

【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2003-236163(P2003-236163A)

【公開日】平成15年8月26日(2003.8.26)

【出願番号】特願2002-42104(P2002-42104)

【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 1 5 A
A 6 3 F	7/02	3 3 3

【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前記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、可変表示に関わる事項についての複数の選択肢を遊技者に対して提示する選択肢提示手段と、遊技者が前記複数の選択肢から任意の選択肢を選択するための選択手段と、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と、を備え、

前記可変表示装置での識別情報の可変表示態様は、複数種類設けられ、

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、前記選択肢提示手段による選択肢の提示を含む可変表示態様と選択肢の提示を含まない可変表示態様とで異なることを特徴とする遊技機。

【請求項2】前記複数種類の可変表示態様は、前記選択肢提示手段による選択肢の提示を含む可変表示態様と選択肢の提示を含まない可変表示態様とで該選択肢の提示が行われるまでの可変表示態様が同様の可変表示態様を含み、該可変表示態様において、前記選択肢提示手段による選択肢の提示を含む可変表示態様の方が、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が前記非特別識別情報が導出表示される割合に比べて高いことを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項3】前記選択肢提示手段は、前記可変表示装置で可変表示を開始した後に遊技者に対して前記選択肢を提示す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】前記複数の選択肢のうち遊技者がいずれの選択肢を選択するかによって、選択後に行われる前記可変表示装置での識別情報の可変表示態様が異なることを特徴

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乃至請求項4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。

【請求項7】 前記特別識別情報は、複数種類設けられ、前記仮表示結果として前記特別識別情報が導出表示された場合、前記表示結果として前記仮表示結果として導出表示された特別識別情報とは異なる特別識別情報が導出表示される割合が、前記仮表示結果として導出表示された特別識別情報の種類によって異なることを特徴とする請求項1乃至請求項6のいずれかに記載の遊技機。

【請求項8】 遊技の進行を制御する遊技制御手段と、該遊技制御手段から出力されるコマンドに基づいて遊技演出を制御する演出制御手段と、を備え、

該演出制御手段は、前記選択肢提示手段を含むことを特徴とする請求項1乃至請求項7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前記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たり図柄（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様態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様の違いだけにより決定されるものであり、遊技者の遊技への関与と成り上がり率との間には、何の関連もなかったため、遊技者に飽きられてしまい、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、遊技者が遊技内容を選択できる選択肢の提示が行われたときと提示が行われないときとで、成り上がり率を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前記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、可変表示に関わる事項についての複数の選択肢を遊技者に対して提示する選択肢提示手段と、遊技者が前記複数の選択肢から任意の選択肢を選択するための選択手段と、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と、を備え、前記可変表示装置での識別情報の可変表示態様は、複数種類設けられ、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、前記選択肢提示手段による選択肢の提示を含む可変表示態様と選択肢の提示を含まない可変表示態様とで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、選択肢の提示が行われるときと提示が行われないときとで成り上がり率が異なるようになるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0006】

また、請求項 2 の発明においては、前記複数種類の可変表示態様は、前記選択肢提示手段による選択肢の提示を含む可変表示態様と選択肢の提示を含まない可変表示態様とで該選択肢の提示が行われるまでの可変表示態様が同様の可変表示態様を含み、該可変表示態様において、前記選択肢提示手段による選択肢の提示を含む可変表示態様の方が、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が前記非特別識別情報が導出表示される割合に比べて高いことを特徴とする。このように構成することにより、選択肢の提示が行われるまでの可変表示態様が同様の可変表示態様であっても選択肢提示手段による選択肢の提示を含む可変表示態様は、特別識別情報が導出表示される割合が高いので、可変表示中に選択肢が提示されるか否かに対して遊技者に期待感を持たせることができる。また、同様の可変表示態様であっても、選択肢が提示されるときと提示されないとがあるの、遊技者を可変表示により注目させることができる。

【0007】

また、請求項 3 の発明においては、前記選択肢提示手段は、前記可変表示装置で可変表示を開始した後に遊技者に対して前記選択肢を提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、遊技者が遊技機に注目しているときに選択肢が提示されるため、選択肢が提示されたことを見落とすことが少なく、遊技者の遊技に支障を来すことがない。

