

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2016-97205

(P2016-97205A)

(43) 公開日 平成28年5月30日(2016.5.30)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F	7/02	3 0 4 B
(2006.01)	A 6 3 F	7/02
	A 6 3 F	7/02
		3 1 2 Z

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 54 頁)

(21) 出願番号	特願2014-238374 (P2014-238374)	(71) 出願人	000161806
(22) 出願日	平成26年11月26日 (2014.11.26)		京楽産業. 株式会社
		(74) 代理人	愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
			100089004
			弁理士 岡村 俊雄
		(72) 発明者	▲はま▼田 敬大
			愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
			京楽産業. 株式会社内
		(72) 発明者	服部 広美
			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
		Fターム(参考)	2C088 BA03 BA66 BA67 BA69 DA07
			EA10 EB03 EB53 EB64 EB73
			EB74

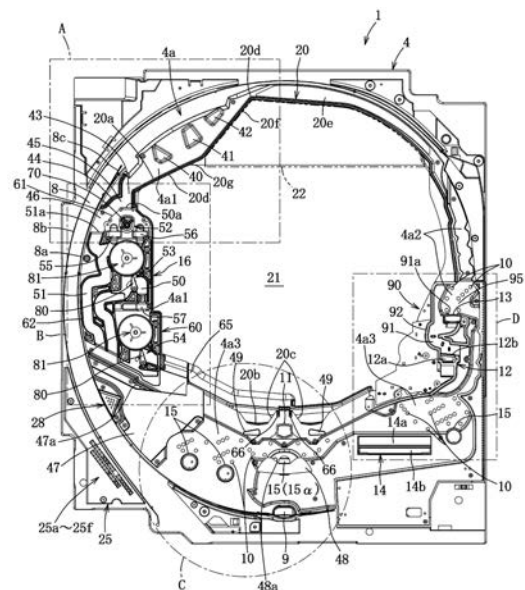
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】遊技球の誘導、振り分けに関して、正常に行われていない遊技球の振り分けを検知することができる遊技機を提供する。

【解決手段】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、遊技領域4a,4a1を流下する遊技球を導入可能な導入口50aを有し、導入口から導入された遊技球を誘導する誘導通路50と、誘導通路により誘導される複数の遊技球を、所定領域11へ誘導可能な側と所定領域以外へ誘導可能な側とに振り分ける振分手段53と、導入口から誘導通路に導入された遊技球を検知可能な第1検知手段と、振分手段により所定領域へ誘導可能な側又は所定領域以外へ誘導可能な側へ振り分けられた遊技球を検知可能な第2検知手段とを備え、第1検知手段及び第2検知手段による検知情報に基づいて、導入口から誘導通路に導入された複数の遊技球が予め決められた割合で所定領域へ誘導されたか否かを判断可能にする。

【選択図】 図3



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技機において、

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

前記誘導通路により誘導される複数の遊技球を、所定領域へ誘導可能な側と前記所定領域以外へ誘導可能な側とに振り分ける振分手段と、

前記導入口から前記誘導通路に導入された遊技球を検知可能な第 1 検知手段と、

前記振分手段により前記所定領域へ誘導可能な側又は前記所定領域以外へ誘導可能な側へ振り分けられた遊技球を検知可能な第 2 検知手段とを備え、

前記第 1 検知手段及び前記第 2 検知手段による検知情報に基づいて、前記導入口から前記誘導通路に導入された複数の遊技球が予め決められた割合で前記所定領域へ誘導されたか否かを判断可能に構成したことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

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

【背景技術】**【0002】**

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

【0003】

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

【0004】

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

【0005】

例えば、遊技盤にはセンタ役物に取り付けられているが、遊技者は、大当たり抽選の当選確率が低く、特 2 始動口が開放し難い「通常遊技状態」が設定されているとき、遊技球がセンタ役物の左側の遊技領域を流下するように遊技球を発射させる所謂「左打ち」により、特 1 始動口を狙って、所有の遊技球の数を減らしながら遊技を行うことになる一方、大当たり抽選の当選確率が高く、特 2 始動口が開放し易い「確変遊技状態」が設定されている

10

20

30

40

50

とき、遊技球がセンタ役物の右側の遊技領域を流下するように遊技球を発射させる所謂「右打ち」により、ゲート及び特2始動口を狙って、所有の遊技球の数を略維持して遊技を行うことができる(特許文献1参照)。

【0006】

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

10

【0007】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

【特許文献1】特開2014-155568号公報

20

【特許文献2】特開2010-82072号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

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

30

本発明の目的は、遊技球の誘導、振り分けに関して斬新な構成にして、正常に行われていない遊技球の振り分けを検知することができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0010】

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、前記遊技領域(4a(4a1))を流下する遊技球を導入可能な導入口(50a)を有し、その導入口(50a)から導入された遊技球を誘導する誘導通路(50)と、前記誘導通路(50)により誘導される複数の遊技球を、所定領域(11)へ誘導可能な側と前記所定領域(11)以外へ誘導可能な側とに振り分ける振分手段(53)と、前記導入口(50a)から前記誘導通路(50)に導入された遊技球を検知可能な第1検知手段(58)と、前記振分手段(53)により前記所定領域(11)へ誘導可能な側又は前記所定領域(11)以外へ誘導可能な側へ振り分けられた遊技球を検知可能な第2検知手段(59)とを備え、前記第1検知手段(58)及び前記第2検知手段(59)による検知情報に基づいて、前記導入口(50a)から前記誘導通路(50)に導入された複数の遊技球が予め決められた割合で前記所定領域(11)へ誘導されたか否かを判断可能に構成したことを特徴とする。

40

【0011】

尚、前記誘導通路のうち前記振分手段よりも上流側にある上流側通路部により誘導される複数の遊技球を、前記振分手段へ誘導可能な側と前記振分手段以外へ誘導可能な側とに振り分ける上流側振分手段を備え、前記第1検知手段は、前記導入口を通過した遊技球を

50

検出する１つの第１球検出手段、或いは、前記上流側振分手段により前記振分手段へ誘導可能な側へ振り分けられた遊技球と前記振分手段へ誘導可能でない側へ振り分けられた遊技球を夫々検出する２つの第１球検出手段を有する構成にしてもよい。

【００１２】

尚、前記第２検知手段５９は、更に、前記所定領域を通過した遊技球を検知可能な構成にしてもよい。

【００１３】

本発明によれば、遊技球の誘導、振り分けに関して斬新な構成にして、正常に行われていない遊技球の振り分けを検知することができる。

【図面の簡単な説明】

10

【００１４】

【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。

【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】図３に仮想線で示す領域Ａの拡大正面図である。

【図９】図３に仮想線で示す領域Ｂの拡大正面図である。

20

【図１０】振分ユニットの前側からの分解斜視図である。

【図１１】振分ユニットの後側からの分解斜視図である。

【図１２】第１振分手段を示し、（１）が前側からの斜視図、（２）が後側からの分解斜視図である。

【図１３】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１４】中央ステージと左サイドステージ等の斜視図である。

【図１５】図３に仮想線で示す領域Ｃの拡大正面図である。

【図１６】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１７】図３に仮想線で示す領域Ｄの拡大正面図である。

30

【図１８】始動ユニットの前側からの分解斜視図である。

【図１９】始動ユニットの後側からの分解斜視図である。

【図２０】パチンコ遊技機の機能ブロック図である。

【図２１】大当たり判定テーブルを示す図表である。

【図２２】図柄判定テーブルを示す図表である。

【図２３】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２４】第２始動口作動テーブルを示す図表である。

【図２５】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２６】複数の遊技状態とそれらの設定内容を示す図表である。

40

【図２７】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２８】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２９】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。

【図３０】（ａ）が複数の図柄変動演出、（ｂ）が複数の特別遊技演出、（ｃ）が複数のエンディング演出を夫々示す図表である。

【図３１】図柄変動演出を示す図である。

【図３２】複数の演出モードを示す図表である。

【図３３】遊技球の誘導、振り分けに関する演出を示す図である。

【図３４】図３３相当図である。

50

- 【図 3 5】遊技球の振分エラーの報知を示す図である。
- 【図 3 6】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 3 7】図 3 6 の遊技盤の斜視図である。
- 【図 3 8】実施例 2 に係るパチンコ遊技機の制御系のブロック図である。
- 【図 3 9】振分ユニット等の正面図である。
- 【図 4 0】振分ユニット等の斜視図である。
- 【図 4 1】第 3 振分手段を示し、(1) が平面図、(2) が下面図、(3) が上側からの斜視図、(4) が下側からの斜視図である。
- 【図 4 2】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 4 3】振分ユニット等の斜視図である。
- 【図 4 4】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 4 5】振分ユニットの斜視図である
- 【図 4 6】実施例 4 に係るパチンコ遊技機の制御系のブロック図である。
- 【図 4 7】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 4 8】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 4 9】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。
- 【図 5 0】第 2 の振分装置の断面図である。
- 【図 5 1】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 5 2】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 5 3】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。
- 【発明を実施するための形態】

10

20

30

40

50

【 0 0 1 5 】

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】

【 0 0 1 6 】

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 3 a が形成され、その窓 3 a に透明板 3 b が装着されている。

【 0 0 1 7 】

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

【 0 0 1 8 】

開閉扉 3 には、窓 3 a の下側に遊技球を貯留する貯留皿 5 が設けられ、貯留皿 5 に遊技者が操作可能な演出ボタン S W 6 a と十字ボタン S W 6 b とエンターボタン S W 6 c (「 S W 」 はスイッチを意味する) とを有する演出操作装置 6 が装着され、貯留皿 5 の右下側に遊技者が操作可能な発射ハンドル 7 が装着されている。発射ハンドル 7 が回動操作されると、貯留皿 5 から発射位置に導入された遊技球が発射され、貯留皿 5 に複数の遊技球が貯留されている場合には、複数の遊技球が約 0.6 秒間隔で連続発射される。発射された遊技球は 2 本のガイドレール 8 a , 8 b により形成された発射通路 8 を通って、その発射通路 8 の下流端 (上端) から遊技領域 4 a の上部に導入される。

【 0 0 1 9 】

図 2 ~ 図 7 に示すように、遊技領域 4 a には、多数の障害釘 1 0 と、非開閉式の第 1 始動口 1 1 (所定領域 1 1) と、開閉式の第 2 始動口 1 2 a を有する第 2 始動口装置 1 2 と、ゲート 1 3 と、開閉式の大入賞口 1 4 a を有する大入賞口装置 1 4 と、複数 (4 つ) の非開閉式の一般入賞口 1 5 (1 5) と、振分ユニット 1 6 (振分装置 1 6 、スタート安定化装置 1 6) が、夫々遊技球が通過 (入球・入賞) 可能に図示の配置で設けられている

。多数の障害釘 10 は、それらの後端を遊技盤 4 に挿入状に固定して設けられている。

【0020】

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 SW 11a、ゲート SW 13a、複数の一般入賞口 SW 15a が付設されている。内側のガイドレール 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 SW 8d が設けられている。

【0021】

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 SW 12c と、開閉部材 12b を開閉駆動する第 2 始動口 SOL 12d (「SOL」はソレノイドアクチュエータを意味する) とを有し、第 2 始動口 12a は、開閉部材 12b 及び第 2 始動口 SOL 12d 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。

【0022】

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 SW 14c と、開閉部材 14b を開閉駆動する大入賞口 SOL 14d とを有し、大入賞口 14a は、開閉部材 14b 及び大入賞口 SOL 14d 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。

【0023】

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大当たり抽選が行われ、その大当たり抽選に当選した場合、大入賞口 14a が開放する大当たり遊技が発生する。遊技球がゲート 13 を通過した場合に当り抽選が行われ、その当り抽選に当選した場合、第 2 始動口 12a が開放する補助遊技が発生する。

【0024】

遊技領域 4a に発射された遊技球は、入賞口 11, 12a, 14a, 15 の何れかに入賞すると、そこから遊技領域 4a 外へ排出されて回収され、また、入賞口 11, 12a, 14a, 15 の何れにも入賞しないと、最終的に、遊技領域 4a の下端部に設けた排出口 9 から遊技領域 4a 外へ排出されて回収される。

【0025】

遊技盤 4 にはセンタ役物 20 が取り付けられ、そのセンタ役物 20 に遊技演出用の画像表示器 21 (液晶表示器 21) 及び可動役物 22 が付設されている。センタ役物 20 は、その枠体 20a が遊技盤 4 に比較的大きく形成されたセンタ開口部 (図示略) に嵌合装着され、センタ役物 20 の下部には遊技球が転動する中央ステージ 20b が設けられている。中央ステージ 20b は皿状に湾曲した断面形状をなし、中央ステージ 20b を転動する遊技球は、その中央ステージ 20b の左右 2 つの最下部近傍の前側に形成された左右 2 つの落下開口 20c の何れかから前方へ出て落下する。

【0026】

遊技盤 4 の後側に液晶ユニット 23 (図 4 ~ 図 6 参照) が設けられ、その液晶ユニット 23 の矩形枠状の液晶ベース 24 に画像表示器 21 が取り付けられると共に、その液晶ベース 24 が可動役物 22 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 21 は、画面をパチンコ遊技機 1 の前側からセンタ役物 20 の枠体 20a の内側を通して視認可能に配置され、その画像表示器 21 には主に遊技演出が表示される。可動役物 22 は、画像表示器 21 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 21 の画面前側において動作させる。

【0027】

遊技盤 4 の左下部に遊技表示盤 25 が設けられ、その遊技表示盤 25 は、第 1 特別図柄

10

20

30

40

50

表示器 2 5 a、第 2 特別図柄表示器 2 5 b、普通図柄表示器 2 5 c、第 1 特別図柄保留ランプ 2 5 d、第 2 特別図柄保留ランプ 2 5 e、普通図柄保留ランプ 2 5 f を備えている。

【 0 0 2 8 】

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

【 0 0 2 9 】

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

【 0 0 3 0 】

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

【 0 0 3 1 】

また、遊技盤 4 には、ガイドレール 8 a の内側であって、遊技領域 4 a 1 のうち遊技球が流下しない領域に状態表示器 2 8 が設けられている。具体的に、状態表示器 2 8 は、後述の振分ユニット 1 6 の下側において、ガイドレール 8 a に近接させ、後述の張出部材 4 7 の配置を利用して、張出部材 4 7 と一体的に、或いは張出部材 4 7 の近傍に配置されている。この状態表示器 2 8 には、第 1、第 2 特別図柄、及び普通図柄の状態（変動の有無）と、第 1、第 2 特別図柄保留数、及び普通図柄保留数が表示される。

