時間がそれぞれ前記第 1 所定時間又は前記第 2 所定時間に達するまでは、前記説明乱数のみが選択され、前記客待ちデモ表示期間に当該遊技機についての前記遊技説明を前記画像表示器に表示し、前記経過時間又は前記累積時間が前記第 1 所定時間又は前記第 2 所定時間に達した後は、経時的に、前記説明乱数の選択率を低下させ、前記客待ちデモ表示期間に当該遊技機についての前記遊技説明を前記画像表示器に表示する確率を低下させるよう構成されることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

20

【発明の詳細な説明】**【技術分野】**

30

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機、スロットマシンなど遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

一般に、ホールに設置されたパチンコ遊技機は、遊技が行われていない時間が所定時間継続すると、遊技盤の中央部に設けた画像表示器に客待ちデモ表示を行うようにしている（例えば、特許文献 1 参照）。

【特許文献 1】特開 2008 - 188156 公報

【発明の開示】**【発明が解決しようとする課題】**

40

【0003】

ところで、最近のパチンコ遊技機は、遊技者によって操作可能な選択ボタンを備え、遊技者のボタン操作によって遊技の進行状況が変わるような場面を演出したり、大当たり発生に対する信頼度が異なる複数のリーチ演出など各種演出を行っており、遊技内容が多様化、複雑化する傾向にある。

【0004】

このため、ホールに新機種のパチンコ遊技機が設置されたとき、遊技者は、その遊技内容を殆ど理解していない状態の下で遊技を開始することが多く、遊技者によっては新機種のパチンコ遊技機を敬遠し、遊技内容を熟知した既存機種のパチンコ遊技機を選択することが考えられる。

50

【 0 0 0 5 】

本発明は、上記の点にかんがみなされたものであり、新機種のパチンコ遊技機、スロットマシンなど遊技機がホールに設置されたとき、当該遊技機に対する遊技説明を効率良く行い、遊技者に遊技内容を周知徹底させ、新機種の遊技機の稼働率の向上を図ることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

本発明の遊技機は、計測開始のための操作が行われると、操作後の経過時間を計測する計測手段と、前記経過時間が第1所定時間に達するまでの間における客待ちデモ表示期間に、当該遊技機についての遊技説明を画像表示器に表示する演出制御手段とを備えることを特徴とする。

10

【 0 0 0 7 】

本発明の遊技機において、演出制御手段は、遊技機の製造工場における出荷直前の検査時あるいはホールへの遊技機の設置時などにおいて計測開始のための操作が行われ、操作後、第1所定時間例えば1ヶ月が経過する前においては、客待ちデモ表示期間に、当該遊技機についての遊技説明を画像表示器に表示する。このため、遊技者は、画像表示器に表示された遊技説明を理解することによって当該遊技機の遊技内容を知ることができ、遊技意欲が沸き、稼働率の向上が期待できる。

【 0 0 0 8 】

また、本発明の他の遊技機は、計測開始のための操作が行われると、当該遊技機の電源オンの累積時間を計測する計測手段と、前記累積時間が第2所定時間に達するまでの間における客待ちデモ表示期間に、当該遊技機についての遊技説明を画像表示器に表示する演出制御手段とを備えることを特徴とする。

20

【 0 0 0 9 】

本発明の他の遊技機において、演出制御手段は、遊技機の製造工場における出荷前の検査時あるいはホールへの遊技機の設置時などにおいて計測開始のための操作が行われ、操作後、当該遊技機の電源がオンしている時間の累積時間が第2所定時間例えば720時間に達する前においては、客待ちデモ表示期間に、当該遊技機についての遊技説明を画像表示器に表示する。このため、遊技者は、画像表示器に表示された遊技説明を理解することによって当該遊技機の遊技内容を知ることができ、遊技意欲が沸き、稼働率の向上が期待できる。

30

【 0 0 1 0 】

ここで、前記演出制御手段は、前記経過時間又は前記累積時間がそれぞれ前記第1所定時間又は前記第2所定時間に達した後、同一遊技者が当該遊技機を使用しているか否かの判定を開始し、同一遊技者が当該遊技機を使用していないと判断したときのみ、前記客待ちデモ表示期間に、当該遊技機についての前記遊技説明を前記画像表示器に表示するようにする。

