

(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2004-16660

(P2004-16660A)

(43) 公開日 平成16年1月22日(2004.1.22)

(51) Int. Cl.⁷

A63F 7/02

F I

A63F 7/02 304D

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 3 O L (全 15 頁)

(21) 出願番号

特願2002-178959 (P2002-178959)

(22) 出願日

平成14年6月19日 (2002.6.19)

(71) 出願人

398057880

株式会社大万

愛知県名古屋市中村区鴨付町1丁目2番地

(74) 代理人

110000110

特許業務法人快友国際特許事務所

(72) 発明者

市原 高明

愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川1番地 株式会社大万内

(72) 発明者

前田 政光

愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川1番地 株式会社大万内

(72) 発明者

奥村 尚之

愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川1番地 株式会社大万内

最終頁に続く

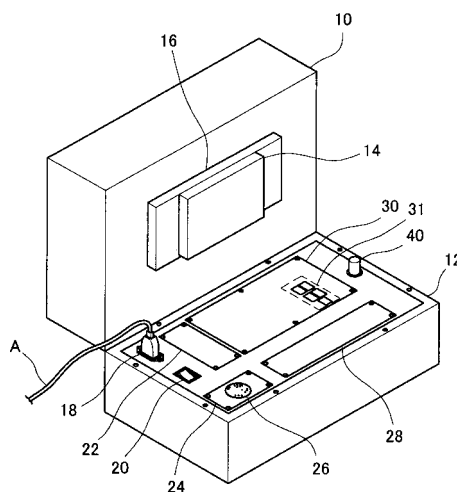
(54) 【発明の名称】 遊技機用デモンストレーションツール

(57) 【要約】

【課題】 複数の図柄表示演出の一つが選択されて実行される図柄表示装置を備えた遊技機のデモンストレーションを効率的に行う。

【解決手段】 デモンストレーションツールは、図柄表示装置14と、複数の図柄表示演出の中から一の図柄表示演出を選択する選択装置31と、選択装置31で選択された図柄表示演出を図柄表示装置14に実行させる制御装置(30, 16)を有する。したがって、選択装置31で図柄表示装置14に実行させたい図柄表示演出を直接選択することができるため、効率的にデモンストレーションすることができる。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数の図柄表示演出の 1 つをランダムに選択して実行する遊技機用のデモンストレーションツールであって、
複数の図柄表示演出を実行可能な図柄表示装置と、
複数の図柄表示演出の中から 1 の図柄表示演出を選択するために操作者によって操作される選択装置と、
その選択装置で選択された図柄表示演出を図柄表示装置に実行させる制御装置とを有し、
図柄表示装置が制御装置に対し着脱可能に接続されていることを特徴とする遊技機用デモンストレーションツール。

10

【請求項 2】

遊技盤に設けられた表示領域に図柄表示演出が表示される遊技機用の請求項 1 記載のデモンストレーションツールであって、
前記図柄表示装置が取付けられる取付部が、前記遊技盤の少なくとも一部で形成されることを特徴とする遊技機用デモンストレーションツール。

【請求項 3】

複数の図柄表示演出の 1 つをランダムに選択して実行する遊技機用のデモンストレーションツールであって、
図柄表示ユニットと制御ユニットとを備え、
図柄表示ユニットは、複数の図柄表示演出を実行可能にプログラムされ、
制御ユニットは、複数の図柄表示演出の中から操作者によって選択された 1 の図柄表示演出を図柄表示ユニットに実行させるようプログラムされ、
図柄表示ユニットと制御ユニットが別体で、かつ、分離可能となっていることを特徴とする遊技機用デモンストレーションツール。

20

【発明の詳細な説明】**【0001】**

【発明の属する技術分野】本発明は、複数の図柄表示演出の 1 つをランダムに選択して実行する遊技機に関し、詳しくは、この遊技機で行われる図柄表示演出のデモンストレーションを効率的に行うための技術に関する。

【0002】

【従来の技術】例えば、遊技機の種類であるパチンコ機では、遊技機本体に組み付けられた図柄表示装置で種々の図柄表示演出が行われる。近年、図柄表示装置で行われる図柄表示演出が遊技者の遊技的興味の大部分を占め、図柄表示演出が面白いか否かが遊技機の面白さを決定するようになってきている。したがって、遊技機の販売促進等のためには、図柄表示装置で行われる図柄表示演出を実際に表示して見せること（デモンストレーション）が有効な手段となっている。

30

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、実際の遊技機では、遊技者の飽きを防止するため予め複数の図柄表示演出を用意しておき、乱数抽選によって複数の図柄表示演出の中から 1 つをランダムに選択して実行されるようになってきている。このため、実機を用いて図柄表示演出のデモンストレーションを行おうとすると、所望の図柄表示演出を表示するまでに非常に多くの図柄表示演出を実行させる必要が生じることとなる。したがって、デモンストレーションのための限られた時間内では、希望する図柄表示演出が表示されない場合があった。

40

【0004】

本発明は上述した点に鑑みなされたものであり、その目的は、効率的にデモンストレーションを行うことができる遊技機用のデモンストレーションツールを提供する。

【0005】

【課題を解決するための手段、作用及び効果】上記課題を解決するため請求項 1 に記載の装置は、複数の図柄表示演出の 1 つをランダムに選択して実行する遊技機用のデモンスト

50

レーションツールであって、複数の図柄表示演出を実行可能な図柄表示装置と、複数の図柄表示演出の中から1の図柄表示演出を選択するため操作者によって操作される選択装置と、その選択装置で選択された図柄表示演出を図柄表示装置に実行させる制御装置とを有する。そして、図柄表示装置が制御装置に対し着脱可能に接続されている。

上記遊技機用デモンストレーションツールでは、選択装置により1の図柄表示演出を選択すると、その選択された図柄表示演出が図柄表示装置で実行される。したがって、図柄表示装置で実行される図柄表示演出を直接選択することができるため、効率的にデモンストレーションを行うことができる。また、図柄表示装置が制御装置に対し着脱可能となっているため、必要に応じて両者を着脱することができる。したがって、デモンストレーション会場への運搬の際等の取り扱いが向上する。

