

(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2016-93406
(P2016-93406A)

(43) 公開日 平成28年5月26日 (2016.5.26)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z	2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 2 O L (全 44 頁)

(21) 出願番号	特願2014-232532 (P2014-232532)	(71) 出願人	000161806 京楽産業. 株式会社
(22) 出願日	平成26年11月17日 (2014.11.17)	(74) 代理人	100089004 弁理士 岡村 俊雄
		(72) 発明者	藤田 恭浩 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内
		(72) 発明者	古谷 一馬 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内
		(72) 発明者	長谷川 岳俊 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内

最終頁に続く

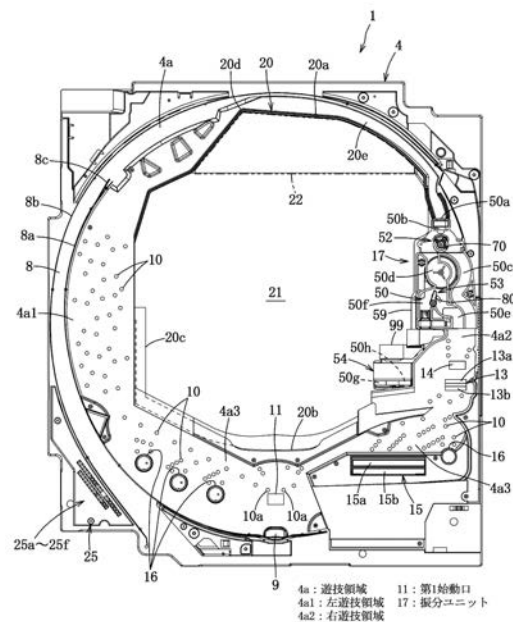
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】遊技球の誘導、振り分けに関して遊技球の振り分けに関する演出性を高めることができる遊技機を提供する。

【解決手段】遊技領域4a, 4a2を流下する遊技球を導入可能な導入口50aを有し、その導入口から導入された遊技球を誘導する誘導通路50と、誘導通路により誘導される複数の遊技球を、所定領域へ誘導可能な側と所定領域以外へ誘導可能な側とに夫々振り分け可能で、且つ段階的に設けられた複数の振分手段52~54と、複数の振分手段のうち少なくとも1の振分手段による遊技球の振り分けに関する演出を行わせることが可能な演出制御手段とを備えた。複数の振分手段のうち少なくとも1の振分手段により所定領域へ誘導可能な側へ振り分けられた遊技球を検知可能な検知手段を備え、演出制御手段は、検知手段による検知情報に基づいて、振り分けに関する演出を行わせる。

【選択図】 図2



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球を導入可能な導入口を有し、その導入口から導入された遊技球を誘導する誘導通路と、

前記誘導通路により誘導される複数の遊技球を、所定領域へ誘導可能な側と前記所定領域以外へ誘導可能な側とに夫々振り分け可能で、且つ段階的に設けられた複数の振分手段と、

前記複数の振分手段のうち少なくとも 1 の振分手段による遊技球の振り分けに関する演出を行わせることが可能な演出制御手段と、

を備えたことを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

前記複数の振分手段のうち少なくとも 1 の振分手段により前記所定領域へ誘導可能な側へ振り分けられた遊技球を検知可能な検知手段を備え、

前記演出制御手段は、

前記検知手段による検知情報に基づいて、前記振り分けに関する演出を行わせることが可能であることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

20

本発明は遊技機に関し、特に、誘導通路により誘導される複数の遊技球を振り分ける振分手段に関するものである。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機には、遊技球をその発射強度を調節して発射可能な発射手段と、発射手段により発射された遊技球が流下可能な遊技領域を形成する遊技盤が設けられ、遊技球が遊技領域に設けられた入賞口（始動口、大入賞口等）に入賞すると、遊技球 1 個の入賞につき設定された数（数個～10数個）の遊技球が賞球として払い出される。遊技者は発射手段を操作して所有の遊技球を任意の発射強度で遊技領域へ発射させ、その遊技球が入賞口に入賞して所有の遊技球が増えることを期待して遊技を行う。

30

【0003】

近年主流の機種では、遊技球が始動口に入賞したことを条件に大当たり抽選が行われて、特別図柄が変動表示された後に大当たり抽選の結果を示す判定図柄が停止表示される。大当たり抽選に当選すると、判定図柄として大当たり図柄が停止表示された後、通常は閉塞している大入賞口を開放する特別遊技が行われ、その特別遊技中に多数の遊技球が大入賞口に入賞して、相当数（例えば、約2000個）の遊技球を獲得することができる。更に、始動口として非開閉式の特 1 始動口（ヘソ）と開閉式の特 2 始動口（電チュー）を設けた機種では、遊技球が遊技領域に設けられたゲートを通じたことを条件に当り抽選が行われ、その当り抽選に当選すると、通常は閉塞している特 2 始動口を開放する補助遊技が行われる。

【0004】

40

このような遊技機において、大当たり抽選に当選すると、複数の大当たり図柄の何れが選択されて停止表示され、その大当たり図柄の種類に応じて、獲得できる遊技球の数が異なる複数の特別遊技の何れかが行われたり、当該特別遊技の終了後に、大当たり抽選の当選確率、及び特 2 始動口の開放し易さが異なる複数の遊技状態の何れかが設定されたりして、遊技性を高め得る構成にすることができる。尚、遊技球が特 2 始動口に入賞して大当たり抽選に当選した場合、特 1 始動口に入賞して大当たり抽選に当選した場合よりも、有利な特別遊技が行われ易く、当該特別遊技の終了後に有利な遊技状態が設定され易くなるように、差別化を図っている機種も多い。

【0005】

例えば、遊技盤にはセンタ役物が取り付けられているが、遊技者は、大当たり抽選の当選

50

確率が低く、特2始動口が開放し難い「通常遊技状態」が設定されているとき、遊技球がセンタ役物の左側の遊技領域を流下するように遊技球を発射させる所謂「左打ち」により、特1始動口を狙って、所有の遊技球の数を減らしながら遊技を行うことになる一方、大当り抽選の当選確率が高く、特2始動口が開放し易い「確変遊技状態」が設定されているとき、遊技球がセンタ役物の右側の遊技領域を流下するように遊技球を発射させる所謂「右打ち」により、ゲート及び特2始動口を狙って、所有の遊技球の数を略維持して遊技を行うことができる（特許文献1参照）。

【0006】

ところで、遊技領域には多数の障害釘が設けられ、遊技球は遊技領域において障害釘に接触して方向を変えながら流下する。特に「通常遊技状態」が設定されているときに、推奨される「左打ち」により如何に多くの遊技球を特1始動口に入賞させるかが遊技者にとって重要であるが、多数の障害釘の中には、特1始動口に入賞した複数の遊技球のうち比較的多くの遊技球が接触する所謂寄釘や命釘等の調整釘が存在し、パチンコ遊技機を設置した遊技場のスタッフは、その調整釘の傾きを変えて、遊技球が特1始動口に入賞し易く又は入賞し難くなるように調整できる。

10

【0007】

また、センタ役物の下部に遊技球が転動するステージが設けられ、そのステージの下方に特1始動口が配置され、センタ役物の左側の遊技領域を流下する遊技球を導入してセンタ役物のステージ上へ誘導可能な誘導通路（所謂ワープ通路）が設けられた機種も多い（特許文献2参照）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

【特許文献1】特開2014-155568号公報

【特許文献2】特開2010-82072号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

パチンコ遊技機においては、前記のように、遊技球は遊技領域において障害釘に接触して方向を変えながら流下するが、こうした遊技球の流下だけでは、また、センタ役物の左側の遊技領域を流下する遊技球を導入してセンタ役物のステージ上へ誘導可能な誘導通路（ワープ通路）を設けても、この誘導通路は導入した遊技球を全てステージ上へ誘導するものであるため、遊技領域を流下する遊技球の誘導、振り分けに関して如何に斬新な構成にするか、また、遊技球の振り分けを行う場合、その遊技球の振り分けに関する演出性を如何に高めるかが課題となる。

30

本発明の目的は、遊技球の誘導、振り分けに関して斬新な構成にして、遊技球の振り分けに関する演出性を高めることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0010】

第1の発明は、遊技球が流下可能な遊技領域(4a)を有する遊技機(1)において、前記遊技領域(4a(4a2))を流下する遊技球を導入可能な導入口(50a)を有し、その導入口(50a)から導入された遊技球を誘導する誘導通路(50)と、前記誘導通路(50)により誘導される複数の遊技球を、所定領域(12)へ誘導可能な側と前記所定領域(12)以外へ誘導可能な側とに夫々振り分け可能で、且つ段階的に設けられた複数の振分手段(52~54)と、前記複数の振分手段(52~54)のうち少なくとも1の振分手段による遊技球の振り分けに関する演出を行わせることが可能な演出制御手段(127)とを備えたことを特徴とする。

40

【0011】

第2の発明は、第1の発明において、前記複数の振分手段(52~54)のうち少なくとも1の振分手段により前記所定領域(12)へ誘導可能な側へ振り分けられた遊技球を検知可能な検知手段(58)を備え、前記演出制御手段(127)は、前記検知手段(58)による検知情報に

50

基づいて、前記振り分けに関する演出を行わせることが可能であることを特徴とする。

【発明の効果】

【0012】

本発明によれば、遊技球の誘導、振り分けに関して斬新な構成にして、遊技球の振り分けに関する演出性を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】本発明の実施例に係るパチンコ遊技機の斜視図である。

【図2】実施例1に係るパチンコ遊技機の遊技盤の正面図である。

【図3】実施例1に係るパチンコ遊技機の制御系のブロック図である。

10

【図4】振分ユニットの正面図である。

【図5】振分ユニットの斜視図である。

【図6】第1振分手段等を示し、(1)が前側からの分解斜視図、(2)が後側からの分解斜視図である。

【図7】第2振分手段を示し、(1)が前側からの斜視図、(2)が後側からの斜視図、(3)が一部部材を省略した後側からの斜視図である。

【図8】第3振分手段を示し、(1)が平面図、(2)が下面図、(3)が上側からの斜視図、(4)が下側からの斜視図である。

【図9】パチンコ遊技機の機能ブロック図である。

【図10】大当り判定テーブルを示す図表である。

20

【図11】図柄判定テーブルを示す図表である。

【図12】特別遊技中の大入賞口の開放パターンと特別遊技終了後の遊技状態等を示す図表である。

【図13】第2始動口作動テーブルを示す図表である。

【図14】当り図柄の選択率と補助遊技中の第2始動口開放パターンを示す図表である。

【図15】複数の遊技状態とそれらの設定内容を示す図表である。

【図16】通常/潜確遊技状態用の変動パターン決定テーブルを示す図表である。

【図17】時短/確変遊技状態用の変動パターン決定テーブルを示す図表である。

【図18】遊技球の誘導、振り分けに関し、(1)が検知可能な遊技球数、(2)が判断対象を夫々示す図表である。

30

【図19】(a)が複数の図柄変動演出、(b)が複数の特別遊技演出、(c)が複数のエンディング演出を夫々示す図表である。

【図20】図柄変動演出を示す図である。

【図21】複数の演出モードを示す図表である。

【図22】遊技球の誘導、振り分けに応じた演出を示す図である。

【図23】図22相当図である。

【図24】遊技球の振分エラーの報知を示す図である。

【図25】実施例2に係るパチンコ遊技機の遊技盤の正面図である。

【図26】実施例2に係るパチンコ遊技機の制御系のブロック図である。

【図27】左振分ユニットの正面図である。

40

【図28】右振分ユニットの正面図である。

【図29】遊技球の誘導、振り分けに応じた演出を示す図である。

【図30】実施例3に係るパチンコ遊技機の遊技盤の正面図である。

【図31】変更形態に係る振分ユニットの正面図である。

【図32】別の変更形態に係る振分ユニットの正面図である。

【発明を実施するための形態】

【0014】

以下、発明を実施するための形態について実施例に基づいて説明する。

【実施例1】

【0015】

50

図 1、図 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 には、遊技場の島構造に取り付けられる外枠（図示略）に開閉枠 2（内枠 2）が開閉自在に装着され、開閉枠 2 に開閉扉 3 が開閉自在に装着されている。開閉扉 3 に窓 3 a が形成され、その窓 3 a に透明板 3 b が装着されている。

【 0 0 1 6 】

開閉枠 2 の左端部に開閉扉 3 の左端部が鉛直軸心回りに回動自在に支持され、開閉扉 3 の右端部に、開閉扉 3 を開閉枠 2 に施錠するキーシリンダ 3 c が装着されている。開閉枠 2 に遊技盤 4 が装着され、遊技盤 4（遊技盤 4 と透明板 3 b との間）に遊技球が流下可能な遊技領域 4 a が形成され、その遊技領域 4 a が開閉扉 3 により開閉される。

【 0 0 1 7 】

開閉扉 3 には、窓 3 a の下側に遊技球を貯留する貯留皿 5 が設けられ、貯留皿 5 に遊技者が操作可能な演出ボタン S W 6 a と十字ボタン S W 6 b とエンターボタン S W 6 c（「S W」はスイッチを意味する）とを有する演出操作装置 6 が装着され、貯留皿 5 の右下側に遊技者が操作可能な発射ハンドル 7 が装着されている。

【 0 0 1 8 】

発射ハンドル 7 が回動操作されると、貯留皿 5 から発射位置に導入された遊技球が発射され、貯留皿 5 に複数の遊技球が貯留されている場合には、複数の遊技球が約 0.6 秒間隔で連続発射される。発射された遊技球は 2 本のガイドレール 8 a、8 b により形成された発射通路 8 を通って、その発射通路 8 の下流端（上端）から遊技領域 4 a の上部に導入される。

【 0 0 1 9 】

図 2 ~ 図 5 に示すように、遊技領域 4 a には、多数の障害釘 1 0 と、2 つの非開閉式の第 1 始動口 1 1、1 2 と、開閉式の第 2 始動口 1 3 a を有する第 2 始動口装置 1 3 と、ゲート 1 4 と、開閉式の大入賞口 1 5 a を有する大入賞口装置 1 5 と、複数（4 つ）の非開閉式の一般入賞口 1 6 と、振分ユニット 1 7（第 1 振分装置 1 7、スタート安定化装置 1 7）が、夫々遊技球が通過（入球・入賞）可能に図示の配置で設けられている。つまり、始動領域として、非開閉式の第 1 始動口が 2 つ、開閉式の第 2 始動口が 1 つ有る構成になっている。多数の障害釘 1 0 は、それらの後端を遊技盤 4 に挿入状に固定して設けられている。

【 0 0 2 0 】

2 つの第 1 始動口 1 1、1 2、ゲート 1 4、複数の一般入賞口 1 6 には、夫々、そこに入賞した遊技球を検出する 2 つの第 1 始動口 S W 1 1 a、1 2 a、ゲート S W 1 4 a、複数の一般入賞口 S W 1 6 a が付設されている。内側のガイドレール 8 a には、発射通路 8 の下流端を通過する遊技球に接触して動かされる可動片 8 c が設けられ、その可動片 8 c の動きによって、遊技領域 4 a に発射された遊技球を検出する発射球検出 S W 8 d が設けられている。

【 0 0 2 1 】

第 2 始動口装置 1 3 は、第 2 始動口 1 3 a と、第 2 始動口 1 3 a を開閉する開閉部材 1 3 b と、第 2 始動口 1 3 a に入賞した遊技球を検出する第 2 始動口 S W 1 3 c と、開閉部材 1 3 b を開閉駆動する第 2 始動口 S O L 1 3 d（「S O L」はソレノイドアクチュエータを意味する）とを有し、第 2 始動口 1 3 a は、開閉部材 1 3 b 及び第 2 始動口 S O L 1 3 d によって、通常は遊技球が入賞し難い（入賞不可能な）閉状態となり、この閉状態と遊技球が入賞し易い開状態とに作動し得る。

【 0 0 2 2 】

大入賞口装置 1 5 は、大入賞口 1 5 a と、大入賞口 1 5 a を開閉する開閉部材 1 5 b と、大入賞口 1 5 a に入賞した遊技球を検出する大入賞口 S W 1 5 c と、開閉部材 1 5 b を開閉駆動する大入賞口 S O L 1 5 d とを有し、大入賞口 1 5 a は、開閉部材 1 5 b 及び大入賞口 S O L 1 5 d によって、通常は遊技球が入賞し難い（入賞不可能な）閉状態となり、この閉状態と遊技球が入賞し易い開状態とに作動し得る。

【 0 0 2 3 】

10

20

30

40

50

遊技球が入賞口 1 1 , 1 2 , 1 3 a , 1 5 a , 1 6 の何れかに入賞した場合、遊技球 1 個の入賞につき入賞口 1 1 , 1 2 , 1 3 a , 1 5 a , 1 6 毎に設定された数 (数個 ~ 10 数個) の遊技球が賞球として貯留皿 5 に払出される。遊技球が始動口 1 1 , 1 2 , 1 3 a の何れかに入賞した場合に大当り抽選が行われ、その大当り抽選に当選した場合、大入賞口 1 5 a が開放する大当り遊技が発生する。遊技球がゲート 1 4 を通過した場合に当り抽選が行われ、その当り抽選に当選した場合、第 2 始動口 1 3 a が開放する補助遊技が発生する。

【 0 0 2 4 】

遊技領域 4 a に発射された遊技球は、入賞口 1 1 , 1 2 , 1 3 a , 1 5 a , 1 6 の何れかに入賞すると、そこから遊技領域 4 a 外へ排出されて回収され、また、入賞口 1 1 , 1 2 , 1 3 a , 1 5 a , 1 6 の何れにも入賞しないと、最終的に、遊技領域 4 a の下端部に設けた排出口 9 から遊技領域 4 a 外へ排出されて回収される。

10

【 0 0 2 5 】

遊技盤 4 にはセンタ役物 2 0 が取り付けられ、そのセンタ役物 2 0 に遊技演出用の画像表示器 2 1 (液晶表示器 2 1) 及び可動役物 2 2 が付設されている。センタ役物 2 0 は、その枠体 2 0 a が遊技盤 4 に比較的大きく形成されたセンタ開口部 (図示略) に嵌合装着され、センタ役物 2 0 の下部には遊技球が転動する中央ステージ 2 0 b が設けられている。中央ステージ 2 0 b は皿状に湾曲した断面形状をなし、中央ステージ 2 0 b を転動する遊技球は、その中央ステージ 2 0 b から前方へ出て落下する。

20

【 0 0 2 6 】

画像表示器 2 1 は、画面をパチンコ遊技機 1 の前側からセンタ役物 2 0 の枠体 2 0 a の内側を通して視認可能に配置され、その画像表示器 2 1 には主に遊技演出が表示される。可動役物 2 2 は、画像表示器 2 1 に表示される所定の遊技演出の一環として作動して、役物部材 (図示略) を画像表示器 2 1 の画面前側において動作させる。

【 0 0 2 7 】

遊技盤 4 の左下部に遊技表示盤 2 5 が設けられ、その遊技表示盤 2 5 は、第 1 特別図柄表示器 2 5 a 、第 2 特別図柄表示器 2 5 b 、普通図柄表示器 2 5 c 、第 1 特別図柄保留ランプ 2 5 d 、第 2 特別図柄保留ランプ 2 5 e 、普通図柄保留ランプ 2 5 f を備えている。

【 0 0 2 8 】

第 1 特別図柄表示器 2 5 a には第 1 特別図柄が変動可能に表示され、第 1 特別図柄保留ランプ 2 5 d には第 1 特別図柄保留数が表示され、その第 1 特別図柄保留数は 4 未満の場合に第 1 始動口 1 1 , 1 2 に遊技球が入賞する毎に 1 加算される。第 2 特別図柄表示器 2 5 b には第 2 特別図柄が変動可能に表示され、第 2 特別図柄保留ランプ 2 5 e には第 2 特別図柄保留数が表示され、その第 2 特別図柄保留数は 4 未満の場合に第 2 始動口 1 3 a に遊技球が入賞する毎に 1 加算される。

30

【 0 0 2 9 】

第 1 , 第 2 特別図柄が変動停止状態で、第 1 特別図柄保留数が 1 以上の場合、第 2 特別図柄保留数が 0 の場合には、第 1 特別図柄保留数が 1 減算されて第 1 特別図柄が変動開始され、その後の停止図柄で大当り抽選の結果が表示される。第 1 , 第 2 特別図柄が変動停止状態で、第 2 特別図柄保留数が 1 以上の場合、第 1 特別図柄保留数に関わらず、第 2 特別図柄保留数が 1 減算されて第 2 特別図柄が変動開始され、その後の停止図柄で大当り抽選の結果が表示される。

40

【 0 0 3 0 】

普通図柄表示器 2 5 c には普通図柄が変動可能に表示され、普通図柄保留ランプ 2 5 f には普通図柄保留数が表示され、その普通図柄保留数は 4 未満の場合にゲート 1 3 を遊技球が通過する毎に 1 加算される。普通図柄が変動停止状態で、普通図柄保留数が 1 以上の場合、普通図柄保留数が 1 減算されて普通図柄が変動開始され、その後の停止図柄で当り抽選の結果が表示される。

