(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第4542274号
(P4542274)
(45)発行日　平成22年9月8日(2010.9.8)　(24)登録日　平成22年7月2日(2010.7.2)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320
A63F 7/02 304Z

請求項の数 1　(全 22 頁)

(21)出願番号　特願2001-38156(P2001-38156)
(22)出願日　平成13年2月15日(2001.2.15)
(65)公開番号　特開2002-239145(P2002-239145A)
(43)公開日　平成14年8月27日(2002.8.27)
審査請求日　平成16年8月11日(2004.8.11)
審判番号　不服2009-205(P2009-205/J1)
審判請求日　平成21年1月5日(2009.1.5)

(73)特許権者　000132747
株式会社ソフイア
群馬県桐生市境野町７丁目２０１番地
(74)代理人　100075513
弁理士　後藤　政喜
(74)代理人　100114236
弁理士　藤井　正弘
(74)代理人　100120260
弁理士　飯田　雅昭
(72)発明者　井置　定男
群馬県桐生市宮本町３－７－２８
(72)発明者　田口　英雄
群馬県桐生市境野町７－２０１　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)【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定の始動条件の成立に基づいて、表示装置の複数の変動表示領域に識別情報を変動表示する変動表示ゲームを行い、この変動表示領域の識別情報の結果態様に関連して特定の遊技価値を付与可能な遊技機において、
前記始動条件の成立回数を所定の上限数を限度として累積的に記憶し、変動表示ゲームの実行毎にその記憶数を減数する条件成立数記憶手段と、
前記条件成立数記憶手段の記憶数を報知する記憶数報知手段と、
前記条件成立数記憶手段の記憶数に基づき、変動表示ゲームの開始から終了までの変動表示時間を制御する変動表示時間短縮制御手段と、
を備えるとともに、
互いに変動表示時間の異なる複数の変動表示態様がそれぞれ登録された通常パターンの変動表示態様選択グループ及び短縮パターンの変動表示態様選択グループを各々有し、該変動表示時間は、前記複数の変動表示領域にて識別情報が変動を開始してから該複数の変動表示領域の全てにおいて識別情報が変動を停止するまでの時間であり、
前記短縮パターンの変動表示態様選択グループには、第１のグループ及び第２のグループが含まれるとともに、該第２のグループは該第１のグループより前記変動表示時間の平均時間が短い変動表示態様選択グループとして構成され、
さらに、前記短縮パターンの変動表示態様選択グループから所定の選択確率にて選択される変動表示態様の変動表示時間の平均時間が、前記通常パターンの変動表示態様選択グ

ループから所定の選択確率にて選択される変動表示態様の変動表示時間の平均時間よりも短く設定され、
前記変動表示時間短縮制御手段は、
変動表示ゲームを開始する場合に、
前記条件成立数記憶手段の記憶数が第１の範囲であるときには、前記通常パターンの変動表示態様選択グループを選択し、
該記憶数が、前記第１の範囲より値が大きく前記上限数より値が小さい第２の範囲であるときには、前記第１のグループを選択し、
該記憶数が前記上限数であるときには、前記第２のグループを選択し、
さらに、該選択された変動表示態様選択グループから所定の選択確率にて変動表示態様を選択し、
さらに、前記第２のグループが選択された後は、前記条件成立数記憶手段の記憶数が０になるまで前記第２のグループを選択し続けることを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【０００１】
【発明の属する技術分野】
この発明は、表示装置に複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを行い、この結果態様に関連して特定の遊技価値を付与可能な遊技機に関する。
【０００２】
【従来の技術】
遊技領域に発射した遊技球の始動口への入賞にしたがって、液晶表示器等からなる可変表示装置に複数の識別情報（図柄）を変動表示する変動表示ゲームを行い、その表示結果が特定の態様となったことに関連して、特典遊技（大当たり遊技）を発生する等の特定の遊技価値を付与するようにした遊技機（パチンコ遊技機）がある。
【０００３】
この遊技機は、遊技球が始動口へ入賞すると、これを始動入賞記憶として最大４個まで記憶して、その記憶に基づき変動表示ゲームを行うようになっている。
【０００４】
【発明が解決しようとする課題】
従来のように、始動入賞記憶数の上限が４個では、遊技球が始動口へ入賞しても、入賞がその上限を超えて無効（変動表示ゲームを行えない）となる場合があり、遊技者に不利益となる。また、このため遊技者は始動入賞記憶数が上限に達した場合あるいは上限に近い場合等に、遊技球の発射を中断して変動表示ゲームのみを行わせて始動入賞記憶を消化させることがあり、結果として遊技機の稼動低下となって遊技店にとっても不利益となる。
【０００５】
そのため、始動入賞記憶数の上限を拡大（例えば８個）または無制限にしようという提案がある。
【０００６】
しかし、このように始動入賞記憶数の上限を大きくすると、無効となる入賞は減るあるいは無くなるものの、始動入賞記憶が溜まってくると、それだけ始動入賞記憶の消化に時間を費やすこととなり、したがって大当たり遊技の終了時を含む遊技の止め際等に遊技者を待たせ、迷惑をかけかねない。
【０００７】
また、通常遊技（大当たり遊技以外の遊技時）においては、なかなか始動入賞記憶が溜まることはなく、したがって始動入賞記憶数の上限を大きくすると、遊技者に始動口への入賞率の低い印象を与える虞もある。
【０００８】
この発明は、始動入賞記憶数の上限を大きくした場合の問題点を解決することを目的とする。
【０００９】

【課題を解決するための手段】

本発明は、所定の始動条件の成立に基づいて、表示装置の複数の変動表示領域に識別情報を変動表示する変動表示ゲームを行い、この変動表示領域の識別情報の結果態様に関連して特定の遊技価値を付与可能な遊技機において、前記始動条件の成立回数を所定の上限数を限度として累積的に記憶し、変動表示ゲームの実行毎にその記憶数を減数する条件成立数記憶手段と、前記条件成立数記憶手段の記憶数を報知する記憶数報知手段と、前記条件成立数記憶手段の記憶数に基づき、変動表示ゲームの開始から終了までの変動表示時間を制御する変動表示時間短縮制御手段と、を備えるとともに、互いに変動表示時間の異なる複数の変動表示態様がそれぞれ登録された通常パターンの変動表示態様選択グループ及び短縮パターンの変動表示態様選択グループを各々有し、該変動表示時間は、前記複数の変動表示領域にて識別情報が変動を開始してから該複数の変動表示領域の全てにおいて識別情報が変動を停止するまでの時間であり、前記短縮パターンの変動表示態様選択グループには、第１のグループ及び第２のグループが含まれるとともに、該第２のグループは該第１のグループより前記変動表示時間の平均時間が短い変動表示態様選択グループとして構成され、さらに、前記短縮パターンの変動表示態様選択グループから所定の選択確率にて選択される変動表示態様の変動表示時間の平均時間が、前記通常パターンの変動表示態様選択グループから所定の選択確率にて選択される変動表示態様の変動表示時間の平均時間よりも短く設定され、前記変動表示時間短縮制御手段は、変動表示ゲームを開始する場合に、前記条件成立数記憶手段の記憶数が第１の範囲であるときには、前記通常パターンの変動表示態様選択グループを選択し、該記憶数が、前記第１の範囲より値が大きく前記上限数より値が小さい第２の範囲であるときには、前記第１のグループを選択し、該記憶数が前記上限数であるときには、前記第２のグループを選択し、さらに、該選択された変動表示態様選択グループから所定の選択確率にて変動表示態様を選択し、さらに、前記第２のグループが選択された後は、前記条件成立数記憶手段の記憶数が０になるまで前記第２のグループを選択し続けることを特徴とする。

【００２８】

【発明の効果】

本発明では、大当たり（特定の遊技価値）遊技の終了後の遊技の止め際等に、溜まっていた条件成立数記憶手段の記憶数の消化のため、長い間遊技者を待たせなくてもよい。

【００４７】

【発明の実施の形態】

以下、添付図面に基づいて、本発明の実施の形態について説明する。

【００４８】

図１は遊技機（パチンコ遊技機）の遊技盤１の正面図である。

【００４９】

遊技盤１の表面には、ガイドレール２で囲われた遊技領域３のほぼ中央に変動表示装置（特別図柄表示装置）４が、遊技領域３の下方に大入賞口としての特別変動入賞装置５が配設される。

【００５０】

変動表示装置４は、例えばＬＣＤ（液晶表示器）、ＣＲＴ（ブラウン管）等で表示画面部分が構成され、複数の変動表示領域に複数の識別情報（図柄）を変動表示する変動表示ゲーム等、遊技の進行に基づく画像が表示される。

