

(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2004-49381
(P2004-49381A)

(43) 公開日 平成16年2月19日(2004.2.19)

(51) Int. Cl.⁷
A63F 7/02

F I
A 6 3 F 7/02 3 0 2 Z
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード(参考)
2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 13 頁)

(21) 出願番号	特願2002-208476 (P2002-208476)	(71) 出願人	395018239 株式会社高尾 愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地
(22) 出願日	平成14年7月17日(2002.7.17)	(74) 代理人	100082500 弁理士 足立 勉
		(72) 発明者	内ヶ島 敏博 愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地 株式会社高尾内
		(72) 発明者	内ヶ島 隆寛 愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地 株式会社高尾内
		(72) 発明者	海野 達也 愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地 株式会社高尾内
		Fターム(参考)	2C088 AA39 AA51 BC22 CA19 CA27 EB41 EB55

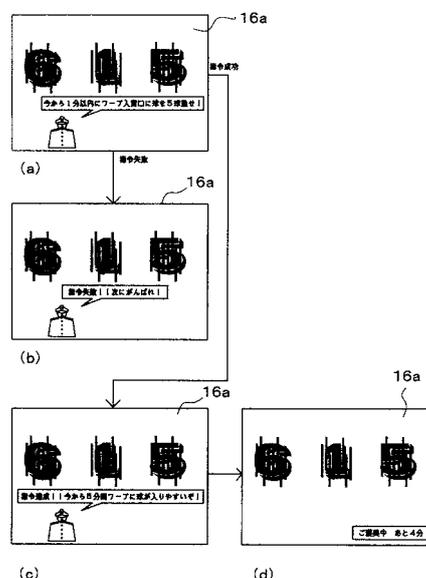
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】パチンコ機において、遊技に多様性を持たせ、飽きるのを防止する。

【解決手段】画像制御基板50は、指令発生条件に応じた指令内容を決定してLCDパネル16aに表示し、提示した指令が達成されると特典を与える。様々な内容の指令を提示してミニゲームを発生させて遊技に多様性を持たせ、遊技者が飽きるのを防止できる。指令内容によっては、打球の強弱、狙い場所等を遊技者が調節したり変化させる等が必要となり、技術介入の余地が大きくなる。

【選択図】 図6



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技領域に打ち込まれた遊技球の挙動によって遊技が行われる弾球遊技機において、予め設定されている複数種類の指令発生条件のいずれかが成立すると該成立した指令発生条件に応じた指令内容を決定する指令決定手段と、該決定された指令を遊技者に提示する指令提示手段と、前記指令が達成されたことを条件として遊技者に特典を与える特典付与手段とを備えたことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 記載の弾球遊技機において、前記指令の達成、不達成を遊技者に報知する結果報知手段を備えたことを特徴とする弾球遊技機。

10

【請求項 3】

請求項 1 または 2 記載の弾球遊技機において、前記指令には有効期間が設定されていることを特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】**【0001】****【発明の属する技術分野】**

本発明は、弾球遊技機の技術分野に属する。

【0002】

20

【従来技術】

遊技領域に打ち込まれた遊技球の挙動によって遊技が行われる弾球遊技機としてはパチンコ機やアレンジボール式パチンコ機がある。パチンコ機の場合は、遊技球が入賞口に入ると（入賞すると）その入賞口に対応した個数の賞球が払い出され、アレンジボール式パチンコ機等の組合わせ式遊技機では遊技球が入球した入球口に対応する図柄（入賞図柄）が表示されて、その組合わせで得点が成立すると得点に応じた賞球が払い出されるのが基本である。

【0003】**【発明が解決しようとする課題】**

ところで、近年では始動口に入球（始動ゲートを通過）したことをきっかけに乱数抽選を行い、その結果を図柄で表示し、それが大当たりであるといわゆる大当たり遊技を行う形態の弾球遊技機が主流になっている。

30

【0004】

この種の弾球遊技機では、遊技者は遊技球を発射し続けて大当たりの発生を待つだけなので、遊技が単調になり易く、短時間で遊技に飽きるおそれがあった。

【0005】**【課題を解決するための手段および発明の効果】**

請求項 1 記載の弾球遊技機は、遊技領域に打ち込まれた遊技球の挙動によって遊技が行われる弾球遊技機において、予め設定されている複数種類の指令発生条件のいずれかが成立すると該成立した指令発生条件に応じた指令内容を決定する指令決定手段と、該決定された指令を遊技者に提示する指令提示手段と、前記指令が達成されたことを条件として遊技者に特典を与える特典付与手段とを備えたので、従来の乱数抽選による大当たり遊技の他に様々な内容の指令を提示して、例えばその指令に対応するミニゲームを発生させることができ、それによって遊技に多様性を持たせ、遊技者が飽きるのを防止できる。また、指令内容によっては、打球の強弱、狙い場所等を遊技者が調節したり変化させる等が必要となり、技術介入の余地が大きくなる。

