

(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2020-48734
(P2020-48734A)

(43) 公開日 令和2年4月2日(2020.4.2)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 0 4 D 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 44 頁)

(21) 出願番号 特願2018-179713 (P2018-179713)
 (22) 出願日 平成30年9月26日 (2018.9.26)

(71) 出願人 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内
 Fターム(参考) 2C088 BC07 BC10 BC22 BC25 EA10
 EB78

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出効果を高めることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】振動可能な振動手段（例えば、バイブレータモータ153IW13）を備え、振動手段の振動制御が可能であり、演出手段（例えば、スピーカ8L、8R、第2可動体153IW02）を用いた演出の実行を制御し、振動手段が振動するときに演出手段を振動対応態様に制御する第1演出パターン（例えば、Kp1～Kp3）と、振動手段が振動するときに演出手段を振動対応態様に制御しない第2演出パターン（例えば、Kp0）を含む複数の演出パターンにより演出を実行可能である。これにより、演出効果を高めることができる。

【選択図】図8-6

(A)振動演出パターン決定検定テーブル

振動演出パターン	第1振動演出 変動開始時	第2振動演出 リーチ中	第3振動演出 変動停止前	大当り	リーチ はずれ	非リーチ はずれ
Sp0	×	×	×	6%	19%	90%
Sp1	○	×	×	8%	17%	10%
Sp2	×	○	×	10%	15%	0%
Sp3	×	×	○	12%	13%	0%
Sp4	○	○	×	13%	12%	0%
Sp5	○	×	○	15%	10%	0%
Sp6	×	○	○	17%	8%	0%
Sp7	○	○	○	19%	6%	0%

(B)第1強演出パターン決定テーブル

強演出パターン	演出部材		大当り	リーチ はずれ	非リーチ はずれ
	スピーカ	第2可動体			
Kp0	×	×	10%	40%	80%
Kp1	○	×	20%	30%	10%
Kp2	×	○	30%	20%	7%
Kp3	○	○	40%	10%	3%

(C)第2強演出パターン決定テーブル

強演出パターン	演出部材		大当り	リーチ はずれ
	スピーカ	第2可動体		
Kp0	×	×	5%	45%
Kp1	○	×	15%	35%
Kp2	×	○	35%	15%
Kp3	○	○	45%	5%

(D)第3強演出パターン決定テーブル

強演出パターン	演出部材		大当り	リーチ はずれ
	スピーカ	第2可動体		
Kp0	×	×	2%	48%
Kp1	○	×	10%	40%
Kp2	×	○	40%	10%
Kp3	○	○	48%	2%

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技を実行可能な遊技機であって、
振動可能な振動手段と、
前記振動手段の振動制御が可能な振動制御手段と、
演出手段を用いた演出の実行を制御する演出制御手段とを備え、
前記演出制御手段は、前記振動手段が振動するときに前記演出手段を振動対応態様に制御する第 1 演出パターンと、前記振動手段が振動するときに前記演出手段を振動対応態様に制御しない第 2 演出パターンとを含む複数の演出パターンにより演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技を実行可能なパチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示領域が設けられ、可変表示領域において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

20

【0003】

また、所定の遊技媒体を 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定した後、遊技者がスタートレバーを操作することにより可変表示領域による識別情報の可変表示を開始し、遊技者が各可変表示領域に対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で識別情報の可変表示を停止し、全ての可変表示領域の可変表示を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生し、入賞に応じて予め定められた所定の遊技媒体が払い出され、特定入賞が発生した場合に、遊技状態を所定の遊技価値を遊技者に与える状態にするように構成されたものがある（いわゆるスロット機）。

30

【0004】

なお、遊技価値とは、賞球の払い出しや、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0005】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示領域において開始される演出図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10 個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15 ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29 秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

40

【0006】

50

また、可変表示領域において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示領域に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【0007】

また、振動を発生させることが可能な振動手段（例えば、振動モータ）を備え、振動手段による振動が発生したときに該振動に応じた態様となる部材（例えば、プッシュボタン内に視認可能に設けられた部材であって、振動モータによる振動が生じたときに該振動に応じて揺れる部材）によって、振動の発生を視認可能に構成された遊技機があった（例えば、特許文献1参照。）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

【特許文献1】特開2016-106830号公報（図3～図6）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

しかしながら、上述した遊技機では、演出効果を高めることができなかった。

【0010】

そこで、本発明は、演出効果を高めることができる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】

【0011】

（手段1）本発明による遊技機は、遊技を実行可能な遊技機であって、振動可能な振動手段（例えば、パイプモータ153IW13）と、振動手段の振動制御が可能な振動制御手段（例えば、演出制御用CPU120における、ステップ153IWS020で振動演出を設定し、ステップS172を実行する部分）と、演出手段（例えば、スピーカ8L、8R、第2可動体153IW02）を用いた演出の実行を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120における、ステップS76を実行する部分）とを備え、演出制御手段は、振動手段が振動するときに演出手段を振動対応態様に制御する第1演出パターン（例えば、Kp1～Kp3）と、振動手段が振動するときに演出手段を振動対応態様に制御しない第2演出パターン（例えば、Kp0）を含む複数の演出パターンにより演出を実行可能であることを特徴とする。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0012】