【００５１】

特別変動入賞装置５は、大入賞口ソレノイド６（図２参照）への通電により、球を受け入れない閉状態（遊技者に不利な状態）から球を受け入れやすい開状態（遊技者に有利な状態）に変換される。

【００５２】

特別変動入賞装置５の直ぐ上方には、普通変動入賞装置（普通電動役物）８を有する始動口７が、その左右の所定の位置には、普通図柄始動ゲート２０が配設される。

【００５３】

普通変動入賞装置８は、普通電動役物ソレノイド１０（図２参照）への通電により、始動口７への入口を拡開するように変換される。

【００５４】

遊技領域３の各所には、Ｎ個（図１には４個のみ示す）の一般入賞口１１が設けられる。遊技領域３の最下端には、アウト口１２が設けられる。

【００５５】

図示しない打球発射装置から遊技領域３に向けて遊技球（パチンコ球）が打ち出されることにより遊技が行われ、打ち出された遊技球は、遊技領域３内の各所に配置された風車等の転動誘導部材１３により転動方向を変えられながら遊技領域３表面を流下し、始動口７、一般入賞口１１、特別変動入賞装置５に入賞するか、アウト口１２から排出される。

【００５６】

始動口７への入賞は、特別図柄始動センサ１４（図２参照）により検出される。特別変動入賞装置５への入賞は、カウントセンサ１５、継続センサ１６（図２参照）により検出される。Ｎ個の一般入賞口１１への入賞は、各一般入賞口１１毎に備えられたＮ個の入賞センサ１７Ａ～１７Ｎ（図２参照）により検出される。また、普通図柄始動ゲート２０への遊技球の通過は、普通図柄始動センサ２１（図２参照）により検出される。

【００５７】

始動口７への遊技球の入賞は、特別図柄始動記憶として、例えば最大８回分を限度として記憶され、変動表示装置４の上部に、その特別図柄始動記憶の数を表示する特別図柄記憶表示器１８が設けられる。また、特別図柄記憶表示器１８の上部には、特別図柄始動記憶の数が上限に達したことを装飾表示する上限表示器１９が設けられる。

【００５８】

普通図柄始動ゲート２０への遊技球の通過は、普通図柄始動記憶として、例えば最大４回分を限度として記憶され、特別変動入賞装置５の右側にその普通図柄始動記憶の数を表示する普通図柄記憶表示器２２が、特別変動入賞装置５の左側にＬＥＤ等からなる普通図柄表示器２３が配設される。

【００５９】

始動口７、一般入賞口１１、特別変動入賞装置５に遊技球が入賞すると、入賞した入賞装置の種類に応じた数の賞球が図示しない払出ユニット（排出装置）から排出され、図示しない供給皿（遊技者に対して賞球または貸球が払い出される皿）に供給される。

【００６０】

遊技機の要所には、装飾用ランプ、ＬＥＤ等の装飾発光装置が備えられる。また、遊技機には、音出力装置（スピーカ）が備えられる。

【００６１】

図２は、遊技制御装置１００を中心とする制御系を示すブロック構成図である。

【００６２】

遊技制御装置１００は、遊技を統括的に制御する主制御装置であり、遊技制御を司るＣＰＵ、遊技制御のための不変の情報を記憶しているＲＯＭ、遊技制御時にワークエリアとして利用されるＲＡＭを内蔵した遊技用マイクロコンピュータ１０１、入力インターフェース１０２、出力インターフェース１０３、発振器１０４等から構成される。

【００６３】

遊技用マイクロコンピュータ１０１は、入力インターフェース１０２を介しての各種検出装置（特別図柄始動センサ１４、一般入賞口センサ１７Ａ～１７Ｎ、カウントセンサ１５、継続センサ１６、普通図柄始動センサ２１）からの検出信号を受けて、大当たり抽選等、種々の処理を行う。そして、出力インターフェース１０３を介して、各種制御装置（表示制御装置１５０、排出制御装置２００、装飾制御装置２５０、音制御装置３００）、大入賞口ソレノイド６、普通電動役物ソレノイド１０、普通図柄表示器２３等に指令信号を送信して、遊技を統括的に制御する。

【００６４】

排出制御装置２００は、遊技制御装置１００からの賞球指令信号または図示しないカード

球貸ユニットからの貸球要求に基づいて、払出ユニットの動作を制御し、賞球または貸球の排出を行わせる。

【００６５】

装飾制御装置２５０は、遊技制御装置１００からの装飾指令信号に基づいて、装飾用ランプ、ＬＥＤ等の装飾発光装置を制御すると共に、特図保留ＬＥＤ（特別図柄記憶表示器１８、上限表示器１９）、普通図柄記憶表示器２２の表示を制御する。

【００６６】

音制御装置３００は、スピーカからの効果音出力を制御する。なお、遊技制御装置１００から、各種従属制御装置（表示制御装置１５０、排出制御装置２００、装飾制御装置２５０、音制御装置３００）への通信は、遊技制御装置１００から従属制御装置に向かう単方向通信のみが許容されるようになっている。これにより、遊技制御装置１００に従属制御装置側から不正な信号が入力されることを防止することができる。

【００６７】

図示しないが、遊技機の電源装置は、電源回路のほかに、バックアップ電源部ならびに停電監視回路を備えている。停電監視回路は、電源装置の所定の電圧降下を検出すると、停電検出信号、リセット信号を順に、遊技制御装置１００等に出力する。遊技制御装置１００は、停電検出信号を受けると、所定の停電処理を行い、リセット信号を受けると、ＣＰＵの動作を停止する。バックアップ電源部は、遊技制御装置１００等のＲＡＭにバックアップ電源を供給して、遊技データ（遊技情報、遊技制御情報：変動表示ゲーム情報を含む）等をバックアップする。

【００６８】

表示制御装置１５０は、ＣＰＵ１５１、ＲＯＭ１５２、ＲＡＭ１５３、ＤＭＡＣ（ダイレクト・メモリ・アクセス・コントローラ）１５４、インターフェース１５５、ＶＤＣ（ビデオ・ディスプレイ・コントローラ）１５６、画像データ（図柄データ、背景画データ、動画キャラクタデータ等）を格納したフォントＲＯＭ１５７、発振器１５８、γ補正回路１５９等から構成される。

【００６９】

ＣＰＵ１５１は、遊技制御装置１００からの表示指令信号に基づいて、画面情報（図柄表示情報、背景画面情報、動画キャラクタ画面情報等）を作成して、ＲＡＭ１５３に記憶する。この画面情報は、ＶＤＣ１５６の垂直同期割込のタイミングで、転送指令を受けたＤＭＡＣ１５４により、ＶＤＣ１５６に転送される。

ＶＤＣ１５６は、この画像情報に基づき、フォントＲＯＭ１５７の該当画像データを取り込み、変動表示装置４の画面に水平走査、垂直走査を行って、所定の画像表示（描画）を行う。

【００７０】

フォントＲＯＭ１５７には、変動表示ゲームに用いる各図柄のデータならびに背景、キャラクタ等の演出表示のデータを格納してある。なお、図４に変動表示ゲームに用いる各図柄の例を示す。

【００７１】

インターフェース１５５の手前には、信号伝達方向規制手段であるバッファ回路１６０が設けられ、遊技制御装置１００から表示制御装置１５０への信号入力のみが許容され、表示制御装置１５０から遊技制御装置１００への信号出力を禁止している

なお、γ補正回路１５９は、変動表示装置４の信号電圧に対する照度の非線形特性を補正して、変動表示装置４の表示照度を調整するものである。

【００７２】

次に、遊技の概要について、図３の流れ図にしたがって説明する。変動表示装置４の変動表示ゲームの変動表示領域は、例えば左、右、中の変動表示領域とする。変動表示ゲームの変動表示時間の短縮、特別図柄記憶表示器１８の表示等については後述する。

【００７３】

まず、遊技開始当初（あるいは遊技開始前）の時点では、客待ち状態となっており、客待

ち画面の表示を指令する表示指令信号が遊技制御装置１００から表示制御装置１５０に送信され、変動表示装置４の画面には客待ち画面（動画または静止画）が表示される。

【００７４】

そして、遊技領域３に打ち出された遊技球が始動口７に入賞すると、遊技制御装置１００によってその入賞が特別図柄始動記憶として記憶され、その特別図柄始動記憶に基づき、所定の乱数が抽出され、変動表示ゲームの大当たりの抽選が行われると共に、遊技制御装置１００から表示制御装置１５０に変動表示を指令する表示指令信号が送信され、変動表示装置４の画面の左、右、中の変動表示領域に複数の図柄の変動表示が開始される。