10

【0006】

また、遊技機の中には、遊技盤に設けられた表示領域に図柄表示演出が表示されるものがある。このような遊技機では、遊技者は図柄表示演出と遊技盤の表面に描かれた表示（例えば、絵）を同時に視認することとなる。したがって、図柄表示演出に関連付けて遊技盤の表示をデザインする場合も多い。かかる場合には、請求項2に記載の装置によって効率的にデモンストレーションを行うことができる。

すなわち、請求項2に記載の装置は、遊技盤に設けられた表示領域に図柄表示演出が表示される遊技機用の請求項1記載のデモンストレーションツールであって、前記図柄表示装置が取付けられる取付部が、前記遊技盤の少なくとも一部で形成される。

このような構成によると、遊技盤の少なくとも一部で形成された取付部と図柄表示装置で表示される図柄表示演出とを同時に見せることができる。このため、より効果的にデモンストレーションを行うことができる。

20

なお、ここでいう「遊技盤」とは、遊技機に装備される部材であって、図柄表示演出が表示される表示領域が設けられたものを意味する。例えば、パチンコ機においては、図柄表示演出を表示する表示器が取り付けられた遊技盤が相当し、スロットマシンにおいては、ドラム装置に描かれた図柄列の一部を表示するための表示窓を備えた前面パネルが相当する。

【0007】

なお、選択装置としては、操作者が簡単な操作によって所望の図柄表示演出を選択できることが好ましい。このため、選択装置は複数の図柄表示演出のそれぞれに対応付けられたコードを入力するコード入力手段を有し、制御装置はコード入力手段から入力されたコードに対応する図柄表示演出を前記図柄表示装置に実行させることが好ましい。このような構成によると、操作者はコードを入力するだけでよいので、簡易な操作によって所望の図柄表示演出を選択することができる。

30

この場合は、前記コード入力手段で入力されるコード毎に、そのコードに対応する図柄表示演出を示す「コード - 図柄表示演出」の一覧を表示する表示部がさらに設けられていることが好ましい。

このような構成によると、操作者は表示部に表示されている「コード - 図柄表示演出」の一覧を見ながらコードを入力することができるので、所望の図柄表示演出を誤り無く選択することができる。

40

ここでいう「表示部」には、種々の情報を表示可能なディスプレイ装置や「コード - 図柄表示演出」の一覧を印刷した銘板（シール）等を用いることができる。

【0008】

また、遊技機の中には、図柄表示装置と連動して作動する可動体を備えた電動役物装置を装備するものがある。近年、この種の遊技機では、図柄表示演出と可動体の動作を密接に関連させることで、図柄表示演出をより多彩なものとする試みがなされている。そこで、遊技機用デモンストレーションツールに可動体を有する電動役物装置をさらに設け、制御装置が図柄表示演出と連動して可動体を作動させることが好ましい。このような構成によれば、図柄表示装置で実行される図柄表示演出に連動して可動体が動き、より臨場感の高いデモンストレーションを行うことができる。

50

この場合に前記制御装置は、図柄表示演出を行わない状態で可動体のみを動作させることができるようプログラムされていることが好ましい。可動体のみを動作させることができるれば、可動体の動きを分かり易くデモンストレーションすることができる。

また、可動体の動作パターンが図柄表示演出に応じて複数種類設けられている遊技機の場合は、動作パターンの種類毎に、可動体のみを動作させることができるようプログラムされていることが好ましい。このような構成によると、可動体の動作パターンの違いを容易にデモンストレーションすることができる。

【0009】

なお、図柄表示装置と連動して効果音を発生する音声出力装置や、効果光を出力する発光装置を備える遊技機用のデモンストレーションツールにおいては、音声出力装置及び/又は発光装置をさらに備え、前記制御装置が、図柄表示装置で実行される図柄表示演出に連動して音声出力装置及び/又は発光装置を制御することが好ましい。

10

この場合に、上述の可動体を有する電動役物装置の場合と同様に、図柄表示演出を行わない状態で音声出力装置及び/又は発光装置から音声及び/又は効果光のみが出力されるようになっていることが好ましい。

【0010】

また、上記課題は請求項3に記載の装置によっても解決することができる。すなわち、請求項3に記載の装置は、複数の図柄表示演出の1つをランダムに選択して実行する遊技機用のデモンストレーションツールであって、図柄表示ユニットと制御ユニットとを備える

20

。図柄表示ユニットは、複数の図柄表示演出を実行可能にプログラムされ、制御ユニットは、複数の図柄表示演出の中から操作者によって選択された1の図柄表示演出を図柄表示ユニットに実行させるようプログラムされている。そして、図柄表示ユニットと制御ユニットが別体で、かつ、分離可能となっている。

このデモンストレーションツールによっても、効率的にデモンストレーションを行うことができる。また、図柄表示ユニットと制御ユニットが別体で、かつ、分離可能であるため、例えば、プレゼンテーションを行う者の傍に制御ユニットをセットするとともに客の側に向けて図柄表示ユニットをセットする等の取扱が可能となる。

【0011】

【発明の実施の形態】上述した各請求項に記載の遊技機用デモンストレーションツールは、下記に記載の実施の形態によって好適に実施することができる。

30

(形態1) 図柄表示装置は、表示器本体と、表示器本体の周囲を装飾する装飾部材を含んで構成されていることが好ましい。このような形態によれば、表示器本体の周囲を装飾する装飾部材によってより実機に近づくため、デモンストレーション効果を高めることができる。

(形態2) 前記制御装置が、主制御基板と、主制御基板から出力されるコマンドに基づいて図柄表示装置を制御する表示制御基板を含んで構成され、表示制御基板が実際の遊技機に装備されるものであることが好ましい。このような形態によれば、実際の遊技機における制御装置の構成と同一の構成となって、実際に遊技機に装備される表示制御基板を使用すること可能となる。したがって、製作コストを低く押さえることができる。

