(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2017-29620
(P2017-29620A)
(43)公開日　平成29年2月9日(2017.2.9)

(51)Int.Cl.			FI			テーマコード（参考）
A63F	5/04	(2006.01)	Ａ６３Ｆ	5/04	５１６Ｆ	２Ｃ０８２

審査請求 未請求　請求項の数 3　ＯＬ　（全 84 頁）

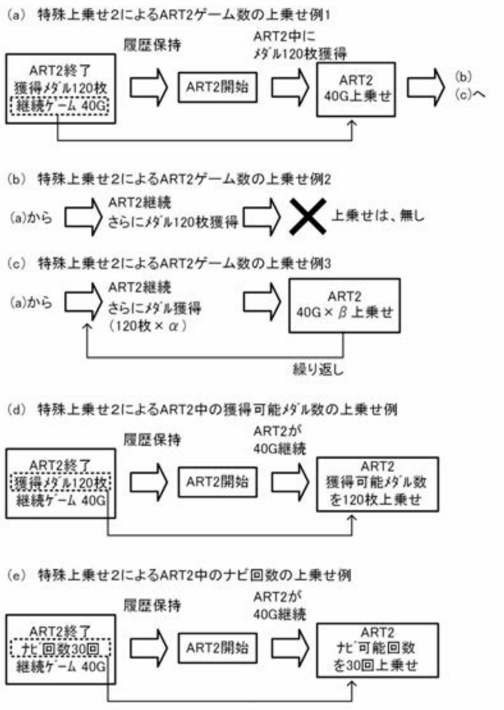
(21)出願番号　特願2015-155559(P2015-155559)
(22)出願日　平成27年8月5日(2015.8.5)

(71)出願人　598098526
株式会社ユニバーサルエンターテインメント
東京都江東区有明三丁目７番２６号　有明フロンティアビルＡ棟
(74)代理人　100145698
弁理士　清水　俊介
(74)代理人　100140866
弁理士　佐藤　武史
(72)発明者　木村　幸平
東京都江東区有明三丁目７番２６号

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】内部当籤役に関わらず有利状態の上乗せが可能な遊技機を提供すること。
【解決手段】パチスロ機１は、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知することで、有利状態（ＡＲＴ２）を実現する。また、パチスロ機１は、有利状態が終了すると、この有利状態における継続ゲーム数及び獲得メダル数を前回結果として保持する。そして、パチスロ機１は、次の有利状態において獲得したメダル数が前回結果として保持している獲得メダル数に達すると、前回結果として保持している継続ゲーム数に基づいて、有利状態の上乗せを行う。
【選択図】図３２



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技を行う状態として、通常状態と、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知することで前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態とを有する遊技機であって、
複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段と、
遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段と、
前記投入操作検出手段により所定数の前記遊技媒体の投入が検出されたことに基づいて、開始操作を検出する開始操作検出手段と、
前記開始操作検出手段により前記開始操作が検出されたことに基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段と、
停止操作を検出する停止操作検出手段と、
前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出されたことに基づいて、前記図柄表示手段における図柄の変動表示の停止を制御する停止制御手段と、
前記停止制御手段により前記図柄表示手段における図柄の変動表示が停止された場合に、停止した図柄の組合せに基づいて役の入賞又は非入賞を判定する入賞判定手段と、
前記入賞判定手段による判定結果に基づいて、遊技媒体を付与する付与手段と、
前記遊技を行う状態が前記有利状態である場合に、所定の条件に基づいて当該有利状態が継続可能な遊技数を示す継続可能遊技数を増加させる有利状態期間管理手段と、
前記遊技を行う状態が前記有利状態である場合に、当該有利状態中の遊技数が前記継続可能遊技数に達すると、当該有利状態を終了させ、前記遊技を行う状態を前記有利状態から前記通常状態に移行させる有利状態終了手段と、
前記遊技を行う状態が前記有利状態である場合に、当該有利状態中に前記付与手段により付与された遊技媒体の数を示す獲得遊技媒体数を計数する計数手段と、
前記有利状態終了手段が一の有利状態を終了させると、当該一の有利状態中に前記計数手段が計数した前記獲得遊技媒体数を前回獲得遊技媒体数として保持するとともに、当該一の有利状態における前記継続可能遊技数を前回継続可能遊技数として保持する保持手段と、
を備え、
前記有利状態期間管理手段は、前記一の有利状態より後の有利状態において、前記計数手段が計数する前記獲得遊技媒体数が、前記保持手段が保持する前記前回獲得遊技媒体数に達すると、当該後の有利状態における前記継続可能遊技数に、前記保持手段が保持する前記前回継続可能遊技数を加算する、
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
遊技を行う状態として、通常状態と、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知することで前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態とを有する遊技機であって、
複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段と、
遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段と、
前記投入操作検出手段により所定数の前記遊技媒体の投入が検出されたことに基づいて、開始操作を検出する開始操作検出手段と、
前記開始操作検出手段により前記開始操作が検出されたことに基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段と、
停止操作を検出する停止操作検出手段と、
前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出されたことに基づいて、前記図柄表示手段における図柄の変動表示の停止を制御する停止制御手段と、
前記停止制御手段により前記図柄表示手段における図柄の変動表示が停止された場合に、停止した図柄の組合せに基づいて役の入賞又は非入賞を判定する入賞判定手段と、
前記入賞判定手段による判定結果に基づいて、遊技媒体を付与する付与手段と、
前記遊技を行う状態が前記有利状態である場合に、所定の条件に基づいて当該有利状態が継続可能な期間を示す継続可能遊技媒体数を増加させる有利状態期間管理手段と、

前記遊技を行う状態が前記有利状態である場合に、当該有利状態中に前記付与手段により付与された遊技媒体の数が前記継続可能遊技媒体数に達すると、当該有利状態を終了させ、前記遊技を行う状態を前記有利状態から前記通常状態に移行させる有利状態終了手段と、

前記遊技を行う状態が前記有利状態である場合に、当該有利状態において行われた単位遊技の数を示す継続遊技数を計数する計数手段と、

前記有利状態終了手段が一の有利状態を終了させると、当該一の有利状態中に前記計数手段が計数した前記継続遊技数を前回継続遊技数として保持するとともに、当該一の有利状態における前記継続可能遊技媒体数を前回継続可能遊技媒体数として保持する保持手段と、

を備え、

前記有利状態期間管理手段は、前記一の有利状態より後の有利状態において、前記計数手段が計数する前記継続遊技数が、前記保持手段が保持する前記前回継続遊技数に達すると、当該後の有利状態における前記継続可能遊技媒体数に、前記保持手段が保持する前記前回継続可能遊技媒体数を加算する、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項３】

前記有利状態終了手段が前記有利状態を終了させると、当該有利状態中に前記付与手段により付与された遊技媒体の数、及び当該有利状態において行われた単位遊技の数を報知する報知手段、

を備えることを特徴とする請求項１又は２に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、パチスロ機などの遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【０００３】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【０００４】

近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。こうしたＡＴ機能を搭載した遊技機によれば、ナビを行うか否かを制御することで遊技者に払い出す遊技媒体の数が制御されるため、遊技者は、ＡＴを継続するＡＴゲーム数（ナビゲーム数）が増加することを望むことになる。

【０００５】
　ＡＴゲーム数を増加させるための工夫はこれまで様々な観点からなされてきており、例えば、特許文献１には、内部当籤役としてスイカやチェリーなどの特定の役が決定されるとＡＴゲーム数を増加させる（ＡＴゲーム数を上乗せさせる）遊技機が開示されている。この特許文献１の遊技機によれば、内部当籤役に応じてＡＴゲーム数が増加するため、遊技者は内部当籤役の結果に着目して遊技を行うことになり、遊技の興趣が向上する。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００６】
【特許文献１】特開２０１０－０５７７３２号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００７】
　ところで、従来の遊技機において、ＡＴゲーム数の上乗せが行われる契機は、いわゆるレア役が一回又は連続して内部当籤役として決定されることや、リプレイなどの通常の役が連続して内部当籤役として決定されることであり、ＡＴゲーム数の上乗せは、比較的低い確率で行われる。このような従来の遊技機の仕様では、内部抽籤の結果によっては、ＡＴゲーム数の上乗せが何ら行われないことがあり、遊技の興趣を損ねてしまうおそれがあった。そのため、近年では、内部当籤役に関わらずＡＴゲーム数の上乗せを行うことのできる遊技機が求められている。
【０００８】
　本発明は、このような要望に鑑みてなされたものであり、内部当籤役に関わらず有利状態の上乗せが可能な遊技機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】
【０００９】
　本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、ＡＲＴ非当籤中）と、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知することで前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ中）とを有する遊技機（例えば、パチスロ機１）であって、複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４Ｌ、４Ｃ、４Ｒ）と、遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、メダルセンサ３５Ｓ）と、前記投入操作検出手段により所定数の前記遊技媒体の投入が検出されたことに基づいて、開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ１６Ｓ）と、前記開始操作検出手段により前記開始操作が検出されたことに基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、図１９のＳ１４）と、停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ１７Ｓ）と、前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出されたことに基づいて、前記図柄表示手段における図柄の変動表示の停止を制御する停止制御手段（例えば、図１９のＳ２１）と、前記停止制御手段により前記図柄表示手段における図柄の変動表示が停止された場合に、停止した図柄の組合せに基づいて役の入賞又は非入賞を判定する入賞判定手段（例えば、図１９のＳ２２）と、前記入賞判定手段による判定結果に基づいて、遊技媒体を付与する付与手段（例えば、図１９のＳ２３）と、前記遊技を行う状態が前記有利状態である場合に、所定の条件に基づいて当該有利状態が継続可能な遊技数を示す継続可能遊技数を増加させる有利状態期間管理手段（例えば、図２６のＳ４３４）と、前記遊技を行う状態が前記有利状態である場合に、当該有利状態中の遊技数が前記継続可能遊技数に達すると、当該有利状態を終了させ、前記遊技を行う状態を前記有利状態から前記通常状態に移行させる有利状態終了手段（例えば、図２６のＳ４４７）と、前記遊技を行う状態が前記有利状態である場合に、当該有利状態中に前記付与手段により付与された遊技媒体の数を示す獲得遊技媒体数を計数する計数手段（例えば、図３３のＳ５５４）と、前記有利状態終了手段が一の有利状態を終了させると、当該一の有利状態中に前記計数手段が計数した前記獲得遊技媒体数を前回獲得遊技媒体数として保持するとともに、当該一の有利状態における

前記継続可能遊技数を前回継続可能遊技数として保持する保持手段（例えば、図３３のＳ５５７）と、を備え、前記有利状態期間管理手段は、前記一の有利状態より後の有利状態において、前記計数手段が計数する前記獲得遊技媒体数が、前記保持手段が保持する前記前回獲得遊技媒体数に達すると、当該後の有利状態における前記継続可能遊技数に、前記保持手段が保持する前記前回継続可能遊技数を加算する（例えば、図３３のＳ５５９）ことを特徴とする。

【００１０】

本発明に係る遊技機では、遊技者にとって有利な有利状態は、有利状態中の遊技数が継続可能遊技数に達すると終了するものの、有利状態期間管理手段が継続可能遊技数を加算するため、有利状態のいわゆる上乗せを行うことができる。具体的には、有利状態期間管理手段は、今回の有利状態において付与された遊技媒体の数を示す獲得遊技媒体数が、前回の有利状態において付与された遊技媒体の数を示す前回獲得遊技媒体数に達すると、今回の有利状態における継続可能遊技数に前回の有利状態における前回継続可能遊技数を加算する。これにより、内部当籤役に関わらず有利状態の上乗せを行うことができる。例えば、有利状態が早期に終了し前回獲得遊技媒体数が少ない場合には、次の有利状態において獲得遊技媒体数が前回獲得遊技媒体数に達する可能性が高くなり、有利状態の上乗せの期待度が高まる。また、有利状態が長期間にわたり多くの遊技媒体を獲得していた場合には、次の有利状態における上乗せの可能性は低いものの、仮に上乗せが行われた場合には、継続可能遊技数が多く加算されることが期待でき、有利状態中の遊技の興趣を向上させることができる。

【００１１】

本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、ＡＲＴ非当籤中）と、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知することで前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ中）とを有する遊技機（例えば、パチスロ機１）であって、複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４Ｌ、４Ｃ、４Ｒ）と、遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、メダルセンサ３５Ｓ）と、前記投入操作検出手段により所定数の前記遊技媒体の投入が検出されたことに基づいて、開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ１６Ｓ）と、前記開始操作検出手段により前記開始操作が検出されたことに基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、図１９のＳ１４）と、停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ１７Ｓ）と、前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出されたことに基づいて、前記図柄表示手段における図柄の変動表示の停止を制御する停止制御手段（例えば、図１９のＳ２１）と、前記停止制御手段により前記図柄表示手段における図柄の変動表示が停止された場合に、停止した図柄の組合せに基づいて役の入賞又は非入賞を判定する入賞判定手段（例えば、図１９のＳ２２）と、前記入賞判定手段による判定結果に基づいて、遊技媒体を付与する付与手段（例えば、図１９のＳ２３）と、前記遊技を行う状態が前記有利状態である場合に、所定の条件に基づいて当該有利状態が継続可能な期間を示す継続可能遊技媒体数を増加させる有利状態期間管理手段（例えば、副制御回路４２）と、前記遊技を行う状態が前記有利状態である場合に、当該有利状態中に前記付与手段により付与された遊技媒体の数が前記継続可能遊技媒体数に達すると、当該有利状態を終了させ、前記遊技を行う状態を前記有利状態から前記通常状態に移行させる有利状態終了手段（例えば、副制御回路４２）と、前記遊技を行う状態が前記有利状態である場合に、当該有利状態において行われた単位遊技の数を示す継続遊技数を計数する計数手段（例えば、図３３のＳ５５４）と、前記有利状態終了手段が一の有利状態を終了させると、当該一の有利状態中に前記計数手段が計数した前記継続遊技数を前回継続遊技数として保持するとともに、当該一の有利状態における前記継続可能遊技媒体数を前回継続可能遊技媒体数として保持する保持手段（例えば、図３３のＳ５５７）と、を備え、前記有利状態期間管理手段は、前記一の有利状態より後の有利状態において、前記計数手段が計数する前記継続遊技数が、前記保持手段が保持する前記前回継続遊技数に達すると、当該後の有利状態における前記継続可能遊技媒

体数に、前記保持手段が保持する前記前回継続可能遊技媒体数を加算する（例えば、副制御回路４２）ことを特徴とする遊技機。

【００１２】

本発明に係る遊技機では、遊技者にとって有利な有利状態は、有利状態中に付与された遊技媒体数が継続可能遊技媒体数に達すると終了するものの、有利状態期間管理手段が継続可能遊技媒体数を加算するため、有利状態のいわゆる上乗せを行うことができる。具体的には、有利状態期間管理手段は、今回の有利状態が継続した遊技数を示す継続遊技数が、前回の有利状態が継続した遊技数を示す前回継続遊技数に達すると、今回の有利状態における継続可能遊技媒体数に前回の有利状態における前回継続可能遊技媒体数を加算する。これにより、内部当籤役に関わらず有利状態の上乗せを行うことができ、有利状態が早期に終了した場合には、次の有利状態における有利状態の上乗せの期待度が高まり、反対に、有利状態が長期間にわたった場合には、次の有利状態において大きな上乗せの期待を与えることができる。

【００１３】

また、本発明に係る遊技機において、前記有利状態終了手段が前記有利状態を終了させると、当該有利状態中に前記付与手段により付与された遊技媒体の数、及び当該有利状態において行われた単位遊技の数を報知する報知手段（例えば、液晶表示装置１１）を備えることを特徴とする。

【００１４】

このように有利状態の終了時に当該有利状態中に付与された遊技媒体の数（前回継続可能遊技媒体数）、及び当該有利状態中の単位遊技の数（前回継続可能遊技数）を報知することで、遊技者は、次の有利状態がどの程度継続することで有利状態の上乗せが行われるか、また、上乗せが行われる場合の上乗せの程度を確認することができる。遊技者にとってみれば、報知手段の報知内容（上乗せの可能性、及び上乗せの程度）を確認して、有利状態間の通常状態の遊技を行うか否かを選択することができ、遊技の戦略性を高めることができる。

【発明の効果】

【００１５】

本発明によれば、内部当籤役に関わらず有利状態の上乗せを行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【００１６】

【図１】本実施形態におけるパチスロ機の機能フローを示す図である。

【図２】本実施形態におけるパチスロ機の外部構造を示す斜視図である。

【図３】本実施形態におけるパチスロ機において、可動部品が初期位置にある状態のフロントパネルの状態の正面図である。

【図４】本実施形態におけるパチスロ機において、可動部品が演出位置にある状態のフロントパネルの状態の正面図である。

【図５】本実施形態におけるパチスロ機のフロントパネルの分解斜視図である。

【図６】本実施形態におけるパチスロ機の内部構造を示すものであり、フロントドアが開いた状態の正面図である。

【図７】本実施形態におけるパチスロ機が備える回路の全体構成を示すブロック図である。

【図８】本実施形態におけるパチスロ機の副制御回路の内部構成を示すブロック図である。

【図９】本実施形態におけるパチスロ機の図柄配置テーブルを示す図である。

【図１０】本実施形態におけるパチスロ機の図柄組合せテーブルを示す図である。

【図１１】本実施形態におけるパチスロ機の内部抽籤テーブルを示す図である。

【図１２】本実施形態におけるパチスロ機の内部当籤役決定テーブルを示す図である。

【図１３】本実施形態におけるパチスロ機のリール停止初期設定テーブルを示す図である。

【図１４】本実施形態におけるパチスロ機において、内部当籤役と停止操作順序などとの対応表を示す図である。
【図１５】本実施形態におけるパチスロ機のＲＴ遊技状態の遷移概要を示す図である。
【図１６】本実施形態におけるパチスロ機のＡＲＴに関する抽籤テーブルを示す図である。
【図１７】本実施形態におけるパチスロ機の遊技の流れを示す図である。
【図１８】本実施形態におけるパチスロ機のＡＲＴゲーム数上乗せの概要を示す図である。
【図１９】本実施形態におけるパチスロ機のメイン制御処理を示すフローチャートである。
【図２０】本実施形態におけるパチスロ機のメインＣＰＵの制御による割込処理を示すフローチャートである。
【図２１】本実施形態におけるパチスロ機のサブＣＰＵの制御による起動処理を示すフローチャートである。
【図２２】本実施形態におけるパチスロ機の主基板通信タスクを示すフローチャートである。
【図２３】本実施形態におけるパチスロ機のコマンド受信時処理を示すフローチャートである。
【図２４】本実施形態におけるパチスロ機のスタートコマンド受信時処理を示すフローチャートである。
【図２５】本実施形態におけるパチスロ機のＡＲＴ１中処理を示すフローチャートである。
【図２６】本実施形態におけるパチスロ機のＡＲＴ２中処理を示すフローチャートである。
【図２７】本実施形態におけるパチスロ機のＡＲＴ準備中処理を示すフローチャートである。
【図２８】本実施形態におけるパチスロ機のＡＲＴ当籤中処理を示すフローチャートである。
【図２９】本実施形態におけるパチスロ機のＡＲＴ移行抽籤処理を示すフローチャートである。
【図３０】本実施形態におけるパチスロ機の入賞作動コマンド受信時処理を示すフローチャートである。
【図３１】本実施形態におけるパチスロ機のＡＲＴ移行処理を示すフローチャートである。
【図３２】第２実施形態におけるパチスロ機の概要を示す図である。
【図３３】第２実施形態におけるパチスロ機の入賞作動コマンド受信時処理を示すフローチャートである。
【図３４】第２実施形態におけるパチスロ機の演出例を示す図である。
【図３５】第３実施形態におけるパチスロ機の概要を示す図である。
【図３６】第３実施形態におけるＡＲＴ２抽籤テーブルを示す図である。
【図３７】第３実施形態におけるパチスロ機のリール停止コマンド受信時処理を示すフローチャートである。
【図３８】第３実施形態におけるパチスロ機の遊技終了コマンド受信時処理を示すフローチャートである。
【図３９】第３実施形態におけるパチスロ機のＡＲＴ移行抽籤処理を示すフローチャートである。
【図４０】第４実施形態におけるパチスロ機の概要を示す図である。
【図４１】第４実施形態におけるパチスロ機のＡＲＴ２中処理を示すフローチャートである。
【図４２】第４実施形態におけるパチスロ機のリール停止コマンド受信時処理を示すフロ

ーチャートである。

【発明を実施するための形態】

【００１７】

［パチスロ機の機能フロー］

まず、図１を参照して、本実施形態におけるパチスロ機１の主要な構成について説明する。図１は、本実施形態におけるパチスロ機１の機能フローを示す図である。パチスロ機１では、図１に示した各手段が必要な処理を実行し、各々が担う機能が発揮されることにより、遊技者による遊技の実行を可能としている。

【００１８】

＜投入操作検出手段＞

投入操作検出手段は、遊技者によるメダルやコインなどの遊技媒体の投入操作を検出する。所定数の遊技媒体（例えば、３枚のメダル）の投入操作が検出されると、後述する開始操作検出手段による開始操作の検出が許可される。また、後述する図柄表示手段において、予め定められた入賞ラインが有効化される（以下、有効化された入賞ラインを「有効ライン」という。）。本実施形態において、遊技者によるメダルの投入を検出するメダルセンサ３５Ｓ及びメダルセンサ３５Ｓからの信号を受信する主制御回路４１は、投入操作検出手段を構成する。なお、検出可能な遊技媒体の種類は、メダルに限られるものはなく、コインやトークン、遊技球、若しくはこれらと同等の価値を有する電磁的遊技媒体などを含むものとする。

【００１９】

＜開始操作検出手段＞

開始操作検出手段は、遊技者による開始操作を検出する。開始操作が検出されると、後述する図柄表示手段による図柄の変動表示が開始される。また、後述する内部当籤役決定手段が内部当籤役を決定する際に用いられる乱数値が、予め定められた数値範囲内（例えば、０～６５５３５）から抽出される。また、後述する演出制御手段が演出を決定する際に用いられる演出用乱数値が、予め定められた数値範囲内（例えば、０～３２７６７）から抽出される。本実施形態において、遊技者によるスタートレバー１６の操作を検出するスタートスイッチ１６Ｓ及びスタートスイッチ１６Ｓからの信号を受信する主制御回路４１は、開始操作検出手段を構成する。なお、抽出される乱数値の種類、個数、数値範囲については、これに限られるものではなく、遊技において必要となる個数の乱数値を、所定の数値範囲内から抽出することができるものとする。

【００２０】

＜内部当籤役決定手段＞

内部当籤役決定手段は、抽出された乱数値に基づいて抽籤を行い、予め定められた複数の役の中から内部当籤役を決定する。すなわち、内部当籤役の決定により、有効ラインに表示されることが許可される図柄の組合せが決定される。本実施形態において、各種のテーブルを参照し、抽出された乱数値に基づいて内部抽籤処理を実行する主制御回路４１は、内部当籤役決定手段を構成する。なお、図柄の組合せの種別としては、メダルの払出、再遊技（リプレイ）の作動、ボーナスの作動などといった特典が遊技者に与えられる「入賞」に係るものと、それ以外のいわゆる「ハズレ」に係るものとが設けられている。

【００２１】

また、パチスロ機は、遊技の進行が停止される制御を行いうる。このような制御は、「ロック」（又は、「フリーズ」）と称される。なお、便宜上、遊技開始時に実行される遊技の進行が停止される制御を「遊技開始時ロック」と呼び、遊技終了時に実行される遊技の進行が停止される制御を「遊技終了時ロック」と呼ぶ。すなわち、「遊技開始時ロック」とは、スタートレバーが操作された後、予め定められた期間においては、ストップボタンへの操作が有効とならないという意味で遊技の進行が停止される制御であり、「遊技終了時ロック」とは、ストップボタンが操作された後、予め定められた期間においては、ベットボタンへの操作、若しくはスタートレバーへの操作が有効とならないという意味で遊技の進行が停止される制御である。もちろん、「ロック」の契機は、上記に限られるもの

ではなく、例えば、スタートレバーが操作され、ストップボタンのいずれかが操作された後、予め定められた期間においては、その後の操作が有効とならない制御を行うこととしてもよい。

【００２２】

ここで、内部当籤役決定手段は、抽出した乱数値に基づいて抽籤を行い、内部当籤役に替えて、あるいは内部当籤役とともに、「ロック」を行うか否かを決定することができる。この場合、複数の乱数値を抽出しておき、そのうちの１つの乱数値に基づいて内部当籤役を決定し、他の１つの乱数値に基づいて「ロック」を行うか否かを決定することとしてもよい。

【００２３】

＜図柄表示手段＞

図柄表示手段は、複数の図柄を複数列に変動表示する。すなわち、開始操作検出手段により開始操作が検出されると、図柄の変動表示を開始し、後述する停止制御手段により停止制御が実行されると、図柄の変動表示を終了する。本実施形態において、複数のリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ、及び表示窓４は、図柄表示手段を構成する。なお、図柄表示手段は、これに限られるものではなく、例えば、複数の図柄画像を複数列に変動表示する図柄画像表示手段（例えば、画像表示装置）などであってもよい。

【００２４】

＜停止操作検出手段＞

停止操作検出手段は、遊技者による停止操作を検出する。停止操作が検出されると、後述する停止制御手段により図柄表示手段による図柄の変動表示が停止される。本実施形態において、遊技者によるストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒの操作を検出するストップスイッチ１７Ｓ及びストップスイッチ１７Ｓからの信号を受信する主制御回路４１は、停止操作検出手段を構成する。

【００２５】

なお、全てのリールが回転しているときに最初に行われるリールの停止操作を第１停止操作、第１停止操作の次に行われる停止操作を第２停止操作、第２停止操作の次に行われる停止操作を第３停止操作という。

【００２６】

＜停止制御手段＞

停止制御手段は、図柄表示手段における図柄の変動表示の停止を制御する。すなわち、停止操作検出手段により停止操作が検出されると、内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役に応じて設定された停止制御情報に基づいて、図柄表示手段における図柄の変動表示を停止制御する。本実施形態において、遊技者によりストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒが操作されると、各種の停止制御情報を参照し、対応するリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転を停止制御するリール停止制御処理を実行する主制御回路４１は、停止制御手段を構成する。

【００２７】

ここで、パチスロ機では、基本的に、ストップボタンが押されたときから規定時間（１９０ｍｓｅｃ又は７５ｍｓｅｃ）内に、該当するリールの回転を停止する制御が行われる。本実施形態では、上記規定時間内でのリールの回転に伴って移動する図柄の数を「滑り駒数」と呼ぶ。規定期間が１９０ｍｓｅｃである場合には、滑り駒数の最大数を図柄４個分に定め、規定期間が７５ｍｓｅｃである場合には、滑り駒数の最大数を図柄１個分に定める。なお、滑り駒数の最大数はこれらに限られるものではなく、適宜設定することができる。

【００２８】

停止制御手段は、内部当籤役の決定により、表示が許可されている図柄の組合せについては、上記規定時間を利用して、その図柄の組合せが有効ラインに沿って極力表示されるように最大滑り駒数の範囲でリールの回転を停止する。

【００２９】

その一方で、内部当籤役の決定により、表示が許可されていない図柄の組合せについては、上記規定時間を利用して、有効ラインに沿って表示されることがないように最大滑り駒数の範囲でリールの回転を停止する。

【００３０】

また、停止制御手段は、決定されている内部当籤役が、予め定められた停止操作順序（例えば、複数のストップボタンが操作された順番）に応じて表示される図柄の組合せを変動させるものであるときには、その予め定められた停止操作順序も参照して、該当するリールの回転を停止する制御を行う。

【００３１】

<入賞判定手段>

入賞判定手段は、図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じて、入賞があるか否かの判定を行う。すなわち、停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて役の入賞又は非入賞を判定する。本実施形態において、図柄組合せテーブルなどを参照し、図柄表示手段に表示された図柄の組合せに基づいて入賞検索処理を実行する主制御回路４１は、入賞判定手段を構成する。

【００３２】

<利益付与手段>

利益付与手段は、入賞判定手段により入賞があると判定されると、入賞した図柄の組合せに応じた利益を付与する。すなわち、図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じて、対応する利益を遊技者に付与する。本実施形態において、入賞検索処理の結果に基づいてメダル払出処理などを実行する主制御回路４１は、利益付与手段を構成する。なお、付与される利益が、副制御回路４２の制御によって付与されるものである場合には、副制御回路４２が、利益付与手段を構成する。

【００３３】

ここで、利益付与手段により付与される利益としては、メダルの払出、今回の遊技と同じ数量の遊技媒体が自動で投入され、再度遊技を行えることとなる再遊技の作動、再遊技に係る内部当籤役の当籤確率が高くなる再遊技高確率状態（リプレイタイム）の作動、メダルの払出に係る内部当籤役の当籤確率が高くなる特別遊技状態（ボーナス）の作動、遊技者に適切な停止操作の情報を報知することにより、メダルの払出に係る内部当籤役の入賞確率が高くなる特定遊技状態（アシストタイム）の作動などを挙げることができる。なお、利益付与手段が付与する利益はこれに限られるものではない。

【００３４】

このように、パチスロ機においては、投入操作検出手段によって遊技者の投入操作が検出され、開始操作検出手段によって遊技者の開始操作が検出されると、内部当籤役決定手段によって内部当籤役などが決定されるとともに、図柄表示手段による図柄の変動表示が開始される。そして、停止操作検出手段によって遊技者の停止操作が検出されると、停止制御手段によって図柄表示手段による図柄の変動表示が停止制御され、図柄表示手段に表示された図柄の組合せが、入賞判定手段によって入賞に係る図柄の組合せであると判定されると、利益付与手段によってその図柄の組合せに応じた利益が付与される。以上のような一連の流れがパチスロ機における１回の遊技（単位遊技）として行われる。

【００３５】

<演出制御手段>

演出制御手段は、抽出された演出用乱数値と、その他の情報（例えば、内部当籤役に関する情報）とに基づいて抽籤を行い、複数種類の演出の中から今回実行するものを決定する。また、演出制御手段は、決定された演出が適切に実行されるように、後述する演出実行手段を制御する。本実施形態において、各種のテーブルを参照し、少なくとも抽出された演出用乱数値に基づいて演出内容を決定するとともに、決定された演出内容に従った演出を実行させる副制御回路４２は、演出制御手段を構成する。なお、上述の「ロック」も演出の一態様であるとすることができる。この場合には、主制御回路４１が、演出制御手段を構成する。

【００３６】
　また、演出制御手段は、所定の報知条件が満たされると、遊技者に対して遊技に必要な情報（例えば、停止操作順序に関する情報や遊技履歴に関する情報）を報知するための演出を決定する。この場合、演出制御手段は、報知制御手段とも言いうる。
【００３７】
＜演出実行手段＞
　演出実行手段は、演出制御手段により決定された演出を実行する。すなわち、視覚に訴える演出を実行する表示装置やランプ、聴覚に訴える演出を実行するスピーカ、触覚に訴える演出を実行する演出ボタンなどの演出に用いられる各種のデバイスを意味する。本実施形態において、液晶表示装置１１、ランプ群２１、スピーカ２０Ｌ、２０Ｒは、演出実行手段を構成する。なお、演出実行手段は、これらに限られるものではなく、例えば、パチスロ機の前面側から視認可能な位置に設けられる可動体（役物）であってもよいし、複数のリール（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）を通常の図柄の変動表示態様とは異なる演出態様で変動表示させることによって演出を実行するものであってもよい。
【００３８】
　また、演出実行手段は、演出制御手段によって、遊技者に対して遊技に必要な情報（例えば、停止操作順序に関する情報や遊技履歴に関する情報）を報知するための演出が決定された場合には、遊技者に対してその情報の報知を実行する。この場合、演出実行手段は、報知手段とも言いうる。
【００３９】
［パチスロ機の構造］
　次に、図２～図６を参照して、本実施形態におけるパチスロ機１の構造について説明する。
【００４０】
　図２は、本実施形態のパチスロ機の外部構造を示す斜視図であり、図３は、本実施形態のパチスロ機において可動部品が初期位置にある状態のフロントパネルの状態の正面図であり、図４は、本実施形態のパチスロ機において可動部品が演出位置にある状態のフロントパネルの状態の正面図である。また、図５は、本実施形態のパチスロ機におけるフロントパネルの分解斜視図であり、図６は、本実施形態のパチスロ機の内部構造を示すものであり、フロントドアが開いた状態の正面図である。
【００４１】
　このパチスロ機１は、コイン、メダル、遊技球又はトークンなどの他、遊技者に付与された、若しくは付与される遊技価値の情報を記憶したカードなどの遊技媒体を用いて遊技する遊技機であるが、以下ではメダルを用いるものとして説明する。
【００４２】
　図２に示すように、パチスロ機１は、外装体２を備えている。外装体２は、リールや回路基板などを収容する本体であるキャビネット２ａと、キャビネット２ａに対して開閉可能に取り付けられるフロントドア２ｂとを有している。キャビネット２ａの両側面には、把手７が設けられている（図２では一側面の把手７のみを示す）。この把手７は、パチスロ機１を運搬するときに手をかける凹部である。
【００４３】
　フロントドア２ｂは、ドア本体９と、フロントパネル１０と、表示装置の一具体例を示す液晶表示装置１１（図３参照）と、腰部パネル１２とを備えている。ドア本体９は、ヒンジ（不図示）を用いてキャビネット２ａに開閉可能に取り付けられている。ヒンジは、パチスロ機１の前方からドア本体９を見た場合に、ドア本体９における左側の端部に設けられている。
【００４４】
　また、図３に示すように、キャビネット２ａの内部には、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが横並びに設けられている。以下、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒを、それぞれ左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、右リール３Ｒという。各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒは、円筒状に形成さ

れたリール本体と、リール本体の周面に装着された透光性のシート材を有している。シート材の表面には、複数（例えば２１個）の図柄が周方向に沿って所定の間隔をあけて描かれている。

【００４５】

液晶表示装置１１は、ドア本体９の上部に取り付けられており、映像の表示による演出を実行する。この液晶表示装置１１は、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに描かれた図柄を表示する表示窓４Ｌ、４Ｃ、４Ｒを含む表示部（表示画面）１１ａを備える。本実施形態では、表示窓４Ｌ、４Ｃ、４Ｒを含む表示部１１ａの全体を使って、映像の表示が行われ、演出が実行される。

【００４６】

表示窓４Ｌ、４Ｃ、４Ｒは、例えばアクリル板などの透明な部材で形成されている。この表示窓４Ｌ、４Ｃ、４Ｒは、正面（遊技者側）から見て、３つのリールの配置領域と重畳する位置に設けられ、且つ、３つのリールより手前（遊技者側）に位置するように設けられる。したがって、遊技者は、表示窓４Ｌ、４Ｃ、４Ｒを介して、表示窓４Ｌ、４Ｃ、４Ｒの背後に設けられた３つのリールを視認することができる。

【００４７】

本実施形態では、表示窓４Ｌ、４Ｃ、４Ｒは、その背後に設けられた対応するリールの回転が停止したとき、各リールに描かれた複数種類の図柄のうち、連続して配置された３つの図柄を表示できる大きさに設定されている。すなわち、表示窓４Ｌ、４Ｃ、４Ｒの枠内には、リール毎に上段、中段及び下段の各領域が設けられ、各領域に１個の図柄が表示される。そして、本実施形態では、左リール３Ｌの上段領域、中リール３Ｃの中段領域、及び、右リール３Ｒの下段領域を結ぶライン（クロスダウンライン）、及び左リール３Ｌの下段領域、中リール３Ｃの中段領域、及び、右リール３Ｒの上段領域を結ぶライン（クロスアップライン）を、入賞か否かの判定を行う入賞ラインとして定義する。

【００４８】

フロントパネル１０は、ドア本体９の上部に取り付けられており、液晶表示装置１１を覆う大きさに設定されている。このフロントパネル１０は、液晶表示装置１１の表示部１１ａ側に重畳して配置され、液晶表示装置１１の表示部１１ａを露出させるパネル開口１０１ａを有する装飾枠１０１と、装飾枠１０１の前面を覆う保護カバー１０２（図２及び図５参照）とを有している。

【００４９】

図５に示すように、装飾枠１０１は、パネル開口１０１ａを有する矩形の枠状に形成されている。この装飾枠１０１は、上枠部１１１、下枠部１１２、左枠部１１３、及び、右枠部１１４を有している。装飾枠１０１は、樹脂に混合物を混ぜて射出成型することで、表面に模様が生じるように形成されている。このような成型により表面に模様を生じさせるには、例えば、射出ゲートの位置などを調整するとよい。

【００５０】

上枠部１１１には、前方に開口する複数の上係合孔１１１ａが設けられている。複数の上係合孔１１１ａの開口は、それぞれ横長の長方形に形成されている。これら複数の上係合孔１１１ａには、保護カバー１０２の後述する上係合片１２６が挿入される。

【００５１】

また、左枠部１１３には、前方に開口する複数の左係合孔１１３ａが設けられており、右枠部１１４には、前方に開口する複数の右係合孔１１４ａが設けられている。複数の左係合孔１１３ａ及び右係合孔１１４ａの開口は、それぞれ縦長の長方形に形成されている。複数の左係合孔１１３ａ及び右係合孔１１４ａには、保護カバー１０２の後述する左係合片１２７及び右係合片１２８が挿入される。

【００５２】

また、図５に示すように、保護カバー１０２は、透光性を有する合成樹脂により形成されており、前方を向く前面部１２１と、上方を向く上面部１２２と、下方を向く下面部１２３と、側方を向く左側面部１２４及び右側面部１２５とを有している。

【００５３】
前面部１２１の下部には、後述する演出用スイッチ２２Ｌ、２２Ｒを露出させるためのスイッチ用切り欠き１２１ａ、１２１ｂが形成されている。これらスイッチ用切り欠き１２１ａ、１２１ｂは、演出用スイッチ２２Ｌ、２２Ｒの外形に応じた円弧状に形成されている。

【００５４】
上面部１２２の端面には、複数の上係合片１２６が設けられている。複数の上係合片１２６は、上下方向に略直交する平面を有する平板状に形成されており、可撓性を有している。また、複数の上係合片１２６の上面（一方の平面）には、係合突条１２６ａが設けられている。

