

(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2013-146398

(P2013-146398A)

(43) 公開日 平成25年8月1日(2013.8.1)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)** A 6 3 F 7/02 3 1 5 A 2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 52 頁)

(21) 出願番号 特願2012-8964 (P2012-8964)  
 (22) 出願日 平成24年1月19日 (2012.1.19)

(71) 出願人 000121693  
 奥村遊機株式会社  
 愛知県名古屋市昭和区鶴舞2丁目2番18号  
 (74) 代理人 110000567  
 特許業務法人 サトー国際特許事務所  
 (72) 発明者 西本 淳志  
 名古屋市昭和区鶴舞2丁目2番18号 奥村遊機株式会社内  
 Fターム(参考) 2C088 AA11 AA21 AA42 BA03 EB24 EB48

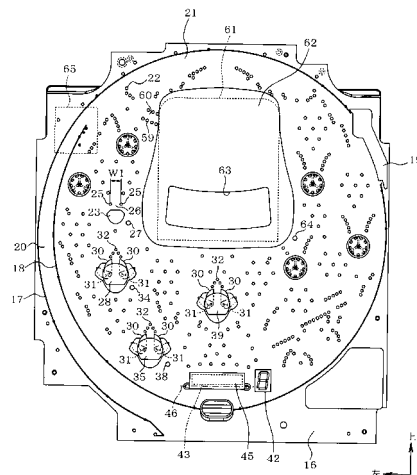
(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【要約】

【課題】 普通図柄始動口の連動関係の単調さを解消すること。

【解決手段】 遊技球が飛込み通路60を通して前入賞口に入賞した場合には第2普通図柄始動口28および第3普通図柄始動口35を飛ばして第4普通図柄始動口39が開放状態となる。この第4普通図柄始動口39の開放状態で遊技球が第4普通図柄始動口39に入賞した場合には当りであるか否かが判定され、当りと判定された場合には可変入賞口43が開放状態となる。従って、遊技者にとっては飛込み通路60を通して前入賞口に遊技球を入賞させることで可変入賞口43を普通図柄始動口の短い連動関係で開放状態とする新たな趣興性が得られる。

【選択図】 図2



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技盤に設けられ、遊技球が入球可能な第 1 の普通図柄始動口と、

前記遊技盤に設けられ、遊技球が入球可能な開放状態および入球不能な閉鎖状態相互間で切換えられる第 2 から第 N ( N は 3 以上の整数 ) までの符号の ( N - 1 ) 個の普通図柄始動口と、

前記遊技盤に設けられ、遊技球が入球可能な開放状態および入球不能な閉鎖状態相互間で切換えられる可変入球口と、

遊技球が前記第 1 から前記第 N までの符号の N 個の普通図柄始動口のそれぞれに入球した場合に当りであるか否かを判定する当り判定手段と、

遊技球が前記第 1 から前記第 ( N - 1 ) までの符号のそれぞれの普通図柄始動口に入球したことで当りと判定された場合に当該普通図柄始動口に比べて 1 つ後の符号の普通図柄始動口を開放状態とする当り遊技を行うものであって、遊技球が前記第 N の普通図柄始動口に入球したことで当りと判定された場合には前記可変入球口を開放状態とする当り遊技を行う当り遊技手段と、

前記遊技盤に設けられ、遊技球が前記第 1 の普通図柄始動口に比べて入球困難な特定入球口を備え、

前記当り判定手段は、遊技球が前記特定入球口に入球した場合に当りであるか否かを判定するものであり、

前記当り遊技手段は、遊技球が前記特定入球口に入球したことで当りと判定された場合に前記第 2 から前記第 N までの符号の ( N - 1 ) 個の普通図柄始動口のうち前記第 2 の普通図柄始動口を除く 1 つを開放状態とする当り遊技を行うことを特徴とするパチンコ遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は複数の普通図柄始動口を備えたパチンコ遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

パチンコ遊技機には特別図柄始動口と第 1 の普通図柄始動口と第 2 の普通図柄始動口と可変入球口を備えたものがある。特別図柄始動口は遊技球が入球可能なものであり、遊技球が特別図柄始動口に入球した場合には大当りであるか否かが判定される。第 1 の普通図柄始動口と第 2 の普通図柄始動口と可変入球口のそれぞれは遊技球が入球可能な開放状態および入球不能な閉鎖状態相互間で切換えられるものであり、遊技球が特別図柄始動口に入球したことで大当りと判定された場合には第 1 の普通図柄始動口が開放状態とされ、遊技球が第 1 の普通図柄始動口の開放状態で第 1 の普通図柄始動口に入球した場合には当りであるか否かが判定される。この第 1 の普通図柄始動口に遊技球が入球したことで当りと判定された場合には第 2 の普通図柄始動口が開放状態とされ、遊技球が第 2 の普通図柄始動口の開放状態で第 2 の普通図柄始動口に入球した場合には当りであるか否かが判定され、第 2 の普通図柄始動口に遊技球が入球したことで当りと判定された場合には可変入球口が開放状態とされる。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0003】

【特許文献 1】特開 2001 - 79190 号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0004】

上記パチンコ遊技機は遊技球が特別図柄始動口に入球したことで大当りと判定された場合に遊技者が遊技球を第 1 の普通図柄始動口および第 2 の普通図柄始動口のそれぞれに順

10

20

30

40

50

に入球させることで可変入球口を開放状態とし、遊技球を最終的に可変入球口に入球させるものであり、遊技内容が単調である。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明のパチンコ遊技機は次の〔1〕第1の普通図柄始動口～〔6〕特定入球口を備えたものである。

〔1〕第1の普通図柄始動口は遊技盤に設けられたものであり、遊技球が入球可能なものである。図2の第1普通図柄始動口23は第1の普通図柄始動口に相当する。

〔2〕第2から第N（Nは3以上の整数）までの符号の（N-1）個の普通図柄始動口は遊技盤に設けられたものであり、遊技球が入球可能な開放状態および入球不能な閉鎖状態相互間で切換えられるものである。図2の第2普通図柄始動口28は第2の普通図柄始動口に相当し、図2の第3普通図柄始動口35は第（N-1）の普通図柄始動口に相当し、図2の第4普通図柄始動口39は第Nの普通図柄始動口に相当する。

〔3〕可変入球口は遊技盤に設けられたものであり、遊技球が入球可能な開放状態および入球不能な閉鎖状態相互間で切換えられる。図2の可変入賞口43は可変入球口に相当する。

〔4〕当り判定手段は遊技球が第1から第Nまでの符号のN個の普通図柄始動口のそれぞれに入球した場合に当りであるか否かを判定するものであり、図5のステップS2および図27のステップS204のそれぞれは当り判定手段に相当する。

〔5〕当り遊技手段は遊技球が第1から第（N-1）までの符号のそれぞれの普通図柄始動口に入球したことで当りと判定された場合に1つ後の符号の普通図柄始動口を開放状態とする当り遊技を行うものであり、遊技球が第Nの普通図柄始動口に入球したことで当りと判定された場合には可変入球口を開放状態とする当り遊技を行う。図5のステップS4および図27のステップS206のそれぞれは当り遊技手段に相当する。

〔6〕特定入球口は遊技盤に設けられたものである。この特定入球口は遊技球が第1の普通図柄始動口に比べて入球困難なものであり、当り判定手段は遊技球が特定入球口に入球した場合に当りであるか否かを判定し、当り遊技手段は遊技球が特定入球口に入球したことで当りと判定された場合に第2から第Nまでの符号の（N-1）個の普通図柄始動口のうち第2の普通図柄始動口を除く1つを開放状態とする当り遊技を行う。図3の前入賞口53は特定入球口に相当する。

【発明の効果】

【0006】

遊技球が第1から第Nまでの符号のN個の普通図柄始動口のそれぞれに入球した場合には当りであるか否かが判定され、遊技球が第1から第（N-1）までのそれぞれの符号の普通図柄始動口に入球したことで当りと判定された場合には次の符号の普通図柄始動口が開放状態となり、遊技球が第Nの普通図柄始動口に入球したことで当りと判定された場合には可変入球口が開放状態となる。従って、遊技球が第1の普通図柄始動口に入球したことで当りと判定された場合には遊技球が第2から第Nまでの符号のそれぞれの普通図柄始動口に順に入球することで最終的に可変入球口が開放状態となる。

【0007】

遊技球が特定入球口に入球した場合には当りであるか否かが判定され、当りと判定された場合には第2から第Nまでの符号の（N-1）個の普通図柄始動口のうち第2の普通図柄始動口を除く1つが開放状態となる。従って、遊技球が特定入球口に入球したことで当りと判定された場合には遊技球が第2に比べて後の符号の普通図柄始動口から第Nまでの符号のそれぞれの普通図柄始動口に入球することで最終的に可変入球口が開放状態となる。即ち、遊技者にとっては第1の普通図柄始動口に比べて遊技球が入球困難な特定入球口に遊技球を入球させることで可変入球口を普通図柄始動口の短い連動関係で開放状態とする新たな趣興性が得られる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

10

20

30

40

50

- 【図 1】実施例 1 を示す図（パチンコ遊技機の外観を斜め前方から示す図）
- 【図 2】遊技盤を前方から示す図
- 【図 3】（ a ）は X a 線に沿う断面図、（ b ）は X b 線に沿う断面図
- 【図 4】電氣的な構成を示す図
- 【図 5】メイン制御回路のタイマ割込み処理を示すフローチャート
- 【図 6】メイン制御回路の当り判定処理を示すフローチャート
- 【図 7】メイン制御回路の当り判定処理 1 を示すフローチャート
- 【図 8】メイン制御回路の当り判定処理 3 を示すフローチャート
- 【図 9】メイン制御回路の当り判定処理 2 を示すフローチャート
- 【図 10】メイン制御回路の当り判定処理 4 を示すフローチャート 10
- 【図 11】メイン制御回路の普通図柄遊技処理を示すフローチャート
- 【図 12】メイン制御回路の普通図柄遊技処理 1 を示すフローチャート
- 【図 13】メイン制御回路の普通図柄遊技処理 2 を示すフローチャート
- 【図 14】メイン制御回路の普通図柄遊技処理 3 を示すフローチャート
- 【図 15】メイン制御回路の普通図柄遊技処理 4 を示すフローチャート
- 【図 16】メイン制御回路の当り遊技処理を示すフローチャート
- 【図 17】メイン制御回路の当り遊技処理 1 を示すフローチャート
- 【図 18】メイン制御回路の当り遊技処理 2 を示すフローチャート
- 【図 19】メイン制御回路の当り遊技処理 3 を示すフローチャート
- 【図 20】メイン制御回路の当り遊技処理 4 を示すフローチャート 20
- 【図 21】普通図柄始動口の連動関係を説明するための図
- 【図 22】普通図柄始動口の連動関係を説明するための図
- 【図 23】普通図柄始動口の連動関係を説明するための図
- 【図 24】普通図柄始動口の連動関係を説明するための図
- 【図 25】実施例 2 を示す図（遊技盤を前方から示す図）
- 【図 26】電氣的な構成を示す図
- 【図 27】メイン制御回路のタイマ割込み処理を示すフローチャート
- 【図 28】メイン制御回路の第 1 始動信号処理を示すフローチャート
- 【図 29】第 1 保留データエリアを示す図
- 【図 30】メイン制御回路の第 3 始動信号処理を示すフローチャート 30
- 【図 31】第 3 保留データエリアを示す図
- 【図 32】メイン制御回路の当り判定処理を示すフローチャート
- 【図 33】（ a ）は第 2 保留データエリアを示す図、（ b ）は第 4 保留データエリアを示す図
- 【図 34】メイン制御回路の当り判定処理 1 を示すフローチャート
- 【図 35】メイン制御回路の当り判定処理 2 を示すフローチャート
- 【図 36】メイン制御回路の当り判定処理 3 を示すフローチャート
- 【図 37】メイン制御回路の当り判定処理 4 を示すフローチャート
- 【図 38】メイン制御回路の普通図柄遊技処理 1 を示すフローチャート
- 【図 39】メイン制御回路の普通図柄遊技処理 2 を示すフローチャート 40
- 【図 40】メイン制御回路の普通図柄遊技処理 3 を示すフローチャート
- 【図 41】メイン制御回路の当り遊技処理 1 を示すフローチャート
- 【図 42】メイン制御回路の当り遊技処理 2 を示すフローチャート
- 【図 43】メイン制御回路の当り遊技処理 3 を示すフローチャート
- 【図 44】普通図柄始動口の連動関係を説明するための図
- 【図 45】普通図柄始動口の連動関係を説明するための図
- 【図 46】普通図柄始動口の連動関係を説明するための図
- 【発明を実施するための形態】
- 【実施例 1】
- 【0009】 50

パチンコホールの台島には、図 1 に示すように、外枠 1 が設置されている。この外枠 1 は前面および後面のそれぞれが開口する四角筒状をなすものであり、外枠 1 には外枠 1 の前方に位置して内枠 2 が装着されている。この内枠 2 には横長な長方形状の上皿板 3 が装着されており、上皿板 3 には上皿 4 が固定されている。この上皿 4 は賞品として払出される遊技球を受けるものであり、上面が開口する容器状をなしている。内枠 2 には上皿板 3 の下方に位置して横長な長方形状の下皿板 5 が装着されており、下皿板 5 には下皿 6 が固定されている。この下皿 6 は上皿 4 内から溢れた遊技球を受けるものであり、上面が開口する容器状をなしている。

【 0 0 1 0 】

下皿板 5 の右端部には、図 1 に示すように、ハンドル台 7 が固定されており、ハンドル台 7 には発射ハンドル 8 が装着されている。この発射ハンドル 8 は遊技者が前方から手指で操作するものであり、前後方向へ指向する軸を中心に回転可能にされている。内枠 2 には上皿 4 の後方に位置して発射ソレノイドが固定されており、発射ソレノイドの出力軸には打球槌 9 が連結されている。この発射ソレノイドは打球槌 9 の駆動源に相当するものであり、発射ハンドル 8 が予め決められた発射停止位置から時計回り方向へ回転操作された状態では発射ソレノイドに駆動電源が与えられ、打球槌 9 が駆動することで上皿 4 内の遊技球を上皿 4 内から弾き出す。この発射ソレノイドは発射ハンドル 8 の発射停止位置を基準とする時計回り方向への操作量に応じた勢いで打球槌 9 を駆動するものであり、発射ハンドル 8 が発射停止位置から時計回り方向へ回転操作された状態では遊技球が発射ハンドル 8 の発射停止位置を基準とする時計回り方向への操作量に応じた勢いで弾き出される。

【 0 0 1 1 】

内枠 2 には、図 1 に示すように、上皿板 3 の上方に位置して前枠 10 が装着されている。この前枠 10 は内枠 2 の前方に配置されたものであり、前枠 10 には透明な円形状のガラス窓 11 が固定されている。この前枠 10 には左上隅部および右上隅部のそれぞれに位置して網状のスピーカカバー 12 が固定され、両スピーカカバー 12 のそれぞれの後方に位置してスピーカ 13 が固定されており、両スピーカ 13 のそれぞれから出力される音は前方のスピーカカバー 12 を通して放出される。前枠 10 には両スピーカカバー 12 のそれぞれの下方に位置して複数のランプカバー 14 が固定され、複数のランプカバー 14 のそれぞれの後方に位置して複数の電飾 LED 15 ( 図 4 参照 ) が固定されており、複数のランプカバー 14 のそれぞれは後方の電飾 LED 15 が点灯することで照明される。

【 0 0 1 2 】

内枠 2 には、図 2 に示すように、垂直な板状の遊技盤 16 が固定されている。この遊技盤 16 は前枠 10 の後方に配置されたものであり、前枠 10 のガラス窓 11 は遊技盤 16 を前方から視覚的に認識可能に覆っている。この遊技盤 16 には外レール 17 と内レール 18 と球止めゴム 19 が固定されている。これら外レール 17 ~ 球止めゴム 19 のそれぞれは遊技盤 16 の前方に配置されたものであり、外レール 17 および内レール 18 のそれぞれは円弧状の金属板から構成され、球止めゴム 19 は外レール 17 および内レール 18 相互間の隙間を塞ぐゴムから構成されている。

【 0 0 1 3 】

遊技盤 16 には、図 2 に示すように、発射通路 20 および遊技領域 21 が形成されている。発射通路 20 は外レール 17 および内レール 18 相互間に位置する円弧状の隙間を称するものであり、遊技領域 21 は外レール 17 と内レール 18 と球止めゴム 19 で囲まれた領域のうち発射通路 20 を除く残りの円形状の領域を称するものであり、打球槌 9 が弾いた遊技球は発射通路 20 を通して遊技領域 21 内に放出される。この遊技領域 21 内には複数の障害釘 22 が固定されており、発射通路 20 から遊技領域 21 内に放出された遊技球は障害釘 22 に当たりながら遊技領域 21 内を落下する。

【 0 0 1 4 】

遊技盤 16 には、図 2 に示すように、遊技領域 21 内に位置して第 1 普通図柄始動口 23 が固定されている。この第 1 普通図柄始動口 23 は遊技球が上面から入賞可能なポケット状をなすものであり、第 1 普通図柄始動口 23 内には第 1 始動口センサ 24 ( 図 4 参照

10

20

30

40

50

)が固定されている。この第1始動口センサ24は近接スイッチからなるものであり、遊技球が通過可能な貫通孔を有している。この貫通孔は第1普通図柄始動口23の上面に入賞した遊技球が通過するものであり、第1始動口センサ24は遊技球が貫通孔内を通過することで第1始動信号を出力する。

【0015】

遊技盤16には、図2に示すように、第1普通図柄始動口23の上側に位置して2本の障害釘25が固定されている。これら2本の障害釘25のうち1本は第1普通図柄始動口23の上面の左端に配置され、2本の障害釘25のうち残りの1本は第1普通図柄始動口23の上面の右端に配置されたものであり、2本の障害釘25相互間には隙間状の進入通路26が形成されている。この進入通路26の幅寸法W1は遊技球が通過可能な大きさに設定されており、遊技球は進入通路26を通して第1普通図柄始動口23内に上面から入賞する。

10

【0016】

遊技盤16には、図2に示すように、第1普通図柄始動口23の右側に位置して第1普通図柄表示器27が固定されている。この第1普通図柄表示器27は1つのLEDからなるものであり、遊技球が第1普通図柄始動口23内に入賞した場合には当りおよび外れのいずれであるかが判定され、当りおよび外れのいずれであるかが判定された場合には第1普通図柄表示器27を点滅状態とする普通図柄遊技1が開始される。この普通図柄遊技1は当りと判定された場合に第1普通図柄表示器27が点滅状態から点灯状態となることで終了するものであり、外れと判定された場合には第1普通図柄表示器27が点滅状態から消灯状態となることで終了する。

20

【0017】

遊技盤16には、図2に示すように、第1普通図柄始動口23の下側に位置して第2普通図柄始動口28が固定されている。この第2普通図柄始動口28は上面が開口するポケット状をなすものであり、第2普通図柄始動口28の上面は遊技球が通過可能な大きさに設定されている。この第2普通図柄始動口28内には近接スイッチからなる第2始動口センサ29(図4参照)が固定されている。この第2始動口センサ29は第2普通図柄始動口28の上面に入賞した遊技球が通過可能な貫通孔を有するものであり、第2始動口センサ29は遊技球が貫通孔内を通過することで第2始動信号を出力する。

【0018】

30

第2普通図柄始動口28には、図2に示すように、2枚の羽根板30が装着されており、2枚の羽根板30のそれぞれは下端部の軸31を中心に閉鎖状態(実線参照)および開放状態(二点鎖線参照)相互間で回転可能にされている。これら2枚の羽根板30のそれぞれの閉鎖状態は垂直な状態であり、2枚の羽根板30のそれぞれの閉鎖状態では2枚の羽根板30相互間に隙間が形成される。これら2枚の羽根板30のそれぞれの開放状態は軸31を中心に下から上に向けて相手側の羽根板30から遠ざかるよう傾斜する状態であり、2枚の羽根板30のそれぞれの開放状態では遊技球が2枚の羽根板30のそれぞれに乗って上から下へ転動可能になる。

【0019】

遊技盤16には、図2に示すように、第2普通図柄始動口28の上側に位置して5本の障害釘32が固定されている。これら5本の障害釘32は第2普通図柄始動口28の2枚の羽根板30のそれぞれの閉鎖状態で2枚の羽根板30相互間の隙間を遊技球が入賞不能に塞ぐものであり、2枚の羽根板30のそれぞれの開放状態では左下の障害釘32および左側の羽根板30相互間に遊技球が通過可能な大きさの隙間が形成されることで左側の羽根板30に乗って転動する遊技球が第2普通図柄始動口28内に入賞し、右下の障害釘32および右側の羽根板30相互間に遊技球が通過可能な大きさの隙間が形成されることで右側の羽根板30に乗って転動する遊技球が第2普通図柄始動口28内に入賞する。即ち、第2普通図柄始動口28は遊技球が入賞不能な閉鎖状態および入賞可能な開放状態相互間で切換えられるものである。

40

【0020】

50

第2普通図柄始動口28の2枚の羽根板30のそれぞれは第2始動口ソレノイド33(図4参照)の出力軸に連結されている。この第2始動口ソレノイド33は第2普通図柄始動口28の2枚の羽根板30のそれぞれを閉鎖状態および開放状態相互間で操作するものであり、第2普通図柄始動口28の2枚の羽根板30のそれぞれは第2始動口ソレノイド33の電気的なオフ状態で閉鎖状態となり、第2始動口ソレノイド33の電気的なオン状態で開放状態となる。この第2普通図柄始動口28の2枚の羽根板30のそれぞれは普通図柄遊技1で第1普通図柄表示器27が点灯状態となった場合に第2始動口ソレノイド33がオフ状態からオン状態に切換えられることで開放状態にされるものであり、普通図柄遊技1で第1普通図柄表示器27が点灯状態となった場合には第2普通図柄始動口28を開放状態とする当り遊技1が開始される。

10

**【0021】**

遊技盤16には、図2に示すように、第2普通図柄始動口28の右側に位置して第2普通図柄表示器34が固定されている。この第2普通図柄表示器34は1つのLEDからなるものであり、遊技球が第2普通図柄始動口28内に入賞した場合には当りおよび外れのいずれであるかが判定され、当りおよび外れのいずれであるかが判定された場合には第2普通図柄表示器34を点滅状態とする普通図柄遊技2が開始される。この普通図柄遊技2は当りと判定された場合に第2普通図柄表示器34が点滅状態から点灯状態となることで終了するものであり、外れと判定された場合には第2普通図柄表示器34が点滅状態から消灯状態となることで終了する。

20

**【0022】**

遊技盤16には、図2に示すように、第3普通図柄始動口35が固定されている。この第3普通図柄始動口35は遊技球が上面から入賞可能なポケット状をなすものであり、第2普通図柄始動口28の下側に配置されている。この第3普通図柄始動口35には2枚の羽根板30が装着されており、第3普通図柄始動口35の2枚の羽根板30のそれぞれは下端部の軸31を中心に閉鎖状態(実線参照)および開放状態(二点鎖線参照)相互間で回転可能にされている。この第3普通図柄始動口35内には近接スイッチからなる第3始動口センサ36(図4参照)が固定されており、遊技球が第3普通図柄始動口35の上面に入賞した場合には第3始動口センサ36の貫通孔内を通過することで第3始動口センサ36から第3始動信号が出力される。

30

**【0023】**

遊技盤16には、図2に示すように、第3普通図柄始動口35の上側に位置して5本の障害釘32が固定されており、第3普通図柄始動口35の2枚の羽根板30のそれぞれの閉鎖状態では第3普通図柄始動口35の上側の5本の障害釘32が2枚の羽根板30相互間の隙間を遊技球が入賞不能に塞ぎ、第3普通図柄始動口35の2枚の羽根板30のそれぞれの開放状態では左側の羽根板30に乗って転動する遊技球が左下の障害釘32および左側の羽根板30相互間の隙間を通過して第3普通図柄始動口35内に入賞し、右側の羽根板30に乗って転動する遊技球が右下の障害釘32および右側の羽根板30相互間の隙間を通過して第3普通図柄始動口35内に入賞する。即ち、第3普通図柄始動口35は遊技球が入賞不能な閉鎖状態および入賞可能な開放状態相互間で切換えられるものである。

40

**【0024】**

第3普通図柄始動口35の2枚の羽根板30のそれぞれは第3始動口ソレノイド37(図4参照)の出力軸に連結されており、第3普通図柄始動口35の2枚の羽根板30のそれぞれは第3始動口ソレノイド37の電気的なオフ状態で閉鎖状態となり、第3始動口ソレノイド37の電気的なオン状態で開放状態となる。この第3普通図柄始動口35の2枚の羽根板30のそれぞれは普通図柄遊技2で第2普通図柄表示器34が点灯状態となった場合に第3始動口ソレノイド37がオフ状態からオン状態に切換えられることで開放状態にされるものであり、普通図柄遊技2で第2普通図柄表示器34が点灯状態となった場合には第3普通図柄始動口35を開放状態とする当り遊技2が開始される。

