(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2017-189651
(P2017-189651A)
(43)公開日　平成29年10月19日(2017.10.19)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 5/04	(2006.01)	A63F	5/04	512D	2C082

審査請求 有　請求項の数 1　ＯＬ　（全 94 頁）

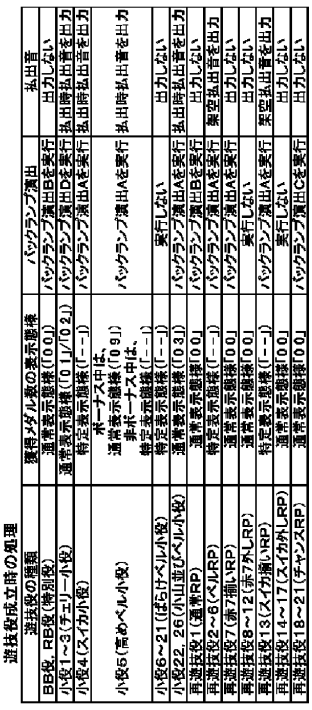
(21)出願番号　特願2017-141855 (P2017-141855)
(22)出願日　平成29年7月21日 (2017.7.21)
(62)分割の表示　特願2013-111570 (P2013-111570)の分割
原出願日　平成25年5月28日 (2013.5.28)

(71)出願人　390031783
サミー株式会社
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号　サンシャイン６０
(74)代理人　100092897
弁理士　大西　正悟
(74)代理人　100097984
弁理士　川野　宏
(74)代理人　100157417
弁理士　並木　敏章
(72)発明者　松田　健二
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】スロットマシン

(57)【要約】
【課題】意図された遊技性に適応した獲得媒体数の表示を行うことが可能なスロットマシンを得る。
【解決手段】成立時に「ベル・ベル・ベル」の図柄組合せが特定の停止態様（例えば、有効ライン上に並ぶ態様）で停止表示されるように構成された小役(例えば、小役５)が成立した場合と、成立時に同じ「ベル・ベル・ベル」の図柄組合せが別の特定の停止態様（例えば、上段ライン上または右下がりライン上に停止表示される態様）で停止表示されるように構成された再遊技役（例えば、再遊技役２～６）が成立した場合には、どちらの場合も、獲得媒体数の表示を共通の特定表示態様（例えば「－－」）で行い、小役が成立したのか再遊技役が成立したのかを、獲得媒体数の表示に基づいて判断することができないようにする。
【選択図】図１２



【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数種類の図柄を可変表示する複数のリールと、
前記リールを用いた遊技に必要な規定数の遊技媒体をベットするためのベット操作を受け付ける遊技操作受付手段と、
前記複数のリールにおいて停止表示される図柄組合せの態様により規定される、成立時には所定数の遊技媒体が獲得されるように構成された入賞役、及び成立時には新たな遊技媒体をベットすることなく次の遊技を行うことが許可されるように構成された再遊技役を含む複数の遊技役の中から、成立することが許容される遊技役を決定するための一の役決定結果を選出する役決定手段と、
前記複数のリールの駆動を制御するリール制御手段と、
成立した遊技役に対応した表示を遊技役成立後の所定期間において実行可能な獲得媒体数表示手段と、を備えたスロットマシンであって、
成立時には特定の図柄組合せが第１の停止態様にて停止表示されるように構成された特定の入賞役と、成立時には前記特定の図柄組合せが前記第１の停止態様とは異なる第２の停止態様にて停止表示されるように構成された特定の再遊技役とを有し、
前記獲得媒体数表示手段は、成立した遊技役に対応した表示を、前記特定の入賞役が成立したときの遊技、及び前記特定の再遊技役が成立したときの遊技においては、共通の特定表示態様で実行することを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、複数種類の図柄を変動表示する複数のリールを備え、リール停止時に表示された図柄の組合せにより入賞の有無が決定される遊技を行うスロットマシンに関する。
【背景技術】
【０００２】
スロットマシンは、一般に、リールを用いた遊技に関する制御（例えば、リール駆動の制御、役決定（役抽選）の制御、遊技メダル等の遊技媒体の受入・払出の制御、役決定の確率等が異なる複数の遊技状態間での遊技状態の移行制御等）を行う主制御基板と、遊技状況に応じて遊技の興趣向上等を目的とする種々の演出の制御を行う副制御基板とを備えており、両基板間の情報伝達は、主制御基板から副制御基板への一方向のみ行うことが可能となっている。
【０００３】
また、スロットマシンでは、一般に、規定数の遊技媒体を投入することにより有効ラインが設定され、スタートレバーを傾動させるなどの開始操作が遊技者により行われることにより、役決定処理が開始され何れかの遊技役（以下、単に「役」と称することがある）またはハズレが決定され、その後、複数のリールが回転開始する。複数のリールが回転開始してから所定の回転速度に達すると、ストップスイッチを押下するなどのリール回転停止操作が有効化され、遊技者がリール回転停止操作を各リール別に行うことにより、各リールが順次回転停止するようになっている。
【０００４】
通常、複数のリールの回転停止は、遊技者によるリール回転停止操作のタイミングと、決定された役に基づいて制御される。すなわち、各リールは、リール回転停止操作が行われたタイミングから所定の時間（通常、最大で４図柄移動し得る時間）内の任意のタイミングで停止可能に制御されており、これにより、上記役決定処理により決定された（当選した）役は可能な限り成立し（役を規定する図柄組合せ（対応図柄）が有効ライン上に停止表示され）、上記役決定処理により決定されていない（当選していない）役は成立しない（対応図柄が有効ライン上に停止表示されない）ようになっている。
【０００５】

また、スロットマシンでは、一般に、再遊技役（成立しても遊技媒体は獲得できないが次の遊技を遊技者が新たに遊技媒体を投入することなく行うことが可能となる役）や小役（成立時に所定数の遊技媒体の獲得が可能となる役。以下「入賞役」ともいう）と称される通常の役の他に、遊技者にとって通常とは異なる特別な遊技条件（例えば、所定の小役の決定確率（当選確率）が通常よりも高くなる）が設定される契機となるボーナス役と称されるような特別役が設けられている。通常、このような特別役は、決定される（当選する）確率が非常に低く設定されており、また、その対応図柄（例えば、「セブン・セブン・セブン」）は、各リール上において少数（通常、１個または２個）しか配置されていない。

【０００６】

このため、特別役が決定された（当選した）場合でも、遊技者が、回転表示される図柄を判別しながら対応図柄を停止表示させ得るタイミングを見計らって各リールに対するリール回転停止操作を行うこと（以下、このような操作を「目押し」と称する）ができないと、特別役を成立させることは難しくなっている。ただし、特別役が決定されているのに、それを成立させることができなかった場合には、特別役が決定されたが未成立であることを示す（識別するための）情報が次の遊技に持ち越されるようになっており、目押しを苦手とする遊技者に対しても、決定された特別役を成立させる機会が担保されている。

【０００７】

また、従来のスロットマシンにおいて、再遊技役（リプレイ役）の決定確率（当選確率）が通常の遊技状態のときとは変更された（高めに変更されても低めに変更されてもよい）、ＲＴ（リプレイタイム）と称される遊技状態を設け、所定の条件が満足されたこと（例えば、通常の遊技状態中に所定の図柄が停止表示されたこと）を契機としてＲＴに移行するようにしたものが一般的に知られている。このようなＲＴを含む複数の遊技状態間の移行は、役（再遊技役）の決定確率の変動を伴うため主制御基板において制御されている。

【０００８】

一方、遊技者が有利に遊技を行えるような情報を報知する、ＡＴ（アシストタイム）と称される演出期間を副制御基板において設定し、この演出期間内において所定の報知演出（アシスト演出）を行うこともなされており、このようなＡＴが設定されるＲＴは、一般にＡＲＴ（アシストリプレイタイム）と称されている。ＡＲＴ中において行われるアシスト演出としては、例えば、遊技媒体の獲得が可能となる小役が決定された（当選した）場合に、そのことを報知したり、決定された小役を成立させる（対応図柄を有効ライン上に停止表示させる）ためのリール回転停止操作手順（以下、適宜「押し順」と称する）を報知したりするものなどが知られている。

【０００９】

また、従来のスロットマシンにおいて、リールを回転させたり停止させたりするための遊技者による遊技操作が有効に受け付けられず、遊技の進行が一定の時間凍結される状態（以下、適宜「フリーズ」と称する）を設定するものが知られている。このフリーズは、遊技者にとって有利な状態が発生したことを示唆するときなどに設定され、これにより、有利な状態が発生したことへの遊技者の期待感を高めるなど、遊技の興趣を高める目的で利用されている。

【００１０】

また、スロットマシンでは、一般に、入賞役（小役）の成立により遊技者が獲得する遊技媒体の数（以下、適宜「獲得媒体数」と称する）を、７セグメントＬＥＤ等を用いて表示するように構成されている。獲得媒体数の表示期間や表示態様は、機種によっても異なるが、一遊技における全リールの停止直後（全リールにおいて停止表示された図柄組合せの確定直後）に獲得媒体数の表示を開始し（例えば、「００」の表示状態から獲得媒体数（例えば「０５」）まで１ずつ増加するように更新して表示し）、次遊技における遊技媒体がベットされた時点で獲得媒体数の表示を終了して、初期表示状態（例えば「００」と表示された状態）に戻すものなどが知られている。

【００１１】
上述の獲得媒体数の表示は、入賞役が成立して獲得されることが確定した遊技媒体数を遊技者に報知するためのものであるが、役決定処理により決定された入賞役がその成立の有無が確定していない段階（リールが回転している段階）で、当該入賞役が実際に成立した場合には獲得可能となる遊技媒体数を予告的に報知するように構成されたスロットマシンも知られている（例えば、下記特許文献１を参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【００１２】
【特許文献１】特開２００７－２２２４４４号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【００１３】
スロットマシンにおいて設定される遊技役の中には、その対応図柄（成立時に有効ライン上に停止表示される図柄組合せ）が分かり易く構成されたものがある。例えば、ベル図柄（ベルを模した図柄）が有効ライン上に並ぶ入賞役（以下、適宜「ベル小役」と称する）や、スイカ図柄（スイカを模した図柄）が有効ライン上に並ぶ入賞役（以下、適宜「スイカ小役」と称する）は、多くのスロットマシンにおいて設定されている。また、再遊技役としては、再遊技役を構成するものであることが分かるような図柄（比較的薄い色で構成され「ＲＥＰＬＡＹ」等の表記があるものが多い。以下、適宜「リプレイ図柄」と称する）が、有効ライン上に並ぶものが一般的に知られている。
【００１４】
一方、近年においては、遊技役の対応図柄が多様化して複雑となり、有効ライン上の図柄組合せを見ただけでは、入賞役が成立したのか、再遊技役が成立したのか、何れの遊技役も成立していないハズレなのかが、分かり難い遊技役も増えている。また、単に分かり難いだけではなく、他の遊技役が成立しているかのような印象を遊技者に与えることを意図した遊技役も設定されるようになっている。例えば、再遊技役でありながら、成立時に、有効ライン上にリプレイ図柄は並ばず、有効ライン上とは異なる位置に、ベル図柄等の、特定の入賞役を象徴するような図柄が並ぶように構成された再遊技役（以下、適宜「小役似再遊技役」と称する）が挙げられる。このような小役似再遊技役は、成立時の図柄の停止態様から判断すると入賞役が成立したかのように見えるので、そのことを利用し、小役似再遊技役が成立した際に、入賞役が成立したときと同じような演出を行い、これにより、あたかも入賞役が成立したかのような印象を遊技者に与えるような遊技性を持たせることも可能となる。
【００１５】
しかしながら、従来のスロットマシンでは、遊技役の成立により獲得されることが確定した遊技媒体数を所定期間明示するという一様の態様で、獲得媒体数の表示が行われるようになっている。例えば、上述の小役似再遊技役が成立した場合には遊技媒体を獲得することはできない（獲得される遊技媒体数は０である）ので「００」、獲得される遊技媒体数が４である入賞役が成立した場合には「０４」というように、確定した獲得媒体数がそのまま表示される。したがって、小役似再遊技役が成立した際に、遊技者が獲得媒体数の表示「００」を見れば、成立したのは入賞役ではなく再遊技役であることが分かってしまう。このように従来のスロットマシンでは、一様の態様で獲得媒体数の表示が行われるようになっているため、意図された遊技性に適応し得ない虞がある。
【００１６】
本発明はこのような事情に鑑みなされたもので、意図された遊技性に適応した獲得媒体数の表示を行うことが可能なスロットマシンを提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【００１７】
上記目的を達成するため本発明に係るスロットマシンは、以下の特徴を備えている。な

お、以下の特徴構成の説明では、後述する実施形態において対応する構成の一例を括弧書きで示している。

本発明に係るスロットマシンは、複数種類の図柄を可変表示する複数のリールと、リールを用いた遊技に必要な規定数の遊技媒体（例えば、遊技メダル）をベットするためのベット操作を受け付ける遊技操作受付手段（例えば、遊技操作処理時機導出手段１０６）と、複数のリールにおいて停止表示される図柄組合せの態様により規定される、成立時には所定数の遊技媒体が獲得されるように構成された入賞役、及び成立時には新たな遊技媒体をベットすることなく次の遊技を行うことが許可されるように構成された再遊技役を含む複数の遊技役の中から、成立することが許容される遊技役を決定するための一の役決定結果を選出する役決定手段と、複数のリールの駆動を制御するリール制御手段と、成立した遊技役に対応した表示を遊技役成立後の所定期間において実行可能な獲得媒体数表示手段（例えば、表示ランプ制御手段１１０）と、を備えたスロットマシンであって、成立時には特定の図柄組合せ（例えば、「ベル・ベル・ベル」）が第１の停止態様（例えば、有効ライン２９上に並ぶ態様）にて停止表示されるように構成された特定の入賞役（例えば、小役５）と、成立時には特定の図柄組合せが第１の停止態様とは異なる第２の停止態様（例えば、上段ラインＬ１上に並ぶ態様）にて停止表示されるように構成された特定の再遊技役（例えば、再遊技役２～５）とを有し、前記獲得媒体数表示手段は、成立した遊技役に対応した表示を、前記特定の入賞役が成立したときの遊技、及び前記特定の再遊技役が成立したときの遊技においては、共通の特定表示態様で実行することを特徴とする。

【００１８】

参考のスロットマシンは、複数種類の図柄を可変表示する複数のリールと、リールを用いた遊技に必要な規定数の遊技媒体（例えば、遊技メダル）をベットするためのベット操作を含む所定の遊技操作を受け付ける遊技操作受付手段（例えば、遊技操作処理時機導出手段１０６）と、複数のリールにおいて停止表示される図柄組合せの態様により規定される、成立時には所定数の遊技媒体が獲得されるように構成された入賞役、及び成立時には新たな遊技媒体をベットすることなく次の遊技を行うことが許可されるように構成された再遊技役を含む複数の遊技役の中から、成立することが許容される遊技役を決定するための一の役決定結果を選出する役決定手段と、複数のリールの駆動を制御するリール制御手段と、一の遊技において獲得された遊技媒体の数を示す獲得媒体数（例えば、獲得メダル数）を、全リール停止後の所定期間において表示する獲得媒体数表示手段（例えば、表示ランプ制御手段１１０）と、を備えたスロットマシンであって、選出された役決定結果に基づき成立した遊技役に応じて、獲得媒体数表示手段による獲得媒体数の表示態様を変更可能に構成されている、ことを特徴とする。

【００１９】

このような特徴構成のスロットマシンによれば、成立した遊技役に応じて獲得媒体数の表示態様を変更することができるので、意図された遊技性に適応させるように、獲得媒体数の表示を行うことが可能となる。例えば、或る入賞役が成立した場合にはハズレに見せるような遊技性を意図している場合においては、そのような入賞役が成立した場合には、通常の入賞役が成立したときとは異なる態様で獲得媒体数を表示したり、或る再遊技役が成立した場合には入賞役が成立したかのように見せる遊技性を意図している場合においては、そのような再遊技役が成立した場合には、入賞役が成立したときと同じ態様で獲得媒体数を表示したりするなど、意図された遊技性に適応するように獲得媒体数を表示することが可能となる。

【００２０】

なお、本発明において「一の役決定結果」とは、成立することが許容される遊技役を１つだけ決定するもの（単独当選の役決定結果）と、成立することが許容される遊技役を複数同時に決定するもの（重複当選の役決定結果）と、成立することが許容される遊技役が無いことを決定するもの（ハズレの役決定結果）とのうち、任意の役決定結果を指す概念である。また、「一の役決定結果を選出する」とは、予め設定された複数の役決定結果の中から、１つの役決定結果を、電子機器等を用いて実行される抽選等の選択行為により、

無作為に選ぶことを意味している。

【００２１】

また、本発明において「ベット」とは、遊技を行うために必要とされる遊技媒体を、遊技の用に供する（遊技を行うためにスロットマシン等に提供する）ことを意味する。遊技媒体を遊技の用に供するための操作（ベット操作）としては、遊技者が遊技媒体をスロットマシンの内部等に投入する操作や、スロットマシンの内部等に貯留（クレジット）されている遊技媒体の中から、所定数の遊技媒体を遊技の用に供するための、予め設定されたボタン等を遊技者が押下するなどの操作などが含まれる。

【００２２】

また、参考のスロットマシンにおいて、成立時には特定の図柄組合せ（例えば、「ベル・ベル・ベル」）が第１の停止態様（例えば、有効ライン２９上に並ぶ態様）にて停止表示されるように構成された特定の入賞役（例えば、小役５）と、成立時には特定の図柄組合せが第１の停止態様とは異なる第２の停止態様（例えば、上段ラインＬ１上に並ぶ態様）にて停止表示されるように構成された特定の再遊技役（例えば、再遊技役２～５）とを有し、特定の入賞役が成立したときの遊技、及び特定の再遊技役が成立したときの遊技においては、獲得媒体数表示手段による獲得媒体数の表示態様が、共通の特定表示態様となるように構成することができる。

【００２３】

この態様のスロットマシンによれば、特定の入賞役が成立したときの遊技、及び特定の再遊技役が成立したときの遊技においては、獲得媒体数の表示態様が、共通の特定表示態様となるので、獲得媒体数の表示態様を見ても、特定の入賞役が成立した状態であるのか、特定の再遊技役が成立した状態であるのかが、遊技者に分からないようにすることが可能となる。

【００２４】

なお、上記「特定の図柄組合せ」とは、形状、色及び大きさ等の全ての特徴が一致する複数の図柄（以下「同一図柄」と称する）により構成される図柄組合せ（例えば、「ベル・ベル・ベル」）の他に、同一図柄ではないが類似した特徴を有する複数の図柄（例えば、形状及び大きさは同一であるが色が異なる図柄や、形状及び色は同一であるが大きさが異なる図柄、形状や色、大きさ等が若干異なるが同類と識別され得るような図柄（例えば、図柄「スイカＡ」と「スイカＢ」や、図柄「赤セブン」と「青セブン」、図柄「白バー」と「黒バー」など）。以下「類似図柄」と称する）により構成される図柄組合せ（例えば、「スイカＢ・スイカＡ・スイカＡ」や「白バー・白バー・黒バー」）等を含む意味である。

【００２５】

また、参考のスロットマシンにおいて、前記特定表示態様は、獲得媒体数を前記所定期間のうちの少なくとも一部期間において非表示とする態様とすることができる。

【００２６】

この態様のスロットマシンによれば、特定の入賞役が成立したときの遊技、及び特定の再遊技役が成立したときの遊技においては、所定期間のうちの少なくとも一部期間において、共通の特定表示態様により獲得媒体数が非表示とされる。獲得媒体数を非表示とすることにより、遊技役の成立の有無等を獲得媒体数に基づき判断することができなくなるので、特定の入賞役が成立した状態であるのか、特定の再遊技役が成立した状態であるのかが、より遊技者に分からないようにすることが可能となる。

【００２７】

また、参考のスロットマシンにおいて、特定の入賞役とは別の入賞役が成立したときの遊技においては、獲得媒体数を前記所定期間において明示するという通常表示態様により、獲得媒体数の表示が行われるように構成することができる。

【００２８】

この態様のスロットマシンによれば、特定の入賞役とは別の入賞役が成立したときの遊技においては、特定の入賞役が成立したときの特定表示態様とは異なる通常表示態様によ

り獲得媒体数の表示が行われるので、特定の入賞役が成立した状態ではないこと（別の入賞役が成立した状態であること）を、遊技者に示唆することが可能となる。

【００２９】

また、参考のスロットマシンにおいて、リールの内部から当該リールを照明するバックランプ演出を行うバックランプ演出手段（例えば、バックランプ演出制御手段２０２１）と、遊技媒体が払い出されている状態を表す払出音（例えば、払出時払出音または架空払出音）を出力する払出音演出を行う払出音演出手段（例えば、遊技メダル音演出制御手段２０２４）とを備え、特定の入賞役が成立したときの遊技、及び特定の再遊技役が成立したときの遊技においては、それぞれ、停止表示された前記特定の図柄組合せを識別容易とする態様のバックランプ演出（例えば、バックランプ演出Ａ）と、特定の入賞役が成立したときの獲得媒体数に関連した態様の払出音演出のうち、少なくとも一方の演出が、共通に行われるように構成することができる。

【００３０】

この態様のスロットマシンによれば、特定の入賞役が成立したときの遊技、及び特定の再遊技役が成立したときの遊技においては、それぞれ、停止表示された特定の図柄組合せを識別容易とする態様のバックランプ演出と、特定の入賞役が成立したときの獲得媒体数に関連した態様の払出音演出のうち、少なくとも一方の演出が共通に行われるので、特定の再遊技役が成立した際に、特定の入賞役が成立したかのような印象を遊技者に与えることが可能となる。

【００３１】

また、参考のスロットマシンにおいて、遊技の進行に係る制御処理を行う主制御手段と、主制御手段とは別の制御処理を行う副制御手段とを備え、主制御手段が設定を管理しているかまたは設定の有無を認識可能な特定の遊技状態（例えば、ボーナス）に設定可能であり、特定の遊技状態に設定されている場合と設定されていない場合とにおいてそれぞれ成立可能な特定の遊技役を有し、特定の遊技状態に設定されているときの遊技において特定の遊技役が成立した場合と、特定の遊技状態に設定されていないときの遊技において特定の遊技役が成立した場合とでは、互いに異なる表示態様により獲得媒体数の表示が行われるように構成することができる。

【００３２】

この態様のスロットマシンによれば、主制御手段が設定を管理しているかまたは設定の有無を認識可能な特定の遊技状態に設定されているときの遊技において、特定の遊技役が成立した場合と、特定の遊技状態に設定されていないときの遊技において特定の遊技役が成立した場合とでは、互いに異なる表示態様により獲得媒体数の表示が行われるので、特定の遊技役が成立した際の獲得媒体数の表示態様の違いにより、特定の遊技状態に設定されているか否かを、遊技者に示唆することが可能となる。

【００３３】

また、参考のスロットマシンにおいて、遊技の進行に係る制御処理を行う主制御手段と、主制御手段とは別の制御処理を行う副制御手段とを備え、副制御手段が設定を管理しているかまたは設定の有無を認識可能な特定の遊技状態（例えば、ＡＴ）に設定可能であり、特定の遊技状態に設定されている場合と設定されていない場合とにおいてそれぞれ成立可能な特定の遊技役を有し、特定の遊技状態に設定されているときの遊技において特定の遊技役が成立した場合と、特定の遊技状態に設定されていないときの遊技において特定の遊技役が成立した場合とでは、互いに異なる表示態様により獲得媒体数の表示が行われるように構成することができる。

【００３４】

この態様のスロットマシンによれば、副制御手段が設定を管理しているかまたは設定の有無を認識可能な特定の遊技状態に設定されているときの遊技において、特定の遊技役が成立した場合と、特定の遊技状態に設定されていないときの遊技において特定の遊技役が成立した場合とでは、互いに異なる表示態様により獲得媒体数の表示が行われるので、特定の遊技役が成立した際の獲得媒体数の表示態様の違いにより、特定の遊技状態に設定さ

れているか否かを、遊技者に示唆することが可能となる。
【００３５】
また、参考のスロットマシンにおいて、副制御手段が、前記特定の遊技状態の設定を管理しているかまたは特定の遊技状態の設定の有無を認識可能に構成されている場合には、獲得媒体数表示手段を副制御手段が管理するように構成することが好ましい。
【００３６】
この態様のスロットマシンによれば、獲得媒体数表示手段が副制御手段により管理されるので、副制御手段が設定を管理しているかまたは設定の有無を認識可能な特定の遊技状態に応じて、獲得媒体数表示手段による獲得媒体数の表示態様を速やかに制御することが可能となる。
【発明の効果】
【００３７】
本発明に係るスロットマシンによれば、上述の特徴構成を備えていることにより、意図された遊技性に適応した獲得媒体数の表示を行うことが可能となる。
【図面の簡単な説明】
【００３８】
【図１】本発明の第１実施形態に係るスロットマシンの正面図である。
【図２】第１実施形態に係るスロットマシンの全体構成を概略的に示すブロック図である。
【図３】第１実施形態に係るスロットマシンのリールの図柄配置を示す図である。
【図４】第１実施形態に係るスロットマシンの機能を概念的に示すブロック図である。
【図５】第１実施形態に係るスロットマシンの（Ａ）メイン情報記憶手段、（Ｂ）ＡＴ設定手段、（Ｃ）演出実行制御手段、（Ｄ）サブ情報記憶手段の各構成を示す図である。
【図６】第１実施形態に係るスロットマシンにおいて設定されるＲＴ遊技状態の関係を示す図である。
【図７】第１実施形態に係るスロットマシンにおいて設定される遊技役の種類を示す図である。
【図８】第１実施形態の役抽選テーブルを示す図である。
【図９】第１実施形態の（Ａ）小役５、（Ｂ）小役６～２１、（Ｃ）小役２２、（Ｄ）小役２６、（Ｅ）再遊技役２～５、（Ｆ）再遊技役６、（Ｇ）小役４、（Ｈ）再遊技役１３の各成立時における停止表示態様を示す図である。
【図１０】第１実施形態の押し順テーブルを示す図である。
【図１１】第１実施形態の（Ａ）自動ベット処理凍結期間の設定確率、（Ｂ）ナビ権設定抽選テーブル、（Ｃ）アシスト可能回数上乗せ抽選テーブルを示す図である。
【図１２】第１実施形態の各遊技役成立時の、獲得メダル数の表示態様、バックランプ演出及び払出音の処理内容を示す図である。
【図１３】第１実施形態の押し順ナビ演出の態様の一例を示す図である。
【図１４】第１実施形態の遊技の進行状況に応じて実行される各処理の実行時機（小役成立の場合）を示す図である。
【図１５】第１実施形態の遊技の進行状況に応じて実行される各処理の実行時機（特別役成立の場合）を示す図である。
【図１６】第１実施形態の遊技の進行状況に応じて実行される各処理の実行時機（通常ＲＰ成立の場合）を示す図である。
【図１７】第１実施形態の遊技の進行状況に応じて実行される各処理の実行時機（ベルＲＰまたはスイカ揃いＲＰ成立の場合）を示す図である。
【図１８】第１実施形態の遊技の進行状況に応じて実行される各処理の実行時機（赤７揃いＲＰまたはチャンスＲＰ成立の場合）を示す図である。
【図１９】第１実施形態の遊技の進行状況に応じて実行される各処理の実行時機（スイカ外しＲＰまたは赤７外しＲＰ成立の場合）を示す図である。
【図２０】第１実施形態のキャンセル時機及び役決定開始時機の各導出時機を示すタイミ

ングチャート（キャンセル操作がスタートレバー操作以外の場合）である。
【図２１】第１実施形態のキャンセル時機及び役決定開始時機の各導出時機を示すタイミングチャート（キャンセル操作がスタートレバー操作の場合）である。
【図２２】第１実施形態のタイマ割込処理の（Ａ）メインルーチン、（Ｂ）入力ポート読込処理、（Ｃ）ＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ管理処理、（Ｄ）獲得枚数表示ランプ管理処理の各流れを示すフローチャートである。
【図２３】第１実施形態の遊技制御処理の（Ａ）メインルーチン、（Ｂ）遊技開始準備処理の各流れを示すフローチャートである。
【図２４】第１実施形態の遊技制御処理におけるベット管理処理の流れを示すフローチャートである。
【図２５】第１実施形態の遊技制御処理における（Ａ）自動ベット実行時機制御処理、（Ｂ）第１の自動ベット処理凍結期間設定処理、（Ｃ）第２の自動ベット処理凍結期間設定処理の各流れを示すフローチャートである。
【図２６】第１実施形態の（Ａ）開始操作受付処理、（Ｂ）役決定処理の各流れを示すフローチャートである。
【図２７】第１実施形態のリール回転開始制御処理の流れを示すフローチャートである。
【図２８】第１実施形態のリール回転停止制御処理の流れを示すフローチャートである。
【図２９】第１実施形態の（Ａ）停止表示図柄判定処理、（Ｂ）遊技メダル払出処理、（Ｃ）遊技終了処理の各流れを示すフローチャートである。
【図３０】第１実施形態のバックランプ演出処理の流れを示すフローチャートである。
【図３１】第１実施形態の音声出力演出処理の流れを示すフローチャートである。
【図３２】第１実施形態の要求演出処理の流れを示すフローチャートである。
【図３３】第２実施形態のキャンセル時機及び役決定開始時機の各導出時機を示すタイミングチャートである。
【図３４】第２実施形態の役決定処理の流れを示すフローチャートである。
【図３５】第３実施形態に係るスロットマシンの機能を概念的に示すブロック図である。
【図３６】第３実施形態のキャンセル時機及び役決定開始時機の各導出時機を示すタイミングチャートである。
【図３７】第３実施形態の（Ａ）第２の自動ベット処理凍結期間設定処理、（Ｂ）役決定処理の各流れを示すフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００３９】
以下、上記図面を参照して本発明の実施形態について説明する。
＜第１実施形態＞
まず、本発明の第１実施形態に係るスロットマシンの全体的な構成について、図１及び図２を参照しながら説明する。なお、以下の説明において、「遊技役が成立する」及び「遊技役の成立」等と記載する場合の「成立」とは、後述の役決定手段により選出された役決定結果に対応する遊技役（遊技メダルの払出しがある（獲得メダル数が１以上の）遊技役（小役等の入賞役）か、払出しのない（獲得メダル数が０の）遊技役（再遊技役や特別役）かは問わない）を構成する図柄の組合せ（対応図柄）が、後述の有効ライン上に停止表示されたことを示す概念として用いている。ただし、成立のタイミングについては、例えば、遊技役の対応図柄を有効ライン上に停止表示させることが可能なタイミングでリール停止操作が行われた時点や、遊技役の対応図柄が有効ライン上に停止表示された時点、スロットマシンが、遊技役の対応図柄が有効ライン上に停止表示されたことを識別した時点や、識別した結果を記憶領域に格納した時点等、適宜のタイミングとすることができる。
【００４０】
また、以下の説明において、遊技者による、後述のメダル投入口２１への遊技メダルの投入操作、クレジット（貯留）された遊技メダルのうち、遊技を行うために必要な規定枚数の遊技メダルを遊技の用に供するための１－ＢＥＴスイッチ２２およびＭＡＸ－ＢＥＴ

スイッチ２３の押圧操作を総称してベット操作と称する。また、このベット操作と、遊技者による、後述の貯留メダル精算スイッチ２４の押圧操作、スタートレバー２５の傾動操作、ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃの押圧操作、リジェクトスイッチ２７の押圧操作を総称して遊技操作と称する。なお、一般的に、スロットマシンにおける「投入」とは、遊技メダルを「スロットマシン内に入れる」という意味で用いられる場合と、遊技メダルを「遊技の用に供する」という意味で用いられる場合とがある。以下の説明では、基本的に、前者の意味において「投入」という語を用い、後者の意味においては「ベット」という語を用いることとする。

【００４１】

なお、これらの遊技操作うち、ベット操作（メダル投入口２１への遊技メダルの投入操作、１－ＢＥＴスイッチ２２またはＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３の押圧操作）、貯留メダル精算スイッチ２４の押圧操作及びスタートレバー２５の傾動操作は、後述の自動ベット処理凍結期間においては、この自動ベット処理凍結期間（特に、後述の第２の自動ベット処理凍結期間）を終了させるためのキャンセル操作（所定の遊技操作に相当する）として扱われる。一方、ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃの押圧操作と、リジェクトスイッチ２７の押圧操作は、自動ベット処理凍結期間においてキャンセル操作としては扱われないが、キャンセル操作として扱われるようにすることも可能である。

【００４２】

また、本明細書において、「遊技メダルを払い出す」及び「遊技メダルの払出し」等と記載する場合の「払出」等は、各入賞役の成立に対して設定された所定数（入賞役毎に任意に設定可）の遊技メダルを、スロットマシンが、貯留（クレジット）可能な範囲内において貯留すること、及びホッパー等の払出装置を介して実際に払い出す（スロットマシンから排出する）ことを含む概念として用いている。一方、「遊技メダルを獲得する」、「獲得される遊技メダル」及び「遊技メダルの獲得」等と記載する場合の「獲得」についても、これを、上記所定数の遊技メダルが、スロットマシンにより貯留されること、及び実際に払い出されることを意味する語、すなわち、「払出」と略同義の語として用いている。また、「獲得メダル数」とは、スロットマシンが貯留した遊技メダルの数と、実際に払い出した遊技メダルの数との合計数を意味する語として用いている。

【００４３】

＜スロットマシンの外観＞

本実施形態に係るスロットマシン１は、図１に示すように、本体筐体の前面に開閉可能に取り付けられた前扉２を備えており、この前扉２の前面には、上部から順に、上パネルアセンブリ１０、中パネルアセンブリ２０、下パネルアセンブリ３０及び受け皿アセンブリ４０が取り付けられている。

【００４４】

上記上パネルアセンブリ１０の中央部には、その裏面側に配された画像表示装置１１（図２参照）の表示画面１１ａが前方を臨むように配置されており、その周辺部には、第１演出ランプ１２、第２演出ランプ１３ａ，１３ｂ、第３演出ランプ１４ａ，１４ｂが配置されている。また、表示画面１１ａの下方左右には、一対の上部スピーカ１５ａ，１５ｂが配置されている。

【００４５】

上記中パネルアセンブリ２０の中央部には、本体筐体内に横並びに配設された３個のリール３ａ，３ｂ，３ｃの表面が臨む表示窓Ｗが設けられており、この表示窓Ｗの下方には、遊技メダルを投入するためのメダル投入口２１、クレジットされた範囲内で１枚の遊技メダルをベットするための１－ＢＥＴスイッチ２２、最大ベット許容数（例えば３枚）の遊技メダルを一度にベットするためのＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３、クレジットされた遊技メダルを払い出すための貯留メダル精算スイッチ２４、後述する役決定処理を開始させる際に操作される開始操作手段としてのスタートレバー２５、各リール３ａ，３ｂ，３ｃの回転を個別に停止させるための３個のストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃ、及びメダル投入口２１から投入されて滞留した遊技メダルを返却するためのリジェクトスイッ

チ２７等が設けられている。

【００４６】

上記メダル投入口２１の内部は、投入された遊技メダルが有効に受け入れられる場合に当該遊技メダルが通過する受入通路（後述のホッパー５０に通ずる）と、投入された遊技メダルが受け入れられない場合に当該遊技メダルが通過する返却通路（後述の遊技メダル払出口４１に通ずる）とに分岐しており、その分岐部には、ブロッカ４８（図２参照）が設けられている。このブロッカ４８は、投入された遊技メダルが有効に受け入れられる期間（詳しくは後述する）においては、メダル投入口２１に投入された遊技メダルを受入通路に導き、それ以外の期間においては、メダル投入口２１に投入された遊技メダルを返却通路に導くように、受入通路と返却通路を選択的に、一方を開状態に他方を閉状態にできるように構成されている。以下の説明において、ブロッカ４８がＯＮ状態とは、メダル投入口２１に投入された遊技メダルが受入通路に導かれる状態（遊技メダル受入可能状態）を示し、ブロッカ４８がＯＦＦ状態とは、メダル投入口２１に投入された遊技メダルが返却通路に導かれる状態（遊技メダル受入不可状態）を示すものとする。

【００４７】

また、メダル投入口２１の内部には、遊技メダルを検知するための２つの投入メダルセンサ２８ａ，２８ｂ（図２参照）が設けられている。投入メダルセンサ２８ａは、遊技メダルがメダル投入口２１に投入されたことを検出するものであり、投入された遊技メダルが流下する通路上において、上記ブロッカ４８が設置された位置よりも上流側の位置（第１の位置）に設置されている。投入メダルセンサ２８ｂは、メダル投入口２１に投入された遊技メダルが受入通路に導かれたこと（有効に受け入れられたこと）を検出するものであり、上記ブロッカ４８が設置された位置よりも下流側の位置（第２の位置）に配置されている。なお、投入メダルセンサ２８ａ，２８ｂは、それぞれ、単数のセンサにより構成されていてもよいし、複数のセンサにより構成されていてもよい。投入メダルセンサ２８ａ及び投入メダルセンサ２８ｂが共に遊技メダルを検出した場合は、遊技メダルがメダル投入口２１に投入され、かつ投入された遊技メダルが有効に受け入れられたことを意味する。一方、投入メダルセンサ２８ａは遊技メダルを検出したが、投入メダルセンサ２８ｂは遊技メダルを検出しない場合は、遊技メダルがメダル投入口２１に投入されたが、投入された遊技メダルが有効に受け入れられずに返却されたことを意味する。

【００４８】

上記表示窓Ｗは、３個のリール３ａ，３ｂ，３ｃが全て停止した際に、リール毎に３個の図柄、合計９個の図柄が遊技者から視認可能に表示されるように構成されている。また、表示窓Ｗには、表示窓Ｗ内の左中段、中央中段及び右中段の各図柄表示領域を横一直線に結ぶ１本の入賞ライン２９が表示可能に設けられている。この入賞ライン２９は、規定数の遊技メダルがベットされることにより有効化される。以下、有効化された入賞ライン２９のことを適宜「有効ライン２９」と称する。

【００４９】

また、スロットマシン１には、ＬＥＤランプ等により構成される各種の表示用ランプが配置されている。本実施形態では、表示用ランプとして、ＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ４６ａ、ＢＥＴ数表示ランプ４６ｂ、投入可能表示ランプ４６ｃ、遊技開始表示ランプ４６ｄ、再遊技表示ランプ４６ｅ、状態表示ランプ４６ｆ、回数表示ランプ４６ｇ、貯留枚数表示ランプ４６ｈ、及び獲得枚数表示ランプ４６ｊを備えている。これらの表示用ランプは、後述の主制御基板６０において制御されるように構成されている。

【００５０】

ＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ４６ａは、遊技メダルをベットすることができる状況下で点灯されるものであり、ＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３の内部に配置され、点灯時にはＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３を部分的または全体的に光らせるようになっている。その他の表示用ランプは、上記中パネルアセンブリ２０において表示窓Ｗの側部または下部に配置されている。

【００５１】

ＢＥＴ数表示ランプ４６ｂは、ベットされた遊技メダルの枚数を表示するもので、ベットされた遊技メダルが、１枚の場合に点灯される１－ＢＥＴ表示ランプ４６ｂＡと、２枚の場合に点灯される２－ＢＥＴ表示ランプ４６ｂＢと、３枚の場合に点灯されるＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ４６ｂＣとから構成されている。投入可能表示ランプ４６ｃは、遊技メダルを投入することができる状況下で点灯されるものであり、遊技開始表示ランプ４６ｄは、スタートレバー２５を操作して遊技を開始させることができる状況下で点灯されるものである。再遊技表示ランプ４６ｅは、任意の遊技において後述の再遊技役が成立し、次の遊技において、後述の自動ベット処理により遊技メダルが自動的にベットされた際に点灯されるものである。

【００５２】

状態表示ランプ４６ｆは、後述の特別役（ＢＢ役またはＲＢ役）が、後述の役決定処理において当選した場合に点灯されるものであり、回数表示ランプ４６ｇは、後述の特別役（ＢＢ役またはＲＢ役）の成立回数や当選回数等を７セグメント表示するものである。貯留枚数表示ランプ４６ｈは、貯留（クレジット）された遊技メダルの枚数を７セグメント表示するものであり、獲得枚数表示ランプ４６ｊは、後述の小役が成立した際に獲得される遊技メダルの枚数（以下、適宜「獲得メダル数」と称する）を、所定期間（以下、適宜「獲得数表示期間」と称する）、７セグメント表示するものである。

【００５３】

上記下パネルアセンブリ３０の中央部には、透明な下パネルカバー３１が取り付けられており、その左右両端部には、飾りランプ３２ａ，３２ｂが配置されている。なお、下パネルカバー３１の裏面側には、所定の図柄が設けられた半透明の下パネルベース及び下パネル照明用蛍光灯（いずれも図示せず）が取り付けられており、この下パネル照明用蛍光灯を点灯させることにより、下パネルベースの図柄を後面側から照明するように構成されている。

【００５４】

上記受け皿アセンブリ４０には、遊技メダルを払い出すための遊技メダル払出口４１が開設されているとともに、遊技メダル払出口４１に臨むようにして遊技メダルを貯留するための遊技メダル貯留皿４２が設けられており、この遊技メダル貯留皿４２の左には、灰皿４３が設けられている。また、遊技メダル払出口４１の左右には、受け皿アセンブリ４０の背面側に配置された一対の下部スピーカ４４ａ，４４ｂ（図２参照）の前面に対向して、多数の小孔からなるスピーカ口４５ａ，４５ｂが形成されている。

【００５５】

さらに、本体筐体内には、遊技の結果、所定の賞態様が構成された場合に獲得される遊技メダルを払い出すためのホッパー５０（図２参照）が設けられており、このホッパー５０には遊技メダルを検出するためのメダル検出部５１（図２参照）が設けられている。また、このホッパー５０は、投入されて有効に受け入れられた遊技メダルを物理的に収容する機能を有している。

【００５６】

＜リール＞

各リール３ａ，３ｂ，３ｃはそれぞれステッピングモータ３５ａ，３５ｂ，３５ｃ（図２参照）の駆動により回転するように構成されている。また、各リール３ａ，３ｂ，３ｃは透光性を有する部材により構成されており、その外周面には、複数種類の図柄（図３参照）が表示された、透光性を有するリールテープが貼り付けられている。また、各リール３ａ，３ｂ，３ｃの内面側には、バックランプ３８ａ，３８ｂ，３８ｃ（図２参照）が配設されており、このバックランプ３８ａ，３８ｂ，３８ｃを点灯させることにより、表示窓Ｗ内に臨む各リール３ａ，３ｂ，３ｃの領域を内面側から全体的に照明したり、各リール３ａ，３ｂ，３ｃ上に停止表示された所定の図柄組合せ（例えば、入賞位置としての有効ライン２９上や、有効ライン２９上とは異なる位置に並んだ遊技役の対応図柄等）を目立たせるように各リール３ａ，３ｂ，３ｃの一部領域のみを照明したりするように構成されている。

【００５７】
＜遊技を行うための基本操作＞
スロットマシン１で遊技を行うには、まず実際にメダル投入口２１に遊技メダルを投入するか、１－ＢＥＴスイッチ２２またはＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３の何れかを操作してクレジットの範囲内で規定枚数の遊技メダルをベットすることにより、入賞ライン２９を有効化する。本実施形態では、入賞ライン２９を有効化するために必要となる遊技メダルの規定枚数が、後述する各ＲＴ遊技状態（非ＲＴ遊技状態、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態、ＲＴ４遊技状態及びＲＴ５遊技状態）において、何れも３枚に設定されるが、規定枚数についてはこれに限定されるものではなく、ＲＴ遊技状態に応じて規定枚数の設定を変えるなど、適宜変更することが可能である。また、複数の入賞ラインを設けておき、遊技メダルのベット数に応じて、有効化される入賞ラインを変更するようにしてもよい。
【００５８】
次に、遊技者がスタートレバー２５を操作すると、後述する役決定処理が行われ、その後、各リール３ａ，３ｂ，３ｃが回転を開始し、リール３ａ，３ｂ，３ｃの外周表面に表示された複数種類の図柄が表示窓Ｗ内を上下に（通常、上から下に）移動表示される。そして、リール３ａ，３ｂ，３ｃの回転が所定の速度に達すると各ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃが有効化され、遊技者が各ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃを操作すると、対応するリール３ａ，３ｂ，３ｃの回転がそれぞれ停止する。
【００５９】
ここで、有効ライン２９上に停止表示された図柄組合せが予め定めた入賞態様（遊技メダルを獲得することができる遊技役の対応図柄）となっている場合には、各入賞態様に対応した枚数の遊技メダルがホッパー５０により実際に払い出されるか、またはクレジットとして加算される。
【００６０】
＜制御基板と各機器との接続＞
スロットマシン１では、遊技に関する主たる制御が図２に示す主制御基板６０上に配設された制御回路により行われ、画像表示装置１１による演出画像表示制御、上部スピーカ１５ａ，１５ｂ等のスピーカからの音声発生制御及びバックランプ３８ａ，３８ｂ，３８ｃ等のランプによる照明制御等は、副制御基板７０上に配設された制御回路により行われるように構成されている。また、両制御基板６０，７０間の情報伝達は、主制御基板６０から副制御基板７０への一方向のみ行うことが可能となっている。
【００６１】
主制御基板６０には、遊技に関する各種の演算処理を行うメインＣＰＵ６１と、制御プログラム等を記憶したＲＯＭ６２と、一時記憶領域であるＲＡＭ６３とが配設されており、ＲＯＭ６２に記憶された制御プログラムに従って各駆動回路等が動作することにより、スロットマシン１における遊技に関する主たる制御（主に遊技の進行に直接係わる制御）が行われるようになっている。
【００６２】
上記メインＣＰＵ６１には、駆動パルスを発生するためのクロックパルス発生器６４、クロックパルス発生器６４で発生した駆動パルスを分周するための分周器６５、小役やビッグボーナス等の大役の抽選に用いる乱数を発生するための乱数発生器６６、及び乱数発生器６６で発生した乱数をサンプリングして抽選を行うためのサンプリング回路６７が接続されている。また、メインＣＰＵ６１は、インターフェイス回路６８を介して、モータ駆動回路３６、表示用ランプ制御回路４７、ホッパー駆動回路５２及び副制御基板７０に対して信号を送信するとともに、リール位置検出回路３７ａ，３７ｂ，３７ｃ及び払出完了信号回路５３からの信号を受信するように構成されている。
【００６３】
ここで、モータ駆動回路３６は、各リール３ａ，３ｂ，３ｃを回転駆動するステッピングモータ３５ａ，３５ｂ，３５ｃの回転・停止制御を行うための回路であり、表示用ラン