【 0 0 3 1 】

パチンコ遊技機 1 の制御系について説明する。

50

図3に示すように、制御装置30は、遊技制御基板31、払出制御基板32、演出制御基板33、画像制御基板34、ランプ制御基板35を備え、これら制御基板31～35に夫々CPUとROMとRAMを含むコンピュータを備えて構成され、演出制御基板33は更にRTC(「RTC」はリアルタイムクロックを意味する)を備えている。

【0032】

遊技制御基板31のコンピュータは、2つの第1始動口SW11a, 12a、第2始動口SW13c、ゲートSW14a、大入賞口SW15c、複数の一般入賞口SW16a、発射球検出SW8d、振分ユニット17の第1, 第2球検出SW55, 56からの信号、払出制御基板32からの制御情報を受けて情報処理を行い、第2始動口SOL13d、大入賞口SOL15d、図柄表示器25a～25c、図柄保留ランプ25d～25fを制御し、払出制御基板32、演出制御基板33に制御情報を出力し、また、外部出力基板36から遊技機1外の遊技場に設置されたホールコンピュータHCに遊技機情報を出力する。

10

【0033】

払出制御基板32のコンピュータは、遊技制御基板31からの制御情報、払出球検出SW32b、球有り検出SW32c、満タン検出SW32dからの信号を受けて情報処理を行い、払出モータ32aを制御し、遊技制御基板31に制御情報を出力する。演出制御基板33のコンピュータは、遊技制御基板31、画像制御基板34、ランプ制御基板35からの制御情報、演出操作装置6(演出ボタンSW6a、十字ボタンSW6b、エンターボタンSW6c)からの信号を受けて情報処理を行い、画像制御基板34、ランプ制御基板35に制御情報を出力する。

20

【0034】

画像制御基板34のコンピュータは、演出制御基板33からの制御情報を受けて情報処理を行い、遊技演出用の画像表示器21、スピーカ38を制御し、演出制御基板33に制御情報を出力する。ランプ制御基板35のコンピュータは、可動役物22(原点SW)からの信号、演出制御基板33からの制御情報を受けて情報処理を行い、遊技演出用の枠ランプ39a、盤ランプ39b、可動役物22(電動モータ)を制御し、演出制御基板33に制御情報を出力する。

【0035】

払出制御基板32に発射制御基板37が接続され、その発射制御基板37に設けられた発射制御回路37aが、発射ハンドル7(図示略のタッチセンサ、発射ボリューム等)からの信号を受けて、球送りSOL7a、発射SOL7bを制御する。これにより、遊技者が発射ハンドル7を回動操作すると、約0.6秒間隔で、球送りSOL7aにより貯留皿5に貯留された遊技球が発射位置に導入されると共に、発射SOL7bにより発射位置に導入された遊技球が発射されるが、発射ハンドル7の操作量を調節することにより、遊技球をその発射強度を調節して遊技領域4aに発射させることができる。尚、発射制御回路37aが、発射ハンドル7、発射SOL7b等で発射手段7cが構成されている。

30

【0036】

遊技領域4aについて説明する。

図2に示すように、遊技領域4aは、センタ役物20の左側にある左遊技領域4a1と、センタ役物20の右側にある右遊技領域4a2と、センタ役物20の下部及びその下側にある下遊技領域4a3とを有し、右遊技領域4a2に、第1, 第2始動口12, 13a、ゲート14、振分ユニット17が設けられ、下遊技領域4a3に、第1始動口11、大入賞口15a、複数の一般入賞口16が設けられている。

40

【0037】

左遊技領域4a1を流下する遊技球は、次に下遊技領域4a3を流下して、或いは、センタ役物20に設けられたワープ通路20cに導入されて中央ステージ20bへ誘導され、中央ステージ20bから下遊技領域4a3を流下して、第1始動口11、一般入賞口16に入球可能であり、一方、第1, 第2始動口12, 13a、ゲート14、大入賞口15aには基本的に入球不可能である。右遊技領域4a2を流下する遊技球は、振分ユニット17を通過(流下)して、第1, 第2始動口12, 13a、ゲート14に入球可能であり

50

、更に下遊技領域 4 a 3 を流下して、大入賞口 1 5 a、一般入賞口 1 6 に入球可能であり、一方、第 1 始動口 1 1 には基本的に入球不可能である。

【 0 0 3 8 】

前記のように、遊技者は、発射ハンドル 7 の操作量を調節することにより、遊技球をその発射強度を調節して遊技領域 4 a に発射させることができ、依って、遊技球が左遊技領域 4 a 1 を流下するように、遊技球を比較的弱い弱発射強度で発射させる所謂「左打ち」、及び遊技球が右遊技領域 4 a 2 を流下するように、遊技球を比較的強い強発射強度で発射させる所謂「右打ち」の何れかの打ち方を選択して遊技を行うことができる。

【 0 0 3 9 】

尚、遊技領域 4 a に発射された遊技球が、センタ役物 2 0 の頂部 2 0 d をその左側から右側へ超えないと、左遊技領域 4 a 1 を流下する（つまり「左打ち」を行う）ことになり、頂部 2 0 d をその左側から右側へ超えると、その頂部 2 0 d の近傍から右方へ下りながら延びる領域移動通路 2 0 e を通って、右遊技領域 4 a 2 を流下する（つまり「右打ち」を行う）ことになる。

10

【 0 0 4 0 】

ここで、実施例 1 では、前記の強発射強度が第 1 発射強度に相当し、前記の弱発射強度が第 2 発射強度に相当し、右遊技領域 4 a 2 が第 1 遊技領域に相当し、左遊技領域 4 a 1 が第 2 遊技領域に相当する。そして、所定遊技状態に相当する後述の「通常遊技状態」又は「潜確遊技状態」において、右遊技領域 4 a 2 を流下する遊技球が第 1 始動口 1 2（第 1 の始動領域）を通過可能に、且つ左遊技領域 4 a 1 を流下する遊技球が第 1 始動口 1 1（第 2 の始動領域）を通過可能に構成されている。

20

【 0 0 4 1 】

さて、多数の障害釘 1 0 の中には、「左打ち」により第 1 始動口 1 1 に入賞した複数の遊技球のうち比較的多くの遊技球が接触する所謂寄釘や命釘等の調整釘が存在し、特に、遊技場のスタッフは、第 1 始動口 1 1 の直上にある命釘となる左右 2 つの調整釘 1 0 a の一方又は両方の傾きを変えて、遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞し易く又は入賞し難くなるように調整することができる。

【 0 0 4 2 】

図 2 ~ 図 5 に示すように、振分ユニット 1 7 は、右遊技領域 4 a 2 の上部に、その左右略全幅にわたって設けられ、右遊技領域 4 a 2 を流下する遊技球は全て振分ユニット 1 7 を通過（流下）する。

30

【 0 0 4 3 】

振分ユニット 1 7 は、「右打ち」を行うことにより、所定個（約 18 個）の遊技球が右遊技領域 4 a 2 に発射されると、平均して、そのうちの 1 個の遊技球が第 1 始動口 1 2 に入賞可能に複数の遊技球を振り分ける、つまり、複数の遊技球を第 1 始動口 1 2 へ誘導可能な側と第 1 始動口 1 2 以外へ誘導可能な側とに 1:17 の比率（第 1 比率）で振り分け可能で、遊技球の第 1 始動口 1 2 への入賞を安定させて行うスタート安定化装置 1 7 である。

【 0 0 4 4 】

振分ユニット 1 7 は、右遊技領域 4 a 2 を流下する遊技球を導入可能な導入口 5 0 a を有し、その導入口 5 0 a から導入された遊技球を誘導可能に設けられた誘導通路 5 0（第 1 誘導通路 5 0）と、誘導通路 5 0 内に上流側から下流側へ段階的に設けられた複数の振分手段 5 2 ~ 5 4（1 段目の第 1 振分手段 5 2、2 段目の第 2 振分手段 5 3、3 段目の第 3 振分手段 5 4）であって、誘導通路 5 0 により誘導される複数の遊技球を段階的に振り分け可能で、第 1 始動口 1 2 へ誘導可能な側と第 1 始動口 1 2 以外へ誘導可能な側（第 1 始動口 1 2 へ誘導可能でない側）とに夫々振り分け可能な複数の振分手段 5 2 ~ 5 4 とを備えている。

40

【 0 0 4 5 】

誘導通路 5 0 は、導入口 5 0 a から下流側へ延びる導入通路 5 0 b と、導入通路 5 0 b からその下流側へ左右に分岐して延びる第 1 アウト通路 5 0 c 及び第 1 セーフ通路 5 0 d と、第 1 セーフ通路 5 0 d からその下流側へ左右に分岐して延びる第 2 アウト通路 5 0 e

50

及び第2セーフ通路50fと、第2セーフ通路50fからその下流側へ左右に分岐して延びる第3アウト通路50g及び第3セーフ通路50hとを有する。第1,第2,第3アウト通路50c,50e,50g、及び第3セーフ通路50hの下流端が振分ユニット17の下方へ開口している。

【0046】

第1振分手段52(上流側振分手段52)は、非電動式(メカ式)の振分手段52であり、その振分部材70が導入通路50b(誘導通路50のうち第2振分手段53よりも上流側にある上流側通路部50b)内に設けられ、その導入通路50bにより誘導される複数の遊技球を、第1アウト通路50c(第2,第3振分手段53,54と第1始動口12へ誘導可能でない側)と第1セーフ通路50d(第2,第3振分手段53,54と第1始動口12へ誘導可能な側)とに1:1の比率で振り分ける。

10

【0047】

第1振分手段52は、誘導通路50の導入通路50b(第1振分手段52)よりも下流側において遊技球が滞留しないように予防する第1滞留予防手段52となり、第2振分手段53による遊技球の正常な振り分けを行わせ得るように機能する。

【0048】

第2振分手段53(振分手段53)は、非電動式の振分手段53であり、その振分部材80等が第1セーフ通路50d(誘導通路50のうち第1振分手段52よりも下流側且つ第3振分手段54よりも上流側にある通路部50d)内に設けられ、その第1セーフ通路50dにより誘導される複数の遊技球を、第2アウト通路50e(第3振分手段54と第1始動口12へ誘導可能でない側)と第2セーフ通路50f(第3振分手段54と第1始動口12へ誘導可能な側)とに2:1の比率で振り分ける。

20

【0049】

第2振分手段53は、誘導通路50の第1セーフ通路50d(第2振分手段53)よりも下流側において遊技球が滞留しないように予防する第2滞留予防手段53となり、第3振分手段54による遊技球の正常な振り分けを行わせ得るように機能する。

【0050】

第3振分手段54(下流側振分手段54)は、電動式の振分手段54であり、その振分部材91等が第2セーフ通路50f内に設けられ、その第2セーフ通路50fにより誘導される複数の遊技球を、第3アウト通路50g(第1始動口12へ誘導可能でない側)と第3セーフ通路50h(第1始動口12へ誘導可能な側)とに平均して2:1の比率で振り分ける。

30

【0051】

振分ユニット17は、導入口50aを通過した遊技球を検出する第1球検出SW55と、第2振分手段53により第2セーフ通路50fへ振り分けられた遊技球を検出する第2球検出SW56とを備えている。

【0052】

振分手段52~54による所期の振り分けが行われているか否かを判断するために、第1球検出SW55と遊技制御基板31のコンピュータにより、導入口50aから誘導通路50に導入された遊技球及びその数を検知可能な第1検知手段57が構成され、第1始動口SW12aと第2球検出SW56と遊技制御基板31のコンピュータにより、第2振分手段53により第2セーフ通路50fへ振り分けられた遊技球及びその数、第1始動口12に入賞した(第3振分手段54により第3セーフ通路50hへ振り分けられた)遊技球及びその数を検知可能な第2検知手段58が構成されている(図3参照)。

40

【0053】

遊技制御基板31又は演出制御基板33のコンピュータ(又はホールコンピュータHC)により、第1,第2検知手段57,58による検知情報に基づいて、詳しくは、第1検知手段57により検知された遊技球の数、及び第2検知手段58により検知された遊技球の数に基づいて、導入口50aから誘導通路50に導入された複数の遊技球が予め決められた割合(約1/18)で第1始動口12へ誘導されたか否かを判断可能に構成されている。

50

【 0 0 5 4 】

振分ユニット 17 は、誘導通路 50 (50 a ~ 50 h) を形成するベース部材 59 を有し、このベース部材 59 に振分手段 52 ~ 54 及び球検出 SW 55 , 56 が装着され、センタ役物 20 とベース部材 59 とが連結され一体化され遊技盤 4 に取り付けられている。

【 0 0 5 5 】

第 1 振分手段 52 について詳しく説明する。

図 4 ~ 図 6 に示すように、第 1 振分手段 52 は、導入通路 50 b 内に、且つ導入口 50 a の下方に配置されて、ベース部材 59 に前後方向の軸心回りに回動自在に支持された振分部材 70 と、振分部材 70 の下側に位置するようにベース部材 59 に形成された回動規制部 71 と、ベース部材 59 に取り付けられた固定磁石 72 と、振分部材 70 に取り付けられた可動磁石 73 とを有する。

10

【 0 0 5 6 】

振分部材 70 は、案内羽根 70 a と左右の切換羽根 70 b , 70 c とを有し、左切換羽根 70 b が回動規制部 71 に係合した状態で、振分部材 70 がアウト振分位置になって、右切換羽根 70 c を第 1 アウト通路 50 c 側に張り出して、案内羽根 70 a を上方斜め左側に向けた左傾斜姿勢になり、右切換羽根 70 c が回動規制部 71 に係合した状態で、振分部材 70 がセーフ振分位置になって、左切換羽根 70 b を第 1 セーフ通路 50 d 側に張り出して、案内羽根 70 a を上方斜め右側に向けた右傾斜姿勢になる。

【 0 0 5 7 】

振分部材 70 がアウト振分位置にあるときに、導入通路 50 b を流下する遊技球は案内羽根 70 a に接触して第 1 アウト通路 50 c に案内され、右切換羽根 70 c を押動しながら落下し、振分部材 70 をアウト振分位置からセーフ振分位置に回動させて切り換える。振分部材 70 がセーフ振分位置にあるときに、導入通路 50 b を流下する遊技球は案内羽根 70 a に接触して第 1 セーフ通路 50 d に案内され、左切換羽根 70 b を押動しながら落下し、振分部材 70 をセーフ振分位置からアウト振分位置に回動させて切り換える。

20

【 0 0 5 8 】

このように、導入通路 50 b を遊技球が 1 個流下する毎に、振分部材 70 がアウト振分位置からセーフ振分位置へ、又はセーフ振分位置からアウト振分位置へ切り換えられ、つまり、第 1 振分手段 52 は、導入通路 50 b により誘導される複数の遊技球を第 1 アウト通路 50 c と第 1 セーフ通路 50 d とに 1 : 1 の比率で振り分ける。

30

【 0 0 5 9 】

固定磁石 72 と可動磁石 73 とは互いに反発するように、そして、振分部材 70 が案内羽根 70 a を上方へ向けた中立位置にあるときに、その反発力が最大になるように、つまり磁石 72 , 73 が最接近するように配設されている。この磁石 72 , 73 によって、振分部材 70 は、中立位置よりもアウト振分位置側へ位置するときには、アウト振分位置へ回動付勢され、中立位置よりもセーフ振分位置側へ位置するときには、セーフ振分位置へ回動付勢される。依って、振分部材 70 は、アウト振分位置又はセーフ振分位置への切り換えられると、その位置に確実に停止し、ガタつかないように安定的に保持される。

【 0 0 6 0 】

第 2 振分手段 53 について詳しく説明する。

40

図 4、図 5、図 7 に示すように、第 2 振分手段 53 は、第 1 セーフ通路 50 d 内に配置されて、ベース部材 59 に前後方向の軸心回りに回動自在に支持された振分部材 80 と、第 1 セーフ通路 50 d を流下する遊技球から動力を得て振分部材 80 を作動させる振分作動機構 81 とを有する。振分部材 80 は、上方に向く鉛直姿勢になって、第 2 アウト通路 50 e を開け第 2 セーフ通路 50 f を閉じるアウト振分位置になり、上方斜め右側に向く右傾斜姿勢になって、第 2 アウト通路 50 e を閉じ第 2 セーフ通路 50 f を開けるセーフ振分位置になる。

【 0 0 6 1 】

振分部材 80 がアウト振分位置にあるときに、第 1 セーフ通路 50 d を流下する遊技球は第 2 アウト通路 50 e に案内され、振分部材 80 がセーフ振分位置にあるときに、第 1

50

セーフ通路 5 0 d を流下する遊技球は振分部材 8 0 上を転動して第 2 セーフ通路 5 0 f に案内される。

【 0 0 6 2 】

振分部材 8 0 がアウト振分位置にあるとき、第 1 セーフ通路 5 0 d を遊技球が 2 個流下すると、振分部材 8 0 がセーフ振分位置に切り換えられ、振分部材 8 0 がセーフ振分位置にあるとき、第 1 セーフ通路 5 0 d を遊技球が 1 個流下すると、振分部材 8 0 がアウト振分位置に切り換えられるように、つまり、第 1 セーフ通路 5 0 d により誘導される複数の遊技球を第 2 アウト通路 5 0 e と第 2 セーフ通路 5 0 f とに 2 : 1 の比率で振り分けるように、振分作動機構 8 1 が振分部材 8 0 を作動させる。

【 0 0 6 3 】

振分作動機構 8 1 は、振分部材 8 0 に固定的に設けられたウエイト 8 2 と、同じく振分部材 8 0 に固定的に設けられた作動アーム 8 3 と、振分部材 8 0 の上側に設けられ、ベース部材 5 9 に前後方向の軸心回りに回動自在に支持された回動部材 8 4 と、ベース部材 5 9 に取り付けられた固定磁石 8 5 と、回動部材 8 4 に取り付けられた 3 つの可動磁石 8 6 とを有する。

【 0 0 6 4 】

ウエイト 8 2 は、振分部材 8 0 の軸部分から径方向外側へ延びるように設けられ、振分部材 8 0 がセーフ振分位置からアウト振分位置へ向かう方向（左回り方向）のモーメントを常時発生させる。作動アーム 8 3 は、振分部材 8 0 の軸部分から径方向外側へ回動部材 8 4 の方へ延びて、回動部材 8 4 に作動的に係合可能に設けられている。

【 0 0 6 5 】

回動部材 8 4 は、第 1 セーフ通路 5 0 d に臨むベース部材 5 9 の後面壁に形成された円形穴に回動自在に嵌合された円板部 8 4 a と、円板部 8 4 a に固定的に設けられ、円板部 8 4 a の中央部分から前方へ突出して第 1 セーフ通路 5 0 d 内（振分部材 8 0 よりも上流側）に配置されたボス部 8 4 b 及び 3 つの羽根部 8 4 c と、円板部 8 4 a に固定的に設けられ、円板部 8 4 a の外周部分から後方へ突出して作動アーム 8 3 の先端部分に係合可能な係合部 8 4 d とを有する。

【 0 0 6 6 】

円板部 8 4 a 及びボス部 8 4 b は、その中心を回動部材 8 4 の回動中心に一致させて設けられ、3 つの羽根部 8 4 c は、回動部材 8 4 の回動中心回りに 1 2 0 度間隔おきに、且つボス部 8 4 b から径方向外側へ突出するように設けられている。遊技球は、第 1 セーフ通路 5 0 d において、ボス部 8 4 b の左側を流下するように誘導される。

【 0 0 6 7 】

回動部材 8 4 は、3 つの羽根部 8 4 c の何れか 1 つをボス部 8 4 b から左方へ延びる水平姿勢にして所定の停止位置になり、このとき、第 1 セーフ通路 5 0 d（ボス部 8 4 b の左側）を流下する遊技球は、その 1 つの羽根部 8 4 c を押動しながら落下して、回動部材 8 4 を左回りに 1 2 0 度回動させて次の所定の停止位置に切り換える。つまり、第 1 セーフ通路 5 0 d を遊技球が 1 個流下する毎に、回動部材 8 4 が 1 2 0 度回動して、第 1 セーフ通路 5 0 d を遊技球が 3 個流下すると、回動部材 8 4 は 1 回転する。

【 0 0 6 8 】

係合部 8 4 d が作動アーム 8 3 に係合していない状態で、振分部材 8 0 がアウト振分位置になり、回動部材 8 4 が所定の 3 つの停止位置のうちの 1 の特定停止位置へその前の停止位置から切り換えられるときに、係合部 8 4 d が作動アーム 8 3 に係合して、振分部材 8 0 がアウト振分位置からセーフ振分位置へ切り換えられ、回動部材 8 4 が特定停止位置からその次の停止位置から切り換えられるときに、係合部 8 4 d が作動アーム 8 3 から係合解除して、振分部材 8 0 がセーフ振分位置からアウト振分位置へ切り換えられる。

