

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-111020

(P2019-111020A)

(43) 公開日 令和1年7月11日(2019.7.11)

(51) Int.Cl.		F 1				テーマコード (参考)
A 6 3 F	7/02	(2006.01)	A 6 3 F	7/02	3 2 0	2 C 0 8 2
A 6 3 F	5/04	(2006.01)	A 6 3 F	5/04	5 1 2 D	2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 21 頁)

(21) 出願番号 特願2017-245923 (P2017-245923)
 (22) 出願日 平成29年12月22日 (2017.12.22)

(71) 出願人 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内
 Fターム(参考) 2C082 BB69 BB94 CD11 CD20
 2C333 AA11 AA15 CA22

(54) 【発明の名称】 遊技機

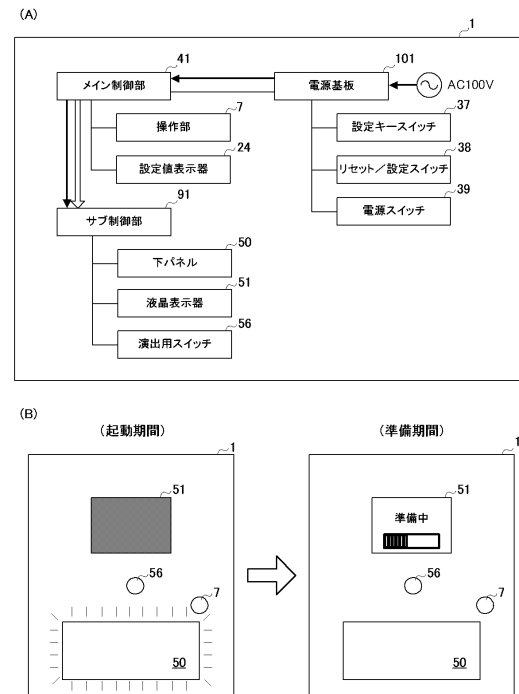
(57) 【要約】

【課題】遊技機の電源投入を確認できるまでの時間を極力短くする。

【解決手段】遊技店の店員等によって電源スイッチが操作され、遊技機に対する電源供給が開始されると、メイン制御部及びサブ制御部は、それぞれ起動処理を開始する。サブ制御部は、起動処理において液晶表示器等の初期化処理等を実行するため、起動処理を実行している起動期間には液晶表示器には何も画像が表示されていないが、起動期間中の演出として下パネルの点灯を行っている。下パネルは、初期化処理を行うことなく点灯することが可能となっている。

【選択図】 図 1

【図1】



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行う遊技機であって、
表示手段と、
演出手段とを備え、

前記遊技機に対する電源供給が開始された後、所定期間が経過するまでは前記表示手段に画像が表示されず、当該所定期間の経過後に前記表示手段に画像が表示され、
前記演出手段は、前記所定期間において演出を実行する、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、遊技を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、所定の賭数を設定し、スタート操作が行われたことに基づいて、複数種類の識別情報の可変表示が行われるスロットマシンや、遊技球等の遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、該遊技領域に設けられている入賞口等の始動領域に遊技媒体が入賞したときに複数種類の識別情報の可変表示が行われるパチンコ遊技機等がある。

【0003】

このような遊技機として、電源投入後の遊技機の初期化処理中において、表示装置の画面には何も表示されず、初期化処理後にローディング画像を表示し、さらに準備中画像を表示した後に通常画像の表示を行うものが提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2016 - 123680 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献 1 に記載の技術では、少なくとも表示装置の画面に何も表示されない期間が経過するまでは、遊技機の電源が投入されたか否かが確認できないという問題がある。

30

【0006】

本発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、遊技機の電源投入を確認できるまでの時間を極力短くすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

(1) 上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、
遊技を行う遊技機（例えば、遊技機 1、スロットマシン、パチンコ遊技機）であって、
表示手段（例えば、液晶表示器 51）と、
演出手段（例えば、下パネル 50）とを備え、

40

前記遊技機に対する電源供給が開始された後、所定期間（例えば、起動期間）が経過するまでは前記表示手段に画像が表示されず、当該所定期間の経過後に前記表示手段に画像が表示され（例えば、液晶表示器 51 には遊技機 1 に対する電源供給が開始された後に起動期間が経過するまでは画像が表示されない一方で起動期間の経過後に準備中画像が表示され）、

前記演出手段は、前記所定期間において演出を実行する（例えば、下パネル 50 が起動期間において点灯を行う）。

【0008】

(2) 上記 (1) の遊技機において、
前記表示手段は、前記所定期間の経過後に、表示制御の準備を行っている旨を示す準備

50

画像（例えば、準備中画像）を表示してもよい（例えば、液晶表示器 5 1 には、起動期間の経過後に、表示制御の準備を行っている旨を示す準備中画像が表示されてもよい）。

【0009】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記演出手段は、前記所定期間の経過後に演出を終了してもよい（例えば、下パネル 5 0 は、起動期間の経過後に消灯してもよい）。

【0010】

(4) 上記(1)～(3)の何れかの遊技機において、

遊技を進行させるために操作される操作手段（例えば、操作部 7）をさらに備え、

前記遊技機に対する電源供給が開始された後、前記所定期間が経過するまでは、少なくとも前記操作手段への操作の受付が有効化されなくてもよい（例えば、遊技機 1 に対する電源供給が開始された後、起動期間の経過後であって開始コマンド出力タイミングまでは、操作部 7 への操作の受付が有効化されなくてもよい）。

10

【0011】

(5) 上記(1)～(4)の何れかの遊技機において、

前記演出手段は、遊技の結果を示唆する演出を実行しない、または他の演出手段よりも遊技の結果を示唆する演出を実行する頻度が低くてもよい（例えば、液晶表示器 5 1 において示唆演出が実行される頻度よりも、下パネル 5 0 において示唆演出が実行される頻度の方が低くてもよい）。

【0012】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

前記演出手段が演出を行う領域（例えば、図 1 (B) に示す下パネル 5 0 の表示領域）は、前記表示手段の表示領域（例えば、図 1 (B) に示す液晶表示器 5 1 の表示領域）よりも広い。

20

【0013】

(7) 上記(1)～(6)の何れかの遊技機において、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、メイン制御部 4 1）と、

演出を制御する演出制御手段（例えば、サブ制御部 9 1）と、

可動手段（例えば、役物）と、

発光手段（例えば、LED）とをさらに備え、

30

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段によって出力されたコマンドに応じて、前記演出手段、前記可動手段、および前記発光手段を制御可能であり、

前記遊技制御手段は、遊技を進行するための通常制御を開始するときに、前記通常制御の開始を示す開始コマンドを前記演出制御手段に出力し（例えば、メイン制御部 4 1 は、通常制御を開始するときに開始コマンドをサブ制御部 9 1 に出力し）、

前記演出制御手段は、前記開始コマンドを受信する前に、前記演出手段に演出の実行を開始させる（例えば、サブ制御部 9 1 は、開始コマンドを受信する前に下パネル 5 0 に点灯させてもよい）。

【図面の簡単な説明】

【0014】

40

【図 1】(A) 本実施形態に係る遊技機の構成の一例を示す図、(B) 遊技機の正面図である。

【図 2】サブ制御部の制御ブロック図である。

【図 3】有利状態制御中の目押しチャレンジ演出の一例を示す図である。

【図 4】有利状態制御終了時の終了演出の演出パターンの一例を示す図である。

【図 5】終了演出の演出パターンを選択する選択テーブルの一例を示す図である。

【図 6】有利状態における画面表示例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

本発明の実施形態について、図面を参照して説明する。

50

【 0 0 1 6 】

本発明の実施形態に係る遊技機 1 は、図 1 (A) に示すように、図示しない遊技制御基板によって遊技の進行が制御され、図示しない演出制御基板によって演出が制御され、電源基板 1 0 1 によって駆動電源が生成されて各部品に供給される。遊技制御基板は、メイン制御部 4 1 を備え、演出制御基板は、サブ制御部 9 1 を備える。なお、サブ制御部 9 1 は、図 2 に示すように、サブ C P U (Central Processing Unit) 9 1 a 、 R O M (Read Only Memory) 9 1 b 、 R A M (Random Access Memory) 9 1 c を備える。

図 1 (A) に示すように、遊技制御基板には、操作部 7 、設定値表示器 2 4 が接続され、設定値表示器 2 4 がメイン制御部 4 1 による制御に基づいて駆動される。また、演出制御基板には、下パネル (演出手段) 5 0 と、液晶表示器 (表示手段) 5 1 と、演出用スイッチ 5 6 とが接続されており、これらの演出装置 5 0 、 5 1 がサブ制御部 9 1 による制御に基づいて駆動される。また、電源基板 1 0 1 には、設定キースイッチ 3 7 、リセット / 設定スイッチ 3 8 、電源スイッチ 3 9 が接続されている。

10

【 0 0 1 7 】

遊技機 1 の前面扉が開放された状態で、遊技店の店員等によって電源スイッチ 3 9 が操作され、遊技機 1 に対する電源供給が開始されると、メイン制御部 4 1 及びサブ制御部 9 1 は、それぞれ起動処理を開始する。メイン制御部 4 1 は、起動処理において操作部 7 の制御を行うための初期化処理等を実行する。なお、操作部 7 とは、例えば、スロットマシンであれば、賭数を設定可能な賭数設定ボタン、リールを回転開始するためのスタートスイッチ、リールを停止させるためのストップスイッチ等であり、パチンコ遊技機であれば、遊技球を発射するための打球操作ハンドル等である。メイン制御部 4 1 は、起動処理が終了すると、操作部 7 への操作の受付を有効化して遊技を進行させるための制御が可能となり (通常制御中となり) 、遊技者は、操作部 7 の操作によって遊技を行うことが可能となる。このとき、メイン制御部 4 1 は、サブ制御部 9 1 に通常制御の開始を示す開始コマンドを送信する。