40

【0006】

しかも、指令発生条件が複数種類あって、いずれか成立した指令発生条件に応じて指令内

50

容が決定されるので、指令の内容を次々と変更して、従来に無いゲーム性を創出することが可能となる。

指令発生条件に特に限定はなく、例えば A . 乱数（大当たり抽選用の乱数、指令専用の乱数）が特定値であったとき、B . 大当たり抽選の結果表示用の図柄が、大当たり態様以外の特定の態様に決まるか表示されたとき、C . 主制御基板ではなくて図柄制御基板等のサブ基板が記憶している遊技履歴、例えば図柄の変動回数（いわゆる回転数）、リーチ回数、大当たり回数、大当たり中の総入賞球数、特定の入球口への入球数等が特定の値になったとき、D . 特定の入賞口、例えば大当たり中の大入賞口への入賞数が特定の値になったとき等に指令発生条件が成立する設定とすればよい。

【0007】

また、遊技中の様々なタイミング、例えば A . 大当たり終了後、B . 特定の図柄で大当たり後、C . 特定のリーチや予告が外れた後、D . 遊技中にいきなり、E . 特定のリーチ中や予告中、F . 大当たり中、G . 大当たり後の時短中、H . 確変終了後の時短中等のタイミングで指令を発生させる（発生条件を成立させる）こともできる。

【0008】

例えば A . 大当たり終了後に、特定の入賞口への入賞（又は入賞数）や遊技履歴に基づいて任意の確率で発生させたり、B . 特定の図柄で大当たり後に大当たりした図柄が何であるか発生させたり、また大当たりした図柄に応じて発生率を変化させたり、C . 特定のリーチや予告が外れた後に、乱数、大当たり抽選処理で選択された変動パターン、遊技履歴等に基づいてリーチ外れの救済措置として発生させたり、D . 例えば乱数、大当たり抽選処理で大当たり抽選処理で選択された図柄態様、遊技履歴等に基づいて、遊技中にいきなり発生させたり、E . 特定のリーチ中や予告中に、乱数、大当たり抽選処理で選択された変動パターン、遊技履歴等に基づいて、リーチ演出の一環として（リーチ内容に関連性のある指令）或いはリーチ内容とは無関係に発生させたり、F . 大当たり中に、遊技履歴、大当たり抽選処理で選択された変動パターン、特定の入賞口への入賞（又は入賞数）等に基づいて発生させたり、G . 大当たり終了後に突入する時間短縮期間のみに発生させたり、H . 確率変動終了後に突入する時間短縮期間のみに発生させることができる。

【0009】

指令の提示は、遊技者に対する指令として「～せよ。」という形態で提示されるのが望ましい。なお、指令内容は、その達成に遊技者が関与できないもの、例えば「あと5回転以内に大当たりさせる。」というような内容であっても構わない。要は、指令内容に対応した事象が発生するか（指令達成）しないか（指令不達成）の関係が明瞭であればよいのである。

【0010】

その指令内容と遊技者に与えられる特典（以下、「付加価値」とも言う。）との相関関係は、一対一で対応していてもよいし、例えば指令内容の達成に要した時間や打ち込み球数等に応じて、或いはその時の遊技状態などに応じて付加価値を変化させてもよい。

【0011】

具体的な特典（付加価値）の内容には特に限定はないが、大当たりよりも小規模な特典、例えばワープ通路への入球率のアップ、短時間だけ大当たり確率をアップ、短期間だけ図柄の変動時間を短縮等が好ましい。

また、遊技者にとって遊技上のメリットが無いようなもの、例えば通常では出現することがほとんど無い特別な大当たり画像を表示したり、事実上特典ではないもの、例えば大当たり抽選が当たっていることを前提として指令を出して、それが達成された結果として大当たりになってような演出を行ってもよい。

【0012】

指令内容と付加価値との対応例は次のようなものである。

（1）指令内容：今から1分以内にワープ入球口に遊技球を5球通せ。

達成時付加価値：5分間ワープ入球率アップ。

（2）指令内容：今から1分以内に始動口に5球を入球させる。

10

20

30

40

50

【0013】

達成時付加価値：5分間大当たり確率アップ。

(3) 指令内容：次にかかるリーチで「ロングリーチ」を出現させる。

達成時付加価値：5分間の変動時間短縮。

(4) 指令内容：今から10回転以内に「すべり」予告を出現させる。

【0014】

達成時付加価値：10回転以内に「すべり」予告が出現すれば大当たり確定（実際は、10回転以内で大当たり表示になるときは、その変動時に「すべり」予告を出現させる処理を行う。）。

(5) 指令内容：次の回転で大当たりさせる。

【0015】

達成時付加価値：次の回転で大当たりなら確率変動。

(6) 指令内容：次の大当たりは「8」で大当たりさせる。

達成時付加価値：指令が有効な期間中に「8」で大当たりなら特別な大当たり画像。

【0016】

なお、これらはいくまでも例示であるから、これらに限定されるわけではない。

上記(5)の例のように「大当たり」を指令内容とする場合、始動口入賞時に取得した大当たり抽選用の乱数（当たりか外れか）に関連づけて、当たりのときは高い確率（例えば1/2、1/3の確率）で、外れのときはきわめて低い確率（例えば1/900、1/1000のような確率）で指令を提示してもよい。