**【0025】**

第3普通図柄始動口35の右側には、図2に示すように、1つのLEDからなる第3普

50

通図柄表示器 3 8 が配置されている。この第 3 普通図柄表示器 3 8 は遊技盤 1 6 に固定されたものであり、遊技球が第 3 普通図柄始動口 3 5 内に入賞した場合には当りおよび外れのいずれであるかが判定され、当りおよび外れのいずれであるかが判定された場合には第 3 普通図柄表示器 3 8 を点滅状態とする普通図柄遊技 3 が開始される。この普通図柄遊技 3 は当りと判定された場合に第 3 普通図柄表示器 3 8 が点滅状態から点灯状態となることで終了するものであり、外れと判定された場合には第 3 普通図柄表示器 3 8 が点滅状態から消灯状態となることで終了する。

**【 0 0 2 6 】**

遊技盤 1 6 には、図 2 に示すように、第 4 普通図柄始動口 3 9 が固定されている。この第 4 普通図柄始動口 3 9 は遊技球が上面から入賞可能なポケット状をなすものであり、第 2 普通図柄始動口 2 8 および第 3 普通図柄始動口 3 5 の右側に配置されている。この第 4 普通図柄始動口 3 9 には 2 枚の羽根板 3 0 が装着されており、第 4 普通図柄始動口 3 9 の 2 枚の羽根板 3 0 のそれぞれは下端部の軸 3 1 を中心に閉鎖状態（実線参照）および開放状態（二点鎖線参照）相互間で回転可能にされている。この第 4 普通図柄始動口 3 9 内には近接スイッチからなる第 4 始動口センサ 4 0（図 4 参照）が固定されており、遊技球が第 4 普通図柄始動口 3 9 の上面に入賞した場合には第 4 始動口センサ 4 0 の貫通孔内を通過することで第 4 始動口センサ 4 0 から第 4 始動信号が出力される。

**【 0 0 2 7 】**

遊技盤 1 6 には、図 2 に示すように、第 4 普通図柄始動口 3 9 の上側に位置して 5 本の障害釘 3 2 が固定されており、第 4 普通図柄始動口 3 9 の 2 枚の羽根板 3 0 のそれぞれの閉鎖状態では第 4 普通図柄始動口 3 9 の上側の 5 本の障害釘 3 2 が 2 枚の羽根板 3 0 相互間の隙間を遊技球が入賞不能に塞ぎ、第 4 普通図柄始動口 3 9 の 2 枚の羽根板 3 0 のそれぞれの開放状態では左側の羽根板 3 0 に乗って転動する遊技球が左下の障害釘 3 2 および左側の羽根板 3 0 相互間の隙間を通過して第 4 普通図柄始動口 3 9 内に入賞し、右側の羽根板 3 0 に乗って転動する遊技球が右下の障害釘 3 2 および右側の羽根板 3 0 相互間の隙間を通過して第 4 普通図柄始動口 3 9 内に入賞する。即ち、第 4 普通図柄始動口 3 9 は遊技球が入賞不能な閉鎖状態および入賞可能な開放状態相互間で切換えられるものである。

**【 0 0 2 8 】**

第 4 普通図柄始動口 3 9 の 2 枚の羽根板 3 0 のそれぞれは第 4 始動口ソレノイド 4 1（図 4 参照）の出力軸に連結されており、第 4 普通図柄始動口 3 9 の 2 枚の羽根板 3 0 のそれぞれは第 4 始動口ソレノイド 4 1 の電氣的なオフ状態で閉鎖状態となり、第 4 始動口ソレノイド 4 1 の電氣的なオン状態で開放状態となる。この第 4 普通図柄始動口 3 9 の 2 枚の羽根板 3 0 のそれぞれは普通図柄遊技 3 で第 3 普通図柄表示器 3 8 が点灯状態となった場合に第 4 始動口ソレノイド 4 1 がオフ状態からオン状態に切換えられることで開放状態にされるものであり、普通図柄遊技 3 で第 3 普通図柄表示器 3 8 が点灯状態となった場合には第 4 普通図柄始動口 3 9 を開放状態とする当り遊技 3 が開始される。

**【 0 0 2 9 】**

第 4 普通図柄始動口 3 9 の下側には、図 2 に示すように、7 セグメントの LED 表示器からなる第 4 普通図柄表示器 4 2 が配置されている。この第 4 普通図柄表示器 4 2 は遊技盤 1 6 に固定されたものであり、遊技球が第 4 普通図柄始動口 3 9 内に入賞した場合には当りおよび外れのいずれであるかが判定され、当りおよび外れのいずれであるかが判定された場合には第 4 普通図柄表示器 4 2 に普通図柄（7）および普通図柄（-）を交互に変動表示する普通図柄遊技 4 が開始される。この普通図柄遊技 4 は当りと判定された場合に普通図柄の変動表示が（7）で停止することで終了するものであり、外れと判定された場合には普通図柄の変動表示が（-）で停止することで終了する。

**【 0 0 3 0 】**

遊技盤 1 6 には、図 2 に示すように、第 4 普通図柄始動口 3 9 の下側に位置して可変入賞口 4 3 が固定されており、第 4 普通図柄表示器 4 2 は可変入賞口 4 3 の右側に配置されている。この可変入賞口 4 3 は遊技球が前面から入賞することが可能な横長な箱状をなすものであり、可変入賞口 4 3 内には可変入賞口センサ 4 4（図 4 参照）が固定されている

10

20

30

40

50



。この可変入賞口センサ44は近接スイッチからなるものであり、遊技球が可変入賞口43の前面に入賞した場合には可変入賞口センサ44の貫通孔内を通過することで可変入賞口センサ44から入賞信号1が出力される。

【0031】

可変入賞口43には、図2に示すように、扉45が左右方向へ指向する軸46を中心に回転可能に装着されている。この扉45は可変入賞口ソレノイド47（図4参照）の出力軸に連結されており、可変入賞口ソレノイド47の電気的なオフ状態では扉45が垂直な閉鎖状態となることで可変入賞口43の前面を遊技球が入賞不能に閉鎖する。この扉45は可変入賞口ソレノイド47の電気的なオン状態で前方へ水平に倒れた開放状態に回動するものであり、扉45の開放状態では遊技球が扉45に乗って可変入賞口43内に入賞可能になる。この可変入賞口43は普通図柄遊技4で第4普通図柄表示器42に普通図柄（7）が停止表示された場合に可変入賞口ソレノイド47がオフ状態からオン状態に切換えられることで開放状態にされるものであり、普通図柄遊技4で第4普通図柄表示器42に普通図柄（7）が停止表示された場合には可変入賞口43を開放状態とする当り遊技4が開始される。

10

【0032】

遊技盤16には、図3に示すように、センターケース48が固定されている。このセンターケース48は前面および上面のそれぞれが開口するものであり、第4普通図柄始動口39の上側に配置されている。このセンターケース48は水平方向の断面が円弧状の内周面を有するものであり、センターケース48にはプレート49が固定されている。このプレート49はセンターケース48の上面を閉鎖するものであり、左から右に向けて下降する傾斜状をなしている。このプレート49はセンターケース48の上端部に配置されたものであり、遊技球がプレート49の上面に供給された場合にはプレート49の上面に沿って左から右へ転動する。このプレート49の右端部には切欠き状の進入口50が形成されており、遊技球がプレート49の上面に沿って左から右へ転動した場合には進入口50から落下することでセンターケース48内に進入する。

20

【0033】

センターケース48の底板には、図3に示すように、スロープ51が形成されている。このスロープ51はセンターケース48の底板から上に向けて突出するものであり、進入口50からセンターケース48内に進入した遊技球はスロープ51の前端部に落下する。このスロープ51は前から後に向けて下降する傾斜状をなすものであり、スロープ51の前端部に落下した遊技球はスロープ51に沿って前から後へ転動する。この遊技球はスロープ51の後端部からセンターケース48の底板上に放出され、センターケース48の底板上に放出された場合にはセンターケース48の円弧状の内周面に沿って案内されることでセンターケース48の底板上を丸い軌跡で転動する。

30

【0034】

センターケース48の底板には、図3に示すように、3つの傾斜面52が形成されている。これら3つの傾斜面52のそれぞれは外周部から内周部に向けて下降するすり鉢状をなすものであり、センターケース48の底板には3つの傾斜面52のうちの1つに位置して前入賞口53が形成され、3つの傾斜面52のうちの別の1つに位置して左入賞口54が形成され、3つの傾斜面52のうちの残りの1つに位置して右入賞口55が形成されている。これら前入賞口53～右入賞口55のそれぞれは遊技球が通過可能な貫通孔からなるものであり、センターケース48の底板上を丸い軌跡で転動する遊技球は3つの傾斜面52のいずれか1つに案内されることで前入賞口53内または左入賞口54内または右入賞口55内に（1/3）の確率で落下する。

40

【0035】

センターケース48の底板には、図3に示すように、前入賞口センサ56と左入賞口センサ57と右入賞口センサ58が固定されている。これら前入賞口センサ56と左入賞口センサ57と右入賞口センサ58のそれぞれは近接スイッチからなるものであり、遊技球が通過可能な貫通孔を有している。左入賞口センサ57の貫通孔は左入賞口54内に落下

50

した遊技球が通過するものであり、左入賞口センサ 5 7 は遊技球が貫通孔内を通過することで入賞信号 2 を出力する。右入賞口センサ 5 8 の貫通孔は右入賞口 5 5 内に落下した遊技球が通過するものであり、右入賞口センサ 5 8 は遊技球が貫通孔内を通過することで入賞信号 2 を出力する。

【 0 0 3 6 】

前入賞口センサ 5 6 の貫通孔は前入賞口 5 3 内に落下した遊技球が通過するものであり、前入賞口センサ 5 6 は遊技球が貫通孔内を通過することで第 3 始動信号を出力する。この前入賞口 5 3 内に遊技球が落下した場合には当りおよび外れのいずれであるかが判定され、当りおよび外れのいずれであるかが判定された場合には第 3 普通図柄表示器 3 8 を点滅状態とする普通図柄遊技 3 が開始される。この普通図柄遊技 3 は外れと判定された場合に第 3 普通図柄表示器 3 8 が点滅状態から消灯状態となることで終了し、当りと判定された場合に第 3 普通図柄表示器 3 8 が点滅状態から点灯状態となることで終了するものであり、第 3 普通図柄表示器 3 8 が点灯状態となった場合には第 4 普通図柄始動口 3 9 を開放状態とする当り遊技 3 が開始される。

【 0 0 3 7 】

遊技盤 1 6 には、図 3 に示すように、複数本の障害釘 5 9 が固定されている。これら複数本の障害釘 5 9 は左から右に向けて下降する傾斜状の飛込み通路 6 0 を構成するものであり、飛込み通路 6 0 の入口および出口のそれぞれは遊技球が通過可能な大きさに設定されている。この飛込み通路 6 0 は遊技球が入口から進入可能にされたものであり、飛込み通路 6 0 内に進入した遊技球は出口から放出され、飛込み通路 6 0 の出口から放出された遊技球はプレート 4 9 に供給されることで前入賞口 5 3 内または左入賞口 5 4 内または右入賞口 5 5 内に落下する。図 3 の符号 W 2 は飛込み通路 6 0 の入口の幅寸法であり、飛込み通路 6 0 の幅寸法 W 2 は第 1 普通図柄始動口 2 3 の進入通路 2 6 の幅寸法 W 1 に比べて小さく設定されている。即ち、前入賞口 5 3 は遊技球が飛込み通路 6 0 内に進入した場合に ( 1 / 3 ) の確率で入賞するものであり、第 1 普通図柄始動口 2 3 は遊技球が進入通路 2 6 内に進入した場合に ( 1 / 1 ) の確率で入賞するものであり、前入賞口 5 3 は第 1 普通図柄始動口 2 3 に比べて遊技球が入賞困難にされている。

【 0 0 3 8 】

センターケース 4 8 には、図 3 に示すように、上カバー 6 1 および前カバー 6 2 が固定されている。上カバー 6 1 は前面が開口するケース状をなすものであり、プレート 4 9 を上から覆うことで遊技球が飛込み通路 6 0 内を通過することなくプレート 4 9 に上から直接的に供給されることを防止する。前カバー 6 2 は垂直な板状をなすものであり、センターケース 4 8 および上カバー 6 1 のそれぞれの前面を覆う化粧機能を有している。この前カバー 6 2 の前面およびガラス窓 1 1 の後面相互間の隙間寸法は遊技球の直径寸法に比べて小さく設定されており、前カバー 6 2 は遊技球が上カバー 6 1 の前面からプレート 4 9 に直接的に供給されることを防止すると共にセンターケース 4 8 の前面からセンターケース 4 8 内に直接的に進入することを防止する。この前カバー 6 2 には、図 2 に示すように、開口部 6 3 が形成されている。この開口部 6 3 は遊技者がガラス窓 1 1 を通してセンターケース 4 8 内を覗くためのものであり、遊技球がセンターケース 4 8 の底板上を転動しながら前入賞口 5 3 内または左入賞口 5 4 内または右入賞口 5 5 内に落下する拳動は開口部 6 3 を通して視覚的に認識可能にされている。

【 0 0 3 9 】

遊技盤 1 6 の後方には、図 2 に示すように、賞球払出し装置 6 5 が固定されている。この賞球払出し装置 6 5 はパルスモータからなる払出モータ 6 6 ( 図 4 参照 ) を有するものであり、遊技球が第 1 普通図柄始動口 2 3 と第 2 普通図柄始動口 2 8 と第 3 普通図柄始動口 3 5 と第 4 普通図柄始動口 3 9 と前入賞口 5 3 と左入賞口 5 4 と右入賞口 5 5 のそれぞれに入賞した場合には払出モータ 6 6 の回転軸が回転操作されることで上皿 4 内に一定個数 ( 1 0 ) の遊技球が賞品として払出され、遊技球が可変入賞口 4 3 に入賞した場合には払出モータ 6 6 の回転軸が回転操作されることで上皿 4 内に一定個数 ( 1 5 ) の遊技球が賞品として払出される。

## 【 0 0 4 0 】

図 4 のメイン制御回路 7 0 は CPU 7 1 と ROM 7 2 と RAM 7 3 を有している。このメイン制御回路 7 0 の ROM 7 2 には制御プログラムおよび制御データが予め記録されており、メイン制御回路 7 0 の CPU 7 1 は RAM 7 3 をワークエリアとして ROM 7 2 の制御プログラムおよび制御データに基づいて普通図柄遊技 1 と普通図柄遊技 2 と普通図柄遊技 3 と普通図柄遊技 4 と当り遊技 1 と当り遊技 2 と当り遊技 3 と当り遊技 4 のそれぞれの遊技内容を制御する。このメイン制御回路 7 0 は第 1 始動口センサ 2 4 からの第 1 始動信号の有無と第 2 始動口センサ 2 9 からの第 2 始動信号の有無と第 3 始動口センサ 3 6 からの第 3 始動信号の有無と第 4 始動口センサ 4 0 からの第 4 始動信号の有無と可変入賞口センサ 4 4 からの入賞信号 1 の有無と前入賞口センサ 5 6 からの第 3 始動信号の有無と左入賞口センサ 5 7 からの入賞信号 2 の有無と右入賞口センサ 5 8 からの入賞信号 2 の有無のそれぞれを判断するものであり、入賞信号 1 があると判断した場合に賞球コマンド 1 を設定し、第 1 始動信号と第 2 始動信号と第 3 始動信号と第 4 始動信号と入賞信号 2 のそれぞれがあると判断した場合に賞球コマンド 2 を設定する。

10

## 【 0 0 4 1 】

図 4 の LED 回路 7 4 は第 1 普通図柄表示器 2 7 と第 2 普通図柄表示器 3 4 と第 3 普通図柄表示器 3 8 のそれぞれの 1 つの LED を通断電するものであり、メイン制御回路 7 0 は LED 回路 7 4 を電氣的に制御することで第 1 普通図柄表示器 2 7 と第 2 普通図柄表示器 3 4 と第 3 普通図柄表示器 3 8 のそれぞれを点灯状態および消灯状態相互間で制御する。図 4 の LED 回路 7 5 は第 4 普通図柄表示器 4 2 の複数の LED のそれぞれを通断電するものであり、メイン制御回路 7 0 は LED 回路 7 5 を電氣的に制御することで第 4 普通図柄表示器 4 2 に普通図柄 ( 7 ) ( - ) のそれぞれを表示する。

20

## 【 0 0 4 2 】

図 4 のソレノイド回路 7 6 は第 2 始動口ソレノイド 3 3 と第 3 始動口ソレノイド 3 7 と第 4 始動口ソレノイド 4 1 と可変入賞口ソレノイド 4 7 のそれぞれを通断電するものであり、メイン制御回路 7 0 はソレノイド回路 7 6 を電氣的に制御することで第 2 普通図柄始動口 2 8 と第 3 普通図柄始動口 3 5 と第 4 普通図柄始動口 3 9 と可変入賞口 4 3 のそれぞれを開閉操作する。

## 【 0 0 4 3 】

図 4 のスピーカ回路 7 7 は 2 つのスピーカ 1 3 のそれぞれを通断電するものであり、メイン制御回路 7 0 はスピーカ回路 7 7 を電氣的に制御することで 2 つのスピーカ 1 3 のそれぞれから音を出力する。図 4 の LED 回路 7 8 は複数の電飾 LED 1 5 のそれぞれを通断電するものであり、メイン制御回路 7 0 は LED 回路 7 8 を電氣的に制御することで複数の電飾 LED 1 5 のそれぞれを点滅操作する。

30

## 【 0 0 4 4 】

図 4 の払出制御回路 8 0 は賞品球の払出動作を制御するものであり、CPU と ROM と RAM を有している。この払出制御回路 8 0 はメイン制御回路 7 0 から賞球コマンド 1 および賞球コマンド 2 のそれぞれが送信されるものであり、賞球コマンド 1 を検出した場合には駆動信号 1 を出力し、賞球コマンド 2 を検出した場合には駆動信号 2 を出力する。モータ回路 8 1 は払出制御回路 8 0 から駆動信号 1 および駆動信号 2 のそれぞれが入力されるものであり、駆動信号 1 が入力された場合には払出しモータ 6 6 を駆動することで上皿 4 内に 1 5 個の賞品球を払出し、駆動信号 2 が入力された場合には払出しモータ 6 6 を駆動することで上皿 4 内に 1 0 個の賞品球を払出す。

40

## [ 1 ] タイマ割込み処理

図 5 はメイン制御回路 7 0 の CPU 7 1 が実行するタイマ割込み処理である。このタイマ割込み処理はタイマ割込みの発生する 4 m s e c 毎に起動するものであり、CPU 7 1 はタイマ割込み処理を起動した場合にはステップ S 1 のカウンタ更新処理とステップ S 2 の当り判定処理とステップ S 3 の普通図柄遊技処理とステップ S 4 の当り遊技処理のそれぞれへ順に移行する。

## [ 2 ] カウンタ更新処理

50

図5のステップS1のカウンタ更新処理はRAM73のカウンタMC1の値とカウンタMC2の値とカウンタMC3の値とカウンタMC4の値のそれぞれを一定値(1)だけ更新するものである。カウンタMC1の値は遊技球が第1普通図柄始動口23内に入賞した場合に当りおよび外れのいずれであるか判定するためのものである。このカウンタMC1の値は電源が投入された場合に下限値(0)に初期設定されるものであり、ステップS1で下限値(0)から上限値(200)に加算された後に下限値(0)に戻して循環的に加算される。カウンタMC2の値は遊技球が第2普通図柄始動口28内に入賞した場合に当りおよび外れのいずれであるか判定するためのものである。このカウンタMC2の値は電源が投入された場合に下限値(0)に初期設定されるものであり、ステップS1で下限値(0)から上限値(20)に加算された後に下限値(0)に戻して循環的に加算される。

10

#### 【0045】

カウンタMC3の値は遊技球が第3普通図柄始動口35内に入賞した場合および前入賞口53内に入賞した場合のそれぞれに当りおよび外れのいずれであるか判定するためのものである。このカウンタMC3の値は電源が投入された場合に下限値(0)に初期設定されるものであり、ステップS1で下限値(0)から上限値(30)に加算された後に下限値(0)に戻して循環的に加算される。カウンタMC4の値は遊技球が第4普通図柄始動口39内に入賞した場合に当りおよび外れのいずれであるか判定するためのものである。このカウンタMC4の値は電源が投入された場合に下限値(0)に初期設定されるものであり、ステップS1で下限値(0)から上限値(38)に加算された後に下限値(0)に戻して循環的に加算される。

20

#### [3] 当り判定処理

図6はステップS2の当り判定処理であり、CPU71はステップS11で第1始動口センサ24からの第1始動信号が有るか否かを判断する。ここで第1始動信号がないと判断した場合にはステップS14へ移行し、第1始動信号が有ると判断した場合にはステップS12へ移行する。ここで払出制御回路80に賞球コマンド2を送信し、ステップS13の当り判定処理1を経てステップS14へ移行する。この払出制御回路80は賞球コマンド2を受信した場合には上皿4内に一定個数(10)の遊技球を賞品として払出す。

#### 【0046】

CPU71はステップS14へ移行すると、前入賞口センサ56からの第3始動信号が有るか否かを判断する。ここで第3始動信号がないと判断した場合にはステップS17へ移行し、第3始動信号が有ると判断した場合にはステップS15へ移行する。ここで払出制御回路80に賞球コマンド2を送信することで上皿4内に遊技球を払出すことを指令し、ステップS16の当り判定処理3を経てステップS17へ移行する。

30

#### 【0047】

CPU71はステップS17へ移行すると、RAM73の第2始動信号フラグがオン状態に設定されているか否かを判断する。この第2始動信号フラグは電源が投入された場合にオフ状態に初期設定され、遊技球が第2普通図柄始動口28内に入賞した場合にオン状態に設定されるものであり、CPU71はステップS17で第2始動信号フラグがオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS20へ移行し、第2始動信号フラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップS18へ移行する。ここで第2始動信号フラグをオフ状態に設定し、ステップS19の当り判定処理2を経てステップS20へ移行する。

40

#### 【0048】

CPU71はステップS20へ移行すると、RAM73の第3始動信号フラグがオン状態に設定されているか否かを判断する。この第3始動信号フラグは電源が投入された場合にオフ状態に初期設定され、遊技球が第3普通図柄始動口35内に入賞した場合にオン状態に設定されるものであり、CPU71はステップS20で第3始動信号フラグがオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS23へ移行し、第3始動信号フラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップS21へ移行する。ここで第3始動信号フラグをオフ状態に設定し、ステップS22の当り判定処理3を経てステップS2

50

3へ移行する。

【0049】

CPU71はステップS23へ移行すると、RAM73の第4始動信号フラグがオン状態に設定されているか否かを判断する。この第4始動信号フラグは電源が投入された場合にオフ状態に初期設定され、遊技球が第4普通図柄始動口39内に入賞した場合にオン状態に設定されるものであり、CPU71はステップS23で第4始動信号フラグがオフ状態に設定されていると判断した場合には当り判定処理を終え、第4始動信号フラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップS24へ移行する。ここで第4始動信号フラグをオフ状態に設定し、ステップS25の当り判定処理4を経て当り判定処理を終える。

10

[3-1] 当り判定処理1

図7はステップS13の当り判定処理1であり、CPU71はステップS31でRAM73の普通図柄遊技フラグ1がオフ状態に設定されているか否かを判断する。ここで普通図柄遊技フラグ1がオン状態に設定されていると判断した場合には当り判定処理1を終え、普通図柄遊技フラグ1がオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS32へ移行する。この普通図柄遊技フラグ1は電源が投入された場合にオフ状態に初期設定されるものであり、普通図柄遊技1が行われている場合にオン状態に設定され、普通図柄遊技1が行われていない場合にオフ状態に設定される。

【0050】

CPU71はステップS32へ移行すると、RAM73の当り遊技フラグ1がオフ状態に設定されているか否かを判断する。ここで当り遊技フラグ1がオン状態に設定されていると判断した場合には当り判定処理1を終え、当り遊技フラグ1がオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS33へ移行する。この当り遊技フラグ1は電源が投入された場合にオフ状態に初期設定されるものであり、当り遊技1が行われている場合にオン状態に設定され、当り遊技1が行われていない場合にオフ状態に設定される。

