

(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2010-29502

(P2010-29502A)

(43) 公開日 平成22年2月12日(2010.2.12)

(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 1 5 Z	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 2 0	

審査請求 有 請求項の数 8 O L (全 52 頁)

(21) 出願番号	特願2008-195838 (P2008-195838)	(71) 出願人	000132747
(22) 出願日	平成20年7月30日 (2008. 7. 30)		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

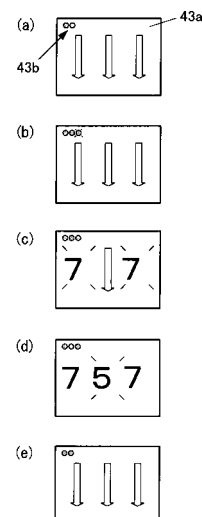
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 始動入賞口への入賞を始動記憶として記憶する始動記憶手段と、始動記憶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を備え、変動表示ゲームの結果が特別結果態様となると特別遊技状態を発生する遊技機において、遊技が冗長となることを防止しつつ遊技者に大当たりへの期待感を持たせる。

【解決手段】 所定の変更条件の成立に基づき変動態様を変更する変動態様変更手段（遊技制御装置30）と、所定の変更条件の成立を監視する監視期間を設定する監視期間設定手段（遊技制御装置30）を備える。また、変動態様変更手段に、監視期間で始動記憶数が所定数となった場合に、実行中の変動表示ゲームの変動時間を短縮する変動時間短縮手段（遊技制御装置30）と、該変動時間短縮手段により変動時間が短縮される場合に、実行中の変動表示ゲームで特定変動状態を発生させる特定変動状態発生手段（遊技制御装置30）とを備える。

【選択図】 図7



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動入賞口への遊技球の入賞を、所定の上限数まで始動記憶として記憶可能な始動記憶手段と、

前記始動記憶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と、を備え、

前記変動表示ゲームの結果態様が、予め定められた特別結果態様となる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において、

前記ゲーム実行制御手段は、

前記変動表示ゲームの変動態様を設定する変動態様設定手段と、

所定の変更条件の成立に基づき、前記変動態様設定手段により設定された前記変動態様を変更する変動態様変更手段と、 10

前記所定の変更条件の成立を監視するための監視期間を設定する監視期間設定手段と、を備え、

前記変動態様設定手段は、少なくとも前記変動表示ゲームで特別結果態様が導出される場合には特定変動状態を含む変動態様を設定し、

前記変動態様変更手段は、

前記監視期間において、前記始動記憶手段に記憶される始動記憶の数が予め定められた所定数となった場合に、実行中の変動表示ゲームの変動時間を短縮する変動時間短縮手段と、

該変動時間短縮手段により前記変動時間が短縮される場合に、実行中の変動表示ゲームで前記特定変動状態を発生させる特定変動状態発生手段と、を備えることを特徴とする遊技機。 20

【請求項 2】

前記変動時間は、前記監視期間を含む所定の第 1 変動時間と、以降の第 2 変動時間とから構成され、

前記変動時間短縮手段は、前記始動記憶手段に記憶される始動記憶の数が予め定められた所定数となった場合に、前記変動時間を前記第 1 変動時間と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】

前記変動時間短縮手段によって前記変動時間の短縮が行われたことを記憶する短縮実行記憶手段と、 30

前記変動時間の延長を行う変動時間延長手段と、を備え、

前記変動時間延長手段は、

変動表示ゲームの実行中であって、前記始動記憶手段に前記始動記憶が記憶されておらず、かつ、前記短縮実行記憶手段に変動時間の短縮が行われたことが記憶されていることに基づき、当該実行中の変動表示ゲームの変動時間を延長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】

前記始動記憶手段に、所定の上限数まで前記始動記憶が記憶されたことを記憶可能な上限記憶手段を備え、 40

前記監視期間設定手段は、

前記上限記憶手段に所定の上限数まで前記始動記憶が記憶されたことが記憶されていない場合に、第 1 監視期間を設定し、

前記上限記憶手段に所定の上限数まで前記始動記憶が記憶されたことが記憶されている場合に、前記第 1 監視期間より長い第 2 監視期間を設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】

前記変動態様設定手段は、前記変動表示ゲームの変動態様の設定として、当該変動表示ゲームで前記特別結果態様が導出される可能性の高さを報知する予告報知の設定を行う予告設定手段を備え、 50

該予告設定手段は、前記始動記憶手段に所定数の始動記憶が記憶されている場合には、前記予告報知の設定を行わないことを特徴とする請求項 4 に記載の遊技機。

【請求項 6】

前記変動態様変更手段は、

前記変動時間短縮手段により前記変動時間を短縮した前記変動態様を、次回の変動表示ゲームの変動態様として設定する変動態様再設定手段と、

前記変動態様の変更として前記予告設定手段により設定された前記予告報知の変更を行う予告変更手段と、を備え、

前記予告変更手段は、

前記変動時間短縮手段により前記変動時間を短縮した場合に、前記予告設定手段で設定された前記予告報知を、次の前記変動表示ゲームにわたって連続的に実行するように変更することを特徴とする請求項 5 に記載の遊技機。

【請求項 7】

未だ前記変動表示ゲームを実行していない前記始動記憶について、該始動記憶に基づく前記変動表示ゲームで前記特別結果態様が導出されるか否かの判定を行う始動記憶判定手段を備え、

前記予告変更手段は、前記始動記憶判定手段により前記特別結果態様を導出する前記始動記憶があると判定された場合に、前記予告設定手段で設定される前記予告報知を、前記特別結果態様を導出する始動記憶に基づく前記変動表示ゲームにわたって連続的に実行するように変更することを特徴とする請求項 6 に記載の遊技機。

【請求項 8】

当該遊技機における稼働状態を判定する稼働状態判定手段を備え、

前記監視期間設定手段は、前記稼働状態判定手段の判定結果に基づいて前記監視期間を設定することを特徴とする請求項 1 から 3 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を始動記憶として記憶可能な始動記憶手段と、始動記憶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とを備え、変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となる場合に特別遊技状態を発生可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

通常、遊技機においては保留可能な始動記憶数は上限が定められており、記憶されている始動記憶は最古のものから順次変動表示ゲームが実行されるように構成されている。そこで、遊技において始動記憶が予め定められた上限数に達した場合に変動時間の短縮を行うようにした遊技機が提供されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【特許文献 1】特開 2002-239145 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかし、上記のように構成された遊技機においては、始動記憶数の上限を多く設定した場合に、始動記憶数が増えるに従って変動時間を短縮するようにしたものであり、その目的とするところは遊技の迅速な消化にとどまり、記憶数が多くなれば単に変動時間が短くなるというだけのものであり、そういった変動時間の短縮や始動記憶数との絡みによって遊技者に期待感を持たせることはできない。とくに変動表示ゲームの変動時間を短縮させると、ゲームの進行、結果がすぐに遊技者に認識されてしまい、短縮された変動表示ゲームを十分に楽しむことができないこととなってしまう。

【0004】

本発明の目的は、始動入賞口への遊技球の入賞を始動記憶として記憶可能な始動記憶手段と、始動記憶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とを備え、変動表

10

20

30

40

50

示ゲームの結果態様が特別結果態様となる場合に特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技が冗長となることを防止しつつ、遊技者に大当たりへの期待感を持たせることができるようにすることである。

【課題を解決するための手段】

【0005】

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を、所定の上限数まで始動記憶として記憶可能な始動記憶手段と、

前記始動記憶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と、を備え、

前記変動表示ゲームの結果態様が、予め定められた特別結果態様となる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において、

前記ゲーム実行制御手段は、

前記変動表示ゲームの変動態様を設定する変動態様設定手段と、

所定の変更条件の成立に基づき、前記変動態様設定手段により設定された前記変動態様を変更する変動態様変更手段と、

前記所定の変更条件の成立を監視するための監視期間を設定する監視期間設定手段と、を備え、

前記変動態様設定手段は、少なくとも前記変動表示ゲームで特別結果態様が導出される場合には特定変動状態を含む変動態様を設定し、

前記変動態様変更手段は、

前記監視期間において、前記始動記憶手段に記憶される始動記憶の数が予め定められた所定数となった場合に、実行中の変動表示ゲームの変動時間を短縮する変動時間短縮手段と、

該変動時間短縮手段により前記変動時間が短縮される場合に、実行中の変動表示ゲームで前記特定変動状態を発生させる特定変動状態発生手段と、を備えることを特徴とする。

【0006】

ここで、「変動態様」とは、変動表示ゲームの演出に関するものであって、変動時間（実行時間）や表示装置における表示、装飾装置（スピーカ、発光装置、役物装置など）の動作などである。

また、「特定変動状態」とは、例えば、リーチ状態である。

【0007】

請求項1に記載の発明によれば、変動態様設定手段は、少なくとも変動表示ゲームで特別結果態様が導出される場合には特定変動状態を含む変動態様を設定し、変動態様変更手段は、実行中の変動表示ゲームの変動時間を短縮する変動時間短縮手段と、実行中の変動表示ゲームで特定変動状態を発生させる特定変動状態発生手段と、を備えるので、遊技が冗長となることを防止しつつ、遊技者に大当たりへの期待感を持たせることができ、遊技の興趣が低下することを防止できる。すなわち、始動記憶は所定の上限数までしか記憶されないため、始動記憶が所定数以上になった場合には、遊技者は早く始動記憶が消化されることを望むが、始動記憶が所定数となると変動時間の変更として変動時間を短縮するようにすることで、始動記憶が早く消化されることとなり、遊技者が不満に思うことを防止できる。また、遊技者が止め打ちをすることを防止でき、遊技機の稼働率が低下することを防止できる。さらに、変動開始から所定時間経過までに始動記憶が所定数となると、突然特定変動状態となる（例えば、リーチ状態）という従来にない斬新なゲーム展開をさせることができる。また、変動時間が短縮された場合にも特定変動状態を発生させることで、遊技者に大当たりへの期待感を持たせることができる。

【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、前記変動時間は、前記監視期間を含む所定の第1変動時間と、以降の第2変動時間とから構成され、

前記変動時間短縮手段は、前記始動記憶手段に記憶される始動記憶の数が予め定められた所定数となった場合に、前記変動時間を前記第1変動時間とすることを特徴とする。

【0009】

請求項 2 に記載の発明によれば、変動時間は、監視期間を含む所定の第 1 変動時間と、以降の第 2 変動時間とから構成され、変動時間短縮手段は、始動記憶手段に記憶される始動記憶の数が予め定められた所定数となった場合に、変動時間を前記第 1 変動時間とするので、少なくとも所定の第 1 変動時間は変動表示ゲームが実行されることとなり、また、上述のようにこの所定の第 1 変動時間において特定変動状態が実行されることとなり、遊技が冗長となることを防止しつつ遊技者に大当たりへの期待感を持たせることができる。

【0010】

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、前記変動時間短縮手段によって前記変動時間の短縮が行われたことを記憶する短縮実行記憶手段と、

前記変動時間の延長を行う変動時間延長手段と、を備え、

10

前記変動時間延長手段は、

変動表示ゲームの実行中であって、前記始動記憶手段に前記始動記憶が記憶されておらず、かつ、前記短縮実行記憶手段に変動時間の短縮が行われたことが記憶されていることに基づき、当該実行中の変動表示ゲームの変動時間を延長することの特徴とする。

【0011】

請求項 3 に記載の発明によれば、変動時間短縮手段によって変動時間の短縮が行われたことを記憶する短縮実行記憶手段と、変動時間の延長を行う変動時間延長手段と、を備え、変動時間延長手段は、変動表示ゲームの実行中であって、始動記憶手段に始動記憶が記憶されておらず、かつ、短縮実行記憶手段に変動時間の短縮が行われたことが記憶されていることに基づき、当該実行中の変動表示ゲームの変動時間を延長するので、遊技が冗長となることを防止しつつ、遊技が途切れてしまうことを防止することができる。

20

【0012】

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、前記始動記憶手段に、所定の上限数まで前記始動記憶が記憶されたことを記憶可能な上限記憶手段を備え、

前記監視期間設定手段は、

前記上限記憶手段に所定の上限数まで前記始動記憶が記憶されたことが記憶されていない場合に、第 1 監視期間を設定し、

前記上限記憶手段に所定の上限数まで前記始動記憶が記憶されたことが記憶されている場合に、前記第 1 監視期間より長い第 2 監視期間を設定することの特徴とする。

【0013】

30

請求項 4 に記載の発明によれば、始動記憶手段に、所定の上限数まで始動記憶が記憶されたことを記憶可能な上限記憶手段を備え、監視期間設定手段は、上限記憶手段に所定の上限数まで始動記憶が記憶されたことが記憶されていない場合に、第 1 監視期間を設定し、上限記憶手段に所定の上限数まで始動記憶が記憶されたことが記憶されている場合に、第 1 監視期間より長い第 2 監視期間を設定するので、遊技が冗長になることを適切に防止し、遊技の興趣の低下を防止することができる。すなわち、上限数まで始動記憶が記憶された場合は主に稼動状態が高い場合であって、再び始動記憶が上限数に達する可能性が高く、迅速に始動記憶を消化する必要がある。このような場合に、第 1 監視期間よりも長い第 2 監視期間を設定することで、変動時間の短縮が行われる機会が増え、遊技が冗長になることを防止することによる遊技の興趣の低下を防止することができる。また逆に、上限数まで始動記憶が記憶されていない場合は主に稼動状態が低い場合であって、第 2 監視期間よりも短い第 1 監視期間を設定することで、変動時間の変更が行われる機会が減り、変動表示ゲームが実行されない状態の発生を防止でき、遊技の興趣の低下を防止することができる。このようにすることで、稼動状態に応じて遊技が冗長になることを適切に防止し、遊技の興趣の低下を防止することができる。

40

【0014】

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、前記変動態様設定手段は、前記変動表示ゲームの変動態様の設定として、当該変動表示ゲームで前記特別結果態様が導出される可能性の高さを報知する予告報知の設定を行う予告設定手段を備え、

該予告設定手段は、前記始動記憶手段に所定数の始動記憶が記憶されている場合には、

50

前記予告報知の設定を行わないことを特徴とする。

【0015】

請求項5に記載の発明によれば、変動態様設定手段は、特別結果態様が導出される可能性の高さを報知する予告報知の設定を行う予告設定手段を備え、該予告設定手段は、始動記憶手段に所定数の始動記憶が記憶されている場合には、予告報知の設定を行わないので、遊技が冗長になることを防止することによる遊技の興趣の低下を防止できる。また、始動記憶は所定の上限数までしか記憶されないため、始動記憶が所定数以上になった場合には、遊技者は早く始動記憶が消化されることを望むが、予告報知を行わないようにすることで、始動記憶が早く消化されることとなり、遊技者が不満に思うことを防止できる。また、遊技者が止め打ちをすることを防止でき、遊技機の稼働率が低下することを防止できる。

10

【0016】

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、前記変動態様変更手段は、

前記変動時間短縮手段により前記変動時間を短縮した前記変動態様を、次回の変動表示ゲームの変動態様として設定する変動態様再設定手段と、

前記変動態様の変更として前記予告設定手段により設定された前記予告報知の変更を行う予告変更手段と、を備え、

前記予告変更手段は、

前記変動時間短縮手段により前記変動時間を短縮した場合に、前記予告設定手段で設定された前記予告報知を、次回の前記変動表示ゲームにわたって連続的に実行するように変更することを特徴とする。

20

【0017】

請求項6に記載の発明によれば、変動時間短縮手段により変動時間を短縮した変動態様を、次回の変動表示ゲームの変動態様として設定する変動態様再設定手段を備え、予告変更手段は、予告設定手段で設定された予告報知を、次回の変動表示ゲームにわたって連続的に実行するように変更するので、遊技が冗長になることを防止することによる遊技の興趣の低下を防止することができる。すなわち、変動時間の短縮を行うことで、特定変動状態の発生や予告報知によって高められた遊技者の期待感を長時間維持することができず、遊技の興趣の低下を招いてしまうこととなる。しかし、変動時間が短縮された変動態様を次回の変動表示ゲームで実行するとともに、予告報知を次回の変動表示ゲームにわたって連続的に実行するようにすることで、遊技者の期待感を長時間維持することができ、遊技が冗長になることを防止することによる遊技の興趣の低下を防止することができる。

30

【0018】

請求項7に記載の発明は、請求項6に記載の遊技機であって、未だ前記変動表示ゲームを実行していない前記始動記憶について、該始動記憶に基づく前記変動表示ゲームで前記特別結果態様が導出されるか否かの判定を行う始動記憶判定手段を備え、

前記予告変更手段は、前記始動記憶判定手段により前記特別結果態様を導出する前記始動記憶があると判定された場合に、前記予告設定手段で設定される前記予告報知を、前記特別結果態様を導出する始動記憶に基づく前記変動表示ゲームにわたって連続的に実行するように変更することを特徴とする。

40

【0019】

請求項7に記載の発明によれば、予告変更手段は、始動記憶判定手段により特別結果態様を導出する始動記憶があると判定された場合に、特別結果態様を導出する始動記憶に基づく変動表示ゲームにわたって予告報知を連続的に実行するように変更するので、遊技者の期待感を長時間維持することができ、遊技が冗長になることを防止することによる遊技の興趣の低下を防止することができる。

【0020】

請求項8に記載の発明は、請求項1から3の何れか一項に記載の遊技機であって、当該遊技機における稼働状態を判定する稼働状態判定手段を備え、

50

前記監視期間設定手段は、前記稼動状態判定手段の判定結果に基づいて前記監視期間を設定することを特徴とする。

【0021】

ここで、「稼動状態の判定」は、例えば、当該遊技機における収支（差球数）、変動表示ゲームの実行回数、特別結果態様の導出回数などの情報に基づき判定する。

【0022】

請求項8に記載の発明によれば、監視期間設定手段は監視期間を稼動状態判定手段の判定結果に基づいて設定するので、遊技が冗長になることを適切に防止し、遊技の興趣の低下を防止することができる。例えば、稼動状態が高い場合に監視期間を長くすれば、変動時間の変更が行われる機会が増え、遊技が冗長になることを防止することによる遊技の興趣の低下を防止することができる。また、稼動状態が低い場合に監視期間を短くすれば、変動時間の変更が行われる機会が減り、変動表示ゲームが実行されない状態の発生を防止でき、遊技の興趣の低下を防止することができる。このようにすることで、稼動状態に応じて遊技が冗長になることを適切に防止し、遊技の興趣の低下を防止することができる。

【発明の効果】

【0023】

本発明によれば、変動態様設定手段は、少なくとも変動表示ゲームで特別結果態様が導出される場合には特定変動状態を含む変動態様を設定し、変動態様変更手段は、実行中の変動表示ゲームの変動時間を短縮する変動時間短縮手段と、実行中の変動表示ゲームで特定変動状態を発生させる特定変動状態発生手段と、を備えるので、遊技が冗長となることを防止しつつ、遊技者に大当たりへの期待感を持たせることができ、遊技の興趣が低下することを防止できる。すなわち、始動記憶は所定の上限数までしか記憶されないため、始動記憶が所定数以上になった場合には、遊技者は早く始動記憶が消化されることを望むが、始動記憶が所定数となると変動時間の変更として変動時間を短縮するようにすることで、始動記憶が早く消化されることとなり、遊技者が不満に思うことを防止できる。また、遊技者が止め打ちをすることを防止でき、遊技機の稼働率が低下することを防止できる。さらに、変動開始から所定時間経過までに始動記憶が所定数となると、突然特定変動状態となる（例えば、リーチ状態）という従来になかった斬新なゲーム展開をさせることができる。また、変動時間が短縮された場合にも特定変動状態を発生させることで、遊技者に大当たりへの期待感を持たせることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0024】

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に示すように、本実施形態の遊技機100は、矩形枠状に構成された機枠110を備え、機枠110の前面側には、該機枠110に対して前方向へ扉状に回動可能に矩形枠状の前面枠120が軸着されている。