【 0 0 6 9 】

このように、第 1 セーフ通路 5 0 d を遊技球が 3 個流下すると、回動部材 8 4 は 1 回転するが、その 3 個の遊技球のうちの 1 個の遊技球だけが、回動部材 8 4 を特定停止位置へ、即ち振分部材 8 0 をセーフ振分位置へ切り換えて、第 2 セーフ通路 5 0 f に振り分けら

10

20

30

40

50

れ、残り2個の遊技球は第2アウト通路50eに振り分けられ、つまり、第2振分手段53は、第1セーフ通路50dにより誘導される複数の遊技球を第2アウト通路50eと第2セーフ通路50fとに2:1の比率で振り分ける。

【0070】

固定磁石85と3つの可動磁石86の各々とは互いに吸着するように、そして、回動部材84が所定の各停止位置にあるときに、固定磁石85と対応する1つの可動磁石86の吸着力が最大になるように、つまり固定磁石85と1つの可動磁石86が最接近するように配設されている。この磁石85, 86によって、第1セーフ通路50dを遊技球が1個流下する毎に、回動部材84が所定の停止位置から次の所定の停止位置に120度回動して確実に切り換えられると共に、その位置に確実に停止し、ガタつかないように安定的に保持される。

10

【0071】

第3振分手段54について詳しく説明する。

図4、図5、図8に示すように、電動式の第3振分手段54には、導入口50aから誘導通路50に導入された遊技球が第3振分手段54へ到達する迄の時間を不規則にする為の不規則手段99が付設されており、先ず、この不規則手段99について説明する。

【0072】

不規則手段99は、誘導通路50のうち第2球検出SW56よりも下流側且つ第3振分手段54よりも上流側の第2セーフ通路50f内に設けられ、第2セーフ通路50fにより誘導される複数の遊技球全てが通過する所謂クルーン99により構成されている。このクルーン99は、ベース部材59に一体的に設けられている。クルーン99は、第2球検出SW56の下側且つ左側に配置され、遊技球が回転しながら転動可能な環状の皿状部99aと、皿状部99aの外周に下端が繋がる円筒面状の内周壁部99bと、皿状部99aの中心側に形成されて皿状部99aから遊技球が落下可能な穴99cとを有する。

20

【0073】

第2セーフ通路50fにおいて、第2球検出SW56を通過し落下する遊技球を受止めて左方のクルーン99へ誘導する通路部50f-1が通路形成部材99dにより形成され、その通路形成部材99dは、ベース部材59の一部を構成して、クルーン99と一体的に、つまりベース部材59に一体的に設けられている。通路部50f-1により誘導されてきた遊技球は、その通路部50f-1の下流端から、クルーン99の内周壁部99b内に、皿状部99aを回転しながら転動するように導入され、穴99cから落下すると第3振分手段54に到達する。

30

【0074】

このクルーン99において、通路部50f-1から内周壁部99b内に導入される複数の遊技球は、その個々の遊技球によって、その導入位置、導入速度等が多少異なり、また、場合によって、皿状部99aを水平から多少傾けておくことで、皿状部99aを転動している時間(内周壁部99b内に導入後に穴99cから落下する迄の時間)が異なることから、誘導通路50に導入された遊技球が第3振分手段54へ到達する迄の時間を不規則にすることができる。

【0075】

40

第3振分手段54は、外周が円形の底壁90aと円筒状の周壁90bとを有する器部材90と、器部材90に回転自在に装着された振分部材91と、振分部材91を回転させる駆動手段92とを備え、振分部材91による(振分部材91が一定時間(例えば、3秒)で1回転する)所定の振分動作を規則的に繰り返し行うように、駆動手段92により振分部材91を連続的に一定速度で回転させることにより、第2セーフ通路50fにより誘導される複数の遊技球を、第3アウト通路50gと第3セーフ通路50hとに平均して2:1の比率で振り分ける。

【0076】

器部材90は、ベース部材59に一体的に設けられ、その中心(底壁90aの中心)がクルーン99の穴99cの直下に位置するように配置され、振分部材91は、所定太さの

50

鉛直軸状に形成され、底壁 90 a の中心部を挿通してその上方へ突出するように設けられている。振分部材 91 にはその上端から所定角度（例えば、45度）の傾斜面 91 a が形成され、クルーン 99 の穴 99 c から落下する遊技球は、傾斜面 91 a に接触して底壁 90 a 上の何れかの位置に乗るが、その位置は、傾斜面 91 a が遊技球と接触したときに向く方向によって決まり、つまり傾斜面 91 a の回転により可変になる。

【0077】

底壁 90 a は、その上面側が 2 つの仕切壁 90 c , 90 d により周方向に仕切られて、中心角度が約 240 度のアウトセクタ領域 90 e と、中心角度が約 120 度のセーフセクタ領域 90 f とに区画され、底壁 90 a には、アウトセクタ領域 90 e に臨むアウト穴 90 g と、セーフセクタ領域 90 f に臨むセーフ穴 90 h が形成されている。アウトセクタ領域 90 e に乗った遊技球はアウト穴 90 g から排出され、このアウトセクタ領域 90 e 及びアウト穴 90 g により第 3 アウト通路 50 g が構成され、セーフセクタ領域 90 f に乗った遊技球はセーフ穴 90 h から排出され、このセーフセクタ領域 90 f 及びセーフ穴 90 h により第 3 セーフ通路 50 h が構成されている。

10

【0078】

このように、一定速度で回転する振分部材 91 の傾斜面 91 a に接触した遊技球は、中心角度が約 240 度のアウトセクタ領域 90 e と中心角度が約 120 度のセーフセクタ領域 90 f とに平均して 2 : 1 の比率で振り分けられ、つまり、第 2 セーフ通路 50 f により誘導される複数の遊技球が、第 3 アウト通路 50 g と第 3 セーフ通路 50 h とに平均して 2 : 1 の比率で振り分けられる。

20

【0079】

振分ユニット 17 には、その第 3 セーフ通路 50 h から排出された遊技球を導入して誘導可能な内部通路を形成する誘導通路管 95 が付設され、その誘導通路管 95 の上流端に第 1 始動口 12 が形成され、第 1 始動口 12 よりも下流側に第 1 始動口 SW 12 a が設けられている。つまり、振分ユニット 17 において、最終的に第 3 セーフ通路 50 h に振り分けられた遊技球は必ず第 1 始動口 12 に入賞するようになっている。

【0080】

尚、第 3 アウト通路 50 g から排出された遊技球は、中央ステージ 20 b にその右端側から誘導され、或いは、その下側の下遊技領域 4 a 3 へ放出される。尚、第 1 , 第 2 アウト通路 50 c , 50 e から排出された遊技球は、その下側の右側遊技領域 4 a 2 へ放出され、その右側遊技領域 4 a 2 に設けられた第 2 始動口 13 a、ゲート 14 に入球可能になる。

30

【0081】

図 9 に示すように、遊技制御基板 31 の主にコンピュータにより、図示の各手段 100 ~ 106 , 112 ~ 119 が構成されている。

【0082】

乱数更新手段 100 は、特別遊技を行うか否かを判定する為の 16 ビット構成の所謂ハード乱数である大当り乱数を、設定範囲 (0 ~ 65535) 内で微小時間 (0.1 μ s) 毎に順次更新し、また、特別遊技を行う場合に大当り図柄を判定 (決定) する為の 8 ビット構成の所謂ソフト乱数である大当り図柄乱数を、設定範囲 (0 ~ 199) 内で微小時間 (4 ms) 毎に順次更新する。更に、特別遊技を行わない場合にリーチ状態にするか否かを判定する為のリーチ乱数と、特別図柄の変動パターン (変動時間) を判定 (決定) する為の変動パターン乱数とを、夫々設定範囲 (0 ~ 99) 内で微小時間毎に順次更新する。

40

【0083】

図柄情報取得手段 101 は、遊技球が第 1 始動口 11 , 12 に入賞したときに第 1 特別図柄保留数が 4 未満の場合に乱数取得条件が成立して、乱数更新手段 100 により更新された大当り乱数、大当り図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数を 1 組の第 1 特別図柄情報として取得する。また、遊技球が第 2 始動口 13 a に入賞したときに第 2 特別図柄保留数が 4 未満の場合に乱数取得条件が成立して、乱数更新手段 100 により更新された大当り乱数、大当り図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数を 1 組の第 2 特別図

50

柄情報として取得する。

【0084】

図柄情報取得手段101により取得された特別図柄情報が特別図柄情報記憶手段102に記憶(保留)され、特別図柄情報記憶手段102に記憶されている第1特別図柄情報の数が第1特別図柄保留数となり、特別図柄情報記憶手段102に記憶されている第2特別図柄情報の数が第2特別図柄保留数となる。

【0085】

第1,第2特別図柄が変動停止状態で、第1,第2特別図柄保留数の何れかが1以上の場合、特別図柄を変動開始させる始動条件が成立して、この始動条件の成立毎に、特別図柄情報記憶手段102に記憶されている特別図柄情報が、順次1ずつ特別図柄情報判定手段103による判定に供して、特別図柄情報記憶手段102から消去(保留消化)される。ここで、複数の特別図柄情報が保留されている場合、それら複数の特別図柄情報は、図柄情報取得手段101により取得された順番で前記判定に供して保留消化され、但し、第1,第2特別図柄情報の両方が保留されている場合には、第2特別図柄情報が第1特別図柄情報よりも優先して前記判定に供して保留消化される。

10

【0086】

特別図柄情報判定手段103において、大当り判定手段103aは、前記始動条件の成立により保留消化された当該特別図柄情報の大当り乱数に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当り遊技、小当り遊技)を行うか否かを判定し、図柄判定手段103bは、大当り判定手段103aより大当り遊技を行うと判定された場合、当該特別図柄情報の大当り図柄乱数に基づいて、停止表示させる大当り図柄を判定(選択)して、当該大当り遊技中の大入賞口15aの開放パターン、つまり有利度合いの異なる複数の大当り遊技の何れを行うかを決定すると共に、当該大当り遊技終了後の遊技状態を決定する。

20

【0087】

大当り判定手段103aは、具体的に、図10に示す大当り判定テーブルを用いて、「通常遊技状態」又は「時短遊技状態」が設定されている場合には、約1/320の割合(低確率)で、また、「潜確遊技状態」又は「確変遊技状態」が設定されている場合には、約10/320の割合(高確率)で、当該特別図柄情報の大当り乱数が大当り特定値と一致すると、大入賞口15aを開放する特別遊技である大当り遊技を行うと判定する。また、設定されている遊技状態に関わらず、約3/320の割合で、当該特別図柄情報の大当り乱数が小当り特定値と一致すると、特別遊技の一種である小当り遊技を行うと判定する。

30

【0088】

図柄判定手段103bは、具体的に、大当り判定手段103aにより大当り遊技を行うと判定された場合、複数の大当り図柄(図11に示す大当り図柄A~G, a~d)の何れかを選択し、小当り遊技を行うと判定された場合、小当り図柄を選択し、特別遊技(大当り遊技、小当り遊技)を行わないと判定された場合、ハズレ図柄を選択する。大当り図柄の選択について、当該特別図柄情報が第1特別図柄情報である場合は、図11に示す第1図柄選択テーブルにより規定される選択率で図柄選択を行い、当該特別図柄情報が第2特別図柄情報である場合は、図11に示す第2図柄選択テーブルにより規定される選択率で図柄選択を行う。

40

【0089】

特別図柄情報判定手段103において、リーチ判定手段103cは、大当り判定手段103aにより大当り遊技を行うと判定された場合、基本的に大当りになることを期待させるリーチ状態にするが、大当り判定手段103aにより大当り遊技を行わないと判定された場合、当該特別図柄情報のリーチ乱数に基づいて、大当りになることを期待させるリーチ状態にするか否かを判定する。

【0090】

特別図柄情報判定手段103において、変動パターン判定手段103dは、大当り判定手段103a、図柄判定手段103bによる判定結果に基づいて選択された図柄(大当り図柄A~G, a~d、小当り図柄、ハズレ図柄の何れか)、リーチ判定手段103cによ

50

る判定結果（リーチ状態にするか否か）、変動パターン乱数等に基づいて、特別図柄の変動パターン（変動時間）を判定（決定）する。変動パターン判定手段103dが特別図柄の変動パターンを決定する具体的な処理については後で説明する。

【0091】

特別図柄表示制御手段104は、第1特別図柄情報が保留消化されたことを契機に第1特別図柄の変動表示を開始させ、第2特別図柄情報が保留消化されたことを契機に第2特別図柄の変動表示を開始させ、変動パターン判定手段103dにより決定された変動パターンで特別図柄を変動表示させて、つまり当該変動パターンで規定される変動時間、特別図柄を変動表示させた後に、大当たり判定手段103a、図柄判定手段103bによる判定結果を示す判定図柄を停止表示させる。

10

【0092】

大当たり判定手段103aにより大当たり遊技を行うと判定された場合には、図柄判定手段103bにより選択された大当たり図柄A～G、a～dの何れかを停止表示させ、小当たり遊技を行うと判定された場合には、小当たり図柄を停止表示させ、特別遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）を行わないと判定された場合には、ハズレ図柄を停止表示させる。

【0093】

特別遊技実行手段105は、大当たり判定手段103aにより特別遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）を行うと判定された場合、特別図柄表示制御手段104により、当該判定結果を示す判定図柄、つまり図柄判定手段103bにより選択された判定図柄（大当たり図柄A～G、a～d、小当たり図柄の何れか）が停止表示された後、その判定図柄に応じた開放パターンで大入賞口15aを開放する遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）を行う。

20

【0094】

図12に示すように、大当たり遊技中の大入賞口15aの開放パターンは、大当たり図柄の種類に応じて、16R（ラウンド）長期開放、8R長期開放、8R短期開放の何れに設定され、小当たり遊技中の大入賞口15aの開放パターンは、大当たり図柄F、G、dに対応する開放パターンと同様に、8R短期開放に設定される。

【0095】

具体的に、16R（ラウンド）長期開放では、大入賞口15aが16Rにわたって開閉され、各ラウンドは、大入賞口15aを開放して開始後、大入賞口15aに遊技球が例えば10個入賞する、或いは例えば30秒経過するR終了条件が成立すると、大入賞口15aを閉塞して終了する。8R長期開放では、大入賞口15aが8Rにわたって開閉され、各ラウンドは開始後、16R長期開放と同様のR終了条件が成立すると終了する。8R短期開放では、大入賞口15aが8Rにわたって開閉され、各ラウンドは開始後、大入賞口15aに遊技球が例えば10個入賞する、或いは例えば0.1秒経過するR終了条件が成立すると終了する。

30

【0096】

事前判定手段106は、特別図柄情報記憶手段102に記憶されている特別図柄情報（即ち、後に特別図柄情報判定手段103による判定に供される特別図柄情報）に基づいて、具体的には、図柄情報取得手段101により特別図柄情報が取得された際、その特別図柄情報に対して、特別図柄情報判定手段103（大当たり判定手段103a、図柄判定手段103b、リーチ判定手段103c、変動パターン判定手段103d）による判定と同等の判定（即ち、特別遊技を行うか否かの判定、大当たり図柄A～G、a～d、小当たり図柄、ハズレ図柄の決定、リーチ状態にするか否かの判定、特別図柄の変動パターンの決定）を事前に行う。

40

【0097】

一方、乱数更新手段100は、補助遊技を行うか否かを判定する為の8ビット構成のソフト乱数である当り乱数を、設定範囲（0～199）内で微小時間（4ms）毎に順次更新し、また、補助遊技を行うと判定した場合に当り図柄を判定（決定）する為の8ビット構成の所謂ソフト乱数である当り図柄乱数を、設定範囲（0～9）内で微小時間（4ms）

50

毎に順次更新する。

【 0 0 9 8 】

図柄情報取得手段 1 0 1 は、遊技球がゲート 1 4 を通過したときに普通図柄保留数が 4 未満の場合に乱数取得条件が成立して、乱数更新手段 1 0 0 により更新された当り乱数、及び当り図柄乱数を 1 組の普通図柄情報として取得する。図柄情報取得手段 1 0 1 により取得された普通図柄情報が普通図柄情報記憶手段 1 1 2 に記憶（保留）され、普通図柄情報記憶手段 1 1 2 に記憶されている普通図柄情報の数が普通図柄保留数となる。

【 0 0 9 9 】

普通図柄が変動停止状態で、普通図柄保留数が 1 以上の場合、普通図柄を変動開始させる始動条件が成立して、この始動条件の成立毎に、普通図柄情報記憶手段 1 1 2 に記憶されている普通図柄情報が、順次 1 ずつ普通図柄情報判定手段 1 1 3 による判定に供して、普通図柄情報記憶手段 1 1 2 から消去（保留消化）される。ここで、複数の普通図柄情報が保留されている場合、それら複数の普通図柄情報は、図柄情報取得手段 1 0 1 により取得された順番で前記処理に供して保留消化される。

10

【 0 1 0 0 】

普通図柄情報判定手段 1 1 3 において、当り判定手段 1 1 3 a が、前記始動条件の成立により保留消化された当該普通図柄情報の当り乱数に基づいて、遊技者に有利な補助遊技を行うか否かを判定し、補助遊技を行うと判定した場合、図柄判定手段 1 1 3 b が、当該普通図柄情報の当り図柄乱数に基づいて、停止表示させる当り図柄を判定（選択）して、当該補助遊技中の第 2 始動口 1 3 a の開放パターン、つまり有利度合いの異なる複数の補助遊技の何れを行うかを決定する。

20

【 0 1 0 1 】

具体的に、当り判定手段 1 1 3 a は、図 1 3 に示すように、「通常遊技状態」又は「潜確遊技状態」（「低作動モード」）が設定されている場合には、1/10 の割合で、また、「時短遊技状態」又は「確変遊技状態」（「高作動モード」）が設定されている場合には、10/10 の割合で、補助遊技を行うと判定し、補助遊技を行うと判定すると、図柄判定手段 1 1 3 b は、図 1 4 に示すように、複数の当り図柄（当り図柄 a , b ）の何れかを図示の選択率により選択し、補助遊技を行わないと判定すると、ハズレ図柄を選択する。

30

【 0 1 0 2 】

普通図柄表示制御手段 1 1 4 は、普通図柄情報が保留消化されたことを契機に普通図柄の変動表示を開始させ、「通常遊技状態」又は「潜確遊技状態」（「低作動モード」）が設定されている場合には、12 秒間、「時短遊技状態」又は「確変遊技状態」（「高作動モード」）が設定されている場合には、0.5 秒間、普通図柄を変動表示させた後、普通図柄判定情報手段 1 1 3 による判定結果を示す判定図柄を停止表示させる。

30

【 0 1 0 3 】

補助遊技実行手段 1 1 5 は、当り判定手段 1 1 3 a により補助遊技を行うと判定された場合、普通図柄表示制御手段 1 1 4 により、当該判定結果を示す判定図柄、つまり図柄判定手段 1 1 3 b により選択された判定図柄（当り図柄 a , b の何れか）が停止表示された後、その判定図柄に応じた開放パターンで第 2 始動口 1 3 a を開放する遊技者に有利な補助遊技を行う。具体的に、図 1 3、図 1 4 に示すように、補助遊技中の第 2 始動口 1 3 a の開放パターンは、当り図柄の種類、及び遊技状態（作動モード）に応じて図示のように設定される。

40

【 0 1 0 4 】

遊技状態制御手段 1 1 6 は、複数の遊技状態（図 1 5 に示す「通常遊技状態」「時短遊技状態」「潜確遊技状態」「確変遊技状態」）の何れかを択一的に設定し、その遊技状態で遊技を制御する。尚、電源投入時には前回の電源遮断時に設定されていた遊技状態を継続的に設定し、電源投入時に所謂 R A M クリアが実行された場合には「通常遊技状態」を設定する。

【 0 1 0 5 】

図 1 5 に示すように、「通常遊技状態」又は「時短遊技状態」が設定された場合、大当

50

り判定手段103aにより大当り遊技を行うと判定される大当り確率が低確率（例えば、図10に示す約1/320）に設定され、「潜確遊技状態」又は「確変遊技状態」が設定された場合、大当り確率が高確率（例えば、図10に示す約10/320）に設定される。また、「通常遊技状態」又は「潜確遊技状態」が設定された場合、第2始動口13aを作動させる第2始動口作動モードとして、第2始動口13aを開状態に作動させ難い低作動モードに設定され、「時短遊技状態」又は「確変遊技状態」が設定された場合、第2始動口13aを開状態に作動させ易い高作動モードが設定される。

【0106】

尚、図13に示すように、低作動モードが設定されると、補助遊技を行うと判定される当り確率が1/10、普通図柄の変動時間が12秒、補助遊技中の第2始動口13aの始動口開放パターンが0.1秒×1回又は0.1秒×1回+5.6秒×1回に設定され、高作動モードが設定されると、当り確率が10/10、普通図柄の変動時間が0.5秒、始動口開放パターンが1.0秒×6回又は2.0秒×3回に設定される。