20

【 0 0 1 8 】

一方、サブ制御部 9 1 は、起動処理において液晶表示器 5 1 等の初期化処理等を実行する。このため、図 1 (B) に示すように、起動処理を実行している起動期間には液晶表示器 5 1 には何も画像が表示されていないが、サブ制御部 9 1 は、起動期間中の演出の一例として下パネル 5 0 の点灯 (照明光の点灯) を行っている。なお、このように制御するために、本実施形態の下パネル 5 0 は、初期化処理を行うことなく点灯することが可能となっている。また、本実施形態では、図 1 (B) に示すように、下パネル 5 0 が点灯する領域は、液晶表示器 5 1 の画像を表示する領域よりも広がっている。

30

【 0 0 1 9 】

サブ制御部 9 1 は、起動処理の終了後 (起動期間経過後) 、メイン制御部 4 1 から開始コマンドを受信するまで準備期間に移行して画像の表示制御の準備を行う。このとき、サブ制御部 9 1 は、図 1 (B) に示すように、下パネル 5 0 を消灯するとともに液晶表示器 5 1 に準備中画像を表示させる。ここで、準備中画像とは、画像の表示制御の準備を行っている旨を示す画像である。なお、本実施形態では、起動期間経過後に下パネル 5 0 を消灯したが、起動期間経過後も点灯を継続してもよく、例えば、準備期間を経過するまで点灯を継続してもよく、通常制御中も点灯を継続してもよい。

40

【 0 0 2 0 】

サブ制御部 9 1 は、準備期間中に画像の表示制御の準備を終了してメイン制御部 4 1 から開始コマンドを受信すると、液晶表示器 5 1 にメイン制御部 4 1 が通常制御中である旨の表示 (例えば、演出画像等の表示) を行う。メイン制御部 4 1 は、遊技の進行に応じて各種コマンドを送信し、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から受信したコマンドの制御情報に基づいて演出の制御を行う。演出は、例えば、下パネル 5 0 、液晶表示器 5 1 等を用いて行われるが、これに限らず、図示しないスピーカや L E D や役物等が用いられてもよい。

【 0 0 2 1 】

50

また、メイン制御部 4 1 は、遊技者による操作部 7 の操作によって遊技が開始した後、遊技の結果に応じて遊技者にとって有利な有利状態に移行させることが可能である。例えば、スロットマシンであれば、リールの停止により導出された図柄に応じて有利状態へ移行し、パチンコ遊技機であれば、遊技球が始動入賞口へ入賞することにより図柄の変動表示を開始し、変動表示が終了して導出された図柄に応じて有利状態へ移行する。なお、有利状態とは、スロットマシンであれば、小役の当選確率が向上するボーナス（例えば、B B（ビッグボーナス）、R B（レギュラーボーナス）、C B（チャレンジボーナス））、遊技者にとって有利な操作手順を報知してナビが行われる A T 等であり、パチンコ遊技機であれば、遊技者にとって有利なラウンド遊技を所定回数実行可能となる大当り遊技状態等である。

10

【0022】

メイン制御部 4 1 は、有利状態の制御を開始すると、遊技状態が有利状態である旨の制御情報を含む遊技状態コマンドをサブ制御部 9 1 に送信する。また、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から受信した遊技状態コマンドに基づいて、メイン制御部 4 1 が有利状態に制御していることを特定した後、有利状態に応じた演出の制御を行う。例えば、後述するように、有利状態の制御中に目押しチャレンジ演出を実行したり、有利状態の制御終了時に後述する終了演出を実行したりする。

【0023】

なお、本実施形態のサブ制御部 9 1 では、図 2 に示すように、サブ CPU 9 1 a は、メイン制御部 4 1 から受信する遊技状態コマンドに基づいて、前回の有利状態の制御が終了してから今回の有利状態の制御を開始するまでの期間（非有利期間）を R A M 9 1 c に格納された非有利期間タイマを用いて計時している。例えば、サブ CPU 9 1 a は、スロットマシンであれば、前回のボーナスや A T の制御を終了してから今回のボーナスや A T の制御を開始するまでの期間を計時し、パチンコ遊技機であれば、前回の大当り状態等の制御を終了してから今回の大当り状態等の制御を開始するまでの期間を計時する。なお、本実施形態では、非有利期間タイマを用いて非有利期間を計時したが、タイマに限定されず、例えば、ゲーム数カウンタを用いて、スロットマシンであれば通常状態におけるゲーム数を計時したり、パチンコ遊技機であれば特定図柄の変動回数（特図ゲーム数）を計数したりしてもよい。また、例えば、抽選回数カウンタを用いて、有利状態に制御するか否かの抽選回数を計数してもよい。すなわち、本実施形態では、サブ制御部 9 1 は、非有利期間の長さを時間としたが、ゲーム数（遊技機 1 がスロットマシンであればゲーム数、遊技機 1 がパチンコ遊技機であれば特図ゲーム数）や抽選回数であってもよい。

20

30

【0024】

[設定値について]

本実施形態の遊技機 1 は、設定値に応じて遊技者にとって有利な特典が付与される確率等が変わるものである。例えば、スロットマシンであれば、ボーナス役や小役の入賞の発生を許容するか否かを決定する内部抽選や A T 抽選等において設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダルの払出率が変わるようになっており、パチンコ遊技機であれば、大当り抽選等において設定値に応じた当選確率を用いることにより、出玉率が変わるようになっている。設定値は 1 ~ 6（設定 1 ~ 設定 6）の 6 段階からなり、6 が最も払出率が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。すなわち、設定値として 6 が設定されている場合には、遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。なお、設定値は 1、3、6 や、1、4、H（High）等の 3 段階や、1 ~ 7 の 7 段階で設定してもよく、6 段階に限定する必要はない。

40

【0025】

設定値を変更するためには、まず、遊技機 1 の前面扉が開放された状態で、設定キースイッチ 3 7 を ON 状態としてから電源スイッチ 3 9 を操作して遊技機 1 の電源を ON する必要がある。設定キースイッチ 3 7 を ON 状態として電源を ON すると、設定値表示器 2 4 にメイン制御部 4 1 の図示しない R A M から読み出された設定値が表示値として表示さ

50

れ、リセット/設定スイッチ38の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更状態(設定変更モード)に移行する。設定変更状態において、リセット/設定スイッチ38が操作されると、設定値表示器24に表示された表示値が1ずつ更新されていく(設定6からさらに操作されたときは、設定1に戻る)。そして、操作部7が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ37がOFFされると、確定した表示値(設定値)がRAMに格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。このとき、メイン制御部41は、設定変更状態の終了を示す設定コマンド(終了)をサブ制御部91に送信するとともに、設定変更終了時の初期化対象RAMのアドレスがセットされてRAMの初期化が行われる。なお、遊技機1の前面扉が開放されていなければ設定値を変更できないようにして、前面扉が開放されていない状態での不正な設定変更を防止してもよい。すなわち、前面扉の開放と設定キースイッチ37をON状態にする操作と電源スイッチ39の操作とを設定変更状態の開始条件としてもよい。なお、この場合、設定キースイッチ37がOFF状態になるまで前面扉の開閉に関わらず設定値変更状態が維持されるようにしてもよい。すなわち、前面扉の開放を設定変更状態の開始条件とした場合であっても前面扉の開閉を設定変更状態の終了条件にしなくてもよい。

10

【0026】

また、設定値を確認するためには、遊技が行われていない状態で遊技機1の前面扉を開放して設定キースイッチ37をON状態とすればよい。このような状況で設定キースイッチ37をON状態とすると、設定値表示器24にRAMから読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態(設定確認モード)に移行する。設定確認状態においては、遊技の進行が不能であり、設定キースイッチ37をOFF状態とすることで、設定確認状態が終了し、ゲームの進行が可能な状態に復帰することとなる。なお、設定値確認状態も設定値変更状態と同様に、前面扉が開放されていなければ設定値を変更できないようにして前面扉が開放されていない状態での不正な設定確認を防止してもよい。すなわち、前面扉の開放と設定キースイッチ37をオン状態にする操作とを設定確認状態の開始条件としてもよい。また、前面扉の開放を設定値確認状態の開始条件とした場合であっても前面扉の開閉を設定値確認状態の終了条件にしなくてもよい。

20

【0027】

[有利状態における演出について]

本実施形態では、サブ制御部91は、メイン制御部41が有利状態の制御を行っている期間(有利期間)において、目押しチャレンジ演出を実行する。ここで、目押しチャレンジ演出とは、図4に示す目押しチャレンジ画面を液晶表示器51に表示してスロットマシンにおける遊技と同様にリールを変動表示させてから表示結果を導出する擬似遊技を行い、遊技者が所謂目押しで操作部7を操作することによってボーナス図柄(「7」)が任意のライン上に揃う表示結果が導出されるか否かを煽る演出である。

30

【0028】

具体的には、サブ制御部91は、図3(A)に示すように、「7を狙え!!」との文字画像とスロットマシンのリールが変動表示している動画像とを含む画面を表示した後、図示しない演出用スイッチ56による停止操作に応じて各リールの変動表示を1つずつ停止させて表示結果を導出する表示を行う。また、サブ制御部91は、目押しに成功(7揃えに成功)した場合には、図3(B)に示すように、「7」が揃った静止画像が表示された後に「成功!!」との文字画像を含む画面を表示する一方、目押しに失敗(7揃えに失敗)した場合には、図3(C)に示すように、「7」が揃っていない静止画像が表示された後に「失敗...」との文字画像を含む画面を表示する。なお、本実施形態では、演出用スイッチ56の操作によって目押しを行っているが、これに限定されず、例えば、操作部7による操作であってもよい。すなわち、目押しチャレンジ演出に用いられる操作手段はサブ制御部91に接続された操作手段に限定されず、メイン制御部41に接続された操作手段であってもよい。この場合、表示結果を導出させるために、例えば、メイン制御部41が目押しチャレンジ演出の実行中に操作部7が操作された旨の制御情報を含むコマンドをサブ制御部91に送信する必要がある。