【００５５】
上係合片１２６を装飾枠１０１の複数の上係合孔１１１ａに挿入すると、係合突条１２６ａが、装飾枠１０１の上枠部１１１に係合し、保護カバー１０２が装飾枠１０１から外れないようにすることができる。

【００５６】
保護カバー１０２の左側面部１２４及び右側面部１２５は、前後方向の中間部で前面部１２１と連続している。これにより、左側面部１２４及び右側面部１２５は、前面部１２１よりも前方に突出する突出片１２４Ａ及び突出片１２５Ａを有している。左側面部１２４及び右側面部１２５の前方を向く端面は、突出片１２４Ａ及び突出片１２５Ａ側の端面であり、中央部が最も前方に突出するような円弧状に形成されている。

【００５７】
また、右側面部１２５の後方を向く端面には、複数の右係合片１２８が設けられている。なお、左側面部１２４には、右側面部１２５における右係合片１２８と同様に、複数の左係合片１２７（不図示）が設けられている。複数の左係合片１２７及び複数の右係合片１２８は、左右方向に略直交する平面を有する平板状に形成されている。

【００５８】
右側面部１２５には、装飾部１２５ａが設けられている。この装飾部１２５ａは、右側面部１２５の外面の一部にシボ加工を施すことにより形成されている。この装飾部１２５ａは、装飾枠１０１の右係合孔１１４ａの奥に設けた不図示の光源から発射された光を受けて発光する。なお、右側面部１２５において、装飾部１２５ａが設けられていない領域は、光を透過する透光部である。

【００５９】
また、左側面部１２４には、右側面部１２５の装飾部１２５ａと同様の装飾部（不図示）が設けられている。左側面部１２４の装飾部（不図示）は、装飾枠１０１の左係合孔１１３ａの奥に設けた不図示の光源から発射された光を受けて発光する。なお、左側面部１２４において、装飾部が設けられていない領域は、光を透過する透光部である。

【００６０】
また、図３～図５に示すように、装飾枠１０１には、ランプ群２１と、演出用スイッチ２２Ｌ、２２Ｒが設けられている。ランプ群２１は、例えば、図３中のランプ２１ａ、２１ｂを含む。このランプ群２１は、ＬＥＤ（Light Emitting Diode）などで構成され、演出内容に対応するパターンで、光を点灯及び消灯する。演出用スイッチ２２Ｌ、２２Ｒは、それぞれ装飾枠１０１の左右の側部に設けられている。

【００６１】
また、装飾枠１０１には、中央可動ユニット１０５と、左可動ユニット１０６と、右可動ユニット１０７とが取り付けられている。

【００６２】
中央可動ユニット１０５は、装飾枠１０１内の上方における中央部に配置されており、後述する可動部品３０９を有している。中央可動ユニット１０５は、例えば、特定の演出が行われる場合に、初期位置（図３参照）にある可動部品３０９を、左右方向に延びる軸を中心に回動させるとともに、装飾カバー３６４の下方から下降させる。これにより、可

動部品３０９は、液晶表示装置１１の表示部１１ａの一部を覆う演出位置（図４参照）まで移動する。
【００６３】
ここで、図４に示すように、可動部品３０９は、キャラクタ部３２３、アーチカバー３２４、発光表示部３２５により構成され、可動部品３０９が演出位置に配置されると、キャラクタ部３２３、アーチカバー３２４、発光表示部３２５がパチスロ機１の前方から視認可能となる。また、図示は省略するが、アーチカバー３２４及び発光表示部３２５には、それらの裏面に設けられたＬＥＤ（図示せず）から照射された光を透過する透過領域が、各々個別に形成されている。特に、発光表示部３２５は、複数段階（例えば、３段階）の点灯表示を段階的に行いうるように、複数（例えば、３個）の透過領域が並列して形成されている。
【００６４】
左可動ユニット１０６は、装飾枠１０１内の左側方に配置されており、後述する左扉１８８を有している。また、右可動ユニット１０７は、装飾枠１０１内の右側方に配置されており、後述する右扉１８９を有している。左扉１８８及び右扉１８９は、適当な厚みを有する略長方形の板状に形成されており、初期位置において、一方の平面が前方を向いている。
【００６５】
左可動ユニット１０６は、例えば、所定の演出が行われる場合に、初期位置（図３参照）にある左扉１８８を、上下方向に延びる軸を中心に回動させる。また、右可動ユニット１０７は、例えば、所定の演出が行われる場合に、初期位置にある右扉１８９を、上下方向に延びる軸を中心に回動させる。なお、パチスロ機１では、所定の演出が行われる場合において、左扉１８８と右扉１８９のいずれか一方を回動させてもよく、左扉１８８と右扉１８９の両方を回動させてもよい。
【００６６】
また、図２に示すように、腰部パネル１２には、台座部１３が形成されている。この台座部１３には、遊技者の操作対象となる各種装置（メダル投入口１４、ＭＡＸベットボタン１５Ａ、１BETボタン１５Ｂ、スタートレバー１６、ストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒ、精算ボタン１８）が設けられている。
【００６７】
メダル投入口１４は、遊技者によって外部からパチスロ機１に投下されるメダルを受け入れるために設けられる。メダル投入口１４から受け入れられたメダルは、所定枚数（例えば３枚）を上限として１回の遊技に使用され、所定枚数を超えた分は、パチスロ機１の内部に預けることができる（いわゆるクレジット機能）。
【００６８】
ＭＡＸベットボタン１５Ａ及び１ＢＥＴボタン１５Ｂは、パチスロ機１の内部に預けられているメダルから１回の遊技に使用する枚数を決定するために設けられる。また、精算ボタン１８は、パチスロ機１の内部に預けられているメダルを外部に引き出す（排出する）ために設けられる。
【００６９】
スタートレバー１６は、全てのリール（３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）の回転を開始するために設けられる。ストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒは、それぞれ、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、右リール３Ｒに対応づけて設けられ、各ストップボタンは対応するリールの回転を停止するために設けられる。以下、ストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒを、それぞれ左ストップボタン１７Ｌ、中ストップボタン１７Ｃ、右ストップボタン１７Ｒという。
【００７０】
また、図２には示さないが、台座部１３には、７セグメントＬＥＤからなる７セグ表示器６（図７参照）が設けられている。この７セグ表示器６は、特典として遊技者に対して払い出すメダルの枚数（以下、払出枚数）、パチスロ機１の内部に預けられているメダルの枚数（以下、クレジット枚数）などの情報をデジタル表示する。

【００７１】
ドア本体９の下部には、メダル払出口２４、メダル受皿２５、スピーカ２０Ｌ、２０Ｒなどが設けられている。メダル払出口２４は、後述のメダル払出装置３３の駆動により排出されるメダルを外部に導く。メダル受皿２５は、メダル払出口２４から排出されたメダルを貯める。また、スピーカ２０Ｌ、２０Ｒは、演出内容に対応する効果音や楽曲などの音を出力する。
【００７２】
また、図６に示すように、キャビネット２ａは、正面側の一面が開口された略直方体状に形成されている。このキャビネット２ａ内の上部には、後述の主制御回路４１（図７参照）を構成する主基板３１が設けられている。主制御回路４１は、内部当籤役の決定、各リールの回転及び停止、入賞の有無の判定などの、パチスロ機１における遊技の主な動作及び該動作間の流れを制御する回路である。なお、主制御回路４１の具体的な構成は後述する。
【００７３】
キャビネット２ａ内の中央部には、３つのリール（左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒ）が設けられている。なお、図６には示さないが、各リールは、所定の減速比を有する歯車を介して対応する後述のステッピングモータ（図７中のステッピングモータ６１Ｌ、６１Ｃ、６１Ｒのいずれか）に接続される。
【００７４】
キャビネット２ａ内の下部には、多量のメダルを収容可能であり、且つ、それらを１枚ずつ排出可能な構造を有するメダル払出装置３３（以下、ホッパー３３という）が設けられている。また、キャビネット２ａ内における、ホッパー３３の一方の側部（図６に示す例では左側）には、パチスロ機１が有する各装置に対して必要な電力を供給する電源装置４が設けられている。
【００７５】
フロントドア２ｂの裏面側（表示画面側とは反対側の部分）における上部には、後述の副制御回路４２（図７及び図８参照）を構成する副基板３２が設けられている。副制御回路４２は、映像の表示などによる演出の実行を制御する回路である。なお、副制御回路４２の具体的な構成は後述する。
【００７６】
さらに、フロントドア２ｂの裏面側における略中央部には、セレクタ３５が設けられている。セレクタ３５は、メダル投入口１４（図２参照）を介して外部から投入されたメダルの材質や形状などが適正であるか否かを選別する装置であり、適正であると判定したメダルをホッパー３３に案内する。また、図６には示さないが、セレクタ３５内においてメダルが通過する経路上には、適正なメダルが通過したことを検出するメダルセンサ３５Ｓ（図７参照）が設けられている。
【００７７】
［パチスロ機が備える回路の構成］
次に、図７、図８を参照して、本実施形態におけるパチスロ機１が備える回路の構成について説明する。図７は、本実施形態のパチスロ機が備える回路の全体構成を示すブロック図であり、図８は、本実施形態のパチスロ機における副制御回路の内部構成を示すブロック図である。本実施形態におけるパチスロ機１は、遊技の進行に関する制御を行う主制御回路４１、演出（報知）に関する制御を行う副制御回路４２及びこれらと電気的に接続する周辺装置（アクチュエータ）を備える。
【００７８】
＜主制御回路＞
主制御回路４１は、主に、回路基板（主基板３１）上に設置されたマイクロコンピュータ５０により構成される。それ以外の構成要素として、主制御回路４１は、クロックパルス発生回路５４、分周器５５、乱数発生器５６、サンプリング回路５７、表示部駆動回路６４、ホッパー駆動回路６５、及び、払出完了信号回路６６を含む。

【００７９】

マイクロコンピュータ５０は、メインＣＰＵ５１、メインＲＯＭ（Read Only Memory）５２及びメインＲＡＭ（Random Access Memory）５３により構成される。

【００８０】

メインＲＯＭ５２には、メインＣＰＵ５１により実行される各種処理の制御プログラム、内部抽籤テーブルなどのデータテーブル、副制御回路４２に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータなどが記憶されている。メインＲＡＭ５３には、制御プログラムの実行により決定された内部当籤役などの各種データを格納する格納領域が設けられている。

【００８１】

メインＣＰＵ５１には、クロックパルス発生回路５４、分周器５５、乱数発生器５６及びサンプリング回路５７が接続されている。クロックパルス発生回路５４及び分周器５５は、クロックパルスを発生する。なお、メインＣＰＵ５１は、発生されたクロックパルスに基づいて、制御プログラムを実行する。また、乱数発生器５６は、予め定められた範囲の乱数（例えば、０～６５５３５）を発生する。そして、サンプリング回路５７は、発生された乱数の中から１つの値を抽出する。

【００８２】

マイクロコンピュータ５０の入力ポートには、各種スイッチ及びセンサなどが接続される。メインＣＰＵ５１は、各種スイッチなどからの入力信号を受けて、ステッピングモータ６１Ｌ、６１Ｃ、６１Ｒなどの周辺装置の動作を制御する。

【００８３】

ストップスイッチ１７Ｓは、左ストップボタン１７Ｌ、中ストップボタン１７Ｃ、右ストップボタン１７Ｒのそれぞれが遊技者により押されたこと（停止操作）を検出する。スタートスイッチ１６Ｓは、スタートレバー１６が遊技者により操作されたこと（開始操作）を検出する。精算スイッチ１８Ｓは、精算ボタンが遊技者により押されたことを検出する。

【００８４】

メダルセンサ３５Ｓは、メダル投入口１４に投入されたメダルがセレクタ３５内を通過したことを検出する。また、ベットスイッチ１５Ｓは、ベットボタン（ＭＡＸベットボタン１５Ａ又は１ＢＥＴボタン１５Ｂ）が遊技者により押されたことを検出する。

【００８５】

また、マイクロコンピュータ５０により動作が制御される周辺装置としては、３つのステッピングモータ６１Ｌ、６１Ｃ、６１Ｒ、７セグ表示器６及びホッパー３３がある。また、マイクロコンピュータ５０の出力ポートには、各周辺装置の動作を制御するための駆動回路が接続される。

【００８６】

モータ駆動回路６２は、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、右リール３Ｒに対応してそれぞれ設けられた３つのステッピングモータ６１Ｌ、６１Ｃ、６１Ｒの駆動を制御する。リール位置検出回路６３は、発光部と受光部とを有する光センサにより、リールが一回転したことを示すリールインデックスをリール毎に検出する。

【００８７】

３つのステッピングモータ６１Ｌ、６１Ｃ、６１Ｒのそれぞれは、その運動量がパルスの出力数に比例し、回転軸を指定された角度で停止させることが可能な構成を有する。また、各ステッピングモータの駆動力は、所定の減速比を有する歯車を介して、対応するリールに伝達される。そして、各ステッピングモータに対して１回のパルスが出力される毎に、対応するリールは一定の角度で回転する。

【００８８】

メインＣＰＵ５１は、各リールのリールインデックスを検出してから対応するステッピングモータに対してパルスが出力された回数をカウントすることによって、各リールの回転角度（具体的には、リールが図柄何個分だけ回転したか）を管理する。

【００８９】
ここで、各リールの回転角度の管理を具体的に説明する。各ステッピングモータに対して出力されたパルスの数は、メインＲＡＭ５３に設けられたパルスカウンタ（不図示）によって計数される。そして、図柄１個分の回転に必要な所定回数（例えば、１７回）のパルスの出力がパルスカウンタで計数される毎に、メインＲＡＭ５３に設けられた図柄カウンタ（不図示）の値に、「１」が加算される。なお、図柄カウンタは、リール毎に設けられる。そして、図柄カウンタの値は、リール位置検出回路６３によってリールインデックスが検出されるとクリアされる。
【００９０】
すなわち、本実施形態では、図柄カウンタの値を管理することにより、リールインデックスが検出されてから図柄何個分の回転動作が行われたのかを管理する。それゆえ、各リールの各図柄の位置は、リールインデックスが検出される位置を基準として検出される。
【００９１】
なお、表示部駆動回路６４は、７セグ表示器６の動作を制御する。ホッパー駆動回路６５は、ホッパー３３の動作を制御する。また、払出完了信号回路６６は、ホッパー３３に設けられたメダル検出部３３Ｓが行うメダルの検出を管理し、ホッパー３３から外部に排出されたメダルが所定の払出枚数に達したか否かをチェックする。
【００９２】
また、図示は省略しているが、マイクロコンピュータ５０の出力ポートには、外部集中端子板が接続されている。外部集中端子板は、主制御回路４１からのメダルの投入／払出枚数、遊技回数、ボーナスの作動有無情報などの信号が入力されるとともに、それらの信号を遊技回数やボーナス作動回数などを表示する外部表示器や、遊技場のホストコンピュータに外部信号として出力する。外部表示器は、例えば、パチスロ機１の上方に設置され、遊技回数の進行やボーナス作動と連動して表示を更新したり、ランプなどによりボーナス作動を報知したりするものである。
【００９３】
＜副制御回路＞
図７及び図８に示すように、副制御回路４２は、主制御回路４１と電気的に接続され、主制御回路４１から送信されるコマンドに基づいて演出内容の決定や実行などの処理を行う。副制御回路４２は、基本的には、図７に示すように、サブＣＰＵ８１、サブＲＯＭ８２、サブＲＡＭ８３、レンダリングプロセッサ８４、描画用ＲＡＭ８５、及び、ドライバ８６を含む。さらに、副制御回路４２は、ＤＳＰ（Digital Signal Processor）９０、オーディオＲＡＭ９１、Ａ／Ｄ（Analog to Digital）変換器９２、アンプ９３、中央可動ユニット駆動回路９６、左可動ユニット駆動回路９７、右可動ユニット駆動回路９８、及び、回転灯駆動回路９９を含む。
【００９４】
サブＣＰＵ８１は、主制御回路４１から送信されたコマンドに応じて、サブＲＯＭ８２に記憶されている制御プログラムに従い、映像、音、光の出力制御を行う。なお、サブＲＯＭ８２は、基本的には、プログラム記憶領域及びデータ記憶領域を有する。
【００９５】
プログラム記憶領域には、サブＣＰＵ８１が実行する各種制御プログラムが記憶される。なお、プログラム記憶領域に格納される制御プログラムには、例えば、主制御回路４１との通信を制御するための主基板通信タスク、演出用乱数値を抽出して演出内容（演出データ）の決定及び登録を行うための演出登録タスク、決定した演出内容に基づいて液晶表示装置１１による映像の表示を制御するための描画制御タスク、ランプ群２１による光の出力を制御するためのランプ制御タスク、スピーカ２０Ｌ、２０Ｒによる音の出力を制御するための音声制御タスクなどのプログラムが含まれる。
【００９６】
データ記憶領域には、例えば、各種データテーブルを記憶する記憶領域、各種演出内容を構成する演出データを記憶する記憶領域、映像の作成に関するアニメーションデータを

記憶する記憶領域、ＢＧＭや効果音に関するサウンドデータを記憶する記憶領域、光の点消灯のパターンに関するランプデータを記憶する記憶領域などの各種記憶領域が含まれる。

【００９７】

サブＲＡＭ８３は、決定された演出内容や演出データを登録する格納領域や、主制御回路４１から送信される内部当籤役などの各種データを格納する格納領域などを有する。

【００９８】

また、副制御回路４２には、図７に示すように、液晶表示装置１１、スピーカ２０Ｌ、２０Ｒ、ランプ群２１、中央可動ユニット１０５、左可動ユニット１０６、右可動ユニット１０７、及び、回転灯５４３などの周辺装置が接続されている。つまり、これらの周辺装置の動作は、副制御回路４２により制御される。

【００９９】

本実施形態では、サブＣＰＵ８１、レンダリングプロセッサ８４、描画用ＲＡＭ８５（フレームバッファを含む）及びドライバ８６は、演出内容により指定されたアニメーションデータに従って映像を作成し、該作成した映像は液晶表示装置１１により表示される。

【０１００】

また、サブＣＰＵ８１、ＤＳＰ９０、オーディオＲＡＭ９１、Ａ／Ｄ変換器９２及びアンプ９３は、演出内容により指定されたサウンドデータに従ってＢＧＭなどの音をスピーカ２０Ｌ、２０Ｒにより出力する。さらに、サブＣＰＵ８１は、演出内容により指定されたランプデータに従ってランプ群２１の点灯及び消灯を行う。

【０１０１】

サブＣＰＵ８１及び中央可動ユニット駆動回路９６は、演出内容により指定された中央可動ユニット駆動データに従って中央可動ユニット１０５の駆動を行う。つまり、中央可動ユニット１０５は、特定の演出が行われる場合に駆動して、可動部品３０９を液晶表示装置１１の表示部１１ａの一部を覆う位置まで移動させる。

【０１０２】

また、サブＣＰＵ８１及び左可動ユニット駆動回路９７は、演出内容により指定された左可動ユニット駆動データに従って左可動ユニット１０６の駆動を行う。サブＣＰＵ８１及び右可動ユニット駆動回路９８は、演出内容により指定された右可動ユニット駆動データに従って右可動ユニット１０７の駆動を行う。また、サブＣＰＵ８１及び回転灯駆動回路９９は、演出内容により指定された回転灯駆動データに従って回転灯５４３の駆動を行う。

【０１０３】

［メインＲＯＭに記憶されているデータテーブル］

次に、図９～図１３を参照して、メインＲＯＭ５２に記憶されている各種のデータテーブルについて説明する。

【０１０４】

＜図柄配置テーブル＞

図９に示す図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々の表面に配されている図柄の配列を表している。図柄配置テーブルは、２１個の図柄位置「０」～「２０」と、これらの図柄位置の各々に対応する図柄との対応関係を規定する。

【０１０５】

図柄位置データ「０」～「２０」は、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々において回転方向に沿って配されている図柄の位置を示す。図柄位置「０」～「２０」に対応する図柄は、図柄カウンタの値を用いて図柄配置テーブルを参照することによって特定することができる。

【０１０６】

なお、本実施形態においては、図柄の種類として、「赤７」、「青７」、「黄７」、「リプレイ」、「ベル」及び「スイカ」が設定されているが、図柄の種類はこれに限られるものではない。また、図柄の配列や配置される図柄の個数についても、図９に示すものに

限られない。
【０１０７】
＜図柄組合せテーブル＞
図１０に示す図柄組合せテーブルは、３バイトで表される格納領域識別データによって識別される図柄の組合せに対して、入賞作動フラグ及び払出枚数が対応付けられている。
【０１０８】
入賞作動フラグは、入賞した役（以下、「入賞役」という）を表すための固有の図柄の組合せに対応して割り当てられたデータであり、１バイト（８ビット）データ及び格納領域種別を含んでいる。格納領域種別は、１バイトデータを区別するためのデータである。１バイトデータは、複数の図柄の組合せに対応するデータを含んでいる。各図柄の組合せは、格納領域種別と１バイトデータとによって区別される。
【０１０９】
払出枚数は、各図柄の組合せに対応して、遊技者に払い出すメダルの枚数を示すデータである。有効ラインに沿って並んだ図柄の組合せが、図柄組合せテーブルの「図柄の組合せ」と一致したときには、対応する払出枚数に基づいて、ホッパー３３の駆動によるメダルの排出、又は、クレジット枚数をカウントするクレジットカウンタの加算が行われる。
【０１１０】
本実施形態においては、入賞役として、リプレイ、小役及びボーナスが規定されている。リプレイに係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合（すなわち、リプレイに入賞した場合）には、メダルの払出はないが、再遊技の作動という利益が付与される。また、小役に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合（すなわち、小役に入賞した場合）には、上述の払出枚数に対応するメダルの払出という利益が付与される。また、ボーナスに係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合（すなわち、ボーナスに入賞した場合）には、メダルの払出はないが、ボーナスの作動という利益が付与される。
【０１１１】
図１０に示すように、本実施形態においては、リプレイに係る図柄の組合せとして、「通常リプ」に係る図柄の組合せ、「リプレイ１」～「リプレイ６」に係る図柄の組合せが規定されている。
【０１１２】
また、図１０に示すように、本実施形態においては、小役に係る図柄の組合せとして、「小役１」～「小役８」に係る図柄の組合せが規定されている。
【０１１３】
また、図１０に示すように、本実施形態においては、ボーナスに係る図柄の組合せとして、「ＢＢ１」～「ＢＢ３」に係る図柄の組合せが規定されている。
【０１１４】
また、図１０に示すように、本実施形態においては、上述の他に、「ＲＴ０移行図柄１」及び「ＲＴ０移行図柄２」に係る図柄の組合せも規定されている。この「ＲＴ０移行図柄１」及び「ＲＴ０移行図柄２」に係る図柄の組合せは、入賞に係る図柄の組合せ（入賞役）ではないが、これらの図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、ＲＴ遊技状態をＲＴ０に移行させる契機となる図柄の組合せであるため、図柄組合せテーブルによって規定されるものである。
【０１１５】
なお、本実施形態においては、上述の各図柄の組合せについて説明しているが、図柄組合せテーブルに規定される図柄の組合せはこれに限られるものではない。また、パチスロ機１が、各図柄の組合せを識別可能であればよく、図柄組合せテーブルを設けないこととしてもよい。
【０１１６】
＜内部抽籤テーブル＞
図１１に示す複数の内部抽籤テーブルは、当籤番号に対して、遊技状態ごとの抽籤値及

びデータポインタが対応付けられている。なお、内部抽籤テーブルは、通常、パチスロ機１の設定値（例えば、設定値１～６）毎にメインＲＯＭ５２に格納されている。しかしながら、本実施形態においては、説明の便宜上、それぞれ１つの内部抽籤テーブルを用いて説明する。

【０１１７】

本実施形態では、予め定められた数値の範囲「０～６５５３５」から抽出される乱数値を、各当籤番号に応じた抽籤値で順次減算し、減算の結果が負となったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行うことによって内部的な抽籤が行われる。

【０１１８】

したがって、抽籤値として規定されている数値が大きいほど、割り当てられたデータ（つまり、データポインタ）が決定される確率が高い。減算の結果が負となったか否かの判断処理の回数が、当籤番号の数を超えたときには、内部抽籤処理の結果は「ハズレ」となる。

【０１１９】

なお、各当籤番号の当籤確率は、「各当籤番号に対応する抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（６５５３６）」によって表すことができる。本実施形態では、複数種類の内部抽籤テーブルを使い分けることにより、決定される内部当籤役の種類や当籤確率を変動させ、この結果、遊技者が抱く期待に起伏が生じるようにしている。

【０１２０】

データポインタは、内部抽籤テーブルを参照して行う抽籤の結果として取得されるデータであり、後述する内部当籤役決定テーブルにより規定されている内部当籤役を指定するためのデータである。

【０１２１】

すなわち、データポインタは、図１２に示す小役・リプレイ用当籤役決定テーブル及びボーナス用内部当籤役決定テーブルにおいて、格納領域種別及び１バイトデータを決定するために用いられるデータである。データポインタは、各当籤番号に対応して、小役・リプレイ用データポインタ及びボーナス用データポインタが個別に規定されている。

【０１２２】

なお、内部抽籤処理の方式は、上述した方式に限られるものではなく、例えば、予め定められた数値の範囲「０～６５５３５」から抽出される乱数値に、各当籤番号に応じた抽籤値で順次加算し、加算の結果が所定の値となったか（例えば、当籤番号毎に予め定められた値以上となったか）の判定を行うことによって内部的な抽籤を行うこととしてもよい。

【０１２３】

（通常用内部抽籤テーブル）

図１１の（ａ）に示すように、ボーナス遊技状態以外の遊技状態である一般遊技状態（以下、「通常遊技状態」ともいう。）で参照される通常用内部抽籤テーブルは、ＲＴ０遊技状態（ＲＴ０）における各当籤番号の抽籤値を規定している。なお、ＲＴ遊技状態が移行した場合には、後述の通常用抽籤値変更テーブルが参照され、リプレイの抽籤に係る当籤番号「１」～「５」の抽籤値が変更される。

【０１２４】

（通常用抽籤値変更テーブル）

図１１の（ｂ）に示すように、通常遊技状態で参照される通常用抽籤値変更テーブルは、ＲＴ１遊技状態（ＲＴ１）～ＲＴ４遊技状態（ＲＴ４）における、リプレイの抽籤に係る当籤番号「１」～「５」の抽籤値を規定している。

【０１２５】

後述する内部抽籤処理においては、まず、遊技状態がボーナス遊技状態であるか通常遊技状態であるかが判断され、ボーナス遊技状態であれば、後述のボーナス用内部抽籤テーブルを参照することが決定され、このボーナス用内部抽籤テーブルに規定された抽籤値に基づいて抽籤が行われる。一方、通常遊技状態であれば、上述の通常用内部抽籤テーブル

を参照することが決定されるとともに、現在のＲＴ遊技状態に応じて、当籤番号「１」～「５」の抽籤値が適宜変更され、その変更後の通常用内部抽籤テーブルに規定された抽籤値に基づいて抽籤が行われることとなる。

【０１２６】

このように、本実施形態においては、ＲＴ遊技状態毎に内部抽籤テーブルそのものを規定することなく、抽籤値の変更が必要な部分のみを通常用抽籤値変更テーブルとして規定することとしているため、メインＲＯＭ５２の記憶領域に記憶される情報量を削減することができる。なお、図１１の（ａ）及び（ｃ）に示すように、ＲＴ０遊技状態（ＲＴ０）とＲＴ３遊技状態（ＲＴ３）の当籤番号「１」～「５」の抽籤値が同一である場合、ＲＴ３遊技状態（ＲＴ３）に係る抽籤値変更テーブルを規定しないように構成することもできる。この場合、メインＲＯＭ５２の記憶領域に記憶される情報量を削減しつつも、メインＣＰＵ５１によって異なるＲＴ遊技状態であると認識可能にすることができるため、例えば、ＲＴ０遊技状態（ＲＴ０）とＲＴ３遊技状態（ＲＴ３）とで「ロック」の抽籤確率を異ならせたい場合であっても、メインＲＯＭ５２の記憶領域に記憶される情報量が不必要に増大してしまうことを防止することができる。

【０１２７】

また、本実施形態においては、ＲＴ２遊技状態（ＲＴ２）とＲＴ４遊技状態（ＲＴ４）の当籤番号「１」、「２」及び「４」の抽籤値を同一とし、当籤番号「３」及び「５」の抽籤値を異なるものとしているが、これに限られるものではなく、当籤番号「１」～「５」の抽籤値を同一としてもよい。この場合には、ＲＴ２遊技状態（ＲＴ２）とＲＴ４遊技状態（ＲＴ４）とで同一の抽籤値変更テーブルが選択されるように規定することができる。この場合にも、上記と同様の効果を奏することとなる。

【０１２８】

（ボーナス用内部抽籤テーブル）

図１１の（ｃ）に示すように、ボーナス遊技状態で参照されるボーナス用内部抽籤テーブルは、ボーナス遊技状態における各当籤番号の抽籤値を規定している。なお、本実施形態においては、ボーナス遊技状態であるＢＢ遊技状態（ＢＢ１～３のいずれかの作動中）は常にＲＢ遊技状態（ＲＢの作動中）となっているため、ボーナス用内部抽籤テーブルは、ＲＢ遊技状態用内部抽籤テーブルと言い換えることもできる。

【０１２９】

＜小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル＞

図１２の（ａ）に示す小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルでは、小役・リプレイ用データポインタに対して、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）を識別するためのデータが対応付けられている。

【０１３０】

ここで、図１２の（ａ）に示すように、１つのデータポインタに対して、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）が複数対応付けられていることによって、１回の内部抽籤処理で、複数の図柄の組合せ（入賞作動フラグ）の入賞が許可されることを可能としている。これらの内部抽籤方式は、「同時当籤」方式、「重複当籤」方式と称される。

【０１３１】

なお、本実施形態においては、入賞が許可される一の図柄の組合せ（入賞作動フラグ）を「内部当籤役」と定義することもできるし、１つのデータポインタに対して、入賞が許可される複数の図柄の組合せ（入賞作動フラグ）を１つのまとまりとして内部当籤役と定義することもできるが、以下においては、後者を内部当籤役と定義して説明する。

【０１３２】

小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「０」は、「ハズレ」に対応付けられている。

【０１３３】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「１」は、内部当籤役として、「通常リプ」を示すものであり、入賞が許可される

図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「通常リプ」が対応付けられている。

【０１３４】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「２」は、内部当籤役として、「通常リプ＋リプレイ１＋リプレイ５」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「通常リプ」、「リプレイ１」及び「リプレイ５」が対応付けられている。

【０１３５】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「３」は、内部当籤役として、「通常リプ＋リプレイ２＋リプレイ５」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「通常リプ」、「リプレイ２」及び「リプレイ５」が対応付けられている。

【０１３６】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「４」は、内部当籤役として、「通常リプ＋リプレイ３＋リプレイ６」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「通常リプ」、「リプレイ３」及び「リプレイ６」が対応付けられている。

【０１３７】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「５」は、内部当籤役として、「通常リプ＋リプレイ４＋リプレイ６」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「通常リプ」、「リプレイ４」及び「リプレイ６」が対応付けられている。

【０１３８】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「６」～「１３」は、内部当籤役として、「小役１」～「小役８」をそれぞれ示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「小役１」～「小役８」がそれぞれ対応付けられている。

【０１３９】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「１４」は、内部当籤役として、「小役１～８」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「小役１」～「小役８」が対応付けられている。すなわち、小役・リプレイ用データポインタ「１４」は、規定されている小役に係る図柄の組合せの全ての入賞が許可されるものとなっている。

【０１４０】

＜ボーナス用内部当籤役決定テーブル＞

図１２の（ｂ）に示すボーナス用内部当籤役決定テーブルでは、ボーナス用データポインタに対して、内部当籤役を識別するためのデータが対応付けられている。

【０１４１】

ボーナス用内部当籤役決定テーブルにおいて、ボーナス用データポインタ「０」は、「ハズレ」に対応付けられている。また、ボーナス用内部当籤役決定テーブルにおいて、ボーナス用データポインタ「１」は、内部当籤役として、「ＢＢ１」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「ＢＢ１」が対応付けられている。

【０１４２】

また、ボーナス用内部当籤役決定テーブルにおいて、ボーナス用データポインタ「２」は、内部当籤役として、「ＢＢ２」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「ＢＢ２」が対応付けられている。また、ボーナス用内部当籤役決定テーブルにおいて、ボーナス用データポインタ「３」は、内部当籤役として、「ＢＢ３」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「ＢＢ３」が対応付けられている。

【０１４３】

ここで、内部当籤役「ＢＢ１」～「ＢＢ３」は、いわゆる「持越役」であり、「ＢＢ１」～「ＢＢ３」のいずれかが内部当籤役として決定された場合には、対応する図柄の組合せが入賞するまで、その当籤が保持される。この持越役の当籤が保持されている（持ち越されている）状態は、「持越状態」や「フラグ間」と称される。一方、上述の小役やリプレイに係る内部当籤役は、その当籤した単位遊技において、対応する図柄の組合せが入賞しなかった場合には、クリアされ、次回遊技まで持ち越されることはない。

【０１４４】

＜リール停止初期設定テーブル＞

図１３に示すリール初期設定テーブルは、遊技状態毎に、当籤番号に応じたリール停止制御情報群が対応付けられている。

【０１４５】

リール停止制御情報群は、回転中の左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、右リール３Ｒについて、停止操作タイミング及び停止操作順序に基づいて、最終的に停止させる図柄位置を決定するために用いられる各種の停止制御情報のまとまりを示すものである。

【０１４６】

例えば、内部抽籤の結果、「通常リプ＋リプレイ１＋リプレイ５」の内部当籤役（当籤番号２）が決定された場合には、リール停止制御情報群２が設定される。

【０１４７】

ここで、リール停止制御情報群２には、後述の図１４に示すように、第１停止操作が、左リール３Ｌに対してなされたときには、「通常リプ」や「リプレイ１」よりも「リプレイ５」が優先的に入賞することとなる停止制御情報、第１停止操作が、中リール３Ｃに対してなされたときには、「通常リプ」や「リプレイ５」よりも「リプレイ１」が優先的に入賞することとなる停止制御情報、及び、第１停止操作が、右リール３Ｒに対してなされたときには、「リプレイ１」や「リプレイ５」よりも「通常リプ」が優先的に入賞することとなる停止制御情報が含まれており、いずれのリールが第１停止されるか（第１停止操作されるか）に応じて、リール停止制御情報群の中から最も適切な停止制御情報を選択し、選択停止制御情報に応じて停止制御が行われることとなる。

【０１４８】

なお、リール停止制御情報群に含まれる停止制御情報は、停止操作位置（すなわち、ストップボタンが操作された際に、所定位置にある図柄位置）に対する停止位置（すなわち、実際に停止する図柄位置）を直接的に定めるもの（すなわち、滑り駒数を何駒とするかを規定する情報）であってもよく、間接的に定めるもの（すなわち、最大滑り駒数の範囲内で最も適切な滑り駒数を検索するため条件を規定する情報）であってもよい。

【０１４９】

また、図１３においては、持越状態（フラグ間）である場合のリール停止制御情報群については記載を省略しているが、持越状態（フラグ間）である場合には、専用のリール停止制御情報群が設定されることとしてもよく、「ハズレ」（小役・リプレイ用データポインタが「０」）の場合にのみ、リール停止制御情報群０に替えて、持ち越されているボーナスの種類（ＢＢ１～３のいずれか）に応じた持越状態（フラグ間）用のリール停止制御情報群が設定されることとしてよい。本実施形態においては、ボーナスとリプレイが重複当籤した場合、リプレイが優先的に入賞するように構成されているとともに、ボーナスと小役が重複当籤した場合、小役が優先的に入賞するように構成されているため、このように構成しても遊技者が特段の不利益を被ることはない。

【０１５０】

［内部当籤役と停止操作順序などとの対応関係］

次に、図１４を参照して、パチスロ機１における内部当籤役と停止操作順序などとの対応関係について説明する。なお、本実施形態においては、一例として、停止操作順序が３択（第１停止操作が、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、又は右リール３Ｒのいずれであるか）の場合について説明するが、これに限られるものではなく、最大６択（第１停止操作が、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、又は右リール３Ｒのいずれであるか、及び、第２停止操

作が、第１停止操作で停止操作されたリールを除く、いずれのリールについてされたか）の範囲内で適宜設定することができる。

【０１５１】
図１３に示したように、内部抽籤の結果、「通常リプ」の内部当籤役（当籤番号１）が決定された場合には、リール停止制御情報群１が設定される。そして、図１４に示すように、リール停止制御情報群１に基づいて停止制御が行われる場合、第１停止リールがいずれのリールであっても、「通常リプ」が入賞することとなる。

【０１５２】
また、図１３に示したように、内部抽籤の結果、「通常リプ＋リプレイ１＋リプレイ５」の内部当籤役（当籤番号２）が決定された場合には、リール停止制御情報群２が設定される。そして、図１４に示すように、リール停止制御情報群２に基づいて停止制御が行われる場合、第１停止リールが左リール３Ｌである場合には、「リプレイ５」が入賞し、第１停止リールが中リール３Ｃである場合には、「リプレイ１」が入賞し、第１停止リールが右リール３Ｒである場合には、「通常リプ」が入賞することとなる。

【０１５３】
また、図１３に示したように、内部抽籤の結果、「通常リプ＋リプレイ２＋リプレイ５」の内部当籤役（当籤番号３）が決定された場合には、リール停止制御情報群３が設定される。そして、図１４に示すように、リール停止制御情報群３に基づいて停止制御が行われる場合、第１停止リールが左リール３Ｌである場合には、「リプレイ５」が入賞し、第１停止リールが中リール３Ｃである場合には、「通常リプ」が入賞し、第１停止リールが右リール３Ｒである場合には、「リプレイ２」が入賞することとなる。

【０１５４】
また、図１３に示したように、内部抽籤の結果、「通常リプ＋リプレイ３＋リプレイ６」の内部当籤役（当籤番号４）が決定された場合には、リール停止制御情報群４が設定される。そして、図１４に示すように、リール停止制御情報群４に基づいて停止制御が行われる場合、第１停止リールが左リール３Ｌである場合には、「リプレイ６」が入賞し、第１停止リールが中リール３Ｃである場合には、「リプレイ３」が入賞し、第１停止リールが右リール３Ｒである場合には、「通常リプ」が入賞することとなる。