【0017】

また、遊技状態に応じた指令の出現規定を設定しておき、例えば確変中のみ出現する指令、大当たり中のみ出現する指令、図柄が変動していない無変動中のみ出現する指令、保留3個以上のときのみ出現する指令等を設けてもよい。

指令内容に対応する付加価値を変化させる場合、例えば付加価値を乱数等でランダムに決定したり、遊技状態の違いにより変化させて、例えば通常中はワープ入球率アップで大当たり中は大入賞口の開放時間アップとしたり、例えば「100球打ち込む以内でワープに10球通過させる。」に対しては10分間のワープ入球率アップ、「50球打ち込む以内でワープに10球通過させる。」に対しては30分間のワープ入球率アップというように難易度に応じて変化させたり、「100球打ち込む以内でワープに10球通過させる。」の指令を50球以内で達成したら10分間のワープ入球率アップ、51～100球なら5分間のワープ入球率アップというように要した時間（球数）に応じて変化させたりできる。

【0018】

請求項2記載の弾球遊技機は、請求項1記載の弾球遊技機において、前記指令の達成、不達成を遊技者に報知する結果報知手段を備えたので、提示された指令が達成されたか否か（付加価値が有るか無いか）を遊技者に明示できる。

結果報知手段は、例えば音声、画像表示、LED等の光、物体の動き（例えば発射ハンドルの振動）等、適宜の手段、手法で報知すればよく、その構成などに限定はない。

【0019】

請求項3記載の弾球遊技機は、請求項1または2記載の弾球遊技機において、前記指令には有効期間が設定されているので、1つの指令が延々と続くことがなく、指令の内容を次々と変更して、従来に無いゲーム性を創出するのに有効である。

【0020】

【発明の実施の形態】

次に、本発明の実施例により発明の実施の形態を説明する。

【0021】

【実施例】

図1はパチンコ機の遊技盤10（ガラス越しに見える部分）の正面図である。本実施例では遊技盤10（装着された部品も含む）以外のパチンコ機の機械的な構成（枠装置など）

10

20

30

40

50

は公知技術に従っているので、図示と説明は省略する。

【0022】

遊技盤10の外形はほぼ矩形で、その前面には外レール11と内レール12とによって囲まれた略円形の遊技領域13が形成されている。内レール12の先端部には戻り防止片12bに連動することで遊技領域13に打ち込まれる遊技球を検出する発射球スイッチ12aが装着されている。

【0023】

遊技領域13の中央部にはセンターケース14が装着されており、そのセンターケース14にて取り囲まれるようにして図柄表示装置15(全体の図示は省略)のLCDパネル16aが組み付けられている。センターケース14には、ワープ入口17a、ワープ樋17b、ステージ17cなどが設けられており、ワープ入口17aに入球した遊技球は、左右いずれかのワープ樋17bを経てステージ17c上に流出し、ステージ17cの前縁から落下する。なお、ワープ入口17aには入球率向上機構(図1には示されない)17dが付属しており、これを作動させることによりワープ入口17aへの入球率を高める(入球し易くする)ことができる。

10

【0024】

センターケース14の左右上方にはランプ風車19が設置され、それらの下方にはゲート(通過口)21と風車20が設置されている。また、ゲート21の横の内レール12沿いには、電飾24と普通入賞口25とが一体化されたサイドユニット26が設置されている。

20

【0025】

センターケース14の下方にはチューリップ式の可変入賞装置である普通電動役物28が設置されている。この普通電動役物28は始動領域となる。また、普通電動役物28には、遊技球がゲート21を通過したことに起因して普通図柄を変動した後に静止表示する普通図柄表示器29が付属している。

【0026】

普通電動役物28は、普通図柄表示器29で当たりの普通図柄が確定表示されると設定時間だけ開放される。本実施例ではこの設定時間は、通常時は約0.3秒であるが高確率中(いわゆる確変中)または時短遊技では約2.6秒とされる。ただし、1開放中に3個の入賞があると、前記時間に達しなくとも開放が終了する。

30

【0027】

普通電動役物28の下方には、開閉板31にて開閉される大入賞口32(図示は開閉板31を手前に倒して大入賞口32を開放した状態である。)と左右の普通入賞口33とを備える大入賞装置35が配され、盤面最下部にはアウト穴36が設けられている。

【0028】

なお、遊技盤10には、多数の遊技釘が植設されているが、これらは周知であるので図示と説明を省略する。

本実施例のパチンコ機の制御系は図2の通りに構成されている。

このパチンコ機は、主制御基板40、賞球制御基板42、発射制御基板44、音制御基板46、ランプ制御基板48及び画像制御基板50を備えている。詳細の図示は省略するが、これらの制御基板はいずれもCPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備えている。また、主制御基板40には各種の判定や選択に使用する乱数カウンタ(複数)が備えられ、音制御基板46には音源ICが備わっている。