40

50

【 0 0 2 9 】

なお、本実施形態では、サブ制御部 9 1 は、有利期間において目押しチャレンジ演出を複数回実行する可能性がある。例えば、サブ制御部 9 1 は、有利状態の制御中において所定期間（例えば、30 秒）毎に目押しチャレンジ演出を実行してもよく、有利状態の制御中において所定期間毎に目押しチャレンジ演出を実行するか否かの抽選を行い、当選したときに目押しチャレンジ演出を実行するようにしてもよい。また、本実施形態のサブ制御部 9 1 では、サブ CPU 9 1 a は、図 2 に示すように、RAM 9 1 c に格納された目押し成功回数カウンタを用いて目押しに成功した回数（目押し成功回数）を計数している。具体的には、サブ CPU 9 1 a は、目押しチャレンジ演出を実行して目押しに成功したときに、目押し成功回数カウンタに + 1 を加算することで目押し成功回数を計数する。なお、サブ CPU 9 1 a は、有利状態の制御を終了した後に目押し成功回数カウンタを 0 にリセットする。

10

【 0 0 3 0 】

また、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 が有利状態の制御を終了するときに、終了演出を実行する。ここで、終了演出とは、図 4 に示す複数種類の演出パターンの中の何れかの演出パターンの終了画面を液晶表示器 5 1 に表示する演出である。具体的には、サブ制御部 9 1 は、図 4 (A) に示す「 - E N D - 」および「今日はいいこともあるかも？」の文字画像を含む終了画面を表示する演出パターンである「基本パターン 1」と、図 4 (B) に示す「 - E N D - 」および「今日は大丈夫！」の文字画像を含む終了画面を表示する演出パターンである「基本パターン 2」と、図 4 (C) に示す「 - E N D - 」および「今日は有利な設定かも?!」の文字画像を含む終了画面を表示する演出パターンである「高設定示唆パターン 1」と、図 4 (D) に示す「 - E N D - 」および「今日は有利な設定らしい!!」の文字画像を含む終了画面を表示する演出パターンである「高設定示唆パターン 2」と、図 4 (E) に示す「 - E N D - 」および「今日は最高に有利な設定だ!!!」の文字画像を含む終了画面を表示する演出パターンである「設定 6 確定パターン」との何れかの演出パターンのうちから選択された演出パターンの終了画面を表示する。

20

【 0 0 3 1 】

なお、本実施形態では、基本パターン（「基本パターン 1」、「基本パターン 2」）は、有利状態の制御の終了時において設定値に関わらず通常であれば選択される演出パターンとして予め設定されている。また、高設定示唆パターン（特定態様、「高設定示唆パターン 1」、「高設定示唆パターン 2」）は、有利状態の制御の終了時において高設定（設定 4 ~ 設定 6）であることを示唆するために選択される演出パターンとして予め設定されている。そして、設定値確定パターン（特別態様、「設定 6 確定パターン」）は、有利状態の制御の終了時において設定 6 であるときに限り設定 6 であることを報知するために選択される演出パターンとして予め設定されている。

30

【 0 0 3 2 】

[終了演出の演出パターンの選択テーブルについて]

本実施形態のサブ制御部 9 1 では、図 2 に示すように、サブ CPU 9 1 a は、終了演出を実行するときに、ROM 9 1 b に格納された複数種類の選択テーブルのうちから選択された選択テーブルを参照して終了演出の演出パターンを選択する。本実施形態では、サブ CPU 9 1 a は、RAM 9 1 c に格納された目押し成功回数カウンタや非有利期間タイマを参照して取得した目押し成功回数や非有利期間に基づいて、選択テーブルを参照する。具体的には、サブ CPU 9 1 a は、非有利期間の長さが特定期間（例えば、3 分未満の時間、2 分 5 0 秒等）よりも長い通常期間（例えば、3 分以上の時間、1 0 分 3 0 秒等）であるときには目押し成功回数に関わらず、設定 1 であれば第 1 通常選択テーブル、設定 2 であれば第 2 通常選択テーブル、設定 3 であれば第 3 通常選択テーブル、設定 4 であれば第 4 通常選択テーブル、設定 5 であれば第 5 通常選択テーブル、設定 6 であれば第 6 通常選択テーブルをそれぞれ参照して演出パターンを選択する。また、サブ CPU 9 1 a は、非有利期間の長さが特定期間であるときに目押し成功回数が 1 回までであれば、設定値に関わらず特定選択テーブルを参照して演出パターンを選択する。そして、サブ CPU 9 1

40

50

a は、非有利期間の長さが特定期間であるときに目押し成功回数が 2 回以上であれば、設定 1 であれば第 1 特殊選択テーブル、設定 2 であれば第 2 特殊選択テーブル、設定 3 であれば第 3 特殊選択テーブル、設定 4 であれば第 4 特殊選択テーブル、設定 5 であれば第 5 特殊選択テーブル、設定 6 であれば第 6 特殊選択テーブルをそれぞれ参照して演出パターンを選択する。

【0033】

なお、特定期間とは、有利状態の制御が開始されたときに遊技者が高設定（設定 4～設定 6）ではないかと推測し易い期間である。ここで、非有利期間をゲーム数（スロットマシンであればゲーム数、パチンコ遊技機であれば特図ゲーム数）や有利状態に制御されるか否かの抽選回数とした場合には、特定期間を遊技者が高設定ではないかと推測し易いゲーム数や抽選回数とすればよい。例えば、有利状態に制御されるか否かの抽選の当選率が高設定のときに $1/30$ 以上（例えば、設定 4 の当選率が $1/30$ 、設定 5 の当選率が $1/25$ 、設定 5 の当選率が $1/20$ ）となる場合において、1 ゲーム毎に当該抽選を行う遊技機であれば特定期間を $1/30$ の逆数となる 30 ゲーム以下の任意のゲーム数（例えば、15 ゲーム）としてもよい。この場合、例えば、当選後から最長 10 ゲームの潜伏期間に移行する遊技機であれば潜伏期間の 10 ゲームも加算したゲーム数（例えば、25 ゲームに 10 ゲームを加算して 35 ゲーム）としてもよい。また、例えば、当該抽選について前回の有利状態の制御終了から 10 ゲーム目のみ当選率が他のゲームの 3 倍に設定されている遊技機であれば特定期間を少なくとも 10 ゲーム目が含まれるゲーム数（例えば、10 ゲーム、15 ゲーム）としてもよい。また、例えば、前回の有利状態の制御終了から 5 ゲーム目までは 1 ゲーム毎に当該抽選を行った後、6 ゲーム目以降は 1 ゲーム毎に抽選を行うか否かを決定したり 5 ゲーム毎に当該抽選を行ったりする遊技機であれば特定期間を 5 ゲームとしてもよい。また、1 ゲーム毎に当該抽選を行うか否かを決定している遊技機であれば特定期間を 29 回以下の任意の抽選回数（例えば、15 回）としてもよい。

なお、本実施形態では、特定期間を 3 分未満（例えば、2 分 50 秒）としたが、これは遊技者が通常どおり遊技を行ったときに上述したゲーム数や抽選回数を消化するために要する時間として例示したものであり、これに限定されず、遊技者が高設定ではないかと推測し易いゲーム数や抽選回数を消化するために要する時間であれば任意の時間でよい。

【0034】

図 5 に示すように、各種の選択テーブルには、「基本パターン 1」、「基本パターン 2」、「高設定示唆パターン 1」、「高設定示唆パターン 2」、「設定 6 確定パターン」の演出パターン毎の選択率が予め設定されている。具体的には、第 1 通常選択テーブルには、図 5 (A) に示すように、「基本パターン 1」の選択率として a_1 [%]、「基本パターン 2」の選択率として b_1 [%]、「高設定示唆パターン 1」の選択率として c_1 [%]、「高設定示唆パターン 2」の選択率として d_1 [%]、「設定 6 確定パターン」の選択率として 0 [%] が設定されている。また、第 2 通常選択テーブルには、図 5 (B) に示すように、「基本パターン 1」の選択率として a_2 [%]、「基本パターン 2」の選択率として b_2 [%]、「高設定示唆パターン 1」の選択率として c_2 [%]、「高設定示唆パターン 2」の選択率として d_2 [%]、「設定 6 確定パターン」の選択率として 0 [%] が設定されている。

【0035】

なお、図示は省略するが、第 3 通常選択テーブルから第 5 通常選択テーブルも同様に、「基本パターン 1」の選択率として a_3 [%]～ a_5 [%]、「基本パターン 2」の選択率として b_3 [%]～ b_5 [%]、「高設定示唆パターン 1」の選択率として c_3 [%]～ c_5 [%]、「高設定示唆パターン 2」の選択率として d_3 [%]～ d_5 [%]、「設定 6 確定パターン」の選択率として 0 [%] がそれぞれ設定されている。また、第 6 通常選択テーブルには、図 5 (C) に示すように、「基本パターン 1」の選択率として a_6 [%]、「基本パターン 2」の選択率として b_6 [%]、「高設定示唆パターン 1」の選択率として c_6 [%]、「高設定示唆パターン 2」の選択率として d_6 [%]、「設定 6 確定パターン」の選択率として e_6 [%] が設定されている。

【0036】

また、特定選択テーブルには、図5(D)に示すように、「基本パターン1」の選択率としてa10[%]、「基本パターン2」の選択率としてb10[%]、「高設定示唆パターン1」の選択率としてc10[%]、「高設定示唆パターン2」の選択率としてd10[%]、「設定6確定パターン」の選択率として0[%]が設定されている。また、第1特殊選択テーブルには、図5(E)に示すように、「基本パターン1」の選択率としてa11[%]、「基本パターン2」の選択率としてb11[%]、「高設定示唆パターン1」の選択率としてc11[%]、「高設定示唆パターン2」の選択率としてd11[%]、「設定6確定パターン」の選択率として0[%]が設定されている。また、第2特殊選択テーブルには、図5(F)に示すように、「基本パターン1」の選択率としてa12[%]、

10

【0037】

なお、図示は省略するが、第3特殊選択テーブルから第5特殊選択テーブルも同様に、「基本パターン1」の選択率としてa13[%]~a15[%]、「基本パターン2」の選択率としてb13[%]~b15[%]、「高設定示唆パターン1」の選択率としてc13[%]~c15[%]、「高設定示唆パターン2」の選択率としてd13[%]~d15[%]、「設定6確定パターン」の選択率として0[%]がそれぞれ設定されている。そして、第6特殊選択テーブルには、図5(G)に示すように、「基本パターン1」の

