(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第3732861号
(P3732861)
(45)発行日　平成18年1月11日(2006.1.11)　(24)登録日　平成17年10月21日(2005.10.21)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 315A
A63F 7/02 317
A63F 7/02 320

請求項の数 3　(全 24 頁)

(21)出願番号　特願平5-53137
(22)出願日　平成5年2月19日(1993.2.19)
(65)公開番号　特開平6-238044
(43)公開日　平成6年8月30日(1994.8.30)
審査請求日　平成12年2月18日(2000.2.18)

(73)特許権者　000132747
株式会社ソフィア
群馬県桐生市境野町７丁目２０１番地
(74)代理人　100061642
弁理士　福田　武通
(74)代理人　100082669
弁理士　福田　賢三
(74)代理人　100095337
弁理士　福田　伸一
(72)発明者　新山　吉平
群馬県桐生市広沢町３－４２９７－１３
(72)発明者　伊東　広司
群馬県桐生市三吉町２－２－２９

審査官　井海田　隆

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

内部に複数の入賞部を有し、可動部材を遊技者にとって不利な第１状態と遊技者にとって有利な第２状態とに変換可能な変動入賞装置と、遊技球の入賞に基づき前記変動入賞装置の可動部材を前記第２状態に変換させる補助遊技状態を発生可能な始動口と、を遊技盤に備え、前記補助遊技状態において変動入賞装置内に受け入れられてカウントセンサにより検出された遊技球が前記複数の入賞部のうち特定入賞部に入賞したことに基づき、前記変動入賞装置の可動部材の変換回数が変換上限値に達するか又は変動入賞装置に受け入れられてカウントセンサにより検出された遊技球数が入賞上限値に達するまで、該変動入賞装置の可動部材の状態変換動作を実行する特別遊技状態を発生し、前記特別遊技状態において前記特定入賞部に遊技球が入賞することに基づき、前記変動入賞装置の可動部材の状態変換動作を再び実行する遊技機において、

前記特定入賞部への遊技球の入賞に基づき、複数種類の図柄を可変表示させて可変表示ゲームを行う可変表示手段を備え、

前記変動入賞装置内における前記カウントセンサの下流には、該変動入賞装置内に受け入れられた遊技球を貯留する貯留状態と、貯留した遊技球を特定入賞部又は他の入賞部に向かって開放する開放状態と、に変換する貯留装置を設け、

前記貯留装置は、前記可変表示ゲームにおける停止結果態様が特定図柄であった場合、貯留状態に変換されてから前記カウントセンサにより検出された遊技球数が前記入賞上限値以下の所定数に達するか、前記可動部材の変換回数が所定数に達することで開放状態に

変換制御され、且つ、前記可変表示ゲームにおける停止結果態様が特定図柄のうちの特別図柄以外の特定図柄であった場合は、開放状態に変換制御されるまでに前記カウントセンサにより検出される遊技球数が、前記特定図柄のうちの特別図柄が表示された場合よりも少なく設定されるようにしたことを特徴とする遊技機。

【請求項２】

前記可変表示ゲームにおける停止結果態様が特定図柄であった場合は、前記複数の入賞部のいずれかを特別遊技状態における特定入賞部として有効化する特定入賞部有効化手段を備えたことを特徴とする請求項１に記載の遊技機。

【請求項３】

前記貯留装置は、貯留アームの回動動作により貯留状態を、該貯留アームを開放することで開放状態を、各々生ぜしめるものとし、

前記可変表示ゲームにおける停止結果態様が前記特別図柄以外の特定図柄であった場合は、前記カウントセンサにより検出された遊技球数が所定の第１上限数に達するまで貯留アームの回動動作により貯留状態とし、前記可変表示ゲームにおける停止結果態様が特別図柄であった場合は、前記カウントセンサにより検出された遊技球数が前記第１上限数よりも多い第２上限数に達するまで貯留アームの回動動作により貯留状態とすることを特徴とする請求項１又は請求項２に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【０００１】

【産業上の利用分野】

本発明は、パチンコ機等を含む遊技機に関し、特に、内部に複数の入賞部を有し、可動部材を遊技者にとって不利な第１状態と遊技者にとって有利な第２状態とに変換可能な変動入賞装置と、遊技球の入賞に基づき前記変動入賞装置の可動部材を前記第２状態に変換させる補助遊技状態を発生可能な始動口と、を遊技盤に備え、前記補助遊技状態において変動入賞装置内に受け入れられてカウントセンサにより検出された遊技球が前記複数の入賞部のうち特定入賞部に入賞したことに基づき、前記変動入賞装置の可動部材の変換回数が変換上限値に達するか又は変動入賞装置に受け入れられてカウントセンサにより検出された遊技球数が入賞上限値に達するまで、該変動入賞装置の可動部材の状態変換動作を実行する特別遊技状態を発生し、前記特別遊技状態において前記特定入賞部に遊技球が入賞することに基づき、前記変動入賞装置の可動部材の状態変換動作を再び実行する遊技機（いわゆる第２種のパチンコ遊技機等）に関する。

【０００２】

【従来の技術】

従来より、いわゆる第２種のパチンコ遊技機として知られている遊技機においては、遊技盤に設けられている始動入賞口に遊技球が入賞すると、内部に複数の入賞部を有し遊技者にとって不利な第１状態と遊技者にとって有利な第２状態とに変換可能な変動入賞装置の可動部材を第２状態に変換する補助遊技状態が実行され、この補助遊技状態において変動入賞装置内に受け入れられた遊技球が、複数の入賞部のうち特に定められた特定入賞部に入賞したことに基づいて、変動入賞装置の可動部材の変換回数が変換上限値に達するか又は変動入賞装置内に受け入れられた遊技球数が入賞上限値に達するまで変動入賞装置の可動部材の変換動作を実行する特別遊技状態（いわゆる大当り）が発生するものであった。

そして、このようにして発生した特別遊技においては、変動入賞装置の可動部材の変換動作中（変動入賞装置の可動部材の変換回数が変換上限値に達するか又は変動入賞装置内に受け入れられた遊技球数が入賞上限値に達するまでの間）に新たな遊技球が特定入賞部に入賞することに基づき、変動入賞装置の変換動作を再び実行できるように構成されていた。

【０００３】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上記従来のパチンコ遊技機では、上記のように特別遊技状態において変

動入賞装置内における特定入賞部に遊技球が入賞すると変動入賞装置の可動部材の開閉動作を再び実行するように構成されていたが、特定入賞部へ遊技球が入賞するまでの動作に何ら変化がなく単純な動作で行っていたために遊技が単調となっていた。

また、特定入賞部への遊技球の入賞は偶発的に発生するものであり、特別遊技状態において特定入賞部に遊技球が入賞しないと、変動入賞装置の可動部材の変換動作を数多く実行することができず、遊技者は大量の出玉を期待することができないために、興趣を高められなかった。

そこで、本発明は、上記の問題点を解決するためになされたものであり、特別遊技状態において特定入賞部へ遊技球が入賞し易くするとともに、特別遊技状態における遊技が変化に富んだ多彩なものにして遊技者の興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【０００４】

【課題を解決するための手段】

上記の課題を解決するため、請求項１に係る遊技機は、内部に複数の入賞部を有し、可動部材を遊技者にとって不利な第１状態と遊技者にとって有利な第２状態とに変換可能な変動入賞装置と、遊技球の入賞に基づき前記変動入賞装置の可動部材を前記第２状態に変換させる補助遊技状態を発生可能な始動口と、を遊技盤に備え、前記補助遊技状態において変動入賞装置内に受け入れられてカウントセンサにより検出された遊技球が前記複数の入賞部のうち特定入賞部に入賞したことに基づき、前記変動入賞装置の可動部材の変換回数が変換上限値に達するか又は変動入賞装置に受け入れられてカウントセンサにより検出された遊技球数が入賞上限値に達するまで、該変動入賞装置の可動部材の状態変換動作を実行する特別遊技状態を発生し、前記特別遊技状態において前記特定入賞部に遊技球が入賞することに基づき、前記変動入賞装置の可動部材の状態変換動作を再び実行する遊技機において、前記特定入賞部への遊技球の入賞に基づき、複数種類の図柄を可変表示させて可変表示ゲームを行う可変表示手段を備え、前記変動入賞装置内における前記カウントセンサの下流には、該変動入賞装置内に受け入れられた遊技球を貯留する貯留状態と、貯留した遊技球を特定入賞部又は他の入賞部に向かって開放する開放状態と、に変換する貯留装置を設け、前記貯留装置は、前記可変表示ゲームにおける停止結果態様が特定図柄であった場合、貯留状態に変換されてから前記カウントセンサにより検出された遊技球数が前記入賞上限値以下の所定数に達するか、前記可動部材の変換回数が所定数に達することで開放状態に変換制御され、且つ、前記可変表示ゲームにおける停止結果態様が特定図柄のうちの特別図柄以外の特定図柄であった場合は、開放状態に変換制御されるまでに前記カウントセンサにより検出される遊技球数が、前記特定図柄のうちの特別図柄が表示された場合よりも少なく設定されるようにしたことを特徴とする。

また、請求項２に係る発明は、上記請求項１に記載の遊技機において、前記可変表示ゲームにおける停止結果態様が特定図柄であった場合は、前記複数の入賞部のいずれかを特別遊技状態における特定入賞部として有効化する特定入賞部有効化手段を備えたことを特徴とする。

また、請求項３に係る発明は、上記請求項１又は請求項２に記載の遊技機において、前記貯留装置は、貯留アームの回動動作により貯留状態を、該貯留アームを開放することで開放状態を、各々生ぜしめるものとし、前記可変表示ゲームにおける停止結果態様が前記特別図柄以外の特定図柄であった場合は、前記カウントセンサにより検出された遊技球数が所定の第１上限数に達するまで貯留アームの回動動作により貯留状態とし、前記可変表示ゲームにおける停止結果態様が特別図柄であった場合は、前記カウントセンサにより検出された遊技球数が前記第１上限数よりも多い第２上限数に達するまで貯留アームの回動動作により貯留状態とすることを特徴とする。

【０００５】

【作用】

上記構成を有する請求項１に係る遊技機においては、変動入賞装置内に受け入れられた遊技球を貯留する貯留状態と、貯留した遊技球を特定入賞部又は他の入賞部に向かって開

放する開放状態と、に変換する貯留装置を変動入賞装置内におけるカウントセンサの下流に設け、特別遊技状態の発生条件である特定入賞部への遊技球の入賞に基づき、可変表示手段による可変表示ゲームが行われ、可変表示ゲームにおける停止結果態様が特定図柄であった場合、貯留状態に変換されてからカウントセンサにより検出された遊技球数が入賞上限値以下の所定数に達するか、可動部材の変換回数が所定数に達することで開放状態に変換制御され、且つ、前記可変表示ゲームにおける停止結果態様が特定図柄のうちの特別図柄以外の特定図柄であった場合は、開放状態に変換制御されるまでに前記カウントセンサにより検出される遊技球数が、前記特定図柄のうちの特別図柄が表示された場合よりも少なく設定されるようにしたので、可変表示ゲームの停止結果態様が特定図柄でなかった場合は、貯留装置は作動せず、可変表示ゲームの停止結果態様が特別図柄以外の特定図柄であった場合は、貯留装置に所定数の遊技球が貯留されて開放され、可変表示ゲームの停止結果態様が特別図柄であった場合は、貯留装置に上記所定数よりも多い遊技球が貯留されて開放される。

