

(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2007-283146

(P2007-283146A)

(43) 公開日 平成19年11月1日(2007.11.1)

(51) Int. Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 20 頁)

(21) 出願番号 特願2007-206993 (P2007-206993)
 (22) 出願日 平成19年8月8日(2007.8.8)
 (62) 分割の表示 特願平11-118320の分割
 原出願日 平成11年4月26日(1999.4.26)

(71) 出願人 000144153
 株式会社三共
 群馬県桐生市境野町6丁目460番地
 (74) 代理人 100064746
 弁理士 深見 久郎
 (74) 代理人 100085132
 弁理士 森田 俊雄
 (74) 代理人 100095418
 弁理士 塚本 豊
 (74) 代理人 100114801
 弁理士 中田 雅彦
 (72) 発明者 鶴川 詔八
 群馬県桐生市相生町1丁目164番地の5
 Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 BC21

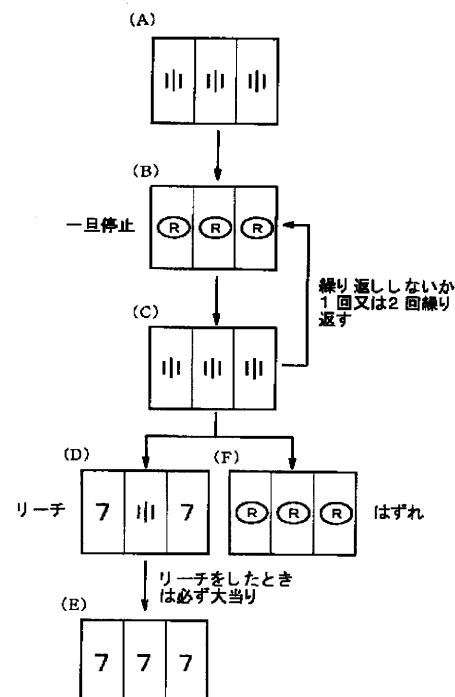
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】再変動の繰り返しが最多回数となったときに大当たり信頼度をそれまでに比べて高く設定することで、再変動が繰り返されることに対して遊技者の期待感を高めることができる弾球遊技機を提供する。

【解決手段】リプレイ図柄「R・R・R」が表示されることで図柄の再変動(リプレイ変動)を行うと共に、図柄を再変動する回数をリプレイ変動1~3回の3種類のなかから選択し、再変動回数のうち最も多いリプレイ変動3回を選択したときは、その他の再変動回数を選択したときに比べて大当たり信頼度を高く設定した。これにより、図柄の再変動が所定の最多回数まで繰り返された場合、大当たり信頼度をそれまでの再変動時に比べて高く設定するので、再変動が繰り返されることに対して遊技者の期待感を高めることができ、ひいては遊技の興趣向上を招来することができる。

【選択図】図14



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

識別情報を可変表示する可変表示装置を備え、前記識別情報の表示結果が予め定めた特定表示結果となったときに特定遊技状態を発生し得る弾球遊技機において、

前記識別情報のうち予め定めた再変動識別情報が仮停止状態で表示されることで識別情報の再変動を行う再変動制御手段と、

前記識別情報を再変動する再変動回数が複数設定され、いずれかの再変動回数を選択する再変動回数選択手段と、

を備え、前記再変動回数選択手段が前記再変動回数のうち最も多い再変動回数を選択したときは、その他の再変動回数を選択したときに比べて前記特定表示結果となる確率を高く設定したことを特徴とする弾球遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、識別情報を可変表示する可変表示装置を備え、前記識別情報の表示結果が予め定めた特定表示結果となったときに特定遊技状態を発生し得る弾球遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、一般に、弾球遊技機に設けられる可変表示装置は、複数の可変表示部で図柄を可変表示し、各可変表示部の表示結果が予め定めた大当り図柄（特定表示結果）となったときに特定遊技状態を発生するようになっていた。また、このような図柄表示を行う可変表示装置には、予め定めた再変動図柄（再変動識別情報）が一旦停止表示されると、これを所定条件の成立として図柄を再変動するものが提案されていた。

20

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

また、再変動図柄が繰り返し表示されて再変動が繰り返されるようなものであっても、ただ単に複数回再変動を行うものであり、面白みに欠けていた。

【0004】

30

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、再変動の繰り返しが最多回数となったときに大当り信頼度をそれまでに比べて高く設定することで、再変動が繰り返されることに対して遊技者の期待感を高めることができる弾球遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段の具体例およびその効果】

【0005】

(1) 識別情報を可変表示する可変表示装置を備え、前記識別情報の表示結果が予め定めた特定表示結果となったときに特定遊技状態を発生し得る弾球遊技機において、前記識別情報のうち予め定めた再変動識別情報が仮停止状態で表示されることで識別情報の再変動を行う再変動制御手段と、前記識別情報を再変動する再変動回数が複数設定され、いずれかの再変動回数を選択する再変動回数選択手段と、を備え、前記再変動回数選択手段が前記再変動回数のうち最も多い再変動回数を選択したときは、その他の再変動回数を選択したときに比べて前記特定表示結果となる確率を高く設定した。

40

【0006】

このような構成によれば、再変動識別情報の停止表示に伴って行われる識別情報の再変動が所定の最多回数まで繰り返された場合、特定表示結果となる確率（大当り信頼度）をそれまでの再変動時に比べて高く設定するので、再変動が繰り返されることに対して遊技者の期待感を高めることができ、ひいては遊技の興趣向上を招来することができる。

【0007】

(2) 前記再変動回数が増える毎に前記特定表示結果となる確率を高く設定した。

50

このような構成によれば、再変動が繰り返される毎に特定表示結果となる確率（大当り信頼度）が高まるので、再変動の繰り返し毎に遊技者の期待感を高めることができ、より一層遊技の興趣向上を招来することができる。

【0008】

（3） 前記特定表示結果となる確率を示唆する表示内容を前記識別情報の再変動に伴って表示する確率示唆表示手段を備えた。

【0009】

このような構成によれば、再変動の繰り返し回数に応じて変化する特定表示結果となる確率（大当り信頼度）を遊技者に報知するので、遊技者はその大当り信頼度の変化が認識し易くなる。

10

【発明を実施するための最良の形態】

【0010】

以下、図面を参照して本発明の実施形態について説明する。先ず、図1を参照して実施形態に係る弾球遊技機（図示ではパチンコ遊技機）の遊技盤1の構成について説明する。図1は、遊技盤1を示す正面図である。図1において、遊技盤1の表面には、発射された打玉を誘導するための誘導レール2がほぼ円状に植立され、該誘導レール2で区画された領域が遊技領域3を構成している。遊技領域3のほぼ中央には、後述する各特別図柄表示部43～45での識別情報（以下、特別図柄という）の可変表示（以下、変動ともいう）を可能にする特別可変表示装置40が配置されている。なお、特別可変表示装置40の詳細な構成については後に詳述するものである。

20

【0011】

特別可変表示装置40の下方には、特別図柄の変動を許容する始動機能を有する普通可変入賞球装置4が配置されている。普通可変入賞球装置4は、ソレノイド5によって垂直（通常入賞口）位置と傾動（拡大入賞口）位置との間で可動制御される一対の可動翼片6a・6bを備え、いわゆるチューリップ型役物として構成され、その普通可変入賞球装置4には入賞した打玉を検出する始動玉検出器7が設けられている。なお、可動翼片6a・6bが垂直（通常入賞口）位置のときも普通可変入賞球装置4に入賞可能になっている。また、普通可変入賞球装置4への入賞に基づく特別図柄の変動は、変動中を除いて所定回数（本実施形態では、4回）記憶され、その旨が後述の特別図柄記憶表示LED53によって表示されるようになっている。

30

【0012】

また、特別可変表示装置40の左側方には、普通可変表示装置8が配置されている。普通可変表示装置8は、その上端に玉通過口9を備えると共に該玉通過口9の内部に備えた通過玉検出器10が通過玉を検出することで、玉通過口9の下方に備えた普通図柄表示器11での識別情報（以下、普通図柄という）の変動を許容するようになっている。なお、普通図柄表示器11は、普通図柄が当り図柄となったときに、普通可変入賞球装置4の可動翼片6a・6bを所定時間が経過するまで開放制御するものであるが、後述する確率変動（大当り判定確率を通常時と異なる確率に変更した遊技状態）が生じたときには、開放時間が長くなるように設定されている。また、普通図柄の変動は、変動中を除いて所定回数（本実施形態では、4回）記憶され、その旨が普通可変表示装置8に設けられた普通図柄記憶表示LED12によって表示されるようになっている。なお、特別可変表示装置40の右側方には、普通可変表示装置8と同一の外形形状を有する玉通過口部材13が配置されており、該玉通過口部材13には、普通図柄記憶表示LED12の配設位置に対応する部位に飾りLED14が設けられている。

40

【0013】

また、遊技領域3の下方部位には、誘導レール2に沿ったほぼ円弧状の取付基板16を介して遊技盤1に取り付けられた特別可変入賞球装置15が配置されている。特別可変入賞球装置15の中央部には、特別可変入賞口17が開設されており、該特別可変入賞口17は、ソレノイド18による開閉板19の可動によって開閉制御されるようになっている。特別可変入賞口17の内部は、左右2つに区画され、そのうちの左側が特定領域とされ