20

【0038】

本実施形態では、低設定(設定1~設定3)のときに参照される第1通常選択テーブルから第3通常選択テーブルについては、a1~a3、b1~b3、c1~c3、d1~d3の順に選択率が低くなるように設定されている(a1>b1>c1>d1、a2>b2>c2>d2、a3>b3>c3>d3)。一方、高設定(設定4~設定6)のときに参照される第4通常選択テーブルから第6通常選択テーブルについては、c4~c6、d4~d6、a4~a6、b4~b6の順に選択率が低くなるように設定されている(c4>d4>a4>b4、c5>d5>a5>b5、c6>d6>a6>b6)。この結果、非有利期間の長さが通常期間である場合において、低設定のときには基本パターンが高設定示唆パターンよりも選択され易い一方、高設定のときには高設定示唆パターンが基本パターンよりも選択され易くなっている。

30

【0039】

なお、本実施形態では、第1通常選択テーブルから第6通常選択テーブルについて、全ての「基本パターン1」の選択率の合計値(a1+a2+...+a6)に占める低設定の「基本パターン1」の選択率の合計値(a1+a2+a3)の割合が、全ての設定値についての「基本パターン2」の選択率の合計値(b1+b2+...+b6)に占める低設定の「基本パターン2」の選択率の合計値(b1+b2+b3)の割合よりも小さくなるように設定されている((a1+a2+a3)/(a1+a2+...+a6)<(b1+b2+b3)/(b1+b2+...+b6))。また、全ての「高設定示唆パターン1」の選択率の合計値(c1+c2+...+c6)に占める低設定の「高設定示唆パターン1」の選択率の合計値(c1+c2+c3)の割合が、全ての設定値についての「高設定示唆パターン2」の選択率の合計値(d1+d2+...+d6)に占める低設定の「高設定示唆パターン2」の選択率の合計値(d1+d2+d3)の割合よりも大きくなるように設定されている((c1+c2+c3)/(c1+c2+...+c6)>(d1+d2+d3)/(d1+d2+...+d6))。この結果、非有利期間の長さが通常期間である場合には、「基本パターン1」よりも「基本パターン2」のほうが低設定のときに選択され易くなっている一

40

50

方、「高設定示唆パターン1」のほうが「高設定示唆パターン2」よりも低設定のときに選択され易くなっている。

【0040】

また、全ての「高設定示唆パターン1」の選択率の合計値に占める高設定の「高設定示唆パターン1」の選択率の合計値($c_4 + c_5 + c_6$)の割合が、全ての設定値についての「高設定示唆パターン2」の選択率の合計値に占める高設定のときの「高設定示唆パターン2」の選択率の合計値($d_4 + d_5 + d_6$)の割合よりも小さくなるように設定されている($(c_4 + c_5 + c_6) / (c_1 + c_2 + \dots + c_6) < (d_4 + d_5 + d_6) / (d_1 + d_2 + \dots + d_6)$)。また、全ての「基本パターン1」の選択率の合計値に占める高設定の「基本パターン1」の選択率の合計値($a_4 + a_5 + a_6$)の割合が、全ての設定値についての「基本パターン2」の選択率の合計値に占める高設定のときの「基本パターン2」の選択率の合計値($b_4 + b_5 + b_6$)の割合よりも大きくなるように設定されている($(a_4 + a_5 + a_6) / (a_1 + a_2 + \dots + a_6) > (b_4 + b_5 + b_6) / (b_1 + b_2 + \dots + b_6)$)。この結果、非有利期間の長さが通常期間である場合には、「高設定示唆パターン1」よりも「高設定示唆パターン2」のほうが高設定のときに選択され易くなっている一方、「基本パターン1」のほうが「基本パターン2」よりも高設定のときに選択され易くなっている。

10

【0041】

これらの結果、本実施形態では、低設定で通常期間に有利状態を制御開始したときには、目押しチャレンジ演出の演出結果に関わらず、基本パターンの終了演出が実行され易くなっており、例えば、図6(A)に示すように、「基本パターン1」の終了画面が表示される。また、例えば、高設定で通常期間に有利状態を制御開始したときには、目押しチャレンジ演出の演出結果に関わらず、高設定示唆パターンの終了演出が実行され易くなっており、例えば、図6(B)に示すように、「高設定示唆パターン1」の終了画面が表示される。よって、通常期間に有利状態を制御開始したときには、高設定であれば高設定示唆パターンと設定値に応じた示唆を行う終了画面が表示され易くなっている。このため、遊技者にとっては、通常期間に有利状態を制御開始したときには、高設定示唆パターンの終了演出が実行されれば高設定である可能性が高いと推測するようになる。

20

【0042】

なお、本実施形態では、低設定で通常期間に有利状態を制御開始したときには、「基本パターン1」よりも「基本パターン2」の終了画面が表示され易く、「高設定示唆パターン2」よりも「高設定示唆パターン1」の終了画面が表示され易くなっている一方、高設定で通常期間に有利状態を制御開始したときには、「高設定示唆パターン1」よりも「高設定示唆パターン2」の終了画面が表示され易く、「基本パターン2」よりも「基本パターン1」の終了画面が表示され易くなっている。このため、遊技者にとっては、通常期間に有利状態を制御開始したときには、基本パターンの終了演出が実行されれば「基本パターン1」よりも「基本パターン2」のほうが低設定との推測についての信頼度が高くなり、高設定示唆パターンの終了演出が実行されれば「高設定示唆パターン1」よりも「高設定示唆パターン2」のほうが高設定であると推測するための信頼度が高くなっている。

30

【0043】

また、本実施形態では、特定選択テーブルについては、 c_{10} 、 d_{10} 、 a_{10} 、 b_{10} の順に選択率が低くなっており、 c_{10} の選択率が特に高くなるように設定されている($c_{10} > d_{10} > a_{10} > b_{10}$)。この結果、非有利期間の長さが特定期間である場合において、目押し成功回数が1回までのときには高設定示唆パターンが基本パターンよりも選択され易く、特に「高設定示唆パターン1」が選択され易くなっている。すなわち、非有利期間の長さが特定期間である場合において、目押し成功回数が1回までのときには、設定値に関わらず、「高設定示唆パターン1」が選択され易くなっている。また、非有利期間の長さが特定期間である場合において、目押し成功回数が1回までのときには、設定値に関わらず、「基本パターン1」のほうが「基本パターン2」よりも選択され易くなっており、「高設定示唆パターン1」のほうが「高設定示唆パターン2」よりも高設定

40

50

のときに選択され易くなっている。

【0044】

これらの結果、本実施形態では、特定期間に有利状態を制御開始して目押し成功回数が1回までのときには、設定値に関わらず高設定示唆パターンの終了演出が実行され易くなっており、特に、図6(C)に示すように、「高設定示唆パターン1」の終了画面が表示され易くなっている。このため、遊技者にとっては、特定期間に有利状態を制御開始して目押し成功回数が1回までのときには、低設定であっても高設定示唆パターンの終了演出が実行されれば高設定である可能性が高いと推測するようになる。

【0045】

また、本実施形態では、低設定のときに参照される第1特殊選択テーブルから第3特殊選択テーブルについては、 $b_{11} \sim b_{13}$ 、 $a_{11} \sim a_{13}$ 、 $c_{11} \sim c_{13}$ 、 $d_{11} \sim d_{13}$ の順に選択率が低くなっており、 $b_{11} \sim b_{13}$ の選択率が特に高くなるように設定されている($b_{11} \ a_{11} > c_{11} > d_{11}$ 、 $b_{12} \ a_{12} > c_{12} > d_{12}$ 、 $b_{13} \ a_{13} > c_{13} > d_{13}$)。一方、高設定のときに参照される第4特殊選択テーブルから第6特殊選択テーブルについては、 $d_{14} \sim d_{16}$ 、 $c_{14} \sim c_{16}$ 、 $a_{14} \sim a_{16}$ 、 $b_{14} \sim b_{16}$ の順に選択率が低くなっており、 $d_{14} \sim d_{16}$ の選択率が特に高くなるように設定されている($d_{14} \ c_{14} > a_{14} > b_{14}$ 、 $d_{15} \ c_{15} > a_{15} > b_{15}$ 、 $d_{16} \ c_{16} > a_{16} > b_{16}$)。この結果、非有利期間の長さが特定期間である場合において、目押し成功回数が2回以上のときには、低設定であれば基本パターンが高設定示唆パターンよりも選択され易く、特に「基本パターン2」が選択され易くなっている一方、高設定であれば高設定示唆パターンが基本パターンよりも選択され易く、特に「高設定示唆パターン2」が選択され易くなっている。

【0046】

なお、本実施形態では、第1特殊選択テーブルから第6特殊選択テーブルについては、第1通常選択テーブルから第6通常選択テーブルと同様に、全ての「基本パターン1」の選択率の合計値($a_{11} + a_{12} + \dots + a_{16}$)に占める低設定の「基本パターン1」の選択率の合計値($a_{11} + a_{12} + a_{13}$)の割合が、全ての設定値についての「基本パターン2」の選択率の合計値($b_{11} + b_{12} + \dots + b_{16}$)に占める低設定のときの「基本パターン2」の選択率の合計値($b_{11} + b_{12} + b_{13}$)の割合よりも小さくなるように設定されている($(a_{11} + a_{12} + a_{13}) / (a_{11} + a_{12} + \dots + a_{16}) < (b_{11} + b_{12} + b_{13}) / (b_{11} + b_{12} + \dots + b_{16})$)。また、全ての「高設定示唆パターン1」の選択率の合計値($c_{11} + c_{12} + \dots + c_{16}$)に占める低設定の「高設定示唆パターン1」の選択率の合計値($c_{11} + c_{12} + c_{13}$)の割合が、全ての設定値についての「高設定示唆パターン2」の選択率の合計値($d_{11} + d_{12} + \dots + d_{16}$)に占める低設定の「高設定示唆パターン2」の選択率の合計値($d_{11} + d_{12} + d_{13}$)の割合よりも大きくなるように設定されている($(c_{11} + c_{12} + c_{13}) / (c_{11} + c_{12} + \dots + c_{16}) > (d_{11} + d_{12} + d_{13}) / (d_{11} + d_{12} + \dots + d_{16})$)。この結果、非有利期間の長さが特定期間である場合において、目押し成功回数が2回以上のときには、「基本パターン1」よりも「基本パターン2」のほうが低設定のときに選択され易くなっている一方、「高設定示唆パターン1」のほうが「高設定示唆パターン2」よりも低設定のときに選択され易くなっている。

