

(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2010-51619

(P2010-51619A)

(43) 公開日 平成22年3月11日(2010.3.11)

(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 8
	A 6 3 F 7/02 3 0 4 D	
	A 6 3 F 7/02 3 1 5 A	

審査請求 有 請求項の数 9 O L (全 55 頁)

(21) 出願番号	特願2008-220829 (P2008-220829)	(71) 出願人	000132747
(22) 出願日	平成20年8月29日 (2008. 8. 29)		株式会社ソフィア
			群馬県桐生市境野町7丁目201番地
		(74) 代理人	100090033
			弁理士 荒船 博司
		(74) 代理人	100093045
			弁理士 荒船 良男
		(74) 代理人	100085811
			弁理士 大日方 富雄
		(72) 発明者	山藤 英津子
			群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社
			ソフィア内
		(72) 発明者	橋本 英樹
			群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社
			ソフィア内

最終頁に続く

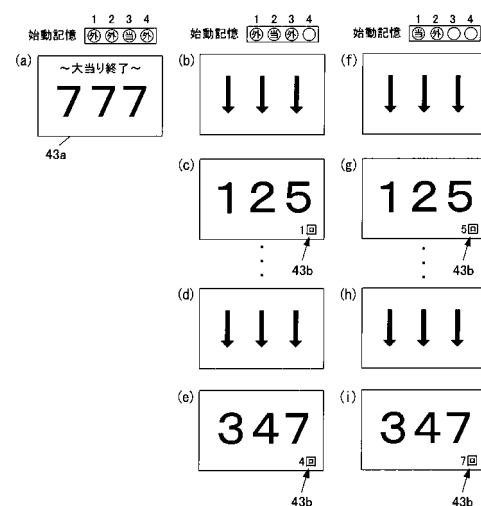
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】始動入賞口への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に有利な特別遊技状態を発生する遊技機において、遊技者の損をしたという感覚を払拭する。

【解決手段】ゲーム実行制御手段（遊技制御装置30）が通常変動態様と擬似連変動態様の何れかの変動態様を選択して実行するように構成する。また、特定状態で実行する変動表示ゲームに関する情報を報知する報知制御手段（演出制御装置40）に、特定状態の開始からの単位変動表示の実行回数を報知する実行回数報知制御手段（演出制御装置40）を備える。

【選択図】 図3



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

始動入賞口への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に有利な特別遊技状態を発生する遊技機において、

前記始動入賞口への遊技球の入賞に基づき、前記変動表示ゲームを実行する権利を始動記憶として所定の上限数まで複数記憶可能であるとともに、該始動記憶毎に各種の乱数値を抽出して記憶する始動記憶手段と、

該始動記憶手段に記憶された乱数値を判定値と比較判定する判定手段と、

該判定手段の判定結果に基づき前記変動表示ゲームを実行するゲーム実行制御手段と、

前記変動表示ゲームに関する表示を行う表示装置と、

前記ゲーム実行制御手段の制御の下、前記表示装置で複数の識別図柄を変動表示した後、に停止表示して結果態様を表示することで前記変動表示ゲームを表示する表示制御手段と

、
前記特別遊技状態の終了後に特定状態を発生する特定状態発生手段と、

前記特定状態において実行可能な前記変動表示ゲームの回数である実行可能回数を決定する実行可能回数決定手段と、

前記特定状態で実行する前記変動表示ゲームに関する情報を報知する報知制御手段と、
を備え、

前記表示装置における前記変動表示ゲームの変動態様には、

当該変動表示ゲームの実行中に、前記複数の識別図柄を所定時間変動表示した後に停止する単位変動表示を一回のみ行い結果態様を導出する通常変動態様と、

当該変動表示ゲームの実行中に、前記単位変動表示を二回以上の複数回行って結果態様を導出する擬似連変動態様と、があり、前記ゲーム実行制御手段が何れかの変動態様を選択して実行するように構成され、

前記報知制御手段は、前記特定状態の開始からの前記単位変動表示の実行回数を報知する実行回数報知制御手段を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記ゲーム実行制御手段は、所定のタイミングで前記判定手段による判定を行い、該判定手段による判定の結果、前記変動表示ゲームの結果として前記特別結果を導出する前記始動記憶である当り始動記憶がある場合に、当該当り始動記憶および当該当り始動記憶までに前記変動表示ゲームを実行する始動記憶のうち、所定の始動記憶の前記変動態様を前記擬似連変動態様に設定することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記ゲーム実行制御手段は、前記判定手段による判定の結果、前記当り始動記憶がない場合にも所定の確率で所定の始動記憶の前記変動態様を前記擬似連変動態様に設定することを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記報知制御手段は、前記特定状態の開始前に前記実行可能回数決定手段で決定された前記実行可能回数を報知する実行可能回数報知制御手段を備え、

ゲーム実行制御手段は、前記擬似連変動態様における前記単位変動表示の実行回数である単位変動表示回数を決定する単位変動表示回数決定手段を備え、

前記単位変動表示回数決定手段は、前記判定手段により前記当り始動記憶があると判定された場合に、前記当り始動記憶に基づく前記変動表示ゲームの終了時に前記実行回数報知制御手段で報知される前記単位変動表示回数が前記実行可能回数よりも多くなるように前記単位変動表示回数を決定することを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記ゲーム実行制御手段は、前記始動記憶が前記上限数であり、前記判定手段により前記始動記憶のうち最後に前記変動表示ゲームを実行する始動記憶が前記当り始動記憶であると判定された場合に、当該当り始動記憶および当該当り始動記憶までに前記変動表示ゲームを実行する始動記憶の前記変動態様を前記擬似連変動態様に設定し、

10

20

30

40

50

前記単位変動表示回数決定手段は、前記擬似連変動態様に設定される各変動表示ゲームにおける単位変動表示回数を、予め設定された最大回数に決定することを特徴とする請求項 4 に記載の遊技機。

【請求項 6】

前記報知制御手段は、前記特定状態における前記判定手段による判定の結果、前記当り始動記憶に基づく前記変動表示ゲームが前記特定状態の終了後に実行される場合に、前記単位変動表示の実行回数の報知を前記当り始動記憶に基づく前記変動表示ゲームの終了まで行うことを特徴とする請求項 5 に記載の遊技機。

【請求項 7】

前記報知制御手段は、前記単位変動表示回数が前記実行可能回数を超えた場合に、前記単位変動表示の実行回数の報知を終了し、前記特定状態の終了まで特定の報知を行うことを特徴とする請求項 5 に記載の遊技機。

【請求項 8】

前記報知制御手段は、前記特定状態の開始前に前記実行可能回数決定手段で決定された前記実行可能回数を報知する実行可能回数報知制御手段を備え、

前記単位変動表示回数決定手段は、前記判定手段により前記当り始動記憶があると判定された場合に、前記当り始動記憶に基づく前記変動表示ゲームの終了時に前記実行回数報知制御手段で報知される前記単位変動表示回数が前記実行可能回数と等しくなるように前記単位変動表示回数を決定することを特徴とする請求項 2 または 3 に記載の遊技機。

【請求項 9】

前記変動表示ゲームで前記特別結果が導出される確率が、第 1 の確率である第 1 確率状態と、前記第 1 の確率よりも高い第 2 の確率である第 2 確率状態と、の何れかに設定する確率設定手段と、

前記変動表示ゲームで前記特別結果を導出する場合に、前記始動記憶に基づき前記特別結果として前記特別遊技状態の終了後に前記第 1 確率状態とする第 1 特別結果と、前記特別遊技状態の終了後に前記第 2 確率状態とする第 2 特別結果と、の何れかを選択する特別結果態様選択手段と、を備え、

前記ゲーム実行制御手段は、前記第 2 確率状態である場合において、前記判定手段による判定の結果、前記変動表示ゲームの結果として前記第 1 特別結果を導出する前記始動記憶がある場合に、当該当り始動記憶および当該当り始動記憶までに前記変動表示ゲームを実行する始動記憶のうち、所定の始動記憶の前記変動態様を前記擬似連変動態様に設定することを特徴とする請求項 2 から 8 の何れか一項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動入賞口への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に有利な特別遊技状態を発生する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機においては、特別遊技状態終了後に所定回数の時短変動表示ゲームが実行されるようになっている。この時短変動表示ゲームは、特別遊技状態終了後の変動表示ゲームの実行時間を短縮させたり、変動表示ゲームの始動条件となる始動口への入賞率を高くするため、普図の抽選確率を高めたり、普電の開放時間を延長したりしている。また、遊技者に付与された時短変動表示ゲームの実行権利（実行可能回数）は、消化中に特別遊技状態が発生した場合には、残りの実行可能回数はその時点でクリアされることとなる（例えば、特許文献 1 参照）。

【特許文献 1】特開平 7 - 185081 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 3 】

しかし、上記のような遊技機において、例えば、時短変動表示ゲームの実行権利として多くの実行可能回数が付与され、それを消化している際に再度特別遊技状態が発生すると、未消化の実行可能回数はすべてクリアされてしまうため、時短変動表示ゲームの開始当初で再度特別遊技状態が発生した場合、大きな利益が望める特別遊技状態が続けて発生したにもかかわらず、遊技者の心理として、「なんとなく損をした」という感覚に陥ってしまう。特に、複数段階設定される実行可能回数のうち、最大回数の実行可能回数が付与されている場合などは、開始から数ゲームで特別遊技状態が発生するとかなり多くの実行可能回数をむだにしたこととなり、非常に損をした印象を受ける。さらに、再度発生した特別遊技状態によって付与された時短変動表示ゲームの実行可能回数が、複数段階設定される実行可能のうちの、最少の実行可能回数であった場合には、明確に損をしたことが把握でき、かなり不愉快な思いをすることとなる。

10

【 0 0 0 4 】

本発明の目的は、始動入賞口への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に有利な特別遊技状態を発生する遊技機において、遊技者の損をしたという感覚を払拭することである。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 5 】

以上の課題を解決するため、請求項 1 に記載の発明は、始動入賞口への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に有利な特別遊技状態を発生する遊技機において、

20

前記始動入賞口への遊技球の入賞に基づき、前記変動表示ゲームを実行する権利を始動記憶として所定の上限数まで複数記憶可能であるとともに、該始動記憶毎に各種の乱数値を抽出して記憶する始動記憶手段と、

該始動記憶手段に記憶された乱数値を判定値と比較判定する判定手段と、

該判定手段の判定結果に基づき前記変動表示ゲームを実行するゲーム実行制御手段と、

前記変動表示ゲームに関する表示を行う表示装置と、

前記ゲーム実行制御手段の制御の下、前記表示装置で複数の識別図柄を変動表示した後、に停止表示して結果態様を表示することで前記変動表示ゲームを表示する表示制御手段と

30

、前記特別遊技状態の終了後に特定状態を発生する特定状態発生手段と、

前記特定状態において実行可能な前記変動表示ゲームの回数である実行可能回数を決定する実行可能回数決定手段と、

前記特定状態で実行する前記変動表示ゲームに関する情報を報知する報知制御手段と、を備え、

前記表示装置における前記変動表示ゲームの変動態様には、

当該変動表示ゲームの実行中に、前記複数の識別図柄を所定時間変動表示した後に停止する単位変動表示を一回のみ行い結果態様を導出する通常変動態様と、

当該変動表示ゲームの実行中に、前記単位変動表示を二回以上の複数回行って結果態様を導出する擬似連変動態様と、があり、前記ゲーム実行制御手段が何れかの変動態様を選択して実行するように構成され、

40

前記報知制御手段は、前記特定状態の開始からの前記単位変動表示の実行回数を報知する実行回数報知制御手段を備えることを特徴とする。

【 0 0 0 6 】

ここで、「表示装置」は、例えば、液晶表示装置、C R T 表示装置、E L 表示装置等のディスプレイや、多数の発光素子 (L E D) を配列した表示装置、回転ドラムを使用したメカ式の表示装置である。

また、実行回数報知制御手段は、表示装置として例えば液晶表示装置を備える場合は、表示領域の一部で表示を行うようにすることで報知するようにしても良い。また、別途報知のための表示手段を設け、この表示手段により報知するようにしても良い。

50

また、「特定状態」とは、例えば、特定状態以外の状態に比べて、一の変動表示ゲームの実行時間を短縮する時間短縮変動表示ゲームを実行する、いわゆる時短遊技状態や、特別結果態様が導出される確率が高い、いわゆる確変遊技状態、特別結果態様が導出される確率の状態を報知しない、いわゆる潜伏遊技状態である。また、始動入賞口への遊技球の入賞確率を変化させる装置として、第1状態と該第1状態よりも遊技球が入賞可能な第2状態とに変換する変動入賞装置を設けるとともに、該変動入賞装置を制御する動作状態設定手段を備え、該動作状態設定手段が特定状態で第2状態となりやすく制御することで始動入賞口への入賞を容易とした状態であっても良い。

【0007】

請求項1に記載の発明によれば、ゲーム実行制御手段が通常変動態様と擬似連変動態様の何れかの変動態様を選択して実行するように構成され、報知制御手段は特定状態の開始からの単位変動表示の実行回数を報知する実行回数報知制御手段を備えるので、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。すなわち、単位変動表示の実行回数が報知されるので、実際の変動表示ゲームの実行回数よりも多い回数が報知されることとなり、特定状態において十分な回数の変動表示ゲームを実行したかのような感覚を与えることができ、遊技者に得をしたような感覚を与えることができるため、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。とくに、特定状態において早期に新たな特別遊技状態が発生し、その後に付与された特定状態での実行可能回数が前回の実行可能回数よりも減少してしまうような場合に、上述のように十分な回数の変動表示ゲームを実行したかのような感覚を与えることで遊技者の損をしたという感覚を効果的に払拭することができる。

【0008】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の遊技機であって、前記ゲーム実行制御手段は、所定のタイミングで前記判定手段による判定を行い、該判定手段による判定の結果、前記変動表示ゲームの結果として前記特別結果を導出する前記始動記憶である当り始動記憶がある場合に、当該当り始動記憶および当該当り始動記憶までに前記変動表示ゲームを実行する始動記憶のうち、所定の始動記憶の前記変動態様を前記擬似連変動態様に設定することを特徴とする。

【0009】

ここで、「所定のタイミング」とは、始動入賞口への遊技球の入賞時や、変動表示ゲームの開始時、特別遊技状態の終了時などいつでも良い。

【0010】

請求項2に記載の発明によれば、ゲーム実行制御手段は、所定のタイミングで判定手段による判定を行い、判定手段による判定の結果、特別結果を導出する当り始動記憶がある場合に、当該当り始動記憶および当該当り始動記憶までに変動表示ゲームを実行する始動記憶のうち、所定の始動記憶の変動態様を擬似連変動態様に設定するので、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。すなわち、特別結果が導出されると、現在の実行可能回数の残り回数にかかわらず、新たな実行可能回数が設定されることとなるが、例えば、特定状態において早期に新たな特別遊技状態が発生した場合は、せっかく得た特定状態を実行する権利がすぐに消滅してしまうこととなるため、遊技者に損をしたという感覚を覚えてしまう。しかし、予め特別結果が導出されることが判明した場合に、特別結果の導出までの変動表示ゲームを擬似連変動態様で実行することで、遊技者に報知される単位変動表示の実行回数を増やすことができる。これにより、実際の変動表示ゲームの実行回数よりも多い回数が報知されることとなり、特定状態において十分な回数の変動表示ゲームを実行したかのような感覚を与えることができ、遊技者が得をしたような感覚を与えることができるため、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。

【0011】

請求項3に記載の発明は、請求項2に記載の遊技機であって、前記ゲーム実行制御手段は、前記判定手段による判定の結果、前記当り始動記憶がない場合にも所定の確率で所定の始動記憶の前記変動態様を前記擬似連変動態様に設定することを特徴とする。

【0012】

請求項 3 に記載の発明によれば、ゲーム実行制御手段は、判定手段による判定の結果、当り始動記憶がない場合にも所定の確率で所定の始動記憶の変動態様を擬似連変動態様に設定するので、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができるとともに、遊技の興趣を向上することができる。すなわち、特別結果が導出されない場合でも擬似連変動態様を実行して、遊技者に報知される単位変動表示の実行回数を増やすことができ、特定状態において十分な回数の変動表示ゲームを実行したかのような感覚を与えることができ、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。また、擬似連変動態様が行われた場合に必ずしも特別結果が導出されるわけではないため、遊技の内容を多彩なものとすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 0 0 1 3 】

10

請求項 4 に記載の発明は、請求項 3 に記載の遊技機であって、前記報知制御手段は、前記特定状態の開始前に前記実行可能回数決定手段で決定された前記実行可能回数を報知する実行可能回数報知制御手段を備え、

ゲーム実行制御手段は、前記擬似連変動態様における前記単位変動表示の実行回数である単位変動表示回数を決定する単位変動表示回数決定手段を備え、

前記単位変動表示回数決定手段は、前記判定手段により前記当り始動記憶があると判定された場合に、前記当り始動記憶に基づく前記変動表示ゲームの終了時に前記実行回数報知制御手段で報知される前記単位変動表示回数が前記実行可能回数よりも多くなるように前記単位変動表示回数を決定することを特徴とする。

【 0 0 1 4 】

20

請求項 4 に記載の発明によれば、特定状態の開始前に実行可能回数を報知する実行可能回数報知制御手段を備え、単位変動表示回数決定手段は、判定手段により当り始動記憶があると判定された場合に、当り始動記憶に基づく変動表示ゲームの終了時に単位変動表示回数が実行可能回数よりも多くなるように単位変動表示回数を決定するので、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができるとともに、遊技の興趣を向上することができる。すなわち、単位変動表示の実行回数が報知されるので、実際の変動表示ゲームの実行回数よりも多い回数が報知されることとなり、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。また、遊技者に報知される単位変動表示の実行回数が、特定状態の当初に報知された実行可能回数を越える場合に特別結果が導出される可能性が高まるという従来にない新たな遊技の展開を行うことができ遊技の興趣を向上することができる。また、特定状態の終了時まで特別結果の導出に対する遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣を向上することができる。

30

【 0 0 1 5 】

請求項 5 に記載の発明は、請求項 4 に記載の遊技機であって、前記ゲーム実行制御手段は、前記始動記憶が前記上限数であり、前記判定手段により前記始動記憶のうち最後に前記変動表示ゲームを実行する始動記憶が前記当り始動記憶であると判定された場合に、当該当り始動記憶および当該当り始動記憶までに前記変動表示ゲームを実行する始動記憶の前記変動態様を前記擬似連変動態様に設定し、

前記単位変動表示回数決定手段は、前記擬似連変動態様に設定される各変動表示ゲームにおける単位変動表示回数を、予め設定された最大回数に決定することを特徴とする。

40

【 0 0 1 6 】

請求項 5 に記載の発明によれば、ゲーム実行制御手段は、始動記憶が上限数であり、判定手段により最後に変動表示ゲームを実行する始動記憶が当り始動記憶であると判定された場合に、当該当り始動記憶および当該当り始動記憶までに変動表示ゲームを実行する始動記憶の変動態様を前記擬似連変動態様に設定し、単位変動表示回数決定手段は、擬似連変動態様に設定される各変動表示ゲームにおける単位変動表示回数を、予め設定された最大回数に決定するので、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。すなわち、実際の変動表示ゲームの実行回数よりも大幅に多い単位変動表示回数が報知されることとなり、遊技者の損をしたという感覚を効果的に払拭することができる。

【 0 0 1 7 】

50

請求項 6 に記載の発明は、請求項 5 に記載の遊技機であって、前記報知制御手段は、前記特定状態における前記判定手段による判定の結果、前記当り始動記憶に基づく前記変動表示ゲームが前記特定状態の終了後に実行される場合に、前記単位変動表示の実行回数の報知を前記当り始動記憶に基づく前記変動表示ゲームの終了まで行うことを特徴とする。

【 0 0 1 8 】

請求項 6 に記載の発明によれば、報知制御手段は、特定状態における判定手段による判定の結果、当り始動記憶に基づく変動表示ゲームが特定状態の終了後に実行される場合に、単位変動表示の実行回数の報知を当り始動記憶に基づく変動表示ゲームの終了まで行うので、遊技の興趣を向上することができる。すなわち、上述のように遊技者に報知される単位変動表示の実行回数が、特定状態の当初に報知された実行可能回数を越える場合に特別結果が導出される可能性が高まるという遊技展開としているが、この遊技展開を遊技者に分かりやすく報知することができるとともに、特別結果が導出される可能性が高いことを効果的に報知でき、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技者に特定状態の終了時に特定の報知が行われることを期待させ、特定状態の終了まで特別結果の導出に対する遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 0 0 1 9 】

請求項 7 に記載の発明は、請求項 5 に記載の遊技機であって、前記報知制御手段は、前記単位変動表示回数が前記実行可能回数を越えた場合に、前記単位変動表示の実行回数の報知を終了し、前記特定状態の終了まで特定の報知を行うことを特徴とする。

【 0 0 2 0 】

ここで、「特定の報知」とは、例えば、演出として特定のモードになったことを報知することである。

【 0 0 2 1 】

請求項 7 に記載の発明によれば、報知制御手段は、単位変動表示回数が実行可能回数を越えた場合に、単位変動表示の実行回数の報知を終了し、特定状態の終了まで特定の報知を行うので、遊技の興趣を向上することができる。すなわち、上述のように遊技者に報知される単位変動表示の実行回数が、特定状態の当初に報知された実行可能回数を越える場合に特別結果が導出される可能性が高まるという遊技展開としているが、この遊技展開を遊技者に分かりやすく報知することができるとともに、特別結果が導出される可能性が高いことを効果的に報知でき、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技者に特定状態の終了時に特定の報知が行われることを期待させ、特定状態の終了まで特別結果の導出に対する遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 0 0 2 2 】

請求項 8 に記載の発明は、請求項 2 または 3 に記載の遊技機であって、前記報知制御手段は、前記特定状態の開始前に前記実行可能回数決定手段で決定された前記実行可能回数を報知する実行可能回数報知制御手段を備え、

前記単位変動表示回数決定手段は、前記判定手段により前記当り始動記憶があると判定された場合に、前記当り始動記憶に基づく前記変動表示ゲームの終了時に前記実行回数報知制御手段で報知される前記単位変動表示回数が前記実行可能回数と等しくなるように前記単位変動表示回数を決定することを特徴とする。

【 0 0 2 3 】

請求項 8 に記載の発明によれば、特定状態の開始前に実行可能回数を報知する実行可能回数報知制御手段を備え、単位変動表示回数決定手段は、判定手段により当り始動記憶があると判定された場合に、当り始動記憶に基づく変動表示ゲームの終了時に単位変動表示回数が実行可能回数と等しくなるように単位変動表示回数を決定するので、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができるとともに、遊技の興趣を向上することができる。すなわち、単位変動表示の実行回数が報知されるので、実際の変動表示ゲームの実行回数よりも多い回数が報知されることとなり、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。また、遊技者に報知される単位変動表示の実行回数が、特定状態の当初に報知された実行可能回数と等しくなる場合に特別結果が導出される可能性が高まるという従来に

10

20

30

40

50

ない新たな遊技の展開を行うことができ遊技の興趣を向上することができる。また、特定状態の終了時まで特別結果の導出に対する遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 0 0 2 4 】

請求項 9 に記載の発明は、請求項 2 から 8 の何れか一項に記載の遊技機であって、前記変動表示ゲームで前記特別結果が導出される確率が、第 1 の確率である第 1 確率状態と、前記第 1 の確率よりも高い第 2 の確率である第 2 確率状態と、の何れかに設定する確率設定手段と、

前記変動表示ゲームで前記特別結果を導出する場合に、前記始動記憶に基づき前記特別結果として前記特別遊技状態の終了後に前記第 1 確率状態とする第 1 特別結果と、前記特別遊技状態の終了後に前記第 2 確率状態とする第 2 特別結果と、の何れかを選択する特別結果態様選択手段と、を備え、

前記ゲーム実行制御手段は、前記第 2 確率状態である場合において、前記判定手段による判定の結果、前記変動表示ゲームの結果として前記第 1 特別結果を導出する前記始動記憶がある場合に、当該当り始動記憶および当該当り始動記憶までに前記変動表示ゲームを実行する始動記憶のうち、所定の始動記憶の前記変動態様を前記擬似連変動態様に設定することを特徴とする。

