

(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2006-263221

(P2006-263221A)

(43) 公開日 平成18年10月5日(2006.10.5)

(51) Int. Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 1 3	

審査請求 有 請求項の数 4 O L (全 14 頁)

(21) 出願番号	特願2005-86738 (P2005-86738)	(71) 出願人	390031772
(22) 出願日	平成17年3月24日 (2005.3.24)		株式会社オリンピア
			東京都台東区東上野2丁目11番7号
		(74) 代理人	100075281
			弁理士 小林 和憲
		(72) 発明者	山本 卓矢
			東京都台東区東上野2丁目11番7号 株
			式会社オリンピア内
		Fターム(参考)	2C088 AA17 AA35 AA36 AA42 BA09
			BC22 CA26

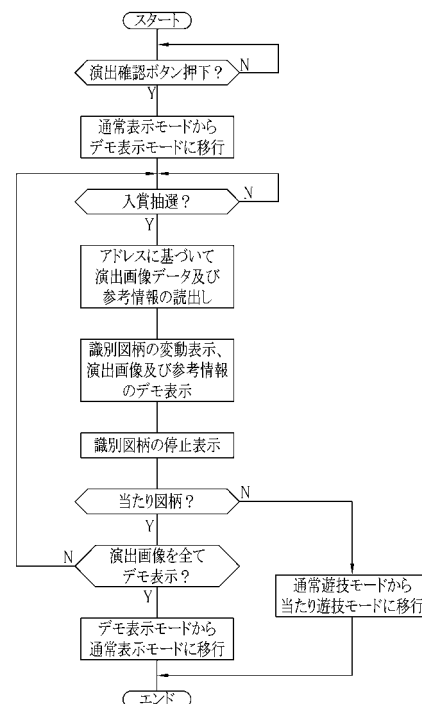
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 演出画像及びこの演出画像に対応付けられた参考情報を確認しながら遊技を行う。

【解決手段】 演出確認ボタンを押圧し、通常表示モードからデモ表示モードに移行させる。デモ表示モードで入賞抽選が行われると、当たり用画像テーブルに格納された演出画像データと、この演出画像データに対応させた参考情報が画像表示制御部に読み出され、液晶ディスプレイには識別図柄の変動表示と共に、読み出された演出画像と参考情報がデモ表示される。その後識別図柄が停止表示される。抽選結果がハズレの場合は、デモ表示モードが継続され、入賞抽選が行われる毎に演出画像データに付されたアドレスに基づいて互いに異なる演出画像データと参考情報が読み出されてデモ表示を行う。よって、複数種類の演出画像と参考情報が確認でき、遊技に対して理解を深めることができる。

【選択図】 図3



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技の過程で行われる入賞抽選の抽選結果に応じて演出抽選を行い、複数種類の演出画像の中から前記演出抽選で決められた演出画像と、前記入賞抽選の抽選結果を表わす識別図柄とを画像表示装置に変動表示した後に、前記識別図柄の停止表示を行う通常表示モードを有する遊技機において、

前記複数種類の演出画像に個別に対応させた遊技上の参考情報を記憶する記憶手段と、

前記通常表示モードからデモ表示モードに移行させるときに遊技者によって操作される表示モード移行操作部と、

前記デモ表示モードのもとで遊技が行われるときには、前記入賞抽選が行われる毎に、前記複数種類の演出画像から互いに異なる演出画像が決められるほかに、この演出画像に対応して前記記憶手段から読み出された遊技上の前記参考情報を前記画像表示装置にデモ表示した後に前記識別図柄の停止表示をする表示制御手段とを備えたことを特徴とする遊技機。 10

【請求項 2】

前記参考情報は情報量の異なる第 1 参考情報及び第 2 参考情報からなり、

遊技中にデモ表示継続条件が満たされたか否かを判定する判定手段を備え、

前記デモ表示モードに移行したときには、前記表示制御手段は前記入賞抽選が行われる毎に前記複数種類の演出画像から互いに異なるよう決められる演出画像のほかに、この演出画像に対応した前記第 1 参考情報を前記記憶手段から読み出して前記画像表示装置にデモ表示をさせ、 20

前記デモ表示モードに移行している遊技中において、前記判定手段によってデモ表示継続条件が満たされた場合、前記表示制御手段は前記入賞抽選が行われる毎に前記複数種類の演出画像から互いに異なるよう決められる演出画像のほかに、この演出画像に対応した前記第 2 参考情報を前記記憶手段から読み出して前記画像表示装置にデモ表示させることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記第 2 参考情報は、前記第 1 参考情報より情報量が多いことを特徴とする請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

遊技領域に設けられ、前記遊技領域に打ち出された遊技球が入賞する入賞口と、

前記表示モード移行操作部が操作されたことを契機に、前記入賞口に入賞した前記遊技球をカウントする入賞カウンタと、

前記表示モード移行操作部が操作されたことを契機に、前記遊技領域に打ち出された前記遊技球をカウントする遊技球カウンタと、

前記遊技球カウンタのカウント値に対する前記入賞カウンタのカウント値の入賞比率を算出する算出手段とを備え、

前記入賞抽選は前記遊技球が前記入賞口に入賞したことを契機に行われており、

前記判定手段は前記入賞比率が予め設定された設定値未満であったときに前記デモ表示継続条件が満たされたと判定することを特徴とする請求項 2 又は 3 記載の遊技機。 40

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ店などの遊技場に設置して使用されるパチンコ機等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

パチンコ店などの遊技場で使用されるパチンコ機又はスロットマシンは、パチンコ球又はメダルに一定の価値が与えられ、遊技を行って獲得したパチンコ球又はメダルを種々の景品に交換することができる。このため、遊技者はパチンコ球又はメダルを大量に獲得す 50

るということを主な目的とし、短期間のうちに大量のパチンコ球又はメダルを獲得できる大当たりモードでの遊技を行うことが楽しみの一つとなっている。

【0003】

最近のパチンコ機には、液晶ディスプレイなどの画像表示装置が組み込まれ、遊技の進行状況に応じて画像による様々な演出が行われるようになってきている。例えばパチンコ機では、遊技盤面内の始動入賞口にパチンコ球が入ると、乱数を利用した入賞抽選が行われるとともに、画像表示装置に数字やマークなどの識別図柄が変動表示され、入賞抽選によって当たりが決定されているときには、独特の演出表示が行われた後に識別図柄の変動表示が停止して、「777」などの当たり図柄が停止表示される。