プ制御回路４７は、上述した各種の表示用ランプ（ＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ４６ａ、ＢＥＴ数表示ランプ４６ｂ、投入可能表示ランプ４６ｃ、遊技開始表示ランプ４６ｄ、再遊技表示ランプ４６ｅ、状態表示ランプ４６ｆ、回数表示ランプ４６ｇ、貯留枚数表示ランプ４６ｈ、獲得枚数表示ランプ４６ｊ）の制御を行うための回路である。また、リール位置検出回路３７ａ，３７ｂ，３７ｃは、各リール３ａ，３ｂ，３ｃに設置されたセンサ（図示せず）からの各検出信号に基づき、各リール３ａ，３ｂ，３ｃの回転位置をそれぞれ検出する回路である（検出回路３７ａはリール３ａに、検出回路３７ｂはリール３ｂに対応し、検出回路３７ｃはリール３ｃに対応する）。また、ホッパー駆動回路５２は、小役等の賞態様が成立した際に、ホッパー５０を駆動して遊技メダルの払出しを行わせる回路であり、払出完了信号回路５３は、ホッパー５０から所定数の遊技メダルが払い出されたことがメダル検出部３１により検出された際に、主制御基板６０に払出完了信号を送信する回路である。

【００６４】

また、スロットマシン１には、電源装置８０からの電力が主制御基板６０を介して供給されるようになっている。この電源装置８０には、電源スイッチ８１、リセットスイッチ８２及び設定鍵型スイッチ８３が接続されており、これら各スイッチからの信号がインターフェイス回路６８を介して、メインＣＰＵ６１に送信されるように構成されている。さらに、メインＣＰＵ６１は、インターフェイス回路６８を介して、設定変更スイッチ８４からの信号を受信するように構成されている。

【００６５】

電源スイッチ８１は、電源装置８０からスロットマシン１への電源投入及び電源断の操作を受け付けるスイッチであり、リセットスイッチ８２は、スロットマシン１においてエラーが発生した際等に、主制御基板６０に搭載された各回路等をリセットするためのスイッチである。また、設定鍵型スイッチ８３は、役決定確率（遊技役の当選確率）等の設定変更を行う場合に、電源装置８０からの電力が供給されていない状態（電源断の状態）で操作されるスイッチであり、設定変更スイッチ８４は、役決定確率等の設定を、例えば６段階で変更するためのスイッチである。この設定変更スイッチ８４は、設定鍵型スイッチ８３がＯＮとされ、電源装置８０からスロットマシン１に電源が投入された後に操作されるようになっている。

【００６６】

なお、電源スイッチ８１、リセットスイッチ８２、設定鍵型スイッチ８３及び設定変更スイッチ８４の各スイッチと、主制御基板６０との接続態様は、上述の態様に限られるものではない。例えば、電源スイッチ８１、リセットスイッチ８２及び設定鍵型スイッチ８３の全てのスイッチまたはそれらの一部を、電源装置８０を介さずに主制御基板６０に接続することや、設定変更スイッチ８４を、電源装置８０を介して主制御基板６０に接続することも可能である。

【００６７】

また、メインＣＰＵ６１には、スイッチ基板９０に接続されているか、またはスイッチ基板９０上に搭載されている、リール停止信号回路９１、スタートレバー２５、投入メダルセンサ２８ａ，２８ｂ、１－ＢＥＴスイッチ２２、ＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３及び貯留メダル精算スイッチ２４からの各信号が、インターフェイス回路６８を介して入力されるようになっている。

【００６８】

また、メインＣＰＵ６１には、インターフェイス回路６８を介してブロッカ４８が接続されており、このブロッカ４８をＯＮ・ＯＦＦ制御するように構成されている。なお、以下の説明において、ブロッカ４８をＯＮ・ＯＦＦ制御するための信号を、適宜「ブロッカ信号」と称する。

【００６９】

また、図示は省略しているが、メインＣＰＵ６１は、所定の遊技状態(例えば、ＡＲＴ遊技状態（ＡＴ（アシストタイム）が設定されたＲＴ（リプレイタイム）遊技状態）)で

あることを判断して、データカウンタやホールコンピュータ等に所定の信号（以下、適宜「外端信号」と称する）を出力し、この外端信号により、ＡＲＴ遊技状態に設定された回数等を管理したり遊技者に提示したりできるように構成されている。

【００７０】

一方、副制御基板７０には、演出に関する各種の演算処理を行うサブＣＰＵ７１と、制御プログラム等を記憶したＲＯＭ７２と、一時記憶領域であるＲＡＭ７３とが配設されており、ＲＯＭ７２に記憶された制御プログラムに従って各駆動回路等が動作することにより、スロットマシン１における演出に関する制御が行われるようになっている。

【００７１】

上記サブＣＰＵ７１は、インターフェイス回路７４を介して、主制御基板６０からの各種信号を受信するとともに、表示装置制御回路１６、スピーカ制御回路１７及びランプ制御回路１８に対し信号を送信するように構成されている。ここで、表示装置制御回路１６は、画像表示装置１１を制御して所定の演出画像を表示させる回路であり、スピーカ制御回路１７は、上部スピーカ１５ａ，１５ｂ等のスピーカから発生させる音声等の種類や音量を制御する回路であり、ランプ制御回路１８は、バックランプ３８ａ，３８ｂ，３８ｃ等のランプの点灯を制御する回路である。

【００７２】

次に、主に図３～図３０を参照しながら、本実施形態に係るスロットマシンの特徴構成について説明する。

【００７３】

＜リールの図柄配置＞

本実施形態では、各リール３ａ，３ｂ，３ｃが表示する図柄が、図３に示すように配置されている（図３中の「左リール」、「中リール」及び「右リール」は、リール３ａ、リール３ｂ及びリール３ｃをそれぞれ表す）。すなわち、「赤セブン」、「青セブン」、「ベル」、「スイカＡ」、「スイカＢ」、「チェリー」、「白バー」、「黒バー」、「ブランク」、「リプレイ」の各図柄が所定数ずつ各リール３ａ，３ｂ，３ｃに配置されている。なお、「ブランク」とは、遊技役を構成しない任意の図柄であることを示している。また、「スイカＡ」と「スイカＢ」、「赤セブン」と「青セブン」及び「白バー」と「黒バー」の各一対の図柄は、互いの形状や色彩等の一部が異なるものの同じ対象物を模した同類の図柄として構成されている。

【００７４】

＜機能ブロックの説明＞

図４に示すように、本実施形態に係るスロットマシンは、機能的な観点から説明すれば主に、遊技メダルをベットするためのベット操作（例えば、メダル投入口２１への遊技メダルの投入操作、１－ＢＥＴスイッチ２２またはＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３の押圧操作）や、停止している各リール３ａ，３ｂ，３ｃを回転開始させるためのリール回転開始操作（例えば、スタートレバー２５の傾動操作）、複数種類の図柄を可変表示する３個のリール３ａ，３ｂ，３ｃを回転停止させるためのリール回転停止操作（例えば、ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃの押圧操作）、貯留（クレジット）された遊技メダルを払い出すための精算操作（例えば、貯留メダル精算スイッチ２４の押圧操作）等の、遊技者によりなされる各遊技操作に対応した信号を出力する操作信号出力手段９５と、各リール３ａ，３ｂ，３ｃを用いた遊技に関する制御を行う主制御手段１００と、遊技の状況に応じて所定の演出制御を行う副制御手段２００とを備えてなる。

【００７５】

本実施形態においては、遊技メダルがメダル投入口２１に投入されると、そのことを示す信号（以下、適宜「メダル投入信号」と称する）が投入メダルセンサ２８ａを介して生成され、このメダル投入信号が操作信号出力手段９５から出力されるようになっている。また、遊技メダルが投入された際にブロッカ４８がＯＮ状態とされており、投入された遊技メダルが、ホッパー５０に通じる受入通路に導かれた場合には、そのことを示す信号（以下、適宜「メダル受入信号」と称する）が投入メダルセンサ２８ｂを介して生成され、

このメダル受入信号が操作信号出力手段９５から出力されるようになっている。
【００７６】
さらに、１－ＢＥＴスイッチ２２の操作状態（操作中であるか非操作中であるか）を示す信号（以下、適宜「１－ＢＥＴ信号」と称する）が１－ＢＥＴスイッチ２２を介して生成され、この１－ＢＥＴ信号が操作信号出力手段９５から出力されるようになっている。同様に、ＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３の操作状態（操作中であるか非操作中であるか）を示す信号（以下、適宜「ＭＡＸ－ＢＥＴ信号」と称する）がＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２２を介して生成され、このＭＡＸ－ＢＥＴ信号が操作信号出力手段９５から出力されるようになっている。
【００７７】
また、スタートレバー２５の操作状態（操作中であるか非操作中であるか）を示す信号（以下、適宜「スタート信号」と称する）がスタートレバー２５のスイッチ回路（図示略）を介して生成され、このスタート信号が操作信号出力手段９５から出力されるようになっている。同様に、ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃの各操作状態（操作中であるか非操作中であるか）を示す信号（以下、適宜「リール停止信号」と称する）がストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃ及びリール停止信号回路９１を介して生成され、このリール停止信号が操作信号出力手段９５から出力されるようになっている。
【００７８】
また、貯留メダル精算スイッチ２４の操作状態（操作中であるか非操作中であるか）を示す信号（以下、適宜「精算信号」と称す）が貯留メダル精算スイッチ２４を介して生成され、この精算信号が操作信号出力手段９５から出力されるようになっている。なお、本実施形態におけるリジェクトスイッチ２７は、メダル投入口２１から投入されて滞留したメダル（正規の遊技メダル以外のメダルを含む）を保持するメダルセレクタ等の機構（図示略）を機械的に解放状態として、滞留したメダルを返却させるためのものであり、リジェクトスイッチ２７の操作状態（操作中であるか非操作中であるか）を示す信号は生成されない（生成するように構成することも可能）。
【００７９】
なお、以下の説明において、上述のメダル投入信号、メダル受入信号、１－ＢＥＴ信号、ＭＡＸ－ＢＥＴ信号、スタート信号、リール停止信号、及び精算信号を総称して、適宜「遊技操作信号」と称する。また、これらの遊技操作信号のうち、後述の自動ベット処理凍結期間において操作信号出力手段９５から出力されたメダル投入信号、１－ＢＥＴ信号、ＭＡＸ－ＢＥＴ信号、スタート信号、及び精算信号は、後述の自動ベット処理凍結期間（特に、後述の第２の自動ベット処理凍結期間）を終了させるための信号（以下、適宜「キャンセル信号」と称する）として扱われる。一方、自動ベット処理凍結期間において操作信号出力手段９５から出力されたメダル受入信号及びリール停止信号は、キャンセル信号としては扱われないが、これら信号の一部または全部を、キャンセル信号として扱うようにすることも可能である。
【００８０】
上記主制御手段１００は、役決定手段１０１、リール制御手段１０２、設定変更手段１０３、ＲＴ遊技状態設定手段１０４、ベット管理手段１０５、遊技操作処理時機導出手段１０６、停止表示図柄判定手段１０７、ブロッカ制御手段１０８、自動ベット処理実行時機制御手段１０９、表示ランプ制御手段１１０、受容遊技メダル用途制御手段１１１、遊技メダル払出制御手段１１２、メイン情報記憶手段１１８、及び情報送信手段１１９を備えている。なお、主制御手段１００における上述の各手段は、図２に示す主制御基板６０上に配されたメインＣＰＵ６１、ＲＯＭ６２、ＲＡＭ６３、電子回路等のハードウエア及びＲＯＭ６２等に格納された制御プログラム等のソフトウエアにより構成されるものを機能的に表したものである。
【００８１】
上記役決定手段１０１は、スタートレバー２５が傾動操作されたことを契機として（より詳細には、後述の遊技操作処理時機導出手段１０６によって導出された役決定開始時機

に基づいて）、予め設定された役決定確率に基づき複数の役決定結果の中から少なくとも１つの役決定結果を選出するための役決定処理を行うように構成されている。この役決定処理は、図２に示す乱数発生器６６及びサンプリング回路６７を用いた乱数抽選により行われる。

【００８２】

具体的には、乱数発生器６６により生成された乱数列の中から、サンプリング回路６７によって１つの乱数（数字）を取得（ラッチ及び読込み）した後、その取得乱数が、役抽選テーブル（図１２参照）に設定された複数の数値範囲の中のどの数値範囲に属するのかを判定し、取得乱数が属する数値範囲に対応した役決定結果を選出するように構成されている。なお、乱数の取得（特に乱数ラッチ）のタイミングの詳細については後述する。

【００８３】

上記リール制御手段１０２は、上記役決定処理により役決定結果が選出された後に、各リール３ａ，３ｂ，３ｃを一斉に回転開始させるとともに、ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃが順次押圧操作され、それらの各信号が入力された際に、対応する各リール３ａ，３ｂ，３ｃを順次回転停止させるように構成されている。なお、各リール３ａ，３ｂ，３ｃの回転停止制御は、ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃが操作されたタイミングから、各リール３ａ，３ｂ，３ｃが最大で４図柄移動する範囲内（いわゆる４コマ滑り）で行われる。すなわち、役決定手段１０１による役決定処理の結果、所定の遊技役が決定されている場合には、可能な限りその決定された遊技役の対応図柄が有効ライン２９上に停止表示されるように、ハズレの場合には、設定された何れの遊技役の対応図柄も有効ライン２９上に停止表示されないように停止制御がなされるようになっている。

【００８４】

上記設定変更手段１０３は、設定変更スイッチ８４が受け付けた設定変更指令操作に基づき役決定確率等の設定を、例えば６段階（設定値１～設定値６）で変更する設定変更を行うように構成されている。また、設定変更を行った場合には、設定変更後の設定値の情報等を、上記情報送信手段１１９を介して副制御手段２００へ送信するように構成されている。

【００８５】

上記ＲＴ遊技状態設定手段１０４は、後述する条件Ｐ，Ｑ，Ｒ，Ｓ，Ｔ，Ｕ，Ｖの何れかが充足されることを契機として、後述する非ＲＴ遊技状態、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ５遊技状態、ＲＴ３遊技状態（ボーナス内部中）、ＲＴ４遊技状態（ボーナス）の６つのＲＴ遊技状態（図６参照）のうちの何れかの遊技状態を設定するように構成されている。

【００８６】

上記ベット管理手段１０５は、遊技者によるベット操作（メダル投入口２１への遊技メダルの投入操作（特に、投入メダルセンサ２８ｂにより検出される投入操作）、１－ＢＥＴスイッチ２２またはＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３の押圧操作）により設定されたベット数が規定枚数に達したか否かを判定するように構成されている。また、再遊技役が成立した場合に、次の遊技期間において、自動ベット処理（遊技者が保有する遊技メダルの数を減らすことなく、直前の遊技におけるベット数と同数の遊技メダルがベットされた状態を設定する処理）を行うように構成されている。また、ベット管理手段１０５は、所定の貯留許可条件を充足する遊技メダル（本実施形態では、投入されて有効に受け入れられた遊技メダル及び遊技の結果により獲得された遊技メダル）を、最大クレジット許容数（例えば、５０枚）を超えない範囲においてクレジット（貯留）する遊技媒体貯留手段としても機能する。なお、ここでいう、クレジットされる遊技メダルとは、そのクレジット数（クレジットされている数）が電磁的に記録・管理される概念的なものであり、ホッパー５０内に物理的に収容されている遊技メダルを意味するものではない。

【００８７】

上記遊技操作処理時機導出手段１０６は、遊技操作受付手段に相当するものであり、操作信号出力手段９５からの各遊技操作信号（メダル投入信号、メダル受入信号、１－ＢＥ

Ｔ信号、ＭＡＸ－ＢＥＴ信号、スタート信号、リール停止信号、精算信号）が適正な時機に出力された場合に、これを有効に受け付け、受け付けた遊技操作信号に基づく処理（予めプログラムされた処理）を実行するための開始契機または終了契機となるタイミング（以下、適宜「遊技操作処理時機」と称する）を導出するように構成されている。一方、後述の自動ベット処理実行時機制御手段１０９により設定される自動ベット処理凍結期間（第２の自動ベット処理凍結期間）において操作信号出力手段９５から出力されたメダル投入信号、１－ＢＥＴ信号、ＭＡＸ－ＢＥＴ信号、スタート信号、精算信号については、これをキャンセル信号として扱い、このキャンセル信号に基づいて、本来の遊技操作処理時機とは異なるキャンセル時機（後述の第２の自動ベット処理凍結期間の終了契機とされる）を導出するように構成されている。

【００８８】

上記停止表示図柄判定手段１０７は、各リール３ａ，３ｂ，３ｃにより停止表示された図柄がどの図柄であるかを判定するとともに、有効ライン２９上に停止表示された図柄の組合せから、遊技役が成立しているかどうかを判定するように構成されている。また、どの図柄が停止表示されたのかを示す情報（以下、適宜「停止表示図柄情報」と称する）、または成立した遊技役を示す情報（以下、適宜「成立役情報」と称する）を、上記情報送信手段１１９を介して副制御手段２００へ送信するように構成されている。

【００８９】

上記ブロッカ制御手段１０８は、上述のブロッカ４８を制御するためのブロッカ信号を出力して、ブロッカ４８をＯＮ状態（遊技メダル受入可能状態）とＯＦＦ状態（遊技メダル受入不可状態）との間で切り替えるように構成されている。なお、ブロッカ４８がＯＮ状態とされる期間の詳細については後述するが、基本的には、遊技が行われていない期間（本実施形態では、後述する遊技開始準備処理が終了してからスタートレバー２５の操作が有効に受け付けられるまでの期間）において、遊技メダルのクレジット数が最大クレジット許容数に達していない場合には、直前の遊技において再遊技役が成立した場合であっても、ブロッカ４８はＯＮ状態とされる。ブロッカ４８がＯＦＦ状態とされた場合、メダル投入口２１に投入された遊技メダルは、返却通路に導かれ返却される。ただし、遊技メダルが投入されたことは、上記投入メダルセンサ２８ａにより検出され、上述のメダル投入信号が操作信号出力手段９５から出力されるようになっている。このメダル投入信号は、上述したように、後述の第２の自動ベット処理凍結期間においては、第２の自動ベット処理凍結期間を終了させるためのキャンセル信号として扱われ、このキャンセル信号に基づき上記キャンセル時機が導出される。

【００９０】

上記自動ベット処理実行時機制御手段１０９は、後述の再遊技役（再遊技役１～２１）のうち、後述の特定ＲＰ（再遊技役２～２１）が成立したことを契機として、上述のベット管理手段１０５による自動ベット処理の実行が禁止される自動ベット処理凍結期間を設定するように構成されている。また、設定された自動ベット処理凍結期間（後述の第２の自動ベット処理凍結期間）においてメダル投入口２１への遊技メダルの投入操作（特に、投入メダルセンサ２８ａにより検出される投入操作。以下、キャンセル操作として扱う場合において同じ）、１－ＢＥＴスイッチ２２またはＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３の押圧操作、貯留メダル精算スイッチ２４の押圧操作、スタートレバー２５の傾動操作（以下、適宜「特定群の遊技操作」と称する）の何れかが、遊技操作処理時機導出手段１０６によりキャンセル操作として受け付けられたことを契機として、この自動ベット処理凍結期間を終了し自動ベット処理を実行させるように構成されている。

【００９１】

本実施形態では、自動ベット処理凍結期間として、上記自動ベット処理の実行が所定時間Ｔ１（例えば、５秒間）禁止される第１の自動ベット処理凍結期間と、この第１の自動ベット処理凍結期間に続いて自動ベット処理の実行が所定時間Ｔ２（例えば、１０秒間）禁止される第２の自動ベット処理凍結期間が設定されるように構成されている。第１の自動ベット処理凍結期間においては、遊技者による任意の遊技操作（上述の特定群の遊技操

作を含む）が遊技操作処理時機導出手段１０６に有効に受け付けられないように構成されている。具体的には、遊技操作に基づく遊技操作信号は操作信号出力手段９５から出力され、そのことは遊技操作処理時機導出手段１０６に認識されるが、その遊技操作信号に基づいて、本来の遊技操作処理時機（例えば、スタート信号に基づく役決定処理の開始時機、精算信号に基づく精算処理の開始時機等）やキャンセル時機が導出されることがないように構成されている。

【００９２】

なお、遊技操作信号に基づき、本来の遊技操作処理時機やキャンセル時機が導出されるが、それに基づく処理が実行されない（例えば、役決定処理を開始させる時機（以下、適宜「役決定開始時機」と称する）は導出されるが、その役決定開始時機に基づいて役決定処理は開始されない、またはキャンセル時機は導出されるが、そのキャンセル時機に基づいて第１の自動ベット処理凍結期間を終了させるという処理は行われない）ように構成することも可能である。また、第１の自動ベット処理凍結期間においては、任意の遊技操作（特定群の遊技操作を含む）が行われても、その遊技操作に基づく遊技操作信号が操作信号出力手段９５から出力されないようにすることによって、遊技操作が遊技操作処理時機導出手段１０６に有効に受け付けられないように構成することも可能である。

【００９３】

一方、第２の自動ベット処理凍結期間においては、上述の特定群の遊技操作がキャンセル操作として遊技操作処理時機導出手段１０６に有効に受け付けられる（具体的には、特定群の遊技操作に基づき操作信号出力手段９５から出力された遊技操作信号がキャンセル信号として扱われ、このキャンセル信号に基づいて、遊技操作処理時機導出手段１０６によりキャンセル時機が導出される）ように構成されている。この場合には、上記所定時間Ｔ２の経過を待たずに、第２の自動ベット処理凍結期間が終了され、自動ベット処理が実行されるようになっている。なお、第２の自動ベット処理凍結期間において、キャンセル操作として扱われる特定群の遊技操作が行われない場合には、上記所定時間Ｔ２の経過により第２の自動ベット処理凍結期間が終了され、自動ベット処理が実行されるようになっている。

【００９４】

本実施形態では、第２の自動ベット処理凍結期間において、キャンセル操作として遊技操作処理時機導出手段１０６に有効に受け付けられた特定群の遊技操作が、リール回転開始操作（スタートレバー２５の傾動操作）であった場合（キャンセル信号とされたのがスタート信号であった場合）には、リール回転開始操作が遊技操作処理時機導出手段１０６に有効に受け付けられたことを、第２の自動ベット処理凍結期間を終了させる契機としては用いる一方で、役決定処理を開始させる契機としては用いないように構成されている。すなわち、第２の自動ベット処理凍結期間においてなされた１回のリール回転開始操作に対応して出力されたスタート信号に基づいてキャンセル時機は導出されるが、同じスタート信号に基づいて役決定開始時機は導出されないように構成されている（具体的な信号処理の態様については後述する）。

【００９５】

このため、役決定処理を開始させるためには、第２の自動ベット処理凍結期間の終了後（自動ベット処理の終了後）に、再度スタートレバー２５を操作する必要はあるものの、自動ベット処理を実行してから再度スタートレバー２５が操作されるまで、ある程度の時間を確保することができるので、自動ベット処理の実行を契機としてバックランプ演出等を終了させるように構成した場合でも、役決定処理開始時点においてバックランプ演出等を確実に終了させておくことが可能となる。

【００９６】

同様に、第２の自動ベット処理凍結期間において、キャンセル操作として遊技操作処理時機導出手段１０６に有効に受け付けられた特定群の遊技操作が、貯留（クレジット）された遊技メダルを払い出すための精算操作（貯留メダル精算スイッチ２４の押圧操作）であった場合（キャンセル信号とされたのが精算信号であった場合）には、精算操作が遊技

操作処理時機導出手段１０６に有効に受け付けられたことを、第２の自動ベット処理凍結期間を終了させる契機としては用いる一方で、精算処理を開始させる契機としては用いないように構成されている。精算処理を開始させるためには、再遊技状態（再遊技役が成立した遊技期間の次の遊技期間にある状態）が解消されるまで、少なくとも１回は遊技を行う必要があるが、再遊技役成立により得られる、新たに遊技メダルをベットすることなく再度遊技を行うことができるという特典が無駄になることを防止することが可能となる。

【００９７】

上記表示ランプ制御手段１１０は、上述の各種表示用ランプ（ＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ４６ａ、ＢＥＴ数表示ランプ４６ｂ、投入可能表示ランプ４６ｃ、遊技開始表示ランプ４６ｄ、再遊技表示ランプ４６ｅ、状態表示ランプ４６ｆ、回数表示ランプ４６ｇ、貯留枚数表示ランプ４６ｈ、獲得枚数表示ランプ４６ｊ）の点灯や消灯等に関する制御を、表示用ランプ制御回路４７を介して行うように構成されている。また、本実施形態では、後述の自動ベット処理凍結期間が設定された際に、後述する第２の自動ベット処理凍結期間において、上述のキャンセル操作として上記ＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３の押圧操作が行われるように導くための演出（後述のＭＡＸ－ＢＥＴ誘導演出）として、上記ＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ４６ａを点灯させるように構成されている。また、本実施形態では、成立した遊技役や表示窓Ｗ内に停止表示された図柄の停止態様に応じて、上記獲得枚数表示ランプ４６ｊによる獲得メダル数の表示態様を変更するように構成されている（詳しくは後述する）。なお、図４では、上述の表示用ランプのうち、ＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ４６ａ及び獲得枚数表示ランプ４６ｊのみを表示している。

【００９８】

上記受容遊技メダル用途制御手段１１１は、メダル投入口２１から投入された遊技メダル（以下、適宜「投入遊技メダル」と称する）のうち実際に受け入れられた遊技メダル（本実施形態では、受入通路に導かれて投入メダルセンサ２８ｂにより検出された遊技メダルをいう。以下、適宜「受容遊技メダル」と称する）を、直接ベットされる遊技メダルとして扱うか、クレジットされる遊技メダルとして扱うかを制御するように構成されている。本実施形態では、ベット数が最大ベット許容数（３枚）に達していない場合（ただし、再遊技状態にある場合は除く）には、受容遊技メダルを直接ベットされる遊技メダルとして扱い、ベット数が最大ベット許容数に達している場合には、受容遊技メダルをクレジットされる遊技メダルとして扱うように構成されている。

【００９９】

受容遊技メダルが直接ベットされる遊技メダルとして扱われた場合には、その受容遊技メダルの受入数がベット数に加算され、ＢＥＴ数表示ランプ４６ｂにより表示されるようになっている。一方、受容遊技メダルがクレジットされる遊技メダルとして扱われた場合には、その受容遊技メダルの受入数がクレジット数に加算され、貯留枚数表示ランプ４６ｈにより表示されるようになっている。なお、ベット数が最大ベット許容数に達しており、かつクレジット数が最大クレジット許容数に達している場合には、投入された遊技メダルは受け入れられずに返却されるようになっている。

【０１００】

上記遊技メダル払出制御手段１１２は、入賞役（後述の各小役）の成立により獲得されることが確定した枚数分の遊技メダルの払出処理を行うものである。この払出処理は、所定のタイミング（例えば、１０１．３２ミリ秒間隔のタイミング。以下、適宜「払出タイミング」と称する）毎に行われ、クレジット数が最大クレジット許容数に達している場合には、各払出タイミングにおいて遊技メダルが１枚ずつ、ホッパー５０により遊技メダル払出口４１から実際に払い出されるようになっている。一方、クレジット数が最大クレジット許容数に達していない場合には、払出タイミング毎に、上記ベット管理手段１０５により、１ずつクレジット数が加算されるようになっている。また、クレジット数が加算される場合には、それに応じて、上記表示ランプ制御手段１１０により貯留枚数表示ランプ４６ｈの表示数が、払出タイミング毎に１ずつ増加するように更新される。また、後述する獲得枚数表示期間中であり、かつ後述する通常表示態様による獲得メダル数の表示が行

われる場合には、表示ランプ制御手段１１０により、獲得枚数表示ランプ４６ｊの表示数が、払出タイミング毎に１ずつ増加更新されるようになっている。なお、より詳細には、獲得枚数表示ランプ４６ｊにより表示される獲得メダル数は、クレジット数が最大クレジット許容数に達するまでは、払出タイミング毎に一定の間隔で更新されるが、クレジット数が最大クレジット許容数に達した場合には、ホッパー５０による遊技メダルの実際の払出しの有無が検出されて、払出しが検出された際に、更新されるようになっている。

【０１０１】

上記メイン情報記憶手段１１８は、役決定手段１０１による役決定（乱数抽選）により選出された役決定結果を示す情報や、ＲＴ遊技状態設定手段１０４により設定されたＲＴ遊技状態を示す情報を記憶するように構成されており、図５（Ａ）に示すように、特別役決定情報記憶領域１１８１、小役・再遊技役決定情報記憶領域１１８２、成立役情報記憶領域１１８３、ＲＴ遊技状態情報記憶領域１１８４、設定値情報記憶領域１１８５等の記憶領域を備えている。

【０１０２】

特別役決定情報記憶領域１１８１は、遊技者にとって通常よりも有利な遊技条件が設定される契機となる特別役（後述のＢＢ役またはＲＢ役）の決定に関する役決定結果（後述の役決定結果Ａ１または役決定結果Ａ２）が選出された場合に、選出された役決定結果の情報が記憶される領域である。また、小役・再遊技役決定情報記憶領域１１８２は、役決定により小役（後述の小役１～２７）または再遊技役（後述の再遊技役１～２１）の決定に関する役決定結果（後述の役決定結果Ｂ１～Ｂ６，Ｃ１～Ｃ４，Ｄ１，Ｄ２）が得られた場合に、選出された役決定結果の情報が記憶される領域である。

【０１０３】

なお、小役・再遊技役決定情報記憶領域１１８２に記憶された役決定結果Ｂ１～Ｂ６，Ｃ１～Ｃ４，Ｄ１，Ｄ２の情報は、情報が記憶された後、次の遊技期間に移行されるまでの間にクリア（消去）され、特別役決定情報記憶領域１１８１に記憶された役決定結果Ａ１または役決定結果Ａ２の情報は、それぞれＢＢ役またはＲＢ役が成立した場合にはクリアされ、成立しなかった場合にはクリアされず、次の遊技期間に持ち越されるようになっている。以下、特別役（ＢＢ役またはＲＢ役）が当選しているが、未成立であり、特別役の当選（役決定結果Ａ１または役決定結果Ａ２の情報）が持ち越されている遊技状態を、適宜「ボーナス内部中遊技状態」、または簡略化して「ボーナス内部中」と称する。

【０１０４】

成立役情報記憶領域１１８３は、上記停止表示図柄判定手段１０７により成立したと判定された遊技役に関する成立役情報が記憶される領域であり、記憶された成立役情報は、次の遊技期間に移行されるまでの間にクリアされる。ただし、後述するＢＢ役またはＲＢ役の成立役情報が記憶された場合には、後述する遊技終了処理において、特別遊技（ＢＢ役またはＲＢ役の成立により設定される特別な遊技条件下で遊技）が実行可能であることを示すボーナス作動中情報が記憶されるようになっている。このボーナス作動中情報は、特別遊技の終了条件（ＢＢ役の成立による特別遊技（ＢＢ遊技）の場合は開始後、規定枚数（４１９枚）を超える遊技メダルが払い出されること、ＲＢ役の成立による特別遊技（ＲＢ遊技）の場合は開始後、規定回数（８回）の遊技役が成立すること）が充足されて特別遊技が終了した場合にクリアされるようになっている。以下、特別役が成立して特別遊技を行うことが可能となっている遊技状態を、適宜「ボーナス作動中遊技状態」、または簡略化して「ボーナス作動中」や「ボーナス中」、「ボーナス」と称する。また、ボーナス作動中情報を「ボーナス作動中フラグ」と称し、成立役情報記憶領域１１８３にボーナス作動中情報を記憶することを「ボーナス作動中フラグをＯＮにする」と称し、記憶されていたボーナス作動中情報をクリアする（成立役情報記憶領域１１８３を初期化する）ことを「ボーナス作動中フラグをＯＦＦにする」または「ボーナス作動中フラグをクリアする」（それぞれ類似の表現を含む）と称する。

【０１０５】

ＲＴ遊技状態情報記憶領域１１８４は、上記ＲＴ遊技状態設定手段１０４により設定さ

れたＲＴ遊技状態を示す情報が記憶される領域である。ＲＴ情報とは、各々のＲＴ遊技状態に対応するように設定される識別用の情報であり、ＲＴ遊技状態設定手段１０４がＲＴ遊技状態を移行させた際に更新されるようになっている。また、設定値情報記憶領域１１８５は、上記設定変更手段１０３により設定された役決定確率等の設定値を示す情報が記憶される領域である。

【０１０６】

上記情報送信手段１１９は、遊技に関する各種情報（例えば、スタートレバー２５やストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃが操作されたことの情報、役決定結果を示す情報及び当選役の成立の有無の情報、ＲＴ遊技状態の設定情報等）を副制御手段２００に送信するように構成されている。

【０１０７】

一方、上記副制御手段２００は、ＡＴ設定手段２０１、演出実行制御手段２０２、特典付与選択手段２０３、サブ情報記憶手段２０８及び情報受信手段２０９を備えている。なお、副制御手段２００における上述の各手段は、図２に示す副制御基板７０上に配されたサブＣＰＵ７１、ＲＯＭ７２、ＲＡＭ７３、電子回路等のハードウエア及びＲＯＭ７２に格納された制御プログラム等のソフトウエアにより構成されるものを機能的に表したものである。

【０１０８】

上記ＡＴ設定手段２０１（図４参照）は、後述する押し順ナビ演出等のアシスト演出を行うことが可能となるＡＴ（アシストタイム）の設定に関する種々の制御を行うように構成されており、図５（Ｂ）に示すように、ナビ権設定選択手段２０１１及びアシスト可能回数管理手段２０１２を備えている。

【０１０９】

ナビ権設定選択手段２０１１は、後述の非ＲＴ遊技状態またはＲＴ５遊技状態における役決定処理により所定の役決定結果（後述の役決定結果Ｄ２）が選出されたことを契機として、押し順ナビ演出等のアシスト演出が行われる権利（以下、適宜「ナビ権」と称する）を設定するか否かを選択するための、後述のナビ権設定抽選を行い、このナビ権設定抽選において「当り」の抽選結果が得られた場合に、ナビ権を設定するように構成されている。本実施形態では、ナビ権設定選択手段２０１１によりナビ権が設定されることによりＡＴが設定され、非ＲＴ遊技状態またはＲＴ５遊技状態において、後述のアシスト演出の実行が許可される。

【０１１０】

アシスト可能回数管理手段２０１２は、ＡＴ（ナビ権）が設定された状態において、後述の非ＲＴ遊技状態からＲＴ２遊技状態に移行されたことを契機として、後述のアシスト演出を行うことが可能な回数（以下、適宜「アシスト可能回数」と称する）を設定、管理するように構成されている。本実施形態では、ＡＴが設定された状態において、非ＲＴ遊技状態からＲＴ２遊技状態に移行されることにより所謂ＡＲＴ（アシストリプレイタイム）の状態となる。

【０１１１】

上記演出実行制御手段２０２（図４参照）は、画像表示装置１１、スピーカ１５ａ，１５ｂ，４４ａ，４４ｂ、演出ランプ１２，１３ａ，１３ｂ，１４ａ，１４ｂ、飾りランプ３２ａ，３２ｂ、バックランプ３８ａ，３８ｂ，３８ｃを用いた各種の演出を制御するように構成されており、図５（Ｃ）に示すように、バックランプ演出制御手段２０２１、遊技進行演出制御手段２０２２、アシスト演出制御手段２０２３及び遊技メダル音演出制御手段２０２４を備えている。

【０１１２】

バックランプ演出制御手段２０２１は、任意の遊技役が成立したことを契機として、バックランプ３８ａ，３８ｂ，３８ｃを用いて各リール３ａ，３ｂ，３ｃを、その内部から所定のパターンで照明するバックランプ演出（後述のバックランプ演出Ａ～Ｄ）を実行するように構成されている（詳細は後述する）。

【０１１３】
遊技進行演出制御手段２０２２は、ＲＴ遊技状態や遊技の進行状況に応じて、遊技の興趣を向上させるための種々の演出（例えば、後述の連続演出や単発演出等）を実行するように構成されている。さらに、本実施形態では、上述の自動ベット処理凍結期間（第２の自動ベット処理凍結期間）において、上記キャンセル操作としてリール回転開始操作（スタートレバー２５の傾動操作）が行われた場合には、リールの回転（役決定処理）を開始させるためにはリール回転開始操作を再び行うことが必要であることを報知する演出（後述の再スタート要求演出）を実行するように構成されている。また、上述の自動ベット処理凍結期間（第２の自動ベット処理凍結期間）において、上記キャンセル操作として精算操作（貯留メダル精算スイッチ２４の押圧操作）が行われた場合には、貯留メダルの精算を行うためには遊技を少なくとも１回は行う必要があることを報知する演出（後述の再遊技実行要求演出）を実行するように構成されている。
【０１１４】
アシスト演出制御手段２０２３は、ＡＴが設定された状態において、遊技者によるリール回転停止操作（ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃの押圧操作）の順序によって各リール３ａ，３ｂ，３ｃ上に停止表示される図柄組合せが変更される、後述の押し順対応の役決定結果（後述の役決定結果Ｂ２～Ｂ４，Ｃ１～Ｃ３）が役決定処理により選出された場合に、適切なリール回転停止操作順序（以下、適宜「正解押し順」と称する）を報知するための後述の押し順ナビ演出等のアシスト演出（後述の目押し図柄指示演出を含む）を行うように構成されている。
【０１１５】
遊技メダル音演出制御手段２０２４は、所定の小役（後述の小役１～５，２２，２６）が成立したことを契機として、小役成立により獲得された遊技メダルの払出開始から払出終了までの間、遊技メダルの払出音をスピーカ１５ａ，１５ｂ等から出力する演出（後述の払出音出力演出）と、遊技者によるベット操作が行われたことを契機として、ベットされた遊技メダルの投入音をスピーカ１５ａ，１５ｂ等から出力する演出（後述の投入音出力演出）を行うように構成されている。また、本実施形態では、上述の自動ベット処理が行われる際に、自動ベット（自動投入）された遊技メダルの投入音をスピーカ１５ａ，１５ｂ等から出力する演出（後述の自動投入音出力演出）を行うように構成されている。
【０１１６】
さらに、本実施形態では、後述の特定ＲＰ（再遊技役２～２１）のうち、後述するベルＲＰ（再遊技役２～６）またはスイカ揃いＲＰ（再遊技役１３）が成立したことを契機として、後述の小役５または小役４が成立したときに実行される払出音出力演出の所要時間と同じ時間、遊技メダルの払出音をスピーカ１５ａ，１５ｂ等から出力する演出（後述の架空払出音出力演出）を、上述の第１の自動ベット処理凍結期間において実行するように構成されている。また、上述の自動ベット処理凍結期間（第２の自動ベット処理凍結期間）において、上記キャンセル操作としてベット操作が行われた際に、遊技メダルの投入音をスピーカ１５ａ，１５ｂ等から出力する演出（後述のベット操作キャンセル時投入音出力演出）を行うように構成されている。
【０１１７】
上記特典付与選択手段２０３（図４参照）は、後述のＲＴ２遊技状態中において、後述の高めベル小役（小役５）が成立した場合に、遊技者に対する特典としての、上記アシスト可能回数の上乗せ回数を、後述のアシスト可能回数上乗せ抽選より決定するように構成されている。
【０１１８】
上記サブ情報記憶手段２０８は、主制御手段１００から送信された情報や、演出制御に関する情報を記憶するように構成されており、図５（Ｄ）に示すように、遊技情報記憶領域２０８１、ＡＴ設定情報記憶領域２０８２、アシスト可能回数情報記憶領域２０８３等の記憶領域を備えている。
【０１１９】

遊技情報記憶領域２０８１は、主制御手段１００から送信された、役決定結果の情報や成立役情報、遊技状態の情報、役決定確率の設定値の情報等が記憶される領域であり、ＡＴ設定情報記憶領域２０８２は、上記ＡＴ設定手段２０１（図４参照）により決定された、ＡＴの設定に関する各情報（後述のナビ権ストック数に関する情報等）を記憶する領域である。また、アシスト可能回数情報記憶領域２０８３は、上記アシスト可能回数に関する情報を記憶する領域である。

【０１２０】

上記情報受信手段２０９は、主制御手段１００から送信された遊技に関する各種情報を受信し、上述のＡＴ設定手段２０１、演出実行制御手段２０２、特典付与選択手段２０３及びサブ情報記憶手段２０８に対し必要な情報を伝達するように構成されている。

【０１２１】

＜ＲＴ遊技状態の設定＞

上述したようにＲＴ遊技状態制御手段１０４は、非ＲＴ遊技状態、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態、ＲＴ４遊技状態、ＲＴ５遊技状態の６つのＲＴ遊技状態（図６参照。なお、図６では「遊技状態」を省略して表記している）のうちの何れかのＲＴ遊技状態を設定するように構成されている。

【０１２２】

非ＲＴ遊技状態は、本実施形態において標準となる通常のＲＴ遊技状態であり、後述する再遊技役（再遊技役１～２１）が当選する確率が基準値（８９５３／６５５３６）に設定されている。この非ＲＴ遊技状態中において、条件Ｐが充足されたことを契機としてＲＴ２遊技状態に移行され、条件Ｒが充足されたことを契機としてＲＴ５遊技状態に移行され、条件Ｕが充足されたことを契機としてＲＴ３遊技状態（ボーナス内部中）に移行されるようになっている。

【０１２３】

条件Ｐとは、後述の再遊技役７～１２の何れか（赤７ＲＰ）が成立することであり、条件Ｒとは、後述の再遊技役１８～２１の何れか（チャンスＲＰ）が成立することである。また、条件Ｕとは、後述のＢＢ役またはＲＢ役が当選し（後述の役決定結果Ａ１またはＡ２が選出され）、かつ未成立であることである。

【０１２４】

ＲＴ２遊技状態は、再遊技役１（通常ＲＰ）が当選する確率が非ＲＴ遊技状態中よりも大幅に高く設定された、遊技者にとって有利となる遊技状態（特定の遊技状態に相当する）であり、他の再遊技役２～２１（特定ＲＰ）が当選する確率は非ＲＴ遊技状態中よりも低く設定されている。このＲＴ２遊技状態中において、条件Ｑが充足されたことを契機として非ＲＴ遊技状態に移行され、上述の条件Ｕが充足されたことを契機としてＲＴ３遊技状態に移行されるようになっている。

【０１２５】

条件Ｑとは、後述の小役６～２１，２２，２６の何れか（安めベル小役）が成立することである。なお、小役２３～２５，２７は、後述する押し順ベルＡ～Ｃを設定するための制御用の小役であり、実際には成立することはない。このため、実際に成立する小役として説明する場合、小役２３～２５，２７を除いて、適宜「小役１～２１，２２，２６」のように表記する。

【０１２６】

ＲＴ３遊技状態は、非ＲＴ遊技状態、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態またはＲＴ５遊技状態において、特別役（ＢＢ役またはＲＢ役）が当選する（未成立）という上述の条件Ｕが充足された場合に、これらのＲＴ遊技状態から移行する、いわゆるボーナス内部中（ボーナス内部当選中）の遊技状態である。このＲＴ３遊技状態中において条件Ｓが充足されたことを契機としてＲＴ４遊技状態に移行されるようになっている。条件Ｓとは、後述のＢＢ役またはＲＢ役が成立することである。

【０１２７】

ＲＴ４遊技状態は、遊技者にとって通常よりも有利な遊技条件が設定される特別遊技状

態（ボーナス遊技状態）である。本実施形態において、遊技者にとって通常よりも有利な遊技条件とは、後述の小役５，６～２７が重複当選する確率（後述の役決定結果Ｃ４が選出される確率）が極めて高確率（５５０００／６５５３６）に設定されることである。このＲＴ４遊技状態中において、条件Ｔが充足されたことを契機として、ＲＴ１遊技状態に移行されるようになっている。条件Ｔとは、ＲＴ４遊技状態中に行われた遊技において所定の遊技結果が得られたこと（後述のＢＢ役の成立によりＲＴ４遊技状態に移行した場合は４１９枚超の遊技メダルが獲得された（払い出された）こと、後述のＲＢ役の成立によりＲＴ４遊技状態に移行した場合は遊技役が８回成立したこと）により、ボーナスが終了したこととされる。

【０１２８】

ＲＴ１遊技状態は、ＲＴ４遊技状態において上述の条件Ｔが充足されたことを契機としてＲＴ４遊技状態から移行される遊技状態であり、このＲＴ１遊技状態において、上述の条件Ｑが充足されたことを契機として非ＲＴ遊技状態に移行され、上述の条件Ｕが充足されたことを契機としてＲＴ３遊技状態（ボーナス内部中）に移行されるようになっている。

【０１２９】

ＲＴ５遊技状態は、非ＲＴ遊技状態において上述の条件Ｒが充足されたことを契機として非ＲＴ遊技状態から移行される遊技状態であり、このＲＴ５遊技状態において、条件Ｖが充足されたことを契機として非ＲＴ遊技状態に移行され、上述の条件Ｕが充足されたことを契機としてＲＴ３遊技状態（ボーナス内部中）に移行されるようになっている。条件Ｖとは、ＲＴ５遊技状態中において、規定回数（例えば、５回）の遊技が連続して（条件Ｕが充足されずに）行われることである。

【０１３０】

なお、図６では図示を省略しているが、非ＲＴ遊技状態、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態またはＲＴ５遊技状態に設定中の一の遊技において、特別役（ＢＢ役またはＲＢ役）が当選し、当該遊技において特別役が成立した場合には、ＲＴ３遊技状態を経ずに、次遊技からＲＴ４遊技状態に移行されるようになっている。

【０１３１】

＜遊技役の種類＞

本実施形態においては、図７に示すように、２つの特別役（ＢＢ役及びＲＢ役）と、小役１～２７までの２７個の小役と、再遊技役１～２１までの２１個の再遊技役の計５０個の遊技役が設定され、それぞれの遊技役が成立するための各リール３ａ，３ｂ，３ｃ（左リール、中リール、右リール）による表示図柄の組合せ（対応図柄）、遊技役成立時における遊技メダルの払出枚数等は、図７に示すように設定されている。なお、図７中の対応図柄の欄における「－」は任意の図柄であることを示しており、「スイカＡ/Ｂ」は「スイカＡ」でも「スイカＢ」でも良いことを示している。

【０１３２】

ＢＢ役は、その対応図柄「白バー・白バー・白バー」が有効ライン２９上に停止表示された際には、遊技メダルは払い出されず、次の遊技からＲＴ４遊技状態（ボーナス）に移行されることを示す遊技役となっている。同様に、ＲＢ役は、その対応図柄「白バー・白バー・黒バー」が有効ライン２９上に停止表示された際には、遊技メダルは払い出されず、次の遊技からＲＴ４遊技状態に移行されることを示す遊技役となっている。ＲＴ４遊技状態に設定されている期間は、ＢＢ役の成立によりＲＴ４遊技状態に移行した場合は４１９枚を超える遊技メダルが払い出されるまでの期間であり、ＲＢ役の成立によりＲＴ４遊技状態に移行した場合は遊技役が８回成立するまでの期間である。

【０１３３】

小役１～３は、成立した場合には図柄「チェリー」が表示窓Ｗ内の何れかの位置に停止表示されるように構成されている（左リールにおける小役１の構成図柄「青セブン」及び小役２の構成図柄「黒バー」の１つ上の図柄と、同じく左リールにおける小役３の構成図柄「スイカＢ」の１つ下の図柄が「チェリー」であることによる）。このため小役１～３

