

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6894184号
(P6894184)

(45) 発行日 令和3年6月30日 (2021. 6. 30)

(24) 登録日 令和3年6月7日 (2021. 6. 7)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 5 0

請求項の数 1 (全 36 頁)

(21) 出願番号	特願2015-179437 (P2015-179437)	(73) 特許権者	390031772
(22) 出願日	平成27年9月11日 (2015. 9. 11)		株式会社オリンピア
(65) 公開番号	特開2017-51532 (P2017-51532A)		東京都台東区東上野一丁目16番1号
(43) 公開日	平成29年3月16日 (2017. 3. 16)	(74) 代理人	100135666
審査請求日	平成30年7月13日 (2018. 7. 13)		弁理士 原 弘晃
審判番号	不服2020-13159 (P2020-13159/J1)	(72) 発明者	長田 優輝
審判請求日	令和2年9月18日 (2020. 9. 18)		東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
			式会社オリンピア内
		(72) 発明者	平河 将郎
			東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
			式会社オリンピア内
		(72) 発明者	河江 大輔
			東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
			式会社オリンピア内

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】

複数種類の役が異なる態様で重複して当選する複数種類の特定当選態様が存在するように複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行い、

外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として、前記内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させ、

遊技に関する情報を出力する情報出力手段に前記内部抽選の結果に対応する特定情報を所定条件下で出力させ、

前記複数のリールが停止した状態で、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定し、

特定演出状態を含む複数種類の演出状態の間で演出状態を移行させるメイン基板と、

演出装置に演出を実行させるサブ基板と、

を備えた遊技機であって、

前記メイン基板は、

前記内部抽選の結果が前記複数種類の特定当選態様のいずれかである遊技では、停止操作の順序が前記内部抽選の結果に対応する複数種類の正解順序のいずれかである場合に、前記内部抽選の結果の特定当選態様に含まれる特定役が入賞し、停止操作の順序が前記複数種類の正解順序とは異なる不正解順序である場合に、前記特定役が入賞しないように回転中のリールを停止させ、

演出状態が前記特定演出状態である場合に、前記内部抽選の結果が前記複数種類の特定

当選態様のいずれかである遊技において、前記内部抽選の結果に対応する前記特定情報を前記情報出力手段に出力させ、

前記サブ基板は、

演出状態が前記特定演出状態である場合に、前記内部抽選の結果が前記複数種類の特定当選態様のいずれかである遊技において、前記内部抽選の結果に対応する前記複数種類の正解順序のそれぞれを報知する複数種類の補助演出から1種類の前記補助演出を所定条件下で決定し、決定した1種類の前記補助演出を前記演出装置に実行させることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から外周面に図柄が配列された複数のリールを備えた遊技機（回胴式遊技機、スロットマシン）が知られている。この種の遊技機は、メダルやパチンコ玉などの遊技媒体に対して一定の遊技価値を付与し、このような遊技媒体を獲得するための遊技を行うものである。また、この種の遊技機は、遊技者の回転開始操作を契機として、内部抽選を行うとともに複数のリールの回転を開始させ、遊技者の停止操作契機として、内部抽選の結果に応じた態様で複数のリールを停止させる制御を行っている。そして、遊技の結果は、複数のリールが停止した状態における入賞判定ライン上に表示された図柄組合せによって判定され、遊技の結果に応じてメダル等の払い出しなどが行われる。

20

【0003】

そしてこの種の遊技機では、サブ基板において内部抽選の結果に応じて行われる演出を利用して、メイン基板で行われる内部抽選での役の当選確率を変動させずに役の入賞確率を変動させる遊技媒体の獲得性能を搭載した遊技機が人気を博している。具体的には、複数種類の役が異なる態様で重複して当選する複数種類の特定当選態様が存在するように内部抽選を行い、停止操作の順序が複数種類の特定当選態様のそれぞれに対応する正解順序である場合に特定の役が入賞するように複数のリールを停止させ、演出状態がアシストタイム状態である場合に、サブ基板が正解順序を報知する補助演出を実行することによって、演出状態がアシストタイム状態である場合における特定の役の入賞率を上昇させるという手法が採用されている（特許文献1参照）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2009-136322号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ここで上記手法を採用する遊技機では、サブ基板が補助演出を実行する場合には、メイン基板においても停止操作の順序に関する特定情報を出力することが好ましい。ここで、メイン基板において特定情報を出力する場合には、補助演出の種類が増加するとそれに対応する特定情報の種類も増加し、特定情報を出力させるために要するプログラムやデータが増加する。しかし、メイン基板の記憶手段の容量には制限があるため、特定情報を出力させるために要するプログラムやデータは抑制することが好ましい。

40

【0006】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、特定情報を出力させるために要するプログラムやデータを増加させることなく補助演出の種類を増加させることにある。

【課題を解決するための手段】

50

【0007】

(1) 本発明は、複数種類の役が異なる態様で重複して当選する複数種類の特定当選態様が存在するように複数種類の役の当否を決定する内部抽選と、外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として、前記内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させ、前記内部抽選の結果が前記複数種類の特定当選態様のいずれかである遊技では、停止操作の順序が前記複数種類の特定当選態様のそれぞれに対応する正解順序である場合と、停止操作の順序が正解順序とは異なる不正解順序である場合とで、異なる図柄組合せが有効ライン上に表示されるように回転中のリールを停止させる制御と、遊技に関する情報を出力する情報出力手段に前記内部抽選の結果に対応する特定情報を所定条件下で出力させる制御と、前記複数のリールが停止した状態で、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する制御と、特定演出状態を含む複数種類の演出状態の間で演出状態を移行させる制御と、を行うメイン基板と、演出状態が前記特定演出状態である場合に、前記内部抽選の結果が前記複数種類の特定当選態様のいずれかである遊技において、前記複数種類の特定当選態様のそれぞれに対応する正解順序を報知する補助演出を演出装置に実行させる制御を行うサブ基板と、を備えた遊技機であって、前記メイン基板は、演出状態が前記特定演出状態である場合に、前記内部抽選の結果が前記複数種類の特定当選態様のいずれかである遊技において、前記複数種類の特定当選態様のそれぞれに対応する前記特定情報を前記情報出力手段に出力させ、前記サブ基板は、前記特定情報が出力される場合に、前記複数種類の特定当選態様のそれぞれに対応し正解順序の報知態様が異なる複数種類の前記補助演出から1種類の前記補助演出を所定条件下で決定し、決定した1種類の前記補助演出を前記演出装置に実行させることを特徴とする遊技機に関するものである。

10

20

【0008】

本発明では、メイン基板が、複数種類の特定当選態様のそれぞれに対応する特定情報を情報出力手段に出力させつつ、サブ基板が、特定情報が出力される場合に、複数種類の特定当選態様のそれぞれに対応し正解順序の報知態様が異なる複数種類の補助演出から決定した1種類の補助演出を所定条件下で決定するため、特定情報を出力させるために要するプログラムやデータを増加させることなく補助演出の種類を増加させることができる。

【0009】

(2) また本発明の遊技機において、前記メイン基板は、前記内部抽選の結果が前記複数種類の特定当選態様のいずれかである遊技では、複数のリールのそれぞれを停止させる停止操作のうち最初の停止操作が正解順序に沿っていれば2番目以降の停止操作の順序に関わらず正解順序として回転中のリールを停止させ、前記サブ基板は、複数種類の前記補助演出のそれぞれでは、最初の停止操作に対応するリールは同一であるが2番目の停止操作に対応するリールが異なるように停止操作の順序を報知するようにしてもよい。

30

【0010】

このようにすれば、最初の停止操作に対応するリールは同一であるが2番目の停止操作に対応するリールが異なるようにして、補助演出の種類を増加させることができる。

【0011】

(3) また本発明の遊技機において、前記メイン基板は、前記内部抽選の結果が前記複数種類の特定当選態様のいずれかである遊技では、複数のリールのそれぞれを停止させる停止操作のうち最初の停止操作が正解順序に沿っていれば2番目以降の停止操作の順序に関わらず正解順序として回転中のリールを停止させ、前記サブ基板は、複数種類の前記補助演出のうち一部の種類の前記補助演出では、最初の停止操作に対応するリールおよび2番目以降の停止操作に対応するリールを報知するように停止操作の順序を報知し、複数種類の前記補助演出のうち他の種類の前記補助演出では、最初の停止操作に対応するリールは報知するが2番目以降の停止操作に対応するリールは報知しないように停止操作の順序を報知するようにしてもよい。

40

【0012】

50

このようにすれば、最初の停止操作に対応するリールおよび２番目以降の停止操作に対応するリールを報知したり、最初の停止操作に対応するリールは報知するが２番目以降の停止操作に対応するリールは報知しないようにしたりして、補助演出の種類を増加させることができる。

【図面の簡単な説明】

【００１３】

【図１】本発明の実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【図２】本発明の実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

【図３】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選テーブルを説明する図である。

【図４】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選の当選態様を説明する図である。

10

【図５】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選の当選態様を説明する図である。

【図６】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選の当選態様を説明する図である。

【図７】本発明の実施形態の遊技機におけるリールの図柄配列を説明する図である。

【図８】本発明の実施形態に係る遊技機におけるストップボタンの押下順序と入賞役との関係を説明する図である。

【図９】本発明の実施形態に係る遊技機におけるストップボタンの押下順序と入賞役との関係を説明する図である。

【図１０】本発明の実施形態に係る遊技機におけるストップボタンの押下順序と入賞役との関係を説明する図である。

【図１１】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

20

【図１２】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図１３】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図１４】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図１５】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図１６】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

30

【図１７】本発明の実施形態の遊技機における遊技状態および演出状態の状態遷移図である。

【図１８】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選の当選態様と特定情報と特定演出の関係を説明する図である。

【図１９】本発明の実施形態の遊技機において出力される特定情報と特定演出の一例を示す図である。

【図２０】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選の当選態様と特定情報と特定演出の関係を説明する図である。

【図２１】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選の当選態様と特定情報と特定演出の関係を説明する図である。

40

【図２２】本発明の実施形態の遊技機において出力される特定情報と特定演出の一例を示す図である。

【図２３】本発明の実施形態の遊技機において出力される特定情報と特定演出の一例を示す図である。

【図２４】本発明の実施形態の遊技機において出力される特定情報と特定演出の一例を示す図である。

【図２５】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選の当選態様と特定情報と特定演出の関係を説明する図である。

【図２６】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選の当選態様と特定情報と特定演出

50

の関係を説明する図である。

【図27】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選の当選態様と特定情報と特定演出の関係を説明する図である。

【発明を実施するための形態】

【0014】

以下、本実施形態について説明する。なお、以下に説明する本実施形態は、特許請求の範囲に記載された本発明の内容を不当に限定するものではない。また本実施形態で説明される構成の全てが、本発明の必須構成要件であるとは限らない。

【0015】

1. 構成

10

図1は、本発明の実施形態に係る遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【0016】

本実施形態の遊技機は、いわゆるスロットマシンあるいは回胴式遊技機と呼ばれるもので、メダルを遊技媒体として用いた遊技を行う種類の遊技機である。

【0017】

本実施形態の遊技機は、収納箱BX、前面上扉UD、および前面下扉DDからなる箱形の筐体内に第1リールR1～第3リールR3（X本のリール）からなるリールユニットが収められている。また筐体内のリールユニットの下部には、メダルの払出装装置としてのホッパーユニット（図示省略）が収められている。また本実施形態の遊技機の筐体内には、CPU、ROM（情報記憶媒体の一例）、RAM等を搭載し、遊技機の動作を制御する制御基板も収められている。

20

【0018】

図1に示す第1リールR1～第3リールR3は、それぞれ外周面が一定の間隔で16の領域（各領域を「コマ」と称する）に区画されており、各コマに複数種類の図柄のいずれかが配列されている。また第1リールR1～第3リールR3は、ステッピングモータ（リール駆動手段：図示省略）に軸支されており、それぞれステッピングモータの軸周りに回転駆動され、ステッピングモータの駆動パルスのパルス数やパルス幅などを制御することによって、コマ単位（所定の回転角度単位、所定の回転量単位）で停止可能に設けられている。すなわち本実施形態の遊技機では、ステッピングモータが制御基板から供給された駆動パルスに応じて第1リールR1～第3リールR3を回転駆動し、制御基板から駆動パ

30

【0019】

前面上扉UDと前面下扉DDとは個別に開閉可能に設けられており、前面上扉UDには第1リールR1～第3リールR3の回転状態及び停止状態を観察可能にする表示窓DWが設けられている。第1リールR1～第3リールR3の停止状態では、第1リールR1～第3リールR3それぞれの外周面に一定間隔で配列された複数種類の図柄のうち、外周面上に連続して配列されている3つの図柄（上段図柄、中段図柄、下段図柄）を遊技機の正面から表示窓DWを通じて観察できるようになっている。

【0020】

40

また本実施形態の遊技機では、表示窓DWを通じて図柄を観察するための表示位置として、各リールについて上段、中段、下段が設けられており、各リールの表示位置の組合せによって有効ラインが設定される。なお本実施形態の遊技機では、1回の遊技に関して必要となるメダルの数、いわゆる規定投入数が3枚に設定され、規定投入数に相当するメダルが投入されると、第1リールR1の上段、第2リールR2の上段、および第3リールR3の中段によって構成される有効ラインL1が有効化される。

【0021】

そして遊技結果は表示窓DW内の有効ラインに停止表示された図柄組合せによって判断され、有効ライン上の図柄組合せが予め定められた役に対応した図柄組合せである場合には、その役が入賞したのものとしてホッパーユニットからメダルの払い出し等が行われる。

50

【0022】

また前面上扉UDには、遊技情報表示部DS1～遊技情報表示部DS3が設けられている。遊技情報表示部DS1～遊技情報表示部DS3は、LED、ランプ、7セグメント表示器等の表示装置により構成され、メダルのクレジット数、1回の遊技におけるメダルの払出数あるいは獲得数、ボーナス状態でのメダルの払出数の合計あるいは獲得数の合計等の各種遊技情報が表示される。

【0023】

また前面上扉UDには、遊技演出を行うための液晶ディスプレイLCDが設けられている。この液晶ディスプレイLCDには、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の映像（または画像）が表示される。また本実施形態の遊技機では、前面上扉UD
10
や前面下扉DDに対して、遊技演出を行うためのスピーカ（図示省略）が複数設けられている。このスピーカからは、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声が出力される。

【0024】

また前面下扉DDには、各種の操作手段が設けられている。操作手段としては、クレジット（貯留）されたメダルを投入する操作を行うためのベットボタン（投入操作手段）B0、第1リールR1～第3リールR3を回転させて遊技を開始する契機となる操作を行うためのスタートレバー（遊技開始操作手段）SL、ステッピングモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3のそれぞれを停止させる契機となる操作を行うためのストップボタン（停止操作手段）B1～B3などが設けられている。
20

【0025】

本実施形態の遊技機では、遊技者がメダルをメダル投入口MIに投入するか、ベットボタンB0を押下する操作を行うことで、第1リールR1～第3リールR3の回転制御を開始することが可能な準備状態にセットされる。そして、遊技者がスタートレバーSLを押下すると、制御基板において第1リールR1～第3リールR3をステッピングモータの駆動により回転開始させるとともに、乱数値を用いた内部抽選が行われ、第1リールR1～第3リールR3の回転速度が所定の速度まで上昇したことを条件に、ストップボタンB1～B3の押下操作が許可（有効化）される。