また、請求項２に係る遊技機においては、前記可変表示ゲームにおける停止結果態様が特定図柄であった場合は、複数の入賞部のいずれかを特別遊技状態における特定入賞部として有効化する特定入賞部有効化手段を備えるので、可変表示ゲームにおける停止結果態様に基づいて特別遊技状態における特定入賞部が決定される。

また、請求項３に係る遊技機においては、前記貯留装置は、貯留アームの回動動作により貯留状態を、該貯留アームを開放することで開放状態を、各々生ぜしめるものとし、可変表示ゲームにおける停止結果態様が特別図柄以外の特定図柄であった場合は、カウントセンサにより検出された遊技球数が所定の第１上限数に達するまで貯留アームの回動動作により貯留状態とし、可変表示ゲームにおける停止結果態様が特別図柄であった場合は、カウントセンサにより検出された遊技球数が第１上限数よりも多い第２上限数に達するまで貯留アームの回動動作により貯留状態とするので、可変表示ゲームの停止結果態様が特定図柄でなかった場合は、貯留装置の貯留アームが回動動作して貯留状態となることはなく、可変表示ゲームの停止結果態様が特別図柄以外の特定図柄であった場合は、カウントセンサにより検出された遊技球数が第１上限数に達するまで貯留装置が貯留状態とした後に開放状態に戻って貯留球を開放し、可変表示ゲームの停止結果態様が特別図柄であった場合は、カウントセンサにより検出された遊技球数が第２上限数に達するまで貯留装置が貯留状態とした後に開放状態に戻って貯留球を開放する。

【０００６】

【実施例】

以下、本発明の実施例を図面にもとづいて説明する。本発明の一実施例であるパチンコ遊技機１の構成を図１に、このパチンコ遊技機１における遊技盤の構成を図２に、背面構成を図３に、電気的構成を図４に、センター役物のさらに詳細な構成を図５に、それぞれ示す。

【０００７】

パチンコ遊技機１は、図に示すように、遊技盤２を備え、遊技盤２の表面にはガイドレール３で囲まれた遊技部２Ａが形成され、遊技部２Ａ内の中央上部寄りには、変動入賞装置８と、遊技球貯留手段である遊技球貯留装置５と、可変表示手段である可変表示装置６と、Ｖ有効表示器５３Ａ～５３Ｃとを含むセンター役物が、センター役物の斜め下方には第１始動口７，７が、センター役物を挟む左右両側には普通図柄ゲート２５，２５が、センター役物の下方には第２始動口２６Ｈと普通図柄表示器２９と普図記憶表示器２７とを含む普通電動役物２６が、それぞれ配設され、その周囲に適宜一般入賞口４が配設されて構成されている。

【０００８】

上記の変動入賞装置８は、図に示すように、可動部材である左右１対の羽根８Ａ，８Ｂを備えており、この羽根８Ａ，８Ｂが後述の条件により開成するとパチンコ球がこの羽根８Ａ，８Ｂ内に入り易くなる。本実施例における変動入賞装置８は、羽根８Ａ，８Ｂの開閉に応じて遊技者にとって不利な第１状態と遊技者にとって有利な第２状態とに変換するの

である。羽根８Ａ，８Ｂ内に入賞したパチンコ球は、カウントセンサ４８を通過した後、遊技球貯留装置５の２つの貯留用アーム５Ａ，５Ｂの両側に転落し、駆動用ソレノイド４７により回動する貯留用アーム５Ａ，５Ｂに囲い込まれ、開放されるとステージ板８Ｃ上を遊技者側へ向かって転動する。そして、その下方にある複数の入賞部５０～５２のいずれかに入賞する。遊技球貯留装置５の奥には、１基の可変表示器から成る第２可変表示手段としての可変表示装置６が設けられており、通常は可変動作を行なっており、後述の条件が備わった場合に停止するように構成されている。

【０００９】

また、上記の普通電動役物２６は、図に示すように、左右１対の羽根２６Ａ，２６Ｂを備えており、この羽根２６Ａ，２６Ｂが後述の条件により開成するとパチンコ球が第２始動口２６Ｈ内に入り易くなる。

【００１０】

この普通電動役物２６には、１基の可変表示器から成る第１可変表示手段としての普通図柄表示器２９と、４個のＬＥＤ等から成る普図記憶表示器２７とが設けられている。上記の普通図柄ゲート２５，２５をパチンコ球が通過した場合、これを普通図柄ゲート２５，２５が検出し、この検出信号を遊技盤制御装置１７内の役物用ＣＰＵ３０（図４）が受け取り、普通図柄表示器２９を可変表示させる権利の記憶値（始動記憶値）として１回につき１個の普図記憶表示器２７を点灯表示させる。そして、これらの普通図柄表示器２９の可変表示の記憶値に基づき、普通図柄表示器２９を可変表示させる。すなわち、本実施例においては、普通図柄ゲート２５が「遊技球の入賞に基づき、第１可変表示手段での第１可変表示ゲームを始動可能な第１可変表示始動入賞手段」として機能し、遊技盤制御装置１７が「第１可変表示始動入賞手段への遊技球入賞に基づいて、所定の通常確率で第１可変表示手段に特定表示態様が停止表示される第１可変表示ゲームを行う第１可変表示制御手段」として機能する。

【００１１】

そして、上記の役物用ＣＰＵ３０は、普通図柄表示器２９の停止図柄に基づき、停止図柄が「７」などの場合には、上記の普通電動役物２６の羽根２６Ａ，２６Ｂを開成させるのである。すなわち、役物用ＣＰＵ３０を含む遊技盤制御装置１７が「第１可変表示制御手段による第１可変表示ゲームの停止結果態様が特定表示態様となったことに関連して、始動入賞装置の可動部材を遊技者にとって有利な状態に変換させる始動入賞装置制御手段」として機能するのである。

【００１２】

上記の第１始動口７，７及び第２始動口２６Ｈは、変動入賞装置８の羽根８Ａ，８Ｂを開成させる補助遊技状態を発生させる所定の入賞部（始動入賞口）となっており、それらにパチンコ球が入賞した場合には、変動入賞装置８の羽根８Ａ，８Ｂが開成される。ただし、第１始動口７，７に入賞した場合よりも第２始動口２６Ｈに入賞した場合の方が、羽根８Ａ，８Ｂの開成動作が遊技者にとってさらに有利となっており、例えば、第１始動口７，７に入賞した場合には羽根８Ａ，８Ｂが所定時間だけ１回開閉するのに対し、第２始動口２６Ｈに入賞した場合には羽根８Ａ，８Ｂがさらに長い時間だけ２回開閉するように構成されている。本実施例においては、遊技球の入賞状態を遊技者にとって不利な状態と遊技者にとって有利な状態とに電気的な作用に基づき変換可能な可動部材としての羽根２６Ａ，２６Ｂを具備する普通電導役物２６が、「遊技球の入賞に基づき前記変動入賞装置を前記第２状態に変換させる補助遊技状態を発生可能な始動入賞装置」として機能するのである。

【００１３】

また、上記の補助遊技の結果、変動入賞装置８の羽根８Ａ，８Ｂ内に打球が入りＶ入賞口５０に入賞すると、上記の役物用ＣＰＵ３０は、特別遊技を実行すると同時に、可変表示装置６において可変表示動作を行う。すなわち、本実施例においては、役物用ＣＰＵ３０を含む遊技盤制御装置１７が「補助遊技状態において変動入賞装置に受け入れられた遊技球が特定の入賞部へ入賞したことに基づいて、第２可変表示手段で第２可変表示ゲームを

実行可能な第２可変表示制御手段」として機能するのである。その結果、可変表示装置６の停止図柄が特定の図柄（例えば、「７」や「３」等）である場合には、変動入賞装置８内の複数の入賞部である入賞口５０，５１，５２のうちいずれかの入賞口をＶ入賞口（特定の入賞口）として有効化あるいは無効化する。

【００１４】

また、このパチンコ遊技機１の盤面上には、大当り表示用等の各種の装飾用ランプが設けられている。

【００１５】

また、このパチンコ遊技機１は、球貸しを行う機能も有しており、パチンコ遊技機１の前面側には、このパチンコ遊技機１に対して有価価値記憶媒体であるプリペイドカード等により球貸しを行うために遊技者がカードを挿入するカード挿入孔１２ａが設けられている。そして、カード挿入孔１２ａの近傍には、カードが既に挿入され使用中であることを点灯により表示したり、カードが排出されることを点滅等により表示するカード保持表示器２３が設けられている。

【００１６】

また、このパチンコ遊技機１には、カードによる球貸しが可能であること（カードを受け付け可能な状態であること）を表示する球貸有効表示器１６と、上記のカード挿入孔１２ａに球貸用カードが挿入された場合にその残存度数を表示するカード残高表示器１３と、１回のスイッチ操作により所定数の球貸を行わせる球貸制御信号を内蔵する球排出装置１９（後述）に発するための球貸スイッチ１４と、遊技の終了時等にカードの返却を行うためのカード返却スイッチ２４と、球貸しにより球排出装置１９（図３）から排出された遊技球あるいは賞球を受けるための上皿９および下皿１５と、この上皿９上の遊技球を上記遊技部２Ａに向け１個宛発射可能な発射装置１１（図３）と、遊技者がこの発射装置１１を操作するための操作ハンドル１０と、が設けられている。

【００１７】

また、図３に示すように、このパチンコ遊技機１および遊技盤２の裏側には、賞球タンク２８と、球排出装置１９と、上記の可変表示装置６や変動入賞装置８を制御する遊技盤制御装置１７と、上記球排出装置１９を制御する排出制御装置１８と、上記発射装置１１を制御する発射制御装置２１と、カードからの情報を読出しと情報書込みを行うカードリーダ１２と、球貸し動作を制御するための球貸制御装置２２と、可変表示装置６における特定図柄の出現率を設定・変更可能な特定図柄出現率変更手段である確率設定装置２０とが設けられている。

【００１８】

次に、上記のパチンコ遊技機１のさらに詳細な機構とその動作について、以下に説明を行う。

【００１９】

遊技者が球貸用カードをカード挿入孔１２ａからカードリーダ１２に挿入すると、パチンコ遊技機の球貸制御装置２２内の球貸制御ＣＰＵ（図示せず）は、そのカードが不正カードや異常カード（他の種類のプリペイドカード等）ではないか否か、カードの残高が零でないか否か等を即座に判定する。判定の結果、不正カードや残高の無いカードの場合は、カードを強制排出し、この情報を双方向通信回線により遊技盤制御装置１７内の役物用ＣＰＵ３０に転送し、遊技者に対し「このカードは使用できない」あるいは「カードの度数残高がない」旨を、例えばＬＥＤやスピーカ（図示せず）等により報知する一方、不正カードの場合には、遊技店の管理装置側へも通報を行う。この場合には、球貸有効表示器１６は消灯したままとなり、球貸スイッチ１４の操作を行っても受け付けない。

