

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5157495号
(P5157495)

(45) 発行日 平成25年3月6日(2013.3.6)

(24) 登録日 平成24年12月21日(2012.12.21)

(51) Int. Cl. F 1
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 D
 A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

請求項の数 3 (全 49 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2008-23618 (P2008-23618) (22) 出願日 平成20年2月4日(2008.2.4) (65) 公開番号 特開2009-183339 (P2009-183339A) (43) 公開日 平成21年8月20日(2009.8.20) 審査請求日 平成21年7月27日(2009.7.27)</p>	<p>(73) 特許権者 597044139 株式会社大都技研 東京都台東区東上野一丁目1番14号 (74) 代理人 100128934 弁理士 横田 一樹 (74) 代理人 100112689 弁理士 佐原 雅史 (72) 発明者 栗嶋 康裕 東京都台東区東上野一丁目1番14号 株式会社大都技研内 審査官 木村 励</p>
---	---

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数種類の入賞役の内部当選の可否を抽選により判定する抽選手段と、
 遊技に関する所定の演出制御を行う演出制御手段と、
 複数種類のキャラクタのうち、少なくとも1つのキャラクタの選択を遊技者から受け付けるキャラクタ選択受付手段と、
前記抽選手段による抽選結果に基づいて、通常遊技よりも遊技者に有利な特典遊技を付与する特典遊技付与手段と、
 を備え、
前記複数種類のキャラクタは、第一のキャラクタと、該第一のキャラクタとは異なる第二のキャラクタと、を少なくとも含み、
前記第一のキャラクタには、所定の確率で内部当選する第一の入賞役が対応付けられ、
前記第二のキャラクタには、前記所定の確率よりも低い確率で内部当選する第二の入賞役が対応付けられ、
前記第一の入賞役は、当該第一の入賞役が内部当選した場合に、前記特典遊技が所定の割合で付与されることとなる入賞役であり、
前記第二の入賞役は、当該第二の入賞役が内部当選した場合に、前記特典遊技が前記所定の割合よりも高い割合で付与されることとなる入賞役であり、
前記演出制御手段は、前記キャラクタ選択受付手段により受け付けられたキャラクタに対応付けられた入賞役が内部当選した場合に、当該入賞役の内部当選確率に従って、前記特

10

20

典遊技が付与されるか否かを示す期待度演出を行うことを特徴とする、
遊技台。

【請求項 2】

前記演出制御手段は、前記キャラクタ選択受付手段により受け付けられていないキャラクタに対応付けられた入賞役が内部当選した場合にも、特定の割合で前記期待度演出を行うことを特徴とする、

請求項 1 に記載の遊技台。

【請求項 3】

前記複数種類の入賞役は、所定の遊技媒体が付与される、及び / 又は所定の遊技媒体の投入によらずに遊技を行うことができる、複数種類の一般役と、

前記複数種類の一般役のいずれかと、前記特典遊技に移行可能な特別役が重複して当選する複数種類の重複役と、を含むことを特徴とする、

請求項 1 または 2 に記載の遊技台。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、スロットマシンやパチンコ機などに代表される遊技台に関する。

【背景技術】

【0002】

従来のスロットマシンでは、ボーナス役が入賞した可能性があることを示唆する図柄組合せ、いわゆるチャンス目（例えば、センターラインに「リプレイ」または「ベル」揃い）が表示されると、遊技者に対しボーナス役への期待度を高める特殊報知演出（例えば、特殊音、リールフラッシュ、特殊画面）を行うスロットマシンが提案されている。（例えば、特許文献 1 参照）。

【特許文献 1】特開 2004 - 254971 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかしながら、従来のスロットマシンでは、予め定められたチャンス目を契機に特殊報知演出を行うといった固定的な演出方法であるため、遊技者の介入余地がなく受け身の面白みの無いものとなっていた。また、予め定められた選択率により特殊報知演出が起るため、特殊報知演出が単調となってしまう、すぐに飽きてしまうという問題があった。

【0004】

本発明は、このような従来の問題点を解決するためになされたものであって、遊技中に遊技者の介入要素を加えることによって、演出に対する参加意欲を向上させることができ、面白みのある遊技台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】

【0005】

(1) 本発明は、複数種類の入賞役の内部当選の当否を抽選により判定する抽選手段と、遊技に関する所定の演出制御を行う演出制御手段と、前記複数種類の入賞役のうち、少なくとも 1 つの入賞役の選択を遊技者から受信する選択受信手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記選択受信手段により受信した前記入賞役が前記抽選手段による抽選により当選と判定された場合、前記所定の演出制御を行うことを特徴とする、遊技台である。

【0006】

(2) また、本発明は、前記所定の演出制御は、通常遊技よりも遊技者に有利な特典遊技に内部当選していることを示唆する演出制御であることを特徴とする、(1) に記載の遊技台である。

【0007】

(3) また、本発明は、前記複数種類の入賞役は、内部当選する確率がそれぞれ異なることを特徴とする、(1) 又は (2) に記載の遊技台である。

10

20

30

40

50

【0008】

(4)また、本発明は、前記複数種類の入賞役は、所定の遊技媒体の付与及び/又は、遊技媒体の付与によらずに遊技を行うことができる複数種類の一般役と、前記複数種類の一般役と、通常遊技よりも遊技媒体の獲得確率が高く遊技者に有利な特別遊技となる特別役が重複して当選する複数種類の重複役と、を含み、前記選択受信手段は、前記複数種類の重複役のうち、少なくとも1つの該重複役の選択を遊技者から受信することを特徴とする、(1)乃至(3)のいずれかに記載の遊技台である。

【0009】

(5)また、本発明は、前記演出制御手段は、前記複数種類の入賞役ごとに対応した演出制御を実行することを特徴とする、(1)乃至(4)のいずれかに記載の遊技台である。

10

【0010】

(6)また、本発明は、遊技媒体の投入によらずに遊技を行うことができる再遊技の確率が所定の確率で定められた通常遊技から、前記所定の確率とは異なる確率に変動する再遊技変動遊技へ移行制御を行う遊技移行制御手段をさらに備え、前記選択受信手段は、前記遊技移行制御手段により前記再遊技変動遊技への移行制御が行われる場合、前記複数種類の入賞役のうち、少なくとも1つの入賞役の選択を遊技者から受信し、前記演出制御手段は、前記遊技移行制御手段により移行制御が行われる前記再遊技変動遊技において、所定の前記演出制御を行うことを特徴とする、(1)乃至(5)のいずれかに記載の遊技台である。

20

【0011】

(7)また、本発明は、前記演出制御は、遊技の進行に基づいて発展する発展演出制御を含み、前記演出制御手段は、前記選択受信手段により受信した前記入賞役が、前記抽選手段の抽選により当選と判定された場合、前記発展演出制御を行うことを特徴とする、(1)乃至(6)のいずれかに記載の遊技台である。

【発明の効果】

【0012】

本発明に係る遊技台は、遊技者に退屈感を与えることがなく、遊技者に期待感を抱かせつつ遊技を行わせることができるという優れた効果を有する。

【発明を実施するための最良の形態】

30

【0013】

以下、図面を用いて、本発明の実施例1に係るスロットマシン(遊技台)について詳細に説明する。

【0014】

<全体構成>

【0015】

まず、図1を用いて、本実施例1に係るスロットマシン100の全体構成について説明する。なお、同図はスロットマシン100の外観斜視図を示したものである。

【0016】

スロットマシン100は、略箱状の本体101と、この本体101の前面開口部に取り付けられた前面扉102とを有して構成されている。スロットマシン100の本体101の中央内部には、外周面に複数種類の図柄が所定コマ数だけ配置されたリールが3個(左リール110、中リール111、右リール112)収納され、スロットマシン100の内部で回転できるように構成されている。各図柄は帯状部材に等間隔で適当数印刷され、この帯状部材が所定の円形枠材に貼り付けられて各リール110乃至112が構成されている。リール110乃至112上の図柄は、遊技者から見ると、図柄表示窓113から縦方向に概ね3つ表示され、合計9つの図柄が見えるようになっている。そして、各リール110乃至112を回転させることにより、遊技者から見える図柄の組み合わせが変動することとなる。なお、本実施例1では、3個のリールをスロットマシン100の中央内部に備えているが、リールの数やリールの設置位置はこれに限定されるものではない。

40

50

【 0 0 1 7 】

また、図柄表示窓 1 1 3 の外枠には、点滅や点灯などの点灯制御によって、後述する有効ラインや入賞ラインを報知するためのライン表示 LED (図示省略) が配置されている。

【 0 0 1 8 】

さらに、スロットマシン 1 0 0 内部において各々のリール 1 1 0 乃至 1 1 2 の近傍には、投光部と受光部からなる光学式センサ (図示省略) が設けられており、この光学式センサの投光部と受光部の間を、リールに設けられた一定の長さの遮光片が通過するように構成されている。このセンサの検出結果に基づいてリール上の図柄の回転方向の位置を判断し、目的とする図柄が入賞ライン 1 1 4 上に表示されるようにリール 1 1 0 乃至 1 1 2 を停止させる。

10

【 0 0 1 9 】

図 2 は、スロットマシン 1 0 0 の図柄表示窓 1 1 3 を拡大して示した部分拡大図である。有効となる入賞ライン (有効ライン) は、スロットマシン 1 0 0 に投入されたメダルの数によって予め定まっており、5 本の入賞ライン 1 1 4 のうち、例えば、メダルが 1 枚投入された場合、中段水平入賞ライン L 1 が有効ラインとなり、メダルが 2 枚投入された場合、上段水平入賞ライン L 2 と下段水平入賞ライン L 3 が追加された 3 本が有効ラインとなり、メダルが 3 枚投入された場合、右上り入賞ライン L 4 と右下り入賞ライン L 5 が追加された 5 本が有効ラインとなる。なお、入賞ライン 1 1 4 の数については 5 本に限定されるものではなく、また、メダルの投入枚数と有効ラインの数の関係もこの例に限定されるものではない。

20

【 0 0 2 0 】

ここで、「図柄組合せ」とは有効ライン L 1 ~ L 5 のいずれかの有効ライン上に表示された図柄の組み合わせをいう。例えば、中段水平入賞ライン L 1 が有効ラインである場合には、図柄表示窓 1 1 3 を構成する 9 つの領域 1 ~ 領域 9 のうち、中段水平入賞ライン L 1 で示される領域 2 (左リール 1 1 0 の中段)、領域 5 (中リール 1 1 1 の中段)、および領域 8 (右リール 1 1 2 の中段) に表示された図柄の組合せを「図柄組合せ」といい、右上り入賞ライン L 4 が有効ラインである場合には、図柄表示窓 1 1 3 を構成する 9 つの領域 1 ~ 領域 9 のうち、右上り入賞ライン L 4 で示される領域 3 (左リール 1 1 0 の下段)、領域 5 (中リール 1 1 1 の中段)、および領域 7 (右リール 1 1 2 の上段) に表示された図柄の組合せを「図柄組合せ」という。また、図柄表示窓 1 1 3 を構成する 9 つの領域 1 ~ 領域 9 を「表示領域」という。

30

【 0 0 2 1 】

図 1 に戻って、入賞ライン表示ランプ 1 2 0 は、有効となる入賞ラインを示すランプである。スタートランプ 1 2 1 は、リール 1 1 0 乃至 1 1 2 が回転することができる状態にあることを遊技者に知らせるランプである。再遊技ランプ 1 2 2 は、前回の遊技において入賞役の一つである再遊技役に入賞した場合に、今回の遊技が再遊技可能であること (メダルの投入なしに、前回遊技で投入した枚数と同じ枚数のメダルを投入したものと遊技可能であること) を遊技者に知らせるランプである。告知ランプ 1 2 3 は、内部抽選において、特定の入賞役 (例えば、後述する B B 役 (ビッグボーナス) や R B 役 (レギュラーボーナス) など) に内部当選していることを遊技者に知らせるランプである。メダル投入ランプ 1 2 4 は、メダルの投入が可能であることを知らせるランプである。払出枚数表示器 1 2 5 は、何らかの入賞役に入賞した結果、遊技者に払出されるメダルの枚数を表示するための表示器である。遊技回数表示器 1 2 6 は、メダル投入時のエラー表示や、後述する B B 遊技中の遊技回数、所定の入賞役の入賞回数等を表示するための表示器である。貯留枚数表示器 1 2 7 は、スロットマシン 1 0 0 に電子的に貯留されているメダルの枚数を表示するための表示器である。リールパネルランプ 1 2 8 は、演出用のランプである。

40

【 0 0 2 2 】

メダル投入ボタン 1 3 0、1 3 1 は、スロットマシン 1 0 0 に電子的に貯留されているメダルを所定の枚数分投入するためのボタンである。本実施例 1 においては、メダル投入

50

ボタン130が押下される毎に1枚ずつ最大3枚まで投入され、メダル投入ボタン(以下、BETボタン又は演出用投入ボタンと称する場合がある)131が押下されると3枚投入されるようになっている。メダル投入口134は、遊技を開始するに当たって遊技者がメダルを投入するための投入口である。すなわち、メダルの投入は、メダル投入ボタン130又は131により電子的に投入することもできるし、メダル投入口134から実際のメダルを投入することもできる。精算ボタン132は、スロットマシン100に電子的に貯留されたメダル及びベットされたメダルを精算し、メダル払出口155よりメダル受皿156に排出するためのボタンである。メダル返却ボタン133は、投入されたメダルが詰まった場合に押下してメダルを取り除くためのボタンである。

【0023】

10

スタートレバー135は、遊技の開始操作を行うためのレバー型のスイッチである。即ち、メダル投入口134に所望する枚数のメダルを投入して、スタートレバー135を操作すると、これを契機としてリール110乃至112が回転し、遊技が開始される。ストップボタン137乃至139は、スタートレバー135の操作によって回転を開始したリール110乃至112に対する停止操作を行うためのボタンであり、各リール110乃至112に対応して設けられている。そして、いずれかのストップボタン137乃至139を操作すると対応するいずれかのリール110乃至112が停止することになる。

【0024】

ドアキー孔140は、スロットマシン100の前面扉102のロックを解除するためのキーを挿入する孔である。メダル払出口155は、メダルを払出すための払出口である。メダル受皿156は、メダル払出口155から払出されたメダルを溜めるための器である。なお、メダル受皿156は、本実施例1では発光可能な受皿を採用している。

20

【0025】

上部ランプ150、サイドランプ151、中央ランプ152、腰部ランプ153、下部ランプ154は、遊技を盛り上げるための装飾用のランプである。演出装置190は、例えば開閉自在な扉装置(シャッター)163が前面に取り付けられた液晶表示装置157を含み、この演出装置190には、例えば、小役告知や後で説明するキャラクタ選択演出や期待度演出等の各種の演出情報が表示される。音孔160は、スロットマシン100内部に設けられているスピーカの音を外部に出力するための孔である。タイトルパネル162には、スロットマシン100を装飾するための図柄が描かれる。

30

【0026】

次に、図3および図4を用いて、このスロットマシン100の制御部の回路構成について詳細に説明する。

【0027】

スロットマシン100の制御部は、大別すると、遊技の中核部分を制御する主制御部300と、主制御部300より送信されたコマンドに応じて各種機器を制御する副制御部400と、によって構成されている。

【0028】

<主制御部>

【0029】

40

まず、図3を用いて、スロットマシン100の主制御部300について説明する。なお、同図は主制御部300の回路ブロック図を示したものである。

【0030】

主制御部300は、主制御部300の全体を制御するための演算処理装置であるCPU310や、CPU310が各ICや各回路と信号の送受信を行うためのデータバス及びアドレスバスを備え、その他、以下に述べる構成を有する。クロック補正回路314は、水晶発振器311から発振されたクロックを分周してCPU310に供給する回路である。例えば、水晶発振器311の周波数が12MHzの場合に、分周後のクロックは6MHzとなる。CPU310は、クロック補正回路314により分周されたクロックをシステムクロックとして受け入れて動作する。

50

【0031】

また、CPU310には、センサやスイッチの状態を常時監視するためのタイマ割り込み処理の周期やモータの駆動パルスの送信周期を設定するためのタイマ回路315がバスを介して接続されている。CPU310は、電源が投入されると、データバスを介してROM312の所定エリアに格納された分周用のデータをタイマ回路315に送信する。タイマ回路315は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに、割り込み要求をCPU310に送信する。CPU310は、この割り込み要求を契機に、各センサ等の監視や駆動パルスの送信を実行する。例えば、CPU310のシステムクロックを6MHz、タイマ回路315の分周値を1/256、ROM312の分周用のデータを44に設定した場合、この割り込みの基準時間は、 $256 \times 44 \div 6\text{MHz} = 1.877\text{ms}$ となる。

10

【0032】

さらに、CPU310には、各ICを制御するためのプログラム、入賞役の内部抽選時に用いる抽選データ、リールの停止位置等の各種データを記憶しているROM312や、一時的なデータを保存するためのRAM313が接続されている。これらのROM312やRAM313については他の記憶手段を用いてもよく、この点は後述する副制御部400においても同様である。また、CPU310には、外部の信号を受信するための入力インタフェース360が接続され、割り込み時間ごとに入力インタフェース360を介して、メダル投入センサ320、スタートレバーセンサ321、ストップボタンセンサ322、メダル投入ボタンセンサ323、精算スイッチセンサ324、メダル払い出しセンサ326、電源判定回路327の状態を検出し、各センサを監視している。

20

【0033】

メダル投入センサ320は、メダル投入口134に投入されたメダルを検出するためのセンサである。スタートレバーセンサ321はスタートレバー135の操作を検出するためのセンサである。ストップボタンセンサ322はストップボタン137乃至139のいずれかが押された場合、どのストップボタンが押されたかを検出するためのセンサである。メダル投入ボタンセンサ323はメダル投入ボタン130、131のいずれかが押下された場合、どのメダル投入ボタンが押されたかを検出するためのセンサである。精算スイッチセンサ324は、精算ボタン132に設けられており、精算ボタン132が一回押されると、貯留されているメダル及びベットされているメダルが精算されて払い出されることになる。メダル払い出しセンサ326は、払い出されるメダルを検出するためのセンサである。電源判定回路327は、スロットマシン100に供給される電源の遮断を検出するための回路である。