【0008】

また、請求項 4 の発明においては、前記複数の選択肢のうち遊技者がいずれの選択肢を選択するかによって、選択後に行われる前記可変表示装置での識別情報の可変表示態様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、識別情報の可変表示をいずれの可変表示態様で行わせるかを遊技者が選択できるため、遊技者は、遊技に関与していることを実感することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0009】

また、請求項 5 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されるかに遊技者を惹き付けることができる。

【0010】

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、成り上がり率が選択肢の提示を含む可変表示態様であるか否か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 】

また、請求項7の発明においては、前記特別識別情報は、複数種類設けられ、前記仮表示結果として前記特別識別情報が導出表示された場合、前記表示結果として前記仮表示結果として導出表示された特別識別情報とは異なる特別識別情報が導出表示される割合が、前記仮表示結果として導出表示された特別識別情報の種類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、仮表示結果が表示された時点で、仮表示結果として表示された特別識別情報とは異なる特別識別情報が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 3 】

更に、請求項8の発明においては、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、該遊技制御手段から出力されるコマンドに基づいて遊技演出を制御する演出制御手段と、を備え、該演出制御手段は、前記選択肢提示手段を含むことを特徴とする。このように構成することにより、選択肢を提示する制御を演出制御手段によって行うことができるため、遊技制御手段での制御負担を軽減することができる。

【 0 0 1 4 】

【 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 5 】

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の前面側左方には、後述する選択画面の中に表示された選択肢のいずれかを選択するときに押す、選択手段としての選択ボタン24が取り付けられている。この選択ボタン24は、選択画面に表示される選択肢に対応して、「A」又は「B」を押すことができるようになっている。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 6 】

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ロ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13a, 13bが設けられている。この通過玉検出器13a, 13bは、該通過玉検出器13a, 13b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14a, 14b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14aには「×」が付され、右側の普通図柄表示器14bには「×」が付されている。即ち、「×」が付された右側の普通図柄表示器14bが点灯した場合

には、普通図柄表示器 14a, 14b がは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 14a が点灯した場合には、普通図柄表示器 14a, 14b が大当た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 14a, 14b 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 14a, 14b の可変表示中に通過玉検出器 13a, 13b 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。

【0017】

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 とアウトロ 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、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。

【0018】

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た大当たり図柄の組合せ（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、大当た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つたときには、その特定遊技状態終了後における前記普通図柄表示器 14a, 14b における当り（当り LED の点灯）の出現確率や可変表示装置 9 における大当た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 に大当たり図柄が表示される際に、一旦仮表示結果（仮当たり図柄）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、仮当た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。

【0019】

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 14a, 14b 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。

【0020】

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 21b が遊技盤 6 裏面に設けられるソレノイド 21a（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 21a が OFF のときに口を閉じた状態にあり、ソレノイド 21a が ON するとこれに伴って下あご部分 21b 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 LED からなる左右一対の役物飾りランプ 33a, 33b が設けられている。

【0021】

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 21b を下方に可動してもその下あご部分 21b 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。

【0022】

特定遊技状態となつ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、特定遊技状態となつた場合には、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。

【0023】

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。

【0024】

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 31a, 32a 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 35a, 36a 及び飾りランプ 35b, 36b 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 37a, 38a 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 5 】

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 4 1 が設けられている。遊技領域 8 の外周には、遊技効果 L E D 4 2 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 4 3 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 4 4 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 4 5 も示されている。カードユニット 4 5 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 4 6 、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 L E D に表示させるための端数表示スイッチ 4 7 、カードユニット 4 5 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、カードユニット 4 5 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 4 9 、記録媒体としてのカードが挿入されるカード挿入口 5 0 、及びカード挿入口 5 0 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 4 5 を解放するためのカードユニット錠 5 1 が設けられている。

【 0 0 2 6 】

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 7 】

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 5 2 の上部に玉貯留タンク 5 3 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 で覆われる球払装置 6 8 に至る。

【 0 0 2 8 】

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、球払装置を行なう払装置用マイクロコンピュータ等が搭載された払装置基板 5 8 、及びモータの回転力を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・L E D 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 が設けられている。

【 0 0 2 9 】

さらに、D C 3 0 V 、D C 2 1 V 、D C 1 2 V 及び D C 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・L E D 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。

【0030】

図4は、弾球遊技機1の機構板52を背面からみた背面図である。球貯留タンク53に貯留された玉は誘導樋54を通り、図4に示されるように、球切れ検出器66a, 66bを通過して球供給樋67a, 67bを経て球払出装置68に至る。球切れ検出器66a, 66b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53内の補給球の不足を検出する球切れ検出器69も設けられている。球払出装置68から払い出された遊技球は、連絡口70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70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71が形成されている。また、球払出装置68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68a(図5参照)が設けられている。

