

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6487389号
(P6487389)

(45) 発行日 平成31年3月20日(2019.3.20)

(24) 登録日 平成31年3月1日(2019.3.1)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z
A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 67 頁)

(21) 出願番号 特願2016-152513 (P2016-152513)
 (22) 出願日 平成28年8月3日 (2016.8.3)
 (62) 分割の表示 特願2015-78002 (P2015-78002)
 分割
 原出願日 平成27年4月6日 (2015.4.6)
 (65) 公開番号 特開2016-198565 (P2016-198565A)
 (43) 公開日 平成28年12月1日 (2016.12.1)
 審査請求日 平成28年9月26日 (2016.9.26)

前置審査

(73) 特許権者 000161806
 京楽産業 株式会社
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 (74) 代理人 100089004
 弁理士 岡村 俊雄
 (72) 発明者 渡辺 直幸
 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

審査官 真壁 隆一

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】

遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技機において、
所定条件の成立により特別遊技を行うか否かの判定を行う為の判定情報を記憶部に記憶可能に遊技の進行を制御し、電源遮断時の遊技の状態がバックアップされる第1制御手段と、

前記記憶部に記憶されている判定情報の数を示す第1保留情報と、前記記憶部に記憶されている判定情報の数に対応する数の識別子を示す第2保留情報とによって前記記憶部に記憶されている判定情報の数を表示可能な演出表示手段を制御する第2制御手段と、

前記遊技領域外に設けられ、前記第1制御手段により制御され前記記憶部に記憶されている判定情報の数を表示するLEDを有する第1状態表示手段と、

前記第2制御手段により制御され前記記憶部に記憶されている判定情報の数を表示するLEDを有する第2状態表示手段とを備え、

前記第1状態表示手段の輝度を低下させることなく前記演出表示手段の輝度を低下させることができあり、

前記遊技領域に、遊技球が流下しない特定遊技領域を設け、

前記第2状態表示手段は、前記特定遊技領域に設けられて遊技球が転動可能なステージを有する部材に取付けられ、

前記第1、第2状態表示手段及び前記演出表示手段で前記記憶部に記憶されている判定情報の数を表示しているときにおいて、

10

20

電源遮断され、その後、前記電源遮断の状態から電源供給が開始されると、前記第1状態表示手段が、前記第2状態表示手段と前記演出表示手段よりも先に復旧表示され、

前記第1状態表示手段で電源遮断時の判定情報の数が表示されてから、前記第2状態表示手段で電源遮断時の判定情報の数が表示され、その後、前記演出表示手段で電源遮断時の前記第1保留情報が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

10

本発明は遊技機に関し、特に、現在の遊技の状態を表示する状態表示手段に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、パチンコ遊技機においては、遊技領域に多数の障害釘と入賞口（始動口等）が設けられ、遊技領域に発射された複数の遊技球は、障害釘に接触して減速し方向を変えてばらついて流下し、それら複数の遊技球のうちある程度の割合の遊技球が入賞口に入賞することになる。多数の障害釘は、それらの先端を遊技盤に打ち込んで装備され、これら多数の障害釘の中に、始動口等の入賞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、遊技球が入賞口に入賞し易くなる又は入賞し難くなるように調整することができる（例えば、特許文献1参照）。

20

【0003】

ここで、特許文献1の遊技機では、現在の遊技の状態として、特別図柄（変動の有無、及び変動停止状態の判定図柄）、保留されている判定情報の数；保留数等が、遊技盤の遊技領域外に位置する部位に装備された状態表示器に表示される。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2010-82072号公報

30

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

本発明の目的は、現在の遊技の状態を夫々表示し、且つ現在の遊技の状態における共通の遊技状態情報を夫々表示可能な第1、第2状態表示手段を備えた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】

【0006】

本発明は、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、所定条件の成立により特別遊技を行うか否かの判定を行う為の判定情報を記憶部(102)に記憶可能に遊技の進行を制御し、電源遮断時の遊技の状態がバックアップされる第1制御手段(31)と、前記記憶部(102)に記憶されている判定情報の数を示す第1保留情報(21d1,21d2)と、前記記憶部(102)に記憶されている判定情報の数に対応する数の識別子を示す第2保留情報(21b1,21b2)とによって前記記憶部(102)に記憶されている判定情報の数を表示可能な演出表示手段(21)を制御する第2制御手段(33)とを備え、前記遊技領域(4a)外に設けられ、前記第1制御手段(31)により制御され前記記憶部(102)に記憶されている判定情報の数を表示するLED(25b)を有する第1状態表示手段(25)と、前記第2制御手段(33)により制御され前記記憶部(102)に記憶されている判定情報の数を表示するLED(27b)を有する第2状態表示手段(27)とを備え、前記第1状態表示手段(25)の輝度を低下させることなく前記演出表示手段(21)の輝度を低下させることができあり、前記遊技領域(4a)に、遊技球が流下しない特定遊技領域(4X3a)を設け、前記第2状態表示手段(27)は、前記特定遊技領域

40

50

(4X3a)に設けられて遊技球が転動可能なステージ(47a)を有する部材(47)に取付けられ、前記第1，第2状態表示手段(25,27)及び前記演出表示手段(21)で前記記憶部(102)に記憶されている判定情報の数を表示しているときにおいて、電源遮断され、その後、前記電源遮断の状態から電源供給が開始されると、前記第1状態表示手段(25)が、前記第2状態表示手段(27)と前記演出表示手段(21)よりも先に復旧表示され、前記第1状態表示手段(25)で電源遮断時の判定情報の数が表示されてから、前記第2状態表示手段(27)で電源遮断時の判定情報の数が表示され、その後、前記演出表示手段(21)で電源遮断時の前記第1保留情報が表示されることを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

10

本発明によれば、記憶部に記憶されている判定情報の数を夫々表示可能な第1，第2状態表示手段を備えた遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【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】図2の遊技盤の一部カバーを取り外した状態の正面図である。

【図4】図2の遊技盤等の斜視図である。

【図5】図3の遊技盤等の斜視図である。

【図6】図3の遊技盤等の斜視図である。

20

【図7】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。

【図8】第1状態表示器を示す図である。

【図9】第2状態表示器を示す図である。

【図10】図3に仮想線で示す領域Aの拡大正面図である。

【図11】図3に仮想線で示す領域Bの拡大正面図である。

【図12】(1)が振分ユニットの前側からの分解斜視図、(2)が振分ユニットの正面図である。

【図13】振分ユニットの後側からの分解斜視図である。

【図14】第1振分手段を示し、(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。

30

【図15】第2，第3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16】中央ステージと左サイドステージ等の斜視図である。

【図17】図3に仮想線で示す領域Cの拡大正面図である。

【図18】振分ユニットによる遊技球の振り分けを示す概念図である。

【図19】図3に仮想線で示す領域Dの拡大正面図である。

【図20】始動ユニットの前側からの分解斜視図である。

【図21】始動ユニットの後側からの分解斜視図である。

【図22】パチンコ遊技機の機能ブロック図である。

【図23】大当たり判定テーブルを示す図表である。

40

【図24】図柄判定テーブルを示す図表である。

【図25】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26】第2始動口作動テーブルを示す図表である。

【図27】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28】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29】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30】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31】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。

50

【図32】(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表す図である。

【図33】図柄変動演出を示す図である。

【図34】複数の演出モードを示す図である。

【図35】保留図柄、及び保留数の表示を示す図である。

【図36】(1)「右打ち」が推奨されている状態であることの表示、(2)「左打ち」が推奨されている状態であることの表示を表す図である。

【図37】遊技球の誘導、振り分けに関する演出を示す図である。

【図38】図37相当図である。

【図39】遊技球の振分エラーの報知を示す図である。

10

【図40】表示器の駆動電力を示すタイムチャートである。

【図41】実施例1の変形例に係る図3相当図である。

【図42】実施例1の変形例に係る図3相当図である。

【図43】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44】図43の遊技盤の斜視図である。

【図45】実施例2に係るパチンコ遊技機の制御系のプロック図である。

【図46】振分ユニット等の正面図である。

【図47】振分ユニット等の斜視図である。

【図48】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。

20

【図49】実施例3に係るパチンコ遊技機の振分ユニット等の正面図である。

【図50】振分ユニット等の斜視図である。

【図51】実施例4に係るパチンコ遊技機の振分ユニットの正面図である。

【図52】振分ユニットの斜視図である。

【図53】実施例4に係るパチンコ遊技機の制御系のプロック図である。

【図54】実施例5に係る振分手段を示し、(1)が正面図、(2)が後面図である。

【図55】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である。

【図56】実施例6の形態1に係る第2の振分装置等の正面図である。

30

【図57】第2の振分装置の断面図である。

【図58】実施例6の形態2に係る第2の振分装置等の正面図である。

【図59】実施例6の形態3に係る第2の振分装置等の正面図である。

【図60】実施例6の形態4に係る第2の振分装置等の正面図である。

【図61】実施例8に係る遊技盤の一部カバーを取り外した状態の正面図である。

【図62】実施例9に係る遊技盤の一部カバーを取り外した状態の正面図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

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】

【0011】

40

図1～図6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3aが形成され、その窓3aに透明板3bが装着されている。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3c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3bとの間)に遊技球が流下可能な遊技領域4aが形成され、その遊技領域4aが開閉扉3により開閉される。

【0012】

開閉扉3には、窓3a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SW6aと十字ボタンSW6bとエンターボタンSW6c(「

50

「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。

【0013】

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本の発射レール8a, 8bにより案内され、つまり2本の発射レール8a, 8bの間に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4aの上部に導入される。

【0014】

図2～図7に示すように、遊技盤4には、その遊技領域4aにおいて、複数の障害釘10が図示の配置で装備されるとともに、非開閉式の第1始動口11(所定領域11、第1所定領域)と、開閉式の第2始動口12aを有する第2始動口装置12と、ゲート13と、開閉式の大入賞口14aを有する大入賞口装置14と、複数(4つ)の非開閉式の一般入賞口15(15)と、振分ユニット16(誘導手段16)が、夫々遊技球が通過(入球・入賞)可能に図示の配置で装備されている。

【0015】

複数の障害釘10は、それらの後端を遊技盤4に挿入状に固定して、遊技領域4aを流下する遊技球が接触可能に設けられ、その遊技領域4aを流下する遊技球が障害釘10に接触すると、その遊技球の流下方向を変化させる。第1始動口11、ゲート13、複数の一般入賞口15には、夫々、そこに入賞した遊技球を検出する第1始動口SW11a、ゲートSW13a、複数の一般入賞口SW15aが付設されている。

【0016】

内側の発射レール8a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8cが設けられ、その可動片8cの動きによって、遊技領域4aに発射された遊技球を検出する発射球検出SW8dが設けられている。

【0017】

第2始動口装置12は、第2始動口12aと、第2始動口12aを開閉する開閉部材12bと、第2始動口12aに入賞した遊技球を検出する第2始動口SW12cと、開閉部材12bを開閉駆動する第2始動口SOL12d(「SOL」はソレノイドアクチュエータを意味する)とを有する。

【0018】

第2始動口12aは、開閉部材12b及び第2始動口SOL12d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。

【0019】

大入賞口装置14は、大入賞口14aと、大入賞口14aを開閉する開閉部材14bと、大入賞口14aに入賞した遊技球を検出する大入賞口SW14cと、開閉部材14bを開閉駆動する大入賞口SOL14dとを有する。

【0020】

大入賞口14aは、開閉部材14b及び大入賞口SOL14d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。

【0021】

遊技球が入賞口11, 12a, 14a, 15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11, 12a, 14a, 15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11, 12aの何れかに入賞した場合に特別遊技抽選が行われ、その特別遊技抽選に当選した場合、大入賞口14aが開放する特別遊技が発生する。遊技球がゲート13を通過した場合に補助遊技抽選が行われ、その補助遊技抽選に当選した場合、第2始動口12aが開放する補助遊技が発生する。

【0022】

10

20

30

40

50

遊技領域 4 a に発射された遊技球は、入賞口 1 1 , 1 2 a , 1 4 a , 1 5 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 a , 1 4 a , 1 5 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。

【 0 0 2 3 】

遊技盤 4 にはセンタ役物 2 0 (役物 2 0)が装備され、そのセンタ役物 2 0 に遊技演出用の画像表示器 2 1 (第 2 の表示器 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。遊技盤 4 には比較的大きなセンタ開口部 4 b (貫通孔 4 b)が形成され、センタ役物 2 0 は、その枠体 2 0 a がセンタ開口部 4 b に嵌合するように装着されている。

【 0 0 2 4 】

センタ役物 2 0 の下部には遊技球が転動可能な中央ステージ 2 0 b (第 2 所定領域 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 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 2 0 c の何れかから前方へ出て落下する。

【 0 0 2 5 】

遊技盤 4 の後側に液晶ユニット 2 3 (図 4 ~ 図 6 参照)が設けられ、その液晶ユニット 2 3 の矩形枠状の液晶ベース 2 4 に画像表示器 2 1 が取り付けられると共に、その液晶ベース 2 4 が可動役物 2 2 を収容した状態で遊技盤 4 に固定されている。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 6 】

「第 1 , 第 2 状態表示器」

遊技盤 4 には、遊技領域 4 a の外部 (外側の発射レール 8 b よりも外側) の左下部に、現在の遊技の状態を表示する第 1 状態表示器 2 5 (第 1 の表示器 2 5)が設けられ、この第 1 状態表示器 2 5 とは独立に、遊技領域 4 a の内部 (内側の発射レール 8 a よりも内側) の左下部に、現在の遊技の状態を表示する第 2 状態表示器 2 7 (状態表示器 2 7 、第 1 の表示器 2 7)が設けられている。

【 0 0 2 7 】

ここで、現在の遊技の状態とは、現在の「通常遊技状態」等の遊技状態だけの状態をいうのではなく、現在の第 1 特別図柄、第 1 特別図柄保留数、第 2 特別図柄、第 2 特別図柄保留数、特別遊技、普通図柄、普通図柄保留数、遊技状態、推奨される遊技球の打ち方 (発射強度) 、等の状態で規定されるものである。

【 0 0 2 8 】

図 2 ~ 図 6 、図 8 に示すように、現在の遊技の状態を表示する第 1 状態表示器 2 5 は、外側の発射レール 8 b 、及び遊技盤 4 の左端と下端に沿った形状の表示ベース板 2 5 a に、複数 (32 個) の LED 2 5 b (第 1 発光手段 2 5 b)を傾斜する 2 本の列状に配列して設け、第 1 特別図柄表示器 2 6 a 、第 1 特別図柄保留表示器 2 6 b 、第 2 特別図柄表示器 2 6 c 、第 2 特別図柄保留表示器 2 6 d 、ラウンド表示器 2 6 e 、普通図柄表示器 2 6 f 、普通図柄保留表示器 2 6 g 、遊技状態表示器 2 6 h 、右打ち表示器 2 6 i を、夫々、図 8 に示す個数、配置の LED 2 5 b により構成している。

【 0 0 2 9 】

第 1 特別図柄保留表示器 2 6 b 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 未満の場合に遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞する毎に 1 加算され、第 2 特別図柄保留表示器 2 6 d 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 未満の場合に遊技球が第 2 始動口 1 2 a に入賞する毎に 1 加算され、普通図柄保留表示器 2 6 g 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 未満の場合に遊技球がゲート 1 3 を通過する毎に 1 加算される。

【 0 0 3 0 】

10

20

30

40

50

具体的に、第1，第2特別図柄保留数、普通図柄保留数について、第1，第2特別図柄保留表示器26b，26d、普通図柄保留表示器26gの夫々の2個のLED25bの両方が消灯されて保留数が0であること、その一方だけが点灯されて保留数が1であること、その他方だけが点灯されて保留数が2であること、その両方が点灯されて保留数が3であること、その両方が点滅されて保留数が4であることが示される。

【0031】

第1特別図柄表示器26aには第1特別図柄が、第2特別図柄表示器26cには第2特別図柄が夫々変動可能に表示され、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特別遊技抽選の結果が表示され、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特別遊技抽選の結果が表示される。

【0032】

具体的に、第1，第2特別図柄について、第1，第2特別図柄表示器26a，26bの夫々の6個のLED25bが規則的な点滅パターンで点滅されることで、特別図柄が変動され、その後、その6個のLED25bのうちの少なくとも1個が後述の大当たり図柄A～G，a～d、小当たり図柄、ハズレ図柄の何れかを示す点灯パターンで点灯されることで、特別図柄が特別遊技抽選の結果を示す停止図柄（つまり、大当たり図柄A～G，a～d、小当たり図柄、ハズレ図柄の何れか）で変動停止される。

【0033】

特別図柄が大当たり図柄A～G，a～d、小当たり図柄の何れかで変動停止されると、大入賞口14aが開放する特別遊技が発生するが、ラウンド表示器26eには、特別遊技中、その大入賞口14aの開放パターン（ラウンド数）が表示される。具体的に、ラウンド表示器26eの8個のLED25bのうちの少なくとも1個が後述の16R（ラウンド）長期開放、8R長期開放、8R短期開放の何れかを示す点灯パターンで点灯される。

【0034】

普通図柄表示器26fには普通図柄が変動可能に表示され、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補助遊技抽選の結果が表示される。具体的に、普通図柄について、普通図柄表示器26fの3個のLED25bが規則的な点滅パターンで点滅されることで、普通図柄が変動され、その後、その3個のLED25bのうちの少なくとも1個が後述の当り図柄a，b、ハズレ図柄の何れかを示す点灯パターンで点灯されることで、普通図柄が補助遊技抽選の結果を示す停止図柄（つまり、当り図柄a，b、ハズレ図柄の何れか）で変動停止される。

【0035】

遊技状態表示器26hには、遊技状態（「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）が表示される。具体的に、遊技状態表示器26hの2個のLED25bの両方が消灯されて「通常遊技状態」又は「潜確遊技状態」であること、その一方だけが点灯されて「時短遊技状態」であること、その他方だけが点灯されて「確変遊技状態」であることが示される。

【0036】

右打ち表示器26iには、所謂「右打ち」が推奨されている状態であるか否かが表示され、具体的には、遊技状態が「時短遊技状態」又は「確変遊技状態」であるとき、或いは特別遊技が行われているとき、つまり「右打ち」が推奨されている状態であるときには、右打ち表示器26iの1個のLED25bが点灯され、右打ちが推奨されていない（つまり所謂「左打ち」が推奨されている）状態であるときには、その1個のLED25bが消灯される。

【0037】

図2～図6、図9に示すように、現在の遊技の状態を表示する第2状態表示器27は、

10

20

30

40

50

内側の発射レール 8 a に近接させた 3 角形状の表示ベース板 27 a に、複数（10 個）の LED 27 b（第 2 発光手段 25 a）を 3 角形状に配列して設け、第 1 特別図柄表示器 28 a、第 1 特別図柄保留表示器 28 b、第 2 特別図柄表示器 28 c、第 2 特別図柄保留表示器 28 d、普通図柄表示器 28 e、普通図柄保留表示器 28 f、右打ち表示器 28 g を、夫々、図 9 に示す個数、配置の LED 27 b により構成している。

【0038】

第 1 特別図柄保留表示器 28 b には第 1 特別図柄保留数が表示され、第 2 特別図柄保留表示器 28 d には第 2 特別図柄保留数が表示され、普通図柄保留表示器 28 f には普通図柄保留数が表示される。具体的に、第 1 状態表示器 25 と同様に、第 1、第 2 特別図柄保留数、普通図柄保留数について、第 1、第 2 特別図柄保留表示器 28 b、28 d、普通図柄保留表示器 28 f の夫々の 2 個の LED 27 b の両方が消灯されて保留数が 0 であること、その一方だけが点灯されて保留数が 1 であること、その他方だけが点灯されて保留数が 2 であること、両方が点灯されて保留数が 3 であること、両方が点滅されて保留数が 4 であることが示される。10

【0039】

第 1 特別図柄表示器 28 a には第 1 状態表示器 25 で第 1 特別図柄が変動しているか否かが、第 2 特別図柄表示器 28 c には第 1 状態表示器 25 で第 2 特別図柄が変動しているか否かが、普通図柄表示器 28 e には第 1 状態表示器 25 で普通図柄が変動しているか否かが夫々表示される。具体的に、第 1、第 2 特別図柄表示器 28 a、28 c、普通図柄表示器 28 e の夫々の 1 個の LED 27 b が点滅して、変動していることが表示され、その 1 個の LED 27 b が消灯して、変動していないことが表示される。20

【0040】

右打ち表示器 28 g には、「右打ち」が推奨されている状態であるか否かが表示され、具体的には、第 1 状態表示器 25 と同様に、遊技状態が「時短遊技状態」又は「確変遊技状態」であるとき、或いは特別遊技が行われているとき、つまり「右打ち」が推奨されている状態であるときには、右打ち表示器 28 g の 1 個の LED 27 b が点灯され、右打ちが推奨されていない状態であるときには、その 1 個の LED 27 b が消灯される。ここでも、右打ち表示器 28 g の近く（上側）には「右打ち」の表記があり、右打ち表示器 28 g の LED 27 b が点灯したときには、「右打ち」が推奨されている状態であることが明瞭に示される。30

【0041】

このように、第 1 状態表示器 25 は、複数（32 個）の LED 25 b を有し、これら複数の LED 25 b の点灯パターン（点滅を含む）によって現在の遊技の状態を表示し、第 2 状態表示器 27 は、複数（10 個）の LED 27 b を有し、これら複数の LED 27 b の点灯パターン（点滅を含む）によって現在の遊技の状態を表示するが、第 1、第 2 状態表示器 25、27 は、それら複数の LED 25 b と複数の LED 27 b の数と点灯パターンを互いに異ならせて、現在の遊技の状態を夫々表示するように構成されている。また、現在の遊技の状態として、特別図柄及び特別図柄判定情報に関する状態を、第 1、第 2 状態表示器 25、27 に夫々表示させるとともに、特別遊技又は「時短遊技状態」又は「確変遊技状態」（有利遊技状態）に関する状態を、第 1 状態表示器 25 に表示させ且つ第 2 状態表示器 27 に表示させない。40

【0042】

第 2 状態表示器 27 は、第 1 状態表示器 25 よりも画像表示器 21 に近い位置に設けられ、つまり、主に画像表示器 21 を見ながら遊技を行う遊技者にとって、第 1 状態表示器 25 の表示による現在の遊技の状態よりも、第 2 状態表示器 27 の表示による現在の遊技の状態（現在の第 1 特別図柄、第 1 特別図柄保留数、第 2 特別図柄、第 2 特別図柄保留数、普通図柄、普通図柄保留数、推奨される遊技球の打ち方）の方が認識し易いように、第 1、第 2 状態表示器 25、27 が配置されている。

【0043】

「制御装置」50

パチンコ遊技機 1 の制御系について説明する。

図 7 に示すように、制御装置 3 0 は、遊技制御基板 3 1 (第 1 制御手段 3 1) 、払出制御基板 3 2 、演出制御基板 3 3 (第 2 制御手段 3 3) 、画像制御基板 3 4 、ランプ制御基板 3 5 を備え、これら制御基板 3 1 ~ 3 5 に夫々 C P U と R O M と R A M を含むコンピュータを備えて構成され、演出制御基板 3 3 は更に R T C (「 R T C 」 はリアルタイムクロックを意味する) を備えている。

【 0 0 4 4 】

遊技制御基板 3 1 のコンピュータは、第 1 , 第 2 始動口 S W 1 1 a , 1 2 c 、ゲート S W 1 3 a 、大入賞口 S W 1 4 c 、複数の一般入賞口 S W 1 5 a 、発射球検出 S W 8 d 、後述の 2 つの第 1 球検出 S W 5 5 , 5 6 、後述の第 2 球検出 S W 5 7 からの信号、払出制御基板 3 2 からの制御情報を受けて情報処理を行い、第 2 始動口 S O L 1 2 d 、大入賞口 S O L 1 4 d 、第 1 状態表示器 2 5 を制御し、払出制御基板 3 2 、演出制御基板 3 3 に制御情報を出力し、また、外部出力基板 3 6 から遊技場に設置されたホールコンピュータ H C に遊技機情報を出力する。

【 0 0 4 5 】

払出制御基板 3 2 のコンピュータは、遊技制御基板 3 1 からの制御情報、払出球検出 S W 3 2 b 、球有り検出 S W 3 2 c 、満タン検出 S W 3 2 d からの信号を受けて情報処理を行い、払出モータ 3 2 a を制御し、遊技制御基板 3 1 に制御情報を出力する。演出制御基板 3 3 のコンピュータは、遊技制御基板 3 1 、画像制御基板 3 4 、ランプ制御基板 3 5 からの制御情報、演出操作装置 6 からの信号を受けて情報処理を行い、第 2 状態表示器 2 7 を制御し、画像制御基板 3 4 、ランプ制御基板 3 5 に制御情報を出力する。

【 0 0 4 6 】

画像制御基板 3 4 のコンピュータは、演出制御基板 3 3 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 2 1 、スピーカ 3 8 を制御し、演出制御基板 3 3 に制御情報を出力する。ランプ制御基板 3 5 のコンピュータは、可動役物 2 2 (原点 S W) からの信号、演出制御基板 3 3 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 3 9 a 、盤ランプ 3 9 b 、可動役物 2 2 (電動モータ) を制御し、演出制御基板 3 3 に制御情報を出力する。

【 0 0 4 7 】

払出制御基板 3 2 に発射制御基板 3 7 が接続され、その発射制御基板 3 7 に設けられた発射制御回路 3 7 a 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 S O L 7 a 、発射 S O L 7 b 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 S O L 7 a 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 S O L 7 b 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 4 a に発射させることができる。

【 0 0 4 8 】

ここで、遊技制御基板 3 1 は、電源遮断時に遊技の状態がバックアップされるものであり、そのために、遊技制御基板 3 1 にバックアップ電源が付設され、そのバックアップ電源により、パチンコ遊技機 1 の電源が図示略の電源 S W 又は停電等により遮断された場合、その後、電源が電源 S W 又は停電復旧等により投入されるまでの間、遊技制御基板 3 1 の少なくとも R A M が電力供給状態に維持され (つまり R A M の記憶情報が保持され) 、故に、電源投入時、前回の電源遮断時にバックアップされた遊技の状態に復旧可能に、つまり第 1 状態表示器 2 5 での遊技の状態の表示も復旧可能に構成されている。