【００７５】

この変動表示の開始後、所定時間経過すると、変動表示は例えば左、右、中の順に仮停止（例えば、停止位置にて図柄を微少に変動させること等）されていくが、この過程でリーチ状態（例えば、左の図柄と右の図柄が大当たりの組合せを発生する可能性のある組合せ）が発生すると、所定のリーチ遊技が行われる。このリーチ遊技では、例えば中の図柄の変動表示を極低速で行ったり、高速変動したり、変動表示を逆転したりする。また、リーチ遊技に合わせた背景表示、キャラクタ表示が行われる。

【００７６】

なお、仮停止状態とは遊技者が図柄を略停止状態として認識可能な状態であり、最終停止態様が確定しない状態である。具体的には、停止位置での微少変動の他に、図柄を拡大縮小表示したり、図柄の色を変化させたり、図柄の形状を変化させる等の態様がある。

【００７７】

そして、大当たり抽選の結果が大当たりであれば、最終的に左、右、中の図柄が所定の大当たりの組合せで停止され、大当たり（大当たり遊技）が発生される。

【００７８】

大当たり遊技が発生すると、特別変動入賞装置５が所定期間にわたって開かれる特別遊技が行われる。この特別遊技は、特別変動入賞装置５への遊技球の所定数（例えば１０個）の入賞または所定時間の経過（例えば３０秒）を１単位（１ラウンド）として実行され、特別変動入賞装置５内の継続入賞口への入賞（継続センサ１６による入賞球の検出）を条件に、規定ラウンド（例えば１６ラウンド）繰り返される。また、大当たり遊技が発生すると、大当たりのファンファーレ表示、ラウンド数表示、大当たりの演出表示等、遊技制御装置１００から表示制御装置１５０に大当たり遊技の表示を指令する表示指令信号が送信され、変動表示装置４の画面に大当たり遊技の表示が行われる。

【００７９】

この場合、大当たりが特定の大当たりであれば、大当たり遊技後に特定遊技状態が発生され、次回の大当たりの発生確率を高確率（確変）にしたり、遊技球の始動口７への入賞に基づく変動表示装置４の変動表示ゲームの変動表示時間の短縮（時短）等が行われる。

【００８０】

そして、変動表示ゲームが終了したとき（ハズレのとき）にあるいは大当たり遊技が終了したときに、特別図柄始動記憶があれば、その特別図柄始動記憶に基づき、新たな変動表示ゲームが繰り返される。また、このとき特別図柄始動記憶がなければ、客待ち状態に戻される。

【００８１】

なお、普通図柄始動ゲート２０を遊技球が通過すると、その普通図柄始動記憶に基づき、普通図柄に関する乱数が抽出され、乱数が当たりであれば、普通図柄表示器２３に当たり表示が行われて、始動口７の普通変動入賞装置８が所定時間にわたって拡開され、始動口７への入賞が容易にされる。

【００８２】

次に、変動表示ゲームの変動表示時間（図柄の変動表示の開始時点から左、右、中の全ての変動表示領域の変動表示を停止するまでの時間）の短縮、特別図柄記憶表示器１８の表示等について説明する。

【００８３】

遊技制御装置１００は、遊技球が始動口７に入賞する毎に、その入賞を特別図柄始動記憶として記憶（特別図柄始動記憶数を＋１：最大８回分を限度）して、その特別図柄始動記憶毎に、所定の乱数を抽出して抽出した乱数を基に変動表示ゲームの制御データ、即ち変動表示ゲームが大当たりかどうか、変動表示ゲームにおける左、右、中の変動表示領域の停止図柄、変動表示ゲームの変動表示時間等を決定、記憶すると共に、装飾制御装置２５０に装飾指令信号（特別図柄始動記憶数のコマンド）を送信する。そして、所定の時期（客待ち状態時、前回の変動表示ゲームが終了したとき、大当たり遊技が終了したとき）が来る毎に、表示制御装置１５０に前記特別図柄始動記憶の記憶順に変動表示ゲームの表示指令信号（大当たりかどうか、左、右、中の停止図柄、変動表示ゲームの変動表示時間等のコマンド）を送信して、変動表示ゲームを行わせ、その変動表示ゲームの実行毎に、特別図柄始動記憶数を－１して、装飾制御装置２５０に装飾指令信号（特別図柄始動記憶数のコマンド）を送信すると共に、該当する変動表示ゲームの制御データをクリアする。

【００８４】

変動表示ゲームの変動表示時間は、遊技制御装置１００が特別図柄始動記憶数に基づいて、通常状態（通常変動）、第１の短縮状態（時短変動１）、第２の短縮状態（時短変動２）に制御する。

【００８５】

図５の表のように変動表示ゲームの変動パターン（変動表示態様）は、変動時間が各々異なるように、数十種類が設定されている。そして、通常時（通常状態時）の変動パターンを選択するための通常パターン選択テーブルと、第１の短縮時（第１の短縮状態時）の変動パターンを選択するための第１短縮パターン選択テーブルと、第２の短縮時（第２の短縮状態時）の変動パターンを選択するための第２短縮パターン選択テーブルとを設けている。図６に通常パターン選択テーブル（変動パターン選択テーブルI）の例を、図７に第１短縮パターン選択テーブル（変動パターン選択テーブルII）の例を示す。

【００８６】

通常時は、前記抽出乱数を基に通常パターン選択テーブルより所定の選択確率にて変動パターンを選択する。このとき、変動表示時間は選択した変動パターンによって一意に決まる。変動表示時間の第１の短縮時は、前記抽出乱数を基に第１短縮パターン選択テーブルより所定の選択確率にて変動パターンを選択する。変動表示時間の第２の短縮時は、前記抽出乱数を基に第２短縮パターン選択テーブルより所定の選択確率にて変動パターンを選択する。各パターン選択テーブルにおいて、同一の変動表示時間となる変動パターンを選択し得るが、第１短縮パターン選択テーブルより選択される変動表示時間は、選択確率を含めた平均時間が、通常パターン選択テーブルより選択される同じく平均時間よりも短くなるように、また第２短縮パターン選択テーブルより選択される変動表示時間は、選択確率を含めた平均時間が、第１短縮パターン選択テーブルより選択される同じく平均時間よりも短くなるように設定している。したがって、第１短縮パターン選択テーブルより変動パターンを選択した場合は、通常パターン選択テーブルより選択した場合に比べて、平均的に変動表示時間は短くなり、第２短縮パターン選択テーブルより変動パターンを選択した場合は、第１パターン選択テーブルより選択した場合に比べて、平均的に変動表示時間は短くなる。

【００８７】

したがって、ひとつひとつの変動パターンからは時間短縮状態が特定できないようになっている。通常時においても変動時間の短い変動パターンをとりうるし、また変動時間短縮時に変動時間の長い変動パターンもとりうる。そのため、時間短縮状態においても制限された変動パターンのみになるという問題を解決し、興趣溢れる変動表示ゲームを行うことができる。

【００８８】

なお、各選択テーブルの変動パターンが重複しないようにして、各々に固有の変動パターンを設定するようにしても良い。

【００８９】

また、短縮パターン選択テーブルは、第１、第２短縮パターン選択テーブルを設定したが、変動表示時間の短縮モードの数によって１つでも良いし、３つ以上でも良いし、通常パターン選択テーブルと短縮パターン選択テーブルとを、大当たり用とハズレ用とで別々に設けても良い。

【００９０】

特別図柄記憶表示器１８は、特別図柄始動記憶数の上限（例えば、８個）と同数の表示部１８ａ～１８ｈ（図１６参照）を備え、装飾制御装置２５０が遊技制御装置１００からの装飾指令信号（特別図柄始動記憶数のコマンド）に基づいて、特別図柄始動記憶数を表示すると共に、特別図柄始動記憶に基づき行う変動表示ゲームの変動表示時間が通常状態（通常変動）か、第１の短縮状態（時短変動１）か、第２の短縮状態（時短変動２）かを表示する。

【００９１】

特別図柄始動記憶数が“１”のときは、特別図柄記憶表示器１８の左端の第１表示部１８ａを、特別図柄始動記憶数が“２”のときは、第１、第２表示部１８ａ、１８ｂを、特別図柄始動記憶数が“３”のときは、第１～第３表示部１８ａ～１８ｃを、…、特別図柄始動記憶数が“８”のときは、第１～第８表示部１８ａ～１８ｈすべてを、点灯すると共に、変動表示ゲームの変動表示時間が通常状態のときは例えば緑色にて、第１の短縮状態のときは例えば黄色にて、第２の短縮状態のときは例えば赤色にて点灯する。また、色を変える他に、変動表示ゲームの変動表示時間が通常状態のときは点灯、第１の短縮状態のときは例えば緩やかな速度で点滅、第２の短縮状態のときは例えば速い速度で点滅するようにしても良い。なお、特別図柄始動記憶数が“８”のときは、第１～第８表示部１８ａ～１８ｈすべてを点灯するが、特別図柄始動記憶数の上限を例えば９個以上にした場合、第８表示部１８ｈが８個以上の記憶に対応することとして良い。