40

【0029】

主制御基板40(そのCPU)は、指令決定手段及び特典付与手段として機能し、図柄表示装置15と共同で指令提示手段及び結果報知手段としても機能する。

この主制御基板40には、下球皿が満杯状態になったことを検出する満タンスイッチ(満タンSW)、球タンクが空状態になったことを検出する補給スイッチ(補給SW)、発射ハンドルに遊技者が接触(操作)していることを検出するタッチスイッチ(タッチSW)、遊技球が大入賞口32の内部に設けられている特定領域を通過したことを検出するVス

50

イチ（VSW）、大入賞口32への入賞球を検出するカウントスイッチ（カウントSW）、普通入賞口25、33への入賞球をそれぞれ検出する賞球払い出しスイッチ（賞球払い出しSW）、普通電動役物28への入賞球を検出する第1種始動口スイッチ（第1種始動口SW）、遊技球がゲート21を通過したことを検出する普通図柄作動スイッチ（普通図柄作動SW）、ワープ入口17aに入球した遊技球を検出するワープ入球センサ17e、発射球スイッチ12a等の検出信号が入力される。

【0030】

主制御基板40は搭載しているプログラムに従って動作し、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成して賞球制御基板42、発射制御基板44、音制御基板46、ランプ制御基板48、画像制御基板50に出力することでこれらに各種の指令を与えたり、普通電動役物28を開閉する普通役物ソレノイド、大入賞装置35の特定領域を開閉するVソレノイド及び開閉板31を駆動する大入賞口ソレノイドの動作を制御し、また外部接続端子基板を介して外部（ホールコンピュータ）に入賞や大当たり等の情報を出力する。

10

【0031】

賞球制御基板42は、主制御基板40から送られてくるコマンドに応じて玉切モータを稼働させて賞球を払い出させ、またプリペイドカードユニット（いわゆるCRユニット）とデータを送受し、CR精算表示基板から入力される貸出要求に応じて玉切モータを稼働させて貸球を払い出させ、CR精算表示基板の残高表示を制御する。

【0032】

発射制御基板44は、主制御基板40から送られてくるコマンド（タッチSWの信号や遊技状況を反映している）、発射ハンドルの回動信号及び発射停止スイッチ（発射停止SW）の信号に基づいて発射モータを制御して遊技球を発射及び停止させ、タッチランプの点灯を制御する。

20

【0033】

音制御基板46は、主制御基板40から送られてくるコマンドに応じて音声信号を生成し、その音声信号にてスピーカを駆動して音声を出力する。なお、音制御基板46には図柄表示装置15からの情報も入力され、音制御基板46は、これに応じて音声を出力する。

【0034】

ランプ制御基板48は、主制御基板40から送られてくるコマンドに応じて普通図柄表示装置29の表示を制御するほか、他の各種LEDや各種ランプの点灯、消灯等を制御する。画像制御基板50は、LCDパネルユニット16及び付属ユニットと共に図柄表示装置15を構成している。上述のLCDパネル16aはLCDパネルユニット16の一部である。画像制御基板50は、主制御基板40から送られてくるコマンドに応じてLCDパネルユニット16すなわちLCDパネル16aの表示を制御する。

30

【0035】

また、画像制御基板50は入球率向上機構17dの動作を制御する。この入球率向上機構17dの制御に関連して、画像制御基板50（そのCPU）は、指令決定手段、特典付与手段、指令提示手段及び結果報知手段としても機能する。なお、入球率向上機構17dは主制御基板40によって制御されることもある。

40

【0036】

次に、このパチンコ機の動作を説明する。

本実施例のパチンコ機においては、公知の第1種パチンコ機と同様の大当たり抽選、特別図柄による抽選結果の表示、抽選が当たりのときの大当たり遊技が行われるので、まずその概要を説明する。

【0037】

遊技球が普通電動役物28に入賞して第1種始動口スイッチからの入賞検出信号が主制御基板40に入力されると、主制御基板40は、特別図柄判定用の乱数カウンタの値を読み込んで、その乱数値が予め設定されている当たり値のいずれかと一致すれば大当たり、不

50

一致なら外れと判断する（大当たり抽選）。

【0038】

本実施例の場合、乱数カウンタのカウント範囲と当たり値の個数との比が300：1、すなわち大当たり確率が1/300の通常確率と、大当たり確率が1/60の高確率（いわゆる確変）とがあり、上記の大当たり抽選は、そのときの確率設定に応じて通常確率又は高確率で行われる。

【0039】

なお、公知のパチンコ機と同様に特別図柄の変動表示中や特別遊技中には保留記憶を行う。

大当たり抽選が当たりであれば、図柄テーブルを使用して大当たり図柄を決定して記憶し、また変動パターン（図柄の変動時間）を決定する。 10

【0040】

本実施例の特別図柄は、1、2、3、4、5、6、7、8、9、10の10種類の数字図柄を3つ組み合わせで構成され、いわゆる3桁揃い（1・1・1、2・2・2、3・3・3等）が大当たり図柄で、それ以外は外れ図柄である。

また、1、3、5、7、9による大当たり図柄は確変図柄でもあり、これらの大当たり図柄で大当たりになると、それに起因する大当たり遊技の終了後から次に大当たりが発生するまでの期間は、大当たり抽選が高確率になる（いわゆる1回継続の確変突入）。

