

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4758093号
(P4758093)

(45) 発行日 平成23年8月24日 (2011.8.24)

(24) 登録日 平成23年6月10日 (2011.6.10)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 3 (全 20 頁)

(21) 出願番号	特願2004-337415 (P2004-337415)	(73) 特許権者	000154679
(22) 出願日	平成16年11月22日 (2004.11.22)		株式会社平和
(65) 公開番号	特開2005-177466 (P2005-177466A)		東京都台東区東上野二丁目2番9号
(43) 公開日	平成17年7月7日 (2005.7.7)	(74) 代理人	100079049
審査請求日	平成19年7月6日 (2007.7.6)		弁理士 中島 淳
(31) 優先権主張番号	特願2003-399588 (P2003-399588)	(74) 代理人	100084995
(32) 優先日	平成15年11月28日 (2003.11.28)		弁理士 加藤 和詳
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)	(74) 代理人	100099025
前置審査			弁理士 福田 浩志
		(72) 発明者	大島 龍明
			群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の8 株式会社平和内
		(72) 発明者	片山 慎
			群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の8 株式会社平和内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

図柄を表示可能な表示手段を有し、遊技媒体の投入を受けて遊技可能となり、遊技者の始動操作に基づいて再遊技を含む複数の小役、並びに大役の抽選を行い、当該抽選により当選した役に対応する図柄が前記表示手段に表示された場合に当選した役を成立させ、当該成立した役が小役の場合には当該小役に予め設定した配当を行い、前記成立した役が大役の場合には所定期間前記小役の成立機会を飛躍的に増大させ遊技者に短期間で多くの配当を行う大役遊技の権利行使を可能とする遊技機であって、

前記大役遊技の権利行使の際に、遊技者への配当が有利となるような特別演出を実行する特別演出実行制御手段と、

前記特別演出実行制御手段による特別演出を実行するか否かを所定回数の遊技の間で大役の抽選に当選するか否かによって判断する判断手段と、

前記判断手段が判断対象とする所定回数の遊技の間、遊技者に対し特定画像を表示する画像表示部と、

前記画像表示部を表示制御する画像表示制御手段と、
を有し、

前記所定回数の遊技は、前記大役遊技の終了後に前記大役遊技とは異なる通常遊技として行われ、

前記特定画像は、前記通常遊技と並行して特定回数行われる特定画像獲得ゲームによって獲得可能であり、前記画像表示制御手段は、当該特定画像獲得ゲームの開始により前記

特定画像が表示されるとともに、当該特定画像獲得ゲームと並行実施される前記通常遊技において前記抽選により前記小役が当選する毎に、前記画像表示部に前記特定画像を順次増加させて表示し、前記特定回数の前記特定画像獲得ゲーム終了後は、前記通常遊技が予め定められた回数実行される毎に、前記特定画像獲得ゲームで獲得された前記特定画像を1ずつ減少させながら表示して前記特定画像の表示が無くなるまで前記所定回数の遊技を継続可能とし、

前記特定画像が表示されている状態で、前記抽選により前記大役に当選した場合に、その当選後に成立させた当該大役遊技の権利行使の際に、前記特別演出実行制御手段による前記特別演出が実行されることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

10

前記画像表示部には、前記大役遊技、前記大役遊技とは異なる通常遊技のそれぞれに関連する表示演出、並びに前記特別演出を行う第1の表示領域と、前記特別演出実行制御手段による特別演出を事項する機会の有無、並びに当該機会として設定される前記所定回数に対応する特定画像を遊技者に対し表示する第2の表示領域とを備え、前記画像表示制御手段は、前記第1の表示領域と前記第2の表示領域との双方を表示制御することを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項3】

前記特定画像には、所定個数の特定画像を1つの束として表示する特別のキャラクタ画像を有することを特徴とする請求項1又は2記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

20

【技術分野】

【0001】

本発明は、メダル、コイン、遊技球等を遊技媒体として使用するスロットマシン等の遊技機に関するものである。さらに、詳しくは、例えば、遊技媒体を投入し、遊技者の始動操作によって再遊技を含む複数の小役、並びに大役の内部抽選が実行されると共に、複数列の図柄変動が開始され、遊技者の停止操作に基づいて前記変動する図柄を停止させる通常遊技において、前記停止した図柄の配列によって当該通常遊技の前記内部抽選結果を報知、並びに内部抽選における当選の権利行使として、前記当選役が小役の場合には当該小役に予め設定した配当を行い、前記当選役が大役の場合には所定期間、前記小役の当選を飛躍的に増大させ短期間で多くの配当を受けることが可能な回胴式遊技機等の遊技機に適用して好適な遊技機に関するものである。

30

【背景技術】

【0002】

従来より、遊技機、特にパチスロ機では、所定枚数のメダルを投入し、始動レバーを操作することで、抽選を実行し、周面に複数の図柄が表示された複数列（通常3列）の図柄変動リール（表示装置）を回転させるようにしている。

【0003】

始動レバーによって回転を開始した図柄変動リールは、それぞれに対応して設けられた停止ボタンを操作することで、ほぼ遊技者の意図する時期に停止させることができる。

【0004】

40

ここで、前記始動レバーの操作時に、内部抽選が実行され当たり／外れが決められており、遊技者が停止ボタンにより各図柄変動リールの停止操作を行い、当該内部抽選に当選している場合に、当該当選に対応する図柄が揃った時点で権利行使がなされる。

【0005】

当たりには小役と大役とがあり、小役当選の権利行使は、予め設定された遊技媒体の配当が実行される（基本的には、当該遊技に投入した遊技媒体以上の配当）。また、小役には再遊技（リプレイ）を含んでおり、リプレイの際には、当該遊技のために投入した遊技媒体と同等の配当がなされたとして、再遊技の権利が与えられる。

【0006】

一方、大役当選の権利行使は、上記通常遊技状態から所謂ボーナスゲーム（レギュラー

50

ボーナスとビッグボーナスとがある)と称される、所定期間の特別遊技状態に移行する。このボーナスゲームでは、小役(リプレイ図柄を含む)の当選確率が飛躍的に高まり、短期間で多くの遊技媒体を獲得することができる(レギュラーボーナス)。なお、前記レギュラーボーナスが複数回(3回)組み合わせられて構成される特別遊技をビッグボーナスという(特許文献1参照)。

【0007】

ところで、パチスロ機においては、ボーナスゲーム(特に、ビッグボーナス)の際、所謂小役の取りこぼしの可能性を秘めており、この取りこぼしの発生率によって、遊技者が獲得する遊技媒体の数が異なる。

【0008】

このため、ビッグボーナスの成立の時期により、このビッグボーナスの権利行使中の取りこぼしを回避するためのアシストを演出によって行う(スーパービッグボーナス)仕様のパチスロ機が開発されている。以下、このような演出を特別演出という。

【0009】

例えば、ある特定の機種では、ビッグボーナス終了後、100回のチャンスタイムゲーム中に、ビッグボーナスの内部当選(フラグ成立)すると、スーパービッグボーナスとなり、大役の権利行使の際に特別演出が実行される。また、他の機種では、ビッグボーナス終了後のチャンスタイムゲームが増減し、チャンスタイムでビッグボーナスが内部当選(フラグ成立)すると、スーパービッグボーナスとなり、大役の権利行使の際に特別演出が実行される。

【0010】

このように、特別演出が実行されるスーパービッグボーナスとすることで、遊技者は、より多くの遊技媒体を獲得することができると共に、初心者、熟練者間の不公平さを解消することができる。

【特許文献1】特開平11-290502号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0011】

しかしながら、従来のスーパービッグボーナスを得るためのチャンスタイムゲーム数が固定であるか、増減したとしても、遊技者の技術介入的要素がないため、スーパービッグボーナスを獲得したという達成感に乏しく、予め決められた演出の1つにすぎないと感じ、遊技意欲を減退させることになる。

