

(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2018-199024

(P2018-199024A)

(43) 公開日 平成30年12月20日(2018.12.20)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 63 F 7/02

テーマコード(参考)

304 D

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 19 頁)

(21) 出願番号 特願2018-182551 (P2018-182551)
 (22) 出願日 平成30年9月27日 (2018.9.27)
 (62) 分割の表示 特願2016-141994 (P2016-141994)
 の分割
 原出願日 平成28年7月20日 (2016.7.20)

(71) 出願人 599104196
 株式会社サンセイアールアンドディ
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1
 3号
 (74) 代理人 110002158
 特許業務法人上野特許事務所
 相坂 昌範
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1
 3号 株式会社サンセイアールアンドディ
 内
 F ターム(参考) 2C088 BC04 BC06

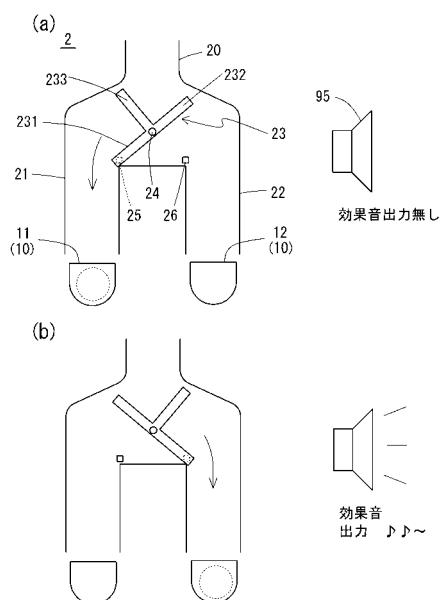
(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技球入球時における利益の差が設定されている複数の入球口を備えた遊技機において、いずれの入球口に遊技球が入球したのかを分かりやすくすること。

【解決手段】第一入球口11および当該第一入球口11よりも遊技球が入球したときに遊技者が享受する利益が大きい第二入球口12と、演出用の音を出力する音出力装置95と、を備え、前記音出力装置95を通じた前記第一入球口11と前記第二入球口12の一方への遊技球の入球を示す効果音が出力される一方、他方への遊技球の入球を示す効果音が出力されないように構成されている遊技機1とする。

【選択図】図10



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技球が入球したときに遊技者が享受する利益が異なる第一入球口および第二入球口と、

演出用の音を出力する音出力装置と、
を備え、

前記第一入球口と前記第二入球口の一方については遊技球が入球した場合に前記音出力装置を通じて第一効果音が出力される第一出力態様が設定されている一方、他方については遊技球が入球した場合に前記音出力装置を通じて前記第一効果音とは異なる第二効果音が出力されるまたは効果音が出力されない第二出力態様が設定されていることを特徴とする遊技機。10

【請求項 2】

前記第二出力態様は、遊技球が入球した場合に前記音出力装置を通じて前記第一効果音よりも音量が小さい第二効果音が出力されるまたは効果音が出力されない態様であることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記第一入球口と前記第二入球口のうちの遊技球が入球したときに遊技者が享受する利益が大きい入球口については前記第一出力態様が設定される一方、遊技球が享受する利益が小さい入球口については前記第二出力態様が設定されることを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。20

【請求項 4】

遊技球を前記第一入球口または前記第二入球口に振り分ける振分装置を備えることを特徴とする請求項 1 から請求項 3 のいずれか一項に記載の遊技機。

【請求項 5】

対応する当否判定結果を報知する演出が開始されるときに、前記効果音が出力されることを特徴とする請求項 1 から請求項 4 のいずれか一項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関する。30

【背景技術】**【0002】**

下記特許文献 1 には、第一始動入賞口と第二始動入賞口を備え、第一始動入賞口に遊技球が入賞することを契機として当選した大当たりよりも、第二始動入賞口に遊技球が入賞することを契機として当選した大当たりの方が遊技者に有利となる確率が高い遊技機が開示されている。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2012-250 号公報40

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

遊技球入球時における利益の差が設定されている複数の入球口を備えた遊技機において、遊技球が入球した入球口の種類は遊技者が関心を示す対象となりやすい。

【0005】

本発明は、遊技球入球時における利益の差が設定されている複数の入球口を備えた遊技機において、入球口への遊技球の入球を分かりやすくすることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

10

20

30

40

50

【0006】

上記課題を解決するためになされた本発明にかかる遊技機は、遊技球が入球したときに遊技者が享受する利益が異なる第一入球口および第二入球口と、演出用の音を出力する音出力装置と、を備え、前記第一入球口と前記第二入球口の一方については遊技球が入球した場合に前記音出力装置を通じて第一効果音が出力される第一出力態様が設定されている一方、他方については遊技球が入球した場合に前記音出力装置を通じて前記第一効果音とは異なる第二効果音が出力されるまたは効果音が出力されない第二出力態様が設定されていることを特徴とする。

【0007】

上記本発明にかかる遊技機によれば、効果音の差異または効果音の有無により、遊技球入球時における利益の差が設定された第一入球口と第二入球口のうちの少なくとも一方の入球口に遊技球が入球したことを分かりやすくすることが可能である。 10

【0008】

前記第二出力態様は、遊技球が入球した場合に前記音出力装置を通じて前記第一効果音よりも音量が小さい第二効果音が出力されるまたは効果音が出力されない態様であるといい。

【0009】

上記構成とすれば、効果音の大小または効果音の有無により、遊技球入球時における利益の差が設定された第一入球口と第二入球口のうちの少なくとも一方の入球口に遊技球が入球したことを分かりやすくすることが可能である。 20

【0010】

前記第一入球口と前記第二入球口のうちの遊技球が入球したときに遊技者が享受する利益が大きい入球口については前記第一出力態様が設定される一方、遊技球が享受する利益が小さい入球口については前記第二出力態様が設定されるようになるとよい。

【0011】

一般的に、遊技者は、入球によって享受する利益の高い方の入球口に注目することになるから、当該利益が高い方の入球口に遊技球が入球したことが分かりやすく示されるようになるとよい。

【0012】

遊技球を前記第一入球口または前記第二入球口に振り分ける振分装置を備えるとよい。 30

【0013】

このような振分装置が設けられている場合、振分装置内の遊技球の流れがよく見えない等の理由からいずれの入球口に遊技球が入球したのかが分かりにくい。本発明によれば、遊技球がいずれの入球口に入球したのかを容易に判別することが可能である。

【0014】

対応する当否判定結果を報知する演出が開始されるときに、前記効果音が出力されるようになるとよい。

【0015】

このように、効果音は、対応する当否判定結果を報知する演出が開始されるときに出力されるよう構成してもよい。 40

【発明の効果】

【0016】

本発明によれば、遊技球入球時における利益の差が設定されている複数の入球口を備えた遊技機において、入球口への遊技球の入球を分かりやすくすることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】本発明の一実施形態にかかる遊技機の正面図である。

【図2】(a)は表示領域に表示される識別図柄と保留表示を示した図であり、(b)は第一大当たりと第二大当たりのラウンド数振分を示した図(円グラフ)である。

【図3】振分装置を模式的に示した図であって、装置内(共通路内)に進入した遊技球が

10

20

30

40

50

第一分岐路（第一始動口）に振り分けられる様子を順に示した図である。

【図4】振分装置を模式的に示した図であって、装置内（共通路内）に進入した遊技球が第二分岐路（第二始動口）に振り分けられる様子を順に示した図である。

【図5】遊技球が入球する始動口と出力される効果音の関係を示した図である。

【図6】第一変形例を説明するための図である。

【図7】第二変形例を説明するための図である。

【図8】第三変形例を説明するための図である。

【図9】第六変形例を説明するための図である。

【図10】第七変形例および第八変形例を説明するための図である。

【図11】第九変形例を説明するための図である。

【図12】第十変形例を説明するための図である。

【図13】第十二変形例を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0018】

以下、本発明にかかる実施形態について図面を参照して詳細に説明する。まず、図1を参照して遊技機1の全体構成について簡単に説明する。遊技機1は、額縁形状の機枠90を有し、この機枠90には前面枠91が回動自在に支持されている。前面枠91には、前側から遊技盤92を視認可能とする透明な板が設けられている。

【0019】

遊技盤92は、ほぼ正方形の合板により成形されており、前面枠91に着脱可能に取り付けられている。この遊技盤92には、発射装置94の操作によって発射された遊技球を遊技領域922に案内する金属製の薄板からなる帯状のガイドレール923が略円弧形状となるように設けられている。