50

、右側が通常領域とされる。特定領域には、入賞玉の検出により開閉板 19 を再度開成させることができる特定玉検出器 20 が設けられている。また、通常領域には入賞玉を検出するために入賞玉検出器 21 も設けられている。なお、特別可変入賞口 17 内の後面壁には、飾り LED 22 が設けられている。また、特別可変入賞口 17 の下方には、特定遊技状態の発生に伴う開閉板 19 の開閉サイクル数を表示する 7 セグメントタイプの回数表示器 23 と、入賞玉検出器 21 及び特定玉検出器 20 によって検出された入賞玉数を表示する 7 セグメントタイプの個数表示器 24 と、が設けられている。また、取付基板 16 における特別可変入賞口 17 の左右の各側方には、それぞれ入賞口 25 と飾り LED 22 とが設けられており、取付基板 16 の左右の両端部には、それぞれ入賞口 26 と飾り LED 27 とアタッカーランプ 28 とが設けられている。なお、各入賞口 25・26 の間には、円弧状の被覆部材 29 により前方が被覆された玉通路 30 が形成されている。

【0014】

しかして、上記のように構成される特別可変入賞球装置 15 は、以下のように作動する。即ち、打玉が普通可変入賞球装置 4 に入賞して始動玉検出器 7 を ON させると、特別可変表示装置 40 が変動を開始し、一定時間が経過すると、例えば左・右・中の順で特別図柄が確定され、その確定された図柄の組み合わせが大当り図柄（特定表示結果）となったときに特定遊技状態となる。そして、この特定遊技状態においては、特別可変入賞球装置 15 の開閉板 19 が所定期間（例えば、29 秒）あるいは所定個数（例えば、10 個）の入賞玉が発生するまで開放する（開放サイクル）ように設定され、その開放している間遊技盤 1 の表面を落下する打玉を受け止めるようになっている。そして、受け止められた打玉が特定領域に入賞して特定玉検出器 20 を ON すると、開放サイクルの終了後再度上記した開放サイクルを繰り返し、特定領域に入賞玉が入賞する毎に継続権が成立して開放サイクルを最高 16 回繰り返すことができるようになっている。また、遊技領域 3 を含む遊技盤 1 の表面には、上記した構成以外にも、風車ランプ 31 を内蔵した風車 32、アウト口 33、バック玉防止部材 34、等が設けられている。さらに、パチンコ遊技機には、特定遊技状態時あるいは特別図柄の変動時等にその旨を報知する図示しない遊技効果 LED、遊技効果ランプ、及びスピーカ 35（符号のみ図 4 参照）が設けられている。

【0015】

なお、本発明の特定遊技状態は、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。

【0016】

〔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

次に、本実施形態の要部を構成する特別可変表示装置 40 の構成について説明する。特別可変表示装置 40 は、前記遊技盤 1 の表面に取り付けられる取付基板 41 を有し、該取付基板 41 には、長形状の窓開口が左・中・右の 3 箇所に開設されたドラムカバー部材 42a が設けられ、さらに各窓開口を後方より一体で覆う透過性のドラムレンズ 42b が設けられている。また、ドラムレンズ 42b の後方には、外周に特別図柄が描かれた各回転ドラム 43a・44a・45a が配置されて、左・中・右の各特別図柄表示部 43～45 を構成している。なお、各特別図柄表示部 43～45 は、それぞれ上・中・下の 3 図柄を停止表示するものである。また、回転ドラム 43a・44a・45a は、それぞれドラムモータ 43b・44b・45b（図 5 参照）によって回転制御せしめられると共に、停

10

20

30

40

50

止図柄を検出するためにドラムセンサ 43c・44c・45c (図5参照) が設けられている。さらに、各回転ドラム 43a・44a・45a 内には、それぞれ特別図柄を照明装飾するための左ドラムランプ 43d、中ドラムランプ 44d、及び右ドラムランプ 45d (図5参照) が取り付けられており、これらドラムランプ 43d・44d・45d は、各々、後述のドラムランプ回路 69 に接続されることで、その点滅点灯動作が制御されるようになっている。

【0017】

また、特別図柄表示部 43～45 の上方には、入賞口 46 と、飾り図柄の可変表示を行う 7 セグメントタイプの飾り図柄表示器 47 と、センターランプ 48 と、各飾り LED 49～52 と、が設けられている。一方、特別図柄表示部 43～45 の下方には、特別可変表示装置 40 の変動未消化分を記憶する特別図柄記憶表示 LED 53 と、センターランプ 54 と、が設けられている。なお、特別可変表示装置 40 の変動未消化分を記憶する最大数は、4 個であり、このため、特別図柄記憶表示 LED 53 も 4 個設けられている。

10

【0018】

次に、上記特別図柄表示部 43～45 の各回転ドラム 43a・44a・45a によって表示される特別図柄について説明する。回転ドラム 43a・44a・45a の各図柄列 (左図柄・中図柄・右図柄) は、図2に示すように、それぞれ「1～10」の10種類の当り図柄と、「コイン」の8個のハズレ図柄と、2個の「R」図柄、から構成されており、図2に示すような決められた順序の配列パターンに沿って変動するようになっている。これら左・中・右の図柄には、ランダム 2 が対応して設けられている。大当り図柄の組合せは、図3(B)に示すように、上横ライン 1 (図面丸付き数字 1 に対応)、中横ライン 2 (図面丸付き数字 2 に対応)、下横ライン 3 (図面丸付き数字 3 に対応)、右下斜めライン 4 (図面丸付き数字 4 に対応)、左下斜めライン 5 (図面丸付き数字 5 に対応) の 5 つの当りラインのいずれかに同一の当り図柄が揃った組合せとなっている。大当り図柄の種類及び配列は、図3(A)に示すように、ランダム 3 (0～49) の抽出値に基づいて決定される。また、大当り図柄のうち「1・2・3・4・5」のいずれかの確変図柄で揃った図柄は、確変大当り図柄を構成して確率変動 (これを確変ともいう) を発生するようになっている。また、「R」図柄は、基本的にはハズレ図柄であるが、当りライン上に揃った「R・R・R」のハズレ図柄は、リプレイ図柄を構成し、その表示に伴って後述する図柄のリプレイ変動を行うようになっている。

20

30

【0019】

なお、確変大当り図柄で大当りした場合は、特別図柄及び普通図柄の当り確率が確率変動するようになっている。具体的には、特別可変表示装置 40 の各特別図柄表示部 43～45 に「1」「2」「3」「4」「5」のいずれかの確変図柄が揃った確変大当り図柄が導出されると、これに基づいて確変制御が実行される。確率変動の具体的な制御は、確変図柄による特定遊技状態 (条件装置の作動) の終了を契機に当り確率を高確率に変動させ、その後、次の特定遊技状態が発生すると、これを契機に当り確率を通常確率に戻す。そして、このような特定遊技状態の終了及び発生を契機とした (特に終了時点及び発生時点に限定せず、特定遊技状態の発生又は終了に関連して) 当り確率の変動を再度繰り返すことで合計 2 回の確変制御を行う。また、このような確変制御では、確変中に再度確変図柄で大当りしたときはその大当り以後新たに 2 回の確変制御が行われるものである。

40

【0020】

以上、特別可変表示装置 40 を含むパチンコ遊技機の遊技盤 1 の構成について説明してきたが、それらの遊技装置は、図4及び図5に示す遊技制御回路によって制御される。図4及び図5は、遊技制御回路をブロック構成で示す回路図であり、MPU、ROM、RAM、入出力回路を含むメイン及びサブの各基本回路 60a・60b によって制御されている。しかして、基本回路 60a は、図4に示すように、スイッチ入力回路 61 を介して始動玉検出器 7、通過玉検出器 10、特定玉検出器 20、及び入賞玉検出器 21 からの検出信号が入力され、アドレスデコード回路 62 から基本回路 60a にチップセレクト信号が与えられる。また、電源投入時に初期リセット回路 63 から基本回路 60a にリセット信

50

号が与えられ、クロック用リセットパルス回路 6 4 から各基本回路 6 0 a ・ 6 0 b にクロック用リセット信号が与えられる。

【 0 0 2 1 】

一方、基本回路 6 0 a からは、以下の装置及び回路に制御信号が与えられる。即ち、7セグLED・LEDランプ回路 6 5 を介して回数表示器 2 3、個数表示器 2 4、特別図柄記憶表示LED 5 3、飾り図柄表示器 4 7、普通図柄表示器 1 1、普通図柄記憶表示LED 1 2、及び各飾りLED 1 4 ・ 2 2 ・ 2 7 ・ 4 9 ~ 5 2 に制御信号が与えられ、ランプ・ソレノイド・情報出力回路 6 6 を介してソレノイド 5 ・ 1 8、風車ランプ 3 1、センターランプ 4 8 ・ 5 4、及びアタッカーランプ 2 8 に制御信号が与えられ、音回路 6 7 を介してスピーカ 3 5 に音信号が与えられる。また、基本回路 6 0 a からは、図 5 に示すように、サブ基本回路 6 0 b 及びモータドライブ回路 6 8 を介してドラムモータ 4 3 b ・ 4 4 b ・ 4 5 b に駆動信号が与えられ、サブ基本回路 6 0 b 及びドラムランプ回路 6 9 を介して各ドラムランプ 4 3 d ・ 4 4 d ・ 4 5 d に制御信号が与えられる。また、各ドラムセンサ 4 3 c ・ 4 4 c ・ 4 5 c による停止図柄の検出信号は、センサ入力回路 7 0 を介して各基本回路 6 0 a ・ 6 0 b に入力されるものである。また、基本回路 6 0 a には、カードリーダー入出力回路 7 1 が接続され、該カードリーダー入出力回路 7 1 を介して賞球個数信号、賞球個数信号コモン、当り信号、及び当り信号コモンが外部との間で入出力される。なお、上記ランプ・ソレノイド・情報出力回路 6 6 からは、大当り情報や有効始動情報等の情報やランプ制御データが外部に出力される。また、上記した装置や回路には、交流電源 7 2 a 及びヒューズ 7 2 b が接続されてなる電源回路 7 2 から各種の電圧を有する電力が供給されている。