【0012】

このため、遊技者が介入可能なチャンスタイムゲームを通常の遊技とは別に搭載すれば、遊技者は自身の技術によってチャンスゲームを獲得したという感覚が増し、遊技意欲を高めることができるが、別途チャンスタイムゲーム機能を搭載するためには、遊技機自体の部品点数が増加するばかりでなく、制御系の複雑となり、遊技機の組立工数も増え、作業性が低下する。

【0013】

また、上記従来技術では、チャンスタイムゲーム数が明確ではないため、遊技者はチャンスタイムゲーム期間中か否かの区別が付きにくい。これを解消するためには、パチンコ機の保留数を表示する保留ランプと同等の表示形態を流用すればよいが、パチンコ機の保留のように、直接遊技に拘わるものではないため、単純にチャンスタイム数を表示するのみでは、遊技性に乏しく、遊技者が通常遊技に集中している場合には、見落とす可能性がある。

【0014】

本発明は上記事実を考慮し、部品点数の増加や制御系の負担を増大させることなく、大役の権利行使時に特別演出を実行するか否かを定める遊技の所定回数の設定を、遊技者による遊技操作の要素を取り入れることで、遊技意欲を満足させることができ、かつ所定回数を確実に認識することができる遊技機を得ることが目的である。

10

20

30

40

50

【課題を解決するための手段】

【0015】

本発明は、図柄を表示可能な表示手段を有し、遊技媒体の投入を受けて遊技可能となり、遊技者の始動操作に基づいて再遊技を含む複数の小役、並びに大役の抽選を行い、当該抽選により当選した役に対応する図柄が前記表示手段に表示された場合に当選した役を成立させ、当該成立した役が小役の場合には当該小役に予め設定した配当を行い、前記成立した役が大役の場合には所定期間前記小役の成立機会を飛躍的に増大させ遊技者に短期間で多くの配当を行う大役遊技の権利行使を可能とする遊技機であって、前記大役遊技の権利行使の際に、遊技者への配当が有利となるような特別演出を実行する特別演出実行制御手段と、前記特別演出実行制御手段による特別演出を実行するか否かを所定回数の遊技の間で大役の抽選に当選するか否かによって判断する判断手段と、前記判断手段が判断対象とする所定回数の遊技の間、遊技者に対し特定画像を表示する画像表示部と、前記画像表示部を表示制御する画像表示制御手段と、を有し、前記所定回数の遊技は、前記大役遊技の終了後に前記大役遊技とは異なる通常遊技として行われ、前記特定画像は、前記通常遊技と並行して特定回数行われる特定画像獲得ゲームによって獲得可能であり、前記画像表示制御手段は、当該特定画像獲得ゲームの開始により前記特定画像が表示されるとともに、当該特定画像獲得ゲームと並行実施される前記通常遊技において前記抽選により前記小役が当選する毎に、前記画像表示部に前記特定画像を順次増加させて表示し、前記特定回数の前記特定画像獲得ゲーム終了後は、前記通常遊技が予め定められた回数実行される毎に、前記特定画像獲得ゲームで獲得された前記特定画像を1ずつ減少させながら表示して前記特定画像の表示が無くなるまで前記所定回数の遊技を継続可能とし、前記特定画像が表示されている状態で、前記抽選により前記大役に当選した場合に、その当選後に成立させた当該大役遊技の権利行使の際に、前記特別演出実行制御手段による前記特別演出が実行されることを特徴としている。

10

20

【0016】

本発明によれば、大役の抽選に当選するか否かで、その後に成立させた大役による遊技に特別な演出が実行されるかどうかの対象となる所定回数の遊技の間、遊技者に対し特定画像の表示が画像表示部においてなされるので、その所定回数を遊技者は確実に認識することができる。

【0017】

前記画像表示部には、前記大役遊技、前記大役遊技とは異なる通常遊技のそれぞれに関連する表示演出、並びに前記特別演出を行う第1の表示領域と、前記特別演出実行制御手段による特別演出を事項する機会の有無、並びに当該機会として設定される前記所定回数に対応する特定画像を遊技者に対し表示する第2の表示領域とを備え、前記画像表示制御手段は、前記第1の表示領域と前記第2の表示領域との双方を表示制御することを特徴としている。

30

【0018】

表示部の第1の表示領域では、通常遊技及び大役遊技のそれぞれに関連する表示演出がなされ、さらにこの第1の表示領域では、特別演出実行制御手段の起動で、特別演出も実行される。このため、表示部は常に遊技者の視野の中に入っており、通常遊技中等においても、表示内容を見逃すことは少ない。

40

【0019】

このような表示部の一部として、第2の表示領域を設け、この第2の表示領域に特別演出実行制御手段による特別演出を実行するチャンスの有無並びに当該チャンスとして設定される所定回数に相当する動物アニメキャラクタ等の特定画像を表示する。

【0020】

これにより、遊技者は、常に所定回数（チャンス数）を把握することができ、遊技性を向上することができる。

【0022】

所定回数は大役遊技終了後の通常遊技として行われるので、遊技性をさらに高めること

50

ができる。

【 0 0 2 4 】

キャラクタ等の特定画像は、キャラクタ獲得ゲームによって獲得可能となっており、このキャラクタ獲得ゲームは、通常遊技と並行実施される。また、キャラクタは、当該並行実施される通常遊技の小役が内部当選したときに増減するため、遊技者は、通常遊技を行いながら、キャラクタの増減を楽しむことができる。

【 0 0 2 6 】

第2の表示領域にキャラクタが表示されている状態で大役に内部当選すると、特別演出実行制御手段による特別演出の実行を獲得することができるため、遊技者はキャラクタの存在（表示）を注意深く見る必要がある。このキャラクタを、通常遊技等においても注視する表示部の一部である第2の表示領域に表示するため、見易くなり、見落とし等を軽減することができる。

10

前記特定画像には、所定個数の特定画像を1つの束として表示する特別のキャラクタ画像を有することを特徴としている。

特別のキャラクタ画像を用いて表示することにより、特定画像獲得ゲームにおいて多くの小役を当選させ多くの特定画像を獲得した場合でも画像表示部の特定画像の表示領域を節約することができ、他の演出の妨げになることを防止することができる。

【 発明の効果 】

【 0 0 2 7 】

以上説明した如く本発明では、部品点数の増加や制御系の負担を増大させることなく、大役の権利行使時に特別演出を実行するか否かを定める遊技の所定回数の設定を、遊技者による遊技操作の要素を取り入れることで、遊技意欲を満足させることができ、かつ所定回数を確実に認識することができるという優れた効果を有する。

20

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 2 8 】

図1に示される如く、パチスロ機300は、本体302と、本体302の正面に設けられた開閉カバーとしての操作兼装飾部303と、で構成されている。

【 0 0 2 9 】

操作兼装飾部303は、上から装飾部304、操作部306、払出部310とに分類することができる。

30

【 0 0 3 0 】

装飾部304は、内部でバックライト部（図示省略）が点灯することで、印刷された絵や文字が透過照明される表示パネル部312が取り付けられている。また、装飾部304の一部として、前記装飾部304をアーチ状に囲む立体的な電飾部304Aも設けられている。

【 0 0 3 1 】

装飾部304の表示パネル部312の中央は、表示窓314とされている。表示窓314は、前記表示パネル部312と一体成型される透明領域で構成されている。

【 0 0 3 2 】

この表示窓314の内部には、3個のリール350A、350B、350Cを主要部として構成された図柄変動部316が配設されている。

40

【 0 0 3 3 】

また、表示窓314の下部には、メダル払出枚数を表示する7セグメント表示部315A、ジャックゲーム残回数や遊技状態の設定（6段階）表示等を行なう表示部315B、クレジット枚数を表示する7セグメント表示部315Cが設けられている。