【0026】

その後、遊技者が任意のタイミングでストップボタンB1～B3を押下していくと、ストップボタンB1～B3のそれぞれに内蔵されているストップスイッチ（停止信号出力手段：例えば、フォトセンサ、導通センサ、圧力センサなど）がオン動作を行い、制御基板に
30
入力されるリール停止信号をオフ状態からオン状態へ変化させる。

【0027】

また遊技者が任意のタイミングで押下状態にあるストップボタンB1～B3を解放すると、ストップボタンB1～B3それぞれに対応するストップスイッチがオフ動作を行い、制御基板に
40
入力されるリール停止信号をオン状態からオフ状態に変化させる。

【0028】

そして制御基板は、ストップボタンB1～B3の押下タイミング及び解放タイミングに応じて信号状態が変化するリール停止信号のオフ状態からオン状態への変化に基づいて、内部抽選の結果に応じた停止位置で第1リールR1～第3リールR3を停止させる。
50

【0029】

また前面下扉DDの下部には、メダル払い出し口MOとメダル受け皿MPとが設けられており、遊技の結果に応じた枚数のメダルがメダル払い出し口MOからメダル受け皿MPへ払い出されるようになっている。

【0030】

図2は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。

【0031】

本実施形態の遊技機は、メイン基板10およびサブ基板20を含む制御基板によって制御される。メイン基板10は、メダル投入スイッチ210、ベットスイッチ220、スタ
50

ートスイッチ230、ストップスイッチ240等の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいてリールユニット310や、ホッパーユニット320、遊技情報表示装置327等の出力手段の動作制御を行う。またサブ基板20は、メイン基板10から送られてくる信号を受けて、遊技の進行状況に合わせた演出を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいて演出表示装置330や、演出音響装置340等の出力手段の動作制御を行う。またメイン基板10やサブ基板20等の各基板の機能は各種のプロセッサ（CPU、DSPなど）、ASIC（ゲートアレイなど）、ROM（情報記憶媒体の一例）、あるいはRAMなどのハードウェアや、ROMなどに予め記憶されている所与のプログラムからなるソフトウェアにより実現される。

【0032】

10

そしてメイン基板10は、投入受付手段105、乱数発生手段110、内部抽選手段120、リール制御手段130、入賞判定手段140、払出制御手段150、リプレイ処理手段160、遊技状態移行制御手段170、演出状態制御手段171、メインメモリ190M、演出制御手段180、サブメモリ190Sを含む。

【0033】

投入受付手段105は、遊技毎にメダルの投入を受け付けて、規定投入数（3枚）に相当するメダルが投入されたことに基づいて、スタートレバーSL（遊技開始操作手段）に対する遊技開始操作を有効化する処理を行う。なお本実施形態の遊技機では、規定投入数に相当するメダルの投入に基づいて有効化されたスタートレバーSLの最初の押下操作が、遊技開始操作として受け付けられ、第1リールR1～第3リールR3の回転を開始させる契機となっているとともに、内部抽選を実行する契機となっている。

20

【0034】

また本実施形態の遊技機では、メダル投入口MIにメダルが投入されると、メダル投入スイッチ210が作動することに伴って、投入受付手段105が、規定投入数を限度として、投入されたメダルを投入状態に設定する。また本実施形態の遊技機では、遊技機にメダルがクレジットされた状態で、ベットボタンB0が押下されると、ベットスイッチ220が作動することに伴って、投入受付手段105が、規定投入数を限度して、クレジットされたメダルを投入状態に設定する。

【0035】

乱数発生手段110は、抽選用の乱数値を発生させる手段である。乱数値は、例えば、インクリメントカウンタ（所定のカウント範囲を循環するように数値をカウントするカウンタ）のカウント値に基づいて発生させることができる。なお本実施形態において「乱数値」には、数学的な意味でランダムに発生する値のみならず、その発生自体は規則的であっても、その取得タイミング等が不規則であるために実質的に乱数として機能しうる値も含まれる。

30

【0036】

内部抽選手段120は、遊技者がスタートレバーSLに対する遊技開始操作（有効化されたスタートレバーSLへの最初の押下操作）により作動するスタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて、役の当否を決定する内部抽選を行う手段であって、抽選テーブル選択処理、乱数判定処理、抽選フラグ設定処理などを行う。

40

【0037】

抽選テーブル選択処理では、メインメモリ190Mの内部抽選テーブル記憶手段1901に格納されている複数の内部抽選テーブルのうち、いずれの内部抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを決定する。本実施形態の遊技機では、内部抽選テーブル記憶手段1901に、図3に示すような3種類の抽選テーブルA～抽選テーブルCが記憶されている。そして各抽選テーブルでは、複数の乱数値（例えば、0～65535の65536個の乱数値）のそれぞれに対して、リプレイ、小役、およびボーナスなどの各種の役やハズレ（不当選）が対応づけられている。

【0038】

なお本実施形態の遊技機では、小役として、正解小役1～正解小役7、不正解小役A1

50

～不正解小役A 4、不正解小役B 1～不正解小役B 4、不正解小役C 1～不正解小役C 4、特殊小役、チャンス役が用意されており、複数種類の小役が重複して当選する小役の当選態様として、8枚打順小役（8枚打順小役LC 1～8枚打順小役LC 4、8枚打順小役LR 1～8枚打順小役LR 4、8枚打順小役CL 1～8枚打順小役CL 4、8枚打順小役CR 1～8枚打順小役CR 4、8枚打順小役RL 1～8枚打順小役RL 4、8枚打順小役RC 1～8枚打順小役RC 4）と、3枚打順小役（3枚打順小役L 1～3枚打順小役L 4、3枚打順小役C 1～3枚打順小役C 4、3枚打順小役R 1～3枚打順小役R 4、特定当選態様）と、JAC 1と、JAC 2とが設定されている。

【0039】

8枚打順小役について図4を参照しながら具体的に説明すると、各8枚打順小役は、正解小役1～正解小役5のうちいずれか1種類と、6種類の不正解小役が重複して当選することを示している。そして本実施形態の遊技機では、各8枚打順小役において、正解小役1～正解小役5のいずれか1種類と、6種類の不正解小役との計7種類の小役の組合せが当選し、その7種類の小役の組合せが異なっている。

10

【0040】

次に3枚打順小役について図5を参照しながら具体的に説明すると、各3枚打順小役は、正解小役6～正解小役7のうちいずれか1種類と、4種類の不正解小役が重複して当選することを示している。そして本実施形態の遊技機では、各3枚打順小役において、正解小役6～正解小役7のうちいずれか1種類と、4種類の不正解小役との計5種類の小役の組合せが当選し、その5種類の小役の組合せが異なっている。

20

【0041】

次にJAC 1およびJAC 2について図6を参照しながら具体的に説明すると、JAC 1は、正解小役1～正解小役7、不正解小役A 1～不正解小役A 4、不正解小役B 1～不正解小役B 4、不正解小役C 1～不正解小役C 4、特殊小役、およびチャンス役が重複して当選することを示している。またJAC 2は、不正解小役A 1～不正解小役A 4、不正解小役B 1～不正解小役B 4、不正解小役C 1～不正解小役C 4、およびチャンス役が重複して当選することを示している。このように本実施形態の遊技機では、JAC 1には、正解小役1～正解小役7が含まれ、JAC 2には、正解小役1～正解小役7が含まれていない。

【0042】

30

また本実施形態の遊技機では、内部抽選テーブルAと内部抽選テーブルBとにおいて小役の当選確率が同一であって、内部抽選テーブルBにおいて内部抽選テーブルAよりも高確率でリプレイが当選し、内部抽選テーブルCでは、内部抽選テーブルAおよび内部抽選テーブルBとは異なる態様で小役が当選するようになっている。そして内部抽選テーブルAおよび内部抽選テーブルBでは、8枚打順小役や3枚打順小役によって正解小役1～正解小役7が互いに重複せずに当選するようになっており、内部抽選テーブルCではJAC 1によって正解小役1～正解小役7が重複して当選するようになっている。

【0043】

また本実施形態の遊技機では、ボーナスとしてビッグボーナス（BB）が用意されており、内部抽選テーブルAでは、ビッグボーナス（BB）が抽選対象として設定されているが、内部抽選テーブルBおよび内部抽選テーブルCでは、ビッグボーナス（BB）が抽選対象から除外されている。

40

【0044】

また本実施形態の遊技機では、遊技状態として、通常状態、ボーナス成立状態、およびボーナス状態が設定可能とされ、抽選テーブル選択処理では、遊技状態に応じて内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルCのいずれか1つを内部抽選で使用する内部抽選テーブルとして選択する。

【0045】

乱数判定処理では、スタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて、遊技毎に乱数発生手段110から乱数値（抽選用乱数）を取得し、取得した乱数値について遊技状

50

態に応じた内部抽選テーブルを参照して役に当選したか否かを判定する。

【0046】

抽選フラグ設定処理では、乱数判定処理の結果に基づいて、当選したと判定された役に対応する抽選フラグを非当選状態（第1のフラグ状態、オフ状態）から当選状態（第2のフラグ状態、オン状態）に設定する。本実施形態の遊技機では、2種類以上の役が重複して当選した場合には、重複して当選した2種類以上の役のそれぞれに対応する抽選フラグが当選状態に設定される。なお抽選フラグの設定情報は、メインメモリ190Mの抽選フラグ記憶手段1902に格納される。

【0047】

また本実施形態の遊技機では、入賞するまで次回以降の遊技に当選状態を持ち越し可能な抽選フラグ（持越可能フラグ）と、入賞の如何に関わらず次回以降の遊技に当選状態を持ち越さずに非当選状態にリセットされる抽選フラグ（持越不可フラグ）とが用意されている。前者の持越可能フラグが対応づけられる役としては、ビッグボーナス（BB）があり、小役およびリプレイは後者の持越不可フラグに対応づけられている。すなわち抽選フラグ設定処理では、内部抽選でビッグボーナス（BB）に当選すると、ビッグボーナス（BB）の抽選フラグの当選状態を、ビッグボーナス（BB）が入賞するまで持ち越す処理を行う。このとき内部抽選手段120は、ビッグボーナス（BB）の抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技でも、小役およびリプレイについての当否を決定する内部抽選を行っている。すなわち抽選フラグ設定処理では、ビッグボーナス（BB）の抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技において、小役やリプレイが当選した場合には、既に当選しているビッグボーナス（BB）の抽選フラグと内部抽選で当選した小役やリプレイの抽選フラグとからなる2種類以上の役に対応する抽選フラグを当選状態に設定する。

【0048】

リール制御手段130は、遊技者がスタートレバーSLへの遊技開始操作により作動するスタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて、ステッピングモータにより第1リールR1～第3リールR3の回転駆動を開始し、第1リールR1～第3リールR3が所定速度（約80rpm：1分間あたり約80回転となる回転速度）で定常回転しているリールに対応するストップボタンB1～B3（停止操作手段）を押下することによる停止操作を有効化する制御を行うとともに、ステッピングモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3を抽選フラグの設定状態（内部抽選の結果）に応じた態様で停止させる制御を行う。

【0049】

そしてリール制御手段130は、ストップボタンB1～B3に対する停止操作が有効化された状態において、遊技者がストップボタンB1～B3を押下することによりストップスイッチ240が作動すると、ストップスイッチ240からのリール停止信号に基づいて、リールユニット310のステッピングモータへの駆動パルス（モータ駆動信号）の供給を停止することにより、第1リールR1～第3リールR3の各リールを停止させる制御を行う。

【0050】

すなわちリール制御手段130は、ストップボタンB1～B3の各ボタンが押下される毎に、第1リールR1～第3リールR3のうち押下されたボタンに対応するリールの停止位置を決定して、決定された停止位置でリールを停止させる制御を行っている。なお本実施形態の遊技機では、ストップボタンB1を押下することが第1リールR1を停止させるための操作に対応し、ストップボタンB2を押下することが第2リールR2を停止させるための操作に対応し、ストップボタンB3を押下することが第3リールR3を停止させるための操作に対応する。すなわち本実施形態の遊技機では、ストップボタンB1～B3の押下順序が変化すると、第1リールR1～第3リールR3の停止順序が変化する。

【0051】

また本実施形態の遊技機では、第1リールR1～第3リールR3について、ストップボタンB1～B3が押下された時点から190ms以内に、押下されたストップボタンに対

10

20

30

40

50

応する回転中のリールが停止するようになっている。そしてストップボタンの押下時点から190ms以内に回転中のリールを停止させる場合には、回転している各リールの停止位置は、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに要するコマ数が0コマ～3コマの範囲（所定の引き込み範囲）で決定される。そして、リール制御手段130は、ストップボタンB1～B3のうち押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールの外周面上において、内部抽選で当選した役に対応する図柄が、ストップボタンに対する押下操作が行われた時点で有効ライン上の表示位置に対して0コマ～3コマの範囲内に位置する場合に、抽選フラグが当選状態に設定されている役に対応する図柄が有効ライン上の表示位置に表示されるように、押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールを停止させる制御を行っている。

10

【0052】

そして本実施形態では、図7に示すように、リールユニット310を構成する第1リールR1～第3リールR3の外周面に対して、BAR図柄「BAR」、リプレイ図柄「RP」、ベル図柄「BL」、スイカ図柄「WM」、プラム図柄「PM」、ダミー図柄1「DUM1」、ダミー図柄2「DUM2」、およびチェリー図柄「CH」が配列されており、押下検出位置から3コマ以内に存在する図柄を有効ライン上に引き込む場合には、各リールの外周面において3コマ以内の間隔で配列されている図柄について、押下検出位置に関わらずに、有効ライン上に表示させることができるようになっている。

【0053】

またリール制御手段130は、ロジック演算により回転中のリールの停止位置を求める処理（ロジック演算処理）と、メインメモリ190Mの停止制御テーブル記憶手段1903に記憶されている停止制御テーブルを参照して回転中のリールの停止位置を決定する処理（テーブル参照処理）とを行っている。

20

【0054】

まずロジック演算処理では、役毎に定められた優先順位データに従ってストップスイッチ240の作動時点（ストップボタンの押下が検出された時点）におけるリールの位置である押下検出位置から0コマ～3コマの範囲内に存在する4コマ分の停止位置の候補に対して優先度を求める。そして各停止位置の候補の優先度のうち最も優先度の高い停止位置の候補を実際の停止位置として決定する。ただしロジック演算処理では、内部抽選の結果や押下検出位置などに応じて複数の停止位置の候補に対して同一の優先度が求まる場合があり、最も優先度の高い停止位置の候補が複数となった場合には、後述するテーブル参照処理によって実際の停止位置を決定する。

30

【0055】

特に本実施形態の遊技機では、「リプレイ>小役>ボーナス」の順序で優先順位が定められており、ロジック演算処理では、2種類以上の役に関する抽選フラグが内部当選状態に設定されている場合には、各役に対応付けられた優先順位に従って、優先順位の高い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補について優先順位が低い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補よりも優先度が高くなるように優先度を求める。

【0056】

なお本実施形態の遊技機では、内部抽選で複数種類の小役が当選した場合における停止位置の候補についての優先度は、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの数に応じて優先度を求める場合と、小役について予め定められている配当に基づくメダルの払出数に応じて優先度を求める場合とが存在し、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの数に応じて停止位置の候補についての優先度を求める場合には、有効ライン上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せの数が多くなる停止位置ほど優先度が高くなるように各停止位置の候補についての優先度を求め、メダルの払出数に応じて停止位置の候補についての優先度を求める場合には、有効ライン上の表示位置に表示されている図柄に対応する小役の配当に基づくメダルの払出数が多くなる停止位置（配当が多い小役を入賞させることができる停止位置）ほど優先順位が高くなるように各停止位置の候補についての優先度を求める。ただし、メダルの払出数に応じて停止位置の候補についての優先度を求める場合に、配当が同一