30

【0034】

CPU310には、更に、入力インタフェース361、出力インタフェース370、371がアドレスデコード回路350を介してアドレスバスに接続されている。CPU310は、これらのインタフェースを介して外部のデバイスと信号の送受信を行っている。入力インタフェース361には、インデックスセンサ325が接続されている。インデックスセンサ325は、各リール110乃至112の取付台の所定位置に設置されており、リール110乃至112に設けた遮光片がこのインデックスセンサ325を通過するたびにハイレベルになる。CPU310は、この信号を検出すると、リールが1回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットする。出力インタフェース370には、リールを駆動させるためのモータを制御するリールモータ駆動部330と、ホッパー（バケットにたまっているメダルをメダル払出口155から払出すための装置。）のモータを駆動するためのホッパーモータ駆動部331と、遊技ランプ340（具体的には、入賞ライン表示ランプ120、スタートランプ121、再遊技ランプ122、告知ランプ123、メダル投入ランプ124等）と、7セグメント（SEG）表示器341（払出枚数表示器125、遊技情報表示器126、貯留枚数表示器127等）が接続されている。

40

【0035】

また、CPU310には、乱数発生回路317がデータバスを介して接続されている。

50

乱数発生回路 317 は、水晶発振器 311 及び水晶発振器 316 から発振されるクロックに基づいて、一定の範囲内で値をインクリメントし、そのカウント値を CPU 310 に出力することのできるインクリメントカウンタであり、後述する入賞役の内部抽選をはじめ各種抽選処理に使用される。CPU 310 のデータバスには、副制御部 400 にコマンドを送信するための出力インタフェース 371 が接続されている。主制御部 300 と副制御部 400 との情報通信は一方の通信であり、主制御部 300 は副制御部 400 へコマンド（例えば、後で説明する演出用ボタン受付コマンド）を送信するが、副制御部 400 から主制御部 300 へ何らかのコマンド等を送信することはできない。

【0036】

<副制御部>

10

【0037】

次に、図 4 を用いて、スロットマシン 100 の副制御部 400 について説明する。なお、同図は副制御部 400 の回路ブロック図を示したものである。

【0038】

副制御部 400 は、主制御部 300 より送信された主制御コマンド等に基づいて副制御部 400 の全体を制御する演算処理装置である CPU 410 や、CPU 410 が各 IC、各回路と信号の送受信を行うためのデータバス及びアドレスバスを備え、以下に述べる構成を有する。クロック補正回路 414 は、水晶発振器 411 から発振されたクロックを補正し、補正後のクロックをシステムクロックとして CPU 410 に供給する回路である。

【0039】

20

また、CPU 410 にはタイマ回路 415 がバスを介して接続されている。CPU 410 は、所定のタイミングでデータバスを介して ROM 412 の所定エリアに格納された分周用のデータをタイマ回路 415 に送信する。タイマ回路 415 は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに、割り込み要求を CPU 410 に送信する。CPU 410 は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各 IC や各回路を制御する。

【0040】

また、CPU 410 には、副制御部 400 の全体を制御するための命令及びデータ、ライン表示 LED の点灯パターンや各種表示器を制御するためのデータが記憶された ROM 412 や、データ等を一時的に保存するための RAM 413 が各バスを介して接続されている。

30

【0041】

さらに、CPU 410 には、外部の信号を送受信するための入出力インタフェース 460 が接続されており、入出力インタフェース 460 には、図柄表示窓 113 の外枠に配設され、点滅や点灯などの点灯制御によって有効ラインや入賞ラインを報知するためのライン表示 LED 420、前面扉 102 の開閉を検出するための扉センサ 421、RAM 413 のデータをクリアにするためのリセットスイッチ 422 が接続されている。

【0042】

CPU 410 には、データバスを介して主制御部 300 から主制御コマンドを受信するための入力インタフェース 461 が接続されており、入力インタフェース 461 を介して受信したコマンドに基づいて、遊技全体を盛り上げる演出処理等が実行される。具体的には、遊技者により演出用投入ボタン（BET ボタン）131 が押下されると、主制御部 300 の CPU 310 から演出用投入ボタン受付コマンドが送信され、その演出用投入ボタン受付コマンドに基づいて、後で説明するキャラクタ選択演出や期待度演出等の遊技を盛り上げる演出処理が実行されることになる。また、CPU 410 のデータバスとアドレスバスには、音源 IC 480 が接続されている。音源 IC 480 は、CPU 410 からの命令に応じて音声の制御を行う。また、音源 IC 480 には、音声データが記憶された ROM 481 が接続されており、音源 IC 480 は、ROM 481 から取得した音声データをアンプ 482 で増幅させてスピーカ 483 から出力する。CPU 410 には、主制御部 300 と同様に、外部 IC を選択するためのアドレスデコード回路 450 が接続されており

40

50

、アドレスデコード回路450には、主制御部300からのコマンドを受信するための入力インタフェース461、時計IC423、7セグメント表示器440への信号を出力するための出力インタフェース472等が接続されている。

【0043】

時計IC423が接続されていることで、CPU410は、現在時刻を取得することが可能である。7セグメント表示器440は、スロットマシン100の内部に設けられており、たとえば副制御部400に設定された所定の情報を遊技店の係員等が確認できるようになっている。更に、出力インタフェース470には、デマルチプレクサ419が接続されている。デマルチプレクサ419は、出力インタフェース470から送信された信号を各表示部等に分配する。即ち、デマルチプレクサ419は、CPU410から受信されたデータに応じて上部ランプ150、サイドランプ151、中央ランプ152、腰部ランプ153、下部ランプ154、リールパネルランプ128、タイトルパネルランプ170、払出口ストロボ171を制御する。タイトルパネルランプ170は、タイトルパネル162を照明するランプであり、払出口ストロボ171は、メダル払い出し口155の内側に設置されたストロボタイプのランプである。なお、CPU410は、扉・液晶画面制御部490への信号送信は、デマルチプレクサ419を介して実施する。扉・液晶画面制御部490は、液晶表示装置157及び扉装置163を制御する制御部である。

10

【0044】

< 図柄配列 >

【0045】

次に、図5を用いて、上述の各リール110～112に施される図柄配列について説明する。なお、同図は、各リール(左リール110、中リール111、右リール112)に施される図柄の配列を平面的に展開して示した図である。

20

【0046】

各リール110～112には、同図の右側に示す複数種類(本実施例では、8種類)の図柄が所定コマ数(本実施例では、番号0～20の21コマ)だけ配置されている。また、同図の左端に示した番号0～20は、各リール110～112上の図柄の配置位置を示す番号である。例えば、本実施例1では、左リール110の番号1のコマには「BB1図柄」、中リール111の番号0のコマには「CHANCE図柄(チャンス図柄)」、右リール112の番号2のコマには「リプレイ図柄」がそれぞれ配置されている。

30

【0047】

< 入賞役の種類 >

【0048】

次に、図6を用いて、スロットマシン100の入賞役の種類について説明する。なお、同図は入賞役(作動役を含む)の種類、各入賞役の名称、各入賞役に対応する図柄組合せ、各入賞役の払出枚数、および各入賞役の作動を示した図である。

【0049】

スロットマシン100の入賞役には、特別役1(BB1)と、特別役2(BB2)と、特別役3(RB)と、小役(ベル、スイカ、チェリー)と、再遊技役(リプレイ、CHANCE)がある。なお、入賞役の種類は、これに限定されるものではなく、任意に採用できることは言うまでもない。また、本明細書において、特別役1(BB1)はボーナス役1(BB1)とすることがあり、特別役2(BB2)はボーナス役2(BB2)とすることがあり、特別役3(RB)はボーナス役3(RB3)とすることがある。また、これら特別役1～3を総称してボーナス役とすることがある。

40

【0050】

本明細書における入賞役のうち、特別役1(BB1)、特別役2(BB2)および特別役3(RB)はボーナス遊技に移行する役として、また、再遊技役1(リプレイ)、再遊技役2(CHANCE)は新たにメダルを投入することなく前回遊技で投入した枚数と同じ枚数のメダルを投入したもとする再遊技が可能となる役として、それぞれ入賞役とは区別され「作動役」と呼ばれる場合があるが、本明細書における「入賞役」には、作動役

50

である、特別役 1 (B B 1)、特別役 2 (B B 2)、特別役 3 (R B) および再遊技役 1、再遊技役 2 が含まれる。また、「入賞」とは、入賞役に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されることをいうが、本明細書における「入賞」には、メダルの配当を伴わない(メダルの払い出しを伴わない)作動役の図柄組合せが有効ライン上に表示される場合も含まれ、例えば、特別役 1 (B B 1)、特別役 2 (B B 2)、特別役 3 (R B)、再遊技役 1、再遊技役 2 への入賞が含まれる。

【 0 0 5 1 】

「特別役 1 (B B 1)、特別役 2 (B B 2)」(以下、特別役 1 (B B 1) および特別役 2 (B B 2) を「ビッグボーナス (B B)」と総称する場合がある)は、入賞によりビッグボーナス遊技 (B B 遊技) が開始される特別役 (作動役) である。対応する図柄組合せは、B B 1 が「 B B 1 図柄 - B B 1 図柄 - B B 1 図柄」、B B 2 が「 B B 2 図柄 - B B 2 図柄 - B B 2 図柄」である。また、B B 1、B B 2 についてはフラグ持越しを行う。すなわち、B B 1、B B 2 に内部当選すると、これを示すフラグが立つ (主制御部 3 0 0 の R A M 3 1 3 の所定のエリア内に記憶される) が、その遊技において B B 1、B B 2 に入賞しなかったとしても、入賞するまで内部当選を示すフラグが立った状態が維持され、次遊技以降でも B B 1、B B 2 に内部当選中となり、B B 1 に対応する図柄組合せ「 B B 1 図柄 - B B 1 図柄 - B B 1 図柄」、B B 2 に対応する図柄組合せ「 B B 2 図柄 - B B 2 図柄 - B B 2 図柄」が、有効ライン上に揃って入賞する状態にある。

【 0 0 5 2 】

「特別役 3 (R B)」(以下、特別役 3 (R B) を「レギュラーボーナス」と称する場合がある。)は、入賞によりレギュラーボーナス遊技 (R B 遊技) が開始される特殊役 (作動役) である。対応する図柄組合せは、「 R B 図柄 - R B 図柄 - R B 図柄」である。なお、R B についても上述の B B と同様にフラグ持越しを行う。但し、(詳細は後述するが) ビッグボーナス遊技 (B B 遊技) においては、レギュラーボーナス遊技 (R B 遊技) が内部当選することや、図柄組み合わせが入賞ライン上に表示されること、を開始条件とせず自動的に開始させる設定としてもよい。なお、本実施例では、上述したビッグボーナス遊技 (B B 遊技) およびレギュラーボーナス遊技 (R B 遊技) を合わせて特別遊技又は単にボーナス遊技と言うことがある。また特別遊技は、通常遊技よりも遊技媒体の獲得率が高く、遊技者に有利な遊技状態である。

【 0 0 5 3 】

「小役 1 (ベル)、小役 2 (スイカ)、小役 3 (チェリー)」(以下、単に「ベル」、「スイカ」、「チェリー」と称する場合がある)は、入賞により所定数のメダルが払い出される入賞役で、対応する図柄組合せは、ベルが「ベル図柄 - ベル図柄 - ベル図柄」、スイカが「スイカ図柄 - スイカ図柄 - スイカ図柄」、チェリーが「チェリー図柄 - A N Y - A N Y」である。また、対応する払出枚数は同図に示す通りである。なお、「チェリー図柄 - A N Y - A N Y」の場合、左リール 1 1 0 の図柄が「チェリー図柄」であればよく、中リール 1 1 1 と右リール 1 1 2 の図柄はどの図柄でもよいことを示している。

【 0 0 5 4 】

「再遊技役 1 (リプレイ)、再遊技役 2 (C H A N C E)」は、入賞により次回の遊技でメダル (遊技媒体) の投入を行うことなく遊技を行うことができる入賞役 (作動役) であり、メダルの払出は行われぬ。なお、対応する図柄組合せは、リプレイが「リプレイ図柄 - リプレイ図柄 - リプレイ図柄」、C H A N C E が「 C H A N C E 図柄 - C H A N C E 図柄 - C H A N C E 図柄」、である。なお、「小役 1 (ベル)、小役 2 (スイカ)、小役 3 (チェリー)」及び「再遊技役 1 (リプレイ)、再遊技役 2 (C H A N C E)」を一般役と言う。

【 0 0 5 5 】

< 図柄組合せの停止優先順位 >

【 0 0 5 6 】

次に、図 7 を用いて、各入賞役に対応する図柄組合せの停止優先順位について説明する。なお、同図は入賞役の優先停止順と、入賞役の名称と、各入賞役に対応する図柄組合せ

10

20

30

40

50

を停止させる際の停止条件を示した図である。

【 0 0 5 7 】

本実施例では、再遊技役（再遊技 1、再遊技 2）に内部当選した場合には、特別役（特別役 1～3）や小役（小役 1～小役 3）に内部当選している場合であっても、再遊技役に対応する図柄組合せを、内部当選中の他の入賞役に対応する図柄組合せよりも優先して有効ライン上に停止させるようにリール 1 1 0～1 1 2 の停止制御を行う。例えば、後述する重複役として特別役 1（BB 1）と再遊技役 1（リプレイ）に同時に内部当選した場合には、再遊技役 1（リプレイ）に対応する図柄組合せを、内部当選中の特別役 1（BB 1）に対応する図柄組合せよりも優先して有効ライン上に停止させるようにリール 1 1 0～1 1 2 の停止制御を行う。

10

【 0 0 5 8 】

また、特別役に内部当選した場合には、小役に内部当選している場合であっても、特別役に対応する図柄組合せを、内部当選中の小役に対応する図柄組合せよりも優先して有効ライン上に停止させるようにリール 1 1 0～1 1 2 の停止制御を行う。例えば、後述する重複役として特別役 1（BB 1）と小役 1（ベル）に同時に内部当選した場合には、特別役 1 に対応する図柄組合せを、内部当選中の小役 1（ベル）に対応する図柄組合せよりも優先して有効ライン上に停止させるようにリール 1 1 0～1 1 2 の停止制御を行う。すなわち、各入賞役の図柄組合せの優先停止順序は、優先順位の高い順に、再遊技役 > 特別役 > 小役としている。

【 0 0 5 9 】

< 入賞役の内部当選確率 >

20

【 0 0 6 0 】

次に、図 8 を用いて、各入賞役の内部当選確率について説明する。なお、同図は、設定 6 における単独役と重複役の内部当選確率の一例を RT モード別に示した図である。

【 0 0 6 1 】

各々の入賞役の内部当選確率は、各々の入賞役に対応付けされた抽選データの範囲に該当する数値データを、内部抽選時に取得される乱数値の範囲の数値データ（本実施例では 6 5 5 3 6）で除した値で求められる。抽選データは、予めいくつかの数値範囲に分割され、各数値範囲に各々の入賞役やハズレを対応付けしている。後述する入賞役内部抽選処理では、内部抽選を実行した結果得られた乱数値が、何れの入賞役に対応する抽選データに対応する値であったかを判定し、内部抽選役を決定する。この抽選データは少なくとも 1 つの入賞役の当選確率を異ならせた設定 1～設定 6 が用意され、遊技店の係員等はいずれかの設定値を任意に選択し、設定することができる（図 8 は設定 6 の抽選データの一例を示している）。

30

【 0 0 6 2 】

また、本実施例では、上述の各入賞役（一種類の入賞役に内部当選することが可能な役として「単独役」と称する場合がある）のほか、複数種類の入賞役に同時に内部当選することが可能な重複役を設けている。例えば、NO 6 で示される重複役は、特別役 1（BB 1）と小役 1（ベル）に同時に内部当選することが可能な重複役であり、その内部当選確率は、RT 0 モード時が 0、RT 1 モード時（BB 1 内部当選時）が 7 5 0 0 / 6 5 5 3 6、RT 1 モード時（BB 2 内部当選時または RB 内部当選時）が 0、RT 2 モード時が 0、RT 3 モード時が 0 である。なお、本実施例では、小役 1～3 および再遊技役 1、再遊技役 2 を単独役としたが、特別役 1～3 を単独役を含めても良いことは言うまでもない。また、詳細は後述するが、RT 0 モード時または RT 3 モード時において BB 1、BB 2 または RB に内部当選した場合には、RT 1 モードに移行するとともに、BB 1 内部当選時は BB 1 に対応する抽選値、BB 2 内部当選時は BB 2 に対応する抽選値、RB 内部当選時は RB に対応する抽選値を用いて内部抽選を行う。

40

【 0 0 6 3 】

< 遊技状態の種類 >

【 0 0 6 4 】

50

次に、図9を用いて、スロットマシン100の遊技状態の種類について説明する。なお、同図は、遊技状態の遷移を示した状態遷移図である。

【0065】

本実施例では、スロットマシン100の遊技状態は、通常遊技状態（RT0モード）と、ビッグボーナス（BB）およびレギュラーボーナス（RB）の特別役（ボーナス役）内部当選遊技（RT1モード）と、BB遊技とRB遊技を含むボーナス遊技（RT2モード）と、再遊技変動遊技（RT3モード）と、に大別することができる。

【0066】

<通常遊技状態（RT0モード）>

【0067】

通常遊技状態（RT0モード）の内容は特に限定されないが、例えば、内部抽選の結果が概ねハズレとなり、遊技者が複数回の遊技を行った場合に遊技中に獲得できるメダルの総数が、遊技中に投入したメダルの総数に満たないような遊技状態をいい、本実施例では、後述する特別役（ボーナス役）内部当選遊技（RT1モード）、ボーナス遊技（RT2モード）、および再遊技変動遊技（RT3モード）以外の遊技状態をいう。この通常遊技状態（RT0モード）では、BB1、BB2またはRBに内部当選した場合（重複役による内部当選を含む）に特別役（ボーナス役）内部当選遊技（RT1モード）に移行する。また、再遊技変動遊技（RT3モード）が終了した場合には、通常遊技状態（RT0モード）に移行する。

【0068】

<特別役（ボーナス役）内部当選遊技（RT1モード）>

【0069】

この特別役（ボーナス役）内部当選遊技（RT1モード）は、特別役に対応する図柄組合せを有効ライン上に表示させることが可能となっている遊技状態をいう。この特別役（ボーナス役）内部当選遊技（RT1モード）は、通常遊技状態（RT0モード）において、BB1、BB2またはRBに内部当選した場合（重複役による内部当選を含む）、または後で説明する再遊技変動遊技（RT3モード）において、BB1、BB2またはRBのいずれかの特別役に内部当選した場合（重複役による内部当選を含む）で、且つ所定の遊技数（本実施例では100ゲーム）を消化した場合に移行する。また、BB1、BB2またはRBに対応する図柄組合せが有効ライン上に表示された場合に終了し、入賞した特別役（特別役1～3）の種類に応じて、次に説明するBB遊技（BB1遊技、BB2遊技）やRB遊技に移行する。