【0047】

また、全ての「高設定示唆パターン1」の選択率の合計値に占める高設定の「高設定示唆パターン1」の選択率の合計値($c_{14} + c_{15} + c_{16}$)の割合が、全ての設定値についての「高設定示唆パターン2」の選択率の合計値に占める高設定の「高設定示唆パターン2」の選択率の合計値($d_{14} + d_{15} + d_{16}$)の割合よりも小さくなるように設定されている($(c_{14} + c_{15} + c_{16}) / (c_{11} + c_{12} + \dots + c_{16}) < (d_{14} + d_{15} + d_{16}) / (d_{11} + d_{12} + \dots + d_{16})$)。また、全ての「基本パターン1」の選択率の合計値に占める高設定の「基本パターン1」の選択率の合計値($a_{14} + a_{15} + a_{16}$)の割合が、全ての設定値についての「基本パターン2」の選択率の合

10

20

30

40

50

計値に占める高設定の「基本パターン2」の選択率の合計値 ($b_{14} + b_{15} + b_{16}$) の割合よりも大きくなるように設定されている ($(a_{14} + a_{15} + a_{16}) / (a_{11} + a_{12} + \dots + a_{16}) > (b_{14} + b_{15} + b_{16}) / (b_{11} + b_{12} + \dots + b_{16})$)。この結果、非有利期間の長さが特定期間である場合において、目押し成功回数が2回以上のときには、「高設定示唆パターン1」よりも「高設定示唆パターン2」のほうが高設定のときに選択され易くなっている一方、「基本パターン1」のほうが「基本パターン2」よりも高設定のときに選択され易くなっている。

【0048】

これらの結果、本実施形態では、低設定で特定期間に有利状態を制御開始して目押し成功回数が2回以上のときには、基本パターンの終了演出が実行され易くなっており、特に、図6(D)に示すように、「基本パターン2」の終了画面が表示され易くなっている。また、例えば、高設定で通常期間に有利状態を制御開始して目押し成功回数が2回以上のときには、高設定示唆パターンの終了演出が実行され易くなっており、特に、図6(E)に示すように、「高設定示唆パターン2」の終了画面が表示され易くなっている。よって、特定期間に有利状態を制御開始して目押し成功回数が2回以上のときには、低設定であれば「基本パターン2」、高設定であれば「高設定示唆パターン2」と設定値に応じた信頼度の高い示唆を行う終了画面が表示される。このため、遊技者にとっては、特定期間に有利状態を制御開始して目押し成功回数が2回以上のときには、通常期間に有利状態を制御開始したときよりも、高設定示唆パターンの終了演出が実行されれば高設定であると推測し易くなっている。

10

20

【0049】

なお、本実施形態では、第6通常選択テーブルにおける「設定6確定パターン」の選択率である e_6 [%] や第6特殊選択テーブルにおける「設定6確定パターン」の選択率である e_{16} [%] については、上述した他の選択率 ($a_1 \sim a_6$ 、 $a_{11} \sim a_{16}$ 、 $b_1 \sim b_6$ 、 $b_{11} \sim b_{16}$ 、 $c_1 \sim c_6$ 、 $c_{11} \sim c_{16}$ 、 $d_1 \sim d_6$ 、 $d_{11} \sim d_{16}$) についての条件が成立する限りにおいて、0 [%] から100 [%] までの任意の割合であればよく、例えば、 e_6 を0.5 [%]、 e_{16} を2.5 [%] としてもよい。

なお、本実施形態では、特定選択テーブルにおける「設定6確定パターン」の選択率を0 [%] として「設定6確定パターン」の演出パターンを選択しないようにしたが、これに限定されず、設定6である場合には「設定6確定パターン」を選択してもよい。この場合、例えば、設定6のときのみ参照される特定選択テーブル(例えば、第6特定選択テーブル)を別途設けて「設定6確定パターン」を選択可能(例えば、選択率を e_{10} [%])とする等の対策が必要となる。

30

【0050】

なお、本実施形態では、通常期間に有利状態を制御開始したときには、低設定であれば「基本パターン1」よりも「基本パターン2」の終了画面が表示され易く、高設定であれば「高設定示唆パターン1」よりも「高設定示唆パターン2」の終了画面が表示され易くしているが、特定期間に有利状態を制御開始して目押し成功回数が2回以上のときには、低設定であれば「基本パターン2」の終了画面が特に表示され易く、高設定であれば「高設定示唆パターン2」の終了画面が特に表示され易いのであれば、通常期間に有利状態を制御開始したときには、低設定であれば「基本パターン2」よりも「基本パターン1」の終了画面が表示され易く、高設定であれば「高設定示唆パターン2」よりも「高設定示唆パターン1」の終了画面が表示され易くてもよい。すなわち、特定期間に有利状態を制御開始して目押し成功回数が2回以上のときには信頼度が高い演出パターンの終了演出が実行され易いのであれば、通常期間に有利状態を制御開始したときには信頼度の高い演出パターンの終了演出が実行され難くてもよい。

40

【0051】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技機1によれば、サブ制御部91は、液晶表示器51に何も画像が表示されていない起動期間に下パネル50を点灯させる。

このようにすることで、電源供給が開始された後に液晶表示器に画像が表示されない起

50

動期間において演出を実行しない遊技機よりも遊技者が電源投入を確認できるまでの時間が短くなっている。

特に、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、下パネル 5 0 の表示領域は、液晶表示器 5 1 の表示領域よりも広がっている。

このようにすることで、遊技店の店員等は、遊技機 1 の電源投入を確認し易くなる。

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から開始コマンドを受信する前に下パネル 5 0 を点灯させている。

このようにすることで、店員等は、メイン制御部 4 1 の状況に関わらず遊技機 1 の電源投入を確認できる。

【 0 0 5 2 】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、起動期間の経過後には、液晶表示器 5 1 に準備中画像が表示する。

このようにすることで、店員等は、液晶表示器 5 1 が表示制御の準備を行っていることを特定できる。

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、起動期間経過後に下パネル 5 0 を消灯する。

このようにすることで、起動期間の経過後に下パネル 5 0 が消灯してから準備用画面が表示されるので、店員等は、遊技機 1 の電源投入を更に確認し易くなる。

【 0 0 5 3 】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、メイン制御部 4 1 は、電源供給が開始されてから開始コマンドを送信するまで操作部 7 への操作の受付を有効化しない。

このようにすることで、液晶表示器 5 1 に表示がない状況での遊技を防止できる。

なお、本実施形態において、例えば、遊技の結果を示唆する示唆演出を実行するときには、液晶表示器 5 1 を用いる頻度よりも下パネル 5 0 を用いる頻度の方が低くてもよい。このようにすることで、起動期間における点灯が示唆演出であると誤解され難くなる。

【 0 0 5 4 】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、メイン制御部 4 1 は、遊技店の店員等による各スイッチ 3 7、3 8 の操作等によって設定値を変更する。また、メイン制御部 4 1 は、遊技者による操作部 7 の操作によって遊技を開始し、遊技の結果に応じて有利状態に制御可能となっており、サブ制御部 9 1 は、有利状態の制御を開始すると目押しチャレンジ演出や終了演出を実行する。終了演出の演出パターンには、基本パターン、高設定示唆パターン、設定値確定パターンの 3 種類の演出パターンが含まれており、サブ制御部 9 1 は、例えば、高設定示唆パターンの終了演出を実行することで、設定値が高設定であることを示唆することが可能となっている。

【 0 0 5 5 】

ここで、設定値を示唆する遊技機については、例えば、現在の設定値（現在設定値）に応じた設定示唆演出を実行するものが提案されている（例えば、特開 2 0 1 7 - 1 3 6 1 9 6 号公報参照）。しかしながら、このような遊技機では、例えば、現在設定値が低設定である旨の示唆が行われたり、現在設定値が高設定である旨の示唆が行われなかったりすることで遊技者が遊技を終了してしまう可能性がある。すなわち、現在設定値に応じた示唆を行うことで遊技者が遊技を終了してしまう虞がある。

【 0 0 5 6 】

これに対して、本実施形態では、サブ制御部 9 1 は、有利状態の制御を開始するまでの非有利期間の長さが通常期間である場合には、高設定でなければ高設定示唆パターンの終了演出を実行し難くなっている一方、非有利期間の長さが特定期間である場合には、設定値に関わらず高設定示唆パターンの終了演出を実行し易くなっている。

このようにすることで、通常期間よりも短い特定期間（高設定のときの非有利期間の平均期間よりも短い期間）において有利状態の制御を開始した場合には通常期間において有利状態の制御を開始した場合よりも高設定である旨を遊技者が推測し易くなっている一方、通常期間において有利状態の制御を開始した場合には高設定でなければ高設定示唆パタ

10

20

30

40

50

ーンの終了演出が実行され難いため、高設定示唆パターンの終了演出が実行されれば実際には低設定であっても高設定である旨を遊技者が推測するようになる。さらに、特定期間において有利状態の制御を開始した場合には設定値に関わらず高設定示唆パターンの終了演出が実行され易いため、特定期間において有利状態の制御を開始した場合であっても設定値に関わらず高設定示唆パターンの終了演出を実行し易くしない遊技機よりも特定期間に有利状態の制御が開始されると実際には低設定であっても高設定ではないかと遊技者が推測して高設定で遊技が行われていることを期待し易くなり、遊技者に長く遊技を継続させ易くなる。