【 0 0 4 9 】

一方、演出制御基板 3 1 、画像制御基板 3 4 、ランプ制御基板 3 5 は、電源遮断時に遊技の状態がバックアップされないものであり、特に、演出制御基板 3 1 は、電源投入時、遊技制御基板 3 1 にバックアップされた遊技の状態に基づいて、第 1 状態表示器 2 5 での遊技の状態 (保留数等) の表示が復旧されてから、第 2 状態表示器 2 7 での遊技の状態の表示 (保留数等) を復旧可能に構成されている。

10

20

30

40

50

【0050】

[遊技領域]

遊技領域4aについて説明する。

図2～図6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4aLと、センタ役物20の右側にある右遊技領域4aRと、センタ役物20の下部及びその下側にある下遊技領域4aUとを有し、左遊技領域4aLに、振分ユニット16が設けられ、右遊技領域4aRに、第2始動口12a、ゲート13が設けられ、下遊技領域4aUに、第1始動口11、大入賞口14a、複数の一般入賞口15が設けられている。

【0051】

左遊技領域4aLを流下する遊技球は、振分ユニット16を通過（流下）して、更に下遊技領域4aUを流下して、第1始動口11、一般入賞口15に入球可能であり、一方、第2始動口12a、ゲート13、大入賞口14aには基本的に入球不可能である。右遊技領域4aRを流下する遊技球は、第2始動口12a、ゲート13に入球可能で、更に下遊技領域4aUを流下して、大入賞口14a、一般入賞口15に入球可能であり、一方、第1始動口11には基本的に入球不可能である。10

【0052】

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4aに発射させることができ、依って、遊技球が左遊技領域4aL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「左打ち」、及び遊技球が右遊技領域4aR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「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。尚、遊技領域4aに発射された遊技球が、センタ役物20の頂部20dをその左側から右側へ超えない限り、左遊技領域4aLを流下する（「左打ち」を行う）ことになり、頂部20dをその左側から右側へ超えると、その頂部20dの近傍から右方へ下りながら延びる領域移動通路20eを通って、右遊技領域4aRを流下する（「右打ち」を行う）ことになる。20

【0053】

[釘無し領域]

図2～図6、図10～図18を参照して、「左打ち」により遊技球が流下する左遊技領域4aL、下遊技領域4aUの中央部及び左部、振分ユニット16について説明する。先ず、遊技領域4aのうち遊技盤4の左部上端部、左部下端部、及び左端部とセンタ開口部4b（センタ役物20）との間に位置する部分に、左遊技領域4aLの全部と下遊技領域4aUの左側部分により、遊技球の流下方向を変化させる障害釘10が存在しない釘無し領域4Xが形成されている。30

【0054】

釘無し領域4Xは、発射通路8の下流端が臨む上部釘無し領域4X1（第1の領域4X1）と、上部釘無し領域4X1の下流側（下側）に隣接するように位置する中部釘無し領域4X2（第2の領域4X2（又は第1の領域4X2））と、中部釘無し領域4X2の下流側（下側）に隣接するように位置する下部釘無し領域4X3（第3の領域4X3（又は第2の領域4X3））とを有する。これら釘無し領域4X1, 4X2, 4X3は、夫々、複数の障害釘10が存在する釘有り領域において、複数の障害釘10間で障害釘10が存在しない領域を意味するのではなく、遊技球が一定距離（例えば、遊技球の直径の数倍（例えば、5倍）又は10数倍（例えば、10倍）の距離）、又は一定時間（例えば、2又は3秒）流下しても、障害釘10と接触することがない大きさの領域であって、遊技球の流下方向を障害釘10以外で変化させることができる領域である。中部釘無し領域4X2（釘無し領域4Xの一部）に振分ユニット16が設けられ、つまり、遊技領域4aのうち振分ユニット16の上側及び下側に隣接する部分に、夫々上部釘無し領域4X1及び下部釘無し領域4X3が設けられている。40

【0055】

「上部釘無し領域」「上側案内縦壁（案内手段）」

図2～図6、図10に示すように、上部釘無し領域4X1は、遊技球が発射通路8の下

1020304050

流端から放出されてから最初に接触して流下方向を変えられる地点を、遊技球の発射強度を調節して狙い打つことができる領域であって、その内周側端縁が、センタ役物 2 0 に設けられた第 1 , 第 2 傾斜壁 2 0 f , 2 0 g により仕切られている。第 1 傾斜壁 2 0 f は、センタ役物 2 0 に設けられた頂部 2 0 c から左下方へ傾斜状に延び、第 2 傾斜壁 2 0 g は、第 1 傾斜壁 2 0 f の左下端から第 1 傾斜壁 2 0 f よりも緩やかに左下方へ傾斜状に延びている。

【 0 0 5 6 】

上部釘無し領域 4 X 1 には、遊技球が接触して流下方向を変えられる複数（3つ）の塊状の障害凸部 4 0 ~ 4 2 が設けられ、これら複数の障害凸部 4 0 ~ 4 2 は、互いに遊技球が通過可能な間隔を空けて、また、第 1 , 第 2 傾斜壁 2 0 f , 2 0 g 、及び、上部釘無し領域 4 X 1 の外周側端縁を仕切る発射レール 8 a , 8 b に対しても、遊技球が通過可能な間隔を空けて配置されている。これら複数の障害凸部 4 0 ~ 4 2 は遊技盤 4 に固定的に設けられている。10

【 0 0 5 7 】

上部釘無し領域 4 X 1 は、その下側部分において、中部釘無し領域 4 X 2 との境界に向かって下窄みとなり、その境界及び境界近傍に、上部釘無し領域 4 X 1 を流下する全ての遊技球を通過させて、略同一位置から略垂直に落下させるように中部釘無し領域 4 X 2 へ導入する通過通路 4 3 が形成されている。この通過通路 4 3 は、センタ役物 2 0 に第 2 傾斜壁 2 0 g の左下端から下方へ延びるように設けられた縦壁 2 0 h と、遊技盤 4 に固定的に設けられた翼形状の案内壁 4 4 の上側案内縦壁 4 4 a (案内手段 4 4 a) により10数mm (例えは、約13~15mm) の左右幅で形成されている。20

【 0 0 5 8 】

ここで、上部釘無し領域 4 X 1 の内周側端縁が、比較的急傾斜の第 1 傾斜壁 2 0 f と、その下側の比較的緩傾斜の第 2 傾斜壁 2 0 g とで仕切られることで、遊技球が上部釘無し領域 4 X 1 を良好に流下し得るように、上部釘無し領域 4 X 1 を適当なサイズ、形状に形成することができるとともに、上部釘無し領域 4 X 1 において、遊技球が第 1 傾斜壁 2 0 f を転動して流下速度を比較的速めて、次の遊技球の流下の邪魔にならないように流下する一方、遊技球が第 2 傾斜壁 2 0 g を転動して流下速度を速め過ぎないようにして、通過通路 4 3 を円滑に通過できるように流下する。

【 0 0 5 9 】

案内壁 4 4 の上側案内縦壁 4 4 a は、上部釘無し領域 4 X 1 に設けられて、通過通路 4 3 よりも上方へ突出し、その上側部分は、上方ほど右方へ位置するように鉛直方向に対して若干傾斜した形状に形成されている。この上側案内縦壁 4 4 a が、主に第 2 傾斜壁 2 0 g を転動して流下する遊技球、或いは第 2 傾斜壁 2 0 g を転動しないで流下する遊技球を、その遊技球の左方向の速度成分が略 0 以下となるように受け止めて通過通路 4 3 へ案内し、つまり、振分ユニット 1 6 の上流側において遊技球を減速させて、振分ユニット 1 6 の後述の第 1 の導入口 5 0 a (導入口 5 0 a) へ案内する。30

【 0 0 6 0 】

「振分ユニット」「中部釘無し領域」

図 2 ~ 図 6 、図 1 1 ~ 図 1 5 に示すように、中部釘無し領域 4 X 2 は、上部釘無し領域 4 X 1 を流下する複数の遊技球の少なくとも一部（本実施例では全部）が流下する領域であり、振分ユニット 1 6 は、中部釘無し領域 4 X 2 に、その左右略全幅、及び上下略全幅にわたって設けられ、つまり内側の発射レール 8 a とセンタ開口部 4 b (センタ役物 2 0) との間に配置され、上部釘無し領域 4 X 1 を流下して通過通路 4 3 から中部釘無し領域 4 X 2 に導入された遊技球、つまり左遊技領域 4 a L を流下する遊技球は全て振分ユニット 1 6 を通過（流下）する。尚、中部釘無し領域 4 X 2 において、遊技球が振分ユニット 1 6 を通過しないルート（通路）を設け也好い。40

【 0 0 6 1 】

振分ユニット 1 6 は、遊技球を第 1 始動口 1 1 及び第 1 始動口 1 1 以外へ誘導可能で且つその遊技球の誘導を調整不能な（遊技場のスタッフ等が調整することができない）もの50

であり、「左打ち」を行うことにより、所定個（約18個）の遊技球が左遊技領域4aLに発射されると、そのうちの1個の遊技球が第1始動口11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11へ誘導可能な側と第1始動口11以外へ誘導可能な側とに約1:17の比率で振り分け可能で、遊技球の第1始動口11への入賞を安定させて行うスタート安定化装置16である。

【0062】

振分ユニット16は、遊技球を導入する第1の導入口50a（導入口50a）を有し、その第1の導入口50aから導入された遊技球を誘導可能に設けられた第1の誘導通路50（誘導通路50）と、左遊技領域4aLを流下する遊技球を導入可能な第2の導入口51aを有し、その第2の導入口51aから導入された遊技球を誘導可能な第2の誘導通路51と、第1の誘導通路50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52～54（1段目の第1振分手段52、2段目の第2振分手段53、3段目の第3振分手段54）であって、第1の誘導通路50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11へ誘導可能な側と第1始動口11以外へ誘導可能な側とに夫々振り分け可能な複数の振分手段52～54とを備えている。10

【0063】

第1の導入口50aは、振分ユニット16の上方へ10数mm（例えば、約13～15mm）の左右幅で開口するように形成されて、通過通路43の下方に配置され、通過通路43を通過した殆どの遊技球は第1の導入口50aから第1の誘導通路50に導入される。第2の導入口51aは、第1の導入口50aの左下側において振分ユニット16の上方へ10数mm（例えば、約13～15mm）の左右幅で開口するように形成され、第1の導入口50aから第1の誘導通路50に導入されない遊技球は全て第2の導入口51aから第2の誘導通路51に導入される。20

【0064】

案内壁44の上側案内縦壁44aの下端と第1の導入口50aの左端との間に、通過通路43に左側から臨むサイド通路口45が、10数mm（例えば、約13～15mm）の上下幅で形成され、第1の導入口50aから第1の誘導通路50に導入されない遊技球は、このサイド通路口45を通って、振分ユニット16の後述のベース上部61と、案内壁44の下側案内傾斜壁44b及び内側の発射レール8aにより形成された案内通路46により第2の導入口51aに案内される。30

【0065】

第1の誘導通路50は、第1の導入口50aから下流側へ延びる導入通路50bと、導入通路50b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50c及び第1セーフ通路50dと、第1セーフ通路50d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50e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。

【0066】

第1の誘導通路50の複数の通路50b～50h（誘導通路50b～50h）において、第1アウト通路50cと第1セーフ通路50d、第2アウト通路50eと第2セーフ通路50f、第3アウト通路50gと第3セーフ通路50hは、夫々左右方向にシフトした位置に並設されている。40

【0067】

第2の誘導通路51は第1の誘導通路50の左側に設けられ、第2の誘導通路51の下流端に、振分ユニット16の下方へ遊技球を排出可能な導出口51bが形成されている。第1の誘導通路50において、第1アウト通路50cの下流端が第2の誘導通路51に接続され、第2、第3アウト通路50e、50gの下流端に、夫々振分ユニット16の下方へ遊技球を排出可能な導出口50i、50jが形成され、第3セーフ通路50hの下流端に、振分ユニット16の右方へ遊技球を排出可能な導出口50k（特定導出口50k）が形成されている。

【0068】

50

第1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(第1の誘導通路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11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11へ誘導可能な側)とに1:1の比率で振り分ける。

【0069】

第1振分手段52は、第1の誘導通路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。 10

【0070】

第2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(第1の誘導通路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11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11へ誘導可能な側)とに2:1の比率で振り分ける。

【0071】

第2振分手段53は、第1の誘導通路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。 20

【0072】

第3振分手段54は、非電動式の振分手段54であり、その振分部材80等が第2セーフ通路50f(第1の誘導通路50のうち第2振分手段53よりも下流側にある下流側通路部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11へ誘導可能でない側)と第3セーフ通路50h(第1始動口11へ誘導可能な側)とに2:1の比率で振り分ける。

【0073】

振分ユニット16は、第1振分手段52により第1アウト通路50cへ振り分けられた遊技球と第1セーフ通路50dへ振り分けられた遊技球を夫々検出する左右2つの第1球検出SW55,56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SW57とを備えている(図7参照)。 30

【0074】

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SW55,56と遊技制御基板31のコンピュータにより、第1の導入口50aから第1の誘導通路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58が構成され、第1始動口SW11aと第1球検出SW55,56と第2球検出SW57と遊技制御基板31のコンピュータにより、第1振分手段52により第1アウト通路50cへ振り分けられた遊技球及びその数、第1振分手段52により第1セーフ通路50dへ振り分けられた遊技球及びその数、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3セーフ通路50hへ振り分けられた(つまり第1始動口11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59が構成されている(図7参照)。 40

【0075】

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58,59による検知情報に基づいて、詳しくは、第1検知手段58により検知された遊技球の数、及び第2検知手段59により検知された遊技球の数に基づいて、第1の導入口50aから第1の誘導通路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11へ誘導されたか否かを判断可能に構成されている。 50

【0076】

図12、図13に示すとように、振分ユニット16は、互いに連結されたケース状のベース上部61とベース下部62を含み、これら61, 62によって第1, 第2の誘導通路50(50a~50h), 51を形成するベース部材60を有し、センタ役物20とベース部材60とが連結され一体化されて遊技盤4に取り付けられている。ベース上部61とベース下部62は、夫々、ベース本体61a, 62aと、ベース本体61a, 62aの前側を覆う透明又は半透明な透明カバー61b, 62bであって、誘導通路50, 51により誘導される遊技球及び振分手段52~54により振り分けられる遊技球を透視可能に、誘導通路50, 51及び振分手段52~54の前面側を覆う透明カバー61b, 62bとを有する。

10

【0077】

図13に示すとおりに、透明カバー61b, 62bには、夫々、誘導通路50, 51及び振分手段52~54と対応しない部位から後方へ突出する複数の連結ボス部61c, 62cが一体的に設けられ、これら連結ボス部61c, 62cは、その後端をベース本体61a, 62aに当接させビス止されて、ベース本体61a, 62aと透明カバー61b, 62bが固定されている。また、透明カバー62bには、誘導通路50, 51の一部の側壁を形成する複数の通路形成リブ62d~62iが後方突出状に一体的に設けられている。

【0078】

図12(1)に示すとおりに、透明カバー62bには、誘導通路50, 51により誘導される各遊技球の全体、振分手段52~54により振り分けられる各遊技球の全体を覆い隠す状況が発生しないように形成された装飾部64が設けられている。例えば、装飾部64は、透明又は半透明のシートに透明度が比較的低い色で印刷され、そのシートを透明カバー62bの前面に接着して設けられている。例えば、装飾部64において、誘導通路50の前側に位置する通路前装飾部64aは、誘導通路50を横切らないように設けられ、また、誘導通路50の前側に位置する通路前装飾部64bは、誘導通路50を横切るように設けられているがその最大上下幅は遊技球の直径よりも小さく、その何れも、誘導通路50により誘導される各遊技球の全体を覆い隠すことがないものになっている。

20

【0079】

ベース上部61に、第1の誘導通路51の第1の導入口50a、導入通路50b、第1アウト通路50c及び第1セーフ通路50dの上流側一部が形成され、第1振分手段52、第1球検出SW55, 56が装着されている。ベース下部61に、第1の誘導通路51の第1アウト通路50c及び第1セーフ通路50dの下流側一部、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、導出口50i, 50j, 50k、第2の誘導通路51と、その第2の導入口51a、導出口51bが形成され、第2、第3振分手段53, 54、第2球検出SW57が装着されている。

30

【0080】

第1振分手段52について詳しく説明する。

図11~図14に示すとおりに、第1振分手段52は、導入通路50b内に、且つ第1の導入口50aの下方に配置されて、ベース上部61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上部61(透明カバー61b)に形成された回動規制部71と、ベース上部61(ベース本体61a)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。

40

【0081】

振分部材70は、案内羽根70aと左右の切換羽根70b, 70cとを有し、右切換羽根70c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、左切換羽根70bを第1アウト通路50c側に張り出して、案内羽根70aを上方斜め右側に向けた右傾斜姿勢になり、左切換羽根70b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、右切換羽根70cを第1セーフ通路50d側に張り出して、案内羽根70aを上方斜め左側に向けた左傾斜姿勢になる。

【0082】

50

振分部材 7 0 がアウト振分位置にあるときに、導入通路 5 0 b を流下する遊技球は案内羽根 7 0 a に接触して第 1 アウト通路 5 0 c に案内され、左切換羽根 7 0 b を押動しながら落下し、振分部材 7 0 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 7 0 がセーフ振分位置にあるときに、導入通路 5 0 b を流下する遊技球は案内羽根 7 0 a に接触して第 1 セーフ通路 5 0 d に案内され、右切換羽根 7 0 c を押動しながら落下し、振分部材 7 0 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。

【 0 0 8 3 】

このように、導入通路 5 0 b を遊技球が 1 個流下する毎に、振分部材 7 0 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 5 2 は、導入通路 5 0 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 c と第 1 セーフ通路 5 0 d とに 1 : 1 の比率で振り分ける。10

【 0 0 8 4 】

固定磁石 7 2 と可動磁石 7 3 とは互いに反発するように、そして、振分部材 7 0 が案内羽根 7 0 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 7 2 , 7 3 が最接近するように配設されている。この磁石 7 2 , 7 3 によって、振分部材 7 0 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 7 0 は、アウト振分位置又はセーフ振分位置へ切り換えられると、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。20

【 0 0 8 5 】

第 2 振分手段 5 3 について詳しく説明する。

図 1 1 ~ 図 1 3 、図 1 5 に示すように、第 2 振分手段 5 3 は、第 1 セーフ通路 5 0 d 内に配置されて、ベース下部 6 2 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 8 0 と、第 1 セーフ通路 5 0 d を流下する遊技球から動力を得て振分部材 8 0 を作動させる振分作動機構 8 1 とを有する。振分部材 8 0 は、上方に向く鉛直姿勢になって、第 2 アウト通路 5 0 e を開け第 2 セーフ通路 5 0 f を閉じるアウト振分位置になり、上方斜め左側に向く左傾斜姿勢になって、第 2 アウト通路 5 0 e を閉じ第 2 セーフ通路 5 0 f を開けるセーフ振分位置になる。20

【 0 0 8 6 】

振分部材 8 0 がアウト振分位置にあるときに、第 1 セーフ通路 5 0 d を流下する遊技球は第 2 アウト通路 5 0 e に案内され、振分部材 8 0 がセーフ振分位置にあるときに、第 1 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。30

【 0 0 8 7 】

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。40

【 0 0 8 8 】

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、ベース下部 6 2 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、ベース上部 6 1 (ベース本体 6 1 a) 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 8 9 】

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 (右回り方向) 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50

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 9 0 】

回動部材 8 4 は、第 1 セーフ通路 5 0 d に臨むベース下部 6 2 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 9 1 】

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 120 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 の右側を流下するように誘導される。10

【 0 0 9 2 】

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 から右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 の右側）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 を右回りに 120 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 120 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。20

【 0 0 9 3 】

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同時に、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同時に、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。20

【 0 0 9 4 】

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 に振り分けられ、残り 2 個の遊技球は第 2 アウト通路 5 0 e に振り分けられ、つまり、第 2 振分手段 5 3 は、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。30

【 0 0 9 5 】

固定磁石 8 5 と 3 つの可動磁石 8 6 の各々とは互いに吸着するように、そして、回動部材 8 4 が所定の各停止位置にあるときに、固定磁石 8 5 と対応する 1 つの可動磁石 8 6 の吸着力が最大になるように、つまり固定磁石 8 5 と 1 つの可動磁石 8 6 が最接近するように配設されている。この磁石 8 5 , 8 6 によって、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。40

【 0 0 9 6 】

図 1 1 ~ 図 1 3 、図 1 5 に示すように、第 3 振分手段 5 4 は、第 2 セーフ通路 5 0 f 内に配置されて、第 2 振分手段 5 3 と基本的に同じ構成である。故に、第 3 振分手段 5 4 の詳細については、第 2 振分手段 5 3 と同一符号を付し説明を省略する。

【 0 0 9 7 】

このように、振分ユニット 1 6 は、第 1 の誘導通路 5 0 、及び第 1 , 第 2 , 第 3 振分手段 5 2 , 5 3 , 5 4 により、第 1 の導入口 5 0 a から導入された遊技球を、複数（3 以上の）の導出口 5 1 b , 5 0 i , 5 0 j , 5 0 k の何れかへ誘導し、そこから振分ユニット50

16の外部へ排出するが、1/18の確率（所定の確率）で特定導出口50kへ誘導するものになる。

【0098】

「下部釘無し領域」「特定遊技領域」「第2状態表示器」「左サイドステージ（案内手段）」

図2～図6、図16に示すように、下部釘無し領域4X3は、中部釘無し領域4X2を流下する複数の遊技球の少なくとも一部が流下する領域であって、遊技球を遊技領域4aのセンタ側（右側）へ向かわせるように遊技球の流下方向を変化させる領域であり、その下部釘無し領域4X3には、前方へ張り出す張出部材47が設けられ、下部釘無し領域4X3のうち張出部材47が設けられている領域が、遊技球が流下しない特定遊技領域4X3aとなる。この特定遊技領域4X3aに第2状態表示器27が設けられ（配置され）、張出部材47によって、左遊技領域4aL（釘無し領域4X）のうち遊技球が流下可能な領域と、下遊技領域5aUのうち遊技球が流下可能な領域とが仕切られている。
10

【0099】

張出部材47の上端部には遊技球が転動可能な左サイドステージ47a（案内手段47a）が形成され、その左サイドステージ47aは、振分ユニット16の下側近くに配置されて、右下がり傾斜状に設けられ、振分ユニット16において、振分手段52～54により第1始動口11以外へ誘導可能な側に振り分けられた遊技球を含み、導出口51b, 50i, 50jから排出される遊技球を、中央ステージ20bへ案内可能である。
20

【0100】

具体的に、左サイドステージ47aは、振分ユニット16の導出口51b, 50i, 50jから排出され落下する遊技球を受け止めて、中央ステージ20bへ向けて、先ず、右下方へ転動させ、次に、左サイドステージ47aの右端部から後方へ転動させ、中央ステージ20bの左端部に乗せるように誘導する。

【0101】

張出部材47は、その左サイドステージ47aの左端側から下方且つ右方へ延びる外端縁が円弧状に形成されて、内側の発射レール8aに当接状に配置され、張出部材47には、その外端縁から内側へ切り欠いた切欠部47bが形成されている。第2状態表示器27は、遊技盤4と内側の発射レール8aと張出部材47の少なくとも一方に固定されて、張出部材47の切欠部47bに収容状に設けられ、また、その表示ベース板27aの外端縁が多少円弧状に形成されて、内側の発射レール8aに当接状に配置されている。
30

【0102】

図2～図6、図17に示すように、下遊技領域4aUの中央部及び左部には、中央ステージ20bの左右2つの落下開口20c間の下側に第1始動口11が配置され、第1始動口11よりも下方位置に3つの一般入賞口15が配置され、第1始動口11よりも下方位置且つ3つの一般入賞口15よりも上方位置に複数の障害釘10が配置されている。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15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。

【0103】

特に、第1始動口10の直下に配置された一般入賞口15は遊技盤4の前面に開口し、その一般入賞口15に対して断面皿状の入賞ステージ48aを形成する張出部材48が設けられている。遊技球が入賞ステージ48aに乗ると、その入賞ステージ48aにより一般入賞口15へ誘導される。遊技球が入賞ステージ48aに乗るルートは、一般入賞口15の左上側を通る左ルートと右上側を通る右ルートとがあり、各ルートに対して、遊技球が入賞ステージ48aに乗り易く又は乗り難くなるように調整できる2本の調整釘10が設けてられている。
40

【0104】

また、下遊技領域4aUの中央部には、中央ステージ20bの左右2つの落下開口20c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49が設けられている。これら2つの障害突片49は、緩傾斜の八字状に設けられ、遊技球が障害凸片49に
50

乗り一般入賞口 15 から遠ざかる外側へ案内され易くなる。

【0105】

振分ユニット 16 には、その第 3 セーフ通路 50 h の導出口 50 k から排出された遊技球を導入して第 1 始動口 11 へ誘導可能な内部通路を形成する誘導通路管 65 が付設され、その始動口誘導通路 65 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 65 は、中央ステージ 20 b の左部の上方近傍に且つ中央ステージ 20 b の左部に沿って右下がり傾斜状に配設され、センタ役物 20 (振分ユニット 16) 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。

【0106】

誘導通路管 65 の内部通路の下流端 (右端部) は、下方へ開口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。ここで、下遊技領域 4 a U の中央部には、誘導通路管 65 の内部通路の下流端の左右両端の近傍から下方へ延びる左右 2 つのガイド片 66 が配置され、これらガイド片 66 によって、内部通路の下流端から放出された遊技球は非常に高い割合で第 1 始動口 11 に入賞する。但し、2 つのガイド片 66 の下端と第 1 始動口 11 の左右両端との間に、遊技球が通過可能な左右 2 つの 10 数 mm (例えば、約 13 ~ 15 mm) の通過可能口 67 が形成されている。

10

【0107】

こうして、図 18 に示すように、振分ユニット 16 において、第 1 の導入口 50 a から第 1 の誘導通路 50 に導入された遊技球は、第 1 振分手段 52 により 1/2 の割合で第 2 振分手段 53 へ誘導可能な側へ振り分けられ、第 1 , 第 2 振分手段 52 , 53 によりトータル 1/6 の割合で第 3 振分手段 54 へ誘導可能な側へ振り分けられ、第 1 ~ 第 3 振分手段 52 ~ 54 によりトータル 1/18 の割合で第 1 始動口 11 へ誘導可能な側へ振り分けられて誘導され、一方、第 1 ~ 第 3 振分手段 52 ~ 54 によりトータル 17/18 の割合で第 1 始動口 11 へ誘導可能な側へ振り分けられなかった遊技球、及び、第 2 の導入口 51 a から第 2 の誘導通路 51 に導入された遊技球は、中央ステージ 20 b へ導かれる。