40

(形態3) 形態2においては、前記主制御基板は制御ユニットに搭載され、前記表示制御基板は図柄表示ユニットに搭載されても良い。

【0012】

【第1実施例】本発明を第1種パチンコ機用のデモンストレーションツールとして実現した一実施例について説明する。

図1は本実施例に係るデモンストレーションツールの外観〔ケースを開いた状態(デモンストレーションを実行する状態)〕を示す斜視図である。図1に示すように、本実施例に係るデモンストレーションツールは、上ケース10と下ケース12により構成される開閉可能な箱体(携帯用ケース)内に、図柄を表示する液晶表示器14と、音声を出力するスピーカー26と、これら液晶表示器14、スピーカー26を制御するためのメイン制御基

50

板 30 , 表示制御基板 16 , 音声制御基板 24 等を收容して構成されている。

【 0013 】

まず、下ケース 12 の構成について図 3 及び図 5 を参照して説明する。図 3 はデモンストレーションツールの下ケース 12 を示す正面図であり、図 5 は図 3 における V-V 線断面図である。

図 3 に示すように、下ケース 12 内には、その略中央にメイン制御基板 30、メイン制御基板 30 の左側方及び下方には電源基板 24、28、メイン制御基板 30 の左斜め下方には音声制御基板 24 及びスピーカ 26 が收容される。これらの装置は、その上面が保護プレート 13 でカバーされている(図 5 参照)。

メイン制御基板 30 は、図 5 に示すように下ケース 12 の底面に突設されたボスにネジ止めされることで下ケース 12 に固定されている。メイン制御基板 30 は、CPU、ROM、RAM 等を備え、液晶表示器 14 及びスピーカ 26 を統括的に制御する。メイン制御基板 30 に実装される ROM (制御プログラム) は、メイン制御基板 30 上にコネクタを介して交換可能に取付けられている。したがって、デモンストレーションの対象となるパチンコ機(以下、単にデモ対象機という)が変わっても、ROM (制御プログラム)のみを交換して対応できるようになっている。

【 0014 】

メイン制御基板 30 の上面には、図 5 に示すように入力装置 31 が載置されている。入力装置 31 は、0~99 までの数値(コード番号)を入力する装置であり、入力された数値はメイン制御基板 30 の CPU に出力されるようになっている。コード番号は、デモ対象機のセンター役物装置(詳しくは、センター役物装置の液晶表示器)で実行される図柄表示演出[変動パターン(大当たり・ハズレの決定を含む)]を指定する番号である。

入力装置 31 は、図 3 に良く示されるように操作者による操作が可能ないように保護プレート 13 に設けられた開口部 13a に臨む位置に配設されており、入力装置 31 により選択されているコード番号を表示する二つの 7 セグ表示器 32a、32b と、コード番号を変更する UP スイッチ 34 及び DOWN スイッチ 36 と、デモンストレーションの開始を指示するスタートスイッチ 38 が設けられている。7 セグ表示器 32a は選択されたコード番号の十の位の数字を表示し、7 セグ表示器 32b は選択されたコード番号の一の位を表示する。また、UP スイッチ 34 は選択されているコード番号を 1 加算する場合(例えば、コード番号を 10 11 とする場合)に操作されるスイッチであり、DOWN スイッチ 36 は選択されているコード番号を 1 減算する場合(例えば、コード番号を 10 9 とする場合)に操作されるスイッチであり、スタートスイッチ 38 はメイン制御基板 30 の CPU にデモンストレーションの開始を指示するスタート信号を出力するためのスイッチである。

【 0015 】

また、下ケース 12 内に收容される音声制御基板 24 及びスピーカ 26 は、図 3 に示されるように音声制御基板 24 の中央にスピーカ 26 が取付けられてユニット化されている。ユニット化された音声制御基板 24 とスピーカ 26 は、音声制御基板 24 の四つのコーナ部が下ケース 12 の底面に突設されたボスにネジ止めされることで下ケース 12 に固定される(図 5 参照)。音声制御基板 24 は、CPU、ROM、RAM 等を備え、メイン制御基板 30 から出力されるコマンドに応じて効果音をスピーカ 26 から出力させる処理を行う。スピーカ 26 は公知の装置であり、音声制御基板 24 から出力される音声信号に基づいて効果音を発生する。スピーカ 26 から出力される効果音は、デモ対象機のセンター役物装置に表示される画像に連動して出力される効果音であり、例えば、センター役物装置に表示される特別図柄の変動に連動する効果音がスピーカ 26 から出力される。スピーカ 26 から出力される効果音の音量は、別途設けた音量ボリューム 40 (図 3 参照)によって調節される。

なお、本実施例においては、上述の音声制御基板 24 及びスピーカ 26 の音声ユニットは、実際にデモ対象機に装備されるものがそのまま使用され、これによってコストの低減を図られている。

10

20

30

40

50

【0016】

また、下ケース12に収容される二つの電源基板22及び28は、電源スイッチ20、コンセント18及び電源コードAを介して外部商用電源に接続され(図1参照)、外部商用電源から供給されるAC100V電源をデモンストレーションツールに装備された各電装品それぞれに応じた電圧の直流電源に整流・平滑化して各電装品に供給する。具体的には、電源基板22は、AC100V電源をメイン制御基板30、音声制御基板24及び表示制御基板16に応じた直流電源に変圧し、電源基板28はAC100V電源を液晶表示器14、スピーカー26及び7セグ表示器32a、32bに応じた直流電源に変圧する。そして、電源基板24で変圧された直流電源は、メイン制御基板30、音声制御基板24及び表示制御基板16に供給され、電源基板28で変圧された直流電源は、液晶表示器14、スピーカー26及び7セグ表示器32a、32bに供給される。

10

【0017】

次に、上ケース10の構成について図2及び図4を参照して説明する。図2はデモンストレーションツールの上ケースを示す正面図であり、図4は図2におけるIV-IV線断面図である。