を総称して適宜「チェリー小役」と称する。

【０１３４】

小役４は、図柄組合せ「スイカＡ/Ｂ・スイカＡ・スイカＡ」がその対応図柄とされた入賞役、すなわち、成立時には同類の図柄「スイカＡ」または「スイカＢ」が、表示窓Ｗ内の各リール上（「スイカＢ」は左リール上のみ）において有効ライン２９上（中段横一列）に並ぶという停止態様（図９（Ｇ）参照。以下、適宜「スイカ停止態様α」と称する）にて停止表示されるように構成された入賞役である。なお、同類のスイカ図柄から構成されることから、図柄小役４を適宜「スイカ小役」と称する。

【０１３５】

小役５は、特定の図柄組合せ「ベル・ベル・ベル」がその対応図柄とされた入賞役、すなわち、成立時には同一の図柄「ベル」が、表示窓Ｗ内の各リール上において有効ライン２９上（中段横一列）に並ぶという停止態様（図９（Ａ）参照。以下、適宜「ベル停止態様α」と称する）にて停止表示されるように構成された入賞役である。なお、図柄「ベル」は、図３に示すように各リール上において５図柄毎に配置されている。したがって、小役５が当選した場合、その対応図柄「ベル・ベル・ベル」は、リール回転停止操作（ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃの押圧操作）のタイミングに関わらず、有効ライン２９上に停止表示されるようにリール制御することが可能となっている。この小役５のように、リール回転停止操作のタイミングに関わらず、その対応図柄（複数組ある場合にはそのうちの何れか）を有効ライン２９上に停止表示させるようにリール制御することが可能な役を、以下、便宜的に「１００％引込み可能な遊技役」と称する。

【０１３６】

小役６～２１は、左リールにおける役の構成図柄が「リプレイ」、中リール及び右リールにおける役の構成図柄が「赤セブン」、「青セブン」、「白バー」及び「黒バー」の何れかにより構成された入賞役であり、成立時には図柄「ベル」が、表示窓Ｗ内の各リール上において並んで停止表示されることがない（少なくとも１つのリール上では表示窓Ｗ内に停止表示されないか、全てのリール上において表示窓Ｗ内に停止表示されるが各図柄「ベル」の停止位置がばらける）ように構成されている（図９（Ｂ）の停止態様を参照）。なお、図９では「セブン」を「７」と表記している。

【０１３７】

小役２２は、その対応図柄が「スイカＡ・ベル・リプレイ」とされた入賞役、小役２６は、その対応図柄が「スイカＢ・ベル・リプレイ」とされた入賞役であり、どちらも、成立時には図柄「ベル」が、表示窓Ｗ内における左リールの下段、中リールの中段及び右リールの下段を結ぶ非入賞ライン（以下、適宜「小山ラインＬａ」と称する）上に並ぶという停止態様（図９（Ｂ），（Ｃ）参照。以下、適宜「ベル停止態様β」と称する）にて停止表示されるように構成されている。なお、図７に示すように、小役２２，２６が成立した際の獲得メダル数は、小役５が成立した際の９枚より少なく、小役６～２１の何れかが成立した際の１枚より多い、３枚に設定されている（獲得メダル数の具体的数値は任意に変更可）。

【０１３８】

小役２３～２５，２７は、先にも述べたように制御用の小役であり、通常は成立することがないように構成されている。なお、成立時の遊技メダルの払出枚数（獲得ベダル数）の多少に対応させて、小役５を適宜「高めベル小役」と称し、小役６～２７を総称して適宜「安めベル小役」と称する。また、小役２２，２６については、成立時に図柄「ベル」が表示窓Ｗ内において小山状に並ぶことから、これらを総称して、適宜「小山並びベル小役」と称し、小役６～２１については、成立時に図柄「ベル」が表示窓Ｗ内に揃わずにばらけて停止表示されることから、これらを総称して、適宜「ばらけベル小役」と称する。さらに、小役５～２７を総称して適宜「ベル小役」と称する。

【０１３９】

再遊技役１は、図柄組合せ「リプレイ・リプレイ・リプレイ」が、その対応図柄とされた遊技役である。図３に示すように、各リールにおいて再遊技役１を構成する図柄「リプ

レイ」は、各リール上においてそれぞれ５図柄毎に配置されているので、再遊技役１は、小役５と同様に、１００％引込み可能な遊技役となっている。なお、再遊技役１を、適宜「通常ＲＰ」（「ＲＰ」はリプレイの略）と称し、他の再遊技役（再遊技役２～２１）を総称して適宜「特定ＲＰ」と称する。

【０１４０】

再遊技役２～５は、左リールにおける役の構成図柄が「リプレイ」、中リールにおける役の構成図柄が「赤セブン」、「青セブン」、「黒バー」及び「白バー」の何れか、右リールにおける役の構成図柄が「スイカＡ」により構成された入賞役であり、何れも、成立時には図柄「ベル」が、表示窓Ｗ内における各リールの上段を横一列に結ぶ非入賞ライン（以下、適宜「上段ラインＬ１」と称する）上に並ぶという停止態様（図９（Ｅ）参照。以下、適宜「ベル停止態様γ」と称する）にて停止表示されるように構成されている。このことから、再遊技役２～５を総称して適宜「上段ベルＲＰ」と称する。

【０１４１】

再遊技役６は、その対応図柄が「リプレイ・ベル・リプレイ」とされた入賞役であり、成立時には図柄「ベル」が、表示窓Ｗ内における左リールの上段、中リールの中段及び右リールの下段を斜め一列に結ぶ非入賞ライン（以下、適宜「右下がりラインＬ２」と称する）上に並ぶという停止態様（図９（Ｆ）参照。以下、適宜「ベル停止態様δ」と称する）にて停止表示されるように構成されている。このことから、再遊技役６を適宜「右下がりベルＲＰ」と称する。また、再遊技役２～６を総称して適宜「ベルＲＰ」と称する。

【０１４２】

再遊技役７は、その対応図柄が「赤セブン・赤セブン・赤セブン」とされた遊技役であり、再遊技役８～１２は、何れも、右リールにおける役の構成図柄が「赤セブン」とされた遊技役である。なお、再遊技役７は、成立した際に図柄「赤セブン」が３個とも有効ライン２９上に揃う遊技役であることから、再遊技７を適宜「赤７揃いＲＰ」と称する。また、再遊技役８～１１が成立した際には、図柄「赤セブン」が１個または２個だけ有効ライン２９上に揃うことから、再遊技役８～１１を総称して適宜「赤７外しＲＰ」と称する。また、再遊技役７～１２を総称して適宜「赤７ＲＰ」と称する。

【０１４３】

再遊技役１３は、その対応図柄が「ベル・スイカＡ・ベル」とされた入賞役であり、成立時には図柄「スイカＡ」または「スイカＢ」が、表示窓Ｗ内の各リール上（「スイカＢ」は左リール上のみ）において、上述の右下がりラインＬ２上に並ぶという停止態様（図９（Ｈ）参照。以下、適宜「スイカ停止態様β」と称する）にて停止表示されるように構成されている。このことから、再遊技役１３を適宜「スイカ揃いＲＰ」と称する。また、再遊技役２～６を総称して適宜「ベルＲＰ」と称する。また、再遊技役１４～１７が成立した際には、図柄「スイカＡ」または「スイカＢ」が右下がりラインＬ２上に２個だけ停止表示されることとなることから、再遊技役１４～１７を総称して適宜「スイカ外しＲＰ」と称する。また、再遊技役１３～１７を総称して適宜「スイカＲＰ」と称する。

【０１４４】

再遊技役１８～２１は、何れも、左リール及び右リールにおける役の構成図柄が「リプレイ」、中リールにおける役の構成図柄が「赤セブン」、「青セブン」、「黒バー」及び「白バー」の何れかにより構成された入賞役である。なお、再遊技役１８～２１は、成立することが非ＲＴ遊技状態からＲＴ５遊技状態への移行条件となることから、これらを総称して適宜「チャンスＲＰ」と称する。

【０１４５】

＜役抽選テーブル＞

役決定処理においては、図８に示す役抽選テーブルが用いられる。なお、役抽選テーブルは、上述の設定変更手段１０３（図４参照）により設定される設定値に応じて複数設けられている。図８に示す役抽選テーブルは、そのうちの或る設定値に対応したものを例示したものである。

【０１４６】

図８に示す役抽選テーブルには、乱数発生器６６により生成される乱数列の全数値範囲（十進数で０～６５５３５までの６５５３６）を１５個に分割した各数値範囲に対応したＡ１，Ａ２，Ｂ１～Ｂ６，Ｃ１～Ｃ４，Ｄ１，Ｄ２，Ｚの役決定結果が設定されており、各役決定結果には、図８に示すように各々の遊技役またはハズレが対応付けられている。

【０１４７】

例えば、役決定結果Ａ１には、ＢＢ役が単独当選役として対応付けられ、役決定結果Ｂ２には、通常ＲＰである再遊技役１と上段ベルＲＰである再遊技役２～６とが重複当選役として対応付けられ、役決定結果Ｃ１には、高めベル小役である小役５と安めベル小役のうちの小役６～２１，２２，２３，２６が重複当選役として対応付けられ、役決定結果Ｄ２には、スイカ小役である小役４が単独当選役として対応付けられているという具合である。また、役決定結果Ｚには、ハズレ（何れの遊技役も非当選）が対応付けられている。

【０１４８】

各ＲＴ遊技状態においては、各役決定結果Ａ１，Ａ２，Ｂ１～Ｂ６，Ｃ１～Ｃ４，Ｄ１，Ｄ２に対し、乱数列の全数値範囲（０～６５５３５）のうち図８に示す大きさの各数値範囲（何れも十進数で表記）が割り当てられている（図８中の「－」は数値範囲が割り当てられていないことを示す）。なお、図８に示す役抽選テーブルの各欄に表示した「２００」、「１００」等の数値は、各役決定結果に対応する乱数の数値範囲の大きさを示すものであり、各数値範囲における上限値及び下限値は表示されていない。実際には、表示した各数値に応じて、例えば、役決定結果Ａ１に対応した数値「２００」には乱数列の数値範囲「０～１９９」が対応付けられ、役決定結果Ａ２に対応した数値「１００」には乱数列の数値範囲「２００～２９９」が対応付けられているというように、それぞれ上限値及び下限値が決められている。

【０１４９】

役決定結果Ｃ４には、ベル小役の全て（小役５～２７）が重複当選役として対応付けられているが、これが選出された場合には、必ず、１００％引込み可能な遊技役である小役５が成立するようにリール制御が行われるようになっている。ＲＴ４遊技状態（ボーナス）においては、この役決定結果Ｃ４が選出される確率が８割を超える高確率に設定されているため、ＲＴ４遊技状態は遊技者にとって極めて有利な特別の遊技状態となっている。なお、役決定結果Ｃ４のことを適宜「共通ベル」と称する。

【０１５０】

また、役決定結果Ｂ５には、スイカＲＰである再遊技役１３～１７が重複当選役として対応付けられているが、これが選出された場合には、必ず、再遊技役１３～１７の何れかが成立するようにリール制御が行われるようになっている。なお、役決定結果Ｂ５が選出された際に、スイカ揃いＲＰである再遊技役１３が成立して「スイカＡ/Ｂ・スイカＡ・スイカＡ」の図柄組合せが、表示窓Ｗ内の右下がりラインＬ２上に停止表示されるのは、ストップスイッチ２６ｂの操作タイミングが、中リールにおいて、図柄「スイカＡ」を有効ライン２９上に引き込むことができるタイミングであった場合である。それ以外の場合には、スイカ外しＲＰである再遊技役１４～１７の何れかが成立し、したがって、「スイカＡ/Ｂ・スイカＡ・スイカＡ」の図柄組合せが、右下がりラインＬ２上に揃うことはない。

【０１５１】

また、役決定結果Ｂ６は、チャンスＲＰである再遊技役１８～２１が重複当選役として対応付けられているが、これが選出された場合には、必ず、再遊技役１８～２１の何れかが成立するようにリール制御が行われるようになっている。なお、チャンスＲＰである再遊技役１８～２１は、図６に示すように、成立すること（対応図柄が有効ライン２９上に停止表示されること）が非ＲＴ遊技状態からＲＴ５遊技状態への移行条件（条件Ｒ）となっている。したがって、非ＲＴ遊技状態において役決定結果Ｂ６が選出された場合には再遊技役１８～２１の何れかが必ず成立し、これにより、非ＲＴ遊技状態からＲＴ５遊技状態へ移行されることとなる。

【０１５２】

図８に示す乱数値から明らかなように、ＲＴ２遊技状態においては、役決定結果Ｂ１が選出される確率（再遊技役１の単独当選確率）が７割を超える一方、ハズレの確率は８％に満たない。このため、ＲＴ２遊技状態は遊技者にとって、再遊技役１が成立する確率が非常に高い有利な特定の遊技状態となっている。また、ＲＴ５遊技状態は、役決定結果Ｂ１が選出される確率（再遊技役１の単独当選確率）が３割を超えるので、遊技者にとってやや有利な遊技状態となっている。

【０１５３】

＜押し順対応の役決定結果＞

上述した役決定結果Ａ１，Ａ２，Ｂ１～Ｂ６，Ｃ１～Ｃ７，Ｄ１，Ｄ２，Ｚのうちの役決定結果Ｂ２～Ｂ４，Ｃ１～Ｃ３は、「押し順対応の役決定結果」として設定されている。ここで、押し順対応の役決定結果とは、重複当選する複数の遊技役の組合せが設定され、組み合わせられた複数の遊技役が重複当選した際に、ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃがどのような順序で操作されたのかによって、複数の遊技役のうちのどの遊技役を優先して成立させる（何れも成立しない場合もある）のかが変動する役決定結果のことを意味している。

【０１５４】

本実施形態では、図８に示すように、役決定結果Ｂ２に対応した「押し順リプレイＡ」、役決定結果Ｂ３に対応した「押し順リプレイＢ」、役決定結果Ｂ４に対応した「押し順リプレイＣ」の３個の押し順リプレイと、役決定結果Ｃ１に対応した「押し順ベルＡ」、役決定結果Ｃ２に対応した「押し順ベルＢ」、役決定結果Ｃ３に対応した「押し順ベルＣ」の３個の押し順ベルが設定されている。

【０１５５】

《押し順リプレイＡ》

役決定結果Ｂ２に対応した「押し順リプレイＡ」は、非ＲＴ遊技状態とＲＴ１遊技状態中でのみ設定される。「押し順リプレイＡ」では、図１０に示すように、ストップスイッチ２６ａが最初に操作された場合（図１０では「左第一」と記載）が正解押し順となる。すなわち、この「押し順リプレイＡ」の場合、ストップスイッチの操作順（押し順）が２６ａ→２６ｂ→２６ｃ（左→中→右）の場合と、２６ａ→２６ｃ→２６ｂ（左→右→中）の場合が正解押し順となり、他の操作順の場合は不正解押し順となる。

【０１５６】

この「押し順リプレイＡ」が設定された場合には、次のようなリール制御が行われる。すなわち、実際の押し順が正解押し順に合致していた場合（以下、適宜「押し順正解時」と称する）には、ベルＲＰである再遊技役２～６の何れかを成立させるようにリール制御が行われる。この場合には、図９（Ｅ）に示すように、表示窓Ｗ内の上段ラインＬ１上または右下がりラインＬ２上に、「ベル・ベル・ベル」の図柄組合せが停止表示される。一方、実際の押し順が正解押し順に合致していなかった場合（以下、適宜「押し順不正解時」と称する）には、１００％引き込み可能な遊技役である再遊技役１（通常ＲＰ）を成立させるようにリール制御が行われる。

【０１５７】

《押し順リプレイＢ》

役決定結果Ｂ３に対応した「押し順リプレイＢ」は、非ＲＴ遊技状態とＲＴ２遊技状態とＲＴ４遊技状態中でのみ設定される。「押し順リプレイＢ」では、図１０に示すように、ストップスイッチ２６ｃが最初に操作された場合（押し順が右→左→中の場合と右→中→左の場合。図１０では「右第一」と記載）が正解押し順となり、他の操作順の場合は不正解押し順となる。

【０１５８】

この「押し順リプレイＢ」においては、各ストップスイッチが正解押し順で操作され、かつ最初のストップスイッチ２６ｃの操作タイミングが、右リールにおいて図柄「赤セブン」を有効ライン２９上に引き込めることができるタイミングであった場合には、赤７ＲＰである再遊技役７～１２の何れかを成立させるようにリール制御が行われる。一方、各

ストップスイッチが正解押し順で操作されていても最初のストップスイッチ２６ｃの操作タイミングが、右リールにおいて図柄「赤セブン」を有効ライン２９上に引き込むことができないタイミングであった場合と、押し順不正解時の場合には、再遊技役１（通常ＲＰ）を成立させるようにリール制御が行われる。

【０１５９】

赤７揃いＲＰである再遊技役７が成立するのは、ストップスイッチ２６ｃの操作に続いて行われるストップスイッチ２６ａ，２６ｂの操作タイミング（操作順はどちらが先でも良い）が、左リール、中リールにおいて、それぞれ図柄「赤セブン」を有効ライン２９上に引き込めることができるタイミングであった場合である。

【０１６０】

これに対し、赤７外しＲＰである再遊技役８が成立するのは、ストップスイッチ２６ｃの操作に続いてストップスイッチ２６ｂ，２６ａがこの順で操作され、かつストップスイッチ２６ｂの操作タイミングは、中リールにおいて図柄「赤セブン」を有効ライン２９上に引き込めることができるタイミングであったが、ストップスイッチ２６ａの操作タイミングは、左リールにおいて図柄「赤セブン」を有効ライン２９上に引き込むことができないタイミングであった場合である。

【０１６１】

同様に、赤７外しＲＰである再遊技役９～１１の何れかが成立するのは、ストップスイッチ２６ｃの操作に続いてストップスイッチ２６ｂ，２６ａがこの順で操作され、かつストップスイッチ２６ｂの操作タイミングが、中リールにおいて図柄「赤セブン」を有効ライン２９上に引き込むことができないタイミングであった場合である（ストップスイッチ２６ｂの操作タイミングにおいて引き込める図柄が「青セブン」の場合は再遊技役９が成立し、「黒バー」の場合は再遊技役１０が成立し、「白バー」の場合は再遊技役１１が成立する）。なお、図３に示すように中リールにおいては、図柄「赤セブン」、「青セブン」、「黒バー」及び「白バー」は５図柄毎に配置されているので、ストップスイッチ２６ｂのタイミングに関わらず、何れかの図柄は有効ライン２９上に引き込むことが可能となっている。

【０１６２】

また、同じく赤７外しＲＰである再遊技役１２が成立するのは、ストップスイッチ２６ｃの操作に続いてストップスイッチ２６ａ，２６ｂがこの順で操作され、かつストップスイッチ２６ａの操作タイミングは、左リールにおいて図柄「赤セブン」を有効ライン２９上に引き込めることができるタイミングであったが、ストップスイッチ２６ｂの操作タイミングは、中リールにおいて図柄「赤セブン」を有効ライン２９上に引き込むことができないタイミングであった場合である。

【０１６３】

なお、赤７ＲＰである再遊技役７～１２は、図６に示すように、成立すること（対応図柄が有効ライン２９上に停止表示されること）が非ＲＴ遊技状態からＲＴ２遊技状態への移行条件（条件Ｐ）となっている。したがって、非ＲＴ遊技状態において役決定結果Ｂ３が選出され、この際に、ストップスイッチ２６ｃが最初に操作され、かつ右リールにおいて図柄「赤セブン」を引き込めた場合には、再遊技役７～１２の何れかが必ず成立し、これにより、非ＲＴ遊技状態からＲＴ２遊技状態へ移行されることとなる。

【０１６４】

《押し順リプレイＣ》

役決定結果Ｂ４に対応した「押し順リプレイＣ」は、ＲＴ２遊技状態とＲＴ４遊技状態中でのみ設定される。「押し順リプレイＣ」では、図１０に示すように、ストップスイッチ２６ｃが最初に操作された場合（右第一の場合）が正解押し順となり、他の操作順の場合は不正解押し順となる。

【０１６５】

この「押し順リプレイＣ」においては、各ストップスイッチが正解押し順で操作され、かつ最初のストップスイッチ２６ｃの操作タイミングが、右リールにおいて図柄「赤セブ

ン」を有効ライン２９上に引き込めることができるタイミングであった場合には、赤７外しＲＰである再遊技役８～１２の何れかを成立させるようにリール制御が行われる。一方、各ストップスイッチが正解押し順で操作されていても最初のストップスイッチ２６ｃの操作タイミングが、右リールにおいて図柄「赤セブン」を有効ライン２９上に引き込むことができないタイミングであった場合と、押し順不正解時の場合には、再遊技役１（通常ＲＰ）を成立させるようにリール制御が行われる。なお、再遊技役８～１２の何れかがどのような条件の下で成立するのかについては、上述した「押し順リプレイＢ」の場合と同じである。

【０１６６】

《押し順ベルＡ》

役決定結果Ｃ１に対応した「押し順ベルＡ」は、非ＲＴ遊技状態、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ５遊技状態及びＲＴ３遊技状態中で設定され、ＲＴ４遊技状態中は設定されない。「押し順ベルＡ」では、図１０に示すように、各ストップスイッチの操作順が、２６ｂ→２６ａ→２６ｃ（中→左→右）の場合が正解押し順となり、他の操作順の場合は不正解押し順となる。

【０１６７】

この「押し順ベルＡ」が設定された場合、押し順正解時には、高めベル小役である小役５（１００％引き込み可能な遊技役）を成立させるようにリール制御が行われるが、不正解押し順時は、実際の押し順によってリール制御が異なる。すなわち、実際の押し順が中→右→左の場合には、小山並びベル小役である小役２２，２６の何れかを成立させるようにリール制御が行われ、実際の押し順が左第一または右第一の不正解押し順の場合には、ばらけベル小役である小役６～２１の何れかを成立させるようにリール制御が行われる。

【０１６８】

なお、中→右→左の不正解押し順時において、小役２２が成立するのは、最後に操作されるストップスイッチ２６ａの操作タイミングが、左リールにおいて図柄「スイカＡ」を有効ライン２９上に引き込めるタイミングの場合であり、小役２６が成立するのは、最後のストップスイッチ２６ａが、左リールにおいて図柄「スイカＢ」を有効ライン２９上に引き込める操作タイミングで操作された場合である。

【０１６９】

図３に示すように、左リールにおいて、小役２２を構成する図柄「スイカＡ」と小役２６を構成する図柄「スイカＢ」、中リールにおいて、小役２２，２６を構成する図柄「ベル」及び右リールにおいて、小役２２，２６を構成する図柄「ルプレイ」は、それぞれ５図柄以内毎に配置されている。したがって、中→右→左の不正解押し順時おいては、各ストップスイッチの操作タイミングに関わらず、小役２２，２６の何れかを成立させることが可能となっている。各リールにおいて小役６～２１を構成する図柄についても同様であり、このため、左第一または右第一の不正解押し順においては、各ストップスイッチの操作タイミングに関わらず、小役６～２１の何れかを成立させることが可能となっている。

【０１７０】

《押し順ベルＢ》

役決定結果Ｃ２に対応した「押し順ベルＢ」は、押し順ベルＡと同様、非ＲＴ遊技状態、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ５遊技状態及びＲＴ３遊技状態中で設定され、ＲＴ４遊技状態中は設定されない。「押し順ベルＢ」では、図１０に示すように、ストップスイッチ２６ａが最初に操作された場合（押し順が左→中→右の場合と左→右→中の場合。図１０では「左第一」と記載）が正解押し順となる。

【０１７１】

この「押し順ベルＢ」が設定された場合、押し順正解時には、高めベル小役である小役５を成立させるようにリール制御が行われ、押し順不正解時には、安めベル小役である小役６～２１の何れかを成立させるようにリール制御が行われる。

【０１７２】

《押し順ベルＣ》

役決定結果Ｃ３に対応した「押し順ベルＣ」は、押し順ベルＡ，Ｂと同様、非ＲＴ遊技状態、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ５遊技状態及びＲＴ３遊技状態中で設定され、ＲＴ４遊技状態中は設定されない。「押し順ベルＣ」では、図１０に示すように、ストップスイッチ２６ｃが最初に操作された場合（右第一の場合）が正解押し順となり、他の操作順の場合は不正解押し順となる。この「押し順ベルＣ」が設定された場合には、押し順ベルＢと同様、押し順正解時には、高めベル小役である小役５を成立させるようにリール制御が行われ、押し順不正解時には、安めベル小役である小役６～２１の何れかを成立させるようにリール制御が行われる。

【０１７３】

なお、上述の「押し順ベルＡ」～「押し順ベルＣ」において、押し順不正解時に成立する小役６～２１，２２，２６（安めベル小役）は、図６に示すように、成立すること（対応図柄が有効ライン２９上に停止表示されること）がＲＴ１遊技状態またはＲＴ２遊技状態から非ＲＴ遊技状態への移行条件（条件Ｑ）となっている。したがって、ＲＴ１遊技状態またはＲＴ２遊技状態において役決定結果Ｃ１～Ｃ３の何れかが選出されて「押し順ベルＡ」～「押し順ベルＣ」の何れかが設定され、その際に、各ストップスイッチが不正解押し順で操作された場合には、小役６～２１，２２，２６の何れかが成立し、これにより、ＲＴ１遊技状態またはＲＴ２遊技状態から非ＲＴ遊技状態へ移行されることとなる。

【０１７４】

＜自動ベット処理凍結期間の設定＞

先にも述べたように本実施形態では、上述の特定ＲＰ（再遊技役２～２１）が成立したことを契機として、上記ベット管理手段１０５による自動ベット処理の実行が禁止される自動ベット処理凍結期間（第１の自動ベット処理凍結期間及び第２の自動ベット処理凍結期間）が、上記自動ベット処理実行時機制御手段１０９により設定されるように構成されている。この自動ベット処理凍結期間は、上記特定ＲＰが成立した場合には必ず設定されるようにすることも可能であるが、本実施形態では特定ＲＰが成立した際に自動ベット処理凍結期間を設定するか否かを決める抽選（以下、適宜「自動ベット処理凍結期間設定抽選」と称する）が行われ、その抽選結果に基づいて自動ベット処理凍結期間が設定されるようになっている。自動ベット処理凍結期間設定抽選において、自動ベット処理凍結期間が設定される確率は、成立した特定ＲＰの種類や成立時のＲＴ遊技状態に応じて、図１１（Ａ）に示すように設定されている（確率の具体的数値については適宜変更し得る）。図１１（Ａ）に示す表中の欄内の「－」は、同欄に対応する特定ＲＰが同欄に対応するＲＴ遊技状態においては成立しないことを示している。

【０１７５】

なお、先述したように、設定された第１の自動ベット処理凍結期間は、設定後上記所定時間Ｔ１が経過することにより終了され、第１の自動ベット処理凍結期間に続いて設定される第２の自動ベット処理凍結期間は、設定後上記所定時間Ｔ２が経過すること、または第２の自動ベット処理凍結期間において上述のキャンセル操作が遊技操作処理時機導出手段１０６に受け付けられることにより終了されるように構成されている。

【０１７６】

＜ＭＡＸ－ＢＥＴ誘導演出＞

先にも述べたように本実施形態では、上述の自動ベット処理凍結期間が設定された際に、上記第２の自動ベット処理凍結期間において、上述のキャンセル操作として上記ＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３の押圧操作が行われるように導くためのＭＡＸ－ＢＥＴ誘導演出が実行されるように構成されている。このＭＡＸ－ＢＥＴ誘導演出は、上記ＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ４６ａを点灯させるものであり、これにより遊技者に、実際には再遊技役が成立したにも関わらず、あたかも遊技メダルを投入することが必要な遊技役（特別役や小役）が成立したかのような感覚を持たせることが可能となっている。なお、このＭＡＸ－ＢＥＴ誘導演出は、クレジット（貯留）されている遊技メダルの枚数が最大クレジット許容数に達していない場合には、自動ベット処理凍結期間が設定されたとしても実行しないようにすることができる。一方、クレジットされている遊技メダルの枚数とは関係なく、自

動ベット処理凍結期間が設定された際には必ず実行するようにしてもよい。また、停止表示された図柄組合せ（出目）によって、ＭＡＸ－ＢＥＴ誘導演出を実行するか否かを決定するようにしてもよい。例えば、同じスイカＲＰでも、スイカ揃いＲＰが成立した場合にはＭＡＸ－ＢＥＴ誘導演出を実行するが、スイカ外しＲＰが成立した場合にはＭＡＸ－ＢＥＴ誘導演出を実行しないようにすることなどが挙げられる。

【０１７７】

＜獲得メダル数の表示＞

本実施形態では、一遊技において獲得されることが確定した遊技メダル数（獲得メダル数）が、所定期間（獲得数報知期間）において、上記獲得枚数表示ランプ４６ｊ（図１参照）により表示されるようになっている。本実施形態における獲得数報知期間は、一遊技における全てのリールが停止し獲得メダル数が確定した時点から、次遊技における遊技メダルがベットされた時点までの期間とするが、これに限定されるものではない。例えば、獲得メダル数が確定した時点から所定時間（例えば、１０秒）が経過する時点までの期間を獲得数報知期間とするなど、任意に設定することが可能である。

【０１７８】

また、本実施形態では、成立した遊技役や表示窓Ｗ内に停止表示された図柄の停止態様に応じて、獲得枚数表示ランプ４６ｊによる獲得メダル数の表示態様を変更するように、具体的には、以下に説明する通常表示態様と特定表示態様を切り替えるように構成されている。なお、本実施形態では、獲得数報知期間を除く他の期間（以下、適宜「獲得数非報知期間」と称する）では、獲得枚数表示ランプ４６ｊにより獲得メダル数が「００」と表示されるようになっているが、獲得数非報知期間内では獲得枚数表示ランプ４６ｊを消灯したり、数字とは異なる別の形態を表示したりすることも可能である。

【０１７９】

《通常表示態様》

通常表示態様とは、一遊技において獲得されることが確定した遊技メダル数を、獲得数報知期間において明示する表示態様である。具体的には、獲得ベダル数が９枚である小役５が成立した場合を例にとって説明すれば、獲得数非報知期間内における「００」との表示を、獲得メダル数の確定後に、「０１」→「０２」→「０３」→・・・→「０８」というように所定時間（例えば、上述した払出タイミングに対応した０．１秒間程度の時間）毎に、１ずつ増加させながら最終的に「０９」と表示し、「０９」と表示した後は、獲得数非報知期間が終了するまでその表示状態を維持し、獲得数非報知期間の終了時点において「０９」から「００」の表示に切り替えるという態様が挙げられる。表示数を増加更新する際の数値間隔を変えたり（例えば、３ずつ増加させたり、最初は１増加させて次は２増加させたりする等）、更新間隔を変えたり（例えば、「０１」から「０６」までは、０．１秒間隔で更新するが、「０６」から「０９」までは、０．５秒間隔で更新する等）、あるいは「００」の表示を直接「０９」の表示に変更したりするなど、具体的態様は適宜変更可能である。

【０１８０】

なお、特別役や再遊技役が成立した場合や何れの遊技役も成立しなかった場合（ハズレの場合）における通常表示態様では、獲得数報知期間中も「００」の表示を継続するようになっているが、単に継続するだけではなく「００」の表示を獲得数報知期間中は点滅させるなど別の態様を採るようにしてもよい。また、本実施形態において、獲得メダル数の表示が通常表示態様により行われるのは、図１２に示すように、特別役（ＢＢ役、ＲＢ役）、チェリー小役（小役１～３）、ボーナス中（ＲＴ４遊技状態中）の高めベル小役（小役５）、小山並びベル小役（小役２２，２６）、通常ＲＰ（再遊技役１）、赤７外しＲＰ（再遊技役８～１２）、スイカ外しＲＰ（再遊技役１４～１７）、及びチャンスＲＰ（小役１８～２１）の成立時である。

【０１８１】

《特定表示態様》

特定表示態様とは、一遊技において獲得されることが確定した遊技メダル数を、獲得数

報知期間内の少なくとも一部期間において非表示とする表示態様である。具体的には、獲得数非報知期間内における「００」との表示を、獲得メダル数の確定後に、「－－」という表示態様に切り替え、獲得数非報知期間が終了するまでその表示状態を維持し、獲得数非報知期間の終了時点において「－－」から「００」の表示に戻すという態様が挙げられる。「－－」とは異なる別の表示態様（例えば、時間経過と共に変化する態様等）を、獲得数報知期間内において表示したり、獲得数報知期間内の別の一部期間（例えば、獲得数報知期間の最後の０．２秒間）においては、獲得メダル数（実際の獲得メダル数でもよいし、実際のものとは異なる見せ掛けの獲得メダル数でもよい）を表示したり、獲得数報知期間内では獲得枚数表示ランプ４６ｊを消灯したり、あるいは獲得メダル数に関わらず、「００」の表示を維持したりするなど、具体的態様は適宜変更可能である。

【０１８２】

本実施形態において、獲得メダル数の表示が特定表示態様により行われるのは、図１２に示すように、スイカ小役（小役４）、非ボーナス中の高めベル小役（小役５）、ばらけベル役（小役６～２１）、ベルＲＰ（再遊技役２～６）、及びスイカ揃いＲＰ（再遊技役１３）の成立時である。

【０１８３】

スイカ小役（小役４）は、成立時に図柄「スイカＡ」または「スイカＢ」がスイカ停止態様α（有効ライン２９上に並ぶ停止態様。図９（Ｇ）参照）にて停止表示されるように構成された入賞役であり、スイカ揃いＲＰ（再遊技役１３）は、成立時に図柄「スイカＡ」または「スイカＢ」がスイカ停止態様β（右下がりラインＬ２上に並ぶ停止態様（図９（Ｈ）参照）にて停止表示されるように構成された再遊技役である。このように、スイカ小役の成立時及びスイカ揃いＲＰの成立時における獲得メダル数の表示態様を共に特定表示態様とすることにより、遊技メダルを獲得できるスイカ小役が成立したのか獲得できないスイカＲＰ（スイカ揃いＲＰ）が成立したのかを、獲得メダル数の表示により遊技者が判断し難くすることが可能となる。

【０１８４】

ベル小役（小役５）は、成立時に図柄「ベル」がベル停止態様α（有効ライン２９上に並ぶという停止態様。図９（Ａ）参照）にて停止表示されるように構成された入賞役であり、ベルＲＰ（再遊技役２～６）は、成立時に図柄「ベル」が、ベル停止態様γ（上段ラインＬ１上に並ぶ停止態様。図９（Ｅ）参照）またはベル停止態様δ（右下がりラインＬ２上に並ぶ停止態様。図９（Ｆ）参照）にて停止表示されるように構成された再遊技役である。このように、高めベル小役の成立時（ただし、非ボーナス中）及びベルＲＰの成立時における獲得メダル数の表示態様を共に特定表示態様とすることにより、遊技メダルを獲得できるベル小役（高めベル小役）が成立したのか獲得できないベルＲＰ（上段ベルＲＰまたは右下がりベルＲＰ）が成立したのかを、獲得メダル数の表示により遊技者が判断し難くすることが可能となる。

【０１８５】

また、ばらけベル役（小役６～２１）は、成立時に図柄「ベル」が表示窓Ｗ内の各リール上において並んで停止表示されることのないように構成された入賞役であり（図９（Ｂ）参照）、小役２２，２６（小山並びベル小役）は、成立時に図柄「ベル」がベル停止態様β（小山ラインＬａ上に並ぶ停止態様。図９（Ｃ），（Ｄ）参照）にて停止表示されるように構成された入賞役である。このように、小山並びベル小役の成立時における獲得メダル数の表示態様を通常表示態様とし、ばらけベル役の成立時における獲得メダル数の表示態様を特定表示態様とすることにより、特定種類の図柄（小役を構成する図柄）が並んで停止表示された場合に遊技メダルを獲得することができるという印象（入賞役の成立を判断する上で分かり易い印象）を、遊技者に与えることが可能となる。

【０１８６】

なお、入賞役が成立し、遊技メダルが獲得（払い出される）際に、獲得された遊技メダルが新たにクレジットされる場合には、その新たにクレジットされる分のメダル数（新規クレジット数）が、貯留枚数表示ランプ４６ｈ（図１参照）の表示数に加算されて表示さ

れるようになっている。本実施形態では、獲得メダル数の表示を通常表示態様にて行う場合も特定表示態様にて行う場合も、共に新規クレジット数の加算表示を行うようにしているが、獲得メダル数の表示を通常表示態様にて行う場合は新規クレジット数の加算表示を行うが、特定表示態様にて行う場合は新規クレジット数の加算表示を所定期間（例えば、獲得数報知期間）内においては行わないようにしてもよい。

【０１８７】

＜ナビ権設定抽選＞

先述したように本実施形態では、非ＲＴ遊技状態またはＲＴ５遊技状態における役決定処理により上述の役決定結果Ｄ２（図８参照）が選出されること（以下、適宜「スイカ当選」と称する）を契機として、上記ナビ権設定選択手段２０１１（図５（Ｂ）参照）によりナビ権設定抽選が行われる。このナビ権設定抽選は、ＡＴ設定の前提となるナビ権を設定するか否かを選択するための抽選であり、本実施形態では、図１１（Ｂ）に示すナビ権設定抽選テーブル（確率の具体的数値については適宜変更し得る）を用いて行われる。このナビ権設定抽選において「当り」の抽選結果が得られた場合には、ナビ権設定選択手段２０１１によりナビ権が設定される。

【０１８８】

なお、ナビ権（ＡＴ）が設定されてからＲＴ２遊技状態に移行されるまでの間に、非ＲＴ遊技状態またはＲＴ５遊技状態における役決定処理において再びスイカ当選してナビ権設定抽選が行われ、そこで再び「当り」となることもある。この場合は、既にナビ権が設定されているので、２回目以降の「当り」により、ナビ権が重複して設定されることとなる。そこで、本実施形態では、ナビ権設定抽選における１回の「当り」毎にナビ権が１つずつストックされ、このストック数（以下、適宜「ナビ権ストック数」と称する）により、アシスト可能回数の設定数を変える（詳しくは後述する）ように構成されている。

【０１８９】

＜アシスト可能回数の設定＞

ＡＴ（ナビ権）が設定され、かつＲＴ２遊技状態に設定（移行）されると、上記アシスト可能回数管理手段２０１２（図５（Ｂ）参照）によりアシスト可能回数が設定、管理される。アシスト可能回数は、非ＲＴ遊技状態から移行したＲＴ２遊技状態中において、後述の押し順ナビ演出等のアシスト演出を行うことが可能な回数であり、本実施形態では、以下のように設定される。

【０１９０】

すなわち、ＡＴが設定され、かつＲＴ２遊技状態に設定（移行）されるという条件が充足されるまでの期間においてストックされたナビ権の数（ナビ権ストック数）に「５０」（他の数値としてもよい）を乗じて得られた数値を、アシスト可能回数の初期値に設定する（例えば、ナビ権ストック数が「２」の場合は、「１００」となる）。また、初期値が設定されたアシスト可能回数は、ＲＴ２遊技状態において、押し順ナビ演出等のアシスト演出が行われたか否かに関係なく、遊技が行われる毎に１つずつ減少するように管理される。なお、設定されたＡＴは、上記アシスト可能回数が「０」となった場合、またはＲＴ２遊技状態から他のＲＴ通常遊技状態への移行条件（図６に示す条件Ｑまたは条件Ｕ）が満足されてＲＴ２遊技状態が終了した場合に終了するようになっている。

【０１９１】

＜アシスト可能回数上乗せ抽選＞

先述したように、ＲＴ２遊技状態中において高めベル小役である再遊技役５が成立した場合には、上記特典付与選択手段２０３（図４参照）によりアシスト可能回数上乗せ抽選が行われる。このアシスト可能回数上乗せ抽選は、遊技者に対する特典としての、上記アシスト可能回数の上乗せ回数を決定するための抽選であり、本実施形態では、図１１（Ｃ）に示すアシスト可能回数上乗せ抽選テーブルを用いて行われる（回数によって確率の設定を変えるなど、確率の具体的数値については適宜変更し得る）。

【０１９２】

＜各種の演出＞

先にも述べたように本実施形態では、遊技の進行状況等に応じて、各種の演出が上記演出実行制御手段２０２（図４参照）により制御されて実行されるように構成されている。ここでは、それらの演出のうち、上記バックランプ演出制御手段２０２１（図５（Ｃ）参照）により制御されるバックランプ演出、上記遊技進行演出制御手段２０２２により制御される連続演出、単発演出、再スタート要求演出及び再遊技実行要求演出、上記アシスト演出制御手段２０２３により制御されるアシスト演出、上記遊技メダル音演出制御手段２０２４により制御される払出音出力演出、投入音出力演出、自動投入音出力演出、架空払出音出力演出、ベット操作キャンセル時投入音出力演出及びリプレイ成立音出力演出について説明する。

【０１９３】

《バックランプ演出》

本実施形態において実行されるバックランプ演出は、所定の遊技役が成立したことを契機として、バックランプ３８ａ，３８ｂ，３８ｃによる全点灯状態（表示窓Ｗ内に臨む各リール(リール３ａ，３ｂ，３Ｃ)の全領域を各リールの内部から均一に照明する状態）から切り替えて、各リールにおける所定領域を所定のパターンにより各リールの内部から照明するものである（バックランプ演出の終了後は、上記全点灯状態に再び切り替わる）。上記所定のパターンとしては、停止表示された所定の図柄組合せを目立たせるように、全点灯状態のバックランプ（バックランプ３８ａ，３８ｂ，３８ｃ）のうち、所定の図柄組合せが停止表示された領域以外を照明するバックランプについてはこれを消灯し、所定の図柄組合せが停止表示された領域のみを、他のバックランプを点灯または点滅させることにより照明することが一例として挙げられる。あるいは、これとは逆に目立たせたい領域のみを消灯し、他の領域を点灯または点滅するようにしてもよい。また、所定の図柄組合せが停止表示された領域以外を照明するバックランプについては、リール回転中における点灯状態を維持し、所定の図柄組合せが停止表示された領域を照明するバックランプについては、点滅させるようにしてもよい。

【０１９４】

本実施形態では、成立する遊技役や表示窓Ｗ内に停止表示される図柄組合せ（出目）の停止態様に応じて、以下に説明するバックランプ演出Ａ、バックランプ演出Ｂ、バックランプ演出Ｃ及びバックランプ演出Ｄの４態様のバックランプ演出を行うようになっている。なお、本実施形態におけるバックランプ演出Ａ～Ｄは、何れも、次遊技において各リールが回転開始するまでに終了する（全点灯状態に戻る）ように構成されており、リール回転により変動表示される図柄の視認性に影響を及ぼすことがないようになっている。したがって、バックランプ演出Ａ～Ｄの実行により、遊技者によるリール回転停止操作（目押し）が妨げられたり、逆に援助されたりするようなことはない。

【０１９５】

バックランプ演出Ａは、特定種類の図柄が特定態様で表示窓Ｗ内に停止表示された場合に、その特定種類の図柄を目立たせるように、バックランプにより各リールの内部から照明し（点滅させてもよい）、特定種類の図柄が特定態様で表示窓Ｗ内に停止表示されたことを遊技者に認識させ易くするものである。なお、バックランプ演出Ａを行う際に、演出ランプ１２，１３ａ，１３ｂ，１４ａ，１４ｂや飾りランプ３２ａ，３２ｂを用いた演出を行ったり、スピーカ１５ａ，１５ｂ，４４ａ，４４ｂ、画像表示装置１１を用いた演出を組み合わせて行ったりしてもよい（このことは、以下のバックランプ演出Ｂ～Ｄについても同様である）。

【０１９６】

本実施形態では特定種類の図柄を、「ベル」と「スイカＡ/Ｂ」と「赤セブン」の３種類の図柄とし、特定態様を、横並び態様（各リールの上段位置、中段位置または下段位置に横一列に並ぶ態様（有効ライン２９上及び上段ラインＬ１上に並ぶ場合を含む））、右下がり並び態様（右下がりラインＬ２上に並ぶ態様）及び小山並び態様（小山ラインＬａ上に並ぶ態様）の３態様とする。ただし、「白バー」等の他の図柄を特定種類の図柄に含めたり、右上がり並び態様（左リールの下段と中リールの中段と右リールの上段に並ぶ態

様）や、小谷並び態様（左リールの上段と中リールの中段と右リールの上段に並ぶ態様）等の他の停止態様を特定態様に含めたりすることも可能である。

【０１９７】

図１２に示すようにバックランプ演出Ａは、スイカ小役（小役４）、高めベル小役（小役５）、小山並びベル小役（小役２２，２６）、ベルＲＰ（再遊技役２～６）、赤７揃いＲＰ（再遊技役７）及びスイカ揃いＲＰ（再遊技役１３）に対して設定されており、これらの遊技役の何れかが成立したことを契機として開始される。ただし、ＲＴ４遊技状態において、後述するエピソード演出が実行されている場合にはバックランプ演出Ａは実行されない。なお、ここに挙げた遊技役は何れも、成立時に上述の３種類の特定種類の図柄のうちの何れかの図柄が、上述の３態様の特定態様のうちの何れかの停止態様で停止表示されるように構成された遊技役となっており（例えば、小山並びベル小役は、成立時に図柄「ベル」が小山並び態様で停止表示される遊技役であり、スイカ揃いＲＰは、図柄「スイカＡ/Ｂ」が右下がり並び態様で停止表示される遊技役である）、以下、これらの遊技役を、適宜「特定図柄特定態様表示遊技役」と称する。

【０１９８】

上記特定図柄特定態様表示遊技役のうちの入賞役、すなわち、スイカ小役、高めベル小役及び小山並びベル小役の何れかの成立により開始されたバックランプ演出Ａは、開始後、予め設定された所定の時間（例えば、８秒）が経過したことや、設定された所定パターンの演出（例えば、特定態様で並ぶ特定種類の図柄を１０回点滅する）が終了したこと、または遊技者による遊技操作が有効に受け付けられたことを契機として終了される。一方、上記特定図柄特定態様表示遊技役のうちの再遊技役、すなわち、ベルＲＰ、赤７揃いＲＰ及びスイカ揃いＲＰの何れかの成立を契機により開始されたバックランプ演出Ａは、自動ベット処理凍結期間が設定されている場合には、その自動ベット処理凍結期間（第２の自動ベット処理凍結期間）が終了したこと（より詳細には、後述のキャンセル操作情報を副制御手段２００が受信したこと）を契機として、一方、自動ベット処理凍結期間が設定されていない場合には、ベット管理手段１０５により自動ベット処理が行われたこと（より詳細には、後述の自動ベット実行情報を副制御手段２００が受信したこと）を契機として終了される。

【０１９９】

このようなバックランプ演出Ａを行うことにより、次のような効果が得られる。すなわち、ベルＲＰ（再遊技役２～６の何れか）が成立した場合には、上段ラインＬ１または右下がりラインＬ２上に並ぶ図柄組合せ「ベル・ベル・ベル」（小役５の対応図柄である）が照明されるので、遊技者に、実際には再遊技役が成立したにも関わらず、あたかも高めベル小役である小役５が成立したかのような感覚を持たせることが可能となる。同様に、スイカ揃いＲＰ（再遊技役１３）が成立した場合には、右下がりラインＬ２上に並ぶ図柄組合せ「スイカＡ/Ｂ・スイカＡ・スイカＡ」（小役４の対応図柄である）が照明されるので、遊技者に、実際には再遊技役が成立したにも関わらず、あたかもスイカ小役である小役４が成立したかのような感覚を持たせることが可能となる。このような効果は、高めベル小役、ベルＲＰ、スイカ小役、スイカ揃いＲＰの何れかが成立した際の獲得メダル数の表示態様を、何れも特定表示態様とすることにより、さらに有効に発揮される。

