

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4023001号  
(P4023001)

(45) 発行日 平成19年12月19日(2007.12.19)

(24) 登録日 平成19年10月12日(2007.10.12)

(51) Int. Cl. F I  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)**  
 A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z  
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A  
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 5 (全 14 頁)

<p>(21) 出願番号 特願平10-247253                  (22) 出願日 平成10年9月1日(1998.9.1)                  (65) 公開番号 特開2000-70530(P2000-70530A)                  (43) 公開日 平成12年3月7日(2000.3.7)                  審査請求日 平成17年5月11日(2005.5.11)</p>	<p>(73) 特許権者 000150051                  株式会社竹屋                  愛知県春日井市美濃町二丁目98番地                  (74) 代理人 100082500                  弁理士 足立 勉                  (72) 発明者 竹内 正博                  愛知県春日井市如意申町3丁目2番地の3                  (72) 発明者 若菜 芳生                  愛知県春日井市稲口町3丁目17番地の4                  (72) 発明者 田結 誠                  東京都中野区新井4丁目4番3号                  (72) 発明者 竹内 英勝                  愛知県春日井市東野町西二丁目14番地の15</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】

パチンコ球の発射に関して遊技者に指令を繰り返し出す指令手段と、  
該指令手段から出された指令が遊技者によって遂行されたか否かを指令ごとに検出する  
遂行検出手段と、

繰り返し出された前記指令を遊技者が遂行した程度を示す指令遂行度を、前記指令が遂  
行された旨が前記遂行検出手段により検出されたときは所定の増加量だけ増加させ、前記  
指令が遂行されなかった旨が検出されたときは所定の減少量だけ減少させることで算出  
する遂行度算出手段と、

該遂行度算出手段による算出結果に基づいて遊技者にとって有利となるか不利となるか  
にかかわる遊技の設定を変更する遊技設定変更手段と、  
を備えることを特徴とするパチンコ遊技機。

【請求項2】

文字・図形等を表示するための表示手段と、  
該遂行度算出手段による算出結果に応じた文字・図形等を、前記表示手段に表示させる  
遂行度通知手段と、を備え、

前記遂行度通知手段は、前記表示手段に、仮想生物を表す図形を表示させ、前記遂行度  
算出手段による算出結果に基づいて当該仮想生物を表す図形を変化させることを特徴と  
する請求項1に記載のパチンコ遊技機。

【請求項3】

10

20

前記指令手段は、所定入賞口又は所定ゲートへパチンコ球を入賞又は通過させる様に遊技者に指令を出し、

前記遂行検出手段は、パチンコ球が前記所定入賞口に入賞した旨又はパチンコ球が前記所定ゲートを通過した旨を検出する

ことを特徴とする請求項 1 または請求項 2 に記載のパチンコ遊技機。

【請求項 4】

前記指令手段は、前記表示手段に前記指令の内容を表示させることにより、遊技者に対して指令を出すことを特徴とする請求項 1 乃至 3 の何れかに記載のパチンコ遊技機。

【請求項 5】

前記指令手段は、前記表示手段に、仮想生物を表す図形と前記指令を表す文字・図形とを、遊技者に対して当該仮想生物が前記指令を出している様に表示させる

10

ことを特徴とする請求項 4 に記載のパチンコ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、パチンコ遊技機に関し、特に、遊技中に遊技者に指令を出し、遊技者がこの指令を遂行した程度に応じて遊技者にとって有利となるか不利となるかにかかわる遊技の設定の変更等を行うパチンコ遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術、及び発明が解決しようとする課題】

20

従来、例えば所謂第 1 種パチンコ遊技機においては、第 1 種始動入賞口にパチンコ球が入賞すると、特別図柄表示装置に図柄が変動表示されて大当りの抽選が行われる。その後、変動表示が終了して停止表示された図柄が大当り図柄である場合には、大当り遊技が開始される。

【0003】

この様に、従来の第 1 種パチンコ遊技機では、遊技者は、大当りが発生するまでひたすら第 1 種始動入賞口を狙ってパチンコ球を発射し、大当りが発生すると大入賞口を狙ってパチンコ球を発射する、という一連の動作を繰り返すだけであり、遊技が単調になりがちであった。同様に、第 2 種パチンコ遊技機、第 3 種パチンコ遊技機においても、どの様になるまで何処を狙ってパチンコ球を発射し、次に何処を狙って発射する、という順序が予め

30

おおそ決められており、遊技が単調になりがちであった。このため、場合によっては遊技者の緊張感が途切れ、遊技意欲が低下することもあった。

【0004】

そこで、本発明は、遊技に変化を持たせて遊技者に適度な緊張感を与えることにより、遊技意欲の低下を防止することができるパチンコ遊技機を提供することを目的とする。

【0005】

【課題を解決するための手段、及び発明の効果】

この様な目的を達成するため、第 1 の発明にかかるパチンコ遊技機は、請求項 1 に記載した様に、パチンコ球の発射に関して遊技者に指令を繰り返し出す指令手段と、該指令手段から出された指令が遊技者によって遂行されたか否かを指令ごとに検出する遂行検出手段と、繰り返し出された前記指令を遊技者が遂行した程度を示す指令遂行度を、前記指令が遂行された旨が前記遂行検出手段により検出されたときは所定の増加量だけ増加させ、前記指令が遂行されなかった旨が検出されたときは所定の減少量だけ減少させることで算出する遂行度算出手段と、該遂行度算出手段による算出結果に基づいて遊技者にとって有利となるか不利となるかにかかわる遊技の設定を変更する遊技設定変更手段と、を備えることを特徴とする。