【 0 0 1 1 】

遊技機の製造工場における出荷直前の検査時あるいはホールへの遊技機の設置時などにおいて計測開始のための操作が行われ、この操作時点から第1所定時間例えば1ヶ月程度経過し、あるいは電源オンの時間が第2所定時間例えば720時間程度経過すると、遊技者の多くは当該遊技機の遊技内容を知ることとなる。このため、その後も常に客待ちデモ表示中に遊技説明を表示する必要性は乏しく、特に、同一の遊技者が当該遊技機を継続して使用しているときに客待ちデモ表示が行われる場合には、この客待ちデモ表示期間に遊技説明を表示する必要性は低い。そこで、同一遊技者が当該遊技機を使用していないと判断したときのみ、客待ちデモ表示期間に、当該遊技機についての遊技説明を画像表示器に表示することにより、遊技説明の実効性を担保することができる。

40

【 0 0 1 2 】

また、前記演出制御手段は乱数を取得し、該取得した乱数が説明乱数である場合、前記客待ちデモ表示期間に当該遊技機についての前記遊技説明を前記画像表示器に表示し、ま

50

た、前記取得した乱数が非説明乱数である場合、前記客待ちデモ表示期間に前記遊技説明を前記画像表示器に表示しないよう構成され、かつ、前記経過時間又は前記累積時間がそれぞれ前記第1所定時間又は前記第2所定時間に達するまでは、前記説明乱数のみが選択され、前記客待ちデモ表示期間に当該遊技機についての前記遊技説明を前記画像表示器に表示し、前記経過時間又は前記累積時間が前記第1所定時間又は前記第2所定時間に達した後は、経時的に、前記説明乱数の選択率を低下させ、前記客待ちデモ表示期間に当該遊技機についての前記遊技説明を前記画像表示器に表示する確率を低下させるよう構成する。

【0013】

ここで、説明乱数の選択率は、例えば、経過時間が1ヶ月～2ヶ月の間は50%に設定され、経過時間が2ヶ月～6ヶ月の間は30%に設定する。このように経時的に説明乱数の選択率を低下させることにより、遊技説明の実効性を担保することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0014】

以下、本発明の実施形態を図面に基づいて説明する。

【0015】

図1は、本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機の正面図、図2は、同パチンコ遊技機の電気系統のブロック図、図3は、画像制御基板が実行する一実施形態に係るデモ表示処理の内容を表すフローチャート、図4は、デモ表示の一例を表す表示画面図、図5は、遊技説明表示の一例を表す表示画面図、図6は、遊技説明表示の他の例を表す表示画面図、図7は、遊技説明表示の更に他の例を表す表示画面図、図8は、遊技説明表示の更に他の例を表す表示画面図、図9は、画像制御基板が実行する他の実施形態に係るデモ表示処理の内容を表すフローチャートをそれぞれ示す。

【0016】

図1において、パチンコ遊技機は、遊技盤1を備え、遊技盤1は、遊技者がハンドル2を操作することによって発射された遊技球が転動しながら落下してゆく遊技領域3を備える。

【0017】

遊技領域3の中央部には、センター装飾部材4が配設され、センター装飾部材4の内側に、画像表示器5の表示画面5aが配される。表示画面5aには、後述するようなデモ表示、遊技説明表示の他、始動口6への遊技球の入賞に基づく装飾図柄の変動表示、大当たり演出などが行われ、これらの演出表示は、後述する画像制御基板54によって制御される。

【0018】

デモ表示の一例を図4に基づいて説明すると、表示画面5aには、当該パチンコ遊技機の名称「ABC」やメーカー名「○○○○○」などが静止画像として表示される。

【0019】

遊技説明表示は、当該パチンコ遊技機のスペックや遊技方法など当該パチンコ遊技機に関する情報を遊技者に対して提供するための表示である。

【0020】

遊技説明表示の一例を図5に基づいて説明すると、表示画面5aには、当該パチンコ遊技機のスペック、すなわち、賞球の個数は「3個」と「10個」と「14個」である旨、低確率遊技状態のときの大当たり確率は「約1/299.13」である旨、高確率遊技状態のときの大当たり確率は「約1/33.24」である旨、確変突入率は「62.8%」である旨、後述する始動口（上始動口）へ入賞した場合の確変突入率の内訳、後述する始動口（下始動口）へ入賞した場合の確変突入率の内訳、時短の回数が「100回転」である旨、特賞出玉の個数は「約1500個」である旨が表示される。

【0021】

遊技説明表示の他の例を図6に基づいて説明すると、表示画面5aには、「客待ちデモ中（デモ表示中）又は十字キー（図示せず）のENTERボタンを押すと、大当たり履歴が表

10

20

30

40

50

示されるぞ!!」の文字表示や、回転数やリーチアクションなどの履歴情報の表示例などが表示される。このような履歴情報を入手できることにより、遊技者は、当該パチンコ遊技機で遊技を行おうとするときの判断材料として利用できる。