【００９２】

変動表示ゲームの変動表示時間の短縮、特別図柄記憶表示器１８の表示の具体的な例を述べる。変動表示時間の通常状態（通常変動）の表示をＮ、第１の短縮状態（時短変動１）の表示をＳ１、第２の短縮状態（時短変動２）の表示をＳ２で表す。

【００９３】

以下の例は、特別図柄始動記憶数が“１”,“２”の場合に変動表示時間を通常状態（通常変動）に、特別図柄始動記憶数が“３”,“４”の場合に変動表示時間を第１の短縮状態（時短変動１）に、特別図柄始動記憶数が“５”～“８”の場合に変動表示時間を第２の短縮状態（時短変動２）に制御するようにしたものである。

【００９４】

遊技制御装置１００は、特別図柄始動記憶数が“１”,“２”の場合、抽出乱数を基に通常パターン選択テーブルより所定の選択確率にて変動パターンを選択する。

【００９５】

特別図柄始動記憶数が“３”,“４”の場合、抽出乱数を基に第１短縮パターン選択テーブルより所定の選択確率にて変動パターンを選択する。

【００９６】

特別図柄始動記憶数が“５”～“８”の場合、抽出乱数を基に第２短縮パターン選択テーブルより所定の選択確率にて変動パターンを選択する。

【００９７】

特別図柄記憶表示器１８には、図８のように特別図柄始動記憶数が“１”になると、第１表示部１８ａをＮに、特別図柄始動記憶数が“２”になると、これに加え第２表示部１８ｂをＮに表示する。

【００９８】

特別図柄始動記憶数が“３”になると、第１表示部１８ａ、第２表示部１８ｂをＮのまま、第３表示部１８ｃをＳ１に、特別図柄始動記憶数が“４”になると、これに加え第４表示部１８ｄをＳ１に表示する。

【００９９】

特別図柄始動記憶数が“５”になると、第１表示部１８ａ、第２表示部１８ｂをＮ、第３表示部１８ｃ、第４表示部１８ｄをＳ１のまま、第５表示部１８ｅをＳ２に、特別図柄始動記憶数が“６”になると、これに加え第６表示部１８ｆをＳ２に、特別図柄始動記憶数が“７”になると、これに加え第７表示部１８ｇをＳ２に、特別図柄始動記憶数が“８”になると、これに加え第８表示部１８ｈをＳ２に表示する。このように新しい記憶を積み上げるイメージの表示を行う。

【０１００】

一方、変動表示ゲームの実行は、記憶順位の古いものから行い、特別図柄記憶表示器１８の表示を新しいもの（図８の太線で囲ったもの：最後尾の表示）から消灯する。

【０１０１】

即ち、遊技制御装置１００は、最先の記憶順位の特別図柄始動記憶を基に変動表示ゲームが大当たりかどうかおよび左、右、中の変動表示領域の停止図柄を決定し、最新の特別図柄始動記憶の記憶時の記憶数を基に変動表示時間の短縮状態を決定し、両決定に基づいて変動表示ゲームの変動パターンを決定する。そして、該決定に基づくコマンドを表示制御装置１５０に送り、これを基に表示制御装置１５０が変動表示ゲームを実行する。

【０１０２】

具体的に、例えば特別図柄始動記憶数が“５”の場合、その４つ前の特別図柄始動記憶に基づくデータを基に変動表示ゲームを行うが、その変動表示時間は特別図柄始動記憶数“５”の記憶時のデータ（第２の短縮状態（時短変動２））を用い、この変動表示ゲームの開始によって特別図柄記憶表示器１８の第５表示部１８ｅのＳ２（第２の短縮状態（時短変動２））を消灯する。また、特別図柄始動記憶数が“４”の場合、その３つ前の特別図柄始動記憶に基づくデータを基に変動表示ゲームを行うが、その変動表示時間は特別図柄始動記憶数“４”の記憶時のデータ（第１の短縮状態（時短変動１））を用い、この変動表示ゲームの開始によって特別図柄記憶表示器１８の第４表示部１８ｄのＳ１（第１の短縮状態（時短変動１）を表す）を消灯する。

【０１０３】

なお、変動表示ゲームの実行は、記憶順位の新しいものから行っても良く、この場合は最先の記憶順位の特別図柄始動記憶に基づく変動表示ゲームの変動表示結果と、該記憶に基づく変動表示時間の短縮状態とが一致する。

【０１０４】

図９は特別図柄記憶表示器１８の表示の他の例を示す。これは、特別図柄始動記憶数に基づいて、特別図柄記憶表示器１８の表示をシフトするものである。

【０１０５】

この場合、特別図柄始動記憶が“１”になると、第１表示部１８ａをＮに表示する。特別図柄始動記憶数が“２”になると、第１表示部１８ａのＮを第２表示部１８ｂにシフトして、第１表示部１８ａをＮに表示する。

【０１０６】

特別図柄始動記憶数が“３”になると、第２表示部１８ｂのＮを第３表示部１８ｃに、第１表示部１８ａのＮを第２表示部１８ｂにシフトして、第１表示部１８ａをＳ１に表示する。特別図柄始動記憶数が“４”になると、第３表示部１８ｃのＮを第４表示部１８ｄに、第２表示部１８ｂのＮを第３表示部１８ｃに、第１表示部１８ａのＳ１を第２表示部１８ｂにシフトして、第１表示部１８ａをＳ１に表示する。

【０１０７】

特別図柄始動記憶数が“５”になると、第４表示部１８ｄのＮを第５表示部１８ｅに、第３表示部１８ｃのＮを第４表示部１８ｄに、第２表示部１８ｂのＳ１を第３表示部１８ｃに、第１表示部１８ａのＳ１を第２表示部１８ｂにシフトして、第１表示部１８ａをＳ２に表示する。特別図柄始動記憶数“６”～“８”の場合も、同様にシフトして、表示を行う。

【０１０８】

一方、変動表示ゲームの実行毎に、特別図柄記憶表示器１８の表示を新しいもの（図９の

太線で囲ったもの：第１表示部１８ａの表示）から消滅してその他の表示を前の部位にシフトする。

【０１０９】

具体的に、例えば特別図柄始動記憶数が“５”の場合、変動表示ゲームの開始によって特別図柄記憶表示器１８の第５表示部１８ｅのＮを第４表示部１８ｄに、第４表示部１８ｄのＮを第３表示部１８ｃに、第３表示部１８ｃのＳ１を第２表示部１８ｂに、第２表示部１８ｂのＳ１を第１表示部１８ａにシフトして、表示する。また、特別図柄始動記憶数が“４”の場合、変動表示ゲームの開始によって特別図柄記憶表示器１８の第４表示部１８ｄのＮを第３表示部１８ｃに、第３表示部１８ｃのＮを第２表示部１８ｂに、第２表示部１８ｂのＳ１を第１表示部１８ａにシフトして、表示する。

【０１１０】

図１０は特別図柄記憶表示器１８の表示の他の例を示す。これは、特別図柄始動記憶数に基づいて、その記憶数の表示部の表示を一新して、今回もしくは次回の変動表示ゲームの変動表示時間の状態を報知するものである。

【０１１１】

例えば、次の変動表示ゲームの変動表示時間の短縮状態を報知する場合、特別図柄始動記憶数が“１”のときは、第１表示部１８ａをＮに、特別図柄始動記憶数が“２”のときは、第１表示部１８ａ、第２表示部１８ｂをＮに表示する。

【０１１２】

特別図柄始動記憶数が“３”のときは、第１表示部１８ａ～第３表示部１８ｃをＳ１に、特別図柄始動記憶数が“４”のときは、第１表示部１８ａ～第４表示部１８ｄをＳ１に表示する。

【０１１３】

特別図柄始動記憶数が“５”のときは、第１表示部１８ａ～第５表示部１８ｅをＳ２に、特別図柄始動記憶数が“６”のときは、第１表示部１８ａ～第６表示部１８ｆをＳ２に、特別図柄始動記憶数が“７”のときは、第１表示部１８ａ～第７表示部１８ｇをＳ２に、特別図柄始動記憶数が“８”のときは、第１表示部１８ａ～第８表示部１８ｈをＳ２に表示する。