【0031】

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70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71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72が満タンスイッチ73を押圧して満タンスイッチ73がオンする。その状態では、球払出装置68内のステッピングモータの回転が停止して球払出装置68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。

【0032】

図5は、主基板57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58、ランプ制御基板59、音制御基板(音声制御基板)60、及び表示制御基板56も示されている。主基板57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74と、ゲートスイッチ(通過玉検出器)13a, 13b、始動口スイッチ(始動玉検出器)17、カウントスイッチ(入賞個数検出器)27、Vカウントスイッチ(特定玉検出器)28、入賞口スイッチ(入賞玉検出器)31a, 32a, 35a, 36a、満タンスイッチ73、球切れスイッチ(球切れ検出器)66a, 66b、球切れ検出スイッチ(球切れ検出器)69、及び賞球カウントスイッチ68aからの信号を基本回路74に与えるスイッチ回路75と、特別可変入賞球装置10(開閉板25)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との電気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。

【0033】

また、基本回路74から与えられるデータに従って、大当たりの発生を示す大当たり情報、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。

【0034】

基本回路74は、ゲーム制御用のプログラム等を記憶するROM74a、ワークメモリとして使用される記憶手段の一例であるRAM74b、プログラムに従って制御動作を行うCPU74c、及びI/Oポート部74dを含む。この実施形態では、ROM74a、

R A M 7 4 b は C P U 7 4 c に内蔵されている。即ち、C P U 7 4 c 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R A M 7 4 b が内蔵されていればよく、R O M 7 4 a 及びI / O ポート部 7 4 d は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、主基板 5 7 には、基本回路 7 4 からのアドレスデータをデコードし、基本回路 7 4 内のR A M 7 4 b 、I / O ポート部 7 4 d 、あるいはR O M 7 4 a にそれぞれチップセレクト信号を与えるアドレスコード回路 7 8 が設けられている。

【 0 0 3 5 】

なお、この実施形態では、ランプ制御基板 5 9 が、遊技盤 6 に設けられている始動記憶表示器 2 0 、ゲート通過記憶表示器 1 5 、装飾ランプ（飾りランプ）3 5 b , 3 6 b 、及び役物飾りランプ 3 3 a , 3 3 b 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 L E D 4 2 、賞球ランプ 4 3 、及び球切れランプ 4 4 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 1 4 （図 5 では、可変表示器と図示）の表示制御は、表示制御基板 5 6 によって行われる。また、制御基板 5 6 には、遊技者によって押された選択ボタン 2 4 から発信された信号が受信される。この表示制御基板 5 6 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、再可変表示を行う際にいずれの再可変表示様で行うかの再可変表示様パターンを選択するための再可変表示様選択手段、及び選択画面を遊技者に対して可変表示装置 9 で提示するための選択肢提示手段を含むものである。

【 0 0 3 6 】

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 1 5 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 1 0 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 1 1 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 1 2 は、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り、図 1 3 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 1 4 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 1 5 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る。なお、図 7 及び図 8 , 図 9 及び図 1 0 は、それぞれ変動番号 1 から 1 0 0 までの 1 0 0 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。

【 0 0 3 7 】

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 ~ 4 7 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 4 8 ~ 1 0 0 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 ~ 4 7 の変動パターンを示し、図 8 は、変動番号 4 8 ~ 1 0 0 の変動パターンを示している。

【 0 0 3 8 】

なお、ここで、リーチ表示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た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、大当た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。

【0039】

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、msecである。また、「確変」(TBL1)、「非確変」(TBL2)とは、リーチ後に再可変表示された確定図柄が、確定図柄で大当たりとなる場合と非確定図柄で大当た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、確定図柄テーブルと、非確定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定図柄で大当たりするもののうち、変動番号48の「ノーマルショート当たり」で行われる確率は、2/251の確率である。

【0040】

TBL3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、TBL4～8はそれぞれ-1～-5を加えることになり、「TBL9」では、+1～-5以外の数値を加えることになる。なお、「TBL3」～「TBL9」の割り当てる総数も251である。また、「TBL10」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。

【0041】

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、「大当たり決定時の抽出率」(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。