（手段2）手段1において、演出制御手段は、第1演出パターンと、該第1演出パターンとは有利度が異なる第2演出パターンを含む複数の演出パターンにより演出を実行可能である（例えば、Kp0～Kp3は大当りに制御されることに対する信頼度が異なる）こととしてもよい。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0013】

（手段3）手段1または手段2において、演出制御手段は、複数の演出手段（例えば、スピーカ8L、8R、第2可動体153IW02）を用いた演出の実行を制御し、振動手段が振動するときに振動対応態様に制御する演出手段の組み合わせが異なる複数の演出パターン（例えば、Kp1～Kp3）により演出を実行可能であることとしてもよい。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 4 】

(手段4) 手段1から手段3のいずれかにおいて、初期動作に関する制御を行う初期動作制御手段(例えば、演出制御用CPU120における、ステップS72を実行する部分)を備え、初期動作制御手段は、振動手段を振動させる初期動作を行うときに演出手段を振動対応態様に制御しない(例えば、演出制御用CPU120は、ステップS72において、パイプモータ153IWの動作を確認するための確認動作を行うが、強調演出に関する確認の制御は行わない(スピーカ8L, 8Rから所定の音声を出力したり、第2可動体153IW02を動作させたりしない)) こととしてもよい。そのような構成によれば、好適に初期動作を行うことができる。

【 0 0 1 5 】

(手段5) 手段1から手段4のいずれかにおいて、演出制御手段は、振動手段の振動を強調する度合いが変化する振動対応態様に演出手段を制御する演出パターンにより演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、強調演出パターンがKp3であるときに強調変化を行うことを決定した場合、いずれの演出部材を用いた強調も行わない段階からスピーカ8L, 8Rを用いた強調を行う段階へ移行し、更にスピーカ8L, 8Rおよび第2可動体153IW02の両方を用いた強調を行う段階へ移行する強調演出を実行可能である) こととしてもよい。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【 0 0 1 6 】

(手段6) 手段1から手段5のいずれかにおいて、演出制御手段は、振動手段の振動を強調する度合いが異なる複数の振動対応態様に演出手段を制御する演出パターンにより演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、出力する音声の音量が異なる複数の強調態様にてスピーカ8L, 8Rを用いた強調演出を実行可能であり、振幅する幅の大きさが異なる複数の強調態様にて第2可動体153IW02を用いた強調演出を実行可能である) こととしてもよい。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【 0 0 1 7 】

(手段7) 手段1から手段6のいずれかにおいて、演出制御手段は、振動手段が振動する時期と少なくとも一部が重複しない時期に演出手段を振動対応態様に制御する演出パターンにより演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、強調演出の開始タイミングとして、振動開始1秒前、振動開始時および振動開始1秒後を決定可能である) こととしてもよい。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【 0 0 1 8 】

(手段8) 手段1から手段7のいずれかにおいて、演出手段は、第1音域(例えば、100Hz以上の通常音域から高音域)の演出音および当該第1音域よりも低い第2音域(例えば、20Hz~100Hz未満の低音域)の演出音を出力可能であり、振動制御手段は、少なくとも第2音域の演出音が出力されるときに、演出音の出力に対応して振動手段を振動させる(例えば、パイプモータ153IW13は、20Hz~100Hz未満の低音域の演出音が出力されるときに、演出音の出力に合わせて振動を発生させる) こととしてもよい。そのような構成によれば、コスト削減を図りつつ、迫力のある演出を遊技者に与えることで、遊技の興趣を向上することができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 9 】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 8 - 1】第 1 可動体の動作制御に関する説明図である。

【図 8 - 2】第 2 可動体の動作制御に関する説明図である。

【図 8 - 3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 8 - 4】演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 5】モータ制御演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 6】振動演出パターン決定抽選テーブル、強調演出パターン決定抽選テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 7】強調変化実行抽選テーブル、スピーカ用態様決定抽選テーブル、第 2 可動体用態様決定抽選テーブル、開始タイミング決定抽選テーブル、第 1 可動体演出実行抽選テーブルを示す説明図である。

10

【発明を実施するための形態】

【0020】

(基本説明)

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【0021】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

20

【0022】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

30

【0023】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大/縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1 以上の飾り図柄が変形や拡大/縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

40

【0024】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」といい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は 1 種類であってもよい。

【0025】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD（液晶表示装置）や有機 EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタ及びスクリーンか

50

ら構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

【0026】

例えば、画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【0027】

画像表示装置 5 の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

10

【0028】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第 1 特図ゲームに対応する保留記憶数を第 1 保留記憶数、第 2 特図ゲームに対応する保留記憶数を第 2 保留記憶数ともいう。また、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【0029】

また、遊技盤 2 の所定位置には、複数の LED を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A は、LED の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示し、第 2 保留表示器 2 5 B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

20

【0030】

画像表示装置 5 の下方には、入賞球装置 6 A と、可変入賞球装置 6 B とが設けられている。

【0031】

入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。第 1 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 1 特図ゲームが開始され得る。

30

【0032】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

40

【0033】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0034】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 2 参照）によって

50

開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0035】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用(特別電動役物用)のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入(通過)できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【0036】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数(例えば14個)の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口及び一般入賞口10に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【0037】

