

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6663092号  
(P6663092)

(45) 発行日 令和2年3月11日(2020.3.11)

(24) 登録日 令和2年2月18日(2020.2.18)

(51) Int. Cl. F 1  
**A 6 3 F 5/04 (2006.01)**  
 A 6 3 F 5/04 6 5 0  
 A 6 3 F 5/04 6 1 5

請求項の数 1 (全 80 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2018-57820 (P2018-57820)                  (22) 出願日 平成30年3月26日 (2018. 3. 26)                  (65) 公開番号 特開2019-166225 (P2019-166225A)                  (43) 公開日 令和1年10月3日 (2019. 10. 3)                  審査請求日 平成30年9月10日 (2018. 9. 10)</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 ▲高▼木 鉄平                  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                  (72) 発明者 卯野木 涼                  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</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】

複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリールと、  
 前記複数のリールの回転を個別に停止させるための停止操作を受け付ける停止操作受付手段と、

複数種類の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定値設定手段と、  
設定された前記設定値に基づいて役の内部当選に関する抽選処理を行い、抽選結果を決定する抽選手段と、

受け付けた前記停止操作に基づいて、前記複数のリールを停止させる停止制御手段と、  
 複数種類の遊技状態のいずれかを設定可能な遊技状態設定手段と、  
 前記停止操作の際の目押しによる技術介入に応じて、前記設定値を示唆する設定値示唆情報を報知可能な設定値示唆情報報知手段と、を備えた遊技台であって、

前記複数種類の遊技状態には、前記技術介入が行える所定の遊技状態が含まれ、  
 前記技術介入は、一のリールにおける所定の図柄位置に施された特定図柄を所定の表示位置に停止させるための目押しを含むものであり、  
前記複数種類の設定値には、第一の設定値と、該第一の設定値とは異なる第二の設定値と、が含まれ、

前記設定値示唆情報報知手段は、  
前記第一の設定値が設定されている場合に、前記技術介入において第一の引き込み範囲で目押しを行い前記技術介入を成功させた場合には、前記第一の設定値を示唆する第一の

設定値示唆情報を報知可能な手段で、

前記第一の設定値が設定されている場合に、前記技術介入において前記第一の引き込み範囲とは異なる第二の引き込み範囲で目押しを行い前記技術介入を成功させた場合には、前記第一の設定値示唆情報を報知しない手段で、

前記第二の設定値が設定されている場合に、前記技術介入において前記第一の引き込み範囲で目押しを行い前記技術介入を成功させた場合には、前記第二の設定値を示唆する第二の設定値示唆情報を報知しない手段で、

前記第二の設定値が設定されている場合に、前記技術介入において前記第二の引き込み範囲で目押しを行い前記技術介入を成功させた場合には、前記第二の設定値示唆情報を報知可能な手段であり、

前記第一の設定値示唆情報の報知態様は、前記第二の設定値示唆情報の報知態様と同じ報知態様である、ことを特徴とする遊技台。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、弾球遊技機（パチンコ機）、回胴遊技機（スロットマシン）、封入式遊技機あるいはメダルレススロットマシンに代表される遊技台に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、スロットマシンやパチンコ機等の遊技台の一つとして、遊技の興趣を増大させるために、ボーナス中に技術介入が行える遊技台が提案されている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2004-81579号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、従来の遊技台では、技術介入が単調な作業となり飽きられてしまう恐れがあり、改善の余地があった。

【0005】

本発明の目的は、遊技者の技術介入性に特徴を持った遊技台を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明に係る遊技台は、複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリールと、前記複数のリールの回転を個別に停止させるための停止操作を受け付ける停止操作受付手段と、複数種類の設定値のうちいずれかの設定値を設定可能な設定値設定手段と、設定された前記設定値に基づいて役の内部当選に関する抽選処理を行い、抽選結果を決定する抽選手段と、受け付けた前記停止操作に基づいて、前記複数のリールを停止させる停止制御手段と、複数種類の遊技状態のいずれかを設定可能な遊技状態設定手段と、前記停止操作の際の目押しによる技術介入に応じて、前記設定値を示唆する設定値示唆情報を報知可能な設定値示唆情報報知手段と、を備えた遊技台であって、前記複数種類の遊技状態には、前記技術介入が行える所定の遊技状態が含まれ、前記技術介入は、一のリールにおける所定の図柄位置に施された特定図柄を所定の表示位置に停止させるための目押しを含むものであり、前記複数種類の設定値には、第一の設定値と、該第一の設定値とは異なる第二の設定値と、が含まれ、前記設定値示唆情報報知手段は、前記第一の設定値が設定されている場合に、前記技術介入において第一の引き込み範囲で目押しを行い前記技術介入を成功させた場合には、前記第一の設定値を示唆する第一の設定値示唆情報を報知可能な手段で、前記第一の設定値が設定されている場合に、前記技術介入において前記第一の引き込み

10

20

30

40

50

範囲とは異なる第二の引き込み範囲で目押しを行い前記技術介入を成功させた場合には、前記第一の設定値示唆情報を報知しない手段で、前記第二の設定値が設定されている場合に、前記技術介入において前記第一の引き込み範囲で目押しを行い前記技術介入を成功させた場合には、前記第二の設定値を示唆する第二の設定値示唆情報を報知しない手段で、前記第二の設定値が設定されている場合に、前記技術介入において前記第二の引き込み範囲で目押しを行い前記技術介入を成功させた場合には、前記第二の設定値示唆情報を報知可能な手段であり、前記第一の設定値示唆情報の報知態様は、前記第二の設定値示唆情報の報知態様と同じ報知態様である、ことを特徴とする遊技台である。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技者の技術介入性に特徴を持った遊技台を実現できる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】スロットマシン100を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図2】制御部の回路ブロック図を示したものである。

【図3】各リール（左リール110、中リール111、右リール112）に施された図柄の配列を平面的に展開して示す図である。

【図4】スロットマシン100の遊技状態の遷移図である。

【図5】入賞役（作動役を含む）の種類、各入賞役に対応する図柄組合せ、各入賞役の払出数、備考を示す図である。

【図6】（a）3枚掛け遊技（3BET）における有効ラインの一例を示す図である。（b）2枚掛け遊技（2BET）における有効ラインの一例を示す図である。

【図7】（a）RT0、RT5、RT6における入賞役の抽選テーブルを示す図である。（b）RT1～RT4における入賞役の抽選テーブルを示す図である。

【図8】主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図9】主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図10】リール回転制御処理の流れを示すフローチャートである。

【図11】（a）第1副制御部400のCPU404が実行するメイン処理のフローチャートである。（b）第1副制御部400のコマンド受信割込処理のフローチャートである。（c）第1副制御部400のタイマ割込処理のフローチャートである。

【図12】コマンド処理の流れを示すフローチャートである。

【図13】停止操作コマンド受付時処理の流れを示すフローチャートである。

【図14】（a）第2副制御部500のCPU504が実行するメイン処理のフローチャートである。（b）第2副制御部500のコマンド受信割込処理のフローチャートである。（c）第2副制御部500のタイマ割込処理のフローチャートである。（d）第2副制御部500の画像制御処理のフローチャートである。

【図15】特別役2遊技状態（RT2）において左リール110が第1停止操作された場合に使用される停止テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図16】特別役2遊技状態（RT2）において右リール112が第1停止操作された場合に使用される停止テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図17】特別役2遊技状態（RT2）において左リール110が第1停止操作された場合に図柄表示窓113に表示され得る図柄組合せの一例を時系列で示した図である。

【図18】特別役2遊技状態（RT2）において右リール112が第1停止操作された場合に図柄表示窓113に表示され得る図柄組合せの一例を時系列で示した図である。

【図19】設定示唆演出の抽選に用いられる演出抽選テーブルの一例を示した図である。

【図20】（a）「キャラAのみ」の演出の一例を示した図である。（b）「キャラB追加」の演出の一例を示した図である。（c）「キャラC追加」の演出の一例を示した図である。

【図21】（a）「キャラD追加」の演出の一例を示した図である。（b）「キャラE追加」の演出の一例を示した図である。（c）「キャラF追加」の演出の一例を示した図で

10

20

30

40

50

ある。

【図 2 2】( a ) 特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) において枚数調整が可能な遊技を示した図である。( b ) 特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) において設定示唆演出による設定推測が可能な遊技を示した図である。( c ) 準備区間において設定示唆演出が実行された場合の遊技の流れを説明するための図である。( d ) 差異あり区間において設定示唆演出が実行された場合の遊技の流れを説明するための図である。( e ) 差異あり区間において設定示唆演出が実行されなかった場合の遊技の流れを説明するための図である。

【図 2 3】( a ) 特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) の 5 G まで設定示唆演出による設定推測を行い、続く 6 G ~ 9 G の遊技期間において枚数調整を行う場合の遊技の流れを説明するための図である。( b ) 特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) の 4 G 目において、5 G 以降の遊技では設定示唆演出による設定推測が不要と判断した場合の遊技の流れを説明するための図である。( c ) 特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) の 5 G 目が「差異なし区間」となったため、5 G 以降の遊技では枚数調整を行う場合の遊技の流れを説明するための図である。( d ) 特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) の 2 G 目において、3 G 以降の遊技では設定示唆演出による設定推測が不要と判断した場合の遊技の流れを説明するための図である。( e ) 特定の理由により、特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) の 1 G から枚数調整を行う場合の遊技の流れを説明するための図である。

【図 2 4】実施形態 2 に係るスロットマシンにおいて設定示唆演出の抽選に用いられる演出抽選テーブルの一例を示した図であり、図 1 9 に示す演出抽選テーブルに対応する図である。

【図 2 5】設定示唆演出の信頼度と目押し状況との関係を模式的に示した図である。

【図 2 6】実施形態 3 に係るスロットマシンにおいて設定示唆演出の抽選に用いられる演出抽選テーブルの一例を示した図であり、図 1 9 に示す演出抽選テーブルに対応する図である。

【図 2 7】( a ) 特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) において設定示唆演出による設定推測が可能な遊技を示した図である。( b ) 特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) の差異あり期間の 6 G 目から枚数調整を行う場合の遊技の流れを説明するための図である。( c ) 特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) の差異なし期間の 4 G 目から枚数調整を行う場合の遊技の流れを説明するための図である。( d ) 特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) の差異あり期間の 8 G 目から枚数調整を行う場合の遊技の流れを説明するための図である。( e ) 特定の理由により、特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) の 1 G から枚数調整を行う場合の遊技の流れを説明するための図である。

【図 2 8】実施形態 4 に係るスロットマシンにおいて設定示唆演出の抽選に用いられる演出抽選テーブルの一例を示した図であり、図 1 9 に示す演出抽選テーブルに対応する図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 0 9 】

< < 実施形態 1 > >

以下、図面を用いて、本発明の実施形態 1 に係る遊技台 ( スロットマシン ) について説明する。

【 0 0 1 0 】

< 基本構成 >

まず、図 1 を用いてスロットマシン 1 0 0 の基本構成を説明する。図 1 は、スロットマシン 1 0 0 を正面側 ( 遊技者側 ) から見た外観斜視図である。

【 0 0 1 1 】

図 1 に示すスロットマシン 1 0 0 は、本体 1 0 1 と、本体 1 0 1 の正面に取り付けられ、本体 1 0 1 に対して開閉可能な前面扉 1 0 2 と、を備える。本体 1 0 1 の中央内部には、( 図示省略 ) 外周面に複数種類の図柄が配置されたリールが 3 個 ( 左リール 1 1 0、中リール 1 1 1、右リール 1 1 2 ) 収納され、スロットマシン 1 0 0 の内部で回転できるように構成されている。これらのリール 1 1 0 乃至 1 1 2 はステッピングモータ等の駆動装

10

20

30

40

50

置により回転駆動される。

#### 【0012】

本実施形態において、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筒状の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。つまり、各リール110乃至112は複数種類の図柄の組み合わせを変動可能に表示する表示装置として機能する。なお、このような表示装置としてはリール以外にも液晶表示装置等の電子画像表示装置も採用できる。また、本実施形態では、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。

10

#### 【0013】

各々のリール110乃至112の背面には、図柄表示窓113に表示される個々の図柄を照明するためのバックライト（図示省略）が配置されている。バックライトは、各々の図柄ごとに遮蔽されて個々の図柄を均等に照射できるようにすることが望ましい。なお、スロットマシン100内部において各々のリール110乃至112の近傍には、投光部と受光部から成る光学式センサ（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上に表示されるようにリール110乃至112を停止させる。

20

#### 【0014】

入賞ライン表示ランプ120は、有効となる入賞ライン（有効ライン）114を示すランプである（有効ラインについては、図6を用いて詳細に説明する）。告知ランプ123は、例えば、後述する内部抽選において特定の入賞役（具体的には、ボーナス）に内部当選していること、または、ボーナス遊技中であることを遊技者に知らせるランプである。遊技メダル投入可能ランプ124は、遊技者が遊技メダルを投入可能であることを知らせるためのランプである。再遊技ランプ122は、前回の遊技において入賞役の一つである再遊技に入賞した場合に、今回の遊技が再遊技可能であること（メダルの投入が不要であること）を遊技者に知らせるランプである。リールパネルランプ128は演出用のランプである。

30

#### 【0015】

ベットボタン130乃至132は、スロットマシン100に電子的に貯留されているメダル（クレジットという）を所定の枚数分投入するためのボタンである。本実施形態においては、ベットボタン130が押下される毎に1枚ずつ最大3枚まで投入され、ベットボタン131が押下されると2枚投入され、ベットボタン132が押下されると3枚投入されるようになっている。以下、ベットボタン132はMAXベットボタンとも言う。なお、遊技メダル投入ランプ129は、投入されたメダル数に応じた数のランプを点灯させ、規定枚数のメダルの投入があった場合、遊技の開始操作が可能な状態であることを知らせる遊技開始ランプ121が点灯する。

40

#### 【0016】

演出ボタン156は、遊技者による各種操作を受け付けるためのボタンである。メダル投入口141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、ベットボタン130乃至132により電子的に投入することもできるし、メダル投入口141から実際のメダルを投入（投入操作）することもでき、投入とは両者を含む意味である。

#### 【0017】

貯留枚数表示器125は、スロットマシン100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。遊技情報表示器126は、各種の内部情報（例えば、ボーナス遊技中のメダル払出枚数）を数値で表示するための表示器である。払出枚数表示

50

器 1 2 7 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。貯留枚数表示器 1 2 5、遊技情報表示器 1 2 6、および、払出枚数表示器 1 2 7 は、7セグメント ( S E G ) 表示器とした。

【 0 0 1 8 】

スタートレバー 1 3 5 は、リール 1 1 0 乃至 1 1 2 の回転を開始させるためのレバー型のスイッチである。即ち、メダル投入口 1 4 1 に所望するメダル枚数を投入するか、ベットボタン 1 3 0 乃至 1 3 2 を操作して、スタートレバー 1 3 5 を操作すると、リール 1 1 0 乃至 1 1 2 が回転を開始することとなる。スタートレバー 1 3 5 に対する操作を遊技の開始操作と言う。

【 0 0 1 9 】

ストップボタンユニット 1 3 6 には、ストップボタン 1 3 7 乃至 1 3 9 が設けられている。ストップボタン 1 3 7 乃至 1 3 9 は、スタートレバー 1 3 5 の操作によって回転を開始したリール 1 1 0 乃至 1 1 2 を個別に停止させるためのボタン型のスイッチであり、各リール 1 1 0 乃至 1 1 2 に対応付けられている。なお、各ストップボタン 1 3 7 乃至 1 3 9 の内部に発光体を設けてもよく、ストップボタン 1 3 7 乃至 1 3 9 の操作が可能である場合、該発光体を点灯させて遊技者に知らせることもできる。

【 0 0 2 0 】

以下、ストップボタン 1 3 7 乃至 1 3 9 に対する操作を停止操作といい、最初の停止操作を第 1 停止操作、次の停止操作を第 2 停止操作、最後の停止操作を第 3 停止操作という。また、これらの停止操作に対応して停止されるリールを、順に第 1 停止リール、第 2 停止リール、第 3 停止リールという。さらに、回転中の各リール 1 1 0 乃至 1 1 2 を全て停止させるためにストップボタン 1 3 7 乃至 1 3 9 を停止操作する順序を、操作順序 ( または、押し順 ) という。さらに、第 1 停止操作を左リール 1 1 0 とし、その後、第 2 停止操作を中リール 1 1 1 の停止操作とする操作順序を、順押し操作順序 ( または、順押し ) といい、第 1 停止操作を右リール 1 1 2 とし、その後、第 2 停止操作を中リール 1 1 1 の停止操作とする停止操作を、逆押し操作順序 ( または、逆押し ) という。

【 0 0 2 1 】

メダル返却ボタン 1 3 3 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。精算ボタン 1 3 4 は、スロットマシン 1 0 0 に電子的に貯留されたメダル、ベットされたメダルを精算し、メダル払出口 1 5 5 から排出するためのボタンである。ドアキー孔 1 4 0 は、スロットマシン 1 0 0 の前面扉 1 0 2 のロックを解除するためのキーを挿入する孔である。

【 0 0 2 2 】

ストップボタンユニット 1 3 6 の下部には、機種名の表示と各種証紙の貼付とを行うタイトルパネル 1 6 2 が設けられている。タイトルパネル 1 6 2 の下部には、メダル払出口 1 5 5、メダルの受け皿 1 6 1 が設けられている。音孔 1 8 1 はスロットマシン 1 0 0 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。前面扉 1 0 2 の左右各部に設けられたサイドランプ 1 4 4 は遊技を盛り上げるための装飾用のランプである。前面扉 1 0 2 の上部には演出装置 1 6 0 が配設されており、演出装置 1 6 0 の上部には音孔 1 4 3 が設けられている。

【 0 0 2 3 】

この演出装置 1 6 0 は、水平方向に開閉自在な 2 枚の右シャッタ 1 6 3 a、左シャッタ 1 6 3 b からなるシャッタ ( 遮蔽装置 ) 1 6 3 と、このシャッタ 1 6 3 の奥側に配設された液晶表示装置 1 5 7 ( 演出画像表示装置 ) を備えており、右シャッタ 1 6 3 a、左シャッタ 1 6 3 b が液晶表示装置 1 5 7 の手前で水平方向外側に開くと液晶表示装置 1 5 7 の表示画面がスロットマシン 1 0 0 正面 ( 遊技者側 ) に出現する構造となっている。

【 0 0 2 4 】

なお、液晶表示装置でなくとも、種々の演出画像や種々の遊技情報を表示可能な表示装置であればよく、例えば、複数セグメントディスプレイ ( 7セグディスプレイ )、ドットマトリクスディスプレイ、有機 E L ディスプレイ、プラズマディスプレイ、リール ( ドラ

10

20

30

40

50

ム)、或いは、プロジェクタとスクリーンとからなる表示装置等でもよい。また、表示画面は、方形をなし、その全体を遊技者が視認可能に構成している。本実施形態の場合、表示画面は長方形であるが、正方形でもよい。また、表示画面の周縁に不図示の装飾物を設けて、表示画面の周縁の一部が該装飾物に隠れる結果、表示画面が異形に見えるようにすることもできる。表示画面は本実施形態の場合、平坦面であるが、曲面をなしていてもよい。

#### 【0025】

<制御部>

次に、図2を用いて、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。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。

10

#### 【0026】

スロットマシン100の制御部は、大別すると、遊技の進行を制御する主制御部300と、主制御部300が送信するコマンド信号(以下、単に「コマンド」と呼ぶ)に応じて、主な演出の制御を行う第1副制御部400と、第1副制御部400より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第2副制御部500と、によって構成されている。

#### 【0027】

<主制御部>

まず、スロットマシン100の主制御部300について説明する。主制御部300は、主制御部300の全体を制御する基本回路302を備えており、この基本回路302には、CPU304と、制御プログラムデータ、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を記憶するためのROM306と、一時的にデータを記憶するためのRAM308と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O310と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ312と、WDT(ウォッチドックタイマ)314を搭載している。なお、ROM306やRAM308については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第1副制御部400や第2副制御部500についても同様である。

20

#### 【0028】

この基本回路302のCPU304は、水晶発振器315bが出力する所定期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。さらには、CPU304は、電源が投入されるとROM306の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ312に送信し、カウンタタイマ312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CPU304に送信する。CPU304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、水晶発振器315bが出力するクロック信号を8MHz、カウンタタイマ312の分周周波数を1/256、ROM306の分周用のデータを47に設定した場合、割り込みの基準時間は、 $256 \times 47 \div 8 \text{ MHz} = 1.504 \text{ ms}$ となる。

30

#### 【0029】

主制御部300は、水晶発振器315aが出力するクロック信号を受信する度に0~65535の範囲で数値を導出する乱数値生成回路316(この回路には2つの乱数値生成回路を内蔵しているものとする)と、電源が投入されると起動信号(リセット信号)を出力する起動信号出力回路338を備えており、CPU304は、この起動信号出力回路338から起動信号が入力された場合に、遊技制御を開始する(後述する主制御部メイン処理を開始する)。

40

#### 【0030】

乱数値生成回路316は、基本回路302で使用する乱数値を生成する。この乱数値生成回路316における乱数値の生成には、大別するとカウンタモードと乱数モードとの2種類の方法がある。カウンタモードでは、所定の時間間隔でカウントアップ(ダウン)する数値を取得して、その数値を乱数値として導出する。乱数モードには、さらに2つの方法がある。

#### 【0031】

乱数モードにおける一つ目の方法は、乱数値の種を用いて所定関数(例えばモジュラス

50

関数)による演算を行い、この演算結果を乱数値として導出する。二つ目の方法は、0～65535の範囲の数値がランダムに配列された乱数テーブルから数値を読み出し、その読み出した数値を乱数値として導出する。乱数値生成回路316では、各種センサ318からセンサ回路320に入力される信号に重畳しているホワイトノイズを利用して不規則な値を取得する。乱数値生成回路316は、こうして取得した値を、カウンタモードでカウントアップ(ダウン)させるカウンタの初期値として用いたり、乱数値の種として用いたり、あるいは乱数テーブルの読み出し開始位置を決定する際に用いる。

#### 【0032】

また、主制御部300には、センサ回路320を備えており、CPU304は、割り込み時間ごとに各種センサ318(ベットボタン130センサ、ベットボタン131センサ、ベットボタン132センサ、メダル投入口141から投入されたメダルのメダル受付センサ、スタートレバー135センサ、ストップボタン137センサ、ストップボタン138センサ、ストップボタン139センサ、精算ボタン134センサ、メダル払出装装置180から払い出されるメダルのメダル払出センサ、リール110の光学式センサ、リール111の光学式センサ、リール112の光学式センサ、等)の状態を監視している。

10

#### 【0033】

なお、センサ回路320がスタートレバーセンサのHレベルを検出した場合には、この検出を示す信号を乱数値生成回路316に出力する。この信号を受信した乱数値生成回路316は、そのタイミングにおける値をラッチし、抽選に使用する乱数値を格納するレジスタに記憶する。

20

#### 【0034】

メダル受付センサは、メダル投入口141の内部通路に2個設置されており、メダルの通過有無を検出する。スタートレバー135センサは、スタートレバー135内部に2個設置されており、遊技者によるスタート操作を検出する。ストップボタン137センサ、ストップボタン138センサ、および、ストップボタン139は、各々のストップボタン137乃至139に設置されており、遊技者によるストップボタンの操作を検出する。

#### 【0035】

ベットボタン130センサ、ベットボタン131センサ、および、ベットボタン132センサは、メダル投入ボタン130乃至132のそれぞれに設置されており、RAM308に電子的に貯留されているメダルを遊技への投入メダルとして投入する場合の投入操作を検出する。精算ボタン134センサは、精算ボタン134に設けられている。精算ボタン134が一回押されると、電子的に貯留されているメダルを精算する。メダル払出センサは、メダル払出装装置180が払い出すメダルを検出するためのセンサである。なお、以上の各センサは、非接触式のセンサであっても接点式のセンサであってもよい。

30

#### 【0036】

リール110の光学式センサ、リール111の光学式センサ、および、リール112の光学式センサは、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、リールフレームに設けた遮光片が通過するたびにLレベルになる。CPU304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。

40

#### 【0037】

主制御部300は、リール装置110乃至112に設けたステップモータを駆動する駆動回路322、投入されたメダルを選別するメダルセクタ170に設けたソレノイドを駆動する駆動回路324、メダル払出装装置180に設けたモータを駆動する駆動回路326、各種ランプ336(入賞ライン表示ランプ120、告知ランプ123、遊技メダル投入可能ランプ124、再遊技ランプ122、遊技メダル投入ランプ129は、遊技開始ランプ121、貯留枚数表示器125、遊技情報表示器126、払出枚数表示器127)を駆動する駆動回路328を備えている。

#### 【0038】

また、基本回路302には、情報出力回路334(外部集中端子板248)を接続して

50



おり、主制御部 300 は、この情報出力回路 334 を介して、外部のホールコンピュータ（図示省略）等が備える情報入力回路 652 にスロットマシン 100 の遊技情報（例えば、遊技状態）を出力する。

【0039】

また、主制御部 300 は、電源管理部（図示しない）から主制御部 300 に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路 330 を備えており、電圧監視回路 330 は、電源の電圧値が所定の値（本実施例では 9V）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路 302 に出力する。

【0040】

また、主制御部 300 は、第 1 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を備えており、第 1 副制御部 400 との通信を可能としている。なお、主制御部 300 と第 1 副制御部 400 との情報通信は一方向の通信であり、主制御部 300 は第 1 副制御部 400 にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、第 1 副制御部 400 からは主制御部 300 にコマンド等の信号を送信できないように構成している。

【0041】

<副制御部>

次に、スロットマシン 100 の第 1 副制御部 400 について説明する。第 1 副制御部 400 は、主制御部 300 が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第 1 副制御部 400 の全体を制御する基本回路 402 を備えており、この基本回路 402 は、CPU 404 と、一時的にデータを記憶するための RAM 408 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 410 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 412 を搭載している。基本回路 402 の CPU 404 は、水晶発振器 414 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。ROM 406 は、第 1 副制御部 400 の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、バックライトの点灯パターンや各種表示器を制御するためのデータ等を記憶する。

【0042】

CPU 404 は、所定のタイミングでデータバスを介して ROM 406 の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ 412 に送信する。カウンタタイマ 412 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 404 に送信する。CPU 404 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。

【0043】

また、第 1 副制御部 400 には、音源 IC 418 を設けており、音源 IC 418 に出力インタフェースを介してスピーカ 272、277 を設けている。音源 IC 418 は、CPU 404 からの命令に応じてアンプおよびスピーカ 272、277 から出力する音声の制御を行う。音源 IC 418 には音声データが記憶された S-ROM（サウンド ROM）が接続されており、この ROM から取得した音声データをアンプで増幅させてスピーカ 272、277 から出力する。

【0044】

また、第 1 副制御部 400 には、駆動回路 422 が設けられ、駆動回路 422 に入出力インタフェースを介して各種ランプ 420（上部ランプ、下部ランプ、サイドランプ 144、タイトルパネル 162 ランプ、等）が接続されている。

【0045】

また、第 1 副制御部 400 には、シャッタ 163 のモータを駆動する駆動回路 424 を設けており、駆動回路 424 には出力インタフェースを介してシャッタ 163 を設けている。この駆動回路 424 は、CPU 404 からの命令に応じてシャッタ 163 に設けたステッピングモータ（図示省略）に駆動信号を出力する。

【0046】

また、第 1 副制御部 400 には、センサ回路 426 を設けており、センサ回路 426 に

10

20

30

40

50

は、入力インタフェースを介して、シャッタ 1 6 3 の位置を検知可能なシャッタセンサ 4 2 8 と、演出ボタン 1 5 6 の押下操作を検知可能な演出ボタンセンサ 4 3 0 と、を接続している。CPU 4 0 4 は、割り込み時間ごとにシャッタセンサ 4 2 8 と演出ボタンセンサ 4 3 0 の状態を監視している。

【 0 0 4 7 】

また、CPU 4 0 4 は、出力インタフェースを介して第 2 副制御部 5 0 0 へ信号の送受信を行う。第 2 副制御部 5 0 0 は、演出画像表示装置 1 5 7 の表示制御を含む演出装置 1 6 0 の各種制御を行う。なお、第 2 副制御部 5 0 0 は、例えば、液晶表示装置 1 5 7 の表示の制御を行う制御部、各種演出用駆動装置の制御を行う制御部（例えば、シャッタ 1 6 3 のモータ駆動を制御する制御部）とするなど、複数の制御部で構成するようにしてもよい。

10

【 0 0 4 8 】

第 2 副制御部 5 0 0 は、第 1 副制御部 4 0 0 が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第 2 副制御部 5 0 0 の全体を制御する基本回路 5 0 2 を備えており、この基本回路 5 0 2 は、CPU 5 0 4 と、一時的にデータを記憶するための RAM 5 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I / O 5 1 0 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 5 1 2 と、を搭載している。基本回路 5 0 2 の CPU 5 0 4 は、水晶発振器 5 1 4 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。ROM 5 0 6 は、第 2 副制御部 5 0 0 の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、画像表示用のデータ等を記憶する。

20

【 0 0 4 9 】

CPU 5 0 4 は、所定のタイミングでデータバスを介して ROM 5 0 6 の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ 5 1 2 に送信する。カウンタタイマ 5 1 2 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 5 0 4 に送信する。CPU 5 0 4 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。

【 0 0 5 0 】

また、第 2 副制御部 5 0 0 には、VDP 5 1 6（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）を設けており、この VDP 5 1 6 には、バスを介して ROM 5 0 6、VRAM 5 1 8 が接続されている。VDP 5 1 6 は、CPU 5 0 4 からの信号に基づいて ROM 5 0 6 に記憶された画像データ等を読み出し、VRAM 5 1 8 のワークエリアを使用して表示画像を生成し、演出画像表示装置 1 5 7 に画像を表示する。

30

【 0 0 5 1 】

< 図柄配列 >

次に、図 3 を用いて、上述の各リール 1 1 0 乃至 1 1 2 に施される図柄配列について説明する。なお、図 3 は、各リール（左リール 1 1 0、中リール 1 1 1、右リール 1 1 2）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。

【 0 0 5 2 】

各リール 1 1 0 乃至 1 1 2 には、同図の右側に示す複数種類（本実施形態では、10 種類）の図柄が所定コマ数（本実施形態では、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 1 1 0 乃至 1 1 2 上の図柄の配置位置を示す番号（図柄位置番号）である。例えば、本実施形態では、左リール 1 1 0 の図柄位置番号 1 には「セブン 2 図柄」、中リール 1 1 1 の図柄位置番号 0 には「ベル 1 図柄」、右リール 1 1 2 の図柄位置番号 2 には「スイカ図柄」がそれぞれ配置されている。

40

【 0 0 5 3 】

< 遊技状態の種類 >

次に、図 4 を用いて、スロットマシン 1 0 0 の遊技状態の種類および変遷について説明する。図 4 は、スロットマシン 1 0 0 の遊技状態の遷移図である。

【 0 0 5 4 】

図 4 に示すように、スロットマシン 1 0 0 には、大別すると、通常遊技状態（R T 0）

50

、再遊技低確率状態（RT5）、再遊技高確率状態（RT6）、特別役1内部当選状態（RT3）、特別役2内部当選状態（RT4）、特別役1遊技状態（RT1）、特別役2遊技状態（RT2）の計7つの遊技状態がある。また、同図には各遊技状態の移行条件が記載されており、各矢印に記載された移行条件が成立すると、その矢印方向に向かって遊技状態が遷移する（詳細は後述）。

【0055】

<通常遊技状態（RT0）>

通常遊技状態（RT0）は、再遊技の内部当選確率が他の遊技状態（例えば、特別役1遊技状態および特別役2遊技状態を除く遊技状態）のうち最も低い（遊技者にとって不利な）遊技状態である。通常遊技状態では、図7（a）に示す抽選テーブルの「RT0」の列にある抽選値を参照して内部当選する入賞役を抽選する。

10

【0056】

通常遊技状態（RT0）では、再遊技役2（昇格リプレイ）に入賞した場合に、後述する再遊技高確率状態（RT6）に移行（昇格）し、再遊技役3（降格リプレイ）に入賞した場合に、後述する再遊技低確率状態（RT5）に移行（降格）する。また、特別役1に内部当選した場合に、後述する特別役1内部当選状態（RT3）に移行し、特別役1に対応する図柄組合せが表示された場合（特別役1に入賞した場合）に、後述する特別役1遊技状態（RT2）に移行し、特別役2に内部当選した場合に、後述する特別役2内部当選状態（RT4）に移行し、特別役2に対応する図柄組合せが表示された場合（特別役2に入賞した場合）に、後述する特別役2遊技状態（RT2）に移行する。

20

【0057】

<再遊技低確率状態（RT5）>

再遊技低確率状態（RT5）は、通常遊技状態（RT0）よりも再遊技役の内部当選確率が低く、後述する再遊技高確率状態（RT6）よりも再遊技役の内部当選確率が低い遊技状態である。再遊技低確率状態（RT5）では、図7（a）に示す抽選テーブルの「RT5」の列にある抽選値を参照して内部当選する入賞役を抽選する。

【0058】

再遊技低確率状態（RT5）では、特別役1に内部当選した場合に、後述する特別役1内部当選状態（RT3）に移行し、特別役1に対応する図柄組合せが表示された場合（特別役1に入賞した場合）に、後述する特別役1遊技状態（RT2）に移行し、特別役2に内部当選した場合に、後述する特別役2内部当選状態（RT4）に移行し、特別役2に対応する図柄組合せが表示された場合（特別役2に入賞した場合）に、後述する特別役2遊技状態（RT2）に移行する。

30

【0059】

<再遊技高確率状態（RT6）>

再遊技高確率状態（RT6）は、通常遊技状態（RT0）と再遊技役の内部当選確率が同じ遊技状態である。また、再遊技低確率状態（RT5）よりも再遊技役の内部当選確率が高い遊技状態である。再遊技高確率状態（RT6）では、図7（a）に示す抽選テーブルの「RT6」の列にある抽選値を参照して内部当選する入賞役を抽選する。

【0060】

再遊技高確率状態（RT6）では、規定回数（本例では、30回）の遊技を消化した場合に、通常遊技状態（RT0）に移行する。また、特別役1に内部当選した場合に、後述する特別役1内部当選状態（RT3）に移行し、特別役1に対応する図柄組合せが表示された場合（特別役1に入賞した場合）に、後述する特別役1遊技状態（RT2）に移行し、特別役2に内部当選した場合に、後述する特別役2内部当選状態（RT4）に移行し、特別役2に対応する図柄組合せが表示された場合（特別役2に入賞した場合）に、後述する特別役2遊技状態（RT2）に移行する。

40

【0061】

<特別役1内部当選状態（RT3）、特別役2内部当選状態（RT4）>

特別役1内部当選状態（RT3）と特別役2内部当選状態（RT4）は、特別役に内部

50

当選している遊技状態である。特別役1内部当選状態(R T 3)と特別役2内部当選状態(R T 4)では、図7(b)に示す抽選テーブルの「R T 3, R T 4」の列にある抽選値を参照して内部当選する入賞役を抽選する。

【0062】

特別役1内部当選状態(R T 3)では、特別役1に対応する図柄組合せが表示された場合(特別役1に入賞した場合)に、後述する特別役1遊技状態(R T 1)に移行し、特別役2内部当選状態(R T 4)では、特別役2に対応する図柄組合せが表示された場合(特別役2に入賞した場合)に、後述する特別役2遊技状態(R T 2)に移行する。

【0063】

<特別役1遊技状態(R T 1)、特別役2遊技状態(R T 2)>

10

特別役1遊技状態(R T 1)と特別役2遊技状態(R T 2)は、通常遊技状態(R T 0)、再遊技低確率状態(R T 5)、および再遊技高確率状態(R T 6)よりも遊技者にとって有利な遊技状態である。特別役1遊技状態(R T 1)と特別役2遊技状態(R T 2)では、図7(b)に示す抽選テーブルの「R T 1, R T 2」の列にある抽選値を参照して内部当選する入賞役を抽選する。