【0070】

<BB遊技（RT2モード）>

【0071】

BB遊技（RT2モード）の内容は特に限定されないが、遊技者にとって通常遊技状態よりも利益の大きい遊技状態であり、本実施例では、遊技中に獲得するメダルの総数が、遊技中に投入したメダルの総数を超えるような遊技状態をいう。BB遊技の一つであるBB1遊技は、特別役（ボーナス役）内部当選遊技（RT1モード）においてBB1に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示された場合に移行し、後述するRB遊技を繰返し実行可能な遊技状態である。また、BB遊技の一つであるBB2遊技は、特別役（ボーナス役）内部当選遊技（RT1モード）においてBB2に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示された場合に移行し、後述するRB遊技を繰返し実行可能な遊技状態である。また、BB遊技（BB1遊技またはBB2遊技）は、遊技中に予め定められた所定の数（例えば、351枚）を超えるメダルが払い出された場合に終了し、再遊技変動遊技（RT3モード）に移行する。但し、BB遊技中のRB遊技の開始条件は、RB遊技を開始する役（例えば、リプレイ）を設定し、この役が内部当選した場合、または、入賞した場合に、RB遊技を開始するように設定してもよい。さらには、BB遊技は、BB遊技中のRB遊技を除くBB一般遊技を予め定めた回数（例えば、30回）実行した場合、または、BB遊技中に実行したRB遊技の回数が予め定めた回数に達した場合（例えば、3回）に終了す

10

20

30

40

50

るようにしてもよい。

【0072】

<RB遊技(RT2モード)>

【0073】

RB遊技(RT2モード)の内容は特に限定されないが、遊技者にとって通常遊技状態よりも利益の大きい遊技状態であり、本実施例では、遊技中に獲得するメダルの総数が、遊技中に投入したメダルの総数を超えるような遊技状態をいう。RB遊技は、特別役(ボーナス役)内部当選遊技(RT1モード)においてRBに対応する図柄組合せが有効ライン上に表示された場合に移行する。また、RB遊技は、遊技中に予め定められた所定の数(例えば、104枚)を超えるメダルが払い出された場合に終了し、再遊技変動遊技(RT3モード)に移行する。但し、予め定めた所定の役が内部当選の確率を上昇させる変動(例えば、「設定1」、「通常遊技」に設定された「小役1」の内部当選確率1/15を、予め定めた所定の値である内部当選確率1/1.2に上昇させる)をし、予め定めた所定の数(例えば8回)の入賞があった場合に終了するようにしてもよい。

10

【0074】

<再遊技変動遊技(RT3モード)>

【0075】

再遊技変動遊技(RT3モード)の内容は特に限定されないが、本実施例では、再遊技役の内部当選確率を、通常遊技状態(RT0モード)における再遊技役(例えば、再遊技役1(リプレイ))の内部当選確率(本実施例では約1/7.3)よりも上昇させる変動を行う遊技状態である。再遊技変動遊技状態(RT3モード)は、BB遊技状態(RT2モード)において、遊技中に予め定められた所定の数(例えば、351枚)を超えるメダルが払い出された場合に移行する。また、再遊技変動遊技状態(RT3モード)では、所定の遊技数(本実施例では100ゲーム)を消化した場合に通常遊技状態(RT0モード)に移行し、BB1、BB2またはRBのいずれかの特別役に内部当選した場合(重複役による内部当選を含む)で、且つ所定の遊技数(本実施例では100ゲーム)を消化した場合に特別役(ボーナス役)内部当選遊技(RT1モード)に移行する。なお、本実施例では、再遊技変動遊技をリプレイタイムとも言う。また、本実施例で特典遊技とは、例えばRT準備状態やRT状態をいうが、これに限定されず通常遊技状態よりも遊技者に有利な特典が付与される遊技であればよい。したがって、例えば、AT(アシストタイム:入賞役の内部当選などをランプなどで遊技者に報知する機能)、ART(アシストリプレイタイム:上述のATとRTを併せ持つ機能)、ST(ストックタイム:ボーナス役の内部当選フラグを一時的に貯留し、一定の条件を満たした場合にボーナス役の内部当選フラグを放出する機能)などでもよい。

20

30

【0076】

<主制御部メイン処理>

【0077】

次に、図10を用いて、主制御部300のメイン処理について説明する。なお、同図は、主制御部300のメイン処理の流れを示すフローチャートである。

【0078】

遊技の基本的制御は、主制御部300のCPU310が中心になって行い、電源断等を検知しないかぎり、CPU310が同図の主制御部メイン処理を繰り返し実行する。

40

【0079】

スロットマシン100に電源が投入されると、まず、主制御部メイン処理のステップS101において各種の初期化処理が実行され、その後、ステップS102では、メダル投入に関する処理を行う。ここでは、メダルの投入の有無をチェックし、投入されたメダルの枚数に応じて入賞ライン表示ランプ120を点灯させる。なお、前回の遊技で再遊技役に入賞した場合は、メダルの追加投入をすることなく前回の遊技と同じ賭け数の遊技を行うことができる。また、ステップS102では、遊技のスタート操作に関する処理を行う。ここでは、スタートレバー135が操作されたか否かのチェックを行い、スタート操作

50

されたと判断した場合は、投入されたメダル枚数を確定するとともに、副制御部400に対してスタート信号(コマンド)を送信する準備を行う。なお、副制御部400に対するコマンドの送信は、後述する遊技状態制御処理において一括して行う。

【0080】

ステップS103では、有効な入賞ライン114を確定し、ステップS104では、乱数発生器317で発生させた乱数を取得する。

【0081】

ステップS105では、ステップS104で取得した乱数値と、ROM312に格納されている入賞役抽選テーブルを用いて、入賞役の内部抽選を行う(抽選手段)。なお、入賞役抽選テーブルは、図8に示すように入賞役の種類(単独役、重複役)と各RTモード(RT0、RT1、RT2、RT3)で各入賞役の内部当選確率をマトリクス状のテーブルにしたものである。また、このステップS105では、入賞役内部抽選の結果、入賞役に内部当選したと判定した場合には入賞役に対応するコマンドを、また、ハズレ(入賞役の非当選)と判定した場合にはハズレに対応するコマンドを、副制御部400に送信する準備を行う。例えば、特別役に内部当選した場合には、副制御部400に対して特別役(ボーナス役)内部当選コマンドを送信する準備を行い、スイカまたはチェリーに内部当選した場合には、副制御部400に対してスイカ/チェリー内部当選コマンドを送信する準備を行う。

【0082】

ステップS106では、ステップS105の内部抽選結果等に基づき、停止位置データ選択テーブルを参照し、いずれか一つのリール停止制御テーブルを選択する。また、ステップ107では、リール回転開始処理により、全リール110~112の回転を開始させる。

【0083】

ステップS108では、演出用投入ボタン受付処理(詳細は後述)を行い、ステップS109では、リール停止制御処理により、押されたストップボタン137~139に対応するリール110~112の回転を停止させる。この際、各リール110~112を、ステップS106で選択したリール停止制御テーブルに基づいて停止させる。また、ステップS109では、全てのリール110~112が停止した場合に、副制御部400に対して第3停止コマンドを送信する準備を行う。ただし、本実施例では、再遊技変動遊技中は100ゲーム消化するまで、特別役が内部当選しても特別役をかわすようにテーブル制御が行われる。なお、このステップS109は、内部当選した入賞役を揃えることができるストップボタン137~139の押し順を知らせる押し順ナビの指示に基づいて遊技者がストップボタン137~139を押すことにより、または内部当選した入賞役を遊技者に知らせるナビ報知によって特別役を外せるようにしておいてもよい。

【0084】

ステップS110では、ストップボタン137~139が押されることによって停止した図柄の入賞判定を行う。ここでは、有効ライン上に、内部当選した入賞役またはフラグ持越し中の入賞役に対応する図柄組合せが揃った(表示された)場合にその入賞役に入賞したと判定する。例えば、有効ライン上に「リプレイ図柄-リプレイ図柄-リプレイ図柄」が揃っていたならばリプレイ入賞と判定する。また、このステップS110では、入賞判定の結果、入賞役に入賞したと判定した場合に、入賞役に対応するコマンドを副制御部400に送信する準備を行う。例えば、有効ライン上に「CHANCE図柄-CHANCE図柄-CHANCE図柄」が表示された場合(チャンスに入賞した場合)には、副制御部400に対してCHANCE図柄表示コマンドを送信する準備を行う。また、BB1、BB2、またはRBに入賞した場合も同様に、副制御部400に対してBB1入賞コマンド、BB2入賞コマンド、またはRB入賞コマンドをそれぞれ送信する準備を行う。

【0085】

ステップS111では、メダル払出処理を行う。このメダル払出処理では、払い出しのある何らかの入賞役に入賞していれば、その入賞役に対応する枚数のメダルを払い出す。

10

20

30

40

50

ステップS 1 1 2では、遊技状態制御処理を行う（詳細は後述）。以降、主制御部メイン処理を繰り返すことにより遊技が進行することになる。

【 0 0 8 6 】

< 演出用投入ボタン受付処理 >

【 0 0 8 7 】

次に、図 1 1 を用いて、上述した主制御部メイン処理におけるステップS 1 0 8の演出用投入ボタン受付処理について説明する。なお、同図は、演出用投入ボタン受付処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 0 8 8 】

ステップS 2 0 1では、遊技者によるB E Tボタン（本実施例では、演出用投入ボタンとしても機能）1 3 1の操作を受け付ける操作有効期間中（本実施例では、全てのリール1 1 0 ~ 1 1 2が停止されてからスタートレバー1 3 5の操作が行われるまでの間）であるか否かを判定し、操作有効期間中である場合にはステップS 2 0 2に進み、操作有効期間中でなければ処理を終了する。

【 0 0 8 9 】

演出用投入ボタン1 3 1の操作有効期間中である場合には、ステップS 2 0 2においてメダル投入ボタンセンサ3 2 3の検出結果を確認し、演出用投入ボタン1 3 1の受付があったか否かを判定する。そして、演出用投入ボタン1 3 1の受付があった場合にはステップS 2 0 3に進み、副制御部4 0 0に対して演出用ボタン受付コマンドを送信し、演出用投入ボタン1 3 1の受付がなかった場合には処理を終了する。

【 0 0 9 0 】

< 遊技状態制御処理 >

【 0 0 9 1 】

次に、図 1 2 を用いて、上述した主制御部メイン処理におけるステップS 1 1 2の遊技状態制御処理について説明する。なお、同図は、遊技状態制御処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 0 9 2 】

ステップS 3 0 1では、現在の遊技状態がボーナス遊技（B B 1遊技、B B 2遊技、またはR B遊技）中であるか否かを判定し、該当する場合にはステップS 3 0 2に進み、該当しない場合にはステップS 3 0 2、S 3 0 3の処理を実行することなくステップS 3 0 4に進む。

【 0 0 9 3 】

現在の遊技状態がボーナス遊技中の場合には、ステップS 3 0 2において払出カウンタ（メダルの払出枚数をカウントするためのカウンタ）を更新し、ステップS 3 0 3において払出カウンタが示す払出枚数が所定値（B B 1遊技およびB B 2遊技の場合は3 5 1、R B遊技の場合は1 0 4）よりも大きいか否かを判定する。そして、払出枚数の値が所定値よりも大きい場合にはボーナス遊技の終了を表すボーナス終了コマンドフラグをセット（図示省略）した後、ステップS 3 1 2に進み、払出枚数の値が所定値よりも小さい場合にはステップS 3 0 4に進む。

【 0 0 9 4 】

ステップS 3 0 4では、上記ステップS 1 0 5の内部抽選結果を参照して特別役（ボーナス役：以下同じ）に内部当選しているか否かを判定し、特別役に内部当選している場合にはステップS 3 0 5でボーナスフラグをセットした後ステップS 3 1 2に進み、特別役に内部当選していない場合にはステップS 3 0 6に進む。

【 0 0 9 5 】

ステップS 3 0 6では、上記ステップS 1 1 0の入賞判定の結果を参照して有効ライン上に特別役に対応する図柄組合せが表示されているか否かを判定し、該当する場合にはステップS 3 0 7に進んでボーナス遊技を設定するとともにステップS 3 0 8でボーナスフラグをリセットする。より具体的には、入賞判定の結果、B B 1に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されたと判定されている場合にはB B 1遊技を開始するための設定を

10

20

30

40

50

行い、入賞判定の結果、BB2に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されたと判定されている場合にはBB2遊技を開始するための設定を行い、入賞判定の結果、RBに対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されたと判定されている場合にはRB遊技を開始するための設定を行う。一方、入賞判定の結果、有効ライン上に特別役に対応する図柄組合せが表示されていないと判定されている場合にはステップS309に進む。

【0096】

ステップS309では、遊技がリプレイタイム中（再遊技変動遊技：RT3モード中）か否かを判定し、該当する場合にはステップS310に進み、該当しない場合にはステップS314に進む。ステップS310では、遊技回数を表すカウンタを1追加し、ステップS311に進んでカウンタ値が規定回数（本実施例では、100回）消化したか否かを判定する。規定回数を消化した場合にはステップS312に進んで所定の待ち時間を設定した後、ステップS313に進んで遊技モード更新処理（遊技移行制御手段）を行う（詳細は後述）。

10

【0097】

ステップS314では、副制御部400に対して上述の各種コマンド（例えば、上記ステップS102で送信準備を行ったスタート信号コマンドや、上記ステップS105で送信準備を行ったボーナス内部当選コマンドなど）を送信し、ステップS315では、上記ステップS312で設定した所定の待ち時間が経過するのを待った後、処理を終了する。

【0098】

<遊技モード更新処理（遊技移行制御手段）>

20

【0099】

次に、図13を用いて、上述した遊技状態制御処理におけるステップS313の遊技モード更新処理（遊技移行制御手段）について説明する。なお、同図は、遊技モード更新処理（遊技移行制御手段）の流れを示すフローチャートである。

【0100】

ステップS401では、再遊技変動遊技状態（RT3モード）を規定回数（本実施例では100回）消化したか否かを判定し、消化した場合にはステップS402に進んでステップS305で説明したボーナスフラグがセットされているか否かを判定する。規定回数消化していない場合にはステップS405に進む。

【0101】

ステップS402では、ボーナスフラグがセットされている場合にはステップS403に進みRTモードをRT1モードに設定する。ボーナスフラグがセットされていない場合には、ステップS404に進みRTモードをRT0モードに設定する。

30

【0102】

ステップS405では、上記ステップS105の内部抽選結果を参照して特別役に内部当選しているか否かを判定し、特別役に内部当選している場合にはステップS406に進み、特別役に内部当選していない場合にはステップS407に進む。

【0103】

ステップS406では、遊技がリプレイタイム中（再遊技変動遊技：RT3モード中）か否かを判定し、リプレイタイム中の場合はRTモードの変更はせず、遊技モード更新処理を終了する。遊技がリプレイタイム中でない場合にはステップS403へ進みRTモードをRT1モードに設定する。

40

【0104】

ステップS407では、上記ステップS110の入賞判定の結果を参照して有効ライン上に特別役に対応する図柄組合せが表示されているか否かを判定し、該当する場合にはステップS408に進みRTモードをRT2モードに設定し、該当しない場合にはステップS409に進みRTモードをRT3モードに設定する。

【0105】

<副制御部メイン処理>

【0106】

50

次に、図14を用いて、副制御部400のメイン処理について説明する。なお、同図は副制御部400のメイン処理の流れを示すフローチャートである。

【0107】

ステップS501では、主制御部300からのコマンドを受信したか否かを判断する。何らかのコマンドを受信した場合はステップS502に進み、コマンドを受信していない場合はステップS501の判定を繰り返し実行し、コマンド受信待ちとなる。

【0108】

ステップS502では、主制御部300から受信したコマンドを解析し、ステップS503では演出処理（演出制御手段）を行う（詳細は後述）。副制御部400のCPU410は、以上の処理を、電源断等を検知しないかぎり繰り返し実行する。

10

【0109】

<演出処理（演出制御手段）>

【0110】

次に、図15を用いて、上述した副制御部メイン処理におけるステップS503の演出処理（演出制御処理）について説明する。なお、同図は演出処理（演出制御手段）の流れを示すフローチャートである。

【0111】

ステップS601では、前述したステップS102の主制御部300から送信されたスタート信号（コマンド）に基づき、リプレイタイム中の遊技回数の更新処理をする。

【0112】

ステップS602では、キャラクタ選択演出処理（選択受信手段）を行う。詳細は後述するが、ここでは遊技者が後述する期待度演出に用いられる好みのキャラクタを選択し、そのキャラクタの決定演出を行う。

20

【0113】

ステップS603では、演出フラグ設定処理を行う。詳細は後述するが、特別役（ボーナス役）内部当選の有無を特定し、特別役に内部当選している場合には演出用ボーナスフラグをセットし、内部当選した入賞役と上述したステップS602で選択されたキャラクタに基づいて、期待度演出フラグをセットする。

【0114】

ステップS604では、特別役（ボーナス役）が内部当選しているか否かのボーナス内部当選期待度を演出する期待度演出処理（発展演出制御）を行う。詳細は後述するが、上述した期待度演出フラグ、演出用ボーナスフラグや後述するリプレイタイムフラグの有無に基づいて、期待度演出と最終演出を行う。

30

【0115】

ステップS605では、主制御部300から送信されるボーナスに関するコマンド（例えば、ボーナス内部当選コマンド）に基づいて、ボーナスに関する演出（例えば、通常遊技状態において特別役（ボーナス役）に内部当選したことを遊技者に報知する演出、BB遊技中やRB遊技中の演出等）処理を行うボーナス演出処理を行う。

【0116】

ステップS606では、主制御部300から送信されるコマンドに基づいて、その他（例えば、通常遊技状態にて当選した小役を報知する演出、デモ演出等、エラー報知等）の演出処理を行い、処理を終了する。

40

【0117】

<キャラクタ選択演出処理（選択受信手段）>

【0118】

次に、図16を用いて、上述した演出処理におけるステップS602のキャラクタ選択演出処理（選択受信手段）について説明する。なお、同図はキャラクタ選択演出処理（選択受信手段）の流れを示すフローチャートである。

【0119】

ステップS701では、ボーナス遊技が終了したことを表すボーナス終了コマンドを受

50

信したか否かを判定する。このボーナス終了コマンドは、上述した遊技状態制御処理におけるステップS3003で遊技媒体（メダル）の払出枚数の値が規定数（値）より多い場合にセットされたボーナス終了コマンドフラグ（図示省略）に基づいて主制御部300から送信される。ボーナス終了コマンドを受信した場合はステップS702に進み、受信していない場合はステップS704に進む。