20

【0108】

次に、図 2 ~ 図 6 、図 19 ~ 図 21 を参照して、「右打ち」により遊技球が流下する右遊技領域 4 a R 、下遊技領域 4 a U の右部について説明する。先ず、右遊技領域 4 a R の上部は領域移動通路 20 e から連続して延びる鉛直に近い通路状に形成され、右遊技領域 4 a R の下部に第 2 始動口装置 12 とゲート 13 を含む始動ユニット 90 が設けられている。右遊技領域 4 a R の通路状の上部には障害釘 10 が設けられておらず、右遊技領域 4 a R の下部には始動ユニット 90 の上部右側に複数の障害釘 10 が設けられている。

30

【0109】

始動ユニット 90 は、右遊技領域 4 a R の下部に、その左右略全幅にわたって設けられ、右遊技領域 4 a R の上部を流下してきた遊技球は、右遊技領域 4 a R の下部において複数の障害釘 10 に案内され、その殆どの遊技球が始動ユニット 90 に導入される。

【0110】

つまり、始動ユニット 90 は、「右打ち」を行うことにより、右遊技領域 4 a R に発射された殆どの遊技球がゲート 13 を通過して第 2 始動口装置 12 の第 2 始動口 12 a に入賞可能に導く、つまり、遊技球のゲート 13 への通過と第 2 始動口 12 a への入賞を安定させて行うスタート安定化装置 90 である。

40

【0111】

始動ユニット 90 は、右遊技領域 4 a R を流下する遊技球を導入可能な導入口 91 a を有し、その導入口 91 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 91 を備え、その誘導通路 91 は、上半部において遊技球を左斜め下方へ誘導し、下半部において遊技球を右斜め下方へ誘導する。

【0112】

導入口 91 a は、始動ユニット 90 の上方へ、その導入口 91 a の左右両端の直上に配置され左右 2 つの障害釘 10 を介して 10 数 mm (例えば、13 ~ 15 mm) の左右幅で開口するようにならんで形成されている。ここで、導入口 91 a の右端の直上に配置された障害釘 10 と、そ

50

の上側に配置された障害釘 10 により、遊技球が通過可能な10数mm(例えは、約13~15mm)の通過可能口 95 が形成され、この通過可能口 95 を遊技球が左側から右側へ通過すると、その遊技球は誘導通路 91 に導入されずに、その右側を流下する。

【 0 1 1 3 】

ゲート 13 は、誘導通路 91 内に、且つ導入口 91a の直下に配置され、第 2 始動口装置 12 は、誘導通路 91 の下流端近傍の下側に配置されている。第 2 始動口装置 12 において、開閉部材 12b は前後に進退(出没)するベロ式の開閉部材に構成され、開閉部材 12b が進出して第 2 始動口 12a を閉じ、このとき、誘導通路 91 により誘導され第 2 始動口 12a の上側にある遊技球は、開閉部材 12b 上を転動して誘導通路 91 の下流端から下遊技領域 4aU の方へ放出され、開閉部材 12b が退入して第 2 始動口 12a を開け、このとき、誘導通路 91 により誘導され第 2 始動口 12a の上側にある遊技球は、第 2 始動口 12a に入賞する。10

【 0 1 1 4 】

始動ユニット 90 は、ケース状のベース部材 92 を有し、センタ役物 20 とベース部材 92 とが連結され一体化されて遊技盤 20 に取り付けられている。ベース部材 92 は、ベース本体 92a と、ベース本体 92a の前側を覆う透明又は半透明な透明カバー 92b であって、誘導通路 91 により誘導される遊技球及び第 2 始動口 12a に入賞する遊技球を透視可能に、誘導通路 91 及び第 2 始動口 12a の前面側を覆う透明カバー 92b とを有する。ベース部材 92 に、誘導通路 91 が形成されると共に、第 2 始動口装置 12 及びゲート 13 が装着されている。20

【 0 1 1 5 】

下遊技領域 4aU の右部には、大入賞口 14a と 1 つの一般入賞口 15 が左右に並設状に配置され、これら大入賞口 14a と一般入賞口 15 よりも上方位置に複数の障害釘 10 が配置されている。これら複数の障害釘 10 は、右遊技領域 4aR を流下してきた遊技球を大入賞口 14a の方へ誘導し易い配置になっているが、これら障害釘 10 のうちの幾つかが、その傾きを変えて、遊技球が大入賞口 14a 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、また、遊技球が一般入賞口 15 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。

【 0 1 1 6 】

図 22 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構成される図示の各手段 100 ~ 106 , 112 ~ 119 , 120 について説明する。30

【 0 1 1 7 】

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たり乱数を、設定範囲(0 ~ 65535)内で微小時間(0.1 μs)毎に順次更新し、また、特別遊技を行う場合に大当たり図柄を判定(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たり図柄乱数を、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

【 0 1 1 8 】

図柄情報取得手段 101 は、遊技球が第 1 始動口 11 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 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。

【 0 1 1 9 】

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50

図柄情報の数が第2特別図柄保留数となる。

【0120】

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

【0121】

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、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、当該大当たり遊技中の大入賞口14aの開放パターン、つまり有利度合いの異なる複数の大当たり遊技の何れを行うかを決定すると共に、当該大当たり遊技終了後の遊技状態を決定する。

【0122】

大当たり判定手段103aは、具体的に、図23に示す大当た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たり乱数が大当たり特定値と一致すると、大入賞口14aを開放する特別遊技である大当た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たり乱数が小当たり特定値と一致すると、特別遊技の一種である小当たり遊技を行うと判定する。

20

【0123】

図柄判定手段103bは、具体的に、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、複数の大当たり図柄(図24に示す大当たり図柄A~G, a~d)の何れかを選択し、小当たり遊技を行うと判定された場合、小当たり図柄を選択し、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、ハズレ図柄を選択する。大当た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24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24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。

30

【0124】

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、基本的に大当たりになることを期待させるリーチ状態にするが、大当たり判定手段103aにより大当た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、大当た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。

40

【0125】

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、大当たり判定手段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(大当たり図柄A~G, a~d、小当たり図柄、ハズレ図柄の何れか)、リーチ判定手段103cによる判定結果(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。

【0126】

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

50

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。

【0127】

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。

10

【0128】

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14a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。

【0129】

図25に示すように、大当たり遊技中の大入賞口14a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14a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。

20

【0130】

具体的に、16R(ラウンド)長期開放では、大入賞口14aが16Rにわたって開閉され、各ラウンドは、大入賞口14aを開閉して開始後、大入賞口14a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14aを閉塞して終了する。8R長期開放では、大入賞口14a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14aが8Rにわたって開閉され、各ラウンドは開始後、大入賞口14a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

【0131】

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

【0132】

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たり乱数を、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たり図柄を判定(決定)する為の8ビット構成の所謂ソフト乱数である当たり図柄乱数を、設定範囲(0～9)内で微小時間(4ms)毎に順次更新する。

【0133】

図柄情報取得手段101は、遊技球がゲート13を通過したときに、普通図柄保留数が4未満の場合に、乱数更新手段100により更新された当たり乱数、及び当たり図柄乱数を1組の普通図柄情報として取得する。図柄情報取得手段101により取得された普通図柄情

50

報が普通図柄情報記憶手段 112 に記憶（保留）され、普通図柄情報記憶手段 112 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。

【0134】

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 112 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 113 による判定に供して、普通図柄情報記憶手段 112 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 101 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。

【0135】

普通図柄情報判定手段 113 において、当り判定手段 113a 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 113b 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 12a 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おうかを決定する。

【0136】

具体的に、当り判定手段 113a は、図 26 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 113b は、図 27 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。

【0137】

普通図柄表示制御手段 114 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 113 による判定結果を示す判定図柄を停止表示させる。

【0138】

補助遊技実行手段 115 は、当り判定手段 113a 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 114 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 113b 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 12a を開放する遊技者に有利な補助遊技を行う。具体的に、図 26、図 27 に示すように、補助遊技中の第 2 始動口 12a 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。

【0139】

遊技状態制御手段 116 は、複数の遊技状態（図 28 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」）の何れかを逐一的に設定し、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 RAM クリアが実行された場合には「通常遊技状態」を設定する。

【0140】

図 28 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 23 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 23 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 12a を作動させる第 2 始動口作動モードとして、第 2 始動口 12a を開状態に作動させ難い低作動モードに

10

20

30

40

50

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12aを開状態に作動させ易い高作動モードが設定される。

【0141】

尚、図26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12a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。

【0142】

遊技状態制御手段116は、特別遊技実行手段105により大当たり遊技が行われた場合¹⁰、その大当たり遊技終了後の遊技状態を図25に示すように設定変更する。大当たり図柄A～Eの何れかが停止表示されて、所謂「確変大当たり」になった場合、先ず、当該大当たり遊技終了後に「確変遊技状態」を設定する。その後、大当たり図柄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。

【0143】

また、大当たり図柄Cの停止からは、特別図柄変動回数が60回を超えると、大当たり図柄Dの停止からは、特別図柄変動回数が40回を超えると、大当たり図柄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。²⁰

【0144】

大当たり図柄Fが停止表示されて、所謂「突確大当たり」になった場合、当該大当たり遊技終了後に「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。大当たり図柄Gが停止表示されて、所謂「突潜大当たり」になった場合、当該大当たり遊技終了後に「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。

【0145】

大当たり図柄a～cの何れかが停止表示されて、所謂「時短大当たり」になった場合、先ず³⁰、当該大当たり遊技終了後に「時短遊技状態」を設定する。その後、大当たり図柄aの停止からは、特別図柄変動回数が60回を超えると、大当たり図柄bの停止からは、特別図柄変動回数が40回を超えると、大当たり図柄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。

【0146】

大当たり図柄dが停止表示されて、所謂「突通大当たり」になった場合、当該大当たり遊技終了後に「通常遊技状態」を設定する。小当たり図柄が停止表示されて、所謂「小当たり」になった場合、当該小当たり遊技終了後に当該小当た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)。

【0147】

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、大当たり判定手段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。⁴⁰

【0148】

「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29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30に示す時短/確変遊技状態用の変動パ⁵⁰

ターン決定テーブルを用いて、変動パターンを決定する。

【0149】

図29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、大当りとなる場合、その判定図柄（大当り図柄）、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。

【0150】

また、第2特別図柄の変動パターンについては、大当りとなる場合、その判定図柄（大当り図柄）、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。10

【0151】

図30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、大当りとなる場合、その判定図柄（大当り図柄）、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11,8,9（変動時間；22,30,40秒）の何れかを決定する。20

【0152】

また、第2特別図柄の変動パターンについては、大当りとなる場合、その判定図柄（大当り図柄）、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12,13,8,9（変動時間；18,2,30,40秒）の何れかを決定する。20

【0153】

ここで、第1状態表示器制御手段120は、特別図柄表示制御手段104、普通図柄表示制御手段114を有し、第1状態表示器25を制御して、その第1状態表示器25に、前記（図8等）のように、現在の遊技の状態として、第1,第2特別図柄（変動の有無、及び変動停止状態の判定図柄）、第1,第2特別図柄保留数、特別遊技中における大入賞口14aの開放パターン（ラウンド数）、普通図柄（変動の有無、及び変動停止状態の判定図柄）、普通図柄保留数、遊技状態、「右打ち」が推奨されている状態であるか否かを表示させる。30

【0154】

振分関連処理手段117は、振分ユニット16による遊技球の振り分けに関連する処理を行う。具体的には、図31(1)に示すように、第1検知手段58によって、第1の導入口50aから第1の誘導通路50に導入された遊技球の数NAを検知し、第2検知手段59によって、第1振分手段52により第1アウト通路50cへ振り分けられた遊技球の数NA1、第1セーフ通路50dへ振り分けられた遊技球の数NA2、第2振分手段53により第1の誘導通路50の第2セーフ通路50fへ振り分けられた遊技球の数NB、第1始動口11に入賞した遊技球の数NCを検知する。40

【0155】

そして、検知した遊技球の数NA,NA1,NA2,NB,NCを用いて、第1の導入口50aから第1の誘導通路50に導入された複数の遊技球が予め決められた割合(1/18)で第1始動口11へ誘導されたか否か、つまり、振分ユニット16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31(2)に示すように、NA1:NA2=1:1であるか否か、NA:NB=6:1であるか否か、NA:NC=18:1であるか否か、NB:NC=3:1であるか否か等の判定を定期的に行うことで50

判断する。

【0156】

例えば、電源投入後最初に遊技球が第1始動口11に入賞した後、遊技球が第1始動口11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NA, NA1, NA2, NB, NC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。

【0157】

図7に示す各種SW11a, 12c, 13a, 15a, 8d, 55~57や、図22に示す各種手段100~106, 112~117, 120による処理を受けて、コマンド出力手段118が、必要な制御情報をコマンドで演出制御基板32へ出力し、また、外部出力手段119が、必要な遊技機情報を外部のホールコンピュータHCへ出力する。

10

【0158】

図22に示すように、演出制御基板33、画像制御基板34、ランプ制御基板35のコンピュータにより構成される図示の各手段130~141について説明する。

【0159】

コマンド受信手段130は、コマンド出力手段118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、第2状態表示器制御手段131、演出制御手段132、エラー報知制御手段140、節電手段141が制御を行う。

20

【0160】

第2状態表示器制御手段131は、第2状態表示器27を制御して、その第2状態表示器27に、前記（図9等）のように、現在の遊技の状態として、第1, 第2特別図柄、普通図柄（変動の有無）、第1, 第2特別図柄保留数、普通図柄保留数、「右打ち」が推奨されている状態である否かを表示させる。

20

【0161】

演出制御手段132は、遊技の進行に応じて、所定の演出手段145（画像表示器21、可動役物22、スピーカ38、ランプ39a, 39b）を制御し、その演出手段145に遊技演出を行わせ、図柄変動演出制御手段133、特別遊技演出制御手段134、役物制御手段135、保留表示制御手段136、打ち方表示制御手段137、先読み演出制御手段138、振分演出制御手段139を備えている。

30

【0162】

図柄変動演出制御手段133は、特別図柄情報判定手段103による判定結果に基づいて、特別図柄表示制御手段104により特別図柄表示器25a, 25b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103d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32(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。

【0163】

図33に示すように、図柄変動演出では、基本的に、画像表示器21に、(1)3組の演出図柄列21aが変動開始した後、先ず、(2)左側の演出図柄21a-1として「X」が変動停止し、次に、(3)右側の演出図柄21a-2として「Y」が変動停止し、最後に、(4)中央の演出図柄21a-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「XYZ」が、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組み合わせ表示態様になる。

40

【0164】

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、「XYZ」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、発展演示、或いは、発展演示に移

50

行しないノーマルリーチ演出が行われる。

【0165】

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、「XZY」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、「XZY」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、「XZY」が大当たり表示態様になると、大当たり当選になる。

【0166】

尚、複数の図柄変動演出の中には、所定のタイミングで一定期間、画像表示器21の画面全体を黒色画面にする、即ち、画像表示器21に表示されていた画像を全て未表示の状態にする(このとき、スピーカ38からの音声も消音させてもよい)ブラックアウト演出が行われる図柄変動演出が存在する。 10

【0167】

ここで、特別図柄が変動表示されていること、つまり、図柄変動演出が行われていることについて、遊技者は、画像表示器21の表示以外に、第1状態表示器25(第1, 第2特別図柄表示器26a, 26c)又は第2状態表示器27(第1, 第2特別図柄保留表示器28a, 28c)の表示を見て(この場合、第1状態表示器25の表示よりも第2状態表示器27の表示の方が容易に)確認することができる。

【0168】

図柄変動演出制御手段133は、遊技状態設定手段116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34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」)の何れかを逐一的に設定し、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。 20

【0169】

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。 30

【0170】

「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138により、図柄変動演出制御手段133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。 40

【0171】

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。

【0172】

次に、特別遊技演出制御手段134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32(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32(c)に示す複数のエンディング演出(エンデ

イング演出 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。

【 0 1 7 3 】

役物制御手段 135 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できる。具体的には、図柄変動演出制御手段 133 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。

【 0 1 7 4 】

保留表示制御手段 136 は、画像表示器 21 に、特別図柄情報記憶手段 32 に第 1 特別図柄情報が記憶（保留）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 保留図柄を表示させ、特別図柄情報記憶手段 32 に第 2 特別図柄情報が記憶（保留）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 保留図柄を表示させ、これら第 1 , 第 2 保留図柄とは別に、第 1 , 第 2 特別図柄保留数を表示させる。10

【 0 1 7 5 】

具体的に、図 35 に示すように、第 1 保留図柄 21b1 は、保留されている第 1 特別図柄情報に対応するように、画像表示器 21 の第 1 保留図柄表示領域 21c1 に、その第 1 特別図柄情報が消化される順番で並ぶように表示され、第 2 保留図柄 21b2 は、保留されている第 2 特別図柄情報に対応するように、画像表示器 21 の第 2 保留図柄表示領域 21c2 に、その第 2 特別図柄情報が消化される順番で並ぶように表示される。また、第 1 , 第 2 特別図柄保留数は、夫々、画像表示器 21 の第 1 , 第 2 保留数表示領域 21d1 , 21d2 に数字で表示され、保留数が 0 であるときにも、数字「0」で表示される。つまり、画像表示器 21 では、第 1 , 第 2 状態表示器 25 、 27 で表示される第 1 , 第 2 特別図柄保留数よりも遊技者が認識し易い態様で、第 1 , 第 2 特別図柄保留数が表示される。尚、図 35 は、第 1 特別図柄保留数が 3 、第 2 特別図柄保留数が 1 の状態を示している。20

【 0 1 7 6 】

但し、保留表示制御手段 136 は、前記の図柄変動演出におけるブラックアウト演出や発展演出、また、特別遊技演出（エンディング演出）等の特定演出が行われているときは、第 1 , 第 2 保留図柄表示領域 21c1 , 21c2 での第 1 , 第 2 保留図柄 21b1 , 21b2 の表示、及び、第 1 , 第 2 保留数表示領域 21d1 , 21d2 での第 1 , 第 2 特別図柄保留数の表示を消去する。尚、第 1 , 第 2 保留数表示領域 21d1 , 21d2 での第 1 , 第 2 特別図柄保留数の表示については、特定演出が行われても、消去されず、表示され続けられてもよい。30

【 0 1 7 7 】

ここで、特定演出が行われているとき、画像表示器 21 での第 1 , 第 2 特別図柄保留数の表示が消去されても、第 1 , 第 2 状態表示器 25 , 27 では、特定演出が行われているか否かに関わらず、常時、第 1 , 第 2 特別図柄保留数が表示され続けられ、即ち、遊技者は、第 1 状態表示器 25 (第 1 , 第 2 特別図柄保留表示器 26b , 26d) 又は第 2 状態表示器 27 (第 1 , 第 2 特別図柄保留表示器 28b , 28d) の表示を見て（この場合、第 1 状態表示器 25 の表示よりも第 2 状態表示器 27 の表示の方が容易に）、第 1 , 第 2 特別図柄保留数を確認することができる。40

【 0 1 7 8 】

また、可動役物 22 の役物部材が画像表示器 21 の画面前側において動作して、その役物部材によって、画像表示器 21 での第 1 , 第 2 保留図柄 21b1 , 21b2 や第 1 , 第 2 特別図柄保留数の表示が覆い隠される場合があっても、第 1 , 第 2 状態表示器 25 , 27 は覆い隠されることはないので、このとき、遊技者は、第 1 又は第 2 状態表示器 25 又は 27 の表示を見て、第 1 , 第 2 特別図柄保留数を確認することができる。

【 0 1 7 9 】

尚、前記のように、第 1 状態表示器 25 での遊技の保留数の表示が復旧されてから、第 2 状態表示器 27 での保留数の表示が復旧されるが、その後、画像表示器 21 での保留数（第 1 , 第 2 特別図柄保留数）の表示が復旧される。50

【0180】

打ち方表示制御手段137は、「時短遊技状態」又は「確変遊技状態」が設定されているとき、或いは特別遊技が行われているとき、つまり「右打ち」が推奨されている状態であるときに、常時、「右打ち」が推奨されている状態であることを画像表示器21に表示させる。具体的に、図36(1)に示すように、「右打ち」が推奨されている状態であるとの表示として、画像表示器21の右打ち表示領域21eに、右側に向く矢印とその矢印内に「右打ち」が表示される。つまり、画像表示器21では、第1，第2状態表示器25、27の表示よりも遊技者が認識し易い態様で、「右打ち」が推奨されている状態であることが表示される。

【0181】

また、「通常遊技状態」又は「潜確遊技状態」が設定されているとき、つまり「左打ち」が推奨されている状態であるとき、「右打ち」が推奨されている状態から「左打ち」が推奨されている状態に切り換わったときから、或いは、「右打ち」が行われた(ゲートSW13aにより検知可能)と判断されたときから一定の期間、「左打ち」が推奨されている状態であることを画像表示器21に表示させ、その期間外は、「左打ち」が推奨されている状態であることを画像表示器21に表示させない(このことで、「左打ち」が推奨されている状態であることが判る)。具体的に、図36(2)に示すように、「左打ち」が推奨されている状態であるとの表示として、画像表示器21の左打ち表示領域21fに、左側に向く矢印とその矢印内に「左打ち」が表示される。このように「左打ち」強調する表示は、第1，第2状態表示器25，27では行われない。

10

20

【0182】

ここで、「右打ち」が推奨されている状態であること(「左打ち」が推奨されている状態であること)について、遊技者は、画像表示器21の表示以外に、第1状態表示器25(右打ち表示器26i)又は第2状態表示器27(右打ち表示器28g)の表示を見て(この場合、第1状態表示器25の表示よりも第2状態表示器27の表示の方が容易に)確認することができる。故に、例えば、特定演出が行われているときに、右打ち表示領域21e又は左打ち表示領域21fでの前記表示を消去することがあっても、第1，第2状態表示器25，27から、推奨されている遊技球の打ち方を確認することができる。

【0183】

尚、画像表示器21では、「右打ち」が推奨されている状態であっても、場合により、例えば、特別遊技中の特定のR間、特別遊技中のエンディング時、特定の発展演演出が行われているとき等の特定の期間だけ、「右打ち」が推奨されている状態であることの表示が消去される。一方、第1，第2状態表示器25，27では、こうした特定の期間でも、「右打ち」が推奨されている状態であることが表示され続けられる。

30

【0184】

先読み演出制御手段138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。

【0185】

40

例えば、先読み演出としては、図柄変動演出制御手段133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の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136が、先読み演出を行わない際に表示する通常の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。

【0186】

尚、第2状態表示器27の第1，第2特別図柄保留表示器28b，28dにおいて、LED27bをカラー色で発光なものとし、そのLED27bを、先読み演出の対象とされた特別図柄情報が保留されているとき、通常の色(例えば、白色)と異なる色(例えば、

50

大当たり期待度によって異なる青色、黄色、緑色、赤色の何れか)で発光させてもよい。

【0187】

振分演出制御手段139は、振分ユニット16に関する演出について、第1，第2検知手段58，59による検知情報に基づいて、第1の導入口50aから第1の誘導通路50への遊技球の導入に関する演出や、複数の振分手段52～54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。

【0188】

例えば、第1の導入口50aから第1の誘導通路50へ導入された遊技球が検知されると、導入演出を行わせ、第1振分手段52により遊技球が第1アウト通路50cへ振り分けられると、第1アウト振分演出を行わせ、第1振分手段52により遊技球が第1セーフ通路50dへ振り分けられると、第1セーフ振分演出を行わせ、第2振分手段53により遊技球が第2セーフ通路50fへ振り分けられると、第2セーフ振分演出を行わせ、第3振分手段54により遊技球が第3セーフ通路50hへ振り分けられる(つまり第1始動口11に入賞する)と、第3セーフ振分演出を行わせる。

【0189】

具体的には、導入演出を第1アウト振分演出と第1セーフ振分演出で以て行い、図37に示すように、画像表示器21の一部(左部)に振分ユニット16に対応する振分演出表示部21gを設け、その振分演出表示部21gに、遊技球が第1アウト通路50cに振り分けられると、その振り分け時から一定期間、図37(1)に示す第1アウト振分演出を表示させ、遊技球が第1セーフ通路50dに振り分けられると、その振り分け時から一定期間、図37(2)に示す第1セーフ振分演出を表示させ、遊技球が第2セーフ通路50fに振り分けられると、その振り分け時から一定期間、図37(3)に示す第2セーフ振分演出を表示させ、遊技球が第1始動口11に入賞すると、その入賞時から一定期間、図37(4)に示す第3セーフ振分演出を表示させる。

【0190】

また、図37に示す表示と共に、或いは、図37に示す表示の代わりに、スピーカ38から、第1アウト振分演出として、第1アウト振分音声(例えば、「ブツ」)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、「ピッ」)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、「ピッピッ」)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、「ピコーン」)を出力してもよい。

【0191】

尚、画像表示器21に振分ユニット16に対応する振分演出表示部21gを設けないで、振分ユニット16に振分演出表示器を設け(例えば、振分ユニット16の前面にEL表示器を設け)、その振分演出表示器に、前記の第1アウト振分、第1～第3セーフ振分演出等、振分ユニット16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16において実際に誘導又は振り分けられている位置を指示するような演出を表示させてもよい。

【0192】

さて、振分演出制御手段139は、振分ユニット16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よい。

【0193】

また、振分演出制御手段139は、振分ユニット16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よい。

【0194】

更に、振分演出制御手段139は、特別図柄情報判定手段103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106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

10

20

30

40

50

とは異なる特殊演出態様で、振分ユニット16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。

【0195】

例えば、図37に示す第1アウト振分演出、第1セーフ振分演出、第2セーフ振分演出、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「アウト」「第1通過」「第2通過」「入賞」を、図38に示すように、「Lost」「Good」「Excellent」「大入賞」に変更した特殊演出態様で、第1アウト振分演出、第1セーフ振分演出、第2セーフ振分演出、第3セーフ振分演出を行わせる。

【0196】

エラー報知制御手段140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145（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。

【0197】

複数のエラーの1つが、振分ユニット16の第1の導入口50aから第1の誘導通路50に導入された複数の遊技球が予め決められた割合（1/18）で第1始動口11へ誘導されていない、つまり振分ユニット16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39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。