【 0 0 3 4 】

操作部306は、その上部が手前に突き出ており、この突き出し部分の上面（テーブル306A）の右端部にはメダル投入部320が設けられ、また、上面左端部からは順にキャンセルボタン355、1枚ベットボタン352A、マックスベットボタン352Bが設けられている。また、突き出し部分の前面左端部からは、順に始動レバー354、停止ボ

50

タン 3 5 6 A、3 5 6 B、3 5 6 C 等が設けられている。

【 0 0 3 5 】

払出部 3 1 0 は、メダル排出口 3 2 6 と、このメダル排出口 3 2 6 から排出されるメダルを受取る受け皿 3 2 8 とで構成されている。

【 0 0 3 6 】

3 個のリール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C は、回転することで図柄が順次前記表示窓 3 1 4 から見えるようになり、表示窓 3 1 4 の横並びの中央の行に停止した図柄が基本停止図柄ライン（有効ライン）となる。なお、この基本停止図柄は、1 枚のメダルをベットした場合であり、最大 1 回のゲームで 3 枚のメダルをベットすることができ、この場合は、上行と下行に沿って停止している図柄、並びに 2 本の対角線上に停止している図柄が順次メダルの投資数に応じて組み合わせ停止図柄ライン（有効ライン）として採用されるようになっている。

10

【 0 0 3 7 】

前記停止ボタン 3 5 6 A、3 5 6 B、3 5 6 C は、図柄変動部 3 1 6 下部に設けられており、各リール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C に対応している。すなわち、対応するそれぞれのリール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C の回転を遊技者による停止ボタン 3 5 6 A、3 5 6 B、3 5 6 C の操作で停止させることができる。

【 0 0 3 8 】

また、この停止ボタン 3 5 6 A、3 5 6 B、3 5 6 C の左側に設けられた始動レバー 3 5 4 を操作（傾倒）することで、各リール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C が回転を開始するようになっている。なお、この回転は、通常は 3 個のリール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C が同時に回転を開始するようになっている。

20

【 0 0 3 9 】

また、この始動レバー 3 5 4 による操作タイミングは、抽選のタイミングとなっており、始動レバー 3 5 4 の操作によって、当たり（役当選）/ 外れが決定するようになっている。

【 0 0 4 0 】

ここで、抽選が当たり（役当選）の場合は、フラグ成立となり、その後に当たり図柄が揃うと、権利行使可能となって、遊技者に有利な状態となる。なお、当たり（役当選）には大役（B B：ビッグボーナス、R B：レギュラーボーナス）と、小役とがあり、それぞれ遊技者に有利な状態の度合いが異なる。

30

【 0 0 4 1 】

図 2 には、上記パチスロ機 3 0 0 の動作を制御するための制御ブロック図が示されている。

【 0 0 4 2 】

パチスロ機 3 0 0 の制御系は、主制御部 1 0 0 を中心に構成されており、この主制御部 1 0 0 には、メダル検出部 1 0 2、始動レバー 3 5 4、リール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C のそれぞれに対応する停止ボタン 3 5 6 A、3 5 6 B、3 5 6 C、MAXベットボタン 3 5 2 B、1 枚ベットボタン 3 5 2 A、キャンセルボタン 3 5 5、並びに図 1 では図示を省略したが、遊技を中止する際にクレジットしたメダルを戻すための払い戻しボタン 1 0 3（以下、総称する場合操作入力系という）が接続されている。

40

【 0 0 4 3 】

主制御部 1 0 0 では、前記各操作入力系からの入力に応じて、リール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C 等の動作が制御される。すなわち、主制御部 1 0 0 には、左（L）、中（C）、右（R）用の各リールモータ 1 0 6 A、1 0 6 B、1 0 6 C が接続されており、それぞれに左、中、右の各リール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C が接続されている。

【 0 0 4 4 】

また、主制御部 1 0 0 には、表示制御部 1 0 8 とランプ制御部 1 1 0 とが接続され、表示制御部 1 0 8 では、前述した 7 セグメント表示部 3 1 5 A、表示部 3 1 5 B、7 セグメント表示部 3 1 5 C を含む表示装置群 3 1 7 の表示を制御すると共に、演出のために設け

50

られた液晶表示装置（LCD）313の表示を制御する。また、ランプ制御部110では、電飾部304Aに内蔵されているランプ112等の点灯を制御する。さらに、主制御部100には、音声制御部114が接続され、スピーカ305L、305Rからの音声（効果音）出力を制御する。

【0045】

また、主制御部100には、払出制御部150が接続され、払出装置152を制御することで、装置内部に設けられたホッパー（図示省略）からメダルを受け皿328へ向けて払い出すようになっている。

【0046】

なお、本実施の形態では、表示制御部108、ランプ制御部110、音声制御部114を主制御部100と分離して説明したが、全ての機能を主制御部100に搭載してもよいし、表示制御部108、ランプ制御部110、音声制御部114をまとめて副制御部を構成してもよい。

10

【0047】

ここで、抽選が当たりの場合は、フラグ成立となり、その後には当たり図柄が揃うと、当たりとなって、遊技者に有利な状態となる。なお、当たりには大当たり（ビッグボーナス）と通常当たり（レギュラーボーナス）とがあり、それぞれ遊技者に有利な状態の度合いが異なる。当然ビッグボーナスの方がレギュラーボーナスよりも有利である。

【0048】

なお、この停止ボタン356A、356B、356Cによる停止操作の際、内部抽選の当/外に応じて、所定コマ数の滑り制御を実行するようになっている。

20

【0049】

すなわち、内部抽選が外れるとき、当りの場合のみ停止する図柄の停止タイミングで停止ボタン356A、356B、356Cが操作された場合、意図的にこの図柄での停止を回避するため、停止位置をずらす（蹴飛ばし）。

【0050】

一方、内部抽選が当りのとき、遊技者が操作した停止タイミングでは当り図柄が停止しない場合に、意図的にこの図柄で停止するように停止位置をずらす（引き込み）。

【0051】

上記蹴飛ばし、引き込みを行うことで、抽選の結果との統一性を持たせることができると共に、若干停止操作タイミングがずれても当り図柄を揃えることが可能となる。

30

【0052】

図3は、主制御部100における通常遊技制御のための制御系を機能的に示したブロック図である。

【0053】

始動レバー354は、抽選部154に接続されており、所定数のメダルの投入（ベット）がなされた後、始動レバー354の操作をトリガとして、抽選が実行されるようになっている。

【0054】

抽選部154では、始動レバー354の操作時にハードウェア乱数カウンタから数値を取得し、その取得した乱数値をテーブル選択部156を経由して当選役の図柄決定部158へ送出する。テーブル選択部156は遊技プログラムメモリ162から現在が図6に示すいずれの遊技状態かを示す情報を得て、役・図柄を決定すべきテーブルを選択する。このテーブル選択部156で選択されたテーブルに基づいて、当選役・図柄決定部158は図6に示す当選役（小役（リプレイを含む）、大役（RB、BB））と、当選図柄を決定し、遊技状態制御部160へ送出する。

40

【0055】

なお、図7は、本パチスロ機の遊技状態における内部抽選毎の当選エリア区分テーブルを示している。図7は、行方向に当選エリアナンバーをNo. 0からNo. 6までの7区分、列方向には、通常遊技、BB内部当選中、RB内部当選中、BB作動時の通常遊技、

50

ＢＢ作動時のＲＢ内部当選中、ＲＢ遊技の６つの遊技状態を配列している。この表において、不当選は抽選の外れを意味する。再遊技は所謂（リプレイ）を意味し、ベル、スイカ、チェリーはそれぞれ小役を意味する。ＲＢはレギュラーボーナス、ＢＢはビッグボーナスを意味する。この図７（図表）は、各遊技状態毎、メダルの設定数毎に各当選エリアＮｏ．毎に割り当てられている乱数の数は異なる。また、少なくともＲＢ、ＢＢについては、設定値１乃至６によっても当選エリアに割り当てられている乱数の数は異なる。また、図６の「及びＲＢ」、「及びＢＢ」とは、それぞれの内部抽選においてその乱数は小役、不当選であってもその遊技においてそれぞれＲＢ、ＢＢが留保されていて、ＲＢ、ＢＢを揃えることも可能であることを意味している。