20

【0051】

CPU71はステップS33へ移行すると、RAM73からカウンタMC1の値の更新結果を検出し、ステップS34でカウンタMC1の値の検出結果を101の当り値(0)~(100)のそれぞれと比較する。これら101の当り値のそれぞれはROM72に予め記録されたものであり、CPU71はステップS34でカウンタMC1の値の検出結果が101の当り値のいずれかであると判断した場合にはステップS35でRAM73の当りフラグ1をオン状態に設定する。この当りフラグ1は電源が投入された場合にオフ状態に初期設定されるものであり、CPU71はステップS34でカウンタMC1の値の検出結果が101の当り値のいずれでもないとして判断した場合にはステップS36で当りフラグ1をオフ状態に設定する。即ち、遊技球が普通図柄遊技1および当り遊技1のそれぞれの停止状態で第1普通図柄始動口23内に入賞した場合には当りであると(101/201)の一定確率で判定される。

30

【0052】

CPU71はステップS35またはステップS36で当りフラグ1を設定すると、ステップS37でRAM73のタイマMT1の値に普通図柄遊技時間(2.0×1000ms ec)を設定する。この普通図柄遊技時間はROM72に予め記録されたものであり、CPU71はステップS37でタイマMT1の値を設定した場合にはステップS38でLED回路74に点滅信号1を出力し、ステップS39で普通図柄遊技フラグ1をオン状態に設定し、当り判定処理1を終える。このLED回路74は点滅信号1が入力された場合には第1普通図柄表示器27を点滅状態とすることで普通図柄遊技1を開始する。

40

[3-2] 当り判定処理3

図8はステップS16およびステップS22のそれぞれの当り判定処理3であり、CPU71はステップS41でRAM73の普通図柄遊技フラグ3がオフ状態に設定されているか否かを判断する。ここで普通図柄遊技フラグ3がオン状態に設定されていると判断した場合には当り判定処理3を終え、普通図柄遊技フラグ3がオフ状態に設定されていると

50

判断した場合にはステップS 4 2へ移行する。この普通図柄遊技フラグ3は電源が投入された場合にオフ状態に初期設定されるものであり、普通図柄遊技3が行われている場合にオン状態に設定され、普通図柄遊技3が行われていない場合にオフ状態に設定される。

【0053】

CPU71はステップS 4 2へ移行すると、RAM73の当り遊技フラグ3がオフ状態に設定されているか否かを判断する。ここで当り遊技フラグ3がオン状態に設定されていると判断した場合には当り判定処理3を終え、当り遊技フラグ3がオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS 4 3へ移行する。この当り遊技フラグ3は電源が投入された場合にオフ状態に初期設定されるものであり、当り遊技3が行われている場合にオン状態に設定され、当り遊技3が行われていない場合にオフ状態に設定される。

10

【0054】

CPU71はステップS 4 3へ移行すると、RAM73からカウンタMC3の値の更新結果を検出し、ステップS 4 4でカウンタMC3の値の検出結果を31の当り値(0)~(30)のそれぞれと比較する。これら31の当り値のそれぞれはROM72に予め記録されたものであり、CPU71はステップS 4 4でカウンタMC3の値の検出結果が31の当り値のいずれかであると判断した場合にはステップS 4 5でRAM73の当りフラグ3をオン状態に設定する。この当りフラグ3は電源が投入された場合にオフ状態に初期設定されるものであり、CPU71はステップS 4 4でカウンタMC3の値の検出結果が31の当り値のいずれでもない判断した場合にはステップS 4 6で当りフラグ3をオフ状態に設定する。即ち、遊技球が普通図柄遊技3および当り遊技3のそれぞれの停止状態でセンターケース48の前入賞口53内に入賞した場合には当りであると(31/31)の一定確率で判定され、遊技球が普通図柄遊技3および当り遊技3のそれぞれの停止状態で第3普通図柄始動口35内に入賞した場合にも当りであると(31/31)の一定確率で判定される。

20

【0055】

CPU71はステップS 4 5またはステップS 4 6で当りフラグ3を設定すると、ステップS 4 7でRAM73のタイマMT3の値に普通図柄遊技時間(2.0×1000ms)を設定する。そして、ステップS 4 8でLED回路74に点滅信号3を出力し、ステップS 4 9で普通図柄遊技フラグ3をオン状態に設定し、当り判定処理3を終える。このLED回路74は点滅信号3が入力された場合には第3普通図柄表示器38を点滅状態とすることで普通図柄遊技3を開始する。

30

[3-3] 当り判定処理2

図9はステップS 19の当り判定処理2であり、CPU71はステップS 5 1でRAM73の普通図柄遊技フラグ2がオフ状態に設定されているか否かを判断する。ここで普通図柄遊技フラグ2がオン状態に設定されていると判断した場合には当り判定処理2を終え、普通図柄遊技フラグ2がオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS 5 2へ移行する。この普通図柄遊技フラグ2は電源が投入された場合にオフ状態に初期設定されるものであり、普通図柄遊技2が行われている場合にオン状態に設定され、普通図柄遊技2が行われていない場合にオフ状態に設定される。

【0056】

CPU71はステップS 5 2へ移行すると、RAM73の当り遊技フラグ2がオフ状態に設定されているか否かを判断する。ここで当り遊技フラグ2がオン状態に設定されていると判断した場合には当り判定処理2を終え、当り遊技フラグ2がオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS 5 3へ移行する。この当り遊技フラグ2は電源が投入された場合にオフ状態に初期設定されるものであり、当り遊技2が行われている場合にオン状態に設定され、当り遊技2が行われていない場合にオフ状態に設定される。

40

【0057】

CPU71はステップS 5 3へ移行すると、RAM73からカウンタMC2の値の更新結果を検出し、ステップS 5 4でカウンタMC2の値の検出結果を11の当り値(0)~(10)のそれぞれと比較する。これら11の当り値のそれぞれはROM72に予め記録

50

されたものであり、CPU 71はステップS 54でカウンタMC 2の値の検出結果が11の当り値のいずれかであると判断した場合にはステップS 55でRAM 73の当りフラグ2をオン状態に設定する。この当りフラグ2は電源が投入された場合にオフ状態に初期設定されるものであり、CPU 71はステップS 54でカウンタMC 2の値の検出結果が11の当り値のいずれでもないとして判断した場合にはステップS 56で当りフラグ2をオフ状態に設定する。即ち、遊技球が普通図柄遊技2および当り遊技2のそれぞれの停止状態で第2普通図柄始動口28内に入賞した場合には当りであると(11/21)の一定確率で判定される。

#### 【0058】

CPU 71はステップS 55またはステップS 56で当りフラグ2を設定すると、ステップS 57でRAM 73のタイマMT 2の値に普通図柄遊技時間(2.0×1000ms)を設定する。そして、ステップS 58でLED回路74に点滅信号2を出力し、ステップS 59で普通図柄遊技フラグ2をオン状態に設定し、当り判定処理2を終える。このLED回路74は点滅信号2が入力された場合には第2普通図柄表示器34を点滅状態とすることで普通図柄遊技2を開始する。

#### [3-4] 当り判定処理4

図10はステップS 25の当り判定処理4であり、CPU 71はステップS 61でRAM 73の普通図柄遊技フラグ4がオフ状態に設定されているか否かを判断する。ここで普通図柄遊技フラグ4がオン状態に設定されていると判断した場合には当り判定処理4を終え、普通図柄遊技フラグ4がオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS 62へ移行する。この普通図柄遊技フラグ4は電源が投入された場合にオフ状態に初期設定されるものであり、普通図柄遊技4が行われている場合にオン状態に設定され、普通図柄遊技4が行われていない場合にオフ状態に設定される。

#### 【0059】

CPU 71はステップS 62へ移行すると、RAM 73の当り遊技フラグ4がオフ状態に設定されているか否かを判断する。ここで当り遊技フラグ4がオン状態に設定されていると判断した場合には当り判定処理4を終え、当り遊技フラグ4がオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS 63へ移行する。この当り遊技フラグ4は電源が投入された場合にオフ状態に初期設定されるものであり、当り遊技4が行われている場合にオン状態に設定され、当り遊技4が行われていない場合にオフ状態に設定される。

#### 【0060】

CPU 71はステップS 63へ移行すると、RAM 73からカウンタMC 4の値の更新結果を検出し、ステップS 64でカウンタMC 4の値の検出結果を13の当り値(0)~(12)のそれぞれと比較する。これら13の当り値のそれぞれはROM 72に予め記録されたものであり、CPU 71はステップS 64でカウンタMC 4の値の検出結果が13の当り値のいずれかであると判断した場合にはステップS 65でRAM 73の当りフラグ4をオン状態に設定する。この当りフラグ4は電源が投入された場合にオフ状態に初期設定されるものであり、CPU 71はステップS 64でカウンタMC 4の値の検出結果が13の当り値のいずれでもないとして判断した場合にはステップS 66で当りフラグ4をオフ状態に設定する。即ち、遊技球が普通図柄遊技4および当り遊技4のそれぞれの停止状態で第4普通図柄始動口39内に入賞した場合には当りであると(13/39)の一定確率で判定される。

#### 【0061】

CPU 71はステップS 65またはステップS 66で当りフラグ4を設定すると、ステップS 67でRAM 73のタイマMT 4の値に普通図柄遊技時間(2.0×1000ms)を設定する。そして、ステップS 68でLED回路75に変動開始信号を出力し、ステップS 69で普通図柄遊技フラグ4をオン状態に設定し、当り判定処理4を終える。このLED回路75は変動開始信号が入力された場合には第4普通図柄表示器42に普通図柄の変動表示を開始する。

#### [4] 普通図柄遊技処理

10

20

30

40

50

図 1 1 はステップ S 3 の普通図柄遊技処理であり、CPU 7 1 はステップ S 7 1 で普通図柄遊技フラグ 1 がオン状態に設定されているか否かを判断する。ここで普通図柄遊技フラグ 1 がオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 7 3 へ移行し、普通図柄遊技フラグ 1 がオン状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 7 2 の普通図柄遊技処理 1 を経てステップ S 7 3 へ移行する。

【 0 0 6 2 】

CPU 7 1 はステップ S 7 3 へ移行すると、普通図柄遊技フラグ 2 がオン状態に設定されているか否かを判断する。ここで普通図柄遊技フラグ 2 がオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 7 5 へ移行し、普通図柄遊技フラグ 2 がオン状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 7 4 の普通図柄遊技処理 2 を経てステップ S 7 5 へ移行する。

10

【 0 0 6 3 】

CPU 7 1 はステップ S 7 5 へ移行すると、普通図柄遊技フラグ 3 がオン状態に設定されているか否かを判断する。ここで普通図柄遊技フラグ 3 がオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 7 7 へ移行し、普通図柄遊技フラグ 3 がオン状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 7 6 の普通図柄遊技処理 3 を経てステップ S 7 7 へ移行する。

【 0 0 6 4 】

CPU 7 1 はステップ S 7 7 へ移行すると、普通図柄遊技フラグ 4 がオン状態に設定されているか否かを判断する。ここで普通図柄遊技フラグ 4 がオフ状態に設定されていると判断した場合には普通図柄遊技処理を終え、普通図柄遊技フラグ 4 がオン状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 7 8 の普通図柄遊技処理 4 を経て普通図柄遊技処理を終える。

20

[ 4 - 1 ] 普通図柄遊技処理 1

図 1 2 はステップ S 7 2 の普通図柄遊技処理 1 であり、CPU 7 1 はステップ S 8 1 でタイマ M T 1 の値から ROM 7 2 に予め記録された一定値 ( 4 m s e c ) を減算し、ステップ S 8 2 でタイマ M T 1 の値の減算結果が限度値 ( 0 ) に到達しているか否かを判断する。ここでタイマ M T 1 の値の減算結果が限度値に到達していないと判断した場合には普通図柄遊技処理 1 を終え、タイマ M T 1 の値の減算結果が限度値に到達していると判断した場合にはステップ S 8 3 で普通図柄遊技フラグ 1 をオフ状態に設定する。

30

【 0 0 6 5 】

CPU 7 1 はステップ S 8 3 で普通図柄遊技フラグ 1 をオフ状態に設定すると、ステップ S 8 4 で当りフラグ 1 がオン状態に設定されているか否かを判断する。ここで当りフラグ 1 がオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 8 5 で LED 回路 7 4 に消灯信号 1 を出力し、普通図柄遊技処理 1 を終える。この LED 回路 7 4 は消灯信号 1 が入力された場合には第 1 普通図柄表示器 2 7 を点滅状態から消灯状態にすることで外れと判定されたと報知する。

【 0 0 6 6 】

CPU 7 1 はステップ S 8 4 で当りフラグ 1 がオン状態に設定されていると判断すると、ステップ S 8 6 で当りフラグ 1 をオフ状態に設定し、ステップ S 8 7 で LED 回路 7 4 に点灯信号 1 を出力する。この LED 回路 7 4 は点灯信号 1 が入力された場合には第 1 普通図柄表示器 2 7 を点滅状態から点灯状態にすることで当りと判定されたと報知する。

40

【 0 0 6 7 】

CPU 7 1 はステップ S 8 7 で点灯信号 1 を出力すると、ステップ S 8 8 でタイマ M T 1 の値に当り遊技時間 ( 5 . 8 × 1 0 0 0 m s e c ) を設定する。この当り遊技時間は ROM 7 2 に予め記録されたものであり、CPU 7 1 はステップ S 8 8 でタイマ M T 1 の値を設定した場合にはステップ S 8 9 で第 2 普通図柄始動口 2 8 を閉鎖状態から開放状態にすることで当り遊技 1 を開始する。そして、ステップ S 9 0 で当り遊技フラグ 1 をオン状態に設定し、普通図柄遊技処理 1 を終える。

[ 4 - 2 ] 普通図柄遊技処理 2

50



図13はステップS74の普通図柄遊技処理2であり、CPU71はステップS91でタイマMT2の値から一定値(4msec)を減算し、ステップS92でタイマMT2の値の減算結果が限度値(0)に到達しているか否かを判断する。ここでタイマMT2の値の減算結果が限度値に到達していないと判断した場合には普通図柄遊技処理2を終え、タイマMT2の値の減算結果が限度値に到達していると判断した場合にはステップS93で普通図柄遊技フラグ2をオフ状態に設定する。

【0068】

CPU71はステップS93で普通図柄遊技フラグ2をオフ状態に設定すると、ステップS94で当りフラグ2がオン状態に設定されているか否かを判断する。ここで当りフラグ2がオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS95でLED回路74に消灯信号2を出力し、普通図柄遊技処理2を終える。このLED回路74は消灯信号2が入力された場合には第2普通図柄表示器34を点滅状態から消灯状態にすることで外れと判定されたと報知する。

10

【0069】

CPU71はステップS94で当りフラグ2がオン状態に設定されていると判断すると、ステップS96で当りフラグ2をオフ状態に設定し、ステップS97でLED回路74に点灯信号2を出力する。このLED回路74は点灯信号2が入力された場合には第2普通図柄表示器34を点滅状態から点灯状態にすることで当りと判定されたと報知する。

【0070】

CPU71はステップS97でLED回路74に点灯信号2を出力すると、ステップS98でタイマMT2の値に当り遊技時間(5.8×1000msec)を設定する。そして、ステップS99で第3普通図柄始動口35を閉鎖状態から開放状態にすることで当り遊技2を開始し、ステップS100で当り遊技フラグ2をオン状態に設定し、普通図柄遊技処理2を終える。

20

[4-3] 普通図柄遊技処理3

図14はステップS76の普通図柄遊技処理3であり、CPU71はステップS101でタイマMT3の値から一定値(4msec)を減算し、ステップS102でタイマMT3の値の減算結果が限度値(0)に到達しているか否かを判断する。ここでタイマMT3の値の減算結果が限度値に到達していないと判断した場合には普通図柄遊技処理3を終え、タイマMT3の値の減算結果が限度値に到達していると判断した場合にはステップS103で普通図柄遊技フラグ3をオフ状態に設定する。

30

【0071】

CPU71はステップS103で普通図柄遊技フラグ3をオフ状態に設定すると、ステップS104で当りフラグ3がオン状態に設定されているか否かを判断する。ここで当りフラグ3がオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS105でLED回路74に消灯信号3を出力し、普通図柄遊技処理3を終える。このLED回路74は消灯信号3が入力された場合には第3普通図柄表示器38を点滅状態から消灯状態にすることで外れと判定されたと報知する。

【0072】

CPU71はステップS104で当りフラグ3がオン状態に設定されていると判断すると、ステップS106で当りフラグ3をオフ状態に設定し、ステップS107でLED回路74に点灯信号3を出力する。このLED回路74は点灯信号3が入力された場合には第3普通図柄表示器38を点滅状態から点灯状態にすることで当りと判定されたと報知する。

40

【0073】

CPU71はステップS107でLED回路74に点灯信号3を出力すると、ステップS108でタイマMT3の値に当り遊技時間(5.8×1000msec)を設定する。そして、ステップS109で第4普通図柄始動口39を閉鎖状態から開放状態にすることで当り遊技3を開始し、ステップS110で当り遊技フラグ3をオン状態に設定し、普通図柄遊技処理3を終える。

50

## [ 4 - 4 ] 普通図柄遊技処理 4

図 1 5 はステップ S 7 8 の普通図柄遊技処理 4 であり、CPU 7 1 はステップ S 1 1 1 でタイマ M T 4 の値から一定値 ( 4 m s e c ) を減算し、ステップ S 1 1 2 でタイマ M T 4 の値の減算結果が限度値 ( 0 ) に到達しているか否かを判断する。ここでタイマ M T 4 の値の減算結果が限度値に到達していないと判断した場合には普通図柄遊技処理 4 を終え、タイマ M T 4 の値の減算結果が限度値に到達していると判断した場合にはステップ S 1 1 3 で普通図柄遊技フラグ 4 をオフ状態に設定する。

## 【 0 0 7 4 】

CPU 7 1 はステップ S 1 1 3 で普通図柄遊技フラグ 4 をオフ状態に設定すると、ステップ S 1 1 4 で当りフラグ 4 がオン状態に設定されているか否かを判断する。ここで当りフラグ 4 がオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 1 1 5 で L E D 回路 7 5 に外れ停止信号を出力し、普通図柄遊技処理 4 を終える。この L E D 回路 7 5 は外れ停止信号が入力された場合には第 4 普通図柄表示器 4 2 の普通図柄の変動表示を普通図柄 ( - ) で停止することで外れと判定されたと報知する。この普通図柄 ( - ) を外れ図柄と称する。

10

## 【 0 0 7 5 】

CPU 7 1 はステップ S 1 1 4 で当りフラグ 4 がオン状態に設定されていると判断すると、ステップ S 1 1 6 で当りフラグ 4 をオフ状態に設定し、ステップ S 1 1 7 で L E D 回路 7 5 に当り停止信号を出力する。この L E D 回路 7 5 は当り停止信号が入力された場合には第 4 普通図柄表示器 4 2 の普通図柄の変動表示を普通図柄 ( 7 ) で停止することで当りと判定されたと報知する。この普通図柄 ( 7 ) を当り図柄と称する。

20

## 【 0 0 7 6 】

CPU 7 1 はステップ S 1 1 7 で L E D 回路 7 5 に当り停止信号を出力すると、ステップ S 1 1 8 でタイマ M T 4 の値に当り遊技時間 ( 5 . 8 × 1 0 0 0 m s e c ) を設定し、ステップ S 1 1 9 でカウンタ M P 4 の値に限度個数 ( 1 0 ) を設定する。この限度個数 ( 1 0 ) は R O M 7 2 に予め記録されたものであり、CPU 7 1 はステップ S 1 1 9 でカウンタ M P 4 の値を設定した場合にはステップ S 1 2 0 へ移行する。ここで可変入賞口 4 3 を閉鎖状態から開放状態にすることで当り遊技 4 を開始し、ステップ S 1 2 1 で当り遊技フラグ 4 をオン状態に設定し、普通図柄遊技処理 4 を終える。

## [ 5 ] 当り遊技処理

30

図 1 6 はステップ S 4 の当り遊技処理であり、CPU 7 1 はステップ S 1 3 1 で当り遊技フラグ 1 がオン状態に設定されているか否かを判断する。ここで当り遊技フラグ 1 がオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 1 3 3 へ移行し、当り遊技フラグ 1 がオン状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 1 3 2 の当り遊技処理 1 を経てステップ S 1 3 3 へ移行する。ここで当り遊技フラグ 2 がオン状態に設定されているか否かを判断し、当り遊技フラグ 2 がオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 1 3 5 へ移行し、当り遊技フラグ 2 がオン状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 1 3 4 の当り遊技処理 2 を経てステップ S 1 3 5 へ移行する。

## 【 0 0 7 7 】

CPU 7 1 はステップ S 1 3 5 へ移行すると、当り遊技フラグ 3 がオン状態に設定されているか否かを判断する。ここで当り遊技フラグ 3 がオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 1 3 7 へ移行し、当り遊技フラグ 3 がオン状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 1 3 6 の当り遊技処理 3 を経てステップ S 1 3 7 へ移行する。ここで当り遊技フラグ 4 がオン状態に設定されているか否かを判断し、当り遊技フラグ 4 がオフ状態に設定されていると判断した場合には当り遊技処理を終え、当り遊技フラグ 4 がオン状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 1 3 8 の当り遊技処理 4 を経て当り遊技処理を終える。

40

## [ 5 - 1 ] 当り遊技処理 1

図 1 7 はステップ S 1 3 2 の当り遊技処理 1 であり、CPU 7 1 はステップ S 1 4 1 でタイマ M T 1 の値から一定値 ( 4 m s e c ) を減算し、ステップ S 1 4 2 で第 2 始動口セ

50

ンサ 29 からの第 2 始動信号が有るか否かを判断する。ここで第 2 始動信号がないと判断した場合にはステップ S 1 4 5 へ移行し、第 2 始動信号が有ると判断した場合にはステップ S 1 4 3 で第 2 始動信号フラグをオン状態に設定する。そして、ステップ S 1 4 4 で払出制御回路 80 に賞球コマンド 2 を送信することで上皿 4 内に遊技球を払出すことを指令し、ステップ S 1 4 6 へ移行する。

【 0 0 7 8 】

C P U 7 1 はステップ S 1 4 5 へ移行すると、タイマ M T 1 の値の減算結果が限度値 ( 0 ) に到達しているか否かを判断する。ここでタイマ M T 1 の値の減算結果が限度値 ( 0 ) に到達していないと判断した場合には当り遊技処理 1 を終え、タイマ M T 1 の値の減算結果が限度値 ( 0 ) に到達していると判断した場合にはステップ S 1 4 6 へ移行する。

10

【 0 0 7 9 】

C P U 7 1 はステップ S 1 4 6 へ移行すると、第 2 普通図柄始動口 2 8 を開放状態から閉鎖状態にすることで当り遊技 1 を終え、ステップ S 1 4 7 で当り遊技フラグ 1 をオフ状態に設定し、当り遊技処理 1 を終える。即ち、当り遊技 1 は当り遊技時間が経過する前に第 2 普通図柄始動口 2 8 内に 1 個の遊技球が入賞した場合または第 2 普通図柄始動口 2 8 内に 1 個の遊技球が入賞する前に当り遊技時間が経過した場合に終了する。

[ 5 - 2 ] 当り遊技処理 2

図 1 8 はステップ S 1 3 4 の当り遊技処理 2 であり、C P U 7 1 はステップ S 1 5 1 でタイマ M T 2 の値から一定値 ( 4 m s e c ) を減算し、ステップ S 1 5 2 で第 3 始動口センサ 3 6 からの第 3 始動信号が有るか否かを判断する。ここで第 3 始動口センサ 3 6 からの第 3 始動信号がないと判断した場合にはステップ S 1 5 5 へ移行し、第 3 始動口センサ 3 6 からの第 3 始動信号が有ると判断した場合にはステップ S 1 5 3 で第 3 始動信号フラグをオン状態に設定する。そして、ステップ S 1 5 4 で払出制御回路 80 に賞球コマンド 2 を送信することで上皿 4 内に遊技球を払出すことを指令し、ステップ S 1 5 6 へ移行する。

20

【 0 0 8 0 】

C P U 7 1 はステップ S 1 5 5 へ移行すると、タイマ M T 2 の値の減算結果が限度値 ( 0 ) に到達しているか否かを判断する。ここでタイマ M T 2 の値の減算結果が限度値 ( 0 ) に到達していないと判断した場合には当り遊技処理 2 を終え、タイマ M T 2 の値の減算結果が限度値 ( 0 ) に到達していると判断した場合にはステップ S 1 5 6 へ移行する。