【0041】

大当たり図柄及び変動パターンはコマンドデータにされて、データ送信処理（詳細説明は省略）において画像制御基板50に送信される。 20

画像制御基板50は、大当たり図柄及び変動パターンのデータを受け取ると、LCDパネルユニット16を制御してLCDパネル16aに特別図柄を変動表示（図6参照）させてから、変動パターンで指定された時間後に特別図柄（この場合大当たり図柄）を確定表示させる。

【0042】

大当たり抽選が外れであれば、外れ図柄と変動パターンを決定して、大当たり図柄の場合と同様にコマンドデータを画像制御基板50に送信する。そして、図柄表示装置15にて変動表示と外れ図柄の確定表示が行われる。

大当たり図柄が確定表示された場合には（大当たり抽選が当たりであると）特別遊技（大当たり遊技）が実行される。本実施例で実行される特別遊技は、第一種と呼ばれる形式の公知のパチンコ機と同様に大入賞口32が規定数（例えば16ラウンド）まで開放動作する。特別遊技の形態やこれに関わる主制御基板40の制御（大当たり処理）などは第一種パチンコ機と同様であるので、詳細説明は省略するが、1回の特別遊技で獲得が見込まれる賞球数（大当たり出球）は2,000個である。 30

【0043】

次に、本実施例に独特の付加価値付与に関する制御動作を説明する。

図3は、画像制御基板50（そのCPU）がメインルーチンのサブルーチンとして実行する指令発生・付加価値制御処理のフローチャートである。

この処理においては、画像制御基板50は付加価値状態であるか否かを判断し（S101）、付加価値状態でなければ（S101：NO）、指令発生状態であるか否かを判断する（S102）。 40

【0044】

指令発生状態でなければ（S102：NO）、指令選択用の乱数カウンタの値を読み込んで、この値に応じて分岐処理する（S103）。すなわち、指令選択用の乱数が1なら指令1を選択し（S104）、指令1用カウンタをONし（S105）、指令メッセージ1を出力する（S106）。

【0045】

指令メッセージは、図6（a）に例示するように「今から1分以内に」といったように時間、回数（例えば「次回の図柄変動で」、「今から 回変動するまでに」）、打ち込み 50

球数（例えば「今から 球以内で」）等の制限条件部分と、「ワープ入口に球を5球通せ」といった達成目標部分とから構成されており、制限条件部分及び達成目標部分は指令の種類毎に異なる（どちらか一方の部分が同じになることもある）。

【0046】

同様に、指令選択用の乱数が2なら指令2選択（S107）、指令2用カウンタON（S108）、指令メッセージ2出力（S109）を行い、指令選択用の乱数が3なら指令3選択（S110）、指令3用カウンタON（S111）、指令メッセージ3出力（S112）を行う。指令選択用の乱数が1、2、3以外なら、そのままリターンする。なお、ここでは説明を簡明にするために指令選択用の乱数と指令の対応を3組としているが、実際には多数の指令が用意されており、指令選択用の乱数に応じて様々な指令が選択される。

10

【0047】

また、上記の指令の選択に際しては、図4に例示するように特別図柄又は変動パターンのコマンドデータを利用して（図4（a）では縦軸を特別図柄1～10で示しているが、これを変動パターン1～10としてもよい。）、図示するような選択確率で（1）指令1～（6）指令6のいずれかを選択してもよい。選択肢となる指令の数（種類）を図4（b）に示すように（1）指令1～（10）指令10のように増やしてもよいし（10種類というのは例示であり、もっと多くても少なくてもよい。）。もちろん、5種類以下にしてもよいが、あまり少ないと（例えば1、2種類であると）多様性の点で好ましくない。

【0048】

またミニゲームの指令の発生、発生した指令を達成したか達成できなかったか等の指令に関する情報を画像制御基板50で記憶し、発生させる指令は画像制御基板50に記憶された既出現の指令の情報を参照にして、内容を決定してもよい。

20

【0049】

説明を図3に戻し、指令発生状態のときには（S102：YES）、指令制御処理（S120）が行われる。本実施例では、指令発生状態であるか否かの判断（S102）は、司令1～3用カウンタのいずれかがONになっているか否かに基づいておこなわれるが、指令発生状態であるか否かを示すフラグを使用することもできる。

【0050】

図5に詳細を示すとおり、指令制御処理では、まずS105、S108、S111のいずれかでONにされている指令カウンタをインクリメントする（S201）。

30

したがって、指令カウンタの値に基づいて指令メッセージ出力（S106、S109又はS112）からの経過時間を計測できるから、次のS202では指令の制限時間（例えば図6（a）の「今から1分以内に」）を経過したか否かを判断する。なお、ここでは制限時間として説明しているが、制限条件部分（時間、変動回数、打ち込み球数等）に応じた判断がなされるのは言うまでもない。