40

【0006】

第 1 の発明にかかるパチンコ遊技機では、従来と同様に、例えば第 1 種パチンコ遊技機であれば、第 1 種始動入賞口にパチンコ球が入賞すると特別図柄表示装置に図柄が変動表示され、大当り図柄が停止表示されると大当り遊技が開始される、という通常の遊技に並行

50

して、指令手段が、パチンコ球の発射に関して遊技者に指令を出す。ここで、指令手段は、例えば、パチンコ球を所定時間発射しない様に指令しても良いし、所定時間所謂右打ちをする様に指令しても良いし、その他特定の箇所を狙って発射する様に指令しても良い。又、指令手段は、ディスプレイ等の視覚的手段によって視覚的に遊技者に指令を伝える様に構成されていても良いし、スピーカ等の聴覚的手段によって聴覚的に遊技者に指令を伝える様に構成されていても良いし、視覚的手段及び聴覚的手段を併用して指令を伝える様に構成されていても良い。

#### 【0007】

そして、指令手段から出される指令を遊技者が遂行した場合、即ち、例えば指令通りに所定時間右打ちをした場合には、遂行検出手段がその旨を検出し、遂行度算出手段が、繰り返し出された指令を遊技者が遂行した程度を示す指令遂行度を、指令が遂行された旨が遂行検出手段により検出されたときは所定の増加量だけ増加させ、指令が遂行されなかった旨が検出されたときは所定の減少量だけ減少させることで算出する。ここで、遂行度算出手段は、例えば、指令手段が指令を出した回数と、遂行検出手段が遂行を検出した回数とを用いて算出しても良いし、所定時間内に遂行検出手段が遂行を検出した回数を用いて算出しても良い。

10

#### 【0008】

そして、遊技設定変更手段が、遂行度算出手段による算出結果に基づいて、遊技者にとって有利となるか不利となるかにかかわる遊技の設定、例えば、大当りの発生確率、大当りが発生した場合の電動役物の動作内容等の設定を変更する。ここで、遊技設定変更手段は、例えば、遂行度算出手段により算出される指令遂行度から一義的に設定を変更する様に構成されていても良いし、遊技者が指令を遂行した程度に基づいて抽選を行って設定を変更する様に構成されていても良い。

20

#### 【0009】

この様に、第1の発明にかかるパチンコ遊技機では、遊技者は、大当りが発生するまで始動入賞口又は始動ゲートを狙ってパチンコ球を発射するのであるが、指令が出されると、大当りの発生確率等の設定を変更するため、指令に応じてパチンコ球の発射強度等を調整することになるので、遊技に大きな変化を持たせることができる。このため、遊技者に適度な緊張感を与えることができ、遊技意欲の低下を防止することができる。更に、請求項2に記載した様に、文字・図形等を表示するための表示手段と、該遂行度算出手段による算出結果に応じた文字・図形等を、前記表示手段に表示させる遂行度通知手段と、を備え、前記遂行度通知手段は、前記表示手段に、仮想生物を表す図形を表示させ、前記遂行度算出手段による算出結果に基づいて当該仮想生物を表す図形を変化させる様に構成されていても良い。ここで、遂行度算出手段による算出結果に基づいて仮想生物を表す図形を変化させるとは、例えば、指令遂行度が高くなるに連れて仮想生物が成長してゆく様に表示させる、あるいは、指令遂行度が高いときには仮想生物が喜んでいる様に表示させ、指令遂行度が低いときには怒っている様に表示させる、ということである。この様に構成されている場合には、指令を遂行することに伴って仮想生物の様子が変化するので、遊技者は、より積極的に指令を遂行しようとする。このため、遊技者を遊技に一層集中させることができ、遊技意欲の低下を防止することができる。

30

40

#### 【0017】

又、請求項3に記載した様に、前述した第1発明にかかるパチンコ遊技機において、前記指令手段は、所定入賞口又は所定ゲートへパチンコ球を入賞又は通過させる様に遊技者に指令を出し、前記遂行検出手段は、パチンコ球が前記所定入賞口に入賞した旨又はパチンコ球が前記所定ゲートを通過した旨を検出する様に構成されていると良い。この様に構成されている場合には、指令を遂行するために、遊技者は、パチンコ球の発射強度を細かく調整しなければならない。このため、遊技者に適度な緊張感を与えることができる。

又、この様に構成されている場合には、遂行検出手段は、遊技者が指令を遂行した旨を容易に検出することができ、遊技者も、自身が指令を遂行した旨を容易に確認することができる。ここで、指令手段は、始動入賞口又は始動ゲートにパチンコ球を入賞又は通過さ

50

せる様に指令を出しても良いが、この様に指令を出した場合には、遊技者が指令に従って始動入賞口又は始動ゲートを狙ってパチンコ球を発射したのか、単に本来の遊技を行っているだけなのかを識別することが難しいので、始動入賞口又は始動ゲートとは別に入賞口又はゲートを設け、当該入賞口又はゲートにパチンコ球を入賞又は通過させる様に指令を出すが良い。

#### 【0018】

又、請求項4に記載した様に、本発明にかかるパチンコ遊技機において、前記指令手段は、前記表示手段に前記指令の内容を表示させることにより、遊技者に対して指令を出す様に構成されていても良い。この様に構成されている場合には、遊技者は、指令の内容を明確に理解することができる。更に、請求項5に記載した様に、前記指令手段は、前記表示手段に、仮想生物を表す図形と前記指令を表す文字・図形とを、遊技者に対して当該仮想生物が前記指令を出している様に表示させる様に構成されていても良い。この様に構成されている場合には、液晶ディスプレイ等の表示手段に表示される仮想生物、例えば人間や動植物等（以下「キャラクタ」ともいう。）から指令が出されている様に見えるので、遊技者は、キャラクタと対話しながら遊技を行っている様な新鮮な感覚を得ることができ、より楽しく遊技を行うことができる。このため、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