30

【 0 0 8 1 】

C P U 7 1 はステップ S 1 5 6 へ移行すると、第 3 普通図柄始動口 3 5 を開放状態から閉鎖状態にすることで当り遊技 2 を終え、ステップ S 1 5 7 で当り遊技フラグ 2 をオフ状態に設定し、当り遊技処理 2 を終える。即ち、当り遊技 2 は当り遊技時間が経過する前に第 3 普通図柄始動口 3 5 内に 1 個の遊技球が入賞した場合または第 3 普通図柄始動口 3 5 内に 1 個の遊技球が入賞する前に当り遊技時間が経過した場合に終了する。

[ 5 - 3 ] 当り遊技処理 3

図 1 9 はステップ S 1 3 6 の当り遊技処理 3 であり、C P U 7 1 はステップ S 1 6 1 でタイマ M T 3 の値から一定値 ( 4 m s e c ) を減算し、ステップ S 1 6 2 で第 4 始動口センサ 4 0 からの第 4 始動信号が有るか否かを判断する。ここで第 4 始動口センサ 4 0 からの第 4 始動信号がないと判断した場合にはステップ S 1 6 5 へ移行し、第 4 始動口センサ 4 0 からの第 4 始動信号が有ると判断した場合にはステップ S 1 6 3 で第 4 始動信号フラグをオン状態に設定する。そして、ステップ S 1 6 4 で払出制御回路 80 に賞球コマンド 2 を送信することで上皿 4 内に遊技球を払出すことを指令し、ステップ S 1 6 6 へ移行する。

40

【 0 0 8 2 】

C P U 7 1 はステップ S 1 6 5 へ移行すると、タイマ M T 3 の値の減算結果が限度値 ( 0 ) に到達しているか否かを判断する。ここでタイマ M T 3 の値の減算結果が限度値 ( 0 ) に到達していないと判断した場合には当り遊技処理 3 を終え、タイマ M T 3 の値の減算結果が限度値 ( 0 ) に到達していると判断した場合にはステップ S 1 6 6 へ移行する。

50

## 【 0 0 8 3 】

C P U 7 1 はステップ S 1 6 6 へ移行すると、第 4 普通図柄始動口 3 9 を開放状態から閉鎖状態にすることで当り遊技 3 を終え、ステップ S 1 6 7 で当り遊技フラグ 3 をオフ状態に設定し、当り遊技処理 3 を終える。即ち、当り遊技 3 は当り遊技時間が経過する前に第 4 普通図柄始動口 3 9 内に 1 個の遊技球が入賞した場合または第 4 普通図柄始動口 3 9 内に 1 個の遊技球が入賞する前に当り遊技時間が経過した場合に終了する。

## [ 5 - 4 ] 当り遊技処理 4

図 2 0 はステップ S 1 3 8 の当り遊技処理 4 であり、C P U 7 1 はステップ S 1 7 1 でタイマ M T 4 の値から一定値 ( 4 m s e c ) を減算し、ステップ S 1 7 2 でタイマ M T 4 の値の減算結果が限度値 ( 0 ) に到達しているか否かを判断する。ここでタイマ M T 4 の値の減算結果が限度値 ( 0 ) に到達していないと判断した場合にはステップ S 1 7 3 へ移行し、タイマ M T 4 の値の減算結果が限度値 ( 0 ) に到達していると判断した場合にはステップ S 1 7 7 へ移行する。

10

## 【 0 0 8 4 】

C P U 7 1 はステップ S 1 7 3 へ移行すると、可変入賞口センサ 4 4 からの入賞信号 1 が有るか否かを判断する。ここで入賞信号 1 がないと判断した場合には当り遊技処理 4 を終え、入賞信号 1 が有ると判断した場合にはステップ S 1 7 4 へ移行で払出制御回路 8 0 に賞球コマンド 1 を送信することで上皿 4 内に遊技球を払出すことを指令する。そして、ステップ S 1 7 5 でカウンタ M P 4 の値から一定値 ( 1 ) を減算し、ステップ S 1 7 6 へ移行する。

20

## 【 0 0 8 5 】

C P U 7 1 はステップ S 1 7 6 へ移行すると、カウンタ M P 4 の値の減算結果が限度値 ( 0 ) に到達しているか否かを判断する。ここでカウンタ M P 4 の値の減算結果が限度値に到達していないと判断した場合には当り遊技処理 4 を終え、カウンタ M P 4 の値の減算結果が限度値に到達していると判断した場合にはステップ S 1 7 7 へ移行する。

## 【 0 0 8 6 】

C P U 7 1 はステップ S 1 7 7 へ移行すると、可変入賞口 4 3 を開放状態から閉鎖状態にすることで当り遊技 4 を終える。そして、ステップ S 1 7 8 で当り遊技フラグ 4 をオフ状態に設定し、当り遊技処理 4 を終える。即ち、当り遊技 4 は当り遊技時間が経過する前に可変入賞口 4 3 内に 1 0 個の遊技球が入賞した場合または可変入賞口 4 3 内に 1 0 個の遊技球が入賞する前に当り遊技時間が経過した場合に終了する。

30

## [ 6 ] 普通図柄始動口の連動関係

## [ 6 - 1 ] 遊技球が第 1 普通図柄始動口 2 3 内に入賞した場合

遊技球が普通図柄遊技 1 および当り遊技 1 のそれぞれの停止状態で第 1 普通図柄始動口 2 3 内に入賞した場合には当りであるか否かが判定され ( 図 7 のステップ S 3 4 )、当りであるか否かが判定された場合には第 1 普通図柄表示器 2 7 が点滅状態とされ ( 図 7 のステップ S 3 8 )、普通図柄遊技フラグ 1 がオン状態とされる ( 図 7 のステップ S 3 9 )。この普通図柄遊技フラグ 1 のオン状態では時間が計測され ( 図 1 2 のステップ S 8 1 )、時間の計測結果が普通図柄遊技時間に到達した場合には普通図柄遊技フラグ 1 がオフ状態にされ ( 図 1 2 のステップ S 8 3 )、第 1 普通図柄表示器 2 7 が点滅停止される。この第 1 普通図柄表示器 2 7 は遊技球が第 1 普通図柄始動口 2 3 内に入賞したことで当りと判定された場合に点灯状態で点滅停止されるものであり ( 図 1 2 のステップ S 8 7 )、遊技球が第 1 普通図柄始動口 2 3 内に入賞したことで外れと判定された場合には消灯状態で点滅停止される ( 図 1 2 のステップ S 8 5 )。この第 1 普通図柄表示器 2 7 が消灯状態で点滅停止された場合には遊技の流れが遮断される。

40

## 【 0 0 8 7 】

第 1 普通図柄表示器 2 7 が点灯状態で点滅停止された場合には、図 2 1 に示すように、第 2 普通図柄始動口 2 8 が閉鎖状態から開放状態とされることで当り遊技 1 が開始され ( 図 1 2 のステップ S 8 9 )、当り遊技フラグ 1 がオン状態とされる ( 図 1 2 のステップ S 9 0 )。この当り遊技フラグ 1 のオン状態では時間が計測され ( 図 1 7 のステップ S 1 4

50

1)、遊技球が第2普通図柄始動口28内に入賞したか否かが判断される(図17のステップS142)。この第2普通図柄始動口28内に1個の遊技球が入賞する前に時間の計測結果が当り遊技時間に到達した場合には第2始動信号フラグのオフ状態で第2普通図柄始動口28が開放状態から閉鎖状態とされることで当り遊技1が終了し(図17のステップS146)、当り遊技フラグ1がオフ状態とされる(図17のステップS147)。この当り遊技1で第2始動信号フラグがオン状態とされなかった場合には遊技の流れが遮断される。

【0088】

時間の計測結果が当り遊技時間に到達する前に1個の遊技球が第2普通図柄始動口28内に入賞した場合には第2始動信号フラグがオン状態とされる(図17のステップS143)。この第2始動信号フラグがオン状態とされた場合には第2普通図柄始動口28が開放状態から閉鎖状態とされることで当り遊技1が終了し(図17のステップS146)、当り遊技フラグ1がオフ状態とされる(図17のステップS147)。この第2始動信号フラグのオン状態で普通図柄遊技2および当り遊技2のいずれかが実行されている場合には当りであるか否かが判定されず、遊技の流れが遮断される。

10

【0089】

第2始動信号フラグのオン状態で普通図柄遊技2および当り遊技2のそれぞれが停止している場合には当りであるか否かが判定され(図9のステップS54)、当りであるか否かが判定された場合には第2普通図柄表示器34が点滅状態とされ(図9のステップS58)、普通図柄遊技フラグ2がオン状態とされる(図9のステップS59)。この普通図柄遊技フラグ2のオン状態では時間が計測され(図13のステップS91)、時間の計測結果が普通図柄遊技時間に到達した場合には普通図柄遊技フラグ2がオフ状態とされ(図13のステップS93)、第2普通図柄表示器34が点滅停止される。この第2普通図柄表示器34は遊技球が第2普通図柄始動口28内に入賞したことで当りと判定された場合に点灯状態で点滅停止されるものであり(図13のステップS97)、遊技球が第2普通図柄始動口28内に入賞したことで外れと判定された場合には消灯状態で点滅停止される(図13のステップS95)。この第2普通図柄表示器34が消灯状態で点滅停止された場合には遊技の流れが遮断される。

20

【0090】

第2普通図柄表示器34が点灯状態で点滅停止された場合には、図22に示すように、第3普通図柄始動口35が閉鎖状態から開放状態とされることで当り遊技2が開始され(図13のステップS99)、当り遊技フラグ2がオン状態とされる(図13のステップS100)。この当り遊技フラグ2のオン状態では時間が計測され(図18のステップS151)、遊技球が第3普通図柄始動口35内に入賞したか否かが判断される(図18のステップS152)。この第3普通図柄始動口35内に1個の遊技球が入賞する前に時間の計測結果が当り遊技時間に到達した場合には第3始動信号フラグのオフ状態で第3普通図柄始動口35が開放状態から閉鎖状態とされることで当り遊技2が終了し(図18のステップS156)、当り遊技フラグ2がオフ状態とされる(図18のステップS157)。この当り遊技2で第3始動信号フラグがオン状態とされなかった場合には遊技の流れが遮断される。

30

40

【0091】

時間の計測結果が当り遊技時間に到達する前に1個の遊技球が第3普通図柄始動口35内に入賞した場合には第3始動信号フラグがオン状態とされる(図18のステップS153)。この第3始動信号フラグがオン状態とされた場合には第3普通図柄始動口35が開放状態から閉鎖状態とされることで当り遊技2が終了し(図18のステップS156)、当り遊技フラグ2がオフ状態とされる(図18のステップS157)。この第3始動信号フラグのオン状態で普通図柄遊技3および当り遊技3のいずれかが実行されている場合には当りであるか否かが判定されず、遊技の流れが遮断される。

【0092】

第3始動信号フラグのオン状態で普通図柄遊技3および当り遊技3のそれぞれが停止し

50

ている場合には当りであるか否かが判定され（図 8 のステップ S 4 4 ）、当りであるか否かが判定された場合には第 3 普通図柄表示器 3 8 が点滅状態とされ（図 8 のステップ S 4 8 ）、普通図柄遊技フラグ 3 がオン状態とされる（図 8 のステップ S 4 9 ）。この普通図柄遊技フラグ 3 のオン状態では時間が計測され（図 1 4 のステップ S 1 0 1 ）、時間の計測結果が普通図柄遊技時間に到達した場合には普通図柄遊技フラグ 3 がオフ状態とされ（図 1 4 のステップ S 1 0 3 ）、第 3 普通図柄表示器 3 8 が点滅停止される。この第 3 普通図柄表示器 3 8 は遊技球が当り遊技 2 で第 3 普通図柄始動口 3 5 内に入賞した場合に 1 0 0 % の確率で当りと判定されることで必ず点灯状態で点滅停止する（図 1 4 のステップ S 1 0 7 ）。

#### 【 0 0 9 3 】

第 3 普通図柄表示器 3 8 が点灯状態で点滅停止された場合には、図 2 3 に示すように、第 4 普通図柄始動口 3 9 が閉鎖状態から開放状態とされることで当り遊技 3 が開始され（図 1 4 のステップ S 1 0 9 ）、当り遊技フラグ 3 がオン状態とされる（図 1 4 のステップ S 1 1 0 ）。この当り遊技フラグ 3 のオン状態では時間が計測され（図 1 9 のステップ S 1 6 1 ）、遊技球が第 4 普通図柄始動口 3 9 内に入賞したか否かが判断される（図 1 9 のステップ S 1 6 2 ）。この第 4 普通図柄始動口 3 9 内に 1 個の遊技球が入賞する前に時間の計測結果が当り遊技時間に到達した場合には第 4 始動信号フラグのオフ状態で第 4 普通図柄始動口 3 9 が開放状態から閉鎖状態とされることで当り遊技 3 が終了し（図 1 9 のステップ S 1 6 6 ）、当り遊技フラグ 3 がオフ状態とされる（図 1 9 のステップ S 1 6 7 ）。この当り遊技 3 で第 4 始動信号フラグがオン状態とされなかった場合には遊技の流れが遮断される。

#### 【 0 0 9 4 】

時間の計測結果が当り遊技時間に到達する前に 1 個の遊技球が第 4 普通図柄始動口 3 9 内に入賞した場合には第 4 始動信号フラグがオン状態とされる（図 1 9 のステップ S 1 6 3 ）。この第 4 始動信号フラグがオン状態とされた場合には第 4 普通図柄始動口 3 9 が開放状態から閉鎖状態とされることで当り遊技 3 が終了し（図 1 9 のステップ S 1 6 6 ）、当り遊技フラグ 3 がオフ状態とされる（図 1 9 のステップ S 1 6 7 ）。この第 4 始動信号フラグのオン状態で普通図柄遊技 4 および当り遊技 4 のいずれかが実行されている場合には当りであるか否かが判定されず、遊技の流れが遮断される。

#### 【 0 0 9 5 】

第 4 始動信号フラグのオン状態で普通図柄遊技 4 および当り遊技 4 のそれぞれが停止している場合には当りであるか否かが判定され（図 1 0 のステップ S 6 4 ）、当りであるか否かが判定された場合には第 4 普通図柄表示器 4 2 の普通図柄の変動表示が開始され（図 1 0 のステップ S 6 8 ）、普通図柄遊技フラグ 4 がオン状態とされる（図 1 0 のステップ S 6 9 ）。この普通図柄遊技フラグ 4 のオン状態では時間が計測され（図 1 5 のステップ S 1 1 1 ）、時間の計測結果が普通図柄遊技時間に到達した場合には普通図柄遊技フラグ 4 がオフ状態とされ（図 1 5 のステップ S 1 1 3 ）、第 4 普通図柄表示器 4 2 の普通図柄の変動表示が停止される。この普通図柄の変動表示は遊技球が第 4 普通図柄始動口 3 9 内に入賞したことで当りと判定された場合に当り図柄（ 7 ）で停止されるものであり（図 1 5 のステップ S 1 1 7 ）、遊技球が第 4 普通図柄始動口 3 9 内に入賞したことで外れと判定された場合には外れ図柄（ - ）で停止される（図 1 5 のステップ S 1 1 5 ）。この第 4 普通図柄表示器 4 2 の普通図柄の変動表示が外れ図柄（ - ）で停止された場合には遊技の流れが遮断される。

#### 【 0 0 9 6 】

第 4 普通図柄表示器 4 2 の普通図柄の変動表示が当り図柄（ 7 ）で停止された場合には、図 2 4 に示すように、可変入賞口 4 3 が閉鎖状態から開放状態とされることで当り遊技 4 が開始され（図 1 5 のステップ S 1 2 0 ）、当り遊技フラグ 4 がオン状態とされる（図 1 5 のステップ S 1 2 1 ）。この当り遊技フラグ 4 のオン状態では時間が計測され（図 2 0 のステップ S 1 7 1 ）、遊技球が可変入賞口 4 3 内に入賞したか否かが判断される（図 2 0 のステップ S 1 7 3 ）。この可変入賞口 4 3 内に 1 0 個の遊技球が入賞する前に時間

10

20

30

40

50

の計測結果が当り遊技時間に到達した場合または時間の計測結果が当り遊技時間に到達する前に10個の遊技球が可変入賞口43内に入賞した場合には可変入賞口43が開放状態から閉鎖状態とされることで当り遊技4が終了し(図20のステップS177)、当り遊技フラグ4がオフ状態とされる(図20のステップS178)。

【0097】

遊技球が第1普通図柄始動口23内に入賞した場合には当りであるか否かが判定され、当りと判定された場合には第2普通図柄始動口28が開放される。この第2普通図柄始動口28内に遊技球が入賞した場合には当りであるか否かが判定され、当りと判定された場合には第3普通図柄始動口35が開放される。この第3普通図柄始動口35内に遊技球が入賞した場合には100%の確率で当りと判定されることで第4普通図柄始動口39が開放される。この第4普通図柄始動口39内に遊技球が入賞した場合には当りであるか否かが判定され、当りと判定された場合には可変入賞口43が開放される。この可変入賞口43は10個の遊技球が入賞した場合に閉鎖され、第2普通図柄始動口28と第3普通図柄始動口35と第4普通図柄始動口39のそれぞれは1個の遊技球が入賞した場合に閉鎖されるものであり、遊技者にとっては遊技球を第1普通図柄始動口23内に入賞させた後に第2普通図柄始動口28内と第3普通図柄始動口35内と第4普通図柄始動口39内のそれぞれに1個の遊技球を入賞させることで最終的に可変入賞口43を開放し、可変入賞口43内に10個の遊技球を入賞させることで多数の遊技球を賞品として獲得する遊技性が得られる。

10

[6-2]遊技球がセンターケース48の前入賞口53内に入賞した場合

20

遊技球が普通図柄遊技3および当り遊技3のそれぞれの停止状態でセンターケース48の前入賞口53内に入賞した場合には100%の確率で当りと判定され(図8のステップS44)、当りと判定された場合には第3普通図柄表示器38が点滅状態とされ(図8のステップS48)、普通図柄遊技フラグ3がオン状態とされる(図8のステップS49)。この普通図柄遊技フラグ3のオン状態では時間が計測され(図14のステップS101)、時間の計測結果が普通図柄遊技時間に到達した場合には普通図柄遊技フラグ3がオフ状態とされ(図14のステップS103)、第3普通図柄表示器38が点灯状態で点滅停止される(図14のステップS107)。

【0098】

第3普通図柄表示器38が点灯状態で点滅停止された場合には、図23に示すように、第4普通図柄始動口39が閉鎖状態から開放状態とされることで当り遊技3が開始され(図14のステップS109)、当り遊技フラグ3がオン状態とされる(図14のステップS110)。この当り遊技フラグ3のオン状態で第4普通図柄始動口39内に1個の遊技球が入賞する前に時間の計測結果が当り遊技時間に到達した場合には第4始動信号フラグのオフ状態で第4普通図柄始動口39が開放状態から閉鎖状態とされることで当り遊技3が終了し(図19のステップS166)、当り遊技フラグ3がオフ状態とされることで遊技の流れが遮断される(図19のステップS167)。

30

【0099】

時間の計測結果が当り遊技時間に到達する前に1個の遊技球が第4普通図柄始動口39内に入賞した場合には第4始動信号フラグがオン状態とされ(図19のステップS163)、第4普通図柄始動口39が開放状態から閉鎖状態とされることで当り遊技3が終了し(図19のステップS166)、当り遊技フラグ3がオフ状態とされる(図19のステップS167)。この第4始動信号フラグのオン状態で普通図柄遊技4および当り遊技4のいずれかが実行されている場合には当りであるか否かが判定されず、遊技の流れが遮断される。

40

【0100】

第4始動信号フラグのオン状態で普通図柄遊技4および当り遊技4のそれぞれが停止している場合には当りであるか否かが判定され(図10のステップS64)、当りであるか否かが判定された場合には第4普通図柄表示器42の普通図柄の変動表示が開始され(図10のステップS68)、普通図柄遊技フラグ4がオン状態とされる(図10のステップ

50

569)。この普通図柄遊技フラグ4のオン状態で時間の計測結果が普通図柄遊技時間に到達した場合には普通図柄遊技フラグ4がオフ状態とされ(図15のステップS113)、第4普通図柄表示器42の普通図柄の変動表示が当り図柄(7)および外れ図柄(-)のいずれかで停止される(図15のステップS115)。この第4普通図柄表示器42の普通図柄の変動表示が外れ図柄(-)で停止された場合には遊技の流れが遮断される。

#### 【0101】

第4普通図柄表示器42の普通図柄の変動表示が当り図柄(7)で停止された場合には、図24に示すように、可変入賞口43が閉鎖状態から開放状態とされることで当り遊技4が開始され(図15のステップS120)、当り遊技フラグ4がオン状態とされる(図15のステップS121)。この可変入賞口43は可変入賞口43内に10個の遊技球が入賞する前に時間の計測結果が当り遊技時間に到達した場合または時間の計測結果が当り遊技時間に到達する前に10個の遊技球が可変入賞口43内に入賞した場合に閉鎖状態とされるものであり(図20のステップS177)、可変入賞口43が閉鎖状態とされた場合には当り遊技フラグ4がオフ状態とされる(図20のステップS178)。

10

#### 【0102】

遊技球がセンターケース48の前入賞口53内に入賞した場合には100%の確率で当りと判定されることで第4普通図柄始動口39が開放される。この第4普通図柄始動口39内に遊技球が入賞した場合には当りであるか否かが判定され、当りと判定された場合には可変入賞口43が開放される。即ち、遊技者が第1普通図柄始動口23に比べて入賞困難な前入賞口53内に遊技球を入賞させた場合には普通図柄遊技1と普通図柄遊技2と当り遊技1と当り遊技2のそれぞれを飛ばして普通図柄遊技3および当り遊技3のそれぞれが順に行われるので、遊技者にとっては前入賞口53内に遊技球を入賞させることで可変入賞口43を普通図柄始動口の短い連動関係で開放状態とする新たな趣興性が得られる。

20

#### 【実施例2】

#### 【0103】

センターケース48の前カバー62には、図25に示すように、図柄表示器90が固定されている。この図柄表示器90はカラー液晶表示器からなるものであり、遊技球が第1普通図柄始動口23内に入賞したことで当りであるか否かが判定された場合には図柄表示器90の表示領域内に装飾図柄遊技の映像が表示される。この装飾図柄遊技の映像は左列の図柄要素と中列の図柄要素と右列の図柄要素のそれぞれを変動状態および変動停止状態で順に表示するものであり、装飾図柄遊技の映像の表示中には両スピーカ13のそれぞれから音が出力され、複数の電飾LED15のそれぞれが発光する。

30

#### 【0104】

左列と中列と右列の3列のそれぞれの図柄要素の変動状態は図柄要素が上から下に向けて移動しながらその種類が変化する状態であり、3列のそれぞれの図柄要素の種類の变化は(1)(2)(3)(4)(1)・・・の循環的な一定順序で行われる。3列のそれぞれの図柄要素の変動停止状態は図柄要素の移動表示が停止し且つ図柄要素の種類の变化が(1)(2)(3)(4)のいずれか1つで停止した状態であり、3列の図柄要素の変動停止状態での組合せには当りの組合せおよび外れの組合せが設定されている。当りの組合せは3列のそれぞれの図柄要素が相互に同一な組合せであり、外れの組合せは3列のそれぞれの図柄要素が相互に同一でない組合せである。

40

#### 【0105】

図柄表示器90の表示領域内には、図25に示すように、第1保留領域91と第2保留領域92と第3保留領域93と第4保留領域94が設定されている。第1保留領域91は遊技球が第1普通図柄始動口23内に入賞したことで普通図柄遊技1が保留される毎に1個の保留絵柄95が表示されるものであり、第2保留領域92は遊技球が第2普通図柄始動口28内に入賞したことで普通図柄遊技2が保留される毎に1個の保留絵柄95が表示されるものであり、第3保留領域93は遊技球が第3普通図柄始動口35内または前入賞口53内に入賞したことで普通図柄遊技3が保留される毎に1個の保留絵柄95が表示されるものであり、第4保留領域94は遊技球が第4普通図柄始動口39内に入賞したことで

50



で普通図柄遊技 4 が保留される毎に 1 個の保留絵柄 9 5 が表示されるものである。

#### 【 0 1 0 6 】

図 2 6 の払出制御回路 8 0 はメイン制御回路 7 0 からの賞球コマンド 1 を検出した場合に駆動信号 1 を出力し、賞球コマンド 2 を検出した場合に駆動信号 2 を出力するものであり、モータ回路 8 1 は駆動信号 1 が入力された場合には払出しモータ 6 6 を駆動することで上皿 4 内に 3 個の賞品球を払出し、駆動信号 2 が入力された場合には払出しモータ 6 6 を駆動することで上皿 4 内に 2 個の賞品球を払出す。即ち、遊技球が可変入賞口 4 3 に入賞した場合には上皿 4 内に一定個数 ( 3 ) の遊技球が賞品として払出され、遊技球が第 1 普通図柄始動口 2 3 と第 2 普通図柄始動口 2 8 と第 3 普通図柄始動口 3 5 と第 4 普通図柄始動口 3 9 と前入賞口 5 3 と左入賞口 5 4 と右入賞口 5 5 のそれぞれに入賞した場合には上皿 4 内に一定個数 ( 2 ) の遊技球が賞品として払出される。