【０１５５】
また、図１３に示したように、内部抽籤の結果、「通常リプ＋リプレイ４＋リプレイ６」の内部当籤役（当籤番号５）が決定された場合には、リール停止制御情報群５が設定される。そして、図１４に示すように、リール停止制御情報群３に基づいて停止制御が行われる場合、第１停止リールが左リール３Ｌである場合には、「リプレイ６」が入賞し、第１停止リールが中リール３Ｃである場合には、「通常リプ」が入賞し、第１停止リールが右リール３Ｒである場合には、「リプレイ４」が入賞することとなる。

【０１５６】
また、図１３に示したように、内部抽籤の結果、「小役１」の内部当籤役（当籤番号６）が決定された場合には、リール停止制御情報群６が設定される。そして、図１４に示すように、リール停止制御情報群６に基づいて停止制御が行われる場合、第１停止リールがいずれのリールであっても、「小役１」が入賞することとなる。

【０１５７】
また、図１３に示したように、内部抽籤の結果、「小役２」の内部当籤役（当籤番号７）が決定された場合には、リール停止制御情報群７が設定される。そして、図１４に示すように、リール停止制御情報群７に基づいて停止制御が行われる場合、第１停止リールがいずれのリールであっても、中リール３Ｃにおいて、図柄「赤７」の正解位置で停止操作が行われた場合には、「小役２」が入賞することとなる。一方、中リール３Ｃにおいて、図柄「赤７」の正解位置で停止操作が行われなかった場合（すなわち、小役２のとりこぼしが発生した場合）には、ＲＴ０移行図柄１が表示されることとなる。

【０１５８】
なお、正解位置は、最大滑り駒数の範囲内で、有効ライン上に入賞に係る図柄の組合せ

を構成する図柄を表示させることができる停止操作位置を意味する。例えば、最大滑り駒数が４駒（４図柄分）であり、中リール３Ｃの中段領域が入賞ラインを構成する図柄表示領域である場合、中リール３Ｃの図柄位置データ「１７」、「１８」、「１９」、「２０」及び「０」が、中リール３Ｃの中段領域を基準とする図柄「赤７」を表示させることができる正解位置となる。中リール３Ｃにおける図柄「青７」、図柄「黄７」の正解位置、及び右リール３Ｒにおける図柄「赤７」、図柄「青７」、図柄「黄７」の正解位置についても同様である。

【０１５９】
また、図１３に示したように、内部抽籤の結果、「小役３」の内部当籤役（当籤番号８）が決定された場合には、リール停止制御情報群８が設定される。そして、図１４に示すように、リール停止制御情報群８に基づいて停止制御が行われる場合、第１停止リールがいずれのリールであっても、中リール３Ｃにおいて、図柄「青７」の正解位置で停止操作が行われた場合には、「小役３」が入賞することとなる。一方、中リール３Ｃにおいて、図柄「青７」の正解位置で停止操作が行われなかった場合（すなわち、小役３のとりこぼしが発生した場合）には、ＲＴ０移行図柄１が表示されることとなる。

【０１６０】
また、図１３に示したように、内部抽籤の結果、「小役４」の内部当籤役（当籤番号９）が決定された場合には、リール停止制御情報群９が設定される。そして、図１４に示すように、リール停止制御情報群９に基づいて停止制御が行われる場合、第１停止リールがいずれのリールであっても、中リール３Ｃにおいて、図柄「黄７」の正解位置で停止操作が行われた場合には、「小役４」が入賞することとなる。一方、中リール３Ｃにおいて、図柄「黄７」の正解位置で停止操作が行われなかった場合（すなわち、小役４のとりこぼしが発生した場合）には、ＲＴ０移行図柄１が表示されることとなる。

【０１６１】
また、図１３に示したように、内部抽籤の結果、「小役５」の内部当籤役（当籤番号１０）が決定された場合には、リール停止制御情報群１０が設定される。そして、図１４に示すように、リール停止制御情報群１０に基づいて停止制御が行われる場合、第１停止リールがいずれのリールであっても、右リール３Ｒにおいて、図柄「赤７」の正解位置で停止操作が行われた場合には、「小役５」が入賞することとなる。一方、右リール３Ｒにおいて、図柄「赤７」の正解位置で停止操作が行われなかった場合（すなわち、小役５のとりこぼしが発生した場合）には、ＲＴ０移行図柄２が表示されることとなる。

【０１６２】
また、図１３に示したように、内部抽籤の結果、「小役６」の内部当籤役（当籤番号１１）が決定された場合には、リール停止制御情報群１１が設定される。そして、図１４に示すように、リール停止制御情報群１１に基づいて停止制御が行われる場合、第１停止リールがいずれのリールであっても、右リール３Ｒにおいて、図柄「青７」の正解位置で停止操作が行われた場合には、「小役６」が入賞することとなる。一方、右リール３Ｒにおいて、図柄「青７」の正解位置で停止操作が行われなかった場合（すなわち、小役６のとりこぼしが発生した場合）には、ＲＴ０移行図柄２が表示されることとなる。

【０１６３】
また、図１３に示したように、内部抽籤の結果、「小役７」の内部当籤役（当籤番号１２）が決定された場合には、リール停止制御情報群１２が設定される。そして、図１４に示すように、リール停止制御情報群１２に基づいて停止制御が行われる場合、第１停止リールがいずれのリールであっても、右リール３Ｒにおいて、図柄「黄７」の正解位置で停止操作が行われた場合には、「小役７」が入賞することとなる。一方、右リール３Ｒにおいて、図柄「黄７」の正解位置で停止操作が行われなかった場合（すなわち、小役７のとりこぼしが発生した場合）には、ＲＴ０移行図柄２が表示されることとなる。

【０１６４】
また、図１３に示したように、内部抽籤の結果、「小役８」の内部当籤役（当籤番号１３）が決定された場合には、リール停止制御情報群１３が設定される。そして、図１４に

示すように、リール停止制御情報群１３に基づいて停止制御が行われる場合、第１停止リールがいずれのリールであっても、「小役８」が入賞することとなる。なお、「小役８」の内部当籤役は、当籤番号「１４」～「１６」においても決定されるが、上述の通り、「ＢＢ１」～「ＢＢ３」よりも「小役８」が優先的に入賞するように停止制御が行われるため、この場合にも、「小役８」に単独当籤したときと同様の停止制御が行われることとなる。

【０１６５】

なお、本実施形態においては、リプレイに係る内部当籤役（当籤番号１～５）について、停止操作順序によって入賞役が異なるように構成しているが、これに限られるものではない。例えば、いずれかのリールにおいて、正解位置で停止操作が行われたか否かに基づいて、入賞役を異ならせることとしてもよい。

【０１６６】

また、本実施形態においては、小役に係る内部当籤役の一部（当籤番号７～１２）について、予め定められたリールにおいて、正解位置で停止操作が行われたか否かに基づいて、入賞役が異なるように構成しているが、これに限られるものではない。例えば、停止操作順序によって入賞役を異ならせることとしてもよい。

【０１６７】

すなわち、特定の役について、停止操作の態様（停止操作順序や停止操作タイミング）に応じて入賞（表示）させる図柄の組合せを異ならせ、その停止操作の態様の報知の有無によって遊技者に付与される利益を異ならせることができる全ての手法は本発明に適用することができるものとする。

【０１６８】

［ＲＴ遊技状態の遷移］

次に、図１５を参照して、パチスロ機１におけるＲＴ遊技状態の遷移について説明する。図１５の（ａ）は、本実施形態におけるパチスロ機１のＲＴ遊技状態の遷移フローを示す図であり、図１５の（ｂ）は、本実施形態におけるパチスロ機１のＲＴ遊技状態の移行条件を示す図である。なお、本実施形態においては、一例として、５個のＲＴ遊技状態（ＲＴ０～ＲＴ４）がある場合について説明するが、これに限られるものではない。

【０１６９】

図１５に示すように、ＲＴ０からＲＴ１へは、リプレイ１の入賞（移行条件１の成立）によって移行し、ＲＴ１からＲＴ２へは、リプレイ２の入賞（移行条件２の成立）によって移行する。ここで、図１１に示したように、ＲＴ０は、相対的にリプレイに係る内部当籤役の当籤確率が低く、ＲＴ２は、相対的にリプレイに係る内部当籤役が高い。すなわち、ＲＴ０は、遊技者にとって不利なＲＴ遊技状態であり、ＲＴ２は、遊技者にとって有利なＲＴ遊技状態である。

【０１７０】

また、ＲＴ１は、ＲＴ０よりもリプレイに係る内部当籤役の当籤確率は高いが、ＲＴ２よりもリプレイに係る内部当籤役の当籤確率は低い。その意味で、遊技者にとって依然不利なＲＴ遊技状態であるとも言えるが、リプレイ２を含む内部当籤役（当籤番号３）が抽籤される状態である（図１１参照）ことから、遊技者にとって有利なＲＴ遊技状態であるＲＴ２の準備状態であるとも言える。

【０１７１】

また、図１５に示すように、ＲＴ３からＲＴ１へは、リプレイ３の入賞（移行条件３の成立）によって移行し、ＲＴ１からＲＴ４へは、リプレイ４の入賞（移行条件４の成立）によって移行する。ここで、図１１に示したように、ＲＴ３は、相対的にリプレイに係る内部当籤役の当籤確率が低く、ＲＴ４は、相対的にリプレイに係る内部当籤役が高い。すなわち、ＲＴ３は、遊技者にとって不利なＲＴ遊技状態であり、ＲＴ４は、遊技者にとって有利なＲＴ遊技状態である。

【０１７２】

また、ＲＴ１は、ＲＴ３よりもリプレイに係る内部当籤役の当籤確率は高いが、ＲＴ４

よりもリプレイに係る内部当籤役の当籤確率は低い。その意味で、遊技者にとって依然不利なＲＴ遊技状態であるとも言えるが、リプレイ４を含む内部当籤役（当籤番号５）が抽籤される状態である（図１１参照）ことから、遊技者にとって有利なＲＴ遊技状態であるＲＴ４の準備状態であるとも言える。

【０１７３】

また、図１５に示すように、ＲＴ１～ＲＴ４において、ＲＴ０移行図柄（ＲＴ０移行図柄１又はＲＴ０移行図柄２）が表示される（移行条件５が成立する）と、ＲＴ０へ移行する。すなわち、遊技者にとって有利なＲＴ遊技状態（ＲＴ２又はＲＴ４）にある場合であっても、「小役２」～「小役７」をとりこぼした場合（図１４参照）には、遊技者にとって不利なＲＴ遊技状態（ＲＴ０）に移行（転落）することとなる。

【０１７４】

また、図１５に示すように、ＲＴ０～ＲＴ２、及びＲＴ４において、リプレイ５又はリプレイ６に入賞する（移行条件６が成立する）と、ＲＴ３へ移行する。すなわち、遊技者にとって有利なＲＴ遊技状態（ＲＴ２又はＲＴ４）にある場合であっても、リプレイ５又はリプレイ６に入賞した場合（図１４参照）には、遊技者にとって不利なＲＴ遊技状態（ＲＴ３）に移行（転落）することとなる。

【０１７５】

また、図１５に示すように、ボーナス遊技状態（ＢＢ１～３のいずれかの作動）が終了する（移行条件７が成立する）と、ＲＴ０へ移行する。また、図示は省略するが、設定値が変更されると、ＲＴ０へ移行する。その意味で、ＲＴ０は、初期ＲＴ遊技状態であるとも言える。なお、移行条件７については、ボーナス（ＢＢ１～３のいずれか）が内部当籤役として決定したことを移行条件としてもよく、ボーナス（ＢＢ１～３のいずれか）が入賞したことを移行条件としてもよい。また、移行条件１～６は、ボーナス（ＢＢ１～３のいずれか）が持ち越されていない場合にのみ成立し、ボーナス（ＢＢ１～３のいずれか）が持ち越されている場合には成立しない移行条件としてもよい。

【０１７６】

［サブＲＯＭに記憶されているデータテーブル］

次に、図１６を参照して、サブＲＯＭ８２に記憶されている各種のデータテーブルについて説明する。

【０１７７】

＜通常中ＡＲＴ１抽籤テーブル＞

図１６の（ａ）に示すように、通常中に参照される通常中ＡＲＴ１抽籤テーブルは、決定された内部当籤役に応じて、ＡＲＴ１に非当籤であるか、又は当籤であるかについての抽籤値を規定している。なお、図１６において通常中とは、後述するＡＲＴ１中、ＡＲＴ２中、ＡＲＴ準備中及びＡＲＴ当籤中以外の状態であって、サブＣＰＵ８１によって識別される状態すなわち、後述するＡＲＴ非当籤中を示す。

【０１７８】

例えば、内部当籤役が「小役８」である場合に、抽出された演出用乱数値が「１００００」であれば、「１００００」から「２４５７６」を減算して負の値となるため、ＡＲＴ１に非当籤したことが決定される。一方、抽出された演出用乱数値が「３００００」であれば、「３００００」から「２４５７６」を減算しても負の値とはならず、減算後の演出用乱数値「５４２４」から「８１９２」を減算して負の値となるため、ＡＲＴ１に当籤したことが決定される。以下に示す抽籤テーブルについても同様の処理が行われる。

【０１７９】

＜ＡＲＴ１中ＡＲＴ２抽籤テーブル＞

図１６の（ｂ）に示すように、ＡＲＴ１中に参照されるＡＲＴ１中ＡＲＴ２抽籤テーブルは、決定された内部当籤役に応じて、ＡＲＴ２に非当籤であるか、又は当籤であるかについての抽籤値を規定している。ここで、ＡＲＴ１中においては、後述する上乗せゲーム数の抽籤が行われないかわりに、ＡＲＴ２の抽籤が行われることとなっている。なお、内部当籤役の欄に「リプレイ」と記載されているのは、リプレイに係る内部当籤役（当籤番

号１～５）の総称であるが、これに限られるものではなく、リプレイの種類毎に個別に抽籤値を規定することとしてもよい。
【０１８０】
＜通常中ＡＲＴ２抽籤テーブル＞
図１６の（ｃ）に示すように、通常中に参照される通常中ＡＲＴ２抽籤テーブルは、決定された内部当籤役に応じて、ＡＲＴ２に非当籤であるか、又は当籤であるかについての抽籤値を規定している。
【０１８１】
＜ＡＲＴ２初期ゲーム数抽籤テーブル＞
図１６の（ｄ）に示すように、ＡＲＴ２の開始時に参照されるＡＲＴ２初期ゲーム数抽籤テーブルは、設定値に応じて、ＡＲＴ２の初期ゲーム数についての抽籤値を規定している。ここで、ＡＲＴ２の開始時においては、設定値が高いほど、ＡＲＴ２の初期ゲーム数が多くなる確率が高い。すなわち、パチスロ機１においては、設定値が高いほど、遊技者にとって有利さの度合いが高くなるように構成されている。
【０１８２】
［パチスロ機の遊技の流れ］
次に、図１７を参照して、パチスロ機１の遊技の流れについて説明する。図１７は、本実施形態におけるパチスロ機の遊技の流れを示す概要図である。
【０１８３】
まず、本実施形態に係るパチスロ機１においては、遊技者が遊技を行う状態として、遊技者にとって有利な第１有利遊技状態であるＡＲＴ１中と、遊技者にとって有利な第２有利遊技状態であるＡＲＴ２中と、ＡＲＴ１中及びＡＲＴ２中よりも相対的に不利な通常遊技状態である通常中と、通常中からＡＲＴ１中又はＡＲＴ２中に移行するための準備状態であるＡＲＴ準備中に大別される。
【０１８４】
また、通常中は、ＡＲＴ１又はＡＲＴ２のいずれにも当籤していない状態（ＡＲＴ非当籤中）と、ＡＲＴ１又はＡＲＴ２のいずれかに当籤している状態（ＡＲＴ当籤中）に区別することができる。さらに、ＡＲＴ当籤中は、ＡＲＴ１に当籤している状態であるＡＲＴ１当籤中と、ＡＲＴ２に当籤している状態であるＡＲＴ２当籤中に区別することができる。
【０１８５】
また、ＡＲＴ準備中は、ＡＲＴ１当籤中から移行したＡＲＴ１準備中と、ＡＲＴ２当籤中から移行したＡＲＴ２準備中に区別することができる。
【０１８６】
遊技者は、パチスロ機１において遊技を行う場合、通常は、ＡＲＴ非当籤中から遊技を開始し、このＡＲＴ非当籤中において、ＡＲＴ１に当籤した場合には、ＡＲＴ１当籤中に移行することとなる。そして、ＡＲＴ１当籤中となると、ＡＲＴ１当籤中から、ＡＲＴ１準備中を介して、ＡＲＴ１中に移行させるための第１の移行手順（停止操作の態様）の報知が開始されることとなる。また、ＡＲＴ非当籤中において、ＡＲＴ２に当籤した場合には、ＡＲＴ２当籤中に移行し、このＡＲＴ２当籤中から、ＡＲＴ２準備中を介して、ＡＲＴ２中に移行させるための第２の移行手順（停止操作の態様）の報知が開始されることとなる。
【０１８７】
具体的には、ＡＲＴ１当籤中であってＲＴ０であるとき、「通常リプ＋リプレイ１＋リプレイ５」が内部当籤役として決定されると、「リプレイ１」が入賞することとなる停止操作順序（中リール３Ｃを第１停止操作すべき旨）が報知され、「リプレイ１」に入賞すると、ＡＲＴ１準備中に移行し、ＡＲＴ１準備中であってＲＴ１であるとき、「通常リプ＋リプレイ２＋リプレイ５」が内部当籤役として決定されると、「リプレイ２」が入賞することとなる停止操作順序（右リール３Ｒを第１停止操作すべき旨）が報知され、「リプレイ２」に入賞すると、ＡＲＴ１中に移行する。

【０１８８】
一方、ＡＲＴ１当籤中であってＲＴ０であるとき、「通常リプ＋リプレイ３＋リプレイ６」が内部当籤役として決定されると、「通常リプ」が入賞することとなる停止操作順序（右リール３Ｒを第１停止操作すべき旨）が報知されることで、ＡＲＴ２準備中に移行させないこととしている。ここで、「リプレイ３」を入賞させない停止操作順序であれば、その他の停止操作順序（例えば、左リール３Ｌを第１停止操作すべき旨）を報知することとしてもよい。

【０１８９】
また、ＡＲＴ１準備中であってＲＴ１であるとき、「通常リプ＋リプレイ４＋リプレイ６」が内部当籤役として決定されると、「通常リプ」が入賞することとなる停止操作順序（中リール３Ｃを第１停止操作すべき旨）が報知されることで、ＡＲＴ２中に移行させないこととしている。ここで、「リプレイ４」を入賞させない停止操作順序であれば、その他の停止操作順序（例えば、左リール３Ｌを第１停止操作すべき旨）を報知することとしてもよい。

【０１９０】
なお、本実施形態においては、ＡＲＴ１当籤中であってＲＴ３であるときには、一度、ＲＴ３からＲＴ０へ移行した（すなわち、ＲＴ３においてＲＴ０移行図柄が表示された）後に、上述した第１の移行手順（停止操作の態様）の報知が開始されることとしているが、これに限られるものではなく、ＡＲＴ１当籤中であってＲＴ３であるときにも、上述した第１の移行手順（停止操作の態様）の報知が開始されるように構成することとしてもよい。

【０１９１】
また、ＡＲＴ２当籤中であってＲＴ３であるとき、「通常リプ＋リプレイ３＋リプレイ６」が内部当籤役として決定されると、「リプレイ３」が入賞することとなる停止操作順序（中リール３Ｃを第１停止操作すべき旨）が報知され、「リプレイ３」に入賞すると、ＡＲＴ２準備中に移行し、ＡＲＴ２準備中であってＲＴ１であるとき、「通常リプ＋リプレイ４＋リプレイ６」が内部当籤役として決定されると、「リプレイ４」が入賞することとなる停止操作順序（右リール３Ｒを第１停止操作すべき旨）が報知され、「リプレイ４」に入賞すると、ＡＲＴ２中に移行する。

【０１９２】
一方、ＡＲＴ２当籤中であってＲＴ３であるとき、「通常リプ＋リプレイ１＋リプレイ５」が内部当籤役として決定されると、「通常リプ」が入賞することとなる停止操作順序（右リール３Ｒを第１停止操作すべき旨）が報知されることで、ＡＲＴ１準備中に移行させないこととしている。ここで、「リプレイ１」を入賞させない停止操作順序であれば、その他の停止操作順序（例えば、左リール３Ｌを第１停止操作すべき旨）を報知することとしてもよい。

【０１９３】
また、ＡＲＴ２準備中であってＲＴ１であるとき、「通常リプ＋リプレイ２＋リプレイ５」が内部当籤役として決定されると、「通常リプ」が入賞することとなる停止操作順序（中リール３Ｃを第１停止操作すべき旨）が報知されることで、ＡＲＴ１中に移行させないこととしている。ここで、「リプレイ２」を入賞させない停止操作順序であれば、その他の停止操作順序（例えば、左リール３Ｌを第１停止操作すべき旨）を報知することとしてもよい。

【０１９４】
なお、本実施形態においては、ＡＲＴ２当籤中であってＲＴ０であるときには、一度、ＲＴ０からＲＴ３へ移行した（すなわち、ＲＴ０においてリプレイ５又はリプレイ６が入賞した）後に、上述した第２の移行手順（停止操作の態様）の報知が開始されることとしているが、これに限られるものではなく、ＡＲＴ２当籤中であってＲＴ０であるときにも、上述した第２の移行手順（停止操作の態様）の報知が開始されるように構成することとしてもよい。

【０１９５】
　ＡＲＴ１は、ＡＲＴ１準備中（ＲＴ１）において、「リプレイ２」に入賞すると開始し（すなわち、ＡＲＴ１中となり）、ＡＲＴ１ゲーム数である５０ゲームを消化すると終了する。ＡＲＴ１中には、ＡＲＴ２の抽籤が行われ、ＡＲＴ２に当籤すると、ＡＲＴ１の終了後に、ＡＲＴ２当籤中に移行し、上記と同様にＡＲＴ２中に移行することとなる。
【０１９６】
　また、ＡＲＴ２は、ＡＲＴ２準備中（ＲＴ１）において、「リプレイ４」に入賞すると開始する（すなわち、ＡＲＴ２中となる）。ＡＲＴ２では、開始時にＡＲＴ２ゲーム数の初期ゲーム数の抽籤が行われることとなっており、さらに、ＡＲＴ２中では、ＡＲＴ２ゲーム数の上乗せが行われることとなっている。ＡＲＴ２は、これらの結果得られたＡＲＴ２ゲーム数を消化すると終了する。なお、ＡＲＴ２ゲーム数の上乗せについては、後述する。
【０１９７】
　ここで、ＡＲＴ１中及びＡＲＴ２中は、リプレイに係る内部当籤役が決定された場合に、ＲＴ３に移行（転落）しない（リプレイ５又はリプレイ６が入賞しない）ように停止操作の態様（停止操作順序）が報知されるとともに、小役に係る内部当籤役が決定された場合に、ＲＴ０に移行（転落）しない（ＲＴ０移行図柄が表示されない）ように停止操作の態様（目押しすべき図柄の種類）が報知される。その結果、リプレイタイム（ＲＴ２又はＲＴ４）の作動が維持されるとともに、小役（特に、小役２～７）の入賞確率が飛躍的に向上することとなるため、遊技者はより多くのメダルの払出をうけることができる。このように、ＡＲＴ１及びＡＲＴ２は、遊技者にとって有利な有利状態を構成する。
【０１９８】
　なお、ＡＲＴ当籤中及び／又はＡＲＴ準備中においても、上記の報知を全て行うこととしてもよいし、必要な範囲でのみ報知を行うこととしてもよい。例えば、ＡＲＴ１当籤中でＲＴ０であるときには、ＲＴ３に移行（転落）させない（リプレイ５又はリプレイ６を入賞させない）停止操作の態様（停止操作順序）の報知は行うが、ＲＴ０に移行（転落）させない（ＲＴ０移行図柄を表示させない）停止操作の態様（目押しすべき図柄の種類）の報知は行わないこととし、ＡＲＴ２当籤中でＲＴ３であるときには、ＲＴ０に移行（転落）させない（ＲＴ０移行図柄を表示させない）停止操作の態様（目押しすべき図柄の種類）の報知は行うが、ＲＴ３に移行（転落）させない（リプレイ５又はリプレイ６を入賞させない）停止操作の態様（停止操作順序）の報知は行わないこととしてもよい。
【０１９９】
　また、図示は省略しているが、通常中（ＡＲＴ非当籤中、ＡＲＴ１当籤中及びＡＲＴ２当籤中）、ＡＲＴ準備中（ＡＲＴ１準備中及びＡＲＴ２準備中）、ＡＲＴ１中、又はＡＲＴ２中において、ボーナス（ＢＢ１～３のいずれか）が内部当籤役として決定され、その当籤しているボーナスに入賞すると、ボーナス遊技状態となり、そのボーナス遊技状態が終了すると、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ０遊技状態に移行することとなる（図１５参照）。
【０２００】
　上記の場合、本実施形態においては、ボーナス（ＢＢ１～３のいずれか）が内部当籤役として決定されたときの状態に復帰させるように、停止操作の態様が報知されることとしている。例えば、ＡＲＴ１中に、ボーナス（ＢＢ１～３のいずれか）が内部当籤役として決定され、そのボーナスに係るボーナス遊技状態が終了した場合、ＲＴ０遊技状態において、「通常リプ＋リプレイ１＋リプレイ５」が内部当籤役として決定されると、「リプレイ１」が入賞することとなる停止操作順序（中リール３Ｃを第１停止操作すべき旨）を報知し、ＡＲＴ１準備中に移行させ、ＡＲＴ１準備中において、「通常リプ＋リプレイ２＋リプレイ５」が内部当籤役として決定されると、「リプレイ２」が入賞することとなる停止操作順序（右リール３Ｒを第１停止操作すべき旨）を報知し、ＡＲＴ１中に復帰させる。
【０２０１】
　また、例えば、ＡＲＴ２中に、ボーナス（ＢＢ１～３のいずれか）が内部当籤役として

決定され、そのボーナスに係るボーナス遊技状態が終了した場合、ＲＴ０遊技状態において、「通常リプ＋リプレイ１＋リプレイ５」、又は「通常リプ＋リプレイ３＋リプレイ６」が内部当籤役として決定されると、「リプレイ５」、又は「リプレイ６」が入賞することとなる停止操作順序（左リール３Ｌを第１停止操作すべき旨）を報知し、ＡＲＴ２当籤中（ＲＴ３遊技状態）に移行させ、ＡＲＴ２当籤中（ＲＴ３遊技状態）において、「通常リプ＋リプレイ３＋リプレイ６」が内部当籤役として決定されると、「リプレイ３」が入賞することとなる停止操作順序（中リール３Ｃを第１停止操作すべき旨）を報知し、ＡＲＴ２準備中に移行させ、ＡＲＴ２準備中において、「通常リプ＋リプレイ４＋リプレイ６」が内部当籤役として決定されると、「リプレイ４」が入賞することとなる停止操作順序（右リール３Ｒを第１停止操作すべき旨）を報知し、ＡＲＴ２中に復帰させる。ここで、ＡＲＴ２中に復帰させる場合には、ＲＴ０遊技状態において、「通常リプ＋リプレイ３＋リプレイ６」が内部当籤役として決定されると、「リプレイ３」が入賞することとなる停止操作順序（中リール３Ｃを第１停止操作すべき旨）を報知し、ＡＲＴ２準備中（ＲＴ１遊技状態）に移行させることとしてもよい。

【０２０２】

　なお、ボーナス遊技状態が終了した場合の、遊技を行う状態を復帰させる態様については、これに限られるものではない。例えば、ＡＲＴ１について、ＡＲＴ１当籤中（ＡＲＴ２当籤中）、ＡＲＴ１準備中、又はＡＲＴ１中のいずれかの状態において、ボーナス（ＢＢ１～３のいずれか）が内部当籤役として決定され、そのボーナスに係るボーナス遊技状態が終了した場合、一律にＡＲＴ１当籤中をセットすることとしてもよい。ＡＲＴ２についても同様である。

【０２０３】

　また、ＡＲＴ１中において、ボーナス（ＢＢ１～３のいずれか）が内部当籤役として決定され、再度、ＡＲＴ１中に復帰させる場合、ＡＲＴ１ゲーム数は、そのまま復帰させることとしてもよく、新たに５０ゲームをセットすることとしてもよく、ボーナス（ＢＢ１～３のいずれか）が内部当籤役として決定されたときのＡＲＴ１ゲーム数に、５０ゲームを加算して復帰させることとしてもよい。

【０２０４】

　また、ＡＲＴ２中において、ボーナス（ＢＢ１～３のいずれか）が内部当籤役として決定され、再度、ＡＲＴ２中に復帰させる場合、ＡＲＴ２ゲーム数は、そのまま復帰させることとしてもよく、新たに初期ゲーム数の抽籤結果により決定することとしてもよく、ボーナス（ＢＢ１～３のいずれか）が内部当籤役として決定されたときのＡＲＴ２ゲーム数に、初期ゲーム数の抽籤結果を加算して復帰させることとしてもよい。

【０２０５】

　なお、ＡＲＴ１中にボーナス（ＢＢ１～３のいずれか）が内部当籤役として決定され、再度、ＡＲＴ１中に復帰させる場合、ボーナス遊技状態の前後のＡＲＴ１を同一のＡＲＴ１として管理することとしてもよく、異なるＡＲＴ１として管理することとしてもよい。具体的には、ボーナス遊技状態の前のＡＲＴ１を１セット目のＡＲＴ１とする場合、ボーナス遊技状態の後のＡＲＴ１を、１セット目のＡＲＴ１として管理することとしてもよく、２セット目のＡＲＴ１として管理することとしてもよい。

【０２０６】

　また、ＡＲＴ２中にボーナス（ＢＢ１～３のいずれか）が内部当籤役として決定され、再度、ＡＲＴ２中に復帰させる場合、ボーナス遊技状態の前後のＡＲＴ２を同一のＡＲＴ２として管理することとしてもよく、異なるＡＲＴ２として管理することとしてもよい。この点、本実施形態では、ボーナス遊技状態の前後のＡＲＴ２を同一のＡＲＴ２として管理することとしている。

【０２０７】

＜ＡＲＴ２ゲーム数の管理＞

　図１６の（ｄ）に示すように、ＡＲＴ２の開始時にはＡＲＴ２の初期ゲーム数の抽籤が行われる。また、ＡＲＴ２中は、後述する基本上乗せ及び特殊上乗せに基づき、ＡＲＴ２

ゲーム数の上乗せ（ＡＲＴゲーム数カウンタの加算）が行われる。
【０２０８】
（基本上乗せ）
　基本上乗せでは、ＡＲＴ２中の内部当籤役に基づき、ＡＲＴ２ゲーム数の上乗せが行われる。図１８（ａ）に一例として示すように、ＡＲＴ２中では、ＡＲＴ２中上乗せ抽籤テーブルを参照して、内部当籤役に基づいてＡＲＴ２ゲーム数の上乗せに関する抽籤を行う。図１８（ａ）に示すように、ＡＲＴ２中上乗せ抽籤テーブルは、決定された内部当籤役に応じて、上乗せするＡＲＴ２ゲーム数についての抽籤値を規定している。
【０２０９】
　例えば、内部当籤役が「小役８」である場合に、抽出された乱数値が「１００００」であれば、「１００００」から「１６３８４」を減算して負の値となるため、上乗せするＡＲＴ２ゲーム数として「０ゲーム（上乗せしない）」が決定される。一方、抽出された乱数値が「２００００」であれば、「２００００」から「１６３８４」を減算しても負の値とはならず、減算後の乱数値「３６１６」から「８１９２」を減算して負の値となるため、上乗せするＡＲＴ２ゲーム数として「１０ゲーム」が決定される。
【０２１０】
　なお、図１８（ａ）に示す例では、内部当籤役が「小役８」である場合に限り、基本上乗せによるＡＲＴ２ゲーム数の上乗せを行うこととしているが、これに限られるものではなく、その他の役が内部当籤役として決定された場合に、ＡＲＴ２ゲーム数の上乗せを行うこととしてもよい。
【０２１１】
　また、本実施形態では、上乗せするＡＲＴ２ゲーム数「０ゲーム」に対して抽籤値を規定することで、ＡＲＴ２ゲーム数の上乗せが行われない場合があることを示している。この点、内部当籤役が「小役８」である場合に、ＡＲＴ２ゲーム数の上乗せを行うか否かを抽籤し、この抽籤に当籤した場合に上乗せするＡＲＴ２ゲーム数をさらに抽籤することとしてもよい。
【０２１２】
（特殊上乗せ）
　特殊上乗せでは、ＡＲＴ２中に小役８（所定役）が内部当籤役として決定されてから、同一のＡＲＴ２中に小役８（所定役）が再び内部当籤役として決定されるまでのゲーム間隔に基づき、ＡＲＴ２ゲーム数の上乗せが行われる。図１８（ｂ）（ｃ）は、特殊上乗せの動作概要を示す図である。なお、図１８（ｂ）（ｃ）では、特殊上乗せについて説明するため、小役８に基づく基本上乗せは行われていない（上乗せゲーム数０ゲーム）ものとする。小役８に基づく基本上乗せが行われている場合には、ＡＲＴ２の残りゲーム数は、さらに増加する。
【０２１３】
　図１８（ｂ）に示す例では、ＡＲＴ２の残りゲーム数が「８０ゲーム」の時点で、小役８が内部当籤役として決定され、その後、同一のＡＲＴ２が「６０ゲーム」継続した後の残りゲーム数が「２０ゲーム」の時点で、小役８が再び内部当籤役として決定されている。この場合、特殊上乗せによるＡＲＴ２ゲーム数の上乗せが行われ、残りゲーム数「２０ゲーム」に、小役８が再び内部当籤役として決定されるまでに要したゲーム間隔「６０ゲーム」が加算され、ＡＲＴ２の残りゲーム数が「８０ゲーム」に更新される。
【０２１４】
　ここで、本実施形態においては、特殊上乗せでは、小役８が内部当籤役として決定されるまでのゲーム間隔を、上乗せゲーム数としてそのまま用いることとしている。この点、特殊上乗せでは、小役８が内部当籤役として決定されるまでのゲーム間隔に基づき、ＡＲＴ２ゲーム数の上乗せを行えば足り、ゲーム間隔と上乗せゲーム数とが一致する必要はない。
【０２１５】
　例えば、ゲーム間隔の１／２（図１８（ｂ）の例では３０ゲーム）、ゲーム間隔そのま

ま（図１８（ｂ）の例では６０ゲーム）、ゲーム間隔の２倍（図１８（ｂ）の例では１２０ゲーム）の中から抽籤により上乗せゲーム数を決定することとしてもよい。

【０２１６】

また、小役８が内部当籤役として決定されるまでのゲーム間隔が属する範囲に基づき、上乗せゲーム数を決定することとしてもよい。具体的には、ゲーム間隔が、第１範囲（例えば、１～４９ゲーム）に属する場合には上乗せゲーム数を第１ゲーム数（例えば、３０ゲーム）、第２範囲（例えば、５０～９９ゲーム）に属する場合には上乗せゲーム数を第２ゲーム数（例えば、７０ゲーム）、第３範囲（例えば、１００ゲーム以上）に属する場合には上乗せゲーム数を第３ゲーム数（例えば、１５０ゲーム）のようにしてもよい。この場合においても、上乗せゲーム数を複数種類の中から抽籤により決定することとしてもよい。

【０２１７】

また、本実施形態においては、小役８が内部当籤役として決定されるまでのゲーム間隔に基づいて、特殊上乗せを行うこととしているが、対応する役は小役８に限られるものではない。パチスロ機では、スイカ、チェリー、チャンス目などの複数の役を、いわゆるレア役として設定していることがある（本実施形態では、小役８（図柄組合せ「スイカ－スイカ－スイカ（図１０参照）」）のみをレア役として設定しているものとする）。このようにレア役として複数の役を設定しているパチスロ機の場合には、レア役が内部当籤役として決定されるまでのゲーム間隔に基づき、特殊上乗せを行うこととしてもよい。

【０２１８】

この場合、複数のレア役のうちの同一のレア役が内部当籤役として決定されるまでのゲーム間隔に基づき、特殊上乗せを行うこととしてもよい。例えば、スイカが内部当籤役として決定されてから３０ゲーム後にチェリーが内部当籤役として決定された時点では、同一のレア役ではないために特殊上乗せは行わず、その後、３０ゲーム後にスイカが内部当籤役として決定された場合に、同一のレア役が再び内部当籤役として決定されたとして、ゲーム間隔「６０ゲーム」に基づいて特殊上乗せを行う。

【０２１９】

なお、同一のレア役が内部当籤役として決定されるまでのゲーム間隔に基づき特殊上乗せを行う場合、レア役の種別に応じて上乗せゲーム数を異ならせることとしてもよい。例えば、スイカ－スイカ間のゲーム間隔に基づき特殊上乗せを行う場合には、ゲーム間隔をそのまま上乗せゲーム数とし、チェリー－チェリー間のゲーム間隔に基づき特殊上乗せを行う場合には、ゲーム間隔を補正（例えば、所定の係数をかける、所定数だけ加算又は減算するなど）した値を上乗せゲーム数としてもよい。

【０２２０】

また、何れかのレア役が内部当籤役として決定されるまでのゲーム間隔に基づき、特殊上乗せを行うこととしてもよい。例えば、スイカが内部当籤役として決定されてから３０ゲーム後にチェリーが内部当籤役として決定された場合、何れかのレア役が再び内部当籤役として決定されたとして、ゲーム間隔「３０ゲーム」に基づいて特殊上乗せを行う。