#### 【0020】

##### 【発明の実施の形態】

以下、本発明の一実施例を図面に基づいて説明する。

まず、本実施例のパチンコ遊技機の構成について説明する。

図1は、本実施例のパチンコ遊技機の遊技盤周辺の外観を説明するための正面図であり、図2は、パチンコ遊技機の要部の構成を説明するためのブロック図である。

#### 【0021】

図1に示す様に、本実施例のパチンコ遊技機1は、遊技盤の下方に指令内容表示ボタン11を備え、遊技盤に指令用ゲート13と、第1種始動口15と、大入賞口17と、指令表示装置31と、特別図柄表示装置33と、を備える。又、図2に示す様に、指令用ゲート通過センサ13sと、第1種始動口入賞センサ15sと、大入賞口入賞センサ17sと、マイクロコンピュータ20と、大入賞口アクチュエータ17aと、を備える。

#### 【0022】

指令内容表示ボタン11は、指令表示装置31に指令マークが表示された際に、遊技者が指令マークに対する応答として押圧するためのものであり、遊技者によって押圧されると、指令表示装置31に指令内容が表示される様に構成されている。尚、詳しい作用については後述する。

#### 【0023】

指令用ゲート13は、遊技盤に3つ設けられており、各指令用ゲート13はパチンコ球の通過を検出するための指令用ゲート通過センサ13sを備える。指令用ゲート通過センサ13sは、パチンコ球の通過を検出すると、その旨をマイクロコンピュータ20へ伝える様に構成されている。

#### 【0024】

第1種始動口15，大入賞口17は、周知のものであり、各々パチンコ球の入賞を検出するための第1種始動口入賞センサ15s，大入賞口入賞センサ17sを備える。第1種始動口入賞センサ15s，大入賞口入賞センサ17sは、パチンコ球の通過を検出すると、その旨をマイクロコンピュータ20へ伝える様に構成されている。又、特別図柄表示装置33に大当たり図柄が表示されると、大入賞口アクチュエータ17aが作動し、大入賞口17は開閉される。

#### 【0025】

マイクロコンピュータ20は、各種演算制御処理を行うCPU21と、CPU21の処理手順等を記憶するROM23と、CPU21の処理結果等を一時的に記憶するRAM25と、指令内容表示ボタン11，指令用ゲート通過センサ13s，第1種始動口入賞センサ

10

20

30

40

50

15s, 大入賞口入賞センサ17sからの入力内容をCPU21に伝えるための入力インタフェース27と、CPU21から出される命令を指令表示装置31, 特別図柄表示装置33, 大入賞口アクチュエータ17aに伝えるための出力インタフェース29とを備える。

#### 【0026】

指令表示装置31は、マイクロコンピュータ20のCPU21から出される命令に応じて、キャラクタのアニメーション表示を行うための液晶ディスプレイであり、指令マーク(具体的には「指令!」の文字)及び指令内容も表示する。

特別図柄表示装置33は、マイクロコンピュータ20から出される命令に応じて図柄の変動表示や停止表示を行うための液晶ディスプレイである。

10

#### 【0027】

次に、本実施例のパチンコ遊技機の作用をフローチャートに沿って説明する。

まず、図3に示すメインルーチンについて説明する。

この処理は、パチンコ遊技機の各部に図示しない電源装置から動作電力が供給され、マイクロコンピュータ20のCPU21がROM23に記憶されている処理手順を読み出して実行することにより開始される。

#### 【0028】

この処理が開始されると、CPU21は、まず、図4に示す初期設定処理を行う(S10)。初期設定処理が開始されると、CPU21は、指令遂行度L, パラメータA, B, ルーチンカウンタnを初期化する。具体的には、指令遂行度Lに1を代入し、パラメータAに1を代入し、パラメータBに0を代入し、パラメータCに0を代入し、ルーチンカウンタnに0を代入する(S12)。次に、指令表示装置31に10秒間だけ指令内容を表示させる(S14)。具体的には、例えば左側の指令用ゲート13にパチンコ球を通過させる旨の指令を表示させる。続いて、この指令内容を表示させている間に遊技者によって指令が遂行されたか否かを判断する(S16)。具体的には、左側の指令用ゲート13に備えられる指令用ゲート通過センサ13sがパチンコ球の通過を検出したか否かを判断する。そして、指令内容を表示させている間に指令が遂行された場合には(S16において「YES」)、指令が遂行された旨を指令表示装置31に表示させる(S18)と共に、パラメータAの値を2増加させる(S20)。一方、指令内容を表示させている間に指令が遂行されなかった場合には(S16において「NO」)、指令が遂行されなかった旨を指令表示装置31に表示させる(S22)。続いて、ルーチンカウンタnの値を1増加させ(S24)、ルーチンカウンタnの値が3であるか否かを判断する(S26)。そして、ルーチンカウンタnの値が3でない場合には(S26において「NO」)、S14に戻って処理を繰り返す。一方、ルーチンカウンタnの値が3である場合には(S26において「YES」)、初期設定処理を終了する。即ち、初期設定処理においては、指令表示装置31に指令内容が3回表示される。

20

30

#### 【0029】

そして、メインルーチンに戻り、指令遂行度Lの値に対応するキャラクタを指令表示装置31に表示させる(S30)。具体的には、1 L 50の場合には第1の色彩・形状のキャラクタ、51 L 100の場合には第2の色彩・形状のキャラクタ、101 L 150の場合には第3の色彩・形状のキャラクタ、151 L 200の場合には第4の色彩・形状のキャラクタ、201 L 250の場合には第5の色彩・形状のキャラクタ、251 L 300の場合には第6の色彩・形状のキャラクタ、301 L 350の場合には第7の色彩・形状のキャラクタ、351 L 400の場合には第8の色彩・形状のキャラクタ、401 L 450の場合には第9の色彩・形状のキャラクタ、451 L 500の場合には第10の色彩・形状のキャラクタ、501 L 550の場合には第11の色彩・形状のキャラクタ、551 L 600の場合には第12の色彩・形状のキャラクタ、601 Lの場合には第13の色彩・形状のキャラクタを表示させる。尚、この13種類のキャラクタは、第1の色彩・形状のキャラクタを基準として、指令遂行度Lの値が大きくなるに連れて仮想生物が13段階に成長してゆく様に見える色彩・形状