図2に示すように、上ケース10の略中央には液晶表示器14及び表示制御基板16が収容される。液晶表示器14及び表示制御基板16は、図4に示すように液晶表示器14の裏面に表示制御基板16が取り付けられてユニット化され、表示制御基板16が上ケース10の底面に突設されたボスにネジ止めされることで上ケース10に固定されている。表示制御基板16は、CPU、ROM、RAM等を備え、メイン制御基板30から出力されるコマンドに応じて表示すべき図柄や画像等を適切に加工して液晶表示器14に表示する処理を行う。液晶表示器14は公知の装置であり、表示制御基板16から出力された画像信号に基づいてディスプレイに画像を表示する。液晶表示器14に表示される画像は、デモ対象機のセンター役物装置に表示される画像であり、例えば、デモ対象機において始動入賞口にパチンコ球が入賞した際にセンター役物装置に表示される特別図柄の変動(大当り遊技状態に移行するか否かを遊技者に認識させるために行われる)等が表示される。なお、本実施例においては、液晶表示器14及び表示制御基板16は、実際にデモ対象機に装備されるものがそのまま使用され、これによってコストの低減を図られている。

20

また、上ケース10には、図2に示されるように、上述の液晶表示器14及び表示制御基板16を囲むようにフレーム11aが設けられている。フレーム11aの上面には、図4に示されるように透明の保護プレート11bがネジ止めされ、保護プレート11bを介して液晶表示器14に表示される画像が視認可能となっている。なお、フレーム11aと上ケース10との間には隙間Bが形成されており(図4参照)、この隙間Bに電源コードAを収納可能としている。

30

【0018】

上述したように構成されるデモンストレーションツールにおける制御系の構成について図6を参照して簡単に説明する。図6は、本実施例に係るデモンストレーションツールの制御系の構成を示すブロック図である。図6に示すように、本実施例に係るデモンストレーションツールの制御系は、メイン制御基板30を中心に構成され、メイン制御基板30に表示制御基板16及び音声制御基板24が接続されて制御系が構成される。

40

メイン制御基板30は、入力装置31で選択されたコード番号に応じて表示制御基板16及び音声制御基板24に送信するコマンドを作成し、これらの作成したコマンドを表示制御基板16及び音声制御基板24に送信する処理を行う。表示制御基板16は、メイン制御基板30から送信されたコマンドを受信すると、表示制御プログラムに従って表示用データを適宜加工して、受信したコマンドに対応する画像信号を液晶表示器14に出力する。音声制御基板24は、メイン制御基板30から送信されたコマンドを受信すると、音声制御プログラムに従って音声用データを適宜加工して、受信したコマンドに対応する音声信号をスピーカー26に出力する。これによって、液晶表示器14には入力装置31で選択されたコード番号に対応する所定の画像が表示され、その液晶表示器14に表示される画像に対応した効果音がスピーカー26から出力されることとなる。

50

【0019】

次に、上述したデモンストレーションツールを用いて液晶表示器14に所望の特別図柄の変動をデモンストレーションする場合の手順について図7に示すフローチャートを参照して説明する。図7は、デモンストレーションツールの動作手順を示すフローチャートである。

デモンストレーションツールにデモンストレーションを行わせるためには、まず、電源スイッチ20をONすることで液晶表示器14及びスピーカー26並びにメイン制御基板30、入力装置31、表示制御基板16及び音声制御基板24を動作可能状態とする(S01)。これにより、入力装置31の7セグ表示器32a、32bに現在選択されているコード番号が表示されることとなる。

10

各装置が動作可能状態となると、次にUPスイッチ34又はDOWNスイッチ36を操作することでコード番号を入力する(S02)。すなわち、操作者は液晶表示器14に表示させたい図柄演出(特別図柄の変動)に応じた番号を入力する。このように、本実施例のデモンストレーションツールでは、入力装置31でコード番号を入力することで、所望の特別図柄の変動(リーチアクション等)を選択できる。なお、このコード番号と特別図柄の変動パターンとを対応付ける対照表は予め作成されており、操作者はこの対照表を参照してコード番号を選択する。

コード番号が選択されると、次にスタートスイッチ38をONし(S03)、これによってデモンストレーションツールによるデモンストレーションが開始される。すなわち、スタートスイッチ38がONされることで、スタート信号がメイン制御基板30に出力され、これを契機にメイン制御基板30による処理(S04~S06の処理)が開始される。スタートスイッチ38がONされると、メイン制御基板30は、まず入力装置31で入力されたコード番号を読み込み、次いで、特別図柄の変動停止時の図柄(停止図柄)を決定する(S04)。すなわち、入力装置31で選択されたコード番号(変動パターン)から液晶表示器14に表示される特別図柄の変動が大当たりとなるかハズレとなるかが決定されているため、大当たりとなる場合には大当たりとなる停止図柄を決定し、ハズレとなる場合はハズレとなる停止図柄を決定する。停止図柄を決定する方法としては、公知のパチンコ機において行われる方法(乱数による抽選等)と同一の方法で行われる。

20

次に、メイン制御基板30はステップS02で入力されたコード番号と、ステップS04で決定された停止図柄に基づいて、表示制御基板16、音声制御基板24に送信するコマンドを作成する(S05)。具体的には、メイン制御基板30は、表示制御基板16に送信するコマンドとして変動パターンを指定するコマンド、特別図柄の停止図柄を指定するコマンド(左、中、右図柄の3つのコマンド)を作成し、音声制御基板24に送信するコマンドとして変動パターンに応じた効果音を指定するコマンドを作成する。

30

コマンドが作成されると、メイン制御基板30は、その作成したコマンドを表示制御基板16及び音声制御基板24に送信する(S06)。このステップS06の処理で送信されたコマンドが各制御基板16、24で受信されると、表示制御基板16はコマンドにより指定された特別図柄の変動を液晶表示器14に表示し、音声制御基板24はコマンドにより指定された効果音をスピーカー26から発生する(S07)。表示制御基板16及び音声制御基板24における処理は、実際のパチンコ機と同様の処理となる。すなわち、表示制御基板16及び音声制御基板24にデモ対象機に実際に装備されるものを使用していることから、これらの制御基板16、24における処理も実機と同様の処理となる。なお、他の特別図柄の変動を液晶表示器14に表示する場合には、再度図7のステップS02~S07までの処理を繰り返せば良い。