【0198】

「節電制御」

節電手段141は、所定の節電条件が成立すると、第1, 第2状態表示器25, 27（LED25b, 27b）の輝度を、予め決められた通常輝度から低下させることなく、画像表示器21の輝度を、予め決められた通常輝度から節電輝度へ低下させる。この場合、画像表示器21が液晶表示器21からなるので、その液晶表示器21のバックライトの駆動電力を、予め決められた通常電力から節電電力へ低下させる。

【0199】

所定の節電条件は、例えば、特別図柄情報が保留されていない、且つ特別図柄が変動表示されていない（図柄変動演出が行われていない）、且つ特別遊技が行われていない（特別遊技演出が行われていない）客待ち中において、その客待ち開始時から所定の節電開始時間（例えば、30秒）経過すると成立し、その後、遊技球が第1, 第2始動口11, 12aの何れかに入賞する（つまり、特別図柄情報が保留され、特別図柄が変動表示される）と、節電条件の成立が解除される。

【0200】

つまり、図40に示すように、第1, 第2状態表示器25, 27（LED25b, 27b）の駆動電力は、節電条件の成立有無に関わらず、常時、予め決められた通常電力に維持され、一方、画像表示器21のバックライトの駆動電力は、節電条件が成立していないときには、通常電力に維持され、節電条件が成立すると、その成立時から節電電力に切り換えられて、節電条件の成立が解除されるまで節電電力に維持され、節電条件の成立が解除されると、その解除時から通常電力に切り換えられる。

【0201】

尚、第1, 第2状態表示器25（LED25b）の駆動電力は、節電条件の成立有無に関わらず、常時、予め決められた通常電力に維持されるが、第2状態表示器27（LED27b）の駆動電力は、画像表示器21と同様に、節電条件が成立すると、常時、予め決められた通常電力から節電電力に切り換えられて、第2状態表示器27（LED27b）の輝度が低下するようにしてもよい。

【0202】

尚、客待ち中、遊技者が演出操作装置6を操作することにより、画像表示器21に各種設定画面が表示され、そこで、各種設定（例えば、画像表示器21の輝度調整、スピーカ27の音量調整等）を行うことができるものでは、所定の節電条件は、客待ち中において、その客待ち開始時から、演出操作装置6が操作されることなく、所定の節電開始時間（

10

20

30

40

50

例えば、30秒) 経過すると成立し、その後、遊技球が第1，第2始動口11，12aの何れかに入賞するか、演出操作装置6が操作されると、節電条件の成立が解除される。

【0203】

尚、節電条件は、客待ち中において、その客待ち開始時から、遊技球が遊技領域4aに発射されることなく(発射球検知SW8dにより検知可)、所定の節電開始時間(例えば、30秒)経過すると成立し、その後、遊技球が遊技領域4aに発射されると(発射球検知SW8dにより検知可)、節電条件の成立が解除されるようにしてもよい。

【0204】

尚、枠ランプ39a，盤ランプ39bの各節電については、画像表示器21と同様に、輝度を低下させるように行ってもよいし、第1，第2状態表示器25、27同様に、輝度を低下させないように行わなくてもよい。尚、画像表示器21が節電されているとき、その画像表示器21に節電されている旨(例えば、「節電中」)を表示させててもよい。

【0205】

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4aLを流下するよう、遊技球を発射させる「左打ち」により遊技を行い、「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が長期開放する当たり遊技)が行われているときには、遊技球がセンタ役物20の右側の右遊技領域4aRを流下するよう、遊技球を発射させる「右打ち」により遊技を行う。

【0206】

「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、そのことが第1状態表示器25(遊技状態表示器26h)に表示され、遊技者は、この第1状態表示器25の表示を見て、「時短遊技状態」又は「確変遊技状態」が設定されていることを知ることができる。

【0207】

また、「時短遊技状態」又は「確変遊技状態」が設定されているとき、或いは特別遊技が行われているときには、画像表示器21、第1，第2状態表示器25、27に、夫々、「右打ち」が推奨されている状態であることが表示され、遊技者は、この表示に従って、推奨されている「右打ち」を行うことができる。また、「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、画像表示器21、第1，第2状態表示器25、27(右打ち表示器26i, 28g)に、夫々、「右打ち」が推奨されている状態であることが表示されず、つまり「左打ち」が推奨されている状態であることが表示され、遊技者は、この表示に従って、推奨されている「左打ち」を行うことができる。

【0208】

「左打ち」が推奨されている状態であるにも関わらず、遊技者が「右打ち」を行うと、その「右打ち」により右遊技領域4aRに発射された多くの遊技球がゲート13を通過して、ゲートSW13aにより検出されるので、これにより、画像表示器21に、「左打ち」が推奨されている状態であることが強調表示され(場合により、スピーカ38からも「左打ちに戻してください」等が音声出力され)、遊技者は、この表示に従って、「右打ち」を止めて「左打ち」を行うように、打ち方を切り換えることができる。

【0209】

遊技者は、主に画像表示器21を見ながら遊技を行うので、「右打ち」が推奨されている状態であるとき、そのことは画像表示器21及び第1，第2状態表示器25，27の何れにも表示されるが、より明瞭な画像表示器21の表示を見て、「右打ち」が推奨されている状態であることを容易に確実に確認することができる。

【0210】

但し、「右打ち」が推奨されている状態であるとき、画像表示器21では、特別遊技中の特定のR間、特別遊技中のエンディング時、特定の発展演出が行われているとき等の特定の期間だけ、「右打ち」が推奨されている状態であるとの表示が消去されることがあ

10

20

30

40

50

つても、「右打ち」が推奨されている状態であることは、第1，第2状態表示器25、27には表示され続けられるので、遊技者は、第1又は第2状態表示器25又は27の表示を見て、この場合、第1状態表示器25の表示よりも第2状態表示器27の表示の方が容易に、「右打ち」が推奨されている状態であることを確認することができる。

【0211】

「左打ち」により左遊技領域4aLに発射された複数の遊技球は、先ず、上部釘無し領域4X1を流下する。この上部釘無し領域4X1において、発射通路8から導出された遊技球は、主に複数の障害凸部40～42の少なくとも1つに接触して減速し方向を変えてから、或いは複数の障害凸部40～42に接触することなく、次に、第1，第2傾斜壁20f, 20gの何れかに受け止められて、その第1，第2傾斜壁20f, 20gの何れかを左下方へ転動し、ここで、第1傾斜壁20fを転動すると続いて第2傾斜壁20gを転動し、通過通路43へ誘導されるように流下する。10

【0212】

上部釘無し領域4X1において、主に第2傾斜壁20gを転動して流下する遊技球、或いは第2傾斜壁20gを転動しないで流下する遊技球は、通過通路43の上端側に位置する上側案内縦壁44aに、その遊技球の左方向の速度成分が略0以下となるように受け止められて通過通路43へ案内され、この通過通路43を通って、中部釘無し領域4X2へと移行する。つまり、この上側案内縦壁44aにより、上部釘無し領域4X1を流下する遊技球を減速して、中部釘無し領域4X2（振分ユニット16）へ円滑に案内できる。

【0213】

中部釘無し領域4X2において、通過通路43を通過してきた複数の遊技球は、全て振分ユニット16を通過するが、その殆どの遊技球が振分ユニット16の第1の導入口50aから第1の誘導通路50に導入されて、その第1の誘導通路50によって誘導され、第1の誘導通路50に導入されない遊技球が振分ユニット16の第2の導入口51aから第2の誘導通路51に導入されて、その第2の誘導通路51によって誘導される。20

【0214】

第1の誘導通路50において、第1の導入口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2：1の比率で振り分けられる。30

【0215】

つまり、第1の誘導通路50により誘導される複数の遊技球のうち、トータル1/18の割合で第3セーフ通路50hに振り分けられた遊技球は、第3セーフ通路50hの導出口50kから排出されて誘導通路管65に導入され、その誘導通路管65の内部通路を通り、第1始動口11に誘導され入賞する可能性が極めて高くなる。

【0216】

一方、振分ユニット16において、第2の導入口51aから第2の誘導通路51に導入された遊技球、及び第1振分手段52により第1アウト通路50cに振り分けられた遊技球は、第2の誘導通路51の導出口51bから排出され、第2振分手段53により第2アウト通路50eに振り分けられた遊技球は、第2アウト通路50eの導出口50iから排出され、第3振分手段54により第3アウト通路50gに振り分けられた遊技球は、第2アウト通路50eの導出口50jから排出され、各導出口51b, 50i, 50jから下方へ排出された複数の遊技球が、下部釘無し領域4X3へと移行する。40

【0217】

下部釘無し領域4X3において、導出口51b, 50i, 50jから排出された複数の遊技球は、導出口51b, 50i, 50jの下側近くに位置する左サイドステージ47a50

に受け止められて、その左サイドステージ 4 7 a を右下方へ転動し、中央ステージ 2 0 b へ案内されるように流下する。つまり、振分ユニット 1 6において、トータル 17/18 の割合で第 3 セーフ通路 5 0 h に振り分けられなかった遊技球、及び第 2 の誘導通路 5 1 より誘導された遊技球は、左サイドステージ 4 7 a から中央ステージ 2 0 b へ誘導されて、一般入賞口 1 5 に入賞可能な機会を与えられる。

【 0 2 1 8 】

遊技領域 4 a のうち遊技盤 4 の左部上端部、左部下端部、及び左端部とセンタ開口部 4 b (センタ役物 2 0)との間に位置する部分であって、左遊技領域 4 a L の全部と下遊技領域 4 a U の左側部分に、障害釘 1 0 が存在しない釘無し領域 4 X (上部釘無し領域 4 X 1 、中部釘無し領域 4 X 2 、下部釘無し領域 4 X 3)を設けたので、そして、その釘無し領域 4 X は、遊技領域 4 a のうち遊技球が流下可能な領域の半分近くを占める大きな領域となるので、従来のパチンコ遊技機と比べると、障害釘 1 0 の数を大幅に減らすことができ、故に、パチンコ遊技機 1 の製造負荷、及び製造コストを低減することが可能になる。10

【 0 2 1 9 】

遊技領域 4 a に比較的大きな中部釘無し領域 4 X 2 を設けることで、その中部釘無し領域 4 X 2 (内側の発射レール 8 a とセンタ開口部 4 b (センタ役物 2 0)との間) に比較的大きな振分ユニット 1 6 を設けることができ、依って、この振分ユニット 1 6 に、第 1 , 第 2 の誘導通路 5 0 , 5 1 、第 1 ~ 第 3 振分手段 5 2 ~ 5 4 を設け、第 1 の誘導通路 5 0 において、第 1 アウト通路 5 0 c と第 1 セーフ通路 5 0 d 、第 2 アウト通路 5 0 e と第 2 セーフ通路 5 0 f 、第 2 アウト通路 5 0 e と第 3 アウト通路 5 0 g と第 3 セーフ通路 5 0 h を、夫々左右方向にシフトした位置に並設することができる。20

【 0 2 2 0 】

振分ユニット 1 6 では、第 1 の導入口 5 0 a から導入された遊技球を 1/18 の確率で導出口 5 0 k へ誘導し、つまり第 1 始動口 1 1 へ振り分けて誘導するものであり、勿論障害釘 1 0 は存在せず、遊技球の振り分け・誘導を遊技場のスタッフ等が調整不能なものであるので、この振分ユニット 1 6 により、左遊技領域 4 a L を流下する複数の遊技球を、第 1 始動口 1 1 及び中央ステージ 2 0 b へ安定して振り分けて誘導することができる。

【 0 2 2 1 】

振分ユニット 1 6 は、誘導通路 5 0 , 5 1 により誘導される遊技球及び振分手段 5 2 ~ 5 4 により振り分けられる遊技球を透視可能に、誘導通路 5 0 , 5 1 及び振分手段 5 2 ~ 5 4 の前面側を覆う透明カバー 6 1 b , 6 2 b を有するので、振分ユニット 1 6 による遊技球の誘導、振り分けを公開することができ、遊技者は、その遊技球の誘導、振り分けを見て遊技を楽しむことができる。30

【 0 2 2 2 】

遊技領域 4 a のうち中部釘無し領域 4 X 2 (振分ユニット 1 6) の上側 (上流側) に隣接する部分に上部釘無し領域 4 X 1 を設けることで、釘無し領域 4 X を大きくすることができて、この上部釘無し領域 4 X 1 においては、障害釘 1 0 の代わりとして、複数の障害凸部 4 0 ~ 4 2 を設けることで、遊技球は障害凸部 4 0 ~ 4 2 に接触して減速し方向を変えてばらついて流下するようになり、つまり障害釘が存在するものと同様に、遊技球を良好に流下させることができる。40

【 0 2 2 3 】

遊技領域 4 a のうち中部釘無し領域 4 X 2 (振分ユニット 1 6) の下側 (下流側) に隣接する部分に下部釘無し領域 4 X 3 を設けることで、釘無し領域 4 X を大きくすることができて、この下部釘無し領域 4 X 3 においては、前方へ張り出す張出部材 4 7 を設け、その張出部材 4 7 に形成された左ステージ 4 7 a を、振分ユニット 1 6 の下側近くに配置し、その左ステージ 4 7 a により、振分ユニット 1 6 から排出された遊技球を安定して中央ステージ 2 0 b に誘導して流下させることができる。

【 0 2 2 4 】

下部釘無し領域 4 X 3 において、張出部材 4 7 を設けると、その張出部材 4 7 を設けた部分が、遊技球が流下しない特定遊技領域 4 X 3 a となり、つまり、この張出部材 4 7 (50

特定遊技領域 4 X 3 a) を利用して、特定遊技領域 4 X 3 a に、つまり遊技球の流下の邪魔にならない部位であって、画像表示器 2 1 に比較的近くで視認性が良くなる部位に、第 2 状態表示器 2 7 を設けることができる。

【 0 2 2 5 】

さて、「左打ち」により第 1 始動口 1 1 を狙うことができ、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 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、特別図柄情報記憶手段 1 0 2 に記憶された第 1 特別図柄情報は第 1 特別図柄の変動開始毎に順次消化（消去）される。

【 0 2 2 6 】

一方、「右打ち」により第 2 始動口 1 2 a を狙うことができ、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 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 1 0 2 に記憶され、特別図柄情報記憶手段 1 0 2 に記憶された第 2 特別図柄情報は第 2 特別図柄の変動開始毎に順次消化（消去）される。 10

【 0 2 2 7 】

また、「右打ち」によりゲート 1 3 を狙うことができ、普通図柄保留数が 4 未満のときに、遊技球がゲート 1 3 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 1 1 2 に記憶され、普通図柄情報記憶手段 1 1 2 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）される。

【 0 2 2 8 】

第 1 , 第 2 特別図柄保留数は、画像表示器 2 1 、第 1 , 第 2 状態表示器 2 5 、 2 7 (第 1 , 第 2 特別図柄保留表示器 2 6 b , 2 8 b , 2 6 d , 2 8 d) に夫々表示され、特に、画像表示器 2 1 には、第 1 , 第 2 特別図柄保留数が夫々数字で表示されるとともに、第 1 特別図柄保留数が 1 以上の場合には、表示される第 1 保留図柄 2 1 b 1 の数でも第 1 特別図柄保留数表示され、第 2 特別図柄保留数が 2 以上の場合には、表示される第 2 保留図柄 2 1 b 2 の数でも第 2 特別図柄保留数が表示される。 20

【 0 2 2 9 】

遊技者は、この画像表示器 2 1 、第 1 , 第 2 状態表示器 2 5 , 2 7 の何れかの表示を見て、特に、画像表示器 2 1 では、数字で表示された第 1 , 第 2 特別図柄保留数、又は、表示されている第 1 , 第 2 保留図柄 2 1 b 1 の個数を見て、この場合、第 1 状態表示器 2 5 の表示よりも第 2 状態表示器 2 7 の表示の方が容易に、更に、第 2 状態表示器 2 5 の表示よりも画像表示器 2 1 の表示の方が容易に、第 1 , 第 2 特別図柄保留数を確認することができる。 30

【 0 2 3 0 】

但し、図柄変動演出におけるブラックアウト演出や発展演出、また、特別遊技演出（エンディング演出）等の特定演出が行われているときに、画像表示器 2 1 では、第 1 , 第 2 特別図柄保留数の表示が消去されることがあっても、第 1 , 第 2 特別図柄保留数は、第 1 , 第 2 状態表示器 2 5 、 2 7 には表示され続けられるので、遊技者は、第 1 又は第 2 状態表示器 2 5 又は 2 7 にの表示を見て、この場合、第 1 状態表示器 2 5 の表示よりも第 2 状態表示器 2 7 の表示の方が容易に、第 1 , 第 2 特別図柄保留数を確認することができる。 40

【 0 2 3 1 】

また、普通図柄保留数は、第 1 , 第 2 状態表示器 2 5 、 2 7 (普通図柄保留表示器 2 6 g , 2 8 f) に夫々表示され、遊技者は、この第 1 , 第 2 状態表示器 2 5 , 2 7 の何れかの表示を見て、この場合、第 1 状態表示器 2 5 の表示よりも第 2 状態表示器 2 7 の表示の方が容易に、更に、第 2 状態表示器 2 5 の表示よりも画像表示器 2 1 の表示の方が容易に、普通図柄保留数を確認することができる。

【 0 2 3 2 】

ここで先ず、普通図柄情報記憶手段 1 1 2 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、その普通図柄情報の消化により補助遊技抽選が行われ、第 1 状態表示器 2 5 の普通図柄表示器 2 6 f に、普通図柄が変動した後、当該補助遊技抽選の結果を示す図柄で停止するように表示され、その補助遊技抽選で当選した場合、当り 50

図柄が停止表示された後、第2始動口12aが開放する補助遊技が発生する。普通図柄が変動表示されているときには、そのことが第2状態表示器27の普通図柄表示器28eにも表示される。

【0233】

「通常遊技状態」又は「潜確遊技状態」が設定されている場合、つまり「左打ち」が推奨されている状態である場合には、「右打ち」を行っても第1始動口11への遊技球の入賞を殆ど期待できないうえ、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12aへの遊技球の入賞も殆ど期待できないため、「左打ち」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る。

【0234】

一方、「時短遊技状態」又は「確変遊技状態」が設定されている場合、つまり「右打ち」が推奨されている状態である場合には、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12a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。

【0235】

次に、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。

【0236】

第1特別通図柄情報の消化により特別遊技抽選が行われ、第1状態表示器25の第1特別図柄表示器26aに、第1特別図柄が変動した後、当該特別遊技抽選の結果を示す図柄で停止するように表示され、また、第2特別通図柄情報の消化により特別遊技抽選が行われ、第1状態表示器25の第2特別図柄表示器26cに、第2特別図柄が変動した後、当該特別遊技抽選の結果を示す図柄で停止するように表示される。

【0237】

そして、その特別遊技抽選で当選した場合、特別図柄表示器25a, 25bに大当たり図柄又は小当たり図柄が変動停止後、大入賞口14aが開放する特別遊技が発生する。第1特別図柄が変動表示されているときには、そのことが第2状態表示器27の第1特別図柄表示器28aにも表示され、また、第2特別図柄が変動表示されているときには、そのことが第2状態表示器27の第2特別図柄表示器28cにも表示される。

【0238】

大当たり遊技が発生すると、変動停止した大当たり図柄の種類によって、当該大当たり遊技中に、大入賞口14aが16R長期開放、8R长期開放、8R短期開放の何れかで開放され、小当たり遊技が発生すると、当該小当たり遊技中に、大入賞口14aが8R短期開放で開放される。「右打ち」を行うことにより、16R长期開放では、例えば約2000個の遊技球を獲得でき、8R长期開放では、例えば約1000個の遊技球を獲得でき、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。

【0239】

その他、次の作用・効果が得られる。

第1検知手段58により、第1の導入口50aから第1の誘導通路50に導入された遊技球の数NAを検知し、第2検知手段59により、第1振分手段52により第1アウト通路50cに振り分けられた遊技球の数NA1、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の数NA2、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の数NB、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（第1始動口11に入賞した）遊技球の数NCを検知し、検知した遊技球の数NA, NA1, NA2, NB, NCに基づいて、第1の導入口50aから第1の誘導通路50に導入された複数の遊技球が予め決められた割合（1/18）で第1始動口11へ誘導されたか否かを判断することができるので、振分ユニット16により遊技球の誘導、振り分

10

20

30

40

50

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。

【0240】

振分ユニット16は、第1，第2の誘導通路50，51を形成するベース部材60と、ベース部材60に装着された第1～第3振分手段52～54を備え、センタ役物20とベース部材60とを一体化させて遊技盤4に取り付けたので、つまり、振分ユニット16をセンタ役物20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。

【0241】

第1検知手段58による検知情報に基づいて、第1の導入口50aから第1の誘導通路50に遊技球が導入されると、導入演出(図37(1)(2))を行わせる。また、第2検知手段59による検知情報に基づいて、第1振分手段52により遊技球が第1アウト通路50cへ振り分けられると、第1アウト振分演出(図37(1))を行わせ、第1振分手段52により遊技球が第1セーフ通路50dへ振り分けられると、第1セーフ振分演出(図37(2))を行わせ、第2振分手段53により遊技球が第2セーフ通路50fへ振り分けられると、第2セーフ振分演出(図37(3))を行わせ、第3振分手段54により遊技球が第3セーフ通路50hへ振り分けられる(つまり第1始動口11に入賞する)と、第3セーフ振分演出(図37(4))を行わせる。

【0242】

つまり、振分ユニット16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、しかも、第1，第2検知手段58，59は、そもそも、第1の導入口50aから第1の誘導通路50に導入された複数の遊技球が予め決められた割合で第1始動口11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58，59を有効活用して前記演出を行うことができ、演出性を高めることができる。

【0243】

尚、実施例1のパチンコ遊技機1において、図41に示すように、遊技領域4aの張出部材47を省略し、下部釘無し領域4X3を下部釘有り領域4Y3に変更してもよい。つまり、遊技領域4aのうち中部釘無し領域4X2(振分ユニット16)の下側(下流側)に隣接する部分に、流下する遊技球が接触可能な複数の障害釘10を存在させた下部釘有り領域4Y3が設けられている。

【0244】

振分ユニット16において、導出口51b，50i，50jから下方へ排出された複数の遊技球は、下部釘有り領域4Y3において、中央ステージ20bには案内されることなく、障害釘10に接触して減速し方向を変えてばらついて流下し、場合により、一般入賞口15に入賞可能になる。下部釘有り領域4Y3において、振分ユニット16の下側近くに配置された複数の障害釘10により、遊技球が流下しない特定遊技領域4Y3aが設けられ、この特定遊技領域4Y3aに第2状態表示器27が設けられている。

【0245】

また、実施例1のパチンコ遊技機1において、図42に示すように、遊技領域4aの障害凸部40～42を省略し、上部釘無し領域4X1を上部釘有り領域4Y1に変更してもよい。つまり、遊技領域4aのうち中部釘無し領域4X2(振分ユニット16)の上側(上流側)に隣接する部分に、流下する遊技球が接触可能な複数の障害釘10を存在させた上部釘有り領域4Y1が設けられている。

【0246】

次に、実施例1を部分的に変更した実施例2～9について説明する。尚、前記実施例と基本的に同じ又は類似するものについては、同じ又は類似する符号を付して適宜説明を省略する。

【実施例2】

【0247】

図43～図48に示すように、実施例2のパチンコ遊技機1Aは、実施例1において、複数の障害釘10の一部配置を異ならせ、第1始動口11、第2始動口装置12、一般入賞口15、振分ユニット16、始動ユニット90等を変更したものである。

10

20

30

40

50

【0248】

図43、図44に示すように、パチンコ遊技機1Aには、その遊技領域4aにおいて、複数の障害釘10が図示の配置で装備されるとともに、非開閉式の第1始動口11A（所定領域11A、第1所定領域11A）と、開閉式の第2始動口12Aaを有する第2始動口装置12Aと、ゲート13と、開閉式の大入賞口14aを有する大入賞口装置14と、複数（4つ）の非開閉式の一般入賞口15（15）と、振分ユニット16A（振手段16A）と、始動ユニット90Aが、夫々遊技球が通過（入球・入賞）可能に図示の配置で装備されている。

【0249】

図43～図45に示すように、第1始動口11Aには第1始動口SW11Aaが付設され、第2始動口装置12Aは、第2始動口12Aa、開閉部材12Ab、第2始動口SW12Ac、第2始動口SOL12Adを有する。 10

【0250】

左遊技領域4aLを流下する遊技球は、振分ユニット16Aを通過（流下）して、第1始動口11Aに入球可能で、更に下遊技領域4aUを流下して、一般入賞口15に入球可能であり、一方、第2始動口12Aa、ゲート13、大入賞口14aには基本的に入球不可能である。右遊技領域4aRを流下する遊技球は、第2始動口12Aa、ゲート13に入球可能で、更に下遊技領域4aUを流下して、大入賞口14a、一般入賞口15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。 20

【0251】

実施例1と同様に、左遊技領域4aLの全部と下遊技領域4aUの左側部分により釘無し領域4Xが形成され、その釘無し領域4Xは、上部釘無し領域4X1、中部釘無し領域4X2、下部釘無し領域4X3を有する。 20

【0252】

上部釘無し領域4X1は、その下側部分において、中部釘無し領域4X2との境界に向かって下窄みとなり、その境界及び境界近傍に、上部釘無し領域4X1を流下する全ての遊技球を通過させて、中部釘無し領域4X2へ導入する通過通路43Aが形成されている。この通過通路43Aは、センタ役物20に第2傾斜壁20gの左下端から下方へ延びるように設けられた縦壁20Ahと、遊技盤4に固定的に設けられた案内縦壁44A（案内手段44A）により10数mm（例えば、約13～15mm）の左右幅で形成されている。 30

【0253】

案内縦壁44Aは、上部釘無し領域4X1に設けられて、通過通路43Aよりも上方へ突出し、主に第2傾斜壁20gを転動して流下する遊技球、或いは第2傾斜壁20gを転動しないで流下する遊技球を、その遊技球の左方向の速度成分が略0以下となるように受け止めて通過通路43Aへ案内し、つまり、振分ユニット16Aの上流側において遊技球を減速させて、振分ユニット16Aの後述の導入口50Aaへ案内する。