【００５６】

10

遊技状態制御部１６０には、遊技実行制御部１６０Ａが設けられており、遊技プログラムメモリ１６２から適宜プログラムデータが読み出され、このプログラムデータに基づいて処理が実行されるようになっている。例えば、通常遊技状態の場合は、遊技プログラムメモリ１６２から通常遊技プログラムが読み出され、大役遊技状態の場合は、ＢＢ、ＲＢの内部当選状態、ＢＢ、ＲＢの各遊技状態に応じて、大役遊技プログラムが読み出され、それぞれのプログラムデータに基づいて処理が実行される。

【００５７】

リール駆動制御部１６４は、始動レバー３５４の始動操作に基づき、前回の遊技の終了後、４．１秒を経過した後、リールモータ１０６Ａ、１０６Ｂ、１０６Ｃを駆動させてリール３５０Ａ、３５０Ｂ、３５０Ｃの回転を開始する。また、遊技状態制御部１６０には、フラグ管理制御部１６６が接続されており、遊技状態制御部１６０における通常遊技制御では、当選役・図柄決定部１５８からの情報に基づいて、内部当選役に対応したフラグの成立、不成立を管理し、当選役・図柄決定部１５８からの情報が図７の当選エリアＮｏ．０～４の場合には、大役フラグメモリ１７０にフラグの状態を記憶する。なお、一般には、小役フラグメモリ１６８のフラグの状態は、１回の遊技で消滅（フラグ不成立）し、大役フラグメモリ１７０のフラグの状態は、各リール３５０Ａ、３５０Ｂ、３５０Ｃが知恵紙して表示窓３１４に大役図柄が所定の状態が表示されることにより、大役が成立するまで維持される。

20

【００５８】

この小役フラグメモリ１６８と大役フラグメモリ１７０の状態は、リール駆動制御部１６４に送出されており、停止ボタン３５６Ａ、３５６Ｂ、３５６Ｃの操作に基づく、停止制御の際の引き込みまたは蹴飛ばしのための滑り制御のパラメータとして適用されるようになっている。

30

【００５９】

また、リール３５０Ａ、３５０Ｂ、３５０Ｃには、それぞれ位置検出センサ１７２Ａ、１７２Ｂ、１７２Ｃが取り付けられており、リール３５０Ａ、３５０Ｂ、３５０Ｃのそれぞれの停止位置をリール駆動制御部１６４で認識し、前記滑り制御を加味した状態でリール３５０Ａ、３５０Ｂ、３５０Ｃを停止させると共に、停止したリール３５０Ａ、３５０Ｂ、３５０Ｃにおける図柄配列を遊技状態制御部１６０へ送出する。

【００６０】

40

この停止したリール３５０Ａ、３５０Ｂ、３５０Ｃの図柄配列により、遊技状態制御部１６０では、内部当選していた役が成立したか否かが確認され、小役であれば所定の配当し、リプレイであればリプレイ制御を実行し、大役であれば所定の配当を実行した後、大役遊技プログラムを遊技プログラムメモリ１６２から読み出す。

【００６１】

ここで、本実施の形態では、上記通常の遊技に加え、キャラクタを絡めたゲーム（キャラクタゲーム）機能を備えている。このキャラクタゲームは、前記ビッグボーナスをスーパービッグボーナスに変更するか否かを決めるゲームである。スーパービッグボーナスとは、ビッグボーナスに当選し、その権利行使中のＪＡＣゲーム間のインターバルでの小役の当選をＬＣＤ３１３の上段に位置する第１の表示領域３１３Ａ（図５参照）に演出表示し

50

アシストする頻度が高い遊技仕様である。スーパービッグボーナスは、本実施の形態では、前記アシストの頻度を、通常時の50%アシストから100%アシストとしており、遊技者はほぼ確実に（取りこぼすことなく）、小役の当選を獲得することができる。

【0062】

チャンスゲームは、大きく分けてキャラクタ獲得ゲームと、キャラクタチャンスゲームとに分類することができる。

【0063】

（キャラクタ獲得ゲーム）

キャラクタ獲得ゲームとは、予め定められたキャラクタ174（図5参照）を前記スーパービッグボーナスを得るためのキャラクタカード（本実施の形態では、1個のキャラクタカードで5回分のチャンス）として提供するゲームである。このキャラクタ獲得ゲームは、遊技状態がビッグボーナスの権利行使が終了した後の予め定められた回数の通常遊技（ここでは、30回の通常遊技）を利用（併用）している。

【0064】

遊技者がキャラクタカードを獲得するためには、前記30回の遊技の機会に、小役（リプレイを含む）に内部当選するか否かによる。小役に内部当選すると、当然、その小役の配当を受け取ると共に、キャラクタカードを所定数獲得することが可能となっている。

【0065】

本実施の形態では、表1に示される如く、小役の種類を問わず、内部当選によって一律1個のキャラクタカードを獲得することができる。

【0066】

【表1】

小役種類	キャラクタカード増加数
A (ex. スイカ)	+1
B (ex. ベル)	+1
C (ex. リプレイ)	+1
D (ex. チェリー)	+1

【0067】

なお、本実施の形態では、前記キャラクタ獲得ゲーム開始時にサービスとして、1個のキャラクタカードを付与しているため、最大31個のキャラクタカードを獲得する可能性がある。

【0068】

なお、特別仕様として、キャラクタ獲得ゲーム期間中以外であり、かつキャラクタカードを1個も獲得していない状態で、特定の小役（ここでは、図柄として「スイカ」）に内部当選した場合には、所定数（例えば、3個）のキャラクタカードを付与する、救済措置も実行している。

【0069】

（キャラクタチャンスゲーム）

キャラクタチャンスゲームとは、前記キャラクタ獲得ゲームの終了、或いは、救済措置によるキャラクタカード獲得に続いて実行され、前記キャラクタカードの取得を条件として、その取得分の連続する通常遊技の回数（特許請求の範囲の「所定回数」に相当する）の抽選結果でビッグボーナスに内部当選した場合、このビッグボーナスが前記スーパービッグボーナスに移行させることができるゲームである。

【0070】

1個のキャラクタカードは、5回分の通常遊技に相当するため、最小5回、最大155

10

20

30

40

50

回の通常遊技の間にビッグボーナスに当選すれば、スーパービッグボーナスとなり得る。

【 0 0 7 1 】

上記キャラクタ獲得ゲーム及びキャラクタチャンスゲームの実行は、主制御部 1 5 0 の遊技状態制御部 1 6 0 におけるキャラクタゲーム実行制御部 1 6 0 B において制御される。

【 0 0 7 2 】

以下、図 4 に、このキャラクタゲーム実行制御部 1 6 0 B を中心として、キャラクタゲーム実行制御のための機能ブロック図を示す。

【 0 0 7 3 】

キャラクタゲーム実行制御部 1 6 0 B は、遊技実行制御部 1 6 0 A からビッグボーナス (B B) 内部当選情報、小役内部当選情報、B B 権利行使終了情報、通常遊技終了情報を受けて動作する。

【 0 0 7 4 】

通常遊技終了情報は、信号切替部 1 0 へ入力されるようになっている。信号切替部 1 0 は、後述するキャラクタフラグ F の状態によりパルス信号に基づく減算を、キャラクタ獲得ゲーム数を管理する A カウンタ 1 2 に対して行うか、キャラクタチャンスゲーム数を管理する B カウンタ 1 4 に対して行うかを切り替えるようになっている。