【0020】

遊技盤92の手前側の領域である遊技領域922には、始動口10（本発明における入球口に相当する）、大入賞口927、アウト口928などが設けられている。表示装置93は、例えば液晶表示装置が用いられ、表示装置93の表示画面（表示部）において識別図柄80（図2（a）参照）や普通図柄等が表示される。かかる遊技盤92に形成された開口921を通じて視認可能となる部分が表示領域931となる。

【0021】

また、遊技領域922には、流下する遊技球が衝突することにより遊技球の流下態様に変化を与える障害物としての遊技釘が複数設けられている。遊技領域922を流下する遊技球は、遊技釘に衝突したときの条件に応じて様々な態様に変化する。

【0022】

このような遊技機1では、発射装置94（ハンドル）を操作することにより遊技領域922に向けて遊技球を発射する。遊技領域922を流下する遊技球が、始動口10や大入賞口927等の入賞口に入球すると、所定の数の遊技球（いわゆる賞球）が払出装置により払い出される。また、遊技球が始動口10に入球したことを契機として大当たりの抽選がなされる。つまり、遊技球が始動口10に入球した場合には、賞球および大当たり抽選という、遊技者にとって有利な事象が発生する。なお、始動口10は遊技球の入球によっていわゆる賞球が払い出されるものでなくてもよい。

【0023】

本実施形態では、遊技領域922に進入した遊技球が進入する可能性がある振分装置2が設けられている。振分装置2は、共通路20（装置内部に進出した遊技球が必ず通過する通路）に進入した遊技球を第一分岐路21または第二分岐路22に振り分けるものである。

【0024】

また、本実施形態では、第一分岐路21の出口から出た遊技球は必ず第一始動口11（本発明における第一入球口に相当する）に入球し、第二分岐路22の出口から出た遊技球は必ず第二始動口12（本発明における第二入球口に相当する）に入球するように設定さ

10

20

30

40

50

れる。つまり、振分装置2内(共通路20内)に進入した遊技球は、いずれか一方の始動口10に入球することとなる。

【0025】

なお、かかる始動口10は、遊技球が通過することが可能な「ゲート」のようなものであってもよい。つまり、遊技球が進入可能な領域であれば、進入したことによってそのまま遊技機1内部に取り込まれる「口」のようなものだけでなく、遊技球がそのまま遊技領域922を流下することとなる「ゲート」のようなものも「口」に含まれる。

【0026】

これら第一始動口11や第二始動口12に遊技球が入球することを契機として当否判定抽選が実行される。具体的には、第一始動口11や第二始動口12に遊技球が入球することを契機として乱数源から当否判定用の数値(以下、当否判定情報と称することもある)が取得され、当該数値が大当たり数値と一致する場合には大当たりとなり、異なる場合にははずれとなる。当否判定結果が大当たりとなった場合には表示領域931に表示される識別図柄80(図2(a)参照)等によって遊技者に報知される。大当たりに当選した場合には、大入賞口927が頻繁に開放状態となる公知の大当たり遊技が実行される。

10

【0027】

本実施形態では、第一始動口11に遊技球が入球することを契機として取得される第一当否判定情報に基づく当否判定抽選(以下、第一抽選と称することもある)と、第二始動口12に遊技球が入球することを契機として取得される第二当否判定情報に基づく当否判定抽選(以下、第二抽選と称することもある)は全く同じものではなく、その内容に差が設定されている。具体的には、第一抽選に当選した場合と第二抽選に当選した場合とでは、遊技者が得る利益の期待値が異なるように設定されている。当該利益の期待値の差の設定手法はどのようなものであってもよい。大当たり遊技によって獲得できる遊技球(いわゆる出玉)の期待値が異なる、大当たり遊技終了後に移行する遊技状態が遊技者に有利なものとなる確率(いわゆる確率変動状態等に突入する確率)が異なる、遊技球の入球によって払い出される遊技球(いわゆる賞球)の数が異なる、といった手法が例示できる。本実施形態では、第二抽選によって大当たり当選した場合の方が、第一抽選によって大当たりに当選した場合よりも、大当たり遊技によって獲得できる遊技球の期待値が多くなるように設定されている。具体的には、本実施形態では、第二抽選の当選によって獲得できる第二大当たりは、その全てが、いわゆるラウンド数が16ラウンドである16ラウンド大当たりであるのに対し、第一抽選の当選によって獲得できる第一大当たりは、一部が16ラウンド大当たりであるものの、他の一部はラウンド数が16ラウンド未満である大当たりとなっている(図2(b)参照)。当該第一大当たりの他の一部が16ラウンド未満の大当たりである分、第一大当たりによって獲得できる遊技球の期待値は、第二大当たりよりも低いということである。

20

【0028】

当否判定情報は、図示されない記憶手段に保留情報として所定数記憶することが可能である。本実施形態における記憶手段は、第一始動口11に遊技球が入球することを契機として取得された第一当否判定情報を第一保留情報として最大四つ記憶することが可能であり、第二始動口12に遊技球が入球することを契機として取得された第二当否判定情報を第二保留情報として最大四つ記憶することが可能である。本実施形態では、記憶手段に記憶されている保留情報の存在を示す保留表示30が表示領域931に表示される。具体的には、第一保留情報の存在を示す第一保留表示31、第二保留情報の存在を示す第二保留表示32が表示領域931に表示される(図2(a)参照)。これらの保留表示30は、第一保留表示31が第一始動口11と対応しており、第二保留表示32が第二始動口12に対応しているということを、遊技者が判別可能となるように表示される。本実施形態では、第一保留表示31の基本的態様(各図において形状で示す)と、第二保留表示32の基本的態様(各図において形状で示す)を異ならせることにより両保留表示30が区別できるように構成されている。本実施形態では、公知の保留変化演出が発生する場合には、当該基本的態様を維持しつつ、保留表示30の態様(例えば色)が変化する。第一保

30

40

50

留表示 3 1 が表示される領域と第二保留表示 3 2 が表示される領域を異ならせる（例えば、第一保留表示 3 1 と第二保留表示 3 2 を上下に分けて表示する）ことにより、両保留表示 3 0 が区別できるように構成されていてもよい。本実施形態では、当否判定結果の報知の完了が早いものから順に左から一列に並ぶよう第一保留表示 3 1 と第二保留表示 3 2 が表示される。なお、本実施形態では、当否判定結果の報知（保留の消化）は、当否判定情報が取得された時点が早いものから順に開始される。

【 0 0 2 9 】

以下、振分装置 2 の構成について説明する。なお、以下で説明する振分装置 2 の構成はあくまで一例であって、進入した遊技球を所定の割合で振り分けることができるものであればその構成は適宜変更可能である。

10

【 0 0 3 0 】

図 1、図 3 および図 4 にその詳細を示す本実施形態における振分装置 2 は、遊技領域 9 2 2 の左側（左側の遊技領域 9 2 2 L）に進入した遊技球が入口を通じて装置（共通路 2 0）内に入り込む可能性があるように設けられている。つまり、遊技者がいわゆる左打ち遊技を行い、所定の範囲に遊技球が進入するよう遊技した場合（本実施形態では、遊技領域 9 2 2 の右側（右側の遊技領域 9 2 2 R）に遊技球が進入しないように遊技した場合）に、遊技球が振分装置 2 内に入り込む可能性がある。発射装置 9 4 による遊技球の発射強度が所定の範囲内にある場合に、遊技球が振分装置 2 内に入り込む可能性があるともいえる。さらにいえば、遊技者が特定の遊技（本実施形態では左打ち遊技）を継続している場合、第一始動口 1 1 および第二始動口 1 2 の両方に遊技球が入球する可能性があるということになる。

20

【 0 0 3 1 】

振分装置 2 は、装置上側に位置する共通路 2 0 と、共通路 2 0 の下側からそれぞれが左右に分岐した分岐路（左側の第一分岐路 2 1 および右側の第二分岐路 2 2）と、共通路 2 0 と分岐路の境界部分に設けられた振分部材 2 3 を備える。振分部材 2 3 は、それぞれが平板状である第一の部分 2 3 1、第二の部分 2 3 2、および第三の部分 2 3 3 を有する。これらの部分の境界部分が共通路 2 0 と分岐路の境界部分に対して回動自在に支持されている（回動自在に支持された部分が図示される支持部 2 4 である）。本実施形態における振分部材 2 3 は、第一の部分 2 3 1 と第二の部分 2 3 2 が同一平面上に位置するように形成されており、当該平面に対して直交するように第三の部分 2 3 3 が突出して形成されている。