【0025】

前面枠120は、当該前面枠120に備えられる各種部材等の取付用のベースとなる前面枠本体130と、当該前面枠本体130に対して、その前面側に回動可能に軸支されたクリア部材保持枠140と、前面枠本体130の前面のクリア部材保持枠140の下側に取り付けられた発射操作ユニット150とを有する。

【0026】

前面枠本体130は、矩形枠状の機枠110の前面側をちょうど覆うような概略矩形板状に構成されるとともに、その中央から上端部に渡る部分に、遊技盤1を嵌め込んで収容するための開口部が形成されている。この開口部は、前面枠本体130の前後に貫通する略矩形筒状に形成されており、この開口部に遊技盤1が嵌め込まれることで前面枠120に取り付けられるようになっている。このように取り付けられた遊技盤1の前面には、遊技球が流下する遊技領域1aが形成され、前面枠本体130の前側に臨むようになっている。

【0027】

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。

【0028】

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。

【0029】

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（図示略）、普図変動表示ゲームを表示する普図表示器5（図2に図示）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（入賞装置）と、第2の始動入賞領域をなす普通変動入賞装置7（入賞装置、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（図示略）、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。

【0030】

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転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。その他、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。

【0031】

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。

【0032】

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、キャラクター図柄などを用い、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、普図の当りとなって、普通変動入賞装置7の開閉部材7a, 7a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。

【0033】

普通変動入賞装置7は左右一对の開閉部材7a, 7aを具備し、第1始動入賞口13の下部に配設され、この開閉部材7a, 7a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）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SOL7b、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）に変化させられるようになっている。

【0034】

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た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回の当たり結果に対して、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た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。

【0035】

この普通変動入賞装置7と第1始動入賞口13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13の内部（入賞領域）に備えられた始動口SW7d（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。

【0036】

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、普通変動入賞装置7もしくは第1始動入賞口13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。

【0037】

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13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されるようになっている。また、特図記憶表示器に連動して表示装置43の表示部43aにも始動記憶数を表示する始動記憶表示43b（図7等に図示）がなされる。

【0038】

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 1 a 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 4 3 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 4 3 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 1 0 0 に特図表示器 9 を備えずに表示装置 4 3 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

【0039】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 0 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。

【0040】

また、変動入賞装置としての特別変動入賞装置 1 0 は、上端側が手前側に倒れる方向に回転して開放可能になっているアタッカ形式の開閉扉 1 0 a 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 1 0 a は、例えば、駆動装置としてのソレノイド（大入賞口 S O L 1 0 b、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 S W 1 0 c（図 2 に図示）が配設されている。

20

【0041】

また、遊技領域 1 a に設けられた各一般入賞口 1 2 には、一般入賞口 1 2 に入った遊技球を検出するための入賞口 S W 1 2 a（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 1 a 内に打ち込まれた遊技球が、一般入賞口 1 2, 1 2, …、普通変動入賞装置 7、第 1 始動入賞口 1 3、特別変動入賞装置 1 0 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 5 1（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

【0042】

また、前面枠本体 1 3 0 の遊技盤 1 が嵌め込まれる開口部、すなわち前面枠本体 1 3 0 の中央より少し下側から上端部にわたる部分には、前面枠本体 1 3 0 の前側を覆うクリア部材保持枠 1 4 0 が配置されている。このクリア部材保持枠 1 4 0 の一方の側部（遊技機 1 0 0 の前面側から見て左側の側部）は、前面枠本体 1 3 0 の一方の側部に回転可能に軸支されて、扉状に開閉自在とされ、クリア部材保持枠 1 4 0 を開くことにより、遊技盤 1 の前面側の遊技領域 1 a の前側を開放可能となっている。

【0043】

また、クリア部材保持枠 1 4 0 には、前面枠本体 1 3 0 の開口部をほぼ閉塞するように、該開口部に嵌め込まれた遊技盤 1 との間に遊技球が流下可能な遊技領域となる間隔を開けて二重のガラス板 1 4 4 が固定されている。そして、遊技盤 1 の前面とクリア部材保持枠 1 4 0 に嵌め込まれたクリア部材としてのガラス板 1 4 4 との間で、遊技盤 1 の前面に設けられたガイドレール 2 に囲まれた部分が、遊技球が発射されて流下する遊技領域 1 a とされる。また、クリア部材保持枠 1 4 0 において、遊技機 1 0 0 の前側からガラス板 1 4 4 を介して遊技盤 1 の前面側の少なくとも遊技領域 1 a の部分が視認可能となっている。また、クリア部材保持枠 1 4 0 の前面であって、ガラス板 1 4 4 が固定されて遊技領域 1 a を視認可能とする部分の周囲には、枠装飾装置としての装飾ランプ・L E D 1 4 1、音声を出力するスピーカ 1 4 5, 1 4 5 などが設けられている。

40

50

【0044】

また、前面枠本体130には、該前面枠本体130に軸着されたクリア部材保持枠140の開放端側となる前面側から見て右側の端部の裏面に施錠装置が設けられ、前面側には該施錠装置の鍵穴143が形成されている。この施錠装置は、前面枠本体130の施錠装置であるとともに、クリア部材保持枠140の施錠装置でもあって、鍵穴143に鍵を入れて一方（例えば左回り）に回すと前面枠120の機枠110に対する施錠が解除され、他方（例えば右回り）に回すと前面枠本体130に対するクリア部材保持枠140の施錠が解除されるようになっている。

【0045】

また、前面枠本体130の前面側のクリア部材保持枠140の下側には、発射操作ユニット150が取り付けられている。発射操作ユニット150は、左右側部のうちの一侧部となる左側部を前面枠本体130に軸着されて、左右方向に回動して開閉自在な開閉パネル151とその下の下部パネル152とからなる。開閉パネル151は、排出された遊技球を貯留するとともに、遊技球を発射する発射装置に遊技球を送る上皿153を有している。この上皿153の周囲には、遊技者が操作可能な演出用ボタン158が設けられている。また、開閉パネル151の下側の下部パネル152には、上皿153に収容しきれない遊技球を収容する下皿154及び灰皿155と、遊技領域1aに向けての遊技球の発射操作を行うとともに、該遊技領域1aに遊技球を発射する際の発射勢を調節するための操作ハンドル156、音声を出力するスピーカ157などが設けられている。

【0046】

また、前面枠本体130の裏面側には、遊技機100としての諸機能を実現するための機構として、例えば、遊技盤1に設けられた各種入賞口へ入賞して回収された遊技球や何れの入賞口にも入賞せずにアウト穴11から回収された遊技球を機外の回収球搬送路へ導く遊技球回収機構などが設けられている。また、複数種の遊技盤で共通して使用可能であり、球排出や打球の発射制御を行う排出発射制御装置50（図2に図示）、各部へ所定の電源を供給する電源供給装置等が設けられている。

【0047】

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。

【0048】

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。

【0049】

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、CPU31aの作業領域等を備えている。ROM31b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（変動態様）の判定値などが記憶されている。

【0050】

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

繼し、CPU 31 a に対し出力する。なお、ガラス枠開放 SW 146 は、クリア部材保持枠 140 が開放されていることを検出するものであり、内枠開放 SW 121 は、前面枠 120 が開放されていることを検出するものである。

【0051】

また、入出力インタフェース 33 には、CPU 31 a 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表示 LED 8、大入賞口 SOL 10 b、普電開閉 SOL 7 b、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。

10

【0052】

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 CPU 40 a、ROM 40 b、RAM 40 c、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 CG ROM 40 d 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 VDP 40 e（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 LED 45 などを駆動するドライバ 40 f、音の出力を制御する音源 LSI 40 g を備えている。

【0053】

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、CPU 40 a 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。

20

【0054】

さらに、入出力インタフェースには、CPU 40 a 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 40 f を介して各種 LED 45、可動演出装置の可動モータ 44、などに出力される。なお、CPU 40 a 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、CPU 40 a から VDP 40 e に出力され、VDP 40 e 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、CPU 40 a から音源 LSI 40 g に出力され、音源 LSI 40 g 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。

30

【0055】

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（図示略）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）を排出させる制御を行う。また、発射装置 52 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 50 には、遊技者が操作ハンドル 156 に触れることで、操作ハンドル 156 に設けられたタッチセンサ 54 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 156 に設けられた発射停止スイッチ 53 を操作することで、該発射停止スイッチ 53 からの入力信号がタッチセンサ 54 からの入力信号と併せて入力されるようになっている。

40

【0056】

また、遊技制御装置 30 には、電源供給装置 60 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 60 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

50

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。

【 0 0 5 7 】

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、普図の当た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た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たりの場合は、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 にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

【 0 0 5 8 】

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、特図の大当た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、特図変動表示ゲームの当たり外れを判定する処理を行う。そして、この結果を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、始動入賞領域（第 1 始動入賞口 1 3、普通変動入賞装置 7）への遊技球の入賞を、該入賞ごとに始動記憶として所定の上限数まで記憶する始動記憶手段をなす。

【 0 0 5 9 】

また、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ている大当たり判定用乱数値を 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判定値（特定値）と比較し、特図変動表示ゲームの当た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特定値と比較判定する判定手段をなす。なお、特定値は、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、特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、この他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。

【 0 0 6 0 】

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可能な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 で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 1 4 1 や遊技盤 1 に設けられた各種 L E D 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。

【 0 0 6 1 】

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たりの場合は、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 S O L 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１５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。

【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、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。

【００６３】

また、演出制御装置４０では、遊技制御装置３０からの指令信号（変動時間コマンド、変動停止コマンド等）に基づき、表示装置４３で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を表示する処理や、演出の制御を行う。

【００６４】

また、本実施形態の遊技機では、所定の変更条件の成立に基づき特図変動表示ゲームの変動態様を変更するようになっており、この変動態様の変更により実行中の特図変動表示ゲームの変動時間が短縮されるようになっている。以下、この変動態様の変更について説明する。

【００６５】

特図変動表示ゲームでの変動態様は、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）、始動記憶数などに基づいて、まず、当該特図変動表示ゲームにおける変動態様のうちの後半変動態様を決定する。そして、決定された後半変動態様に基づき前半変動態様を決定する。この後半変動態様、前半変動態様は、遊技制御装置３０が、後半変動態様決定用乱数値、前半変動態様決定用乱数値を抽出してＲＯＭ３１ｂに記憶されている判定値と比較することによって決定される。すなわち、遊技制御装置３０が、特図変動表示ゲームの変動態様を設定する変動態様設定手段をなす。

【００６６】

ここで、前半変動態様とは特定変動状態をなすリーチ状態となるまでの変動表示態様を意味し、後半変動態様とはリーチ状態となった後の変動表示態様を意味するものである。このリーチ状態（リーチ）とは、表示状態が変化可能な表示装置４３を有し、該表示装置４３が時期を異ならせて複数の表示結果を導出表示し、該複数の表示結果が予め定められた特別結果態様となった場合に、遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態（特別遊技状態）となる遊技機において、前記複数の表示結果の一部がまだ導出表示されていない段階で、既に導出表示されている表示結果が特別結果態様となる条件を満たしている表示状態（例えば、図７（ｃ）に示す状態）をいう。また、別の表現をすれば、リーチ状態とは、表示装置４３の変動表示制御が進行して表示結果が導出表示される前段階にまで達した時点でも、特別結果態様となる表示条件からはずれていない表示態様をいう。そして、例えば、特別結果態様が揃った状態を維持しながら複数の変動表示領域による変動表示を行う状態（いわゆる全回転リーチ）もリーチ状態に含まれる。また、リーチ状態とは、表示装置４３の表示制御が進行して表示結果が導出表示される前段階にまで達した時点での表示状態であって、前記表示結果が導出表示される以前に決定されている前記複数の変動表示領域の表示結果の少なくとも一部が特別結果態様となる条件を満たしている場合の表示状態をいう。

【００６７】

よって、例えば、特図変動表示ゲームに対応して表示装置４３に表示される飾り変動表示ゲームが、表示装置４３における左、中、右の変動表示領域の各々で所定時間複数の識別情報を変動表示した後、左、右、中の順で変動表示を停止して結果態様を表示するものである場合、左、右の変動表示領域で、特別結果態様となる条件を満たした状態（例えば

10

20

30

40

50

、同一の識別情報）で変動表示が停止したいいわゆるリーチ状態となるまでの変動表示態様が前半変動態様となる。この前半変動態様には、それぞれ演出内容の異なる複数のパターンが設定されている。

【0068】

そして、このリーチ状態が発生した以降の変動表示態様が後半変動態様となる。この後半変動態様には複数のリーチ演出が含まれ、特別結果態様が導出される可能性が異なる（信頼度が異なる）リーチ演出として、ノーマルリーチ、ノーマルロングリーチ、スペシャルリーチ（SPリーチ）などが設定されている。ただし、リーチ状態が発生しない場合、特図変動表示ゲームの変動表示態様は、後半変動態様は変動なし（後半変動なし）となり、前半変動態様のみで構成されることとなる。また、変動態様が決定されることで、前半変動態様を実行する時間である前半変動時間と、後半変動態様を実行する後半変動時間が決まり、これらを合わせた時間が特図変動表示ゲームの変動時間となる。

10

【0069】

なお、前半変動態様及び後半変動態様の変動表示態様は上記のものに限られず、例えば、リーチ状態が発生して変動中の変動表示領域が一旦停止、又は低速変動を開始するまでを前半変動態様とし、それ以降の変動表示を後半変動態様とする等、適宜変更できる設計であっても良い。またこの他に、すべての変動表示領域の変動表示を一旦停止した時点で、左、中、右のうち何れか二つの変動表示領域で特別結果態様となる条件を満たした状態（例えば、同一の識別情報となった状態、ただし特別結果態様は除く）をリーチ状態として、ここまでの変動表示態様を前半変動態様とし、このリーチ状態から残りの一つの変動表示領域を変動表示する変動表示態様を後半変動態様としても良い。

20

【0070】

また、この特定変動状態をなすリーチ状態は、少なくとも特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出される場合（大当たりとなる場合）における変動態様に含まれるようになっている。すなわち、特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出されない場合（はずれとなる場合）における変動態様に含まれることもある。よって、特定変動状態をなすリーチ状態が発生した状態は、リーチ状態が発生しない場合に比べて大当たりとなる可能性の高い状態である。

【0071】

遊技制御装置30では、特図変動表示ゲームの実行に関する特図表示中処理が行われるようになっている。図3に示すように、この特図表示中処理では、まず、特図変動表示ゲームの変動表示の終了タイミングであるか否かの判定（ステップS1）を行う。この特図変動表示ゲームの変動表示の終了タイミングであるか否かの判定（ステップS1）において、終了タイミングである場合（ステップS1；Y）は、変動停止コマンドを設定する処理（ステップS2）を行う。

30

【0072】

変動停止コマンドを設定する処理（ステップS2）では、演出制御装置40に対して特図変動表示ゲームを停止する旨の情報（飾り変動表示ゲームを停止させるための情報）を含む変動停止コマンドを設定する処理を行う。ここで設定された変動停止コマンドは演出制御装置40に対して送信されるようになっており、演出制御装置40では、この変動停止コマンドの受信に基づき、飾り特図変動表示ゲームを停止するための処理を行う。

40

【0073】

変動停止コマンドを設定する処理（ステップS2）を行った後、結果が大当たりであるか否かの判定（ステップS3）を行う。この結果が大当たりであるか否かの判定（ステップS3）においては、特図変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様であるかが判定される。結果が大当たりであるか否かの判定（ステップS3）において、結果が大当たりである場合（ステップS3；Y）は、大当たり用の図柄停止時間を設定する処理（ステップS5）を行い、特図変動中処理を終了する。また、結果が大当たりでない場合（ステップS3；N）は、ハズレ用の図柄停止時間を設定する処理（ステップS4）を行い、特図変動中処理を終了する。

50

【0074】

また、特図変動表示ゲームの変動表示の終了タイミングであるか否かの判定（ステップS1）において、終了タイミングでない場合（ステップS1；N）は、前半変動中であるか否かの判定（ステップS6）を行う。前半変動中であるか否かの判定（ステップS6）では、実行中の特図変動表示ゲームが前半変動態様を実行しているか、すなわち、前半変動時間中であるかが判定される。この前半変動中であるか否かの判定（ステップS6）において、前半変動中でない場合（ステップS6；N）は、特図変動中処理を終了する。また、前半変動中であるか否かの判定（ステップS6）において、前半変動中である場合（ステップS6；Y）は、所定の監視期間であるか否かの判定（ステップS7）を行う。

【0075】

所定の監視期間であるか否かの判定（ステップS7）では、所定の変更条件の成立を監視するための監視期間であるかが判定される。なお、監視期間は前半変動時間を越えない時間に設定されている。すなわち、遊技制御装置30が、変更条件の成立を監視するための監視期間を設定する監視期間設定手段をなす。この所定の監視期間であるか否かの判定（ステップS7）において、所定の監視期間でない場合（ステップS7；N）は、特図変動中処理を終了する。また、所定の監視期間であるか否かの判定（ステップS7）において、所定の監視期間である場合（ステップS7；Y）は、始動記憶は所定数であるか否かの判定（ステップS8）を行う。

【0076】

始動記憶は所定数であるか否かの判定（ステップS8）では、始動記憶が所定数（例えば3）であるかが判定される。この始動記憶は所定数であるか否かの判定（ステップS8）において、始動記憶が所定数でない場合（ステップS8；N）は、特図変動中処理を終了する。また、始動記憶は所定数であるか否かの判定（ステップS8）において、始動記憶が所定数である場合（ステップS8；Y）は、変動時間短縮処理（ステップS9）を行って特図変動中処理を終了する。この場合は、変動態様の変更を行うための所定の変更条件が成立した場合である。なお、この特図変動中処理は、特図変動表示ゲームの実行に基づく始動記憶の減算処理の後に実行されるので、始動記憶が所定数（例えば3）である場合には、始動記憶が所定数より少ない状態（例えば0から2）から所定数になった場合と、始動記憶が所定数より多い状態（例えば4）から所定数になった場合とがある。

【0077】

変動時間短縮処理では、実行中の特図変動表示ゲームが所定の停止調整時間の経過後に終了するように、変動時間を短縮するための処理が行われる。図4に示すように、この変動時間短縮処理では、まず、結果が大当たりであるか否かの判定（ステップS10）を行う。この結果が大当たりであるか否かの判定（ステップS10）においては、特図変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様であるかが判定される。結果が大当たりであるか否かの判定（ステップS10）において、結果が大当たりである場合（ステップS10；Y）は、大当たり用の変動切替コマンドを設定する処理（ステップS15）を行い、停止調整時間を設定する処理（ステップS13）を行う。また、結果が大当たりであるか否かの判定（ステップS10）において結果が大当たりでない場合（ステップS10；N）は、リーチはずれであるか否かの判定（ステップS11）を行う。

【0078】

リーチはずれであるか否かの判定（ステップS11）では、実行中の特図変動表示ゲーム（はずれとなる）の変動態様が、特定変動状態であるリーチ状態を含む変動態様であるかが判定される。リーチはずれであるか否かの判定（ステップS11）において、リーチはずれである場合（ステップS11；Y）、すなわち、リーチ状態を含む変動態様である場合は、リーチはずれ用の変動切替コマンドを設定する処理（ステップS16）を行い、停止調整時間を設定する処理（ステップS13）を行う。また、リーチはずれであるか否かの判定（ステップS11）において、リーチはずれでない場合（ステップS11；N）、すなわち、リーチ状態を含まない変動態様である場合は、はずれ用の変動切替コマンドを設定する処理（ステップS12）を行い、停止調整時間を設定する処理（ステップS1

10

20

30

40

50

3)を行う。これら各変動切替コマンド(大当たり用、リーチはずれ用、はずれ用)を設定する処理(ステップS12、S15、S16)により、特図変動表示ゲームの変動時間の短縮と、停止調整時間でリーチ状態を発生させることが決定されることとなる。