40

50

の小役が重複して当選した場合には、それぞれの小役を入賞させることができる停止位置の候補についての優先度はそれぞれ同一のものとして扱われる。

【0057】

そして本実施形態では、いずれかの8枚打順小役または3枚打順小役が当選した場合に、ストップボタンB1～B3の押下順序に応じたロジック演算が行われる。具体的には、各8枚打順小役および各3枚打順小役に対して正解打順（正解順序）が設定されており、正解打順とは異なる押下順序が不正解打順（不正解順序）として扱われる。そして、いずれかの8枚打順小役が当選した場合に、最初に押下されたストップボタンの種類が正解打順に対応している場合には、最初に停止するリールについてはメダルの払出数が最も多く、かつ有効ライン上に表示可能となる図柄組合せの数が最も多くなる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められ、2番目以降に停止するリールについては、引き続き正解打順であればメダルの払出数が最も多くなる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められ、不正解打順に転じた場合には有効ライン上に表示可能となる図柄組合せの数が最も多くなる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められる。また、いずれかの3枚打順小役が当選した場合に、最初に押下されたストップボタンの種類が正解打順に対応している場合には、最初に停止するリールについてはメダルの払出数が最も多く、かつ有効ライン上に表示可能となる図柄組合せの数が最も多くなる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められ、2番目以降に停止するリールについては、押下されたストップボタンの種類に関わらず、メダルの払出数が最も多くなる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められる。また、いずれかの8枚打順小役または3枚打順小役が当選した場合に、不正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、各リールを停止させる段階で最も多くの入賞形態を構成する図柄組合せを表示させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められる。

【0058】

そして本実施形態では、いずれかの8枚打順小役が当選した場合に、正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、8枚打順小役の種類に応じて、正解小役1～正解小役5のいずれかを入賞させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるようにロジック演算が行われ、不正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、不正解小役A1～不正解小役A4、不正解小役B1～不正解小役B4、不正解小役C1～不正解小役C4を入賞させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるようにロジック演算が行われる。

【0059】

また本実施形態では、いずれかの3枚打順小役が当選した場合に、正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、3枚打順小役の種類に応じて、正解小役6～正解小役7のいずれかを入賞させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるようにロジック演算が行われ、不正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、不正解小役A1～不正解小役A4、不正解小役B1～不正解小役B4、不正解小役C1～不正解小役C4を入賞させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるようにロジック演算が行われる。

【0060】

またロジック演算処理では、いわゆる引き込み処理と蹴飛ばし処理とをリールの停止位置の候補を求める処理として行っている。引き込み処理とは、抽選フラグが当選状態に設定された役を可能な限り入賞させることができるようにリールの停止位置の候補を求める処理である。一方蹴飛ばし処理とは、抽選フラグが非当選状態に設定された役を入賞させることができないようにリールの停止位置の候補を求める処理である。このようにリール制御手段130は、抽選フラグが当選状態に設定された役の図柄を入賞の形態で停止可能にし、一方で抽選フラグが非当選状態に設定された役の図柄が入賞の形態で停止しないようにリールの停止位置の候補を求めるロジック演算処理を行っている。

【0061】

また本実施形態の遊技機では、リールユニット 3 1 0 がフォトセンサからなるリールインデックス 3 1 5 を備えており、リール制御手段 1 3 0 は、リールが 1 回転する毎にリールインデックス 3 1 5 で検出される基準位置信号に基づいて、リールの基準位置（リールインデックス 3 1 5 によって検出されるコマ）からの回転角度（ステッピングモータの回転軸の回転ステップ数）を求めることによって、現在のリールの回転状態を監視することができるようにしている。すなわちリール制御手段 1 3 0 は、ストップスイッチ 2 4 0 の作動時におけるリールの位置を、リールの基準位置からの回転角度を求めることにより得ることができる。

【0062】

テーブル参照処理では、ロジック演算処理を行った結果、最も優先度の高い停止位置の候補が複数得られた場合に、いずれの位置を停止位置とするかを、メインメモリ 1 9 0 M の停止制御テーブル記憶手段 1 9 0 3 に記憶されている停止制御テーブルを参照して決定する。

【0063】

ここで停止制御テーブルでは、抽選フラグの設定状態に応じて、ストップスイッチ 2 4 0 の作動時点（ストップボタンの押下が検出された時点）におけるリールの位置である押下検出位置と実際の停止位置との対応関係が設定されている。なお停止制御テーブルでは、抽選フラグの設定状態に応じて、押下検出位置と、押下検出位置から実際の停止位置までの回転量を示す滑りコマ数との対応関係が設定されていてもよい。

【0064】

そして内部抽選でいずれかの 8 枚打順小役が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図 8 および図 9 に示すように、各 8 枚打順小役および各 3 枚打順小役に対して正解打順が設定されており、正解打順と異なる押下順序は不正解打順として扱われる。特に本実施形態では、正解小役 1 を含む 8 枚打順小役 L C 1、8 枚打順小役 L C 2、8 枚打順小役 L R 1、および 8 枚打順小役 L R 2 と、正解小役 2 を含む 8 枚打順小役 C L 1、8 枚打順小役 C L 2、8 枚打順小役 C R 1、および 8 枚打順小役 C R 2 と、正解小役 3 を含む 8 枚打順小役 R L 1、8 枚打順小役 R L 2、8 枚打順小役 R C 1、および 8 枚打順小役 R C 2 とでは、正解打順において最初に停止させるべきリールが互いに異なっており、正解小役 4 を含む 8 枚打順小役としては、正解小役 1 を含む 8 枚打順小役と共通の第 1 リール R 1 を最初に停止させる押下順序（打順 1 または打順 2）が正解打順として設定される 8 枚打順小役 L C 3、8 枚打順小役 L C 4、8 枚打順小役 L R 3、および 8 枚打順小役 L R 4 と、正解小役 3 を含む 8 枚打順小役と共通の第 3 リール R 3 を最初に停止させる押下順序（打順 5 または打順 6）が正解打順として設定される 8 枚打順小役 R L 3、8 枚打順小役 R L 4、8 枚打順小役 R C 3、および 8 枚打順小役 R C 4 とが設けられており、正解小役 5 を含む 8 枚打順小役としては、正解小役 2 を含む 8 枚打順小役と共通の第 2 リール R 2 を最初に停止させる押下順序（打順 3 または打順 4）が正解打順として設定される 8 枚打順小役 C L 3、8 枚打順小役 C L 4、8 枚打順小役 C R 3、および 8 枚打順小役 C R 4 とが設けられている。

【0065】

このため、通常状態やボーナス成立状態において、8 枚打順小役の当選時において同じ正解打順で停止操作が行われても、正解小役 1 が入賞する場合と正解小役 4 が入賞する場合とが存在したり、正解小役 2 が入賞する場合と正解小役 5 が入賞する場合とが存在したり、正解小役 3 が入賞する場合と正解小役 4 が入賞する場合とが存在したりするというように、打順ベルの当選時において正解打順で停止操作が行われた場合における第 1 リール R 1 ～第 3 リール R 1 の停止態様に豊富なバリエーションを設けることができる。

【0066】

そして本実施形態では、8 枚打順小役 L C 1、8 枚打順小役 L C 2、8 枚打順小役 L R 1、および 8 枚打順小役 L R 2 のいずれかが当選した場合に、正解打順でストップボタン B 1 ～B 3 が押下されると、正解小役 1 が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、不正解打順でストップボタン B 1 ～B 3 が押下されると、不正解小役

が入賞する場合と、いずれの役も入賞しない場合（取りこぼし）とが存在するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【0067】

また本実施形態では、8枚打順小役CL1、8枚打順小役CL2、8枚打順小役CR1、および8枚打順小役CR2のいずれかが当選した場合に、正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、正解小役2が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、不正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、不正解小役が入賞する場合と、いずれの役も入賞しない場合（取りこぼし）とが存在するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【0068】

また本実施形態では、8枚打順小役RL1、8枚打順小役RL2、8枚打順小役RC1、および8枚打順小役RC2のいずれかが当選した場合に、正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、正解小役3が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、不正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、不正解小役が入賞する場合と、いずれの役も入賞しない場合（取りこぼし）とが存在するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【0069】

また本実施形態では、8枚打順小役LC3、8枚打順小役LC4、8枚打順小役LR3、および8枚打順小役LR4、8枚打順小役RL3、8枚打順小役RL4、8枚打順小役RC3、および8枚打順小役RC4のいずれかが当選した場合に、正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、正解小役4が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、不正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、不正解小役が入賞する場合と、いずれの役も入賞しない場合（取りこぼし）とが存在するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【0070】

また本実施形態では、8枚打順小役CL3、8枚打順小役CL4、8枚打順小役CR3、および8枚打順小役CR4のいずれかが当選した場合に、正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、正解小役5が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、不正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、不正解小役が入賞する場合と、いずれの役も入賞しない場合（取りこぼし）とが存在するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【0071】

また内部抽選でいずれかの3枚打順小役が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図10に示すように、それぞれの3枚打順小役に対して正解打順が設定されており、正解打順と異なる押下順序は不正解打順として扱われる。

【0072】

そして本実施形態では、3枚打順小役L1、3枚打順小役L2、3枚打順小役C1、3枚打順小役C2、3枚打順小役R1、および3枚打順小役R2のいずれかが当選した場合に、正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、正解小役6が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、不正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、不正解小役が入賞する場合と、いずれの役も入賞しない場合（取りこぼし）とが存在するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【0073】

また本実施形態では、3枚打順小役L3、3枚打順小役L4、3枚打順小役C3、3枚打順小役C4、3枚打順小役R3、および3枚打順小役R4のいずれかが当選した場合に、正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、正解小役7が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、不正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、不正解小役が入賞する場合と、いずれの役も入賞しない場合（取りこぼし）とが存在するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【0074】

10

20

30

40

50

また内部抽選でJ A C 1が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、ストップボタンB 1～B 3の押下順序および押下タイミングに関わらずに正解小役1～正解小役7のうちいずれか1種類の小役が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、内部抽選でJ A C 2が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、ストップボタンB 1～B 3の押下順序および押下タイミングに関わらずに不正解小役A 1～不正解小役A 4、不正解小役B 1～不正解小役B 4、不正解小役C 1～不正解小役C 4、およびチャンス役のうちいずれか1種類の小役が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【0075】

入賞判定手段140は、第1リールR 1～第3リールR 3の停止態様に基づいて、役が入賞したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインメモリ190Mの入賞判定テーブル記憶手段1904に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、第1リールR 1～第3リールR 3の全てが停止した時点で有効ライン上に表示されている図柄組合せが、予め定められた役の入賞の形態であるか否かを判定する。そして、各リールが停止した状態における有効ライン上に表示された図柄組合せによって、図11～図16に示すように、ビッグボーナス(BB)、リプレイ1～リプレイ3、正解小役1～正解小役7、不正解小役A 1～不正解小役A 4、不正解小役B 1～不正解小役B 4、不正解小役C 1～不正解小役C 4、特殊小役、チャンス役の入賞の有無が判定できるように入賞判定テーブルが用意されている。

【0076】

そして本実施形態では、正解小役1について、図7に示すように、第1リールR 1において正解小役1の入賞形態を構成するリプレイ図柄A「RPA」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列され、第2リールR 2において正解小役1の入賞形態を構成するプラム図柄「PM」およびチェリー図柄「CH」、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列され、第3リールR 3において正解小役1の入賞形態を構成するプラム図柄「PM」およびチェリー図柄「CH」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されているため、ストップボタンB 1～B 3の押下タイミングに関わらずに入賞させることが可能となっている。

【0077】

また正解小役2については、図7に示すように、第1リールR 1において正解小役2の入賞形態を構成するベル図柄「BL」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列され、第2リールR 2において正解小役2の入賞形態を構成するベル図柄「BL」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列され、第3リールR 3において正解小役2の入賞形態を構成するベル図柄「BL」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されているため、ストップボタンB 1～B 3の押下タイミングに関わらずに入賞させることが可能となっている。

【0078】

また正解小役3については、図7に示すように、第1リールR 1において正解小役3の入賞形態を構成するベル図柄「BL」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列され、第2リールR 2において正解小役3の入賞形態を構成するプラム図柄「PM」およびチェリー図柄「CH」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列され、第3リールR 3において正解小役3の入賞形態を構成するリプレイ図柄「RP」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されているため、ストップボタンB 1～B 3の押下タイミングに関わらずに入賞させることが可能となっている。

【0079】

また正解小役4については、図7に示すように、第1リールR 1において正解小役4の入賞形態を構成するリプレイ図柄「RP」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に

表示可能な位置関係で配列され、第2リールR2において正解小役4の入賞形態を構成するプラム図柄「PM」およびがチェリー図柄「CH」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列され、第3リールR3において正解小役4の入賞形態を構成するリプレイ図柄「RP」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されているため、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに関わらずに入賞させることが可能となっている。

【0080】

また正解小役5については、図7に示すように、第1リールR1において正解小役5の入賞形態を構成するプラム図柄「PM」およびがチェリー図柄「CH」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列され、第2リールR2において正解小役5の入賞形態を構成するベル図柄「BL」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列され、第3リールR3において正解小役5の入賞形態を構成するベル図柄「BL」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されているため、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに関わらずに入賞させることが可能となっている。

10

【0081】

また正解小役6については、図7に示すように、第1リールR1において正解小役6の入賞形態を構成するベル図柄「BL」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列され、第2リールR2において正解小役6の入賞形態を構成するリプレイ図柄「RP」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列され、第3リールR3において正解小役6の入賞形態を構成するBAR図柄「BAR」、スイカ図柄「WM」、ダミー図柄1「DUM1」およびダミー図柄2「DUM2」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されているため、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに関わらずに入賞させることが可能となっている。

20

【0082】

また正解小役7については、図7に示すように、第1リールR1において正解小役7の入賞形態を構成するベル図柄「BL」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列され、第2リールR2において正解小役7の入賞形態を構成するBAR図柄「BAR」、スイカ図柄「WM」、ダミー図柄1「DUM1」およびダミー図柄2「DUM2」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列され、第3リールR3において正解小役7の入賞形態を構成するベル図柄「BL」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されているため、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに関わらずに入賞させることが可能となっている。

30

【0083】

また不正解小役A1～不正解小役A4については、図7に示すように、第1リールR1において各不正解小役Aの入賞形態に共通に割り当てられているリプレイ図柄「RP」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されているが、第2リールR2や第3リールR3において各不正解小役Aの入賞形態を構成する図柄が引き込み範囲に含まれない押下検出位置が存在するため、ストップボタンB2、B3を適切なタイミングで押下しなければ入賞させることができない役となっている。

40

【0084】

また不正解小役B1～不正解小役B4については、図7に示すように、第2リールR2において各不正解小役Bの入賞形態に共通に割り当てられているベル図柄「BL」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されているが、第1リールR1や第3リールR3において各不正解小役Bの入賞形態を構成する図柄が引き込み範囲に含まれない押下検出位置が存在するため、ストップボタンB1、B3を適切なタイミングで押下しなければ入賞させることができない役となっている。

【0085】

50

また不正解小役C 1～不正解小役C 4については、図7に示すように、第3リールR 3において各不正解小役Cの入賞形態に共通に割り当てられているリプレイ図柄「RP」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されているが、第1リールR 1や第2リールR 2において各不正解小役Cの入賞形態を構成する図柄が引き込み範囲に含まれない押下検出位置が存在するため、ストップボタンB 1, B 2を適切なタイミングで押下しなければ入賞させることができない役となっている。