10

【0107】

遊技状態制御手段116は、特別遊技実行手段105により大当り遊技が行われた場合、その大当り遊技終了後の遊技状態を図12に示すように設定変更する。大当り図柄A～Eの何れかが停止表示されて、所謂「確変大当り」になった場合、先ず、当該大当り遊技終了後に「確変遊技状態」を設定する。その後、大当り図柄A、Bの停止からは、特別図柄表示器25a、25bで特別図柄が変動表示された回数（特別図柄変動回数）が10000回を超えると、「確変遊技状態」から「通常遊技状態」へ設定変更する。

20

【0108】

また、大当り図柄Cの停止からは、特別図柄変動回数が60回を超えると、大当り図柄Dの停止からは、特別図柄変動回数が40回を超えると、大当り図柄Eの停止からは、特別図柄変動回数が20回を超えると、夫々「確変遊技状態」から「潜確遊技状態」へ設定変更すると共に、特別図柄変動回数が10000回を超えると、「潜確遊技状態」から「通常遊技状態」へ設定変更する。

【0109】

大当り図柄Fが停止表示されて、所謂「突確大当り」になった場合、当該大当り遊技終了後に「確変遊技状態」を設定し、その後、特別図柄変動回数が10000回を超えると、「確変遊技状態」から「通常遊技状態」へ設定変更する。大当り図柄Gが停止表示されて、所謂「突潜大当り」になった場合、当該大当り遊技終了後に「潜確遊技状態」を設定し、その後、特別図柄変動回数が10000回を超えると、「潜確遊技状態」から「通常遊技状態」へ設定変更する。

30

【0110】

大当り図柄a～cの何れかが停止表示されて、所謂「時短大当り」になった場合、先ず、当該大当り遊技終了後に「時短遊技状態」を設定する。その後、大当り図柄aの停止からは、特別図柄変動回数が60回を超えると、大当り図柄bの停止からは、特別図柄変動回数が40回を超えると、大当り図柄cの停止からは、特別図柄変動回数が20回を超えると、夫々「時短遊技状態」から「通常遊技状態」へ設定変更する。

【0111】

大当り図柄dが停止表示されて、所謂「突通大当り」になった場合、当該大当り遊技終了後に「通常遊技状態」を設定する。小当り図柄が停止表示されて、所謂「小当り」になった場合、当該小当り遊技終了後に当該小当り遊技開始前の遊技状態を設定する（即ち、遊技状態を設定変更しない）。

40

【0112】

ここで、変動パターン判定手段103dが特別図柄の変動パターンを決定する具体的な処理について説明する。特別図柄の変動パターンを決定するために、複数の変動パターン決定テーブルが存在し、変動パターン判定手段103dは、現在の遊技状態に対応する変動パターン決定テーブルを用いて、大当り判定手段103a、図柄判定手段103bによる判定結果（判定図柄）、リーチ乱数（リーチ判定手段103cによる判定結果）、変動

50

パターン乱数、及び第 1, 第 2 特別図柄保留数等に基づいて変動パターンを決定する。

【 0 1 1 3 】

「通常遊技状態」又は「潜確遊技状態」が設定されている場合には、図 1 6 に示す通常 / 潜確遊技状態用の変動パターン決定テーブルを用いて、また、「時短遊技状態」又は「確変遊技状態」が設定されている場合には、図 1 7 に示す時短 / 確変遊技状態用の変動パターン決定テーブルを用いて、変動パターンを決定する。

【 0 1 1 4 】

図 1 6 に示す通常 / 潜確遊技状態用の変動パターン決定テーブルを用いた場合、第 1 特別図柄の変動パターンについては、大当たりとなる場合、その判定図柄（大当たり図柄）、変動パターン乱数に応じて、変動パターン 1 ~ 4（変動時間；30,40,50,15 秒）の何れかを決定し、小当たりとなる場合、変動パターン 5（変動時間；15秒）を決定し、ハズレとなる場合、リーチ乱数、保留数（第 1 特別図柄保留数）、変動パターン乱数に応じて、変動パターン 6 ~ 9（変動時間；12,5,30,40秒）の何れかを決定する。

10

【 0 1 1 5 】

また、第 2 特別図柄の変動パターンについては、大当たりとなる場合、その判定図柄（大当たり図柄）、変動パターン乱数に応じて、変動パターン 1 ~ 3（変動時間；30,40,50秒）の何れかを決定し、小当たりとなる場合、変動パターン 5（変動時間；15秒）を決定し、ハズレとなる場合、リーチ乱数、変動パターン乱数に応じて、変動パターン 7 ~ 9（変動時間；5,30,40 秒）の何れかを決定する。

【 0 1 1 6 】

図 1 7 に示す時短 / 確変遊技状態用の変動パターン決定テーブルを用いた場合、第 1 特別図柄の変動パターンについては、大当たりとなる場合、その判定図柄（大当たり図柄）、変動パターン乱数に応じて、変動パターン 1 ~ 4（変動時間；30,40,50,15 秒）の何れかを決定し、小当たりとなる場合、変動パターン 5（変動時間；15秒）を決定し、ハズレとなる場合、リーチ乱数、変動パターン乱数に応じて、変動パターン 1 1, 8, 9（変動時間；22,30,40秒）の何れかを決定する。

20

【 0 1 1 7 】

また、第 2 特別図柄の変動パターンについては、大当たりとなる場合、その判定図柄（大当たり図柄）、変動パターン乱数に応じて、変動パターン 1 ~ 3（変動時間；30,40,50秒）の何れかを決定し、小当たりとなる場合、変動パターン 5（変動時間；15秒）を決定し、ハズレとなる場合、リーチ乱数、保留数（第 2 特別図柄保留数）、変動パターン乱数に応じて、変動パターン 1 2, 1 3, 8, 9（変動時間；18,2,30,40秒）の何れかを決定する。

30

【 0 1 1 8 】

振分関連処理手段 1 1 7 は、振分ユニット 1 7 による遊技球の誘導、振り分けに関連する処理を行う。具体的には、図 1 8（1）に示すように、第 1 検知手段 5 7 によって、導入口 5 0 a から誘導通路 5 0 に導入された遊技球の数 N_A を検知し、第 2 検知手段 5 8 によって、第 2 振分手段 5 3 により誘導通路 5 0 の第 2 セーフ通路 5 0 f へ振り分けられた遊技球の数 N_B 、第 1 始動口 1 2 に入賞した遊技球の数 N_C を検知する。

【 0 1 1 9 】

そして、検知した遊技球の数 N_A , N_B , N_C に基づいて、導入口 5 0 a から誘導通路 5 0 に導入された複数の遊技球が予め決められた割合（約 1/18）で第 1 始動口 1 2 へ誘導されたか否か、つまり、振分ユニット 1 7 により遊技球の正常な振り分けが行われているか否かを判断する。具体的には、図 1 8（2）に示すように、 $N_A : N_B = 6 : 1$ であるか否か、 $N_A : N_C = 18 : 1$ であるか否か、 $N_B : N_C = 3 : 1$ であるか否か等の判定を定期的に行うことで判断する。

40

【 0 1 2 0 】

例えば、電源投入後最初に遊技球が第 1 始動口 1 2 に入賞した後、遊技球が第 1 始動口 1 2 に入賞する毎に前記判断を行い、この場合、検知した遊技球の数 N_A , N_B , N_C については、前記判断が設定回数（例えば、1 回や 10 回）行われる毎に 0 にリセットしてもよいし、前記判断を行った回数に関わらずに一定時間（例えば、10 分や 1 時間）経過する

50

毎に 0 にリセットしてもよいし、電源遮断時まで 0 にリセットしないようにしてもよい。

【 0 1 2 1 】

図 3 に示す各種 SW 1 1 a , 1 2 a , 1 3 c , 1 4 a , 1 5 a , 1 6 a , 8 d , 5 5 , 5 6 や、図 9 に示す各種手段 1 0 0 ~ 1 0 6 , 1 1 2 ~ 1 1 7 による処理を受けて、コマンド出力手段 1 1 8 が、必要な制御情報をコマンドで演出制御基板 3 2 へ出力し、また、外部出力手段 1 1 9 が、必要な遊技機情報を外部のホールコンピュータ H C へ出力する。

【 0 1 2 2 】

図 9 に示すように、演出制御基板 3 3、画像制御基板 3 4、ランプ制御基板 3 5 のコンピュータにより、図示の各手段 1 2 0 ~ 1 2 8 が構成されている。コマンド受信手段 1 2 0 は、コマンド出力手段 1 1 8 により出力されたコマンドを受信し、そのコマンドに基づいて、演出制御手段 1 2 1、エラー報知制御手段 1 2 8 が制御を行う。

10

【 0 1 2 3 】

演出制御手段 1 2 1 は、遊技の進行に応じて、所定の演出手段 1 2 9 (画像表示器 2 1、可動役物 2 2、スピーカ 3 8、ランプ 3 9 a , 3 9 b) に遊技演出を行わせ、図柄変動演出制御手段 1 2 2、特別遊技演出制御手段 1 2 3、保留表示制御手段 1 2 4、役物制御手段 1 2 5、先読み演出制御手段 1 2 6、振分演出制御手段 1 2 7 を備えている。

【 0 1 2 4 】

図柄変動演出制御手段 1 2 2 は、特別図柄情報判定手段 1 0 3 による判定結果に基づいて、特別図柄表示制御手段 1 0 4 により特別図柄表示器 2 5 a , 2 5 b に特別図柄が変動表示されているときに、当該特別図柄の変動パターン (変動パターン判定手段 1 0 3 d により決定された変動パターン) に対応する図柄変動演出を、複数の図柄変動演出 (図 1 9 (a) に示す図柄変動演出 1 , 2 , 3 . . . n) の中から選択して行わせる。

20

【 0 1 2 5 】

図 2 0 に示すように、図柄変動演出では、基本的に、画像表示器 2 1 に、(1) 3 組の演出図柄列 2 1 a が変動開始した後、まず、(2) 左側の演出図柄 2 1 a -1 として「 X 」が変動停止し、次に、(3) 右側の演出図柄 2 1 a -2 として「 Y 」が変動停止し、最後に、(4) 中央の演出図柄 2 1 a -3 として「 Z 」が変動停止するように表示され、これら 3 つの停止図柄列「 X Z Y 」が、大当たり判定手段 1 0 3 a、図柄判定手段 1 0 3 b による判定結果を示す組み合わせ表示態様になる。

【 0 1 2 6 】

例えば、変動時間が比較的短い変動パターンに対応する図柄変動演出では、(3) 「 X 」と「 Y 」が異なる演出図柄で停止して非リーチ状態になり、その後、(4) 「 Z 」が停止して、「 X Z Y 」がハズレ表示態様になると、大当たり及び小当たり非当選になる。一方、変動時間が比較的長い変動パターンに対応する図柄変動演出では、(3) 「 X 」と「 Y 」が同じ演出図柄で停止してリーチ状態になり、その後、発展演出、或いは、発展演出に移行しないノーマルリーチ演出が行われる。

30

【 0 1 2 7 】

発展演出、ノーマルリーチ演出は、夫々、大当たりとなる大当たり期待度が異なる複数の演出態様の何れかで行われ、発展演出、ノーマルリーチ演出の終了を以て、(4) 「 Z 」が「 X 」 「 Y 」と異なる演出図柄で停止して、「 X Z Y 」がハズレ表示態様になると、大当たり及び小当たり非当選になり、「 X Z Y 」が小当たり表示態様になると、小当たり当選になり、「 Z 」が「 X 」 「 Y 」と同じ演出図柄で停止して、「 X Z Y 」が大当たり表示態様になると、大当たり当選になる。

40

【 0 1 2 8 】

図柄変動演出制御手段 1 2 2 は、遊技状態設定手段 1 1 6 により設定されている遊技状態に応じて、複数の演出モード (図 2 1 に示す「通常演出モード」「時短演出モード」「確変演出モード」「特殊演出モード」「先読み演出モード」) の何れかを択一的に設定し、その設定した演出モードに応じた図柄変動演出を行わせる。

【 0 1 2 9 】

基本的に、「通常遊技状態」のときに「通常演出モード」を、「時短遊技状態」のとき

50

に「時短演出モード」を、「確変遊技状態」のときに「確変演出モード」を、「潜確遊技状態」のときに「特殊演出モード」を夫々設定する。但し、突通大当たりが行われた後、或いは、小当たり遊技が行われた後に、「通常遊技状態」が設定される場合には、特別図柄変動回数が設定回数（例えば、1～60回の何れか）を超えるまで「特殊演出モード」を設定し、設定回数を超えると「通常演出モード」を設定する。

【0130】

「通常演出モード」では「通常遊技状態」であることを示唆する図柄変動演出を、「時短演出モード」では「時短遊技状態」であることを示唆する図柄変動演出を、「確変演出モード」では「確変遊技状態」であることを示唆する図柄変動演出を行わせ、「特殊演出モード」では「通常遊技状態」と「潜確遊技状態」の何れかであることを示唆するが、その何れかの判別が難しい図柄変動演出を行わせる。「通常演出モード」を設定しているときに、後述の先読み演出制御手段126により、図柄変動演出制御手段122を介して先読み演出を行うと判定された場合、特別図柄が数回（1～4回の何れか）変動表示される間、「通常演出モード」の代わりに「先読み演出モード」を設定する。

10

【0131】

尚、各演出モードに応じた図柄変動演出は、他の演出モードに応じた図柄変動演出に対して、画像表示器21に表示される演出図柄の背景となる背景画像や、演出図柄の表示態様（演出図柄の柄、サイズ、変動方向等）を異ならせている。

【0132】

次に、特別遊技演出制御手段123は、特別遊技実行手段105により特別遊技が行われているときに、特別図柄表示制御手段104により当該特別遊技の開始にあたって停止表示された大当たり図柄（小当たり図柄）の種類に応じて、図19（b）に示す複数の特別遊技演出（特別遊技演出1, 2, 3・・・n）の中から選択した特別遊技演出を行わせ、特別遊技演出（特別遊技）の終盤に、図19（c）に示す複数のエンディング演出（エンディング演出1, 2, 3・・・n）の中から選択したエンディング演出を行わせる。

20

【0133】

保留表示制御手段124は、特別図柄情報記憶手段102に第1特別図柄情報が記憶されている場合、その第1特別図柄保留数と相当数の第1保留図柄を画像表示器21に表示させ、特別図柄情報記憶手段102に第2特別図柄情報が記憶されている場合、その第2特別図柄保留数と相当数の第2保留図柄を画像表示器21に表示させる。

30

【0134】

役物制御手段125は、特別図柄情報判定手段103による判定結果に基づいて、可動役物22を制御して、その可動部材を動作させることが可能である。具体的には、図柄変動演出制御手段122により複数の役物動作付き図柄変動演出の何れかが行われているときに、その図柄変動演出に基づいて決められたタイミングで決められた動作態様により可動部材を動作させる。

【0135】

先読み演出制御手段126は、事前判定手段106による判定結果に基づいて、先読み演出を行うか否かを判定し、先読み演出を行うと判定した場合に、その先読み演出の対象とされた特別図柄情報に対して、その特別図柄情報が消化される前から、大当たり期待度を高め得る先読み演出を行わせる。

40

【0136】

例えば、先読み演出としては、図柄変動演出制御手段122が、特別図柄の複数変動にわたって、先読み演出を行わない際に表示する通常背景画像とは異なる先読み背景画像を表示させて、保留されている特別図柄情報に基づいて大当たりになることを遊技者に期待させる先読みゾーン演出を行わせたり（つまり、前記の「先読み演出モード」を設定したり）、保留表示制御手段124が、先読み演出を行わない際に表示する通常保留図柄とは異なるデザイン（例えば色、形）の先読み保留図柄を表示させたりする。

【0137】

振分演出制御手段127は、第1, 第2検知手段57, 58による検知情報に基づいて

50

、導入口 5 0 a から誘導通路 5 0 への遊技球の導入に関する演出や、複数の振分手段 5 2 ~ 5 4 のうちの少なくとも 1 の振分手段による遊技球の振り分けに関する演出を行わせることが可能である。

【0138】

例えば、振分ユニット 1 7 の導入口 5 0 a から誘導通路 5 0 に遊技球が導入されると、導入演出を行わせ、遊技球が第 2 振分手段 5 3 により第 2 セーフ通路 5 0 f へ振り分けられると、第 2 セーフ振分演出を行わせ、遊技球が第 1 始動口 1 2 に入賞する（遊技球が第 3 振分手段 5 4 により第 3 セーフ通路 5 0 h へ振り分けられる）と、第 3 セーフ振分演出を行わせる。

【0139】

具体的には、図 2 2 に示すように、画像表示器 2 1 の一部（右部）に振分ユニット 1 7 に対応する表示部 2 1 b を設け、その表示部 2 1 b に、遊技球が導入口 5 0 a から誘導通路 5 0 に導入されると、その導入時から一定期間、図 2 2 (1) に示す導入演出（例えば、「導入」）を表示させ、遊技球が第 2 セーフ通路 5 0 f に振り分けられると、その振り分け時から一定期間、図 2 2 (2) に示す第 2 セーフ振分演出（例えば、「接近」（又は「チャンス」））を表示させ、遊技球が第 1 始動口 1 2 に入賞すると、その入賞時から一定期間、図 2 2 (3) に示す第 3 セーフ振分演出（例えば、「入賞」）を表示させる。

【0140】

また、図 2 2 に示す表示と共に、或いは、図 2 2 に示す表示の代わりに、スピーカ 3 8 から、導入演出として、導入音声（例えば、「キュー」）を出力し、第 2 セーフ振分演出として、第 2 セーフ振分音声（例えば、「ボン」）を出力し、第 3 セーフ振分演出として、第 3 セーフ振分音声（例えば、「ピンボン」）を出力するようにしてもよい。

【0141】

尚、画像表示器 2 1 に振分ユニット 1 7 に対応する表示部 2 1 b を設けず、振分ユニット 1 7 に表示器を設け（例えば、振分ユニット 1 7 の前面に EL 表示器を設け）、その表示器に、前記の導入演出、第 2 , 第 3 セーフ振分演出等、振分ユニット 1 7 による遊技球の誘導、振り分けに応じた演出を表示させてもよい。EL 表示器とした場合、振分ユニット 1 7 において実際に誘導又は振り分けられている位置を指し示すような演出を表示させてもよい。

【0142】

さて、振分演出制御手段 1 2 7 は、振分ユニット 1 7 による遊技球の誘導、振り分けに関する演出を、「通常遊技状態」又は「潜確遊技状態」が設定されているときには行わせるが、「時短遊技状態」又は「確変遊技状態」が設定されているときには行わせない。但し、「時短遊技状態」又は「確変遊技状態」が設定されているときにも行わせてもよい。

【0143】

また、振分演出制御手段 1 2 7 は、振分ユニット 1 7 による遊技球の誘導、振り分けに関する演出を、特別図柄保留数（第 1 特別図柄保留数）に関わらず行わせるが、第 1 特別図柄保留数が 4（設定数以上）の場合には行わせないようにしてもよい。

【0144】

更に、振分演出制御手段 1 2 7 は、特別図柄情報判定手段 1 0 3 に基づいて、大当たり期待度が高い特別図柄の変動が行われているとき、或いは、事前判定手段 1 0 6 による判定結果に基づいて、大当たり期待度が高い特別図柄情報が保留されている場合、通常演出態様とは異なる特殊演出態様で、振分ユニット 1 7 による遊技球の誘導、振り分けに応じた演出を行わせてもよい。

【0145】

例えば、図 2 2 に示す導入演出、第 2 , 第 3 セーフ振分演出を通常演出態様での演出とすると、その通常演出態様の表示文字「導入」「接近」「入賞」を、図 2 3 に示すように、「In」「Good」「Excellent」に変更した特殊演出態様で、導入演出、第 2 , 第 3 セーフ振分演出を行わせる。

【0146】

10

20

30

40

50

エラー報知制御手段 128 は、複数のエラーの少なくとも 1 つが発生した場合、そのエラー報知を演出手段 129 (画像表示器 21、可動役物 22、スピーカ 38、ランプ 39a, 39b) に行わせる。

【0147】

複数のエラーの 1 つが、振分ユニット 17 の導入口 50a から誘導通路 50 に導入された複数の遊技球が予め決められた割合 (約 1/18) で第 1 始動口 12 へ誘導されていない、つまり振分ユニット 17 により遊技球の正常な振り分けが行われていない振分エラーであり、その振分エラーが発生した場合、例えば、図 24 に示すように、その旨 (「振分エラー発生」) を画像表示器 21 に表示させる。

【0148】

以上説明したパチンコ遊技機 1 の作用・効果について説明する。

遊技者は、発射ハンドル 7 を操作して、「通常遊技状態」又は「潜確遊技状態」が設定されているときには、遊技球がセンタ役物 20 の左側の左遊技領域 4a1 を流下するように、遊技球を発射させる「左打ち」、及び遊技球がセンタ役物 20 の右側の右遊技領域 4a2 を流下するように、遊技球を発射させる「右打ち」の何れかの打ち方を選択して遊技を行うことができ、「時短遊技状態」又は「確変遊技状態」が設定されているとき、或いは特別遊技 (特に、大入賞口 13a が長期開放する大当たり遊技) が行われているときには、「右打ち」により遊技を有利に行うことができる。