【0042】

「大当たり決定時の抽出率」は、当た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、大当たり確率が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、表示結果が大当たりとなる変動番号48～100では1/300となる。

【0043】

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。

【0044】

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。

【0045】

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、 $\{ \{ (TBL3 \text{の割り当て数}) / (TBL3 \text{の割り当て総数}) \} \times (2 / 12) \} + \{ \{ (TBL4 \text{の割り当て数}) / (TBL4 \text{の割り当て総数}) \} \times (1 / 12) \} + \{ \{ (TBL5 \text{の割り当て数}) / (TBL5 \text{の割り当て総数}) \} \times (1 / 12) \} + \{ \{ (TBL6 \text{の割り当て数}) / (TBL6 \text{の割り当て総数}) \} \times (1 / 12) \} + \{ \{ (TBL7 \text{の割り当て数}) / (TBL7 \text{の割り当て総数}) \} \times (1 / 12) \} + \{ \{ (TBL8 \text{の割り当て数}) / (TBL8 \text{の割り当て総数}) \} \times (1 / 12) \} + \{ \{ (TBL9 \text{の割り当て数}) / (TBL9 \text{の割り当て総数}) \} \times (5 / 12) \}$ 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、 $\{ (87 / 251) \times (2 / 12) \} + \{ (44 / 251) \times (1 / 12) \} + \{ (5 / 251) \times (1 / 12) \} + \{ (63 / 251) \times (1 / 12) \} + \{ (26 / 251) \times (1 / 12) \} + \{ (162 / 251) \times (1 / 12) \} + \{ (141 / 251) \times (5 / 12) \}$ となる。

【0046】

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、 $\{ \{ (TBL1 \text{の割り当て数}) / (TBL1 \text{の割り当て総数}) \} \times (1 / 2) \} + \{ \{ (TBL2 \text{の割り当て数}) / (TBL2 \text{の割り当て総数}) \} \times (1 / 2) \}$ 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、 $\{ (2 / 251) \times (1 / 2) \} + \{ (2 / 251) \times (1 / 2) \}$ 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。

【0047】

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。

【0048】

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 8 の「ノーマルたまごひび」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。

【0049】

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。

【0050】

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。

【0051】

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。

【0052】

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と示しており、この割合が(B)に示すように、50%となっている。

【0053】

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、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と示しており、この割合が(B)に示すように、50%となっている。

【0054】

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と示しており、この割合が(B)に示すように、31.6%となっている。

【0055】

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、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。

【0056】

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。

【0057】

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。

【0058】

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。

【0059】

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。

【0060】

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るもの」に示す数に該当する。

【0061】

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、 $(64 / 348) \times 100\% = 18.4\%$ となる。

【0062】

また、図12の下の表の上段に示す「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、「確变成上率」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。

【0063】

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。

【0064】

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。

【0065】

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。

【0066】

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。

【0067】

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つ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。

【0068】

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。

【0069】

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、(「当たり」 / 「合算」) × 100(%)で示されるものである。

【0070】

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。

【0071】

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。

【0072】

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、分からぬ。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。従つて、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。

【0073】

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。

【0074】

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。

【0075】

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。

【0076】

次に、図14及び図15について説明すると、図14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15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13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14及び図15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52の「コマ送り当り」では、高確率時の成り上がり率が25.7916%であるのに対して、低確率時の成り上がり率は、24.6484%となっており、高確率の方が成り上がり率が高くなっている。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。

【0077】

また、図14及び図15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、(選択1),(選択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選択画面が現れるものであり、(選択1),(選択2)は、それぞれ現れる選択画面の態様が異なるものである。なお、図14及び図15において、同じリーチ表示態様のうち、選択画面が現れるリーチ表示態様、即ち、(選択1),(選択2)が付されているリーチ表示態様と、選択画面が現れないリーチ表示態様、即ち、(選択1),(選択2)が付されていないリーチ表示態様とで、選択画面が現れるまでのリーチ表示態様が同じであるものを含んでいる。例えば、変動番号64の「大噴火当り」のリーチ

表示態様と、変動番号 67 の「(選択1)大噴火当り」及び変動番号 68 の「(選択2)大噴火当り」での選択画面が現れるまでのリーチ表示態様は、同様のものである。