【 0 0 2 2 】

次に、前記特別可変表示装置 4 0 による特別図柄の変動動作について説明する。先ず、特別可変表示装置 4 0 の変動動作に用いられるランダム数について説明する。特別可変表示装置 4 0 では、図 6 に示すような 7 種類のランダム数が使用されており、これらのランダム数は、大当り判定用のランダム 1 (0 ~ 2 4 9) と、大当り以外での全図柄表示用のランダム 2 (左・中・右の各図柄列毎に 0 ~ 1 9) と、大当り図柄配列用のランダム 3 (0 ~ 4 9) と、リーチ動作用のランダム 6 (0 ~ 1 9) と、再変動用のランダム 7 (0、1) と、仮停止表示用のランダム 8 (0 ~ 4 9) と、リプレイ変動用のランダム 9 (0 ~ 1 9) と、から構成されている。ランダム 1 ・ 3 ・ 7 ~ 9 は、それぞれ 0 . 0 0 2 秒毎に 1 ずつ加算されて変動するランダム数であり、また、ランダム 2 ・ 6 は、それぞれ 0 . 0 0 2 秒毎に 1 ずつ加算され且つ割り込み処理の余り時間に 1 ずつ加算されて変動するランダム数である。

【 0 0 2 3 】

そして、図 7 (A) に示すように、ランダム 1 から抽出された値が「 3 」のときは、大当りと判定してランダム 3 により大当り図柄及び配列を決定し特別可変表示装置 4 0 の各特別図柄表示部 4 3 ~ 4 5 に表示する。一方、ランダム 1 から抽出された値が「 3 」以外のときは、外れと判定してランダム 2 での抽出値に基づく図柄を外れ図柄として特別可変表示装置 4 0 の各特別図柄表示部 4 3 ~ 4 5 に表示する。また、ランダム 2 で抽出された値が、偶然にも大当り図柄と一致した場合には、中図柄列用のランダム 2 データに 1 を加算して外れ図柄にして表示するものである。なお、確率変動時 (高確率時) には、ランダム 1 内の「 3 ・ 7 ・ 7 9 ・ 1 0 3 ・ 1 0 7 」の値が大当り決定用のランダム数となっている。

【 0 0 2 4 】

また、特別図柄の具体的な変動は、図 8 乃至図 1 1 のタイムチャートに示すようになっている。なお、左・中・右の各図柄の変動は、図 7 (B) に示す変動パターンに基づいて行われる。変動パターン A は、加速 → 一定速 → 減速となる変動であり、変動パターン B は、1 ステップ当り 2 0 m S の一定の変動 (高速変動) であり、変動パターン C は、1 ステップ当り 2 8 m S の一定の変動 (低速変動) である。先ず、図 8 において、普通可変入賞球装置 4 に打玉が入賞して始動玉検出器 7 (同図中には、始動口入賞と記載) が ON され

始動信号を導出すると、その始動信号の立ち上がり時にランダム 1・3 からランダム数を抽出してこれを格納する。このようなランダム 1・3 の抽出時期は、始動記憶となる場合でも同一である。その後、始動信号の導出から微少時間 (0.132 秒) が経過したときに、格納したランダム 1 の値を読み出して当り外れを判定し、これと同時にランダム 2 を抽出する。なお、このとき、ランダム 1 の値から大当りを判定した場合には、格納したランダム 3 の読み出しを行う。その後、始動信号の導出から 0.134 ~ 0.150 秒後には、ランダム 1・2 の抽出に伴いリーチとなる場合、ランダム 6 を抽出する。

【0025】

その後、始動信号の導出から 0.190 秒が経過すると、変動パターン A で左・中・右の図柄の変動を同時に開始させる。そして、左図柄に対しては、変動開始から 6.300 秒が経過すると、停止図柄の 1 図柄手前をセットして 0.160 秒間変動パターン B で変動させる。右図柄に対しては、変動開始から 6.460 秒が経過すると、停止図柄の 5 図柄手前をセットして 0.800 秒間変動パターン B で変動させる。なお、このような左右の図柄変動は、リーチ以外及びリーチ 1・2 の変動パターンであり、リーチ 3・4 については後で詳述する。また、左右の図柄変動において、確率変動時 (高確率時) には、変動パターン A の変動時間がそれぞれ 2.160 秒、2.320 秒に短縮される。

【0026】

最終停止図柄となる中図柄に対しては、図 9 に示すように、リーチ以外の場合では、変動開始から 7.260 秒が経過すると、停止図柄の 5 図柄手前をセットして 0.800 秒間変動パターン B で変動させる。また、リーチ 1 での中図柄に対しては、変動パターン A での変動後、リーチとなっている図柄の 5 図柄手前をセットして 0.800 秒間変動パターン B で変動させ、その後、2.688 ~ 6.944 秒間 (12 ~ 31 図柄分) 変動パターン C で変動させる。また、リーチ 2 での中図柄に対しては、変動パターン A での変動後、リーチとなっている図柄の 5 図柄手前をセットして 0.800 秒間変動パターン B で変動させ、その後、5.376 ~ 9.632 秒間 (24 ~ 43 図柄分) 変動パターン C で変動させる。なお、リーチ 2 は、変動パターン C で 20 図柄分変動する間はリーチ 1 とまったく同様だが、20 図柄分の変動後から効果音及び装飾ランプ・LED の点灯パターンが変化する。また、リーチ以外及びリーチ 1・2 における中図柄の変動において、確率変動時 (高確率時) には、変動パターン A の変動時間が 3.120 秒に短縮される。

【0027】

また、リーチ 3 では、図 10 に示すように、始動信号の導出から 0.190 秒後に変動パターン A で左・中・右の図柄変動を同時に開始させ、左図柄に対しては、変動開始から 6.300 秒が経過すると、0.800 秒間 (5 図柄分) 変動パターン B で変動させ、その後変動パターン C で 5.376 ~ 8.960 秒間 (24 ~ 40 図柄分) 変動させる。また、リーチ 3 での右図柄に対しては、変動パターン A を 8.988 秒間行った後に、変動パターン B で 0.800 秒間 (5 図柄分) 変動させる。これにより、変動パターン B の終了時点で、右図柄は、左図柄と同じ図柄となり (図柄「1」もしくは図柄「2」をセットする)、それ以降は、左図柄と同期させて変動パターン C で 2.688 ~ 6.272 秒間 (12 ~ 28 図柄分) 変動させる。なお、変動パターン C で変動停止する停止位置は、4 図柄毎であり、12 図柄、16 図柄、20 図柄、24 図柄、28 図柄、変動したときしか停止しない。また、リーチ 3 での中図柄に対しては、変動パターン A を 11.676 ~ 15.260 秒間行った後に、停止図柄の 5 図柄手前をセットして変動パターン B で 0.800 秒間 (5 図柄分) 変動させる。即ち、リーチ 3 では、表示結果の導出間近で、左・右の図柄を遊技者が識別可能な低速変動 (変動パターン C) で同期変動する一方、中図柄を高速変動 (変動パターン B) で変動する。そして、低速変動中の左・右の図柄と高速変動中の中図柄を同時に停止して表示結果を導出する。これにより、リーチ 3 で表示結果がハズレとなる場合は、左・右が同一に揃ったリーチハズレ図柄を導出する。なお、リーチ 3 における左・中・右の図柄変動において、確率変動時 (高確率時) には、変動パターン A の変動時間がそれぞれ 2.160 秒、4.848 秒、7.536 ~ 11.120 秒に短縮される。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 8 】

また、リーチ 4 では、図 1 1 に示すように、始動信号の導出から 0 . 1 9 0 秒後に変動パターン A で左・中・右の図柄変動を同時に開始させ、左図柄に対しては、変動開始から 6 . 3 0 0 秒が経過すると、0 . 8 0 0 秒間（5 図柄分）変動パターン B で変動させ、その後変動パターン C で 8 . 0 6 4 ~ 1 1 . 6 4 8 秒間（3 6 ~ 5 2 図柄分）変動させる。また、リーチ 4 での右図柄に対しては、変動パターン A を 8 . 9 8 8 秒間行った後に、変動パターン B で 0 . 8 0 0 秒間（5 図柄分）変動させる。これにより、変動パターン B の終了時点で、右図柄は、左図柄と同じ図柄となり（図柄「1」もしくは図柄「2」をセットする）、それ以降は、左図柄と同期させて変動パターン C で 5 . 3 7 6 ~ 8 . 9 6 0 秒間（2 4 ~ 4 0 図柄分）変動させる。また、リーチ 4 での中図柄に対しては、変動パターン A を 1 1 . 6 7 6 秒間行った後に、変動パターン B で 0 . 8 0 0 秒間（5 図柄分）変動させる。これにより、変動パターン B の終了時点で、中図柄は、左・右の図柄と同じ図柄となり、それ以降は、左・右の図柄と同期させて変動パターン C で 2 . 6 8 8 ~ 6 . 2 7 2 秒間（1 2 ~ 2 8 図柄分）変動させる。なお、変動パターン C で変動停止する停止位置は 4 図柄毎であり、全図柄が同期変動となってから、1 2 図柄、1 6 図柄、2 0 図柄、2 4 図柄、2 8 図柄、変動したときしか停止しない。このように、リーチ 4 では、表示結果の導出間近で、左・中・右の全図柄を遊技者が識別可能な低速変動（変動パターン C）で同期変動する。そして、低速変動中の全図柄を同時に停止することで、必ず表示結果に大当たり図柄を導出する。なお、リーチ 4 における左・中・右の図柄変動において、確率変動時（高確率時）には、変動パターン A の変動時間がそれぞれ 2 . 1 6 0 秒、4 . 8 4 8 秒、7 . 5 3 6 秒に短縮される。