【0149】

「左打ち」により発射された遊技球は、先ず、左遊技領域 4a1 を流下し、次に、下遊技領域 4a3 を流下して、或いは、ワープ通路 20c に導入されて中央ステージ 20b へ誘導され、中央ステージ 20b から下遊技領域 4a3 を流下して、第 1 始動口 11、一般入賞口 16 に入賞可能になる。第 1 特別図柄保留数が 4 未満のときに、遊技球が第 1 始動口 11 に入賞すると、第 1 特別図柄情報が取得され特別図柄情報記憶手段 102 に記憶される。

【0150】

「右打ち」により発射された複数の遊技球は、領域移動通路 20e を通ってから右遊技領域 4a2 を流下し、その全ての遊技球が振分ユニット 17 の導入口 50a から誘導通路 50 に導入されて、その誘導通路 50 によって誘導される。

【0151】

誘導通路 50 において、導入口 50a から導入通路 50b に導入された複数の遊技球は、先ず、第 1 振分手段 52 により、導入通路 50b から分岐する第 1 アウト通路 50c と第 1 セーフ通路 50d とに 1 : 1 の比率で振り分けられ、第 1 セーフ通路 50d に振り分けられた複数の遊技球は、次に、第 2 振分手段 53 により、第 1 セーフ通路 50d から分岐する第 2 アウト通路 50e と第 2 セーフ通路 50f とに 2 : 1 の比率で振り分けられ、第 2 セーフ通路 50f に振り分けられた複数の遊技球は、次に、第 3 振分手段 54 により、第 2 セーフ通路 50f から分岐する第 3 アウト通路 50g と第 3 セーフ通路 50h とに平均して 2 : 1 の比率で振り分けられる。

【0152】

誘導通路 50 により誘導される複数の遊技球のうち、平均してトータル 1/18 の割合で第 3 セーフ通路 50h に振り分けられた遊技球が第 1 始動口 12 に入賞する。第 1 特別図柄保留数が 4 未満のときに、遊技球が第 1 始動口 12 に入賞すると、第 1 特別図柄情報が取得され特別図柄情報記憶手段 102 に記憶される。

【0153】

誘導通路 50 により誘導される複数の遊技球のうち、トータル 1/2 の割合で第 1 アウト通路 50c に振り分けられた遊技球、及び、トータル 2/6 の割合で第 2 アウト通路 50e に比率で振り分けられた遊技球は、その下側の右側遊技領域 4a2 へ放出され、第 2 始動口 13a、ゲート 14 に入球可能になり、更に、下遊技領域 4a3 を流下して大入賞口 15a に入球可能になる。

【0154】

10

20

30

40

50

また、誘導通路50により誘導される複数の遊技球のうち、平均してトータル2/18の割合で第3アウト通路50gに振り分けられた遊技球は、中央ステージ20bにその右端側から誘導され、中央ステージ20bから下遊技領域4a3を流下して、第1始動口11、一般入賞口16に入賞可能になり、或いは、その下側の下遊技領域4a3へ放出されて、大入賞口15aに入球可能になる。

【0155】

普通図柄保留数が4未満のときに、遊技球がゲート14を通過すると、普通図柄情報が取得され普通図柄情報記憶手段112に記憶され、第2特別図柄保留数が4未満のときに、遊技球が第2始動口13aに入賞すると、第2特別図柄情報が取得され特別図柄情報記憶手段102に記憶される。

10

【0156】

ここで先ず、普通図柄情報記憶手段112に記憶された普通図柄情報は、普通図柄の変動開始毎に順次消化(消去)されて当り抽選が行われ、その当り抽選で当選した場合、普通図柄表示器25cに当り図柄が変動停止後、第2始動口13aが開放する補助遊技が発生する。

【0157】

「通常遊技状態」又は「潜確遊技状態」が設定されている場合には、「右打ち」を行っても、第2始動口作動モードとして低作動モードが設定され、第2始動口13aへの遊技球の入賞も殆ど期待できないため、「左打ち」又は「右打ち」により所有の遊技球の数を減らしながら遊技を行うことになり、「時短遊技状態」又は「確変遊技状態」が設定されている場合には、第2始動口作動モードとして高作動モードが設定され、「右打ち」を行って第2始動口13aへの比較的多くの遊技球の入賞を期待できるため、「右打ち」により所有の遊技球の数を略維持して遊技を行うことができる。

20

【0158】

特別図柄情報記憶手段102に記憶された特別図柄情報は特別図柄の変動開始毎に順次消化(消去)されるが、その際、特別図柄情報記憶手段102に複数の特別図柄情報が記憶されている場合には、それら複数の特別図柄情報は取得された順番で消化され、但し、第1、第2特別図柄情報の両方が記憶されている場合には、第2特別図柄情報が第1特別図柄情報よりも優先消化される。そして、この特別図柄情報の消化により大当り抽選が行われ、その大当り抽選で当選した場合、特別図柄表示器25a、25bに大当り図柄が変動停止後、大入賞口15aが開放する大当り遊技が発生する。

30

【0159】

大当り遊技が発生すると、変動停止した大当り図柄の種類によって、当該大当り遊技中の大入賞口15aの開閉パターンとして、16R長期開放、8R長期開放、8R短期開放の何れかが選択実行される。「右打ち」を行うことにより、16R長期開放では、例えば約2000個の遊技球を獲得でき、8R長期開放では、例えば約1000個の遊技球を獲得できる。但し、8R短期開放では、「右打ち」を行っても、遊技球を実質獲得できない。

【0160】

ところで、従来のパチンコ遊技機では、本発明のような振分ユニット17がなく、第1始動口を狙うために「左打ち」が行われると、遊技球は左遊技領域において障害釘に接触して方向を変えながら流下するが、先ず、こうした遊技球の流下だけでは、また、左遊技領域を流下する遊技球を導入してセンタ役物の中央ステージ上へ誘導可能な誘導通路(ワープ通路)を設けても、この誘導通路は導入した遊技球を全てステージ上へ誘導するものであるため、遊技領域を流下する遊技球の誘導、振り分けに関して如何に斬新な構成にするかが課題となる。

40

【0161】

しかも、多数の障害釘の中には、第1始動口に入賞した複数の遊技球のうち比較的多くの遊技球が接触する所謂寄釘や命釘等の調整釘が存在し、遊技場のスタッフは、その調整釘の傾きを変えて、遊技球が第1始動口に入賞し易く又は入賞し難くなるように調整できることから、その調整によって、また、遊技球の微妙な発射強度の違いによって、「左打

50

ち」により遊技領域に発射された遊技球の数に対して第1始動口に入賞する遊技球の数の割合が安定しないという課題がある。

【0162】

例えば「通常遊技状態」が設定されているとき、遊技者は「左打ち」により特1始動口を狙って遊技を行うが、「右打ち」により同じ特1始動口に遊技球を狙うことができる構成であっても、調整釘の傾きを変えて遊技球が入賞し易く又は入賞し難くなるように調整された特1始動口に遊技球が入賞することを期待して遊技を行うしかない。この点で遊技性を改良する余地がある。

【0163】

本発明のパチンコ遊技機1によれば、先ず、右遊技領域4a2に振分ユニット17を設け、右遊技領域4a2を流下する遊技球は全て振分ユニット17を通過し、その振分ユニット17において、複数の遊技球が導入口50aから誘導通路50に導入され、その誘導通路50により誘導される複数の遊技球が、第1振分手段52により第1アウト通路50cと第1セーフ通路50dとに振り分けられ、第1セーフ通路50dに振り分けられた複数の遊技球が、第2振分手段53により第2アウト通路50eと第2セーフ通路50fとに振り分けられ、第2セーフ通路50fに振り分けられた複数の遊技球が、第3振分手段54により第3アウト通路50gと第3セーフ通路50hとに振り分けられ、第3セーフ通路50hに振り分けられた複数の遊技球が第1始動口12へ誘導されるので、「右打ち」により遊技領域4aに発射された遊技球の斬新な誘導、振り分けを実現できる。

【0164】

しかも、振分ユニット17において、第1振分手段52では複数の遊技球が1:1の比率で第1アウト通路50cと第1セーフ通路50dとに振り分けられ、第2振分手段53では複数の遊技球が2:1の比率で第2アウト通路50eと第2セーフ通路50fとに振り分けられ、第3振分手段54では複数の遊技球が平均して2:1の比率で第3アウト通路50gと第3セーフ通路50hとに振り分けられ、第3セーフ通路50hに振り分けられた遊技球が全て第1始動口12に入賞する。つまり、「右打ち」により遊技領域4aに発射された遊技球の数に対して第1始動口12に入賞する遊技球の数の割合が約1/18と安定するように遊技を行うことができる。

【0165】

一方、「右打ち」のように第1始動口12に入賞する遊技球の数の割合(約1/18)は安定しないが、その割合よりも多い割合で「左打ち」により遊技球が第1始動口11に入賞することを期待して遊技を行うことができる。約1/18よりも多い割合で遊技球が第1始動口11に入賞するか否かについて、遊技者は命釘10a等の調整釘を見たり、実際に「左打ち」を行ったりして判断することができ、その判断を元に、「左打ち」と「右打ち」の何れかの打ち方を自由に選択して遊技を行うことができ、遊技性を高めることができる。

【0166】

例えば、命釘10a等により、第1始動口11に遊技球が入賞し易くなるように調整されていると判断して、「左打ち」により第1始動口11を狙って、約1/18よりも多い割合で遊技球が第1始動口11に入賞することを期待して遊技を行うことができ、或いは、第1始動口11に遊技球が入賞し難くなるように調整されていると判断して、「右打ち」により振分ユニット17から第1始動口12を狙って、約1/18の割合で遊技球が安定して第1始動口12に入賞するように遊技を行うことができる。

【0167】

このように、「右打ち」により遊技領域4aに発射された遊技球の斬新な誘導、振り分けを実現することができ、遊技領域4aに発射された遊技球の数に対して第1始動口12に入賞する遊技球の数の割合が安定する振分ユニット17であるが、次に、この振分ユニット17を設けた場合に、振分ユニット17における故障や不正等で、遊技球の誘導、振り分けが正常に行われなくなるという虞があり、その正常に行われなくなった遊技球の誘導、振り分けを如何に検知可能にするかが課題となる。

【0168】

10

20

30

40

50

本パチンコ遊技機 1 によれば、第 1 検知手段 5 7 により、導入口 5 0 a から誘導通路 5 0 に導入された遊技球の数 N A を検知し、第 2 検知手段 5 8 により、第 2 振分手段 5 3 により第 2 セーフ通路 5 0 f へ振り分けられた遊技球の数 N B、第 1 始動口 1 2 に入賞した遊技球の数 N C を検知し、検知した遊技球の数 N A、N B、N C に基づいて、導入口 5 0 a から誘導通路 5 0 に導入された複数の遊技球が予め決められた割合（約 1/18）で第 1 始動口 1 2 へ誘導されたか否かを判断できるので、振分ユニット 1 7 により遊技球の誘導、振り分けが正常に行われなくなった場合、それに対して確実に迅速に対処可能になる。

【0169】

また、振分ユニット 1 7 を設けた場合、その振分ユニット 1 7 を遊技盤 4 に如何に取り付けるかが課題となる。本パチンコ遊技機 1 によれば、振分ユニット 1 7 は、誘導通路 5 0 を形成するベース部材 5 9 と、ベース部材 5 9 に装着された第 1 ~ 第 3 振分手段 5 2 ~ 5 4 を備え、センタ役物 2 0 とベース部材 5 9 とを一体化させて遊技盤 4 に取り付けただので、つまりは、振分ユニット 1 7 をセンタ役物 2 0 と共に遊技盤 4 に容易に確実に安定させて取り付けることが可能になる。

10

【0170】

更に、振分ユニット 1 7 を設けた場合、その振分ユニット 1 7 による遊技球の誘導、振り分けに関する演出を如何に行わせるかが課題となる。本パチンコ遊技機 1 によれば、第 1 検知手段 5 7 による検知情報に基づいて、導入口 5 0 a から誘導通路 5 0 に遊技球が導入されると導入演出（図 2 2（1））を行わせ、第 2 検知手段 5 8 による検知情報に基づいて、第 2 振分手段 5 3 により遊技球が第 2 セーフ通路 5 0 f へ振り分けられると第 2 セーフ振分演出（図 2 2（2））を行わせ、第 3 振分手段 5 4 により遊技球が第 3 セーフ通路 5 0 h へ振り分けられると第 3 セーフ振分演出（図 2 2（3））を行わせる。

20

【0171】

つまり、振分ユニット 1 7 による遊技球の誘導・振り分けについて、遊技者に興味・関心を抱かせることができる。しかも、第 1、第 2 検知手段 5 7、5 8 は、そもそも、導入口 5 0 a から誘導通路 5 0 に導入された複数の遊技球が予め決められた割合で第 1 始動口 1 2 へ誘導されたか否かを判断するためのものであり、その第 1、第 2 検知手段 5 7、5 8 を有効活用して、前記の演出を行うことができ、演出性を高めることができる。

【実施例 2】

【0172】

実施例 2 は、実施例 1 の一部構成を変更したものであり、実施例 1 と基本的に同じものについては同一符号を付し、適宜説明を省略する。

30

【0173】

図 2 5 ~ 図 2 8 に示すように、実施例 2 のパチンコ遊技機 1 A において、遊技領域 4 a には、多数の障害釘 1 0 と、非開閉式の第 1、第 2 始動口 1 1 A、1 2 A と、第 2 始動口装置 1 3 と、ゲート 1 4 と、大入賞口装置 1 5 と、複数（4 つ）の非開閉式の一般入賞口 1 6（1 6）と、左右 2 つの振分ユニット 1 7 L、1 7 R（第 1、第 2 振分装置 1 7 L、1 7 R、スタート安定化装置 1 7 L、1 7 R）が、夫々遊技球が通過（入球・入賞）可能に図示の配置で設けられている。つまり、始動領域として、非開閉式の第 1 始動口が 1 つ、非開閉式の第 2 始動口が 1 つ、開閉式の第 2 始動口が 1 つ有る構成になっている。

40

【0174】

第 1、第 2 始動口 1 1 A、1 2 A には、夫々、そこに入賞した遊技球を検出する第 1、第 2 始動口 S W 1 1 A a、1 2 A a が付設され、遊技球が第 1、第 2 始動口 1 1 A、1 2 A の何れかに入賞した場合、遊技球 1 個の入賞につき始動口 1 1 A、1 2 A 毎に設定された数（数個 ~ 10 数個）の遊技球が賞球として貯留皿 5 に払出され、第 1、第 2 始動口 1 1 A、1 2 A に入賞した遊技球は、そこから遊技領域 4 a 外へ排出されて回収される。

【0175】

第 1 特別図柄保留数が 4 未満のときに、遊技球が第 1 始動口 1 1 A に入賞すると、第 1 特別図柄情報が取得され特別図柄情報記憶手段 1 0 2 に記憶され、第 2 特別図柄保留数が 4 未満のときに、遊技球が第 2 始動口 1 2 A、1 3 a に入賞すると、第 2 特別図柄情報が

50

取得され特別図柄情報記憶手段 102 に記憶され、前記同様、大当り抽選が行われる。

【0176】

パチンコ遊技機 1A の制御系については、図 26 に示すように、遊技制御基板 31 のコンピュータが、第 1 始動口 SW 11Aa、第 2 始動口 SW 12Aa、13c、ゲート SW 14a、大入賞口 SW 15c、複数の一般入賞口 SW 16a、発射球検出 SW 8d、左振分ユニット 17L の第 1、第 2 球検出 SW 55A、56A からの信号、右振分ユニット 17R の第 1、第 2 球検出 SW 55、56 からの信号、払出制御基板 32 からの制御情報を受けて情報処理を行い、第 2 始動口 SOL 13d、大入賞口 SOL 15d、図柄表示器 25a ~ 25c、図柄保留ランプ 25d ~ 25f を制御し、払出制御基板 32、演出制御基板 33 に制御情報を出力し、また、外部出力基板 36 から遊技機 1 外の遊技場に設置されたホールコンピュータ HC に遊技機情報を出力する。

10

【0177】

図 25 に示すように、中央ステージ 20b を転動する遊技球は、その中央ステージ 20b の左右 2 つの最下部近傍の前側に形成された左右 2 つの落下開口 20f の何れかから前方へ出て落下する。下遊技領域 4a3 の中央部には、中央ステージ 20b の左右 2 つの落下開口 20f 間の下側に一般入賞口 16 が配置され、この一般入賞口 16 よりも上方位置に複数の障害釘 10 が配置され、これら障害釘 10 のうちの幾つかが、その傾きを変えて、遊技球が一般入賞口 16 に入賞し易く又は入賞し難くなるように調整できる調整釘 10 になっている。

20

【0178】

下遊技領域 4a3 の中央部には、中央ステージ 20b の左右 2 つの落下開口 20f の下側に、遊技球が接触して流下方向を変えられる 2 つの障害凸片 200 が設けられ、これら 2 つの障害凸片 200 の間に、同じく遊技球が接触して流下方向を変えられる中央障害凸片 201 が設けられている。2 つの障害凸片 200 は、緩傾斜の八字状に設けられ、遊技球が障害凸片 200 に乗り一般入賞口 16 から遠ざかる外側へ案内され易くなる。中央障害凸片 201 は、2 つの障害凸片 200 間を左右に仕切る鉛直状に設けられている。

【0179】

左遊技領域 4a1 に左振分ユニット 17L が設けられ、左遊技領域 4a1 を流下する遊技球は、左振分ユニット 17L を通過（流下）して、第 1 始動口 11A に入球可能であり、更に下遊技領域 4a3 を流下して、複数の一般入賞口 16（16）に入球可能であり、一方、第 2 始動口 12A、13a、ゲート 14、大入賞口 15a には基本的に入球不可能である。右遊技領域 4a2 を流下する遊技球は、右振分ユニット 17R を通過（流下）して、第 2 始動口 12A、13a、ゲート 14 に入球可能であり、更に下遊技領域 4a3 を流下して、大入賞口 15a、一般入賞口 16 に入球可能であり、一方、第 1 始動口 11A には基本的に入球不可能である。

30

【0180】

ここで、実施例 2 では、前記の弱発射強度が第 1 発射強度に相当し、前記の強発射強度が第 2 発射強度に相当し、左遊技領域 4a1 が第 1 遊技領域に相当し、右遊技領域 4a2 が第 2 遊技領域に相当する。そして、「通常遊技状態」又は「潜確遊技状態」において、左遊技領域 4a1 を流下する遊技球が第 1 始動口 11A（第 1 の始動領域）を通過可能に、且つ右遊技領域 4a2 を流下する遊技球が第 2 始動口 12A（第 2 の始動領域）を通過可能に構成されている。

40

【0181】

図 25、図 27、図 28 に示すように、左振分ユニット 17L は、左遊技領域 4a1 の上部に、その左右略全幅にわたって設けられ、左遊技領域 4a1 を流下する遊技球は全て左振分ユニット 17L を通過（流下）し、また、右振分ユニット 17R は、右遊技領域 4a2 の上部に、その左右略全幅にわたって設けられ、右遊技領域 4a2 を流下する遊技球は全て右振分ユニット 17R を通過（流下）する。

【0182】

左振分ユニット 17L は、「左打ち」を行うことにより、第 1 所定個（約 9 個）の遊技

50

球が左遊技領域 4 a 1 に発射されると、平均して、そのうちの 1 個の遊技球が第 1 始動口 1 1 A に入賞可能に複数の遊技球を振り分ける、つまり、複数の遊技球を第 1 始動口 1 1 A へ誘導可能な側と第 1 始動口 1 1 A 以外へ誘導可能な側とに 1:8 の比率（第 1 比率）で振り分け可能で、遊技球の第 1 始動口 1 1 A への入賞を安定させて行うスタート安定化装置 1 7 L である。

【 0 1 8 3 】

右振分ユニット 1 7 R は、「右打ち」を行うことにより、第 2 所定個（約 18 個）の遊技球が右遊技領域 4 a 2 に発射されると、平均して、そのうちの 1 個の遊技球が第 2 始動口 1 2 A に入賞可能に複数の遊技球を振り分ける、つまり、複数の遊技球を第 2 始動口 1 2 A へ誘導可能な側と第 2 始動口 1 2 A 以外へ誘導可能な側とに 1:17 の比率（第 2 比率（前記の第 1 比率と異なる））で振り分け可能で、遊技球の第 2 始動口 1 2 A への入賞を安定させて行うスタート安定化装置 1 7 R である。