【 0 0 7 5 】

B B 権利行使終了情報は、A カウンタ 1 2 とキャラクタフラグセット部 1 6 に入力されるようになっており、A カウンタ 1 2 では、B B 権利行使終了情報の入力に基づいて、初期値 (= 3 0) にリセットされ、キャラクタフラグセット部 1 6 では、キャラクタフラグ F がセット (1) がされる。キャラクタフラグセット部 1 6 は、キャラクタフラグ F メモリ 1 8 に接続されており、このキャラクタフラグセット部 1 6 によるセット状態を記憶する。

【 0 0 7 6 】

また、A カウンタ 1 2 では、前記通常遊技終了情報が入力される信号切替部 1 0 からのパルス信号 (通常遊技終了情報入力毎に発生) に基づいて 1 ずつ減算 (デクリメント) されるようになっており、カウントアップ (A = 0) となると、キャラクタフラグリセット部 2 0 でキャラクタフラグ F がリセット (0) されるようになっている。キャラクタフラグリセット部 2 0 は、キャラクタフラグ F メモリ 1 8 に接続されており、このキャラクタフラグリセット部 2 0 によるリセット状態を記憶する。

【 0 0 7 7 】

すなわち、キャラクタフラグ F メモリ 1 8 のキャラクタフラグ F は、B B 権利行使終了後にセット (1) され、その後の通常遊技が 3 0 回消化された時点でリセット (0) されることになる。

【 0 0 7 8 】

キャラクタフラグ F メモリ 1 8 は、キャラクタカード増減処理部 2 2、前記信号切替部 1 0 及び特別演出実行指示部 2 4 にそれぞれ接続されている。

【 0 0 7 9 】

キャラクタカード増減処理部 2 2 は、キャラクタフラグ F がセット (1) されているときアクティブとなり、キャラクタカードの増減処理を実行する。

【 0 0 8 0 】

また、信号切替部 1 0 は、キャラクタフラグ F がセット (1) のときパルス信号を A カウンタへ送出し、キャラクタフラグ F をリセット (0) のときパルス信号を B カウンタへ送出する。

【 0 0 8 1 】

さらに、特別演出実行指示部 2 4 は、キャラクタフラグ F がリセット (0) されているときにアクティブとなる。特別演出実行指示部 2 4 のアクティブの状態では、キャラクタカードを取得していること (後述する、キャラクタカード取出部 2 6 からのアクティブ信号入力) を条件に、ビッグボーナス内部当選情報が入力されると、ビッグボーナス中のア

10

20

30

40

50

シスト演出を 100% 実行するように表示制御部 108 並びに音声制御部 114 へ指示する（スーパービッグボーナスへの移行）。

【0082】

小役内部当選情報は、小役種類判別部 28 に入力され、小役の種類が判別される。

【0083】

小役種類判別部 28 は、前記キャラクタカード増減処理部 22 に接続され、小役（リプレイを含む）に内部当選したことを示す小役信号が入力される。

【0084】

キャラクタカード増減処理部 22 には、前記表 1 の配分データが記憶されており、この表 1 に基づいてキャラクタカードの配分がなされる。

10

【0085】

すなわち、前記小役信号が入力すると、キャラクタカード増減処理部 22 がアクティブであれば、前記小役信号に基づいてキャラクタカードを増減（本実施の形態では、全ての小役（リプレイを含む）が +1）し、キャラクタカードメモリ 30 に更新記憶される。

【0086】

また、小役種類判別部 28 は、キャラクタ特別増加処理部 32 に接続されている。このキャラクタ特別増加処理部 32 では、予め定めた特定の図柄での小役（例えば、スイカ図柄）に内部当選した場合に、キャラクタカードを 1 個付与する役目（救済措置）を有しており、この付与したキャラクタカードは、キャラクタカードメモリ 30 に格納される。なお、救済措置は、救済措置の異議を確立（キャラクタカードを持たない遊技者への救済）するべく、キャラクタカードメモリ 30 内にキャラクタカードがない（0 個）状態でのみ機能させることが好ましい。

20

【0087】

キャラクタカードメモリ 30 は、キャラクタカード取出部 26 によって、1 個ずつ取り出されるようになっている。すなわち、キャラクタカード取出部 26 による取り出しに応じて、キャラクタカードメモリ 30 に記憶されたキャラクタカード数が 1 ずつ減算される。

【0088】

また、キャラクタカードメモリ 30 には、キャラクタカード数表示指示部 34 が接続されており、現在のキャラクタカードの数を、表示制御部 108 を介して LCD 313 の下段に位置する第 2 の表示領域 313 B（図 5 参照）に表示するようになっている。この表示形態は、キャラクタカードに見立てたキャラクタ 174 を個数分、横列に表示するようになっている。

30

【0089】

但し、前述のようにキャラクタカードは最大で 31 個であるため、5 個を 1 つの束として、表示するキャラクタ 174 に 5 個分であることを示すプラカード 174 A を持たせることで、キャラクタ 174 の表示数を減らしている。

【0090】

すなわち、図 5 に示される如く、キャラクタカードを 1 個取得する毎に、キャラクタ 174 が表示されていき（図 5（A）参照）、これが横列に 5 個並ぶと（図 5（B）参照）、瞬時に最も左端に位置するキャラクタ 174 を、当該キャラクタ 174 が、「×5」のプラカード 174 A を持った画像に変更する（図 5（C）参照）。

40

【0091】

さらに、キャラクタカードを取得していき、10 個になると、左端のキャラクタ 175 が、「×10」のプラカード 174 B を持った画像に変更する（図 5（D）参照）。以後、5 個単位で、「×15」のプラカード 174 C（図 5（E）参照）・・・のように左端のキャラクタ 174 の表示画像を変更していくことで、限られたスペースでのキャラクタカード数の表示を実現している。

【0092】

前記キャラクタカード取出部 26 では、1 個のキャラクタカードを取り出すと、これを

50

保持し、Bカウンタ14からのカウントアップ(B=0)信号によって、保持していたキャラクターカードを廃棄して、次のキャラクターカードを取り出すことを繰り返すようになっている。

【0093】

キャラクターカード取出部26にキャラクターカードが存在する場合には、このキャラクターカード取出部26から特別演出実行指示部24へアクティブ信号が送出されるようになっており、このアクティブ信号の入力と、前記キャラクターフラグメモリ18からのリセット(0)信号の入力と、があるときにBB大役内部当選情報が入力されることで、当該ビッグボーナスの権利行使時にスーパービッグボーナスとすることができる。

【0094】

以下に本実施の形態の作用を説明する。

(通常遊技の流れ)

メダルが投入済であり、1枚ベットボタン352A、マックスベットボタン352Bによるベットが完了すると、始動レバー354が操作されたか否かが判断される。この操作と同時に当り/外れの抽選がなされる。

【0095】

この抽選の結果を判別し、当りの場合には内部制御的にフラグの成立とし(内部当選)、リール350A、350B、350Cが回転を開始する。

【0096】

その後、遊技者が、停止ボタン356A、356B、356Cを操作すると、この停止操作によってリール350A、350B、350Cの回転を停止させるが、滑り制御を加味してリール350A、350B、350Cの停止制御が実行される。すなわち、前記フラグが成立している場合には、的確な目押しタイミングによって当たり図柄を停止させることができる。また、多少の停止操作タイミングのずれは滑り制御によって矯正される。逆に、フラグが成立していない場合には、目押しを行っても、リール350A、350B、350Cの回転に滑りを生じさせ、当たり図柄では停止しないようにする。