30

【 0 0 3 2 】

振分部材 2 3 は、支持部 2 4 を支点として、第一位置と第二位置を回動（変位）自在に設けられている。振分部材 2 3 は、第一位置に位置するときには、それ以上第二位置の方向の反対に向かって回動することはできない。また、第二位置に位置するときには、それ以上第一位置の方向の反対に向かって回動することはできない。

【 0 0 3 3 】

第一位置に位置する振分部材 2 3 は、第一の部分 2 3 1 が第一分岐路 2 1 の入口を、第三の部分 2 3 3 が第二分岐路 2 2 の入口を覆う状態にある（図 3（a）参照）。振分部材 2 3 が第一位置に位置するときに共通路 2 0 内に進入した遊技球は、第一の部分 2 3 1 と第三の部分 2 3 3 の間に入り込む（図 3（b）参照）。第一位置に位置する振分部材 2 3 は、それ以上第二位置の方向の反対に向かって回動することはできないから、遊技球の重みによって振分部材 2 3 は第二位置の方向に向かって回動する。振分部材 2 3 が第二位置の方向に向かって回動し第二位置に到達すると、第一の部分 2 3 1 が第一分岐路 2 1 の入口を覆った状態から第一分岐路 2 1 の入口を開放した状態に変位することとなる。つまり、振分部材 2 3 が第一位置に位置するとき、共通路 2 0 内に進入した遊技球は第一分岐路 2 1（第一分岐路 2 1 の出口）に振り分けられる（図 3（c）参照）。

40

【 0 0 3 4 】

第二位置に位置する振分部材 2 3 は、第二の部分 2 3 2 が第二分岐路 2 2 の入口を、第三の部分 2 3 3 が第一分岐路 2 1 の入口を覆う状態にある（図 4（a）参照）。振分部材

50

23が第二位置に位置するときに共通路20内に進入した遊技球は、第二の部分232と第三の部分233の間に入り込む（図4（b）参照）。第二位置に位置する振分部材23は、それ以上第一位置の方向の反対に向かって回動することはできないから、遊技球の重みによって振分部材23は第一位置の方向に向かって回動する。振分部材23が第一位置の方向に向かって回動し第一位置に到達すると、第二の部分232が第二分岐路22の入口を覆った状態から第二分岐路22の入口を開放した状態に変位することとなる。つまり、振分部材23が第二位置に位置するとき、共通路20内に進入した遊技球は第二分岐路22（第二分岐路22の出口）に振り分けられる（図4（c）参照）。

【0035】

このように、振分部材23が第一位置に位置するときには遊技球が第一分岐路21に振り分けられ、第二位置に位置するときには遊技球が第二分岐路22に振り分けられる。そして、遊技球が第一分岐路21に振り分けられるときには、当該遊技球の重みによって振分部材23は第一位置から第二位置まで回動（変位）する。遊技球が第二分岐路22に振り分けられるときには、当該遊技球の重みによって振分部材23は第二位置から第一位置まで回動（変位）する。これが繰り返されることとなるため、共通路20内に進入した遊技球は交互に（1：1の割合で）第一分岐路21と第二分岐路22に振り分けられこととなる。すなわち、共通路20内に進入した遊技球は交互に第一始動口11と第二始動口12に振り分けられことになる。

【0036】

第一位置や第二位置は、遊技球をいずれかの分岐路の出口に振り分けようとする際に振分部材23が位置すべき所定位置である。本実施形態では、振分部材23が当該所定位置に位置することを検出するための位置検出センサが設けられている。

【0037】

位置検出センサは、振分部材23が第一位置や第二位置に位置しているか否かを検出することができるものであれば、その構成および取付位置等はどのようなものであってもよい。本実施形態では、振分部材23が第一位置に位置するとき、振分部材23の第二の部分232を検出することが可能な位置に第一位置検出センサ25が設けられている（図3（a）参照）。また、振分部材23が第二位置に位置するとき、振分部材23の第一の部分231を検出することが可能な位置に第二位置検出センサ26が設けられている（図4（a）参照）。つまり、第一位置検出センサ25がONであるときは振分部材23が第一位置に位置すると判断され、第二位置検出センサ26がONであるときは振分部材23が第二位置に位置すると判断される。第一位置検出センサ25と第二位置検出センサ26の両方がOFFでない（OFFである）ときには、振分部材23が第一位置にも第二位置にも位置していない（所定位置でない）と判断される。

【0038】

なお、本実施形態では、振分部材23が第一位置に位置していることと、第二位置に位置していることを区別することができるような位置に位置検出センサを設けているが、区別できないような位置に設けた構成としてもよい。例えば、振分部材23が第一位置または第二位置に位置しているとき（所定位置に位置しているとき）にONとなり、それ以外の位置に位置しているときにOFFとなる位置に位置検出センサを設けてもよい。

【0039】

本実施形態では、遊技球が第一始動口11や第二始動口12に入球したことが検出されたとき、それを示す効果音をスピーカ95（本発明における音出力装置に相当する）から出力する。なお、本実施形態では、各始動口10への遊技球の入球は、各始動口10内に設けられたセンサ（図示せず）によって検出されるが、第一分岐路21に振り分けられた遊技球は第一始動口11に入球し、第二分岐路22に振り分けられた遊技球は第二始動口12に入球するよう構成されているのであるから、各分岐路内にセンサを設け、当該センサによって遊技球が各分岐路を通過したことが検出されたことを、始動口10への入球と置き換えて制御してもよい。

【0040】

10

20

30

40

50

かかる効果音として、遊技球が第一始動口 1 1 に入球したことを示す第一効果音 4 1 (図 5 (a) 参照) と、当該第一効果音 4 1 とは異なる音である遊技球が第二始動口 1 2 に入球したことを示す第二効果音 4 2 (図 5 (b) 参照) が設定されている。なお、効果音が「異なる」とは効果音のメロディ (音階) 等が異なる態様だけでなく、効果音として出力される音の大きさ (音量) が異なる態様 (例えば、メロディは同じであるが、音量が異なるといった態様) を含む。当然、効果音のメロディおよび音量の両方共が異なる態様も含まれる。つまり、遊技者が第一効果音と第二効果音が異なるものであることを区別することが可能であればよい。効果音の音量が異なるとは、第一効果音と第二効果音の音量に差が設定されていること (相対的な差が設定されていること) をいい、第一効果音と第二効果音の音量が常に一定でなければならないわけではない。公知の遊技機として遊技者が任意に音量調整可能なものが知られているところ、このような音量調整可能なものとする場合には、遊技者が設定する音量に合わせて第一効果音の音量と第二効果音の音量の両方が大きくまたは小さくなるようにすればよい (遊技者が音量調整した場合であっても、第一効果音と第二効果音の音量に差が設定された状態は保たれる構成とする)。

10

【0041】

本実施形態では、振分装置 2 の作用によって第一始動口 1 1 と第二始動口 1 2 に交互に遊技球が入球することになるため、振分装置 2 (共通路 2 0) 内に遊技球が進入するよう特定の遊技 (本実施形態では左打ち遊技) を継続していると、第一効果音 4 1 と第二効果音 4 2 が交互に出力されることになる。

20

【0042】

なお、本実施形態では、遊技球が第一始動口 1 1 に入球したことを契機として第一当否判定情報が第一保留情報として記憶されない状態 (記憶手段に記憶されている第一保留情報の数が最大数である状態) であれば、遊技球が第一始動口 1 1 に入球したことを契機として第一効果音 4 1 は出力されない。同様に、遊技球が第二始動口 1 2 に入球したことを契機として第二当否判定情報が第二保留情報として記憶されない状態 (記憶手段に記憶されている第二保留情報の数が最大数である状態) であれば、遊技球が第二始動口 1 2 に入球したことを契機として第二効果音 4 2 は出力されない。このように、第一抽選や第二抽選の契機とならない第一始動口 1 1 や第二始動口 1 2 への入球については、遊技者の関心が低いものであるとして、第一効果音 4 1 や第二効果音 4 2 を出力しない。ただし、保留情報の記憶状態によらず、第一始動口 1 1 や第二始動口 1 2 への遊技球の入球があった場合には、必ず第一効果音 4 1 や第二効果音 4 2 が出力されるように構成することを否定するものではない。

30

【0043】

また、本実施形態では、大当たり当選を目指す遊技状態 (通常遊技状態) 以外の遊技状態 (例えば、大当たり遊技中) には、第一始動口 1 1 や第二始動口 1 2 への遊技球の入球があり、当該入球が第一抽選や第二抽選の契機となるものであったとしても、第一効果音 4 1 や第二効果音 4 2 が出力されない。ただし、遊技状態によらず、第一始動口 1 1 や第二始動口 1 2 への遊技球の入球があり、それが第一抽選や第二抽選の契機となるものである場合には、必ず第一効果音 4 1 や第二効果音 4 2 が出力されるように構成することを否定するものではない。

