【公報種別】特許法第１７条の２の規定による補正の掲載
【部門区分】第１部門第２区分
【発行日】平成16年11月11日(2004.11.11)

【公開番号】特開2004-49518(P2004-49518A)
【公開日】平成16年2月19日(2004.2.19)
【年通号数】公開・登録公報2004-007
【出願番号】特願2002-210687(P2002-210687)
【国際特許分類第７版】
　Ａ６３Ｆ　5/04
【ＦＩ】
　Ａ６３Ｆ　5/04　５１２Ｂ
　Ａ６３Ｆ　5/04　５１２Ｄ
　Ａ６３Ｆ　5/04　５１６Ｆ

【手続補正書】
【提出日】平成15年11月14日(2003.11.14)
【手続補正１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】全文
【補正方法】変更
【補正の内容】
【発明の名称】遊技機
【特許請求の範囲】
【請求項１】遊技に必要な図柄を変動表示する変動表示手段と、
遊技者の停止操作に基づいて前記変動表示手段の変動表示動作を停止制御する停止制御手段と、
遊技者に付与された遊技価値の累積値及び遊技に賭けられた遊技価値の累積値に基づいて遊技不能状態にする遊技不能化手段と
を備えたことを特徴とする遊技機。
【請求項２】請求項１記載の遊技機において、遊技者にとって有利な特別遊技状態が終了したことを契機として遊技不能状態にするか否かを設定することが可能な遊技不能設定手段を備え、
前記遊技不能化手段は、該遊技不能設定手段の設定に拘らず遊技不能状態にすることを特徴とする遊技機。
【請求項３】請求項１又は２記載の遊技機において、所定の役の入賞成立を実現するために必要な情報、又は前記所定の役の入賞成立を実現し、所定の遊技価値を獲得するために必要な情報を報知する情報報知手段を備えたことを特徴とする遊技機。
【請求項４】請求項３記載の遊技機において、前記情報の報知が行われる状況が継続するゲーム回数又は前記情報の報知が行われる状況の発生回数を決定する報知制御手段を備え、
前記遊技不能化手段が遊技不能状態にしたとき、前記報知制御手段は、前記ゲーム回数又は前記発生回数に関する情報を更新することを特徴とする遊技機。
【請求項５】請求項１又は２記載の遊技機において、前記停止制御手段が特定の役の入賞成立を許可することが可能な回数を計数する計数手段を備えたことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【０００１】
【発明の属する技術分野】
本発明は、遊技に必要な図柄を変動表示する変動表示手段と、その変動表示を制御するマイクロコンピュータ等の制御手段とを備えたスロットマシン、パチンコ機その他の遊技機

に関する。
【０００２】
【従来の技術】
例えば、停止ボタンを備えたスロットマシン、いわゆるパチスロ機は、正面の表示窓内に複数の図柄を変動表示する回転リールを複数配列して構成した機械的変動表示装置、或いはリール上の図柄を画面に表示する電気的変動表示装置を有する。遊技者のスタート操作に応じて、制御手段が変動表示装置を駆動制御して各リールを回転させることにより、図柄を変動表示させ、一定時間後自動的に或いは遊技者の停止操作により、各リールの回転を順次停止させる。このとき、表示窓内に現れた各リールの図柄が特定の組合せ（入賞図柄）になった場合にメダル、又はコイン等の遊技媒体を払出すことで遊技者に利益を付与する。
【０００３】
現在主流の機種は、複数種類の入賞態様を有するものである。特に、所定の役の入賞が成立したときは、１回のメダルの払出しに終わらず、所定期間、通常の状態よりも条件の良い遊技状態となる。このような役として、遊技者に相対的に大きい利益を与えるゲームを所定回数行える役（「ビッグボーナス」と称し、以下「ＢＢ」と略記する）と、遊技者に相対的に小さい利益を与えるゲームを所定回数行える役（「レギュラーボーナス」と称し、以下「ＲＢ」と略記する）がある。
【０００４】
また、現在主流の機種においては、有効化された入賞ライン（以下「有効ライン」という）に沿って所定の図柄の組合せが並び、メダル、コイン等が払出される入賞が成立するためには、内部的な抽選処理（以下「内部抽選」という）により役に当選（以下「内部当選」という）し、且つその内部当選した役（以下「内部当選役」という）の入賞成立を示す図柄組合せを有効ラインに停止できるタイミングで遊技者が停止操作を行うことが要求される。つまり、いくら内部当選したとしても、遊技者の停止操作のタイミングが悪いと入賞を成立させることができない。すなわち、停止操作をタイミングよく行う技術が要求される（「目押し」といわれる技術介入性の比重が高い）遊技機が現在の主流である。
【０００５】
また、現在の遊技機は、不正行為の防止等を目的として、遊技に区切りを持たせるための自動精算及び「遊技不能化（いわゆる「打止め」）」という機能を備えている。自動精算とは、一般にクレジットされたメダル等の遊技媒体を自動的に払出すことをいう。また、「打止め」とは、一般に遊技者が遊技を行うことができない状態（遊技不能状態）にすることをいう。
【０００６】
自動精算が行われた場合には、クレジットされた遊技媒体が自動的に払出され、また遊技機とは別体で、その上方に取り付けられたランプが点灯するので、遊技店の店員或いは他の遊技者が注目し、不正行為の早期発見、防止等を実現することができる。また、打止めとなった場合には、遊技者は、遊技店側が打止めを解除しない限り遊技を再開することができないので、不正行為が行われていた場合には、その不正行為による損害を抑えることができる。
【０００７】
遊技店側は、スイッチの切替えによりこれらの機能を発揮させるか否かを選択することができる。この自動精算及び打止めは、ＢＢ又はＲＢの入賞成立に基づいて発生する特別遊技状態（いわゆるＢＢ一般遊技、或いはＲＢ遊技（JACゲーム））が終了したときに行われる。
【０００８】
【発明が解決しようとする課題】
しかしながら、一の遊技機における遊技者のメダルの獲得枚数がある程度の数に達した場合等、「特別遊技状態が終了したとき」というタイミングとは別のタイミングで遊技店側が打止めにしたい場合がある。また、現在主流の遊技機では、ＢＢ或いはＲＢとは別に、

メダルを獲得可能な期間を設けるようにしたもの等が知られている。従って、「特別遊技状態が終了したとき」というタイミングとは別のタイミングで打止めを行う必要性もある。

【０００９】

本発明の目的は、遊技不能化を従来にないタイミングで行うことを可能にした遊技機を提供することである。

【００１０】

【課題を解決するための手段】

本発明の遊技機は、遊技に必要な図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、後述のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、遊技者の停止操作に基づいて変動表示手段の変動表示動作を停止制御する停止制御手段（例えば、後述の主制御回路７１）と、遊技者に付与された遊技価値（例えば、遊技メダル）の累積値（例えば、後述のＯＵＴ枚数カウンタの値）及び遊技に賭けられた遊技価値の累積値（例えば、後述のＩＮ枚数カウンタの値）に基づいて遊技不能状態（例えば、後述の打止め状態）にする遊技不能化手段（例えば、後述の打止め処理（図１５）を行うＣＰＵ３１）とを備えたことを特徴とする。

【００１１】

本発明の別の態様では、遊技者にとって有利な特別遊技状態（例えば、後述のＢＢ遊技状態）が終了したことを契機として遊技不能状態にするか否かを設定することが可能な遊技不能設定手段（例えば、後述の打止め有り無しモード切替えスイッチ１１４）を備え、遊技不能化手段は、遊技不能設定手段の設定に拘らず遊技不能状態にすることを特徴とする。

【００１２】

本発明の別の態様では、所定の役（例えば、後述のベルの小役）の入賞成立を実現するために必要な情報（例えば、後述の停止順序）、又は所定の役の入賞成立を実現し、所定の遊技価値を獲得するために必要な情報を報知する情報報知手段（例えば、後述の液晶表示装置５）を備えたことを特徴とする。

【００１３】

本発明の別の態様では、上記情報の報知が行われる状況（例えば、後述の補助期間）が継続するゲーム回数（例えば、後述の補助期間ゲーム回数）又は上記情報の報知が行われる状況の発生回数を決定する報知制御手段（例えば、後述の図１７及び図１８の処理を行う副制御回路７２）を備え、遊技不能化手段が遊技不能状態にしたとき、報知制御手段は、上記ゲーム回数又は上記発生回数に関する情報を更新する（例えば、後述の図１９のＳＴ１０３及びＳＴ１０４を行う）ことを特徴とする。

【００１４】

本発明の別の態様では、停止制御手段が特定の役（例えば、ＢＢ、ＲＢ或いはボーナス）の入賞成立を許可することが可能な回数（例えば、後述のＢＢストック数或いはＲＢストック数）を計数する計数手段（例えば、後述の主制御回路７１）を備えたことを特徴とする。

【００１５】

【作用及び効果】

本発明の遊技機では、遊技不能化手段は、遊技者に付与された遊技価値の累積値及び遊技に賭けられた遊技価値の累積値に基づいて遊技不能状態にする。従って、従来にないタイミングで遊技不能状態にすることが可能となる。

【００１６】

また、遊技不能化手段は、遊技不能設定手段の設定に拘らず遊技不能状態にすることができる。

【００１７】

また、所定の役の入賞成立を実現するために必要な情報、又は所定の役の入賞成立を実現し、所定の遊技価値を獲得するために必要な情報を報知する情報報知手段を設けた場合にも、著しく遊技者の射幸心をそそるおそれを排除すること等が可能となる。

【００１８】
また、遊技不能化手段が遊技不能状態にしたとき、報知制御手段は、上記ゲーム回数又は上記発生回数に関する情報を更新（例えば、変更）する。従って、遊技不能状態の後、遊技が再開された場合において、例えば電源投入時の状態で遊技を開始することが可能となる。
【００１９】
また、停止制御手段が特定の役の入賞成立を許可することが可能な回数を計数する計数手段を設けた場合にも、著しく遊技者の射幸心をそそるおそれを排除すること等が可能となる。
【００２０】
【発明の実施の形態】
［第１実施例］
図１は、本発明の第１実施例の遊技機１の外観を示す斜視図である。遊技機１は、いわゆる「パチスロ機」である。この遊技機１は、コイン、メダル又はトークンなどの他、遊技者に付与された、もしくは付与される遊技価値の情報を記憶したカード等の遊技媒体を用いて遊技する遊技機であるが、以下ではメダルを用いるものとして説明する。
【００２１】
遊技機１の全体を形成しているキャビネット２の正面には、略垂直面としてのパネル表示部２ａが形成され、その中央には縦長矩形の表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒが設けられる。表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒには、入賞ラインとして水平方向にトップライン８ｂ，センターライン８ｃ及びボトムライン８ｄ、斜め方向にクロスダウンライン８ａ及びクロスアップライン８ｅが設けられている。これらの入賞ラインは、後述の１－ＢＥＴスイッチ１１、２－ＢＥＴスイッチ１２、最大－ＢＥＴスイッチ１３を操作すること、或いはメダル投入口２２にメダルを投入することにより、それぞれ１本、３本、５本が有効化される。どの入賞ラインが有効化されたかは、後で説明するＢＥＴランプ９ａ，９ｂ，９ｃの点灯で表示される。メダル投入口２２に投入されたメダルは、投入メダルセンサ２２Ｓにより検知される。
【００２２】
キャビネット２の内部には、各々の外周面に複数種類の図柄によって構成される図柄列が描かれた３個のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが回転自在に横一列に設けられ、変動表示手段を形成している。各リールの図柄は表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒを通して観察できるようになっている。各リールは、定速回転（例えば８０回転／分）で回転する。
【００２３】
表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒの左側には、１－ＢＥＴランプ９ａ、２－ＢＥＴランプ９ｂ、最大ＢＥＴランプ９ｃ、クレジット表示部１９が設けられる。１－ＢＥＴランプ９ａ、２－ＢＥＴランプ９ｂ及び最大ＢＥＴランプ９ｃは、一のゲームを行うために賭けられたメダルの数（以下「ＢＥＴ数」という）に応じて点灯する。ここで、本実施例では、一のゲームは、全てのリールが停止したときに終了する。１－ＢＥＴランプ９ａは、ＢＥＴ数が“１”で１本の入賞ラインが有効化されたときに点灯する。２－ＢＥＴランプ９ｂは、ＢＥＴ数が“２”で３本の入賞ラインが有効化されたときに点灯する。最大ＢＥＴランプ９ｃは、ＢＥＴ数が“３”で全て（５本）の入賞ラインが有効化されたときに点灯する。クレジット表示部１９は、７セグメントＬＥＤから成り、貯留されているメダルの枚数を表示する。
【００２４】
表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒの右側には、ＷＩＮランプ１７及び払出表示部１８が設けられる。ＷＩＮランプ１７は、ＢＢ又はＲＢの入賞が成立した場合に点灯し、ＢＢ又はＲＢに内部当選した場合に所定確率で点灯する。払出表示部１８は、７セグメントＬＥＤから成り、入賞成立時のメダルの払出枚数、及び打止め状態であることを示す打止めコード（“ｏＦ”）を表示する。打止め状態とは、遊技機１にメダルを投入する操作（メダルを賭ける操作）或いは遊技を開始するための操作等の遊技者による遊技操作が無効とされる遊技状