【 0 0 2 5 】

ここで、「判定手段による判定」は、第 2 特別結果に基づく特別遊技状態中に行ってもよいし、特別遊技状態の終了後に第 2 確率状態となった際に行っても良い。

【 0 0 2 6 】

請求項 9 に記載の発明によれば、ゲーム実行制御手段は、第 2 確率状態である場合において、判定手段による判定の結果、変動表示ゲームの結果として第 1 特別結果を導出する始動記憶がある場合に、所定の始動記憶の変動態様を擬似連変動態様に設定するので、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。すなわち、第 2 確率状態である場合に第 1 特別結果が導出された場合は、特別結果が導出されにくい状態に移行することとなるので、遊技者は損をしたという感覚を覚えてしまう。このような場合に、擬似連変動態様を実行することで、実際の変動表示ゲームの実行回数よりも多い回数が報知されることとなり、特定状態において十分な回数の変動表示ゲームを実行したかのような感覚を与えることができ、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。

【発明の効果】

【 0 0 2 7 】

本発明によれば、ゲーム実行制御手段が通常変動態様と擬似連変動態様の何れかの変動態様を選択して実行するように構成され、報知制御手段は特定状態の開始からの単位変動表示の実行回数を報知する実行回数報知制御手段を備えるので、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。すなわち、単位変動表示の実行回数が報知されるので、実際の変動表示ゲームの実行回数よりも多い回数が報知されることとなり、特定状態において十分な回数の変動表示ゲームを実行したかのような感覚を与えることができ遊技者が得をしたような感覚を与えることができるため、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。とくに、特定状態において早期に新たな特別遊技状態が発生し、その後に付与された特定状態での実行可能回数が前回の実行可能回数よりも減少してしまうような場合に、上述のように十分な回数の変動表示ゲームを実行したかのような感覚を与えることで遊技者の損をしたという感覚を効果的に払拭することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【 0 0 2 8 】

以下、この発明の実施形態について図面を参照して説明する。ここでは、本発明にかかる遊技機の適例としてのパチンコ遊技機について説明を行う。図 1 には、ガイドレール 2 で囲まれ、遊技球を発射して遊技を行う遊技領域 1 a が前面側に形成された遊技盤 1 を示した。なお、遊技機の外枠であって島設備に固定される機枠や、遊技領域 1 a の前面を覆うクリア部材保持枠、遊技盤 1 を取り付ける前面枠、遊技領域 1 a の下側に設けられ遊技

球を収容する上皿、下皿を有するとともに、遊技者が発射操作を行うための操作ハンドルを備えた操作パネルなどは図示を省略している。

【0029】

遊技盤1は、各種部材の取付ベースとなる平板状の遊技盤本体1b（木製もしくは合成樹脂製）を備え、該遊技盤本体1bの前面にガイドレール2で囲まれた遊技領域1aを有している。また、遊技盤本体1bの前面であってガイドレール2の外側には、前面構成部材3, 3, ...が取り付けられている。そして、このガイドレール2で囲まれた遊技領域1a内に発射装置から遊技球（打球；遊技媒体）を発射して遊技を行うようになっている。

【0030】

遊技領域1aの略中央には、飾り特図変動表示ゲームの表示領域となる窓部22を形成するセンターケース20が取り付けられている。このセンターケース20に形成された窓部22の後方には、複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行可能な変動表示装置としての表示装置43が配されるようになっている。この表示装置43は、例えば、液晶ディスプレイを備え、表示内容が変化可能な表示部43aがセンターケース20の窓部22を介して遊技盤1の前面側から視認可能となるように配されている。なお、表示装置43は、液晶ディスプレイを備えるものに限らず、EL、CRT等のディスプレイを備えるものであっても良い。

【0031】

また、遊技領域1a内には、普図始動ゲート4と、普図変動表示ゲームの未処理回数を表示する普図記憶表示器15、普図変動表示ゲームを表示する普図表示器5が設けられている。また、遊技領域1a内には、第1の始動入賞領域をなす第1始動入賞口13と、第2の始動入賞領域をなす普通変動入賞装置7（第2始動入賞口）と、補助遊技としての特図変動表示ゲームの未処理回数を点灯表示する特図記憶表示器18、特図変動表示ゲームを表示する特図表示器9が設けられている。なお、普図記憶表示器、普図表示器5、特図記憶表示器、特図表示器9は、遊技状態を表す遊技状態表示LED8（図2に図示）として一体に設けられている。

【0032】

さらに遊技領域1aには、上端側が手前側に倒れる方向に回動して開放可能になっているアタッカ形式の開閉扉10aを有し、補助遊技としての特図変動表示ゲームの結果如何によって大入賞口を閉じた状態（遊技者にとって不利な状態）から開放状態（遊技者にとって有利な状態）に変換する特別変動入賞装置10、入賞口などに入賞しなかった遊技球を回収するアウト穴11が設けられている。この他、遊技領域1aには、一般入賞口12, 12, ...、打球方向変換部材としての風車14、多数の障害釘（図示略）などが配設されている。

【0033】

普図始動ゲート4内には、該普図始動ゲート4を通過した遊技球を検出するためのゲートSW4a（図2に図示）が設けられている。そして、遊技領域1a内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート4内を通過すると、普図変動表示ゲームが行われる。また、普図変動表示ゲームを開始できない状態、例えば、既に普図変動表示ゲームが行われ、その普図変動表示ゲームが終了していない状態や、普図変動表示ゲームが当たって普通変動入賞装置7が開状態に変換されている場合に、普図始動ゲート4を遊技球が通過すると、普図始動記憶数の上限数未満でならば、普図始動記憶数が1加算されて普図始動記憶が1つ記憶されることとなる。なお、普図変動表示ゲームの始動記憶は、LEDを備える普図記憶表示器にて表示されるようになっている。

【0034】

普図（普通図柄）変動表示ゲームは、遊技領域1a内に設けられた普図表示器5で実行されるようになっている。なお、表示装置43の表示部43aの一部で普図変動表示ゲームを表示するようにしても良く、この場合は識別図柄として、例えば、数字、記号、キャラクタ図柄などを用い、これを所定時間変動表示させた後、停止表示させることにより行うようにする。この普図変動表示ゲームの停止表示が特別の結果態様となれば、普図の当

10

20

30

40

50

りとなって、普通変動入賞装置 7 の開閉部材 7 a , 7 a が所定時間（例えば、0.5 秒間）開放される。これにより、普通変動入賞装置 7 に遊技球が入賞しやすくなり、特図変動表示ゲームの始動が容易となる。

【0035】

普通変動入賞装置 7 は左右一对の開閉部材 7 a , 7 a を具備し、第 1 始動入賞口 1 3 の下部に配設され、この開閉部材 7 a , 7 a は、常時は遊技球の直径程度の間隔をおいた閉じた状態（遊技者にとって不利な状態、第 1 状態）を保持しているが、普図変動表示ゲームの結果が所定の停止表示態様となった場合には、駆動装置としてのソレノイド（普電開閉 SOL 7 b、図 2 に図示）によって、逆「ハ」の字状に開いて普通変動入賞装置 7 に遊技球が流入し易い状態（遊技者にとって有利な状態、第 2 状態）に変化させられるようになっている。

10

【0036】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 100 は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、遊技状態として時短動作状態（第 2 動作状態）を発生可能となっている。この時短動作状態（第 2 動作状態）は、普通変動入賞装置 7 の動作状態が、通常動作状態（第 1 動作状態）に比べて開放状態（第 2 状態）となりやすい状態である。この時短動作状態においては、上述の普図変動表示ゲームの実行時間が通常動作状態における長い実行時間よりも短くなるように制御され（例えば、10 秒が 1 秒）、これにより、単位時間当りの普通変動入賞装置 7 の開放回数が実質的に多くなるように制御される。また、時短動作状態においては、普図変動表示ゲームが当り結果となって普通変動入賞装置 7 が開放される場合に、開放時間が通常動作状態の短い開放時間より長くされるように制御される（例えば、0.3 秒が 1.8 秒）。また、時短動作状態においては、普図変動表示ゲームの 1 回の当り結果に対して、普通変動入賞装置 7 が 1 回ではなく、2 回以上の複数回（例えば、2 回）開放される。さらに、時短動作状態においては普図変動表示ゲームの当り結果となる確率が通常動作状態より高くなるように制御される。すなわち、通常動作状態よりも普通変動入賞装置 7 の開放回数が増加され、普通変動入賞装置 7 に遊技球が入賞しやすくなり、特図変動表示ゲームの始動が容易となる。なお、普通変動入賞装置 7 が時短動作状態である場合には、特図変動表示ゲームとして一の特図変動表示ゲームの実行時間を短縮させた時間短縮特図変動表示ゲームを実行可能に構成されている。

20

【0037】

この普通変動入賞装置 7 と第 1 始動入賞口 1 3 は、特図変動表示ゲームの始動入賞口も兼ねている。すなわち、普通変動入賞装置 7 と第 1 始動入賞口 1 3 の内部（入賞領域）に備えられた始動口 SW 7 d（図 2 に図示）によって遊技球を検出することに基づき、補助遊技としての特図変動表示ゲームを開始する始動権利が発生するようになっている。

30

【0038】

この特図変動表示ゲームを開始する始動権利は、所定の上限数（例えば 4）の範囲内で始動記憶（特図始動記憶）として記憶される。従って、特図変動表示ゲームが開始可能な状態で、且つ、始動記憶数が 0 の状態で、普通変動入賞装置 7 もしくは第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞すると、始動権利の発生に伴って始動記憶が記憶されて、始動記憶数が 1 加算されるととともに、直ちに始動記憶に基づいて、特図変動表示ゲームが開始され、この際に始動記憶数が 1 減算される。

40

【0039】

一方、特図変動表示ゲームが直ちに開始できない状態、例えば、既に特図変動表示ゲームが行われ、その特図変動表示ゲームが終了していない状態や、特別遊技状態となっている場合に、普通変動入賞装置 7 もしくは第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞すると、始動記憶数が上限数未満ならば、始動記憶数が 1 加算されて始動記憶が 1 つ記憶されることになる。そして、始動記憶数が 1 以上となった状態で、特図変動表示ゲームが開始可能な状態（前回の特図変動表示ゲームの終了もしくは特別遊技状態の終了）となると、始動記憶数が 1 減算されるとともに、記憶された始動記憶に基づいて特図変動表示ゲームが開始される。なお、特図変動表示ゲームの始動記憶は、LED を備える特図記憶表示器にて表示

50

されるようになっている。

【0040】

補助遊技としての特図（特別図柄、識別情報）変動表示ゲームは、遊技領域1a内に設けられた特図表示器9で実行されるようになっており、複数の識別情報を変動表示したのち、所定の結果態様を停止表示することで行われる。また、表示装置43にて複数種類の識別情報（例えば、数字、記号、キャラクタ図柄など）を変動表示させる特図変動表示ゲームに対応した飾り特図変動表示ゲームが実行されるようになっている。そして、この特図変動表示ゲームの結果として、特図表示器9の表示態様が特別結果態様（たとえば「3」）となった場合には、大当たりとなって特別遊技状態（いわゆる、大当たり状態）となる。また、これに対応して表示装置43の表示態様も特別結果態様（例えば、「3, 3, 3」等のゾロ目数字の何れか）となる。なお、遊技機100に特図表示器9を備えずに表示装置43のみで特図変動表示ゲームを実行するようにしても良い。

10

【0041】

また、本実施形態のパチンコ遊技機100は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、遊技状態として確変状態（第2確率状態、高確率状態）を発生可能となっている。この確変状態（第2確率状態）は、特図変動表示ゲームでの当り結果となる確率が、通常確率状態（第1確率状態）に比べて高い状態である。なお、確変状態と時短動作状態はそれぞれ独立して発生可能であり、両方を同時に発生することも可能であるし、一方のみを発生させることも可能である。

【0042】

20

また、変動入賞装置としての特別変動入賞装置10は、上端側が手前側に倒れる方向に回動して開放可能になっているアツカ形式の開閉扉10aによって開閉される大入賞口を備えていて、特別遊技状態中は、大入賞口を閉じた状態から開いた状態に変換することにより大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせる。なお、開閉扉10aは、例えば、駆動装置としてのソレノイド（大入賞口SOL10b、図2に図示）により駆動される。また、大入賞口の内部（入賞領域）には、該大入賞口に入った遊技球を検出する検出手段としてのカウントSW10c（図2に図示）が配設されている。

【0043】

また、遊技領域1aに設けられた各一般入賞口12には、一般入賞口12に入った遊技球を検出するための入賞口SW12a（図2に図示）が配設されている。そして、遊技を開始することにより遊技領域1a内に打ち込まれた遊技球が、一般入賞口12, 12, ...、普通変動入賞装置7、第1始動入賞口13、特別変動入賞装置10等の入賞口の何れかに入賞すると、それぞれの入賞口に対応した所定数の賞球が排出装置51（図2に図示）によって排出される（払い出される）ようになっている。

30

【0044】

また、図2に示すように、遊技機100は、その制御系として遊技の進行を制御する遊技制御手段をなす遊技制御装置30、この遊技制御装置30の制御下で各種の演出に関する制御を行うサブ制御装置としての演出制御装置40、排出装置51による賞球または貸球の払い出しの制御と、発射装置52による遊技球の発射の制御を行うサブ制御装置としての排出発射制御装置50、電力を供給する電源供給装置60を備えている。

40

【0045】

遊技制御装置30は、CPU31a、ROM31b、RAM31c等を有する遊技用マイクロコンピュータ31を備えるとともに、入出力インタフェース（入出力I/F）33、各種処理の同期やタイマ等のためのパルス信号を出力するクロック（CLK）32（発振器）等により構成されている。

【0046】

CPU31aは、制御部、演算部を備え、演算制御を行う他、特図変動表示ゲームの大当たり判定用乱数値、変動パターン（変動態様）を決定するための乱数値などの各種乱数値なども生成している。RAM31cは、普通変動入賞装置7に設けられた始動口SW7dのオン信号などを記憶する記憶領域や、前記各種乱数値の記憶領域、並びに、CPU31

50

aの作業領域等を備えている。ROM 31bには、遊技上の制御プログラムや制御データが書き込まれている他、上述の各種乱数値に対応して、特図変動表示ゲームの大当たり発生を判定するための、特図変動表示ゲームの大当たり判定値、変動パターンの判定値などが記憶されている。

【0047】

また、入出力インタフェース33には、ローパスフィルタ及びバッファゲートを介して、始動口SW7d、ゲートSW4a、入賞口SW12a、12a、...、カウントSW10c、ガラス枠開放SW146、内枠開放SW121、排出発射制御装置50などが接続されている。そして、入出力インタフェース33は、これらから入力された各種信号を中継し、CPU31aに対し出力する。なお、ガラス枠開放SW146は、クリア部材保持枠が開放されていることを検出するものであり、内枠開放SW121は、前面枠が開放されていることを検出するものである。

【0048】

また、入出力インタフェース33には、CPU31aから出力される各種の制御信号が入力される。これら制御信号は、該入出力インタフェース33により中継されて、図示しない出力ポート及びドライバを介して、特図表示器9、特図記憶表示器、普図表示器5、普図記憶表示器を含む遊技状態LED8、大入賞口SOL10b、普電開閉SOL7b、遊技機外部の管理装置200などと接続する外部出力端子16、演出制御装置40、排出発射制御装置50に出力される。

【0049】

サブ制御装置としての演出制御装置40は、制御装置としてのCPU40a、ROM40b、RAM40c、入出力インタフェースや、表示装置43（液晶表示装置）における表示を制御する画像用メモリとしてのRAMや、画像や映像データが記憶されたCGROM40dなどを含むビデオ回路、グラフィックプロセッサとしてのVDP40e（video display processor）を備えている。また、遊技盤1や該遊技盤1の前方を覆うクリア部材保持枠に設けられた装飾用の各種LED45などを駆動するドライバ40f、音の出力を制御する音源LSI40gを備えている。

【0050】

この演出制御装置40は図示しない入出力インタフェースを有し、この入出力インタフェースにはローパスフィルタ及びバッファゲートを介して、遊技制御装置30が接続されている。そして、遊技制御装置30から入力される各種信号（演出制御データ（各種コマンドなど））は、該入出力インタフェースにより中継されて、CPU40aに対し出力される。演出制御装置40は、この遊技制御装置30から受信した演出制御データ（各種コマンドなど）に基づいて（遊技制御装置30の制御の下に）遊技機100の制御を行う。また、入出力インタフェースには、上皿153に設けられた操作手段をなす操作ボタン158からの検出信号が入力されるようになっており、演出制御装置40はこれらの検出信号に基づき（遊技制御装置30の制御の下に）遊技機100の制御を行う。

【0051】

さらに、入出力インタフェースには、CPU40aから出力される各種の制御信号が入力され、これら制御信号は、該入出力インタフェースにより中継されて、図示しない出力ポート及びドライバ40fを介して各種LED45、可動演出装置の可動モータ44、などに出力される。なお、CPU40aから出力される制御信号のうち、画像の制御に関する制御信号は、CPU40aからVDP40eに出力され、VDP40eから該制御信号に基づく画像データが液晶表示装置（表示装置43）に出力される。また、音声の制御に関する制御信号は、CPU40aから音源LSI40gに出力され、音源LSI40gから該制御信号に基づく音声データがスピーカ145、157に出力される。

【0052】

サブ制御装置としての排出発射制御装置50は、演算処理用CPU、ROM、RAM等を備え、遊技制御装置30からの賞球制御指令（賞球数データの受信）や、球貸機（図省略）からの球貸制御指令に基づいて、排出装置51に所定数の遊技球（賞球、貸球）を排

10

20

30

40

50

出させる制御を行う。また、発射装置 5 2 による遊技球の発射制御を行うようになっており、排出発射制御装置 5 0 には、遊技者が操作ハンドル 1 5 6 に触れることで、操作ハンドル 1 5 6 に設けられたタッチセンサ 5 4 からの信号が入力されるようになっている。また、遊技者が操作ハンドル 1 5 6 に設けられた発射停止スイッチ 5 3 を操作することで、該発射停止スイッチ 5 3 からの入力信号がタッチセンサ 5 4 からの入力信号と併せて入力されるようになっている。

【 0 0 5 3 】

また、遊技制御装置 3 0 には、電源供給装置 6 0 から電力が供給されており、その他の装置にも電源供給装置 6 0 から電力が供給されるようになっている。さらに、電源供給装置 6 0 には、停電時等の外部からの電力の供給が途絶えた場合でも電力を供給可能とするためのバックアップ電源 6 1 が備えられ、停電時等に各制御装置の揮発性メモリに保存されたデータの消失を防止するようになっている。

10

【 0 0 5 4 】

これらの制御回路においては、例えば以下のような制御が行われる。遊技制御装置 3 0 の遊技用マイクロコンピュータ 3 1 では、普図始動ゲート 4 に備えられたゲート S W 4 a からの遊技球の検出信号の入力に基づき、普図の当り判定用乱数値を抽出して R O M 3 1 b に記憶されている判定値と比較し、普図変動表示ゲームの当り外れを判定する処理を行う。そして、普図表示器 5 に、識別情報を所定時間変動表示した後、停止表示する普図変動表示ゲームを表示する処理を行う。この普図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、普図表示器 5 に特別の結果態様を表示するとともに、普電開閉 S O L 7 b を動作させ、普通変動入賞装置 7 の開閉部材 7 a , 7 a を所定時間（例えば、0.5 秒間）上述のように開放する制御を行う。なお、普図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、普図表示器 5 にははずれの結果態様を表示する制御を行う。また、遊技制御装置 3 0 では、普通変動入賞装置 7 の動作状態を、第 1 動作状態（時短動作状態）と、該第 1 動作状態よりも普通変動入賞装置 7 が第 2 状態（開放状態）となりやすい第 2 動作状態（通常動作状態）と、の何れかに設定する処理を行う。すなわち、遊技制御装置 3 0 が普通変動入賞装置 7 の動作状態を設定する動作状態設定手段をなす。

20

【 0 0 5 5 】

また、第 1 始動入賞口 1 3 または普通変動入賞装置 7 に入賞した遊技球を検出する始動口 S W 7 d からの検出信号の入力に基づき、特図変動表示ゲームの大当り判定用乱数値、変動パターン（変動態様）を決定するための乱数値などを抽出して始動記憶として記憶する処理を行う。すなわち、遊技制御装置 3 0 が、始動入賞口（第 1 始動入賞口 1 3、普通変動入賞装置 7）への遊技球の入賞に基づき、変動表示ゲームを実行する権利を始動記憶として複数記憶可能であるとともに、該始動記憶毎に各種の乱数値を抽出して記憶する始動記憶手段をなす。

30

【 0 0 5 6 】

また、所定のタイミングで（始動入賞口への遊技球の入賞時や、特図変動表示ゲームの開始時、特別遊技状態中など）始動記憶に記憶されている大当り判定用乱数値を R O M 3 1 b に記憶されている特図変動表示ゲーム用の大当り判定値（特定値）と比較し、特図変動表示ゲームの当りはずれを判定する処理を行う。すなわち、遊技制御装置 3 0 が、始動記憶手段（遊技制御装置 3 0）に記憶された乱数値を判定値と比較判定する判定手段をなすとともに、大当り判定用乱数値が大当り判定値と一致する場合に特別結果の導出を決定する大当り判定手段をなす。なお、大当り判定値は、確率状態（通常確率状態もしくは高確率状態）に応じて設定される。例えば、通常確率状態では、大当り判定値として所定数の第 1 判定値が設定され、高確率状態では、第 1 判定値および第 1 判定値とは別の第 2 判定値が設定される。すなわち、遊技制御装置 3 0 が、変動表示ゲームの表示結果が特別表示結果（特別結果態様）となる確率を、通常確率状態と高確率状態との何れかの確率状態で制御可能な確率変動制御手段をなす。また、これらに変動パターンの判定を行う処理などを行い、これらの結果を含む制御信号（演出制御コマンド）を、演出制御装置 4 0 に出力する。

40

50

【 0 0 5 7 】

そして、遊技制御装置 3 0 の遊技用マイクロコンピュータ 3 1 では、特図表示器 9 に、識別図柄を所定時間変動表示した後、停止表示する特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。すなわち、遊技制御装置 3 0 が、始動記憶に基づき、特図変動表示ゲームを実行制御するゲーム実行制御手段をなす。また、演出制御装置 4 0 では、遊技制御装置 3 0 からの制御信号に基づき、表示装置 4 3 において特図変動表示ゲームに対応して、複数の識別図柄を変動表示した後に停止表示して結果態様を表示する飾り特図変動表示ゲームを表示する処理や、スピーカ 1 4 5 , 1 5 7 からの音の出力、枠装飾装置としての装飾ランプ・LED 1 4 1 や遊技盤 1 に設けられた各種 LED 4 5 を制御する処理、可動演出装置の可動モータ 4 4 を動作する処理を行う。すなわち、演出制御装置 4 0 が、複数の識別図柄を変動表示した後に停止表示して結果態様を表示することで変動表示ゲームを表示する表示制御手段をなす。

10

【 0 0 5 8 】

そして、遊技制御装置 3 0 の遊技用マイクロコンピュータ 3 1 は、特図変動表示ゲームの結果が大当りの場合は、特図表示器 9 に特別の結果態様を表示するとともに、特別遊技状態を発生させる処理を行う。この特別遊技状態を発生させる処理においては、例えば、大入賞口 SOL 1 0 b により特別変動入賞装置 1 0 の開閉扉 1 0 a を開放し、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。そして、大入賞口に所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が入賞するか、大入賞口の開放から所定時間（例えば 2 5 秒または 1 秒）が経過するかの何れかの条件が達成されるまで大入賞口を開放することを 1 ラウンドとし、これを所定ラウンド回数（例えば 1 5 回または 2 回）継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）を行う。なお、特図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、特図表示器 9 にはずれの結果態様を表示する制御を行う。すなわち、遊技制御装置 3 0 が、始動記憶手段（遊技制御装置 3 0 ）に記憶された乱数値を判定値と比較判定する判定手段をなすとともに、該判定手段の判定結果に基づき特図変動表示ゲームを実行するゲーム実行制御手段をなす。

20

【 0 0 5 9 】

本実施形態の遊技機には遊技状態として、通常遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態の三つの遊技状態があり、所定の条件に基づき遊技制御装置 3 0 が何れか一つの遊技状態を設定するようになっている。通常遊技状態は、普通変動入賞装置 7 の動作状態が通常動作状態であり、特図変動表示ゲームの確率状態が通常確率状態である遊技状態である。また、確変遊技状態は、普通変動入賞装置 7 の動作状態が時短動作状態であり、特図変動表示ゲームの確率状態が確変状態である遊技状態である。また、時短遊技状態は、普通変動入賞装置 7 の動作状態が時短動作状態であり、特図変動表示ゲームの確率状態が通常確率状態である遊技状態である。