【０１１４】

一方、変動表示ゲームの実行毎に、特別図柄記憶表示器１８の表示を新しいもの（最後尾の表示）から消灯すると共に、そのときの特別図柄始動記憶数に基づいてすべての表示を一新する。

【０１１５】

具体的に、例えば特別図柄始動記憶数が“６”の場合、変動表示ゲームの開始によって特別図柄記憶表示器１８の第６表示部１８ｆのＳ２を消灯する。また、特別図柄始動記憶数が“５”の場合、変動表示ゲームの開始によって特別図柄記憶表示器１８の第５表示部１８ｅのＳ２を消灯すると共に、第４表示部１８ｄ～第１表示部１８ａの表示をすべてＳ１に切り替える。

【０１１６】

以上に説明してきたように、特別図柄始動記憶数が少ないときは、特別図柄始動記憶に基づく変動表示ゲームの変動表示時間を通常状態（通常変動）に、特別図柄始動記憶数が多くなると、特別図柄始動記憶に基づく変動表示ゲームの変動表示時間を短縮状態（第１の短縮状態（時短変動１）、第１の短縮状態よりも相対的に変動表示時間が短い第２の短縮状態（時短変動２））に制御する。

【０１１７】

このため、特別図柄始動記憶数が少ないときは、通常の変動表示時間にて変動表示ゲームを行える一方、特別図柄始動記憶が溜まった場合、変動表示ゲームを速やかに進行することができ、特別図柄始動記憶の消化にそれほど時間を費やすことはない。したがって、特別図柄始動記憶数の上限を大きくした場合に、大当たり遊技の終了時を含む遊技の止め際等に、溜まっていた特別図柄始動記憶の消化のため、長い間遊技者を待たせて迷惑をかけ

るといったことを回避でき、また特別図柄始動記憶数の上限を大きくして、始動口の無効（変動表示ゲームを行えない）となる入賞を減少させることによって、遊技者にもたらす不利益を低減できると共に、遊技者が遊技球の発射を中断して特別図柄始動記憶の消化のみを行わせるといった遊技機の稼動低下を招くこともなく、特別図柄始動記憶数の上限を大きくして、変動表示ゲームの機会および大当たりの発生の機会を増やして、遊技の興趣を十分に向上することができる。

【０１１８】

また、特別図柄始動記憶数が多くなるにしたがって、変動表示ゲームの変動表示時間を相対的に短縮、即ち第１の短縮状態、第２の短縮状態に短縮するので、特別図柄始動記憶数が多いときほど変動表示ゲームを速やかに進行でき、そのため特別図柄始動記憶数が上限になった場合、特別図柄始動記憶を速やかに消化して、始動口への入賞が無効（変動表示ゲームを行えない）となることを極力回避することができる。

【０１１９】

また、複数の短縮状態を設定するので、そのうちの１つを変動表示時間を極端に短縮した短縮状態に設定することができ、したがって特別図柄始動記憶数を上限に達しにくくさせ、適正範囲内に入るように設定しやすい。

【０１２０】

また、変動表示ゲームの選択しうる変動表示時間を設定した変動表示時間テーブルを備えると共に、変動表示時間の短縮はその変動表示時間テーブルの変動表示時間の選択肢を制限して、つまり変動表示時間テーブルから短縮時（第１の短縮状態時、第２の短縮状態時）の変動表示時間を選択するための短縮パターン選択テーブル（第１短縮パターン選択テーブル、第２短縮パターン選択テーブル）を設け、短縮パターン選択テーブルより選択した変動パターンを基に変動表示時間テーブルより変動表示時間を選択するので、遊技制御装置１００の処理の負担を軽減できる。

【０１２１】

また、特別図柄始動記憶数を特別図柄記憶表示器１８に表示すると共に、特別図柄記憶表示器１８に特別図柄始動記憶に基づき行う変動表示ゲームの変動表示時間が通常状態（通常変動）か、第１の短縮状態（時短変動１）か、第２の短縮状態（時短変動２）かを表示する。

【０１２２】

したがって、特別図柄始動記憶数と共に、遊技者に変動表示時間の目安を分かりやすく知らせることができる。この場合、特別図柄記憶表示器１８の表示部１８ａ～１８ｈの点灯色、点灯および点滅状態等を設定して、特別図柄始動記憶毎に変動表示時間が通常状態（通常変動）か、第１の短縮状態（時短変動１）か、第２の短縮状態（時短変動２）かを表すので、遊技者に特別図柄始動記憶毎に変動表示時間の目安を分かりやすく報知することができる。

【０１２３】

また、図８のように、特別図柄記憶表示器１８に特別図柄始動記憶をその記憶順に積み上げるように表示すると共に、特別図柄始動記憶を消化した場合、その最新の表示から消化（消灯）するようにすれば、特別図柄始動記憶の増減を認識しやすい。また、この場合特別図柄始動記憶の記憶順の表示とその表示に該当する変動表示時間の状態が対応するため、各表示部１８ａ～１８ｈの表示態様をそれぞれ一義的に設定できる。例えば、第１表示部１８ａ、第２表示部１８ｂは特別図柄始動記憶数“１”,“２”を表示するが、このときは変動表示時間が通常状態（通常変動）であるため、第１表示部１８ａ、第２表示部１８ｂは通常状態（通常変動）を表す例えば緑色にて表示すればよい。また、第３表示部１８ｃ、第４表示部１８ｄは特別図柄始動記憶数“３”,“４”を表示するが、このときは変動表示時間が第１の短縮状態（時短変動１）であるため、第３表示部１８ｃ、第４表示部１８ｄは第１の短縮状態（時短変動１）を表す例えば黄色にて表示すればよい。また、第５表示部１８ｅ～第８表示部１８ｈは特別図柄始動記憶数“５”～“８”を表示するが、このときは変動表示時間が第２の短縮状態（時短変動２）であるため、第５表示部１８

ｅ～第８表示部１８ｈは第２の短縮状態（時短変動２）を表す例えば赤色にて表示すればよい。したがって、それぞれ表示部１８ａ～１８ｈは１つの点灯色等の表示態様を表示できればよいので、特別図柄記憶表示器１８のコストが低減する。

【０１２４】

また、図９のように、特別図柄記憶表示器１８に特別図柄始動記憶をその記憶順に既定の表示をシフトして表示すると共に、特別図柄始動記憶を消化した場合、その最新の表示から消化（消滅）する（既定の表示は前の部位にシフト）ようにすれば、特別図柄始動記憶の増減によって表示部１８ａ～１８ｈの点灯色等が移っていく動きのある表示となり、高い趣向を得る。

【０１２５】

また、図８、図９のように特別図柄始動記憶の記憶表示順に変動表示時間状態を表示するので、変動時間の短縮がどのように行われるの全体像を遊技者に把握させることができる。特に、図９の場合は、表示がシフトするため、次の変動表示ゲームの変動時間の短縮状態を遊技者が容易に認識できるという効果がある。

【０１２６】

また、図１０のように、特別図柄始動記憶数に基づいて、その記憶数の特別図柄記憶表示器１８の表示部の表示を一新して、同一の点灯色等にして、今回もしくは次回の変動表示ゲームの変動表示時間の状態を報知するようにすれば、ほぼ現在の状態あるいは次回の状態を容易に認識できる。

【０１２７】

また、最先の記憶順位の特別図柄始動記憶を基に変動表示ゲームが大当たりかどうかおよび左、右、中の変動表示領域の停止図柄を決定し、最新の特別図柄始動記憶の記憶時の記憶数を基に変動表示時間の短縮状態を決定し、両決定に基づいて変動表示ゲームを実行するので、変動表示ゲームを記憶順位の古いものから行いつつ、特別図柄記憶表示器１８の表示を新しいものから消化することができる。したがって、特別図柄始動記憶の記憶順に該当変動表示ゲームを実行でき、変動表示時間状態の設定ならびに特別図柄記憶表示器１８の表示、消化を的確に行える。

【０１２８】

なお、特定の大当たりを基に発生するいわゆる時短の特定遊技状態時には、変動表示ゲームの変動表示時間を一定の短縮状態に制御するが、前述のように制御しても良い。

【０１２９】

一方、遊技中に停電があった場合、停電が復帰したときに、次のように制御しても良い。

【０１３０】

停電があった場合、遊技制御装置１００のＲＡＭに記憶されている変動表示ゲーム情報（特別図柄始動記憶、変動表示ゲームの制御データ等）はバックアップされ、停電が復帰した場合、その特別図柄始動記憶を基に変動表示ゲームが行われるのであるが、この場合その特別図柄始動記憶を基に行われる変動表示ゲームの変動表示時間を強制的に短縮状態に制御する。即ち、通常状態（通常変動）のものを第１の短縮状態（時短変動１）に、あるいは通常状態（通常変動）ならびに第１の短縮状態（時短変動１）のものを第２の短縮状態（時短変動２）に制御する。