40

【0044】

このように、本実施形態にかかる遊技機 1 では、遊技球が第一始動口 1 1 に入球したときには第一効果音 4 1 が出力され、遊技球が第二始動口 1 2 に入球したときには第一効果音 4 1 と異なる第二効果音 4 2 が出力されるから、遊技球が第一始動口 1 1 に入球したことと、遊技球が第二始動口 1 2 に入球したことを容易に区別することが可能である。

【0045】

特に、本実施形態のように、第一抽選に当選した場合と第二抽選に当選した場合とでは、遊技者が得る利益の期待値が異なる、といったような第一抽選と第二抽選の内容が異なるものである場合、遊技球が入球した始動口 1 0 の種類は遊技者にとって大きな関心事項となる。よって、本実施形態のように遊技球が入球した始動口 1 0 を容易に区別すること

50

ができるようにすることは、遊技者の要求に応えるものであるといえる。

【0046】

また、本実施形態では、第一始動口11に遊技球が入球したときには第一効果音41が出力されるだけでなく、第一保留情報が新たに取得されたことを示す第一保留表示31が表示されることになる。同様に、第二始動口12に遊技球が入球したときには、第二効果音42が出力されるだけでなく、第二保留情報が新たに取得されたことを示す第二保留表示32が表示されることになる。このように第一当否判定情報に対応する第一保留表示31と第二当否判定情報に対応する第二保留表示32を別に表示させるようにすることで、効果音と保留表示30の組み合わせにより、遊技球がどの始動口10に入球したのかをさらに容易に把握することが可能となる。

10

【0047】

以下、上記実施形態の変形例について説明する。なお、以下で説明する変形例にかかる構成を複数適用したものとしてもよい。

【0048】

- ・第一変形例

上記実施形態では、効果音が対応づけられた入球口は、遊技球の入球が当否判定抽選の契機となる始動口10であることを説明したが、始動口10以外の入球口に対し、上記のような効果音が対応づけられた構成としてもよい。

【0049】

この場合、ある効果音が対応づけられた入球口と、別の効果音が対応づけられた入球口は、共通する関係性を有するものであるとよい。例えば、図6に示すように、ある効果音41aが対応づけられたある大入賞口927aと、別の効果音42bが対応づけられた別の大入賞口927bを備えた構成とする。当該ある大入賞口927aと別の大入賞口927bは、大当たり遊技中に遊技者が多くの遊技球（いわゆる出玉）を獲得するために狙う箇所であるという点において共通するものである。このように、共通する関係性を有する（端的にいえば同種の）複数の入球口が設けられている場合、遊技球の入球がもたらす効果等が同種のものとなってしまうため、いずれの入球口に遊技球が入球したのかが分かりづらくなってしまうおそれがある。そのため、これらの入球口のそれぞれについて遊技球入球時の効果音を設定することで、いずれの入球口に遊技球が入球したのかを容易に区別することが可能となる。なお、上記実施形態における第一始動口11と第二始動口12とは、遊技球の入球が当否判定抽選の契機となるという点において共通する関係性を有するものである。

20

【0050】

- ・第二変形例

上記実施形態では、第一始動口11や第二始動口12への遊技球の入球は、振分装置2内に遊技球が進入することを契機として生じることを説明したが、このような振分装置2が設けられていなくてもよい。第一始動口11や第二始動口12は、遊技者が特定の遊技（本実施形態では左打ち遊技）を継続している場合に入球する可能性がある位置に設けられていればよい。特定の遊技を継続するとは、遊技者が所定の範囲に遊技球が進入するような遊技を継続することをいう。いわゆる左打ち遊技を継続することや右打ち遊技を継続することは、遊技領域922における所定の範囲に遊技球が進入するように遊技することに該当する。

30

【0051】

例えば、図7に示すように、第一始動口11および第二始動口12の両方が、いわゆる左打ち遊技により発射された遊技球が入球する可能性がある位置に設けられているとする。つまり、所定範囲に進入した遊技球は、第一始動口11と第二始動口12のいずれにも入球する可能性がある。このように、特定の遊技を継続しているときに遊技球が進入する複数の入球口（第一始動口11、第二始動口12）が設けられている場合において、各入球口に対して対応する効果音（第一効果音41、第二効果音42）が設定されているといい。遊技者が同じ遊技を継続している際にも拘わらず異なる入球口に遊技球が進入する可

40

50

能性があるのであるから、いずれの入球口に遊技球が入球したのかを効果音によって容易に区別できるようにしておくことの意味は大きい。

【0052】

・第三変形例

上記実施形態では、遊技球が第一始動口11や第二始動口12に入球したことが検出されたことを契機として第一効果音41や第二効果音42が出力されることを説明したが、振分部材23の変位が検出されることを契機として、第一効果音41や第二効果音42が出力されるように構成されていてもよい。

【0053】

上述したように、振分部材23が第一位置に位置するときには遊技球が第一分岐路21に振り分けられ、振分部材23が第二位置に位置するときには遊技球が第二分岐路22に振り分けられる。さらにいえば、振分部材23が第一位置から第二位置に変位したときには遊技球が第一分岐路21に振り分けられ、振分部材23が第二位置から第一位置に変位したときには遊技球が第二分岐路22に振り分けられることになる。第一位置から第二位置への変位は第一位置検出センサ25に検出されるため、当該第一位置検出センサ25による振分部材23の検出が認められた場合に第一効果音41を出力する(図8(a)参照)。また、第二位置から第一位置への変位は第二位置検出センサ26に検出されるため、当該第二位置検出センサ26による振分部材23の検出が認められた場合に第二効果音42を出力する(図8(b)参照)。

【0054】

このように、振分部材23の変位が、遊技球がいずれかの始動口10に振り分けられることと直結するような構成であれば、振分部材23の変位を検出することを契機として効果音が出力されるようにすることも可能である。

【0055】

・第四変形例

上記実施形態における振分装置2は、装置内に進入した遊技球を第一始動口11または第二始動口12に振り分けるものであることを説明したが、三種以上の始動口10に振り分けるものであってもよい。かかる場合には、各始動口10へ遊技球が入球したことを示す効果音(三種以上の効果音)が設定されているとよい。ただし、三種以上の始動口10のうちの一部である二種以上の始動口10について効果音が設定された構成とし、他の一部の始動口10については効果音が設定されない構成としてもよい。また、振分装置2による振分対象として、始動口10以外のものが設定されていてもよい。例えば、振り分けられた遊技球が振分装置2から出て、遊技領域922を流下することとなる振分態様が設定されていてもよい。振分装置2の具体的な構造はどのようなものであってもよいから説明を省略する。

【0056】

・第五変形例

上記実施形態における振分装置2は、装置内に進入した遊技球が第一分岐路21に振り分けられた場合には遊技球が必ず第一始動口11に入球し、第二分岐路22に振り分けられた場合には遊技球が必ず第二始動口12に入球するものであることを説明したが、各分岐路に振り分けられた遊技球が必ず始動口10に入球する構成でなくてもよい。

【0057】

・第六変形例

振分装置2内に遊技球が進入したことを契機として効果音(以下、進入効果音43と称することもある)を出力する。例えば、振分装置2の共通路20に通過する遊技球を検出するセンサ(以下、進入検出センサ20sと称することもある)を設けておき、当該進入検出センサ20sによる遊技球の検出を契機として、進入効果音43を出力する(図9(a)参照)。進入効果音43は、遊技球が第一分岐路21または第二分岐路22に振り分けられる前に出力されるようにするとよい。また、進入効果音43は、第一効果音41や第二効果音42と異なる音であるとよい。

10

20

30

40

50

【0058】

このように構成することで、第一効果音41または第二効果音42が出力される（図9（b）参照）よりも前に、必ず進入効果音43が出力される（図9（a）参照）こととなる。進入効果音43は、第一効果音41や第二効果音42が出力されるということを事前に示す効果音であるということもできる。このような進入効果音43が出力されるようすれば、遊技者は、第一効果音41と第二効果音42が出力されることを事前に知ることができ、始動口10への遊技球の入球を示す効果音がどのようなものであったかを聴き逃すおそれを低減することが可能となる。

【0059】

また、進入効果音43（聴覚的な演出要素の作動）に代えて、所定位置に設けられた発光部が光る等、視覚的な演出要素を作動させる構成としてもよい。進入効果音43が出力される構成とすると、進入効果音43が出力されてから続けざまに第一効果音41または第二効果音42が出力されることになるから、進入効果音43と第一効果音41または第二効果音42とが紛れてしまうおそれがあるところ、振分装置2内に進入したことを示す演出要素を遊技者の視覚に訴えるものとすれば、このようなおそれを無くすことが可能である。