【0004】

また、画像表示装置は、単に識別図柄の変動／停止表示を行うだけでなく、遊技者の興趣を高める演出表示にも利用される。画像表示装置には、入賞抽選の抽選結果に応じた演出抽選が行われることにより、予め用意された複数種類の演出画像の中から特定の演出画像が選択される。例えば、画像表示装置で行われる演出表示の中には、識別図柄が変動表示中に「77X」などのようなリーチ目を表示する際に、背景でキャラクターを移動表示させたり、これらキャラクターを用いてストーリーを展開させる等のリーチ演出画像や、後半の変動表示中に識別図柄がリーチ目となる可能性があることを前半で予測させる予測演出画像などがあり、リーチ目や当たりとなることを期待させて、遊技者の興趣を高めている。

【0005】

このような複数種類の演出画像の中で、例えば、リーチ演出画像には、遊技を行う上で参考となる参考情報として、入賞抽選の抽選結果が当たりである場合に選択される演出画像の出現割合を示す信頼度が対応付けられている。この信頼度は、画像表示装置には表示されるものではなく、表示されたリーチ演出画像から判断するものである。そのため、遊技者は表示されるリーチ演出画像から信頼度を知る。これにより、信頼度の高いリーチ演出画像が表示された場合には、当たりへの期待感が高まり、信頼度の低いリーチ演出画像が表示された場合には、当たりとなった時の意外性を付与することができるので、遊技者の興趣をさらに高めることができる。また、予測演出画像には参考情報として、識別図柄が後半の変動表示でリーチ目となる可能性を前半で示すリーチ目信頼度が対応付けられている。これにより、遊技者は予測演出画像が表示されると、識別図柄のその後の変動表示への期待感が高められる。

【0006】

また、画像表示装置に図柄を変動表示させることによって遊技者の興趣を高める遊技機が特許文献1に記載されている。特許文献1では、遊技中にパチンコ球が始動入賞口に一定時間入賞しない場合に、予め用意した図柄を画像表示装置に変動表示させている。

【特許文献1】特開2002-52176号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、リーチ目の時に表示されるリーチ演出画像は、予め複数種類用意されているが、これらリーチ演出画像にそれぞれ対応付けられた信頼度などの参考情報は異なる。これは予測演出画像も同様である。そのため、リーチ演出画像や予測演出画像に対応付けられた信頼度やリーチ目信頼度などは遊技者に予測させるものであって全て把握することは困難である。従って、遊技者は、複数種類のリーチ演出画像とこれらリーチ演出画像に対応付けられた演出内容の情報や遊技に関する参考情報を、例えばパチンコ機に貼られている販促用のポスターや市販されている雑誌などで確認する必要がある（予測演出画像も同様である）。また、パチンコ機に用意されている複数種類のリーチ演出画像や予測演出画像を実際に遊技者が確認するには、長時間に亘って遊技を行う必要がある。また、特許文献1のようにパチンコ球が一定時間入賞しない場合に、画像表示装置に図柄の変動表示を行っても、遊技者の目的はパチンコ球を大量に獲得する事なので、パチンコ球が始動

10

20

30

40

50

入賞口に入賞しない状態では入賞抽選が行われず、当たりを獲得することができないため、図柄の変動表示を行っても遊技者の興味を高めることは難しく、遊技者の関心も低いという問題がある。

【0008】

本発明は、上記問題を解決するためになされたものであり、遊技中に複数種類の演出画像と、これら演出画像に対応付けられた参考情報を画像表示装置で確認することができる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】

【0009】

上記目的を達成するために、本発明の遊技機は、遊技の過程で行われる入賞抽選の抽選結果に応じて演出抽選を行い、複数種類の演出画像の中から前記演出抽選で決められた演出画像と、前記入賞抽選の抽選結果を表わす識別図柄とを画像表示装置に変動表示した後に、前記識別図柄の停止表示を行う通常表示モードを有する遊技機において、前記複数種類の演出画像に個別に対応させた遊技上の参考情報を記憶する記憶手段と、前記通常表示モードからデモ表示モードに移行させるときに遊技者によって操作される表示モード移行操作部と、前記デモ表示モードのもとで遊技が行われるときには、前記入賞抽選が行われる毎に、前記複数種類の演出画像から互いに異なる演出画像が決められるほかに、この演出画像に対応して前記記憶手段から読み出された遊技上の前記参考情報を前記画像表示装置にデモ表示した後に前記識別図柄の停止表示をする表示制御手段とを備えたことを特徴とするものである。また、演出画像としては、リーチ演出画像や予測演出画像であり、参考情報としては、信頼度、発展率、出現率などである。

【0010】

また、前記参考情報は情報量の異なる第1参考情報及び第2参考情報からなり、遊技中にデモ表示継続条件が満たされたか否かを判定する判定手段を備え、前記デモ表示モードに移行したときには、前記表示制御手段は前記入賞抽選が行われる毎に前記複数種類の演出画像から互いに異なるよう決められる演出画像のほかに、この演出画像に対応した前記第1参考情報を前記記憶手段から読み出して前記画像表示装置にデモ表示をさせ、前記デモ表示モードに移行している遊技中において、前記判定手段によってデモ表示継続条件が満たされた場合、前記表示制御手段は前記入賞抽選が行われる毎に前記複数種類の演出画像から互いに異なるよう決められる演出画像のほかに、この演出画像に対応した前記第2参考情報を前記記憶手段から読み出して前記画像表示装置にデモ表示させるようにしてもよい。また、前記第2参考情報は、前記第1参考情報より情報量を多くすることが好ましい。

【0011】

また、遊技領域に設けられ、前記遊技領域に打ち出された遊技球が入賞する入賞口と、前記表示モード移行操作部が操作されたことを契機に、前記入賞口に入賞した前記遊技球をカウントする入賞カウンタと、前記表示モード移行操作部が操作されたことを契機に、前記遊技領域に打ち出された前記遊技球をカウントする遊技球カウンタと、前記遊技球カウンタのカウント値に対する前記入賞カウンタのカウント値の入賞比率を算出する算出手段とを備え、前記入賞抽選は前記遊技球が前記入賞口に入賞したことを契機に行われており、前記判定手段は前記入賞比率が予め設定された設定値未満であったときに前記デモ表示継続条件が満たされたと判定するようにしてもよい。