一般入賞口10を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口(第1始動入賞口、第2始動入賞口始動口)への入賞を始動入賞ともいう。

【0038】

遊技盤2の所定位置(図1に示す例では、遊技領域の左側方)には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0039】

画像表示装置5の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート41が設けられている。遊技球が通過ゲート41を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【0040】

普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をLEDの点灯個数により表示する。

【0041】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【0042】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ9が設けられている。遊技効果ランプ9は、LEDを含んで構成されている。

【0043】

遊技盤2の所定位置(図1では図示略)には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。

【0044】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル(操作ノブ)30が設けられている。

【0045】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持(貯留)する打球供給皿(上皿)が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿(下皿)が設けられている。

【0046】

10

20

30

40

50

遊技領域の下方における遊技機用棒 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A (図 2 参照) により検出される。

【 0 0 4 7 】

遊技領域の下方における遊技機用棒 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B (図 2 参照) により検出される。

【 0 0 4 8 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作 (操作等) を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 0 0 4 9 】

(遊技の進行の概略)

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合 (遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合) には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数 (例えば 4) まで保留される。

【 0 0 5 0 】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄 (普図当り図柄) が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄 (普図ハズレ図柄) が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる (第 2 始動入賞口が開放状態になる) 。

【 0 0 5 1 】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【 0 0 5 2 】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【 0 0 5 3 】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入 (入賞) した場合 (始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合) には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数 (例えば 4) までその実行が保留される。

【 0 0 5 4 】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄 (大当り図柄、例えば「 7 」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。) が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄 (小当り図柄、例えば「 2 」) が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄 (ハズレ図柄、例えば「 - 」) が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【 0 0 5 5 】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【 0 0 5 6 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で

10

20

30

40

50

開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば29秒間や1.8秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば9個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【0057】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

10

【0058】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【0059】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

20

【0060】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【0061】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

30

【0062】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【0063】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

40

【0064】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態で

50

ある。

【0065】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【0066】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

10

【0067】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0068】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び/又は、遊技効果ランプ9の点等/消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

20

【0069】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

30

【0070】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の様子が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【0071】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に依りて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

40

【0072】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【0073】

50

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0074】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

10

【0075】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

20

【0076】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

30

【0077】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0078】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

40

【0079】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ（デモ

50

ンストレーション)画像が表示される(客待ちデモ演出が実行される)。

【0080】

(基板構成)

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0081】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行(特図ゲームの実行(保留の管理を含む)、普図ゲームの実行(保留の管理を含む)、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など)を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

【0082】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM(Read Only Memory)101と、RAM(Random Access Memory)102と、CPU(Central Processing Unit)103と、乱数回路104と、I/O(Input/Output port)105とを備える。

【0083】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理(主基板11の機能を実現する処理)を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ(後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ)が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

【0084】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値(遊技用乱数)を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの(ソフトウェアで更新されるもの)であってもよい。

【0085】

I/O105は、例えば各種信号(後述の検出信号)が入力される入力ポートと、各種信号(第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御(駆動)する信号、ソレノイド駆動信号)を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0086】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ(ゲートスイッチ21、始動口スイッチ(第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B)、カウントスイッチ23)からの検出信号(遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など)を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0087】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号(例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など)を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口雇用のソレノイド82に伝送する。

【0088】

主基板11(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド(遊技の進行状況等を指定(通知)するコマ

10

20

30

40

50

ンド)を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果(例えば、特図ゲームの表示結果(大当たり種別を含む。))、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン(詳しくは後述)、遊技の状況(例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態)、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0089】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出(遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む)を実行する機能を有する。

10

【0090】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0091】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理(演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む)を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ(各種テーブルなどのデータ)が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

20

【0092】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号(遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号)に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0093】

表示制御部123は、VDP(Video Display Processor)、CGROM(Character Generator ROM)、VRAM(Video RAM)などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0094】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯/消灯を行うため、音指定信号(出力する音声を指定する信号)を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号(ランプの点灯/消灯態様を指定する信号)をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

30

【0095】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

40

【0096】

ランプ制御基板14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ9を点灯/消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、ランプの点灯/消灯を制御する。

【0097】

なお、音声出力、ランプの点灯/消灯の制御(音指定信号やランプ信号の供給等)、可動体32の制御(可動体32を動作させる信号の供給等)は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【0098】

50

乱数回路 124 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 120 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0099】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 は、例えば主基板 11 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0100】

演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14 といった、主基板 11 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

10

【0101】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0102】

（主基板 11 の主要な動作）

まず、主基板 11 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 11 における CPU 103 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

20

【0103】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 103 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0104】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S3；Yes）、初期化処理（ステップ S8）を実行する。初期化処理では、CPU 103 は、RAM 102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする RAM クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

30

【0105】

また、CPU 103 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信する（ステップ S9）。演出制御用 CPU 120 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【0106】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S3；No）、RAM 102（バックアップ RAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、CPU 103 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM 102 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 102 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S4 では、バック

40

50

アップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM 102にバックアップデータが記憶されていない場合(ステップS4; No)、初期化処理(ステップS8)を実行する。

【0107】

RAM 102にバックアップデータが記憶されている場合(ステップS4; Yes)、CPU 103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い(誤り検出符号を用いて行われる)、データが正常か否かを判定する(ステップS5)。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM 102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 102のデータが正常であると判定する。