10

#### 【 0 1 0 7 】

図 2 6 の表示制御回路 1 0 0 は CPU と ROM と RAM を有するものであり、表示制御回路 1 0 0 の ROM には図柄要素を表示するための画像データおよび保留絵柄 9 5 を表示するための画像データが予め記録されている。この表示制御回路 1 0 0 はメイン制御回路 7 0 から変動開始コマンドおよび変動停止コマンドが送信されるものであり、変動開始コマンドを受信した場合には ROM の図柄要素用の画像データに応じて図柄表示器 9 0 に装飾図柄遊技の映像を表示開始し、変動停止コマンドを受信した場合には装飾図柄遊技の映像を表示停止する。この表示制御回路 1 0 0 はメイン制御回路 7 0 から第 1 保留コマンドと第 2 保留コマンドと第 3 保留コマンドと第 4 保留コマンドのそれぞれが送信されるものであり、第 1 保留コマンドを受信した場合には第 1 保留コマンドの受信結果に応じた数の保留絵柄 9 5 を第 1 保留領域 9 1 内に表示し、第 2 保留コマンドを受信した場合には第 2 保留コマンドの受信結果に応じた数の保留絵柄 9 5 を第 2 保留領域 9 2 内に表示し、第 3 保留コマンドを受信した場合には第 3 保留コマンドの受信結果に応じた数の保留絵柄 9 5 を第 3 保留領域 9 3 内に表示し、第 4 保留コマンドを受信した場合には第 4 保留コマンドの受信結果に応じた数の保留絵柄 9 5 を第 4 保留領域 9 4 内に表示する。

20

#### [ 1 1 ] タイマ割込み処理

図 2 7 のタイマ割込み処理はメイン制御回路 7 0 の CPU 7 1 が図 5 のタイマ割込み処理に換えて行うものであり、CPU 7 1 はタイマ割込み処理を起動した場合にはステップ S 2 0 1 のカウンタ更新処理とステップ S 2 0 2 の第 1 始動信号処理とステップ S 2 0 3 の第 3 始動信号処理とステップ S 2 0 4 の当り判定処理とステップ S 2 0 5 の普通図柄遊技処理とステップ S 2 0 6 の当り遊技処理のそれぞれへ順に移行する。

30

#### [ 1 2 ] カウンタ更新処理

図 2 7 のステップ S 2 0 1 のカウンタ更新処理は図 5 のステップ S 1 のカウンタ更新処理と同一であり、CPU 7 1 はステップ S 2 0 1 のカウンタ更新処理でカウンタ MC 1 の値を ( 0 ) ~ ( 2 0 0 ) の範囲内で循環的に更新し、カウンタ MC 2 の値を ( 0 ) ~ ( 2 0 ) の範囲内で循環的に更新し、カウンタ MC 3 の値を ( 0 ) ~ ( 3 0 ) の範囲内で循環的に更新し、カウンタ MC 4 の値を ( 0 ) ~ ( 3 8 ) の範囲内で循環的に更新する。

#### [ 1 3 ] 第 1 始動信号処理

図 2 8 はステップ S 2 0 2 の第 1 始動信号処理であり、CPU 7 1 はステップ S 2 1 1 で第 1 始動口センサ 2 4 からの第 1 始動信号が有るか否かを判断する。ここで第 1 始動信号がないと判断した場合には第 1 始動信号処理を終え、第 1 始動信号が有ると判断した場合にはステップ S 2 1 2 へ移行する。ここで払出制御回路 8 0 に賞球コマンド 2 を送信し、ステップ S 2 1 3 へ移行する。

40

#### 【 0 1 0 8 】

CPU 7 1 はステップ S 2 1 3 へ移行すると、RAM 7 3 のカウンタ MN 1 の値を ROM 7 2 に予め記録された上限値 ( 4 ) と比較する。このカウンタ MN 1 の値は電源が投入された場合に ( 0 ) に初期設定されるものであり、CPU 7 1 はステップ S 2 1 3 でカウンタ MN 1 の値が上限値であると判断した場合には第 1 始動信号処理を終え、カウンタ MN 1 の値が上限値でないと判断した場合にはステップ S 2 1 4 で RAM 7 3 からカウンタ

50

MC 1 の値の更新結果を検出する。

【 0 1 0 9 】

CPU 7 1 はステップ S 2 1 4 でカウンタ MC 1 の値の更新結果を検出すると、ステップ S 2 1 5 でカウンタ MN 1 の値に一定値 ( 1 ) を加算し、ステップ S 2 1 6 でカウンタ MC 1 の値の検出結果を RAM 7 3 に記録する。この RAM 7 3 には、図 2 9 に示すように、4 つの第 1 保留データエリアが設定されている。これら 4 つの第 1 保留データエリアのそれぞれには保留番号 ( 1 ) ( 2 ) ( 3 ) ( 4 ) のうちの 1 つが割付けられており、CPU 7 1 はカウンタ MN 1 の値の加算結果が ( 1 ) である場合には保留番号 ( 1 ) の第 1 保留データエリアにカウンタ MC 1 の値の検出結果を記録し、カウンタ MN 1 の値の加算結果が ( 2 ) である場合には保留番号 ( 2 ) の第 1 保留データエリアにカウンタ MC 1 の値の検出結果を記録し、カウンタ MN 1 の値の加算結果が ( 3 ) である場合には保留番号 ( 3 ) の第 1 保留データエリアにカウンタ MC 1 の値の検出結果を記録し、カウンタ MN 1 の値の加算結果が ( 4 ) である場合には保留番号 ( 4 ) の第 1 保留データエリアにカウンタ MC 1 の値の検出結果を記録する。

10

【 0 1 1 0 】

CPU 7 1 はステップ S 2 1 6 でカウンタ MC 1 の値の検出結果を RAM 7 3 に記録すると、ステップ S 2 1 7 で第 1 保留コマンドを設定し、ステップ S 2 1 8 で表示制御回路 1 0 0 に第 1 保留コマンドの設定結果を送信する。この第 1 保留コマンドはカウンタ MN 1 の値の加算結果に応じて設定されるものであり、CPU 7 1 はカウンタ MN 1 の値の加算結果が ( 1 ) である場合に第 1 保留コマンド 1 を設定し、カウンタ MN 1 の値の加算結果が ( 2 ) である場合に第 1 保留コマンド 2 を設定し、カウンタ MN 1 の値の加算結果が ( 3 ) である場合に第 1 保留コマンド 3 を設定し、カウンタ MN 1 の値の加算結果が ( 4 ) である場合に第 1 保留コマンド 4 を設定する。

20

【 0 1 1 1 】

表示制御回路 1 0 0 の CPU は第 1 保留コマンド 1 を受信した場合に第 1 保留領域 9 1 内に 1 個の保留絵柄 9 5 を表示し、第 1 保留コマンド 2 を受信した場合に第 1 保留領域 9 1 内に 2 個の保留絵柄 9 5 を表示するものであり、第 1 保留コマンド 3 を受信した場合には第 1 保留領域 9 1 内に 3 個の保留絵柄 9 5 を表示し、第 1 保留コマンド 4 を受信した場合には第 1 保留領域 9 1 内に 4 個の保留絵柄 9 5 を表示し、第 1 保留コマンド 0 ( 図 3 4 のステップ S 2 6 2 / S 2 6 3 参照 ) を受信した場合には第 1 保留領域 9 1 内に保留絵柄 9 5 を表示しない。

30

[ 1 4 ] 第 3 始動信号処理

図 3 0 はステップ S 2 0 3 の第 3 始動信号処理であり、CPU 7 1 はステップ S 2 2 1 で前入賞口センサ 5 6 からの第 3 始動信号が有るか否かを判断する。ここで第 3 始動信号がないと判断した場合には第 3 始動信号処理を終え、第 3 始動信号が有ると判断した場合にはステップ S 2 2 2 へ移行する。ここで払出制御回路 8 0 に賞球コマンド 2 を送信し、ステップ S 2 2 3 へ移行する。

【 0 1 1 2 】

CPU 7 1 はステップ S 2 2 3 へ移行すると、RAM 7 3 のカウンタ MN 3 の値を上限値 ( 4 ) と比較する。このカウンタ MN 3 の値は電源が投入された場合に ( 0 ) に初期設定されるものであり、CPU 7 1 はステップ S 2 2 3 でカウンタ MN 3 の値が上限値であると判断した場合には第 3 始動信号処理を終え、カウンタ MN 3 の値が上限値でないと判断した場合にはステップ S 2 2 4 で RAM 7 3 からカウンタ MC 3 の値の更新結果を検出する。

40

【 0 1 1 3 】

CPU 7 1 はステップ S 2 2 4 でカウンタ MC 3 の値の更新結果を検出すると、ステップ S 2 2 5 でカウンタ MN 3 の値に一定値 ( 1 ) を加算し、ステップ S 2 2 6 でカウンタ MC 3 の値の検出結果を RAM 7 3 に記録する。この RAM 7 3 には、図 3 1 に示すように、4 つの第 3 保留データエリアが設定されている。これら 4 つの第 3 保留データエリアのそれぞれには保留番号 ( 1 ) ( 2 ) ( 3 ) ( 4 ) のうちの 1 つが割付けられており、C

50

P U 7 1 はカウンタ M N 3 の値の加算結果が ( 1 ) である場合には保留番号 ( 1 ) の第 3 保留データエリアにカウンタ M C 3 の値の検出結果を記録し、カウンタ M N 3 の値の加算結果が ( 2 ) である場合には保留番号 ( 2 ) の第 3 保留データエリアにカウンタ M C 3 の値の検出結果を記録し、カウンタ M N 3 の値の加算結果が ( 3 ) である場合には保留番号 ( 3 ) の第 3 保留データエリアにカウンタ M C 3 の値の検出結果を記録し、カウンタ M N 3 の値の加算結果が ( 4 ) である場合には保留番号 ( 4 ) の第 3 保留データエリアにカウンタ M C 3 の値の検出結果を記録する。

【 0 1 1 4 】

C P U 7 1 はステップ S 2 2 6 でカウンタ M C 3 の値の検出結果を R A M 7 3 に記録すると、ステップ S 2 2 7 で第 3 保留コマンドを設定し、ステップ S 2 2 8 で表示制御回路 1 0 0 に第 3 保留コマンドの設定結果を送信する。この第 3 保留コマンドはカウンタ M N 3 の値の加算結果に応じて設定されるものであり、C P U 7 1 はカウンタ M N 3 の値の加算結果が ( 1 ) である場合に第 3 保留コマンド 1 を設定し、カウンタ M N 3 の値の加算結果が ( 2 ) である場合に第 3 保留コマンド 2 を設定し、カウンタ M N 3 の値の加算結果が ( 3 ) である場合に第 3 保留コマンド 3 を設定し、カウンタ M N 3 の値の加算結果が ( 4 ) である場合に第 3 保留コマンド 4 を設定する。

【 0 1 1 5 】

表示制御回路 1 0 0 の C P U は第 3 保留コマンド 1 を受信した場合に第 3 保留領域 9 3 内に 1 個の保留絵柄 9 5 を表示し、第 3 保留コマンド 2 を受信した場合に第 3 保留領域 9 3 内に 2 個の保留絵柄 9 5 を表示するものであり、第 3 保留コマンド 3 を受信した場合には第 3 保留領域 9 3 内に 3 個の保留絵柄 9 5 を表示し、第 3 保留コマンド 4 を受信した場合には第 3 保留領域 9 3 内に 4 個の保留絵柄 9 5 を表示し、第 3 保留コマンド 0 ( 図 3 6 のステップ S 2 9 9 / S 3 0 0 参照 ) を受信した場合には第 3 保留領域 9 3 内に保留絵柄 9 5 を表示しない。

[ 1 5 ] 当り判定処理

図 3 2 はステップ S 2 0 4 の当り判定処理であり、C P U 7 1 はステップ S 2 3 1 で保留番号 ( 1 ) の第 1 保留データエリアにカウンタ M C 1 の値が記録されているか否かを判断する。ここで保留番号 ( 1 ) の第 1 保留データエリアにカウンタ M C 1 の値が記録されていないと判断した場合にはステップ S 2 3 5 へ移行し、保留番号 ( 1 ) の第 1 保留データエリアにカウンタ M C 1 の値が記録されていると判断した場合にはステップ S 2 3 2 へ移行する。

【 0 1 1 6 】

C P U 7 1 はステップ S 2 3 2 へ移行すると、普通図柄遊技フラグ 1 がオフ状態に設定されているか否かを判断する。ここで普通図柄遊技フラグ 1 がオン状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 2 3 5 へ移行し、普通図柄遊技フラグ 1 がオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 2 3 3 で当り遊技フラグ 1 がオフ状態に設定されているか否かを判断する。ここで当り遊技フラグ 1 がオン状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 2 3 5 へ移行し、当り遊技フラグ 1 がオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 2 3 4 の当り判定処理 1 を経てステップ S 2 3 5 へ移行する。

【 0 1 1 7 】

C P U 7 1 はステップ S 2 3 5 へ移行すると、R A M 7 3 にカウンタ M C 2 の値の検出結果が記録されているか否かを判断する。ここで R A M 7 3 にカウンタ M C 2 の値の検出結果が記録されていないと判断した場合にはステップ S 2 3 9 へ移行し、R A M 7 3 にカウンタ M C 2 の値の検出結果が記録されていると判断した場合にはステップ S 2 3 6 へ移行する。この R A M 7 3 には、図 3 3 の ( a ) に示すように、保留番号 ( 1 ) ( 2 ) ( 3 ) ( 4 ) の 4 つの第 2 保留データエリアが設定されている。これら 4 つの第 2 保留データエリアのそれぞれは当り遊技 1 で遊技球が第 2 普通図柄始動口 2 8 内に入賞した場合にカウンタ M C 2 の値の検出結果が記録される領域であり、C P U 7 1 はステップ S 2 3 5 で保留番号 ( 1 ) の第 2 保留データエリアにカウンタ M C 2 の値の検出結果が記録されてい

10

20

30

40

50

るか否かを判断する。

【0118】

CPU71はステップS236へ移行すると、普通図柄遊技フラグ2がオフ状態に設定されているか否かを判断する。ここで普通図柄遊技フラグ2がオン状態に設定されていると判断した場合にはステップS239へ移行し、普通図柄遊技フラグ2がオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS237で当り遊技フラグ2がオフ状態に設定されているか否かを判断する。ここで当り遊技フラグ2がオン状態に設定されていると判断した場合にはステップS239へ移行し、当り遊技フラグ2がオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS238の当り判定処理2を経てステップS239へ移行する。

10

【0119】

CPU71はステップS239へ移行すると、保留番号(1)の第3保留データエリアにカウンタMC3の値が記録されているか否かを判断する。ここで保留番号(1)の第3保留データエリアにカウンタMC3の値が記録されていないと判断した場合にはステップS243へ移行し、保留番号(1)の第3保留データエリアにカウンタMC3の値が記録されていると判断した場合にはステップS240へ移行する。

【0120】

CPU71はステップS240へ移行すると、普通図柄遊技フラグ3がオフ状態に設定されているか否かを判断する。ここで普通図柄遊技フラグ3がオン状態に設定されていると判断した場合にはステップS243へ移行し、普通図柄遊技フラグ3がオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS241で当り遊技フラグ3がオフ状態に設定されているか否かを判断する。ここで当り遊技フラグ3がオン状態に設定されていると判断した場合にはステップS243へ移行し、当り遊技フラグ3がオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS242の当り判定処理3を経てステップS243へ移行する。

20

【0121】

CPU71はステップS243へ移行すると、RAM73にカウンタMC4の値の検出結果が記録されているか否かを判断する。ここでRAM73にカウンタMC4の値の検出結果が記録されていないと判断した場合には当り判定処理を終え、RAM73にカウンタMC4の値の検出結果が記録されていると判断した場合にはステップS244へ移行する。このRAM73には、図33の(b)に示すように、保留番号(1)(2)(3)(4)の4つの第4保留データエリアが設定されている。これら4つの第4保留データエリアのそれぞれは当り遊技3で遊技球が第4普通図柄始動口39内に入賞した場合にカウンタMC4の値の検出結果が記録される領域であり、CPU71はステップS243で保留番号(1)の第4保留データエリアにカウンタMC4の値の検出結果が記録されているか否かを判断する。

30

【0122】

CPU71はステップS244へ移行すると、普通図柄遊技フラグ4がオフ状態に設定されているか否かを判断する。ここで普通図柄遊技フラグ4がオン状態に設定されていると判断した場合には当り判定処理を終え、普通図柄遊技フラグ4がオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS245で当り遊技フラグ4がオフ状態に設定されているか否かを判断する。ここで当り遊技フラグ4がオン状態に設定されていると判断した場合には当り遊技処理を終え、当り遊技フラグ4がオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS246の当り判定処理4を経て当り判定処理を終える。

40

[15-1] 当り判定処理1

図34はステップS234の当り判定処理1であり、CPU71はステップS251で保留番号(1)の第1保留データエリアからカウンタMC1の値を検出し、ステップS252でカウンタMC1の値の検出結果をROM72に予め記録された1つの当り値(7)と比較する。

【0123】

50

CPU71はステップS252でカウンタMC1の値の検出結果が当り値であると判断すると、ステップS253で当りフラグ1をオン状態に設定する。そして、ステップS254で表示制御回路100に当りコマンドを送信し、ステップS257へ移行する。この表示制御回路100は当りコマンドを受信した場合にはRAMに記録する。

【0124】

CPU71はステップS252でカウンタMC1の値の検出結果が当り値でないと判断すると、ステップS255で当りフラグ1をオフ状態に設定する。そして、ステップS256で表示制御回路100に外れコマンドを送信し、ステップS257へ移行する。この表示制御回路100は外れコマンドを受信した場合にはRAMに記録する。即ち、遊技球が第1普通図柄始動口23内に入賞した場合には当りと(1/201)の一定確率で判定される。

10

【0125】

CPU71はステップS257へ移行すると、タイマMT1の値に普通図柄遊技時間1(10.0×1000ms)を設定する。この普通図柄遊技時間1はROM72に予め記録されたものであり、CPU71はステップS257でタイマMT1の値を設定した場合にはステップS258でLED回路74に点滅信号1を出力することで第1普通図柄表示器27を点滅状態とする。そして、ステップS259で表示制御回路100に変動開始コマンドを送信し、ステップS260で普通図柄遊技フラグ1をオン状態に設定し、ステップS261でカウンタMN1の値から一定値(1)を減算する。

【0126】

20

表示制御回路100のCPUは変動開始コマンドを受信した場合に図柄表示器90に装飾図柄遊技の映像を表示開始するものであり、装飾図柄遊技の映像を表示開始した場合にはRAMに当りコマンドおよび外れコマンドのいずれが記録されているかを判断する。この表示制御回路100のCPUはRAMに外れコマンドが記録されていると判断した場合にはRAMからカウンタSC1の値の更新結果とカウンタSC2の値の更新結果とカウンタSC3の値の更新結果のそれぞれを検出するものであり、当りコマンドが記録されていると判断した場合にはRAMからカウンタSC1の値の更新結果を検出する。これらカウンタSC1～SC3のそれぞれの値は一定時間(10ms)が経過する毎に一定値(1)だけ加算されるものであり、カウンタSC1の値は(0)から(148)に加算された後に(0)に戻して循環的に加算され、カウンタSC2の値は(0)から(168)に加算された後に(0)に戻して循環的に加算され、カウンタSC3の値は(0)から(30)に加算された後に(0)に戻して循環的に加算される。

30

【0127】

表示制御回路100のCPUはRAMに外れコマンドが記録されていると判断したことでRAMからカウンタSC1～SC3のそれぞれの値の更新結果を検出すると、図柄要素(1)(2)(3)(4)の4つのうちからカウンタSC1の値の検出結果に応じた1つを選択し、図柄要素の選択結果を左列の図柄要素に設定する。次に、図柄要素(1)(2)(3)(4)の4つのうちからカウンタSC2の値の検出結果に応じた1つを選択し、図柄要素の選択結果を右列の図柄要素に設定する。最後に図柄要素(1)(2)(3)(4)の4つのうち左列の図柄要素の設定結果を除いた3つのうちからカウンタSC3の値の検出結果に応じた1つを選択し、図柄要素の選択結果を中列の図柄要素に設定する。即ち、メイン制御回路70が当り判定処理1で外れと判定した場合には左列の図柄要素と中列の図柄要素と右列の図柄要素が外れの組合せに設定される。

40

【0128】

表示制御回路100のCPUはRAMに当りコマンドが記録されていると判断したことでRAMからカウンタSC1の値の更新結果を検出すると、図柄要素(1)(2)(3)(4)の4つのうちからカウンタSC1の値の検出結果に応じた1つを選択し、左列の図柄要素と中列の図柄要素と右列の図柄要素のそれぞれを図柄要素の選択結果に設定する。即ち、メイン制御回路70が当り判定処理1で当りと判定した場合には左列の図柄要素と中列の図柄要素と右列の図柄要素が当りの組合せに設定される。

50

## 【 0 1 2 9 】

C P U 7 1 はステップ S 2 6 1 でカウンタ M N 1 の値を減算すると、ステップ S 2 6 2 で第 1 保留コマンドを設定し、ステップ S 2 6 3 で第 1 保留コマンドの設定結果を表示制御回路 1 0 0 に送信する。この表示制御回路 1 0 0 は第 1 保留コマンドの設定結果を受信した場合には図柄表示器 9 0 の第 1 保留領域 9 1 内に第 1 保留コマンドの受信結果に応じた数の保留絵柄 9 5 を表示する。この第 1 保留コマンドはカウンタ M N 1 の値の減算結果に応じて設定されるものであり、C P U 7 1 はカウンタ M N 1 の値の減算結果が ( 0 ) である場合には第 1 保留コマンド 0 を設定し、カウンタ M N 1 の値の減算結果が ( 1 ) である場合には第 1 保留コマンド 1 を設定し、カウンタ M N 1 の値の減算結果が ( 2 ) である場合には第 1 保留コマンド 2 を設定し、カウンタ M N 1 の値の減算結果が ( 3 ) である場合には第 1 保留コマンド 3 を設定する。

10

## 【 0 1 3 0 】

C P U 7 1 はステップ S 2 6 3 で第 1 保留コマンドの設定結果を表示制御回路 1 0 0 に送信すると、ステップ S 2 6 4 で保留番号 ( 1 ) の第 1 保留データエリアからカウンタ M C 1 の値を消去し、ステップ S 2 6 5 でカウンタ M N 1 の値の減算結果が ( 1 ) 以上であるか否かを判断する。ここでカウンタ M N 1 の値の減算結果が ( 0 ) であると判断した場合には当り判定処理 1 を終え、カウンタ M N 1 の値の減算結果が ( 1 ) 以上であると判断した場合にはステップ S 2 6 6 のカウンタシフト処理 1 を経て当り判定処理 1 を終える。このステップ S 2 6 6 のカウンタシフト処理 1 は保留番号 ( 2 ) の第 1 保留データエリアのカウンタ M C 1 の値を保留番号 ( 1 ) の第 1 保留データエリアにシフトするものであり、C P U 7 1 は保留番号 ( 3 ) の第 1 保留データエリアにカウンタ M C 1 の値が記録されている場合には保留番号 ( 3 ) の第 1 保留データエリアのカウンタ M C 1 の値を保留番号 ( 2 ) の第 1 保留データエリアにシフトし、保留番号 ( 4 ) の第 1 保留データエリアにカウンタ M C 1 の値が記録されている場合には保留番号 ( 4 ) の第 1 保留データエリアのカウンタ M C 1 の値を保留番号 ( 3 ) の第 1 保留データエリアにシフトする。

20

## [ 1 5 - 2 ] 当り判定処理 2

図 3 5 はステップ S 2 3 8 の当り判定処理 2 であり、C P U 7 1 はステップ S 2 7 1 で保留番号 ( 1 ) の第 2 保留データエリアからカウンタ M C 2 の値を検出し、ステップ S 2 7 2 でカウンタ M C 2 の値の検出結果を 2 1 の当り値 ( 0 ) ~ ( 2 0 ) のそれぞれと比較する。これら 2 1 の当り値のそれぞれは R O M 7 2 に予め記録されたものであり、C P U 7 1 はステップ S 2 7 2 でカウンタ M C 2 の値の検出結果が 2 1 の当り値のいずれかであると判断した場合にはステップ S 2 7 3 で当りフラグ 2 をオン状態に設定し、カウンタ M C 2 の値の検出結果が 2 1 の当り値のいずれでもないと判断した場合にはステップ S 2 7 4 で当りフラグ 2 をオフ状態に設定する。即ち、遊技球が第 2 普通図柄始動口 2 8 内に入賞した場合には当りと ( 2 1 / 2 1 ) の一定確率で判定される。