【発明の効果】

【0012】

本発明の遊技機によれば、複数種類の演出画像に個別に対応させた遊技上の参考情報を記憶する記憶手段と、通常表示モードからデモ表示モードに移行させるときに遊技者によって操作される表示モード移行操作部と、デモ表示モードのもとで遊技が行われるときには、入賞抽選が行われる毎に、複数種類の演出画像から互いに異なる演出画像が決められるほかに、この演出画像に対応して記憶手段から読み出された遊技上の参考情報を画像表示装置にデモ表示した後に識別図柄の停止表示をする表示制御手段とを備えたので、遊技

者の操作に応じて遊技を行いながら特定の演出画像及び参考情報を確認することができ、遊技に対する興趣を高めることができるとともに、遊技に対しての理解度を深めることもできる。

【0013】

また、参考情報は情報量の異なる第1参考情報及び第2参考情報からなり、遊技中にデモ表示継続条件が満たされたか否かを判定する判定手段を備え、デモ表示モードに移行したときには、表示制御手段は入賞抽選が行われる毎に複数種類の演出画像から互いに異なるよう決められる演出画像のほかに、この演出画像に対応した第1参考情報を記憶手段から読み出して画像表示装置にデモ表示をさせ、デモ表示モードに移行している遊技中において、判定手段によってデモ表示継続条件が満たされた場合、表示制御手段は入賞抽選が行われる毎に複数種類の演出画像から互いに異なるよう決められる演出画像のほかに、この演出画像に対応した第2参考情報を記憶手段から読み出して画像表示装置にデモ表示させており、第2参考情報は第1参考情報より情報量が多いので、さらに詳しく演出画像に関する情報を確認することができ、遊技に対する理解を深めることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0014】

図1に示されたパチンコ機10では、通常遊技モード、当たり遊技モードの遊技モードが設けられている。当たり遊技モードは、後述する始動入賞口にパチンコ球が入賞した場合に行われる入賞抽選の抽選結果が当たりとなったときに通常遊技モードから移行する。また、通常遊技モードには、通常表示モードまたはデモ表示モードのいずれかで液晶ディスプレイに演出画像を表示することができる。

【0015】

パチンコ機10の遊技盤11に設けられた遊技領域11aには画像表示装置12が組み込まれている。また、遊技領域11aには、始動入賞口13、通常入賞口14、通過入賞口14a、アタッカ15、アウト口16が設けられ、さらに図示は省略してあるが、障害釘や風車などが設けられている。なお、本明細書では、遊技盤11に設けられた各入賞口にパチンコ球が入ることを入賞とする。

【0016】

発射ハンドル18が操作されると、遊技球であるパチンコ球は図示しない球発射装置によって一個ずつ遊技領域11aに打ち出され、入賞口である始動入賞口13又は通常入賞口14又は通過入賞口14aのいずれかに入賞するか、あるいは、ハズレ扱いとなるアウト口16に入る。アタッカ15の奥には大入賞口20が設けられており、アタッカ15は大入賞口20を開放する位置と大入賞口20を閉じる位置との間で回転自在に取り付けられている。

【0017】

始動入賞口13は、一对の可動翼片を有し、遊技領域11aを流下するパチンコ球が通過入賞口14aを通過したことが検出されると、始動入賞口13の翼片が例えば0.2秒間程度開放され、その瞬間には始動入賞口13にパチンコ球が入賞し易くなる。始動入賞口13にパチンコ球が入賞すると、当たりまたはハズレの入賞抽選が行われる。そして、入賞抽選の結果が、当たりの時には当たり用の演出抽選が行われ、この抽選結果に基づいて後述する当たり用画像テーブルに格納された複数種類の演出画像からいずれかが選択される。同様に、ハズレの時にはハズレ用の演出抽選が行われ、この抽選結果に基づいてハズレ用画像テーブルに格納された複数種類の演出画像からいずれかが選択される。

【0018】

画像表示装置12には液晶ディスプレイ23が組み込まれている。液晶ディスプレイ23は、始動入賞口13にパチンコ球が入ったときに1列が「1～9」の数字配列で表される3列の識別図柄の変動表示を開始する。識別図柄の変動表示の背景には、先の演出抽選によって選択されて決まっている演出画像が同時に表示される。そして、演出画像の表示の終了を待って識別図柄の変動表示が停止し、ハズレであるときには次の入賞抽選の待機状態になるか、またはすでに始動入賞口13にパチンコ球が入っていることが記憶されて

いるときには引き続き識別図柄及び演出画像の表示が開始される。なお、識別図柄の変動表示及び演出画像の表示が行われている間に、始動入賞口１３にパチンコ球が入賞すると、最高４個までが保留される。

【００１９】

識別図柄の変動表示が停止して「７７７」の当り図柄が表示されると、当たりモードに移行してアタッカ１５が開放される。これにより、遊技領域１１ａを流下するパチンコ球の大半がアタッカ１５の内面で案内され、大入賞口２０に入賞して多くの賞球が得られる。アタッカ１５は、大入賞口２０に１０個のパチンコ球が入賞するか、あるいは３０秒経過するまで開放され、その後一旦閉じる。ただし、大入賞口２０の内部に設けられた継続入賞口に一個でもパチンコ球が入っていた場合には再びアタッカ１５が開放され、当り遊技モードの第２ラウンドに移行する。そして、全く同様の制御が１５ラウンドまで繰り返される。

10

【００２０】

入賞抽選の抽選結果によって、液晶ディスプレイ２３に変動表示される識別図柄が「７７Ｘ」というようなリーチ目になる場合に、演出抽選によって選択される演出画像には、複数種類のリーチ演出画像が予め用意されている。これらのリーチ演出画像には、遊技を行う上で参考となる参考情報の一つとして、入賞抽選の抽選結果が当たりである場合に選択される演出画像の出現割合を示す信頼度が対応付けられている。