【０２００】

また、赤７揃いＲＰ（再遊技役７）が成立した場合には、有効ライン２９上に並ぶ図柄組合せ「赤セブン・赤セブン・赤セブン」（従来、特別役の対応図柄として多く用いられている図柄）が照明されるので、遊技者に、特別役が成立したときような高揚感を与えることが可能となる。

【０２０１】

バックランプ演出Ｂは、有効ライン２９上に停止表示された成立役の対応図柄を目立たせるように、バックランプにより各リールの内部から照明し（点滅させてもよい）、遊技役が成立したことを遊技者に認識させ易くするものである。

【０２０２】

このバックランプ演出Ｂは、図１２に示すように、特別役（ＢＢ役、ＲＢ役）と通常ＲＰ（再遊技役１）に対して設定されており、特別役及び通常ＲＰの何れかが成立したことを契機として開始される。特別役の成立により開始された開始されたバックランプ演出Ｂは、上記特定図柄特定態様表示遊技役のうち、スイカ小役、高めベル小役及び小山並びベル小役の何れかの成立を契機として開始されたバックランプ演出Ａと同様の契機により終了される。また、通常ＲＰの成立により開始された開始されたバックランプ演出Ｂは、自動ベット処理が行われたことを契機として終了される。

【０２０３】

なお、上記特定図柄特定態様表示遊技役のうち、上記特定種類の図柄が有効ライン２９上に並ぶ、スイカ小役、高めベル小役及び赤７揃いＲＰの何れかが成立した際に行われるバックランプ演出Ａは、有効ライン２９上に並ぶ図柄組合せを目立たせるようにバックランプで照明するという点で、バックランプ演出Ｂと類似しているため、両バックランプ演出を互いに区別し難いという面がある。そこで、バックランプ演出Ａ，Ｂの一方においてはバックランプを点滅させるが他方においてはバックランプを点滅させないようにしたり、両バックランプ演出におけるバックランプの点滅速度を変えるようにしたりして、バックランプ演出Ａとバックランプ演出Ｂを区別し易くするようにしてもよい。

【０２０４】

バックランプ演出Ｃは、上述のチャンスＲＰ（再遊技役１８～２１の何れか）が成立した場合に、表示窓Ｗ内に停止表示された全ての図柄を、バックランプにより各リールの内部から点滅させるように照明し、チャンスＲＰが成立したこと（非ＲＴ遊技状態からＲＴ５遊技状態へ移行されること）を遊技者に認識させ易くするものである。このバックランプ演出Ｃは、チャンスＲＰが成立したことを契機として開始され、開始されたバックランプ演出Ｃは、上記特定図柄特定態様表示遊技役のうち、ベルＲＰ、赤７揃いＲＰ及びスイカ揃いの何れかの成立により開始されたバックランプ演出Ａと同様の契機により終了される。

【０２０５】

バックランプ演出Ｄは、上述のチェリー小役（小役１～３の何れか）が成立した場合に、表示窓Ｗ内の所定位置に停止表示された図柄「チェリー」を目立たせるように、バックランプを用いて各リールの内部から照明し（点滅させてもよい）チェリー小役が成立したことを遊技者に認識させ易くするものである。このバックランプ演出Ｄは、チェリー小役が成立したことを契機として開始され、開始されたバックランプ演出Ｄは、スイカ小役または高めベル小役の成立により開始されたバックランプ演出Ａ、及び特別役の成立により開始されたバックランプ演出Ｂと同様の契機により終了される。

【０２０６】

なお、図１２に示すように、ばらけベル小役（小役６～２１）、赤７外しＲＰ（再遊技役８～１２）及びスイカ外しＲＰ（再遊技役１４～１７）という、上記特定種類の図柄（「ベル」、「スイカＡ/Ｂ」及び「赤セブン」）が成立時に表示窓Ｗ内に並ばない（ばらけて停止表示される）ように構成された遊技役が成立した場合には、何れのバックランプ演出も実行しないようになっている。これにより、遊技者に、実際には遊技役が成立しているにも関わらず、何れの遊技役も成立していないという印象を与えることが可能となる。

【０２０７】

《連続演出》

連続演出とは、複数の遊技期間に亘って連続する演出であり、主に画像表示装置１１を用いて、例えば一続きの物語となるような画像を複数の遊技期間に亘って表示するものが挙げられる。なお、連続演出を行う際に、演出ランプ１２，１３ａ，１３ｂ，１４ａ，１４ｂや飾りランプ３２ａ，３２ｂを用いた演出を行ったり、スピーカ１５ａ，１５ｂ，４４ａ，４４ｂを用いた演出を組み合わせて行ったりしてもよい（以下の単発演出において同じ）。

【０２０８】

本実施形態において実行される連続演出は、ＲＴ４遊技状態（ボーナス）において行われるエピソード演出である。このエピソード演出は、特別役（ＢＢ役またはＲＢ役）が成立した際に、所定の抽選（以下、適宜「エピソード演出抽選」）により、実行するか否かが決定される（決定される確率は、例えば「１／１０」など任意の値に設定される）。このエピソード演出抽選において、エピソード演出抽選を行うことが決定された場合には、ＲＴ４遊技状態中の複数の遊技期間に亘って連続する、主に画像表示装置１１を用いた画像演出が実行される。エピソード演出の態様としては、例えば、通常では表示されることのないキャラクタが表示され、所定の行動（例えば格闘）を連続して行うなどの態様が挙げられるが、他の態様としてもよい。

【０２０９】

《単発演出》

単発演出とは、遊技の進行過程において特定の状況が生じた場合等に単発的に実行される演出である。本実施形態おいて実行される単発演出としては、例えば、各リール３ａ，３ｂ，３ｃの回転時に、遊技役の当選期待度を暗示するような画像を、画像表示装置１１により表示する演出（以下、適宜「リール回転時演出」と称する）や、特別役（ＢＢ役またはＲＢ役）など遊技者にとって関心の高い遊技役が成立した場合等に、遊技役成立をアピールするような画像を、画像表示装置１１により表示する演出（以下、適宜「図柄停止表示時演出」と称する）などが挙げられる。

【０２１０】

《再スタート要求演出》

再スタート要求演出は、上述の自動ベット処理凍結期間（第２の自動ベット処理凍結期間）において、上記キャンセル操作としてスタートレバー２５の傾動操作が行われた場合に、役決定処理（遊技）を開始させるためにはスタートレバー２５を再び操作する必要があることを報知する演出である。再スタート要求演出の態様としては、例えば、「もう一度スタートレバーを操作してください」というような文字情報を画像表示装置１１により表示したり、同様の内容の音声情報をスピーカ１５ａ，１５ｂ等から出力したりするなどの態様が挙げられるが、他の態様としてもよい。

【０２１１】

このような再スタート要求演出を実行することによって、スタートレバー２５を操作したのにも関わらず遊技が開始されない（リール３ａ，３ｂ，３ｃが回転開始されない）ことにより遊技者が戸惑うことを防止することが可能となる。また、遊技者にスタートレバー２５の再操作を促して遊技を開始させることができるので、遊技をスムーズに進行させることも可能となる。

【０２１２】

《再遊技実行要求演出》

再遊技実行要求演出は、上述の自動ベット処理凍結期間（第２の自動ベット処理凍結期間）において、上記キャンセル操作として貯留メダル精算スイッチ２４の押圧操作が行われた場合に、貯留メダルの精算を行うためには遊技を少なくとも１回は行う必要があることを報知する演出である。再遊技実行要求演出の態様としては、例えば、「リプレイ中なので精算できません。スタートレバーを操作してください」というような文字情報を画像表示装置１１により表示したり、同様の内容の音声情報をスピーカ１５ａ，１５ｂ等から出力したりするなどの態様が挙げられるが、他の態様としてもよい。

【０２１３】

このような再遊技実行要求演出を実行することによって、次のような効果が得られる。すなわち、キャンセル操作として精算操作が行われる場合としては、遊技者が、実際には再遊技役が成立していたのにも関わらずそのことを認識できず、精算できると思って精算操作をした場合が考えられる。その場合には、遊技者は、精算操作をしたのにも関わらず精算処理が行われないことにより戸惑うことが考えられるが、再遊技実行要求演出を実行することによりそのような戸惑いを解消することが可能となる。また、再遊技実行要求演出を実行することによって、遊技者にスタートレバー２５の操作を促して遊技を開始させ

ることができるので、遊技をスムーズに進行させることも可能となる。

【０２１４】

《払出音出力演出》

払出音出力演出は、所定の小役（本実施形態では小役１～５，２２，２６の何れか。図１２参照）が成立したことを契機として、小役成立により獲得される（払い出される）遊技メダルの払出開始から払出終了までの間、遊技メダルの払出音（以下、適宜「払出時払出音」と称する）をスピーカ１５ａ，１５ｂ等から出力する演出である。本実施形態では、実際に払い出される遊技メダルの枚数によって、払出音の出力回数及び出力時間を変えるようにしている（例えば、０．３秒程度（数値は適宜変更可）の間隔で、払出枚数に応じた回数の払出音を出力する）が、実際に払い出される遊技メダルの枚数に関係なく、所定の時間、払出時払出音を出力するようにするなど、態様は適宜変更することが可能である。また、払出音の出力時に遊技メダルが払い出されている様子を示す画像を画像表示装置１１により表示するようにしてもよい。

【０２１５】

図１２に示すように本実施形態では、ばらけベル小役（小役６～２１）が成立した場合には、払出時払出音は出力されない（払出音出力演出が実行されない）ようになっている。上述したようにばらけベル小役は、図柄「ベル」が成立時に表示窓Ｗ内に並ばない（ばらけて停止表示される）ように構成された入賞役である。払出時払出音を出力しないことにより、遊技者に、実際には遊技メダルの獲得が可能な入賞役（ばらけベル小役）が成立しているにも関わらず、何れの遊技役も成立していないという印象を与えることが可能となる。このような効果は、獲得メダル数の表示態様を特定表示態様とし、また、バックランプ演出を実行しないことにより、さらに有効に発揮される。

【０２１６】

《投入音出力演出》

投入音出力演出は、遊技者によるベット操作が行われたことを契機として、実際にベットされた数の遊技メダルの投入音（以下、適宜「ベット時投入音」と称する）を、スピーカ１５ａ，１５ｂ等から出力する演出である。本実施形態では、行われたベット操作が、メダル投入口２１への遊技メダルの投入操作であるのか、１－ＢＥＴスイッチ２２の押圧操作であるのか、ＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３の押圧操作であるのかに依らず、同種の投入音を出力するようにしているが、どのベット操作が行われたのかによって投入音を変えるなど、態様は適宜変更することが可能である。

【０２１７】

《自動投入音出力演出》

自動投入音出力演出は、自動ベット処理が行われる際（ただし、後述のベット操作キャンセル時投入音出力演出が行われる場合を除く）に、自動ベット（自動投入）された数の遊技メダルの投入音（以下、適宜「自動投入音」と称する）をスピーカ１５ａ，１５ｂ等から出力する演出である。本実施形態では、この自動投入音を上述のベット時投入音と区別して、別種の投入音を出力するようにしているが、同種の投入音を出力するなど、態様は適宜変更することが可能である。

【０２１８】

《架空払出音出力演出》

架空払出音出力演出は、上述のベルＲＰ（再遊技役２～６）またはスイカ揃いＲＰ（再遊技役１３）が成立したことを契機として、上述の小役５または小役４が成立したときに実行される上記払出音出力演出の所要時間と同じ時間（異なる時間とすることも可）、遊技メダルの払出音（以下、適宜「架空払出音」と称する）を、上述の第１の自動ベット処理凍結期間において、スピーカ１５ａ，１５ｂ等から出力する演出である。本実施形態では、この架空払出音を上述の払出時払出音と同種の払出音としているが、別種の投入音を出力するなど、態様は適宜変更することが可能である。

【０２１９】

このような架空払出音出力演出を実行することによって、次のような効果が得られる。

すなわち、ベルＲＰ（再遊技役２～６の何れか）及びスイカ揃いＲＰ（再遊技役１３）は実際には再遊技役であり、成立した場合でも遊技メダルが払い出されることはないが、これらの再遊技役の成立時には、ベルＲＰの場合には高めベル小役である小役５の対応図柄「ベル・ベル・ベル」が、スイカ揃いＲＰの場合はスイカ小役である小役４の対応図柄「スイカＡ/Ｂ・スイカＡ・スイカＡ」が、上述の上段ラインＬ１上または右下がりラインＬ２上に並ぶように構成されている。そのような態様の図柄組合せが停止表示されているときに、架空払出音出力演出を実行することによって、遊技者に、あたかも高めベル小役やスイカ小役が成立したかのような感覚を持たせることが可能となる。なお、このような効果は、ベルＲＰまたはスイカ揃いＲＰが成立した際の獲得メダル数の表示態様と、高めベル小役またはスイカ小役が成立した際の獲得メダル数の表示態様を、何れも特定表示態様とすることにより、また、何れの場合にも共通のバックランプ演出(バックランプ演出Ａ)を行うことにより、さらに有効に発揮される。

【０２２０】

《ベット操作キャンセル時投入音出力演出》

ベット操作キャンセル時投入音出力演出は、上述の自動ベット処理凍結期間（第２の自動ベット処理凍結期間）において、上記キャンセル操作としてベット操作が行われた際に、遊技メダルの投入音（以下、適宜「ベット操作キャンセル時投入音」と称する）をスピーカ１５ａ，１５ｂ等から出力する演出である。なお、このベット操作キャンセル時投入音演出は、自動ベット処理凍結期間（第２の自動ベット処理凍結期間）の終了後に行われる自動ベット処理の実行期間と同期させて行うようにすることが好ましい。

【０２２１】

本実施形態では、ベット操作キャンセル時投入音を、上述のベット操作時投入音と同種の投入音としているが、上述の自動投入音と同種の投入音としたり、ベット操作時投入音や自動投入音とは別種の投入音としたりするなど、態様は適宜変更することが可能である。また、本実施形態では、特定ＲＰの成立により自動ベット処理凍結期間が設定され、かつ第２の自動ベット処理凍結期間において、上記キャンセル操作としてベット操作が行われた場合には、一律にベット操作キャンセル時投入音出力演出を実行するようにしている。これに対し、上述のベルＲＰ（再遊技役２～６）、スイカ揃いＲＰ（再遊技役１３）または赤７揃いＲＰ（再遊技役７）の成立により自動ベット処理凍結期間が設定された場合には、ベット操作キャンセル時投入音出力演出を実行するが、スイカ外しＲＰ（再遊技役１４～２１の何れか）または赤７外しＲＰ（再遊技役８～１２の何れか）の成立により自動ベット処理凍結期間が設定された場合には、キャンセル操作としてベット操作が行われたとしても、ベット操作キャンセル時投入音出力演出を実行せず、自動ベット処理時に自動投入音を出力するようにしてもよい。

【０２２２】

このようなベット操作キャンセル時投入音出力演出を実行することによって、次のような効果が得られる。すなわち、特定ＲＰは実際には再遊技役であり、遊技者が自ら遊技メダルをベットしなくても次の遊技を行うことができるが、成立時に停止表示される図柄は特別役や小役、あるいはハズレの態様に近いものである。このため、ベット操作に伴いベット操作キャンセル時投入音出力演出を実行することによって、遊技者に、あたかも自ら遊技メダルを投入したかのような感覚を持たせることが可能となる。

【０２２３】

特に、ベルＲＰ（再遊技役２～６）、スイカ揃いＲＰ（再遊技役１３）または赤７揃いＲＰ（再遊技役７）の成立時には、ベルＲＰの場合には高めベル小役である小役５の対応図柄「ベル・ベル・ベル」が、スイカ揃いＲＰの場合はスイカ小役である小役４の対応図柄「スイカＡ/Ｂ・スイカＡ・スイカＡ」が、赤７揃いＲＰの場合は特別役の対応図柄とされることが多い図柄組合せ「赤セブン・赤セブン・赤セブン」が上述の上段ラインＬ１上、右下がりラインＬ２上または有効ライン２９上に並ぶように構成されている。そのような態様の図柄組合せが停止表示されているときに、ベット操作に伴いベット操作キャンセル時投入音出力演出を実行することによって、遊技者に、あたかも高めベル小役やスイ

カ小役、特別役が成立していたかのような感覚を持たせることが可能となる。なお、上述のバックランプ演出Ａ及び架空払出音出力演出を併せて行うことにより、効果をより一層高めることが可能となる。

【０２２４】

《リプレイ成立音出力演出》

リプレイ成立音出力演出は、再遊技役が成立した際に、そのことを報知するための音声（以下、適宜「リプレイ成立音」と称する）をスピーカ１５ａ，１５ｂ等から出力する演出である。本実施形態では、通常ＲＰである再遊技役１が成立した際にリプレイ成立音出力演出が実行されるようになっている。

【０２２５】

《アシスト演出》

アシスト演出は、遊技者が有利に遊技を行えるような情報を報知する演出である。本実施形態では、アシスト演出として、押し順ナビ演出と目押し図柄指示演出が実行されるようになっている。

【０２２６】

押し順ナビ演出は、ＡＴが設定された状態において、上述の押し順対応の役決定結果（役決定結果Ｂ２～Ｂ４，Ｃ１～Ｃ３の何れか）が役決定処理により選出された場合に、遊技者にとって有利となる正解押し順を報知する単発の演出であり、本実施形態では、押し順ナビ演出Ａ及び押し順ナビ演出Ｂの２つの態様の押し順ナビ演出がある。

【０２２７】

押し順ナビ演出Ａは、上述の押し順対応の役決定結果うち、上述の「押し順リプレイＡ」に対応した役決定結果Ｂ２、上述の「押し順ベルＡ～Ｃ」にそれぞれ対応した役決定結果Ｃ１～Ｃ３の何れかが選出された際に実行されるものである。上述したように、「押し順リプレイＡ」では、リール回転停止操作（ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃの押圧操作）の順序が正解押し順であれば、特に、目押しにより特定の図柄を引き込もうとしなくても、必ずベルＲＰである再遊技役２～６の何れかが成立し、逆にリール回転停止操作の順序が不正解押し順であれば、必ず通常ＲＰである再遊技役１が成立する。

【０２２８】

同様に、「押し順ベルＡ～Ｃ」では、リール回転停止操作の順序が正解押し順であれば、特に、目押しにより特定の図柄を引き込もうとしなくても、必ず高めベル小役である小役５が成立し、逆にリール回転停止操作の順序が不正解押し順であれば、必ず安めベル小役である小役６～２１，２２，２６の何れかが成立する。このため、「押し順ナビ演出Ａ」では、正解押し順のみが報知される。例えば、正解押し順が「中第一」となる押し順ベルＣに対応した役決定結果Ｃ２が選出された場合には、画像表示装置１１の表示画面１１ａ上に、正解押し順を示す数字を「２、１、３」の順番（「３、１、２」の順番としてもよい）で左側から並べて表示したり（図１３参照）、「中第一」といった文字情報を表示画面１１ａ上に表示したりすることが挙げられる。

【０２２９】

また、正解押し順を示す数字を表示する際には、１番目に操作すべきストップスイッチ２６ｂの位置を示す「なか」という音声、２番目に操作すべきストップスイッチ２６ａの位置を示す「ひだり」という音声、及び３番目に操作すべきストップスイッチ２６ｃの位置を示す「みぎ」という音声を、各ストップスイッチの操作タイミングに合わせるように、この順序で、スピーカ１５ａ，１５ｂ等から出力することも一例として挙げられる（図１３参照）。ただし、図１３では、音声の出力態様に関しては「なか、ひだり、みぎ」と示すように３個のストップスイッチ２６ｂ、２６ａ、２６ｃの各順番に対応したものとなっているのに対し、文字情報の表示態様に関しては、音声「なか」の出力時に対応した態様のみを示し、他の音声出力時の表示態様については図示を省略している。

【０２３０】

音声「ひだり」の出力時にはそれに対応した表示態様（例えば、図１３の数字「２」が他の数字「１」、「３」よりも大きく表示される態様）により文字情報が表示され、音声

「みぎ」の出力時にはそれに対応した表示態様（例えば、図１３の数字「３」が他の数字「２」、「１」よりも大きく表示される態様）により文字情報が表示される）が、他の態様としても構わない。正解押し順が「左第一」となる「押し順リプレイＡ」に対応した役決定結果Ｂ２が得られた場合や、正解押し順が「中→左→右」となる「押し順ベルＡ」に対応した役決定結果Ｃ１が得られた場合や、正解押し順が「右第一」となる「押し順ベルＣ」に対応した役決定結果Ｃ３が選出された場合にも、正解押し順が「中第一」となる場合に準じた態様とすることが挙げられるが、他の態様としても構わない。

【０２３１】

押し順ナビ演出Ｂは、上述の押し順対応の役決定結果のうち、上述の「押し順リプレイＢ」に対応した役決定結果Ｂ３、上述の「押し順リプレイＣ」に対応した役決定結果Ｂ４の何れかが選出された際に実行されるものである。上述したように、「押し順リプレイＢ」では、リール回転停止操作の順序が正解押し順（「右第一」）であっても、目押しにより右リールにおいて図柄「赤セブン」を引き込めなかった場合には、通常ＲＰである再遊技役１が成立し、引き込めた場合には、その後のリール回転停止操作の順序や操作タイミングにより、赤７揃いＲＰである再遊技役７、赤７外しＲＰである再遊技役８～１２の何れかが成立する。

【０２３２】

同様に、「押し順リプレイＣ」では、リール回転停止操作の順序が正解押し順（「右第一」）であっても、目押しにより右リールにおいて図柄「赤セブン」を引き込めなかった場合には、通常ＲＰである再遊技役１が成立し、引き込めた場合には、その後のリール回転停止操作の順序や操作タイミングにより、赤７外しＲＰである再遊技役８～１２の何れかが成立する。このため、「押し順ナビ演出Ｂ」では、赤７ＲＰが成立することをアシストするために、正解押し順のみではなく、目押しにより引き込むべき図柄が報知される。例えば、「右リールから赤セブンを狙え」といった文字情報を表示画面１１ａ上に表示することが挙げられるが、他の態様としても構わない。

【０２３３】

このような押し順ナビ演出が行われることにより、押し順ナビ演出が示す順序に従って遊技者がストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃを操作し、その結果、正解押し順に対応した遊技役が成立するように導くことができる。例えば、非ＲＴ遊技状態において、上述の「押し順リプレイＢ」に係る役決定結果Ｂ３が選出された場合には、押し順ナビ演出Ｂに遊技者が従うことにより、正解押し順に対応した再遊技役７～１２の何れか（赤７ＲＰ）を成立させることができ、非ＲＴ遊技状態からＲＴ２遊技状態に移行させることが可能となる。

【０２３４】

また、ＲＴ２遊技状態に移行された後、上述の「押し順ベルＡ～Ｃ」に係る役決定結果Ｃ１～Ｃ３の何れかが選出された場合には、押し順ナビ演出Ａに遊技者が従うことにより、正解押し順に対応した小役５（高めベル小役）を成立させることができる。したがって、押し順が不正解のために小役６～２１，２２，２６の何れか（安めベル小役）が成立し、その結果、ＲＴ２遊技状態からＲＴ１遊技状態に移行されることを回避することができる。また、正解押し順に対応した小役５（高めベル小役）の成立により、アシスト可能回数上乗せ抽選が行われるので、アシスト可能回数を上乗せすることが可能となる。

【０２３５】

一方、目押し図柄指示演出は、スイカＲＰである再遊技役１３～１７が重複当選役として対応付けられている役決定結果Ｂ５が選出された際に実行されるものである。上述したように、役決定結果Ｂ５が選出された際には、スイカＲＰである再遊技役１３～１７の何れかが成立するようになっているが、スイカ揃いＲＰである再遊技役１３が成立して、その対応図柄「スイカＡ/Ｂ・スイカＡ・スイカＡ」が停止表示される（図９（Ｈ）参照）のは、ストップスイッチ２６ｂの操作タイミングが、中リール（リール３ｂ）において図柄「スイカＡ」を有効ライン２９上に引き込むことができるタイミングであった場合である。このため、目押し図柄指示演出では、スイカ揃いＲＰの成立をアシストするために、

目押しにより引き込むべき図柄が報知される。例えば、「中リールでスイカを狙え」といった文字情報を表示画面１１ａ上に表示することが挙げられるが、他の態様としても構わない。

【０２３６】

＜遊技進行に伴う各処理の実行時機＞

以下、図１４～１９を参照しながら、遊技の進行状況に応じて実行される各処理の実行時機について説明する。図１４は小役（小役１～２１，２２，２６）が成立した場合に対応するものであり、図１５は特別役（ＢＢ役またはＲＢ役）が成立した場合に対応するものであり、図１６は通常ＲＰ（再遊技役１）が成立した場合に対応するものである。また、図１７はベルＲＰ（再遊技役２～６）またはスイカ揃いＲＰ（再遊技役１３）が成立した場合に対応するものであり、図１８は赤７揃いＲＰ（再遊技役７）またはチャンスＲＰ（再遊技役１８～２１）が成立した場合に対応するものであり、図１９はスイカ外しＲＰ（再遊技役１４～１７）または赤７外しＲＰ（再遊技役８～１２）が成立した場合に対応するものである。図１４～１９には、以下の内容が示されている。

【０２３７】

図１４～１９の上段部には、遊技者による遊技操作が上述の遊技操作処理時機導出手段１０６により有効に受け付けられる時機（遊技操作受付時機）が、下向きの矢線（実線）により時系列的に表示されている。スタートレバー操作とはスタートレバー２５の傾動操作を意味し、リール回転停止操作とはストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃの押圧操作のことであり、ベット操作（図１４，１５参照）とはメダル投入口２１への遊技メダルの投入操作、１－ＢＥＴスイッチ２２またはＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３の押圧操作のことである。なお、リール回転停止操作は、各ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃに対応して３回行われるが、ここでは簡略化のため、リール回転停止操作の受付時機を１つの矢線で示している。また、キャンセル操作（図１７～１９参照）とは、メダル投入口２１への遊技メダルの投入操作、１－ＢＥＴスイッチ２２またはＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３の押圧操作、貯留メダル精算スイッチ２４の押圧操作またはスタートレバー２５の傾動操作のことである。

【０２３８】

図１４～１９の中段上部には、主制御手段１００により行われる各処理の実行期間とＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ４６ａが点灯される期間、及び獲得枚数表示ランプ４６ｊにより獲得メダル数が表示される期間が横方向に延びる矢線（両矢線）により表示されている。各処理の詳細については後述するが、簡単に述べると、遊技開始準備処理は、１回毎の遊技を開始するための初期化等を行う処理であり、ベット管理処理は、遊技開始準備処理の実行後に、遊技メダルのベット数の管理や自動ベットを行う処理である。上述の自動ベット処理凍結期間の設定や終了に係る処理もベット管理処理において行われる。

【０２３９】

開始操作受付処理は、ベット管理処理の実行後に、スタートレバー２５の傾動操作を受け付ける処理であり、役決定処理は、成立することが許容される遊技役を選出する処理である。リール回転開始制御処理は、役決定処理の実行後に、リールの回転を開始させる処理であり、リール回転停止制御処理は、役決定処理により選出された役決定結果及びストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃの操作タイミングに基づき、リールの回転を停止させる処理である。停止表示図柄判定処理は、各リール３ａ，３ｂ，３ｃにおいて停止表示された図柄を判定する処理であり、遊技メダル払出処理は遊技メダルの払出しを行うための処理であり、遊技終了処理は１回毎の遊技を終了させるための処理である。

【０２４０】

図１４～１９の中段下部には、主制御手段１００から送信される各情報（○囲みの数字で示す）が副制御手段２００により受信される時機（情報受信時機）が下向きの矢線（点線）により表示されているとともに、副制御手段２００により行われる各演出（画像表示演出、バックランプ演出、音声出力演出）の実行期間が横方向に延びる矢線（両矢線）により表示されている。画像表示演出とは、画像表示装置１１を用いて行われる演出のこと

であるが、ここでは特に、遊技の進行状況に応じて単発的に行われる演出（単発演出）のことを示している。バックランプ演出とは、上述のバックランプ演出Ａ～Ｄのことであり、音声出力演出とは、スピーカ１５ａ，１５ｂ等を用いて行われる演出のうち、上述の払出音出力演出、投入音出力演出、自動投入音出力演出、架空払出音出力演出、ベット操作キャンセル時投入音出力演出、リプレイ成立音出力演出のことを示している。

【０２４１】

図１４～１９の下段部には、主制御手段１００から副制御手段２００に送信される各情報（遊技状態等情報、キャンセル操作情報、自動ベット実行情報、遊技メダル投入情報、スタートレバー操作受付情報、役決定結果情報、ウエイト時間経過情報、リール回転開始情報、リール回転停止操作受付情報、リール回転停止情報、停止表示図柄情報、遊技メダル払出開始情報、遊技メダル払出終了情報、遊技終了情報）が記載されている。

【０２４２】

遊技状態等情報［１］（図中において○囲みで表記された数字を大括弧内に示す。以下において同じ）とは、設定されているＲＴ遊技状態や設定値等を示す各情報を総称したものであり、遊技開始準備処理において送信される。キャンセル操作情報［２］は、設定された自動ベット処理凍結期間（第２の自動ベット処理凍結期間）を終了させるためのキャンセル操作が有効に受け付けられたことや、受け付けられたキャンセル操作の種別（メダル投入口２１への遊技メダルの投入操作、１－ＢＥＴスイッチ２２またはＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３の押圧操作、貯留メダル精算スイッチ２４の押圧操作、スタートレバー２５の傾動操作のうちの何れかであるか）を示す情報（キャンセル操作が行われなかった場合には、所定時間Ｔ２の経過により第２の自動ベット処理凍結期間が終了したことが分かるように、キャンセル操作が行われなかったことを示す情報）であり、自動ベット処理凍結期間の終了直後に送信される。自動ベット実行情報［３］は、遊技メダルの自動ベット（自動投入）が実行されたことを示す情報であり、自動ベットの実行直後に送信される。

【０２４３】

遊技メダル投入情報［４］は、遊技者によるベット操作により遊技メダルが投入（ここでは、投入メダルセンサ２８ａにより検出される、遊技メダルの投入の他に、投入メダルセンサ２８ｂにより検出される、遊技メダルの受入れ（ベットされる場合及びクレジットされる場合）を含む）されたことを示す情報であり、ベット操作が有効に受け付けられた直後に送信される。スタートレバー操作受付情報［５］は、スタートレバー２５が操作されたことを示す情報であり、スタートレバー２５の傾動操作が有効に受け付けられた直後に送信される。役決定結果情報［６］は、役決定処理において選出された役決定結果を示す情報であり、役決定処理の終了直後に送信される。ウエイト時間経過情報［７］は、前回の遊技において各リール３ａ，３ｂ，３ｃが回転を開始した時点から所定のウエイト時間が経過したことを示す情報であり、スタートレバー２５の傾動操作が有効に受け付けられた後であって、その後に行われる、ウエイト時間が経過したか否かの判断処理（図２７参照）において、ウエイト時間が経過したと判断された直後に送信される。リール回転開始情報［８］は、各リール３ａ，３ｂ，３ｃが回転を開始したことを示す情報であり、各々のリール３ａ，３ｂ，３ｃの回転開始直後にそれぞれ送信される。

【０２４４】

リール回転停止操作受付情報［９］は、各ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃが操作されたことを示す情報であり、各々のストップスイッチの押圧操作が有効に受け付けられた直後にそれぞれ送信される。リール回転停止情報［１０］は、各々のリール３ａ，３ｂ，３ｃの回転が停止したことを示す情報であり、各々のリールの回転停止直後にそれぞれ送信される。停止表示図柄情報［１１］は、回転停止した各リールにおいて停止表示された図柄に基づく入賞結果を示す情報であり、停止表示図柄判定処理において送信される。遊技メダル払出開始情報［１２］は、遊技メダルの払出枚数を示す情報（遊技メダルの払出しが無い場合は払出枚数が０枚であることを示す情報）であり、遊技メダルの払出開始直前に送信される。遊技メダル払出終了情報［１３］は、遊技メダルの払出しが終了したことを示す情報であり、遊技メダルの払出終了直後に送信される（遊技メダルの払出

しが無い場合は送信されない）。遊技終了情報［１４］は、１回の遊技が終了したことを示す情報であり、遊技終了処理において送信される。

【０２４５】

図１４に示すように、小役（小役１～２１，２２，２６の何れか）が成立した場合には、成立した小役の種類によって、それに対応した所定のバックランプ演出が実行されたり何れのバックランプ演出も実行されなかったりする。すなわち、チェリー小役（小役１～３）が成立した場合には、上述のバックランプ演出Ｄが実行され、スイカ小役（小役４）、高めベル小役（小役５）及び小山並びベル小役（小役２２，２６）の何れかが成立した場合には、上述のバックランプ演出Ａが実行され、ばらけベル小役（小役６～２１）が成立した場合には、何れのバックランプ演出も実行されない。バックランプ演出Ａ，Ｄは、停止表示図柄情報［１１］を、副制御手段２００の情報受信手段１０９が受信したこと（以下の説明では、単に「～情報を受信したこと」と記載する）を契機として開始され（遊技メダル払出開始情報［１２］の受信を契機として開始してもよい）、遊技メダル投入情報［４］を受信したことを契機として終了される。

【０２４６】

また、チェリー小役、高めベル小役（ただしボーナス中）及び小山並びベル小役の何れかが成立した場合には、獲得枚数表示ランプ４６ｊによる獲得メダル数の表示が上述の通常表示態様で行われるのに対し、スイカ小役、高めベル小役（ただし非ボーナス中）及びばらけベル小役の何れかが成立した場合には、獲得枚数表示ランプ４６ｊによる獲得メダル数の表示が上述の特定表示態様で行われる。

【０２４７】

また、チェリー小役、スイカ小役、高めベル小役及び小山並びベル小役の何れかが成立した場合には、遊技メダル払出処理が実行されている期間において、実際に払い出される遊技メダルの枚数に対応した遊技メダルの払出音（払出時払出音）を、スピーカ１５ａ，１５ｂ等から出力する上述の払出音出力演出が実行される。この払出音出力演出は、遊技メダル払出開始情報［１２］を受信したことを契機として開始され（停止表示図柄情報［１１］の受信を契機として開始してもよい）、払出時払出音の出力を完了した時点で終了される（遊技メダル払出終了情報［１３］を受信したことを契機として終了してもよい）。一方、ばらけベル小役が成立した場合には、払出時払出音は出力されない。

【０２４８】

また、遊技者によるベット操作が有効に受付けられたことを契機として、ベット操作により実際にベットされた数の遊技メダルの投入音（ベット時投入音）を、スピーカ１５ａ，１５ｂ等から出力する上述の投入音出力演出が実行される。この投入音出力演出は、遊技メダル投入情報［４］を受信したことを契機として開始され、必要数のベット時投入音の出力を完了した時点で終了される。

【０２４９】

また、図柄の変動表示期間（リールの回転期間）において、単発的な画像表示演出が実行される。例えば、小役成立の当選期待度を暗示するような画像を表示する演出や、ＡＴ設定時に行われる上述のアシスト演出等が、ここでの画像表示演出に相当する。この画像表示演出は、役決定結果情報［６］を受信したことを契機として開始され（ウエイト時間経過情報［７］やリール回転開始情報［８］の受信を契機として開始してもよい）、停止表示図柄情報［１１］を受信したことを契機として終了される（リール回転停止操作受付情報［９］やリール回転停止情報［１０］の受信を契機として終了してもよい）。

【０２５０】

図１５に示すように、特別役（ＢＢ役またはＲＢ役）が成立した場合には、有効ライン２９上に並ぶ特別役の対応図柄を、目立たせるように、バックランプを用いて各リールの内部から照明するバックランプ演出Ｂが実行される（バックランプ演出Ｂの開始契機及び終了契機については、上述の小役成立時のバックランプ演出Ａ，Ｄの場合と同じである）。一方、特別役成立の場合、遊技メダルの払出しは行われないので、遊技メダルの払出音を出力する演出は実行されない。なお、遊技メダル払出処理の実行期間は極めて短くなる

。
【０２５１】
バックランプ演出Ｂの終了後には、遊技者によるベット操作により実際にベットされた数の遊技メダルの投入音（ベット時投入音）を、スピーカ１５ａ，１５ｂ等から出力する上述の投入音出力演出が実行される（投入音出力演出の開始契機及び終了契機については、上述の小役成立の場合と同じである）。また、図柄の変動表示期間（リールの回転期間）において、例えば、特別役の当選期待度を暗示したり、特別役が既に当選していることを報知したりするなどの画像表示演出が実行される（画像表示演出の開始契機及び終了契機については、上述の小役成立の場合と同じである）。
【０２５２】
さらに、バックランプ演出Ｂの実行期間において、例えば、特別役が成立したことを祝福したり、次遊技から多くの遊技メダルに獲得が可能となることへの期待感を高めたりするような画像表示演出が実行される。この画像表示演出は、遊技メダル払出開始情報［１２］を受信したことを契機として開始され（停止表示図柄情報［１１］の受信を契機として開始してもよい）、遊技メダル投入情報［４］を受信したことを契機として終了される（所定パターンの演出を実行し終えた時点や所定の時間が経過した時点で終了してもよい）。また、獲得枚数表示ランプ４６ｊによる獲得メダル数の表示は、通常表示態様で行われる。
【０２５３】
図１６に示すように、通常ＲＰ（再遊技役１）が成立した場合においても、バックランプ演出Ｂが実行される（このバックランプ演出Ｂの開始契機及び終了契機についても、上述の小役成立時のバックランプ演出Ａ，Ｄの場合と同じである）。ただし、通常ＲＰ成立の場合、遊技メダルの払出しは行われないので、遊技メダル払出処理の実行期間は極めて短く、かつ遊技メダル払出処理の実行後に、遊技終了処理及び遊技開始準備処理が実行され、さらにベット管理処理において自動ベットが実行されるまでの期間も非常に短いので、バックランプ演出Ｂが実行される期間はとても短いものとなる。
【０２５４】
また、遊技メダルの払出しは行われないので、遊技メダルの払出音を出力する演出は実行されないが、再遊技役が成立したことを報知するための音声（リプレイ成立音）を出力する上述のリプレイ成立音出力演出が実行される。このリプレイ成立音出力演出は、停止表示図柄情報［１１］を受信したことを契機として開始され（遊技メダル払出開始情報［１２］の受信を契機として開始してもよい）、リプレイ成立音の出力を完了した時点で終了される（遊技終了情報［１４］や自動ベット実行情報［３］を受信したことを契機として終了してもよい）。
【０２５５】
バックランプ演出Ｂの終了後には、自動ベットされた数の遊技メダルの投入音（自動投入音）をスピーカ１５ａ，１５ｂ等から出力する上述の自動投入音出力演出が実行される。この自動投入音出力演出は、自動ベット実行情報［３］を受信したことを契機として開始され、自動投入音の出力を完了した時点で終了される。また、図柄の変動表示期間（リールの回転期間）において、例えば、再遊技役の当選期待度を暗示するような画像を表示する演出や、ＡＴ設定時に行われる上述のアシスト演出等が、画像表示演出画像として実行される（画像表示演出の開始契機及び終了契機については、上述の小役成立の場合と同じである）。また、獲得枚数表示ランプ４６ｊによる獲得メダル数の表示は、通常表示態様で行われる。
【０２５６】
図１７に示すように、ベルＲＰ（再遊技役２～６）またはスイカ揃いＲＰ（再遊技役１３）が成立した場合には、通常ＲＰ（再遊技役１）が成立した場合とは異なる処理が行われる。すなわち、通常ＲＰ（再遊技役１）の成立時であれば遊技開始準備処理終了後に直ちに行われる自動ベット処理の実行を禁止する自動ベット処理凍結期間が、遊技開始準備処理終了後のベット管理処理において設定される（設定されない場合もある（図１１（Ａ

）参照））。この自動ベット処理凍結期間は、自動ベット処理の実行が所定時間Ｔ１（例えば、５秒間）禁止される第１の自動ベット処理凍結期間（図１７では「第１の凍結期間」と略記。図１８，１９において同じ）と、この第１の自動ベット処理凍結期間に続いて自動ベット処理の実行が所定時間Ｔ２（例えば、１０秒間）禁止される第２の自動ベット処理凍結期間（図１７では「第２の凍結期間」と略記。図１８，１９において同じ）とから構成される。

【０２５７】

第１の自動ベット処理凍結期間においては、上述したように、遊技者による任意の遊技操作（上述の特定群の遊技操作を含む）が有効に受け付けられないように構成されており、設定された第１の自動ベット処理凍結期間を、上記所定時間Ｔ１が経過する前に終了（キャンセル）させることはできない。したがって、設定された第１の自動ベット処理凍結期間は、上記所定時間Ｔ１が経過するまで継続する。

【０２５８】

第２の自動ベット処理凍結期間においては、上述の特定群の遊技操作がキャンセル操作として有効に受け付けられる。したがって、第２の自動ベット処理凍結期間において、特定群の遊技操作が行われた場合には、上記所定時間Ｔ２の経過を待たずに、第２の自動ベット処理凍結期間が終了され、自動ベット処理が実行されるようになっている。これに対し、第２の自動ベット処理凍結期間において、キャンセル操作として扱われる特定群の遊技操作が行われない場合には、上記所定時間Ｔ２の経過により第２の自動ベット処理凍結期間が終了され、自動ベット処理が実行されるようになっている。

【０２５９】

また、図１７に示すように、ベルＲＰ（再遊技役２～６）またはスイカ揃いＲＰ（再遊技役１３）が成立した場合には、上述の上段ラインＬ１上または右下がりラインＬ２上に並ぶ「ベル・ベル・ベル」の図柄組合せ（図９（Ｅ），（Ｆ）を参照）、または上述の右下がりラインＬ２上に並ぶ「スイカＡ／Ｂ・スイカＡ・スイカＡ」の図柄組合せ（図９（Ｈ）を参照）を、目立たせるように、バックランプを用いて各リールの内部から照明する上述のバックランプ演出Ａが実行される。このバックランプ演出Ａは、停止表示図柄情報［１１］を受信したことを契機として開始され（遊技メダル払出開始情報［１２］の受信を契機として開始してもよい）、自動ベット処理凍結期間が設定されている場合にはキャンセル操作情報［２］を受信したことを契機として終了され、自動ベット処理凍結期間が設定されていない場合には自動ベット実行情報［３］を受信したことを契機として終了される。なお、自動ベット処理凍結期間が設定されている場合においても、自動ベット実行情報［３］を受信したことを契機としてバックランプ演出Ａを終了させるように構成することも可能であり、また、自動ベット処理が実行された後にスタートレバー操作受付情報［５］を受信したことを契機としてバックランプ演出Ａを終了させるようにしてもよい（この点は、以下の説明におけるバックランプ演出Ａ，Ｃの終了契機についても同じである）。

【０２６０】

また、ベルＲＰ及びスイカ揃いＲＰは再遊技役であるので、これらの何れかが成立した場合でも遊技メダルの払出しは行われないが、上述の小役５または小役４が成立したときに実行される払出音出力演出の所要時間と同じ時間、遊技メダルの払出音（架空払出音）を、スピーカ１５ａ，１５ｂ等から出力する上述の架空払出音出力演出が実行される。この架空払出音出力演出は、停止表示図柄情報［１１］を受信したことを契機として開始され（遊技メダル払出開始情報［１２］の受信を契機として開始してもよい）、架空払出音を上記所要時間出力した時点で終了される。また、獲得枚数表示ランプ４６ｊによる獲得メダル数の表示は、特定表示態様で行われる。

【０２６１】

上述のようにベルＲＰ及びスイカ揃いＲＰは再遊技役であり、成立した場合に遊技メダルの払出しは行われないので、遊技メダル払出処理の実行期間は極めて短い。しかし、上述のように自動ベット処理凍結期間（第１の自動ベット処理凍結期間及び第２の自動ベッ

ト処理凍結期間）が設定されるので、この自動処理凍結期間において、上述のバックランプ演出Ｂ及び架空払出音出力演出を実行することが可能となる。なお、本実施形態では、自動ベット処理凍結期間が設定されなかった場合であっても、バックランプ演出Ｂ及び架空払出音出力演出が開始されるようになっている。自動ベット処理凍結期間が設定されなかった場合には、自動ベット処理が実行されることになるので、開始された（あるいは開始前の）バックランプ演出Ａ及び架空払出音出力演出は、演出実行途中（または演出実行前）であっても、自動ベット実行情報を受信したことを契機として終了されるようになっている。

【０２６２】

また、第２の自動ベット処理凍結期間においては、上記キャンセル操作としてＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３の押圧操作が行われるように導くための上述のＭＡＸ－ＢＥＴ誘導演出（上記ＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ４６ａ（図１参照）を点灯させる演出）が実行されるように構成されている。このＭＡＸ－ＢＥＴ誘導演出は、第２の自動ベット処理凍結期間が設定されたことを契機として開始（ＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ４６ａが点灯）され、第２の自動ベット処理凍結期間が終了されたことを契機として終了（ＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ４６ａが消灯）される。

【０２６３】

また、図１７に示すように、上記キャンセル操作としてベット操作が行われた際には、第２の自動ベット処理凍結期間の終了後に、遊技メダルの投入音（ベット操作キャンセル時投入音）をスピーカ１５ａ，１５ｂ等から出力する上述のベット操作キャンセル時投入音演出が実行される。このベット操作キャンセル時投入音演出は、キャンセル操作がベット操作であった場合のキャンセル操作情報［２］を受信したことを契機として開始され、ベット操作キャンセル時投入音の出力を完了した時点で終了される。

【０２６４】

また、図１７に示すように、第２の自動ベット処理凍結期間の終了後に、画像表示装置１１を用いた演出として、上述の再スタート要求演出または再遊技実行要求演出（以下、この２つを総称して適宜「要求演出」と称する）が行われる場合がある。再スタート要求演出は、上記キャンセル操作としてリール回転開始操作（スタートレバー２５の傾動操作）が行われた場合に実行されるものであり、キャンセル操作情報［２］を受信したことを契機として開始され（自動ベット実行情報［３］の受信を契機として開始してもよい）、第２の自動ベット処理凍結期間の終了後に、スタートレバー操作受付情報［５］を受信したことを契機として終了される（所定パターンの演出を実行し終えたことや、役決定結果情報［６］の受信を契機として終了してもよい）。

【０２６５】

一方、再遊技実行要求演出は、上記キャンセル操作として精算操作（貯留メダル精算スイッチ２４の押圧操作）が行われた場合に実行されるものであり、キャンセル操作情報［２］を受信したことを契機として開始され（自動ベット実行情報［３］の受信を契機として開始してもよい）、第２の自動ベット処理凍結期間の終了後に、スタートレバー操作受付情報［５］を受信したことを契機として終了される（所定パターンの演出を実行し終えたことや、役決定結果情報［６］の受信を契機として終了してもよい）。なお、キャンセル操作としてリール回転開始操作及び精算操作以外の遊技操作が行われた場合と、キャンセル操作が行われずに、第２の自動ベット処理凍結期間が終了した場合には、上述のベット操作キャンセル時投入音演出は実行されず、代わりに、自動ベット実行情報［３］の受信を契機として、上述の自動投入音出力演出が実行される。