【００２０】

カードが正常で、残高が存在する場合は、球貸制御装置２２内の球貸制御ＣＰＵ（図示せず）は、その残高をカード残高表示器１３に表示させる。そして、球貸スイッチ１４の操作が有効（球貸し可能）な状態となった場合は、球貸制御装置２２から球貸有効表示器１６に信号を発して点灯させる等して「球貸し可能」の旨を遊技者等に報知する。また、カ

ードが挿入中であることをカード保持表示器２３により表示させる。
【００２１】
次に、遊技者が、球貸スイッチ１４を操作（１回押す等）すると、これを受けて、球貸制御装置２２内の球貸制御ＣＰＵは、有価価値の残高が零でなければ、その操作内容に応じて所定量の有価価値をその遊技機の使用する遊技媒体（例えばパチンコ球）の数に変換し、その数の実球を排出すべき旨の排出指令信号を双方向通信回線を介して排出制御装置１８に送る。排出制御装置１８は、この排出指令信号を受けて、その数の球を上皿９に排出する。この際、上記の球貸制御ＣＰＵは、同時に、遊技媒体に変換させた分の有価価値をカードの記憶値から減算させる。
【００２２】
遊技者は、発射装置１１を操作ハンドル１０（あるいはタッチスイッチ）でコントロールすることにより、排出された（球貸しを受けた）球を遊技部２Ａ内へ打ち込み、遊技を行う。この遊技において、打球が上記の第１始動口７，７または第２始動口２６Ｈへ入賞すると、遊技盤制御装置１７内の役物用ＣＰＵ３０がこれを検出し、変動入賞装置８の羽根８Ａ，８Ｂを開成させる補助遊技を実行させる。
【００２３】
そして、Ｖ入賞口５０に入賞すると、上記の役物用ＣＰＵ３０は、特別遊技を実行すると同時に、可変表示装置６において可変表示動作を行う。その結果、可変表示装置６の停止図柄（停止結果態様）が特定の図柄（例えば、「７」や「３」等の特別表示態様）である場合には、変動入賞装置８内の特定の入賞部である入賞口５０，５１，５２のうちいずれかの入賞口をＶ入賞口として有効化あるいは無効化する。すなわち、図５において、各入賞口５０，５１，５２は、それぞれ入賞センサ５０Ｓ，５１Ｓ，５２Ｓを備え、上記の役物用ＣＰＵ３０は、可変表示装置６の停止図柄が特定の図柄（例えば、「７」や「３」等）である場合には、入賞センサ５０Ｓ，５１Ｓ，５２Ｓのうちいずれかの入賞口をＶ入賞口として有効化あるいは無効化するように構成する。その場合、有効化された入賞センサがＶ入賞口となる。このように、比較的入賞が困難な中央部の入賞口５０をＶ入賞口としたり、比較的入賞が容易な左右の入賞口５１，５２をＶ入賞口としたりすることで、特定の入賞部への入賞率を変更できる。従って、本実施例においては、これら入賞口５０～５２や役物用ＣＰＵ３０等が協働することで、「変動入賞装置内部に受け入れられた遊技球が特定の入賞部へ入賞する入賞率を変更する入賞率変更手段」として機能するのである。
【００２４】
この結果、パチンコ球が変動入賞装置８内の特定の入賞部であるＶ入賞口（入賞口５０～５２（図５）のいずれか）に入賞すると、上記の役物用ＣＰＵ３０がこれを判別していわゆる「大当り」状態である特別遊技（例えば、変動入賞装置８の羽根８Ａ，８Ｂを所定時間、所定回数開成する等）状態を発生する。この特別遊技状態においては、後述するように、変動入賞装置８を所定の規定に基づく第２状態に変換させるサイクル遊技を繰り返して実行可能な遊技が行われる。
【００２５】
上記の動作、特に、遊技状態の動作について、図５ないし図２３を参照しつつ説明を行う。
【００２６】
図１２のフローチャート図は、本実施例のパチンコ遊技機１の遊技制御の基本フローチャートを示したものである。この基本フローチャートは、乱数更新処理サブルーチンＳ１と、可変表示処理サブルーチンＳ２と、普図（普通図柄）・普電（普通電動役物）処理サブルーチンＳ３と、遊技処理サブルーチンＳ４とから構成されている。
【００２７】
次に、上記の乱数更新処理サブルーチンについて、図１３に基づき説明を行なう。
まず、上記の役物用ＣＰＵ３０は、可変表示装置６における可変表示用の乱数を更新する（ステップＳ１１）。次に、可変表示の確率設定値に対応した更新上限値を選択する（ステップＳ１２）。すなわち、本実施例のパチンコ遊技機１は、背面の確率設定装置２０に

キー等を差し込んで回動させる等の動作により、可変表示装置６における「当り」の発生確率を設定・変更できるのである。この設定確率値は、例えば、１／１０，１／１５，１／２０等の３段階などに設定できる。この場合、遊技店側で設定確率値を１／１５に設定したとすると、乱数を更新していく場合の上限値は１５となる。

【００２８】

したがって、次の判定ステップＳ１３において、更新結果（更新した乱数の総数）が上限値である１５に達したら、その後の可変表示用乱数を全て零にすれば（ステップＳ１４）、可変表示用乱数が１５個選択されたことになる。この乱数のうちの一つを当りの乱数にすれば、当りの発生確率は１／１５になる。上記の判定ステップＳ１３において、更新結果（更新した乱数の総数）が上限値である１５に達していなければ、次回以降のサイクルにおいて上限値である１５に達するまで可変表示用乱数更新処理を実行する。

【００２９】

可変表示装置６における可変表示用乱数の更新の次に、普通図柄表示器２９における可変表示用の乱数（普図乱数）を更新する（ステップＳ１５）。次に、可変表示の確率設定値に対応した更新上限値を選択する（ステップＳ１６）。すなわち、本実施例のパチンコ遊技機１は、背面の確率設定装置２０にキー等を差し込んで回動させる等の動作により、可変表示装置６における「当り」の発生確率を設定・変更できるだけでなく、普通図柄表示器２９における「当り」の発生確率も設定・変更できるのである。この場合、背面の確率設定装置２０により、普通図柄表示器２９における「当り」の発生確率の設定・変更をも行なう方式だけでなく、普通図柄表示器２９における「当り」の発生確率の設定・変更を行なう専用の他の確率設定装置を別途に設けてもよい。

【００３０】

したがって、次の判定ステップＳ１７において、更新結果（更新した乱数の総数）が上限値に達したら、その後の普図乱数を全て零にすれば（ステップＳ１８）、普図乱数が上限値の個数だけ選択されたことになる。この普図乱数のうちの一つを普通図柄表示器２９における当りの乱数にすれば、当りの発生確率は設定確率になる。上記の判定ステップＳ１７において、更新結果（更新した乱数の総数）が上限値に達していなければ、次回以降のサイクルにおいて上限値に達するまで普図乱数更新処理を実行する。

【００３１】

次に、上記の可変表示処理サブルーチンについて、図１４に基づき説明を行なう。

まず、可変表示動作中か否かを判定する（ステップＳ２１）。最初は、可変表示装置６は停止しているから、次のステップＳ２２に移行する。ステップＳ２２では、変動入賞装置８内のＶ入賞口に打球が入賞したか否かを判定する。本実施例のパチンコ遊技機１では、可変表示装置６での可変表示遊技は、打球が変動入賞装置８内のＶ入賞口に入賞した場合にのみ実行されるものであるから、打球がＶ入賞口に入賞していない場合は、以下の処理は行なわず、基本フローチャート（図１２）に戻る。

【００３２】

上記の判定ステップＳ２２において、打球がＶ入賞口に入賞したと判定された場合は、次にステップＳ２３において、そのＶ入賞口への入賞が初回の入賞か否かを判定する。そのＶ入賞口への入賞が初回の入賞ではなく、大当り中のＶ入賞の場合（いわゆる「継続Ｖ」の場合）には、遊技者は十分な利益を得ているのであるから、以下の可変表示処理を行なってメリットを付与するには及ばない。したがって、このような場合には、以下の処理は行なわず、基本フローチャート（図１２）に戻る。本実施例においては、上記のような手順としたが、これは、Ｖ入賞口へ入賞する度に、毎回可変表示装置６における可変表示ゲームを行ない、毎回、大当り時の獲得球を変化させるような手順としてもかまわない。

【００３３】

上記の判定ステップＳ２３において、そのＶ入賞口への入賞が初回の入賞であると判定された場合は、次にステップＳ２４において、可変表示動作を開始させる。次に、可変表示用乱数を抽出する（ステップＳ２５）。

【００３４】

次に、抽出した乱数が大当り（例えば、「７」等）に相当するものか否かを判定し（ステップＳ２６）、大当りに相当するものであれば可変表示装置６における停止図柄を大当り図柄（「７」等）に設定し（ステップＳ２７）、ステップＳ２６において抽出乱数が大当りに相当するものではないと判定された場合には、次のステップＳ２８において、抽出乱数が中当り（例えば、「３」等）に相当するものか否かを判定する。この結果、抽出乱数が中当りに相当するものであれば可変表示装置６における停止図柄を中当り（「３」等）に設定し（ステップＳ２９）、ステップＳ２８において抽出乱数が中当りに相当するものではないと判定された場合には、停止図柄を大当り，中当り以外の図柄（「７」，「３」等以外の図柄）に設定して（ステップＳ３０）基本フローチャート（図１２）に戻る。

【００３５】

次に、次回以降のサイクルにおいては、上記ステップＳ２１において「可変動作中である」と判定されるので、可変動作の停止タイミングか否かを判定し（ステップＳ３１）、停止タイミングではなければ可変動作を行ない（ステップＳ３２）、停止タイミングが到来したならば図柄の停止を行なう（ステップＳ３３）。

【００３６】

次に、ステップＳ３４において、可変表示装置６の停止図柄が「７」か否かを判定し、停止図柄が「７」であれば、Ｖ入賞率を高める期間を示すＶ入賞率アップカウンタ（図示せず）のカウント値を３だけ増加させる（ステップＳ３５）。Ｖ入賞率アップカウンタのカウント値が「３」である、ということは、この回の大当りが終了した後、次回、次々回、次々々回の大当り終了までの期間、高いＶ入賞率に設定する、すなわち、変動入賞装置８内の複数の入賞口５０～５２のうち、Ｖ入賞率の高い入賞口が有効化される（その入賞口にＶ入賞口が移動する）ことを意味する。このように、特別遊技状態が発生して第２可変表示ゲームの停止結果態様が特別表示態様である「７」になった場合には、当該特別遊技状態の終了後、入賞率変更手段が、補助遊技状態において変動入賞装置内に受け入れられた遊技球が特定の入賞部へ入賞する入賞率を高めるように変更するのである。