【0078】

次に、選択画面の表示の有無と成り上がり率の関係を見ると、図15の変動番号50の「(選択1)ノーマルショート当たり」は、変動番号48の「ノーマルショート当たり」又は、変動番号49の「ノーマルショート当たり4コマ」が行われる際に(選択1)の選択画面を表示するものである。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26.9006%、「(選択1)ノーマルショート当たり」で100.0000%となっており、選択画面を表示するものの方が成り上がり率が高くなっている。

【0079】

また、図15の変動番号94の「(選択2)爆走中当たり」は、変動番号88の「爆走中当たり」が行われる際に(選択2)の選択画面を表示するものである。この場合、成り上がり率が「爆走中当たり」で20.4835%、「(選択2)爆走中当たり」で31.5068%となっており、同じく、選択画面を表示するものの方が成り上がり率が高くなっている。

【0080】

このように、同じリーチ表示態様でも選択画面を表示するものとしないものとで、成り上がり率が異なっている。

【0081】

更に、上記したような、同じリーチ表示態様についてだけ見た場合でなく、すべてのリーチ態様について見た場合、図14及び図15に示すように、選択画面が表示されるリーチ表示状態は、選択画面が表示されないリーチ表示態様よりも成り上がり率が高いもの含んでいる。即ち、選択画面が表示されるリーチ表示状態の少なくとも1つは、選択画面が表示されないすべてのリーチ表示態様よりも、その成り上がり率が高くなっている。具体的には、変動番号50, 51, 76, 77及び79のリーチ表示態様では、成り上がり率が100.0000%であり、選択画面が表示されないリーチ表示態様では、成り上がり率はすべて100.0000%よりも小さい数値となっている。

【0082】

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選択画面を表示するものとしないものとでは、選択画面を表示するものの方が成り上がり率が高くなっている。

【0083】

更に、すべてのリーチ態様について見た場合、図14及び図15に示すように、選択画面が表示されるリーチ表示状態の方が、選択画面が表示されないリーチ表示態様よりも、特別識別情報が導出表示される割合が高くなっている。具体的には、選択画面が表示されないすべてのリーチ表示態様では、「確変」の数値が「非確変」の数値よりも小さいかあるいは、「確変」の数値と「非確変」の数値が同じであるのに対し、選択画面が表示されるすべてのリーチ表示状態では、「確変」の数値が「非確変」の数値よりも大きくなっている。即ち、選択画面が表示されないすべてのリーチ表示態様では、特別識別情報が導出表示される割合は、50%以下であるのに対し、選択画面が表示されるすべてのリーチ表示状態では、特別識別情報が導出表示される割合は、50%を超えるものである。

【0084】

なお、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。

【0085】

ここで、上記した、選択画面の表示の態様である(選択1), (選択2)の一例について、図16及び図17を参照して説明する。図16は、(選択1)の選択画面の表示態様を示す説明図であり、図17は、(選択2)の選択画面の表示態様を示す説明図である。

【 0 0 8 6 】

まず、図16を参照して（選択1）の選択画面の表示態様について説明する。可変表示装置9が可変表示を開始した後に、（A）に示す「らっきーちゃんす！」の文字が表示された後、（B）に示す画面が現れる。（B）の画面は、左半分に選択肢である「A」の文字と「宝箱」のイラストが表示され、右半分に選択肢である「B」の文字と「金庫」のイラストが表示されると共に、「A」と「B」の文字の間に「どっち？」の文字が表示される。また、画面の右下には、「A」又は「B」を選択可能な時間の残り時間が表示される。

【 0 0 8 7 】

この状態で、遊技者が選択ボタン24の「A」を押すと、選択肢「A」が選択されたことになり、画面が（C）に示す画面に変わる。（C）の画面では、選択された「宝箱」が大きくなると共に、選択されなかった「金庫」が小さくなる。なお、画面右下の残り時間は、選択ボタン24が押されても制限時間が経過するまで表示されている。

【 0 0 8 8 】

選択された「宝箱」が大きくなった後、（D）に示すように、「宝箱」の蓋が開放すると共に、「宝箱」の中の宝が現れる。現れた宝は、次の（E）の画面で消えると同時に、（E）画面の左上に両側方が同じ数字の識別情報、即ち、リーチ状態の識別情報が表示される。リーチ状態の識別情報は、次の（I）に示すように、画面の中央に大きく表示される。この表示態様が、（選択1）で選択肢「A」を選択した場合の表示態様である。