【0120】

ステップS702では、リプレイタイムフラグをセットし、ステップS703に進む。

【0121】

ステップS703では、キャラクタ選択演出（詳細は後述）を実行する。このキャラクタ選択演出は、後述する期待度演出に用いられるキャラクタを遊技者に選択させる演出であり、遊技者が液晶表示装置157に表示された複数のキャラクタ（本実施例では、ポウイ、F・K、ナディアの3種類）の中から好みのキャラクタを選択できるものである。なお、リプレイタイム中にキャラクタに対応する入賞役が内部当選するごとに期待度演出（詳細は後述）が実行されるが、キャラクタに対応する入賞役毎に内部当選する確率が異なっているため、期待度演出処理を頻繁に見たい遊技者は内部当選確率の高いキャラクタ（例えば、ポウイ）を選択し、期待度演出が煩わしい遊技者は、内部当選する確率が比較的低いキャラクタ（例えば、ナディア）を選択する。

【0122】

ステップS704では、上述した演出用投入ボタン受付処理におけるステップS203で主制御部300から送信される演出用投入ボタン受付コマンドを受信したか否かを判定する。演出用投入ボタン受付コマンドを受信した場合はステップS705に進み、ステップS703及びステップS704で遊技者により選択されたキャラクタに基づいてキャラクタフラグをセットし、演出用投入ボタン受付コマンドを受信しない場合はキャラクタフラグをセットしないでキャラクタ選択演出処理を終了する。

【0123】

ステップS706では、上記の選択されたキャラクタに基づいて、選択したキャラクタが決定されたことを表すキャラクタ決定演出を実行する。

【0124】

< 演出フラグ設定処理 >

【0125】

次に、図17を用いて、上述した演出処理におけるステップS603の演出フラグ設定処理について説明する。なお、同図は演出フラグ設定処理の流れを示すフローチャートである。

【0126】

ステップS801では、リプレイタイムフラグがセットされているか否かを判定する。上述したステップS702でリプレイタイムフラグがセットされている場合はステップS802に進み、リプレイタイムフラグがセットされていない場合は演出フラグ設定処理を終了する。

【0127】

ステップS802では、特別役（ボーナス役）が内部当選した場合に、上述した遊技状態制御処理のステップS314で送信されるボーナス役内部当選コマンドを受信したか否かを判定し、受信した場合はステップS803に進み演出用ボーナスフラグをセットしステップS804に進む。ボーナス役内部当選コマンドを受信していない場合はそのままステップS804に進む。

【0128】

ステップS804では、上述した主制御部メイン処理におけるステップS105の入賞役内部抽選に基づいて送信される再遊技役2内部当選コマンドを受信したか否かを判定し、再遊技役2内部当選コマンドを受信した場合はステップS805に進み、受信していない場合はステップS806に進む。

【0129】

10

20

30

40

50

ステップS 8 0 5では、上述したキャラクタ選択演出処理におけるステップS 7 0 5でセットされたキャラクタフラグを参照し、選択されたキャラクタがボウイか否かを判定し、選択されたキャラクタがボウイの場合はステップS 8 1 0に進み期待度演出フラグをセットして処理を終了する。選択されたキャラクタがボウイでない場合はステップS 8 0 6に進む。

【 0 1 3 0 】

ステップS 8 0 6では、上述した主制御部メイン処理におけるステップS 1 0 5の入賞役内部抽選に基づいて送信される小役2内部当選コマンドを受信したか否かを判定し、小役2内部当選コマンドを受信している場合はステップS 8 0 7に進み、受信していない場合はステップS 8 0 8に進む。

10

【 0 1 3 1 】

ステップS 8 0 7では、上述したキャラクタ選択演出処理におけるステップS 7 0 5でセットされたキャラクタフラグを参照し、選択されたキャラクタがF . Kか否かを判定し、選択されたキャラクタがF . Kの場合はステップS 8 1 0に進み期待度演出フラグをセットして処理を終了する。選択されたキャラクタがF . Kでない場合はステップS 8 0 8に進む。

【 0 1 3 2 】

ステップS 8 0 8では、上述した主制御部メイン処理におけるステップS 1 0 5の入賞役内部抽選に基づいて送信される小役3内部当選コマンドを受信したか否かを判定し、小役3内部当選コマンドを受信した場合はステップS 8 0 9に進み、受信していない場合は

20

処理を終了する。

【 0 1 3 3 】

ステップS 8 0 9では、上述したキャラクタ選択演出処理におけるステップS 7 0 5でセットされたキャラクタフラグを参照し、選択されたキャラクタがナディアか否かを判定し、選択されたキャラクタがナディアの場合はステップS 8 1 0に進み期待度演出フラグをセットして処理を終了する。選択されたキャラクタがナディアでない場合は処理を終了する。

【 0 1 3 4 】

< 期待度演出処理（発展演出制御） >

【 0 1 3 5 】

次に、図18を用いて、上述した演出処理におけるステップS 6 0 4の期待度演出処理（発展演出制御）について説明する。なお、同図は期待度演出処理（発展演出制御）の流れを示すフローチャートである。

30

【 0 1 3 6 】

ステップS 9 0 1では、リプレイタイムフラグがセットされているか否かを判定する。上述したキャラクタ選択演出処理のステップS 7 0 2でリプレイタイムフラグがセットされている場合はステップS 9 0 2に進み、リプレイタイムフラグがセットされていない場合はこの期待度演出処理（発展演出制御）を終了する。

【 0 1 3 7 】

ステップS 9 0 2では、上述したキャラクタ選択演出処理のステップS 7 0 5でセットされたキャラクタフラグを参照し、選択されたキャラクタに対応するリプレイタイム演出（演出の実行開始と演出の更新）を実行する。

40

【 0 1 3 8 】

ステップS 9 0 3では、期待度演出フラグがセットされているか否かを判定する。上述した演出フラグ設定処理におけるステップS 8 1 0で期待度演出フラグがセットされている場合はステップS 9 0 4に進み、期待度演出フラグがセットされていない場合はステップS 9 0 8に進む。

【 0 1 3 9 】

ステップS 9 0 4では、上述した演出フラグ設定処理におけるステップS 8 0 3で演出用ボーナスフラグがセットされているか否かを判定する。演出用ボーナスフラグがセット

50

されている場合はステップS 9 0 5に進み第1演出テーブル(詳細は後述)を参照して期待度演出(詳細は後述)を実行してステップS 9 0 7に進み、演出用ボーナスフラグがセットされていない場合はステップS 9 0 6に進み第2演出テーブル(詳細は後述)を参照して期待度演出を実行してステップS 9 0 7に進む。

【0140】

ステップS 9 0 7では、期待度演出フラグをリセットする。

【0141】

ステップS 9 0 8では、リプレイタイムの規定回数(本実施例では100回)であるかを判定する。具体的には、上述した演出処理の遊技回数更新処理ステップS 6 0 1に基づいて、リプレイタイム中の遊技を100ゲーム消化したか否かを判定する。規定回数である場合はステップ909に進み最終演出を実行(詳細は後述)してステップS 9 1 0に進み、規定回数でない場合(リプレイタイムが残っている場合は、最終演出を実行せず期待度演出処理を終了する。

10

【0142】

ステップS 9 1 0では、リプレイタイムフラグと演出用ボーナスフラグをリセットし処理を終了する。

【0143】

<キャラクタ選択演出>

【0144】

次に、図19を用いて上述したキャラクタ演出処理におけるステップS 7 0 3で実行されるキャラクタ選択演出の具体的な液晶画面表示の一例について説明する。同図(a)は、キャラクタ選択演出の液晶画面表示(ポウイ選択)の一例であり、同図(b)は、キャラクタ選択演出の液晶画面表示(F・K選択)の一例であり、同図(c)は、キャラクタ選択演出の液晶画面表示(ナディア選択)の一例である。

20

【0145】

同図(a)~(c)に示すように、リプレイタイム開始前に遊技者の好みのキャラクタを任意に選択できるキャラクタ選択画面が表示される。所定の時間(本実施例では、2秒)ごとに画面中央に表示されるキャラクタがポウイ F・K ナディア ポウイと順番に移り変わり、キャラクタが画面中央に表示されている時に演出用投入ボタン(BETボタン)131を押下することで、遊技者の好みのキャラクタを選択することができる。

30

【0146】

また、それぞれのキャラクタは入賞役と対応しており、本実施例では、ポウイは再遊技役2(CHANCE図柄)と対応し、F・Kは小役2(スイカ図柄)と対応し、ナディアは小役3(チェリー図柄)と対応付けられている。なお、同図(c)は上述したキャラクタ選択演出処理のステップS 7 0 6にて実行されるキャラクタ決定演出を示す図でもあり、遊技者によって好みのキャラクタ(ここではナディア)が選択決定されると、選択決定されたキャラクタ(ナディア)と対応する入賞役(チェリー)が網掛け表示される。

【0147】

後で説明する期待度演出は、リプレイタイム中に遊技者が選択したキャラクタに対応する入賞役に内部当選するごとに演出制御がされ、特別役(BB1、BB2、RBのいずれか)に内部当選しているかもしれないという期待度を向上させるための演出である。したがって、リプレイタイム中に特別役に内部当選しているかもしれないという期待感を頻繁に得たい遊技者(例えば、遊技の初級者)であれば、選択できるキャラクタのうち内部当選する確率が高い入賞役に対応するキャラクタ(例えば、ポウイ)を選択することによって、期待度演出が頻繁に実行されることとなり、特別役に内部当選しているかもしれないという期待感を頻繁に得ることができる。一方、リプレイタイム中の特別役の内部当選を知りたくない、または遊技に集中したい遊技者(例えば、遊技の上級者)であれば、選択できるキャラクタのうち内部当選する確率が低い入賞役に対応するキャラクタ(例えば、ナディア)を選択することによって、期待度演出の実行回数が少なくなり、遊技に集中できる。

40

50

【 0 1 4 8 】

< 期待度演出 >

【 0 1 4 9 】

次に、図 20 を用いて、上述した期待度演出処理におけるステップ S 9 0 5 またはステップ S 9 0 6 の期待度演出について説明する。同図は、上述したキャラクタ選択演出処理におけるステップ S 7 0 5 で遊技者によりキャラクタのボウイが選択された場合の期待度演出画面の一例であり、同図 (a) は、リプレイタイム残り 1 0 0 ゲームの状態を表す液晶画面表示の一例であり、同図 (b) は、リプレイタイム残り 8 8 ゲームで再遊技役 2 に内部当選した状態を表す液晶画面表示の一例であり、同図 (c) は、リプレイタイム残り 8 8 ゲームで再遊技役 2 に内部当選し、特別役に内部当選しているかもしれないという期待度が向上した状態を表す液晶画面表示の一例であり、同図 (d) は、リプレイタイム残り 4 2 ゲームで再遊技役 2 に再度内部当選した状態を表す液晶画面表示の一例であり、同図 (e) は、リプレイタイム残り 4 2 ゲームで再遊技役 2 に内部当選し、特別役に内部当選しているかもしれないという期待度がさらに向上した状態を表す液晶画面表示の一例であり、同図 (f) は、リプレイタイム残り 3 ゲームで再度再遊技役 2 に内部当選した状態を表す液晶画面表示の一例であり、同図 (g) は、リプレイタイム残り 3 ゲームで再遊技役 2 に内部当選し、特別役に内部当選しているかもしれないという期待度がさらに向上 (期待度 M A X) 状態を表す液晶画面表示の一例である。

10

【 0 1 5 0 】

まず、同図 (a) に示すように、リプレイタイム (本実施例では 1 0 0 回) がスタートすると、液晶画面に遊技者が選択したキャラクタ (ボウイ) 、残りゲーム数 (1 0 0 回) 、期待度ゲージ (本実施例では 6 段階) が表示される。なお、期待度ゲージ表示ではなく、数値又は何らかのキャラクタ表示等でも好ましい。

20

【 0 1 5 1 】

同図 (b) は、残り 8 8 ゲームで遊技者が選択したキャラクタに対応する入賞役 (例えば、再遊技役 2) に内部当選した場合に、その入賞役の図柄 (例えば、 C H A N C E 図柄) が画面に表示され、リプレイタイム中に特別役に内部当選しているかもしれないという期待感を演出する。

【 0 1 5 2 】

同図 (c) は、特別役に内部当選しているかもしれないという期待度が高まり、ボウイのキャラクタサイズが大きくなると共に、期待度ゲージが 2 ゲージ分上昇する。

30

【 0 1 5 3 】

同図 (d) は、リプレイタイムの残り 4 2 ゲームで再遊技役 2 に 2 回目の内部当選をし、内部当選した再遊技役 2 の図柄 (C H A N C E 図柄) が画面に表示され、リプレイタイム中に特別役に内部当選しているかもしれないという期待感をさらに演出する。

【 0 1 5 4 】

同図 (e) は、特別役に内部当選しているかもしれないという期待度が高まり、ボウイのキャラクタサイズがさらに大きくなると共に、期待度ゲージがさらに 2 ゲージ分上昇し、合計で 4 ゲージ分上昇する。

【 0 1 5 5 】

同図 (f) は、リプレイタイムの残り 3 ゲームで再遊技役 2 に 3 回目の内部当選をし、内部当選した再遊技役 2 の図柄 (C H A N C E 図柄) が画面に表示され、リプレイタイム中に特別役に内部当選しているかもしれないという期待感をさらに演出する。

40

【 0 1 5 6 】

同図 (g) は、特別役に内部当選しているかもしれないという期待度が高まり、ボウイのキャラクタサイズがさらに大きくなると共に、期待度ゲージがさらに 2 ゲージ分上昇し、合計で 6 ゲージ分上昇し、特別役に内部当選しているかもしれないという期待度が M A X に高まったことが表示される。

【 0 1 5 7 】

なお、前述したように、本実施例では、遊技者が選択したキャラクタによって、期待度

50

演出に移行する確率（キャラクタに対応する入賞役の内部当選の確率）が異なっている。例えば各キャラクタに対応する入賞役の内部当選確率は、ポウイ（対応する入賞役は再遊技役2（CHANCE））が一番高く、その次にF・K（対応する入賞役は小役2（スイカ））、そして一番確率が低いのはナディア（対応する入賞役は小役3（チェリー））となっている。したがって、期待度演出を多く見たい遊技者（例えば、特別役に内部当選している期待感を頻繁に抱きたい遊技者（例えば、遊技の初心者））は、ポウイを選択することによって、比較的高い確率で期待度演出に移行されるので、特別役に内部当選している期待度を確認しながら遊技をすることができる。反対に、リプレイタイム中に期待度演出をあまり見たくない、遊技に集中したい遊技者（リールの出目やリールのすべりなどで特別役の内部当選を察知したい遊技者（例えば、遊技の上級者））は、ナディアを選択することによって、期待度演出に移行する確率が比較的少なくなり、遊技に集中できる。なお、キャラクタは、本実施例で示したキャラクタに限定されず、また、対応する入賞役も再遊技役2、小役2、小役3に限定されるものではない。

【0158】

<演出テーブル>

【0159】

次に、図21を用いて、上述した期待度演出処理で用いる演出テーブルについて説明する。同図(a)は、期待度演出処理のステップS905で用いる第1演出テーブル（特別役に内部当選あり）であり、同図(b)は、期待度演出処理のステップS906で用いる第2演出テーブル（特別役に内部当選なし）である。

【0160】

同図(a)に示すように、第1演出テーブルは、上述した演出フラグ設定処理におけるステップS803で演出用ボーナスフラグがセットされ、且つ同処理におけるステップS805又はステップS807又はステップS809のいずれかにおいて期待度演出フラグがセットされた場合に参照されるテーブルである。具体的には、リプレイタイム中に選択したキャラクタに対応する入賞役（例えば、ポウイを選択した場合には再遊技役2）が内部当選し、且つBB1、BB2、RBのいずれかの特別役にも内部当選（重複役として内部当選）した場合に適用されるテーブルである。

【0161】

この第1演出テーブルは、列方向はステップ移行先、行方向はリプレイタイム消化ゲーム数によりテーブルが構成されている。ここでテーブル内の数字は、上述した期待度演出処理において特別役に内部当選しているかもしれないという期待度ゲージが上昇する（キャラクタの拡大表示含む）割合を表している。なお、期待度ゲージは、ステップ0～3の4段階に区分され、図20(a)と(b)がステップ0、同図(c)と(d)がステップ1、同図(e)と(f)がステップ2、同図(g)がステップ3の状態となっている。

【0162】

次に、同図(a)、(b)に示す第1演出テーブル及び第2演出テーブルの見方を説明する。

【0163】

ステップ0において、リプレイタイム中に選択したキャラクタに対応する入賞役に内部当選した場合、ステップ1へ移行（例えば、図20(c)）する割合は行方向よりリプレイタイム消化ゲーム数が0～30G、31～70G、71～100Gのいずれでも100%になっている。つまり、リプレイタイムに入って遊技者が選択したキャラクタに対応する入賞役に最初に内部当選した場合にリプレイタイム消化ゲーム数に関わらず100%の割合でステップ1に移行するので期待度ゲージが上昇するようになっている。

【0164】

次に、ステップ1において、同リプレイタイム中に遊技者が選択したキャラクタに対応する入賞役に2回目の内部当選をした場合、ステップ2へ移行（例えば、図20(e)）する割合は行方向よりリプレイタイム消化ゲーム数によって異なり、期待度ゲージが上昇する場合と、上昇しない場合がある。例えば、リプレイタイムの消化ゲーム数が残り42

10

20

30

40

50

ゲームの時に遊技者が選択したキャラクターに対応する入賞役（ここでは、再遊技役 2）に内部当選した場合、ステップ 2 へ移行する割合は 30% となる。つまり、再遊技役 2 に内部当選し、且ついずれかの特別役に内部当選しているかもしれないという期待度ゲージは 30% の割合で上昇する。図 20 (e) は、期待度ゲージが上昇した場合を示しており、遊技者が選択したキャラクターはステップ 1 で拡大したサイズよりもさらに拡大し、遊技者は特別役へ内部当選しているかもしれないという期待度をさらに抱くことができる。

【 0 1 6 5 】

次に、ステップ 2 において、同リプレイタイム中に遊技者が選択したキャラクターに対応する入賞役に 3 回目の内部当選した場合、ステップ 3 へ移行（例えば、図 20 (g)）する割合は行方向よりリプレイタイム消化ゲーム数によって異なり、期待度ゲージが上昇する場合と上昇しない場合がある。例えば、リプレイタイムの消化ゲーム数が残り 3 ゲームの時に遊技者が選択したキャラクターに対応する入賞役（ここでは、再遊技役 2）に内部当選した場合、ステップ 3 へ移行する割合は 90% となる。つまり、再遊技役 2 に内部当選し、且ついずれかの特別役に内部当選しているかもしれないという期待度ゲージは 90% の割合で上昇する。図 20 (g) は、期待度ゲージが上昇した場合を示しており、遊技者が選択したキャラクターはステップ 2 で拡大したサイズよりもさらに拡大し、遊技者は特別役へ内部当選しているかもしれないという期待度をさらに抱くことができる。また本実施例では、ステップ 3 で期待度ゲージが最大となり、ステップ 2 からステップ 3 へ移行した場合、遊技者は特別役へ内部当選しているかもしれないという大きな期待を持って遊技をすることができる。