10

【0108】

RAM 102のデータが正常でないと判定された場合(ステップS5; No)、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理(ステップS8)を実行する。

【0109】

RAM 102のデータが正常であると判定された場合(ステップS5; Yes)、CPU 103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理(ステップS6)を行う。復旧処理では、CPU 103は、RAM 102の記憶内容(バックアップしたデータの内容)に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

20

【0110】

そして、CPU 103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップS7)。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU 120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU 120は、演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

30

【0111】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後には、CPU 103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する(ステップS10)。そして、所定時間(例えば2ms)毎に定期的にタイマ割込みがかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い(ステップS11)、割込みを許可する(ステップS12)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間(例えば2ms)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU 103へ送出され、CPU 103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0112】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU 103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する(ステップS21)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(ステップS22)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報(大当たりの発生回数等を

40

50

示す情報)、始動情報(始動入賞の回数等を示す情報)、確率変動情報(確変状態となった回数等を示す情報)などのデータを出力する(ステップS23)。

【0113】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する(ステップS24)。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する(ステップS25)。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される(詳しくは後述)。

【0114】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される(ステップS26)。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく(通過ゲート41に遊技球が通過したことに基く)普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0115】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する(ステップS27)。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0116】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップS101)。

【0117】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果(大当り種別を含む)や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0118】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110~S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理(ステップS110~S120)では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【0119】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”(初期値)のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り

10

20

30

40

50

」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口及び第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【 0 1 2 0 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

【 0 1 2 1 】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【 0 1 2 2 】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【 0 1 2 3 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 0 1 2 4 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【 0 1 2 5 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設

10

20

30

40

50

定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【 0 1 2 6 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

10

【 0 1 2 7 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

20

【 0 1 2 8 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【 0 1 2 9 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

30

【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

40

【 0 1 3 1 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【 0 1 3 2 】

50

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図6のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図6に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップS72)。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

10

【0133】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う(ステップS73)。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間(例えば2ミリ秒)が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば(ステップS73; No)、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

【0134】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

20

30

【0135】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップS73; Yes)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS74)、コマンド解析処理を実行する(ステップS75)。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

40

【0136】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する(ステップS76)。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0137】

50

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS77）、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0138】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

10

【0139】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0140】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

20

【0141】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

30

【0142】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯/消灯/点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

40

【0143】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実

50

行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したときに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

10

【0144】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板11から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

20

【0145】

ステップS175の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【0146】

ステップS176の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

30

【0147】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

40

【0148】

(基本説明の変形例)

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

【0149】

上記基本説明のパチンコ遊技機1は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【0150】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄(例えば、「-」を示す記号)

50

だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「 - 」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【 0 1 5 1 】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機 1 を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ARRT、CZ（以下、ボーナス等）のうち 1 以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

10

【 0 1 5 2 】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機 1 に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

20

【 0 1 5 3 】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【 0 1 5 4 】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合又は「100%」未満の割合であることも含む。

30

【 0 1 5 5 】

（特徴部 1 5 3 I W に関する説明）

次に、特徴部 1 5 3 I W について説明する。特徴部 1 5 3 I W が備えるパチンコ遊技機 1 は、図 8 - 1 ~ 図 8 - 3 に示すように、画像表示手段 5 の上部に設けられ、第 1 可動体モータ 1 5 3 I W 1 の制御により動作可能な第 1 可動体 1 5 3 I W 0 1 と、画像表示部 5 を縁取りするように設けられ、第 2 可動体モータ 1 5 3 I W 1 2 の制御により動作可能な第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 と、画像表示部 5 および第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 を収納するケース 1 5 3 I W 0 3 とを備えている。

40

【 0 1 5 6 】

第 1 可動体 1 5 3 I W 0 1 の周囲には第 1 可動体 1 5 3 I W 0 1 の移動を制限するような部材は設けられていない一方で、第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 は、その内側に第 1 可動体 1 5 3 I W 0 1 が設けられているとともにケース 1 5 3 I W 0 3 に覆われることから、遊技者は、第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 の移動が許容される領域としては、第 1 可動体 1 5 3 I W 0 1 の移動が許容される領域よりも狭小な領域（第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 の外側であってケース 1 5 3 I W 0 3 の内側の領域）を視認できるようになっている。

【 0 1 5 7 】

図 8 - 1 は、第 1 可動体 1 5 3 I W 0 1 の動作制御に関する説明図である。第 1 可動体 1 5 3 I W 0 1 は、図 8 - 1 (A) に示す待機位置から図 8 - 1 (B) に示す進出位置（

50

画像表示装置 5 に被覆する位置)まで動作可能に設けられている。具体的に、変動中に行われる第 1 可動体動作演出として、第 1 可動体 1 5 3 I W 0 1 を待機位置から進出位置まで動作(落下)させ、該第 1 可動体動作演出の終了とともに第 1 可動体 1 5 3 I W 0 1 を進出位置から待機位置まで動作させるものである。