【0051】

制限時間が終了していれば（S202：YES）、指令カウンタをOFFして（S203）、指令内容をクリアしたか否かを判断する（S204）。

指令内容をクリアしたか否かの判断は、画像制御基板50が通常に保有するデータ等で可能な場合（例えば制限条件部分では時間や変動回数で、達成目標部分ではリーチの種類や特別図柄の種類等）と主制御基板40からデータを取得する必要があるもの（例えば制限条件部分では打ち込み回数、達成目標部分では入賞数や入球数等）とがあるが、主制御基板40から取得する必要があるデータは主制御基板40から定期的に（例えばデータ送信処理により）提供される。

40

【0052】

指令内容をクリア（指令達成）していれば（S204：YES）、クリアメッセージの出力処理（S205）により、LCDパネル16aに図6（c）に例示するような指令達成を報知するメッセージを表示させる。このときに、画像制御基板50が音制御基板46にコマンドデータを出力して、指令達成を示す音声を出力させることがある。

【0053】

50

続いて、指令達成のメッセージ（S205）によって遊技者に報知された特典（図6（c）の例ではワープ入口17aに入球し易くなる。）に対応する制御処理を専用付加価値作動処理（S206）として実行する。図6（c）の例なら、入球率向上機構17dを作動させてワープ入口17aへの入球率を5分間にわたって高める処理を行う。

【0054】

指令内容をクリアしていない（指令不達成）場合は（S204：NO）、非クリアメッセージの出力処理（S207）により、LCDパネル16aに図6（b）に例示するような指令不達成を報知するメッセージを表示させる。

ワープ入口17aに入球した遊技球はステージ17cから落下するのだが、ステージ17cの中央部には落下を誘導する溝状の凹みがあって、この凹みの直下に普通電動役物28が設置されているから、ワープ入口17aへの入球率が高まれば普通電動役物28への入球率も高まる。その結果、大当たり抽選の機会が増えるので、単位時間当たりの大当たりの期待値も高まる。また、普通電動役物28への入賞に伴う賞球の払出もある。

【0055】

説明を再び図3に戻し、付加価値状態のとき、すなわち上述の専用付加価値作動処理（S206）による付加価値を与える動作中は（S101：YES）、付加価値状態有効期間内か否か（図6の例ではワープ入口17aへの入球率を高める5分間が未了か否か）を判断し（S113）、付加価値状態有効期間内なら（S113：YES）、その残時間（図6の例ではワープ入口17aへの入球率を高める5分間の残り時間）を図6（d）のようにLCDパネル16aに表示させる。なお、この例では付加価値有効期間を時間（5分間）で規定しているので、残時間が表示されるが、例えば回数（変動回数）や球数（打ち込み球数、発射球数）等であれば、当然に残り回数や残り球数が演算されて表示される。

【0056】

一方、付加価値状態有効期間が完了していれば（S113：NO）、専用付加価値作動処理（S206）による付加価値を与える動作を終了し（S115）、終了メッセージをLCDパネル16aに表示させる（S116）。

以上は、遊技者にとって遊技上のメリットがある特典（付加価値）を与える例であるが、次に遊技者にとって遊技上のメリットが無い特典の例を説明する。

【0057】

図7に示すのは、画像制御基板50（そのCPU）がメインルーチンのサブルーチンとして実行する予告兼司令処理のフローチャートである。

この処理では、画像制御基板50は、主制御基板40から受信した図柄コマンド（特別図柄と変動パターンのデータ）を参照して、変動表示が未開始（これから開始する）の特別図柄について大当たり図柄が否かを判断する（S301）。

【0058】

大当たり図柄なら（S301：YES）、0、1を繰り返す大当たり時乱数カウンタの値を読み込み（S302）、大当たり図柄でなければ（S301：NO）、0～900の範囲でカウントする外れ時乱数カウンタの値を読み込む（S303）。

【0059】

そして、S302又はS303で読み込んだ乱数が0であるか否かを判断する（S304）。つまり、S304の判断は、大当たり図柄のときは1/2の確率、外れ図柄のときは1/901の確率で肯定判断となる。

S304が肯定判断なら、大当たり予告となる指令メッセージ、例えば「次回の図柄変動で大当たりさせる。」とか、「鉄板リーチ（大当たり図柄が表示される確率がきわめて高い特別なリーチ）を出現させる。」といった内容の指令メッセージを抽出し（S305）、そのメッセージをLCDパネル16aに表示させる（S306）。なお、この指令メッセージは、大当たり予告となる内容＝これが表示されれば大当たりの可能性が高いことを遊技者が認識できる内容が命令形態で表示されればよく、特に限定はない。

【0060】

そして、指令達成か否かを判断可能になってから（例えばリーチ表示が済んでから）指令

達成か否かを判断し（S307）、指令達成なら付加価値あり処理（S308）で、例えば特別な大当たり画像を表示する等により、遊技上のメリットが無い特典を遊技者に与える。なお、S301で否定判断（外れ図柄）のときは、たとえ指令達成でも（例えば特別なリーチが出現しても）大当たり画像が表示されることはなく、これに代わる画像表示上の演出が行われる。

【0061】

また、指令不達成なら付加価値なし処理（S309）が行われ、S301で肯定判断のときは例えば通常の大当たり画像が表示され、S301で否定判断（外れ図柄）のときは外れ図柄が表示される。