【 0 1 6 6 】

上述したように、本実施例では、第 1 演出テーブルを参照した場合（再遊技役 2 と特別役に重複して内部当選している場合）、リプレイタイムに入って最初に再遊技役 2 に内部当選した場合は 100% の割合でステップ 1 へ移行すると共に期待度ゲージの上昇及び遊技者が選択したキャラクターのサイズが拡大することによって、遊技者は特別役に内部当選しているかもしれないという期待度を抱くことになる。さらにステップ 1 において、さらに再遊技役 2 に内部当選した場合、ステップ 2 へ移行する割合はリプレイタイムの消化ゲーム数によって異なり、リプレイタイムの消化ゲーム数が 70 ゲーム以下の場合にはステップ 2 へ移行する割合は比較的低くなっており（例えば 50% 以下）、リプレイタイムの消化ゲーム数が終盤（残りゲーム数 71 ~ 100 ゲーム）の場合、ステップ 2 へ移行する割合は比較的高くなっている（例えば 90%）。したがって、リプレイタイム終盤で再遊技役 2 に内部当選した場合には、ステップ 2 へ移行する割合が高く、遊技者は終盤で特別遊技へ内部当選したかもしれないという大きな期待度を抱くことが出来る。さらに、ステップ 2 において、さらに再遊技役 2 に内部当選した場合、ステップ 3 に移行する割合は、ステップ 1 からステップ 2 へ移行する割合よりも高く、ステップ 3 へ移行した場合、遊技者は特別役へ内部当選しているかもしれないというさらに大きな期待度を抱くことが出来る。

【 0 1 6 7 】

次に、同図 (b) に示すように、第 2 演出テーブルは、上述した演出フラグ設定処理におけるステップ S 8 0 3 で演出用ボーナスフラグがセットされず、且つ同処理におけるステップ S 8 0 5 又はステップ S 8 0 7 又はステップ S 8 0 9 のいずれかにおいて期待度演出フラグがセットされた場合に参照されるテーブルである。具体的には、リプレイタイム中に選択したキャラクターに対応する入賞役（例えば、ボウイを選択した場合には再遊技役 2）が内部当選したが、BB1、BB2、RB のいずれかの特別役には内部当選しなかった場合（重複役として内部非当選）に適用されるテーブルである。

【 0 1 6 8 】

第 2 演出テーブルは、演出テーブルの割合配置以外の構成は第 1 演出テーブルと同じであるので、詳細な説明は省略する。

【 0 1 6 9 】

図 21 (b) に示すように、第 2 演出テーブルは、第 1 演出テーブルに比べて次ステッ

プへ移行する割合が低くなっており、リプレイタイム中に一般役に内部当選した場合、重複して特別役に内部当選しているかもしれないという期待感を抱き難くなっている。具体的には、リプレイタイム消化ゲーム数が進んでも期待度ゲージが上昇する割合が低くなっており、さらに、ステップが移行するほど期待度ゲージが上昇する割合が低くなっている。したがって、上述した演出フラグ設定処理におけるステップS 8 0 3で演出用ボーナスフラグがセットされない(リプレイタイム中にBB1、BB2、RBのいずれの特別役にも内部当選していない)場合は、遊技者にとっては特別役に内部当選しているかもしれないという期待感が得られにくくなる。なお、遊技者の興味を引くために、期待度ゲージが上昇する割合パターンのテーブルが種々考えられ、本実施例に限定されるものではない。

【0170】

10

次に、図22を用いて、上述の期待度演出処理におけるステップS 9 0 9の最終演出の実行処理について説明する。同図(a)は、期待度演出処理における最終演出画面であり、同図(b)は、同最終演出処理における特別役の当選画面(選択キャラクタ:ポウイ)であり、同図(c)は、同最終演出処理における特別役の当選画面(選択キャラクタ:ナディア)であり、同図(d)は、同最終演出処理における特別役の当選画面(選択キャラクタ:F.K)であり、同図(e)は、同最終演出処理における特別役のハズレ画面である。

【0171】

まず、同図(a)に示すように、本実施例では、リプレイタイムの所定の規定数(本実施例では、100回)が終了すると、リプレイタイムでの期待度演出に引き続きチェックタイムが実行される。このチェックタイムとは、リプレイタイム終了後に演出用投入ボタン(BETボタン)を押下し、リプレイタイム中にいずれかの特別役(BB1、BB2、RB)に内部当選していたか否かをチェックするものである。いずれかの特別役に内部当選している場合には遊技者が選択したキャラクタ、内部当選した特別役、内部当選した特別役がどの入賞役(実施例では、再遊技役2、小役2、小役3のいずれか)と重複当選したのがWinの文字と共に液晶表示画面157に表示される。

20

【0172】

具体的には、同図(b)に示すように、遊技者がキャラクタにポウイを選択し、上述したリプレイタイム中に再遊技役2との重複にて特別役1(BB1)が内部当選した場合には、ポウイのキャラクタとCHANCE図柄とBB1図柄がWinの文字と共に表示され、再遊技役2との重複にて特別役1(BB1)が内部当選したことが確認できる。

30

【0173】

また、同図(c)に示すように、遊技者がキャラクタにナディアを選択し、上述したリプレイタイム中に小役3との重複にて特別役2(BB2)が内部当選した場合には、ナディアのキャラクタとチェリー図柄とBB2図柄がWinの文字と共に表示され、小役3との重複にて特別役2(BB2)が内部当選したことが確認できる。

【0174】

また、同図(d)に示すように、遊技者がキャラクタにF.Kを選択し、上述したリプレイタイム中に小役2との重複にて特別役3(RB)が内部当選した場合には、F.Kのキャラクタとスイカ図柄とRB図柄がWinの文字と共に表示され、小役2との重複にて特別役3(RB)が内部当選したことが確認できる。

40

【0175】

また、同図(e)に示すように、リプレイタイム中にいずれの特別役にも内部当選しなかった場合にはLossの文字と共に遊技者が選択したキャラクタが表示され、残念ながら特別役に外れてしまったことが確認できる。

【0176】

なお、小役、再遊技役と特別役の組合せは上記に限定されるものではない。例えば、キャラクタにポウイを選択した場合で再遊技役2と重複してRBに内部当選した場合には、ポウイのキャラクタとCHANCE図柄とRB(SHAKE)図柄が表示される。

【0177】

50

したがって、遊技者は、リプレイタイム中に演出制御されるキャラクタを選択することができ、また遊技者が選択できるキャラクタと一般役が対応付けられているため、リプレイタイム中に演出制御を頻繁に見たい遊技者は、内部当選し易い一般役と対応付けられたキャラクタを選択し、演出制御を頻繁に見たくない遊技者は比較的当選し難い一般役と対応付けられたキャラクタを選択することによって、遊技者の趣向に基づいて遊技をすることが出来るという効果がある。

【0178】

また、所定数のリプレイタイム終了後に、一般役と重複にて特別役が内部当選しているか否かを遊技者のボタン操作によって確認でき、演出の面白みを向上できるという効果がある。

10

【0179】

また、複数種類の入賞役の内部当選の当否を抽選により判定する抽選手段（例えば、主制御部300で行われるステップS105の入賞役内部抽選）と、遊技に関する所定の演出制御を行う演出制御手段（例えば、副制御部400で行われるステップS503の演出処理）と、複数種類の入賞役（例えば、再遊技役2、小役2、小役3）のうち、少なくとも1つの入賞役（例えば、再遊技役2）の選択を遊技者から受信する選択受信手段（例えば、主制御部300で行われるステップS108の演出用投入ボタン受付処理、副制御部400で行われるステップS602のキャラクタ選択演出処理）と、を備え、演出制御手段は、選択受信手段により受信した入賞役が抽選手段による抽選により当選と判定された場合、所定の演出制御（例えば、副制御部400で行われるステップS604の期待度演出処理）を行うので、遊技者介入要素により演出に対する参加意欲を向上させることができ、面白みが各段に向上するという効果がある。

20

【0180】

また、上記の構成にすることで、遊技者の選択に基づいて、演出の態様及び演出が発生する確率が変わり、演出発生の契機が多彩になり遊技の単調さを解消できるという効果がある。

【0181】

また、所定の演出制御は、通常遊技よりも遊技者に有利な特典遊技（例えば、ビッグボーナス遊技（BB遊技）、レギュラーボーナス遊技（RB遊技））に内部当選していることを示唆するので、特典遊技への期待度を格段に向上できるという効果がある。

30

【0182】

また、複数種類の入賞役は、内部当選する確率がそれぞれ異なるので、演出の発生頻度を選べることとなり、さまざまな遊技者（演出を頻繁に見たい遊技者又は演出をあまり見たくない遊技者等）の趣向に合う遊技台を提供できるという効果がある。

【0183】

また、複数種類の入賞役は、所定の遊技媒体が付与される、及び/又は、遊技媒体の投入によらずに遊技を行うことができる複数種類の一般役（例えば、小役1～3、再遊技役1～2）と、この複数種類の一般役と、通常遊技よりも遊技媒体の獲得確率が高く遊技者に有利な特別遊技となる特別役（例えば、特別役1～3）が重複して当選する複数種類の重複役（例えば、図8に示す重複役（No.6～No.20））と、を含み、選択受信手段は、複数種類の重複役のうち、少なくとも1つの該重複役（一般役を含む）の選択を遊技者から受信するので、選択した入賞役に対する重複当選への期待感を向上でき、面白みがさらに向上できるという効果がある。

40

【0184】

また、演出制御手段は、複数種類の入賞役ごとに異なる演出制御（例えば、再遊技役（ボウイ）を選択した場合のステップS604の期待度演出処理）を実行するので、より多彩な演出を行うことができ、さらに遊技者が行う遊技の単調さを解消できるという効果がある。

【0185】

また、遊技媒体の投入によらずに遊技を行うことができる再遊技の確率が所定の確率で

50

定められた通常遊技（例えば、図9に示すRT0モード）から、所定の確率とは異なる確率に変動する再遊技変動遊技（例えば、図9に示すRT3モード）へ移行制御を行う遊技移行制御手段（例えば、主制御部300で行われるステップS112の遊技状態制御処理）をさらに備え、選択受信手段は、遊技移行制御手段により再遊技変動遊技への移行制御が行われる場合、複数種類の入賞役のうち、少なくとも1つの入賞役の選択を遊技者から受信し、演出制御手段は、遊技移行制御手段により移行制御が行われる再遊技変動遊技において、所定の演出制御を行うので、リプレイタイム中は、特別役の内部当選に気が付き難いが、選択した入賞役を引くことで、特別遊技が内部当選しているか否かのチェックができ、遊技の初心者でも非常に分かりやすいという効果がある。また、再遊技変動遊技（リプレイタイム）を搭載した遊技台であるので、遊技台の射幸性を抑えつつも、面白みのある遊技台を提供することが出来るという効果がある。

10

【0186】

また、演出制御は、遊技の進行に基づいて発展する発展演出制御（例えば、図20（a）～（g）に示す期待度演出）を含み、演出制御手段は、選択受信手段により受信した入賞役が、抽選手段の抽選により当選と判定された場合、発展演出制御を行うので、一般役と重複して特別役へ内部当選しているかもしれないという段階的な期待感の盛り上げが可能となり、さらに面白みのある演出ができるという効果がある。

【0187】

なお、演出制御は、リプレイタイム中における特別役（ボーナス役）の内部当選以外に、上述したアシストタイム（AT）の内部当選（停滞状態含む）、アシストリプレイタイム（ART）の内部当選（停滞状態含む）、ストックタイム（ST）の内部当選状態（ボーナス役の放出個数や所定ゲーム以内（例えば、1G連荘や32G以内）の放出）を示唆する期待度演出としてもよい。

20

【0188】

なお、期待度演出処理は、リプレイタイム中での演出でなく、例えば、通常遊技状態（RT0モード）又はボーナス遊技（RT2モード）中に実施しても良いことは言うまでもない。

【0189】

なお、遊技者の好みのキャラクタの選択は、再遊技変動遊技中（RT3モード）の開始時ではなく、ボーナス遊技（RT2モード）の開始前又は途中でも良い、例えばボーナス遊技（RT2モード）開始前に遊技者の好みのキャラクタを選択した場合は、ボーナス遊技（RT2モード）と再遊技変動遊技（RT3モード）において、遊技者が好む同じキャラクタの演出を見ることが出来るという効果がある。

30

【0190】

なお、期待度演出処理は、遊技者が選択したキャラクタに対応する一般役（例えば、ボウイを選択した場合の再遊技役2）に内部当選した場合だけでなく、その他のキャラクタに対応する一般役（例えば、F・Kに対応する小役2）に内部当選した場合に、選択していないキャラクタでの期待度演出が実行されるようにしてもよい。例えば、遊技者が選択していないキャラクタに対応する一般役への内部当選3回につき期待度演出を1回実行する等、選択していないキャラクタでの期待度演出が稀に行われるようにしてもよく、この場合、選択したキャラクタと異なるキャラクタで期待度演出が開始されたという驚きがあり、遊技者の面白みが格段に増すという効果がある。

40

【0191】

なお、演出処理におけるステップS602のキャラクタ選択演出処理で、遊技者がキャラクタを複数選択（例えば、ナディアとF・Kを選択）できるようにしてもよい。例えば、キャラクタを複数選択した場合、各キャラクタに対応する一般役に内部当選することに期待度演出処理が実行されるので、リプレイタイム中に期待度演出が実行される回数が増え、また遊技者は複数種類の期待度演出を見ることが出来るので、面白みが格段に増すという効果がある。

【0192】

50

なお、複数の一般役に1つのキャラクタを対応させてもよい。例えば、再遊技役2と小役1にボウイを対応させてもよく、この場合、再遊技役2又は小役1のどちらかに内部当選すれば、ボウイによる期待度演出が実行され、遊技者は好みのキャラクタでより多くの期待度演出を見ることができ、楽しく遊技を行うことが出来るという効果がある。

【0193】

なお、1つの一般役に複数のキャラクタを対応させてもよい。例えば、小役2にF・Kとボウイを対応させてもよく、この場合、遊技者の好みのキャラクタでの期待度演出が実行される確率がより高くなり、遊技の面白みが格段に増すという効果がある。

【0194】

なお、本発明の実施の形態に記載された作用および効果は、本発明から生じる最も好適な作用および効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用および効果は、本発明の実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。また、実施例に記載した複数の構成のうち、1つの構成に記載している内容を、他の構成に適用することでより遊技の幅を広げられる場合がある。

【産業上の利用可能性】

【0195】

本発明は、スロットマシンや遊技機（1種、2種、3種、パチンコ、アレンジパチンコ、パチロット等）に代表される遊技台に適用することができる。

【図面の簡単な説明】

【0196】

【図1】スロットマシンの外観斜視図を示したものである。

【図2】スロットマシンの図柄表示窓を拡大して示した部分拡大図である。

【図3】主制御部の回路ブロック図を示したものである。

【図4】副制御部の回路ブロック図を示したものである。

【図5】各リールに施される図柄の配列を平面的に展開して示した図である。

【図6】入賞役（作動役を含む）の種類、各入賞役の名称、各入賞役に対応する図柄組合せ、各入賞役の払出枚数、および各入賞役の作動を示した図である。

【図7】入賞役の優先停止順と、入賞役の名称と、各入賞役に対応する図柄組合せを停止させる際の停止条件を示した図である。

【図8】設定6における単独役と重複役の内部当選確率の一例をRTモード別に示した図である。

【図9】遊技状態の遷移を示した状態遷移図である。

【図10】主制御部のメイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図11】演出用投入ボタン受付処理の流れを示すフローチャートである。

【図12】遊技状態制御処理の流れを示すフローチャートである。

【図13】遊技モード更新処理の流れを示すフローチャートである。

【図14】副制御部のメイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図15】演出処理の流れを示すフローチャートである。

【図16】キャラクタ選択演出処理の流れを示すフローチャートである。

【図17】演出フラグ設定処理の流れを示すフローチャートである。

【図18】期待度演出処理の流れを示すフローチャートである。

【図19】（a）キャラクタ選択演出の液晶画面表示（ボウイ選択）の一例であり、（b）キャラクタ選択演出の液晶画面表示（F・K選択）の一例であり、（c）キャラクタ選択演出の液晶画面表示（ナディア選択）の一例である。

【図20】（a）リプレイタイム残り100ゲームの状態を表す液晶画面表示の一例であり、（b）リプレイタイム残り88ゲームで再遊技役2に内部当選した状態を表す液晶画面表示の一例であり、（c）リプレイタイム残り88ゲームで再遊技役2に内部当選し、特別役に内部当選しているかもしれないという期待度が向上した状態を表す液晶画面表示の一例であり、（d）リプレイタイム残り42ゲームで再遊技役2に再度内部当選した状態を表す液晶画面表示の一例であり、（e）リプレイタイム残り42ゲームで再遊技役2

10

20

30

40

50

に内部当選し、特別役に内部当選しているかもしれないという期待度がさらに向上した状態を表す液晶画面表示の一例であり、(f)リプレイタイム残り3ゲームで再度再遊技役2に内部当選した状態を表す液晶画面表示の一例であり、(g)リプレイタイム残り3ゲームで再遊技役2に内部当選し、特別役に内部当選しているかもしれないという期待度がさらに向上(期待度MAX)状態を表す液晶画面表示の一例である。

【図21】(a)期待度演出処理のステップS905で用いる第1演出テーブル(特別役に内部当選あり)であり、(b)期待度演出処理のステップS906で用いる第2演出テーブル(特別役に内部当選なし)である。

【図22】(a)期待度演出処理における最終演出画面であり、(b)同最終演出処理における特別役の当選画面(選択キャラクタ:ポウイ)であり、(c)同最終演出処理における特別役の当選画面(選択キャラクタ:ナディア)であり、(d)同最終演出処理における特別役の当選画面(選択キャラクタ:F.K)であり、(e)同最終演出処理における特別役のハズレ画面である。