【0057】

また、本実施形態に係る遊技機1によれば、サブ制御部91は、終了演出を実行することにより、有利状態の制御を終了するときに遊技者に設定値の推測を行わせている。

10

このようにすることで、有利状態の制御を終了するときに高設定示唆パターンの終了演出が実行されて高設定である旨を遊技者が推測する可能性があるため、終了演出とは異なる演出を実行して有利状態の制御を終了するときとは異なるタイミングにおいて遊技者に設定値の推測を行わせる遊技機よりも有利状態の制御が終了したときに遊技者が遊技を終了し難くなる。

なお、本実施形態のように、サブ制御部91は、高設定示唆パターンが選択される可能性がある終了演出を実行して有利状態の制御を終了するときに遊技者に設定値の推測を行わせることが好ましいが、終了演出に替えて他の演出を実行してもよい。例えば、有利状態の制御中に高設定示唆パターン等の演出パターンを選択可能な制御中演出を実行してもよい。

20

【0058】

また、本実施形態に係る遊技機1によれば、終了演出の3種類の演出パターンには、特定の設定値であるときに限り選択される設定値確定パターンが含まれており、サブ制御部91は、非有利期間の長さに関わらず特定の設定値でなければ設定値確定パターンの終了演出を実行しないようになっている。具体的には、設定6であるときに限り選択される「設定6確定パターン」が含まれており、サブ制御部91は、非有利期間の長さに関わらず設定6でなければ「設定6確定パターン」の終了画面を表示しない。

このようにすることで、設定値確定パターンの終了演出が実行されれば特定の設定値（設定6）であると遊技者が特定できるため、設定値確定パターンの終了演出を実行することによって、特定の設定値とは異なる設定値（設定1～設定5）であると遊技者が誤認しないようにすることができる。この結果、例えば、設定6であるにも関わらず低設定（設定1～設定3）ではないかと遊技者に推測させないようにすることができる。

30

【0059】

なお、本実施形態では、特定の設定値であるときに限り選択される設定値確定パターンとして「設定6確定パターン」を設けているが、設定値確定パターンとしてはこれに限定されず、例えば、各設定値（設定1～設定5）の「設定1確定パターン」～「設定5確定パターン」や、奇数の設定値（設定1、設定3、設定5）の「奇数設定値確定パターン」や、偶数の設定値（設定2、設定4、設定6）の「偶数設定値確定パターン」や、設定5以上（設定5、設定6）の「設定5以上確定パターン」や、高設定（設定4～設定6）の

40

「高設定確定パターン」や、低設定（設定1～設定3）の「低設定確定パターン」があってもよい。

【0060】

また、本実施形態に係る遊技機1によれば、終了演出の3種類の演出パターンには、設定値に関連せずに選択される有利度非関連態様の一例としての基本パターンと、設定値に関連して選択される有利度関連態様の一例としての高設定示唆パターンおよび設定値確定パターンとが含まれており、このうち、基本パターンおよび高設定示唆パターンにはそれ

50

ぞれ2種類の演出パターン（基本パターンには「基本パターン1」および「基本パターン2」、高設定示唆パターンには「高設定示唆パターン」および「高設定示唆パターン2」）が設けられている。

このようにすることで、設定値に関連せずに選択される演出パターンや設定値に関連して選択される演出パターンがそれぞれ複数種類設けられていない遊技機よりも終了演出の演出パターンが多様になり、遊技者が終了演出の演出パターンに興味を抱くようになり、遊技の興趣が向上する。

【0061】

なお、本実施形態では、基本パターンおよび高設定示唆パターンにそれぞれ2種類の演出パターンを設けているが、これに限定されず、3種類以上の演出パターンを設けてもよい。例えば、基本パターンについては「基本パターン3」等の演出パターンを新たに設けてもよい。また、例えば、高設定示唆パターンについては、設定5以上（設定5、設定6）を示唆する「設定5以上示唆パターン」や、設定6を示唆する「設定6示唆パターン」等の演出パターンを新たに設けてもよい。

10

また、本実施形態では、設定値確定パターンには1種類の演出パターンのみ設けられているが、これに限定されず、2種類以上の演出パターンを設けてもよい。例えば、上述した「設定1確定パターン」～「設定5確定パターン」や「奇数設定値確定パターン」や「偶数設定値確定パターン」や「設定5以上確定パターン」や「高設定確定パターン」や「低設定確定パターン」などを追加して2種類以上の演出パターンとしてもよい。

【0062】

20

なお、本実施形態では、設定値に関連せずに選択される演出パターン（有利度非関連態様）として、基本パターンを例示したが、これに限定されず、例えば、選択率が低い特別パターンや特殊パターン等の他の設定値に関連しない演出パターンがあってもよい。

なお、本実施形態では、設定値に関連して選択される演出パターン（有利度関連態様）として、高設定示唆パターンと設定値確定パターンとを例示したが、これに限定されず、例えば、低設定を示唆するための低設定示唆パターンや、奇数の設定値を示唆するための奇数設定値示唆パターンや、偶数の設定値を示唆するための偶数設定値示唆パターンがあってもよい。また、本実施形態では、特定態様の一例として高設定示唆パターンを例示したが、これに限定されず、上述した演出パターン（低設定示唆パターン、奇数設定値示唆パターン、偶数設定値示唆パターン）など、特定の設定値であることを遊技者が推測可能であれば任意の演出パターンであってもよい。

30

【0063】

なお、本実施形態のように、終了演出の演出パターンには、設定値に関連せずに選択される演出パターン（有利度非関連態様、基本パターン）と、設定値に関連して選択される演出パターン（有利度関連態様、高設定示唆パターン、設定値確定パターン）とが含まれることが好ましいが、少なくとも設定値に関連して選択される演出パターンが含まれていればよく、設定値に関連せずに選択される演出パターンは含まれていなくてもよい。よって、例えば、基本パターンに替えて低設定を示唆するための低設定示唆パターンが含まれてもよい。

なお、本実施形態のように、基本パターンおよび高設定示唆パターンにそれぞれ2種類の演出パターンを設けて終了演出の演出パターンを多様化することが好ましいが、基本パターンおよび高設定示唆パターンについても設定値確定パターンと同様にそれぞれ1種類の演出パターンのみであってもよい。

40

【0064】

また、本実施形態に係る遊技機1によれば、サブ制御部91は、目押しチャレンジ演出を実行して目押し成功回数を計数しており、目押し成功回数が2回以上のときには（所定条件を満たしているときには）、非有利期間の長さが特定期間であっても通常期間である場合と同様に、高設定でなければ高設定示唆パターンの終了演出を実行し難くしている。

このようにすることで、特定期間において有利状態の制御を開始した場合に所定条件を満たしていても設定値に関わらず高設定示唆パターンの終了演出を実行し易い遊技機より

50

も高設定示唆パターンの終了演出が実行されるか否かによって高設定であるか否かを遊技者が推測し易くなる。この結果、目押し成功回数が2回以上になることによって高設定であるか否かを遊技者が推測し易くなるので、目押しチャレンジ演出において目押しを成功させることに遊技者が興味を抱くようになり、遊技の興味が向上する。

【0065】

なお、本実施形態では、目押し成功回数が2回以上のときに高設定でなければ高設定示唆パターンの終了演出を実行し難くなるようにしたが、目押し成功回数についてはこれに限定されず、例えば、1回以上のときであってもよく、3回以上のときであってもよい。

なお、本実施形態では、非有利期間の長さが特定期間である場合には、目押し成功回数が2回以上であれば、通常期間であるときよりも高設定でなければ高設定示唆パターンの終了演出を更に実行し難くなるようにしたが、非有利期間の長さが通常期間であるときにも目押し成功回数が2回以上であれば、特定期間であるときと同様に更に高設定でなければ高設定示唆パターンの終了演出を更に実行し難くなるようにしてもよい。例えば、目押し成功回数が2回以上であれば、非有利期間の長さが通常期間であるときにも第1特殊選択テーブルから第6特殊選択テーブルを参照して演出パターンを選択してもよい。

【0066】

なお、本実施形態では、有利状態の制御中に目押しチャレンジ演出を実行して遊技者に目押しを行わせているが、遊技者に行わせる操作についてはこれに限定されず、例えば、遊技者に対して、所定期間（例えば、30秒間）に亘って操作部7を連打操作させたり、複数種類の操作部7を特定の操作順で操作させたり、「7」が特定のライン上に揃うように操作（所謂ビタ押し）させたりしてもよい。すなわち、目押しチャレンジ演出に替えて連打チャレンジ演出、ナビ演出、押し順チャレンジ演出、ビタ押しチャレンジ演出等を実行してもよい。また、これらの演出を複数種類実行してもよく、何れかのチャレンジに成功して所定条件を満たせば高設定であるか否かを遊技者が推測し易くなるようにしてもよい。

【0067】

なお、本実施形態では、有利状態の制御中に目押しチャレンジ演出を実行したが、目押しチャレンジ演出については実行しなくてもよい。すなわち、本実施形態のように、有利状態の制御中における遊技者の操作によって高設定でなければ高設定示唆パターンの終了演出が実行され難くすることが可能となっていることが好ましいが、有利状態の制御中における遊技者の操作によって高設定でなければ高設定示唆パターンの終了演出が実行され難くすることが可能でなくてもよい。

【0068】

なお、本実施形態では、目押しチャレンジ演出においてスロットマシンのリールが変動表示する画像を表示する擬似遊技を行って遊技者に目押しをさせているが、例えば、遊技機1がスロットマシンであれば、実際のリールを用いた擬似遊技を行って遊技者に目押しをさせてもよく、実際のリールを用いた通常の遊技を行って遊技者に目押しをさせてもよい。

【0069】

なお、本実施形態では、有利状態関連演出の一例として終了演出を例示したが、有利状態関連演出については有利状態に関連している限りこれに限定されず、例えば、有利状態に制御されるか否かを煽る煽り演出であってもよく、有利状態に制御される旨を示唆する示唆演出であってもよい。

なお、本実施形態では、有利度の一例として、遊技用価値（例えば、遊技機1がスロットマシンであればメダル、遊技機1がパチンコ遊技機であれば遊技球）の払出率に関する設定値を例示したが、これに限定されず、例えば、有利状態に制御するか否かの抽選やプレミアム演出の配信などの抽選における当選率や、ミッション演出の達成難度の設定値などであってもよい。なお、このように制御するために、電源投入後に遊技店の店員等がこれらの当選率や設定値を設定可能な設定スイッチ等を新たに設ける必要がある。