態である。例えば、ＢＥＴスイッチ１１～１３及び投入メダルセンサ２２Ｓからの入力が無効とされる。従って、打止め状態では、ゲームを行うことができない（遊技者は、遊技を強制的に停止（中断）させられる）。ここで、遊技に賭けられたメダルの累積値（後述のＩＮ枚数カウンタの値）から遊技者に付与されたメダルの累積値（後述のＯＵＴ枚数カウンタの値）を減算した数（以下、「差枚数」という）が所定数（例えば、15000）以上となったとき、打止め有り無しモード切替えスイッチ１１４（後述の図２）の“ＯＮ”又は“ＯＦＦ”（設定）に拘らず「打止め状態」となる。

【００２５】

パネル表示部２ａの右側上部には、ボーナス遊技情報表示部２０が設けられる。ボーナス遊技情報表示部２０は、７セグメントＬＥＤから成り、後で説明するＲＢゲーム可能回数及びＲＢゲーム入賞可能回数等を表示する。表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒの下方には水平面の台座部１０が形成され、その台座部１０と表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒとの間には液晶表示装置５が設けられている。この液晶表示装置５の表示画面５ａには、「おめでとうございます。打止めです。」という文章が表示され、差枚数が所定数以上となったことにより打止め状態が発生したことを遊技者に報知している。また、表示画面５ａには、後で説明する「補助期間」において「ベルの小役」に内部当選したとき、その入賞成立を実現するために必要な「停止順序」が表示される。

【００２６】

液晶表示装置５の右側にはメダル投入口２２が設けられ、液晶表示装置５の左側には、１－ＢＥＴスイッチ１１、２－ＢＥＴスイッチ１２、および最大ＢＥＴスイッチ１３が設けられる。１－ＢＥＴスイッチ１１は、１回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの１枚がゲームに賭けられ、２－ＢＥＴスイッチ１２は、１回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの２枚がゲームに賭けられ、最大ＢＥＴスイッチ１３は、１回のゲームに賭けることが可能な最大枚数のメダルが賭けられる。これらのＢＥＴスイッチを操作することで、前述のとおり、所定の入賞ラインが有効化される。

【００２７】

台座部１０の前面部の左寄りには、遊技者がゲームで獲得したメダルのクレジット／払出しを押しボタン操作で切替えるＣ／Ｐスイッチ１４が設けられている。Ｃ／Ｐスイッチ１４が「クレジット」に切替えられているとき、“５０枚”を限度とするメダルが貯留される。クレジットに貯留されたメダル（ソフト的に貯留されたメダルであって、遊技者に払出されていないメダル）を、以下「貯留メダル」という。貯留メダルが“１枚以上”であるとき、Ｃ／Ｐスイッチ１４を「払出し」に切替えることにより、正面下部のメダル払出口１５から貯留メダルと同数のメダルが払出される。払出されたメダルはメダル受け部１６に溜められる。Ｃ／Ｐスイッチ１４の右側には、遊技者の操作により上記リールを回転させ、表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒ内での図柄の変動表示を開始するためのスタートレバー６が所定の角度範囲で回動自在に取り付けられている。

【００２８】

キャビネット２の上方の左右には、スピーカ２１Ｌ，２１Ｒが設けられ、その２台のスピーカ２１Ｌ，２１Ｒの間には、入賞図柄の組合せ及びメダルの配当枚数等を表示する配当表パネル２３が設けられている。台座部１０の前面部中央で、液晶表示装置５の下方位置には、３個のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転をそれぞれ停止させるための３個の停止ボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒが設けられている。

【００２９】

停止ボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒの右側には、ドア開閉／打止め解除スイッチ（以下「打止め解除スイッチ」という）２９が設けられている。この解除スイッチ２９は、所定の鍵を挿入し、その鍵を右側に回転させることにより“ＯＮ”となる。このとき、後述の打止め解除信号が出力され、打止め状態が解除され得る。なお、解除スイッチ２９に所定の鍵を挿入し、その鍵を左側に回転させることによりキャビネット２を開くことができる。

【００３０】

ここで、本実施例では、全てのリールが回転しているときに行われる停止操作を「第１停

止操作」、次に行われる停止操作を「第２停止操作」、「第２停止操作」の後に行われる停止操作を「第３停止操作」という。また、「第１停止操作」として左の停止ボタン７Ｌを操作することを「順押し」という。「第１停止操作」として中央の停止ボタン７Ｃを操作することを「中押し」という。「第１停止操作」として右の停止ボタン７Ｒを操作することを「逆押し」という。

【００３１】

実施例のスロットマシン１には、３つの停止ボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒが設けられているので、これらの操作順序は“６種類”ある。そこで、これらの操作順序を次のように区別する。左の停止ボタン７Ｌを「左」、中央の停止ボタン７Ｃを「中」、右の停止ボタン７Ｒを「右」と略記する。そして、停止順序を示すとき、各停止ボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒの略を、停止操作された順番で左から並べることとする。例えば、「第１停止操作」として左の停止ボタン７Ｌ、「第２停止操作」として中央の停止ボタン７Ｃ、「第３停止操作」として右の停止ボタン７Ｒが操作されたとき、停止順序を「左中右」と示す。なお、実施例の停止順序には、「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」、「右左中」及び「右中左」の“６種類”がある。

【００３２】

次に、図２を参照して、遊技機１の内部構造、及び電源部について説明する。

【００３３】

図２（１）は、キャビネット２を取り外したときの遊技機１の正面図であり、遊技機１の内部構造を示す。図２（１）では、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを省略している。

【００３４】

遊技機１内部の底面左側には、箱型の電源部１０１が載置されている。この電源部１０１には、遊技店側が操作する種々のスイッチが設けられている。遊技機１内部の底面中央には、ホッパー（遊技メダル払出装置）１０２及びメダル検出部１０３が一体に配置されている。ホッパー１０２は、Ｃ／Ｐスイッチ１４が「払出し」に切替えられている状況において入賞が成立したとき、Ｃ／Ｐスイッチ１４が「クレジット」に切替えられている状況において入賞が成立し貯留メダルが“５０枚”を超えたとき、貯留メダルが“１以上”である状況においてＣ／Ｐスイッチ１４が「払出し」に切替えられたとき、又は自動精算（一般に、クレジットされたメダル等の遊技媒体を自動的に払出すことをいう）が行われたときに、メダルを払出す。メダル検出部１０３は、ホッパー１０２から払出されるメダルの数をカウントする。

【００３５】

ホッパー１０２の上方には、メダル補給穴１０５、配線センサ穴１０６、及びミドルボード１０７が設けられている。メダル補給穴１０５は、図示しないメダル自動補給用装置用の穴である。配線センサ穴１０６は、メダル自動補給用装置用のメダル検知センサのための配線穴である。ミドルボード１０７は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを載置すると共に、遊技機１の枠を強化するための鋼板である。ミドルボード１０７の上方には、主制御回路７１が設けられている。主制御回路７１については、後述の図５を参照して説明する。

【００３６】

図２（２）は、電源部１０１の正面図である。

【００３７】

電源部１０１には、電源メインスイッチ１１１、設定用鍵型スイッチ１１２、リセットスイッチ１１３、打止め有り無しモード切替えスイッチ（以下「打止め切替えスイッチ」という）１１４、自動精算有り無しモード切替えスイッチ（以下「自動精算切替えスイッチ」という）１１５、１００Ｖヒューズ１１６、及び２４Ｖヒューズ１１７が設けられている。

【００３８】

電源メインスイッチ１１１は、遊技機１に必要な電源を供給する際に使用する。設定用鍵型スイッチ１１２は、“６段階”の設定と確認を行う際に使用する。リセットスイッチ１１３は、エラー動作（ＲＡＭエラーを除く）を解除する際、及び“６段階”の設定を更新

する際に使用する。１００Ｖヒューズ１１６は、異常電圧、或いは異常電流による遊技機１本体の破損保護用のヒューズである。２４Ｖヒューズ１１７は、各種ランプ、ＬＥＤ用のヒューズである。

【００３９】

打止め切替えスイッチ１１４は、後述のＢＢ遊技状態が終了したとき、打止め状態とするか否かを設定する際に使用する。打止め切替えスイッチ１１４が「有り（“ＯＮ”）」に切替えられている状況においてＢＢ遊技状態が終了した場合には、その後打止め状態となる。他方、打止め切替えスイッチ１１４が「無し（“ＯＦＦ”）」に切替えられている状況では、差枚数が所定数を超えない限り打止め状態となることはない。

【００４０】

自動精算切替えスイッチ１１５は、後述のＢＢ遊技状態が終了したとき及び差枚数が所定数を超えたとき、自動精算を行うか否かを設定する際に使用する。自動精算とは、自動的にＣ／Ｐスイッチ１４を「払出し」に切替えることをいう。従って、Ｃ／Ｐスイッチ１４が「クレジット」、且つ貯留メダルが“１枚以上”であるときに自動精算が行われると、貯留メダルが払出されることとなる。自動精算切替えスイッチ１１５が「有り（“ＯＮ”）」に切替えられている状況においてＢＢ遊技状態が終了した場合及び差枚数が所定数を超えた場合には、自動精算が行われる。他方、自動精算切替えスイッチ１１５が「無し（“ＯＦＦ”）」に切替えられている状況では、自動精算が行われることはない。

【００４１】

図３は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに表わされた複数種類の図柄が２１個配列された図柄列を示している。各図柄には“００”～“２０”のコードナンバーが付され、データテーブルとして後で説明するＲＯＭ３２（図５）に格納されている。各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ上には、“青７（図柄９１）”、“赤７（図柄９２）”、“BAR（図柄９３）”、“ベル（図柄９４）”、“プラム（図柄９５）”、“Replay（図柄９６）”及び“チェリー（図柄９７）”の図柄で構成される図柄列が表わされている。各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、図柄列が図３の矢印方向に移動するように回転駆動される。

【００４２】

図４は、各遊技状態における入賞図柄組合せに対応する役及び払出枚数を示す。遊技状態とは、一般に、ＢＢ又はＲＢに内部当選しているか否か、或いはＢＢ又はＲＢが作動しているか否か等によって区別するものである。

【００４３】

図４に示すように、一般遊技状態において、有効ラインに沿って“青７－青７－青７”又は“赤７－赤７－赤７”が並んだときは、ＢＢの入賞が成立し、１５枚のメダルが払出されると共に、次のゲームの遊技状態が「ＢＢ一般遊技状態」となる。