【 0 0 2 9 】

ところで、上記したリーチ変動において、前記図 1 0 及び図 1 1 のタイムチャートから分かるように、リーチ 4 は、途中までリーチ 3 と同一の変動パターン（左右の図柄が低速変動）を行うようになっている。即ち、リーチ 4 は、リーチ 3 と同じ変動パターンで始まるが、さらにリーチ 3 では行わない新たな変動パターンが付け足されている。この付け足される新たな変動パターンが発展部分である。つまり、リーチ 4 は、リーチ 3 の発展型のリーチ変動となっている。また、上記したリーチ 1・2 では、表示結果が大当たりとなり、非確変図柄で大当たりもしくは確変図柄で大当たり且つランダム 7 の抽出値が「0」となった場合、各リーチ 1・2 の終了時点で一旦仮当り図柄を導出し、その後、再変動を実行するようになっている。つまり、リーチ 1・2 の終了時点で前記仮停止表示用のランダム 8 の抽出値に応じた仮当り図柄（非確変図柄）を一旦停止し、再変動後に大当たり図柄配列用のランダム 3 の抽出値に応じた最終的な当り図柄を導出する。具体的には、図 1 2 に示すように、仮当り図柄の導出後、左・中・右の図柄がそれぞれ同期して再変動を行う。即ち、仮当り図柄の導出から 9 6 0 m s 間一旦停止し、その後、1 2 0 m s（0 . 5 図柄分、3 0 m s / S T E P）の変動パターンで逆回転し、再度 9 6 0 m s 間の一旦停止を行った後に 2 0 4 0 ~ 5 8 8 0 m s（8 + 0 . 5 ~ 2 4 + 0 . 5 図柄分（4 図柄毎に停止位置）、3 0 m s / S T E P）の変動パターンで変動して最終的な表示結果（当り図柄）を導出する。

【 0 0 3 0 】

次に、上記した各種リーチ 1 ~ 4 の選択について図 1 3（A）の一覧表図を参照して説明する。各種リーチ 1 ~ 4 は、図 1 3（A）に示すリーチ選択テーブルに基づいて選択される。具体的に、図 1 3（A）のリーチ選択テーブルは、「大当たり」「ハズレ（中図柄が左右の図柄に対して±1 図柄ズレ）」「ハズレ（中図柄が左右の図柄に対して±1 図柄ズレ以外）」毎のランダム 6 の振り分けによって設定されている。リーチ選択テーブルにおいて、表示結果が大当たりとなる場合、リーチ 1 はランダム 6 の抽出値が「0 ~ 4」（5 個の乱数）のいずれかのときに選択され、リーチ 2 はランダム 6 の抽出値が「5 ~ 9」（5 個の乱数）のいずれかのときに選択され、リーチ 3 はランダム 6 の抽出値が「1 0 ~ 1 4」（5 個の乱数）のいずれかのときに選択され、リーチ 4 はランダム 6 の抽出値が「1 5 ~ 1 9」（5 個の乱数）のいずれかのときに選択される。

【 0 0 3 1 】

また、表示結果が±1図柄ズレのハズレとなる場合では、リーチ1はランダム6の抽出値が「0～4」（5個の乱数）のいずれかのときに選択され、リーチ2はランダム6の抽出値が「5～9」（5個の乱数）のいずれかのときに選択され、リーチ3はランダム6の抽出値が「10～19」（10個の乱数）のいずれかのときに選択され、リーチ4は選択されない。また、表示結果が±1図柄ズレ以外のハズレとなる場合では、リーチ1はランダム6の抽出値が「0～14」（15個の乱数）のいずれかのときに選択され、リーチ2はランダム6の抽出値が「15～19」（5個の乱数）のいずれかのときに選択され、リーチ3及びリーチ4は選択されない。

【 0 0 3 2 】

次に、図柄のリプレイ変動について図13（B）及び図14を参照して説明する。まず、リプレイ変動の有無及びその繰り返し回数（再変動回数）は、図13（B）に示すリプレイ回数選択用テーブルによって決定される。具体的に、図13（B）のリプレイ回数選択テーブルは、「大当り」「リプレイはずれ」毎のランダム9の振り分けによって設定されている。但し、リプレイはずれとなる場合は、ランダム1の抽出によってハズレが決定され、然もランダム2の抽出により前記リプレイ図柄「R・R・R」が決定された場合であり、その「R・R・R」のリプレイ図柄を一旦停止図柄としてリプレイ変動（再変動）を行い、最終的に「R・R・R」をハズレ図柄として導出する。また、前記図2の一覧表図から分るように、各図柄列毎で「R」は2個設定されているが、大当り時のリプレイ図柄「R・R・R」は、ランダム9の抽出値が「0～4」のいずれかのときランダム2の値が小さい方の「R」が選択され、ランダム9の抽出値が「5～9」のいずれかのときランダム2の値が大きい方の「R」が選択される。また、各リプレイ変動毎のリプレイ図柄「R・R・R」の配列（「R」が揃う当りライン）は、表示結果の配列と同一に設定される。即ち、リプレイはずれとなる場合では、表示結果となるハズレ図柄「R・R・R」がそのままの配列でリプレイ変動毎のリプレイ図柄として表示される。一方、大当りとなる場合では、表示結果となる大当り図柄の配列（当り図柄が揃う当りライン）で揃ったハズレ図柄「R・R・R」がリプレイ変動毎のリプレイ図柄として表示される。なお、リプレイ図柄の配列は、これに限定するものではない。例えば、各リプレイ変動毎で配列を変えるようにしてもよい。

【 0 0 3 3 】

上記したリプレイ回数選択テーブルにおいて、大当りとなる場合、ランダム9の抽出値が「0・1」（2個の乱数）のいずれかのときに1回のリプレイ変動が選択され、ランダム9の抽出値が「2～6」（5個の乱数）のいずれかのときに2回のリプレイ変動が選択され、ランダム9の抽出値が「7～9」（3個の乱数）のいずれかのときに3回のリプレイ変動が選択され、ランダム9の抽出値が「10～19」（10個の乱数）のいずれかのときはリプレイ変動が選択されない。一方、リプレイはずれとなる場合では、ランダム9の抽出値が「0～15」（16個の乱数）のいずれかのときに1回のリプレイ変動が選択され、ランダム9の抽出値が「16～19」（4個の乱数）のいずれかのときに2回のリプレイ変動が選択され、3回のリプレイ変動及びリプレイ変動しないは選択されない。これにより、リプレイ変動を1回だけ行うときの大当り信頼度は約10%となり、リプレイ変動を2回行うときの大当り信頼度は約50%となり、リプレイ変動を3回行うときの大当り信頼度は100%となる。また、このような大当り信頼度は、前記回数表示器23及び個数表示器24によって表示されるようになっている。即ち、1回目のリプレイ変動の期間中では、各表示器23・24が「10」を表示することで10%の大当り信頼度を報知する。また、2回目のリプレイ変動の期間中では、各表示器23・24が「50」を表示することで50%の大当り信頼度を報知する。また、3回目のリプレイ変動の期間中では、各表示器23・24が「FF」を表示することで100%の大当り信頼度を報知する。

【 0 0 3 4 】

次に、リプレイ変動における具体的な表示について図14を参照して説明する。まず、

10

20

30

40

50

図 1 4 (A) に示す図柄変動から「 R ・ R ・ R 」のリプレイ図柄が一旦停止 (図 1 4 (B) 参照) されると、図 1 4 (C) に示すように図柄のリプレイ変動が行われる。そして、前記図 1 3 (B) のリプレイ回数選択テーブルにおいて「大当り」のリプレイ変動 1 回となる場合は、図 1 4 (D) に示すように、リプレイ変動後にリーチ図柄 (図 1 4 (D) 中には、「 7 」で揃ったリーチ図柄を例示) を表示し、この状態から前記ランダム 6 の抽出に伴って選択されたリーチ変動を行った後に図 1 4 (E) に示す大当り図柄を導出する。但し、リーチ 3 ・ 4 の場合は、リーチ図柄を停止表示することなく、全図柄が一斉に停止して大当り図柄を導出する。また、「大当り」のリプレイ変動 2 回又は 3 回となる場合は、それぞれ図 1 4 (B) 及び図 1 4 (C) のリプレイ変動を 1 回又は 2 回繰り返す。その後は、リプレイ変動 1 回と同様に、リーチ変動 (図 1 4 (D)) を行った後に大当り図柄を導出する (図 1 4 (E)) 。一方、リプレイ回数選択テーブルにおいて「リプレイはずれ」のリプレイ変動 1 回となる場合は、図 1 4 (C) に示すリプレイ変動後に図 1 4 (F) に示すリプレイ図柄「 R ・ R ・ R 」をハズレ図柄として導出する。また、「リプレイはずれ」のリプレイ変動 2 回となる場合は、図 1 4 (B) 及び図 1 4 (C) のリプレイ変動を 1 回繰り返した後に、ハズレ図柄「 R ・ R ・ R 」を導出する (図 1 4 (F)) 。なお、リプレイ変動での一旦停止 (仮停止) において、リプレイ図柄は完全に停止した状態であってもいいし、小刻みな上下揺れなどの若干の変動を行う状態であってもよい。また、リプレイ変動において「大当り」となる場合、必ずしもリーチ変動する必要はなく、リプレイ変動後にリーチせずそのまま全図柄同時停止で大当り図柄を導出するものであってもよい。

【 0 0 3 5 】

また、「大当り」となる場合は、大当り時しか出現しないいわゆる大当り信頼度 1 0 0 % のリーチのみを行うようにしてもよい。そうすることで大当りになることが確実であることをアピールでき、リプレイ変動による大当りを強調できる。さらに、そのリーチがリーチ 4 のような全図柄同期して変動し、遊技者に大当り図柄が揃っているのが視認できる速度で変動するリーチがより効果的であるので望ましい。