【0064】

特別役1遊技状態(R T 1)と特別役2遊技状態(R T 2)では、小役1~小役7のいずれかのみ内部当選可能である。また、特別役1遊技状態(R T 1)では、規定条件が成立した場合(本例では、295枚を超えるメダルの払出しが行われた場合)に、再遊技高確率状態(R T 6)に移行し、特別役2遊技状態(R T 2)では、規定条件が成立した場合(本例では、113枚を超えるメダルの払出しが行われた場合)に、通常遊技状態(R T 0)に移行する。また、特別役2遊技状態(R T 2)は、本発明に係る「所定の遊技状態」の一つである(詳細は後述する)。

20

【0065】

<入賞役の種類>

次に、図5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、図5は、入賞役(作動役を含む)の種類、各入賞役に対応する図柄組合せ、各入賞役の払出数、備考を示す図である。

【0066】

スロットマシン100の入賞役には、特別役1および特別役2(以下、これらを「特別役」と総称する場合がある)と、再遊技役1~再遊技役3(以下、これらを「再遊技役」と総称する場合がある)と、小役1~小役7(以下、これらを「小役」と総称する場合がある)がある。

30

【0067】

なお、入賞役の種類は、これらの役に限定されるものではなく、任意に採用することができる。本実施形態における入賞役のうち、特別役は、遊技者に所定の利益が付与される特別遊技状態に移行する役である。また、再遊技役は、新たにメダルを投入することなく再遊技が可能となる役である。これらの入賞役は「作動役」と呼ばれる場合がある。また、本実施形態における「入賞」には、メダルの配当を伴わない(メダルの払出しを伴わない)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、特別役および再遊技役への入賞が含まれる。

40

【0068】

本実施形態では、遊技状態が特別役1遊技状態(R T 1)または特別役2遊技状態(R T 2)の場合に、2枚のメダル投入で遊技の開始操作が可能となる2枚掛け遊技(2 B E T)が有効となり、その他の遊技状態(通常遊技状態(R T 0)、再遊技低確率状態(R T 5)、再遊技高確率状態(R T 6)、特別役1内部当選状態(R T 3)、または、特別役2内部当選状態(R T 4))の場合に、3枚のメダル投入で遊技の開始操作が可能となる3枚掛け遊技(3 B E T)が有効となる。そして、2枚掛け遊技(2 B E T)と3枚掛け遊技(3 B E T)で各入賞役の払出数が異なり、例えば、2枚掛け遊技(2 B E T)で小役1に入賞した場合には、9枚のメダルが払出しされるが、3枚掛け遊技(3 B

50

E T) で同じ小役 1 に入賞した場合には、2 枚のメダルが払出しされる。

【0069】

<入賞役の種類/特別役>

特別役 1 は、入賞により特別役 1 遊技状態 (R T 1) に移行する役 (作動役) であり、特別役 2 は、入賞により特別役 2 遊技状態 (R T 2) に移行する役 (作動役) である。ただし、この役自身に入賞したことによるメダルの払出は行われない。

【0070】

本例では、特別役 1 に対応する図柄組合せ (以下、特別役 1 対応図柄組合せと称する場合がある) は、「セブン 1 図柄 - セブン 1 図柄 - セブン 1 図柄」と「セブン 2 図柄 - セブン 2 図柄 - セブン 2 図柄」の 2 種類がある。また、特別役 2 に対応する図柄組合せ (以下、特別役 2 対応図柄組合せと称する場合がある) は、「セブン 1 図柄 - セブン 1 図柄 - B A R 図柄」と「セブン 2 図柄 - セブン 2 図柄 - B A R 図柄」の 2 種類がある。

【0071】

特別役に内部当選すると、この役に対応する特別役内部当選フラグがオンに設定される (主制御部 300 の R A M 308 の所定のエリア内に記憶される)。このフラグがオンに設定されていると、主制御部 300 は、遊技状態を特別役 1 内部当選状態 (R T 3) (または、特別役 2 内部当選状態 (R T 4)) に移行させる。このフラグは、その内部当選した役に入賞するまでオンの状態が維持され、次回以降の遊技においてもその内部当選した役に入賞しやすい状態となる。すなわち、特別役に内部当選した遊技においては当該特別役に入賞しなくとも、次回以降の遊技でその特別役に内部当選した状態となり、特別役に対応する図柄組合せが、有効ライン上に揃って入賞しやすい状態になる。

【0072】

具体的には、遊技状態が特別役 1 内部当選状態 (R T 3) の場合、第一の特別役 1 対応図柄組合せ (本例では、セブン 1 図柄 - セブン 1 図柄 - セブン 1 図柄) と第二の特別役 1 対応図柄組合せ (本例では、セブン 2 図柄 - セブン 2 図柄 - セブン 2 図柄) のいずれも入賞させることが可能であり、いずれか一方の図柄組合せが有効ライン上に停止表示されるまで特別役 1 内部当選状態 (R T 3) が維持される (持ち越される)。

【0073】

また、遊技状態が特別役 2 内部当選状態 (R T 4) の場合、第一の特別役 2 対応図柄組合せ (本例では、セブン 1 図柄 - セブン 1 図柄 - B A R 図柄) と第二の特別役 2 対応図柄組合せ (本例では、セブン 2 図柄 - セブン 2 図柄 - B A R 図柄) のいずれも入賞させることが可能であり、いずれか一方の図柄組合せが有効ライン上に停止表示されるまで特別役 2 内部当選状態 (R T 4) が維持される (持ち越される)。

【0074】

<入賞役の種類/再遊技役>

再遊技役 (再遊技役 1 ~ 再遊技役 3) 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ない。また、再遊技役 2 は、入賞により再遊技役高確率状態 (R T 6) に移行する役であり、再遊技役 3 は、入賞により再遊技役低確率状態 (R T 5) に移行する役である。本例では、対応する図柄組合せは、図 5 に示す通りである。なお、再遊技役は、遊技者がメダルを投入することなく、次回の遊技を行うことができる役であればよい。したがって、例えば、再遊技役に入賞すると次回遊技でメダルの投入が自動的に投入されるものであってもよいし、再遊技役に入賞した遊技で投入されたメダルをそのまま次回の遊技に持ち越して使用できるものであってもよい。

【0075】

<入賞役の種類/小役>

小役 (小役 1 ~ 小役 7) は、入賞により所定数のメダルが払出しされる入賞役である。対応する図柄組合せや払出数は、図 5 に示す通りである。なお、小役 1 に対応する図柄組合せ「チェリー 1 図柄 (または、チェリー 2 図柄) - A N Y - A N Y」は、左リール 1 1 0 の図柄が「チェリー 1 図柄」または「チェリー 2 図柄」であればよく、中リール 1 1 1

10

20

30

40

50

と右ルール 1 1 2 の図柄は、どの図柄でもよいことを示している。2 枚掛け遊技 ( 2 B E T ) で小役 1 に入賞した場合には、9 枚のメダルが払出しされ、3 枚掛け遊技 ( 3 B E T ) で小役 1 に入賞した場合には、2 枚のメダルが払出しされる。

【 0 0 7 6 】

また、再遊技役 2 に対応する図柄組合せ「リプレイ図柄 - リプレイ図柄 - ベル 1 図柄 ( または、ベル 2 図柄 ) 」、小役 3 に対応する図柄組合せ「ベル 1 図柄 ( または、ベル 2 図柄 ) - ベル 1 図柄 ( または、ベル 2 図柄 ) - ベル 1 図柄 ( または、ベル 2 図柄 ) 」、小役 4 に対応する図柄組合せ「セブン 1 図柄 - ベル 1 図柄 ( または、ベル 2 図柄 ) - ベル 1 図柄 ( または、ベル 2 図柄 ) 」、小役 5 に対応する図柄組合せ「 B A R 図柄 - ベル 1 図柄 ( または、ベル 2 図柄 ) - ベル 1 図柄 ( または、ベル 2 図柄 ) 」、小役 6 に対応する図柄組合せ「スイカ図柄 - ベル 1 図柄 ( または、ベル 2 図柄 ) - ベル 1 図柄 ( または、ベル 2 図柄 ) 」、小役 7 に対応する図柄組合せ「リプレイ図柄 - ベル 1 図柄 ( または、ベル 2 図柄 ) - ベル 1 図柄 ( または、ベル 2 図柄 ) 」のうち、「ベル 1 図柄 ( または、ベル 2 図柄 ) 」は、停止表示される図柄が「ベル 1 図柄」または「ベル 2 図柄」であればよいことを示している。

10

【 0 0 7 7 】

また、本例では、複数種類の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。ここで、重複役とは、単一の役ではなく、複数の役をまとめたものであり、重複役に対応する条件装置 ( フラグ ) が作動するわけではなく、重複役に含まれる複数の役に対応する条件装置の各々が作動するものである。また、本明細書における「同時に内部当選」とは、例えば、入賞役内部抽選によって特別役と小役が同時に重複して内部当選した場合と、前回以前の入賞役内部抽選で特別役に内部当選しており ( 特別役内部当選あり ) 、今回の入賞役内部抽選で小役が内部当選した場合の両方が含まれる。

20

【 0 0 7 8 】

図 5 に示す再遊技役 2、および小役 3 ~ 小役 7 は、1 種類の図柄組合せを 1 つの役に対応させることで複数の役で構成した場合に、これらの複数の役に同時に内部当選することが可能な重複役としてもよい。例えば、「再遊技役 2」は、「リプレイ図柄 - リプレイ図柄 - ベル 1 図柄」の図柄組合せを再遊技役 2 - 1 に対応させ、「リプレイ図柄 - リプレイ図柄 - ベル 2 図柄」の図柄組合せを再遊技役 2 - 2 に対応させることで 2 種類の役で構成した場合に、これらの 2 種類の役に同時に内部当選することが可能な重複役としてもよい。

30

【 0 0 7 9 】

同様に、「小役 3」は、6 種類 ( = 2 種類の図柄 × 2 種類の図柄 × 2 種類図柄 ) の図柄組合せに対応する 6 つの役に同時に内部当選することが可能な重複役としてもよく、「小役 4」~「小役 7」は、それぞれ、4 種類 ( = 1 種類の図柄 × 2 種類の図柄 × 2 種類の図柄 ) の図柄組合せに対応する 4 つの役に同時に内部当選することが可能な重複役としてもよい。

【 0 0 8 0 】

また、2 枚掛け遊技 ( 2 B E T ) で小役 2 に入賞した場合には、1 3 枚のメダルが払出しされ、3 枚掛け遊技 ( 3 B E T ) で小役 2 に入賞した場合には、1 2 枚のメダルが払出しされる。また、2 枚掛け遊技 ( 2 B E T ) で小役 3 に入賞した場合には、1 3 枚のメダルが払出しされ、3 枚掛け遊技 ( 3 B E T ) で小役 3 に入賞した場合には、8 枚のメダルが払出しされる。また、2 枚掛け遊技 ( 2 B E T ) で小役 4 ~ 小役 7 のいずれかに入賞した場合には、1 3 枚のメダルが払出しされ、3 枚掛け遊技 ( 3 B E T ) で小役 4 ~ 小役 7 のいずれかに入賞した場合には、1 枚のメダルが払出しされる。すなわち、本例では、2 枚掛け遊技 ( 2 B E T ) における最大払出枚数は、小役 2 に入賞した場合の 1 2 枚であり、3 枚掛け遊技 ( 3 B E T ) における最大払出枚数は、小役 2 ~ 小役 7 のいずれかに入賞した場合の 1 3 枚である。

40

【 0 0 8 1 】

上述の通り、特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) では、規定条件が成立した場合 ( 1 1 3 枚を

50

超えるメダルの払出しが行われた場合)に、通常遊技状態(RT0)に移行する。例えば、特別役2遊技状態(RT2)の1G(ゲーム)~9Gにおいて、13枚のメダルが払出しされる入賞役(小役2~小役7のいずれか)のみに入賞した場合には、メダルの払出枚数が117枚(=13枚×9回)となって113枚を超えるため、9Gで特別役2遊技状態(RT2)は終了する。この場合、特別役2遊技状態(RT2)におけるゲーム数は9G、最大払出枚数は117枚となる。

【0082】

一方、特別役2遊技状態(RT2)の1G~9Gにおいて、13枚のメダルが払出しされる入賞役(小役2~小役7のいずれか)に9回入賞する前に、9枚のメダルが払出しされる入賞役(小役1)に1回入賞した場合には、メダルの払出枚数が113枚(=13枚×8回+9枚×1回)となって113枚を超えないため、9Gで特別役2遊技状態(RT2)は終了せずに、次の10G目を行うことができる。この場合、特別役2遊技状態(RT2)におけるゲーム数は10G、最大払出枚数は126枚となる。

10

【0083】

以降では、特別役2遊技状態(RT2)の1G~9Gにおいて、13枚のメダルが払出しされる入賞役(小役2~小役7のいずれか)に9回入賞する前に、9枚のメダルが払出しされる入賞役(小役1)に1回入賞させること、すなわち、特別役2遊技状態(RT2)におけるゲーム数が10G、最大払出枚数が126枚となることを、「枚数調整」という場合がある。また、「枚数調整」を行うための停止操作(本例では、小役1に入賞させる停止操作)を、「枚数調整停止操作」という場合がある。

20

【0084】

<有効ライン>

次に、図6を用いて、有効ラインについて詳細に説明する。なお、図6(a)は、3枚掛け遊技(3BET)における有効ラインの一例を示す図であり、図6(b)は、2枚掛け遊技(2BET)における有効ラインの一例を示す図である。

【0085】

ここで、有効ラインとは、図1に示す5本の入賞ライン114のうち、図5を用いて説明した入賞役に対応する図柄組合せが表示されたか否か(揃ったか否か)の判定に用いられるラインのことである。

【0086】

3枚掛け遊技(3BET)においては、メダルが3枚ベットされた場合に、図6(a)に示す5本の有効ラインL1~L5が有効になり、スタートレバー135を操作して遊技を開始することができるようになる。5本の有効ラインL1~L5は、左リール上段図柄、中リール上段図柄および右リール上段図柄で構成される上段有効ラインL1、左リール中段図柄、中リール中段図柄および右リール中段図柄で構成される中段有効ラインL2、左リール下段図柄、中リール下段図柄および右リール下段図柄で構成される下段有効ラインL3、左リール下段図柄、中リール中段図柄および右リール上段図柄で構成される右上がり有効ラインL4、左リール上段図柄、中リール中段図柄および右リール下段図柄で構成される右下がり有効ラインL5で構成される。

30

【0087】

2枚掛け遊技(2BET)においては、メダルが2枚ベットされた場合に、図6(b)に示す2本の有効ラインL4, L5が有効になり、スタートレバー135を操作して遊技を開始することができるようになる。2本の有効ラインL4, L5は、左リール下段図柄、中リール中段図柄および右リール上段図柄で構成される右上がり有効ラインL4、左リール上段図柄、中リール中段図柄および右リール下段図柄で構成される右下がり有効ラインL5で構成される。

40

【0088】

このように、有効ラインL1~L5は、遊技媒体としてベットされたメダルの枚数によって予め定まっており、本例では、メダルの投入枚数が2枚未満のときは、有効ラインL1~L5は無効である。なお、本発明に係る遊技台における有効ラインの数は5ラインに

50

限定されるものではなく、例えば、メダルの投入枚数に応じて、有効ラインの数や、有効にする入賞ラインの位置を設定してもよい。

【0089】

<入賞役の抽選テーブル>

次に、図7を用いて、入賞役の抽選テーブルについて説明する。図7は、各遊技状態における入賞役の抽選テーブルを示す図である。横軸は設定値と遊技状態(RT0~RT6)を表し、縦軸は各遊技状態における入賞役の抽選値を示している。

【0090】

以降に説明する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値を、内部抽選時に取得される乱数値の数値範囲(例えば、65536)で除することで算出可能である。抽選値は、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(ハズレを含む)を対応付けしている。後述する入賞役内部抽選処理(図8参照)では、取得した乱数値が、いずれの入賞役に対応する抽選値であったか否かを判定し、内部抽選役を決定する処理を実行する。この抽選値は、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2,設定5,設定6の抽選値が用意され、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(詳細は図8を用いて説明する)。なお、設定値の種類は、本例に限定されず、設定3,設定4等を加えてもよく、設定2,設定5等を減らしてもよい。

【0091】

本例では、設定1(RT0, RT5, RT6)においては、小役1の抽選値が540であることから、その内部当選確率は $540 / 65536$ であり、設定2(RT0, RT5, RT6)においては、小役1の抽選値が535であることから、その内部当選確率は $535 / 65536$ であり、設定5(RT0, RT5, RT6)においては、小役1の抽選値が520であることから、その内部当選確率は $520 / 65536$ であり、設定6(RT0, RT5, RT6)においては、小役1の抽選値が495であることから、その内部当選確率は $495 / 65536$ である。すなわち、本例では、RT0, RT5, RT6においては、小役1の内部当選確率を設定値ごとに異ならせており、小役2も同様である。

【0092】

図7に示す「特別役1+小役1」は、特別役1と小役1に同時に内部当選することが可能な重複役であり、「特別役2+小役1」は、特別役2と小役1に同時に内部当選することが可能な重複役であり、「特別役1+小役2」は、特別役1と小役2に同時に内部当選することが可能な重複役であり、「特別役2+小役2」は、特別役2と小役2に同時に内部当選することが可能な重複役である。

【0093】

本例では、設定1(RT0, RT5, RT6)においては、「特別役1+小役1」の抽選値が330であることから、その内部当選確率は $330 / 65536$ であり、設定2(RT0, RT5, RT6)においては、「特別役1+小役1」の抽選値が335であることから、その内部当選確率は $335 / 65536$ であり、設定5(RT0, RT5, RT6)においては、「特別役1+小役1」の抽選値が340であることから、その内部当選確率は $340 / 65536$ であり、設定6(RT0, RT5, RT6)においては、「特別役1+小役1」の抽選値が355であることから、その内部当選確率は $355 / 65536$ である。すなわち、本例では、RT0, RT5, RT6においては、「特別役1+小役1」の内部当選確率を設定値ごとに異ならせており、「特別役1+小役2」も同様である。

【0094】

また、本例では、設定1(RT0, RT5, RT6)および設定2(RT0, RT5, RT6)においては、「特別役2+小役1」の抽選値130であることから、その内部当選確率は $130 / 65536$ であり、設定5(RT0, RT5, RT6)においては、「特別役2+小役1」の抽選値が140であることから、その内部当選確率は $140 / 65536$ であり、設定6(RT0, RT5, RT6)においては、「特別役2+小役1」の

10

20

30

40

50



抽選値が150であることから、その内部当選確率は150 / 65536である。すなわち、本例では、RT0, RT5, RT6においては、「特別役2 + 小役1」の内部当選確率を、設定1と設定2で同一にしており、「特別役2 + 小役2」も同様である。

#### 【0095】

<主制御部メイン処理>

次に、図8を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部メイン処理について説明する。なお、図8は、主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

上述したように、主制御部300には、電源が投入されると起動信号(リセット信号)を出力する起動信号出力回路(リセット信号出力回路)338を設けている。この起動信号を入力した基本回路302のCPU304は、リセット割込によりリセットスタートしてROM306に予め記憶している制御プログラムに従って、この主制御部メイン処理を実行する。

#### 【0096】

電源投入が行われると、まず、ステップS101で初期設定処理を行う。この初期設定処理では、CPU304のスタックポインタ(SP)へのスタック初期値の設定、割込禁止の設定、I/O310の初期設定、RAM308に記憶する各種変数の初期設定、WDT314への動作許可及び初期値の設定等を行う。

#### 【0097】

また、この初期設定処理では、設定キー(図示省略)のON操作を受け付けた場合に設定変更操作に関する処理を行う。ここで、設定変更操作は、次の(1)~(5)の手順で行われる。(1)設定キーをONにした状態で、電源を投入。(2)現在の設定値が設定値表示器(図示省略)に表示される。(3)設定スイッチ(図示省略)を操作すると、設定値表示が1 2 3 4 5 6 1... (6の次は1に戻る)のように変化する。(4)スタートレバー135の操作により設定値が確定する。(5)設定キーをOFFにすると、設定値表示器は消灯し、設定値変更処理は終了する。主制御部300は、(1)において設定キーのON操作を受け付けた場合に、設定キーONの情報を含む設定変更中コマンドを第1副制御部400に送信する準備を行い、(5)において設定キーのOFF操作を受け付けた場合に、確定後の設定値(設定1~6)の情報と設定キーOFFの情報を含む設定変更終了コマンドを第1副制御部400に送信する準備を行う。

#### 【0098】

ステップS102では、遊技開始処理を実行する。この遊技開始処理では、スタートレバー135による操作やベットボタン130乃至132による操作(賭け数設定操作)を受け付けたか否かのチェックや、賭け数が規定数になったか否かのチェックなどの処理を行う。ステップS103では、投入されたメダル枚数に基づいて、図6を用いて説明した有効ラインを確定し、次のステップS104では、乱数発生回路316で発生させた乱数値を取得する。ステップS105では、入賞役内部抽選処理を行う。この入賞役内部抽選処理では、図7(a), (b)に示した入賞役の抽選テーブルと上記ステップS104で取得した乱数値を用いた抽選(入賞役内部抽選)に関する処理や、内部当選役に関する情報を含む内部抽選処理コマンドを第1副制御部400に送信する準備等を行う。

#### 【0099】

ステップS106のリール停止データ準備処理では、上記ステップS105の入賞役内部抽選処理の結果(内部抽選結果)に基づき、リール停止データを選択する。ステップS107では、リール回転開始処理を行う。このリール回転開始処理では、リール110乃至112を回転させる処理等を行う。ステップS108では、全てのリール110~112が停止されていない場合(第3停止操作が行われていない場合)には、全てのリール110~112が停止されるのを待ち、全てのリールが110~112が停止された場合(第3停止操作が行われた場合)にはステップS109に進む。

#### 【0100】

ステップS109では、入賞判定処理を行う。この入賞判定処理では、図6を用いて説

10

20

30

40

50

明した有効ライン上に、何らかの入賞役に対応する図柄組合せが表示された場合に、その入賞役に入賞したと判定する処理や、入賞役に関する情報を含む入賞判定処理コマンドを第1副制御部400に送信する準備等を行う。ステップS110では、メダル払出し処理を行う。このメダル払出し処理では、払出しのある何らかの入賞役に入賞している場合に、その入賞役に対応する枚数のメダルを入賞ライン数に応じて払い出す処理等を行う。

#### 【0101】

ステップS111では、遊技状態更新処理を行う。この遊技状態更新処理では、遊技状態の移行に関する処理を行い、それらの開始条件、終了条件の成立により、遊技状態を移行する処理や、遊技状態(RT)に関する情報を含む遊技状態更新コマンドを第1副制御部400に送信する準備等を行う。以上により1ゲームが終了する。以降ステップS102へ戻って上述した処理を繰り返すことにより遊技が進行することになる。

10

#### 【0102】

<主制御部タイマ割込処理>

次に、図9を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。図9は、主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

#### 【0103】

主制御部300は、所定の周期(本実施形態では約2msに1回)でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ312を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

20

#### 【0104】

ステップS401では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、CPU304の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。次のステップS402では、WDT314のカウント値が初期設定値(本実施形態では32.8ms)を超えてWDT割込が発生しないように(処理の異常を検出しないように)、WDT314を定期的に(本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約2msに1回)リスタートさせる。

#### 【0105】

ステップS403では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、I/O310の入力ポートを介して、各種センサ318(ベットボタン130センサ、ベットボタン131センサ、ベットボタン132センサ、メダル投入口141から投入されたメダルのメダル受付センサ、スタートレバー135センサ、ストップボタン137センサ、ストップボタン138センサ、ストップボタン139センサ、精算ボタン134センサ、メダル払出装180から払い出されるメダルのメダル払出センサ、リール110のインデックスセンサ、リール111のインデックスセンサ、リール112のインデックスセンサ、等)のセンサ回路320の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、RAM308に各種センサ318ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。

30

#### 【0106】

ステップS404では、各種遊技処理を行う。この各種遊技処理では、基本処理状態、メダルセクタ処理状態、メダル払出受付処理状態、リール制御状態(加速制御状態、定速制御状態、ブレーキ制御状態、停止制御状態)等の各状態に応じた処理等を実行する。ステップS405では、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理では、各種タイマをそれぞれの時間単位により更新する処理等を行う。

40

#### 【0107】

ステップS406では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、まずはステップS403において信号状態記憶領域に記憶した各種センサ318の信号状態を読み出して、メダル投入異常及びメダル払出異常等に関するエラーの有無を監視し、エラーを検出した場合には(図示省略)エラー処理を実行させる。さらに、現在の遊技状態に応じて、メダルセクタ170(メダルセクタ170内に設けたソレノイドが動作するメダルブロッカ)、各種ランプ336、各種の7セグメント(SEG)表示器の設定を行う

50

。ステップS 4 0 7では、リール回転制御処理を行う。詳細は後述するが、このリール回転制御処理では、各リール1 1 0 ~ 1 1 2の引込み制御、停止制御、加速制御、定速制御、ブレーキ制御等を行う。

#### 【 0 1 0 8 】

ステップS 4 0 8では、コマンド設定送信処理を行い、送信準備が完了している各種のコマンドが第1副制御部4 0 0に対して送信される。なお、第1副制御部4 0 0に送信する出力予定情報は、本例では1 6ビットで構成しており、ビット1 5は、ストロブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット1 1 ~ 1 4は、コマンド種別、ビット0 ~ 1 0は、コマンドデータ（コマンド種別に対応する所定の情報）によって構成されている。

10

#### 【 0 1 0 9 】

ここで、コマンド種別としては、例えば、基本コマンド、スタートレバー受付コマンド、内部抽選処理コマンド、演出抽選処理に伴う演出コマンド、リール1 1 0乃至1 1 2の回転の開始に伴う第1 ~ 第3リール回転開始コマンド、ストップボタン1 3 7乃至1 3 9の操作の受け付けに伴う第1 ~ 第3停止操作コマンド（以下、総称して「停止操作コマンド」という場合がある。）、リール1 1 0乃至1 1 2の停止処理に伴う停止位置情報コマンド、入賞判定処理コマンド、メダル払出処理に伴う払出処理開始コマンド及び払出処理終了コマンド、遊技状態に関する情報を含む遊技状態更新コマンド、設定変更中コマンド、設定変更終了コマンド等が挙げられる。また、例えば、コマンド種別が停止操作コマンドの場合には、対応するコマンドデータとして、停止操作が行われたリールの情報、各リールの図柄位置番号（中段基準）の情報、滑りコマ数（引き込みコマ数）の情報等送信される。

20

#### 【 0 1 1 0 】

第1副制御部4 0 0では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制御部3 0 0における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。ステップS 4 0 9では、外部信号設定処理を行う。この外部信号設定処理では、RAM 3 0 8に記憶している遊技情報を、情報出力回路3 3 4を介してスロットマシン1 0 0とは別体の情報入力回路6 5 2に出力する。

#### 【 0 1 1 1 】

ステップS 4 1 0では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップS 4 1 2に進み、低電圧信号がオフの場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップS 4 1 1に進む。ステップS 4 1 1では、タイマ割込終了処理を終了する各種処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップS 4 0 1で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定等を行う。その後、主制御部メイン処理に復帰する。一方、ステップS 4 1 2では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタを復帰データとしてRAM 3 0 8の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断処理を行い、その後、主制御部メイン処理に復帰する。

30

#### 【 0 1 1 2 】

< リール回転制御処理 >

次に、図1 0を用いて、主制御部タイマ割込処理におけるリール回転制御処理（ステップS 4 0 7）について説明する。なお、図1 0は、リール回転制御処理の流れを示すフローチャートである。

40

#### 【 0 1 1 3 】

ステップS 5 0 1では、図9を用いて説明した入力ポート状態更新処理（ステップS 4 0 3）によって更新される信号状態記憶領域（ストップボタン1 3 7センサ、ストップボタン1 3 8センサ、ストップボタン1 3 9センサごとに区画して設けた信号状態記憶領域）を参照し、ストップボタン1 3 7 ~ 1 3 9による操作が有効か否かを判定する。判定の結果、有効の場合にはステップS 5 0 2に進み、そうでない場合にはステップS 5 0 3に

50

進む。

【0114】

ステップS502では、ストップボタン受付処理を行う。このストップボタン受付処理では、操作を受け付けたストップボタンが、停止可能なリールに対応するストップボタンか否かを判定し、該当する場合には、操作を受け付けたストップボタンに対応するリールの引込みカウンタ設定処理を行い、該当しない場合には、リールの引込みカウンタ設定処理を行うことなく、その他の処理を行う。引込みカウンタ設定処理では、汎用のカウンタを用いて引き込みコマ数をカウントする処理等を行う。

【0115】

ステップS503では、インデックス処理を行う。このインデックス処理では、図9を用いて説明した入力ポート状態更新処理(ステップS403)によって更新される信号状態記憶領域(リール110のインデックスセンサ、リール111のインデックスセンサ、リール112のインデックスセンサごとに区画して設けた信号状態記憶領域)を参照し、各リールの図柄位置番号等を取得する処理等を行う。ステップS504では、リール制御情報展開処理を行う。このリール制御情報展開処理では、各リールの図柄位置番号等に基づいて、リールの回転制御に用いる各種情報をROM306からRAM308に展開する処理等を行う。

10

【0116】

ステップS505では、リール制御判定処理を行う。このリール制御判定処理は、リールの回転制御を遊技の進行に応じて順次切り替え制御する処理であり、遊技者の遊技開始操作に伴い、リールの回転を開始してリールを加速させる加速処理及び一定回転速度(一定速)までリールを加速させた後、その速度を維持する定速処理が行われる。また、その後の遊技者の停止操作に伴い、停止操作が行われた時のリールの図柄位置から遊技結果として図柄表示窓113に表示させる図柄停止位置までリールの回転を維持する引込み制御処理、及び図柄停止位置で停止状態を一定時間維持するブレーキ制御処理を行う。

20

【0117】

ステップS506では、回転制御データ設定処理を行う。この回転制御データ設定処理では、リール制御判定処理の結果に応じて回転制御データを設定する処理等を行う。以降、ステップS503~S506の処理を全てのリール110~112に対して繰り返すことによりリール回転制御を行う。

30

【0118】

<第1副制御部400の処理>

次に、図11を用いて、第1副制御部400の処理について説明する。図11(a)は、第1副制御部400のCPU404が実行するメイン処理のフローチャートであり、同図(b)は、第1副制御部400のコマンド受信割込処理のフローチャートであり、同図(c)は、第1副制御部400のタイマ割込処理のフローチャートである。

【0119】

電源投入が行われると、まずステップS1001で初期設定処理が実行される。この初期設定処理では、入出力ポートの初期設定や、RAM408内の記憶領域の初期化処理等を行う。ステップS1002では、タイマ変数が10以上か否かを判定し、タイマ変数が10となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が10以上となったときには、ステップS1003の処理に移行する。ステップS1003では、タイマ変数に0を代入する。

40

【0120】

ステップS1004では、コマンド処理を行う。詳細は後述するが、このコマンド処理では、第1副制御部400のCPU404は、主制御部300からコマンドを受信した場合に、当該コマンドに対応する各種処理を実行する。

【0121】

ステップS1005では、演出制御処理を行う。この演出制御処理では、例えば、ステップS1004で新たなコマンドがあった場合に、ステップS1004にて当該コマンドに対応する各種処理が実行され、該各種処理において設定された演出指示(キャラクタ追

50

加等)に対応する処理を行う。この処理には、例えば、後述する設定示唆演出等の演出データをROM406から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行うことが含まれる。

【0122】

ステップS1006では、ステップS1005の処理結果に基づいて音制御処理を行う。例えば、ステップS1004で読み出した演出データの中に音源IC418への命令がある場合には、この命令を音源IC418に出力する。ステップS1007では、ステップS1005の処理結果に基づいてランプ制御処理を行う。例えば、ステップS1004で読み出した演出データの中に各種ランプ420への命令がある場合には、この命令を駆動回路422に出力する。

10

【0123】

ステップS1008では、ステップS1005の処理結果に基づいてシャッタ制御処理を行う。例えば、ステップS1004で読み出した演出データの中にシャッタ163への命令がある場合には、この命令を駆動回路424に出力する。ステップS1009では、ステップS1005の処理結果に基づいて第2副制御部500に制御コマンドを送信する設定を行う情報出力処理を行う。例えば、ステップS1005で読み出した演出データの中に第2副制御部500に送信する制御コマンドがある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行い、ステップS1002へ戻る。

【0124】

次に、図11(b)を用いて、第1副制御部400のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第1副制御部400が、主制御部300が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップS1101では、主制御部300が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM408に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

20

【0125】

次に、図11(c)を用いて、第1副制御部400のCPU404によって実行する第1副制御部タイマ割込処理について説明する。第1副制御部400は、所定の周期(本実施形態では2msに1回)でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【0126】

ステップS1201では、第1副制御部メイン処理におけるステップS1002において説明したRAM408のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS1002において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎(2ms×10)となる。ステップS1202では、各種更新処理を行う。この各種更新処理では、ステップS1009で設定された第2副制御部500への制御コマンドの送信や、演出用乱数値の更新処理等を行う。

30

【0127】

<コマンド処理>

次に、図12を用いて、上述の第1副制御部400のメイン処理におけるコマンド処理(ステップS1004)について説明する。図12は、コマンド処理の流れを示すフローチャートである。

40

【0128】

ステップS1301では、主制御部300から内部抽選処理コマンドを受信したか否かを判定し、該当しない場合には、ステップS1303に進み、該当する場合には、ステップS1302に進んで、内部抽選処理コマンド受付時処理を行った後に処理を終了する。この内部抽選処理コマンド受付時処理では、例えば、特別役に内部当選した場合に、特別役に内部当選したことを示唆する特別演出を行うか否かを抽選で決定する演出抽選等の処理を行う。

【0129】

ステップS1303では、主制御部300から停止操作コマンドを受信したか否かを判

50

定し、該当しない場合には、ステップS 1 3 0 5に進み、該当する場合には、ステップS 1 3 0 4に進んで、停止操作コマンド受付時処理を行った後に処理を終了する。詳細は後述するが、この停止操作コマンド受付時処理では、RAM 4 0 8に記憶している停止操作リールの情報等を更新する処理や、所定の条件を満たした場合に設定示唆演出抽選を行う処理等を行う。

#### 【0130】

ステップS 1 3 0 5では、主制御部3 0 0から遊技状態更新コマンドを受信したか否かを判定し、該当しない場合には、ステップS 1 3 0 7に進み、該当する場合には、ステップS 1 3 0 6に進んで、遊技状態更新コマンド受付時処理を行った後に処理を終了する。この遊技状態更新コマンド受付時処理では、特別役2遊技状態(RT2)におけるゲーム数をカウントする処理等を行う。

10

#### 【0131】

より具体的には、遊技状態更新コマンド受付時処理では、受信した遊技状態更新コマンドに、特別役2遊技状態(RT2)に移行したことを示す情報が含まれる場合には、RAM 4 0 8に記憶しているRT状態を、特別役2遊技状態(RT2)に設定する処理と、RAM 4 0 8に記憶しているRT2中ゲーム数を、0に初期化する処理を行う。また、RT状態を特別役2遊技状態(RT2)に設定した後は、受信した遊技状態更新コマンドに含まれる情報に応じてRT2中ゲーム数を更新することで、特別役2遊技状態(RT2)におけるゲーム数(何ゲーム目か)を把握する。

20

#### 【0132】

ステップS 1 3 0 7では、その他のコマンド受付時処理を行った後に処理を終了する。このステップS 1 3 0 7での処理には、例えば、設定変更操作が完了したタイミングで主制御部3 0 0から送信される設定変更終了コマンドを受信した場合に、当該コマンドに含まれる設定値(設定1~6)の情報に基づいて、第1副制御部4 0 0で管理している設定値の情報を書き換える処理が含まれる。

#### 【0133】

<停止操作コマンド受付時処理>

次に、図13を用いて、上述のコマンド処理における停止操作コマンド受付時処理(ステップS 1 3 0 4)について説明する。図13は、停止操作コマンド受付時処理の流れを示すフローチャートである。