【0070】

なお、本実施形態では、メイン制御部 4 1 が有利状態に制御しているが、これに限定されず、サブ制御部 9 1 が有利状態に制御してもよい。

また、本実施形態では、サブ制御部 9 1 は、有利状態に制御されたときには、制御された有利状態の種類に関わらず設定値と非有利期間の長さを目押し成功回数とに応じて選択された演出パターンで終了演出を実行したが、制御された有利状態の種類によって選択される演出パターンが変化してもよい。

【0071】

例えば、遊技機 1 がスロットマシンであれば、BB に制御されたときには、本実施形態と同様に設定値と非有利期間の長さを目押し成功回数とに基づいて演出パターンを選択する一方、RB に制御されたときには、目押しチャレンジ演出を実行せず、非有利期間の長さに関わらず設定値のみに基づいて演出パターンを選択してもよい。また、例えば、遊技機 1 がパチンコ遊技機であれば、大当たり状態に制御されたときには、本実施形態と同様に設定値と非有利期間の長さを目押し成功回数とに基づいて演出パターンを選択する一方、小当たり状態に制御されたときには、目押しチャレンジ演出を実行せず、非有利期間の長さに関わらず設定値のみに基づいて演出パターンを選択してもよい。

10

【0072】

このとき、RB や小当たり状態に制御されたときには、高設定の示唆や設定 6 の確定報知だけでなく、設定値が偶数または奇数である旨の示唆をしてもよい。この場合、例えば、遊技機 1 がスロットマシンであれば、BB 用の各種テーブルとして、本実施形態の第 1 通常選択テーブル～第 6 通常選択テーブル、特定選択テーブル、第 1 特殊選択テーブル～第 6 特殊選択テーブルを用いる一方、RB 用の各種テーブルとして BB 用の第 1 通常選択テーブル～第 6 通常選択テーブルと同様の第 1 通常選択テーブル～第 6 通常テーブルを別途設けて用いる必要がある。この場合、図示は省略するが、RB 用の第 1 通常選択テーブル～第 6 通常選択テーブルについては BB 用の第 1 通常選択テーブル～第 6 通常選択テーブルと同様に、低設定のときには基本パターンが高設定示唆パターンよりも選択され易い一方、高設定のときには高設定示唆パターンが基本パターンよりも選択され易くする。

20

【0073】

一方、全ての「基本パターン 1」の選択率の合計値に占める奇数の設定値（設定 1、設定 3、設定 5）の「基本パターン 1」の選択率の合計値（ $a_{21} + a_{23} + a_{25}$ ）の割合が、全ての設定値についての「基本パターン 2」の選択率の合計値に占める奇数の設定値の「基本パターン 2」の選択率の合計値（ $b_{21} + b_{23} + b_{25}$ ）の割合よりも大きくなるように設定するとともに（ $(a_{21} + a_{23} + a_{25}) / (a_{21} + a_{22} + \dots + a_{26}) > (b_{21} + b_{23} + b_{25}) / (b_{21} + b_{22} + \dots + b_{26})$ ）、全ての「高設定示唆パターン 1」の選択率の合計値に占める奇数の設定値の「高設定示唆パターン 1」の選択率の合計値（ $c_{21} + c_{23} + c_{25}$ ）の割合が、全ての設定値についての「高設定示唆パターン 2」の選択率の合計値に占める奇数の設定値の「高設定示唆パターン 2」の選択率の合計値（ $d_{21} + d_{23} + d_{25}$ ）の割合よりも大きくなるように設定する（ $(c_{21} + c_{23} + c_{25}) / (c_{21} + c_{22} + \dots + c_{26}) > (d_{21} + d_{23} + d_{25}) / (d_{21} + d_{22} + \dots + d_{26})$ ）。

30

【0074】

また、全ての「基本パターン 1」の選択率の合計値に占める偶数の設定値（設定 2、設定 4、設定 6）の「基本パターン 1」の選択率の合計値（ $a_{22} + a_{24} + a_{26}$ ）の割合が、全ての設定値についての「基本パターン 2」の選択率の合計値に占める偶数の設定値の「基本パターン 2」の選択率の合計値（ $b_{22} + b_{24} + b_{26}$ ）の割合よりも小さくなるように設定するとともに（ $(a_{22} + a_{24} + a_{26}) / (a_{21} + a_{22} + \dots + a_{26}) < (b_{22} + b_{24} + b_{26}) / (b_{21} + b_{22} + \dots + b_{26})$ ）、全ての「高設定示唆パターン 1」の選択率の合計値に占める偶数の設定値の「高設定示唆パターン 1」の選択率の合計値（ $c_{22} + c_{24} + c_{26}$ ）の割合が、全ての設定値についての「高設定示唆パターン 2」の選択率の合計値に占める偶数の設定値の「高設定示唆パターン 2」の選択率の合計値（ $d_{22} + d_{24} + d_{26}$ ）の割合よりも小さくなるように設定す

40

50

る $((c_{22} + c_{24} + c_{26}) / (c_{21} + c_{22} + \dots + c_{26}) < (d_{22} + d_{24} + d_{26}) / (d_{21} + d_{22} + \dots + d_{26}))$ 。

【0075】

このようにすることで、「基本パターン1」や「高設定示唆パターン1」のほうが「基本パターン2」や「高設定示唆パターン2」よりも奇数の設定値のときに選択され易くなる一方、「基本パターン2」や「高設定示唆パターン2」のほうが「基本パターン1」や「高設定示唆パターン1」よりも奇数の設定値のときに選択され易くなる。

【0076】

なお、本実施形態では、非有利期間の長さとして、特定期間と通常期間とを設けたが、これに限定されず、例えば、特別期間（例えば、1分未満、50秒等）を設けてもよい。この場合、サブ制御部91は、非有利期間の長さが特別期間であれば、有利状態の制御終了時に設定値確定パターンの終了演出が実行され易くなるようにしてもよい。なお、この場合、本実施形態のように「設定6確定パターン」だけでなく、上述した他の設定値確定パターン（例えば、「設定1確定パターン」～「設定5確定パターン」、「奇数設定値確定パターン」、「偶数設定値確定パターン」、「設定5以上確定パターン」、「高設定確定パターン」、「低設定確定パターン」）を追加することで、設定値確定パターンの終了演出が実行され易くなるようにしたり、設定値確定パターンの終了演出が必ず実行されるようにしたりしてもよい。

【0077】

(1)したがって、本願においては、
遊技を行う遊技機（例えば、遊技機1）であって、
遊技者に対する有利度（例えば、設定値）を設定可能な有利度設定手段（例えば、メイン制御部41が設定変更状態に制御する処理）と、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メイン制御部41が有利状態に制御する処理）と、
前記有利状態に関連する有利状態関連演出（例えば、有利状態の制御終了時の終了演出）を実行可能な有利状態関連演出実行手段（例えば、サブ制御部91が終了演出を実行する処理）とを備え、

前記有利状態関連演出実行手段は、

特定態様（例えば、高設定示唆パターン）を含む複数種類の態様（例えば、基本パターン、高設定示唆パターン、設定値確定パターンの3種類の演出パターン）のうちから選択された何れかの態様の前記有利状態関連演出を実行可能であり（例えば、サブ制御部91が終了演出の演出パターンを選択する処理）、

前記有利状態の制御が終了した後に設けられた特定期間（例えば、特定期間）が経過した後の期間（例えば、通常期間）において前記有利状態の制御を開始した場合には、設定された有利度が特定有利度（例えば、高設定、設定4～設定6）でなければ所定割合（例えば、 $(c_1 + d_1) [\%] \sim (c_3 + d_3) [\%]$ ）で前記特定態様の前記有利状態関連演出を実行する一方、設定された有利度が前記特定有利度であれば前記所定割合よりも高い特定割合（例えば、 $(c_4 + d_4) [\%] \sim (c_6 + d_6) [\%]$ ）で前記特定態様の前記有利状態関連演出を実行し（例えば、サブ制御部91は、非有利期間の長さが通常期間である場合において、高設定でなければ高設定示唆パターンの終了演出を実行し難く（例えば、）

前記特定期間において前記有利状態の制御を開始した場合には、設定された有利度に関わらず前記所定割合よりも高い特別割合で前記特定態様の前記有利状態関連演出を実行する（例えば、サブ制御部91は、非有利期間の長さが特定期間である場合において、設定値に関わらず高設定示唆パターンの終了演出を実行し易くなっている）、遊技機についても開示されている。

【0078】

このような構成によれば、特定期間において有利状態の制御を開始した場合には特定期間が経過した後の期間において有利状態の制御を開始した場合よりも設定された有利度が

特定有利度である旨を遊技者が推測し易くなっている一方、特定期間が経過した後の期間において有利状態の制御を開始した場合には設定された有利度が特定有利度であるときに特定有利度でないときよりも特定態様の有利状態関連演出が実行され易くなるので、特定態様の有利状態関連演出が実行されることによって設定された有利度が特定有利度である旨を遊技者が推測することができる。また、このような構成によれば、特定期間において有利状態の制御を開始した場合には設定された有利度に関わらず特定態様の有利状態関連演出が実行され易くなるため、特定期間において有利状態の制御を開始した場合であっても設定された有利度に関わらず特別割合で特定態様の有利状態関連演出を実行しない遊技機よりも特定期間において有利状態の制御が開始されると設定された有利度が特定有利度ではないかと遊技者が推測して特定有利度で遊技が行われていることを期待し易くなり、遊技者に長く遊技を継続させ易くなる。

10

【0079】

(2) なお、上記(1)の遊技機において、

前記有利状態関連演出は、前記有利状態の制御を終了するときに実行される演出であってもよい(例えば、サブ制御部91は、終了演出を実行することにより、有利状態の制御を終了するときに遊技者に設定値の推測を行わせてもよい)。