10

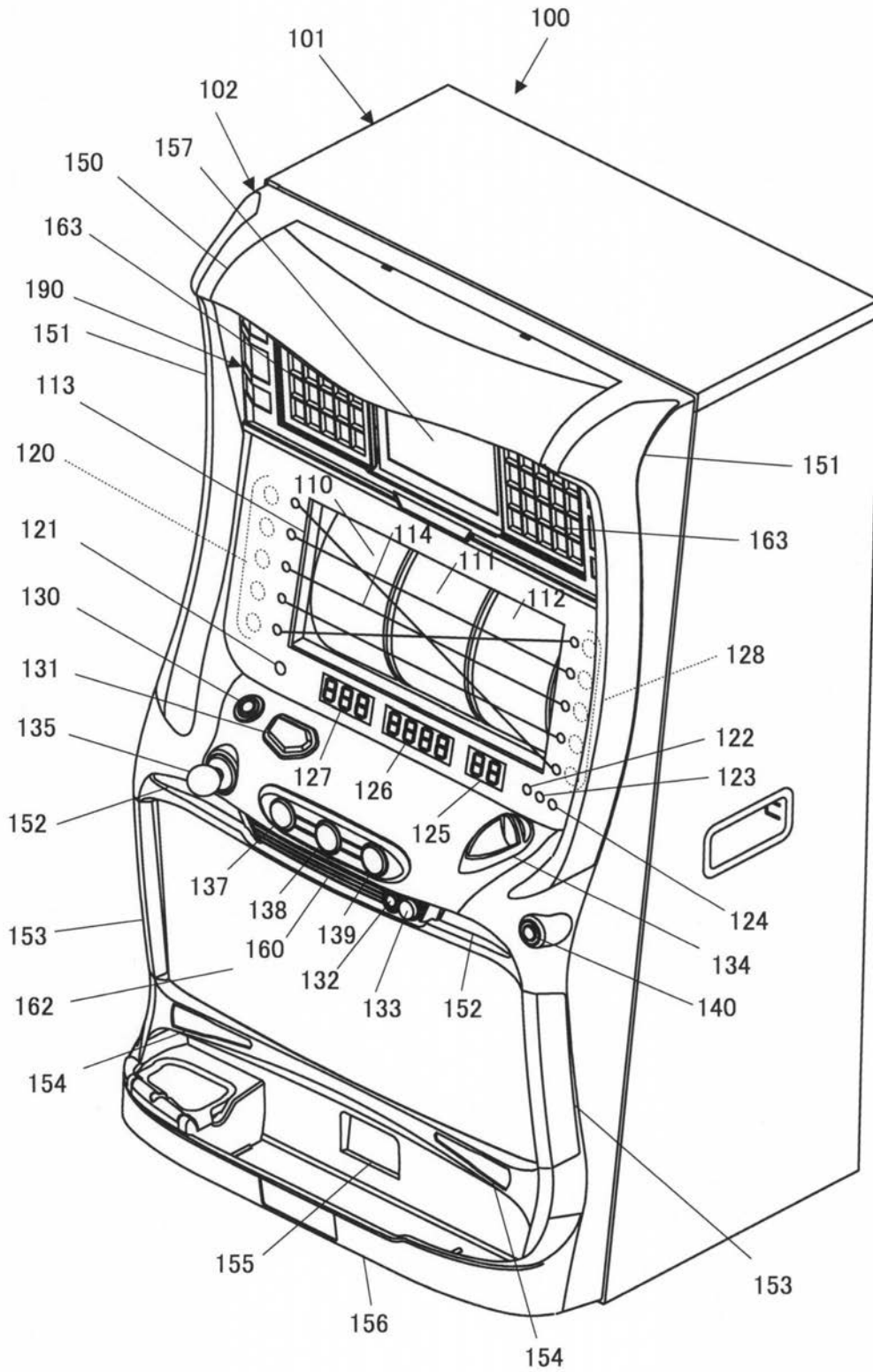
【符号の説明】

【0197】

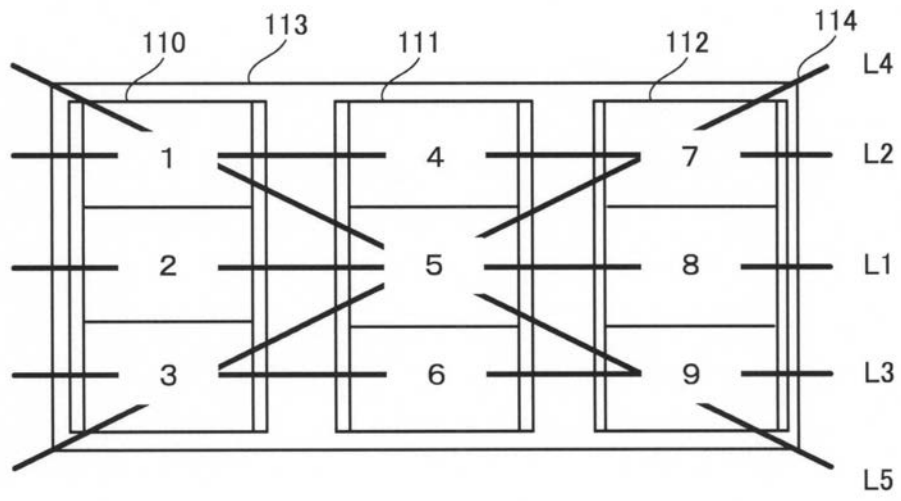
- 100 スロットマシン
- 101 本体
- 102 前面扉
- 110、111、112 リール
- 113 図柄表示窓
- 114 入賞ライン
- 120 入賞ライン表示ランプ
- 130、131 メダル投入ボタン
- 135 スタートレバー
- 137、138、139 ストップボタン
- 157 液晶表示装置
- 300 主制御部
- 400 副制御部

20

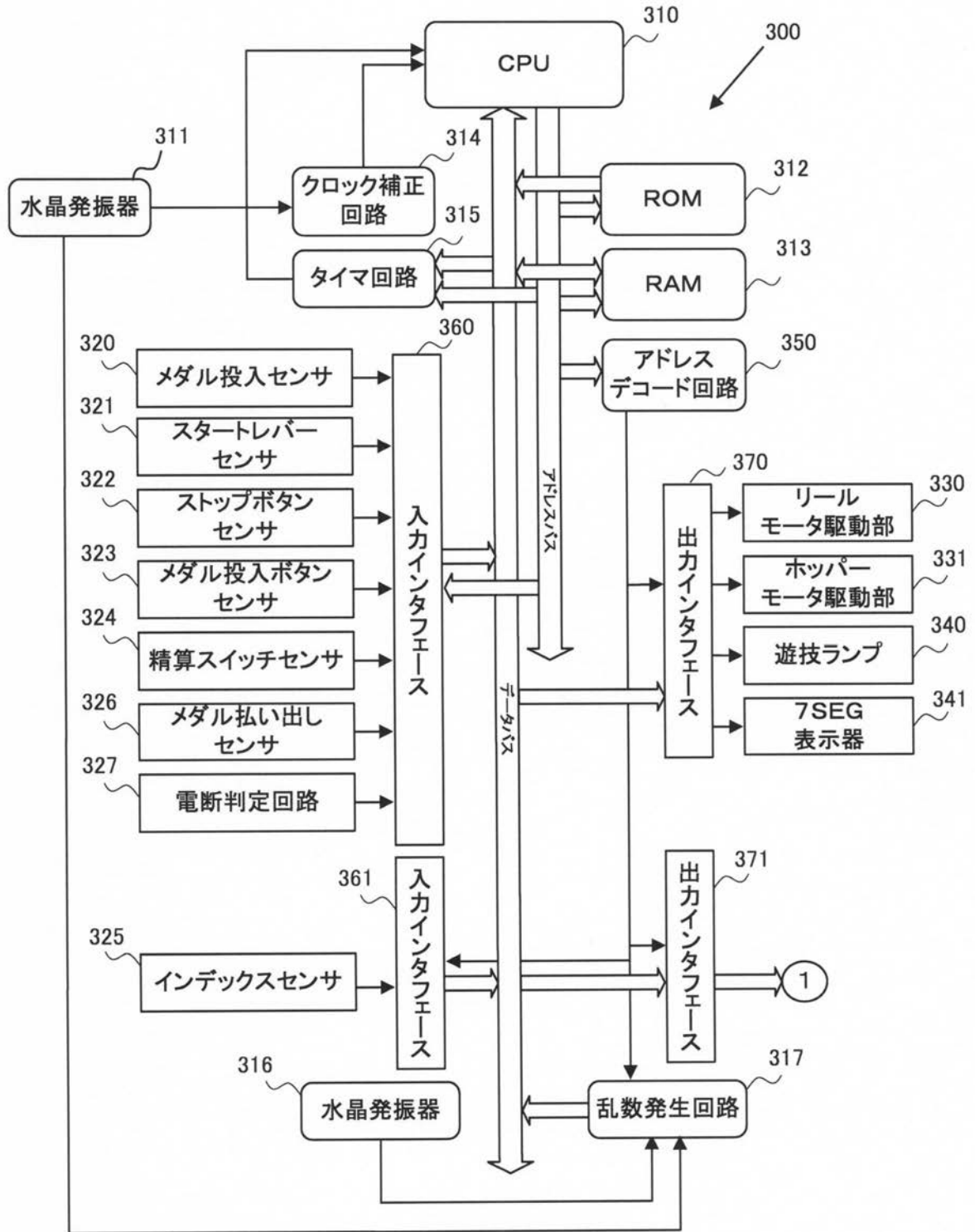
【図1】



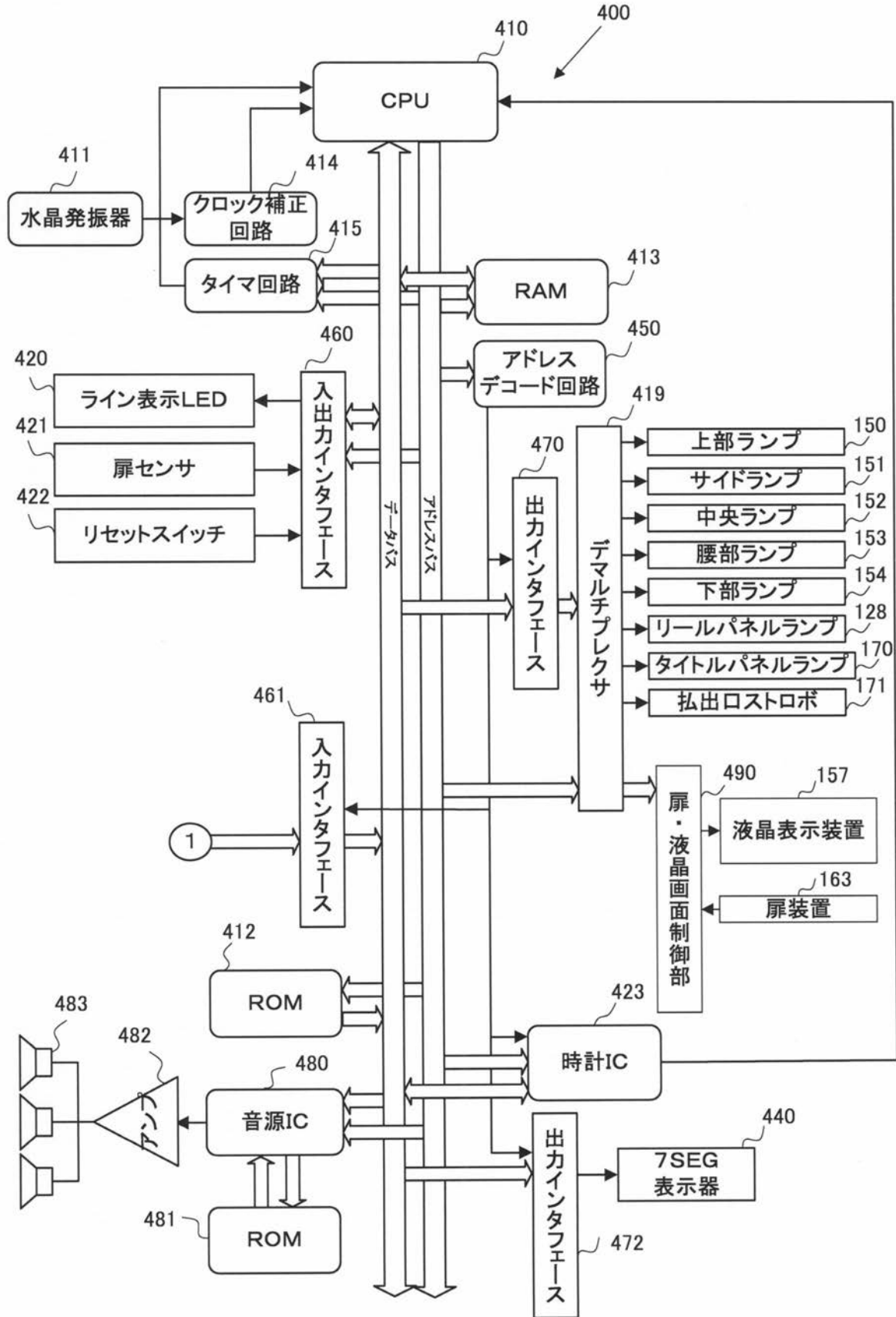
【図2】



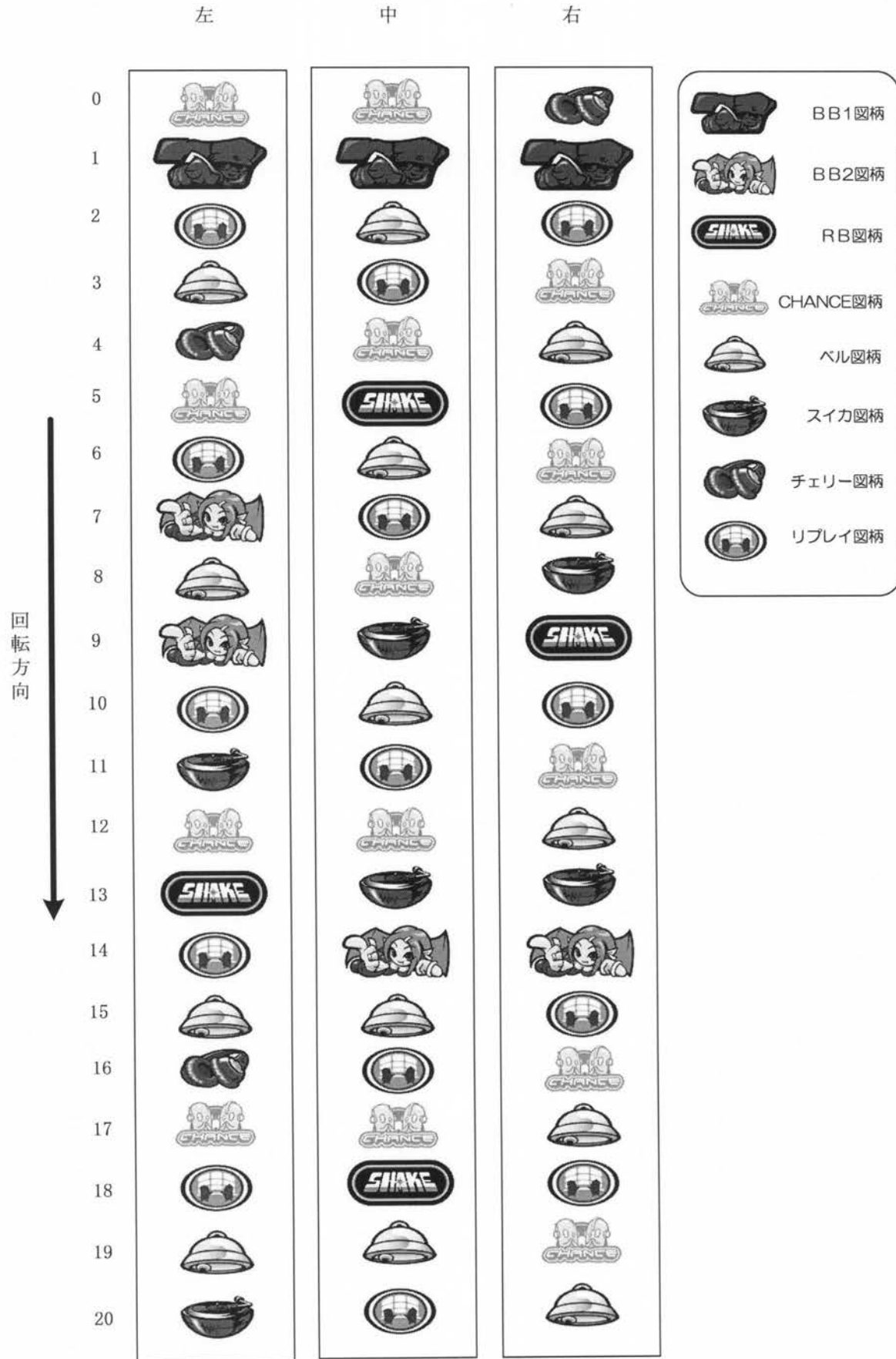
【図3】



【図4】



【図5】



【図6】

役	名称	図柄組合せ	払出し	備考
特別役 (ボーナス役)	特別役1	BB1		・0枚 ・内部当選でRT1移行 ・図柄組合せ表示でRT2移行 ・ボーナス終了でRT3移行
	特別役2	BB2		・0枚 ・内部当選でRT1移行 ・図柄組合せ表示でRT2移行 ・ボーナス終了でRT3移行
	特別役3	RB		・0枚 ・内部当選でRT1移行 ・図柄組合せ表示でRT2移行 ・ボーナス終了でRT3移行
一般役	小役1	ベル		・9枚
	小役2	スイカ		・6枚
	小役3	チェリー		・2枚
	再遊技役1	リプレイ		・0枚 ・メダルの投入なしに前回遊技で投入した枚数と同じ枚数の遊技が再度行える。
	再遊技役2	CHANCE		・0枚 ・メダルの投入なしに前回遊技で投入した枚数と同じ枚数の遊技が再度行える。