30

## 【 0 1 3 1 】

C P U 7 1 はステップ S 2 7 3 またはステップ S 2 7 4 で当りフラグ 2 を設定すると、ステップ S 2 7 5 でタイマ M T 2 の値に普通図柄遊技時間 2 ( 3 0 0 . 0 × 1 0 0 0 m s e c ) を設定する。この普通図柄遊技時間 2 は R O M 7 2 に予め記録されたものであり、C P U 7 1 はステップ S 2 7 5 でタイマ M T 2 の値を設定した場合にはステップ S 2 7 6 で L E D 回路 7 4 に点滅信号 2 を出力することで第 2 普通図柄表示器 3 4 を点滅状態とする。そして、ステップ S 2 7 7 で普通図柄遊技フラグ 2 をオン状態に設定し、ステップ S 2 7 8 でカウンタ M N 2 の値から一定値 ( 1 ) を減算する。

40

## 【 0 1 3 2 】

C P U 7 1 はステップ S 2 7 8 でカウンタ M N 2 の値を減算すると、ステップ S 2 7 9 で第 2 保留コマンドを設定し、ステップ S 2 8 0 で第 2 保留コマンドの設定結果を表示制御回路 1 0 0 に送信する。この第 2 保留コマンドはカウンタ M N 2 の値の減算結果に応じて設定されるものであり、C P U 7 1 はカウンタ M N 2 の値の減算結果が ( 0 ) である場合には第 2 保留コマンド 0 を設定し、カウンタ M N 2 の値の減算結果が ( 1 ) である場合には第 2 保留コマンド 1 を設定し、カウンタ M N 2 の値の減算結果が ( 2 ) である場合に

50

は第2保留コマンド2を設定し、カウンタMN2の値の減算結果が(3)である場合には第2保留コマンド3を設定する。

【0133】

表示制御回路100のCPUは第2保留コマンド0を受信した場合に図柄表示器90の第2保留領域92内に保留絵柄95を表示せず、第2保留コマンド1を受信した場合に第2保留領域92内に1個の保留絵柄95を表示するものであり、第2保留コマンド2を受信した場合には第2保留領域92内に2個の保留絵柄95を表示し、第2保留コマンド3を受信した場合には第2保留領域92内に3個の保留絵柄95を表示し、第2保留コマンド4(図41のステップS369/S370参照)を受信した場合には第2保留領域92内に4個の保留絵柄95を表示する。

10

【0134】

CPU71はステップS280で第2保留コマンドの設定結果を表示制御回路100に送信すると、ステップS281で保留番号(1)の第2保留データエリアからカウンタMC2の値を消去し、ステップS282でカウンタMN2の値の減算結果が(1)以上であるか否かを判断する。ここでカウンタMN2の値の減算結果が(0)であると判断した場合には当り判定処理2を終え、カウンタMN2の値の減算結果が(1)以上であると判断した場合にはステップS283のカウントシフト処理2を経て当り判定処理2を終える。このステップS283のカウントシフト処理2は保留番号(2)の第2保留データエリアのカウントMC2の値を保留番号(1)の第2保留データエリアにシフトするものであり、CPU71は保留番号(3)の第2保留データエリアにカウンタMC2の値が記録されている場合には保留番号(3)の第2保留データエリアのカウントMC2の値を保留番号(2)の第2保留データエリアにシフトし、保留番号(4)の第2保留データエリアにカウンタMC2の値が記録されている場合には保留番号(4)の第2保留データエリアのカウントMC2の値を保留番号(3)の第2保留データエリアにシフトする。

20

[15-3] 当り判定処理3

図36はステップS242の当り判定処理3であり、CPU71はステップS291で保留番号(1)の第3保留データエリアからカウンタMC3の値を検出し、ステップS292でカウンタMC3の値の検出結果を31の当り値(0)~(30)のそれぞれと比較する。ここでカウンタMC3の値の検出結果が31の当り値のいずれかであると判断した場合にはステップS293で当りフラグ3をオン状態に設定し、カウンタMC3の値の検出結果が31の当り値のいずれでもないとは判断した場合にはステップS294で当りフラグ3をオフ状態に設定する。即ち、遊技球が第3普通図柄始動口35内に入賞した場合には当りと(31/31)の一定確率で判定される。

30

【0135】

CPU71はステップS293またはステップS294で当りフラグ3を設定すると、ステップS295でタイマMT3の値に普通図柄遊技時間3(50.0×1000ms)を設定する。この普通図柄遊技時間3はROM72に予め記録されたものであり、CPU71はステップS295でタイマMT3の値を設定した場合にはステップS296でLED回路74に点滅信号3を出力することで第3普通図柄表示器38を点滅状態とする。そして、ステップS297で普通図柄遊技フラグ3をオン状態に設定し、ステップS298でカウンタMN3の値から一定値(1)を減算する。

40

【0136】

CPU71はステップS298でカウンタMN3の値を減算すると、ステップS299で第3保留コマンドを設定し、ステップS300で第3保留コマンドの設定結果を表示制御回路100に送信する。この表示制御回路100は第3保留コマンドの設定結果を受信した場合には図柄表示器90の第3保留領域93内に第3保留コマンドの受信結果に応じた数の保留絵柄95を表示する。この第3保留コマンドはカウンタMN3の値の減算結果に応じて設定されるものであり、CPU71はカウンタMN3の値の減算結果が(0)である場合には第3保留コマンド0を設定し、カウンタMN3の値の減算結果が(1)である場合には第3保留コマンド1を設定し、カウンタMN3の値の減算結果が(2)である

50

場合には第3保留コマンド2を設定し、カウンタMN3の値の減算結果が(3)である場合には第3保留コマンド3を設定する。

【0137】

CPU71はステップS300で第3保留コマンドの設定結果を表示制御回路100に送信すると、ステップS301で保留番号(1)の第3保留データエリアからカウンタMC3の値を消去し、ステップS302でカウンタMN3の値の減算結果が(1)以上であるか否かを判断する。ここでカウンタMN3の値の減算結果が(0)であると判断した場合には当り判定処理3を終え、カウンタMN3の値の減算結果が(1)以上であると判断した場合にはステップS303のカウントシフト処理3を経て当り判定処理3を終える。このステップS303のカウントシフト処理3は保留番号(2)の第3保留データエリアのカウントMC3の値を保留番号(1)の第3保留データエリアにシフトするものであり、CPU71は保留番号(3)の第3保留データエリアにカウンタMC3の値が記録されている場合には保留番号(3)の第3保留データエリアのカウントMC3の値を保留番号(2)の第3保留データエリアにシフトし、保留番号(4)の第3保留データエリアにカウンタMC3の値が記録されている場合には保留番号(4)の第3保留データエリアのカウントMC3の値を保留番号(3)の第3保留データエリアにシフトする。

10

[15-4] 当り判定処理4

図37はステップS246の当り判定処理4であり、CPU71はステップS311で保留番号(1)の第4保留データエリアからカウンタMC4の値を検出し、ステップS312でカウンタMC4の値の検出結果を39の当り値(0)~(38)のそれぞれと比較する。これら39の当り値のそれぞれはROM72に予め記録されたものであり、CPU71はステップS312でカウンタMC4の値の検出結果が39の当り値のいずれかであると判断した場合にはステップS313で当りフラグ4をオン状態に設定し、カウンタMC4の値の検出結果が39の当り値のいずれでもないとは判断した場合にはステップS314で当りフラグ4をオフ状態に設定する。即ち、遊技球が第4普通図柄始動口39内に入賞した場合には当りと(39/39)の一定確率で判定される。

20

【0138】

CPU71はステップS313またはステップS314で当りフラグ4を設定すると、ステップS315でタイマMT4の値に普通図柄遊技時間4(2.0×1000ms)を設定する。この普通図柄遊技時間4はROM72に予め記録されたものであり、CPU71はステップS315でタイマMT4の値を設定した場合にはステップS316でLED回路75に変動開始信号を出力することで第4普通図柄表示器42に普通図柄の変動表示を開始する。そして、ステップS317で普通図柄遊技フラグ4をオン状態に設定し、ステップS318でカウンタMN4の値から一定値(1)を減算する。

30

【0139】

CPU71はステップS318でカウンタMN4の値を減算すると、ステップS319で第4保留コマンドを設定し、ステップS320で第4保留コマンドの設定結果を表示制御回路100に送信する。この第4保留コマンドはカウンタMN4の値の減算結果に応じて設定されるものであり、CPU71はカウンタMN4の値の減算結果が(0)である場合には第4保留コマンド0を設定し、カウンタMN4の値の減算結果が(1)である場合には第4保留コマンド1を設定し、カウンタMN4の値の減算結果が(2)である場合には第4保留コマンド2を設定し、カウンタMN4の値の減算結果が(3)である場合には第4保留コマンド3を設定する。

40

【0140】

表示制御回路100のCPUは第4保留コマンド0を受信した場合に図柄表示器90の第4保留領域94内に保留絵柄95を表示せず、第4保留コマンド1を受信した場合に第4保留領域94内に1個の保留絵柄95を表示するものであり、第4保留コマンド2を受信した場合には第4保留領域94内に2個の保留絵柄95を表示し、第4保留コマンド3を受信した場合には第4保留領域94内に3個の保留絵柄95を表示し、第4保留コマンド4(図43のステップS409/S410参照)を受信した場合には第4保留領域94

50



内に4個の保留絵柄95を表示する。

【0141】

CPU71はステップS320で第4保留コマンドの設定結果を表示制御回路100に送信すると、ステップS321で保留番号(1)の第4保留データエリアからカウンタMC4の値を消去し、ステップS322でカウンタMN4の値の減算結果が(1)以上であるか否かを判断する。ここでカウンタMN4の値の減算結果が(0)であると判断した場合には当り判定処理4を終え、カウンタMN4の値の減算結果が(1)以上であると判断した場合にはステップS323のカウントシフト処理4を経て当り判定処理4を終える。このステップS323のカウントシフト処理4は保留番号(2)の第4保留データエリアのカウントMC4の値を保留番号(1)の第4保留データエリアにシフトするものであり、CPU71は保留番号(3)の第4保留データエリアにカウンタMC4の値が記録されている場合には保留番号(3)の第4保留データエリアのカウントMC4の値を保留番号(2)の第4保留データエリアにシフトし、保留番号(4)の第4保留データエリアにカウンタMC4の値が記録されている場合には保留番号(4)の第4保留データエリアのカウントMC4の値を保留番号(3)の第4保留データエリアにシフトする。

10

[16] 普通図柄遊技処理

図11はステップS205の普通図柄遊技処理であり、CPU71は普通図柄遊技フラグ1がオン状態に設定されている場合にはステップS72の普通図柄遊技処理1へ移行し、普通図柄遊技フラグ2がオン状態に設定されている場合にはステップS74の普通図柄遊技処理2へ移行し、普通図柄遊技フラグ3がオン状態に設定されている場合にはステップS76の普通図柄遊技処理3へ移行し、普通図柄遊技フラグ4がオン状態に設定されている場合にはステップS78の普通図柄遊技処理4へ移行する。

20

[16-1] 普通図柄遊技処理1

図38はステップS72の普通図柄遊技処理1であり、CPU71はステップS83で普通図柄遊技フラグ1をオフ状態に設定した場合にはステップS331で表示制御回路100に変動停止コマンドを送信する。この表示制御回路100のCPUは変動停止コマンドを受信した場合には図柄表示器90の左列の図柄要素の変動表示を左列の図柄要素の設定結果で停止し、中列の図柄要素の変動表示を中列の図柄要素の設定結果で停止し、右列の図柄要素の変動表示を右列の図柄要素の設定結果で停止する。即ち、装飾図柄遊技の映像は普通図柄遊技1の映像と共に表示開始され、普通図柄遊技1の映像と共に表示停止されるものであり、遊技球が第1普通図柄始動口23内に入賞したことで当りと判定された場合には装飾図柄遊技の映像で左列～右列の図柄要素が当りの組合せとなり、遊技球が第1普通図柄始動口23内に入賞したことで外れと判定された場合には装飾図柄遊技の映像で左列～右列の図柄要素が外れの組合せとなる。

30

【0142】

CPU71はステップS88でタイマMT1の値に当り遊技時間(5.8×1000ms)を設定すると、ステップS332でRAM73のカウントMP1の値に限度個数(5)を設定する。そして、ステップS89で第2普通図柄始動口28を閉鎖状態から開放状態にすることで当り遊技1を開始し、ステップS90で当り遊技フラグ1をオン状態に設定する。この限度個数(5)はROM72に予め記録されたものであり、当り遊技1での第2普通図柄始動口28に対する遊技球の入賞個数の限度値に相当する。

40

[16-2] 普通図柄遊技処理2

図39はステップS74の普通図柄遊技処理2であり、CPU71はステップS98でタイマMT2の値に当り遊技時間(5.8×1000ms)を設定した場合にはステップS341でRAM73のカウントMP2の値に限度個数(5)を設定することで当り遊技2での第3普通図柄始動口35に対する遊技球の入賞個数の限度値を設定する。そして、ステップS99で第3普通図柄始動口35を閉鎖状態から開放状態にすることで当り遊技2を開始し、ステップS100で当り遊技フラグ2をオン状態に設定する。

[16-3] 普通図柄遊技処理3

図40はステップS76の普通図柄遊技処理3であり、CPU71はステップS108

50

でタイマMT3の値に当り遊技時間(5.8×1000ms)を設定した場合にはステップS351でRAM73のカウントMP3の値に限度個数(5)を設定することで当り遊技3での第4普通図柄始動口39に対する遊技球の入賞個数の限度値を設定する。そして、ステップS110で第4普通図柄始動口39を閉鎖状態から開放状態にすることで当り遊技3を開始し、ステップS111で当り遊技フラグ3をオン状態に設定する。

#### [16-4] 普通図柄遊技処理4

図15はステップS78の普通図柄遊技処理4であり、CPU71はステップS118でタイマMT4の値に当り遊技時間(5.8×1000ms)を設定し、ステップS119でカウントMP4の値に限度個数(5)を設定することで当り遊技4での可変入賞口43に対する遊技球の入賞個数の限度値を設定する。そして、ステップS120で可変入賞口43を閉鎖状態から開放状態にすることで当り遊技4を開始し、ステップS121で当り遊技フラグ4をオン状態に設定する。

10

#### [17] 当り遊技処理

図16はステップS206の当り遊技処理であり、CPU71は当り遊技フラグ1がオン状態に設定されている場合にはステップS132の当り遊技処理1へ移行し、当り遊技フラグ2がオン状態に設定されている場合にはステップS134の当り遊技処理2へ移行し、当り遊技フラグ3がオン状態に設定されている場合にはステップS136の当り遊技処理3へ移行し、当り遊技フラグ4がオン状態に設定されている場合にはステップS138の当り遊技処理4へ移行する。

#### [17-1] 当り遊技処理1

20

図41はステップS132の当り遊技処理1であり、CPU71はステップS361でタイマMT1の値から一定値(4ms)を減算し、ステップS362でタイマMT1の値の減算結果が限度値(0)に到達しているか否かを判断する。ここでタイマMT1の値の減算結果が限度値(0)に到達していないと判断した場合にはステップS363へ移行し、タイマMT1の値の減算結果が限度値(0)に到達していると判断した場合にはステップS373へ移行する。

#### [0143]

CPU71はステップS363へ移行すると、第2始動口センサ29からの第2始動信号が有るか否かを判断する。ここで第2始動信号がないと判断した場合には当り遊技処理1を終え、第2始動信号が有ると判断した場合にはステップS364で払出制御回路80に賞球コマンド2を送信する。

30

#### [0144]

CPU71はステップS364で払出制御回路80に賞球コマンド2を送信すると、ステップS365でRAM73のカウントMN2の値を上限値(4)と比較する。このカウントMN2の値は電源が投入された場合に(0)に初期設定されるものであり、CPU71はステップS365でカウントMN2の値が上限値であると判断した場合にはステップS371へ移行し、カウントMN2の値が上限値でないと判断した場合にはステップS366でRAM73からカウントMC2の値の更新結果を検出する。

#### [0145]

CPU71はステップS366でカウントMC2の値の更新結果を検出すると、ステップS367でカウントMN2の値に一定値(1)を加算し、ステップS368でカウントMC2の値の検出結果を第2保留データエリアに記録する。このカウントMC2の値の検出結果はカウントMN2の値の加算結果が(1)である場合に保留番号(1)の第2保留データエリアに記録され、カウントMN2の値の加算結果が(2)である場合に保留番号(2)の第2保留データエリアに記録されるものであり、カウントMN2の値の加算結果が(3)である場合には保留番号(3)の第2保留データエリアに記録され、カウントMN2の値の加算結果が(4)である場合には保留番号(4)の第2保留データエリアに記録される。

40

#### [0146]

CPU71はステップS368でカウントMC2の値の検出結果を第2保留データエリ

50

アに記録すると、ステップS 3 6 9で第2保留コマンドを設定する。そして、ステップS 3 7 0で表示制御回路1 0 0に第2保留コマンドの設定結果を送信し、ステップS 3 7 1へ移行する。この表示制御回路1 0 0は第2保留コマンドの設定結果を受信した場合には図柄表示器9 0の第2保留領域9 2内に第2保留コマンドの受信結果に応じた数の保留絵柄9 5を表示する。この第2保留コマンドはカウンタMN 2の値の加算結果に応じて設定されるものであり、CPU 7 1はカウンタMN 2の値の加算結果が( 1 )である場合に第2保留コマンド1を設定し、カウンタMN 2の値の加算結果が( 2 )である場合に第2保留コマンド2を設定し、カウンタMN 2の値の加算結果が( 3 )である場合に第2保留コマンド3を設定し、カウンタMN 2の値の加算結果が( 4 )である場合に第2保留コマンド4を設定する。

10

## 【 0 1 4 7 】

CPU 7 1はステップS 3 7 1へ移行すると、カウンタMP 1の値から一定値( 1 )を減算する。そして、ステップS 3 7 2へ移行し、カウンタMP 1の値の減算結果が限度値( 0 )に到達しているか否かを判断する。ここでカウンタMP 1の値の減算結果が限度値に到達していないと判断した場合には当り遊技処理1を終え、カウンタMP 1の値の減算結果が限度値に到達していると判断した場合にはステップS 3 7 3へ移行する。

## 【 0 1 4 8 】

CPU 7 1はステップS 3 7 3へ移行すると、第2普通図柄始動口2 8を開放状態から閉鎖状態に切換えることで当り遊技1を終える。そして、ステップS 3 7 4で当り遊技フラグ1をオフ状態に設定し、当り遊技処理1を終える。即ち、当り遊技1は当り遊技時間が経過する前に第2普通図柄始動口2 8に5個の遊技球が入賞した場合または第2普通図柄始動口2 8に5個の遊技球が入賞する前に当り遊技時間が経過した場合に終了する。

20

## [ 1 7 - 2 ] 当り遊技処理 2

図4 2はステップS 1 3 4の当り遊技処理2であり、CPU 7 1はステップS 3 8 1でタイマMT 2の値から一定値( 4 m s e c )を減算し、ステップS 3 8 2でタイマMT 2の値の減算結果が限度値( 0 )に到達しているか否かを判断する。ここでタイマMT 2の値の減算結果が限度値( 0 )に到達していないと判断した場合にはステップS 3 8 3へ移行し、タイマMT 2の値の減算結果が限度値( 0 )に到達していると判断した場合にはステップS 3 9 3へ移行する。

## 【 0 1 4 9 】

CPU 7 1はステップS 3 8 3へ移行すると、第3始動口センサ3 6からの第3始動信号が有るか否かを判断する。ここで第3始動信号がないと判断した場合には当り遊技処理2を終え、第3始動信号が有ると判断した場合にはステップS 3 8 4で払出制御回路8 0に賞球コマンド2を送信する。

30

## 【 0 1 5 0 】

CPU 7 1はステップS 3 8 4で払出制御回路8 0に賞球コマンド2を送信すると、ステップS 3 8 5でRAM 7 3のカウンタMN 3の値を上限値( 4 )と比較する。このカウンタMN 3の値は電源が投入された場合に( 0 )に初期設定されるものであり、CPU 7 1はステップS 3 8 5でカウンタMN 3の値が上限値であると判断した場合にはステップS 3 9 1へ移行し、カウンタMN 3の値が上限値でないと判断した場合にはステップS 3 8 6でRAM 7 3からカウンタMC 3の値の更新結果を検出する。

40

## 【 0 1 5 1 】

CPU 7 1はステップS 3 8 6でカウンタMC 3の値の更新結果を検出すると、ステップS 3 8 7でカウンタMN 3の値に一定値( 1 )を加算し、ステップS 3 8 8でカウンタMC 3の値の検出結果を第3保留データエリアに記録する。このカウンタMC 3の値の検出結果はカウンタMN 3の値の加算結果が( 1 )である場合に保留番号( 1 )の第3保留データエリアに記録され、カウンタMN 3の値の加算結果が( 2 )である場合に保留番号( 2 )の第3保留データエリアに記録されるものであり、カウンタMN 3の値の加算結果が( 3 )である場合には保留番号( 3 )の第3保留データエリアに記録され、カウンタMN 3の値の加算結果が( 4 )である場合には保留番号( 4 )の第3保留データエリアに記

50

録される。

【 0 1 5 2 】

C P U 7 1 はステップ S 3 8 8 でカウンタ M C 3 の値の検出結果を第 3 保留データエリアに記録すると、ステップ S 3 8 9 で第 3 保留コマンドを設定する。そして、ステップ S 3 9 0 で表示制御回路 1 0 0 に第 3 保留コマンドの設定結果を送信し、ステップ S 3 9 1 へ移行する。この表示制御回路 1 0 0 は第 3 保留コマンドの設定結果を受信した場合には図柄表示器 9 0 の第 3 保留領域 9 3 内に第 3 保留コマンドの受信結果に応じた数の保留絵柄 9 5 を表示する。この第 3 保留コマンドはカウンタ M N 3 の値の加算結果に応じて設定されるものであり、C P U 7 1 はカウンタ M N 3 の値の加算結果が ( 1 ) である場合に第 3 保留コマンド 1 を設定し、カウンタ M N 3 の値の加算結果が ( 2 ) である場合に第 3 保留コマンド 2 を設定し、カウンタ M N 3 の値の加算結果が ( 3 ) である場合に第 3 保留コマンド 3 を設定し、カウンタ M N 3 の値の加算結果が ( 4 ) である場合に第 3 保留コマンド 4 を設定する。

10

【 0 1 5 3 】

C P U 7 1 はステップ S 3 9 1 へ移行すると、カウンタ M P 2 の値から一定値 ( 1 ) を減算する。そして、ステップ S 3 9 2 へ移行し、カウンタ M P 2 の値の減算結果が限度値 ( 0 ) に到達しているか否かを判断する。ここでカウンタ M P 2 の値の減算結果が限度値に到達していないと判断した場合には当り遊技処理 2 を終え、カウンタ M P 2 の値の減算結果が限度値に到達していると判断した場合にはステップ S 3 9 3 へ移行する。

20

【 0 1 5 4 】

C P U 7 1 はステップ S 3 9 3 へ移行すると、第 3 普通図柄始動口 3 5 を開放状態から閉鎖状態に切換えることで当り遊技 2 を終える。そして、ステップ S 3 9 4 で当り遊技フラグ 2 をオフ状態に設定し、当り遊技処理 2 を終える。即ち、当り遊技 2 は当り遊技時間が経過する前に第 3 普通図柄始動口 3 5 に 5 個の遊技球が入賞した場合または第 3 普通図柄始動口 3 5 に 5 個の遊技球が入賞する前に当り遊技時間が経過した場合に終了する。

[ 1 7 - 3 ] 当り遊技処理 3

図 4 3 はステップ S 1 3 6 の当り遊技処理 3 であり、C P U 7 1 はステップ S 4 0 1 でタイマ M T 3 の値から一定値 ( 4 m s e c ) を減算し、ステップ S 4 0 2 でタイマ M T 3 の値の減算結果が限度値 ( 0 ) に到達しているか否かを判断する。ここでタイマ M T 3 の値の減算結果が限度値 ( 0 ) に到達していないと判断した場合にはステップ S 4 0 3 へ移行し、タイマ M T 3 の値の減算結果が限度値 ( 0 ) に到達していると判断した場合にはステップ S 4 1 3 へ移行する。