40

50

となっている。そして、キャラクタを表示させたまま100/A秒間待機し(S32)、続いて、5秒間指令マークを表示させる(S34)。続いて、この指令マークを表示させている間に遊技者によって指令内容表示ボタン11が押圧されたか否かを判断する(S36)。そして、指令マークを表示させている間に指令内容表示ボタン11が押圧された場合には(S36において「YES」)、10秒間指令内容を指令表示装置31に表示させる(S38)。一方、指令マークを表示させている間に指令内容表示ボタン11が押圧されなかった場合には(S36において「NO」)、指令内容を表示させず、10秒間待機する(S40)。

#### 【0030】

続いて、指令内容を表示させている間、又は待機している間に遊技者によって指令が遂行されたか否かを判断する(S42)。そして、指令内容を表示させている間、又は待機している間に指令が遂行された場合には(S42において「YES」)、指令が遂行された旨を指令表示装置31に表示させる(S44)と共に、指令遂行度Lの値をA×B増加させる(S46)。一方、指令が遂行されなかった場合には(S42において「NO」)、指令が遂行されなかった旨を指令表示装置31に表示させる(S48)と共に、指令遂行度Lの値をA×C減少させる(S50)。

#### 【0031】

続いて、指令遂行度Lの値が1以上であるか否かを判断する(S52)。そして、指令遂行度Lの値が1以上である場合には(S52において「YES」)、S30に戻って処理を繰り返す。一方、指令遂行度Lの値が1未満である場合には(S52において「NO」)、指令遂行度0に対応するキャラクタ、具体的には第14の色彩・形状のキャラクタを表示させ(S54)、S10の初期設定処理に戻って処理を繰り返す。尚、このキャラクタは、前述した仮想生物が死亡した様に見える色彩・形状となっている。

#### 【0032】

続いて、図5に示すパラメータ変更処理について説明する。

この処理も、メインルーチンと同様に、パチンコ遊技機の各部に図示しない電源装置から動作電力が供給され、CPU21がROM23に記憶されている処理手順を読み出して実行することにより開始される。

#### 【0033】

この処理が開始されると、CPU21は、指令回数が15回以上であるか否かを判断する(S60)。ここで、指令回数とは、CPU21が初期設定処理のS14及びメインルーチンのS38で指令表示装置31に10秒間指令内容を表示させた回数と、メインルーチンのS40で10秒間待機した回数との合計のことである。尚、メインルーチンのS52において「NO」と判断され、S10に戻って初期設定処理が開始されると、この指令回数はリセットされる。そして、指令回数が15回未満である場合には(S60において「NO」)、15回以上となるまで待機する。一方、指令回数が15回以上である場合には(S60において「YES」)、最近5回の指令についての指令遂行回数X5、最近10回の指令についての指令遂行回数X10、最近15回の指令についての指令遂行回数X15を取得する(S62)。

#### 【0034】

そして、CPU21は、まず、指令遂行回数X5の値が4以上であるか否かを判断し(S64)、指令遂行回数X5の値が4以上である場合には(S64において「YES」)、パラメータBに2を代入し、パラメータCに0.5を代入する(S66)。続いて、指令遂行回数X10の値が8以上であり、かつ指令遂行回数X15の値が12以上であるか否かを判断し(S68)、指令遂行回数X10の値が8以上であり、かつ指令遂行回数X15の値が12以上である場合には(S68において「YES」)、パラメータAの値を1増加させる(S70)。但し、パラメータAの値の最大値は10であり、それ以上には増加させない。一方、指令遂行回数X5の値が4未満である場合には(S64において「NO」)、S66～S70の処理は行わない。又、指令遂行回数X10の値が8未満であるか、あるいは指令遂行回数X15の値が12未満である場合には(S68において「NO

10

20

30

40

50

」)、S70の処理は行わない。

【0035】

次に、CPU21は、指令遂行回数X5の値が2又は3であるか否かを判断し(S72)、指令遂行回数X5の値が2又は3である場合には(S72において「YES」)、パラメータB、Cに0を代入する(S74)。一方、指令遂行回数X5が2でも3でもない場合には(S72において「NO」)、S74の処理は行わない。

【0036】

次に、CPU21は、指令遂行回数X5の値が1以下であるか否かを判断し(S76)、指令遂行回数X5の値が1以下である場合には(S76において「YES」)、パラメータBに0.5を代入し、パラメータCに2を代入する(S78)。続いて、指令遂行回数X10の値が2以下であり、かつ指令遂行回数X15の値が3以下であるか否かを判断し(S80)、指令遂行回数X10の値が2以下であり、かつ指令遂行回数X15の値が3以下である場合には(S80において「YES」)、パラメータAの値を1減少させる(S82)。但し、パラメータAの値の最小値は1であり、それ以下には減少させない。一方、指令遂行回数X5の値が1より大きい場合には(S76において「NO」)、S78～S82の処理は行わない。又、指令遂行回数X10の値が3より大きいか、あるいは指令遂行回数X15の値が4より大きい場合には(S80において「NO」)、S82の処理は行わない。そして、S60に戻って処理を繰り返す。