【図7】

○停止優先順位 再遊技役＞特別役(ボーナス役)＞小役

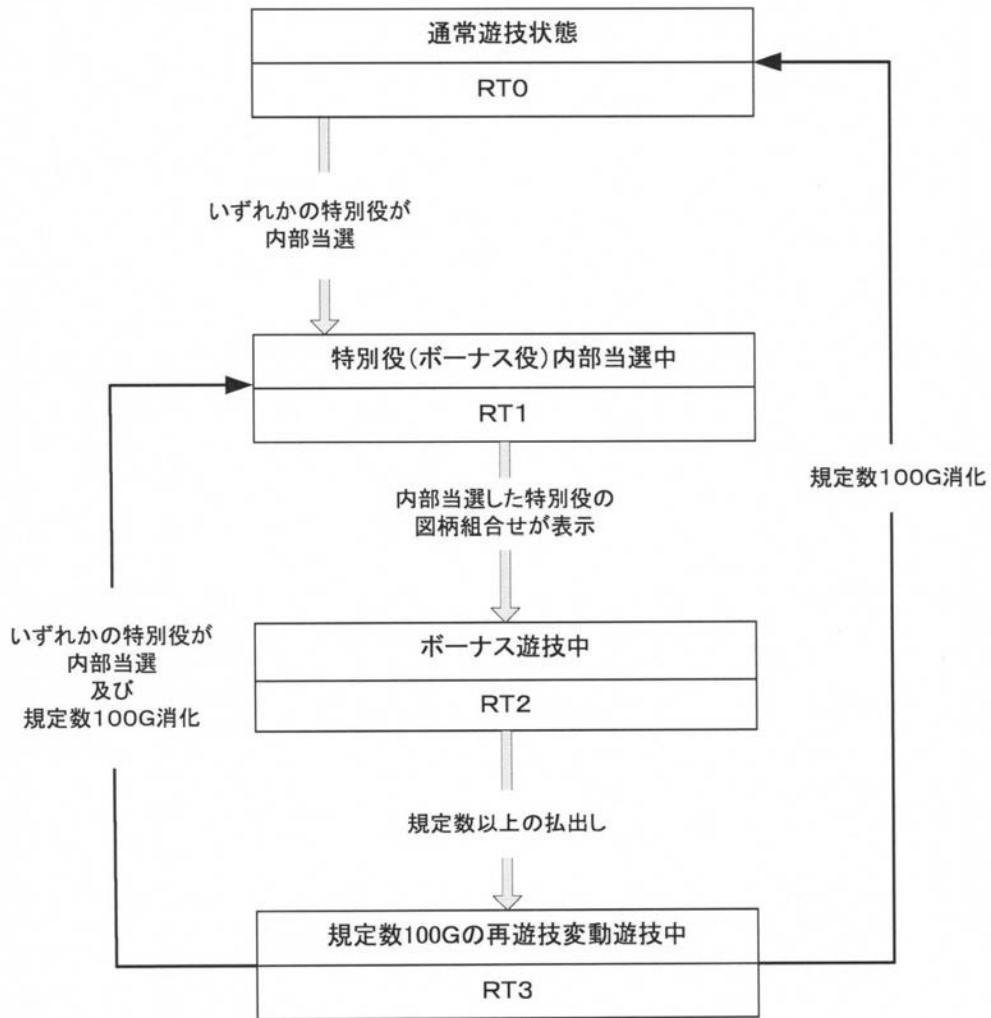
優先停止順	役	備考
最優先	再遊技役 《再遊技1/再遊技2》	当選遊技で必ず再遊技役に対応する図柄組合せが停止。
優先	特別役(ボーナス役) 《特別役1～特別役3》	停止操作を検知してから、所定の引込み(4コマ)の移動範囲内に当選したボーナス役に対応する図柄があれば、小役より優先して停止。
停止可能	小役 《小役1～小役3》	停止操作を検知してから、所定の引込み(4コマ)の移動範囲内に当選した小役に対応する図柄があれば、停止可能。

【 図 8 】

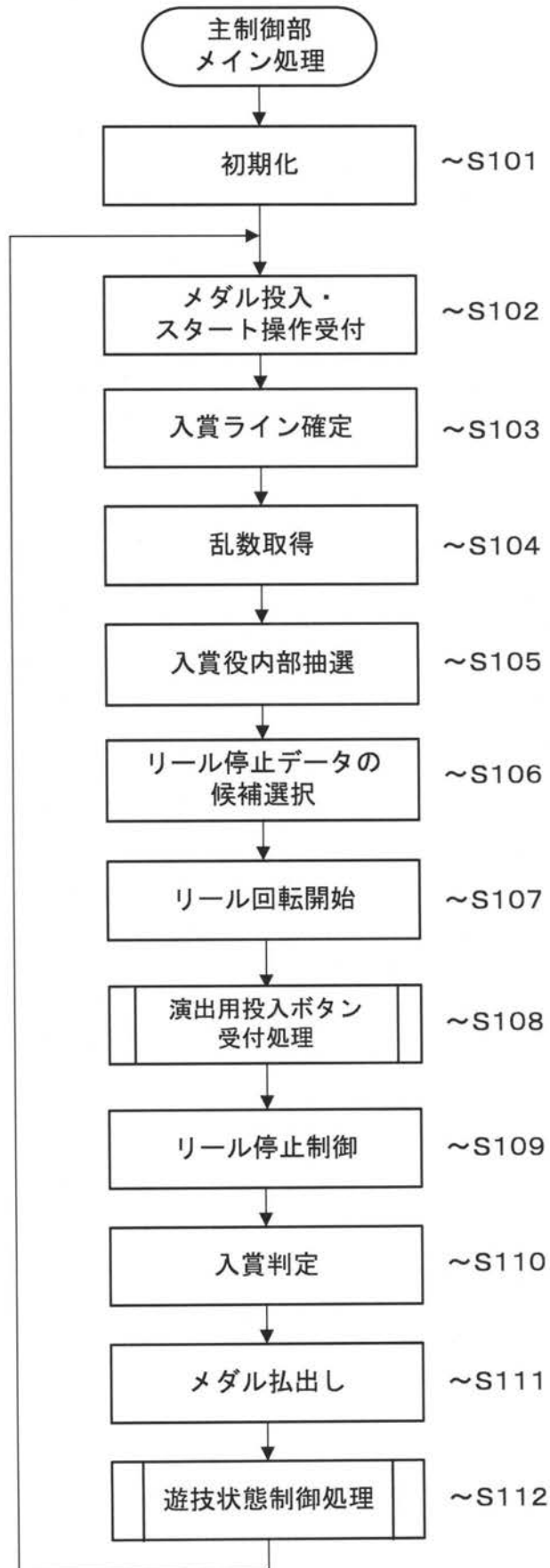
* 設定N

NO	役 ()内は名称を記す				RTモード別の内部当選確率 (65536で除する)						
	単/重	特別役	一般役		RT0	RT1			RT2	RT3	
			小役	再遊技役		BB1当選	BB2当選	RB当選		フラグあり	フラグなし
1	単 独 役		小役1(ベル)		7500	46126	0	0	61778	7500	7500
2			小役2(スイカ)		400	0	46126	0	2300	520	400
3			小役3(チェリー)		300	0	0	46126	1250	460	300
4				再遊技役1(リプレイ)	8500	0	0	0	0	40360	40360
5				再遊技役2(CHANCE)	500	0	0	0	0	600	500
6	重 複 役	特別役1(BB1)	小役1(ベル)		0	7500	0	0	0	0	0
7		特別役1(BB1)	小役2(スイカ)		40	520	0	0	0	0	40
8		特別役1(BB1)	小役3(チェリー)		60	460	0	0	0	0	60
9		特別役1(BB1)		再遊技役1(リプレイ)	0	10930	0	0	0	0	0
10		特別役1(BB1)		再遊技役2(CHANCE)	30	0	0	0	0	0	30
11		特別役2(BB2)	小役1(ベル)		0	0	7500	0	0	0	0
12		特別役2(BB2)	小役2(スイカ)		40	0	520	0	0	0	40
13		特別役2(BB2)	小役3(チェリー)		60	0	460	0	0	0	60
14		特別役2(BB2)		再遊技役1(リプレイ)	0	0	10930	0	0	0	0
15		特別役2(BB2)		再遊技役2(CHANCE)	30	0	0	0	0	0	30
16		特別役3(BB3)	小役1(ベル)		0	0	0	7500	0	0	0
17		特別役3(BB3)	小役2(スイカ)		40	0	0	520	0	0	40
18		特別役3(BB3)	小役3(チェリー)		40	0	0	460	0	0	40
19		特別役3(BB3)		再遊技役1(リプレイ)	0	0	0	10930	0	0	0
20		特別役3(BB3)		再遊技役2(CHANCE)	40	0	0	0	0	0	40

