

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 1 部門第 2 区分

【発行日】平成20年4月10日(2008.4.10)

【公開番号】特開2003-225421(P2003-225421A)

【公開日】平成15年8月12日(2003.8.12)

【出願番号】特願2002-26191(P2002-26191)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】平成20年2月21日(2008.2.21)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【書類名】明細書

【発明の名称】遊技機

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 複数種類の識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示する可変表示装置を備え、前記表示結果が予め定めた特定識別情報となったときに特定遊技状態に制御可能であり、前記特定識別情報は、特別識別情報と前記特別識別情報以外の非特別識別情報とを含み、前記表示結果が前記特別識別情報であったときに該特定遊技状態終了後に遊技者に有利な特別遊技状態に制御可能な遊技機において、

該遊技機は、前記可変表示装置で可変表示を開始した後、表示結果を導出表示する前に一旦仮表示結果を導出表示し、再度可変表示させて表示結果を導出表示する再可変表示手段を備え、

前記可変表示の表示態様には、表示結果が前記特定識別情報となる可能性を示す期待度が互いに異なる複数種類のリーチ表示態様を含み、

前記仮表示結果として前記特定識別情報のうち前記非特別識別情報が導出表示されたときの再可変表示後の表示結果として前記特別識別情報が導出表示される割合である成り上がり率が、前記期待度の異なる複数種類のリーチ表示態様のうちいずれのリーチ表示態様が表示されたかによって異なることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】 前記可変表示装置の表示結果として前記特別識別情報が導出表示される割合と前記非特別識別情報が導出表示される割合とが、前記期待度の異なる複数種類のリーチ表示態様のうちいずれのリーチ表示態様が表示されたかによって異なることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】 前記特別遊技状態とは、前記可変表示装置の表示結果として前記特定識別情報が導出表示される確率が高くなる高確率状態であることを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】 前記遊技機は、遊技者が動作を視認可能な位置に設けられ且つ遊技の演出に用いられる可動部材を備え、

前記複数種類のリーチ表示態様のうち該可動部材による演出を伴うリーチ表示態様は、前記可動部材による演出を伴わないリーチ表示態様に比べて前記期待度が高いことを特徴とする請求項 1 乃至請求項 3 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 5】 前記複数種類のリーチ表示態様のうち、前記期待度の低いリーチ表示態様は、前記期待度の高いリーチ表示態様よりも前記成り上がり率が高いことを特徴とする請求項 1 乃至請求項 4 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 6】 前記非特別識別情報は、複数種類設けられ、前記仮表示結果として導出表示される前記非特別識別情報の種類によって前記成り上がり率が異なることを特徴とする請求項 1 乃至請求項 5 のいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、複数種類の識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示する可変表示装置を備え、前記表示結果が予め定めた特定識別情報となった場合に特定遊技状態に制御可能であり、前記表示結果が前記特定識別情報のうち予め定めた特別識別情報となった場合に前記特定遊技状態に制御可能であると共に該特定遊技状態終了後に遊技者に有利な特別遊技状態に制御可能な遊技機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】

従来、一般に、可変表示装置を備えた遊技機としての例である弾球遊技機は、可変表示装置で図柄（識別情報）を可変表示（これを変動ともいう）し、その表示結果が予め定めた大当り図柄（特定識別情報）となったことを条件に、特定遊技状態を発生するようになっていた。ここで、特定遊技状態を発生させる特定識別情報には、特別識別情報と非特別識別情報とがあり、特別識別情報によって特定遊技状態となった場合には、この特定遊技状態の終了後における遊技状態を遊技者に有利な特別遊技状態とするように設定されている。

【0003】

また、可変表示装置で可変表示を開始した後、一旦仮表示結果を導出表示し、一定の確率で再可変表示させて表示結果を導出表示することがあるが、この際、仮表示結果が非特別識別情報であっても再可変表示で特別識別情報に昇格する、所謂成り上がりの可能性を持たせることにより、遊技者の期待を高める演出をしていた。このような、成り上がりを行う遊技機の場合、例えば、特開 2001-239021 で示されるように、図柄の変動開始から確定表示までの変動態様によって成り上がる割合、即ち、成り上がり率が異なるようにしていた。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

ところが、上記した例の場合、図柄の成り上がり率が図柄の変動態様の違いだけにより決定されるものであり、図柄の変動態様毎の大当り図柄となる可能性にはなんら関連がなく、遊技の興趣を欠くという欠点があった。本発明は、上記した事情に鑑みなされたもので、その目的とするところは、成り上がり率をリーチ表示態様の期待度の違いによって異ならせることにより、遊技の興趣を向上させた遊技機を提供することにある。

【0005】

【課題を解決するための手段】

上記目的を達成するために、請求項 1 の発明においては、複数種類の識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示する可変表示装置を備え、前記表示結果が予め定めた特定識別情報となったときに特定遊技状態に制御可能であり、前記特定識別情報は、特別識別情報と前記特別識別情報以外の非特別識別情報とを含み、前記表示結果が前記特別識別情報であったときに該特定遊技状態終了後に遊技者に有利な特別遊技状態に制御可能な遊技機において、該遊技機は、前記可変表示装置で可変表示を開始した後、表示結果を導出表示する前に一旦仮表示結果を導出表示し、再度可変表示させて表示結果を導出表示する再可変表示手段を備え、前記可変表示の表示態様には、表示結果が前記特定識別情報となる可能性を示す期待度が互いに異なる複数種類のリーチ表示態様を含み、前記仮表示結果として前記特定識別情報のうち前記非特別識別情報が導出表示されたときの再可変表示後の

表示結果として前記特別識別情報が導出表示される割合である成り上がり率が、前記期待度の異なる複数種類のリーチ表示態様のうちいずれのリーチ表示態様が表示されたかによって異なることを特徴とする。このように構成することにより、成り上がり率と期待度とに関連性を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、成り上がり率と期待度の異なる複数のリーチ表示態様とを様々に組み合わせることで設計上の幅を広げることができるため、遊技の興趣を向上させた遊技機を提供することができる。

【 0 0 0 6 】

また、請求項 2 の発明においては、前記可変表示装置の表示結果として前記特別識別情報が導出表示される割合と前記非特別識別情報が導出表示される割合とが、前記期待度の異なる複数種類のリーチ表示態様のうちいずれのリーチ表示態様が表示されたかによって異なることを特徴とする。このように構成することにより、いずれのリーチ表示態様の場合に特別識別情報が導出表示される可能性が高いのか認識できるため、リーチ表示態様に対して遊技者に期待感を持たせることができる。

【 0 0 0 7 】

また、請求項 3 の発明においては、前記特別遊技状態とは、前記可変表示装置の表示結果として前記特定識別情報が導出表示される確率が高くなる高確率状態であることを特徴とする。このように構成することにより、導出表示された特定識別情報が特別識別情報か否かによって次に特定識別情報が導出表示される確率が異なるため、特定識別情報として非特別識別情報が導出表示されるか、特別識別情報が導出表示されるかに遊技者を惹き付けることができる。

【 0 0 0 8 】

また、請求項 4 の発明においては、前記遊技機は、遊技者が動作を視認可能な位置に設けられ且つ遊技の演出に用いられる可動部材を備え、前記複数種類のリーチ表示態様のうち該可動部材による演出を伴うリーチ表示態様は、前記可動部材による演出を伴わないリーチ表示態様に比べて前記期待度が高いことを特徴とする。このように構成することにより、斬新な遊技演出を行うことができると共に、可動部材が動作すると特定識別情報が表示され易い印象を遊技者に与えることができ、可動部材の動作に対して遊技者に期待感を持たせることができる。

【 0 0 0 9 】

また、請求項 5 の発明においては、前記複数種類のリーチ表示態様のうち、前記期待度の低いリーチ表示態様は、前記期待度の高いリーチ表示態様よりも前記成り上がり率が高いことを特徴とする。このように構成することにより、表示結果として特定識別情報が導出表示され難くても、特定識別情報が導出表示される場合には、特別識別情報が導出表示され易くなるため、期待度の低いリーチ表示態様に対しても遊技者に期待感を持たせることができる。

【 0 0 1 0 】

また、請求項 6 の発明においては、前記非特別識別情報は、複数種類設けられ、前記仮表示結果として導出表示される前記非特別識別情報の種類によって前記成り上がり率が異なることを特徴とする。このように構成することにより、成り上がり率が表示されるリーチ表示態様の種類及び、仮表示結果として導出表示される非特別識別情報の種類という複数の要素によって左右されることとなるため、興趣を向上させることができる。また、仮表示結果が導出表示された時点で特別識別情報が導出表示され易いか否かを迅速に判断することができる。

【 0 0 1 1 】

【 0 0 1 2 】

【 発明の実施の形態 】

以下、本発明の一実施形態を図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例である弾球遊技機の全体の構成について説明する。図 1 は弾球遊技機 1 を正面からみた正面図である

。なお、ここでは、遊技機の一例として弾球遊技機を示すが、本発明は弾球遊技機に限られず、例えばコイン遊技機やスロット機等であってもよい。

【 0 0 1 3 】

図 1 に示すように、弾球遊技機 1 は、額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。ガラス扉枠 2 の下部表面には打球供給皿 3 がある。打球供給皿 3 の下部には、打球供給皿 3 からあふれた遊技球を貯留する余剰玉受皿 4 と打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）5 が設けられている。ガラス扉枠 2 の後方には、図 2 に示す遊技盤 6 が着脱可能に取り付けられている。