【０２２１】

なお、何れかのレア役が内部当籤役として決定されるまでのゲーム間隔に基づき特殊上乗せを行う場合、レア役の種別に応じて上乗せゲーム数を異ならせることとしてもよい。例えば、同一のレア役である場合と異なるレア役である場合とでは、上乗せゲーム数を異ならせる（同一のレア役である場合には、ゲーム間隔をそのまま上乗せゲーム数とし、異なるレア役である場合には、ゲーム間隔を補正（増減）した値を上乗せゲーム数とする）こととしてもよい。また、例えば、１回目の内部当籤役として決定されたレア役の種別に関係なく、２回目に内部当籤役として決定されたレア役の種別に応じて、上乗せゲーム数を異ならせる（２回目の内部当籤役がスイカである場合には、ゲーム間隔をそのまま上乗せゲーム数とし、２回目の内部当籤役がチェリーである場合には、ゲーム間隔を補正（増減）した値を上乗せゲーム数とする）こととしてもよい。

【０２２２】

また、レア役に限らず、ボーナスが内部当籤役として決定されるまでのゲーム間隔に基づいて、特殊上乗せを行うこととしてもよい。もちろん、ボーナス－ボーナス間のゲーム間隔に基づき特殊上乗せを行うこととしてもよく、レア役－ボーナス間のゲーム間隔、ボーナス－レア役間のゲーム間隔に基づき特殊上乗せを行うこととしてもよい。

【０２２３】

このように特殊上乗せでは、ＡＲＴ２中に所定役が内部当籤役として決定されてから、同一のＡＲＴ２中に所定役が再び内部当籤役として決定されるまでのゲーム間隔に基づき、ＡＲＴ２ゲーム数の上乗せ行うものであり、この所定役については任意に設定することができる。なお、以下では、所定役が小役８のみであるとして本実施形態について説明する。

【０２２４】

ところで、ＡＲＴ２は、ＡＲＴ２ゲーム数が消化されると終了してしまうため、小役８が内部当籤役として決定されてから長期間にわたり内部当籤役として決定されないと、ＡＲＴ２ゲーム数が消化され、ＡＲＴ２が終了してしまう。本実施形態では、小役８が内部当籤役として決定された後に再び内部当籤役として決定される前に、ＡＲＴ２ゲーム数が消化してしまった場合、小役８が内部当籤役として決定されてからＡＲＴ２ゲーム数が消化してしまうまでに経過したゲーム間隔に基づいて、特殊上乗せを行う。

【０２２５】

具体的には、図１８（ｃ）に示す例では、ＡＲＴ２の残りゲーム数が「５０ゲーム」である時点で、小役８が内部当籤役として決定され、その後、同一のＡＲＴ２が「５０ゲーム」経過しても小役８が再び内部当籤役として決定されていない。そのため、ＡＲＴ２の残りゲーム数が「０ゲーム」になり、ＡＲＴ２ゲーム数が消化してしまっている。この場合、本実施形態では、ＡＲＴ２を終了させることなく、小役８が内部当籤役として決定されてから経過したゲーム間隔「５０ゲーム」をＡＲＴ２ゲーム数に上乗せし、ＡＲＴ２の残りゲーム数を「５０ゲーム」に更新する。

【０２２６】

これにより、小役８が再び内部当籤役として決定される前にＡＲＴ２の残りゲーム数が「０ゲーム」になってしまったとしても、特殊上乗せが行われることになり、ユーザの不満感を軽減することができる。もちろん、小役８が再び内部当籤役として決定される前にＡＲＴ２の残りゲーム数が「０ゲーム」になってしまった場合に、特殊上乗せを行わずにＡＲＴ２を終了させてしまってもよく、また、小役８が内部当籤役として決定されてから経過したゲーム間隔をそのまま上乗せゲーム数とするのではなく、上述のように当該ゲーム間隔に応じた複数のゲーム数の中から上乗せゲーム数を決定することとしてもよく、また、当該ゲーム間隔が属する範囲に基づいて上乗せゲーム数を決定することとしてもよい。

【０２２７】

（特殊上乗せの作動条件）

本実施形態においては、ＡＲＴ２中であれば特殊上乗せが作動するものの、ＡＲＴ２中であっても所定の条件を満たした場合に限り特殊上乗せを作動させることとしてもよい。所定の条件は任意であるが、その一例を以下に示す。

【０２２８】

（作動条件１）

作動条件１は、ＡＲＴ２ゲーム数の上乗せが所定ゲームの間発生しないことである。このような条件によると、ＡＲＴ２ゲーム数の上乗せが所定ゲーム行われていない状況で小役８が内部当籤役として決定されると、その後の小役８の内部当籤に応じて特殊上乗せが行われることになる。

【０２２９】

（作動条件２）

作動条件２は、小役８が一度内部当籤役として決定されてから再び内部当籤役として決定されるまでのゲーム数が所定ゲームを超えることである。このような条件によると、所

定ゲーム以内の間隔で小役８が連続して内部当籤役として決定された場合には、特殊上乗せが行われず、所定ゲームを越えて小役８が内部当籤役として決定された場合に、特殊上乗せが行われる。例えば、所定ゲームを「５０ゲーム」とした場合には、小役８が内部当籤役として決定されてから「５１ゲーム」後に、小役８が再び内部当籤役として決定された場合に、特殊上乗せが行われる。この場合、所定ゲームを越えた分のゲーム数（上述の例の場合、１ゲーム（５１－５０））に基づいて特殊上乗せを行うこととしてもよく、小役８が内部当籤役として決定されるゲーム間隔（上述の例の場合５１ゲーム）に基づいて特殊上乗せを行うこととしてもよい。

【０２３０】

（作動条件３）

作動条件３は、ＡＲＴ２中（同一のＡＲＴ２であってもよく、異なるＡＲＴ２であってもよい）に小役８が内部当籤役として決定された回数が所定回数を超えることである。このような条件によると、小役８が内部当籤役として決定された回数が所定回数に達するまでは、特殊上乗せが行われず、小役８が内部当籤役として決定された回数が所定回数＋１回になると、特殊上乗せが行われる。

【０２３１】

なお、所定役として複数種類の役を採用する場合には、複数種類の役が内部当籤役として決定された累計回数が所定回数を超えることを条件に、特殊上乗せを作動させることとしてもよい。例えば、所定回数が「１０回」であり、第１所定役が内部当籤役として決定された回数が「３回」、第２所定役が内部当籤役として決定された回数が「７回」である場合には、累計回数が所定回数に達したため、次に所定役が内部当籤役として決定されると、特殊上乗せが行われる。

【０２３２】

また、所定役として複数種類の役を採用する場合に、内部当籤役として決定された回数が所定回数を超えた役についてのみ、特殊上乗せを作動させることとしてもよい。例えば、所定回数が「１０回」であり、第１所定役が内部当籤役として決定された回数が「１０回」、第２所定役が内部当籤役として決定された回数が「８回」である場合に、第２所定役が内部当籤役として決定されたとしても第２所定役が内部当籤役として決定された回数は所定回数未満であるため、特殊上乗せは行わない。他方、当該場合において、第１所定役が内部当籤役として決定されると、第１所定役が内部当籤役として決定された回数は所定回数を超えるため、特殊上乗せが行われる。この場合において、所定回数は、所定役の種別に関わらず同一の回数であってもよく、所定役の種別に応じて異なる回数であってもよい。

【０２３３】

［主制御処理］

次に、図１９及び図２０を参照して、主制御回路４１のメインＣＰＵ５１により実行される各種処理について説明する。図１９は、本実施形態におけるパチスロ機のメイン制御処理を示すフローチャートである。このメイン制御処理は、パチスロ機１に電源が投入されたときに開始される。また、図２０は、主制御回路４１のメインＣＰＵ５１の制御による割込処理を示すフローチャートである。このメインＣＰＵ５１の制御による割込処理は、１．１１７２ｍｓ毎に実行される。

【０２３４】

＜メイン制御処理＞

最初に、パチスロ機１に電源が投入されると、メインＣＰＵ５１は、電源投入時処理を実行する（Ｓ１０）。この電源投入時処理では、バックアップが正常であるか、設定変更が適切に行われたかなどが判断され、判断結果に応じた初期化処理が実行される。

【０２３５】

次に、メインＣＰＵ５１は、一遊技（１回の単位遊技）終了時の初期化処理を実行する（Ｓ１１）。この初期化処理では、例えば、一遊技終了時に初期化するように予め指定された格納領域が初期化される。この初期化処理によって、メインＲＡＭ５３に格納された

持越役以外の内部当籤役に係る情報などがクリアされる。

【０２３６】

次に、メインＣＰＵ５１は、メダル受付・スタートチェック処理を実行する（Ｓ１２）。このメダル受付・スタートチェック処理では、遊技者により投入されたメダルを検出する処理、遊技を開始するために必要な枚数のメダルが投入されたか（再遊技を含む）を判断する処理、及び開始操作を検出する処理が実行される。

【０２３７】

次に、メインＣＰＵ５１は、乱数値を抽出し、メインＲＡＭ５３に割り当てられた乱数値格納領域に格納する（Ｓ１３）。ここで、乱数値は、内部抽籤処理のために使用される値とメイン側演出抽籤処理のために使用される値とがあり、本実施形態においては、０～６５５３５の中から抽出される。

【０２３８】

次に、メインＣＰＵ５１は、内部抽籤処理を実行する（Ｓ１４）。この内部抽籤処理では、内部抽籤テーブルなど（図１１参照）や内部当籤役決定テーブル（図１２参照）を用いて、内部当籤役が決定される。

【０２３９】

次に、メインＣＰＵ５１は、メイン側演出抽籤処理を実行する（Ｓ１５）。このメイン側演出抽籤処理では、例えば、上述した「ロック」を行うか否かの抽籤などが行われる。また、「ロック」を行うことが決定された場合に、例えば、ボーナスに内部当籤したこと、ＡＲＴ１又はＡＲＴ２に当籤したことを報知するための各リールのリールアクションの種別を抽籤により決定する。なお、リールアクションは、各リールを、通常の回転態様（定速で順回転させる態様）とは異なる演出態様により駆動させることで演出を実行するものである。

【０２４０】

次に、メインＣＰＵ５１は、リール停止初期設定処理を実行する（Ｓ１６）。このリール停止初期設定処理では、リール停止初期設定テーブル（図１３参照）を用いて、リール停止制御情報群が決定される。すなわち、内部抽籤処理の結果（内部当籤役）に基づいて、各リールの停止制御情報がメインＲＡＭ５３に格納される。

【０２４１】

次に、メインＣＰＵ５１は、主制御回路４１から副制御回路４２へ送信するスタートコマンドを生成・格納する（Ｓ１７）。スタートコマンドは、例えば、内部当籤役の種別、遊技状態の種別、ロックの有無、及びリールアクションの種別などを、サブＣＰＵ８１に認識させるためのコマンドである。

【０２４２】

次に、メインＣＰＵ５１は、ウェイト処理を実行する（Ｓ１８）。このウェイト処理では、前回の遊技開始（前回の単位遊技の開始）から所定時間を経過しているか否かが判断され、所定時間を経過していないと判断された場合には、所定時間を経過するまで待機する待ち時間が消化される。このウェイト処理における所定時間、すなわちウェイト時間は、例えば、前回の単位遊技の開始から４．１秒に設定される。

【０２４３】

次に、メインＣＰＵ５１は、メイン側演出実行処理を実行する（Ｓ１９）。このメイン側演出実行処理では、Ｓ１５におけるメイン側演出抽籤処理における抽籤結果などに基づいて、遊技開始時ロック及び当該ロック実行中のリールアクションなどが実行される。

【０２４４】

次に、メインＣＰＵ５１は、全てのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒを回転させるリール回転開始処理を実行する（Ｓ２０）。このリール回転開始処理では、各リールの回転開始要求が行われる。また、このリール回転開始処理では、メインＣＰＵ５１は、主制御回路４１から副制御回路４２へ送信するリール回転開始コマンドを生成・格納する。リール回転開始コマンドは、例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが回転を開始したタイミングなどを、サブＣＰＵ８１に認識させるためのコマンドである。

【０２４５】
次に、メインＣＰＵ５１は、リール停止制御処理を実行する（Ｓ２１）。このリール停止制御処理では、停止操作を検出する処理、及び停止制御情報に基づく各リールの停止制御を行う処理が実行されるとともに、各リールの回転停止要求が行われる。また、このリール停止制御処理では、メインＣＰＵ５１は、主制御回路４１から副制御回路４２へ送信するリール停止コマンドを生成・格納する。リール停止コマンドは、例えば、停止操作が行われたリールの種別、停止操作が行われたタイミング、停止操作が行われた際のリール位置、停止操作に伴い表示される図柄の種別などを、サブＣＰＵ８１に認識させるためのコマンドである。
【０２４６】
次に、メインＣＰＵ５１は、入賞検索処理を実行する（Ｓ２２）。この入賞検索処理では、全てのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが停止した後に、有効ラインに表示された図柄の組合せと図柄組合せテーブル（図１０参照）とが照合されて、有効ラインに表示された図柄の組合せが識別される。また、この入賞検索処理では、メインＣＰＵ５１は、主制御回路４１から副制御回路４２へ送信する入賞作動コマンドを生成・格納する。入賞作動コマンドは、例えば、入賞検索処理の結果などを、サブＣＰＵ８１に認識させるためのコマンドである。
【０２４７】
次に、メインＣＰＵ５１は、入賞検索処理の結果に基づいて、払い出すべきメダル（払出枚数）の払い出しを行うメダル払出処理を実行する（Ｓ２３）。このメダル払出処理では、払出枚数に基づいて、ホッパー駆動回路６５の制御やクレジット枚数の更新が行われる。
【０２４８】
次に、メインＣＰＵ５１は、遊技状態制御処理を実行する（Ｓ２４）。この遊技状態制御処理では、ボーナス遊技状態の開始及び終了を制御する処理、ＲＴ遊技状態の移行を制御する処理、及び再遊技の作動を制御する処理が実行される。
【０２４９】
具体的には、ボーナス（ＢＢ１～３）に入賞したことに基づいて、ＢＢ遊技状態を開始させるとともに、ＢＢ遊技状態の終了条件である払出枚数の上限値（例えば、３００枚）をセットする。また、ＢＢ遊技状態中は常にＲＢ遊技状態となるように制御する。また、ＢＢ遊技状態において、払出枚数の上限値を超える枚数のメダルの払い出しが行われた場合には、ＢＢ遊技状態を終了させるとともに、ＲＢ遊技状態を終了させる。
【０２５０】
また、図１５に示したＲＴ遊技状態の移行条件が成立した場合には、移行条件に応じたＲＴ遊技状態に移行させる制御を実行する。また、リプレイに入賞した場合には、次回の遊技において再遊技を作動させる制御を実行する。
【０２５１】
また、この遊技状態制御処理では、メインＣＰＵ５１は、主制御回路４１から副制御回路４２へ送信するボーナス開始コマンドやボーナス終了コマンドを生成・格納する。ボーナス開始コマンドは、例えば、ＢＢ遊技状態が開始したことなどを、サブＣＰＵ８１に認識させるためのコマンドであり、ボーナス終了コマンドは、例えば、ＢＢ遊技状態が終了したことなどを、サブＣＰＵ８１に認識させるためのコマンドである。また、この遊技状態制御処理では、メインＣＰＵ５１は、遊技終了コマンドを生成・格納することとしてもよい。遊技終了コマンドは、例えば、一回の単位遊技が終了したことなどを、サブＣＰＵ８１に認識させるためのコマンドである。
【０２５２】
＜メインＣＰＵの制御による割込処理＞
まず、メインＣＰＵ５１は、レジスタの退避を行う（Ｓ１０１）。次に、メインＣＰＵ５１は、入力ポートチェック処理を実行する（Ｓ１０２）。この入力ポートチェック処理では、メインＣＰＵ５１に接続される各種のスイッチやセンサの信号の有無を確認する。

【０２５３】
具体的には、メインＣＰＵ５１は、スタートスイッチ１６Ｓ、ストップスイッチ１７Ｓなどの各種スイッチのオンエッジ、オフエッジの情報やメダルセンサ３５Ｓなどの各種センサのオン、オフの情報をメインＲＡＭ５３に格納する。
【０２５４】
次に、メインＣＰＵ５１は、タイマ更新処理を実行する（Ｓ１０３）。次に、メインＣＰＵ５１は、コマンド送信処理を実行する（Ｓ１０４）。このコマンド送信処理では、メインＲＡＭ５３に格納されている各種のコマンドを副制御回路４２に送信する。
【０２５５】
なお、このコマンド送信処理において送信されるコマンドとしては、電源投入時処理（図１９のＳ１０）において、設定値の変更の有無、設定値を示す情報などが格納される初期化コマンド、メダル受付・スタートチェック処理（図１９のＳ１２）において、メダルの投入枚数やクレジット数を示す情報などが格納されるメダル投入コマンド、図１９のＳ１７において格納される上述のスタートコマンド、リール回転開始処理（図１９のＳ２０）において、各リールの回転が開始したことを示す情報が格納されるリール回転開始コマンド、リール停止制御処理（図１９のＳ２１）において、停止するリールの種別（リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒのいずれが停止するか）や停止位置（停止するリールについていずれの図柄位置で停止するか）を示す情報などが格納されるリール停止コマンド、入賞検索処理（図１９のＳ２２）において、入賞役を示す情報などが格納される入賞作動コマンド、遊技状態制御処理（図１９のＳ２４）において、ＢＢ遊技状態の開始を示す情報などが格納されるボーナス開始コマンド、ＢＢ遊技状態の終了を示す情報などが格納されるボーナス終了コマンド、一回の単位遊技が終了したことを示す情報などが格納される遊技終了コマンド、エラーが発生した場合（図示せず）に、エラーの有無、エラーの種別を示す情報などが格納されるエラーコマンド、このコマンド送信処理において、送信するコマンドがない場合に、入力ポートチェック処理（図２０のＳ１０２）において格納された各種スイッチのオンエッジ、オフエッジの情報や各種センサのオン、オフを示す情報などが格納される無操作コマンドなどがある。
【０２５６】
次に、メインＣＰＵ５１は、リール制御処理を実行する（Ｓ１０５）。このリール制御処理では、メインＣＰＵ５１は、リール回転開始処理（図１９のＳ２０）における各リールの回転開始要求に基づいて、各ステッピングモータを駆動制御することにより、各リールの回転を加速させる加速処理を実行し、各リールが所定の速度（例えば、８０回転／１分間）となったことに基づいて、各ステッピングモータを駆動制御することにより、その所定の速度を維持する定速処理を実行し、リール停止制御処理（図１９のＳ２１）における各リールの回転停止要求に基づいて、各ステッピングモータを駆動制御することにより、各リールの回転を停止させる停止処理を実行する。また、リールアクションの実行時には、特別な駆動制御を実行する。なお、図示は省略するが、このリール制御処理において、定速処理が実行されたことに基づいて、メインＣＰＵ５１は、停止操作の検出を許可する（すなわち、ストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒの操作が有効となる）。
【０２５７】
次に、メインＣＰＵ５１は、ランプ・７ＳＥＧ駆動処理を実行する（Ｓ１０６）。例えば、メインＣＰＵ５１は、クレジットされているメダルの枚数、払出枚数などを各種表示部に表示する。次に、メインＣＰＵ５１は、レジスタの復帰を行い（Ｓ１０７）、この割込処理を終了する。
【０２５８】
［副制御処理］
次に、図２１～図３１を参照して、副制御回路４２のサブＣＰＵ８１により実行される各種処理について説明する。図２１は、本実施形態におけるパチスロ機のサブＣＰＵ８１の制御による起動処理を示すフローチャートである。このサブＣＰＵ８１の制御による起動処理は、パチスロ機１に電源が投入されたときに開始される。

【０２５９】
＜サブＣＰＵの制御による起動処理＞
まず、サブＣＰＵ８１は、初期化処理を行う（Ｓ３０１）。この初期化処理では、サブＣＰＵ８１は、サブＲＡＭ８３の指定されたアドレスの格納領域をクリアする。次に、サブＣＰＵ８１は、メインタスクを起動させる（Ｓ３０２）。このメインタスクでは、液晶表示装置１１に画像を表示するための垂直同期信号やアプリケーションプログラミングインタフェース（ＡＰＩ）の初期化などが行われる。
【０２６０】
次に、サブＣＰＵ８１は、ランプ制御タスクを起動させる（Ｓ３０３）。このランプ制御タスクでは、後述の図２２のＳ３１６において登録されたランプデータに応じて、ランプ群２１及び回転灯５４３の発光態様が制御される。次に、サブＣＰＵ８１は、サウンド制御タスクを起動させる（Ｓ３０４）。このサウンド制御タスクでは、後述の図２２のＳ３１６において登録されたサウンドデータに応じて、スピーカ２０Ｌ、２０Ｒの出音態様が制御される。
【０２６１】
次に、サブＣＰＵ８１は、図２２において後述する主基板通信タスクを起動させる（Ｓ３０５）。この主基板通信タスクでは、主制御回路４１から各種のコマンドが送信されたか否か、あるいは、送信されたコマンドが正常であるか否かが監視され、正常なコマンドを受信したことに基づいて、演出（報知）の決定、開始及び終了などが制御される。
【０２６２】
次に、サブＣＰＵ８１は、アニメタスクを起動させる（Ｓ３０６）。このアニメタスクでは、後述の図２２のＳ３１５において登録されたアニメーションデータに応じて、液晶表示装置１１での画像の表示及び可動ユニット１０５～１０７の動作態様が制御される。
【０２６３】
＜主基板通信タスク＞
図２２は、本実施形態におけるパチスロ機の主基板通信タスクを示すフローチャートである。
【０２６４】
まず、サブＣＰＵ８１は、受信コマンドのチェックを行う（Ｓ３１１）。具体的には、サブＣＰＵ８１は、新たに受信したコマンドがあるか否かを判断する。なお、新たに受信したコマンドがない場合には、このＳ３２１の処理を繰り返すこととしてもよく、主基板通信タスクを、例えば、４ｍｓごとの定期割込処理とし、４ｍｓ毎に新たに受信コマンドがあるか否かをチェックすることとしてもよい。また、コマンドを受信したことに基づいて、処理を行うこととしてもよい。
【０２６５】
次に、サブＣＰＵ８１は、コマンドの種別を抽出する（Ｓ３１２）。具体的には、受信したコマンドの種別が、いずれのコマンドであるかを、受信したコマンドのヘッダ情報などから抽出する。
【０２６６】
次に、サブＣＰＵ８１は、前回とは異なる種別のコマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ３１３）。ここで、前回とは異なる種別のコマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、Ｓ３１１の処理に戻る。
【０２６７】
一方、前回とは異なる種別のコマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、図２３において後述するコマンド受信時処理を実行する（Ｓ３１４）。次に、サブＣＰＵ８１は、コマンド受信時処理において決定された演出内容、及びセットされたナビデータに応じて、アニメーションデータを登録し（Ｓ３１５）、ランプ・サウンドデータを登録し（Ｓ３１６）、Ｓ３１１の処理に戻る。Ｓ３１５及びＳ３１６の処理において、アニメーションデータ及びランプ・サウンドデータが登録されることで、決定された演出内容などに応じた演出が行われる。

【０２６８】
＜コマンド受信時処理＞
　図２３は、本実施形態におけるパチスロ機のコマンド受信時処理を示すフローチャートである。このコマンド受信時処理は、図２２のＳ３１４において実行される処理である。
【０２６９】
　まず、サブＣＰＵ８１は、スタートコマンドの受信時であるか否かを判断する（Ｓ３２１）。スタートコマンドの受信時であると判断した場合（ＹＥＳ）には、サブＣＰＵ８１は、図２４において後述するスタートコマンド受信時処理を実行し（Ｓ３２２）、コマンド受信時処理を終了する。
【０２７０】
　一方、サブＣＰＵ８１は、スタートコマンドの受信時でないと判断した場合（ＮＯ）には、入賞作動コマンドの受信時であるか否かを判断する（Ｓ３２３）。入賞作動コマンドの受信時であると判断した場合（ＹＥＳ）には、サブＣＰＵ８１は、図３０において後述する入賞作動コマンド受信時処理を実行し（Ｓ３２４）、コマンド受信時処理を終了する。
【０２７１】
　サブＣＰＵ８１は、Ｓ３２３の処理において、入賞作動コマンドの受信時でないと判断した場合（ＮＯ）には、その他コマンド受信時処理を実行し（Ｓ３２５）、コマンド受信時処理を終了する。このその他コマンド受信時処理では、例えば、メダル投入コマンドの受信時である場合に、メダル投入音を出力するための演出内容が決定される。
【０２７２】
＜スタートコマンド受信時処理＞
　図２４は、本実施形態におけるパチスロ機のスタートコマンド受信時処理を示すフローチャートである。このスタートコマンド受信時処理は、図２３のＳ３２２において実行される処理である。
【０２７３】
　まず、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ１中であるか否かを判断する（Ｓ４０１）。サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ１中であると判断した場合（ＹＥＳ）には、図２５において後述するＡＲＴ１中処理を実行し（Ｓ４０２）、スタートコマンド受信時処理を終了する。一方、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ１中でないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、ＡＲＴ２中であるか否かを判断する（Ｓ４０３）。サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ２中であると判断した場合（ＹＥＳ）には、図２６において後述するＡＲＴ２中処理を実行し（Ｓ４０４）、スタートコマンド受信時処理を終了する。
【０２７４】
　一方、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ２中でないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、ＡＲＴ準備中であるか否かを判断する（Ｓ４０５）。サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ準備中であると判断した場合（ＹＥＳ）には、図２７において後述するＡＲＴ準備中処理を実行し（Ｓ４０６）、スタートコマンド受信時処理を終了する。一方、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ準備中でないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、ＡＲＴ当籤中であるか否かを判断する（Ｓ４０７）。
【０２７５】
　サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ当籤中であると判断した場合（ＹＥＳ）には、図２８において後述するＡＲＴ当籤中処理を実行し（Ｓ４０８）、スタートコマンド受信時処理を終了する。一方、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ当籤中でないと判断した場合（ＮＯ）には、図２９において後述するＡＲＴ移行抽籤処理を実行し（Ｓ４０９）、内部当籤役などに基づいて通常中の演出内容を決定し（Ｓ４１０）、スタートコマンド受信時処理を終了する。
【０２７６】
＜ＡＲＴ１中処理＞
　図２５は、本実施形態におけるパチスロ機のＡＲＴ１中処理を示すフローチャートである。このＡＲＴ１中処理は、図２４のＳ４０２において実行される処理である。

【０２７７】
まず、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ１中ＡＲＴ２抽籤テーブル（図１６の（ｂ）参照）を参照し、内部当籤役に基づいてＡＲＴ２の抽籤を実行する（Ｓ４２１）。次に、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ２に当籤したか否かを判断する（Ｓ４２２）。ＡＲＴ２に当籤していない（非当籤である）と判断した場合（ＮＯ）には、Ｓ４２４の処理に移る。一方、ＡＲＴ２に当籤したと判断した場合（ＹＥＳ）には、ＡＲＴ２持越フラグをオンする（Ｓ４２３）。

【０２７８】
次に、サブＣＰＵ８１は、内部当籤役に基づいて、ＡＲＴ１中用ナビデータをセットする（Ｓ４２４）。このＡＲＴ１中用ナビデータは、「通常リプ＋リプレイ２＋リプレイ５」が内部当籤役として決定された場合に、リプレイ５を入賞させない（ＲＴ３に移行（転落）させない）停止操作の態様（停止操作順序）を報知するとともに、小役に係る内部当籤役が決定された場合に、ＲＴ０移行図柄を表示させない（ＲＴ０に移行（転落）させない）停止操作の態様（目押しすべき図柄の種類）を報知するためのデータである。次に、サブＣＰＵ８１は、内部当籤役などに基づいてＡＲＴ１中の演出内容を決定する（Ｓ４２５）。

【０２７９】
次に、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴゲーム数カウンタを１減算し（Ｓ４２６）、続いて、ＡＲＴゲーム数カウンタが０であるか否かを判断する（Ｓ４２７）。ＡＲＴゲーム数カウンタが０でないと判断した場合（ＮＯ）には、ＡＲＴ１中処理を終了する。一方、ＡＲＴゲーム数カウンタが０であると判断した場合（ＹＥＳ）には、続いて、ＡＲＴ２持越フラグがオンであるか否かを判断する（Ｓ４２８）。すなわち、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ１中にＡＲＴ２に当籤したか否かを判断する。

【０２８０】
サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ２持越フラグがオンであると判断した場合（ＹＥＳ）には、ＡＲＴ２持越フラグをオフし、次回遊技からＡＲＴ２当籤中をセットし（Ｓ４２９）、ＡＲＴ１中処理を終了する。一方、ＡＲＴ２持越フラグがオンでない（オフである）と判断した場合（ＮＯ）には、次回遊技から通常中をセットし（Ｓ４３０）、ＡＲＴ１中処理を終了する。

【０２８１】
＜ＡＲＴ２中処理＞
図２６は、本実施形態におけるパチスロ機のＡＲＴ２中処理を示すフローチャートである。このＡＲＴ２中処理は、図２４のＳ４０４において実行される処理である。

【０２８２】
まず、サブＣＰＵ８１は、小役間フラグがオンであるか否かを判断する（Ｓ４３１）。ここで、小役間フラグは、ＡＲＴ２中に小役８が内部当籤役として決定された場合に特殊上乗せを行うか否かを判断するために用いられ、例えば、小役間フラグがオンである状況で小役８が内部当籤役として決定されると特殊上乗せが行われる。小役間フラグがオンに更新される条件は、小役間フラグがオフのときに小役８が内部当籤役として決定されることであり、小役間フラグがオフに更新される条件は、小役間フラグがオンのときに小役８が内部当籤役として決定されること、又は小役間フラグがオンのときにＡＲＴ２のＡＲＴゲーム数カウンタが０になることである。

【０２８３】
サブＣＰＵ８１は、小役間フラグがオンであると判断した場合（ＹＥＳ）には、小役間カウンタを１加算し（Ｓ４３２）、Ｓ４３３の処理に移る。一方、サブＣＰＵ８１は、小役間フラグがオフであると判断した場合（ＮＯ）には、Ｓ４３３の処理に移る。なお、小役間カウンタは、小役８が内部当籤役として決定されてから、同一のＡＲＴ２中に小役８が再び内部当籤役として決定されるまでのゲーム数を計数するカウンタであり、例えば、サブＲＡＭ８３に設けられている。

【０２８４】

次に、サブＣＰＵ８１は、内部当籤役に小役８が含まれるか否かを判断する（Ｓ４３３）。サブＣＰＵ８１は、内部当籤役に小役８が含まれる場合（ＹＥＳ）には、Ｓ４３４の処理に移り、内部当籤役に小役８が含まれない場合（ＮＯ）には、Ｓ４４０の処理に移る。

【０２８５】

内部当籤役に小役８が含まれる場合、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ２中上乗せ抽籤テーブル（図１８の（ａ））を参照し、上乗せゲーム数の抽籤を実行する（Ｓ４３４）。次に、サブＣＰＵ８１は、抽籤結果に基づいてＡＲＴゲーム数カウンタを加算する（Ｓ４３５）。次に、サブＣＰＵ８１は、小役間フラグがオンであるか否かを判断する（Ｓ４３６）。なお、小役間フラグは、ＡＲＴ２中に小役８が内部当籤役として決定されるとオンに更新され、また、Ｓ４３６の判断は、内部当籤役に小役８が含まれる場合（Ｓ４３３でＹＥＳ）に行われるため、Ｓ４３６の判断は、ＡＲＴ２中に小役８が再び内部当籤役として決定されたか否かを判断するものである。

【０２８６】

サブＣＰＵ８１は、小役間フラグがオンであると判断した場合（ＹＥＳ）には、ＡＲＴゲーム数カウンタに小役間カウンタの値を加算する（Ｓ４３７）。このように小役間フラグがオンである状況で小役８が内部当籤役として決定されると、特殊上乗せが行われ、ＡＲＴゲーム数カウンタに小役８が再び内部当籤役として決定されるまでに要したゲーム数（小役間カウンタの値）が加算される。次に、サブＣＰＵ８１は、小役間フラグをオフにするとともに、小役間カウンタを０にクリアし（Ｓ４３８）、Ｓ４４０の処理に移る。

【０２８７】

一方、サブＣＰＵ８１は、小役間フラグがオフであると判断した場合（ＮＯ）には、小役間フラグをオンにするとともに、小役間カウンタに０をセットし（Ｓ４３９）、Ｓ４４０の処理に移る。このように小役間フラグがオフである状況で小役８が内部当籤役として決定されると、再び小役８が内部当籤役として決定されるまでのゲーム数のカウントが開始される。

【０２８８】

Ｓ４３８，Ｓ４３９に続き、又はＳ４３３において内部当籤役に小役８が含まれないと判断（ＮＯ）されると、サブＣＰＵ８１は、内部当籤役に基づいて、ＡＲＴ２中用ナビデータをセットする（Ｓ４４０）。このＡＲＴ２中用ナビデータは、「通常リプ＋リプレイ４＋リプレイ６」が内部当籤役として決定された場合に、リプレイ６を入賞させない（ＲＴ３に移行（転落）させない）停止操作の態様（停止操作順序）を報知するとともに、小役に係る内部当籤役が決定された場合に、ＲＴ０移行図柄を表示させない（ＲＴ０に移行（転落）させない）停止操作の態様（目押しすべき図柄の種類）を報知するためのデータである。次に、サブＣＰＵ８１は、内部当籤役などに基づいてＡＲＴ２中の演出内容を決定する（Ｓ４４１）。

【０２８９】

次に、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴゲーム数カウンタを１減算し（Ｓ４４２）、続いて、ＡＲＴゲーム数カウンタが０であるか否かを判断する（Ｓ４４３）。ＡＲＴゲーム数カウンタが０でないと判断した場合（ＮＯ）には、ＡＲＴ２中処理を終了する。一方、ＡＲＴゲーム数カウンタが０であると判断した場合（ＹＥＳ）には、サブＣＰＵ８１は、小役間フラグがオンであるか否かを判断する（Ｓ４４４）。なお、小役間フラグは、ＡＲＴ２中に小役８が内部当籤役として決定されるとオンに更新されるため、Ｓ４４３，Ｓ４４４の判断は、ＡＲＴ２中に小役８が再び内部当籤役として決定される前にＡＲＴ２ゲーム数が消化したか否かを判断するものである。サブＣＰＵ８１は、小役間フラグがオフであると判断した場合（ＮＯ）には、次回遊技から通常中をセットし（Ｓ４４７）、ＡＲＴ２中処理を終了する。

【０２９０】

一方、サブＣＰＵ８１は、小役間フラグがオンであると判断した場合（ＹＥＳ）には、ＡＲＴゲーム数カウンタに小役間カウンタの値を加算する（Ｓ４４５）。このように小役

８が内部当籤役として決定された後、小役８が再び内部当籤役として決定される前にＡＲＴ２ゲーム数が消化してしまった場合には、特殊上乗せが行われ、ＡＲＴゲーム数カウンタに小役８が内部当籤役として決定されてから経過したゲーム数（小役間カウンタの値）が加算される。次に、サブＣＰＵ８１は、小役間フラグをオフにするとともに、小役間カウンタを０にクリアし（Ｓ４４６）、ＡＲＴ２中処理を終了する。

【０２９１】

＜ＡＲＴ準備中処理＞

図２７は、本実施形態におけるパチスロ機のＡＲＴ準備中処理を示すフローチャートである。このＡＲＴ準備中処理は、図２４のＳ４０６において実行される処理である。

【０２９２】

まず、サブＣＰＵ８１は、内部当籤役にリプレイ２が含まれるか否かを判断する（Ｓ４５１）。すなわち、サブＣＰＵ８１は、「通常リプ＋リプレイ２＋リプレイ５」が内部当籤役として決定されたか否かを判断する。内部当籤役にリプレイ２が含まれると判断した場合（ＹＥＳ）には、続いて、ＡＲＴ１準備中であるか否かを判断する（Ｓ４５２）。

【０２９３】

サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ１準備中であると判断した場合（ＹＥＳ）には、リプレイ２を入賞させるＡＲＴ準備中用ナビデータをセットし（Ｓ４５３）、Ｓ４６０の処理に移る。すなわち、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ１中に移行する停止操作の態様（停止操作順序）を報知するためのナビデータをセットする。一方、ＡＲＴ１準備中でない（ＡＲＴ２準備中である）と判断した場合（ＮＯ）には、通常リプを入賞させるＡＲＴ準備中用ナビデータをセットし（Ｓ４５４）、Ｓ４６０の処理に移る。すなわち、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ２準備中を維持する停止操作の態様（停止操作順序）を報知するためのナビデータをセットする。

【０２９４】

サブＣＰＵ８１は、Ｓ４５１の処理において、内部当籤役にリプレイ２が含まれないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、内部当籤役にリプレイ４が含まれるか否かを判断する（Ｓ４５５）。すなわち、サブＣＰＵ８１は、「通常リプ＋リプレイ４＋リプレイ６」が内部当籤役として決定されたか否かを判断する。内部当籤役にリプレイ４が含まれると判断した場合（ＹＥＳ）には、続いて、ＡＲＴ２準備中であるか否かを判断する（Ｓ４５６）。

【０２９５】

サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ２準備中であると判断した場合（ＹＥＳ）には、リプレイ４を入賞させるＡＲＴ準備中用ナビデータをセットし（Ｓ４５７）、Ｓ４６０の処理に移る。すなわち、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ２中に移行する停止操作の態様（停止操作順序）を報知するためのナビデータをセットする。一方、ＡＲＴ２準備中でない（ＡＲＴ１準備中である）と判断した場合（ＮＯ）には、通常リプを入賞させるＡＲＴ準備中用ナビデータをセットし（Ｓ４５８）、Ｓ４６０の処理に移る。すなわち、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ１準備中を維持する停止操作の態様（停止操作順序）を報知するためのナビデータをセットする。

【０２９６】

サブＣＰＵ８１は、Ｓ４５５の処理において、内部当籤役にリプレイ４が含まれないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、内部当籤役に基づいて、ＡＲＴ準備中用ナビデータをセットする（Ｓ４５９）。すなわち、サブＣＰＵ８１は、小役に係る内部当籤役が決定された場合に、ＲＴ０移行図柄を表示させない（ＲＴ０に移行（転落）させない）停止操作の態様（目押しすべき図柄の種類）を報知するためのナビデータをセットする。