10

【0060】

・第七変形例

上記実施形態では、第一始動口11への遊技球の入球を示す第一効果音41、第二始動口12への入球を示す第二効果音42が設定されていることを説明したが、一方の始動口10への遊技球の入球を示す効果音が設定され、他方の始動口10への遊技球の入球を示す効果音が設定されていない（無音とする）構成としてもよい（図10参照）。振分装置2内に進入した遊技球は、第一始動口11または第二始動口12に振り分けられることとなるから、一方の始動口10に遊技球が入球したときに効果音が出力されなくても、効果音が出力された場合と出力されない場合とを区別することで、いずれの始動口10に遊技球が入球したのかを容易に把握することが可能となる。

20

【0061】

なお、他方の始動口10への遊技球の入球を示す効果音の大きさが、一方の始動口10への遊技球の入球を示す効果音よりも小さい構成としてもよい。つまり、一方の始動口10への遊技球の入球が、他方の始動口10への遊技球の入球よりも目立つ構成であればよい。つまり、一方の始動口10に遊技球が入球したときに出力される効果音の大きさをM1とし、他方の始動口10に遊技球が入球したときに出力される効果音の大きさをM2とするのであれば、 $M_1 > M_2$ ($M_1 \geq 0$, $M_2 \geq 0$ を含む) が成り立つ構成であればよい。

30

【0062】

・第八変形例

第七変形例をさらに発展させた例である。上述したように、第七変形例は、一方の始動口10への遊技球の入球を示す効果音が設定され、他方の始動口10への遊技球の入球を示す効果音が設定されていない構成であるところ、本例は遊技球の入球が遊技者にとってより有利な始動口10の方に効果音を対応づけるというものである。遊技者にとって有利な始動口10に遊技球が入球することは喜ばしいものであるから、不利な始動口10への遊技球の入球よりも有利な始動口10への遊技球の入球を目立つものとする。

40

【0063】

例えば、上記実施形態のように、第二抽選によって大当たり当選した場合の方が、第一抽選によって大当たりに当選した場合よりも、大当たり遊技によって獲得できる遊技球（いわゆる出玉）の期待値が多くなるように設定されているのであれば、第二始動口12に遊技球が入球した場合には効果音を出力し（図10（b）参照）、第一始動口11に遊技球が入球した場合には効果音が出力されない（図10（a）参照）構成とする。また、大当たり遊技終了後の遊技状態の移行に確率差が設定されているのであれば、当該確率の大小を有利・不利の設定要素としてもよい。例えば、第二抽選によって大当たり当選した場

50

合の方が、第一抽選によって大当たりに当選した場合よりも、大当たり遊技終了後の遊技状態が遊技者に有利な状態となる確率が高く設定されているのであれば、第二始動口 1 2 に遊技球が入球した場合には効果音を出力し、第一始動口 1 1 に遊技球が入球した場合には効果音が出力されない構成とする。また、賞球の数の多少を有利・不利の設定要素としてもよい。これらの複数の要素を加味して、第一始動口 1 1（第一抽選）と第二始動口 1 2（第二抽選）のどちらが有利であるかを総合的に判断してもよい。

【0064】

このような構成とすることで、有利な始動口 1 0 への遊技球の入球を遊技者に意識させることが可能となる。遊技球入球時の利益に差が設定されていることを知らない遊技者に対する対応では、各始動口 1 0 が全く同じものでないことを暗に示す作用が発現される。

10

【0065】

また、第七変形例にて説明したように、遊技者にとって不利な始動口 1 0 の方に遊技球が入球した場合に出力される効果音の大きさが、有利な始動口 1 0 の方に遊技球が入球した場合に出力される効果音よりも小さく（効果音の出力が相対的に小さくなるよう）設定された構成としてもよい。

【0066】

なお、遊技者にとって不利な始動口 1 0 の方に遊技球が入球した場合には効果音が出力されるものの、有利な始動口 1 0 の方に遊技球が入球した場合には効果音が出力されないまたは相対的に小さな効果音が出力される構成としてもよい。かかる構成としても、有利な始動口 1 0 への入球と不利な始動口 1 0 への入球を区別することが容易になる。ただし、入球時における遊技者の喜びが高まるという点において、遊技者がより注目する有利な始動口 1 0 への入球を目立つようにする構成の方が優れているといえる。

20

【0067】

・第九変形例

上記実施形態では、振分装置 2 による第一始動口 1 1 と第二始動口 1 2 への振分割合が 1 : 1 であること（均等であること）を説明したが、各始動口 1 0 に振り分けられる割合に差を設定してもよい。つまり、一方の始動口 1 0 の方が、他方の始動口 1 0 よりも遊技球が進入する蓋然性が高くなるように設定する。上記実施形態における振分装置 2 は、遊技球の重みによって振分部材 2 3 が変位するものであることを説明したが、振分部材 2 3 の位置を制御する制御手段 5 1 を設け、遊技球を第一分岐路 2 1 に誘導する位置と、遊技球を第二分岐路 2 2 に誘導する位置に自在に振分部材 2 3 を位置させることができるようになる。例えば、振分部材 2 3 を変位（回転）させるモータ 5 0 と、当該モータ 5 0 の回転量を制御する制御手段 5 1 とを設け、当該制御手段 5 1 がモータ 5 0 の回転量を制御することで、振分部材 2 3 の位置を任意に制御することができる振分装置 2 a とする（図 1 1 (a) 参照）。このような振分装置 2 a とすることで、第一始動口 1 1 と第二始動口 1 2 への振分割合を自在に制御することが可能となる。

30

【0068】

振分装置 2 に進入した遊技球が、振分装置 2 a の作用により、第二始動口 1 2 よりも第一始動口 1 1 に誘導されやすいうように設定されているとする。つまり、所定の範囲を狙って発射された遊技球は、第二始動口 1 2 に入球する蓋然性よりも、第一始動口 1 1 に入球する蓋然性の方が高く設定されているとする。この場合には、第二始動口 1 2 に遊技球が入球した場合には効果音を出力し、第一始動口 1 1 に遊技球が入球した場合には効果音が出力されない構成とする。つまり、相対的に遊技球が入球する蓋然性が低い（入球頻度が低い）方の始動口 1 0 には対応する効果音を設定し、相対的に遊技球が入球する蓋然性が高い（入球頻度が高い）他方には効果音を設定しない（図 1 1 (b) 参照）。このような構成とすることで、入球しにくい始動口 1 0 に遊技球が入球したことを分かりやすくすることが可能となる。

40

【0069】

また、第七変形例にて説明したように、遊技球が入球する蓋然性が高い始動口 1 0 の方に遊技球が入球した場合に出力される効果音の方が、入球する蓋然性が低い始動口 1 0 の

50

方に遊技球が入球した場合に出力される効果音よりも小さくなるよう設定された構成としてもよい。

【0070】

なお、遊技球が入球する蓋然性が高い始動口10の方に遊技球が入球した場合には効果音が出力されるものの、入球する蓋然性が低い始動口10の方に遊技球が入球した場合には効果音が出力されないまたは相対的に小さな効果音が出力される構成としてもよい。かかる構成としても、入球頻度の高い始動口10への入球と入球頻度の低い始動口10への入球を区別することが容易になる。ただし、入球頻度の低い方の始動口10についてのみ効果音が出力されるまたは相対的に大きな効果音が出力されるという構成とした方が、入球頻度が低いがゆえに効果音が出力されたときに目立つ、効果音の出力回数が多くなることで遊技者が煩く感じてしまうおそれが低い、といった点において優れているといえる。

10

【0071】

- ・第十変形例

第一始動口11に遊技球が入球する蓋然性と第二始動口12に遊技球が入球する蓋然性の高低が、遊技状態に応じて変化するものとする。例えば、図12(a)に示すように、第一始動口11の両側に位置する第二始動口12への遊技球の入球を許容する開位置と、遊技球の入球を阻止する閉位置との間を変位自在な開閉部材60が設けられている構成とする。開閉部材60は常態において閉位置にあり、図示されない普通始動領域に遊技球が進入することを契機とした開放抽選に当選した場合に開位置に変位するものとする。遊技状態として、通常遊技状態と当該通常遊技状態よりも開放抽選に当選しやすい状態である特定遊技状態が設定されているとする。