40

【0020】

上述の説明から明らかなように、本実施例のデモンストレーションツールでは、入力装置31によって液晶表示器14に表示される画像(特別図柄の変動パターン)を選択することができるため、所望の画像(特別図柄の変動)を即座に表示することができる。

また、デモンストレーションツールに装備される図柄表示ユニット(液晶表示器14及び表示制御基板16)並びに音声ユニット(音声制御基板24及びスピーカー26)に実際

50

のデモ対象機に用いられるものと同じのものを使用することで、デモンストレーションツールの製作コストの低減を図ると同時に、より実機に近いデモンストレーションが可能となっている。

また、デモンストレーションツールはケースに收容されて持ち運ぶことができ、さらに一般の家庭用電源（AC100V）を利用して動作するため、家庭用電源と接続できる場所であればデモンストレーションを行うことができる。

【0021】

【第2実施例】次に、本発明の第2実施例に係るデモンストレーションツールについて説明する。第2実施例に係るデモンストレーションツールは、第1実施例と同様に第1種パチンコ機用のデモンストレーションツールであって、その構成も第1実施例と略同一の構成を有する。ただし、第1実施例では液晶表示器及び表示制御基板が上ケース10内に收容されていたが、第2実施例ではこれらの装置が遊技盤に直接取付けられている点で異なる。以下、第1実施例と異なる部分を主に説明し、第1実施例と同一部分については同一の符号を付してその説明を省略する。

10

【0022】

図8に第2実施例の遊技機用デモンストレーションツールの外観が示されている。図8から明らかなように、第2実施例では、第1実施例の上ケース10の代わりに、デモ対象機に装備される遊技盤60（図8では一点鎖線で表示）がそのまま用いられている。なお、遊技盤60は、デモ対象機に装備されるものをそのまま用いる必要は必ずしも無く、運搬等を考慮して適宜大きさを調整することができる。

20

遊技盤60には遊技演出装置62が取付けられている。遊技演出装置62は、センター役物装置64（図8では図示を省略。ただし、図9, 11に表示）と、センター役物装置64を制御する表示制御基板63（図8では図示を省略。ただし、図9, 11に表示）で構成されている。表示制御基板63は、下ケース12内に收容されたメイン制御基板30とハーネス52によって接続される。ハーネス52の一端、詳しくは表示制御基板63側の端部にはコネクタ54が設けられている。コネクタ54は、表示制御基板63に設けられたコネクタ（図示省略）に着脱可能となっている。

したがって、コネクタ54が表示制御基板63のコネクタに挿し込まれると、メイン制御基板30と表示制御基板63が電氣的に接続される。コネクタ54が表示制御基板63のコネクタに挿し込まれた状態が、図8中、一点鎖線で示されている。一方、コネクタ54を表示制御基板63のコネクタから抜き取ると、メイン制御基板30と表示制御基板63の電氣的な接続が遮断される。コネクタ54が表示制御基板63のコネクタから抜き取られた状態が、図8中、実線で示されている。図8から明らかなように、この状態では、下ケース12と表示制御基板63とは電氣的にも機械的にも接続されていないため、それぞれを個別に取扱うことができる。

30

【0023】

次に、図9を参照して遊技盤60に取付けられたセンター役物装置64について説明する。図9は遊技盤60の正面図である。図9に示すように、遊技盤60の略中央には開口部（図示せず）が形成されており、この開口部にセンター役物装置64が取付けられている。

40

センター役物装置64は、飾り枠65と、飾り枠65に遊技盤60の裏側から取り付けられた液晶表示器68とを備える。飾り枠65は、パトカーを模してデザインされており、その上部中央にはパトライトに似せた回転ライト66が組み込まれている。回転ライト66は、表示制御基板63からの駆動信号によって、その回転と点灯が制御される。このため、回転ライト66が点灯した状態で回転すると、あたかも、パトカーが警報灯を点灯・回転させているような印象を与えることができる。また、遊技盤60の表面には、センター役物装置64と関連する表示（本実施例では、パトカーに関連する絵）が描かれており、センター役物装置64と一体となってデザインされている。

飾り枠65によって囲まれる中央の開口部には、液晶表示器68の表示画面が位置するようになっている。したがって、液晶表示器68で表示される画像は飾り枠65の開口内に

50

視認され、見る者は飾り枠 65 と液晶表示器 68 の画像を同時に視認することとなる。液晶表示器 68 の裏面には、表示制御基板 63 を収容する基板ボックス（図示省略）が取り付けられている。表示制御基板 63 は、第 1 実施例と同様、メイン制御基板 30 からのコマンドに基づいて、液晶表示器 68 と回転ライト 66 を駆動する。

以上説明した遊技盤 60 と遊技演出装置 62 が請求項 3 でいう図柄表示ユニットに相当する。

【0024】

なお、第 2 実施例の下ケース 12 は第 1 実施例と同一構成を有するが、第 2 実施例では、コード番号とそのコード番号に対応する遊技演出との関係を示す「コード - 遊技演出」表が印刷された銘板（本実施例ではシール）50 が、保護プレート 13 上に貼り付けられて 10
いる点で異なる。シール 50 は、図 8 に示すように、入力装置 31 の側方の保護プレート 13 上に貼り付けられている。したがって、操作者はシール 50 上に印刷された「コード - 遊技演出」表を見ながら実行したい遊技演出のコード番号を入力できるので、コード番号の入力ミスを防止することができる。