【０２６６】

また、図柄の変動表示期間（リールの回転期間）において、例えば、小役５または小役４の当選期待度を暗示するような画像を表示する演出や、ＡＴ設定時に行われる上述のアシスト演出等が、画像表示演出画像として実行される（この画像表示演出の開始契機及び終了契機については、上述の小役成立の場合と同じである）。

【０２６７】

図１８に示すように、赤７揃いＲＰ（再遊技役７）またはチャンスＲＰ（再遊技役１８～２１）が成立した場合においても、自動ベット処理凍結期間（第１の自動ベット処理凍結期間及び第２の自動ベット処理凍結期間）が、遊技開始準備処理終了後のベット管理処理において設定される（設定されない場合もある（図１１（Ａ）参照））。

【０２６８】

第１の自動ベット処理凍結期間は、上述したように、所定時間Ｔ１が経過するまで継続する。第２の自動ベット処理凍結期間は、第２の自動ベット処理凍結期間において、上述の特定群の遊技操作がキャンセル操作として行われた場合には、所定時間Ｔ２の経過を待たずに終了され、キャンセル操作として扱われる特定群の遊技操作が行われない場合には、所定時間Ｔ２の経過により終了され、その後自動ベット処理が実行される。

【０２６９】

また、図１８に示すように、赤７揃いＲＰ（再遊技役７）が成立した場合には、有効ライン２９上に並ぶ特定種類の図柄「赤セブン」を、目立たせるように、バックランプ３８ａ，３８ｂ，３８ｃを用いて各リール３ａ，３ｂ，３ｃの内部から照明する上述のバックランプ演出Ａが実行され、チャンスＲＰ（再遊技役１８～２１）が成立した場合には、表示窓Ｗ内に停止表示された全ての図柄を、点滅させるように、バックランプを用いて各リールの内部から照明する上述のバックランプ演出Ｃが実行される。このバックランプ演出ＡまたはバックランプＣは、自動ベット処理凍結期間が設定されている場合にはキャンセル操作情報［２］を受信したことを契機として終了され、自動ベット処理凍結期間が設定されていない場合には自動ベット実行情報［３］を受信したことを契機として終了される。

【０２７０】

また、赤７揃いＲＰ（再遊技役７）またはチャンスＲＰ（再遊技役１８～２１）が成立した場合には、上述のベルＲＰ（再遊技役２～６）またはスイカ揃いＲＰ（再遊技役１３）が成立した場合に実行される上述の架空払出音出力演出は実行されない。また、獲得枚数表示ランプ４６ｊによる獲得メダル数の表示は、通常表示態様で行われる。

【０２７１】

上述のように赤７揃いＲＰ及びチャンスＲＰは再遊技役であり、成立した場合に遊技メダルの払出しは行われないので、遊技メダル払出処理の実行期間は極めて短い。しかし、上述のように自動ベット処理凍結期間（第１の自動ベット処理凍結期間及び第２の自動ベット処理凍結期間）が設定されるので、この自動処理凍結期間において、上述のバックランプ演出ＡまたはバックランプＣを実行することが可能となる。なお、本実施形態では、自動ベット処理凍結期間が設定されなかった場合であっても、バックランプ演出ＡまたはバックランプＣが開始されるようになっている。自動ベット処理凍結期間が設定されなかった場合には、自動ベット処理が実行されることになるので、開始された（あるいは開始前の）バックランプ演出ＡまたはバックランプＣは、演出実行途中（または演出実行前）であっても、自動ベット実行情報を受信したことを契機として終了されるようになっている。

【０２７２】

また、第２の自動ベット処理凍結期間においては、上記キャンセル操作としてＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３の押圧操作が行われるように導くための上述のＭＡＸ－ＢＥＴ誘導演出が実行される（このＭＡＸ－ＢＥＴ誘導演出の開始契機及び終了契機については、上述のベルＲＰまたはスイカ揃いＲＰ成立の場合と同じである）。

【０２７３】

また、図１８に示すように、上記キャンセル操作としてベット操作（メダル投入口２１への遊技メダルの投入操作、１－ＢＥＴスイッチ２２またはＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３の押圧操作）が行われた際には、第２の自動ベット処理凍結期間の終了後に、ベット操作キャンセル時投入音をスピーカ１５ａ，１５ｂ等から出力する上述のベット操作キャンセル時投入音演出が実行される（このベット操作キャンセル時投入音演出の開始契機及び終了契機については、上述のベルＲＰまたはスイカ揃いＲＰ成立の場合と同じである）。キ

ャンセル操作としてリール回転開始操作または精算操作が行われた場合と、キャンセル操作が行われずに、第２の自動ベット処理凍結期間が終了した場合には、上述のベット操作キャンセル時投入音演出は実行されず、代わりに上述の自動投入音出力演出が実行される。

【０２７４】

また、図１８に示すように、第２の自動ベット処理凍結期間の終了後に、画像表示装置１１を用いた演出として、上述の要求演出（再スタート要求演出または再遊技実行要求演出）が行われる場合がある（この要求演出の開始契機及び終了契機については、上述のベルＲＰまたはスイカ揃いＲＰ成立の場合と同じである）。また、図柄の変動表示期間（リールの回転期間）において、例えば、特別役やチャンスＲＰの当選期待度を暗示するような画像を表示する演出や、ＡＴ設定時に行われる上述のアシスト演出等が、画像表示演出画像として実行される（この画像表示演出の開始契機及び終了契機については、上述の小役成立の場合と同じである）。

【０２７５】

図１９に示すように、スイカ外しＲＰ（再遊技役１４～１７）または赤７外しＲＰ（再遊技役８～１２）が成立した場合においても、自動ベット処理凍結期間（第１の自動ベット処理凍結期間及び第２の自動ベット処理凍結期間）が、遊技開始準備処理終了後のベット管理処理において設定される（設定されない場合もある（図１１（Ａ）参照））。

【０２７６】

第１の自動ベット処理凍結期間は、上述したように、所定時間Ｔ１が経過するまで継続する。第２の自動ベット処理凍結期間は、第２の自動ベット処理凍結期間において、上述の特定群の遊技操作がキャンセル操作として行われた場合には、所定時間Ｔ２の経過を待たずに終了され、キャンセル操作として扱われる特定群の遊技操作が行われない場合には、所定時間Ｔ２の経過により終了され、その後自動ベット処理が実行される。

【０２７７】

また、図１９に示すように、スイカ外しＲＰ（再遊技役１４～１７）または赤７外しＲＰ（再遊技役８～１２）が成立した場合には、何れの遊技役も成立しなかった場合（ハズレの場合）と同様に、バックランプ演出は行われず（バックランプ演出Ａ～Ｄの何れかまたはこれらとは異なるバックランプ演出を行うようにしてもよい）、上述のベルＲＰ（再遊技役２～６）またはスイカ揃いＲＰ（再遊技役１３）が成立した場合に実行される上述の架空払出音出力演出も実行されない。また、獲得枚数表示ランプ４６ｊによる獲得メダル数の表示は、通常表示態様で行われる。

【０２７８】

一方、第２の自動ベット処理凍結期間においては、上記キャンセル操作としてＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３の押圧操作が行われるように導くための上述のＭＡＸ－ＢＥＴ誘導演出が実行される（このＭＡＸ－ＢＥＴ誘導演出の開始契機及び終了契機については、上述のベルＲＰまたはスイカ揃いＲＰ成立の場合と同じである）。

【０２７９】

また、図１９に示すように、自動ベット処理凍結期間が設定され、かつ第２の自動ベット処理凍結期間において、上記キャンセル操作としてベット操作が行われた際には、第２の自動ベット処理凍結期間の終了後に、ベット操作キャンセル時投入音をスピーカ１５ａ，１５ｂ等から出力する上述のベット操作キャンセル時投入音演出が実行される（このベット操作キャンセル時投入音演出の開始契機及び終了契機については、上述のベルＲＰまたはスイカ揃いＲＰ成立の場合と同じである）。キャンセル操作としてリール回転開始操作及び精算操作以外の遊技操作が行われた場合と、キャンセル操作が行われずに、第２の自動ベット処理凍結期間が終了した場合には、上述のベット操作キャンセル時投入音演出は実行されず、代わりに上述の自動投入音出力演出が実行される。

【０２８０】

また、図１９に示すように、第２の自動ベット処理凍結期間の終了後に、画像表示装置１１を用いた演出として、上述の要求演出（再スタート要求演出または再遊技実行要求演

出）が行われる場合がある（この演出の開始契機及び終了契機については、上述のベルＲＰまたはスイカ揃いＲＰ成立の場合と同じである）。また、図柄の変動表示期間（リールの回転期間）において、例えば、特別役や小役４の当選期待度を暗示するような画像を表示する演出や、ＡＴ設定時に行われる上述のアシスト演出等が、画像表示演出画像として実行される（この画像表示演出の開始契機及び終了契機については、上述の小役成立の場合と同じである）。

【０２８１】

上述したように本実施形態では、特定ＲＰが成立した際に、キャンセル（解除）不可能な第１の自動ベット処理凍結期間と、キャンセル可能な第２の自動ベット処理凍結期間とが設定される（上述のように設定されない場合もある）ようになっており、これにより以下のような効果を奏することが可能となっている。すなわち、第１の自動ベット処理凍結期間をキャンセル不可能としたことにより、この第１の自動ベット処理凍結期間において確実に、上述のバックランプ演出Ａ（ベルＲＰ、スイカ揃いＲＰまたは赤７揃いＲＰが成立した場合）やバックランプ演出Ｃ（チャンスＲＰが成立した場合）、あるいは架空払出音出力演出（ベルＲＰまたはスイカ揃いＲＰが成立した場合）を実行することができ、これにより、小役や特別役など、再遊技役以外の遊技役が成立したような感覚を遊技者に持たせることが可能となる。また、第２の自動ベット処理凍結期間をキャンセル可能としたことにより、キャンセルされなければ、第２の自動ベット処理凍結期間においても継続してバックランプ演出Ａやバックランプ演出Ｃを実行することができ、一方、キャンセルされれば、早めに遊技を開始させることができるなど、キャンセル操作を行うか否かを決める遊技者の意思に対応したスムーズな遊技進行を行うことが可能となる。

【０２８２】

＜キャンセル時機及び役決定開始時機の導出＞

次に、図２０，２１を参照して、第２の自動ベット処理凍結期間におけるキャンセル信号に基づくキャンセル時機の導出と、第２の自動ベット処理凍結期間の終了後におけるスタート信号に基づく役決定開始時機の導出について説明する。図２０は、第２の自動ベット処理凍結期間において、リール回転開始操作（スタートレバー２５の傾動操作）以外の特定群の遊技操作（メダル投入口２１への遊技メダルの投入操作、１－ＢＥＴスイッチ２２またはＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３の押圧操作、貯留メダル精算スイッチ２４の押圧操作の何れか）がキャンセル操作として行われた場合を示すものであり、図２１は、第２の自動ベット処理凍結期間において、リール回転開始操作がキャンセル操作として行われた場合を示すものである。

【０２８３】

本実施形態では、遊技者による各遊技操作に基づき操作信号出力手段９５から出力される各遊技操作信号（メダル投入信号、メダル受入信号、１－ＢＥＴ信号、ＭＡＸ－ＢＥＴ信号、スタート信号、リール停止信号、精算信号）の信号レベルの判定が、予め設定された一定の時間（例えば、１．４９ミリ秒）毎に実施されるタイマ割込処理（図２２参照）によって行われるようになっている。第２の自動ベット処理凍結期間における遊技操作信号の信号レベルの判定も同様である。ただし、第２の自動ベット処理凍結期間において操作信号出力手段９５から出力された、特定群の遊技操作に基づく遊技操作信号（メダル投入信号、１－ＢＥＴ信号、ＭＡＸ－ＢＥＴ信号、スタート信号、リール停止信号、精算信号の何れか）はキャンセル信号として扱われ、このキャンセル信号に基づき、第２の自動ベット処理凍結期間の終了契機となるキャンセル時機が導出される。

【０２８４】

図２０に示すタイミングチャートは、第２の自動ベット処理凍結期間においてキャンセル信号として扱われる、スタート信号以外の特定群の遊技操作に基づく遊技操作信号（メダル投入信号、１－ＢＥＴ信号、ＭＡＸ－ＢＥＴ信号、スタート信号、リール停止信号、精算信号の何れか。以下、適宜「スタート信号以外の任意のキャンセル信号」と称する）の信号レベルが切り替わるタイミングと、後述する第２の自動ベット処理凍結期間設定処理（図２５（Ｃ）参照）において行われるキャンセル操作の受付判定の処理タイミングを

示すものである。さらに、第２の自動ベット処理凍結期間の終了後のリール回転開始操作に基づくスタート信号の信号レベルが切り替わるタイミングと、後述する開始操作受付処理（図２６（Ａ）参照）において行われるスタートレバー操作の受付判定の処理タイミングを示すものである。また、図２０では、上述のタイマ割込処理のタイミングを、時間軸上に並ぶ短い矢線で示している（この点については、図２１においても同じ）。

【０２８５】

図２０において、スタート信号以外の任意のキャンセル信号及びスタート信号の信号レベルに対応した数値「０」は、各信号に対応した遊技操作が行われていない状態（非操作中）にあることを示し、数値「１」は、各信号に対応した遊技操作が行われている状態（操作中）にあることを示している（図２１においても同じ）。以下の説明において、各信号の信号レベルに関し、「レベル０」というときは、各信号に対応した遊技操作が行われていることを意味し、「レベル１」というときは、各信号に対応した遊技操作が行われていないことを意味するものとする。

【０２８６】

図２０に示す場合には、第２の自動ベット処理凍結期間において実行されるタイマ割込処理において、スタート信号以外の任意のキャンセル信号の信号レベルが「０」から「１」に切り替わったと認識された時点（図２０において「Ｋ１」が示す時点）で（実際には、信号レベルのレベルを示すレベルデータが、信号レベルが「０」のときは同じく「０」に、「１」のときは同じく「１」にセットされ、このレベルデータに基づき認識される。以下の説明において同じ）、そのことを示す、スタート信号以外の任意のキャンセル信号の立上りフラグがＯＮ（セット）される（図２２（Ｂ）参照）。また、後述する第２の自動ベット処理凍結期間設定処理（図２５（Ｃ）参照）において、この立上りフラグがＯＮであると認識された時点（図２０では、「キャンセル操作判定」と表示した矢線で示す時点）が、キャンセル時機として導出され、この時点で、第２の自動ベット処理凍結期間が終了されるとともに、キャンセル操作が行われたことを示すキャンセル操作情報が、主制御手段１００から副制御手段２００に送信されるようになっている。

【０２８７】

なお、ＯＮされた立上りフラグは、キャンセル信号として扱われた、スタート信号以外の任意のキャンセル信号の信号レベルが、次のタイマ割込処理において「１」のままであると認識された時点でＯＦＦ（クリア）される。

【０２８８】

また、図２０に示す場合には、第２の自動ベット処理凍結期間の終了後において実行されるタイマ割込処理において、スタート信号の信号レベルが「０」から「１」に切り替わったと認識された時点（図２０において「Ｋ２」が示す時点）で、そのことを示す、スタート信号の立上りフラグがＯＮ（セット）される。また、後述する開始操作受付処理（図２６（Ａ）参照）におけるスタートレバー操作の受付判定において、この立上りフラグがＯＮであると認識された時点（図２０では、「スタートレバー操作受付判定」と表示した矢線で示す時点）が、役決定開始時機として導出され、この時点で、後述する役決定処理（図２６（Ｂ）参照）が開始され、乱数のラッチ及び読込みが順次行われる。

【０２８９】

図２１に示すタイミングチャートは、第２の自動ベット処理凍結期間においてキャンセル信号として扱われる、リール回転開始操作に基づくスタート信号の信号レベルが切り替わるタイミングと、後述する第２の自動ベット処理凍結期間設定処理（図２５（Ｃ）参照）において行われるキャンセル操作の受付判定の処理タイミングを示すものである。さらに、第２の自動ベット処理凍結期間の終了後のリール回転開始操作に基づくスタート信号の信号レベルが切り替わるタイミングと、後述する開始操作受付処理（図２６（Ａ）参照）において行われるスタートレバー操作の受付判定の処理タイミングを示すものである。

【０２９０】

図２１に示す場合には、第２の自動ベット処理凍結期間において実行されるタイマ割込処理において、スタート信号の信号レベルが「０」から「１」に切り替わったと認識され

た時点（図２１において「Ｋ１」が示す時点）で、そのことを示す、スタート信号の立上りフラグがＯＮ（セット）される（図２２（Ｂ）参照）。また、後述する第２の自動ベット処理凍結期間設定処理（図２５（Ｃ）参照）において、この立上りフラグがＯＮであると認識された時点（図２１では、「キャンセル操作判定」と表示した矢線で示す時点）が、キャンセル時機として導出され、この時点で、第２の自動ベット処理凍結期間が終了されるとともに、キャンセル操作が行われたことを示すキャンセル操作情報が、主制御手段１００から副制御手段２００に送信されるようになっている。

【０２９１】

なお、ＯＮされたスタート信号の立上りフラグは、スタート信号の立上りフラグがＯＮであると認識された時点（キャンセル時機の導出時点）において直ちにＯＦＦ（クリア）される。これは、図２０に示す場合と同様に、次のタイマ割込処理において立上りフラグをＯＦＦするようにした場合には懸念される、次のような問題の発生を防止するためのものである。すなわち、スタート信号の立上りフラグがＯＮであることに基づき第２の自動ベット処理凍結期間が終了された後には、自動ベット処理が実行され（図２５（Ａ）参照）、その後、開始操作受付処理（図２６（Ａ）参照）が開始されるが、自動ベット処理が実行される時間は極めて短いので、次のタイマ割込処理が行われるまでの期間において、自動ベット処理が終了して開始操作受付処理が開始されることも考えられる。その場合、ＯＮされた立上りフラグをそのままにしておくと、次のタイマ割込処理が実行される前に、同じ立上りフラグ（ＯＮのままにされた立上りフラグ）に基づいて、スタートレバー２５が操作されたと判定され、役決定処理（図２６（Ｂ）参照）が開始されることがある。

【０２９２】

一方、第２の自動ベット処理凍結期間において実行されるバックランプ演出（バックランプ演出Ａ～Ｄの何れか）は、キャンセル時機の導出時点において主制御手段１００から送信されるキャンセル操作情報を、副制御手段２００が受信したことを契機として終了されるようになっている。しかし、キャンセル操作情報が主制御手段１００から送信されてから副制御手段２００がこれを受信してバックランプ演出を終了させるまで、ある程度（例えば、数十ミリ秒程度）の時間を要するので、役決定開始処理が開始された時点（乱数がラッチされた時点）において、バックランプ演出が終了していない場合も生じ得る。最近、実行される演出を一遊技ごとに明確に区分したいという理由等により、役決定処理が開始された時点において、それまで実行されていた演出（バックランプ演出を含む）を終了させておくことが要望されることがあるが、上述の処理の場合には、この要望に応えることができないという問題が生じる虞がある。

【０２９３】

そこで、本実施形態では、ＯＮされたスタート信号（キャンセル信号として扱われるスタート信号）の立上りフラグは、スタート信号の立上りフラグがＯＮであると認識された時点（キャンセル時機の導出時点）において直ちにＯＦＦ（クリア）するようにし、これにより、上述の問題が生じるのを防止したものである。なお、役決定処理は、以下のようにして開始される。

【０２９４】

すなわち、図２０に示す場合と同様に、第２の自動ベット処理凍結期間の終了後において実行されるタイマ割込処理において、スタート信号の信号レベルが「０」から「１」に切り替わったと認識された時点（図２１において「Ｋ２」が示す時点）で、そのことを示す、スタート信号の立上りフラグがＯＮ（セット）される（図２２（Ａ）参照）。また、開始操作受付処理（図２６（Ａ）参照）におけるスタートレバー操作の受付判定において、この立上りフラグがＯＮであると認識された時点（図２１では「スタートレバー操作受付判定」と表示した矢線で示す時点）が、役決定開始時機として導出され、この時点で、役決定処理（図２６（Ｂ）参照）が開始され、乱数のラッチ及び読込みが順次行われる。

【０２９５】

以下、本実施形態における主要な制御処理について、主に図２２～３２を参照しながら説明する。以下では、まず、図２２～２９を用いて、主制御手段１００により行われる制

御処理のうち、特に、タイマ割込処理と遊技制御処理について説明する。次に、図３０～３２を用いて、副制御手段２００により行われる各種の制御処理のうち、特に、バックランプ演出処理、音声出力演出処理及び要求演出処理について説明する。

【０２９６】

＜タイマ割込処理＞

本実施形態では、先にも述べたように、遊技者により行われる各遊技操作に応じて出力される各遊技操作信号の読込みや信号レベルの検出（確認）等の処理が、予め設定された一定の時間（例えば、１．４９ミリ秒）毎に実施されるタイマ割込処理によって行われる。このタイマ割込処理では、図２２（Ａ）に示すように、レジスタの退避が行われ（ステップＴ１）、次に、入力ポート読込処理（ステップＴ２）が行われる。

【０２９７】

この入力ポート読込処理では、図２２（Ｂ）に示すように、まず、メインＣＰＵ６１の入力ポートに入力された各遊技操作信号（メダル投入信号、メダル受入信号、１－ＢＥＴ信号、ＭＡＸ－ＢＥＴ信号、スタート信号、リール停止信号、精算信号）の信号レベルの読込みが行われる（ステップＴ２１）。次に、読み込まれた各遊技操作信号の信号レベルが「１」であるか否かが判定され（ステップＴ２２）、信号レベルが「１」である場合にはレベルデータを「１」にセットし（ステップＴ２３）、信号レベルが「１」ではない場合（信号レベルが「０」の場合）にはレベルデータを「０」にセットする（ステップＴ２４）。ここで、レベルデータとは、各遊技操作信号の信号レベルを記憶するために、レジスタ等の所定の記憶領域に格納されるデータのことである。

【０２９８】

次いで、前回のタイマ割込処理においてセットされたレベルデータと、今回のタイマ割込処理においてセットされたレベルデータとを比較し（ステップＴ２５）、レベルデータが「０」→「１」（前回のタイマ割込処理時のレベルデータが「０」で今回のタイマ割込処理時のレベルデータ「１」）に切り替わったか否かを判定する（ステップＴ２６）。切り替わっている場合には、そのことを示す立上りフラグをＯＮ（セット）して（ステップＴ２７）、リターンし、切り替わっていない場合（レベルデータが「０」→「０」、「１」→「１」、「１」→「０」の場合）には、立上りフラグをＯＦＦ（クリア）して（ステップＴ２８）、リターンする。なお、信号レベルの判定は、複数の遊技操作信号毎に行われるが、１回のタイマ割込処理内において信号レベルの変化が確認されるのは、通常は、１つの遊技操作信号に限られる（１つの遊技操作を行ってから次の遊技操作を行うまでに時間がかかるため）。このため、１回のタイマ割込処理内においてＯＮ（セット）される立上りフラグは、複数の遊技操作信号のうちの或る１つの遊技操作信号に対応したものとなる。なお、チャタリング対策として、１回のタイマ割込処理（入力ポート読込処理）において、信号レベルの読込みを、幾つかの他の処理を挟んで２回行い、信号レベルが２回連続して同じであった場合には、その信号レベルを正しい信号レベルと判定し、信号レベルが１回目と２回目とで変化していた場合には、上述の信号レベルの判定は行わないようにしてもよい。

【０２９９】

この入力ポート読込処理の後、図２２（Ａ）に示すように、タイマ計測を行う（ステップＴ３）。このタイマ計測は、後述する遊技制御処理においてセットされた任意のタイマの経過時間等を計測するものである。次に、各リールの回転の加速、減速、定速維持や停止維持等を制御するためのリール回転駆動制御を行い（ステップＴ４）、次いで、データカウンタやホールコンピュータ等に対して所定の外端信号を出力する（ステップＴ５）。

【０３００】

次に、ＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ管理処理（ステップＴ６）を実行する。このＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ管理処理は、図２２（Ｃ）に示すように、まず、ＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ点灯フラグがＯＮであるか否かを判定する（ステップＴ６１）。なお、このＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ点灯フラグは、後述の第２の自動ベット処理凍結期間設定処理（図２５（Ｃ）参照）において設定されるものである。ここで、ＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ点灯フ

ラグがＯＮである場合には、ステップＴ６６に進み、ＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ４６ａを点灯してリターンする。一方、ＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ点灯フラグがＯＮではない場合（ＯＦＦである場合）には、ステップＴ６２に進み、ＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ４６ａを消灯する。

【０３０１】

この場合には、次に、貯留（クレジット）された遊技メダルの有無を判定し（ステップＴ６３）、貯留された遊技メダルが無い場合には、ＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ４６ａを消灯したままリターンし、貯留された遊技メダルが有る場合には、ステップＴ６４に進む。このステップＴ６４では、ブロッカ信号がＯＦＦ（遊技メダル受入不可状態）であるという条件と、既にＭＡＸ－ＢＥＴされた状態にあるという条件のうち、少なくとも一方の条件が充足されているか否かを判定する。ここで、少なくとも一方の条件が充足されている場合には、ＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ４６ａを消灯したままリターンし、何れの条件も充足されていない場合には、ステップＴ６５に進む。

【０３０２】

このステップＴ６５では、遊技操作（任意の遊技操作）の受付けの有無を判定する。ここで、遊技操作を受け付けていた場合には、ＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ４６ａを消灯したままリターンし、遊技操作を受け付けていなかった場合には、上記ステップＴ６６に進み、ＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ４６ａを点灯してリターンする。なお、遊技操作の受付けの有無の判定は、上述の立上りフラグがＯＮであるかＯＦＦであるかに基づき行う（ＯＮであれば遊技操作を受け付けていると判定し、ＯＦＦであれば遊技操作を受け付けていないと判定する）。

【０３０３】

このＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ管理処理の後、図２２（Ａ）に示すように、獲得枚数表示ランプ管理処理（ステップＴ７）を実行する。この獲得枚数表示ランプ管理処理では、図２２（Ｄ）に示すように、まず、獲得メダル数表示期間内であるか否かを判定する（ステップＴ７１）。ここで、獲得メダル数表示期間内では無いと判定した場合には、獲得枚数表示ランプ４６ｊによる獲得メダル数の表示を、初期表示態様である「００」として（ステップＴ７６）、リターンする。一方、獲得メダル数表示期間内であると判定した場合には、小役４（スイカ小役）、小役６～２１（ばらけベル小役）、再遊技役２～６（ベルＲＰ）及び再遊技役１３（スイカ揃いＲＰ）の何れかが成立しているか否かを判定する（ステップＴ７２）。

【０３０４】

ここで、これらの遊技役が何れも成立していない場合には、小役５（高めベル小役）が成立しているか否かを判定し（ステップＴ７３）、成立している場合には、ボーナス中であるか否かを判定する（ステップＴ７４）。上記ステップＴ７２において、小役４，６～２１、再遊技役２～６，１３の何れかが成立していると判定した場合と、上記ステップＴ７４において、ボーナス中ではないと判定した場合には、獲得枚数表示ランプ４６ｊによる獲得メダル数の表示を、特定表示態様「－－」として（ステップＴ７５）、リターンする。

【０３０５】

また、上記ステップＴ７３において、小役５が成立していないと判定した場合と、上記ステップＴ７４において、ボーナス中であると判定した場合にはステップＴ７７に進み、払出タイミング（上述した遊技メダル払出制御手段１１２による遊技メダルの払出処理が行われるタイミング）であるか否かを判定する。ここで、払出タイミングであると判定した場合には、獲得枚数表示ランプ４６ｊによる獲得メダル数の現在の表示数を、＋１増加させて表示（例えば、現在の表示数が「００」であれば「０１」に、「０１」であれば「０２」というように表示）し（ステップＴ７８）、リターンする。一方、払出タイミングではないと判定した場合には、獲得枚数表示ランプ４６ｊによる獲得メダル数の現在の表示数を維持して（ステップＴ７９）、リターンする。

【０３０６】

この獲得枚数表示ランプ管理処理の後、他の表示用ランプ（ＢＥＴ数表示ランプ４６ｂ、投入可能表示ランプ４６ｃ、遊技開始表示ランプ４６ｄ、再遊技表示ランプ４６ｅ、状態表示ランプ４６ｆ、回数表示ランプ４６ｇ、及び貯留枚数表示ランプ４６ｈ）の表示管理を行い（ステップＴ８）、必要な制御コマンドをサブ（副制御手段２００）へ送信する（ステップＴ９）。次いで、表示用ランプ、モータ等の制御を行うためのポート出力を行い（ステップＴ１０）、さらに、退避させていたレジスタを復帰させ（ステップＴ１１）、割込みを許可（ステップＴ１２）した後、割込みリターンする。

【０３０７】

＜遊技制御処理＞

主制御手段１００により行われる遊技制御処理では、図２３（Ａ）に示すように、遊技開始準備処理（ステップＳ１）、ベット管理処理（ステップＳ２）、開始操作受付処理（ステップＳ３）、役決定処理（ステップＳ４）、リール回転開始制御定処理（ステップＳ５）、リール回転停止制御定処理（ステップＳ６）、停止表示図柄判定処理（ステップＳ７）、遊技メダル払出処理（ステップＳ８）、及び遊技終了処理（ステップＳ９）の順に、各処理が実行される。

【０３０８】

《遊技開始準備処理》

最初の遊技開始準備処理では、図２３（Ｂ）に示すように、まず、スタックポインタのセット（ステップＳ１０１）を行い、次いで、未使用のＲＡＭ領域の初期化（ステップＳ１０２）と、遊技開始時のＲＡＭ領域の初期化（ステップＳ１０３）をこの順に行う。次に、設定値情報をサブ（副制御手段２００）へ送信し（ステップＳ１０４）、さらに、遊技状態情報Ａ（ステップＳ１０５）と遊技状態情報Ｂ（ステップＳ１０６）をこの順にサブへ送信する。なお、遊技状態情報Ａとは、設定されている特別役の種類等の情報であり、遊技状態情報Ｂとは、再遊技状態やボーナス遊技状態に関する情報である。なお、遊技開始準備処理の実行中は、前回の遊技期間においてスタートレバー２５の操作が有効に受け付けられた時点から継続して、ブロッカ４８はＯＦＦ状態とされる。

【０３０９】

次に、ＲＴ遊技状態情報をサブへ送信し（ステップＳ１０７）、さらに、ＲＴ中の実行遊技回数情報をサブへ送信して（ステップＳ１０８）、リターンする。なお、ＲＴ遊技状態情報とは、各ＲＴ遊技状態（非ＲＴ遊技状態、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態、ＲＴ４遊技状態及びＲＴ５遊技状態）のうち、何れのＲＴ遊技状態に設定されているのかを示す情報であり、ＲＴ中の実行遊技回数情報とは、ＲＴ５遊技状態のように、その遊技状態において所定回数の遊技が実行されると他の遊技状態に移行されるように設定された、有期の（遊技の実行回数が限定されている）ＲＴ遊技状態中において実行された遊技回数を示す情報である。なお、遊技開始準備処理の終了時点において、遊技メダルのクレジット数が上限値（最大クレジット許容数）に達していない場合には、ブロッカ４８はＯＦＦ状態からＯＮ状態（遊技メダル受入可能状態）に切り替えられる。

【０３１０】

《ベット管理処理》

遊技開始準備処理を実行した後、図２３（Ａ）に示すように、ベット管理処理を行う。このベット管理処理では、図２４に示すように、まず、再遊技状態（前回の遊技において再遊技役（再遊技役１～２１の何れか）が成立した状態）であるか否かを判定する（ステップＳ２０１）。ここで、再遊技状態であると判定した場合には、ステップＳ２２１に進み、自動ベット実行時機制御処理を実行することになるが、この自動ベット実行時機制御処理については後述する。一方、再遊技状態ではないと判定した場合（前回の遊技において再遊技役が成立していない場合）には、遊技メダルのベット（ベット操作によるベットの他に自動ベット処理によるベットの場合を含む）の有無を判定する（ステップＳ２０２）。ここで、遊技メダルがベットされていた場合にはステップＳ２０７に進み、遊技メダルがベットされていなかった場合には、設定値の表示開始要求（例えば、前扉２が開け、設定鍵型スイッチ８３がＯＮ状態とされること）の有無を判定する（ステップＳ２０３

）。
【０３１１】
ここで、設定値の表示開始要求があった場合には、設定値の表示を開始し（ステップＳ２０４）、次いで、設定値の表示終了要求（例えば、設定鍵型スイッチ８３がＯＦＦ状態とされ、前扉２が閉じられること）があるまでその状態で待機し（ステップＳ２０５）、設定値の表示終了要求があった場合には、設定値の表示を終了して（ステップＳ２０６）、上記ステップＳ２０７に進む。一方、上記ステップＳ２０４の判定において、設定値の表示開始要求がなかった場合には、上記ステップＳ２０３～Ｓ２０６の処理は行わずに、上記ステップＳ２０７に進む。
【０３１２】
ステップＳ２０７では、ベット数及びクレジット数が各上限値（最大ベット許容数及び最大クレジット許容数）に達しているか否かを判定し、共に上限値に達していると判定した場合にはステップＳ２１９に進む。なお、ベット数及びクレジット数が共に上限値に達している場合には、ブロッカ４８はＯＦＦ状態とされる。一方、上記ステップＳ２０７において、ベット数及びクレジット数の少なくとも一方は上限値に達していないと判定した場合には、再遊技状態であるという条件とベット数が上限値に達しているという条件との少なくとも一方が成立しているか否かを判定し（ステップＳ２０８）、何れも成立していない（再遊技状態ではなく、かつベット数が上限値に達していない）と判定した場合には、ステップＳ２０９に進む。
【０３１３】
ステップＳ２０９では、ベットスイッチ（１－ＢＥＴスイッチ２２またはＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３）が操作されたか否かを判定する。ここで、ベットスイッチが操作されていた場合（例えば、ＭＡＸ－ＢＥＴ信号に基づく立上りフラグ（図２２（Ｂ）参照）がＯＮであった場合）には、クレジット（貯留）された遊技メダルの有無を判定し（ステップＳ２１０）、クレジットされた遊技メダルがあれば、ベットスイッチの操作に応じてクレジット数（クレジット（貯留）されている遊技メダルの枚数を示す数値）を減算（ステップＳ２１１）した後、遊技メダルがベットされたことを示す遊技メダル投入情報をサブへ送信して（ステップＳ２１２）、上記ステップＳ２１９へ進む。
【０３１４】
一方、上記ステップＳ２１０の判定において、クレジットされた遊技メダルがなかった場合には、上記ステップＳ２０９に戻る。また、このステップＳ２０９において、ベットスイッチが操作されていないと判定した場合と、上記ステップＳ２０８において、再遊技状態であるという条件とベット数が上限値に達しているという条件との少なくとも一方が成立していると判定した場合には、メダル投入口２１から投入された遊技メダル（投入遊技メダル）が受け入れられたか否かを判定する（ステップＳ２１３）。ここで、投入遊技メダルが受け入れられていた場合（例えば、投入メダルセンサ２８ｂからの受入信号に基づく立上りフラグ（図２２（Ｂ）参照）がＯＮであった場合）には、次述するようにクレジット数を更新（「更新」は、増加や減少の他に維持する場合を含む。以下において同じ）し（ステップＳ２１４）、遊技メダル投入情報をサブへ送信して（ステップＳ２１５）、上記ステップＳ２１９へ進む。
【０３１５】
上記ステップＳ２１４におけるクレジット数の更新は、次のように行う。すなわち、ベット数が最大ベット許容数に達していない状態で投入遊技メダルが受け入れられたため、その受容遊技メダルがベットされた場合にはクレジット数は維持される。一方、ベット数は最大ベット許容数に達しているが、クレジット数は最大クレジット許容数に達していない状態で投入遊技メダルが受け入れられたため、受容遊技メダルが新たにクレジットされた場合には、クレジット数は増加される。
【０３１６】
これに対し、上記ステップＳ２１３の判定において、メダル投入口２１から遊技メダルが投入されていなかった場合には、貯留メダル精算スイッチ２４が操作されたか否かを判

定する（ステップＳ２１６）。ここで、貯留メダル精算スイッチ２４が操作されていた場合（例えば、精算信号に基づく立上りフラグ（図２２（Ｂ）参照）がＯＮであった場合）には、クレジット（貯留）及びベットされている遊技メダルを精算する精算処理を実行し（ステップＳ２１７）、精算処理を実行したことを示す精算処理情報をサブへ送信して（ステップＳ２１８）、上記ステップＳ２１９へ進む。一方、貯留メダル精算スイッチ２４が操作されていなかった場合には、上記ステップＳ２１６，Ｓ２１７の処理は行わずに、上記ステップＳ２１９へ進む。なお、再遊技状態の場合には、貯留メダル精算スイッチ２４が操作されても、これを有効に受け付けないようにして、精算処理を行わないようにしてもよい。

【０３１７】

《自動ベット実行時機制御処理》

次に、上記ステップＳ２０１において、再遊技状態であると判定した場合に実行される自動ベット実行時機制御処理について説明する。なお、ブロッカ４８のＯＮ・ＯＦＦ状態は、遊技開始準備処理の終了時点において設定された状態が、そのまま維持される。すなわち、遊技開始準備処理の終了時点において、遊技メダルのクレジット数が上限値に達しておらず、そのために、ブロッカ４８がＯＦＦ状態からＯＮ状態に切り替えられた場合には、ブロッカ４８はＯＮ状態のままとされる。

【０３１８】

この自動ベット実行時機制御処理では、図２５（Ａ）に示すように、まず、上述の自動ベット処理凍結期間（第１の自動ベット処理凍結期間及び第２の自動ベット処理凍結期間）を設定するか否かを決定する（ステップＳ２３０）。この決定は、上述の自動ベット処理凍結期間設定抽選（図１１（Ａ）参照）により決定される。次に、自動ベット処理凍結期間を設定する決定がなされたか否かを判定し（ステップＳ２４０）、設定するとの決定がなされた場合には、第１の自動ベット処理凍結期間設定処理（ステップＳ２５０）を実行する。

【０３１９】

この第１の自動ベット処理凍結期間設定処理では、図２５（Ｂ）に示すように、通常ＲＰ（再遊技役１）の対応図柄（以下、適宜「通常ＲＰ図柄」と称する）が停止表示されたか否かを判定する（ステップＳ２５１）。ここで、通常ＲＰ図柄が停止表示されていない場合（この場合には、特定ＲＰ（再遊技役２～２１）の何れかが停止表示されていることになる）には、第１凍結時間をセットして経過時間の計測を開始する（ステップＳ２５２）。この第１凍結時間は、上述の所定時間Ｔ１に対応するものであり、この第１凍結時間がセットされてから、第１凍結時間分の時間経過が計測されるまでの期間が第１の自動ベット処理凍結期間の設定期間となる。

【０３２０】

上記ステップＳ２５２において第１凍結時間をセットした場合には、第１凍結時間分の時間経過が計測されるまでその状態で待機し（ステップＳ２５３）、第１凍結時間分の時間経過が計測された後に、第１の自動ベット処理凍結期間設定処理を終了してリターンする。一方、上記ステップＳ２５１において、通常ＲＰ図柄が停止表示されていると判定した場合には、上述のステップＳ２５２、ステップＳ２５３の処理は行わず、第１の自動ベット処理凍結期間設定処理を終了してリターンする。

【０３２１】

この第１の自動ベット処理凍結期間設定処理を実行した後、図２５（Ａ）に示すように、第２の自動ベット処理凍結期間設定処理を実行する（ステップＳ２６０）。この第２の自動ベット処理凍結期間設定処理では、図２５（Ｃ）に示すように、まず、通常ＲＰ図柄が停止表示されたか否かを判定する（ステップＳ２６１）。ここで、通常ＲＰ図柄が停止表示されていない場合には、第２凍結時間をセットして経過時間の計測を開始する（ステップＳ２６２）。この第２凍結時間は、上述の所定時間Ｔ２に対応するものであり、この第２凍結時間がセットされてから、第２凍結時間分の時間経過が計測されるまでの期間が第２の自動ベット処理凍結期間の設定期間となる。

【０３２２】
上記ステップＳ２６２において第２凍結時間をセットした場合には、ＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ点灯フラグをＯＮ（セット）し（ステップＳ２６３）、次に、キャンセル操作がなされたか否かを判定する（ステップＳ２６４）。ここで、キャンセル操作が操作されていた場合（例えば、ＭＡＸ－ＢＥＴ信号に基づく立上りフラグ（図２２（Ｂ）参照）がＯＮであった場合）には、第２凍結時間をクリアして（第２凍結時間分の時間が経過した状態にすること。ステップＳ２６５）、ステップＳ２６６に進む。一方キャンセル操作が操作されていなかった場合には、上記ステップＳ２６５の処理（第２凍結時間のクリア）は行わずに、ステップＳ２６６に進む。
【０３２３】
このステップＳ２６６では、第２凍結時間分の時間経過が計測されたか否かを判定し、計測されない場合には、上記ステップＳ２６４に戻る。一方、第２凍結時間分の時間経過が計測された場合（第２凍結時間がクリアされた場合を含む）には、ＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ点灯フラグをＯＦＦ（クリア）する（ステップＳ２６７）。そして、キャンセル操作情報（キャンセル操作がなされた場合には、なされたキャンセル操作の種別等の情報、キャンセル操作がなされなかった場合はそのことを示す情報）をサブへ送信し（ステップＳ２６８）、第２の自動ベット処理凍結期間設定処理を終了してリターンする。なお、上記ステップＳ２６１において、通常ＲＰ図柄が停止表示されていると判定した場合には、上述のステップＳ２６２～ステップＳ２６７の処理は行わず、ステップＳ２６８において、キャンセル操作情報（この場合には、キャンセル操作がなされなかったことを示す情報）をサブへ送信し、第２の自動ベット処理凍結期間設定処理を終了してリターンする。
【０３２４】
第２の自動ベット処理凍結期間設定処理を終了した後は、図２５（Ａ）に示すように、自動ベット処理を実行し（ステップＳ２７０）、自動ベット実行時機制御処理を終了してリターンする。一方、上述のステップＳ２４０において、自動ベット処理凍結期間を設定するとの決定がなされなかったと判定した場合には、上述の第１の自動ベット処理凍結期間設定処理及び第２の自動ベット処理凍結期間設定処理は行わず、ステップＳ２７０において自動ベット処理を実行してリターンする。
【０３２５】
自動ベット実行時機制御処理を終了した後は、図２４に示すように、自動ベット処理が実行されたことを示す自動ベット実行情報をサブへ送信し（ステップＳ２２２）、上述のステップＳ２０２に戻る。この場合には、ステップＳ２０２の判定において、遊技メダルのベットがあったと判定されて上記ステップＳ２０７に進み、そこから上述のステップＳ２０８，Ｓ２１３～Ｓ２１５の処理を経由して、上記ステップＳ２１９に進むことになる。このステップＳ２１９ではベット数の更新が行われ、次に、ベット数が規定枚数に一致したか否かを判定する（ステップＳ２２０）。ここで、規定枚数に一致していない場合には、上記ステップＳ２０２に戻り、規定枚数に一致している場合には、ベット管理処理を終了してリターンする。
【０３２６】
なお、上述の第２の自動ベット処理凍結期間設定処理におけるステップＳ２６４（図２５（Ｃ）を参照）において、キャンセル操作として、メダル投入口２１への遊技メダルの投入操作がなされたと判定された場合（例えば、投入メダルセンサ２８ａからのメダル投入信号に基づく立上りフラグ（図２２（Ｂ）参照）がＯＮであった場合）の遊技メダル（投入遊技メダル）の受入処理は、ブロッカ４８のＯＮ・ＯＦＦ状態に応じて以下のように行われる。すなわち、ブロッカ４８がＯＮ状態とされている場合には、投入遊技メダルが受け入れられる。この場合、投入遊技メダルが受け入れられたことが、上述のベット管理処理におけるステップＳ２１３（図２４を参照）において判定され、クレジット数の更新（増加）が行われる（ステップＳ２１４）。また、投入遊技メダルの受入れによりクレジット数が上限値に達した場合には、ブロッカ４８がＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り替えられる。一方、ブロッカ４８がＯＦＦ状態とされている場合には、投入遊技メダルは受け入

れられずに返却される。
【０３２７】
なお、投入遊技メダルの受入れによりクレジット数が上限値に達した場合でも、直ちにブロッカ４８をＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り替えずに、次の遊技メダルが投入された場合に、そのことが投入メダルセンサ２８ａにより検出された時点で、ブロッカ４８をＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り替えるようにしてもよい（ただし、そのようにブロッカ４８のＯＮ・ＯＦＦを切り替えても、次の遊技メダルを返却することができる場合に限る）。
【０３２８】
このように、再遊技状態であっても、クレジット数が上限値に達していない場合には、投入遊技メダルを受け入れるようにしたことによって、次のような効果が得られる。すなわち、自動ベット処理凍結期間が設定される契機となる特定ＲＰは実際には再遊技役であり、遊技者が自ら遊技メダルを投入しなくても次の遊技を行うことができるが、成立時に停止表示される図柄は特別役や小役等の態様に近いものである。このため、投入遊技メダルが返却されずに受け入れられることによって、遊技者に、あたかも自ら投入した遊技メダルがベットされたかのような感覚を持たせることができるので、自然な流れで遊技を進行させることが可能となる。
【０３２９】
《開始操作受付処理》
ベット管理処理を実行した後、図２３（Ａ）に示すように、開始操作受付処理を行う。この開始操作受付処理では、図２６（Ａ）に示すように、スタートレバー２５の操作（リール回転開始操作）が受け付けられたか否かを判定する（ステップＳ３０１）。ここで、スタートレバー２５の操作が受け付けられた場合（スタート信号に基づく立上りフラグ（図３５参照）がＯＮであった場合）には、スタートレバー２５が操作されたことを示すスタートレバー操作受付情報をサブ（副制御手段２００）へ送信し（ステップＳ３０２）、開始操作受付処理を終了してリターンする。一方、上記ステップＳ３０１において、スタートレバー２５の操作が受け付けられていないと判定した場合には、上述のベット管理処理のステップＳ２０２（図２４参照）に戻る。
【０３３０】
《役決定処理》
開始操作受付処理を実行した後、図２３（Ａ）に示すように、役決定処理を行う。この役決定処理では、図２６（Ｂ）に示すように、乱数発生器６６により生成される乱数列の中から１つの乱数を選出する乱数ラッチを行う（ステップＳ４０１）。次に、ラッチされた乱数（以下、適宜「ラッチ乱数」と称する）を読込み（ステップＳ４０２）、読み込んだラッチ乱数と役抽選テーブル（図８参照）に基づき、１つの役決定結果（役決定結果Ａ１，Ａ２，Ｂ１～Ｂ６，Ｃ１～Ｃ４，Ｄ１，Ｄ２，Ｚの何れか）を選出する（ステップＳ４０３）。次いで、選出された役決定結果の情報（当選フラグ情報）を上記特別役決定情報記憶領域１１８１または小役・再遊技役決定情報記憶領域１１８２に格納する（ステップＳ４０４）。
【０３３１】
次に、選出された役決定結果に基づき、制御図柄をセットする（ステップＳ４０５）。制御図柄とは、後述のリール回転停止制御処理において受け付けられた各リール回転停止操作（ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃの各操作）の順序と各々の操作タイミングに応じ、各リール３ａ，３ｂ，３ｃにおいて停止表示される（特に、有効ライン２９上に停止表示される）ことが許容される図柄のことである。制御図柄のセット後、上記ステップＳ４０３において選出された役決定結果の情報をサブへ送信し（ステップＳ４０６）、役決定処理を終了してリターンする。
【０３３２】
《リール回転開始制御処理》
役決定処理を実行した後、図２３（Ａ）に示すように、リール回転開始制御処理を行う。このリール回転開始制御処理では、図２７に示すように、ウエイト時間が経過するまで