【０１３１】

停電により中断された遊技については、遊技者の気持ちが一旦離れてしまうわけだから、気の入れ直しをさせるために、このように停電前の記憶については速やかな消化を行う。したがって、遊技者は新たな気分で遊技に入ることができ、また遊技を止めて帰ろうとしている遊技者に対しては待ち時間を短縮でき、また遊技を継続しようという遊技者にも心機一転の機会を与えることができる。また、停電によって遊技者が離れてしまった遊技機を初期状態に速やかに復帰できる。

【０１３２】

なお、停電復帰後、特別図柄始動記憶数が所定数（例えば、２個）まで減数した場合、残りの変動表示ゲームの変動表示時間を元の状態に戻すようにしても良い。

【０１３３】
図１１は本発明の第２の実施の形態を示す。これは、特別図柄始動記憶数が所定数（例えば、上限数８個）に達した場合に、それまでの記憶を含め特別図柄始動記憶に基づき行う変動表示ゲームの変動表示時間の状態を切り替えるようにしたものである。
【０１３４】
この場合、特別図柄始動記憶数が所定数“８”に達する前は、例えば特別図柄始動記憶数が“１”,“２”の場合に変動表示時間を通常状態（通常変動）に、特別図柄始動記憶数が“３”～“７”の場合に変動表示時間を第１の短縮状態（時短変動１）に制御する。
【０１３５】
特別図柄記憶表示器１８には、図１１のように例えば特別図柄始動記憶数が“１”,“２”のときは、第１表示部１８ａ、第２表示部１８ｂをＮに表示する。特別図柄始動記憶数が“３”～“７”のときは、第１表示部１８ａ～第７表示部１８ｇをＳ１に表示する。また、変動表示ゲームの実行毎に、特別図柄記憶表示器１８の表示を新しいもの（最後尾の表示）から消灯する。
【０１３６】
そして、特別図柄始動記憶数が所定数“８”に達すると、それまでの記憶を含め所定数“８”までの特別図柄始動記憶に基づき行う変動表示ゲームの変動表示時間を第２の短縮状態（時短変動２）に制御する。
【０１３７】
この際、特別図柄記憶表示器１８の表示は、図１１のように第１表示部１８ａ～第８表示部１８ｈすべてをＳ２に切り替える。また、変動表示ゲームの実行毎に、特別図柄記憶表示器１８の表示を新しいもの（最後尾の表示）から消灯する一方、特別図柄始動記憶数が増加した場合、同じく変動表示ゲームの変動表示時間を第２の短縮状態（時短変動２）に制御して、該当表示部をＳ２に表示する。
【０１３８】
そして、この後特別図柄始動記憶数が“０”になると、元の制御に戻す。
【０１３９】
したがって、特別図柄始動記憶数が少ないときは（所定数“８”に達していない場合）、通常の変動表示時間にて変動表示ゲームを行えるので、変動表示ゲームが終わるまでの間の始動口７への入賞によって変動表示ゲームが途切れにくくしつつ、特別図柄始動記憶が所定数“８”まで溜まった場合、特別図柄始動記憶に基づく変動表示ゲームを速やかに進行でき、このため確変や時短等の特定遊技状態時に、変動表示ゲームの機会つまり大当たりの発生の機会を増やすことができる。特に、特別図柄始動記憶数の上限を大きくした場合に効果は大きく、またもちろん大当たり遊技終了後の遊技の止め際等に遊技者を待たせることはない。
【０１４０】
また、特別図柄始動記憶数が所定数（例えば、上限数８個）に達した場合に、それまでの記憶を含め特別図柄始動記憶に基づき行う変動表示ゲームの変動表示時間の状態をすべて切り替えるのではなく、図１２のように所定数（例えば、８個～３個）の範囲の特別図柄始動記憶に基づく変動表示ゲームの変動表示時間の状態を切り替えるようにして、特別図柄始動記憶数が所定数（例えば、２個）以下の場合の例えば通常状態（通常変動）のものは切り替えないようにしても良い。
【０１４１】
また、特別図柄始動記憶数が所定数（例えば、上限数８個）に達して、変動表示ゲームの変動表示時間の状態を短縮状態とした後、特別図柄始動記憶数が所定数（例えば、２個）まで減数した場合、該当変動表示ゲームの変動表示時間を例えば通常状態（通常変動）に戻すようにしても良い。
【０１４２】
このようにすれば、特別図柄始動記憶数を速やかに消化しつつ当該記憶数が少なくなった場合に、始動口７への入賞によって変動表示ゲームの途切れを起こしにくくなる。また、

この場合変動表示時間の設定によって、特別図柄始動記憶数の上限数（例えば、８個）からの消化時間と、中間数（例えば、４個）等からの消化時間とを同等に設定することも可能である。

【０１４３】

図１３～図１５は本発明の第３の実施の形態を示す。これは、変動表示ゲームの変動表示時間は、図柄の変動表示の開始時点から左、右、中の全ての変動表示領域の変動表示を停止するまでの時間を表すが、変動表示時間を短縮する場合、各図柄（左図柄、右図柄、中図柄）の変動表示の開始後、図柄切替えを行う前までの変動時間あるいは高速変動の変動時間を短縮するようにしたものである。この図柄切替は、停止図柄あるいは仮停止図柄が所定の図柄で表示されるように変動表示中の図柄を別の図柄に切り替えることを言い、通常の場合、図柄の変動が不連続になり、違和感を生じるために高速変動中に行われる。

【０１４４】

図１３は通常状態（通常変動）の変動表示時間のタイミングチャートを示す。

Ｔ１は、各図柄の変動表示の開始後、高速変動に入って、その後、図柄切替えを行い、低速変動に入るまでの変動時間である。Ｔ４は、その後、低速変動を行う時間であり、Ｔ５は、低速変動の図柄を停止または仮停止するまでの時間である。

【０１４５】

図１４は第１の短縮状態（時短変動１）の変動表示時間のタイミングチャートを示す。Ｔ２は、通常状態（通常変動）のＴ１に相当し、このＴ２の時間を短縮する。

【０１４６】

図１５は第２の短縮状態（時短変動２）の変動表示時間のタイミングチャートを示す。Ｔ３は、通常状態（通常変動）のＴ１に相当し、このＴ３の時間を短縮する。

【０１４７】

このＴ２、Ｔ３の時間はＴ１の時間をそれぞれ一律に減算して決定するようにして良い。即ち、第１、第２の短縮状態の時間は、変動表示時間テーブル（図５参照）より選択した変動表示時間をそれぞれ一律減算して決定するようにして良い。なお、この場合遊技制御装置１００が表示制御装置１５０に変動表示ゲームの変動表示時間が通常状態（通常変動）か、第１の短縮状態（時短変動１）か、第２の短縮状態（時短変動２）かを判断できる情報を送ることになる。

【０１４８】

したがって、第１の短縮状態のときは、各図柄の変動表示の開始後に行う高速変動の時間を短縮して変動表示を行い、第２の短縮状態のときは、その高速変動の時間をさらに短縮して変動表示を行う。

【０１４９】

このようにすれば、ベースとなる変動表示時間テーブルより選択した変動表示時間を基に、短縮時間を容易に生成できる。

【０１５０】

また、第２の短縮状態のとき等は、各図柄が同期した変動表示態様（変動開始から変動終了までの変動表示の表示態様）で、つまり同じタイミングで変動開始、高速変動、停止または仮停止を行うようにしても良い。遊技者は変動が行われ、その結果を得たことを簡潔に認識することができる。

【０１５１】

このようにすれば、速やかな変動停止または仮停止を行える。また、変動表示を冗長にさせずに変動表示時間を効果的に短縮できる。

【０１５２】

図１６～図１８は本発明の第４の実施の形態を示す。これは、変動表示装置４の所定の演出表示領域に、変動表示ゲームの変動表示時間の状態の報知を行うようにしたものである。

【０１５３】

図１６は通常状態（通常変動）のときのもので、図柄の変動表示の開始前後から所定時間

（例えば、図柄の変動表示順序を切り替えるまで）、キャラクタＡを出現させる。この場合、キャラクタＡは、通常状態（通常変動）を表すように、例えば緩やかな動作を表現する。