【００３７】

上記ステップＳ３４において、可変表示装置６の停止図柄が「７」でなければ、次のステップＳ３６において、可変表示装置６の停止図柄が「３」であるか否かを判定し、停止図柄が「３」であれば、Ｖ入賞率アップカウンタのカウント値を１だけ増加させ（ステップＳ３７）、可変表示装置６の停止図柄が「３」でもなければ、基本フローチャート（図１２）に戻る。Ｖ入賞率アップカウンタのカウント値が「１」である、ということは、この回の大当りが終了した後、次回の大当り終了までの期間、高いＶ入賞率に設定する、すなわち、変動入賞装置８内の複数の入賞口５０～５２のうち、Ｖ入賞率の高い入賞口が有効化される（その入賞口にＶ入賞口が移動する）ことを意味する。このように、特別遊技状態が発生して第２可変表示ゲームの停止結果態様が特別表示態様である「３」になった場合にも、当該特別遊技状態の終了後、入賞率変更手段が、補助遊技状態において変動入賞装置内に受け入れられた遊技球が特定の入賞部へ入賞する入賞率を高めるように変更するのである。

【００３８】

次に、上記の普図・普電処理サブルーチンについて、図１５に基づき説明を行なう。

まず、普図ゲート２５を打球が通過したか否かを判定する（ステップＳ４１）。普図ゲートへの打球の通過がなければステップＳ４４以降の処理を実行するが、普図ゲートへの打球の通過があれば次のステップＳ４２において普通図柄の可変表示の記憶値を１だけインクリメントする。次に、普図用乱数を抽出し（ステップＳ４３）、現在の遊技状態に応じて各種の動作制御を行なうよう分岐処理を行なう（ステップＳ４４）。その結果、通常動作サブルーチン（ステップＳ４５）、回転動作サブルーチン（ステップＳ４６）、当り動作サブルーチン（ステップＳ４７）、外れ動作サブルーチン（ステップＳ４８）のうちのいずれかを実行する。

【００３９】

次に、上記の通常動作処理サブルーチンについて、図１６に基づき説明を行なう。

まず、普通図柄の可変表示の記憶値（普図回転記憶）があるか否かを判定する（ステップＳ５１）。普図回転記憶がなければ、普図回転記憶が発生するまでサイクルを繰り返す。ステップＳ５１において、普図回転記憶が存在する、と判定された場合には、次に、判定ステップＳ５２において、現在の遊技がラッキーナンバーの効果が有効である期間内の遊技であるか否かを判定する。現在の遊技がラッキーナンバーの効果が有効である期間内の遊技である、と判定された場合には、通常よりも当りの確率の高い乱数と当り値（すなわち、通常と同じ個数の乱数であるが、当り値の個数を増やしている等）を選択し（ステップＳ５３）、判定ステップＳ５２において、現在の遊技がラッキーナンバーの有効期間内の遊技ではない、と判定された場合には、通常の確率の乱数と当り値を選択する（ステップＳ５４）。すなわち、特別遊技状態が発生して第２可変表示ゲームの停止結果態様が特別表示態様になった場合には、当該特別遊技状態の終了後、第１可変表示制御手段が、第１可変表示ゲームの停止結果態様が特定表示態様となる確率を通常確率から該通常確率よりも高い高確率に変更して第１可変表示ゲームを行うのである。

【００４０】

次に、抽出した乱数が当りに相当するものか否かを判定し（ステップＳ５５）、当りに相当するものであれば普通図柄表示器２９における停止図柄を当り図柄に設定し（ステップＳ５６）、ステップＳ５５において抽出乱数が当りに相当するものではないと判定された場合には、普通図柄表示器２９における停止図柄を外れ図柄に設定する（ステップＳ５７）。その後、普図回転記憶値から１だけデクリメントし（ステップＳ５８）、回転動作を実行する（ステップＳ５９）。

【００４１】

次に、上記の回転動作処理サブルーチンについて、図１７（Ａ）に基づき説明を行なう。まず、普通図柄の可変表示の停止タイミングであるか否かを判定する（ステップＳ６１）。停止タイミングではなければ、停止タイミングになるまで回転動作を実行する（ステップＳ６２）。ステップＳ６１において、停止タイミングである、と判定された場合には、既に決定済みの停止図柄で普通図柄表示器２９を停止させる（ステップＳ６３）。そして、次に、判定ステップＳ６４において、停止図柄が当り図柄か否かを判定し（ステップＳ６４）、当り図柄であれば普通電動役物２６をＯＮさせ、普通電動役物２６の羽根２６Ａ，２６Ｂの開成動作を行なって（ステップＳ６５）当り動作処理を行ない（ステップＳ６７）、ステップＳ６４において停止図柄が当り図柄ではないと判定された場合には、普通電動役物２６の羽根２６Ａ，２６Ｂは閉じたままとし外れ動作処理を行なう（ステップＳ６６）。

【００４２】

次に、上記の当り動作処理サブルーチンについて、図１７（Ｂ）に基づき説明を行なう。まず、当り動作の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップＳ７１）。終了タイミングではなければ、終了タイミングになるまで普通電動役物２６のＯＮ動作を継続させ、普通電動役物２６の羽根２６Ａ，２６Ｂの開成動作を継続させる。ステップＳ７１において、当り動作の終了タイミングである、と判定された場合には、普通電動役物２６をＯＦＦとし、普通電動役物２６の羽根２６Ａ，２６Ｂを閉塞させる（ステップＳ７２）。そして、次に、通常動作に戻し（ステップＳ７３）基本フローチャート（図１２）に戻る。

【００４３】

次に、上記の外れ動作処理サブルーチンについて、図１７（Ｃ）に基づき説明を行なう。まず、外れ動作の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップＳ８１）。終了タイミングではなければ、終了タイミングになるまで普通電動役物２６のＯＦＦ動作を継続させ、普通電動役物２６の羽根２６Ａ，２６Ｂの閉塞動作を継続させる。ステップＳ８１において、外れ動作の終了タイミングである、と判定された場合には、通常動作に戻し（ステップＳ８２）基本フローチャート（図１２）に戻る。

【００４４】

次に、上記の遊技処理サブルーチンについて、図１８に基づき説明を行なう。

まず、現在の遊技状態に応じて各種の動作制御を行なうよう分岐処理を行なう（ステップ

Ｓ９１）。その結果、普段動作サブルーチン（ステップＳ９２）、羽開閉動作１サブルーチン（ステップＳ９３）、羽開閉動作２サブルーチン（ステップＳ９４）、ファンファーレ動作サブルーチン（ステップＳ９５）、大当り動作サブルーチン（ステップＳ９６）のうちのいずれかを実行する。

【００４５】

次に、上記の普段動作処理サブルーチンについて、図１９に基づき説明を行なう。

まず、判定ステップＳ１０１において、第１始動口７に打球が入賞し第１始動スイッチ７ＳがＯＮとなったか否かを判定する。第１始動スイッチ７ＳがＯＮとなってはいない場合は、次のステップＳ１０３において、第２始動口２６Ｈに打球が入賞し第２始動スイッチ２６ＳがＯＮとなったか否かを判定する。いずれも「ＮＯ（以下「Ｎ」と略称する）」の場合には、基本フローチャート（図１２）に戻る。

【００４６】

次回以降のサイクルにおいて、ステップＳ１０１で結果が「ＹＥＳ（以下「Ｙ」と略称する）」の場合、すなわち、第１始動口７に打球が入賞し第１始動スイッチ７ＳがＯＮである、と判定された場合は、変動入賞装置８の羽根８Ａ，８Ｂを例えば１回だけ所定時間開閉する権利が発生する。この場合には、次のステップＳ１０２において羽開閉動作１処理サブルーチンを実行し、基本フローチャート（図１２）に戻る。

【００４７】

次に、上記の羽開閉動作１処理サブルーチンについて、図２０（Ａ）に基づき説明を行なう。

まず、処理終了時間か否かを判定し（ステップＳ１１１）、処理終了時間ではなければ羽根開閉タイミングであるか否かを判定する（ステップＳ１１２）。羽根開閉タイミングではなければ、次にＶ入賞口への入賞があったか否かを判定し（ステップＳ１１４）、なければ基本フローチャート（図１２）に戻るが、Ｖ入賞口への入賞があったと判定された場合はファンファーレ動作を実行し（ステップＳ１１５）、基本フローチャートに戻る。上記判定ステップＳ１１２において、結果が「Ｙ」で羽根開閉タイミングとなっていれば、次のステップＳ１１３において羽根開閉動作を上記の開閉タイマの時間で１回だけ実行する。また、次回以降のサイクルの判定ステップＳ１１１において、処理終了時間である、と判定された場合は、上記の普段動作を実行する（ステップＳ１１６）。

【００４８】

また、次回以降のサイクルにおいて、上記ステップＳ１０３で結果が「ＹＥＳ（以下「Ｙ」と略称する）」の場合、すなわち、第２始動口７に打球が入賞し第２始動スイッチ２６ＳがＯＮである、と判定された場合は、変動入賞装置８の羽根８Ａ，８Ｂを例えば２回だけ通常よりもさらに長い時間開閉する権利が発生する。この場合には、次のステップＳ１０４において羽開閉動作２処理サブルーチンを実行し、基本フローチャート（図１２）に戻る。

【００４９】

次に、上記の羽開閉動作２処理サブルーチンについて、図２０（Ｂ）に基づき説明を行なう。

まず、処理終了時間か否かを判定し（ステップＳ１２１）、処理終了時間ではなければ羽根開閉タイミングであるか否かを判定する（ステップＳ１２２）。羽根開閉タイミングではなければ、次にＶ入賞口への入賞があったか否かを判定し（ステップＳ１２４）、なければ基本フローチャート（図１２）に戻るが、Ｖ入賞口への入賞があったと判定された場合はファンファーレ動作を実行し（ステップＳ１２５）、基本フローチャートに戻る。上記判定ステップＳ１２２において、結果が「Ｙ」で羽根開閉タイミングとなっていれば、次のステップＳ１２３において羽根開閉動作を上記の開閉タイマの時間で２回実行する。また、次回以降のサイクルの判定ステップＳ１２１において、処理終了時間である、と判定された場合は、上記の普段動作を実行する（ステップＳ１２６）。