【００２１】

本発明を用いたパチンコ機１０は、複数種類のリーチ演出画像や、各リーチ演出画像に対応付けられた信頼度などの参考情報を遊技中に確認できるデモ表示モードを備えている。通常遊技モード中に、パチンコ機の前面に設けられた表示モード移行操作部である演出確認ボタン２５を押下することで、通常表示モードからデモ表示モードに移行する。デモ表示モードでは、入賞抽選が行われる毎に、後述する演出画像メモリ４５に格納されている演出画像のうちの１つと、この演出画像に対応付けられている参考情報を読み出して、液晶ディスプレイ２３に演出画像とともに参考情報をデモ表示する。このデモ表示後は、入賞抽選の結果を示す識別図柄が停止表示される。なお、抽選結果が当たりであれば前述した当たり遊技モードに移行し、ハズレであれば通常遊技モードのもとでデモ表示モードが継続されたまま、次の入賞抽選の待機状態となる。また、保留球があれば、再び識別図柄の変動表示と、先ほど（演出確認ボタン２５を押下したときから）とは異なる重複しない演出画像及びこの演出画像に対応付けられた参考情報がデモ表示される。

20

30

【００２２】

また、演出確認ボタン２５の近傍にはキャンセルボタン２６が設けられている。遊技者がデモ表示モード中にキャンセルボタン２６を押圧操作すると、デモ表示モードから通常表示モードに移行する。なお、演出確認ボタン２５の１回の操作で予め定められた回数の入賞に基づくデモ表示しか行わないようにしてもよい。

【００２３】

図２は、本発明のパチンコ機１０の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、ＣＰＵ３０によって管制される。ＲＯＭ３１には、ＣＰＵ３０が処理する各種データが格納されおり、ＲＡＭ３２はワークエリアとして制御時に生じた種々のデータを一時的に記憶する。ＣＰＵ３０は、ＲＯＭ３１に格納されたプログラムにしたがってパチンコ機１０の動作を制御して遊技を実行させている。

40

【００２４】

始動入賞口センサ３３は、始動入賞口１３にパチンコ球が入ったことを検知して、その検知信号をＣＰＵ３０に入力する。ＣＰＵ３０は、始動入賞口センサ３３からの検知信号に基づいて、入賞抽選部３４に入賞抽選を開始させるコマンドを出力する。

【００２５】

入賞抽選部３４は、ＣＰＵ３０からのコマンドが入力されると、乱数を利用した電子抽選（入賞抽選）を行い当たり／ハズレの決定を行う。この入賞抽選は、始動入賞口１３にパチンコ球が入ったことを契機に行われる。入賞抽選の結果は、ＲＡＭ３２に書き込まれ

50

、保留球がある場合でもすでにそれぞれの保留球に対する当たり／ハズレは決定され、RAM 32に書き込まれている。

【0026】

大入賞口センサ35は、大入賞口20に入ったパチンコ球を検知してその検知信号をCPU 30に入力し、また継続入賞口にパチンコ球が入ったか否かの情報もCPU 30に入力する。これらの情報は、CPU 30によって適宜にRAM 32に書き込まれるとともに、それぞれ所定のタイミングでCPU 30に読み取られ、アタッカ制御装置37を介してアタッカ15の開閉制御のために用いられる。

【0027】

通常入賞口センサ38は、通常入賞口14にパチンコ球が入ったときにCPU 30に検知信号を入力する。CPU 30はこの信号を受けて払出制御装置39を作動させ、これにより所定数の賞球が賞球受皿40（図1参照）に払い出される。なお、始動入賞口センサ33及び大入賞口センサ35からの検知信号が入力されたときも、払出制御装置39が作動してそれぞれ所定数の賞球の払出し処理が行われる。

【0028】

払出口センサ41は賞球の払出し通路を通過する賞球を検知し、その検知信号をCPU 30に入力する。CPU 30は、始動入賞口センサ33、大入賞口センサ35、通常入賞口センサ38からの検知信号に応じて決まる賞球の払出し個数と、払出口センサ41からの賞球検知信号とを対照し、賞球が過不足なく払い出されているか否かを監視し、球詰まりなどによる賞球の未払いや不正行為による賞球の払出しが行われたときには、ランプ制御装置42や音声制御装置43に信号を送り、エラー表示を行うようにしている。

【0029】

記憶手段である演出画像メモリ45には、当たり用画像テーブル46、ハズレ用画像テーブル47、参考情報テーブル48をそれぞれ格納している。当たり用画像テーブル46及びハズレ用画像テーブル47には、入賞抽選で当たり／ハズレが決定された際に演出表示される複数種類の演出画像のデータがアドレスごとにそれぞれ格納されている。また、参考情報テーブル48には、当たり用画像テーブル46及びハズレ用画像テーブル47に格納されている複数種類の演出画像に対応付けられた参考情報が格納されている。例えば、当たり用画像テーブル46に格納されている演出画像としては、リーチ演出画像であり、ハズレ用画像テーブル47に格納されている演出画像としては、リーチ演出画像や予測演出画像である。そして、参考情報テーブル48に格納されている参考情報としては、演出画像の名前や、信頼度や、リーチ目信頼度などである。なお、参考情報としては、これらに限らず、演出抽選で当選する確率を示す出現率や、演出画像に表示されるキャラクタ等についての説明などでもよい。

【0030】

演出抽選部50は、入賞抽選が行われる毎に当たり／ハズレの種類に応じて演出抽選を行う。入賞抽選の結果が当たりの場合には、当たり用画像テーブル47に設けられた複数種類の演出画像から、演出抽選の結果に基づいて演出画像が選択され、この選択された演出画像データを画像表示制御部51に出力する。同様に、入賞抽選の結果がハズレの場合には、ハズレ用画像テーブル47に設けられた複数種類の演出画像から、演出抽選の結果に基づいて演出画像が選択され、この選択された演出画像データを画像表示制御部51に出力する。なお、画像表示制御部51は上記演出画像だけでなく、CPU 30からのコマンドに応じて識別図柄の変動表示及び停止表示も制御している。

【0031】

演出確認スイッチ53は、遊技者によって演出確認ボタン25が押圧したことを検知し、この検知信号をCPU 30に入力する。この検知信号がCPU 30に入力されると、CPU 30はROM 31からデモ表示モード用のプログラムを読み出し、通常表示モードからデモ表示モードへ移行させる。