【 0 0 3 2 】

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、払出制御基板 3 2、演出制御基板 3 3、画像制御基板 3 4、ランプ制御基板 3 5 を備え、これら制御基板 3 1 ~ 3 5 に夫々 CPU と ROM と RAM を含むコンピュータを備えて構成され、演出制御基板 3 3 は更に RTC（「RTC」はリアルタイムクロックを意味する）を備えている。

【 0 0 3 3 】

遊技制御基板 3 1 のコンピュータは、第 1、第 2 始動口 SW 1 1 a、1 2 c、ゲート SW 1 3 a、大入賞口 SW 1 4 c、複数の一般入賞口 SW 1 5 a、発射球検出 SW 8 d、後述の 2 つの第 1 球検出 SW 5 5、5 6、後述の第 2 球検出 SW 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 SOL 1 2 d、大入賞口 SOL 1 4 d、図柄表示器 2 5 a ~ 2 5 c、図柄保留ランプ 2 5 d ~ 2 5 f 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 から遊技機 1 外の遊技場に設置されたホールコンピュータ HC に遊技機情報を出力する。

【 0 0 3 4 】

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 SW 3 2 b、球有り検出 SW 3 2 c、満タン検出 SW 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（演出ボタン SW 6 a、十字ボタン SW 6 b、エンターボタン SW 6 c）からの信号を受けて情報処理を行い、状態表示器 2 8 を制御し、画像制御

10

20

30

40

50

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 3 5 】

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 3 6 】

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 3 7 】

遊技領域 4 a について説明する。

図 2 ~ 図 6 に示すように、遊技領域 4 a は、センタ役物 2 0 の左側にある左遊技領域 4 a 1 と、センタ役物 2 0 の右側にある右遊技領域 4 a 2 と、センタ役物 2 0 の下部及びその下側にある下遊技領域 4 a 3 とを有し、左遊技領域 4 a 1 に、振分ユニット 1 6 が設けられ、右遊技領域 4 a 2 に、第 2 始動口 1 2 a、ゲート 1 3 が設けられ、下遊技領域 4 a 3 に、第 1 始動口 1 1、大入賞口 1 4 a、複数の一般入賞口 1 5 が設けられている。

【 0 0 3 8 】

左遊技領域 4 a 1 を流下する遊技球は、振分ユニット 1 6 を通過 (流下) して、更に下遊技領域 4 a 3 を流下して、第 1 始動口 1 1、一般入賞口 1 5 に入球可能であり、一方、第 2 始動口 1 2 a、ゲート 1 3、大入賞口 1 4 a には基本的に入球不可能である。右遊技領域 4 a 2 を流下する遊技球は、第 2 始動口 1 2 a、ゲート 1 3 に入球可能で、更に下遊技領域 4 a 3 を流下して、大入賞口 1 4 a、一般入賞口 1 5 に入球可能であり、一方、第 1 始動口 1 1 には基本的に入球不可能である。

【 0 0 3 9 】

前記のように、遊技者は、発射ハンドル 7 の操作量を調節することにより、遊技球をその発射強度を調節して遊技領域 4 a に発射させることができ、依って、遊技球が左遊技領域 4 a 1 を流下するように、遊技球を比較的弱い弱発射強度で発射させる所謂「左打ち」、及び遊技球が右遊技領域 4 a 2 を流下するように、遊技球を比較的強い強発射強度で発射させる所謂「右打ち」の何れかの打ち方を選択して遊技を行うことができる。尚、遊技領域 4 a に発射された遊技球が、センタ役物 2 0 の頂部 2 0 d をその左側から右側へ超えないと、左遊技領域 4 a 1 を流下する (つまり「左打ち」を行う) ことになり、頂部 2 0 d をその左側から右側へ超えると、その頂部 2 0 d の近傍から右方へ下りながら延びる領域移動通路 2 0 e を通って、右遊技領域 4 a 2 を流下する (つまり「右打ち」を行う) ことになる。

【 0 0 4 0 】

図 2 ~ 図 6、図 8 ~ 図 1 6 を参照して、「左打ち」により遊技球が流下する左遊技領域 4 a 1、振分ユニット 1 6、下遊技領域 4 a 3 の中央部及び左部について説明する。先ず、左遊技領域 4 a 1 には障害釘 1 0 が設けられておらず、左遊技領域 4 a 1 の上部に発射通路 8 の下流端が臨み、左遊技領域 4 a 1 の下部に振分ユニット 1 6 が設けられている。

【 0 0 4 1 】

図 2 ~ 図 6、図 8 に示すように、左遊技領域 4 a 1 の上部は、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

10

20

30

40

50

傾斜壁 20g は、第 1 傾斜壁 20f の左下端から第 1 傾斜壁 20f よりも緩やかに左下方へ傾斜状に延びている。

【0042】

左遊技領域 4a1 の上部には、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 40, 41, 42 が設けられ、これら複数の障害凸部 40, 41, 42 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 20f, 20g、及び、左遊技領域 4a1 の上部の外周側端縁を仕切るガイドレール 8a, 8b 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 40, 41, 42 は遊技盤 4 に固定的に設けられている。

【0043】

左遊技領域 4a1 の上部は、その下側部分において、左遊技領域 4a1 の下部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、左遊技領域 4a1 の上部を流下した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左遊技領域 4a1 の下部へ導入する通過通路 43 が形成されている。この通過通路 43 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 20h と、遊技盤 4 に固定的に設けられた翼形状の案内壁 44 の上側縦壁 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。

【0044】

図 2 ~ 図 6、図 9 ~ 図 13 に示すように、振分ユニット 16 は、左遊技領域 4a1 の下部に、その左右略全幅にわたって設けられ、左遊技領域 4a1 の上部を流下して通過通路 43 から左遊技領域 4a1 の下部に導入された遊技球、つまり左遊技領域 4a1 を流下する遊技球は全て振分ユニット 16 を通過（流下）する。

【0045】

振分ユニット 16 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 4a1 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。

【0046】

振分ユニット 16 は、左遊技領域 4a1 を流下する遊技球を導入可能な第 1 の導入口 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 と、左遊技領域 4a1 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に設けられた第 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（第 1 始動口 11 へ誘導可能でない側）とに夫々振り分け可能な複数の振分手段 52 ~ 54 とを備えている。

【0047】

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 に入球し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。

【0048】

案内壁 44 の上側縦壁 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 に入球しない遊技球は、このサイド通路口 45 を通って、振分ユ

10

20

30

40

50

ニット16の後述のベース上部61と、案内壁44の下側傾斜壁44b及び内側のガイドレール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。

【0049】

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。

【0050】

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の下流端が振分ユニット16の下方へ開口している。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の下流端が振分ユニット16の下方へ夫々開口し、第3セーフ通路50hの下流端が振分ユニット16の下部において右方へ開口している。

10

【0051】

第1振分手段52（上流側振分手段52）は、非電動式（メカ式）の振分手段52であり、その振分部材70が導入通路50b（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。

20

【0052】

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。

【0053】

第2振分手段53（振分手段53）は、非電動式の振分手段53であり、その振分部材80等が第1セーフ通路50d（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。

30

【0054】

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。

【0055】

第3振分手段54（下流側振分手段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。

40

【0056】

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。

【0057】

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

50

1 球検出 SW 5 5 , 5 6 と遊技制御基板 3 1 のコンピュータにより、第 1 の導入口 5 0 a から第 1 の誘導通路 5 0 に導入された遊技球及びその数を検知可能な第 1 検知手段 5 8 が構成され、第 1 始動口 SW 1 1 a と第 1 球検出 SW 5 5 , 5 6 と第 2 球検出 SW 5 7 と遊技制御基板 3 1 のコンピュータにより、第 1 振分手段 5 2 により第 1 アウト通路 5 0 c へ振り分けられた遊技球及びその数、第 1 振分手段 5 2 により第 1 セーフ通路 5 0 d へ振り分けられた遊技球及びその数、第 2 振分手段 5 3 により第 2 セーフ通路 5 0 f へ振り分けられた遊技球及びその数、第 3 振分手段 5 4 により第 3 セーフ通路 5 0 h へ振り分けられた (つまり第 1 始動口 1 1 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 5 9 が構成されている (図 7 参照)。

【 0 0 5 8 】

10

遊技制御基板 3 1 又は演出制御基板 3 3 のコンピュータ (又はホールコンピュータ H C) により、第 1 , 第 2 検知手段 5 8 , 5 9 による検知情報に基づいて、詳しくは、第 1 検知手段 5 8 により検知された遊技球の数、及び第 2 検知手段 5 9 により検知された遊技球の数に基づいて、第 1 の導入口 5 0 a から第 1 の誘導通路 5 0 に導入された複数の遊技球が予め決められた割合 (約 1/18) で第 1 始動口 1 1 へ誘導されたか否かを判断可能に構成されている。

【 0 0 5 9 】

振分ユニット 1 6 は、互いに連結されたケース状のベース上部 6 1 とベース下部 6 2 を含み、これら 6 1 , 6 2 によって第 1 , 第 2 の誘導通路 5 0 (5 0 a ~ 5 0 h) , 5 1 を形成するベース部材 6 0 を有し、センタ役物 2 0 とベース部材 6 0 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

【 0 0 6 0 】

ベース上部 6 1 とベース下部 6 2 は、夫々、後ケース部 6 1 a , 6 2 a と、後ケース部 6 1 a , 6 2 a の前側を覆い、且つ誘導通路 5 0 , 5 1 内を透視可能な透明又は半透明な前ケース部 6 1 b , 6 2 b とを有する。

【 0 0 6 1 】

ベース上部 6 1 に、第 1 の誘導通路 5 0 の導入口 5 0 a 、導入通路 5 0 b 、第 1 アウト通路 5 0 c 及び第 1 セーフ通路 5 0 d の一部が形成されて、第 1 振分手段 5 2 、第 1 球検出 SW 5 5 , 5 6 が装着され、ベース下部 6 1 に、第 1 の誘導通路 5 0 の第 1 アウト通路 5 0 c 及び第 1 セーフ通路 5 0 d の一部、第 2 アウト通路 5 0 e 、第 2 セーフ通路 5 0 f 、第 3 アウト通路 5 0 g 、第 3 セーフ通路 5 0 h 、第 2 の誘導通路 5 1 が形成されて、第 2 , 第 3 振分手段 5 3 , 5 4 、第 2 球検出 SW 5 7 が装着されている。ここで、振分ユニット 1 6 において、透明な前ケース部 6 1 b , 6 2 b の裏面側を遊技球が流下するように、誘導通路 5 0 , 5 1 を形成することで、遊技領域 4 a 1 において障害釘 1 0 を有する釘打ち領域を減少させることができる。

30

【 0 0 6 2 】

第 1 振分手段 5 2 について詳しく説明する。

図 9 ~ 図 1 2 等に示すように、第 1 振分手段 5 2 は、導入通路 5 0 b 内に、且つ第 1 の導入口 5 0 a の下方に配置されて、ベース上部 6 1 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 7 0 と、振分部材 7 0 の下側に位置するようにベース上部 6 1 (前ケース部 6 1 b) に形成された回動規制部 7 1 と、ベース上部 6 1 (後ケース部 6 1 a) に取り付けられた固定磁石 7 2 と、振分部材 7 0 に取り付けられた可動磁石 7 3 とを有する。

40

【 0 0 6 3 】

振分部材 7 0 は、案内羽根 7 0 a と左右の切換羽根 7 0 b , 7 0 c とを有し、右切換羽根 7 0 c が回動規制部 7 1 に係合した状態で、振分部材 7 0 がアウト振分位置になって、左切換羽根 7 0 b を第 1 アウト通路 5 0 c 側に張り出して、案内羽根 7 0 a を上方斜め右側に向けた右傾斜姿勢になり、左切換羽根 7 0 b が回動規制部 7 1 に係合した状態で、振分部材 7 0 がセーフ振分位置になって、右切換羽根 7 0 c を第 1 セーフ通路 5 0 d 側に張り出して、案内羽根 7 0 a を上方斜め左側に向けた左傾斜姿勢になる。

【 0 0 6 4 】

50

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

【0065】

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

10

【0066】

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

【0067】

20

第 2 振分手段 53 について詳しく説明する。

図 9 ~ 図 11、図 13 等に示すように、第 2 振分手段 53 は、第 1 セーフ通路 50 d 内に配置されて、ベース下部 62 に前後方向の軸心回りに回動自在に支持された振分部材 80 と、第 1 セーフ通路 50 d を流下する遊技球から動力を得て振分部材 80 を作動させる振分作動機構 81 とを有する。振分部材 80 は、上方に向く鉛直姿勢になって、第 2 アウト通路 50 e を開け第 2 セーフ通路 50 f を閉じるアウト振分位置になり、上方斜め左側に向く左傾斜姿勢になって、第 2 アウト通路 50 e を閉じ第 2 セーフ通路 50 f を開けるセーフ振分位置になる。

【0068】

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

30

【0069】

振分部材 80 がアウト振分位置にあるとき、第 1 セーフ通路 50 d を遊技球が 2 個流下すると、振分部材 80 がセーフ振分位置に切り換えられ、振分部材 80 がセーフ振分位置にあるとき、第 1 セーフ通路 50 d を遊技球が 1 個流下すると、振分部材 80 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 50 d により誘導される複数の遊技球を第 2 アウト通路 50 e と第 2 セーフ通路 50 f とに 2 : 1 の比率で振り分けるように、振分作動機構 81 が振分部材 80 を作動させる。

40

【0070】

振分作動機構 81 は、振分部材 80 に固定的に設けられたウエイト 82 と、同じく振分部材 80 に固定的に設けられた作動アーム 83 と、振分部材 80 の上側に設けられ、ベース下部 62 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 84 と、ベース上部 61 (後ケース部 61 a) に取り付けられた固定磁石 85 と、回動部材 84 に取り付けられた 3 つの可動磁石 86 とを有する。

【0071】

ウエイト 82 は、振分部材 80 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 80 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 83 は、振分部材 80 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 7 2 】