【0086】

そして本実施形態の遊技機では、入賞判定手段140の判定結果に基づいて、入賞時処理が実行される。入賞時処理としては、例えば、小役が入賞した場合には払出制御手段150によってメダルの払出制御処理が行われ、リプレイが入賞した場合にはリプレイ処理
10
手段160によってリプレイ処理が行われ、ボーナスが入賞した場合には遊技状態移行制御手段170によって遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理が行われる。

【0087】

払出制御手段150は、遊技結果に応じたメダルの払い出しに関する払出制御処理を行う。具体的には、小役が入賞した場合に、役毎に予め定められている配当に基づいて遊技におけるメダルの払出数を決定し、決定された払出数に相当するメダルを、ホッパーユニット320（払出装置）に払い出させる制御を行う。

【0088】

ホッパーユニット320は、払出制御手段150によって指示された払出数のメダルを払い出す動作を行う。ホッパーユニット320には、メダルを1枚払い出す毎に作動する
20
払出メダル検出スイッチ325が備えられており、払出制御手段150は、払出メダル検出スイッチ325からの入力信号に基づいてホッパーユニット320から実際に払い出されたメダルの数を管理することができるよう構成されている。

【0089】

なおメダルのクレジット（内部貯留）が許可されている場合には、ホッパーユニット320によって実際にメダルの払い出しを行う代わりに、メインメモリ190Mのクレジット記憶領域（図示省略）に記憶されているクレジット数（クレジットされたメダルの数）に対して払出数を加算するクレジット加算処理を行って仮想的にメダルを払い出す処理を行う。

【0090】

表示制御手段155は、クレジット記憶領域に記憶されているクレジット数に基づいて、メダルのクレジット数を遊技情報表示部DS1に表示させる。詳細には、遊技者がメダルをメダル投入口MIに投入することによりメダル投入スイッチ210が作動すると、メダル投入口MIに投入されたメダルの枚数がクレジット記憶領域のクレジット数に加算され、遊技者がベットボタンB0を押下する操作を行うことによりベットスイッチ220が作動すると、投入状態に設定されたメダルの枚数がクレジット記憶領域のクレジット数から減算され、小役が入賞してメダルの払出数が決定されると、当該遊技におけるメダルの払出数がクレジット記憶領域のクレジット数に加算される。ここで本実施形態では、クレジット記憶領域のクレジット数の上限が50枚に設定されており、クレジット記憶領域のクレジット数が50枚に達すると、メダル投入口MIにメダルが投入されてもメダル払い
40
出し口MOからメダルが返却され、またクレジット記憶領域のクレジット数に未加算の払出数がある場合には、メダル払い出し口MOから実際にメダルが払い出される。

【0091】

また表示制御手段155は、メインメモリ190Mの払出数記憶領域（図示省略）に記憶されている払出数に基づいて、当該遊技におけるメダルの払出数を遊技情報表示部DS3に表示させる。詳細には、小役が入賞してメダルの払出数が決定されると、当該遊技におけるメダルの払出数が払出数記憶領域に設定され、当該遊技におけるメダルの払出数の全てがクレジット記憶領域のクレジット数に加算されるか、メダル払い出し口MOから実際のメダルとして払い出されると、払出数記憶領域の払出数が初期値の0にリセットされる。

10

20

30

40

50

【0092】

リプレイ処理手段160は、リプレイが入賞した場合に、次の遊技に関して遊技者の所有するメダルを投入を要せずに前回の遊技と同じ準備状態に設定するリプレイ処理（再遊技処理）を行う。すなわち本実施形態の遊技機では、リプレイが入賞した場合には、前回の遊技と同じ枚数分のメダルを遊技者の手持ちのメダル（クレジットメダルを含む）を使わずに自動的に投入する自動投入処理が行われ、前回の遊技と同じ有効ラインを設定した状態で次のスタートレバーSLに対する遊技開始操作を待機する。

【0093】

遊技状態移行制御手段170は、図17（A）に示すように、通常状態、ボーナス成立状態、およびボーナス状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理を行う。遊技状態の移行条件は、1の条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の予め定められた条件のうち1の条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件の全てが成立したことに基づいて、遊技状態を別の遊技状態へ移行させることができる。

10

【0094】

通常状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態で、通常状態からはボーナス成立状態への移行が可能となっている。具体的には、通常状態においてビッグボーナス（BB）が当選した場合にボーナス成立状態へ移行する。また通常状態では、図3に示す内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルCのうち、リプレイの当選確率が約1/7.30に設定され、かつビッグボーナス（BB）が抽選対象として設定されている内部抽選テーブルAを参照した内部抽選が行われる。

20

【0095】

ボーナス成立状態は、内部抽選でビッグボーナス（BB）に当選したことを契機として移行する遊技状態である。ボーナス成立状態では、図3に示す内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルCのうち、リプレイの当選確率が約1/5.96に設定され、かつビッグボーナス（BB）が抽選対象から除外された内部抽選テーブルBを参照した内部抽選が行われる。

【0096】

またボーナス成立状態では、ビッグボーナス（BB）が入賞するまでビッグボーナス（BB）に対応する抽選フラグが当選状態に維持され、ビッグボーナス（BB）の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されると、遊技状態移行制御手段170は、遊技状態をボーナス成立状態からボーナス状態へ移行させる。

30

【0097】

ボーナス状態は、ビッグボーナス（BB）の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。ボーナス状態では、図3に示す内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルCのうち内部抽選テーブルCを参照した内部抽選が行われる。

【0098】

またボーナス状態では、ボーナス状態によって払い出されたメダルの合計数により終了条件が成立したか否かを判断し、予め定められた所定枚数（例えば、100枚）を超えるメダルが払い出されると、遊技状態移行制御手段170は、ボーナス状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる制御を行う。なお本実施形態では、ボーナス状態の終了条件がメダルの払出数の合計によって定められているが、ボーナス状態での遊技回数や小役の入賞回数によって終了条件が定められていてもよい。またボーナス状態は、1回の遊技で終了するように終了条件が定められたものであってもよい。

40

【0099】

演出状態制御手段171は、図17（B）に示すように、通常演出状態と、チャンスゾーン状態（CZ状態）と、アシストタイム状態（AT状態、特定演出状態）とを含む複数種類の演出状態の間で演出状態を変化させており、所定条件下で演出状態をCZ状態あるいはAT状態に設定する制御を行う。

50

【0100】

具体的に説明すると、演出状態制御手段171は、通常演出状態において内部抽選でチャンス役が当選したことを契機として、演出状態をCZ状態に移行させる。そしてCZ状態では、演出状態制御手段171は、内部抽選で3枚打順小役が当選した遊技において、遊技者が正解打順でストップボタンB1～B3を押下することができれば、演出状態をAT状態に移行させ、正解打順でストップボタンB1～B3を押下することができなければ、演出状態を通常演出状態に復帰させる。

【0101】

そして演出状態をAT状態に移行させると、演出状態制御手段171は、メインメモリ190MのAT終了判定カウンタ1905の記憶値に所与の値を設定する処理を行う。本実施形態では、AT終了判定カウンタ1905に設定される値が例えば、50回分の遊技に相当する値として「50」に設定される。なおAT終了判定カウンタ1905に設定される値は、上記の例に限らず任意に設定することができる。

10

【0102】

そして演出状態制御手段171は、AT状態に移行した遊技の次の遊技からAT終了判定カウンタ1905の更新を開始する。具体的には、AT状態での遊技が行われる毎にAT終了判定カウンタ1905の記憶値から1回分の遊技回数に相当する値（例えば、1）を減算するデクリメント更新を行う。そしてAT終了判定カウンタ1905の記憶値がしきい値（例えば、0）に達すると、AT状態の終了条件が成立したものと判断してAT状態を終了させ、演出状態を通常演出状態に復帰させる制御を行う。

20

【0103】

そして表示制御手段155は、演出状態がAT状態である場合に、8枚打順小役または3枚打順小役が当選すると、正解打順に対応する表示によって正解小役1～正解小役7の入賞を補助する補助表示（特定情報）を遊技情報表示部DS3に表示させる制御を行い、補助表示に対応する正解打順に沿ってストップボタンB1～B3が押下されると、8枚打順小役LC1～8枚打順小役LC4、8枚打順小役LR1～8枚打順小役LR4の当選時には必ず正解小役1あるいは正解小役4が入賞し、8枚打順小役CL1～8枚打順小役CL4、8枚打順小役CR1～8枚打順小役CR4の当選時には必ず正解小役2あるいは正解小役5が入賞し、8枚打順小役RL1～8枚打順小役RL4、8枚打順小役RC1～8枚打順小役RC4の当選時には必ず正解小役3あるいは正解小役4が入賞して8枚のメダルを獲得することができ、3枚打順小役L1～3枚打順小役L4、3枚打順小役C1～3枚打順小役C4、3枚打順小役R1～3枚打順小役R4の当選時には必ず正解小役6あるいは正解小役7が入賞して3枚のメダルを獲得することができるため、遊技者が手持ちのメダルを増やすことができるようになっている。

30

【0104】

なお本実施形態では、AT状態においてビッグボーナス（BB）が入賞した場合には、演出状態をAT状態に維持しつつ、AT終了判定カウンタ1905の記憶値に関するデクリメント更新を中断し、ボーナス状態の終了後に遊技状態がボーナス成立状態に移行したことを契機にAT終了判定カウンタ1905のデクリメント更新を再開させて未消化分の遊技を行わせる。なおAT状態においてビッグボーナス（BB）が入賞した場合には遊技状態の変動に関わらずにAT終了判定カウンタ1905のデクリメント更新を継続してもよいし、またAT状態においてビッグボーナス（BB）が入賞した場合にAT終了判定カウンタ1905の記憶値がしきい値に達していなくてもAT終了判定カウンタ1905の記憶値を初期値（例えば、0）にリセットした上でAT状態を終了させるようにしてもよい。

40

【0105】

また演出状態制御手段171は、AT状態において内部抽選で特殊小役またはチャンス役が当選したことを契機として上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、0～32767までの32768個の乱数値のいずれかを取得して、取得した乱数値をメインメモリ190Mの上乗せ抽選テーブル記憶手段1906に記憶されている上乗せ抽選テーブルと比較して

50

、比較結果に応じて上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。上乗せ抽選テーブルでは、例えば、0～32767までの32768個の乱数値のそれぞれに対して、当選あるいはハズレのいずれかが対応付けられており、上乗せ抽選で取得した乱数値が上乗せ抽選テーブルにおいて当選に対応付けられている場合に、上乗せ抽選に当選したと判定される。なお本実施形態では、上乗せ抽選の実行契機となった内部抽選での当選役に応じて上乗せ抽選の当選確率が異なり、チャンス役の当選時の方が特殊小役の当選時よりも当選確率が高くなるように上乗せ抽選が行われる。

【0106】

そして演出状態制御手段171は、上乗せ抽選に当選したことに基づいて、AT終了判定カウンタ1905の記憶値に所与の値を上乗せ（加算）する処理を行う。本実施形態では、上乗せされる値が、上乗せ抽選の実行契機となった内部抽選での当選役に応じて異なり、上乗せ抽選の実行契機がチャンス役であった場合には、例えば、30回分の遊技に相当する値として「30」が上乗せされ、上乗せ抽選の実行契機が特殊小役であった場合には、例えば、10回分の遊技に相当する値として「10」が上乗せされる。なおAT終了判定カウンタ1905に上乗せされる値は、上記の例に限らず任意に設定することができる。

10

【0107】

演出制御手段180は、サブメモリ190Sの演出データ記憶手段1910に記憶されている演出データに基づいて、演出表示装置330（演出装置の一例）を用いて行う表示演出や演出音響装置340（演出装置の一例）を用いて行う音響演出に関する制御を行う。例えば、メダルの投入やベットボタンB0、スタートレバーSL、ストップボタンB1～B3に対する操作、遊技状態の変動などの遊技イベントの発生に応じてランプやLEDを点灯あるいは点滅させたり、液晶ディスプレイLCDの表示内容を変化させたり、スピーカから音を出力させたりすることにより、遊技を盛り上げたり、遊技を補助するための演出の実行制御を行う。

20

【0108】

特に本実施形態の遊技機では、演出状態がAT状態である場合に、演出制御手段180が、8枚打順小役または3枚打順小役が当選すると、正解打順を報知して、正解小役1～正解小役7の入賞を補助する補助演出を演出表示装置330や演出音響装置340に実行させる制御を行い、補助演出に対応する正解打順に沿ってストップボタンB1～B3が押下されると、8枚打順小役LC1～8枚打順小役LC4、8枚打順小役LR1～8枚打順小役LR4の当選時には必ず正解小役1あるいは正解小役4が入賞し、8枚打順小役CL1～8枚打順小役CL4、8枚打順小役CR1～8枚打順小役CR4の当選時には必ず正解小役2あるいは正解小役5が入賞し、8枚打順小役RL1～8枚打順小役RL4、8枚打順小役RC1～8枚打順小役RC4の当選時には必ず正解小役3あるいは正解小役4が入賞して8枚のメダルを獲得することができ、3枚打順小役L1～3枚打順小役L4、3枚打順小役C1～3枚打順小役C4、3枚打順小役R1～3枚打順小役R4の当選時には必ず正解小役6あるいは正解小役7が入賞して3枚のメダルを獲得することができるため、遊技者が手持ちのメダルを増やすことができるようになっている。

30

【0109】

なお本実施形態の機能ブロック構成は、コンピュータシステム（ゲームシステムを含む）に関しても適用することができる。これらのシステムでは、本実施形態の遊技制御手段100としてコンピュータを機能させるプログラムを、CD、DVD等の情報記憶媒体あるいはインターネット上のWebサーバからネットワークを介してダウンロードすることによって、その機能を実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、メダル投入スイッチ210、ベットスイッチ220、スタートスイッチ230、ストップスイッチ240等は、キーボードやポインティングデバイス（マウス等）、あるいはコントローラなどの操作手段に対してそれらの機能を仮想的に割り当てることにより実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、リールユニット310、ホッパーユニット320などは必須の構成要件ではなく、これらの装置ユニットは、ディスプレイ（演出

40

50

表示装置 330) に表示出力される画像の制御によってそれらの機能を仮想的に実現することができる。

【0110】

2. 本実施形態の手法

以下では、図18～図24を用いて本実施形態の手法について詳細に説明する。上述したように本実施形態では、演出状態がCZ状態である場合には、内部抽選で3枚打順小役が当選した遊技において正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、演出状態がAT状態に移行されるが、演出状態がCZ状態である場合に内部抽選で3枚打順小役が当選すると、表示制御手段155が、内部抽選で当選した3枚打順小役の種類に応じた特定表示を遊技情報表示部DS3（情報出力手段）に表示させるとともに、演出制御手段180が、最初に押下すると正解打順となるストップボタンが2つのストップボタンのうちのいずれかであって、残り1つのストップボタンは最初に押下すると正解打順とならないストップボタンであることを示唆する2択演出（特定演出）を液晶ディスプレイLCDに表示させる。

10

【0111】

詳細には図18に示すように、3枚打順小役L1および3枚打順小役L2（第1特定当選態様（打順1および打順2が正解打順）と、3枚打順小役C1および3枚打順小役C2（第3特定当選態様）（打順3および打順4が正解打順）には、演出状態がCZ状態である場合について、遊技情報表示部DS3に表示させる特定表示として、「10」が対応づけられているとともに、液晶ディスプレイLCDに表示させる2択演出として、ストップボタンB1に対応する位置である左およびストップボタンB2に対応する位置である中に？画像が表示され、ストップボタンB3に対応する位置である右に×画像が表示されることにより、最初に押下すると正解打順となるストップボタンがストップボタンB1およびストップボタンB2のいずれか一方であって、ストップボタンB3は最初に押下すると正解打順とならないストップボタンであることを示唆する左中2択画像「?・?・×」（第1特定演出）が対応づけられている。