【0037】

続いて、図6に示す遊技設定変更処理について説明する。

この処理も、メインルーチンと同様に、パチンコ遊技機の各部に図示しない電源装置から動作電力が供給され、CPU21がROM23に記憶されている処理手順を読み出して実行することにより開始される。

【0038】

この処理が開始されると、CPU21は、指令遂行度Lの値が600より大きいか否かを判断し(S90)、指令遂行度Lの値が600より大きい場合には(S90において「YES」)、遊技設定として設定1を適用する(S92)。そして、S90に戻って処理を繰り返す。一方、指令遂行度Lの値が600以下である場合には(S90において「NO」)、指令遂行度Lの値が400より大きいか否かを判断し(S94)、指令遂行度Lの値が400より大きい場合には(S94において「YES」)、遊技設定として設定2を適用する(S96)。そして、S90に戻って処理を繰り返す。一方、指令遂行度Lの値が400以下である場合には(S94において「NO」)、指令遂行度Lの値が200より大きいか否かを判断し(S98)、指令遂行度Lの値が200より大きい場合には(S98において「YES」)、遊技設定として設定3を適用する(S100)。そして、S90に戻って処理を繰り返す。一方、指令遂行度Lの値が200以下である場合には(S98において「NO」)、遊技設定として設定4を適用する(S102)。そして、S90に戻って処理を繰り返す。

【0039】

ここで、設定1、設定2、設定3、設定4の具体的な内容について説明する。CPU21は、パチンコ球が第1種始動口15に入賞すると、まず、確率1/25の1段階目の抽選を行い、この1段階目の抽選で当たった場合に確率1/10の2段階目の抽選を行い、この2段階目の抽選で当たった場合に大当たりとなる所謂2段階抽選によって大当たりの抽選を行う。そして、設定4が適用されている場合には2段階目の抽選で外れればそれまでであるが、設定3が適用されている場合には2段階目の抽選で外れた場合に再度2段階目の抽選を行い、更に、設定2が適用されている場合には再度行った2段階目の抽選で外れた場合にもう一度、即ち2段階目の抽選を最高3回行い、更に、設定1が適用されている場合には2段階目の抽選を最高4回行う様に構成されている。

【0040】

又、CPU21は、大当たりが発生すると、大入賞口17を開口させ、パチンコ球が大入賞口17に10個入賞すると、あるいは所定時間が経過すると、大入賞口17を閉口させる

10

20

30

40

50

、という一連の動作を複数回繰り返すのであるが、設定4が適用されている場合にはこの一連の動作を5回繰り返し、設定3が適用されている場合には10回繰り返し、設定2が適用されている場合には15回繰り返し、設定1が適用されている場合には20回繰り返す様に構成されている。

#### 【0041】

又、CPU21は、所謂ラッキーナンバーによる大当たりが発生した場合には、次の大当たりが発生するまでの間大当たりの発生確率を向上させるのであるが、設定4が適用されている場合には1/10の確率でラッキーナンバーによる大当たりが発生し、設定3が適用されている場合には1/7の確率で発生し、設定2が適用されている場合には1/5の確率で発生し、設定1が適用されている場合には1/3の確率で発生する様に構成されている。

10

#### 【0042】

次に、本実施例のパチンコ遊技機で実際に遊技を行った場合の動作内容について一例を挙げて説明する。尚、ここでは、特に、メインルーチンの処理が開始された時点で遊技者が遊技を開始した場合について説明する。

遊技者が遊技を開始すると、まず初期設定処理が行われ、S12において指令遂行度L、パラメータA、B、C、ルーチンカウンタnの値が初期化され、続いて、S14において、指令表示装置31に、例えば左側の指令用ゲート13にパチンコ球を通過させる旨の指令が10秒間表示される。そこで、遊技者は、左側の指令用ゲート13を通過する様にパチンコ球を発射する。そして、パチンコ球が左側の指令用ゲート13を通過すると、指令用ゲート通過センサ13sによって通過が検出され、S16において「YES」となり、S18において指令が遂行された旨が指令表示装置31に表示されると共に、S20においてパラメータAの値が初期値1から3になり、続いて、S24においてルーチンカウンタnの値が初期値0から1になる。ルーチンカウンタnの値が3ではないので、S26において「NO」となり、S14に戻り、指令表示装置31に、新たな指令、例えば中央の指令用ゲート13にパチンコ球を通過させる旨の指令が10秒間表示される。そこで、遊技者は、中央の指令用ゲート13を通過する様にパチンコ球を発射する。しかし、例えば発射強度の調整を誤り、パチンコ球が中央の指令用ゲート13を通過しないと、S16において「NO」となり、S22において指令が遂行されなかった旨が指令表示装置31に表示され、続いて、S24においてルーチンカウンタnの値が1から2になる。そして、ルーチンカウンタnの値が3ではないのでS26において「NO」となり、S14に戻り、指令表示装置31に、新たな指令、例えば右側の指令用ゲート13にパチンコ球を通過させる旨の指令が10秒間表示される。そして、遊技者が右側の指令用ゲート13にパチンコ球を通過させると、S16において「YES」となり、S18において指令が遂行された旨が指令表示装置31に表示されると共に、S20においてパラメータAの値が3から5になり、続いて、S24においてルーチンカウンタnの値が2から3になる。すると、S26において「YES」となり、初期設定処理が終了する。この時点で、指令遂行度Lの値は1、パラメータAの値は5、パラメータBの値は0、パラメータCの値は0となっている。