【 0 0 8 9 】

また、画面が（B）の状態で、遊技者が選択ボタン24の「B」を押すと、選択肢「B」が選択されたことになり、画面が（F）に示す画面に変わる。（F）の画面では、選択された「金庫」が大きくなると共に、選択されなかった「宝箱」が小さくなる。なお、上記と同様に、画面右下の残り時間は、選択ボタン24が押されても制限時間が経過するまで表示されている。

【 0 0 9 0 】

選択された「金庫」が大きくなった後、（G）に示すように、「金庫」の蓋が開放すると共に、「金庫」の中の宝が現れる。現れた宝は、次の（H）の画面で消えると同時に、（H）画面の左上に両側方が同じ数字の識別情報、即ち、リーチ状態の識別情報が表示される。リーチ状態の識別情報は、上記と同様に、次の（I）に示すように、画面の中央に大きく表示される。この表示態様が、（選択1）で選択肢「B」を選択した場合の表示態様である。

【 0 0 9 1 】

そして、（I）に示すように、リーチ状態の識別情報が画面の中央に大きく表示され、このリーチが当りとなった場合には、後に図19で説明するように、再可変表示を行って表示結果を導出表示する。また、ハズレとなった場合には、はずれの表示結果を導出表示する。

【 0 0 9 2 】

次に、図17を参照して（選択2）の選択画面の表示態様について説明する。可変表示装置9が可変表示を開始すると、（A）に示す「らっきーちゃんす！」の文字が表示された後、（B）に示す画面が現れる。（B）の画面は、左半分に選択肢である「A」の文字と「8等分のルーレット」のイラストが表示され、右半分に選択肢である「B」の文字と「4等分のルーレット」のイラストが表示されると共に、「A」と「B」の文字の間に「どっち？」の文字が表示される。また、画面の右下には、（選択1）と同様に、「A」又は「B」を選択可能な時間の残り時間が表示される。

【 0 0 9 3 】

この状態で、遊技者が選択ボタン24の「A」を押すと、選択肢「A」が選択されたことになり、画面が（C）に示す画面に変わる。（C）の画面では、選択された「8等分のルーレット」が大きくなつて反時計回りに回転する共に、左上に矢印が表示され、選択されなかった「4等分のルーレット」が小さくなる。なお、（選択1）と同様に、画面右下

の残り時間は、選択ボタン 2 4 が押されても制限時間が経過するまで表示されている。

【 0 0 9 4 】

次の（D）の図では、回転していた「8等分のルーレット」が停止すると共に、「4等分のルーレット」が画面から消える。そして、「8等分のルーレット」が停止した際、左上の矢印が特定の箇所（例えば、リーチの箇所）を指していた場合、リーチ状態となり、次の（G）で示すように、リーチ状態の識別情報が画面の中央に大きく表示される。この表示様が、（選択 2 ）で選択肢「A」を選択した場合の表示様である。

【 0 0 9 5 】

また、画面が（B）の状態で、遊技者が選択ボタン 2 4 の「B」を押すと、選択肢「B」が選択されたことになり、画面が（E）に示す画面に変わる。（E）の画面では、選択された「4等分のルーレット」が大きくなつて反時計回りに回転する共に、左上に矢印が表示され、選択されなかつた「8等分のルーレット」が小さくなる。なお、上記と同様に、画面右下の残り時間は、選択ボタン 2 4 が押されても制限時間が経過するまで表示されている。

【 0 0 9 6 】

次の（F）の図では、回転していた「4等分のルーレット」が停止すると共に、「8等分のルーレット」が画面から消える。そして、「4等分のルーレット」が停止した際、左上の矢印が特定の箇所（例えば、リーチの箇所）を指していた場合、リーチ状態となり、上記と同様に、次の（G）で示すように、リーチ状態の識別情報が画面の中央に大きく表示される。この表示様が、（選択 2 ）で選択肢「B」を選択した場合の表示様である。

【 0 0 9 7 】

そして、（G）に示すように、リーチ状態の識別情報が画面の中央に大きく表示され、このリーチが当りとなつた場合には、（選択 1 ）の場合と同様、後に図 19 で説明するように、再可変表示を行つて表示結果を導出表示する。また、左上の矢印が特定の箇所以外の箇所（例えば、はずれの箇所）を指していた場合には、リーチ状態とはならずにはずれの表示結果を導出表示する。