20

【0112】

そして、演出状態がCZ状態である場合には、3枚打順小役L1または3枚打順小役L2が当選した遊技と、3枚打順小役C1または3枚打順小役C2が当選した遊技では、図19（A）に示すように、表示制御手段155が、特定表示として「10」を遊技情報表示部DS3に表示させるとともに、演出制御手段180が、2択演出として左中2択画像「?・?・×」を液晶ディスプレイLCDに表示させる。

30

【0113】

また図18に示すように、3枚打順小役L3および3枚打順小役L4（第2特定当選態様）（打順1および打順2が正解打順）と、3枚打順小役R1および3枚打順小役R2（打順5および打順6が正解打順）には、演出状態がCZ状態である場合について、遊技情報表示部DS3に表示させる特定表示として、「11」が対応づけられているとともに、液晶ディスプレイLCDに表示させる2択演出として、ストップボタンB1に対応する位置である左およびストップボタンB3に対応する位置である右に？画像が表示され、ストップボタンB2に対応する位置である中に×画像が表示されることにより、最初に押下すると正解打順となるストップボタンがストップボタンB1およびストップボタンB3のいずれか一方であって、ストップボタンB2は最初に押下すると正解打順とならないストップボタンであることを示唆する左右2択画像「?・×・?」（第2特定演出）が対応づけられている。

40

【0114】

そして、演出状態がCZ状態である場合には、3枚打順小役L3または3枚打順小役L4が当選した遊技と、3枚打順小役R1または3枚打順小役R2が当選した遊技では、図19（B）に示すように、表示制御手段155が、特定表示として、「11」を遊技情報表示部DS3に表示させるとともに、演出制御手段180が、2択演出として左右2択画像「?・×・?」を液晶ディスプレイLCDに表示させる。

50

【0115】

また図18に示すように、3枚打順小役C3および3枚打順小役C4（打順3および打順4が正解打順）と、3枚打順小役R3および3枚打順小役R4（打順5および打順6が正解打順）には、演出状態がCZ状態である場合について、遊技情報表示部DS3に表示させる特定表示として、「12」が対応づけられているとともに、液晶ディスプレイLCDに表示させる2択演出として、ストップボタンB2に対応する位置である中およびストップボタンB3に対応する位置である右に？画像が表示され、ストップボタンB1に対応する位置である左に×画像が表示されることにより、最初に押下すると正解打順となるストップボタンがストップボタンB2およびストップボタンB3のいずれか一方であって、ストップボタンB1は最初に押下すると正解打順とならないストップボタンであることを示唆する中右2択画像「×・？・？」が対応づけられている。

10

【0116】

そして、演出状態がCZ状態である場合には、3枚打順小役L3または3枚打順小役L4が当選した遊技と、3枚打順小役R1または3枚打順小役R2が当選した遊技では、図19（C）に示すように、表示制御手段155が、特定表示として、「12」を遊技情報表示部DS3に表示させるとともに、演出制御手段180が、2択演出として中右2択画像「×・？・？」を液晶ディスプレイLCDに表示させる。

【0117】

そして、？画像の位置に対応する2つのストップボタンのうち正解打順となるストップボタンを遊技者が押下することができれば、演出状態がAT状態に移行され、正解打順となるストップボタンを遊技者が押下することができなければ、演出状態が通常演出状態に復帰される。

20

【0118】

このように本実施形態では、1種類の特定表示に対して1種類の2択演出が対応づけられつつ、異なる正解打順が設定されている複数種類の当選態様について、共通の特定表示および2択演出が対応づけられているとともに、同一の正解打順が設定されている複数種類の当選態様について、異なる特定表示および2択演出が対応づけられていることにより、2択演出に対応する2つのストップボタンのうちいずれかのストップボタンを最初に押下すると正解打順となるようにしつつ、メイン基板10が特定表示を遊技情報表示部DS3に表示させるとともにサブ基板20が2択演出を液晶ディスプレイLCDに表示させても、2つのストップボタンのうちいずれのストップボタンを最初に押下すると正解打順となるかを遊技者が判別できないようにしている。

30

【0119】

そして本実施形態では、CZ状態における内部抽選で3枚打順小役が当選した遊技において、スタートレバーSLが押下されてから最初にストップボタンが押下される前に、特定表示を遊技情報表示部DS3に表示させるとともに2択演出を液晶ディスプレイLCDに表示させ、ストップボタンB1～B3のいずれかが押下されると、遊技情報表示部DSにおける特定表示の表示を終了するとともに液晶ディスプレイLCDにおける2択演出の表示を終了する。

【0120】

40

そして、正解小役6または正解小役7が入賞した場合には、メダルの払出数として3枚を示す「03」を遊技情報表示部DS3に表示させ、不正解小役A1～不正解小役A4、不正解小役B1～不正解小役B4、不正解小役C1～不正解小役C4のいずれかが入賞した場合には、メダルの払出数として1枚を示す「01」をメダルの払出数として遊技情報表示部DSに表示させ、いずれの役も入賞しなかった場合には、メダルの払出数として0枚を示す「00」を遊技情報表示部DSに表示させる。

【0121】

また本実施形態では、演出状態がAT状態である場合に内部抽選で8枚打順小役または3枚打順小役が当選すると、表示制御手段155が、内部抽選で当選した8枚打順小役あるいは3枚打順小役の種類に応じた補助表示を遊技情報表示部DS3に表示させるととも

50

に、演出制御手段180が、正解打順を報知する補助演出を液晶ディスプレイLCDに表示させる。

【0122】

詳細には図20および図21に示すように、8枚打順小役LC1～8枚打順小役LC4（打順1が正解打順）が当選した遊技では、演出状態がAT状態である場合には、表示制御手段155が、補助表示として、「1」を遊技情報表示部DS3に表示させるとともに、演出制御手段180が、補助演出として、ストップボタンB1、ストップボタンB2、ストップボタンB3の順序（打順1）でストップボタンB1～B3を押下することを指示する左中右画像「1・2・3」を液晶ディスプレイLCDに表示させる。

【0123】

また、8枚打順小役LR1～8枚打順小役LR4（打順2が正解打順）が当選した遊技では、演出状態がAT状態である場合には、表示制御手段155が、補助表示として、「2」を遊技情報表示部DS3に表示させるとともに、演出制御手段180が、補助演出として、ストップボタンB1、ストップボタンB3、ストップボタンB2の順序（打順2）でストップボタンB1～B3を押下することを指示する左右中画像「1・3・2」を液晶ディスプレイLCDに表示させる。

【0124】

また、8枚打順小役CL1～8枚打順小役CL4（打順3が正解打順）が当選した遊技では、演出状態がAT状態である場合には、表示制御手段155が、補助表示として、「3」を遊技情報表示部DS3に表示させるとともに、演出制御手段180が、補助演出として、ストップボタンB2、ストップボタンB1、ストップボタンB3の順序（打順3）でストップボタンB1～B3を押下することを指示する中左右画像「2・1・3」を液晶ディスプレイLCDに表示させる。

【0125】

また、8枚打順小役CR1～8枚打順小役CR4（打順4が正解打順）が当選した遊技では、演出状態がAT状態である場合には、表示制御手段155が、補助表示として、「4」を遊技情報表示部DS3に表示させるとともに、演出制御手段180が、補助演出として、ストップボタンB2、ストップボタンB3、ストップボタンB1の順序（打順4）でストップボタンB1～B3を押下することを指示する中右左画像「3・1・2」を液晶ディスプレイLCDに表示させる。

【0126】

また、8枚打順小役RL1～8枚打順小役RL4（打順5が正解打順）が当選した遊技では、演出状態がAT状態である場合には、表示制御手段155が、補助表示として、「5」を遊技情報表示部DS3に表示させるとともに、演出制御手段180が、補助演出として、ストップボタンB3、ストップボタンB1、ストップボタンB2の順序（打順5）でストップボタンB1～B3を押下することを指示する右左中画像「2・3・1」を液晶ディスプレイLCDに表示させる。

【0127】

また、8枚打順小役RC1～8枚打順小役RC4（打順6が正解打順）が当選した遊技では、演出状態がAT状態である場合には、表示制御手段155が、補助表示として、「6」を遊技情報表示部DS3に表示させるとともに、演出制御手段180が、補助演出として、ストップボタンB3、ストップボタンB2、ストップボタンB1の順序（打順6）でストップボタンB1～B3を押下することを指示する右中左画像「3・2・1」を液晶ディスプレイLCDに表示させる。

【0128】

ここで本実施形態では、演出状態がAT状態である場合に内部抽選で3枚打順小役が当選すると、表示制御手段155が、内部抽選で当選した3枚打順小役の種類に応じた補助表示を遊技情報表示部DS3に表示させるとともに、演出制御手段180が、正解打順を報知する2種類の補助演出のうちいずれか1種類の補助演出を抽選で決定し、決定した1種類の補助演出を液晶ディスプレイLCDに表示させる。

10

20

30

40

50

【0129】

詳細には図18に示すように、3枚打順小役L1～3枚打順小役L4（打順1および打順2が正解打順）には、演出状態がAT状態である場合について、遊技情報表示部DS3に表示させる特定表示として、「7」が対応づけられているとともに、液晶ディスプレイLCDに表示させる補助演出として、左中右画像「1・2・3」および左右中画像「1・3・2」が対応づけられている。

【0130】

そして、演出状態がAT状態である場合には、3枚打順小役L1～3枚打順小役L4のいずれかが当選した遊技では、表示制御手段155が、特定表示として「7」を遊技情報表示部DS3に表示させるとともに、演出制御手段180が、液晶ディスプレイLCDに
10
表示させる補助演出として左中右画像「1・2・3」および左右中画像「1・3・2」のいずれか一方を抽選で決定し、左中右画像「1・2・3」を決定した場合には、図22（A）に示すように、補助演出として左中右画像「1・2・3」を液晶ディスプレイLCDに表示させ、左右中画像「1・3・2」を決定した場合には、図22（B）に示すように、補助演出として左右中画像「1・3・2」を液晶ディスプレイLCDに表示させる。

【0131】

また図18に示すように、3枚打順小役C1～3枚打順小役C4（打順3および打順4が正解打順）には、演出状態がAT状態である場合について、遊技情報表示部DS3に表示させる特定表示として、「8」が対応づけられているとともに、液晶ディスプレイLCD
20
に表示させる補助演出として、中左右画像「2・1・3」および中右左画像「3・1・2」が対応づけられている。

【0132】

そして、演出状態がAT状態である場合には、3枚打順小役C1～3枚打順小役C4のいずれかが当選した遊技では、表示制御手段155が、特定表示として「8」を遊技情報表示部DS3に表示させるとともに、演出制御手段180が、液晶ディスプレイLCDに
表示させる補助演出として中左右画像「2・1・3」および中右左画像「3・1・2」の
いずれか一方を抽選で決定し、中左右画像「2・1・3」を決定した場合には、図23（A）に示すように、補助演出として中左右画像「2・1・3」を液晶ディスプレイLCD
に表示させ、中右左画像「3・1・2」を決定した場合には、図23（B）に示すように、補助演出として中右左画像「3・1・2」を液晶ディスプレイLCDに表示させる。
30

【0133】

また図18に示すように、3枚打順小役R1～3枚打順小役R4（打順5および打順6が正解打順）には、演出状態がAT状態である場合について、遊技情報表示部DS3に表示させる特定表示として、「9」が対応づけられているとともに、液晶ディスプレイLCD
に表示させる補助演出として、右左中画像「2・3・1」および右中左画像「3・2・1」が対応づけられている。

【0134】

そして、演出状態がAT状態である場合には、3枚打順小役R1～3枚打順小役R4のいずれかが当選した遊技では、表示制御手段155が、特定表示として「9」を遊技情報表示部DS3に表示させるとともに、演出制御手段180が、液晶ディスプレイLCDに
40
表示させる補助演出として右左中画像「2・3・1」および右中左画像「3・2・1」のいずれか一方を抽選で決定し、右左中画像「2・3・1」を決定した場合には、図24（A）に示すように、補助演出として右左中画像「2・3・1」を液晶ディスプレイLCDに表示させ、右中左画像「3・2・1」を決定した場合には、図24（B）に示すように、補助演出として右中左画像「3・2・1」を液晶ディスプレイLCDに表示させる。

【0135】

このように本実施形態では、内部抽選で3枚打順小役が当選した遊技では、最初に押下したストップボタンの種類が正解打順に対応していれば2番目以降に押下するストップボタンの種類に関わらず正解打順となるが、演出状態がAT状態である場合には、最初に押下するストップボタンの種類だけでなく2番目以降に押下するストップボタンの種類も指
50

示する補助演出を液晶ディスプレイLCDに表示させることにより、内部抽選で8枚打順小役が当選した遊技と同様の態様で補助演出が表示されるようにしている。

【0136】

特に本実施形態では、3枚打順小役に関しては、1種類の補助表示に対して2種類の補助演出が対応づけられていることにより、補助表示を遊技情報表示部DS3に表示させるために要するプログラムやデータを増加させることなく液晶ディスプレイLCDに表示させる補助演出の種類を増加させることができるため、メインメモリ190Mのデータ量を抑制することができる。

【0137】

そして本実施形態では、AT状態における内部抽選で8枚打順小役あるいは3枚打順小役が当選した遊技において、スタートレバーSLが押下されてから最初にストップボタンが押下される前に、補助表示を遊技情報表示部DS3に表示させるとともに補助演出を液晶ディスプレイLCDに表示させ、ストップボタンB1～B3の全てが押下されると、遊技情報表示部DSにおける補助表示の表示を終了するとともに液晶ディスプレイLCDにおける補助演出の表示を終了する。

【0138】

そして、正解小役1～正解小役5のいずれかが入賞した場合には、メダルの払出数として8枚を示す「08」を遊技情報表示部DS3に表示させ、正解小役6または正解小役7が入賞した場合には、メダルの払出数として3枚を示す「03」を遊技情報表示部DS3に表示させ、不正解小役A1～不正解小役A4、不正解小役B1～不正解小役B4、不正解小役C1～不正解小役C4のいずれかが入賞した場合には、メダルの払出数として1枚を示す「01」をメダルの払出数として遊技情報表示部DSに表示させ、いずれの役も入賞しなかった場合には、メダルの払出数として0枚を示す「00」を遊技情報表示部DSに表示させる。

【0139】

なお本実施形態では、図18、図20および図21に示すように、演出状態が通常状態である場合に内部抽選で3枚打順小役あるいは8枚打順小役が当選しても、表示制御手段155は補助表示を遊技情報表示部DS3に表示させず、演出制御手段180も2択演出あるいは補助演出を液晶ディスプレイLCDさせず、演出状態がCZ状態である場合に内部抽選で8枚打順小役が当選しても、表示制御手段155は特定表示を遊技情報表示部DS3に表示させず、演出制御手段180も2択演出あるいは補助演出を液晶ディスプレイLCDさせない。

【0140】

3. 変形例

本発明は、上記の実施形態で説明したものに限らず、種々の変形実施が可能であり、以下に変形例を紹介する。なお、上記実施形態や、以下において変形例として説明する各種の手法は、本発明を実現する制御手法として適宜組み合わせ採用することができる。

