

(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2009-22461
(P2009-22461A)

(43) 公開日 平成21年2月5日(2009.2.5)

(51) Int.Cl. F I 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 8
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 37 頁)

(21) 出願番号 特願2007-187403 (P2007-187403)
 (22) 出願日 平成19年7月18日 (2007.7.18)

(71) 出願人 000169477
 アビリティ株式会社
 大阪府大阪市中央区南船場2丁目9番14号
 (74) 代理人 100074332
 弁理士 藤本 昇
 (74) 代理人 100114421
 弁理士 薬丸 誠一
 (74) 代理人 100114432
 弁理士 中谷 寛昭
 (72) 発明者 西村 幸喜
 大阪府大阪市中央区南船場2丁目9番14号 アビリティ株式会社内

最終頁に続く

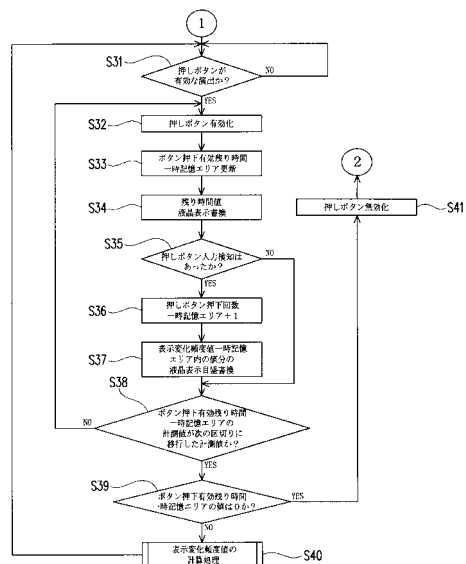
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技の公正を担保しつつ、特定演出実行中における制限時間内の最後の最後まで内部抽選の当否結果がわからない緊迫感溢れる遊技機を提供する。

【解決手段】図柄表示部 2 2 に特定演出が表示されたときに、操作手段 9 によって、その表示態様が変化させられる操作可能領域 4 5 が表示され、この操作可能領域 4 5 は、操作手段 9 の一回の操作ごとに、所定の表示変化頻度で、初期状態から、目標となる最終状態へと変形可能とされており、特定演出が開始されてから所定の時間内で、操作手段 9 を複数回操作したときの操作回数を測定し、この測定結果に応じた操作可能領域 4 5 の表示変化頻度を決定する。

【選択図】図 1 1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定の遊技媒体を受け付けて遊技可能となり、

所定の条件に基づいて抽選を行う抽選手段と、該抽選手段の抽選結果に基づき、賞として遊技媒体の獲得に関する条件を有利にする賞付与手段と、

前記抽選結果を明示的あるいは暗示的に遊技者に認識させる特定演出を、前記抽選結果に基づいて所定時間の間実行する機能を有する演出実行手段と、

前記演出実行手段が特定演出を実行中、遊技者が操作するための操作手段と、

前記演出実行手段が特定演出を実行中、前記操作手段からの信号を受けて、前記演出実行手段が実行中の特定演出への介入を許容する演出介入手段と、を備え、

10

前記特定演出には、該演出の開始時に実行される演出態様である初期状態と、該演出の終了時に実行され、前記抽選手段による抽選結果に関わる演出態様である結果態様が予め設定されており、

前記特定演出には、前記結果態様が異なるものが複数設定され、

前記特定演出中には、前記操作手段に基づいて、前記演出介入手段により、前記初期状態から前記結果態様に向けて近づくように演出を漸次変化させるように制御が行われる遊技機において、

前記特定演出の開始から、所定の時間内の前記操作手段の操作態様を判定する操作態様判定手段と、

前記操作態様判定手段の判定に基づいて、以降の操作手段の操作に対して演出を変化させ、変化後の演出態様を定める変化態様決定手段とを備えることを特徴とする遊技機。

20

【請求項 2】

複数種類の演出図柄を図柄表示領域毎に変動表示した後に停止させて任意の組み合わせ演出図柄を表示し、停止表示された組み合わせ演出図柄が特定の組み合わせ演出図柄となったときに遊技者が介入可能な特定演出を表示する図柄表示部と、この特定演出が表示されたときに、遊技者の操作によって特定演出の表示態様を変更可能とする操作手段とを備える遊技機において、

図柄表示部に特定演出が表示されたときに、操作手段によって、その表示態様を変化させられる操作可能領域が表示され、この操作可能領域は、操作手段の一回の操作ごとに、所定の表示変化頻度で、初期状態から、目標となる最終状態へと変形可能とされており、

30

特定演出が開始されてから所定の時間内で、操作手段を複数回操作したときの操作回数を測定し、この測定結果に応じた操作可能領域の表示変化頻度を決定することを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

前記測定結果から決定された表示変化頻度を記憶する表示変化頻度一時記憶エリアを備え、この表示変化頻度一時記憶エリアには複数の表示変化頻度が記憶可能とされており、表示変化頻度値一時記憶エリアに記憶された複数の表示変化頻度のうちの 1 つを選択して操作可能領域を変化させる請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記操作手段は押しボタンである請求項 1 から 3 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

40

【請求項 5】

前記図柄表示部は、特定演出を表示する際に、操作手段によって操作可能領域を操作可能な制限時間を表示する請求項 2 から 4 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 6】

前記操作可能領域を操作可能な制限時間を複数の時間帯に区分し、前の区分における操作手段の測定結果に応じた表示変化頻度を決定し、この表示変化頻度を次の区分に用いて操作可能領域を変化させるとともに、この次の区分でも操作手段の操作回数を測定する請求項 5 に記載の遊技機。

【請求項 7】

前記複数の区分は、後の区分になればなる程、その区分された時間帯が短くなる請求項

50

6に記載の遊技機。

【請求項8】

複数種類の演出図柄を図柄表示領域毎に変動表示した後に停止させて任意の組み合わせ演出図柄を表示し、停止表示された組み合わせ演出図柄が特定の組み合わせ演出図柄となったときに遊技者が介入可能な特定演出を表示する図柄表示部と、この特定演出が表示されたときに、遊技者の操作によって特定演出の表示態様を変更可能とする操作手段とを備える遊技機において、

特定演出となったときに図柄表示部には、操作手段によって、その表示態様が変化させられる操作可能領域が表示され、この操作可能領域は、操作手段の一回の操作ごとに、所定の表示変化頻度で、初期状態から、目標となる最終状態へと変形可能とされており、

特定演出が開始されてから所定の時間内で、操作手段を複数回操作したときの操作パターンを測定し、複数の表示変化頻度予測パターンが記憶されたデータベースから測定結果の操作パターンに応じた表示変化頻度予想パターンを決定することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、例えば、パチンコ機、パチスロ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来のパチンコ機等の遊技機では、特別図柄が変動し、特別図柄の変動中に液晶画面で演出を行うものが主流である（例えば特許文献1参照）。遊技者は、液晶画面の演出を見て大当たりか否かの過程を楽しむ。液晶画面の演出の主たる内容は、例えばリーチ状態となった後、数字等の図柄とキャラクタ等とが連動して大当たりになるか否かを煽り、遊技者にドキドキ感をせしめるものである（例えば特許文献1等参照）。

【0003】

近年、上記液晶画面の演出に加えて、遊技者がボタン操作を行って演出を楽しむ遊技者参加型のパチンコ遊技機が急激に増加してきている。そのポピュラーなものとして、特別図柄が変動開始しリーチ状態となった後、液晶表示画面に敵キャラクタが登場し、遊技者が押しボタンを連打して敵キャラクタの体力メータを減らしていき、特別図柄の変動時間内における所定の時間（以下「制限時間という」）内に体力メータを0にすることができれば大当たりというものが存在する（以下この演出を「特定演出」という）。

【0004】

この特定演出は、押しボタン連打により敵キャラクタを倒す演出を通じて、あたかも自力で大当たりを勝ち取ったかの如き喜びを遊技者に喚起する効果を奏する点から、遊技者からの人気が高い演出の1つである。この、自力で大当たりを勝ち取るという実感は、上記例では、体力メータが0にできるか、できないかという演出表示が、大当たりとなるか、大当たりとならないかという遊技上の事象と完全に対応していることによるものである。更に、遊技者が押しボタンの操作に応答して表示が変化し、演出に参加する実感を得ることによって、その効果は一層高められていることは言うまでもない。

【特許文献1】特開2005-143730号公報

【非特許文献1】「パチンコ必勝ガイド」、株式会社白夜書房、平成18年9月17日、9・17号、p.66-67

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、遊技機で決められている特別図柄の変動時間は、遊技の公正を担保する観点から、消化するまで意図的に変えることは好ましくない。上記液晶画面の演出は、全て、この特別図柄の変動時間に従って実行される。すなわち、特別図柄の変動が開始すれば、液晶画面等の演出も実行開始し、あらかじめ定められた特別図柄の変動中に併せて液晶画面等の演出も実行中状態となり、特別図柄の変動停止に併せて液晶画面等の演出の実行が

10

20

30

40

50

終了する。

【0006】

以上、特別図柄の変動と液晶画面等の演出の制御方法を採用することで、遊技の公正を担保しつつ、特別図柄の変動時間に併せた演出を内部抽選の結果に従って液晶画面上に適切に表現することを可能とし、遊技者の興趣を煽っている。

【0007】

このような状況下において、特定演出中に制限時間内に遊技者が押しボタン（操作手段）を連打して体力メータを減らし、体力メータが0になれば大当たりになるが、遊技者の押しボタン連打のペースには個人差があり、この個人差により、様々な問題が生じる。

【0008】

具体的には、例えば、比較的連打スピードが速い遊技者の場合、大当たり時は、体力メータの減り方が大きく、制限時間を十分に残した形で体力メータが0となり、敵キャラクターを倒す演出を液晶画面等に表示し、大当たりが確定する（上記非特許文献参照）。

【0009】

また、ハズレ時は、体力メータの減り方が小さく、制限時間を十分に残した状態でも、遊技者が、このまま押しボタンを連打し続けても体力メータを0にすることが不可能であることが早期にわかってしまい、結果、敵キャラクターにやられる演出を液晶画面等に表示し、ハズレが確定する。

【0010】

同様に、ハズレ時の別の例として、体力メータの減り方を同一にした場合、制限時間を十分に残した状態で体力メータが0付近になったとき、遊技者がいくら押しボタンを連打しても、内部抽選でハズレが決定されているため、制限時間内に体力メータが0になることは無く、不自然で納得がいかないハズレ演出を遊技者に見せることになる。

【0011】

一方、比較的連打スピードが遅い遊技者の場合、ハズレ時は、制限時間内に体力メータを0にすることができない結果となり、自然な流れで敵キャラクターにやられる演出を液晶画面等に表示し、ハズレが確定する。ところが、大当たり時は、押しボタンを連打しつづけて制限時間内に体力メータを0にすることができなくても、内部抽選で当選している為、不自然に敵キャラクターを倒した演出を液晶画面等で行う。

【0012】

すなわち、比較的連打スピードが速い遊技者の場合は、ハズレ時に遊技者が押しボタンを連打している最中に、演出が操作に忠実に応答しなくなることにより、予め定められている内部抽選の当否について、予め定められているという事実を遊技者に明確に知覚されてしまう点が問題であり、比較的連打スピードが遅い遊技者の場合は、大当たり時に遊技者が押しボタンを連打しても敵キャラクターを倒せていないのに敵キャラクターを強制的に倒れてしまい、大当たり演出が表示されるという不可思議な点が問題である。このような表示が行われる場合、前述の如き自力で大当たり等の遊技上の利益を勝ち取ったという実感を与えないという本来の演出の目的を達成することができない。

【0013】

特にパチンコ遊技機においては、液晶画面等に表示する演出の効果を最大限にまで引き立てる点から、内部抽選の当否結果は、演出の最後の方で遊技者が認識できる方が好ましい。上記特定演出のように、遊技者が制限時間内の早期に内部抽選の当否結果がわかってしまうのは、遊技機の性質上、適さない。

【0014】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技の公正を担保しつつ、特定演出実行中における制限時間内の最後の最後まで内部抽選の当否結果がわからない緊迫感溢れ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】

【0015】

本発明は上記の課題を解決するために以下の技術的手段を講じた。

10

20

30

40

50

【0016】

すなわち、本発明に係る遊技機は、所定の遊技媒体を受け付けて遊技可能となり、所定の条件に基づいて抽選を行う抽選手段と、該抽選手段の抽選結果に基づき、賞として遊技媒体の獲得に関する条件を有利にする賞付与手段と、前記抽選結果を明示的あるいは暗示的に遊技者に認識させる特定演出を、前記抽選結果に基づいて所定時間の間実行する機能を有する演出実行手段と、前記演出実行手段が特定演出を実行中、遊技者が操作するための操作手段と、前記演出実行手段が特定演出を実行中、前記操作手段からの信号を受けて、前記演出実行手段が実行中の特定演出への介入を許容する演出介入手段と、を備え、前記特定演出には、該演出の開始時に実行される演出態様である初期状態と、該演出の終了時に実行され、前記抽選手段による抽選結果に関わる演出態様である結果態様が予め設定されており、前記特定演出には、前記結果態様が異なるものが複数設定され、前記特定演出中には、前記操作手段に基づいて、前記演出介入手段により、前記初期態様から前記結果態様に向けて近づくように演出を漸次変化させるように制御が行われる遊技機において、前記特定演出の開始から、所定の時間内の前記操作手段の操作態様を判定する操作態様判定手段と、前記操作態様判定手段の判定に基づいて、以降の操作手段の操作に対して演出を変化させ、変化後の演出態様を定める変化態様決定手段とを備えることを特徴とする。

10

【0017】

かかる構成によれば、操作態様判定手段によって、所定の時間内の操作手段の操作態様を判定し、その判定に基づいて、特定演出中の演出態様を変化させ、この変化後に、さらにこの演出をどのように変化させるかを変化態様決定手段によって決定することによって、遊技者の操作手段の操作態様に応じて、特定演出が終了するまで、その結果がわからないように、演出態様を変化させることができる。このため、遊技者は、特定演出が終了するまで、抽選手段による抽選結果がわからず、操作手段を操作することによって、なんとか自力で遊技媒体の獲得に関する条件を有利にする賞を得たいと期待しながら、操作手段を緊迫感をもって操作して、特定演出の終了まで、その遊技を楽しむことができるようになる。

20

【0018】

また、遊技者は、従来のように、抽選結果が特定演出の途中がわかってしまって、特定演出における期待を裏切られるようなことがなくなり、公正な遊技であると感じながら遊技を楽しむことができる。

30

【0019】

また、本発明は、複数種類の演出図柄を図柄表示領域毎に変動表示した後に停止させて任意の組み合わせ演出図柄を表示し、停止表示された組み合わせ演出図柄が特定の組み合わせ演出図柄となったときに遊技者が介入可能な特定演出を表示する図柄表示部と、この特定演出が表示されたときに、遊技者の操作によって特定演出の表示態様を変更可能とする操作手段とを備える遊技機において、図柄表示部に特定演出が表示されたときに、操作手段によって、その表示態様が変化させられる操作可能領域が表示され、この操作可能領域は、操作手段の一回の操作ごとに、所定の表示変化頻度で、初期状態から、目標となる最終状態へと変形可能とされており、特定演出が開始されてから所定の時間内で、操作手段を複数回操作したときの操作回数を測定し、この測定結果に応じた操作可能領域の表示変化頻度を決定することを特徴とする。

40

【0020】

かかる構成によれば、図柄表示部に特定演出が表示されてから操作手段が操作された操作回数を測定し、この測定結果に応じて操作可能領域を変化させる表示変化頻度を決定することで、個々の遊技者の操作手段の操作の仕方に応じて操作可能領域を変化させることができる。

【0021】

特定演出が開始されると、遊技機は、遊技者の操作手段の操作態様に応じて、その操作態様にふさわしい表示変化頻度を決定し、特定演出が最終状態に到達するぎりぎり直前ま

50

で、特定演出の結果がわからないように、操作可能領域を変化させることができるようになる。

【0022】

これによって、遊技者は、特定演出が終了するぎりぎり直前まで、なんとか自力で最終状態へと到達したいと期待しながら、この特定演出の開始から終了まで、緊迫感をもって操作手段を操作して遊技を楽しむことができる。

【0023】

したがって、遊技者は、従来のように、特定演出の途中でその結果がわかってしまってその期待を裏切られる、といったことがなく、公正な遊技と感じながらこれを楽しむことができる。

【0024】

また、本発明に係る遊技機は、前記測定結果から決定された表示変化頻度を記憶する表示変化頻度一時記憶エリアを備え、この表示変化頻度一時記憶エリアには複数の表示変化頻度が記憶可能とされており、表示変化頻度値一時記憶エリアに記憶された複数の表示変化頻度のうちの1つを選択して操作可能領域を変化させる構成を採用できる。