【 0 1 5 8 】

図 8 - 2 は、第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 の動作制御に関する説明図である。第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 は、図 8 - 2 (A) に示す待機位置から図 8 - 2 (B) に示す進出位置(待機位置よりも裏面側(遊技者から見て奥側)の所定位置)まで動作可能に設けられている。上述したように、遊技者は、第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 の外側であってケース 1 5 3 I W 0 3 の内側の領域を、第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 の移動が許容される領域として視認しているため、第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 が実際に動作する領域(待機位置から進出位置まで進出するための領域)は、遊技者からは動作の許容範囲として視認できていない領域である。第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 を待機位置から進出位置まで動作させることと、進出位置から待機位置まで動作させることを繰り返し行うことにより、後述する強調演出を行うものである。

10

【 0 1 5 9 】

また、第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 の底面部には鎖 1 5 3 I W 0 4 の上端が取り付けられており、鎖 1 5 3 I W 0 4 は第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 の動作に応じて揺れるようになっている。このように、第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 が動作していることを遊技者が視認しやすいよう鎖 1 5 3 I W 0 4 が設けられている。

20

【 0 1 6 0 】

プッシュボタン 3 1 B には、振動を発生させることが可能なバイブレータモータ 1 5 3 I W 1 3 (図 8 - 3 参照)が内蔵されている。バイブレータモータ 1 5 3 I W 1 3 により振動を発生させる振動演出として、変動開始時に実行される第 1 振動演出と、リーチ中に実行される第 2 振動演出と、変動停止直前に実行される第 3 振動演出とが設けられている。なお、本実施の形態ではいずれの種類の振動演出を行う場合にも、バイブレータモータ 1 5 3 I W 1 3 が一律の強さの振動を発生させるものであるが、これに限るものではなく、振動の強弱を調整可能に設けられていることとしてもよい。

【 0 1 6 1 】

振動演出が行われるときには、バイブレータモータ 1 5 3 I W 1 3 により発生された振動を強調する強調演出を実行可能である。具体的に、スピーカ 8 L , 8 R から所定の音声を出したり、第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 を動作させたりすることにより振動が強調される。

30

【 0 1 6 2 】

なお、スピーカ 8 L , 8 R を用いた強調演出では、他の演出において出力される音声(変動中や大当り中の B G M、予告演出として出力される音声)の音域(100 Hz 以上の音域)よりも低い音域(20 Hz ~ 100 Hz)の音声はスピーカ 8 L , 8 R から出力されるものである。

【 0 1 6 3 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、初期動作制御処理(ステップ S 7 2)では、バイブレータモータ 1 5 3 I W の動作を確認するための確認動作を行うものであるが、その際、強調演出に関する確認の制御は行わない(バイブレータモータ 1 5 3 I W の動作に合わせてスピーカ 8 L , 8 R から所定の音声を出したり、バイブレータモータ 1 5 3 I W の動作に合わせて第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 を動作させたりしない。なお、バイブレータモータ 1 5 3 I W の動作とはかかわりない確認動作としてはスピーカ 8 L , 8 R から音声を出したり、第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 を動作させたりするものである)ものである。これにより、消費電力を分散し、好適に確認動作を行うことができる。

40

【 0 1 6 4 】

図 8 - 4 は、図 7 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理(ステップ S 1 7 1)を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制

50

御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域（受信した変動パターンコマンド（変動パターンを制定する演出制御コマンド）が格納されている領域）から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ153 IWS 8000）。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ153 IWS 8000で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域（受信した表示結果指定コマンド（表示結果（通常大当り、確変大当り、突然確変大当り、小当り、またははずれ）を指定する演出制御コマンド）が格納されている領域）に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ153 IWS 8001）。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ153 IWS 8001の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ153 IWS 8001において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ153 IWS 8001において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

10

20

【0165】

ステップ153 IWS 8001では、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する。

【0166】

また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当り」や「小当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として「135」などの飾り図柄の組合せを決定する。そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、画像表示装置5に導出表示される3図柄の組合せが飾り図柄の「停止図柄」である。

30

【0167】

演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0168】

なお、飾り図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当り図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。また、確変状態となることを想起させる図柄（この特徴部153 IWでは、奇数図柄）を確変図柄ともいい、確変状態とならないことを想起させる図柄（この特徴部153 IWでは、偶数図柄）を非確変図柄ともいう。

40

【0169】

次いで、演出制御用CPU120は、飾り図柄の変動表示中に実行する予告演出の有無および種類を決定する（ステップ153 IWS 8002）。ステップ153 IWS 8002では、演出制御用CPU120は、予告演出の有無および種類を決定するための予告演出実行抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、予告演出の有無および種類を決定する。

50

【0170】

次いで、演出制御用CPU120は、各種モータを制御するモータ制御演出を設定するためのモータ制御演出設定処理を行う（ステップ153 IWS8002A）。

【0171】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターンおよび設定された予告演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ153 IWS8003）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ153 IWS8004）。

【0172】

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置5等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU120は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板12におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

10

20

【0173】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、疑似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【0174】

また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L、8R、各種モータ）の制御を実行する（ステップ153 IWS8005）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

30

【0175】

なお、この特徴部153 IWでは、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

40

【0176】

また、この特徴部153 IWでは、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチ演出が実行されるのであるが、変動パターンコマンドにおいてスーパーリーチ演出を含む変動パターンが指定されている場合には、ステップ153 IWS8003でスーパーリーチ演出を含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従って後述するステップ153 IWS8005の処理が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中にスーパ