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 7 3 】

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

【 0 0 7 4 】

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 1 2 0 度回動させて次の所定の停止位置に切り換える。つまり、第 1 セーフ通路 5 0 d を遊技球が 1 個流下する毎に、回動部材 8 4 が 1 2 0 度回動して、第 1 セーフ通路 5 0 d を遊技球が 3 個流下すると、回動部材 8 4 は 1 回転する。

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

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。

【 0 0 7 7 】

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 1 2 0 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。

【 0 0 7 8 】

図 9 ~ 図 1 1、図 1 3 等 to 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 7 9 】

図 2 ~ 図 6、図 1 4 に示すように、振分ユニット 1 6 の下側において、遊技盤 4 には、左遊技領域 4 a 1 と下遊技領域 4 a 3 とを仕切るように、前方へ張り出す張出部材 4 7 が設けられ、張出部材 4 7 の上端部には遊技球が転動する左サイドステージ 4 7 a が形成さ

10

20

30

40

50

れている。左サイドステージ47aは、振分ユニット16の下端部に比較的接近した位置に、右下がり傾斜状に設けられ、振分ユニット16の第1の誘導通路50のうちのアウト通路50c, 50e, 50g、第2の誘導通路51を通して、振分ユニット16の下側へ排出された遊技球を全て受け止めて右下方へ誘導し、その右端部から後方へ、中央ステージ20bの左端部に乗せるように誘導する。

【0080】

図2～図6、図15に示すように、下遊技領域4a3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。

10

【0081】

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。

20

【0082】

また、下遊技領域4a3の中央部には、中央ステージ20bの左右2つの落下開口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。

【0083】

振分ユニット16には、その第3セーフ通路50hから排出された遊技球を導入して第1始動口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20bの左部の上方近傍に且つ中央ステージ20b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。

30

【0084】

誘導通路管65の内部通路の下流端は、誘導通路管65の右端部分に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4a3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13～15mm)の通過可能口67が形成されている。

40

【0085】

こうして、図16に示すように、振分ユニット16において、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51a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20bへ導かれる。

50

【 0 0 8 6 】

次に、図 2 ~ 図 6、図 1 7 ~ 図 1 9 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 2、下遊技領域 4 a 3 の右部について説明する。先ず、右遊技領域 4 a 2 の上部は領域移動通路 2 0 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 2 の下部に第 2 始動口装置 1 2 とゲート 1 3 を含む始動ユニット 9 0 が設けられている。右遊技領域 4 a 2 の通路状の上部には障害釘 1 0 が設けられておらず、右遊技領域 4 a 2 の下部には始動ユニット 9 0 の上部右側に複数の障害釘 1 0 が設けられている。

【 0 0 8 7 】

始動ユニット 9 0 は、右遊技領域 4 a 2 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 2 の上部を流下してきた遊技球は、右遊技領域 4 a 2 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 に導入される。

10

【 0 0 8 8 】

つまり、始動ユニット 9 0 は、「右打ち」を行うことにより、右遊技領域 4 a 2 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 の第 2 始動口 1 2 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 への入賞を安定させて行うスタート安定化装置 9 0 である。

【 0 0 8 9 】

始動ユニット 9 0 は、右遊技領域 4 a 2 を流下する遊技球を導入可能な導入口 9 1 a を有し、その導入口 9 1 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 9 1 を備え、その誘導通路 9 1 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。

20

【 0 0 9 0 】

導入口 9 1 a は、始動ユニット 9 0 の上方へ、その導入口 9 1 a の左右両端の直上に配置され左右 2 つの障害釘 1 0 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形成されている。ここで、導入口 9 1 a の右端の直上に配置された障害釘 1 0 と、その上側に配置された障害釘 1 0 により、遊技球が通過可能な 10 数 mm (例えば、約 13 ~ 15 mm) の通過可能口 9 5 が形成され、この通過可能口 9 5 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 9 1 に導入されずに、その右側を流下する。

【 0 0 9 1 】

ゲート 1 3 は、誘導通路 9 1 内に、且つ導入口 9 1 a の直下に配置され、第 2 始動口装置 1 2 は、誘導通路 9 1 の下流端近傍の下側に配置されている。第 2 始動口装置 1 2 において、開閉部材 1 2 b は前後に進退 (出沒) するベロ式の開閉部材に構成され、開閉部材 1 2 b が進出して第 2 始動口 1 2 a を閉じ、このとき、誘導通路 9 1 により誘導され第 2 始動口 1 2 a の上側にある遊技球は、開閉部材 1 2 b 上を転動して誘導通路 9 1 の下流端から下遊技領域 4 a 3 の方へ放出され、開閉部材 1 2 b が退入して第 2 始動口 1 2 a を開け、このとき、誘導通路 9 1 により誘導され第 2 始動口 1 2 a の上側にある遊技球は、第 2 始動口 1 2 a に入賞する。

30

【 0 0 9 2 】

始動ユニット 9 0 は、ケース状のベース部材 9 2 を有し、センタ役物 2 0 とベース部材 9 2 とが連結され一体化されて遊技盤 2 0 に取り付けられている。ベース部材 9 2 は、後ケース部 9 2 a と、後ケース部 9 2 a の前側を覆い、且つ誘導通路 9 1 を透視可能な透明又は半透明な前ケース部 9 2 b とを有する。ベース部材 9 2 に、誘導通路 9 1 が形成されると共に、第 2 始動口装置 1 2 及びゲート 1 3 が装着されている。

40

【 0 0 9 3 】

下遊技領域 4 a 3 の右部には、大入賞口 1 4 a と 1 つの一般入賞口 1 5 が左右に並設状に配置され、これら大入賞口 1 4 a と一般入賞口 1 5 よりも上方位置に複数の障害釘 1 0 が配置されている。これら複数の障害釘 1 0 は、右遊技領域 4 a 2 を流下してきた遊技球を大入賞口 1 4 a の方へ誘導し易い配置になっているが、これら障害釘 1 0 のうちの幾つかが、その傾きを変えて、遊技球が大入賞口 1 4 a 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 1 0 に、また、遊技球が一般入賞口 1 5 に入賞し易く又は入賞し難く

50

なるように調整できる調整釘 10 になっている。

【0094】

図20に示すように、遊技制御基板31の主にコンピュータにより、図示の各手段100～106, 112～119が構成されている。

【0095】

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

【0096】

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

【0097】

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

【0098】

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。

【0099】

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

【0100】

大当り判定手段103aは、具体的に、図21に示す大当り判定テーブルを用いて、「通常遊技状態」又は「時短遊技状態」が設定されている場合には、約1/320の割合(低確率)で、また、「潜確遊技状態」又は「確変遊技状態」が設定されている場合には、約10/320の割合(高確率)で、当該特別図柄情報の大当り乱数が大当り特定値と一致すると、大入賞口14aを開放する特別遊技である大当り遊技を行うと判定する。また、設定されている遊技状態に関わらず、約3/320の割合で、当該特別図柄情報の大当り乱数が小当り特定値と一致すると、特別遊技の一種である小当り遊技を行うと判定する。

【0101】

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22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22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22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。

【0102】

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。

【0103】

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。

【0104】

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

【0105】

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。

【0106】

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。

【0107】

図23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。

【0108】

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を開放して開始後、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

10

20

30

40

50

して終了する。8 R 長期開放では、大入賞口 1 4 a が 8 R にわたって開閉され、各ラウンドは開始後、16 R 長期開放と同様の R 終了条件が成立すると終了する。8 R 短期開放では、大入賞口 1 4 a が 8 R にわたって開閉され、各ラウンドは開始後、大入賞口 1 4 a 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。

【0109】

事前判定手段 1 0 6 は、特別図柄情報記憶手段 1 0 2 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 1 0 3 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 1 0 1 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 1 0 3（大当り判定手段 1 0 3 a、図柄判定手段 1 0 3 b、リーチ判定手段 1 0 3 c、変動パターン判定手段 1 0 3 d）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、大当り図柄 A ~ G，a ~ d、小当り図柄、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。

10

【0110】

一方、乱数更新手段 1 0 0 は、補助遊技を行うか否かを判定する為の 8 ビット構成のソフト乱数である当り乱数を、設定範囲（0 ~ 199）内で微小時間（4 ms）毎に順次更新し、また、補助遊技を行うと判定した場合に当り図柄を判定（決定）する為の 8 ビット構成の所謂ソフト乱数である当り図柄乱数を、設定範囲（0 ~ 9）内で微小時間（4 ms）毎に順次更新する。

20

【0111】

図柄情報取得手段 1 0 1 は、遊技球がゲート 1 3 を通過したときに普通図柄保留数が 4 未満の場合に乱数取得条件が成立して、乱数更新手段 1 0 0 により更新された当り乱数、及び当り図柄乱数を 1 組の普通図柄情報として取得する。図柄情報取得手段 1 0 1 により取得された普通図柄情報が普通図柄情報記憶手段 1 1 2 に記憶（保留）され、普通図柄情報記憶手段 1 1 2 に記憶されている普通図柄情報の数が普通図柄保留数となる。

【0112】

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

30

【0113】

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

40

【0114】

具体的に、当り判定手段 1 1 3 a は、図 2 4 に示すように、「通常遊技状態」又は「潜確遊技状態」（「低作動モード」）が設定されている場合には、1/10 の割合で、また、「時短遊技状態」又は「確変遊技状態」（「高作動モード」）が設定されている場合には、10/10 の割合で、補助遊技を行うと判定し、補助遊技を行うと判定すると、図柄判定手段 1 1 3 b は、図 2 5 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。

【0115】

普通図柄表示制御手段 1 1 4 は、普通図柄情報が保留消化されたことを契機に普通図柄の変動表示を開始させ、「通常遊技状態」又は「潜確遊技状態」（「低作動モード」）が

50

設定されている場合には、12秒間、「時短遊技状態」又は「確変遊技状態」（「高作動モード」）が設定されている場合には、0.5 秒間、普通図柄を変動表示させた後、普通図柄判定情報手段 1 1 3 による判定結果を示す判定図柄を停止表示させる。

【0 1 1 6】

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

10

【0 1 1 7】

遊技状態制御手段 1 1 6 は、複数の遊技状態（図 2 6 に示す「通常遊技状態」「時短遊技状態」「潜確遊技状態」「確変遊技状態」）の何れかを択一的に設定し、その遊技状態で遊技を制御する。尚、電源投入時には前回の電源遮断時に設定されていた遊技状態を継続的に設定し、電源投入時に所謂 R A M クリアが実行された場合には「通常遊技状態」を設定する。

【0 1 1 8】

図 2 6 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 1 0 3 a 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 2 1 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 2 1 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 1 2 a を作動させる第 2 始動口作動モードとして、第 2 始動口 1 2 a を開状態に作動させ難い低作動モードに設定され、「時短遊技状態」又は「確変遊技状態」が設定された場合、第 2 始動口 1 2 a を開状態に作動させ易い高作動モードが設定される。

20

【0 1 1 9】

尚、図 2 4 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 1 2 a 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。

30

【0 1 2 0】

遊技状態制御手段 1 1 6 は、特別遊技実行手段 1 0 5 により大当り遊技が行われた場合、その大当り遊技終了後の遊技状態を図 2 3 に示すように設定変更する。大当り図柄 A ~ E の何れかが停止表示されて、所謂「確変大当り」になった場合、先ず、当該大当り遊技終了後に「確変遊技状態」を設定する。その後、大当り図柄 A , B の停止からは、特別図柄表示器 2 5 a , 2 5 b 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。

【0 1 2 1】

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

40

【0 1 2 2】

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

50

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。

【0123】

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

【0124】

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

【0125】

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

【0126】

「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 27 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 28 に示す時短 / 確変遊技状態用の変動パターン決定テーブルを用いて、変動パターンを決定する。

【0127】

図 27 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。

【0128】

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。

【0129】

図 28 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。

【0130】

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。

【0131】

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 29 (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。

【0132】

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 29 (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判断する。

【0133】

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。

【0134】

図 7 に示す各種 SW 11a, 12c, 13a, 15a, 8d, 55 ~ 57 や、図 20 に示す各種手段 100 ~ 106, 112 ~ 117 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。

【0135】

図 20 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、図示の各手段 120 ~ 128 が構成されている。コマンド受信手段 120 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、演出制御手段 121、エラー報知制御手段 128 が制御を行う。

【0136】

演出制御手段 121 は、遊技の進行に応じて、所定の演出手段 129 (画像表示器 21、可動役物 22、スピーカ 38、ランプ 39a, 39b) に遊技演出を行わせ、図柄変動演出制御手段 122、特別遊技演出制御手段 123、保留表示制御手段 124、役物制御手段 125、先読み演出制御手段 126、振分演出制御手段 126 を備えている。

【0137】

図柄変動演出制御手段 122 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 30 (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。

【0138】

図 31 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、まず、(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

10

20

30

40

50

つの停止図柄列「X Z Y」が、大当り判定手段 1 0 3 a、図柄判定手段 1 0 3 b による判定結果を示す組み合わせ表示態様になる。

【0 1 3 9】

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

【0 1 4 0】

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

【0 1 4 1】

図柄変動演出制御手段 1 2 2 は、遊技状態設定手段 1 1 6 により設定されている遊技状態に応じて、複数の演出モード(図 3 2 に示す「通常演出モード」「時短演出モード」「確変演出モード」「特殊演出モード」「先読み演出モード」)の何れかを択一的に設定し、その設定した演出モードに応じた図柄変動演出を行わせる。

【0 1 4 2】

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、突通大当りが行われた後、或いは、小当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。

【0 1 4 3】

「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 1 2 6 により、図柄変動演出制御手段 1 2 2 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。

【0 1 4 4】

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 2 1 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。

【0 1 4 5】

次に、特別遊技演出制御手段 1 2 3 は、特別遊技実行手段 1 0 5 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 1 0 4 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り図柄(小当り図柄)の種類に応じて、図 3 0 (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 3 0 (c) に示す複数のエンディング演出(エンディング演出 1, 2, 3 ... n)の中から選択したエンディング演出を行わせる。

【0 1 4 6】

保留表示制御手段 1 2 4 は、特別図柄情報記憶手段 1 0 2 に第 1 特別図柄情報が記憶さ

10

20

30

40

50

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

【0147】

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

【0148】

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

【0149】

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

【0150】

振分演出制御手段127は、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。

【0151】

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。

【0152】

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33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に対応する表示部21bを設け、その表示部21b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33（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33（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33（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33（4）に示す第3セーフ振分演出を表示させる。