30

#### 【0134】

ステップS 1 4 0 1では、停止操作コマンドのコマンドデータに含まれる、停止操作が行われたリールの情報、図柄位置番号(中段基準)の情報、滑りコマ数(引き込みコマ数)の情報等を、RAM 3 0 8に記憶している停止操作情報に記憶して、当該停止操作情報を更新する。

#### 【0135】

ステップS 1 4 0 2では、受信した停止操作コマンドが第1停止操作コマンド(第1停止操作に基づいて送信された停止操作コマンド)であるか否かを判定し、該当しない場合にはステップS 1 4 0 9に進み、該当する場合にはステップS 1 4 0 3に進む。ステップS 1 4 0 3~S 1 4 0 5では、RT状態が特別役2遊技状態(RT2)であるとともに、第1停止操作が左リール1 1 0の停止操作であり、且つ、図柄位置番号(中段基準)が左リール1 1 0の予め定められた図柄位置(本例では、「セブン2図柄」が配置された図柄位置番号1)であるか否かを判定し、該当しない場合にはステップ1 4 0 9に進み、該当する場合にはステップS 1 4 0 6に進む。

40

#### 【0136】

ステップS 1 4 0 6では、設定値の示唆(設定示唆)の演出を行うか否かを決定する設定示唆演出抽選を行った後に、ステップS 1 4 0 7に進む。この設定示唆演出抽選では、RT中ゲーム数(特別役2遊技状態(RT2)におけるゲーム数)や設定値等に基づいて、設定示唆演出を行うか否かを抽選で決定する(詳細は後述する)。ステップS 1 4 0 7では、ステップS 1 4 0 6の設定示唆演出抽選に当選したか否かを判定し、非当選の場合

50

にはステップS 1 4 0 9に進み、当選の場合にはステップS 1 4 0 8に進む。

【0 1 3 7】

ステップS 1 4 0 8では、追加キャラクタの設定（設定示唆演出を行うための設定）を実行した後にステップS 1 4 0 9に進む。ステップS 1 4 0 9では、その他の処理を実行した後に、停止操作コマンド受付時処理を終了する。

【0 1 3 8】

< 第2副制御部5 0 0の処理 >

次に、図14を用いて、第2副制御部5 0 0の処理について説明する。なお、図14(a)は、第2副制御部5 0 0のCPU5 0 4が実行するメイン処理のフローチャートであり、同図(b)は、第2副制御部5 0 0のコマンド受信割込処理のフローチャートである。また、同図(c)は、第2副制御部5 0 0のタイマ割込処理のフローチャートであり、同図(d)は、第2副制御部5 0 0の画像制御処理のフローチャートである。

10

【0 1 3 9】

まず、第2副制御部メイン処理のステップS 1 5 0 1では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップS 1 5 0 1で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポート初期設定や、RAM 5 0 8内の記憶領域の初期化処理等を行う。ステップS 1 5 0 2では、タイマ変数が10以上か否かを判定し、タイマ変数が10となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が10以上となったときには、ステップS 1 5 0 3の処理に移行する。ステップS 1 5 0 3では、タイマ変数に0を代入する。

【0 1 4 0】

ステップS 1 5 0 4では、コマンド処理を行う。コマンド処理では第2副制御部5 0 0のCPU5 0 4は、第1副制御部4 0 0のCPU4 0 4からコマンドを受信したか否かを判別する。ステップS 1 5 0 5では、演出制御処理を行う。例えば、ステップS 1 5 0 4で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する処理を行う。この処理には、例えば、演出データをROM 5 0 6から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行うことが含まれる。

20

【0 1 4 1】

ステップS 1 5 0 6では、ステップS 1 5 0 5の処理結果に基づいて画像制御処理を行う。例えば、ステップS 1 5 0 5で読み出した演出データの中に画像制御の命令がある場合には、この命令に対応する画像制御を行い、ステップS 1 5 0 2へ戻る。

30

【0 1 4 2】

次に、第2副制御部5 0 0のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第2副制御部5 0 0が、第1副制御部4 0 0が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップS 1 6 0 1では、第1副制御部4 0 0が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM 5 0 8に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【0 1 4 3】

次に、第2副制御部5 0 0のCPU5 0 4によって実行する第2副制御部タイマ割込処理について説明する。第2副制御部5 0 0は、所定の周期（本実施形態では2msに1回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

40

【0 1 4 4】

ステップS 1 7 0 1では、第2副制御部メイン処理におけるステップS 1 5 0 2において説明したRAM 5 0 8のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS 1 5 0 2において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎（2ms×10）となる。ステップS 1 7 0 2では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【0 1 4 5】

次に、第2副制御部5 0 0のメイン処理におけるステップS 1 5 0 5の画像制御処理について説明する。ステップS 1 8 0 1では、画像データの転送指示を行う。ここでは、C

50

P U 5 0 4 は、まず、V R A M 5 1 8 の表示領域 A と表示領域 B の描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された 1 フレームの画像が演出画像表示装置 1 5 7 に表示される。

【 0 1 4 6 】

次に、C P U 5 0 4 は、V D P 5 1 6 のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいて R O M 座標 ( R O M 5 0 6 の転送元アドレス)、V R A M 座標 ( V R A M 5 1 8 の転送先アドレス)などを設定した後、R O M 5 0 6 から V R A M 5 1 8 への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。V D P 5 1 6 は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データを R O M 5 0 6 から V R A M 5 1 8 に転送する。その後、V D P 5 1 6 は、転送終了割込信号を C P U 5 0 4 に対して出力する。

10

【 0 1 4 7 】

ステップ S 1 8 0 2 では、V D P 5 1 6 からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合はステップ S 1 8 0 3 に進み、そうでない場合は転送終了割込信号が入力されるのを待つ。ステップ S 1 8 0 3 では、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、C P U 5 0 4 は、ステップ S 1 8 0 1 で V R A M 5 1 8 に転送した画像データに基づいて V R A M 5 1 8 の表示領域 A または B に表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報 ( V R A M 5 1 8 の座標軸、画像サイズ、V R A M 座標 ( 配置座標 ) など) を V D P 5 1 6 に指示する。V D P 5 1 6 はアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。

20

【 0 1 4 8 】

ステップ S 1 8 0 4 では、描画指示を行う。この描画指示では、C P U 5 0 4 は、V D P 5 1 6 に画像の描画開始を指示する。V D P 5 1 6 は、C P U 5 0 4 の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。ステップ S 1 8 0 5 では、画像の描画終了に基づく V D P 5 1 6 からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力された場合はステップ S 1 8 0 6 に進み、そうでない場合は生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。ステップ S 1 8 0 6 では、R A M 5 0 8 の所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント (+ 1 ) して処理を終了する。

【 0 1 4 9 】

< 特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) におけるリール停止制御 >

次に、図 1 5 と図 1 6 を用いて、特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) におけるリール停止制御について詳細に説明する。

30

【 0 1 5 0 】

特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) においては、左リール 1 1 0 のみが、対応するストップボタン 1 3 7 が押下操作されてから所定の時間内 ( 本例では、7 5 m s 以内 ) に停止するように ( 停止操作時の図柄位置から停止位置まで、0 ~ 1 コマ引き込むように ) リールの停止制御が行われ、中リール 1 1 1 と右リール 1 1 2 は、停止操作時の図柄位置から停止位置まで、最大 4 コマ ( 0 ~ 4 コマ ) 引き込むようにリールの停止制御が行われる。

【 0 1 5 1 】

< 特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) におけるリール停止制御 / 左リールが第 1 停止操作 >

図 1 5 は、特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) において左リール 1 1 0 が第 1 停止操作された場合に使用される停止テーブルの一例を模式的に示した図である。同図には、各リール 1 1 0 ~ 1 1 2 の図柄位置番号 0 ~ 2 0 と、この図柄位置番号に配置される図柄と、左リール 1 1 0 が第 1 停止操作された時の停止位置と、停止操作時の図柄位置から停止位置までの引き込みコマ数 ( 滑りコマ数 ) を示している。

40

【 0 1 5 2 】

特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) において左リール 1 1 0 が第 1 停止操作された場合には、上述のリール停止データ準備処理 ( ステップ S 1 0 6 ) において、図 1 5 に示す停止テーブルのリール停止データが取得され、リール回転制御処理 ( ステップ S 4 0 7 ) において

50



、このリール停止データに基づいて、対応するストップボタン137が押下操作されてから所定の時間内（本例では、75ms以内）に停止し、且つ、右下がり有効ラインL5に小役3～小役7のいずれかに対応する図柄組合せが停止表示されるようにリールの停止制御が行われる。

【0153】

例えば、特別役2遊技状態（RT2）において左リール110が第1停止操作された時の図柄位置（中段基準）が、図柄位置番号0であった場合には、対応する引き込みコマ数が0であることから、図柄位置番号0の「ベル1図柄」が左リール110の図柄位置（中段基準）に停止表示され、図柄位置（中段基準）の上段には、図柄位置番号20の「スイカ図柄」が、図柄位置（中段基準）の下段には、図柄位置番号1の「セブン2図柄」が停止表示される。

10

【0154】

また、中リール111と右リール112は、停止操作時の図柄位置から停止位置まで最大4コマ引き込むようにリールの停止制御が行われることから、図柄位置番号0, 3, 7, 12, 17の「ベル1図柄」または「ベル2図柄」が中リール111の図柄位置（中段基準）に停止表示され、図柄位置番号3, 7, 11, 15, 20の「ベル1図柄」または「ベル2図柄」が右リール112の図柄位置（中段基準）の下段に停止表示されるようにリールの停止制御が行われる。このようなリールの停止制御の結果、右下がり有効ラインL5に、小役6に対応する図柄組合せ「スイカ図柄 - ベル1図柄（またはベル2図柄） - ベル1図柄（またはベル2図柄）」が停止表示され、13枚のメダルが払出しされる。

20

【0155】

また、特別役2遊技状態（RT2）において左リール110が第1停止操作された時の図柄位置（中段基準）が、図柄位置番号1であった場合には、対応する引き込みコマ数が0であることから、図柄位置番号1の「セブン2図柄」が左リール110の図柄位置（中段基準）に停止表示され、図柄位置（中段基準）の上段には、図柄位置番号1の「ベル1図柄」が、図柄位置（中段基準）の下段には、図柄位置番号3の「セブン1図柄」が停止表示される。

【0156】

また、中リール111と右リール112は、停止操作時の図柄位置から停止位置まで最大4コマ引き込むようにリールの停止制御が行われることから、図柄位置番号0, 3, 7, 12, 17の「ベル1図柄」または「ベル2図柄」が中リール111の図柄位置（中段基準）に停止表示され、図柄位置番号3, 7, 11, 15, 20の「ベル1図柄」または「ベル2図柄」が右リール112の図柄位置（中段基準）の下段に停止表示されるようにリールの停止制御が行われる。このようなリールの停止制御の結果、右下がり有効ラインL5に、小役3に対応する図柄組合せ「ベル1図柄 - ベル1図柄（またはベル2図柄） - ベル1図柄（またはベル2図柄）」が停止表示され、13枚のメダルが払出しされる。

30

【0157】

また、特別役2遊技状態（RT2）において左リール110が第1停止操作された時の図柄位置（中段基準）が、図柄位置番号2であった場合には、対応する引き込みコマ数が1であることから、1コマ滑りの引込み制御が行われ、図柄位置番号1の「セブン2図柄」が左リール110の図柄位置（中段基準）に停止表示され、図柄位置（中段基準）の上段には、図柄位置番号1の「ベル1図柄」が、図柄位置（中段基準）の下段には、図柄位置番号3の「セブン1図柄」が停止表示される。

40

【0158】

また、中リール111と右リール112は、停止操作時の図柄位置から停止位置まで最大4コマ引き込むようにリールの停止制御が行われることから、図柄位置番号0, 3, 7, 12, 17の「ベル1図柄」または「ベル2図柄」が中リール111の図柄位置（中段基準）に停止表示され、図柄位置番号3, 7, 11, 15, 20の「ベル1図柄」または「ベル2図柄」が右リール112の図柄位置（中段基準）の下段に停止表示されるようにリールの停止制御が行われる。このようなリールの停止制御の結果、右下がり有効ライン

50

L5に、小役3に対応する図柄組合せ「ベル1図柄 - ベル1図柄（またはベル2図柄） - ベル1図柄（またはベル2図柄）」が停止表示され、13枚のメダルが払出しされる。

【0159】

すなわち、特別役2遊技状態（RT2）において左リール110が第1停止操作された時の図柄位置（中段基準）が、図柄位置番号1で引き込みコマ数が0の場合と、図柄位置番号2で引き込みコマ数が1の場合とで、停止表示される図柄組合せは同じである。

【0160】

しかしながら、後述する設定示唆演出抽選においては、図柄位置番号1の「セブン2図柄」が左リール110の図柄位置（中段基準）に停止表示された場合の引き込みコマ数によって抽選値が異なっており、引き込みコマ数が1の場合よりも引き込みコマ数が0の場合の方が（遊技者の目押しが正確な方が）、設定示唆の信頼度が向上するように構成している（詳細は後述する）。

10

【0161】

本例に係る遊技台によれば、一の技術介入における目押しタイミングを使い分けて、異なる特典を得られる遊技性を提供でき、他の遊技台との差別化を図ることができる。また、遊技者は、目押しタイミングを使い分けることで本当に得たい情報を得ることができる。

【0162】

また、特別役2遊技状態（RT2）において左リール110が第1停止操作された時の図柄位置（中段基準）が、図柄位置番号3であった場合には、対応する引き込みコマ数が0であることから、図柄位置番号3の「リプレイ図柄」が左リール110の図柄位置（中段基準）に停止表示され、図柄位置（中段基準）の上段には、図柄位置番号2の「セブン1図柄」が、図柄位置（中段基準）の下段には、図柄位置番号4の「スイカ図柄」が停止表示される。

20

【0163】

また、中リール111と右リール112は、停止操作時の図柄位置から停止位置まで最大4コマ引き込むようにリールの停止制御が行われることから、図柄位置番号0, 3, 7, 12, 17の「ベル1図柄」または「ベル2図柄」が中リール111の図柄位置（中段基準）に停止表示され、図柄位置番号3, 7, 11, 15, 20の「ベル1図柄」または「ベル2図柄」が右リール112の図柄位置（中段基準）の下段に停止表示されるようにリールの停止制御が行われる。このようなリールの停止制御の結果、右下がり有効ラインL5に、小役4に対応する図柄組合せ「セブン1図柄 - ベル1図柄（またはベル2図柄） - ベル1図柄（またはベル2図柄）」が停止表示され、13枚のメダルが払出しされる。

30

【0164】

また、特別役2遊技状態（RT2）において左リール110が第1停止操作された時の図柄位置（中段基準）が、図柄位置番号4であった場合には、対応する引き込みコマ数が1であることから、1コマ滑りの引込み制御が行われ、図柄位置番号3の「リプレイ図柄」が左リール110の図柄位置（中段基準）に停止表示され、図柄位置（中段基準）の上段には、図柄位置番号2の「セブン1図柄」が、図柄位置（中段基準）の下段には、図柄位置番号4の「スイカ図柄」が停止表示される。

40

【0165】

また、中リール111と右リール112は、停止操作時の図柄位置から停止位置まで最大4コマ引き込むようにリールの停止制御が行われることから、図柄位置番号0, 3, 7, 12, 17の「ベル1図柄」または「ベル2図柄」が中リール111の図柄位置（中段基準）に停止表示され、図柄位置番号3, 7, 11, 15, 20の「ベル1図柄」または「ベル2図柄」が右リール112の図柄位置（中段基準）の下段に停止表示されるようにリールの停止制御が行われる。このようなリールの停止制御の結果、右下がり有効ラインL5に、小役4に対応する図柄組合せ「セブン1図柄 - ベル1図柄（またはベル2図柄） - ベル1図柄（またはベル2図柄）」が停止表示され、13枚のメダルが払出しされる。

【0166】

50

すなわち、特別役2遊技状態(RT2)において左リール110が第1停止操作された時の図柄位置(中段基準)が、図柄位置番号3で引き込みコマ数が0の場合と、図柄位置番号4で引き込みコマ数が1の場合とで、停止表示される図柄組合せは同じである。

【0167】

<第1停止操作が左リールの場合の枚数調整について>

また、特別役2遊技状態(RT2)において左リール110が第1停止操作された時の図柄位置(中段基準)が、図柄位置番号7であった場合には、対応する引き込みコマ数が0であることから、図柄位置番号7の「BAR図柄」が左リール110の図柄位置(中段基準)に停止表示され、図柄位置(中段基準)の上段には、図柄位置番号6の「ベル1図柄」が、図柄位置(中段基準)の下段には、図柄位置番号8の「チェリー1図柄」が停止表示される。

10

【0168】

また、中リール111と右リール112は、停止操作時の図柄位置から停止位置まで最大4コマ引き込むようにリールの停止制御が行われることから、図柄位置番号0,3,7,12,17の「ベル1図柄」または「ベル2図柄」が中リール111の図柄位置(中段基準)に停止表示され、図柄位置番号3,7,11,15,20の「ベル1図柄」または「ベル2図柄」が右リール112の図柄位置(中段基準)の下段に停止表示されるようにリールの停止制御が行われる。

【0169】

このようなリールの停止制御の結果、右下がり有効ラインL5に、小役3に対応する図柄組合せ「ベル1図柄 - ベル1図柄(またはベル2図柄) - ベル1図柄(またはベル2図柄)」が停止表示されるか、右上がり有効ラインL4に、小役1に対応する図柄組合せ「チェリー1図柄 - ANY - ANY」が停止表示される可能性があるが、小役1の払出枚数よりも小役3の払出枚数が多いため(13枚>9枚)、右下がり有効ラインL5に小役3に対応する図柄組合せ「ベル1図柄 - ベル1図柄(またはベル2図柄) - ベル1図柄(またはベル2図柄)」が優先して停止表示され、13枚のメダルが払出しされることになる。

20

【0170】

同様に、特別役2遊技状態(RT2)において左リール110が第1停止操作された時の図柄位置(中段基準)が、図柄位置番号14であった場合には、対応する引き込みコマ数が0であることから、図柄位置番号14の「リプレイ図柄」が左リール110の図柄位置(中段基準)に停止表示され、図柄位置(中段基準)の上段には、図柄位置番号13の「ベル1図柄」が、図柄位置(中段基準)の下段には、図柄位置番号15の「チェリー2図柄」が停止表示される。

30

【0171】

また、中リール111と右リール112は、停止操作時の図柄位置から停止位置まで最大4コマ引き込むようにリールの停止制御が行われることから、図柄位置番号0,3,7,12,17の「ベル1図柄」または「ベル2図柄」が中リール111の図柄位置(中段基準)に停止表示され、図柄位置番号3,7,11,15,20の「ベル1図柄」または「ベル2図柄」が右リール112の図柄位置(中段基準)の下段に停止表示されるようにリールの停止制御が行われる。

40

【0172】

このようなリールの停止制御の結果、右下がり有効ラインL5に、小役3に対応する図柄組合せ「ベル1図柄 - ベル1図柄(またはベル2図柄) - ベル1図柄(またはベル2図柄)」が停止表示されるか、右上がり有効ラインL4に、小役1に対応する図柄組合せ「チェリー2図柄 - ANY - ANY」が停止表示される可能性があるが、小役1の払出枚数よりも小役3の払出枚数が多いため(13枚>9枚)、右下がり有効ラインL5に小役3に対応する図柄組合せ「ベル1図柄 - ベル1図柄(またはベル2図柄) - ベル1図柄(またはベル2図柄)」が優先して停止表示され、13枚のメダルが払出しされることになる。

50

## 【 0 1 7 3 】

よって、特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) において左リール 1 1 0 を第 1 停止操作する時に、図柄位置 ( 中段基準 ) に図柄位置番号 7 の「 B A R 図柄」や図柄位置番号 1 4 の「リプレイ図柄」をピタ押しして停止表示することができても、特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) において「枚数調整」を行うことはできない。

## 【 0 1 7 4 】

ここで、「目押し」とは、狙った図柄 ( 目標図柄 ) が狙った停止位置 ( 例えば、有効ライン上の停止位置 ( 例えば、中段位置 ) ) に停止するように好適な操作タイミングで停止操作することをいう。また、「ピタ押し」とは、リールの停止操作時の図柄位置と、狙った図柄 ( 目標図柄 ) の図柄位置との差 ( コマ数 ) が 0 コマとなるように好適な操作タイミングで停止操作することをいい、「 0 コマ目押し」等ともいう。

10

## 【 0 1 7 5 】

< 特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) におけるリール停止制御 / 右リールが第 1 停止操作 >

図 1 6 は、特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) において右リール 1 1 2 が第 1 停止操作された場合に使用される停止テーブルの一例を模式的に示した図である。同図には、各リール 1 1 0 ~ 1 1 2 の図柄位置番号 0 ~ 2 0 と、この図柄位置番号に配置される図柄と、右リール 1 1 2 が第 1 停止操作された時の停止位置と、停止操作時の図柄位置から停止位置までの引き込みコマ数 ( 滑りコマ数 ) を示している。

## 【 0 1 7 6 】

特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) において右リール 1 1 2 が第 1 停止操作された場合には、上述のリール停止データ準備処理 ( ステップ S 1 0 6 ) において、図 1 6 に示す停止テーブルのリール停止データが取得され、リール回転制御処理 ( ステップ S 4 0 7 ) において、このリール停止データに基づいて、右上がり有効ライン L 4 に小役 1 ~ 小役 7 のいずれかに対応する図柄組合せが停止表示されるように、停止操作時の図柄位置から停止位置まで最大 4 コマ引き込むようにリールの停止制御が行われる。具体的には、右リール 1 1 2 は、図柄位置番号 3 , 7 , 1 1 , 1 5 , 2 0 の「ベル 1 図柄」または「ベル 2 図柄」が右リール 1 1 2 の図柄位置 ( 中段基準 ) の上段に停止表示されるようにリールの停止制御が行われる。

20

## 【 0 1 7 7 】

また、中リール 1 1 1 は、停止操作時の図柄位置から停止位置まで最大 4 コマ引き込むようにリールの停止制御が行われることから、図柄位置番号 0 , 3 , 7 , 1 2 , 1 7 の「ベル 1 図柄」または「ベル 2 図柄」が中リール 1 1 1 の図柄位置 ( 中段基準 ) に停止表示されるようにリールの停止制御が行われる。一方、左リール 1 1 0 は、対応するストップボタン 1 3 7 が押下操作されてから所定の時間内 ( 本例では、 7 5 m s 以内 ) に停止するように ( 停止操作時の図柄位置から停止位置まで、 0 ~ 1 コマ引き込むように ) リールの停止制御が行われる。

30

## 【 0 1 7 8 】

例えば、特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) において左リール 1 1 0 が第 3 停止操作された時の図柄位置 ( 中段基準 ) が、図柄位置番号 5 であった場合には、対応する引き込みコマ数が 0 であることから、図柄位置番号 5 の「リプレイ図柄」が左リール 1 1 0 の図柄位置 ( 中段基準 ) に停止表示され、図柄位置 ( 中段基準 ) の上段には、図柄位置番号 4 の「スイカ図柄」が、図柄位置 ( 中段基準 ) の下段には、図柄位置番号 6 の「ベル 1 図柄」が停止表示される。このようなリールの停止制御の結果、右上がり有効ライン L 4 に、小役 3 に対応する図柄組合せ「ベル 1 図柄 - ベル 1 図柄 ( またはベル 2 図柄 ) - ベル 1 図柄 ( またはベル 2 図柄 )」が停止表示され、 1 3 枚のメダルが払出しされる。

40

## 【 0 1 7 9 】

また、特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) において左リール 1 1 0 が第 3 停止操作された時の図柄位置 ( 中段基準 ) が、図柄位置番号 6 であった場合には、対応する引き込みコマ数が 1 であることから、 1 コマ滑りの引込み制御が行われ、図柄位置番号 5 の「リプレイ図柄」が左リール 1 1 0 の図柄位置 ( 中段基準 ) に停止表示され、図柄位置 ( 中段基準 ) の上

50

段には、図柄位置番号4の「スイカ図柄」が、図柄位置（中段基準）の下段には、図柄位置番号6の「ベル1図柄」が停止表示される。このようナリールの停止制御の結果、右上がり有効ラインL4に、小役3に対応する図柄組合せ「ベル1図柄 - ベル1図柄（またはベル2図柄） - ベル1図柄（またはベル2図柄）」が停止表示され、13枚のメダルが払出しされる。

【0180】

また、特別役2遊技状態（RT2）において左リール110が第3停止操作された時の図柄位置（中段基準）が、図柄位置番号8であった場合には、対応する引き込みコマ数が0であることから、図柄位置番号8の「チェリー1図柄」が左リール110の図柄位置（中段基準）に停止表示され、図柄位置（中段基準）の上段には、図柄位置番号7の「スイカ図柄」が、図柄位置（中段基準）の下段には、図柄位置番号9の「ベル2図柄」が停止表示される。このようナリールの停止制御の結果、右上がり有効ラインL4に、小役3に対応する図柄組合せ「ベル2図柄 - ベル1図柄（またはベル2図柄） - ベル1図柄（またはベル2図柄）」が停止表示され、13枚のメダルが払出しされる。

【0181】

また、特別役2遊技状態（RT2）において左リール110が第3停止操作された時の図柄位置（中段基準）が、図柄位置番号9であった場合には、対応する引き込みコマ数が1であることから、1コマ滑りの引込み制御が行われ、図柄位置番号8の「チェリー1図柄」が左リール110の図柄位置（中段基準）に停止表示され、図柄位置（中段基準）の上段には、図柄位置番号7の「スイカ図柄」が、図柄位置（中段基準）の下段には、図柄位置番号9の「ベル2図柄」が停止表示される。このようナリールの停止制御の結果、右上がり有効ラインL4に、小役3に対応する図柄組合せ「ベル2図柄 - ベル1図柄（またはベル2図柄） - ベル1図柄（またはベル2図柄）」が停止表示され、13枚のメダルが払出しされる。

【0182】

すなわち、特別役2遊技状態（RT2）において左リール110が第3停止操作された時の図柄位置（中段基準）が、図柄位置番号5で引き込みコマ数が0の場合と、図柄位置番号6で引き込みコマ数が1の場合とで、停止表示される図柄組合せは同じである。

【0183】

<第1停止操作が右リールの場合の枚数調整について>

また、特別役2遊技状態（RT2）において左リール110が第3停止操作された時の図柄位置（中段基準）が、図柄位置番号7であった場合には、対応する引き込みコマ数が0であることから、図柄位置番号7の「BAR図柄」が左リール110の図柄位置（中段基準）に停止表示され、図柄位置（中段基準）の上段には、図柄位置番号6の「ベル1図柄」が、図柄位置（中段基準）の下段には、図柄位置番号8の「チェリー1図柄」が停止表示される。このようナリールの停止制御の結果、右上がり有効ラインL4に、小役1に対応する図柄組合せ「チェリー1図柄 - ANY - ANY」が停止表示され、9枚のメダルが払出しされることになる。

【0184】

よって、特別役2遊技状態（RT2）において左リール110を第3停止操作する時に、ピタ押しで図柄位置（中段基準）に図柄位置番号7の「BAR図柄」を停止表示させることができれば、特別役2遊技状態（RT2）において「枚数調整」を行うことができる。

【0185】

<特別役2遊技状態（RT2）におけるリール停止制御/中リールが第1停止操作>

なお、上記実施例では、特別役2遊技状態（RT2）において左リール110または右リール112が第1停止操作される場合について説明したが、中リール111が第1停止操作される場合には、基本的に、右上がり有効ラインL4に小役3～小役7のいずれかに対応する図柄組合せが停止表示されるようにリールの停止制御が行われる。

【0186】

ただし、中リール 1 1 1 が第 1 停止操作される場合には、左リール 1 1 0 を図柄位置番号 0 ~ 2 で停止させない停止テーブル（図示省略）を利用するため、小役 3 ~ 小役 7 のいずれかに対応する図柄組合せが停止表示されずに、小役 3 ~ 小役 7 のいずれかを取りこぼす場合（非入賞となる場合）がある。これは、本実施形態においては、順押し（左リール 中リール 右リール）、または、逆押し（右リール 中リール 左リール）を推奨する停止テーブルを採用しているためである。なお、本発明に係る遊技台は、このような仕様に限定されないことは言うまでもない。

【 0 1 8 7 】

< 特別役 2 遊技状態（ R T 2 ）における図柄組合せの一例 >

次に、図 1 7 と図 1 8 を用いて、特別役 2 遊技状態（ R T 2 ）における図柄組合せの一例について詳細に説明する。

10

【 0 1 8 8 】

< 特別役 2 遊技状態（ R T 2 ）における図柄組合せの一例 / 左リールが第 1 停止操作 >

図 1 7 は、特別役 2 遊技状態（ R T 2 ）において左リール 1 1 0 が第 1 停止操作された場合に図柄表示窓 1 1 3 に表示され得る図柄組合せの一例を時系列で示した図である。ここでは、特別役 2 遊技状態（ R T 2 ）において、図柄位置番号 1 の「セブン 2 図柄」が左リール 1 1 0 の図柄位置（中段基準）に停止表示されるように、左リール 1 1 0 の第 1 停止操作を行った例について説明する。

【 0 1 8 9 】

上述の通り、特別役 2 遊技状態（ R T 2 ）において左リール 1 1 0 が第 1 停止操作された時の図柄位置（中段基準）が、図柄位置番号 1 または 2 であった場合には、図 1 7（ b ）に示すように、図柄位置番号 1 の「セブン 2 図柄」が左リール 1 1 0 の図柄位置（中段基準）に停止表示され、図柄位置（中段基準）の上段には、図柄位置番号 1 の「ベル 1 図柄」が、図柄位置（中段基準）の下段には、図柄位置番号 3 の「セブン 1 図柄」が停止表示される。

20

【 0 1 9 0 】

また、中リール 1 1 1 と右リール 1 1 2 は、停止操作時の図柄位置から停止位置まで最大 4 コマ引き込むようにリールの停止制御が行われることから、図 1 7（ c ）に示すように、図柄位置番号 0 , 3 , 7 , 1 2 , 1 7 の「ベル 1 図柄」または「ベル 2 図柄」（本例では、図柄位置番号 0 の「ベル 1 図柄」）が中リール 1 1 1 の図柄位置（中段基準）に停止表示され、図柄位置番号 3 , 7 , 1 1 , 1 5 , 2 0 の「ベル 1 図柄」または「ベル 2 図柄」（本例では、図柄位置番号 3 , 7 , 1 5 のいずれかの「ベル 1 図柄」）が右リール 1 1 2 の図柄位置（中段基準）の下段に停止表示されるようにリールの停止制御が行われる。このようなリールの停止制御の結果、右下がり有効ライン L 5 に、小役 3 に対応する図柄組合せ「ベル 1 図柄 - ベル 1 図柄 - ベル 1 図柄」が停止表示され、1 3 枚のメダルが払出しされる。

30

【 0 1 9 1 】

すなわち、特別役 2 遊技状態（ R T 2 ）において、図柄位置番号 1 の「セブン 2 図柄」が左リール 1 1 0 の図柄位置（中段基準）に停止表示されるように、左リール 1 1 0 の第 1 停止操作を行った場合に、図柄位置番号 1 の「セブン 2 図柄」を図柄位置（中段基準）に停止表示させることができたとき（ビタ押しで目標の図柄を停止表示させたとき）、または、図柄位置番号 2 の「セブン 1 図柄」を図柄位置（中段基準）に停止表示させることができたとき（1 コマ滑りで目標の図柄を停止表示させたとき）には、小役 3 の入賞が可能である。

40

【 0 1 9 2 】

また、上述の通り、特別役 2 遊技状態（ R T 2 ）において左リール 1 1 0 が第 1 停止操作された時の図柄位置（中段基準）が、図柄位置番号 3 または 4 であった場合には、図 1 7（ d ）に示すように、図柄位置番号 3 の「リプレイ図柄」が左リール 1 1 0 の図柄位置（中段基準）に停止表示され、図柄位置（中段基準）の上段には、図柄位置番号 2 の「セブン 1 図柄」が、図柄位置（中段基準）の下段には、図柄位置番号 4 の「スイカ図柄」が

50

停止表示される。

【 0 1 9 3 】

また、中リール 1 1 1 と右リール 1 1 2 は、停止操作時の図柄位置から停止位置まで最大 4 コマ引き込むようにリールの停止制御が行われることから、図 1 7 ( e ) に示すように、図柄位置番号 0 , 3 , 7 , 1 2 , 1 7 の「ベル 1 図柄」または「ベル 2 図柄」(本例では、図柄位置番号 0 の「ベル 1 図柄」)が中リール 1 1 1 の図柄位置(中段基準)に停止表示され、図柄位置番号 3 , 7 , 1 1 , 1 5 , 2 0 の「ベル 1 図柄」または「ベル 2 図柄」(本例では、図柄位置番号 3 , 7 , 1 5 のいずれかの「ベル 1 図柄」)が右リール 1 1 2 の図柄位置(中段基準)の下段に停止表示されるようにリールの停止制御が行われる。このようなリールの停止制御の結果、右下がり有効ライン L 5 に、小役 4 に対応する図柄組合せ「セブン 1 図柄 - ベル 1 図柄 - ベル 1 図柄」が停止表示され、1 3 枚のメダルが払出しされる。

10

【 0 1 9 4 】

すなわち、特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) において、図柄位置番号 1 の「セブン 2 図柄」が左リール 1 1 0 の図柄位置(中段基準)に停止表示されるように、左リール 1 1 0 の第 1 停止操作を行った場合に、図柄位置番号 3 の「リプレイ図柄」を図柄位置(中段基準)に停止表示させることができたとき(目標の図柄よりも 2 つ手前のコマで停止操作をしたとき)、または、図柄位置番号 4 の「スイカ図柄」を図柄位置(中段基準)に停止表示させることができたとき(目標の図柄よりも 3 つ手前のコマで停止操作をしたとき)には、小役 4 の入賞が可能である。

20

【 0 1 9 5 】

また、上述の通り、特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) において左リール 1 1 0 が第 1 停止操作された時の図柄位置(中段基準)が、図柄位置番号 0 であった場合には、図 1 7 ( f ) に示すように、図柄位置番号 0 の「ベル 1 図柄」が左リール 1 1 0 の図柄位置(中段基準)に停止表示され、図柄位置(中段基準)の上段には、図柄位置番号 2 0 の「スイカ図柄」が、図柄位置(中段基準)の下段には、図柄位置番号 1 の「セブン 2 図柄」が停止表示される。

【 0 1 9 6 】

また、中リール 1 1 1 と右リール 1 1 2 は、停止操作時の図柄位置から停止位置まで最大 4 コマ引き込むようにリールの停止制御が行われることから、図 1 7 ( g ) に示すように、図柄位置番号 0 , 3 , 7 , 1 2 , 1 7 の「ベル 1 図柄」または「ベル 2 図柄」(本例では、図柄位置番号 0 の「ベル 1 図柄」)が中リール 1 1 1 の図柄位置(中段基準)に停止表示され、図柄位置番号 3 , 7 , 1 1 , 1 5 , 2 0 の「ベル 1 図柄」または「ベル 2 図柄」(本例では、図柄位置番号 3 , 7 , 1 5 のいずれかの「ベル 1 図柄」)が右リール 1 1 2 の図柄位置(中段基準)の下段に停止表示されるようにリールの停止制御が行われる。このようなリールの停止制御の結果、右下がり有効ライン L 5 に、小役 6 に対応する図柄組合せ「スイカ図柄 - ベル 1 図柄 - ベル 1 図柄」が停止表示され、1 3 枚のメダルが払出しされる。

30

【 0 1 9 7 】

すなわち、特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) において、図柄位置番号 1 の「セブン 2 図柄」が左リール 1 1 0 の図柄位置(中段基準)に停止表示されるように、左リール 1 1 0 の第 1 停止操作を行った場合に、図柄位置番号 0 の「ベル 1 図柄」を図柄位置(中段基準)に停止表示させることができたとき(目標の図柄よりも 1 つ先のコマで停止操作をしたとき)には、小役 6 の入賞が可能である。