20

【0072】

通常遊技状態は、開放抽選に当選しにくく、開閉部材60が開位置に変位することはほとんどない、または開放抽選に当選したとしても開位置に位置する時間が短く設定されており、第二始動口12に遊技球が入球することは特定遊技状態に比して困難な状態である。さらにいえば、通常遊技状態は、第二始動口12に遊技球が入球する蓋然性よりも第一始動口11に遊技球が入球する蓋然性の方が高い状態である。一方、特定遊技状態は、開放抽選に当選しやすい状態であって、第二始動口12に遊技球が入球することは通常遊技状態に比して容易な状態である。さらにいえば、特定遊技状態は、第一始動口11に遊技球が入球する蓋然性よりも第二始動口12に遊技球が入球する蓋然性の方が高い状態である。なお、第一始動口11および第二始動口12を合わせた始動口10への遊技球の入賞しやすさという観点からいえば、通常遊技状態よりも特定遊技状態の方が高い。したがって、始動口10への入球によっていわゆる賞球が払い出されるのであれば、特定遊技状態は、通常遊技状態よりも遊技球を減らさずに遊技することができる高ベース状態であるといえる。

30

【0073】

通常遊技状態では、第二始動口12に遊技球が入球する蓋然性よりも第一始動口11に遊技球が入球する蓋然性の方が高いのであるから、第二始動口12に遊技球が入球した場合には効果音を出力し、第一始動口11に遊技球が入球した場合には効果音が出力されない構成とする。一方、特定遊技状態では、第一始動口11に遊技球が入球する蓋然性よりも第二始動口12に遊技球が入球する蓋然性の方が高いのであるから、第一始動口11に遊技球が入球した場合には効果音を出力し、第二始動口12に遊技球が入球した場合には効果音が出力されない構成とする(図12(b)参照)。このように、遊技状態の変化に応じて、効果音が出力される始動口10が変化する構成としてもよい。

40

【0074】

また、第七変形例にて説明したように、通常遊技状態では、第一始動口11に遊技球が入球した場合に出力される効果音の方が、第二始動口12に遊技球が入球した場合に出力される効果音よりも小さくなるよう設定される一方、特定遊技状態では、第二始動口12に遊技球が入球した場合に出力される効果音の方が、第一始動口11に遊技球が入球した場合に出力される効果音よりも小さくなるよう設定された構成としてもよい。

50

【0075】

・第十一変形例

本例では、遊技球の入球が遊技者にとってより有利であり、かつ、遊技球が入球する蓋然性が低い始動口10の方に効果音を対応づけるというものである。上記第八変形例と第九変形例を組み合わせた例であるともいえる。例えば、遊技球の入球によって得られる利益の期待値が第一始動口11よりも第二始動口12の方が高く設定されており、かつ、遊技球が入球する蓋然性が第一始動口11よりも第二始動口12の方が高く設定されている構成において、第二始動口12に遊技球が入球した場合には効果音を出力し、第一始動口11に遊技球が入球した場合には効果音が出力されない、または出力される効果音が第二始動口12に入球した場合に出力される効果音よりも小さい構成とする。このように、遊技球が入球しにくく、かつ入球した場合の価値が高い方の始動口10への遊技球の入球をより目立つものとすることで、遊技球が入球したときの遊技者の喜びをさらに高めることが可能となる。

【0076】

・第十二変形例

上記実施形態では、遊技球が第一始動口11や第二始動口12に入球したことが検出されたことを契機として第一効果音41や第二効果音42が出力されることを説明したが、対応する当否判定結果を報知する演出が開始されるとき、換言すれば対応する当否判定結果を報知する識別図柄80の変動が開始されるときに、第一効果音41や第二効果音42が出力されるように構成されていてもよい。つまり、第一当否判定情報に対応する当否判定結果を報知する演出が開始されるときには第一効果音41が出力され（図13（a）参照）、第二当否判定情報に対応する当否判定結果を報知する演出が開始されるときには第二効果音42が出力される（図13（b）参照）。なお、「当否判定結果を報知する演出が開始されるとき（識別図柄80の変動が開始されるとき）」とは、演出の開始時点（識別図柄80の変動開始時点）と厳密に同じである必要はない。遊技者が、演出の開始（識別図柄80の変動開始）と同じタイミングで効果音が出力されているように感じるのであれば、効果音が出力される時点は多少前後してもよい。

【0077】

このように、対応する当否判定結果を報知する演出が開始されるときに第一効果音41や第二効果音42が出力されるようにすることで、これから報知される当否判定結果が第一当否判定情報に基づくものであるか第二当否判定情報に基づくものであるかを容易に区別することが可能である。

【0078】

なお、第七変形例～第十一変形例にて説明した構成のように、一方の始動口10についてのみ遊技球の入球を示す効果音が設定された構成とする場合には、当該一方の始動口10への遊技球の入球によって取得された当否判定情報に対応する当否判定結果を報知する演出が開始されるときに効果音が出力される一方、他方の始動口10への遊技球の入球によって取得された当否判定情報に対応する当否判定結果を報知する演出が開始されるときには効果音が出力されないようにする。

【0079】

・第十三変形例

第十二変形例をさらに発展させた例である。本例は、第一始動口11や第二始動口12に遊技球が入球したときに第一効果音や第二効果音（以下、本例の説明において入球効果音（第一入球効果音、第二入球効果音）と称する）を出力することが可能であるとともに、当否判定結果を報知する演出が開始されるときに第一効果音や第二効果音（以下、本例の説明において変動開始効果音（第一変動開始効果音、第二変動開始効果音）と称する）を出力することも可能であるものである。

【0080】

入球効果音と変動開始効果音がともに出力されるようにとすると、効果音の発生頻度が著しく高まり、各効果音が何を表しているかよく分からない状態となってしまうおそれがあ

10

20

30

40

50

あるため、入球効果音と変動歌詞効果音のいずれが出力される状態とするかを、遊技者が任意に選択できる（カスタマイズできる）構成にするとよい。ただし、入球効果音と変動開始効果音の両方共が出力される構成とすることを否定するものではない。このように入球効果音と変動開始効果音の両方共が出力される構成とする場合、第一入球効果音と第一変動開始効果音と同じ態様のまたは関連付けた効果音とし、第二入球効果音と第二変動開始効果音と同じ態様のまたは関連付けた効果音とし、第一当否判定情報に関する効果音であるのか、第二当否判定情報に関する効果音であるのかを区別できるようとする。このようにすれば、第一入球効果音と第一変動開始効果音がともに第一当否判定情報に関するものであること、第二入球効果音と第二変動開始効果音がともに第二当否判定情報に関するものであることが明確となる。例えば、第一入球効果音が男性の声で「IN」、第一変動開始効果音が男性の声で「GO」、第二入球効果音が女性の声で「IN」、第二変動開始効果音が女性の声で「GO」である構成とする。第一入球効果音と第一変動開始効果音は男性の声であるという点で、第二入球効果音と第二変動開始効果音は女性の声であるという点で「関連付け」がなされたものである。

10

20

40

【0081】

なお、第七変形例～第十一変形例のように、一方の始動口10についてのみ遊技球の入球を示す効果音が設定された構成とする場合には、当該一方の始動口10へ遊技球が入球したとき、および当該入球によって取得された当否判定情報に対応する当否判定結果を報知する演出が開始されるときに効果音が出力される一方、他方の始動口10へ遊技球が入球したとき、および当該入球によって取得された当否判定情報に対応する当否判定結果を報知する演出が開始されるときにはいずれも効果音が出力されないようにする。

【0082】

以上、本発明の実施形態（およびその変形例）について詳細に説明したが、本発明は上記実施形態（およびその変形例）に何ら限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲で種々の改変が可能である。