【0079】

停止調整時間を設定する処理(ステップS13)では、特図変動表示ゲームを停止するまでの時間である所定の停止調整時間が設定される。なお、変動切替コマンド(大当たり用、リーチはずれ用、はずれ用)および停止調整時間は、演出制御装置40に出力されるようになっている。この変動切替コマンド(大当たり用、リーチはずれ用、はずれ用)には、変動時間を短縮することに関する情報や、停止調整時間での表示態様(リーチ状態の表示態様)に関する情報が含まれている。そして、演出制御装置では40では、変動切替コマンド(大当たり用、リーチはずれ用、はずれ用)および停止調整時間の受信に基づき、停止調整時間における飾り特図変動表示ゲームの表示態様を決定する。これにより、後述するように図7から10に示すような表示態様が決定される。

10

【0080】

次に、停止調整時間が経過したか否かの判定(ステップS14)を行う。この停止調整時間が経過したか否かの判定(ステップS14)では、特図変動表示ゲームを停止するまでの時間である所定の停止調整時間が経過したかが判定される。停止調整時間が経過したか否かの判定(ステップS14)において、停止調整時間が経過していない場合(ステップS14;N)は、再び停止調整時間が経過したか否かの判定(ステップS14)を行う。また、停止調整時間が経過したか否かの判定(ステップS14)において、停止調整時間が経過した場合(ステップS14;Y)は、変動時間短縮処理を終了する。

20

【0081】

なお、停止調整時間が経過した後、次回の特図変動中処理での特図変動表示ゲームの変動表示の終了タイミングであるか否かの判定(ステップS1)において、終了タイミングであると判定され(ステップS1;Y)、変動停止コマンドが設定される(ステップS2)。ここで設定された変動停止コマンドは演出制御装置40に対して送信されるようになっており、演出制御装置40では、この変動停止コマンドの受信に基づき、飾り特図変動表示ゲームを停止するための処理を行う。また、このとき特図変動表示ゲームを停止する処理も行われる。以上の処理により、実行中の特図変動表示ゲームの変動時間が短縮される。すなわち、遊技制御装置30が所定の変更条件の成立に基づき、変動態様設定手段(遊技制御装置30)により設定された変動態様を変更する変動態様変更手段をなす。また、遊技制御装置30が、変動態様の変更として実行中の変動表示ゲームの変動時間を短縮する変動時間短縮手段をなす。また、遊技制御装置30が、変動時間短縮手段(遊技制御装置30)により変動時間が短縮される場合に、実行中の変動表示ゲームで特定変動状態(リーチ状態)を発生させる特定変動状態発生手段をなす。

30

【0082】

以上のような処理により特図変動表示ゲームの変動時間が変更される一例を、図5から10を参照して説明する。なお、図5に示す例は、初期状態として始動記憶がない(0個)の状態であるものとする。

【0083】

この初期状態から始動入賞(始動入賞A)があると(t1)始動記憶が発生するが、すぐに当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲーム(本特図A)が開始される(t4)。この特図変動表示ゲーム(本特図A)の開始時には、遊技制御装置30において、変動態様や結果態様(停止図柄)などが決定されることとなる。図5に示す例では、この特図変動表示ゲーム(本特図A)では、リーチ状態が発生せず、かつ、結果がハズレであるものとする。

40

【0084】

また、特図変動表示ゲーム(本特図A)の開始時には、遊技制御装置30から演出制御装置40に対して、決定された特図変動表示ゲームに関する情報を含むコマンドとして、変動態様に関する情報を含む変動コマンド(変動コマンドA)、停止図柄に関する情報を

50

含む停止図柄コマンド（停止図柄コマンドA）が出力されるようになっている（t 2、t 3）。演出制御装置40では、この変動コマンドおよび停止図柄コマンドの受信に基づき、演出内容などを決定して飾り特図変動表示ゲーム（飾り特図A）を開始する（t 4）。また、図5に示す例では、特図変動表示ゲーム（本特図A）の実行中に、二つの新たな始動入賞（始動入賞B、C）が発生するものとしており（t 5、t 6）、これらが始動記憶として記憶されることとなる。

【0085】

そして、所定の変動時間の経過後、特図変動表示ゲーム（本特図A）が終了する（t 8）。このとき、遊技制御装置30から演出制御装置40に対して変動停止コマンド（変動停止コマンドA）が出力される（t 7）。演出制御装置40では、この変動停止コマンド（変動停止コマンドA）の受信に基づき、飾り特図変動表示ゲーム（飾り特図A）を終了する（t 8）。 10

【0086】

この特図変動表示ゲーム（本特図A）の終了後、当該特図変動表示ゲーム（本特図A）の実行中に発生した始動入賞（始動入賞B）による始動記憶に基づく特図変動表示ゲーム（本特図B）が開始される（t 11）。図5に示す例では、この特図変動表示ゲーム（本特図B）でリーチ状態が発生せず、かつ、結果がはずれであるものとする。このときも、遊技制御装置30から演出制御装置40に対して、変動態様に関する情報を含む変動コマンド（変動コマンドB）が出力される（t 9）とともに、停止図柄に関する情報を含む停止図柄コマンド（停止図柄コマンドB）が出力される（t 10）。演出制御装置40では、この変動コマンドおよび停止図柄コマンドの受信に基づき、演出内容などを決定して飾り特図変動表示ゲーム（飾り特図B）を開始する（t 11）。 20

【0087】

また、図5に示す例では、特図変動表示ゲーム（本特図B）の前半変動時間における監視期間に、二つの新たな始動入賞（始動入賞D、E）が発生する（t 12、t 13）ものとしており、これらが始動記憶として記憶され、始動記憶の数が3個となる。これにより、図3に示す特図変動中処理において、特図変動表示ゲームの終了タイミングでなく（ステップS1；N）、前半変動中であり（ステップS6；Y）、監視期間内であり（ステップS7；Y）、始動記憶は所定数である（ステップS8；Y）ので、変動時間短縮処理（ステップS9）が行われる。図4に示す変動時間短縮処理では、結果が大当たりではなく（ステップS10；N）、変動態様がリーチ状態を含むものではない（ステップS11；N）ので、はずれ用の変動切替コマンドが設定（ステップS12）され、停止調整時間が設定される（ステップS13）。そして、図5に示すように、遊技制御装置30から演出制御装置40に対して変動切替コマンド（変動切替コマンドB'）が出力される（t 14）。また、同時に停止調整時間に関する情報も出力される。 30

【0088】

その後、図4に示すように、停止調整時間の経過後（ステップS14；Y）に、図3に示す特図変動中処理で変動停止コマンドが設定（ステップS2）される。これにより、図5に示すように、特図変動表示ゲーム（本特図B）は所定の停止調整期間（t 15からt 17）の経過後に終了する（t 17）。また、このとき、遊技制御装置30から演出制御装置40に対して、変動停止コマンド（変動停止コマンドB'）が出力される（t 16）。演出制御装置40では、この変動停止コマンド（変動停止コマンドB'）の受信に基づき、飾り特図変動表示ゲーム（飾り特図B）を終了する（t 17）。 40

【0089】

この特図変動表示ゲーム（本特図B）の終了後、始動入賞（始動入賞C）による始動記憶に基づく特図変動表示ゲーム（本特図C）が開始される（t 20）。このとき、遊技制御装置30から演出制御装置40に対して、変動態様に関する情報を含む変動コマンド（変動コマンドC）が出力される（t 18）とともに、停止図柄に関する情報を含む停止図柄コマンド（停止図柄コマンドC）が出力される（t 19）。演出制御装置40では、この変動コマンドおよび停止図柄コマンドの受信に基づき、演出内容などを決定して飾り特 50

図変動表示ゲーム（飾り特図C）を開始する（t20）。

【0090】

図6には、このような処理により変更された変動時間を示した。図6（a）、（c）に示すように、リーチ状態が発生せずはずれとなり、変動時間の変更の対象とならなかった特図変動表示ゲーム（本特図A）は、予定変動時間と実変動時間とが同じとなっている（図5のt4からt8に対応）。一方、リーチ状態が発生せずはずれとなり、変動時間の変更の対象となった特図変動表示ゲーム（本特図B）は、予定変動時間よりも実変動時間が短くなるように変動時間が短縮される（図5のt11からt17に対応）。なお、図6（b）に示すように、変動時間の変更の対象となった特図変動表示ゲーム（本特図B）がリーチ状態を含む変動態様であった場合は、予定変動時間では、変動時間として前半変動時間と後半変動時間が設定されることとなる。この場合も、前半変動時間における監視期間に始動記憶が所定数となると、所定の変更条件が成立して変動時間の変更が行われ、予定変動時間よりも実変動時間が短くなるように変動時間が短縮される（図5のt11からt17に対応）。

【0091】

図7から10には、変動時間が短縮された場合における表示部43aでの表示態様の一例を示した。変動時間が短縮される場合は、停止調整期間においてリーチ状態が発生させた後、特図変動表示ゲームの結果の応じた結果態様を導出するようになっている。このときの表示部43aにおける表示態様は、特図変動表示ゲームの結果や、特図変動表示ゲームの開始時に設定された変動態様の内容によって異なるものとされており、演出制御装置40が遊技制御装置30から受信する各種のコマンドに基づき制御するようになっている。

【0092】

図7には、特図変動表示ゲームの結果がはずれであり、特図変動表示ゲームの開始時に設定された変動態様がリーチ状態を含む変動態様である場合に、変動時間が短縮される際の表示部43aでの表示態様の一例を示した。図7（a）に示すように、始動記憶表示43bに表示されたとおり始動記憶が2個である状態で特図変動表示ゲームが開始し、監視期間内に図7（b）に示すように始動記憶が3個となって所定の変更条件が成立すると、上述したような変動時間を短縮する処理が行われる。このとき、遊技制御装置30から演出制御装置40に対してリーチはずれ用変動切替コマンドが出力されるとともに、所定の停止調整期間が設定される。演出制御装置40では、停止調整期間において、まず、図7（c）に示すように、リーチ状態の表示態様を表示した後、図7（d）に示すように結果態様を表示する処理を行う。

【0093】

このとき表示部43aに表示されるリーチ状態の表示態様は、特図変動表示ゲームの開始時に設定されたリーチ状態の表示態様に関する表示がなされるようになっており、変動時間の短縮によりキャンセルされたリーチ状態の種類が遊技者に分かるようにされている。なお、表示部43aにおける表示の他、装飾装置（スピーカ145、147、発光装置（各種LED45）、役物装置（可動モータ44）など）の動作によりキャンセルされたリーチ状態の種類が遊技者に分かるようにしても良い。

【0094】

そして、停止調整期間の終了後、遊技制御装置30から演出制御装置40に対して変動停止コマンドが出力されるとともに、所定のはずれ用図柄停止時間が設定される。演出制御装置40では、識別図柄の変動表示を停止するとともに、図7（d）に示すようにはずれの結果態様を表示し、はずれ用図柄停止時間の経過後、図7（e）に示すように次の特図変動表示ゲームの表示を開始する。

【0095】

図8には、特図変動表示ゲームの結果がはずれであり、特図変動表示ゲームの開始時に設定された変動態様がリーチ状態を含まない変動態様である場合に、変動時間が短縮される際の表示部43aでの表示態様の一例を示した。図8（a）に示すように、始動記憶が

2 個である状態で特図変動表示ゲームが開始し、監視期間内に図 8 (b) に示すように始動記憶が 3 個となって所定の変更条件が成立すると、変動時間を短縮する処理が行われる。このとき、遊技制御装置 30 から演出制御装置 40 に対してはずれ用変動切替コマンドが出力されるとともに、所定の停止調整期間が設定される。演出制御装置 40 では、停止調整期間において、まず、図 8 (c) に示すように、リーチ状態の表示態様を表示した後、図 8 (d) に示すように結果態様を表示する処理を行う。

【0096】

このとき表示部 43a に表示されるリーチ状態の表示態様は、特図変動表示ゲームの開始時に設定された変動態様がリーチ状態を含む変動態様であった場合とは、表示態様や装飾装置の動作などの演出が異なるリーチ状態の表示がなされる。なお、このときのリーチ状態の演出を、複数種類あるリーチ状態から乱数などにより選択して実行するようにしても良い。また、信頼度の低い（複数種類のリーチ状態のうち大当たりとなる可能性の低い）リーチ状態（例えば、ノーマルリーチ状態）を実行するようにしても良い。そして、停止調整期間の終了後、遊技制御装置 30 から演出制御装置 40 に対して変動停止コマンドが出力されるとともに、所定のはずれ用図柄停止時間が設定される。演出制御装置 40 では、識別図柄の変動表示を停止するとともに、図 8 (d) に示すようにはずれの結果態様を表示し、はずれ用図柄停止時間の経過後、図 8 (e) に示すように次の特図変動表示ゲームの表示を開始する。

【0097】

図 9 には、特図変動表示ゲームの結果が確変状態を発生させない通常大当たりであり、特図変動表示ゲームの開始時に設定された変動態様がリーチ状態を含む変動態様である場合に、変動時間が短縮される際の表示部 43a での表示態様の一例を示した。図 9 (a) に示すように、始動記憶が 2 個である状態で特図変動表示ゲームが開始し、監視期間内に図 9 (b) に示すように始動記憶が 3 個となって所定の変更条件が成立すると、上述したような変動時間を短縮する処理が行われる。このとき、遊技制御装置 30 から演出制御装置 40 に対して大当たり用変動切替コマンドが出力されるとともに、所定の停止調整期間が設定される。演出制御装置 40 では、停止調整期間において、まず、図 9 (c) に示すように、リーチ状態の表示態様を表示した後、図 9 (d) に示すように結果態様を表示する処理を行う。

【0098】

このとき表示部 43a に表示されるリーチ状態の表示態様などの演出は、特図変動表示ゲームの開始時に設定されたリーチ状態に関する演出がなされるようになっており、変動時間の短縮によりキャンセルされたリーチ状態の種類が遊技者に分かるようにされている。そして、停止調整期間の終了後、遊技制御装置 30 から演出制御装置 40 に対して変動停止コマンドが出力されるとともに、所定の大当たり用図柄停止時間が設定される。演出制御装置 40 では、識別図柄の変動表示を停止するとともに、図 9 (d) に示すように通常大当たりの結果態様を表示し、大当たり用図柄停止時間の経過後、特別遊技状態となる。

【0099】

図 10 には、特図変動表示ゲームの結果が確変状態を発生させる確変大当たりであり、特図変動表示ゲームの開始時に設定された変動態様がリーチ状態を含む変動態様である場合に、変動時間が短縮される際の表示部 43a での表示態様の一例を示した。図 10 (a) に示すように、始動記憶が 2 個である状態で特図変動表示ゲームが開始し、監視期間内に図 10 (b) に示すように始動記憶が 3 個となって所定の変更条件が成立すると、上述したような変動時間を短縮する処理が行われる。このとき、遊技制御装置 30 から演出制御装置 40 に対して大当たり用変動切替コマンドが出力されるとともに、所定の停止調整期間が設定される。演出制御装置 40 では、停止調整期間において、まず、図 10 (c) に示すように、リーチ状態の表示態様を表示した後、図 10 (d) に示すように結果態様を表示する処理を行う。

【0100】

このとき表示部 43a に表示されるリーチ状態の表示態様などの演出は、特図変動表示ゲームの開始時に設定されたリーチ状態に関する演出がなされるようになっており、変動時間の短縮によりキャンセルされたリーチ状態の種類が遊技者に分かるようにされている。そして、停止調整期間の終了後、遊技制御装置 30 から演出制御装置 40 に対して変動停止コマンドが出力されるとともに、所定の大当たり用図柄停止時間が設定される。演出制御装置 40 では、識別図柄の変動表示を停止する際に、図 10 (d) に示すように一旦通常大当たりの結果態様を表示した後、図 10 (e) に示すように、確変大当たりの結果態様を表示し、大当たり用図柄停止時間の経過後、特別遊技状態となる。

【0101】

このように変動時間を短縮するとともに、特定変動状態をなすリーチ状態を発生させることで、遊技が冗長となることを防止しつつ、遊技者に大当たりへの期待感を持たせることができ、遊技の興味が低下することを防止できる。すなわち、始動記憶は所定の上限数までしか記憶されないため、始動記憶が所定数以上になった場合には、遊技者は早く始動記憶が消化されることを望むが、始動記憶が所定数となると変動時間の変更として変動時間を短縮するようにすることで、始動記憶が早く消化されることとなり、遊技者が不満に思うことを防止できる。また、遊技者が止め打ちをすることを防止でき、遊技機の稼働率が低下することを防止できる。さらに、変動開始から所定時間経過までに始動記憶が所定数となると、突然特定変動状態（リーチ状態）となるという従来になかった斬新なゲーム展開をさせることができる。また、変動時間が短縮された場合にも特定変動状態を発生させることで、遊技者に大当たりへの期待感を持たせることができる。

【0102】

以上のことから、始動入賞口（普通変動入賞装置 7、第 1 始動入賞口）への遊技球の入賞を、所定の上限数まで始動記憶として記憶可能な始動記憶手段（遊技制御装置 30）と、始動記憶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、を備え、変動表示ゲームの結果態様が、予め定められた特別結果態様となる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 100 において、ゲーム実行制御手段は、変動表示ゲームの変動態様を設定する変動態様設定手段（遊技制御装置 30）と、所定の変更条件の成立に基づき、変動態様設定手段により設定された変動態様を変更する変動態様変更手段（遊技制御装置 30）と、所定の変更条件の成立を監視するための監視期間を設定する監視期間設定手段（遊技制御装置 30）と、を備え、変動態様設定手段は、少なくとも変動表示ゲームで特別結果態様が導出される場合には特定変動状態を含む変動態様を設定し、変動態様変更手段は、監視期間において、始動記憶手段に記憶される始動記憶の数が予め定められた所定数となった場合に、実行中の変動表示ゲームの変動時間を短縮する変動時間短縮手段（遊技制御装置 30）と、該変動時間短縮手段により変動時間が短縮される場合に、実行中の変動表示ゲームで特定変動状態を発生させる特定変動状態発生手段（遊技制御装置 30）と、を備えるようにしたこととなる。

【0103】

なお、所定の変更条件として、前半変動中であること、監視期間内であること、始動記憶が所定数であることとしたが、これに限られるものではなく、変更条件は任意に設定して良い。

【0104】

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 11 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。本変形例の遊技機では、変動時間が所定の第 1 変動時間と第 2 変動時間から構成され、所定の変更条件の成立に基づき変動時間を第 1 変動時間とするようにしている。

【0105】

図 11 には、本変形例の遊技機における変動時間の変更の一例を示した。図 11 (a) に示すように、特図変動表示ゲームの開始時に設定される変動時間は、監視期間を含む所定の第 1 変動時間と、以降の第 2 変動時間とから構成されている。そして、図 11 (b)

に示すように、監視期間内において所定の変更条件が成立した場合（始動記憶の数が予め定められた所定数（例えば3）となった場合）に、第2変動時間がキャンセルされ、実変動時間が第1変動時間のみとされる（図5のt11からt17に対応）。また、停止調整時間において、図7から10に示すようなリーチ状態が発生する演出が実行されることとなる。

【0106】

これにより、少なくとも所定の時間（第1変動時間）は変動表示ゲームが実行されることとなり、また、所定の時間において特定変動状態（リーチ状態）が実行されることとなり、遊技が冗長となることを防止しつつ、遊技者に大当たりへの期待感を持たせることができる。

10

【0107】

このような処理を行うために、本変形例の遊技機では、図4に示す変動時間短縮処理における停止調整時間を設定する処理（ステップS13）で、停止調整時間として第1変動時間の残り時間を設定するようにする。これにより、第1変動時間の終了とともに停止調整時間が終了し、特図変動表示ゲームが終了することとなる。

【0108】

なお、リーチ状態を含む変動態様が設定される場合にのみ本変形例のような処理を行って変動時間を短縮するようにしても良い。この場合、例えば、リーチ状態となるまでの前半変動時間を第1変動時間とし、以降の後半変動時間を第2変動時間とするようにする。さらにこの場合には、リーチ状態を含まない変動態様が設定されて変動時間が前半変動時間のみとされた場合には、上述の実施形態のような変動時間の短縮処理を行って変動時間を短縮するようにしても良い。