【0025】

かかる構成によれば、複数の表示変化頻度のうちの1つを選択・決定して操作可能領域を変化させることによって、遊技者には、操作可能領域が一定に変化するのではなく、不規則的に変化して見えるように演出でき、遊技者は、操作可能領域の変化を緊迫感をもって楽しむことができる。

【0026】

また、本発明に係る遊技機は、前記操作手段を押しボタンとすることができる。

【0027】

このように操作手段に押しボタンを採用することで、遊技者は、特定演出中に押しボタンを連打して操作可能領域を変化させながら遊技を楽しむことができる。

【0028】

また、前記図柄表示部は、特定演出を表示する際に、操作手段によって操作可能領域を操作可能な制限時間を表示するようになっていてもよい。

【0029】

このように、特定演出の際に操作手段を操作可能な時間を表示することによって、遊技者は、制限時間内に操作可能領域を最終状態に移行させて目標を達成して有利な条件を獲得したいと期待しながら、操作手段を緊迫感をもって操作しながら遊技を楽しむことができる。

【0030】

また、前記操作可能領域を操作可能な制限時間を複数の時間帯に区分し、前の区分における操作手段の測定結果に応じた表示変化頻度を決定し、この表示変化頻度を次の区分に用いて操作可能領域を変化させるとともに、この次の区分でも操作手段の操作回数を測定するようにしてもよい。

【0031】

このようにすることで、特定演出中に操作手段を操作可能な時間を複数に区分して、各区分ごとに、時間の経過とともに変化する遊技者の操作手段の操作態様に応じて操作可能領域の変化態様を定めることができるようになり、これによって、制限時間の最後の最後まで、特定演出の結果が遊技者のわからないようにすることができ、遊技者は、制限時間ぎりぎりまで、より緊迫感のある演出および遊技を楽しむことができる。

【0032】

また、前記複数の区分は、後の区分になればなる程、その区分された時間帯が短くなるように設定されていてもよい。

【0033】

かかる構成によれば、後の区分になればなる程、短い時間帯で操作手段の操作態様を判定することができ、遊技者による操作手段の操作態様を正確に測定することができ、この

10

20

30

40

50

測定結果に応じて、遊技者が特定演出の最後の最後まで結果がわからない状態を、より高い精度で実現できる。これによって、遊技者は特定演出の終了ぎりぎりまで、より緊迫感をもって操作手段を操作して遊技を楽しむことができる。

【0034】

また、本発明は、複数種類の演出図柄を図柄表示領域毎に変動表示した後に停止させて任意の組み合わせ演出図柄を表示し、停止表示された組み合わせ演出図柄が特定の組み合わせ演出図柄となったときに遊技者にとって有利な特別遊技状態を特定演出を表示した後に表示する図柄表示部と、この特定演出が表示されたときに、遊技者の操作によって特定演出の表示態様を変更可能とする操作手段とを備える遊技機において、特定演出となったときに表示部には、操作手段によって、その表示態様が変化させられる操作可能領域が表示され、この操作可能領域は、操作手段の一回の操作ごとに、所定の表示変化頻度で、初期状態から、目標となる最終状態へと変形可能とされており、特定演出が開始されてから所定の時間内で、操作手段を複数回操作したときの操作パターンを測定し、複数の表示変化頻度予測パターンが記憶されたデータベースから測定結果の操作パターンに応じた表示変化頻度予想パターンを決定することを特徴とする。

10

【0035】

かかる構成によれば、図柄表示部に特定演出が表示されてから操作手段が操作された操作パターンを測定し、この測定結果に応じて操作可能領域を変化させるデータベースに記憶された複数の表示変化頻度予測パターンの中から選択して表示変化頻度を決定することで、個々の遊技者の操作手段の操作の仕方（操作パターン）に応じて操作可能領域を変化させることができる。

20

【0036】

このように、遊技者の操作手段の操作パターンに最も適した表示変化頻度予測パターンを選択することで、遊技者は、特定演出が実行されたときに、この特定演出が終了するぎりぎり直前まで、その結果がわからない状態で、緊迫感をもって操作手段を操作して遊技を楽しむことができる。このため、従来のように、特定演出の最中にその結果がわかるようなことはなく、遊技者は、その期待感を裏切られずに遊技の公正性を感じながら遊技できる。

【発明の効果】

【0037】

本発明によれば、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技の公正を担保しつつ、特定演出実行中における制限時間内の最後の最後まで内部抽選の当否結果がわからない緊迫感溢れる遊技機にできる。

30

【発明を実施するための最良の形態】

【0038】

以下、本発明を実施するための最良の形態を、図面を参照しながら説明する。

【0039】

図1～図12は、遊技機1の第1実施形態を示している。第1実施形態では、遊技機1の例としてパチンコ機を示している。図1に示すように、遊技機1は、外枠2と、この外枠2に着脱自在かつ開閉自在に取り付けられる本体枠3と、遊技盤4と、遊技盤4を覆うガラスを有する前扉5を備える。外枠2は、遊技店のいわゆる島設備内に設けられている。

40

【0040】

前記本体枠3には、その下部側に、遊技機1内から賞球、貸し出し等によって出される遊技媒体である遊技球を受ける上皿6と、上皿6に所定数の遊技球が貯まった後にさらに払い出された遊技球を受ける下皿7と、遊技中に所定の効果音を発するスピーカ8と、遊技者に操作される操作手段9と、遊技球を遊技盤4に対して打ち出し操作するためのハンドル10とが設けられている。

【0041】

本実施形態では、操作手段9として、遊技者に押される押しボタン11R, 11C, 1

50

1 L を例示しており、この押しボタン 1 1 R , 1 1 C , 1 1 L には、右押しボタン 1 1 R 、中央押しボタン 1 1 C 、左押しボタン 1 1 L がある。

【 0 0 4 2 】

図 1、図 2 に示すように、遊技盤 4 には、本体枠 3 のハンドル 1 0 の操作によって打ち出された遊技球を遊技盤 4 の上部側に案内するガイドレール 2 1、遊技盤 4 を通過する遊技球に不規則な動きをさせるための多数の遊技釘（図示せず）、遊技に関わる演出図柄を表示する図柄表示部 2 2、図柄表示部 2 2 を始動させる始動口 2 3、大入賞口 2 4、複数の普通入賞口 2 5、遊技球が通過可能なゲート 2 6、遊技球を遊技機 1 内部への回収する回収口 2 7 等が設けられている。

【 0 0 4 3 】

図柄表示部 2 2 は、例えば液晶ディスプレイで構成され、始動口 2 3 に遊技球が入ったときに、複数列（例えば 3 列）の数字を伴う演出図柄を順次変動させながら表示できるようになっている。図柄表示部 2 2 は、所定の演出図柄を複数（例えば 3 つ）の図柄表示領域で表示できるようになっており、演出図柄を図柄表示領域毎に一定時間変動表示した後、停止させるようになっている。遊技機 1 は、演出図柄表示部 2 2 の各図柄表示領域で停止した演出図柄の数字等が揃ったとき（例えば「7 - 7 - 7」）に、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり）が発生するようになっている。

【 0 0 4 4 】

図柄表示部 2 2 は、始動口 2 3 に遊技球が入る度に、演出図柄を一定時間変動させた後に停止させる基本となる図柄変動動作を繰り返すようになっており、図柄変動動作は、複数回（例えば 4 回）の保留が可能となっている。

【 0 0 4 5 】

図 3 に示すように、図柄表示部 2 2 には、大当たり等の特別遊技状態に移行する前段階として、特別演出が表示されるようになっている。この特別演出は、複数通りの抽選結果に対応して、一部に同一の演出を含んで構成されるものであり、演出の終結形態によって抽選結果を明示的あるいは暗示的に示すものである。ここで、「明示的」とは、抽選結果を図柄表示部 2 2 に直接的に示すことをいい、「暗示的」とは、抽選結果を直接的に明示するのではなく、演出の結果を通じてその抽選結果を間接的に遊技者に認識させることをいう。

【 0 0 4 6 】

この特別演出は、例えば、通常遊技中に表示される、いわゆるリーチ演出や、特別遊技状態の最中に表示される確変チャンスタイム演出、いわゆる確率変動中のリーチ前に表示される継続チャンスタイム演出、更に、大当たり遊技中に表示される確変昇格チャンスタイム演出、いわゆる大当たり遊技のエンディング開始と同時に表示される確変昇格チャンスタイム演出等を含むものである。

【 0 0 4 7 】

この特別演出として、リーチ演出は、抽選結果として、内部抽選の結果、大当たりかハズレかを終結形態によって示すものである。確変チャンスタイム演出は、内部抽選の結果、特別遊技状態の後、確率変動状態に移行するかどうかを示すものである。継続チャンスタイム演出は、内部抽選の結果、確率変動状態が継続するかどうか、つまり、次回の大当たりで確変大当たりになるかどうかを示すものである。

【 0 0 4 8 】

確変昇格チャンスタイム演出は、大当たり遊技開始時に通常大当たりと表示した場合において、内部抽選の結果、大当たり遊技のエンディング中に、実は内部では確変大当たりだった場合に、あたかも確変昇格したかの如く演出を行い、大当たり遊技終了後、確率変動状態に移行することを示すものである。ここでは、簡便のためにリーチ演出の場合を例にとって説明する。

【 0 0 4 9 】

特別演出がリーチ演出の場合には、例えば、図柄表示部 2 2 に、3 つの図柄表示領域のうち 2 つの演出図柄が揃った状態で、残りの図柄表示領域の演出図柄を変動表示させる

10

20

30

40

50

とともに、種々のキャラクタ 4 1 を表示させ、このキャラクタ 4 1 を遊技機 1 の機種に特有の物語に沿って表示させ、キャラクタ 4 1 が物語において設定された目標を達成すると、図柄表示部 2 2 に特別遊技状態が表示されるようになっている。

【 0 0 5 0 】

図 3、図 4 に示すように、遊技機 1 は、上記のような特別演出として、図柄表示部 2 2 に、左右の 2 つの図柄表示領域の演出図柄が揃った状態で、中央の図柄表示領域の演出図柄を変動表示させるとともに、遊技機 1 で設定された物語の主人公（キャラクタ 4 1）と、その敵 4 3 とを戦わせるような表示をさせ、所定の時間（以下「制限時間」という）4 7 内に主人公が敵 4 3 を倒す（目標を達成する）と、特別遊技状態が発生するようになっている（図 3 参照）、敵 4 3 を倒すことができなければ、ハズレの表示を行うようになっている（図 4 参照）。

10

【 0 0 5 1 】

遊技機 1 は、リーチ演出として実行する複数の特別演出のうち、このような特別演出の最中に、遊技者が所定の操作を行うことによって参加可能（介入可能）な特定の演出（以下「特定演出」という）を図柄表示部 2 2 に表示するパターンを少なくとも 1 以上演出表示可能になっている。

【 0 0 5 2 】

図 5 は、このような特定演出を含む特別演出の時間的構成例を示したものである。図 5（a）は、当たりの場合の表示例、図 5（b）は、ハズレの場合の表示例を示している。まず、時間 t_0 で変動が開始されてから、時間 t_1 まで所定の演出表示が行われる。この時間 t_0 から時間 t_1 までの演出は、図 5（a）、（b）ともにほぼ同一の表示が為されるようになっている。

20

【 0 0 5 3 】

続いて、時間 t_1 から t_2 までの時間 t は、前述の特定演出の時間となっている。そして、当たり（図 5（a））の場合は、この特定演出終了後に前述の目標を達成する表示を行う達成演出を行い、ハズレ（図 5（b））の場合は、前述の目標を達成していない非達成演出を行う。

【 0 0 5 4 】

時間 t_0 の変動開始から、時間 t_2 までの時間は、図 5（a）、（b）共にほぼ共通の演出表示を行うため、この図 5（a）、（b）の演出の組み合わせを特別演出パターン、リーチ演出の場合は、リーチ演出パターンと呼ぶことにする。

30

【 0 0 5 5 】

一つの特別演出パターンに含まれる演出の総数は、抽選結果に対応する数以上設けることが好ましい。例えば、当たりか、ハズレかを定める場合であれば、各抽選結果に対応して、二つか、それ以上の数の特別演出パターンが用意されていることが望ましい。

【 0 0 5 6 】

特別演出パターンにおいては、前述のように、時間 t_0 から t_2 までの間は、同様の演出が表示される為、遊技者にとっては、時間 t_2 以降に表示される演出が達成演出であるのか、非達成演出であるのかが大きな関心事となる。

【 0 0 5 7 】

図 5（a）、（b）において、時間 t_2 以降は、時間 t_3 で図柄を停止するなどの確定表示演出が行われるが、時間 t_2 以降の演出内容は、当然ながら図 5（a）と図 5（b）の間で異なるようになっている。

40

【 0 0 5 8 】

また、時間 $t_2 \sim t_3$ の間の演出時間は、図 5（a）と図 5（b）で同じであってもよいし、異なってもよい。この特別演出の時間内に行われる特定演出について、演出内容の具体例を以下の記述で示す。なお、この特別演出パターンには、以下に示すように特別演出がリーチ演出の場合の組み合わせからなるリーチ演出パターンに限らず、特別演出が確変チャンスタイム演出である確変チャンスタイム演出パターン、特別演出が継続チャンスタイム演出である継続チャンスタイム演出パターン等も当然ながら存在する。

50

【0059】

この特定演出は、遊技者が操作手段9を操作することによって、特別演出中の物語に關与できるようにするものである。より具体的には、図3、図4に示すように、図柄表示部22には、敵43の体力を示すメータ(ライフメータ)が表示され、遊技者が操作手段9である押しボタン11R, 11C, 11Lを押す度に、物語の主人公が、敵43を攻撃し、敵43の体力メータが所定の度合い(以下「表示変化頻度」という)で減少するような表示がなされる。以下、この体力メータのように、特定演出中に、操作手段9の操作によって、その表示態様が変化する部分を「操作可能領域45」という。

【0060】

本実施形態では、操作可能領域45であるメータは、横長の長方形とされており、その長手方向に100分割されていて、その分割された1つを1目盛とし、特定演出中に、遊技者が操作手段9を操作すると、一操作ごとに所定の目盛数分が表示変化頻度として減少して表示されるようになっている。操作可能領域45であるメータは、特定演出が開始される前の初期状態で目盛が100となっており、制限時間47内に、この目盛が0の最終状態になったときに、特別遊技状態が発生するようになっている。

10

【0061】

なお、特別遊技状態のうち、特定の演出図柄が揃った場合には、特別遊技状態終了後に、特別遊技状態発生の確率が変動して高くなり、次の特別遊技状態が発生し易くなる(この状態は一般に、「確率変動モード」とよばれ、確率変動モードを発生させる演出図柄は、「確率変動図柄」と呼ばれる)。遊技機1は、図柄表示部22に特別遊技状態が表示されている場合に、特定演出を表示させ、これを確率変動モードに移行するか否かの当否を表示するためのものとして利用することができる。

20

【0062】

また、本実施形態では、特定演出の際に、連続的に減少して0になるような一定時間(例えば5.000秒)が図柄表示部22に表示される。

【0063】

本実施形態に係る遊技機1は、遊技者に、この時間が5.000秒から0.000になるまでの間(制限時間47内)に、操作可能領域45である敵43の体力メータが0になって敵43が倒れたときに、特別遊技状態が発生するように設定されている。この場合、遊技者は、制限時間47内に、敵43の体力メータを0にすることを目標(以下、この値を「目標値」という)とし、操作手段9を操作することによって、所定の表示変化頻度で操作可能領域45が変化して目標値(0)に到達して特別遊技状態が発生してほしいと期待しながら遊技を楽しむことができる。

30

【0064】

なお、図柄表示部22は、遊技機1の特別遊技状態発生の当否の抽選によって、特別遊技状態発生が確定している場合には、特定演出中に、制限時間47が0.000になるまで操作手段9である押しボタン11R, 11C, 11Lが押され続けた場合に、操作可能領域45であるメータを0にして、特別遊技状態に移行表示するようになっている。一方、図柄表示部22は、抽選の結果、特別遊技状態が確定しなかった場合(はずれの場合)には、特定演出中に押しボタン11R, 11C, 11Lが押され続けた場合に、制限時間47が0になったとしても、メータを表示変化頻度の1単位分だけ残して0にならないようにしている。

40

【0065】

但し、メータに表示変化頻度の1単位分(1目盛)だけ残る状態になるのは、制限時間47が0になる直前であり、遊技者には、制限時間47が0になる直前まで、大当たりかハズレかがわからないようになっている。