【0141】

3-1. 変形例1

まず上記実施形態では、最初に押下されたストップボタンの種類により正解打順であるか否かが確定する3枚打順小役が当選した遊技において、演出制御手段180が、最初に押下すると正解打順となるストップボタンが2つのストップボタンのうちのいずれかであって、残り1つのストップボタンは最初に押下すると正解打順とならないストップボタンであることを示唆する2択演出を行うことにより、3種類の停止操作の順序（ストップボタンB1を最初に押下する順序、ストップボタンB2を最初に押下する順序およびストップボタンB3を最初に押下する順序）のうちの2種類の停止操作の順序（ストップボタンB1を最初に押下する順序およびストップボタンB2を最初に押下する順序等）のいずれかが正解打順であることを示唆する、あるいは6種類の停止操作の順序（打順1～打順6）のうちの4種類の停止操作の順序（打順1および打順2、ならびに打順3および打順4等）のいずれかが正解打順であることを示唆する例を挙げて説明したが、最初に押下され

たストップボタンの種類および2番目に押下されたストップボタンの種類により正解打順であるか否かが確定する8枚打順小役が当選した遊技において、演出制御手段180が、最初にストップボタンが押下される前に、最初に押下すると正解打順となるストップボタンが2つのストップボタンのうちのいずれかであって、残り1つのストップボタンは最初に押下すると正解打順とならないストップボタンであることを示唆する2択演出を行うことにより、6種類の停止操作の順序（打順1～打順6）のうちの4種類の停止操作の順序（打順1および打順2、ならびに打順3および打順4等）のいずれかが正解打順であることを示唆するようにしてもよい。

【0142】

詳細には、図25および図26に示すように、各8枚打順小役に、演出状態がCZ状態である場合について、遊技情報表示部DS3に表示させる特定表示と、液晶ディスプレイLCDに表示させる2択演出を対応づけ、演出状態がCZ状態である場合には、8枚打順小役のいずれかが当選した遊技では、表示制御手段155が、内部抽選で当選した8枚打順小役に対応する特定表示を遊技情報表示部DS3に表示させるとともに、演出制御手段180が、内部抽選で当選した8枚打順小役に対応する2択演出を液晶ディスプレイLCDに表示させるようにしてもよい。

【0143】

そしてこの場合には、最初に押下されたストップボタンの種類が正解打順に沿っていれば、2番目にストップボタンが押下される前に、2番目に押下すると正解打順となるストップボタンを示唆する演出を行うことにより、最初に押下されたストップボタンの種類が正解打順に沿っていれば正解打順となるように補助されるようにしてもよいし、最初に押下されたストップボタンの種類が正解打順に沿っていても、2番目に押下すると正解打順となるストップボタンを示唆する演出を行わないことにより、2番目に押下すべきストップボタンも2つのストップボタンから遊技者が選択するようにしてもよい。

【0144】

3-2. 変形例2

また上記実施形態では、例えばストップボタンB1を最初に押下すると正解打順となる3枚打順小役として3枚打順小役L1～3枚打順小役L4が設定されているように、同一の停止操作の順序が正解打順として設定されている3枚打順小役として4種類の3枚打順小役が設定されている例を挙げて説明したが、同一の停止操作の順序が正解打順として設定されている3枚打順小役として2種類の3枚打順小役が設定されているようにしてもよい。また、内部抽選で8枚打順小役のいずれかが当選した遊技において、特定表示を遊技情報表示部DS3に表示させるとともに、2択演出を液晶ディスプレイLCDに表示させる場合には、同一の停止操作の順序が正解打順として設定されている8枚打順小役として1種類の8枚打順小役が設定されているようにしてもよいし、2種類の8枚打順小役が設定されているようにしてもよい。

【0145】

3-3. 変形例3

また上記実施形態あるいは変形例では、演出状態がCZ状態である場合について、各3枚打順小役あるいは各8枚打順小役に対して、1組の特定表示および2択演出（例えば「10」および左中2択画像「?・?・×」）が対応づけられている例を挙げて説明したが、各3枚打順小役あるいは各8枚打順小役に対して、2組の特定表示および2択演出（例えば「10」および左中2択画像「?・?・×」ならびに「11」および左右2択画像「?・×・?」）が対応づけられ、演出状態がCZ状態である場合には、内部抽選で3枚打順小役が当選した遊技において、内部抽選で当選した3枚打順小役に対応する2組の特定表示および2択演出のうちいずれかを選択して表示するようにしてもよい。

【0146】

詳細には、図27に示すように、3枚打順小役L1～3枚打順小役L4（第1特殊当選態様）（打順1および打順2が正解打順、第1の順序）には、演出状態がCZ状態である場合について、遊技情報表示部DS3に表示させる特定表示として、「10」および「1

10

20

30

40

50

1」が対応づけられており、演出状態がC Z状態である場合には、3枚打順小役L 1～3枚打順小役L 4のいずれかが当選した遊技では、表示制御手段155が、遊技情報表示部DS3に表示させる特定表示として「10」（第1特定表示）および「11」（第2特定表示）のいずれか一方を抽選で決定し、「10」を決定した場合には、図19（A）に示すように、表示制御手段155が、特定表示として「10」を遊技情報表示部DS3に表示させるとともに、演出制御手段180が、2択演出として左中2択画像「?・?・×」（第1特定演出）を液晶ディスプレイLCDに表示させ、「11」を決定した場合には、図19（B）に示すように、表示制御手段155が、特定表示として、「11」を遊技情報表示部DS3に表示させるとともに、演出制御手段180が、2択演出として左右2択画像「?・×・?」（第2特定演出）を液晶ディスプレイLCDに表示させる。

10

【0147】

また図27に示すように、3枚打順小役C 1～3枚打順小役C 4（第2特殊当選態様）（打順3および打順4が正解打順、第2の順序）には、演出状態がC Z状態である場合について、遊技情報表示部DS3に表示させる特定表示として、「10」および「12」（第3特定表示）が対応づけられており、演出状態がC Z状態である場合には、3枚打順小役C 1～3枚打順小役C 4のいずれかが当選した遊技では、表示制御手段155が、遊技情報表示部DS3に表示させる特定表示として「10」および「12」のいずれか一方を抽選で決定し、「10」を決定した場合には、図19（A）に示すように、表示制御手段155が、特定表示として「10」を遊技情報表示部DS3に表示させるとともに、演出制御手段180が、2択演出として左中2択画像「?・?・×」（第3特定演出）を液晶ディスプレイLCDに表示させ、「12」を決定した場合には、図19（C）に示すように、表示制御手段155が、特定表示として、「12」を遊技情報表示部DS3に表示させるとともに、演出制御手段180が、2択演出として中右2択画像「×・?・?」を液晶ディスプレイLCDに表示させる。

20

【0148】

また図27に示すように、3枚打順小役R 1～3枚打順小役R 4（第3特殊当選態様）（打順5および打順6が正解打順、第3の順序）には、演出状態がC Z状態である場合について、遊技情報表示部DS3に表示させる特定表示として、「11」および「12」が対応づけられており、演出状態がC Z状態である場合には、3枚打順小役R 1～3枚打順小役R 4のいずれかが当選した遊技では、表示制御手段155が、遊技情報表示部DS3に表示させる特定表示として「11」および「12」のいずれか一方を抽選で決定し、「11」を決定した場合には、図19（B）に示すように、表示制御手段155が、特定表示として、「11」を遊技情報表示部DS3に表示させるとともに、演出制御手段180が、2択演出として左右2択画像「?・×・?」を液晶ディスプレイLCDに表示させ、「12」を決定した場合には、図19（C）に示すように、表示制御手段155が、特定表示として、「12」を遊技情報表示部DS3に表示させるとともに、演出制御手段180が、2択演出として中右2択画像「×・?・?」を液晶ディスプレイLCDに表示させる。

30

【0149】

このようにしても、2択演出に対応する2つのストップボタンのうちいずれかのストップボタンを最初に押下すると正解打順となるようにしつつ、特定表示を遊技情報表示部DS3に表示させるとともに2択演出を液晶ディスプレイLCDに表示させても、2つのストップボタンのうちいずれのストップボタンを最初に押下すると正解打順となるかを遊技者が判別できないようにすることができる。

40

【0150】

3-4. 変形例4

また上記実施形態では、演出状態がC Z状態である場合に、内部抽選で3枚打順小役が当選すると2択演出を液晶ディスプレイLCDに表示させ、正解打順でストップボタンB 1～B 3が押下されると、演出状態をA T状態に移行させる例を挙げて説明したが、演出状態がA T状態である場合に、内部抽選で3枚打順小役が当選すると2択演出を液晶ディ

50

スプレイLCDに表示させ、正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、演出状態制御手段171が上乗せ抽選を行う、あるいはAT終了判定カウンタ1905の記憶値の上乗せを行うようにしてもよい。

【0151】

3-5. 変形例5

また上記実施形態では、演出状態がAT状態である場合に内部抽選で3枚打順小役が当選すると、最初に押下するストップボタンの種類だけでなく2番目以降に押下するストップボタンの種類も指示する2種類の補助演出のうちいずれか1種類の補助演出を抽選で決定し、決定した1種類の補助演出を液晶ディスプレイLCDに表示させる例を挙げて説明したが、最初に押下するストップボタンの種類だけでなく2番目以降に押下するストップボタンの種類も指示する2種類の補助演出および最初に押下するストップボタンの種類のみを指示する1種類の補助演出からなる3種類の補助演出のうちいずれか1種類の補助演出を抽選で決定し、決定した1種類の補助演出を液晶ディスプレイLCDに表示させるようにしてもよい。

10

【0152】

また、AT状態の中でも第1状態である場合には、内部抽選で3枚打順小役が当選すると、最初に押下するストップボタンの種類だけでなく2番目以降に押下するストップボタンの種類も指示する2種類の補助演出のうちいずれか1種類の補助演出を抽選で決定し、決定した1種類の補助演出を液晶ディスプレイLCDに表示させるが、AT状態の中でも第2状態である場合には、内部抽選で3枚打順小役が当選すると、最初に押下するストップボタンの種類のみを指示する補助演出を液晶ディスプレイLCDに表示させるようにしてもよい。

20

【0153】

3-6. 変形例6

また上記実施形態では、内部抽選の結果が、複数種類の小役が異なる態様で重複して当選する複数種類の特定当選態様のいずれかとなった遊技において、特定表示を遊技情報表示部DS3に表示させるとともに2択演出を液晶ディスプレイLCDに表示させたり、特定表示を遊技情報表示部DS3に表示させるとともに正解順序の報知態様が異なる複数種類の補助演出のうちいずれか1種類の補助演出を抽選で決定し、決定した1種類の補助演出を液晶ディスプレイLCDに表示させたりする例を挙げて説明したが、内部抽選の結果が、複数種類のリプレイが異なる態様で重複して当選する複数種類の特定当選態様のいずれかとなった遊技では、停止操作の順序が複数種類の特定当選態様のそれぞれに対応する正解順序である場合と、停止操作の順序が不正解順序である場合とで、異なる図柄組合せが有効ライン上に表示されるように回転中のリールを停止させるようにし、内部抽選の結果が、複数種類のリプレイが異なる態様で重複して当選する複数種類の特定当選態様のいずれかとなった遊技において、特定表示を遊技情報表示部DS3に表示させるとともに2択演出を液晶ディスプレイLCDに表示させたり、特定表示を遊技情報表示部DS3に表示させるとともに正解打順を報知する複数種類の補助演出のうちいずれか1種類の補助演出を抽選で決定し、決定した1種類の補助演出を液晶ディスプレイLCDに表示させたりするようにしてもよい。

30

40

【0154】

この場合には、停止操作の順序が正解順序である場合には第1リプレイの入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示され、第1リプレイの入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことに基づいて役の抽選状態が遊技者に相対的に有利な第1抽選状態に移行され、停止操作の順序が不正解順序である場合には第2リプレイの入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示され、第2リプレイの入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことに基づいて役の抽選状態が遊技者に相対的に不利な第2抽選状態に移行され、第3リプレイの入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されても役の抽選状態が維持されるようにしてもよい。

【0155】

50

3-7. 変形例7

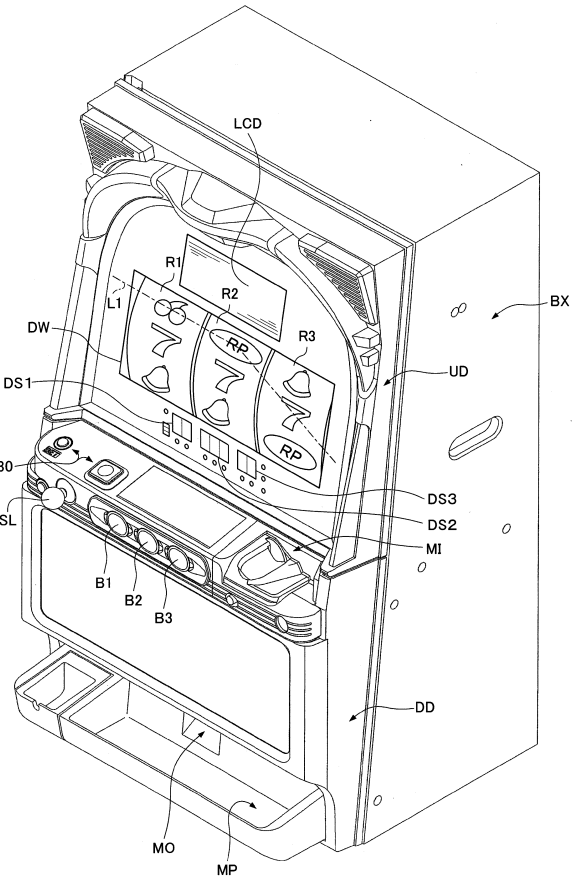
また上記実施形態では、複数種類の特殊当選態様のそれぞれでは、複数種類の役が異なる態様で重複して当選する例を挙げて説明したが、複数種類の特殊当選態様のそれぞれでは、入賞形態を示す図柄組合せとして複数種類の図柄組合せが設定された異なる役が当選するようにし、停止操作の順序が複数種類の特殊当選態様のそれぞれに対応する正解順序である場合と、停止操作の順序が不正解順序である場合とで、異なる図柄組合せが有効ライン上に表示されるように回転中のリールを停止させるようにしてもよい。

【符号の説明】

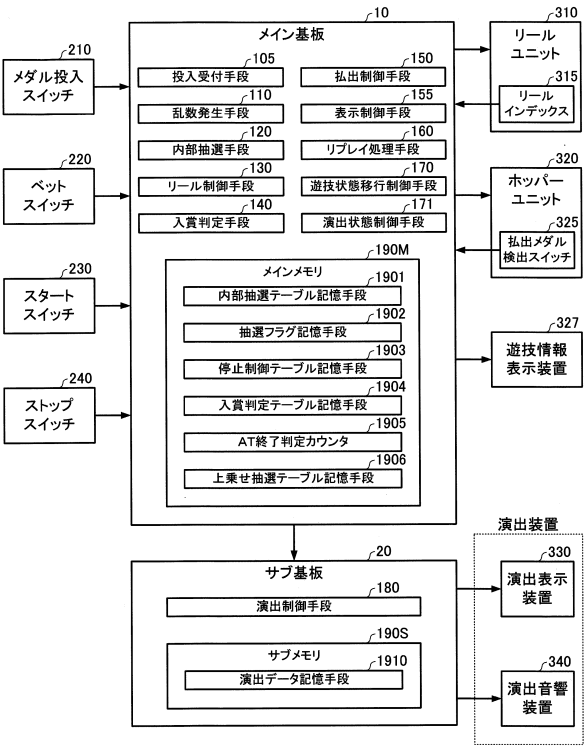
【0156】

BX 収納箱、UD 前面上扉、DD 前面下扉、DW 表示窓、10
 L1 有効ライン、DS1～DS3 遊技情報表示部、LCD 液晶ディスプレイ、
 R1 第1リール、R2 第2リール、R3 第3リール、
 B01 1ベットボタン、B0M MAXベットボタン、
 SL スタートレバー、B1～B3 ストップボタン、
 MI メダル投入口、MO メダル払い出し口、MP メダル受け皿、
 10 メイン基板、105 投入受付手段、110 乱数発生手段、
 120 内部抽選手段、130 リール制御手段、140 入賞判定手段、
 150 払出制御手段、155 表示制御手段、160 リプレイ処理手段、
 170 遊技状態移行制御手段、171 演出状態制御手段、190M メインメモリ、
 1901 内部抽選テーブル記憶手段、1902 抽選フラグ記憶手段、20
 1903 停止制御テーブル記憶手段、1904 入賞判定テーブル記憶手段、
 1905 AT終了判定カウンタ、1906 上乗せ抽選テーブル記憶手段、
 20 サブ基板、180 演出制御手段、190S サブメモリ、
 1910 演出データ記憶手段、
 210 メダル投入スイッチ、220 ベットスイッチ、230 スタートスイッチ、
 240 ストップスイッチ、310 リールユニット、315 リールインデックス、
 320 ホッパーユニット、325 払出メダル検出スイッチ、
 327 遊技情報表示装置、330 表示装置、340 音響装置