【0032】

キャンセルセンサ54は、デモ表示モードを強制的に終了させるもので、デモ表示モー

10

20

30

40

50

【 0 0 3 3 】

【 0 0 3 4 】

【 0 0 3 5 】

【 0 0 3 6 】

【 0 0 3 7 】

【 0 0 3 8 】

パチンコ球が遊技領域１１ａに打ち出され、始動入賞口１３に入賞すると入賞抽選が行われている。これにより、液晶ディスプレイ２３には識別図柄６０の変動表示が開始されるとともに、当たり用画像テーブル４６から読み出された「女の子リーチ演出画像」と、これに対応付けられた参考情報がデモ表示される。図４（Ａ）に示すように、「女の子リーチ演出画像」のデモ表示では、先ず第１の表示態様で女の子のキャラクタ６１を液晶ディスプレイ２３の右下に出現させるとともに、左下には参考情報であるリーチ演出画像の名前（女の子リーチ）６２と信頼度６３が表示される。そして、図４（Ｂ）に示すように、識別図柄６０をリーチ目の状態で変動表示させ、右下に第２の表示態様で女の子のキャ

50

ラクタ64を表示すると共に信頼度63の数値を上昇させる。そして、第2の表示態様で女の子のキャラクタ64が表示されてから、一定時間が経過すると「女の子リーチ演出画像」とこの参考情報のデモ表示が終了する。

【0039】

デモ表示が終了すると、図4(C)に示すように、液晶ディスプレイ23に表示されていた「デモ表示モード中」の文字が消えて、入賞抽選の抽選結果を示す識別図柄60が停止表示される。このとき、入賞抽選の抽選結果が当たりの場合は例えば「777」の当たり図柄が停止表示されると、デモ表示モードが終了し、通常遊技モードから当たり遊技モードに移行され、遊技者は当たり遊技モードで遊技を行う。また、抽選結果がハズレの場合は「775」などのハズレ図柄が停止表示される。この場合は、デモ表示モードが継続され再び入賞抽選が行われると、液晶ディスプレイ23には「デモ表示モード中」の文字が表示され、識別図柄の変動表示が行われるとともに、当たり用画像テーブル46に「女の子リーチ演出画像」の次に格納されている演出画像とこの演出画像に対応付けられた参考情報がデモ表示される。なお、ハズレ用画像テーブル47から読み出された演出画像データが予測演出画像の場合には、液晶ディスプレイ23に表示される参考情報としては、信頼度63に代わりリーチ目信頼度が表示される。

10

【0040】

このように、入賞抽選によって「当たり」とならなくても、当たり用の演出画像がデモ表示として鑑賞することができる。更には、通常表示モードでは選択される確率が低く、信頼度の高いハズレ用の演出画像（プレミア）等がデモ表示として鑑賞できるようになる。

20

【0041】

そして、CPU30は、RAM32に書き込まれたアドレスに基づいて、当たり用画像テーブル46及びハズレ用画像テーブル47に格納されている演出表示が全てデモ表示されたか否かを判定する。全ての演出画像をデモ演出したと判定した場合には、デモ表示モードから通常表示モードへと移行させる。従って、入賞抽選が行われる毎に互いに異なる演出画像と、この演出画像に対応した参考情報がデモ表示されるので、遊技者は複数種類の演出画像を実際に液晶ディスプレイ23で確認できるとともに、演出画像に対応付けられた参考情報（リーチ名、信頼度）を確認することもできるので、遊技の興趣を高めるとともに、遊技に対しての理解を深めることができる。

30

【0042】

また、デモ表示モード中に、遊技者によってキャンセルボタン26が操作されると、デモ表示モードの途中でも通常表示モードに移行できるので、遊技者の知りたい演出画像を確認した後に通常表示モードで遊技を行うことができる。

【0043】

次に、図5を用いて第2実施形態を説明する。以後、第1実施形態と同一の構成部材には同一符号を付して重複した説明は省略する。第2実施形態のパチンコ機10には、通過球検出センサ70、遊技球カウンタである通過球カウンタ71、入賞カウンタ72を備えている。また、参考情報テーブル73には、1つの演出画像に対して、情報量の異なる第1画像情報及び第2画像情報が格納されている。

40

【0044】

通過球検出センサ70は、球発射装置から打ち出されたパチンコ球を遊技領域11aまで導く打ち出し通路で検出し、通過球カウンタ71に検出信号を出力する。通過球検出センサ70としては、例えば光電センサやリミットスイッチ、近接センサなどが用いられる。

【0045】

通過球カウンタ71は、例えば、通常表示モードからデモ表示モードに移行したことを契機に、通過検出球センサ70から出力される検出信号のカウントを開始する。通過球カウンタ71は、CPU30からのコマンドにより、カウント値をCPU30に入力する。さらに、通過球カウンタ71は、デモ表示モードから通常表示モードに移行することによ

50

ってカウント値をリセットする。

【0046】

入賞カウンタ72は、通常表示モードからデモ表示モードに移行したことを契機に、始動入賞口センサ33がパチンコ球を検出した際に出力される検出信号をカウントする。入賞カウンタ72はCPU30からコマンドが入力されると、カウント値をCPU30に入力する。入賞カウンタ72も通過球カウンタ71と同様に、デモ表示モードから通常表示モードに移行することによりカウント値をリセットする。

【0047】

参考情報テーブル73には、第1参考情報及び第2参考情報が格納されている。各演出画像に対応付けられている第1参考情報としては、演出画像の名前、信頼度（予測演出画像の場合はリーチ目信頼度）であり、第2参考情報としては第1参考情報のほかに、出現率や演出画像に関する説明である。なお、第1及び第2画像情報はこれに限るものではない。

【0048】

第2実施形態におけるデモ表示モードの流れについて図6及び図7を用いて説明する。通常遊技モードで、演出確認ボタン25が押下されると、通常表示モードからデモ表示モードに移行する。このデモ表示モードに移行したことを契機に、通過球カウンタ71は通過球検出センサ70からの検出信号に基づいて、遊技領域11aに打ち出されるパチンコ球をカウントする。同様に、入賞カウンタ72は、始動入賞口センサ33からの検出信号に基づいてパチンコ球の入賞回数をカウントする。また、液晶ディスプレイ23の左上にはデモ表示モードであることを示す「デモ表示モード中」の文字が表示される。