【0066】

また、操作手段9は、特定演出中において、図柄表示部22に表示される制限時間47が減少するように表示されている際に操作された場合にのみ、操作可能領域45を変化させることができるようになっている。すなわち、この制限時間47は、操作手段9を操作

50

可能な時間、または、特定演出を表示する演出時間、あるいは、操作手段 9 の操作によって操作変化領域を変化させるのに有効な「有効残り時間」でもある。

【 0 0 6 7 】

図柄表示部 2 2 の上方位置には、普通図柄を表示する普通図柄表示部 5 1 と、普通図柄の保留状態を表示する複数の普通図柄用保留ランプ 5 2 と、特別図柄を表示する特別図柄表示部 5 3 と、特別図柄の保留状態を表示する複数の特別図柄用保留ランプ 5 4 が設けられている。

【 0 0 6 8 】

普通図柄表示部 5 1 は、ゲート 2 6 を遊技球が通過すると所定の普通図柄を変動表示させ、遊技機 1 内部での抽選の結果として、「当たり」あるいは「はずれ」の表示を行うようになっている。普通図柄表示部 5 1 に「当たり」が表示された場合には、始動口 2 3 のチューリップ式電動役物 2 3 a が一定時間、複数回開閉し、これによって遊技球が始動口 2 3 に入り易くなる。

10

【 0 0 6 9 】

また、特別図柄表示部 5 3 は、後述する遊技機 1 内の制御部での大当たり抽選の結果を所定の図柄で表示するものである。この特別図柄表示部 5 3 は、遊技機 1 の内部抽選の結果、大当たりが確定した場合には、所定の大当たりの表示を行い、抽選の結果がはずれの場合には、所定のはずれ図柄を表示するようになっている。

【 0 0 7 0 】

また、この遊技機 1 は、始動口 2 3、大入賞口 2 4、普通入賞口 2 5 に遊技球が入ると、所定数の遊技球を賞球として上皿 6 に払い出すようになっている。また、大入賞口 2 4 は、特別遊技状態となった場合に、一定時間（例えば 30 秒）、あるいは所定数（例えば 10 球）の遊技球が入るまで開いた状態になる。遊技機 1 は、大入賞口 2 4 がこのように一定時間開いた状態を 1 ラウンドとして、特別遊技状態では、この大入賞口 2 4 が複数ラウンド（例えば 15 ラウンド）開くとともにこの大入賞口 2 4 に遊技球が入ることで、多数の遊技球を賞球として払い出すようになっている。

20

【 0 0 7 1 】

図 6 に示すように、遊技機 1 は、主制御部 6 1、第 1 副制御部 6 2、第 2 副制御部 6 3 から主構成される制御部 6 4 を備えている。また、遊技機 1 は、始動口 2 3、大入賞口 2 4、普通入賞口 2 5、ゲート 2 6 のそれぞれに、遊技球が入球したときに、この遊技球を感知する始動口センサ 6 6、大入賞口センサ 6 7、普通入賞口センサ 6 8、ゲートセンサ 6 9 が設けられており、制御部 6 4 は、これらのセンサが遊技球を感知したときの信号に応じて種々の制御を行うようになっている。

30

【 0 0 7 2 】

主制御部 6 1 は、所定の演算・制御を行う CPU 7 1、遊技制御プログラム等が記憶されている ROM 7 2、データの記録、書き換え等が行われる RAM 7 3、および乱数発生器（図示せず）等を備えている。主制御部 6 1 は、遊技球が始動口 2 3 に入球したときに、これに応じて乱数発生器を介して乱数の取得処理が実行され、大当たりの当否の抽選を行うようになっている。

【 0 0 7 3 】

第 1 副制御部 6 2 は、中継基板を介して主制御部 6 1 に接続されている。第 1 副制御部 6 2 は、所定の演算・制御を行う CPU 8 1、所定のプログラム、データが記憶された ROM 8 2、所定のデータの記録、書き換え等が行われる RAM 8 3 を備えている。

40

【 0 0 7 4 】

第 1 副制御部 6 2 の ROM 8 2 には、特定演出の際に、操作手段 9 である押しボタン 1 1 R, 1 1 C, 1 1 L の操作に応じた操作可能領域 4 5 の変化を制御する制御プログラム 8 2 a（ボタン押下制御プログラム）が記憶されている。また、この ROM 8 2 には、特定演出の際に、操作手段 9 が操作されたときに、この操作に応じて操作可能領域 4 5 が変化するのに必要な画像データ（経過表示画像データ 8 2 b）が記憶されている。

【 0 0 7 5 】

50

このように、第1副制御部62は、特定演出の開始されて進行中に、操作手段9の操作を介して、操作可能領域45を変化させるという介入の仕方、この特定演出への遊技者の介入を可能とする（許容する）、演出介入手段（特定演出介入手段）として機能するようになっている。

【0076】

第1副制御部62のRAM83には、操作手段9の「有効残り時間」を記憶する操作手段有効残り時間一時記憶エリア85（ボタン押下有効残り時間一時記憶エリア）、特定演出中の一定時間内に、操作手段9が操作された回数を記憶する操作手段操作回数一時記憶エリア86（ボタン押下回数一時記憶エリア）、操作可能領域45の変化度を記憶する表示変化頻度値一時記憶エリア87、および、特定演出中の所定の時間における残りの目盛値（目盛数）を記憶する残目盛値一時記憶エリア88が設けられている。

10

【0077】

第2副制御部63は、所定の演算・制御を行うCPU91、所定のプログラムが記憶されたROM92、データの記録、書き換え等が行われるRAM93を備えている。第2副制御部63は、第1副制御部62に接続されており、第1副制御部62からの指令に応じ、ドライバ回路を介してスピーカ8等を駆動・制御するようになっている。

【0078】

図7に示すように、遊技機1は、制御部64において、始動口センサ66を介して始動口23に遊技球が入球したかどうかをチェックし（ステップS1）、始動口23に遊技球が入球すると、主制御部61は、乱数発生器から乱数の読み出しを行い（ステップS2）、大当たり（特別遊技状態）の当否の判定処理（抽選）を行う（ステップS3）。判定処理の結果、「はずれ」（大当たりでない）の場合は（ステップS3-NO）、これに係るいわゆるフラグを立てて（ステップS11）、「はずれ」図柄（図柄が揃わない任意の組み合わせ）を決定し（ステップS12）、主制御部61のROM72に記憶されているはずれ演出決定用テーブルに従って演出決定用乱数により、図柄表示部22に表示されるべき特定演出のパターンを決定する（ステップS13）。

20

【0079】

このように、制御部64の主制御部61は、乱数発生器とともに、所定の条件（読み出した乱数の種類）に基づいて大当たりの当否の抽選を行う抽選手段として機能するものである。

30

【0080】

また、この主制御部64は、大当たり等の賞を遊技者に付与する賞付与手段としても機能する。なお、大当たり等の賞は、遊技者にとって、遊技媒体である遊技球の獲得に関する条件を有利にするものである。

【0081】

一方、大当たり（特別遊技状態）の当否の判定処理（抽選）の結果、大当たりとなった場合（ステップS3-YES）には、これに係るフラグを立てて（ステップS4）、「大当たり」図柄を決定し（ステップS5）、主制御部61のROM72に記憶されている大当たり演出決定用テーブルに従って、演出決定用乱数により演出のパターンを決定する（ステップS6）。

40

【0082】

主制御部61において特定演出のパターンが決定されると、その情報が信号として第1副制御部62に送信され（ステップS7、ステップS8）、第1副制御部62は、主制御部61から送信された信号を基に、図柄表示部22に所定の演出図柄の変動表示を行う。このとき、第2副制御部63は、主制御部61から送信された信号に基づいた第1副制御部62からの情報を受信して、演出に付随する制御を行い、スピーカ8等を駆動して音声等を発生させ、演出効果を高めるようになっている。

【0083】

ここで、第1副制御部62と第2副制御部63は別の構成として示しているが、単一の制御部として構成してもよい。更に、上記では、主制御部61の演出決定用乱数によって

50

、一義的に演出のパターンが決定される例を示しているが、主制御部 6 1 からの信号を基に、第 1 副制御部 6 2 が複数の演出の中から一つの演出を抽選により決定する構成であってもよい。この場合は、複数の演出は同一の変動時間のものが選択されるものであるが、変動時間が同じであれば、この複数の演出の中に特定演出を含むものと含まないものの双方が混在していてもよい。

【 0 0 8 4 】

特に、主制御部 6 1 から送信された演出のパターンが特定演出を含む特別演出パターンである場合には、第 1 副制御部 6 2 は、各押しボタン 1 1 L ~ 1 1 R の状態を監視し、入力を待機する等の制御を行う。ボタン押下時の制御については、後記に詳述する。また、第 2 副制御部 6 3 は、特定演出が行われる場合は、上記と同様に、これに付随して、演出効果を高めるべく、スピーカ 8 等を駆動し、音声等を発生させるようになっている。

10

【 0 0 8 5 】

また、上述では、大当たりの場合に特定演出を含む特別演出パターンが選択された場合について説明したが、ハズレの場合に特定演出を含む特別演出パターンが選択される場合も演出の表示内容が異なるのみで、同様の制御が行われる。以下では、大当たりの場合の特定演出の制御について記述する。

【 0 0 8 6 】

このように、第 1 副制御部 6 2 は、主制御部 6 1 からの信号を受けて、図柄表示部 2 2 に所定の特定演出を実行させる演出実行手段（特定演出実行手段）として機能する。また、第 2 副制御部 6 3 は、特定演出実行手段としての第 1 副制御部 6 2 の特定演出の実行を補助的に演出する補助演出実行手段として機能する。

20

【 0 0 8 7 】

主制御部 6 1 は、選択された演出の変動時間が経過したかどうかのチェックを行い（ステップ S 9）、変動時間が経過すると（ステップ S 9 - YES）、第 1 副制御部 6 2 に、確定した演出図柄を表示させるべく指令（コマンド）を送信する（ステップ S 1 0）。これによって、図柄表示部 2 2 に、主制御部 6 1 で決定（確定）された演出図柄が表示され、大当たりであるときには、大当たりに対応した演出図柄が表示された後、特別遊技状態へと移行する。

【 0 0 8 8 】

特に、選択された演出のパターンが特定演出を含む特別演出パターンである場合には、特別演出中に特定演出を行う時間が予め設定されており、この時間開始とともに、上述の押しボタン 1 1 L ~ 1 1 R の状態の監視を行う。このとき、図柄表示部 2 2 にはボタン押下を促す等の表示を行うように、演出表示の内容が設定されている。

30

【 0 0 8 9 】

そして、第 1 副制御部 6 2 は、この時間開始とともに計時を開始し、特定演出の演出時間（制限時間 4 7）が経過したかどうかのチェックを行う。そして、演出時間終了とともに、押しボタン 1 1 L ~ 1 1 R の状態の監視を終了する。そして、抽選結果が大当たりであるときには、上記と同様に図柄確定後、特別遊技状態へと移行する。この特定演出中の制御について、以下に詳述する。

【 0 0 9 0 】

図 8 に示すように、特定演出の開始前に、初期状態設定処理として、操作手段有効残り時間一時記憶エリア 8 5 に所定の演出時間（制限時間 4 7）として、例えば「 5 . 0 0 0 」秒が記憶され（ステップ S 2 1）、操作手段操作回数一時記憶エリア 8 6 がリセットされ（ステップ S 2 2）、さらに、表示変化頻度値一時記憶エリア 8 7 に、表示変化頻度の初期値として「 4 」が記憶される（ステップ S 2 3）。

40

【 0 0 9 1 】

遊技機 1 は、図柄表示部 2 2 に特定演出が表示され、操作手段 9 が操作可能な状態となった場合において、遊技者が操作手段 9 を所定時間操作したときの回数を測定（サンプリング）し、その測定結果を反映させて操作可能領域 4 5 の表示変化頻度を決定するようになっている。

50

【 0 0 9 2 】

すなわち、遊技機 1 は、図 9 に示すように、特定演出の演出時間（制限時間 4 7）が 5 秒の場合には、例えばこの 5 秒を 1 秒ごとに 5 つの時間間隔に区分（以下、それぞれの区分を第 1 区分 1 0 1 乃至第 5 区分 1 0 5 という）し、各区分ごとに、遊技者の操作手段 9 の操作の仕方に応じて、所定の表示変化頻度を決定し、遊技者に最後の最後まで当否結果がわからない緊迫感溢れる演出を提供し、特定演出への参加の興味を掻き立てるようになっている。

【 0 0 9 3 】

なお、この図 9 に示すような制限時間 4 7 を複数に区分する考え方は、操作可能領域 4 5 の変化の過程を容易に理解するために仮想的に設定したものであり、実際の遊技機 1 内部での制御については図 1 1 を参照して後述するものとする。

【 0 0 9 4 】

具体的には、ある区分において測定された操作手段 9 の操作回数が第 1 副制御部 6 2 の R A M 8 3 の操作手段操作回数一時記憶エリア 8 6 に記憶され、この操作回数の値と、第 1 副制御部 6 2 の表示変化頻度値一時記憶エリア 8 7 に記憶されている表示変化頻度の値と、残目盛値一時記憶エリア 8 8 に記憶されている値とに基づいて、次区分において操作手段 9 が操作されたときに操作可能領域 4 5 を変化させる表示変化頻度が演算され、決定される。新たに決定された表示変化頻度は、表示変化頻度値一時記憶エリア 8 7 に記憶され、新たな値として更新される。なお、特定演出に入る前の初期段階では、表示変化頻度値一時記憶エリア 8 7 には、所定の表示変化頻度の値が予め記憶されている。

【 0 0 9 5 】

さらに具体的には、第 1 区分 1 0 1 において操作手段 9 が操作された場合、操作手段 9 が操作された回数が第 1 副制御部 6 2 の操作手段操作回数一時記憶エリア 8 6（ボタン押下回数一時記憶エリア）に記憶される。また、第 1 区分 1 0 1 において、操作可能領域 4 5 の目盛が 1 0 0 から操作手段 9 の操作回数に応じた目盛分を差し引いた目盛となったとき、この残りの目盛数が第 1 副制御部 6 2 の残目盛値一時記憶エリア 8 8 に記憶される。

【 0 0 9 6 】

第 1 副制御部 6 2 の C P U 8 1 は、R O M 8 2 に記憶されている演算プログラムに従って、第 2 区分 1 0 2 において操作手段 9 が操作されたときに必要な表示変化頻度を演算する。

【 0 0 9 7 】

この演算は、以下の式（1）によって行われる。

（数 1）

$$A(n+1) = \{ C(n) - A(n) \times N(n) \} / \{ N(n) \times B(n) \} \dots (1)$$

【 0 0 9 8 】

ここで、「A」は表示変化頻度を意味し、1 以上 1 0 0 未満の自然数である。また、「N」は、各区分 1 0 1 ~ 1 0 5 において操作手段 9 が操作された回数を意味し、0 以上の整数である。「B」は、残りの制限時間数（秒）または残りの区分数を意味し、0 を越える数である。「C」は、それぞれの区分 1 0 1 ~ 1 0 5 終了時の総目盛数（残目盛数）を意味し、0 以上 1 0 0 以下の整数である。「n」は、各区分を意味し、1 ~ 5 の自然数である（例えば n = 2 の場合は、第 2 区分 1 0 2 を意味し、n = 3 の場合は第 3 区分 1 0 3 を意味する）。

【 0 0 9 9 】

図 9、図 1 0 を参照して、特定演出が第 1 区分 1 0 1 から第 5 区分 1 0 5 へと移行する場合の、それぞれの区分 1 0 1 ~ 1 0 5 における表示変化頻度 A の決定手順、および図柄表示部 2 2 で特定演出が表示された場合の、操作可能領域 4 5 の変化の過程を説明する。

【 0 1 0 0 】

例えば、予め表示変化頻度値一時記憶エリア 8 7 に記憶されている値が「4」である場合、第 1 区分 1 0 1 において、遊技者が操作手段 9 を一回操作するごとに、特定演出中に表示された操作可能領域 4 5 が目盛 1 0 0 の初期状態（図 1 0（a）の状態）から 4 目盛

10

20

30

40

50

ずつ減少していく。

【0101】

第1区分101において、操作手段9の操作回数が測定され、その結果が「6」であった場合、操作可能領域45は、100目盛から24目盛（表示変化頻度4目盛×操作回数6回）減って、76目盛となる（図10（b）の状態）。また、第1区分101が終了したときの残りの区分数は、第2区分102から第5区分105までの4である（ $B = 4$ ）。このとき、次の第2区分102で操作手段9が操作されるときに表示変化頻度A2は、上記の式（1）によって、以下のように演算される。