【０２９７】

次に、サブＣＰＵ８１は、内部当籤役などに基づいてＡＲＴ準備中の演出内容を決定し（Ｓ４６０）、ＡＲＴ準備中処理を終了する。

【０２９８】

＜ＡＲＴ当籤中処理＞

図２８は、本実施形態におけるパチスロ機のＡＲＴ当籤中処理を示すフローチャートである。このＡＲＴ当籤中処理は、図２４のＳ４０８において実行される処理である。
【０２９９】
まず、サブＣＰＵ８１は、内部当籤役にリプレイ１が含まれるか否かを判断する（Ｓ４７１）。すなわち、サブＣＰＵ８１は、「通常リプ＋リプレイ１＋リプレイ５」が内部当籤役として決定されたか否かを判断する。内部当籤役にリプレイ１が含まれると判断した場合（ＹＥＳ）には、続いて、ＡＲＴ１当籤中であるか否かを判断する（Ｓ４７２）。
【０３００】
サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ１当籤中であると判断した場合（ＹＥＳ）には、リプレイ１を入賞させるＡＲＴ当籤中用ナビデータをセットし（Ｓ４７３）、Ｓ４８０の処理に移る。すなわち、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ１準備中に移行する停止操作の態様（停止操作順序）を報知するためのナビデータをセットする。一方、ＡＲＴ１当籤中でない（ＡＲＴ２当籤中である）と判断した場合（ＮＯ）には、通常リプを入賞させるＡＲＴ当籤中用ナビデータをセットし（Ｓ４７４）、Ｓ４８０の処理に移る。すなわち、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ２当籤中を維持する停止操作の態様（停止操作順序）を報知するためのナビデータをセットする。
【０３０１】
サブＣＰＵ８１は、Ｓ４７１の処理において、内部当籤役にリプレイ１が含まれないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、内部当籤役にリプレイ３が含まれるか否かを判断する（Ｓ４７５）。すなわち、サブＣＰＵ８１は、「通常リプ＋リプレイ３＋リプレイ６」が内部当籤役として決定されたか否かを判断する。内部当籤役にリプレイ３が含まれると判断した場合（ＹＥＳ）には、続いて、ＡＲＴ２当籤中であるか否かを判断する（Ｓ４７６）。
【０３０２】
サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ２当籤中であると判断した場合（ＹＥＳ）には、リプレイ３を入賞させるＡＲＴ当籤中用ナビデータをセットし（Ｓ４７７）、Ｓ４８０の処理に移る。すなわち、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ２準備中に移行する停止操作の態様（停止操作順序）を報知するためのナビデータをセットする。一方、ＡＲＴ２当籤中でない（ＡＲＴ１当籤中である）と判断した場合（ＮＯ）には、通常リプを入賞させるＡＲＴ当籤中用ナビデータをセットし（Ｓ４７８）、Ｓ４８０の処理に移る。すなわち、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ１当籤中を維持する停止操作の態様（停止操作順序）を報知するためのナビデータをセットする。
【０３０３】
サブＣＰＵ８１は、Ｓ４７５の処理において、内部当籤役にリプレイ３が含まれないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、内部当籤役に基づいて、ＡＲＴ当籤中用ナビデータをセットする（Ｓ４７９）。すなわち、サブＣＰＵ８１は、小役に係る内部当籤役が決定された場合に、ＲＴ０移行図柄を表示させない（ＲＴ０に移行（転落）させない）停止操作の態様（目押しすべき図柄の種類）を報知するためのナビデータをセットする。なお、上述のように、ＡＲＴ１当籤中であってＲＴ０のときには、このナビデータをセットしないこととしてもよい。このように構成することで、ＡＲＴ１当籤中とＡＲＴ２当籤中とで払い出されるメダルの枚数に差が生じることとなるため、遊技性を多様なものとすることができる。
【０３０４】
次に、サブＣＰＵ８１は、内部当籤役などに基づいてＡＲＴ当籤中の演出内容を決定し（Ｓ４８０）、ＡＲＴ当籤中処理を終了する。
【０３０５】
＜ＡＲＴ移行抽籤処理＞
図２９は、本実施形態におけるパチスロ機のＡＲＴ移行抽籤処理を示すフローチャートである。このＡＲＴ移行抽籤処理は、図２４のＳ４０９において実行される処理であり、ＡＲＴ非当籤中において実行される処理である。

【０３０６】
　まず、サブＣＰＵ８１は、通常中ＡＲＴ２抽籤テーブル（図１６の（ｃ）参照）を参照し、内部当籤役に基づいてＡＲＴ２の抽籤を実行する（Ｓ４９１）。次に、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ２に当籤したか否かを判断する（Ｓ４９２）。ＡＲＴ２に当籤したと判断した場合（ＹＥＳ）には、次回遊技からＡＲＴ２当籤中をセットし（Ｓ４９３）、ＡＲＴ移行抽籤処理を終了する。
【０３０７】
　一方、ＡＲＴ２に当籤していない（非当籤である）と判断した場合（ＮＯ）には、続いて、通常中ＡＲＴ１抽籤テーブル（図１６の（ａ）参照）を参照し、内部当籤役に基づいてＡＲＴ１の抽籤を実行する（Ｓ４９４）。次に、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ１に当籤したか否かを判断する（Ｓ４９５）。ＡＲＴ１に当籤したと判断した場合（ＹＥＳ）には、次回遊技からＡＲＴ１当籤中をセットし（Ｓ４９６）、ＡＲＴ移行抽籤処理を終了する。また、ＡＲＴ１に当籤していない（非当籤である）と判断した場合（ＮＯ）にも、ＡＲＴ移行抽籤処理を終了する。
【０３０８】
＜入賞作動コマンド受信時処理＞
　図３０は、本実施形態におけるパチスロ機の入賞作動コマンド受信時処理を示すフローチャートである。この入賞作動コマンド受信時処理は、図２３のＳ３２４において実行される処理である。
【０３０９】
　まず、サブＣＰＵ８１は、リプレイ１～４のいずれかに入賞したか否かを判断する（Ｓ５０１）。サブＣＰＵ８１は、リプレイ１～４のいずれかに入賞したと判断した場合（ＹＥＳ）には、続いて、図３１において後述するＡＲＴ移行処理を実行し（Ｓ５０２）、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。一方、サブＣＰＵ８１は、Ｓ５０１の処理において、リプレイ１から４のいずれにも入賞していないと判断した場合（ＮＯ）には、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。
【０３１０】
＜ＡＲＴ移行処理＞
　図３１は、本実施形態におけるパチスロ機のＡＲＴ移行処理を示すフローチャートである。このＡＲＴ移行処理は、図３０のＳ５０２において実行される処理である。
【０３１１】
　まず、サブＣＰＵ８１は、リプレイ１に入賞したか否かを判断する（Ｓ５１１）。サブＣＰＵ８１は、リプレイ１に入賞したと判断した場合（ＹＥＳ）には、続いて、ＡＲＴ１当籤中であるか否かを判断する（Ｓ５１２）。サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ１当籤中であると判断した場合（ＹＥＳ）には、次回遊技からＡＲＴ１準備中をセットし（Ｓ５１３）、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。また、ＡＲＴ１当籤中でないと判断した場合（ＮＯ）にも、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。
【０３１２】
　サブＣＰＵ８１は、Ｓ５１１の処理において、リプレイ１に入賞していないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、リプレイ３に入賞したか否かを判断する（Ｓ５１４）。サブＣＰＵ８１は、リプレイ３に入賞したと判断した場合（ＹＥＳ）には、続いて、ＡＲＴ２当籤中であるか否かを判断する（Ｓ５１５）。サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ２当籤中であると判断した場合（ＹＥＳ）には、次回遊技からＡＲＴ２準備中をセットし（Ｓ５１６）、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。また、ＡＲＴ２当籤中でないと判断した場合（ＮＯ）にも、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。
【０３１３】
　サブＣＰＵ８１は、Ｓ５１４の処理において、リプレイ３に入賞していないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、リプレイ２に入賞したか否かを判断する（Ｓ５１７）。サブＣＰＵ８１は、リプレイ２に入賞したと判断した場合（ＹＥＳ）には、続いて、ＡＲＴ１準備中であるか否かを判断する（Ｓ５１８）。サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ１準備中である

と判断した場合（ＹＥＳ）には、次回遊技からＡＲＴ１中をセットし（Ｓ５１９）、ＡＲＴゲーム数カウンタに５０をセットし（Ｓ５２０）、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。また、ＡＲＴ１準備中でないと判断した場合（ＮＯ）にも、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

【０３１４】

サブＣＰＵ８１は、Ｓ５１７の処理において、リプレイ２に入賞していないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、リプレイ４に入賞したか否かを判断する（Ｓ５２１）。サブＣＰＵ８１は、リプレイ４に入賞したと判断した場合（ＹＥＳ）には、続いて、ＡＲＴ２準備中であるか否かを判断する（Ｓ５２２）。サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ２準備中であると判断した場合（ＹＥＳ）には、次回遊技からＡＲＴ２中をセットし（Ｓ５２３）、ＡＲＴ２中初期ゲーム数抽籤テーブル（図１６の（ｄ）参照）を参照し、設定値に基づいて初期ゲーム数の抽籤を実行する（Ｓ５２４）。次に、サブＣＰＵ８１は、初期ゲーム数の抽籤結果に基づいてＡＲＴゲーム数カウンタを加算し（Ｓ５２５）、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

【０３１５】

また、サブＣＰＵ８１は、Ｓ５２１の処理において、リプレイ４に入賞していないと判断した場合（ＮＯ）、Ｓ５２２の処理において、ＡＲＴ２準備中でないと判断した場合（ＮＯ）にも、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

【０３１６】

［パチスロ機の効果］

このように、本実施形態のパチスロ機１は、小役２～７に係る図柄の組合せが表示されるために必要な停止操作の態様などを報知する有利状態（例えば、ＡＲＴ２中）と、当該報知が行われない通常状態（例えば、通常中）とを有し、副制御回路４２は、有利状態中に所定役（例えば、小役８）が内部当籤役として決定されてからの単位遊技の回数を小役間カウンタにより計数する。そして、副制御回路４２は、有利状態中に所定役が再び内部当籤役として決定されると、小役間カウンタが計数している単位遊技の回数（ゲーム間隔）に基づいて、有利状態の上乗せを行う。

【０３１７】

これにより、遊技者は、有利状態中に所定役が内部当籤役として決定されると、その後、所定役が再び内部当籤役として決定されるまでの期間にわたり遊技の結果に着目することになり、有利状態の上乗せに関する期待感を一定期間にわたり維持させることができる。また、有利状態中に所定役が再び内部当籤役として決定されるまでの期間が長期間にわたる場合には、その後、多くの上乗せが行われることが期待できるため、長期間にわたり上乗せに関する期待感を維持させることができる。

【０３１８】

また、例えば、所定役が再び内部当籤役として決定されるまでの期間が属する範囲に基づいて有利状態の上乗せを行う場合には、当該期間がある閾値を満たすか否かに応じて上乗せの有利度合を異ならせることもできる。例えば、所定役が再び内部当籤役として決定されるまでの期間が１～４９ゲームである場合にはゲーム間隔をそのまま上乗せし、５０～９９ゲームである場合にはゲーム間隔の１．５倍を上乗せするといった制御にすることで、遊技者は、所定役が再び内部当籤役として決定されるまでの期間が５０ゲーム（閾値）を超えるか否かについて強い関心を抱くことになる。このような制御によれば、有利状態の上乗せに関する期待感を、単に一定期間にわたり維持させるだけでなく、当該一定期間中のある一の遊技（閾値）において強い関心を抱かせることができ、興趣の向上が期待できる。

【０３１９】

また、本実施形態のパチスロ機１は、有利状態中に所定役（例えば、小役８）が内部当籤役として決定されると、所定役に基づいて有利状態の上乗せを行う。これにより、所定役が内部当籤役として決定された遊技においても、有利状態の上乗せが行われることになるため、遊技者は、ある一の遊技に対しても興味を抱くことになり、有利状態中の遊技の

興趣を向上させることができる。また、所定役が再び内部当籤役として決定されるまでの期間だけでなく、内部当籤役として決定された所定役に基づいても有利状態の上乗せが行われるため、短い期間で所定役が再び内部当籤役として決定された場合に遊技者が感じる不満を軽減することができる。

【０３２０】

また、本実施形態のパチスロ機１は、有利状態中に所定役（例えば、小役８）が再び内部当籤役として決定される前に、有利状態が終了してしまう状態になった場合であっても、それまでに計数した単位遊技の回数に基づいて有利状態を上乗せする。これにより、所定役がいつまでも内部当籤役として決定されない場合であっても、遊技者に不満を与えることがなく、有利状態中の遊技の興趣を向上させることができる。

【０３２１】

［別実施形態］

次に、本発明のパチスロ機１の別実施形態について説明する。なお、以下では、別実施形態のパチスロ機１として、第２実施形態、第３実施形態及び第４実施形態のパチスロ機１を示す。これら別実施形態のパチスロ機１の説明では、第１実施形態のパチスロ機１と異なる部分についてのみ説明し、第１実施形態のパチスロ機１と同じ部分については説明を省略する。また、第１実施形態から第４実施形態のパチスロ機１における特徴は、それぞれ単独で採用することとしてもよく、また、それぞれの特徴を任意に組み合わせて採用することとしてもよい。

【０３２２】

［第２実施形態］

図３２から図３４を参照して、第２実施形態のパチスロ機１について説明する。

【０３２３】

＜第２実施形態のパチスロ機１の概要＞

第１実施形態のパチスロ機１では、特殊上乗せとして、同一の有利状態中に小役８が再び内部当籤役として決定されるまでのゲーム間隔に基づきＡＲＴ２ゲーム数の上乗せを行っている。これに対して、第２実施形態のパチスロ機１では、一の有利状態における履歴と、他の有利状態における履歴とを比較することで、ＡＲＴ２ゲーム数の上乗せを行う。なお、以下では、第２実施形態のパチスロ機１におけるＡＲＴ２ゲーム数の上乗せを「特殊上乗せ２」と呼ぶことがある。

【０３２４】

（特殊上乗せ２）

第２実施形態のパチスロ機１では、有利状態が終了すると、当該有利状態中の履歴を一時的に保持する。具体的には、パチスロ機１は、有利状態が終了すると、当該有利状態中に増加したメダルの枚数（以下では「獲得メダル数」と呼ぶことがある）、及び当該有利状態が継続した単位遊技の数（以下では「継続ゲーム数」と呼ぶことがある）を、当該有利状態における履歴（前回結果）として、サブＲＡＭ８３などに一時的に保存する。

【０３２５】

そして、パチスロ機１では、次の有利状態が開始すると、当該有利状態における履歴と、保持している履歴とを比較して、ＡＲＴ２ゲーム数の上乗せを行う。具体的には、パチスロ機１は、次の有利状態（以下では、前回結果として保持している有利状態を「前回有利状態」、開始した次の有利状態を「今回有利状態」と呼ぶことがある）において単位遊技毎に更新される獲得メダル数と、前回結果として保持している前回有利状態における獲得メダル数とを比較し、今回有利状態における獲得メダル数が前回有利状態における獲得メダル数に達すると、前回結果として保持している前回有利状態における継続ゲーム数に基づいて有利状態の上乗せ（特殊上乗せ２）を行う。

【０３２６】

ここで、図３２を参照して、第２実施形態のパチスロ機１による特殊上乗せ２について具体的に説明する。図３２（ａ）に示す例では、前回のＡＲＴ２は、獲得メダル数「１２０枚」、継続ゲーム数「４０ゲーム」で終了している。前回のＡＲＴ２の終了に伴い、獲

得メダル数「１２０枚」及び継続ゲーム数「４０ゲーム」は、前回結果として保持される。

【０３２７】
その後、次のＡＲＴ２が開始し、このＡＲＴ２においてメダルを「１２０枚」獲得すると、今回のＡＲＴ２における獲得メダル数が前回結果として保持している獲得メダル数に達したとして、前回結果として保持している継続ゲーム数「４０ゲーム」が上乗せされる。

【０３２８】
これにより、第２実施形態のパチスロ機１では、内部当籤役に関わらずＡＲＴ２ゲーム数の上乗せを行うことができる。遊技者にとってみれば、上乗せが行われるためにあとどのくらいメダルを獲得すればよいか把握でき、また、仮に上乗せが行われる場合に、どの程度の上乗せが行われるかを把握できるため、上乗せに関する期待感を持続させながら遊技を行うことができ、ＡＲＴ２中の興趣の向上が期待できる。

【０３２９】
また、獲得メダル数が少ないままＡＲＴ２が終了した場合には、次のＡＲＴ２において特殊上乗せ２が行われる可能性が高く、反対に獲得メダル数が多い状態でＡＲＴ２が終了した場合には、次のＡＲＴ２において特殊上乗せ２が行われる可能性は低いものの、ＡＲＴ２ゲーム数が多く上乗せされることが期待できる。遊技者にとってみれば、ＡＲＴ２の終了時に当該ＡＲＴ２における履歴（前回結果）を確認することで、次のＡＲＴ２まで遊技を継続するか選択することができ、遊技の戦略性を高めることができる。

【０３３０】
ところで、特殊上乗せ２が行われると、前回結果として保持している前回有利状態における継続ゲーム数が上乗せされるため、今回有利状態がさらに継続する。その結果、今回有利状態における獲得メダル数はさらに増加し、前回結果として保持している獲得メダル数に再び達する可能性もある。ここで、特殊上乗せ２が一度行われた後の制御については任意であり、特殊上乗せ２が一度行われた後は、同一の有利状態において特殊上乗せ２を行わないこととしてもよく、また、同一の有利状態であっても特殊上乗せ２を再び行うこととしてもよい。

【０３３１】
図３２（ｂ）は、特殊上乗せ２が一度行われた後は特殊上乗せ２を行わない場合の動作例である。図３２（ｂ）に示す例では、図３１（ａ）において特殊上乗せ２が一度行われた結果、今回のＡＲＴ２が継続し、特殊上乗せ２が行われてからさらに１２０枚のメダル（＝前回結果）を獲得している。このような場合に、図３２（ｂ）に示す例では、二度目の特殊上乗せ２を行うことがない。

【０３３２】
これに対して、図３２（ｃ）は、特殊上乗せ２が一度行われた後であっても、条件を満たした場合には再び特殊上乗せ２を行う場合の動作例である。図３２（ｃ）に示す例では、図３１（ａ）において特殊上乗せ２が一度行われた結果、今回のＡＲＴ２が継続し、特殊上乗せ２が行われてからさらに１２０枚のメダル（＝前回結果）を獲得している。このような場合に、図３２（ｃ）に示す例では、再び特殊上乗せ２を行う。

【０３３３】
なお、パチスロ機１において、有利状態中の単位遊技あたりに増加するメダルの枚数の期待値（いわゆる平均純増枚数）は、それぞれの役が内部当籤役として決定される確率（図１１参照）に応じて定まる。そのため、特殊上乗せ２により、特殊上乗せ２が一度行われ、前回有利状態における獲得メダル数を得るために有したゲーム数が今回有利状態において上乗せされた場合、その後、前回有利状態における獲得メダル数を、今回有利状態においてさらに得る可能性が高い。その結果、特殊上乗せ２を繰り返して行うと、有利状態が長く続きすぎてしまう可能性がある。

【０３３４】
そこで、特殊上乗せ２を繰り返して行う場合には、特殊上乗せ２が一度行われた後は、

特殊上乗せ２を行う条件（獲得メダル数）及び特殊上乗せ２により上乗せする上乗せ量（継続ゲーム数）のうちの何れか又は双方を異ならせることが好ましい。

【０３３５】

まず、特殊上乗せ２を行う条件を異ならせる場合について説明する。一度目の特殊上乗せ２は、今回有利状態における獲得メダル数が前回結果として保持している前回有利状態における獲得メダル数に達するという条件で行われる。この点、二度目の特殊上乗せ２は、一度目の特殊上乗せ２が行われた後の獲得メダル数が一度目の特殊上乗せ２が行われる際の条件である前回有利状態における獲得メダル数×αに達するという条件で行い、ｎ度目の特殊上乗せ２は、（ｎ－１）度目の特殊上乗せ２が行われた後の獲得メダル数が（ｎ－１）度目の特殊上乗せ２が行われる際の条件である獲得メダル数×αに達するという条件で行う。

【０３３６】

なお、αは少なくとも１以上の数値であることが好ましい。また、αは、２度目、３度目・・・ｎ度目の特殊上乗せ２を行う場合について、共通の数値であってもよく、また、それぞれ異なる数値であってもよく、一部で共通し一部で異なる数値（例えば、２度目及び３度目はα＝１．５、４度目及び５度目はα＝２、６度目以降はα＝３など）であってもよい。

【０３３７】

続いて、特殊上乗せ２により上乗せする上乗せ量を異ならせる場合について説明する。一度目の特殊上乗せ２は、前回結果として保持している前回有利状態における継続ゲーム数が上乗せされる。この点、二度目の特殊上乗せ２は、一度目の特殊上乗せ２において上乗せしたゲーム数×βを上乗せし、ｎ度目の特殊上乗せ２は、（ｎ－１）度目の特殊上乗せ２において上乗せしたゲーム数×βを上乗せする。

【０３３８】

なお、βは０よりも大きい数値であり、αとの関係で適宜設定される。βは、基本的にはαよりも小さい数値であることが好ましいものの、αが１よりも大きい数値である場合には、αとβとを同一の値としてもよい。また、βは、２度目、３度目・・・ｎ度目の特殊上乗せ２を行う場合について、共通の数値であってもよく、また、それぞれ異なる数値であってもよく、一部で共通し一部で異なる数値であってもよい。

【０３３９】

（特殊上乗せ２と有利状態の種別との関係）

本実施形態のパチスロ機１では、有利状態の終了条件として有利状態中のゲーム数（ＡＲＴ２ゲーム数カウンタが０になること）を採用しているため、有利状態の上乗せは、有利状態が継続可能なゲーム数を増加させることで行われる。このようなパチスロ機は、一般に、ゲーム数管理のパチスロ機と呼ばれている。

【０３４０】

この点、パチスロ機によっては、有利状態の終了条件としてゲーム数ではなく、有利状態中に増加したメダルの枚数を採用する、いわゆる差枚数管理のパチスロ機も知られている。このような差枚数管理のパチスロ機では、有利状態の上乗せは、有利状態が継続可能なメダルの枚数（以下では、「獲得可能メダル数」と呼ぶことがある）を増加させることで行われ、例えば、獲得可能メダル数を「２００枚」から「３００枚」に増加させることは、有利状態を「１００枚」上乗せすることになる。

【０３４１】

特殊上乗せ２は、このような差枚数管理のパチスロ機においても適用することができる。具体的には、パチスロ機は、前回有利状態が終了すると、当該前回有利状態中の獲得メダル数及び継続ゲーム数を一時的に保持する。そして、パチスロ機では、今回有利状態が開始すると、今回有利状態における履歴と、保持している前回有利状態における履歴とを比較して、獲得可能メダル数の上乗せを行う。より具体的には、パチスロ機は、今回有利状態において単位遊技毎に更新される継続ゲーム数と前回結果として保持している前回有利状態における継続ゲーム数とを比較し、今回有利状態における継続ゲーム数が前回有利

状態における継続ゲーム数に達すると、前回結果として保持している前回有利状態における獲得メダル数に基づいて獲得可能メダル数の上乗せ（特殊上乗せ２）を行う。

【０３４２】

ここで、図３２（ｄ）を参照して、差枚数管理のパチスロ機による特殊上乗せ２について具体的に説明する。図３２（ｄ）に示す例では、前回のＡＲＴ２は、獲得メダル数「１２０枚」、継続ゲーム数「４０ゲーム」で終了している。前回のＡＲＴ２の終了に伴い、獲得メダル数「１２０枚」及び継続ゲーム数「４０ゲーム」は、前回結果として保持される。

【０３４３】

その後、次のＡＲＴ２が開始し、このＡＲＴ２が「４０ゲーム」継続すると、今回のＡＲＴ２における継続ゲーム数が前回結果として保持している継続ゲーム数に達したとして、パチスロ機は、前回結果として保持している獲得メダル数「１２０枚」を獲得可能メダル数に上乗せする。

【０３４４】

なお、獲得メダル数（有利状態中に増加したメダルの枚数）は、遊技に用いたメダルの枚数を考慮せずに遊技の結果として払い出されたメダルの枚数のみから算出することとしてもよく、また、同一の遊技において払い出されたメダルの枚数から遊技に用いたメダルの枚数を減算した純増枚数から算出することとしてもよい。

【０３４５】

また、パチスロ機によっては、有利状態の終了条件としてゲーム数や獲得可能メダル数ではなく、有利状態中に報知（ナビ）が行われた回数を採用する、いわゆるナビ回数管理のパチスロ機も知られている。このようなナビ回数管理のパチスロ機では、有利状態の上乗せは、有利状態が継続可能なナビ回数（以下では、「ナビ可能回数」と呼ぶことがある）を増加させることで行われ、例えば、ナビ可能回数を「３０回」から「４０回」に増加させることは、有利状態を「１０回」上乗せすることになる。

【０３４６】

特殊上乗せ２は、このようなナビ回数管理のパチスロ機においても適用することができる。具体的には、パチスロ機は、前回有利状態が終了すると、当該前回有利状態中のナビ回数及び継続ゲーム数を一時的に保持する。そして、パチスロ機では、今回有利状態が開始すると、今回有利状態における履歴と、保持している前回有利状態における履歴とを比較して、ナビ可能回数の上乗せを行う。より具体的には、パチスロ機は、今回有利状態において単位遊技毎に更新される継続ゲーム数と前回結果として保持している前回有利状態における継続ゲーム数とを比較し、今回有利状態における継続ゲーム数が前回有利状態における継続ゲーム数に達すると、前回結果として保持している前回有利状態におけるナビ回数に基づいてナビ可能回数の上乗せ（特殊上乗せ２）を行う。

【０３４７】

ここで、図３２（ｅ）を参照して、ナビ回数管理のパチスロ機による特殊上乗せ２について具体的に説明する。図３２（ｅ）に示す例では、前回のＡＲＴ２は、ナビ回数「３０回」、継続ゲーム数「４０ゲーム」で終了している。前回のＡＲＴ２の終了に伴い、ナビ回数「３０回」及び継続ゲーム数「４０ゲーム」は、前回結果として保持される。

【０３４８】

その後、次のＡＲＴ２が開始し、このＡＲＴ２が「４０ゲーム」継続すると、今回のＡＲＴ２における継続ゲーム数が前回結果として保持している継続ゲーム数に達したとして、パチスロ機は、前回結果として保持しているナビ回数「３０回」をナビ可能回数に上乗せする。

【０３４９】

なお、差枚数管理及びナビ回数管理のパチスロ機において、特殊上乗せ２が一度行われた後の制御については、ゲーム数管理のパチスロ機と同様である。すなわち、特殊上乗せ２が一度行われた後は、同一の有利状態において特殊上乗せ２を行わないこととしてもよく、また、同一の有利状態であっても特殊上乗せ２を再び行うこととしてもよい。また、

同一の有利状態であっても特殊上乗せ２を再び行う場合に、特殊上乗せ２を行う条件及び特殊上乗せ２により上乗せする上乗せ量のうちの何れか又は双方を異ならせることとしてもよい。

【０３５０】

また、図３２（ａ）から（ｃ）では、獲得メダル数と継続ゲーム数とを用いて、ゲーム数管理のパチスロ機１における特殊上乗せ２について説明している。この点、ナビ回数と継続ゲーム数とを用いて、ゲーム数管理のパチスロ機１における特殊上乗せ２を実現することとしてもよい。具体的には、パチスロ機１は、前回有利状態が終了すると、当該前回有利状態中のナビ回数及び継続ゲーム数を一時的に保持する。そして、パチスロ機１では、今回有利状態が開始すると、今回有利状態において単位遊技毎に更新されるナビ回数と前回結果として保持している前回有利状態におけるナビ回数とを比較し、今回有利状態におけるナビ回数が前回有利状態におけるナビ回数に達すると、前回結果として保持している前回有利状態における継続ゲーム数に基づいて特殊上乗せ２を行う。

【０３５１】

また、上述の説明では、履歴を比較する有利状態を、前回有利状態と今回有利状態とに限定し説明しているが、比較対象は上述したものに限られるものではなく、任意に設定することができる。例えば、今回有利状態の履歴と、前々回の有利状態の履歴とを比較して特殊上乗せ２を行うこととしてもよい。また、今回の有利状態と比較する対象となる有利状態を、遊技者が選択可能にすることとしてもよい。具体的には、一の有利状態が終了すると、パチスロ機１は、当該一の有利状態の履歴を保持するか否かの選択を受け付ける。そして、遊技者が保持することを選択すると、パチスロ機１は、当該一の有利状態の履歴を比較対象の有利状態の履歴として保持し、その後の有利状態において、当該その後の有利状態の履歴と比較し、特殊上乗せ２を行う。これにより、遊技者は、上乗せし易いものの上乗せする量は少ない履歴や、上乗せし難いものの上乗せする量は多い履歴などを選んで遊技を行うことができ、遊技の戦略性をさらに高めることができる。

【０３５２】

また、今回有利状態の履歴と、比較する有利状態の履歴は、一の有利状態の履歴に限られるものではなく、今回有利状態より前の複数の有利状態の履歴であってもよい。例えば、今回有利状態が、前回の有利状態の履歴と比較した結果、特殊上乗せ２が行われることなく終了したとする。このような場合、パチスロ機１では、今回有利状態の履歴及び前回有利状態の履歴の双方の履歴を、前回有利状態の履歴及び前々回有利状態の履歴として保持する。そして、次回の有利状態において、保持している２つの有利状態の履歴と当該次回の有利状態の履歴とを比較し特殊上乗せ２を行うこととしてもよい。もちろん、比較する有利状態の履歴は、２つの有利状態の履歴に限らず、３以上の任意の数の有利状態の履歴であってもよい。

【０３５３】

［副制御処理］

次に、図３３を参照して、第２実施形態のパチスロ機１において、副制御回路４２のサブＣＰＵ８１により実行される処理について説明する。なお、第２実施形態のパチスロ機１では、副制御回路４２のサブＣＰＵ８１により実行される入賞作動コマンド受信時処理が、第１実施形態のパチスロ機１の処理と異なる。

【０３５４】

＜入賞作動コマンド受信時処理＞

図３３は、本実施形態におけるパチスロ機の入賞作動コマンド受信時処理を示すフローチャートである。この入賞作動コマンド受信時処理は、図２３のＳ３２４において実行される処理である。なお、図３３に示す入賞作動コマンド受信時処理では、特殊上乗せ２が一度行われた後は同一のＡＲＴ２中に特殊上乗せ２を再び行わない場合の処理の流れを示している。

【０３５５】

まず、サブＣＰＵ８１は、リプレイ１～４のいずれかに入賞したか否かを判断する（Ｓ

５５１）。サブＣＰＵ８１は、リプレイ１～４のいずれかに入賞したと判断した場合（ＹＥＳ）には、続いて、図３１のＡＲＴ移行処理を実行し（Ｓ５５２）、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

【０３５６】

一方、サブＣＰＵ８１は、Ｓ５５１の処理において、リプレイ１から４のいずれにも入賞していないと判断した場合（ＮＯ）には、ＡＲＴ２中であるか否かを判断する（Ｓ５５３）。サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ２中ではないと判断した場合（ＮＯ）には、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

【０３５７】

一方、サブＣＰＵ８１は、Ｓ５５３の処理において、ＡＲＴ２中であると判断した場合（ＹＥＳ）には、続いて、入賞作動コマンドに含まれる情報（例えば、今回の単位遊技におけるメダルの払い出し枚数）に基づいて、ＡＲＴ２中の獲得メダル数及び継続ゲーム数を更新する（Ｓ５５４）。

【０３５８】

次に、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴゲーム数カウンタが０であるか否かを判断する（Ｓ５５５）。サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴゲーム数カウンタが０ではないと判断した場合（ＮＯ）には、Ｓ５５８の処理に移る。

【０３５９】

一方、サブＣＰＵ８１は、Ｓ５５５の処理において、ＡＲＴゲーム数カウンタが０であると判断した場合（ＹＥＳ）には、続いて、ＡＲＴ２中の獲得メダル数及び継続ゲーム数に基づいて、ＡＲＴ２の終了画面を決定する（Ｓ５５６）。Ｓ５５６の処理において、ＡＲＴ２の終了画面が決定されると、決定された終了画面に応じたアニメーションデータ及びランプ・サウンドデータが登録されることで（図２２のＳ３１５及びＳ３１６）、ＡＲＴ２の終了画面が液晶表示装置１１に表示される。

【０３６０】

続いて、サブＣＰＵ８１は、現在保持中の前回結果を破棄し、Ｓ５５４の処理において更新した獲得メダル数及び継続ゲーム数を前回結果としてセットする（Ｓ５５７）。すなわち、第２実施形態のパチスロ機１では、ＡＲＴ２中に、前回のＡＲＴ２における獲得メダル数及び継続ゲーム数を前回結果として保持する。そして、現在のＡＲＴ２が終了すると、保持していた前回結果を破棄し、終了した今回のＡＲＴ２における獲得メダル数及び継続ゲーム数を新たな前回結果として保持する。Ｓ５５７の処理において、今回のＡＲＴ２における獲得メダル数及び継続ゲーム数を新たな前回結果として保持すると、サブＣＰＵ８１は、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

【０３６１】

サブＣＰＵ８１は、Ｓ５５５の処理において、ＡＲＴゲーム数カウンタが０ではないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、今回のＡＲＴ２中の獲得メダル数が前回結果として保持している獲得メダル数よりも多いか否かを判断する（Ｓ５５８）。サブＣＰＵ８１は、今回のＡＲＴ２中の獲得メダル数が前回結果として保持している獲得メダル数よりも多くないと判断した場合（ＮＯ）には、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

【０３６２】

一方、サブＣＰＵ８１は、Ｓ５５８の処理において、今回のＡＲＴ２中の獲得メダル数が前回結果として保持している獲得メダル数よりも多いと判断した場合（ＹＥＳ）には、特殊上乗せ２を行い、前回結果として保持している継続ゲーム数をＡＲＴゲーム数カウンタに加算する。続いて、サブＣＰＵ８１は、現在保持中の前回結果を破棄し（Ｓ５６０）、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

【０３６３】

［パチスロ機の演出例］

次に、図３４を参照して、パチスロ機１の演出例について説明する。図３４（ａ）は、ＡＲＴ２の終了画面の一例を示す図であり、図３４（ｂ）は、ＡＲＴ２中の表示画面の一例を示す図である。

【０３６４】
＜ＡＲＴ２の終了画面＞
図３４（ａ）に示すように、ＡＲＴ２の終了画面では、終了したＡＲＴ２における継続ゲーム数及び当該ＡＲＴ２中の獲得メダル数が表示される。遊技者にとってみれば、ＡＲＴ２の終了画面から、次のＡＲＴ２がどの程度継続することで特殊上乗せ２が行われるか、また、特殊上乗せ２が行われる場合の上乗せの程度を確認することができるため、その後の通常中の遊技を行うか否かについての選択に戦略性が生まれ、遊技の興趣が向上する。
【０３６５】
＜ＡＲＴ２中の表示画面＞
図３４（ｂ）に示すように、ＡＲＴ２中は、現在のＡＲＴ２における継続ゲーム数及び現在のＡＲＴ２中の獲得メダル数が表示される。遊技者にとってみれば、前回のＡＲＴ２の終了時に表示された終了画面における前回継続ゲーム数及び前回獲得メダル数と、現在のＡＲＴ２中に表示している現在継続ゲーム数及び現在獲得メダル数とを比較することで、特殊上乗せ２が行われるか否かを把握することができ好適である。
【０３６６】
なお、ＡＲＴ２中には、図３４（ｂ）に示すように、前回のＡＲＴ２における継続ゲーム数及び当該前回のＡＲＴ２における獲得メダル数を表示することとしてもよい。前回のＡＲＴ２における継続ゲーム数及び当該前回のＡＲＴ２における獲得メダル数は、サブＲＡＭ８３に保持している前回結果に基づいて表示することができる。
【０３６７】
［第２実施形態のパチスロ機の効果］
このように、第２実施形態のパチスロ機１は、小役２～７に係る図柄の組合せが表示されるために必要な停止操作の態様を報知する有利状態（例えば、ＡＲＴ２中）と、当該報知が行われない通常状態（例えば、通常中）とを有し、副制御回路４２は、有利状態中に有利状態中の継続ゲーム数及び獲得メダル数を計数し、有利状態が終了すると終了時の継続ゲーム数及び獲得メダル数を前回結果として保持する。
【０３６８】
そして、ゲーム数管理のパチスロ機である場合には、副制御回路４２は、次の有利状態が開始すると、当該次の有利状態中における獲得メダル数が前回結果として保持している獲得メダル数に達すると、前回結果として保持している継続ゲーム数に基づいて有利状態の上乗せを行う。また、差枚数管理のパチスロ機である場合には、副制御回路４２は、次の有利状態が開始すると、当該次の有利状態中における継続ゲーム数が前回結果として保持している継続ゲーム数に達すると、前回結果として保持している獲得メダル数に基づいて有利状態の上乗せを行う。
【０３６９】
これにより、第２実施形態のパチスロ機１によれば、内部当籤役に関わらず有利状態の上乗せを行うことができる。例えば、有利状態が早期に終了した場合には、次の有利状態において前回結果に達する可能性が高くなり、有利状態の上乗せの期待度が高まる。また、有利状態が長期間にわたった場合には、次の有利状態における上乗せの可能性は低いものの、仮に上乗せが行われた場合には、多くの上乗せが期待でき、有利状態中の遊技の興趣を向上させることができる。
【０３７０】
また、第２実施形態のパチスロ機１は、有利状態の終了時に、当該有利状態中の継続ゲーム数及び獲得メダル数を遊技者に対して報知する。遊技者にとってみれば、次の有利状態がどの程度継続することで有利状態の上乗せが行われるか、また、上乗せが行われる場合の上乗せの程度を確認することができ、遊技の戦略性を高めることができる。
【０３７１】
［第３実施形態］
次に、図３５から図３９を参照して、第３実施形態のパチスロ機１について説明する。