【００５０】

次に、上記のファンファーレ動作処理サブルーチンについて、図２１に基づき説明を行な

う。
まず、ファンファーレ動作終了時間か否かを判定し（ステップＳ１３１）、ファンファーレ動作終了時間ではなければファンファーレ動作を実行し（ステップＳ１３２）、基本フローチャート（図１２）に戻る。次に、次回以降のサイクルのステップＳ１３１においてファンファーレ動作終了時間であると判定された場合には、大当り動作処理を実行し（ステップＳ１３３）、基本フローチャート（図１２）に戻る。
【００５１】
次に、上記の大当り動作処理サブルーチンについて、図２２及び図２３に基づき説明を行なう。
まず、可変表示装置６における可変表示ゲームでの大当り、中当り等の確率を通常時の確率に戻す（ステップＳ１４１）。そして、普通図柄表示器２９における可変表示ゲームでの当りの確率を通常時の確率に戻す（ステップＳ１４２）。
【００５２】
次に、可変表示装置６の停止図柄が「７」であるか否かを判定する（ステップＳ１４３）。可変表示装置６の停止図柄が「７」であれば、入賞数カウントが１０個に達したか否かを判定し（ステップＳ１４４）、入賞数カウントが１０個に達していれば、貯留装置５をＯＦＦとして（ステップＳ１４９）、ステップＳ１５０に移行する。また、上記判定ステップＳ１４４において、入賞数カウントが１０個に達していなければ、貯留装置５をＯＮとして（ステップＳ１４５）、ステップＳ１５０に移行する。
【００５３】
ここで、図５ないし図１１を用いて、変動入賞装置８内の遊技球貯留装置５の動作について説明する。ここで、図５ないし図８は第１の構成例を、図９ないし図１１は第２の構成例を、それぞれ示している。図５ないし図１１に示すように、本実施例のパチンコ遊技機１の遊技球貯留装置５は、駆動用ソレノイド４７と貯留用アーム５Ａ，５Ｂとを有し、ステージ板８Ｃ上に落下した遊技球を、貯留用アーム５Ａ，５Ｂの回動動作により、抱え込むようにして貯留し、あるいは、開放することができる構成となっている。
【００５４】
図７は、第１構成例において遊技球Ｐを貯留した状態を示し、図８は第１構成例において貯留した遊技球Ｐを開放した状態を示している。第１構成例では、可変表示装置６の可変表示遊技の結果、その停止図柄に基づき、役物用ＣＰＵ３０が入賞口５０～５２のうちのいずれかをＶ入賞口として特定する。図５ないし図８の場合は、中央の入賞口５０がＶ入賞口として特定された例が示されている。この場合には、図５に示すように、Ｖ有効表示器５３Ｂが点灯表示され、中央の入賞口がＶ入賞口であることを遊技者等に表示する。
【００５５】
したがって、可動部材である変動入賞装置８の左右１対の羽根８Ａ，８Ｂが上述の始動入賞により開閉するとパチンコ球がこの羽根８Ａ，８Ｂ内に入り易くなる。羽根８Ａ，８Ｂ内に入賞したパチンコ球は、カウントセンサ４８を通過した後、ステージ板８Ｃの奥部左右両側のいずれかからステージ板８Ｃ上に転落する。この場合に、図７に示すように、貯留用アーム５Ａ，５Ｂが閉じていれば、パチンコ球Ｐは、両アーム５Ａ，５Ｂの形成する凹部内に貯留される。
【００５６】
その後、貯留用アーム５Ａ，５Ｂが開放されると、貯留されていたパチンコ球Ｐはステージ板８Ｃ上に開放される。ステージ板８Ｃは遊技者側に向かって僅かに下り勾配となっているため、貯留・開放されたパチンコ球Ｐは、入賞口５０～５２に向かって転動する。この第１構成例では、入賞口５０～５２のうち中央の入賞口５０がＶ入賞口として特定されている。このため、パチンコ球ＰがＶ入賞口５０に入賞する確率は、貯留されていない場合に比べて高くなる。このように、貯留用アーム５Ａ，５Ｂによる貯留球数によってもＶ入賞口への入賞率を変更できる。従って、本実施例においては、これら貯留用アーム５Ａ，５Ｂや貯留・開放タイミングの制御を行う役物用ＣＰＵ３０等が協働することで、「変動入賞装置内部に受け入れられた遊技球が特定の入賞部へ入賞する入賞率を変更する入賞

率変更手段」として機能するのである。第２構成例については、図２３の説明中において説明する。

【００５７】

上記のように、第１構成例においては、役物用ＣＰＵ３０は、Ｖ入賞口への入賞により作動停止する可変表示装置６での可変表示遊技の表示図柄が特定の図柄か否かによって、入賞口５０～５２のうちいずれかをＶ入賞口として電子的に有効化することになる。したがって、役物用ＣＰＵ３０は、特定入賞部有効化手段に相当している。

【００５８】

次に、上記判定ステップＳ１４３において、可変表示装置６の停止図柄が「７」でなければ、次にステップＳ１４６において可変表示装置６の停止図柄が「３」であるか否かを判定する。この結果、可変表示装置６の停止図柄が「３」である場合は、入賞数カウントが８個に達しているか否かを判定し（ステップＳ１４７）、入賞数カウントが８個に達していれば、貯留装置５をＯＦＦとして（ステップＳ１４９）、ステップＳ１５０に移行する。また、上記判定ステップＳ１４７において、入賞数カウントが８個に達していなければ、貯留装置５をＯＮとして（ステップＳ１４８）、ステップＳ１５０に移行する。上記において、貯留装置５のＯＦＦは、入賞数カウント値に達した場合のみならず、羽根８Ａ，８Ｂの開閉回数が所定回数に達した場合に行なってもよい。

【００５９】

次に、羽根８Ａ，８Ｂの開閉タイミングであるか否かを判定する（ステップＳ１５０）。羽根の開閉タイミングであれば、羽開閉動作を実行する（ステップＳ１５１）。次に、図２３において、Ｖ入賞口への入賞の有無を判定し（ステップＳ１５２）、Ｖ入賞がなければ、羽根の開閉回数が上限値（例えば１８回等）に達したか否かを判定する（ステップＳ１５３）。羽根の開閉回数が上限値に達してはいない場合は、変動入賞装置８内の一般入賞口に打球が上限値（例えば、１０個）以上入賞したか否かを判定し（ステップＳ１５４）、打球の入賞が上限値未満の場合は、基本フローチャート（図１２）に戻る。

【００６０】

次回以降の処理のステップＳ１５３またはステップＳ１５４において、羽根の開閉回数が上限値に達するか、打球の入賞が上限値以上となった場合は大当り状態が終了することになるが、次のステップＳ１５５において、前述のＶ入賞率アップカウンタのカウント値が零か否かを判定する。この結果、Ｖ入賞率アップカウンタのカウント値が零ではなければ、次のステップＳ１５６において、Ｖ入賞率アップカウンタのカウント値を１だけデクリメントし、普通図柄表示器２９の当りの確率を高い確率に設定する（ステップＳ１５７）。次に、ステップＳ１５５で零でなかった（すなわち１以上の値である）Ｖ入賞率アップカウンタの値が、可変表示装置６で「７」の図柄で停止したことによる値か否かを判定する（ステップＳ１５８）。

【００６１】

この結果、ステップＳ１５５で零でなかったＶ入賞率アップカウンタの値が、可変表示装置６で「７」の図柄で停止したことによる値である、と判定された場合は、変動入賞装置８内の複数の入賞口５０～５２のうち最もＶ入賞率の高い入賞口をＶ入賞口とした（ステップＳ１５９）後、普段動作を行なう（ステップＳ１６２）。変動入賞装置８内の複数の入賞口５０～５２のうち最もＶ入賞率が高い入賞口とは、例えば、図９に示すように、左端の入賞口であるから、図示しない駆動モータによりＶ入賞口５４自体を左端にスライドさせ、機械的にＶ入賞口を移動させるのである。これが第２構成例である。この場合には、左端のＶ有効表示器５３Ａが点灯して、遊技者等に左端の入賞口が現時点のＶ入賞口である旨を表示する。このように、入賞難度の異なる入賞口へＶ入賞口５４自体を移動させることによっても、Ｖ入賞口への入賞率を変更できる。従って、本実施例においては、Ｖ入賞口５４や駆動モータ、その制御を行う役物用ＣＰＵ３０等が協働することで、「変動入賞装置内部に受け入れられた遊技球が特定の入賞部へ入賞する入賞率を変更する入賞率変更手段」として機能するのである。

【００６２】

次に、上記判定ステップＳ１５８において、その結果、ステップＳ１５５で零でなかったＶ入賞率アップカウンタの値が、可変表示装置６で「７」の図柄で停止したことによる値ではない、と判定された場合は、ステップＳ１５５で零でなかったＶ入賞率アップカウンタの値は、可変表示装置６で「３」の図柄で停止したことによる値であることになるから、この場合には、変動入賞装置８内の複数の入賞口５０～５２のうちＶ入賞率が中位の入賞口をＶ入賞口とした（ステップＳ１６０）後、普段動作を行なう（ステップＳ１６２）。変動入賞装置８内の複数の入賞口５０～５２のうち最もＶ入賞率が中位の入賞口とは、例えば、図１０に示すように、右端の入賞口であるから、図示しない駆動モータによりＶ入賞口５４自体を右端にスライドさせ、機械的にＶ入賞口を移動させるのである。これも第２構成例である。この場合には、右端のＶ有効表示器５３Ｃが点灯して、遊技者等に右端の入賞口が現時点のＶ入賞口である旨を表示する。

【００６３】

上記判定ステップＳ１５５において、Ｖ入賞率アップカウンタのカウント値が零であれば、可変表示装置６の停止図柄は「７」，「３」以外であったことになるから、この場合には、変動入賞装置８内の複数の入賞口５０～５２のうちＶ入賞率が最も低い入賞口をＶ入賞口とした（ステップＳ１６１）後、普段動作を行なう（ステップＳ１６２）。変動入賞装置８内の複数の入賞口５０～５２のうち最もＶ入賞率が最も低い入賞口とは、例えば、図１１に示すように、中央の入賞口であるから、図示しない駆動モータによりＶ入賞口５４自体を中央部にスライドさせ、機械的にＶ入賞口を移動させるのである。これも第２構成例である。この場合には、中央部のＶ有効表示器５３Ｂが点灯して、遊技者等に中央の入賞口が現時点のＶ入賞口である旨を表示する。

【００６４】

一方、上記判定ステップＳ１５２において、Ｖ入賞があった場合は、次の判定ステップＳ１６３において、大当りの継続回数（継続Ｖ回数）が決められた上限値（例えば１６回）に達したか否かを判定し、上限値に達していれば、上記のステップＳ１５３以降を実行する。また、ステップＳ１６３において、大当りの継続回数（継続Ｖ回数）が決められた上限値に達してはいない場合は、ファンファーレ動作を実行する（ステップＳ１６４）。

【００６５】

上記のように、第２構成例においても、役物用ＣＰＵ３０は、Ｖ入賞口への入賞により作動停止する可変表示装置６での可変表示遊技の表示図柄が特定の図柄か否かによって、入賞口５０～５２のうちいずれかをＶ入賞口として機械的に有効化することになる。したがって、役物用ＣＰＵ３０は、特定入賞部有効化手段に相当している。上記の第２構成例は、図９または図１１に示すように、Ｖ入賞口５４への入賞を検知するＶ入賞センサ５４Ｓを１個備え、Ｖ入賞口５４とＶ入賞センサ５４Ｓとを一体として移動させ移動先の入賞口をＶ入賞口として有効化するものであり、入賞センサを３個（５０Ｓ～５２Ｓ）備える第１構成例とは、この点で異なっている。

【００６６】

なお、本発明は、上記実施例に限定されるものではない。上記実施例は、例示であり、本発明の特許請求の範囲に記載された技術的思想と実質的に同一な構成を有し、同様な作用効果を奏するものは、いかなるものであっても本発明の技術的範囲に包含される。

【００６７】

【発明の効果】

以上説明したように、上記構成を有する請求項１に係る発明によれば、変動入賞装置内に受け入れられた遊技球を貯留する貯留状態と、貯留した遊技球を特定入賞部又は他の入賞部に向かって開放する開放状態と、に変換する貯留装置を変動入賞装置内におけるカウントセンサの下流に設け、特別遊技状態の発生条件である特定入賞部への遊技球の入賞に基づき、可変表示手段による可変表示ゲームが行われ、可変表示ゲームにおける停止結果態様が特定図柄であった場合、貯留状態に変換されてからカウントセンサにより検出された遊技球数が入賞上限値以下の所定数に達するか、可動部材の変換回数が所定数に達することで開放状態に変換制御され、且つ、前記可変表示ゲームにおける停止結果態様が特定