【 0 0 1 4 】

遊技盤 6 の表面には、図 2 に示すように、円形うず巻き状に誘導レール 7 が取り付けられ、該誘導レール 7 の内側が遊技領域 8 とされて、発射された打玉が落下するものである。遊技領域 8 には、図示の場合、可変表示装置としての可変表示装置 9、特別可変入賞球装置 10、普通可変入賞球装置 11 等が設けられると共に、単に打玉を入賞とする入賞口、打玉の流下方向、速度を変化せしめる風車又は多数の障害釘が設けられ、遊技領域 8 の最下方には、いずれの入賞領域にも入賞しない打玉が取り込まれるアウト口 12 が設けられている。また、可変表示装置 9 の左右の両側方には、それぞれ通過玉検出器 13 a、13 b が設けられている。この通過玉検出器 13 a、13 b は、該通過玉検出器 13 a、13 b 内を通過する打玉を検出すると、その検出信号に基づいて可変表示装置 9（表示部装飾部材 18）の上側に設けられる左右一対の LED からなる普通図柄表示器 14 a、14 b を可変表示（点灯移動）して表示結果を導出する（左右いずれか一方の LED のみを点灯表示する）。なお、左側の普通図柄表示器 14 a には「」が付され、右側の普通図柄表示器 14 b には「x」が付されている。即ち、「x」が付された右側の普通図柄表示器 14 b が点灯した場合には、普通図柄表示器 14 a、14 b がはずれの表示結果を導出したことになる。一方、「」が付された左側の普通図柄表示器 14 a が点灯した場合には、普通図柄表示器 14 a、14 b が大当りの表示結果を導出したことになり、普通可変入賞球装置 11 が所定時間開放される。また、普通図柄表示器 14 a、14 b の可変時間は、通常確率モードのときに相対的に長く（例えば、30 秒）、確率変動モードのときに相対的に短く（例えば、3～5 秒）設定されている。また、可変表示装置 9（表示部装飾部材 18）の上側には、普通図柄表示器 14 a、14 b の可変表示中に通過玉検出器 13 a、13 b を通過した打玉数を記憶表示するゲート通過記憶表示器 15（最高 4 個まで記憶表示する）が設けられている。

【 0 0 1 5 】

普通可変入賞球装置 11 は、遊技領域 8 のほぼ中央に配置される可変表示装置 9 とアウト口 12 の上方に配置される特別可変入賞球装置 10 との間に配置され、ソレノイド 16 によって開閉駆動される電動チューリップタイプの可変入賞球装置である。そして、普通可変入賞球装置 11 には、始動玉検出器 17 が内蔵され、開放中又は閉成中に受け入れた入賞玉を検出するようになっている。しかして、打玉が始動玉検出器 17 によって検出されると可変表示装置 9 が可変表示を開始する。なお、普通可変入賞球装置 11 の開放時間は、通常確率モードのときに相対的に短く（例えば、0.5 秒）、確率変動モードのときに相対的に長く（例えば、2 秒）設定されている。また、普通可変入賞球装置 11 が開放していない場合でも打玉を受け入れるようになっている。

【 0 0 1 6 】

可変表示装置 9 は、図 2 に示すように、左・中・右の特別図柄を個々に可変表示する表示領域 80 が形成された液晶タイプの表示器であり、その前方外周には、縦長形状の窓枠部 19 が開設された表示部装飾部材 18 が設けられる。そして、可変表示装置 9 の変動停止時における図柄の組合せが予め定められた大当り図柄の組合せ（例えば、同一の図柄が当りラインのいずれかに揃った場合）である場合に、所定の遊技価値の付与として特定遊技状態を発生して、特別可変入賞球装置 10 を次に説明する所定の表示態様で開閉駆動するものである。ただし、大当り図柄の組合せの一部は、特別識別情報（以下、確変図柄ともいう）として設定され、この特別識別情報で特定遊技状態となったときには、その特定遊技

状態終了後における前記普通図柄表示器 14 a , 14 b における当り（当り L E D の点灯）の出現確率や可変表示装置 9 における大当り図柄の出現確率が高くなる特別遊技状態（確率変動モード）となるように設定されている。なお、可変表示装置 9 に大当り図柄が表示される際に、一旦仮表示結果（仮当り図柄）を導出表示し、再可変表示させて表示結果（確定図柄）を導出表示することが、一定の確率で行われる。この際、仮当り図柄が特別遊技状態とはならない非特別識別情報（以下、非確変図柄ともいう）であっても確定図柄において特別識別情報に昇格することがあり、これを後述する成り上がりといい、非特別識別情報から特別識別情報に昇格する確率を成り上がり率という。

【0017】

また、表示部装飾部材 18 には、前述したような普通図柄表示器 14 a , 14 b 及びゲート通過記憶表示器 15 に加えて、特別図柄の可変動作中に前記始動玉検出器 17 によって検出された玉数を記憶表示する始動記憶表示器 20（最高 4 個まで記憶表示する）が設けられている。

【0018】

また、表示部装飾部材 18 の上側には、可変表示装置 9 の表示態様（例えば、特別図柄や演出画像の変動）に対応して可動する予告報知手段としての可動部材 21 が遊技者に対して視認可能に設けられ、該可動部材 21 の上方には、前記ゲート通過記憶表示器 15 が設けられている。可動部材 21 は、図 6（B）に示すように、怪獣の顔を模した形状をなし、下あご部分 21 b が遊技盤 6 裏面に設けられるソレノイド 21 a（図 2 参照）によって上下方向に可動することで、怪獣がものを噛むような動作を行うようになっている。なお、可動部材 21 は、ソレノイド 21 a が O F F のときに口を閉じた状態にあり、ソレノイド 21 a が O N するとこれに伴って下あご部分 21 b が動いて口を開けた状態になる。また、怪獣の顔を模した可動部材 21 の口の中には、7 色に点灯が可能な多色 L E D となる左右一对の役物飾りランプ 33 a , 33 b が設けられている。

【0019】

また、可動部材 21 は、表示領域 80 中央の真上の部分に配置されるものであり、然も下あご部分 21 b を下方に可動してもその下あご部分 21 b で表示領域 80 を覆い隠さない位置に配置されている。但し、表示領域を覆い隠す位置に可動部材を設けるようにしてもよい。この場合には、表示領域の表示内容と可動部材の動作とが相互に関係する演出が遊技者に対してより分り易くなる。例えば、表示領域を区画する可動部材を設けて、演出内容に応じて表示領域の大きさを変化させる等の演出が考えられる。また、本実施形態において、可動部材は、打球の流路に影響のない位置に設けられているが、打球の流路を変化させるような位置に可動部材を設けるようにしてもよい。例えば、可動部材が動作することにより、始動入賞口方向に球を誘導するようにしてもよい。こうすることで、可動部材が動作することにより、演出内容を多彩にできると共に遊技者に対して特別な利益（始動入賞口に球が入り易くなる）が付与できる。

【0020】

特定遊技状態となったときに駆動制御される特別可変入賞球装置 10 は、ソレノイド 26 によって開閉駆動される開閉板 25 を有し、その開閉板 25 に受け入れられた打玉を検出する入賞個数検出器 27 が設けられている。また、特別可変入賞球装置 10 内（開閉板 25 の内側）には、打玉の検出（V 入賞検出）に伴って特定遊技状態の継続権を成立させる特定玉検出器 28 が設けられており、該特定玉検出器 28 の上方には、一旦 V 入賞検出があると次に開閉板 25 を開放するまでは打玉が特定玉検出器 28 を通過しないようにする V シャッター 29 が設けられている。この V シャッター 29 は、ソレノイド 30 によって開閉駆動が行われる。しかして、特定遊技状態となった場合には、一定時間（例えば、28 秒）が経過するまで又はその一定時間内に所定個数（例えば、10 個）の入賞玉が入賞するまで開閉板 25 を開放（以下、この開放を開放サイクルという）し、その開放サイクル中に受け入れられた打玉が特定玉検出器 28 によって検出されたときに継続権が成立して、再度上記した開放サイクルが実行され、各開放サイクルにおいて継続権が成立していることを条件に最高 16 回の開放サイクルを繰り返すことができるようになっている。

【 0 0 2 1 】

なお、本発明の所定の遊技価値となる特定遊技状態は、上記に限らず以下に示す(1) ~ (5) の制御のうちいずれか 1 つの制御又は組合せた制御を実行する状態であればよい。

(1) 打玉の入賞を容易にする第一の状態と、打玉が入賞できない又は入賞し難い第二の状態と、に変化可能な可変入賞球装置に対して所定時間連続的又は間欠的に第一の状態にする制御。

(2) 特定の入賞又は通過領域での打玉の検出を介在させ、打玉の入賞を容易にする第一の状態と、打玉が入賞できない又は入賞し難い第二の状態と、に変化可能な可変入賞球装置に対して所定時間連続的又は間欠的に第一の状態にする制御。

(3) 打玉の入賞に関わらず所定数の景品玉を直接排出する制御。

(4) 有価価値を有する記憶媒体(カードやレシート等)に対して有価数を加算する制御。

(5) 得点があることに基づいて遊技可能な弾球遊技機に対して得点を付与する制御。

【 0 0 2 2 】

また、特別可変入賞球装置 10 の左右両側には、それぞれ入賞玉検出器 31 a , 32 a を内蔵する入賞口 31 , 32 が設けられている。また、遊技領域 8 には、上記した構成以外に、入賞玉検出器 35 a , 36 a 及び飾りランプ 35 b , 36 b を内蔵する入賞口 35 , 36 や、予告報知手段としての人形形状の可動部材 37 , 38 を個々に備えたサイド飾り 39 , 40 等が設けられている。可動部材 37 , 38 は、図 6 (A) に示すように、各ソレノイド 37 a , 38 a の駆動によって左右方向に揺れる動作を行うようになっており、このような可動部材 37 , 38 の揺れ動作は、前記可動部材 21 の動作と連動し得るようになっている。

【 0 0 2 3 】

また、遊技領域 8 の外側の左右上部には、効果音を発する 2 つのスピーカ 41 が設けられている。遊技領域 8 の外周には、遊技効果 LED 42 が設けられている。そして、この例では、遊技領域 8 の左側外周に、賞球残数があるときに点灯する賞球ランプ 43 が設けられ、遊技領域 8 の上側外周に、補給球が切れたときに点灯する球切れランプ 44 が設けられている。さらに、図 1 には、弾球遊技機 1 に隣接して設置され、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするカードユニット 45 も示されている。カードユニット 45 には、使用可能状態であるか否かを示す使用可表示ランプ 46、カード内に記録された残額情報に端数(100円未満の数)が存在する場合にその端数を打球供給皿 3 の近傍に設けられる度数表示 LED に表示させるための端数表示スイッチ 47、カードユニット 45 がいずれの側の弾球遊技機 1 に対応しているのかを示す連結台方向表示器 48、カードユニット 45 内にカードが投入されていることを示すカード投入表示ランプ 49、記録媒体としてのカードが挿入されるカード挿入口 50、及びカード挿入口 50 の裏面に設けられているカードリーダライタの機構を点検する場合にカードユニット 45 を解放するためのカードユニット錠 51 が設けられている。