【 0 0 3 6 】

以上のように、本実施形態の構成によれば、識別情報としての特別図柄を可変表示する可変表示装置としての特別可変表示装置 4 0 を備え、前記特別図柄の表示結果が予め定められた大当り図柄 (特定表示結果) となったときに特定遊技状態を発生し得る弾球遊技機において、前記特別図柄のうち予め定めた再変動識別情報としてのリプレイ図柄「 R ・ R ・ R 」が仮停止状態で表示されることで図柄の再変動 (リプレイ変動) を行うと共に、図柄を再変動する再変動回数が複数設定され (実施形態中では、リプレイ変動 1 ~ 3 回) 、再変動回数のうち最も多い再変動回数 (リプレイ変動 3 回) を選択したときは、その他の再変動回数を選択したときに比べて大当り信頼度 (特定表示結果となる確率) を高く設定したことを特徴とする。このように構成することにより、リプレイ図柄の停止表示に伴って行われる図柄の再変動が所定の最多回数まで繰り返された場合、大当り信頼度をそれまでの再変動時に比べて高く設定するので、再変動が繰り返されることに対して遊技者の期待感を高めることができ、ひいては遊技の興趣向上を招来することができる。

【 0 0 3 7 】

また、再変動回数が増える毎に大当り信頼度を高く設定したので、再変動の繰り返し毎に遊技者の期待感を高めることができ、より一層遊技の興趣向上を招来することができる。

【 0 0 3 8 】

また、大当り信頼度を示唆する表示内容を図柄の再変動に伴って表示する確率示唆表示手段としての表示器 2 3 ・ 2 4 を備えたので、再変動の繰り返し回数に応じて変化する大当り信頼度を遊技者に報知することができ、遊技者はその大当り信頼度の変化が認識し易くなる。

【 0 0 3 9 】

次に、リプレイ変動の変形例 1 ・ 2 を図 1 5 乃至図 1 7 を参照して説明する。先ず、変

10

20

30

40

50

形例 1 では、図 1 5 に示すような図柄のリプレイ変動を行う。まず、図 1 5 (A) に示す図柄変動から「 R ・ R ・ R 」のリプレイ図柄が一旦停止 (図 1 5 (B) 参照) されると、図 1 5 (C) に示すように図柄のリプレイ変動が行われる。そして、「大当り」のリプレイ変動 1 回となる場合は、図 1 5 (D) に示すように、リプレイ変動後にリーチ図柄 (図 1 5 (D) 中には、「 7 」で揃ったリーチ図柄を例示) を表示し、この状態からリーチ変動を行った後に図 1 5 (F) に示す大当り図柄を導出する。また、「大当り」のリプレイ変動 2 回又は 3 回となる場合は、それぞれ図 1 5 (B) 及び図 1 5 (C) のリプレイ変動を 1 回又は 2 回繰り返す。その後は、リプレイ変動 1 回と同様に、リーチ変動 (図 1 5 (D)) を行った後に大当り図柄を導出する (図 1 5 (F)) 。

【 0 0 4 0 】

10

一方、「リプレイはずれ」のリプレイ変動 1 回となる場合においてリーチ変動がないときは、図 1 5 (C) に示すリプレイ変動後に図 1 5 (E) に示すリプレイ図柄「 R ・ R ・ R 」をハズレ図柄として導出する。また、「リプレイはずれ」のリプレイ変動 1 回となる場合においてリーチ変動があるときは、図 1 5 (C) に示すリプレイ変動後にリーチ図柄を表示し (図 1 5 (D)) 、この状態からリーチ変動を行った後、図 1 5 (G) に示すようにリーチハズレ図柄 (図 1 5 (G) 中には、「 7 ・ 5 ・ 7 」のリーチハズレ図柄を例示) を導出する。また、「リプレイはずれ」のリプレイ変動 2 回となる場合、図 1 5 (B) 及び図 1 5 (C) のリプレイ変動を 1 回繰り返す。そして、リーチ変動がないときは、そのままハズレ図柄「 R ・ R ・ R 」を導出する (図 1 5 (E)) 。一方、リーチ変動があるときは、リーチ変動 (図 1 5 (D)) を行った後にリーチハズレ図柄を導出する (図 1 5 (G)) 。但し、リーチ変動がリーチ 3 ・ 4 の場合は、リーチ図柄を停止表示することなく、全図柄が一斉に停止して大当り図柄又はリーチハズレ図柄を導出する。このように変形例 1 では、再変動回数のうち最も多い再変動回数 (リプレイ変動 3 回) を選択したときでも、リーチ変動後に外れる場合を設けている。これにより、リプレイ変動が最多回数繰り返された時点でも外れになる可能性が残るので、最後まで遊技者に緊張感を持たせることができる。

20

【 0 0 4 1 】

次に、変形例 2 では、左・中・右の図柄種類を図 1 6 の一覧表図に示すように設定している。即ち、図 1 6 において、左右の図柄は、それぞれ「 1 ~ 1 0 」の 1 0 種類の当り図柄と、「コイン」の 1 0 個のハズレ図柄、から構成され、中図柄は、「 1 ~ 1 0 」の 1 0 種類の当り図柄と、「コイン」の 8 個のハズレ図柄と、2 個の「 R 」図柄、から構成されている。そして、中図柄を構成する 2 個の「 R 」図柄がリプレイ図柄をなし、その「 R 」図柄が停止表示されたことを条件としてリプレイ変動を行うようになっている。

30

【 0 0 4 2 】

具体的なりプレイ変動は、図 1 7 に示す通りである。まず、図 1 7 (A) に示す図柄変動からリーチ変動を行い、その後、図 1 7 (B) に示すように、中図柄にリプレイ図柄「 R 」が一旦停止 (図 1 7 (B) 中には、「 5 ・ R ・ 5 」のリーチハズレ図柄を例示) されると、図 1 7 (C) に示すように図柄のリプレイ変動が行われる。そして、「大当り」のリプレイ変動 1 回となる場合は、図 1 7 (D) に示すように、リプレイ変動後に大当り図柄を導出する (図 1 7 (D) 中には、「 6 ・ 6 ・ 6 」の大当り図柄を例示) 。また、「大当り」のリプレイ変動 2 回となる場合は、図 1 7 (C) に示すリプレイ変動からリーチ変動を行った後、図 1 7 (E) に示すように、中図柄にリプレイ図柄「 R 」が一旦停止 (図 1 7 (E) 中には、「 6 ・ R ・ 6 」のリーチハズレ図柄を例示) されて再びリプレイ変動が行われ (図 1 7 (F) 参照) 、そのリプレイ変動後に大当り図柄が導出される (図 1 7 (G) 参照) 。一方、「リプレイはずれ」となる場合は、図 1 7 (C) に示すリプレイ変動からリーチ変動を行い、中図柄にリプレイ図柄「 R 」がそのまま停止してハズレ図柄が導出される (図 1 7 (E)) 。このように変形例 2 では、中図柄にのみ「 R 」図柄を設けてこれをリプレイ図柄とし、そのリプレイ図柄「 R 」が表示されるとリプレイ変動を行うようになっている。なお、変形例 2 のリプレイ変動では、中図柄にリプレイ図柄「 R 」が停止したリーチハズレ図柄の全図柄を再変動するようになっているが、リーチ図柄はその

40

50

ままの表示状態にして中図柄のみを再変動するようにしてもよい。但し、変形例2のように全図柄を再変動した方がリプレイ変動である旨が強調できるので望ましい。さらに、再変動した際には、リーチ図柄（左右の図柄）が変わる方がリプレイ変動である旨が強調できて望ましいが、変動後リーチ図柄が同じ（例えば、図17（B）→（C）→（B）というように変動）でもよい。また、リーチ状態からリプレイ図柄が表示されたことを条件にリプレイ変動するようになっていないが、これに限らず、リーチの有無に拘わらず中図柄にリプレイ図柄が表示されたことを条件にリプレイ変動するようにしてもよい。

【0043】

また、上記した実施形態（変形例1・2を含む）は、本発明を限定するものではなく、本発明の範囲内で種々の変更が可能である。例えば、リプレイ変動の繰り返し回数を1～3回の3種類としているが、特に繰り返し回数及びその種類は限定しない。また、実施形態中では、「R」図柄が5つの当りライン上のいずれかで揃った組合せ「R・R・R」をリプレイ図柄とし、変形例2では、中図柄にのみ「R」図柄を設けてこれをリプレイ図柄としているが、リプレイ図柄はこれに限定しない。例えば、左・中・右の各図柄列に「R」図柄を設け、いずれかの図柄列に「R」図柄が表示されるとリプレイ変動するようにしてもよい。また、左・中・右の各図柄列に「R」図柄を設けた場合には、1回目のリプレイ変動は「R」図柄が1図柄表示されたことを条件に行われ、2回目のリプレイ変動は「R」図柄が2図柄表示されたことを条件に行われ、3回目のリプレイ変動は「R」図柄が3図柄表示されたことを条件に行われるというように、リプレイ変動する毎にリプレイ図柄が増えていくようにしてもよい。また、5つの当りラインのうち予め定めた当りライン（例えば、中横ライン）で「R」図柄が揃った場合にのみリプレイ変動するようにしてもよい。また、当りラインは、5ラインのものに限定せず、1ライン、3ライン、あるいは8ラインなど、いずれのライン数のものであってもよい。