図柄のうちの特別図柄以外の特定図柄であった場合は、開放状態に変換制御されるまでに前記カウントセンサにより検出される遊技球数が、前記特定図柄のうちの特別図柄が表示された場合よりも少なく設定されるようにしたので、可変表示ゲームの停止結果態様が特定図柄でなかった場合は、貯留装置は作動せず、変動入賞装置内に受け入れられた遊技球は個々に特定入賞部又は他の入賞部に向って転動し、可変表示ゲームの停止結果態様が特別図柄以外の特定図柄であった場合は、貯留装置に所定数の遊技球が貯留されて開放され、貯留された所定数の遊技球が一気に特定入賞部又は他の入賞部に向って転動して行くことで特定入賞部への入賞が容易となり、可変表示ゲームの停止結果態様が特別図柄であった場合は、貯留装置に上記所定数よりも多い遊技球が貯留されて開放され、貯留された所定数よりも多い遊技球が一気に特定入賞部又は他の入賞部に向って転動して行くことで特定入賞部への入賞が一層容易となる。すなわち、可変表示ゲームの停止結果態様に基づいて、特別遊技状態における特定入賞部への入賞の容易さを変化させるので、変化に富み多彩な特別遊技状態の遊技を提供でき、遊技者の興趣を高めることができる。

また、請求項２に係る発明によれば、前記可変表示ゲームにおける停止結果態様が特定図柄であった場合は、複数の入賞部のいずれかを特別遊技状態における特定入賞部として有効化する特定入賞部有効化手段を備えるので、可変表示ゲームにおける停止結果態様に基づいて特別遊技状態における特定入賞部が決定されることから、可変表示ゲームの停止結果態様に基づいて、特別遊技状態における特定入賞部への入賞の容易さを変化させることにより、変化に富み多彩な特別遊技状態の遊技を提供でき、遊技者の興趣を高めることができる。

また、請求項３に係る遊技機においては、前記貯留装置は、貯留アームの回動動作により貯留状態を、該貯留アームを開放することで開放状態を、各々生ぜしめるものとし、可変表示ゲームにおける停止結果態様が特別図柄以外の特定図柄であった場合は、カウントセンサにより検出された遊技球数が所定の第１上限数に達するまで貯留アームの回動動作により貯留状態とし、可変表示ゲームにおける停止結果態様が特別図柄であった場合は、カウントセンサにより検出された遊技球数が第１上限数よりも多い第２上限数に達するまで貯留アームの回動動作により貯留状態とするので、可変表示ゲームの停止結果態様が特定図柄でなかった場合は、貯留装置の貯留アームが回動動作して貯留状態となることはなく、変動入賞装置内に受け入れられた遊技球は個々に特定入賞部又は他の入賞部に向って転動して行くこととなり、可変表示ゲームの停止結果態様が特別図柄以外の特定図柄であった場合は、カウントセンサにより検出された遊技球数が第１上限数に達するまで貯留装置が貯留状態とした後に開放状態に戻って貯留球を開放し、開放された貯留球が一気に特定入賞部又は他の入賞部に向って転動して行くことで特定入賞部への入賞が容易となり、可変表示ゲームの停止結果態様が特別図柄であった場合は、カウントセンサにより検出された遊技球数が第２上限数に達するまで貯留装置が貯留状態とした後に開放状態に戻って貯留球を開放し、開放された貯留球が一気に特定入賞部又は他の入賞部に向って転動して行くことで特定入賞部への入賞が一層容易となる。すなわち、可変表示ゲームの停止結果態様に基づいて、特別遊技状態における特定入賞部への入賞の容易さを変化させるので、変化に富み多彩な特別遊技状態の遊技を提供でき、遊技者の興趣を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【図１】本発明の一実施例であるパチンコ遊技機の全体構成を示す正面図である。

【図２】図１に示すパチンコ遊技機の遊技盤の詳細構成を示す図である。

【図３】図１に示すパチンコ遊技機の背面の構成を示す背面図である。

【図４】図１に示すパチンコ遊技機の全体構成を示すブロック図である。

【図５】図１に示すパチンコ遊技機のセンター役物のさらに詳細な構成を示す正面図である。

【図６】図１に示すパチンコ遊技機のセンター役物の動作を示す斜視図である。

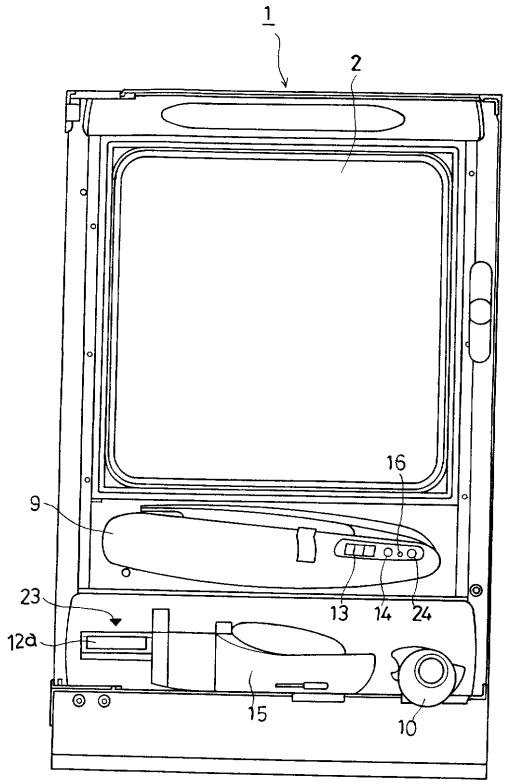
【図７】図１に示すパチンコ遊技機の遊技球貯留装置の変化動作を示す斜視図（１）である。

【図８】図１に示すパチンコ遊技機の遊技球貯留装置の変化動作を示す斜視図（２）であ

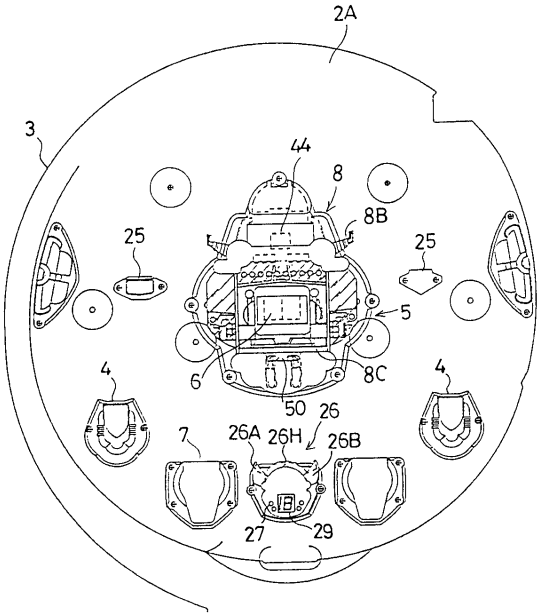
る。
【図９】図１に示すパチンコ遊技機のＶ入賞口の変化動作を示す斜視図（１）である。
【図１０】図１に示すパチンコ遊技機のＶ入賞口の変化動作を示す斜視図（２）である。
【図１１】図１に示すパチンコ遊技機のＶ入賞口の変化動作を示す斜視図（３）である。
【図１２】図１に示すパチンコ遊技機の制御の流れを示すフローチャート図（１）である。
【図１３】図１に示すパチンコ遊技機の制御の流れを示すフローチャート図（２）である。
【図１４】図１に示すパチンコ遊技機の制御の流れを示すフローチャート図（３）である。
【図１５】図１に示すパチンコ遊技機の制御の流れを示すフローチャート図（４）である。
【図１６】図１に示すパチンコ遊技機の制御の流れを示すフローチャート図（５）である。
【図１７】図１に示すパチンコ遊技機の制御の流れを示すフローチャート図（６）である。
【図１８】図１に示すパチンコ遊技機の制御の流れを示すフローチャート図（７）である。
【図１９】図１に示すパチンコ遊技機の制御の流れを示すフローチャート図（８）である。
【図２０】図１に示すパチンコ遊技機の制御の流れを示すフローチャート図（９）である。
【図２１】図１に示すパチンコ遊技機の制御の流れを示すフローチャート図（１０）である。
【図２２】図１に示すパチンコ遊技機の制御の流れを示すフローチャート図（１１）である。
【図２３】図１に示すパチンコ遊技機の制御の流れを示すフローチャート図（１２）である。
【符号の説明】
１　パチンコ遊技機
２　遊技盤
２Ａ　遊技部
３　ガイドレール
４　一般入賞口
５　遊技球貯留装置
５Ａ，５Ｂ　貯留用アーム
６　可変表示装置
７　第１始動口
７Ｓ　第１始動スイッチ
８　変動入賞装置
８Ａ，８Ｂ　羽根
８Ｃ　ステージ板
９　上皿
１０　操作ハンドル
１１　発射装置
１２　カード挿入孔
１３　カード残高表示器
１４　球貸スイッチ
１５　下皿
１６　球貸有効表示器

１７　遊技盤制御装置
１８　排出制御装置
１９　球排出装置
２０　確率設定装置
２１　発射制御装置
２２　球貸制御装置
２３　カード保持表示器
２４　カード返却スイッチ
２５　普通図柄ゲート
２６　普通電動役物
２６Ａ，２６Ｂ　羽根
２６Ｈ　第２始動口
２６Ｓ　第２始動スイッチ
２７　普図記憶表示器
２８　賞球タンク
２９　普通図柄表示器
３０　役物用ＣＰＵ
３１　ＲＯＭ
３２　ＲＡＭ
３３　分周回路
３４　電源回路
３５　スピーカ
３６　アンプ
３７　サウンドジェネレータ
３８　出力ポート
３９　ドライバ
４０　バッファゲート
４１　ローパスフィルタ
４２　大入賞口ソレノイド
４３　普電ソレノイド
４４　継続回数表示器
４５　カウントスイッチ
４６　継続Ｖスイッチ
４７　駆動用ソレノイド
４８　カウントセンサ
５０，５１，５２　入賞口
５０Ｓ，５１Ｓ，５２Ｓ　入賞センサ
５３Ａ～５３Ｃ　Ｖ有効表示器
５４　Ｖ入賞口
５４Ｓ　Ｖ入賞センサ
５５　装飾ランプ
Ｐ　パチンコ球