【0254】

図43、図44、図46～図48に示すように、振分ユニット16Aは、中部釘無し領域4X2に、その上下略全幅にわたって設けられ、振分ユニット16Aの上部が、中部釘無し領域4X2の左右略全幅にわたって設けられ、つまり内側の発射レール8aとセンタ開口部4b（センタ役物20）との間に配置され、上部釘無し領域4X1を流下して通過通路43Aから中部釘無し領域4X2に導入された遊技球、つまり左遊技領域4aLを流下する遊技球は全て振分ユニット16Aを通過（流下）する。 40

【0255】

振分ユニット16Aは、遊技球を第1始動口11A及び第1始動口11A以外へ誘導可能で且つその遊技球の誘導を調整不能な（遊技場のスタッフ等が調整することができない）ものであり、「左打ち」を行うことにより、所定個（約18個）の遊技球が左遊技領域4aLに発射されると、そのうちの1個の遊技球が第1始動口11A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11Aへ誘導可能な側と第1始動口11A以外へ誘導可能な側とに約1:17の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 16 Aである。

【0256】

振分ユニット 16 Aは、遊技球を導入する導入口 50 Aaを有し、その導入口 50 Aa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 50 Aと、誘導通路 50 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 52 A～54 A（1段目の第1振分手段 52 A、2段目の第2振分手段 53 A、3段目の第3振分手段 54 A）であって、誘導通路 50 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 11 Aへ誘導可能な側と第1始動口 11 A以外へ誘導可能な側とに夫々振り分け可能な複数の振分手段 52 A～54 Aとを備えている。

【0257】

導入口 50 Aaは、振分ユニット 16 Aの上方へ10数mm（例えば、約13～15mm）の左右幅で開口するように形成されて、通過通路 43 Aの下流端に接続され、つまり、通過通路 43 Aを通過した全ての遊技球は導入口 50 Aaから誘導通路 50 Aに導入される。

【0258】

誘導通路 50 Aは、導入口 50 Aaから下流側へ延びる導入通路 50 Abと、導入通路 50 Ab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 50 Ac及び第1セーフ通路 50 Adと、第1セーフ通路 50 Ad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 50 Ae及び第2セーフ通路 50 Afと、第2セーフ通路 50 Af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 50 Ag及び第3セーフ通路 50 Ahとを有する。第1アウト通路 50 Acと第1セーフ通路 50 Ad、第1アウト通路 50 Acと第2アウト通路 50 Aeと第2セーフ通路 50 Af、第3アウト通路 50 Agと第3セーフ通路 50 Ahは、夫々左右方向にシフトした位置に並設されている。

【0259】

第1、第2、第3アウト通路 50 Ac、50 Ae、50 Agの下流端に、夫々振分ユニット 16 Aの下方へ遊技球を排出可能な導出口 50 Ai、50 Aj、50 Akが形成され、第3セーフ通路 50 Ahの下流端に、振分ユニット 16 Aの下方へ遊技球を排出可能な導出口 50 Al（特定導出口 50 Al）が形成されている。

【0260】

第1振分手段 52 Aは、非電動式の振分手段 52 Aであり、その振分部材 70が導入通路 50 Ab内に設けられ、その導入通路 50 Abにより誘導される複数の遊技球を、第1アウト通路 50 Acと第1セーフ通路 50 Adとに1：1の比率で振り分ける。第1振分手段 52 Aは、誘導通路 50 Aの導入通路 50 Ab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 Aとなり、第2振分手段 53 A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。

【0261】

第2振分手段 53 Aは、非電動式の振分手段 53 Aであり、その振分部材 80等が第1セーフ通路 50 Ad内に設けられ、その第1セーフ通路 50 Adにより誘導される複数の遊技球を、第2アウト通路 50 Aeと第2セーフ通路 50 Afとに2：1の比率で振り分ける。第2振分手段 53 Aは、誘導通路 50 Aの第1セーフ通路 50 Ad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 Aとなり、第3振分手段 54 A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。

【0262】

第3振分手段 54 Aは、電動式の振分手段 54 Aであり、その振分部材 211等が第2セーフ通路 50 Af内に設けられ、その第2セーフ通路 50 Afにより誘導される複数の遊技球を、第3アウト通路 50 Agと第3セーフ通路 50 Ahとに平均して2：1の比率で振り分ける。

【0263】

振分ユニット 16 Aは、導入口 50 Aaを通過した遊技球を検出する1つの第1球検出 SW55Aと、第2振分手段 53 Aにより第2セーフ通路 50 Afへ振り分けられた遊技球を検出する第2球検出 SW57Aとを備えている（図45参照）。

10

20

30

40

50

【0264】

振分手段 52A～54A 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 SW55A と遊技制御基板 31 のコンピュータにより、導入口 50Aa から誘導通路 50A 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 58A が構成され、第1始動口 SW11Aa と第2球検出 SW57A と遊技制御基板 31 のコンピュータにより、第2振分手段 53A により第2セーフ通路 50Af へ振り分けられた遊技球及びその数、第3振分手段 54A により第3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 59A が構成されている（図45参照）。

【0265】

10

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 58A，59A による検知情報に基づいて、詳しくは、第1検知手段 58A により検知された遊技球の数、及び第2検知手段 59A 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1/18）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。

【0266】

振分ユニット 16A は、互いに連結されたベース上部 61A とベース中部 62A、及びベース下部 63A を含み、これら 61A～63A によって誘導通路 50A（50Aa～50Ah）を形成するベース部材 60A を有し、センタ役物 20 とベース部材 60A とが連結され一体化されて遊技盤 4 に取り付けられている。

20

【0267】

ベース上部 61A とベース中部 62A、及びベース下部 63A は、夫々、その前側を覆う透明又は半透明な透明カバーであって、誘導通路 50A により誘導される遊技球及び振分手段 52A～54A により振り分けられる遊技球を透視可能に、誘導通路 50A，51A 及び振分手段 52A～54A の前面側を覆う透明カバーを有する。

【0268】

ベース上部 61A に、誘導通路 50A の導入口 50Aa、導入通路 50Ab、第1アウト通路 50Ac 及び第1セーフ通路 50Ad の一部が形成されて、第1振分手段 52A、第1球検出 SW55A が装着され、ベース中部 62A に、誘導通路 50A の第1アウト通路 50Ac 及び第1セーフ通路 50Ad の一部、第2アウト通路 50Ae、第2セーフ通路 50Af の一部が形成されて、第2振分手段 53A、第2球検出 SW57A が装着され、ベース下部 63A に、誘導通路 50A の第2セーフ通路 50Af の一部、第3アウト通路 50Ag、第3セーフ通路 50Ah が形成されて、第3振分手段 54A が装着されている。

30

【0269】

第1振分手段 52A は、実施例 1 の第1振分手段 52 と基本的に同じ構造であり、第2振分手段 53A は、実施例 1 の第1振分手段 53 と基本的に同じ構造である。故に、これら振分手段 52A，53A の詳細な説明については省略する。

【0270】

40

第3振分手段 54A について詳しく説明する。

図46、図47に示すように、電動式の第3振分手段 54A には、導入口 50Aa から誘導通路 50A に導入された遊技球が第3振分手段 54A へ到達する迄の時間を不規則にする為の不規則手段 200 が付設されており、先ず、この不規則手段 200 について説明する。

【0271】

不規則手段 200 は、誘導通路 50A のうち第2球検出 SW57A よりも下流側且つ第3振分手段 54A よりも上流側の第2セーフ通路 50Af 内に設けられ、第2セーフ通路 50Af 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 200 により構成されている。このクルーン 200 は、ベース下部 63A に一体的に設けられている。クルー

50

ン 200 は、第 2 球検出 SW57A の下側且つ右側に配置され、遊技球が回転しながら転動可能な環状の皿状部 200a と、皿状部 200a の外周に下端が繋がる円筒面状の内周壁部 200b と、皿状部 200a の中心側に形成されて皿状部 200a から遊技球が落下可能な穴 200c とを有する。

【0272】

第 2 セーフ通路 50Af において、第 2 球検出 SW57A を通過し落下する遊技球を受止めて右方のクルーン 200 へ誘導する通路部 50Af-1 が通路形成部材 200d により形成され、その通路形成部材 200d は、ベース下部 63A の一部を構成して、クルーン 200 と一体的に、つまりベース下部 63A に一体的に設けられている。通路部 50Af-1 により誘導されてきた遊技球は、その通路部 50Af-1 の下流端から、クルーン 200 の内周壁部 200b 内に、皿状部 200a を回転しながら転動するように導入され、穴 200c から落下すると第 3 振分手段 54A に到達する。

【0273】

このクルーン 200 において、通路部 50Af-1 から内周壁部 200b 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 200a を水平から多少傾けておくことで、皿状部 200a を転動している時間（内周壁部 200b 内に導入後に穴 200c から落下する迄の時間）が異なることから、誘導通路 50A に導入された遊技球が第 3 振分手段 54A へ到達する迄の時間を不規則にすることができる。

【0274】

図 46～図 48 に示すように、第 3 振分手段 54A は、外周が円形の底壁 210a と円筒状の周壁 210b とを有する器部材 210 と、器部材 210 に回転自在に装着された振分部材 211 と、振分部材 211 を回転させる駆動手段 212 とを備え、振分部材 211 による（振分部材 211 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 212 により振分部材 211 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 50Af により誘導される複数の遊技球を、第 3 アウト通路 50Ag と第 3 セーフ通路 50Ah とに平均して 2：1 の比率で振り分ける。

【0275】

器部材 210 は、ベース下部 63A に一体的に設けられ、その中心（底壁 210a の中心）がクルーン 200 の穴 200c の直下に位置するように配置され、振分部材 211 は、所定太さの鉛直軸状に形成され、底壁 210a 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 211 にはその上端から所定角度（例えば、45度）の傾斜面 211a が形成され、クルーン 200 の穴 200c から落下する遊技球は、傾斜面 211a に接触して底壁 210a 上の何れかの位置に乗るが、その位置は、傾斜面 211a 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 211a の回転により可変になる。

【0276】

底壁 210a は、その上面側が 2 つの仕切壁 210c, 210d 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 210e と、中心角度が約 120 度のセーフセクタ領域 210f とに区画され、底壁 210a には、アウトセクタ領域 210e に臨むアウト穴 210g（導出口 50Ak）と、セーフセクタ領域 210f に臨むセーフ穴 210h（導出口 50Al）が形成されている。アウトセクタ領域 210e に乗った遊技球はアウト穴 210g から排出され、このアウトセクタ領域 210e 及びアウト穴 210g により第 3 アウト通路 50Ag が構成され、セーフセクタ領域 210f に乗った遊技球はセーフ穴 210h から排出され、このセーフセクタ領域 210f 及びセーフ穴 210h により第 3 セーフ通路 50Ah が構成されている。

【0277】

このように、一定速度で回転する振分部材 211 の傾斜面 211a 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 210e と中心角度が約 120 度のセーフセクタ領域 210f 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 5

10

20

30

40

50

0 A f により誘導される複数の遊技球が、第3アウト通路 50 A g と第3セーフ通路 50 A h とに平均して 2 : 1 の比率で振り分けられる。

【0278】

張出部材 47 の左サイドステージ 47 a は、振分ユニット 16 A の導出口 50 A i , 50 A j から排出される遊技球を、中央ステージ 20 b へ案内可能であり、但し、振分ユニット 16 A の導出口 50 A k から排出される遊技球は、左サイドステージ 47 a に案内されないで中央ステージ 20 b に直接誘導される。

【0279】

ここで、中部釘無し領域 4 X 2において、振分ユニット 16 A のベース上部 61 A の下側、且つ張出部材 47 の上側であって、内側の発射レール 8 a と振分ユニット 16 A のベース中部 62 A 及びベース下部 63 Aとの間に位置する領域部分は多少広く、その領域部分には、遊技球が接触して流下方向を変えられる複数(2つ)の塊状の障害凸部 220 , 221 が設けられている。

【0280】

下遊技領域 4 a U の中央部には、中央ステージ 20 b の左右 2 つの落下開口 20 A c 間の下側に一般入賞口 15 が配置され、この一般入賞口 15 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 15 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。

【0281】

また、下遊技領域 4 a U の中央部には、中央ステージ 20 b の左右 2 つの落下開口 20 A c 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 49 A が設けられ、これら 2 つの障害凸片 49 A 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 225 が設けられている。2 つの障害突片 49 A は、緩傾斜の八字状に設けられ、遊技球が障害凸片 49 A に乗り一般入賞口 15 から遠ざかる外側へ案内され易くなる。中央障害凸片 225 は、2 つの障害凸片 49 A 間を左右に仕切る鉛直状に設けられている。

【0282】

振分ユニット 16 A には、その第3セーフ通路 50 A h の導出口 50 A l から排出された遊技球を導入して第1始動口 11 A へ誘導可能な内部通路を形成する誘導通路管 65 A が付設され、その始動口誘導通路 65 A 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 65 A は、中央ステージ 20 b の上方近傍に且つ中央ステージ 20 b に沿って配設され、センタ役物 20 (振分ユニット 16 A) 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。

【0283】

誘導通路管 65 A の内部通路は、中央ステージ 20 b と同じような皿状に湾曲した断面形状をなし、つまり、誘導通路管 65 A には、その内部通路に左右 2 つの最下部があり、これら 2 つの最下部間の内部通路に開口して、内部通路内の遊技球が入賞可能な第1始動口 11 A が設けられ、また、これら 2 つの最下部の近傍に内部通路内の遊技球を排出可能な左右 2 つの排出口(図示略)が形成されている。

【0284】

一方、中央ステージ 20 b の左右 2 つの最下部の後側近傍に、前記 2 つの排出口に繋がる左右 2 つの導出口 226 が形成され、つまり、誘導通路管 65 A の内部通路内の遊技球は、第1始動口 11 A に入賞しなかった場合、2 つの排出口の何れかに導入され対応する 2 つの導出口 226 の何れから中央ステージ 20 b へ導出される。中央ステージ 20 b を転動する遊技球は、左右 2 つの落下開口 20 A c の何れかから前方へ出て落下する。

【0285】

こうして、振分ユニット 16 A において、導入口 50 A a から誘導通路 50 A に導入された遊技球は、第1振分手段 52 A により 1/2 の割合で第2振分手段 53 A へ誘導可能な側へ振り分けられ、第1 , 第2振分手段 52 A , 53 A によりトータル 1/6 の割合で第3

10

20

30

40

50

振分手段 5 4 A へ誘導可能な側へ振り分けられ、第 1 ~ 第 3 振分手段 5 2 A ~ 5 4 A によりトータル約 1/18 の割合で第 1 始動口 1 1 A へ誘導可能な側へ振り分けられて導かれ、一方、第 1 ~ 第 3 振分手段 5 2 A ~ 5 4 A によりトータル約 17/18 の割合で第 1 始動口 1 1 A へ誘導可能な側へ振り分けられなかった遊技球、及び、トータル約 1/18 の割合で第 1 始動口 1 1 A へ誘導可能な側へ振り分けられても最終的に第 1 始動口 1 1 A に入賞しなかった遊技球は、中央ステージ 2 0 b へ導かれる。

【 0 2 8 6 】

第 2 始動口装置 1 2 A とゲート 1 3 を含む始動ユニット 9 0 A は、右遊技領域 4 a R の下部に、その左右略全幅にわたって設けられ、右遊技領域 4 a R の上部を流下してきた遊技球は、右遊技領域 4 a R の下部において複数の障害釘 1 0 に案内され、その殆どの遊技球が始動ユニット 9 0 A に導入される。10

【 0 2 8 7 】

つまり、始動ユニット 9 0 A は、「右打ち」を行うことにより、右遊技領域 4 a R に発射された殆どの遊技球がゲート 1 3 を通過して第 2 始動口装置 1 2 A の第 2 始動口 1 2 A a に入賞可能に導く、つまり、遊技球のゲート 1 3 への通過と第 2 始動口 1 2 A a への入賞を安定させて行うスタート安定化装置 9 0 A である。

【 0 2 8 8 】

振分関連処理手段 1 1 7 は、具体的に、第 1 検知手段 5 8 A によって、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の数 N A を検知し、第 2 検知手段 5 9 A によって、第 2 振分手段 5 3 A により誘導通路 5 0 A の第 2 セーフ通路 5 0 A f へ振り分けられた遊技球の数 N B を検知し、第 1 始動口 1 1 に入賞した遊技球の数 N C を検知する。20

【 0 2 8 9 】

そして、検知した遊技球の数 N A , N B , N C を用いて、導入口 5 0 A a から誘導通路 5 0 A に導入された複数の遊技球が予め決められた割合（約 1/18）で第 1 始動口 1 1 A へ誘導されたか否か、つまり、振分ユニット 1 6 A 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、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って判断する。

【 0 2 9 0 】

ところで、振分ユニット 1 6 A の導入口 5 0 A a から誘導通路 5 0 A に導入された複数の遊技球は 6 個に 1 個の割合で第 3 振分手段 5 4 A まで誘導され、それら遊技球が誘導通路 5 0 A に導入されてから第 3 振分手段 5 4 A に到達するまでの時間が、その個々の遊技球によらずに略一定であると、第 3 振分手段 5 4 A は、振分部材 2 1 1 が一定時間で 1 回転する所定の振分動作を規則的に繰り返し行う電動式であるので、次の課題が生じる。30

【 0 2 9 1 】

即ち、遊技者は、ハンドル 7 を操作して、遊技球を発射させるタイミングを自由に変えられるため、第 3 振分手段 5 4 A の振分部材 2 1 1 の動作を見て、その振分部材 2 1 1 が遊技球を第 3 セーフ通路 5 0 A h へ振り分ける回転位置になるときに、遊技球が第 3 振分手段 5 4 A に到達できるタイミングで、遊技球を発射させる狙い撃ちを行うこと、つまり振分手段 5 2 A ~ 5 4 A により遊技球を第 1 始動口 1 1 A へ誘導可能な側へ振り分ける割合を、所期の割合（約 1/18）よりも高くするように故意に偏らせることが可能になる。40

【 0 2 9 2 】

本発明のパチンコ遊技機 1 A によれば、振分ユニット 1 6 A の誘導通路 5 0 A （第 2 セーフ通路 5 0 A f ）内に、誘導通路 5 0 A に導入された遊技球が第 3 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 2 0 0 （クルーン 2 0 0 ）を設けたので、前記課題を改善し、つまり振分手段 5 2 A ~ 5 4 A により遊技球を第 1 始動口 1 1 A へ誘導可能な側へ振り分ける割合を、所期の割合（約 1/18）よりも高くするように遊技者が故意に偏らせることが難しいものにすることができる。本発明のパチンコ遊技機 1 A の他の作用、効果については、実施例 1 の作用、効果と基本的に同じである。

【 実施例 3 】

【0293】

図49、図50に示すように、実施例3のパチンコ遊技機1Bは、実施例2において、振分ユニット16A等を変更したものである。

【0294】

パチンコ遊技機1Bにおいて、振分ユニット16Bには、その第3セーフ通路50Ahの導出口50A1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65Bが付設され、その誘導通路管65Bの上流端に第1始動口11B（所定領域11B、第1所定領域11B）形成され、第1始動口11Bよりも下流側に第1始動口SW11Baが設けられている。

【0295】

10

つまり、振分ユニット16Bにおいて、最終的に約1/18の割合で第3セーフ通路50Bhに振り分けられた遊技球は必ず第1始動口11Bに入賞するようになっている。尚、誘導通路管65Bの内部通路を通った遊技球は、遊技領域4aには再度排出されずに、遊技機外へ排出され回収される。尚、実施例2の誘導通路管65A、図示略の排出口、導出口226等は省略されている。

【実施例4】**【0296】**

図51～図53に示すように、実施例4のパチンコ遊技機1Cは、実施例1において、振分ユニット16等を変更したものである。

【0297】

20

パチンコ遊技機1Cの振分ユニット16Cは、中部釘無し領域4X2に、その左右略全幅にわたって設けられ、左遊技領域4aLを流下する遊技球は全て振分ユニット16Cを通過（流下）する。振分ユニット16Cは、「左打ち」を行うことにより、所定個（約18個）の遊技球が左遊技領域4aL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11C（所定領域11C、第1所定領域11C）に入賞可能に複数の遊技球を振り分ける、つまり、遊技球の第1始動口11Cへの入賞を安定させて行うスタート安定化装置16Cである。

【0298】

振分ユニット16Cは、遊技球を導入する第1の導入口50Caを有し、その第1の導入口50Caから導入された遊技球を誘導可能に設けられた第1の誘導通路50Cと、遊技球を導入する第2の導入口51Caを有し、その第2の導入口51Caから導入された遊技球を誘導可能に設けられた第2の誘導通路51Cと、第1の誘導通路50C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52C、53C（1段目の第1振分手段52C、2段目の第2振分手段53C）であって、第1の誘導通路50C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11Cへ誘導可能な側と第1始動口11C以外へ誘導可能な側とに夫々振り分け可能な複数の振分手段52C、53Cとを備えている。

30

【0299】

第1の導入口50Caは、振分ユニット16Cの上方へ10数mm（例えば、約13～15mm）の左右幅で開口するように形成され、第2の導入口51Caは、第1の導入口50Caの左側において振分ユニット16Cの上方へ10数mm（例えば、約13～15mm）の左右幅で開口するように形成されている。

40

【0300】

図示省略するが、実施例1同様に、上部釘無し領域4X1と中部釘無し領域4X2との境界及び近傍に、上部釘無し領域4X1を流下する全ての遊技球を通過させて、中部釘無し領域4X2へ導入する通過通路43が10数mm（例えば、約13～15mm）の左右幅で形成され、第1の導入口50Caは、通過通路43の下方に配置され、通過通路43を通過した殆どの遊技球は第1の導入口50Caから第1の誘導通路50Cに導入される。第1の導入口50Caに導入されない遊技球が第2の導入口51Caから第2の誘導通路51Cに導入される。

50

【0301】

第1の誘導通路50Cは、第1の導入口50Caから下流側へ延びる導入通路50Cbと、導入通路50Cb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50Cc及び第1セーフ通路50Cdと、第1セーフ通路50Cd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50Ce及び第2セーフ通路50Cfとを有し、第1アウト通路50Ccと第1セーフ通路50Cd、第2アウト通路50Ceと第2セーフ通路50Cfは、夫々左右方向にシフトした位置に並設されている

【0302】

第2の誘導通路51Cは第1の誘導通路50Cの左側に設けられ、第2の誘導通路51Cの下流端が振分ユニット16Cの下方へ開口している。第1の誘導通路50Cにおいて
10、第1アウト通路50Ccの下流端が第2の誘導通路51Cに接続され、第2アウト通路50Ceの下流端が振分ユニット16Cの下方へ開口している。

【0303】

第1振分手段52Cは、非電動式の振分手段52Cであり、その振分部材70が導入通路50Cb内に設けられ、その導入通路50Cbにより誘導される複数の遊技球を、第1アウト通路50Ccと第1セーフ通路50Cdとに1:1の比率で振り分ける。第1振分手段52Cは、第1の誘導通路50Cの導入通路50Cb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滞留予防手段52Cとなり、第2振分手段53C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。

【0304】

第2振分手段53Cは、電動式の振分手段53Cであり、その振分部材230が第1セーフ通路50Cd内に設けられ、その第1セーフ通路50Cdにより誘導される複数の遊技球を、第2アウト通路50Cdと第2セーフ通路50Cfとに平均して8:1の比率で振り分ける。第1始動口11Cは、振分ユニット16Cに設けられて、第2セーフ通路50Cfの下流端に配置され、第1始動口11Cには第1始動口SW11Caが付設されている。

【0305】

尚、第2セーフ通路50Cfには、第3アウト通路50Cgが接続され、この第3アウト通路50Cgにより、第1始動口11Cに入賞しなかった遊技球が誘導され、この第3アウト通路50Cgの下流端は、第2アウト通路50Ceの下流端と共に振分ユニット16Cの下方へ開口している。

【0306】

振分ユニット16Cは、第1振分手段52Cにより第1アウト通路50Ccへ振り分けられた遊技球と第1セーフ通路50Cdへ振り分けられた遊技球を夫々検出する左右2つの第1球検出SW55C, 56Cを備えている。振分手段52C, 53C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SW55C, 56Cと遊技制御基板31のコンピュータにより、第1の導入口50Caから第1の誘導通路50C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58Cが構成され、第1始動口SW11Caと第1球検出SW55C, 56Cと遊技制御基板31のコンピュータにより、第1振分手段52Cにより第1アウト通路50Ccへ振り分けられた遊技球及びその数、第1振分手段52Cにより第1セーフ通路50Cdへ振り分けられた遊技球及びその数、第2振分手段53Cにより第2セーフ通路50Cfへ振り分けられた（第1始動口11C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59Cが構成されている。

【0307】

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58C, 59Cによる検知情報に基づいて、詳しくは、第1検知手段58Cにより検知された遊技球の数、及び第2検知手段59Cにより検知された遊技球の数に基づいて、第1の導入口50Caから第1の誘導通路50C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11Cへ誘導されたか否かを判断可能に構成されている。

10

20

30

40

50

【0308】

振分ユニット16Cは、第1，第2の誘導通路50C，51Cを形成するベース部材60Cを有し、このベース部材60Cに、第1球検出SW55C，56Cと第1，第2振分手段52C，53Cが装着され、センタ役物20とベース部材60Cとが連結され一体化されて遊技盤4に取り付けられている。このベース部材60Cは、その前側を覆う透明又は半透明な透明カバーであって、誘導通路50C，51Cにより誘導される遊技球及び振分手段52C，53Cにより振り分けられる遊技球を透視可能に、誘導通路50C，51C及び振分手段52C，53Cの前面側を覆う透明カバーを有する。第1振分手段52Cは、実施例1の第1振分手段52と基本的に同じ構造である。故に、第1振分手段52Cの詳細な説明については省略する。

10

【0309】

第2振分手段53Cについて詳しく説明する。

電動式の第2振分手段53Cには、第1の導入口50Caから第1の誘導通路50Cに導入された遊技球が第2振分手段53Cへ到達する迄の時間を不規則にする為の不規則手段200Cが付設されており、次に、この不規則手段200Cについて説明する。

【0310】

不規則手段200Cは、第1の誘導通路50Cのうち第1球検出SW56Cよりも下流側且つ第2振分手段53Cよりも上流側の第1セーフ通路50Cd内に設けられ、第1セーフ通路50Cd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200Cにより構成されている。このクルーン200Cは、第1球検出SW56Cの直下に配置され、遊技球が回転しながら転動可能な環状部200Caと、皿状部200Caの外周に下端が繋がる円筒面状の内周壁部200Cbと、皿状部200Caの中心側に形成されて皿状部200Caから遊技球が落下可能な穴200Ccとを有する。