【0102】

$$A2 = (100 - 4 \times 6) / (6 \times 4) = 3.17$$

10

【0103】

このとき、上記の表示変化頻度A2の小数点以下の値が切り捨てられ、新たな表示変化頻度A2として「3」が決定される。なお、第1区分101が終了した時点で、表示変化頻度値一時記憶エリア87には、予め記憶されていた表示変化頻度「4」が、新たな表示変化頻度「3」に書き換えられ、更新される。また、残目盛値一時記憶エリア88は、予め記憶されていた残目盛値「100」が新たな残目盛値として前記「76」に書き換えられている。

【0104】

特定演出が第1区分101から第2区分102に移行したとき、第2区分102においても、操作手段9の操作回数が測定される。第2区分102で測定された操作手段9の操作回数が「7」であった場合、第2区分102が終了した時点では、第1区分101終了時の操作可能領域45の残りの状態である残目盛「76」から、21目盛（新たな表示変化頻度3×操作回数7回）減って、「55」となる（図10（c）の状態）。また、第2区分102が終了したときの残りの区分数は、第3区分103から第5区分105までの「3」である（ $B = 3$ ）。

20

【0105】

このとき、次の第3区分103で操作手段9が操作されるときに表示変化頻度A3は、上記の式（1）によって、以下のように演算される。

【0106】

$$A3 = (76 - 3 \times 7) / (7 \times 3) = 2.61$$

30

【0107】

このとき、上記の表示変化頻度A3の小数点以下の値が切り捨てられ、新たな表示変化頻度A3として「2」が決定される。なお、第2区分102が終了した時点で、表示変化頻度値一時記憶エリア87には、新たな値「2」が記憶され、残目盛値一時記憶エリア88には、前記「55」が記憶される。

【0108】

特定演出が第2区分102から第3区分103に移行したとき、第3区分103においても、操作手段9の操作回数が測定される。第3区分103で測定された操作手段9の操作回数が、「9」であった場合、第3区分103が終了した時点では、第2区分102終了時の操作可能領域45の残りの状態である残目盛「55」から18目盛（新たな表示変化頻度2×操作回数9回）減って、「37」となる（図10（d）の状態）。また、第3区分103が終了したときの、残りの区分数は、第4区分104および第5区分105の「2」区分である（ $B = 2$ ）。

40

【0109】

このとき、次の第4区分104で操作手段9が操作されるときに表示変化頻度A4は、上記の式（1）によって、以下のように演算される。

【0110】

$$A4 = (55 - 2 \times 9) / (9 \times 2) = 2.06$$

【0111】

このとき、上記の表示変化頻度A4の少数点以下の値が切り捨てられ、新たな表示変化

50

頻度 A 4 として「2」が決定される。なお、第 3 区分 1 0 3 が終了した時点で、表示変化頻度値一時記憶エリア 8 7 には、新たな値「2」が記憶され、残目盛値一時記憶エリア 8 8 には、前記「3 7」が記憶される。

【0 1 1 2】

特定演出が第 3 区分 1 0 3 から第 4 区分 1 0 4 に移行したとき、第 4 区分 1 0 4 においても、操作手段 9 の操作回数が測定される。第 4 区分 1 0 4 で測定された操作手段 9 の操作回数が「1 2」であった場合、第 4 区分 1 0 4 が終了した時点では、第 3 区分 1 0 3 終了時の操作可能領域 4 5 の残りの状態である残目盛「3 7」から、2 4 目盛（新たな表示変化頻度 $2 \times$ 操作回数 1 2 回）減って、「1 3」となる（図 1 0 (e) の状態）。また第 4 区分 1 0 4 が終了したときの、残りの区分数は、第 5 区分 1 0 5 の「1」区分である（ $B = 1$ ）。

10

【0 1 1 3】

このとき、次の第 5 区分 1 0 5 で操作手段 9 が操作されるときに表示変化頻度 A 5 は、上記の式 (1) によって、以下のように演算される。

【0 1 1 4】

$$A 5 = (3 7 - 2 \times 1 2) / (1 2 \times 1) = 1 . 0 8$$

【0 1 1 5】

このとき、上記の表示変化頻度 A 5 の小数点以下の値が切り捨てられ、新たな表示変化頻度 A 5 として「1」が決定される。なお、第 4 区分 1 0 4 が終了した時点で、表示変化頻度値一時記憶エリア 8 7 には、新たな値「1」が記憶され、残目盛値一時記憶エリア 8 8 には、前記「1 3」が記憶される。

20

【0 1 1 6】

特定演出が第 4 区分 1 0 4 から第 5 区分 1 0 5 に移行したとき、表示変化頻度 A 5 は「1」であり、操作可能領域 4 5 の残目盛数が「1 3」になっていることから、抽選によって「大当たり」が決定されている場合には、この第 5 区分 1 0 5 内に操作手段 9 が 1 3 回以上操作された場合には、この目盛が「0」になり（図 1 0 (f) の状態）、特定演出が終了し、図柄表示部 2 2 に大当たりの表示がなされる。

【0 1 1 7】

一方、抽選によって「ハズレ」が決定されている場合には、操作手段 9 が 1 3 回以上操作された場合であっても、操作可能領域 4 5 の目盛は所定数（例えば「1」）を残した状態（図 1 0 (g) の状態）で変化せず、この状態を維持し、第 5 区分 1 0 5 の時間が過ぎる（制限時間 4 7 が 0 になる）と、大当たりが発生せずに特定演出が終了する。

30

【0 1 1 8】

図 1 1 に示すように、第 1 副制御部 6 2 において操作手段 9 である押しボタン 1 1 R , 1 1 C , 1 1 L が有効な演出であるか否か、すなわち、特定演出を表示することが確定したか否かのチェックを行い（ステップ S 3 1 ）、特定演出を表示することが確定している場合には、特定演出が開始されると同時に、操作手段 9 である押しボタン 1 1 R , 1 1 C , 1 1 L の有効化処理がなされ（ステップ S 3 2 ）、第 1 副制御部 6 2 の操作手段操作回数一時記憶エリア 8 6 に操作手段 9 の操作回数を書き込み可能な状態になる。

【0 1 1 9】

その後、第 1 副制御部 6 2 の操作手段有効残り時間一時記憶エリア 8 5 が更新され（ステップ S 3 3 ）、この更新に応じて、図柄表示部 2 2 に表示された制限時間 4 7 が減数表示される（ステップ S 3 4 ）。

40

【0 1 2 0】

なお、操作手段有効残り時間一時記憶エリア 8 5 の更新は、記憶されている時間から所定の時間（例えば 4 m m 秒）を減算するものである。例えば、初期値が 5 . 0 0 0 秒であった場合、最初に更新されたときの値は、4 . 9 9 6 秒となる。このとき、図柄表示部 2 2 の制限時間 4 7 は、「4 . 9 9」と表示される。また、操作手段有効残り時間一時記憶エリア 8 5 の値の更新が続き、4 . 9 9 2 となったとき、図柄表示部 2 2 は「4 . 9 9」のままで表示され、さらに操作手段有効残り時間一時記憶エリア 8 5 の値が更新されて 4

50

． 9 8 8 となったとき、図柄表示部 4 7 は、「 4 . 9 8 」と表示される。

【 0 1 2 1 】

このように、第 1 副制御部 6 2 は、操作手段有効残り時間一時記憶エリア 8 5 の値の小数点第 2 までの値を図柄表示部 2 に表示させることができる。これによって、図柄表示部 2 2 に表示される制限時間 4 7 は、0 . 0 1 刻みで連続的に時間が減っていくように表示される。

【 0 1 2 2 】

その後、第 1 副制御部 6 2 において、操作手段 9 である押しボタン 1 1 R , 1 1 C , 1 1 L が押されたときの入力信号の検知があったか否かがチェックされ（ステップ S 3 5 ）、入力検知があった場合（ステップ S 3 5 - Y E S ）には、操作手段操作回数一時記憶エリア 8 6 に記憶されている値に押しボタン 1 1 R , 1 1 C , 1 1 L 操作 1 回分の値「 1 」が加算される（ステップ S 3 6 ）。

10

【 0 1 2 3 】

その後、表示変化頻度値一時記憶エリア 8 7 に記憶されている表示変化頻度の値に相当する目盛数が操作可能領域 4 5 であるメータから減数されて表示される（ステップ S 3 7 ）。その後、第 1 副制御部 6 2 では、操作手段有効残り時間一時記憶エリア 8 5 に記憶されている値が 1 つの区分の終了する値であるか否かの判断を行う（ステップ S 3 8 ）。

【 0 1 2 4 】

この判断は、例えば、操作手段有効残り時間一時記憶エリア 8 5 に初期値 5 . 0 0 0 秒が記憶され、この値が 4 m m 秒ごと減算されて更新され、第 1 区分 1 0 1 の終了時である 4 . 0 0 0 秒となるか否かを判断するものである。この判断により、その区分が終了（区分の時間が経過）していなければ（ステップ S 3 8 - N O ）、押しボタン 1 1 R , 1 1 C , 1 1 L の有効化処理（ステップ S 3 2 ）以降の処理を再び行う。

20

【 0 1 2 5 】

また、この判断において、1 つの区分が終了している場合（ステップ S 3 8 - Y E S ）には、第 1 副制御部 6 2 において、操作手段 9 である操作手段有効残り時間一時記憶エリア 8 5 の値が 0 か否かのチェックを行い（ステップ S 3 9 ）、この値が 0 である場合（ステップ S 3 9 - Y E S ）には、操作手段 9 である押しボタン 1 1 R , 1 1 C , 1 1 L の操作を無効化（操作手段 9 を操作しても操作可能領域 4 5 が変化しない状態をいう）し（ステップ S 4 1 ）、特定演出を終了する。

30

【 0 1 2 6 】

操作手段有効残り時間一時記憶エリア 8 5 の値が 0 でない場合（ステップ S 3 9 - N O ）は、新たな表示変化頻度の計算（演算）処理を実行する（ステップ S 4 0 ）。新たな表示変化頻度の計算処理は、図 1 2 に示すように、上述した計算式（ 1 ）のような計算を行い（ステップ S 5 1 ）、計算によって新たに求められた表示変化頻度を表示変化頻度値一時記憶エリア 8 7 に記憶させて更新し（ステップ S 5 2 ）、操作手段操作回数一時記憶エリア 8 6 の値をリセットする（ステップ S 5 3 ）ことにより実行される。

【 0 1 2 7 】

図 1 1 に示すように、新たな表示変化頻度の計算処理が終了する（ステップ S 4 0 ）と、操作手段 9 である押しボタン 1 1 R , 1 1 C , 1 1 L が有効な演出であるか否かのチェック（ステップ S 3 1 ）以降の処理が実行される。

40

【 0 1 2 8 】

以上のように、第 1 副制御部 6 2 は、所定の時間（例えば、第 1 区分 1 0 1 ないし第 4 区分 1 0 4 で設定された時間）において、操作手段 9 が操作された回数を測定し、この操作手段 9 が所定時間内にどのように操作されたか、その操作態様を判定する。すなわち、この第 1 副制御部 6 2 は、所定時間内の操作手段 9 の操作態様を判定する操作態様判定手段として機能する。

【 0 1 2 9 】

また、この第 1 副制御部 6 2 は、前記のように、所定の時間帯（所定の区分）において、操作可能領域 4 5 を所定の表示変化頻度で変化（態様変化）させるとともに、その時間

50

帯において、操作態様判定手段として機能して、所定時間内に操作手段 9 の操作態様（例えば、所定区分内での操作手段 9 の操作回数）を判定した後、判定以降（例えば次ぎの区分）にどのような表示変化頻度で操作可能領域 4 5 を変化させるのがふさわしいか、その変化態様（表示変化頻度）を決定する。

【 0 1 3 0 】

すなわち、この第 1 副制御部 6 2 は、操作態様判定手段の判定に基づいて、以降の操作手段 9 の操作に対して演出を変化させ、変化後の演出態様（次区分の表示変化頻度）を決定する変化態様決定手段として機能する。

【 0 1 3 1 】

以上説明した遊技機 1 によれば、特定演出中において、操作手段 9 の操作回数測定を行い、この測定結果に応じた操作可能領域 4 5 の表示変化頻度を決定し、表示変化頻度値一時記憶エリア 8 7 に反映させ、遊技者の操作ペースの最新情報をリアルタイムに取得している。

10

【 0 1 3 2 】

これにより、予め定められたタイミングである、制限時間 4 7 が無くなるタイミングと、遊技者の操作にある程度依存するタイミングである、操作可能領域 4 5 が目標値に達するタイミングを限りなく同時に近い状態に合わせる制御を行うことができ、制限時間 4 7 内の最後の最後まで内部抽選の当否結果が液晶画面等の演出表示からはわからない緊迫感を遊技者に喚起せしめることが可能になる。

【 0 1 3 3 】

また、操作態様判定手段によって、所定の時間（制限時間 4 7）内の操作手段 9 の操作態様を判定し、その判定に基づいて、特定演出中の演出態様を変化させ、この変化後に、さらにこの演出をどのように変化させるかを変化態様決定手段によって決定することによって、遊技者の操作手段 9 の操作態様に応じて、特定演出が終了するまで、その結果がわからないように、演出態様を変化させることができる。このため、遊技者は、特定演出が終了するまで、抽選手段による抽選結果がわからず、操作手段 9 を操作することによって、なんとか自力で遊技媒体の獲得に関する条件を有利にする賞を得たいと期待しながら、操作手段 9 を緊迫感をもって操作して、特定演出の終了まで、その遊技を楽しむことができるようになる。

20

【 0 1 3 4 】

さらに、遊技者は、従来のように、抽選結果が特定演出の途中がわかってしまって、特定演出における期待を裏切られるようなことがなくなり、公正な遊技であると感じながら遊技を楽しむことができる。

30

【 0 1 3 5 】

また、操作手段 9 に押しボタン 1 1 を採用することによって、遊技者は、特定演出の際に、この押しボタン 1 1 を高速で叩いて特定演出に介入しながら、その遊技を楽しむことができる。

【 0 1 3 6 】

また、図柄表示部 2 2 は、特定演出の際に、操作可能領域 4 5 とともに、制限時間 4 7 を表示するように構成されていることから、遊技者は、この特定演出の実行中に操作手段 9 を操作して、制限時間 4 7 内になんとか自力で目標を達成したいと望みながら、より緊迫感をもって、その遊技を楽しむことができる。

40

【 0 1 3 7 】

また、制限時間 4 7 を複数の時間帯で区分（例えば第 1 区分 1 0 1 ないし第 5 区分 1 0 5）し、前の区分（例えば第 1 区分 1 0 1）で操作手段 9 の操作回数を測定し、その測定結果に応じて、次の区分（例えば第 2 区分 1 0 2）において、その結果に応じた表示変化頻度を決定することによって、遊技者の操作手段 9 の操作態様（操作パターン）に応じ、その遊技者に適した操作可能領域 4 5 の変化を実現できる。これにより、遊技者は、特定演出が終了するまで、あるいは特定演出が終了する直前まで、抽選結果がわからない状態で、最後の最後まで自力で有利な状態を獲得すべく操作手段 9 を操作して、その遊技を楽

50

しむことができる。

【 0 1 3 8 】

図 1 3、図 1 4 は、第 1 実施形態の変形例を示している。この図 1 3 は、特定演出中の操作可能領域 4 5 の変化の過程を容易に理解するために仮想的に制限時間 4 7 を 5 つの区分 1 0 1 ~ 1 0 5 の区分して表現したものであり、図 1 4 は、この例において、特定演出が制限時間 4 7 の減少とともに進行したときの操作可能領域 4 5 の変化の過程を示している。上述した図 9、図 1 0 の例では、演出時間（制限時間 4 7）が 5 秒の場合に、5 秒を 1 秒で等分して第 1 区分 1 0 1 から第 5 区分 1 0 5 の各区分を構成していたが、この変形例では、各区分の時間が異なる。

【 0 1 3 9 】

例えば、全体の演出時間（制限時間 4 7）を 5 秒（5 . 0 0 0 秒）として、その第 1 区分 1 0 1 を 2 秒、第 2 区分 1 0 2 を 1 . 2 秒、第 3 区分 1 0 3 を 0 . 8 秒、第 4 区分 1 0 4 を 0 . 6 秒、第 5 区分 1 0 5 を 0 . 4 秒というように区分し、特定演出が先に進めば進む程、区分が後になればなる程、その区分の時間帯が短くなるように割り当てられている。

【 0 1 4 0 】

以下、図 1 3、図 1 4 を参照しながら、この変形例において、特定演出が第 1 区分 1 0 1 から第 5 区分 1 0 5 へと移行する場合の、それぞれの区分 1 0 1 ~ 1 0 5 における表示変化頻度 A の決定手順を説明する。