【００４４】

「ＲＢ遊技状態」は、「一般遊技状態」において、有効ラインに沿って並んだ図柄の組合せが“BAR－BAR－BAR”であるとき又は「ＢＢ中一般遊技状態」において、有効ラインに沿って並んだ図柄の組合せが“Replay－Replay－Replay”であるとき（いわゆる「JAC IN」）に発生する。このとき、１５枚のメダルが払出される。「ＲＢ遊技状態」は、メダルを１枚賭けることにより所定の図柄組合せ“Replay－Replay－Replay”が揃い、１５枚のメダルを獲得できる役物に当たりやすい遊技状態である。１回の「ＲＢ遊技状態」において可能な最大のゲーム回数（これを「ＲＢゲーム可能回数」という）は、１２回である。また、このＲＢ遊技状態において、入賞できる回数（これを「ＲＢゲーム入賞可能回数」という）は、８回までである。即ち、この「ＲＢ遊技状態」は、ゲーム回数が１２回に達するか、又は入賞回数が８回に達した場合に終了する。ここで、ＢＢの入賞成立を契機として発生するＢＢ一般遊技状態及びＲＢ遊技状態を、以下「ＢＢ遊技状態」という。

【００４５】

一般遊技状態において、有効ラインに沿って並んだ図柄の組合せが“Replay－Replay－Replay”であるときは、再遊技の入賞が成立する。再遊技の入賞が成立すると、投入したメダルの枚数と同数のメダルが自動投入されるので、遊技者は、メダルを消費することなく

遊技を行うことができる。
【００４６】
一般遊技状態又はＢＢ中一般遊技状態において、有効ラインに沿って図柄組合せ“ベル－ベル－ベル”が並ぶことにより、「ベルの小役」の入賞が成立する。「ベルの小役」に内部当選したとき、入賞が成立するか否かは、後述のテーブル番号と、遊技者の停止ボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒの停止順序により決定される。具体的には、“６種類”の停止順序のうち、テーブル番号に対応した一の停止順序で停止操作を行った場合にのみ、ベル－ベル－ベル”が有効ラインに沿って並び、ベルの小役の入賞が成立する。その他の“５種類”の停止順序のいずれかで停止操作を行った場合には、ベルの小役の入賞が不成立となる。
【００４７】
また、一般遊技状態及びＢＢ中一般遊技状態では、「プラムの小役」、「BARの小役」、及び「チェリーの小役」の入賞成立を実現することが可能であるが、その払出枚数は図示のとおりである。
【００４８】
「一般遊技状態」では、「ベルの小役」に内部当選したとき、その入賞成立が実現することとなる「停止順序」が報知される期間（以下「補助期間」という）が設けられる。この期間において「ベルの小役」に内部当選したとき、遊技者は、確実に入賞成立を実現することができる。補助期間は、連続する複数回（実施例では、“３５回”）のゲームにより構成される。“１回”の補助期間では、“約１００枚”のメダルを獲得することができる。
【００４９】
補助期間の発生条件は、「プラムの小役」に内部当選したことを契機として行われる抽選（後述の図１７）において、補助期間の発生回数として“１回以上”が選択されることである。なお、実施例では、補助期間の発生回数として“１回以上”が必ず選択される（後述の図７（１））。補助期間の発生回数は、上記発生条件の成立と同時に決定される。そして、上記発生条件が成立した後、実際に補助期間を発生（顕在化）させるか否かは、補助期間実行処理（後述の図１８のＳＴ９６、ＳＴ９７）で決定される。上記発生条件の成立後、補助期間が発生する可能性のある期間（具体的には、一般遊技状態において、後述の発生回数貯留カウンタの値が“１以上”であり、且つ補助期間でない期間）を、以下「潜伏期間」という。
【００５０】
図５は、遊技機１における遊技処理動作を制御する主制御回路７１と、主制御回路７１に電気的に接続する周辺装置（アクチュエータ）と、主制御回路７１から送信される制御指令に基づいて液晶表示装置５及びスピーカ２１Ｌ，２１Ｒを制御する副制御回路７２とを含む回路構成を示す。
【００５１】
主制御回路７１は、回路基板上に配置されたマイクロコンピュータ３０を主たる構成要素とし、これに乱数サンプリングのための回路を加えて構成されている。マイクロコンピュータ３０は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行うＣＰＵ３１と、記憶手段であるＲＯＭ３２及びＲＡＭ３３を含む。
【００５２】
ＣＰＵ３１には、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路３４及び分周器３５と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器３６及びサンプリング回路３７とが接続されている。なお、乱数サンプリングのための手段として、マイクロコンピュータ３０内で、すなわちＣＰＵ３１の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成してもよい。その場合、乱数発生器３６及びサンプリング回路３７は省略可能であり、或いは、乱数サンプリング動作のバックアップ用として残しておくことも可能である。
【００５３】
マイクロコンピュータ３０のＲＯＭ３２には、スタートレバー６を操作（スタート操作）する毎に行われる乱数サンプリングの判定に用いられる確率抽選テーブル、停止ボタンの

操作に応じてリールの停止態様を決定するための停止制御テーブル、副制御回路７２へ送信するための各種制御指令（コマンド）等が格納されている。このコマンドには、「デモ表示コマンド」、「スタートコマンド」、「全リール停止コマンド」、「入賞役コマンド」、「打止めコマンド」等がある。これらのコマンドについては後で説明する。なお、副制御回路７２が主制御回路７１へコマンド、情報等を入力することはなく、主制御回路７１から副制御回路７２への一方向で通信が行われる。

【００５４】

図５の回路において、マイクロコンピュータ３０からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、各種ランプ（１－ＢＥＴランプ９ａ、２－ＢＥＴランプ９ｂ、最大ＢＥＴランプ９ｃ、ＷＩＮランプ１７）と、各種表示部（払出表示部１８、クレジット表示部１９、ボーナス遊技情報表示部２０）と、メダルを収納し、ホッパー駆動回路４１の命令により所定枚数のメダルを払出す遊技価値付与手段としてのホッパー（払出しのための駆動部を含む）１０２と、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転駆動するステッピングモータ４９Ｌ，４９Ｃ，４９Ｒとがある。

【００５５】

更に、ステッピングモータ４９Ｌ，４９Ｃ，４９Ｒを駆動制御するモータ駆動回路３９、ホッパー１０２を駆動制御するホッパー駆動回路４１、各種ランプを駆動制御するランプ駆動回路４５、及び各種表示部を駆動制御する表示部駆動回路４８がＩ／Ｏポート３８を介してＣＰＵ３１の出力部に接続されている。これらの駆動回路は、それぞれＣＰＵ３１から出力される駆動指令などの制御信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御する。

【００５６】

また、マイクロコンピュータ３０が制御指令を発生するために必要な入力信号を発生する主な入力信号発生手段としては、スタートスイッチ６Ｓ、１－ＢＥＴスイッチ１１、２－ＢＥＴスイッチ１２、最大ＢＥＴスイッチ１３、Ｃ／Ｐスイッチ１４、投入メダルセンサ２２Ｓ、打止め解除スイッチ２９、リール停止信号回路４６、リール位置検出回路５０、払出完了信号回路５１、電源メインスイッチ１１１、設定用鍵型スイッチ１１２、リセットスイッチ１１３、打止め切替えスイッチ１１４、自動精算切替えスイッチ１１５がある。これらも、Ｉ／Ｏポート３８を介してＣＰＵ３１に接続されている。

【００５７】

スタートスイッチ６Ｓは、スタートレバー６の操作を検出する。投入メダルセンサ２２Ｓは、メダル投入口２２に投入されたメダルを検出する。打止め状態において打止め解除スイッチ２９が所定時間（例えば、“62.95[ms]”）“ＯＮ”の状態が維持されたとき、ＣＰＵ３１は、打止め状態を解除し、ＢＥＴスイッチ１１～１３及び投入メダルセンサ２２Ｓからの入力を有効とする。リール停止信号回路４６は、各停止ボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒの操作に応じて停止信号を発生する。リール位置検出回路５０は、リール回転センサからのパルス信号を受けて各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの位置を検出するための信号をＣＰＵ３１へ供給する。払出完了信号回路５１は、メダル検出部１０３の計数値（ホッパー１０２から払出されたメダルの枚数）が指定された枚数データに達した時、メダル払出完了を検知するための信号を発生する。

【００５８】

電源メインスイッチ１１１が“ＯＮ”とされたとき、遊技機１に必要な電源が供給される。設定用鍵型スイッチ１１２を“ＯＮ”した後、電源メインスイッチ１１１を“ＯＮ”すると、払出表示部１８に設定の値として“１”が表示される。このとき、リセットスイッチ１１３を操作する毎に払出表示部１８の表示が“１”～“６”に変化し、任意の設定を選択できるようになっている。差枚数が所定数以上となったとき又は打止め切替えスイッチ１１４が“ＯＮ”の状況においてＢＢ遊技状態が終了したとき、ＣＰＵ３１は、打止め状態を発生させる。差枚数が所定数以上となったとき又は自動精算切替えスイッチ１１５が“ＯＮ”の状況においてＢＢ遊技状態が終了したとき、ＣＰＵ３１は、貯留メダルの払出命令をホッパー駆動回路４１に出力すると共に、クレジット／払出しを「クレジット」から「払出し」に切替える。なお、主制御回路７１は、外部集中端子板を介して遊技機１

とは別体に構成され、遊技機１の上部に配置されたランプ（例えば、赤色）と接続している。そして、自動精算を行っているとき、又は打止め状態であるとき、ＣＰＵ３１は、そのランプを点灯するように制御する。

【００５９】

図５の回路において、乱数発生器３６は、一定の数値範囲に属する乱数を発生し、サンプリング回路３７は、スタートレバー６が操作された後の適宜のタイミングで１個の乱数をサンプリングする。こうしてサンプリングされた乱数及びＲＯＭ３２内に格納されている確率抽選テーブルに基づいて、内部当選役が決定される。内部当選役が決定された後、「停止制御テーブル」を選択するために再び乱数のサンプリングが行われる。

【００６０】

リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始された後、ステッピングモータ４９Ｌ，４９Ｃ，４９Ｒの各々に供給される駆動パルスの数が計数され、その計数値はＲＡＭ３３の所定エリアに書き込まれる。リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒからは一回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路５０を介してＣＰＵ３１に入力される。こうして得られたリセットパルスにより、ＲＡＭ３３で計数されている駆動パルスの計数値が“０”にクリアされる。これにより、ＲＡＭ３３内には、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒについて一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が格納される。また、ＲＡＭ３３には、ＩＮ枚数カウンタ、ＯＵＴ枚数カウンタ、及び差枚数カウンタが設けられている。ＩＮ枚数カウンタは、遊技に賭けられた（投入された）メダルの数を計数する。ＯＵＴ枚数カウンタは、遊技者に付与された（払出された）メダルの数を計数する。これらのカウンタの値は、差枚数が所定数以上となることにより打止め状態が発生したとき及び遊技機に電源が投入されたときにクリアされる（“０”とされる）。差枚数カウンタには、ＩＮ枚数カウンタの値からＯＵＴ枚数カウンタの値を減算した値が格納される。

【００６１】

上記のようなリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転位置とリール外周面上に描かれた図柄とを対応づけるために、図柄テーブルが、ＲＯＭ３２内に格納されている。この図柄テーブルでは、前述したリセットパルスが発生する回転位置を基準として、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの一定の回転ピッチ毎に順次付与されるコードナンバーと、それぞれのコードナンバー毎に対応して設けられた図柄を示す図柄コードとが対応づけられている。

【００６２】

更に、ＲＯＭ３２内には、入賞図柄組合せテーブルが格納されている。この入賞図柄組合せテーブルでは、入賞となる図柄の組合せと、入賞のメダル配当枚数と、その入賞を表わす入賞判定コードとが対応づけられている。上記の入賞図柄組合せテーブルは、左のリール３Ｌ,中央のリール３Ｃ,右のリール３Ｒの停止制御時、及び全リール停止後の入賞確認を行うときに参照される。

【００６３】

上記乱数サンプリングに基づく抽選処理（確率抽選処理）により内部当選した場合には、ＣＰＵ３１は、遊技者が停止ボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを操作したタイミングでリール停止信号回路４６から送られる操作信号、及び選択された「停止制御テーブル」に基づいて、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを停止制御する信号をモータ駆動回路３９に送る。