20

【0311】

第1球検出SW56Cを通過した遊技球は、クルーン200の内周壁部200Cb内に、皿状部200Caを回転しながら転動するように導入され、穴200Ccから落下してから第2振分手段53Cに到達可能になる。

【0312】

このクルーン200において、第1球検出SW56Cを通過した遊技球が確実に皿状部200Caを転動するように、第1球検出SW56Cとクルーン200Cとの間に、遊技球と接触してその落下方向を多少変化させる突起部(図示略)が設けられ、そして、内周壁部200Cb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200aを水平から多少傾けておくことで、皿状部200Caを転動している時間(内周壁部200Cb内に導入後に穴200Ccから落下する迄の時間)が異なることから、第1の誘導通路50Cに導入された遊技球が第2振分手段53Cへ到達する迄の時間を不規則にすることができます。

30

【0313】

第2振分手段53Cは、進退自在に設けられた振分部材230と、振分部材230を進退させる電動モータ231を有する駆動手段232とを備え、振分部材230によ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232により振分部材230を駆動することにより、第1セーフ通路50Cdにより誘導される複数の遊技球を、第2アウト通路50Ceと第2セーフ通路50Cfとに平均して8:1の比率で振り分ける。

40

【0314】

振分部材230は、左右に進退(出没)するベロ式の振分部材に構成され、右方へ進出して、第2セーフ通路50Cfを開じるアウト振分位置になり、左方へ退入して、第2セーフ通路50Cfを開けるセーフ振分位置になり、振分部材230がアウト振分位置に滞在している時間とセーフ振分位置に滞在している時間との比率が8:1になるように、所定動作を規則的に繰り返し行う。

【0315】

こうして、振分ユニット16Cにおいて、第1の導入口50Caから第1の誘導通路5

50

0 C に導入された遊技球は、第 1 振分手段 5 2 C により 1/2 の割合で第 2 振分手段 5 3 C へ誘導可能な側へ振り分けられ、第 1 , 第 2 振分手段 5 2 C , 5 3 C によりトータル約 1/18 の割合で第 1 始動口 1 1 C へ誘導可能な側へ振り分けられ、一方、第 1 , 第 2 振分手段 5 2 C , 5 3 C によりトータル約 17/18 の割合で第 1 始動口 1 1 C へ誘導可能な側へ振り分けられなかった遊技球、及び、第 2 の導入口 5 1 C a から第 2 の誘導通路 5 1 C に導入された遊技球は、中央ステージ 2 0 b へ導かれる。

【 0 3 1 6 】

振分関連処理手段 1 1 7 は、具体的に、第 1 検知手段 5 8 C による検知情報によって、第 1 の導入口 5 0 C a から第 1 の誘導通路 5 0 C に導入された遊技球の数 N A を検知し、第 2 検知手段 5 9 C によって、第 1 振分手段 5 2 C により第 1 アウト通路 5 0 C c へ振り分けられた遊技球の数 N A 1 、第 1 セーフ通路 5 0 C d へ振り分けられた遊技球の数 N A 2 を検知し、第 1 始動口 1 1 C に入賞した遊技球の数 N C を検知する。 10

【 0 3 1 7 】

そして、検知した遊技球の数 N A , N A 1 , N A 2 , N C に基づいて、第 1 の導入口 5 0 C a から第 1 の誘導通路 5 0 C 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 1 C へ誘導されたか否か、つまり、振分ユニット 1 6 C 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、 N A 1 : N A 2 = 1 : 1 であるか否か、 N A : N C = 1 8 : 1 であるか否か、 N A 2 : N C = 9 : 1 であるか否か等の判定を定期的に行って判断する。 20

【 0 3 1 8 】

本パチンコ遊技機 1 C によれば、実施例 1 ~ 3 に比べると、振分ユニット 1 6 C の振分手段 5 2 C , 5 3 C の数を 1 つ減らして、第 1 の導入口 5 0 C a から第 1 の誘導通路 5 0 C に導入された複数の遊技球が第 1 始動口 1 1 C へ誘導される割合を、実施例 1 ~ 3 と同じ割合（ 1/18 ）にすることができる。尚、本発明のパチンコ遊技機 1 C の他の作用、効果については、実施例 1 の作用、効果と基本的に同じである。 30

【 実施例 5 】

【 0 3 1 9 】

図 5 4 、図 5 5 に示すように、実施例 5 の振分手段 5 3 D は、実施例 1 ~ 3 の遊技球をアウト通路とセーフ通路とに 2 : 1 の比率で振り分ける振分手段の代わりに採用可能な非電動式の振分手段である。 30

【 0 3 2 0 】

この振分手段 5 3 D は、ベース部材 3 0 0 に前後の軸心回りに回動自在に装着された振分部材 3 0 1 を有し、その振分部材 3 0 1 は軸心を中心とする円形ケース状に形成され、その内部空間を 6 つの仕切壁 3 0 2 により周方向 6 等分（ 60 度毎）に区画して遊技球を夫々収容可能な 6 つの振分空間 3 0 3 を有する。これら 6 つの振分空間 3 0 3 のうち、軸心を挟んで対向する 2 つの振分空間 3 0 3 が、遊技球をセーフ通路に振り分ける為のセーフ振分空間 3 0 3 a になり、残り 4 つの振分空間 3 0 3 が、遊技球をアウト通路に振り分ける為のアウト振分空間 3 0 3 b になる。

【 0 3 2 1 】

誘導通路 5 0 D において、ベース部材 3 0 0 に振分部材 3 0 1 を回動可能に収容する円形の収容空間 3 0 0 a が形成され、その収容空間 3 0 0 a の左上外周部に収容空間よりも上流側にある上流側通路 5 0 D a （導入通路やセーフ通路）が接続され、その収容空間 3 0 0 a の左下外周部にセーフ通路 5 0 D b が接続され、その収容空間の左中段後部にアウト通路 5 0 D c が接続されている。 40

【 0 3 2 2 】

振分部材 3 0 1 は、 6 つの振分空間 3 0 3 の何れか 1 つを振分部材の左上に位置させて、その 1 つの振分空間に上流側通路 5 0 D a から排出された遊技球を導入可能な所定の停止位置になり、ここで、その 1 つの振分空間 3 0 3 に遊技球が導入されると、その遊技球は、導入された振分空間 3 0 3 の下側の回動方向側にある仕切壁 3 0 2 を押動しながら落下し、即ち振分部材 3 0 1 が遊技球から動力を受けて、遊技球が導入された振分空間 3 0 3 へ導かれる。 50

3と共に振分部材301の左中段に位置するまで、振分部材301を左回りに60度回動させて次の所定の停止位置に切り換える。

【0323】

そして、遊技球がセーフ振分空間303aに導入されると、その遊技球は振分部材を60度回動させてセーフ通路50D**b**に振り分けられ、遊技球がアウト振分空間303bに導入されると、その遊技球は振分部材を60度回動させてアウト通路50D**c**に振り分けられる。

【0324】

そのために、セーフ振分空間303aの後面側は後壁により仕切られており、遊技球が導入されたセーフ振分空間303aが振分部材301の左中段に位置すると、そのセーフ振分空間303aの回動方向側にある仕切壁が斜め左下方へ傾斜した状態になるので、その仕切壁及び後壁により、遊技球はセーフ振分空間303aからはセーフ通路50D**b**へ誘導される。一方、アウト振分空間303bの回動方向側にある仕切部材には、その外端部から回動方向反対側へ延びる係止壁302aが一体的に形成されており、また、仕切壁は斜め後下方へも少し傾斜しているので、その仕切壁302及び係止壁302aにより、遊技球はアウト振分空間303bからはアウト通路50D**c**へ誘導される。

10

【0325】

尚、この振分手段53Dには、振分部材301の遊技球からの動力による回動を許容しつつも、振分部材301が60度回動する毎に、振分部材201を所定の停止位置に確実に停止させ保持することができるディテント機構305が設けられている。このディテント機構305は、振分部材301と一体的に回動する軸状部306と、軸状部306の外周部に周方向60度間隔おきに形成された6つ凹部306aと、6つの凹部306aの何れかに択一的に係合可能な爪部材307と、爪部材307を軸状部に押圧状に付勢するバネ部材308とを有する。

20

【0326】

爪部材307は、ベース部材300に取り付けられたガイド部材307aに、振分部材301の半径方向へ移動自在にガイド支持され、このガイド部材307aと爪部材307との間にバネ部材308が装着されている。振分部材301が所定の停止位置以外の位置にあるとき、爪部材307が軸状部306の凹部306aと異なる外周部を押圧して適度な回動抵抗を与え、また、振分部材301が所定の停止位置にあるときに、爪部材307が何れかの凹部306aと係合してより大きな回動抵抗を与える。

30

【実施例6】

【0327】

実施例6のパチンコ遊技機は、実施例1～5の何れかにおいて、前記振分ユニットとは別の第2の振分装置を追加し、一部構成を変更したものである。

【0328】

このパチンコ遊技機において、第2の振分装置は、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可能に設けられた誘導通路と、この誘導通路内に設けられ誘導通路により誘導される複数の遊技球を第1領域と第2領域とに振り分け可能な実施例1の第1振分手段52と同じ構成の振分手段とを備えたものであり、この第2の振分ユニットの配置、構成等に関して、次の複数形態を開示する。

40

【0329】

(形態1)

図56に示すように、実施例1のように、振分ユニット16により1/18の割合で振り分けられて誘導通路管65の内部通路に導入された遊技球は、その内部通路を通って、内部通路下流端から下方へ放出される。第1始動口11Dと第2の振分装置300が、それら第1始動口11Dと導入口300aとを左右に隣接させ、その上側に誘導通路管65の内部通路下流端が位置するように配置されている。

【0330】

図57に示すように、第2の振分装置300に、前記開閉式の第2始動口とは別の第2

50

始動口 302 とアウト口 303 が設けられ、振分手段 301 により第 1 領域として第 1 通路 300b へ振り分けられた遊技球はその殆どが第 2 始動口 302 に入賞し、振分手段 301 により第 2 領域として第 2 通路 300c へ振り分けられ遊技球はアウト口 303 から遊技領域 4a へ排出される（又は遊技機外へ排出され回収される）。但し、第 1 通路 300b の左右両側方に排出口 300d, 300e が設けられ、第 1 通路 300b へ振り分けられて第 2 始動口 302 に入賞しない遊技球はこの排出口 300d, 300e の何れかから遊技領域 4a へ排出される。

【0331】

図 56 に示すように、第 1 始動口 11D と導入口 300a への遊技球の入球率を調整する為の調整手段として、第 1 始動口 11dD の左右両端且つ導入口 300a の左右両端の上方近傍に 3 本の調整釘 10a が設けられ、そのうちの中央の 1 本の調整釘 10a の傾きを変えて、第 1 始動口 11D に遊技球が入球し難いように調整されると、その調整によって導入口 300a に遊技球が入球し易いように、また、第 1 始動口 11D に遊技球が入球し易いように調整されると、その調整によって導入口 300a に遊技球が入球し難いように調整される構成になっている。10

【0332】

尚、振分ユニット 16 により 17/18 の割合で振り分けられて誘導通路管 65 の内部通路に導入されなかった遊技球は、第 1 始動口 11D と導入口 300a の何れにも入球し難いようにすることが望ましい。そのために、例えば、張出部材 47（サイドステージ 47a）を省略して、振分ユニット 16 により 17/18 の割合で振り分けられた遊技球が中央ステージ 20b へは乗らないよう即使してもよいし、更に、その遊技球が第 1 始動口 11D と導入口 300a に近寄れないようにする仕切りを遊技領域 4a 設けてもよい。20

【0333】

尚、第 1 始動口 11D の代わりに第 2 始動口又は一般入賞口を、また、第 2 始動口 302 の代わりに第 1 始動口又は一般入賞口を、また、アウト口 303 の代わりに第 1 始動口又第 2 始動口又は一般入賞口を設けてもよい。但し、アウト口 303 の代わりに第 1 始動口又第 2 始動口又は一般入賞口を設ける場合、第 2 通路 300c の左右両側方に排出口が設けられ、第 2 通路 300c へ振り分けられて第 1 始動口又第 2 始動口又は一般入賞口に入賞しない遊技球はこの排出口の何れかから遊技領域 4a へ排出される。30

【0334】

（形態 2）

図 58 に示すように、第 1 始動口 11E と 2 つの前記形態 1 で示す第 2 の振分装置 300 が、それらの導入口 300a の間に第 1 始動口 11E を挟み込むように、第 1 始動口 11E と 2 つの導入口 300 とを左右に隣接させ、その上側に誘導通路管 65 の内部通路下流端が位置するように配置されている。

【0335】

第 1 始動口 11E と 2 つの導入口 300a への遊技球の入球率を調整する為の調整手段として、第 1 始動口 11E の左右両端且つ各導入口 300a の左右両端の上方近傍に 4 本の調整釘 10a が設けられ、そのうちの中央の 2 本の調整釘 10a の傾きを変えて、第 1 始動口 11E に遊技球が入球し難いように調整されると、その調整によって導入口 300a に遊技球が入球し易いように、また、第 1 始動口 11E に遊技球が入球し易いように調整されると、その調整によって導入口 300a に遊技球が入球し難いように調整される構成になっている。40

【0336】

（形態 3）

図 59 に示すように、開閉式の第 2 始動口 12Fa と前記形態 1 で示す第 2 の振分装置 300 が、それら第 2 始動口 12Fa と導入口 300a とを左右に隣接させるように配置され、導入口 300a の左右両端の上方近傍に 2 本の調整釘 10a が設けられ、そのうち第 2 始動口 12Fa に近い左の 1 本の調整釘 10a の傾きを変えて、開閉部材 12Fb により開放された第 2 始動口 12Fa に遊技球が入球し難いように調整されると、その調整50

によって導入口 300a に遊技球が入球し易いように、また、開閉部材 12Fb により開放された第 2 始動口 12Fa に遊技球が入球し易いように調整されると、その調整によって導入口 300a に遊技球が入球し難いように調整される構成になっている。

【0337】

(形態 4)

図 60 に示すように、開閉式の大入賞口 13Fa と前記形態 1 で示す第 2 の振分装置 300 が、それら大入賞口 13Fa と導入口 300a とを左右に隣接させるように配置され、導入口 300a の左右両端の上方近傍に 2 本の調整釘 10a が設けられ、そのうち大入賞口 13Fa に近い左の 1 本の調整釘 10a の傾きを変えて、開閉部材 13Fb により開放された大入賞口 13Fa に遊技球が入球し難いように調整されると、その調整によって導入口 300a に遊技球が入球し易いように、また、開閉部材 13Fb により開放された大入賞口 13Fa に遊技球が入球し易いように調整されると、その調整によって導入口 300a に遊技球が入球し難いように調整される構成になっている。

【実施例 7】

【0338】

振分演出制御手段 139 による振分ユニットでの遊技球の導入、振り分けに関する演出として、実施例 1 以外に次のようにしてもよい。

(1) 実施例 1 のような振分ユニットの複数の振分手段が全て非電動式(メカ式)の振分手段である場合、振分演出制御手段 139 において、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を把握できるので、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、振分ユニットの複数の振分手段が全て非電動式(メカ式)の振分手段であるか否かに関わらず、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させる。

【0339】

(2) 実施例 2 ~ 4 のような振分ユニットの複数の振分手段に電動式の振分手段が含まれている場合、遊技球が始動口に入賞したときに、前回遊技球が始動口に入賞時以降に導入された遊技球が数や、遊技球の始動口への入賞割合を表示させ、平均 1/18 となる割合と比較できるので面白みが増す。

(3) 振分演出制御手段 139 において、振分ユニットの 1 又は複数の非電動式(メカ式)の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、その 1 又は複数の非電動式(メカ式)の振分手段の現状を表示させる。

【実施例 8】

【0340】

実施例 8 のパチンコ遊技機 1G は、図 61 に示すように、実施例 1 のパチンコ遊技機 1 において、球通路 400 を更に設けたものである。この球通路 400 の入口(上流端)は、左遊技領域 4aL の上部、つまり上部釘無し領域 4X1 に臨み、球通路 400 に、その入口から導入された遊技球は、球通路 400 の出口(下流端)から排出されて、サイドステージ 47a 又は中央ステージ 20b へ誘導される。遊技者が「左打ち」を行う場合、遊技球の発射強度を調整して、通過通路 43 の入口(つまり振分ユニット 16)を狙うか、或いは球通路 400 の入口を狙うかの打ち分けを行い得るように、球通路 400 の入口が配置されている。

【0341】

例えば、球通路 400 の入口は、第 2 傾斜壁 20g にその一部を切り欠いた状態で形成され、上部釘無し領域 4X1 において、障害凸部 40 よりも左側を流下する遊技球は、第 2 傾斜壁 20g を転動して高い割合で通過通路 43 に導入され、つまり球通路 400 に導入されず、障害凸部 41 よりも右側を流下する遊技球は、第 1 傾斜壁 20f を転動して高い割合で球通路 400 に導入され、つまり通過通路 43 に導入されず、障害凸部 40, 41 間を流下する遊技球は、通過通路 43 に導入される場合もあるし、或いは球通路 400 に導入される場合もある。

【0342】

10

20

30

40

50

このように、振分ユニット16と共に球通路400を設けることで、遊技球が流下する球経路を複数設けること、つまり球経路の入口と出口を夫々複数設けることになり、遊技者が、遊技球の発射強度を調整して、複数の入口（通過通路43の入口、球通路400の入口）の何れかを選択して狙うことができ、その何れを狙うかによって、出口（導出口51b, 50i, 50j, 50k、球通路400の出口）が異なり、遊技の結果が左右されるように、遊技者の技術介入を必要とする遊技機とすることができます。

【0343】

尚、図41のように、下部釘無し領域4X3を下部釘有り領域4Y3に変更したパチンコ遊技機、また、図42のように、上部釘無し領域4X1を上部釘有り領域4Y1に変更したパチンコ遊技機、更に実施例2～実施例7のパチンコ遊技機においても、同様に、球通路400を設け、遊技者の技術介入を必要とする遊技機とすることができます。10

【実施例9】

【0344】

実施例9のパチンコ遊技機1Hは、図62に示すように、実施例1のパチンコ遊技機1において、案内壁401を省略し、その代わりに、案内壁401と構成が異なる案内壁401を設けたものである。この案内壁401は、左遊技領域4aLの上部、つまり上部釘無し領域4X1に配置され、案内壁401の下部とセンタ役物20の縦壁20hとで、それらの間に通過通路43が形成され、案内壁401の下端と振分ユニット16の第1の導入口50aの左端との間に、サイド通路口45が形成されている。また、案内壁401の下部と内側の発射レール8aとで、それらの間に、遊技球を主に振分ユニット16の第2の導入口51aへ案内する案内通路401aが形成されている。20

【0345】

例えば、案内壁401は、案内通路43側と案内通路401a側とを障害凸部40から仕切るように、案内壁401の右上端が障害凸部40に近接するように設けられ、上部釘無し領域4X1において、障害凸部40よりも左側を流下する遊技球は、案内通路401aから高い割合で振分ユニット16の第2の導入口51aに導入され、障害凸部40よりも右側を流下する遊技球は、通過通路42から高い割合で振分ユニット16の第1の導入口50aに導入される。尚、案内通路43を通る遊技球も低い割合であるがサイド通路口45を通って第2の導入口51aに導入されることがあり、また、案内通路401aを通る遊技球も低い割合であるがサイド通路口45を通って第1の導入口50aに導入されることがある。30

【0346】

このように、振分ユニット16と共に案内壁401を設けることで、遊技球が流下する球経路を複数設けること、つまり球経路の入口と出口を夫々複数設けることになり、遊技者が、遊技球の発射強度を調整して、複数の入口（振分ユニット16の第1, 第2の導入口50a, 51a）の何れかを選択して狙うことができ、その何れを狙うかによって、出口（導出口51b, 50i, 50j, 50k）が異なり、遊技の結果が左右されるように、遊技者の技術介入を必要とする遊技機とすることができます。

【0347】

尚、図41のように、下部釘無し領域4X3を下部釘有り領域4Y3に変更したパチンコ遊技機、また、図42のように、上部釘無し領域4X1を上部釘有り領域4Y1に変更したパチンコ遊技機においても、同様に、案内壁401を設け、遊技者の技術介入を必要とする遊技機とすることができます。尚、実施例6の球通路400と実施例7の案内壁401の両方を設けた遊技機とすることもできる。40

【0348】

[他の変形例]

(1) 前記実施例では、振分ユニットの複数の振分手段により、最終的に第1始動口へ誘導可能な側と誘導可能でない側とに1:17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ます。50

【 0 3 4 9 】

例えば、実施例1では、第1振分手段52を省略し、第2振分手段53から遊技球の振り分けが行われるようすると、最終的に第1始動口11へ誘導可能な側と誘導可能でない側とに1:8の比率で振り分け可能になり、或いは、第1振分手段52として、第2振分手段53と同様の振分手段を採用すると、最終的に第1始動口11へ誘導可能な側と誘導可能でない側とに1:26の比率で振り分け可能になり、或いは、第2振分手段53として、第1振分手段52と同様の振分手段を採用すると、最終的に第1始動口11へ誘導可能な側と誘導可能でない側とに1:11の比率で振り分け可能になる。

【 0 3 5 0 】

例えば、実施例2では、第3振分手段54Aにおいて、器部材210の底壁210aの上面側に形成するアウトセクタ領域210eとセーフセクタ領域210fとの比率を変えて、また、実施例4では、第2振分手段53Cにおいて、振分部材211Cがアウト振分位置に滞在している時間とセーフ振分位置に滞在している時間との比率を変えて、その個々の振分手段54A, 53Cにおいて、遊技球をアウト通路とセーフ通路とに振り分ける比率を変えることができ、結果、最終的に第1始動口11A, 11Cへ誘導可能な側と誘導可能でない側とに振り分ける比率を1:17以外の比率に変えることができる。

10

【 0 3 5 1 】

例えば、実施例5では、振分手段53Dにおいて、振分手段の全振分空間の数に対するセーフ振分空間（アウト振分空間）の数の比率を変えて、遊技球をアウト通路とセーフ通路とに振り分ける比率を変えることができ、この場合、振分部材が大型化するが、振分手段の全振分空間の数を増やして、種々の比率に変えることができる。

20

【 0 3 5 2 】

(2) 実施例1～4において、張出部材47（サイドステージ47a）を省略し、つまり、振分ユニット16により17/18の割合で第1始動口へ誘導可能でない側へ振り分けられた遊技球は、全て中央ステージへ乗らないようにしてもよいし、複数の振分手段の少なくとも1つの振分手段によりアウト通路に振り分けられた遊技球だけが中央ステージへ乗るようにしてもよい。

【 0 3 5 3 】

(3) 実施例2～4において、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。

30

【 0 3 5 4 】

(4) 実施例1において、誘導通路管65に誘導された遊技球は、誘導通路管65から遊技領域4aLには排出されず、遊技領域4aL外へ排出回収され、この誘導通路管65又はその下流端側に第1始動口と、その第1始動口に入賞した遊技球を検出可能な始動口SWを設けてもよい。遊技者は図示配置の誘導通路管65及びこれに誘導された遊技球を容易に見るので、遊技球は遊技領域4aLにおいて第1始動口に入賞しないが、第1始動口への遊技球の入賞を容易に認識できるようになる。

40

【 0 3 5 5 】

(5) 振分ユニットに中継基板を取り付け、この中継基板を介して（つまり中継基板で中継されるように）、発射球検出SW8dと遊技制御基板31とを接続し、更に、振分ユニットに設けられた球検出SW（55等）を、同中継基板に接続し、同様に、球検出SW（55等）と遊技制御基板31とを中継基板を介して接続するようにしてもよい。

【 0 3 5 6 】

(6) 振分ユニットに、その振分ユニットの名称（例えは、「スタート安定化装置」）を印した名称表示部を、振分ユニットの表面から見ることができるように設けてもよい。ここで、振分ユニットによる遊技球の誘導、振り分けを見る上で邪魔にならない位置に設けることが望ましい。

50

【0357】

(7) 前記の複数の振分手段は、電動式、非電動式に関係なく全て可動あるが、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。

10

【0358】

(8) 前記の振分ユニット(振分手段)は、始動口(所定領域)へ誘導可能な側とその始動口以外へ誘導可能な側とに振り分け可能なものであるが、その他、一般入賞口、又は、可変入賞口(可変始動口(所謂電チュード)、又は、大入賞口(所謂アタッカー)又は、可変一般入賞口)、又は、ステージ(中央ステージ等)を所定領域として、その所定領域へ誘導可能な側とその所定領域以外へ誘導可能な側とに振り分け可能なものとしてもよい。

(9) 前記実施例では、振分ユニット(中部釘無し領域)、上部釘無し領域(上部釘有り領域)、下部釘無し領域(下部釘無し領域)を左遊技領域に配置したものになっているが、これに対応する、振分ユニット、更には上部釘無し領域(上部釘有り領域)、更には下部釘無し領域(下部釘無し領域)を右遊技領域に配置してもよい。

20

【0359】

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1～9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ます。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。

【符号の説明】

【0360】

1, 1A, 1B, 1C, 1G, 1H パチンコ遊技機(遊技機)

4 遊技盤

4 a 遊技領域

30

4 b センタ開口部(貫通孔)

4 X 釘無し領域

4 X 1 上部釘無し領域(第1の領域)

4 X 2 中部釘無し領域(第2の領域/第1の領域)

4 X 3 下部釘無し領域(第3の領域/第2の領域)

4 X 3 a 特定遊技領域

8 a, 8 b 発射レール

10 障害釘

11, 11A, 11B, 11C 第1始動口(所定領域、第1所定領域)

16, 16A, 16B, 16C 振分ユニット(誘導手段)

40

20 センタ役物(役物)

20 b 中央ステージ(第2所定領域)

21 画像表示器(第2の表示器/液晶表示器)

25 第1状態表示器(第1の表示器)

25 b LED(第1発光手段)

27 第2状態表示器(状態表示器/第1の表示器)

27 b LED(第2発光手段)

31 遊技制御基板(第1基板、第1制御手段)

33 演出制御基板(第2基板、第2制御手段)

44 a 上側案内縦壁(案内手段)

50

4 4 A 案内縦壁(案内手段)

4 7 a サイドステージ(案内手段)

5 0 , 5 0 C 第1の誘導通路(誘導通路)

5 0 a , 5 0 C a 第1の導入口(導入口)