【 0 1 4 1 】

例えば、予め表示変化頻度値一時記憶エリア 8 7 に記憶されている値が「 4 」である場合、第 1 区分 1 0 1 の 2 秒間において、遊技者が操作手段 9 を一回操作するごとに、特定演出中に表示された操作可能領域 4 5 が目盛 1 0 0 の初期状態（図 1 4（ a ）の状態）から 4 目盛ずつ減少していく。

【 0 1 4 2 】

第 1 区分 1 0 1 において、操作手段 9 の 1 秒あたりの操作回数が「 6 」であった場合、操作可能領域 4 5 は、1 0 0 から 4 8 目盛（表示変化頻度 4 目盛 × 操作回数 6 回 × 2 秒）減って、5 2 目盛となる（図 1 4（ b ）の状態）。また、第 1 区分 1 0 1 が終了したときの残りの制限時間 4 7 は、の秒数は、第 2 区分 1 0 2 から第 5 区分 1 0 5 までの「 3 」秒である（ B = 3 ）である。

【 0 1 4 3 】

このとき、次の第 2 区分 1 0 2 で操作手段 9 が操作されるときに表示変化頻度 A 2 は、以下のように演算される。

【 0 1 4 4 】

$$A 2 = (1 0 0 - 4 \times 6 \times 2) / (6 \times 3) = 2 . 8 8$$

【 0 1 4 5 】

このとき、上記の表示変化頻度 A 2 の小数点以下の値が切り捨てられ、新たな表示変化頻度 A 2 として「 2 」が決定される。なお、第 1 区分 1 0 1 が終了した時点で、表示変化頻度値一時記憶エリア 8 7 には、予め記憶されていた表示変化頻度「 4 」が、新たな表示変化頻度「 2 」に書き換えられ、更新される。また、残目盛値一時記憶エリア 8 8 は、予め記憶されていた残目盛値「 1 0 0 」が新たな残目盛値として前記「 5 2 」に書き換えられている。

【 0 1 4 6 】

特定演出が第 1 区分 1 0 1 から第 2 区分 1 0 2 に移行したとき、第 2 区分 1 0 2 の 1 . 2 秒間において、操作手段 9 の操作回数が測定される。第 2 区分 1 0 2 で測定された操作手段 9 の操作回数が「 7 」であった場合、第 2 区分 1 0 2 が終了した時点では、第 1 区分 1 0 1 終了時の操作可能領域 4 5 の残りの状態である残目盛「 5 2 」から、1 6 . 8 目盛（新たな表示変化頻度 2 × 操作回数 7 回 × 1 . 2 秒）減って、3 5 . 2 となり、小数点以下の値を切り捨てて「 3 5 」となる（図 1 4（ c ）の状態）。また、第 2 区分 1 0 2 が終了したときの、残りの制限時間 4 7 の秒数は、「 1 . 8 」秒である。

10

20

30

40

50

【 0 1 4 7 】

このとき、次の第3区分103で操作手段9が操作されるときに表示変化頻度A3は、以下のように演算される。

【 0 1 4 8 】

$$A3 = (52 - 2 \times 7 \times 1.2) / (7 \times 1.8) = 2.79$$

【 0 1 4 9 】

このとき、上記の表示変化頻度A3の小数点以下の値が切り捨てられ、新たな表示変化頻度A3として「2」が決定される。なお、第2区分102が終了した時点で、表示変化頻度値一時記憶エリア87には、新たな値「2」が記憶され、残目盛値一時記憶エリア88には、前記「35」が記憶される。

10

【 0 1 5 0 】

特定演出が第2区分102から第3区分103に移行したとき、第3区分103の0.8秒間において、操作手段9の操作回数が測定される。第3区分103で測定された操作手段9の操作回数が、「9」であった場合、第3区分103が終了した時点では、第2区分102終了時の操作可能領域45の残りの状態である残目盛「35」から14.4目盛（新たな表示変化頻度2×操作回数9回×0.8秒）減って、20.6目盛りとなり、小数点以下の値を切り捨てて「20」となる（図14（d）の状態）。また、第3区分103が終了したときの、残りの制限時間47は、「1」秒となる。

【 0 1 5 1 】

このとき、次の第4区分104で操作手段9が操作されるときに表示変化頻度A4は、以下のように演算される。

20

【 0 1 5 2 】

$$A4 = (35 - 2 \times 9 \times 0.8) / (9 \times 1) = 2.29$$

【 0 1 5 3 】

このとき、上記の表示変化頻度A4の少数点以下の値が切り捨てられ、新たな表示変化頻度A4として「2」が決定される。なお、第3区分103が終了した時点で、表示変化頻度値一時記憶エリア87には、新たな値「2」が記憶され、残目盛値一時記憶エリア88には、前記「20」が記憶される。

【 0 1 5 4 】

特定演出が第3区分103から第4区分104に移行したとき、第4区分104の0.6秒間において、操作手段9の操作回数が測定される。第4区分104で測定された操作手段9の操作回数が「12」であった場合、第4区分104が終了した時点では、第3区分103終了時の操作可能領域45の残りの状態である残目盛「20」から、14.4目盛（新たな表示変化頻度2×操作回数12回×0.6秒）減って、5.6目盛りとなり、小数点以下の値を切り捨てて「5」となる（図14（e）の状態）。また、第4区分104が終了したときの残りの制限時間47は、0.4秒となる。

30

【 0 1 5 5 】

このとき、次の第5区分105で操作手段9が操作されるときに表示変化頻度A5は、以下のように演算される。

【 0 1 5 6 】

$$A5 = (20 - 2 \times 12 \times 0.6) / (12 \times 0.4) = 1.16$$

40

【 0 1 5 7 】

このとき、上記の表示変化頻度A5の小数点以下の値が切り捨てられ、新たな表示変化頻度A5として「1」が決定される。なお、第4区分104が終了した時点で、表示変化頻度値一時記憶エリア87には、新たな値「1」が記憶され、残目盛値一時記憶エリア88には、前記「5」が記憶される。

【 0 1 5 8 】

特定演出が第4区分104から第5区分105に移行したとき、表示変化頻度A5は「1」であり、操作可能領域45の残目盛数が「5」になっていることから、抽選によって「大当たり」が決定されている場合には、この第5区分105内に操作手段9が5回以上

50

操作された場合には、この目盛が「0」になり（図14（f）の状態）、特定演出が終了し、図柄表示部22に大当たりの表示がなされる。

【0159】

一方、抽選によって「ハズレ」が決定されている場合には、操作手段9が5回以上操作された場合であっても、操作可能領域45の目盛は所定数（例えば目盛「1」）を残した状態（図14（g）の状態）で変化せず、この状態を維持し、第5区分105の時間が過ぎる（制限時間47が0になる）と、大当たりが発生せずに特定演出が終了する。

【0160】

このように、各区分の時間の割り当てが後の区分に移行するにつれてその時間間隔が短くなるように設定すると、特定演出が先に進めば進む程、遊技者の操作手段9の操作頻度（操作回数）の変化をより正確に測定できるようになる。

10

【0161】

したがって、この図13、図14の例では、特定演出が進行していく中で、精度の高い測定を行うことにより、遊技者は、特定演出の最後の最後まで結果がわからないままで、緊張感・緊迫感をもって遊技を楽しむことができる。

【0162】

なお、上記実施形態においては、ある特定の区分において、操作手段9の操作回数が所定回数以下、例えば1以下である場合、その後の区分の表示変化頻度の変更をしない制御を行う。この場合、以降の区分ごとの測定及び表示変化頻度の変更を全く行わなくても良いし、所定回数、例えば2回を以降の区分で越えた場合に制御を再開する構成としてもよい。

20

【0163】

この場合、達成表示を行うことが決定されているにもかかわらず、目標が達成できない場合には、逆転演出等を行って、演出に違和感を伴わないようにすることが好ましい。つまり、操作手段9の操作回数が、ある一定閾値以下になった場合には、表示変化頻度の変更制御を無効にする。この制御により、操作手段9の操作回数があまりに少ないときの演出の違和感、及び、制御負担の増大を回避することが可能になる。

【0164】

図15～図20は、遊技機1の第2実施形態を示している。

【0165】

この第2実施形態では、図柄表示部22に特定演出が表示され、遊技者が操作手段9を操作したときの操作可能領域45の変化の仕方が第1実施形態の場合と異なる。本実施形態では、特定演出の際に、遊技者が操作手段9を操作したとき、操作可能領域45の変化の仕方が不規則に変化して見えるように表示できるようになっている。

30

【0166】

具体的には、演出時間（制限時間47）を複数（例えば5つ）に区分したときに、各区分において、操作手段9が複数回操作されたときに、複数の異なる表示変化度が任意に選択され、これによって操作可能領域45が変化（例えばメータの減数表示）がなされるようになっている。以下、本実施形態では、このような変化の仕方の概念を「ゆらぎ」と呼ぶ。

40

【0167】

図15に示すように、本実施形態に係る遊技機1は、第1実施形態と同様に、主制御部61、第1副制御部62、第2副制御部63から主構成される制御部64を備える。制御部64の第1副制御部62には、CPU81、ROM82、RAM83が設けられており、ROM82には、操作可能領域45の変化を制御する制御プログラム82a（ボタン押下制御プログラム）、操作手段9の操作に応じて操作可能領域45が変化するのに必要な画像データ（経過表示画像データ82b）の他に、ゆらぎを決定するための基礎値（以下、「ゆらぎ基礎値」という）のデータ111が記憶されている。

【0168】

また、第1副制御部62のRAM83には、操作手段有効残り時間一時記憶エリア85

50

、操作手段操作回数一時記憶エリア 8 6、表示変化頻度値一時記憶エリア 8 7の他に、操作手段操作回数一時記憶エリア 8 6に記憶される操作手段 9の操作回数データよりも前の区分で測定された操作手段 9の操作回数を記憶する前区分操作手段操作回数一時記憶エリア 1 1 5と、ゆらぎ基礎値に基づいて決定された表示変化度(ゆらぎ量)を記憶するゆらぎ量一時記憶エリア 1 1 6が設けられている。

【0 1 6 9】

以下、「ゆらぎ」の概念について説明する。この「ゆらぎ」は、操作手段 9が操作される度に、第 1副制御部 6 2に設けられた乱数発生器から乱数を取得し、この乱数が奇数の場合と、偶数の場合で、異なる表示変化頻度を設定することにより、遊技者が操作手段 9を操作しているときに、操作可能領域 4 5の目盛の減り方が不規則に見えるようにする概念である。

10

【0 1 7 0】

具体的には、所定の表示変化頻度の値に所定のゆらぎ基礎値を足した値と、所定の表示変化頻度の値から所定のゆらぎ基礎値を引いた値の、大小 2つの表示変化頻度を用意し、取得した乱数が偶数の場合に、2つの表示変化頻度のうちの大きい方を採用し、奇数の場合に小さい方を採用することによって、取得された乱数の如何によって、2つの表示変化頻度が不規則に変わり、操作可能領域 4 5の変化の仕方が遊技者に不規則に見えるようになっている。操作可能領域 4 5がこのように不規則に変化することを「ゆらぎ」と呼ぶ。

【0 1 7 1】

図 1 6に示すように、特定演出の制限時間(演出時間) 4 7は、第 1実施形態と同様に、第 1区分 1 0 1乃至第 5区分 1 0 5の 5つに区分されており、例えば、前の区分で測定された操作手段 9の操作回数によって次の区分における基礎表示変化度を決定し、これにゆらぎ基礎値を加算した値、および減算した値が、次の区分において操作可能領域 4 5を変化させる表示変化度となる。

20

【0 1 7 2】

すなわち、例えば、第 1区分 1 0 1において測定された操作手段 9の操作回数に基づいて、第 1実施形態と同様に次区分である第 2区分 1 0 2における表示変化頻度が「3」であった場合、これを基礎表示変化度とし、基礎表示変化度にゆらぎ基礎値を加算した値、およびこの基礎表示変化頻度からゆらぎ基礎値を減算した値が、第 2区分 1 0 2において操作手段 9を操作したときに操作可能領域 4 5を変化させるための表示変化頻度となる。

30

【0 1 7 3】

したがって、例えば、表示変化頻度が「3」、ゆらぎ基礎値が「1」であった場合、表示変化頻度は、この「3」から 1を引いた「2」と、この「3」に 1を足した「4」になる。

【0 1 7 4】

本実施形態に係る遊技機 1では、特定演出が開始される前の初期状態処理として、図 1 7に示すように、まず、操作手段有効残り時間一時記憶エリア 8 5(ボタン押下有効残り時間一時記憶エリア)に、所定の演出時間(例えば 5秒)を記憶させ(ステップ S 6 1)、次に、操作手段操作回数一時記憶エリア 8 6(押しボタン 1 1 R, 1 1 C, 1 1 L 押下回数一時記憶エリア)の値をリセットし(ステップ S 6 2)、そして、表示変化頻度値一時記憶エリア 8 7に表示変化頻度の初期値として所定の値(本実施形態では「4」)を記憶させる(ステップ S 6 3)。次に、ゆらぎ量一時記憶エリア 1 1 6の記憶をリセットし(ステップ S 6 4)、そして、前区分操作手段操作回数一時記憶エリア 1 1 5(前回押しボタン 1 1 R, 1 1 C, 1 1 L 押下回数一時記憶エリア)の記憶をリセットする(ステップ S 6 5)。

40

【0 1 7 5】

この初期状態処理が終了すると、遊技機 1は、図 1 8に示すように、遊技者の遊技中に、操作手段 9である押しボタン 1 1 R, 1 1 C, 1 1 Lが特定演出中に有効な演出(特定演出)であるか否かをチェックし(ステップ S 7 1)、有効な演出である場合(ステップ S 7 1 - YES)は、押しボタンの有効化の処理(ステップ S 7 2)がなされ、操作手段

50

有効残り時間一時記憶エリア 85 (ボタン押下有効残り時間一時記憶エリア) の値を更新し (ステップ S 73)、図柄表示部 22 に、特定演出の演出時間 (残り時間) の表示の書き換えが実行される (ステップ S 74)。

【 0176 】

そして、第 1 副制御部 62 において、操作手段 9 である押しボタン 11R, 11C, 11L が押されたときの信号の入力検知があったかどうかをチェックし (ステップ S 75)、次に、後述する「ゆらぎ制御処理」を行って、決定された表示変化頻度で、操作可能領域 45 を変化 (メータの減数表示) を行う (ステップ S 76)。

【 0177 】

ゆらぎ制御処理 (ステップ S 76) が終わると、第 1 副制御部 62 は、操作手段操作回数一時記憶エリア 86 に記録されている時間の値が、1つの区分の終了する値であるか否かの判断を行い (ステップ S 77)、その区分が終了する値 (例えば 4.000 秒、3.000 秒、2.000 秒、1.000 秒) でなければ、操作手段 9 である押しボタン 11R, 11C, 11L 有効化処理 (ステップ S 72) 以降の処理を再び実行する。

10

【 0178 】

また、この判断により、その区分が終了する値である場合 (ステップ S 77 - YES) には、その値が 0 か否かを判断し (ステップ S 78)、0 である場合 (ステップ S 78 - YES) には、操作手段 9 である押しボタン 11R, 11C, 11L を無効化 (ステップ S 80) して特定演出を終了する。また、その値が 0 でない場合 (ステップ S 78 - NO) には、新たな表示変化頻度の計算処理 (これについては後述する) を行い (ステップ S 79)、再び操作手段 9 である押しボタン 11R, 11C, 11L が有効な演出か否かの判断 (ステップ S 71) 以降の処理を実行する。

20

【 0179 】

前記ゆらぎ制御処理は、図 19 に示すように、第 1 副制御部 62 に設けられている乱数発生器 (図示せず) から乱数を取得し (ステップ S 81)、操作手段操作回数一時記憶エリア 86 (押しボタン 11R, 11C, 11L 押下回数一時記憶エリア) の値に「1」を加算して更新し (ステップ S 82)、取得した乱数が奇数か否かを判断し (ステップ S 83)、奇数である場合 (ステップ S 83 - YES) には、表示変化頻度値一時記憶エリア 87 に記憶されている 2 つの表示変化頻度のうち小さい方を採用し、図柄表示部 22 に表示されている操作可能領域 45 を変化 (メータを減数表示) させる (ステップ S 84)。

30

【 0180 】

一方、所得された乱数が奇数でない場合 (ステップ S 83 - NO、すなわち乱数が偶数である場合) には、表示変化頻度値一時記憶エリア 87 に記憶されている 2 つの表示変化頻度のうち大きい方を採用して、図柄表示部 22 に表示されている操作可能領域 45 を変化 (メータを減数表示) させる (ステップ S 85)。