【 0 0 2 4 】

なお、可動部材の設置位置については、本実施形態中に記載の部位に限るものではなく、然も遊技盤に可動部材を設けるのではなく、枠側に可動部材を設けるようにしてもよい。枠側に可動部材を設けた場合には、枠を共通使用する一方で遊技盤が異なる複数機種に対して可動部材を共通に用いることができる。また、このように枠側に設けられた可動部材としては、遊技者に物理的に作用を与えるようなものであってもよい。また、操作ハンドルを振動可能として、可動部材の動作に応じて操作ハンドルを振動させることで、遊技者が可動部材の動きを体感できるようにしてもよく、さらには振動の有無によって予告の信頼度(期待度)を異ならせるようにしてもよい。

【 0 0 2 5 】

次に、弾球遊技機 1 の裏面に配置されている各基板について説明する。図 3 に示すように、弾球遊技機 1 の裏面では、枠体 2 A 内の機構板 52 の上部に玉貯留タンク 53 が設け

られ、弾球遊技機 1 が遊技機設置島に設置された状態でその上方から遊技球が球貯留タンク 5 3 に供給される。球貯留タンク 5 3 内の遊技球は、誘導樋 5 4 を通って賞球ケース 5 5 で覆われる球払出装置 6 8 に至る。

【 0 0 2 6 】

遊技機裏面側では、可変表示装置 9 を制御する演出制御手段としての表示制御基板 5 6、遊技制御用マイクロコンピュータ等が搭載された遊技制御基板としての主基板 5 7 が設置されている。また、球払出制御を行う払出制御用マイクロコンピュータ等が搭載された払出制御基板 5 8、及びモータの回転力を利用して打球を遊技領域 8 に発射する打球発射装置が設置されている。さらに、各種ランプ・LED に信号を送るためのランプ制御基板 5 9、スピーカ 4 1 からの音声発生を制御するための音声制御基板 6 0 及び打球発射装置を制御するための発射制御基板 6 1 も設けられている。

【 0 0 2 7 】

さらに、DC 30 V、DC 21 V、DC 12 V 及び DC 5 V を作成する電源回路が搭載された電源基板 6 2 が設けられ、上方には、各種情報を遊技機外部に出力するための各端子を備えたターミナル基板 6 3 が設置されている。ターミナル基板 6 3 には、少なくとも、球切れ検出スイッチの出力を導入して外部出力するための球切れ用端子、賞球個数信号を外部出力するための賞球用端子及び球貸し個数信号を外部出力するための球貸し用端子が設けられている。また、中央付近には、主基板 5 7 からの各種情報を遊技機外部に出力するための各端子を備えた情報端子盤 6 4 が設置されている。なお、図 3 には、ランプ制御基板 5 9 及び音声制御基板 6 0 からの信号を、枠側に設けられている各種ランプ・LED に供給するための電飾中継基板 6 5 が示されているが、信号中継の必要に応じて他の中継基板も設けられる。

【 0 0 2 8 】

図 4 は、弾球遊技機 1 の機構板 5 2 を背面からみた背面図である。球貯留タンク 5 3 に貯留された玉は誘導樋 5 4 を通り、図 4 に示されるように、球切れ検出器 6 6 a、6 6 b を通過して球供給樋 6 7 a、6 7 b を経て球払出装置 6 8 に至る。球切れ検出器 6 6 a、6 6 b は、遊技球通路内の遊技球の有無を検出するスイッチであるが、球貯留タンク 5 3 内の補給球の不足を検出する球切れ検出器 6 9 も設けられている。球払出装置 6 8 から払い出された遊技球は、連絡口 7 0 を通って弾球遊技機 1 の前面に設けられている打球供給皿 3 に供給される。連絡口 7 0 の側方には、弾球遊技機 1 の前面に設けられている余剰玉受皿 4 に連通する余剰玉通路 7 1 が形成されている。また、球払出装置 6 8 には、払い出した遊技球（賞球）の個数をカウントする賞球カウントスイッチ 6 8 a（図 5 参照）が設けられている。

【 0 0 2 9 】

入賞にもとづく景品球が多数払い出されて打球供給皿 3 が満杯になり、ついには遊技球が連絡口 7 0 に到達した後さらに遊技球が払い出されると遊技球は、余剰玉通路 7 1 を経て余剰玉受皿 4 に導かれる。さらに遊技球が払い出されると、感知レバー 7 2 が満タンスイッチ 7 3 を押圧して満タンスイッチ 7 3 がオンする。その状態では、球払出装置 6 8 内のステッピングモータの回転が停止して球払出装置 6 8 の動作が停止するとともに打球発射装置の駆動も停止する。

【 0 0 3 0 】

図 5 は、主基板 5 7 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 5 には、払出制御基板 5 8、ランプ制御基板 5 9、音制御基板（音声制御基板）6 0、及び表示制御基板 5 6 も示されている。主基板 5 7 には、プログラムに従って弾球遊技機 1 を制御する基本回路 7 4 と、ゲートスイッチ（通過玉検出器）1 3 a、1 3 b、始動口スイッチ（始動玉検出器）1 7、カウントスイッチ（入賞個数検出器）2 7、V カウントスイッチ（特定玉検出器）2 8、入賞口スイッチ（入賞玉検出器）3 1 a、3 2 a、3 5 a、3 6 a、満タンスイッチ 7 3、球切れスイッチ（球切れ検出器）6 6 a、6 6 b、球切れ検出スイッチ（球切れ検出器）6 9、及び賞球カウントスイッチ 6 8 a からの信号を基本回路 7 4 に与えるスイッチ回路 7 5 と、特別可変入賞球装置 1 0（開閉板 2 5）を開閉するソ

レノイド 26、普通可変入賞球装置 11 を開閉するソレノイド 16、Vシャッター 29 を開閉するソレノイド 30、表示部装飾部材 18 に設けられた可動部材 21 を駆動するソレノイド 21a、サイド飾り 39、40 に設けられた可動部材 37、38 を駆動する各ソレノイド 37a、38a を、基本回路 74 からの指令に従って駆動するソレノイド回路 76 とが搭載されている。なお、基本回路 74 とソレノイド回路 76 との電氣的接続部の途中には、試験信号出力部位 90 が分岐して設けられている。この試験信号出力部位 90 は、各可動部材 21、37、38 の動作を試験する場合、基本回路 74 からソレノイド回路 76 に送信される制御信号を分岐して外部の試験装置（図示しない）に出力するようになっている。但し、ソレノイド回路 76 におけるプリント基板上の試験信号出力部位 90 には、配線パターンはあるものの、コネクタ等の外部接続手段は搭載されていない。このため、試験をする場合、試験信号出力部位 90 は、コネクタを搭載すると共に該コネクタを介して試験装置と接続される。

【0031】

また、基本回路 74 から与えられるデータに従って、大当りの発生を示す大当り情報、可変表示装置 9 の可変表示開始に利用された始動入賞球の個数を示す始動情報、確率変動が生じたことを示す確変情報、払い出された賞球の個数を示す賞球情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部機器に対して出力する情報出力回路 77 が搭載されている。

【0032】

基本回路 74 は、ゲーム制御用のプログラム等を記憶する ROM 74a、ワークメモリとして使用される記憶手段の一例である RAM 74b、プログラムに従って制御動作を行う CPU 74c、及び I/O ポート部 74d を含む。この実施形態では、ROM 74a、RAM 74b は CPU 74c に内蔵されている。即ち、CPU 74c は、1チップマイクロコンピュータである。なお、1チップマイクロコンピュータは、少なくとも RAM 74b が内蔵されていればよく、ROM 74a 及び I/O ポート部 74d は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、主基板 57 には、基本回路 74 からのアドレスデータをデコードし、基本回路 74 内の RAM 74b、I/O ポート部 74d、あるいは ROM 74a にそれぞれチップセレクト信号を与えるアドレスデコード回路 78 が設けられている。

【0033】

なお、この実施形態では、ランプ制御基板 59 が、遊技盤 6 に設けられている始動記憶表示器 20、ゲート通過記憶表示器 15、装飾ランプ（飾りランプ）35b、36b、及び役物飾りランプ 33a、33b の表示制御を行うと共に、枠側に設けられている遊技効果 LED 42、賞球ランプ 43、及び球切れランプ 44 の表示制御を行う。また、特別図柄を可変表示する可変表示装置 9（図 5 では、可変表示部と図示）及び普通図柄を可変表示する普通図柄表示器 14（図 5 では、可変表示器と図示）の表示制御は、表示制御基板 56 によって行われる。この表示制御基板 56 は、可変表示装置 9 を再可変表示させて表示結果を導出表示する再可変表示手段、及び再可変表示を行う際にいずれの再可変表示態様で行うかの再可変表示態様パターンを選択するための再可変表示態様選択手段を含むものである。

【0034】

次に、可変表示装置 9 で表示される複数の図柄パターン（変動パターン）について、図 7 乃至図 17 を参照して説明する。図 7 及び図 8 は、可変表示装置 9 で行われる全変動パターンを示す一覧表であり、図 9 及び図 10 は、可変表示装置 9 で行われる全変動パターンのグループ分けを示す一覧表であり、図 11 は、可変表示装置 9 において再可変表示が行われて大当たりとなった場合の図柄の表示パターンの割合を示す概念図であり、図 12 は、再可変表示（再抽選）前の仮表示結果（仮当り図柄）から表示結果（確定時の図柄）への変化率等を示す一覧表であり、図 13 は、低確率時（通常モード）におけるグループ別の信頼度（期待度）、成り上がり率等を示す一覧表であり、図 14 は、低確率時（通常モード）におけるリーチ予告の有無を問わないグループ別の信頼度、成り上がり率等を示す一覧表であり、図 15 は、高確率時におけるリーチ別の成り上がり率を示す一覧表であり、

図 16 は、低確率時におけるリーチ別の成り上がり率を示す一覧表であり、図 17 は、低確率時におけるリーチ予告の種類及び有無の違いによる成り上がり率を示す一覧表である。なお、図 7 及び図 8、図 9 及び図 10 は、それぞれ変動番号 1 から 100 までの 100 種の図柄パターンを表す 1 つの表である。また、表中の数値（小数点以下 4 桁で表示）は、小数点以下 5 桁において四捨五入した値を示しているため、表中の数値による計算結果と表中の計算結果の数値とが相違している場合がある。