20

【0109】

以上のことから、変動時間は、監視期間を含む所定の第1変動時間と、以降の第2変動時間とから構成され、変動時間短縮手段（遊技制御装置30）は、始動記憶手段（遊技制御装置30）に記憶される始動記憶の数が予め定められた所定数となった場合に、変動時間を第1変動時間とするようにしたこととなる。

【0110】

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12から14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。本変形例の遊技機では、変動時間の短縮が行われた後、始動記憶がない状態となった場合に実行中の変動表示ゲームの変動時間を延長するようにしている。

30

【0111】

図12には、本変形例の遊技機の遊技制御装置30で実行される特図変動中処理を示した。なお、図3に示す上述の実施形態の遊技機で実行される特図変動中処理と同様の処理については同じ符号を付して詳細な説明を省略する。

【0112】

この特図表示中処理では、まず、特図変動表示ゲームの変動表示の終了タイミングであるか否かの判定（ステップS1）を行い、終了タイミングでない場合（ステップS1；N）は、前半変動中であるか否かの判定（ステップS6）を行う。前半変動中であるか否かの判定（ステップS6）において、前半変動中でない場合（ステップS6；N）は、特図変動中処理を終了する。また、前半変動中であるか否かの判定（ステップS6）において、前半変動中である場合（ステップS6；Y）は、所定の監視期間であるか否かの判定（ステップS7）を行う。

40

【0113】

所定の監視期間であるか否かの判定（ステップS7）において、所定の監視期間でない場合（ステップS7；N）は、特図変動中処理を終了する。また、所定の監視期間であるか否かの判定（ステップS7）において、所定の監視期間である場合（ステップS7；Y）は、始動記憶は所定数であるか否かの判定（ステップS8）を行う。

50

【0114】

始動記憶は所定数であるか否かの判定（ステップS8）において、始動記憶が所定数でない場合（ステップS8；N）は、特図変動中処理を終了する。また、始動記憶は所定数であるか否かの判定（ステップS8）において、始動記憶が所定数である場合（ステップS8；Y）は、変動時間短縮処理（ステップS9）を行って特図変動中処理を終了する。なお、この場合は、変動態様の変更を行うための所定の変更条件が成立した場合である。

【0115】

図13には、本変形例の遊技機の遊技制御装置30で実行される変動時間短縮処理を示した。なお、図4に示す上述の実施形態の遊技機で実行される変動時間短縮処理と同様の処理については同じ符号を付して詳細な説明を省略する。

10

【0116】

この変動時間短縮処理では、まず、結果が大当たりであるか否かの判定（ステップS10）を行い、結果が大当たりである場合（ステップS10；Y）は、大当たり用の変動切替コマンドを設定する処理（ステップS15）を行い、停止調整時間を設定する処理（ステップS13）を行う。また、結果が大当たりでない場合（ステップS10；N）は、リーチはずれであるか否かの判定（ステップS11）を行う。

【0117】

リーチはずれであるか否かの判定（ステップS11）において、リーチはずれである場合（ステップS11；Y）、すなわち、リーチ状態を含む変動態様である場合は、リーチはずれ用の変動切替コマンドを設定する処理（ステップS16）を行い、停止調整時間を設定する処理（ステップS13）を行う。また、リーチはずれでない場合（ステップS11；N）、すなわち、リーチ状態を含まない変動態様である場合は、はずれ用の変動切替コマンドを設定する処理（ステップS12）を行い、停止調整時間を設定する処理（ステップS13）を行う。

20

【0118】

停止調整時間を設定する処理（ステップS13）を行った後、停止調整時間が経過したか否かの判定（ステップS14）を行い、停止調整時間が経過していない場合（ステップS14；N）は、再び停止調整時間が経過したか否かの判定（ステップS14）を行う。また、停止調整時間が経過した場合（ステップS14；Y）は、短縮フラグをセットする処理（ステップS30）を行い、変動時間短縮処理を終了する。この短縮フラグをセットする処理（ステップS30）により短縮フラグがセットされることで、変動時間の短縮が行われたことが記憶されることとなる。すなわち、遊技制御装置30が、変動時間短縮手段（遊技制御装置30）によって変動時間の短縮が行われたことを記憶する短縮実行記憶手段をなす。

30

【0119】

また、図12に示す特図変動中処理における特図変動表示ゲームの変動表示の終了タイミングであるか否かの判定（ステップS1）において、終了タイミングである場合（ステップS1；Y）は、始動記憶があるか否かの判定（ステップS20）を行う。この始動記憶があるか否かの判定（ステップS20）において、始動記憶がある場合（ステップS20；Y）は、変動停止コマンドを設定する処理（ステップS2）を行う。また、始動記憶があるか否かの判定（ステップS20）において、始動記憶がない場合（ステップS20；N）は、短縮フラグがあるか否かの判定（ステップS21）を行う。

40

【0120】

短縮フラグがあるか否かの判定（ステップS21）において、短縮フラグがない場合（ステップS21；N）は、変動停止コマンドを設定する処理（ステップS2）を行う。また、短縮フラグがあるか否かの判定（ステップS21）において、短縮フラグがある場合（ステップS21；Y）は、変動延長コマンドを設定する処理（ステップS22）を行う。

。

【0121】

変動延長コマンドを設定する処理（ステップS22）では、特図変動表示ゲームの変動

50

時間の延長が決定され、所定の延長変動時間が設定される。すなわち、遊技制御装置 30 が、変動時間の延長を行う変動時間延長手段をなす。なお、変動延長コマンドおよび延長変動時間は、演出制御装置 40 に出力されるようになっている。そして、演出制御装置では 40 では、変動延長コマンドおよび延長変動時間の受信に基づき、飾り特図変動表示ゲームの変動時間を延長する処理が行われる。

【0122】

変動延長コマンドを設定する処理（ステップ S 2 2）を行った後、短縮フラグをクリアする処理（ステップ S 2 3）を行い、延長変動時間が経過したか否かの判定（ステップ S 2 4）を行う。この延長変動時間が経過したか否かの判定（ステップ S 2 4）において、延長変動時間が経過していない場合（ステップ S 2 4；N）は、再び延長変動時間が経過したか否かの判定（ステップ S 2 4）を行う。また、延長変動時間が経過したか否かの判定（ステップ S 2 4）において、延長変動時間が経過している場合（ステップ S 2 4；Y）は、変動停止コマンドを設定する処理（ステップ S 2）を行う。

10

【0123】

変動停止コマンドを設定する処理（ステップ S 2）では、演出制御装置 40 に対して特図変動表示ゲームを停止する旨の情報（飾り変動表示ゲームを停止させるための情報）を含む変動停止コマンドを設定する処理を行う。ここで設定された変動停止コマンドは演出制御装置 40 に対して送信されるようになっており、演出制御装置 40 では、この変動停止コマンドの受信に基づき、飾り特図変動表示ゲームを停止するための処理を行う。

20

【0124】

変動停止コマンドを設定する処理（ステップ S 2）を行った後、結果が大当たりであるか否かの判定（ステップ S 3）を行い、結果が大当たりである場合（ステップ S 3；Y）は、大当たり用の図柄停止時間を設定する処理（ステップ S 5）を行って、特図変動中処理を終了する。また、結果が大当たりでない場合（ステップ S 3；N）は、ハズレ用の図柄停止時間を設定する処理（ステップ S 4）を行い、特図変動中処理を終了する。

【0125】

以上のような処理により特図変動表示ゲームの変動時間が延長される一例を、図 1 4 に示した。なお、図 1 4 に示す例は、初期状態として始動記憶がない（0 個）の状態であるものとする。また、短縮フラグがセットされているものとする。

【0126】

この初期状態から始動入賞があると（t 3 0）始動記憶が発生するが、すぐに当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームが開始される（t 3 3）。この特図変動表示ゲーム（本特図 A）の開始時には、遊技制御装置 30 において、変動態様や結果態様（停止図柄）などが決定されることとなる。図 1 4 に示す例では、この特図変動表示ゲームでは、リーチ状態を含む変動態様が設定されたものとする。

30

【0127】

また、特図変動表示ゲームの開始時には、遊技制御装置 30 から演出制御装置 40 に対して、決定された特図変動表示ゲームに関する情報を含むコマンドとして、変動態様に関する情報を含む変動コマンド、停止図柄に関する情報を含む停止図柄コマンドが出力されるようになっている（t 3 1、t 3 2）。演出制御装置 40 では、この変動コマンドおよび停止図柄コマンドの受信に基づき、演出内容などを決定して飾り特図変動表示ゲームを開始する。また、図 1 4 に示す例では、特図変動表示ゲームの実行中に、新たな始動入賞は発生しないものとしている。

40

【0128】

そして、予定されていた前半変動時間、後半変動時間が経過し、終了予定タイミングとなった際（t 3 4）に、図 1 2 に示す特図変動中処理において、始動記憶がなく（ステップ S 2 0；N）、短縮フラグがある（ステップ S 2 1；Y）ので、変動延長コマンドが設定される（ステップ S 2 2）。これにより図 1 4 に示すように、終了予定時間（t 3 4）から所定の延長変動時間（t 3 4 から t 3 5）が設定され、特図変動表示ゲームの変動時間が延長される。また、遊技制御装置 30 から演出制御装置 40 に対して変動延長コマン

50

ドが出力され（t 3 4）、演出制御装置 4 0 では、この変動延長コマンドの受信に基づき飾り特図変動表示ゲームを延長する。

【0 1 2 9】

その後、図 1 2 に示す特図変動中処理において所定の変動延長時間が経過した際（ステップ S 2 4；Y）に、変動停止コマンドが設定され（ステップ S 2）、特図変動表示ゲームが終了する（t 3 5）このとき、遊技制御装置 3 0 から演出制御装置 4 0 に対して変動停止コマンドが出力され（t 3 5）、演出制御装置 4 0 では、この変動停止コマンドの受信に基づき飾り特図変動表示ゲームを終了する。

【0 1 3 0】

このように変動時間を延長するようにしたことで、遊技が冗長となることを防止しつつ、遊技が途切れてしまうことを防止することができる。なお、延長変動時間内に始動記憶が発生した場合は、その時点で変動時間を終了するようにしても良い。また、このとき特定変動状態（リーチ状態）が発生するようにしても良い。また、実行中の特図変動表示ゲームの結果が大当たりとなる場合には変動時間の延長を行わないようにしても良い。

【0 1 3 1】

以上のことから、変動時間短縮手段（遊技制御装置 3 0）によって変動時間の短縮が行われたことを記憶する短縮実行記憶手段（遊技制御装置 3 0）と、変動時間の延長を行う変動時間延長手段（遊技制御装置 3 0）と、を備え、変動時間延長手段は、変動表示ゲームの実行中であって、始動記憶手段（遊技制御装置 3 0）に始動記憶が記憶されておらず、かつ、短縮実行記憶手段に変動時間の短縮が行われたことが記憶されていることに基づき、当該実行中の変動表示ゲームの変動時間を延長するようにしたこととなる。

【0 1 3 2】

次に、上述した実施形態の遊技機の第 3 変形例について図 1 5、1 6 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。本変形例の遊技機では、所定の上限数まで始動記憶が記憶された場合には監視期間を長くし、変動時間の短縮が実行され易くなるようにしている。

【0 1 3 3】

本変形例の遊技機における遊技制御装置 3 0 では、始動入賞口（普通変動入賞装置 7、第 1 始動入賞口 1 3）への遊技球の入賞の監視と、特図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図の表示の設定のための処理として、図 1 5 に示す特図ゲーム処理を行うようになっている。

【0 1 3 4】

この特図ゲーム処理では、まず、始動入賞があるか否かの判定（ステップ S 4 0）を行う。この始動入賞があるか否かの判定（ステップ S 4 0）では、始動口 S W 7 d 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 S 4 0）において、始動入賞がない場合（ステップ S 4 0；N）は、特図ゲーム処理番号を取得する処理（ステップ S 4 9）を行う。また、始動入賞があるか否かの判定（ステップ S 4 0）において、始動入賞がある場合（ステップ S 4 0；Y）は、特図保留数を取得する処理（ステップ S 4 1）を行い、特図保留数が上限値（例えば、4）であるか否かの判定（ステップ S 4 2）を行う。

【0 1 3 5】

特図保留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、特図保留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、特図ゲーム処理番号を取得する処理（ステップ S 4 9）を行う。また、特図保留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、特図保留数が上限値でない場合（ステップ S 4 2；N）は、特図保留数を 1 インクリメントする処理（ステップ S 4 3）を行い、特図保留数が上限値（例えば、4）であるか否かの判定（ステップ S 4 4）を行う。

【0 1 3 6】

特図保留数が上限値であるか否かの判定（ステップS44）において、特図保留数が上限値である場合（ステップS44；Y）は、上限フラグをセットする処理（ステップS45）を行い、大当たり乱数を記憶する処理（ステップS46）を行う。また、特図保留数が上限値であるか否かの判定（ステップS44）において、特図保留数が上限値でない場合（ステップS44；N）は、大当たり乱数を記憶する処理（ステップS46）を行う。この上限フラグをセットする処理（ステップS45）により上限フラグがセットされることで、所定の上限数まで始動記憶が記憶されたことが記憶されることとなる。すなわち、遊技制御装置30が、始動記憶手段（遊技制御装置30）に、所定の上限数まで始動記憶が記憶されたことを記憶可能な上限記憶手段をなす。

【0137】

大当たり乱数を記憶する処理（ステップS46）では、更新した特図保留数に対応する大当たり乱数セーブ領域に大当たり乱数を記憶する処理を行う。その後、大当たり図柄乱数を記憶する処理（ステップS47）を行う。さらに、始動記憶表示43bを表示するための飾り特図保留数のコマンドを設定する処理（ステップS48）を行って、表示部43aにおける特図保留数の表示設定を行う。そして、特図ゲーム処理番号を取得する処理（ステップS49）を行う。

【0138】

特図ゲーム処理番号を取得する処理（ステップS49）を行った後、特図変動表示ゲームに関する各種の処理として、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S50）を行い、特図変動制御処理（ステップS51）を行って特図ゲーム処理を終了する。

【0139】

また、本変形例の遊技機における遊技制御装置30では、設定された変動態様を変更するための条件である所定の変更条件の成立を監視するための監視期間の設定に関する、図16に示す監視期間設定処理が行われる。

【0140】

この監視期間設定処理では、まず、上限フラグが設定されているか否かの判定（ステップS60）を行う。この上限フラグが設定されているか否かの判定（ステップS60）において、上限フラグが設定されていない場合（ステップS60；N）は、第1監視期間を設定する処理（ステップS63）を行い、監視期間設定処理を終了する。また、上限フラグが設定されているか否かの判定（ステップS60）において、上限フラグが設定されている場合（ステップS60；Y）は、第2監視期間を設定する処理（ステップS61）を行い、上限フラグをクリアする処理（ステップS62）を行って、監視期間設定処理を終了する。ここで、第2監視期間は第1監視期間よりも長い期間であって、第2監視期間が設定された場合は、第1監視期間が設定された場合よりも所定の変更条件が成立する可能性が高くなる。

【0141】

上限フラグが設定されている場合は、始動入賞口への入賞が比較的多く、主に稼動状態が高い場合であって、再び始動記憶が上限数に達する可能性が高いので、迅速に始動記憶を消化する必要がある。このような場合に、第1監視期間よりも長い第2監視期間を設定することで、変動時間の短縮が行われる機会が増え、遊技が冗長になることを防止することによる遊技の興趣の低下を防止することができる。また逆に、上限フラグが設定されていない場合は、始動入賞口への入賞が比較的小なく、主に稼動状態が低い場合であって、第2監視期間よりも短い第1監視期間を設定することで、変動時間の変更が行われる機会が減り、変動表示ゲームが実行されない状態の発生を防止でき、遊技の興趣の低下を防止することができる。このようにすることで、稼動状態に応じて遊技が冗長になることを適切に防止し、遊技の興趣の低下を防止することができる。

【0142】

以上のことから、始動記憶手段（遊技制御装置30）に、所定の上限数まで始動記憶が記憶されたことを記憶可能な上限記憶手段（遊技制御装置30）を備え、監視期間設定手

段（遊技制御装置 30）は、上限記憶手段に所定の上限数まで始動記憶が記憶されたことが記憶されていない場合に、第 1 監視期間を設定し、上限記憶手段に所定の上限数まで始動記憶が記憶されたことが記憶されている場合に、第 1 監視期間より長い第 2 監視期間を設定するようにしたこととなる。

【0143】

なお、監視期間設定手段により第 2 監視期間が設定された場合に、第 2 監視期間から第 1 監視期間を差し引いた差分期間において、所定の演出を行う差分期間演出手段（遊技制御装置 30、演出制御装置 40）を備えるようにしても良い。この差分期間における演出としては、例えば、監視期間が第 2 監視期間となっており、変動時間の短縮が可能な期間が第 1 監視期間よりも延長されていることを遊技者に報知するような演出を行う。第 2 監視期間が設定されるのは、主に稼動状態が高い場合であるので、遊技者は始動記憶が所定数に達する前に止め打ちをする可能性が高いが、このような差分期間における演出を行うことで止め打ちを防止でき、遊技機の稼働率が低下することを防止できる。

【0144】

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 17、18 を参照して説明する。なお、基本的には、上述の第 3 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。本変形例の遊技機では、始動記憶が所定の上限数に達する回数によって監視期間を変更できるようにしている。

【0145】

本変形例の遊技機における遊技制御装置 30 では、始動入賞口（普通変動入賞装置 7、第 1 始動入賞口 13）への遊技球の入賞の監視と、特図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図の表示の設定のための処理として、図 17 に示す特図ゲーム処理を行うようになっている。

【0146】

この特図ゲーム処理では、図 15 に示す上述の第 3 変形例の遊技機における特図ゲーム処理での上限フラグをセットする処理（ステップ S45）が、上限カウンタの値を 1 インクリメントする処理（ステップ S60）に変更されている。すなわち、始動記憶が所定の上限値に達する毎に上限カウンタ値が 1 インクリメントされることとなる。

【0147】

また、本変形例の遊技機における遊技制御装置 30 では、設定された変動態様を変更するための条件である所定の変更条件の成立を監視するための監視期間の設定に関する、図 18 に示す監視期間設定処理が行われる。

【0148】

この監視期間設定処理では、まず、上限カウンタ値が所定数以上であるか否かの判定（ステップ S80）を行う。この上限カウンタ値が所定数以上であるか否かの判定（ステップ S80）において、上限カウンタ値が所定数以上でない場合（ステップ S80；N）は、第 1 監視期間を設定する処理（ステップ S63）を行って監視期間設定処理を終了する。また、上限カウンタ値が所定数以上であるか否かの判定（ステップ S80）において、上限カウンタ値が所定数以上である場合（ステップ S80；Y）は、第 2 監視期間を設定する処理（ステップ S61）を行って、監視期間設定処理を終了する。ここで、第 2 監視期間は第 1 監視期間よりも長い期間であって、第 2 監視期間が設定された場合は、第 1 監視期間が設定された場合よりも所定の変更条件が成立する可能性が高くなる。

【0149】

上限カウンタ値が所定数以上である場合は、始動入賞口への入賞が比較的多く、主に稼動状態が高い場合であって、再び始動記憶が上限数に達する可能性が高いので、迅速に始動記憶を消化する必要がある。このような場合に、第 1 監視期間よりも長い第 2 監視期間を設定することで、変動時間の短縮が行われる機会が増え、遊技が冗長になることを防止することによる遊技の興趣の低下を防止することができる。また逆に、上限カウンタ値が所定数未満である場合は、始動入賞口への入賞が比較的少なく、主に稼動状態が低い場

合であって、第2監視期間よりも短い第1監視期間を設定することで、変動時間の変更が行われる機会が減り、変動表示ゲームが実行されない状態の発生を防止でき、遊技の興趣の低下を防止することができる。このようにすることで、稼動状態に応じて遊技が冗長になることを適切に防止し、遊技の興趣の低下を防止することができる。なお、上限カウンタ値は、遊技機の電源投入時や、所定時間遊技が行われなかった場合など、任意の条件が成立した際にクリアするようにしても良い。