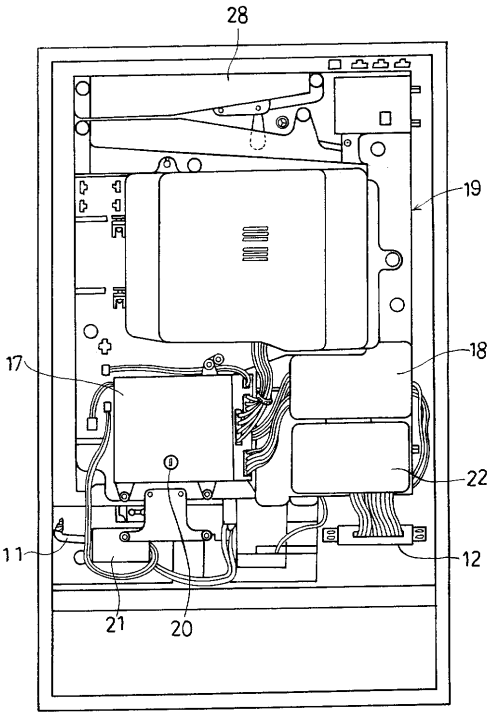
【図１】


1
2
9
16
23
12a
13
14
24
15
10

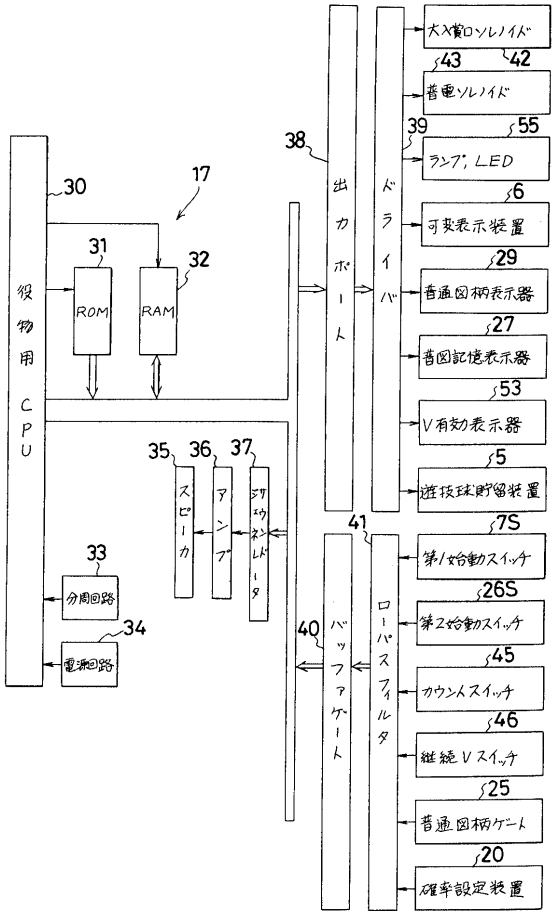
【図２】


2A
3
44
8
8B
25
25
5
4
6
8C
4
50
26
7
26A
26H
26B
27
29

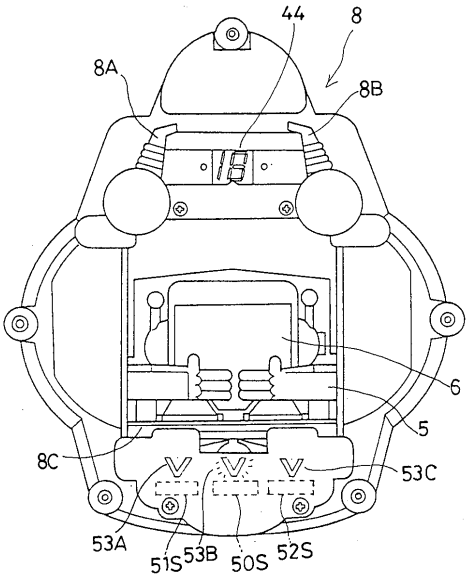
【図３】


28
19
17
18
22
11
12
21
20

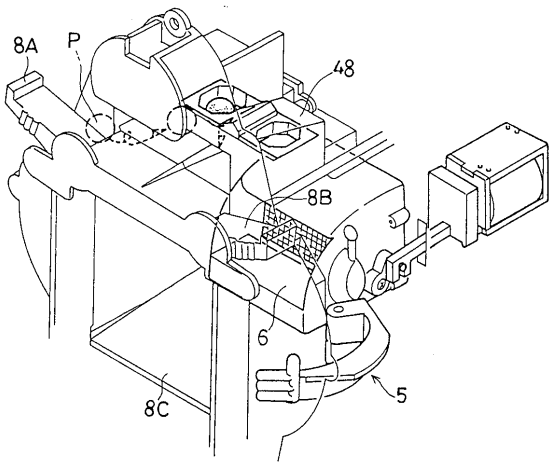
【図４】


38
出力ポート
ドライバ
大入賞口ソレノイド
42
43
普電ソレノイド
39
55
ランプ, LED
6
可変表示装置
29
普通図柄表示器
27
普図記憶表示器
53
V有効表示器
5
遊技球貯留装置
7S
第1始動スイッチ
26S
第2始動スイッチ
45
カウントスイッチ
46
継続Vスイッチ
25
普通図柄ゲート
20
確率設定装置
30
17
31
32
役物用CPU
ROM
RAM
35
36
37
スピーカ
アンプ
サウンドレギュレータ
33
分周回路
34
電源回路
41
40
バッファゲート
ローパスフィルタ