【0022】

さらに、遊技説明表示の他の例を図7に基づいて説明すると、表示画面5aには、遊技者にとって得する情報としての「前回の続きからストーリーラウンドが楽しめる!!」の文字表示や、そのための遊技方法としての「大当たりのオープニングが始まったらボタンを4回PUSH!!」の文字表示などが表示される。このような遊技説明により、遊技者は、大当たり発生時に所定の操作を行うことによって大当たり中に表示画面5aで展開される一連のストーリーを楽しめることを知ることになる。

10

【0023】

さらに、遊技説明表示の他の例を図8に基づいて説明すると、表示画面5aに、当該パチンコ遊技機の遊技領域に配置される部品、装置などとして、始動入賞口、画像表示器の表示画面、2つの大入賞口などを画像として表示し、当該パチンコ遊技機の操作手順を文章で分かり易く表示する。遊技者は、このような遊技説明により、当該パチンコ遊技機の操作手順もしくは遊技方法を理解できるようになる。

【0024】

センター装飾部材4の左右中央部の下方には、始動口6、7が配設される。始動口6には、遊技領域3を転動落下する遊技球が入賞可能である。始動口7は、開閉可能な電動チューリップで構成され、始動口7には、その開放時のみ遊技球が入賞可能である。始動口6、7に遊技球が入賞すると、大当たり乱数など各種乱数が取得され、大当たり乱数が所定の大当たり乱数値に該当する場合、遊技者に有利な特別遊技状態となる大当たりが発生する。

20

【0025】

始動口6、7の下方に大入賞口（アタッカー）8が配設される。大入賞口8は、大当たりが発生すると、所定ラウンド数だけ開放動作され、遊技球の入賞を可能にする。

【0026】

その他、遊技領域3には、普通入賞口9、ゲート10、アウト口11などが配設される。

【0027】

遊技領域3の外側には、始動口6、7への入賞を契機に画像表示器5による装飾図柄の変動表示と同期して特別図柄を変動表示する特別図柄表示器12、始動口6、7へ入賞した遊技球の保留球数を最大4個まで表示する特別図柄保留ランプ13、遊技球がゲート10を通過したことを契機に普通図柄を変動表示する普通図柄表示器14、ゲート10を通過した遊技球の保留個数を最大4個まで表示する普通図柄保留ランプ15などが配設される。

30

【0028】

また、パチンコ遊技機は、ハンドル2に連動する球発射装置（図示せず）に遊技球を供給するために賞球を貯留する上皿16を備え、上皿16には、演出ボタン17、カード排出ボタン18、球貸しボタン19などが設けられている。ここで、演出ボタン17は、後述する演出制御基板53に接続され、遊技者のボタン操作によって遊技の演出を決定するボタンである。また、カード排出ボタン18は、後述する払出制御基板52に接続されたカード読取装置33に挿入されているプリペイドカードを取り出す際に遊技者によって操作されるボタンであり、球貸しボタン19は、カード読取装置33に挿入されたプリペイドカードに記録されている金額の範囲内で所定金額分に相当する個数の賞球を貸し出す際に遊技者によって操作されるボタンである。

40

【0029】

次に、パチンコ遊技機の電気系統を図2に基づいて説明する。

【0030】

図2において、電気系統は遊技制御基板（メイン制御基板）50を中枢部とし、遊技制

50

御基板 5 0 にサブ基板 5 1 及び払出制御基板 5 2 が接続される。サブ基板（サブ制御基板）5 1 は、演出制御基板 5 3、画像制御基板 5 4 及びランプ制御基板 5 5 からなり、演出制御基板 5 3 は遊技制御基板 5 0 に接続され、画像制御基板 5 4 及びランプ制御基板 5 5 はそれぞれ演出制御基板 5 3 に接続される。遊技制御基板 5 0、払出制御基板 5 2、演出制御基板 5 3、画像制御基板 5 4 及びランプ制御基板 5 5 は、それぞれ CPU、ROM、RAM を備え、演出制御基板 5 3 は、さらに RTC（リアルタイムクロック）を備える。RTC は、年月日及び時刻を計測するクロックである。

【0031】

遊技制御基板 5 0 には、始動口 6、7 への遊技球の入賞を検知する始動口 SW（スイッチ）2 1、始動口 7 を開放駆動する電チューソレノイド 2 2、ゲート 1 0 を通過する遊技球を検知するゲート SW（スイッチ）2 3、大入賞口 8 に入賞した遊技球を検知する大入賞口 SW（スイッチ）2 4、大当たり発生時に大入賞口 8 を開放駆動する大入賞口ソレノイド 2 5、普通入賞口 9 への遊技球の入賞を検知する普通入賞口 SW（スイッチ）2 6、特別図柄表示器 1 2、特別図柄保留ランプ 1 3、普通図柄表示器 1 4 及び普通図柄保留ランプ 1 5 が接続される。