20

30

#### 【0043】

そして、メインルーチンに戻ると、S30において指令遂行度1に対応するキャラクタ、即ち第1の色彩・形状のキャラクタが指令表示装置31に表示され、そして、20秒間経過すると、S34において5秒間指令マークが表示される。そして、指令マークが表示されている間に遊技者が指令内容表示ボタン11を押圧すると、S36において「YES」となり、S38において指令表示装置31に10秒間指令内容が表示される。そして、指令内容が表示されている間に遊技者が指令を遂行すると、S42において「YES」となり、S44において指令が遂行された旨が指令表示装置31に表示されると共に、S46において指令遂行度Lの値が1から1+A×Bになる。一方、指令内容が表示されている間に遊技者が指令を遂行しないと、S42において「NO」となり、S48において指令が遂行されなかった旨が指令表示装置31に表示されると共に、S50において指令遂行度Lの値が1から1-A×Cになる。但し、この時点では、パラメータB、Cの値が共に

40

50

0であるので、指令遂行度Lの値は1のままである。

【0044】

そして、指令遂行度Lの値が1であるので、S52において「YES」となり、S30～S52の処理が繰り返される。遊技者は、適宜指令に従ってパチンコ球を発射する。そして、遊技を続けて指令回数が15回となると、パラメータ変更処理のS60において「YES」となり、S62において、CPU21により最近5回の指令についての指令遂行回数×5，最近10回の指令についての指令遂行回数×10，最近15回の指令についての指令遂行回数×15が取得される。例えば、指令遂行回数×5の値が5，指令遂行回数×10の値が9，指令遂行回数×15の値が13である場合には、S64において「YES」となり、S66においてパラメータBの値が2，パラメータCの値が0.5となる。又、S68において「YES」となり、S70においてパラメータAの値が1増加する。すると、遊技者が指令を遂行する毎にメインルーチンのS46において指令遂行度Lの値がパラメータAの値の2倍ずつ増加し、指令を遂行しない毎にS50において指令遂行度Lの値がパラメータAの値の半分ずつ減少するようになる。即ち、指令遂行度Lの値が増加し易く減少し難くなる。そして、パラメータAの値が最大値の10となれば、A×Bの値は20，A×Cの値は5となり、遊技者が指令を遂行すると指令遂行度Lの値は20増加し、遂行しないと5減少する。そして、指令遂行度Lの値が初期値1から徐々に増加して200より大きくなると、遊技設定変更処理のS98において「YES」となり、遊技設定が設定4から設定3になる。すると、遊技者は有利に遊技を行うことができるようになる。そして、更に指令遂行度Lの値が400より大きくなると、S94において「YES」となり、設定2が適用され、指令遂行度の値が600より大きくなると、S90において「YES」となり、設定1が適用される。すると、遊技者はより一層有利に遊技を行うことができるようになる。

10

20

【0045】

一方、指令を半分程度しか遂行しない場合、具体的には指令遂行回数×5の値が2又は3である場合には、S72において「YES」となり、S74においてパラメータB，Cに0が代入される。すると、A×B，A×Cの値が共に0になるので、メインルーチンのS46，S50において指令遂行度Lの値は増減しない。

【0046】

又、指令を殆ど遂行しない場合、例えば、指令遂行回数×5の値が0，指令遂行回数×10の値が1，指令遂行回数×15の値が3である場合には、S76において「YES」となり、S78においてパラメータBの値が0.5，パラメータCの値が2となる。又、S80において「YES」となり、S82においてパラメータAの値が1減少する。すると、遊技者が指令を遂行する毎にメインルーチンのS46において指令遂行度Lの値がパラメータAの値の半分ずつ増加し、指令を遂行しない毎にS50において指令遂行度Lの値がパラメータAの値の2倍ずつ減少するようになる。即ち、指令遂行度Lの値が増加し難く減少し易くなる。そして、指令遂行度Lの値が減少して1より小さくなると、メインルーチンのS52において「NO」となり、S54において指令遂行度0に対応する第14の色彩・形状のキャラクタが表示され、S10に戻って初期設定処理が行われる。

30

【0047】

ここで、マイクロコンピュータ20のCPU21によって行われるメインルーチンのS38の処理及び初期設定処理のS14の処理が前述した指令手段の作用に該当し、指令用ゲート通過センサ13sが前述した遂行検出手段に該当し、メインルーチンのS42，S46，S50の処理，初期設定処理のS16，S20の処理，パラメータ変更処理が前述した遂行度算出手段の作用に該当し、遊技設定変更処理が前述した遊技設定変更手段の作用に該当し、指令表示装置31が前述した表示手段に該当し、メインルーチンのS30，S52，S54の処理が前述した遂行度通知手段の作用に該当する。

40

【0048】

次に、本実施例のパチンコ遊技機の効果について説明する。

本実施例のパチンコ遊技機によれば、遊技者は、例えば、大当たりが発生するまで第1種始

50

動口15を狙ってパチンコ球を発射するだけでなく、指令に従ってパチンコ球の発射強度を調整することになるので、遊技に変化を持たせることができる。このため、遊技者に適度な緊張感を与えることができ、遊技意欲の低下を防止することができる。

【0049】

又、指令を遂行する程遊技を有利に行うことができるようになるので、遊技者は、指令表示装置31の表示内容に集中し続ける。このため、遊技者に適度な緊張感を与え続けることができ、遊技意欲の低下をより効果的に防止することができる。

又、指令にかかる指令用ゲート13にパチンコ球を通過させるためには発射強度を細かく調整しなければならず、新たな指令が出される毎に発射強度を変更しなければならないので、遊技者に適度な緊張感を与えることができる。

10

【0050】

又、指令表示装置31に表示されるキャラクタから指令が出される様に見えるので、遊技者は、キャラクタと対話しながら遊技を行っている様な新鮮な感覚を得ることができ、より楽しく遊技を行うことができる。このため、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【0051】

又、指令を遂行することによってキャラクタの色彩・形状等が変化する(キャラクタが成長する)ので、遊技者は、より積極的に指令を遂行しようとする。このため、遊技者を遊技に一層集中させることができ、遊技意欲の低下を防止することができる。