30

【 0 1 5 5 】

C P U 7 1 はステップ S 4 0 3 へ移行すると、第 4 始動口センサ 4 0 からの第 4 始動信号が有るか否かを判断する。ここで第 4 始動信号がないと判断した場合には当り遊技処理 3 を終え、第 4 始動信号が有ると判断した場合にはステップ S 4 0 4 で払出制御回路 8 0 に賞球コマンド 2 を送信する。

【 0 1 5 6 】

C P U 7 1 はステップ S 4 0 4 で払出制御回路 8 0 に賞球コマンド 2 を送信すると、ステップ S 4 0 5 で R A M 7 3 のカウンタ M N 4 の値を上限値 ( 4 ) と比較する。このカウンタ M N 4 の値は電源が投入された場合に ( 0 ) に初期設定されるものであり、C P U 7 1 はステップ S 4 0 5 でカウンタ M N 4 の値が上限値であると判断した場合にはステップ S 4 1 1 へ移行し、カウンタ M N 4 の値が上限値でないと判断した場合にはステップ S 4 0 6 で R A M 7 3 からカウンタ M C 4 の値の更新結果を検出する。

40

【 0 1 5 7 】

C P U 7 1 はステップ S 4 0 6 でカウンタ M C 4 の値の更新結果を検出すると、ステップ S 4 0 7 でカウンタ M N 4 の値に一定値 ( 1 ) を加算し、ステップ S 4 0 8 でカウンタ M C 4 の値の検出結果を第 4 保留データエリアに記録する。このカウンタ M C 4 の値の検出結果はカウンタ M N 4 の値の加算結果が ( 1 ) である場合に保留番号 ( 1 ) の第 4 保留データエリアに記録され、カウンタ M N 4 の値の加算結果が ( 2 ) である場合に保留番号

50

(2)の第4保留データエリアに記録されるものであり、カウンタMN4の値の加算結果が(3)である場合には保留番号(3)の第4保留データエリアに記録され、カウンタMN4の値の加算結果が(4)である場合には保留番号(4)の第4保留データエリアに記録される。

【0158】

CPU71はステップS408でカウンタMC4の値の検出結果を第4保留データエリアに記録すると、ステップS409で第4保留コマンドを設定する。そして、ステップS410で表示制御回路100に第4保留コマンドの設定結果を送信し、ステップS411へ移行する。この表示制御回路100は第4保留コマンドの設定結果を受信した場合には図柄表示器90の第4保留領域94内に第4保留コマンドの受信結果に応じた数の保留絵柄95を表示する。この第4保留コマンドはカウンタMN4の値の加算結果に応じて設定されるものであり、CPU71はカウンタMN4の値の加算結果が(1)である場合に第4保留コマンド1を設定し、カウンタMN4の値の加算結果が(2)である場合に第4保留コマンド2を設定し、カウンタMN4の値の加算結果が(3)である場合に第4保留コマンド3を設定し、カウンタMN4の値の加算結果が(4)である場合に第4保留コマンド4を設定する。

10

【0159】

CPU71はステップS411へ移行すると、カウンタMP3の値から一定値(1)を減算する。そして、ステップS412へ移行し、カウンタMP3の値の減算結果が限度値(0)に到達しているか否かを判断する。ここでカウンタMP3の値の減算結果が限度値に到達していないと判断した場合には当り遊技処理3を終え、カウンタMP3の値の減算結果が限度値に到達していると判断した場合にはステップS413へ移行する。

20

【0160】

CPU71はステップS413へ移行すると、第4普通図柄始動口39を開放状態から閉鎖状態に切換えることで当り遊技3を終える。そして、ステップS414で当り遊技フラグ3をオフ状態に設定し、当り遊技処理3を終える。即ち、当り遊技3は当り遊技時間が経過する前に第4普通図柄始動口39に5個の遊技球が入賞した場合または第4普通図柄始動口39に5個の遊技球が入賞する前に当り遊技時間が経過した場合に終了する。

[17-4] 当り遊技処理4

図20はステップS138の当り遊技処理4であり、CPU71は可変入賞口43に5個の遊技球が入賞する前に当り遊技時間が経過した場合にはステップS172からステップS177へ移行することで可変入賞口43を閉鎖し、当り遊技時間が経過する前に可変入賞口43に5個の遊技球が入賞した場合にはステップS176からステップS177へ移行することで可変入賞口43を閉鎖し、ステップS177で可変入賞口43を閉鎖した場合にはステップS178で当り遊技フラグ4をオフ状態に設定することで当り遊技処理4を終える。

30

[18] 普通図柄始動口の連動関係

[18-1] 遊技球が第1普通図柄始動口23内に入賞した場合

普通図柄遊技1～普通図柄遊技4および当り遊技1～当り遊技4の全てが停止している場合にはカウンタMN1～MN4のそれぞれの値が(0)に設定されている。これら普通図柄遊技1～普通図柄遊技4および当り遊技1～当り遊技4の全ての停止状態で遊技球が第1普通図柄始動口23内に入賞した場合には、図44の(a)に示すように、カウンタMN1の値が(0)から(1)に加算され(図28のステップS215)、保留番号(1)の第1保留データエリアにカウンタMC1の値の検出結果が記録される(図28のステップS216)。この保留番号(1)の第1保留データエリアにカウンタMC1の値の検出結果が記録された場合には当りであるか否かが判定され(図34のステップS252)、当りであるか否かが判定された場合には第1普通図柄表示器27が点滅状態とされることで普通図柄遊技1が開始され(図34のステップS258)、普通図柄遊技1が開始された場合にはカウンタMN1の値が(1)から(0)に減算される(図34のステップS261)。

40

50

## 【0161】

保留番号(1)の第1保留データエリアのカウンタMC1の値に応じて当りと判定された場合には普通図柄遊技1で第1普通図柄表示器27が点滅状態から点灯状態とされ(図38のステップS87)、図44の(b)に示すように、第2普通図柄始動口28が閉鎖状態から開放状態とされることで当り遊技1が開始される(図38のステップS89)。この当り遊技1は1回で終了するものであり、当り遊技1では遊技球が第2普通図柄始動口28内に入賞する毎にカウンタMN2の値が加算され(図41のステップS367)、カウンタMN2の値が加算される毎に保留番号(1)~(4)の第2保留データエリアにカウンタMC2の値の検出結果が順に記録される(図41のステップS368)。

## 【0162】

当り遊技1で遊技球が第2普通図柄始動口28内に入賞した場合には普通図柄遊技2および当り遊技2のそれぞれの停止状態で保留番号(1)の第2保留データエリアにカウンタMC2の値の検出結果が記録されていると判断される(図32のステップS235~S237)。この場合には100%の確率で当りと判定され(図35のステップS272)、当りと判定された場合にはカウンタMN2の値が減算され(図35のステップS278)、普通図柄遊技2で第2普通図柄表示器34が点滅状態から点灯状態とされる(図39のステップS97)。この普通図柄遊技2の所要時間は当り遊技1の所要時間に比べて長い(300×1000ms)に設定されたものであり、第2普通図柄表示器34は当り遊技1が停止した後に点滅状態から点灯状態とされる。

## 【0163】

普通図柄遊技2で第2普通図柄表示器34が点灯状態とされた場合には、図45の(a)に示すように、第2普通図柄始動口28の閉鎖状態で第3普通図柄始動口35が閉鎖状態から開放状態とされることで当り遊技2が開始される(図39のステップS99)。この当り遊技2では遊技球が第3普通図柄始動口35内に入賞する毎にカウンタMN3の値が加算され(図42のステップS387)、カウンタMN3の値が加算される毎に保留番号(1)~(4)の第3保留データエリアにカウンタMC3の値の検出結果が順に記録される(図42のステップS388)。

## 【0164】

当り遊技2で遊技球が第3普通図柄始動口35内に入賞した場合には普通図柄遊技3および当り遊技3のそれぞれの停止状態で保留番号(1)の第3保留データエリアにカウンタMC3の値の検出結果が記録されていると判断される(図32のステップS239~S241)。この場合には100%の確率で当りと判定され(図36のステップS292)、当りと判定された場合にはカウンタMN3の値が減算され(図36のステップS298)、普通図柄遊技3で第3普通図柄表示器38が点滅状態から点灯状態とされる(図40のステップS107)。この普通図柄遊技3の所要時間は当り遊技2の所要時間に比べて長い(50×1000ms)に設定されたものであり、第3普通図柄表示器38は当り遊技2が停止した後に点滅状態から点灯状態とされる。

## 【0165】

普通図柄遊技3で第3普通図柄表示器38が点灯状態とされた場合には、図45の(b)に示すように、第3普通図柄始動口35の閉鎖状態で第4普通図柄始動口39が閉鎖状態から開放状態とされることで当り遊技3が開始される(図40のステップS109)。この当り遊技3では遊技球が第4普通図柄始動口39内に入賞する毎にカウンタMN4の値が加算され(図43のステップS407)、カウンタMN4の値が加算される毎に保留番号(1)~(4)の第4保留データエリアにカウンタMC4の値の検出結果が順に記録される(図43のステップS408)。

## 【0166】

当り遊技3で遊技球が第4普通図柄始動口39内に入賞した場合には普通図柄遊技4および当り遊技4のそれぞれの停止状態で保留番号(1)の第4保留データエリアにカウンタMC4の値の検出結果が記録されていると判断される(図32のステップS243~S245)。この場合には100%の確率で当りと判定され(図37のステップS312)

10

20

30

40

50

、当りと判定された場合にはカウンタMN4の値が減算され(図37のステップS318)、普通図柄遊技4で第4普通図柄表示器42に当り図柄(7)が停止表示される(図15のステップS117)。この普通図柄遊技4の所要時間は当り遊技3の所要時間に比べて短い( $2 \times 1000 \text{ msec}$ )に設定されたものであり、第4普通図柄表示器42には当り遊技3が停止する前に普通図柄遊技4で当り図柄が表示される。この普通図柄遊技4で第4普通図柄表示器42に当り図柄(7)が停止表示された場合には、図45の(c)に示すように、第4普通図柄始動口39の開放状態で可変入賞口43が閉鎖状態から開放状態とされることで当り遊技4が開始され(図15のステップS120)、図45の(d)に示すように、当り遊技4が停止する前に当り遊技3が停止することで可変入賞口43が単独で開放状態となる。

10

#### 【0167】

普通図柄遊技4および当り遊技4の合計の所要時間は( $2 \times 1000 \text{ msec} + 5.8 \times 1000 \text{ msec}$ )に設定されている。これら普通図柄遊技4および当り遊技4のそれぞれは1回の当り遊技3に対して5回を限度に実行可能にされたものであり、1回目の普通図柄遊技4が開始されてから5回目の当り遊技4が停止するまでの所要時間は( $39 \times 1000 \text{ msec}$ )である。普通図柄遊技3および当り遊技3の合計の所要時間は( $50 \times 1000 \text{ msec} + 5.8 \times 1000 \text{ msec}$ )に設定されており、2回目の普通図柄遊技3は5回目の当り遊技4が停止した後に開始される。この2回目の普通図柄遊技3が停止した場合には2回目の当り遊技3が開始され、2回目の当り遊技3でカウンタMN4の値が再び(0)から加算される。これら普通図柄遊技3および当り遊技3のそれぞれは1回の当り遊技2に対して5回を限度に実行可能にされたものであり、1回目の普通図柄遊技3が開始されてから5回目の当り遊技3が停止するまでの所要時間は( $279 \times 1000 \text{ msec}$ )である。

20

#### 【0168】

普通図柄遊技2および当り遊技2の合計の所要時間は( $300 \times 1000 \text{ msec} + 5.8 \times 1000 \text{ msec}$ )に設定されており、2回目の普通図柄遊技2は5回目の当り遊技3が停止した後に開始される。この2回目の普通図柄遊技2が停止した場合には2回目の当り遊技2が開始され、2回目の当り遊技2でカウンタMN3の値が再び(0)から加算される。この当り遊技2は1回の当り遊技1に対して5回を限度に実行可能にされたものであり、当り遊技1は遊技球が第1普通図柄始動口25内に入賞したことで当りと判定された場合に1回だけ実行される。

30

#### 【0169】

普通図柄遊技1～普通図柄遊技4および当り遊技1～当り遊技4の全ての停止状態で遊技球が第1普通図柄始動口23内に入賞したことで当りと判定された場合には第2普通図柄始動口28が開放状態となり、第2普通図柄始動口28が開放状態となったことで遊技球が第2普通図柄始動口28内に入賞した場合には第3普通図柄始動口35が開放状態となり、第3普通図柄始動口35が開放状態となったことで遊技球が第3普通図柄始動口35内に入賞した場合には第4普通図柄始動口39が開放状態となり、第4普通図柄始動口39が開放状態となったことで遊技球が第4普通図柄始動口39内に入賞した場合には可変入賞口43が開放状態となる。

40

#### 【0170】

普通図柄遊技1～普通図柄遊技4および当り遊技1～当り遊技4の全ての停止状態で遊技球が第1普通図柄始動口23内に入賞したことで当りと判定された場合には可変入賞口43が最大で125回だけ開放状態とされる。従って、可変入賞口43に最大で( $5 \times 125$ )個の遊技球が入賞可能となり、最大で( $3 \times 5 \times 125 = 1875$ )個の遊技球が遊技者に賞品として払出される。第4普通図柄始動口39は最大で25回だけ開放状態とされる。従って、第4普通図柄始動口39に最大で( $5 \times 25$ )個の遊技球が入賞可能となり、最大で( $2 \times 5 \times 25 = 250$ )個の遊技球が遊技者に賞品として払出される。第3普通図柄始動口35は最大で5回だけ開放状態とされる。従って、第3普通図柄始動口35に最大で( $5 \times 5$ )個の遊技球が入賞可能となり、最大で( $2 \times 5 \times 5 = 50$ )個の

50

遊技球が遊技者に賞品として払出される。第2普通図柄始動口28は1回だけ開放状態とされる。従って、第2普通図柄始動口28に最大で(5)個の遊技球が入賞可能となり、最大で(2×5=10)個の遊技球が遊技者に賞品として払出される。即ち、普通図柄遊技1~普通図柄遊技4および当り遊技1~当り遊技4の全ての停止状態で遊技球が第1普通図柄始動口23内に入賞したことで当りと判定された場合には最大で(2185)個の遊技球が遊技者に賞品として払出されるので、遊技者の目線では遊技球を可変入賞口43と第4普通図柄始動口39と第3普通図柄始動口35と第2普通図柄始動口28のそれぞれに入賞させることで多数の賞品球を得る趣興性が得られる。

【18-2】遊技球がセンターケース48の前入賞口53内に入賞した場合

カウンタMN3の値が(4)に到達していない状態で遊技球が前入賞口53内に入賞した場合には、図46の(a)に示すように、カウンタMN3の値に(1)が加算され(図30のステップS225)、カウンタMN3の値の加算結果に応じた保留番号の第3保留データエリアにカウンタMC3の値の検出結果が記録される(図30のステップS226)。このため、1回の普通図柄遊技3および当り遊技3のそれぞれが追加されるので、最大で5回の普通図柄遊技4および当り遊技4が追加される。従って、普通図柄遊技1~普通図柄遊技4および当り遊技1~当り遊技4の全ての停止状態では遊技球を前入賞口53内に入賞させることで可変入賞口43を普通図柄始動口の短い連動関係で開放状態とする新たな趣興性が得られ、カウンタMN3の値が(4)に到達していない普通図柄始動口の連動状態では遊技球を前入賞口53内に入賞させることで余分に賞品球を得ることができる新たな趣興性が得られる。

10

20

【0171】

上記実施例1においては、遊技球が普通図柄遊技1と当り遊技1と普通図柄遊技2と当り遊技2と普通図柄遊技3と当り遊技3と普通図柄遊技4と当り遊技4のそれぞれの停止状態で第1普通図柄始動口23内に入賞した場合に当りであるか否かを判定し、遊技球が普通図柄遊技2と当り遊技2と普通図柄遊技3と当り遊技3と普通図柄遊技4と当り遊技4のそれぞれの停止状態で第2普通図柄始動口28内に入賞した場合に当りであるか否かを判定し、遊技球が普通図柄遊技3と当り遊技3と普通図柄遊技4と当り遊技4のそれぞれの停止状態で第3普通図柄始動口35内または前入賞口53内に入賞した場合に当りであるか否かを判定し、遊技球が普通図柄遊技4および当り遊技4のそれぞれの停止状態で第4普通図柄始動口39内に入賞した場合に当りであるか否かを判定しても良い。

30

【0172】

上記実施例1においては、遊技球が第1普通図柄始動口23内に入賞した場合と第2普通図柄始動口28内に入賞した場合と第4普通図柄始動口39内に入賞した場合のそれぞれにメイン制御回路70が当りと100%の確率で判定する構成としても良い。

【0173】

上記実施例1~2のそれぞれにおいては、遊技球がセンターケース48の左入賞口54内に入賞した場合に左入賞口センサ57が第1始動信号を出力し、遊技球がセンターケース48の右入賞口55内に入賞した場合に右入賞口センサ58が第1始動信号を出力する構成としても良い。これら左入賞口54および右入賞口55は第1の普通図柄始動口に相当するものであり、第1普通図柄始動口23は廃止する。

40

【0174】

上記実施例1~2のそれぞれにおいては、遊技球が第1普通図柄始動口23内と第2普通図柄始動口28内と第3普通図柄始動口35内と第4普通図柄始動口39内のそれぞれに入賞した場合にメイン制御回路70が遊技者に遊技球を賞品として払出さない構成としても良い。

【0175】

上記実施例1~2のそれぞれにおいては、遊技球がセンターケース48の前入賞口53内に入賞した場合に前入賞口センサ56が第2始動信号を出力し、メイン制御回路70が前入賞口センサ56からの第2始動信号が有ると判断することで当りであるか否かを判定する構成としても良い。即ち、遊技球がセンターケース48の前入賞口53に入賞したこと

50



で当りと判定された場合に第3普通図柄始動口35を開放状態としても良い。

【0176】

上記実施例1～2のそれぞれにおいては、第1普通図柄始動口23～第4普通図柄始動口39の4つに加えて第5普通図柄始動口を設けても良い。この第5普通図柄始動口は遊技球が入賞不能な閉鎖状態および入賞可能な開放状態相互間で切換えられるものであり、遊技球が第4普通図柄始動口39に入賞したことで当りと判定された場合には第5普通図柄始動口が開放状態とされ、遊技球が第5普通図柄始動口の開放状態で第5普通図柄始動口に入賞した場合には当りであるか否かが判定され、遊技球が第5普通図柄始動口に入賞したことで当りと判定された場合には可変入賞口43が開放状態とされる。この場合には遊技球がセンターケース48の前入賞口53に入賞したことで当りと判定された場合に第3普通図柄始動口35または第4普通図柄始動口39を開放状態にすると良い。

10

【0177】

上記実施例2においては、遊技球が普通図柄遊技1～普通図柄遊技4および当り遊技1～当り遊技4の全ての停止状態で第1普通図柄始動口23内に入賞したことで当りと判定された場合に1回目の普通図柄遊技2の所要時間を2回目以後の各回の普通図柄遊技2の所要時間に比べて短い値に設定し、1回目の普通図柄遊技3の所要時間を2回目以後の各回の普通図柄遊技3の所要時間に比べて短い値に設定しても良い。この場合には当り遊技1が停止した直後に当り遊技2が開始されるように1回目の普通図柄遊技2の所要時間を当り遊技1の所要時間(5.8×1000sec)に比べて長い(6.8×1000msec)程度に設定し、当り遊技2が停止した直後に当り遊技3が開始されるように1回目の普通図柄遊技3の所要時間を当り遊技2の所要時間(5.8×1000sec)に比べて長い(6.8×1000msec)程度に設定することが好ましい。

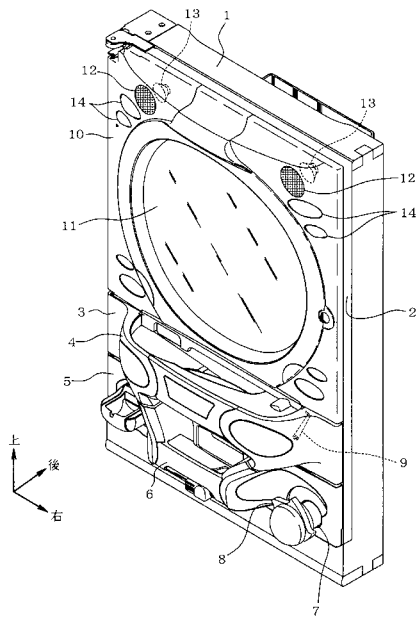
20

【符号の説明】

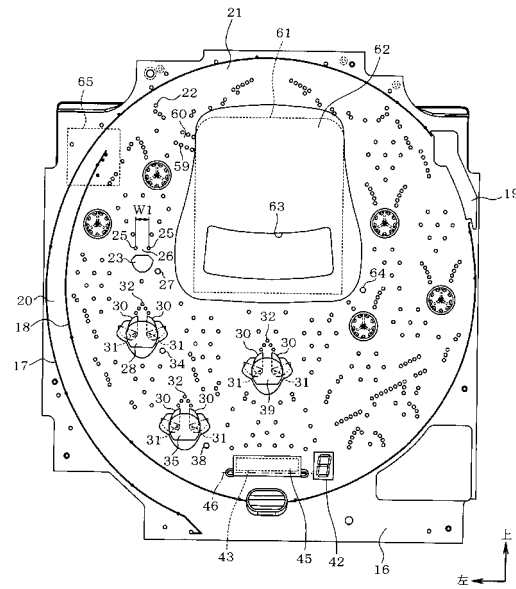
【0178】

23は第1普通図柄始動口(第1の普通図柄始動口)、28は第2普通図柄始動口(第2の普通図柄始動口)、35は第3普通図柄始動口(第N-1の普通図柄始動口)、39は第4普通図柄始動口(第Nの普通図柄始動口)、43は可変入賞口(可変入球口)、53は前入賞口(特定入球口)、70はメイン制御回路(当り判定手段, 当り遊技手段)である。