10

【 0 1 8 4 】

左振分ユニット 1 7 L は、実施例 1 の振分ユニット 1 7 を左右対称にした構造において、第 1 振分手段 5 2 に相当する振分手段を省略したものであり、左遊技領域 4 a 1 を流下する遊技球を導入可能な導入口 5 0 A a を有し、その導入口 5 0 A a から導入された遊技球を誘導可能に設けられた誘導通路 5 0 A（第 1 誘導通路 5 0 A）と、誘導通路 5 0 A 内に上流側から下流側へ段階的に設けられた複数の振分手段 5 3 A, 5 4 A（1 段目の第 1 振分手段 5 3 A、2 段目の第 2 振分手段 5 4 A）であって、誘導通路 5 0 A により誘導される複数の遊技球を段階的に振り分け可能で、第 1 始動口 1 1 A へ誘導可能な側と第 1 始動口 1 1 A 以外へ誘導可能な側（第 1 始動口 1 1 A へ誘導可能でない側）とに夫々振り分け可能な複数の振分手段 5 3 A, 5 4 A とを備えている。

20

【 0 1 8 5 】

誘導通路 5 0 A は、導入口 5 0 A a から下流側へ延びる導入通路 5 0 A b と、導入通路 5 0 b からその下流側へ左右に分岐して延びる第 1 アウト通路 5 0 A e 及び第 1 セーフ通路 5 0 A f と、第 1 セーフ通路 5 0 A f からその下流側へ左右に分岐して延びる第 2 アウト通路 5 0 A g 及び第 2 セーフ通路 5 0 A h とを有し、第 1 振分手段 5 3 A が、導入通路 5 0 A b により誘導される複数の遊技球を、第 1 アウト通路 5 0 A e と第 1 セーフ通路 5 0 A f とに 2 : 1 の比率で振り分け、第 2 振分手段 5 4 A が、第 1 セーフ通路 5 0 A f により誘導される複数の遊技球を、第 2 アウト通路 5 0 A g と第 2 セーフ通路 5 0 A h とに平均して 2 : 1 の比率で振り分ける。第 1, 第 2 アウト通路 5 0 A e, 5 0 A g、及び第 2 セーフ通路 5 0 A h の下流端が左振分ユニット 1 7 L の下方へ開口している。

30

【 0 1 8 6 】

左振分ユニット 1 7 L には、その第 2 セーフ通路 5 0 A h から排出された遊技球を導入して誘導可能な内部通路を形成する誘導通路管 9 5 A が付設され、その誘導通路管 9 5 A の上流端に第 1 始動口 1 1 A が形成され、第 1 始動口 1 1 A よりも下流側に第 1 始動口 S W 1 1 A a が設けられている。つまり、左振分ユニット 1 7 L において、最終的に第 2 セーフ通路 5 0 A h に振り分けられた遊技球は必ず第 1 始動口 1 1 A に入賞する。

【 0 1 8 7 】

また、電動式の第 2 振分手段 5 4 A には、導入口 5 0 A a から誘導通路 5 0 A に導入された遊技球が第 2 振分手段 5 4 A へ到達する迄の時間を不規則にする為の不規則手段 9 9 A（クルーン 9 9 A）が付設されている。左振分ユニット 1 7 L は、導入口 5 0 A a を通過した遊技球を検出する第 1 球検出 S W 5 5 A と、第 1 振分手段 5 3 A により第 1 セーフ通路 5 0 A f へ振り分けられた遊技球を検出する第 2 球検出 S W 5 6 A とを備えている。

40

【 0 1 8 8 】

振分手段 5 3 A, 5 4 A による所期の振り分けが行われているか否かを判断するために、第 1 球検出 S W 5 5 A と遊技制御基板 3 1 のコンピュータにより、導入口 5 0 A a から誘導通路 5 0 A に導入された遊技球及びその数を検知可能な第 1 検知手段 5 7 A が構成され、第 1 始動口 S W 1 1 A a と第 2 球検出 S W 5 6 A と遊技制御基板 3 1 のコンピュータにより、第 1 振分手段 5 3 A により第 1 セーフ通路 5 0 A f へ振り分けられた遊技球及び

50

その数、第2振分手段54Aにより第2セーフ通路50Ahへ振り分けられた(第1始動口11Aに入賞した)遊技球及びその数を検知可能な第2検知手段58Aが構成されている(図26参照)。

【0189】

遊技制御基板31又は演出制御基板33のコンピュータ(又はホールコンピュータHC)により、第1、第2検知手段57A、58Aによる検知情報に基づいて、詳しくは、第1検知手段57Aにより検知された遊技球の数、及び第2検知手段58Aにより検知された遊技球の数に基づいて、導入口50Aaから誘導通路50Aに導入された複数の遊技球が予め決められた割合(約1/9)で第1始動口11Aへ誘導されたか否かを判断可能に構成されている。

10

【0190】

図25、図28に示すように、右振分ユニット17Rは、基本的に、実施例1の振分ユニット17と同じ構造であり、実施例1の振分ユニット17と同一の符号を付して説明する。即ち、右振分ユニット17Rは、導入口50aを有する誘導通路50(第2誘導通路50)と、第1、第2、第3振分手段52、53、54とを備え、誘導通路50が、導入通路50b、第1アウト通路50c、第1セーフ通路50d、第2アウト通路50e、第2セーフ通路50f、第3アウト通路50g、第3セーフ通路50hを有する。

【0191】

そして、第3セーフ通路50hから排出された遊技球を導入して誘導する誘導通路管95の上流端に第2始動口12Aが形成され、第2始動口12Aよりも下流側に第2始動口SW12Aaが設けられている。つまり、右振分ユニット17Rにおいて、最終的に第3セーフ通路50hに振り分けられた遊技球は必ず第2始動口12Aに入賞する。

20

【0192】

第1球検出SW55と遊技制御基板31のコンピュータにより、導入口50aから誘導通路50に導入された遊技球及びその数を検知可能な第1検知手段57が構成され、第2始動口SW12Aaと第2球検出SW56と遊技制御基板31のコンピュータにより、第2振分手段53により第2セーフ通路50fへ振り分けられた遊技球及びその数、第3振分手段54により第2セーフ通路50hへ振り分けられた(第2始動口12Aに入賞した)遊技球及びその数を検知可能な第2検知手段58が構成されている(図26参照)。

【0193】

遊技制御基板31又は演出制御基板33のコンピュータ(又はホールコンピュータHC)により、第1、第2検知手段57、58による検知情報に基づいて、詳しくは、第1検知手段57により検知された遊技球の数、及び第2検知手段58により検知された遊技球の数に基づいて、導入口50aから誘導通路50に導入された複数の遊技球が予め決められた割合(約1/18)で第2始動口12Aへ誘導されたか否かを判断可能に構成されている。

30

【0194】

さて、図柄情報取得手段101は、遊技球が第1始動口11Aに入賞したときに第1特別図柄保留数が4未満の場合に乱数取得条件が成立して、乱数更新手段100により更新された大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数を1組の第1特別図柄情報として取得し、遊技球が第2始動口12A、13aに入賞したときに第2特別図柄保留数が4未満の場合に乱数取得条件が成立して、乱数更新手段100により更新された大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数を1組の第2特別図柄情報として取得する。

40

【0195】

そして、特別図柄情報判定手段103において、大当たり判定手段103aは、始動条件の成立により保留消化された当該特別図柄情報の大当たり乱数に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技、小当たり遊技)を行うか否かを判定し、図柄判定手段103bは、大当たり判定手段103aより大当たり遊技を行うと判定された場合、当該特別図柄情報の大当たり図柄乱数に基づいて、停止表示させる大当たり図柄を判定(選択)して、当該大当たり遊

50

技中の大入賞口 15 a の開放パターン、つまり有利度合いの異なる複数の大当り遊技の何れを行うかを決定すると共に、当該大当り遊技終了後の遊技状態を決定する。

【0196】

図柄判定手段 103 b は、大当り判定手段 103 a により大当り遊技を行うと判定された場合、当該特別図柄情報が第 1 特別図柄情報である場合は、図 11 に示す第 1 図柄選択テーブルにより規定される選択率で図柄選択を行い、当該特別図柄情報が第 2 特別図柄情報である場合は、図 11 に示す第 2 図柄選択テーブルにより規定される選択率で図柄選択を行い、これにより、遊技球が第 2 始動口 12 A, 13 a に入賞して大当り遊技を行うと判定された場合、遊技球が第 1 始動口 11 A に入賞して大当り遊技を行うと判定された場合よりも、有利な特別遊技が行われ易く、当該特別遊技の終了後に有利な遊技状態が設定され易くなるように、差別化を図っている（尚、実施例 1 も同様である）。

10

【0197】

振分関連処理手段 117 は、左振分ユニット 17 L による遊技球の振り分け、及び右振分ユニット 17 R による遊技球の振り分けに関連する処理を行う。

【0198】

具体的には、左振分ユニット 17 L において、第 1 検知手段 57 A によって、導入口 50 A a から誘導通路 50 A に導入された遊技球の数 NAL を検知し、第 2 検知手段 58 A によって、第 1 振分手段 53 A により誘導通路 50 A の第 1 セーフ通路 50 A f へ振り分けられた遊技球の数 NBL 、第 1 始動口 11 A に入賞した遊技球の数 NCL を検知する。

【0199】

そして、検知した遊技球の数 NAL 、 NBL 、 NCL に基づいて、導入口 50 A a から誘導通路 50 A に導入された複数の遊技球が予め決められた割合（約 1/9）で第 1 始動口 11 A へ誘導されたか否か、つまり、左振分ユニット 17 L により遊技球の正常な振り分けが行われているか否かを判断する。具体的には、 $NAL : NBL = 3 : 1$ であるか否か、 $NAL : NCL = 9 : 1$ であるか否か、 $NBL : NCL = 3 : 1$ であるか否か等の判定を定期的に行うことで判断する。

20

【0200】

また、右振分ユニット 17 R において、第 1 検知手段 57 によって、導入口 50 a から誘導通路 50 に導入された遊技球の数 NAR を検知し、第 2 検知手段 58 によって、第 2 振分手段 53 により誘導通路 50 の第 2 セーフ通路 50 f へ振り分けられた遊技球の数 NBR 、第 2 始動口 12 A に入賞した遊技球の数 NCR を検知する。

30

【0201】

そして、検知した遊技球の数 NAR 、 NBR 、 NCR に基づいて、導入口 50 a から誘導通路 50 に導入された複数の遊技球が予め決められた割合（約 1/18）で第 2 始動口 12 A へ誘導されたか否か、つまり、右振分ユニット 17 R により遊技球の正常な振り分けが行われているか否かを判断する。具体的には、 $NAR : NBR = 3 : 1$ であるか否か、 $NAR : NCR = 18 : 1$ であるか否か、 $NBR : NCR = 3 : 1$ であるか否か等の判定を定期的に行うことで判断する。

【0202】

振分演出制御手段 127 は、左振分ユニット 17 L の第 1、第 2 検知手段 57 A、58 A による検知情報に基づいて、導入口 50 A a から誘導通路 50 A への遊技球の導入に関する演出や、複数の振分手段 53 A、54 A のうちの少なくとも 1 の振分手段による遊技球の振り分けに関する演出を行わせることが可能である。

40

【0203】

例えば、左振分ユニット 17 L の導入口 50 A a から誘導通路 50 A に遊技球が導入されると、導入演出を行わせ、遊技球が第 1 振分手段 53 A により第 1 セーフ通路 50 A f へ振り分けられると、第 1 セーフ振分演出を行わせ、遊技球が第 1 始動口 11 A に入賞する（遊技球が第 2 振分手段 54 A により第 2 セーフ通路 50 h へ振り分けられる）と、第 2 セーフ振分演出を行わせる。

【0204】

50

具体的には、図 29 に示すように、画像表示器 21 の一部（左部）に左振分ユニット 17 L に対応する表示部 21 c を設け、その表示部 21 c に、遊技球が導入口 50 A a から誘導通路 50 A に導入されると、その導入時から一定期間、図 29 (1) に示す導入演出（例えば、「導入」）を表示させ、遊技球が第 1 セーフ通路 50 f に振り分けられると、その振り分け時から一定期間、図 29 (2) に示す第 1 セーフ振分演出（例えば、「接近」（又は「チャンス」））を表示させ、遊技球が第 1 始動口 11 A に入賞すると、その入賞時から一定期間、図 29 (3) に示す第 2 セーフ振分演出（例えば、「入賞」）を表示させる。

【0205】

また、図 29 に示す表示と共に、或いは、図 29 に示す表示の代わりに、スピーカ 38 から、導入演出として、導入音声（例えば、「キュー」）を出力し、第 1 セーフ振分演出として、第 1 セーフ振分音声（例えば、「ボン」）を出力し、第 2 セーフ振分演出として、第 2 セーフ振分音声（例えば、「ピンボン」）を出力するようにしてもよい。

【0206】

また、振分演出制御手段 127 は、右振分ユニット 17 R の第 1, 第 2 検知手段 57, 58 による検知情報に基づいて、導入口 50 a から誘導通路 50 への遊技球の導入に関する演出や、複数の振分手段 53, 54 のうちの少なくとも 1 の振分手段による遊技球の振り分けに関する演出を行わせることが可能である。この演出については、実施例 1 と同様であるので、説明を省略する。

【0207】

尚、振分演出制御手段 127 は、左振分ユニット 17 L による遊技球の誘導、振り分けに関する演出、右振分ユニット 17 R による遊技球の誘導、振り分けに関する演出を、「通常遊技状態」又は「潜確遊技状態」が設定されているときには行わせるが、「時短遊技状態」又は「確変遊技状態」が設定されているときには行わせない。但し、「時短遊技状態」又は「確変遊技状態」が設定されているときにも行わせてもよい。

【0208】

また、振分演出制御手段 127 は、左振分ユニット 17 L による遊技球の誘導、振り分けに関する演出、右振分ユニット 17 R による遊技球の誘導、振り分けに関する演出を、特別図柄保留数に関わらず行わせるが、第 1 特別図柄保留数が 4（設定数以上）の場合には、左振分ユニット 17 L による遊技球の誘導、振り分けに関する演出を行わせないようにし、第 2 特別図柄保留数が 4（設定数以上）の場合には、右振分ユニット 17 R による遊技球の誘導、振り分けに関する演出を行わせないようにしてもよい。

【0209】

エラー報知制御手段 128 は、左振分ユニット 17 L により遊技球の正常な振り分けが行われていない振分エラーが発生した場合、また、右振分ユニット 17 R により遊技球の正常な振り分けが行われていない振分エラーが発生した場合、実施例 1 同様、その旨（「振分エラー発生」）を画像表示器 21 に表示させる。

【0210】

以上説明したパチンコ遊技機 1A の作用・効果について説明する。

遊技者は、発射ハンドル 7 を操作して、「通常遊技状態」又は「潜確遊技状態」が設定されているときには、遊技球がセンタ役物 20 の左側の左遊技領域 4 a 1 を流下するように、遊技球を発射させる「左打ち」、及び技球がセンタ役物 20 の右側の右遊技領域 4 a 2 を流下するように、遊技球を発射させる「右打ち」の何れかの打ち方を選択して遊技を行うことができ、「時短遊技状態」又は「確変遊技状態」が設定されているとき、或いは特別遊技（特に、大入賞口 13 a が長期開放する大当たり遊技）が行われているときには、「右打ち」により遊技を有利に行うことができる。

【0211】

「左打ち」により発射された遊技球は、左遊技領域 4 a 1 を流下し、その全ての遊技球が左振分ユニット 17 L の導入口 50 A a から誘導通路 50 A に導入されて、その誘導通路 50 A によって誘導される。

10

20

30

40

50

【0212】

誘導通路50Aにおいて、導入口50Aaから導入通路50Abに導入された複数の遊技球は、先ず、第1振分手段53Aにより、導入通路50Abから分岐する第1アウト通路50Aeと第2セーフ通路50Afとに2:1の比率で振り分けられ、第1セーフ通路50Afに振り分けられた複数の遊技球は、次に、第2振分手段54Aにより、第1セーフ通路50Afから分岐する第2アウト通路50Agと第2セーフ通路50Ahとに平均して2:1の比率で振り分けられる。

【0213】

そして、誘導通路50Aにより誘導される複数の遊技球のうち、平均してトータル1/9の割合で第2セーフ通路50hに振り分けられた遊技球が第1始動口11Aに入賞する。第1特別図柄保留数が4未満のときに、遊技球が第1始動口11Aに入賞すると、第1特別図柄情報が取得され特別図柄情報記憶手段102に記憶される。

10

【0214】

一方、「右打ち」により発射された遊技球は、右遊技領域4a2を流下し、その全ての遊技球が右振分ユニット17Rの導入口50aから誘導通路50に導入されて、その誘導通路50によって誘導される。

【0215】

実施例1と同様、誘導通路50において、導入口50aから導入通路50bに導入された複数の遊技球は、先ず、第1振分手段52により、導入通路50bから分岐する第1アウト通路50cと第1セーフ通路50dとに1:1の比率で振り分けられ、第1セーフ通路50dに振り分けられた複数の遊技球は、次に、第2振分手段53により、第1セーフ通路50dから分岐する第2アウト通路50eと第2セーフ通路50fとに2:1の比率で振り分けられ、第2セーフ通路50fに振り分けられた複数の遊技球は、次に、第3振分手段54により、第2セーフ通路50fから分岐する第3アウト通路50gと第3セーフ通路50hとに平均して2:1の比率で振り分けられる。

20

【0216】

そして、誘導通路50により誘導される複数の遊技球のうち、平均してトータル1/18の割合で第3セーフ通路50hに振り分けられた遊技球が第2始動口12Aに入賞する。第2特別図柄保留数が4未満のときに、遊技球が第2始動口12Aに入賞すると、第2特別図柄情報が取得され特別図柄情報記憶手段102に記憶される。

30

【0217】

「通常遊技状態」又は「潜確遊技状態」が設定されている場合には、「右打ち」を行っても、第2始動口作動モードとして低作動モードが設定され、第2始動口13aへの遊技球の入賞も殆ど期待できないため、「左打ち」又は「右打ち」により所有の遊技球の数を減らしながら遊技を行うことになり、「時短遊技状態」又は「確変遊技状態」が設定されている場合には、第2始動口作動モードとして高作動モードが設定され、「右打ち」を行って第2始動口13aへの比較的多くの遊技球の入賞を期待できるため、「右打ち」により所有の遊技球の数を略維持して遊技を行うことができる。

【0218】

本発明のパチンコ遊技機1Aによれば、「通常遊技状態」又は「潜確遊技状態」が設定されているとき、遊技者が、遊技球の発射強度を調整して、「左打ち」により第1始動口11Aを狙って、第1始動口11Aに入賞する遊技球の数の割合が約1/9と安定するように、或いは、「右打ち」により第2始動口12Aを狙って、第2始動口12Aに入賞する遊技球の数の割合が、「左打ち」により第1始動口11Aに入賞する遊技球の数の割合よりも低い、約1/18と安定するように遊技を行うことができる。

40

【0219】

「左打ち」では「右打ち」よりも、遊技球が始動口(第1始動口11A)に入賞する割合が高くなり、つまり大当り抽選を多く受けることができる反面、大当り抽選に当選した場合には、有利な特別遊技が行われ難く、当該特別遊技の終了後に有利な遊技状態が設定され難いようになる。つまりは逆に、「右打ち」では「左打ち」よりも、遊技球が始動口

50

(第2始動口12A)に入賞する割合が低くなり、つまり大当り抽選を多く受けることができない反面、大当り抽選に当選した場合には、有利な特別遊技が行われ易く、当該特別遊技の終了後に有利な遊技状態が設定され易いようになる。

【0220】

このように、「左打ち」「右打ち」の何れも一長一短あり、遊技者は、このような遊技性の元、「左打ち」と「右打ち」の何れかの打ち方を自由に選択して遊技を行うことができるので、遊技性を高めることができる。その他、実施例1の作用効果と基本的に同じ作用効果を奏する。

【実施例3】

【0221】

実施例3は、実施例1の一部構成を変更したものであり、実施例1と基本的に同じものについては同一符号を付して説明する。

【0222】

図30に示すように、実施例3のパチンコ遊技機1Bにおいて、遊技領域4aには、多数の障害釘10と、非開閉式の第1始動口11Bと、第2始動口装置13と、ゲート14と、大入賞口装置15と、複数(4つ)の非開閉式の一般入賞口16と、振分ユニット17B(第1振分装置17B、スタート安定化装置17B)が、夫々遊技球が通過(入球・入賞)可能に図示の配置で設けられている。つまり、始動領域として、非開閉式の第1始動口が1つ、開閉式の第2始動口が1つ有る構成になっている。

【0223】

左遊技領域4a1を流下する遊技球は、次に下遊技領域4a3を流下して、第1始動口11Bに入球可能であり、一方、第2始動口13a、ゲート14、大入賞口15aには基本的に入球不可能である。右遊技領域4a2を流下する遊技球は、振分ユニット17Bを通過(流下)して、第2始動口13a、ゲート14に入球可能であり、更に下遊技領域4a3を流下して、第1始動口11B、大入賞口15a、一般入賞口16に入球可能である。