【 0181 】

図 20 に示すように、第 2 実施形態における表示変化頻度の計算 (演算) 処理は、第 1 実施形態と同様に、所定の区分 (第 5 区分 105 を除く) で測定された操作手段 9 (押しボタン 11R, 11C, 11L) の操作回数 (押下回数) と、操作可能領域 45 であるメータの残目盛数、および残りの区分から、次区分における表示変化頻度 (基礎表示変化頻度) を計算 (計算処理 A) する (ステップ S 91)。次に、この基礎表示変化頻度を表示変化頻度値一時記憶エリア 87 に記憶させて更新し (ステップ S 92)、この基礎表示変化頻度と前区分表示変化頻度値一時記憶エリア 87 に記憶されている基礎表示変化頻度との大小関係を比較する (ステップ S 93)。

40

【 0182 】

この比較は、ゆらぎ量一時記憶エリア 116 のゆらぎ基礎値を決定するために行われる。なお、ステップ S 93 に記載されている「今回」とは、表示変化頻度値一時記憶エリア 87 に新たに記憶された基礎表示変化頻度といい、「前回」とは、前区分表示変化頻度値一時記憶エリア 87 に記憶されている前区分で記憶された基礎表示変化頻度をいう。

【 0183 】

50

この比較の結果、「前回」よりも「今回」が大きい場合（「今回」>「前回」）には、ゆらぎ量一時記憶エリア 116 に記憶されているゆらぎ基礎値に「1」を加算して、その値をゆらぎ量一時記憶エリア 116 に記憶させる（ステップ S 94）。また、「前回」よりも「今回」が小さい場合（「今回」<「前回」）には、ゆらぎ量一時記憶エリア 116 の値が 0 か否かの判断を行い、0 でない場合（ステップ S 100 - NO）には、ゆらぎ量一時記憶エリア 116 の値から「1」を減算して記憶させ（ステップ S 101）、次の計算処理 B（ステップ S 97）に移る。

【0184】

ゆらぎ量一時記憶エリア 116 の値が 0 である場合（ステップ S 100 - YES）には、そのまま次の計算処理 B（ステップ S 97）に移る。また、「前回」と「今回」が等しい場合（「今回」=「前回」）には、ゆらぎ量一時記憶エリア 116 に記憶されている値がそのまま今回のゆらぎ基礎値として使用され、次の計算処理 B（ステップ S 97）に移る。なお、ゆらぎ量一時記憶エリア 116 に記憶されているゆらぎ基礎値は「0」である。

10

【0185】

このようにしてゆらぎ基礎値が決定されると、このゆらぎ基礎値によって、次区分における表示変化頻度が計算（計算処理 B）される（ステップ S 97）。この計算処理では、基礎表示変化頻度にゆらぎ基礎値が加算された値が第 1 表示変化頻度とされ、基礎表示変化頻度からゆらぎ基礎値を減算した値が第 2 表示変化頻度とされて、表示変化頻度値一時記憶エリア 87 に記憶される。計算処理 B が終了すると、前区分操作手段操作回数一時記憶エリア、操作手段操作回数一時記憶エリアの値を記憶（セット）させ（ステップ S 98）、操作手段操作回数一時記憶エリアの値をリセットする（ステップ S 99）。

20

【0186】

このようにして決定された第 1 表示変化頻度と、第 2 表示変化頻度は次区分において上述のゆらぎ制御処理によって選択・決定され、特定演出中の操作可能領域 45 を変化させるのに用いられる。

【0187】

第 2 実施形態の遊技機 1 によれば、ゆらぎの概念を用いることによって、特定演出の際に、遊技者が操作手段 9 を操作したときに、遊技者に、操作可能領域 45 が不規則に変化するように見せることができ、これによって、遊技者は、より緊張感・緊迫感をもって特定演出に参加でき、その遊技を楽しむことができるようになっている。

30

【0188】

本実施形態のその他の構成は、第 1 実施形態と同様であり、本実施形態が第 1 実施形態と共通する部分には、共通符号を付している。この第 2 実施形態においても、第 1 実施形態と同様な作用効果を奏する。

【0189】

図 21 ~ 図 26 は遊技機 1 の第 3 実施形態を示している。

【0190】

この第 3 実施形態に係る遊技機 1 では、操作可能領域 45 を変化させる変化パターンを多数記録したデータベース 121 を用意するとともに、特定演出中の所定の時間に、遊技者が操作手段 9 を操作したときの操作パターンを測定し、この操作パターンから、最も適した操作可能領域 45 の変化パターンをデータベース 121 から選択して特定演出中の操作可能領域 45 を変化させるようになっている。本実施形態では、押しボタン 11R, 11C, 11L が所定時間内に複数回押されたときに、押しボタン 11R, 11C, 11L が 1 回押されてから、次に押されるまでの時間をそれぞれ計測して操作手段 9 の操作パターンとしている。

40

【0191】

図 21 に示すように、遊技機 1 の制御部 64 は、第 1 実施形態と同様に、主制御部 61、第 1 副制御部 62、第 2 副制御部 63 を備えている。第 1 副制御部 62 は、CPU 81、ROM 82、RAM 83 を備えており、ROM 82 には、ボタン制御プログラム、経過

50

表示画像データ 8 2 b の他に、操作手段操作予測データ 1 2 3 (ボタン押下予測データ) が記憶されている。この操作手段操作予測データ 1 2 3 (データベース 1 2 1) は、図 2 2 に示すように、操作パターン番号 (押下パターン番号) と、制限時間 4 7 の所定の時間帯にどの程度の表示変化頻度で操作可能領域 4 5 を変化させるかのデータとが対になって 1 つのデータを構成するものである。

【 0 1 9 2 】

第 1 副制御部 6 2 の R A M 8 3 には、操作手段有効残り時間一時記憶エリア 8 5、操作手段操作回数一時記憶エリア 8 6、表示変化頻度値一時記憶エリア 8 7 の他に、操作手段操作パターン一時記憶エリア 1 2 6 (ボタン押下パターン一時記憶エリア) が設けられている。この操作手段操作パターン一時記憶エリア 1 2 6 には、例えば、所定の時間 (例

10

【 0 1 9 3 】

第 3 実施形態に係る遊技機 1 は、図 2 3 に示すように、初期状態処理として、予め操作手段有効残り時間一時記憶エリア 8 5 に所定の制限時間 (例えば「 5 . 0 0 0 」秒) を記憶させておき (ステップ S 1 1 1)、操作手段操作回数一時記憶エリア 8 6 の値をリセットした (ステップ S 1 1 2) 後、操作手段操作パターン一時記憶エリア 1 2 6 の値をリセットし (ステップ S 1 1 3)、その後、表示変化頻度値一時記憶エリア 8 7 に所定の表示変化頻度 (例えば「 4 」) を初期値として記憶させておく (ステップ S 1 1 4)。

【 0 1 9 4 】

以下、特定演出が開始されてから終了するまでの間の制御を図 2 4 を参照しながら説明する。図柄表示部 2 2 において特定演出が開始されると、操作手段 9 である押しボタン 1 1 R , 1 1 C , 1 1 L が有効な演出か否かの判断 (ステップ S 1 2 1) において、「 Y E S 」と判断され、操作手段 9 (押しボタン 1 1 R , 1 1 C , 1 1 L) の有効化処理がなされる (ステップ S 1 2 2)。

20

【 0 1 9 5 】

次に、操作手段有効残り時間一時記憶エリア 8 5 の値が更新され (ステップ S 1 2 3)、図柄表示部 2 2 に表示されている制限時間 4 7 (演出時間) が減算表示される (ステップ S 1 2 4)。その後、操作手段 9 である押しボタン 1 1 R , 1 1 C , 1 1 L が入力検知があったか否かの判断がなされ (ステップ S 1 2 5)、入力検知があった場合 (ステップ S 1 2 5 - Y E S) には、後述する操作手段 9 の操作パターン予測処理 (ボタン押下パターン予測処理) が実行される (ステップ S 1 2 6)。

30

【 0 1 9 6 】

入力検知がない場合 (ステップ S 1 2 5 - N O)、および操作手段操作パターン予測処理が実行される (ステップ S 1 2 6) と、操作手段有効残り時間一時記憶エリア 8 5 (ボタン押下有効残り時間一時記憶エリア) の値が 0 であるか否かの判断がなされる (ステップ S 1 2 7)。操作手段有効残り時間一時記憶エリア 8 5 の値が 0 である場合 (ステップ S 1 2 7 - Y E S) には、操作手段 9 (押しボタン 1 1 R , 1 1 C , 1 1 L) の無効化処理がなされ (ステップ S 1 3 1)、特定演出が終了する。

【 0 1 9 7 】

操作手段有効残り時間一時記憶エリア 8 5 の値が 0 でない場合には、特定演出の経過時間が技量測定時間 T o 以上となったか否かの判断がなされる (ステップ S 1 2 8)。特定演出の経過時間が技量測定時間 T o 未満の場合 (ステップ S 1 2 8 - N O) には、再びステップ 1 2 2 の操作手段有効化 (押しボタン 1 1 R , 1 1 C , 1 1 L 有効化) 以降の処理がなされる。特定演出の経過時間が技量測定時間 T o 以上となっている場合 (ステップ S 1 2 8 - Y E S) には、表示変化頻度値一時記憶エリア 8 7 の値が初期値か否かの判断がなされる。

40

【 0 1 9 8 】

表示変化頻度値一時記憶エリア 8 7 の値が初期値でない場合 (ステップ S 1 2 9 - N O) には、ステップ S 1 2 2 の押しボタン 1 1 R , 1 1 C , 1 1 L が有効な演出か否かの判

50

断以降の処理が再び実行される。表示変化頻度値一時記憶エリア 87 の値が初期値である場合（ステップ S 129 - YES）には、後述する表示変化頻度の書き換え処理がなされ（ステップ S 130）、その後、ステップ S 121 の押しボタン 11R, 11C, 11L が有効な演出が否かの判断以降の処理が実行される。

【0199】

図 25 に示すように、前記操作手段 9 操作パターン予測処理（押しボタン 11R, 11C, 11L 押下パターン予測処理）は、まず、操作手段操作時（押しボタン 11R, 11C, 11L 押下時の残り時間）を操作手段有効残り時間一時記憶エリア 85 に記憶し（ステップ S 141）、操作手段操作回数一時記憶エリア 86（押しボタン 11R, 11C, 11L 押下回数一時記憶エリア）の記憶されている値に「1」を加算して押しボタン 11R, 11C, 11L が 1 回押されたことを記録し、その値が操作手段操作回数一時記憶エリア 86 に記憶（更新）される（ステップ S 142）。

10

【0200】

次に、前回（直前）のボタン押下時の残り時間を記憶しているか否かの判断がなされる（ステップ S 143）。ここで、「残り時間」とは、図柄表示部 22 が制限時間 47 を減算表示していく間で押しボタン 11R, 11C, 11L が押下されたときに表示されている時間である。

【0201】

前回のボタン押下時の残り時間が記憶されている場合（ステップ S 143 - YES）には、「前回」に押しボタン 11R, 11C, 11L が押されたときの残り時間と、「今回」押しボタン 11R, 11C, 11L が押されたときの残り時間との差を計算し、「前回」に押しボタン 11R, 11C, 11L が押されてから、「今回」押しボタン 11R, 11C, 11L が押されるまでの時間間隔を求め（ステップ S 144）、計算値を操作手段操作パターン一時記憶エリア 126 に記憶させる（ステップ S 146）。

20

【0202】

ステップ 143 において、前回の押しボタン 11R, 11C, 11L 押下時の残り時間が記憶されていない場合（NO）には、「今回」の残り時間として計算処理を行い（ステップ S 145）、計算値を操作手段操作パターン一時記憶エリア 126 に記憶させる（ステップ S 146）。

【0203】

その後、経過時間が技量測定時間 T_0 を越えているか否かの判断がなされ（ステップ S 147）。経過時間が技量測定時間 T_0 を越えていない場合（ステップ S 147 - NO）には、操作可能領域 45 である体力メータを初期設定されている表示変化頻度（例えば「4」目盛）で減数表示し（ステップ S 148）、操作手段 9 操作パターン予測処理を終了する（Return）。

30

【0204】

経過時間が技量測定時間 T_0 を越えている場合（ステップ S 147 - YES）には、操作手段有効残り時間一時記憶エリア 85（ボタン押下有効残り時間一時記憶エリア）に記憶されている値との照合を行って（ステップ S 149）、残り時間に相当する表示変化頻度値一時記憶エリア 87 の値との照合を行い（ステップ S 150）、表示変化頻度に基づいて操作可能領域 45 である体力メータを減数（減少）表示させ（ステップ S 151）、操作手段 9 の操作パターン予測処理を終了する（Return）。

40

【0205】

前記表示変化頻度の書き換え処理は、図 26 に示すように、RAM 83 の操作手段操作パターン一時記憶エリア 126 に記憶されている操作手段操作パターン（押しボタン 11R, 11C, 11L 押下パターン）をロードし（ステップ S 161）、ROM 82 に記憶されている操作手段操作予測データ 123 からから操作手段 9 操作パターンに最も近いデータを検索・照合する（ステップ S 162）。そして、検索した操作手段操作予測データ 123 を表示変化頻度値一時記憶エリア 87 に記憶させる（ステップ S 163）。

【0206】

50

このように第3実施形態によれば、特定演出が開始されてから所定の時間（技量測定時間T₀）内に、操作手段9が操作されたときの操作パターンを測定し、その測定結果に近似した操作パターン予測データを選択し、このデータに基づいて操作可能領域45を変化させることによって、個々の遊技者が操作手段9を操作するときの癖、パターンに応じて操作可能領域45を変化させることができるようになる。

【0207】

これにより、遊技者は、特定演出が終了する直前まで、その結果がわからない状態で、なんとか自力で目標を達成し、最終状態へと到達して特別遊技状態等を獲得したいと期待しながら、操作手段9を緊迫感をもって操作し、その遊技を楽しむことができるようになる。

【0208】

第3実施形態のその他の構成は、第1実施形態と同様であり、第3実施形態が第1実施形態と共通する部分には、共通符号を付している。この第3実施形態においても、第1実施形態と同様な作用効果を奏する。

【0209】

なお、本発明は上記の実施形態に限定されず、種々の変更・変形が可能である。

【0210】

上記の実施形態では、図柄表示部22として液晶ディスプレイを例示したが、図柄表示部22は、これに限らず、複数のランプや、役物を用いて所定の目標を達成するような構成を採用してもよい。

【0211】

また、上記の実施形態では、操作可能領域45として、メータ状のものを例示したが、これに限らず、何らかの目標が設定できるものであればどのような表示であってもよく、例えば、風船を膨らませて所定の位置で風船が割れるという目標や、キャラクタ41が所定量の食物を食べきったときに目標が達成される場合や、キャラクタ41を乳児にして、いわゆるハイハイの状態から立ち上がったときに目標が達成される場合等、種々の変形が可能である。

【0212】

上記の実施形態では、操作可能領域45の例をして示したメータは、100目盛とされていたが、これに限らず任意の目盛数を設定可能である。上記の実施形態では、特定演出の制限時間47として、5.000秒の場合を例示したが、本発明は、これに限定されず、任意に時間を選択可能である。同様に、技量測定時間T₀も2秒に限らず、任意の時間に設定可能である。また、上記の実施形態では、操作手段9を操作することによって、メータが減少表示される場合を例示したが、操作手段9を操作することによって増加して表示されるような構成を採用してもよい。

【0213】

上記の実施形態では、制限時間47を5つに区分（第1区分101乃至第5区分105）した例を説明したが、これに限らず、この制限時間47を2以上の任意の複数の時間帯に区分することができる。

【0214】

また、上記の各実施形態では、押しボタン11L～11Rの連打によって目標を達成する演出を示したが、これに加えて、制御時間の残りの所定秒数の間に特殊状態の操作（例えば3つの押しボタン11L～11Rを所定の順番で押すこと）により、特殊表示変更演出を表示可能とする構成としてもよい。例えば、各実施形態で示したような対決演出においては、残りの1秒の間に前記特殊状態の操作をすれば必殺技等の演出が入力可能となるようにしてもよい。

【0215】

この場合、特殊状態の操作を検知した場合には、以降の押しボタン11L～11Rの操作入力を無効とするとともに、必殺技の演出画面に切り替える構成とする。そして、大当たりとする場合は、この演出終了後、ゲージ表示が0の表示に復帰し、ハズレとする場合

10

20

30

40

50

は、この演出終了後、僅かにゲージ表示を残した状態の表示に復帰する。

【0216】

この演出画面切替から、ゲージ表示への復帰の時間は、特定演出の時間の残り時間と一致するように設定される。特出様態の操作を検知しない場合には、上記実施形態と同様の制御を行う。これらの制御により、遊技者は、ゲージの残り方を見て、特殊様態の操作を選択するか、通常の連打様態の操作を選択するかを決めることができ、このことにより遊技の興趣を高めることができる。また、残り時間が所定値となったときに、ゲージ表示が一定値以上残っている場合、つまり目標値までに一定値以上の差がある場合にのみ、この特殊様態の操作を選択できるように構成することが好ましい。