【０３７２】
＜第３実施形態のパチスロ機１の概要＞
第１実施形態のパチスロ機１では、ある遊技において小役８などの特定の役が内部当籤役として決定されると、当該遊技において、ＡＲＴ１の抽籤（図１６の（ａ）参照）、ＡＲＴ２の抽籤（図１６の（ｂ）（ｃ）参照）及びＡＲＴ２中のＡＲＴ２ゲーム数の上乗せの抽籤（図１８（ａ）参照）といった有利状態に関する様々な抽籤を行うこととしている。この点、第３実施形態のパチスロ機１では、ある遊技において特定の役が内部当籤役として決定されると、この特定の役に応じた抽籤の権利を後の遊技に持ち越し可能にし、後の遊技において持ち越している抽籤の権利に基づいて有利状態に関する抽籤を行う。
【０３７３】
ここで、図３５は、第３実施形態のパチスロ機１の概要を説明するための図である。図３５に例では、ある遊技において小役８が内部当籤役として決定されている。小役８が内部当籤役として決定されると、上述のようにＡＲＴに関する抽籤が行われる。このとき、遊技者は、当該遊技における抽籤を維持するか、それとも、当該遊技における抽籤を無効にし、次回以降の遊技に持ち越すか否かを選択する。遊技者が小役８に基づく抽籤を持ち越すと決定すると、小役８に基づく抽籤の権利を保持したまま遊技が継続される。その後、遊技者が好ましいと思うタイミングにおいて、持ち越している抽籤の権利の使用を選択すると、当該抽籤の権利に対応する小役８に基づいてＡＲＴに関する抽籤が行われる。
【０３７４】
遊技者にとってみれば、内部当籤役に基づく抽籤の権利を持ち越すか否かを選択することができるため、第３実施形態のパチスロ機１によれば、新たな戦略性を持ったパチスロ機を提供することができる。
【０３７５】
ここで、有利状態に関する様々な抽籤は、抽籤が行われる時点の遊技状態に応じて抽籤の結果が大きく異なることが一般的である。このようなパチスロ機としては、例えば、高確率状態である場合と低確率状態である場合とで、同一の役であっても抽籤確率が大きく異なるパチスロ機や、また、ある一の遊技において特定の役が内部当籤役として決定された場合と複数の遊技において連続して特定の役が内部当籤役として決定された場合とで、同一の役であっても抽籤確率が大きく異なるパチスロ機が知られている。
【０３７６】
この点、第１実施形態のパチスロ機１では、遊技状態に関わらず有利状態に関する抽籤確率を同一としているが、第３実施形態のパチスロ機１では、抽籤の権利を持ち越すか否かに関する戦略性を高めるために、高確率状態と低確率状態とを設け、遊技状態に応じて抽籤の結果を異ならせることとしている。
【０３７７】
なお、第３実施形態のパチスロ機１では、抽籤の権利を持ち越すことを可能にすることを特徴とするものであり、遊技状態に応じて抽籤の結果を異ならせる必要は必ずしもない。また、以下では、通常中のＡＲＴ２の抽籤に関してのみ遊技状態に応じて抽籤の結果を異ならせることとしているが、これに限られるものではなく、例えば、通常中のＡＲＴ１の抽籤、ＡＲＴ１中のＡＲＴ２の抽籤、ＡＲＴ２中のＡＲＴ２ゲーム数の上乗せ抽籤などのように有利状態に関する任意の抽籤について遊技状態に応じて抽籤の結果を異ならせることとしてもよい。
【０３７８】
＜通常中ＡＲＴ２抽籤テーブル＞
図３６は、第１実施形態のパチスロ機１において、通常中に参照される通常中ＡＲＴ２抽籤テーブルであり、図３６（ａ）は、低確率状態時に参照される通常中ＡＲＴ２抽籤テーブル＿低確率用であり、図３６（ｂ）は、高確率状態時に参照される通常中ＡＲＴ２抽籤テーブル＿高確率用である。
【０３７９】
図３６（ａ）（ｂ）に示すように、通常中に参照される通常中ＡＲＴ２抽籤テーブルは

、決定された内部当籤役に応じて、ＡＲＴ２に非当籤であるか、又は当籤であるかについての抽籤値を規定している。図３６（ａ）（ｂ）を比較すると、図３６（ｂ）に示す高確率状態時に参照される通常中ＡＲＴ２抽籤テーブル＿高確率用は、図３６（ａ）に示す低確率状態時に参照される通常中ＡＲＴ２抽籤テーブル＿低確率用に比べて、ＡＲＴ２に当籤する確率が高いことがわかる。例えば、内部当籤役が小役８である場合、低確率状態でＡＲＴ２に当籤する確率は約１．５％（＝５１２／３２７６８）であるのに対して、高確率状態でＡＲＴ２に当籤する確率は約９８．５％（＝３２２５６／３２７６８）であり、低確率状態と高確率状態とでは、ＡＲＴ２に当籤する確率が大きく異なる。

【０３８０】

図１１の内部抽籤テーブルを参照すると、抽籤の契機となる役（例えば、小役８）は、比較的低い確率で内部当籤役として決定されるため、一度抽籤が行われると、再び抽籤を受けるためには一定期間遊技を行わなければならない。そのため、小役８に基づく抽籤が低確率状態で行われた場合には、遊技者は、抽籤結果に対して期待を持つことができないだけでなく、失望感（いわゆる引き損）を味わうことになる。この点、第３実施形態のパチスロ機１では、小役８に基づく抽籤の権利を後の遊技に持ち越すことができるため、遊技状態が低確率状態から高確率状態に移行したタイミングで、小役８に基づく抽籤を受けることができ、好適である。

【０３８１】

なお、高確率状態及び低確率状態の移行条件については任意であり、既に公知の手法を用いることができる。既に公知の手法の一例としては、例えば、内部当籤役に基づいて移行させる手法や、遊技回数に基づいて低確率状態から高確率状態に移行させる手法がある。

【０３８２】

［副制御処理］

次に、図３７から図３９を参照して、第３実施形態のパチスロ機１において、副制御回路４２のサブＣＰＵ８１により実行される処理について説明する。ここで、第３実施形態のパチスロ機１では、スタートレバー１６の操作に伴い内部当籤役が決定されると、この内部当籤役に応じて有利状態に関する抽籤を行い、その抽籤結果を示唆する演出を実行する。遊技者は、抽籤結果を示唆する演出から、抽籤の権利を持ち越すか否かを選択し、持ち越した場合には、ある遊技の開始前に持ち越している抽籤の権利を使用するか否かを選択する。

【０３８３】

このような抽籤の権利を持ち越すことに関する選択のタイミングや、持ち越している権利を使用することに関する選択のタイミングは、任意であるが、以下では、例えば、スタートレバー１６の操作に伴いリールが回転しているタイミングで、抽籤の権利を持ち越すことに関する選択を受け付け、一の単位遊技が終了し次の単位遊技が開始するまでのタイミングで、持ち越している抽籤の権利を使用することに関する選択を受け付ける。そのため、第３実施形態のパチスロ機１では、副制御回路４２のサブＣＰＵ８１により実行されるリール停止コマンド受信時処理、遊技終了コマンド受信時処理及びＡＲＴ移行抽籤処理が、第１実施形態のパチスロ機１の処理と異なる。

【０３８４】

＜リール停止コマンド受信時処理＞

図３７は、本実施形態におけるパチスロ機のリール停止コマンド受信時処理を示すフローチャートである。このリール停止コマンド受信時処理は、リール停止コマンドを受信した際に図２３のＳ３２５において実行される処理であり、内部当籤役に基づく有利状態の抽籤の権利を持ち越すことについての選択を受け付けたか否かを判断する。

【０３８５】

初めに、サブＣＰＵ８１は、第３停止操作が行われたか否かを判断する（Ｓ６０１）。サブＣＰＵ８１は、第３停止操作が行われたと判断した場合（ＹＥＳ）には、抽籤の権利を持ち越すことに関する操作（抽籤権持ち越し操作）の受け付けを終了する（Ｓ６０２）

。この処理では、例えば、サブＣＰＵ８１は、台座部１３に設けられた任意の操作ボタンを無効にする。なお、抽籤権持ち越し操作は、スタートコマンド受信時（図２４参照）において行われるＡＲＴ移行抽籤処理において有利状態に関する抽籤の契機となる役（例えば、小役８など）が内部当籤役に含まれる場合に、受け付けが許可される（図３９のＳ６２２）。

【０３８６】

Ｓ６０１の処理において第３停止操作でないと判断した場合（ＮＯ）、又はＳ６０２の処理に続いて、サブＣＰＵ８１は、抽籤権持ち越し操作を受け付けたか否かを判断する（Ｓ６０３）。サブＣＰＵ８１は、抽籤権持ち越し操作を受け付けていないと判断した場合（ＮＯ）には、リール停止コマンド受信時処理を終了する。

【０３８７】

一方、抽籤権持ち越し操作を受け付けたと判断した場合（ＹＥＳ）には、サブＣＰＵ８１は、続いて、有利状態に関する抽籤の結果を破棄する（Ｓ６０４）。なお、有利状態に関する抽籤は、スタートコマンド受信時（図２４参照）において行われるＡＲＴ移行抽籤処理（図３９参照）において行われる。また、このＳ６０４の処理では、スタートコマンド受信時に決定されている抽籤結果を示唆する演出を更新（例えば、抽籤が無効になったことを示す演出に更新）する。続いて、サブＣＰＵ８１は、抽籤権持ち越しフラグをオンにし（Ｓ６０５）、リール停止コマンド受信時処理を終了する。

【０３８８】

＜遊技終了コマンド受信時処理＞

図３８は、本実施形態におけるパチスロ機の遊技終了コマンド受信時処理を示すフローチャートである。この遊技終了コマンド受信時処理は、遊技終了コマンドを受信した際に図２３のＳ３２５において実行される処理であり、持ち越している抽籤の権利を使用することについての選択の受け付けを許可する。

【０３８９】

初めに、サブＣＰＵ８１は、抽籤持ち越しフラグがオンであるか否かを判断する（Ｓ６１１）。サブＣＰＵ８１は、抽籤持ち越しフラグがオンでないと判断した場合（ＮＯ）には、遊技終了コマンド受信時処理を終了する。

【０３９０】

一方、Ｓ６１１の処理において、抽籤持ち越しフラグがオンであると判断した場合（ＹＥＳ）には、サブＣＰＵ８１は、続いて、持ち越している抽籤の権利を使用することに関する操作（抽籤権使用操作）の受け付けを許可し（Ｓ６１２）、遊技終了コマンド受信時処理を終了する。この処理では、例えば、サブＣＰＵ８１は、台座部１３に設けられた任意の操作ボタンを有効にし、当該操作ボタンを介して抽籤権使用操作を受け付け可能にする。

【０３９１】

＜ＡＲＴ移行抽籤処理＞

図３９は、本実施形態におけるパチスロ機のＡＲＴ移行抽籤処理を示すフローチャートである。このＡＲＴ移行抽籤処理は、図２４のＳ４０９において実行される処理であり、ＡＲＴ非当籤中において実行される処理である。

【０３９２】

初めに、サブＣＰＵ８１は、有利状態の抽籤の契機となる役（例えば、小役８など）が内部当籤役に含まれるか否かを判断する（Ｓ６２１）。サブＣＰＵ８１は、有利状態の抽籤の契機となる役が内部当籤役に含まれると判断した場合（ＹＥＳ）には、抽籤の権利を持ち越すことに関する操作（抽籤権持ち越し操作）の受け付けを許可する（Ｓ６０２）。例えば、サブＣＰＵ８１は、台座部１３に設けられた任意の操作ボタンを有効にし、当該操作ボタンを介して抽籤権持ち越し操作を受け付け可能にする。

【０３９３】

Ｓ６２１の処理において有利状態の抽籤の契機となる役が内部当籤役に含まれないと判断した場合（ＮＯ）、又はＳ６２２の処理に続いて、サブＣＰＵ８１は、抽籤権使用操作

を受け付けたか否かを判断する（Ｓ６２３）。サブＣＰＵ８１は、抽籤権使用操作を受け付けたと判断した場合（ＹＥＳ）には、続いて、抽籤権使用フラグをオンにするとともに、抽籤権持ち越しフラグをクリア（オフ）し（Ｓ６２４）、遊技終了コマンド受信時処理を終了する。

【０３９４】

　Ｓ６２３の処理において抽籤権使用操作を受け付けていないと判断した場合（ＮＯ）、又はＳ６２４の処理に続いて、サブＣＰＵ８１は、抽籤権使用操作の受け付けを終了する（Ｓ６２５）。

【０３９５】

　続いて、サブＣＰＵ８１は、抽籤権使用フラグがオンであるか否かを判断する（Ｓ６２６）。サブＣＰＵ８１は、抽籤権使用フラグがオンであると判断した場合（ＹＥＳ）には、続いて、遊技状態に応じたＡＲＴ２抽籤テーブルを参照し、使用すると選択した抽籤権に応じた役に基づいてＡＲＴ２の抽籤を実行する（Ｓ６２７）。続いて、サブＣＰＵ８１は、抽籤権使用フラグをクリア（オフ）し（Ｓ６２８）、Ｓ６３０の処理に移る。

【０３９６】

　一方、Ｓ６２６の処理において、抽籤権使用フラグがオンではないと判断した場合（ＮＯ）には、サブＣＰＵ８１は、遊技状態に応じたＡＲＴ２抽籤テーブルを参照し、内部当籤役に基づいてＡＲＴ２の抽籤を実行する（Ｓ６２９）。

【０３９７】

　Ｓ６２８又はＳ６２９の処理においてＡＲＴ２の抽籤が行われると、続いて、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ２に当籤したか否かを判断する（Ｓ６３０）。ＡＲＴ２に当籤したと判断した場合（ＹＥＳ）には、サブＣＰＵ８１は、次回遊技からＡＲＴ２当籤中をセットし（Ｓ６３１）、Ｓ６３５の処理に移る。

【０３９８】

　一方、ＡＲＴ２に当籤していない（非当籤である）と判断した場合（ＮＯ）には、続いて、通常中ＡＲＴ１抽籤テーブルを参照し、内部当籤役に基づいてＡＲＴ１の抽籤を実行する（Ｓ６３２）。次に、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ１に当籤したか否かを判断する（Ｓ６３３）。ＡＲＴ１に当籤したと判断した場合（ＹＥＳ）には、サブＣＰＵ８１は、次回遊技からＡＲＴ１当籤中をセットし（Ｓ６３４）、Ｓ６３５の処理に移る。また、ＡＲＴ１に当籤していない（非当籤である）と判断した場合（ＮＯ）にも、Ｓ６３５の処理に移る。

【０３９９】

　Ｓ６３１、Ｓ６３４の処理に続き、またはＳ６３３の処理においてＡＲＴ１に当籤していないと判断した場合には、サブＣＰＵ８１は、続いて、抽籤結果に基づいて、抽籤結果を示唆する演出内容を決定し（Ｓ６３５）、ＡＲＴ移行抽籤処理を終了する。

【０４００】

［第３実施形態のパチスロ機の効果］

　このように、第３実施形態のパチスロ機１は、内部当籤役に基づいて有利状態（ＡＲＴ）に関する様々な抽籤を行うところ、副制御回路４２は、内部当籤役に基づく有利状態に関する抽籤の権利を次回以降の遊技に持ち越す。抽籤の権利を持ち越した場合には、副制御回路４２は、持ち越した遊技における抽籤を無効（破棄）にする一方で、次回以降の遊技において抽籤の権利を使用する場合に持ち越した遊技の内部当籤役に基づいて、有利状態に関する抽籤を行う。これにより、例えば、現在の状態が抽籤に好ましくないタイミングの場合には、抽籤の権利を持ち越し、より好ましいタイミングで抽籤を受けることができる。その結果、遊技者は、内部当籤役に基づく抽籤に対して関心を持つことができる。また、抽籤の契機となる役が内部当籤役として決定された遊技では、抽籤結果を示唆する演出を行うため、例えば、遊技者が演出の内容から抽籤の権利を持ち越すか否かを選択可能にすることで、新たな戦略性を持った遊技を提供することができ、遊技の興趣が向上する。

【０４０１】

　また、第３実施形態のパチスロ機１は、持ち越した抽籤の権利を使用して抽籤を行う遊技では、当該遊技における内部当籤役は加味せずに、抽籤の権利を持ち越した遊技における内部当籤役に基づいて有利状態に関する抽籤を行う。このような構成によれば、持ち越した抽籤の権利を使用する遊技において、さらに期待度の高い役が内部当籤役として決定された場合であっても、抽籤の権利に応じた役に基づいて有利状態に関する抽籤が行われるため、持ち越すか否かについての戦略性を高めることができる。

【０４０２】

　もちろん、持ち越した抽籤の権利を使用して抽籤を行う遊技において、抽籤の権利に応じた役に基づく抽籤だけでなく、当該遊技において決定された内部当籤役に基づく抽籤を行う構成としてもよい。このように、持ち越した抽籤の権利を使用する場合に、当該権利に対応する役に基づく抽籤と、当該権利を使用する遊技における内部当籤役に基づく抽籤とを行うことで、抽籤の権利を使用する遊技において決定された内部当籤役を無駄にすることがなく、遊技者に不満感を与えることがない。

【０４０３】

　また、第３実施形態のパチスロ機１では、抽籤の権利を持ち越すか否か、及び持ち越した抽籤の権利を使用するか否かを、遊技者が選択することとしている（図３７のＳ６０３及び図３８のＳ６１３参照）が、抽籤の権利を持ち越すか否か、及び持ち越した抽籤の権利を使用するか否か、の何れか一方又は双方を、パチスロ機１が選択することとしてもよい。例えば、抽籤の権利を持ち越すか否かについての抽籤や、持ち越した抽籤の権利を使用するか否かの抽籤を、パチスロ機１の副制御回路４２が実行することで実現することができる。

【０４０４】

［第４実施形態］

　次に、図４０及び図４１を参照して、第４実施形態のパチスロ機１について説明する。

【０４０５】

＜第４実施形態のパチスロ機１の概要＞

　図４０を参照して、第４実施形態のパチスロ機１の概要について説明する。一般的にパチスロ機では、有利状態を上乗せすることを決定すると、予め定められたゲーム数（以下では単純に１ゲームとする）で行われる演出（告知演出）により上乗せするゲーム数を告知する。図４０（ａ）は、第１実施形態のパチスロ機１において、小役８が内部当籤役として決定された際の基本上乗せでＡＲＴ２ゲーム数を１０ゲーム上乗せする場合の告知演出の一例を示す。

【０４０６】

　図４０（ａ）に示すように、スタートレバー１６の操作に応じて内部当籤役が決定されるとともに、全リールの回転が開始する。図４０（ａ）に示す例では、内部当籤役として小役８が決定されている。例えば、上乗せを同一の遊技において告知する場合には、その後、遊技者の停止操作に伴い、全リールが停止し、小役８に対応する図柄の組合せ（スイカ－スイカ－スイカ）が表示されると、液晶表示装置１１には、基本上乗せによりＡＲＴ２ゲーム数を１０ゲーム上乗せすることを示す、「＋１０Ｇ」という表示が行われる。このように、図４０（ａ）に例示する告知演出では、小役８が内部当籤役として決定された遊技において１ゲームの告知演出を行い、基本上乗せによる１０ゲームの上乗せを告知している。

【０４０７】

　ここで、告知演出が行われる遊技においてＡＲＴ２の残りゲーム数が「５０ゲーム」である場合、基本上乗せ「１０ゲーム」が加算される結果、ＡＲＴ２の残りゲーム数が「６０ゲーム」になるものの、告知演出が行われた遊技（１ゲーム）が消化しているため、当該遊技終了時には、ＡＲＴ２の残りゲーム数が「５９ゲーム」になる。

【０４０８】

　図４０（ｂ）（ｃ）は、現在の残りゲーム数と、告知演出のゲーム数と、告知に伴い消化するゲーム数（消化ゲーム数）と、上乗せするゲーム数と、上乗せ後のゲーム数との関

係を示す図である。一般的なパチスロ機では、告知演出のゲーム数と、告知に伴い消化するゲーム数とが一致するため、図４０（ｂ）に示すように、上乗せ後のゲーム数は、現在の残りゲーム数に上乗せするゲーム数を加算し、告知演出のゲーム数（＝告知に伴い消化するゲーム数）を減算した値「５９ゲーム（＝５０＋１０－１）」になる。

【０４０９】

この点、第４実施形態のパチスロ機１では、告知演出のゲーム数と、告知に伴い消化するゲーム数とを異ならせることとしている。具体的には、第４実施形態のパチスロ機１では、ユーザは、告知演出が行われる際に、ＡＲＴ２の残りゲーム数から告知演出のゲーム数の整数倍のゲーム数を、告知に伴い消化するゲーム数（消化ゲーム数）としてベットする。例えば、１ゲームで行われる告知演出に対して、２ゲーム消化するようにベットし、また、３ゲームで行われる告知演出に対して、６ゲーム消化するようにベットする。そして、パチスロ機１では、このベットに伴い再度上乗せに関する判定を行い、ベットした倍率や再度の判定に基づいて上乗せするゲーム数を変動させる。

【０４１０】

例えば、図４０（ｃ）に示す例では、１ゲームで行われる告知演出に対して、２倍の２ゲームが消化するようにベットされている。この場合、パチスロ機１は、上乗せに関する判定を再度行い、上乗せすると決定した場合には、基本上乗せによる１０ゲームの２倍（すなわち、告知演出のゲーム数に対してベットした消化ゲーム数に応じた倍率）の２０ゲームの上乗せを行う。一方、再度の判定において上乗せをしないと決定した場合には、パチスロ機１は、基本上乗せによる１０ゲームを破棄し、上乗せを行わない。

【０４１１】

また、パチスロ機１では、告知演出のゲーム数の整数倍のゲーム数が告知に伴い消化するゲーム数としてベットされているため、告知演出後には、告知演出のゲーム数よりも多いゲーム数が消化されることになる。図４０（ｃ）に示す例では、上乗せ後のゲーム数は、現在の残りゲーム数に上乗せするゲーム数を加算し、告知に伴い消化するゲーム数（＝告知演出のゲーム数の整数倍）を減算した値になり、再度の判定において上乗せすると決定した場合には「６８ゲーム（＝５０＋２０－２）」、再度の判定において上乗せをしないと決定した場合には「４８ゲーム（＝５０＋０－２）」になる。このようにパチスロ機１では、告知演出自体は１ゲームしか行わないものの、告知演出に伴い消化するゲーム数は、２ゲーム消化する。

【０４１２】

［副制御処理］

次に、図４１を参照して、第４実施形態のパチスロ機１において、副制御回路４２のサブＣＰＵ８１により実行される処理について説明する。なお、以下では、小役８に基づく基本上乗せを行うと決定した場合に、消化ゲーム数のベットを可能にしている。また、基本上乗せを行うと決定した場合には、当該遊技において１ゲームの告知演出を行うこととしている。この点、消化ゲーム数のベットは、基本上乗せに限らず任意の上乗せ（告知演出）に対して可能にしてもよく、また、告知演出は、上乗せを行うと決定した遊技ではなく、その後の遊技において行うこととしてもよく、また、告知演出を１ゲームではなく複数ゲームにわたり行うこととしてもよい。また、告知演出を行う遊技では、基本上乗せなどの上乗せ抽籤を行うこととしてもよく、反対に上乗せ抽籤を行わないこととしてもよい。

【０４１３】

＜ＡＲＴ２中処理＞

図４１は、本実施形態におけるパチスロ機のＡＲＴ２中処理を示すフローチャートである。このＡＲＴ２中処理は、図２４のＳ４０４において実行される処理である。

【０４１４】

まず、サブＣＰＵ８１は、内部当籤役に小役８が含まれるか否かを判断する（Ｓ６５１）。内部当籤役に小役８が含まれる場合（ＹＥＳ）には、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ２中上乗せ抽籤テーブル（図１８の（ａ））を参照し、上乗せゲーム数の抽籤を実行する（Ｓ

６５２）。

【０４１５】

　次に、サブＣＰＵ８１は、Ｓ４３４の処理の結果、上乗せが決定されたか否かを判断する（Ｓ６５３）。上乗せが決定された場合（ＹＥＳ）には、サブＣＰＵ８１は、倍率選択操作の受け付けを許可する（Ｓ６５４）。例えば、サブＣＰＵ８１は、台座部１３に設けられた任意の操作ボタンを有効にし、当該操作ボタンを介して倍率選択操作を受け付け可能にする。

【０４１６】

　一方、Ｓ６５１の処理において内部当籤役に小役８が含まれない場合（ＮＯ）、Ｓ６５３の処理において上乗せが決定されていない場合（ＮＯ）、又はＳ６５４の処理に続いて、サブＣＰＵ８１は、続いて、内部当籤役に基づいて、ＡＲＴ２中用ナビデータをセットする（Ｓ６５５）。次に、サブＣＰＵ８１は、内部当籤役などに基づいてＡＲＴ２中の演出内容を決定する（Ｓ６５６）。次に、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴゲーム数カウンタを１減算する（Ｓ６６７）。

【０４１７】

　続いて、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴゲーム数カウンタが０であるか否かを判断する（Ｓ６５８）。ＡＲＴゲーム数カウンタが０でないと判断した場合（ＮＯ）には、ＡＲＴ２中処理を終了する。一方、ＡＲＴゲーム数カウンタが０であると判断した場合（ＹＥＳ）には、サブＣＰＵ８１は、次回遊技から通常中をセットし（Ｓ６５９）、ＡＲＴ２中処理を終了する。

【０４１８】

＜リール停止コマンド受信時処理＞

　図４２は、本実施形態におけるパチスロ機のリール停止コマンド受信時処理を示すフローチャートである。このリール停止コマンド受信時処理は、リール停止コマンドを受信した際に図２３のＳ３２５において実行される処理であり、倍率選択操作を受け付けたか否かを判断する。

【０４１９】

　初めに、サブＣＰＵ８１は、第１停止操作が行われたか否かを判断する（Ｓ６６１）。サブＣＰＵ８１は、第１停止操作が行われたと判断した場合（ＹＥＳ）には、倍率選択操作の受け付けを終了する（Ｓ６６２）。この処理では、例えば、サブＣＰＵ８１は、台座部１３に設けられた任意の操作ボタンを無効にする。

【０４２０】

　続いて、サブＣＰＵ８１は、続いて、倍率をセットする（Ｓ６６３）。この処理では、サブＣＰＵ８１は、倍率選択操作を受け付けた場合には、受け付けた倍率選択操作に応じた倍率をセットし、倍率選択操作を受け付けていない場合には、倍率「１倍」をセットする。

【０４２１】

　続いて、サブＣＰＵ８１は、セットした倍率に基づいて上乗せを行うか否かの再度の判定を行う（Ｓ６６４）。なお、倍率が「１倍」である場合には、この処理を省略することができる。また、再度の判定の方法は任意であり、例えば、乱数値に基づく抽籤により再度の判定を行うこととしてもよく、また、正解となる停止操作の順序を当てること（押し順当て）や、適切な図柄を表示させること（目押し）といったように停止操作に関する課題を遊技者がクリアできたか否かに応じて再度の判定を行うこととしてもよい。また、この再度の判定は、セットした倍率に応じて異ならせることとしてもよい。例えば、倍率が低い場合には、上乗せを行うと決定される確率を高くし、倍率が高い場合には、上乗せを行うと決定される確率を低くすることができる。また、例えば、倍率が低い場合には、遊技者に要求する課題を易しくし（例えば、押し順当てである場合には２択、目押しである場合には１つリールのみや、滑りコマ数４コマまでなど）、倍率が高い場合には、遊技者に要求する課題を難しくする（例えば、押し順当てである場合には６択、目押しである場合には３つリール全てや、滑りコマ数０コマのみなど）ことができる。

【０４２２】
なお、本実施形態における処理では、開始操作から第１停止操作までの間を、倍率選択操作を受け付け可能な期間としているため、倍率が確定したタイミングでは、既に第１停止操作が行われていることになる。ここで、再度の判定を第１停止操作も考慮して行う場合には、開始操作から所定時間までの間を、倍率選択操作を受け付け可能な期間にすればよい。
【０４２３】
続いて、サブＣＰＵ８１は、判定結果に基づいてＡＲＴ２ゲーム数を更新する（Ｓ６６１）。例えば、判定の結果、上乗せすると決定した場合には、現在のＡＲＴゲーム数カウンタに、図４１のＳ６５２の抽籤により決定したゲーム数に対してＳ６６３でセットした倍率を乗算した値を加算する一方で、告知演出のゲーム数（１ゲーム）に対してＳ６６３でセットした倍率を乗算した値を減算することで、ＡＲＴ２ゲーム数を更新する。また、判定の結果、上乗せしないと決定した場合には、図４１のＳ６５２の抽籤により決定したゲーム数を「０ゲーム」にクリアし、現在のＡＲＴゲーム数カウンタから、告知演出のゲーム数（１ゲーム）に対してＳ６６３でセットした倍率を乗算した値を減算することで、ＡＲＴ２ゲーム数を更新する。
【０４２４】
続いて、サブＣＰＵ８１は、判定結果に基づいて上乗せに関する演出内容を更新し（Ｓ６６６０）、リール停止コマンド受信時処理を終了する。
【０４２５】
［第４実施形態のパチスロ機の効果］
このように、第４実施形態のパチスロ機１は、内部当籤役に基づき有利状態の上乗せを行うと決定すると告知演出を行うところ、副制御回路４２は、告知演出を行う際に、ユーザから倍率の選択を受け付ける。そして、副制御回路４２は、倍率の選択を受け付けると、受け付けた倍率に基づいて有利状態の上乗せを行うか否かの再度の判定を行い、この判定の結果、上乗せを行うと判定すると、ＡＲＴゲーム数カウンタに、内部当籤役に基づき決定した上乗せのゲーム数にユーザが選択した倍率を乗算したゲーム数を加算するとともに、告知演出に要するゲーム数にユーザが選択した倍率を乗算したゲーム数を減算することで、有利状態の上乗せを行う。一方、判定の結果、上乗せを行わないと判定すると、副制御回路４２は、ＡＲＴゲーム数カウンタに、告知演出に要するゲーム数にユーザが選択した倍率を乗算したゲーム数を減算する。
【０４２６】
これにより、第４実施形態のパチスロ機１では、告知演出に対して疑似的に複数回の遊技を賭けることができる。また、疑似的に複数回の遊技を賭けることで、その後の上乗せゲーム数が異なることになるため、第４実施形態のパチスロ機１によれば、有利状態の上乗せに関して新たな遊技性を与えることができる。
【０４２７】
なお、第４実施形態のパチスロ機１では、内部当籤役に基づき決定した上乗せゲーム数及び告知演出に対して消化するゲーム数の双方に対して、ユーザが選択した倍率をそのまま乗算することとしている。この点、内部当籤役に基づき決定した上乗せゲーム数に対して乗算する倍率と、告知演出に対して消化するゲーム数に対して乗算する倍率とを異ならせることとしてもよい。例えば、ユーザが、「１ゲーム」の告知演出に対して消化するゲーム数を「３ゲーム」と選択した場合に、上乗せゲーム数を３倍ではなく２倍など異なる倍率で乗算することとしてもよい。すなわち、パチスロ機１において、選択された倍率情報に応じた倍率で乗算するとは、選択された倍率情報に対応する倍率でそのまま乗算することと、選択された倍率情報とは異なる倍率で乗算することを含む。
【０４２８】
このような構成によれば、消化ゲーム数と上乗せゲーム数とのバランスを自由に調整することができ、好適である。例えば、内部当籤役に基づき「１０ゲーム」の上乗せを行うことが決定され、この上乗せを「１ゲーム」の告知演出で告知する場合について考える。

このとき、ユーザが消化ゲーム数として「２ゲーム」を選択した場合、上述の構成によれば、更新後の上乗せゲーム数を「１５ゲーム」や「３０ゲーム」などのように適宜調整することができる。

【０４２９】

なお、内部当籤役に基づき決定した上乗せゲーム数を乗算する倍率については、告知演出に対して消化するゲーム数の倍率に応じて異ならせることとしてもよい。例えば、「１ゲーム」の告知演出に対して、消化するゲーム数を「２ゲーム」と選択した場合には上乗せゲーム数を乗算する倍率を「１．２倍」とし、消化するゲーム数を「３ゲーム」と選択した場合には上乗せゲーム数を乗算する倍率を「２倍」とし、消化するゲーム数を「４ゲーム」と選択した場合には上乗せゲーム数を乗算する倍率を「４倍」のようにしてもよい。

【０４３０】

また、告知演出に対して消化するゲーム数の倍率だけでなく、内部当籤役に基づき決定した上乗せゲーム数も加味して、内部当籤役に基づき決定した上乗せゲーム数を乗算する倍率を異ならせることとしてもよい。例えば、上乗せゲーム数として「１０ゲーム」が決定され、「１ゲーム」の告知演出に対して消化するゲーム数を「２ゲーム」と選択した場合には、上乗せゲーム数を乗算する倍率を「２倍」とし、上乗せゲーム数として「１００ゲーム」が決定され、「１ゲーム」の告知演出に対して消化するゲーム数を「２ゲーム」と選択した場合には、上乗せゲーム数を乗算する倍率を「１．２倍」のようにしてもよい。

【０４３１】

また、第４実施形態のパチスロ機１では、再度の判定において外れると上乗せゲーム数が「０」になり上乗せを行わないこととしているが、これに限られるものではない。再度の判定において外れた場合であっても、判定結果（外れ）に応じて更新したゲーム数、例えば、内部当籤役に基づいて決定された上乗せゲーム数の半分を上乗せすることとしてもよい。

【０４３２】

また、第４実施形態のパチスロ機１では、実行する告知演出が決定されると、決定された告知演出に対して消化するゲーム数をベットすることとしている。すなわち、告知演出の決定後に、消化するゲーム数のベットを受け付けることとしているが、これに限られるものではない。例えば、上乗せゲーム数が決定されると、消化するゲーム数のベットを受け付け、受け付けた消化するゲーム数に基づいて告知演出を決定（すなわち、告知演出のゲーム数を決定）することとしてもよい。言い換えると、実行する告知演出（当該告知演出のゲーム数）は、予め受け付けた消化するゲーム数に応じて決定することとしてもよい。このとき、告知演出のゲーム数と予め受け付けた消化するゲーム数とは、同数であってもよく、また、異なる数であってもよい。

【０４３３】

また、第４実施形態のパチスロ機１では、ＡＲＴゲーム数（詳細にはＡＲＴ２ゲーム数）を上乗せすることとしているが、上乗せする対象はＡＲＴゲーム数に限られるものではなく、例えば、差枚数やナビ回数などのように有利状態の終了条件として用いられる任意の値を上乗せすることとしてもよい。具体的には、パチスロ機によっては、有利状態としてＡＲＴと疑似ボーナスとを有することがあり、ＡＲＴの終了条件をゲーム数、疑似ボーナスの終了条件を差枚数やナビ回数などとしていることがある。このようなパチスロ機において、疑似ボーナスの告知演出に対して消化するゲーム数のベットを受け付け、再度の判定を行うことで、例えば、通常では疑似ボーナスが獲得可能メダル数「２００枚」で終了する場合に、再度の判定の結果に基づいて、獲得可能メダル数を「２００枚」から増減させることとしてもよい。

【０４３４】

また、第４実施形態のパチスロ機１では、告知演出に対して消化するゲーム数をベットすることとしているが、ベットする対象はゲーム数に限られるものではない。例えば、遊

技者が有利状態中に獲得した獲得メダル数をベットすることとしてもよい。この場合において、ベットした獲得メダル数をパチスロ機１で回収する方法は任意であり、例えば、ベットした獲得メダル数分のナビを行わないことで、パチスロ機１は、ベットした獲得メダル数を回収することができる。

【０４３５】

［変形例］

上記実施形態のパチスロ機１では、副制御回路４２が、有利状態（例えば、「ＡＲＴ１」や「ＡＲＴ２」）への移行制御の管理、有利状態の継続期間の管理、及び有利状態中に行われる報知（ナビ）の管理を行っているが、これらの制御のうちの一又は全部を、主制御回路４１において行うこととしてもよい。

【０４３６】

なお、有利状態への移行制御としては、例えば、有利状態に移行させる／移行させないことに関する制御（上記実施形態では、ＡＲＴ１への移行抽籤やＡＲＴ２への移行抽籤）が挙げられる。また、例えば、有利状態への移行抽籤において当籤確率が異なる状態が複数設けられるパチスロ機（例えば、高確率状態と低確率状態など）の場合には、当該状態間の遷移に関する制御も、有利状態への移行制御に含むことができる。

【０４３７】

また、有利状態の継続期間の管理としては、例えば、有利状態の初期ゲーム数の決定（上記実施形態では、ＡＲＴ２初期ゲーム数の抽籤）、有利状態中の上乗せゲーム数の決定（上記実施形態では、ＡＲＴ２中に行う基本上乗せ、特殊上乗せ、特殊上乗せ２、及び消化ゲーム数に応じた上乗せゲーム数の更新）が挙げられる。また、例えば、有利状態が所定の確率で継続するパチスロ機の場合には、継続するか否かの抽籤も、有利状態の継続期間の管理に含むことができる。

【０４３８】

なお、有利状態の継続期間としては、有利状態中の単位遊技の回数（上記実施形態では、ＡＲＴゲーム数カウンタにより管理される）が挙げられるほか、有利状態中に遊技者にとって有利な情報を報知する回数や、有利状態中に付与されたメダルの枚数や、所定ゲーム数（例えば５０ゲーム）を１セットとする場合のセット数が挙げられる。

【０４３９】

このとき、有利状態中に付与されたメダルの枚数については、同一の遊技において払い出されたメダルの枚数から遊技に用いたメダルの枚数を減算した純増枚数を用いることとしてもよい。また、有利状態中に付与されたメダルの枚数は、有利状態中に実際に増加したメダルに基づき算出することとしてもよく（実値による算出）、また、実際に増加したか否かに関わらず、ナビに従った場合に増加する予定のメダルの枚数に基づき算出することとしてもよい（理想値による算出）。また、内部当籤役の種別によって、有利状態中に付与されたメダルの枚数を増加しないこととしてもよい。例えば、内部当籤役として決定される確率が低い一部の役、あるいは、停止操作のタイミングに応じて図柄の組合せの表示／非表示が切り替わる役に関しては、当該役が内部当籤役として決定されたとしても、有利状態中に付与されたメダルの枚数の増減を行わないこととしてもよい。