【0049】

そして、遊技領域11aに打ち出されたパチンコ球が始動入賞口13に入賞すると入賞抽選が行われ、抽選結果に応じた識別図柄の停止表示の態様を決定する。この入賞抽選を契機に液晶ディスプレイ23に識別図柄の変動表示が開始されるとともに、CPU93は画像表示制御部51に当たり用画像テーブル46又はハズレ画像用テーブル47を選択し、その抽選テーブルに格納されている「女の子リーチ演出画像」データを読み出し、参考情報テーブル73からは「女の子リーチ演出画像」に対応付けられた第1参考情報が読み出される。

【0050】

画像表示制御部51は、図4(A)～(B)にも示すように、液晶ディスプレイ23に識別図柄60を変動表示させるとともに、「女の子リーチ演出画像」（第1及び第2表示態様の女の子のキャラクタ61, 64）と第1参考情報（リーチ演出画像の名前62、信頼度63）をデモ表示させる。「女の子リーチ演出画像」と第1参考情報のデモ表示が終了すると、図4(C)に示すように入賞抽選の抽選結果を示す識別図柄60が停止表示される。このように、デモ表示モードが継続されると、入賞抽選が行われる毎に当たり用画像テーブル46又はハズレ用画像テーブル47から演出画像をアドレスごとに1つつ順番に読み出して、演出画像と参考情報のデモ表示を行う。

【0051】

また、算出手段であるCPU30は、デモ表示モードで入賞抽選ごとに演出画像と第1参考情報がデモ表示されている間に、通過球カウンタ71及び入賞カウンタ72のカウント値に基づいて入賞比率の算出を行う。例えば、CPU30は、通過球カウンタ71で250球（遊技者が1000円で貸与されるパチンコ球の個数）のパチンコ球がカウントされたときの入賞カウンタ72のカウント値から入賞比率を算出している。このデモ表示継続条件である入賞比率はRAM32に書き込まれる。

【0052】

また、CPU30は、入賞抽選が行われる毎に当たり用画像テーブル46及びハズレ用画像テーブル47から読み出す演出画像データのアドレスをRAM32に書き込み、このアドレスに基づいてCPU30は各テーブルに格納されている演出画像が第1参考情報とともに全てデモ表示されたか否かを判定している。CPU30が演出画像を全てデモ表示

していないと判定した場合は、入賞抽選が行われる毎にアドレスの順に演出画像と第1参考情報をデモ表示する。また、演出画像と第1参考情報が全てデモ表示されたと判定した場合又は、予め定めた回数だけ演出画像と第1参考情報がデモ表示されたと判定された場合には、判定手段であるCPU30は、RAM32に書き込まれた入賞比率が予め設定された設定値未満であるか否かの判定を行う。

【0053】

入賞比率が所定値以上と判定された場合は、CPU30はデモ表示モードから通常表示モードに移行させる。また、入賞比率が所定値未満と判定された場合は、CPU30はデモ表示モードを継続させる。再び入賞抽選が行われると、当たり用画像テーブル46の先頭に格納された「女の子リーチ演出画像」のデータと、参考情報テーブル73に格納されたこの演出画像に対応付けられた第2参考情報が画像表示制御部51に読み出される。

10

【0054】

これにより、図8(A)に示すように、液晶ディスプレイ23には、識別図柄60が変動表示されるとともに、右下には第1の表示態様の女の子のキャラクタ61を出現させ、左下には第2参考情報であるリーチ演出画像の名前62、信頼度63のほかに出現率80と、演出画像に関する説明81がデモ表示される。その後、図8(B)に示すように、第1の表示態様に代わり第2の表示態様の女の子のキャラクタ64を出現させると共に信頼度を上昇、出現率を低下させ、演出画像に関する説明81が変更され一定時間デモ表示される。

【0055】

20

デモ表示が終了すると、図8(C)に示すように、液晶ディスプレイ23に表示されていた「デモ表示モード中」の文字が消えて、入賞抽選の抽選結果を示す識別図柄60が停止表示される。停止表示された識別図柄60がハズレ図柄の場合には、デモ表示モードが継続され、入賞抽選が行われる毎にアドレスの順に当たり用画像テーブル46又はハズレ用画像テーブル47から演出画像データが読み出され、液晶ディスプレイ23に演出画像と第2参考情報のデモ表示が行われる。このように、当たり用画像テーブル46及びハズレ用画像テーブル47に格納されている演出画像が全て第2参考情報とともにデモ表示されるか、予め定められた回数だけ第2参考情報に基づくデモ表示が行われると、デモ表示モードが終了し、通表表示モードに移行される。これにより、入賞抽選が行われる毎に互いに異なる演出画像とこの演出画像に対応付けられた参考情報がデモ表示されるので、遊技者は演出画像とさらに詳しい参考情報を確認することができ、遊技者の興味を高めるとともに、遊技に対する理解をより深めることができる。

30

【0056】

なお、演出画像メモリ45における当たり用画像テーブル46及びハズレ用画像テーブル47の読み出し順番は、第1参考情報のもとではハズレ用画像テーブル47の中で選択されにくい演出画像から順番にデモ表示し、第2参考情報のもとでは当たり用画像テーブル46の中で選択されにくい演出画像から順番にデモ表示すると、デモ表示が行われる演出画像が重複しないので、バランスがとれて好適である。また、第1参考情報では選択され易い演出画像を、第2参考情報では選択されにくい演出画像をデモ表示するように区別をつけてもよい。更に、デモ表示モードにおける1回分の演出画像の表示時間を短くするように、早送り表示でデモ表示を行う機能を設けると、短時間に多くの種類の演出パターンの確認ができるので好適である。

40

【0057】

なお、本実施形態では、リーチ演出画像（女の子リーチ演出画像）を例に挙げて説明したが、後半の変動表示中に識別図柄60がリーチ目となる可能性があることを前半で予測させる予測演出画像についても同様にデモ表示が行われる。

【0058】

また、遊技者が1000円で貸与されるパチンコ球の数250球をカウントした際に、入賞カウンタ72のカウント値をCPU30に読み出して入賞比率を算出したが、これに限らず、1000円で貸与される数のパチンコ球に加え、このパチンコ球が打ち出され、