【0032】

更に、遊技制御基板 5 0 には、上皿球検知 SW（スイッチ）3 4 などが接続される。上皿球検知 SW 3 4 は、上皿 1 6 に遊技球が有ることを検知するためのスイッチである。

【0033】

演出制御基板 5 3 には、演出ボタン 1 7 が接続される。

【0034】

画像制御基板 5 4 には、画像表示器 5 およびスピーカ 2 8 が接続される。

【0035】

ランプ制御基板 5 5 には、枠ランプ 2 9、盤ランプ 3 0 及び可動役物 3 1 が接続される。

【0036】

払出制御基板 5 2 には、賞球を払出す賞球払出装置の駆動源である払出駆動モータ 3 2 が接続される。また、払出制御基板 5 2 には、カードリーダー、プリペイドカード挿入、排出機構などを備えるカード読取装置 3 3 が接続される。カード読取装置 3 3 には、カード排出ボタン 1 8 及び球貸しボタン 1 9 が接続される。

【0037】

遊技制御基板 5 0 は、大当たり判定処理、大入賞口処理など公知の処理を実行する他、サブ基板 5 3 に対してデモ表示開始コマンド及びデモ表示終了コマンドを送信する処理を行う。このデモ表示開始コマンドは、特別図柄が変動を停止し、かつ保留個数が「0」になったときに送信される。デモ表示終了コマンドは、遊技球が始動口 6、7 に入賞すると送信される。

【0038】

サブ基板 5 3 の画像制御基板 5 4 は、遊技制御基板 5 0 から送信されてくるデモ表示開始コマンド及びデモ表示終了コマンドに基づいて図 3 に示すようなデモ表示処理を行う。

【0039】

図 3 において、画像制御基板 5 4 は、遊技制御基板 5 0 からデモ表示開始コマンドを受信したか否かを判定し（ステップ S1）、デモ表示開始コマンドを受信した場合、このコマンド受信時点からの経過時間を計測するタイマが作動を開始し、タイマの計測時間に基づき所定時間例えば 90 秒が経過する前にデモ表示終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S2）。

【0040】

所定時間経過前にデモ表示終了コマンドを受信した場合、タイマをクリアし、デモ表示処理を終了する。

【0041】

一方、所定時間経過前にデモ表示終了コマンドを受信しなかった場合、タイマをクリア

し、１ヶ月が経過したか否かを判定する（ステップS3）。ここで、１ヶ月は本発明にいう第１所定時間に対応しており、第１所定時間は、サブ基板５１内部の計測手段によって計測される。計測手段は、遊技機の製造工場における出荷直前の検査時あるいはホールへの遊技機の設置時などにおいて計測開始のための操作が行われると計測を開始し、この操作時点からの経過時間をRTCの信号に基づき計測する。なお、RTCを遊技制御基板５０に設け、計測手段を遊技制御基板５０内に設けることは自由である。

【００４２】

操作時点からの経過時間が１ヶ月に達する前においては、画像表示器５の表示画面５aにおいてデモ表示及び遊技説明表示を開始する（ステップS4）。ここで、デモ表示は、例えば図４に示すように、当該パチンコ遊技機の名称やメーカー名などを静止画像として表示することによって行われる。また、遊技説明表示は、例えば図５～図８に示すように、当該パチンコ遊技機のスペックや遊技方法などを表示画面５aに表示することによって行われる。遊技者は、この遊技説明表示を見ることによって、当該パチンコ遊技機の遊技方法などを知ることができる。デモ表示と遊技説明表示は、デモ表示を所定時間行った後に今度は遊技説明表示を所定時間行い、その後再びデモ表示を所定時間行うというように、デモ表示と遊技説明表示を交互に繰り返すことによって行われる。なお、デモ表示を省略して遊技説明表示のみを行うようにしてもよい。

【００４３】

その後、遊技制御基板５０からデモ表示終了コマンドが送信されてくるまでの間、つまり、客待ちデモ表示期間中は、デモ表示及び遊技説明表示を行い、客待ちデモ表示期間が経過すると、デモ表示及び遊技説明表示を終了する（ステップS5、S6）。

【００４４】

一方、操作時点からの経過時間が１ヶ月に達した後は、ステップS3の判定結果は「YES」となり、次に、当該パチンコ遊技機が同一の遊技者によって継続使用されているか否かを判定する（ステップS7）。ここで、同一人による遊技続行中であると判定される場合としては、例えば、遊技制御基板５０において上皿球検知SW３４がオンしていると判断されている場合を挙げることができる。また、カード読取装置３３にプリペイドカードが挿入された後、カード排出ボタン１８がオンされていない場合を、同一人による遊技続行中の例として挙げることができる。また、カード読取装置３３にプリペイドカードが挿入された後、球貸ボタン１９がオンされた場合を、同一人による遊技続行中の例として挙げることができる。