【0097】

次に、全てのリール350A、350B、350Cが停止すると、停止図柄が当たりか否かが判断され、当たりの場合には当たり役を判別する。

【0098】

この判別で、大役と判定された場合には、ボーナスゲーム制御を実行し(権利行使)、小役と判定された場合には、当該小役に予め設定されている所定の払出し制御を実行する。

【0099】

ここで、本実施の形態では、大役、特にビッグボーナスの権利行使が終了すると、通常遊技に戻ると共にチャンスゲームに投入する。チャンスゲームでは、キャラクターカード獲得ゲームと、キャラクターチャンスゲームとが実行され、通常遊技の抽選結果に応じて、キャラクターカードを取得し、かつビッグボーナスのスーパービッグボーナスへの進展のチャンスが与えられる。

【0100】

以下、図6のフローチャートに従い、チャンスゲームの流れを説明する。

【0101】

ステップ200では、現在の遊技状態を判断し、ビッグボーナス(BB)権利行使中か、通常遊技中か、それ以外(ビッグ/レギュラーボーナス内部当選中、レギュラーボーナス権利行使中)かを分類する。

【0102】

このステップ200で、BB権利行使中と判定されると、ステップ202へ移行して当該BB権利行使が終了したか否かが判断される。ここで、否定判定された場合には、このルーチンは終了し、BB権利行使後は、BB権利行使が終了するまで、ステップ200、202を繰り返す。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 3 】

ステップ 2 0 2 で肯定判定されると、キャラクタ獲得ゲームのスタートとなり、その初期設定として、まず、ステップ 2 0 4 へ移行してキャラクタフラグ F をセット (1) し、次いで A カウンタ 2 0 6 を「 3 0 」にセットして、ステップ 2 0 8 へ移行する。

【 0 1 0 4 】

ステップ 2 0 8 は、サービスとしてキャラクタ獲得ゲームのスタート時に 1 個のキャラクタカードを獲得させ、このルーチンは終了する。

【 0 1 0 5 】

次にステップ 2 0 0 で通常遊技と判定されると、ステップ 2 1 0 へ移行する。なお、前記 B B 権利行使が終了すると、通常の遊技に戻るため、次のステップ 2 0 0 での判定は、通常遊技となる。

10

【 0 1 0 6 】

ステップ 2 1 0 では、キャラクタフラグ F がセット (1) されているか否かが判断され、セットされていると判定 (肯定判定) されると、B B 権利行使後からの通常遊技への移行と判断され、キャラクタ獲得ゲームに突入するべく、ステップ 2 1 2 へ移行する。

【 0 1 0 7 】

ステップ 2 1 2 では、通常遊技中において、小役 (リプレイを含む) に内部当選したか否かが判断される。

【 0 1 0 8 】

このステップ 2 1 2 で肯定判定されると、ステップ 2 1 4 へ移行して、前述した表 1 に基づいて、キャラクタカードを 1 個増加して、ステップ 2 1 6 へ移行する。すなわち、本実施の形態では、キャラクタの種類 (A 乃至 D) に拘わらず、一律 1 個の増加としている。

20

【 0 1 0 9 】

ステップ 2 1 6 では、キャラクタ表示制御により、LCD 3 1 3 の第 2 の表示領域 3 1 3 B へキャラクタを表示し、ステップ 2 1 8 へ移行する。

【 0 1 1 0 】

一方、ステップ 2 1 2 で否定判定された場合は、キャラクタカードの増加はなく、ステップ 2 2 0 へ移行する。ステップ 2 2 0 では、B B に内部当選したか否かが判断され、否定判定された場合はこのルーチンは終了する。

30

【 0 1 1 1 】

また、ステップ 2 2 0 で肯定判定されると、当該 B B がスーパービッグボーナスの権利を得たと判断し、ステップ 2 2 2 へ移行して、前記 B B をスーパービッグボーナスに設定し、次いでステップ 2 2 4 でキャラクタの現表示状態を維持して、このルーチンは終了する。

【 0 1 1 2 】

前記ステップ 2 1 8 では、A カウンタ 1 2 の数値を 1 減らし (デクリメント) 、ステップ 2 2 6 へ移行する。ステップ 2 2 6 では、A カウンタが 0 になったか (カウントアップしたか) 否かが判断され、否定判定された場合は、キャラクタ獲得ゲームが残っていると判断され、このルーチンは終了する。

40

【 0 1 1 3 】

また、ステップで肯定判定されると、キャラクタ獲得ゲームが終了したと判断され、ステップ 2 2 8 へ移行して、キャラクタフラグ F をリセット (0) し、次いでステップ 2 3 0 へ移行して、キャラクタチャンスゲームの初期設定として、B カウンタ 1 4 を「 5 」にセットして、このルーチンは終了する。

【 0 1 1 4 】

次に、ステップ 2 0 0 で通常遊技であると判定され、かつステップ 2 1 0 で否定判定 (キャラクタフラグ F がリセット (0) 状態であると判定) されると、ステップ 2 3 2 へ移行する。すなわち、このステップ 2 3 2 へは、キャラクタ獲得ゲームが終了した時点、或いは、チャンスゲームには関係ないときの通常遊技状態で移行する。

50

【 0 1 1 5 】

ステップ 2 3 2 では、獲得キャラクタカードが有るか否かが判断され、これによって、キャラクタ獲得ゲーム終了時点なのか、チャンスゲームには関係ない通常遊技なのかを判別できる。

【 0 1 1 6 】

ステップ 2 3 2 で肯定判定されると、キャラクタ獲得ゲーム終了時点であり、少なくとも 1 個（最大 3 1 個）のキャラクタカードを獲得していると判断され、ステップ 2 3 4 へ移行して、今回の通常遊技の抽選において、B B に内部当選したか否かが判断される。ステップ 2 3 4 で肯定判定されると、当該 B B がスーパービッグボーナスの権利を得たと判断し、ステップ 2 4 8 へ移行して、前記 B B をスーパービッグボーナスに設定し、次いでステップ 2 5 0 でキャラクタの現表示状態を維持して、このルーチンは終了する。

10

【 0 1 1 7 】

ステップ 2 3 4 で否定判定された場合には、キャラクタチャンスゲームを継続するべく、ステップ 2 3 6 で B カウンタ 1 4 を 1 つ減少し（デクリメント）、ステップ 2 3 8 へ移行する。

【 0 1 1 8 】

ステップ 2 3 8 では、B カウンタ 1 4 が「0」になったか否かが判断され、否定判定の場合には、このルーチンは終了する。また、ステップ 2 3 8 で肯定判定されると、1 個のキャラクタカード分の通常遊技（5 回）が終了したと判断され、ステップ 2 4 0 へ移行してキャラクタカードが残っているか否かが判断され、肯定判定されると、ステップ 2 4 2 へ移行して、キャラクタカードを 1 個減少させ（キャラクタカードメモリ 3 0 内から取り出すことでキャラクタカードが 1 つ減らし）、次いでステップ 2 4 4 の表示制御によって、獲得したキャラクタの数を L C D 3 1 3 の第 2 の表示領域 3 1 3 B に表示し、ステップ 2 4 6 へ移行する。

20

【 0 1 1 9 】

ステップ 2 4 6 では、B カウント 1 4 をリセット（B 5）し、このルーチンは終了する。また、ステップ 2 4 0 で否定判定された場合は、キャラクタチャンスゲームの終了と判断し、このルーチンは終了する。

【 0 1 2 0 】

次に、ステップ 2 3 2 で否定判定、すなわち、獲得キャラクタがない場合は、チャンスゲームに関係ない通常遊技と判断され、ステップ 2 5 1 へ移行して B B に内部当選しているか否かが判断される。このステップ 2 5 1 で肯定判定された場合は、既にビッグボーナスを得ていると判断し、このビッグボーナスをスーパービッグボーナスとするか否かを抽選した後、このルーチンは終了する。