30

【 0 0 6 0 】

このうち、確変遊技状態と時短遊技状態は、普通変動入賞装置 7 の動作状態が時短動作状態となる遊技状態である。この時短動作状態では、上述したように普通変動表示ゲームの変動表示時間が第 1 の変動表示時間から該第 1 の変動表示時間よりも短い第 2 の変動表示時間に変更されるようになっており、これら確変遊技状態と時短遊技状態が特定状態をなす。また、確変遊技状態と時短遊技状態は、特図変動表示ゲームで導出された特別結果態様に基づき、当該特別結果態様により発生する特別遊技状態の終了後における遊技状態として設定されるようになっている。特別結果態様として確変特別結果態様（確変大当たり、第 2 特別結果）が導出された場合は、特別遊技状態の終了後に確変遊技状態が設定される。この確変遊技状態は、次の特別結果態様の導出まで継続されるようになっている。また、特別結果態様として通常特別結果態様（通常大当たり、第 1 特別結果）が導出された場合は、特別遊技状態の終了後に時短遊技状態が設定される。この時短遊技状態は、所定の実行可能回数（例えば 2 0 回）の特図変動表示ゲームを実行するまで継続されるようになっており、その後、通常遊技状態が設定されるようになっている。すなわち、遊技制御装置 3 0 が、特別遊技状態の終了後に特定状態を発生する特定状態発生手段をなす。

40

50

また、遊技制御装置 30 が、特定状態において実行可能な変動表示ゲームの回数である実行可能回数を決定する実行可能回数決定手段をなす。

【0061】

また、遊技制御装置 30 の遊技用マイクロコンピュータ 31 は、各種入賞口に設けられたセンサ（始動口 SW7d、カウント SW10c、入賞口 SW12a）から入力される遊技球の検出信号に基づき、排出発射制御装置 50 に制御信号を出力し、排出装置 51 を制御して所定数の遊技球が払い出されるようにする。

【0062】

また、遊技制御装置 30 の遊技用マイクロコンピュータ 31 は、所定のタイミングで（始動入賞口への遊技球の入賞時や、特図変動表示ゲームの開始時など）変動パターン（変動態様）を決定するための乱数値を ROM 31b に記憶されている変動パターンの判定値と比較し、変動パターン（変動態様）を決定する処理を行う。

10

【0063】

特図変動表示ゲームの変動パターンには、演出や変動時間などが異なる複数のパターンがあるが、大きく分けて通常変動態様と擬似連変動態様の 2 つの種類に分類することができる。このうち、通常変動態様は、特図変動表示ゲームの実行中に、複数の識別図柄を所定時間変動表示した後に停止する単位変動表示を一回のみ行い結果態様を導出する変動パターンである。また、擬似連変動態様は、特図変動表示ゲームの実行中に、単位変動表示を二回以上の複数回行って結果態様を導出する変動パターンである。なお、擬似連変動態様を別の表現で言えば、特図変動表示ゲームの途中で飾り特図変動表示ゲームにおいて特別結果態様以外の結果態様で仮停止した後に再度変動表示を開始する再変動表示を一回以上行うような変動パターンである。

20

【0064】

また、本実施形態の遊技機では、特定状態をなす確変遊技状態もしくは時短遊技状態において実行される特図変動表示ゲームに関する情報の報知として、単位変動表示の実行回数を報知するカウント表示 43b を表示部 43a に表示する。また、所定のタイミングで特図変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶である当り始動記憶があるかの判定が行われる。そして判定の結果、当り始動記憶がある場合に、当り始動記憶および当り始動記憶までに特図変動表示ゲームを実行する始動記憶のうち、所定の始動記憶の変動態様を擬似連変動態様に設定するようにしている。なお、この場合に設定される擬似連変動態様を特殊擬似連変動態様と称する。

30

【0065】

図 3 には特定状態における遊技の一例を示した。この例では、図 3（a）に示すように、特別遊技状態の終了時に、消化順序で三番目となる始動記憶が当り始動記憶である。ここで、図 3 では、特図変動表示ゲームの結果がはずれとなる始動記憶には「外」と記し、特図変動表示ゲームの結果が特別結果となる始動記憶（当り始動記憶）には「当」と記した。また、消化順序は数字により示している。なお、「外」、「当」の文字は説明のために記したものであって、実際には表示されず、遊技者には何れの始動記憶に基づく特図変動表示ゲームで特別結果が導出されるかがわからない。

【0066】

40

図 3 に示す例では、当り始動記憶よりも先に消化される二つの始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの変動態様が特殊擬似連変動態様に設定されている。図 3（b）から（e）に示すように、消化順序が一番目の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームでは、4 回の単位変動表示を実行する特殊擬似連変動態様が設定されている。このとき、図 3（b）、（c）に示すように、一回目の単位変動表示を実行した際にカウント表示 43b が 1 加算表示される。そして、以降の単位変動表示においても、カウント表示 43b は単位変動表示を実行する毎に 1 ずつ加算表示され、図 3（e）に示すように四回目の単位変動表示が終了した際には 4 回となる。

【0067】

また、図 3（f）から（i）に示すように、消化順序が二番目の始動記憶に基づく特図

50

変動表示ゲームでも、4回の単位変動表示を実行する特殊擬似連変動態様が設定されている。このとき、カウント表示43bは、図3(b)から(e)に引き続き単位変動表示を実行する毎に1ずつ加算表示され、図3(i)に示すように特図変動表示ゲームの終了時には8回となる。そして、この後、当り始動記憶に基づく特図変動表示ゲームが実行され、特別結果が導出されることとなる。なお、この当り始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおいても特殊擬似連変動態様を設定するようにしても良い。

【0068】

このようにすることで、実際には特別結果が導出されるまで、3回の特図変動表示ゲームしか実行されないが、特殊擬似連変動態様を設定することとカウント表示43bにより単位変動表示の実行回数を表示することにより、実際の特図変動表示ゲームの実行回数より多くの特図変動表示ゲームが実行されたかのような印象を与えることができる。そして、特定状態において十分な回数の変動表示ゲームを実行したかのような感覚を与えることができ、遊技者が得をしたような感覚を与えることができるため、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。以下、このような遊技に関する処理について説明する。

【0069】

まず、遊技制御装置30における遊技の制御について、説明する。なお、この遊技の制御は、主にメイン処理と、所定時間ごと(例えば、2msecごと)に行われるタイマ割込み処理とからなる。

【0070】

メイン処理では、プログラム全体の制御を行うようになっている。図4に示すように、メイン処理においては、はじめにプログラム開始時の処理を行う。このプログラム開始時の処理として、まず、電源投入時の初期化処理(ステップS1)を行い、そして、停電復旧処理(ステップS2)を行う。

【0071】

次に、メインループ処理としてループの処理を行う。このループの処理では、まず、割込みタイマを起動する処理(ステップS3)を行って、CTC(カウンタ タイマ サーキット)を起動する。次に、割込みを禁止する処理(ステップS4)を行い、大当たり判定用乱数などの乱数の初期値を更新して乱数の時間的な規則性を崩すための初期値乱数更新処理(ステップS5)を行って、割込みを許可する処理(ステップS6)を行う。

【0072】

そして、RAM31cの停電検査領域をチェックし、停電が発生したか否かの判定(ステップS7)を行う。なお、停電検査領域には、停電により遊技機の電源が遮断された場合に、チェックデータが設定されるようになっており、通常時はチェックデータが記憶されていない。よって、このチェックデータの有無を判定することで、停電が発生したか否かを判定することができる。

【0073】

停電が発生したか否かの判定(ステップS7)において、停電が発生していない場合(ステップS7; No)は、上述の割込みを禁止する処理(ステップS4)に戻り、以降、電源の遮断がなければ割込みを禁止する処理(ステップS4)から停電が発生したか否かの判定(ステップS7)を繰り返し行う。

【0074】

一方、停電が発生したか否かの判定(ステップS7)において、停電が発生した場合(ステップS7; Yes)は、停電発生時の処理(ステップS8)を行う。なお、停電発生の直後は、バックアップ電源により停電発生時の処理を実行可能な電力が供給されるようになっている。停電発生時の処理(ステップS8)では、まず、割り込みを禁止する処理を行う。そして、全出力ポートをOFFにする処理を行い、停電検査領域をクリアする処理を行う。さらに、停電復旧検査領域に停電復旧検査領域チェックデータをセーブする処理を行った後、RAM31cの電源遮断時のチェックサムを算出する処理を行い、RAM31cへのアクセスを禁止する処理を行って遊技機の電源遮断を待つ。このように、停電復旧検査領域に停電復旧検査領域チェックデータをセーブするとともに、電源遮断時のチ

10

20

30

40

50

チェックサムを算出することで、電源の遮断の前にRAM 31cに記憶されていた情報が正しくバックアップされているかを電源投入時に判断することができる。

【0075】

次に、タイマ割込み処理について説明する。図5に示すように、このタイマ割込み処理においては、まず、レジスタのデータを待避する処理(ステップS10)を行う。次に、各種センサ(始動口SW7d、ゲートSW4a、入賞口SW12a, 12a, ...、カウントSW10c、ガラス枠開放SW146、内枠開放SW121など)からの入力処理や、各種処理でセットされた出力データに基づき、ソレノイド(大入賞口SOL10b、普電開閉SOL7b)等のアクチュエータの駆動制御を行うための出力処理を行う入出力処理(ステップS11)を行う。

10

【0076】

次に、各種処理で送信バッファにセットされたコマンドを演出制御装置40等へ出力するコマンド送信処理(ステップS12)を行う。そして、特図変動表示ゲームの当たりはずれを判定するための大当たり判定用乱数、特図変動表示ゲームの大当たり図柄を判定するための大当たり図柄乱数、普図変動表示ゲームの当たりはずれを判定するための当たり乱数を更新する乱数更新処理1(ステップS13)を行う。次に、乱数の初期値を更新し、乱数の時間的な規則性を崩すための初期値乱数更新処理(ステップS14)を行う。

【0077】

次に、特図変動表示ゲームに関連した飾り特図変動表示ゲームにおける変動パターンを決定する乱数を更新するための乱数更新処理2(ステップS15)を行う。次に、始動口SW7d、ゲートSW4a、入賞口SW12a, 12a, ...、カウントSW10cから信号の入力があるか否か(遊技球の検出を示す信号が入力されているか否か)を監視する入賞口スイッチ監視処理(ステップS16)を行う。そして、各信号とエラーの監視を行うエラー監視処理(ステップS17)を行い、特図変動表示ゲームに関する処理を行う特図ゲーム処理(ステップS18)、普図変動表示ゲームに関する処理を行う普図ゲーム処理(ステップS19)を行う。

20

【0078】

次に、遊技機100に設けられ、遊技に関する各種情報を表示するセグメントLEDに関する処理を行うセグメントLED編集処理(ステップS20)を行う。そして、外部の管理装置へ出力する信号を出力バッファにセットする処理を行う外部情報編集処理(ステップS21)を行う。次に、割込み終了宣言をする処理(ステップS22)を行い、待避したレジスタのデータを復帰する処理(ステップS23)を行った後、割込みを許可する処理(ステップS24)を行い、タイマ割込み処理を終了する。

30

【0079】

図6に示すように、上述のタイマ割込み処理(図5参照)における特図ゲーム処理では、始動口SW7dの入力の監視と、特図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図の表示の設定を行う。この特図ゲーム処理では、まず、第1始動入賞口13、普通変動入賞装置7への入賞の監視と、入賞に基づき各種乱数値の記憶を行う始動口監視処理(ステップS30)を行う。そして、特図変動表示ゲームの実行に関する処理として、特図ゲーム処理番号を取得する処理(ステップS31)を行い、取得した特図ゲーム処理番号に基づき特図ゲーム分岐処理(ステップS32)を行った後、特図変動制御処理(ステップS33)を行って特図ゲーム処理を終了する。

40

【0080】

図7に示すように始動口監視処理では、まず、始動入賞があるか否かの判定(ステップS40)を行う。この始動入賞があるか否かの判定(ステップS40)では、始動入賞があった場合に始動口SW7dから出力される遊技球の検出信号の有無により判定を行う。始動入賞があるか否かの判定(ステップS40)において、始動入賞がない場合(ステップS40; N)は、始動口監視処理を終了する。また、始動入賞があるか否かの判定(ステップS40)において、始動入賞がある場合(ステップS40; Y)は、特図始動記憶数を取得する処理(ステップS41)を行い、特図始動記憶数が上限値(例えば4)であ

50

るか否かの判定（ステップS 4 2）を行う。

【0081】

特図始動記憶数が上限値であるか否かの判定（ステップS 4 2）において、特図始動記憶数が上限値である場合（ステップS 4 2；Y）すなわち、これ以上始動記憶を記憶できない場合は、始動口監視処理を終了する。また、特図始動記憶数が上限値であるか否かの判定（ステップS 4 2）において、特図始動記憶数が上限値でない場合（ステップS 4 2；N）は、特図始動記憶数を1インクリメントする処理（ステップS 4 3）を行い、大当り判定用乱数値を記憶する処理（ステップS 4 4）、大当り図柄乱数を記憶する処理（ステップS 4 5）を行う。これらの各種乱数値を記憶する処理（ステップS 4 4、S 4 5）では、更新した特図始動記憶数数に対応して設定される各種乱数値のセーブ領域に、抽出した各種乱数値を記憶する処理を行う。

10

【0082】

各種乱数値を記憶する処理を行った後、特図保留情報判定処理（ステップS 4 6）を行い、表示装置43の表示部43aに表示する飾り特図保留数のコマンドを設定する処理（ステップS 4 7）を行って、表示部43aにおける特図保留数の表示設定を行い、始動口監視処理を終了する。

【0083】

図8に示すように、特図保留情報判定処理では、記憶された始動記憶について結果や変動パターンの判定を行う。この特図保留情報判定処理では、まず、大当り判定用乱数を記憶する処理（ステップS 4 4）で記憶された大当り判定用乱数値を取得する処理（ステップS 5 0）を行い、当り値があるか否かの判定（ステップS 5 1）を行う。

20

【0084】

当り値があるか否かの判定（ステップS 5 1）では、取得した大当り判定用乱数値が大当り判定値と一致するかが判定される。この当り値があるか否かの判定（ステップS 5 1）において、当り値がある場合（ステップS 5 1；Y）、すなわち、取得した大当り判定用乱数値が大当り判定値と一致する場合は、大当り情報設定処理（ステップS 5 3）を行い、大当り図柄乱数を取得する処理（ステップS 5 4）を行う。大当り情報設定処理（ステップS 5 4）では、大当り判定用乱数値の判定を行った結果、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおいて特別結果が導出される旨の情報などを記憶する処理を行う。

【0085】

30

また、当り値があるか否かの判定（ステップS 5 1）において、当り値がない場合（ステップS 5 1；N）、すなわち、取得した大当り判定用乱数値が大当り判定値と一致しない場合は、はずれ情報設定処理（ステップS 5 2）を行い、大当り図柄乱数を取得する処理（ステップS 5 4）を行う。はずれ情報設定処理（ステップS 5 2）では、大当り判定用乱数値の判定を行った結果、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおいて特別結果が導出されない旨の情報などを記憶する処理を行う。

【0086】

大当り図柄乱数を取得する処理（ステップS 5 4）では、大当り図柄乱数を記憶する処理（ステップS 4 5）で記憶された大当り図柄乱数値を取得する処理を行う。その後、図柄乱数情報設定処理（ステップS 5 5）を行い、特図保留情報判定処理を終了する。図柄乱数情報設定処理（ステップS 5 5）では、取得した大当り図柄乱数値の判定を行って、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおいて導出される結果態様の種類に関する情報などを記憶する処理を行う。なお、結果態様の種類とは、例えば、特別結果では、特別遊技状態の終了後に時短遊技状態とする通常特別結果態様と、特別遊技状態の終了後に確変遊技状態とする確変特別結果態様とがある。このことから、判定手段（遊技制御装置30）が、始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始時に始動記憶に記憶された各種乱数値の判定を行う他、所定のタイミングで（ここでは始動入賞口への遊技球の入賞時）始動記憶手段に記憶された乱数値を判定値と比較判定することとなる。

40

【0087】

図9に示すように、上述の特図ゲーム処理（図6参照）において行われる特図ゲーム分

50

岐処理（ステップS 3 2）では、特図ゲーム処理番号を取得する処理（ステップS 3 1）で取得した特図ゲーム処理番号に基づき、実行する処理が選択されるようになっている。この特図ゲーム分岐処理では、まず、処理番号が0であるか否かの判定（ステップS 6 0）を行う。この処理番号が0であるか否かの判定（ステップS 6 0）において、処理番号が0である場合（ステップS 6 0；Y）は、特図普段処理（ステップS 6 1）を行い、処理番号が1であるか否かの判定（ステップS 6 2）を行う。特図普段処理（ステップS 6 1）では、特別図柄の変動開始を監視し、特別図柄の変動開始の設定や演出の設定、又は特図普段処理を行うために必要な情報の設定を行うようになっている。一方、処理番号が0であるか否かの判定（ステップS 6 0）において、処理番号が0でない場合（ステップS 6 0；N）は、処理番号が1であるか否かの判定（ステップS 6 2）を行う。

10

【0088】

処理番号が1であるか否かの判定（ステップS 6 2）において、処理番号が1である場合（ステップS 6 2；Y）は、特図変動開始処理2（ステップS 6 3）を行い、処理番号が2であるか否かの判定（ステップS 6 4）を行う。特図変動開始処理2（ステップS 6 3）では、特別図柄の変動に係る情報の設定を行うようになっており、例えば、始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの実行に伴い、始動記憶を1デクリメントする処理を行う。一方、処理番号が1であるか否かの判定（ステップS 6 2）において、処理番号が1でない場合（ステップS 6 2；N）は、処理番号が2であるか否かの判定（ステップS 6 4）を行う。

【0089】

20

処理番号が2であるか否かの判定（ステップS 6 4）において、処理番号が2である場合（ステップS 6 4；Y）は、特図変動中処理（ステップS 6 5）を行い、処理番号が3であるか否かの判定（ステップS 6 6）を行う。特図変動中処理（ステップS 6 5）では、特図変動表示ゲームにおける時間（変動時間など）を管理するためのタイマの更新や、特図表示中処理を行うために必要な情報の設定を行うようになっている。一方、処理番号が2であるか否かの判定（ステップS 6 4）において、処理番号が2でない場合（ステップS 6 4；N）は、処理番号が3であるか否かの判定（ステップS 6 6）を行う。

【0090】

処理番号が3であるか否かの判定（ステップS 6 6）において、処理番号が3である場合（ステップS 6 6；Y）は、特図表示中処理（ステップS 6 7）を行い、処理番号が4であるか否かの判定（ステップS 6 8）を行う。特図表示中処理（ステップS 6 7）では、特図変動表示ゲームにおける時間（停止図柄表示時間など）を管理するためのタイマの更新や、特図変動表示ゲームが大当たりであった場合に行われるファンファーレ/インターバル中処理を行うために必要な情報の設定を行うようになっている。一方、処理番号が3であるか否かの判定（ステップS 6 6）において、処理番号が3でない場合（ステップS 6 6；N）は、処理番号が4であるか否かの判定（ステップS 6 8）を行う。

30

【0091】

処理番号が4であるか否かの判定（ステップS 6 8）において、処理番号が4である場合（ステップS 6 8；Y）は、特別遊技状態に関する処理であるファンファーレ/インターバル中処理（ステップS 6 9）を行い、処理番号が5であるか否かの判定（ステップS 7 0）を行う。一方、処理番号が4であるか否かの判定（ステップS 6 8）において、処理番号が4でない場合（ステップS 6 8；N）は、処理番号が5であるか否かの判定（ステップS 7 0）を行う。

40

【0092】

処理番号が5であるか否かの判定（ステップS 7 0）において、処理番号が5である場合（ステップS 7 0；Y）は、特別遊技状態に関する処理である大入賞口開放中処理（ステップS 7 1）を行い、処理番号が6であるか否かの判定（ステップS 7 2）を行う。一方、処理番号が5であるか否かの判定（ステップS 7 0）において、処理番号が5でない場合（ステップS 7 0；N）は、処理番号が6であるか否かの判定（ステップS 7 2）を行う。

50

【0093】

処理番号が6であるか否かの判定(ステップS72)において、処理番号が6である場合(ステップS72; Y)は、特別遊技状態に関する処理である大入賞口残存球処理(ステップS73)を行い、処理番号が7であるか否かの判定(ステップS74)を行う。一方、処理番号が6であるか否かの判定(ステップS72)において、処理番号が6でない場合(ステップS72; N)は、処理番号が7であるか否かの判定(ステップS74)を行う。

【0094】

処理番号が7であるか否かの判定(ステップS74)において、処理番号が7である場合(ステップS74; Y)は、特別遊技状態に関する処理である大当り終了処理(ステップS75)を行い、特図ゲーム分岐処理を終了する。一方、処理番号が7であるか否かの判定(ステップS74)において、処理番号が7でない場合(ステップS74; N)は、特図ゲーム分岐処理を終了する。

【0095】

特図ゲーム分岐処理で処理番号が0である場合に行われる特図普段処理では、特別図柄の変動開始を監視し、特別図柄の変動開始の設定、又は特図普段処理を行うために必要な情報の設定を行うようになっている。図10に示すように、この特図普段処理では、まず、始動記憶があるか否かの判定(ステップS80)を行う。この始動記憶があるか否かの判定(ステップS80)において、始動記憶がない場合(ステップS80; N)は、客待ちデモフラグの設定があるか否かの判定(ステップS83)を行う。

【0096】

客待ちデモフラグの設定があるか否かの判定(ステップS83)において、客待ちデモフラグの設定が有る場合(ステップS83; Y)は、特図普段処理を終了する。一方、客待ちデモフラグの設定があるか否かの判定(ステップS83)において、客待ちデモフラグの設定がない場合(ステップS83; N)は、客待ちデモフラグをセットする処理(ステップS84)を行い、客待ちデモコマンドの設定(ステップS85)を行って特図普段処理を終了する。なお、ここでセットされた客待ちデモコマンドは、後に演出制御装置40に送信される。演出制御装置では、この客待ちデモコマンドの受信に基づき、例えば、表示装置43の表示部43aに客待ちデモ画像を表示する処理を行う。

【0097】

また、始動記憶があるか否かの判定(ステップS80)において、始動記憶がある場合(ステップS80; Y)は、特図変動表示ゲームに関する情報の設定を行う特図変動開始処理1(ステップS81)を行う。その後、変動開始の情報を記憶する処理(ステップS82)を行って特図普段処理を終了する。この変動開始の情報を記憶する処理(ステップS82)においては、特図処理番号が1に変更され、次回の特図ゲーム分岐処理(図9参照)において特図変動開始処理2が選択されるようになる。

【0098】

図11に示すように、特図普段処理(図10参照)において行われる特図変動開始処理1(ステップS81)では、特図変動表示ゲームに関する情報の設定が行われる。この特図変動開始処理1では、まず大当りであるか否かの判定(ステップS90)を行う。大当りであるか否かの判定(ステップS90)では、処理中の始動記憶に記憶されている大当り判定用乱数値が大当り判定値と一致するかが判定される。この大当りであるか否かの判定(ステップS90)において、大当りである場合(ステップS90; Y)、すなわち、大当り判定用乱数値が大当り判定値と一致する場合は、大当り情報をセットする処理(ステップS91)を行い、停止図柄を設定する処理(ステップS92)を行う。大当り情報をセットする処理(ステップS91)では、例えば、大当りフラグをセットする処理が行われる。また、大当りであるか否かの判定(ステップS90)において、大当りでない場合(ステップS90; N)、すなわち、大当り判定用乱数値が大当り判定値と一致しない場合は、停止図柄を設定する処理(ステップS92)を行う。

【0099】

停止図柄を設定する処理（ステップS 9 2）では、処理中の始動記憶に記憶されている大当たり図柄乱数値に基づき、停止図柄を決定する処理を行う。その後、特殊擬似連実行フラグがあるか否かの判定（ステップS 9 3）を行う。なお、後述するように特殊擬似連実行フラグは、特別遊技状態の終了時に記憶されている始動記憶に、特別結果を導出する始動記憶（当り始動記憶）がある場合に設定されるものである。