【０１５４】

図１７は第１の短縮状態（時短変動１）のときのもので、図柄の変動表示の開始前後から所定時間（例えば、図柄の変動表示順序を切り替えるまで）、キャラクタＡを出現させる。この場合、キャラクタＡは、第１の短縮状態（時短変動１）を表すように、例えば速い動作を表現する。

【０１５５】

図１８は第２の短縮状態（時短変動２）のときのもので、図柄の変動表示の開始前後から所定時間（例えば、図柄の変動表示順序を切り替えるまで）、キャラクタＡを出現させる。この場合、キャラクタＡは、第２の短縮状態（時短変動２）を表すように、例えば激しい動作を表現する。

【０１５６】

また、各状態において、キャラクタＡの表示の他に、背景や背景色等を変えるようにしても良い。また、各状態を文字や記号等で表示するようにしても良い。図１７中の文字“時短”は第１の短縮状態（時短変動１）を、図１８中の文字“時短　強”は第２の短縮状態（時短変動２）を表す。また、例えば平均変動時間２ｓのように時短スペックを表示するようにしても良い。

【０１５７】

このようにすれば、変動表示時間の状態を遊技者に分かりやすく知らせることができる。また、変動表示ゲームの興趣が高まる。

【０１５８】

一方、特別図柄始動記憶数が上限（例えば、８個）に達した場合、図１８に示すように特別図柄記憶表示器１８の上部に設けた上限表示器１９を装飾表示する。

【０１５９】

この場合、上限表示器１９をフラッシュ的に表示したり、表示が回るように点灯したり、文字（ＦＵＬＬ、祝、満杯）を表示したりして、遊技者の健闘を讃える。

【０１６０】

遊技者が特別図柄始動記憶数が上限に達しないように遊技球の発射を中断したのでは稼動率が下がるが、このように上限表示器１９を装飾表示すれば、遊技者が特別図柄始動記憶数が上限になるのを狙うようになる。また、興趣に富んだ装飾表示となる。

【０１６１】

図１９（ａ）～（ｉ）は本発明の第５の実施の形態を示す。これは、特別図柄記憶表示器５０の表示部５０ａ～５０ｄの数を、特別図柄始動記憶数の上限（例えば、８個）の半分にしたものである。

【０１６２】

この場合、特別図柄記憶表示器５０の表示部５０ａ～５０ｄは、例えば赤色、橙色、黄色等を点灯、点滅可能にしている。

【０１６３】

特別図柄始動記憶数が“０”のときは、図１９（ａ）のように消灯する。

【０１６４】

特別図柄始動記憶数が“１”のときは、図１９（ｂ）のように第１表示部５０ａを、特別図柄始動記憶数が“２”のときは、図１９（ｃ）のように第１、第２表示部５０ａ、５０ｂを、特別図柄始動記憶数が“３”のときは、図１９（ｄ）のように第１～第３表示部５０ａ～５０ｃを、特別図柄始動記憶数が“４”のときは、図１９（ｅ）のように第１～第４表示部５０ａ～５０ｄを例えば赤色にて点灯する。

【０１６５】

そして、特別図柄始動記憶数が“５”のときは、図１９（ｆ）のように第１表示部５０ａを例えば黄色にて、第２～第４表示部５０ｂ～５０ｄを赤色にて点灯する。特別図柄始動

記憶数が“６”のときは、図１９（ｇ）のように第１、第２表示部５０ａ、５０ｂを黄色にて、第３、第４表示部５０ｃ、５０ｄを赤色にて点灯する。特別図柄始動記憶数が“７”のときは、図１９（ｈ）のように第１～第３表示部５０ａ～５０ｃを黄色にて、第４表示部５０ｄを赤色にて点灯する。
特別図柄始動記憶数が“８”のときは、図１９（ｉ）のように第１～第４表示部５０ａ～５０ｄを黄色にて点灯する。

【０１６６】
通常遊技（大当たり遊技以外の遊技時）においては、なかなか特別図柄始動記憶が溜まることはなく、特別図柄始動記憶数の上限を大きくした場合、遊技者に始動口７への入賞率が低い印象を与える虞もあるが、このようにすれば、特別図柄始動記憶数が少ない場合でも、特別図柄始動記憶数の上限（例えば、８個）と同数の表示部を設けたときに比べ、消灯している特別図柄記憶表示器５０の表示部５０ａ～５０ｄの数は少なくなり、したがって遊技者に始動口７への入賞率が低い印象を与えることはない。また、コストを低減できる。

【０１６７】
また、点灯色を増やしたり、点滅等を行うことで、特別図柄記憶表示器５０に変動表示ゲームの変動表示時間の状態を表示できる。また、この場合特別図柄記憶表示器５０の表示部５０ａ～５０ｄとは別に、変動表示ゲームの変動表示時間の状態を表示する表示部を備えても良い。

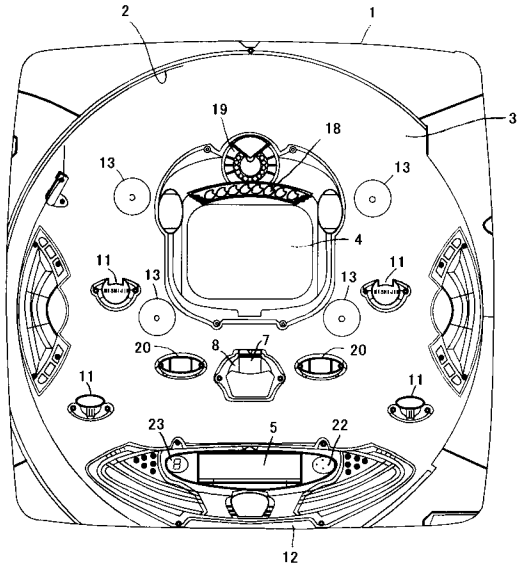
【０１６８】
なお、実施の形態では、遊技機としてパチンコ遊技機に適用した例を示したが、その他の遊技機、例えばパチスロ、アレンジボール等の遊技機にも適用できる。

【０１６９】
また、今回開示された実施の形態は全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全ての変更が含まれることが意図される。

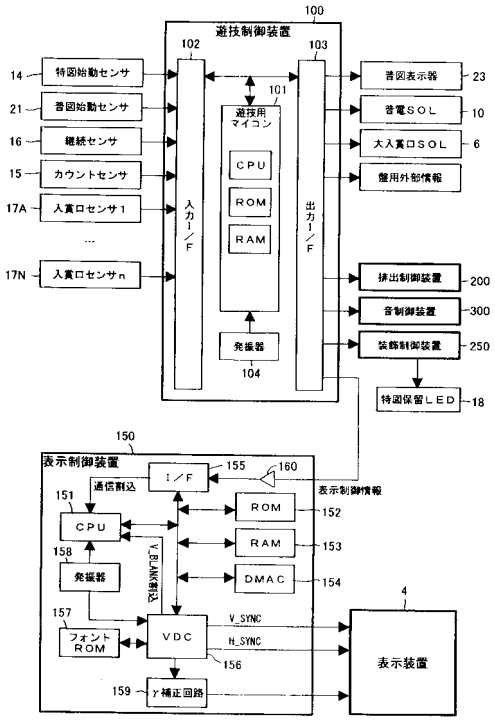
【図面の簡単な説明】
【図１】本発明の実施の形態における遊技機の遊技盤を示す正面図である。
【図２】制御系のブロック構成図である。
【図３】遊技の流れを示す説明図である。
【図４】変動表示ゲームの図柄の例を示す図である。
【図５】変動表示時間テーブルの例を示す図である。
【図６】通常パターン選択テーブルの例を示す図である。
【図７】第１短縮パターン選択テーブルの例を示す図である。
【図８】特別図柄記憶表示器の表示例を示す説明図である。
【図９】特別図柄記憶表示器の表示例を示す説明図である。
【図１０】特別図柄記憶表示器の表示例を示す説明図である。
【図１１】第２の実施の形態における特別図柄記憶表示器の表示例を示す説明図である。
【図１２】特別図柄記憶表示器の表示例を示す説明図である。
【図１３】第３の実施の形態における通常状態の変動表示時間のタイミングチャートである。
【図１４】第１の短縮状態の変動表示時間のタイミングチャートである。
【図１５】第２の短縮状態の変動表示時間のタイミングチャートである。
【図１６】第４の実施の形態における変動表示時間状態の表示例を示す説明図である。
【図１７】変動表示時間状態の表示例を示す説明図である。
【図１８】変動表示時間状態の表示例を示す説明図である。
【図１９】第５の実施の形態における特別図柄記憶表示器の表示例を示す説明図である。
【符号の説明】
１　遊技盤