【００６４】

内部当選した役の入賞成立を示す停止態様となれば、ＣＰＵ３１は、払出し指令信号をホッパー駆動回路４１に供給してホッパー１０２から所定個数のメダルの払出しを行う。その際、メダル検出部１０３は、ホッパー１０２から払出されるメダルの払出信号をＣＰＵ３１へ入力すると共に、払出されたメダルの枚数を計数し、その計数値が指定された数に達した時に、メダル払出完了信号がＣＰＵ３１に入力される。これにより、ＣＰＵ３１は、ホッパー駆動回路４１を介してホッパー１０２の駆動を停止し、「メダルの払出し処理」を終了する。ＣＰＵ３１は、払出されたメダルの検出信号を図示しない外部集中端子板へ出力する。この外部集中端子板は、いわゆる「ホールコンピュータ」に接続している。

【００６５】

図６のブロック図は、副制御回路７２の構成を示す。副制御回路７２は、主制御回路７１からの制御指令（コマンド）に基づいて液晶表示装置５の表示制御及びスピーカ２１Ｌ，２１Ｒからの音の出力制御を行う。この副制御回路７２は、主制御回路７１を構成する回路基板とは別の回路基板上に構成され、マイクロコンピュータ（以下「サブマイクロコンピュータ」という）７３を主たる構成要素とし、液晶表示装置５の表示制御手段としての画像制御回路８１、スピーカ２１Ｌ，２１Ｒにより出音される音を制御する音源ＩＣ７８、及び増幅器としてのパワーアンプ７９で構成されている。

【００６６】

サブマイクロコンピュータ７３は、主制御回路７１から送信された制御指令に従って制御動作を行うサブＣＰＵ７４と、記憶手段としてのプログラムＲＯＭ７５と、ワークＲＡＭ７６とを含む。副制御回路７２は、クロックパルス発生回路、分周器、乱数発生器及びサンプリング回路を備えていないが、サブＣＰＵ７４の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成されている。この乱数サンプリングにより、補助期間の発生等が決定される。サブＣＰＵ７４は、発生回数貯留カウンタ、及び補助期間ゲーム回数カウンタを備える。発生回数貯留カウンタは、補助期間の発生回数を記憶する。補助期間ゲーム回数カウンタは、一の補助期間におけるゲーム回数に関する情報を記憶するものであり、このカウンタの値が“１以上”であるとき、補助期間である。ここで、打止め状態が発生したとき、発生回数貯留カウンタ及び補助期間ゲーム回数カウンタの値が“０”にセットされる。すなわち、補助期間及び潜伏期間が終了することとなる。プログラムＲＯＭ７５は、サブＣＰＵ７４で実行する制御プログラムを格納する。ワークＲＡＭ７６は、上記制御プログラムをサブＣＰＵ７４で実行するときの一時記憶手段として構成される。

【００６７】

画像制御回路８１は、画像制御ＣＰＵ８２、画像制御ワークＲＡＭ８３、画像制御プログラムＲＯＭ８４、画像ＲＯＭ８６、ビデオＲＡＭ８７及び画像制御ＩＣ８８で構成される。画像制御ＣＰＵ８２は、サブマイクロコンピュータ７３で設定されたパラメータに基き、画像制御プログラムＲＯＭ８４内に格納する画像制御プログラムに従って液晶表示装置５での表示内容を決定する。画像制御プログラムＲＯＭ８４は、液晶表示装置５での表示に関する画像制御プログラムや各種選択テーブルを格納する。画像制御ワークＲＡＭ８３は、上記画像制御プログラムを画像制御ＣＰＵ８２で実行するときの一時記憶手段として構成される。画像制御ＩＣ８８は、画像制御ＣＰＵ８２で決定された表示内容に応じた画像を形成し、液晶表示装置５に出力する。画像ＲＯＭ８６は、画像を形成するためのドットデータを格納する。ビデオＲＡＭ８７は、画像制御ＩＣ８８で画像を形成するときの一時記憶手段として構成される。

【００６８】

次に、図７を参照して、補助期間に関連する事項を決定するためのテーブルについて説明する。

【００６９】

図７（１）に示す発生回数決定テーブルでは、補助期間の発生回数である“１回”、“２回”、“５回”、“１０回”及び“３０回”に当選となる乱数範囲が定められている。この発生回数決定テーブルは、後述の図１７のＳＴ８３で使用される。

【００７０】

図７（２）に示す補助期間発生抽選テーブルでは、補助期間の「発生」及び「潜伏」に当選となる乱数範囲が定められている。補助期間の「発生」に当選した場合には、そのゲームにおいて「補助期間」が発生する。他方、「潜伏」に当選した場合には、「潜伏期間」が発生又は継続することとなる。この補助期間発生抽選テーブルは、補助期間の発生条件が成立した後に使用される（図１８のＳＴ９６）。

【００７１】

次に、図８、図９、及び図１０を参照して、ベルの小役に内部当選したときに使用される停止制御テーブルについて説明する。

【００７２】

「停止制御テーブル」には、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの「停止操作位置」と「停止制御位置」とが示されている。「停止操作位置」は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられた停止ボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒが操作されたとき、センターライン８ｃに位置していた図柄（具体的には、図柄の中心がセンターライン８ｃの上方に位置し、その中心がセンターライン８ｃの位置に最も近い図柄）のコードナンバーを表わす。「停止制御位置」とは、停止操作が行われたリールが停止したとき、センターライン８ｃの位置に停止表示される図柄のコードナンバーを表わす。ここで、本実施例では、いわゆる「滑りコマ数」を最大“４コマ”としている。例えば、右のリール３Ｒの回転中において、コードナンバー“１２”の“チェリー（図３の図柄９７）”がセンターライン８ｃの位置に到達したとき、停止ボタン７Ｒが操作された場合、コードナンバー“０８”の“青７（図３の図柄９１）”をセンターライン８ｃの位置に停止表示するように右のリール３Ｒを停止制御することができる。

【００７３】

図８は、当り用停止制御テーブルを示す。このテーブルは、「ベルの小役」に内部当選した後、“ベル－ベル－ベル”が有効ラインに沿って並び、ベルの小役の入賞が成立するようにリールを停止制御する際に使用される。

【００７４】

図８において、左のリール３Ｌの「停止制御位置」は、コードナンバー“０３”，“０８”，“１１”，“１５”又は“１９”のいずれかである。図３に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“ベル（図柄９４）”である。

【００７５】

図８において、中央のリール３Ｃの「停止制御位置」は、コードナンバー“０３”，“０７”，“１１”，“１５”又は“１９（図柄９４）”のいずれかである。図３に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“ベル”である。

【００７６】

図８において、右のリール３Ｒの「停止制御位置」は、コードナンバー“０１”，“０５”，“１０”，“１４”又は“１８”のいずれかである。図３に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“ベル（図柄９４）”である。

【００７７】

以上のように、図８に示す当り用停止制御テーブルが各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御に使用された場合には、センターライン８ｃの位置、すなわち表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒ内の中央の位置に“ベル”が停止表示され、入賞が成立することとなる。

【００７８】

図９は、順押し・中押しはずれ用停止制御テーブルを示す。このテーブルは、「ベルの小役」に内部当選した後、“ベル－ベル－ベル”が有効ラインに沿って並ばないように（ベルの小役の入賞が不成立となるように）リールを停止制御する際に使用される。ここで、左のリール３Ｌ及び中央のリール３Ｃの停止操作位置に対する停止制御位置は、図８に示すものと同じである。

【００７９】

図９において、右のリール３Ｒの「停止制御位置」は、コードナンバー“０２”，“０６”，“１１”，“１５”又は“１９”のいずれかである。図３に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“Replay（図柄９６）”である。

【００８０】

以上のように、図９に示す順押し・中押しはずれ用停止制御テーブルが各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御に使用された場合には、表示窓４Ｌ，４Ｃ内の中央の位置に“ベル”が停止表示され、表示窓４Ｒ内の中央の位置に“Replay”が停止表示されるので、ベルの小役の入賞が不成立となる。

【００８１】

図１０は、逆押しはずれ用停止制御テーブルを示す。このテーブルは、「ベルの小役」に内部当選した後、“ベル－ベル－ベル”が有効ラインに沿って並ばないように（ベルの小

役の入賞が不成立となるように）リールを停止制御する際に使用される。ここで、中央のリール３Ｃ及び右のリール３Ｒの停止操作位置に対する停止制御位置は、図８に示すものと同じである。

【００８２】

図１０において、左のリール３Ｌの「停止制御位置」は、コードナンバー“０４”，“０９”，“１２”，“１７”又は“２０”のいずれかである。図３に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“Replay（図柄９６）”である。

【００８３】

以上のように、図１０に示す逆押しはずれ用停止制御テーブルが各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御に使用された場合には、左の表示窓４Ｌ内の中央の位置に“Replay”が停止表示され、表示窓４Ｃ，４Ｒ内の中央の位置に“ベル”が停止表示されるので、ベルの小役の入賞が不成立となる。

【００８４】

ここで、実施例では、前述のように停止順序として“６種類”を採用し、テーブル番号に応じて、いずれか一の順序で停止操作が行われたときにのみ、“ベル－ベル－ベル”が有効ラインに沿って並び、入賞が成立するようにしている。このため、第２停止操作が行われたときに、“ベル－ベル－ベル”が有効ラインに沿って並ぶか否かが確定する場合がある。例えば、テーブル番号として“１（対応する停止順序は「左中右」）”が採用され、第１停止操作として左のリール３Ｌが操作された場合である。すなわち、第１停止操作が行われた場合、必ずしも“ベル－ベル－ベル”が有効ラインに沿って並ぶか否かが明らかではない場合がある。また、実施例では、“ベル－ベル－ベル”は、必ずセンターライン８ｃに沿って並ぶこととしている。そこで、実施例では、図９及び図１０に示すように、２つのはずれ用の停止制御テーブルを使用することとしている。なお、テーブル番号が“２”、“３”、“４”、“５”、又は“６”の場合には、各々「左右中」、「中左右」、「中右左」、「右左中」、又は「右中左」で停止操作を行うことにより、ベルの小役の入賞が成立するようになっている。

【００８５】

次に、主制御回路７１のＣＰＵ３１の制御動作について、図１１～図１４に示すメインフローチャートを参照して説明する。

【００８６】

初めに、ＣＰＵ３１は、遊技開始時の初期化を行う（ステップ［以下、ＳＴと表記する］１）。具体的には、ＲＡＭ３３の記憶内容の初期化（ＩＮ枚数カウンタ及びＯＵＴ枚数カウンタの値のクリアを含む）、通信データの初期化等を行う。続いてゲーム終了時のＲＡＭ３３の記憶内容を消去する（ＳＴ２）。具体的には、前回のゲームに使用されたＲＡＭ３３の書き込み可能エリアのデータの消去、ＲＡＭ３３の書き込みエリアへの次のゲームに必要なパラメータの書き込み、次のゲームのシーケンスプログラムの開始アドレスの指定等を行う。次に、前回のゲーム終了後、すなわち全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ停止後から３０秒経過したか否かを判別する（ＳＴ３）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、副制御回路７２に対し、「デモ画像」の表示を要求する「デモ表示コマンド」を送信する（ＳＴ４）。

【００８７】

次に、ＣＰＵ３１は、メダルの自動投入の要求があるか、すなわち前回のゲームで再遊技（リプレイ）の入賞が成立したか否かを判別する（ＳＴ５）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、投入要求分のメダルを自動投入し（ＳＴ６）、ＳＴ９に移る。ＳＴ５の判別が“ＮＯ”のときは、投入メダルセンサ２２Ｓ又はＢＥＴスイッチ１１，１２，１３からの入力があるか否かを判別する（ＳＴ７）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ８に移り、“ＮＯ”のときは、ＳＴ３に移る。ＳＴ８では、投入されたメダルの枚数をＩＮ枚数カウンタの値に加算し、ＳＴ９に移る。このＳＴ８により遊技に賭けられたメダルの数が計数される。