【００４５】

同一人による遊技続行中であると判断された場合、表示画面５aにおいてデモ表示のみを開始する（ステップS8）。デモ表示は、上述したように、例えば図４に示すように、当該パチンコ遊技機の名称やメーカー名などを静止画像として表示することによって行われる。その後、遊技制御基板５０からデモ表示終了コマンドが送信されてくるまでの間、つまり、客待ちデモ表示期間中は、デモ表示のみを行い、客待ちデモ表示期間が経過すると、デモ表示を終了する（ステップS9、S10）。

【００４６】

一方、同一人による遊技続行中でないと判断された場合、上述したような設置から１ヶ月経過前の場合と同様、表示画面５aにおいてデモ表示及び遊技説明表示を開始し（ステップS4）、遊技制御基板５０からデモ表示終了コマンドが送信されてくるまでの間、つまり、客待ちデモ表示期間中は、デモ表示及び遊技説明表示を行い、客待ちデモ表示期間が経過すると、デモ表示及び遊技説明表示を終了する（ステップS5、S6）。

【００４７】

以上説明したように、本実施形態に係るパチンコ遊技機は、計測開始のための操作が行われると、操作後の経過時間を計測するサブ基板５１（計測手段）と、経過時間が１ヶ月（第１所定時間）に達するまでの間における客待ちデモ表示期間に、当該遊技機についての遊技説明を画像表示器５に表示するサブ基板５１（演出制御手段）とを備え、サブ基板５１（演出制御手段）は、遊技機の製造工場における出荷直前の検査時あるいはホールへ

の遊技機の設置時などにおいて計測開始のための操作が行われ、操作後、1ヶ月(第1所定時間)が経過する前においては、客待ちデモ表示期間に、当該遊技機についての遊技説明を画像表示器5に表示する。このため、遊技者は、画像表示器5に表示された遊技説明を理解することによって当該遊技機の遊技内容を知ることができ、遊技意欲が沸き、稼働率の向上が期待できる。

【0048】

また、上述したように、サブ基板51(演出制御手段)は、経過時間が1ヶ月(第1所定時間)に達した後、同一遊技者が当該遊技機を使用しているか否かの判定を開始し、同一遊技者が当該遊技機を使用していないと判断したときのみ、客待ちデモ表示期間に、当該遊技機についての遊技説明を画像表示器5に表示するようにする。

10

【0049】

遊技機の製造工場における出荷直前の検査時あるいはホールへの遊技機の設置時などにおいて計測開始のための操作が行われ、この操作時点から第1所定時間例えば1ヶ月程度経過すると、遊技者の多くは当該遊技機の遊技内容を知ることとなる。このため、その後も常に客待ちデモ表示中に遊技説明を表示する必要性は乏しく、特に、同一の遊技者が当該遊技機を継続して使用しているときに客待ちデモ表示が行われる場合には、この客待ちデモ表示期間に遊技説明を表示する必要性は低い。そこで、同一遊技者が当該遊技機を使用していないと判断したときのみ、客待ちデモ表示期間に、当該遊技機についての遊技説明を画像表示器5に表示することにより、遊技説明の実効性を担保することができる。

【0050】

20

次に、画像制御基板54が実行する他の実施形態に係るデモ表示処理を図9に基づいて説明する。

【0051】

図9において、画像制御基板54は、遊技制御基板50からデモ表示開始コマンドを受信したか否かを判定し(ステップS11)、デモ表示開始コマンドを受信した場合、乱数を取得し(ステップS12)、コマンド受信時点からの経過時間を計測するタイマが作動を開始し、タイマの計測時間に基づき所定時間例えば90秒が経過する前にデモ表示終了コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS13)。

【0052】

所定時間経過前にデモ表示終了コマンドを受信した場合、タイマをクリアし、デモ表示処理を終了する。

30

【0053】

一方、所定時間経過前にデモ表示終了コマンドを受信しなかった場合、タイマをクリアし、1ヶ月が経過したか否か、1ヶ月経過後2ヶ月経過前であるか否か、2ヶ月経過後6ヶ月経過前であるか否かを判定する(ステップS14、S15、S16)。ここで、1ヶ月は本発明にいう第1所定時間に対応しており、第1所定時間は、サブ基板51内部の計測手段によって計測される。計測手段は、遊技機の製造工場における出荷直前の検査時あるいはホールへの遊技機の設置時などにおいて計測開始のための操作が行われると計測を開始し、この操作時点からの経過時間をRTCの信号に基づき計測する。なお、RTCを遊技制御基板50に設け、計測手段を遊技制御基板50内に設けることは自由である。