【0035】

図 7 及び図 8 で、可変表示装置 9 で行われる全変動パターンを示しているが、これらは、変動番号 1 ~ 5 で示される、通常変動等のリーチが行われない変動パターンと、変動番号 6 ~ 47 で示される、ノーマルショートはずれ等のリーチが行われた後にはずれとなる変動パターンと、変動番号 48 ~ 100 で示される、ノーマルショート当り等のリーチが行われた後に当たりとなる変動パターンと、に分類されるものである。なお、図 7 は、変動番号 1 ~ 47 の変動パターンを示し、図 8 は、変動番号 48 ~ 100 の変動パターンを示している。

【0036】

なお、ここで、リーチ表示態様について説明すると、可変表示装置 9 において最終停止図柄（例えば左・中・右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄（リーチ識別情報）が、所定時間継続して、特定識別情報と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、表示結果が導出表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ演出を含む可変表示をリーチ表示態様という。リーチ状態において、変動パターンを通常状態における変動パターンとは異なるパターンにすることによって、遊技の興趣が高められている。そして、可変表示装置 9 に可変表示される図柄の表示結果がリーチ状態となる条件を満たさないときには、はずれとなり、可変表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行うものである。なお、リーチ表示態様は、リーチ識別情報を含む可変表示であってもよい。例えば、リーチ識別情報が「2」であるリーチ状態と、リーチ識別情報が「4」であるリーチ表示態様とでは、異なる種類のリーチ表示態様であると考えることができる。

【0037】

図 7 において、「コマンド」は、各変動パターンを可変表示装置 9 で表示させるために、主基板 57 から表示制御基板 56 に送られる信号を示すものであり、「変動秒数」は、可変表示装置 9 が変動表示を開始してから停止するまでの時間であり、単位は、m s e c である。また、「確変」（T B L 1）、「非確変」（T B L 2）とは、リーチ後に再可変表示された確定図柄が、確変図柄で大当りとなる場合と非確変図柄で大当りとなる場合とをそれぞれ示すものであり、「確変」及び「非確変」欄中の数字は、確変図柄テーブルと、非確変図柄テーブルとに割り当てられた、それぞれのリーチ態様における割り当て分を示している。この「確変」及び「非確変」欄に数字が割り当てられているのは、変動番号 48 ~ 100（図 8）で示される、リーチが行われた後に当たりとなる変動パターンの場合のみである。テーブルに割り当てられた総数は、251 であり、例えば、リーチ後に再可変表示されて確変図柄で大当りするもののうち、変動番号 48 の「ノーマルショート当り」で行われる確率は、 $2 / 251$ の確率である。

【0038】

T B L 3 に示される + 1 の数字は、可変表示装置 9 でリーチ後にはずれとなる図柄を表示する際に、左及び右の図柄（例えば 3）に対して 1 を加えた数字（4 となる）を表示することを意味している。同様に、T B L 4 ~ 8 はそれぞれ - 1 ~ - 5 を加えることになり、「T B L 9」では、+ 1 ~ - 5 以外の数値を加えることになる。なお、「T B L 3」~「T B L 9」の割り当てる総数も 251 である。また、「T B L 10」は、リーチが行われることなくはずれる場合を示すものであり、この場合には、 $250 / 251$ の確率で変動番号 1 の「通常変動」が行われ、 $1 / 251$ の確率で変動番号 5 の「通常変動右滑りガ

セ」が行われる。

【 0 0 3 9 】

また、「出現率」は、それぞれの変動パターンが出現する確率であるが、この「出現率」について概略を説明すると、「出現率」(A)は、「大当り決定時の抽出率」(B)と「リーチ決定時の抽出率」(C)と「パターン選択率」(D)との積、即ち、

$$A(\%) = B \times C \times D$$

の計算式から算出される。なお、この「出現率」は、後述する信頼度を算出するために必要となる数値である。

【 0 0 4 0 】

「大当り決定時の抽出率」は、当りはずれの決定時にその変動パターンが選択される確率であり、例えば、大当り確率が1/300である場合には、表示結果がはずれとなる変動番号1~47では299/300となり、表示結果が大当りとなる変動番号48~100では1/300となる。

【 0 0 4 1 】

また、「リーチ決定時の抽出率」は、リーチの有無の決定時にその変動パターンが選択される確率であり、例えば、リーチの発生確率が1/12である場合には、リーチなしの変動番号1~5では11/12となり、リーチありの変動番号5~47では1/12となる。一方、表示結果が当りとなる場合は、当りが決定された時点で必ずリーチとなるので、変動番号48~100でそれぞれ1となる。

【 0 0 4 2 】

また、「パターン選択率」は、変動番号1~100のうち、いずれの変動パターンが選択されるかの確率であり、例えば、変動番号1~5では(TBL10の割り当て数)/(TBL10の割り当て総数)となり、通常変動では、250/251となる。

【 0 0 4 3 】

また、変動番号6~47では、例えば、TBL3の発生率が2/12, TBL4~8の発生率が1/12, TBL9の発生率が5/12とした場合、[{(TBL3の割り当て数)/(TBL3の割り当て総数)} × (2/12)] + [{(TBL4の割り当て数)/(TBL4の割り当て総数)} × (1/12)] + [{(TBL5の割り当て数)/(TBL5の割り当て総数)} × (1/12)] + [{(TBL6の割り当て数)/(TBL6の割り当て総数)} × (1/12)] + [{(TBL7の割り当て数)/(TBL7の割り当て総数)} × (1/12)] + [{(TBL8の割り当て数)/(TBL8の割り当て総数)} × (1/12)] + [{(TBL9の割り当て数)/(TBL9の割り当て総数)} × (5/12)]となる。これを具体的に変動番号6の「ノーマルショートはずれ」で考えると、{ (87/251) × (2/12) } + { (44/251) × (1/12) } + { (5/251) × (1/12) } + { (63/251) × (1/12) } + { (26/251) × (1/12) } + { (162/251) × (1/12) } + { (141/251) × (5/12) }となる。

【 0 0 4 4 】

また、変動番号48~100では、例えば、TBL1, TBL2の発生率が1/2とした場合、[{(TBL1の割り当て数)/(TBL1の割り当て総数)} × (1/2)] + [{(TBL2の割り当て数)/(TBL2の割り当て総数)} × (1/2)]となる。これを具体的に変動番号48の「ノーマルショート当り」で考えると、{ (2/251) × (1/2) } + { (2/251) × (1/2) }となる。なお、各TBL毎の割り当て数を変えることで、任意の設定ができるものである。

【 0 0 4 5 】

図7及び図8の「出現率」の欄に記載された数値は、以上のように定められる出現率の計算式により求めた数値である。

【 0 0 4 6 】

次に、図9及び図10では、可変表示装置9で行われる全変動パターンのグループ分けについて示している。即ち、例えば、「ノーマルショート」のグループには、変動番号6

の「ノーマルショートはずれ」，変動番号48の「ノーマルショート当り」及び変動番号49の「ノーマルショート当り4コマ」の3つの変動パターンが属している。また、「ノーマルたまご」のグループには、変動番号7の「ノーマルたまご割れず」及び変動番号51の「ノーマルたまご割れ当り」が属している。以下、同様に、表の「グループ」欄に記載されたグループ名毎に、それぞれ変動パターンがグループ分けされている。このグループには、当りの変動パターンもはずれの変動パターンも含むものであり、また、このグループ分けは、信頼度を算出するために必要となる概念である。なお、変動番号1～6の変動パターンは、いずれのグループにも属していない。

【0047】

次に、可変表示装置9で表示される図柄の成り上がり率について、図11及び図12を参照して説明する。前述したように、仮当り図柄が非特別識別情報であっても確定図柄において特別識別情報に昇格することがあり、これを成り上がりといい、非特別識別情報から特別識別情報に昇格する確率を成り上がり率という。従って、成り上がりが成立するためには、再可変表示をすることが必要であるため、以下に示す大当りにおいては、再可変表示することなく当たりとなるものは含まない。

【0048】

図11において、(A)と(B)は、対応関係にあり、即ち、「特定識別情報」が「100%」に対応し、「特別識別情報」及び「非特別識別情報」が「50%」に対応し、「仮表示結果として特別識別情報が表示されるもの」が「31.6%」に対応し、「仮表示結果として特別識別情報を表示してから成り上がるもの」が「18.4%」に対応するものである。

【0049】

上記した図11(A)の「特定識別情報」の欄は、可変表示装置9がリーチ後に大当りとなるもの、即ち、表示結果が特定識別情報によって表示されるものの全数を示している。この特定識別情報によって表示されるものは、非特別識別情報から特別識別情報へ再可変表示するもの、即ち、成り上がるものと、非特別識別情報から非特別識別情報へ再可変表示するもの、及び特別識別情報から特別識別情報へ再可変表示するものと、から構成されている。そして、(B)に示すように、この特定識別情報によって表示されるものを100%としている。なお、表示結果が特定識別情報によって表示されるものには、特別識別情報から非特別識別情報へ再可変表示するもの、即ち、降格するものは、含まれていない。

【0050】

また、(A)の「非特別識別情報」の欄は、表示結果が特定識別情報によって表示されるもののうち、非特別識別情報から非特別識別情報へ再可変表示したものを示しており、この割合が(B)に示すように、50%となっている。

【0051】

また、(A)の「特別識別情報」の欄は、表示結果が特定識別情報によって表示されるもののうち、非特別識別情報から特別識別情報へ再可変表示したものの、即ち、成り上がったものと、特別識別情報から特別識別情報へ再可変表示したものを示しており、この割合が(B)に示すように、50%となっている。

【0052】

また、(A)の「仮表示結果として特別識別情報が表示されるもの」の欄は、表示結果が特別識別情報によって表示されるもののうち、特別識別情報から特別識別情報へ再可変表示したものを示しており、この割合が(B)に示すように、31.6%となっている。

【0053】

更に、(A)の「仮表示結果として特別識別情報を表示してから成り上がるもの」の欄は、表示結果が特別識別情報によって表示されるもののうち、非特別識別情報から特別識別情報へ再可変表示したものの、即ち、成り上がったものを示しており、この割合が(B)に示すように、18.4%となっている。

【0054】

このように、表示結果が特定識別情報によって表示されるものの全数のうち、非特別識別情報から特別識別情報へ再可変表示するもの、即ち、成り上がるものの割合は、18.4%である。