【図 1】



【図 2】



【図 3】

内部抽選 テーブルA	内部抽選 テーブルB	内部抽選 テーブルC
8枚打順小役 LC1 ↓ 8枚打順小役 LC4	8枚打順小役 LC1 ↓ 8枚打順小役 LC4	JAC1
8枚打順小役 LR1 ↓ 8枚打順小役 LR4	8枚打順小役 LR1 ↓ 8枚打順小役 LR4	
8枚打順小役 CL1 ↓ 8枚打順小役 CL4	8枚打順小役 CL1 ↓ 8枚打順小役 CL4	
8枚打順小役 CR1 ↓ 8枚打順小役 CR4	8枚打順小役 CR1 ↓ 8枚打順小役 CR4	
8枚打順小役 RL1 ↓ 8枚打順小役 RL4	8枚打順小役 RL1 ↓ 8枚打順小役 RL4	JAC2
8枚打順小役 RC1 ↓ 8枚打順小役 RC4	8枚打順小役 RC1 ↓ 8枚打順小役 RC4	
3枚打順小役L1 ↓ 3枚打順小役L4	3枚打順小役L1 ↓ 3枚打順小役L4	
3枚打順小役C1 ↓ 3枚打順小役C4	3枚打順小役C1 ↓ 3枚打順小役C4	
3枚打順小役R1 ↓ 3枚打順小役R4	3枚打順小役R1 ↓ 3枚打順小役R4	ハズレ
特殊小役	特殊小役	
チャンス役	チャンス役	
通常リプレイ	通常リプレイ	
チャンスリプレイ	チャンスリプレイ	
打順リプレイA	打順リプレイA	
打順リプレイB	打順リプレイB	
BB	BB	
ハズレ	ハズレ	

【図 4】

8枚打順小役LC1 (750/65536)	正解小役1+不正解小役A1, A4, B1, B4, C1, C4
8枚打順小役LC2 (750/65536)	正解小役1+不正解小役A2, A3, B2, B3, C2, C3
8枚打順小役LC3 (250/65536)	正解小役4+不正解小役A1, A4, B1, B4, C1, C4
8枚打順小役LC4 (250/65536)	正解小役4+不正解小役A2, A3, B2, B3, C2, C3
8枚打順小役LR1 (750/65536)	正解小役1+不正解小役A1, A4, B2, B3, C2, C3
8枚打順小役LR2 (750/65536)	正解小役1+不正解小役A2, A3, B1, B4, C1, C4
8枚打順小役LR3 (250/65536)	正解小役4+不正解小役A1, A4, B2, B3, C2, C3
8枚打順小役LR4 (250/65536)	正解小役4+不正解小役A2, A3, B1, B4, C1, C4
8枚打順小役CL1 (750/65536)	正解小役2+不正解小役A1, A4, B1, B4, C1, C4
8枚打順小役CL2 (750/65536)	正解小役2+不正解小役A2, A3, B2, B3, C2, C3
8枚打順小役CL3 (250/65536)	正解小役5+不正解小役A1, A4, B1, B4, C1, C4
8枚打順小役CL4 (250/65536)	正解小役5+不正解小役A2, A3, B2, B3, C2, C3
8枚打順小役CR1 (750/65536)	正解小役2+不正解小役A1, A4, B2, B3, C2, C3
8枚打順小役CR2 (750/65536)	正解小役2+不正解小役A2, A3, B1, B4, C1, C4
8枚打順小役CR3 (250/65536)	正解小役5+不正解小役A1, A4, B2, B3, C2, C3
8枚打順小役CR4 (250/65536)	正解小役5+不正解小役A2, A3, B1, B4, C1, C4
8枚打順小役RL1 (750/65536)	正解小役3+不正解小役A1, A4, B1, B4, C1, C4
8枚打順小役RL2 (750/65536)	正解小役3+不正解小役A2, A3, B2, B3, C2, C3
8枚打順小役RL3 (250/65536)	正解小役4+不正解小役A1, A4, B1, B4, C2, C3
8枚打順小役RL4 (250/65536)	正解小役4+不正解小役A2, A3, B2, B3, C1, C4
8枚打順小役RC1 (750/65536)	正解小役3+不正解小役A1, A4, B2, B3, C2, C3
8枚打順小役RC2 (750/65536)	正解小役3+不正解小役A2, A3, B1, B4, C1, C4
8枚打順小役RC3 (250/65536)	正解小役4+不正解小役A1, A4, B2, B3, C1, C4
8枚打順小役RC4 (250/65536)	正解小役4+不正解小役A2, A3, B1, B4, C2, C3

【図 5】

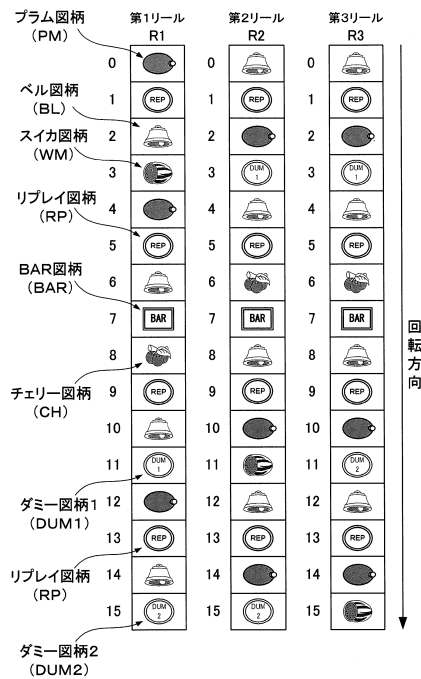
3枚打順小役L1 (300/65536)	正解小役6+不正解小役B1, B2, C3, C4
3枚打順小役L2 (300/65536)	正解小役6+不正解小役B3, B4, C1, C2
3枚打順小役L3 (300/65536)	正解小役7+不正解小役B1, B2, C3, C4
3枚打順小役L4 (300/65536)	正解小役7+不正解小役B3, B4, C1, C2
3枚打順小役C1 (300/65536)	正解小役6+不正解小役A1, A2, C3, C4
3枚打順小役C2 (300/65536)	正解小役6+不正解小役A3, A4, C1, C2
3枚打順小役C3 (300/65536)	正解小役7+不正解小役A1, A2, C3, C4
3枚打順小役C4 (300/65536)	正解小役7+不正解小役A3, A4, C1, C2
3枚打順小役R1 (300/65536)	正解小役6+不正解小役A1, A2, B3, B4
3枚打順小役R2 (300/65536)	正解小役6+不正解小役A3, A4, B1, B2
3枚打順小役R3 (300/65536)	正解小役7+不正解小役A1, A2, B3, B4
3枚打順小役R4 (300/65536)	正解小役7+不正解小役A3, A4, B1, B2

* その他の小役当選態様
特殊小役 (180/65536)
チャンス役 (180/65536)

【図 6】

JAC1 (12289/65536)	正解小役1~7+ 不正解小役A1~A4, B1~B4, C1~C4+ 特殊小役+チャンス役
JAC2 (42244/65536)	不正解小役A1~A4, B1~B4, C1~C4+ チャンス役

【図 7】



【図 8】

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
8枚打順小役LC1 (正解打順: 打順1)	正解小役1	不正解小役 A1, A4 または 取りこぼし	不正解小役B1, B4 または 取りこぼし	不正解小役C1, C4 または 取りこぼし		
8枚打順小役LC2 (正解打順: 打順1)	正解小役1	不正解小役 A2, A3 または 取りこぼし	不正解小役B2, B3 または 取りこぼし	不正解小役C2, C3 または 取りこぼし		
8枚打順小役LC3 (正解打順: 打順1)	正解小役4	不正解小役 A1, A4 または 取りこぼし	不正解小役B1, B4 または 取りこぼし	不正解小役C1, C4 または 取りこぼし		
8枚打順小役LC4 (正解打順: 打順1)	正解小役4	不正解小役 A2, A3 または 取りこぼし	不正解小役B2, B3 または 取りこぼし	不正解小役C2, C3 または 取りこぼし		
8枚打順小役LR1 (正解打順: 打順2)	不正解小役 A1, A4 または 取りこぼし	正解小役1	不正解小役B2, B3 または 取りこぼし	不正解小役C2, C3 または 取りこぼし		
8枚打順小役LR2 (正解打順: 打順2)	不正解小役 A2, A3 または 取りこぼし	正解小役1	不正解小役B1, B4 または 取りこぼし	不正解小役C1, C4 または 取りこぼし		
8枚打順小役LR3 (正解打順: 打順2)	不正解小役 A1, A4 または 取りこぼし	正解小役4	不正解小役B2, B3 または 取りこぼし	不正解小役C2, C3 または 取りこぼし		
8枚打順小役LR4 (正解打順: 打順2)	不正解小役 A2, A3 または 取りこぼし	正解小役4	不正解小役B1, B4 または 取りこぼし	不正解小役C1, C4 または 取りこぼし		
8枚打順小役CL1 (正解打順: 打順3)	不正解小役A1, A4 または 取りこぼし	正解小役2	不正解小役 B1, B4 または 取りこぼし	不正解小役C1, C4 または 取りこぼし		
8枚打順小役CL2 (正解打順: 打順3)	不正解小役A2, A3 または 取りこぼし	正解小役2	不正解小役 B2, B3 または 取りこぼし	不正解小役C2, C3 または 取りこぼし		
8枚打順小役CL3 (正解打順: 打順3)	不正解小役A1, A4 または 取りこぼし	正解小役5	不正解小役 B1, B4 または 取りこぼし	不正解小役C1, C4 または 取りこぼし		
8枚打順小役CL4 (正解打順: 打順3)	不正解小役A2, A3 または 取りこぼし	正解小役5	不正解小役 B2, B3 または 取りこぼし	不正解小役C2, C3 または 取りこぼし		

打順1: B1→B2→B3 打順2: B1→B3→B2 打順3: B2→B1→B3
打順4: B2→B3→B1 打順5: B3→B1→B2 打順6: B3→B2→B1

【図 9】

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
8枚打順小役CR1 (正解打順:打順4)	不正解小役A1, A4 または 取りこぼし		不正解小役B2, B3 または 取りこぼし	正解小役2	不正解小役C2, C3 または 取りこぼし	
8枚打順小役CR2 (正解打順:打順4)	不正解小役A2, A3 または 取りこぼし		不正解小役B1, B4 または 取りこぼし	正解小役2	不正解小役C1, C4 または 取りこぼし	
8枚打順小役CR3 (正解打順:打順4)	不正解小役A1, A4 または 取りこぼし		不正解小役B2, B3 または 取りこぼし	正解小役5	不正解小役C2, C3 または 取りこぼし	
8枚打順小役CR4 (正解打順:打順4)	不正解小役A2, A3 または 取りこぼし		不正解小役B1, B4 または 取りこぼし	正解小役5	不正解小役C1, C4 または 取りこぼし	
8枚打順小役RL1 (正解打順:打順5)	不正解小役A1, A4 または 取りこぼし		不正解小役B1, B4 または 取りこぼし	正解小役3	不正解小役C1, C4 または 取りこぼし	
8枚打順小役RL2 (正解打順:打順5)	不正解小役A2, A3 または 取りこぼし		不正解小役B2, B3 または 取りこぼし	正解小役3	不正解小役C2, C3 または 取りこぼし	
8枚打順小役RL3 (正解打順:打順5)	不正解小役A1, A4 または 取りこぼし		不正解小役B1, B4 または 取りこぼし	正解小役4	不正解小役C2, C3 または 取りこぼし	
8枚打順小役RL4 (正解打順:打順5)	不正解小役A2, A3 または 取りこぼし		不正解小役B2, B3 または 取りこぼし	正解小役4	不正解小役C1, C4 または 取りこぼし	
8枚打順小役RC1 (正解打順:打順6)	不正解小役A1, A4 または 取りこぼし		不正解小役B2, B3 または 取りこぼし	不正解小役C2, C3 または 取りこぼし	正解小役3	
8枚打順小役RC2 (正解打順:打順6)	不正解小役A2, A3 または 取りこぼし		不正解小役B1, B4 または 取りこぼし	不正解小役C1, C4 または 取りこぼし	正解小役3	
8枚打順小役RC3 (正解打順:打順6)	不正解小役A1, A4 または 取りこぼし		不正解小役B2, B3 または 取りこぼし	不正解小役C1, C4 または 取りこぼし	正解小役4	
8枚打順小役RC4 (正解打順:打順6)	不正解小役A2, A3 または 取りこぼし		不正解小役B1, B4 または 取りこぼし	不正解小役C2, C3 または 取りこぼし	正解小役4	

打順1: B1→B2→B3 打順2: B1→B3→B2 打順3: B2→B1→B3
 打順4: B2→B3→B1 打順5: B3→B1→B2 打順6: B3→B2→B1

【図 10】

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
3枚打順小役L1 (正解打順:打順1, 2)	正解小役6		不正解小役B1, B2 または 取りこぼし		不正解小役C3, C4 または 取りこぼし	
3枚打順小役L2 (正解打順:打順1, 2)	正解小役6		不正解小役B3, B4 または 取りこぼし		不正解小役C1, C2 または 取りこぼし	
3枚打順小役L3 (正解打順:打順1, 2)	正解小役7		不正解小役B1, B2 または 取りこぼし		不正解小役C3, C4 または 取りこぼし	
3枚打順小役L4 (正解打順:打順1, 2)	正解小役7		不正解小役B3, B4 または 取りこぼし		不正解小役C1, C2 または 取りこぼし	
3枚打順小役C1 (正解打順:打順3, 4)	不正解小役A1, A2 または 取りこぼし		正解小役6		不正解小役C3, C4 または 取りこぼし	
3枚打順小役C2 (正解打順:打順3, 4)	不正解小役A3, A4 または 取りこぼし		正解小役6		不正解小役C1, C2 または 取りこぼし	
3枚打順小役C3 (正解打順:打順3, 4)	不正解小役A1, A2 または 取りこぼし		正解小役7		不正解小役C3, C4 または 取りこぼし	
3枚打順小役C4 (正解打順:打順3, 4)	不正解小役A3, A4 または 取りこぼし		正解小役7		不正解小役C1, C2 または 取りこぼし	
3枚打順小役R1 (正解打順:打順5, 6)	不正解小役A1, A2 または 取りこぼし		不正解小役B3, B4 または 取りこぼし		正解小役6	
3枚打順小役R2 (正解打順:打順5, 6)	不正解小役A3, A4 または 取りこぼし		不正解小役B1, B2 または 取りこぼし		正解小役6	
3枚打順小役R3 (正解打順:打順5, 6)	不正解小役A1, A2 または 取りこぼし		不正解小役B3, B4 または 取りこぼし		正解小役7	
3枚打順小役R4 (正解打順:打順5, 6)	不正解小役A3, A4 または 取りこぼし		不正解小役B1, B2 または 取りこぼし		正解小役7	