【 0 0 9 8 】

上記したように、可変表示装置 9 で可変表示を開始した後に、遊技者に対して選択画面が提示されるものであり、また、遊技者が選択する選択肢によって、可変表示の表示様が異なるものである。

【 0 0 9 9 】

なお、上記した実施形態では、選択可能な時間内に選択肢の選択が行われなかつたときは、「A」又は「B」のいずれか設定された方が自動的に選択されるようになつてゐる。また、上記した実施形態では、可変表示を開始した後に選択画面が表示されて遊技者による選択が行われるものを見たが、可変表示を開始した後にリーチ状態となつたときには選択画面が表示されるものや、再可変表示が行われる際に選択画面が表示されるもの等であつてもよい。

【 0 1 0 0 】

次に、可変表示装置 9 においてリーチ表示様となつて再可変表示する際に、再可変表示の変動パターンによつて成り上がり率が異なることについて、図 18 を参照して説明する。図 18 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。

【 0 1 0 1 】

まず、図 18 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つ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つ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つ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。

【0102】

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。

【0103】

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19を参照して説明する。図19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。

【0104】

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。

【0105】

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。

【0106】

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。

【0107】

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。

【 0 1 0 8 】

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つ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前記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、可変表示に関わる事項についての複数の選択肢を遊技者に対して提示する選択肢提示手段としての表示制御基板 5 6 と、遊技者が前記複数の選択肢から任意の選択肢を選択するための選択手段としての選択ボタン 2 4 と、前記可変表示装置 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 5 6 と、を備え、前記可変表示装置 9 での識別情報の可変表示態様は、複数種類設けられ、前記選択肢提示手段としての表示制御基板 5 6 による選択肢の提示を含む可変表示態様は、選択肢の提示を含まない可変表示態様に比べて、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高いものを含むことにより、選択肢提示手段としての表示制御基板 5 6 による選択肢の提示を含む可変表示態様は、成り上がり率が高いものを含むため、選択肢が提示されるか否かに対して遊技者に期待感を持たせることができる。

【 0 1 0 9 】

また、本実施形態においては、前記複数種類の可変表示態様は、前記選択肢提示手段としての表示制御基板 5 6 による選択肢の提示を含む可変表示態様と選択肢の提示を含まない可変表示態様とで該選択肢の提示が行われるまでの可変表示態様が同様の可変表示態様を含み、該可変表示態様において、前記選択肢提示手段としての表示制御基板 5 6 による選択肢の提示を含む可変表示態様の方が、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が前記非特別識別情報が導出表示される割合に比べて高いことにより、選択肢の提示が行われるまでの可変表示態様が同様の可変表示態様であっても選択肢提示手段としての表示制御基板 5 6 による選択肢の提示を含む可変表示態様は、特別識別情報が導出表示される割合が高いので、可変表示中に選択肢が提示されるか否かに対して遊技者に期待感を持たせることができる。また、同様の可変表示態様であっても、選択肢が提示されるときと提示されないときがあるので、遊技者を可変表示により注目させることができる。

【 0 1 1 0 】

また、本実施形態においては、前記選択肢提示手段としての表示制御基板 5 6 は、前記可変表示装置 9 で可変表示を開始した後に遊技者に対して前記選択肢を提示することにより、遊技者が弾球遊技機 1 に注目しているときに選択肢が提示されるため、選択肢が提示されたことを見落とすことが少なく、遊技者の遊技に支障を来すことがない。

【 0 1 1 1 】

また、本実施形態においては、前記複数の選択肢のうち遊技者がいずれの選択肢を選択するかによって、選択後に行われる前記可変表示装置 9 での識別情報の可変表示態様が異なることにより、識別情報の可変表示をいずれの可変表示態様で行わせるかを遊技者が選択できるため、遊技者は、遊技に関与していることを実感することができ、遊技の興奮を向上させることができる。

【 0 1 1 2 】

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表示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

識別情報が導出されるかに遊技者を惹き付けることができる。

【 0 1 1 3 】

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、成り上がり率が選択肢の提示を含む可変表示態様であるか否か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 1 1 4 】

また、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、成り上がり率が選択肢の提示を含む可変表示態様であるか否か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。