30

【 0 1 2 1 】

また、ステップ 2 5 1 で否定判定された場合は、ステップ 2 5 2 へ移行して、当該通常遊技において特定小役に内部当選したか否かが判断される。ここでの特定小役は、「スイカ図柄」であり、スイカ図柄での小役が内部当選すると、ステップ 2 5 2 で肯定判定され、ステップ 2 5 4 へ移行して、キャラクタカードを 3 個獲得し、次いでステップ 2 5 6 へ移行して、B カウンタ 1 4 を初期値の [5] にセットしてこのルーチンは終了する。なお、ステップ 2 5 2 で否定判定の場合には、このルーチンは終了する。

40

【 0 1 2 2 】

前記特定小役の内部当選（スイカ図柄）でのキャラクタカードの獲得は、所謂救済措置であり、B B になかなか当選せず、B B 権利行使がない遊技者でも、キャラクタカードを獲得するチャンスを得ることができる。

【 0 1 2 3 】

このような救済措置を受けた状態では、ステップ 2 3 2 で肯定肯定され、B カウンタ 1 4 も初期値であるため、キャラクタチャンスゲームを 3 個のキャラクタカード分（すなわち、1 5 回）行うことができる。

【 0 1 2 4 】

50

以上が、チャンスゲームにおける、キャラクタ獲得ゲームとキャラクタチャンスゲームの流れであり、このチャンスゲームは、通常遊技と並行して実行されるため、単純にチャンスゲームプログラムを追加するのみでよいと、パチスロ機300における部品点数の増加がなく、増加による制御負担もない。

【0125】

また、本実施の形態で示したチャンスゲームを実行するにあたり、以下に挙げるような、作用効果を得ることができる。

【0126】

(1) ビッグボーナス(BB)の権利行使後の30回の通常遊技を、キャラクタ獲得ゲームとして設定し、この間の小役(リプレイ)の内部当選によって、キャラクタカードを1個獲得するようにしたため、通常遊技とは別にキャラクタ獲得ゲームが実行されるのではなく、通常遊技と並行してキャラクタ獲得ゲームを進行させることができるため、本来の遊技の時間を減らしてしまうような不具合がなく、結果として遊技者に不利益が被ることがない。

(2) キャラクタゲームは、BBの権利行使が終了した時点で、キャラクタ獲得ゲーム、続いてキャラクタチャンスゲームと進むため、ビッグボーナスに当選しない遊技者は、このチャンスゲームを行うことができない。そこで、通常遊技中に特定の図柄(本実施の形態では、「スイカ図柄」)の小役内部当選があった場合には、救済措置として、無条件でキャラクタカードを3個付与する。このキャラクタカードを獲得した遊技者は、15回のキャラクタチャンスゲームを行うことができる。

(3) キャラクタ獲得ゲームによってキャラクタカードを獲得した場合、LCD313の第2の表示領域313Bに獲得した数に相当するキャラクタ174が表示される。このLCD313は、上下に分割され、上段(第1の表示領域313A)は、通常遊技や大役遊技時等の演出表示がなされ、スーパービッグボーナスの権利を得たときは、特別演出であるアシスト表示がなされる。一方、LCD313の下段(第2の表示領域313B)には、前記キャラクタ174が表示される。このように、遊技者が常に注目するLCD313の一部(第2の表示領域313B)にキャラクタ174を表示することで、遊技者はキャラクタの存在及びその数を認識し易くなる。

【0127】

キャラクタ174は、キャラクタチャンスゲームが終了するまで、最低1個のキャラクタカードを所持していることになる。

【0128】

この場合、キャラクタチャンスゲーム中でのビッグボーナスの内部当選の際に、スーパービッグボーナスとするを主体としているが、キャラクタ獲得ゲーム中においても、キャラクタカード所持していることを考慮し、このキャラクタ獲得ゲーム中において、ビッグボーナスが内部当選した場合にスーパービッグボーナスとした。これにより、スーパービッグボーナスとなるチャンスが増え、遊技者が不利益をこうむることがない。

(4) キャラクタ獲得ゲームでは、チャンスカードの増加によって、LCD313の第2の表示領域313Bに表示するキャラクタ174の数が増える。一方、キャラクタチャンスゲームでは、チャンスカードの消化によって、LCD313の第2の表示領域313Bに表示するキャラクタ174の数が減る。いずれにしても、キャラクタゲーム中は、少なくとも1個のキャラクタ174がLCD313の第2の表示領域313Bに表示されている。この状態で、ビッグボーナスに内部当選すると、表示されているキャラクタ174の現表示状態を維持する(フリーズ)ようにした。すなわち、キャラクタ獲得ゲームでキャラクタカードを獲得しても、キャラクタチャンスゲームでキャラクタが消化されても、LCD313の第2の表示領域313B上の表示に何ら変化がないことになる。遊技者はこれを見て、ビッグボーナスに内部当選し、スーパービッグボーナスを得たことの予告と判断することができる。このように、キャラクタ174の表示形態を、予告に用いることで、遊技者は、LCD313の第2の表示領域313Bへの表示状態をより重視することになり、遊技意欲を増大させることができる。

(5) また、救済措置として、特定の図柄の小役に内部当選した場合、無条件で3個のキャラクタカードを付与するようにしているが、このとき、既にビッグボーナスに内部当選している場合には、キャラクタチャンスゲームを増やす意味がないため、前記救済措置を回避し、早期に通常遊技に戻すことで、遊技者はスーパービッグボーナスの権利行使のための入賞(図柄を揃えるための目押し操作)に集中することができる。

(6) キャラクタカードを1個取得する毎に、LCD313の第2の表示領域313Bにキャラクタ174を1個ずつ増やすようにして、遊技者にキャラクタカード数を報知するようにしているが、最大31個のキャラクタ174を表示しなければならない。そこで、5個のキャラクタ174単位で、当該キャラクタ174にプラカード174A(「×5」表示)、174B(「×10」表示)、174C(「×15」表示)・・・を持たせた表示形態に変更することで、LCD313の第2の表示領域313B上にキャラクタ5個分の領域を確保しておけばよく、LCD313の第2の表示領域313Bの表示領域を有効利用することができる。

10

【図面の簡単な説明】

【0129】

【図1】本実施の形態に係るパチスロ機の斜視図である。

【図2】本実施の形態に係るパチスロ機の動作制御ブロック図である。

【図3】主制御部における通常遊技を主体とした制御系を機能的に示したブロック図である。

【図4】主制御部における遊技状態制御部に含まれるキャラクタゲーム実行制御部の機能ブロック図である。

20

【図5】LCDに表示されるキャラクタの表示形態を示す正面図である。

【図6】本実施の形態に係るキャラクタ獲得ゲーム及びキャラクタチャンスゲームの流れを示す制御フローチャートである。

【図7】本実施の形態に係るパチスロ機の遊技状態毎の当選エリアの区分を示すテーブル図である。

【符号の説明】

【0130】

- 10 信号切替部
- 12 Aカウンタ
- 14 Bカウンタ
- 16 キャラクタフラグセット部
- 18 キャラクタフラグFメモリ
- 20 キャラクタフラグリセット部
- 22 キャラクタカード増減処理部
- 24 特別演出実行指示部
- 26 キャラクタカード取出部
- 28 小役種類判別部
- 30 キャラクタカードメモリ
- 32 キャラクタ特別増加処理部
- 34 キャラクタカード数表示指示部
- 100 主制御部
- 108 表示制御部(画像表示制御手段)
- 154 抽選部
- 156 当/外判定部
- 158 当選役・図柄判別部
- 160 遊技状態制御部
- 160A 遊技実行制御部
- 160B キャラクタゲーム実行制御部
- 162 遊技プログラムメモリ