なお、図7の例においても、付加価値あり処理（S308）で遊技上のメリットがある特典（例えば確率変動等）を与えることができるのは言うまでもない。 10

【0062】

また、指令達成時に付与される特典は、達成メッセージ終了後すぐに付与する必要はなく、指令を達成したことを例えば画像制御基板50で記憶しておいて、例えば指令が「今回の時短を10分以内に消化せよ」で、これを達成した際の特典として「次回大当たり終了後も時短付与を約束する」というように、次回の遊技状態変換のときまで持ち越したりすることも可能である。

【0063】

以上のように、この実施例の画像制御基板50は、予め設定されている複数種類の指令発生条件のいずれかが成立すると、その成立した指令発生条件に応じた指令内容を決定し、その決定された指令をLCDパネル16aに表示することで遊技者に提示し、提示した指令が達成されたことを条件として遊技者に特典を与えるので、実施例のパチンコ機においては、従来の乱数抽選による大当たり遊技の他に様々な内容の指令を提示して、例えばその指令に対応するミニゲームを発生させることができ、それによって遊技に多様性を持たせ、遊技者が飽きるのを防止できる。また、指令内容によっては、打球の強弱、狙い場所等を遊技者が調節したり変化させる等が必要となり、技術介入の余地が大きくなる。 20

【0064】

しかも、指令発生条件が複数種類あって、いずれか成立した指令発生条件に応じて指令内容が決定されるので、指令の内容を次々と変更して、従来に無いゲーム性を創出することが可能となる。 30

また、画像制御基板50は、指令の達成、不達成を示すメッセージをLCDパネル16aに表示することで遊技者に報知するので、遊技者は提示された指令の達成、不達成を遊技者に明確に認識できる。

【0065】

しかも、指令には有効期間が時間、回数、球数等で設定されているので、1つの指令が延々と続くことがなく、指令の内容を次々と変更して、従来に無いゲーム性を創出するのに有効である。

以上、実施例に従って、本発明の実施の形態について説明したが、本発明はこのような実施例に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲でさまざまに実施できることは言うまでもない。 40

【0066】

例えば、実施例では、画像制御基板50が指令決定手段、指令提示手段、特典付与手段及び結果報知手段として機能しているが、これらの手段の一部、例えば指令決定手段及び特典付与手段としての制御を主制御基板40にて行って、指令の提示と結果の報知を図柄表示装置15で行わせてもよい（画像制御基板50が主制御基板40からの指示を受けて表示制御を行う。）。

【図面の簡単な説明】

【図1】実施例のパチンコ機の遊技盤の正面図。

【図2】実施例のパチンコ機の制御系のブロック図。

【図3】実施例のパチンコ機において画像制御基板が実行する指令発生・付加価値制御処 50

理のフローチャート。

【図4】指令選択に特別図柄等を使用する例の説明図。

【図5】実施例のパチンコ機において画像制御基板が実行する指令制御処理のフローチャート。

【図6】図3の指令発生・付加価値制御処理に伴う画像表示の説明図。

【図7】実施例のパチンコ機において画像制御基板が実行する予告兼指令処理のフローチャート。

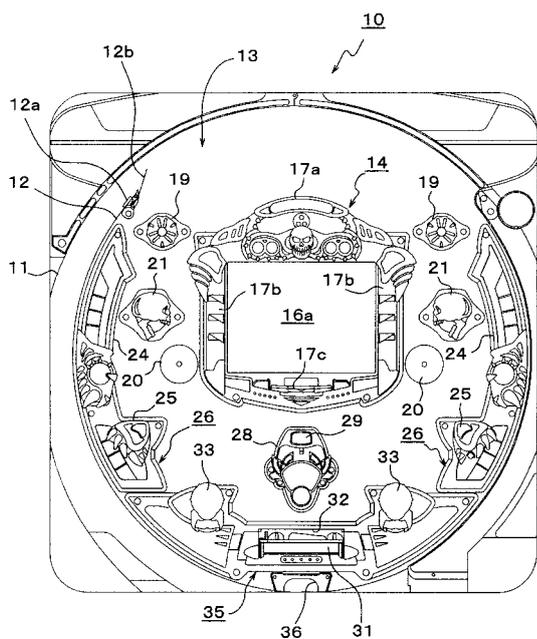
【符号の説明】

- 1 0 遊技盤
- 1 2 a 発射球スイッチ
- 1 3 遊技領域
- 1 4 センターケース
- 1 5 図柄表示装置（指令提示手段、結果報知手段）
- 1 6 a LCDパネル（指令提示手段、結果報知手段）
- 1 7 a ワープ入口
- 1 7 d 入球率向上機構
- 2 8 普通電動役物
- 3 2 大入賞口
- 3 5 大入賞装置
- 4 0 主制御基板
- 5 0 画像制御基板（指令決定手段、指令提示手段、特典付与手段、結果報知手段）