【0217】

更に、上記の各実施形態では、達成表示の有無を抽選結果と関連するものとして示したが、これに替えて、抽選結果と直接関連しないものとしてもよい。例えば、目標を達成した場合に、QRコード等の二次元コードや特典映像などの特典表示を行うものとしてもよい。QRコードを表示する場合は、これを携帯電話等のカメラにより撮影して携帯電話の解析機能により、QRコードにより示されたURLサイトにアクセスすれば、所定の特典を得られる構成とすることが望ましい。また、抽選結果に関連するものと抽選結果と直接関連しないものを同時に表示する、つまりリーチ時等の特別演出時に前記特典表示を行う構成としてもよい。

【0218】

上記の実施形態では、操作手段9の例として押しボタン11R, 11C, 11Lを示したが、これに限らず、トラックボール、握力計(グリップ状のもの)、ギターの弦、釣り竿、サンドバッグ、太鼓と枹等の楽器類、キーボードその他の種々のものを採用可能である。

【図面の簡単な説明】

【0219】

【図1】本発明の第1実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図2】同実施形態における遊技盤の正面図である。

【図3】同実施形態における特別遊技状態が発生するまでの特定演出を表示した図柄表示部の正面図である。

【図4】同実施形態における特別遊技状態が発生しない場合の特定演出を表示した図柄表示部の正面図である。

【図5】特定演出を含む特別演出の時間的構成を示す図である。

【図6】同実施形態における遊技機の概略的な電氣的構成のブロック図である。

【図7】同実施形態における特定演出が終了するまでの制御を示すフローチャートである。

【図8】同実施形態における初期状態処理を示すフローチャートである。

【図9】同実施形態における表示変化頻度の決定方法に係る概念図である。

【図10】特定演出中における操作可能領域の変化の過程を示す図である。

【図11】同実施形態における特定演出の制御に係るフローチャートである。

【図12】同実施形態における表示変化頻度の計算処理に係るフローチャートである。

【図13】同実施形態の変形例を示す表示変化頻度の決定方法に係る概念図である。

【図14】図13の変形例において特定演出中における操作可能領域の変化の過程を示す図である。

【図15】本発明の第2実施形態に係る遊技機の概略的な電氣的構成のブロック図である。

【図16】同実施形態における表示変化頻度の決定方法に係る概念図である。

【図17】同実施形態における初期状態処理を示すフローチャートである。

【図18】同実施形態における特定演出の制御に係るフローチャートである。

【図19】同実施形態におけるゆらぎ制御処理に係るフローチャートである。

【図20】同実施形態における表示変化頻度の計算処理に係るフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 2 1】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の概略的な電気的構成のブロック図である。

【図 2 2】同実施形態における操作手段操作予測データが記憶されたデータベースを示す概念図である。

【図 2 3】同実施形態における初期状態処理を示すフローチャートである。

【図 2 4】同実施形態における特定演出の制御に係るフローチャートである。

【図 2 5】同実施形態における操作手段操作予測処理の制御に係るフローチャートである。

【図 2 6】同実施形態における表示変化頻度の書き換え処理の制御に係るフローチャートである。

10

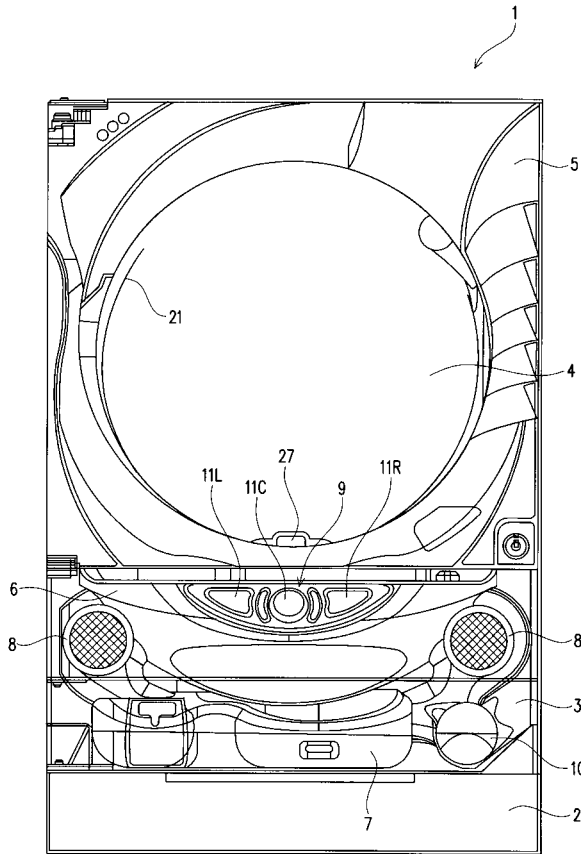
【符号の説明】

【 0 2 2 0 】

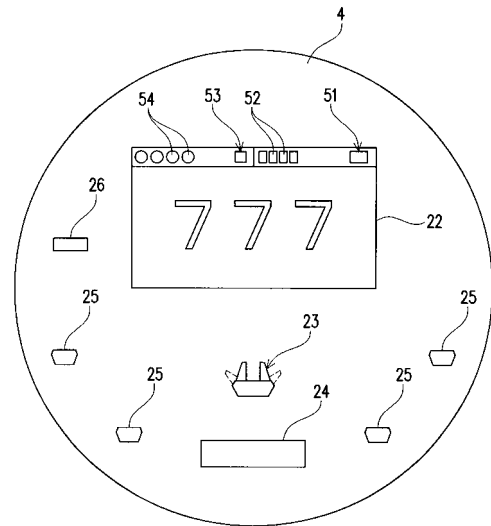
- 1 遊技機
- 9 操作手段
- 2 2 図柄表示部
- 4 5 操作可能領域
- 6 1 主制御部
- 6 2 第 1 副制御部
- 6 3 第 2 副制御部
- 6 4 制御部
- 8 7 表示変化頻度値一時記憶エリア
- 1 0 1 第 1 区分
- 1 0 2 第 2 区分
- 1 0 3 第 3 区分
- 1 0 4 第 4 区分
- 1 0 5 第 5 区分
- 1 2 1 データベース