【０４４０】

また、有利状態中に行われる報知（ナビ）の管理とは、液晶表示装置１１などにより遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知する制御（上記実施形態における、ＡＲＴ１中用ナビデータやＡＲＴ２中用ナビデータ）が挙げられる。

【０４４１】

また、遊技者に報知する停止操作の態様としては、遊技者にとって有利な図柄の組合せが表示される停止操作の順序（ＡＲＴ１中用ナビデータにおけるリプレイ５を入賞させない（ＲＴ３に移行（転落）させない）停止操作の態様（停止操作順序）の報知）であってもよく、また、当該図柄の組合せが表示されるために必要な停止操作のタイミング（ＡＲＴ１中用ナビデータにおけるＲＴ０移行図柄を表示させない（ＲＴ０に移行（転落）させない）停止操作の態様（目押しすべき図柄の種類）の報知）であってもよい。

【０４４２】
　また、有利な状態としては、再遊技に係る内部当籤役の当籤確率は変化させることなく（又は遊技性に影響を与えない程度の範囲で変化させ）、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知する、いわゆる「ＡＴ」を用いることとしてもよく、また、再遊技に係る内部当籤役の当籤確率が高くなる再遊技高確率状態（リプレイタイム）を作動するとともに、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知する、いわゆる「ＡＲＴ」を用いることとしてもよい。
【０４４３】
　また、上記実施形態のパチスロ機では、内部当籤役に応じて所定確率で決定される演出、すなわち、一の内部当籤役に対して一又は複数の演出を行うこととしている。この点、主制御回路４１が決定した内部当籤役に一意に対応する表示（告知）を、当該演出と合わせて行うこととしてもよい。具体的には、決定した内部当籤役に一対一対応する表示を、上述の７セグ表示器６や内部当籤役を表示するための図示しない表示部などにおいて行うこととしてもよい。なお、この内部当籤役の表示は、主制御回路４１の制御のもとに行うことが好ましい。このように主制御回路４１で決定した内部当籤役を、主制御回路４１自身が告知することで、公平性を担保した遊技機を提供することができる。
【０４４４】
　また、上記実施形態のパチスロ機では、遊技者からの選択操作を台座部１３に設けられた任意の操作ボタンを介して受け付けることとしている。この任意の操作ボタンは、選択操作用に設けられた専用の操作ボタンであってもよく、また、他の機能が割り振られた操作ボタンであってもよい。例えば、ＭＡＸベットボタン１５Ａのような投入操作が割り当てられた操作ボタンを用いる場合、投入操作が有効でない期間において、上述の選択操作を有効にすることで、一の操作ボタンに対して複数の機能を割り当てることができる。
【０４４５】
　以上、本実施形態のパチスロ機１について説明したが、本発明はこれに限られるものではない。
【０４４６】
　本発明は、その趣旨を逸脱しない範囲において、上述の本実施形態のパチスロ機１の他、パチンコ遊技機、その他の遊技機にも適用することができる。例えば、パチンコ遊技機は、遊技者の遊技操作（例えば、遊技球の発射操作）がされ、遊技媒体である遊技球が遊技盤上の始動口に入球したことに基づいて、内部当籤役（例えば、大当りか否か）が決定されるとともに、図柄表示手段によって図柄の変動表示が開始され、予め定められた停止条件の成立（例えば、図柄の変動時間が終了すること）に基づいて、図柄の変動表示が停止され、所定の図柄の組合せが表示されると、所定の利益（例えば、大当り状態への移行）が付与されることとなっているため、本発明を適用しようとする場合には、停止操作に関する手段が不要となる。
【０４４７】
　また、本実施形態では、ＡＲＴ２の初期ゲーム数の抽籤確率を設定値によって異ならせること（図１６の（ｄ）参照）で、遊技者によって有利な度合いを異ならせることとしているが、これに限られるものではない。例えば、内部抽籤処理によって、所定の内部当籤役が決定される確率を設定値によって異ならせることとしてもよい。この場合、例えば、設定値が高くなるほど、ボーナスに係る内部当籤役が内部当籤役として決定される確率が高くなるように構成することとすればよい。
【０４４８】
　また、本実施形態では、ＲＴ２遊技状態（ＲＴ２）とＲＴ４遊技状態（ＲＴ４）において、図１１に示したように、複数のリプレイの当籤確率の総和を同一としつつも、当籤番号「３」及び「５」の抽籤値を異ならせることとしているが、これに限られるものではない。例えば、ＲＴ２遊技状態（ＲＴ２）においては、ＡＲＴ２に特定の確率（例えば、１００％）で当籤することとなる第１の特定リプレイが特定の当籤確率（例えば、１／１６３８４）で抽籤されることとし、ＲＴ４遊技状態（ＲＴ４）においては、所定のＡＲＴ２

ゲーム数（例えば、１００ゲーム）が特定の確率（例えば、１００％）で上乗せされることとなる当籤することとなる第２の特定リプレイが特定の当籤確率（例えば、１／１６３８４）で抽籤されることとしてもよい。

【０４４９】

また、本実施形態では、ＲＴ０遊技状態（ＲＴ０）とＲＴ３遊技状態（ＲＴ０）において、図１１に示したように、複数のリプレイの当籤確率の総和及び当籤番号「１」～「５」の抽籤値を同一としているが、これに限られるものではない。例えば、ＲＴ０遊技状態（ＲＴ０）においては、ＡＲＴ１に特定の確率（例えば、１００％）で当籤することとなる第１の特定リプレイが特定の当籤確率（例えば、１／１６３８４）で抽籤されることとし、ＲＴ３遊技状態（ＲＴ３）においては、ＡＲＴ２に特定の確率（例えば、１００％）で当籤することとなる第２の特定リプレイが特定の当籤確率（例えば、１／１６３８４）で抽籤されることとしてもよい。

【０４５０】

また、これらの場合、第１の特定リプレイに当籤したことに基づいて、第１の「ロック」による演出を行うとともに、第１のリールアクションを実行することとし、第２の特定リプレイに当籤したことに基づいて、第２の「ロック」による演出を行うとともに、第２のリールアクションを実行することとしてもよい。また、第１の特定リプレイに当籤したことに基づいては、「ロック」による演出を行わず、第２の特定リプレイに当籤したことに基づいて、「ロック」による演出を行うとともに、リールアクションを実行することとしてもよい。また、第２の特定リプレイに当籤したことに基づいては、「ロック」による演出を行わず、第１の特定リプレイに当籤したことに基づいて、「ロック」による演出を行うとともに、リールアクションを実行することとしてもよい。

【０４５１】

また、有利状態を終了させる閾値を更新するとは、有利状態の上乗せを行うものであり、本実施形態では、その一例として遊技数を加算することとしている。この点、閾値を加算するか減算するか（更新）は、有利状態中の数値情報の計数方法によって異なるものである。例えば、本実施形態のように、所定のカウンタ（ＡＲＴゲーム数カウンタ）が０になることを条件に有利状態を終了させる場合には、有利状態の上乗せは、当該カウンタを加算することで実現することができる。他方、初期値０のカウンタが所定値になることを条件に有利状態を終了させる場合には、有利状態の上乗せは、当該カウンタを減算することで実現することができる。

【０４５２】

また、本実施形態において示した処理の順番は一例にすぎず、これに限定されるものではない。例えば、第３実施形態において、抽籤権持ち越し操作を受け付けた場合、まず、抽籤結果を破棄してから（図３７のＳ６０６）、次に、抽籤権持ち越しフラグをオン（図３７のＳ６０７）にセットすることとしているが、説明するまでもなく、抽籤権持ち越しフラグをオンにセットしてから、抽籤結果を破棄することとしてもよい。

【０４５３】

［付記１］

付記１のパチスロ機１は以下の通りである。

【０４５４】

［背景技術］

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【０４５５】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値

を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【０４５６】

近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。こうしたＡＴ機能を搭載した遊技機によれば、ナビを行うか否かを制御することで遊技者に払い出す遊技媒体の数が制御されるため、遊技者は、ＡＴを継続するＡＴゲーム数（ナビゲーム数）が増加することを望むことになる。

【０４５７】

ＡＴゲーム数を増加させるための工夫はこれまで様々な観点からなされてきており、例えば、特許文献（特開２０１０－０５７７３２号公報）には、内部当籤役としてスイカやチェリーなどの特定の役が決定されるとＡＴゲーム数を増加させる（ＡＴゲーム数を上乗せさせる）遊技機が開示されている。この特許文献１の遊技機によれば、内部当籤役に応じてＡＴゲーム数が増加するため、遊技者は内部当籤役の結果に着目して遊技を行うことになり、遊技の興趣が向上する。

【０４５８】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

ところで、従来の遊技機において、ＡＴゲーム数の上乗せが行われる契機は、いわゆるレア役が一回又は連続して内部当籤役として決定されることや、リプレイなどの通常の役が連続して内部当籤役として決定されることであり、ＡＴゲーム数の上乗せは、比較的低い確率で行われる。このような従来の遊技機の仕様では、遊技者は、ある一ゲーム又は当該ゲームの直後の数ゲームの結果にのみ着目するだけであり、ＡＴゲーム数が一度上乗せされると、期待感が持続せず遊技の興趣が損なわれてしまうおそれがあった。

【０４５９】

本発明は、このような要望に鑑みてなされたものであり、有利状態の上乗せに関する期待感を一定期間にわたり維持可能な遊技機を提供することを目的とする。

【０４６０】

［課題を解決するための手段］

本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、ＡＲＴ非当籤中）と、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知することで前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ中）とを有する遊技機（例えば、パチスロ機１）であって、複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４Ｌ、４Ｃ、４Ｒ）と、遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、メダルセンサ３５Ｓ）と、前記投入操作検出手段により所定数の前記遊技媒体の投入が検出されたことに基づいて、開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ１６Ｓ）と、前記開始操作検出手段により前記開始操作が検出されたことに基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、図１９のＳ１４）と、停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ１７Ｓ）と、前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出されたことに基づいて、前記図柄表示手段における図柄の変動表示の停止を制御する停止制御手段（例えば、図１９のＳ２１）と、前記停止制御手段により前記図柄表示手段における図柄の変動表示が停止された場合に、停止した図柄の組合せに基づいて役の入賞又は非入賞を判定する入賞判定手段（例えば、図１９のＳ２２）と、前記入賞判定手段による判定結果に基づいて、利益を付与する利益付与手段（例えば、図１９のＳ２３）と、前記遊技を行う状態が前記通常状態である場合に第１の移行条件を満たすと、前記通常状態から前記有利状態に状態を移行させる有利状態

開始手段（例えば、図３１のＳ５２３）と、前記遊技を行う状態が前記有利状態である場合に所定の数値情報（例えば、ＡＲＴゲーム数カウンタ）を計数する第１計数手段（例えば、図２５のＳ４４２）と、前記第１計数手段が計数する前記数値情報が所定の閾値（例えば、ＡＲＴゲーム数カウンタが０）を満たすと、前記有利状態から前記通常状態に状態を移行させる有利状態終了手段（例えば、図２６のＳ４４７）と、前記遊技を行う状態が前記有利状態である場合に前記内部当籤役決定手段により所定役が内部当籤役として決定されてから、当該有利状態中に前記所定役が再び内部当籤役として決定されるまでの単位遊技数を計数する第２計数手段（例えば、小役間カウンタ、図２６のＳ４３２）と、前記第２計数手段が計数する前記単位遊技数に基づいて、前記所定の閾値を更新する閾値制御手段（例えば、図２６のＳ４３７）と、を備えることを特徴とする。

【０４６１】

本発明に係る遊技機では、遊技者にとって有利な有利状態は、有利状態中に計数される数値情報（例えば、ゲーム数、報知が行われた回数、有利状態中に払い出されたコインの枚数）が閾値を満たすと終了するものの、閾値制御手段がこの閾値を更新するため、有利状態のいわゆる上乗せを行うことができる。具体的には、閾値制御手段は、有利状態中に所定役が内部当籤役として決定されてから、当該有利状態中に所定役が再び内部当籤役として決定されるまでの単位遊技の回数に基づいて、有利状態を終了させる閾値を更新、すなわち有利状態の上乗せを行う。これにより、遊技者は、有利状態中に所定役が内部当籤役として決定されると、その後、所定役が再び内部当籤役として決定されるまでの期間にわたり遊技の結果に着目することになり、有利状態の上乗せに関する期待感を一定期間にわたり維持させることができる。

【０４６２】

［付記２］

付記２のパチスロ機１は以下の通りである。

【０４６３】

［背景技術］

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【０４６４】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【０４６５】

近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。こうしたＡＴ機能を搭載した遊技機によれば、ナビを行うか否かを制御することで遊技者に払い出す遊技媒体の数が制御されるため、遊技者は、ＡＴを継続するＡＴゲーム数（ナビゲーム数）が増加することを望むことになる。

【０４６６】

ＡＴゲーム数を増加させるための工夫はこれまで様々な観点からなされてきており、例えば、特許文献（特開２０１０－０５７７３２号公報）には、内部当籤役としてスイカやチェリーなどの特定の役が決定されるとＡＴゲーム数を増加させる（ＡＴゲーム数を上乗

せさせる）遊技機が開示されている。この特許文献１の遊技機によれば、内部当籤役に応じてＡＴゲーム数が増加するため、遊技者は内部当籤役の結果に着目して遊技を行うことになり、遊技の興趣が向上する。
【０４６７】
［発明の概要］
［発明が解決しようとする課題］
　ところで、従来の遊技機において、ＡＴゲーム数の上乗せが行われる契機は、いわゆるレア役が一回又は連続して内部当籤役として決定されることや、リプレイなどの通常の役が連続して内部当籤役として決定されることであり、ＡＴゲーム数の上乗せは、比較的低い確率で行われる。このような従来の遊技機の仕様では、内部抽籤の結果によっては、ＡＴゲーム数の上乗せが何ら行われないことがあり、遊技の興趣を損ねてしまうおそれがあった。そのため、近年では、内部当籤役に関わらずＡＴゲーム数の上乗せを行うことのできる遊技機が求められている。
【０４６８】
　本発明は、このような要望に鑑みてなされたものであり、内部当籤役に関わらず有利状態の上乗せが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【０４６９】
［課題を解決するための手段］
　本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、ＡＲＴ非当籤中）と、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知することで前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ中）とを有する遊技機（例えば、パチスロ機１）であって、複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４Ｌ、４Ｃ、４Ｒ）と、遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、メダルセンサ３５Ｓ）と、前記投入操作検出手段により所定数の前記遊技媒体の投入が検出されたことに基づいて、開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ１６Ｓ）と、前記開始操作検出手段により前記開始操作が検出されたことに基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、図１９のＳ１４）と、停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ１７Ｓ）と、前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出されたことに基づいて、前記図柄表示手段における図柄の変動表示の停止を制御する停止制御手段（例えば、図１９のＳ２１）と、前記停止制御手段により前記図柄表示手段における図柄の変動表示が停止された場合に、停止した図柄の組合せに基づいて役の入賞又は非入賞を判定する入賞判定手段（例えば、図１９のＳ２２）と、前記入賞判定手段による判定結果に基づいて、遊技媒体を付与する付与手段（例えば、図１９のＳ２３）と、前記遊技を行う状態が前記有利状態である場合に、所定の条件に基づいて当該有利状態が継続可能な遊技数を示す継続可能遊技数を増加させる有利状態期間管理手段（例えば、図２６のＳ４３４）と、前記遊技を行う状態が前記有利状態である場合に、当該有利状態中の遊技数が前記継続可能遊技数に達すると、当該有利状態を終了させ、前記遊技を行う状態を前記有利状態から前記通常状態に移行させる有利状態終了手段（例えば、図２６のＳ４４７）と、前記遊技を行う状態が前記有利状態である場合に、当該有利状態中に前記付与手段により付与された遊技媒体の数を示す獲得遊技媒体数を計数する計数手段（例えば、図３３のＳ５５４）と、前記有利状態終了手段が一の有利状態を終了させると、当該一の有利状態中に前記計数手段が計数した前記獲得遊技媒体数を前回獲得遊技媒体数として保持するとともに、当該一の有利状態における前記継続可能遊技数を前回継続可能遊技数として保持する保持手段（例えば、図３３のＳ５５７）と、を備え、前記有利状態期間管理手段は、前記一の有利状態より後の有利状態において、前記計数手段が計数する前記獲得遊技媒体数が、前記保持手段が保持する前記前回獲得遊技媒体数に達すると、当該後の有利状態における前記継続可能遊技数に、前記保持手段が保持する前記前回継続可能遊技数を加算する（例えば、図３３のＳ５５９）ことを特徴とする。
【０４７０】

本発明に係る遊技機では、遊技者にとって有利な有利状態は、有利状態中の遊技数が継続可能遊技数に達すると終了するものの、有利状態期間管理手段が継続可能遊技数を加算するため、有利状態のいわゆる上乗せを行うことができる。具体的には、有利状態期間管理手段は、今回の有利状態において付与された遊技媒体の数を示す獲得遊技媒体数が、前回の有利状態において付与された遊技媒体の数を示す前回獲得遊技媒体数に達すると、今回の有利状態における継続可能遊技数に前回の有利状態における前回継続可能遊技数を加算する。これにより、内部当籤役に関わらず有利状態の上乗せを行うことができる。例えば、有利状態が早期に終了し前回獲得遊技媒体数が少ない場合には、次の有利状態において獲得遊技媒体数が前回獲得遊技媒体数に達する可能性が高くなり、有利状態の上乗せの期待度が高まる。また、有利状態が長期間にわたり多くの遊技媒体を獲得していた場合には、次の有利状態における上乗せの可能性は低いものの、仮に上乗せが行われた場合には、継続可能遊技数が多く加算されることが期待でき、有利状態中の遊技の興趣を向上させることができる。

【０４７１】

本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、ＡＲＴ非当籤中）と、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知することで前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ中）とを有する遊技機（例えば、パチスロ機１）であって、複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４Ｌ、４Ｃ、４Ｒ）と、遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、メダルセンサ３５Ｓ）と、前記投入操作検出手段により所定数の前記遊技媒体の投入が検出されたことに基づいて、開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ１６Ｓ）と、前記開始操作検出手段により前記開始操作が検出されたことに基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、図１９のＳ１４）と、停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ１７Ｓ）と、前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出されたことに基づいて、前記図柄表示手段における図柄の変動表示の停止を制御する停止制御手段（例えば、図１９のＳ２１）と、前記停止制御手段により前記図柄表示手段における図柄の変動表示が停止された場合に、停止した図柄の組合せに基づいて役の入賞又は非入賞を判定する入賞判定手段（例えば、図１９のＳ２２）と、前記入賞判定手段による判定結果に基づいて、遊技媒体を付与する付与手段（例えば、図１９のＳ２３）と、前記遊技を行う状態が前記有利状態である場合に、所定の条件に基づいて当該有利状態が継続可能な期間を示す継続可能遊技媒体数を増加させる有利状態期間管理手段（例えば、副制御回路４２）と、前記遊技を行う状態が前記有利状態である場合に、当該有利状態中に前記付与手段により付与された遊技媒体の数が前記継続可能遊技媒体数に達すると、当該有利状態を終了させ、前記遊技を行う状態を前記有利状態から前記通常状態に移行させる有利状態終了手段（例えば、副制御回路４２）と、前記遊技を行う状態が前記有利状態である場合に、当該有利状態において行われた単位遊技の数を示す継続遊技数を計数する計数手段（例えば、図３３のＳ５５４）と、前記有利状態終了手段が一の有利状態を終了させると、当該一の有利状態中に前記計数手段が計数した前記継続遊技数を前回継続遊技数として保持するとともに、当該一の有利状態における前記継続可能遊技媒体数を前回継続可能遊技媒体数として保持する保持手段（例えば、図３３のＳ５５７）と、を備え、前記有利状態期間管理手段は、前記一の有利状態より後の有利状態において、前記計数手段が計数する前記継続遊技数が、前記保持手段が保持する前記前回継続遊技数に達すると、当該後の有利状態における前記継続可能遊技媒体数に、前記保持手段が保持する前記前回継続可能遊技媒体数を加算する（例えば、副制御回路４２）ことを特徴とする遊技機。

【０４７２】

本発明に係る遊技機では、遊技者にとって有利な有利状態は、有利状態中に付与された遊技媒体数が継続可能遊技媒体数に達すると終了するものの、有利状態期間管理手段が継続可能遊技媒体数を加算するため、有利状態のいわゆる上乗せを行うことができる。具体的には、有利状態期間管理手段は、今回の有利状態が継続した遊技数を示す継続遊技数が

、前回の有利状態が継続した遊技数を示す前回継続遊技数に達すると、今回の有利状態における継続可能遊技媒体数に前回の有利状態における前回継続可能遊技媒体数を加算する。これにより、内部当籤役に関わらず有利状態の上乗せを行うことができ、有利状態が早期に終了した場合には、次の有利状態における有利状態の上乗せの期待度が高まり、反対に、有利状態が長期間にわたった場合には、次の有利状態において大きな上乗せの期待を与えることができる。

【０４７３】

［付記３］

付記３のパチスロ機１は以下の通りである。

【０４７４】

［背景技術］

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【０４７５】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【０４７６】

近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。こうしたＡＴ機能を搭載した遊技機では、スイカやチェリーなどのいわゆるレア役に応じて、ＡＴに関する様々な抽籤、例えば、ＡＴを行うか否かのＡＴ抽籤、ＡＴ抽籤の確率を高くする高確移行抽籤、ＡＴを継続するＡＴゲーム数を増加する上乗せ抽籤などを行う。

【０４７７】

レア役に応じてＡＴに関する抽籤を行う遊技機は、これまでいくつか知られており、例えば、特許文献１（特開２０１０－０５７７３２号公報）には、内部当籤役としてスイカやチェリーなどの特定の役が決定されるとＡＴゲーム数を増加させる（ＡＴゲーム数を上乗せさせる）遊技機が開示されている。この特許文献１の遊技機によれば、内部当籤役に応じてＡＴゲーム数が増加するため、遊技者は内部当籤役の結果に着目して遊技を行うことになり、遊技の興趣が向上する。

【０４７８】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

ところで、特定の役に基づくこれらの抽籤は、抽籤が行われる時点の遊技状態に応じて抽籤の結果が大きく異なることが一般的であり、例えば、高確率状態である場合と低確率状態である場合とでは、同一の役であっても抽籤確率が大きく異なる。また、抽籤の契機となる特定の役は、いわゆるレア役であり、比較的低い確率で内部当籤役として決定されるため、特定の役に基づく抽籤が一度行われると、再び抽籤を受けるためには、当該特定の役の当籤確率に応じた一定期間遊技を行わなければならない。そのため、従来の遊技機では、遊技状態が悪いタイミング（例えば、低確率状態）で特定の役が内部当籤役として決定されると、抽籤結果に対して期待を持つことができないだけでなく、遊技者は、特定の役が内部当籤役として決定されたことに対する失望感（いわゆる引き損）を味わうこと

になり、遊技の興趣を損ねてしまうおそれがあった。
【０４７９】
本発明は、このような問題に鑑みてなされたものであり、内部当籤役に基づく抽籤に対して、遊技者が関心を持つことのできる遊技機を提供することを目的とする。
【０４８０】
［課題を解決するための手段］
本発明に係る遊技機は、複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４Ｌ、４Ｃ、４Ｒ）と、遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、メダルセンサ３５Ｓ）と、前記投入操作検出手段により所定数の前記遊技媒体の投入が検出されたことに基づいて、開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ１６Ｓ）と、前記開始操作検出手段により前記開始操作が検出されたことに基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、図１９のＳ１４）と、停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ１７Ｓ）と、前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出されたことに基づいて、前記図柄表示手段における図柄の変動表示の停止を制御する停止制御手段（例えば、図１９のＳ２１）と、前記停止制御手段により前記図柄表示手段における図柄の変動表示が停止された場合に、停止した図柄の組合せに基づいて役の入賞又は非入賞を判定する入賞判定手段（例えば、図１９のＳ２２）と、前記入賞判定手段による判定結果に基づいて、利益を付与する利益付与手段（例えば、図１９のＳ２３）と、前記内部当籤役決定手段が所定役を内部当籤役として決定すると、内部当籤役として決定された前記所定役に基づいて所定の抽籤を行う抽籤手段（例えば、ＡＲＴ１の抽籤、ＡＲＴ２の抽籤、ＡＲＴ２の上乗せ抽籤）と、前記所定役が内部当籤役として決定された遊技を含む遊技において、前記抽籤手段の抽籤結果を示唆する演出を実行する演出実行手段（例えば、液晶表示装置１１）と、前記所定役が内部当籤役として決定された遊技以降の遊技において、前記抽籤手段の抽籤結果に基づいて遊技の状態を制御する遊技状態制御手段（例えば、図３９のＳ６２６）と、前記所定役が内部当籤役として決定された遊技において、前記抽籤手段による当該所定役に基づく抽籤を次回以降の遊技に持ち越すか否かを決定する第１決定手段（例えば、図３７のＳ６０３）と、前記第１決定手段が前記抽籤を次回以降の遊技に持ち越すと決定すると、前記所定役に基づく前記抽籤手段による抽籤の権利である抽籤権を保持する抽籤権保持手段（例えば、図３７のＳ６０７）と、前記抽籤権保持手段が前記抽籤権を保持する遊技において、当該抽籤権に応じた前記抽籤を行うか否かを決定する第２決定手段（例えば、図３８のＳ６１３）と、を備え、前記抽籤手段は、前記第２決定手段が前記抽籤権に基づく前記抽籤を行うと決定すると、当該抽籤権に対応する前記所定役に基づき、前記抽籤を行い、前記抽籤権保持手段は、保持している前記抽籤権に応じた前記抽籤が行われると、保持している前記抽籤権を消去する（例えば、図３９のＳ６２２，６２３）ことを特徴とする遊技機。
【０４８１】
本発明に係る遊技機では、所定役が内部当籤役として決定されると、その後の遊技状態の制御に関する所定の抽籤を行うところ、この抽籤の権利は、第１決定手段の決定に基づいて次回以降の遊技に持ち越すことができる。そして、抽籤権を持ち越した場合には、第２決定手段が決定するタイミングに応じて抽籤権に応じた抽籤を行うことができる。これにより、例えば、現在の状態が所定の抽籤に好ましくないタイミングの場合には、抽籤権を持ち越し、より好ましいタイミングで所定の抽籤を受けることができる。その結果、遊技者は、内部当籤役に基づく抽籤に対して関心を持つことができる。また、所定役が内部当籤役として決定された遊技では、演出実行手段が抽籤結果を示唆する演出を行うため、例えば、遊技者が演出の内容から抽籤権を持ち越すか否かを選択可能にすることで、新たな戦略性を持った遊技を提供することができ、遊技の興趣が向上する。
【０４８２】
［付記４］
付記４のパチスロ機１は以下の通りである。

【０４８３】
［背景技術］
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。
【０４８４】
このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。
【０４８５】
近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。こうしたＡＴ機能を搭載した遊技機によれば、ナビを行うか否かを制御することで遊技者に払い出す遊技媒体の数が制御されるため、遊技者は、ＡＴを継続するＡＴゲーム数（ナビゲーム数）が増加することを望むことになる。
【０４８６】
ＡＴゲーム数を増加させるための工夫はこれまで様々な観点からなされてきており、例えば、特許文献（特開２０１０－０５７７３２号公報）には、内部当籤役としてスイカやチェリーなどの特定の役が決定されるとＡＴゲーム数を増加させる（ＡＴゲーム数を上乗せさせる）遊技機が開示されている。この特許文献１の遊技機によれば、内部当籤役に応じてＡＴゲーム数が増加するため、遊技者は内部当籤役の結果に着目して遊技を行うことになり、遊技の興趣が向上する。
【０４８７】
［発明の概要］
［発明が解決しようとする課題］
ところで、従来の遊技機では、ＡＴゲーム数の上乗せが決定されると、決定された上乗せゲーム数を演出により告知することとしているものの、上乗せの告知は、遊技機側で行うものであり、ＡＴゲーム数の上乗せに関して遊技者が参加する要素がなかった。そのため、遊技者は、演出が行われる告知タイミングでのみ遊技性を感じるだけであり、遊技が単調になってしまうおそれがあった。
【０４８８】
本発明は、このような要望に鑑みてなされたものであり、有利状態の上乗せに関して新たな遊技性を与えることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【０４８９】
具体的には、従来の遊技機では、上乗せするＡＴゲーム数は、予め定められたゲーム数（以下では単純に１ゲームとする）で行われる演出（告知演出）により告知される。そこで、本発明者は、例えば１ゲームで行われる告知演出に対して、疑似的に複数回のゲームを賭けることで、上乗せに関して新たな遊技性を与えることとした。なお、疑似的に複数回のゲームを賭けるとは、告知演出自体は、１ゲームで行うものの、告知演出が行われた後の残りゲーム数が複数回減算されることである。
【０４９０】
［課題を解決するための手段］
本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、ＡＲＴ非当籤中）

と、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知することで前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ中）とを有する遊技機（例えば、パチスロ機１）であって、複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４Ｌ、４Ｃ、４Ｒ）と、遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、メダルセンサ３５Ｓ）と、前記投入操作検出手段により所定数の前記遊技媒体の投入が検出されたことに基づいて、開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ１６Ｓ）と、前記開始操作検出手段により前記開始操作が検出されたことに基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、図１９のＳ１４）と、停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ１７Ｓ）と、前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出されたことに基づいて、前記図柄表示手段における図柄の変動表示の停止を制御する停止制御手段（例えば、図１９のＳ２１）と、前記停止制御手段により前記図柄表示手段における図柄の変動表示が停止された場合に、停止した図柄の組合せに基づいて役の入賞又は非入賞を判定する入賞判定手段（例えば、図１９のＳ２２）と、前記入賞判定手段による判定結果に基づいて、利益を付与する利益付与手段（例えば、図１９のＳ２３）と、前記遊技を行う状態が前記有利状態である場合に、当該有利状態が継続可能な単位遊技数を示す継続可能遊技数を管理する有利状態期間管理手段（例えば、ＡＲＴゲーム数カウンタを管理する副制御回路４２）と、前記遊技を行う状態が前記有利状態である場合に、当該有利状態中の単位遊技数が前記継続可能遊技数に達すると、当該有利状態を終了させ、前記遊技を行う状態を前記有利状態から前記通常状態に移行させる有利状態終了手段（例えば、図４１のＳ６６５）と、前記遊技を行う状態が前記有利状態である場合に、所定の条件に基づいて前記継続可能遊技数を増加させるか否かの抽籤を行う抽籤手段（例えば、図４１のＳ６５２）と、前記抽籤手段が前記継続可能遊技数を第１数増加させると決定すると、前記第１数とは異なる第２数の単位遊技で行う演出を実行する演出実行手段（例えば、図４１のＳ６６０で決定する演出を行う液晶表示装置１１）と、前記演出実行手段が前記演出を実行する際に、倍率情報の選択を行う選択手段（例えば、図４１のＳ６５７）と、前記選択手段が選択した倍率情報に基づいて、前記継続可能遊技数を増加させるか否かの判定を行う判定手段（例えば、図４１のＳ６５８）と、を備え、前記有利状態期間管理手段は、前記判定手段が前記継続可能遊技数を増加させると判定すると、前記抽籤手段が増加させると決定した前記第１数に前記選択手段が選択した前記倍率情報に応じた倍率を乗算した倍後第１数から、前記演出実行手段が実行する演出に要する単位遊技数である前記第２数に前記倍率情報に応じた倍率を乗算した倍後第２数を減算した第３数、前記継続可能遊技数を増加させ、前記判定手段が前記継続可能遊技数を増加させないと判定すると、前記抽籤手段が増加させると決定した前記第１数を前記判定手段の判定結果に応じて更新した更新後第１数から、前記演出実行手段が実行する演出に要する単位遊技数である前記第２数に前記倍率情報に応じた倍率を乗算した倍後第２数を減算した第４数、前記継続可能遊技数を増加させることを特徴とする。

【０４９１】

本発明に係る遊技機では、抽籤手段の抽籤結果に基づいて継続可能遊技数が増加するため、有利状態のいわゆる上乗せを行うことができ、有利状態の上乗せを行う場合には、演出実行手段による演出（告知演出）が行われる。この演出が行われる際に、判定手段は、選択手段が選択した倍率情報に基づいて、継続可能遊技数が増加させるか否かの判定を行う。この判定の結果、継続可能遊技数を増加させると判定されると、上乗せする単位遊技数（第１数）に倍率情報に応じた倍率を乗算した倍後第１数から、演出が行われる単位遊技数（第２数）に倍率情報に応じた倍率を乗算した倍後第２数を減算した第３数の上乗せが行われ、継続可能遊技数を増加させないと判定されると、上乗せする単位遊技数（第１数）を判定結果に応じて更新した更新後第１数から、倍後第２数を減算した第４数の上乗せが行われる。

【０４９２】

これにより、本発明に係る遊技機では、演出実行手段による演出（告知演出）に対して疑似的に複数回の単位遊技を賭けることができる。また、疑似的に複数回の単位遊技を賭

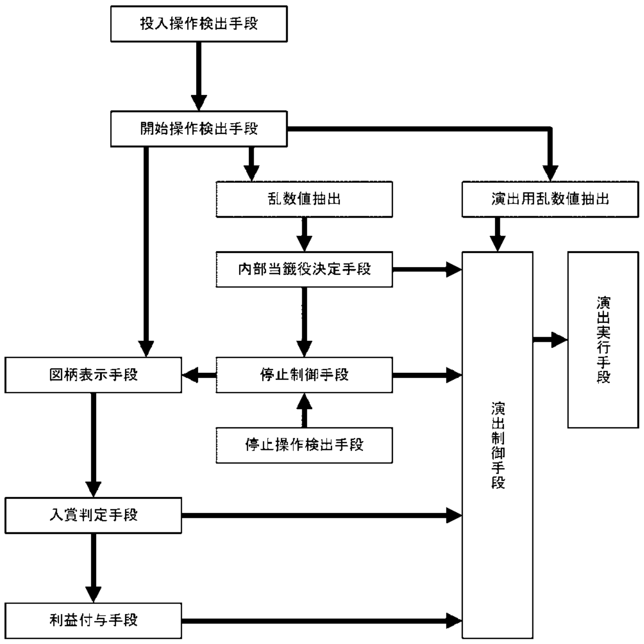
けることで、その後の継続可能遊技数が異なることになるため、本発明に係る遊技機によれば、有利状態の上乗せに関して新たな遊技性を与えることができる。

【符号の説明】

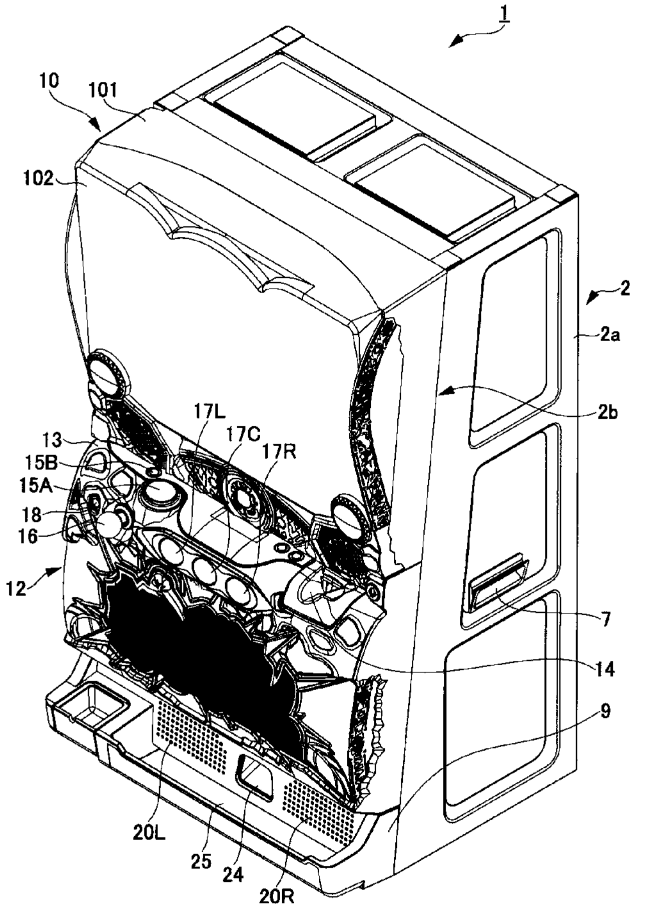
【０４９３】

１　パチスロ機
３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ　リール
４Ｌ、４Ｃ、４Ｒ　表示窓
１６　スタートレバー
１６Ｓ　スタートスイッチ
１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒ　ストップボタン
１７Ｓ　ストップスイッチ
４１　主制御回路
４２　副制御回路
５１　メインＣＰＵ
５３　メインＲＡＭ
８１　サブＣＰＵ
８３　サブＲＡＭ