【0153】

また、図33に示す表示と共に、或いは、図33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、「ブッ」）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。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 4 】

尚、画像表示器 2 1 に振分ユニット 1 6 に対応する表示部 2 1 b を設けなくて、振分ユニット 1 6 に表示器を設け（例えば、振分ユニット 1 6 の前面に E L 表示器を設け）、その表示器に、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 1 6 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。E L 表示器とした場合、振分ユニット 1 6 において実際に誘導又は振り分けられている位置を指し示すような演出を表示させてもよい。

【 0 1 5 5 】

さて、振分演出制御手段 1 2 7 は、振分ユニット 1 6 による遊技球の誘導、振り分けに関する演出を、「通常遊技状態」又は「潜確遊技状態」が設定されているときには行わせるが、「時短遊技状態」又は「確変遊技状態」が設定されているときには行わせない。但し、「時短遊技状態」又は「確変遊技状態」が設定されているときにも行わせてもよい。

10

【 0 1 5 6 】

また、振分演出制御手段 1 2 7 は、振分ユニット 1 6 による遊技球の誘導、振り分けに関する演出を、特別図柄保留数（第 1 特別図柄保留数）に関わらず行わせるが、第 1 特別図柄保留数が 4（設定数以上）の場合には行わせないようにしてもよい。

【 0 1 5 7 】

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

20

【 0 1 5 8 】

例えば、図 3 3 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 3 4 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。

【 0 1 5 9 】

エラー報知制御手段 1 2 8 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 1 2 9（画像表示器 2 1、可動役物 2 2、スピーカ 3 8、ランプ 3 9 a、3 9 b）に行わせる。

30

【 0 1 6 0 】

複数のエラーの 1 つが、振分ユニット 1 6 の第 1 の導入口 5 0 a から第 1 の誘導通路 5 0 に導入された複数の遊技球が予め決められた割合（1/18）で第 1 始動口 1 1 へ誘導されていない、つまり振分ユニット 1 6 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 3 5 に示すように、その旨（「振分エラー発生」）を画像表示器 2 1 に表示させる。

【 0 1 6 1 】

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。

40

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 2 0 の左側の左遊技領域 4 a 1 を流下するように、遊技球を発射させる「左打ち」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 1 3 a が長期開放する大当たり遊技）が行われているときには、遊技球がセンタ役物 2 0 の右側の右遊技領域 4 a 2 を流下するように、遊技球を発射させる「右打ち」により遊技を行う。

【 0 1 6 2 】

「左打ち」により発射された複数の遊技球は、先ず、左遊技領域 4 a 1 の上部を流下し、通過通路 4 3 を通過して、左遊技領域 4 a 1 の下部において、その殆どの遊技球が振分ユニット 1 6 の第 1 の導入口 5 0 a から第 1 の誘導通路 5 0 に導入されて、その第 1 の誘

50

導通路 5 0 によって誘導され、第 1 の誘導通路 5 0 に導入されない遊技球が振分ユニット 1 6 の第 2 の導入口 5 1 a から第 2 の誘導通路 5 1 に導入されて、その第 2 の誘導通路 5 1 によって誘導される。

【 0 1 6 3 】

第 1 の誘導通路 5 0 において、第 1 の導入口 5 0 a から導入通路 5 0 b に導入された複数の遊技球は、先ず、第 1 振分手段 5 2 により、導入通路 5 0 b から分岐する第 1 アウト通路 5 0 c と第 1 セーフ通路 5 0 d とに 1 : 1 の比率で振り分けられ、第 1 セーフ通路 5 0 d に振り分けられた複数の遊技球は、次に、第 2 振分手段 5 3 により、第 1 セーフ通路 5 0 d から分岐する第 2 アウト通路 5 0 e と第 2 セーフ通路 5 0 f とに 2 : 1 の比率で振り分けられ、第 2 セーフ通路 5 0 f に振り分けられた複数の遊技球は、次に、第 3 振分手段 5 4 により、第 2 セーフ通路 5 0 f から分岐する第 3 アウト通路 5 0 g と第 3 セーフ通路 5 0 h とに 2 : 1 の比率で振り分けられる。

【 0 1 6 4 】

つまり、第 1 の誘導通路 5 0 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 5 0 h に振り分けられた遊技球は、第 3 セーフ通路 5 0 h から誘導通路管 6 5 の内部通路を通して、第 1 始動口 1 1 に誘導され入賞する可能性が極めて高くなり、一方、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 1 6 5 】

このように、「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 1 6 6 】

一方、「右打ち」により開放した第 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。

【 0 1 6 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。ここで先ず、普通図柄情報の消化により当り抽選が行われ、その当り抽選で当選した場合、普通図柄表示器 2 5 c に当り図柄が変動停止後、第 2 始動口 1 2 a が開放する補助遊技が発生する。

【 0 1 6 8 】

「通常遊技状態」又は「潜確遊技状態」が設定されている場合には、「右打ち」を行っても第 1 始動口 1 1 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 1 2 a 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り、「時短遊技状態」又は「確変遊技状態」が設定されている場合には、第 2 始動口作動モードとして高作動モードが設定され、「右打ち」を行って第 2 始動口 1 2 a 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。

【 0 1 6 9 】

特別図柄情報記憶手段 1 0 2 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 1 0 2 に複数の特別図柄情報が記憶されている場合には、それら複数の特別図柄情報は取得された順番で消化され、但し、第 1、第 2 特別図柄情報の両方が記憶されている場合には、第 2 特別図柄情報が第 1 特別

図柄情報よりも優先消化される。そして、この特別図柄情報の消化により大当たり抽選が行われ、その大当たり抽選で当選した場合、特別図柄表示器 2 5 a , 2 5 b に大当たり図柄が変動停止後、大入賞口 1 4 a が開放する大当たり遊技が発生する。

【 0 1 7 0 】

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の大入賞口 1 4 a の開閉パターンとして、16 R 長期開放、8 R 長期開放、8 R 短期開放の何れかが選択実行される。「右打ち」を行うことにより、16 R 長期開放では、例えば約 2000 個の遊技球を獲得でき、8 R 長期開放では、例えば約 1000 個の遊技球を獲得できる。但し、8 R 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。

【 0 1 7 1 】

ところで、従来のパチンコ遊技機では、本発明のような振分ユニット 1 6 がなく、第 1 始動口を狙うために「左打ち」が行われると、遊技球は左遊技領域において障害釘に接触して方向を変えながら流下するが、先ず、こうした遊技球の流下だけでは、また、左遊技領域を流下する遊技球を導入してセンタ役物の中央ステージ上へ誘導可能な誘導通路（ワープ通路）を設けても、この誘導通路は導入した遊技球を全てステージ上へ誘導するものであるので、遊技領域を流下する遊技球の誘導、振り分けに関して如何に斬新な構成にするかが課題となる。

【 0 1 7 2 】

しかも、多数の障害釘の中には、第 1 始動口に入賞した複数の遊技球のうち比較的多くの遊技球が接触する所謂寄釘や命釘等の調整釘が存在し、遊技場のスタッフは、その調整釘の傾きを変えて、遊技球が第 1 始動口に入賞し易く又は入賞し難くなるように調整することから、その調整によって、また、遊技球の微妙な発射強度の違いによって、「左打ち」により遊技領域 4 a に発射された遊技球の数に対して第 1 始動口に入賞する遊技球の数の割合が安定しないという課題がある。

【 0 1 7 3 】

本パチンコ遊技機 1 によれば、左遊技領域 4 a 1 に振分ユニット 1 6 を設け、左遊技領域 4 a 1 を流下する遊技球は全て振分ユニット 1 6 を通過し、その振分ユニット 1 6 において、複数の遊技球が第 1 の導入口 5 0 a から第 1 の誘導通路 5 0 に導入され、その第 1 の誘導通路 5 0 により誘導される複数の遊技球が、第 1 振分手段 5 2 により第 1 アウト通路 5 0 c と第 1 セーフ通路 5 0 d とに振り分けられ、第 1 セーフ通路 5 0 d に振り分けられた複数の遊技球が、第 2 振分手段 5 3 により第 2 アウト通路 5 0 e と第 2 セーフ通路 5 0 f とに振り分けられ、第 2 セーフ通路 5 0 f に振り分けられた複数の遊技球が、第 3 振分手段 5 4 により第 3 アウト通路 5 0 g と第 3 セーフ通路 5 0 h とに振り分けられ、第 3 セーフ通路 5 0 h に振り分けられた複数の遊技球が第 1 始動口 1 1 へ誘導されるので、「左打ち」により遊技領域 4 a に発射された遊技球の斬新な誘導、振り分けを実現できる。

【 0 1 7 4 】

しかも、振分ユニット 1 6 において、殆どの遊技球は第 1 の誘導通路 5 0 に誘導されるように通過し、第 1 振分手段 5 2 では複数の遊技球が 1 : 1 の比率で第 1 アウト通路 5 0 c と第 1 セーフ通路 5 0 d とに振り分けられ、第 2 振分手段 5 3 では複数の遊技球が 2 : 1 の比率で第 2 アウト通路 5 0 e と第 2 セーフ通路 5 0 f とに振り分けられ、第 3 振分手段 5 4 では複数の遊技球が 2 : 1 の比率で第 3 アウト通路 5 0 g と第 3 セーフ通路 5 0 h とに振り分けられ、第 3 セーフ通路 5 0 h に振り分けられた殆どの遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞する。つまり、「左打ち」により遊技領域 4 a に発射された遊技球の数に対して第 1 始動口 1 1 に入賞する遊技球の数の割合が約 1/18 と安定するように遊技を行うことができる。

【 0 1 7 5 】

このように、「左打ち」により遊技領域 4 a に発射された遊技球の斬新な誘導、振り分けを実現でき、遊技領域 4 a に発射された遊技球の数に対して第 1 始動口 1 1 に入賞する遊技球の数の割合が安定する振分ユニット 1 6 であるが、次に、この振分ユニット 1 6 を設けた場合に、振分ユニット 1 6 における故障や不正等で、遊技球の誘導、振り分けが正

10

20

30

40

50

常に行われなくなるという虞があり、その正常に行われなくなった遊技球の誘導、振り分けを如何に検知可能にするかが課題となる。

【0176】

本パチンコ遊技機1によれば、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。

10

【0177】

また、振分ユニット16を設けた場合、その振分ユニット16を遊技盤4に如何に取り付けるかが課題となる。本パチンコ遊技機1によれば、振分ユニット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、つまりは、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。

20

【0178】

更に、振分ユニット16を設けた場合、その振分ユニット16による遊技球の誘導、振り分けに関する演出を如何に行わせるかが課題となる。本パチンコ遊技機1によれば、第1検知手段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33(1)(2))を行わせる。

【0179】

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33(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33(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33(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33(4))を行わせる。

30

【0180】

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る。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、前記の演出を行うことができ、演出性を高めることができる。

40

【0181】

次に、実施例1を部分的に変更した実施例2~7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】

【0182】

図36~図41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、多数の障害釘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。

50

【0183】

図36、図37に示すように、パチンコ遊技機1Aの遊技領域4aには、多数の障害釘10と、非開閉式の第1始動口11A（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（振分装置16A、スタート安定化装置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設けられている。

【0184】

図36～図38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

【0185】

左遊技領域4a1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4a3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4a2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4a3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。

【0186】

左遊技領域4a1の上部は、その下側部分において、左遊技領域4a1の下部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、左遊技領域4a1の上部を流下した全ての遊技球を通過させて、左遊技領域4a1の下部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縦壁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。

20

【0187】

振分ユニット16Aは、左遊技領域4a1の下部に、その左右略全幅にわたって設けられ、左遊技領域4a1の上部を流下して通過通路43Aから左遊技領域4a1の下部に導入された遊技球、つまり左遊技領域4a1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。

30

【0188】

振分ユニット16A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4a1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11A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11Aへの入賞を安定させて行うスタート安定化装置16Aである。

【0189】

振分ユニット16Aは、左遊技領域4a1を流下する遊技球を導入可能な導入口50Aaを有し、その導入口50Aa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50Aと、誘導通路50A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52A～54A（1段目の第1振分手段52A、2段目の第2振分手段53A、3段目の第3振分手段54A）であって、誘導通路50A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11Aへ誘導可能な側と第1始動口11A以外へ誘導可能な側（第1始動口11Aへ誘導可能でない側）とに夫々振り分け可能な複数の振分手段52A～54Aとを備えている。

40

【0190】

導入口50Aaは、振分ユニット16A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の下流端に接続され、つまり、通過通路43Aを通過した全ての遊技球は導入口50Aaから誘導通路50Aに導入される。

【0191】

誘導通路50Aは、導入口50Aaから下流側へ延びる導入通路50Abと、導入通路

50

5 0 A b からその下流側へ左右に分岐して延びる第 1 アウト通路 5 0 A c 及び第 1 セーフ通路 5 0 A d と、第 1 セーフ通路 5 0 A d からその下流側へ左右に分岐して延びる第 2 アウト通路 5 0 A e 及び第 2 セーフ通路 5 0 A f と、第 2 セーフ通路 5 0 A f からその下流側へ左右に分岐して延びる第 3 アウト通路 5 0 A g 及び第 3 セーフ通路 5 0 A h とを有する。第 1 , 第 2 , 第 3 アウト通路 5 0 A c , 5 0 A e , 5 0 A g 、 及び第 3 セーフ通路 5 0 A h の下流端が振分ユニット 1 6 A の下方へ開口している。

【 0 1 9 2 】

第 1 振分手段 5 2 A は、非電動式の振分手段 5 2 A であり、その振分部材 7 0 が導入通路 5 0 A b 内に設けられ、その導入通路 5 0 A b により誘導される複数の遊技球を、第 1 アウト通路 5 0 A c と第 1 セーフ通路 5 0 A d とに 1 : 1 の比率で振り分ける。第 1 振分手段 5 2 A は、誘導通路 5 0 A の導入通路 5 0 A b 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 5 2 A となり、第 2 振分手段 5 3 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。