【００８８】

次に、ＣＰＵ３１は、スタートレバー６の操作に基づくスタートスイッチ６Ｓからの入力があるか否かを判別する（ＳＴ９）。この判別が“ＹＥＳ”のときは前回のゲームが開始してから“4.1”秒経過しているか否かを判別し（ＳＴ１０）、この判別が“ＹＥＳ”のときはＳＴ１２に移り、“ＮＯ”のときはＳＴ１１に移る。ＳＴ１１では、「ゲーム開始待ち時間消化処理」を行う。具体的には、前回のゲームが開始してから“4.1”秒経過するまでの間、遊技者のゲームを開始する操作に基づく入力を無効にする処理を行う。

【００８９】

次に、ＣＰＵ３１は、リールの回転処理を行い（ＳＴ１２）、同時に抽選用の乱数を抽出し（ＳＴ１３）、１ゲーム監視用タイマをセットする（ＳＴ１４）。ＳＴ１３で抽出した乱数は、後で説明する確率抽選処理において使用される。ＳＴ１４の１ゲーム監視用タイマには、遊技者の停止ボタンの停止操作によらずに自動的にリールを停止させるための自動停止タイマが含まれる。

【００９０】

図１２のＳＴ１５では、ＣＰＵ３１は、上記ＳＴ１３において抽出した乱数値に基づいて確率抽選処理を行う。この確率抽選処理は、遊技状態に応じて確率抽選テーブルを使用し、乱数値がどの役の乱数値範囲に属するか否かを判別し、内部当選役（成立フラグ）を決定するものである。次に、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御に使用するテーブル番号を決定する（ＳＴ１６）。具体的には、テーブル番号“１”～“６”の各々に、予め乱数範囲が割り当てられている。“０”～“１２７”の範囲から抽出した乱数値が、いずれのテーブル番号の乱数範囲に含まれているかどうかを判別し、テーブル番号を決定する。なお、実施例では、テーブル番号“１”～“６”は、夫々等しい確率で決定されるようになっている。

【００９１】

次に、「スタートコマンド」を副制御回路７２へ送信する（ＳＴ１７）。「スタートコマンド」は、内部当選役及びテーブル番号の情報を含み、後述の図１６のＳＴ７１で使用される。続いて、「メイン側演出選択処理」を行う（ＳＴ１８）。この「メイン側演出選択処理」では、副制御回路７２が直接的に制御する液晶表示装置５における演出に関連する事項を決定する。例えば、全てのリールが停止した後に、表示画面５ａ上で継続して行われる演出の時間（以下「演出時間」という）を決定する。続いて、ＣＰＵ３１は、停止ボタンが“オン”かどうかを判別する（ＳＴ１９）。具体的には、いずれかの停止ボタンが操作されたかどうかを判別する。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ２１に移り、“ＮＯ”のときは、ＳＴ２０に移る。ＳＴ２０では、自動停止タイマの値が“０”であるか否かを判別し、この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ２１に移り、“ＮＯ”のときは、ＳＴ１９に移る。

【００９２】

ＳＴ２１では、ＣＰＵ３１は、後で図１４を参照して説明する滑りコマ数決定処理を行う。続いて、滑りコマ数分、停止操作された停止ボタンに対応するリールを回転させてから停止させる（ＳＴ２２）。ここで、「滑りコマ数」は、停止ボタンが操作された後、リールが停止するまでの間に移動した図柄の数を示す。また、「滑りコマ数」は、停止ボタンが操作されたとき、所定の入賞ラインに位置していた図柄のコードナンバーと、実際にリールが停止したときに、その入賞ラインに停止した図柄のコードナンバーとの差の絶対値により表わされる。この「滑りコマ数」は、「引き込み数」と称されることもある。

【００９３】

ＳＴ２３では、ＣＰＵ３１は、全てのリールが停止したかどうかを判別し、この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ２４に移り、“ＮＯ”のときは、ＳＴ１９に移る。ＳＴ２４では、全てのリールが停止したことを示す「全リール停止コマンド」を送信し、図１３のＳＴ２５に移る。

【００９４】

図１３のＳＴ２５では、ＣＰＵ３１は入賞検索を行う。入賞検索とは、表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒの図柄の停止態様に基づいて入賞役（入賞が成立した役）を識別するための入賞フ

ラグをセットすることである。具体的には、センターライン８ｃに沿って並ぶ図柄のコードナンバー及び入賞判定テーブルに基づいて入賞役を識別する。続いて、入賞フラグが正常であるか否かを判別する（ＳＴ２６）。この判別が“ＮＯ”のときはイリーガルエラーの表示を行う（ＳＴ２７）。この場合、遊技は中止となる。ＳＴ２６の判別が“ＹＥＳ”のときは、遊技状態に応じてメダルのクレジット、又は払出しを行う（ＳＴ２８）。続いて、払出されたメダルの枚数をＯＵＴ枚数カウンタの値に加算する（ＳＴ２９）。このＳＴ２９により遊技者に付与されたメダルの数が計数される。続いて、差枚数カウンタの値が所定数（例えば、15000）以上であるか否かを判別する（ＳＴ３０）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ３１に移り、“ＮＯ”のときは、ＳＴ３２に移る。ＳＴ３１では、後で図１５を参照して説明する打止め処理を行う。

【００９５】

ＳＴ３２では、「ＷＩＮランプ点灯処理」を行う。続いて、ＢＢ遊技状態又はＲＢ遊技状態であるか否かを判別する（ＳＴ３３）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＢＢ又はＲＢの「遊技数チェック処理」を行う（ＳＴ３４）。この「遊技数チェック処理」では、ＲＢ遊技状態が発生した回数、ＢＢ中一般遊技状態のゲーム回数、ＲＢ遊技状態における入賞回数、及びＲＢ遊技状態におけるゲーム回数をチェックする。

【００９６】

次に、ＢＢ遊技状態又はＲＢ遊技状態の終了時であるか否かを判別する（ＳＴ３５）。具体的には、ＲＢ遊技状態において入賞回数が８回又はゲーム回数が１２回であるか、又はＢＢ中一般遊技状態においてゲーム回数が３０回であるか否かを判別する。ＳＴ３５の判別が“ＹＥＳ”のときは、ＢＢ遊技状態又はＲＢ遊技状態の終了時のＲＡＭ３３をクリアする（ＳＴ３６）。続いて、ＢＢ遊技状態の終了時であるか否かを判別する（ＳＴ３７）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ３１に移り、“ＮＯ”のときは、ＳＴ２に移る。

【００９７】

次に、図１４を参照して、主制御回路７１の滑りコマ数決定処理について説明する。

【００９８】

初めに、ＣＰＵ３１は、現在の遊技状態が一般遊技状態であるか否かを判別する（ＳＴ４１）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ４２に移り、“ＮＯ”のときは、ＳＴ４３に移る。ＳＴ４２では、内部当選役が「ベルの小役」であるか否かを判別する。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ４４に移り、“ＮＯ”のときは、ＳＴ４３に移る。ＳＴ４３では、内部当選役、遊技状態、停止順序、停止操作位置等に基づいて滑りコマ数を決定する。

【００９９】

一般遊技状態で「ベルの小役」に内部当選した場合には、ＳＴ４４において、図１２のＳＴ１９の停止操作が第１停止操作であるか否かを判別する。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ４５に移り、“ＮＯ”のときは、ＳＴ５０に移る。ＳＴ４５では、図１２のＳＴ１６で決定したテーブル番号、及び第１停止操作が行われた停止ボタンに基づいて、「ベルの小役」の入賞成立の可能性があるかどうかを判別する。例えば、テーブル番号として“１”が選択されている場合、第１停止操作として左の停止ボタン７Ｌが操作された場合には、ＳＴ４５の判別は、“ＹＥＳ”となる。他方、第１停止操作として中央又は右の停止ボタン７Ｃ、７Ｒが操作された場合には、ＳＴ４５の判別は、“ＮＯ”となる。ＳＴ４５の判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ４６に移り、“ＮＯ”のときは、ＳＴ４７に移る。

【０１００】

ＳＴ４６では、当り用停止制御テーブル（図８）、操作された停止ボタンに対応するリール、及び停止操作位置に基づいて滑りコマ数を決定する。例えば、左の停止ボタンが操作され、停止操作位置が“０７”であるとき、滑りコマ数は、“４”と決定される。ここで、当り用停止制御テーブルを使用して停止制御を行うのは、ＳＴ４５の判別が“ＹＥＳ”であり、ベルの小役の入賞成立の可能性があるためである。なお、前述のように、ベルの小役の入賞の成否が確定するのは、第２停止操作が行われたときである。従って、後述のように、ＳＴ４６の後、はずれ用の停止制御テーブル（図９、図１０）が使用される場合

がある。
【０１０１】
ＳＴ４７では、第１停止操作により、順押し又は中押しが行われたかどうかを判別する。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ４８に移り、“ＮＯ”のときは、ＳＴ４９に移る。ＳＴ４８では、順押し・中押しはずれ用の停止制御テーブル（図９）、操作された停止ボタンに対応するリール、及び停止操作位置に基づいて滑りコマ数を決定する。ここで、図９に示す停止制御テーブルでは、左及び中央のリール３Ｌ、３Ｃの停止制御位置は、全て“ベル”を示す。従って、第１停止操作によりベルの小役の入賞成立の可能性がない場合（ＳＴ４５の判別が“ＮＯ”）であっても、“ベル－ベル－ベル”が並び、その入賞が成立することに対する遊技者の期待感を保つことができる。
【０１０２】
ＳＴ４９では、逆押しはずれ用の停止制御テーブル（図１０）、操作された停止ボタンに対応するリール、及び停止操作位置に基づいて滑りコマ数を決定する。ここで、図１０に示す停止制御テーブルでは、右のリール３Ｒの停止制御位置は、全て“ベル”を示す。従って、ＳＴ４８の場合と同様に、第１停止操作によりベルの小役の入賞成立の可能性がない場合であっても、“ベル－ベル－ベル”が並び、その入賞が成立することに対する遊技者の期待感を保つことができる。
【０１０３】
図１２のＳＴ１９の操作が第１停止操作でない場合（ＳＴ４４の判別が“ＮＯ”）、すなわち第２又は第３停止操作の場合には、ＳＴ５０において、「ベルの小役」の入賞成立が確定しているかどうかを判別する。「ベルの小役」の入賞成立が確定している場合とは、ＳＴ４５の判別が“ＹＥＳ”であり、且つテーブル番号が“１，６”で、第２停止操作として中央の停止ボタン７Ｃが操作された場合、テーブル番号が“２，４”で、第２停止操作として右の停止ボタン７Ｒが操作された場合、又はテーブル番号が“３，５”で、第２停止操作として左の停止ボタン７Ｌが操作された場合である。ＳＴ５０の判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ４６に移り、“ＮＯ”のときは、ＳＴ４７に移る。
【０１０４】
次に、図１５を参照して、打止め処理について説明する。
【０１０５】
初めに、ＣＰＵ３１は、貯留メダルが有るか、すなわちクレジットが“１以上”であるか否かを判別する（ＳＴ５１）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ５２に移り、“ＮＯ”のときは、ＳＴ５５に移る。ＳＴ５２では、自動精算モードであるか否か、すなわち自動精算切替えスイッチ１１５が「有り（“ＯＮ”）」であるか否かを判別する。この判別が“ＹＥＳ”のときは、精算時の通信データをセットし（ＳＴ５３）、貯留メダルの払出しを行い（ＳＴ５４）、ＳＴ５５に移り、“ＮＯ”のときは、ＳＴ５５に移る。
【０１０６】
ＳＴ５５では、差枚数カウンタの値が所定数以上であるか否かを判別する。この判別が“ＹＥＳ”のときは、打止め状態が発生し、ＳＴ５６に移り、“ＮＯ”のときは、ＳＴ６２に移る。ＳＴ５６では、差枚数が所定数以上になったことを契機として打止め状態が発生したことを示す打止めコマンドを副制御回路７２へ送信する。続いて、打止め時のイニシャル処理を行い（ＳＴ５７）、打止め時の通信データをセットし（ＳＴ５８）、ＳＴ５９に移る。
【０１０７】
ＳＴ５９では、打止め解除スイッチが“ＯＮ”であるか否かを判別する。具体的には、打止め解除スイッチ２９からの打止め解除信号又はホールコンピュータからの打止め解除信号を所定時間（例えば、“61.95[ms]”）受付けたか否かを判別する。この判別が“ＹＥＳ”のときは、打止め状態が終了し（解除され）、打止め解除時のイニシャル処理を行う（ＳＴ６０）。続いて、通常モードの通信データをセットし（ＳＴ６１）、図１１のＳＴ１に移る。つまり、差枚数カウンタの値が所定数以上であることを契機として発生した打止め状態が終了した場合には、ＩＮ枚数カウンタ及びＯＵＴ枚数カウンタの値がクリアさ