【0055】

次に、表示結果が特定識別情報によって表示されるものの全数のうち、成り上がるものの割合が上記したように、18.4%となることについて、図12を参照して説明する。

【0056】

まず、図12について説明すると、リーチ後に表示される再可変表示（図中、再抽選と図示）前における仮表示結果（図中、仮当たり図柄と図示）及び再可変表示後の表示結果（図中、確定時の図柄と図示）の欄には、それぞれ12までの数字が記載されているが、これは、本実施形態の場合、可変表示装置9の表示領域80に可変表示される左・中・右の特別図柄は、それぞれ12個であることを示すものである。そして、例えば、数字が「1」の場合は、可変表示装置9に「1」が3つ揃うことを示している。また、本実施形態においては、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」、「11」の奇数が特別識別情報として設定され、「2」、「4」、「6」、「8」、「10」、「12」の偶数が非特別識別情報となっている。

【0057】

また、表中に記載された数字は、仮表示結果における「1」～「12」の図柄について、再可変表示後の図柄に対するそれぞれ「1」～「12」の選択テーブル毎に割り当てられた数字である。例えば、仮表示結果が「1」である場合に、表示結果も「1」となる場合は、選択テーブルに割り当てられた総数18のうち16であるため、 $16/18$ の確率となる。同様に、仮表示結果が「1」である場合に、表示結果が「3」となる場合は、 $1/18$ の確率であり、仮表示結果が「1」である場合に、表示結果が「7」となる場合は、 $1/18$ の確率である。なお、表に示すように、例えば、仮表示結果が「1」であり、再可変表示後の表示結果が「2」になる可能性がなく、このような可能性のない場合に対応する欄には、数値が記載されていない。

【0058】

そして、表中、成り上がりとなるもの、即ち、非特別識別情報から特別識別情報へ再可変表示されるもの（偶数から奇数となるもの）に割り当てられた数字をすべて合計した数値は、64となる。これは、図11における「仮表示結果として特別識別情報を表示してから成り上がるもの」に示す数に該当する。

【0059】

一方、表中の数字をすべて合計した数値は、348となるが、表示結果が特定識別情報によって表示されるものの全数を示すものであり、これは、図11における「特定識別情報」に示す数に該当する。従って、表示結果が特定識別情報によって表示されるものの全数のうち、非特別識別情報から特別識別情報へ再可変表示するもの、即ち、成り上がるものの割合は、 $(64/348) \times 100(\%)$ で示され、図11(B)に示す18.4%となる。

【0060】

また、図12の下の方の表の上段に示す「変化率」とは、各仮表示結果毎における、再可変表示後の図柄が仮表示結果とは異なる図柄になる確率である。また、「確変成上率」とは、各仮表示結果毎における成り上がり率であるが、表に示すように、この成り上がり率は、仮表示結果の種類によって異なっている。

【0061】

なお、上記した仮表示結果は、リーチ識別情報としてもよい。このようにすることにより、各リーチ識別情報毎における成り上がり率を異ならせることができる。

【0062】

また、「3.7成上率」とは、仮表示結果が特別識別情報である場合の、再可変表示後の表示結果が仮表示結果での特別識別情報とは異なる特別識別情報となる確率であるが、この確率は、仮表示結果での特別識別情報の種類によって異なっている。具体的には、仮

表示結果が特別識別情報である場合の成り上がり率のようなものである。即ち、本実施形態においては、「3」及び「7」は、特別識別情報の中でもラッキーナンバーとして設定されており、「7」以外の特別識別情報から「3」又は「7」（仮表示結果が「3」の場合は、「7」のみ）へ再可変表示した場合には、有利な遊技状態となる。有利な遊技状態としては、例えば、ラッキーナンバーによって大当たりとなった場合に、大当たり終了後にも継続して遊技が行えるようにしたり、可変表示の変動時間を短縮（時短）したり、また、普通可変入賞球装置11の開放時間を長くする等がある。また、これらを組み合わせたものであってもよい。また、ラッキーナンバーの種類によって時短回数や、確率変動時の設定時間が異なるものであってもよい。

【0063】

次に、リーチ表示態様の種類とその成り上がり率について、図13を参照して説明する。まず、図13に示す表について説明すると、図13の表には、表の上覧に示す「確変」、「非確変」、「当たり」、「はずれ」、「合算」、「信頼度」、「成り上がり率」が複数種類のリーチ表示態様の「名称」毎にそれぞれ記載されている。このリーチ表示態様の「名称」は、図9及び図10で説明したグループ名を示すものであるため、それぞれのリーチ表示態様となって当たりとなったものとはずれとなったものの双方を含んでいる。

【0064】

それぞれの項目について説明すると、まず、「確変」とは、リーチ後当たりとなり、再可変表示後に特別識別情報となったものを示しており、図11(A)において「特別識別情報」の欄に該当するものである。従って、前述したように、非特別識別情報から特別識別情報へ再可変表示したもの、即ち、成り上がったものと、特別識別情報から特別識別情報へ再可変表示したものが含まれている。また、「確変」の欄に記載されている数字は、「確変」テーブルに割り当てられた総数251のうち、各リーチ表示態様に対して割り当てられた数値である。例えば、「ノーマルショート」に割り当てられた数字は、4であるため、リーチ後当たりとなり、再可変表示後に特別識別情報となるもののうち、「ノーマルショート」となる確率は、 $4/251$ である。

【0065】

また、「非確変」とは、リーチ後当たりとなり、再可変表示後に非特別識別情報となったものを示しており、図11(A)において「非特別識別情報」の欄に該当するものである。また、「非確変」の欄に記載されている数字は、「非確変」テーブルに割り当てられた総数251のうち、各リーチ表示態様に対して割り当てられた数値である。例えば、「ノーマルショート」に割り当てられた数字は、4であるため、リーチ後当たりとなり、再可変表示後に非特別識別情報となるもののうち、「ノーマルショート」となる確率は、 $4/251$ である。

【0066】

また、「当たり」とは、リーチ後当たりとなるものが出現する確率であり、各リーチ表示態様のグループ内で当たりとなるものの出現率（図8参照）を合計した数値である。また、「はずれ」とは、リーチ後はずれとなるものが出現する確率であり、各リーチ表示態様のグループ内ではずれとなるものの出現率（図7参照）を合計した数値である。そして、「合算」とは、上記した「当たり」及び「はずれ」を合計した数値であり、当たりのもの及びはずれのものを含めた各リーチ表示態様の出現率である。

【0067】

また、「信頼度」とは、各リーチ表示態様が行われた場合の、そのリーチ表示態様が当たりとなる確率であり、 $(\text{「当たり」} / \text{「合算」}) \times 100 (\%)$ で示されるものである。

【0068】

また、「成り上がり率」は、各リーチ表示態様毎の、前述した成り上がり率であるが、ここで、各リーチ表示態様の成り上がり率の計算方法について説明する。成り上がり率は、前述したように、仮表示結果が非特別識別情報であるもののうち、再可変表示後に特別識別情報となるものの割合である。これを式で表すと、「成り上がり率」(E) = 「仮表

示結果が非特別識別情報で再可変表示後に特別識別情報となるもの」(F) / 「仮表示結果が非特別識別情報であるもの」(G) × 100 (%) となる。

【0069】

ここで、「仮表示結果が非特別識別情報であるもの」とは、図11(A)における「非特別識別情報」と「仮表示結果として特定識別情報を表示してから成りあがるもの」とを合わせたものに該当する。また、「仮表示結果が非特別識別情報で再可変表示後に特別識別情報となるもの」とは、図11(A)における「仮表示結果として特定識別情報を表示してから成りあがるもの」に該当する。

【0070】

これを図13の表について考えると、図11(A)における「非特別識別情報」は、「非確変」に該当する。しかし、「仮表示結果が非特別識別情報で再可変表示後に特別識別情報となるもの」については、図13の表からだけでは、分からない。これは、図13の「確変」は、「仮表示結果が非特別識別情報で再可変表示後に特別識別情報となるもの」と「仮表示結果が特別識別情報で再可変表示後も特別識別情報となるもの」とを合わせたもの、即ち、図11(A)における「特別識別情報」に該当するものだからである。従って、図13の「確変」中、「仮表示結果が非特別識別情報で再可変表示後に特別識別情報となるもの」の割合を算出しなければならないが、「仮表示結果が非特別識別情報で再可変表示後に特別識別情報となるもの」は、前述したように、「再可変表示後の表示結果が特定識別情報によって表示されるものの全数」の18.4%である。

【0071】

そこで、具体的に図13の「ノーマルショート」を例にとって考えると、「再可変表示後の表示結果が特定識別情報によって表示されるものの全数」は、図13における「確変」と「非確変」を加えたものであるため、

$$(4 / 251) + (4 / 251) = 8 / 251$$

となる。従って、「ノーマルショート」における「仮表示結果が非特別識別情報で再可変表示後に特別識別情報となるもの」は、

$$(8 / 251) \times 18.4 / 100 (= F)$$

となる。これが成り上がり率の式の分子である。そして、成り上がり率の式の分母である「仮表示結果が非特別識別情報であるもの」は、「非確変」と「仮表示結果が非特別識別情報で再可変表示後に特別識別情報となるもの」とを合わせたものであるため、

$$(4 / 251) + \{ (8 / 251) \times 18.4 / 100 \} (= G)$$

である。従って、「ノーマルショート」における成り上がり率は、

$$E = F / G \times 100 (\%) = 26.9006 (\%)$$

となる。同様にして、他のリーチ表示態様についても、図13の表の「成り上がり率」の欄に記載された数値が求められる。

【0072】

上記のようして求めたリーチ表示態様の成り上がり率は、図13に示すように、信頼度の異なる複数種類のリーチ表示態様のうちいずれのリーチ表示態様が表示されたかによって異なるものである。また、可変表示装置9の表示結果として特別識別情報が導出表示される割合と非特別識別情報が導出表示される割合、即ち、「確変」の数値と「非確変」の数値は、同様に、信頼度の異なる複数種類のリーチ表示態様のうちいずれのリーチ表示態様が表示されたかによって異なるものである。例えば、信頼度が0.1486%の「ノーマルショート」は、「確変」が4、「非確変」が4であるのに対して、信頼度が3.2172%の「コマ送り」は、「確変」が23、「非確変」が27となっている。