【0052】

以上、本発明の一実施例について説明したが、本発明は上記実施例に何等限定されるものではなく、さらに種々の態様において実施してもよいことはもちろんである。例えば、上記実施例では、指令用ゲート13が3つ設けられているが、2つ以下であっても良いし、4つ以上であっても良い。又、第1種始動口15を指令用入賞口として併用しても良い。

20

【0053】

又、上記実施例では、何れかの指令用ゲート13を通過させる旨の指令を出す様に構成されているが、パチンコ球を所定時間発射しない旨の指令を出す様に構成されていても良いし、所定時間所謂右打ちをする旨の指令を出す様に構成されていても良い。

【0054】

又、上記実施例では、指令表示装置31(液晶ディスプレイ)によって視覚的に遊技者に指令を伝える様に構成されているが、スピーカ等の聴覚的手段によって聴覚的に遊技者に指令を伝える様に構成されていても良いし、視覚的手段及び聴覚的手段を併用して指令を伝える様に構成されていても良い。

30

【0055】

又、上記実施例では、約15+100/A秒(約25~115秒)周期で指令が出される様に構成されているが、一定周期、例えば30秒周期で指令が出されるように構成されていても良いし、所定の入賞口へ所定数のパチンコ球が入賞した場合に指令が出される様に構成されていても良い。

【0056】

又、上記実施例では、キャラクタの色彩・形状の差異によって、指令遂行度Lがどの程度であるかを遊技者に知らせる様に構成されているが、指令遂行度Lの値自体を表示する様に構成されていても良い。

40

又、上記実施例では、パラメータAの値が大きくなる程メインルーチンのS32において待機する時間が短くなる、即ち指令の周期が短くなることによって、指令を遂行することが難しくなる様に構成されているが、指令遂行度Lの値が大きくなる程指令の周期が短くなる様に構成されていても良いし、パラメータAの値又は指令遂行度Lの値が大きくなる程指令の内容自体が難しくなる様に構成されていても良い。

【0057】

又、上記実施例では、指令遂行度Lの値が大きくなる程遊技者に有利な遊技設定を適用する様に構成されているが、例えば、指令遂行度Lの値が50, 100, 150, ..., 60

50

0 となった時点で抽選を行って遊技設定を変更し、適用された遊技設定に対応するキャラクターを表示する様に構成されていても良い。この様に構成されている場合には、遊技設定の変更が遊技者の技術だけでなく運にも左右されるので、遊技者を一層楽しませることができる。

【0058】

又、上記実施例では、指令遂行度 L の値に基づいて遊技設定を変更する様に構成されているが、例えば、指令遂行度 L の値が 200 を越えた場合には賞品球を 200 個払い出し、400 を越えた場合には 500 個払い出し、600 を越えた場合には 1000 個払い出す様に構成されていても良い。尚、この機能は、前述した第 1 特典付与手段の作用に該当する。

10

【0059】

又、指令遂行度 L の値が例えば 600 を越えた場合にはパチンコ遊技機に備えられている全ての電動チューリップの入賞口を拡大する様に構成されていても良い。尚、この機能は、前述した第 2 特典付与手段の作用に該当する。

又、指令遂行度 L が例えば 600 を越えた場合には大当り遊技を開始する様に構成されていても良い。尚、この機能は、前述した第 3 特典付与手段の作用に該当する。