【 0 1 1 5 】

また、本実施形態においては、前記特別識別情報は、複数種類設けられ、前記仮表示結果として前記特別識別情報が導出表示された場合、前記表示結果として前記仮表示結果として導出表示された特別識別情報とは異なる特別識別情報が導出表示される割合が、前記仮表示結果として導出表示された特別識別情報の種類によって異なることにより、仮表示結果が表示された時点で、仮表示結果として表示された特別識別情報とは異なる特別識別情報が表示され易いか否かを迅速に判断することができる。

【 0 1 1 6 】

更に、本実施形態においては、遊技の進行を制御する遊技制御手段としての主基板 57 と、該遊技制御手段としての主基板 57 から出力されるコマンドに基づいて遊技演出を制御する演出制御手段としての表示制御基板 56 と、を備え、該演出制御手段としての表示制御基板 56 は、前記選択肢提示手段としての表示制御基板 56 を含むことにより、選択肢を提示する制御を演出制御手段としての表示制御基板 56 によって行うことができるため、遊技制御手段としての主基板 57 での制御負担を軽減することができる。

【 0 1 1 7 】

なお、上記した実施形態においては、選択肢として「A」及び「B」の2つの選択肢が表示されて、それぞれの選択肢を選択する際に選択ボタン 24 の「A」又は「B」を押すものを示したが、このようなものに限らず、例えば、「A」だけの画面が表示され、この「A」の画面を選択するときに選択ボタン 24 の「A」を押し、「A」の画面を選択しないときには、選択ボタン 24 を押さないものや、あるいは、この「A」の画面を選択するときに選択ボタン 24 の「A」を押し、「A」の画面を選択しないときに選択ボタン 24 の「B」を押すもの等であってもよい。

【 0 1 1 8 】

また、上記した実施形態においては、遊技者が選択する選択肢として、選択画面の中に表示されるものを示したが、このようなものに限らず、例えば、弾球遊技機 1 表面のいずれかの位置に複数個のランプを取り付け、このランプが点灯したときに選択肢となり、遊技者が選択ボタン 24 によりいずれかのランプを選択するものでもよい。また、例えば、選択ボタン 24 の「A」又は「B」のいずれかを押すことを音声により遊技者に知らせて選択させるものでもよい。更に、これらランプ、音声、画面等によって選択肢を選択させるものを組み合わせたものでもよい。

【 0 1 1 9 】

更に、上記した実施形態においては、遊技者が選択肢のいずれかを選択するときに操作する選択手段として、押しボタン式の選択ボタン 24 を示したが、このようなものに限らず、触れるだけで反応するタッチスイッチや近くに手をかざすだけで反応する赤外線スイ

ツチ等であってもよい。

【0120】

【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、選択肢の提示が行われるときと提示が行われないときとで成り上がり率が異なるようになるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0121】

また、請求項2の発明においては、選択肢の提示が行われるまでの可変表示態様が同様の可変表示態様であっても選択肢提示手段による選択肢の提示を含む可変表示態様は、特別識別情報が導出表示される割合が高いので、可変表示中に選択肢が提示されるか否かに對して遊技者に期待感を持たせることができる。また、同様の可変表示態様であっても、選択肢が提示されるときと提示されないときがあるので、遊技者を可変表示により注目させることができる。

【0122】

また、請求項3の発明においては、遊技者が遊技機に注目しているときに選択肢が提示されるため、選択肢が提示されたことを見落とすことが少なく、遊技者の遊技に支障を来すことがない。

【0123】

また、請求項4の発明においては、識別情報の可変表示をいずれの可変表示態様で行わせるかを遊技者が選択できるため、遊技者は、遊技に関与していることを実感することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0124】

また、請求項5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されるかに遊技者を惹き付けることができる。

【0125】

また、請求項6の発明においては、成り上がり率が選択肢の提示を含む可変表示態様であるか否か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。

【0126】

【0127】

また、請求項7の発明においては、仮表示結果が表示された時点で、仮表示結果として表示された特別識別情報とは異なる特別識別情報が表示され易いか否かを迅速に判断することができる。

【0128】

更に、請求項8の発明においては、選択肢を提示する制御を演出制御手段によって行うことができるため、遊技制御手段での制御負担を軽減することができる。

【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】

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15】

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16】

（選択1）の選択画面の表示態様を示す説明図である。

【図17】

（選択2）の選択画面の表示態様を示す説明図である。

【図18】

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19】

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

2 4 選択ボタン（選択手段）

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、再可変表示手段、再可変表示態様選択手段、選択肢提示手段）

5 7 主基板（遊技制御手段）

8 0 表示領域