【0044】

また、1つの図柄をリプレイ図柄として設定する場合、そのリプレイ図柄はハズレ図柄に限定せず、当り図柄であってもよい。但し、他のリプレイ図柄でない当り図柄と認識できるようにする必要がある。また、リプレイ図柄の種類は1種類に限定せず、2種類以上であってもよい。例えば、「R1」「R2」「R3」の図柄を設け、「R1・R1・R1」「R2・R2・R2」「R3・R3・R3」の3種類のリプレイ図柄を設定してもよい。この場合には、「R1・R1・R1」<「R2・R2・R2」<「R3・R3・R3」の順で大当り信頼度を異ならせて、その大当り信頼度を確率示唆表示手段で表示するようにしてもよい。即ち、再変動識別情報としてのリプレイ図柄を複数種類設定すると共に、該複数種類のリプレイ図柄毎で特定表示結果となる確率（大当り信頼度）を異なって設定し、その大当り信頼度を確率示唆表示手段で表示する。このように構成することにより、リプレイ図柄の種類に応じて大当り信頼度が異なるので、より一層遊技の興趣向上が招来でき、然も遊技者はリプレイ図柄の種類に応じて異なった大当り信頼度が認識し易くなる。また、このとき、1回目の停止で「R1・R1・R1」を表示し、2回目の停止で「R2・R2・R2」を表示し、3回目の停止で「R3・R3・R3」を表示することで、リプレイ変動毎で大当り信頼度が高くなるようにしてもよい。即ち、再変動識別情報としてのリプレイ図柄を複数種類設定すると共に、該複数種類のリプレイ図柄毎で特定表示結果となる確率（大当り信頼度）を異なって設定し、再変動を繰り返す毎に順次大当り信頼度が高いリプレイ図柄を表示する。このように構成することにより、再変動回数（リプレイ変動の繰り返し回数）が増える毎に大当り信頼度が高くなる旨を視覚的にアピールすることができ、より一層の興趣向上が招来できる。

【0045】

また、リプレイ図柄を構成する図柄あるいはリプレイ図柄となる図柄の表示は特に限定しないが、その図柄がリプレイ図柄に関連する又はリプレイ図柄であることを遊技者に認識させ易い表示（例えば、他のはずれ図柄もしくは大当り図柄とまったく異なる絵柄、模様、図柄、又はリプレイを表示する文字などが描かれているなど）である方が望ましく、こうした場合にはリプレイ図柄によるリプレイ変動もアピールすることができる。また、

リプレイ図柄が１回目に表示された時点でリプレイ変動しないときがあってもよい。また、リプレイ変動の有無及びその繰り返し回数を決定するリプレイ回数選択用テーブルは、図１３（Ｂ）に示すランダム９の振り分けに限定しない。また、リプレイ回数選択用テーブルにおいて、必ずしもリプレイ変動回数が増える毎に大当たり信頼度を高く設定する必要はない。例えば、リプレイ変動２回、リプレイ変動１回、リプレイ変動３回の順で、１０％、５０％、１００％となるように大当たり信頼度を高くしてもいい。また、大当たり信頼度の数値も特に限定しない。例えば、最高の信頼度を１００％としているが、１００％未満でもよい。但し、最終段階に到達すると必ず大当たりするという方が達成感を高められる。また、大当たり信頼度を表示する確率示唆表示手段は、表示器２３・２４に限定しない。例えば、大当たり信頼度を表示する専用の表示器を設けてもいいし、あるいは表示器２３・２４以外の表示器（例えば、飾り図柄表示器４７など）を兼用して大当たり信頼度を表示するようにしてもよい。但し、遊技者が最も注目する可変表示装置（図柄の可変表示部）の付近で大当たり信頼度を表示する方が見易く望ましい。また、大当たり信頼度の表示内容は、数字で表示してもいいし、その数字が近似値であってもいい。また、一列に並んだ複数個のランプを設けて、そのランプの点灯個数が幾つになるかで大当たり信頼度を表したり、図柄を可変表示する可変表示装置をＬＣＤなどの画像表示器で構成し、その画像を切り換えて大当たり信頼度をパーセント表示するようなものであってもよい。

【００４６】

また、上記した実施形態では、特別図柄の変動を行う特別可変表示装置を回転ドラムで構成しているが、特にこれに限定するものではなく、ＣＲＴ、ＬＣＤ、ＬＥＤ、ＶＦＤ、ＥＬ、あるいはプラズマ等の表示器や、ループ式又はベルト式で構成することも可能である。また、弾球遊技機の構成として、始動玉検出器の入賞玉の検出に伴って可変表示装置での識別情報の変動を開始し、該識別情報が所定の表示結果となると特定遊技状態が発生して可変入賞球装置を開放する弾球遊技機（これを俗に第１種という）を例示しているが、特にこれに限定するものではなく、始動玉検出器の入賞玉の検出に伴って可変表示装置での識別情報の変動を開始し、該識別情報が所定の表示結果となると権利発生状態となり、この状態で特定領域に打玉が入賞すると特定遊技状態が発生する弾球遊技機（これを俗に第３種という）であっても良い。即ち、始動玉検出器の打玉の検出に伴って可変表示装置での識別情報の変動を開始し、該識別情報が所定の表示結果となると作動する可変入賞球装置を備えた弾球遊技機（例えば、俗にいう一般電役を含む）であればよい。また、弾球遊技機全体をＬＣＤ表示器等の表示装置にて構成する、即ち「打玉」「可変入賞球装置」等の構成部材を疑似的に表示器に表示することで弾球遊技機を構成することも可能である。なお、この場合では、賞球の払出しを得点等で代行しても良い。

【００４７】

また、本実施形態では、リーチ変動するための条件の成立を、大当たりとなる時、及びハズレ時で左右の図柄が揃ったとき、としているが、これに限定するものではない。例えば、表示結果に拘らずに乱数（「０～９」のうち「７」が抽出されたとき等）や遊技履歴（ハズレの始動回数がリーチしてから１０回続いたとき等）でリーチ動作の有無を決定してもよい。つまり、ハズレ時においてのリーチ変動するための条件として以下に示す〔１〕～〔７〕などが挙げられる。

【００４８】

〔１〕 図柄が左・右・中の順で止まり、左右の図柄が同一図柄となる場合（当りラインが５ラインや８ラインも含む）

〔２〕 図柄が左・右・中の順で止まり、中右の図柄が同一図柄となる場合（当りラインが５ラインや８ラインも含む）

〔３〕 乱数でリーチ動作ありを決定した場合（最終的に止まった図柄がまったく一致しない場合や強制的にリーチハズレに書き換える場合等も含む）

〔４〕 遊技履歴でリーチ動作ありを決定した場合（例えば、１０回転（図柄変動１０回）連続でリーチが選択されないとき、次の回転（図柄変動）で強制的にリーチ動作を行う場合）

10

20

30

40

50

[5] 2 図柄で「 7 ・ 7 」が大当たりとなる場合、いずれか一方に「 7 」が止まる

[6] 表示部の数が 4 つ以上の場合、少なくとも 2 つの表示部の図柄が同一となる

[7] 表示部の数が 3 つ以上の場合、少なくとも 2 つの表示部の図柄が同一でないが、大当たり図柄の一部を構成し得る（オールマイティ図柄といずれかの図柄）

なお、上記した [1] ~ [7] は、そのうちのいずれか 1 つを設定要素としてもよいし、任意に組合せたものであってもよい。

【 0 0 4 9 】

また、リーチ変動態様は、実施形態中に記載のものに限定せず、以下に示す定義のものであればよい。

【 0 0 5 0 】

「リーチ変動態様」... 特定表示結果の導出（大当たり）に対する期待感を差別的に向上させ得る変動態様

具体的なリーチ変動態様としては、以下に示す [1] ~ [5] が挙げられる。

【 0 0 5 1 】

[1] 左右の図柄は通常ハズレ時と同様に止まり（仮停止でもいい）、中図柄だけ変動時間が長い態様（一旦停止や変動方向が変わるものも含む）

[2] 左図柄だけ確定し（仮停止でもいい）、中右の図柄でゆっくり同期回転（図柄変動）する態様

[3] 全図柄揃った状態で同期回転（図柄変動）する態様（この場合、左右の図柄のみが揃って停止したり、全図柄が揃わずに停止する態様も含む）

[4] 高速回転（図柄変動）を長く行い、いきなり止まる態様（この場合、左右の図柄のみが揃って停止したり、全図柄が揃わずに停止する態様も含む）

[5] 左右の図柄が仮停止状態（例えば、停止状態で上下に揺れる）となり、その状態から大当たりのとき（ハズレのときでもよい）は全図柄同期回転する態様

なお、上記したリーチ変動するための条件 [1] [2] 及びリーチ変動態様 [1] [2] に関しては、左・右・中の停止順においてであり、3 つ以上表示部があるものや、停止順がこれと異なる場合は、その構成に応じて変わる。また、最終停止図柄の停止以前に停止している図柄は、完全に停止したものに限定せず（例えば、上下揺れなどを行って仮停止状態にあるものでもよく）、最終停止図柄の停止と同時に仮停止を終了する（完全に停止する）ものでもよい。

【 0 0 5 2 】

また、以上説明した実施形態から把握できる発明として以下のものがある。

(1) 再変動識別情報を複数種類設定すると共に、該複数種類の再変動識別情報毎で特定表示結果となる確率を異なって設定し、その特定表示結果となる確率を確率示唆表示手段で表示することを特徴とする。このように構成することにより、再変動識別情報の種類に応じて特定表示結果となる確率（大当たり信頼度）が異なるので、より一層遊技の興趣向上が招来でき、然も遊技者は再変動識別情報の種類に応じて異なった大当たり信頼度が認識し易くなる。

【 0 0 5 3 】

(2) 再変動識別情報を複数種類設定すると共に、該複数種類の再変動識別情報毎で特定表示結果となる確率を異なって設定し、再変動を繰り返す毎に順次特定表示結果となる確率が高い再変動識別情報を表示することを特徴とする。このように構成することにより、再変動回数が増える毎に特定表示結果となる確率（大当たり信頼度）が高くなる旨を視覚的にアピールすることができ、より一層の興趣向上が招来できる。