【0073】

なお、成り上がり率及び信頼度を設定する場合に、信頼度の低いリーチ表示態様が信頼度の高いリーチ表示態様よりも成り上がり率が高くなるように設定することができる。例えば、「ノーマルショート」は、信頼度が0.1486%、成り上がり率が26.9006%であるのに対し、「コマ送り」は、信頼度が3.2172%、成り上がり率が25.4144%であり、「コマ送り」よりも信頼度の低い「ノーマルショート」は、「コマ送

り」よりも成り上がり率が高くなっている。

【 0 0 7 4 】

また、リーチ表示態様の種類とその成り上がり率について、更に、図 1 4 を参照して説明する。図 1 4 に示す表の構成及び数値の算出方法は、図 1 3 に示す表の構成とまったく同様であるため省略する。図 1 4 におけるグループ分けは、図 1 3 におけるグループ分けを絞った形のものであり、類似するリーチ表示態様毎にグループ分けをしたものである。この図 1 4 におけるグループ内のリーチ表示態様は、その少なくとも一部が同一のものであり、また、後述するリーチ予告をするものもしないものも含まれている。具体的には、図 1 4 に示すリーチ表示態様のグループ分けを図 9 及び図 1 0 の変動番号に対応させて示すと、「ノーマルショート」は、変動番号 6 , 4 8 ~ 5 0 , 5 5、「コマ送り」は、変動番号 9 ~ 1 7 , 5 2 ~ 5 4 , 5 6 ~ 5 8、「ノーマルたまご」は、変動番号 7 , 8 , 5 1、「お助け」は、変動番号 1 8 , 1 9 , 5 9 ~ 6 2、「大噴火」は、変動番号 2 0 ~ 2 8 , 6 3 ~ 6 8、「氷河期」は、変動番号 2 9 ~ 3 7 , 6 9 ~ 7 9、「お祈り」は、変動番号 3 8 ~ 4 0 , 8 0 ~ 8 7、「爆走中」は、変動番号 4 1 , 4 3 , 4 5 , 8 8 , 9 0 , 9 2 , 9 4、「爆走左右」は、変動番号 4 2 , 4 4 , 4 6 , 4 7 , 8 9 , 9 1 , 9 3 , 9 5、「全回転」は、変動番号 9 6 ~ 1 0 0 によって、それぞれ構成されている。

【 0 0 7 5 】

上記したグループ毎に含まれるリーチ表示態様の「確変」及び「非確変」に対応する数値を合計したものがグループ毎の「確変」及び「非確変」の欄に記載されている。また、「当り」、「はずれ」及び「合算」についても、上記した出現率から算出した数値がグループ毎にそれぞれ記載されている。

【 0 0 7 6 】

そして、この「確変」、「非確変」、「当り」、「はずれ」及び「合算」の数値から、上記した計算式によって算出した「信頼度」及び「成り上がり率」がグループ毎にそれぞれ記載されている。

【 0 0 7 7 】

上記のようして求めたリーチ表示態様の成り上がり率は、図 1 3 と同様、図 1 4 に示すように、信頼度の異なる複数種類のリーチ表示態様のうちいずれのリーチ表示態様が表示されたかによって異なるものである。例えば、「ノーマルショート」は、信頼度が 0 . 2 9 6 9 % , 成り上がり率が 3 2 . 9 1 5 9 % であるのに対して、「コマ送り」は、信頼度が 4 . 5 2 0 3 % , 成り上がり率が 2 5 . 9 7 4 4 % となっている。また、可変表示装置 9 の表示結果として特別識別情報が導出表示される割合と非特別識別情報が導出表示される割合、即ち、「確変」の数値と「非確変」の数値は、同様に、信頼度の異なる複数種類のリーチ表示態様のうちいずれのリーチ表示態様が表示されたかによって異なるものである。例えば、信頼度が 0 . 2 9 6 9 % の「ノーマルショート」は、「確変」が 1 0 , 「非確変」が 6 であるのに対して、信頼度が 4 . 5 2 0 3 % の「コマ送り」は、「確変」が 3 9 , 「非確変」が 4 3 となっている。

【 0 0 7 8 】

なお、成り上がり率及び信頼度を設定する場合に、信頼度の低いリーチ表示態様が信頼度の高いリーチ表示態様よりも成り上がり率が高くなるように設定することができる。例えば、「ノーマルショート」は、信頼度が 0 . 2 9 6 9 % , 成り上がり率が 3 2 . 9 1 5 9 % であるのに対し、「コマ送り」は、信頼度が 4 . 5 2 0 3 % , 成り上がり率が 2 5 . 9 7 4 4 % であり、「コマ送り」よりも信頼度の低い「ノーマルショート」は、「コマ送り」よりも成り上がり率が高くなっている。

【 0 0 7 9 】

次に、図 1 5 及び図 1 6 について説明すると、図 1 5 は、高確率時のリーチ表示態様毎の成り上がり率を示し、図 1 6 は低確率時のリーチ表示態様毎の成り上がり率を示しているが、この場合、図 1 3 に示したリーチ表示態様のグループ毎の成り上がり率ではない。また、高確率時とは、前述したように、特別識別情報で特定遊技状態となったときのその後の状態であり、低確率時とは、非特別識別情報で特定遊技状態となったときのその後の状

態である。図 1 5 及び図 1 6 に示すように、高確率時と低確率時でリーチ表示態様毎に成り上がり率を変えることにより、様々な組み合わせを設定することができる。例えば、変動番号 5 2 の「コマ送り当り」では、高確率時の成り上がり率が 2 1 . 6 3 0 1 % であるのに対して、低確率時の成り上がり率は、2 4 . 6 4 8 4 % となっており、高確率時の方が成り上がり率が低くなっている。この成り上がり率を変えるには、前述したように、「確変」テーブル及び「非確変」テーブルの割り当て数をリーチ表示態様毎に設定することにより行う。

【 0 0 8 0 】

また、図 1 5 及び図 1 6 に示すリーチ表示態様の中には、同じリーチ表示態様でも、(役物当確) , (役物 1) , (役物 2) が付されているものがある。これが付されているものは、そのリーチ表示態様を行う際に可動部材 2 1 , 3 7 , 3 8 を用いてその予告をするものであり、(役物当確) , (役物 1) , (役物 2) は、それぞれ予告の態様が異なるものである。例えば、図 1 6 の変動番号 5 0 の「(役物当確) ノーマルショート当たり」は、変動番号 4 8 の「ノーマルショート当たり」又は、変動番号 4 9 の「ノーマルショート当たり 4 コマ」が行われる際にその予告をするものである。この場合、成り上がり率が「ノーマルショート当たり」及び「ノーマルショート当たり 4 コマ」で 2 6 . 9 0 0 6 % 、 「(役物当確) ノーマルショート当たり」で 1 0 0 % となっており、予告をするものの方が成り上がり率が高くなっている。

【 0 0 8 1 】

また、図 1 6 の変動番号 8 8 の「爆走中当たり」は、変動番号 9 2 の「(役物 1) 爆走中当たり」が行われる際にその予告をするものである。この場合、成り上がり率が「爆走中当たり」で 2 4 . 8 7 9 8 % 、 「(役物 1) 爆走中当たり」で 2 6 . 9 0 0 6 % となっており、同じく、予告をするものの方が成り上がり率が高くなっている。

【 0 0 8 2 】

このように、同じリーチ表示態様でも予告をするものと予告をしないものとで、成り上がり率が異なっている。また、可変表示装置 9 の表示結果として特別識別情報が導出表示される割合と非特別識別情報が導出表示される割合、即ち、「確変」の数値と「非確変」の数値は、同様に、同じリーチ表示態様でも予告をするものと予告をしないものとで異なっている。

【 0 0 8 3 】

また、例えば、図 1 6 の変動番号 6 7 の「(役物 1) 大噴火当たり」及び変動番号 6 8 の「(役物 2) 大噴火当たり」は、変動番号 6 4 の「大噴火当たり」が行われる際にその予告をするものであるが、予告の態様が異なるものである。この場合、成り上がり率が「(役物 1) 大噴火当たり」で 2 6 . 9 0 0 6 % 、 「(役物 2) 大噴火当たり」で 2 6 . 2 8 0 9 % となっている。

【 0 0 8 4 】

このように、同じリーチ表示態様であっても、予告の態様の種類によって成り上がり率が異なっている。また、可変表示装置 9 の表示結果として特別識別情報が導出表示される割合と非特別識別情報が導出表示される割合、即ち、「確変」の数値と「非確変」の数値は、同様に、同じリーチ表示態様でも予告の態様の種類によって異なっている。

【 0 0 8 5 】

なお、上記したリーチ表示態様の予告の有無、あるいは予告の種類の違いによる成り上がり率が異なる例は、図 1 6 の低確率時に行われるものを示したが、図 1 5 の高確率時で行っても良い。

【 0 0 8 6 】

また、上記の場合、リーチ表示態様の予告の有無、あるいは予告の種類の違いによって成り上がり率が異なるものを示したが、リーチ表示予告の有無、あるいは予告の種類の違いによってリーチ表示態様の信頼度が異なるものであってもよい。例えば、図 1 3 において、「ノーマルショート」の信頼度が 0 . 1 4 8 6 % であるのに対して、リーチ表示予告を行う「ノーマルショート」の信頼度は、1 0 0 . 0 0 0 0 % となっており、リーチ表示

予告を行うものの方が信頼度が高くなっている。

【 0 0 8 7 】

また、リーチ表示態様とその成り上がり率について、更に、図 17 を参照して説明する。図 17 の表は、リーチ表示態様の予告の種類及び有無の違いによる成り上がり率の違いを示すものである。即ち、複数種類のリーチ表示態様のうち、(役物当確) で予告が行われるもの、(役物 1) で予告が行われるもの、(役物 2) で予告が行われるもの、予告が行われないもの、からなるグループについての成り上がり率を示したものである。具体的には、図 17 に示すリーチ表示態様の予告の種類及び有無を図 9 及び図 10 の変動番号に対応させて示すと、「役物当確」は、変動番号 50、「役物 1」は、変動番号 8, 25 ~ 27, 34 ~ 36, 45, 46, 66, 67, 75 ~ 77, 92, 93、「役物 2」は、変動番号 28, 37, 47, 68, 78, 79, 94, 95、「予告なし」は、「役物当確」, 「役物 1」, 「役物 2」及び次の「全回転」以外のもの、「全回転」は、変動番号 96 ~ 100 によって、それぞれ構成されている。