50

各種入賞口に入賞したことで払い出された賞球を含めた打ち出し数で入賞比率を算出してもよく、入賞比率を算出するタイミングは適宜に設定することが好ましい。

【0059】

また、本発明はパチンコ機だけでなく、液晶ディスプレイ23などの画像表示装置12を備え、各種演出画像を表示するとともに、入賞抽選が行われるスロットマシンなどの遊技機にも等しく適用可能である。

【図面の簡単な説明】

【0060】

【図1】本発明を用いたパチンコ機の外観を示す斜視図である。

【図2】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

10

【図3】デモ表示モードの流れを示すフローチャートである。

【図4】デモ表示モードにおいて、女の子リーチ演出画像をデモ表示する説明図である。

【図5】第2実施形態のパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図6】第1参考情報を用いたデモ表示を行う流れを示す説明図である。

【図7】第2参考情報を用いたデモ表示を行う流れを示す説明図である。

【図8】第2参考情報を用いたデモ表示の一例を示す説明図である。

【符号の説明】

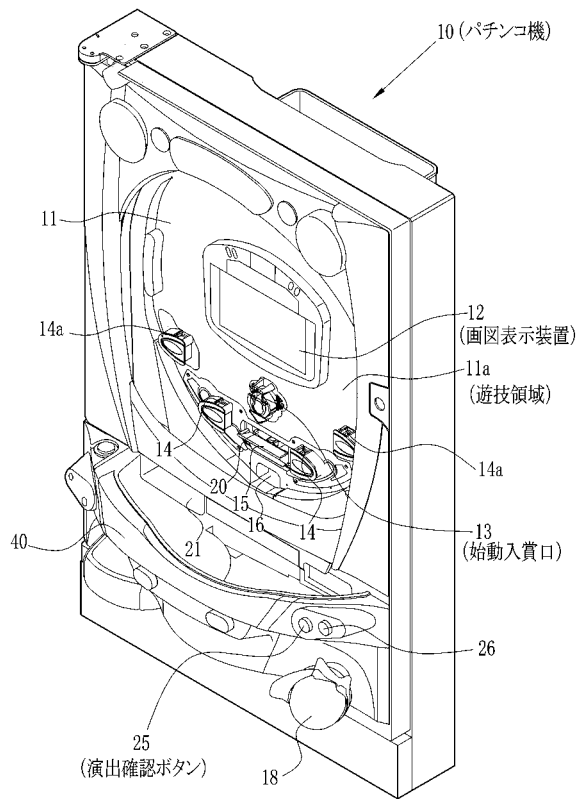
【0061】

- 10 パチンコ機（遊技機）
- 12 画像表示装置
- 13 始動入賞口（入賞口）
- 25 演出確認ボタン（表示モード移行操作部）
- 30 CPU（判定手段）（算出手段）
- 45 演出画像メモリ（記憶手段）
- 51 画像表示制御部（表示制御手段）
- 60 識別図柄
- 70 球検出センサ
- 71 通過球カウンタ（遊技球カウンタ）
- 72 入賞カウンタ