れ、その後通常の遊技が行われることとなる。
【０１０８】
ＳＴ６２では、打止め有りモードであるか否か、すなわち打止め切替えスイッチ１１４が「有り（“ＯＮ”）」であるか否かを判別する。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ６３に移り、“ＮＯ”のときは、図１１のＳＴ２に移る。ＳＴ６３～ＳＴ６７では、ＳＴ５７～ＳＴ６１と同様の処理を行い、図１１のＳＴ２に移る。つまり、ＢＢ遊技状態が終了したことを契機として発生した打止め状態が終了した場合には、ＩＮ枚数カウンタ及びＯＵＴ枚数カウンタの値がクリアされることなく、その後通常の遊技が行われることとなる。
【０１０９】
次に、図１６～図１９を参照して、副制御回路７２の制御処理について説明する。
【０１１０】
図１６を参照して、補助期間関連処理について説明する。
【０１１１】
初めに、サブＣＰＵ７４は、スタートコマンドを受信したか否か、すなわち一のゲームが開始したか否かを判別する（ＳＴ７１）。ここで、前述のように、スタートコマンドは、開始したゲームの内部当選役及びテーブル番号の情報を含む。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ７２に移る。ＳＴ７２では、後で図１７を参照して説明する補助期間抽選処理を行い、ＳＴ７３に移る。ＳＴ７３では、後で図１８を参照して説明する補助期間実行処理を行い、ＳＴ７１に移る。
【０１１２】
次に、図１７を参照して、補助期間抽選処理について説明する。
【０１１３】
初めに、サブＣＰＵ７４は、プラムの小役に内部当選したか否かを判別する（ＳＴ８１）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、発生回数決定テーブル（図７（１））をセットする（ＳＴ８２）。続いて、乱数抽選を行う（ＳＴ８３）。具体的には、発生回数決定テーブル、及び“0”～“16383”の範囲から抽出した乱数値に基づいて補助期間の発生回数を決定する。次に、上記抽選結果に基づいて発生回数貯留カウンタに発生回数を加算し（ＳＴ８４）、図１６のＳＴ７３に移る。
【０１１４】
次に、図１８を参照して、補助期間実行処理について説明する。
【０１１５】
初めに、サブＣＰＵ７４は、補助期間ゲーム回数カウンタの値が“１”以上であるか否か、すなわち現在補助期間であるか否かを判別する（ＳＴ９１）。ＳＴ９１の判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ９２に移り、“ＮＯ”のときは、ＳＴ９５に移る。
【０１１６】
ＳＴ９２では、補助期間ゲーム回数カウンタの値を“１”減算する。続いて、内部当選役がベルの小役であるか否かを判別する（ＳＴ９３）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ９４に移り、“ＮＯ”のときは、図１６のＳＴ７１に移る。ＳＴ９４では、テーブル番号に基づいて停止順序を報知するように画像制御回路８１を制御し、図１６のＳＴ７１に移る。
【０１１７】
ＳＴ９５では、発生回数貯留カウンタの値が“１”以上であるか否か、すなわち潜伏期間であるか否かを判別する。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ９６に移り、“ＮＯ”のときは、図１６のＳＴ７１に移る。ＳＴ９６では、補助期間発生抽選テーブル（図７（２））に基づいて乱数抽選を行う。具体的には、“0”～“255”の範囲から乱数を抽出し、その乱数値に基づいて「発生」又は「潜伏」のいずれかに当選とする。次に、発生に当選か否かを判別する（ＳＴ９７）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ９８に移り、“ＮＯ”のときは、図１６のＳＴ７１に移る。ＳＴ９８では、補助期間の発生に当選したことから補助期間ゲーム回数カウンタに“３５”をセットし、ＳＴ９９に移る。ＳＴ９９では

、発生回数貯留カウンタの値を“１”減算し、図１６のＳＴ７１に移る。
【０１１８】
次に、図１９を参照して、打止め関連処理について説明する。
【０１１９】
初めに、サブＣＰＵ７４は、打止めコマンドを受信したか否かを判別する（ＳＴ１０１）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、補助期間ゲーム回数カウンタの値を“０”にセット（更新）する（ＳＴ１０２）。このＳＴ１０２により、補助期間が終了する。続いて、発生回数貯留カウンタの値を“０”にセット（更新）する（ＳＴ１０３）。このＳＴ１０３により、潜伏期間が終了する。続いて、打止め状態が発生したことを遊技者に報知するための打止め表示処理を行い（ＳＴ１０４）、ＳＴ１０１に移る。ここで、ＳＴ１０４の結果、表示画面５ａの表示内容は、例えば図１に示すものとなる。
【０１２０】
［第２実施例］
次に、第２実施例の遊技機について説明する。
【０１２１】
第２実施例の遊技機の遊技状態には、「一般遊技状態」、「ＢＢ内部当選状態」、「ＲＢ内部当選状態」、「高確率再遊技中ＢＢ内部当選状態」、「高確率再遊技中ＲＢ内部当選状態」、「ＢＢ一般遊技状態」及び「ＲＢ遊技状態」がある。これら“７種類”の各遊技状態は、基本的に、内部当選する可能性のある役の種類、再遊技に内部当選する確率及び入賞成立を実現し得る（実現可能な）ボーナス（ＢＢ及びＲＢ）の種別により区別される。各遊技状態には、ボーナスに内部当選したゲームにおいてボーナスの入賞が不成立となるようなリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われるという共通点がある。また、各遊技状態間の移行は、基本的に遊技状態監視処理（図２１）及び高確率再遊技フラグのオン・オフの切り換えにより行われる。
【０１２２】
また、第２実施例では、ボーナスに内部当選した後、ボーナスの入賞が成立するまでの間、ボーナスを内部当選役として保持する（一般に、「持ち越し」と称される）。更に、ボーナスに内部当選した状態（ボーナスを持ち越した状態）においても、ボーナスに内部当選するようになっている。そして、入賞が成立することなく複数回ボーナスに内部当選した場合には、ボーナスの種別毎にその回数を計数し、その回数分のボーナスの入賞成立を実現し得るようにしている。実施例では、基本的に、後述の「通常確率再遊技中」に移行したとき、ボーナスの入賞成立が許可され、その入賞成立が可能となる。つまり、上記回数分、入賞成立を許可することが可能である。ＢＢに内部当選した回数からＢＢの入賞が成立した回数を減算した値を、以下「ＢＢストック数」という。また、ＲＢに内部当選した回数からＲＢの入賞が成立した回数を減算した値を、以下「ＲＢストック数」という。なお、実施例では、「ＢＢストック数」或いは「ＲＢストック数」の減算処理は、ボーナスの入賞成立前に行うようにしている（後述の図２１のＳＴ１３９）。このため、「高確率再遊技中ＢＢ内部当選状態」又は「ＢＢ内部当選状態」では、「ＢＢストック数」に“１”加算した値と、ＢＢに内部当選した回数からＢＢの入賞が成立した回数を減算した値とが一致する。また、「高確率再遊技中ＲＢ内部当選状態」又は「ＲＢ内部当選状態」では、「ＲＢストック数」に“１”加算した値と、ＲＢに内部当選した回数からＲＢの入賞が成立した回数を減算した値とが一致する。
【０１２３】
一般遊技状態は、「ＢＢストック数」及び「ＲＢストック数」が“０”の遊技状態であり、ボーナスの入賞成立を実現できない遊技状態である。ＢＢ内部当選状態は、「なし（ハズレ）」に内部当選した場合にＢＢの入賞成立を実現することができる遊技状態である。ＢＢ内部当選状態では、“12307／16384”の確率で「なし（ハズレ）」に内部当選する。ＲＢ内部当選状態は、「なし（ハズレ）」に内部当選した場合にＲＢの入賞成立を実現することができる遊技状態である。ＲＢ内部当選状態では、“12307／16384”の確率で「なし（ハズレ）」に内部当選する。高確率再遊技中ＢＢ内部当選状態は、「なし（ハズレ）

」に内部当選した場合にＢＢの入賞成立を実現することができる遊技状態である。高確率再遊技中ＢＢ内部当選状態では、“1／16384”の確率で「なし（ハズレ）」に内部当選する。高確率再遊技中ＲＢ内部当選状態は、「なし（ハズレ）」に内部当選した場合にＲＢの入賞成立を実現することができる遊技状態である。高確率再遊技中ＲＢ内部当選状態では、“1／16384”の確率で「なし（ハズレ）」に内部当選する。

【０１２４】

ここで、「ＢＢ内部当選状態」、「ＲＢ内部当選状態」、「高確率再遊技中ＢＢ内部当選状態」及び「高確率再遊技中ＲＢ内部当選状態」は、ボーナスに内部当選している状態であり、これらを総称して、以下「内部当選状態」という。なお、「内部当選状態」では、少なくともいずれか一方のボーナスを持ち越している状態にある。また、「高確率再遊技中ＢＢ内部当選状態」及び「高確率再遊技中ＲＢ内部当選状態」は、再遊技に内部当選する確率が高い状態（後述の高確率再遊技フラグがセットされた状態）であり、これらを総称して、以下「高確率再遊技中」という。「高確率再遊技中」の終了条件は、「継続ゲーム回数」が“０”となること（図２３のＳＴ１６７が“ＹＥＳ”）又は内部当選役が「なし（ハズレ）」となることである（図２３のＳＴ１６９が“ＹＥＳ”）。「継続ゲーム回数」とは、「なし（ハズレ）」に内部当選しないことを条件に「高確率再遊技中」が継続するゲームの回数（「高確率再遊技中」が終了するまでに必要なゲームの回数）である。また、「一般遊技状態」、「ＢＢ内部当選状態」及び「ＲＢ内部当選状態」は、再遊技に内部当選する確率が通常の状態（後述の高確率再遊技フラグがセットされていない状態）であり、これらを総称して、以下「通常確率再遊技中」という。

【０１２５】

「高確率再遊技中」では、再遊技に内部当選したとき、所定の確率（例えば、“55425／65536”）で遊技者の停止操作（停止ボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒの操作タイミング、或いは操作順序（停止順序））に拘らずその再遊技の入賞を不成立とするリールの停止制御（一般に、「蹴飛ばし制御」と称される）を行う。この停止制御により、「高確率再遊技中」と「通常確率再遊技中」の再遊技の入賞が成立する確率を等しくしている。

【０１２６】

第２実施例の遊技機の構造、電気回路等は、基本的に第１実施例のものと同じである。但し、第２実施例の遊技機では、図１２に示す処理に代えて、後述の図２０の処理を行う。図１１及び図１３の処理は、第１実施例と同様に行う。