【 0 0 5 4 】

(3) 再変動後に特定表示結果となる場合、表示結果が特定表示結果となるときのみ出現するリーチ変動を行うことを特徴とする。このように構成することにより、特定表示結果（大当たり）になることが確実であることをアピールでき、再変動による大当たりを強調できる。

【図面の簡単な説明】

10

20

30

40

50

【 0 0 5 5 】

【図 1】本発明の一実施形態における遊技盤を示す正面図である。

【図 2】左・中・右の特別図柄の種類を示す一覧表図である。

【図 3】同図（ A ）は特別図柄の大当り組合せを示す一覧表図であり、同図（ B ）は当りラインを示す説明図である。

【図 4】遊技動作を制御する制御回路を示すブロック図の一部である。

【図 5】遊技動作を制御する制御回路を示すブロック図の一部である。

【図 6】特別図柄に用いられる各種ランダム数を示す一覧表図である。

【図 7】同図（ A ）は選択されたランダム数によって特別図柄の当り外れを決定する動作を説明するための簡単なフローチャートであり、同図（ B ）は変動パターン A ～ C を示す一覧表図である。 10

【図 8】左右の図柄変動を示すタイムチャートである。

【図 9】リーチ以外及びリーチ 1 ・ 2 の中図柄変動を示すタイムチャートである。

【図 10】リーチ 3 での図柄変動を示すタイムチャートである。

【図 11】リーチ 4 での図柄表示を示すタイムチャートである。

【図 12】図柄の再変動を示すタイムチャートである。

【図 13】同図（ A ）はリーチ選択用テーブルを示す一覧表図であり、同図（ B ）はリプレイ回数選択用テーブルを示す一覧表図である。

【図 14】同図（ A ）～（ F ）は図柄のリプレイ変動における表示を示す説明図である。

【図 15】同図（ A ）～（ G ）は変形例 1 における図柄のリプレイ変動における表示を示す説明図である。 20

【図 16】変形例 2 における左・中・右の特別図柄の種類を示す一覧表図である。

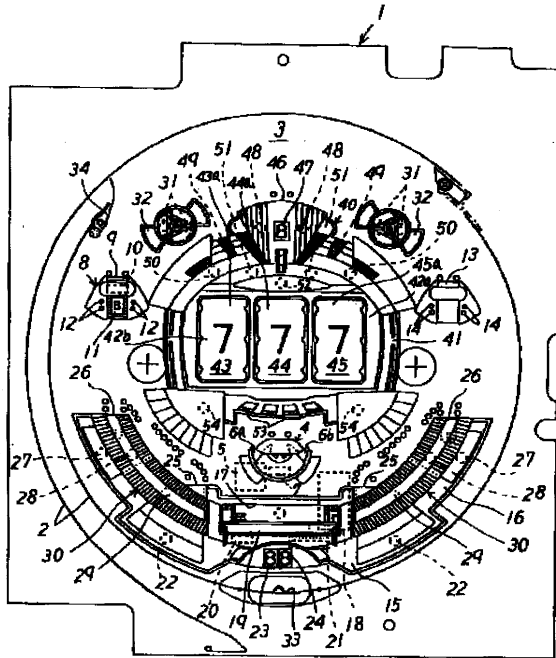
【図 17】同図（ A ）～（ G ）は変形例 2 における図柄のリプレイ変動における表示を示す説明図である。

【符号の説明】

【 0 0 5 6 】

1 遊技盤、3 遊技領域、4 普通可変入賞球装置、7 始動玉検出器、8 普通可変表示装置、10 通過玉検出器、11 普通図柄表示器、12 普通図柄記憶表示 LED、15 特別可変入賞球装置、19 開閉板、20 特定玉検出器、21 入賞玉検出器、23 回数表示器（確率示唆表示手段）、24 個数表示器（確率示唆表示手段）、30 40 特別可変表示装置（可変表示装置）、43 ～ 45 特別図柄表示部、47 飾り図柄表示器、53 特別図柄記憶表示 LED、60 a ・ 60 b 基本回路（再変動制御手段、再変動回数選択手段）。

【図 1】



【図 2】

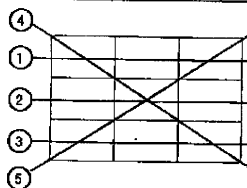
ランダム2	左図柄	中図柄	右図柄
0	1	1	1
1	コイン	コイン	コイン
2	2	2	4
3	(R)	コイン	コイン
4	3	3	3
5	コイン	(R)	コイン
6	4	4	6
7	コイン	(R)	(R)
8	5	5	5
9	コイン	コイン	コイン
10	6	6	8
11	コイン	コイン	(R)
12	7	7	7
13	コイン	コイン	コイン
14	8	8	10
15	コイン	コイン	コイン
16	9	9	9
17	(R)	コイン	コイン
18	10	10	2
19	コイン	コイン	コイン

【図 3】

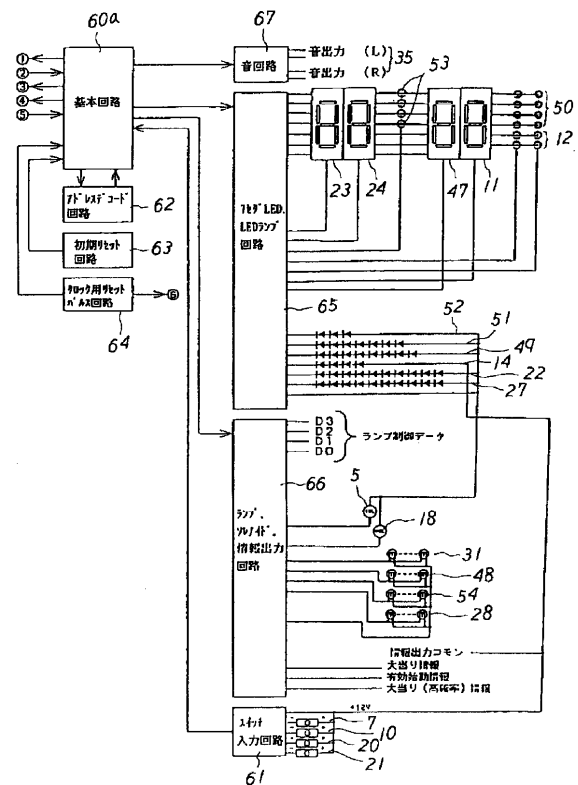
(A)

ランダム3	図柄	配列	ランダム3	図柄	配列
0	111	①	25	666	①
1	111	②	26	666	②
2	111	③	27	666	③
3	111	④	28	666	④
4	111	⑤	29	666	⑤
5	222	①	30	777	①
6	222	②	31	777	②
7	222	③	32	777	③
8	222	④	33	777	④
9	222	⑤	34	777	⑤
10	333	①	35	888	①
11	333	②	36	888	②
12	333	③	37	888	③
13	333	④	38	888	④
14	333	⑤	39	888	⑤
15	444	①	40	999	①
16	444	②	41	999	②
17	444	③	42	999	③
18	444	④	43	999	④
19	444	⑤	44	888	⑤
20	555	①	45	101010	①
21	555	②	46	101010	②
22	555	③	47	101010	③
23	555	④	48	101010	④
24	555	⑤	49	101010	⑤

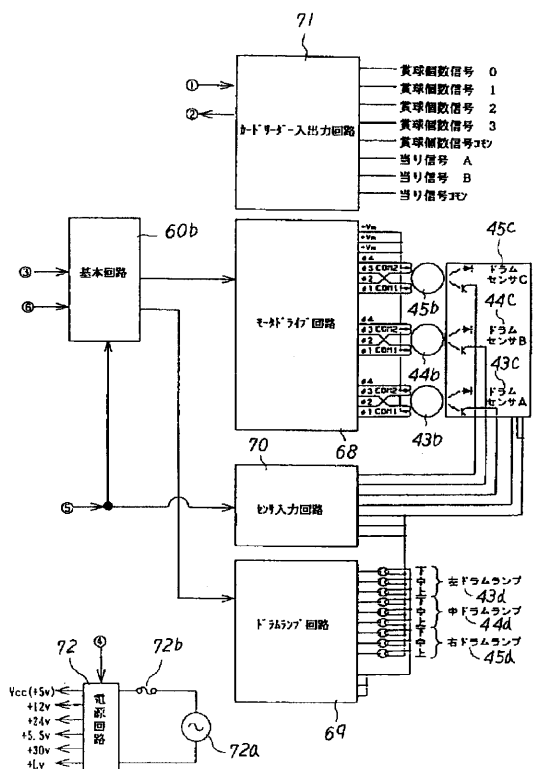
(B)



【図 4】



【 図 5 】

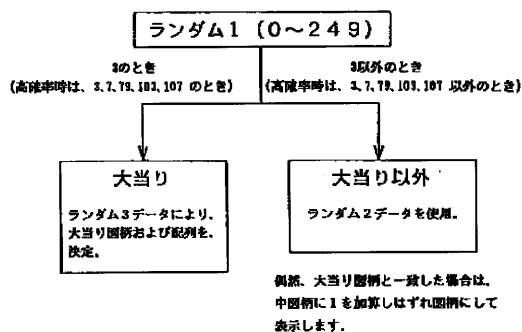


【 図 6 】

ランダム	範囲	用途	加算
1	0 ~ 249	当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
2	左中 0 ~ 19 右 0 ~ 19	全国柄表示用 (大当り以外)	0.002秒毎及び割り込み処理 余り時間に実行
3	0 ~ 49	大当り図柄配列用	0.002秒毎に1ずつ加算
6	0 ~ 19	リーチ動作用	0.002秒毎及び割り込み処理 余り時間に実行
7	0, 1	再変動用	0.002秒毎に1ずつ加算
8	0 ~ 49	仮停止表示用	0.002秒毎に1ずつ加算
9	0 ~ 19	リプレイ変動用	0.002秒毎に1ずつ加算