10

【 0 1 9 3 】

第 2 振分手段 5 3 A は、非電動式の振分手段 5 3 A であり、その振分部材 8 0 等が第 1 セーフ通路 5 0 A d 内に設けられ、その第 1 セーフ通路 5 0 A 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 A e と第 2 セーフ通路 5 0 A f とに 2 : 1 の比率で振り分ける。第 2 振分手段 5 3 A は、誘導通路 5 0 A の第 1 セーフ通路 5 0 A d 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 5 3 A となり、第 3 振分手段 5 4 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。

20

【 0 1 9 4 】

第 3 振分手段 5 4 A は、電動式の振分手段 5 4 A であり、その振分部材 2 1 1 等が第 2 セーフ通路 5 0 A f 内に設けられ、その第 2 セーフ通路 5 0 A f により誘導される複数の遊技球を、第 3 アウト通路 5 0 A g と第 3 セーフ通路 5 0 A h とに平均して 2 : 1 の比率で振り分ける。

【 0 1 9 5 】

振分ユニット 1 6 A は、導入口 5 0 A a を通過した遊技球を検出する 1 つの第 1 球検出 S W 5 5 A と、第 2 振分手段 5 3 A により第 2 セーフ通路 5 0 A f へ振り分けられた遊技球を検出する第 2 球検出 S W 5 7 A とを備えている。

【 0 1 9 6 】

振分手段 5 2 A ~ 5 4 A による所期の振り分けが行われているか否かを判断するために、第 1 球検出 S W 5 5 A と遊技制御基板 3 1 のコンピュータにより、導入口 5 0 A a から誘導通路 5 0 A に導入された遊技球及びその数を検知可能な第 1 検知手段 5 8 A が構成され、第 1 始動口 S W 1 1 A a と第 2 球検出 S W 5 7 A と遊技制御基板 3 1 のコンピュータにより、第 2 振分手段 5 3 A により第 2 セーフ通路 5 0 A f へ振り分けられた遊技球及びその数、第 3 振分手段 5 4 A により第 3 セーフ通路 5 0 A h へ振り分けられた (第 1 始動口 1 1 A 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 5 9 A が構成されている (図 3 8 参照) 。

30

【 0 1 9 7 】

遊技制御基板 3 1 又は演出制御基板 3 3 のコンピュータ (又はホールコンピュータ H C) により、第 1 , 第 2 検知手段 5 8 A , 5 9 A による検知情報に基づいて、詳しくは、第 1 検知手段 5 8 A により検知された遊技球の数、及び第 2 検知手段 5 9 A により検知された遊技球の数に基づいて、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を判断可能に構成されている。

40

【 0 1 9 8 】

振分ユニット 1 6 A は、互いに連結されたベース上部 6 1 A とベース中央部 6 2 A 、 及びベース下部 6 3 A を含み、これら 6 1 A ~ 6 3 A によって誘導通路 5 0 A (5 0 A a ~ 5 0 A h) を形成するベース部材 6 0 A を有し、センタ役物 2 0 とベース部材 6 0 A 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。

50

【0199】

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、ベース中央部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。

【0200】

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。

【0201】

第3振分手段54Aについて詳しく説明する。

図39、40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。

【0202】

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。

【0203】

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。

【0204】

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。

【0205】

図39～図41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

10

20

30

40

50

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。

【0206】

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。

10

【0207】

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 と、セーフセクタ領域 210f に臨むセーフ穴 210h 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。

20

【0208】

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 50Af により誘導される複数の遊技球が、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 の比率で振り分けられる。

【0209】

張出部材 47 の左サイドステージ 47a は、振分ユニット 16A の誘導通路 50A のうちのアウト通路 50Ac , 50Ae , 50Ag を通って、振分ユニット 16A の下側へ排出された遊技球を全て受け止めて右下方へ誘導し、その右端部から後方へ、中央ステージ 20b の左端部に乗せるように誘導する。或いは、アウト通路 50Ag から排出された遊技球だけは、左サイドステージ 47a に誘導されないで中央ステージ 20b の左端部に誘導される。尚、左遊技領域 4a1 において、内側のガイドレール 8a、振分ユニット 16A、張出部材 47 で囲まれた領域部分は多少広く、そこには、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。

30

【0210】

下遊技領域 4a3 の中央部には、中央ステージ 20b の左右 2 つの落下開口 20Ac 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。

40

【0211】

また、下遊技領域 4a3 の中央部には、中央ステージ 20b の左右 2 つの落下開口 20Ac 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 49A が設けられ、これら 2 つの障害凸片 49A 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 つの障害凸片 49A は、緩傾斜の八字状に設けられ、遊技球が障害凸片 49A 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 49A 間を左右に仕切る鉛直状に設けられている。

【0212】

50

振分ユニット 1 6 A には、その第 3 セーフ通路 5 0 A h から排出された遊技球を導入して第 1 始動口 1 1 A へ誘導可能な内部通路を形成する誘導通路管 6 5 A が付設され、その始動口誘導通路 6 5 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 6 5 A は、中央ステージ 2 0 b の上方近傍に且つ中央ステージ 2 0 b に沿って配設され、センタ役物 2 0 (振分ユニット 1 6 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。

【 0 2 1 3 】

誘導通路管 6 5 A の内部通路は、中央ステージ 2 0 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 6 5 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 1 1 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。

10

【 0 2 1 4 】

一方、中央ステージ 2 0 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 2 2 6 が形成され、つまり、誘導通路管 6 5 A の内部通路内の遊技球は、第 1 始動口 1 1 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 2 2 6 の何れから中央ステージ 2 0 b へ導出される。中央ステージ 2 0 b を転動する遊技球は、左右 2 つの落下開口 2 0 A c の何れかから前方へ出て落下する。

【 0 2 1 5 】

こうして、振分ユニット 1 6 A において、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は、第 1 振分手段 5 2 A により $1/2$ の割合で第 2 振分手段 5 3 A へ誘導可能な側へ振り分けられ、第 1 , 第 2 振分手段 5 2 A , 5 3 A によりトータル $1/6$ の割合で第 3 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。

20

【 0 2 1 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 2 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 2 の上部を流下してきた遊技球は、右遊技領域 4 a 2 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。

30

【 0 2 1 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 2 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 1 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。

40

【 0 2 1 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。

50

【0220】

ところで、振分ユニット16Aの導入口50Aaから誘導通路50A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54Aまで誘導され、それら遊技球が誘導通路50Aに導入されてから第3振分手段54Aに到達すまでの時間が、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54Aは、振分部材211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。

【0221】

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54Aの振分部材211の動作を見て、その振分部材211が遊技球を第3セーフ通路50Ah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54A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52A～54Aにより遊技球を第1始動口11A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。

10

【0222】

本発明のパチンコ遊技機1Aによれば、振分ユニット16Aの誘導通路50A（第2セーフ通路50Af）内に、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（クルーン200）を設けたので、前記課題を改善し、つまり振分手段52A～54Aにより遊技球を第1始動口11A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出来る。本発明のパチンコ遊技機1A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。

20

【実施例3】

【0223】

図42、図43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。

【0224】

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が形成され、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。

30

【0225】

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】

【0226】

図44～図46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。

40

【0227】

パチンコ遊技機1Cの振分ユニット16Cは、左遊技領域4a1の下部に、その左右略全幅にわたって設けられ、左遊技領域4a1を流下する遊技球は全て振分ユニット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4a1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。

【0228】

振分ユニット16Cは、左遊技領域4a1を流下する遊技球を導入可能な第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

50

た第1の誘導通路50Cと、左遊技領域4a1を流下する遊技球を導入可能な第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(第1始動口11Cへ誘導可能でない側)とに夫々振り分け可能な複数の振分手段52C、53Cとを備えている。

【0229】

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。

10

【0230】

図示省略するが、実施例1同様に、左遊技領域4a1の上部と下部との境界及び近傍に、左遊技領域4a1の上部を流下した全ての遊技球を通過させて、左遊技領域4a1の下部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に入球しない遊技球が第2の導入口51Caから第2の誘導通路51Cに導入される。

20

【0231】

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とを有する。

【0232】

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、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。

30

【0233】

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。

【0234】

第2振分手段53Cは、電動式の振分手段54C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。

40

【0235】

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。

【0236】

50

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 (図 46 参照)。

10

【0237】

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。

20

【0238】

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。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。

【0239】

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。

30

【0240】

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の皿状部 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。

40

【0241】

第 1 球検出 SW56C を通過した遊技球は、クルーン 200C 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。

【0242】

このクルーン 200C 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 200Ca 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

50

に穴 2 0 0 C c 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 5 0 C に導入された遊技球が第 2 振分手段 5 3 C へ到達する迄の時間を不規則にすることができる。

【 0 2 4 3 】

第 2 振分手段 5 3 C は、進退自在に設けられた振分部材 2 3 0 と、振分部材 2 3 0 を進退させる電動モータ 2 3 1 を有する駆動手段 2 3 2 とを備え、振分部材 2 3 0 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 2 3 2 により振分部材 2 3 0 を駆動することにより、第 1 セーフ通路 5 0 C 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 C e と第 2 セーフ通路 5 0 C f とに平均して 8 : 1 の比率で振り分ける。

【 0 2 4 4 】

振分部材 2 3 0 は、左右に進退(出沒)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 5 0 C f を閉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 5 0 C f を開けるセーフ振分位置になり、振分部材 2 3 0 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。

【 0 2 4 5 】

こうして、振分ユニット 1 6 C において、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 2 4 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 NA 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 $NA1$ 、第 1 セーフ通路 5 0 C d へ振り分けられた遊技球の数 $NA2$ を検知し、第 1 始動口 1 1 C に入賞した遊技球の数 NC を検知する。

【 0 2 4 7 】

そして、検知した遊技球の数 NA , $NA1$, $NA2$, NC 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、 $NA1 : NA2 : 1$: 1 であるか否か、 $NA : NC : 18 : 1$ であるか否か、 $NA2 : NC : 9 : 1$ であるか否か等の判定を定期的に行って判断する。

【 0 2 4 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。

【 実施例 5 】

【 0 2 4 9 】

図 4 7、図 4 8 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の 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。

【 0 2 5 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

10

20

30

40

50

夫々収容可能な6つの振分空間303を有する。これら6つの振分空間303のうち、軸心を挟んで対向する2つの振分空間303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303aになり、残り4つの振分空間303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303bになる。

【0251】

誘導通路50Dにおいて、ベース部材300に振分部材301を回動可能に収容する円形の収容空間300aが形成され、その収容空間300a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50Da（導入通路やセーフ通路）が接続され、その収容空間300aの左下外周部にセーフ通路50Dbが接続され、その収容空間の左中段後部にアウト通路50Dcが接続されている。

10

【0252】

振分部材301は、6つの振分空間303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50Da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303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303の下側の回動方向側にある仕切壁302を押動しながら落下し、即ち振分部材301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303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。

【0253】

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50Db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50Dcに振り分けられる。

20

【0254】

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50Db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50Dcへ誘導される。

30

【0255】

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。

40

【0256】

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。

【実施例6】

【0257】

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

50

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。

【0258】

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。

【0259】

(形態1)

図49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、その内部通路を通して、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。

10

【0260】

図50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。

20

【0261】

図49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11D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。

30

【0262】

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へは乗らないようにしてもよいし、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。

【0263】

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。

40

【0264】

(形態2)

図51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

50

流端が位置するように配置されている。

【0265】

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。

【0266】

(形態3)

図52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。

【0267】

(形態4)

図53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】

【0268】

振分演出制御手段127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127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。

【0269】

(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127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。

【0270】

[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

10

20

30

40

50

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る。

【0271】

例えば、実施例 1 では、第 1 振分手段 5 2 を省略し、第 2 振分手段 5 3 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 1 1 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 5 2 として、第 2 振分手段 5 3 と同様の振分手段を採用すると、最終的に第 1 始動口 1 1 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 5 3 として、第 1 振分手段 5 2 と同様の振分手段を採用すると、最終的に第 1 始動口 1 1 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。

10

【0272】

例えば、実施例 2 では、第 3 振分手段 5 4 A において、器部材 2 1 0 の底壁 2 1 0 a の上面側に形成するアウトセクタ領域 2 1 0 e とセーフセクタ領域 2 1 0 f との比率を変えて、また、実施例 4 では、第 2 振分手段 5 3 C において、振分部材 2 1 1 C 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 5 4 A , 5 3 C 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 1 1 A , 1 1 C 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。

【0273】

20

例えば、実施例 5 では、振分手段 5 3 D 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。

【0274】

(2) 実施例 1 ~ 4 において、張出部材 4 7 (サイドステージ 4 7 a) を省略し、つまり、振分ユニット 1 6 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。

30

【0275】

(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。

【0276】

(4) 実施例 1 において、誘導通路管 6 5 に誘導された遊技球は、誘導通路管 6 5 から遊技領域 4 a 1 には排出されず、遊技領域 4 a 1 外へ排出回収され、この誘導通路管 6 5 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 S W を設けてもよい。遊技者は図示配置の誘導通路管 6 5 及びこれに誘導された遊技球を容易に見ることができるので、遊技球は遊技領域 4 a 1 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

【0277】

(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 S W 8 d と遊技制御基板 3 1 とを接続し、更に、振分ユニットに設けられた球検出 S W (5 5 等) を、同中継基板に接続し、同様に、球検出 S W (5 5 等) と遊技制御基板 3 1 とを中継基板を介して接続するようにしてもよい。

【0278】

(6) 振分ユニットに、その振分ユニットの名称（例えば、「スタート安定化装置」）を

50

印した名称表示部を、振分ユニットの表面から見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。

【0279】

(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。

【0280】

(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)、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。

【0281】

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1~7を部分的に組み合わせた構成を採用したパチンコ遊技機とすることができる。また、パチンコ遊技機に限らず、遊技球を用いて遊技を行う種々の遊技機に、本発明を適用することができる。