打順1: B1→B2→B3 打順2: B1→B3→B2 打順3: B2→B1→B3
 打順4: B2→B3→B1 打順5: B3→B1→B2 打順6: B3→B2→B1

【図 11】

入賞役	図柄組合せ	配当
BB	  	—
リプレイ1	  	—
	  	
	  	
リプレイ2	  	—
	  	
	  	
	  	
	  	
	  	
	  	
	  	

【図 12】

入賞役	図柄組合せ	配当
リプレイ3	  	—
	  	
	  	
	  	
	  	
	  	
	  	
	  	
	  	
	  	
	  	
	  	
	  	
	  	
	  	
	  	

【図 1 3】

入賞役	図柄組合せ			配当
正解小役1				8枚
正解小役2				8枚
正解小役3				8枚
正解小役4				8枚
正解小役5				8枚
正解小役6				3枚
正解小役7				3枚

【図 1 4】

入賞役	図柄組合せ			配当
不正解小役 A1				1枚
不正解小役 A2				1枚
不正解小役 A3				1枚
不正解小役 A4				1枚

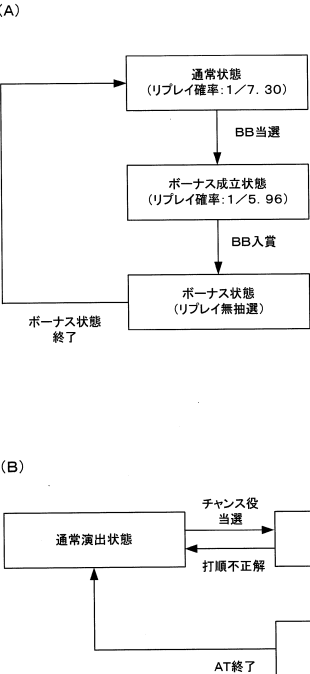
【図 1 5】

入賞役	図柄組合せ			配当
不正解小役 B1				1枚
不正解小役 B2				1枚
不正解小役 B3				1枚
不正解小役 B4				1枚

【図 1 6】

入賞役	図柄組合せ			配当
不正解小役 C1				1枚
不正解小役 C2				1枚
不正解小役 C3				1枚
不正解小役 C4				1枚
特殊小役				3枚
チャンス役				1枚

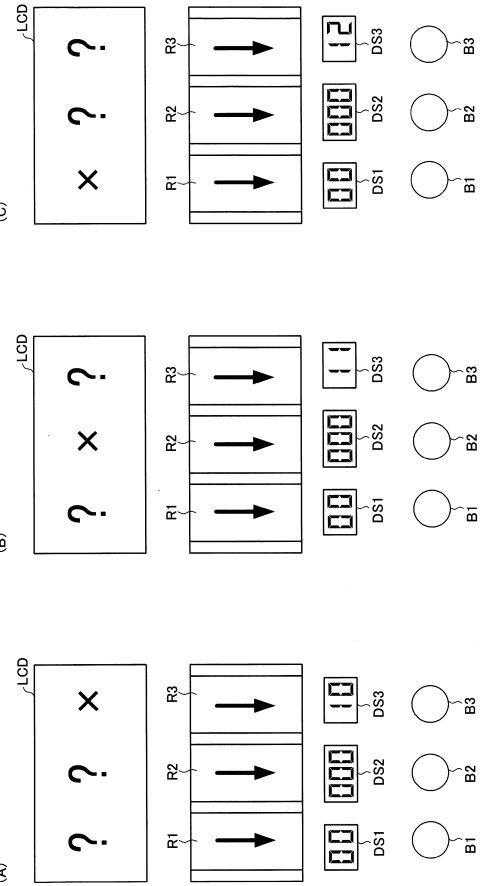
【図 17】



【図 18】

通常演出状態			CZ状態			AT状態		
当選態様	遊技情報表示部 DS3	液晶ディスプレイ LCD	遊技情報表示部 DS3	液晶ディスプレイ LCD	表示内容	遊技情報表示部 DS3	液晶ディスプレイ LCD	表示内容
3枚打順小役L1	—	—	10	左--- or --中--	左--- or --中--	7	2・3 or 1・3・2	左---
3枚打順小役L2	—	—	11	左--- or ---右	左--- or ---右	8	2・1・3 or 3・1・2	--中--
3枚打順小役L3	—	—	12	左--- or ---右	左--- or ---右	9	2・3・1 or 3・2・1	---右
3枚打順小役L4	—	—	10	左--- or --中--	左--- or --中--	10	2・1・3 or 3・1・2	左---
3枚打順小役C1	—	—	11	左--- or ---右	左--- or ---右	11	2・1・3 or 3・1・2	--中--
3枚打順小役C2	—	—	12	左--- or ---右	左--- or ---右	12	2・3・1 or 3・2・1	---右
3枚打順小役C3	—	—	10	左--- or --中--	左--- or --中--	10	2・1・3 or 3・1・2	左---
3枚打順小役C4	—	—	11	左--- or ---右	左--- or ---右	11	2・1・3 or 3・1・2	--中--
3枚打順小役R1	—	—	12	左--- or ---右	左--- or ---右	12	2・3・1 or 3・2・1	---右
3枚打順小役R2	—	—	10	左--- or --中--	左--- or --中--	10	2・1・3 or 3・1・2	左---
3枚打順小役R3	—	—	11	左--- or ---右	左--- or ---右	11	2・1・3 or 3・1・2	--中--
3枚打順小役R4	—	—	12	左--- or ---右	左--- or ---右	12	2・3・1 or 3・2・1	---右

【図 19】



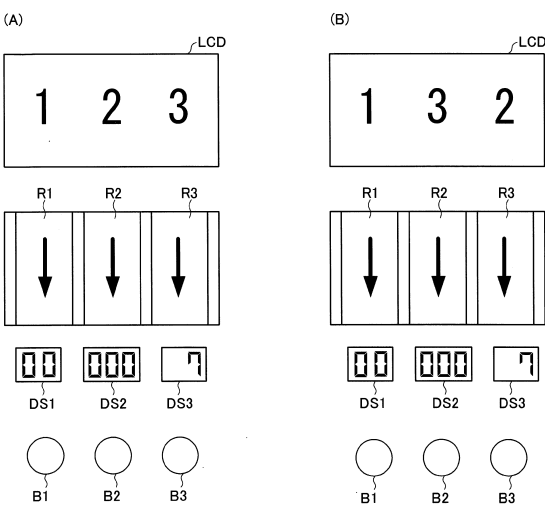
【図 20】

通常演出状態			CZ状態			AT状態		
当選態様	遊技情報表示部 DS3	液晶ディスプレイ LCD	遊技情報表示部 DS3	液晶ディスプレイ LCD	表示内容	遊技情報表示部 DS3	液晶ディスプレイ LCD	表示内容
8枚打順小役LC1	—	—	1	左→中→右	左→中→右	1	1・2・3	左→中→右
8枚打順小役LC2	—	—	2	左→右→中	左→右→中	2	1・3・2	左→右→中
8枚打順小役LC3	—	—	3	中→左→右	中→左→右	3	2・1・3	中→左→右
8枚打順小役LC4	—	—	1	左→中→右	左→中→右	1	1・2・3	左→中→右
8枚打順小役LR1	—	—	2	左→右→中	左→右→中	2	1・3・2	左→右→中
8枚打順小役LR2	—	—	3	中→左→右	中→左→右	3	2・1・3	中→左→右
8枚打順小役LR3	—	—	1	左→中→右	左→中→右	1	1・2・3	左→中→右
8枚打順小役LR4	—	—	2	左→右→中	左→右→中	2	1・3・2	左→右→中
8枚打順小役CL1	—	—	3	中→左→右	中→左→右	3	2・1・3	中→左→右
8枚打順小役CL2	—	—	1	左→中→右	左→中→右	1	1・2・3	左→中→右
8枚打順小役CL3	—	—	2	左→右→中	左→右→中	2	1・3・2	左→右→中
8枚打順小役CL4	—	—	3	中→左→右	中→左→右	3	2・1・3	中→左→右

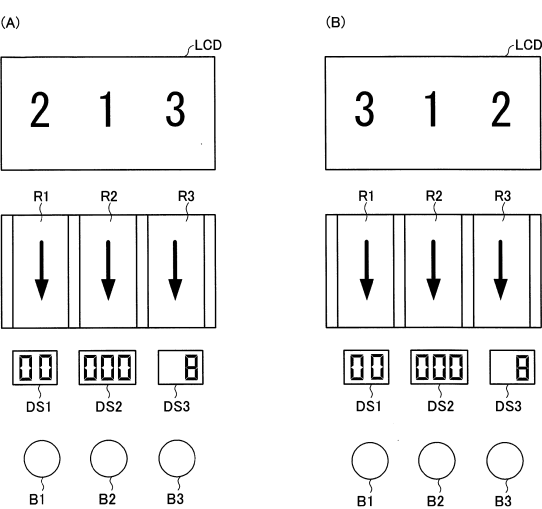
【図 2 1】

当選態様	通常演出状態			CZ状態			AT状態		
	遊技情報 表示部 DS3	液晶 ディスプレイ LCD 表示内容	液晶 ディスプレイ LCD	遊技情報 表示部 DS3	液晶 ディスプレイ LCD 表示内容	液晶 ディスプレイ LCD	遊技情報 表示部 DS3	液晶 ディスプレイ LCD 表示内容	液晶 ディスプレイ LCD
8枚打順小役CR1	-	-	-	-	-	-	-	中→右→左	3・1・2
8枚打順小役CR2	-	-	-	-	-	-	-	中→右→左	3・1・2
8枚打順小役CR3	-	-	-	-	-	-	-	中→右→左	3・1・2
8枚打順小役CR4	-	-	-	-	-	-	-	中→右→左	3・1・2
8枚打順小役RL1	-	-	-	-	-	-	-	右→左→中	2・3・1
8枚打順小役RL2	-	-	-	-	-	-	-	右→左→中	2・3・1
8枚打順小役RL3	-	-	-	-	-	-	-	右→左→中	2・3・1
8枚打順小役RL4	-	-	-	-	-	-	-	右→左→中	2・3・1
8枚打順小役RC1	-	-	-	-	-	-	-	右→中→左	3・2・1
8枚打順小役RC2	-	-	-	-	-	-	-	右→中→左	3・2・1
8枚打順小役RC3	-	-	-	-	-	-	-	右→中→左	3・2・1
8枚打順小役RC4	-	-	-	-	-	-	-	右→中→左	3・2・1

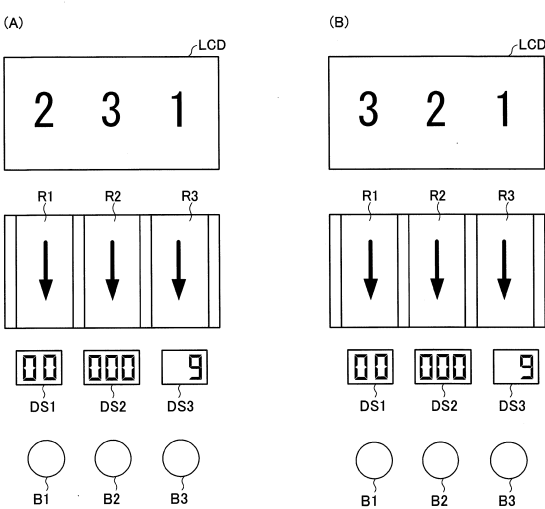
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



【図 25】

当選態様	通常演出状態			CZ状態			AT状態		
	遊技情報 表示部 DS3	液晶 ディスプレイ 表示内容	液晶 ディスプレイ LCD	遊技情報 表示部 DS3	液晶 ディスプレイ 表示内容	液晶 ディスプレイ LCD	遊技情報 表示部 DS3	液晶 ディスプレイ 表示内容	液晶 ディスプレイ LCD
8枚打順小役LC1	—	—	—	10	左→→ or →→中	?・?・x	1	左→中→右	1・2・3
8枚打順小役LC2	—	—	—						
8枚打順小役LC3	—	—	—						
8枚打順小役LC4	—	—	—	11	左→→ or →→右	?・x・?	2	左→右→中	1・3・2
8枚打順小役LR1	—	—	—						
8枚打順小役LR2	—	—	—						
8枚打順小役LR3	—	—	—	10	左→→ or →→中	?・?・x	3	中→左→右	2・1・3
8枚打順小役LR4	—	—	—						
8枚打順小役CL1	—	—	—						
8枚打順小役CL2	—	—	—	10	左→→ or →→中	?・?・x	3	中→左→右	2・1・3
8枚打順小役CL3	—	—	—						
8枚打順小役CL4	—	—	—						

【図 26】

当選態様	通常演出状態			CZ状態			AT状態		
	遊技情報 表示部 DS3	液晶 ディスプレイ 表示内容	液晶 ディスプレイ LCD	遊技情報 表示部 DS3	液晶 ディスプレイ 表示内容	液晶 ディスプレイ LCD	遊技情報 表示部 DS3	液晶 ディスプレイ 表示内容	液晶 ディスプレイ LCD
8枚打順小役QR1	—	—	—	12	→→中 or →→右	x・?・?	4	中→右→左	3・1・2
8枚打順小役QR2	—	—	—						
8枚打順小役QR3	—	—	—						
8枚打順小役QR4	—	—	—	11	左→→ or →→右	?・x・?	5	右→左→中	2・3・1
8枚打順小役RL1	—	—	—						
8枚打順小役RL2	—	—	—						
8枚打順小役RL3	—	—	—	12	→→中 or →→右	x・?・?	6	右→中→左	3・2・1
8枚打順小役RL4	—	—	—						
8枚打順小役RC1	—	—	—						
8枚打順小役RC2	—	—	—	12	→→中 or →→右	x・?・?	6	右→中→左	3・2・1
8枚打順小役RC3	—	—	—						
8枚打順小役RC4	—	—	—						

【図 27】

当選態様	CZ状態	
	遊技情報 表示部 DS3	液晶 ディスプレイ LCD
3枚打順小役L1	10 or 11	?・?・x or ?・x・?
3枚打順小役L2		
3枚打順小役L3		
3枚打順小役L4	10 or 12	?・?・x or x・?・?
3枚打順小役C1		
3枚打順小役C2		
3枚打順小役C3	11 or 12	?・x・? or x・?・?
3枚打順小役C4		
3枚打順小役R1		
3枚打順小役R2	11 or 12	?・x・? or x・?・?
3枚打順小役R3		
3枚打順小役R4		

フロントページの続き

- (72)発明者 山下 裕史
東京都台東区東上野一丁目１６番１号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 西澤 暢
東京都台東区東上野一丁目１６番１号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 岩井 秀樹
東京都台東区東上野一丁目１６番１号 株式会社オリンピア内

合議体

審判長 瀬津 太朗

審判官 鉄 豊郎

審判官 太田 恒明

- (56)参考文献 特開２０１６－１８９８６３（ＪＰ，Ａ）
特許第５７７０９２２（ＪＰ，Ｂ１）
特開２０１４－２０８２７７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－１００５４８（ＪＰ，Ａ）

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04