【0100】

この特殊擬似連実行フラグがあるか否かの判定（ステップS 9 3）において、特殊擬似連実行フラグがある場合（ステップS 9 3；Yes）は、特殊擬似連用変動テーブルを選択する処理（ステップS 9 4）を行い、特図情報を設定する処理（ステップS 9 6）を行う。これにより、変動パターンとして、特定状態で実行される擬似連変動態様である特殊擬似連変動態様が選択可能となる。また、特殊擬似連実行フラグがあるか否かの判定（ステップS 9 3）において、特殊擬似連実行フラグがない場合（ステップS 9 3；No）は、対応する変動テーブルを選択する処理（ステップS 9 5）を行い、特図情報を設定する処理（ステップS 9 6）を行う。

10

【0101】

なお、対応する変動テーブルを選択する処理（ステップS 9 5）では、特図変動表示ゲームの遊技結果（大当たりもしくははずれ）や、現在の遊技状態としての特図変動表示ゲームの確率状態（通常確率状態もしくは確変状態）、現在の遊技状態としての普通変動入賞装置7の動作状態（通常動作状態もしくは時短動作状態）、始動記憶数などにより、適切な変動テーブルを選択するようになっている。その後、特図変動表示ゲームに関して設定された情報である特図情報を設定する処理（ステップS 9 6）を行って、特図変動開始処理1を終了する。このことから、判定手段（遊技制御装置30）が、始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始時に始動記憶に記憶された各種乱数値の判定を行うこととなる。

20

【0102】

図12に示すように、特図ゲーム分岐処理（図9参照）で処理番号が1である場合に行われる特図変動開始処理2では、特別図柄の変動に係る情報の設定を行うようになっている。この特図普段処理では、まず、変動パターンを設定する処理（ステップS 100）を行う。この変動パターンを設定する処理（ステップS 100）では、始動記憶に記憶された変動パターン（変動態様）を決定するための乱数値に基づき変動パターンを決定する処理を行う。

30

【0103】

変動パターンの決定においては、特図変動表示ゲームの遊技結果（大当たりもしくははずれ）や、現在の遊技状態としての特図変動表示ゲームの確率状態（通常確率状態もしくは確変状態）、現在の遊技状態としての普通変動入賞装置7の動作状態（通常動作状態もしくは時短動作状態）、現在の遊技状態としての演出状態（通常状態もしくは連続予告状態）、始動記憶数などにより、適切な変動パターンが選択されるようになっている。すなわち、変動パターンを決定するための乱数値を判定する判定値の設定が異なる複数の判定テーブルが設定されており、上述したように遊技状態などに応じて適切な判定テーブルを選択して変動パターンを決定するようになっている。また、変動パターンとして擬似連変動態様が選択された場合は、同時に当該擬似連変動態様における単位変動表示の回数（単位変動表示回数）も決定されるようになっている。すなわち、遊技制御装置30が、擬似連変動態様における単位変動表示の実行回数である単位変動表示回数を決定する単位変動表示回数決定手段をなす。

40

【0104】

次に、記憶領域をシフトする処理（ステップS 101）を行う。この記憶領域をシフトする処理（ステップS 101）では、始動記憶の各種乱数セーブ領域をシフトする処理を行うとともに、シフト後の空領域をクリアする処理を行う。すなわち、最先の始動記憶に関する特図変動表示ゲームが実行されることに伴い、以降の順位で保留となっている始動記憶の順位を1つずつ繰り上げる処理を行う。

50

【0105】

そして、表示装置43に表示する飾り特図変動表示ゲームに関する設定として、飾り特図変動パターンコマンドを設定する処理(ステップS102)を行い、飾り特図コマンドを設定する処理(ステップS103)を行う。その後、特図保留数(始動記憶数)を1デクリメントする処理(ステップS104)を行い、飾り特図保留数コマンドを設定する処理(ステップS105)を行って特図変動開始処理2を終了する。なお、この特図変動開始処理2の終了により、特図処理番号が2に変更され、次回の特図ゲーム分岐処理において特図変動中処理が選択されるようになる。また、特図変動開始処理2で設定されたコマンドは、後に演出制御装置40に送信されるようになっており、演出制御装置40では受信したコマンドに基づき各種制御を行うようになっている。

10

【0106】

図13に示すように、特図ゲーム分岐処理(図9参照)で処理番号が7である場合に行われる大当たり終了処理では、特別遊技状態の終了後の特図変動表示ゲームに係る情報の設定を行うようになっている。この大当たり終了処理では、まず、エンディングが終了したか否かの判定(ステップS110)を行う。このエンディングが終了したか否かの判定(ステップS110)では、特別遊技状態の最後に実行されるエンディングが終了したかが判定される。エンディングが終了したか否かの判定(ステップS110)において、エンディングが終了していない場合(ステップS110;N)は、始動記憶内の情報を取得する処理(ステップS115)を行い、当たり値があるか否かの判定(ステップS116)を行う。

20

【0107】

始動記憶内の情報を取得する処理(ステップS115)では、始動記憶に記憶されている各種乱数値を取得する処理を行う。また、当たり値があるか否かの判定(ステップS116)では、取得した各種乱数値のうち大当たり判定用乱数値が大当たり判定値と一致するかが判定される。このことから、判定手段(遊技制御装置30)が、始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始時に始動記憶に記憶された各種乱数値の判定を行う他、所定のタイミングで(ここでは特別遊技状態の終了前)始動記憶手段に記憶された乱数値を判定値と比較判定することとなる。

【0108】

この当たり値があるか否かの判定(ステップS116)において、当たり値がない場合(ステップS116;N)、すなわち、取得した大当たり判定用乱数値が大当たり判定値と一致しない場合は、大当たり終了処理を終了する。また、当たり値があるか否かの判定(ステップS116)において、当たり値がある場合(ステップS116;Y)、すなわち、取得した大当たり判定用乱数値が大当たり判定値と一致する場合は、特殊擬似連実行フラグをセットする処理(ステップS117)を行い、保留数情報をセットする処理(ステップS118)を行って、大当たり終了処理を終了する。

30

【0109】

この特殊擬似連実行フラグをセットする処理(ステップS117)で特殊擬似連フラグがセットすることで、上述した特図変動開始処理1(図11参照)において特殊擬似連用変動テーブルが選択されるようになる。なお、特殊擬似連実行フラグは、始動記憶内に記憶されている当たり値が記憶された始動記憶に基づく特図変動表示ゲームで特別結果が導出されることに基づきクリアされる。また、保留数情報をセットする処理(ステップS118)では、保留数情報として当たり値が記憶された始動記憶が消化順序に従って数えていくつめにあるか、すなわち、特別結果の導出までに実行される特図変動表示ゲームの回数がセットされる。

40

【0110】

エンディングが終了したか否かの判定(ステップS110)において、エンディングが終了した場合(ステップS110;Y)は、各種情報コマンドを設定する処理(ステップS111)を行い、時短作動時のテーブルをセットする処理(ステップS112)を行う。各種情報コマンドを設定する処理(ステップS111)では、特別遊技状態の終了後の

50

遊技に関する各種情報として、例えば、特別遊技状態の終了後に実行される特定状態をなす確変遊技状態もしくは時短遊技状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数である実行可能回数に関する情報を含むコマンドが設定される。

【0111】

時短作動時のテーブルをセットする処理（ステップS112）では、遊技状態を時短遊技状態に変更するためのデータが含まれている時短作動時のテーブルをセットする処理を行う。その後、高確率であるか否かの判定（ステップS113）を行い、特別遊技状態の終了後における特図変動表示ゲームの確率状態が確変状態であるかを判定する。

【0112】

この高確率であるか否かの判定（ステップS113）において、高確率状態（確変状態）である場合（ステップS113；Y）は、高確率時のテーブルをセットする処理（ステップS114）を行い、大当たり終了処理を終了する。高確率時のテーブルをセットする処理（ステップS114）では、遊技状態を確変遊技状態に変更するためのデータが含まれている高確率時のテーブルをセットする処理を行う。これにより、特別遊技状態の終了後の遊技状態が確変遊技状態となる。また、高確率であるか否かの判定（ステップS113）において、高確率状態（確変状態）でない場合（ステップS113；N）は、大当たり終了処理を終了する。この場合は、時短作動時のテーブルがセットされたままとなるので、特別遊技状態の終了後の遊技状態が時短遊技状態となる。

【0113】

演出制御装置40では、特図変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームに関する処理として、図14に示す変動表示処理が行われる。この変動表示処理では、まず、変動コマンドを受信したか否かの判定（ステップS120）を行う。変動コマンドは、特図変動表示ゲームの開始時に遊技制御装置30から演出制御装置40に送信されるコマンドである。この変動コマンドを受信したか否かの判定（ステップS120）において、変動コマンドを受信していない場合（ステップS120；N）は、変動表示処理を終了する。また、変動コマンドを受信したか否かの判定（ステップS120）において、変動コマンドを受信した場合（ステップS120；Y）は、特殊擬似連変動コマンドを受信したか否かの判定（ステップS121）を行う。

【0114】

特殊擬似連変動コマンドは、遊技制御装置30で特図変動表示ゲームの変動パターンとして特殊擬似連変動態様が選択された場合に演出制御装置40に送信されるコマンドである。この特殊擬似連変動コマンドを受信したか否かの判定（ステップS121）において、特殊擬似連変動コマンドを受信していない場合（ステップS121；N）は、通常変動表示処理（ステップS122）を行い、変動表示処理を終了する。通常変動表示処理（ステップS122）では、遊技制御装置30から受信した情報に基づき、通常変動態様もしくは特殊擬似連変動態様以外の擬似連変動態様で飾り特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。また、特殊擬似連変動コマンドを受信したか否かの判定（ステップS121）において、特殊擬似連変動コマンドを受信した場合（ステップS121；Y）は、擬似連実行回数をセットする処理（ステップS123）を行う。

【0115】

擬似連実行回数をセットする処理（ステップS123）では、特殊擬似連変動コマンドに含まれる情報に基づき、擬似連変動表示ゲームの実行回数である擬似連実行回数を決定し、その値を擬似連カウンタにセットする処理を行う。なお、擬似連変動表示ゲームとは一回の単位変動表示を意味し、擬似連実行回数とは、擬似連変動態様における単位変動表示の回数を意味する。

【0116】

擬似連実行回数をセットする処理（ステップS123）を行った後、擬似連変動表示ゲーム処理（ステップS124）を行って単位変動表示を開始し、カウント表示43bを1インクリメントする処理（ステップS125）を行う。カウント表示43bを1インクリメントする処理（ステップS125）では、表示部43aに表示するカウント表示43b

10

20

30

40

50

において1加算する処理を行う。これにより、単位変動表示の実行毎にカウント表示43bが加算されるようになる。すなわち、演出制御装置40が、特定状態で実行する特図変動表示ゲームに関する情報を報知する報知制御手段をなす。また、演出制御装置40が、単位変動表示の実行回数を報知する実行回数報知制御手段をなす。

【0117】

次に、擬似連変動表示ゲームが終了したか否かの判定(ステップS126)を行う。擬似連変動表示ゲームが終了したか否かの判定(ステップS126)では、一回の単位変動表示が終了したかが判定される。この擬似連変動表示ゲームが終了したか否かの判定(ステップS126)において、擬似連変動表示ゲームが終了していない場合(ステップS126;N)は、再び擬似連変動表示ゲームが終了したか否かの判定(ステップS126)を行う。また、擬似連変動表示ゲームが終了したか否かの判定(ステップS126)において、擬似連変動表示ゲームが終了した場合(ステップS126;Y)は、擬似連実行回数を1デクリメントする処理(ステップS127)を行う。この擬似連実行回数を1デクリメントする処理(ステップS127)では、擬似連カウンタの値を1減算する処理を行い、擬似連実行回数が0であるか否かの判定(ステップS128)を行う。

10

【0118】

擬似連実行回数が0であるか否かの判定(ステップS128)では、擬似連カウンタの値が0であるかが判定される。この擬似連実行回数が0であるか否かの判定(ステップS128)において、擬似連実行回数が0である場合(ステップS128;Y)は、変動表示処理を終了する。この場合は予定していた擬似連変動表示ゲーム(単位変動表示)が全て終了し、特図変動表示ゲームが終了した場合である。また、擬似連実行回数が0であるか否かの判定(ステップS128)において、擬似連実行回数が0でない場合(ステップS128;N)は、擬似連変動表示ゲーム処理(ステップS124)に戻り、次の擬似連変動表示ゲームを開始する。

20

【0119】

なお、特定状態である確変遊技状態もしくは時短遊技状態において特殊擬似連変動態様が選択されず通常変動態様が選択された場合でもカウント表示43bの加算処理は行われるようになっている。

【0120】

以上のような処理により、特定状態である確変遊技状態もしくは時短遊技状態において上述の図3に示すような特殊擬似連変動態様を実行する遊技が行われることとなり、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。なお、特殊擬似連用変動テーブルを選択した場合に、必ず特殊擬似連変動態様が選択されるようにしてもよいし、所定の確率で特殊擬似連変動態様が選択されるようにしても良い。また、特定状態をなす確変遊技状態もしくは時短遊技状態において、特殊擬似連フラグがセットされておらず、対応する変動テーブルが選択された場合にも所定の確率で擬似連変動態様を選択できるようにしても良い。すなわち、当り始動記憶がない場合にも所定の確率で所定の始動記憶の変動態様を擬似連変動態様に設定するようにしても良い。このようにすることで、遊技の内容を多彩なものとすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また判定手段が、始動記憶手段に記憶された乱数値を判定値と比較判定する所定のタイミングを特図変動表示ゲームの開始時、始動入賞口への遊技球の入賞時、特別遊技状態の終了時としたが、これに限られるものではなく、その他のタイミングで行うようにしても良い。

30

40

【0121】

以上のことから、始動入賞口(第1始動入賞口13、普通変動入賞装置7)への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に有利な特別遊技状態を発生する遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づき、変動表示ゲームを実行する権利を始動記憶として所定の上限数まで複数記憶可能であるとともに、該始動記憶毎に各種の乱数値を抽出して記憶する始動記憶手段(遊技制御装置30)と、該始動記憶手段に記憶された乱数値を判定値と比較判定する判定手段(遊技制御装置30)と、該判定手段の判定結果に基づき変動表示ゲームを実行するゲ

50

ーム実行制御手段（遊技制御装置 30）と、変動表示ゲームに関する表示を行う表示装置 43 と、ゲーム実行制御手段の制御の下、表示装置 43 で複数の識別図柄を変動表示した後に停止表示して結果態様を表示することで変動表示ゲームを表示する表示制御手段（演出制御装置 40）と、特別遊技状態の終了後に特定状態を発生する特定状態発生手段（遊技制御装置 30）と、特定状態において実行可能な変動表示ゲームの回数である実行可能回数を決定する実行可能回数決定手段（遊技制御装置 30）と、特定状態で実行する変動表示ゲームに関する情報を報知する報知制御手段（演出制御装置 40）と、を備え、表示装置 43 における変動表示ゲームの変動態様には、当該変動表示ゲームの実行中に、複数の識別図柄を所定時間変動表示した後に停止する単位変動表示を一回のみ行い結果態様を導出する通常変動態様と、当該変動表示ゲームの実行中に、単位変動表示を二回以上の複数回行って結果態様を導出する擬似連変動態様と、があり、ゲーム実行制御手段が何れかの変動態様を選択して実行するように構成され、報知制御手段は、特定状態の開始からの単位変動表示の実行回数を報知する実行回数報知制御手段（演出制御装置 40）を備えたこととなる。

10

20

30

40

50

【0122】

また、ゲーム実行制御手段（遊技制御装置 30）は、所定のタイミングで判定手段（遊技制御装置 30）による判定を行い、該判定手段による判定の結果、変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶である当り始動記憶がある場合に、当該当り始動記憶および当該当り始動記憶までに変動表示ゲームを実行する始動記憶のうち、所定の始動記憶の変動態様を擬似連変動態様に設定するようにしたこととなる。

【0123】

また、ゲーム実行制御手段（遊技制御装置 30）は、判定手段（遊技制御装置 30）による判定の結果、当り始動記憶がない場合にも所定の確率で所定の始動記憶の変動態様を擬似連変動態様に設定するようにしたこととなる。

【0124】

次に、上述した実施形態の遊技機の第 1 変形例について図 15 を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、確変特別結果態様に基づく特別遊技状態が発生した場合に、始動記憶に通常特別結果態様を導出する始動記憶がある場合に特殊擬似連変動態様を設定可能とするようにしている。

【0125】

本変形例の遊技機では、図 13 に示した大当り終了処理に換えて図 15 に示す大当り終了処理が行われる。この大当り終了処理では、まず、エンディングが終了したか否かの判定（ステップ S 110）を行い、エンディングが終了していない場合（ステップ S 110；N）は、確変大当り中であるか否かの判定（ステップ S 130）を行う。

【0126】

確変大当り中であるか否かの判定（ステップ S 130）では、確変特別結果態様に基づく特別遊技状態の実行中であるかが判定される。この確変大当り中であるか否かの判定（ステップ S 130）において、確変大当り中でない場合（ステップ S 130；N）は、大当り終了処理を終了する。また、確変大当り中であるか否かの判定（ステップ S 130）において、確変大当り中である場合（ステップ S 130；Y）は、始動記憶内の情報を取得する処理（ステップ S 115）を行い、通常当り値があるか否かの判定（ステップ S 131）を行う。

【0127】

始動記憶内の情報を取得する処理（ステップ S 115）では、始動記憶に記憶されている各種乱数値を取得する処理を行う。また、通常当り値があるか否かの判定（ステップ S 131）では、取得した各種乱数値のうち大当り判定用乱数値が大当り判定値と一致し、かつ、大当り図柄乱数値の判定結果が通常特別結果態様を導出するものであるかが判定される。すなわち、通常特別結果態様を導出することとなる大当り判定値及び大当り図柄乱

数値が記憶された始動記憶が通常当り値が記憶された始動記憶である。

【0128】

この通常当り値があるか否かの判定（ステップS131）において、通常当り値がない場合（ステップS131；N）は、大当り終了処理を終了する。また、通常当り値があるか否かの判定（ステップS131）において、通常当り値がある場合（ステップS131；Y）は、特殊擬似連実行フラグをセットする処理（ステップS117）を行い、保留数情報をセットする処理（ステップS118）を行って、大当り終了処理を終了する。

【0129】

この特殊擬似連実行フラグをセットする処理（ステップS117）で特殊擬似連フラグがセットされることで、上述した特図変動開始処理1（図11参照）において特殊擬似連
10 用変動テーブルが選択されるようになる。なお、特殊擬似連実行フラグは、始動記憶内に記憶されている通常当り値が記憶された始動記憶に基づく特図変動表示ゲームで特別結果が導出されることに基づきクリアされる。また、保留数情報をセットする処理（ステップS118）では、保留数情報として通常当り値が記憶された始動記憶が消化順序に従って数えていくつめにあるか、すなわち、特別結果の導出までに実行される特図変動表示ゲームの回数がセットされる。

【0130】

また、エンディングが終了したか否かの判定（ステップS110）において、エンディングが終了した場合（ステップS110；Y）は、各種情報コマンドを設定する処理（ステップS111）を行い、時短作動時のテーブルをセットする処理（ステップS112）
20 を行う。その後、高確率であるか否かの判定（ステップS113）を行う。

【0131】

この高確率であるか否かの判定（ステップS113）において、高確率状態（確変状態）である場合（ステップS113；Y）は、高確率時のテーブルをセットする処理（ステップS114）を行い、大当り終了処理を終了する。また、高確率であるか否かの判定（ステップS113）において、高確率状態（確変状態）でない場合（ステップS113；N）は、大当り終了処理を終了する。この場合は、時短作動時のテーブルがセットされた
ままとになるので、特別遊技状態の終了後の遊技状態が時短遊技状態となる。

【0132】

このような処理により、確変遊技状態である場合において、判定手段による判定の結果
30 、特図変動表示ゲームの結果として通常特別結果態様を導出する始動記憶がある場合に、所定の始動記憶の変動態様が擬似連変動態様に設定されることとなり、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。すなわち、確変遊技状態である場合に通常特別結果態様が導出された場合は、特別結果が導出されにくい確率状態に移行することとなるので、遊技者は損をしたという感覚を覚えてしまう。このような場合に、擬似連変動態様を実行することで、実際の変動表示ゲームの実行回数よりも多い回数が報知されることとなり、特定状態において十分な回数の変動表示ゲームを実行したかのような感覚を与えることができ、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。

【0133】

以上のことから、変動表示ゲームで特別結果が導出される確率が、第1の確率である第1確率状態（通常確率状態）と、第1の確率よりも高い第2の確率である第2確率状態（確変状態）と、の何れかに設定する確率設定手段（遊技制御装置30）と、記変動表示ゲームで特別結果を導出する場合に、始動記憶に基づき特別結果として特別遊技状態の終了後に第1確率状態とする第1特別結果（通常特別結果態様）と、特別遊技状態の終了後に第2確率状態とする第2特別結果（確変特別結果態様）と、の何れかを選択する特別結果態様選択手段（遊技制御装置30）と、を備え、ゲーム実行制御手段（遊技制御装置30）は、第2確率状態である場合において、判定手段（遊技制御装置30）による判定の結果、変動表示ゲームの結果として第1特別結果を導出する始動記憶がある場合に、当該当り始動記憶および当該当り始動記憶までに変動表示ゲームを実行する始動記憶のうち、所定の始動記憶の変動態様を擬似連変動態様に設定するようにしたこととなる。
40
50

【 0 1 3 4 】

次に、上述した実施形態の遊技機の第 2 変形例について図 1 6 から 2 5 を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、当り始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの終了時に単位変動表示回数が実行可能回数よりも多くなるようにしている。

【 0 1 3 5 】

図 1 6 には本変形例の遊技機における特定状態での遊技の一例を示した。図 1 6 (a) に示すように、特別遊技状態の終了後であって特定状態の開始時には、表示部 4 3 a に実行可能回数が表示される。なお、この例は特別遊技状態の終了後に、時短遊技状態となった例であって実行可能回数は 2 0 回であり、「ちゃんすたいむ！！ 2 0 回」の表示がなされる。そして、図 1 6 (b) に示すように、特定状態における遊技が進行し、特定状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数に残り一回となった際に、始動記憶に当り始動記憶がある状態となっている。なお、この例での当り始動記憶は、消化順序で 2 番目の始動記憶となっている。このような場合に、所定の始動記憶の変動態様が擬似連変動態様に設定されることとなる。なお、この場合に設定される擬似連変動態様が特定変動態様となる。

10

【 0 1 3 6 】

この例では、図 1 6 (c) から (f) に示すように、消化順序で一番目である始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの変動態様として、単位変動表示を 2 回行う特定擬似連変動態様が設定されている。この始動記憶に基づく特図変動表示ゲームは、特定状態における 2 0 回目の特図変動表示ゲームである。よって、この特図変動表示ゲームで特定擬似連変動態様が実行されると、特定状態で実行される単位変動表示の回数は実行可能回数を越えることとなる。このとき、図 1 6 (e) 、 (f) に示すように、カウント表示 4 3 b が実行可能回数に達しても、特図変動表示ゲームが継続するとともにカウント表示 4 3 b も加算される。

20

【 0 1 3 7 】

また、図 1 6 (g) から (j) に示すように、消化順序で二番目である始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの変動態様としても、単位変動表示を 2 回行う特定擬似連変動態様が設定されている。そして、図 1 6 (j) に示すように、特別結果が導出される際には、カウント表示 4 3 b が実行可能回数である 2 0 回を越えるようになっている。また、図 1 6 (e) から (j) に示すように、カウント表示 4 3 b が実行可能回数を越えた後には、演出表示 4 3 c が表示されるようになっており、通常の特定期間とは異なる状態になっていることを遊技者が認識できるようになっている。

30

【 0 1 3 8 】

また、この例では、特定状態の開始から数えて 2 1 回目の特図変動表示ゲームで特別結果が導出される場合であるため、本来であれば特定状態が終了した後に実行される特図変動表示ゲームで特別結果が導出されることとなる。しかし、カウント表示 4 3 b の継続や演出表示 4 3 c の表示により、特定状態が延長されたかのような印象を与えることができ、遊技者に得をした感覚を与えると同時に遊技の興趣を向上することができる。また、遊技者に報知される単位変動表示の実行回数が、特定状態の当初に報知された実行可能回数を越える場合に特別結果が導出される可能性が高まるという従来にない新たな遊技の展開を行うことができ、遊技の興趣を向上することができる。また、特定状態の終了時まで特別結果の導出に対する遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣を向上することができる。以下、このような遊技に関する処理について説明する。