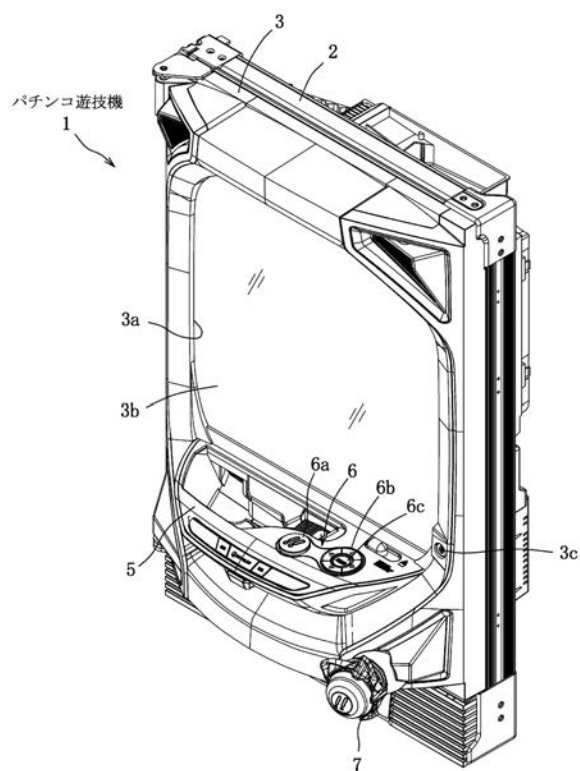
【符号の説明】

【0282】

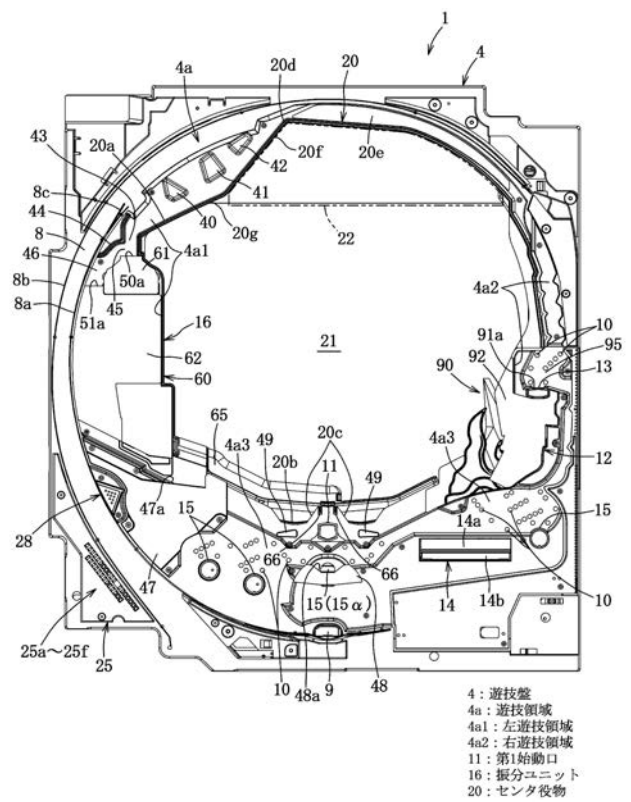
1, 1A, 1B, 1C パチンコ遊技機(遊技機)
 4 遊技盤
 4a 遊技領域
 4a1 左遊技領域
 4a2 右遊技領域
 11, 11A, 11B, 11C 第1始動口(所定領域)
 16, 16A, 16B, 16C 振分ユニット(振分装置)
 20 センタ役物
 50, 50C 第1の誘導通路(誘導通路)
 50A 誘導通路
 50a, 50Ca 第1の導入口
 50Aa 導入口
 50b, 50Ab, 50Cb 導入通路(上流側通路部)
 50c, 50Ac, 50Cc 第1アウト通路
 50d, 50Ad, 50Cd 第1セーフ通路
 50e, 50Ae, 50Ce 第2アウト通路
 50f, 50Af, 50Cf 第2セーフ通路(下流側通路部)
 50g, 50Ag 第3アウト通路
 50h, 50Ah 第3セーフ通路
 52, 52A, 52C 第1振分手段(振分手段, 上流側振分手段, 滞留予防手段)
 53, 53A 第2振分手段(振分手段, 滞留予防手段)
 53C 第2振分手段(振分手段)
 54, 54A 第3振分手段(振分手段, 下流側振分手段)
 58, 58A, 58C 第1検知手段

59, 59A, 58C 第2検知手段
60, 60A, 60C ベース部材

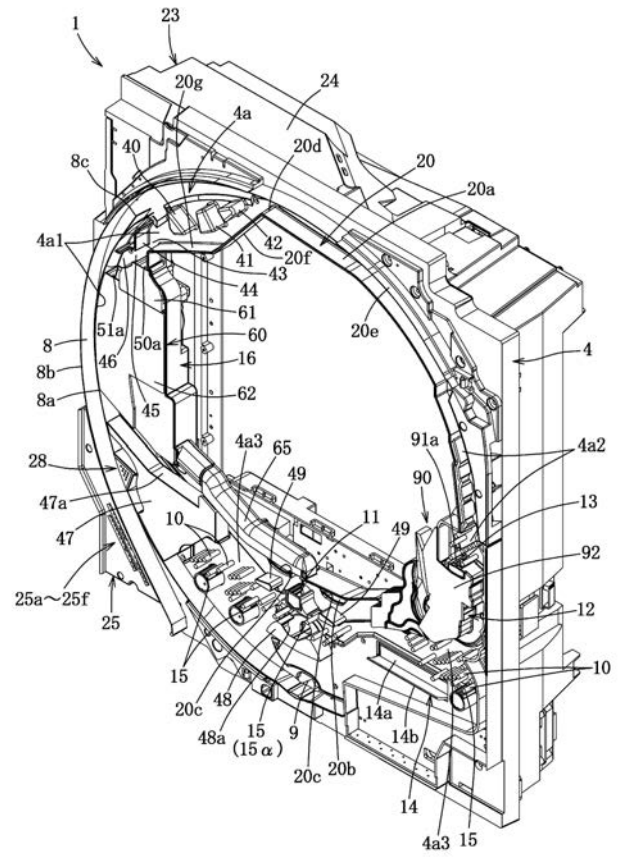
【図1】



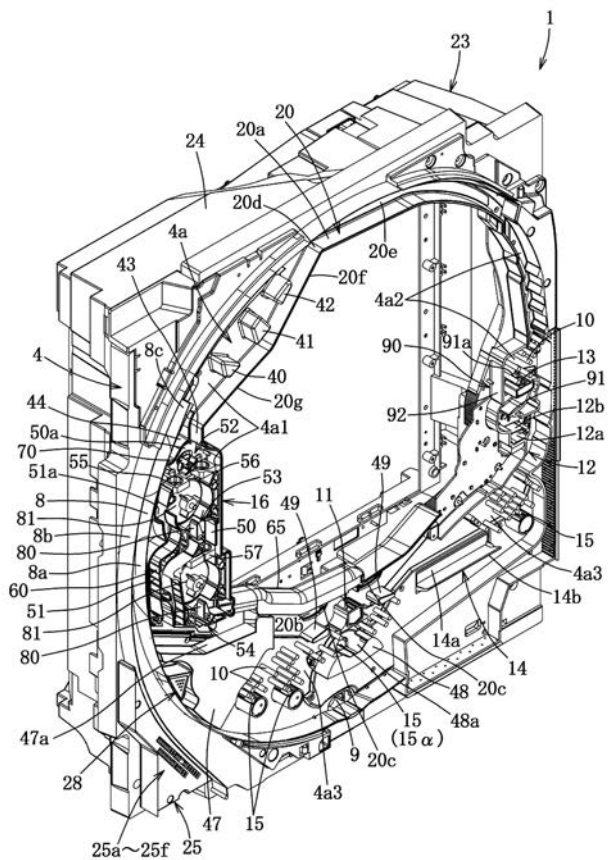
【図2】



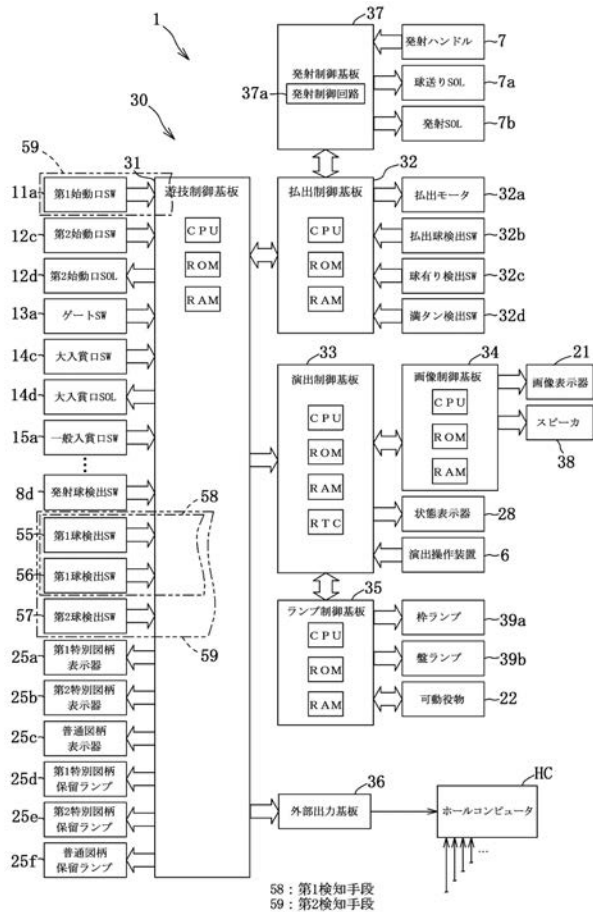
【 図 4 】



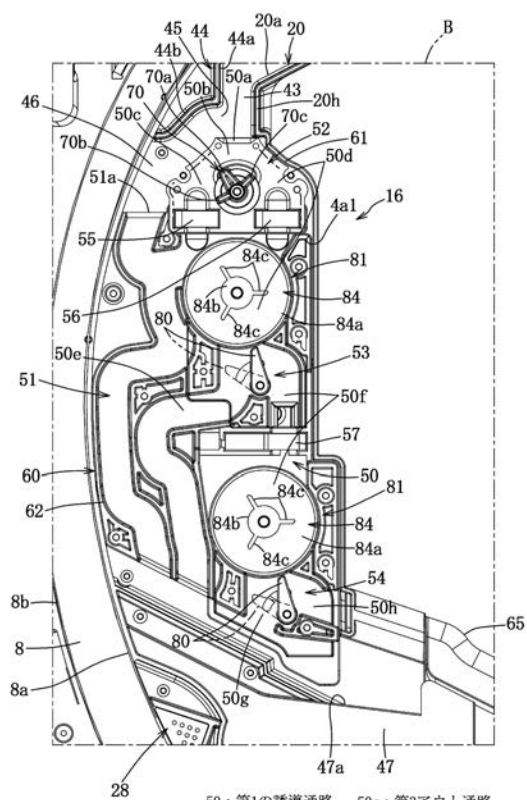
【 図 6 】



【図 7】

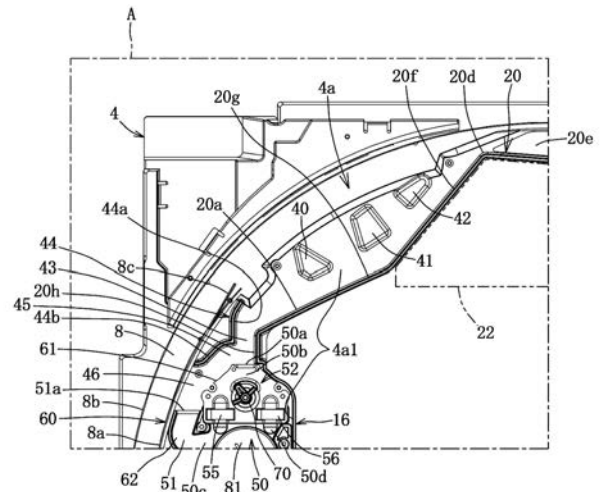


【図 9】

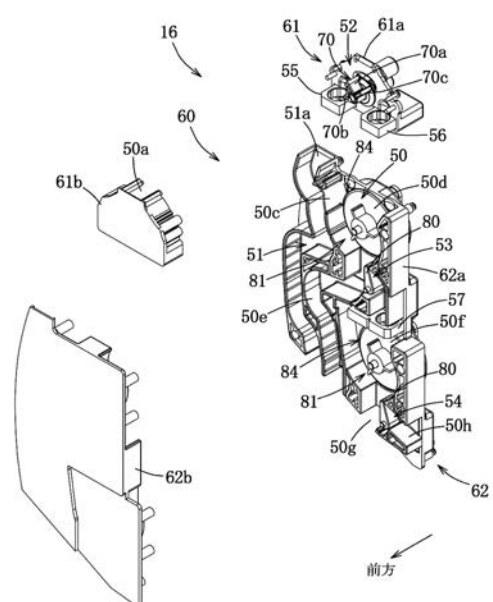


50: 第1の誘導通路
50a: 第1の導入口
50b: 導入通路
50c: 第1アウト通路
50d: 第1セーフ通路
50e: 第2アウト通路
50f: 第2セーフ通路
50g: 第3アウト通路
50h: 第3セーフ通路
52: 第1振分手段
53: 第2振分手段
54: 第3振分手段