5 0 A a 導入口

5 0 b , 5 0 A b , 5 0 C b 導入通路(誘導通路)

5 0 c , 5 0 A c , 5 0 C c 第1アウト通路(誘導通路)

5 0 d , 5 0 A d , 5 0 C d 第1セーフ通路(誘導通路)

5 0 e , 5 0 A e , 5 0 C e 第2アウト通路(誘導通路)

5 0 f , 5 0 A f , 5 0 C f 第2セーフ通路(誘導通路)

5 0 g , 5 0 A g , 5 0 C g 第3アウト通路(誘導通路)

5 0 h , 5 0 A h 第3セーフ通路(誘導通路)

5 0 i , 5 0 j , 5 1 b , 5 0 A i , 5 0 A j , 5 0 A k 導出口

5 0 k , 5 0 A l 導出口(特定導出口)

5 2 , 5 2 A , 5 2 C 第1振分手段(振分手段)

5 3 , 5 3 A , 5 3 C , 5 3 D 第2振分手段(振分手段)

5 4 , 5 4 A 第3振分手段(振分手段)

6 1 b , 6 2 b 透明カバー

1 0 1 図柄情報取得手段(取得手段)

1 0 2 特別図柄情報記憶手段(記憶手段)

1 0 3 特別図柄情報判定手段(判定手段)

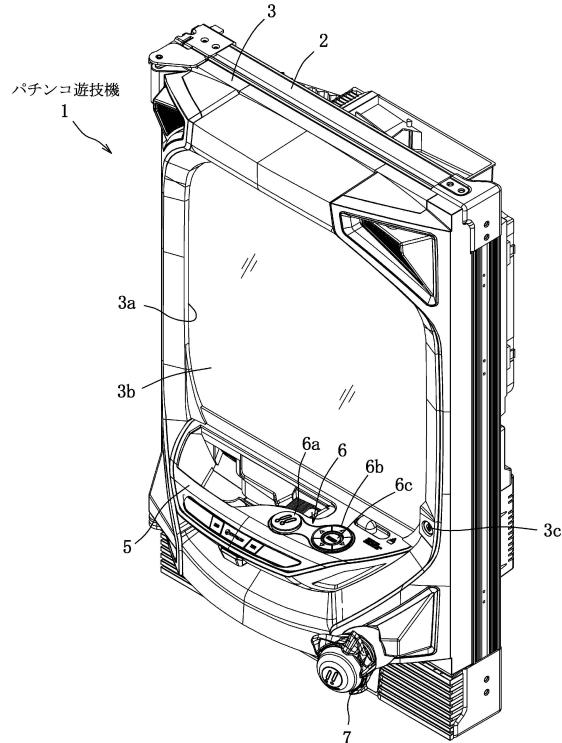
1 0 4 特別図柄表示制御手段(図柄表示制御手段)

1 0 5 特別遊技実行手段

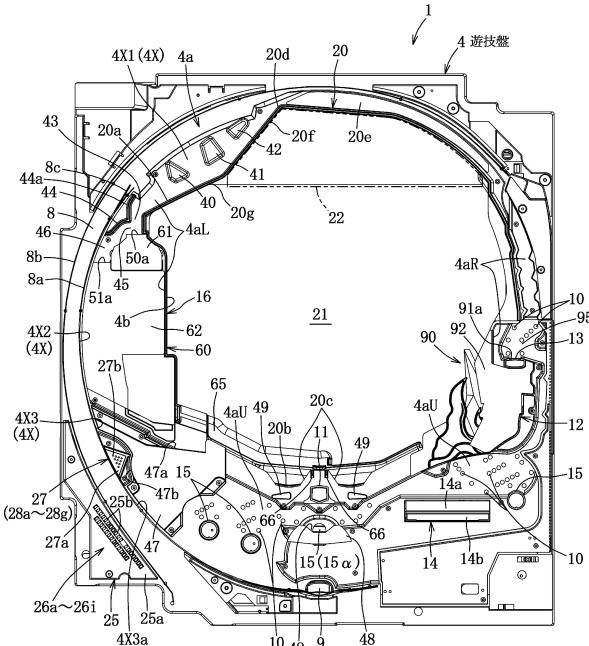
1 1 6 遊技状態制御手段

1 4 1 節電手段

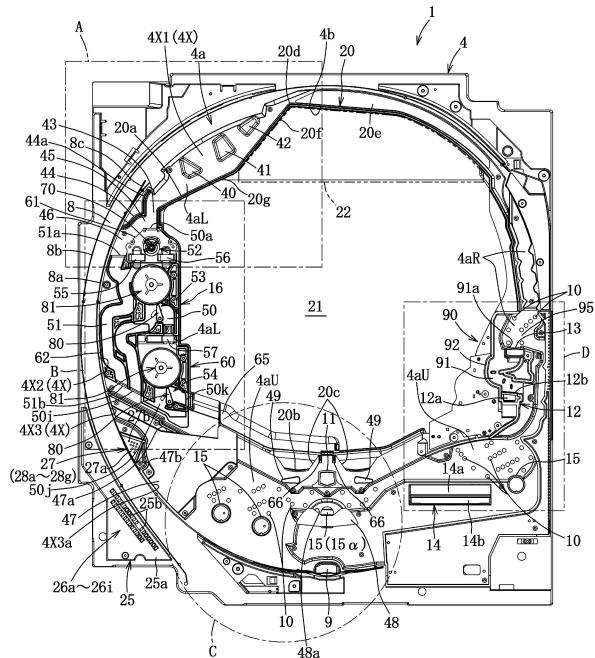
【図1】



【図2】

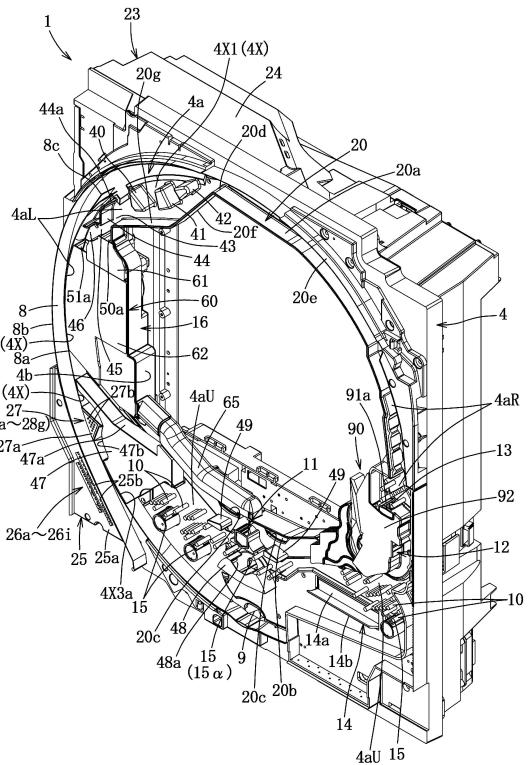


【図3】

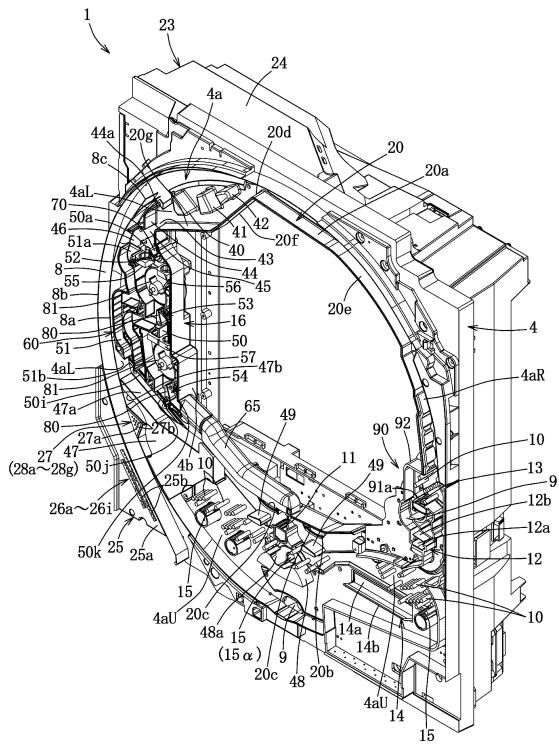


4a: 遊技領域
4b: センタ開口部
4X: 鉛無し領域
4X1: 上部鉛無し領域
4X2: 中部鉛無し領域
4X3: 下部鉛無し領域
4X3a: 特定遊技領域
8a, 8b: 発射レール
10: 障害物
11: 第1始動口
16: 振分ユニット
20: センタ役物
20b: 中央ステージ
21: 画像表示器
25: 第1状態表示器
25b, LED
27: 第2状態表示器
27b: LED
44a: 上側案内壁
47a: サイドステージ
48a: (15α)

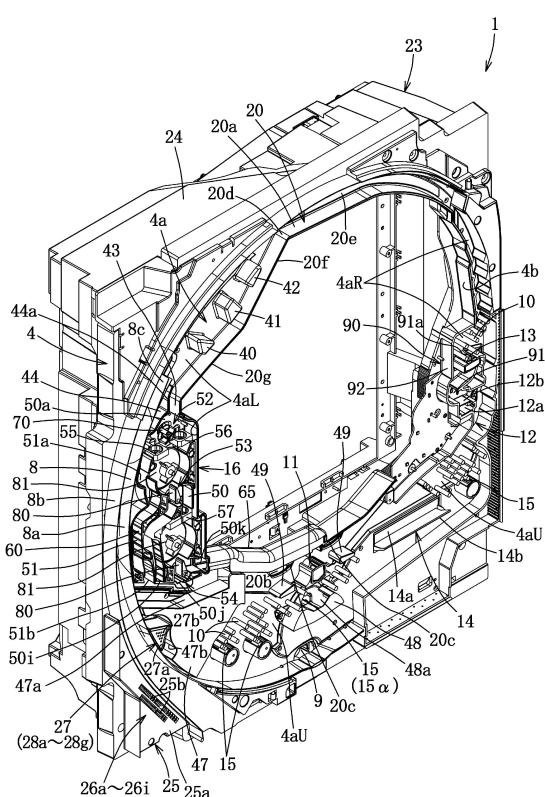
【図4】



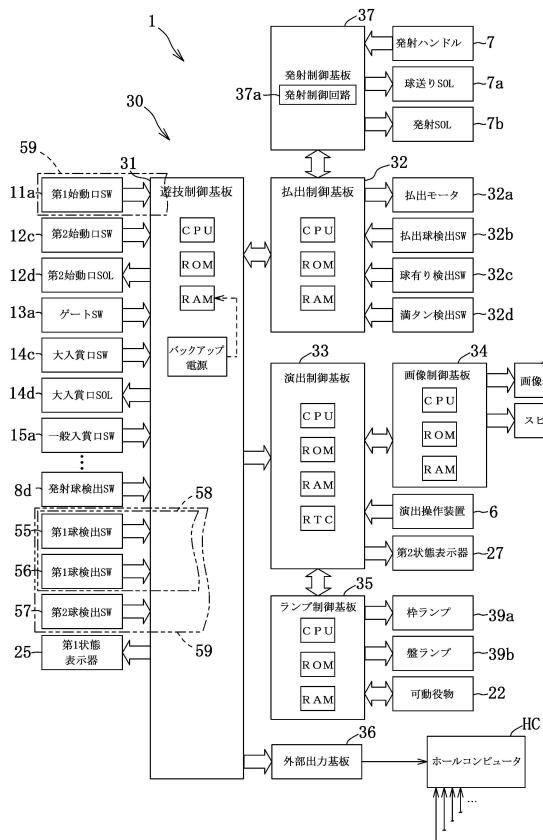
【図5】



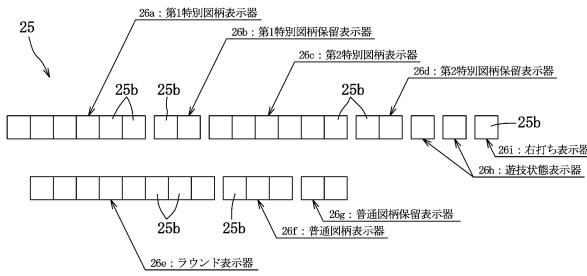
【図6】



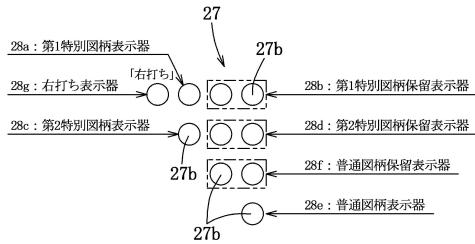
【図7】



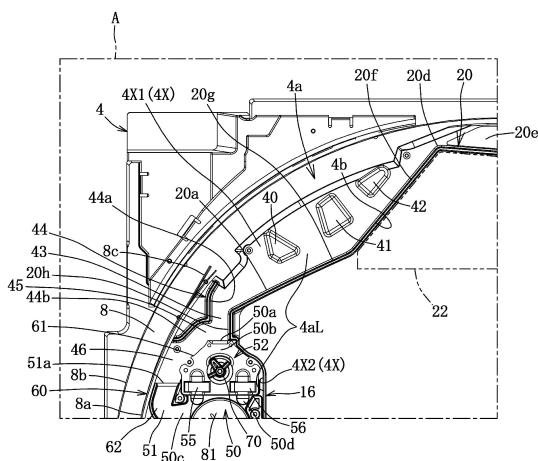
【図8】



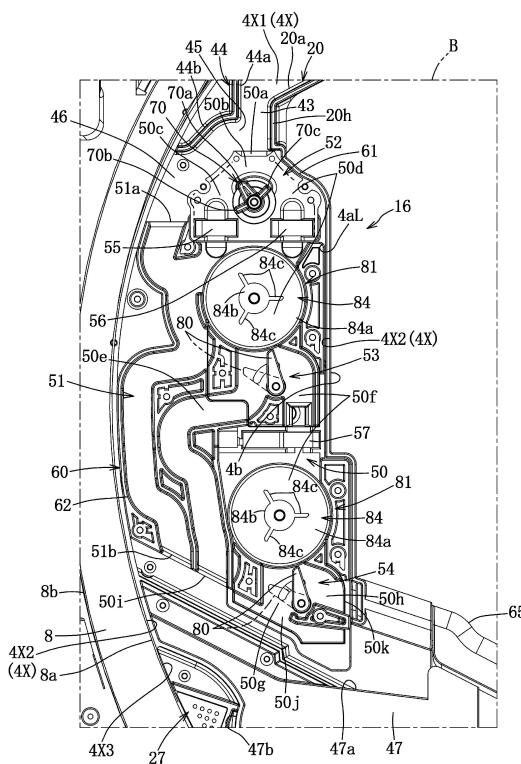
【 図 9 】



【 1 0 】

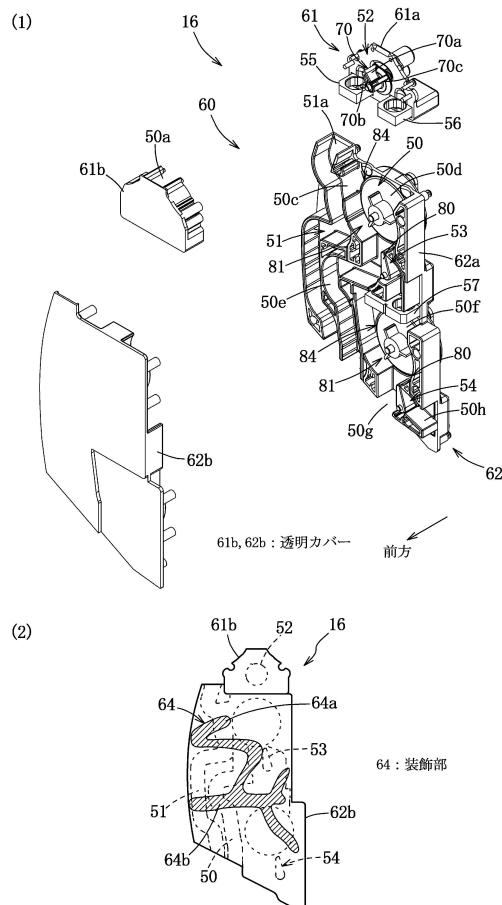


【 义 1 1 】

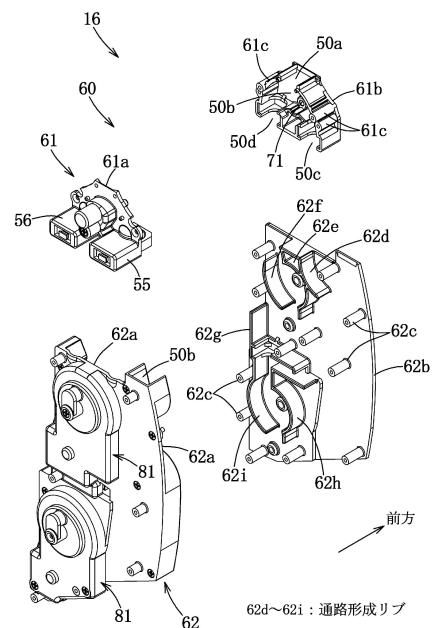


50 : 第1の誘導通路	50e : 第2アウト通路	52 : 第1振分手段
50a : 第1の導入口	50f : 第2セーフ通路	53 : 第2振分手段
50b : 道入通路	50g : 第3アウト通路	54 : 第3振分手段
50c : 第1アウト通路	50h : 第3セーフ通路	
50d : 第1セーフ通路	50i, 50j, 50k, 51b : 导出口	

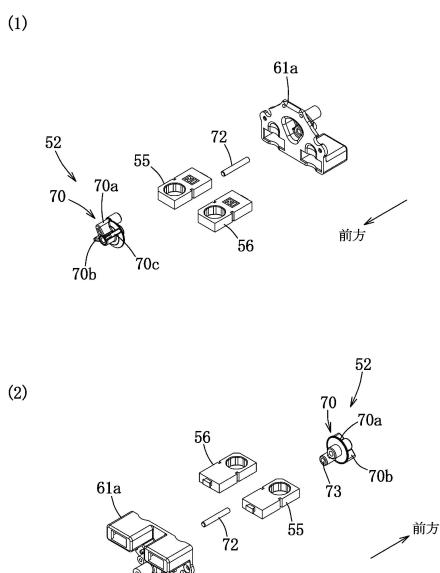
【図12】



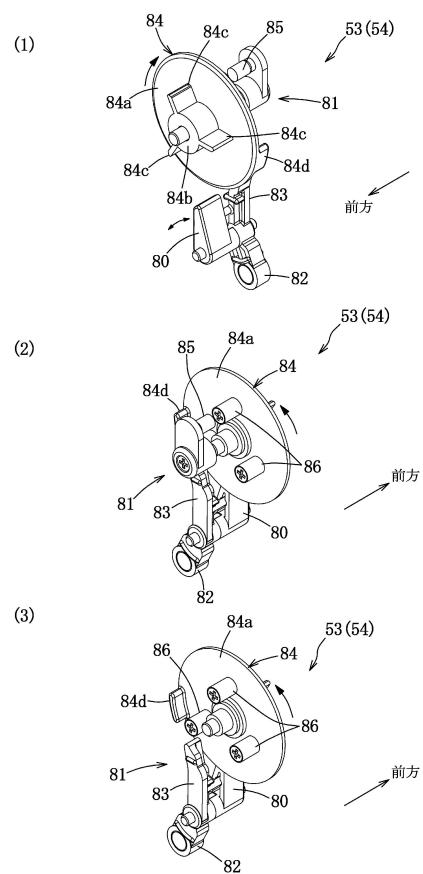
【図13】



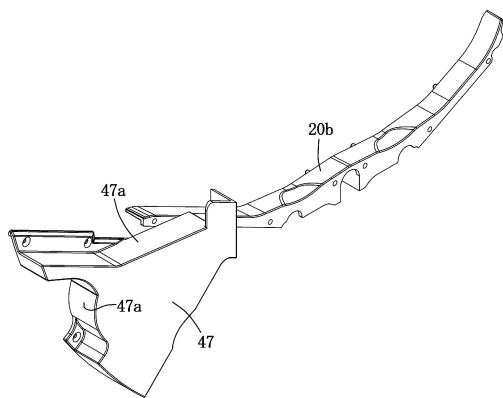
【図14】



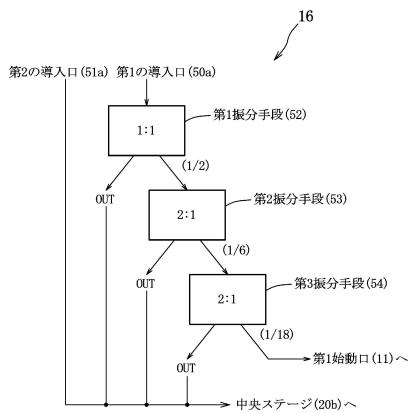
【図15】



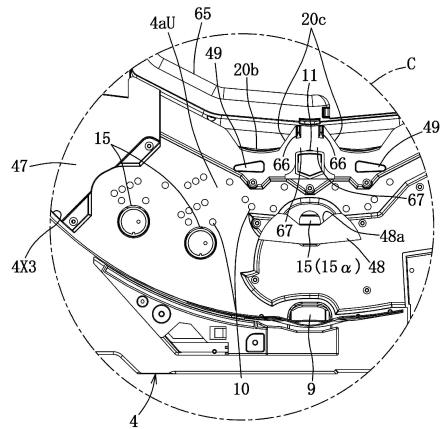
【図16】



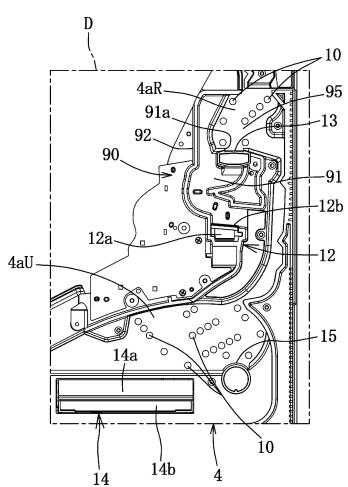
【図18】



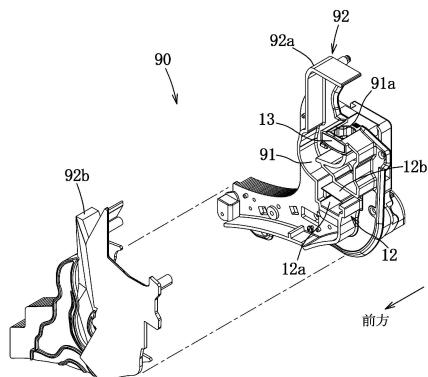
【図17】



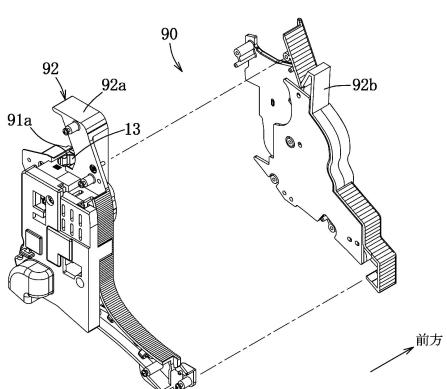
【図19】



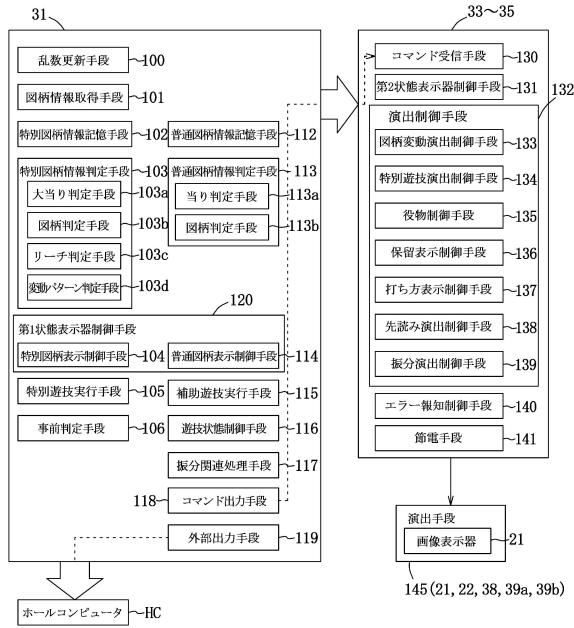
【図20】



【図21】



【図22】



【図23】

大当たり判定テーブル				
	大当たり特定値の割合 (大当り確率)	大当たり特定値	小当たり特定値の割合	小当たり特定値
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24】

図柄判定テーブル		
	第1回柄選択テーブル 選択率(%)	第2回柄選択テーブル 選択率(%)
「確変大当たり」 ...	大当たり図柄 A 10	30
「確変大当たり」 ...	大当たり図柄 B 30	30
「確変大当たり」 ...	大当たり図柄 C 10	4
「確変大当たり」 ...	大当たり図柄 D 10 (80)	8 (80)
「確変大当たり」 ...	大当たり図柄 E 10	8
「確変大当たり」 ...	大当たり図柄 F 5	0
「確変大当たり」 ...	大当たり図柄 G 5	0
「時短大当たり」 ...	大当たり図柄 a 5	10
「時短大当たり」 ...	大当たり図柄 b 5 (20)	5 (20)
「時短大当たり」 ...	大当たり図柄 c 5	5
「時短大当たり」 ...	大当たり図柄 d 5	0

【図25】

通常遊技状態への移行条件		通常遊技状態への遷移時間
大当たり図柄 A	168長期開放	確変投注状態 10000回の図柄変動
大当たり図柄 B	88長期開放	確変投注状態 10000回の図柄変動
大当たり図柄 C	88長期開放	確変投注状態 10000回の図柄変動
大当たり図柄 D	88長期開放	確変投注状態 10000回の図柄変動
大当たり図柄 E	88長期開放	確変投注状態 10000回の図柄変動
大当たり図柄 F	88长期開放	確変投注状態 10000回の図柄変動
大当たり図柄 G	88长期開放	確変投注状態 10000回の図柄変動
大当たり図柄 a	88长期開放	時短投注状態 60回の図柄変動
大当たり図柄 b	88长期開放	時短投注状態 40回の図柄変動
大当たり図柄 c	88长期開放	時短投注状態 20回の図柄変動
大当たり図柄 d	88长期開放	通常投注状態 通常投注状態
小当たり図柄	88长期開放	小当たり遊技開始前の投注状態

【図26】

第2始動口作動テーブル			
	当り確率	普段変動時間	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27】