【0150】

次に、上述した実施形態の遊技機の第5変形例について図19から24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、図19(b)に示すように、特図変動表示ゲームにおいて特別結果態様が導出される可能性を示唆する予告報知を実行可能となっている。また、図19(d)から(f)に示すように、変動時間の変更が行われた特図変動表示ゲームにおいて設定された予告報知を、次回の特図変動表示ゲームにわたって連続的に実行するように変更するようになっている。

10

【0151】

図20には、本変形例の遊技機の遊技制御装置30で実行される変動時間短縮処理を示した。なお、図4に示す上述の実施形態の遊技機で実行される変動時間短縮処理と同様の処理については同じ符号を付して詳細な説明を省略する。

【0152】

この変動時間短縮処理では、まず、結果が大当たりであるか否かの判定(ステップS10)を行い、結果が大当たりである場合(ステップS10;Y)は、大当たり用の変動切替コマンドを設定する処理(ステップS15)を行い、停止調整時間を設定する処理(ステップS13)を行う。また、結果が大当たりでない場合(ステップS10;N)は、リーチはずれであるか否かの判定(ステップS11)を行う。

20

【0153】

リーチはずれであるか否かの判定(ステップS11)において、リーチはずれでない場合(ステップS11;N)、すなわち、リーチ状態を含まない変動態様である場合は、はずれ用の変動切替コマンドを設定する処理(ステップS12)を行い、停止調整時間を設定する処理(ステップS13)を行う。また、リーチはずれである場合(ステップS11;Y)、すなわち、リーチ状態を含む変動態様である場合は、リーチはずれ用の変動切替コマンドを設定する処理(ステップS16)を行った後、時間変更フラグを設定する処理(ステップS90)を行う。この時間変更フラグの設定により、次回の特図変動表示ゲームにおいて、今回と同じ変動態様(変動パターン)が選択されるようになる。その後、予告報知があったか否かの判定(ステップS91)を行い、予告報知がなかった場合(ステップS91;N)は、停止調整時間を設定する処理(ステップS13)を行う。また、予告報知があったか否かの判定(ステップS91)において、予告報知があった場合(ステップS91;Y)は、再予告フラグを設定する処理(ステップS92)を行い、停止調整時間を設定する処理(ステップS13)を行う。

30

【0154】

停止調整時間を設定する処理(ステップS13)を行った後、停止調整時間が経過したか否かの判定(ステップS14)を行い、停止調整時間が経過していない場合(ステップS14;N)は、再び停止調整時間が経過したか否かの判定(ステップS14)を行う。また、停止調整時間が経過した場合(ステップS14;Y)は変動時間短縮処理を終了する。

40

【0155】

そして、演出制御装置40では、次の特図変動表示ゲームで連続的に予告報知を行うようにするための処理として、図21に示す予告変更フラグ設定処理が行われる。この予告変更フラグ設定処理では、まず、リーチはずれ変動切替コマンドを受信したか否かの判定(ステップS100)を行う。このリーチはずれ変動切替コマンドを受信したか否かの判

50

定（ステップS100）において、リーチはずれ変動切替コマンドを受信していない場合（ステップS100；N）は、予告変更フラグ設定処理を終了する。また、リーチはずれ変動切替コマンドを受信したか否かの判定（ステップS100）において、リーチはずれ変動切替コマンドを受信した場合（ステップS100；Y）は、予告報知があったか否かの判定（ステップS101）を行う。

【0156】

この予告報知があったか否かの判定（ステップS101）において、予告報知がなかった場合（ステップS101；N）は、予告変更フラグ設定処理を終了する。また、予告報知があったか否かの判定（ステップS101）において、予告報知があった場合（ステップS101；Y）は、予告変更フラグを設定する処理（ステップS102）を行い、予告変更フラグ設定処理を終了する。

10

【0157】

次に、特図変動表示ゲームの開始時に行われる予告報知を設定する処理について説明する。遊技制御装置30では、予告報知を設定する処理として、図22に示す予告設定処理を行う。この予告設定処理では、まず、上述した変動時間短縮処理において、予告報知が実行された特図変動表示ゲームで変動時間の変更が行われた場合に設定される再予告フラグがあるか否かの判定（ステップS110）を行う。この再予告フラグがあるか否かの判定（ステップS110）において、再予告フラグがある場合（ステップS110；Y）は、再予告フラグをクリアする処理（ステップS115）を行った後、予告コマンドを設定する処理（ステップS114）を行い、予告設定処理を終了する。また、再予告フラグがない場合（ステップS110；N）は、始動記憶は所定数（例えば4）であるか否かの判定（ステップS111）を行う。

20

【0158】

この始動記憶は所定数（例えば4）であるか否かの判定（ステップS111）において、始動記憶は所定数である場合（ステップS111；Y）は、予告設定処理を終了する。すなわち、この場合は予告報知が実行されない。また、始動記憶は所定数（例えば4）であるか否かの判定（ステップS111）において、始動記憶は所定数でない場合（ステップS111；N）は、予告乱数を抽出する処理（ステップS112）を行った後、予告報知を実行するか否かの判定（ステップS113）を行う。すなわち、予告乱数値の値に基づき、所定の確率で予告報知を実行するか否かが決定されるようになっている。

30

【0159】

予告報知を実行するか否かの判定（ステップS113）では、予告乱数値を所定の判定値と比較し、一致する場合に予告報知を実行すると決定する処理が行われる。この予告報知を実行するか否かの判定（ステップS113）において、予告報知を実行しないと決定された場合（ステップS113）は、予告設定処理を終了する。また、予告報知を実行するか否かの判定（ステップS113；N）において、予告報知を実行すると決定された場合（ステップS113；Y）は、予告コマンドを設定する処理（ステップS114）を行い、予告設定処理を終了する。

【0160】

この処理により、予告報知が実行された特図変動表示ゲームで変動時間の変更が行われた場合には、次の特図変動表示ゲームにおいて予告報知が実行されるようになる。また、この場合以外では、所定の確率で予告報知が実行されるようになる。

40

【0161】

演出制御装置40では、予告報知を設定するための処理として、図23に示す、予告演出設定処理が行われる。この予告演出設定処理では、まず、予告コマンドを受信したか否かの判定（ステップS120）を行う。この予告コマンドを受信したか否かの判定（ステップS120）において、予告コマンドを受信していない場合（ステップS120；N）は、予告演出設定処理を終了する。また、予告コマンドを受信したか否かの判定（ステップS120）において、予告コマンドを受信した場合（ステップS120；Y）は、予告選択処理（ステップS121）を行う。

50

【0162】

予告選択処理（ステップS121）では、複数種類ある予告報知のうちから実行する予告報知の種類を選択する処理を行う。この選択においては、例えば、予告選択用の乱数を用いて選択するようになっている。また、複数種類ある予告報知の大当たりとなる可能性の高さ（信頼度）が異なるように、特図変動表示ゲームの結果が大当たりとなるか否かによって予告選択用の乱数を判定するテーブルを変更するようにしている。

【0163】

次に、予告変更フラグがあるか否かの判定（ステップS122）を行う。この予告変更フラグがあるか否かの判定（ステップS122）では、上述した予告変更フラグ設定処理において、予告報知が実行された特図変動表示ゲームで変動時間の変更が行われた場合に設定される予告変更フラグがあるかが判定される。予告変更フラグがあるか否かの判定（ステップS122）において、予告変更フラグがない場合（ステップS122；N）は、予告設定処理（ステップS125）を行い、予告選択処理（ステップS121）で選択された予告報知を設定して予告演出設定処理を終了する。予告変更フラグがあるか否かの判定（ステップS122）において、予告変更フラグがある場合（ステップS122；Y）は、予告変更処理（ステップS123）を行う。

【0164】

この予告変更処理（ステップS123）では、予告選択処理（ステップS121）で選択された予告報知を、前回の特図変動表示ゲームで実行された予告報知に変更する処理が行われる。その後、予告変更フラグをクリアする処理（ステップS124）を行い、予告設定処理（ステップS125）を行い、予告変更処理（ステップS123）で選択された予告報知を設定して予告演出設定処理を終了する。この処理により、予告報知が実行された特図変動表示ゲームで変動時間の変更が行われた場合には、次の特図変動表示ゲームにわたって同じ予告報知が連続的に実行されるようになる。すなわち、遊技制御装置30および演出制御装置40が、変動表示ゲームの変動態様の設定として当該変動表示ゲームで特別結果態様が導出される可能性の高さを報知する予告報知の設定を行う予告設定手段をなす。また、遊技制御装置30および演出制御装置40が、変動態様の変更として予告設定手段（遊技制御装置30）により設定された予告報知の変更を行う予告変更手段をなす。

【0165】

また、遊技制御装置30では、特図変動表示ゲームの開始時に当該特図変動表示ゲームの変動態様を決定する処理が行われる。図24には、この変動態様の決定に関する処理の一部である特図変動開始処理を示した。この特図変動開始処理では、まず、始動記憶に記憶されている大当たり判定用乱数値の値が特定値と一致する場合（大当たりとなる場合）に、大当たりフラグを設定する大当たりフラグ設定処理（ステップS130）を行う。次に、始動記憶に記憶されている大当たり図柄乱数に基づき停止図柄を設定する、停止図柄設定処理（ステップS131）を行う。そして、停止図柄に対応する図柄データを設定する図柄データ設定処理（ステップS132）を行って、上述の処理での設定などに基づき、後半変動態様を選択して設定する後半変動態様設定処理（ステップS133）を行う。

【0166】

次に、上述した変動時間短縮処理において、特図変動表示ゲームで変動時間の変更が行われた場合に設定される時間変更フラグがあるか否かの判定（ステップS134）を行う。この時間変更フラグがあるか否かの判定（ステップS134）において、時間変更フラグがない場合（ステップS134；N）は、特図変動開始処理を終了する。また、時間変更フラグがあるか否かの判定（ステップS134）において、時間変更フラグがある場合（ステップS134；Y）は、後半変動態様変更処理（ステップS135）を行い、時間変更フラグをクリアする処理（ステップS136）を行って、特図変動開始処理を終了する。

【0167】

後半変動態様変更処理（ステップS135）では、後半変動態様設定処理（ステップS

10

20

30

40

50

1 3 3) で設定された後半変動態様を、前回の特図変動表示ゲームでの後半変動態様に変更する処理が行われる。この処理により、特図変動表示ゲームで変動時間の変更が行われた場合には、次の特図変動表示ゲームにおいて同じ変動態様（同じリーチ状態を含む変動態様）が実行されるようになる。すなわち、遊技制御装置 3 0 が、変動時間変更手段（遊技制御装置 3 0）により変動時間を変更した変動態様を、次回の変動表示ゲームの変動態様として設定する変動態様再設定手段をなす。

【0 1 6 8】

図 1 9 には、以上のような処理により変動態様、予告報知が変更される一例を示した。図 1 9 (a) に示すように、前回の変動表示ゲームが終了した状態から、予告報知を行うと決定された特図変動表示ゲームが開始されると、図 1 9 (b) に示すように、表示部 4 3 a に予告報知としての予告表示 4 3 c がなされる。この特図変動表示ゲームの監視期間において、図 1 9 (c) に示すように、始動記憶の数が所定数（例えば 3）となると変動態様の変更が行われ、図 1 9 (d) に示すようなリーチ状態が発生する停止調整時間を経て、図 1 9 (e) に示すように結果態様が表示される。

【0 1 6 9】

このとき、図 2 0 に示す変動時間短縮処理において、時間変更フラグが設定される（ステップ S 9 0）とともに、再予告フラグがセットされる（ステップ S 9 2）。また、図 2 1 に示す、予告変更フラグ設定処理において、予告変更フラグが設定される（ステップ S 1 0 2）。なお、図 1 9 (e) に示すように、特図変動表示ゲームの終了時にも予告表示 4 3 c は表示したままとするようにする。

【0 1 7 0】

その後、次の特図変動表示ゲームが開始される際に、図 2 2 に示す予告設定処理において、再予告フラグが設定されている（ステップ S 1 1 0；Y）ので、予告コマンドが設定される（ステップ S 1 1 4）。また、図 2 3 に示す予告演出設定処理において、予告変更フラグがある（ステップ S 1 2 2；Y）ので、予告変更処理（ステップ S 1 2 3）が行われて、前回の特図変動表示ゲームで実行された予告報知と同じ予告報知が実行されるようになる。また、図 2 4 に示す特図変動開始処理において、時間変更フラグがある（ステップ S 1 3 4；Y）ので、後半変動態様変更処理（ステップ S 1 2 5）が行われて、前回の特図変動表示ゲームでの変動態様、すなわち、同じリーチ状態を含む変動態様が設定される。

【0 1 7 1】

これらの処理により、図 1 9 (f) に示すように、前回の特図変動表示ゲームで実行された予告表示と同じ予告表示 4 3 c が実行されるようになる。また、図 1 9 (g) に示すように前回の特図変動表示ゲームで実行される予定であった変動態様（リーチ状態を含む）が実行されるようになる。

【0 1 7 2】

なお、再予告フラグがある場合以外は、始動記憶が所定数の場合に予告報知を行わないとしたがこれに限られるものではない。例えば、予告報知が出現する確率を低くしたり、予告報知の出現時期を通常よりも遅延させたりするようにしても良い。また、信頼度の高い予告報知についてのみ、予告報知を行わないようにしても良い。また、結果がはずれであり、リーチ状態を含む変動態様が設定された場合に、次回の特図変動表示ゲームで再度予告を行うようにしたが、結果がはずれであり、リーチ状態を含まない変動態様が設定された場合にも次回の特図変動表示ゲームで再度予告を行うようにしても良い。

【0 1 7 3】

以上のことから、変動態様設定手段（遊技制御装置 3 0）は、変動表示ゲームの変動態様の設定として、当該変動表示ゲームで特別結果態様が導出される可能性の高さを報知する予告報知の設定を行う予告設定手段（遊技制御装置 3 0、演出制御装置 4 0）を備え、該予告設定手段は、始動記憶手段（遊技制御装置 3 0）に所定数の始動記憶が記憶されている場合には、予告報知の設定を行わないようにしたこととなる。

【0 1 7 4】

また、変動態様変更手段（遊技制御装置 30）は、変動時間短縮手段（遊技制御装置 30）により変動時間を変更した変動態様を、次回の変動表示ゲームの変動態様として設定する変動態様再設定手段（遊技制御装置 30）と、変動態様の変更として予告設定手段（遊技制御装置 30、演出制御装置 40）により設定された予告報知の変更を行う予告変更手段（遊技制御装置 30、演出制御装置 40）と、を備え、予告変更手段は、変動時間短縮手段により変動時間を短縮した場合に、予告設定手段で設定された予告報知を、次回の変動表示ゲームにわたって連続的に実行するように変更するようにしたこととなる。

【0175】

次に、上述した実施形態の遊技機の第 6 変形例について図 25 から 29 を参照して説明する。なお、基本的には、上述の第 5 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、図 25 に示すように、予告報知が実行された特図変動表示ゲームで変動時間の変更が行われた場合に、予告報知を複数の特図変動表示ゲームにわたって連続的に実行するように変更するようになっている。なお、図 25（e）は図 19（e）に対応するものであり、図 25 に示す表示の一例は、図 19（a）から（d）の続きとして示したものである。

【0176】

遊技制御装置 30 では、変動時間の変更を行うための、図 20 に示す変動時間短縮処理を行う。ただし、予告報知があるか否かの判定（ステップ S91）において、後述する連続予告フラグが設定されている場合には、再予告フラグを設定する処理（ステップ S92）を行わないようにする。

【0177】

また、遊技制御装置 30 では、連続予告に関する処理として、連続予告の実行や、連続予告の演出内容などを決定するための、図 26 に示す連続予告制御処理が行われるようになっている。この連続予告制御処理では、まず、連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップ S140）を行う。この連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップ S140）は、連続予告の実行中である場合に設定される連続予告フラグがあるかを判定することで、現在、連続予告の実行中であるか否かを判定する処理である。連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップ S140）において、連続予告フラグがない場合（ステップ S140；N）、すなわち連続予告の実行中でない場合は、再予告フラグがあるか否かの判定（ステップ S145）を行う。

【0178】

この再予告フラグがあるか否かの判定（ステップ S145）において、再予告フラグがない場合（ステップ S145；N）は、連続予告制御処理を終了する。また、再予告フラグがあるか否かの判定（ステップ S145）において、再予告フラグがある場合（ステップ S145；Y）は、再予告フラグをクリアする処理（ステップ S146）を行った後、連続予告を実行するか否か決定する連続予告実行決定処理（ステップ S147）を行う。

【0179】

図 27 に示すように、この連続予告実行決定処理では、まず、始動記憶内の大当たり乱数（大当たり判定用乱数値）を取得する処理（ステップ S160）を行い、取得した大当たり乱数に特定値と一致する値（当たり値）があるか否かの判定（ステップ S161）を行う。特定値と一致する値があるか否かの判定（ステップ S161）において、特定値と一致する値がある場合（ステップ S161；Y）は、当たり連続予告判定テーブルをセットする処理（ステップ S162）を行い、連続予告乱数を抽出する処理（ステップ S164）を行う。一方、特定値と一致する値があるか否かの判定（ステップ S161）において、特定値と一致する値がない場合（ステップ S161；N）、すなわち、すべてはずれである場合は、外れ連続予告判定テーブルをセットする処理（ステップ S163）を行い、連続予告乱数を抽出する処理（ステップ S164）を行う。

【0180】

次に、連続予告乱数を抽出する処理（ステップ S164）を行った後、連続予告を実行

するか否かの判定（ステップ S 1 6 5）を行う。この連続予告を実行するか否かの判定（ステップ S 1 6 5）では、抽出した連続予告乱数を選択したテーブル（当たり連続予告判定テーブルもしくは外れ連続予告判定テーブル）に参照して連続予告を実行するか否かを判定する。なお、外れ連続予告判定テーブルは、当たり連続予告判定テーブルに比べて、連続予告となる確率が低く設定されている。この連続予告を実行するか否かの判定（ステップ S 1 6 5）において、連続予告を実行しない場合（ステップ S 1 6 5；N）は、連続予告実行決定処理を終了する。また、連続予告を実行するか否かの判定（ステップ S 1 6 5）において、連続予告を実行する場合（ステップ S 1 6 5；Y）は、連続予告フラグをセットする処理（ステップ S 1 6 6）を行い、連続予告実行決定処理を終了する。

【0181】

図 2 6 に戻り、連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップ S 1 4 8）を行う。なお、連続予告フラグは、上述の連続予告実行決定処理において連続予告を実行すると決定された場合に設定されるものである。この連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップ S 1 4 8）において、連続予告フラグがない場合（ステップ S 1 4 8；N）、すなわち、連続予告を実行しない場合は、連続予告制御処理を終了する。一方、連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップ S 1 4 8）において、連続予告フラグがある場合（ステップ S 1 4 8；Y）、すなわち、連続予告を実行すると決定された場合は、連続予告回数決定処理（ステップ S 1 4 9）を行う。

【0182】

図 2 8 に示すように、この連続予告回数決定処理では、まず始動記憶内の大当たり乱数（大当たり判定用乱数値）を取得する処理（ステップ S 1 7 0）を行い、取得した大当たり乱数に特定値と一致する値（当たり値）があるか否かの判定（ステップ S 1 7 1）を行う。

【0183】

特定値と一致する値があるか否かの判定（ステップ S 1 7 1）において、特定値と一致する値がある場合（ステップ S 1 7 1；Y）は、連続予告回数カウンタの値に、特定値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶された始動記憶までの始動記憶数をセットする処理（ステップ S 1 7 2）を行い、連続予告回数決定処理を終了する。特定値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶された始動記憶までの始動記憶数をセットする処理（ステップ S 1 7 2）では、始動記憶を参照し、特定値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶された始動記憶までに消化される始動記憶の数をセットする処理を行う。なお、この処理は、始動記憶数の減算処理の前に実行されるため、セットされる始動記憶数は、この処理を行う契機となった始動記憶を含むものである。