【图 7】

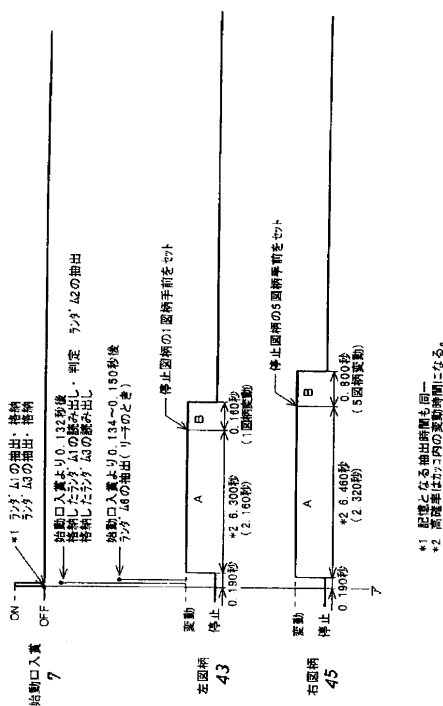
(A)



(B)

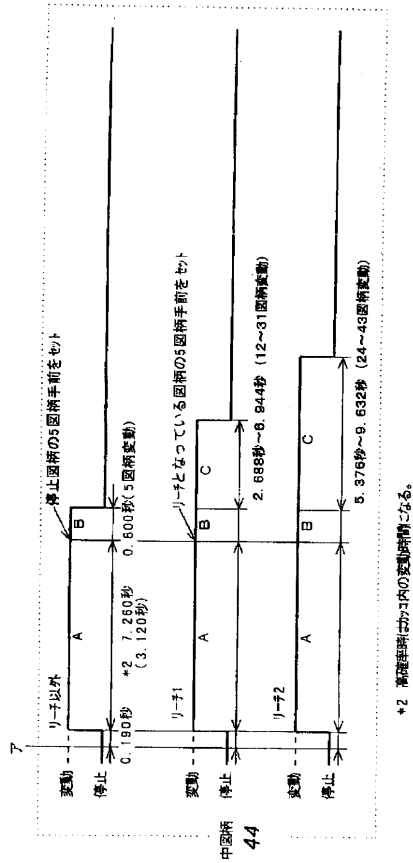
種類	変動パターン
A	加速・一定速・減速の変動
B	1ステップ当り20msの一定の変動
C	1ステップ当り28msの一定の変動

【 义 8 】

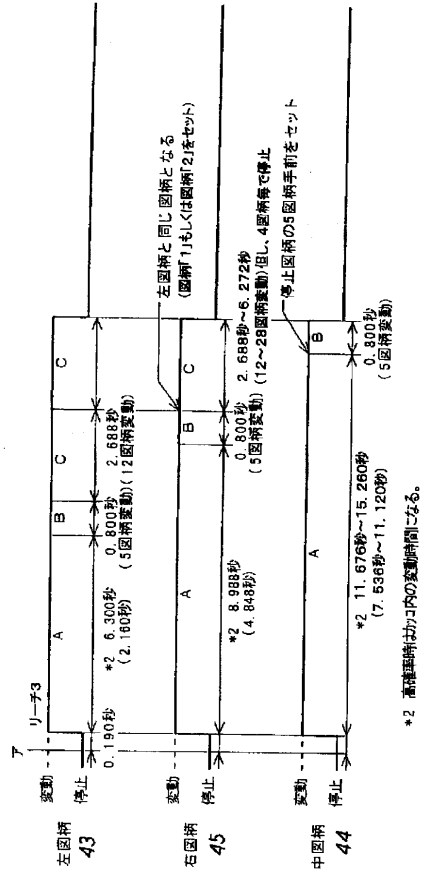


*1 記憶となる抽出時間も同一
*2 高確率はカッコ内の変動時間になる。

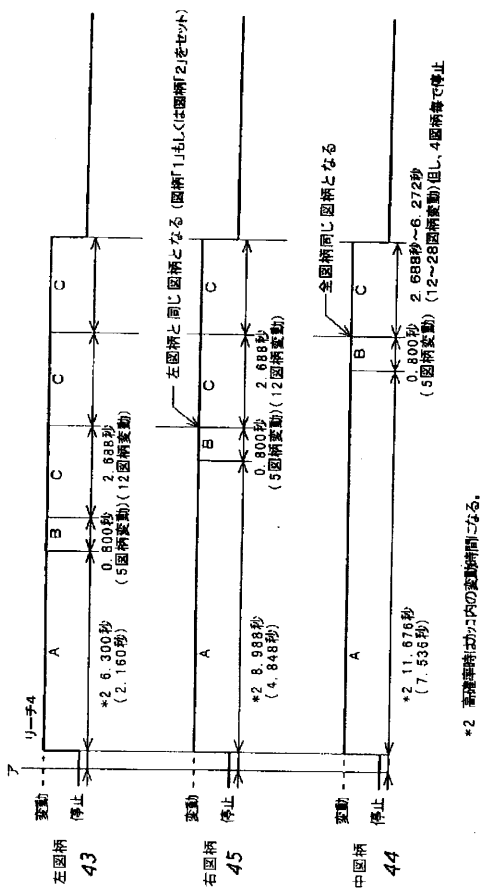
【 図 9 】



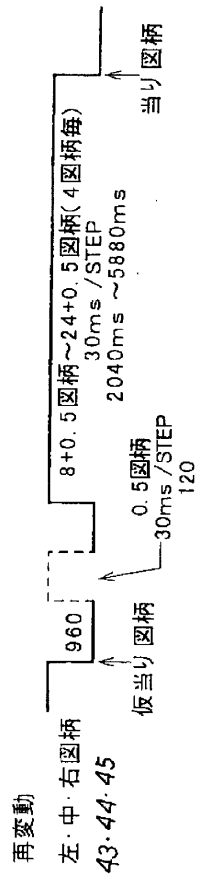
【 図 1 0 】



【 図 1 1 】



【 図 1 2 】



【図 13】

(A)

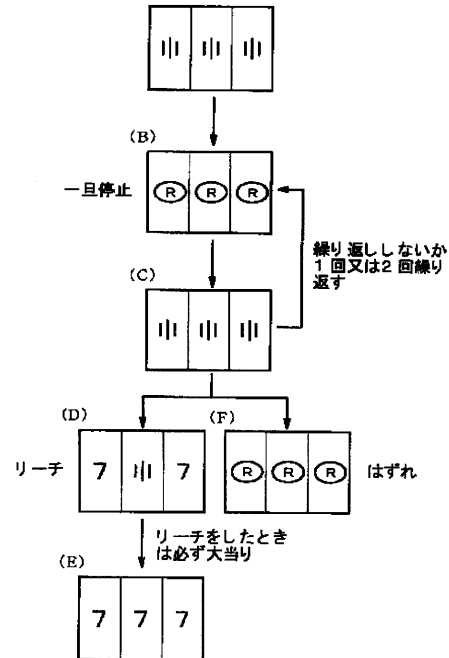
	大当り	はずれ	
		±1 図柄	±1 図柄以外
リーチ1	0~4 (5/20)	0~4 (5/20)	0~14 (15/20)
リーチ2	5~9 (5/20)	5~9 (5/20)	15~19 (5/20)
リーチ3	10~14 (5/20)	10~19 (10/20)	
リーチ4	15~19 (5/20)		

(B)

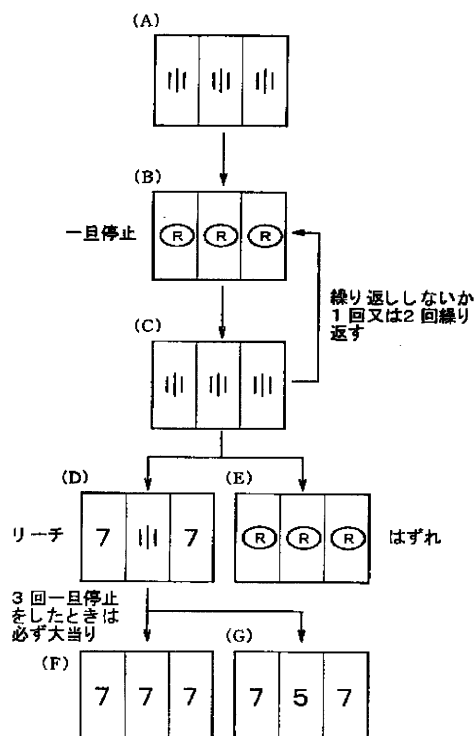
	大当り	リプレイ はずれ	大当り信頼度 (信頼度表示)
リプレイ 変動1回	0, 1 (2/20)	0~15 (16/20)	10% (10)
リプレイ 変動2回	2~6 (5/20)	16~19 (4/20)	50% (50)
リプレイ 変動3回	7~9 (3/20)		100% (FF)
リプレイ 変動しない	10~19 (10/20)		

【図 14】

(A)



【図 15】



【図 16】

ランダム2	左図柄	中図柄	右図柄
0	1	1	1
1	コイン	コイン	コイン
2	2	2	4
3	コイン	コイン	コイン
4	3	3	3
5	コイン	コイン	コイン
6	4	4	6
7	コイン	(R)	コイン
8	5	5	5
9	コイン	コイン	コイン
10	6	6	8
11	コイン	コイン	コイン
12	7	7	7
13	コイン	コイン	コイン
14	8	8	10
15	コイン	(R)	コイン
16	9	9	9
17	コイン	コイン	コイン
18	10	10	2
19	コイン	コイン	コイン

【 図 17 】