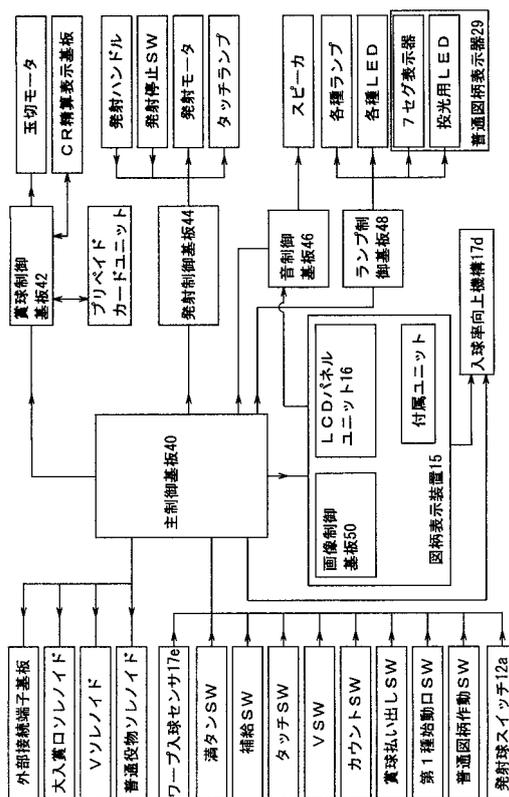
10

20

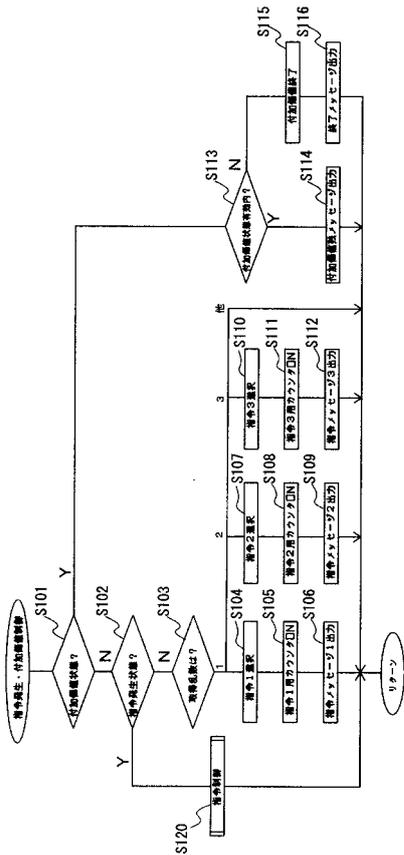
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

(a)

①	50%	10%	10%	10%	0%
②	15%	15%	35%	20%	10%
③	20%	5%	20%	5%	15%
④	5%	25%	10%	10%	50%
⑤	10%	10%	0%	50%	10%
⑥	15%	35%	35%	0%	10%
⑦	5%	5%	5%	5%	75%
⑧	10%	10%	50%	10%	20%
⑨	30%	15%	15%	20%	15%
⑩	10%	25%	30%	25%	10%

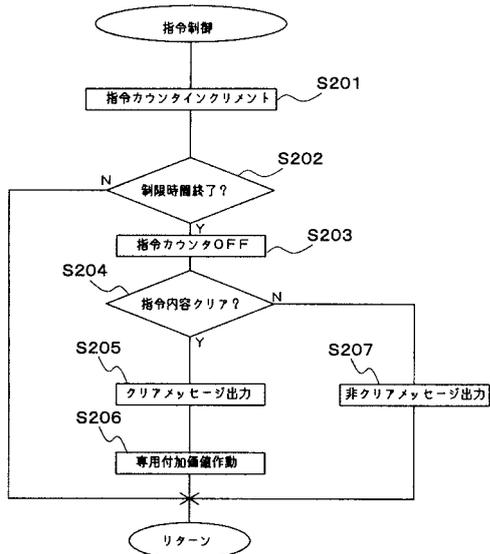
(b)

① 指令1
② 指令2
③ 指令3
④ 指令4
⑤ 指令5
⑥ 指令6
⑦ 指令7
⑧ 指令8
⑨ 指令9
⑩ 指令10

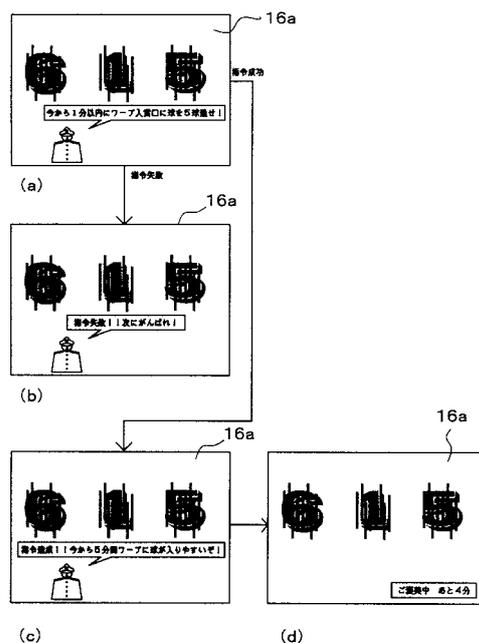
1 ~ 10

特別図柄・変動パターン等

【図5】



【図6】



【 図 7 】