40

【 0 1 3 9 】

遊技制御装置 3 0 では、特図ゲーム分岐処理 (図 9 参照) における特図表示中処理として、図 1 7 に示すような処理が行われる。この特図表示中処理では、まず、特図変動表示ゲームの図柄停止時間が終了したか否かの判定 (ステップ S 1 5 0) を行う。この図柄停止時間が終了したか否かの判定 (ステップ S 1 5 0) において、図柄停止時間が終了して

50

いない場合（ステップ S 1 5 0 ; N）は、特図表示中処理を終了する。また、図柄停止時間が終了したか否かの判定（ステップ S 1 5 0）において、図柄停止時間が終了した場合（ステップ S 1 5 0 ; Y）は、大当たりであるか否かの判定（ステップ S 1 5 1）を行う。

【 0 1 4 0 】

大当たりであるか否かの判定（ステップ S 1 5 1）では、導出された結果態様が特別結果であるかが判定される。この大当たりであるか否かの判定（ステップ S 1 5 1）において、大当たりでない場合（ステップ S 1 5 1 ; N）は、時短中であるか否かの判定（ステップ S 1 5 4）を行う。また、大当たりであるか否かの判定（ステップ S 1 5 1）において、大当たりである場合（ステップ S 1 5 1 ; Y）は、特別結果が導出されたことに関する情報を記憶する処理である大当たり情報をセットする処理（ステップ S 1 5 2）を行い、特定擬似連フラグがあるか否かの判定（ステップ S 1 5 3）を行う。

10

【 0 1 4 1 】

特定擬似連フラグがあるか否かの判定（ステップ S 1 5 3）では、後述するように、特定状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数に残り一回となった際に、始動記憶に当り始動記憶がある場合にセットされる特定擬似連フラグがあるかが判定される。この特定擬似連フラグがあるか否かの判定（ステップ S 1 5 3）において、特定擬似連フラグがある場合（ステップ S 1 5 3 ; Y）は、特定擬似連フラグをクリアする処理（ステップ S 1 6 3）を行い、特図表示中処理を終了する。また、特定擬似連フラグがあるか否かの判定（ステップ S 1 5 3）において、特定擬似連フラグがない場合（ステップ S 1 5 3 ; N）は、時短中であるか否かの判定（ステップ S 1 5 4）を行う。

20

【 0 1 4 2 】

時短中であるか否かの判定（ステップ S 1 5 4）では、遊技状態が特定状態である確変遊技状態もしくは時短遊技状態であるかが判定される。この時短中であるか否かの判定（ステップ S 1 5 4）において、時短中でない場合（ステップ S 1 5 4 ; N）は、特図表示中処理を終了する。また、時短中であるか否かの判定（ステップ S 1 5 4）において、時短中である場合（ステップ S 1 5 4 ; Y）は、高確率中であるか否かの判定（ステップ S 1 5 5）を行う。

【 0 1 4 3 】

高確率中であるか否かの判定（ステップ S 1 5 5）では、遊技状態が確変遊技状態であるかが判定される。この高確率中であるか否かの判定（ステップ S 1 5 5）において、高確率中である場合（ステップ S 1 5 5 ; Y）は、特図表示中処理を終了する。また、高確率中であるか否かの判定（ステップ S 1 5 5）において、高確率中でない場合（ステップ S 1 5 5 ; N）、すなわち、時短遊技状態である場合には、時短設定カウンタ値を取得する処理（ステップ S 1 5 6）を行う。

30

【 0 1 4 4 】

時短設定カウンタ値を取得する処理（ステップ S 1 5 6）では、時短設定カウンタの値を取得する処理を行う。そして、取得した時短設定カウンタ値の値を 1 デクリメントして時短設定カウンタの値を更新する処理（ステップ S 1 5 7）を行う。時短設定カウンタは、特定状態の開始時に実行可能回数がセットされるようになっており、特定状態において特図変動表示ゲームを実行することに 1 ずつ減算する処理を行うことで、特定状態の残り回数を管理するようになっている。

40

【 0 1 4 5 】

その後、時短（時短遊技状態）が終了したか否かの判定（ステップ S 1 5 8）を行う。

この時短が終了したか否かの判定（ステップ S 1 5 8）では、時短設定カウンタ値が 0 であるかが判定される。時短が終了したか否かの判定（ステップ S 1 5 8）において、時短が終了した場合（ステップ S 1 5 8 ; Y）は、時短終了コマンドを設定する処理（ステップ S 1 6 4）を行い、特図表示中処理を終了する。また、時短が終了したか否かの判定（ステップ S 1 5 8）において、時短が終了していない場合（ステップ S 1 5 8 ; N）は、時短設定カウンタ値が実行可能回数より 1 少ない値であるか否かの判定（ステップ S 1 5 9）を行う。

50

【0146】

時短設定カウンタ値が実行可能回数より1少ない値であるか否かの判定(ステップS159)において、実行可能回数より1少ない値でない場合(ステップS159;N)は、特図表示中処理を終了する。また、時短設定カウンタ値が実行可能回数より1少ない値であるか否かの判定(ステップS159)において、実行可能回数より1少ない値である場合(ステップS159;N)、すなわち、特定状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数に残り一回となった場合は、始動記憶内に当り値があるか否かの判定(ステップS160)を行う。

【0147】

始動記憶内に当り値があるか否かの判定(ステップS160)では、始動記憶に記憶されている各種乱数値を取得し、取得した各種乱数値のうち大当り判定値と一致する大当り判定用乱数値(当り値)が記憶された始動記憶があるかが判定される。この始動記憶内に当り値があるか否かの判定(ステップS160)において、始動記憶内に当り値がない場合(ステップS160;N)は、特図表示中処理を終了する。また、始動記憶内に当り値があるか否かの判定(ステップS160)において、始動記憶内に当り値がある場合(ステップS160;Y)は、特定擬似連フラグを設定する処理(ステップS161)を行い、保留数情報を設定する処理(ステップS162)を行って、特図表示中処理を終了する。この特定擬似連実行フラグをセットする処理(ステップS161)で特定擬似連フラグがセットされることで、変動パターンの決定のための判定テーブルとして特定擬似連用変動テーブルが選択されるようになる。なお、特定擬似連実行フラグは、始動記憶内に記憶されている当り値が記憶された始動記憶に基づく特図変動表示ゲームで特別結果が導出されることに基づきクリアされる。また、保留数情報をセットする処理(ステップS162)では、保留数情報として当り値が記憶された始動記憶が消化順序に従って数えていくつめにあるか、すなわち、特別結果の導出までに実行される特図変動表示ゲームの回数がセットされる。

【0148】

また、遊技制御装置30では、特図変動開始処理2(図12参照)における変動パターン設定処理として、図18に示すような処理が行われる。この変動パターン設定処理では、まず、特定擬似連フラグがあるか否かの判定(ステップS170)を行う。この特定擬似連フラグがあるか否かの判定(ステップS170)において、特定擬似連フラグがない場合(ステップS170;N)は、大当り結果(大当たりもしくははずれ)や保留数情報(始動記憶数)により変動パターンを選択する処理(ステップS176)を行い、変動パターンを設定する処理(ステップS175)を行って、変動パターン設定処理を終了する。また、特定擬似連フラグがあるか否かの判定(ステップS170)において、特定擬似連フラグがある場合(ステップS170;Y)は、大当たりであるか否かの判定(ステップS171)を行う。

【0149】

大当たりであるか否かの判定(ステップS171)において、大当たりである場合(ステップS171;Y)は、擬似連2回以上の変動パターンを選択する処理(ステップS172)を行い、擬似連回数を決定する処理(ステップS174)を行う。また、大当たりであるか否かの判定(ステップS171)において、大当たりでない場合(ステップS171;N)は、擬似連回数決定用乱数を取得する処理(ステップS173)を行い、擬似連回数を決定する処理(ステップS174)を行う。

【0150】

擬似連2回以上の変動パターンを選択する処理(ステップS172)では、特定擬似連変動態様として、単位変動表示を2回以上行う擬似連変動態様を選択するようにする処理を行う。これは、上述したように、特定状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数に残り一回となった場合に特定擬似連フラグの設定が行われるので、少なくとも単位変動表示を2回以上行う擬似連変動態様を設定して、カウント表示43bが実行可能回数を越えるようにするためである。また、擬似連回数決定用乱数を取得する処理(ステップS173

）では、現在処理中の始動記憶より後に処理される始動記憶が当り始動記憶であるので、抽選により単位変動表示の回数を決定するための擬似連回数決定用乱数を取得する処理を行う。

【0151】

擬似連回数を設定する処理（ステップS174）では、擬似連2回以上の変動パターンを選択する処理（ステップS172）を行った場合は、単位変動表示を2回以上に設定する。また、擬似連回数決定用乱数を取得する処理（ステップS173）を行った場合は、擬似連回数決定用乱数を判定テーブルに参照して単位変動表示の回数を決定する。その後、変動パターンを設定する処理（ステップS175）を行い、上述の処理での結果に基づき変動パターンを設定し、変動パターン設定処理を終了する。

10

【0152】

また、演出制御装置40では、図19に示す時短回数設定処理が行われる。この時短回数設定処理では、まず、大当りが終了したか否かの判定（ステップS180）を行う。大当りが終了したか否かの判定（ステップS180）では、特別遊技状態が終了したかが判定される。この大当りが終了したか否かの判定（ステップS180）において、大当りが終了していない場合（ステップS180；N）は、時短回数設定処理を終了する。また、大当りが終了したか否かの判定（ステップS180）において、大当りが終了した場合（ステップS180；Y）は、時短情報を受信する処理（ステップS181）を行い、時短設定回数をセットする処理（ステップS182）を行って、時短回数設定処理を終了する。

20

【0153】

時短情報を受信する処理（ステップS181）では、遊技制御装置30から特定状態に関する情報を含む時短情報を受信する処理を行う。そして、時短設定回数をセットする処理（ステップS182）では、受信した時短情報に基づき、特定状態において実行可能な特図変動表示ゲームの回数である実行可能回数を時短演出カウンタにセットする処理を行う。この時短演出カウンタは、特定状態において特図変動表示ゲームを実行するごとに1ずつ減算する処理を行い、演出制御装置40において特定状態の終了を監視するためのものである。また、時短設定回数をセットする処理（ステップS182）では、取得した実行可能回数を表示部43aに表示する処理も行う。この処理により、図16（a）に示すような表示がなされる。すなわち、演出制御装置40が、特定状態の開始前に実行可能回数決定手段（遊技制御装置30）で決定された実行可能回数を報知する実行可能回数報知制御手段をなす。

30

【0154】

また、演出制御装置40では、図14に示す変動表示処理に換えて図20に示す変動表示処理を行う。この変動表示処理では、まず、変動コマンドを受信したか否かの判定（ステップS120）を行い、変動コマンドを受信していない場合（ステップS120；N）は、変動表示処理を終了する。また、変動コマンドを受信したか否かの判定（ステップS120）において、変動コマンドを受信した場合（ステップS120；Y）は、特定擬似連変動コマンドを受信したか否かの判定（ステップS190）を行う。

【0155】

40

特定擬似連変動コマンドは、遊技制御装置30で特図変動表示ゲームの変動パターンとして特定擬似連変動態様が選択された場合に演出制御装置40に送信されるコマンドである。この特定擬似連変動コマンドを受信したか否かの判定（ステップS190）において、特定擬似連変動コマンドを受信していない場合（ステップS190；N）は、通常変動表示処理（ステップS122）を行い、変動表示処理を終了する。通常変動表示処理（ステップS122）では、遊技制御装置30から受信した情報に基づき、通常変動態様もしくは特定擬似連変動態様以外の擬似連変動態様で飾り特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。また、特定擬似連変動コマンドを受信したか否かの判定（ステップS190）において、特定擬似連変動コマンドを受信した場合（ステップS190；Y）は、時短設定回数をクリアする処理（ステップS191）を行う。時短設定回数をクリアする処理（ス

50

ステップ S 1 9 1) では、時短演出カウンタの値をクリアする処理を行い、擬似連実行回数をセットする処理 (ステップ S 1 2 3) を行う。

【 0 1 5 6 】

擬似連実行回数をセットする処理 (ステップ S 1 2 3) では、特定擬似連変動コマンドに含まれる情報に基づき、擬似連実行回数 (単位変動表示回数) を決定し、その値を擬似連カウンタにセットする処理を行う。その後、擬似連変動表示ゲーム処理 (ステップ S 1 2 4) を行って単位変動表示を開始し、カウント表示 4 3 b を 1 インクリメントする処理 (ステップ S 1 2 5) を行う。

【 0 1 5 7 】

次に、擬似連変動表示ゲームが終了したか否かの判定 (ステップ S 1 2 6) を行い、擬似連変動表示ゲームが終了していない場合 (ステップ S 1 2 6 ; N) は、再び擬似連変動表示ゲームが終了したか否かの判定 (ステップ S 1 2 6) を行う。また、擬似連変動表示ゲームが終了した場合 (ステップ S 1 2 6 ; Y) は、擬似連実行回数を 1 デクリメントする処理 (ステップ S 1 2 7) を行い、擬似連実行回数が 0 であるか否かの判定 (ステップ S 1 2 7) を行う。

10

【 0 1 5 8 】

擬似連実行回数が 0 であるか否かの判定 (ステップ S 1 2 7) において、擬似連実行回数が 0 である場合 (ステップ S 1 2 7 ; Y) は、変動表示処理を終了する。また、擬似連実行回数が 0 でない場合 (ステップ S 1 2 7 ; N) は、擬似連変動表示ゲーム処理 (ステップ S 1 2 4) に戻り、次の擬似連変動表示ゲームを開始する。

20

【 0 1 5 9 】

以上のような処理により、特定状態である確変遊技状態もしくは時短遊技状態において上述の図 1 6 に示すような特定擬似連変動態様を実行する遊技が行われることとなり、遊技の興趣を向上できるとともに、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。

【 0 1 6 0 】

なお、遊技状態が時短遊技状態である場合にのみ特定擬似連フラグの設定を行うことができるようにしたが、これは、本実施形態の遊技機では確変遊技状態である場合に次の当りまで特定状態が継続するようにしたためである。よって、確変遊技状態も所定の実行可能回数で終了するようにした場合は、遊技状態が確変遊技状態である場合でも特定擬似連フラグの設定を行うことができるようにしても良い。また、特定状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数に残り一回となった場合に特定擬似連フラグの設定を行うことができるようにしたが、これより前に特定擬似連フラグの設定を行うようにしても良い。

30

【 0 1 6 1 】

また、特定擬似連フラグが設定されている場合に、当り始動記憶及び当該当り始動記憶までの始動記憶に基づく全ての特図変動表示ゲームで特定擬似連変動態様を実行するようにしても良いし、所定の確率で特定擬似連変動態様が選択されるようにしても良い。図 2 1 には、特定状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数に残り一回となった場合における始動記憶の例を示した。この例において、二重丸で示した始動記憶は当り始動記憶であり、斜線で示した始動記憶ははずれとなる始動記憶である。また数字は消化順序である。

【 0 1 6 2 】

40

図 2 1 (a) に示すように、次に消化される始動記憶が当り始動記憶である場合は、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームが特定状態において実行可能な最後の特図変動表示ゲームである。この場合、当該始動記憶が当り始動記憶であるので、変動パターンとして 2 回以上の単位変動表示を行う特定擬似連変動態様が選択され、特別結果が導出された際のカウント表示 4 3 b は実行可能回数を超えた値となる。また、図 2 1 (b) から (d) に示すように、当り始動記憶が特定状態の終了後に実行されることとなるような場合は、当該当り始動記憶までに消化される始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおいては、抽選により単位変動表示回数が決定された特定擬似連変動態様が実行される。なお、当り始動記憶までに消化される始動記憶に基づく特図変動表示ゲームのうち、所定の特図変動表示ゲームで特殊擬似連変動態様が選択されるようにしても良く、この場合でも特別結果

50

が導出された際のカウン表示 4 3 b が実行可能回数を越えた値とすることができる。

【 0 1 6 3 】

また、図 2 1 (d) に示すように、始動記憶が上限数であり、始動記憶のうち最後に特図変動表示ゲームを実行する始動記憶 (消化順序が 4 番目) が記当り始動記憶である場合は、全ての特図変動表示ゲームを特定擬似連変動態様とするとともに、各変動表示ゲームにおける単位変動表示回数を、予め設定された最大回数 (例えば 4 回) に決定するようにしても良い。このようにすれば、特定状態の開始時に報知された実行可能回数を大幅に超えて特別結果が導出されることとなるので、遊技者に得をした感覚を与えることができるとともに、特別結果の導出までの期間に遊技者の期待感を高めることができ、より遊技の興趣を向上することができる。

10

【 0 1 6 4 】

また、特定状態をなす確変遊技状態もしくは時短遊技状態において、特定擬似連フラグがセットされていない場合でも、所定の確率で特定擬似連変動態様と同様の擬似連変動態様を選択できるようにしても良い。すなわち、特定状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数に残り一回となった場合に、当り始動記憶がない場合にも所定の確率で所定の始動記憶の変動態様を擬似連変動態様に設定するようにしても良い。

【 0 1 6 5 】

図 2 2 には、図 1 6 に示す例に対して、特定状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数に残り一回となった場合に当り始動記憶がない場合に、所定の確率で擬似連変動態様を実行する例を示した。この例では、図 2 2 (b) に示すように、特定状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数に残り一回となった際に、始動記憶に当り始動記憶がない状態となっている。この場合、図 2 2 (c) から (i) に示すように、図 1 6 の例と同様に遊技が進行するが、図 2 2 (j) に示すように、はずれの結果態様が導出される。このようにすることで、遊技の内容を多彩なものとし、遊技の興趣を向上することができる。

20

【 0 1 6 6 】

また、図 2 3 には、特定擬似連変動態様を設定した場合における演出の別例を示した。図 2 3 (a) に示すように、特定状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数に残り一回となった際に、消化順序で 2 番目の始動記憶に当り始動記憶がある状態となっている。そして、図 2 3 (b) に示すように、単位変動表示が一回の特図変動表示ゲームが実行され、当り始動記憶に基づく特図変動表示ゲームで単位変動表示回数が二回の特定擬似連変動態様を選択されている。このとき、図 2 3 (c) に示すように、特定擬似連変動態様における単位変動回数を予め遊技者に報知する予告報知を行うようにしている。すなわち、カウン表示 4 3 b が実行可能回数を越える際に、その数を報知する予告報知を行うようになっている。その後、図 2 3 (d) に示すように、予告報知で報知された回数の単位変動表示が終了した際に結果態様が表示されるようになっている。

30

【 0 1 6 7 】

なお、始動記憶について変動パターンを決定する乱数値の判定を予め行い、特定擬似連変動態様で実行されることとなる単位変動表示回数を予め把握できるようにすれば、例えば、特定擬似連変動態様の実行中に、すなわち特図変動表示ゲームの実行中にカウン表示 4 3 b が実行可能回数を越える場合でも、予告報知を行うことができる。また、複数回の特図変動表示ゲームにおいて実行される特定擬似連変動態様での単位変動表示回数を加算して報知することもできる。

40

【 0 1 6 8 】

また、図 2 4、2 5 には、特定擬似連変動態様を設定した場合における演出の別例を示した。なお、図 2 4 には図 1 6 に対応した例を示した。また、図 2 5 には図 2 2 に対応した例を示した。図 2 4 (d)、図 2 5 (d) に示すように、カウン表示 4 3 b が実行可能回数に達した際には、特定状態を終了する旨の報知として「ちゃんすたいむ終了」の表示がなされる。そして、図 2 4 (e)、図 2 5 (e) に示すように、その後の単位変動表示の開始の際にカウン表示 4 3 b が終了し、特定の報知として「○○モード！？」の表

50

示がなされ、演出として特定のモードとなったことを報知する。また、図 2 4 (e) から (j)、図 2 5 (e) から (j) に示すように、このとき特定のモードの演出として演出表示 4 3 c が表示されるようになっている。これにより、遊技者にとっては、カウント表示 4 3 b が実行可能回数と一致することで特定状態が終了すると思われたが、さらに特定のモードとなった演出が行われることとなり、特定状態の終了後も大当たりへの期待感を持つことができ、遊技の興趣が向上する。

【 0 1 6 9 】

なお、遊技状態が時短遊技状態である場合にのみ特定擬似連フラグの設定を行うことができるようにしたが、これは、本実施形態の遊技機では確変遊技状態である場合に次の当りまで特定状態が継続するようにしたためである。よって、確変遊技状態も所定の実行可能回数で終了するようにした場合は、遊技状態が確変遊技状態である場合でも特定擬似連フラグの設定を行うことができるようにしても良い。

10

【 0 1 7 0 】

以上のことから、報知制御手段 (演出制御装置 4 0) は、特定状態の開始前に実行可能回数決定手段 (遊技制御装置 3 0) で決定された実行可能回数を報知する実行可能回数報知制御手段 (演出制御装置 4 0) を備え、ゲーム実行制御手段 (遊技制御装置 3 0) は、擬似連変動態様における単位変動表示の実行回数である単位変動表示回数を決定する単位変動表示回数決定手段 (遊技制御装置 3 0) を備え、単位変動表示回数決定手段は、判定手段 (遊技制御装置 3 0) により当り始動記憶があると判定された場合に、当り始動記憶に基づく変動表示ゲームの終了時に実行回数報知制御手段 (演出制御装置 4 0) で報知される単位変動表示回数が実行可能回数よりも多くなるように単位変動表示回数を決定するようにしたこととなる。

20

【 0 1 7 1 】

また、ゲーム実行制御手段 (遊技制御装置 3 0) は、始動記憶が上限数であり、判定手段 (遊技制御装置 3 0) により始動記憶のうち最後に変動表示ゲームを実行する始動記憶が当り始動記憶であると判定された場合に、当該当り始動記憶および当該当り始動記憶までに変動表示ゲームを実行する始動記憶の変動態様を擬似連変動態様に設定し、単位変動表示回数決定手段 (遊技制御装置 3 0) は、擬似連変動態様に設定される各変動表示ゲームにおける単位変動表示回数を、予め設定された最大回数に決定するようにしたこととなる。

30

【 0 1 7 2 】

また、報知制御手段 (演出制御装置 4 0) は、特定状態における判定手段 (遊技制御装置 3 0) による判定の結果、当り始動記憶に基づく変動表示ゲームが特定状態の終了後に実行される場合に、単位変動表示の実行回数の報知を当り始動記憶に基づく変動表示ゲームの終了まで行うようにしたこととなる。

【 0 1 7 3 】

また、報知制御手段 (演出制御装置 4 0) は、単位変動表示回数が実行可能回数を超えた場合に、単位変動表示の実行回数の報知を終了し、特定状態の終了まで特定の報知を行うようにしたこととなる。

【 0 1 7 4 】

次に、上述した第 2 変形例の遊技機の変形例としての第 3 変形例について図 2 6 から 3 0 を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、当り始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの終了時に単位変動表示回数が実行可能回数と等しくなるようにしている。

40

【 0 1 7 5 】

図 2 6 には本変形例の遊技機における特定状態での遊技の一例を示した。図 2 6 (a) に示すように、特別遊技状態の終了後であって特定状態の開始時には、表示部 4 3 a で実行可能回数の報知を行うための表示がなされる。なお、この例は特別遊技状態の終了後に、時短遊技状態となった例であって実行可能回数は 2 0 回であり、「ちゃんすたいむ！！

50

20回」の表示がなされる。そして、図26(b)に示すように、特定状態における遊技が進行し、特定状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数に残り5回となった際に、始動記憶に当り始動記憶がある状態となっている。なお、この例での当り始動記憶は消化順序で3番目の始動記憶となっている。このような場合に、所定の始動記憶の変動態様が擬似連変動態様に設定されることとなる。なお、この場合に設定される擬似連変動態様が特定変動態様となる。

【0176】

この例では、図26(c)から(f)に示すように、消化順序で1番目である始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの変動態様として、単位変動表示を2回行う特定擬似連変動態様が設定されている。この始動記憶に基づく特図変動表示ゲームは、特定状態における16回目の特図変動表示ゲームである。よって、この特図変動表示ゲームで単位変動表示を2回行う特定擬似連変動態様が実行されると、図26(f)に示すように、カウント表示43bは17回となる。

10

【0177】

また、図26(g)から(j)に示すように、消化順序で2番目である始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの変動態様として、単位変動表示を2回行う特定擬似連変動態様が設定されている。この始動記憶に基づく特図変動表示ゲームは、特定状態における17回目の特図変動表示ゲームである。そして、前回の特図変動表示ゲームで単位変動表示を2回行う特定擬似連変動態様が設定され、さらに、この特図変動表示ゲームで単位変動表示を2回行う特定擬似連変動態様が実行されると、図26(f)に示すように、カウント表示43bは19回となる。なお、このときの飾り変動表示ゲームにおける結果態様として、例えば、「7, 9, 1」のように遊技者に期待感を与えるような結果態様を表示する。