【０１２７】

次に、図２０～図２３を参照して、主制御回路７１の制御処理について説明する。

【０１２８】

図２０のＳＴ１１１では、後で図２１を参照して説明する遊技状態監視処理を行う。続いて、後で図２２を参照して説明する確率抽選処理を行う（ＳＴ１１２）。続いて、ＳＴ１１３では、ＷＩＮランプ点灯処理を行い、ＳＴ１１４に移る。ＷＩＮランプ点灯処理では、「通常確率再遊技中」において所定確率でＷＩＮランプ１７を点灯させる処理を行う。ＳＴ１１４では、後で図２３を参照して説明する停止テーブル群選択処理を行い、ＳＴ１１５に移る。ＳＴ１１５では、ゲーム開始時の送信処理を行う。具体的には、内部当選役の情報、停止テーブル群選択処理の決定結果、遊技状態、ストック数等の情報を含むコマンドを副制御回路７２へ送信する処理を行う。

【０１２９】

次に、ＣＰＵ３１は、停止ボタンが“オン”かどうかを判別する（ＳＴ１１６）。具体的には、いずれかの停止ボタンが操作されたかどうかを判別する。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ１１８に移り、“ＮＯ”のときは、ＳＴ１１７に移る。ＳＴ１１７では、自動停止タイマの値が“０”であるか否かを判別し、この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ１１８に移り、“ＮＯ”のときは、ＳＴ１１６に移る。

【０１３０】

ＳＴ１１８では、ＣＰＵ３１は、滑りコマ数決定処理を行う。続いて、滑りコマ数分、停止操作された停止ボタンに対応するリールを回転させてから停止させる（ＳＴ１１９）。

ＳＴ１２０では、ＣＰＵ３１は、全てのリールが停止したかどうかを判別し、この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ１２１に移り、“ＮＯ”のときは、ＳＴ１１６に移る。ＳＴ１２１では、「全リール停止コマンド」を送信し、図１３のＳＴ２５に移る。

【０１３１】

次に、図２１を参照して、遊技状態監視処理について説明する。

【０１３２】

初めに、ＣＰＵ３１は、遊技状態がＢＢ一般遊技状態又はＲＢ遊技状態であるか否かを判別する（ＳＴ１３１）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、図２０のＳＴ１１２に移り、“ＮＯ”のときは、ＳＴ１３２に移る。ＳＴ１３２では、遊技状態が内部当選状態であるか否かを判別する。この判別が“ＹＥＳ”のときは、図２０のＳＴ１１２に移り、“ＮＯ”のとき、すなわち遊技状態が一般遊技状態（ＢＢ遊技状態又はＲＢ遊技状態が終了した後の一般遊技状態における最初のゲームを含む）であるときは、ＳＴ１３３に移る。ＳＴ１３３では、ＢＢストック数又はＲＢストック数が“１”以上であるか否かを判別する。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ１３４に移り、“ＮＯ”のときは、図２０のＳＴ１１２に移る。

【０１３３】

ＳＴ１３４では、“０”～“２５５”の範囲から抽出した乱数値及び継続ゲーム回数決定テーブル（図示せず）に基づいて継続ゲーム回数を抽選により決定する。続いて、「次ボーナス」を抽選により決定する（ＳＴ１３５）。具体的には、“０”～“２５５”の範囲から乱数を抽出する。そして、抽出した乱数値が“０”～“１２７”の範囲内にあるとき、「次ボーナス」をＢＢと決定する。他方、抽出した乱数値が“１２８”～“２５６”の範囲内にあるとき、「次ボーナス」をＲＢと決定する。「次ボーナス」とは、後述のＳＴ１４０により発生する「高確率再遊技中」が終了した後、入賞成立を実現することが可能なボーナスをいう。「高確率再遊技中ＢＢ内部当選状態」が発生する場合には、「次ボーナス」はＢＢである。他方、「高確率再遊技中ＲＢ内部当選状態」が発生する場合には、次ボーナスはＲＢである。ただし、後述のＳＴ１３８で「次ボーナス」が変更される場合がある。続いて、ＳＴ１３６では、「次ボーナス」に対応するボーナスのストック数が“１”以上であるか否かを判別する。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ１３７に移り、“ＮＯ”のときは、ＳＴ１３８に移る。例えば、「次ボーナス」がＢＢであり、ＢＢストック数が“１”以上であるとき、ＳＴ１３６の判別が“ＹＥＳ”となる。

【０１３４】

ＳＴ１３７では、「次ボーナス」に対応するボーナスの内部当選中とし、ＳＴ１３９に移る。ＳＴ１３８では、「次ボーナス」に対応しないボーナスの内部当選中とする、すなわち「次ボーナス」の変更を行い、ＳＴ１３９に移る。ＳＴ１３９では、ＳＴ１３７又はＳＴ１３８において内部当選中としたボーナスに対応するストック数を“１”減算する。続いて、高確率再遊技フラグをオンとし、ＳＴ１３４で決定された継続ゲーム回数をセットし（ＳＴ１４０）、図２０のＳＴ１１２に移る。ここで、ＳＴ１３７又はＳＴ１３８においてボーナスの内部当選中とし、ＳＴ１４０で高確率再遊技フラグをセットする。従って、ＳＴ１４０のときに遊技状態が「高確率再遊技中ＢＢ内部当選状態」又は「高確率再遊技中ＲＢ内部当選状態」のいずれかに移行する。なお、この遊技状態の移行が行われた後では、対応するボーナスの入賞成立を契機として発生する遊技状態が終了した後の一般遊技状態における最初のゲームが開始するまでの間、ＳＴ１３３以下が行われることはない。

【０１３５】

次に、図２２を参照して、確率抽選処理について説明する。

【０１３６】

初めに、ＣＰＵ３１は、遊技状態がＢＢ一般遊技状態又はＲＢ遊技状態であるか否かを判別する（ＳＴ１５１）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ１５５に移り、“ＮＯ”のときは、ＳＴ１５２に移る。ＳＴ１５２では、高確率再遊技フラグは、“オフ”であるか否か、すなわち「通常確率再遊技中」であるか否かを判別する。この判別が“ＹＥＳ”の

ときは、ＳＴ１５３に移り、“ＮＯ”のときは、ＳＴ１５４に移る。ＳＴ１５３では、通常確率再遊技中用確率抽選テーブル（“2245／16384”の確率で「再遊技」に内部当選する抽選テーブル）に基づいて内部当選役の抽選を行い、ＳＴ１５６に移る。ＳＴ１５４では、高確率再遊技中用確率抽選テーブル（“14551／16384”の確率で「再遊技」に内部当選する抽選テーブル）に基づいて内部当選役の抽選を行い、ＳＴ１５６に移る。ＳＴ１５１の判別が“ＹＥＳ”のときは、ボーナス中用確率抽選テーブル（図示せず）に基づいて内部当選役の抽選を行い（ＳＴ１５５）、ＳＴ１５６に移る。ＳＴ１５６では、選択された内部当選役の情報をＲＡＭ３３に格納し、継続ゲーム回数の情報を副制御回路７２へ送信する。続いて、ＳＴ１５７では、内部当選役がＢＢ又はＲＢであるか否かを判別し、この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ１５８に移り、“ＮＯ”のときは、図２０のＳＴ１１３に移る。ＳＴ１５８では、内部当選したボーナスの種別に応じてＢＢストック数又はＲＢストック数に“１”を加算し、図２０のＳＴ１１３に移る。

【０１３７】

次に、図２３を参照して、停止テーブル群選択処理について説明する。

【０１３８】

初めに、ＣＰＵ３１は、停止テーブル選択用の乱数を抽出する（ＳＴ１６１）。抽出された乱数値は、遊技状態及び内部当選役に対応する停止テーブル群に含まれる停止テーブルのうち、いずれの停止テーブルを選択するかを決定するために用いられる。続いて、「高確率再遊技中」かどうかを判別する（ＳＴ１６２）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ１６３に移り、“ＮＯ”のときは、ＳＴ１６５に移る。ＳＴ１６３では、内部当選役が再遊技であるかどうかを判別する。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ１６４に移り、“ＮＯ”のときは、ＳＴ１６５に移る。ＳＴ１６４では、“0”～“65535”の範囲から抽出した乱数値及び再遊技用選択テーブル（図示せず）に基づいて再遊技入賞成立可能停止テーブル群又は入賞不成立停止テーブル群のいずれかを選択する。ＳＴ１６５では、内部当選役及び遊技状態に基づいて停止テーブル群を選択する。

【０１３９】

続いて、継続ゲーム回数を“１”減算し（ＳＴ１６６）、継続ゲーム回数が“０”であるか否かを判別する（ＳＴ１６７）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ１６８に移り、“ＮＯ”のときは、ＳＴ１６９に移る。ＳＴ１６８では、高確率再遊技フラグをオフとし、図２０のＳＴ１１５に移る。ここで、「高確率再遊技中ＢＢ内部当選状態」又は「高確率再遊技中ＲＢ内部当選状態」であった場合、ＳＴ１６８により遊技状態が「ＢＢ内部当選状態」又は「ＲＢ内部当選状態」へ移行する。ＳＴ１６９では、「なし（ハズレ）」に内部当選したか否かを判別する。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＳＴ１６８に移り、“ＮＯ”のときは、図２０のＳＴ１１５に移る。

【０１４０】

以上、実施例について説明したが、本発明はこれに限られるものではない。

【０１４１】

実施例では、「差枚数」が所定数以上となったときに「打止め状態」を発生させるようにしているが、この所定数を遊技店側が設定できる機能を設けるようにしてもよい。例えば、電源部１０１に所定数を設定するためのスイッチ等を設けることができる。また、この「差枚数」に基づく「打止め状態」を発生させるか否かを遊技店側が設定できるようにしてもよい。例えば、電源部１０１に「差枚数」に基づく「打止め状態」を発生させるか否かを選択するためのスイッチを設けるようにしてもよい。

【０１４２】

また、実施例では、「差枚数」に基づいて「打止め状態」を発生させるか否かを決定するようにしているが、これに限られるものではない。例えば、遊技者に付与された遊技価値の累積値（例えば、後述のＯＵＴ枚数カウンタの計数値）を遊技に賭けられた遊技価値の累積値（例えば、後述のＩＮ枚数カウンタの値）で除した値（出玉率）に基づいて「打止め状態」を発生させるか否かを決定することもできる。また、所定回数（例えば、500回）分のゲームにおける出玉率に基づいて「打止め状態」を発生させるか否かを決定するこ

ともできる。また、所定時間（例えば、１時間）における「差枚数」或いは「出玉率」に基づいて「打止め状態」を発生させるか否かを決定することもできる。

【０１４３】

実施例では、再遊技の入賞が成立した場合、ＯＵＴ枚数カウンタの値及びＩＮ枚数カウンタの値を更新しないようにしているが、これに限られるものではない。例えば、再遊技の入賞によりＯＵＴ枚数カウンタに“３”を加算し、その次のゲームの開始時にＩＮ枚数カウンタの値に“３”を加算することもできる。

【０１４４】

第１実施例では、打止め状態の発生に基づいて補助期間ゲーム回数及び発生回数を“０”に更新するようにしているが、これに限られるものではない。例えば、補助期間ゲーム回数及び発生回数に所定値（例えば、０．２）を掛け算した値に更新することもできる。また、第２実施例では、打止め状態の発生に基づいてＢＢストック数或いはＲＢストック数を更新することもできる。例えば、ストック数を“０”に更新したり、所定値を掛け算することにより更新することもできる。

【０１４５】

また、ＢＢ遊技状態中において差枚数が所定数以上となった場合等には、そのＢＢ遊技状態が終了したとき、打止め状態を発生させるようにしてもよい。

【０１４６】

また、第１実施例では、ベルの小役の入賞成立を実現するために必要な情報を報知するようにしているが、これに限られるものではない。例えば、停止ボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒの停止順序により遊技者に付与するメダルの数を変化させる場合には、特定の数のメダルを獲得するために必要な情報を報知するようにしてもよい。

【０１４７】

また、実施例では、情報報知手段及び遊技不能状態報知手段として液晶表示装置を用いているが、演出用のリール、模型等の動作物（いわゆる「役物」等）、音、光、ＬＥＤドットマトリクス、透明ＥＬディスプレイ等を用いるようにしてもよい。また、情報報知手段及び遊技不能状態報知手段を夫々別個の装置により実現することもできる。なお、変動表示手段及び上記報知手段を一の装置により実現するようにしてもよいし、それぞれを異なる装置により実現するようにしてもよい。例えば、いわゆる「液晶パチスロ」では、液晶表示装置により変動表示手段及び報知手段を実現することができる。