【符号の説明】

【0083】

1 遊技機

10 始動口

11 第一始動口

12 第二始動口

2(2a) 振分装置

20 共通路

20s 進入検出センサ

21 第一分岐路

22 第三分岐路

23 振分部材

25 第一位置検出センサ

26 第二位置検出センサ

30 保留表示

31 第一保留表示

32 第二保留表示

41 第一効果音

42 第二効果音

80 識別図柄

922 遊技領域

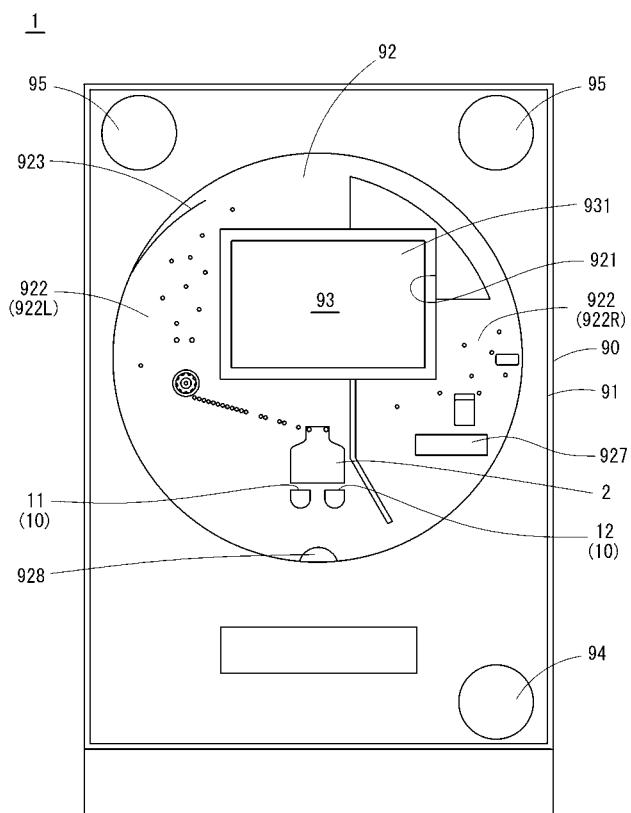
93 表示装置

931 表示領域

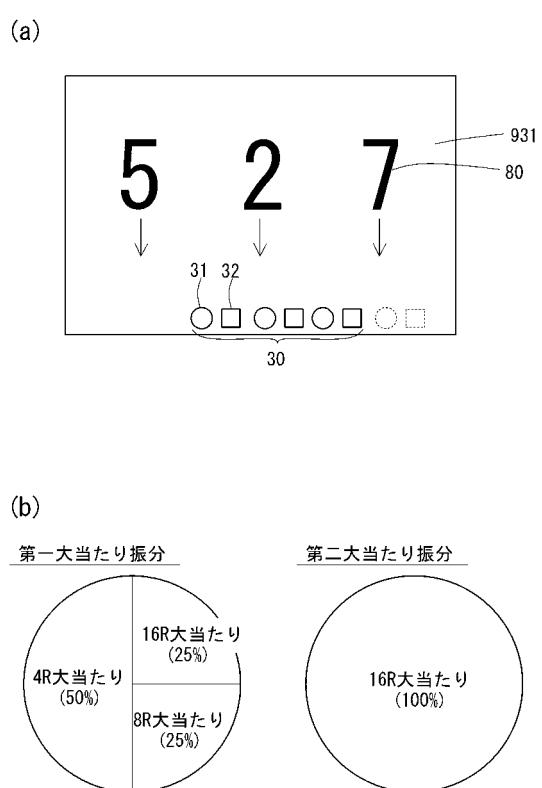
95 スピーカ

30

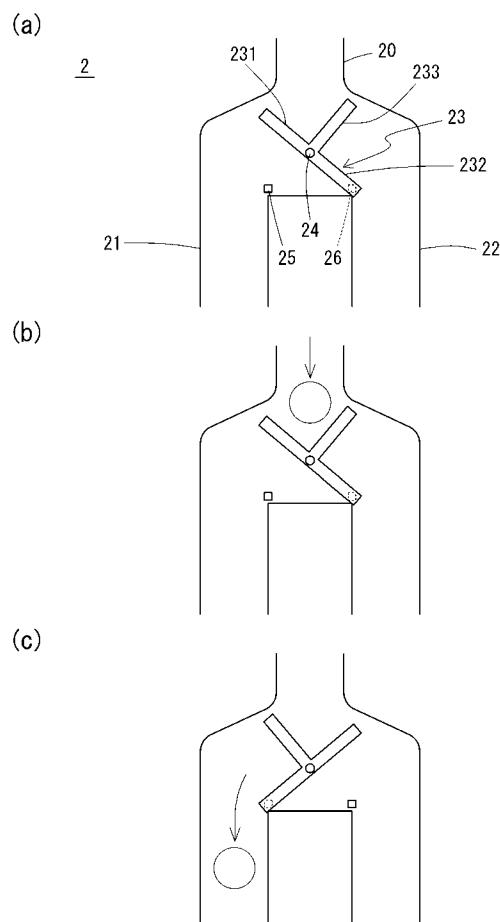
【図1】



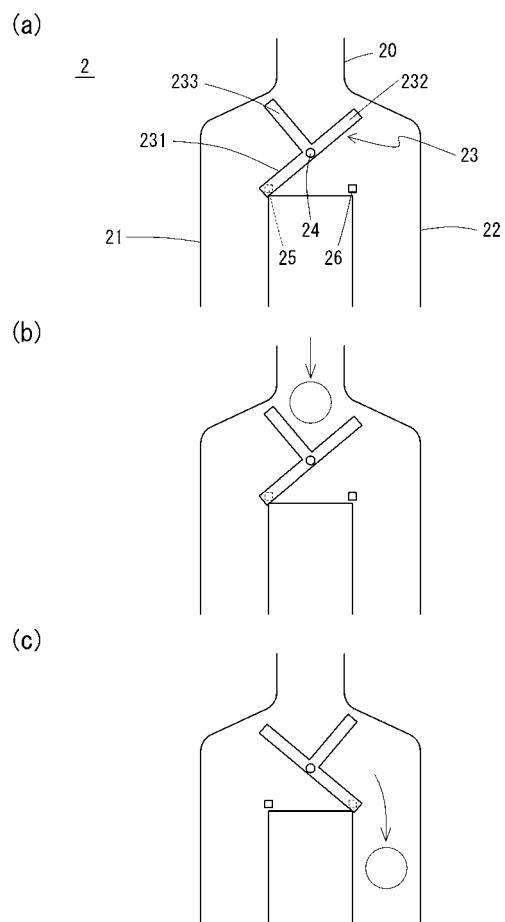
【図2】



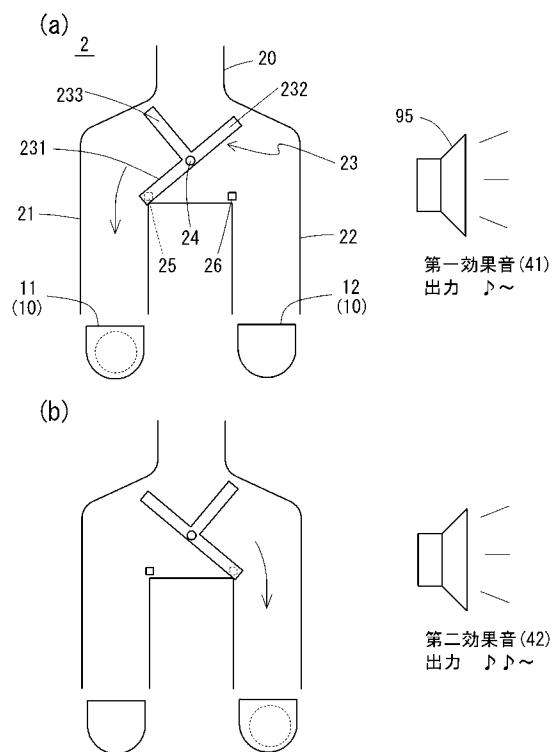
【図3】



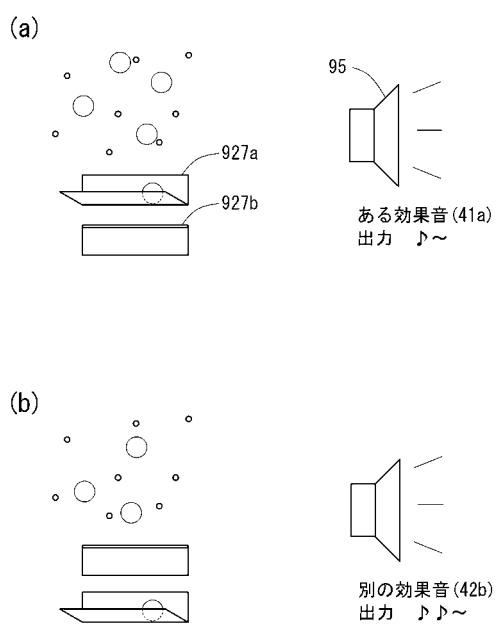