20

【0178】

その後、図26(k)、(l)に示すように、当り始動記憶である消化順序が3番目の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームでは、単位変動表示が1回の変動パターンが設定される。そして、図26(l)に示すように特別結果が導出された際、カウント表示43bは実行可能回数として報知された回数である20回となる。すなわち、実際には特別結果が導出される特図変動表示ゲームは、特定状態における18回目の特図変動表示ゲームであるが、特定擬似連変動態様を設定することでカウント表示43bの回数を増加させることで、特定状態の終了と同時に特別結果が導出されたかのような印象を与えることができる。

30

【0179】

このように特定擬似連変動態様を設定することで、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができるとともに、遊技の興趣を向上することができる。すなわち、単位変動表示の実行回数が報知されるので、実際の変動表示ゲームの実行回数よりも多い回数が報知されることとなり、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。また、遊技者に報知される単位変動表示の実行回数が、特定状態の当初に報知された実行可能回数と等しくなる場合に特別結果が導出される可能性が高まるという従来にない新たな遊技の展開を行うことができ遊技の興趣を向上することができる。また、特定状態の終了時まで特別結果の導出に対する遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣を向上することができる。以下、このような遊技に関する処理について説明する。

40

【0180】

本変形例の遊技機では、図17に示す特図表示中処理における時短設定カウンタ値が実行可能回数より1少ない値であるか否かの判定(ステップS159)にかえて、時短設定カウンタ値が所定回数であるか否かの判定(ステップS200)を行う。この所定回数とは、例えば、実行可能回数より5少ない値である。

【0181】

また、図18に示す変動パターン設定処理に換えて図28に示す変動パターン設定処理を行う。この変動パターン設定処理では、まず、特定擬似連フラグがあるか否かの判定(ステップS170)を行い、特定擬似連フラグがない場合(ステップS170; N)は、

50

大当たり結果（大当たりもしくははずれ）や保留数情報（始動記憶数）により変動パターンを選択する処理（ステップS 176）を行い、変動パターンを設定する処理（ステップS 175）を行って、変動パターン設定処理を終了する。また、特定擬似連フラグがある場合（ステップS 170；Y）は、大当たりであるか否かの判定（ステップS 171）を行う。

【0182】

大当たりであるか否かの判定（ステップS 171）において、大当たりである場合（ステップS 171；Y）は、時短設定回数到達までの擬似連回数の変動パターンを選択する処理（ステップS 210）を行い、擬似連回数を決定する処理（ステップS 174）を行う。また、大当たりであるか否かの判定（ステップS 171）において、大当たりでない場合（ステップS 171；N）は、大当たり保留数情報を取得する処理（ステップS 211）を行い、擬似連回数決定用乱数を取得する処理（ステップS 173）を行って、擬似連回数を決定する処理（ステップS 174）を行う。

10

【0183】

時短設定回数（実行可能回数）到達までの擬似連回数（単位変動表示回数）の変動パターンを選択する処理（ステップS 210）では、特定擬似連変動態様として、実行可能回数から現在のカウント表示43bでの回数を減算した値を単位変動表示回数とする擬似連変動態様を選択するようにする処理を行う。なお、カウント表示43bでの回数は、例えば、遊技制御装置30で特定状態における単位変動表示の回数を計数すること参照できるようにする。これにより、カウント表示43bがちょうど実行可能回数と等しくなった際に特別結果が導出されるようになる。また、大当たり保留数情報を取得する処理（ステップS 211）では、当り始動記憶までの始動記憶数である大当たり保留数情報を取得する。また、擬似連回数決定用乱数を取得する処理（ステップS 173）では、現在処理中の始動記憶より後に処理される始動記憶が当り始動記憶であるので、抽選により単位変動表示の回数を決定するための擬似連回数決定用乱数を取得する処理を行う。

20

【0184】

擬似連回数を設定する処理（ステップS 174）では、時短設定回数到達までの擬似連回数の変動パターンを選択する処理（ステップS 210）が行われた場合は、選択された変動パターンの単位変動表示回数を設定する。また、大当たり保留数情報を取得する処理（ステップS 211）および擬似連回数決定用乱数を取得する処理（ステップS 173）を行った場合は、大当たり保留数情報と擬似連回数決定用乱数に基づき単位変動表示の回数を決定する。その後、変動パターンを設定する処理（ステップS 175）を行い、上述の処理での結果に基づき変動パターンを設定し、変動パターン設定処理を終了する。

30

【0185】

以上のような処理により、特定状態である確変遊技状態もしくは時短遊技状態において上述の図26に示すような特定擬似連変動態様を実行する遊技が行われることとなり、遊技の興趣を向上できるとともに、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。

【0186】

なお、遊技状態が時短遊技状態である場合にのみ特定擬似連フラグの設定を行うことができるようにしたが、これは、本実施形態の遊技機では確変遊技状態である場合に次の当りまで特定状態が継続するようにしたためである。よって、確変遊技状態も所定の実行可能回数で終了するようにした場合は、遊技状態が確変遊技状態である場合でも特定擬似連フラグの設定を行うことができるようにしても良い。

40

【0187】

また、特定擬似連フラグが設定されている場合に、当り始動記憶及び当該当り始動記憶までの始動記憶に基づく全ての特図変動表示ゲームで特定擬似連変動態様を実行するようにしても良いし、所定の確率で特定擬似連変動態様が選択されるようにしても良い。図29には、特定状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数に残り5回となった場合における始動記憶の例を示した。この例において、二重丸で示した始動記憶は当り始動記憶であり、斜線で示した始動記憶ははずれとなる始動記憶である。また数字は消化順序である。

50

【 0 1 8 8 】

図 2 9 (a) に示すように、次に消化される始動記憶が当り始動記憶である場合は、変動パターンとして 5 回の単位変動表示を行う特定擬似連変動態様が選択され、特別結果が導出された際のカウン表示 4 3 b が実行可能回数と等しくなるようにされる。また、図 2 9 (b) から (d) に示すように、当り始動記憶の前にはずれとなる始動記憶がある場合は、当り始動記憶までに消化される始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおいては、抽選により単位変動表示回数が決定された特定擬似連変動態様が実行される。ただし、当り始動記憶の実行前にカウン表示 4 3 b の回数が 1 9 回以下となるように各変動表示ゲームの単位変動表示の回数が決定されるようになっている。もちろん、このように単位変動表示の回数を設定するために、当り始動記憶までに消化される始動記憶に基づく特図変動表示ゲームのうち、所定の特図変動表示ゲームで特殊擬似連変動態様が選択されるようにしても良い。また、特定状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数に残り 5 回となった場合に特定擬似連フラグを設定可能としたが、これより前に設定可能としても良い。

10

【 0 1 8 9 】

また、特定状態をなす確変遊技状態もしくは時短遊技状態において、特定擬似連フラグがセットされていない場合でも、所定の確率で特定擬似連変動態様と同様の擬似連変動態様を選択できるようにしても良い。すなわち、特定状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数に残り 5 回となった場合に、当り始動記憶がない場合にも所定の確率で所定の始動記憶の変動態様を擬似連変動態様に設定するようにしても良い。

20

【 0 1 9 0 】

図 3 0 には、図 2 6 に示す例に対して、特定状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数が所定回数となったが当り始動記憶がない場合に、所定の確率で擬似連変動態様を実行する例を示した。この例では、図 3 0 (b) に示すように、特定状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数に残り 5 回となった際に、始動記憶に当り始動記憶がない状態となっている。この場合、図 3 0 (c) から (k) に示すように、図 2 6 の例と同様に遊技が進行するが、図 3 0 (l) に示すようにはずれの結果態様が導出される。このようにすることで、遊技の内容を多彩なものとすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 0 1 9 1 】

以上のことから、報知制御手段 (演出制御装置 4 0) は特定状態の開始前に実行可能回数決定手段 (遊技制御装置 3 0) で決定された実行可能回数を報知する実行可能回数報知制御手段 (演出制御装置 4 0) を備え、単位変動表示回数決定手段 (遊技制御装置 3 0) は、判定手段 (遊技制御装置 3 0) により当り始動記憶があると判定された場合に、当り始動記憶に基づく変動表示ゲームの終了時に実行回数報知制御手段で報知される単位変動表示回数が実行可能回数と等しくなるように単位変動表示回数を決定するようにしたこととなる。

30

【 0 1 9 2 】

次に、上述した実施形態の遊技機の第 4 変形例について図 3 1 から 3 3 を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、特定状態の実行可能回数を報知する際に当り始動記憶がある場合は、当該当り始動記憶に基づき発生する特定状態での実行可能回数を加算した予定実行回数を報知するようにしている。

40

【 0 1 9 3 】

図 3 1 (a) に示すように、本変形例の遊技機では、特別結果態様として確変特別結果態様 (確変大当たり、第 2 特別結果) が導出された場合は、特別遊技状態の終了後に確変遊技状態が設定されるが、この確変遊技状態は、所定の実行可能回数として 5 0 回の特図変動表示ゲームを実行するまで継続されるようになっており、その後、通常遊技状態が設定されるようになっている。また、特別結果態様として通常特別結果態様 (通常大当たり、第 1 特別結果) が導出された場合は、特別遊技状態の終了後に時短遊技状態が設定される。この時短遊技状態は、所定の実行可能回数として 2 0 回の特図変動表示ゲームを実行

50

するまで継続されるようになっており、その後、通常遊技状態が設定されるようになっている。

【0194】

また、図31(b)、(c)には、本変形例の遊技機における表示の一例を示した。図31(b)に示すように、この例では、通常特別結果態様に基づく特別遊技状態の終了時に、始動記憶に通常特別結果態様を導出する当り始動記憶がある状態となっている。なお、この例での当り始動記憶は、消化順序で3番目の始動記憶となっている。このような場合に、図31(c)に示すように、特定状態の開始時に表示部43aでは、当該特定状態での実行可能回数である20回の報知に代えて予定実行回数を報知するようになっている。この予定実行回数としては、特別結果の導出までに実行される特図変動表示ゲームの回数である3回に、当り始動記憶に基づく特別遊技状態の終了後に発生する特定状態における実行可能回数である20回を加算した回数である23回が報知される。

10

【0195】

このような予定実行回数を報知することで、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。すなわち、特別結果が導出されると、現在の実行可能回数の残り回数にかかわらず、新たな実行可能回数が設定されることとなり、遊技者が損をしたという感覚を覚えてしまう。しかし、予め特別結果が導出されることが判明した場合に予定実行回数を報知することで、特定状態の途中で特別結果が導出されても実行可能回数の残り回数が消滅したことに対する感覚を与えることなく、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。さらに、予定実行回数を報知することで、通常の実行可能回数よりも多い回数が報知されることから、遊技者に対して得をしたような感覚を与えることができる。また、予定実行回数の報知が、特別結果が導出される可能性があることの予告となるので、特定状態の開始時における報知に対する期待感を持たせるという従来にない遊技の展開を実現でき、遊技の興趣を向上することができる。また、予定実行回数は、今回の特定状態における実行回数と次の特定状態における実行可能回数を合わせて報知するので、特定状態が連続している感覚を与えることができ、一連の特定状態において複数の特別結果が連続して発生するような演出をすることができるので、遊技の興趣を向上することができる。

20

【0196】

本変形例の遊技機では、図13に示す大当り終了処理に換えて図32に示す大当り終了処理を行うようになっている。この大当り終了処理では、まず、エンディングが終了したか否かの判定(ステップS110)を行い、エンディングが終了していない場合(ステップS110;N)は、始動記憶内の情報を取得する処理(ステップS115)を行い、当り値があるか否かの判定(ステップS116)を行う。

30

【0197】

始動記憶内の情報を取得する処理(ステップS115)では、始動記憶に記憶されている各種乱数値を取得する処理を行う。また、当り値があるか否かの判定(ステップS116)では、取得した各種乱数値のうち大当り判定用乱数値が大当り判定値と一致するかが判定される。この当り値があるか否かの判定(ステップS116)において、当り値がない場合(ステップS116;N)、すなわち、取得した大当り判定用乱数値が大当り判定値と一致しない場合は、各種情報コマンドを設定する処理(ステップS111)を行い、大当り終了処理を終了する。また、当り値があるか否かの判定(ステップS116)において、当り値がある場合(ステップS116;Y)、すなわち、取得した大当り判定用乱数値が大当り判定値と一致する場合は、時短情報を取得する処理(ステップS220)を行う。

40

【0198】

時短情報を取得する処理(ステップS220)では、取得した各種乱数値のうち大当り図柄乱数値の判定を行い、導出される特別結果が通常特別結果態様と確変特別結果態様の何れであるかを判定し、これに基づき次回発生する特定状態における実行可能回数である時短情報を取得する処理を行う。この時短情報を取得する処理(ステップS220)を行った後、保留数情報を取得する処理(ステップS221)を行う。保留数情報を取得する

50

処理（ステップ S 2 2 1）では、保留数情報として当り値が記憶された始動記憶が消化順序に従って数えていくつめにあるか、すなわち、特別結果の導出までに実行される特図変動表示ゲームの回数を取得する。

【0199】

その後、時短表示回数を決定する処理（ステップ S 2 2 2）を行い、各種情報コマンドを設定する処理（ステップ S 1 1 1）を行って、大当り終了処理を終了する。時短表示回数を決定する処理（ステップ S 2 2 2）では、時短情報を取得する処理（ステップ S 2 2 0）で取得した次回発生する特定状態における実行可能回数と、保留数情報を取得する処理（ステップ S 2 2 1）で取得した特別結果の導出までに実行される特図変動表示ゲームの回数を足し、予定実行回数として報知する回数を決定する処理を行う。

10

【0200】

また、エンディングが終了したか否かの判定（ステップ S 1 1 0）において、エンディングが終了した場合（ステップ S 1 1 0；Y）は、時短作動時のテーブルをセットする処理（ステップ S 1 1 2）を行い、高確率であるか否かの判定（ステップ S 1 1 3）を行う。高確率であるか否かの判定（ステップ S 1 1 3）において、高確率状態（確変状態）である場合（ステップ S 1 1 3；Y）は、高確率時のテーブルをセットする処理（ステップ S 1 1 4）を行い、各種情報コマンドを設定する処理（ステップ S 1 1 1）を行って、大当り終了処理を終了する。また、高確率状態（確変状態）でない場合（ステップ S 1 1 3；N）は、各種情報コマンドを設定する処理（ステップ S 1 1 1）を行い、大当り終了処理を終了する。

20

【0201】

また、演出制御装置 4 0 では、第 2 変形例において図 1 9 で示した時短回数設定処理が行われる。この時短回数設定処理では、まず、大当りが終了したか否かの判定（ステップ S 1 8 0）を行う。大当りが終了したか否かの判定（ステップ S 1 8 0）では、特別遊技状態が終了したかが判定される。この大当りが終了したか否かの判定（ステップ S 1 8 0）において、大当りが終了していない場合（ステップ S 1 8 0；N）は、時短回数設定処理を終了する。また、大当りが終了したか否かの判定（ステップ S 1 8 0）において、大当りが終了した場合（ステップ S 1 8 0；Y）は、時短情報を受信する処理（ステップ S 1 8 1）を行い、時短設定回数をセットする処理（ステップ S 1 8 2）を行って、時短回数設定処理を終了する。

30

【0202】

時短情報を受信する処理（ステップ S 1 8 1）では、遊技制御装置 3 0 から特定状態に関する情報を含む時短情報を受信する処理を行う。この情報には、当該特定状態における実行可能回数が含まれる他、予定実行回数が設定された場合は当該予定実行回数も含まれる。そして、時短設定回数をセットする処理（ステップ S 1 8 2）では、受信した時短情報に基づき、特定状態において実行可能な特図変動表示ゲームの回数である実行可能回数を時短演出カウンタにセットする処理を行う。この時短演出カウンタは、特定状態において特図変動表示ゲームを実行するごとに 1 ずつ減算する処理を行い、演出制御装置 4 0 において特定状態の終了を監視するためのものである。また、時短設定回数をセットする処理（ステップ S 1 8 2）では、取得した実行可能回数を表示部 4 3 a に表示する処理も行う。このとき、予定実行回数を受信している場合は、予定実行回数を表示部 4 3 a に表示する処理を行う。この処理により、図 3 1（c）に示すような表示がなされる。すなわち、演出制御装置 4 0 が、特定状態の開始前に実行可能回数決定手段（遊技制御装置 3 0）で決定された実行可能回数を報知する実行可能回数報知制御手段をなす。また、演出制御装置 4 0 が、特別遊技状態における判定手段（遊技制御装置 3 0）による判定の結果、特図変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶である当り始動記憶がある場合に、実行可能回数報知制御手段（演出制御装置 4 0）による報知に代えて、当該当り始動記憶による特別結果の導出までに実行される特図変動表示ゲームの回数に、当り始動記憶に基づく特別遊技状態の終了後に発生する特定状態における実行可能回数を加算した予定実行回数を報知する予定実行回数報知制御手段をなす。

40

50

【 0 2 0 3 】

以上のような処理により、特別遊技状態の終了時に始動記憶に特別結果を導出する当り始動記憶がある場合に、特定状態の開始時に上述の図 3 1 (b)、(c) に示すような報知が行われることとなり、遊技の興趣を向上できるとともに、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。

【 0 2 0 4 】

なお、特別遊技状態の終了時に、始動記憶に当り始動記憶がない場合にも所定の確率で予定実行回数の報知を行うようにしても良い。図 3 3 には、特別遊技状態の終了時に始動記憶に当り始動記憶がない場合に、通常特別結果態様の導出に基づく特定状態の開始時に予定実行回数として 2 3 回を報知した場合であって、特定状態の開始から 2 0 回目の特図変動表示ゲームの変動態様を説明するためのタイムチャートを示した。この特図変動表示ゲームでは、単位変動表示が 4 回の擬似連変動態様が設定されるようになっている。これにより、実際には特図変動表示ゲームを 2 0 回しか行っていないが、擬似連変動態様を設定することでカウント表示 4 3 b の回数を 2 3 回とすることができる。よって、予告実行回数が報知された場合に必ずしも特別結果が導出されるわけではないようにすることができるため、遊技の内容を多彩なものとすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、単位変動表示の実行回数が予告実行回数と等しくなるようにされるので、予告実行回数との矛盾が生じることを防止でき、予告実行回数と実行可能回数との差により遊技者が損をしたという感覚を覚えることを防止できる。

【 0 2 0 5 】

以上のことから、始動入賞口 (第 1 始動入賞口 1 3、普通変動入賞装置 7) への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に有利な特別遊技状態を発生可能な遊技機であって、始動入賞口への遊技球の入賞に基づき、変動表示ゲームを実行する権利を始動記憶として所定の上限数まで複数記憶可能であるとともに、該始動記憶毎に各種の乱数値を抽出して記憶する始動記憶手段 (遊技制御装置 3 0) と、所定のタイミングで始動記憶手段に記憶された乱数値を判定値と比較判定する判定手段 (遊技制御装置 3 0) と、該判定手段の判定結果に基づき変動表示ゲームを実行するゲーム実行制御手段 (遊技制御装置 3 0) と、変動表示ゲームに関する表示を行う表示装置 4 3 と、ゲーム実行制御手段の制御の下、表示装置 4 3 で複数の識別図柄を変動表示した後に停止表示して結果態様を表示することで変動表示ゲームを表示する表示制御手段 (演出制御装置 4 0) と、特別遊技状態の終了後に特定状態を発生する特定状態発生手段 (遊技制御装置 3 0) と、特定状態において実行可能な変動表示ゲームの回数である実行可能回数を決定する実行可能回数決定手段 (遊技制御装置 3 0) と、特定状態で実行する変動表示ゲームに関する情報を報知する報知制御手段 (演出制御装置 4 0) と、報知制御手段は、特定状態の開始前に実行可能回数決定手段で決定された実行可能回数を報知する実行可能回数報知制御手段 (演出制御装置 4 0) と、特別遊技状態における判定手段による判定の結果、変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶である当り始動記憶がある場合に、実行可能回数報知制御手段による報知に代えて、当該当り始動記憶による前記特別結果の導出までに実行される変動表示ゲームの回数に、当り始動記憶に基づく特別遊技状態の終了後に発生する特定状態における実行可能回数を加算した予定実行回数を報知する予定実行回数報知制御手段 (演出制御装置 4 0) を備えていることとなる。

【 0 2 0 6 】

また、表示装置 4 3 における変動表示ゲームの変動態様には、当該変動表示ゲームの実行中に、複数の識別図柄を所定時間変動表示した後に停止する単位変動表示を一回のみ行い結果態様を導出する通常変動態様と、当該変動表示ゲームの実行中に、単位変動表示を二回以上の複数回行って結果態様を導出する擬似連変動態様と、があり、ゲーム実行制御手段 (遊技制御装置 3 0) が何れかの変動態様を選択して実行するように構成され、報知制御手段 (演出制御装置 4 0) は、単位変動表示の実行回数を報知する実行回数報知制御手段 (演出制御装置 4 0) を備え、予定実行回数報知制御手段 (演出制御装置 4 0) は、

特別遊技状態における判定手段（遊技制御装置 30）による判定の結果、当り始動記憶がない場合に、所定の確率で実行可能回数報知制御手段による報知に代えて、実行可能回数に所定の加算回数を加算した数を予定実行回数として報知し、ゲーム実行制御手段（遊技制御装置 30）は、特定状態の終了時に単位変動表示の実行回数が予告実行回数と等しくなるように所定の始動記憶の変動態様を擬似連変動態様に設定するようにしたこととなる。

【0207】

なお、本変形例の遊技機では、確変特別結果態様が導出された場合は、確変遊技状態が所定の実行可能回数として 50 回の特図変動表示ゲームを実行するまで継続されるようになっているとしたが、確変特別結果態様が導出された場合は、確変遊技状態が次の当りまで継続されるようにした場合は、通常特別結果態様が導出された場合にのみ所定の実行可能回数が設定されることとなる。このような設定とした場合は、確変特別結果態様が導出される場合に次の実行可能回数が未定となるので、特別遊技状態の終了時に始動記憶に通常特別結果態様を導出する当り始動記憶がある場合にのみ予定実行回数の報知を行うようにしても良い。

10

【0208】

このようにすることで、確実に予告実行回数を報知することができる。すなわち、実行可能回数が予め所定数に設定されている場合に予告報知を行うので、始動記憶に含まれている情報である、当り始動記憶による特別結果の導出までに実行される特図変動表示ゲームの回数と、当り始動記憶に基づく特別遊技状態の終了後に発生する特定状態における実行可能回数を正確に把握でき、確実に予告実行回数を報知することができる。また、予告実行回数の報知が行われない場合に、確変特別結果態様が導出される可能性が含まれるため、遊技を多彩なものにすることができるとともに、予告実行回数の報知が行われない場合における興趣の低下を防止できる。

20

【0209】

以上のことから、変動表示ゲームで特別結果を導出する場合に、始動記憶に基づき特別結果として第 1 特別結果（通常特別結果態様）と第 2 特別結果（確変特別結果態様）との何れかを選択する特別結果態様選択手段（遊技制御装置 30）を備え、実行可能回数決定手段（遊技制御装置 30）は、特別結果として第 1 特別結果が導出された場合には、実行可能回数を予め設定された所定数の実行可能回数に決定し、予定実行回数報知制御手段（演出制御装置 40）は、特別遊技状態における判定手段（遊技制御装置 30）による判定の結果、変動表示ゲームの結果として第 1 特別結果を導出する当り始動記憶がある場合に、予定実行回数を報知するようにしたこととなる。

30

【0210】

次に、上述した第 4 変形例の遊技機の変形例である第 5 変形例について図 34、35 を参照して説明する。なお、基本的には、上述の第 4 変形例の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、特定状態の実行可能回数を報知する際に、特別結果の種類によって報知態様を変更するようにしている。

【0211】

図 34（a）に示すように、本変形例の遊技機では、特別結果態様として確変特別結果態様（確変大当たり、第 2 特別結果）が導出された場合は、特別遊技状態の終了後に確変遊技状態が設定されるが、この確変遊技状態は次の当りまで継続されるようになっている。また、特別結果態様として通常特別結果態様（通常大当たり、第 1 特別結果）が導出された場合は、特別遊技状態の終了後に時短遊技状態が設定される。この時短遊技状態は、所定の実行可能回数として 20 回の特図変動表示ゲームを実行するまで継続されるようになり、その後、通常遊技状態が設定されるようになっている。