30

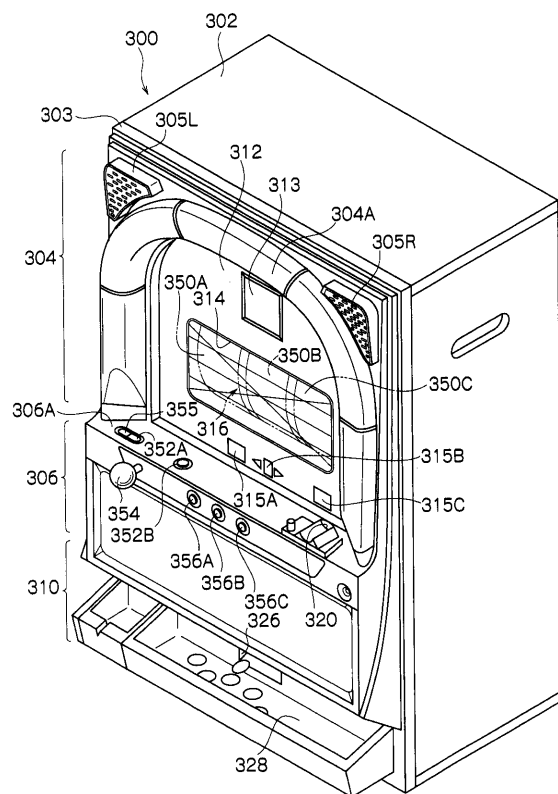
40

50

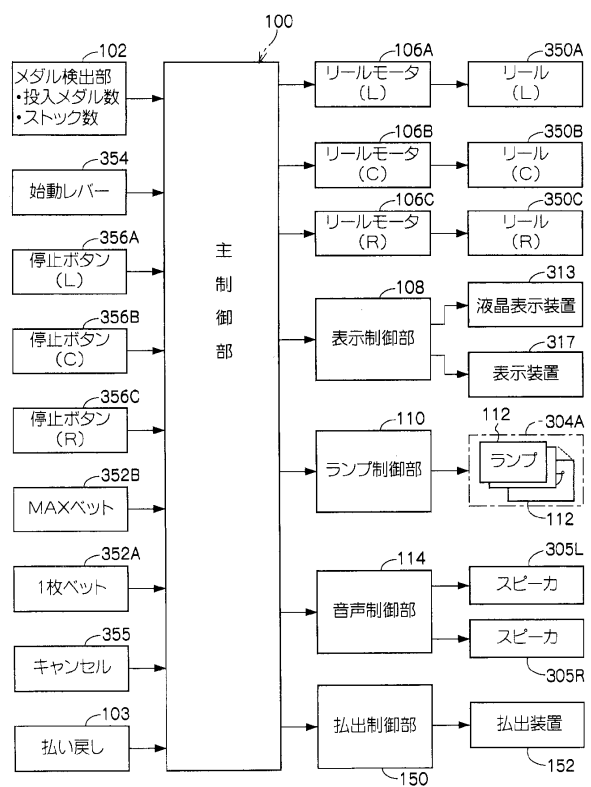
- 164 リール駆動制御部
 106A、106B、106C リールモータ
 166 フラグ管理制御部
 168 小役フラグメモリ
 170 大役フラグメモリ
 172A、172B、172C 位置検出センサ
 174 キャラクタ
 174A、174B、174C プラカード
 300 パチスロ機（遊技機）
 306 操作部
 313 LCD（画像表示部、第1の表示領域、第2の表示領域）
 316 図柄変動部
 352A 1枚ベットボタン
 352B マックスベットボタン
 354 始動レバー
 350A、350B、350C リール
 356A、356B、356C 停止ボタン

10

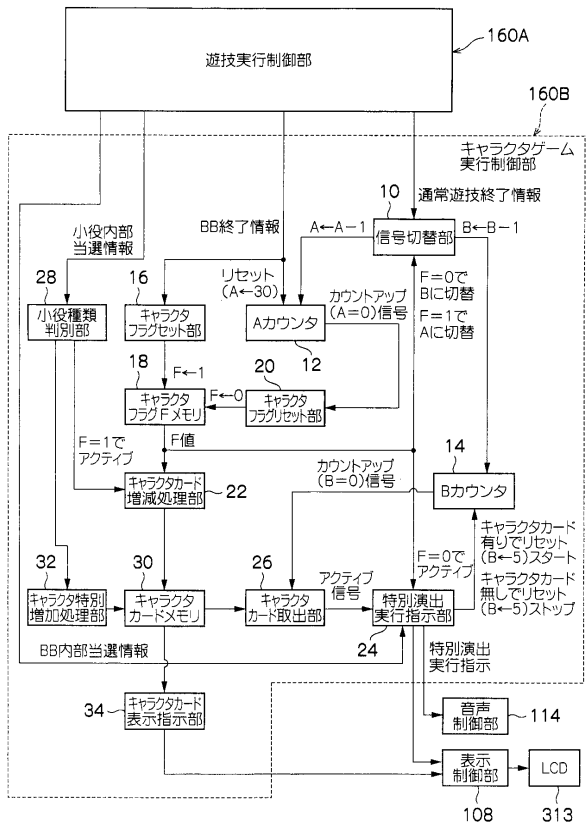
【図1】



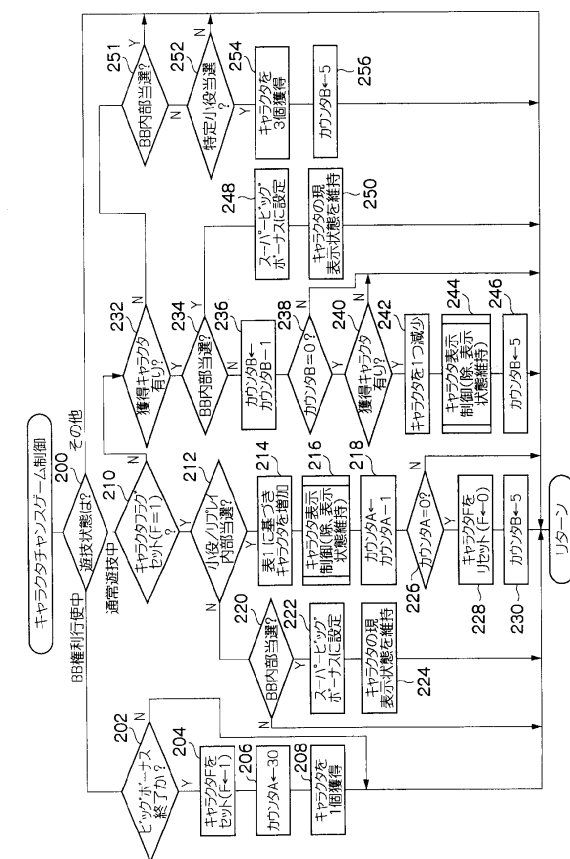
【図2】



【 図 4 】



【 図 6 】



【図 7】

遊技状態 当選 エリアNo.	通常遊技	BB 内部当選中	RB 内部当選中	BB作動時の 通常遊技	BB作動時の RB 内部当選中	RB遊技
0	不当選	不当選 及びBB	不当選 及びRB	不当選	不当選 及びRB	不当選
1	再遊技	再遊技 及びBB	再遊技 及びRB	ヘル・ヘル・ヘル	ヘル・ヘル・ヘル 及びRB	役物
2	ヘル・ヘル・ヘル	ヘル・ヘル・ヘル 及びBB	ヘル・ヘル・ヘル 及びRB	スィカ スィカ スィカ	スィカ・スィカ・スィカ 及びRB	
3	スィカ・スィカ スィカ	スィカ・スィカ・スィカ 及びBB	スィカ・スィカ・スィカ 及びRB	チェリ-----	チェリ----- 及びRB	
4	チェリ-----			RB		
5	RB					
6	BB					

フロントページの続き

- (72)発明者 石垣 敦士
群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の8 株式会社平和内
- (72)発明者 与沢 宏明
群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の8 株式会社平和内
- (72)発明者 佐々木 秀昭
群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の8 株式会社平和内

審査官 柴田 和雄

- (56)参考文献 特開2002-052137(JP,A)
特開2001-149531(JP,A)
特開2002-153595(JP,A)
特開2003-290510(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04