【 0 0 8 8 】

上記したグループ毎に含まれるリーチ表示態様の「確変」及び「非確変」に対応する数値を合計したものがグループ毎の「確変」及び「非確変」の欄に記載されている。そして、この「確変」及び「非確変」の数値から、上記した計算式によって算出した「成り上がり率」がグループ毎にそれぞれ記載されている。

【 0 0 8 9 】

上記のようにして求めたリーチ表示態様の成り上がり率は、図 17 に示すように、いずれのリーチ予告の態様になされたかによって異なるものである。例えば、「役物当確」は、成り上がり率が 100.0000% であるのに対して、「役物 1」, 「役物 2」は、それぞれ 26.9006%, 26.1785% となっている。また、成り上がり率は、リーチ予告がされたか否かによって異なるものである。例えば、「役物当確」, 「役物 1」及び「役物 2」は、成り上がり率がそれぞれ 100.0000%, 26.9006%, 26.1785% であるのに対して、「予告なし」は、26.8354% となっている。

【 0 0 9 0 】

なお、上記したリーチ表示態様の予告の有無、あるいは予告の種類の違いによる成り上がり率が異なる例は、低確率時に行われるものを示したが、高確率時で行っても良い。

【 0 0 9 1 】

ここで、上記した、リーチ予告の態様である(役物当確), (役物 1), (役物 2) の一例について、図 18 乃至図 20 を参照して説明する。図 18 は、(役物当確) の予告態様を示す説明図であり、図 19 は、(役物 1) の予告態様を示す説明図であり、図 20 は、(役物 2) の予告態様を示す説明図である。

【 0 0 9 2 】

(役物当確) の予告態様では、先ず、図 18 (A) に示すような各ソレノイド 21 a, 37 a, 38 a の駆動停止による可動部材 21, 37, 38 の停止状態(可動部材 21 は下あご部分 21 b を閉じた状態) から、ソレノイド 21 a に図 9 (D) の駆動信号が送信されると共に、各ソレノイド 37 a, 38 a に図 18 (E) の駆動信号が送信される。ソレノイド 21 a に送信される駆動信号は、最初は所定のインターバルを置いた後に 300 ms の ON 信号を 2 回繰り返し、次いで所定のインターバルを置いて 300 ms の ON 信号を 3 回繰り返す信号であり、次いで所定のインターバルを置いた後に一定時間 ON が継続する信号である。一方、各ソレノイド 37 a, 38 a に送信される駆動信号は、50 ms の ON 信号を 5 回繰り返した後に 300 ms の ON 信号を 2 回繰り返し、その後同様に 50 ms の ON 信号を 5 回繰り返した後に 300 ms の ON 信号を 2 回繰り返す信号であり、可動部材 37, 38 は、同期して動作するようになっている。これにより、図 18 (B) に示すように、怪獣の顔を模した可動部材 21 は、下あご部分 21 b を上下方向に動かす動作(怪獣が口を開け閉めして、あたかも吼えるような動作) を行い、人形形状の可動部材 37, 38 は、小刻みな左右方向への揺れ動作とゆっくりした左右方向への揺れ動作との組合せを継続的に行う。そして、可動部材 21, 37, 38 の動きが一旦停止した

後、図 18 (C) に示すように、可動部材 21 のみが下あご部分 21b を一定時間下方向に動かす動作（怪獣が口を大きく開けるような動作）を行う。

【0093】

次に、（役物 1）の予告態様では、先ず、図 19 (A) に示すような各ソレノイド 21a, 37a, 38a の駆動停止による可動部材 21, 37, 38 の停止状態（可動部材 21 は下あご部分 21b を閉じた状態）から、ソレノイド 21a に図 19 (D) の駆動信号が送信されると共に、各ソレノイド 37a, 38a に図 19 (E) の駆動信号が送信される。ソレノイド 21a に送信される駆動信号は、所定のインターバルを置いた後に 300ms の ON 信号を 2 回繰り返す、次いで所定のインターバルを置いて 300ms の ON 信号を 3 回繰り返す信号である。一方、各ソレノイド 37a, 38a に送信される駆動信号は、前記図 18 (E) の駆動信号と同一の信号である。これにより、図 19 (B) に示すように、怪獣の顔を模した可動部材 21 は、下あご部分 21b を上下方向に動かす動作（怪獣が口を開け閉めして、あたかも吼えるような動作）を行い、人形形状の可動部材 37, 38 は、小刻みな左右方向への揺れ動作とゆっくりした左右方向への揺れ動作との組合せを継続的に行う。より具体的には、両サイドの可動部材 37, 38 が小刻みな動作を行った後にセンターの可動部材 21 と両サイドの可動部材 37, 38 とが交互にゆっくりとした動作を行うことで、可動部材 21 と可動部材 37, 38 とが呼応した動作を行う。そして、各ソレノイド 21a, 37a, 38a に対する駆動信号の送信が停止すると、図 7 (C) に示すように、可動部材 21, 37, 38 は、再度、停止状態（可動部材 21 は下あご部分 21b を閉じた状態）となる。

【0094】

次に、（役物 2）の予告態様では、先ず、図 20 (A) に示すような各ソレノイド 21a, 37a, 38a の駆動停止による可動部材 21, 37, 38 の停止状態（可動部材 21 は下あご部分 21b を閉じた状態）から、ソレノイド 21a に図 20 (D) の駆動信号が送信されると共に、各ソレノイド 37a, 38a に図 20 (E) の駆動信号が送信される。ソレノイド 21a に送信される駆動信号は、前記図 18 (E) 及び図 19 (E) の駆動信号と同一の信号である。一方、各ソレノイド 37a, 38a に送信される駆動信号は、前記図 19 (D) の駆動信号と同一の信号である。これにより、図 19 (B) に示すように、怪獣の顔を模した可動部材 21 は、下あご部分 21b を小刻みに上下方向に動かす動作（怪獣が口を開け閉めして、あたかも吼えるような動作）とゆっくりと上下方向に動かす動作を継続的に行い、人形形状の可動部材 37, 38 は、左右方向に動く動作を行う。より具体的には、可動部材 21 が小刻みな動作を行った後に両サイドの可動部材 37, 38 と可動部材 21 とが交互にゆっくりとした動作を行うことで、可動部材 21 と可動部材 37, 38 とが呼応した動作を行う。そして、各ソレノイド 21a, 37a, 38a に対する駆動信号の送信が停止すると、図 7 (C) に示すように、可動部材 21, 37, 38 は、再度、停止状態（可動部材 21 は下あご部分 21b を閉じた状態）となる。

【0095】

なお、上記した予告の態様は、可動部材 21, 37, 38 を動作させることにより行うものを示したが、これに限らず、ランプの点滅やスピーカ 41 から発せられる効果音によって行うもの等であってもよい。

【0096】

また、予告が行われるのは、リーチ表示態様を導出表示する場合に限らず、大当たりが導出表示される場合や確率変動時の場合であってもよい。

【0097】

次に、可変表示装置 9 においてリーチ表示態様となって再可変表示する際に、再可変表示の変動パターンによって成り上がり率が異なることについて、図 21 を参照して説明する。図 21 は、再可変表示の各変動パターン毎の成り上がり率を示す一覧表である。

【0098】

まず、図 21 の表に示すように、再可変表示の変動パターンとしては、パターン 1 ~ 4 が設定されている。このパターン 1 ~ 4 の変動パターンのうち、パターン 1 ~ 3 で再可変

表示が行われるのは、仮表示結果が非特別識別情報であって再可変表示後に特別識別情報となる場合（表において「非確変」「確変」で示される）と、仮表示結果が非特別識別情報であって再可変表示後も非特別識別情報となる場合（表において「非確変」「非確変」で示される）とであるが、パターン４で再可変表示が行われるのは、仮表示結果が非特別識別情報であって再可変表示後に特別識別情報となる場合だけである。即ち、パターン４で再可変表示が行われたときには、必ず成り上がるため、パターン４の成り上がり率は、表に示すように、 100.0000% である。このように、再可変表示の変動パターンのうち少なくとも１つは、仮表示結果が非特別識別情報であった場合に再可変表示を行なって表示結果を必ず特別識別情報とするものが設定されている。

【0099】

また、仮表示結果が非特別識別情報であって再可変表示後に特別識別情報となる場合に、パターン１の再可変表示態様が再可変表示態様選択手段によって選ばれるのは、割り当て総数が３１の「非確変」「確変」テーブルのうち８であるため、仮表示結果が非特別識別情報であって再可変表示後に特別識別情報となる場合に、パターン１の再可変表示態様で行われる確率は、 $8/31$ である。同様に、仮表示結果が非特別識別情報であって再可変表示後も非特別識別情報となる場合に、パターン１の再可変表示態様が再可変表示態様選択手段によって選ばれるのは、割り当て総数が３１の「非確変」「非確変」テーブルのうち１１であるため、仮表示結果が非特別識別情報であって再可変表示後も非特別識別情報となる場合に、パターン１の再可変表示態様で行われる確率は、 $8/31$ である。従って、この数値と前述した成り上がり率を計算するための式、

$$E = F / G \times 100 (\%)$$

を用いて成り上がり率を計算すると、

$$\begin{aligned} E &= (8 / 31) / \{ (8 / 31) + (11 / 31) \} \times 100 \\ &= 42.1053 (\%) \end{aligned}$$

となる。同様に、パターン２～３を計算すると、それぞれ表の成り上がり率の欄に記載した数値（いずれも 44.4444% ）となる。このように、再可変表示のパターンによって成り上がり率が異なっている。また、表に示すように、再可変表示態様選択手段が選択する再可変表示態様の割合は、再可変表示後に特別識別情報が導出表示される場合、即ち、「非確変」「確変」の場合と非特別識別情報が導出表示される場合、即ち、「非確変」「非確変」の場合とで異なっている。

【0100】

ここで、上記した、再可変表示の変動パターン１～４の一例について、図２２を参照して説明する。図２２は、リーチ後の再可変表示の変動パターンを示す図である。

【0101】

まず、パターン１においては、まず、リーチ後（Ａ）に非特別識別情報によって仮表示結果が表示（Ｂ）される。仮表示結果が表示された後、（Ｃ）に示すように仮表示結果が左側によると共に、右側に特別識別情報が表示され、更に、左右の識別情報の上方にそれぞれ扉が現れる。この状態から（Ｇ）に示すように、右扉が落ちて特別識別情報が隠された場合には、パターン１で成り上がらなかったことになり、（Ｈ）に示すように、左扉が落ちて非特別識別情報が隠された場合には、パターン１で成り上がったことになる。