40

【 0 1 9 8 】

なお、図 1 7 においては、小役 3 , 小役 4 , 小役 6 に入賞する例を示したが、上述の通り、特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) において左リール 1 1 0 が第 1 停止操作された場合には、右下がり有効ライン L 5 に小役 3 ~ 小役 7 のいずれかに対応する図柄組合せが停止表示されるようにリールの停止制御が行われる。

【 0 1 9 9 】

50

< 特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) における図柄組合せの一例 / 右リールが第 1 停止操作 >  
 図 1 8 は、特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) において右リール 1 1 2 が第 1 停止操作された場合に図柄表示窓 1 1 3 に表示され得る図柄組合せの一例を時系列で示した図である。ここでは、特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) において、図柄位置番号 1 の「セブン 2 図柄」が左リール 1 1 0 の図柄位置 ( 中段基準 ) に停止表示されるように、左リール 1 1 0 の第 3 停止操作を行った例について説明する。

【 0 2 0 0 】

上述の通り、特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) において右リール 1 1 2 が第 1 停止操作された場合には、図 1 8 ( b ) に示すように、図柄位置番号 3 , 7 , 1 1 , 1 5 , 2 0 の「ベル 1 図柄」または「ベル 2 図柄」 ( 本例では、図柄位置番号 7 の「ベル 1 図柄」 ) が右リール 1 1 2 の図柄位置 ( 中段基準 ) の上段に停止表示されるようにリールの停止制御が行われる。

10

【 0 2 0 1 】

また、中リール 1 1 1 は、図 1 8 ( c ) に示すように、図柄位置番号 0 , 3 , 7 , 1 2 , 1 7 の「ベル 1 図柄」または「ベル 2 図柄」 ( 本例では、図柄位置番号 0 の「ベル 1 図柄」 ) が中リール 1 1 1 の図柄位置 ( 中段基準 ) に停止表示されるようにリールの停止制御が行われる。このようなリールの停止制御の結果、右リール 1 1 2 が第 1 停止操作され、中リール 1 1 1 が第 2 停止操作された場合には、右上がり有効ライン L 4 に、「ベル 1 図柄」が 2 つ並んで停止表示される ( ベル 1 図柄がテンパイする ) 。

【 0 2 0 2 】

一方、左リール 1 1 0 は、対応するストップボタン 1 3 7 が押下操作されてから所定の時間内 ( 本例では、7 5 m s 以内 ) に停止するようにリールの停止制御が行われる。

20

【 0 2 0 3 】

例えば、特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) において左リール 1 1 0 が第 3 停止操作された時の図柄位置 ( 中段基準 ) が、図柄位置番号 7 であった場合には、図 1 8 ( d ) に示すように、図柄位置番号 7 の「BAR 図柄」が左リール 1 1 0 の図柄位置 ( 中段基準 ) に停止表示され、図柄位置 ( 中段基準 ) の上段には、図柄位置番号 6 の「ベル 1 図柄」が、図柄位置 ( 中段基準 ) の下段には、図柄位置番号 8 の「チェリー 1 図柄」が停止表示される。このようなリールの停止制御の結果、右上がり有効ライン L 4 に、小役 1 に対応する図柄組合せ「チェリー 1 図柄 - A N Y - A N Y」が停止表示され、9 枚のメダルが払出しされることになる。

30

【 0 2 0 4 】

よって、特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) において左リール 1 1 0 を第 3 停止操作する時に、ピタ押しで図柄位置 ( 中段基準 ) に図柄位置番号 7 の「BAR 図柄」を停止表示させることができれば、特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) において「枚数調整」を行うことができる。

【 0 2 0 5 】

また、特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) において左リール 1 1 0 が第 3 停止操作された時の図柄位置 ( 中段基準 ) が、図柄位置番号 8 であった場合には、図 1 8 ( e ) に示すように、図柄位置番号 8 の「チェリー 1 図柄」が左リール 1 1 0 の図柄位置 ( 中段基準 ) に停止表示され、図柄位置 ( 中段基準 ) の上段には、図柄位置番号 7 の「スイカ図柄」が、図柄位置 ( 中段基準 ) の下段には、図柄位置番号 9 の「ベル 2 図柄」が停止表示される。このようなリールの停止制御の結果、右上がり有効ライン L 4 に、小役 3 に対応する図柄組合せ「ベル 2 図柄 - ベル 1 図柄 - ベル 1 図柄」が停止表示され、1 3 枚のメダルが払出しされる。

40

【 0 2 0 6 】

また、特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) において左リール 1 1 0 が第 3 停止操作された時の図柄位置 ( 中段基準 ) が、図柄位置番号 9 であった場合には、1 コマ滑りの引込み制御が行われ、図柄位置番号 8 の「チェリー 1 図柄」が左リール 1 1 0 の図柄位置 ( 中段基準 ) に停止表示され、図柄位置 ( 中段基準 ) の上段には、図柄位置番号 7 の「スイカ図柄」が

50



、図柄位置（中段基準）の下段には、図柄位置番号9の「ベル2図柄」が停止表示される。このようなリールの停止制御の結果、右上がり有効ラインL4に、小役3に対応する図柄組合せ「ベル2図柄 - ベル1図柄 - ベル1図柄」が停止表示され、13枚のメダルが払出しされる。

【0207】

すなわち、特別役2遊技状態（RT2）において、図柄位置番号7の「スイカ図柄」が左リール110の図柄位置（中段基準）に停止表示されるように、左リール110の第3停止操作を行った場合に、図柄位置番号8の「チェリー1図柄」を図柄位置（中段基準）に停止表示させることができたとき（目標の図柄よりも1つまたは2つ手前のコマで停止操作をしたとき）には、小役3の入賞が可能である。

10

【0208】

また、特別役2遊技状態（RT2）において左リール110が第3停止操作された時の図柄位置（中段基準）が、図柄位置番号5であった場合には、図18（f）に示すように、図柄位置番号5の「リプレイ図柄」が左リール110の図柄位置（中段基準）に停止表示され、図柄位置（中段基準）の上段には、図柄位置番号4の「スイカ図柄」が、図柄位置（中段基準）の下段には、図柄位置番号6の「ベル1図柄」が停止表示される。このようなリールの停止制御の結果、右上がり有効ラインL4に、小役3に対応する図柄組合せ「ベル1図柄 - ベル1図柄 - ベル1図柄」が停止表示され、13枚のメダルが払出しされる。

【0209】

20

また、特別役2遊技状態（RT2）において左リール110が第3停止操作された時の図柄位置（中段基準）が、図柄位置番号6であった場合には、1コマ滑りの引込み制御が行われ、図柄位置番号5の「リプレイ図柄」が左リール110の図柄位置（中段基準）に停止表示され、図柄位置（中段基準）の上段には、図柄位置番号4の「スイカ図柄」が、図柄位置（中段基準）の下段には、図柄位置番号6の「ベル1図柄」が停止表示される。このようなリールの停止制御の結果、右上がり有効ラインL4に、小役3に対応する図柄組合せ「ベル1図柄 - ベル1図柄 - ベル1図柄」が停止表示され、13枚のメダルが払出しされる。

【0210】

すなわち、特別役2遊技状態（RT2）において、図柄位置番号7の「スイカ図柄」が左リール110の図柄位置（中段基準）に停止表示されるように、左リール110の第3停止操作を行った場合に、図柄位置番号5の「リプレイ図柄」を図柄位置（中段基準）に停止表示させることができたとき（目標の図柄よりも1つまたは2つ先のコマで停止操作をしたとき）には、小役3の入賞が可能である。

30

【0211】

なお、図18においては、小役1，小役3に入賞する例を示したが、上述の通り、特別役2遊技状態（RT2）において他の図柄位置で左リール110が第3停止操作された場合には、図16に示す停止テーブルに基づいて、右上がり有効ラインL4に小役3～小役7のいずれかに対応する図柄組合せが停止表示されるようにリールの停止制御が行われる。

40

< 設定示唆演出 >

次に、上述の設定示唆演出について詳細に説明する。

【0212】

< 設定示唆演出 / 演出抽選テーブル >

最初に、設定示唆演出の説明に先立って、設定示唆演出の抽選に用いられる演出抽選テーブルについて説明する。

【0213】

図19は、設定示唆演出の抽選に用いられる演出抽選テーブルの一例を示した図である。第1副制御部400は、図13を用いて説明した停止操作コマンド受付時処理のステップS1406において、この演出抽選テーブルを参照し、設定示唆演出抽選を実行する。

50

本例の演出抽選テーブルは、設定示唆演出の内容と、設定示唆演出抽選が実行される抽選実行条件と、設定値別の設定示唆演出抽選の抽選値と、が関連付けされ、ROM 406等に予め記憶されるテーブルである。

【0214】

< 設定示唆演出 / 演出抽選テーブル / 抽選実行条件 >

本例の抽選実行条件には、「条件要素1（キャラ追加状況）」、「条件要素2（実行ゲーム数）」、および、「条件要素3（目押し状況）」の3種類の条件がある。

【0215】

「条件要素1（キャラ追加状況）」は、設定示唆演出において追加されるキャラ（キャラクタ）に関する条件である。例えば、「なし」は、後述する「キャラAのみ」の演出が実行されている状況であり、第1副制御部400は、設定示唆演出抽選（ステップS1407）において、「キャラAのみ」の演出が実行されている場合に、「条件要素1（キャラ追加状況）=なし」の条件が成立していると判断する。

10

【0216】

「キャラB」は、後述する「キャラB追加」の演出が実行されている状況であり、第1副制御部400は、設定示唆演出抽選（ステップS1407）において、「キャラB追加」の演出が実行されている場合に、「条件要素1（キャラ追加状況）=キャラB」の条件が成立していると判断する。

【0217】

「キャラB、C」は、後述する「キャラC追加」の演出が実行されている状況であり、第1副制御部400は、設定示唆演出抽選（ステップS1407）において、「キャラC追加」の演出が実行されている場合に、「条件要素1（キャラ追加状況）=キャラB、C」の条件が成立していると判断する。

20

【0218】

「キャラB、C、D」は、後述する「キャラD追加」の演出が実行されている状況であり、第1副制御部400は、設定示唆演出抽選（ステップS1407）において、「キャラD追加」の演出が実行されている場合に、「条件要素1（キャラ追加状況）=キャラB、C、D」の条件が成立していると判断する。

【0219】

「キャラB、C、D、E」は、後述する「キャラE追加」の演出が実行されている状況であり、第1副制御部400は、設定示唆演出抽選（ステップS1407）において、「キャラE追加」の演出が実行されている場合に、「条件要素1（キャラ追加状況）=キャラB、C、D、E」の条件が成立していると判断する。

30

【0220】

「条件要素2（実行ゲーム数）」は、特別役2遊技状態（RT2）におけるゲーム数に関する条件である。第1副制御部400は、RT状態を特別役2遊技状態（RT2）に設定した後、受信した遊技状態更新コマンドに含まれる情報に応じて、RAM 408に記憶しているRT2中ゲーム数を更新することで、特別役2遊技状態（RT2）におけるゲーム数（何ゲーム目か）を把握する。

【0221】

「条件要素3（目押し状況）」は、リールの停止操作時（本例では、左リール110の第1停止操作時）の図柄位置（中段基準）と、予め定められた目標図柄の図柄位置（本例では、左リール110の図柄位置番号1）との差（コマ数）に関する条件である。

40

【0222】

第1副制御部400は、設定示唆演出抽選（ステップS1407）において、リールの停止操作時（左リール110の第1停止操作時）の図柄位置（中段基準）と、予め定められた目標図柄の図柄位置（左リール110の図柄位置番号1）との差（コマ数）が0である場合（ビタ押しで目標の図柄を停止表示させた場合）に、「条件要素3（目押し状況）=0コマ」の条件が成立していると判断する。一方、リールの停止操作時（左リール110の第1停止操作時）の図柄位置（中段基準）と、予め定められた目標図柄の図柄位置（

50

左リール110の図柄位置番号1)との差(コマ数)が1である場合(1コマ滑りで目標の図柄を停止表示させた場合)に、「条件要素3(目押し状況)=1コマ」の条件が成立していると判断する。

【0223】

なお、図19、図24、図26等を示す目押し状況「0~1コマ」は、(目押し状況)=0コマ、または、1コマのいずれかの条件が成立すればよいこと、すなわち、リールの停止操作時(左リール110の第1停止操作時)の図柄位置(中段基準)と、予め定められた目標図柄の図柄位置(左リール110の図柄位置番号1)との差(コマ数)が、0の場合(ピタ押しで目標の図柄を停止表示させた場合)、または、1の場合(1コマ滑りで目標の図柄を停止表示させた場合)のいずれかで条件が成立することを意味している。

10

【0224】

<設定示唆演出/演出抽選テーブル/設定示唆演出の内容>

本例の設定示唆演出には、「キャラAのみ」、「キャラB追加」、「キャラC追加」、「キャラD追加」、「キャラE追加」、および、「キャラF追加」の6種類の演出がある。

【0225】

<設定示唆演出/演出抽選テーブル/設定示唆演出の内容(キャラAのみ)>

図20(a)は、「キャラAのみ」の演出の一例を示した図である。この「キャラAのみ」の演出は、キャラクタ画像としてキャラAの画像のみを含む演出であり、遊技状態が特別役2遊技状態(RT2)に移行した際に最初に設定される演出(初期設定される演出)である。

20

【0226】

第1副制御部400は、遊技状態更新コマンド受付時処理(ステップS1306)において、受信した遊技状態更新コマンドに、特別役2遊技状態(RT2)に移行したことを示す情報が含まれている場合に、この「キャラAのみ」の演出を、演出画像表示装置157の表示領域に表示させるための処理を行う。これにより、遊技状態が特別役2遊技状態(RT2)に移行した際に、演出画像表示装置157の表示領域に、「キャラAのみ」の演出が表示される。

【0227】

<設定示唆演出/演出抽選テーブル/設定示唆演出の内容(キャラB追加)>

図20(b)は、「キャラB追加」の演出の一例を示した図である。この「キャラB追加」の演出は、キャラクタ画像としてキャラA、Bの画像を含む演出である。

30

【0228】

第1副制御部400は、設定示唆演出抽選(ステップS1407)において、図19に示す演出抽選テーブルの「キャラB追加」の項目に対応する抽選実行条件(本例では、条件要素3(目押し状況)=1コマまたは0コマ)が成立していると判定した場合に、図19に示す設定値別の設定示唆演出抽選の抽選値を用いて設定示唆演出抽選を実行する。設定示唆演出抽選の結果、当該抽選に当選したと判定した場合(ステップS1407がYesの場合)に、次のステップS1408において、「キャラB追加」の演出を、演出画像表示装置157の表示領域に表示させるための処理を行う。これにより、演出画像表示装置157の表示領域に、「キャラB追加」の演出が表示される。

40

【0229】

本例の演出抽選テーブルでは、「キャラB追加」の演出が実行される確率は、設定1で100%、設定2で100%、設定5で99%、設定6で99%であるが、後述する「キャラE追加」や「キャラF追加」の演出が実行される確率は、「キャラB追加」よりも低く設定している。換言すれば、「キャラB追加」の演出によって示唆される情報の発生頻度(演出の実行確率)は、「キャラE追加」や「キャラF追加」の演出によって示唆される情報の発生頻度(演出の実行確率)が異なっている(「キャラB追加」の演出によって示唆される情報の発生頻度(演出の実行確率)は、「キャラE追加」や「キャラF追加」の演出によって示唆される情報の発生頻度(演出の実行確率)よりも高い)。

50

## 【 0 2 3 0 】

< 設定示唆演出 / 演出抽選テーブル / 設定示唆演出の内容 ( キャラ C 追加 ) >

図 2 0 ( c ) は、「キャラ C 追加」の演出の一例を示した図である。この「キャラ C 追加」の演出は、キャラクタ画像としてキャラ A , B , C の画像を含む演出である。

## 【 0 2 3 1 】

第 1 副制御部 4 0 0 は、設定示唆演出抽選 ( ステップ S 1 4 0 7 ) において、図 1 9 に示す演出抽選テーブルの「キャラ C 追加」の項目に対応する抽選実行条件 ( 本例では、条件要素 1 ( キャラ追加状況 ) = キャラ B , 条件要素 3 ( 目押し状況 ) = 1 コマまたは 0 コマ ) が成立していると判定した場合に、図 1 9 に示す設定値別の設定示唆演出抽選の抽選値を用いて設定示唆演出抽選を実行する。設定示唆演出抽選の結果、当該抽選に当選したと判定した場合 ( ステップ S 1 4 0 7 が Yes の場合 ) に、次のステップ S 1 4 0 8 において、「キャラ C 追加」の演出を、演出画像表示装置 1 5 7 の表示領域に表示させるための処理を行う。これにより、演出画像表示装置 1 5 7 の表示領域に、「キャラ C 追加」の演出が表示される。

10

## 【 0 2 3 2 】

本例の演出抽選テーブルでは、「キャラ C 追加」の演出が実行される確率は、設定 1 で 1 0 0 %、設定 2 で 1 0 0 %、設定 5 で 9 9 %、設定 6 で 9 9 % であるが、後述する「キャラ E 追加」や「キャラ F 追加」の演出が実行される確率は、「キャラ C 追加」よりも低く設定している。換言すれば、「キャラ C 追加」の演出によって示唆される情報の発生頻度 ( 演出の実行確率 ) は、「キャラ E 追加」や「キャラ F 追加」の演出によって示唆される情報の発生頻度 ( 演出の実行確率 ) が異なっている ( 「キャラ C 追加」の演出によって示唆される情報の発生頻度 ( 演出の実行確率 ) は、「キャラ E 追加」や「キャラ F 追加」の演出によって示唆される情報の発生頻度 ( 演出の実行確率 ) よりも高い ) 。

20

## 【 0 2 3 3 】

< 設定示唆演出 / 演出抽選テーブル / 設定示唆演出の内容 ( キャラ D 追加 ) >

図 2 1 ( a ) は、「キャラ D 追加」の演出の一例を示した図である。この「キャラ D 追加」の演出は、キャラクタ画像としてキャラ A , B , C , D の画像を含む演出である。

## 【 0 2 3 4 】

第 1 副制御部 4 0 0 は、設定示唆演出抽選 ( ステップ S 1 4 0 7 ) において、図 1 9 に示す演出抽選テーブルの「キャラ D 追加」の項目に対応する抽選実行条件 ( 本例では、条件要素 1 ( キャラ追加状況 ) = キャラ B , C , 条件要素 3 ( 目押し状況 ) = 1 コマまたは 0 コマ ) が成立していると判定した場合に、図 1 9 に示す設定値別の設定示唆演出抽選の抽選値を用いて設定示唆演出抽選を実行する。設定示唆演出抽選の結果、当該抽選に当選したと判定した場合 ( ステップ S 1 4 0 7 が Yes の場合 ) に、次のステップ S 1 4 0 8 において、「キャラ D 追加」の演出を、演出画像表示装置 1 5 7 の表示領域に表示させるための処理を行う。これにより、演出画像表示装置 1 5 7 の表示領域に、「キャラ D 追加」の演出が表示される。

30

## 【 0 2 3 5 】

本例の演出抽選テーブルでは、「キャラ D 追加」の演出が実行される確率は、設定 1 で 1 0 0 %、設定 2 で 1 0 0 %、設定 5 で 9 9 %、設定 6 で 9 9 % であるが、後述する「キャラ E 追加」や「キャラ F 追加」の演出が実行される確率は、「キャラ D 追加」よりも低く設定している。換言すれば、「キャラ D 追加」の演出によって示唆される情報の発生頻度 ( 演出の実行確率 ) は、「キャラ E 追加」や「キャラ F 追加」の演出によって示唆される情報の発生頻度 ( 演出の実行確率 ) が異なっている ( 「キャラ D 追加」の演出によって示唆される情報の発生頻度 ( 演出の実行確率 ) は、「キャラ E 追加」や「キャラ F 追加」の演出によって示唆される情報の発生頻度 ( 演出の実行確率 ) よりも高い ) 。

40

## 【 0 2 3 6 】

< 設定示唆演出 / 演出抽選テーブル / 設定示唆演出の内容 ( キャラ E 追加 ) >

図 2 1 ( b ) は、「キャラ E 追加」の演出の一例を示した図である。この「キャラ E 追加」の演出は、キャラクタ画像としてキャラ A , B , C , D , E の画像を含む演出である

50

## 【0237】

第1副制御部400は、設定示唆演出抽選（ステップS1407）において、図19に示す演出抽選テーブルの「キャラE追加」の項目に対応する抽選実行条件が成立していると判定した場合に、図19に示す設定値別の設定示唆演出抽選の抽選値を用いて設定示唆演出抽選を実行する。なお、本実施形態では、「キャラE追加」の演出について3種類の第一～第三の抽選実行条件を設けている。

## 【0238】

「キャラE追加」の演出に関する第一の抽選実行条件は、条件要素1（キャラ追加状況）＝キャラB、C、D，条件要素2（実行ゲーム数）＝4G目，条件要素3（目押し状況）＝0コマである。このため、第1副制御部400は、特別役2遊技状態（RT2）の4G目に「キャラD追加」の演出が実行されている状態で、ピタ押しで図柄位置番号1の「セブン2図柄」が停止表示された場合に、図19に示す設定値別の設定示唆演出抽選の抽選値を用いて設定示唆演出抽選を実行する。設定示唆演出抽選の結果、当該抽選に当選したと判定した場合（ステップS1407がYesの場合）に、次のステップS1408において、「キャラE追加」の演出を、演出画像表示装置157の表示領域に表示させるための処理を行う。これにより、演出画像表示装置157の表示領域に、「キャラE追加」の演出が表示される。

## 【0239】

ここで、「キャラE追加」の演出に関する第一の抽選実行条件が成立した場合に、実際に「キャラE追加」の演出が実行される確率は、設定1で0%、設定2で8%、設定5で9%、設定6で10%である。したがって、特別役2遊技状態（RT2）の4G目に「キャラD追加」の演出が実行されている状態で、ピタ押しで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることができれば、「キャラE追加」の演出が実行されたか否かにより、設定値が設定1であるか否かを判別することができ、「キャラE追加」の演出が実行されれば設定1が否定される。

## 【0240】

「キャラE追加」の演出に関する第二の抽選実行条件は、条件要素1（キャラ追加状況）＝キャラB、C、D，条件要素2（実行ゲーム数）＝4G目，条件要素3（目押し状況）＝1コマである。このため、第1副制御部400は、特別役2遊技状態（RT2）の4G目に「キャラD追加」の演出が実行されている状態で、1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」が停止表示された場合に、図19に示す設定値別の設定示唆演出抽選の抽選値を用いて設定示唆演出抽選を実行する。設定示唆演出抽選の結果、当該抽選に当選したと判定した場合（ステップS1407がYesの場合）に、次のステップS1408において、「キャラE追加」の演出を、演出画像表示装置157の表示領域に表示させるための処理を行う。これにより、演出画像表示装置157の表示領域に、「キャラE追加」の演出が表示される。

## 【0241】

ここで、「キャラE追加」の演出に関する第二の抽選実行条件が成立した場合に、実際に「キャラE追加」の演出が実行される確率は、設定1で2%、設定2で4%、設定5で6%、設定6で8%であり、設定値による当選確率の差は6%（＝最大8% - 最小2%）である。したがって、特別役2遊技状態（RT2）の4G目に「キャラD追加」の演出が実行されている状態で、1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることができても、設定値が設定1であるか否かを判別することはできない。

## 【0242】

よって、本例の演出抽選テーブルでは、第二の抽選実行条件が成立した場合には、設定値が設定1であるか否かを判別することはできないが、第一の抽選実行条件が成立した場合には、設定値が設定1であるか否かを判別することができる。換言すれば、「キャラE追加」の演出が実行されるゲームの目押し状況によって（本例では、ピタ押しか1コマ滑りかによって）、「キャラE追加」の演出によって示唆される情報（本例では、設定値）

10

20

30

40

50

の質が異なっている（ピタ押しは設定1が否定される場合があるが1コマ滑りは設定1が否定されることが無いため、ピタ押しの方が1コマ滑りよりも情報の質がよい）。

【0243】

本例に係る遊技台によれば、一の技術介入における目押しタイミングを使い分けて、異なる特典を得られる遊技性を提供でき、他の遊技台との差別化を図ることができる。また、遊技者は、目押しタイミングを使い分けることで本当に得たい情報を得ることができる。

【0244】

また、本例の演出抽選テーブルでは、第二の抽選実行条件が成立した場合には、実際に「キャラE追加」の演出が実行される確率は、設定1で2%、設定2で4%、設定5で6%、設定6で8%であるが、第一の抽選実行条件が成立した場合には、実際に「キャラE追加」の演出が実行される確率は、設定1で0%、設定2で8%、設定5で9%、設定6で10%である。換言すれば、「キャラE追加」の演出が実行されるゲームの目押し状況によって（本例では、ピタ押しか1コマ滑りかによって）、「キャラE追加」の演出によって示唆される情報の発生頻度（本例では、演出の実行確率）が異なっている（設定2, 5, 6においてはピタ押しの方が1コマ滑りよりも設定示唆演出の当選確率が高いため、ピタ押しの方が1コマ滑りよりも情報の発生頻度が高い）。

10

【0245】

本例に係る遊技台によれば、一の技術介入における目押しタイミングを使い分けて、特典の付与頻度を調整できる遊技性を提供でき、他の遊技台との差別化を図ることができる。また、遊技者は、目押しタイミングを使い分けることで本当に得たい情報を得ることができる。

20

【0246】

「キャラE追加」の演出に関する第三の抽選実行条件E3は、条件要素1（キャラ追加状況）=キャラB、C、D、条件要素2（実行ゲーム数）=非4G目（4G目を除くゲーム）、条件要素3（目押し状況）=1コマである。このため、第1副制御部400は、特別役2遊技状態（RT2）の4G目を除くゲームにおいて「キャラD追加」の演出が実行されている状態で、1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」が停止表示された場合に、図19に示す設定値別の設定示唆演出抽選の抽選値を用いて設定示唆演出抽選を実行する。設定示唆演出抽選の結果、当該抽選に当選したと判定した場合（ステップS1407がYesの場合）に、次のステップS1408において、「キャラE追加」の演出を、演出画像表示装置157の表示領域に表示させるための処理を行う。これにより、演出画像表示装置157の表示領域に、「キャラE追加」の演出が表示される。

30

【0247】

ここで、「キャラE追加」の演出に関する第三の抽選実行条件が成立した場合に、実際に「キャラE追加」の演出が実行される確率は、設定1で17%、設定2で18%、設定5で19%、設定6で20%であり、設定値による当選確率の差は3%（=最大20% - 最小17%）である。よって、本例の演出抽選テーブルでは、第二の抽選実行条件が成立した場合の当選確率の差（6%）の方が、第三の抽選実行条件が成立した場合の当選確率の差（3%）よりも大きくなるように、抽選値が設定されている。換言すれば、「キャラE追加」の演出が実行されるゲームによって（本例では、4G目か非4G目かによって）、「キャラE追加」の演出によって示唆される情報（本例では、設定値）の質が異なっている（4G目の設定値による当選確率の差は6%であるが非4G目の設定値による当選確率の差は3%であるため、4G目の方が設定値の判別が容易で、4G目の方が非4G目よりも情報の質がよい）。

40

【0248】

本例に係る遊技台によれば、実行する期間によって、遊技台の設定値の推測に対する技術介入の目的を異ならせることができ、リールの停止操作が単調な作業となることなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

【0249】

50

< 設定示唆演出 / 演出抽選テーブル / 設定示唆演出の内容 ( キャラ F 追加 ) >

図 2 1 ( c ) は、「キャラ F 追加」の演出の一例を示した図である。この「キャラ F 追加」の演出は、キャラクタ画像としてキャラ A , B , C , D , E , F の画像を含む演出である。

【 0 2 5 0 】

第 1 副制御部 4 0 0 は、設定示唆演出抽選 ( ステップ S 1 4 0 7 ) において、図 1 9 に示す演出抽選テーブルの「キャラ F 追加」の項目に対応する抽選実行条件が成立していると判定した場合に、図 1 9 に示す設定値別の設定示唆演出抽選の抽選値を用いて設定示唆演出抽選を実行する。なお、本実施形態では、「キャラ F 追加」の演出について 3 種類の第一 ~ 第三の抽選実行条件を設けている。

10

【 0 2 5 1 】

「キャラ F 追加」の演出に関する第一の抽選実行条件は、条件要素 1 ( キャラ追加状況 ) = キャラ B , C , D , E , 条件要素 2 ( 実行ゲーム数 ) = 5 G 目 , 条件要素 3 ( 目押し状況 ) = 0 コマである。このため、第 1 副制御部 4 0 0 は、特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) の 5 G 目に「キャラ E 追加」の演出が実行されている状態で、ピタ押しで図柄位置番号 1 の「セブン 2 図柄」が停止表示された場合に、図 1 9 に示す設定値別の設定示唆演出抽選の抽選値を用いて設定示唆演出抽選を実行する。設定示唆演出抽選の結果、当該抽選に当選したと判定した場合 ( ステップ S 1 4 0 7 が Yes の場合 ) に、次のステップ S 1 4 0 8 において、「キャラ F 追加」の演出を、演出画像表示装置 1 5 7 の表示領域に表示させるための処理を行う。これにより、演出画像表示装置 1 5 7 の表示領域に、「キャラ F 追加」の演出が表示される。

20

【 0 2 5 2 】

ここで、「キャラ F 追加」の演出に関する第一の抽選実行条件が成立した場合に、実際に「キャラ F 追加」の演出が実行される確率は、設定 1 で 0 %、設定 2 で 0 %、設定 5 で 0 %、設定 6 で 2 5 % である。したがって、特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) の 5 G 目に「キャラ E 追加」の演出が実行されている状態で、ピタ押しで図柄位置番号 1 の「セブン 2 図柄」を停止表示させることができれば、「キャラ F 追加」の演出が実行されたか否かにより、設定値が設定 6 であるか否かを判別することができ、「キャラ F 追加」の演出が実行されれば設定 6 が確定し、設定 1 , 2 , 5 は否定される。

【 0 2 5 3 】

「キャラ F 追加」の演出に関する第二の抽選実行条件は、条件要素 1 ( キャラ追加状況 ) = キャラ B , C , D , E , 条件要素 2 ( 実行ゲーム数 ) = 5 G 目 , 条件要素 3 ( 目押し状況 ) = 1 コマである。このため、第 1 副制御部 4 0 0 は、特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) の 5 G 目に「キャラ E 追加」の演出が実行されている状態で、1 コマ滑りで図柄位置番号 1 の「セブン 2 図柄」が停止表示された場合に、図 1 9 に示す設定値別の設定示唆演出抽選の抽選値を用いて設定示唆演出抽選を実行する。設定示唆演出抽選の結果、当該抽選に当選したと判定した場合 ( ステップ S 1 4 0 7 が Yes の場合 ) に、次のステップ S 1 4 0 8 において、「キャラ F 追加」の演出を、演出画像表示装置 1 5 7 の表示領域に表示させるための処理を行う。これにより、演出画像表示装置 1 5 7 の表示領域に、「キャラ F 追加」の演出が表示される。

30

40

【 0 2 5 4 】

ここで、「キャラ F 追加」の演出に関する第二の抽選実行条件が成立した場合に、実際に「キャラ F 追加」の演出が実行される確率は、設定 1 で 0 %、設定 2 で 0 %、設定 5 で 6 4 %、設定 6 で 0 % である。したがって、特別役 2 遊技状態 ( R T 2 ) の 5 G 目に「キャラ E 追加」の演出が実行されている状態で、1 コマ滑りで図柄位置番号 1 の「セブン 2 図柄」を停止表示させることができれば、「キャラ F 追加」の演出が実行されたか否かにより、設定値が設定 5 であるか否かを判別することができ、「キャラ F 追加」の演出が実行されれば設定 5 が確定し、設定 1 , 2 , 6 は否定される。

【 0 2 5 5 】

よって、本例の演出抽選テーブルでは、第一の抽選実行条件が成立し、実際に「キャラ

50

「キャラF追加」の演出が実行された場合には、設定6が確定し、第二の抽選実行条件が成立し、実際に「キャラF追加」の演出が実行された場合には、設定5が確定する。換言すれば、「キャラF追加」の演出が実行されるゲームの目押し状況によって（本例では、ピタ押しか1コマ滑りかによって）、「キャラF追加」の演出によって示唆される情報（本例では、設定値）の質が異なっている（ピタ押しの設定示唆演出の実行で設定6確定、1コマ滑りの設定示唆演出の実行で設定5確定）。

#### 【0256】

本実施形態に係る遊技台によれば、例えば、特別役2遊技状態（RT2）の5G目に「キャラE追加」の演出が実行されている状態で、ピタ押しで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることができれば、「キャラF追加」の演出が実行されたか否かにより、設定値が設定6であるか否かを判別することができ、「キャラF追加」の演出が実行されれば設定6が確定することから、設定値が設定6であることを把握することができる。

10

#### 【0257】

一方、特別役2遊技状態（RT2）の5G目に「キャラE追加」の演出が実行されている状態で、1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることができれば、「キャラF追加」の演出が実行されたか否かにより、設定値が設定5であるか否かを判別することができ、「キャラF追加」の演出が実行されれば設定5が確定することから、設定値が設定5であることを把握することができる。

#### 【0258】

よって、特別役2遊技状態（RT2）の4G目までのキャラ追加状況等に基づいて、設定値が設定6であると推測した遊技者は、ピタ押しで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることで、設定6確定の情報を得ることができ、設定値が設定5であると推測した遊技者は、1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることで、設定5確定の情報を得ることができる。

20

#### 【0259】

このため、本例に係る遊技台によれば、一の技術介入における目押しタイミング（例えば、ピタ押し、または、1コマ滑り）を使い分けて、異なる特典（例えば、設定6確定、または、設定5確定）を得られる遊技性を提供でき、他の遊技台との差別化を図ることができる。また、遊技者は、目押しタイミングを使い分けることで本当に得たい情報を得ることができる。

30

#### 【0260】

「キャラF追加」の演出に関する第三の抽選実行条件は、条件要素1（キャラ追加状況）＝キャラB、C、D、E、条件要素2（実行ゲーム数）＝非5G目（5Gを除くゲーム）、条件要素3（目押し状況）＝1コマである。このため、第1副制御部400は、特別役2遊技状態（RT2）の5G目を除くゲームにおいて「キャラE追加」の演出が実行されている状態で、1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」が停止表示された場合に、図19に示す設定値別の設定示唆演出抽選の抽選値を用いて設定示唆演出抽選を実行する。設定示唆演出抽選の結果、当該抽選に当選したと判定した場合（ステップS1407がYesの場合）に、次のステップS1408において、「キャラF追加」の演出を、演出画像表示装置157の表示領域に表示させるための処理を行う。これにより、演出画像表示装置157の表示領域に、「キャラF追加」の演出が表示される。

40

#### 【0261】

ここで、「キャラF追加」の演出に関する第三の抽選実行条件が成立した場合に、実際に「キャラF追加」の演出が実行される確率は、設定1で0%、設定2で2%、設定5で3%、設定6で4%である。したがって、特別役2遊技状態（RT2）の5G目を除くゲームにおいて「キャラE追加」の演出が実行されている状態で、1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることができれば、「キャラF追加」の演出が実行されたか否かにより、設定値が設定1であるか否かを判別することができ、「キャラF追加」の演出が実行されれば設定1が否定される。

50



## 【 0 2 6 2 】

また、本例の演出抽選テーブルでは、非 5 G 目において「キャラ F 追加」の演出が実行された場合には、設定 1 が否定され、5 G 目において「キャラ F 追加」の演出が実行された場合には、設定 1, 2 が否定される。換言すれば、「キャラ F 追加」の演出が実行されるゲームによって（本例では、5 G 目か非 5 G 目かによって）、「キャラ F 追加」の演出によって示唆される情報（本例では、設定値）の質が異なっている（5 G 目は設定 1, 2 が否定される（設定 5, 6 が確定する）が非 5 G 目は設定 1 のみが否定されるため、5 G 目の方が非 5 G 目よりも情報の質がよい）。

## 【 0 2 6 3 】

本例に係る遊技台によれば、実行する期間によって、遊技台の設定値の推測に対する技術介入の目的を異ならせることができ、リールの停止操作が単調な作業となることなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