50

ーリーチ演出が実行される。

【0177】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ153 IWS8006）。

【0178】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にする（ステップ153 IWS8010）。

【0179】

図8-5は、モータ制御演出設定処理を示すフローチャートである。モータ制御演出設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、振動演出の演出パターン（振動演出パターン）を決定するための振動演出パターン決定抽選を行う（ステップ153 IWS001）。ステップ153 IWS001では、具体的に、図8-6（A）に示す振動演出パターン決定抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、振動演出パターンを決定する。

10

【0180】

図8-6（A）は、振動演出パターン決定抽選テーブルを示す説明図である。図8-6（A）に示す振動演出パターン決定抽選テーブルでは、可変表示結果毎に振動演出パターンに対する判定値が割り振られている。

【0181】

上述したように、振動演出としては、変動開始時に実行される第1振動演出と、リーチ中に実行される第2振動演出と、変動停止直前に実行される第3振動演出とが設けられている。振動演出パターンとしては、いずれの振動演出も行わないSp0、第1振動演出のみ行うSp1、第2振動演出のみ行うSp2、第3振動演出のみ行うSp3、第1振動演出および第2振動演出を行うSp4、第1振動演出および第3振動演出を行うSp5、第2振動演出および第3振動演出を行うSp6、全ての振動演出を行うSp7が設けられている。

20

【0182】

例えば、可変表示結果が大当たりである場合、振動演出パターンとして、6%の割合でSp0が、8%の割合でSp1が、10%の割合でSp2が、12%の割合でSp3が、13%の割合でSp4が、15%の割合でSp5が、17%の割合でSp6が、19%の割合でSp7が、決定される。

30

【0183】

例えば、可変表示結果がリーチはずれである場合、振動演出パターンとして、19%の割合でSp0が、17%の割合でSp1が、15%の割合でSp2が、13%の割合でSp3が、12%の割合でSp4が、10%の割合でSp5が、8%の割合でSp6が、6%の割合でSp7が、決定される。

【0184】

例えば、可変表示結果が非リーチはずれである場合、振動演出パターンとして、90%の割合でSp0が、10%の割合でSp1が、決定される。

【0185】

このように、振動演出を実行する回数が多い程、大当たりに対する信頼度が高い構成となっている。これにより、振動演出の実行可能タイミング毎に遊技者に期待感を与えることができる。

40

【0186】

また、このように、第1振動演出よりも第2振動演出の方が大当たりに対する信頼度が高く、第2振動演出よりも第3振動演出の方が大当たりに対する信頼度が高い構成となっている。実行タイミングは、第1振動演出よりも第2振動演出の方が遅く、第2振動演出よりも第3振動演出の方が遅いことから、変動の終盤まで期待感をもった遊技を行わせることができる。

【0187】

50

ステップ153 IWS001の後、演出制御用CPU120は、第1振動演出の実行が決定された場合(ステップ153 IWS002のY)、第1振動演出における振動を強調するための第1強調演出の演出パターンを決定するための第1強調演出パターン決定抽選を行う(ステップ153 IWS003)。ステップ153 IWS003では、具体的に、図8-6(B)に示す第1強調演出パターン決定抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、第1強調演出の強調演出パターンを決定する。

【0188】

図8-6(B)は、第1強調演出パターン決定抽選テーブルを示す説明図である。図8-6(B)に示す第1強調演出パターン決定抽選テーブルでは、可変表示結果毎に強調演出パターンに対する判定値が割り振られている。

10

【0189】

強調演出パターンとしては、いずれの強調制御も行わないKp0、スピーカ8L, 8Rから所定の音声を出力するKp1、第2可動体153 IW02を動作させるKp2、およびスピーカ8L, 8Rから所定の音声を出力するとともに第2可動体153 IW02を動作させるKp3が設けられている。

【0190】

例えば、可変表示結果が大当りである場合、第1強調演出の強調演出パターンとして、10%の割合でKp0が、20%の割合でKp1が、30%の割合でKp2が、40%の割合でKp3が、決定される。

【0191】

例えば、可変表示結果がリーチはずれである場合、第1強調演出の強調演出パターンとして、40%の割合でKp0が、30%の割合でKp1が、20%の割合でKp2が、10%の割合でKp3が、決定される。

20

【0192】

例えば、可変表示結果が非リーチはずれである場合、第1強調演出の強調演出パターンとして、80%の割合でKp0が、10%の割合でKp1が、7%の割合でKp2が、3%の割合でKp3が、決定される。

【0193】

このように、第1強調演出の強調演出パターンとして、スピーカ8L, 8Rから所定の音声を出力するKp1よりも第2可動体153 IW02を動作させるKp2の方が大当りに対する信頼度が高く、更にKp2よりもスピーカ8L, 8Rから所定の音声を出力するとともに第2可動体153 IW02を動作させるKp3の方が大当りに対する信頼度が高くなっている。これにより、いずれのパターンの強調演出が行われるかを注目させることができる。

30

【0194】

ステップ153 IWS003の後、演出制御用CPU120は、第1強調演出の強調演出パターンとしてKp1~Kp3のいずれかが決定された場合(ステップ153 IWS004のN)、強調演出の途中で強調演出の態様(スピーカ8L, 8Rによる強調、第2可動体153 IW02による強調)が変化する強調変化の実行の有無を決定するための強調変化実行抽選を行う(ステップ153 IWS005)。具体的に、図8-7(A)に示す強調変化実行抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、強調変化の有無を決定する。