【図面の簡単な説明】

【図 1】 実施例のパチンコ遊技機の遊技盤周辺の外観を説明するための正面図である。

【図 2】 パチンコ遊技機の要部の構成を説明するためのブロック図である。

【図 3】 マイクロコンピュータの CPU が行うメインルーチンの流れを説明するためのフローチャートである。

20

【図 4】 初期設定処理の流れを説明するためのフローチャートである。

【図 5】 パラメータ変更処理の流れを説明するためのフローチャートである。

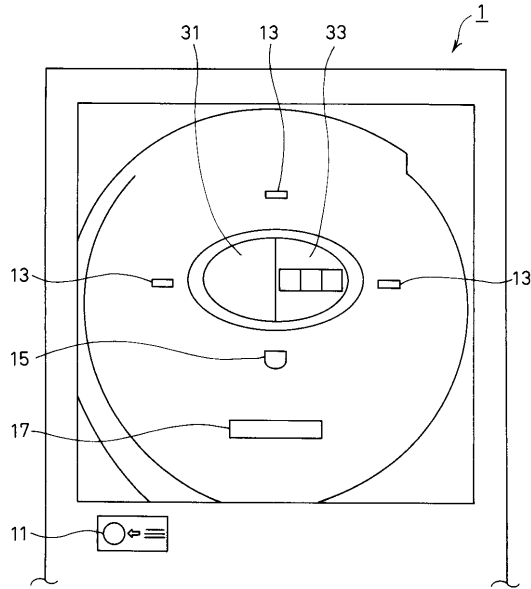
【図 6】 遊技設定変更処理の流れを説明するためのフローチャートである。

【符号の説明】

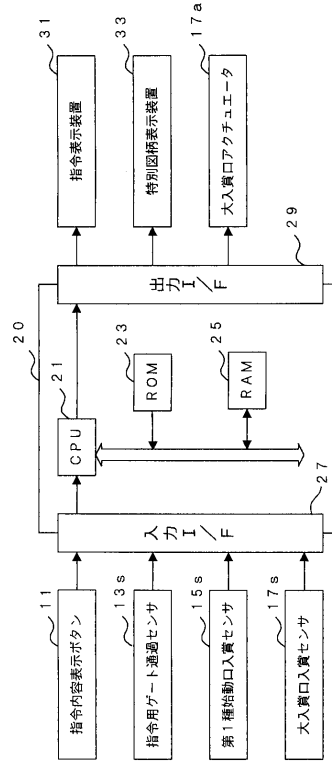
1 ... パチンコ遊技機	11 ... 指令内容表示ボタン	13 ... 指令用ゲート	13s ... 指令用ゲート通過センサ	15 ... 第 1 種始動口	15s ... 第 1 種始動口入賞センサ	17 ... 大入賞口	17s ... 大入賞口入賞センサ	17a ... 大入賞口アクチュエータ	20 ... マイクロコンピュータ	21 ... CPU	23 ... ROM	25 ... RAM	27 ... 入力インタフェース	29 ... 出力インタフェース	31 ... 指令表示装置	33 ... 特別図柄表示装置。
---------------	------------------	---------------	---------------------	-----------------	-----------------------	-------------	-------------------	---------------------	-------------------	------------	------------	------------	------------------	------------------	---------------	------------------

30

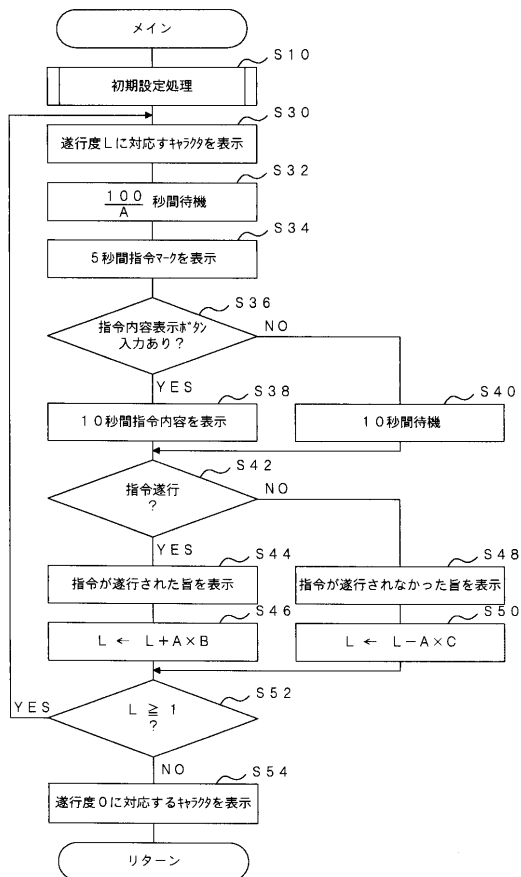
【図1】



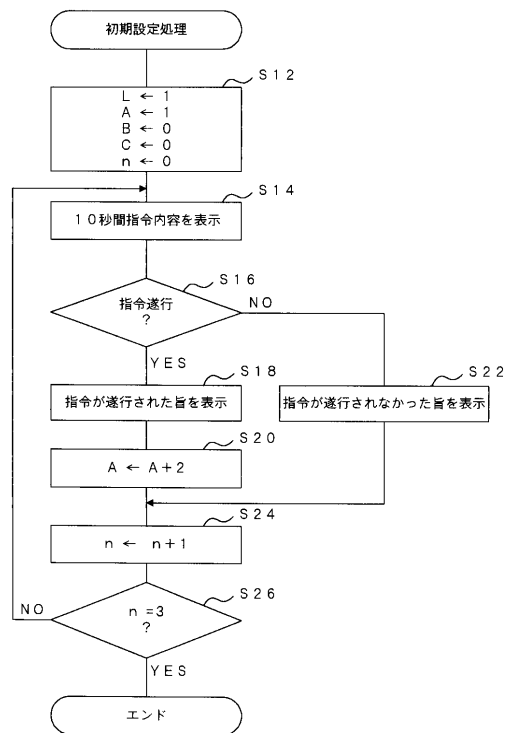
【図2】



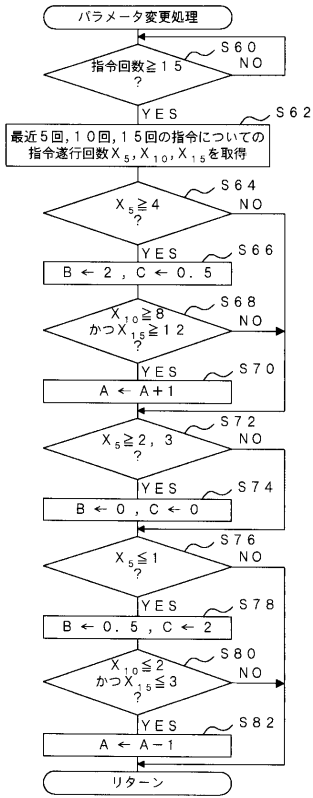
【図3】



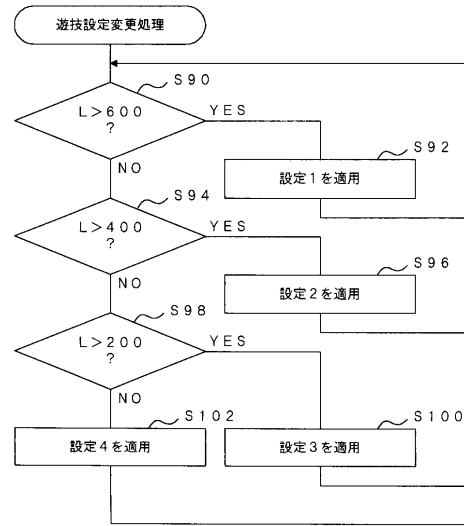
【図4】



【図5】



【図6】



フロントページの続き

審査官 柴田 和雄

- (56)参考文献 特開平06 - 198039 (JP, A)  
特開平09 - 164246 (JP, A)  
特開平11 - 333088 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl. , DB名)  
A63F 7/02