その状態で待機し（ステップＳ５０１）、ウエイト時間が経過した場合には、ウエイト時間が経過したことを示すウエイト時間経過情報をサブへ送信する（ステップＳ５０２）。なお、ウエイト時間とは、前回の遊技期間においてリール３ａ，３ｂ，３ｃが回転開始してから、今回の遊技期間においてリール３ａ，３ｂ，３ｃを回転開始させるまでに経過することが必要とされる時間（例えば、４．１秒間）のことである。

【０３３３】

次に、新たにウエイト時間をセットし（ステップＳ５０３）、全リール３ａ，３ｂ，３ｃを回転開始させる（ステップＳ５０４）。次いで、右リール（リール３ｃ）の待機が終了したか（実際に回転を開始したか）否かを判定する（ステップＳ５０５）。ここで、右リールの待機が終了していた場合には、右リールが回転開始したことを示す右リール回転開始情報がサブへ送信済みであるか否かを判定し（ステップＳ５０６）、送信済みではない場合には、右リール回転開始情報をサブへ送信して（ステップＳ５０７）、ステップＳ５０８へ進む。一方、上記ステップＳ５０５において、右リールの待機が終了していなかった場合には、上記ステップＳ５０６及び上記ステップＳ５０７の処理を行わずにステップＳ５０７へ進み、また、上記ステップＳ５０６において、右リール回転開始情報がサブへ送信済みである場合には、上記ステップＳ５０７の処理を行わずにステップＳ５０８へ進む。

【０３３４】

このステップＳ５０８では、中リール（リール３ｂ）の待機が終了したか（実際に回転を開始したか）否かを判定する。ここで、中リールの待機が終了していた場合には、中リールが回転開始したことを示す中リール回転開始情報がサブへ送信済みであるか否かを判定し（ステップＳ５０９）、送信済みではない場合には、中リール回転開始情報をサブへ送信して（ステップＳ５１０）、ステップＳ５１１へ進む。一方、上記ステップＳ５０８において、中リールの待機が終了していなかった場合には、上記ステップＳ５０９及び上記ステップＳ５１０の処理を行わずにステップＳ５１１へ進み、また、上記ステップＳ５０９において、中リール回転開始情報がサブへ送信済みである場合には、上記ステップＳ５１０の処理を行わずにステップＳ５１１へ進む。

【０３３５】

このステップＳ５１１では、左リール（リール３ａ）の待機が終了したか（実際に回転を開始したか）否かを判定する。ここで、左リールの待機が終了していた場合には、左リールが回転開始したことを示す左リール回転開始情報がサブへ送信済みであるか否かを判定し（ステップＳ５１２）、送信済みではない場合には、左リール回転開始情報をサブへ送信して（ステップＳ５１３）、ステップＳ５１４へ進む。一方、上記ステップＳ５１１において、左リールの待機が終了していなかった場合には、上記ステップＳ５１２及び上記ステップＳ５１３の処理を行わずにステップＳ５１４へ進み、また、上記ステップＳ５１２において、左リール回転開始情報がサブへ送信済みである場合には、上記ステップＳ５１３の処理を行わずにステップＳ５１４へ進む。

【０３３６】

このステップＳ５１４では、全リール（リール３ａ，３ｂ，３ｃ）の待機が終了したか（実際に回転を開始したか）否かを判定する。ここで、全リールの待機が終了した場合には、リール回転開始制御処理を終了してリターンする。一方、全リールの待機が終了していない場合には。上記ステップＳ５０５に戻る。

【０３３７】

《リール回転停止制御処理》

リール回転開始制御処理を実行した後、図２３（Ａ）に示すように、リール回転停止制御処理を行う。このリール回転停止制御処理では、図２８に示すように、回転開始した全リール（リール３ａ，３ｂ，３ｃ）を、所定の回転速度に達するように加速する加速処理を行う（ステップＳ６０１）。次いで、全リールの回転が正常であるか否かを判定し（ステップＳ６０２）、正常ではないと判定した場合には、上記ステップＳ６０１に戻る。一方、正常であると判定した場合には、全リールが定速回転しているか否かを判定し（ステ

ップＳ６０３）、定速回転していないと判定した場合には、上記ステップＳ６０１に戻る。一方、全リールが定速回転していると判定した場合には、全リールが停止受付待ちの状態（ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃが操作された場合に、それに対応して回転停止することが可能な状態）にあるか否かを判定し（ステップＳ６０４）、停止受付待ちの状態ではないと判定した場合には、上記ステップＳ６０１に戻り、全リールが停止受付待ちの状態にあると判定した場合には、ステップＳ６０５に進む。

【０３３８】

このステップＳ６０５では、左リール（リール３ａ）の回転停止操作（ストップスイッチ２６ａの操作）が受け付けられたか否かを判定する。ここで、ストップスイッチ２６ａの操作が受け付けられた場合（ストップスイッチ２６ａに係るリール停止信号に基づく立上りフラグ（図２２（Ｂ）参照）がＯＮであった場合）には、ストップスイッチ２６ａの操作を受け付けたときの左リールの回転位置や左リールが回転停止する位置を示す左リール回転停止操作受付情報をサブ（副制御手段２００）へ送信し（ステップＳ６０６）、ステップＳ６０７に進む。

【０３３９】

このステップＳ６０７では、左リールの図柄組合せ回転停止制御を行う。この左リールの図柄組合せ回転停止制御は、上述の役決定処理においてセットされた制御図柄と、ストップスイッチ２６ａが操作された順序（３個のストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃの中で何番目に操作されたか）と、ストップスイッチ２６ａの操作タイミング（操作が受け付けられたタイミング）と、他のリール（リール３ｂまたはリール３ｃ）が既に停止していた場合にはそのリールにおいて停止表示された図柄に応じて、左リールにおいて停止表示させ得る図柄を停止表示させるように左リールの駆動を制御するものである。

【０３４０】

この左リールの図柄組合せ回転停止制御は、左リールが回転停止したと判定されるまで（ステップＳ６０８）行われ、左リールが回転停止した場合には、ステップＳ６１７に進む。一方、上記ステップＳ６０５において、左リールの回転停止操作（ストップスイッチ２６ａの操作）が受け付けられていないと判定した場合には、ステップＳ６０９に進む。

【０３４１】

このステップＳ６０９では、中リール（リール３ｂ）の回転停止操作（ストップスイッチ２６ｂの操作）が受け付けられたか否かを判定する。ここで、ストップスイッチ２６ｂの操作が受け付けられた場合（ストップスイッチ２６ｂに係るリール停止信号に基づく立上りフラグ（図２２（Ｂ）参照）がＯＮであった場合）には、ストップスイッチ２６ｂの操作を受け付けたときの中リールの回転位置や中リールが回転停止する位置を示す中リール回転停止操作受付情報をサブへ送信し（ステップＳ６１０）、ステップＳ６１１に進む。

【０３４２】

このステップＳ６１１では、中リールの図柄組合せ回転停止制御を行う。この中リールの図柄組合せ回転停止制御は、上述の役決定処理においてセットされた制御図柄と、ストップスイッチ２６ｂが操作された順序（３個のストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃの中で何番目に操作されたか）と、ストップスイッチ２６ｂの操作タイミング（操作が受け付けられたタイミング）と、他のリール（リール３ａまたはリール３ｃ）が既に停止していた場合にはそのリールにおいて停止表示された図柄に応じて、中リールにおいて停止表示させ得る図柄を停止表示させるように中リールの駆動を制御するものである。

【０３４３】

この中リールの図柄組合せ回転停止制御は、中リールが回転停止したと判定されるまで（ステップＳ６１２）行われ、中リールが回転停止した場合には、ステップＳ６１７に進む。一方、上記ステップＳ６０９において、中リールの回転停止操作（ストップスイッチ２６ｂの操作）が受け付けられていないと判定した場合には、ステップＳ６１３に進む。

【０３４４】

このステップＳ６１３では、右リール（リール３ｃ）の回転停止操作（ストップスイッ

チ２６ｃの操作）が受け付けられたか否かを判定する。ここで、ストップスイッチ２６ｃの操作が受け付けられた場合（ストップスイッチ２６ｃに係るリール停止信号に基づく立上りフラグ（図２２（Ｂ）参照）がＯＮであった場合）には、ストップスイッチ２６ｃの操作を受け付けたときの右リールの回転位置や右リールが回転停止する位置を示す右リール回転停止操作受付情報をサブへ送信し（ステップＳ６１４）、ステップＳ６１５に進む。

【０３４５】

このステップＳ６１５では、右リールの図柄組合せ回転停止制御を行う。この右リールの図柄組合せ回転停止制御は、上述の役決定処理においてセットされた制御図柄と、ストップスイッチ２６ｃが操作された順序（３個のストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃの中で何番目に操作されたか）と、ストップスイッチ２６ｃの操作タイミング（操作が受け付けられたタイミング）と、他のリール（リール３ａまたはリール３ｂ）が既に停止していた場合にはそのリールにおいて停止表示された図柄に応じて、右リールにおいて停止表示させ得る図柄を停止表示させるように右リールの駆動を制御するものである。

【０３４６】

この右リールの図柄組合せ回転停止制御は、右リールが回転停止したと判定されるまで（ステップＳ６１６）行われ、右リールが回転停止した場合には、ステップＳ６１７に進む。一方、上記ステップＳ６１３において、右リールの回転停止操作（ストップスイッチ２６ｃの操作）が受け付けられていないと判定した場合には、ステップＳ６１８に進む。

【０３４７】

上述のステップＳ６０８、ステップＳ６１２またはステップＳ６１６から移行するステップＳ６１７では、各々のリールが回転を停止したことを示すリール回転停止情報をサブへ送信し、ステップＳ６１８に進む。このステップＳ６１８では、全リールが回転停止したか否かを判定し、全リールが回転停止したと判定した場合には、リール回転停止制御処理を終了してリターンし、回転停止していないと判定した場合には、上記ステップＳ６０５に戻る。

【０３４８】

なお、本実施形態では、特別役（ＢＢ役またはＲＢ役）の当選が持ち越されたボーナス内部中において小役が当選した場合には、特別役よりも小役を成立させることを優先させる小役優先のリール回転停止制御処理が行われるようになっている。同様に、ボーナス内部中において再遊技役が当選した場合には、特別役よりも再遊技役を成立させることを優先させる再遊技役優先の回転停止制御処理が行われるようになっている。

【０３４９】

《停止表示図柄判定処理》

リール回転停止制御処理を実行した後、図２２（Ａ）に示すように、停止表示図柄判定処理を行う。この停止表示図柄判定処理では、図２９（Ａ）に示すように、まず、停止表示図柄を確認する（ステップＳ７１）。次に、停止表示された図柄により遊技役が成立している場合にはその成立役情報（何れの遊技役も成立していない場合にはそのことを示す情報）を、成立役情報記憶領域１１８３に格納する（ステップＳ７２）。

【０３５０】

次いで、停止表示図柄情報Ａ（ステップＳ７３）と停止表示図柄情報Ｂ（ステップＳ７４）を、この順にサブへ送信し、停止表示図柄判定処理を終了してリターンする。なお、停止表示図柄情報Ａは、成立した遊技役が特別役なのか小役なのか再遊技役なのかを示す大まかな情報とし、停止表示図柄情報Ｂは、成立した遊技役をより具体的に示す情報（例えば、ＲＢ役が成立したとか、高めベル小役（小役５）が成立したとか、スイカ揃いＲＰ（再遊技役１３）が成立したとかが分かる情報）とすることができるが、別の情報としても構わない。また、表示窓Ｗ内や有効ライン２９上に停止表示された図柄組合せ（出目）の情報をサブへ送信するようにしてもよい。

【０３５１】

《遊技メダル払出処理》

停止表示図柄判定処理を実行した後、図２３（Ａ）に示すように、遊技メダル払出処理を行う。この遊技メダル払出処理では、図２９（Ｂ）に示すように、まず、払い出す遊技メダルの枚数（遊技メダルの払出しが無い場合には０枚）等を示す遊技メダル払出開始情報を、サブへ送信する（ステップＳ８１）。次に、遊技メダルの払出しがあるか否かを判定し（ステップＳ８２）、払出しがない場合には、そのまま遊技メダル払出処理を終了してリターンする。一方、払出しがある場合には、クレジット（貯留）された遊技メダルの枚数（クレジット数）がクレジットし得る最大数を示す上限値（例えば、５０）未満であるか否かを判定する（ステップＳ８３）。

【０３５２】

ここで、クレジット数が上限値未満であった場合には、払い出す遊技媒体の枚数をクレジット数に加算して（ステップＳ８４）、ステップＳ８６に進み、クレジット数が上限値以上であった場合には、遊技メダルを実際に払い出して（ステップＳ８５）、ステップＳ８６に進む。このステップＳ８６では、遊技メダルの払出しが終了したか否かを判定し、払出しが終了していなかった場合には、上記ステップＳ８２へ戻り、払出しが終了していた場合には、遊技メダルの払出しが終了したことを示す遊技メダル払出終了情報をサブへ送信し（ステップＳ８７）、遊技メダル払出処理を終了してリターンする。

【０３５３】

《遊技終了処理》

遊技メダル払出処理を実行した後、図２３（Ａ）に示すように、遊技終了処理を行う。この遊技終了処理では、図２９（Ｃ）に示すように、まず、ボーナス（ＢＢ役またはＲＢ役の成立により移行した特別遊技）が今回の遊技において終了したか否かを判定し（ステップＳ９０１）、ボーナスが今回の遊技において終了したと判定した場合には、メイン情報記憶手段１１８の成立役情報記憶領域１１８３（図５（Ａ）参照）に記憶されたボーナス作動中フラグをＯＦＦにするとともに、ボーナスが終了したことを示すボーナス終了情報をサブへ送信し（ステップＳ９０２）、ステップＳ９０３に進む。一方、上記ステップＳ９０１において、ボーナスが継続中またはボーナス中ではなかったと判定した場合には、上記ステップＳ９０２の処理は行わずに、ステップＳ９０３に進む。

【０３５４】

このステップＳ９０３では、メイン情報記憶手段１１８の小役・再遊技役決定情報記憶領域１１８２（図５（Ａ）参照）に記憶された情報をクリア（記憶されていない場合はその状態を維持）する。次に、メイン情報記憶手段１１８の成立役情報記憶領域１１８３に特別役（ＢＢ役またはＲＢ役）の成立役情報が記憶されているか否かを判定し（ステップＳ９０４）、記憶されている場合には、特別役決定情報記憶領域１１８１に記憶されたボーナス内部中フラグ（上述した役決定処理のステップＳ４０４（図２６（Ｂ）参照）においてＯＮ状態とされる）をクリアする（ＯＮ状態のボーナス内部中フラグをＯＦＦにする）（ステップＳ９０５）。そして、ボーナス作動中フラグをＯＮ状態にするとともに次遊技からボーナスが開始されることを示すボーナス開始情報をサブへ送信し（ステップＳ９０６）、ステップＳ９０７に進む。一方、成立役情報記憶領域１１８３に特別役の成立役情報が記憶されていない場合には、ステップＳ９０５及びステップＳ９０６の処理は行わず、ステップＳ９０７に進む。

【０３５５】

このステップＳ９０７では、ＲＴ遊技状態の移行条件が充足されているか否かを判定する。現設定が非ＲＴ遊技状態の場合には上述の条件Ｐ，ＲまたはＵが充足されているか否かを判定し、現設定がＲＴ１遊技状態の場合には上述の条件ＱまたはＵが充足されているか否かを判定する。また、現設定がＲＴ２遊技状態の場合には上述の条件ＱまたはＵが充足されているか否かを判定し、現設定がＲＴ３遊技状態（ボーナス内部中）の場合には上述の条件Ｓが充足されているか否かを判定する。また、現設定がＲＴ４遊技状態（ボーナス）の場合には上述の条件Ｔが充足されているか否かを判定し、現設定がＲＴ５遊技状態の場合には上述の条件ＶまたはＵが充足されているか否かを判定する。

【０３５６】

ここで、何れかの移行条件が充足されていれば、その充足された移行条件に基づいてＲＴ遊技状態の設定を変更し（ステップＳ９０８）、さらに、ＲＴ遊技状態記憶領域１１８４に記憶されていた設定変更前のＲＴ遊技状態の情報を、設定変更前のＲＴ遊技状態の情報に更新して（ステップＳ９０９）、ステップＳ９１１に進む。一方、何れの移行条件も充足されていなければ、上述のステップＳ９０８、ステップＳ９０９の処理は行わずに、ステップＳ９１０に進む。このステップＳ９１０では、成立役情報記憶領域１１８３に記憶された特別役（ＢＢ役またはＲＢ役）の成立役情報または小役の成立役情報をクリア（記憶されていない場合はその状態を維持）する。そして、１回の遊技が終了したことを示す遊技終了情報をサブへ送信し（ステップＳ９１１）、遊技終了処理を終了してリターンする。

【０３５７】

なお、上述した遊技制御処理の実行期間中において、ブロッカ４８は、以下のようにＯＮ・ＯＦＦ制御される。まず、一の遊技期間における開始操作受付処理において、スタートレバー２５が操作されたと判定された時点（図２６（Ａ）参照）から、次の遊技期間における遊技開始準備処理が終了する時点までは、遊技が行われている期間として、ブロッカ４８はＯＦＦ状態（遊技メダル受入不可状態）とされる。一方、遊技開始準備処理が終了した時点から、次の開始操作受付処理においてスタートレバー２５が操作されたと判定される時点まで（自動ベット実行時機制御処理の実行期間を含む）は、遊技が行われていない期間として、遊技メダルのクレジット数が上限値（最大クレジット許容数）に達していない限り、再遊技状態であるか否かに関わらず、ブロッカ４８は基本的にＯＮ状態（遊技メダル受入可能状態）とされる。

【０３５８】

遊技メダルのクレジット数が上限値に達している場合のＯＮ・ＯＦＦ制御は、再遊技状態であるか否かによって異なる。すなわち、遊技開始準備処理の次に行われるベット管理処理のステップＳ２０１（図２４参照）において、再遊技状態であると判定された場合には、遊技メダルのクレジット数が上限値に達していれば、ベット数に関係なく、ブロッカ４８はＯＦＦ状態とされる。一方、ベット管理処理のステップＳ２０１において、再遊技状態ではないと判定された場合には、遊技メダルのクレジット数が上限値に達していても、ベット数が上限値（最大ベット許容数）に達していない限り、開始操作受付処理においてスタートレバー２５が操作されたと判定される時点まで、ブロッカ４８は継続してＯＮ状態とされる。

【０３５９】

すなわち、再遊技状態でない場合には、ベット数とクレジット数の合計数が、ベット数の上限値とクレジット数の上限値との合計値（例えば、３＋５０＝５３）に達していなければ、ブロッカ４８は継続してＯＮ状態とされる。ただし、設定値の表示開始要求（図２４のステップＳ２０３参照）があった場合には、その時点から、設定値の表示を終了する時点まで、また、精算操作が受け付けられた場合には、その時点から、精算処理が終了する時点まで、ブロッカ４８はＯＦＦ状態とされる。

【０３６０】

以下、副制御手段２００により実行される各演出の制御処理について説明する。

＜バックランプ演出処理＞

バックランプ演出処理では、図３０に示すように、主制御手段１００から送信される停止表示図柄情報を受信するまでその状態で待機する（ステップＨ１）。受信した場合には、スイカ小役（小役４）、高めベル小役（小役５）、小山並びベル小役（小役２２，２６）、ベルＲＰ（再遊技役２～６）、赤７揃いＲＰ（再遊技役７）及びスイカ揃いＲＰ（再遊技役１３）の何れかの遊技役が成立したか否かを判定する（ステップＨ２）。

【０３６１】

ここで、何れかの遊技役が成立していた場合には、上述のエピソード演出を実行中であるか否かを判定し（ステップＨ３）、実行中ではない場合には、上述のバックランプ演出Ａを開始して（ステップＨ４）、ステップＨ１１に進む。一方、上記ステップＨ３の判定

において、エピソード演出を実行中である場合には、バックランプ演出Ａを開始せずバックランプ演出処理を終了する。また、上記ステップＨ２の判定において、スイカ小役、高めベル小役、小山並びベル小役、ベルＲＰ、赤７揃いＲＰ及びスイカ揃いＲＰの何れも成立していない場合には、特別役（ＢＢ役またはＲＢ役）及び通常ＲＰ（再遊技役１）の何れかの遊技役が成立したか否かを判定し（ステップＨ５）、ここで、特別役または通常ＲＰが成立していた場合には、上述のバックランプ演出Ｂを開始して（ステップＨ６）、ステップＨ１１に進む。

【０３６２】

上記ステップＨ５の判定において、特別役及び通常ＲＰの何れも成立していない場合には、チャンスＲＰ（再遊技役１８～２１）が成立したか否かを判定し（ステップＨ７）、チャンスＲＰが成立していた場合には、上述のバックランプ演出Ｃを開始して（ステップＨ８）、ステップＨ１１に進む。一方、チャンスＲＰが成立していない場合には、チェリー小役（小役１～３）が成立したか否かを判定し（ステップＨ９）、チェリー小役が成立していた場合には、上述のバックランプ演出Ｄを開始して（ステップＨ１０）ステップＨ１１に進み、チェリー小役が成立していない場合（ばらけベル小役（小役６～２１）、赤７外しＲＰ（再遊技役８～１２）及びスイカ外しＲＰ（再遊技役１４～１７）の何れかの遊技役が成立しているかハズレの場合）には、バックランプ演出Ｄを開始せずに、バックランプ演出処理を終了する。

【０３６３】

また、上記ステップＨ１１では、主制御手段１００から送信される自動ベット実行情報、遊技メダル投入情報またはキャンセル操作情報（バックランプ演出Ａの場合には、遊技メダル投入情報、キャンセル操作情報（自動ベット処理凍結期間が設定された場合）または自動ベット実行情報（自動ベット処理凍結期間が設定されなかった場合）、バックランプ演出Ｂの場合には、遊技メダル投入情報または自動ベット実行情報、バックランプ演出Ｃの場合には、キャンセル操作情報（自動ベット処理凍結期間が設定された場合）または自動ベット実行情報（自動ベット処理凍結期間が設定されなかった場合）、バックランプ演出Ｄの場合には、遊技メダル投入情報）を受信するまで、その状態で待機し、受信した場合には、バックランプ演出（バックランプ演出Ａ～Ｄの何れか）を終了させ、バックランプ演出処理を終了する。

【０３６４】

＜音声出力演出処理＞

音声出力演出処理では、図３１に示すように、主制御手段１００から送信される停止表示図柄情報を受信するまでその状態で待機する（ステップＪ１）。受信した場合には、ばらけベル小役（小役６～２１）以外の小役（小役１～５，２２，２６の何れか）が成立したか否かを判定し（ステップＪ２）、成立していた場合には、主制御手段１００から送信される遊技メダル払出開始情報を受信するまでその状態で待機し（ステップＪ３）。受信した場合には、上述の払出時払出音を出力する（ステップＪ４）。次いで、主制御手段１００から送信される遊技メダル投入情報を受信するまでその状態で待機し（ステップＪ５）、受信した場合には、上述のベット時投入音を出力し（ステップＪ６）、音声出力演出処理を終了する。

【０３６５】

一方、上記ステップＪ２の判定において、ばらけベル小役以外の小役が成立していない場合には、赤７ＲＰ（再遊技役７～１２）、スイカ外しＲＰ（再遊技役１４～１７）及びチャンスＲＰ（再遊技役１８～２１）の何れかの遊技役が成立したか否かを判定する（ステップＪ７）。ここで、何れかの遊技役が成立していた場合には、ステップＪ１０に進み、何れの遊技役も成立していない場合には、次に、ベルＲＰ（再遊技役２～６）及びスイカ揃いＲＰ（再遊技役１３）の何れかの遊技役が成立したか否かを判定する（ステップＪ８）。ここで、ベルＲＰ及びスイカ揃いＲＰの何れかが成立していた場合には、上述の架空払出音を出力し（ステップＪ９）、ステップＪ１０に進む。

【０３６６】

このステップＪ１０では、主制御手段１００から送信される自動ベット実行情報を受信したか否かを判定し、受信した場合には、上述の自動投入音を出力し（ステップＪ１７）、音声出力演出処理を終了する。一方、自動ベット実行情報を受信しなかった場合には、主制御手段１００から送信されるキャンセル操作情報を受信したか否かを判定し（ステップＪ１１）、受信しなかった場合には上記ステップＪ１０に戻り、受信した場合には、キャンセル操作がベット操作（メダル投入口２１への遊技メダルの投入操作、１－ＢＥＴスイッチ２２またはＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３の押圧操作）であるか否かを判定する（ステップＪ１２）。ここで、キャンセル操作がベット操作であった場合には、上述のベット操作キャンセル時投入音を出力し（ステップＪ１３）、音声出力演出処理を終了する。

【０３６７】

一方、上記ステップＪ８の判定において、ベルＲＰ及びスイカ揃いＲＰの何れの遊技役も成立していない場合には、通常ＲＰ（再遊技役１）が成立したか否かを判定する（ステップＪ１４）。ここで、通常ＲＰが成立していない場合（ばらけベル小役が成立しているかハズレの場合）には、上記ステップＪ５に進み、通常ＲＰが成立していた場合には、上述のリプレイ成立音を出力して（ステップＪ１５）、ステップＪ１６に進む。このステップＪ１６では、主制御手段１００から送信される自動ベット実行情報を受信するまでその状態で待機し、受信した場合には、上述の自動投入音を出力し（ステップＪ１７）、音声出力演出処理を終了する。

【０３６８】

＜要求演出処理＞

要求演出処理では、図３２に示すように、主制御手段１００から送信されるキャンセル操作を受信するまでその状態で待機し（ステップＫ１）、受信した場合には、キャンセル操作がスタートレバー操作（スタートレバー２５の傾動操作）であるか否かを判定する（ステップＫ２）。ここで、キャンセル操作がスタートレバー操作であった場合には、上述の再スタート要求演出を開始し（ステップＫ３）、主制御手段１００から送信されるスタートレバー操作受付情報を受信するまでその状態で待機し（ステップＫ４）、受信した場合には、再スタート要求演出を終了させ（ステップＫ５）、要求演出処理を終了する。なお、上記ステップＫ２においてキャンセル操作がスタートレバー操作であると判定された後、所定時間経過した後に再スタート要求演出を開始するようにしてもよい。

【０３６９】

一方、上記ステップＫ２の判定において、キャンセル操作がスタートレバー操作ではなかった場合には、キャンセル操作が精算操作（貯留メダル精算スイッチ２４の押圧操作）であるか否かを判定する（ステップＫ６）。ここで、キャンセル操作が精算操作であった場合には、上述の再遊技実行要求演出を開始し（ステップＫ７）、主制御手段１００から送信されるスタートレバー操作受付情報を受信するまでその状態で待機し（ステップＫ８）、受信した場合には、再遊技実行要求演出を終了させ（ステップＫ９）、要求演出処理を終了する。なお、上記ステップＫ６の判定において、キャンセル操作が精算操作ではなかった場合には、再スタート要求演出及び再遊技実行要求演出は行わず、要求演出処理を終了する。

【０３７０】

＜第２実施形態＞

以下、本発明の第２実施形態に係るスロットマシンの構成について、主に図３３及び図３４を参照しながら説明する。本実施形態のスロットマシンは、上述した第１実施形態のものと外観や主要部の構成等が共通しており、これらの共通部分については説明を省略する。また、主要な制御処理の流れについても、役決定処理（図３４参照）を除いては第１実施形態のものと略共通している。第１実施形態との主な相違点は、第２の自動ベット処理凍結期間においてキャンセル操作としてスタートレバー操作（スタートレバー２５の傾動操作）が行われた場合の、キャンセル時機及び役決定開始時機（特に、役決定開始時機）の導出の仕組みにある。

【０３７１】

＜キャンセル時機及び役決定開始時機の導出＞
本実施形態においては、スタートレバー２５が操作されると、このスタートレバー２５の操作状態を示すスタート信号が生成されるとともに、このスタート信号よりも既定の時間遅延した、同じくスタートレバー２５の操作状態を示す遅延信号が生成されるようになっている。そして、第２の自動ベット処理凍結期間においてキャンセル操作としてスタートレバー２５が操作された場合には、スタート信号に基づいてキャンセル時機が導出され、遅延信号に基づいて役決定開始時機が導出されるように構成されている。また、スタート信号に基づいてキャンセル時機が導出された時点で第２の自動ベット処理凍結期間が終了され、遅延信号に基づいて役決定開始時機が導出された時点で、役決定処理が開始（乱数がラッチ）されるようになっている。すなわち、本実施形態では、第２の自動ベット処理凍結期間においてスタートレバー２５の操作をキャンセル操作として有効に受け付けた場合には、第２の自動ベット処理凍結期間の終了後にスタートレバー２５の操作を再び受け付けることなく、遊技（役決定処理）を開始するように構成されている。
【０３７２】
以下、図３３を参照して、スタート信号及び遅延信号に基づくキャンセル時機及び役決定開始時機の導出について説明する。図３３に示すタイミングチャートは、スタート信号及び遅延信号の信号レベルが切り替わるタイミングと、メインＣＰＵ６１（図２参照）によって行われる制御処理のタイミングを示すものである。先述したように本実施形態では、スタート信号及び遅延信号の読込み（信号レベルの検出）が一定の時間（例えば、１．４９ミリ秒）毎に実施されるタイマ割込処理によって行われるようになっている。図３３では、このタイマ割込処理のタイミングを、時間軸上に並ぶ短い矢線で示している。なお、図３３で用いている、数値「０」、「１」が表す意味については、上述の第１実施形態において述べたのと同様であるので、ここでの説明は省略する。
【０３７３】
先にも述べたように本実施形態では、スタート信号と、このスタート信号から既定の時間（図３３では「Ｔ１２」で示す）遅れた遅延信号が生成される。スタート信号及び遅延信号の信号レベルは、タイマ割込処理が実施される毎に検出される。
【０３７４】
本実施形態では、そのタイマ割込処理において、スタート信号の信号レベルが「０」から「１」に切り替わったと認識された時点（図３３において「Ｐ１」が示す時点）で（実際には、図２２（Ｂ）に示すように、信号レベルに対応したレベルデータがセットされ、このレベルデータに基づき、スタート信号の信号レベルが認識される。以下の説明において同じ）、そのことを示す、スタート信号の立上りフラグがＯＮ（セット）される。また、第２の自動ベット処理凍結期間設定処理（図２５（Ｃ）参照）において、このスタート信号の立上りフラグがＯＮであると認識された時点（図３３では、「キャンセル操作判定」と表示した矢線で示す時点）がキャンセル時機とされ、この時点で、第２の自動ベット処理凍結期間が終了されるとともに、キャンセル操作が行われたこと示すキャンセル操作情報が、主制御手段１００から副制御手段２００に送信されるようになっている。
【０３７５】
なお、ＯＮされたスタート信号の立上りフラグは、キャンセル信号として扱われたスタート信号の信号レベルが、次のタイマ割込処理において、「１」のままであると認識された時点でＯＦＦ（クリア）される。
【０３７６】
一方、遅延信号は、不図示の乱数ラッチ信号出力部にも入力され、この遅延信号の信号レベルが「０」から「１」に切り替わった時点で、乱数ラッチ信号出力部からラッチ信号が出力され、１つの乱数がラッチされる。すなわち、本実施形態では、遅延信号の信号レベルが「０」から「１」に切り替わった時点が役決定開始時機とされ、実質的にはここから役決定処理が開始される。
【０３７７】
また、タイマ割込処理において、遅延信号の信号レベルが「０」から「１」に切り替わ

ったと認識された時点（図３３において「Ｐ２」が示す時点）で、そのことを示す、遅延信号の立上りフラグがＯＮ（セット）され、開始操作受付処理（図２６（Ａ）参照）において、この遅延信号の立上りフラグがＯＮであると認識された時点（図３３では、「スタートレバー操作受付判定」と表示した矢線で示す時点）で、乱数の読込みが行われる。

【０３７８】

なお、ＯＮされた遅延信号の立上りフラグは、スタート信号の立上りフラグと同様に、次のタイマ割込処理において、遅延信号の信号レベルが「１」のままであると認識された時点でＯＦＦ（クリア）される。

【０３７９】

キャンセル時機から役決定開始時機までの時間（図３３では「Ｔ１１」で示す）は、キャンセル時機の導出により第２の自動ベット処理凍結期間が終了される時点から自動ベット処理が実行される時点までの時間（図３３では「Ｔ１３」で示す）よりも長く設定される。また、スタート信号と遅延信号との間の遅延時間（上記既定の時間Ｔ１２）は、タイマ割込処理の実施間隔を考慮して、上記時間Ｔ１１よりも長くなるように設定されることが好ましい。

【０３８０】

以下、本実施形態における主要な制御処理のうち、主に第１実施形態のものと相違する役決定処理について、図３４を参照しながら説明する。

《役決定処理》

本実施形態では、上述したように、開始操作受付処理（図２６（Ａ）参照）におけるスタートレバー２５の操作受付判定は、遅延信号の立上りフラグがＯＮと認識された時点で、スタートレバー２５の操作が受け付けられたと判定されるようになっており、その時点（スタートレバー操作受付判定時点）では、既に、上述の遅延信号に基づいて乱数がラッチされている（図３３参照）。このため、本実施形態の役決定処理は、図３４に示すように、ラッチされた乱数の読込み（ステップＳ４５１）から開始される。

【０３８１】

ラッチ乱数の読込み後の処理の流れは、上述の第１実施形態の役決定処理と同じである。すなわち、役決定結果の選出（ステップＳ４５２）、選出された役決定結果情報の格納（ステップＳ４５３）、制御図柄のセット（ステップＳ４５４）及び役決定結果情報のサブ（副制御手段２００）への送信（ステップＳ４５５）を、この順で行い、役決定処理を終了する。

【０３８２】

＜第３実施形態＞

以下、本発明の第３実施形態に係るスロットマシンの構成について、主に図３５～図３７を参照しながら説明する。本実施形態のスロットマシンは、上述した第１実施形態及び第２実施形態のものと外観や主要部の構成等が共通しており、これらの共通部分については説明を省略する。また、主要な制御処理の流れについても、ベット管理処理中の第２の自動ベット処理凍結期間設定処理（図３７（Ａ）参照）及び役決定処理（図３７（Ｂ）参照）を除いては第１実施形態及び第２実施形態のものと略共通している。第１実施形態及び第２実施形態との主な相違点は、第２の自動ベット処理凍結期間においてキャンセル操作としてスタートレバー操作（スタートレバー２５の傾動操作）が行われた場合の、キャンセル時機及び役決定開始時機（特に、役決定開始時機）の導出の仕組みにある。

【０３８３】

＜機能ブロックの説明＞

本実施形態に係るスロットマシンは、機能的な観点から説明すれば、図３５に示すように、主制御手段１００が役決定処理開始禁止手段１１３を備えている点が第１実施形態及び第２実施形態のものとは相違している。また、遊技操作処理時機導出手段１０６によるキャンセル時機及び役決定開始時機の導出の仕組みが第１実施形態のものとは相違している。

【０３８４】

すなわち、本実施形態においては、スタートレバー２５が操作されると、このスタートレバー２５の操作状態（操作中であるか非操作中であるか）を示すスタート信号が生成され、このスタート信号が操作信号出力手段９５から出力されるようになっている（上述の第２実施形態では生成された遅延信号は生成されない）。本実施形態の遊技操作処理時機導出手段１０６は、第２の自動ベット処理凍結期間においてキャンセル信号としてスタート信号が出力された場合には、そのスタート信号に基づいて、キャンセル時機及び役決定開始時機を導出するように構成されている。

【０３８５】

上記役決定処理開始禁止手段１１３は、遊技操作処理時機導出手段１０６により導出されたキャンセル時機と役決定開始時機との間の時間が、予め想定された規定時間未満であった場合に、第２の自動ベット処理凍結期間が終了した時点から上記規定時間が経過するまで、役決定手段１０１による役決定処理が開始されることを禁止するものである。

【０３８６】

＜キャンセル時機及び役決定開始時機の導出＞

上述したように、本実施形態においては、スタートレバー２５が操作されると、このスタートレバー２５の操作状態を示すスタート信号が生成されるようになっている。そして、第２の自動ベット処理凍結期間においてキャンセル操作としてスタートレバー２５が操作された場合には、このスタート信号に基づいてキャンセル時機及び役決定開始時機が導出されるようになっている。また、キャンセル時機が導出された時点で第２の自動ベット処理凍結期間が終了され、役決定開始時機が導出された時点で、役決定処理が開始（乱数がラッチ）されるようになっている。すなわち、本実施形態では、上述の第２実施形態と同じく、第２の自動ベット処理凍結期間においてスタートレバー２５の操作をキャンセル操作として有効に受け付けた場合には、第２の自動ベット処理凍結期間の終了後にスタートレバー２５の操作を再び受け付けることなく、遊技（役決定処理）を開始するように構成されている。

【０３８７】

以下、図３６を参照して、スタート信号に基づくキャンセル時機及び役決定開始時機の導出について説明する。図３６に示すタイミングチャートは、スタート信号の信号レベルが切り替わるタイミングと、メインＣＰＵ６１（図２参照）によって行われる制御処理のタイミングを示すものである。なお、図３６で用いている矢線や記号、数値「０」、「１」が表す意味については、上述の第１実施形態及び第２実施形態の説明において述べたのと同様であるので、ここでの説明は省略する。

【０３８８】

本実施形態では、タイマ割込処理において、スタート信号の信号レベルが「０」から「１」に切り替わったと認識された時点（図３６において「Ｐ１１」が示す時点）で、そのことを示す、スタート信号の立上りフラグがＯＮ（セット）される。また、第２の自動ベット処理凍結期間設定処理（図３７（Ａ）参照）において、このスタート信号の立上りフラグがＯＮであると認識された時点（図３６では、「キャンセル操作判定」と表示した矢線で示す時点）がキャンセル時機とされ、この時点で、第２の自動ベット処理凍結期間が終了されるとともに、キャンセル操作が行われたこと示すキャンセル操作情報が、主制御手段１００から副制御手段２００に送信されるようになっている。

【０３８９】

なお、ＯＮされたスタート信号の立上りフラグは、キャンセル信号として扱われたスタート信号の信号レベルが、次のタイマ割込処理において、「１」のままであると認識された時点でＯＦＦ（クリア）される。

【０３９０】

また、スタート信号の立上りフラグがＯＮされた時点で、カウンタＣ１が「０」にセットされる。このカウンタＣ１は、以降の各タイマ割込処理において、スタート信号の信号レベルが「１」のままであると認識された時点でカウントアップされ、そのカウント数が所定数（例えば、１０）となった時点で、そのことを示すカウンタによる立上りフラグが

ＯＮ（セット）される。
【０３９１】
役決定処理（図３７（Ｂ）参照）において、このカウンタによる立上りフラグがＯＮであると認識された時点（図３６では、「スタートレバー受付判定」と表示した矢線で示す時点）で、乱数ラッチのために実行されるプログラムに基づいてメインＣＰＵ６１（図２参照）から不図示の乱数ラッチ信号出力部に、出力ポートにセットされたデータを書き込み要求するための書込信号が出力される。そして、その書込信号が乱数ラッチ信号出力部に入力された時点で、乱数ラッチ信号出力部からラッチ信号が出力され、１つの乱数がラッチされる。すなわち、本実施形態では、メインＣＰＵ６１においてカウンタによる立上りフラグがＯＮであると認識された時点が役決定開始時機とされ、ここから役決定処理が開始される。なお、ＯＮされたカウンタによる立上りフラグは、次のタイマ割込処理においてＯＦＦ（クリア）される。
【０３９２】
キャンセル時機から役決定開始時機までの時間（図３６では「Ｔ２１」で示す）は、キャンセル時機の導出により第２の自動ベット処理凍結期間が終了される時点から自動ベット処理が実行される時点までの時間（図３６では「Ｔ２３」で示す）よりも長く設定される。
【０３９３】
以下、本実施形態における主要な制御処理のうち、主に第１実施形態及び第２実施形態のものと相違するベット管理処理中の第２の自動ベット処理凍結期間設定処理及び役決定処理について、図３７を参照しながら説明する。
【０３９４】
《ベット管理処理中の第２の自動ベット処理凍結期間設定処理》
本実施形態の第２の自動ベット処理凍結期間設定処理は、図３７（Ａ）に示すように、ステップＳ２６１～ステップＳ２６８までの処理は、第１実施形態及び第２実施形態のものと同じであり（図２５（Ｃ）参照）、説明は省略する。異なるのは、ステップＳ２６８においてキャンセル操作情報をサブ（副制御手段２００）へ送信した後、タイマＴＭ１を「０」にセット（ステップＳ２６９）する点にある。このタイマＴＭ１は、誤作動等により上述のカウンタによる立上りフラグ（図３６参照）がセットされた場合でも、上述の時間Ｔ２１に達するまでは、次述する役決定処理が開始されないようにする、上述の役決定処理開始禁止手段１１３（図３５参照）の機能を果たすものである。
【０３９５】
《役決定処理》
本実施形態の役決定処理は、図３７（Ｂ）に示すように、最初のステップＳ４７１において、上記タイマＴＭ１の計測時間が上述した時間Ｔ２１（図３６参照）に達するまでその状態で待機し、達した場合には、乱数をラッチする（ステップＳ４７２）。なお、通常であれば、上述のカウンタによる立上りフラグ（図３６参照）がセットされたことを認識した時点で、タイマＴＭ１の計測時間は上述の時間Ｔ２１を超えており、ステップＳ４７１で待機することはない。カウンタによる立上りフラグがセットされたことを認識した時点で、タイマＴＭ１の計測時間が時間Ｔ２１未満となるのは、カウンタによる立上りフラグが誤作動等によりセットされた場合である。
【０３９６】
乱数をラッチした後の処理の流れは、上述の第１実施形態の役決定処理と同じである。すなわち、ラッチされた乱数の読込み（ステップＳ４７３）、役決定結果の選出（ステップＳ４７４）、選出された役決定結果情報の格納（ステップＳ４７５）、制御図柄のセット（ステップＳ４７６）及び役決定結果情報のサブ（副制御手段２００）への送信（ステップＳ４７７）を、この順で行い、役決定処理を終了する。
【０３９７】
＜態様の変更＞
上述の各実施形態では、特別役（ＢＢ役またはＲＢ役）の役決定結果（役決定結果Ａ１

またはＡ２）が選出された場合に、そのことを報知する演出については説明していないが、このような報知演出を行うようにしてもよい。その場合、特別役の役決定結果が選出された遊技において直ちに報知演出を行うようにしてもよいが、特別役の役決定結果の情報が持ち越されているボーナス内部中（ＲＴ３遊技状態）での遊技期間が所定の回数に達するという条件が満足された場合に、報知演出を行うようにしてもよい。

【０３９８】

また、上述の各実施形態では、自動ベット処理凍結期間が設定される場合には、キャンセル操作が受け付けられない第１の自動ベット処理凍結期間と、キャンセル操作が受け付けられる第２の自動ベット処理凍結期間とが共に設定されるが、第１の自動ベット処理凍結期間のみを設定する場合や第２の自動ベット処理凍結期間のみを設定する場合を設けるようにしてもよい。この場合、どちらの自動ベット処理凍結期間を設定するのかを、ＲＴ遊技状態によって決めたり、成立した遊技役によって決めたり、停止表示された図柄の組合せによって決めたり、抽選により決めたりしてもよい。

【０３９９】

また、上述の各実施形態では、特定ＲＰ（再遊技役２～２１）ではない再遊技役（通常ＲＰ（再遊技役１））が成立した場合には、自動ベット処理凍結期間（第１の自動ベット処理凍結期間及び第２の自動ベット処理凍結期間）を設定しないように構成されているが、通常ＲＰが成立した場合でも自動ベット処理凍結期間を設定するようにしてもよい。この場合、第１の自動ベット処理凍結期間及び第２の自動ベット処理凍結期間のうちの何れか一方を設定する場合と、第１の自動ベット処理凍結期間及び第２の自動ベット処理凍結期間を共に設定する場合とを設けるようにしてもよい。

【０４００】

また、通常ＲＰが成立した場合には、自動ベット処理の実行が、第１の自動ベット処理凍結期間における所定時間Ｔ１や、第２の自動ベット処理凍結期間における所定時間Ｔ２とは異なる別の所定時間Ｔ３だけ禁止される第３の自動ベット処理凍結期間を設定するように構成してもよい。この場合、第３の自動ベット処理凍結期間は、キャンセル操作が受け付けられない期間としてもよいし、キャンセル操作が受け付けられる期間としてもよい。また、通常ＲＰが成立した場合に、自動ベット処理凍結期間を設定するか否かを、ＲＴ遊技状態によって決めたり、成立した遊技役によって決めたり、停止表示された図柄の組合せによって決めたり、抽選により決めたりしてもよい。

【０４０１】

また、上述の各実施形態では、第１の自動ベット処理凍結期間は、キャンセル操作が受け付けられない期間とされているが、第２の自動ベット処理凍結期間と同様に、キャンセル操作が受け付けられる期間として、キャンセル操作が受け付けられた場合には、所定時間Ｔ１の経過を待たずに第１の自動ベット処理凍結期間を終了するように構成してもよい。この場合、第１の自動ベット処理凍結期間においてキャンセル操作が受け付けられた場合には、第１の自動ベット処理凍結期間のみを終了するようにしてもよいし、第１の自動ベット処理凍結期間と共に第２の自動ベット処理凍結期間も終了させるようにしてもよい。また、第１の自動ベット処理凍結期間において受け付けるキャンセル操作と、第２の自動ベット処理凍結期間において受け付けるキャンセル操作とを変える（例えば、第１の自動ベット処理凍結期間においては、スタートレバー２５の操作はキャンセル操作として受け付けないようにする）ようにしてもよい。

【０４０２】

また、成立した再遊技役の種類やＲＴ遊技状態等によって、第１の自動ベット処理凍結期間及び第２の自動ベット処理凍結期間のうちの何れか一方または両方の設定時間を変えるようにしてもよい。例えば、特定ＲＰのうち、ベルＲＰまたはスイカ揃いＲＰが成立した場合には、上述の架空払出音出力演出が実行されるので、この架空払出音出力演出が完全に実行されるだけの時間を確保するように第１の自動ベット処理凍結期間の設定時間（上記所定時間Ｔ１）を長くし、スイカ外しＲＰや赤７ＲＰ、チャンスＲＰのように架空払出音出力演出が実行されない特定ＲＰが成立した場合には、第１の自動ベット処理凍結期