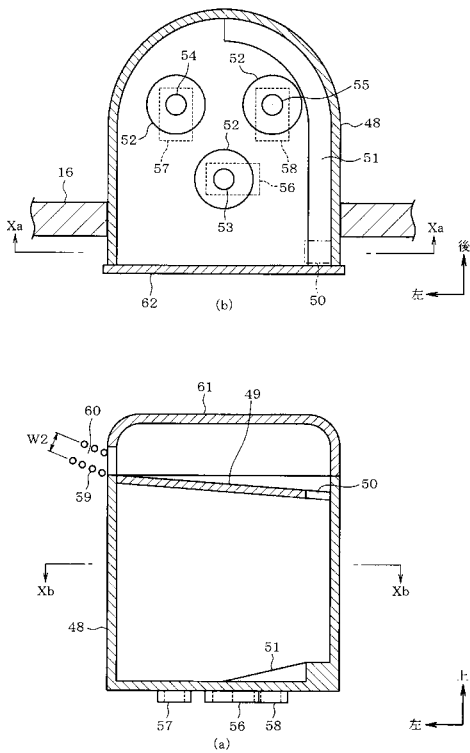
【 図 1 】



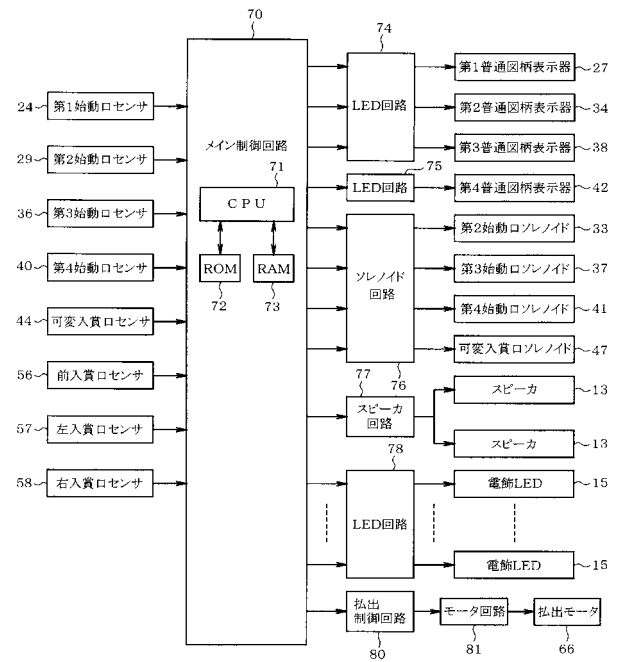
【 図 2 】



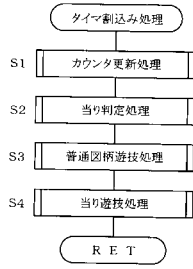
【 図 3 】



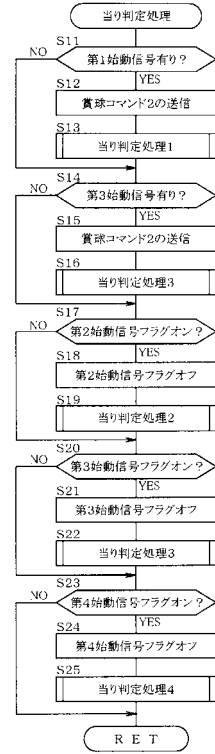
【 図 4 】



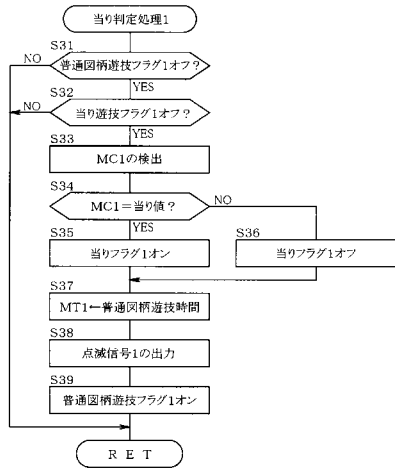
【図5】



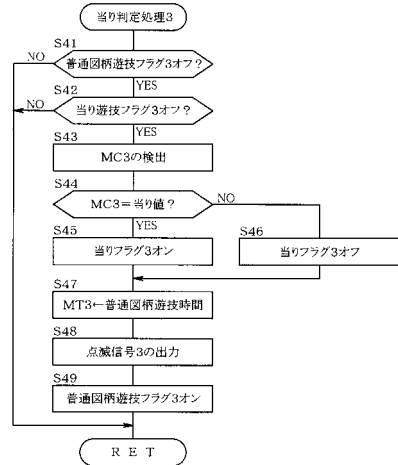
【図6】



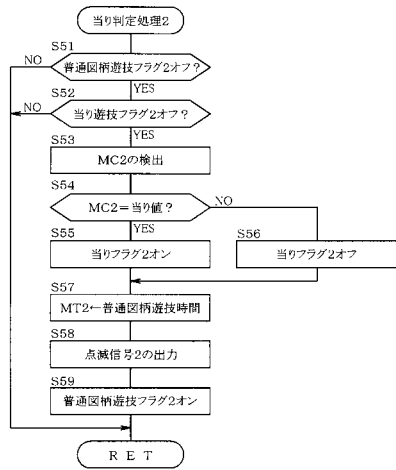
【図7】



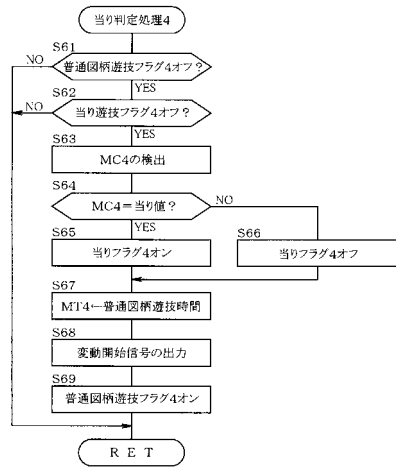
【図8】



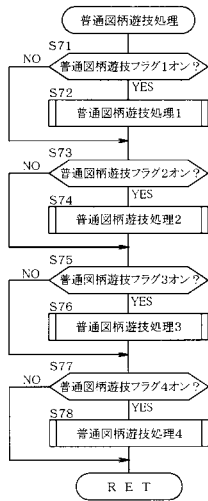
【 図 9 】



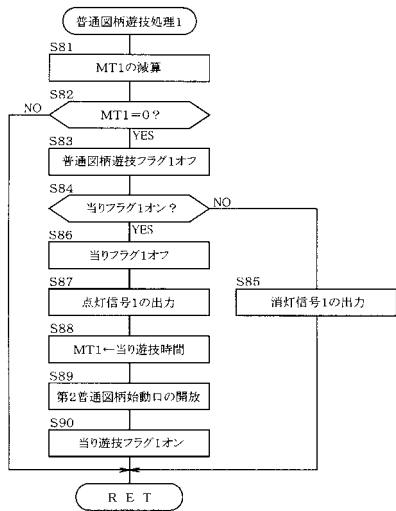
【 図 1 0 】



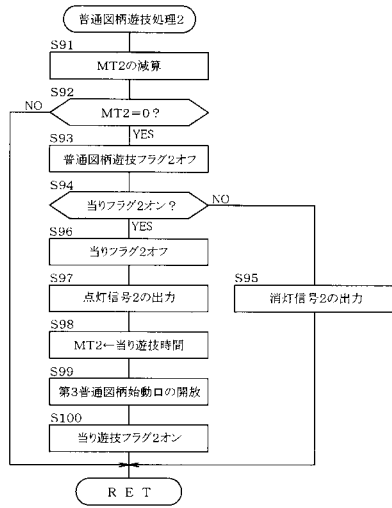
【 図 1 1 】



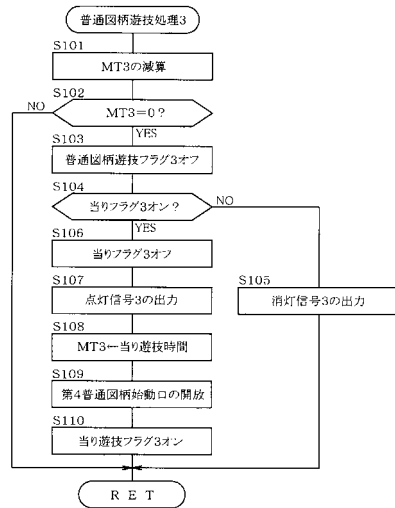
【 図 1 2 】



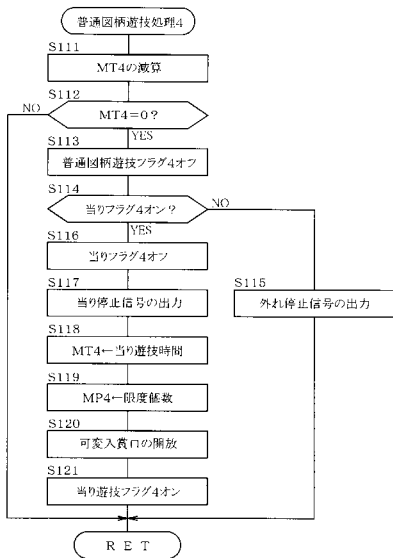
【 図 1 3 】



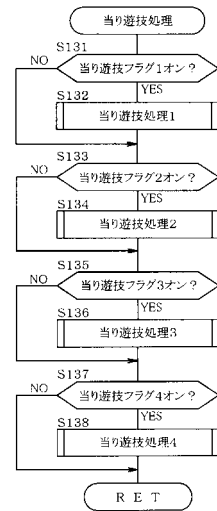
【 図 1 4 】



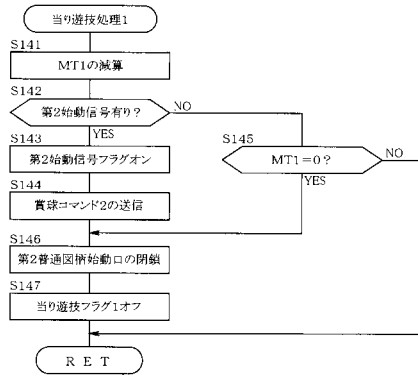
【 図 1 5 】



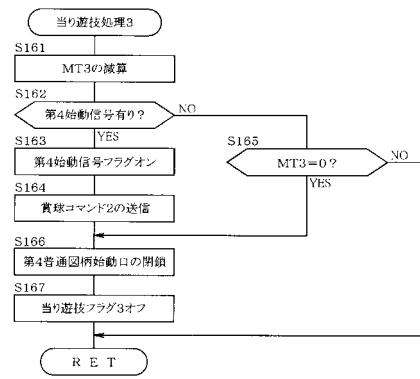
【 図 1 6 】



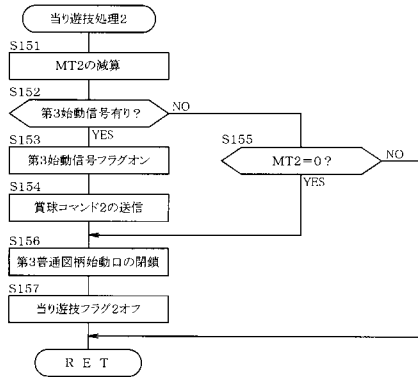
【図17】



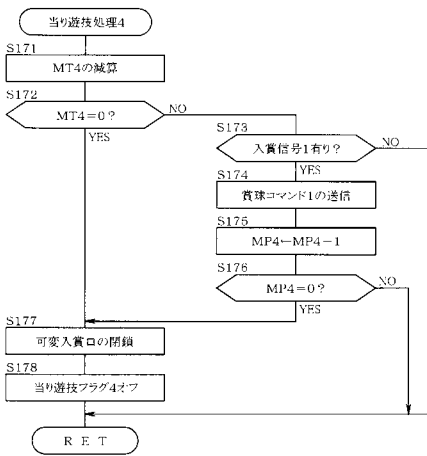
【図19】



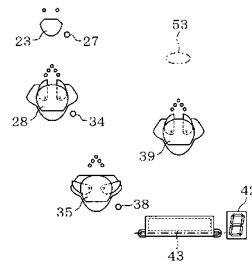
【図18】



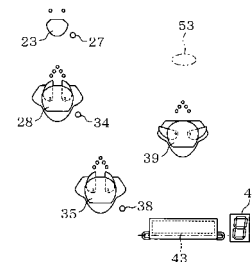
【図20】



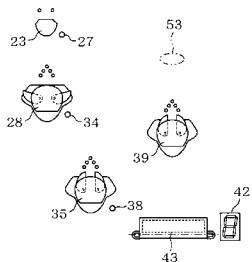
【図22】



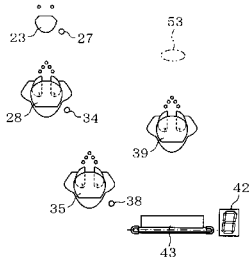
【図23】



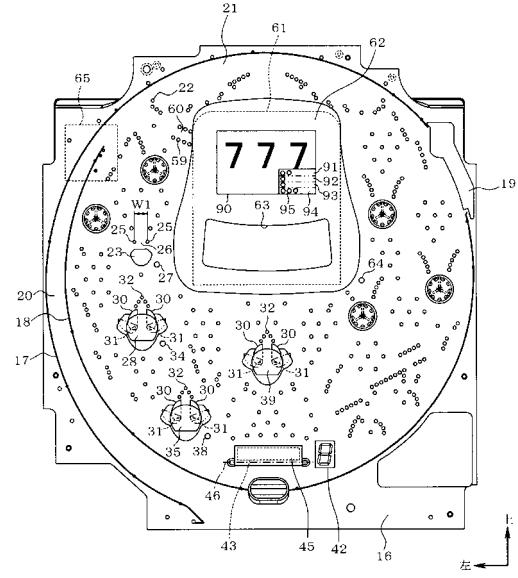
【図21】



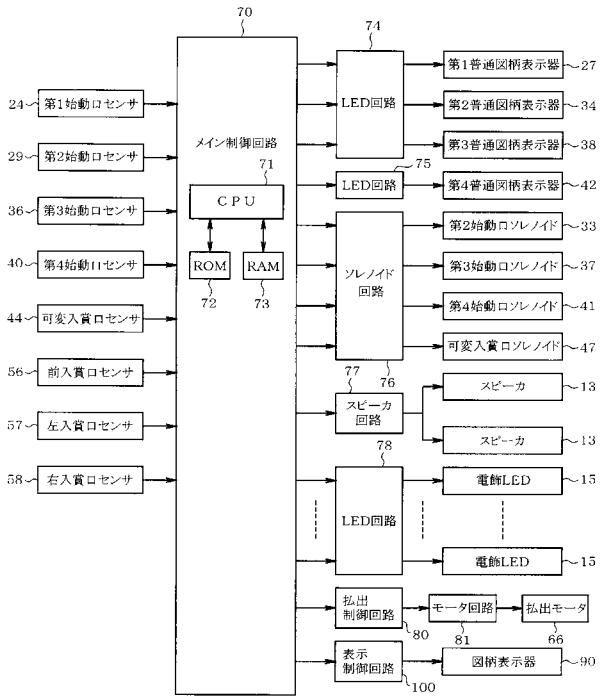
【図24】



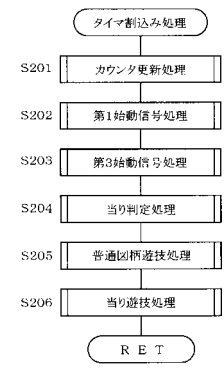
【図25】



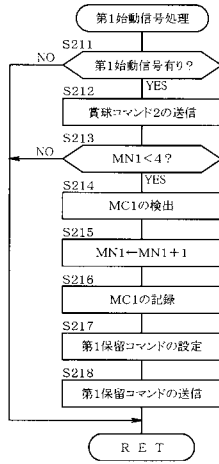
【図26】



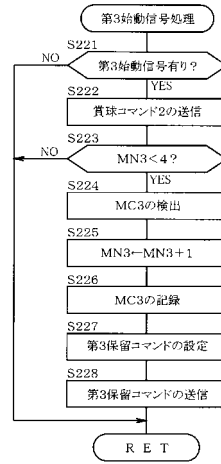
【図27】



【図28】



【図30】



【図29】

保留番号(MN1)	MC1
1	51
2	-
3	-
4	-

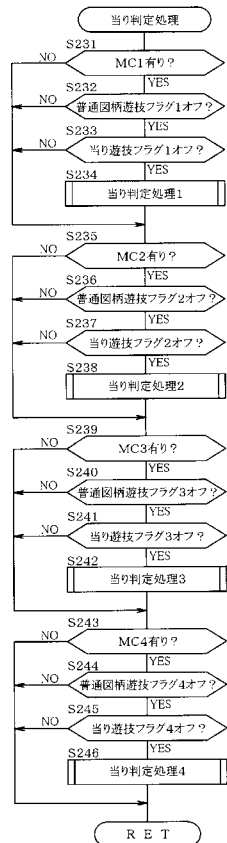
第1保留データエリア

【図31】

保留番号(MN3)	MC3
1	11
2	6
3	22
4	-

第3保留データエリア

【図32】



【図33】

保留番号(MN2)	MC2
1	7
2	10
3	13
4	-

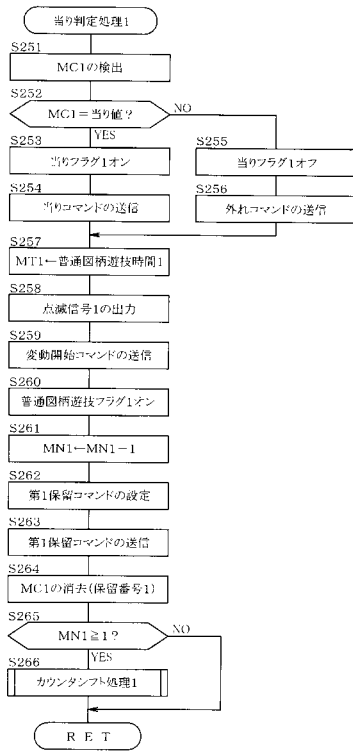
(a) 第2保留データエリア

保留番号(MN4)	MC4
1	2
2	-
3	-
4	-

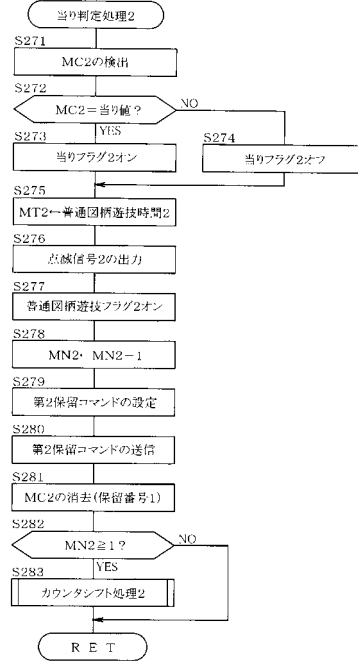
(b) 第4保留データエリア



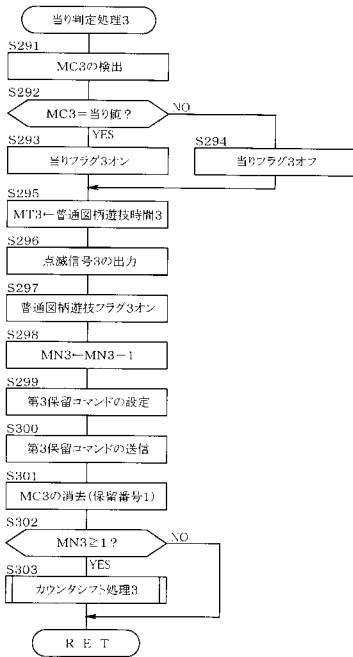
【 図 3 4 】



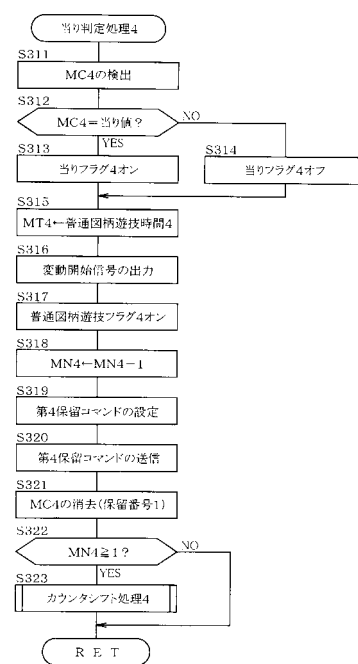
【 図 3 5 】



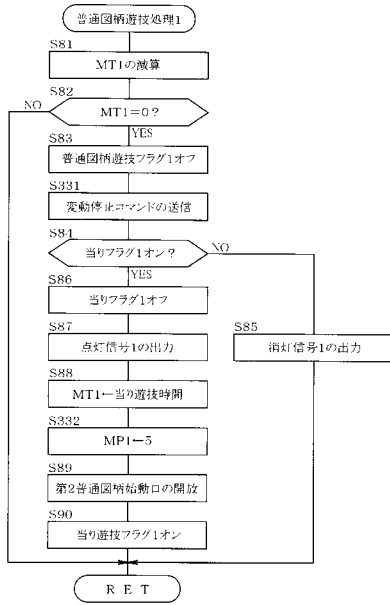
【 図 3 6 】



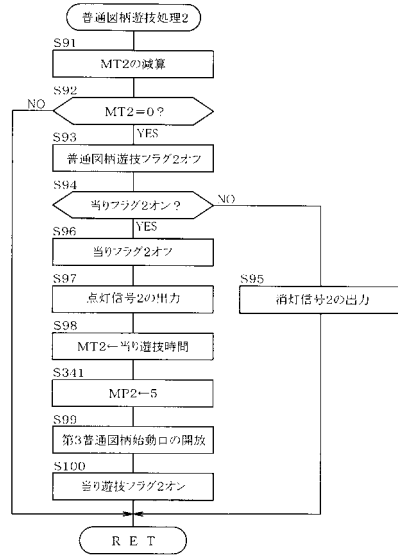
【 図 3 7 】



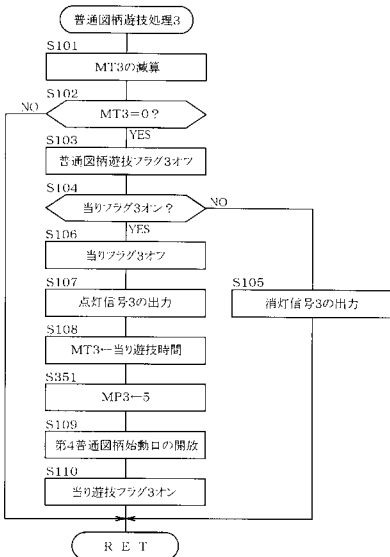
【図38】



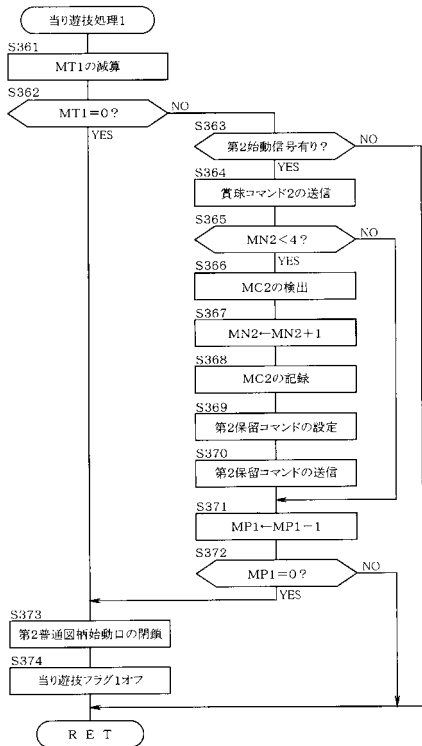
【図39】



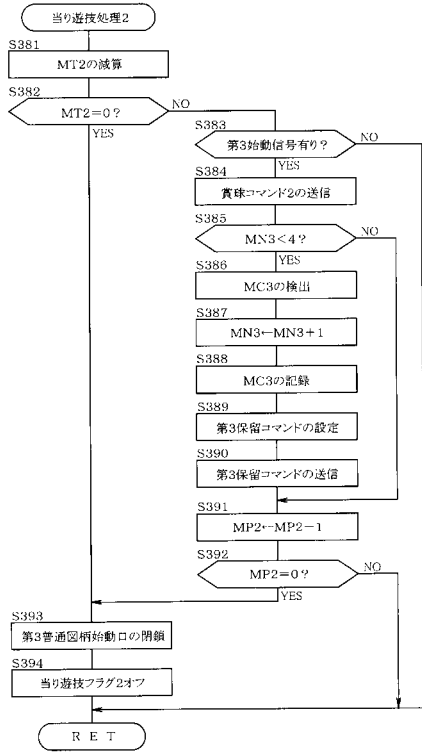
【図40】



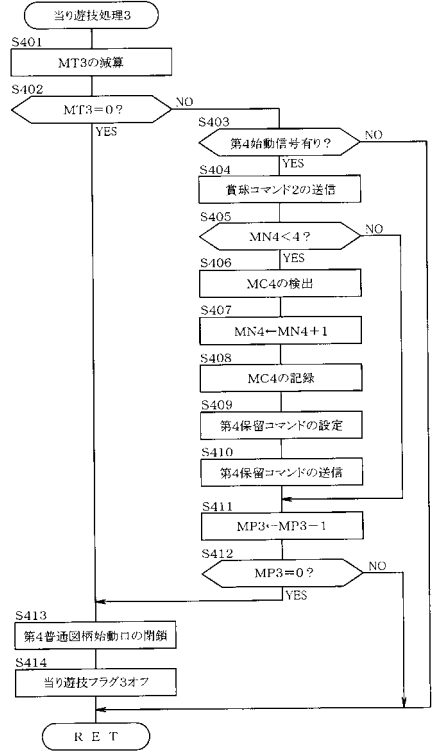
【図41】



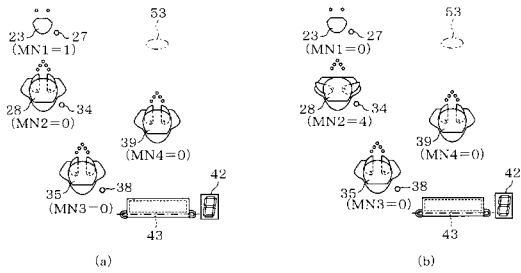
【 図 4 2 】



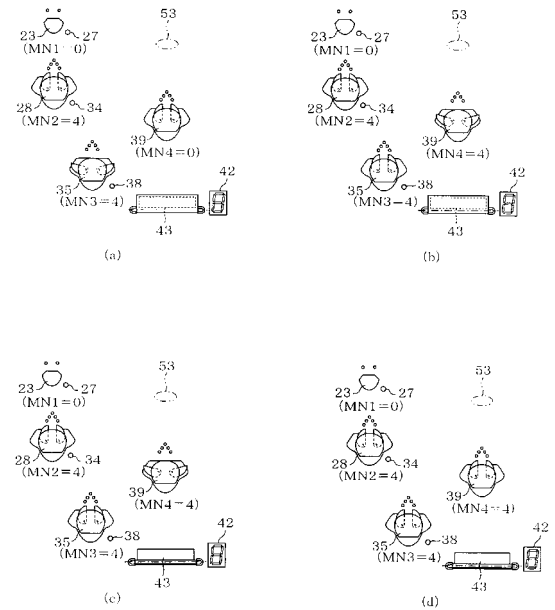
【 図 4 3 】



【 図 4 4 】



【 図 4 5 】



【 図 4 6 】