10

## 【 0 2 6 4 】

< 遊技者の技量による設定示唆演出の違い >

次に、遊技者の技量による設定示唆演出の違いについて説明する。

## 【 0 2 6 5 】

ここでは、ピタ押し（または 1 コマ滑り）で、目標図柄（本例では、左リール 1 1 0 の図柄位置番号 1 の「セブン 2 図柄」）を毎ゲーム、停止表示させることができないレベルを「初心者」と定義する。

## 【 0 2 6 6 】

このような初心者は、特別役 2 遊技状態（RT2）に移行した後は、なるべく目標図柄（セブン 2 図柄）を狙って左リール 1 1 0 の第 1 停止操作を行うことで、「キャラ B 追加」の演出 「キャラ C 追加」の演出 「キャラ D 追加」の演出 「キャラ E 追加」の演出 「キャラ F 追加」の演出の順番で演出が実行されるように遊技を行えば、非 5 G 目で「キャラ F 追加」の演出が行われた場合であっても、設定 1 が否定されることから、少なくとも、設定値が設定 2 よりも高いことを把握することができる。

20

## 【 0 2 6 7 】

また、ピタ押し（または 1 コマ滑り）で、目標図柄（セブン 2 図柄）を毎ゲーム、停止表示させることができるが、目標図柄がピタ押しで停止したのか 1 コマ滑りで停止したのかを判別することができないレベルを「中級者」と定義する。

30

## 【 0 2 6 8 】

このような中級者は、特別役 2 遊技状態（RT2）の 5 G 目に「キャラ E 追加」の演出が実行されている状態で、ピタ押しで図柄位置番号 1 の「セブン 2 図柄」を停止表示させるか、1 コマ滑りで図柄位置番号 1 の「セブン 2 図柄」を停止表示させることができれば、「キャラ F 追加」の演出が実行されたか否かにより、設定値を確定することはできないが、設定 5 または設定 6 のいずれかであることは判別することができる。

## 【 0 2 6 9 】

また、ピタ押し（または 1 コマ滑り）で、目標図柄（セブン 2 図柄）を毎ゲーム、停止表示させることができ、且つ、目標図柄をピタ押しで停止したのか 1 コマ滑りで停止したのかを判別することができるレベルを「上級者」と定義する。

40

## 【 0 2 7 0 】

このような上級者は、特別役 2 遊技状態（RT2）の 4 G 目に「キャラ D 追加」の演出が実行されている状態で、ピタ押しで図柄位置番号 1 の「セブン 2 図柄」を停止表示させることができれば、「キャラ E 追加」の演出が実行されたか否かにより、設定値が設定 1 であるか否かを判別することができ、「キャラ E 追加」の演出が実行されれば設定 1 が否定されることから、設定値が設定 2 よりも高いことを把握することができる。

## 【 0 2 7 1 】

また、特別役 2 遊技状態（RT2）の 5 G 目に「キャラ E 追加」の演出が実行されている状態で、ピタ押しで図柄位置番号 1 の「セブン 2 図柄」を停止表示させることができれば、「キャラ F 追加」の演出が実行されたか否かにより、設定値が設定 6 であるか否かを

50

判別することができ、「キャラF追加」の演出が実行されれば設定6が確定することから、設定値が設定6であることを把握することができる。

【0272】

また、特別役2遊技状態(RT2)の5G目に「キャラE追加」の演出が実行されている状態で、1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることができれば、「キャラF追加」の演出が実行されたか否かにより、設定値が設定5であるか否かを判別することができ、「キャラF追加」の演出が実行されれば設定5が確定することから、設定値が設定5であることを把握することができる。

【0273】

以上の通り、本実施形態に係る遊技台によれば、遊技者の技量に応じた遊技進行が可能であり、遊技者の技術介入性に特徴を持たせることができ、初心者、中級者、および上級者の遊技意欲を高めることができる。

10

【0274】

<特別役2遊技状態(RT2)における遊技>

次に、特別役2遊技状態(RT2)における遊技について詳細に説明する。

【0275】

<枚数調整停止操作が可能な遊技>

図22(a)は、特別役2遊技状態(RT2)において枚数調整が可能な遊技を示した図である。

上述の通り、特別役2遊技状態(RT2)の1G~9Gにおいて、13枚のメダルが払出しされる入賞役(小役2~小役7のいずれか)に9回入賞する前に、9枚のメダルが払出しされる入賞役(小役1)に1回入賞した場合には、メダルの払出枚数が113枚(=13枚×8回+9枚×1回)となって113枚を超えないため、9Gで特別役2遊技状態(RT2)は終了せずに、次の10G目を行うことができる。この場合、特別役2遊技状態(RT2)におけるゲーム数は10G、最大払出枚数は126枚となる。

20

【0276】

換言すれば、特別役2遊技状態(RT2)における枚数調整停止操作(本例では、小役1に入賞させる停止操作)は、最大9回チャレンジすることができ、1G~9Gのいずれかのゲームで枚数調整停止操作に成功した場合には、10G目の遊技を行うことができる。

30

【0277】

本例に係る遊技台によれば、第一の技術介入(設定示唆演出による設定推測)の目的のために第二の技術介入(枚数調整停止操作)をどのタイミングで行うかの戦略を与えられ、リールの停止操作が単調な作業となることなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

【0278】

<設定示唆演出による設定推測が可能な遊技>

図22(b)は、特別役2遊技状態(RT2)において設定示唆演出による設定推測が可能な遊技を示した図である。

【0279】

<設定示唆演出による設定推測が可能な遊技/準備期間>

上記図19に示す演出抽選テーブルの「キャラB追加」、「キャラC追加」、および、「キャラD追加」の項目に対応する条件要素2(実行ゲーム数)は「なし」に設定されていることから、実行ゲーム数とは無関係に、条件要素3(目押し状況)=1コマが成立し、且つ、設定示唆演出抽選に当選すれば、設定示唆演出が実行される。

40

【0280】

したがって、例えば、特別役2遊技状態(RT2)の1G~3Gの全てにおいて、条件要素3(目押し状況)=1コマが成立し、且つ、設定示唆演出抽選に当選した場合には、1G目において「キャラB追加」の演出が実行され、続く2G目において「キャラC追加」の演出が実行され、続く3G目において「キャラC追加」の演出(キャラクタ画像とし

50

てキャラ A , B , C の画像を含む演出)が表示される。本例では、この 1 G ~ 3 G の遊技期間を「準備区間」という。

【 0 2 8 1 】

< 設定示唆演出による設定推測が可能な遊技 / 差異あり期間 >

図 1 9 に示す演出抽選テーブルの「キャラ E 追加」の項目に対応する条件要素 2 ( 実行ゲーム数 ) のうち、「 4 G 目」には、条件要素 3 ( 目押し状況 ) = 0 コマ ( 本例では、ピタ押しで図柄位置番号 1 の「セブン 2 図柄」を停止表示させた場合 ) と、条件要素 3 ( 目押し状況 ) = 1 コマ ( 本例では、1 コマ滑りで図柄位置番号 1 の「セブン 2 図柄」を停止表示させた場合 ) と、で設定示唆演出の内容に差異が設けられている。

【 0 2 8 2 】

すなわち、「キャラ E 追加」の演出が実行されるゲームの目押し状況によって ( 本例では、ピタ押しか 1 コマ滑りかによって )、「キャラ E 追加」の演出によって示唆される情報 ( 本例では、設定値 ) の質が異なっている ( ピタ押しは設定 1 が否定される場合があるが 1 コマ滑りは設定 1 が否定されることが無いため、ピタ押しの方が 1 コマ滑りよりも情報の質がよい )。また、「キャラ E 追加」の演出が実行されるゲームの目押し状況によって ( 本例では、ピタ押しか 1 コマ滑りかによって )、「キャラ E 追加」の演出によって示唆される情報の発生頻度 ( 本例では、演出の実行確率 ) が異なっている ( 設定 2 , 5 , 6 においてはピタ押しの方が 1 コマ滑りよりも設定示唆演出の当選確率が高いため、ピタ押しの方が 1 コマ滑りよりも情報の発生頻度が高い )。

【 0 2 8 3 】

また、図 1 9 に示す演出抽選テーブルの「キャラ F 追加」の項目に対応する条件要素 2 ( 実行ゲーム数 ) のうち、「 5 G 目」には、条件要素 3 ( 目押し状況 ) = 0 コマ ( 本例では、ピタ押しで図柄位置番号 1 の「セブン 2 図柄」を停止表示させた場合 ) と、条件要素 3 ( 目押し状況 ) = 1 コマ ( 本例では、1 コマ滑りで図柄位置番号 1 の「セブン 2 図柄」を停止表示させた場合 ) と、で設定示唆演出の内容に差異が設けられている。

【 0 2 8 4 】

すなわち、「キャラ F 追加」の演出が実行されるゲームの目押し状況によって ( 本例では、ピタ押しか 1 コマ滑りかによって )、「キャラ F 追加」の演出によって示唆される情報 ( 本例では、設定値 ) の質が異なっている ( ピタ押しの設定示唆演出の実行で設定 6 確定、1 コマ滑りの設定示唆演出の実行で設定 5 確定 )。

【 0 2 8 5 】

本例では、1 G ~ 3 G の遊技期間が「準備区間」であった場合、続く 4 G ~ 5 G の遊技期間においては、条件要素 3 ( 目押し状況 ) の成立によって設定示唆演出の内容に差異が生じることから、4 G ~ 5 G の遊技期間を、「差異あり区間」という。

【 0 2 8 6 】

< 設定示唆演出による設定推測が可能な遊技 / 差異なし期間 >

図 1 9 に示す演出抽選テーブルの「キャラ E 追加」の項目に対応する条件要素 2 ( 実行ゲーム数 ) のうち、「非 4 G 目」は、条件要素 3 ( 目押し状況 ) = 0 コマと、条件要素 3 ( 目押し状況 ) = 1 コマと、で設定示唆演出の内容に差異が設けられていない ( 条件要素 3 ( 目押し状況 ) = 1 コマのみである )。

【 0 2 8 7 】

また、図 1 9 に示す演出抽選テーブルの「キャラ F 追加」の項目に対応する条件要素 2 ( 実行ゲーム数 ) のうち、「非 5 G 目」は、条件要素 3 ( 目押し状況 ) = 0 コマと、条件要素 3 ( 目押し状況 ) = 1 コマと、で設定示唆演出の内容に差異が設けられていない ( 条件要素 3 ( 目押し状況 ) = 1 コマのみである )。

【 0 2 8 8 】

本例では、1 G ~ 3 G の遊技期間が「準備区間」、4 G ~ 5 G の遊技期間が「差異あり区間」であった場合、続く 6 G ~ 9 G が非 4 G 目、または、非 5 G 目に該当し、条件要素 3 ( 目押し状況 ) の成立によって設定示唆演出の内容に差異が生じないことから、6 G ~ 9 G の遊技期間を、「差異なし区間」という。

10

20

30

40

50

## 【0289】

< 特別役2遊技状態(RT2)における遊技/具体例 >

図22(c)は、準備区間において設定示唆演出が実行された場合の遊技の流れを説明するための図である。

## 【0290】

本例は、特別役2遊技状態(RT2)の1G~3Gにおいて、条件要素3(目押し状況)=1コマが成立し、且つ、設定示唆演出抽選に当選した場合の一例であり、1G目において「キャラB追加」の演出が実行され、続く2G目において「キャラC追加」の演出が実行され、続く3G目において「キャラC追加」の演出(キャラクタ画像としてキャラA, B, Cの画像を含む演出)が表示される。

10

## 【0291】

本例では、図22(c)において斜線で示す遊技期間(1G~3Gの遊技期間)が「準備区間」となるため、続く4G~5Gの遊技期間が「差異あり区間」となり、続く6G~9Gの遊技期間が「差異なし区間」となる。

## 【0292】

図22(d)は、差異あり区間において設定示唆演出が実行された場合の遊技の流れを説明するための図である。

本例は、特別役2遊技状態(RT2)の4G目において、「キャラD追加」の演出が実行されている状態で、ピタ押し(または1コマ滑り)で図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させ、且つ、設定示唆演出抽選に当選した場合の一例であり、4G目において「キャラE追加」の演出(キャラクタ画像としてキャラA, B, C, D, Eの画像を含む演出)が表示される。

20

## 【0293】

本例では、図22(d)において斜線で示す遊技期間(1G~4Gの遊技期間)が「準備区間」と「差異あり区間」となるため、続く5Gの遊技期間が「差異あり区間」となり、続く6G~9Gの遊技期間が「差異なし区間」となる。

## 【0294】

図22(e)は、差異あり区間において設定示唆演出が実行されなかった場合の遊技の流れを説明するための図である。

本例は、特別役2遊技状態(RT2)の4G目において、「キャラD追加」の演出が実行されている状態で、ピタ押し(または1コマ滑り)で図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることができななかった場合や、「キャラD追加」の演出が実行されている状態で、ピタ押し(または1コマ滑り)で図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることはできたが、設定示唆演出抽選に非当選となった場合や、枚数調整停止操作を行った場合や、「キャラD追加」の演出が実行されていない場合(準備区間において、「キャラB追加」、「キャラC追加」、または、「キャラD追加」の演出が実行されなかった場合)の一例である。

30

## 【0295】

本例では、4Gに続く5G目が「キャラE追加」の演出が実行されている状態になることがないため、5G以降の遊技期間が「差異なし区間」となる。

40

## 【0296】

図23(a)は、特別役2遊技状態(RT2)の5Gまで設定示唆演出による設定値の推測(設定推測)を行い、続く6G~9Gの遊技期間において枚数調整を行う場合の遊技の流れを説明するための図である。

本例では、図23(a)において斜線で示す遊技期間(1G~5Gの遊技期間)で、設定示唆演出による設定推測を行った後に、続く6G~9Gの遊技期間において枚数調整を行っている。

## 【0297】

このような遊技を行えば、1G~5Gの遊技期間で設定示唆演出による設定推測を行った上で、6G~9Gの遊技期間で、枚数調整停止操作に最大4回チャレンジすることがで

50

き、いずれかのゲームで枚数調整停止操作に成功した場合には、10G目の遊技を行うことができる。

【0298】

図23(b)は、特別役2遊技状態(RT2)の4G目において、5G以降の遊技では設定示唆演出による設定推測が不要と判断した場合の遊技の流れを説明するための図である。

本例では、図23(b)において斜線で示す遊技期間(1G~4Gの遊技期間)で、設定示唆演出による設定推測を行ったが、例えば、4G目においてピタ押しで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させ、且つ、「キャラE追加」の演出が実行されたことで、設定1が否定されたことから、5G以降の遊技では設定示唆演出による設定推測が不要と判断し、続く5G~9Gの遊技期間において枚数調整を行っている。

10

【0299】

このような遊技を行えば、1G~4Gの遊技期間で設定示唆演出による設定推測を行った上で、5G~9Gの遊技期間で、枚数調整停止操作に最大5回チャレンジすることができ、いずれかのゲームで枚数調整停止操作に成功した場合には、10G目の遊技を行うことができる。

【0300】

図23(c)は、特別役2遊技状態(RT2)の5G目が「差異なし区間」となったため、5G以降の遊技では枚数調整を行う場合の遊技の流れを説明するための図である。

本例では、図23(c)において斜線や塗り潰しで示す遊技期間(1G~4Gの遊技期間)で、設定示唆演出による設定推測を行ったが、何らかの理由(例えば、1G~4Gのいずれかにおいて設定示唆演出が実行されなかった等)により、特別役2遊技状態(RT2)の5Gが「差異なし区間」となったことから、5G以降の遊技では、設定示唆演出による設定推測に替えて、枚数調整を行っている。

20

【0301】

このような遊技を行えば、5G~9Gの遊技期間で、枚数調整停止操作に最大5回チャレンジすることができ、いずれかのゲームで枚数調整停止操作に成功した場合には、10G目の遊技を行うことができる。

【0302】

図23(d)は、特別役2遊技状態(RT2)の2G目において、3G以降の遊技では設定示唆演出による設定推測が不要と判断した場合の遊技の流れを説明するための図である。

30

本例では、図23(d)において斜線や塗り潰しで示す遊技期間(1G~2Gの遊技期間)で、設定示唆演出による設定推測を行ったが、3G以降の遊技では設定示唆演出による設定推測が不要と判断し、3G~9Gの遊技期間において枚数調整を行っている。

【0303】

このような遊技を行えば、3G~9Gの遊技期間で、枚数調整停止操作に最大7回チャレンジすることができ、いずれかのゲームで枚数調整停止操作に成功した場合には、10G目の遊技を行うことができる。

【0304】

40

図23(e)は、特定の理由により、特別役2遊技状態(RT2)の1Gから枚数調整を行う場合の遊技の流れを説明するための図である。

本例では、特定の理由(例えば、(1)遊技時間が少なく、設定示唆演出による設定推測を行う時間が確保できない、(2)遊技店が閉店間際に遊技時間が少ない、(3)設定示唆演出による設定推測が不要と判断した、(4)目押しに自身が無く、4G目や5G目において質の良い設定推測を行うことができないと判断した等)により、特別役2遊技状態(RT2)の1Gから枚数調整を行っている。

【0305】

このような遊技を行えば、1G~9Gの遊技期間で、枚数調整停止操作に最大9回チャレンジすることができ、いずれかのゲームで枚数調整停止操作に成功した場合には、10

50

G目の遊技を行うことができる。

【0306】

本実施形態に係る遊技台によれば、以上説明した複数種類の戦術のいずれかで遊技を進行させることができる。例えば、中級者であれば、図22(d)に示す5G目に「キャラE追加」の演出が実行されている状態で、ピタ押しまたは1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることができれば、「キャラF追加」の演出が実行されたか否かにより、設定値を確定することはできないが、設定5または設定6のいずれかであることは判別することができる。また、図23(a)に示すように、続く6G～9Gの遊技期間で、枚数調整停止操作に最大4回チャレンジすることができ、いずれかのゲームで枚数調整停止操作に成功した場合には、10G目の遊技を行うことができる。

10

【0307】

また、上級者は、図22(c)に示す4G目に「キャラD追加」の演出が実行されている状態で、ピタ押しで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることができれば、「キャラE追加」の演出が実行されたか否かにより、設定値が設定1であるか否かを判別することができ、「キャラE追加」の演出が実行されれば設定1が否定されることから、設定値が設定2よりも高いことを把握することができる。

【0308】

また、上級者は、図22(d)に示す5G目に「キャラE追加」の演出が実行されている状態で、ピタ押しで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることができれば、「キャラF追加」の演出が実行されたか否かにより、設定値が設定6であるか否かを判別することができ、「キャラF追加」の演出が実行されれば設定6が確定することから、設定値が設定6であることを把握することができる。また、図23(a)に示すように、続く6G～9Gの遊技期間で、枚数調整停止操作に最大4回チャレンジすることができ、いずれかのゲームで枚数調整停止操作に成功した場合には、10G目の遊技を行うことができる。

20

【0309】

さらに、上級者は、図22(d)に示す5G目に「キャラE追加」の演出が実行されている状態で、1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることができれば、「キャラF追加」の演出が実行されたか否かにより、設定値が設定5であるか否かを判別することができ、「キャラF追加」の演出が実行されれば設定5が確定することから、設定値が設定5であることを把握することができる。また、図23(a)に示すように、続く6G～9Gの遊技期間で、枚数調整停止操作に最大4回チャレンジすることができ、いずれかのゲームで枚数調整停止操作に成功した場合には、10G目の遊技を行うことができる。

30

【0310】

一方、初心者は、特別役2遊技状態(RT2)に移行した後は、なるべく目標図柄(セブン2図柄)を狙って左ルール110の第1停止操作を行うことで、「キャラB追加」の演出「キャラC追加」の演出「キャラD追加」の演出「キャラE追加」の演出「キャラF追加」の演出の順番で演出が実行されるように遊技を行えば、例えば、図22(e)に示すような遊技進行となり、非5G目で「キャラF追加」の演出が行われた場合であっても、設定1が否定されることから、少なくとも、設定値が設定2よりも高いことを把握することができる。

40

【0311】

また、初心者は、目押しに自身が無く、質の良い設定推測を行うことができないと判断した場合には、例えば、図23(c)に示す戦術で遊技を進行させて5G目から枚数調整を行えば、5G～9Gの遊技期間で、枚数調整停止操作に最大5回チャレンジすることができ、いずれかのゲームで枚数調整停止操作に成功した場合には、10G目の遊技を行うことができる。

【0312】

また、遊技者の遊技時間が限られている場合(例えば、(1)遊技時間が少なく、設定

50

示唆演出による設定推測を行う時間が確保できない、(2)遊技店が閉店間際に遊技時間が少ない等)には、例えば、図23(e)に示す戦術で遊技を進行させることで、限られた遊技時間内で効率的に遊技を進行させることができる。また、1G~9Gの遊技期間で、枚数調整停止操作に最大9回チャレンジすることができ、いずれかのゲームで枚数調整停止操作に成功した場合には、10G目の遊技を行うことができる。

#### 【0313】

また、遊技者が設定示唆が不要と判断した場合には、例えば、図23(b)に示す戦術で遊技を進行させることで、5G~9Gの遊技期間で、枚数調整停止操作に最大5回チャレンジすることができ、いずれかのゲームで枚数調整停止操作に成功した場合には、10G目の遊技を行うことができ、図23(d)に示す戦術で遊技を進行させることで、3G~9Gの遊技期間で、枚数調整停止操作に最大7回チャレンジすることができ、いずれかのゲームで枚数調整停止操作に成功した場合には、10G目の遊技を行うことができる。

10

#### 【0314】

##### <<実施形態2>>

次に、本発明の実施形態2に係る遊技台(スロットマシン)について説明する。なお、重複した説明を回避するために、上記実施形態1に係るスロットマシン100と異なる構成についてのみ説明する。

#### 【0315】

##### <設定示唆演出/演出抽選テーブル>

図24は、実施形態2に係るスロットマシンにおいて設定示唆演出の抽選に用いられる演出抽選テーブルの一例を示した図であり、上記図19に示す演出抽選テーブルに対応する図である。また、図25は、設定示唆演出の信頼度と目押し状況との関係を模式的に示した図である。

20

#### 【0316】

##### <設定示唆演出/演出抽選テーブル/抽選実行条件>

実施形態2に係る演出抽選テーブルの抽選実行条件では、「実行ゲーム数」を除外しており、「条件要素1(キャラ追加状況)」、および、「条件要素2(目押し状況)」の2種類の条件としている。

#### 【0317】

##### <設定示唆演出/演出抽選テーブル/設定示唆演出の内容(キャラB~D追加)>

「キャラB追加」、「キャラC追加」、および、「キャラD追加」の演出が実行される確率は、設定値とは無関係に、100%としている。したがって、「キャラB追加」、「キャラC追加」、および、「キャラD追加」の演出では、設定値の推測を行うことはできない。

30

#### 【0318】

本例の演出抽選テーブルでは、「キャラB追加」、「キャラC追加」、および、「キャラD追加」の演出が実行される確率は、設定1で100%、設定2で100%、設定5で100%、設定6で100%であるが、後述する「キャラE追加」や「キャラF追加」の演出が実行される確率は、「キャラB追加」よりも低く設定している。換言すれば、「キャラB追加」、「キャラC追加」、および、「キャラD追加」の演出によって示唆される情報の発生頻度(演出の実行確率)は、「キャラE追加」や「キャラF追加」の演出によって示唆される情報の発生頻度(演出の実行確率)が異なっている(「キャラB追加」、「キャラC追加」、および、「キャラD追加」の演出によって示唆される情報の発生頻度(演出の実行確率)は、「キャラE追加」や「キャラF追加」の演出によって示唆される情報の発生頻度(演出の実行確率)よりも高い)。

40

#### 【0319】

##### <設定示唆演出/演出抽選テーブル/設定示唆演出の内容(キャラE追加)>

「キャラE追加」の演出に関する第一の抽選実行条件は、条件要素1(キャラ追加状況)=キャラB、C、D、条件要素2(目押し状況)=0コマである。このため、第1副制御部400は、特別役2遊技状態(RT2)において「キャラD追加」の演出が実行され

50

ている状態で、ピタ押しで図柄位置番号1の「セブン2図柄」が停止表示された場合に、図24に示す設定値別の設定示唆演出抽選の抽選値を用いて設定示唆演出抽選を実行する。設定示唆演出抽選の結果、当該抽選に当選したと判定した場合（ステップS1407がYesの場合）に、次のステップS1408において、「キャラE追加」の演出を、演出画像表示装置157の表示領域に表示させるための処理を行う。これにより、演出画像表示装置157の表示領域に、「キャラE追加」の演出が表示される。

#### 【0320】

ここで、「キャラE追加」の演出に関する第一の抽選実行条件が成立した場合に、実際に「キャラE追加」の演出が実行される確率は、設定1で3%、設定2で5%、設定5で6%、設定6で8%である。

10

#### 【0321】

「キャラE追加」の演出に関する第二の抽選実行条件は、条件要素1（キャラ追加状況）＝キャラB、C、D，条件要素2（目押し状況）＝1コマである。このため、第1副制御部400は、特別役2遊技状態（RT2）において「キャラD追加」の演出が実行されている状態で、1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」が停止表示された場合に、図24に示す設定値別の設定示唆演出抽選の抽選値を用いて設定示唆演出抽選を実行する。設定示唆演出抽選の結果、当該抽選に当選したと判定した場合（ステップS1407がYesの場合）に、次のステップS1408において、「キャラE追加」の演出を、演出画像表示装置157の表示領域に表示させるための処理を行う。これにより、演出画像表示装置157の表示領域に、「キャラE追加」の演出が表示される。

20

#### 【0322】

ここで、「キャラE追加」の演出に関する第二の抽選実行条件が成立した場合に、実際に「キャラE追加」の演出が実行される確率は、設定1で100%、設定2で100%、設定5で100%、設定6で100%である。したがって、特別役2遊技状態（RT2）において「キャラD追加」の演出が実行されている状態で、1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることができても、「キャラB追加」、「キャラC追加」、および、「キャラD追加」の演出と同様に、「キャラE追加」の演出からは、設定値を推測することはできない。

#### 【0323】

よって、本例の演出抽選テーブルでは、第二の抽選実行条件が成立した場合には、設定値を推測することはできないが、第一の抽選実行条件が成立した場合には、設定値をある程度、推測することができる。換言すれば、「キャラE追加」の演出が実行されるゲームの目押し状況によって（本例では、ピタ押しか1コマ滑りかによって）、「キャラE追加」の演出によって示唆される情報（本例では、設定値）の質が異なっている（図25に示すように、ピタ押しの方が1コマ滑りよりも情報の質（精度）がよい（信頼度が高い））。このため、遊技者はピタ押しをすることで、短い時間（少ない遊技）で設定推測を行うことが可能となり、無駄な投資や時間消費を低減でき、遊技者にとって有利となる。

30

#### 【0324】

また、本例の演出抽選テーブルでは、第二の抽選実行条件が成立した場合には、実際に「キャラE追加」の演出が実行される確率は、いずれの設定値も100%であるが、第一の抽選実行条件が成立した場合には、実際に「キャラE追加」の演出が実行される確率は、設定1で3%、設定2で5%、設定5で6%、設定6で8%である。換言すれば、「キャラE追加」の演出が実行されるゲームの目押し状況によって（本例では、ピタ押しか1コマ滑りかによって）、「キャラE追加」の演出によって示唆される情報の発生頻度（本例では、演出の実行確率）が異なっている（ピタ押しの方が1コマ滑りよりも情報の発生頻度が低い）。

40

#### 【0325】

< 設定示唆演出 / 演出抽選テーブル / 設定示唆演出の内容（キャラF追加） >

「キャラF追加」の演出に関する第一の抽選実行条件は、条件要素1（キャラ追加状況）＝キャラB、C、D、E，条件要素2（目押し状況）＝0コマである。このため、第1

50



副制御部400は、特別役2遊技状態(RT2)において「キャラE追加」の演出が実行されている状態で、ピタ押しで図柄位置番号1の「セブン2図柄」が停止表示された場合に、図24に示す設定値別の設定示唆演出抽選の抽選値を用いて設定示唆演出抽選を実行する。設定示唆演出抽選の結果、当該抽選に当選したと判定した場合(ステップS1407がYesの場合)に、次のステップS1408において、「キャラF追加」の演出を、演出画像表示装置157の表示領域に表示させるための処理を行う。これにより、演出画像表示装置157の表示領域に、「キャラF追加」の演出が表示される。

【0326】

ここで、「キャラF追加」の演出に関する第一の抽選実行条件が成立した場合に、実際に「キャラF追加」の演出が実行される確率は、設定1で0%、設定2で1%、設定5で2%、設定6で8%である。したがって、特別役2遊技状態(RT2)において「キャラE追加」の演出が実行されている状態で、ピタ押しで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることができれば、「キャラF追加」の演出が実行されたか否かにより、設定値が設定1であるか否かを判別することができ、「キャラF追加」の演出が実行されれば設定1は否定される。

10

【0327】

「キャラF追加」の演出に関する第二の抽選実行条件は、条件要素1(キャラ追加状況)=キャラB、C、D、E、条件要素2(目押し状況)=1コマである。このため、第一副制御部400は、特別役2遊技状態(RT2)において「キャラE追加」の演出が実行されている状態で、1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」が停止表示された場合に、図24に示す設定値別の設定示唆演出抽選の抽選値を用いて設定示唆演出抽選を実行する。設定示唆演出抽選の結果、当該抽選に当選したと判定した場合(ステップS1407がYesの場合)に、次のステップS1408において、「キャラF追加」の演出を、演出画像表示装置157の表示領域に表示させるための処理を行う。これにより、演出画像表示装置157の表示領域に、「キャラF追加」の演出が表示される。

20

【0328】

ここで、「キャラF追加」の演出に関する第二の抽選実行条件が成立した場合に、実際に「キャラF追加」の演出が実行される確率は、設定1で45%、設定2で50%、設定5で45%、設定6で50%である。したがって、特別役2遊技状態(RT2)において「キャラE追加」の演出が実行されている状態で、1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることができれば、「キャラF追加」の演出が実行されたか否かにより、設定値が、偶数(本例では、設定2、設定6)、奇数(本例では、設定1、設定5)のいずれであるかを、ある程度、推測することができる。

30

【0329】

よって、本例の演出抽選テーブルでは、第二の抽選実行条件が成立した場合には、設定値が偶数、奇数のいずれであるかを、ある程度、推測することはできるが、第一の抽選実行条件が成立した場合には、設定1ではないことを把握することができる。換言すれば、「キャラF追加」の演出が実行されるゲームの目押し状況によって(本例では、ピタ押しか1コマ滑りかによって)、「キャラF追加」の演出によって示唆される情報(本例では、設定値)の質が異なっている(図25に示すように、ピタ押しの方が1コマ滑りよりも情報の質(精度)がよい(信頼度が高い))。このため、遊技者はピタ押しをすることで、短い時間(少ない遊技)で設定推測を行うことが可能となり、無駄な投資や時間消費を低減でき、遊技者にとって有利となる。

40

【0330】

また、本例の演出抽選テーブルでは、第二の抽選実行条件が成立した場合には、実際に「キャラF追加」の演出が実行される確率は、設定1で45%、設定2で50%、設定5で45%、設定6で50%であるが、第一の抽選実行条件F1が成立した場合には、実際に「キャラF追加」の演出が実行される確率は、設定1で0%、設定2で1%、設定5で2%、設定6で8%である。換言すれば、「キャラF追加」の演出が実行されるゲームの目押し状況によって(本例では、ピタ押しか1コマ滑りかによって)、「キャラF追加」

50

の演出によって示唆される情報の発生頻度（本例では、演出の実行確率）が異なっている（ピタ押しの方が1コマ滑りよりも情報の発生頻度が低い）。

【0331】

本実施形態に係る遊技台によれば、例えば、特別役2遊技状態（RT2）の5G目に「キャラB、C、D追加」の演出が実行されている状態で、ピタ押しで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることができれば、「キャラE追加」の演出が実行されたか否かにより、設定値の高低を推測することができる（設定値に関する第一の判別を行うことができる）。また、特別役2遊技状態（RT2）の6G目に「キャラE追加」の演出が実行されている状態で、1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることができれば、「キャラF追加」の演出が実行されたか否かにより、設定値が偶数か奇数かを判別することができる（設定値に関する第二の判別を行うことができる）。なお、設定値に関する第一の判別と第二の判別の順序はいずれが先でも構わない（例えば、第二の判別が5G目、第一の判別が6G目であってもよい）。

10

【0332】

そして、5G目で設定値が高いと判断した遊技者は、6G目で「キャラF追加」の演出が実行されれば、設定値が偶数の設定6である可能性が高いことを把握することができる。5G目で設定値が低いと判断した遊技者は、6G目で「キャラF追加」の演出が実行されれば、設定値が偶数の設定2である可能性が高いことを把握することができる。また、5G目で設定値が低いと判断した遊技者は、6G目で「キャラF追加」の演出が実行されなければ、設定値が奇数の設定5である可能性が高いことを把握することができる。5G目で設定値が低いと判断した遊技者は、6G目で「キャラF追加」の演出が実行されなければ、設定値が奇数の設定1である可能性が高いことを把握することができる。

20

【0333】

よって、遊技者は、特別役2遊技状態（RT2）において、1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることで、設定値が偶数か奇数かの情報を得ることができ、ピタ押しで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることで、設定値の高低の情報を得ることができる。

【0334】

このため、本例に係る遊技台によれば、一の技術介入における目押しタイミング（例えば、ピタ押し、または、1コマ滑り）を使い分けて、異なる特典（例えば、設定値が偶数か奇数かの情報、または、設定値の高低の情報）を得られる遊技性を提供でき、他の遊技台との差別化を図ることができる。また、遊技者は、目押しタイミングを使い分けることで本当に得たい情報を得ることができる。

30

【0335】

<<実施形態3>>

次に、本発明の実施形態3に係る遊技台（スロットマシン）について説明する。なお、重複した説明を回避するために、上記実施形態1に係るスロットマシン100と異なる構成についてのみ説明する。

【0336】

<設定示唆演出/演出抽選テーブル>

図26は、実施形態3に係るスロットマシンにおいて設定示唆演出の抽選に用いられる演出抽選テーブルの一例を示した図であり、上記図19に示す演出抽選テーブルに対応する図である。

40

【0337】

<設定示唆演出/演出抽選テーブル/抽選実行条件>

実施形態3に係る演出抽選テーブルの抽選実行条件では、「キャラ追加状況」を除外しており、「条件要素1（実行ゲーム数）」、および、「条件要素2（目押し状況）」の2種類の条件としている。

【0338】

<設定示唆演出/演出抽選テーブル/1G目~5G目>

50

1 G目～5 G目では、条件要素2（目押し状況）＝0コマと、条件要素2（目押し状況）＝1コマと、で設定示唆演出（「キャラ追加」の演出）の当選確率に差異が設けられておらず、その当選確率は、設定1で3％、設定2で5％、設定5で6％、設定6で8％である。すなわち、1 G目～5 G目では、設定値が高くなるほど当選確率が高くなるように設定している。

【0339】

< 設定示唆演出 / 演出抽選テーブル / 6 G目以降 >

一方、6 G目以降では、条件要素2（目押し状況）＝0コマと、条件要素2（目押し状況）＝1コマと、で設定示唆演出（「キャラ追加」の演出）の当選確率に差異を設けており、その当選確率は、条件要素2（目押し状況）＝0コマの場合が、設定1で3％、設定2で5％、設定5で6％、設定6で8％であり、条件要素2（目押し状況）＝1コマの場合が、設定1で50％、設定2で75％、設定5で50％、設定6で75％である。

10

【0340】

すなわち、6 G目以降では、条件要素2（目押し状況）＝0コマの場合は、設定値が高くなるほど当選確率が高くなるように設定しているが、条件要素2（目押し状況）＝1コマの場合は、設定値が偶数（本例では、設定2，設定6）のときは75％、奇数（本例では、設定1，設定5）のときは50％に設定している。