図 10 にはシール 50 上に印刷されている「コード - 遊技演出」表が示されている。図 10 に示されるように、シール 50 上には、コード番号と、そのコード番号に対応して実行される遊技演出の内容が印刷されている。例えば、入力装置 31 からコード番号として「0」が入力されると、センター役物装置 64 とスピーカ 26 が作動し、図柄表示器 68 にノーマル変動が表示されるとともにスピーカ 26 から効果音が出力される。また、入力装置 31 からコード番号として「4」が入力されると、図柄表示器 68 に特殊リーチ 1 の図 20
柄変動が表示されるとともにスピーカ 26 から効果音が出力される。この際、図柄変動中の所定のタイミングでセンター役物装置 64 の回転ライト 66 が作動し、その回転と点灯が行われる。

【0025】

また、本実施例のデモンストレーションツールでは、上述のように図柄変動と連動して動作するのではなく、図柄変動とは無関係にスピーカ 26 や回転ライト 66 のみを動作させることができる。例えば、コード番号「n1」、「n2」・・・が入力されると、回転ライト 66 の点灯・回転のみが行われる。また、コード番号「n3」、「n4」・・・が入力されると、スピーカ 26 からリーチ音のみが出力される。したがって、本実施例では、図柄 30
変動とは別個に、回転ライト 66 の動作やスピーカ 26 からの効果音のみをデモンストレーションすることができる。

また、回転ライト 66 の回転・点灯の動作パターンが複数種類設けられているが、種類毎にコード番号が対応付けられているため、これらの動作パターンの違いを容易にデモンストレーションすることが可能となっている。すなわち、コード番号「n1」を入力すると回転ライト 66 は動作パターン 1 で動作し、コード番号「n2」を入力すると回転ライト 66 は動作パターン 2 で動作する。動作パターン 1 と動作パターン 2 で同一の図柄変動であっても信頼性（大当たりになるか否かの確率）が異なるよう設定されている場合は、両者の相違を分かり易くデモンストレーションすることができる。同様に、スピーカ 26 から出力される効果音の相違についても、図柄変動とは無関係で、かつ、種類毎にデモンストレーションすることができる。 40

【0026】

図 11 には、第 2 実施例に係るデモンストレーションツールの制御系の構成を示している。図 11 から明らかなように、第 2 実施例のデモンストレーションツールの制御系は、第 1 実施例の制御系と略同一の構成を有している。ただし、第 2 実施例では、センター役物装置 64 に回転ライト 66（すなわち、可動体を備えた電動役物装置）を備えているため、この回転ライト 66 を表示制御基板 63 が制御する点のみが異なる。

【0027】

次に、上述した第 2 実施例のデモンストレーションツールによって遊技演出をデモンストレーションする手順について、図 12 を参照して簡単に説明する。

図 12 に示すように操作者は、まず、電源スイッチ 20 を ON して、液晶表示器 68、回 50

転ライト 66 及びスピーカ 26 等を動作可能状態とする (S10)。次に、シール 50 に印刷された「コード - 遊技演出」表を参照しながら入力装置 31 からコード番号を入力し (S11)、スタートスイッチ 38 を ON する (S12)。

【0028】

スタートスイッチ 38 が ON されると、まず、メイン制御基板 30 は今回行う遊技演出がセンター役物装置 64 とスピーカ 26 を動作させるものか、回転ライト 66 のみを動作させるものか、スピーカ 26 のみを動作させるものかを判断する (S13)。具体的には、ステップ S11 で入力されたコード番号から判断する。例えば、コード番号が「2」であればセンター役物装置 64 とスピーカ 26 を動作させ、コード番号が「n1」であれば回転ライト 66 のみを動作させ、コード番号が「n3」であればスピーカ 26 のみを動作させると判断する。

10

【0029】

センター役物装置 64 とスピーカ 26 を動作させる場合は、上述した第 1 実施例と同様に処理を行う。すなわち、メイン制御基板 30 は、まず、停止図柄を決定し (S14)、ステップ S11 で入力されたコード番号とステップ S14 で決定された停止図柄から表示制御基板 66 と音声制御基板 24 に送信するコマンドを作成する (S15)。作成されたコマンドは表示制御基板 66 と音声制御基板 24 に送信され (S16)、コマンドを受信した各制御基板 66, 24 はそのコマンドに基づいて処理を行う (S17)。すなわち、表示制御基板 66 は受信したコマンドで指定される図柄変動を液晶表示器 68 に表示し、特定のコード番号が入力されているときは回転ライト 66 を点灯・駆動させる。また、音声制御基板 24 は、受信したコマンドで指定される変動音をスピーカ 26 から出力する。

20

【0030】

一方、回転ライト 66 のみを動作させる場合は、メイン制御基板 30 は、ステップ S11 で入力されたコード番号から表示制御基板 66 に送信するコマンドのみを作成し (S18)、作成したコマンドを表示制御基板 66 に送信する (S19)。表示制御基板 66 は、メイン制御基板 30 から送信されたコマンドに基づいて回転ライト 66 を駆動する (S20)。

【0031】

また、スピーカ 26 のみを動作させる場合は、メイン制御基板 30 は、ステップ S11 で入力されたコード番号から音声制御基板 24 に送信するコマンドのみを作成し (S21)、作成したコマンドを音声制御基板 24 に送信する (S22)。音声制御基板 24 は、メイン制御基板 30 から送信されたコマンドに基づいてスピーカ 26 から効果音を出力する (S23)。

30

【0032】

上述の説明から明らかなように、第 2 実施例のデモンストレーションツールでは、下ケース 12 と遊技盤 60 とがハーネス 52 によってのみ接続される。したがって、デモンストレーション時に遊技盤の位置・向きをデモンストレーションを見せる相手の方向に容易に設定することができる。

また、ハーネス 52 のコネクタ 54 を表示制御基板 63 から抜き取れば、下ケース 12 と遊技盤 60 を別々に運搬等することができ、その取扱いを容易にすることができる。

40

さらに、デモ対象のパチンコ機に使用される遊技盤 60 をそのまま用いるため、より臨場感のあるデモンストレーションを行うことができる。

【0033】

以上、本発明の好適ないくつかの実施例について説明したが、本発明は上述した実施例に限られることなく、当業者の知識に基づいて種々の変更、改良を施した形態で実施することができる。