【0224】

振分ユニット17Bは、右遊技領域4a2の上部に、その左右略全幅にわたって設けられ、右遊技領域4a2を流下する遊技球は全て振分ユニット17Bを通過(流下)し、「右打ち」を行うことにより、所定個(約18個)の遊技球が右遊技領域4a2に発射されると、平均して、そのうちの1個の遊技球が第1始動口11Bに入賞可能に複数の遊技球を振り分ける、つまり、複数の遊技球を第1始動口11Bへ誘導可能な側と第1始動口11B以外へ誘導可能な側とに1:17の比率(第1比率)で振り分け可能で、遊技球の第1始動口11Bへの入賞を安定させて行うスタート安定化装置17Bである。

【0225】

振分ユニット17Bは、基本的に、実施例1の振分ユニット17と同じ構造であり、実施例1の振分ユニット17と同一の符号を付して説明する。即ち、振分ユニット17Bは、導入口50aを有する誘導通路50(第1誘導通路50)と、第1,第2,第3振分手段52,53,54とを備え、誘導通路50が、導入通路50b、第1アウト通路50c、第1セーフ通路50d、第2アウト通路50e、第2セーフ通路50f、第3アウト通路50g、第3セーフ通路50hを有する。

【0226】

振分ユニット17Bには、第3セーフ通路50hから排出された遊技球を導入して第1始動口11Bへ誘導可能な内部通路を形成する誘導通路管95Bが付設され、その誘導通路管95Bは、その内部通路を透視可能に透明又は半透明に形成されている。誘導通路管95Bは、中央ステージ20bの右部の上方近傍に且つ中央ステージ20bの右部に沿って左下がり傾斜状に配設され、センタ役物20(振分ユニット17B)と連結され一体化されて遊技盤4に取り付けられている。

【0227】

誘導通路管95Bの内部通路の下流端は、誘導通路管95Bの左下端部分に下方へ開口

10

20

30

40

50

するように形成され、つまり、内部通路の下流端からは遊技球が略垂直に落下するように放出される。この内部通路の下流端の直下に第1始動口11Bが配置され、内部通路の下流端からは遊技球は非常に高い確率で第1始動口11Bに入賞する。尚、左遊技領域4a1を流下する遊技球が第1始動口11Bに入賞可能に、第1始動口11Bと誘導通路管95Bは、それらの間隔を適度に空けて配設されている。

【0228】

このパチンコ遊技機1Bによれば、遊技者は、「右打ち」により遊技領域4aに発射された遊技球の数に対して第1始動口11Bに入賞する遊技球の数の割合が約1/18と安定するように遊技を行うことができ、一方、「右打ち」のように第1始動口11Bに入賞する遊技球の数の割合(約1/18)は安定しないが、その割合よりも多い割合で「左打ち」により遊技球が第1始動口11Bに入賞することを期待して遊技を行うことができる。

10

【0229】

約1/18よりも多い割合で遊技球が第1始動口11Bに入賞するか否かについて、遊技者は調整釘を見たり、実際に「左打ち」を行ったりして判断することができ、その判断を元に、「左打ち」と「右打ち」の何れかの打ち方を自由に選択して遊技を行うことができ、遊技性を高めることができる。

【0230】

例えば、第1始動口11Bに遊技球が入賞し易くなるように調整されていると判断して、「左打ち」により第1始動口11Bを狙って、約1/18よりも多い割合で遊技球が第1始動口11Bに入賞することを期待して遊技を行うことができ、或いは、第1始動口11Bに遊技球が入賞し難くなるように調整されていると判断して、「右打ち」により振分ユニット17Bから第1始動口11Bを狙って、約1/18の割合で遊技球が安定して第1始動口11Bに入賞するように遊技を行うことができる。

20

【0231】

尚、実施例1~3のパチンコ遊技機1, 1A, 1Bを次のように変更してもよい。

(1) 実施例1において、右遊技領域4a2の振分ユニット17を省略し、その振分ユニット17と左右対称構造の振分ユニットを左遊技領域4a1に設け、「右打ち」により第1始動口を狙うことができ、「左打ち」により振分ユニットから第1始動口12を狙うことができる構成にする。

【0232】

(2) 実施例1において、第1始動口12の代わりに第2始動口を設け、「右打ち」により振分ユニット17から第2始動口を狙うことができる構成にする。

30

(3) ゲート、開閉式の第2始動口、大入賞口の配置については、開示したもの以外に種々の配置とすることができる。例えば、開閉式の第2始動口13aとゲート14を左遊技領域4a1に配置したり、大入賞口を下遊技領域4a3において第1始動口の下側に配置したりしてもよい。

【0233】

(4) 各振分手段において、アウト通路に振り分けられた遊技球を検出するアウト球検出SWと、セーフ通路に振り分けられた遊技球を検出するセーフ球検出SWとを設け、それらの検出情報に基づいて、遊技球のアウト通路への振り分けに関する演出、遊技球のセーフ通路への振り分けに関する演出を行わせる。また、各振分手段の現状について、アウト振分位置にあるかセーフ振分位置にあるかを把握できるので、遊技球の振り分けに関する演出として、各の振分手段の現状を表示させることもできる。

40

【0234】

(5) 振分ユニットの各球検出SWに対応するLEDを設け、球検出SWにより遊技球が検出されると、その検出時から一定時間(例えば、1秒間)、その球検出SWに対応するLEDを点灯させることにより、遊技球の誘導、振り分けに関する演出を行わせる。

【0235】

例えば、図31に示すように、実施例1の振分ユニット17において、第1振分手段52により第1セーフ通路50dに振り分けられた遊技球を検出する球検出SWを更に設け

50

、ベース部材 5 9 の透明な前カバー 5 9 a に、導入口 5 0 a を通過した遊技球を検出する球検出 SW に対応する LED 1 3 0 と、第 1 振分手段 5 2 により第 1 セーフ通路 5 0 d に振り分けられた遊技球を検出する球検出 SW に対応する LED 1 3 1 と、第 2 振分手段 5 3 により第 2 セーフ通路 5 0 f に振り分けられた遊技球を検出する球検出 SW に対応する LED 1 3 3 とを設ける。

【 0 2 3 6 】

LED 1 3 0 , 1 3 1 , 1 3 2 は、夫々、導入口 5 0 a の近く且つ導入通路 5 0 b の前側に、第 1 振分手段 5 2 の近く且つ第 1 セーフ通路 5 0 d の前側に、第 2 振分手段 5 3 の近く且つ第 2 セーフ通路 5 0 f の前側に配置され、遊技者は、点灯した LED を見て、遊技球が導入されたことや、始動口の方へ振り分けられたこと（始動口へ近づいていくこと）を容易に知ることができる。つまり、遊技球の誘導・振り分けについて、遊技者に興味・関心を抱かせることができ、演出性を高めることができる。

10

【 0 2 3 7 】

ここで、LED 1 3 0 , 1 3 1 , 1 3 2 の発光と共に、スピーカ 3 8 から音声を出力してもよい。例えば、LED 1 3 0 の点灯時には導入音声（例えば、「キュー」）を出力し、LED 1 3 1 の点灯時には第 1 セーフ振分音声（例えば、「ポン」）を出力し、LED 1 3 2 の点灯時には第 2 セーフ振分音声（例えば、「ポンポン」）を出力し、演出性を一層高めることができる。尚、第 3 振分手段 5 4 により第 3 セーフ通路 5 0 h に振り分けられた遊技球を検出する球検出 SW と、その球検出 SW に対応する LED とを更に設け、遊技球の振り分けについて、より詳細に演出を行わせることもできる。

20

【 0 2 3 8 】

（ 6 ）振分ユニットに遊技球があと何球導入されると、その遊技球が始動口へ入賞可能になるか（入賞する可能性が高いか）を把握できるので、遊技球の誘導、振り分けに関する演出として、遊技球が始動口へ入賞可能になるまでに導入する必要がある遊技球の数を表示する。或いは、前回始動口に入賞した遊技球の導入後に遊技球が導入された遊技球の数を表示する。

【 0 2 3 9 】

（ 7 ）実施例 1 の振分ユニット 1 7 、実施例 2 の右振分ユニット 1 7 において、球検出 SW 5 5 , 5 6 の何れかを、ゲート SW として兼用し（ゲート SW 1 4 a とし）、この場合、ゲート 1 3 を省略することができる。尚、第 1 振分手段 5 2 により第 1 アウト通路 5 0 c に振り分けられた遊技球を検出する球検出 SW と、第 1 振分手段 5 2 により第 1 セーフ通路 5 0 d に振り分けられた遊技球を検出する球検出 SW とを設けて、これら 2 つの SW の何れか（好ましくは、第 1 アウト通路 5 0 c に振り分けられ遊技球を検出する球検出 SW ）を、ゲート SW として兼用する（ゲート SW 1 4 a とする）ことができる。

30

【 0 2 4 0 】

（ 8 ）不規則手段として、クルーンの代わりに、或いはクルーンと共に、遊技球が接触する 1 又は複数の障害部を設け、その障害部との接触により、個々の遊技球によって、誘導通路に導入された遊技球が電動式の振分手段へ到達する迄の時間を不規則にするようにしてもよい。この障害部については、固定的に設けてもよいし、規則的に動作するように設けてもよい。

40

【 0 2 4 1 】

（ 9 ）前記の複数の振分手段は全て可動あるが、可動でない振分手段を採用してもよい。例えば、その振分手段を、遊技球が回転しながら転動可能な皿状部と、その皿状部に形成されて皿状部から遊技球が落下可能な複数の穴とを有するクルーンとし、複数の穴のうち 1 つの穴から落下した遊技球をセーフ誘導通路へ、残りの穴から落下した遊技球をアウト誘導通路へ誘導してもよい。穴の数を変更して、複数の遊技球をアウト誘導通路とセーフ誘導通路とに振り分ける比率を変更可能になる。尚、こうしたクルーンからなる振分手段を、電動式の振分手段の上流側に設けた場合、そのクルーンが、誘導通路に導入された遊技球が電動式の振分手段へ到達する迄の時間を不規則にする不規則手段として機能する。

【 0 2 4 2 】

50

(10) 前記振分手段の代わりに、構造が異なる種々の振分手段を採用可能であり、また、前記実施例では、振分ユニットの複数の振分手段により、最終的に始動口へ誘導可能な側と誘導可能でない側とに1:17又は1:8の比率で振り分けるようにしているが、その比率については、1:17又は1:8に限定されるものではなく、複数の振分手段の構成に変更を加えて、種々の比率とすることができる。

【0243】

(11) 実施例1~3の右遊技領域4a2に配置された振分ユニットでは、「右打ち」された遊技球は全て導入口から振分手段へ至る導入通路へ導入されるが、また、実施例2の左遊技領域4a1に配置された振分ユニットでは、「左打ち」された遊技球は全て導入口から振分手段へ至る導入通路へ導入されるが、導入口の上側から振分手段へ至る導入通路へ導入されないで、振分ユニットの下方へ誘導され得るルートを設定してもよい。

10

【0244】

例えば、図32に示すように、実施例1の振分ユニット17の右端上側に、2本の障害釘10aにより、上下幅が10数mm(例えば、約13~15mm)のサイド通路口51aが形成され、導入口50aに入球しない遊技球は、このサイド通路口51aを通過して、サイド通路口51aから右下方へ延びる通路51bへ至り、その通路51bから第1アウト通路50cを通過して、振分ユニット17の下方へ放出される。

【0245】

その他、本発明の趣旨を逸脱しない範囲において、前記開示事項以外の種々の構成を付加して実施可能である。例えば、実施例1~3を部分的に組み合わせた構成を採用したパチンコ遊技機とすることができる。また、パチンコ遊技機に限らず、遊技球を用いて遊技を行う種々の遊技機に、本発明を適用することができる。

20

【符号の説明】

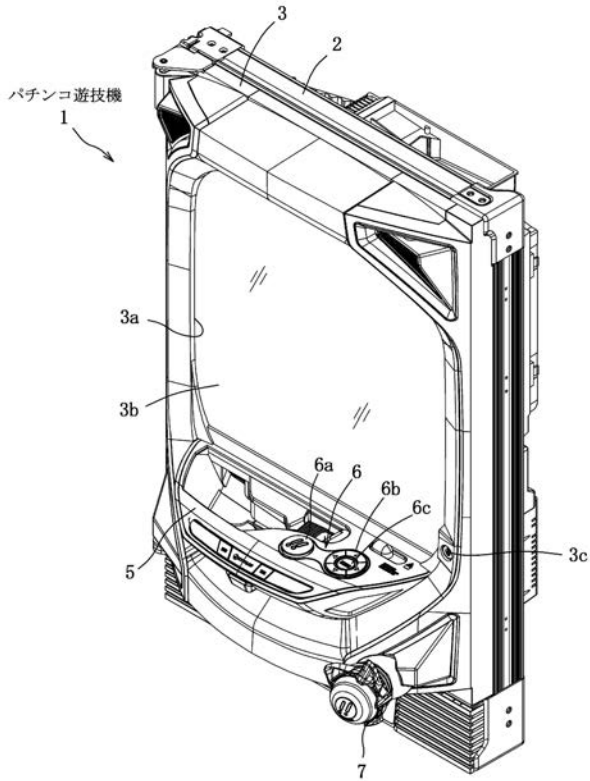
【0246】

1, 1A, 1B パチンコ遊技機
 4a 遊技領域
 4a1 左遊技領域
 4a2 右遊技領域
 7c 発射手段
 11, 12, 11A, 11B 第1始動口
 12A 第2始動口
 17, 17B 振分ユニット
 17L 左振分ユニット
 17R 右振分ユニット
 50, 50A 誘導通路
 50a, 50Aa 導入口
 52, 53A 第1振分手段
 53, 54A 第2振分手段
 54 第3振分手段
 57, 57A 第1検知手段
 58, 58A 第2検知手段
 103 特別図柄情報判定手段
 127 振分演出制御手段

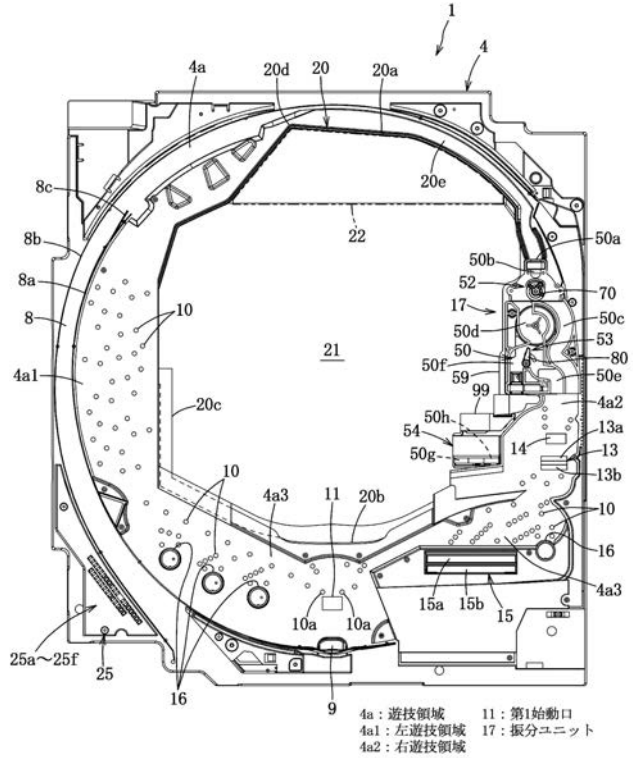
30

40

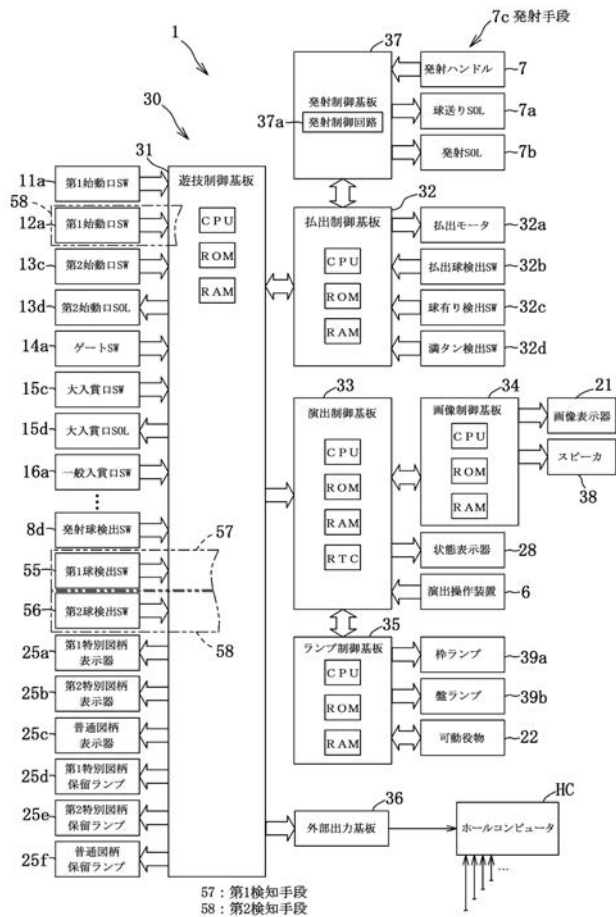
【図1】



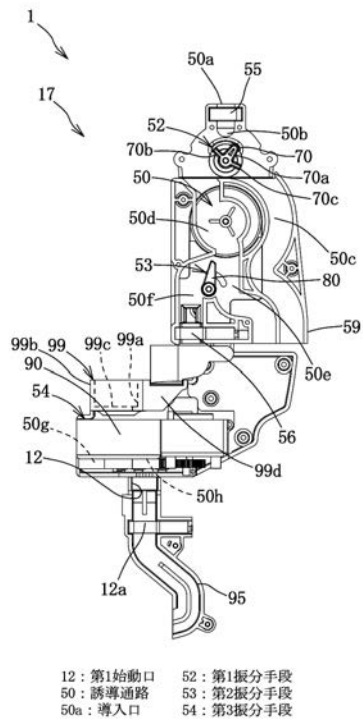
【図2】



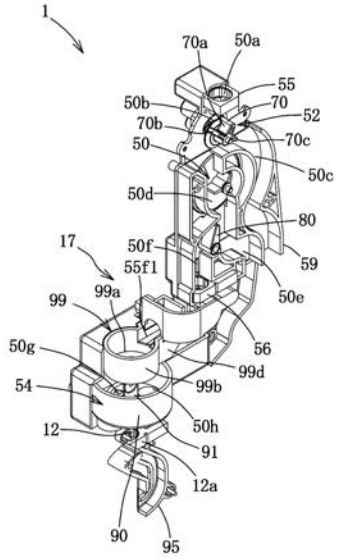
【図3】



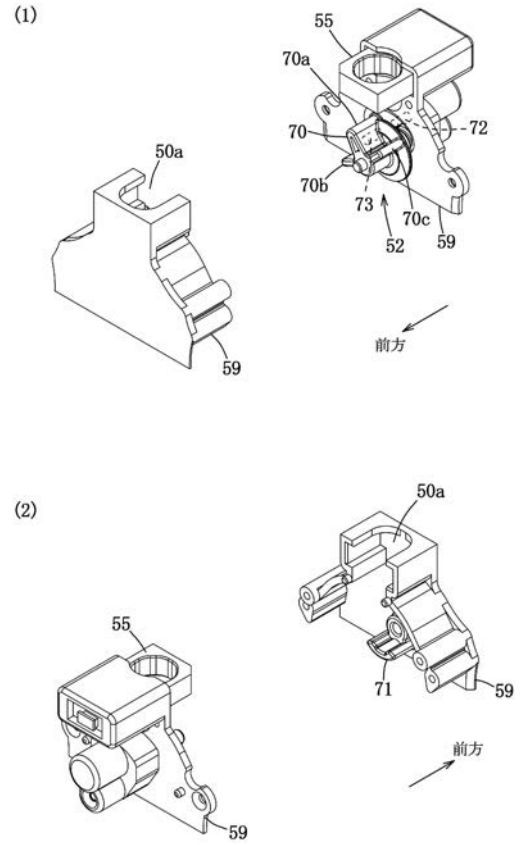
【図4】



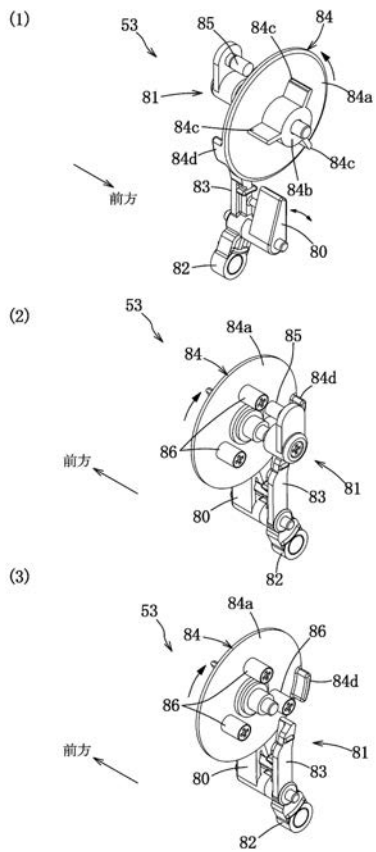
【 図 5 】



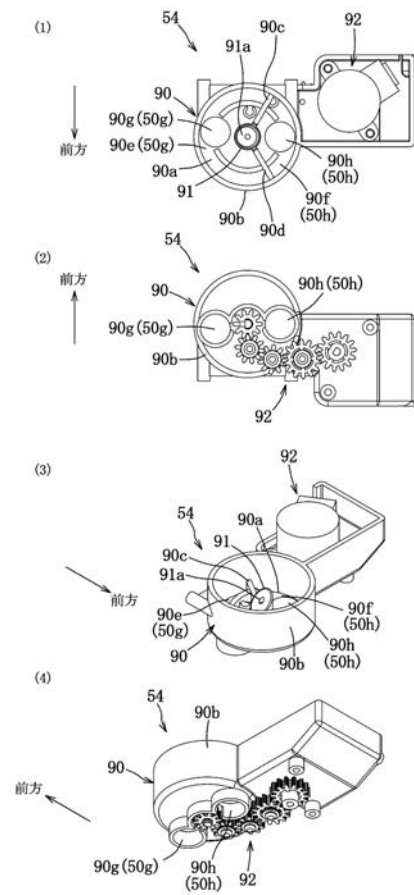
【 図 6 】



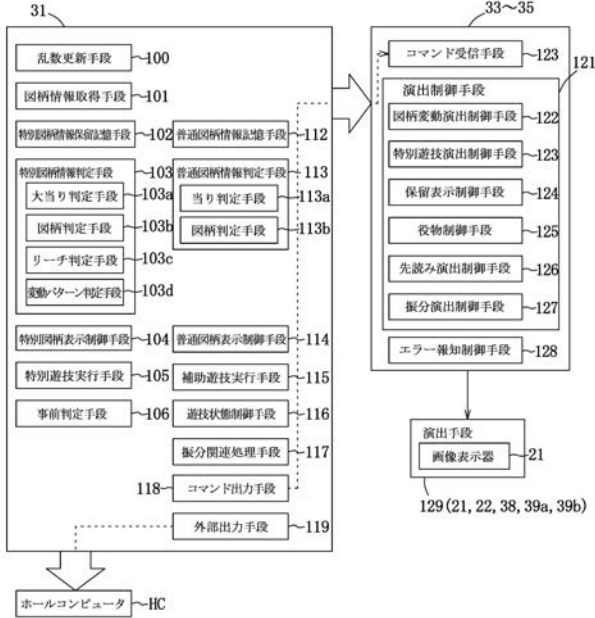
【 図 7 】



【 図 8 】



【 図 9 】



【 図 10 】

大当り判定テーブル

	大当り特定値の割合 (大当り確率)	大当り特定値	小当り特定値の割合	小当り特定値
通常/時短遊技状態	約1/320 (低確率)	3, 247, ...	約3/320	4, 44, ...
潜確/確変遊技状態	約10/320 (高確率)	3, 7, 37, 67 97, 127, 157 187, 217, 247, ...		