【0341】

したがって、特別役2遊技状態（RT2）の6 G目以降において、1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることができれば、「キャラ追加」の演出が実行されたか否かにより、設定値が、偶数（本例では、設定2，設定6）、奇数（本例では、設定1，設定5）のいずれであるかを、ある程度、推測することができる。

20

【0342】

また、特別役2遊技状態（RT2）の6 G目以降において、「キャラ追加」の演出が実行されるゲームの目押し状況によって（本例では、ピタ押しか1コマ滑りかによって）、「キャラ追加」の演出によって示唆される情報（本例では、設定値）の質が異なっている（ピタ押しの方が1コマ滑りよりも情報の質（精度）がよい（信頼度が高い））。このため、遊技者はピタ押しをすることで、短い時間（少ない遊技）で設定推測を行うことが可能となり、無駄な投資や時間消費を低減でき、遊技者にとって有利となる。

【0343】

また、本例の演出抽選テーブルでは、6 G目以降の「キャラ追加」の演出が実行されるゲームの目押し状況によって（本例では、ピタ押しか1コマ滑りかによって）、6 G目以降の「キャラ追加」の演出によって示唆される情報の発生頻度（本例では、演出の実行確率）が異なっている（ピタ押しの方が1コマ滑りよりも情報の発生頻度が低い）。

30

【0344】

本実施形態に係る遊技台によれば、例えば、特別役2遊技状態（RT2）の6 G目以降に、ピタ押しで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることができれば、「キャラ追加」の演出が実行されたか否かにより、設定値の高低を推測することができる（設定値に関する第一の判別を行うことができる）。また、特別役2遊技状態（RT2）の6 G目以降に、1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることができれば、「キャラ追加」の演出が実行されたか否かにより、設定値が偶数か奇数かを判別することができる（設定値に関する第二の判別を行うことができる）。なお、設定値に関する第一の判別と第二の判別の順序はいずれが先でも構わない。

40

【0345】

そして、設定値に関する第一の判別によって設定値が高いと判断した遊技者は、設定値に関する第二の判別で「キャラ追加」の演出が実行されれば、設定値が偶数の設定6である可能性が高いことを把握することができる。設定値に関する第一の判別によって設定値が低いと判断した遊技者は、設定値に関する第二の判別で「キャラ追加」の演出が実行されれば、設定値が偶数の設定2である可能性が高いことを把握することができる。

【0346】

50

また、設定値に関する第一の判別によって設定値が低いと判断した遊技者は、設定値に関する第二の判別で「キャラ追加」の演出が実行されなければ、設定値が奇数の設定5である可能性が高いことを把握することができ、設定値に関する第一の判別によって設定値が低いと判断した遊技者は、「キャラ追加」の演出が実行されなければ、設定値に関する第二の判別によって設定値が奇数の設定1である可能性が高いことを把握することができる。

【0347】

よって、遊技者は、特別役2遊技状態(RT2)において、1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることで、設定値が偶数か奇数かの情報を得ることができ、ピタ押しで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることで、設定値の高低の情報を得ることができる。

10

【0348】

このため、本例に係る遊技台によれば、一の技術介入における目押しタイミング(例えば、ピタ押し、または、1コマ滑り)を使い分けて、異なる特典(例えば、設定値が偶数か奇数かの情報、または、設定値の高低の情報)を得られる遊技性を提供でき、他の遊技台との差別化を図ることができる。また、遊技者は、目押しタイミングを使い分けることで本当に得たい情報を得ることができる。

【0349】

<設定示唆演出による設定推測が可能な遊技>

図27(a)は、特別役2遊技状態(RT2)において設定示唆演出による設定推測が可能な遊技を示した図である。

20

【0350】

<設定示唆演出による設定推測が可能な遊技/差異なし期間>

図26に示す演出抽選テーブルでは、条件要素1(実行ゲーム数)が1G目~5G目の場合には、条件要素2(目押し状況)=0コマと、条件要素3(目押し状況)=1コマと、で設定示唆演出の当選確率に差異が設けられていない(条件要素3(目押し状況)=1コマのみである)。図27(a)に示すように、本例では、この1G~5Gの遊技期間を、条件要素2(目押し状況)の成立によって設定示唆演出の内容に差異が生じないことから、「差異なし区間」という。

【0351】

<設定示唆演出による設定推測が可能な遊技/差異あり期間>

図26に示す演出抽選テーブルでは、条件要素1(実行ゲーム数)が6G目以降の場合には、条件要素2(目押し状況)=0コマと、条件要素3(目押し状況)=1コマと、で設定示唆演出の当選確率に差異を設けている。図27(a)に示すように、本例では、この6G以降の遊技期間を、条件要素2(目押し状況)の成立によって設定示唆演出の内容に差異が生じることから、「差異あり区間」という。

30

【0352】

<特別役2遊技状態(RT2)における遊技/具体例>

図27(b)は、特別役2遊技状態(RT2)の差異あり期間の6G目から枚数調整を行う場合の遊技の流れを説明するための図である。

40

本例では、目押しに自身が無く、6G目以降において質の良い設定推測を行うことができないと判断した等により、特別役2遊技状態(RT2)の差異あり期間の6G目から枚数調整を行っている。このような遊技を行えば、6G~9Gの遊技期間で、枚数調整停止操作に最大4回チャレンジすることができ、いずれかのゲームで枚数調整停止操作に成功した場合には、10G目の遊技を行うことができる。

【0353】

図27(c)は、特別役2遊技状態(RT2)の差異なし期間の4G目から枚数調整を行う場合の遊技の流れを説明するための図である。

本例では、特定の理由(例えば、(1)遊技時間が少なく、設定示唆演出による設定推測を行う時間が確保できない、(2)遊技店が閉店間際に遊技時間が少ない、(3)設定

50

示唆演出による設定推測が不要と判断した、(4)目押しに自身が無く、6G目以降において質の良い設定推測を行うことができないと判断した等)により、特別役2遊技状態(RT2)の差異なし期間の4G目から枚数調整を行っている。このような遊技を行えば、4G~9Gの遊技期間で、枚数調整停止操作に最大6回チャレンジすることができ、いずれかのゲームで枚数調整停止操作に成功した場合には、10G目の遊技を行うことができる。

#### 【0354】

図27(d)は、特別役2遊技状態(RT2)の差異あり期間の8G目から枚数調整を行う場合の遊技の流れを説明するための図である。

本例では、「キャラ追加」の演出によって最後のキャラが追加されたことにより、特別役2遊技状態(RT2)の差異あり期間の8G目から枚数調整を行っている。このような遊技を行えば、設定示唆演出による設定推測を行う時間を最大限、確保した上で、残りの8G~9Gの遊技期間で、枚数調整停止操作に最大2回チャレンジすることができ、いずれかのゲームで枚数調整停止操作に成功した場合には、10G目の遊技を行うことができる。

10

#### 【0355】

図27(e)は、特定の理由により、特別役2遊技状態(RT2)の1Gから枚数調整を行う場合の遊技の流れを説明するための図である。

本例では、特定の理由(例えば、(1)遊技時間が少なく、設定示唆演出による設定推測を行う時間が確保できない、(2)遊技店が閉店間際で遊技時間が少ない、(3)設定示唆演出による設定推測が不要と判断した、(4)目押しに自身が無く、6G目以降において質の良い設定推測を行うことができないと判断した等)により、特別役2遊技状態(RT2)の1Gから枚数調整を行っている。

20

#### 【0356】

このような遊技を行えば、1G~9Gの遊技期間で、枚数調整停止操作に最大9回チャレンジすることができ、いずれかのゲームで枚数調整停止操作に成功した場合には、10G目の遊技を行うことができる。

#### 【0357】

本実施形態に係る遊技台によれば、以上説明した複数種類の戦術のいずれかで遊技を進行させることができる。例えば、中級者であれば、図27(d)に示す6G目にピタ押しまたは1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることができれば、「キャラ追加」の演出が実行されたか否かにより、ある程度、設定値を推測することができる。また、続く7G~9Gの遊技期間で、枚数調整停止操作に最大3回チャレンジすることができ、いずれかのゲームで枚数調整停止操作に成功した場合には、10G目の遊技を行うことができる。

30

#### 【0358】

また、上級者は、図27(d)に示す6G目にピタ押しで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることができれば、「キャラ追加」の演出が実行されたか否かにより、ある程度、設定値を推測することができる。また、続く7G~9Gの遊技期間で、枚数調整停止操作に最大3回チャレンジすることができ、いずれかのゲームで枚数調整停止操作に成功した場合には、10G目の遊技を行うことができる。

40

#### 【0359】

また、上級者は、図27(d)に示す6G目に1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させることができれば、「キャラ追加」の演出が実行されたか否かにより、設定値が偶数か奇数かを判別することができる。また、続く7G~9Gの遊技期間で、枚数調整停止操作に最大3回チャレンジすることができ、いずれかのゲームで枚数調整停止操作に成功した場合には、10G目の遊技を行うことができる。

#### 【0360】

一方、初心者は、特別役2遊技状態(RT2)に移行した後は、なるべく目標図柄(セブン2図柄)を狙って左ルール110の第1停止操作を行うことで、「キャラ追加」の演

50

出が実行されるように遊技を行えば、例えば、図27(c)に示すような遊技進行となり、7G目で「キャラ追加」の演出が行われた場合であっても、設定の推測を行うことができる。また、続く8G~9Gの遊技期間で、枚数調整停止操作に最大2回チャレンジすることができ、いずれかのゲームで枚数調整停止操作に成功した場合には、10G目の遊技を行うことができる。

【0361】

また、初心者は、目押しに自身が無く、質の良い設定推測を行うことができないと判断した場合には、例えば、図27(b)に示す戦術で遊技を進行させて6G目から枚数調整を行えば、6G~9Gの遊技期間で、枚数調整停止操作に最大4回チャレンジすることができ、いずれかのゲームで枚数調整停止操作に成功した場合には、10G目の遊技を行うことができる。

10

【0362】

また、遊技者の遊技時間が限られている場合(例えば、(1)遊技時間が少なく、設定示唆演出による設定推測を行う時間が確保できない、(2)遊技店が閉店間際に遊技時間が少ない等)には、例えば、図27(e)に示す戦術で遊技を進行させることで、限られた遊技時間内で効率的に遊技を進行させることができる。また、1G~9Gの遊技期間で、枚数調整停止操作に最大9回チャレンジすることができ、いずれかのゲームで枚数調整停止操作に成功した場合には、10G目の遊技を行うことができる。

【0363】

また、遊技者が設定示唆が不要と判断した場合には、例えば、図27(c)に示す戦術で遊技を進行させることで、4G~9Gの遊技期間で、枚数調整停止操作に最大6回チャレンジすることができる。

20

【0364】

<<実施形態4>>

次に、本発明の実施形態4に係る遊技台(スロットマシン)について説明する。なお、重複した説明を回避するために、上記実施形態1に係るスロットマシン100と異なる構成についてのみ説明する。

【0365】

<設定示唆演出/演出抽選テーブル>

図28は、実施形態4に係るスロットマシンにおいて設定示唆演出の抽選に用いられる演出抽選テーブルの一例を示した図であり、上記図19に示す演出抽選テーブルに対応する図である。

30

【0366】

<設定示唆演出/演出抽選テーブル/抽選実行条件>

実施形態4に係る演出抽選テーブルの抽選実行条件では、「キャラ追加状況」と「目押し状況」を除外しており、「条件要素1(実行ゲーム数)」のみとしている。

【0367】

<設定示唆演出/演出抽選テーブル/奇数ゲーム>

奇数ゲームでは、設定示唆演出(「キャラ追加」の演出)の当選確率は、設定1で50%、設定2で75%、設定5で50%、設定6で75%である。すなわち、設定値が偶数(本例では、設定2,設定6)のときは75%、奇数(本例では、設定1,設定5)のときは50%に設定している。

40

【0368】

したがって、特別役2遊技状態(RT2)の奇数ゲームにおいて、「キャラ追加」の演出が実行されたか否かにより、設定値が、偶数(本例では、設定2,設定6)、奇数(本例では、設定1,設定5)のいずれであるかを、ある程度、推測することができる。

【0369】

<設定示唆演出/演出抽選テーブル/偶数ゲーム>

一方、偶数ゲームでは、設定示唆演出(「キャラ追加」の演出)の当選確率は、設定1で3%、設定2で5%、設定5で6%、設定6で8%である。すなわち、設定値が高くな

50

るほど当選確率が高くなるように設定している。

【0370】

本例では、特別役2遊技状態(RT2)において「キャラ追加」の演出が実行されるゲーム数によって(本例では、奇数ゲームか偶数ゲームかによって)、「キャラ追加」の演出によって示唆される情報(本例では、設定値)の質が異なっている(奇数ゲームの方が偶数ゲームよりも情報の質(精度)がよい(信頼度が高い))。

【0371】

また、本例の演出抽選テーブルでは、「キャラ追加」の演出が実行されるゲーム数によって(本例では、奇数ゲームか偶数ゲームかによって)、「キャラ追加」の演出によって示唆される情報の発生頻度(本例では、演出の実行確率)が異なっている(偶数ゲームの方が奇数ゲームよりも情報の発生頻度が低い)。

10

【0372】

本例に係る遊技台によれば、実行する期間によって、遊技台の設定値の推測に対する技術介入の目的を異ならせることができ、リールの停止操作が単調な作業となることなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

【0373】

<本願発明1>

以上説明したように、本発明の実施形態に係る遊技台(例えば、図1に示すスロットマシン100)は、複数種類の図柄(例えば、図3に示す10種類の図柄)が施され、回転駆動される複数のリール(例えば、図1に示すリール110~112)と、前記複数のリールの回転を個別に停止させるための停止操作を受け付ける停止操作受付手段(例えば、図1に示すストップボタン137~139、図10に示すストップボタン受付処理)と、役(例えば、図5に示す役)の内部当選に関する抽選処理を行い、抽選結果を決定する抽選手段(例えば、図8に示す入賞役内部抽選処理)と、受け付けた前記停止操作に基づいて、前記複数のリールを停止させる停止制御手段(例えば、図10に示すリール制御判定処理)と、複数種類の遊技状態(例えば、図4に示す7種類の遊技状態(RT0~RT6))のいずれかを設定可能な遊技状態設定手段(例えば、図8に示す遊技状態更新処理)と、前記停止操作の際の目押しによる技術介入に応じて、特典(例えば、図20~図21に示す設定示唆演出、図5に示す小役1の入賞によるメダルの払出し)を付与可能な特典付与手段(例えば、図13に示す停止操作コマンド受付時処理、図8に示すメダル払出し処理)と、を備えた遊技台であって、前記複数種類の遊技状態には、前記技術介入が行える所定の遊技状態(例えば、図4に示す特別役2遊技状態(RT2))が含まれ、前記遊技状態設定手段は、所定期間(例えば、図22(a)に示す1G~9Gの期間、または、当該期間において枚数調整が行われた場合の1G~10Gの期間)に亘って前記所定の遊技状態を設定可能な手段であり、前記所定期間には、第一の期間と、該第一の期間とは異なる第二の期間とが含まれ、前記特典付与手段は、前記所定の遊技状態における前記第一の期間において前記技術介入を成功させた場合(例えば、(例1)図22(d)に示す1G~4Gの期間の4G目において、ピタ押しで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させた場合、(例2)図23(a)に示す1G~5Gの期間の5G目において、ピタ押しで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させた場合、または、1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させた場合)には、第一の前記特典(以下、「第一の特典」という)(例えば、(例1)4G目における図21(b)に示す「キャラE追加」の演出による設定値の示唆(設定1否定)、(例2)5G目における図21(c)に示す「キャラF追加」の演出による設定値の示唆(設定6確定、または、設定5確定))を付与可能な手段で、前記所定の遊技状態における前記第二の期間において前記技術介入を成功させた場合(例えば、(例1)図22(e)に示す5G~9Gの期間の5G目において、ピタ押しまたは1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させた場合、(例2)図22(d)に示す6G~9Gの6G目において、ピタ押しまたは1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させた場合)には、前記第一の特典とは異なる第二の前記特典(以下、「第二の特典」という)(例えば、(例1)非

20

30

40

50

4 G目における図2 1 ( b ) に示す「キャラ E 追加」の演出による設定値の示唆（設定1の可能性が17%、設定2の可能性が18%、設定5の可能性が19%、設定6の可能性が20%）、（例2）非5 G目における図2 1 ( c ) に示す「キャラ F 追加」の演出による設定値の示唆（設定1否定）を付与可能な手段である、ことを特徴とする遊技台（以下、「本願発明1に係る遊技台」という場合がある。）である。

【0374】

本願発明1に係る遊技台によれば、所定の遊技状態における第一の期間において技術介入を成功させた場合には、第一の特典を付与可能で、所定の遊技状態における第二の期間において技術介入を成功させた場合には、第一の特典とは異なる第二の前記特典を付与可能なため、目押しによる技術介入を実行する期間によって、技術介入の目的を異ならせることができ、リールの停止操作が単調な作業となることがなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。従来の遊技台では、「目押しが正確な場合に所定の情報が得られる」という技術思想に止まるが、本願発明1に係る遊技台によれば、「目押しタイミング（目押しを実行する期間）を使い分けることで遊技者が本当に得たい情報を得ることができる」という顕著な効果を有する。

10

【0375】

なお、前記技術介入は、一のリール（例えば、図1や図3に示す左リール110）における所定の図柄位置（例えば、図3に示す図柄位置番号1に対応する図柄）に施された特定図柄（例えば、図3に示すセブン2図柄）を所定の表示位置（例えば、図6に示す図柄表示窓113の中段）に停止させるための目押しを含むものであってもよい。

20

【0376】

このような構成とすれば、同じ箇所を目押しする技術介入であっても、実行する期間によって、当該技術介入の目的を異ならせることができ、リールの制約に左右されずに実現できる。

【0377】

また、前記特典付与手段は、前記第一の期間においては、前記特定図柄を前記所定の表示位置に停止させるための目押し精度により、付与する前記第一の特典を異ならす（例えば、（例1）図19に示す演出抽選テーブルでは、4 G目において1コマ滑りで「セブン2図柄」を停止表示させた場合には、設定示唆演出によって設定値が設定1であるか否かを判別することはできないが、4 G目においてピタ押しで「セブン2図柄」を停止表示させた場合には、設定示唆演出によって設定値が設定1であるか否かを判別することができる、（例2）図19に示す演出抽選テーブルでは、5 G目において1コマ滑りで「セブン2図柄」を停止表示させた場合には、設定示唆演出によって設定値が設定5であることが確定するが、5 G目においてピタ押しで「セブン2図柄」を停止表示させた場合には、設定示唆演出によって設定値が設定6であることが確定する）手段であり、前記第二の期間においては、前記特定図柄を前記所定の表示位置に停止させるための目押し精度により、付与する前記第二の特典を異ならさない（例えば、（例1）図19に示す演出抽選テーブルでは、非4 G目においては、1コマ滑りで「セブン2図柄」を停止表示させた場合も、ピタ押しで「セブン2図柄」を停止表示させた場合も、同じ設定示唆演出によって同じ設定値に関する情報が提供される、（例2）図19に示す演出抽選テーブルでは、非5 G目においては、1コマ滑りで「セブン2図柄」を停止表示させた場合も、ピタ押しで「セブン2図柄」を停止表示させた場合も、同じ設定示唆演出によって同じ設定値に関する情報が提供される）手段であってよい。

30

40

【0378】

このような構成とすれば、期間によって目押しに対する緊張感を変えることによりメリハリを持たせ、リールの停止操作が単調な作業となることがなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

【0379】

また、前記第一の特典は、遊技台の内部状態（例えば、設定値、特別遊技状態（BB遊技、RB遊技、AT等）のストック数、AT獲得の有無、ATのセット数や上乘せゲーム

50



数、モード、ポイント数、アイテムの有無)を示唆する第一の内部示唆情報であり、前記第二の特典は、遊技台の内部状態を示唆する第二の内部示唆情報であり、前記特典付与手段は、前記第一の内部示唆情報と前記第二の内部示唆情報の違いにより、遊技台の内部状態の推測に差異を生じさせることが可能な手段であってもよい。

【0380】

このような構成とすれば、実行する期間によって、遊技台の内部状態の推測に対する技術介入の目的を異ならせることができ、リールの停止操作が単調な作業となることなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

【0381】

また、複数種類の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定値設定手段(例えば、図7に示す初期設定において設定値を設定する処理)を備え、前記第一の内部示唆情報は、前記設定値を示唆する第一の設定値示唆情報であり、前記第二の内部示唆情報は、前記設定値を示唆する第二の設定値示唆情報であり、前記第一の設定値示唆情報は、該第一の設定値示唆情報から設定値に関する一の情報(例えば、設定値の高低の情報(例えば、設定値が設定5,6、または、設定1,2のいずれであるかという情報)、設定値が特定の設定値ではないという情報(例えば、設定1否定の情報)、設定値が特定の設定値であるという情報(例えば、設定5確定や設定6確定の情報))を推測可能な情報であり、前記第二の設定値示唆情報は、該第二の設定値示唆情報から前記一の情報とは異なる情報(例えば、設定値が偶数か奇数かの情報(例えば、設定値が設定2,6、または、設定1,5のいずれであるかという情報))を推測可能な情報であってもよい。

【0382】

このような構成とすれば、実行する期間によって、遊技台の設定値の推測に対する技術介入の目的を異ならせることができ、リールの停止操作が単調な作業となることなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

【0383】

また、前記第一の設定値示唆情報の表示態様は、前記第二の設定値示唆情報の表示態様と同じであってもよい。

【0384】

このような構成とすれば、同じ表示態様の設定値示唆情報であっても質(内容)の異なる設定値示唆情報となり、他の遊技者に盗み見されたとしても実行した遊技者だけが真相を知り得る貴重な情報となる。

【0385】

また、前記技術介入は、前記所定期間での遊技媒体の純増数に変化を与えない技術介入であってもよい。

【0386】

このような構成とすれば、獲得枚数を気にさせずに遊技者に技術介入を実行させることができる。

【0387】

<本願発明2>

また、本発明の実施形態に係る遊技台(例えば、図1に示すスロットマシン100)は、複数種類の図柄(例えば、図3に示す10種類の図柄)が施され、回転駆動される複数のリール(例えば、図1に示すリール110~112)と、前記複数のリールの回転を個別に停止させるための停止操作を受け付ける停止操作受付手段(例えば、図1に示すストップボタン137~139、図10に示すストップボタン受付処理)と、役(例えば、図5に示す役)の内部当選に関する抽選処理を行い、抽選結果を決定する抽選手段(例えば、図8に示す入賞役内部抽選処理)と、受け付けた前記停止操作に基づいて、前記複数のリールを停止させる停止制御手段(例えば、図10に示すリール制御判定処理)と、複数種類の遊技状態(例えば、図4に示す7種類の遊技状態(RT0~RT6))のいずれかを設定可能な遊技状態設定手段(例えば、図8に示す遊技状態更新処理)と、前記停止操作の際の目押しによる技術介入に応じて、特典(例えば、図20~図21に示す設定示唆

10

20

30

40

50

演出、図5に示す小役1の入賞によるメダルの払出し)を付与可能な特典付与手段(例えば、図13に示す停止操作コマンド受付時処理、図8に示すメダル払出し処理)と、を備えた遊技台であって、前記複数種類の遊技状態には、複数種類の前記技術介入(以下、「複数種類の技術介入」という。)が行える所定の遊技状態(例えば、図4に示す特別役2遊技状態(RT2))が含まれ、前記遊技状態設定手段は、所定期間(例えば、図22(a)に示す1G~9Gの期間、または、当該期間において枚数調整が行われた場合の1G~10Gの期間)に亘って前記所定の遊技状態を設定可能な手段であり、前記所定期間には、第一の期間と、該第一の期間とは異なる第二の期間とが含まれ、前記複数種類の技術介入には、第一の技術介入(設定判別の技術介入。例えば、図15や図19を用いて説明した、ピタ押し(または1コマ滑り)で図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させる停止操作)と、該第一の技術介入とは異なる第二の技術介入(枚数調整の技術介入。例えば、図5や図22(a)を用いて説明した、小役1に入賞させる枚数調整停止操作)と、が含まれ、前記特典付与手段は、前記所定の遊技状態における前記第一の期間において前記第一の技術介入を成功させた場合(例えば、(例1)図22(d)に示す1G~4Gの期間の4G目において、ピタ押しで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させた場合、(例2)図23(a)に示す1G~5Gの期間の5G目において、ピタ押しで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させた場合、または、1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させた場合)には、第一の前記特典(以下、「第一の特典」という。)(例えば、(例1)4G目における図21(b)に示す「キャラE追加」の演出による設定値の示唆(設定1否定)、(例2)5G目における図21(c)に示す「キャラF追加」の演出による設定値の示唆(設定6確定、または、設定5確定))を付与可能な手段で、前記所定の遊技状態における前記第二の期間において前記第一の技術介入を成功させた場合(例えば、(例1)図22(e)に示す5G~9Gの期間の5G目において、ピタ押しまたは1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させた場合、(例2)図22(d)に示す6G~9Gの6G目において、ピタ押しまたは1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させた場合)には、前記第一の特典とは異なる第二の前記特典(以下、「第二の特典」という。)(例えば、(例1)非4G目における図21(b)に示す「キャラE追加」の演出による設定値の示唆(設定1の可能性が17%、設定2の可能性が18%、設定5の可能性が19%、設定6の可能性が20%)、(例2)非5G目における図21(c)に示す「キャラF追加」の演出による設定値の示唆(設定1否定))を付与可能な手段であり、前記第二の技術介入は、前記所定期間での遊技媒体の純増数がより多くなる技術介入である(例えば、枚数調整をしない場合の払出しが117枚のときに、枚数調整をすることで純増数が126枚となる)、ことを特徴とする遊技台(以下、「本願発明2に係る遊技台」という場合がある。)である。

10

20

30

【0388】

本願発明2に係る遊技台によれば、所定の遊技状態における第一の期間において第一の技術介入を成功させた場合には、第一の特典を付与可能で、所定の遊技状態における第二の期間において第一の技術介入を成功させた場合には、第一の特典とは異なる第二の前記特典を付与可能なため、目押しによる技術介入を実行する期間によって、技術介入の目的を異ならせることができ、リールの停止操作が単調な作業となることなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。従来遊技台では、「目押しが正確な場合に所定の情報が得られる」という技術思想に止まるが、本願発明2に係る遊技台によれば、「目押しタイミング(目押しを実行する期間)を使い分けることで遊技者が本当に得たい情報を得ることができる」という顕著な効果を有する。

40

【0389】

また、第二の技術介入は、第一の期間と第二の期間を含む所定期間での遊技媒体の純増数がより多くなる技術介入であるため、第一の技術介入の目的のために第二の技術介入をどのタイミングで行うかの戦略を与えられ、リールの停止操作が単調な作業となることなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

50

## 【0390】

なお、前記第一の技術介入は、一のリール（例えば、図1や図3に示す左リール110）における第一の図柄位置（例えば、図3に示す図柄位置番号1に対応する図柄）に施された第一の図柄（例えば、図3に示すセブン2図柄）を所定の表示位置（例えば、図6に示す図柄表示窓113の中段）に停止させるための目押しを含むものであってもよい。

## 【0391】

このような構成とすれば、同じ箇所を目押しする技術介入であっても、実行する期間によって、当該技術介入の目的を異ならせることができ、リールの制約に左右されずに実現できる。なお、上記実施形態においては、本願発明に係る「第一の技術介入」の一例として、左リールを停止させるための目押しの例を示したが、本願発明に係る「第一の技術介入」は、上記実施形態の例に限定されず、その他のリールを停止させるための目押しであってもよい。また、「第一の技術介入」に用いるリールと「第二の技術介入」に用いるリールは、同じリールであってもよいし、異なるリールであってもよい。

10

## 【0392】

また、前記第二の技術介入は、一のリール（例えば、図1や図3に示す左リール110）における第二の図柄位置（例えば、図3に示す図柄位置番号7に対応する図柄）に施された第二の図柄（例えば、図3に示すBAR図柄）を所定の表示位置（例えば、図6に示す図柄表示窓113の中段）に停止させるための目押しを含むものであり、前記第一の技術介入と前記第二の技術介入は、同一の遊技で行えない技術介入であり、前記第二の図柄に対する引き込み範囲（例えば、図15において左リールの図柄位置番号7に対応する引き込み数 = 0コマ）は、前記第一の図柄に対する引き込み範囲（例えば、図15において左リールの図柄位置番号2に対応する引き込み数 = 1コマ）よりも小さい引き込み範囲であってもよい。

20

## 【0393】

このような構成とすれば、付与状況、遊技状況（遊技時間がある状況、閉店間近）および遊技者の技量に応じて、遊技者が、より良い戦略を立てることができる遊技台を提供できる。なお、上記実施形態においては、本願発明に係る「第一の図柄位置」の一例として、左リールの図柄位置番号1、「第二の図柄位置」の一例として、左リールの図柄位置番号7の例を示したが、本願発明に係る「第一の図柄位置」と「第二の図柄位置」は、上記実施形態の例に限定されず、その他の図柄位置であってもよいし、異なるリールの同じ図柄位置であってもよい。また、上記実施形態においては、本願発明に係る「第一の図柄」の一例として、セブン2図柄、「第二の図柄」の一例として、BAR図柄の例を示したが、本願発明に係る「第一の図柄」と「第二の図柄」は、上記実施形態の例に限定されず、その他の図柄であってもよいし、図柄位置の異なる同じ図柄であってもよい。

30

## 【0394】

また、前記第一の技術介入は、最初の停止操作を一のリールに対して行う技術介入であり、前記第二の技術介入は、最初の停止操作を一のリールに対して行う技術介入であり、前記第一の技術介入において前記最初の停止操作により停止させるリールは、前記第二の技術介入において前記最初の停止操作により停止させるリールとは異なるリールであってもよい。

40

## 【0395】

このような構成とすれば、各技術介入の明確化によって実行順のミスを防止することができる。

## 【0396】

また、前記特典付与手段は、前記第一の期間においては、前記第一の図柄を前記所定の表示位置に停止させるための目押し精度により、付与する前記第一の特典を異ならす（例えば、（例1）図19に示す演出抽選テーブルでは、4G目において1コマ滑りで「セブン2図柄」を停止表示させた場合には、設定示唆演出によって設定値が設定1であるか否かを判別することはできないが、4G目においてピタ押しで「セブン2図柄」を停止表示させた場合には、設定示唆演出によって設定値が設定1であるか否かを判別することがで

50

きる、(例2)図19に示す演出抽選テーブルでは、5G目において1コマ滑りで「セブン2図柄」を停止表示させた場合には、設定示唆演出によって設定値が設定5であることが確定するが、5G目においてピタ押しで「セブン2図柄」を停止表示させた場合には、設定示唆演出によって設定値が設定6であることが確定する)手段であり、前記第二の期間においては、前記第一の図柄を前記所定の表示位置に停止させるための目押し精度により、付与する前記第二の特典を異ならさない(例えば、(例1)図19に示す演出抽選テーブルでは、非4G目においては、1コマ滑りで「セブン2図柄」を停止表示させた場合も、ピタ押しで「セブン2図柄」を停止表示させた場合も、同じ設定示唆演出によって同じ設定値に関する情報が提供される、(例2)図19に示す演出抽選テーブルでは、非5G目においては、1コマ滑りで「セブン2図柄」を停止表示させた場合も、ピタ押しで「セブン2図柄」を停止表示させた場合も、同じ設定示唆演出によって同じ設定値に関する情報が提供される)手段であってもよい。

10

## 【0397】

このような構成とすれば、期間によって目押しに対する緊張感を変えることによりメリハリを持たせ、リールの停止操作が単調な作業となることがなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

## 【0398】

また、前記第一の特典は、遊技台の内部状態(例えば、設定値、特別遊技状態(BB遊技、RB遊技、AT等)のストック数、AT獲得の有無、ATのセット数や上乘せゲーム数、モード、ポイント数、アイテムの有無)を示唆する第一の内部示唆情報であり、前記第二の特典は、遊技台の内部状態を示唆する第二の内部示唆情報であり、前記特典付与手段は、前記第一の内部示唆情報と前記第二の内部示唆情報の違いにより、遊技台の内部状態の推測に差異を生じさせることが可能な手段であってもよい。

20

## 【0399】

このような構成とすれば、実行する期間によって、遊技台の内部状態の推測に対する技術介入の目的を異ならせることができ、リールの停止操作が単調な作業となることがなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。また、第一の技術介入の目的のために第二の技術介入をどのタイミングで行うかの戦略を与えられ、リールの停止操作が単調な作業となることがなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

## 【0400】

また、複数種類の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定値設定手段(例えば、図7に示す初期設定において設定値を設定する処理)を備え、前記第一の内部示唆情報は、前記設定値を示唆する第一の設定値示唆情報であり、前記第二の内部示唆情報は、前記設定値を示唆する第二の設定値示唆情報であり、前記第一の設定値示唆情報は、該第一の設定値示唆情報から設定値に関する一の情報(例えば、設定値の高低の情報(例えば、設定値が設定5、6、または、設定1、2のいずれであるかという情報)、設定値が特定の設定値ではないという情報(例えば、設定1否定の情報)、設定値が特定の設定値であるという情報(例えば、設定5確定や設定6確定の情報))を推測可能な情報であり、前記第二の設定値示唆情報は、該第二の設定値示唆情報から前記一の情報とは異なる情報(例えば、設定値が偶数か奇数かの情報(例えば、設定値が設定2、6、または、設定1、5のいずれであるかという情報))を推測可能な情報であってもよい。

30

40

## 【0401】

このような構成とすれば、実行する期間によって、遊技台の設定値の推測に対する技術介入の目的を異ならせることができ、リールの停止操作が単調な作業となることがなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。また、第一の技術介入の目的のために第二の技術介入をどのタイミングで行うかの戦略を与えられ、リールの停止操作が単調な作業となることがなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

## 【0402】

また、前記第一の設定値示唆情報の表示態様は、前記第二の設定値示唆情報の表示態様と同じであってもよい。

50

## 【 0 4 0 3 】

このような構成とすれば、同じ表示態様の設定値示唆情報であっても質（内容）の異なる設定値示唆情報となり、他の遊技者に盗み見されたとしても実行した遊技者だけが真相を知り得る貴重な情報となる。