【0034】

例えば、上述した実施例では、図柄表示装置として液晶表示器 (電気式表示器) を装備した例であったが、本発明はこのような形態に限らず、機械式表示器を装備するようにしても良い。機械式表示器には、例えば、表面に図柄が印刷されたドラムを回転させることで

50

図柄を変動表示するドラム式表示器や、表面に図柄が印刷されたディスクを回転させることで図柄を変動表示するディスク式表示器が相当する。なお、デモ対象機に装備される機械式表示器が、図柄表示体（図柄が印刷されたドラムやディスク）の裏面に設けた発光体（ランプ等）の光によって図柄表示体に印刷された図柄の見え方に変化をつけるものである場合には、図柄表示体を照らす発光体を併せて装備するようにしても良い。

また、装備される図柄表示装置が電気式表示器であっても、上述した実施例に記載の液晶表示器のみならず、公知の他の電気式表示器（ドットLED、CRT、プラズマディスプレイ等）を装備するようにしても良い。さらには、デモ対象機の図柄表示装置が電気式表示器と機械式表示器を用いて図柄表示演出を行う場合等には、電気式表示器及び機械式表示器の両者を装備するようにしても良い。両者を装備することで、より実機に近い雰囲気を実現することができる。

10

【0035】

なお、上述した各実施例は本発明を第1種パチンコ機のデモンストレーションツールとして実現した例であったが、本発明はこの他にも、図柄表示装置を備えた各種遊技機、例えば、アレンジホール機（一定数の鋼球を遊技盤上に射出して所定の当たり状態を成立させるもの）、スロットマシン、雀球遊技機、パチスロ機等のデモンストレーションツールとすることもできる。

【0036】

また、本明細書または図面に説明した技術要素は、単独であるいは各種の組み合わせによって技術的有用性を発揮するものであり、出願時請求項記載の組み合わせに限定されるものではない。また、本明細書または図面に例示した技術は複数目的を同時に達成するものであり、そのうちの一つの目的を達成すること自体で技術的有用性を持つものである。

20

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の第1実施例に係るデモンストレーションツールの外観（ケースを開いた状態）を示す斜視図。