40

【0195】

図8-7(A)は、強調変化実行抽選テーブルを示す説明図である。図8-7(A)に示す強調変化実行抽選テーブルでは、可変表示結果毎に強調変化の有無に対する判定値が割り振られている。

【0196】

強調演出パターンがKp1であるときに強調変化を行う場合、後述する強調演出の開始タイミングからはいずれの演出部材を用いた強調も行わず、該開始タイミングから所定期間経過した時点からスピーカ8L, 8Rを用いた強調を行うものである。

50

【 0 1 9 7 】

強調演出パターンが K p 2 であるときに強調変化を行う場合、後述する強調演出の開始タイミングからはいずれの演出部材を用いた強調も行わず、該開始タイミングから所定期間経過した時点から第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 を用いた強調を行うものである。

【 0 1 9 8 】

強調演出パターンが K p 3 であるときに強調変化を行う場合、後述する強調演出の開始タイミングからはいずれの演出部材を用いた強調も行わず、該開始タイミングから所定期間経過した時点からスピーカ 8 L , 8 R を用いた強調を行い、更に所定期間が経過した時点からスピーカ 8 L , 8 R および第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 を用いた強調を行うものである。

10

【 0 1 9 9 】

例えば、可変表示結果が大当たりである場合、70%の割合で強調変化を行うことが、30%の割合で強調変化を行わないことが、決定される。

【 0 2 0 0 】

例えば、可変表示結果がはずれである場合、40%の割合で強調変化を行うことが、60%の割合で強調変化を行わないことが、決定される。

【 0 2 0 1 】

このように、大当たりである場合の方がはずれである場合よりも高い割合で強調変化を行う構成となっている。これにより、強調変化を行った際に遊技者に期待感を与えることができる。

20

【 0 2 0 2 】

なお、強調演出パターン毎に強調変化を行う場合の変化の順序が固定されていることとしたが、これに限るものではない。例えば、強調演出パターンが K p 1 であれば上述した順序の他、スピーカ 8 L , 8 R を用いた強調を行う段階を経た後にいずれの演出部材を用いた強調も行わない段階に移行可能であり、いずれの順序で強調変化を行うかを抽選により決定することとしてもよい。大当たりであるか否かにもとづいて強調変化における順序の決定割合が異なることとすれば、強調変化の順序によって遊技者に期待感を与えることができる。

【 0 2 0 3 】

なお、可変表示結果毎に強調変化の実行の有無の決定割合が異なることとしたが、これに限るものではなく、振動演出の種類（第 1 振動演出～第 3 振動演出）毎に強調変化の実行の有無の決定割合が異なることとしてもよい。

30

【 0 2 0 4 】

ステップ 1 5 3 I W S 0 0 5 の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 強調演出の強調演出における強調態様を決定するための強調態様決定抽選を行う（ステップ 1 5 3 I W S 0 0 6）。具体的に、スピーカ 8 L , 8 R を用いた強調演出を行う場合、図 8 - 7 (B) に示すスピーカ用態様決定抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、スピーカ 8 L , 8 R を用いた強調演出における強調態様を決定する。また、第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 を用いた強調演出を行う場合、図 8 - 7 (C) に示す第 2 可動体用態様決定抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 を用いた強調演出における強調態様を決定する。

40

【 0 2 0 5 】

図 8 - 7 (B) は、スピーカ用態様決定抽選テーブルを示す説明図である。図 8 - 7 (B) に示すスピーカ用態様決定抽選テーブルでは、可変表示結果毎にスピーカ 8 L , 8 R を用いた強調演出における強調態様（出力する音量の大きさ）に対する判定値が割り振られている。

【 0 2 0 6 】

例えば、可変表示結果が大当たりである場合、スピーカ 8 L , 8 R から大音量の所定音声を出力する態様で強調変化を行うことが 70%の割合で決定され、スピーカ 8 L , 8 R から小音量の所定音声を出力する態様で強調変化を行うことが 30%の割合で決定される。

50

【0207】

例えば、可変表示結果がはずれである場合、スピーカ 8 L , 8 R から大音量の所定音声を出力する態様で強調変化を行うことが 40% の割合で決定され、スピーカ 8 L , 8 R から小音量の所定音声を出力する態様で強調変化を行うことが 60% の割合で決定される。

【0208】

図 8 - 7 (C) は、第 2 可動体用態様決定抽選テーブルを示す説明図である。図 8 - 7 (C) に示す第 2 可動体用態様決定抽選テーブルでは、可変表示結果毎に第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 を用いた強調演出における強調態様 (振幅の大きさ) に対する判定値が割り振られている。

【0209】

例えば、可変表示結果が大当たりである場合、第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 を大きく振幅させる態様で強調変化を行うことが 70% の割合で決定され、第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 を小さく振幅させる態様で強調変化を行うことが 30% の割合で決定される。

【0210】

例えば、可変表示結果がはずれである場合、第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 を大きく振幅させる態様で強調変化を行うことが 40% の割合で決定され、第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 を小さく振幅させる態様で強調変化を行うことが 60% の割合で決定される。