## 【 0 4 0 4 】

また、前記技術介入は、前記所定期間での遊技媒体の純増数に変化を与えない技術介入であってもよい。

## 【 0 4 0 5 】

このような構成とすれば、獲得枚数を気にさせずに遊技者に技術介入を実行させることができる。

## 【 0 4 0 6 】

< 本願発明 3 >

また、本発明の実施形態に係る遊技台（例えば、図 1 に示すスロットマシン 1 0 0 ）は、複数種類の図柄（例えば、図 3 に示す 1 0 種類の図柄）が施され、回転駆動される複数のリール（例えば、図 1 に示すリール 1 1 0 ~ 1 1 2 ）と、前記複数のリールの回転を個別に停止させるための停止操作を受け付ける停止操作受付手段（例えば、図 1 に示すストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9、図 1 0 に示すストップボタン受付処理）と、役（例えば、図 5 に示す役）の内部当選に関する抽選処理を行い、抽選結果を決定する抽選手段（例えば、図 8 に示す入賞役内部抽選処理）と、受け付けた前記停止操作に基づいて、前記複数のリールを停止させる停止制御手段（例えば、図 1 0 に示すリール制御判定処理）と、複数種類の遊技状態（例えば、図 4 に示す 7 種類の遊技状態（R T 0 ~ R T 6 ））のいずれかを設定可能な遊技状態設定手段（例えば、図 8 に示す遊技状態更新処理）と、前記停止操作の際の目押しによる技術介入に応じて、特典（例えば、図 2 0 ~ 図 2 1 に示す設定示唆演出、図 5 に示す小役 1 の入賞によるメダルの払出し）を付与可能な特典付与手段（例えば、図 1 3 に示す停止操作コマンド受付時処理、図 8 に示すメダル払出し処理）と、を備えた遊技台であって、前記複数種類の遊技状態には、前記技術介入が行える所定の遊技状態（例えば、図 4 に示す特別役 2 遊技状態（R T 2 ））が含まれ、前記遊技状態設定手段は、所定期間（例えば、図 2 2（a）に示す 1 G ~ 9 G の期間、または、当該期間において枚数調整が行われた場合の 1 G ~ 1 0 G の期間）に亘って前記所定の遊技状態を設定可能な手段であり、前記所定期間には、第一の期間と、該第一の期間とは異なる第二の期間とが含まれ、前記特典付与手段は、前記所定の遊技状態における前記第一の期間において前記技術介入を成功させた場合（例えば、（例 1）図 2 2（d）に示す 1 G ~ 4 G の期間の 4 G 目において、ピタ押しで図柄位置番号 1 の「セブン 2 図柄」を停止表示させた場合、（例 2）図 2 3（a）に示す 1 G ~ 5 G の期間の 5 G 目において、ピタ押しで図柄位置番号 1 の「セブン 2 図柄」を停止表示させた場合、または、1 コマ滑りで図柄位置番号 1 の「セブン 2 図柄」を停止表示させた場合）には、第一の頻度で前記特典（例えば、（例 1）4 G 目における図 2 1（b）に示す「キャラ E 追加」の演出による設定値の示唆（設定 1 否定）、（例 2）5 G 目における図 2 1（c）に示す「キャラ F 追加」の演出による設定値の示唆（設定 6 確定、または、設定 5 確定））を付与可能な手段で、前記所定の遊技状態における前記第二の期間において前記技術介入を成功させた場合（例えば、（例 1）図 2 2（e）に示す 5 G ~ 9 G の期間の 5 G 目において、ピタ押しまたは 1 コマ滑りで図柄位置番号 1 の「セブン 2 図柄」を停止表示させた場合、（例 2）図 2 2（b）に示す 1 G ~ 3 G の期間において、ピタ押しまたは 1 コマ滑りで図柄位置番号 1 の「セブン 2 図柄」を停止表示させた場合）には、前記第一の頻度とは異なる第二の頻度で前記特典（例えば、（例 1）非 4 G 目における図 2 1（b）に示す「キャラ E 追加」の演出による設定値の示唆（設定 1 の可能性が 1 7 %，設定 2 の可能性が 1 8 %，設定 5 の可能性が 1 9 %，設定 6 の可能性が 2 0 %）、（例 2）図 2 2（b）に示す 1 G ~ 3 G の期間における「キャラ B 追加」、「キャラ C 追加」または「キャラ D 追加」の演出による設定値の示唆（設定 1 の可能性が 1 0 0 %，設定 2 の可能性が 1 0 0 %，設定 5 の可能性が 9 9 %，設定 6 の可能性が 9 9 %））を付与可能な手段である、ことを特徴とする遊技台（以下、「本

10

20

30

40

50

願発明3に係る遊技台」という場合がある。)である。

【0407】

本願発明3に係る遊技台によれば、所定の遊技状態における第一の期間において技術介入を成功させた場合には、第一の頻度で特典を付与可能で、所定の遊技状態における第二の期間において技術介入を成功させた場合には、第一の頻度とは異なる第二の頻度で特典を付与可能なため、所定期間での付与頻度を考慮し、時間効率を加味した技術介入となり、リールの停止操作が単調な作業となることがなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。従来遊技台では、「目押しが正確な場合に所定の情報が得られる」という技術思想に止まるが、本願発明3に係る遊技台によれば、「目押しタイミング(目押しを実行する期間)を使い分けることで遊技者が本当に得たい情報を得ることができる」という

10

【0408】

また、前記技術介入は、一のリール(例えば、図1や図3に示す左リール110)における所定の図柄位置(例えば、図3に示す図柄位置番号1に対応する図柄)に施された特定図柄(例えば、図3に示すセブン2図柄)を所定の表示位置(例えば、図6に示す図柄表示窓113の中段)に停止させるための目押しを含むものであり、前記特典付与手段は、前記第一の期間においては、前記特定図柄を前記所定の表示位置に停止させるための目押し精度により、前記特典を付与する頻度を異ならす手段であり、前記第二の期間においては、前記特定図柄を前記所定の表示位置に停止させるための目押し精度により、前記特典を付与する頻度を異ならさない手段であってもよい。

20

【0409】

このような構成とすれば、同じ箇所を目押しする技術介入であっても、期間によって目押しに対する緊張感を変えることによりメリハリを持たせ、リールの停止操作が単調な作業となることがなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

【0410】

また、前記特典は、遊技台の内部状態(例えば、設定値、特別遊技状態(BB遊技、RB遊技、AT等)のストック数、AT獲得の有無、ATのセット数や上乘せゲーム数、モード、ポイント数、アイテムの有無)を示唆する内部示唆情報であり、前記特典付与手段は、前記内部示唆情報を付与する頻度により、遊技台の内部状態の推測に差異を生じさせることが可能な手段であってもよい。

30

【0411】

このような構成とすれば、遊技台の内部状態の推測に対する時間効率を加味した技術介入となり、リールの停止操作が単調な作業となることがなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

【0412】

また、前記第二の頻度は、前記第一の頻度よりも高い頻度であり、前記第一の頻度で付与される前記内部示唆情報は、該内部示唆情報から遊技台の内部状態(例えば、設定値、特別遊技状態(BB遊技、RB遊技、AT等)のストック数、AT獲得の有無、ATのセット数や上乘せゲーム数、モード、ポイント数、アイテムの有無)を推測可能な情報であり、前記第二の頻度で付与される前記内部示唆情報は、該内部示唆情報から遊技台の内部状態を、前記第一の頻度で付与される前記内部示唆情報よりも推測し難い情報であってもよい。

40

【0413】

このような構成とすれば、期間によって付与された際の内部示唆情報の質を変えることができ、技術介入にメリハリを持たせ、リールの停止操作が単調な作業となることがなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

【0414】

また、複数種類の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定値設定手段(例えば、図7に示す初期設定において設定値を設定する処理)を備え、前記内部示唆情報は、前記設定値を示唆する設定値示唆情報(例えば、設定値の高低の情報(例えば、設定値が

50

設定5, 6、または、設定1, 2のいずれであるかという情報)、設定値が特定の設定値ではないという情報(例えば、設定1否定の情報)、設定値が特定の設定値であるという情報(例えば、設定5確定や設定6確定の情報、設定値が偶数か奇数かの情報(例えば、設定値が設定2, 6、または、設定1, 5のいずれであるかという情報))であってもよい。

【0415】

このような構成とすれば、期間によって付与された際の設定値示唆情報の質を変えることができ、技術介入にメリハリを持たせ、リールの停止操作が単調な作業となることなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

【0416】

また、前記第一の頻度で付与される前記設定値示唆情報の表示態様は、前記第二の頻度で付与される前記設定値示唆情報の表示態様と同じであってもよい。

【0417】

このような構成とすれば、同じ表示態様の設定値示唆情報であっても質(内容)の異なる設定値示唆情報となり、他の遊技者に盗み見されたとしても実行した遊技者だけが真相を知り得る貴重な情報となる。

【0418】

また、前記技術介入は、前記所定期間での遊技媒体の純増数に変化を与えない技術介入であってもよい。

【0419】

このような構成とすれば、獲得枚数を気にさせずに遊技者に技術介入を実行させることができる。

【0420】

<本願発明4>

また、本発明の実施形態に係る遊技台(例えば、図1に示すスロットマシン100)は、複数種類の図柄(例えば、図3に示す10種類の図柄)が施され、回転駆動される複数のリール(例えば、図1に示すリール110~112)と、前記複数のリールの回転を個別に停止させるための停止操作を受け付ける停止操作受付手段(例えば、図1に示すストップボタン137~139、図10に示すストップボタン受付処理)と、役(例えば、図5に示す役)の内部当選に関する抽選処理を行い、抽選結果を決定する抽選手段(例えば、図8に示す入賞役内部抽選処理)と、受け付けた前記停止操作に基づいて、前記複数のリールを停止させる停止制御手段(例えば、図10に示すリール制御判定処理)と、複数種類の遊技状態(例えば、図4に示す7種類の遊技状態(RT0~RT6))のいずれかを設定可能な遊技状態設定手段(例えば、図8に示す遊技状態更新処理)と、前記停止操作の際の目押しによる技術介入に応じて、特典(例えば、図20~図21に示す設定示唆演出、図5に示す小役1の入賞によるメダルの払出し)を付与可能な特典付与手段(例えば、図13に示す停止操作コマンド受付時処理、図8に示すメダル払出し処理)と、を備えた遊技台であって、前記複数種類の遊技状態には、複数種類の前記技術介入(以下、「複数種類の技術介入」という。)が行える所定の遊技状態(例えば、図4に示す特別役2遊技状態(RT2))が含まれ、前記遊技状態設定手段は、所定期間(例えば、図22(a)に示す1G~9Gの期間、または、当該期間において枚数調整が行われた場合の1G~10Gの期間)に亘って前記所定の遊技状態を設定可能な手段であり、前記所定期間には、第一の期間と、該第一の期間とは異なる第二の期間とが含まれ、前記複数種類の技術介入には、第一の技術介入(設定判別の技術介入。例えば、図15や図19を用いて説明した、ピタ押し(または1コマ滑り)で図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させる停止操作)と、該第一の技術介入とは異なる第二の技術介入(枚数調整の技術介入。例えば、図5や図22(a)を用いて説明した、小役1に入賞させる枚数調整停止操作)と、が含まれ、前記特典付与手段は、前記所定の遊技状態における前記第一の期間において前記第一の技術介入を成功させた場合(例えば、(例1)図22(d)に示す1G~4Gの期間の4G目において、ピタ押しで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示さ

10

20

30

40

50

せた場合、(例2)図23(a)に示す1G~5Gの期間の5G目において、ピタ押しで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させた場合、または、1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させた場合)には、第一の頻度で前記特典(例えば、(例1)4G目における図21(b)に示す「キャラE追加」の演出による設定値の示唆(設定1否定)、(例2)5G目における図21(c)に示す「キャラF追加」の演出による設定値の示唆(設定6確定、または、設定5確定))を付与可能な手段で、前記所定の遊技状態における前記第二の期間において前記第一の技術介入を成功させた場合(例えば、(例1)図22(e)に示す5G~9Gの期間の5G目において、ピタ押しまたは1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させた場合、(例2)図22(b)に示す1G~3Gの期間において、ピタ押しまたは1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させた場合)には、前記第一の頻度とは異なる第二の頻度で前記特典(例えば、(例1)非4G目における図21(b)に示す「キャラE追加」の演出による設定値の示唆(設定1の可能性が17%、設定2の可能性が18%、設定5の可能性が19%、設定6の可能性が20%))を付与可能な手段であり、前記第二の技術介入は、前記所定期間での遊技媒体の純増数がより多くなる技術介入である(例えば、枚数調整をしない場合の払出しが117枚のときに、枚数調整をすることで純増数が126枚となる)、ことを特徴とする遊技台(以下、「本願発明4に係る遊技台」という場合がある。)である。

10

#### 【0421】

本願発明4に係る遊技台によれば、所定の遊技状態における第一の期間において第一の技術介入を成功させた場合には、第一の頻度で特典を付与可能な手段であり、所定の遊技状態における第二の期間において第一の技術介入を成功させた場合には、第一の頻度とは異なる第二の頻度で特典を付与可能なため、所定期間での付与頻度を考慮し、時間効率を加味した技術介入となり、リールの停止操作が単調な作業となることがなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。従来の遊技台では、「目押しが正確な場合に所定の情報が得られる」という技術思想に止まるが、本願発明4に係る遊技台によれば、「目押しタイミング(目押しを実行する期間)を使い分けることで遊技者が本当に得たい情報を得ることができる」という顕著な効果を有する。

20

#### 【0422】

また、第二の技術介入は、第一の期間と第二の期間を含む所定期間での遊技媒体の純増数がより多くなる技術介入であるため、第一の技術介入の目的のために第二の技術介入をどのタイミングで行うかの戦略を与えられ、リールの停止操作が単調な作業となることがなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

30

#### 【0423】

また、前記第一の技術介入は、一のリール(例えば、図1や図3に示す左リール110)における第一の図柄位置(例えば、図3に示す図柄位置番号1に対応する図柄)に施された第一の図柄(例えば、図3に示すセブン2図柄)を所定の表示位置(例えば、図6に示す図柄表示窓113の中段)に停止させるための目押しを含むものであり、前記特典付与手段は、前記第一の期間においては、前記第一の図柄を前記所定の表示位置に停止させるための目押し精度により、前記特典を付与する頻度を異ならす手段であり、前記第二の期間においては、前記第一の図柄を前記所定の表示位置に停止させるための目押し精度により、前記特典を付与する頻度を異ならさない手段であってもよい。

40

#### 【0424】

このような構成とすれば、同じ箇所を目押しする技術介入であっても、期間によって目押しに対する緊張感を変えることによりメリハリを持たせ、リールの停止操作が単調な作業となることがなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

#### 【0425】

また、前記第二の技術介入は、一のリール(例えば、図1や図3に示す左リール110)における第二の図柄位置(例えば、図3に示す図柄位置番号7に対応する図柄)に施された第二の図柄(例えば、図3に示すBAR図柄)を所定の表示位置(例えば、図6に示

50



す図柄表示窓 1 1 3 の中段) に停止させるための目押しを含むものであり、前記第一の技術介入と前記第二の技術介入は、同一の遊技で行えない技術介入であり、前記第二の図柄に対する引き込み範囲(例えば、図 1 5 において左リールの図柄位置番号 7 に対応する引き込み数 = 0 コマ)は、前記第一の図柄に対する引き込み範囲(例えば、図 1 5 において左リールの図柄位置番号 2 に対応する引き込み数 = 1 コマ)よりも小さい引き込み範囲であってもよい。

【 0 4 2 6 】

このような構成とすれば、付与状況、遊技状況(遊技時間がある状況、閉店間近)および遊技者の技量に応じて、遊技者が、より良い戦略を立てることができる遊技台を提供できる。

10

【 0 4 2 7 】

また、前記第一の技術介入は、最初の停止操作を一のリールに対して行う技術介入であり、前記第二の技術介入は、最初の停止操作を一のリールに対して行う技術介入であり、前記第一の技術介入において前記最初の停止操作により停止させるリール(例えば、図 1 や図 3 に示す左リール 1 1 0)は、前記第二の技術介入において前記最初の停止操作により停止させるリール(例えば、図 1 や図 3 に示す右リール 1 1 2)とは異なるリールであってもよい。

【 0 4 2 8 】

このような構成とすれば、各技術介入の明確化により、遊技者の停止操作の実行順のミス防止することができる。

20

【 0 4 2 9 】

また、前記特典は、遊技台の内部状態(例えば、設定値、特別遊技状態(BB遊技, RB遊技, AT等)のストック数、AT獲得の有無、ATのセット数や上乘せゲーム数、モード、ポイント数、アイテムの有無)を示唆する内部示唆情報であり、前記特典付与手段は、前記内部示唆情報を付与する頻度により、遊技台の内部状態の推測に差異を生じさせることが可能な手段であってもよい。

【 0 4 3 0 】

このような構成とすれば、遊技台の内部状態の推測に対する時間効率を加味した技術介入となり、リールの停止操作が単調な作業となることがなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

30

【 0 4 3 1 】

また、前記第二の頻度は、前記第一の頻度よりも高い頻度であり、前記第一の頻度で付与される前記内部示唆情報は、該内部示唆情報から遊技台の内部状態(例えば、設定値、特別遊技状態(BB遊技, RB遊技, AT等)のストック数、AT獲得の有無、ATのセット数や上乘せゲーム数、モード、ポイント数、アイテムの有無)を推測可能な情報であり、前記第二の頻度で付与される前記内部示唆情報は、該内部示唆情報から遊技台の内部状態を、前記第一の頻度で付与される前記内部示唆情報よりも推測し難い情報であってもよい。

【 0 4 3 2 】

このような構成とすれば、期間によって付与された際の内部示唆情報の質を変えることができ、技術介入にメリハリを持たせ、リールの停止操作が単調な作業となることがなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

40

【 0 4 3 3 】

また、複数種類の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定値設定手段(例えば、図 7 に示す初期設定において設定値を設定する処理)を備え、前記内部示唆情報は、前記設定値を示唆する設定値示唆情報(例えば、設定値の高低の情報(例えば、設定値が設定 5, 6、または、設定 1, 2 のいずれであるかという情報)、設定値が特定の設定値ではないという情報(例えば、設定 1 否定の情報)、設定値が特定の設定値であるという情報(例えば、設定 5 確定や設定 6 確定の情報、設定値が偶数か奇数かの情報(例えば、設定値が設定 2, 6、または、設定 1, 5 のいずれであるかという情報))であってもよ

50

い。

【0434】

このような構成とすれば、期間によって付与された際の設定値示唆情報の質を変えることができ、技術介入にメリハリを持たせ、リールの停止操作が単調な作業となることがなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

【0435】

また、前記第一の頻度で付与される前記設定値示唆情報の表示態様は、前記第二の頻度で付与される前記設定値示唆情報の表示態様と同じであってもよい。

【0436】

このような構成とすれば、同じ表示態様の設定値示唆情報であっても質（内容）の異なる設定値示唆情報となり、他の遊技者に盗み見されたとしても実行した遊技者だけが真相を知り得る貴重な情報となる。

【0437】

また、前記第一の技術介入は、前記所定期間での遊技媒体の純増数に変化を与えない技術介入であってもよい。

このような構成とすれば、獲得枚数を気にさせずに実行させることができる。

【0438】

<本願発明5>

また、本発明の実施形態に係る遊技台（例えば、図1に示すスロットマシン100）は、複数種類の図柄（例えば、図3に示す10種類の図柄）が施され、回転駆動される複数のリール（例えば、図1に示すリール110～112）と、前記複数のリールの回転を個別に停止させるための停止操作を受け付ける停止操作受付手段（例えば、図1に示すストップボタン137～139、図10に示すストップボタン受付処理）と、複数種類の設定値のうちいずれかの設定値を設定可能な設定値設定手段と、設定された前記設定値に基づいて役（例えば、図5に示す役）の内部当選に関する抽選処理を行い、抽選結果を決定する抽選手段（例えば、図8に示す入賞役内部抽選処理）と、受け付けた前記停止操作に基づいて、前記複数のリールを停止させる停止制御手段（例えば、図10に示すリール制御判定処理）と、複数種類の遊技状態（例えば、図4に示す7種類の遊技状態（RT0～RT6））のいずれかを設定可能な遊技状態設定手段（例えば、図8に示す遊技状態更新処理）と、前記停止操作の際の目押しによる技術介入に応じて、前記設定値を示唆する設定値示唆情報（例えば、図20～図21に示す設定示唆演出）を報知可能な設定値示唆情報報知手段と、を備えた遊技台であって、前記複数種類の遊技状態には、前記技術介入が行える所定の遊技状態（例えば、図4に示す特別役2遊技状態（RT2））が含まれ、前記技術介入は、一のリール（例えば、図1や図3に示す左リール110）における所定の図柄位置（例えば、図3に示す図柄位置番号1に対応する図柄）に施された特定図柄（例えば、図3に示すセブン2図柄）を所定の表示位置（例えば、図6に示す図柄表示窓113の中段）に停止させるための目押しを含むものであり、前記複数種類の設定値には、第一の設定値（例えば、設定6）と、該第一の設定値とは異なる第二の設定値（例えば、設定5）と、が含まれ、前記設定値示唆情報報知手段は、前記第一の設定値が設定されている場合に、前記技術介入において第一の引き込み範囲（例えば、0コマ）で目押しを行い前記技術介入を成功させた場合には、前記第一の設定値を示唆する第一の設定値示唆情報（例えば、図21（c）に示す「キャラF追加」の演出）を報知可能な手段で、前記第一の設定値が設定されている場合に、前記技術介入において前記第一の引き込み範囲とは異なる第二の引き込み範囲（例えば、1コマ）で目押しを行い前記技術介入を成功させた場合には、前記第一の設定値示唆情報を報知しない手段で、前記第二の設定値が設定されている場合に、前記技術介入において前記第一の引き込み範囲（例えば、0コマ）で目押しを行い前記技術介入を成功させた場合には、前記第二の設定値を示唆する第二の設定値示唆情報を報知しない手段で、前記第二の設定値が設定されている場合に、前記技術介入において前記第二の引き込み範囲（例えば、1コマ）で目押しを行い前記技術介入を成功させた場合には、前記第二の設定値示唆情報（例えば、図21（c）に示す「キャラF追加

10

20

30

40

50

」の演出)を報知可能な手段であり、前記第一の設定値示唆情報の報知態様は、前記第二の設定値示唆情報の報知態様と同じ報知態様である、ことを特徴とする遊技台(以下、「本願発明5に係る遊技台」という場合がある。)である。

【0439】

本願発明5に係る遊技台によれば、第一の設定値が設定されている場合に、技術介入において第一の引き込み範囲で目押しを行い技術介入を成功させた場合には、第一の設定値を示唆する第一の設定値示唆情報を報知可能で、第二の設定値が設定されている場合に、技術介入において第一の引き込み範囲とは異なる第二の引き込み範囲で目押しを行い技術介入を成功させた場合には、第二の設定値を示唆する第二の設定値示唆情報を報知可能なため、一の技術介入における目押しタイミングを使い分けることで、同じ設定示唆の報知であっても、示唆する設定値を異ならせることができ、当該設定示唆の情報を遊技者本人のみが把握することが可能な遊技台を提供でき、他の遊技台との差別化を図ることができる。従来の遊技台では、「目押しが正確な場合に所定の情報が得られる」という技術思想に止まるが、本願発明5に係る遊技台によれば、「目押しタイミングを使い分けることで遊技者が本当に得たい情報を得ることができる」という顕著な効果を有する。

10

【0440】

また、前記第一の特典は、遊技台の内部状態を示唆する第一の内部示唆情報であり、前記第二の特典は、遊技台の内部状態(例えば、設定値、特別遊技状態(BB遊技、RB遊技、AT等)のストック数、AT獲得の有無、ATのセット数や上乘せゲーム数、モード、ポイント数、アイテムの有無)を示唆する第二の内部示唆情報であり、前記特典付与手段は、前記第一の内部示唆情報と前記第二の内部示唆情報の違いにより、遊技台の内部状態の推測に差異を生じさせることが可能な手段であってもよい。

20

【0441】

このような構成とすれば、一の技術介入における目押しタイミングを使い分けて内部状態を推測するための異なる情報を得られる遊技性を提供でき、他の遊技台との差別化を図ることができる。

【0442】

また、複数種類の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定値設定手段(例えば、図7に示す初期設定において設定値を設定する処理)を備え、前記第一の内部示唆情報は、前記設定値を示唆する第一の設定値示唆情報であり、前記第二の内部示唆情報は、前記設定値を示唆する第二の設定値示唆情報であり、前記第一の設定値示唆情報は、該第一の設定値示唆情報から設定値に関する一の情報(例えば、設定値の高低の情報(例えば、設定値が設定5、6、または、設定1、2のいずれであるかという情報)、設定値が特定の設定値ではないという情報(例えば、設定1否定の情報)、設定値が特定の設定値であるという情報(例えば、設定5確定や設定6確定の情報))を推測可能な情報であり、前記第二の設定値示唆情報は、該第二の設定値示唆情報から前記一の情報とは異なる情報(例えば、設定値が偶数か奇数かの情報(例えば、設定値が設定2、6、または、設定1、5のいずれであるかという情報))を推測可能な情報であってもよい。

30

【0443】

このような構成とすれば、一の技術介入における目押しタイミングを使い分けて設定値を推測するための異なる情報を得られる遊技性を提供でき、他の遊技台との差別化を図ることができる。

40

【0444】

また、前記第一の設定値示唆情報の表示態様は、前記第二の設定値示唆情報の表示態様と同じであってもよい。

【0445】

このような構成とすれば、同じ表示態様の設定値示唆情報であっても質(内容)の異なる設定値示唆情報となり、他の遊技者に盗み見されたとしても実行した遊技者だけが真相を知り得る貴重な情報となる。

50

## 【 0 4 4 6 】

また、前記遊技状態設定手段は、所定期間に亘って前記所定の遊技状態を設定可能な手段であり、前記所定期間には、第一の期間（例えば、図 2 2（b）に示す準備区間（1 G ~ 3 G））と、該第一の期間のあとの第二の期間（例えば、図 2 2（b）に示す差異あり区間（4 G, 5 G））とが含まれ、前記特典付与手段は、前記第一の期間における前記技術介入において前記第一の引き込み範囲（例えば、1 コマ滑り）または前記第二の引き込み範囲（例えば、ピタ押し）のいずれかで目押しを行い前記技術介入を成功させた場合には、同一の第三の前記特典（例えば、図 2 0（b）に示す「キャラ B 追加」の演出による設定値の示唆、または、図 2 0（c）に示す「キャラ C 追加」の演出による設定値の示唆、または、図 2 1（a）に示す「キャラ D 追加」の演出による設定値の示唆）を付与可能な手段で、前記第二の期間における前記技術介入において前記第一の引き込み範囲（例えば、1 コマ滑り）で目押しを行い前記技術介入を成功させた場合には、前記第一の特典（例えば、図 2 1（b）に示す「キャラ E 追加」の演出による設定値の示唆（設定 1 が 2 %、設定 2 が 4 %、設定 5 が 6 %、設定 6 が 8 %））を付与可能な手段で、前記第二の期間における前記技術介入において前記第二の引き込み範囲（例えば、ピタ押し）で目押しを行い前記技術介入を成功させた場合には、前記第二の特典（例えば、図 2 1（b）に示す「キャラ E 追加」の演出による設定 1 否定、図 2 1（c）に示す「キャラ F 追加」の演出による設定 6 確定）を付与可能な手段であってもよい。

10

## 【 0 4 4 7 】

このような構成とすれば、目押しの使い分けの練習となり、より初心者にも目押しを使い分ける技術介入を行わせる動機付けとなる。なお、上記実施形態においては、第三の特典が、第一の特典および第二の特典と異なる特典である例を示したが、本願発明 5 に係る「第三の特典」は、上記実施形態の例に限定されず、第一の特典または / および第二の特典と同じ特典であってもよい。

20

## 【 0 4 4 8 】

< 本願発明 6 >

また、本発明の実施形態に係る遊技台（例えば、図 1 に示すスロットマシン 1 0 0）は、複数種類の図柄（例えば、図 3 に示す 1 0 種類の図柄）が施され、回転駆動される複数のリール（例えば、図 1 に示すリール 1 1 0 ~ 1 1 2）と、前記複数のリールの回転を個別に停止させるための停止操作を受け付ける停止操作受付手段（例えば、図 1 に示すストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9、図 1 0 に示すストップボタン受付処理）と、役（例えば、図 5 に示す役）の内部当選に関する抽選処理を行い、抽選結果を決定する抽選手段（例えば、図 8 に示す入賞役内部抽選処理）と、受け付けた前記停止操作に基づいて、前記複数のリールを停止させる停止制御手段（例えば、図 1 0 に示すリール制御判定処理）と、複数種類の遊技状態（例えば、図 4 に示す 7 種類の遊技状態（R T 0 ~ R T 6））のいずれかを設定可能な遊技状態設定手段（例えば、図 8 に示す遊技状態更新処理）と、前記停止操作の際の目押しによる技術介入に応じて、特典（例えば、図 2 0 ~ 図 2 1 に示す設定示唆演出、図 5 に示す小役 1 の入賞によるメダルの払出し）を付与可能な特典付与手段（例えば、図 1 3 に示す停止操作コマンド受付時処理、図 8 に示すメダル払出し処理）と、を備えた遊技台であって、前記複数種類の遊技状態には、前記技術介入が行える所定の遊技状態（例えば、図 4 に示す特別役 2 遊技状態（R T 2））が含まれ、前記技術介入は、一のリール（例えば、図 1 や図 3 に示す左リール 1 1 0）における所定の図柄位置（例えば、図 3 に示す図柄位置番号 1 に対応する図柄）に施された特定図柄（例えば、図 3 に示すセブン 2 図柄）を所定の表示位置（例えば、図 6 に示す図柄表示窓 1 1 3 の中段）に停止させるための目押しを含むものであり、前記特典付与手段は、前記技術介入において第一の引き込み範囲で目押しを行い前記技術介入を成功させた場合（例えば、（例 1）図 2 2（d）に示す 1 G ~ 4 G の期間の 4 G 目において、ピタ押しで図柄位置番号 1 の「セブン 2 図柄」を停止表示させた場合、（例 2）図 2 3（a）に示す 1 G ~ 5 G の期間の 5 G 目において、ピタ押しで図柄位置番号 1 の「セブン 2 図柄」を停止表示させた場合）には、第一の頻度で前記特典（例えば、（例 1）4 G 目における図 2 1（b）に示す「キャラ E 追

30

40

50

加」の演出による設定値の示唆（設定1否定）、（例2）5G目における図21（c）に示す「キャラF追加」の演出による設定値の示唆（設定6確定）を付与可能な手段で、前記技術介入において前記第一の引き込み範囲とは異なる第二の引き込み範囲で目押しを行い前記技術介入を成功させた場合（例えば、（例3）図22（e）に示す5G～9Gの期間の5G目において、1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させた場合、（例4）図22（d）に示す6G～9Gの6G目において、1コマ滑りで図柄位置番号1の「セブン2図柄」を停止表示させた場合）には、前記第一の頻度とは異なる第二の頻度で前記特典（例えば、（例3）非4G目における図21（b）に示す「キャラE追加」の演出による設定値の示唆（設定1の可能性が17%、設定2の可能性が18%、設定5の可能性が19%、設定6の可能性が20%）、（例4）非5G目における図21（c）に示す「キャラF追加」の演出による設定値の示唆（設定1否定））を付与可能な手段である、ことを特徴とする遊技台（以下、「本願発明6に係る遊技台」という場合がある。）である。

10

#### 【0449】

本願発明6に係る遊技台によれば、技術介入において第一の引き込み範囲で目押しを行い技術介入を成功させた場合には、第一の頻度で特典を付与可能な手段で、技術介入において第一の引き込み範囲とは異なる第二の引き込み範囲で目押しを行い技術介入を成功させた場合には、第一の頻度とは異なる第二の頻度で前記特典を付与可能なため、一の技術介入における目押しタイミングを使い分けて、特典の付与頻度を調整できる遊技性を提供でき、他の遊技台との差別化を図ることができる。従来の遊技台では、「目押しが正確な場合に所定の情報が得られる」という技術思想に止まるが、本願発明6に係る遊技台によれば、「目押しタイミングを使い分けることで遊技者が本当に得たい情報を得ることができる」という顕著な効果を有する。

20

#### 【0450】

また、前記特典は、遊技台の内部状態（例えば、設定値、特別遊技状態（BB遊技、RB遊技、AT等）のストック数、AT獲得の有無、ATのセット数や上乗せゲーム数、モード、ポイント数、アイテムの有無）を示唆する内部示唆情報であり、前記特典付与手段は、前記内部示唆情報を付与する頻度により、遊技台の内部状態の推測に差異を生じさせることが可能な手段であってもよい。

#### 【0451】

このような構成とすれば、一の技術介入における目押しタイミングを使い分けて内部状態を推測するための情報の付与頻度を調整できる遊技性を提供でき、他の遊技台との差別化を図ることができる。

30

#### 【0452】

また、前記第二の頻度は、前記第一の頻度よりも低い頻度であり、前記第一の頻度で付与される前記内部示唆情報は、該内部示唆情報から遊技台の内部状態（例えば、設定値、特別遊技状態（BB遊技、RB遊技、AT等）のストック数、AT獲得の有無、ATのセット数や上乗せゲーム数、モード、ポイント数、アイテムの有無）を推測可能な情報であり、前記第二の頻度で付与される前記内部示唆情報は、該内部示唆情報から遊技台の内部状態を、前記第一の頻度で付与される前記内部示唆情報よりも推測し易い情報であってもよい。

40

#### 【0453】

このような構成とすれば、技術介入の目押しレベルに見合った情報を提供でき、目押しをより頑張る動機付けに繋がる。

#### 【0454】

また、複数種類の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定値設定手段（例えば、図7に示す初期設定において設定値を設定する処理）を備え、前記内部示唆情報は、前記設定値を示唆する設定値示唆情報（例えば、設定値の高低の情報（例えば、設定値が設定5、6、または、設定1、2のいずれであるかという情報）、設定値が特定の設定値ではないという情報（例えば、設定1否定の情報）、設定値が特定の設定値であるという

50

情報（例えば、設定5確定や設定6確定の情報、設定値が偶数が奇数かの情報（例えば、設定値が設定2, 6、または、設定1, 5のいずれであるかという情報））であり、前記第一の頻度と前記第二の頻度は、前記設定値に応じて予め定められており、前記第一の頻度で付与される前記設定値示唆情報の表示態様は、前記第二の頻度で付与される前記設定値示唆情報の表示態様と同じ（例えば、図21(b)に示す「キャラE追加」の演出）であってよい。

【0455】

このような構成とすれば、同じ設定値示唆情報であっても質の異なる設定値示唆情報となり、他の遊技者に盗み見されたとしても実行した遊技者だけが真相を知り得る情報となる。

10

【0456】

<その他の実施形態>

なお、本願発明1~6に係る遊技台の構成は、上記各実施形態に係るスロットマシン100の構成に限定されるものではない。

【0457】

例えば、本願発明に係る「目押し」は、狙った図柄（目標図柄）が狙った停止位置（例えば、有効ライン上の停止位置（例えば、中段位置）や、演出に用いる演出ライン上の停止位置）に停止するように好適な操作タイミングで停止操作するものであればよい。

【0458】

このような「目押し」には、例えば、目標図柄を狙って目標図柄を停止位置で停止させる停止操作（ビタ押し）や、目標図柄を狙って1コマ滑りで目標図柄を停止位置で停止させる停止操作（1コマ滑り）や、目標図柄の手前の図柄を狙って0~4コマ滑りで目標図柄を停止位置で停止させる停止操作や、押し順（例えば、順押しや、逆押し）と目押しを組み合わせた停止操作（例えば、順押しの第3停止操作でセブン2図柄を目押し）や、一つ、複数、または、全てのリールを対象とする停止操作（例えば、左リールのみ目押し）や、リール毎に目標図柄が異なる停止操作（例えば、左リールはセブン2図柄を目押し、右リールはリプレイ図柄を目押し）等が含まれる。

20

【0459】

また、本発明に係る「所定の表示位置」は、図柄表示窓113の中段に限定されず、第一の技術介入（設定示唆の技術介入）と第二の技術介入（枚数調整の技術介入）で位置を異ならせてもよく、例えば、一方が図柄表示窓113の中段、他方が図柄表示窓113の下段などであってもよい。また、本発明に係る「期間」によって「所定の表示位置」を異ならせてもよく、例えば、第一の期間および第二の期間の一方では、図柄表示窓113の中段、第一の期間および第二の期間の他方では、図柄表示窓113の下段などであってもよい。

30

【0460】

また、本発明に係る「技術介入」は、技術を駆使することをいい、「停止操作の際の目押しによる技術介入」は、リールの停止操作において遊技者の技量が反映されるものであればよい。また、「目押しによる技術介入が行われるタイミング」は、特別役2遊技状態（RT2）に限定されるものではなく、BB、RBの他のボーナス遊技中（例えば、図4に示す特別役1遊技状態（RT1））、通常遊技中（例えば、図4に示す通常遊技状態（RT0））、リプレイ高確率中（例えば、図4に示す再遊技高確率状態（RT6））、チャンスゾーン中等であってもよい。

40

【0461】

また、上記実施形態においては、本願発明に係る「技術介入」の一例として、獲得枚数に影響を与えない（所定期間での遊技媒体の純増数に変化を与えない）技術介入を示したが、本願発明に係る「技術介入」は、獲得枚数に影響を与える（所定期間での遊技媒体の純増数に変化を与える）技術介入、すなわち、設定示唆と枚数調整の技術介入を兼ねているものであってもよい。

【0462】

50

また、本発明に係る「特典」は、設定示唆演出による設定値の示唆や、遊技媒体の払出しに限定されず、「停止操作の際の目押しによる技術介入に応じて付与可能な特典」であればよい。