間の設定時間を短くすることなどが挙げられる。また、架空払出音出力演出の実行時間に応じて第１の自動ベット処理凍結期間の設定時間を変更するようにしてもよい。例えば、ベルＲＰの成立時には、高めベル小役成立時の払出枚数（９枚）に対応した時間の架空払出音演出が行われ、スイカ揃いＲＰの成立時には、スイカ小役成立時の払出枚数（５枚）に対応した時間の架空払出音演出が行われるようになっているので、スイカ揃いＲＰ成立時の架空払出音出力演出よりもベルＲＰの成立時の架空払出音出力演出の方が、実行時間が長くなる。そこで、ベルＲＰが成立した場合には、スイカ揃いＲＰが成立した場合よりも第１の自動ベット処理凍結期間の設定時間を長くすることなどが一例として挙げられる。また、同じベルＲＰが成立した場合でも、ＲＴ２遊技状態においてはＲＴ１遊技状態に比べて、第１の自動ベット処理凍結期間及び第２の自動ベット処理凍結期間の設定時間を短くすることも一例として挙げられる。また、非ＲＴ遊技状態において特定ＲＰが成立した場合には、第１の自動ベット処理凍結期間及び第２の自動ベット処理凍結期間を共に設定するが、ＲＴ２遊技状態において特定ＲＰが成立した場合には、第１の自動ベット処理凍結期間のみを設定して第２の自動ベット処理凍結期間は設定しないようにすることも一例として挙げられる。

【０４０３】

また、上述の各実施形態では、バックランプ演出（バックランプ演出Ａ～Ｄ）や、遊技メダルの払出音・投入音等を出力する音声出力演出の一部または全部（以下、これらを総称して「バックランプ演出等」と称することがある）は、副制御手段２００が、主制御手段１００から送信される停止表示図柄情報等に基づいて、実行するか否かを判断して行っている。これに対し、バックランプ演出等を実行するか否かを主制御手段１００が決定し、この決定に基づいて、副制御手段２００がバックランプ演出等を実行するようにしたり、バックランプ演出等の実行を主制御手段１００において制御するようにしたりすることも可能である。

【０４０４】

また、上述の各実施形態では、特別役（ＢＢ役またはＲＢ役）や所定の小役（小役１～５，２２，２６）、通常ＲＰ（再遊技役１）が成立した場合と、特定ＲＰ（再遊技役２～２１）のうち、ベルＲＰ（再遊技役２～６）、赤７揃いＲＰ（再遊技役７）、スイカ揃いＲＰ（再遊技役１３）及びチャンスＲＰ（再遊技役１８～２１）の何れか（以下、これらの遊技役を総称して適宜「演出実行契機の遊技役」と称する）が成立した場合には、ＲＴ４遊技状態（ボーナス）において、上述のエピソード演出を実行中の場合を除き、必ずバックランプ演出等が行われるように構成されている。これに対し、バックランプ演出等を実行するか否かを、ＲＴ遊技状態や遊技役が成立した状況等に応じて決めたり、抽選により決めたりするように構成することも可能である。

【０４０５】

例えば、非ＲＴ遊技状態中では、上述の演出実行契機の遊技役が成立した場合に、高い確率（例えば、「４／５」～「１」）でバックランプ演出等を実行するが、ＲＴ５遊技状態では「１／３」、ＲＴ３遊技状態では「１／２」などの低い確率でバックランプ演出等を実行することが挙げられる。また、ＲＴ３遊技状態（ボーナス内部中）において特別役が成立した場合にはバックランプ演出等を実行するが、非ＲＴ遊技状態において特別役が成立した場合にはバックランプ演出等を実行しないようにすることも例として挙げられる。さらに、非ＲＴ遊技状態において赤７揃いＲＰが成立した場合（ＲＴ２遊技状態への移行契機となる場合）には、バックランプ演出等を実行するが、ＲＴ２遊技状態やＲＴ４遊技状態において赤７揃いＲＰが成立した場合には、バックランプ演出等を実行しないようにすることも例として挙げられる。

【０４０６】

また、ＡＴが設定されていないときに上述の演出実行契機の遊技役が成立した場合には、バックランプ演出等を実行するが、ＡＴが設定されているときに上述の演出実行契機の遊技役が成立した場合には、バックランプ演出等を実行しないようにすることも例として挙げられる。さらに、或る遊技役（例えば、スイカ揃いＲＰ）が成立した場合には、その

後、所定回数（例えば、５回）の遊技が実行されるまでの期間は、上述の演出実行契機の遊技役が成立した場合に高い確率（例えば、「７／８」）でバックランプ演出等を実行するようにすることも例として挙げられる。

【０４０７】

また、ＡＲＴ中において、アシスト演出の実行可能回数が多い場合（例えば、２０回以上の場合）には、上述の演出実行契機の遊技役が成立した場合にバックランプ演出等を実行するが、アシスト演出の実行可能回数が少ない場合（例えば、１９回以下の場合）には、上述の演出実行契機の遊技役が成立した場合でもバックランプ演出等を実行しないようにすることも例として挙げられる。さらに、一度バックランプ演出等を実行した場合には、その後、所定回数（例えば、非ＲＴ遊技状態では５回、ＲＴ２遊技状態では１０回）の遊技が実行されるまでの期間は、上述の演出実行契機の遊技役が成立した場合でもバックランプ演出等を実行しないようにすることも例として挙げられる。

【０４０８】

また、上述のアシスト演出が実行されたか否かによって、バックランプ演出等を実行するか否かを決めるようにしてもよい。例えば、上記ＲＴ４遊技状態（ボーナス）中において、上述の押し順リプレイＢに対応した役決定結果Ｂ３が選出された場合には、抽選によりアシスト演出（押し順ナビ演出Ｂ）を実行するか否かを決定するように構成し、押し順ナビ演出Ｂの実行により赤７揃いＲＰ（再遊技役７）が成立した場合には、バックランプ演出Ｂを実行するが、押し順ナビ演出Ｂを実行しなかった場合には、赤７揃いＲＰが成立した場合であってもバックランプ演出Ｂを実行しないようにすることが例として挙げられる。

【０４０９】

また、上述の各実施形態では、自動ベット処理凍結期間（第１の自動ベット処理凍結期間及び第２の自動ベット処理凍結期間）が設定されたこと、あるいは設定されなかったことを示す情報（以下、適宜「自動ベット処理凍結期間設定情報」と称する）は、主制御手段１００から副制御手段２００に送信されるようには構成されていないが、このような自動ベット処理凍結期間設定情報を送信するように構成してもよい。この場合、自動ベット処理凍結期間設定情報に基づき、自動ベット処理凍結期間が設定されたか否かに応じて、バックランプ演出等を実行するか否かを決めるようにしてもよい。

【０４１０】

例えば、自動ベット処理凍結期間が設定された場合には、バックランプ演出等を実行するが、自動ベット処理凍結期間が設定されなかった場合には、上述の演出実行契機の遊技役が成立した場合でもバックランプ演出等を実行しないようにすることが挙げられる。また、自動ベット処理凍結期間が設定された場合でも、抽選によってバックランプ演出等を実行するか否かを決めるようにしてもよい。この場合、ＲＴ遊技状態に応じて抽選確率を変えるようにしてもよい。例えば、非ＲＴ遊技状態においては、自動ベット処理凍結期間が設定された場合に「１／３」の確率でバックランプ演出等を実行し、ＲＴ３遊技状態（ボーナス内部中）においては、自動ベット処理凍結期間が設定された場合に「１／２」の確率でバックランプ演出等を実行するようにすることが挙げられる。

【０４１１】

また、上述の各実施形態では、メダル投入口２１に投入された遊技メダルが流下する通路上における、ブロッカ４８が設置された位置よりも上流側の位置に、投入メダルセンサ２８ａが設置されている。そして、第２の自動ベット処理凍結期間において、この投入メダルセンサ２８ａにより投入遊技メダルが検出されたことに基づいて、第２の自動ベット処理凍結期間が終了されるようになっている。これに対し、ブロッカ４８が設置された位置よりも上流側には投入メダルセンサを備えておらず、ブロッカ４８が設置された位置よりも下流側の位置に、投入メダルセンサ２８ｂのみが設置されていたり、投入メダルセンサ２８ｂと共に、さらに下流側に他の投入メダルセンサ（補助センサ）が設置されている態様としたりすることも可能である。その場合には、それらの投入メダルセンサうち最も上流側に配された投入メダルセンサにより、投入遊技メダルが受け入れられたことが検出

されたことに基づいて、第２の自動ベット処理凍結期間を終了するようにすることが可能である。

【０４１２】

また、上述の各実施形態では、上述のベット管理処理（図２４参照）において、再遊技状態と判定された場合には、クレジット数が上限値に達していない限り、投入された遊技メダルが受け入れられ、その数がクレジット数に加算されるようになっている。しかし、再遊技状態と判定された場合には、たとえベット数が上限値に達していなくても、投入されて受け入れられた遊技メダルが新たにベットされることはないように構成されている。これに対し、再遊技状態と判定された場合においても、ベット数が上限値に達していない場合には、投入されて受け入れられた遊技メダルが新たにベットされるように構成することも可能である。具体的には、一の遊技において２枚の遊技メダルがベットされ、そこで再遊技役が成立した場合、次の遊技における自動ベット処理においては、前回遊技と同じ２枚の遊技メダルがベットされることになる。この場合、自動ベットされた遊技メダル数は上限値（３枚）に達していないので、このときに新たな遊技メダルが投入された場合には、投入された遊技メダルが追加ベットされる（ベット数が「３」となる）ようにすることが、一例としてあげられる。なお、同様のケースにおいて、ベットスイッチ（１－ＢＥＴスイッチ２２またはＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３）が操作された場合にも、クレジットされた遊技メダルがある限り、追加ベットが可能となるようにしてもよいし、ベットスイッチの操作によっては追加ベットは行えず、新たに遊技メダルを投入した場合のみ追加ベットが可能となるようにしてもよいし、その逆に、ベットスイッチの操作によってのみ追加ベットが可能となるようにしてもよい。

【０４１３】

また、上述の各実施形態では、第２の自動ベット処理凍結期間設定処理（図２５（Ｃ），図３７（Ａ）参照）において、キャンセル操作としてメダル投入口２１への遊技メダルの投入操作が行われた場合、１枚の遊技メダルが投入されたことにより、第２の自動ベット処理凍結期間が終了され、自動ベット処理により規定数の遊技メダルが一度にベットされるようになっている。これに対し、遊技メダルが順次投入される毎に、自動ベット処理により遊技メダルが順次ベットされるようにしてもよい。具体的には、３枚の遊技メダルが自動ベット処理によりベットされる場合を例にとって説明すれば、次のように構成することが挙げられる。

【０４１４】

すなわち、１枚の遊技メダルが投入されたことにより、一旦、第２の自動ベット処理凍結期間が終了され、その際に、自動ベット処理により１枚の遊技メダルがベットされるようにする。その後、再び第２の自動ベット処理凍結期間が設定され、２枚目の遊技メダルが投入されたことにより、再び一旦、第２の自動ベット処理凍結期間が終了され、その際に、自動ベット処理によりさらに１枚の遊技メダルがベットされるようにする。その後、再び第２の自動ベット処理凍結期間が設定され、３枚目の遊技メダルが投入されたことにより、第２の自動ベット処理凍結期間が完全に終了され、その際に、自動ベット処理により最後の１枚の遊技メダルがベットされるようにするというものである。なお、投入された遊技メダルはクレジットできる場合はクレジットされ、クレジットできない場合は返却されるようにする。また、このような処理が行われるのは、クレジット数が上限値に達していない場合に限られ、クレジット数が上限値に達している場合には、１枚の遊技メダルが投入されたことにより、第２の自動ベット処理凍結期間が完全に終了され、自動ベット処理により規定数の遊技メダルが一度にベットされるようにしてもよい（投入された遊技メダルは返却される）。

【０４１５】

また、上述の各実施形態では、遊技が行われている期間（スタートレバー２５が操作されたと判定された時点から、次の遊技期間における遊技開始準備処理が終了する時点までの期間）は、ブロッカ４８がＯＦＦ状態とされて、投入された遊技メダルが受け入れられないようになっているが、遊技が行われている期間であっても、クレジット数が上限値に

達していない限り、投入された遊技メダルが受け入れられるように構成することも可能である。このように構成した場合、遊技が行われている期間に投入された遊技メダルが滞留するなどのエラーが発生することも想定されるが、その場合には、次のように処理することが挙げられる。すなわち、主制御手段１００においては、エラーが発生しても、実行中の遊技を中断させずに終了するまで継続して行われるように制御する（実行中の遊技が終了した段階では、エラーが解消されるまで、次の遊技を行えないように制御してもよい）。また、エラー発生段階においては、次の遊技メダルを受入不可状態とするため、ブロッカ４８をＯＦＦ状態とする。また、エラー報知については、実行中の遊技の妨げとならないように、エラー発生段階では、副制御手段２００による警報音や画像表示を用いた目立つエラー報知は行わず（主制御手段１００による目立たないエラー報知（例えば、ＢＥＴ数表示ランプ４６ｂや投入可能表示ランプ４６ｃによる報知）を行うことは可）、実行中の遊技が終了した段階で、副制御手段２００によるエラー報知を行うようにする。

【０４１６】

また、各ＲＴ遊技状態において抽選される遊技役の設定や、当選確率等は適宜変更することが可能である。例えば、上記各実施形態では、特別役と小役、あるいは特別役と再遊技役が重複当選するような役決定結果は設定されていないが、このような役決定結果を設定するようにしてもよい。例えば、チャンスＲＰのみが当選役として選出される上述の役決定結果Ｂ６の他に、チャンスＲＰとＢＢ役が重複当選するような役決定結果を設定し、非ＲＴ遊技状態において、この役決定結果が選出された場合には、チャンスＲＰが成立してもＲＴ５遊技状態には移行せずにＲＴ３遊技状態（ボーナス内部中）に移行されるように設定することが挙げられる。このように設定するとチャンスＲＰが成立した場合、遊技者にとっては、ＲＴ５遊技状態に設定されているのかＲＴ３遊技状態に設定されているのかの判断が付かず（ＲＴ５遊技状態とＲＴ３遊技状態における役決定結果の設定が似ているため）、ＢＢ役が当選しているかもしれないという期待感を遊技者に持たせることが可能となる。

【０４１７】

また、上記各実施形態では、ＲＴ５遊技状態においては、特定ＲＰ（再遊技役２～２１）の抽選が行われないように構成されているが、ＲＴ５遊技状態において特定ＲＰの抽選を行うようにしてもよい。例えば、ＲＴ５遊技状態において、上述の役決定結果Ｂ６が選出されるようにして、チャンスＲＰが当選するようにすることが挙げられる。この場合、非ＲＴ遊技状態においてチャンスＲＰが当選した場合（ＲＴ５遊技状態への移行契機となる場合）には、上記バックランプ演出等を実行するが、ＲＴ５遊技状態においてチャンスＲＰが当選した場合には、バックランプ演出等を実行しないようにしてもよい。

【０４１８】

また、上述の各実施形態では、非ＲＴ遊技状態において役決定結果Ｂ３（図８参照）が選出された場合、押し順リプレイＢ（図１０参照）が設定され、その際に正解押し順である「右第一」の押し順で、右リール（リール３ａ）において図柄「赤セブン」を引き込めた場合には、赤７ＲＰである再遊技役７～１２の何れかが成立する（非ＲＴ遊技状態からＲＴ２遊技状態への移行契機とされる）ようになっている。この赤７ＲＰは、ＡＴが設定されて上述のアシスト演出（押し順ナビ演出Ｂ）が行われる場合には容易に成立させることができるが、アシスト演出が行われない場合でも「右第一」の押し順でリール停止操作を行うことで比較的容易に成立させることが可能となっている。そこで、ＡＴが設定されていない場合（アシスト演出が行われない場合）において、「右第一」の押し順によるリール停止操作がなされた場合には、その後、数回（例えば、１０回）の遊技が行われるまでの期間は、ナビ権（ＡＴ）設定の契機となるスイカ小役（小役４）が当選した場合であっても、ナビ権設定抽選を行わないようにするなどのペナルティを課すように設定し、これにより、ＡＴが設定されていない場合において、正解押し順によるリール停止操作がなされることを抑制するようにしてもよい。

【０４１９】

また、上述の各実施形態において設定されている押し順リプレイＡ～Ｃ及び押し順ベル

Ｂ，Ｃは、何れも最初のリール停止操作の順序（第１押し順）によって正解押し順であるか否かが決まる３択押し順とされているが、押し順ベルＡのように、第１押し順だけではなく第２押し順も正解でなければ正解押し順が確定しないような５択押し順や６択押し順として設定するようにしてもよい。また、上述の押し順リプレイとしては、正解押し順であれば、必ず正解押し順に対応した再遊技役が成立するもの（上記押し順リプレイＡ）と、正解押し順であっても、目押しにより所定のタイミングでリール停止操作を行わなければ、所定位置に停止表示させることができないような図柄（以下、適宜「目押し図柄」と称する）を対応図柄とする再遊技役（以下、適宜「目押し型再遊技役」と称する）を成立させることができないもの（上記押し順リプレイＢ，Ｃ）とがあるが、これらのうち何れか一方の押し順リプレイのみを設定するようにしてもよい。

【０４２０】

また、上述の第２実施形態では、図３３に示すように、遅延信号の信号レベルが「０」から「１」に切り替わった時点が役決定開始時機とされ、この時点で乱数がラッチされるようになっているが、開始操作受付処理において、遅延信号の立上りフラグがＯＮであると認識された時点を役決定開始時機として、この時点で乱数がラッチされるようにしてもよい。この場合には、上述の第３実施形態のように、乱数ラッチのタイミングをメインＣＰＵ６１（図２参照）から出力される読込信号により調整することが考えられる。

【０４２１】

また、上述の第３実施形態では、キャンセル時機の導出後、所定期間、スタート信号の信号レベルが「１」に維持され続けることが役決定開始時機を導出するための必要条件とされているが、キャンセル時機の導出後の所定期間におけるスタート信号の信号レベルが所定の条件を満たす場合には、役決定開始時機が導出されるようにしてもよい。例えば、所定期間において、スタート信号の信号レベルが数回程度「０」となったことが検出されても、他の検出時点では、スタート信号の信号レベルが「１」であった場合には、役決定開始時機が導出されるようにすることが挙げられる。

【０４２２】

また、上述の各実施形態では、遊技役が成立したことを契機としてバックランプ演出が行われるようになっているが、特定の遊技役（例えば、特別役やＡＲＴ遊技への移行契機とされるような遊技役）の当選の有無や当選の期待度を示すために（例えば、バックランプ演出が実行される場合には、当選している確率が高い）、バックランプ演出を行うようにしてもよい。

【０４２３】

また、バックランプ演出の態様としては、例えば、有効ライン上に再遊技役の対応図柄が並び、他のライン上に小役等の対応図柄が並ぶような場合に、当該他のライン上に並ぶ図柄組合せと有効ライン上に並ぶ図柄組合せとを共に照明したり、他のライン上に並ぶ図柄組合せのみを照明したりする態様とすることも可能である。また、表示される図柄やラインに対応させて、照明される部分が所定の形状を構成する（例えば、照明される部分が円状や十字状となる）ように照明することや、所定の照明パターン（例えば、遊技者から視認されるリール領域の全体が点滅を繰り返すようなパターン等）で照明すること、あるいは有彩色のバックランプを用いてバックランプ演出を行う（演出終了後は、白色のバックランプによる全点灯状態に切り替える）ことも可能である。また、バックランプ演出の開始後、一定時間が経過した場合には、バックランプ演出を終了させて別の演出を行うようにしたり、精算処理が行われた場合には、バックランプ演出を終了させて、画像表示装置１１の表示画面１１ａ（図１参照）を待機画面（客待ち用のデモンストレーション画面）に切り替えたりすることも可能である。

【０４２４】

また、上述の各実施形態では、特に設定されていないが、遊技者にとって有利な状態であることを示唆するために、遊技の進行を所定期間一時停止状態にする演出（以下「フリーズ演出」と称する）を実行する期間（遊技の進行が一定の時間凍結状態とされる遊技進行凍結期間に相当する）を設定するようにしてもよい。フリーズ演出としては、例えば、

遊技媒体（遊技メダル）の受付け、または予めクレジット（貯留）された遊技媒体の賭け数（ベット数）を決めるためのベットスイッチ（１－ＢＥＴスイッチ２２またはＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３）の操作の受付けを一時停止状態にすることも考えられるし、リールの停止操作（ストップスイッチ３ａ，３ｂ，３ｃの操作）の受付けを一時停止状態にすることも考えられる。

【０４２５】

そして、フリーズ演出として、全ての機能を一時停止状態にしてもよいし、一部の機能に関してのみ一時停止状態にしてもよい。ここで、遊技の進行を一時停止状態にする機能としては、遊技者の操作に基づく制御処理（例えば、遊技媒体の投入を感知するセンサ、ベットスイッチからの信号に基づく賭け枚数設定処理、スタートスイッチ（スタートレバー２５）またはリール停止スイッチ（ストップスイッチ３ａ，３ｂ，３ｃ）の操作に基づいて送信される信号によるリールの回転開始または停止処理）を行わないことが考えられる。

【０４２６】

この場合、所定期間に遊技者の操作に基づいて送信された信号を受け付けないことも考えられるし、所定期間に遊技者の操作に基づいて送信された信号は受け付けるが、受け付けた信号に基づく制御処理は行わないことも考えられるし、所定期間に遊技者の操作に基づいて信号を送信しないことも考えられる。

【０４２７】

なお、所定期間に遊技者の操作に基づいて送信された信号を受け付けたときに関して、所定期間では、受け付けた信号に基づいて行う操作手段の制御処理を行わずに、所定期間を経過した後に、受け付けた信号に基づいた制御処理を行うことも考えられる。この場合、所定期間に全ての制御処理を行わずに、所定期間の経過後に一斉に制御処理を行うことも考えられるし、所定期間に一の制御処理を行うが他の制御処理は行わずに、所定期間の経過後に他の制御処理を行うことも考えられる。

【０４２８】

また、スタートスイッチの操作に基づいて行われるフリーズ演出に関しては、スタートスイッチが操作されても、所定期間はリールの回転を行わずに、所定期間の経過後にリールの回転を行う場合や、スタートスイッチが操作されても、所定期間は役抽選とリールの回転を行わずに、所定期間の経過後に役抽選とリールの回転を行う場合や、スタートスイッチが操作されたときに、所定期間は役抽選を行うがリールの回転は行わずに、所定期間の経過後にリールの回転を行う場合を例示することができる。

【０４２９】

また、ストップスイッチの操作に基づいて行われるフリーズ演出に関しては、ストップスイッチの操作の受付けに基づいて行われるフリーズ演出と、ストップスイッチの操作の結果、特定の停止態様が表示されたことに基づいて行われるフリーズ演出とにおいて、フリーズ演出の制御処理が異なる。

【０４３０】

まず、ストップスイッチの操作に基づいて行われるフリーズ演出の制御処理では、回転しているリールの停止制御処理を行わないことが考えられる。

【０４３１】

一方、ストップスイッチの操作の結果、特定の停止態様が表示されたことに基づいて行われるフリーズ演出の制御処理では、最後のストップスイッチ以外のストップスイッチの操作であったときは、次に操作されるストップスイッチに基づく停止制御を行わないことが考えられ、最後のストップスイッチの操作であったときは、次の遊技を開始するベットスイッチからの信号に基づく賭け数設定処理、遊技媒体の投入を感知するセンサ、または再遊技を決定したときに行う自動賭け数設定処理（自動ベット処理）に基づく制御処理を行わないことが考えられる。

【０４３２】

また、フリーズ演出を行う所定期間においては、ストップスイッチの操作に基づく制御

処理は行わないが、リールの回転の態様は任意に設定することができる。ここで、所定期間におけるリールの回転の態様として、リールを通常回転とは逆方向に回転させること、リールを所定図柄数回転させてから停止させること、複数のリールのうち所定のリールのみ停止状態にして他のリールは回転させること、リールの回転速度を変化させること、または遊技者の操作に起因してリールの動作を変化させることが挙げられる。

【０４３３】

また、フリーズ演出を行う所定期間においては、所定の条件を満たすことで変化させることも可能である。ここで、所定の条件とは、遊技者による操作（スタートスイッチ、ベットスイッチ、ストップスイッチ、精算スイッチ（貯留メダル精算スイッチ２４））に基づく信号の検出や抽選による所定の結果が挙げられる。また、変化とは所定期間を短くすることや長くすることが挙げられる。

【０４３４】

ここで、所定期間を短くする制御処理として、所定期間を強制終了すること、または所定期間よりも短い期間に置き換えることが考えられる。そして、所定期間を長くする制御処理として、所定期間の後に他の期間を追加すること、または所定期間よりも長い期間に置き換えることが考えられる。

【０４３５】

また、フリーズ演出を行う所定期間の設定手法においては、ウエイト期間（ウエイト時間）の経過後に設定してもよいし、ウエイト期間を含んで設定してもよい。ウエイト期間を含んだ場合は、ウエイト期間中にフリーズ演出が終了するか否かを判断して、終了する場合は、ウエイト期間後にフリーズ演出期間を設定する態様やフリーズ演出終了後に残りのウエイト期間を再開する態様が考えられる。あるいは、予めウエイト期間よりも長い期間のフリーズ演出期間を備えることで、このような判断処理を省略することも可能である。

【０４３６】

また、上述のようなフリーズ演出期間が設定される確率が異なる複数の遊技状態（ＲＴ遊技状態とは別の遊技状態）を備えるようにしてもよい。この場合、フリーズ演出期間の設定確率が異なる複数の遊技状態の間で遊技状態を設定する遊技状態設定手段を設け、この遊技状態設定手段により設定された遊技状態に応じて自動ベット処理凍結期間の設定の有無やバックランプ演出等の実行の有無を決定するように構成してもよい。例えば、自動ベット処理凍結期間の設定確率が高い遊技状態では、自動ベット処理凍結期間が設定される確率を低くし、自動ベット処理凍結期間の設定確率が低い遊技状態では、自動ベット処理凍結期間が設定される確率を高くすることが一例として挙げられる。

【０４３７】

また、所定の開始条件や終了条件が異なる複数の遊技状態（ＲＴ遊技状態とは別の遊技状態）を備えるようにして、これら複数の遊技状態のうちどの遊技状態に設定されているのかに応じて、自動ベット処理凍結期間の設定の有無やバックランプ演出等の実行の有無を決定するように構成してもよい。

【０４３８】

また、上述の各実施形態では、遊技者に付与される特典が、ＲＴ２遊技状態中に行われるアシスト演出の実行可能回数の上乗せとされているが、他の態様の特典を付与するようにしてもよい。例えば、ＲＴ４遊技状態（ボーナス）中においても押し順対応の役決定結果が選出されるような場合に、ＲＴ４遊技状態中において押し順ナビ演出が実行されることを、特典とすることなどが挙げられる。

【０４３９】

また、上述の各実施形態においては、ナビ権が設定される契機となるのが、スイカ当選（役決定結果Ｄ２の選出）とされているが、他の役決定結果が選出されたことや、所定の小役が成立することを、ナビ権の設定契機としてもよい。また、ナビ権の設定契機を複数設けるようにしてもよい。例えば、チェリー当選（役決定結果Ｄ１の選出）とスイカ当選（役決定結果Ｄ２の選出）を共にナビ権の設定契機として設定し、チェリー当選の場合は

、スイカ当選の場合よりもナビ権が設定される確率を低く設定することなどが挙げられる。また、成立時に表示窓Ｗ内に停止表示される図柄組合せがスイカ小役の対応図柄となるスイカＲＰを当選役とする役決定結果Ｂ５が選出された場合にも、ナビ権設定抽選が行われるように設定することも一例として挙げられる。この場合には、スイカＲＰの当選確率をＲＴ遊技状態によって変えることにより、ナビ権が設定される確率をＲＴ遊技状態によって適宜調整することも可能となる。

【０４４０】

また、ＲＴ４遊技状態（ボーナス）において、赤７揃いＲＰを当選役に含む役決定結果Ｂ３が選出された場合にも、ナビ権設定抽選が行われるように設定することも一例として挙げられる。この場合、ＡＴ設定の有無とは関係なく、ＲＴ４遊技状態において、役決定結果Ｂ３が選出された場合と、赤７揃いＲＰを当選役に含まない役決定結果Ｂ４が選出された場合には、上述の押し順ナビ演出Ｂを実行するようにして、遊技者にナビ権が設定されるかもしれないという期待感（赤７揃いＲＰが成立した場合はナビ権設定確定等）を持たせるようにしてもよい。

【０４４１】

また、特別役が成立した場合に行われる上述のエピソード演出抽選によりエピソード演出を行うことが決定された場合には、ナビ権が設定されるように設定してもよい。この場合、エピソード演出が実行された場合のＲＴ４遊技状態中においては、既にナビ権が設定されているので、上述の役決定結果Ｂ３または役決定結果Ｂ４が選出された場合でも、上述の押し順ナビ演出Ｂを実行せず、また、このとき、たとえ赤７揃いＲＰが成立したとしても、自動ベット処理凍結期間を設定しないようにすることや、自動ベット処理凍結期間は設定するが上述のバックランプ演出Ｂは実行しないようにすることもできる。

【０４４２】

また、ＲＴ２遊技状態中において、赤７揃いＲＰを当選役に含む役決定結果Ｂ３が選出された場合に、上述のアシスト可能回数上乗せ抽選が行われるように設定してもよい。この場合、ＡＴ設定後のＲＴ２遊技状態において実行される上述の押し順ナビ演出Ｂ（役決定結果Ｂ３または役決定結果Ｂ４が選出された場合に実行される）により、アシスト可能回数が上乗せされるかもしれないという期待感（赤７揃いＲＰが成立した場合は上乗せ確定）を遊技者に持たせることが可能となる。

【０４４３】

また、上述の各実施形態では、ＲＴ２遊技状態中においては、ベルＲＰを当選役に含む役決定結果Ｂ２（上述の押し順リプレイＡに対応）は選出されないように設定されているが、ＲＴ２遊技状態中においても役決定結果Ｂ２が選出されるように設定してもよい。この場合、ＡＴ設定後のＲＴ２遊技状態中（ＡＲＴ中）において役決定結果Ｂ２が選出されたときには、上述の押し順リプレイＡにおける不正解押し順を報知する演出を行うようにしてもよい。その場合、ＡＲＴ中において役決定結果Ｂ２が選出されたときには、必ず不正解押し順を報知する演出を行うように構成してもよいし、ＡＲＴ中において役決定結果Ｂ２が選出されたときに、正解押し順を報知する演出を行うのか、不正解押し順を報知する演出を行うのかを抽選等により選択するように構成し、その際、不正解押し順を報知する演出が選択される確率の方が、正解押し順を報知する演出が選択される確率よりも高くなるように構成してもよい。これにより、ＡＲＴ中に役決定結果Ｂ２が選出されても、ベルＲＰが成立して自動ベット処理凍結期間が設定されることは抑制することができるので、ＡＲＴ中の遊技をスムーズに進行させることが可能となる。

【０４４４】

また、画像表示装置１１の表示画面１１ａ上において、クレジット数（クレジットされた遊技メダルの枚数）や、払出枚数（払い出される遊技メダルの枚数）、あるいは所定の遊技期間（例えば、ＡＲＴ中やボーナス中）における獲得枚数（獲得された遊技メダルの枚数）を表示するようにし、これらの表示数の管理を、副制御手段２００（副制御基板７０）側において行うようにしてもよい。この場合、特定ＲＰが成立した場合には、これらのクレジット数、払出枚数及び獲得枚数の表示数を疑似的に変化させるような演出を行う

（通常ＲＰが成立した場合は行わない）ようにすることが可能である。例えば、ベルＲＰやスイカ揃いＲＰが成立した場合には、次の遊技において自動ベットされる遊技メダルの枚数（今回の遊技においてベットされた遊技メダルの枚数と同じ枚数）だけ、クレジット数や払出枚数の表示数を一旦増加させ、自動ベット処理が行われた後に、増加させた数値分だけ表示数を減少させる（元の表示数に戻す）演出を行うことが考えられる。同様に、所定の遊技期間においてベルＲＰやスイカ揃いＲＰが成立した場合には、次回の遊技において自動ベットされる遊技メダルの枚数だけ獲得枚数の表示数を一旦増加させ、自動ベット処理が行われた後に、増加させた数値分だけ表示数を減少させる（元の表示数に戻す）演出を行うようにしてもよい。

【０４４５】

また、上記各実施形態では、高めベル小役（小役５）が成立した際に獲得枚数表示ランプ４６ｊにおいて行われる獲得メダル数の表示を、ボーナス中は通常態様で行い非ボーナス中は特定態様で行うようにしているが、これとは逆に、ボーナス中は特定態様で行い非ボーナス中は通常態様で行うようにしてもよい。また、他の遊技役、例えば、スイカ小役（小役４）やベルＲＰ（再遊技役２～６）、スイカ揃いＲＰ（再遊技役１３）が成立した際にも、ボーナス中であるか否かに応じて、獲得枚数表示ランプ４６ｊによる獲得メダル数の表示を、通常態様で行うのか特定態様で行うのかを決定するようにしてもよい。

【０４４６】

また、主制御手段１００が管理する他の状態、例えば、上述したＲＴ遊技状態（何れのＲＴ遊技状態に設定されているか）や自動ベット処理凍結期間の設定状態（自動ベット処理凍結期間が設定されているか否か、または第１の自動ベット処理凍結期間中であるか第２の自動ベット処理凍結期間中であるか等）、フリーズ演出期間の設定状態（フリーズ演出が実行される確率が高い状態であるか否か）等に応じて、獲得メダル数の表示を通常態様で行うのか特定態様で行うのかを決定するようにしてもよい。また、例えば、フリーズ演出期間中に実行されるフリーズ演出として、リールを用いた通常の遊技とは異なり、リールの仮停止、再変動を伴う別遊技を行う疑似遊技状態を設定し得るように構成し、この疑似遊技状態の設定状態に応じて、獲得メダル数の表示を通常態様で行うのか特定態様で行うのかを決定するようにしてもよい。

【０４４７】

また、副制御手段２００が管理する状態（例えば、ＡＴ状態）を、主制御手段１００側において推定し得るように構成し、その、副制御手段２００が管理する状態に応じて、獲得枚数表示ランプ４６ｊによる獲得メダル数の表示を、通常態様で行うのか特定態様で行うのかを決定するようにしてもよい。副制御手段２００が管理する状態を主制御手段１００が推定し得るようにするための手法としては、以下に示すような手順で行われるもの（以下「押し順による推定手法」と称する））が挙げられる。すなわち、ＡＴ中であるか否かを推定する場合を例にとって説明すれば、まず、押し順に関係なく所定の遊技役が成立する役決定結果(例えば、役決定結果Ｂ１)を、主制御手段１００における役決定処理により選出した際に、特定の押し順を決定してそれを副制御手段２００に通知する。副制御手段２００は、ＡＴ中である場合には通知された特定の押し順を遊技者に報知し、ＡＴ中でない場合には報知しないようにする。そして、主制御手段１００は、遊技者による実際の押し順が通知した押し順と一致する場合にはＡＴが設定されていると判断し、一致しない場合にはＡＴが設定されていないと判断するというものである。あるいは、より単純に、正解押し順が所定回数（例えば、３回程度）連続して実行された場合に、ＡＴが設定されていると判断してもよい。

【０４４８】

また、上記各実施形態では、獲得枚数表示ランプ４６ｊによる獲得メダル数の表示を、主制御手段１００が管理するようになっているが、これを副制御手段２００が管理するようにしてもよい。その場合、副制御手段２００が管理する状態、例えば、上述したＡＴ状態やペナルティ状態（ナビ権設定抽選の当選確率（ＡＴの設定確率）を低くするようなペナルティを設定しているか否か）に応じて、獲得メダル数の表示を通常態様で行うのか特

定態様で行うのかを決定するようにしてもよい。その他に、ＡＴ等の設定確率が異なる複数の確率モードの選択設定を副制御手段２００が管理するように構成し、その確率モードの状態に応じて、獲得メダル数の表示を通常態様で行うのか特定態様で行うのかを決定するようにしてもよい。また、遊技者や遊技店の店員が選択可能な複数の演出モードを副制御手段２００が管理するように構成し、その選択された演出モードに応じて、獲得メダル数の表示を通常態様で行うのか特定態様で行うのかを決定するようにしてもよい。なお、上述の押し順による推定手法等により、副制御手段２００が管理する確率モードや演出モード等を主制御手段１００が推定できるように構成すれば、獲得枚数表示ランプ４６ｊによる獲得メダル数の表示を主制御手段１００が管理する場合でも、確率モードや演出モード等に応じて、獲得メダル数の表示を通常態様で行うのか特定態様で行うのかを決定することが可能である。

【０４４９】

また、上記各実施形態では、例えば、スイカ小役が成立した場合及びスイカ揃いＲＰが成立した場合には、獲得枚数表示ランプ４６ｊによる獲得メダル数の表示を、どちらの場合も特定態様で行うようにし、これにより遊技者に、獲得枚数表示ランプ４６ｊによる獲得メダル数の表示を見ただけでは、スイカ小役が成立したのかスイカ揃いＲＰが成立したのかが分からないようにしている。これに対し、スイカ揃いＲＰが成立した場合における獲得メダル数は「００」と表示し、スイカ小役が成立した場合における獲得メダル数も、スイカ揃いＲＰが成立した場合と同じく「００」と表示すること、あるいは、スイカ小役が成立した場合における獲得メダル数は「００」→「０１」→・・・→「０５」と表示し、スイカＲＰが成立した場合における獲得メダル数も、スイカ小役が成立した場合と同じく「００」→「０１」→・・・→「０５」と表示することにより、同様の効果を得るようにしてもよい。

【０４５０】

また、上述した実施形態や変更態様における各構成は、適宜組み合わせて用いることが可能である。

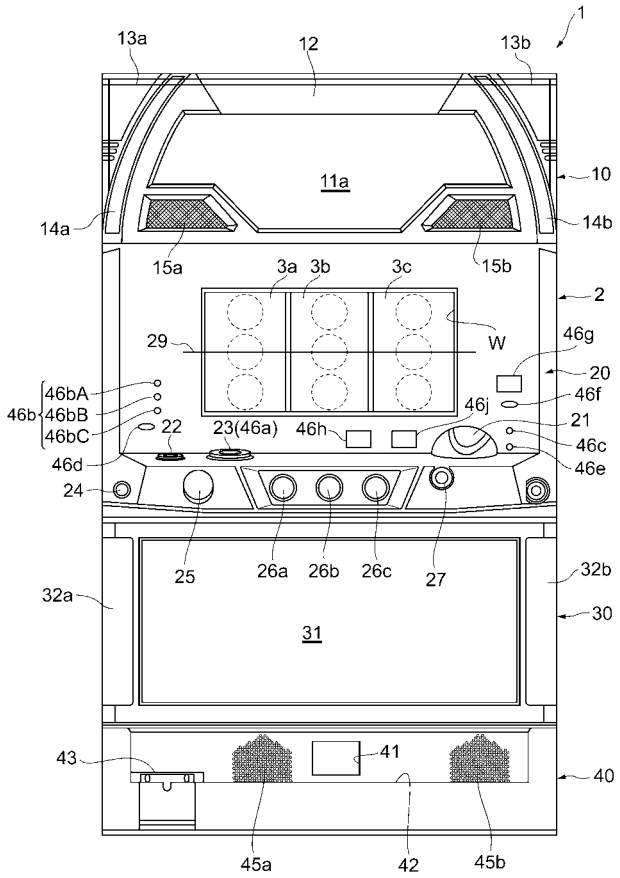
【符号の説明】

【０４５１】

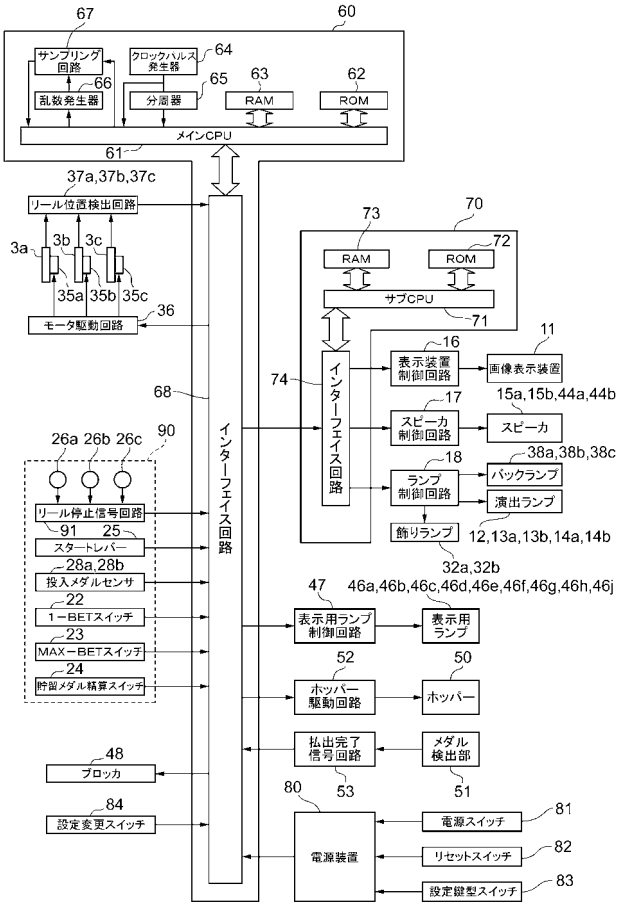
１　スロットマシン
３ａ，３ｂ，３ｃ　リール
２５　スタートレバー
２６ａ，２６ｂ，２６ｃ　ストップスイッチ
６０　主制御基板
７０　副制御基板
８３　設定鍵型スイッチ
８４　設定変更スイッチ
１００　主制御手段
１０１　役決定手段
１０２　リール制御手段
１０３　設定変更手段
１０４　ＲＴ遊技状態制御手段
１０５　ベット管理手段
１０６　遊技操作処理時機導出手段
１０７　停止表示図柄判定手段
１０８　ブロッカ制御手段
１０９　自動ベット実行時機制御手段
１１０　表示ランプ制御手段
１１１　受容遊技メダル用途制御手段
１１２　遊技メダル払出制御手段
１１３　役決定処理開始禁止手段

１１８　メイン情報記憶手段
１１９　情報送信手段
２００　副制御手段
２０１　ＡＴ設定手段
２０２　演出実行制御手段
２０３　特典付与選択手段
２０８　サブ情報記憶手段
２０９　情報受信手段

【図１】



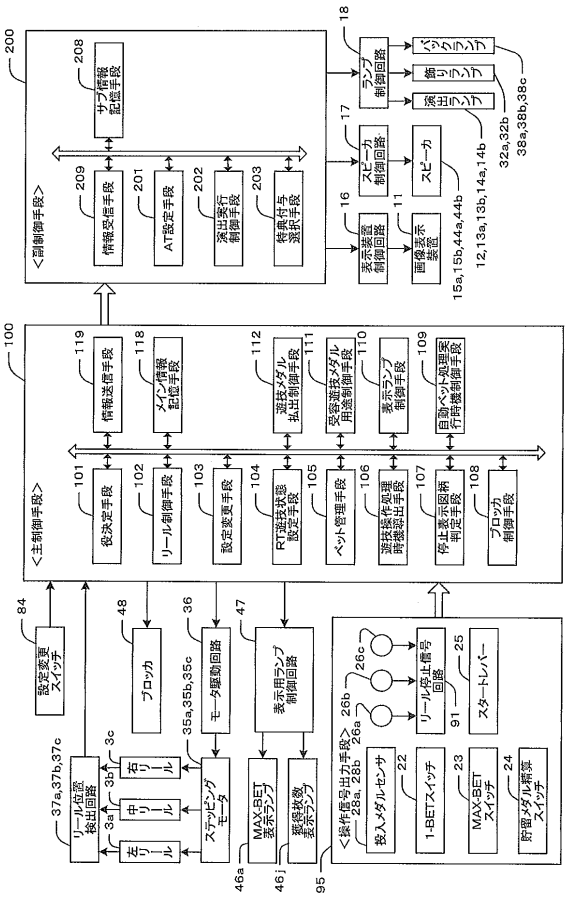
【図２】



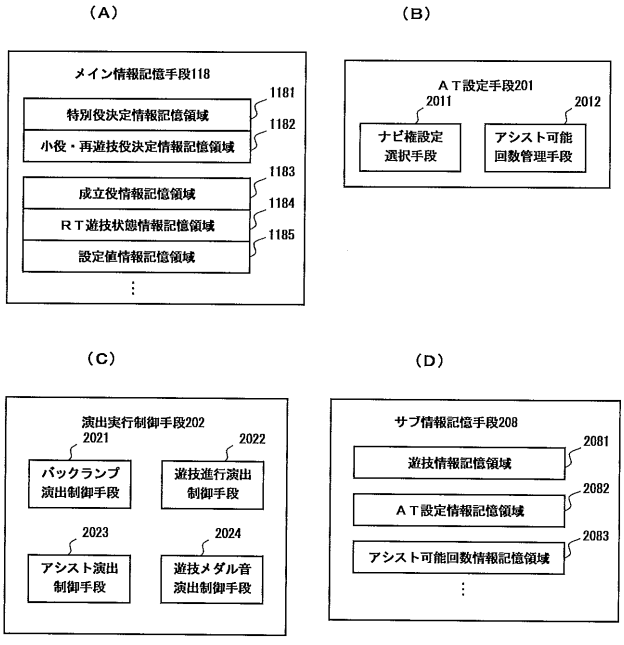
【図３】

図柄番号	左リール	中リール	右リール
0	リプレイ	スイカＡ	スイカＡ
19	ブランク	ベル	ブランク
18	白バー	白バー	白バー
17	スイカＡ	リプレイ	リプレイ
16	ベル	チェリー	ベル
15	リプレイ	ブランク	スイカＡ
14	青セブン	ベル	チェリー
13	チェリー	青セブン	青セブン
12	スイカＢ	リプレイ	リプレイ
11	ベル	チェリー	ベル
10	リプレイ	チェリー	スイカＡ
9	スイカＡ	ベル	チェリー
8	赤セブン	赤セブン	赤セブン
7	スイカＡ	リプレイ	リプレイ
6	ベル	チェリー	ベル
5	リプレイ	スイカＡ	スイカＡ
4	黒バー	ベル	チェリー
3	チェリー	黒バー	黒バー
2	スイカＢ	リプレイ	リプレイ
1	ベル	チェリー	ベル

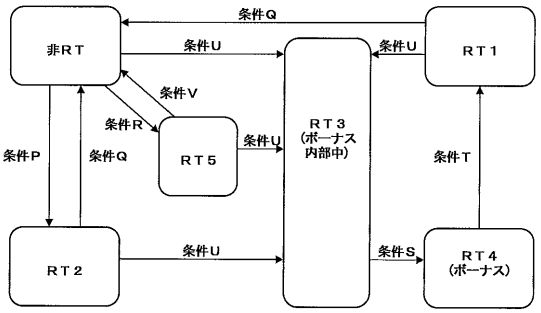
【図４】



【図５】



【図６】



条件Ｐ：再遊技役７～１２（赤７ＲＰ）の何れかが成立
条件Ｑ：小役６～２１，２２，２６（安めベル小役）の何れかが成立
条件Ｒ：再遊技役１８～２１（チャンスＲＰ）の何れかが成立
条件Ｓ：ＢＢ役またはＲＢ役が成立
条件Ｔ：規定枚数超の遊技メダルの払出
条件Ｕ：ＢＢ役またはＲＢ役が当選（未成立）
条件Ｖ：規定回数の遊技消化