【図2】デモンストレーションツールの上ケースを示す正面図。

【図3】デモンストレーションツールの下ケースを示す正面図。

【図4】図2におけるI-V I-V線断面図。

【図5】図3におけるV-V線断面図。

【図6】デモンストレーションツールの制御系の構成を示すブロック図。

30

【図7】デモンストレーションツールの動作手順を示すフローチャート。

【図8】本発明の第2実施例に係るデモンストレーションツールの外観を示す斜視図。

【図9】図8に示すデモンストレーションツールに装備される遊技盤の正面図。

【図10】図8に示すデモンストレーションツールの「コード番号-遊技演出」表を示す図。

【図11】図8に示すデモンストレーションツールの制御系の構成を示すブロック図。

【図12】図8に示すデモンストレーションツールの動作手順を示すフローチャート。

【符号の説明】

10・・・上ケース

12・・・下ケース

40

14・・・液晶表示器

16・・・表示制御基板

22, 28・・・電源基板

24・・・音声制御基板

26・・・スピーカ

30・・・メイン制御基板

31・・・入力装置

32・・・7セグ表示器

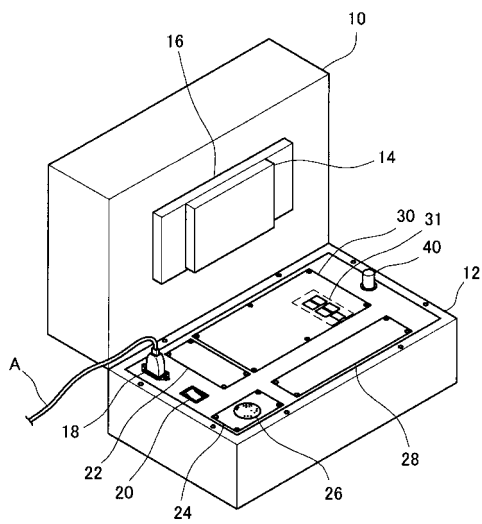
34・・・UPスイッチ

36・・・DOWNスイッチ

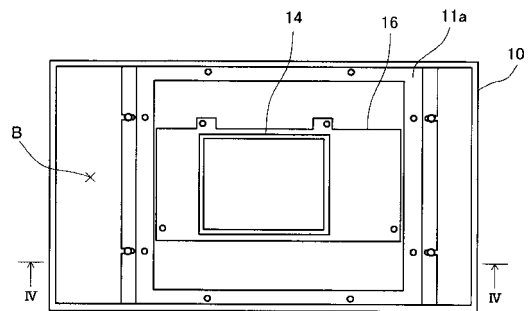
50

- 38・・・スタートスイッチ
- 40・・・音声ボリューム

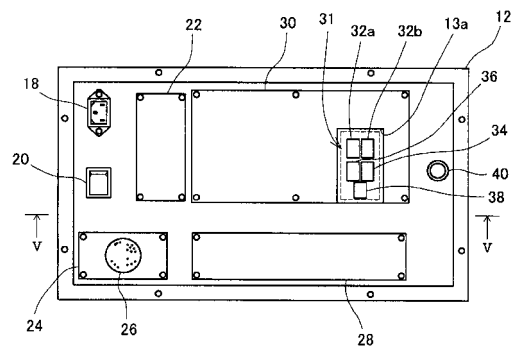
【図1】



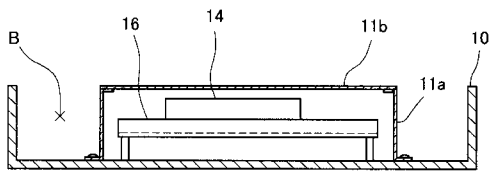
【図2】



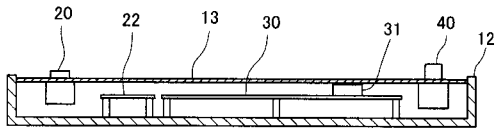
【図3】



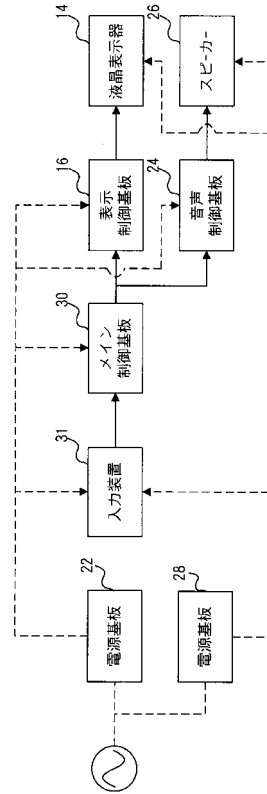
【図4】



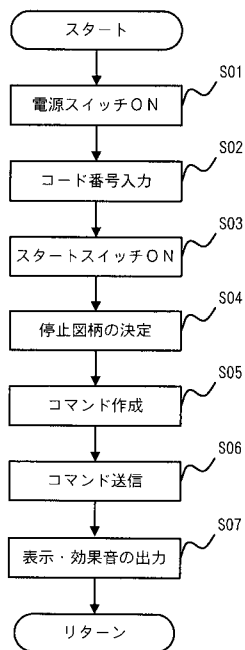
【図5】



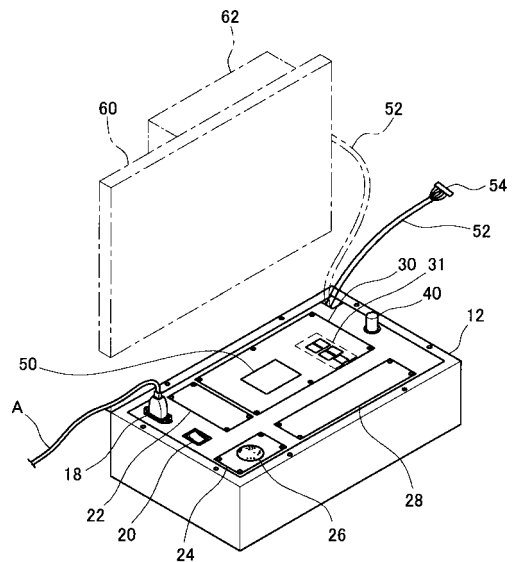
【図6】



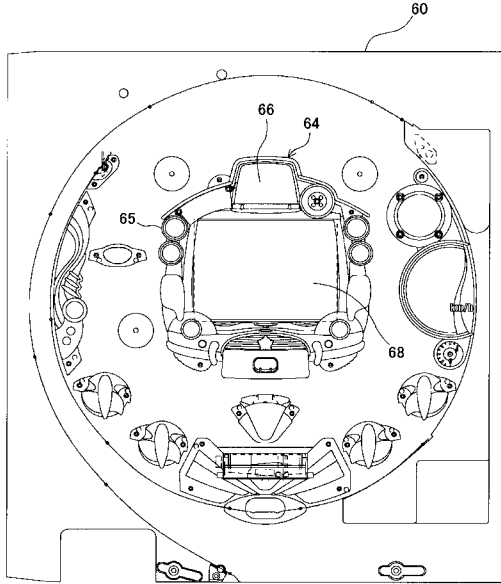
【図7】



【図8】



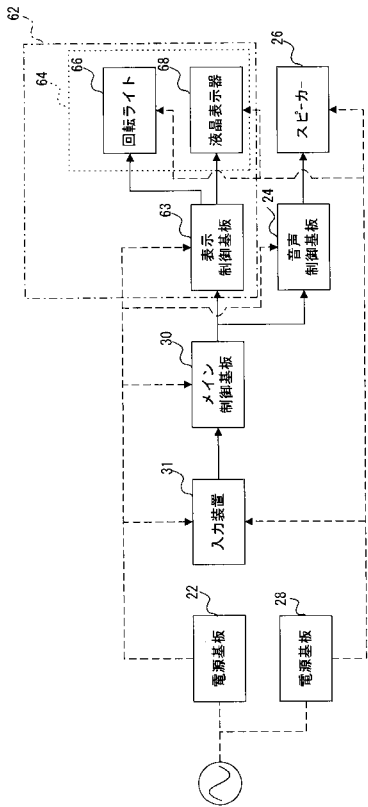
【図 9】



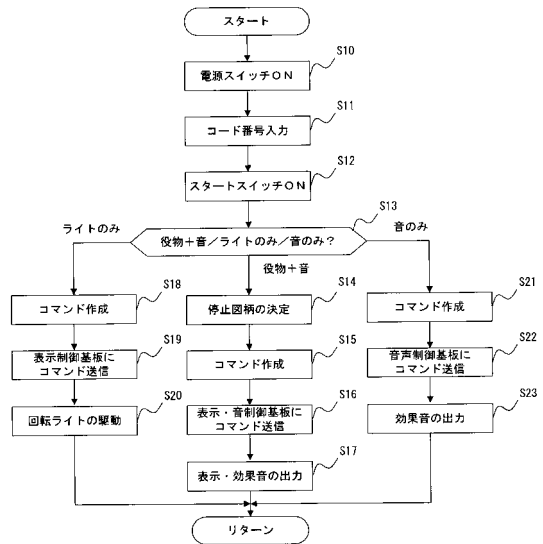
【図 10】

選択番号	演出内容
0	役物+音の演出 (ノーマル変動)
1~2	役物+音の演出 (ノーマルリーチ)
3~6	役物+音の演出 (特殊リーチ 1)
7~10	役物+音の演出 (特殊リーチ 2)
⋮	⋮
n1	回転ライト作動 (動作パターン 1)
n2	回転ライト作動 (動作パターン 2)
⋮	⋮
n3	効果音 (リーチ音 1)
n4	効果音 (リーチ音 2)

【図 11】



【図 12】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA54 CA27 DA13 EA10 EA49 EB55