【0080】

このような構成によれば、有利状態の制御を終了するときに特定態様の有利状態関連演出が実行されて設定された有利度が特定有利度である旨を遊技者が推測する可能性があるので、有利状態関連演出が有利状態の制御を終了するときに実行される演出でない遊技機よりも有利状態の制御が終了したときに遊技者が遊技を終了し難くなる。

20

【0081】

(3) なお、上記(1)または(2)の遊技機において、

前記複数種類の態様には、設定された有利度に関連しない有利度非関連態様(例えば、基本パターン)と、設定された有利度に関連する有利度関連態様(例えば、高設定示唆パターン、設定値確定パターン)とが含まれ、

前記有利度非関連態様および前記有利度関連態様は、それぞれ複数種類設けられてもよい(例えば、基本パターンには「基本パターン1」と「基本パターン2」とが含まれ、高設定示唆パターンには「高設定示唆パターン1」と「高設定示唆パターン2」とが含まれてもよい)。

30

【0082】

このような構成によれば、有利度非関連態様および有利度関連態様がそれぞれ複数種類設けられていない遊技機よりも有利状態関連演出の態様が多様になり、遊技者が有利状態関連演出の態様に興味を抱くようになり、遊技の興味が向上する。

【0083】

(4) なお、上記(1)~(3)の遊技機において、

前記有利状態関連演出の前記複数種類の態様には、設定された有利度が前記特定有利度であるときにのみ選択される特別態様(例えば、設定値確定パターン)が含まれ、

前記有利状態の制御を開始した期間に関わらず設定された有利度が前記特定有利度でなければ前記特別態様の前記有利状態関連演出を実行しなくてもよい(例えば、サブ制御部91は、非有利期間の長さに関わらず特定の設定値でなければ設定値確定パターンの終了演出を実行しないようにしてもよい)。

40

【0084】

このような構成によれば、特別態様の有利状態関連演出が実行されれば設定された有利度が特定有利度であると遊技者が特定できるので、特別態様の有利状態関連演出を実行することによって設定された有利度が特定有利度とは異なる有利度はないかと遊技者に推測させないようにすることができる。

【0085】

(5) なお、上記(1)~(4)の遊技機において、

遊技者による操作に基づく遊技状況が所定条件を満たしているか否かを判定する判定手

50

段（例えば、サブ制御部 91 が有利状態の制御中に目押しチャレンジ演出を複数回実行して計数した目押し成功回数が 2 回以上であるか否かを判定する処理）を更に備え、

前記特定期間において前記有利状態の制御を開始した場合に前記所定条件を満たしているときには、設定された有利度が前記特定有利度であるか否かに応じて前記特定態様の前記有利状態関連演出を実行するか否かの割合が異なってもよい（例えば、サブ制御部 91 は、非有利期間の長さが特定期間であっても目押し成功回数が 2 回以上であれば、高設定でなければ高設定示唆パターンの終了演出を実行し難くしてもよい）。

【0086】

このような構成によれば、特定期間において有利状態の制御を開始した場合に所定条件を満たしていても設定された有利度が特定有利度であるか否かに関わらず特定態様の有利状態関連演出を実行するか否かの割合が同一となる遊技機よりも特定態様の有利状態関連演出が実行されることによって設定された有利度が特定有利度であるか否かを遊技者が推測し易くなる。この結果、遊技者による操作に基づいて遊技の状況が所定条件を満たすことによって設定された有利度が特定有利度であるか否かを遊技者が推測し易くなるので、遊技者による操作によって遊技の状況が所定条件を満たしたか否かに遊技者が興味を抱くようになり、遊技の興味が向上する。

【符号の説明】

【0087】

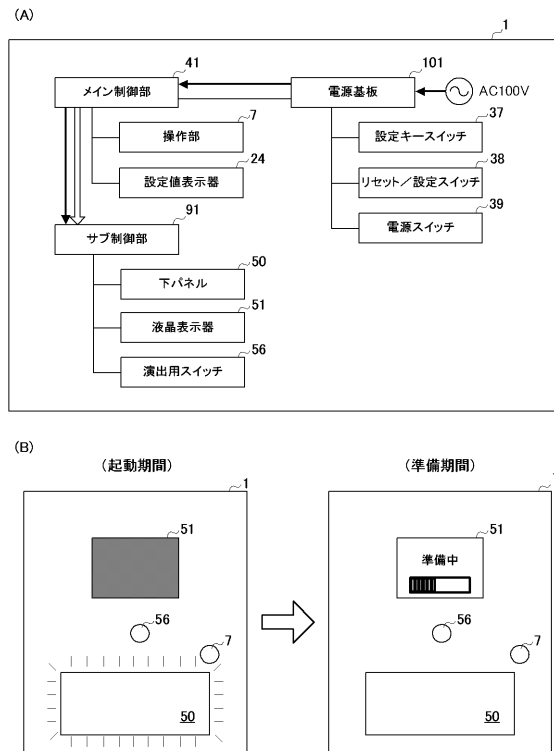
1 遊技機、 7 操作部、 37 設定キースイッチ、 38 リセット/設定スイッチ、 39 電源スイッチ、 41 メイン制御部、 50 下パネル、 51 液晶表示器、 56 演出用スイッチ、 91 サブ制御部、 91a サブCPU、 91b ROM、 91c RAM、 101 電源基板

10

20

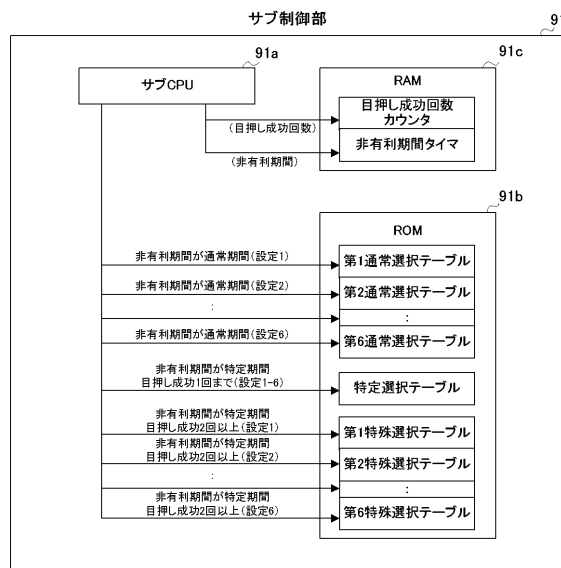
【図1】

【図1】



【図2】

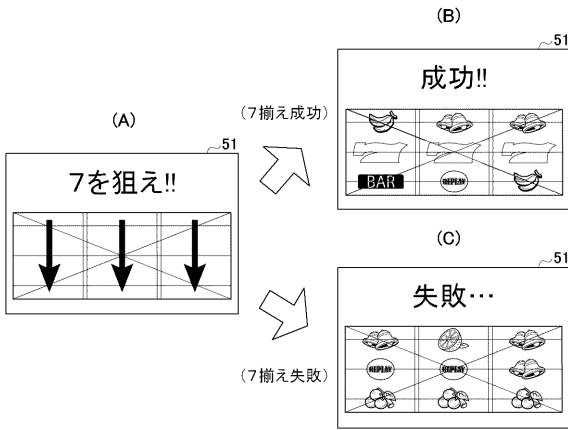
【図2】



【図3】

【図3】

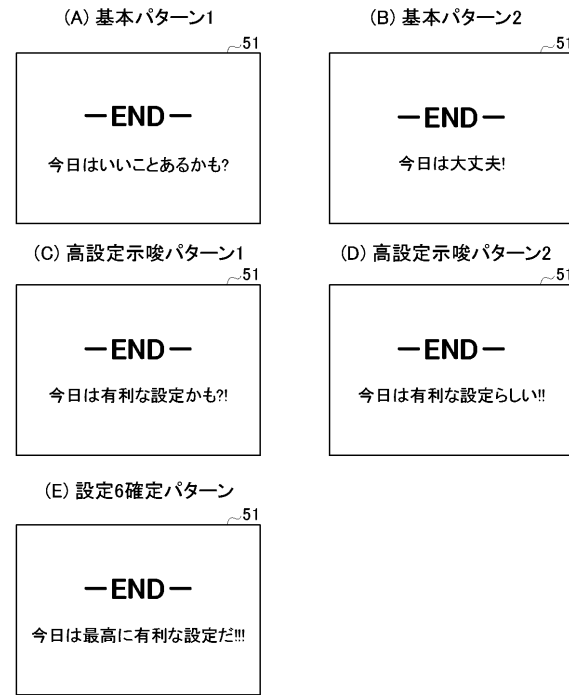
有利状態制御中の目押しチャレンジ演出



【図4】

【図4】

有利状態制御終了時の終了演出



【図5】

【図5】

終了演出の演出パターンの選択テーブル

(A) 第1通常選択テーブル

演出パターン	選択率
基本パターン1	a1
基本パターン2	b1
高設定示唆パターン1	c1
高設定示唆パターン2	d1
設定6確定パターン	0%

(B) 第2通常選択テーブル

演出パターン	選択率
基本パターン1	a2
基本パターン2	b2
高設定示唆パターン1	c2
高設定示唆パターン2	d2
設定6確定パターン	0%

(C) 第6通常選択テーブル

演出パターン	選択率
基本パターン1	a6
基本パターン2	b6
高設定示唆パターン1	c6
高設定示唆パターン2	d6
設定6確定パターン	e6

(D) 特定選択テーブル

演出パターン	選択率
基本パターン1	a10
基本パターン2	b10
高設定示唆パターン1	c10
高設定示唆パターン2	d10
設定6確定パターン	0%

(E) 第1特殊選択テーブル

演出パターン	選択率
基本パターン1	a11
基本パターン2	b11
高設定示唆パターン1	c11
高設定示唆パターン2	d11
設定6確定パターン	0%

(F) 第2特殊選択テーブル

演出パターン	選択率
基本パターン1	a12
基本パターン2	b12
高設定示唆パターン1	c12
高設定示唆パターン2	d12
設定6確定パターン	0%

(G) 第6特殊選択テーブル

演出パターン	選択率
基本パターン1	a16
基本パターン2	b16
高設定示唆パターン1	c16
高設定示唆パターン2	d16
設定6確定パターン	e16

【図6】

【図6】