40

【0212】

また、図 34（b）、（c）には、本変形例の遊技機における表示の一例を示した。図 34（b）に示すように、この例では、通常特別結果態様に基づく特別遊技状態の終了時

50

に、始動記憶に確変特別結果態様を導出する当り始動記憶がある状態となっている。なお、この例での当り始動記憶は、消化順序で3番目の始動記憶となっている。このような場合に、図34(c)に示すように、特定状態の開始時に表示部43aでは、当該特定状態での実行可能回数である20回の報知に代えて予定実行回数を報知するようになっている。この予定実行回数としては、特別結果の導出までに実行される特図変動表示ゲームの回数である3回が報知される。すなわち、確変特別結果態様が導出される場合は次回の実行可能回数が未定となるが、このような場合でも報知を行うことができる。これにより、遊技を多彩なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【0213】

本変形例の遊技機では、図32に示す大当り終了処理に換えて図35に示す大当り終了処理を行うようになっている。この大当り終了処理では、当り値があるか否かの判定(ステップS116)にかえて確変大当りがあるか否かの判定(ステップS230)を行う。また、時短情報を取得する処理(ステップS220)は行わない。

10

【0214】

すなわち、エンディングが終了していない場合(ステップS110;N)に、始動記憶内の情報を取得し(ステップS115)、確変大当りがあるか否かの判定(ステップS230)を行う。確変大当りがあるか否かの判定(ステップS230)では、取得した各種乱数値のうち大当り判定用乱数値が大当り判定値と一致するかを判定するとともに、取得した各種乱数値のうち大当り図柄乱数値の判定を行い、導出される特別結果が通常特別結果態様と確変特別結果態様の何れであるかを判定する処理を行う。

20

【0215】

確変大当りがあるか否かの判定(ステップS230)において、確変大当りがない場合(ステップS230;N)は、各種情報コマンドを設定する処理(ステップS111)を行い、大当り終了処理を終了する。また、確変大当りがあるか否かの判定(ステップS230)において、確変大当りがある場合(ステップS230;Y)は、保留数情報を取得する処理(ステップS221)を行う。その後、時短表示回数を決定する処理(ステップS222)を行い、各種情報コマンドを設定する処理(ステップS111)を行って、大当り終了処理を終了する。

【0216】

以上のような処理により、特別遊技状態の終了時に始動記憶に確変特別結果態様を導出する当り始動記憶がある場合に、特定状態の開始時に上述の図34(b)、(c)に示すような報知が行われることとなり、遊技の興趣を向上できるとともに、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。

30

【0217】

以上のことから、実行可能回数決定手段(遊技制御装置30)は、第2特別結果(確変特別結果態様)が導出された場合には、特定状態を次回の特別結果の導出まで実行するように決定し、予定実行回数報知制御手段(演出制御装置40)は、特別遊技状態における判定手段(遊技制御装置30)による判定の結果、変動表示ゲームの結果として第2特別結果を導出する当り始動記憶がある場合に、実行可能回数報知制御手段による報知に代えて、当該第2当り始動記憶による前記特別結果の導出までに実行される変動表示ゲームの回数を報知するようにしたことになる。

40

【0218】

以上のような遊技機は、始動入賞口(第1始動入賞口13、普通変動入賞装置7)への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に有利な特別遊技状態を発生する遊技機であって、始動入賞口への遊技球の入賞に基づき、変動表示ゲームを実行する権利を始動記憶として所定の上限数まで複数記憶可能であるとともに、該始動記憶毎に各種の乱数値を抽出して記憶する始動記憶手段(遊技制御装置30)と、該始動記憶手段に記憶された乱数値を判定値と比較判定する判定手段(遊技制御装置30)と、該判定手段の判定結果に基づき変動表示ゲームを実行するゲーム実行制御手段(遊技制御装置30)と、変動表示ゲームに関する表示を行う表

50

示装置４３と、ゲーム実行制御手段の制御の下、表示装置４３で複数の識別図柄を変動表示した後に停止表示して結果態様を表示することで変動表示ゲームを表示する表示制御手段（演出制御装置４０）と、特別遊技状態の終了後に特定状態を発生する特定状態発生手段（遊技制御装置３０）と、特定状態において実行可能な変動表示ゲームの回数である実行可能回数を決定する実行可能回数決定手段（遊技制御装置３０）と、特定状態で実行する変動表示ゲームに関する情報を報知する報知制御手段（演出制御装置４０）と、を備え、表示装置４３における変動表示ゲームの変動態様には、当該変動表示ゲームの実行中に、複数の識別図柄を所定時間変動表示した後に停止する単位変動表示を一回のみ行い結果態様を導出する通常変動態様と、当該変動表示ゲームの実行中に、単位変動表示を二回以上の複数回行って結果態様を導出する擬似連変動態様と、があり、ゲーム実行制御手段が何れかの変動態様を選択して実行するように構成され、報知制御手段は、特定状態の開始からの単位変動表示の実行回数を報知する実行回数報知制御手段（演出制御装置４０）を備えている。

10

20

30

40

50

【０２１９】

したがって、ゲーム実行制御手段が通常変動態様と擬似連変動態様の何れかの変動態様を選択して実行するように構成され、報知制御手段は特定状態の開始からの単位変動表示の実行回数を報知する実行回数報知制御手段を備えるので、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。すなわち、単位変動表示の実行回数が報知されるので、実際の変動表示ゲームの実行回数よりも多い回数が報知されることとなり、特定状態において十分な回数の変動表示ゲームを実行したかのような感覚を与えることができ遊技者が得をしたような感覚を与えることができるため、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。とくに、特定状態において早期に新たな特別遊技状態が発生し、その後に付与された特定状態での実行可能回数が前回の実行可能回数よりも減少してしまうような場合に、上述のように十分な回数の変動表示ゲームを実行したかのような感覚を与えることで遊技者の損をしたという感覚を効果的に払拭することができる。

【０２２０】

また、ゲーム実行制御手段（遊技制御装置３０）は、所定のタイミングで判定手段（遊技制御装置３０）による判定を行い、該判定手段による判定の結果、変動表示ゲームの結果として特別結果を導出する始動記憶である当り始動記憶がある場合に、当該当り始動記憶および当該当り始動記憶までに変動表示ゲームを実行する始動記憶のうち、所定の始動記憶の変動態様を擬似連変動態様に設定するようにしている。

【０２２１】

したがって、ゲーム実行制御手段は、所定のタイミングで判定手段による判定を行い、判定手段による判定の結果、特別結果を導出する当り始動記憶がある場合に、当該当り始動記憶および当該当り始動記憶までに変動表示ゲームを実行する始動記憶のうち、所定の始動記憶の変動態様を擬似連変動態様に設定するので、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。すなわち、特別結果が導出されると、現在の実行可能回数の残り回数にかかわらず、新たな実行可能回数が設定されることとなるが、例えば、特定状態において早期に新たな特別遊技状態が発生した場合は、せっかく得た特定状態を実行する権利がすぐに消滅してしまうこととなるため、遊技者が損をしたという感覚を覚えてしまう。しかし、予め特別結果が導出されることが判明した場合に、特別結果の導出までの変動表示ゲームを擬似連変動態様で実行することで、遊技者に報知される単位変動表示の実行回数を増やすことができる。これにより、実際の変動表示ゲームの実行回数よりも多い回数が報知されることとなり、特定状態において十分な回数の変動表示ゲームを実行したかのような感覚を与えることができ遊技者が得をしたような感覚を与えることができるため、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。

【０２２２】

また、ゲーム実行制御手段（遊技制御装置３０）は、判定手段（遊技制御装置３０）による判定の結果、当り始動記憶がない場合にも所定の確率で所定の始動記憶の変動態様を擬似連変動態様に設定するようにしている。

【 0 2 2 3 】

したがって、ゲーム実行制御手段は、判定手段による判定の結果、当り始動記憶がない場合にも所定の確率で所定の始動記憶の変動態様を擬似連変動態様に設定するので、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができるとともに、遊技の興趣を向上することができる。すなわち、特別結果が導出されない場合でも擬似連変動態様を実行して、遊技者に報知される単位変動表示の実行回数を増やすことができ、特定状態において十分な回数の変動表示ゲームを実行したかのような感覚を与えることができ、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。また、擬似連変動態様が実行された場合に必ずしも特別結果が導出されるわけではないため、遊技の内容を多彩なものとすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

10

【 0 2 2 4 】

また、報知制御手段（演出制御装置 4 0）は、特定状態の開始前に実行可能回数決定手段（遊技制御装置 3 0）で決定された実行可能回数を報知する実行可能回数報知制御手段（演出制御装置 4 0）を備え、ゲーム実行制御手段（遊技制御装置 3 0）は、擬似連変動態様における単位変動表示の実行回数である単位変動表示回数を決定する単位変動表示回数決定手段（遊技制御装置 3 0）を備え、単位変動表示回数決定手段は、判定手段（遊技制御装置 3 0）により当り始動記憶があると判定された場合に、当り始動記憶に基づく変動表示ゲームの終了時に実行回数報知制御手段（演出制御装置 4 0）で報知される単位変動表示回数が実行可能回数よりも多くなるように単位変動表示回数を決定するようにしている。

20

【 0 2 2 5 】

したがって、特定状態の開始前に実行可能回数を報知する実行可能回数報知制御手段を備え、単位変動表示回数決定手段は、判定手段により当り始動記憶があると判定された場合に、当り始動記憶に基づく変動表示ゲームの終了時に単位変動表示回数が実行可能回数よりも多くなるように単位変動表示回数を決定するので、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができるとともに、遊技の興趣を向上することができる。すなわち、単位変動表示の実行回数が報知されるので、実際の変動表示ゲームの実行回数よりも多い回数が報知されることとなり、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。また、遊技者に報知される単位変動表示の実行回数が、特定状態の当初に報知された実行可能回数を越える場合に特別結果が導出される可能性が高まるという従来にない新たな遊技の展開を行うことができ遊技の興趣を向上することができる。また、特定状態の終了時まで特別結果の導出に対する遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣を向上することができる。

30

【 0 2 2 6 】

また、ゲーム実行制御手段（遊技制御装置 3 0）は、始動記憶が上限数であり、判定手段（遊技制御装置 3 0）により始動記憶のうち最後に変動表示ゲームを実行する始動記憶が当り始動記憶であると判定された場合に、当該当り始動記憶および当該当り始動記憶までに変動表示ゲームを実行する始動記憶の変動態様を擬似連変動態様に設定し、単位変動表示回数決定手段（遊技制御装置 3 0）は、擬似連変動態様に設定される各変動表示ゲームにおける単位変動表示回数を、予め設定された最大回数に決定するようにしている。

40

【 0 2 2 7 】

したがって、ゲーム実行制御手段は、始動記憶が上限数であり、判定手段により最後に変動表示ゲームを実行する始動記憶が当り始動記憶であると判定された場合に、当該当り始動記憶および当該当り始動記憶までに変動表示ゲームを実行する始動記憶の変動態様を前記擬似連変動態様に設定し、単位変動表示回数決定手段は、擬似連変動態様に設定される各変動表示ゲームにおける単位変動表示回数を、予め設定された最大回数に決定するので、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。すなわち、実際の変動表示ゲームの実行回数よりも大幅に多い単位変動表示回数が報知されることとなり、遊技者の損をしたという感覚を効果的に払拭することができる。

【 0 2 2 8 】

50

また、報知制御手段（演出制御装置４０）は、特定状態における判定手段（遊技制御装置３０）による判定の結果、当り始動記憶に基づく変動表示ゲームが特定状態の終了後に実行される場合に、単位変動表示の実行回数の報知を当り始動記憶に基づく変動表示ゲームの終了まで行うようにしている。

【０２２９】

したがって、報知制御手段は、特定状態における判定手段による判定の結果、当り始動記憶に基づく変動表示ゲームが特定状態の終了後に実行される場合に、単位変動表示の実行回数の報知を当り始動記憶に基づく変動表示ゲームの終了まで行うので、遊技の興趣を向上することができる。すなわち、上述のように遊技者に報知される単位変動表示の実行回数が、特定状態の当初に報知された実行可能回数を越える場合に特別結果が導出される可能性が高まるという遊技展開としているが、この遊技展開を遊技者に分かりやすく報知することができるとともに、特別結果が導出される可能性が高いことを効果的に報知でき、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技者に特定状態の終了時に特定の報知が行われることを期待させ、特定状態の終了まで特別結果の導出に対する遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣を向上することができる。

10

【０２３０】

また、報知制御手段（演出制御装置４０）は、単位変動表示回数が実行可能回数を越えた場合に、単位変動表示の実行回数の報知を終了し、特定状態の終了まで特定の報知を行うようにしている。

【０２３１】

20

したがって、報知制御手段は、単位変動表示回数が実行可能回数を越えた場合に、単位変動表示の実行回数の報知を終了し、特定状態の終了まで特定の報知を行うので、遊技の興趣を向上することができる。すなわち、上述のように遊技者に報知される単位変動表示の実行回数が、特定状態の当初に報知された実行可能回数を越える場合に特別結果が導出される可能性が高まるという遊技展開としているが、この遊技展開を遊技者に分かりやすく報知することができるとともに、特別結果が導出される可能性が高いことを効果的に報知でき、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技者に特定状態の終了時に特定の報知が行われることを期待させ、特定状態の終了まで特別結果の導出に対する遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【０２３２】

30

また、報知制御手段（演出制御装置４０）は、特定状態の開始前に実行可能回数決定手段（遊技制御装置３０）で決定された実行可能回数を報知する実行可能回数報知制御手段（演出制御装置４０）を備え、単位変動表示回数決定手段（遊技制御装置３０）は、判定手段（遊技制御装置３０）により当り始動記憶があると判定された場合に、当り始動記憶に基づく変動表示ゲームの終了時に実行回数報知制御手段（演出制御装置４０）で報知される単位変動表示回数が実行可能回数と等しくなるように単位変動表示回数を決定するようにしている。

【０２３３】

したがって、特定状態の開始前に実行可能回数を報知する実行可能回数報知制御手段を備え、単位変動表示回数決定手段は、判定手段により当り始動記憶があると判定された場合に、当り始動記憶に基づく変動表示ゲームの終了時に単位変動表示回数が実行可能回数と等しくなるように単位変動表示回数を決定するので、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができるとともに、遊技の興趣を向上することができる。すなわち、単位変動表示の実行回数が報知されるので、実際の変動表示ゲームの実行回数よりも多い回数が報知されることとなり、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。また、遊技者に報知される単位変動表示の実行回数が、特定状態の当初に報知された実行可能回数と等しくなる場合に特別結果が導出される可能性が高まるという従来にない新たな遊技の展開を行うことができ遊技の興趣を向上することができる。また、特定状態の終了時まで特別結果の導出に対する遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣を向上することができる。

40

50

【 0 2 3 4 】

また、変動表示ゲームで特別結果が導出される確率が、第 1 の確率である第 1 確率状態（通常確率状態）と、第 1 の確率よりも高い第 2 の確率である第 2 確率状態（確変状態）と、の何れかに設定する確率設定手段（遊技制御装置 3 0）と、記変動表示ゲームで特別結果を導出する場合に、始動記憶に基づき特別結果として特別遊技状態の終了後に第 1 確率状態とする第 1 特別結果（通常特別結果態様）と、特別遊技状態の終了後に第 2 確率状態とする第 2 特別結果（確変特別結果態様）と、の何れかを選択する特別結果態様選択手段（遊技制御装置 3 0）と、を備え、ゲーム実行制御手段（遊技制御装置 3 0）は、第 2 確率状態である場合において、判定手段（遊技制御装置 3 0）による判定の結果、変動表示ゲームの結果として第 1 特別結果を導出する始動記憶がある場合に、当該始動記憶および当該始動記憶までに変動表示ゲームを実行する始動記憶のうち、所定の始動記憶の変動態様を擬似連変動態様に設定するようにしている。

10

【 0 2 3 5 】

したがって、ゲーム実行制御手段は、第 2 確率状態である場合において、判定手段による判定の結果、変動表示ゲームの結果として第 1 特別結果を導出する始動記憶がある場合に、所定の始動記憶の変動態様を擬似連変動態様に設定するので、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。すなわち、第 2 確率状態である場合に第 1 特別結果が導出された場合は、特別結果が導出されにくい状態に移行することとなるので、遊技者は損をしたという感覚を覚えてしまう。このような場合に、擬似連変動態様を実行することで、実際の変動表示ゲームの実行回数よりも多い回数が報知されることとなり、特定状態において十分な回数の変動表示ゲームを実行したかのような感覚を与えることができ、遊技者の損をしたという感覚を払拭することができる。

20

【 0 2 3 6 】

なお、本発明の遊技機は、遊技機として、前記実施の形態に示されるようなパチンコ遊技機に限られるものではなく、例えば、その他のパチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの遊技球を使用する全ての遊技機に適用可能である。

【 0 2 3 7 】

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

30

【 図面の簡単な説明 】

【 0 2 3 8 】

【 図 1 】 本発明を適用した一実施の形態の構成を示す遊技機の正面図である。

【 図 2 】 遊技機の制御系の一部を示すブロック図である。

【 図 3 】 特定状態における遊技の一例を示す図である。

【 図 4 】 メイン処理を説明するためのフローチャートである。

【 図 5 】 タイマ割込処理を説明するためのフローチャートである。

【 図 6 】 特図ゲーム処理を説明するためのフローチャートである。

【 図 7 】 始動口監視処理を説明するためのフローチャートである。

40

【 図 8 】 特図保留情報判定処理を説明するためのフローチャートである。

【 図 9 】 特図ゲーム分岐処理を説明するためのフローチャートである。

【 図 1 0 】 特図普段処理を説明するためのフローチャートである。

【 図 1 1 】 特図変動開始処理 1 を説明するためのフローチャートである。

【 図 1 2 】 特図変動開始処理 2 を説明するためのフローチャートである。

【 図 1 3 】 大当り終了処理を説明するためのフローチャートである。

【 図 1 4 】 変動表示処理を説明するためのフローチャートである。

【 図 1 5 】 第 1 変形例の遊技機における大当り終了処理を説明するためのフローチャートである。

【 図 1 6 】 第 2 変形例の遊技機における特定状態での遊技の一例を示す図である。

50

【図 17】第 2 変形例の遊技機における特図表示中処理を説明するためのフローチャートである。

【図 18】第 2 変形例の遊技機における変動パターン設定処理を説明するためのフローチャートである。

【図 19】第 2 変形例の遊技機における時短回数設定処理を説明するためのフローチャートである。

【図 20】第 2 変形例の遊技機における変動表示処理を説明するためのフローチャートである。

【図 21】第 2 変形例の遊技機における始動記憶の状態を説明するための図である。

【図 22】第 2 変形例の遊技機における特定状態での遊技の一例を示す図である。

10

【図 23】第 2 変形例の遊技機における特定状態での遊技の一例を示す図である。

【図 24】第 2 変形例の遊技機における特定状態での遊技の一例を示す図である。

【図 25】第 2 変形例の遊技機における特定状態での遊技の一例を示す図である。

【図 26】第 3 変形例の遊技機における特定状態での遊技の一例を示す図である。

【図 27】第 3 変形例の遊技機における特図表示中処理を説明するためのフローチャートである。

【図 28】第 3 変形例の遊技機における変動パターン設定処理を説明するためのフローチャートである。

【図 29】第 3 変形例の遊技機における始動記憶の状態を説明するための図である。

【図 30】第 3 変形例の遊技機における特定状態での遊技の一例を示す図である。

20

【図 31】第 4 変形例の遊技機を説明するための図であって、(a) 特定状態の設定を説明するための図、(b)、(c) 特定状態の開始時の表示の一例を示す図である。

【図 32】第 4 変形例の遊技機における大当り終了処理を説明するためのフローチャートである。

【図 33】第 4 変形例の遊技機における特図変動表示ゲームの変動態様を説明するためのタイムチャートである。

【図 34】第 5 変形例の遊技機を説明するための図であって、(a) 特定状態の設定を説明するための図、(b)、(c) 特定状態の開始時の表示の一例を示す図である。

【図 35】第 5 変形例の遊技機における大当り終了処理を説明するためのフローチャートである。

30

【符号の説明】

【0239】

7 普通変動入賞装置 (始動入賞口)

13 第 1 始動入賞口 (始動入賞口)

30 遊技制御装置 (ゲーム実行制御手段、始動記憶手段、判定手段、特定状態発生手段、実行可能回数決定手段、単位変動表示回数決定手段、確率設定手段、特別結果態様選択手段)

40 演出制御装置 (表示制御手段、報知制御手段、実行回数報知制御手段、実行可能回数報知制御手段)