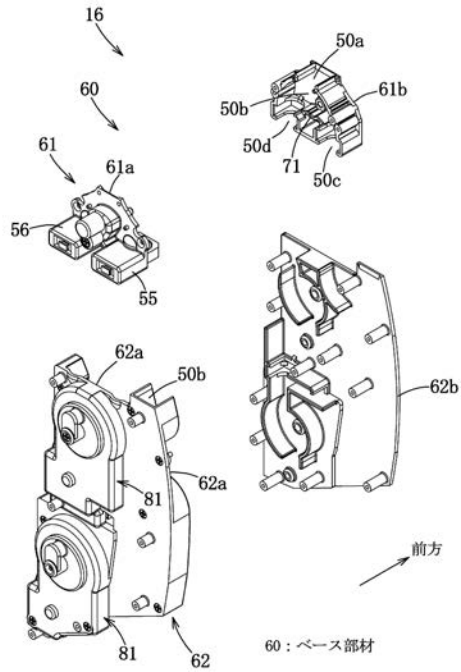
【図 8】



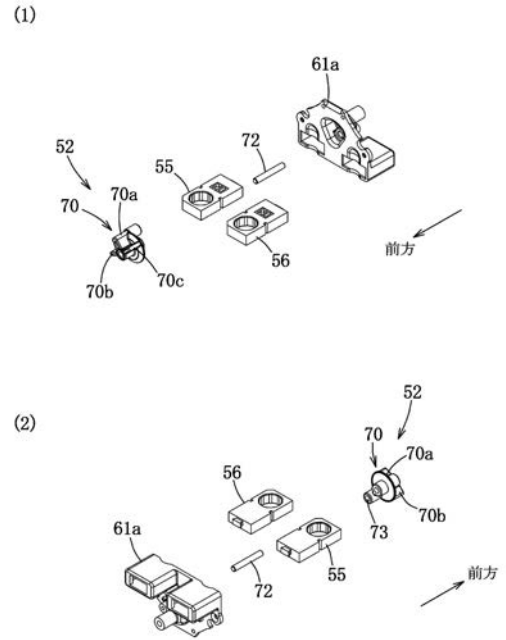
【図 10】



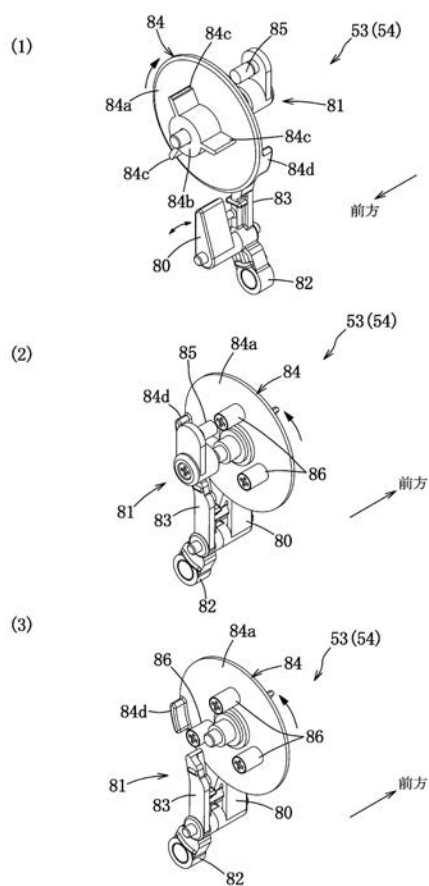
【図 1 1】



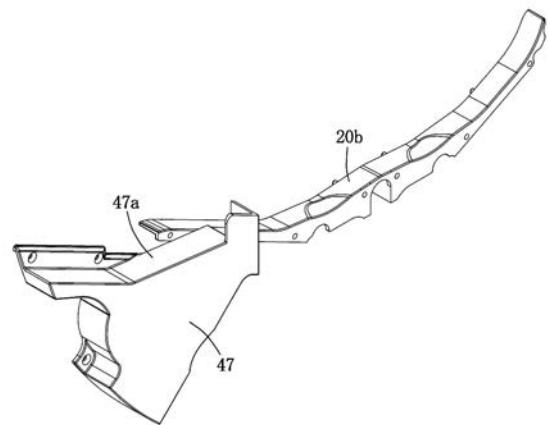
【図 1 2】



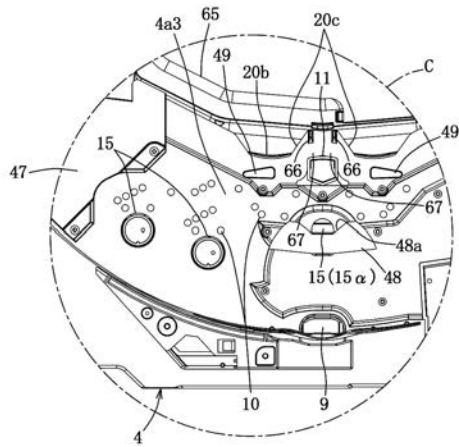
【図 1 3】



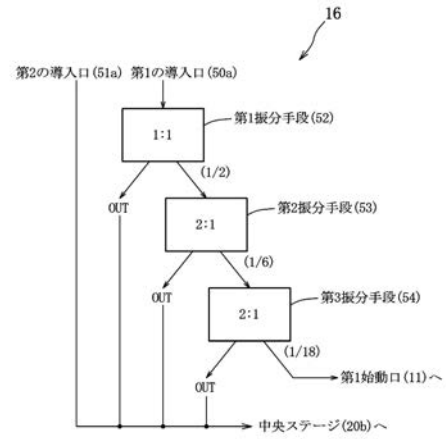
【図 1 4】



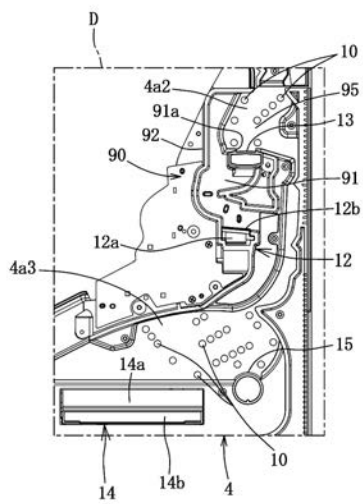
【図 15】



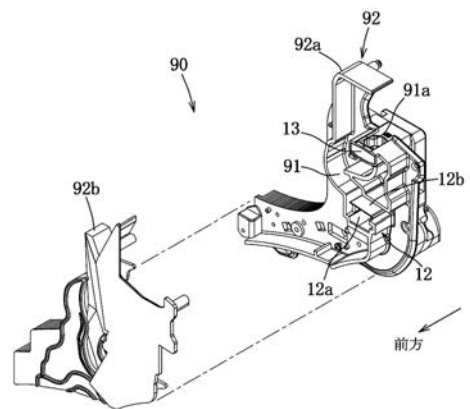
【図 16】



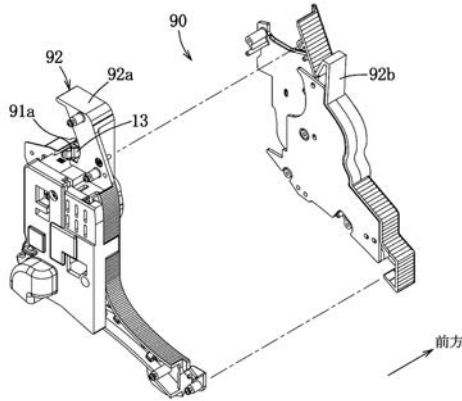
【図 17】



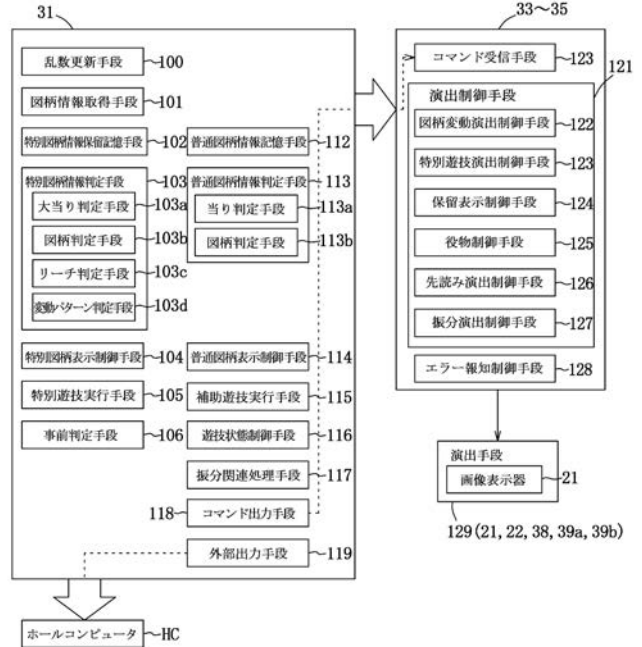
【図 18】



【 図 1 9 】



【 図 2 0 】



【 図 2 1 】

大当たり判定テーブル

	大当り特定値の割合 (大当り確率)	大当り特定値	小当り特定値の割合	小当り特定値
通常/時短遊技状態	約1/320 (低確率)	3,247,...		
潜確/確変遊技状態	約10/320 (高確率)	3,737,67 97,127,157 187,212,242,...	約3/320	4,44,...

【 図 2 3 】

	大入貫口の開放パターン	特別遊技終了後の遊技状態	通常遊技状態への移行条件
大当り図柄 A	16長期間開放	確変遊技状態	10000回の図柄変動
大当り図柄 B	88長期開放	確変遊技状態	10000回の図柄変動
大当り図柄 C	88長期開放	確変遊技状態 ^(90%) 潜確遊技状態	10000回の図柄変動
大当り図柄 D	88長期開放	確変遊技状態 ^(90%) 潜確遊技状態	10000回の図柄変動
大当り図柄 E	88長期開放	確変遊技状態 ^(20%) 潜確遊技状態	10000回の図柄変動
大当り図柄 F	88短期開放	確変遊技状態	10000回の図柄変動
大当り図柄 G	88短期開放	潜確遊技状態	10000回の図柄変動
大当り図柄 a	88長期開放	時短遊技状態	60回の図柄変動
大当り図柄 b	88長期開放	時短遊技状態	40回の図柄変動
大当り図柄 c	88長期開放	時短遊技状態	20回の図柄変動
大当り図柄 d	88短期開放	通常遊技状態	
大当り図柄 e	88短期開放	小当り連荘期間中の遊技状態	

【 図 2 2 】

図柄判定テーブル

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

【図 2 4】

第2始動口作動テーブル

	当り確率	普回変動時間	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 2 5】

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

【図 2 6】

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

【図 2 8】

時短/確変遊技状態用の変動パターン決定テーブル

	当落	判定図柄	リーチ乱数	保留数	変動パターン乱数	変動パターン	変動時間 (S)
第1特別図柄	大当り	大当り図柄A~E	-	-	0~29	変動パターン1	30
					30~89	変動パターン2	40
					90~99	変動パターン3	50
		大当り図柄a~c	-	-	0~29	変動パターン1	30
					30~99	変動パターン2	40
		大当り図柄F, G, d	-	-	-	変動パターン4	15
	小当り	小当り	-	-	-	変動パターン5	15
	ハズレ	ハズレ図柄	0~89	-	-	変動パターン11	22
			90~99	-	-	変動パターン8	30
			60~99	-	-	変動パターン9	40
第2特別図柄	大当り	大当り図柄A~E	-	-	0~69	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
		小当り	小当り図柄	-	-	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 2 7】