【図4】



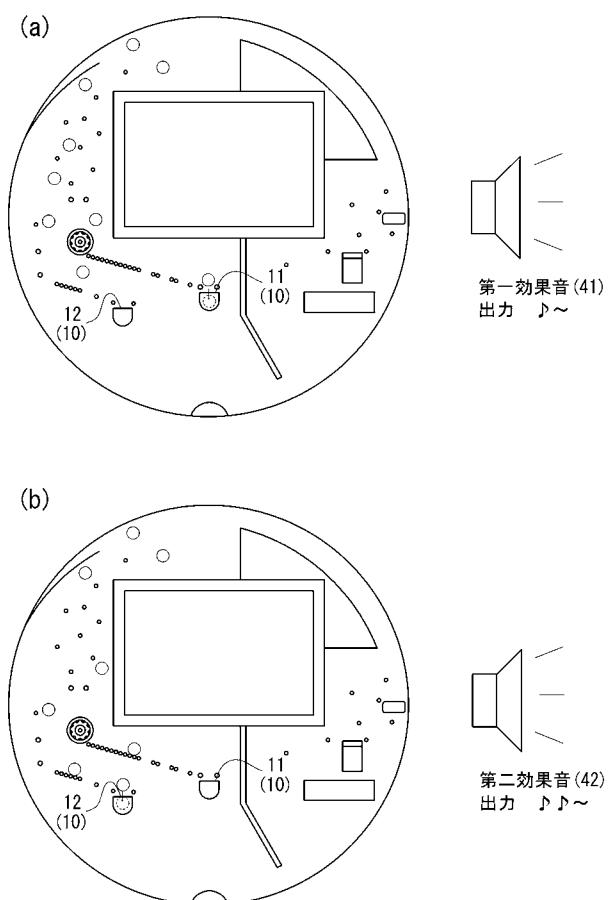
【図5】



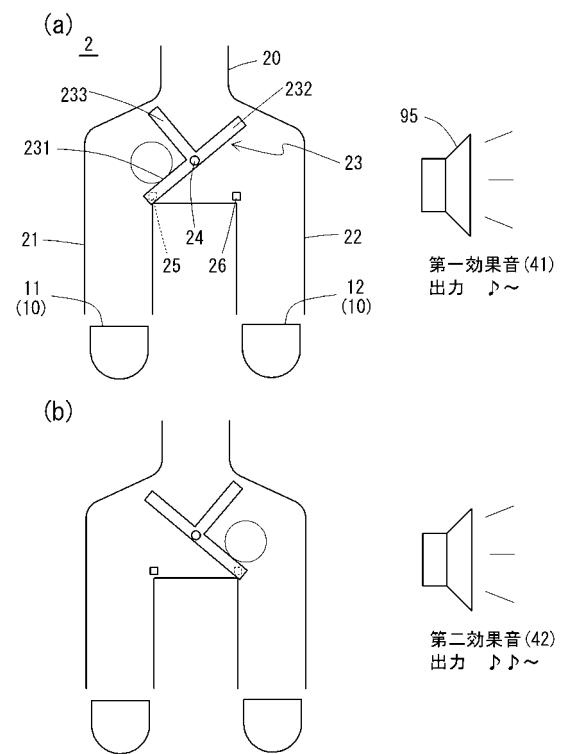
【図6】



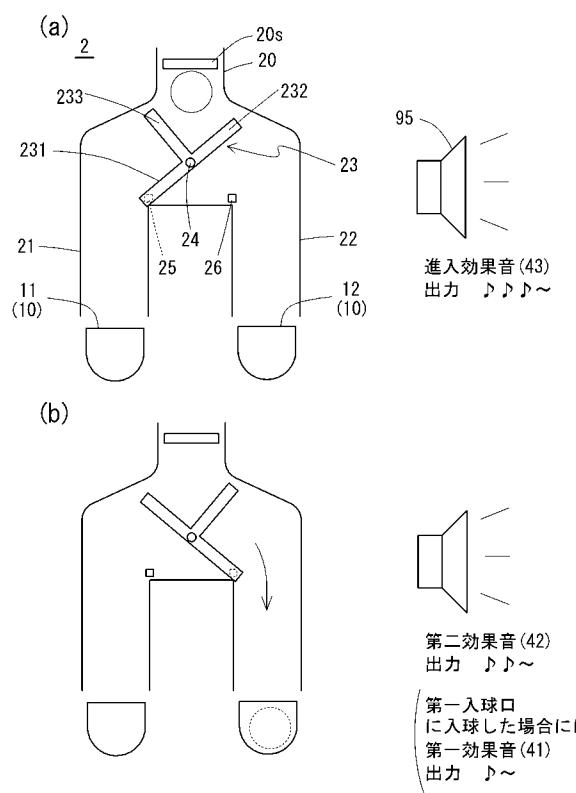
【図7】



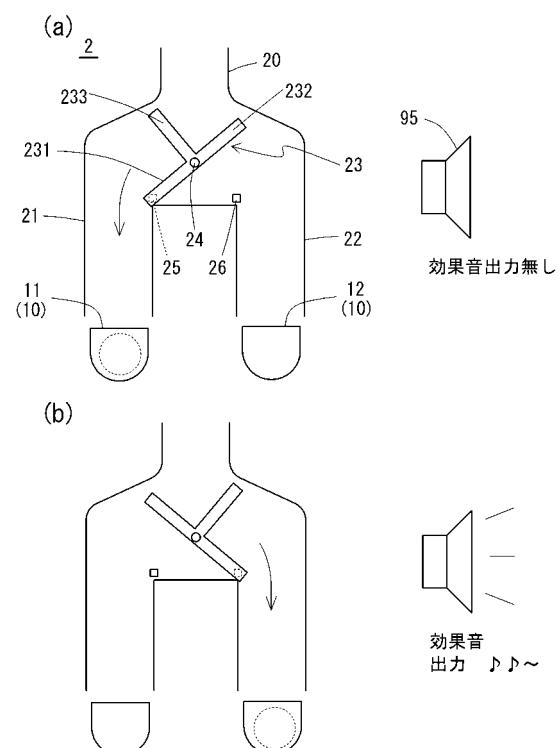
【図8】



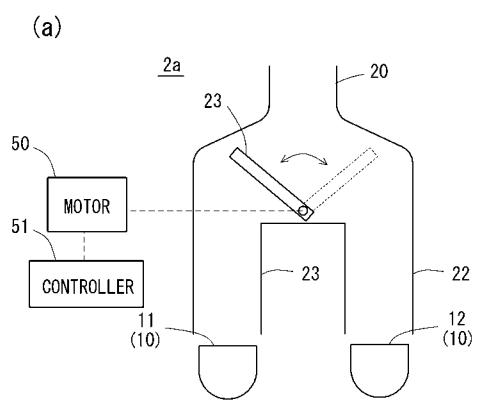
【図 9】



【図 10】



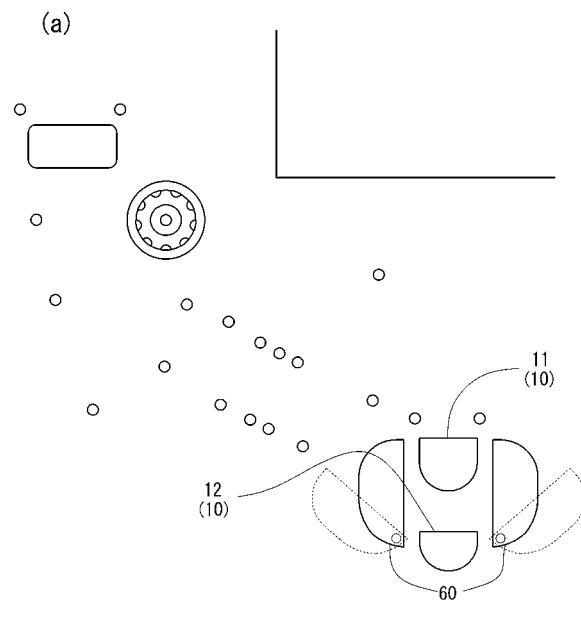
【図 11】



(b)

第一始動口(11)(入球頻度:高)	効果音無
第二始動口(12)(入球頻度:低)	効果音有

【図 12】

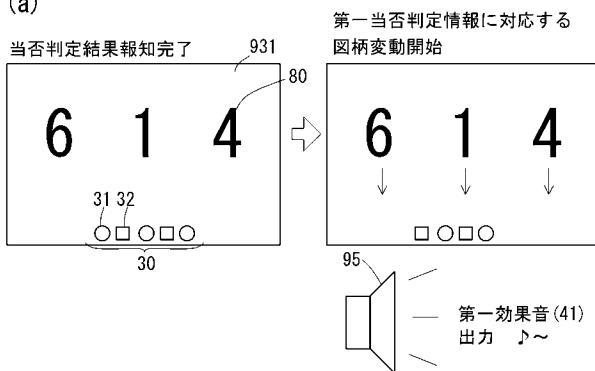


(b)

	第一始動口(11)	第二始動口(12)
通常遊技状態	効果音無	効果音有
特定遊技状態	効果音有	効果音無

【図 1 3】

(a)



(b)