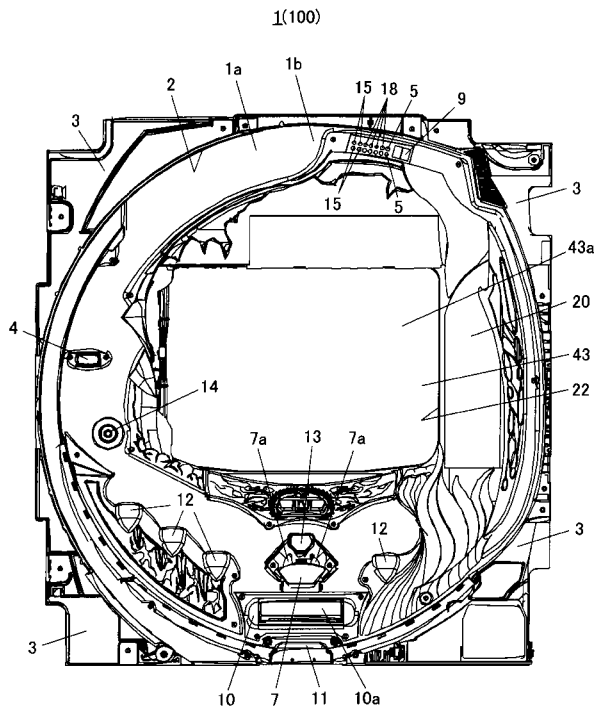
43 表示装置

40

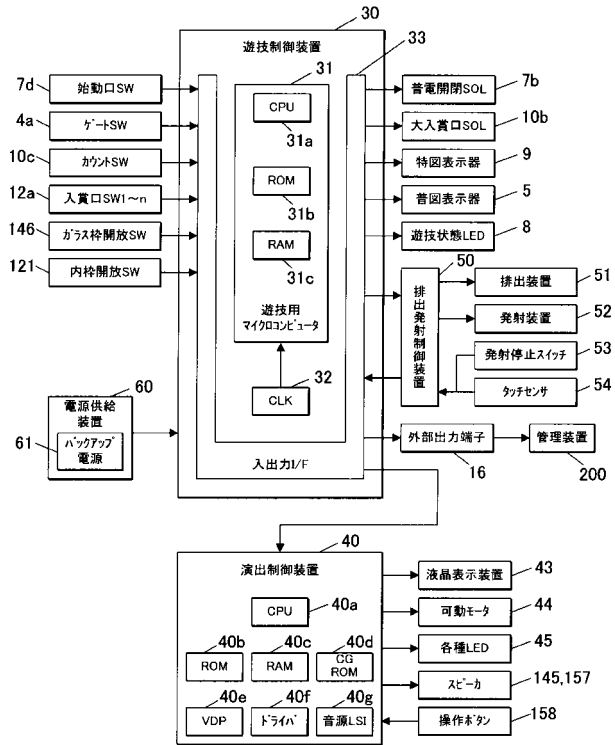
43a 表示部

100 遊技機

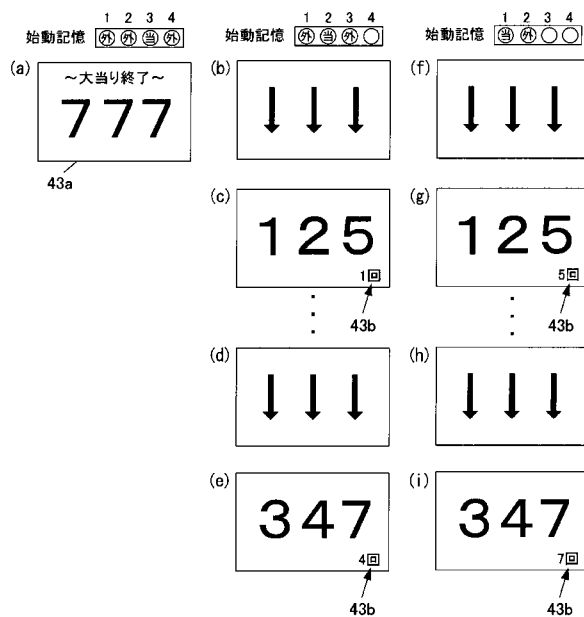
【図 1】



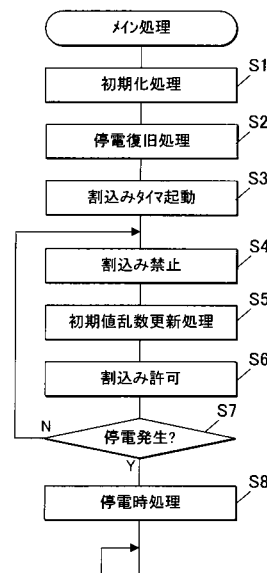
【図 2】



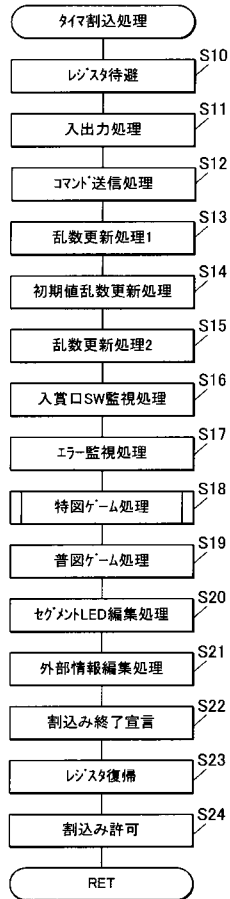
【図 3】



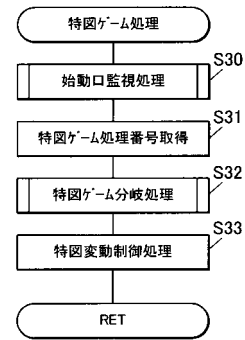
【図 4】



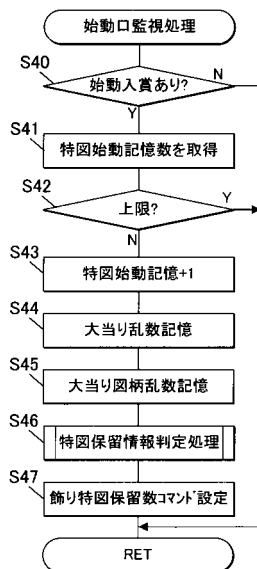
【図5】



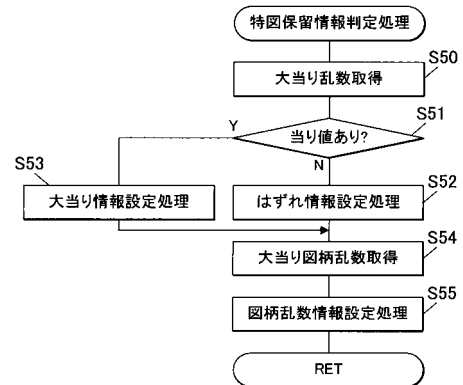
【図6】



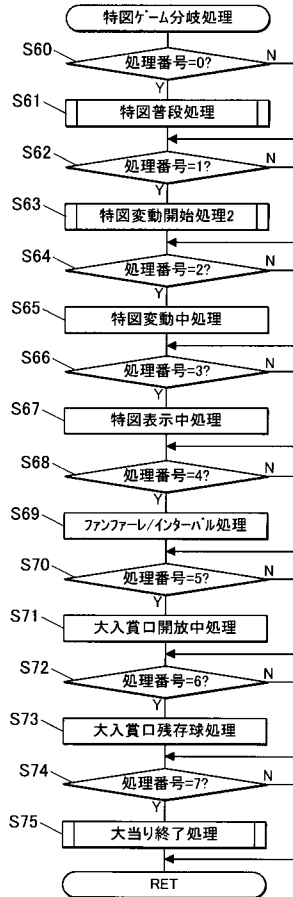
【図7】



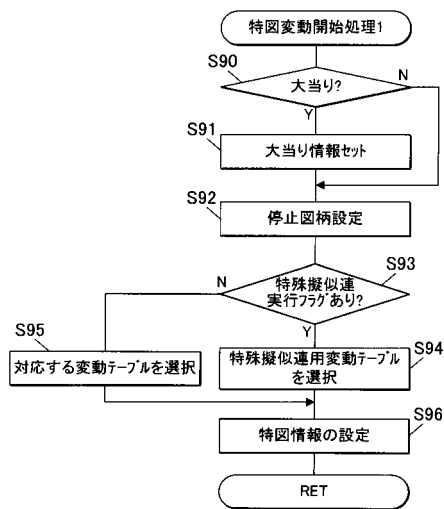
【図8】



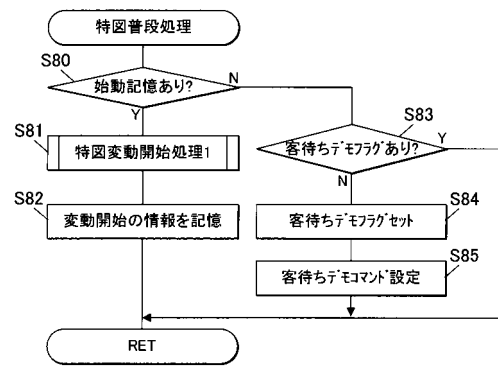
【図 9】



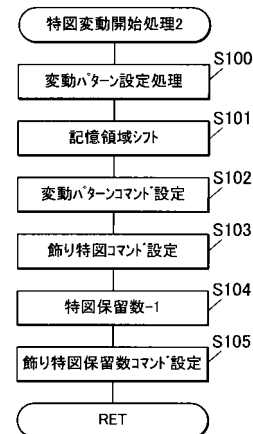
【図 1 1】



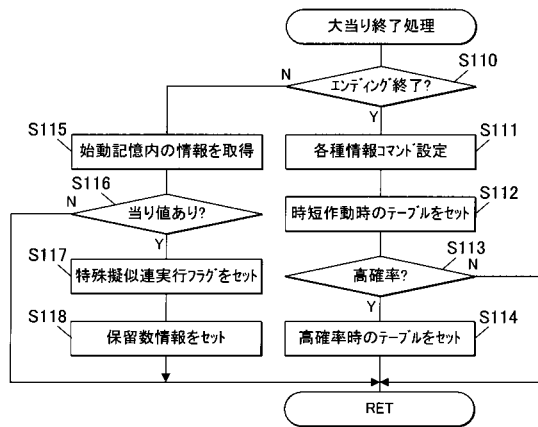
【図 1 0】



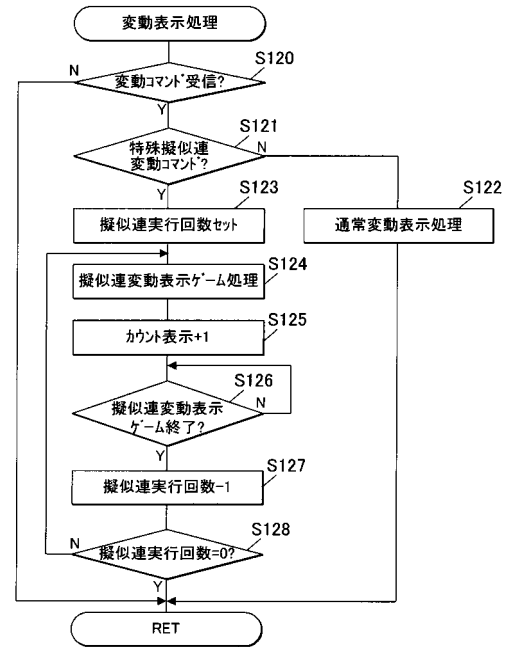
【図 1 2】



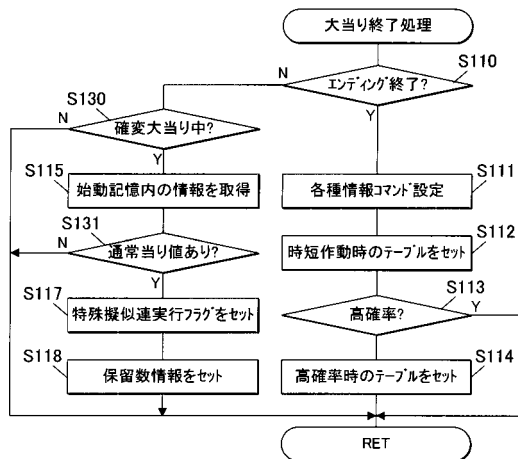
【図 13】



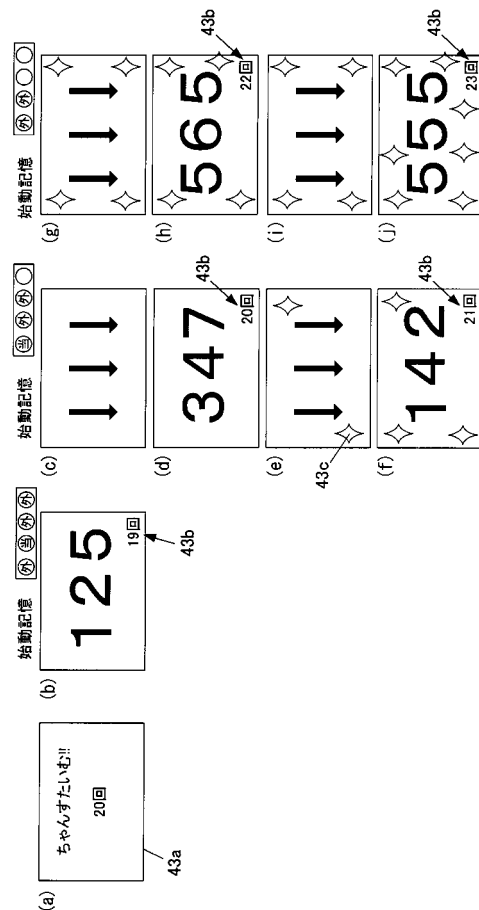
【図 14】



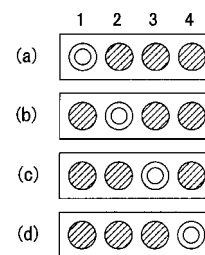
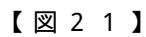
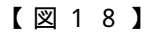
【図 15】



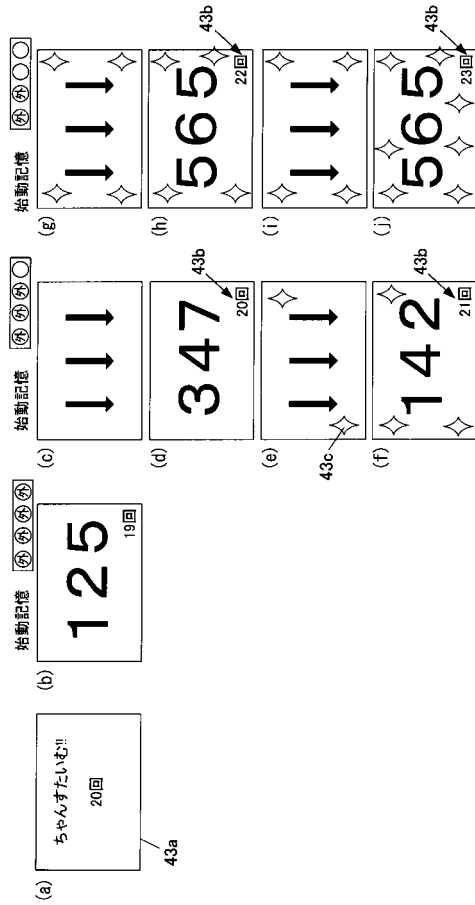
【図 16】



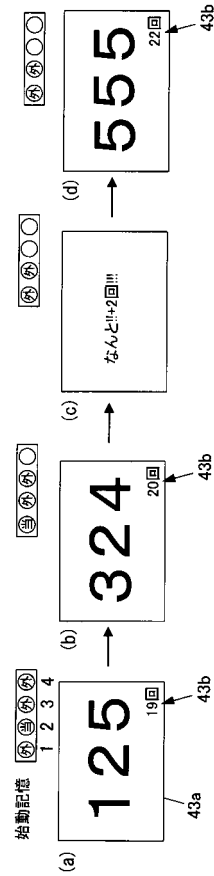
【 図 1 7 】



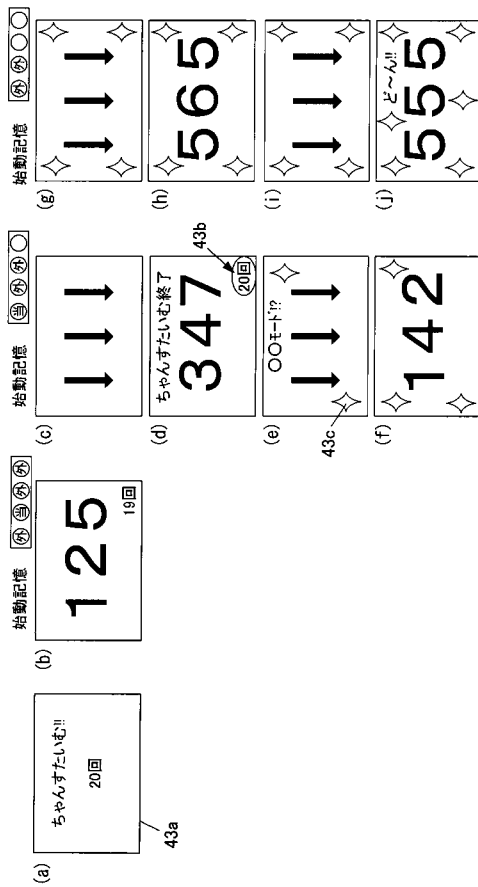
【図 2 2】



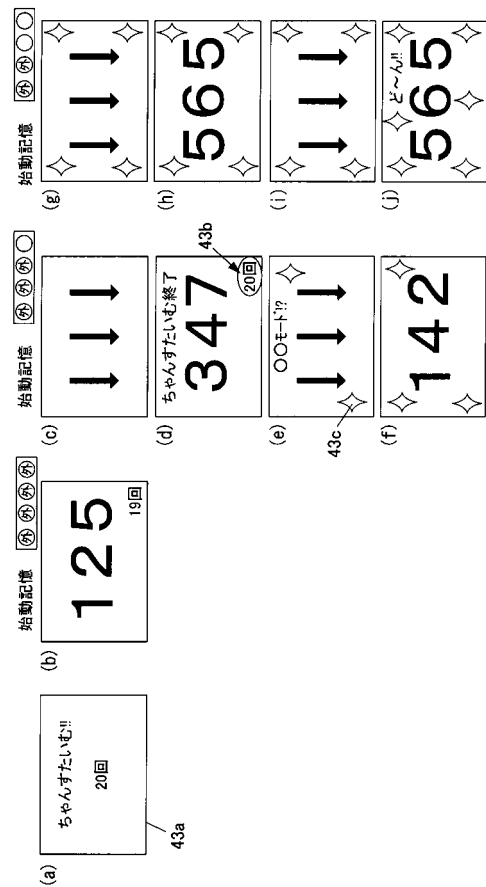
【図 2 3】



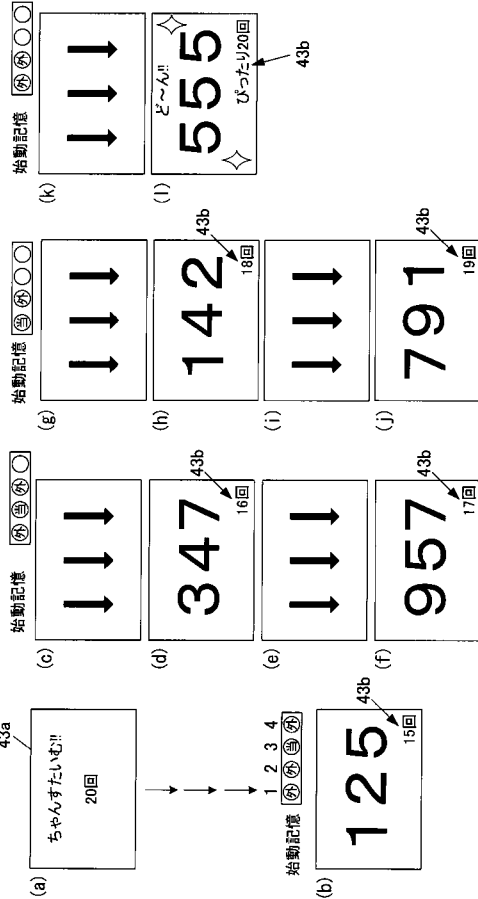
【図 2 4】



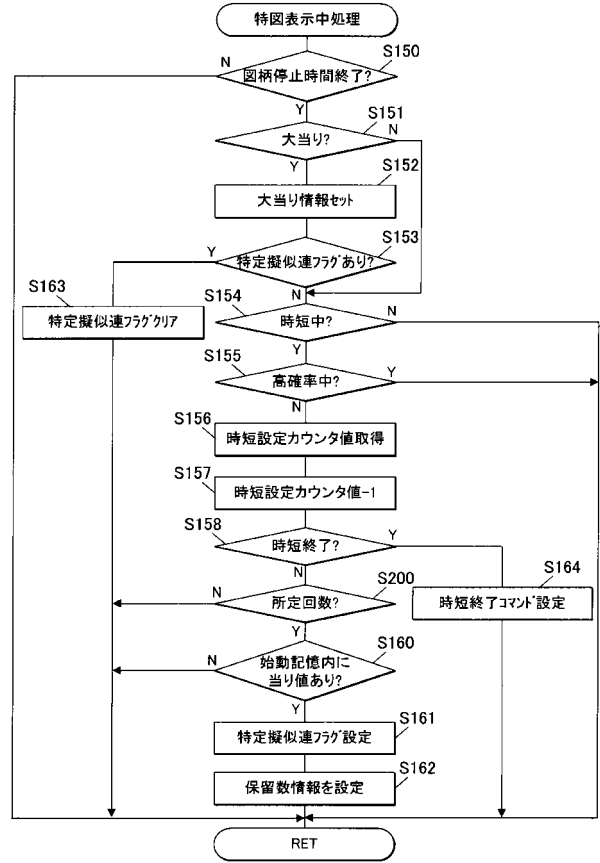
【図 2 5】



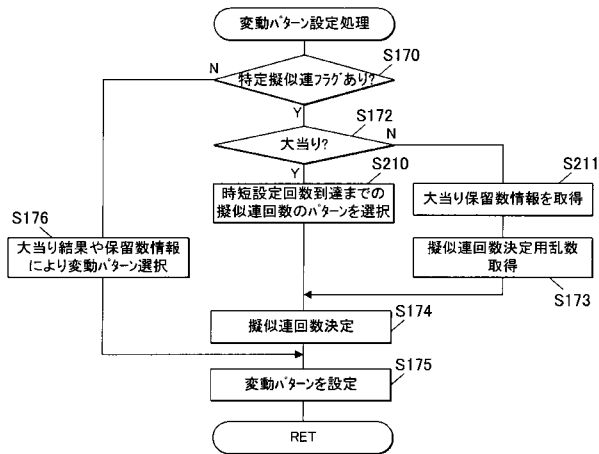
【図 26】



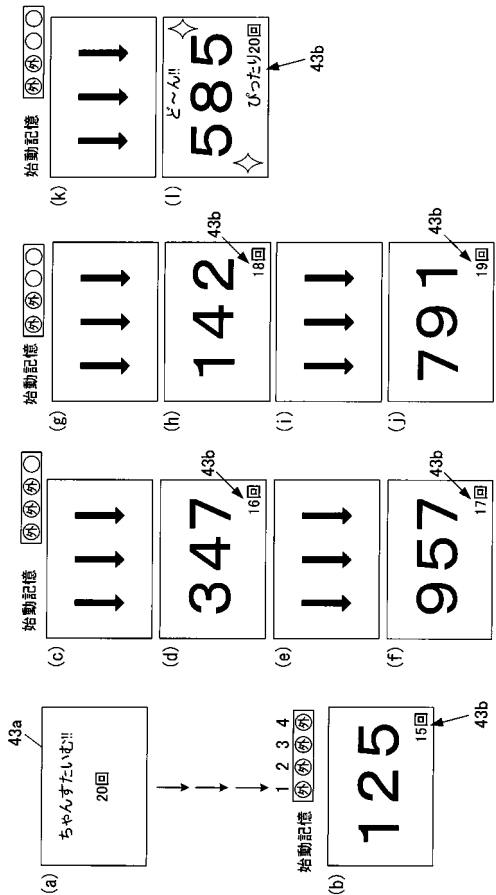
【図 27】



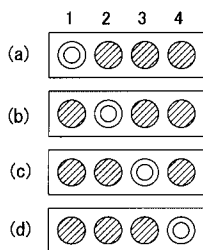
【図 28】



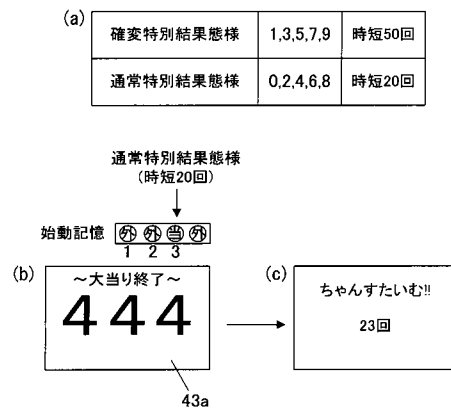
【図 30】



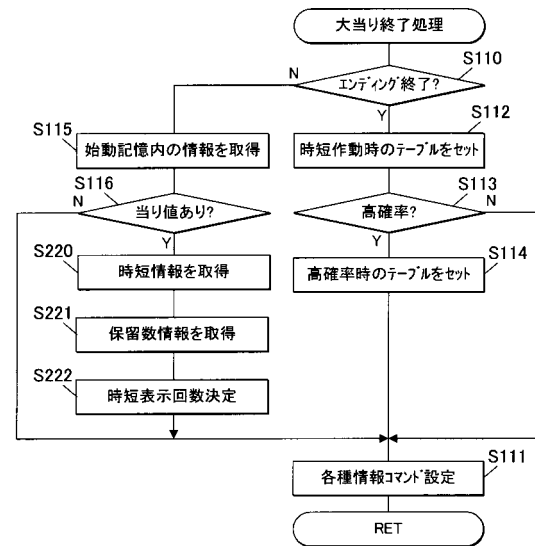
【図 29】



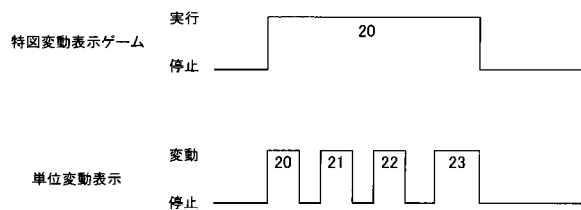
【図 3 1】



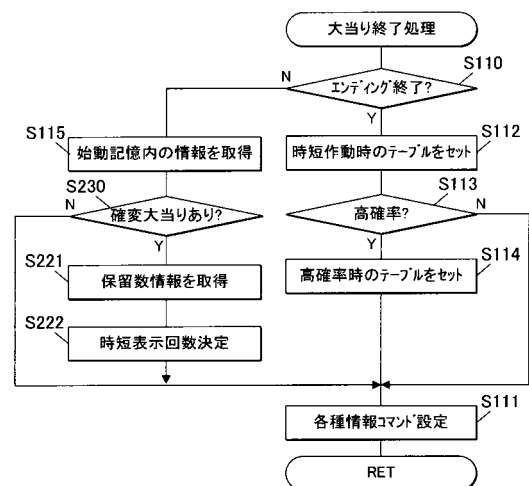
【図 3 2】



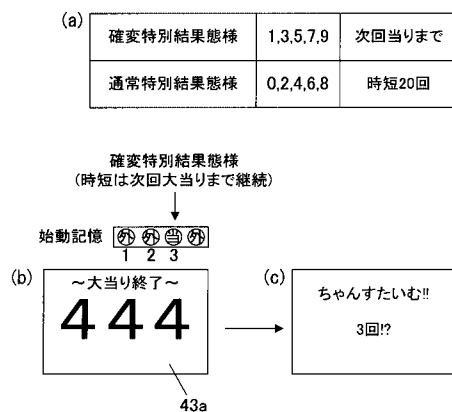
【図 3 3】



【図 3 5】



【図 3 4】



フロントページの続き

(72)発明者 畑 加都彦

群馬県太田市吉沢町 9 9 0 番地 株式会社ソフィア内

Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA42 BC22 EB58