【0102】

また、パターン２においては、（Ｃ）の状態までは、パターン１と同様である。この状態から（Ｅ）に示すように左扉だけが落ちた状態と（Ｃ）の状態を繰り返し、即ち、左扉が上下動した後、最終的に（Ｇ）に示すように、右扉が落ちて特別識別情報が隠された場合には、パターン２で成り上がらなかったことになり、（Ｈ）に示すように、左扉が落ちて非特別識別情報が隠された場合には、パターン２で成り上がったことになる。

【0103】

また、パターン３においては、（Ｃ）の状態までは、パターン１，２と同様である。この状態から（Ｆ）に示すように右扉だけが落ちた状態と（Ｃ）の状態を繰り返し、即ち、右扉が上下動した後、最終的に（Ｇ）に示すように、右扉が落ちて特別識別情報が隠され

た場合には、パターン３で成り上がらなかったことになり、（Ｈ）に示すように、左扉が落ちて非特別識別情報が隠された場合には、パターン３で成り上がったことになる。

【０１０４】

更に、パターン４においては、（Ｃ）の状態までは、パターン１～３と同様である。この状態から（Ｄ）に示すように左扉と右扉が落ちた状態と（Ｃ）の状態を繰り返した場合、即ち、左扉と右扉が上下動した場合には、必ず成り上がりとなるため、最終的に（Ｈ）に示すように、左扉が落ちて成り上がりとなる。

【０１０５】

以上、実施形態にかかる弾球遊技機１について詳細に説明してきたが、本実施形態においては、複数種類の識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示する可変表示装置９を備え、前記表示結果が予め定めた特定識別情報となったときに特定遊技状態に制御可能であり、前記特定識別情報は、特別識別情報と前記特別識別情報以外の非特別識別情報とを含み、前記表示結果が前記特別識別情報であったときに該特定遊技状態終了後に遊技者に有利な特別遊技状態に制御可能な弾球遊技機１において、該弾球遊技機１は、可変表示装置９で可変表示を開始した後、表示結果を導出表示する前に一旦仮表示結果を導出表示し、再度可変表示させて表示結果を導出表示する再可変表示手段としての表示制御基板５６を備え、前記可変表示の表示態様には、表示結果が前記特定識別情報となる可能性を示す期待度が互いに異なる複数種類のリーチ表示態様を含み、前記仮表示結果として前記特定識別情報のうち前記非特別識別情報が導出表示されたときの再可変表示後の表示結果として前記特別識別情報が導出表示される割合である成り上がり率が、前記期待度の異なる複数種類のリーチ表示態様のうちいずれのリーチ表示態様が表示されたかによって異なることにより、成り上がり率と期待度とに関連性を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、成り上がり率と期待度の異なる複数のリーチ表示態様とを様々に組み合わせることで設計上の幅を広げることができるため、遊技の興趣を向上させた弾球遊技機１を提供することができる。

【０１０６】

また、本実施形態においては、前記可変表示装置９の表示結果として前記特別識別情報が導出表示される割合と前記非特別識別情報が導出表示される割合とが、前記期待度の異なる複数種類のリーチ表示態様のうちいずれのリーチ表示態様が表示されたかによって異なることにより、いずれのリーチ表示態様の場合に特別識別情報が導出表示される可能性が高いのか認識できるため、リーチ表示態様に対して遊技者に期待感を持たせることができる。

【０１０７】

また、本実施形態においては、前記特別遊技状態とは、前記可変表示装置９の表示結果として前記特定識別情報が導出される確率が高くなる高確率状態であることにより、導出表示された特定識別情報が特別識別情報か否かによって次に特定識別情報が導出表示される確率が異なるため、特定識別情報として非特別識別情報が導出表示されるか、特別識別情報が導出表示されるかに遊技者を惹き付けることができる。

【０１０８】

また、本実施形態においては、前記弾球遊技機１は、遊技者が動作を視認可能な位置に設けられ且つ遊技の演出に用いられる可動部材２１，３７，３８を備え、前記複数種類のリーチ表示態様のうち該可動部材２１，３７，３８による演出を伴うリーチ表示態様は、前記可動部材２１，３７，３８による演出を伴わないリーチ表示態様に比べて前記期待度が高いことにより、斬新な遊技演出を行うことができると共に、可動部材２１，３７，３８が動作すると特定識別情報が表示され易い印象を遊技者に与えることができ、可動部材２１，３７，３８の動作に対して遊技者に期待感を持たせることができる。

【０１０９】

また、本実施形態においては、前記複数種類のリーチ表示態様のうち、前記期待度の低いリーチ表示態様は、前記期待度の高いリーチ表示態様よりも前記成り上がり率が高いことにより、表示結果として特定識別情報が導出表示され難くても、特定識別情報が導出表

示される場合には、特別識別情報が導出表示され易くなるため、期待度の低いリーチ表示態様に対しても遊技者に期待感を持たせることができる。

【0110】

また、本実施形態においては、前記非特別識別情報は、複数種類設けられ、前記仮表示結果として導出表示される前記非特別識別情報の種類によって前記成り上がり率が異なることにより、成り上がり率が表示されるリーチ表示態様の種類及び、仮表示結果として導出表示される非特別識別情報の種類という複数の要素によって左右されることとなるため、興趣を向上させることができる。また、仮表示結果が導出表示された時点で特別識別情報が導出表示され易いか否かを迅速に判断することができる。

【0111】

更に、本実施形態においては、前記特別遊技状態であるか否かにより、前記成り上がり率が異なることにより、成り上がり率が表示されるリーチ表示態様の種類及び、遊技状態が特別遊技状態であるか否かという複数の要素によって左右されることとなるため、興趣を向上させることができる。また、遊技状態が特別遊技状態であるか否かによって成り上がり率が異なるので、遊技状態によって表示結果として特別識別情報が導出表示される可能性を異ならせて遊技にメリハリを持たせることができ、興趣を向上させることができる。

【0112】

【発明の効果】

以上、説明したところから明らかなように、請求項1の発明においては、成り上がり率と期待度とに関連性を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、成り上がり率と期待度の異なる複数のリーチ表示態様とを様々に組み合わせることで設計上の幅を広げることができるため、遊技の興趣を向上させた遊技機を提供することができる。

【0113】

また、請求項2の発明においては、いずれのリーチ表示態様の場合に特別識別情報が導出表示される可能性が高いのか認識できるため、リーチ表示態様に対して遊技者に期待感を持たせることができる。

【0114】

また、請求項3の発明においては、導出表示された特定識別情報が特別識別情報か否かによって次に特定識別情報が導出表示される確率が異なるため、特定識別情報として非特別識別情報が導出表示されるか、特別識別情報が導出表示されるかに遊技者を惹き付けることができる。

【0115】

また、請求項4の発明においては、斬新な遊技演出を行うことができると共に、可動部材が動作すると特定識別情報が表示され易い印象を遊技者に与えることができ、可動部材の動作に対して遊技者に期待感を持たせることができる。

【0116】

また、請求項5の発明においては、表示結果として特定識別情報が導出表示され難くても、特定識別情報が導出表示される場合には、特別識別情報が導出表示され易くなるため、期待度の低いリーチ表示態様に対しても遊技者に期待感を持たせることができる。

【0117】

また、請求項6の発明においては、成り上がり率が表示されるリーチ表示態様の種類及び、仮表示結果として導出表示される非特別識別情報の種類という複数の要素によって左右されることとなるため、興趣を向上させることができる。また、仮表示結果が導出表示された時点で特別識別情報が導出表示され易いか否かを迅速に判断することができる。

【0118】

【図面の簡単な説明】

【図1】

本発明の一実施形態における弾球遊技機を示す正面図である。

【図 2】

遊技盤を示す正面図である。

【図 3】

弾球遊技機の裏面に設けられる各基板を示す説明図である。

【図 4】

機構板を示す背面図である。

【図 5】

遊技制御基板（主基板）の回路構成を示すブロック図である。

【図 6】

同図（A）はサイド飾りに設けられた可動部材の動作を示す説明図であり、同図（B）は表示部装飾部材に設けられた可動部材の動作を示す説明図である。

【図 7】

可変表示装置で行われる全変動パターンを示す一覧表である。

【図 8】

可変表示装置で行われる全変動パターンを示す一覧表である。

【図 9】

可変表示装置で行われる全変動パターンのグループ分けを示す一覧表である。

【図 10】

可変表示装置で行われる全変動パターンのグループ分けを示す一覧表である。

【図 11】

可変表示装置において再可変表示が行われて大当たりとなった場合の図柄の表示パターンの割合を示す概念図である。

【図 12】

再可変表示（再抽選）前の仮表示結果（仮当たり図柄）から表示結果（確定時の図柄）への変化率等を示す一覧表である。

【図 13】

低確率時（通常モード）におけるグループ別の信頼度，成り上がり率等を示す一覧表である。

【図 14】

低確率時（通常モード）におけるリーチ予告の有無を問わないグループ別の信頼度，成り上がり率等を示す一覧表である。

【図 15】

高確率時におけるリーチ別の成り上がり率を示す一覧表である。

【図 16】

低確率時におけるリーチ別の成り上がり率を示す一覧表である。

【図 17】

低確率時におけるリーチ予告の種類及び有無の違いによる成り上がり率を示す一覧表である。

【図 18】

（役物当確）の予告態様を示す説明図である。

【図 19】

（役物 1）の予告態様を示す説明図である。

【図 20】

（役物 2）の予告態様を示す説明図である。

【図 21】

再可変表示の各変動パターン毎の成り上がり率を示す一覧表である。

【図 22】

リーチ後の再可変表示の変動パターンを示す図である。

【符号の説明】

- 1 弾球遊技機（遊技機）
- 9 可変表示装置
- 2 1 可動部材（予告報知手段）
- 2 1 a ソレノイド
- 2 1 b 下あご部分
- 3 7 可動部材（予告報知手段）
- 3 7 a ソレノイド
- 3 8 可動部材（予告報知手段）
- 3 8 b ソレノイド
- 3 9 サイド飾り
- 4 0 サイド飾り
- 5 6 表示制御基板（演出制御手段，再可変表示制御手段，再可変表示態様選択手段）
- 5 7 主基板（遊技制御手段）
- 8 0 表示領域