40

【0054】

1ヶ月経過前においては、確率100%テーブルを設定し(ステップS17)、1ヶ月経過後2ヶ月経過前においては、確率50%テーブルを設定し(ステップS18)、2ヶ月経過後6ヶ月経過前においては、確率30%テーブルを設定する(ステップS19)。ここで、確率100%テーブルとは、画像表示器5において遊技説明を表示することを指示する説明乱数が100%の割合を占め、遊技説明を表示しないことを指示する非説明乱数が0%の割合を占め、説明乱数の選択率が100%に設定されたテーブルをいう。また、確率50%テーブルとは、説明乱数が50%の割合を占め、非説明乱数が50%の割合を占め、説明乱数の選択率が50%に設定されたテーブルをいう。また、確率30%テーブルとは、説明乱数が30%の割合を占め、非説明乱数が70%の割合を占め、説明乱数の選択

50

率が30%に設定されたテーブルをいう。したがって、経過時間が増大するに従い、説明乱数の選択率が段階的に減少してゆく。

【0055】

次に、設定テーブルに基づき乱数を判定し(ステップS20)、乱数が説明乱数である場合、表示画面5aにおいて図4~図8に示すようなデモ表示及び遊技説明表示を開始する(ステップS21、S22)。その後、遊技制御基板50からデモ表示終了コマンドが送信されてくるまでの間、つまり、客待ちデモ表示期間中は、デモ表示及び遊技説明表示を行い、客待ちデモ表示期間が経過すると、デモ表示及び遊技説明表示を終了する(ステップS23、S24)。

【0056】

一方、乱数が非説明乱数である場合、表示画面5aにおいてデモ表示のみを開始する(ステップS25)。その後、客待ちデモ表示期間中は、デモ表示のみを行い、客待ちデモ表示期間が経過すると、デモ表示を終了する(ステップS26、S27)。

【0057】

経過時間が6ヶ月に達した後は、ステップS16の判定結果は「YES」となり、判定された乱数が非説明乱数であった場合(ステップS21)と同様、表示画面5aにおいてデモ表示のみを開始し(ステップS25)、客待ちデモ表示期間中は、デモ表示のみを行い、客待ちデモ表示期間が経過すると、デモ表示を終了する(ステップS26、S27)。

【0058】

以上説明したように、他の実施形態に係るパチンコ遊技機は、サブ基板51(演出制御手段)は乱数を取得し、該取得した乱数が説明乱数である場合、客待ちデモ表示期間に当該遊技機についての遊技説明を画像表示器5に表示し、また、前記取得した乱数が非説明乱数である場合、客待ちデモ表示期間に遊技説明を画像表示器5に表示しないよう構成され、かつ、経過時間が1ヶ月(第1所定時間)に達するまでは、説明乱数のみが選択され、客待ちデモ表示期間に当該遊技機についての遊技説明を画像表示器5に表示し、経過時間が1ヶ月(第1所定時間)に達した後は、経時的に、説明乱数の選択率を低下させ、客待ちデモ表示期間に当該遊技機についての遊技説明を画像表示器5に表示する確率を低下させるよう構成される。

【0059】

ここで、説明乱数の選択率は、上述したように、経過時間が1ヶ月~2ヶ月の間は50%に設定され、経過時間が2ヶ月~6ヶ月の間は30%に設定される。このように経時的に説明乱数の選択率を低下させることにより、遊技説明の実効性を担保することができる。

【0060】

上述した実施形態では、サブ基板51(計測手段)が、計測開始のための操作が行われた時点からの経過時間を計測するよう構成されているが、他の実施形態として、サブ基板51(計測手段)が、計測開始のための操作が行われた後、当該パチンコ遊技機の電源がオンされている時間の累積時間を計測するよう構成する。この場合、サブ基板51(演出制御手段)は、サブ基板51(計測手段)による累積時間が第2所定時間例えば720時間に達する前には、客待ちデモ表示期間に、当該遊技機についての遊技説明を画像表示器5に表示するようにする。

【0061】

本実施形態によっても、遊技者は、画像表示器5に表示された遊技説明を理解することによって当該遊技機の遊技内容を知ることができ、遊技意欲が沸き、稼働率の向上が期待できる。

【0062】

また、サブ基板51(演出制御手段)は、累積時間が第2所定時間に達した後、同一遊技者が当該遊技機を使用しているか否かの判定を開始し、同一遊技者が当該遊技機を使用していないと判断したときのみ、客待ちデモ表示期間に、当該遊技機についての遊技説明を画像表示器5に表示するようにする。このように構成すると、上述した実施形態と同様