【０１４８】

更に、本実施例のようなスロットマシンの他、パチンコ遊技機等の他の遊技機にも本発明を適用できる。さらに、上述のスロットマシンでの動作を家庭用ゲーム機用として擬似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。その場合、ゲームプログラムを記録する記録媒体は、ＣＤ－ＲＯＭ、ＦＤ（フレキシブルディスク）、その他任意の記録媒体を利用できる。

【０１４９】

（１）　遊技に必要な図柄を変動表示する変動表示手段と、遊技者の停止操作に基づいて前記変動表示手段の変動表示動作を停止制御する停止制御手段と、遊技者に付与された遊技価値の累積値及び遊技に賭けられた遊技価値の累積値に基づいて遊技不能状態にする遊技不能化手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

【０１５０】

（２）　（１）記載の遊技機において、前記遊技不能化手段は、前記遊技者に付与された遊技価値の累積値から前記遊技に賭けられた遊技価値の累積値を減じた値が所定値以上となったとき、遊技不能状態にすることを特徴とする遊技機。

【０１５１】

（３）　（１）又は（２）記載の遊技機において、前記遊技者に付与された遊技価値の累積値及び前記遊技に賭けられた遊技価値の累積値は、電源が投入されたときから累積されることを特徴とする遊技機。

【０１５２】

（４）　（１）乃至（３）のいずれか記載の遊技機において、遊技者にとって有利な特別遊技状態が終了したことを契機として遊技不能状態にするか否かを設定することが可能な遊技不能設定手段を備え、前記遊技不能化手段は、該遊技不能設定手段の設定に拘らず遊技不能状態にすることを特徴とする遊技機。

【０１５３】

（５）　（１）乃至（４）のいずれか記載の遊技機において、所定の役の入賞成立を実現するために必要な情報、又は前記所定の役の入賞成立を実現し、所定の遊技価値を獲得するために必要な情報を報知する情報報知手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【０１５４】

（６）　（５）記載の遊技機において、前記情報の報知が行われる状況が継続するゲーム回数又は前記情報の報知が行われる状況の発生回数を決定する報知制御手段を備え、前記遊技不能化手段が遊技不能状態にしたとき、前記報知制御手段は、前記ゲーム回数又は前記発生回数に関する情報を更新することを特徴とする遊技機。

【０１５５】

（７）　（１）乃至（４）のいずれか記載の遊技機において、前記停止制御手段が特定の役の入賞成立を許可することが可能な回数を計数する計数手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【０１５６】

（８）　（１）乃至（７）のいずれか記載の遊技機において、前記遊技不能化手段が遊技不能状態にしたことを報知する遊技不能状態報知手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【０１５７】

本実施例の遊技機は、遊技に必要な図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、後述のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、遊技者の停止操作に基づいて変動表示手段の変動表示動作を停止制御する停止制御手段（例えば、後述の主制御回路７１）と、遊技者に付与された遊技価値（例えば、遊技メダル）の累積値（例えば、後述のＯＵＴ枚数カウンタの値）及び遊技に賭けられた遊技価値の累積値（例えば、後述のＩＮ枚数カウンタの値）に基づいて遊技不能状態（例えば、後述の打止め状態）にする遊技不能化手段（例えば、後述の打止め処理（図１５）を行うＣＰＵ３１）とを備えたことを特徴とする。

【０１５８】

本実施例の別の態様では、遊技不能化手段は、遊技者に付与された遊技価値の累積値から遊技に賭けられた遊技価値の累積値を減じた値（例えば、後述の差枚数）が所定値（例えば、後述の所定数）以上となったとき、遊技不能状態にすることを特徴とする。

【０１５９】

本実施例の別の態様では、遊技者に付与された遊技価値の累積値及び遊技に賭けられた遊技価値の累積値は、電源が投入されたとき（例えば、後述の図１４のＳＴ１が行われたとき）から累積される（例えば、後述の図１１のＳＴ８及び図１３のＳＴ２９が行われる）ことを特徴とする。

【０１６０】

本実施例の別の態様では、遊技者にとって有利な特別遊技状態（例えば、後述のＢＢ遊技状態）が終了したことを契機として遊技不能状態にするか否かを設定することが可能な遊技不能設定手段（例えば、後述の打止め有り無しモード切替えスイッチ１１４）を備え、遊技不能化手段は、遊技不能設定手段の設定に拘らず遊技不能状態にすることを特徴とする。

【０１６１】

本実施例の別の態様では、所定の役（例えば、後述のベルの小役）の入賞成立を実現するために必要な情報（例えば、後述の停止順序）、又は所定の役の入賞成立を実現し、所定の遊技価値を獲得するために必要な情報を報知する情報報知手段（例えば、後述の液晶表示装置５）を備えたことを特徴とする。

【０１６２】

本実施例の別の態様では、上記情報の報知が行われる状況（例えば、後述の補助期間）が

継続するゲーム回数（例えば、後述の補助期間ゲーム回数）又は上記情報の報知が行われる状況の発生回数を決定する報知制御手段（例えば、後述の図１７及び図１８の処理を行う副制御回路７２）を備え、遊技不能化手段が遊技不能状態にしたとき、報知制御手段は、上記ゲーム回数又は上記発生回数に関する情報を更新する（例えば、後述の図１９のＳＴ１０３及びＳＴ１０４を行う）ことを特徴とする。

【０１６３】

本実施例の別の態様では、停止制御手段が特定の役（例えば、ＢＢ、ＲＢ或いはボーナス）の入賞成立を許可することが可能な回数（例えば、後述のＢＢストック数或いはＲＢストック数）を計数する計数手段（例えば、後述の主制御回路７１）を備えたことを特徴とする。

【０１６４】

本実施例の別の態様では、遊技不能化手段が遊技不能状態にしたことを報知する遊技不能状態報知手段（例えば、後述の打止め表示処理（図１９のＳＴ１０４）に基づく報知を行う液晶表示装置５）を備えたことを特徴とする。

【０１６５】

本実施例の遊技機では、遊技不能化手段は、遊技者に付与された遊技価値の累積値及び遊技に賭けられた遊技価値の累積値に基づいて遊技不能状態にする。従って、従来にないタイミングで遊技不能状態にすることが可能となる。

【０１６６】

本実施例の具体的態様によれば、遊技不能化手段は、遊技者に付与された遊技価値の累積値から遊技に賭けられた遊技価値の累積値を減じた値が所定値以上となったとき、遊技不能状態にする。例えば、遊技者が獲得したメダルが所定数以上となった場合には、遊技者が遊技を行うことができない状態となるので、著しく遊技者の射幸心をそそるおそれを排除することが可能となる。

【０１６７】

また、遊技者に付与された遊技価値の累積値及び遊技に賭けられた遊技価値の累積値は、電源が投入されたときから累積することができる。

【０１６８】

また、遊技不能化手段は、遊技不能設定手段の設定に拘らず遊技不能状態にすることができる。

【０１６９】

また、所定の役の入賞成立を実現するために必要な情報、又は所定の役の入賞成立を実現し、所定の遊技価値を獲得するために必要な情報を報知する情報報知手段を設けた場合にも、著しく遊技者の射幸心をそそるおそれを排除すること等が可能となる。

【０１７０】

また、遊技不能化手段が遊技不能状態にしたとき、報知制御手段は、上記ゲーム回数又は上記発生回数に関する情報を更新（例えば、変更）する。従って、遊技不能状態の後、遊技が再開された場合において、例えば電源投入時の状態で遊技を開始することが可能となる。

【０１７１】

また、停止制御手段が特定の役の入賞成立を許可することが可能な回数を計数する計数手段を設けた場合にも、著しく遊技者の射幸心をそそるおそれを排除すること等が可能となる。

【０１７２】

また、報知手段は、遊技不能化手段が遊技不能状態にしたことを報知するので、遊技者は、遊技不能状態になったことを認識することができる。

【図面の簡単な説明】

【図１】実施例のスロットマシンの斜視図。

【図２】遊技機の内部構造を示す図。

【図３】リール上に配列された図柄の例を示す図。

【図４】入賞図柄組合せに対応する役及び払出枚数を示す図。
【図５】実施例の電気回路の構成を示すブロック図。
【図６】実施例の副制御回路の構成を示すブロック図。
【図７】発生回数決定テーブル及び補助期間発生抽選テーブルを示す図。
【図８】停止制御テーブルの例を示す図。
【図９】停止制御テーブルの例を示す図。
【図１０】停止制御テーブルの例を示す図。
【図１１】主制御回路のメインフローチャート。
【図１２】図１１に続くフローチャート。
【図１３】図１２に続くフローチャート。
【図１４】滑りコマ数決定処理を示すフローチャート。
【図１５】打止め処理を示すフローチャート。
【図１６】補助期間関連処理を示すフローチャート。
【図１７】補助期間抽選処理を示すフローチャート。
【図１８】補助期間実行処理を示すフローチャート。
【図１９】打止め関連処理を示すフローチャート。
【図２０】第２実施例のメインフローチャート。
【図２１】遊技状態監視処理を示すフローチャート。
【図２２】確率抽選処理を示すフローチャート。
【図２３】停止テーブル群選択処理を示すフローチャート。
【符号の説明】
１…遊技機、２…キャビネット、２ａ…パネル表示部、３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ…リール、４Ｌ，４Ｃ，４Ｒ…表示窓、５…液晶表示装置、５ａ…液晶表示画面、６…スタートレバー、７Ｌ，７Ｃ，７Ｒ…停止ボタン、８ａ…クロスダウンライン、８ｂ…トップライン、８ｃ…センターライン、８ｄ…ボトムライン、８ｅ…クロスアップライン、９ａ…１－ＢＥＴランプ、９ｂ…２－ＢＥＴランプ、９ｃ…最大ＢＥＴランプ、１０…台座部、１１…１－ＢＥＴスイッチ、１２…２－ＢＥＴスイッチ、１３…最大－ＢＥＴスイッチ、１４…Ｃ／Ｐスイッチ、１５…メダル払出口、１６…メダル受け部、１７…ＷＩＮランプ、１８…払出表示部、１９…クレジット表示部、２０…ボーナス遊技情報表示部、２１Ｌ，２１Ｒ…スピーカ、２２…メダル投入口、２２Ｓ…投入メダルセンサ、２３…配当表パネル、２９…ドア開閉／打止め解除スイッチ、３０…マイクロコンピュータ、３１…ＣＰＵ、３２…ＲＯＭ、３３…ＲＡＭ、３４…クロックパルス発生回路、３５…分周器、３６…乱数発生器、３７…サンプリング回路、３８…Ｉ／Ｏポート、３９…モータ駆動回路、４１…ホッパー駆動回路、４５…ランプ駆動回路、４６…リール停止信号回路、４８…表示部駆動回路、４９Ｌ，４９Ｃ，４９Ｒ…ステッピングモータ、５０…リール位置検出回路、５１…払出完了信号回路、７１…主制御回路、７２…副制御回路、７３…サブマイクロコンピュータ、７４…サブＣＰＵ、７５…プログラムＲＯＭ、７６…ワークＲＡＭ、７７…ＩＮポート、７８…音源ＩＣ、７９…パワーアンプ、８０…ＯＵＴポート、８１…画像制御回路、８２…画像制御ＣＰＵ、８３…画像制御ワークＲＡＭ、８４…画像制御プログラムＲＯＭ、８５…ＩＮポート、８６…画像ＲＯＭ、８７…ビデオＲＡＭ、８８…画像制御ＩＣ、１０１…電源部、１０２…ホッパー、１０３…メダル検出部、１１１…電源メインスイッチ、１１２…設定用鍵型スイッチ、１１３…リセットスイッチ、１１４…打止め有り無しモード切替えスイッチ、１１５…自動精算有り無しモード切替えスイッチ。