４　変動表示装置
５　特別変動入賞装置
７　始動口
１４　特別図柄始動センサ
１８　特別図柄記憶表示器
１９　上限表示器
５０　特別図柄記憶表示器
１００　遊技制御装置
１５０　表示制御装置
２５０　装飾制御装置

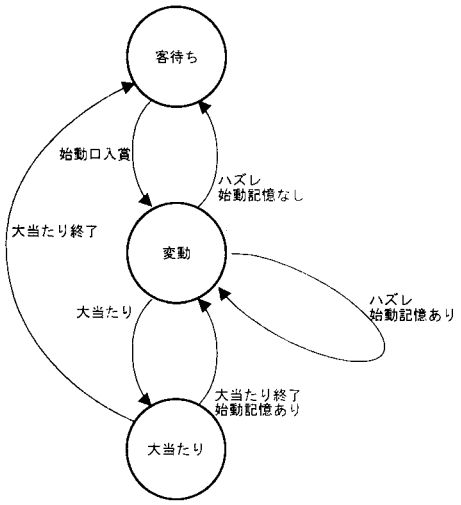
【図１】



【図２】



【図３】



【図４】



【図５】

変動パターン	時間（秒）
1	5.200
2	9.600
3	9.760
4	18.000
5	18.160
6	22.400
7	

変動パターン	時間（秒）
25	36.000
26	36.160
27	36.800
28	36.960
29	37.600
30	

【図６】

変動パターン選択テーブル1	
変動パターン	選択確率
2	100／256
3	100／256
4	2／256
5	2／256
6	2／256
7	2／256
8	2／256
9	2／256
10	2／256
11	2／256
12	2／256
13	2／256
14	2／256
3	56

【図７】

変動パターン選択テーブルII	
変動パターン	選択確率
1	156／256
2	50／256
3	36／256
4	2／256
11	2／256
12	2／256
15	2／256
16	2／256
31	2／256
32	2／256

【図８】

記憶数＼表示部	1	2	3	4	5	6	7	8
0	-	-	-	-	-	-	-	-
1	N	-	-	-	-	-	-	-
2	N	N	-	-	-	-	-	-
3	N	N	S1	-	-	-	-	-
4	N	N	S1	S1	-	-	-	-
5	N	N	S1	S1	S2	-	-	-
6	N	N	S1	S1	S2	S2	-	-
7	N	N	S1	S1	S2	S2	S2	-
8	N	N	S1	S1	S2	S2	S2	S2

【図９】

記憶数＼表示部	1	2	3	4	5	6	7	8
0	-	-	-	-	-	-	-	-
1	N	-	-	-	-	-	-	-
2	N	N	-	-	-	-	-	-
3	S1	N	N	-	-	-	-	-
4	S1	S1	N	N	-	-	-	-
5	S2	S1	S1	N	N	-	-	-
6	S2	S2	S1	S1	N	N	-	-
7	S2	S2	S2	S1	S1	N	N	-
8	S2	S2	S2	S2	S1	S1	N	N

【図１０】

記憶数＼表示部	1	2	3	4	5	6	7	8
0	-	-	-	-	-	-	-	-
1	N	-	-	-	-	-	-	-
2	N	N	-	-	-	-	-	-
3	S1	S1	S1	-	-	-	-	-
4	S1	S1	S1	S1	-	-	-	-
5	S2	S2	S2	S2	S2	-	-	-
6	S2	S2	S2	S2	S2	S2	-	-
7	S2	S2	S2	S2	S2	S2	S2	-
8	S2	S2	S2	S2	S2	S2	S2	S2

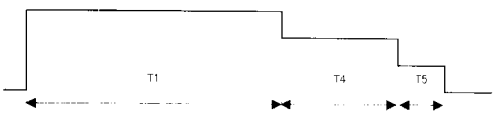
【図１１】

記憶数＼表示部	1	2	3	4	5	6	7	8
0	-	-	-	-	-	-	-	-
1	N	-	-	-	-	-	-	-
2	N	N	-	-	-	-	-	-
3	N	N	S1	-	-	-	-	-
4	N	N	S1	S1	-	-	-	-
5	N	N	S1	S1	S1	-	-	-
6	N	N	S1	S1	S1	S1	-	-
7	N	N	S1	S1	S1	S1	S1	-
6	N	N	S1	S1	S1	S1	-	-
5	N	N	S1	S1	S1	-	-	-
6	N	N	S1	S1	S1	S1	-	-
7	N	N	S1	S1	S1	S1	S1	-
8	S2	S2	S2	S2	S2	S2	S2	S2
7	S2	S2	S2	S2	S2	S2	S2	-
6	S2	S2	S2	S2	S2	S2	-	-
5	S2	S2	S2	S2	S2	-	-	-
4	S2	S2	S2	S2	-	-	-	-
3	S2	S2	S2	-	-	-	-	-
2	S2	S2	-	-	-	-	-	-
1	S2	-	-	-	-	-	-	-
0	-	-	-	-	-	-	-	-

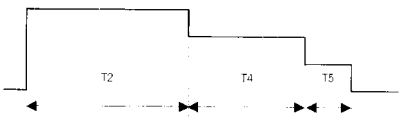
【図１２】

記憶数　表示部	1	2	3	4	5	6	7	8
	左に同じ							
8	N	N	S2	S2	S2	S2	S2	S2
7	N	N	S2	S2	S2	S2	S2	-
6	N	N	S2	S2	S2	S2	-	-
5	N	N	S2	S2	S2	-	-	-
4	N	N	S2	S2	-	-	-	-
3	N	N	S2	-	-	-	-	-
2	N	N	-	-	-	-	-	-
1	N	-	-	-	-	-	-	-
0	-	-	-	-	-	-	-	-

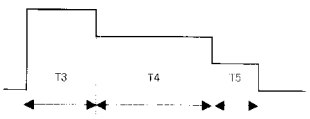
【図１３】



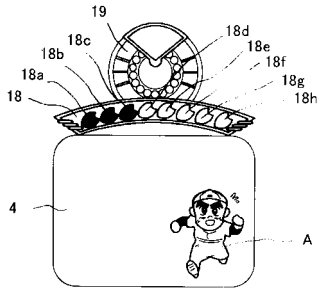
【図１４】



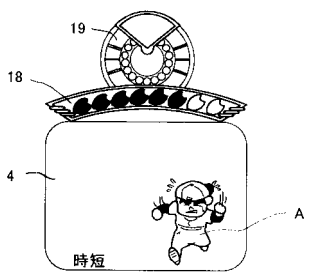
【図１５】



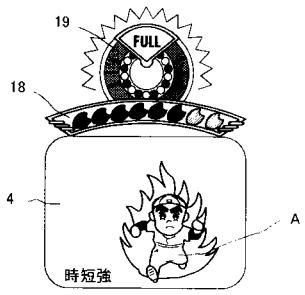
【図１６】



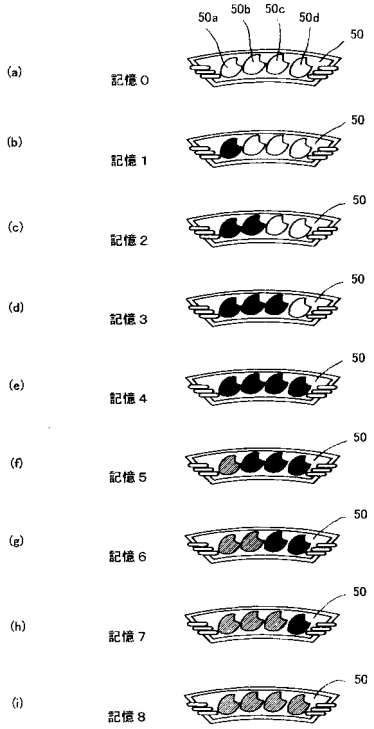
【図１７】



【図１８】


19
FULL
18
4
A
時短強

【図１９】


50a
50b
50c
50d
50
(a)
記憶０
(b)
記憶１
(c)
記憶２
(d)
記憶３
(e)
記憶４
(f)
記憶５
(g)
記憶６
(h)
記憶７
(i)
記憶８

フロントページの続き

合議体
審判長　伊藤　陽
審判官　井上　昌宏
審判官　川島　陵司

(56)参考文献　特開２０００－７０４７３号公報
特開２００１－３７９６３号公報
特開平９－２７６４９８号公報
特開平９－２７１５６３号公報
特開平６－３１９８５４号公報
特開平９－１４０８７５号公報
特開２００１－６５５号公報
特開平１０－３３７７２号公報
特開平４－２４２６８１号公報
特開２００１－６６６号公報
特開２０００－１２６３８４号公報

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F7/02