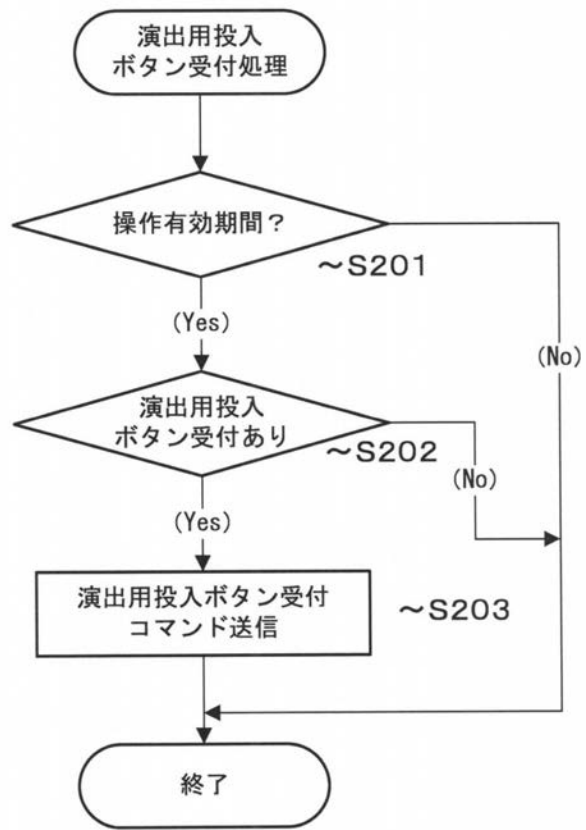
【図9】



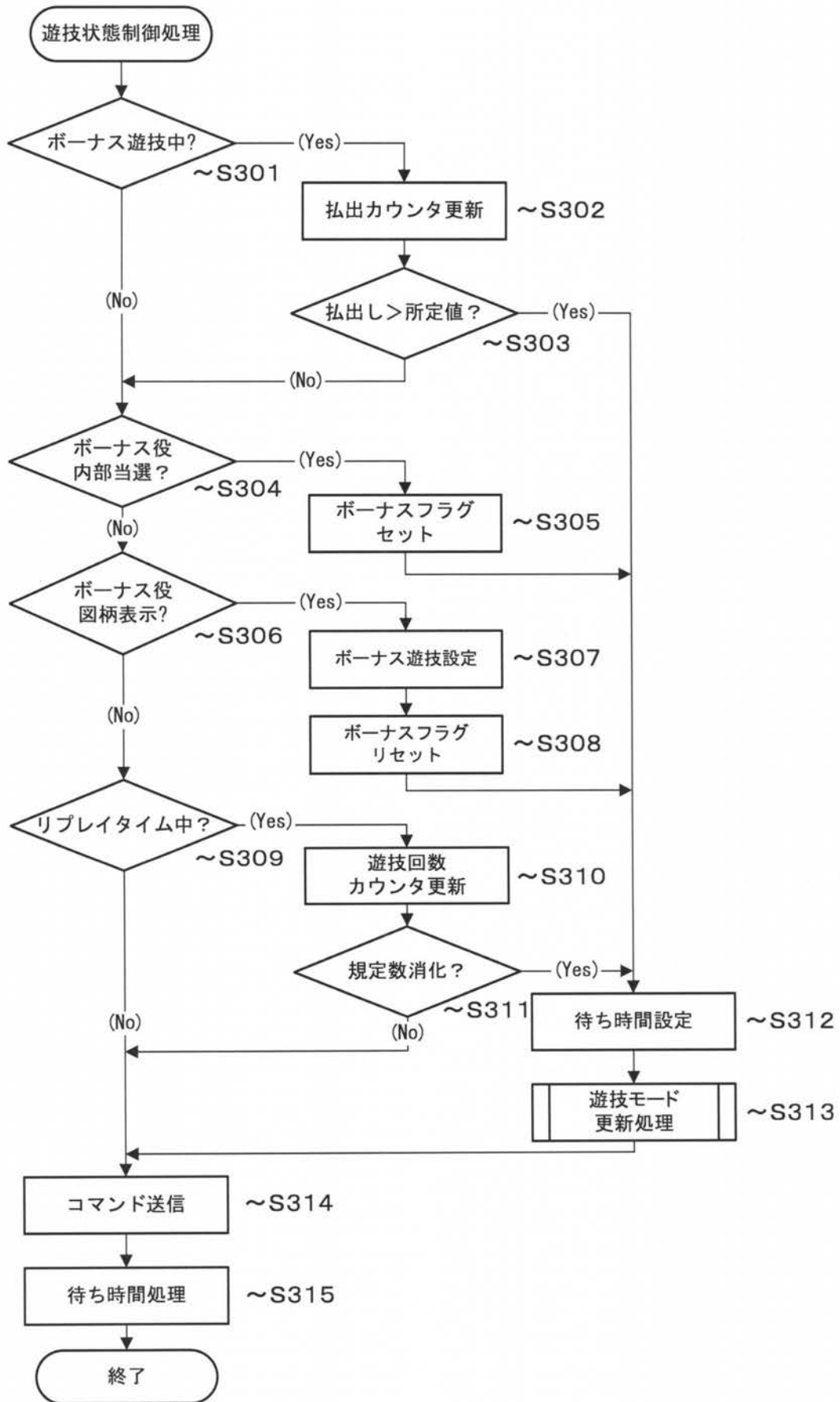
【図10】



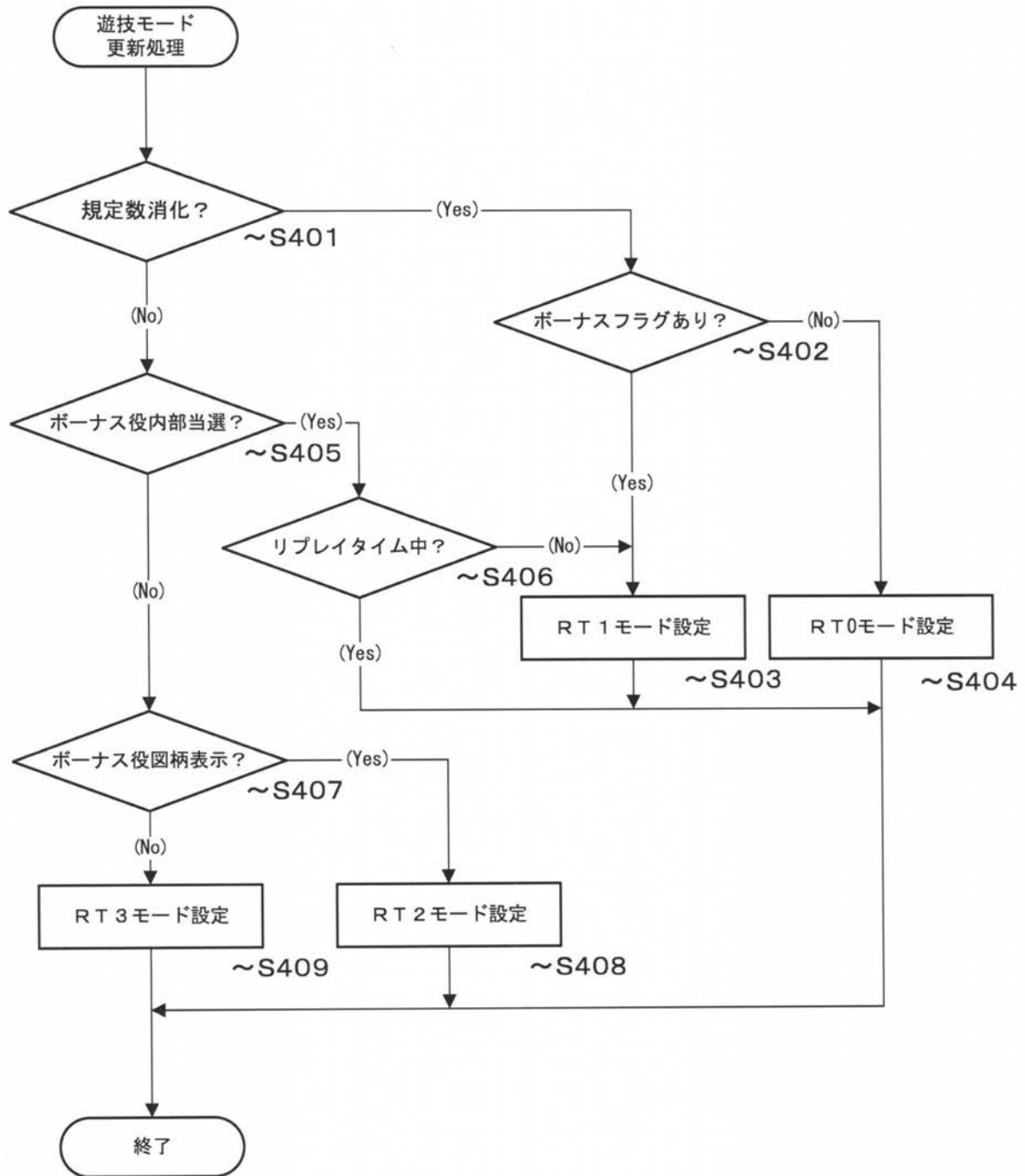
【図11】



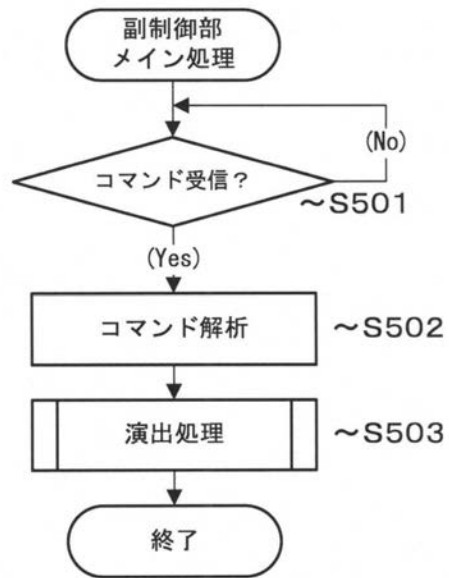
【図12】



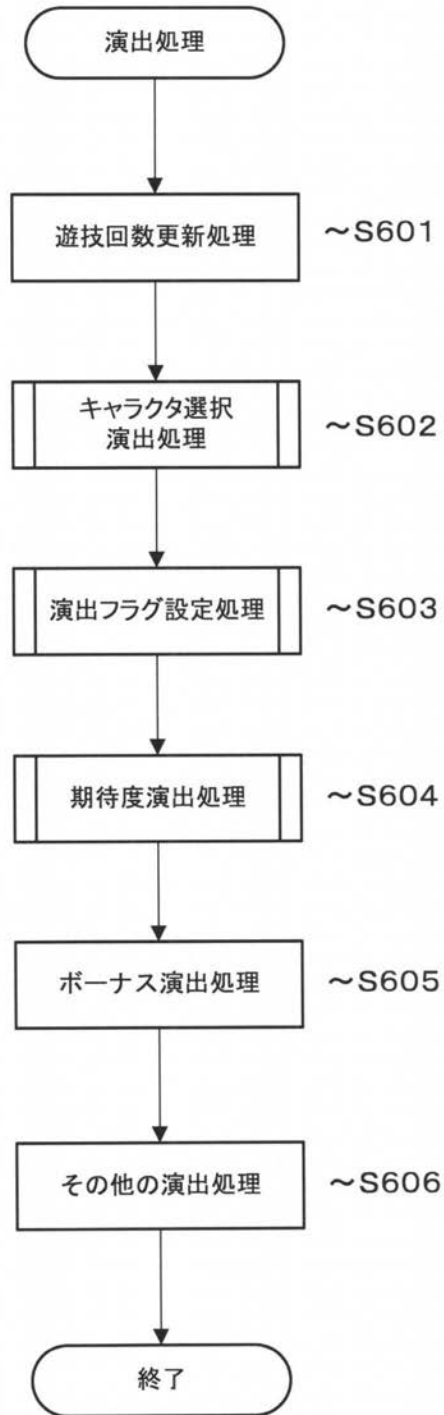
【図13】



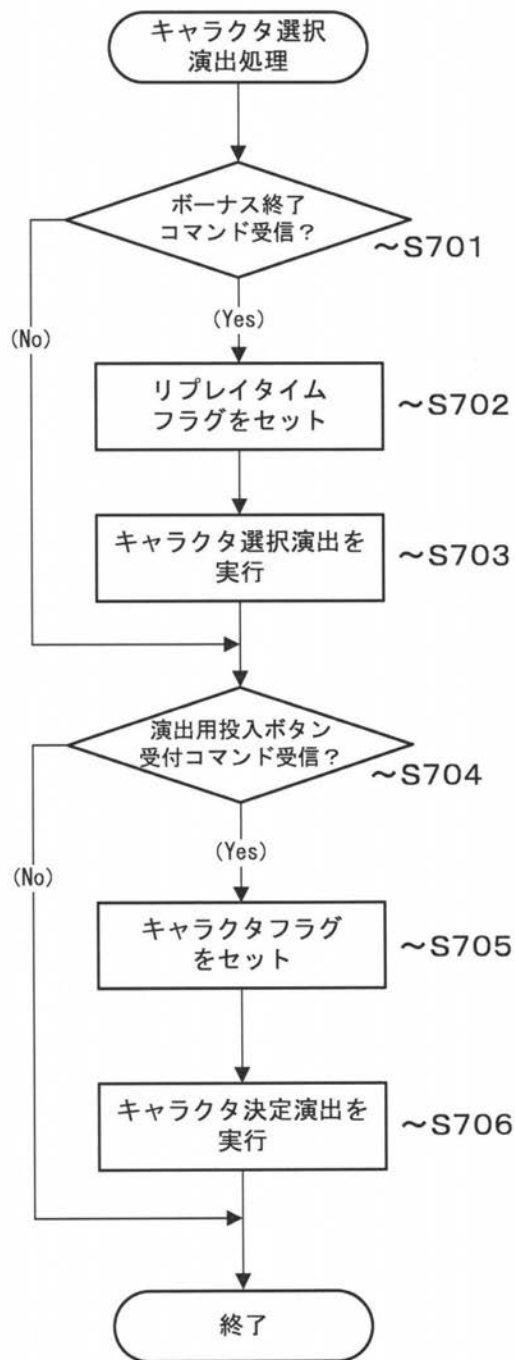
【図14】



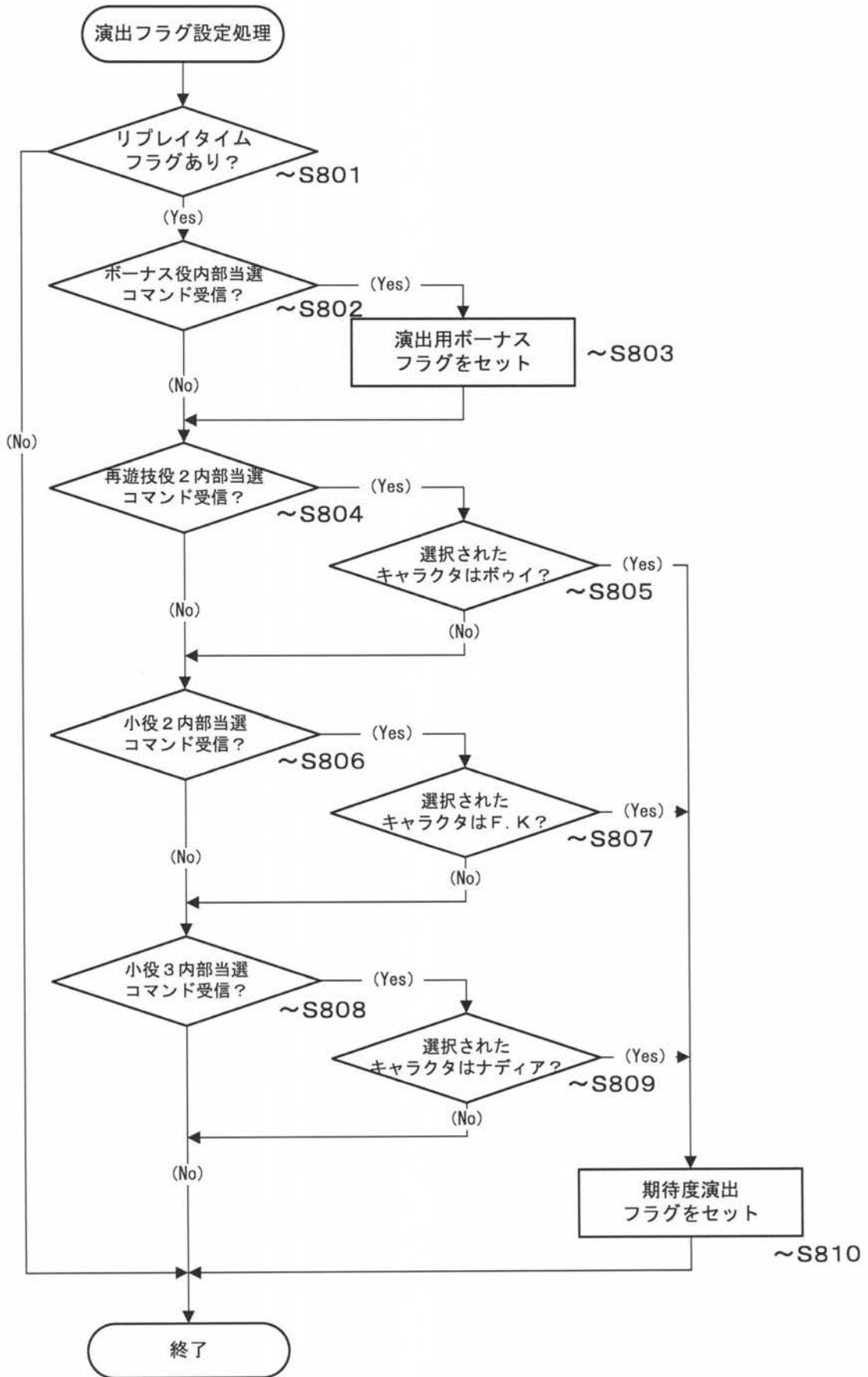
【図15】



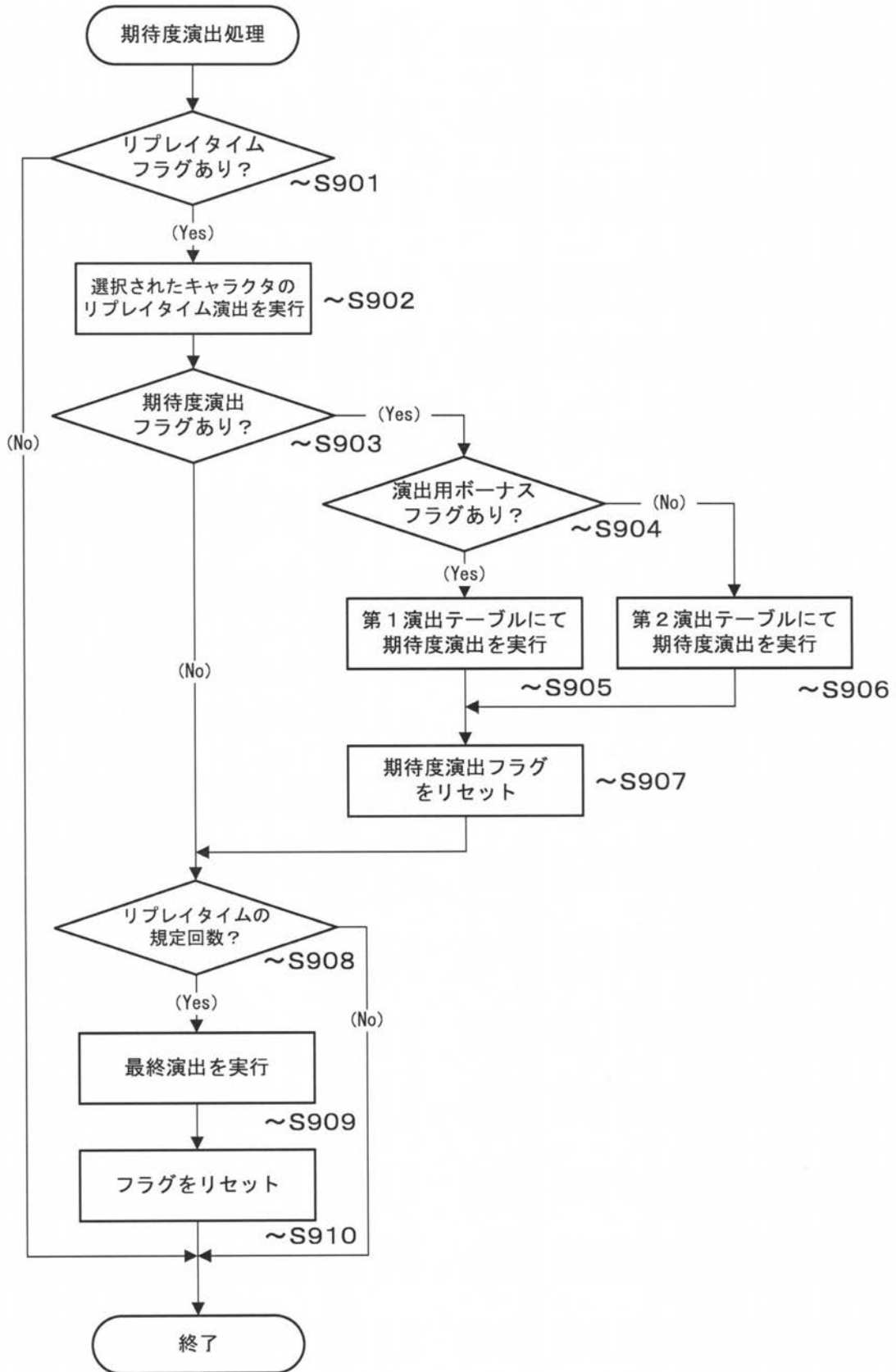
【図16】



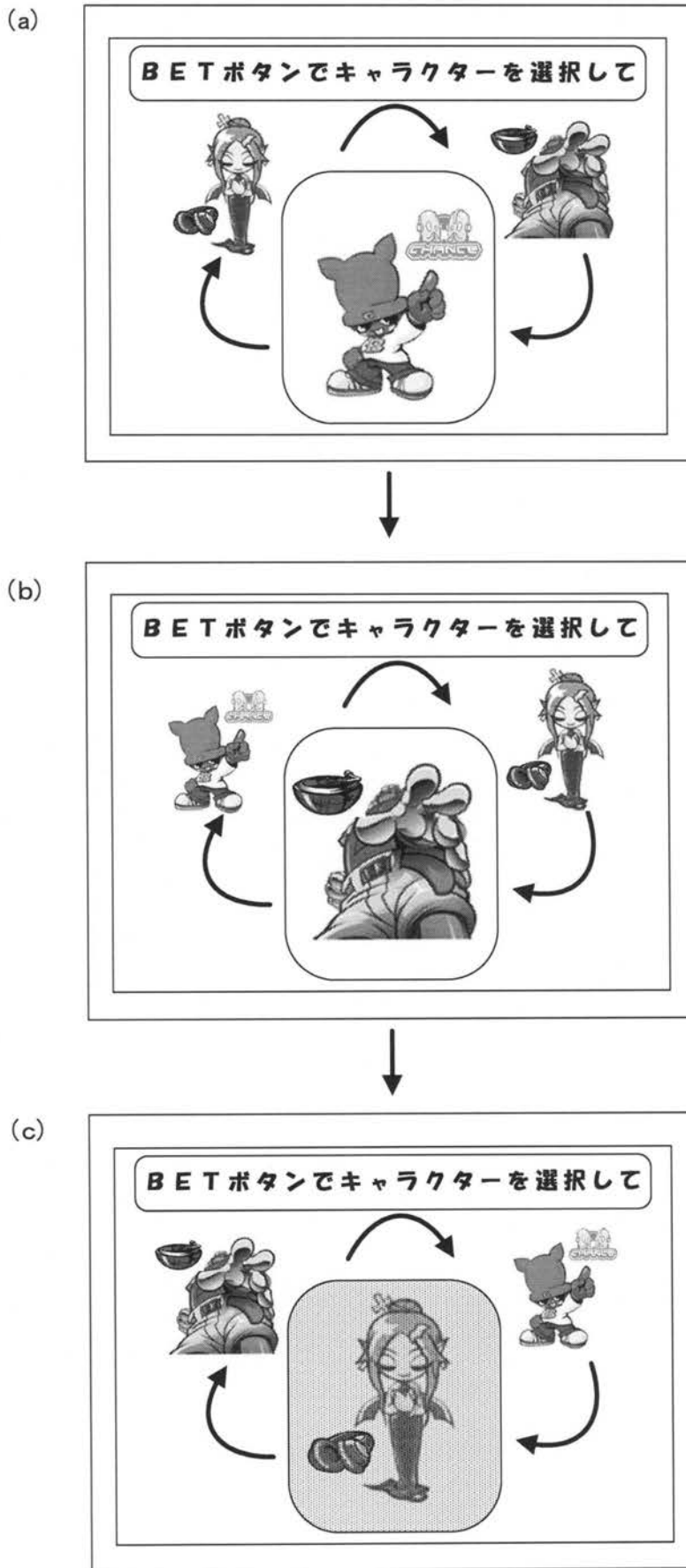
【図17】



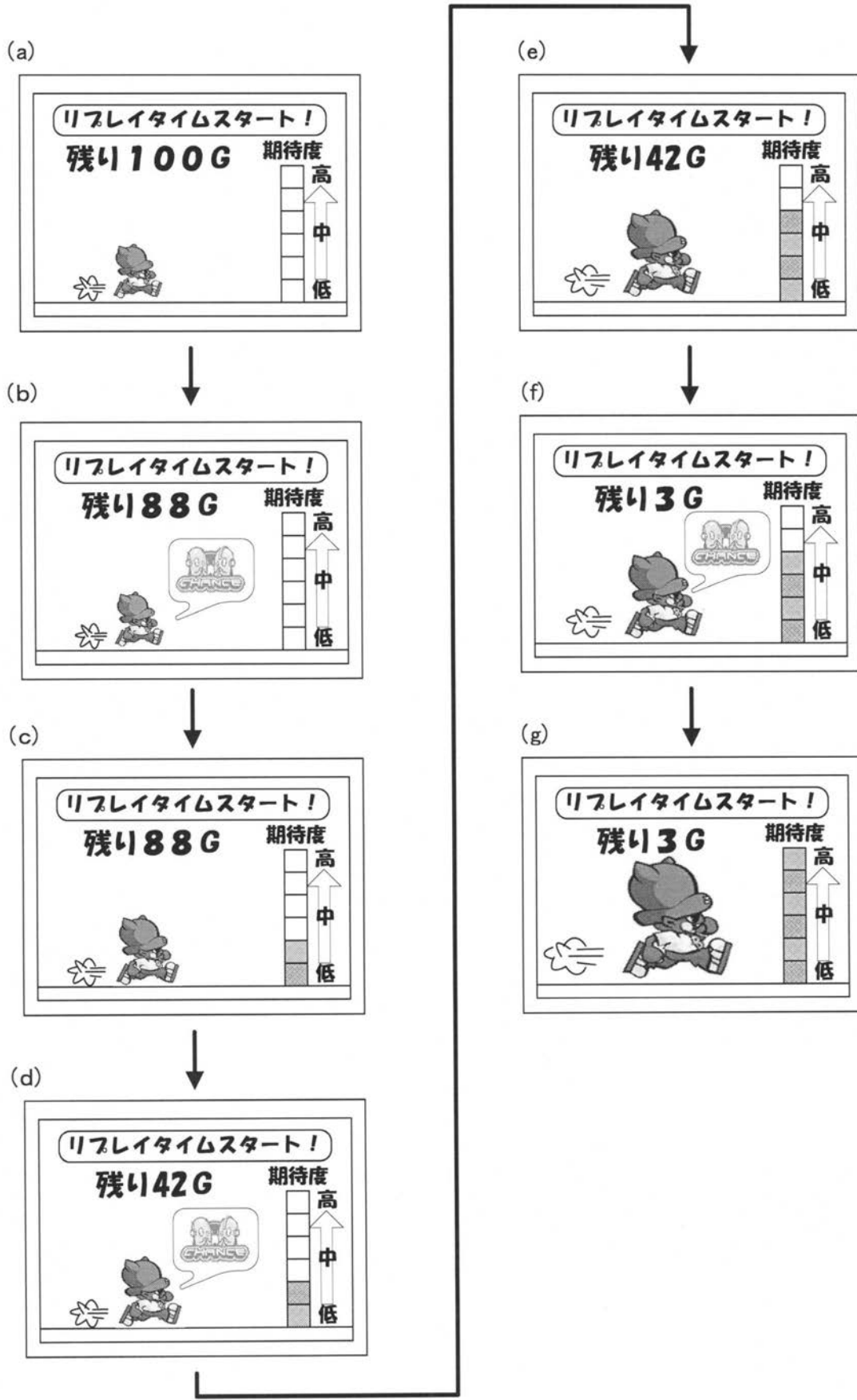
【図18】



【図19】



【図20】



【図 2 1】

(a)

* 第1演出テーブル(ボーナス内部当選あり)

ステップ移行先	リプレイタイム消化ゲーム数		
	0G~30G	31G~70G	71G~100G
ステップ1	100%	100%	100%
ステップ2	50%	30%	90%
ステップ3	30%	90%	90%

(b)

* 第2演出テーブル(ボーナス内部当選なし)

ステップ移行先	リプレイタイム消化ゲーム数		
	0G~30G	31G~70G	71G~100G
ステップ1	70%	100%	100%
ステップ2	30%	30%	50%
ステップ3	0%	10%	30%

【 図 2 2 】

(a)



(b)



(d)



(c)



(e)



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2005-103040(JP,A)
特開2007-125244(JP,A)
特開2006-230668(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04