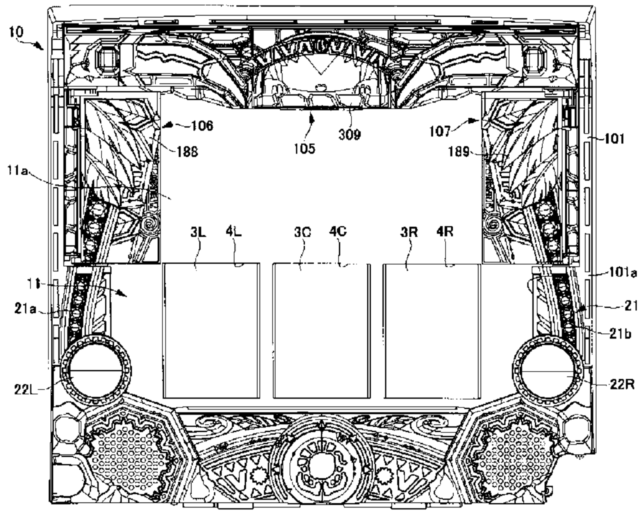
【図１】



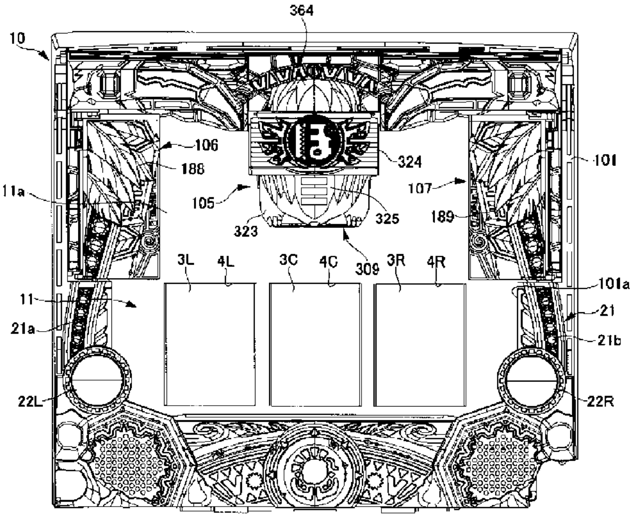
【図２】



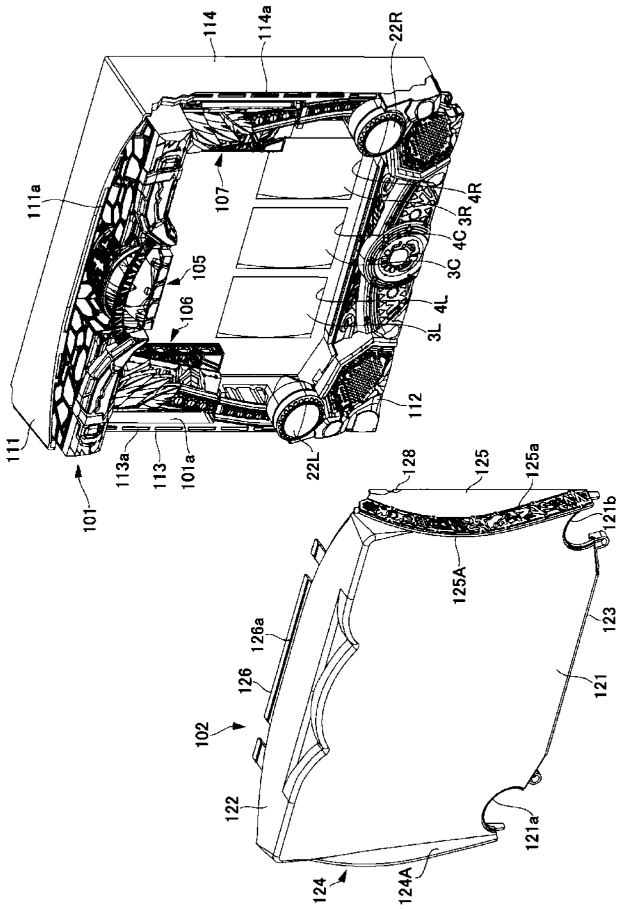
【図３】


10
106
188
105
309
107
189
101
11a
3L
4L
3C
4C
3R
4R
11
101a
21a
21
21b
22L
22R

【図４】


364
10
106
186
324
101
11a
105
325
107
189
323
3L
4L
3C
4C
309
3R
4R
11
101a
21a
21
21b
22L
22R

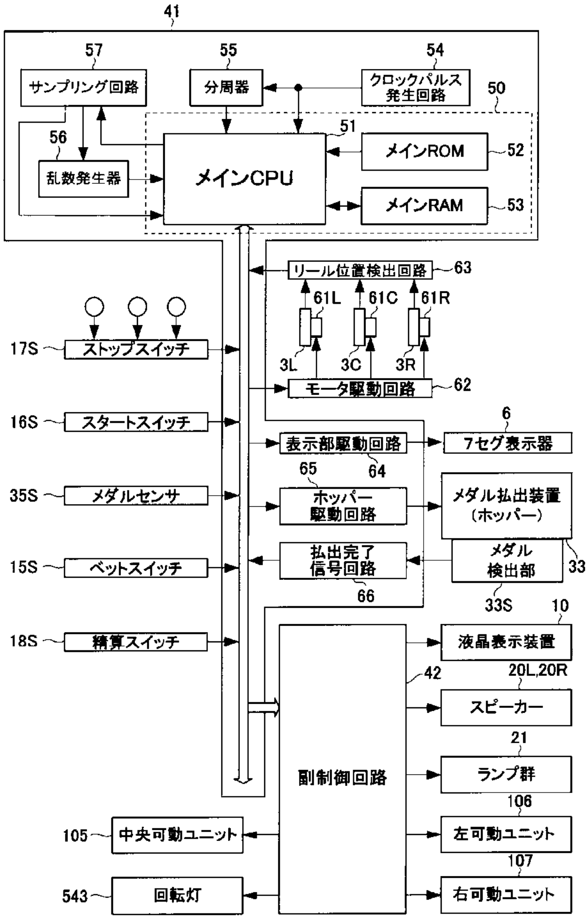
【図５】


114
114a
22R
111a
107
4R
3R
4C
105
3C
106
4L
3L
112
111
113a
113
101a
22L
101
128
125
125a
121b
125A
126a
123
126
121
102
122
121a
124
124A

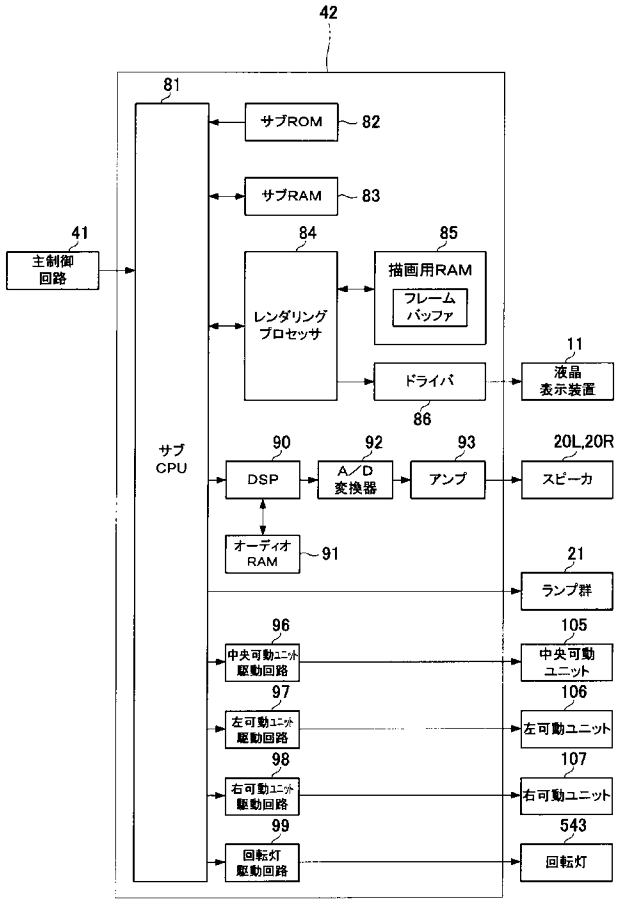
【図６】

1
2b
32
3L
3C
3R
31
2a
4
35
34
33

【図７】



【図８】



【図９】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置データ	図柄	図柄位置データ	図柄	図柄位置データ	図柄
20	ベル	20	ベル	20	スイカ
19	リプレイ	19	リプレイ	19	リプレイ
18	スイカ	18	スイカ	18	ベル
17	ベル	17	ベル	17	スイカ
16	リプレイ	16	リプレイ	16	リプレイ
15	スイカ	15	スイカ	15	ベル
14	黄7	14	黄7	14	黄7
13	ベル	13	ベル	13	スイカ
12	リプレイ	12	リプレイ	12	リプレイ
11	スイカ	11	スイカ	11	ベル
10	ベル	10	ベル	10	スイカ
9	リプレイ	9	リプレイ	9	リプレイ
8	スイカ	8	スイカ	8	ベル
7	青7	7	青7	7	青7
6	ベル	6	ベル	6	スイカ
5	リプレイ	5	リプレイ	5	リプレイ
4	スイカ	4	スイカ	4	ベル
3	ベル	3	ベル	3	スイカ
2	リプレイ	2	リプレイ	2	リプレイ
1	スイカ	1	スイカ	1	ベル
0	赤7	0	赤7	0	赤7

【図１０】

図柄組合せテーブル

図柄の組合せ			入賞作動フラグ		格納領域種別	払出枚数	
左リール	中リール	右リール	データ	内容		投入枚数:2	投入枚数:3
リプレイ	リプレイ	リプレイ	00000001	通常リプ	1	0	0
リプレイ	リプレイ	ベル	00000010	リプレイ1		0	0
リプレイ	ベル	ベル	00000100	リプレイ2		0	0
ベル	リプレイ	リプレイ	00001000	リプレイ3		0	0
ベル	ベル	リプレイ	00010000	リプレイ4		0	0
リプレイ	ベル	リプレイ	00100000	リプレイ5		0	0
ベル	リプレイ	ベル	01000000	リプレイ6		0	0
ベル	ベル	ベル	10000000	小役1		15	6
スイカ	赤7	スイカ	00000001	小役2	2	15	9
スイカ	青7	スイカ	00000010	小役3		15	9
スイカ	黄7	スイカ	00000100	小役4		15	9
スイカ	スイカ	赤7	00001000	小役5		15	9
スイカ	スイカ	青7	00010000	小役6		15	9
スイカ	スイカ	黄7	00100000	小役7		15	9
スイカ	スイカ	スイカ	01000000	小役8		15	9
赤7	赤7	赤7	10000000	BB1		0	0
青7	青7	青7	00000001	BB2	3	0	0
黄7	黄7	黄7	00000010	BB3		0	0
スイカ	リプレイ	スイカ	00000100	RT0移行図柄1		0	0
スイカ	スイカ	リプレイ	00001000	RT0移行図柄2		0	0
―	―	―	00010000	―		―	―
―	―	―	00010000	―		―	―
―	―	―	00100000	―		―	―
―	―	―	10000000	―		―	―

【図１１】

（a）通常用内部抽籤テーブル（投入枚数：3）（確率分母：65536）

当籤番号	抽籤値	データポインタ	
	RT0	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	4490	1	0
2	2245	2	0
3	0	3	0
4	2245	4	0
5	0	5	0
6	1310	6	0
7	851	7	0
8	851	8	0
9	851	9	0
10	851	10	0
11	851	11	0
12	851	12	0
13	41	13	0
14	41	13	1
15	41	13	2
16	41	13	3

（b）通常用抽籤値変更テーブル

当籤番号	抽籤値			
	RT1	RT2	RT3	RT4
1	0	32768	4490	32768
2	0	0	2245	0
3	6553	21845	0	0
4	0	0	2245	0
5	6553	0	0	21845

（c）ボーナス用内部抽籤テーブル（投入枚数：2）（確率分母：65536）

当籤番号	抽籤値（ボーナス中）	データポインタ	
		小役・リプレイ用	ボーナス用
1	65536	14	0

【図１２】

（a）小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル

小役・リプレイ用データポインタ	内部当籤役			
	データ（格納領域種別）			内容
	1	2	3	
0	00000000	00000000	00000000	ハズレ
1	00000001	00000000	00000000	通常リプ
2	00100010	00000000	00000000	通常リプ＋リプレイ1＋リプレイ5
3	00100100	00000000	00000000	通常リプ＋リプレイ2＋リプレイ5
4	01001000	00000000	00000000	通常リプ＋リプレイ3＋リプレイ6
5	01010000	00000000	00000000	通常リプ＋リプレイ4＋リプレイ6
6	10000000	00000000	00000000	小役1
7	00000000	00000001	00000000	小役2
8	00000000	00000010	00000000	小役3
9	00000000	00000100	00000000	小役4
10	00000000	00001000	00000000	小役5
11	00000000	00010000	00000000	小役6
12	00000000	00100000	00000000	小役7
13	00000000	01000000	00000000	小役8
14	10000000	01111111	00000000	小役1～8

（b）ボーナス用内部当籤役決定テーブル

ボーナス用データポインタ	内部当籤役			
	データ（格納領域種別）			内容
	1	2	3	
0	00000000	00000000	00000000	ハズレ
1	00000000	10000000	00000000	BB1
2	00000000	00000000	00000001	BB2
3	00000000	00000000	00000010	BB3

【図１３】

リール停止初期設定テーブル

遊技状態	当籤番号	リール停止制御情報群
通常	0	リール停止制御情報群0
	1	リール停止制御情報群1
	2	リール停止制御情報群2
	3	リール停止制御情報群3
	4	リール停止制御情報群4
	5	リール停止制御情報群5
	6	リール停止制御情報群6
	7	リール停止制御情報群7
	8	リール停止制御情報群8
	9	リール停止制御情報群9
	10	リール停止制御情報群10
	11	リール停止制御情報群11
	12	リール停止制御情報群12
	13～16	リール停止制御情報群13
ボーナス	1	リール停止制御情報群14

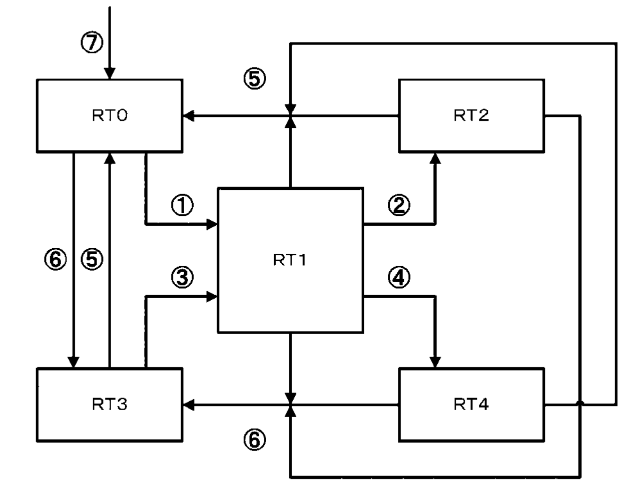
【図１４】

内部当籤役と停止操作順序等との対応表

内部当籤役（当籤番号）	第1停止リール		
	左リール	中リール	右リール
1	通常リプ		
2	リプレイ5	リプレイ1	通常リプ
3	リプレイ5	通常リプ	リプレイ2
4	リプレイ6	リプレイ3	通常リプ
5	リプレイ6	通常リプ	リプレイ4
6	小役1		
7	中リール「赤7」正解位置なら小役2、とりこぼしならRT0移行図柄1		
8	中リール「青7」正解位置なら小役3、とりこぼしならRT0移行図柄1		
9	中リール「黄7」正解位置なら小役4、とりこぼしならRT0移行図柄1		
10	右リール「赤7」正解位置なら小役5、とりこぼしならRT0移行図柄2		
11	右リール「青7」正解位置なら小役6、とりこぼしならRT0移行図柄2		
12	右リール「黄7」正解位置なら小役7、とりこぼしならRT0移行図柄2		
13	小役8		

【図１５】

（ａ）



（ｂ）

移行条件	内容
①	リプレイ1の入賞
②	リプレイ2の入賞
③	リプレイ3の入賞
④	リプレイ4の入賞
⑤	RT0移行図柄の表示
⑥	リプレイ5又は6の入賞
⑦	ボーナスの終了

【図１６】

(a) 通常中ART１抽籤テーブル(確率分母:32768)

ART1	内部当籤役		
	小役1	小役8	小役8＋BB
非当籤	30720	24576	16384
当籤	2048	8192	16384

(b) ART1中ART2抽籤テーブル(確率分母:32768)

ART2	内部当籤役				
	リプレイ	小役1	小役2～7	小役8	小役8＋BB
非当籤	32512	24576	32512	16384	0
当籤	256	8192	256	16384	32768

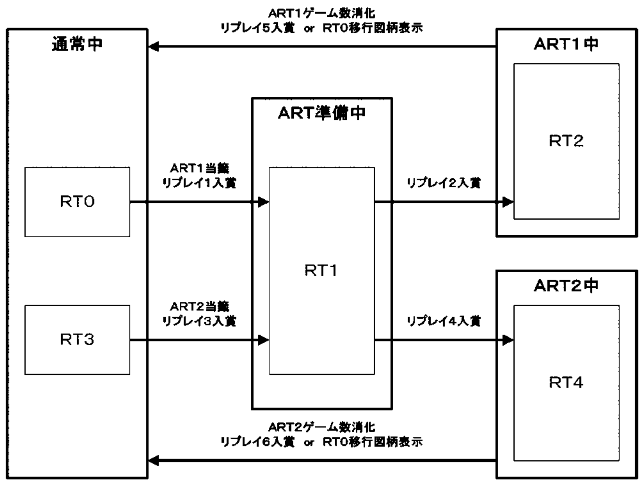
(c) 通常中ART2抽籤テーブル(確率分母:32768)

ART2	内部当籤役		
	小役1	小役8	小役8＋BB
非当籤	32512	32256	31744
当籤	256	512	1024

(d) ART2初期ゲーム数抽籤テーブル(確率分母:32768)

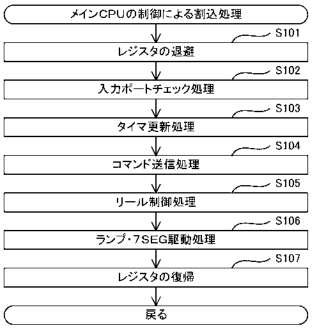
ART2 初期ゲーム数	設定値		
	1	・・・	6
50	24576	・・・	22528
100	4096	・・・	4096
200	3072	・・・	4096
300	1024	・・・	2048

【図１７】

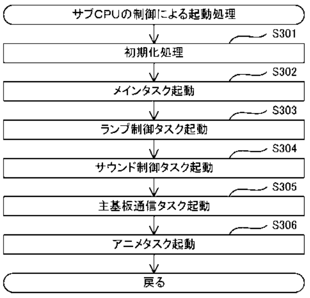


【図１９】

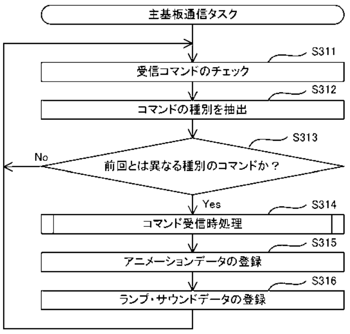
【図２０】



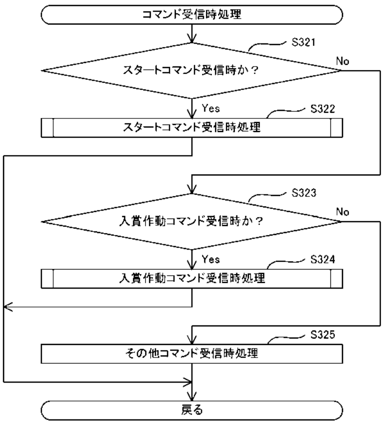
【図２１】



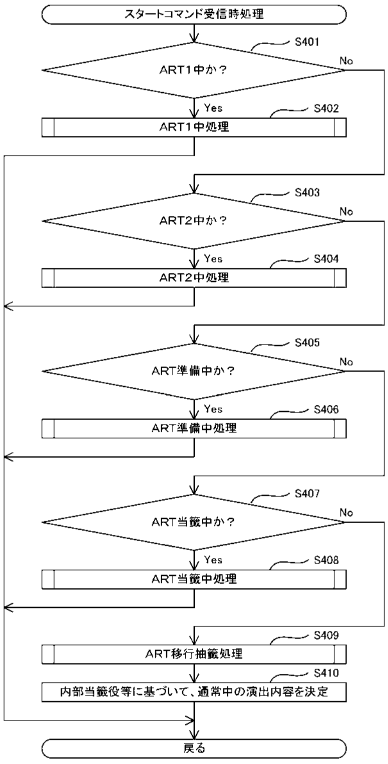
【図２２】



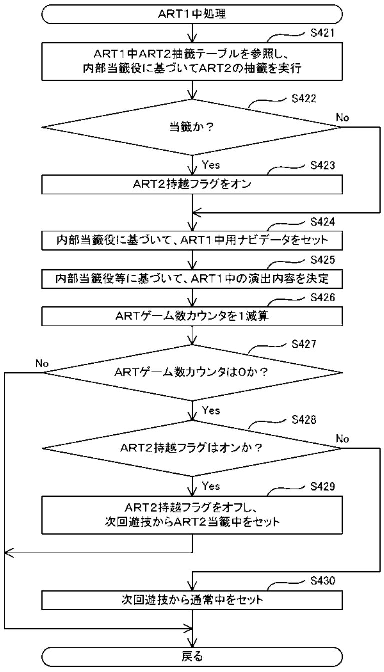
【図２３】



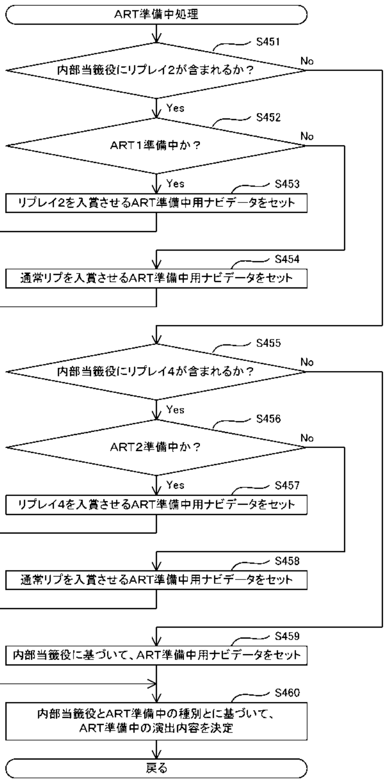
【図２４】



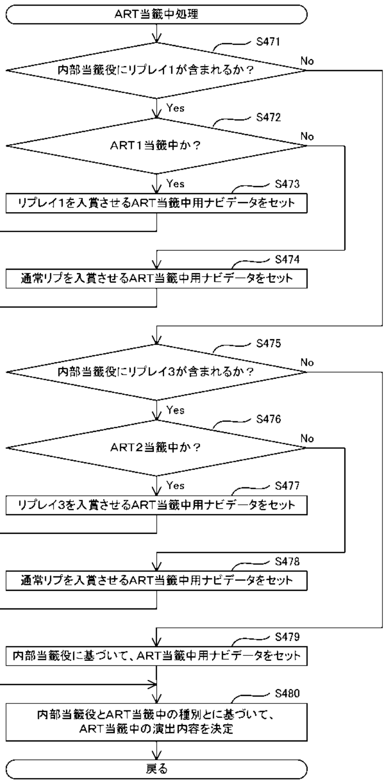
【図２５】



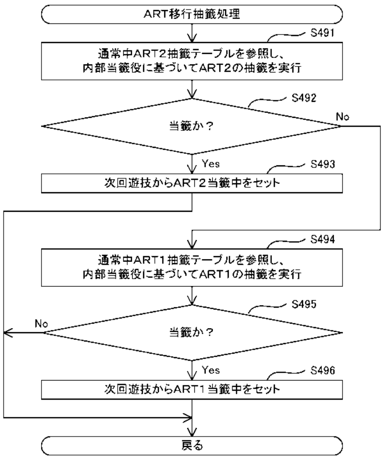
【図２７】



【図２８】



【図２９】

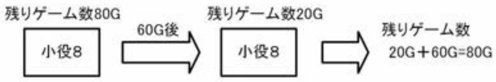


【図１８】

(a) ART2中上乗せ抽籤テーブル（確率分母:32768）

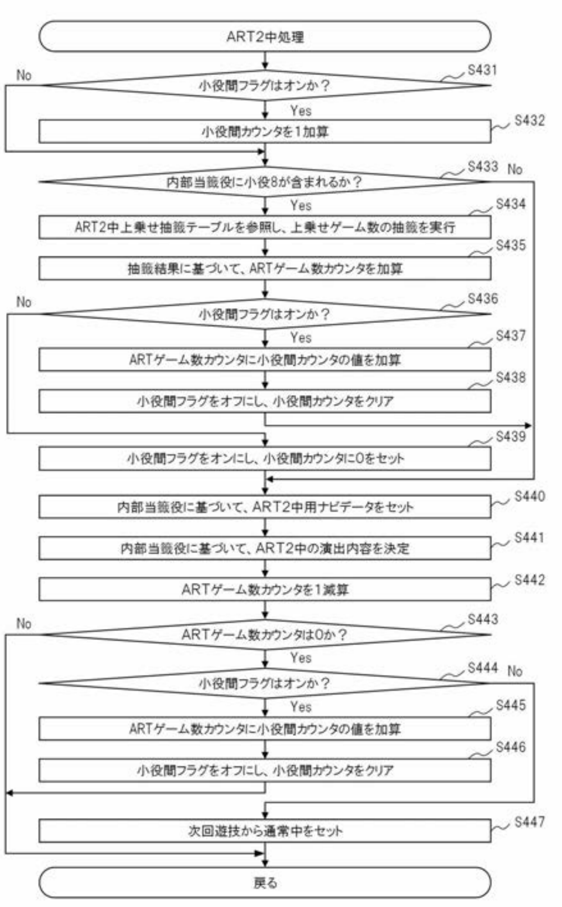
上乗せゲーム数	内部当籤役	
	小役8	・・・
0	16384	・・・
10	8192	・・・
20	4096	・・・
30	3072	・・・
50	1024	・・・

(b) 特殊上乗せによるART2ゲーム数の上乗せ例1

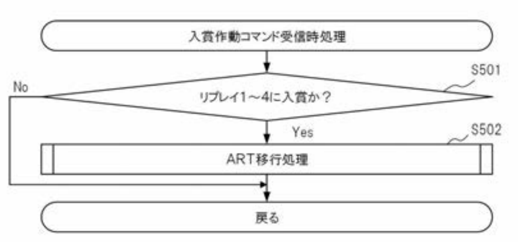


(c) 特殊上乗せによるART2ゲーム数の上乗せ例2

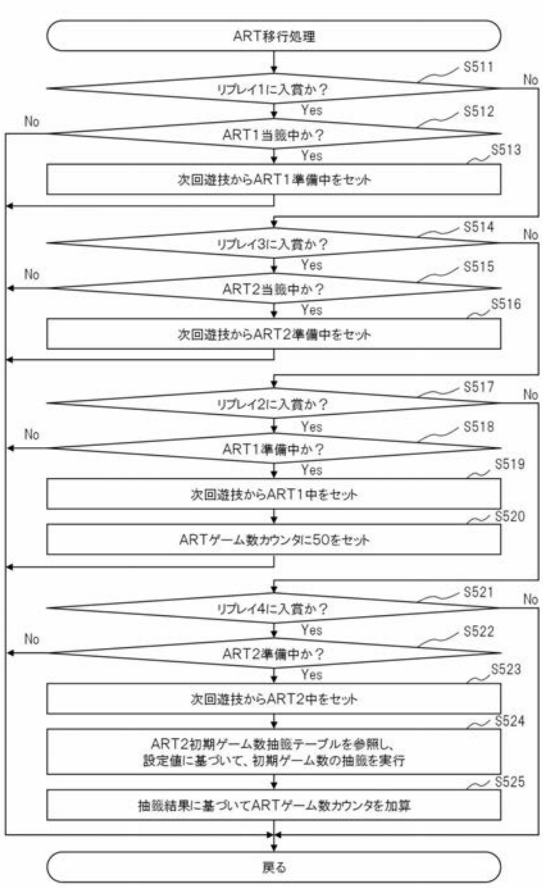
【図２６】



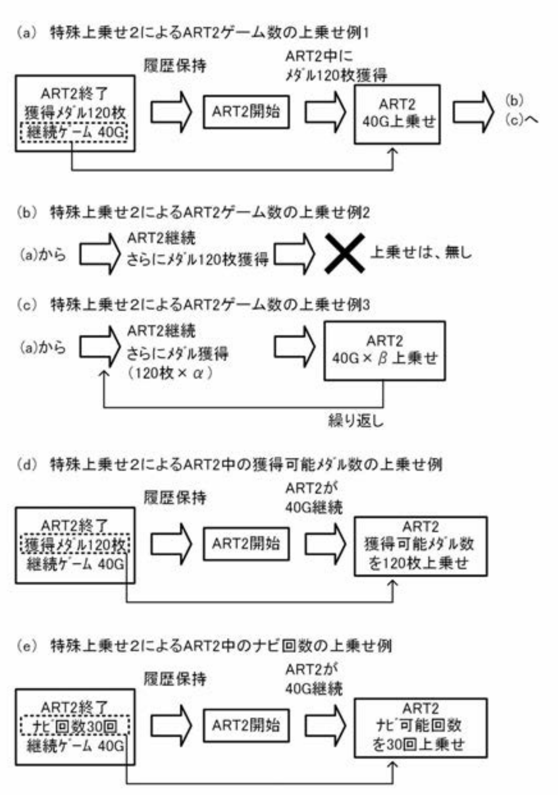
【図３０】



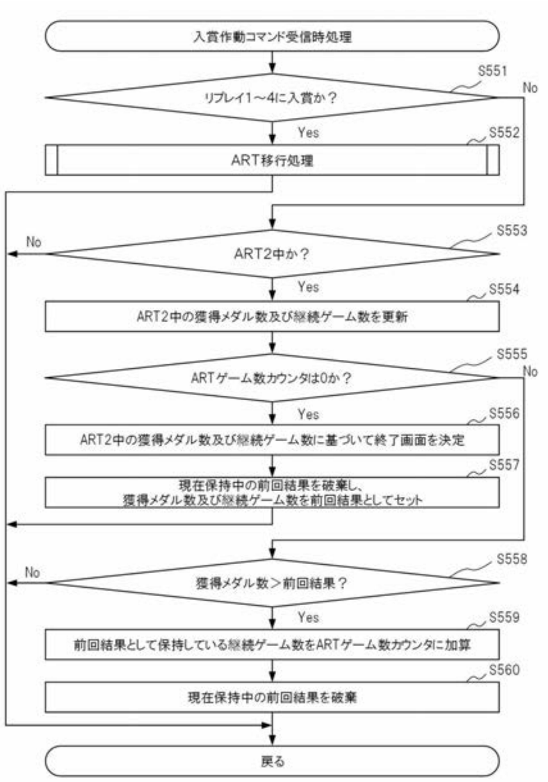
【図３１】



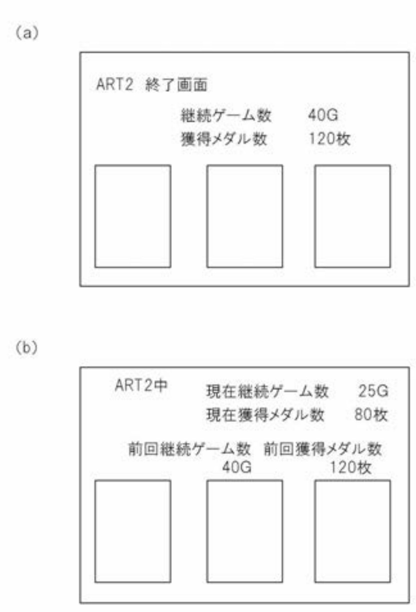
【図３２】



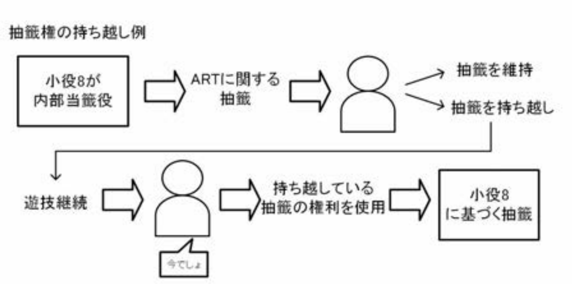
【図３３】



【図３４】



【図３５】



【図３６】

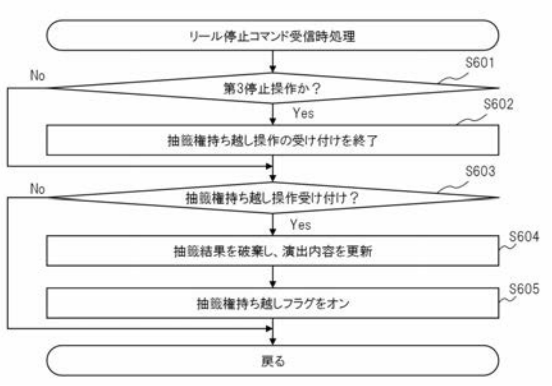
(a) 通常中ART2抽籤テーブル＿低確率用（確率分母:32768）

ART2	内部当籤役(持ち越し役)		
	小役1	小役8	小役8＋BB
非当籤	32512	32256	31744
当籤	256	512	1024

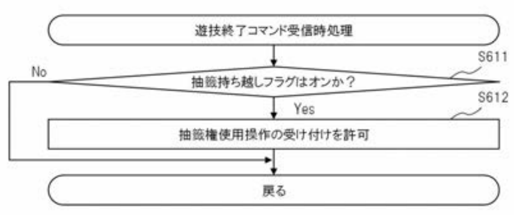
(b) 通常中ART2抽籤テーブル＿高確率用（確率分母:32768）

ART2	内部当籤役(持ち越し役)		
	小役1	小役8	小役8＋BB
非当籤	16384	512	0
当籤	16384	32256	32768

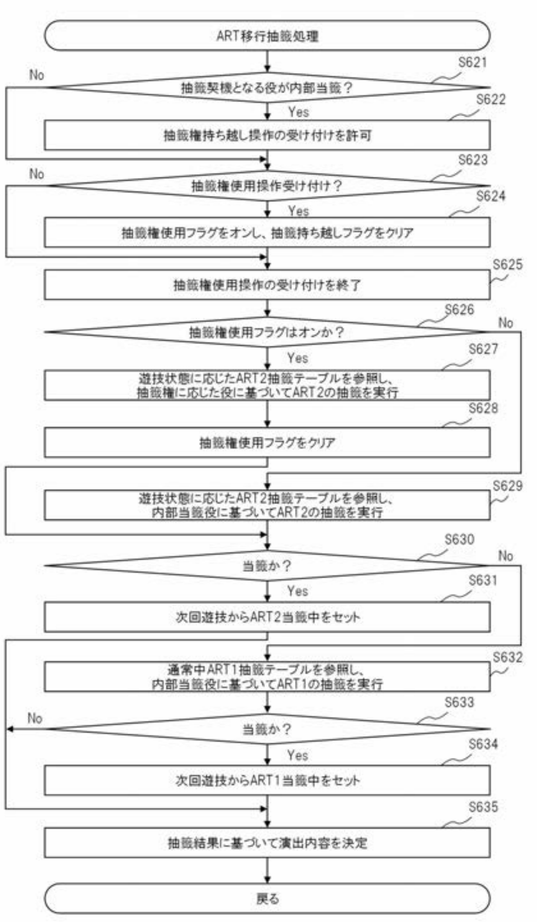
【図３７】



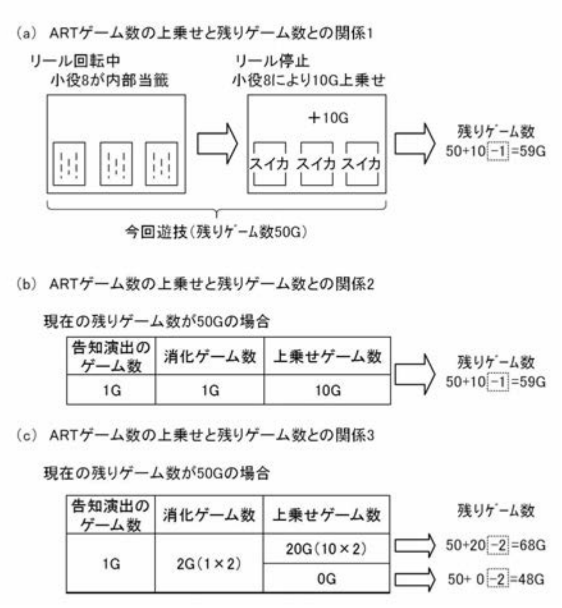
【図３８】



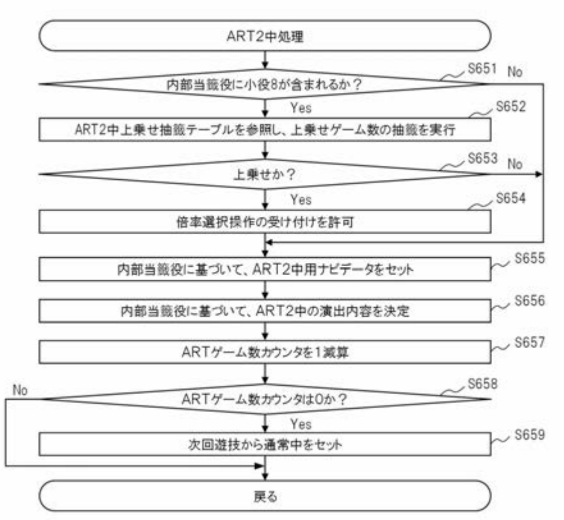
【図３９】



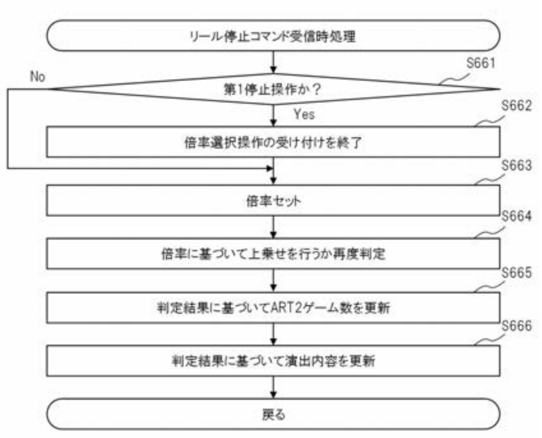
【図４０】



【図４１】



【図４２】



フロントページの続き

Ｆターム(参考) 2C082 AA02 AB04 AB12 AB16 AC14 AC23 AC32 AC34 AC52 AC62
AC64 AC75 AC77 AC82 BA03 BA05 BA12 BA13 BA17 BA22
BA32 BA35 BB02 BB16 BB23 BB44 BB75 BB76 BB78 BB80
BB93 BB94 BB98 CA02 CA03 CA23 CA24 CA27 CB04 CB23
CB33 CB48 CB49 CB50 CC01 CC13 CC24 CC28 CC32 CD01
CD12 CD16 CD17 CD25 CD31 CD41 CD48 CD49 CD51 CD55
CD58 CE04 DA52 DA54 DA63 EB01