【図７】

遊技役の種類

遊技役	対応図柄 左リール	対応図柄 中リール	対応図柄 右リール	獲得枚数	備考			
BB役	白バー	白バー	白バー	0	419枚超の獲得で終了			特別役
RB役	白バー	白バー	黒バー	0	8回の遊技役成立で終了			
小役1	青セブン	—	—	1	チェリー小役			小役
小役2	黒バー	—	—	1				
小役3	スイカB	チェリー	—	2				
小役4	スイカA/B	スイカA	スイカA	3	スイカ小役			
小役5	ベル	ベル	ベル	9	高めベル小役(押し順正解)		ベル小役	
小役6	リプレイ	赤セブン	赤セブン	1	ばらけベル小役	安めベル小役(押し順不正解)		
小役7	リプレイ	赤セブン	青セブン	1				
小役8	リプレイ	赤セブン	黒バー	1				
小役9	リプレイ	赤セブン	白バー	1				
小役10	リプレイ	青セブン	赤セブン	1				
小役11	リプレイ	青セブン	青セブン	1				
小役12	リプレイ	青セブン	黒バー	1				
小役13	リプレイ	青セブン	白バー	1				
小役14	リプレイ	黒バー	赤セブン	1				
小役15	リプレイ	黒バー	青セブン	1				
小役16	リプレイ	黒バー	黒バー	1				
小役17	リプレイ	黒バー	白バー	1				
小役18	リプレイ	白バー	赤セブン	1				
小役19	リプレイ	白バー	青セブン	1				
小役20	リプレイ	白バー	黒バー	1				
小役21	リプレイ	白バー	白バー	1				
小役22	スイカA	ベル	リプレイ	3	小山並びベル小役			
小役23	スイカA	ベル	チェリー	1	制御用			
小役24	スイカA	リプレイ	ベル	1				
小役25	スイカA	スイカA	ベル	1				
小役26	スイカB	ベル	リプレイ	3	小山並びベル小役			
小役27	スイカB	ベル	チェリー	1	制御用			
再遊技役1	リプレイ	リプレイ	リプレイ	0	通常RP			再遊技役
再遊技役2	リプレイ	赤セブン	スイカA	0	上段ベルRP	ベルRP	特定RP	
再遊技役3	リプレイ	青セブン	スイカA	0				
再遊技役4	リプレイ	黒バー	スイカA	0				
再遊技役5	リプレイ	白バー	スイカA	0				
再遊技役6	リプレイ	ベル	リプレイ	0	右下がりベルRP			
再遊技役7	赤セブン	赤セブン	赤セブン	0	赤7揃いRP	赤7RP		
再遊技役8	ベル	赤セブン	赤セブン	0	赤7外しRP			
再遊技役9	ベル	青セブン	赤セブン	0				
再遊技役10	ベル	黒バー	赤セブン	0				
再遊技役11	ベル	白バー	赤セブン	0				
再遊技役12	赤セブン	リプレイ	赤セブン	0				
再遊技役13	ベル	スイカA	ベル	0	スイカ揃いRP	スイカRP		
再遊技役14	ベル	赤セブン	ベル	0	スイカ外しRP			
再遊技役15	ベル	青セブン	ベル	0				
再遊技役16	ベル	黒バー	ベル	0				
再遊技役17	ベル	白バー	ベル	0				
再遊技役18	リプレイ	赤セブン	リプレイ	0	チャンスRP			
再遊技役19	リプレイ	青セブン	リプレイ	0				
再遊技役20	リプレイ	黒バー	リプレイ	0				
再遊技役21	リプレイ	白バー	リプレイ	0				

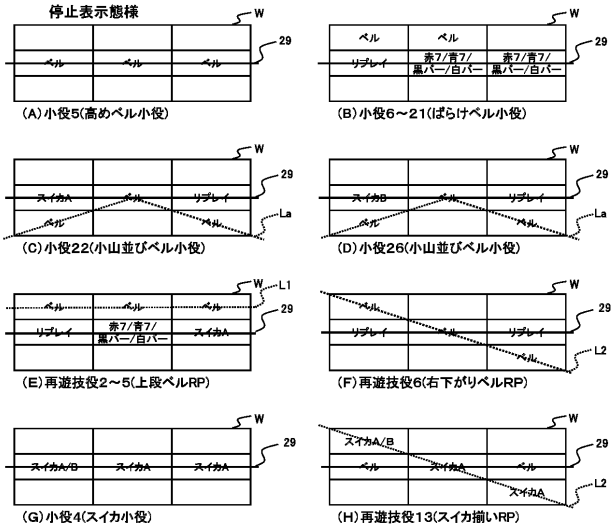
【図８】

役抽選テーブル

役決定結果	当選役（　）内は備考	割り当てられた乱数の数値範囲（全数値範囲：65536）					
		非RT	RT1	RT2	RT5	RT3（ボーナス内部中）	RT4（ボーナス）
A1	BB役	200	200	200	200	—	—
A2	RB役	100	100	100	100	—	—
B1	再遊技役1（通常RP）	5553	8252	45930	20200	20200	—
B2	再遊技役1, 2～6（押し順リプレイA）	500	8252	—	—	—	—
B3	再遊技役1, 7～12（押し順リプレイB）	2000	—	120	—	—	120
B4	再遊技役1, 6, 8～12（押し順リプレイC）	—	—	120	—	—	120
B5	再遊技役13～17（スイカRP）	700	700	50	—	50	—
B6	再遊技役18～21（チャンスRP）	200	—	—	—	—	—
C1	小役5, 6～21, 22, 23, 26（押し順ベルA）	4200	4200	4200	4200	4200	—
C2	小役5, 6～21, 24, 25（押し順ベルB）	4200	4200	4200	4200	4200	—
C3	小役5, 6～21, 26, 27（押し順ベルC）	4200	4200	4200	4200	4200	—
C4	小役5～27（共通ベル）	—	—	—	—	—	55000
D1	小役1～3	700	700	700	700	700	—
D2	小役4	700	700	700	700	700	—
Z	ハズレ	42283	34032	5016	31036	31286	10296

【図９】

停止表示態様



【図１０】

押し順テーブル

種類	正解押し順	押し順正解時	押し順不正解時
押し順リプレイA	左第一	再遊技役2～6の何れか（ベルRP）が成立	再遊技役1（通常RP）が成立
押し順リプレイB	右第一	右リールで「赤セブン」を引き込めた場合は、再遊技役7～12（赤7RP）の何れかが成立し、引き込めなかった場合は、再遊技役1（通常RP）が成立	再遊技役1（通常RP）が成立
押し順リプレイC	右第一	右リールで「赤セブン」を引き込めた場合は、再遊技役8～12（赤7外しRP）の何れかが成立し、引き込めなかった場合は、再遊技役1（通常RP）が成立	再遊技役1（通常RP）が成立
押し順ベルA	中→左→右	小役5（高めベル小役）が成立	中→右→左の不正解押し順の場合は、小役22，26の何れか（小山並びベル小役）が成立し、左第一または右第一の不正解押し順の場合は、小役6～21の何れか（ばらけベル小役）が成立
押し順ベルB	左第一	小役5（高めベル小役）が成立	小役6～21の何れか（ばらけベル小役）が成立
押し順ベルC	右第一	小役5（高めベル小役）が成立	小役6～21の何れか（ばらけベル小役）が成立

【図１１】

（Ａ）自動ベット処理凍結期間の設定確率

成立した特定ＲＰ	設定確率					
	非ＲＴ	ＲＴ１	ＲＴ２	ＲＴ５	ＲＴ３	ＲＴ４
ベルＲＰ（再遊技役2～6）	1	1/3	－	－	－	－
赤７揃いＲＰ（再遊技役7）	1	－	1/5	－	－	1
赤７外しＲＰ（再遊技役8～12）	1/2	－	0	－	－	1
スイカ揃いＲＰ（再遊技役13）	1	1/2	1/3	－	1	－
スイカ外しＲＰ（再遊技役14～17）	1/2	1/5	0	－	1/3	－
チャンスＲＰ（再遊技役18～21）	1	－	－	－	－	－

（Ｂ）ナビ権設定抽選テーブル

選択項目	ナビ権	確率
当り	設定する	1/2
ハズレ	設定しない	1/2

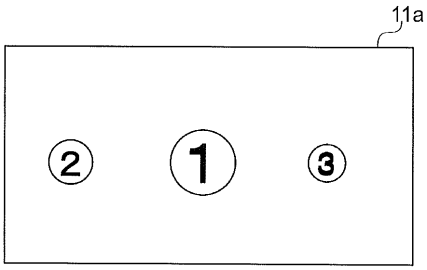
（Ｃ）アシスト可能回数上乗せ抽選テーブル

選択項目	確率
５回	1/5
１０回	1/5
１５回	1/5
２０回	1/5
２５回	1/5

【図１２】

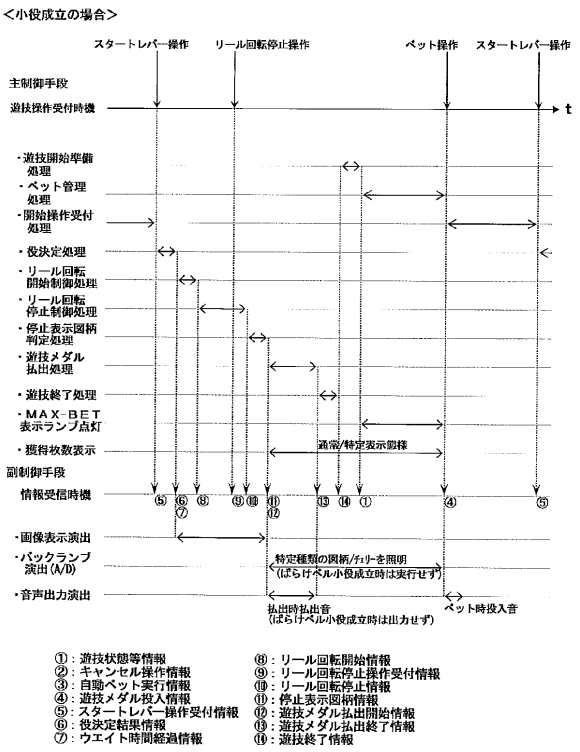
遊技役成立時の処理					払出音
遊技役の種類	獲得メダル数の表示態様	バックランプ演出			払出音
BB役、RB役(停留役)	通常表示態様(100)	バックランプ演出B	を実行		出力しない
小役1～3(チェリー小役)	通常表示態様(101/102)	バックランプ演出D	を実行	払出時	払出音を出力
小役4(スイカ小役)	通常表示態様(---)	バックランプ演出A	を実行	払出時	払出音を出力
小役5(高めベル小役)	特定表示態様(---) 通常表示態様(101) 非ボーナス中は、 通常表示態様(---) ボーナス中は、 特定表示態様(---)	バックランプ演出A	を実行	払出時	払出音を出力
小役6～21(ばらけベル小役)	特定表示態様(---)	実行しない			出力しない
小役22, 26(小山並びベル小役)	通常表示態様(103)	バックランプ演出A	を実行	払出時	払出音を出力
再遊技役1(通常RP)	通常表示態様(100)	バックランプ演出B	を実行		出力しない
再遊技役2～6(ベルRP)	特定表示態様(---)	バックランプ演出A	を実行		集空払出音を出力
再遊技役7(赤7揃いRP)	通常表示態様(100)	バックランプ演出A	を実行		出力しない
再遊技役8～12(赤7外しRP)	通常表示態様(100)	実行しない			出力しない
再遊技役13(スイカ揃いRP)	特定表示態様(---)	バックランプ演出A	を実行		集空払出音を出力
再遊技役14～17(スイカ外しRP)	通常表示態様(100)	実行しない			出力しない
再遊技役18～21(チャンスRP)	通常表示態様(100)	バックランプ演出C	を実行		出力しない

【図１３】



音声：なか、ひだり、みぎ

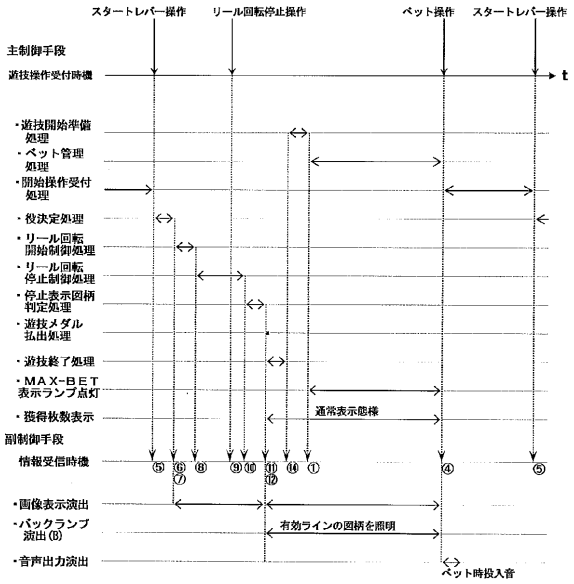
【図１４】



①：遊技状態等情報
②：キャンセル操作情報
③：自動ベット実行情報
④：遊技メダル投入情報
⑤：スタートレバー操作受付情報
⑥：役決定結果情報
⑦：ウエイト時間経過情報
⑧：リール回転開始情報
⑨：リール回転停止操作受付情報
⑩：リール回転停止情報
⑪：停止表示図柄情報
⑫：遊技メダル払出開始情報
⑬：遊技メダル払出終了情報
⑭：遊技終了情報

【図１５】

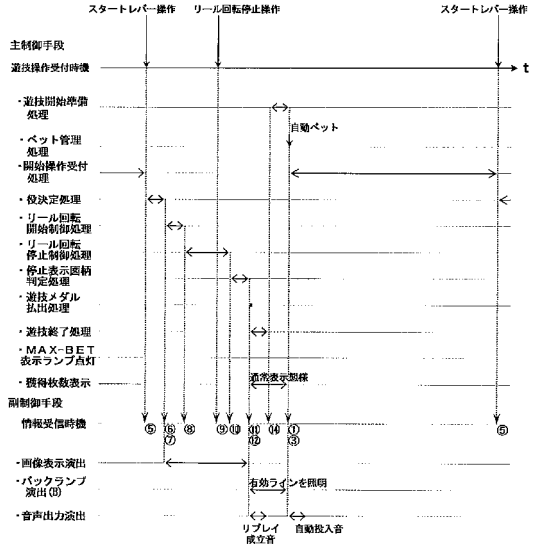
<特別役成立の場合>



①：遊技状態等情報
②：キャンセル操作情報
③：自動ベット実行情報
④：遊技メダル投入情報
⑤：スタートレバー操作受付情報
⑥：役決定結果情報
⑦：ウエイト時間経過情報
⑧：リール回転開始情報
⑨：リール回転停止操作受付情報
⑩：リール回転停止情報
⑪：停止表示図柄情報
⑫：遊技メダル払出開始情報
⑬：遊技メダル払出終了情報
⑭：遊技終了情報

【図１６】

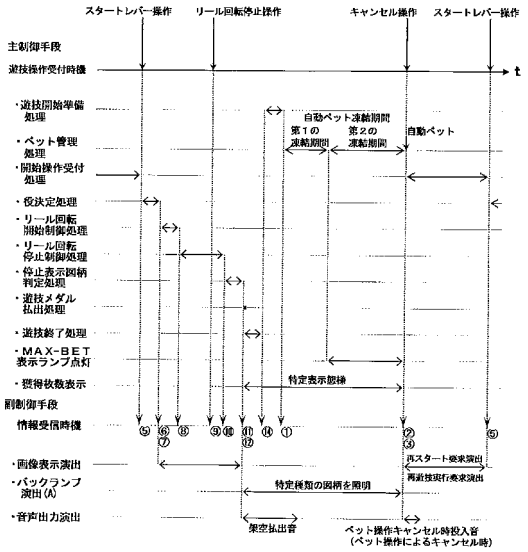
<通常ＲＰ成立の場合>



①：遊技状態等情報
②：キャンセル操作情報
③：自動ベット実行情報
④：遊技メダル投入情報
⑤：スタートレバー操作受付情報
⑥：役決定結果情報
⑦：ウエイト時間経過情報
⑧：リール回転開始情報
⑨：リール回転停止操作受付情報
⑩：リール回転停止情報
⑪：停止表示図柄情報
⑫：遊技メダル払出開始情報
⑬：遊技メダル払出終了情報
⑭：遊技終了情報

【図１７】

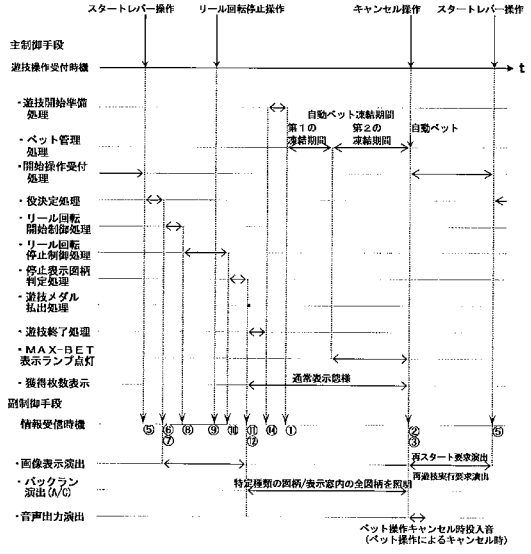
<ベルＲＰ／スイカ揃いＲＰ成立の場合>



①：遊技状態等情報
②：キャンセル操作情報
③：自動ベット実行情報
④：遊技メダル投入情報
⑤：スタートレバー操作受付情報
⑥：役決定結果情報
⑦：ウエイト時間経過情報
⑧：リール回転開始情報
⑨：リール回転停止操作受付情報
⑩：リール回転停止情報
⑪：停止表示図柄情報
⑫：遊技メダル払出開始情報
⑬：遊技メダル払出終了情報
⑭：遊技終了情報

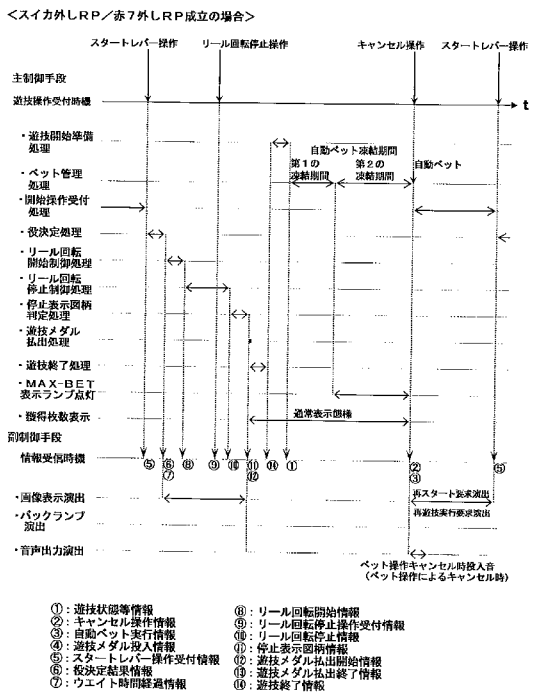
【図１８】

<赤７揃いＲＰ／チャンスＲＰ成立の場合>

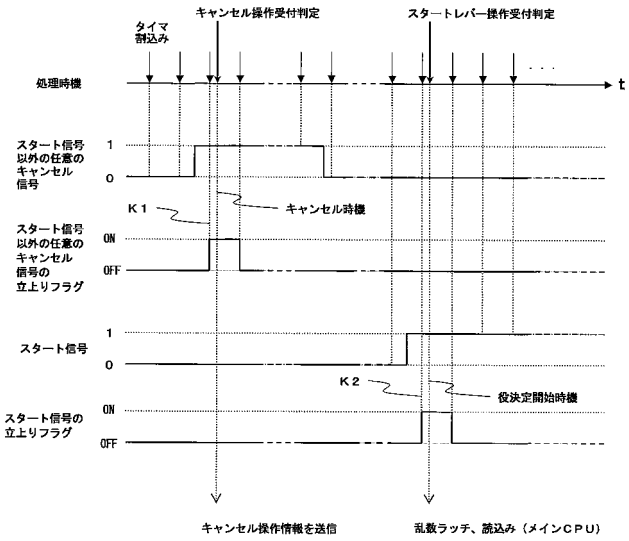


①：遊技状態等情報
②：キャンセル操作情報
③：自動ベット実行情報
④：遊技メダル投入情報
⑤：スタートレバー操作受付情報
⑥：役決定結果情報
⑦：ウエイト時間経過情報
⑧：リール回転開始情報
⑨：リール回転停止操作受付情報
⑩：リール回転停止情報
⑪：停止表示図柄情報
⑫：遊技メダル払出開始情報
⑬：遊技メダル払出終了情報
⑭：遊技終了情報

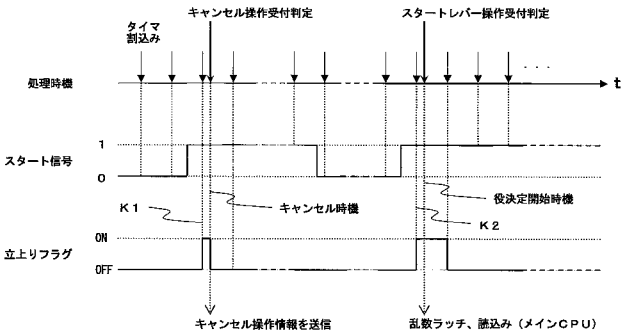
【図１９】



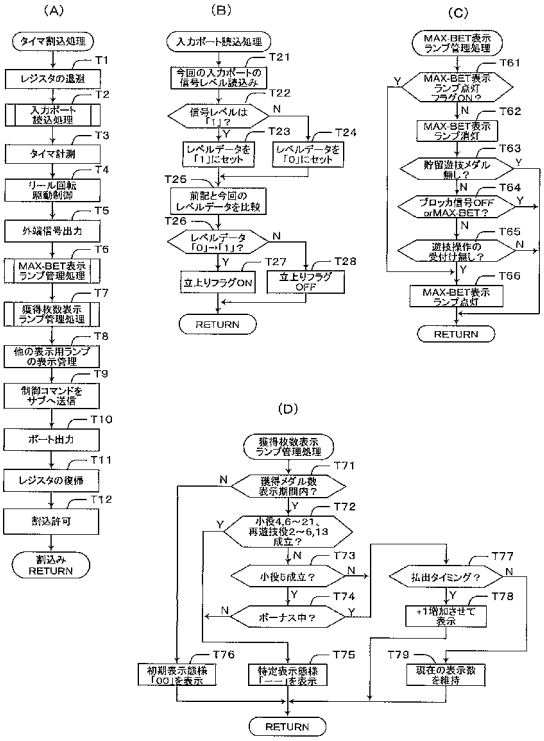
【図２０】



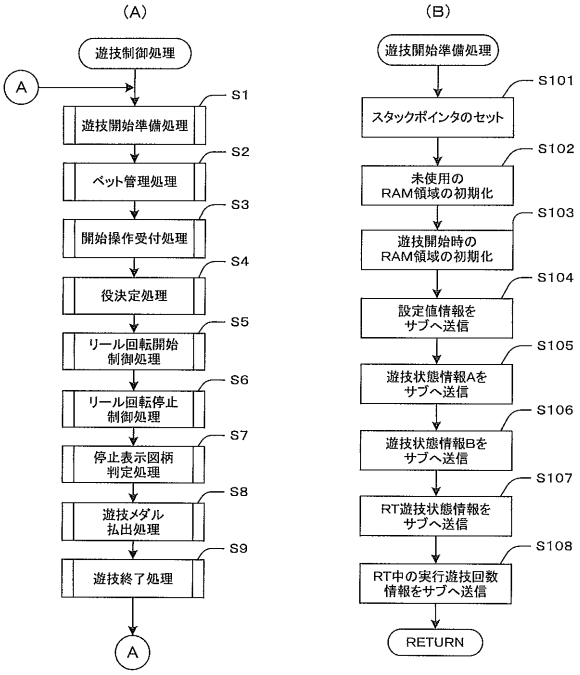
【図２１】



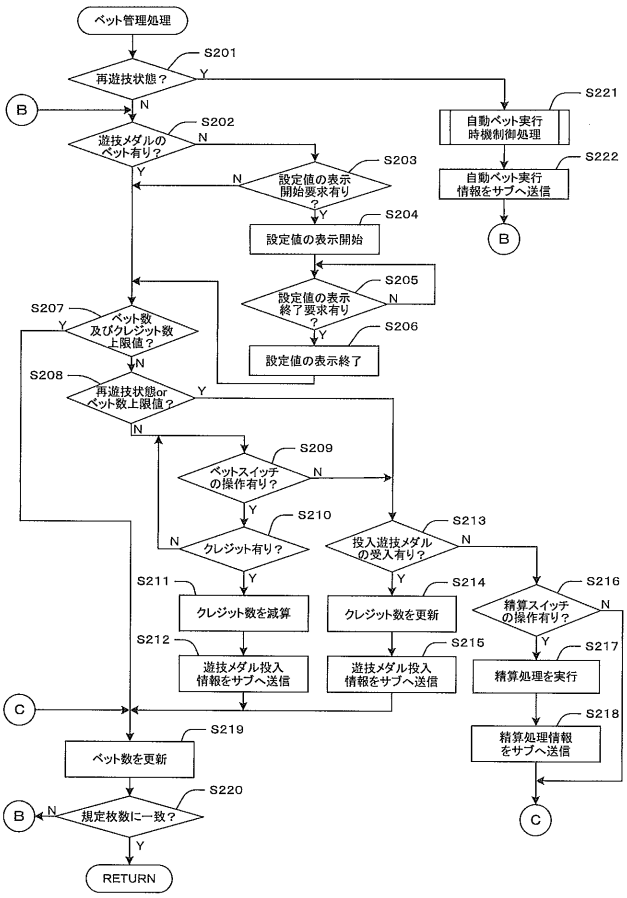
【図２２】



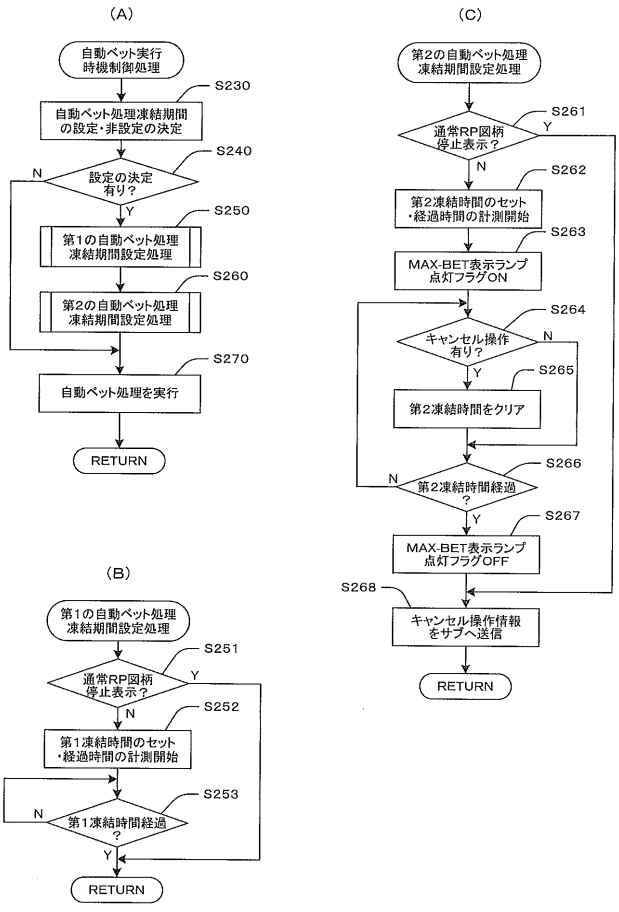
【図２３】



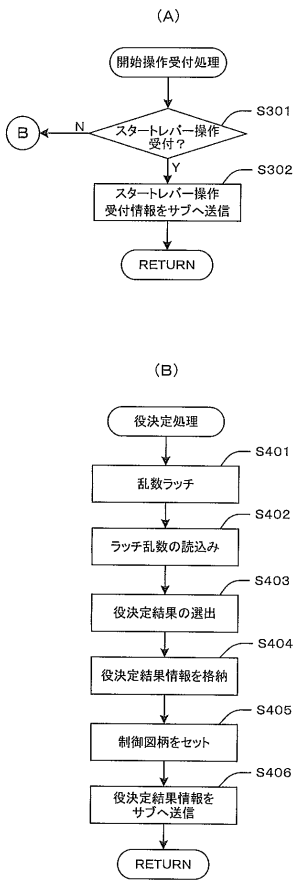
【図２４】



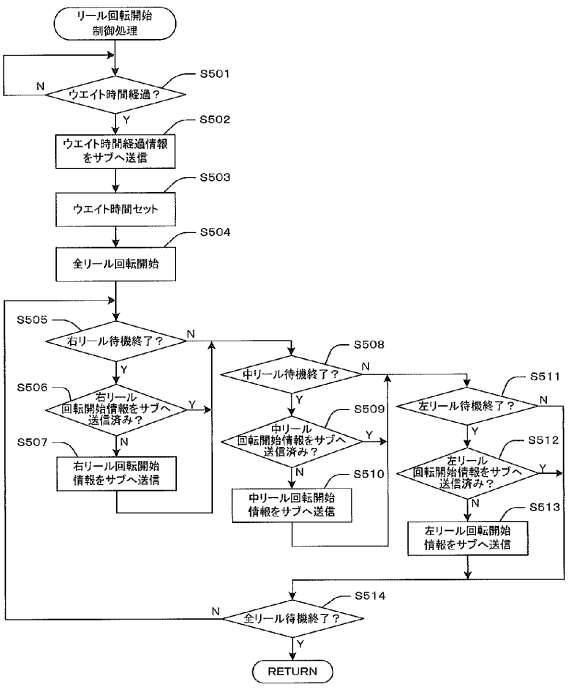
【図２５】



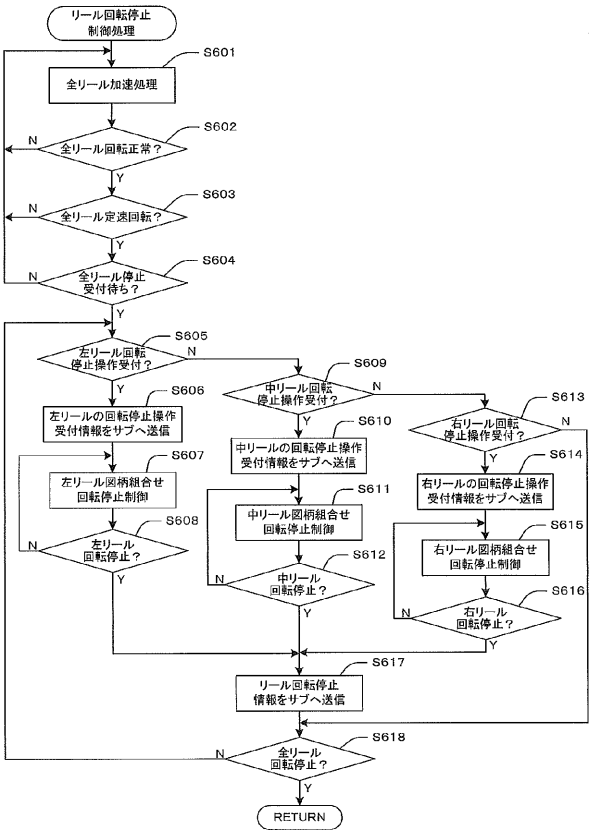
【図２６】



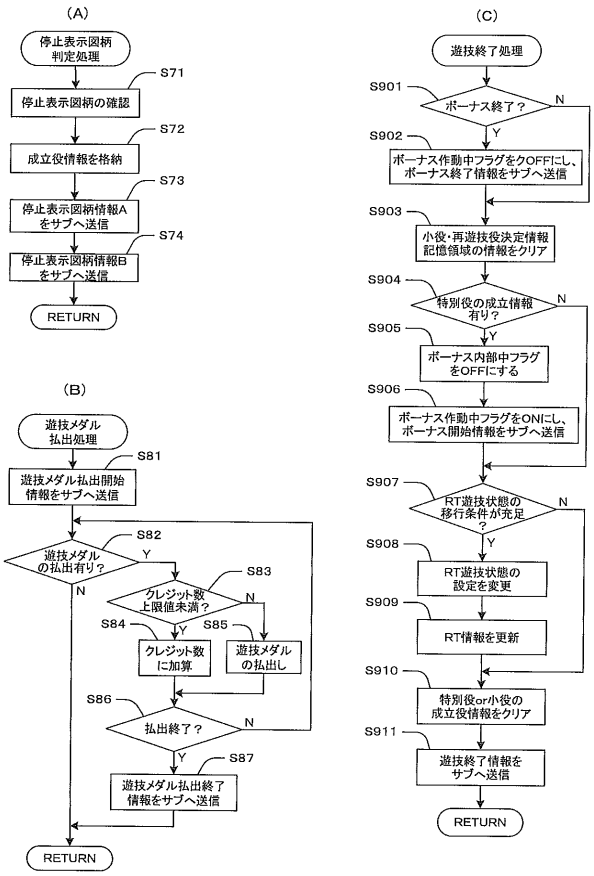
【図２７】



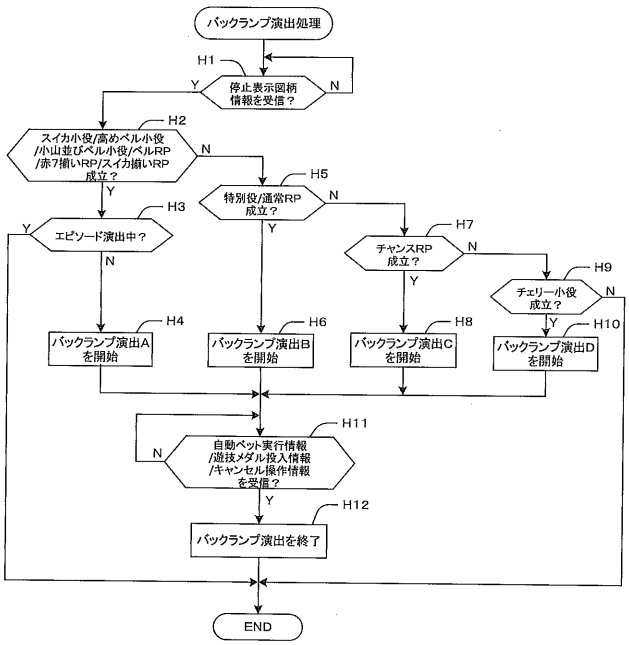
【図２８】



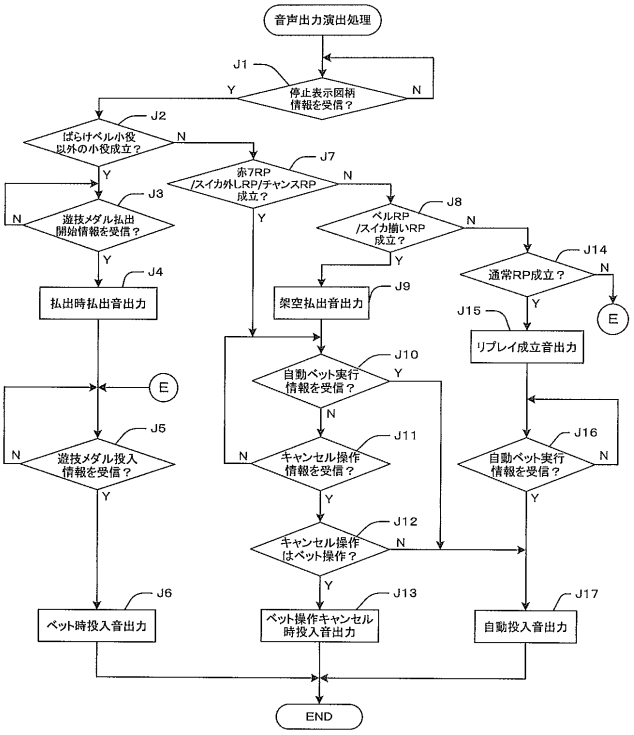
【図２９】



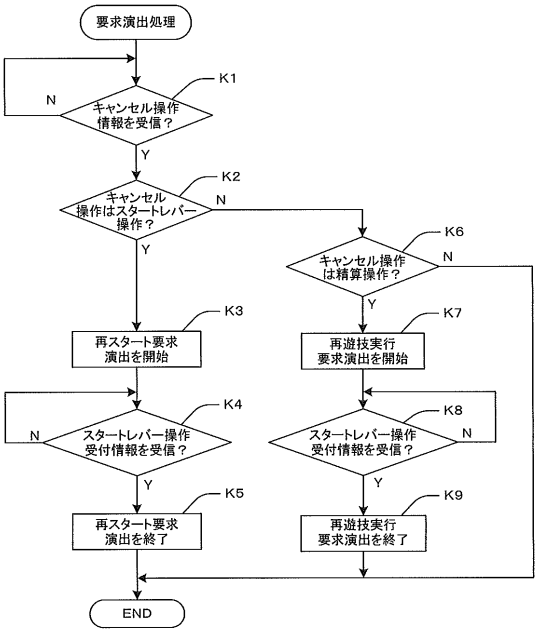
【図３０】



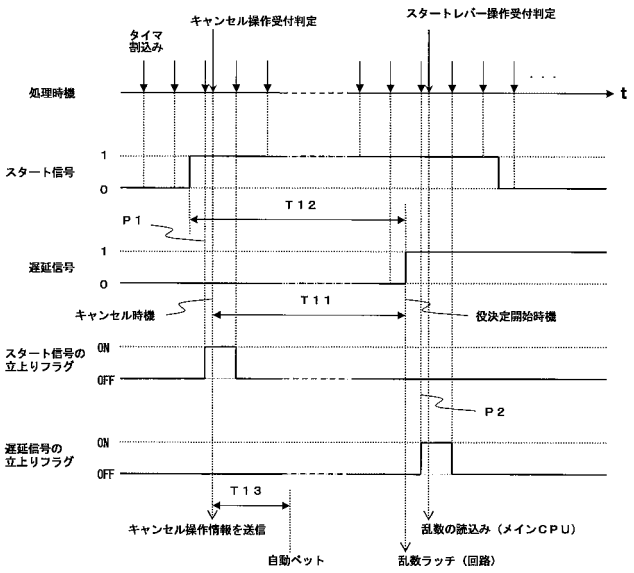
【図３１】



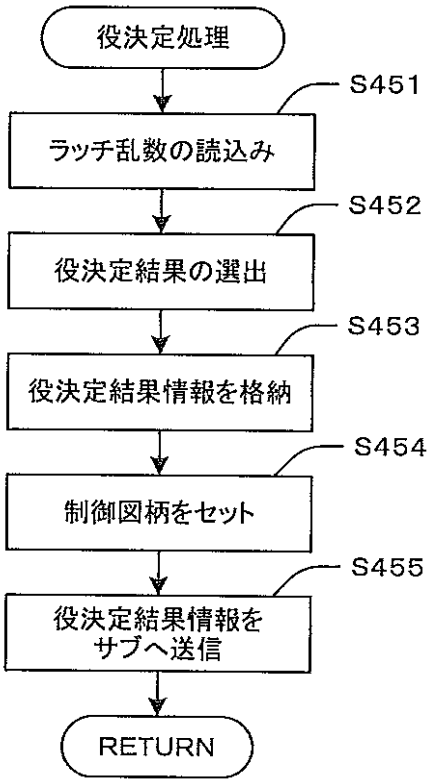
【図３２】



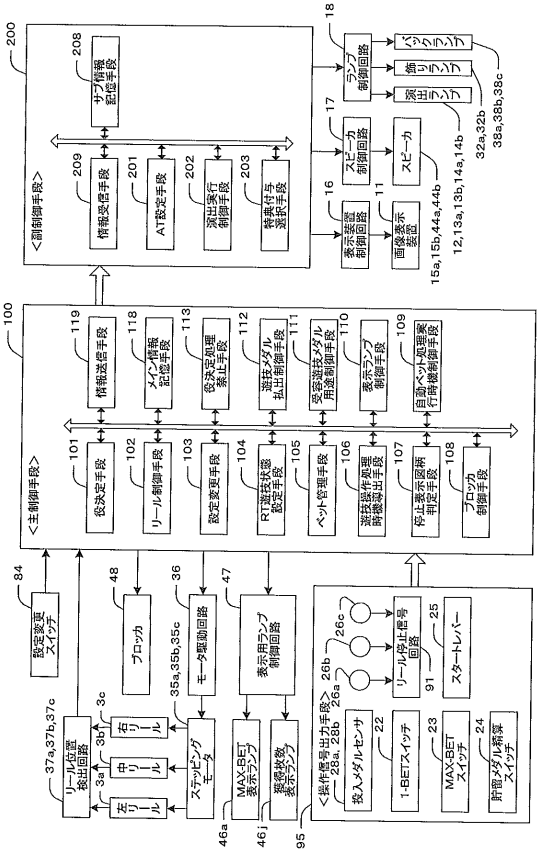
【図３３】



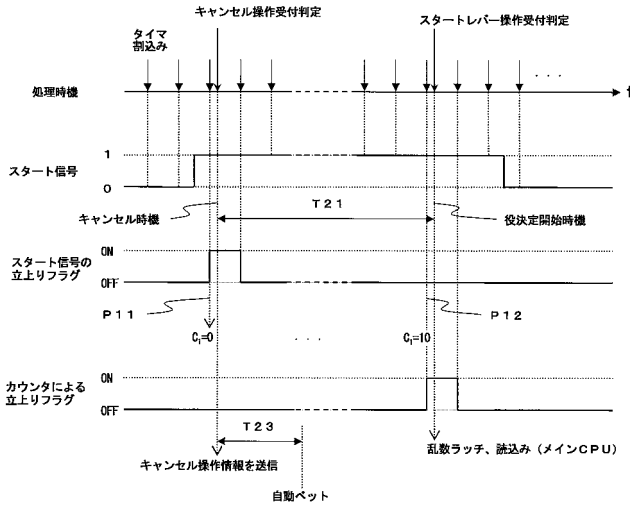
【図３４】



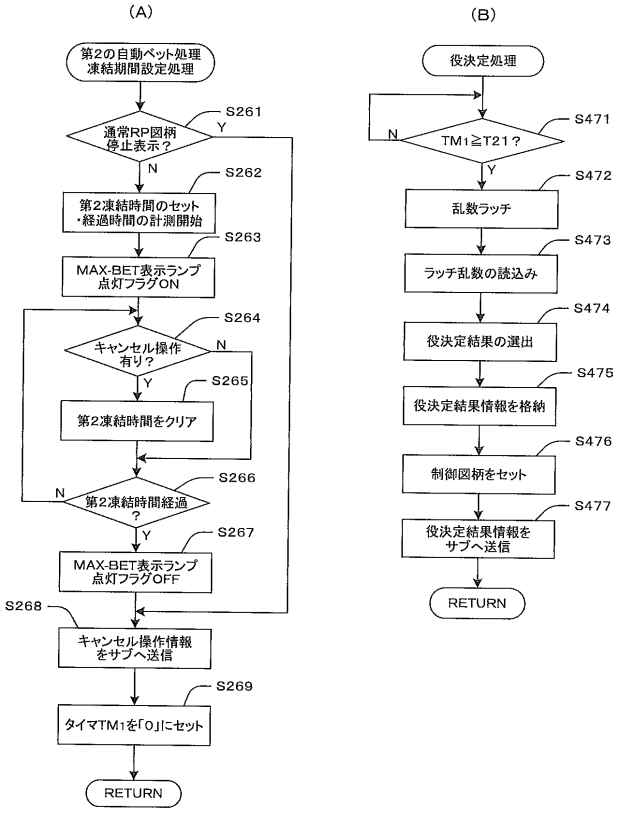
【図３５】


200
208
サブ情報記憶手段
209
情報受信手段
201
AT設定手段
202
演出実行制御手段
203
特典付与選択手段
<副制御手段>
18
ランプ制御回路
17
スピーカ制御回路
16
表示装置制御回路
11
スピーカ
画像表示装置
32a,32b
38a,38b,38c
15a,15b,44a,44b
12,13a,13b,14a,14b
100
119
情報送信手段
118
メイン情報記憶手段
113
役決定処理終了手段
112
遊技メダル払出制御手段
111
変容遊技メダル用途制御手段
110
表示ランプ制御手段
109
自動ベット処理実行制御制御手段
<主制御手段>
101
役決定手段
102
リール制御手段
103
設定変更手段
104
RT遊技状態設定手段
105
ベット管理手段
106
遊技操作許可処理制御手段
107
停止表示図柄判定手段
108
ブロック制御手段
84
設定変更スイッチ
48
ブロッカ
36
モータ駆動回路
47
表示用ランプ制御回路
26c
26b
26a
<操作信号出力手段>
25
スタートレバー
91
リール停止信号回路
23
MAX-BETスイッチ
24
貯留メダル精算スイッチ
22
投入メダルセンサ
1-BETスイッチ
37a,37b,37c
リール位置検出回路
3c
3b
3a
右リール
中リール
左リール
35a,35b,35c
ステッピングモータ
MAX-BET表示ランプ
遊技数表示ランプ
46a
46j
95

【図３６】


キャンセル操作受付判定
スタートレバー操作受付判定
タイマ割込み
処理時機
1
スタート信号
1
0
T21
キャンセル時機
役決定開始時機
スタート信号の立上りフラグ
ON
OFF
P11
P12
C1=0
C1=10
カウンタによる立上りフラグ
ON
OFF
T23
キャンセル操作情報を送信
乱数ラッチ、読込み（メインCPU）
自動ベット

【図３７】


(A)
第2の自動ベット処理
凍結期間設定処理
S261
通常RP図柄停止表示？
Y
N
S262
第2凍結時間のセット・経過時間の計測開始
S263
MAX-BET表示ランプ点灯フラグON
S264
キャンセル操作有り？
N
Y
S265
第2凍結時間をクリア
S266
第2凍結時間経過？
N
Y
S267
MAX-BET表示ランプ点灯フラグOFF
S268
キャンセル操作情報をサブへ送信
S269
タイマTM1を「0」にセット
RETURN
(B)
役決定処理
S471
TM1≧T21？
N
Y
S472
乱数ラッチ
S473
ラッチ乱数の読込み
S474
役決定結果の選出
S475
役決定結果情報を格納
S476
制御図柄をセット
S477
役決定結果情報をサブへ送信
RETURN

フロントページの続き

Ｆターム(参考) 2C082 AB03 AB12 AB16 AC14 AC23 AC27 AC32 AC34 AC52 AC64
AC77 AC82 BA13 BA17 BB02 BB16 BB44 BB55 BB62 BB78
BB80 BB93 BB94 BB96 CD49