【0463】

このような「特典」としては、例えば、特別遊技状態（BB遊技，RB遊技，AT，CT等）への移行や、特別遊技状態のストック数や、ATのセット数や上乘せゲーム数や、低いモードから高いモード（遊技者にとって有利なモード）への移行や、特別遊技状態中の楽曲開放や、通常遊技中に表示させるキャラ開放や、目押しのランキング表示や、ポイントやアイテムの付与や、特別演出やレアキャラクタ画像の表示や、二次元コードの表示等が挙げられる。

10

【0464】

また、「特典が付与されるタイミング」は、特別役2遊技状態（RT2）に限定されるものではなく、BB、RBの他のボーナス遊技中（例えば、図4に示す特別役1遊技状態（RT1））、通常遊技中（例えば、図4に示す通常遊技状態（RT0））、リプレイ高確率中（例えば、図4に示す再遊技高確率状態（RT6））、チャンスゾーン中であってもよい。

【0465】

また、「特典」の一例である「設定示唆演出」の内容（演出態様）は、図20や図21に示す、キャラクタ画像を段階的に追加する演出に限定されず、「演出態様を段階的に変化させる演出」であればよい。

20

【0466】

このような「演出」としては、例えば、表示が可能な表示手段（例えば、液晶表示装置や有機EL等）を用いて、或る画像（例えば、キャラクタ画像，背景画像等）の色，形状，大きさ，模様のうちの一つ、複数、または、全てを段階的に変化させる演出や、光が出力可能な光出力手段（例えば、ランプ，LED等）を用いて、光の色，光量，点灯態様，点滅速度のうちの一つ、複数、または、全てを段階的に変化させる演出や、音（例えば、音声，効果音，BGM）が出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ等）を用いて、音の音量，音色，周波数のうちの一つ、複数、または、全てを段階的に変化させる演出や、可動可能な可動体の動き，移動速度のうちの一つ、複数、または、全てを段階的に変化させる演出等が挙げられる。

30

【0467】

また、このような演出は、一連の演出（関連性のある演出）でなくてもよい。また、「演出を実行するタイミング」は、停止操作のタイミング以外であってもよく、例えば、停止操作においてストップボタンを離れたタイミング等であってもよい。

【0468】

また、「特典」の一例である「設定示唆演出」を実行するタイミングは、停止操作のタイミングに限定されるものではなく、例えば、遊技者が遊技台や各種表示装置等で遊技情報の履歴を閲覧したタイミングや、遊技中以外のタイミング（例えば、デモ画面の表示中）や、設定示唆演出が終了したタイミング等であってもよいし、設定示唆の情報を時系列で記憶する履歴記憶手段を備え、この履歴記憶手段に記憶された情報を遊技者が表示させたタイミング等であってもよい。

40

【0469】

また、本発明に係る「第一の期間」や「第二の期間」は、それぞれ、1ゲームでもよいし、複数ゲームであってもよい。また、各々の期間の少なくとも一部の期間が重なっていてもよい（オーバーラップしていてもよい）し、両者の期間が不連続であってもよい。したがって、例えば、第一の期間が1G～5Gのときに、第二の期間が2G～6Gであってもよいし、第一の期間が1G～3Gのときに、第二の期間が4G～5Gであってもよいし、第一の期間が1G～3Gのときに、第二の期間が5G～6Gであってもよい。

【0470】

また、本発明に係る「第一の特典」と「第二の特典」は、特典の内容が互いに異なるも

50

のであればよく、例えば、設定値の推測のし易さの違いであってもよいし、設定値の高低の違いや、設定値が偶数か奇数かの違いであってもよい。また、一方が第一の情報（例えば、設定値）で、他方が第一の情報とは異なる第二の情報（例えば、モード）であってもよい。

【0471】

また、本発明に係る遊技台は、封入式遊技機に適用することもできる。ここで、「封入式遊技機」は、遊技機内に封入された遊技球を循環使用するものである。また、主制御部、第1副制御部、および第2副制御部をワンチップで構成してもよいし、主制御部と第1副制御部で双方向の通信が可能に構成してもよい。また、主制御部と第1副制御部で双方向の通信を可能とする一方で、第1副制御部から第2副制御部への通信は一方向の通信としてもよい。

10

【0472】

また、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】

【0473】

本発明に係る遊技台は、回胴遊技機（スロットマシン）、封入式遊技機あるいはメダルレススロットマシンに代表される遊技台に適用することができる。

20

【符号の説明】

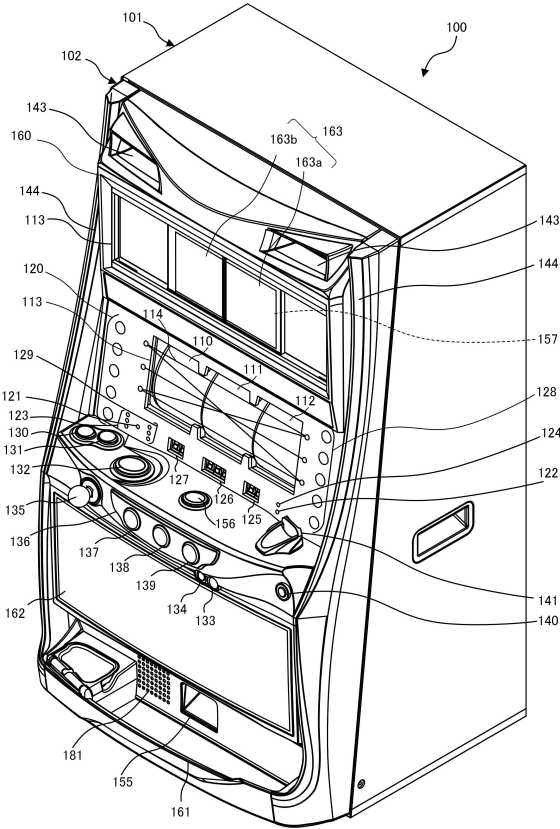
【0474】

- 100 スロットマシン
- 110～112 リール
- 113 図柄表示窓
- 130～132 ベットボタン
- 135 スタートレバー
- 137～139 ストップボタン
- 157 演出画像表示装置
- 300 主制御部
- 400 第1副制御部
- 500 第2副制御部

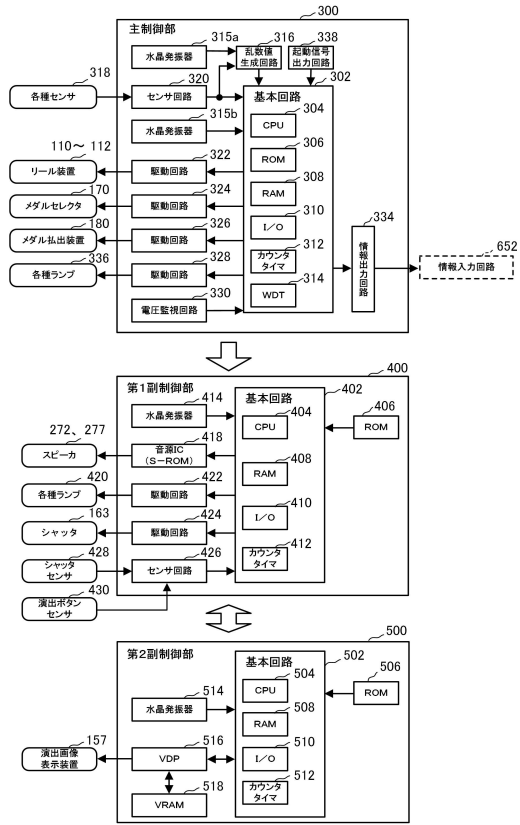
30



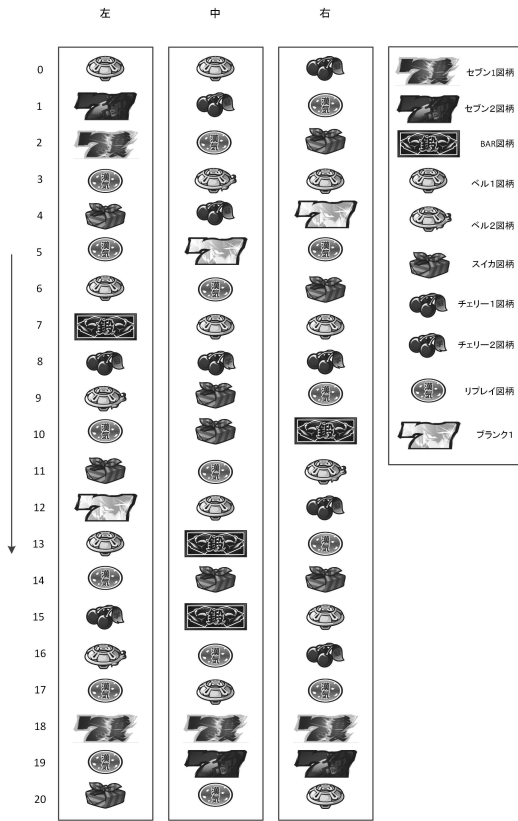
【図1】



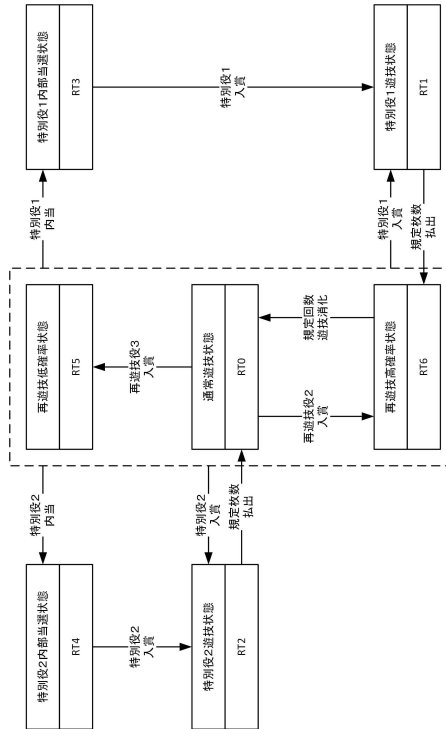
【図2】



【図3】



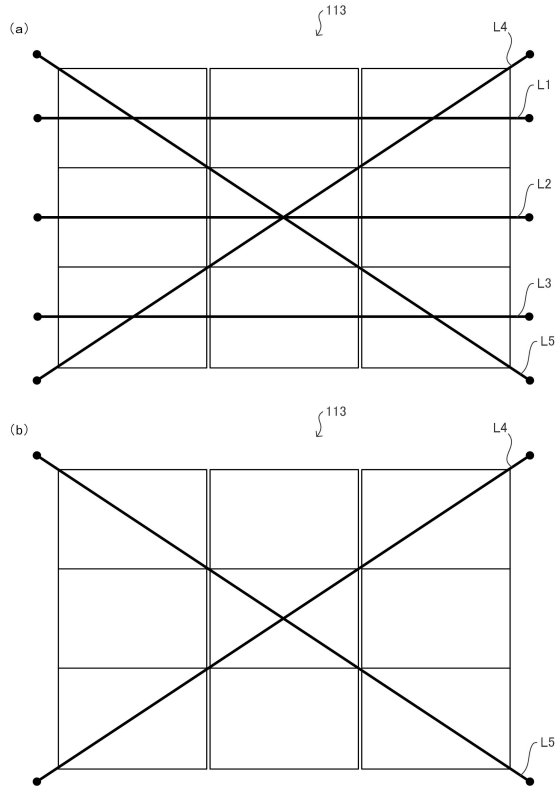
【図4】



【図5】

役	図柄組合せ			払出数		備考
	2BET	3BET				
特別役1				0		・図柄組合せ入賞でRT1移行 ・295枚を超えるメダル払出でRT6移行
				0		
特別役2				0		・図柄組合せ入賞でRT2移行 ・113枚を超えるメダル払出でRT0移行
				0		
再遊技役1				0		・遊技媒体の投入なしで次回の遊技が実行可能
再遊技役2				0		・図柄組合せ入賞でRT6移行 ・遊技媒体の投入なしで次回の遊技が実行可能
再遊技役3				0		・図柄組合せ入賞でRT5移行 ・遊技媒体の投入なしで次回の遊技が実行可能
小役1		ANY	ANY	9	2	—
小役2				13	12	—
小役3				13	8	—
小役4				13	1	—
小役5				13	1	—
小役6				13	1	—
小役7				13	1	—

【図6】



【図7】

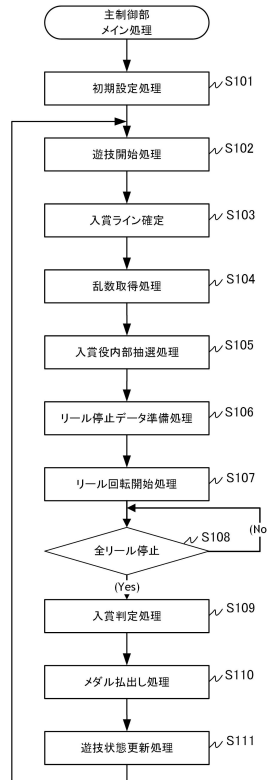
(a)

条件装置	内部当選確率(65536で除する)											
	設定1			設定2			設定5			設定6		
	RT0	RT5	RT6	RT0	RT5	RT6	RT0	RT5	RT6	RT0	RT5	RT6
特別役1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
特別役2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
再遊技役1	0	9102	54910	0	9102	54910	0	9102	54910	0	9102	54910
再遊技役2	13727	0	0	13727	0	0	18303	0	0	18303	0	0
再遊技役3	41183	0	0	41183	0	0	36607	0	0	36607	0	0
小役1	540	540	540	535	535	535	520	520	520	495	495	495
小役2	540	540	540	535	535	535	520	520	520	495	495	495
小役3~7	8500	8500	8500	8500	8500	8500	8500	8500	8500	8500	8500	8500
小役1~7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
特別役1+小役1	330	330	330	335	335	335	340	340	340	355	355	355
特別役2+小役1	130	130	130	130	130	130	140	140	140	150	150	150
特別役1+小役2	330	330	330	335	335	335	340	340	340	355	355	355
特別役2+小役2	130	130	130	130	130	130	140	140	140	150	150	150

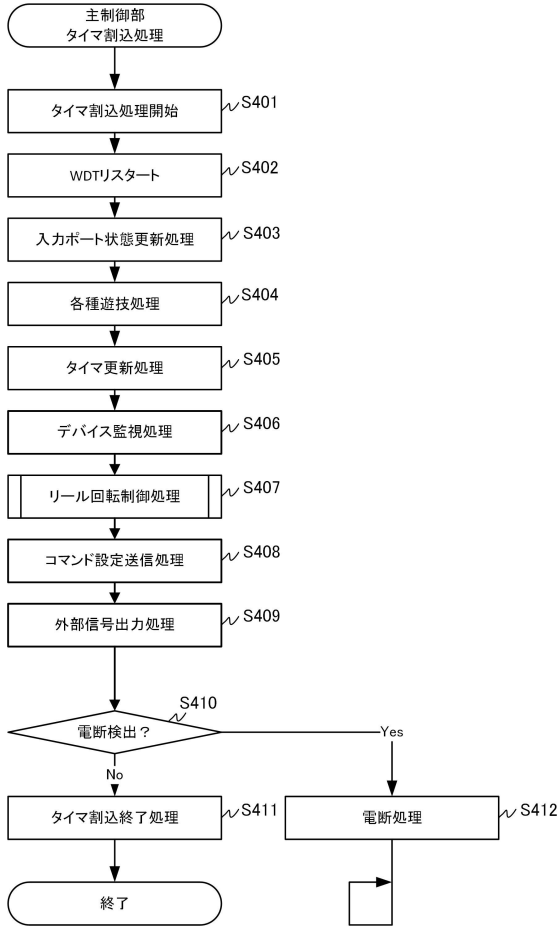
(b)

条件装置	内部当選確率(65536で除する)		
	全設定共通		
	RT1	RT2	RT3,RT4
特別役1	0	0	0
特別役2	0	0	0
再遊技役1	0	0	13000
再遊技役2	0	0	0
再遊技役3	0	0	0
小役1	2048	0	1000
小役2	488	0	1000
小役3~7	63000	0	8500
小役1~7	0	65536	0
特別役1+小役1	0	0	0
特別役2+小役1	0	0	0
特別役1+小役2	0	0	0
特別役2+小役2	0	0	0

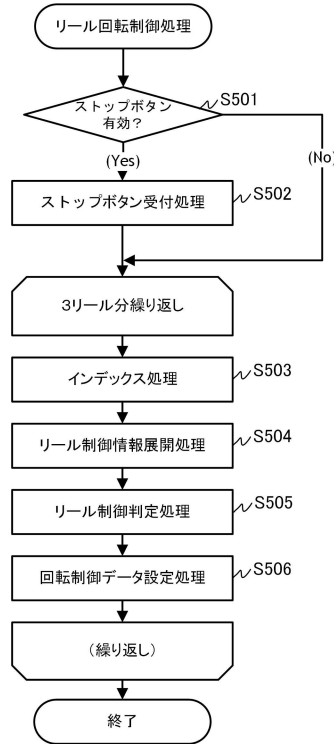
【図8】



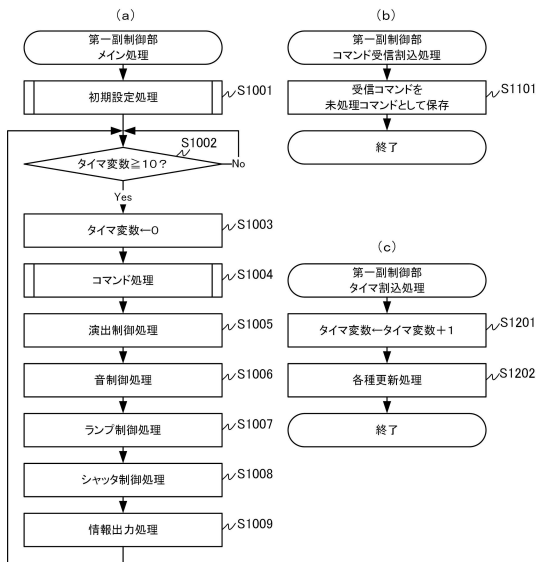
【図 9】



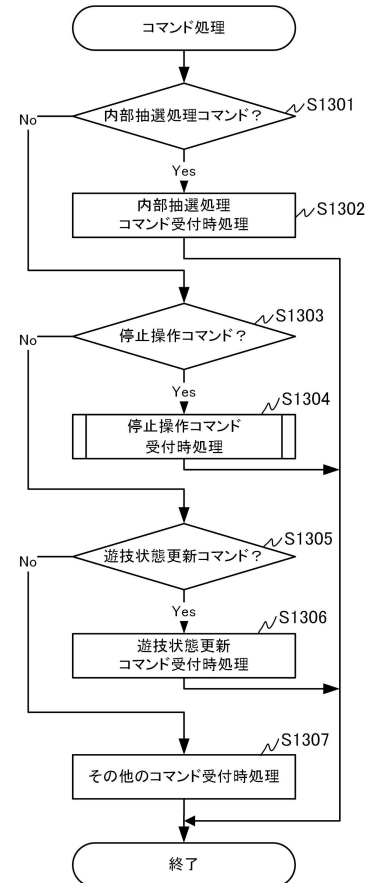
【図 10】



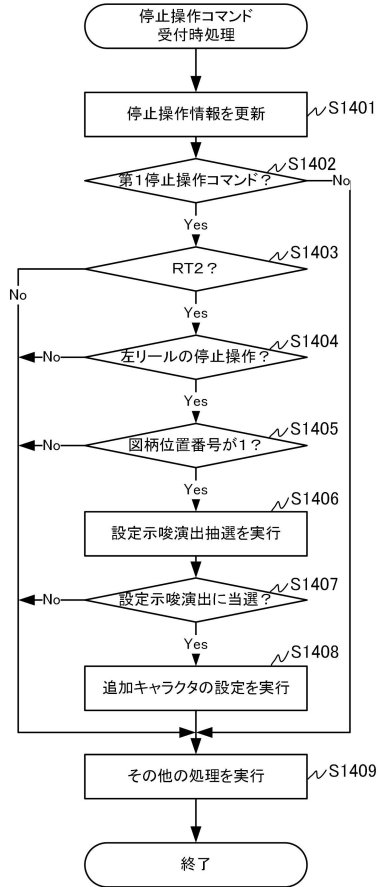
【図 11】



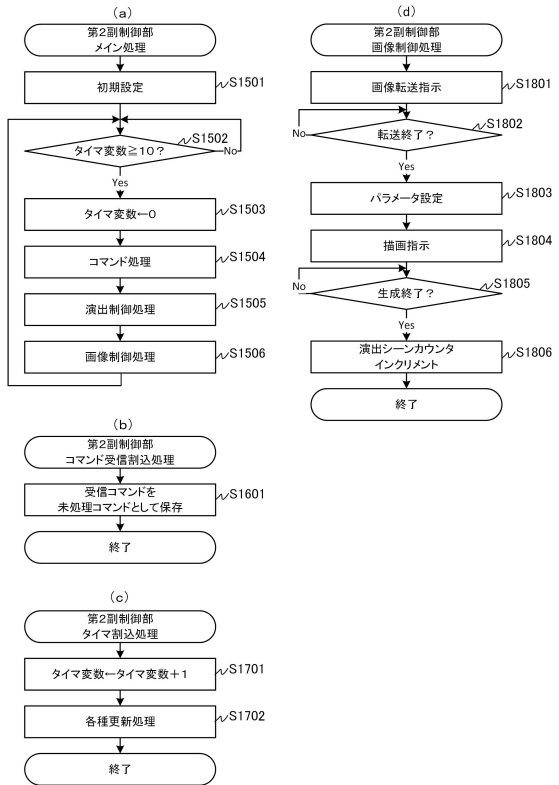
【図 12】



【図13】



【図14】



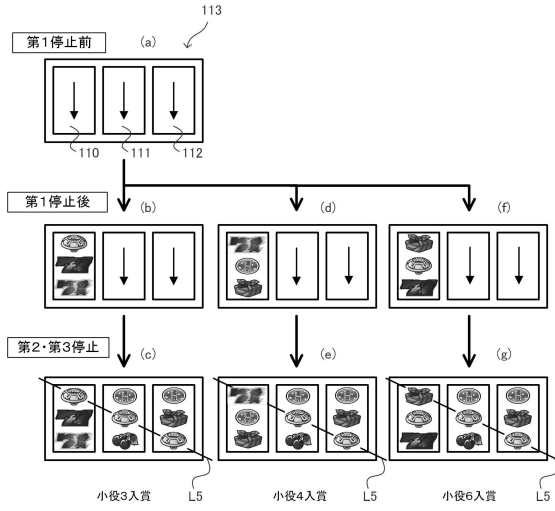
【図15】

図柄位置	左リール	停止位置	引き込み	図柄位置	中リール	停止位置	引き込み	図柄位置	右リール	停止位置	引き込み
0	●	0	0	0	●	0	0	0	●	1	2
1	●	0	0	1	●	1	1	1	●	3	3
2	●	1	1	2	●	2	2	2	●	0	0
3	●	●	0	3	●	●	0	3	●	1	1
4	●	↑	1	4	●	↑	1	4	●	2	2
5	●	●	0	5	●	↑	2	5	●	3	3
6	●	↑	1	6	●	↑	3	6	●	0	0
7	●	●	0	7	●	●	0	7	●	↑	1
8	●	●	0	8	●	↑	1	8	●	↑	2
9	●	↑	1	9	●	↑	2	9	●	↑	3
10	●	●	0	10	●	↑	3	10	●	●	0
11	●	↑	1	11	●	↑	4	11	●	↑	1
12	●	●	0	12	●	●	0	12	●	↑	2
13	●	↑	1	13	●	↑	1	13	●	↑	3
14	●	●	0	14	●	↑	2	14	●	●	0
15	●	●	0	15	●	↑	3	15	●	↑	1
16	●	↑	1	16	●	↑	4	16	●	↑	2
17	●	●	0	17	●	●	0	17	●	↑	3
18	●	↑	1	18	●	↑	1	18	●	↑	4
19	●	●	0	19	●	↑	2	19	●	●	0
20	●	↑	1	20	●	↑	3	20	●	↑	1

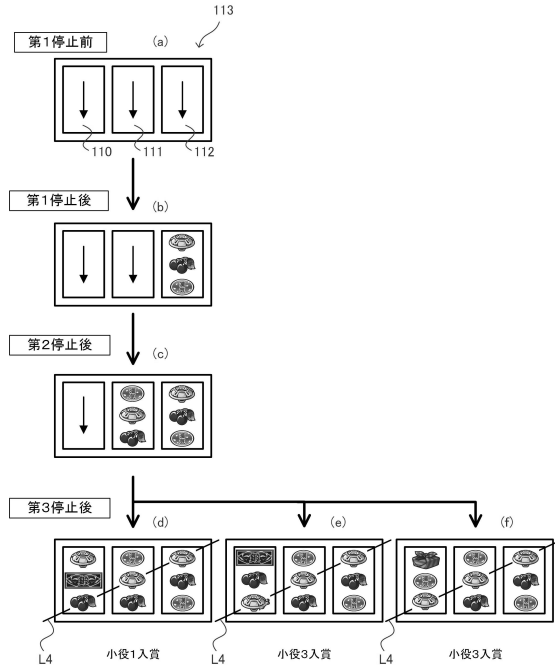
【図16】

図柄位置	左リール	停止位置	引き込み	図柄位置	中リール	停止位置	引き込み	図柄位置	右リール	停止位置	引き込み
0	●	0	0	0	●	0	0	0	●	0	0
1	●	↑	1	1	●	↑	1	1	●	↑	1
2	●	↑	1	2	●	↑	2	2	●	↑	2
3	●	●	0	3	●	●	0	3	●	↑	3
4	●	↑	1	4	●	↑	1	4	●	●	0
5	●	●	0	5	●	↑	2	5	●	↑	1
6	●	↑	1	6	●	↑	3	6	●	↑	2
7	●	●	0	7	●	●	0	7	●	↑	3
8	●	↑	1	8	●	↑	1	8	●	●	0
9	●	↑	1	9	●	↑	2	9	●	↑	1
10	●	●	0	10	●	↑	3	10	●	↑	2
11	●	↑	1	11	●	↑	4	11	●	↑	3
12	●	●	0	12	●	●	0	12	●	●	0
13	●	↑	1	13	●	↑	1	13	●	↑	1
14	●	↑	1	14	●	↑	2	14	●	↑	2
15	●	●	0	15	●	↑	3	15	●	↑	3
16	●	↑	1	16	●	↑	4	16	●	●	0
17	●	●	0	17	●	●	0	17	●	↑	1
18	●	↑	1	18	●	↑	1	18	●	↑	2
19	●	●	0	19	●	↑	2	19	●	↑	3
20	●	↑	1	20	●	↑	3	20	●	↑	4

【図17】



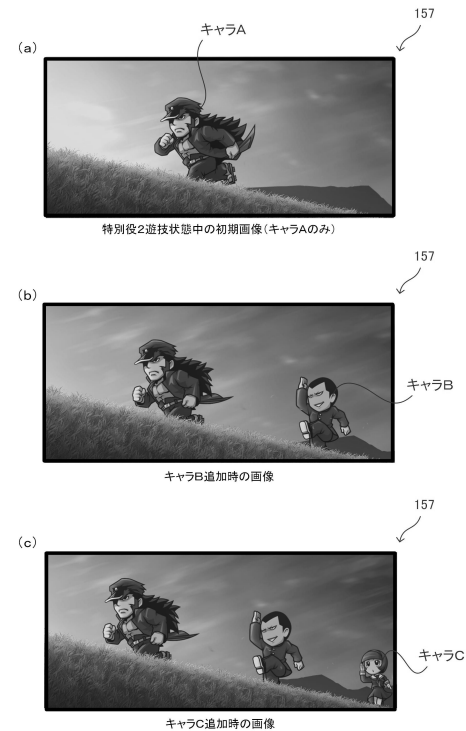
【図18】



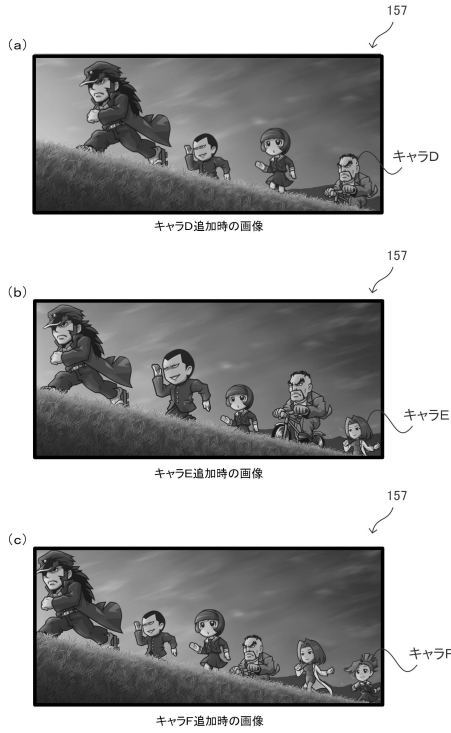
【図19】

キャラ追加	条件要素1 (キャラ追加状況)	条件要素2 (実行ゲーム数)	条件要素3 (目押し状況)	設定示燈演出の当選確率(256で除する)		
				設定1	設定2	設定5
キャラB追加	なし	なし	0~1コマ	256 (100%)	256 (100%)	253 (98%)
キャラC追加	キャラB	なし	0~1コマ	256 (100%)	256 (100%)	253 (98%)
キャラD追加	キャラB、C	なし	0~1コマ	256 (100%)	256 (100%)	253 (98%)
キャラE追加	キャラB、C、D	4G目	0コマ	0 (0%)	20 (8%)	23 (9%)
		4G目	1コマ	5 (2%)	10 (4%)	15 (6%)
		非4G目	1コマ	44 (17%)	48 (19%)	51 (20%)
キャラF追加	キャラB、C、D、E	5G目	0コマ	0 (0%)	0 (0%)	64 (25%)
		5G目	1コマ	0 (0%)	0 (0%)	64 (25%)
		非5G目	1コマ	0 (0%)	5 (2%)	8 (3%)

【図20】



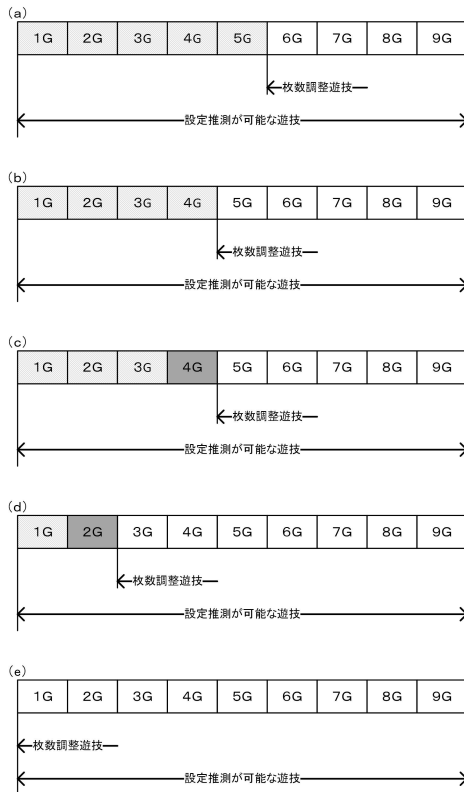
【図21】



【図22】



【図23】



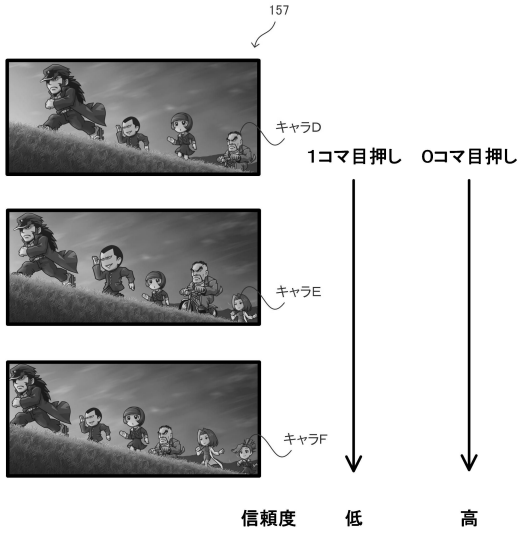
【図24】

	設定示唆演出の当選確率(256で除する)				
	設定1	設定2	設定5	設定6	設定8
キャラB追加	なし	なし	なし	なし	なし
キャラC追加	なし	なし	なし	なし	なし
キャラD追加	なし	なし	なし	なし	なし
キャラE追加	なし	なし	なし	なし	なし
キャラF追加	なし	なし	なし	なし	なし

条件要素1 (キャラ追加状況)	条件要素2 (目押し状況)	設定示唆演出の当選確率(256で除する)				
		設定1	設定2	設定5	設定6	設定8
キャラB追加	なし	256 (100%)	256 (100%)	256 (100%)	256 (100%)	256 (100%)
キャラC追加	0~1コマ	256 (100%)	256 (100%)	256 (100%)	256 (100%)	256 (100%)
キャラD追加	0~1コマ	256 (100%)	256 (100%)	256 (100%)	256 (100%)	256 (100%)
キャラE追加	0コマ	8 (3%)	13 (5%)	16 (6%)	20 (8%)	20 (8%)
キャラE追加	1コマ	256 (100%)	256 (100%)	256 (100%)	256 (100%)	256 (100%)
キャラE追加	0コマ	0 (0%)	2 (1%)	4 (2%)	20 (8%)	20 (8%)
キャラE追加	1コマ	115 (45%)	128 (50%)	115 (45%)	128 (50%)	128 (50%)

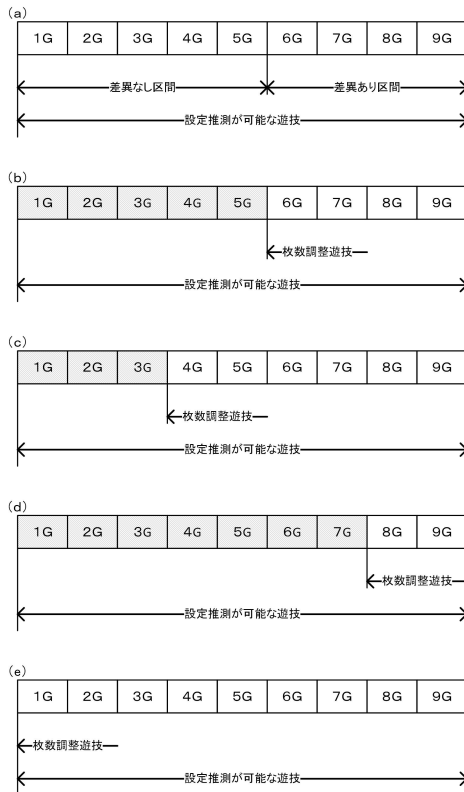
【図25】



【図26】

	設定示唆演出の当選確率(256で除する)		
	設定1	設定2	設定5
キャラ追加	条件要素1 (実行ゲーム数)	条件要素2 (目押し状況)	設定6
	1G目~5G目	0~1コマ	20 (8%)
	6G目以降	0コマ	20 (8%)
			設定5
			16 (6%)
			13 (5%)
			16 (6%)
			13 (5%)
			128 (50%)
			128 (50%)
			192 (75%)
			192 (75%)

【図27】



【図28】

	設定示唆演出の当選確率(256で除する)		
	設定1	設定2	設定5
キャラ追加	条件要素 (実行ゲーム数)	設定6	設定6
	奇数ゲーム	128 (50%)	192 (75%)
	偶数ゲーム	8 (3%)	20 (8%)
		128 (50%)	192 (75%)
		13 (5%)	16 (6%)
		16 (6%)	192 (75%)

---

フロントページの続き

(72)発明者 宮 崎 宏海  
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 佐藤 海

(56)参考文献 特開2009-072478(JP,A)  
特開2016-221109(JP,A)  
特開2008-295707(JP,A)  
特開2010-213836(JP,A)  
特開2015-080514(JP,A)  
「ささみさん@gんばらないすろっと」,パチスロ攻略マガジン 2015年2月号,首藤  
進 株式会社プラントピア,2015年 1月 7日,p.116-p.117,特に、[p.117の「ボーナ  
ス準備中」欄を参照。]、等を参照。

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)  
A63F 5/04