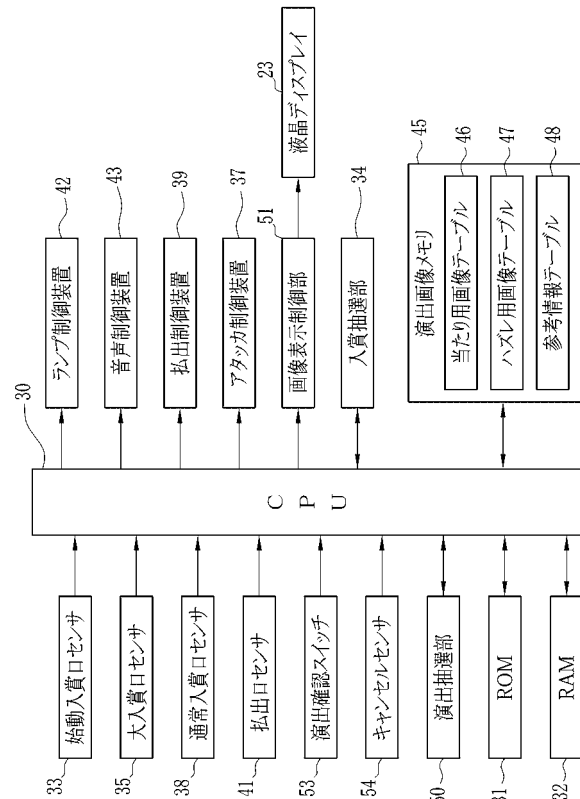
20

30

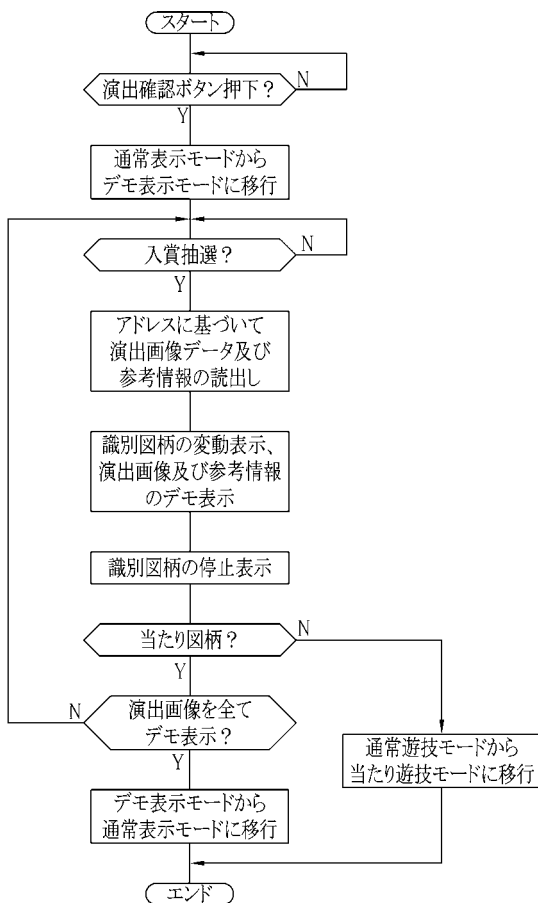
【図 1】



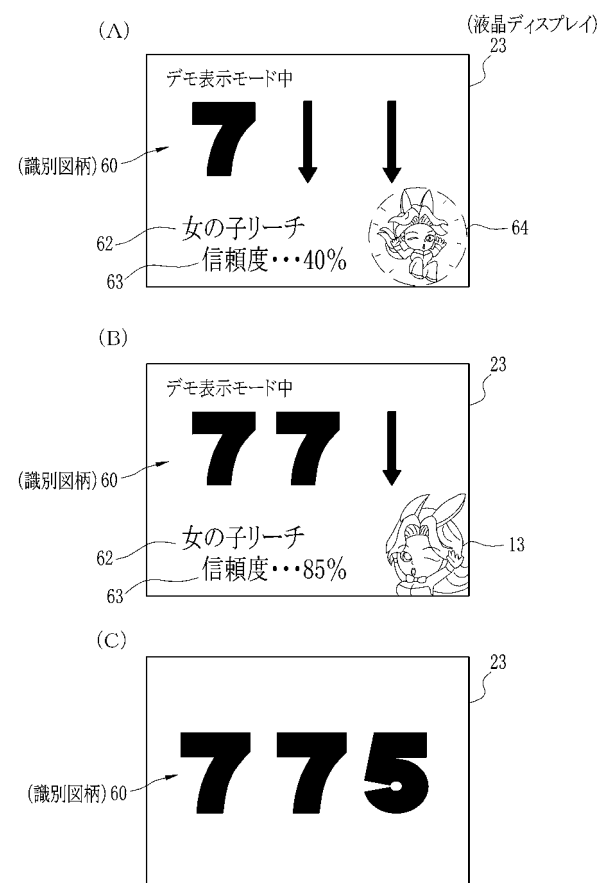
【図 2】



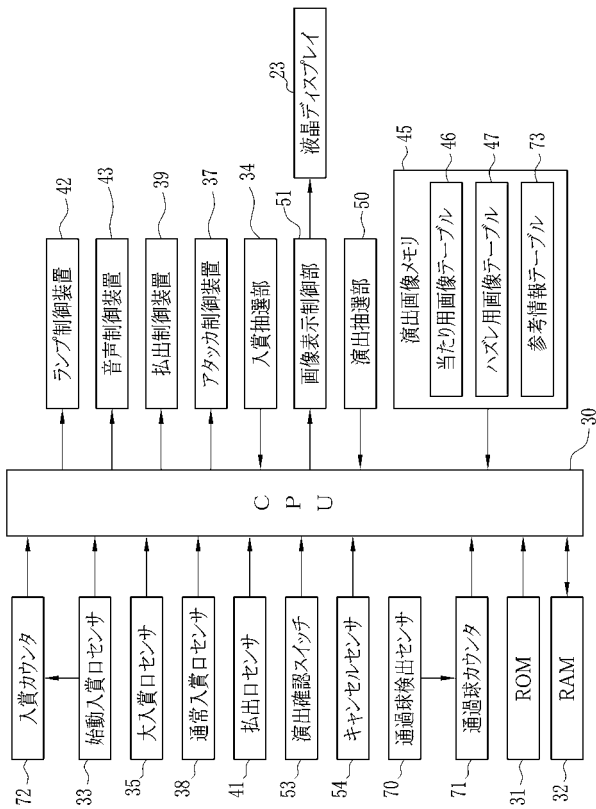
【図 3】



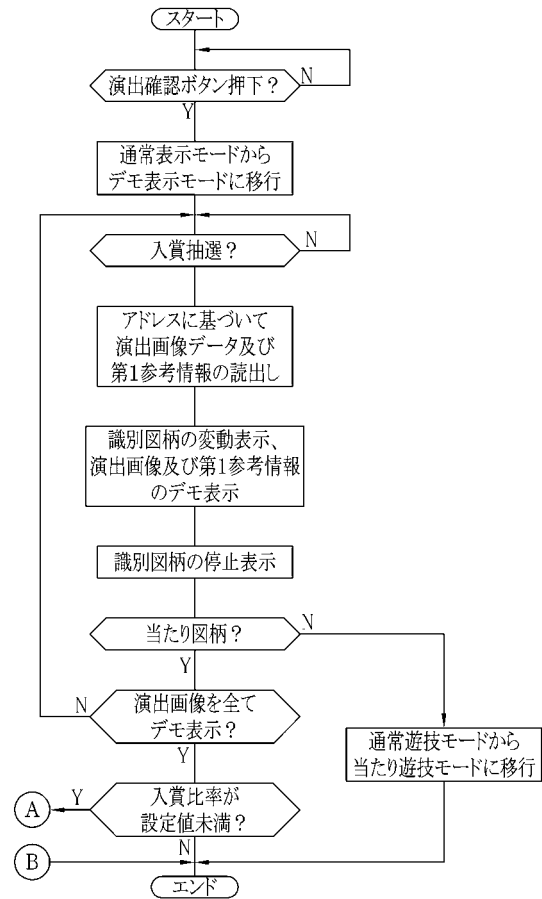
【図 4】



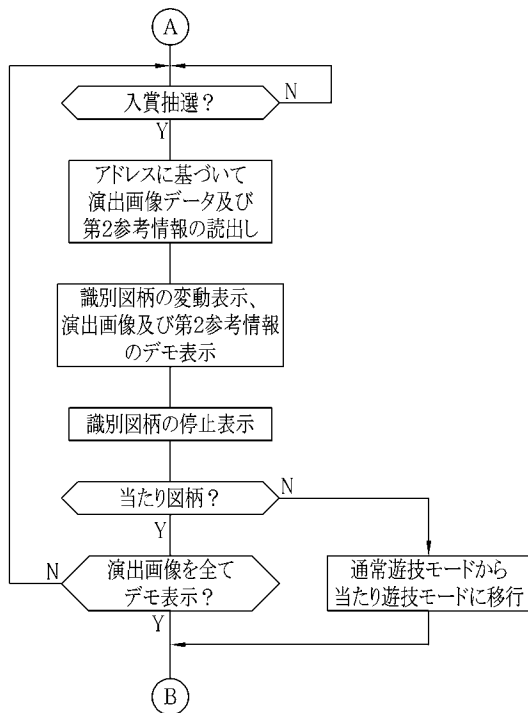
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