【 図 11 】

図柄判定テーブル

	第1図柄選択テーブル		第2図柄選択テーブル	
	選択率 (%)		選択率 (%)	
「確変大当り」...	大当り図柄 A	10	大当り図柄 C	4
	大当り図柄 B	30	大当り図柄 D	8
	大当り図柄 C	10	大当り図柄 E	8
	大当り図柄 D	10 (80)	大当り図柄 F	0
	大当り図柄 E	10	大当り図柄 G	0
「突確大当り」.....	大当り図柄 F	5	大当り図柄 a	10
「突潜大当り」.....	大当り図柄 G	5	大当り図柄 b	5 (20)
	大当り図柄 a	5	大当り図柄 c	5
「時短大当り」...	大当り図柄 b	5 (20)	大当り図柄 d	0
	大当り図柄 c	5		
「突通大当り」.....	大当り図柄 d	5		

【 図 12 】

大入賞口の開放パターン	特別遊技終了後の遊技状態	通常遊技状態への移行条件
大当り図柄 A	確変遊技状態	10000回の図柄変動
大当り図柄 B	確変遊技状態	10000回の図柄変動
大当り図柄 C	確変遊技状態 → 潜確遊技状態	10000回の図柄変動
大当り図柄 D	確変遊技状態 → 潜確遊技状態	10000回の図柄変動
大当り図柄 E	確変遊技状態 → 潜確遊技状態	10000回の図柄変動
大当り図柄 F	確変遊技状態	10000回の図柄変動
大当り図柄 G	潜確遊技状態	10000回の図柄変動
大当り図柄 a	時短遊技状態	60回の図柄変動
大当り図柄 b	時短遊技状態	40回の図柄変動
大当り図柄 c	時短遊技状態	20回の図柄変動
大当り図柄 d	通常遊技状態	
小当り図柄	小当り遊技開始直前の遊技状態	

「確変大当り」...
「突確大当り」...
「突潜大当り」...
「時短大当り」...
「突通大当り」...
「小当り」.....

【 図 13 】

第2始動口作動テーブル

	当り確率	普図変動時間	第2始動口の開放パターン
通常/潜確遊技状態 (低作動モード)	1/10	12秒	0.1秒×1回 or 0.1秒×1回+5.6秒×1回
時短/確変遊技状態 (高作動モード)	10/10	0.5秒	1.0秒×6回 or 2.0秒×3回

【 図 14 】

	選択率	第2始動口開放パターン	
		通常/潜確遊技状態 (低作動モード)	時短/確変遊技状態 (高作動モード)
当り図柄a	9/10	0.1秒×1回	1.0秒×6回
当り図柄b	1/10	0.1秒×1回+5.6秒×1回	2.0秒×3回

【 図 15 】

遊技状態	大当り確率	第2始動口作動モード
通常遊技状態	低確率	低作動モード
時短遊技状態	低確率	高作動モード
潜確遊技状態	高確率	低作動モード
確変遊技状態	高確率	高作動モード

【 図 1 6 】

通常/普通遊技状態用の変動パターン決定テーブル

	当落	判定図柄	リーチ乱数	保留数	変動パターン乱数	変動パターン	変動時間 (S)		
第1特別図柄	大当り	大当り図柄A~E	-	-	0~29	変動パターン1	30		
					30~89	変動パターン2	40		
					90~99	変動パターン3	50		
		大当り図柄a~c	-	-	0~29	変動パターン1	30		
					30~99	変動パターン2	40		
					-	変動パターン4	15		
	小当り	小当り	-	-	-	変動パターン5	15		
	ハズレ	ハズレ図柄	-	-	0~89	1,2	-	変動パターン6	12
					90~99	3,4	-	変動パターン7	5
					0~69	-	-	変動パターン8	30
					70~99	-	-	変動パターン9	40
					0~69	-	-	変動パターン1	30
70~89					-	-	変動パターン2	40	
第2特別図柄	大当り	大当り図柄A~E	-	-	0~29	変動パターン1	30		
					30~89	変動パターン2	40		
					90~99	変動パターン3	50		
		大当り図柄a~c	-	-	0~29	変動パターン1	30		
					30~99	変動パターン2	40		
					-	変動パターン5	15		
	小当り	小当り図柄	-	-	-	変動パターン6	15		
	ハズレ	ハズレ図柄	-	-	0~89	-	-	変動パターン7	5
					90~99	-	-	変動パターン8	30
					60~99	-	-	変動パターン9	40

【 図 1 7 】

時短/確定遊技状態用の変動パターン決定テーブル

	当落	判定図柄	リーチ乱数	保留数	変動パターン乱数	変動パターン	変動時間 (S)		
第1特別図柄	大当り	大当り図柄A~E	-	-	0~29	変動パターン1	30		
					30~89	変動パターン2	40		
					90~99	変動パターン3	50		
		大当り図柄a~c	-	-	0~29	変動パターン1	30		
					30~99	変動パターン2	40		
					-	変動パターン4	15		
	小当り	小当り	-	-	-	変動パターン5	15		
	ハズレ	ハズレ図柄	-	-	0~89	-	-	変動パターン11	22
					90~99	-	-	変動パターン8	30
					60~99	-	-	変動パターン9	40
	第2特別図柄	大当り	大当り図柄A~E	-	-	0~29	変動パターン1	30	
						30~89	変動パターン2	40	
90~99						変動パターン3	50		
大当り図柄a~c			-	-	0~29	変動パターン1	30		
					30~99	変動パターン2	40		
					-	変動パターン5	15		
小当り		小当り図柄	-	-	-	変動パターン12	18		
ハズレ		ハズレ図柄	-	-	0~89	1	-	変動パターン13	2
					90~99	2~4	-	変動パターン8	30
					60~99	-	-	変動パターン9	40

【 図 1 8 】

(1) 検知可能な遊技球数

誘導通路に導入された遊技球の数	NA
第2セーフ通路へ振り分けられた遊技球の数	NB
第1始動口に入賞した遊技球の数	NC

(2) 判断対象

NA : NB ÷ 6 : 1 であるか否か
NA : NC ÷ 18 : 1 であるか否か
NB : NC ÷ 3 : 1 であるか否か

【 図 1 9 】

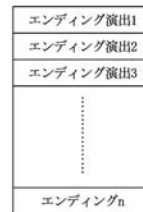
(a)



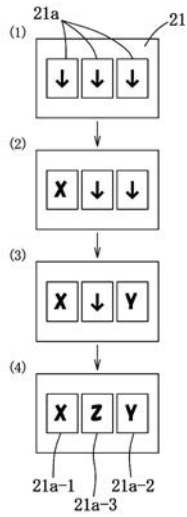
(b)



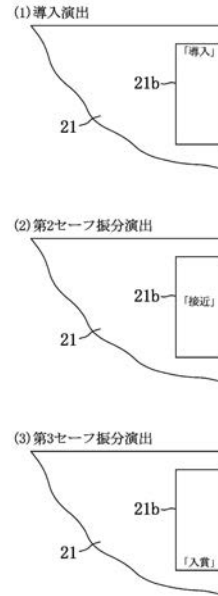
(c)



【 図 2 0 】



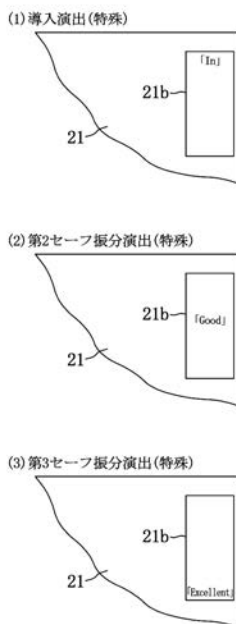
【 図 2 2 】



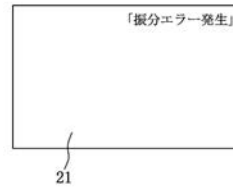
【 図 2 1 】

通常演出モード 通常遊技状態
時短演出モード 時短遊技状態
確変演出モード 確変遊技状態
特殊演出モード 通常遊技状態or潜確遊技状態
先読み演出モード 通常遊技状態

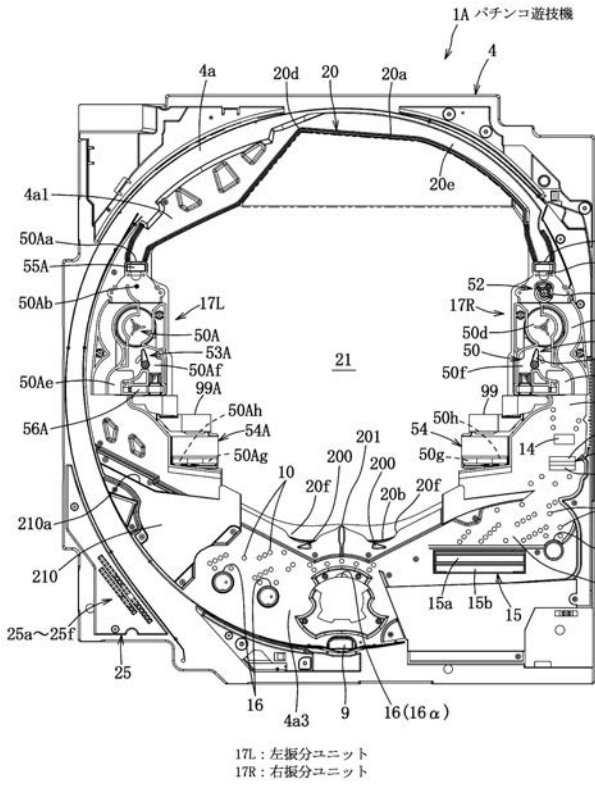
【 図 2 3 】



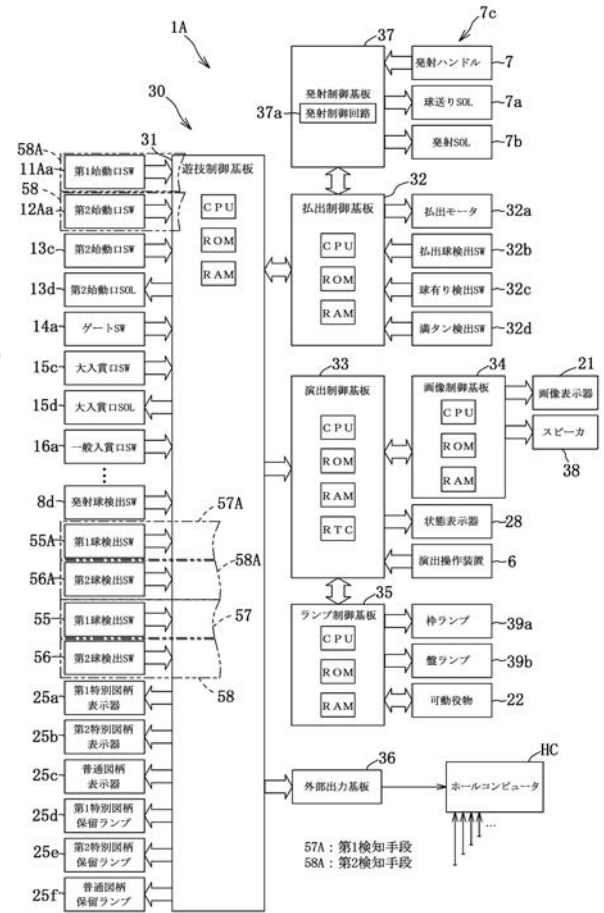
【 図 2 4 】



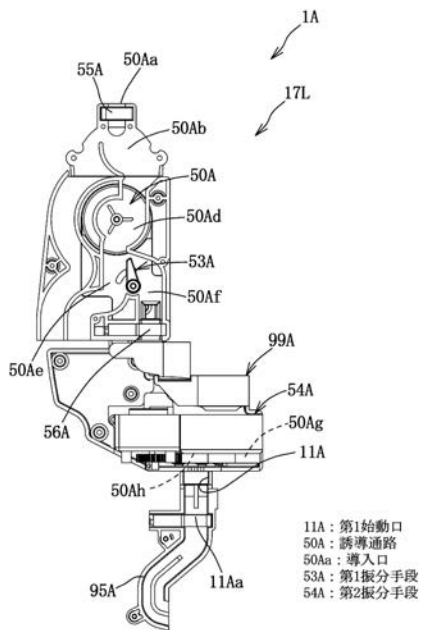
【図 25】



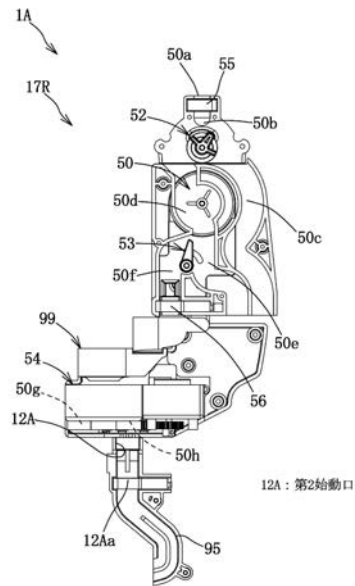
【図 26】



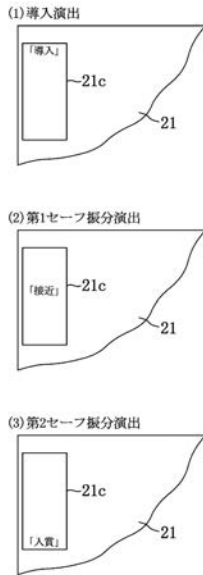
【図 27】



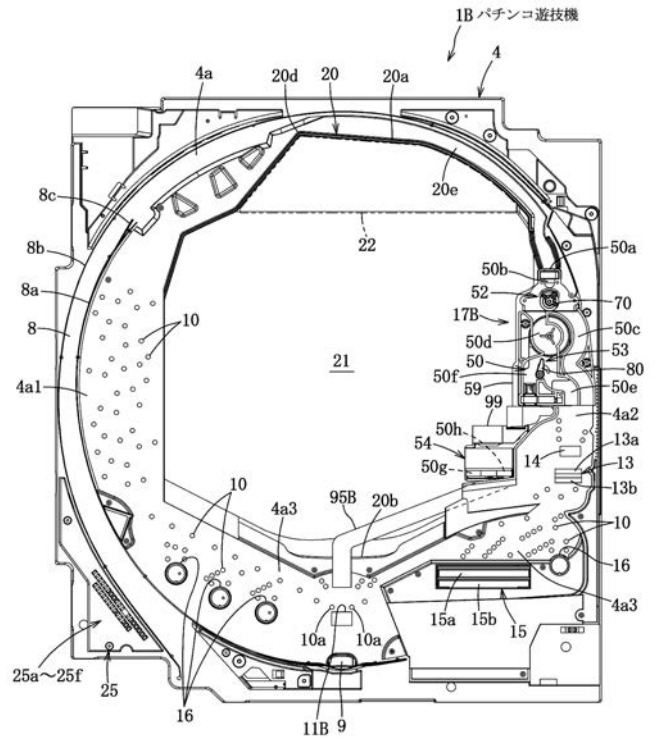
【図 28】



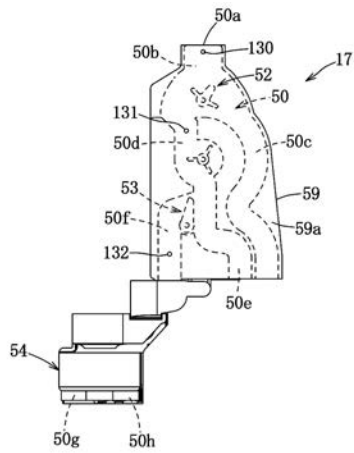
【 図 2 9 】



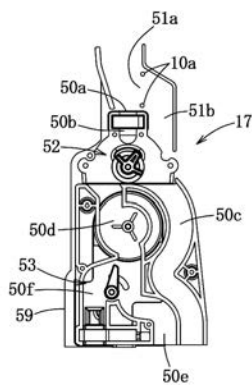
【 図 3 0 】



【 図 3 1 】



【 図 3 2 】



【手続補正書】

【提出日】平成28年2月3日(2016.2.3)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

第1の発明は、遊技球が流下可能な遊技領域(4a(4a2))に設けられた振分装置(17)を有する遊技機(1)において、前記振分装置(17)は、前記遊技領域(4a(4a2))を流下する遊技球を導入可能な導入口(50a)と、前記導入口(50a)から導入された遊技球を誘導する誘導通路(50)と、前記誘導通路(50)により誘導される複数の遊技球を、所定領域(12)へ誘導可能な側と前記所定領域(12)以外の遊技領域(4a(4a2))へ誘導可能な側とに夫々振り分け可能で、且つ段階的に設けられた複数の振分手段(52~54)と、前記複数の振分手段(52~54)のうち少なくとも1の振分手段による遊技球の振り分けに関する演出を行わせることが可能な演出制御手段(127)を備えたことを特徴とする。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

第2の発明は、第1の発明において、前記振分装置(17)は、前記複数の振分手段(52~54)のうち少なくとも1の振分手段により前記所定領域(12)へ誘導可能な側へ振り分けられた遊技球を検知可能な検知手段(58)を備え、前記演出制御手段(127)は、前記検知手段(58)による検知情報に基づいて、前記振り分けに関する演出を行わせることが可能であることを特徴とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられた振分装置を有する遊技機において、前記振分装置は、前記遊技領域を流下する遊技球を導入可能な導入口と、前記導入口から導入された遊技球を誘導する誘導通路と、前記誘導通路により誘導される複数の遊技球を、所定領域へ誘導可能な側と前記所定領域以外の遊技領域へ誘導可能な側とに夫々振り分け可能で、且つ段階的に設けられた複数の振分手段とを有し、前記複数の振分手段のうち少なくとも1の振分手段による遊技球の振り分けに関する演出を行わせることが可能な演出制御手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記振分装置は、前記複数の振分手段のうち少なくとも1の振分手段により前記所定領域へ誘導可能な側へ振り分けられた遊技球を検知可能な検知手段を備え、前記演出制御手段は、前記検知手段による検知情報に基づいて、前記振り分けに関する演出を行わせることが可能であることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

フロントページの続き

(72)発明者 若松 慎吾

愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号 京楽産業・株式会社内

Fターム(参考) 2C088 BA67 DA07 EB03 EB52 EB73

2C333 AA11 AA15 CA80 GA04