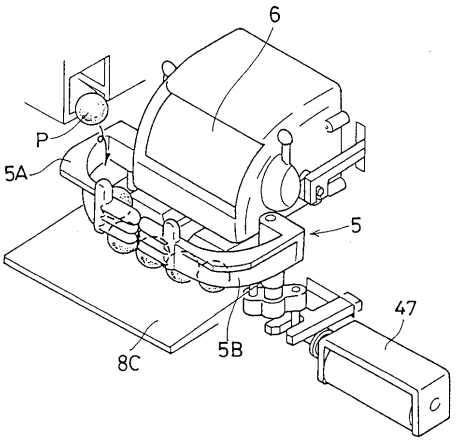
【図５】


44
8
8A
8B
6
5
8C
53C
53A
51S
53B
50S
52S

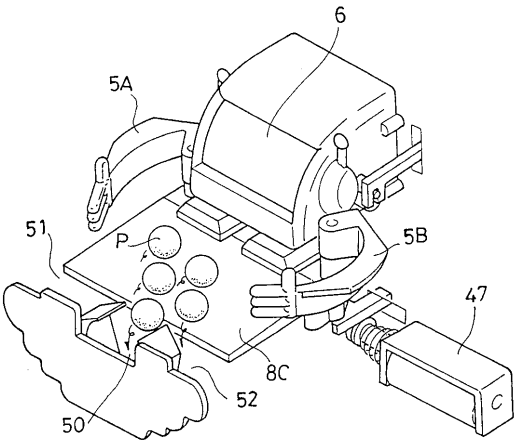
【図６】


8A
P
48
8B
6
5
8C

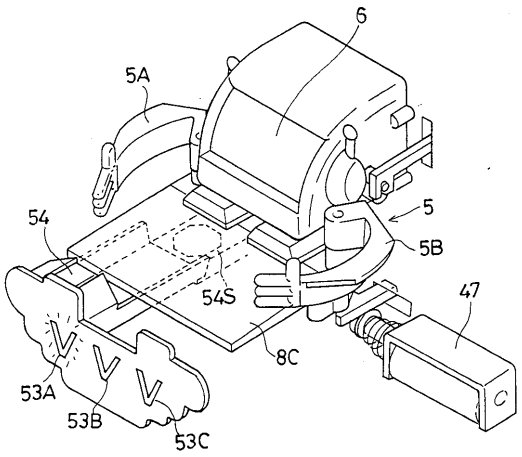
【図７】


6
P
5A
5
47
8C
5B

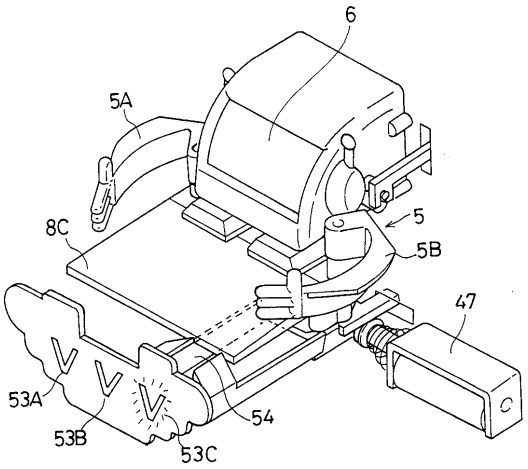
【図８】


6
5A
51
P
5B
47
8C
52
50

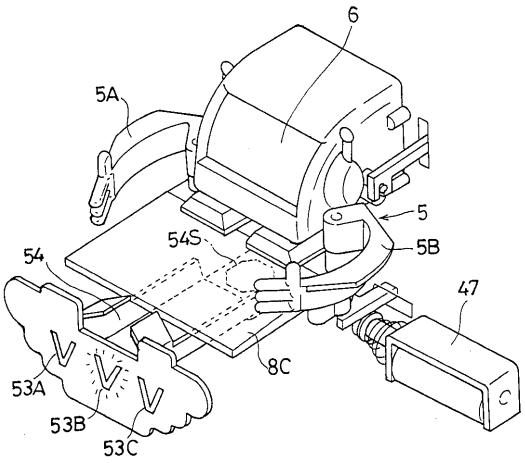
【図９】



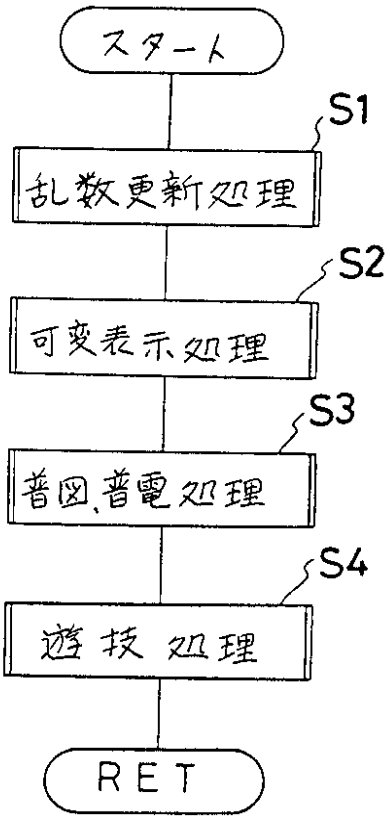

【図１０】



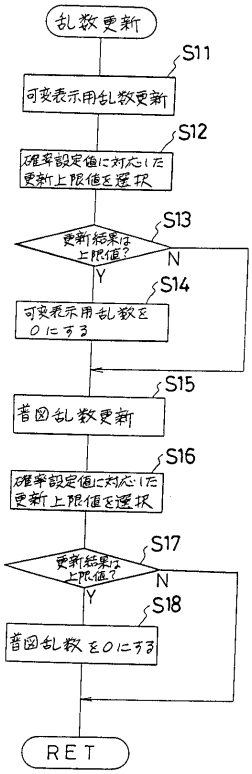

【図１１】



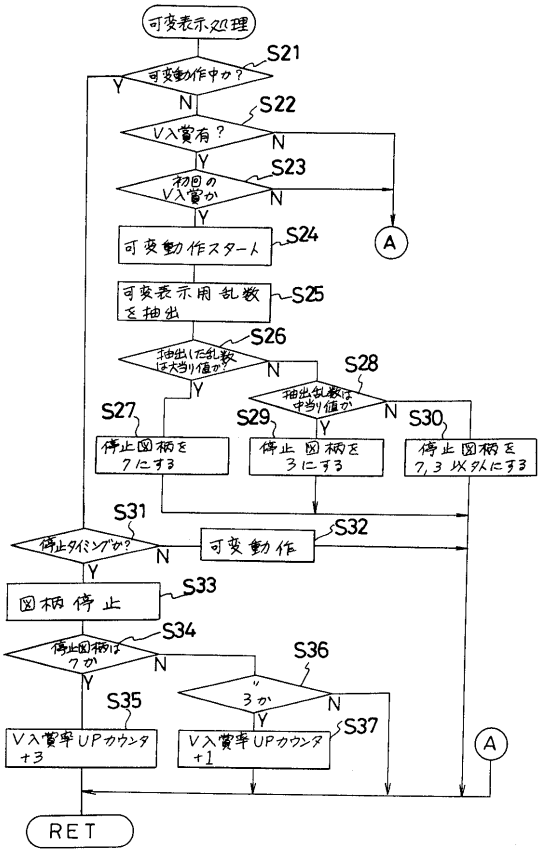

【図１２】



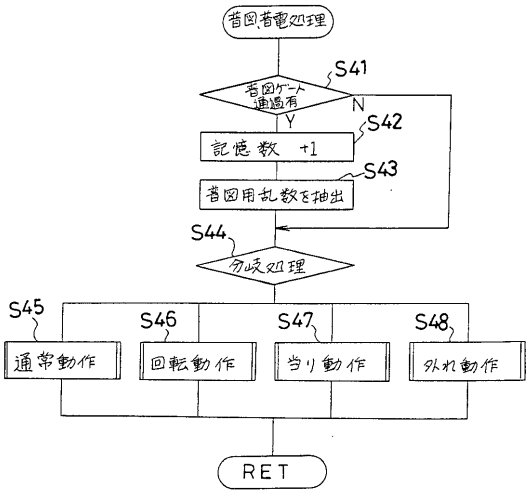
【図１３】



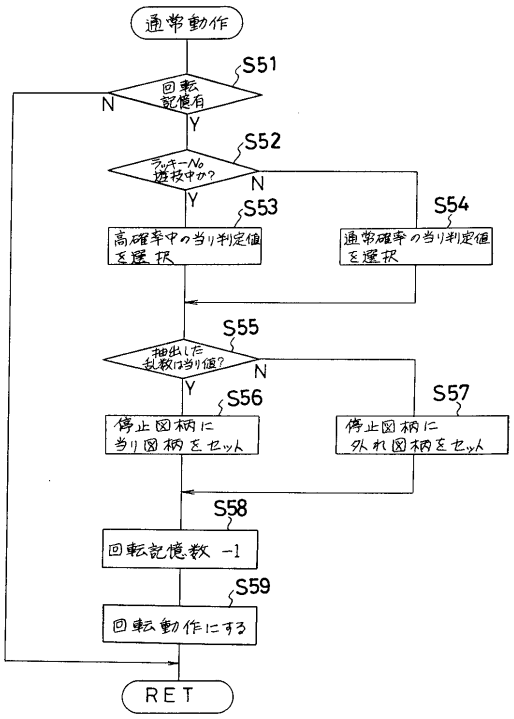

【図１４】



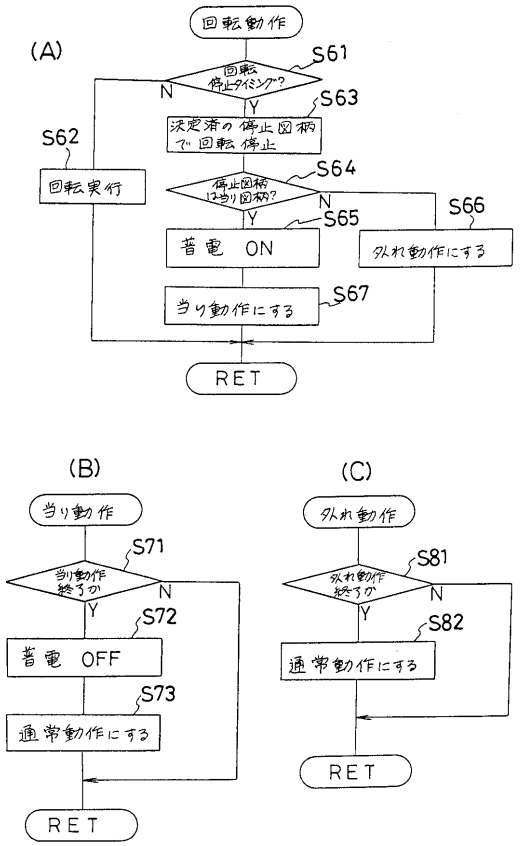

【図１５】



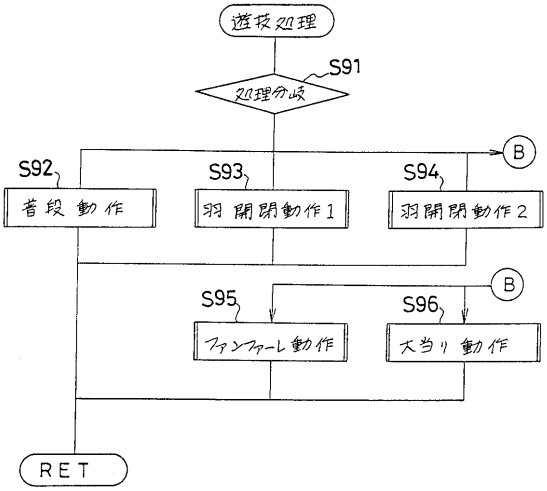

【図１６】



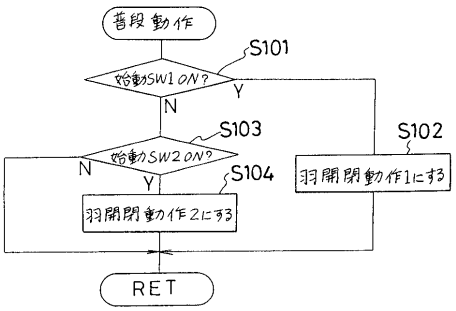
【図１７】



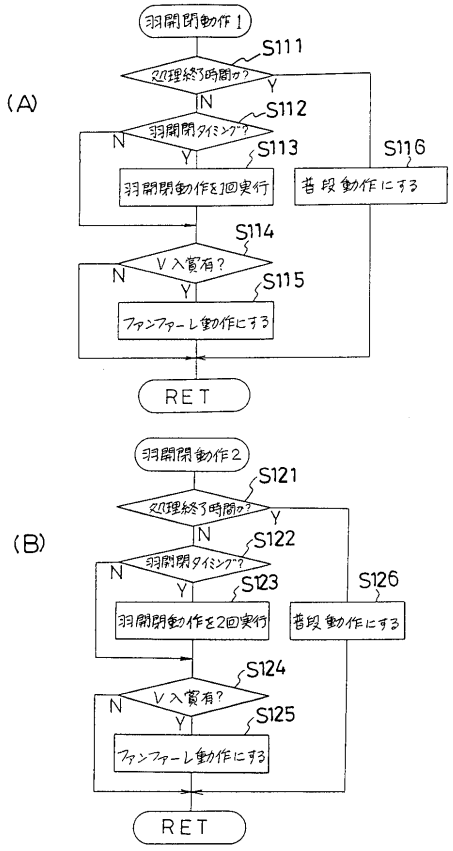

【図１８】



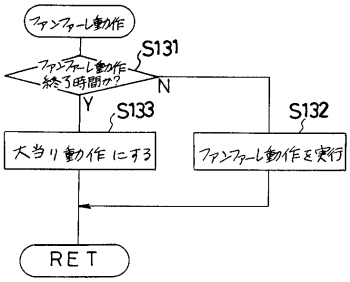

【図１９】



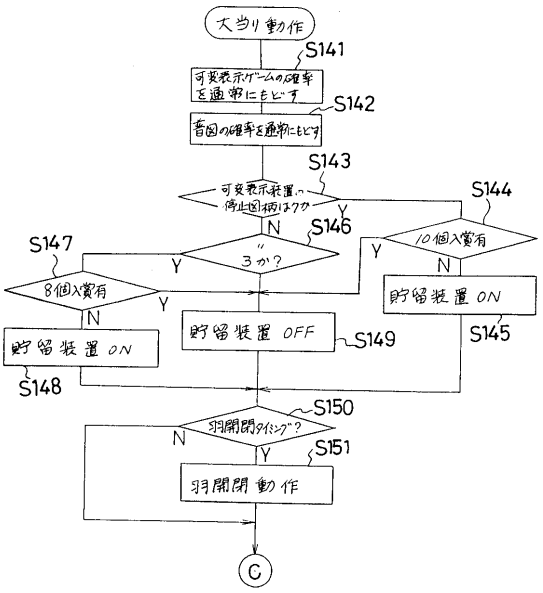

【図２０】



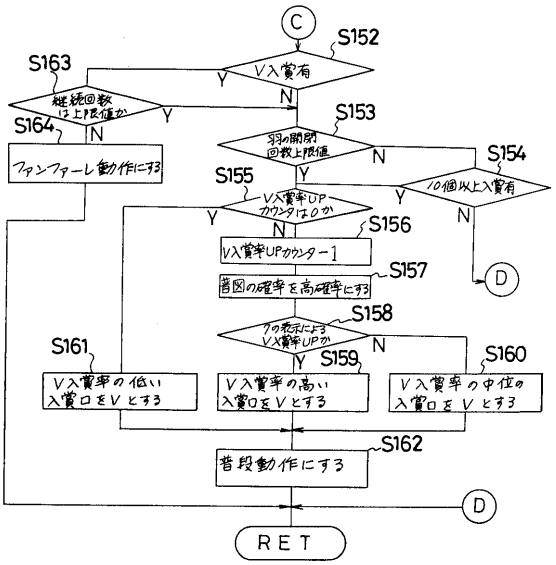
【図２１】


ファンファーレ動作
S131
ファンファーレ動作終了時間か?
N
Y
S133
大当り動作にする
S132
ファンファーレ動作を実行
RET

【図２２】


大当り動作
S141
可変表示ゲームの確率を通常にもどす
S142
普図の確率を通常にもどす
S143
可変表示装置の停止図柄はクか
Y
N
S144
10個入賞有
Y
N
S146
"3"か?
Y
S147
8個入賞有
Y
N
貯留装置ON
S145
貯留装置OFF
S149
貯留装置ON
S148
S150
羽開閉タイミング?
N
Y
S151
羽開閉動作
C

【図２３】


C
S152
V入賞有
Y
N
S163
継続回数は上限値か
Y
S164
N
ファンファーレ動作にする
S153
羽の開閉回数上限値
N
Y
S154
10個以上入賞有
Y
N
S155
V入賞率UPカウンタは0か
Y
N
S156
V入賞率UPカウンター1
S157
普図の確率を高確率にする
S158
7の表示によりV入賞率UPか
N
Y
S159
S161
V入賞率の低い入賞口をVとする
V入賞率の高い入賞口をVとする
S160
V入賞率の中位の入賞口をVとする
S162
普段動作にする
D
D
RET

フロントページの続き

(56)参考文献 特開平０４－００５９８１（ＪＰ，Ａ）
特開平０４－２８２１７２（ＪＰ，Ａ）
特開平０４－２１５７８０（ＪＰ，Ａ）
特開平０２－１５６９７３（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F 7/02