【0184】

一方、特定値と一致する値があるか否かの判定（ステップ S 1 7 1）において、特定値と一致する値がない場合（ステップ S 1 7 1；N）、すなわち、すべてはずれである場合は、連続予告回数カウンタの値に始動記憶数をセットする処理（ステップ S 1 7 3）を行い、連続予告回数決定処理を終了する。この連続予告回数カウンタの値に始動記憶数をセットする処理（ステップ S 1 7 3）では、ステップ S 1 7 0 において取得された始動記憶数をセットする処理を行う。

【0185】

図 2 6 に戻り、連続予告回数カウンタの値を 1 デクリメントする処理（ステップ S 1 5 0）を行い、連続予告制御処理を終了する。すなわち、現在処理中の始動記憶に基づく特図変動ゲームにおいて連続予告の一回目が実行されるので、連続予告回数カウンタの値からその分を差し引く処理が行われる。

【0186】

また、図 2 6 に示す連続予告制御処理における最初の処理である、連続予告フラグがあるか否かの判定（ステップ S 1 4 0）において、連続予告フラグがある場合（ステップ S 1 4 0；Y）、すなわち連続予告の実行中である場合は、連続予告回数カウンタの値を 1 デクリメントする処理（ステップ S 1 4 1）を行う。つまり、現在処理中の始動記憶に基づく特図変動ゲームにおいて連続予告が実行されるので、連続予告回数カウンタの値から

10

20

30

40

50

その分を差し引く処理が行われる。

【0187】

次に、連続予告回数カウンタの値が「0」であるか否かの判定（ステップS142）を行う。連続予告回数カウンタの値が「0」であるか否かの判定（ステップS142）において、連続予告回数カウンタの値が「0」である場合（ステップS142；Y）は、連続予告終了フラグをセットする処理（ステップS143）を行い、連続予告フラグをクリアする処理（ステップS144）を行って、連続予告制御処理を終了する。すなわち、この場合は、現在処理中の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおいて行う連続予告が最終段階となる。一方、連続予告回数カウンタの値が「0」であるか否かの判定（ステップS142）において、連続予告回数カウンタの値が「0」でない場合（ステップS142；N）は、連続予告制御処理を終了する。すなわち、この場合は、現在処理中の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおいて行う連続予告が最終段階ではなく、次に消化される始動記憶に基づく特図変動表示ゲームでも継続して連続予告が実行される。

10

【0188】

また、演出制御装置40では、図29に示す連続予告設定処理が行われる。この連続予告設定処理では、まず、遊技制御装置30から連続予告開始コマンドを受信したか否かの判定（ステップS180）を行う。この連続予告開始コマンドは、連続予告を開始することが決定された始動記憶に基づく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に出力されるコマンドである。連続予告開始コマンドを受信したか否かの判定（ステップS180）において、連続予告開始コマンドを受信した場合（ステップS180；Y）は、実行する連続予告の種類を選択する処理（ステップS181）を行う。この実行する連続予告の種類を選択する処理（ステップS181）では、前回の特図変動表示ゲームで実行された予告報知と同じ種類の予告報知が選択される。その後、連続予告回数監視カウンタの値を1インクリメントする処理（ステップS183）を行う。

20

【0189】

連続予告回数監視カウンタの値を1インクリメントする処理（ステップS183）を行った後、当該連続予告回数監視カウンタの値に基づき、連続予告のうち何れの段階の連続予告演出を行うかの選択処理（ステップS184）を行い、連続予告終了コマンドを受信したか否かの判定（ステップS185）を行う。これらの処理により、複数種類ある連続予告から一つが選択され、さらに、演出態様として、選択された連続予告から所定の演出段階（STEP）が選択される。

30

【0190】

一方、連続予告開始コマンドを受信したか否かの判定（ステップS180）において、連続予告開始コマンドを受信していない場合（ステップS180；N）は、連続予告指示コマンドを受信したか否かの判定（ステップS182）を行う。この連続予告指示コマンドは、連続予告を継続することが決定された始動記憶に基づく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に出力されるコマンドである。

【0191】

連続予告指示コマンドを受信したか否かの判定（ステップS182）において、連続予告指示コマンドを受信した場合（ステップS182；Y）は、連続予告回数監視カウンタの値を1インクリメントする処理（ステップS183）を行う。その後、当該連続予告回数監視カウンタの値に基づき、連続予告のうち何れのステップの連続予告演出を行うかの選択処理（ステップS184）を行う。これらの処理により、演出態様として連続予告の進行に合わせた所定の演出段階（STEP）が選択される。その後、連続予告終了コマンドを受信したか否かの判定（ステップS185）を行う。

40

【0192】

一方、連続予告指示コマンドを受信したか否かの判定（ステップS182）において、連続予告指示コマンドを受信していない場合（ステップS182；N）は、連続予告終了コマンドを受信したか否かの判定（ステップS185）を行う。

【0193】

50

連続予告終了コマンドを受信したか否かの判定（ステップS185）では、連続予告を終了することが決定された始動記憶に基づく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に出力される連続予告終了コマンドを受信したかが判定される。この連続予告終了コマンドを受信したか否かの判定（ステップS185）において、連続予告終了コマンドを受信していない場合（ステップS185；N）は、連続予告設定処理を終了する。

【0194】

一方、連続予告終了コマンドを受信したか否かの判定（ステップS185）において、連続予告終了コマンドを受信した場合（ステップS185；Y）は、連続予告最終演出を選択する処理（ステップS186）を行い、連続予告回数監視カウンタの値を「0」にする処理（ステップS187）を行って連続予告設定処理を終了する。この処理により、演出態様として連続予告の最終の演出段階（STEP）が選択される。

【0195】

図25には、以上のような処理により変動態様、予告報知が変更される一例を示した。なお、上述したように、図25（e）は図19（e）に対応するものであり、図25に示す表示の一例は、図19（a）から（d）の続きとして示したものである。

【0196】

図19（e）（図25（e））に示すように、予告報知が実行されるとともに、リーチ状態を含む変動態様が選択され、かつ、結果がはずれとなる特図変動表示ゲームで変動時間の変更が行われると、図20に示す変動時間短縮処理において、再予告フラグが設定される。そして、図25（e）から（f）にかけての変動表示ゲームの開始時に、図26に示す連続予告制御処理で、連続予告フラグがなく（ステップS140；N）、再予告フラグがある（ステップS145；Y）ので、図27に示す連続予告実行決定処理が行われる。

【0197】

ここでは、最後に記憶された始動記憶が当たり値であるものとし、また、連続予告の実行が決定されるものとする。これにより連続予告フラグがセットされる。また、図26に示す連続予告制御処理で、連続予告フラグがある（ステップS148；Y）ので、図28に示す連続予告回数決定処理で、連続予告回数カウンタに当たり値までの始動記憶数である3が設定される。その後、連続予告回数カウンタの値が1デクリメント（ステップS150）されて2となる。また、これらの処理の後、遊技制御装置30から演出制御装置40に対して、連続予告開始コマンドが出力される。

【0198】

演出制御装置40では、図29に示す連続予告設定処理で、連続予告開始コマンドを受信している（ステップS180；Y）ので、実行する連続予告の種類を選択し（ステップS181）、連続予告回数監視カウンタの値を1インクリメント（ステップS183）して、連続予告演出を選択する（ステップS184）。そして、連続予告終了コマンドは受信していない（ステップS185；N）ため、連続予告設定処理を終了し、ここで決定された設定に基づき飾り特図変動表示ゲームを実行する。これにより図25（f）から（h）に示すように、図19（b）に示した種類の予告報知と同じ種類の予告報知（予告表示43c）がなされ、特図変動表示ゲームが終了する。

【0199】

次に、図25（h）から（i）にかけての変動表示ゲームの開始時に、図26に示す連続予告制御処理で、連続予告フラグがある（ステップS140；Y）ので、連続予告回数カウンタの値が1デクリメント（ステップS141）され、連続予告回数カウンタの値は1となる。また、連続予告回数カウンタの値は0でない（ステップS142；N）ので、連続予告制御処理を終了する。また、これらの処理の後、遊技制御装置30から演出制御装置40に対して、連続予告指示コマンドが出力される。

【0200】

演出制御装置40では、図29に示す連続予告設定処理で、連続予告開始コマンドを受

10

20

30

40

50

信していない（ステップS180；N）が、連続予告指示コマンドを受信している（ステップS182；Y）ので、連続予告回数監視カウンタの値を1インクリメント（ステップS183）して、連続予告演出を選択する（ステップS184）。そして、連続予告終了コマンドは受信していない（ステップS185；N）ため、連続予告設定処理を終了し、ここで決定された設定に基づき飾り特図変動表示ゲームを実行する。これにより図25（i）から（j）に示すように、図25（f）から（h）に示した種類の予告報知の続きとなる予告報知がなされ、特図変動表示ゲームが終了する。このときの予告報知は、連続予告の2回目であるので、2段階目の予告報知として図25（i）に示すように、予告表示43cを2つ表示する予告報知が選択される。

【0201】

次に、図25（j）から（k）にかけての変動表示ゲームの開始時に、図26に示す連続予告制御処理で、連続予告フラグがある（ステップS140；Y）ので、連続予告回数カウンタの値が1デクリメント（ステップS141）され、連続予告回数カウンタの値は0となる。そして、連続予告回数カウンタの値が0である（ステップS142；Y）ので、連続予告終了フラグをセットし（ステップS143）、連続予告フラグをクリアする（ステップS144）して連続予告制御処理を終了する。また、これらの処理の後、遊技制御装置30から演出制御装置40に対して、連続予告終了コマンドが出力される。

【0202】

演出制御装置40では、図29に示す連続予告設定処理で、連続予告開始コマンドを受信しておらず（ステップS180；N）、連続予告指示コマンドを受信しておらず（ステップS182；N）、連続予告終了コマンドを受信している（ステップS185）ので、連続予告最終演出を選択し（ステップS186）する。そして、連続予告回数監視カウンタの値を0にして（ステップS187）連続予告設定処理を終了し、ここで決定された設定に基づき飾り特図変動表示ゲームを実行する。これにより図25（k）から（m）に示すように、図25（i）、（j）に示した種類の予告報知の続きとなる予告報知がなされ、特図変動表示ゲームが終了する。このときの予告報知は、連続予告の3回目であるので、3段階目の予告報知として図25（k）に示すように、予告表示43cを3つ表示する予告報知が選択される。また、図25（m）に示すように、この特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出されることとなる。このように予告報知を連続的に実行するように変更することで、遊技者の期待感を長時間維持することができ、変動時間の変更によって遊技が冗長になることを防止することによる遊技の興趣の低下を防止することができる。

【0203】

以上のことから、未だ変動表示ゲームを実行していない始動記憶について、該始動記憶に基づく変動表示ゲームで特別結果態様が導出されるか否かの判定を行う始動記憶判定手段（遊技制御装置30）を備え、予告変更手段（遊技制御装置30、演出制御装置40）は、始動記憶判定手段により特別結果態様を導出する始動記憶があると判定された場合に、予告設定手段（遊技制御装置30、演出制御装置40）で設定される予告報知を、特別結果態様を導出する始動記憶に基づく変動表示ゲームにわたって連続的に実行するように変更するようにしたこととなる。

【0204】

次に、上述した実施形態の遊技機の第7変形例について図30から32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、遊技機の稼働状態に基づいて監視期間を設定するようにしている。

【0205】

遊技制御装置30では、稼働状態を判定する処理として図30に示す低稼働状態設定処理、図31に示す高稼働状態設定処理が行われる。

【0206】

図30に示す低稼働状態設定処理では、まず、客待ちデモコマンドを送信したか否かの

10

20

30

40

50

判定（ステップS190）を行う。客待ちデモコマンドは、特図変動表示ゲームが終了し、始動記憶がない状態が所定期間継続した場合に演出制御装置40に出力されるコマンドであり、演出制御装置40ではこの客待ちデモコマンドの受信に基づき、例えば、表示部43aに客待ち画像（デモ画像）を表示する処理を行う。この客待ちデモコマンドを送信したか否かの判定（ステップS190）において、客待ちデモコマンドを送信した場合（ステップS190；Y）は、低稼働状態監視タイマをセットする処理（ステップS194）を行い、低稼働状態監視タイマがタイムアップしたか否かの判定（ステップS192）を行う。また、客待ちデモコマンドを送信したか否かの判定（ステップS190）において、客待ちデモコマンドを送信していない場合（ステップS190；N）は、始動口（第1始動入賞口13、普通変動入賞装置7）への入賞があるか否かの判定（ステップS191）を行う。

10

【0207】

始動口への入賞があるか否かの判定（ステップS191）において、始動入賞があった場合（ステップS191；Y）は、低稼働状態監視タイマをリセットする処理（ステップS195）を行い、低稼働状態設定処理を終了する。また、始動口への入賞があるか否かの判定（ステップS191）において、始動入賞がない場合（ステップS191；N）は、低稼働状態監視タイマがタイムアップしたか否かの判定（ステップS192）を行う。

【0208】

低稼働状態監視タイマがタイムアップしたか否かの判定（ステップS192）において、タイムアップしていない場合（ステップS192；N）は、低稼働状態設定処理を終了する。また、低稼働状態監視タイマがタイムアップしたか否かの判定（ステップS192）において、タイムアップした場合（ステップS192；Y）は、稼働状態として低稼働状態を設定する処理（ステップS193）を行い、低稼働状態設定処理を終了する。この処理により、所定期間に始動入賞がなかった場合に稼働状態として低稼働状態が設定されることとなる。

20

【0209】

また、図31に示す高稼働状態設定処理では、まず、変動表示コマンドが送信されたか否かの判定（ステップS200）を行う。変動表示コマンドは、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。この変動表示コマンドが送信されたか否かの判定（ステップS200）において、変動表示コマンドが送信されていない場合（ステップS200；N）は、高稼働状態監視タイマがタイムアップしたか否かの判定（ステップS205）を行う。また、変動表示コマンドが送信されたか否かの判定（ステップS200）において、変動表示コマンドが送信された場合（ステップS200；Y）は、送信回数カウンタの値を1インクリメントする処理（ステップS201）を行い、送信回数の値が20未満であるか否かの判定（ステップS202）を行う。

30

【0210】

送信回数の値が20未満であるか否かの判定（ステップS202）において、送信回数の値が20未満である場合（ステップS202；Y）は、高稼働状態監視タイマがタイムアップしたか否かの判定（ステップS205）を行う。また、送信回数の値が20未満であるか否かの判定（ステップS202）において、送信回数の値が20未満でない場合（ステップS202；N）は、稼働状態として高稼働状態を設定する処理（ステップS203）を行う。その後、送信回数カウンタの値をクリアする処理（ステップS204）を行い、高稼働状態監視タイマがタイムアップしたか否かの判定（ステップS205）を行う。

40

【0211】

高稼働状態監視タイマがタイムアップしたか否かの判定（ステップS205）において、タイムアップしていない場合（ステップS205；N）は、高稼働状態設定処理を終了する。また、高稼働状態監視タイマがタイムアップしたか否かの判定（ステップS205）において、タイムアップした場合（ステップS205；Y）は、送信回数カウンタの値

50

をクリアする処理（ステップS206）を行い、高稼働状態監視タイマをセットする処理（ステップS207）を行って、高稼働状態設定処理を終了する。この処理により、所定期間に変動表示コマンドの送信回数が20回となった場合に稼働状態として高稼働状態が設定されることとなる。すなわち、遊技制御装置30が、遊技機における稼働状態を判定する稼働状態判定手段をなす。

【0212】

遊技制御装置30では、以上のように設定された稼働状態に基づき、変動時間の変更条件の成立を監視する監視期間が異なる変動パターン（変動態様）を選択するための変動パターン選択処理が行われる。

【0213】

図32に示すように、この変動パターン選択処理では、まず、低稼働状態であるか否かの判定（ステップS210）を行う。この低稼働状態であるか否かの判定（ステップS210）において、低稼働状態である場合（ステップS210；Y）は、第1監視期間を選択する処理（ステップS211）を行う。その後、第1監視期間を含んだ変動パターンを選択する処理（ステップS212）を行い、変動パターン選択処理を終了する。また、低稼働状態であるか否かの判定（ステップS210）において、低稼働状態でない場合（ステップS210；N）は、第2監視期間を選択する処理（ステップS213）を行う。その後、第2監視期間を含んだ変動パターンを選択する処理（ステップS214）を行い、変動パターン選択処理を終了する。ここで、第2監視期間は第1監視期間よりも長い期間であって、第2監視期間が設定された場合は、第1監視期間が設定された場合よりも所定の変更条件が成立する可能性が高くなる。

【0214】

高稼働状態である場合は、始動入賞口への入賞が比較的多く、再び始動記憶が上限数に達する可能性が高いので、迅速に始動記憶を消化する必要がある。このような場合に、第1監視期間よりも長い第2監視期間を設定することで、変動時間の短縮が行われる機会が増え、遊技が冗長になることを防止することによる遊技の興趣の低下を防止することができる。また逆に、低稼働状態である場合は、始動入賞口への入賞が比較的少なく、第2監視期間よりも短い第1監視期間を設定することで、変動時間の変更が行われる機会が減り、変動表示ゲームが実行されない状態の発生を防止でき、遊技の興趣の低下を防止することができる。このようにすることで、稼働状態に応じて遊技が冗長になることを適切に防止し、遊技の興趣の低下を防止することができる。

【0215】

なお、低稼働状態か否かにより監視期間を設定するようにしているが、高稼働状態か否かにより監視期間を設定するようにしても良い。また、稼働状態の判定は、例えば、当該遊技機における収支（差球数）、特別結果態様の導出回数などの情報に基づき判定するようにしても良い。

【0216】

以上のことから、当該遊技機における稼働状態を判定する稼働状態判定手段（遊技制御装置30）を備え、監視期間設定手段（遊技制御装置30）は、監視期間を稼働状態判定手段の判定結果に基づいて設定するようにしたこととなる。

【0217】

なお、監視期間設定手段により第2監視期間が設定された場合に、第2監視期間から第1監視期間を差し引いた差分期間において、所定の演出を行う差分期間演出手段（遊技制御装置30、演出制御装置40）を備えるようにしても良い。この差分期間における演出としては、例えば、監視期間が第2監視期間となっており、変動時間の短縮が可能な期間が第1監視期間よりも延長されていることを遊技者に報知するような演出を行う。第2監視期間が設定されるのは、主に稼働状態が高い場合であるので、遊技者は始動記憶が所定数に達する前に止め打ちをする可能性が高いが、このような差分期間における演出を行うことで止め打ちを防止でき、遊技機の稼働率が低下することを防止できる。

【0218】

以上のような遊技機１００は、始動入賞口（普通変動入賞装置７、第１始動入賞口）への遊技球の入賞を、所定の上限数まで始動記憶として記憶可能な始動記憶手段（遊技制御装置３０）と、始動記憶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、を備え、変動表示ゲームの結果態様が、予め定められた特別結果態様となる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１００であって、ゲーム実行制御手段は、変動表示ゲームの変動態様を設定する変動態様設定手段（遊技制御装置３０）と、所定の変更条件の成立に基づき、変動態様設定手段により設定された変動態様を変更する変動態様変更手段（遊技制御装置３０）と、所定の変更条件の成立を監視するための監視期間を設定する監視期間設定手段（遊技制御装置３０）と、を備え、変動態様設定手段は、少なくとも変動表示ゲームで特別結果態様が導出される場合には特定変動状態を含む変動態様を設定し、変動態様変更手段は、監視期間において、始動記憶手段に記憶される始動記憶の数が予め定められた所定数となった場合に、実行中の変動表示ゲームの変動時間を短縮する変動時間短縮手段（遊技制御装置３０）と、該変動時間短縮手段により変動時間が短縮される場合に、実行中の変動表示ゲームで特定変動状態を発生させる特定変動状態発生手段（遊技制御装置３０）と、を備えるようにしている。