10

20

30

40

50

、電源オンの累積時間が第2所定時間例えば720時間程度経過した後は、同一遊技者が当該遊技機を使用していないと判断したときのみ、客待ちデモ表示期間に、当該遊技機についての遊技説明を画像表示器5に表示することにより、遊技説明の実効性を担保することができる。

【0063】

また、サブ基板51（演出制御手段）は乱数を取得し、該取得した乱数が説明乱数である場合、客待ちデモ表示期間に当該遊技機についての遊技説明を画像表示器5に表示し、また、前記取得した乱数が非説明乱数である場合、客待ちデモ表示期間に遊技説明を画像表示器5に表示しないよう構成され、かつ、累積時間が720時間（第2所定時間）に達するまでは、説明乱数のみが選択され、客待ちデモ表示期間に当該遊技機についての遊技説明を画像表示器5に表示し、累積時間が720時間（第2所定時間）に達した後は、経時的に、説明乱数の選択率を低下させ、客待ちデモ表示期間に当該遊技機についての遊技説明を画像表示器5に表示する確率を低下させるようにする。

10

【0064】

ここで、説明乱数の選択率は、上記実施形態と同様、累積時間が720時間～1440時間の間は50％に設定され、累積時間が1440時間～4320時間の間は30％に設定される。このように経時的に説明乱数の選択率を低下させることにより、遊技説明の実効性を担保することができる。

【図面の簡単な説明】

【0065】

20

【図1】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】同パチンコ遊技機の電気系統のブロック図である。