通常/潜確遊技状態用の変動パターン決定テーブル

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

【図 2 9】

(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

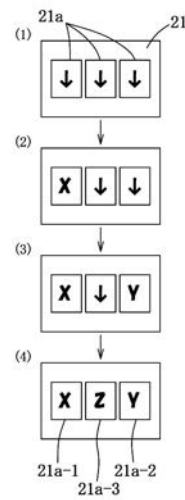
(2) 判断対象

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

【図 30】



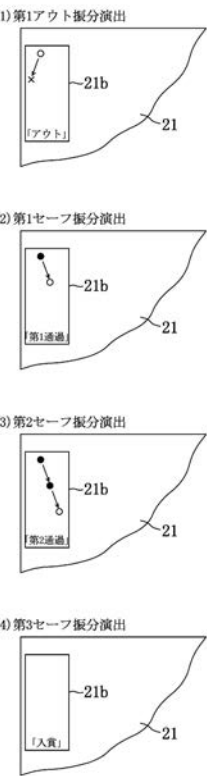
【図 31】



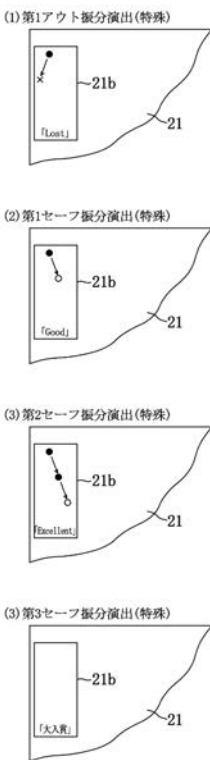
【図 32】

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

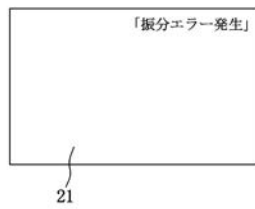
【図 33】



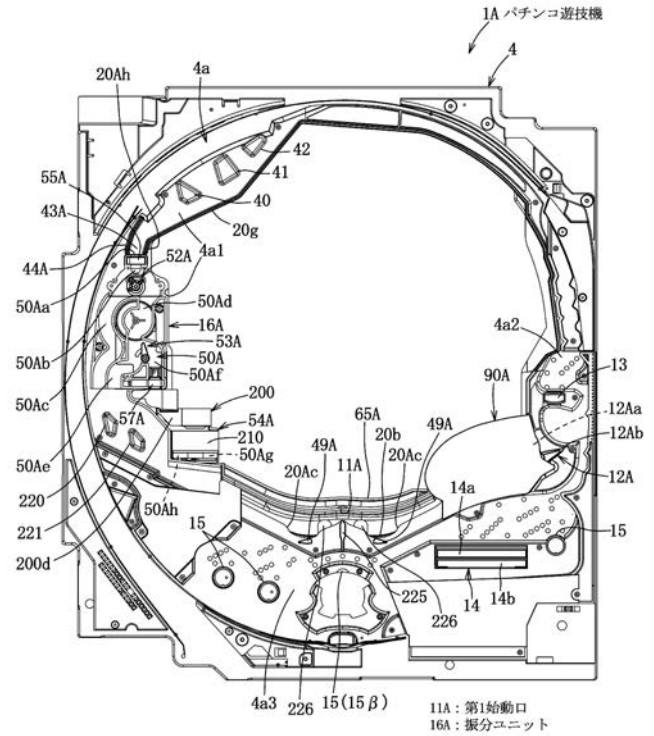
【図 34】



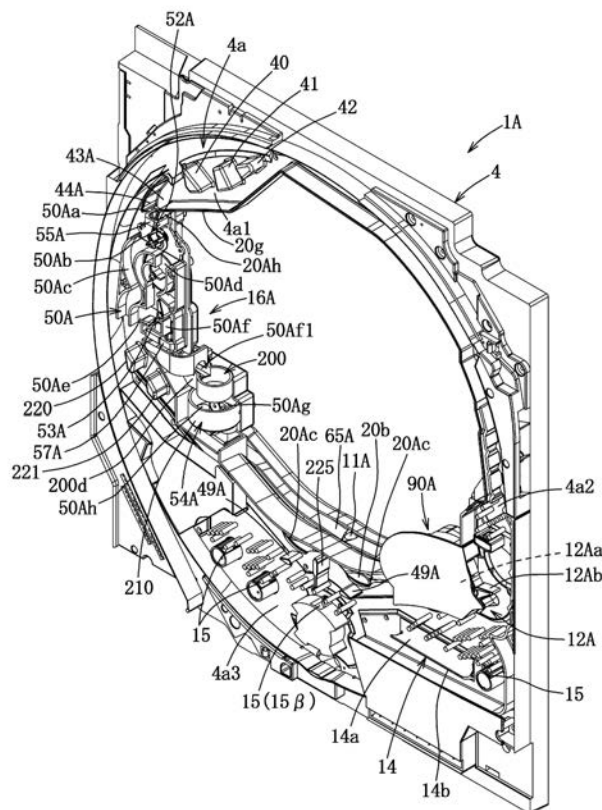
【図 35】



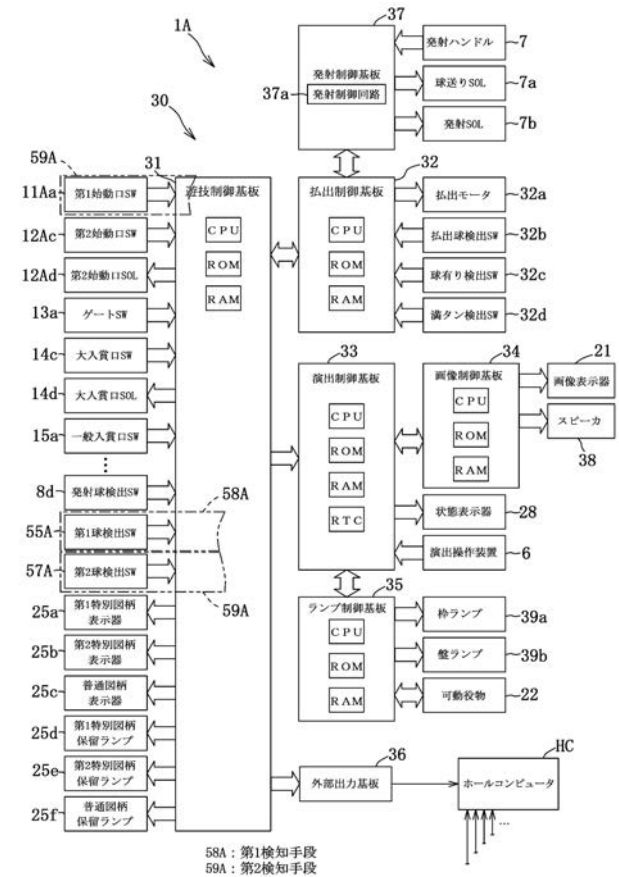
【図 36】



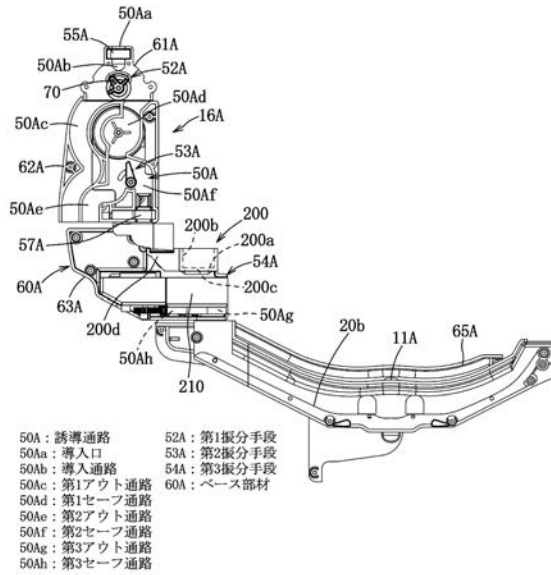
【図 37】



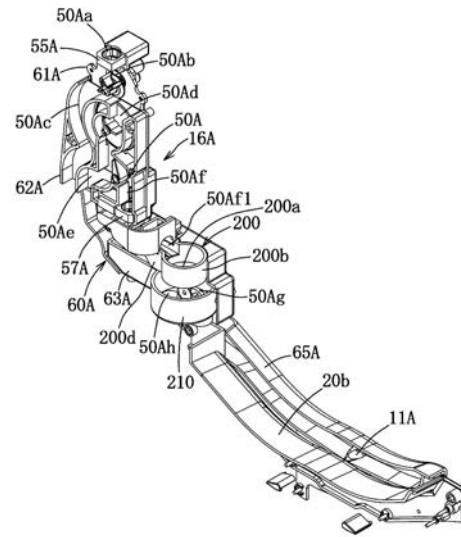
【図 38】



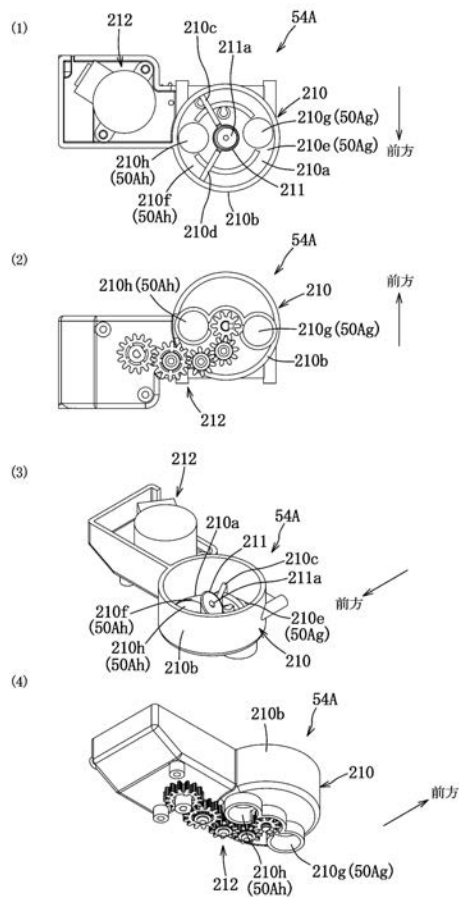
【図 39】



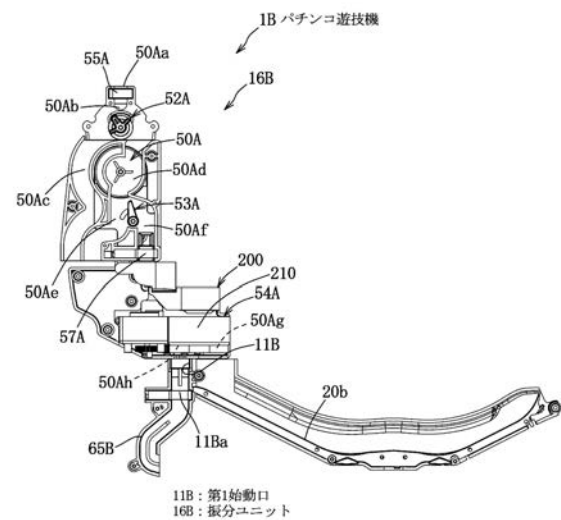
【図 40】



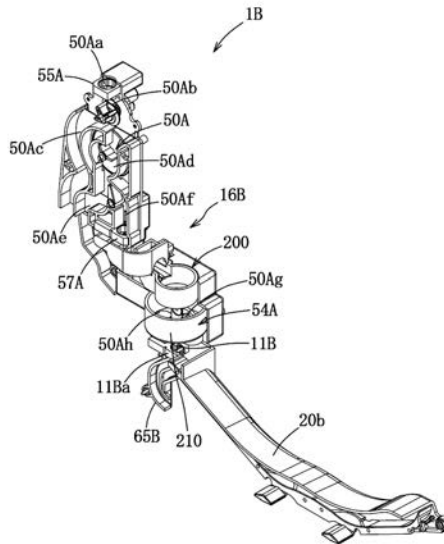
【図 41】



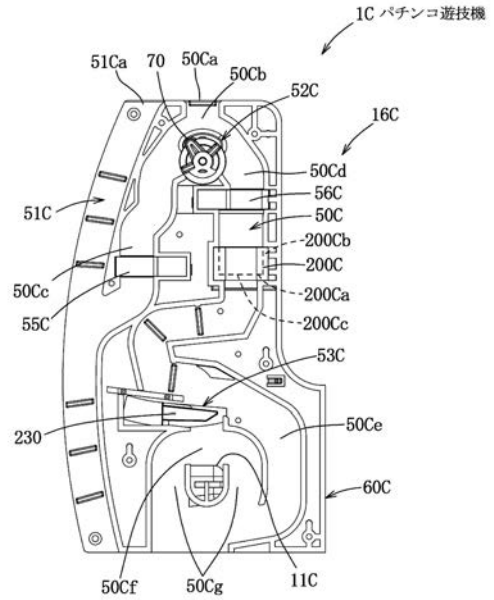
【図 42】



【 図 4 3 】

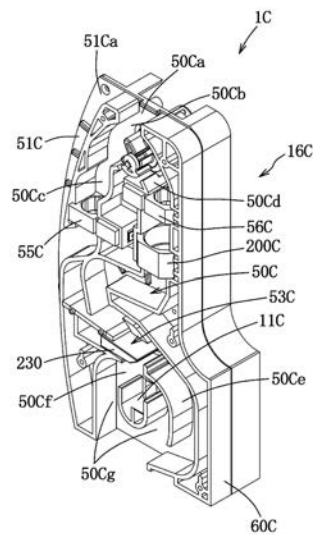


【 図 4 4 】

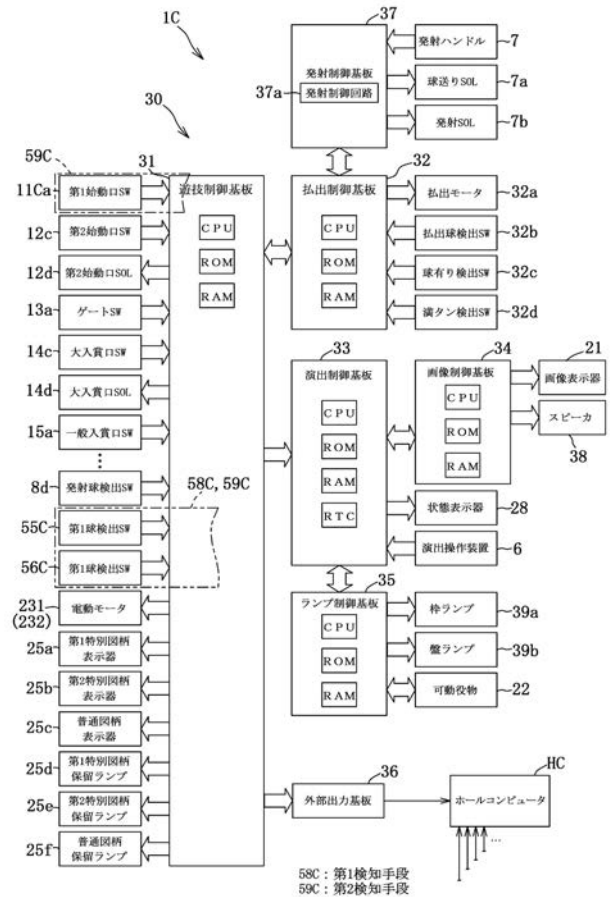


11C: 第1始動口	52C: 第1振分手段
16C: 振分ユニット	53C: 第2振分手段
50C: 第1の誘導通路	60C: ベース部材
50Ca: 第1の導入口	
50Cb: 導入通路	
50Cc: 第1アウト通路	
50Cd: 第1セーブ通路	
50Ce: 第2アウト通路	
50Cf: 第2セーブ通路	

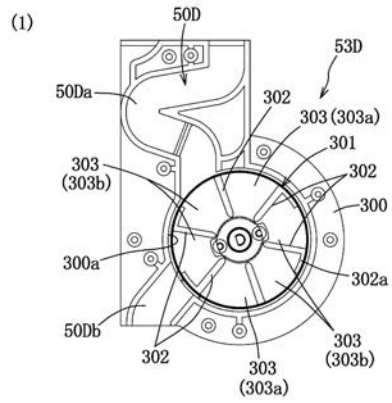
【 図 4 5 】



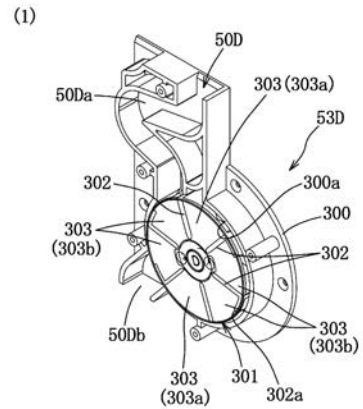
【 図 4 6 】



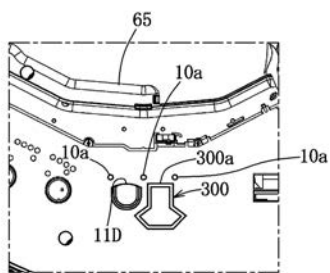
【図 47】



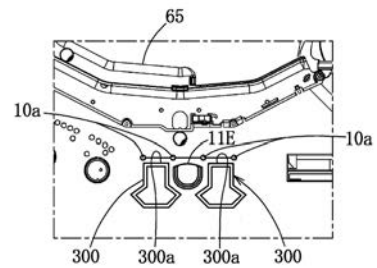
【図 48】



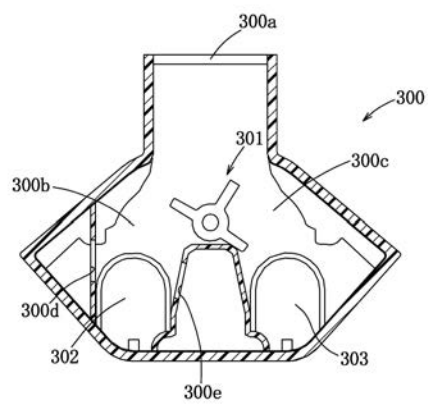
【図 49】



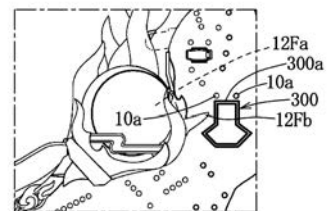
【図 51】



【図 50】



【図 52】



【図 53】