【０２１９】

したがって、変動態様設定手段は、少なくとも変動表示ゲームで特別結果態様が導出される場合には特定変動状態を含む変動態様を設定し、変動態様変更手段は、実行中の変動表示ゲームの変動時間を短縮する変動時間短縮手段と、実行中の変動表示ゲームで特定変動状態を発生させる特定変動状態発生手段と、を備えるので、遊技が冗長となることを防止しつつ、遊技者に大当たりへの期待感を持たせることができ、遊技の興趣が低下することを防止できる。すなわち、始動記憶は所定の上限数までしか記憶されないため、始動記憶が所定数以上になった場合には、遊技者は早く始動記憶が消化されることを望むが、始動記憶が所定数となると変動時間の変更として変動時間を短縮するようにすることで、始動記憶が早く消化されることとなり、遊技者が不満に思うことを防止できる。また、遊技者が止め打ちをすることを防止でき、遊技機の稼働率が低下することを防止できる。さらに、変動開始から所定時間経過までに始動記憶が所定数となると、突然特定変動状態となる（例えば、リーチ状態）という従来にない斬新なゲーム展開をさせることができる。また、変動時間が短縮された場合にも特定変動状態を発生させることで、遊技者に大当たりへの期待感を持たせることができる。

【０２２０】

また、変動時間は、監視期間を含む所定の第１変動時間と、以降の第２変動時間とから構成され、変動時間短縮手段（遊技制御装置３０）は、始動記憶手段（遊技制御装置３０）に記憶される始動記憶の数が予め定められた所定数となった場合に、変動時間を第１変動時間とするようにしている。

【０２２１】

したがって、変動時間は、監視期間を含む所定の第１変動時間と、以降の第２変動時間とから構成され、変動時間短縮手段は、始動記憶手段に記憶される始動記憶の数が予め定められた所定数となった場合に、変動時間を前記第１変動時間とするので、少なくとも所定の第１変動時間は変動表示ゲームが実行されることとなり、また、上述のようにこの所定の第１変動時間において特定変動状態が実行されることとなり、遊技が冗長となることを防止しつつ遊技者に大当たりへの期待感を持たせることができる。

【０２２２】

また、変動時間短縮手段（遊技制御装置３０）によって変動時間の短縮が行われたことを記憶する短縮実行記憶手段（遊技制御装置３０）と、変動時間の延長を行う変動時間延長手段（遊技制御装置３０）と、を備え、変動時間延長手段は、変動表示ゲームの実行中であって、始動記憶手段（遊技制御装置３０）に始動記憶が記憶されておらず、かつ、短縮実行記憶手段に変動時間の短縮が行われたことが記憶されていることに基づき、当該実行中の変動表示ゲームの変動時間を延長するようにしている。

【０２２３】

10

20

30

40

50

したがって、変動時間短縮手段によって変動時間の短縮が行われたことを記憶する短縮実行記憶手段と、変動時間の延長を行う変動時間延長手段と、を備え、変動時間延長手段は、変動表示ゲームの実行中であって、始動記憶手段に始動記憶が記憶されておらず、かつ、短縮実行記憶手段に変動時間の短縮が行われたことが記憶されていることに基づき、当該実行中の変動表示ゲームの変動時間を延長するので、遊技が冗長となることを防止しつつ、遊技が途切れてしまうことを防止することができる。

【0224】

また、始動記憶手段（遊技制御装置30）に、所定の上限数まで始動記憶が記憶されたことを記憶可能な上限記憶手段（遊技制御装置30）を備え、監視期間設定手段（遊技制御装置30）は、上限記憶手段に所定の上限数まで始動記憶が記憶されたことが記憶されてい

10

【0225】

ない場合に、第1監視期間を設定し、上限記憶手段に所定の上限数まで始動記憶が記憶されたことが記憶されている場合に、第1監視期間より長い第2監視期間を設定するので、遊技が冗長になることを適切に防止し、遊技の興趣の低下を防止することができる。すなわち、上限数まで始動記憶が記憶された場合は主に稼動状態が高い場合であって、再び始動記憶が上限数に達する可能性が高く、迅速に始動記憶を消化する必要がある。このような場合に、第1監視期間よりも長い第2監視期間を設定することで、変動時間の短縮が行われる機会が増え、遊技が冗長になることを防止することによる遊技の興趣の低下を防止することができる。また逆に、上限数まで始動記憶が記憶されていない場合は主に稼動状態が低い場合であって、第2監視期間よりも短い第1監視期間を設定することで、変動時間の変更が行われる機会が減り、変動表示ゲームが実行されない状態の発生を防止でき、遊技の興趣の低下を防止することができる。このようにすることで、稼動状態に応じて遊技が冗長になることを適切に防止し、遊技の興趣の低下を防止することができる。

20

【0226】

また、変動態様設定手段（遊技制御装置30）は、変動表示ゲームの変動態様の設定として、当該変動表示ゲームで特別結果態様が導出される可能性の高さを報知する予告報知の設定を行う予告設定手段（遊技制御装置30、演出制御装置40）を備え、該予告設定手段は、始動記憶手段（遊技制御装置30）に所定数の始動記憶が記憶されている場合には、予告報知の設定を行わないようにしている。

30

【0227】

したがって、変動態様設定手段は、特別結果態様が導出される可能性の高さを報知する予告報知の設定を行う予告設定手段を備え、該予告設定手段は、始動記憶手段に所定数の始動記憶が記憶されている場合には、予告報知の設定を行わないので、遊技が冗長になることを防止することによる遊技の興趣の低下を防止できる。また、始動記憶は所定の上限数までしか記憶されないため、始動記憶が所定数以上になった場合には、遊技者は早く始動記憶が消化されることを望むが、予告報知を行わないようにすることで、始動記憶が早く消化されることとなり、遊技者が不満に思うことを防止できる。また、遊技者が止め打ちをすることを防止でき、遊技機の稼働率が低下することを防止できる。

40

【0228】

また、変動態様変更手段（遊技制御装置30）は、変動時間短縮手段（遊技制御装置30）により変動時間を短縮した変動態様を、次回の変動表示ゲームの変動態様として設定する変動態様再設定手段（遊技制御装置30）と、変動態様の変更として予告設定手段（遊技制御装置30、演出制御装置40）により設定された予告報知の変更を行う予告変更手段（遊技制御装置30、演出制御装置40）と、を備え、予告変更手段は、変動時間短

50

縮手段により変動時間を短縮した場合に、予告設定手段で設定された予告報知を、次回の変動表示ゲームにわたって連続的に実行するように変更するようにしている。

【0229】

したがって、変動時間短縮手段により変動時間を短縮した変動態様を、次回の変動表示ゲームの変動態様として設定する変動態様再設定手段を備え、予告変更手段は、予告設定手段で設定された予告報知を、次回の変動表示ゲームにわたって連続的に実行するように変更するので、遊技が冗長になることを防止することによる遊技の興趣の低下を防止することができる。すなわち、変動時間の短縮を行うことで、特定変動状態の発生や予告報知によって高められた遊技者の期待感を長時間維持することができず、遊技の興趣の低下を招いてしまうこととなる。しかし、変動時間が短縮された変動態様を次回の変動表示ゲームで実行するとともに、予告報知を次回の変動表示ゲームにわたって連続的に実行するようにすることで、遊技者の期待感を長時間維持することができ、遊技が冗長になることを防止することによる遊技の興趣の低下を防止することができる。

10

【0230】

また、未だ変動表示ゲームを実行していない始動記憶について、該始動記憶に基づく変動表示ゲームで特別結果態様が導出されるか否かの判定を行う始動記憶判定手段（遊技制御装置30）を備え、予告変更手段（遊技制御装置30、演出制御装置40）は、始動記憶判定手段により特別結果態様を導出する始動記憶があると判定された場合に、予告設定手段（遊技制御装置30、演出制御装置40）で設定される予告報知を、特別結果態様を導出する始動記憶に基づく変動表示ゲームにわたって連続的に実行するように変更するよう

20

【0231】

したがって、予告変更手段は、始動記憶判定手段により特別結果態様を導出する始動記憶があると判定された場合に、特別結果態様を導出する始動記憶に基づく変動表示ゲームにわたって予告報知を連続的に実行するように変更するので、遊技者の期待感を長時間維持することができ、遊技が冗長になることを防止することによる遊技の興趣の低下を防止することができる。

【0232】

また、当該遊技機における稼働状態を判定する稼働状態判定手段（遊技制御装置30）を備え、監視期間設定手段（遊技制御装置30）は、稼働状態判定手段の判定結果に基づいて監視期間を設定するようにしている。

30

【0233】

したがって、監視期間設定手段は監視期間を稼働状態判定手段の判定結果に基づいて設定するので、遊技が冗長になることを適切に防止し、遊技の興趣の低下を防止することができる。例えば、稼働状態が高い場合に監視期間を長くすれば、変動時間の変更が行われる機会が増え、遊技が冗長になることを防止することによる遊技の興趣の低下を防止することができる。また、稼働状態が低い場合に監視期間を短くすれば、変動時間の変更が行われる機会が減り、変動表示ゲームが実行されない状態の発生を防止でき、遊技の興趣の低下を防止することができる。このようにすることで、稼働状態に応じて遊技が冗長になることを適切に防止し、遊技の興趣の低下を防止することができる。

40

【0234】

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。

【0235】

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。

【図面の簡単な説明】

50

【 0 2 3 6 】

【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】特図変動中処理を説明するためのフローチャートである。

【図 4】変動時間短縮処理を説明するためのフローチャートである。

【図 5】変動時間の変更を説明するためのタイムチャートである。

【図 6】変動時間の変更を説明するための図である。

【図 7】変動時間が短縮された際の表示部での表示を説明するための図である。

【図 8】変動時間が短縮された際の表示部での表示を説明するための図である。

【図 9】変動時間が短縮された際の表示部での表示を説明するための図である。

10

【図 10】変動時間が短縮された際の表示部での表示を説明するための図である。

【図 11】第 1 変形例の遊技機における変動時間の変更を説明するための図である。

【図 12】第 2 変形例の遊技機における特図変動中処理を説明するためのフローチャートである。

【図 13】第 2 変形例の遊技機における変動時間短縮処理を説明するためのフローチャートである。

【図 14】第 2 変形例の遊技機における変動時間の変更を説明するためのタイムチャートである。

【図 15】第 3 変形例の遊技機における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。

20

【図 16】第 3 変形例の遊技機における監視期間設定処理を説明するためのフローチャートである。

【図 17】第 4 変形例の遊技機における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 18】第 4 変形例の遊技機における監視期間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 5 変形例の遊技機における表示部での表示を説明するための図である。

【図 20】第 5 変形例の遊技機における変動時間短縮処理を説明するためのフローチャートである。

【図 21】第 5 変形例の遊技機における予告変更フラグ設定処理を説明するためのフローチャートである。

30

【図 22】第 5 変形例の遊技機における予告設定処理を説明するためのフローチャートである。

【図 23】第 5 変形例の遊技機における予告演出設定処理を説明するためのフローチャートである。

【図 24】第 5 変形例の遊技機における特図変動開始処理を説明するためのフローチャートである。

【図 25】第 6 変形例の遊技機における表示部での表示を示す図である。

【図 26】第 6 変形例の遊技機における連続予告制御処理を説明するためのフローチャートである。

40

【図 27】第 6 変形例の遊技機における連続予告実行決定処理を説明するためのフローチャートである。

【図 28】第 6 変形例の遊技機における連続予告回数決定処理を説明するためのフローチャートである。

【図 29】第 6 変形例の遊技機における連続予告設定処理を説明するためのフローチャートである。

【図 30】第 7 変形例の遊技機における低稼働状態設定処理を説明するためのフローチャートである。

【図 31】第 7 変形例の遊技機における高稼働状態設定処理を説明するためのフローチャートである。

50

【図 3 2】第 7 変形例の遊技機における変動パターン選択処理を説明するためのフローチャートである。

【符号の説明】

【0 2 3 7】

7 普通変動入賞装置（始動入賞口）

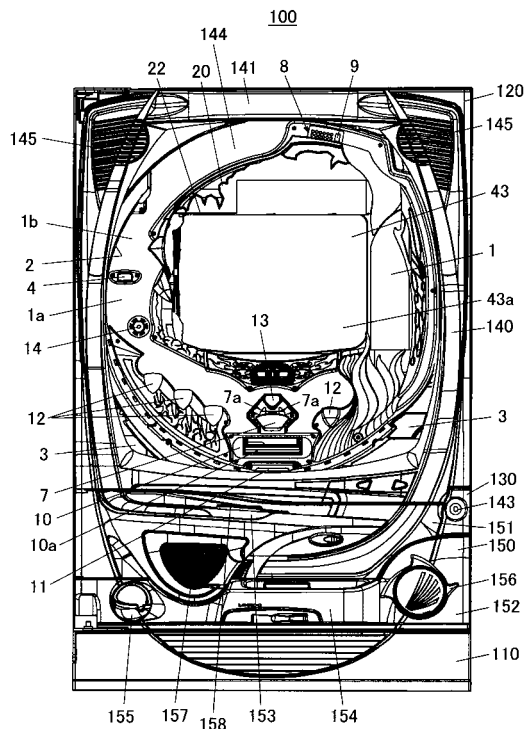
1 3 第 1 始動入賞口（始動入賞口）

3 0 遊技制御装置（始動記憶手段、ゲーム実行制御手段、変動態様設定手段、変動態様変更手段、監視期間設定手段、変動時間短縮手段、特定変動状態発生手段、短縮実行記憶手段、変動時間延長手段、上限記憶手段、予告設定手段、変動態様再設定手段、予告変更手段、始動記憶判定手段、稼働状態判定手段）