【図3】画像制御基板が実行する一実施形態に係るデモ表示処理の内容を表すフローチャートである。

【図4】デモ表示の一例を表す表示画面図である。

【図5】遊技説明表示の一例を表す表示画面図である。

【図6】遊技説明表示の他の例を表す表示画面図である。

【図7】遊技説明表示の更に他の例を表す表示画面図である。

【図8】遊技説明表示の更に他の例を表す表示画面図である。

【図9】画像制御基板が実行する他の実施形態に係るデモ表示処理の内容を表すフローチャートである。

30

【符号の説明】

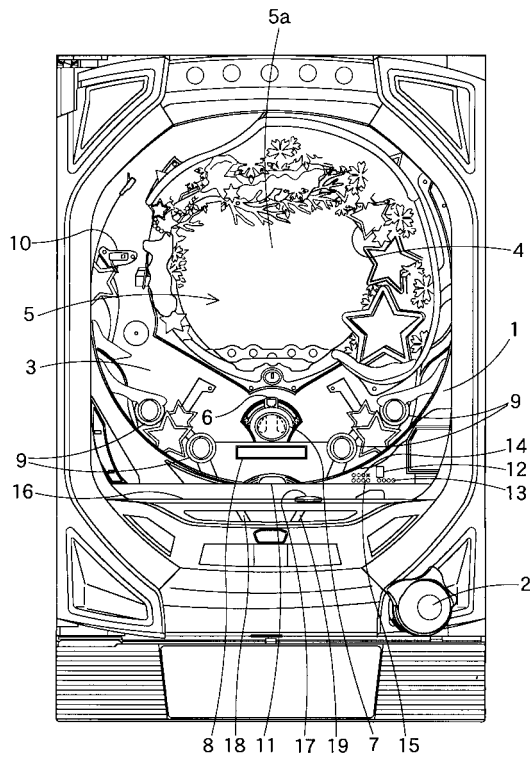
【0066】

5 画像表示器

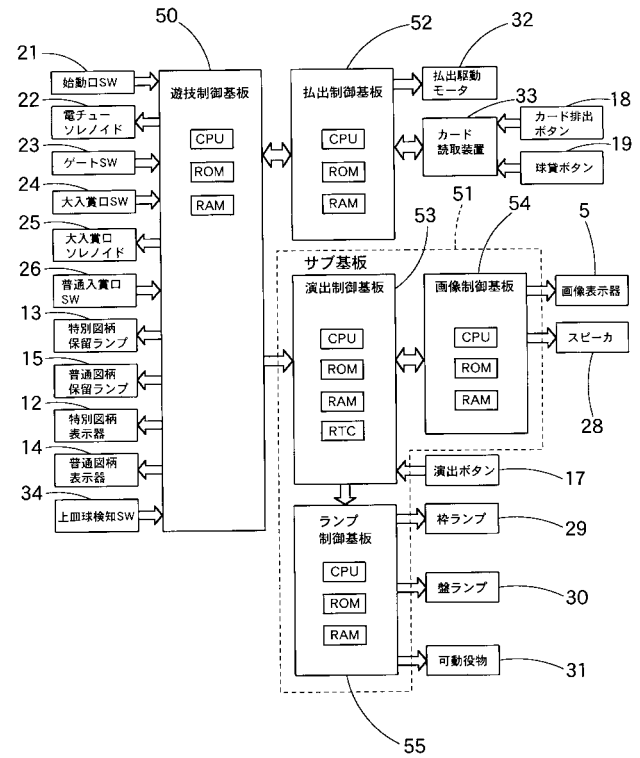
51 サブ基板（計測手段、演出制御手段）

54 画像制御基板（計測手段、演出制御手段）

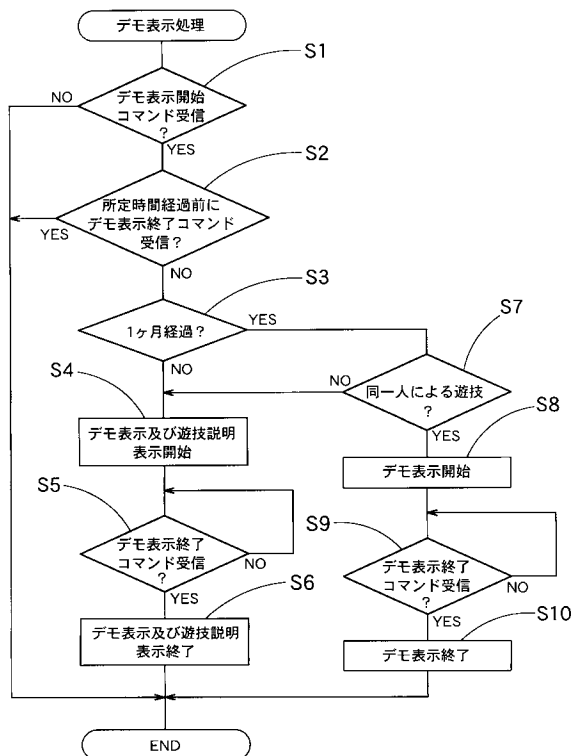
【図 1】



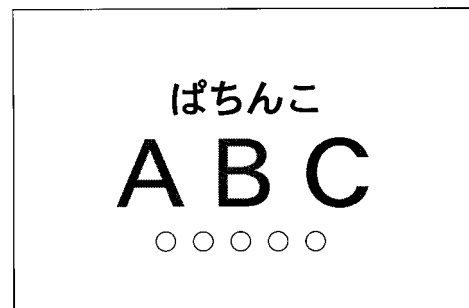
【図 2】



【図 3】



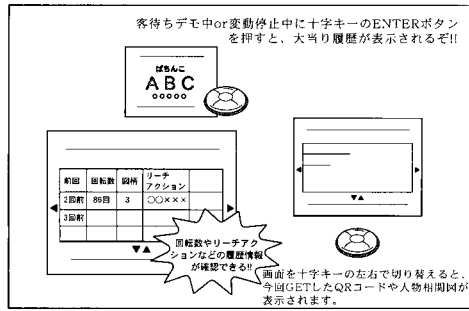
【図 4】



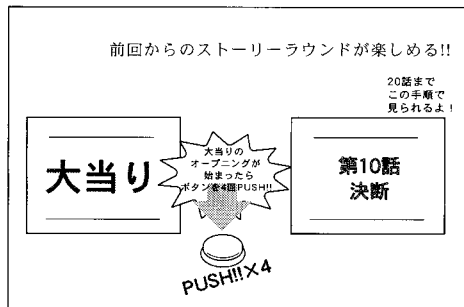
【図 5】

ぱちんこ ABC	
○ ○ ○ ○ ○	
賞球	3&10&14
確率	[低] 約1/299.13 [高] 約1/33.24
確変突入率	62.8%
上始動口	内訳 15R 確変 37.2% 2R 確変 25.6%
下始動口	内訳 15R 確変 48.4% 2R 確変 44.4%
時短	全ての当たり終了後100回転
特賞出玉	約1500個 (15ラウンド×8カウント)

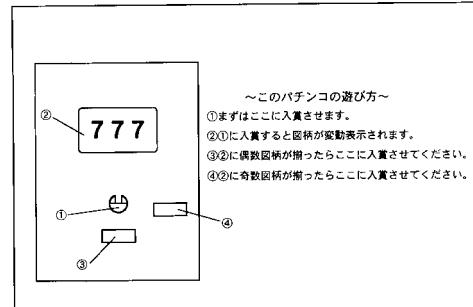
【 図 6 】



【圖 7】



【 図 8 】



【 図 9 】