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
当り図柄b	1/10	0.1秒×1回+5.6秒×1回

【図28】

遊技状態	大当たり確率	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29】

通常/複雑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	大当たり	大当たり図柄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
	大当たり	大当たり図柄a~c	-	-	0~29	変動パターン1	30
					30~99	変動パターン2	40
	大当たり	大当たり図柄F, G, d	-	-	-	変動パターン4	15
	小当たり	小当たり	-	-	-	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
					3, 4	変動パターン7	5
			90~99	-	0~69	変動パターン8	30
					70~99	変動パターン9	40
第2特別図柄	大当たり	大当たり図柄A~E	-	-	0~69	変動パターン1	30
					70~89	変動パターン2	40
					90~99	変動パターン3	50
	大当たり	大当たり図柄a~c	-	-	0~29	変動パターン1	30
					30~99	変動パターン2	40
	小当たり	小当たり図柄	-	-	-	変動パターン5	15
	ハズレ	ハズレ図柄	0~89	-	1	変動パターン12	18
					2~4	変動パターン13	2
			90~99	-	0~59	変動パターン8	30
					60~99	変動パターン9	40

【図30】

時短/複雑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	大当たり	大当たり図柄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
	大当たり	大当たり図柄a~c	-	-	0~29	変動パターン1	30
					30~99	変動パターン2	40
	大当たり	大当たり図柄F, G, d	-	-	-	変動パターン4	15
	小当たり	小当たり	-	-	-	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11	22
					3, 4	変動パターン8	30
			90~99	-	0~59	変動パターン9	40
					60~99	変動パターン10	30
第2特別図柄	大当たり	大当たり図柄A~E	-	-	0~69	変動パターン1	30
					70~89	変動パターン2	40
					90~99	変動パターン3	50
	大当たり	大当たり図柄a~c	-	-	0~29	変動パターン1	30
					30~99	変動パターン2	40
	小当たり	小当たり図柄	-	-	-	変動パターン5	15
	ハズレ	ハズレ図柄	0~89	-	1	変動パターン12	18
					2~4	変動パターン13	2
			90~99	-	0~59	変動パターン8	30
					60~99	変動パターン9	40

【図31】

(1) 検知可能な遊技球数

第1の誘導通路に導入された遊技球の数	NA
第1アウト通路へ振り分けられた遊技球の数	NA1
第1セーフ通路へ振り分けられた遊技球の数	NA2
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

NA1 : NA2 ≒ 1 : 1 であるか否か
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

(a)

図柄変動演出1
図柄変動演出2
図柄変動演出3
⋮
図柄変動演出n

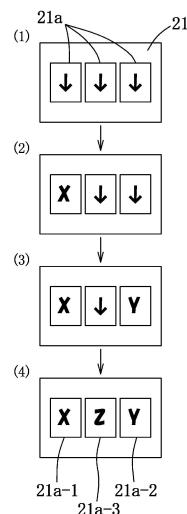
(b)

特別遊技演出1
特別遊技演出2
特別遊技演出3
⋮
特別遊技演出n

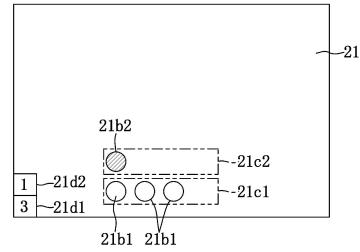
(c)

エンディング演出1
エンディング演出2
エンディング演出3
⋮
エンディングn

【図33】

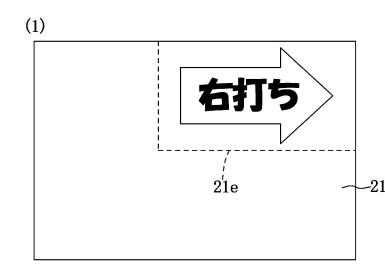


【図35】

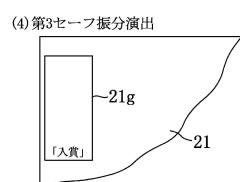
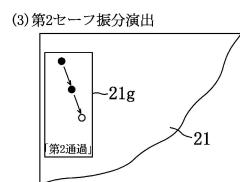
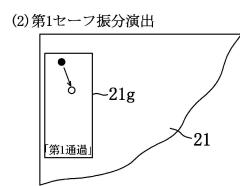
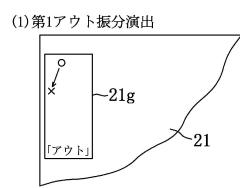


【図34】

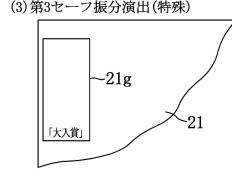
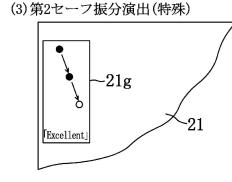
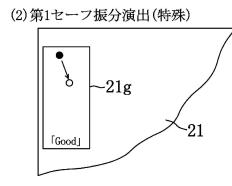
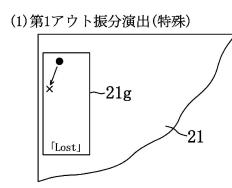
通常演出モード	通常遊技状態
時短演出モード	時短遊技状態
確変演出モード	確変遊技状態
特殊演出モード	通常遊技状態or潜確遊技状態
先読み演出モード	通常遊技状態



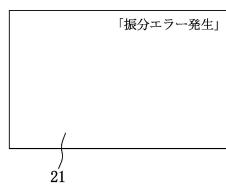
【図37】



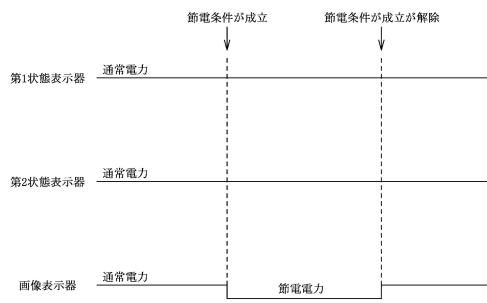
【図38】



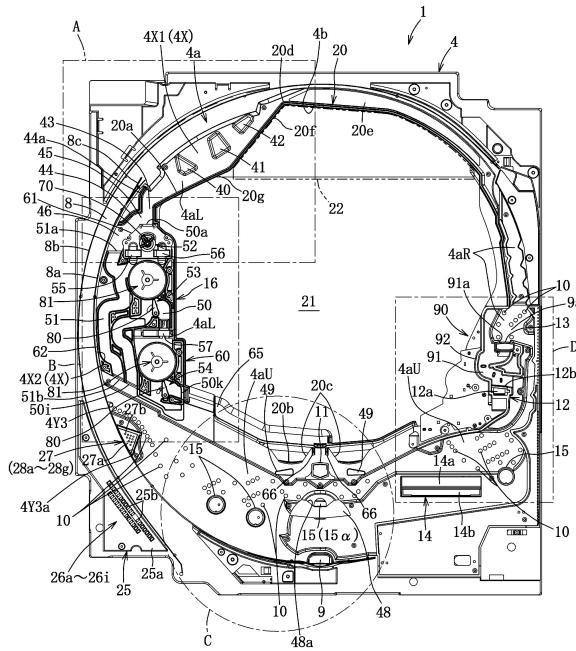
【図39】



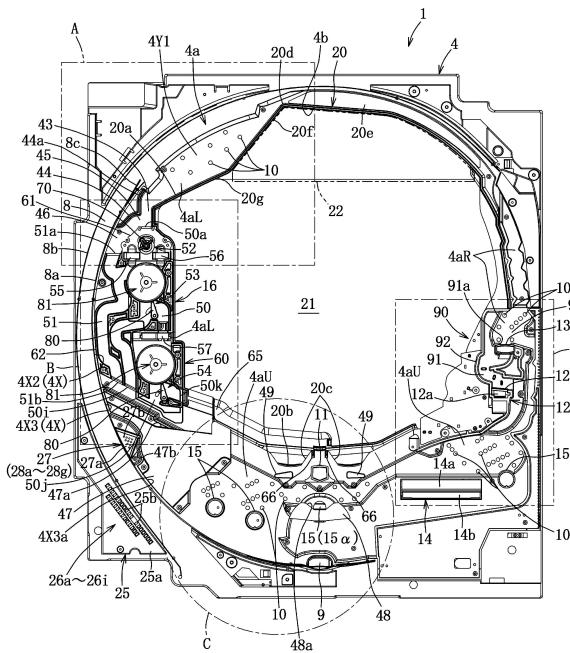
【図40】



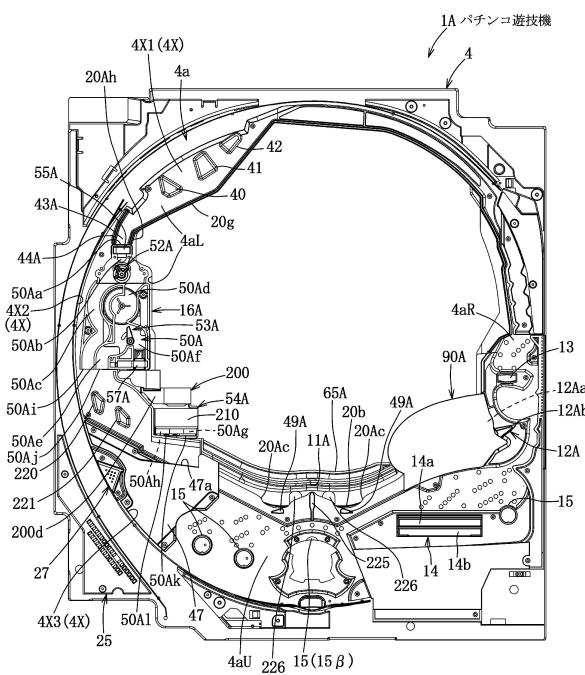
【 図 4 1 】



【図4-2】

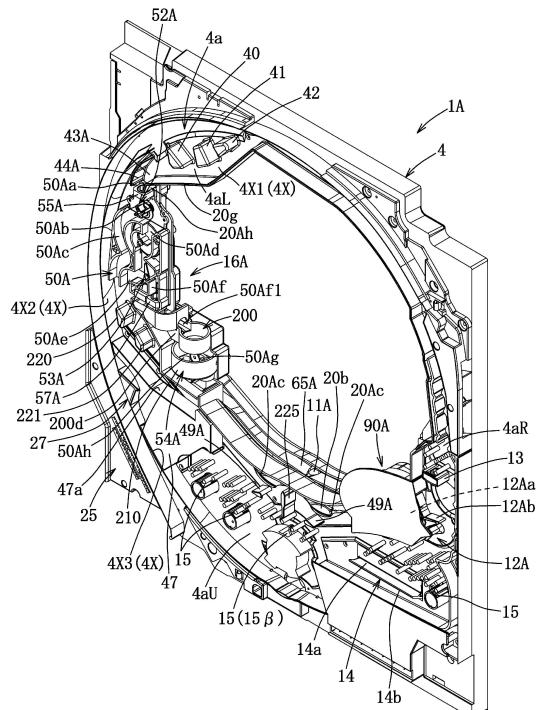


【 図 4 3 】

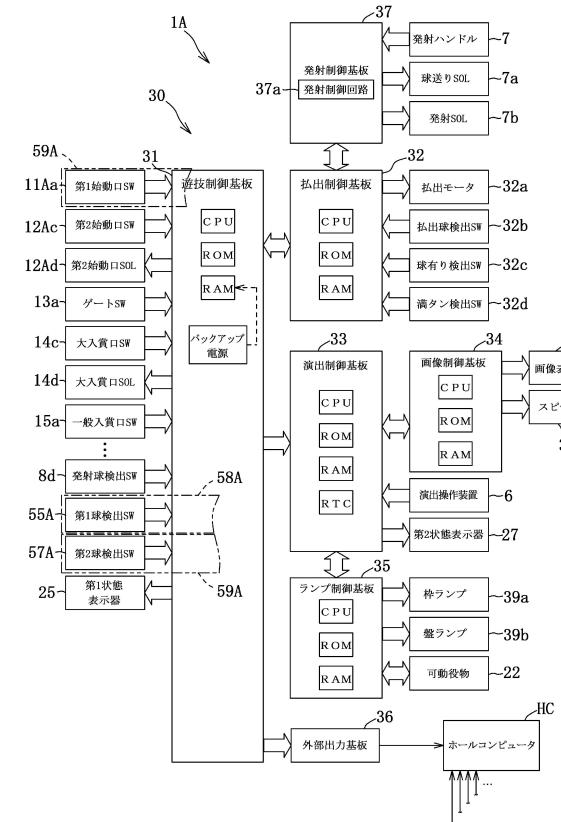


11A : 第1始動口
16A : 振分ユニット
44A : 案内縦壁

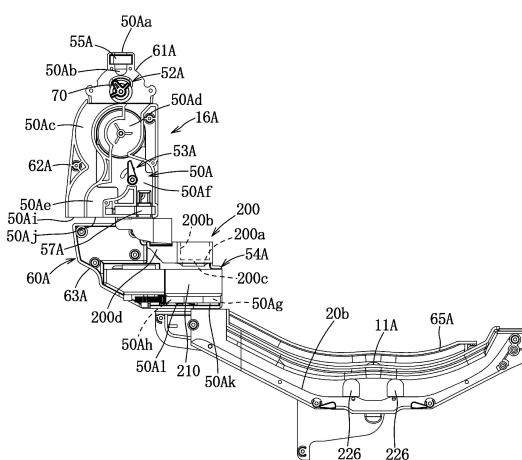
【図44】



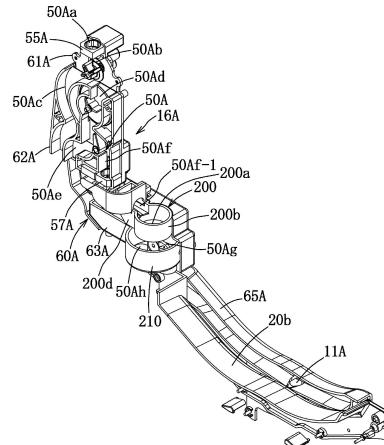
【図45】



【図46】

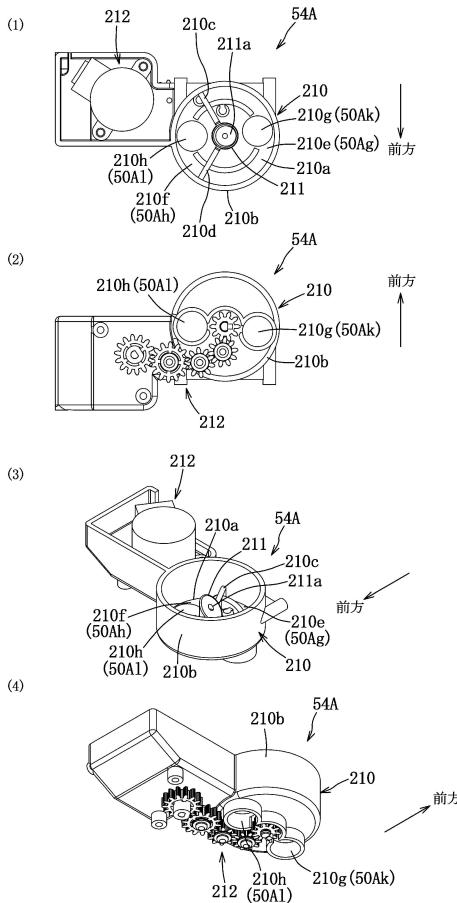


【図47】

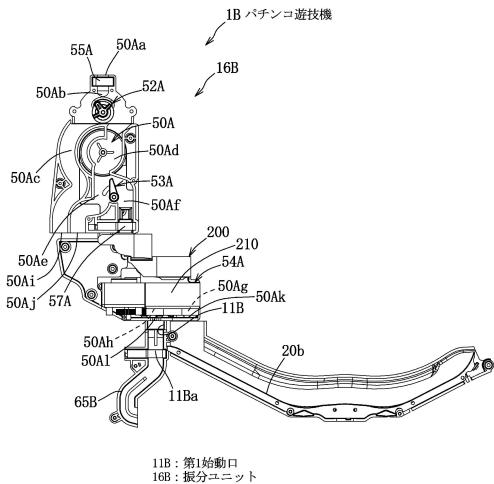


50Aa : 導入口	52A : 第1振分手段
50Ab : 導入通路	53A : 第2振分手段
50Ac : 第1アウト通路	54A : 第3振分手段
50Ad : 第1セーフ通路	
50Af : 第2アウト通路	
50Ag : 第2セーフ通路	
50Ah : 第3アウト通路	
50Ai, 50Aj, 50Ak, 50Al : 導出口	

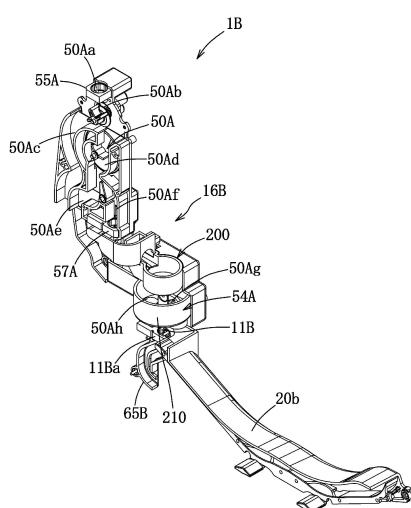
【図48】



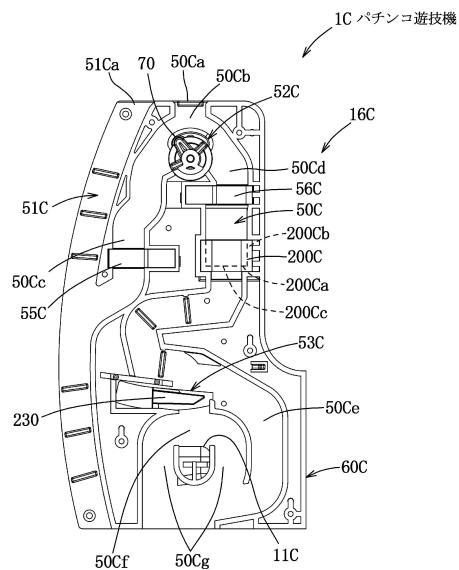
【図49】



【図50】



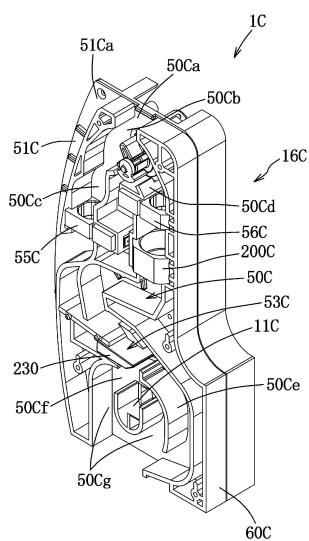
【図51】



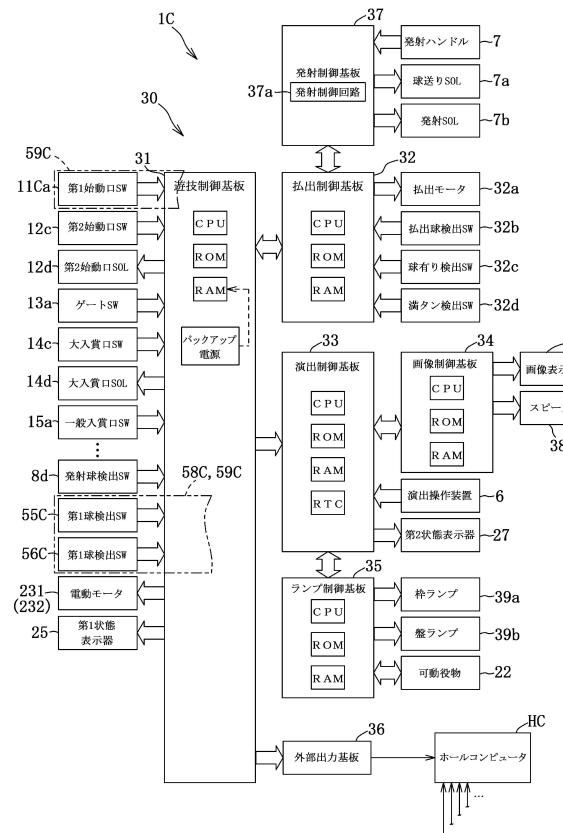
11C: 第1始動口
16C: 振分ユニット
50Ca: 第1の導入口
50Cb: 導入通路
50Cc: 第1アウト通路
50Cd: 第1セーフ通路
50Ce: 第2アウト通路
50Cf: 第2セーフ通路
50Cg: 第3アウト通路

52C: 第1振分手段
53C: 第2振分手段

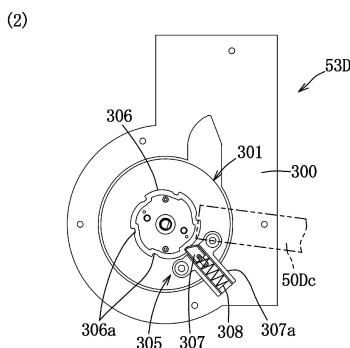
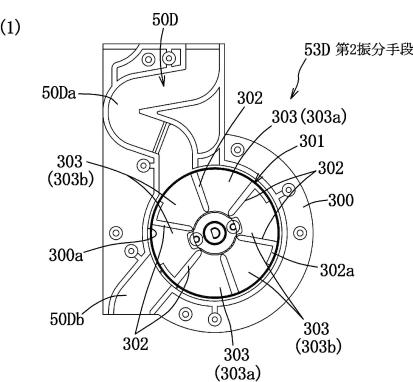
【図52】



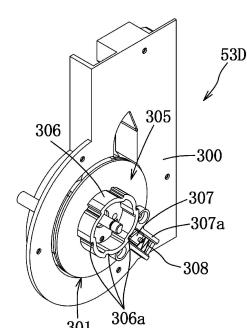
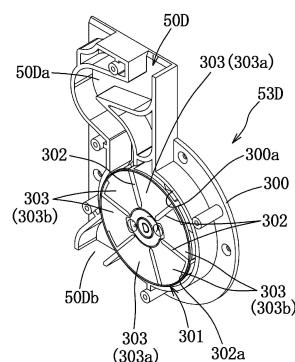
【図53】



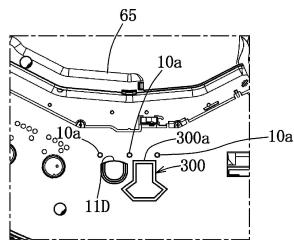
【図54】



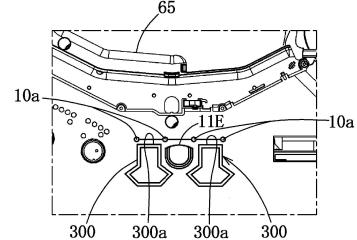
【図55】



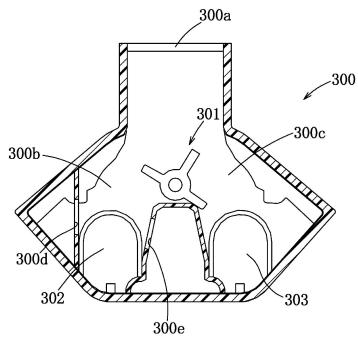
【図56】



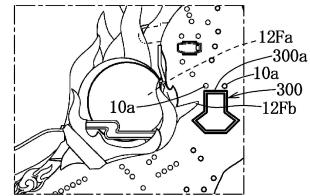
【図58】



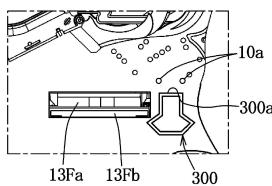
【図57】



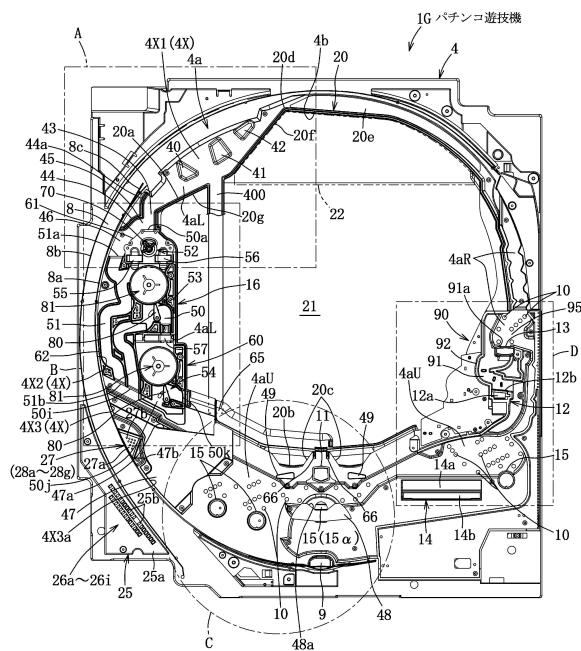
【図59】



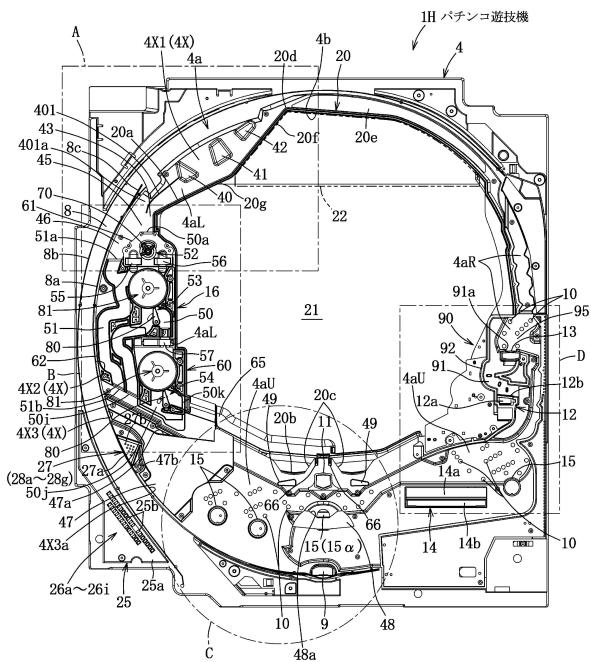
【図60】



【図61】



【図 6-2】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2015-000172(JP,A)
特開2014-233499(JP,A)
特開2015-029600(JP,A)
特開2015-061641(JP,A)
特許第5984995(JP,B1)
特開2016-198567(JP,A)
特開2016-214969(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02