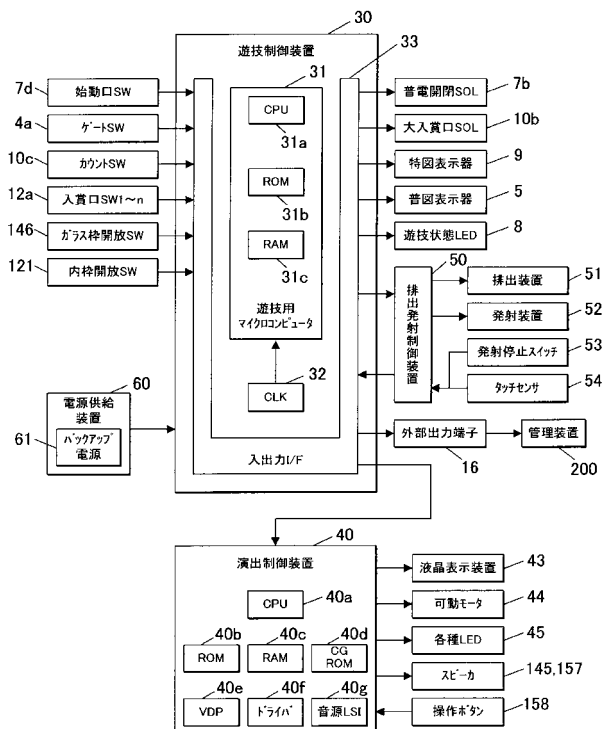
4 0 演出制御装置（予告設定手段、予告変更手段）

10

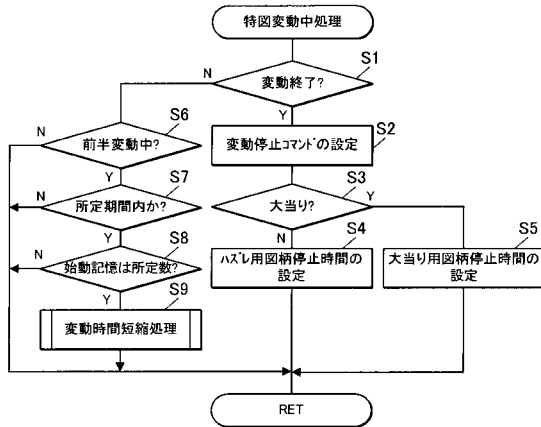
【図 1】



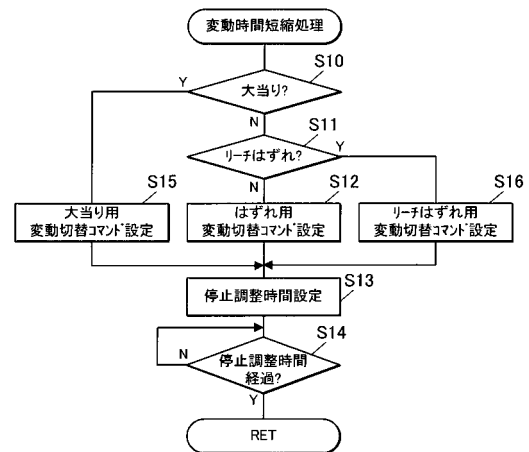
【図 2】



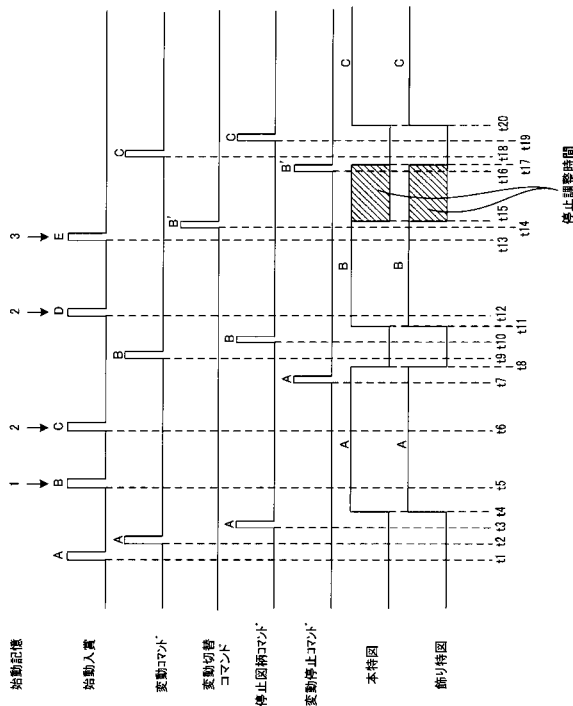
【図 3】



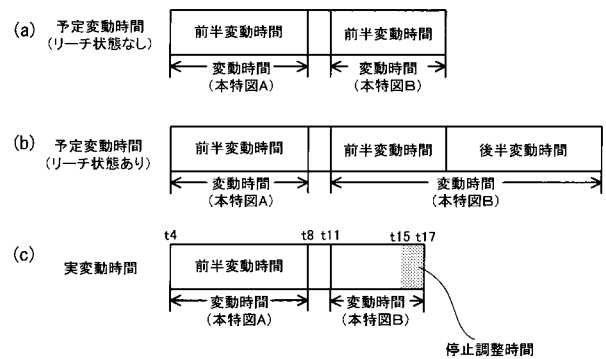
【図 4】



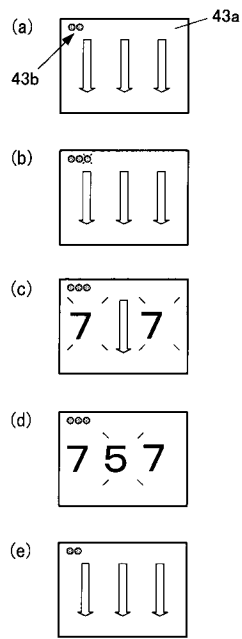
【図 5】



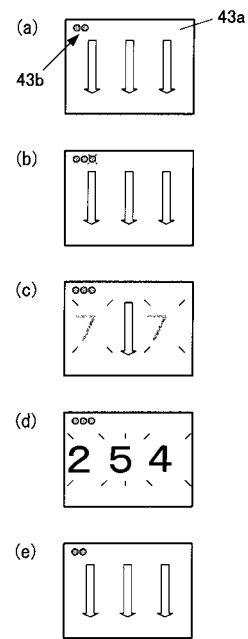
【図 6】



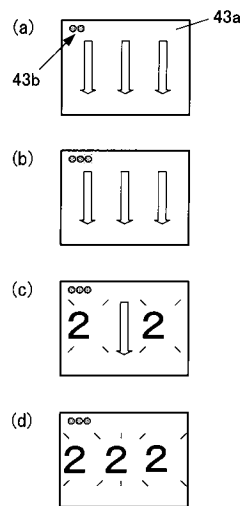
【図 7】



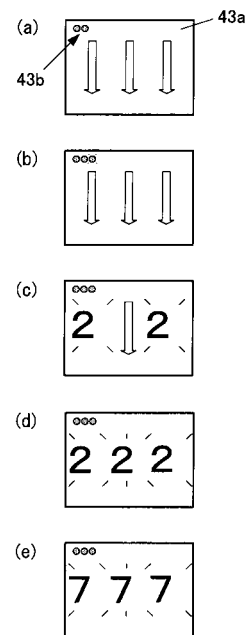
【図 8】



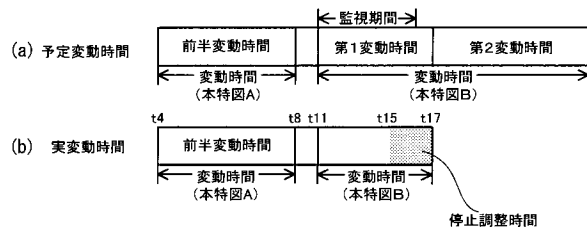
【図 9】



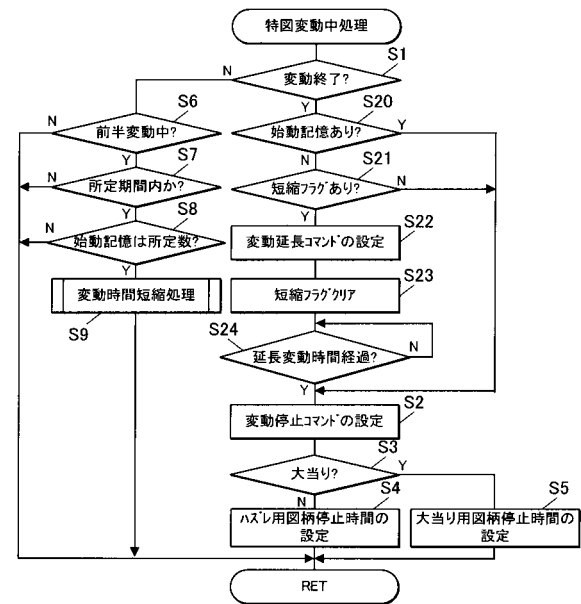
【図 10】



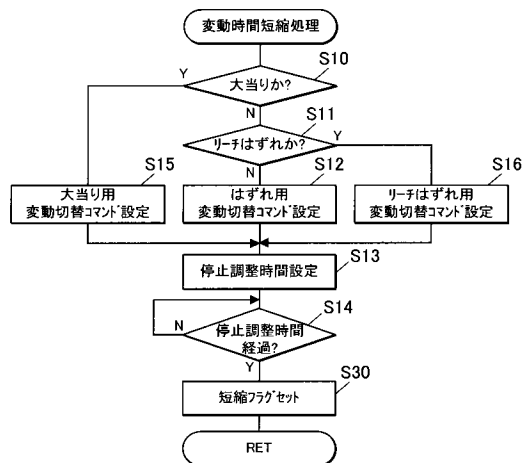
【図 1 1】



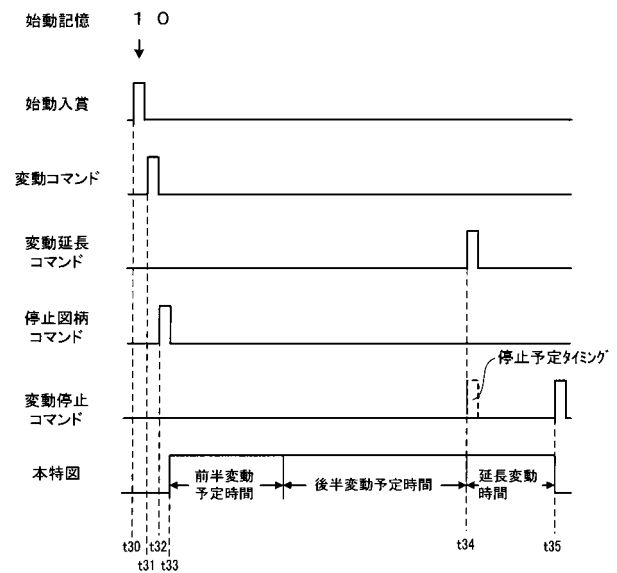
【図 1 2】



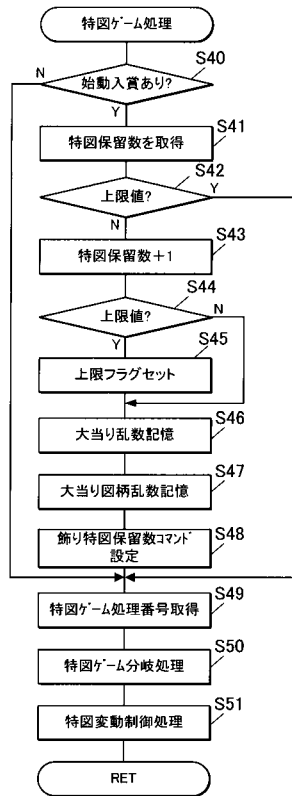
【図 1 3】



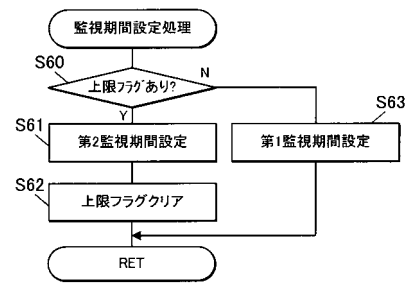
【図 1 4】



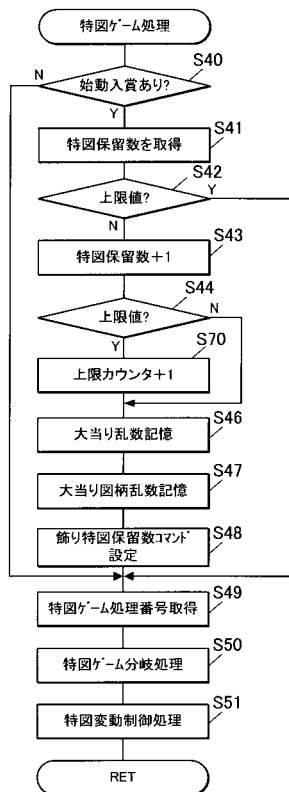
【図 15】



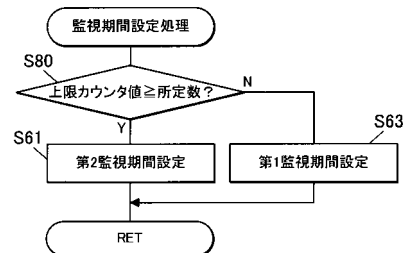
【図 16】



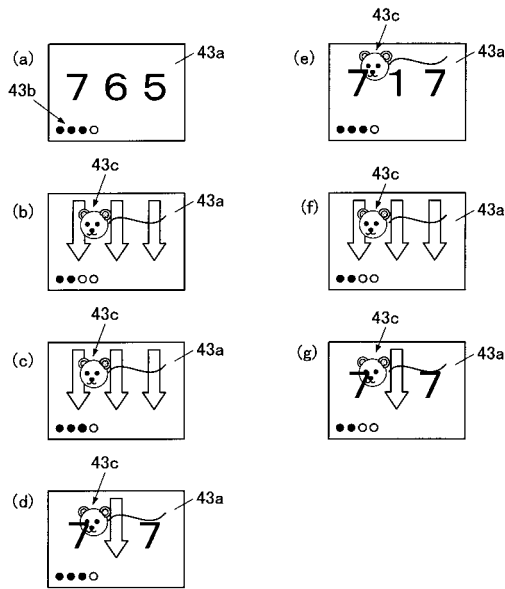
【図 17】



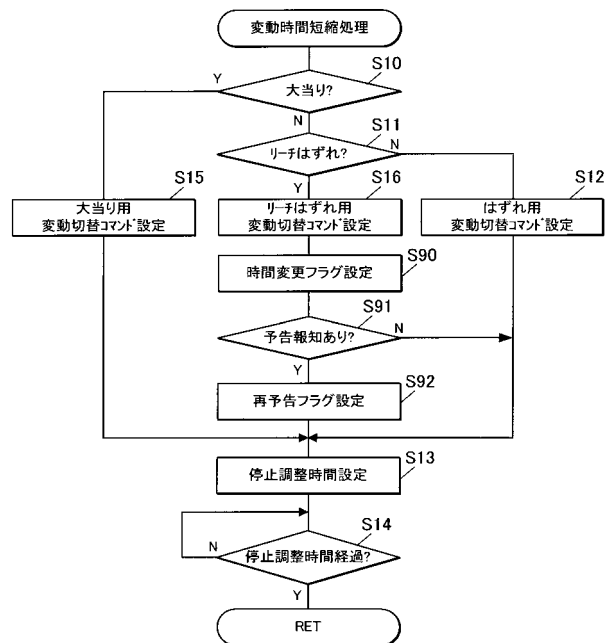
【図 18】



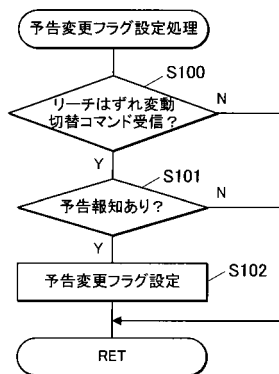
【図 19】



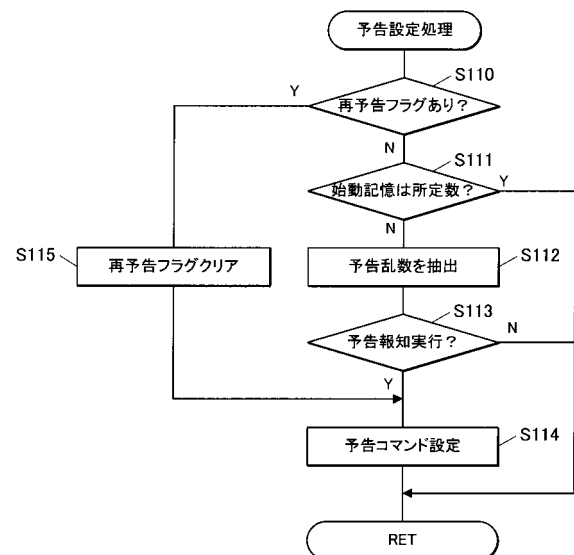
【図 20】



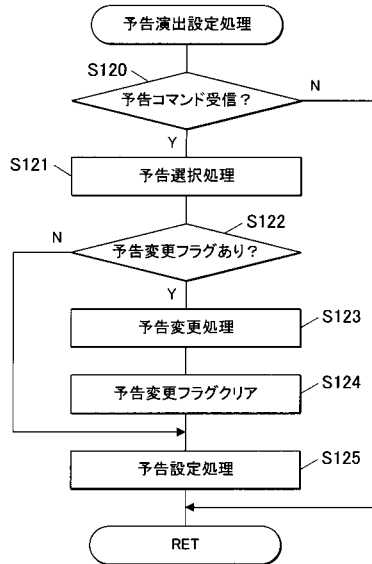
【図 21】



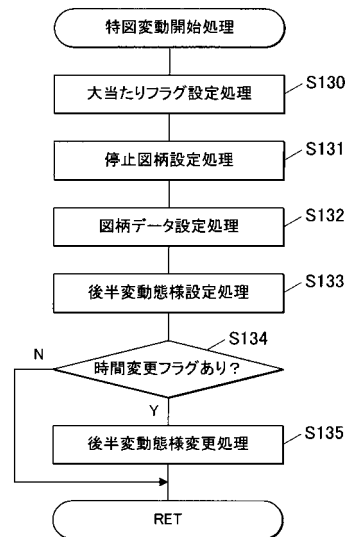
【図 22】



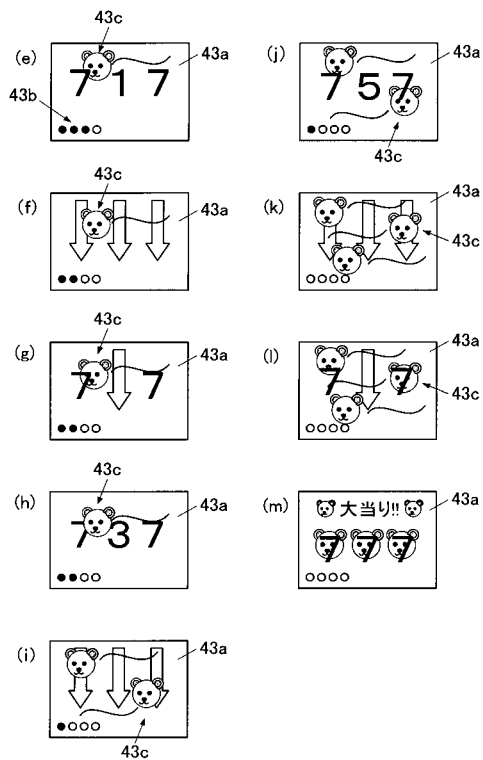
【図 23】



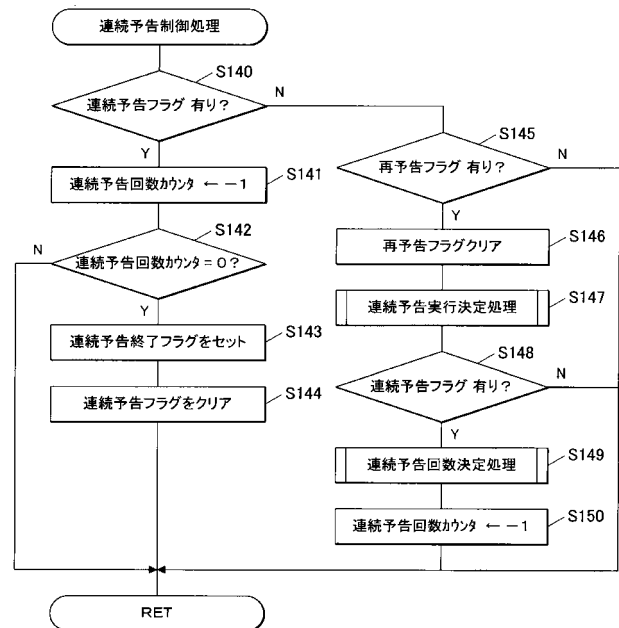
【図 24】



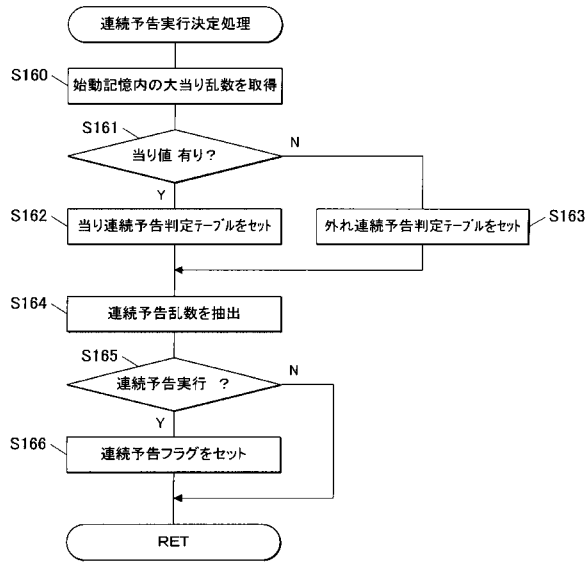
【図 25】



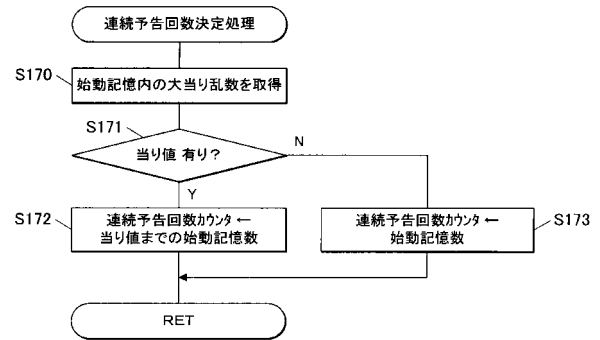
【図 26】



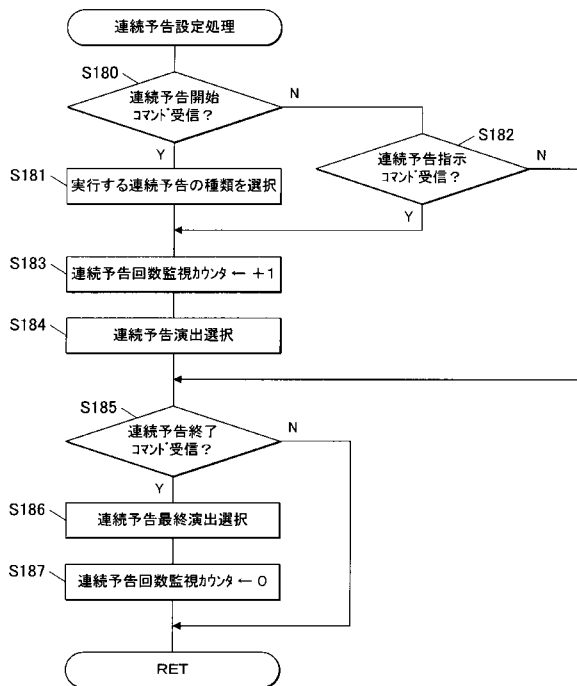
【図 27】



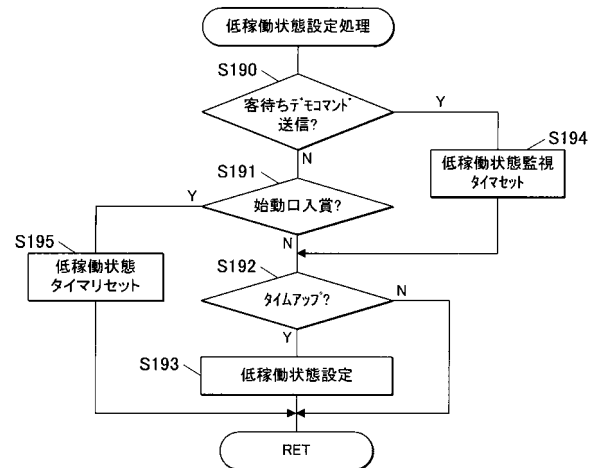
【図 28】



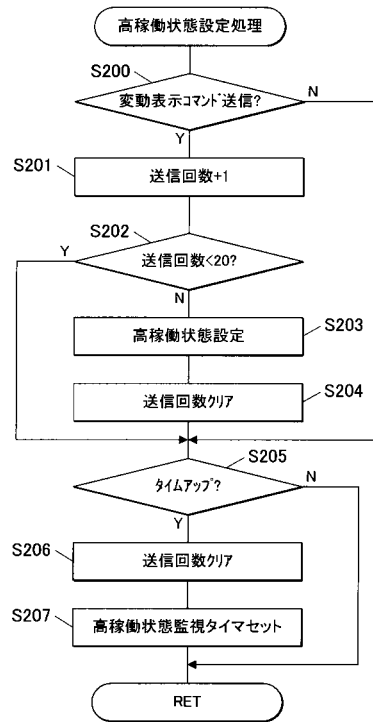
【図 29】



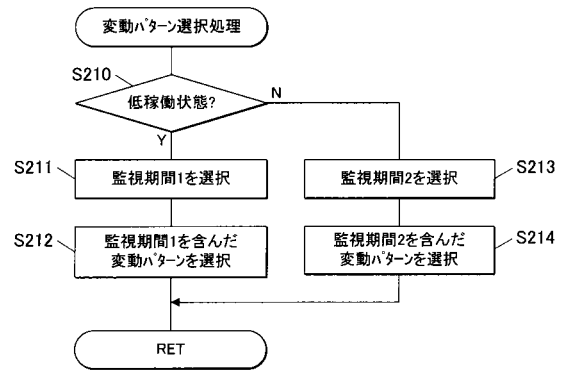
【図 30】



【図 3 1】



【図 3 2】



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９９０番地 株式会社ソフィア内

Fターム(参考) 2C088 AA33 AA35 AA36 AA37 AA42 BC15 BC22 EB55 EB68