20

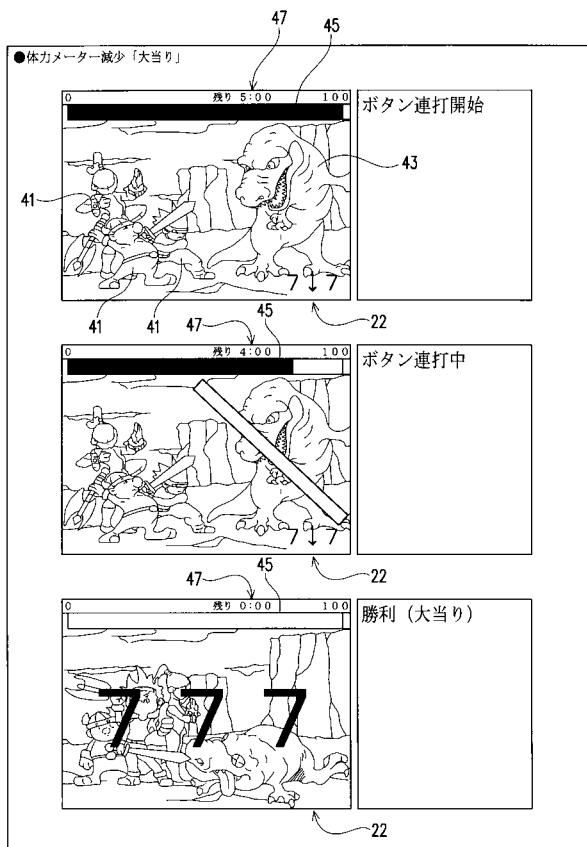
【 図 1 】



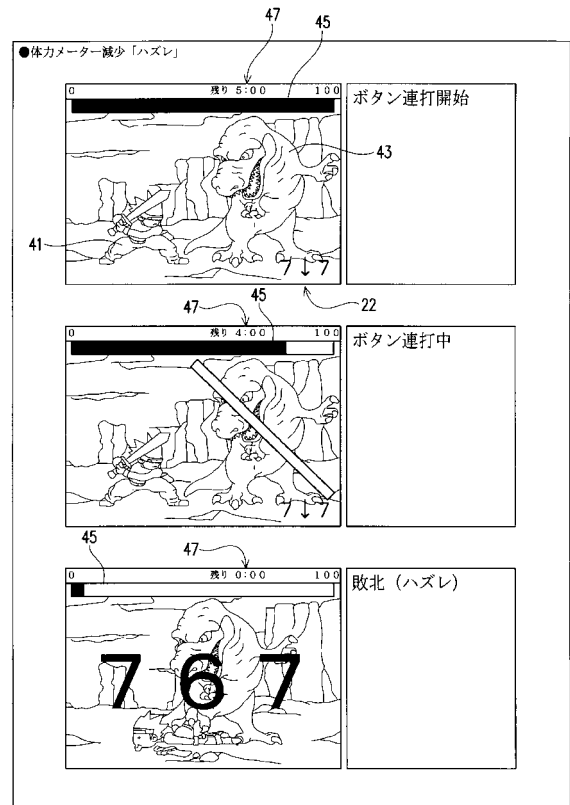
【 図 2 】



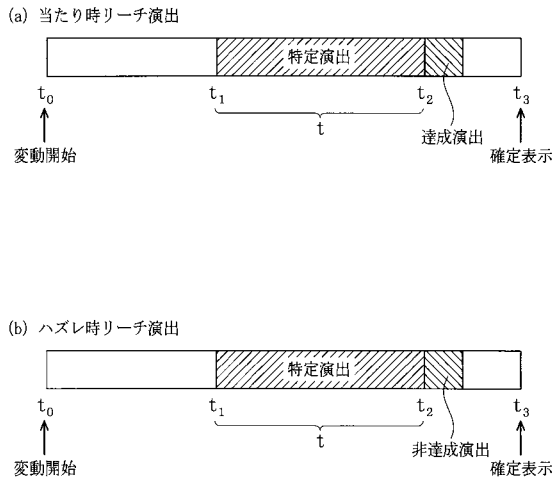
【 図 3 】



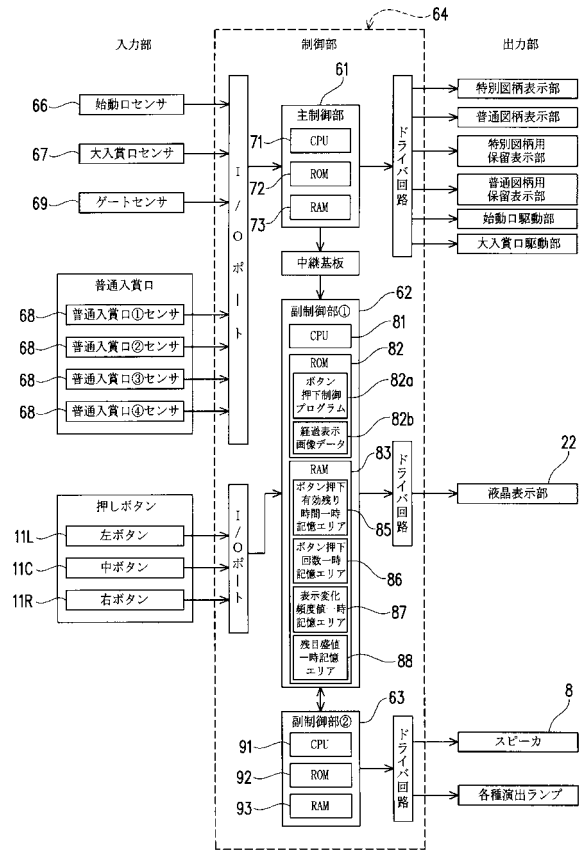
【 図 4 】



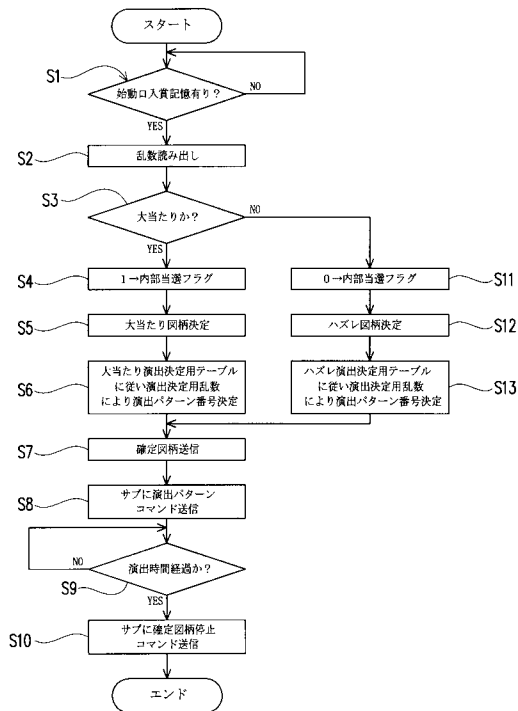
【 図 5 】



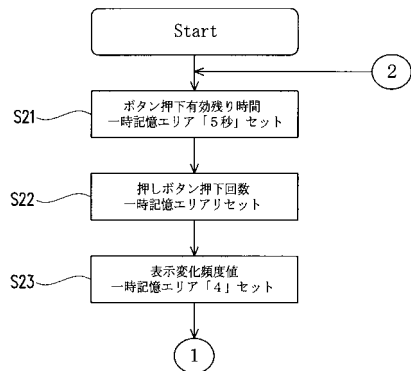
【 図 6 】



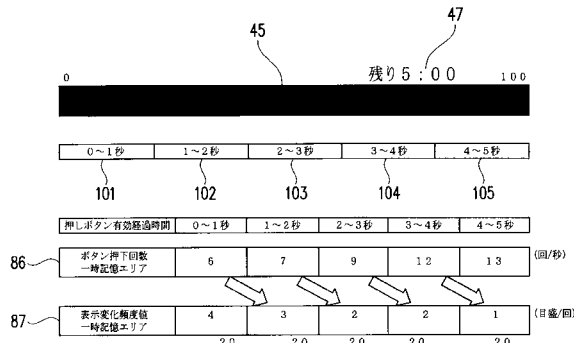
【 図 7 】



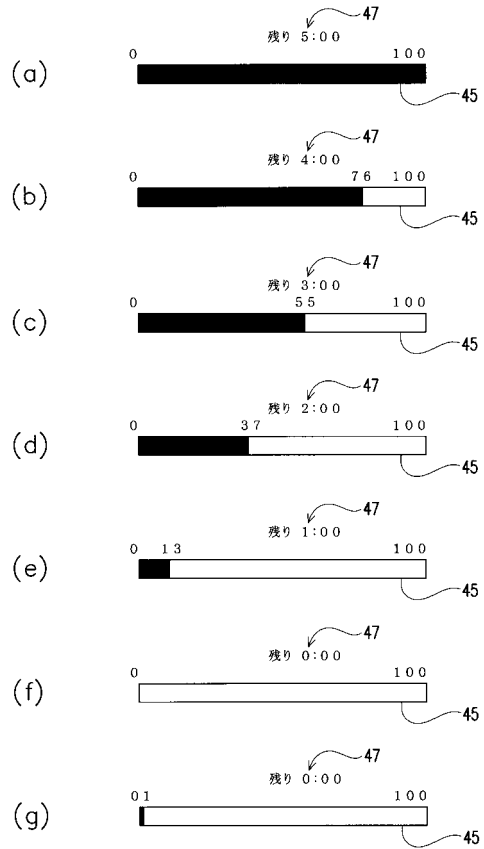
【 図 8 】



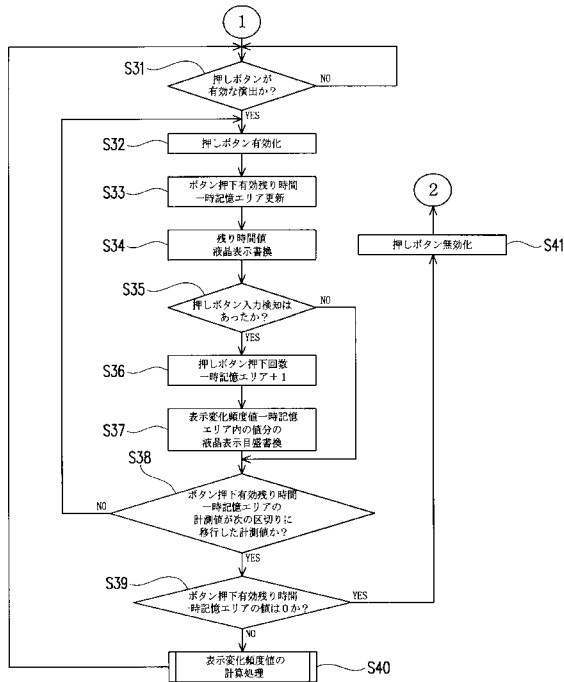
【 図 9 】



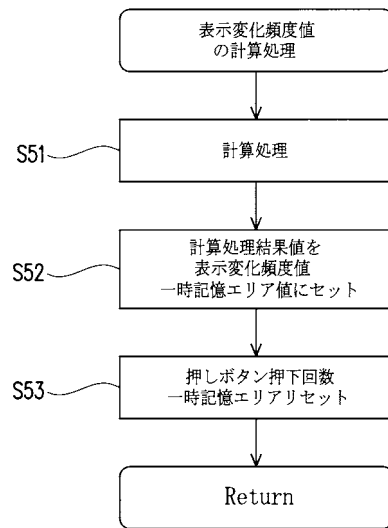
【 図 10 】



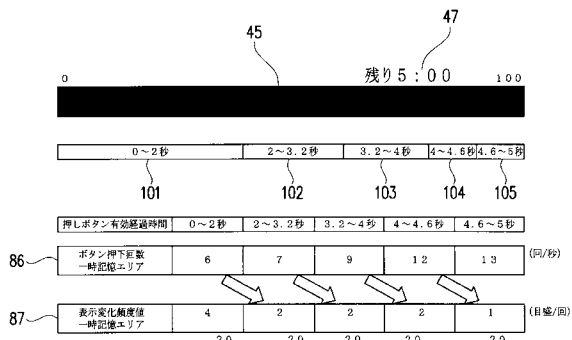
【 図 11 】



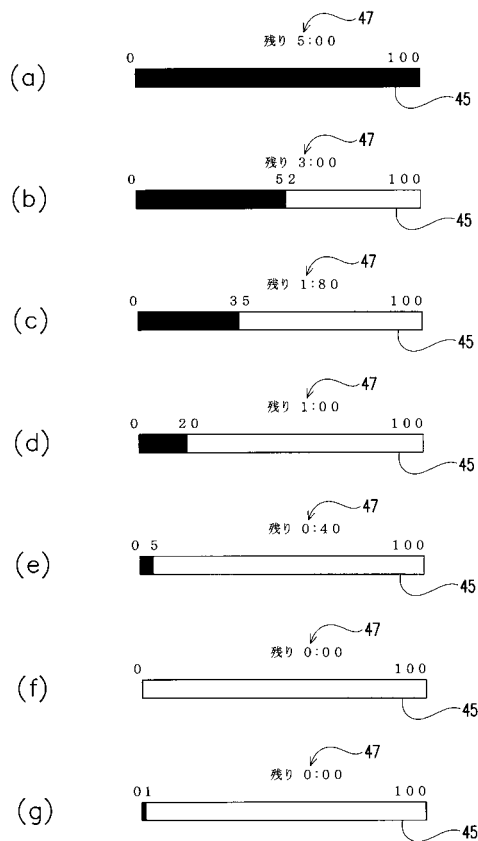
【 図 12 】



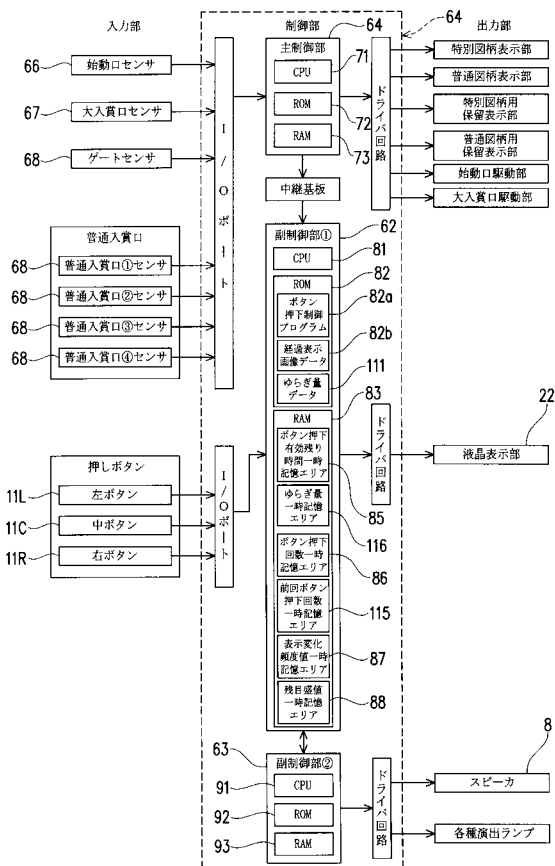
【図 13】



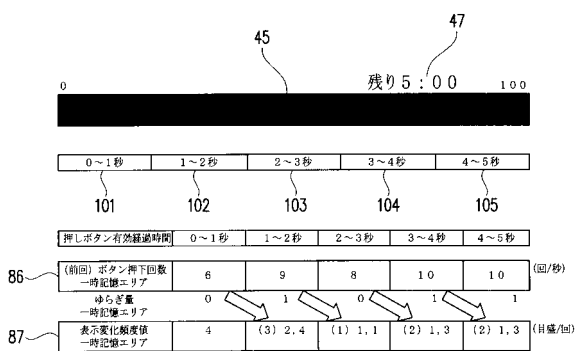
【図 14】



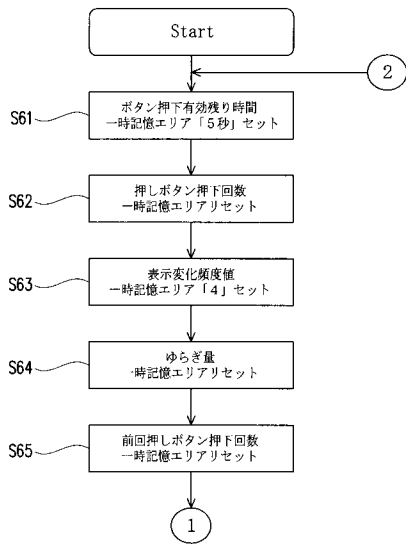
【図 15】



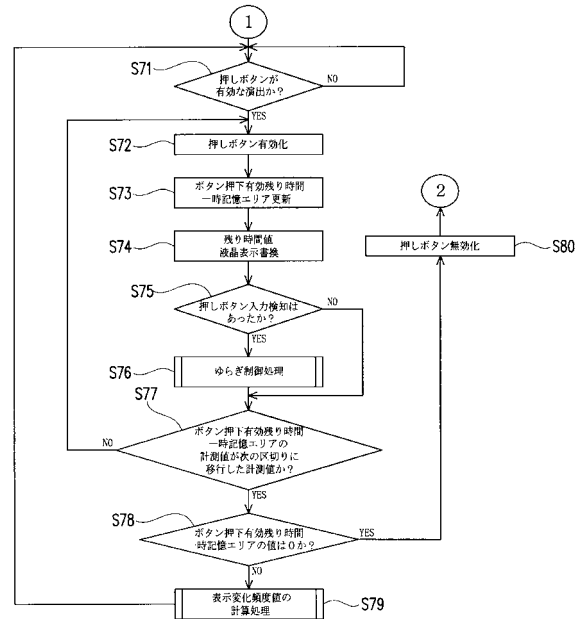
【図 16】



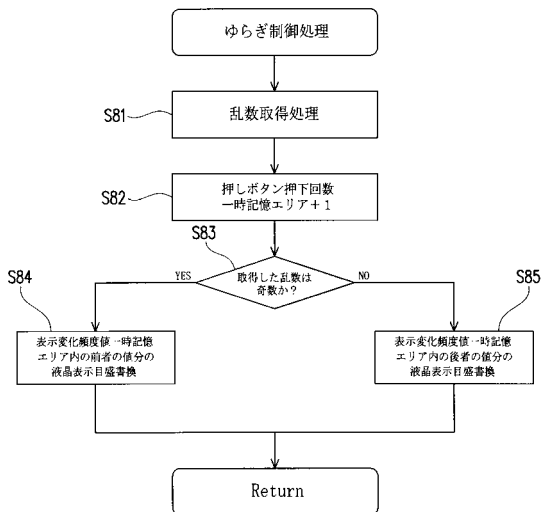
【 図 17 】



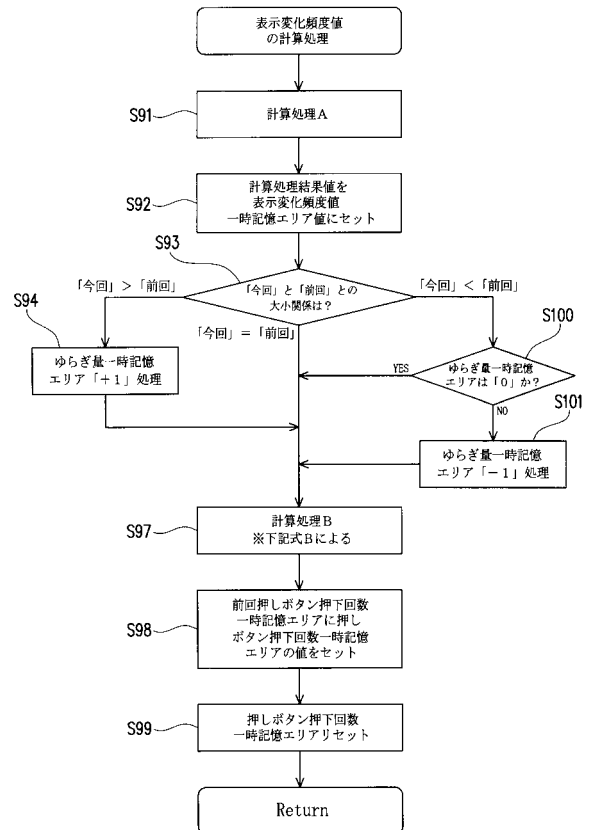
【 図 18 】



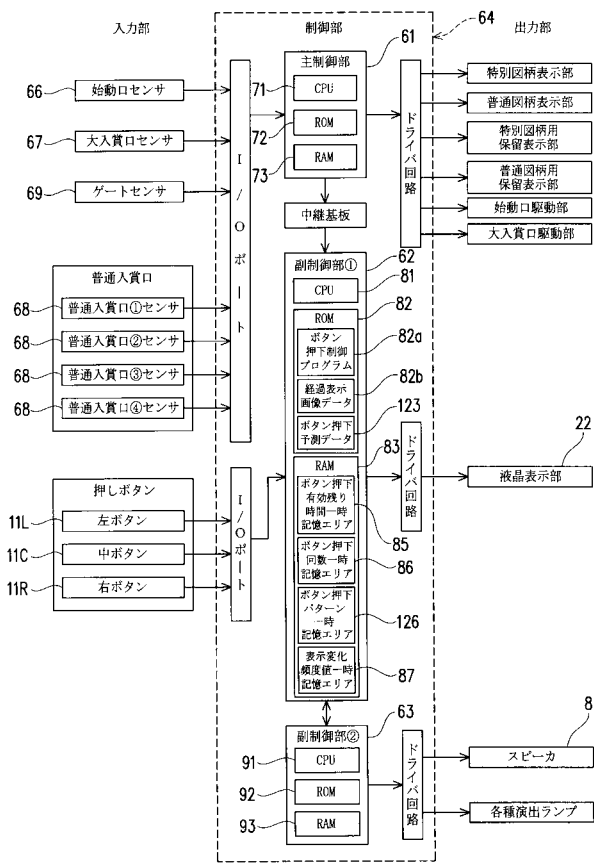
【 図 19 】



【 図 20 】



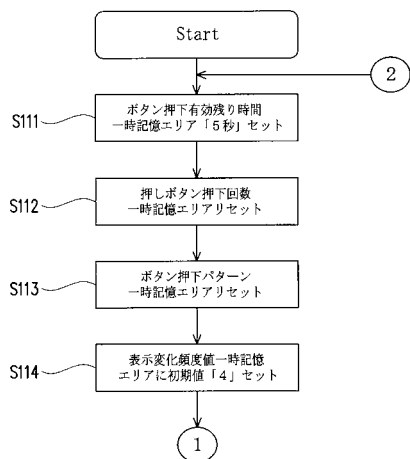
【図 2 1】



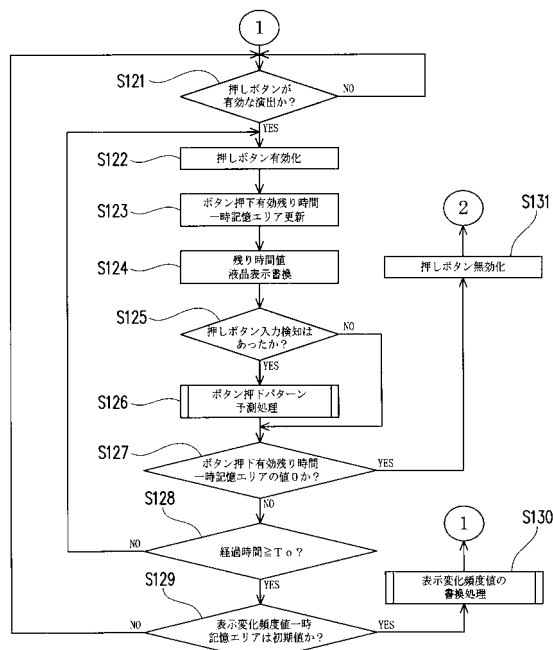
【図 2 2】

押下パターン番号	表示変化頻度値一時記憶エリアにセットする予備値
0000001	2秒~3秒「5」、3秒~4秒「7」、4秒~5秒「10」
0000002	2秒~3.5秒「5」、3.5秒~4.5秒「7」、4.5秒~5秒「11」
0000003	2秒~3秒「6」、3秒~4秒「8」、4秒~5秒「10」
0000004	2秒~4秒「5」、4秒~4.5秒「10」、4.5秒~5秒「13」
0000005	2秒~2.5秒「7」、2.5秒~3秒「8」、3秒~4秒「9」、4秒~5秒「10」
...	...
...	...

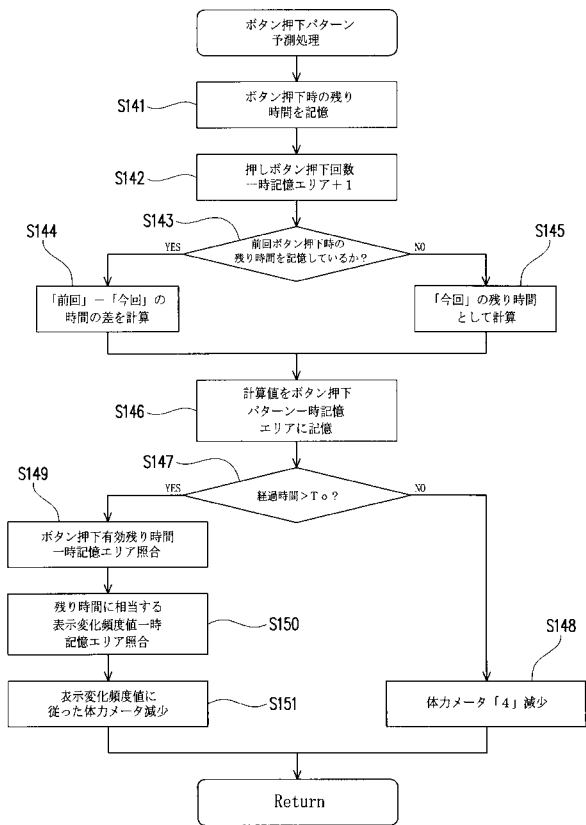
【図 2 3】



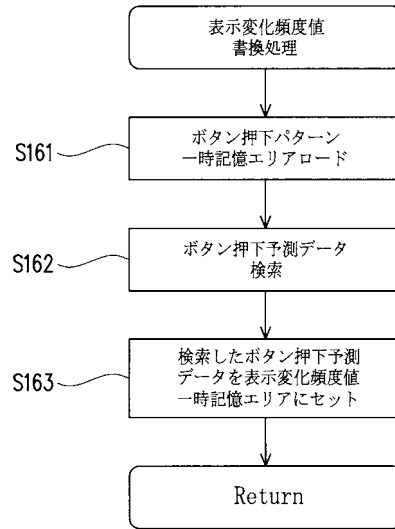
【図 2 4】



【 図 2 5 】



【 図 2 6 】



フロントページの続き

(72)発明者 酒澤 真徳

大阪府大阪市中央区南船場2丁目9番14号 アビリティ株式会社内

Fターム(参考) 2C088 AA33 AA35 AA36 AA37 AA51 BC22 EA06 EA41 EB47