【0211】

なお、可変表示結果毎に強調演出における強調態様の決定割合が異なることとしたが、これに限るものではなく、振動演出の種類 (第 1 振動演出 ~ 第 3 振動演出) 毎に強調演出における強調態様の決定割合が異なることとしてもよい。

【0212】

ステップ 1 5 3 I W S 0 0 6 の後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 強調演出の強調演出の開始タイミングを決定するための開始タイミング決定抽選を行う (ステップ 1 5 3 I W S 0 0 7) 。具体的に、図 8 - 7 (D) に示す開始タイミング決定抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、第 1 強調演出の強調演出の開始タイミングを決定する。

【0213】

図 8 - 7 (D) は、開始タイミング決定抽選テーブルを示す説明図である。図 8 - 7 (D) に示す開始タイミング決定抽選テーブルでは、可変表示結果毎に強調演出の開始タイミング (振動開始 1 秒前、振動開始時、振動開始 1 秒後) に対する判定値が割り振られている。

【0214】

例えば、可変表示結果が大当たりである場合、開始タイミングとして、振動開始 1 秒前が 5% の割合で、振動開始時が 90% の割合で、振動開始 1 秒後が 5% の割合で、決定される。

【0215】

例えば、可変表示結果がはずれである場合、開始タイミングとして、振動開始時が 100% の割合で決定される。

【0216】

このように、振動開始時 1 秒前 / 1 秒後は大当たりである場合にのみ決定される開始タイミングであるため、振動開始時 1 秒前 / 1 秒後に強調演出が開始された場合には、大当たりとなることが報知されることとなる。なお、はずれとなる場合にも、振動開始時とは異なるタイミングから強調演出が開始され得ることとしてもよい。その場合、振動開始時 1 秒前および振動開始時 1 秒後の決定割合に差を設けることで、いずれの開始タイミングであるかにもとづいて大当たりに対する信頼度を示唆可能であることとしてもよい。

【0217】

なお、可変表示結果毎に開始タイミングの決定割合が異なることとしたが、これに限るものではなく、振動演出の種類 (第 1 振動演出 ~ 第 3 振動演出) 毎に開始タイミングの決定割合が異なることとしてもよい。

10

20

30

40

50

【0218】

また、演出制御用CPU120は、第2振動演出の実行が決定された場合（ステップ153IWS008のY）、第2振動演出における振動を強調するための第2強調演出の演出パターンを決定するための第2強調演出パターン決定抽選を行う（ステップ153IWS009）。ステップ153IWS009では、具体的に、図8-6（C）に示す第2強調演出パターン決定抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、第2強調演出の強調演出パターンを決定する。

【0219】

図8-6（C）は、第2強調演出パターン決定抽選テーブルを示す説明図である。図8-6（C）に示す第2強調演出パターン決定抽選テーブルでは、可変表示結果毎に強調演出パターンに対する判定値が割り振られている。

10

【0220】

例えば、可変表示結果が大当りである場合、第2強調演出の強調演出パターンとして、5%の割合でKp0が、15%の割合でKp1が、35%の割合でKp2が、45%の割合でKp3が、決定される。

【0221】

例えば、可変表示結果がリーチはずれである場合、第2強調演出の強調演出パターンとして、45%の割合でKp0が、35%の割合でKp1が、15%の割合でKp2が、5%の割合でKp3が、決定される。

【0222】

このように、第2強調演出の強調演出パターンとして、スピーカ8L, 8Rから所定の音声出力するKp1よりも第2可動体153IW02を動作させるKp2の方が大当りに対する信頼度が高く、更にKp2よりもスピーカ8L, 8Rから所定の音声出力するとともに第2可動体153IW02を動作させるKp3の方が大当りに対する信頼度が高くなっている。これにより、いずれのパターンの強調演出が行われるかを注目させることができる。

20

【0223】

ステップ153IWS009の後、演出制御用CPU120は、第2強調演出の強調演出パターンとしてKp1～Kp3のいずれかが決定された場合（ステップ153IWS010のN）、強調演出の途中で強調演出の態様（スピーカ8L, 8Rによる強調、第2可動体153IW02による強調）が変化する強調変化の実行の有無を決定するための強調変化実行抽選を行う（ステップ153IWS011）。具体的に、図8-7（A）に示す強調変化実行抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、強調変化の有無を決定する。

30

【0224】

ステップ153IWS011の後、演出制御用CPU120は、第2強調演出の強調演出における強調態様を決定するための強調態様決定抽選を行う（ステップ153IWS012）。具体的に、スピーカ8L, 8Rを用いた強調演出を行う場合、図8-7（B）に示すスピーカ用態様決定抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、スピーカ8L, 8Rを用いた強調演出における強調態様を決定する。また、第2可動体153IW02を用いた強調演出を行う場合、図8-7（C）に示す第2可動体用態様決定抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、第2可動体153IW02を用いた強調演出における強調態様を決定する。

40

【0225】

ステップ153IWS012の後、演出制御用CPU120は、第2強調演出の強調演出の開始タイミングを決定するための開始タイミング決定抽選を行う（ステップ153IWS013）。具体的に、図8-7（D）に示す開始タイミング決定抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、第2強調演出の強調演出の開始タイミングを決定する。

【0226】

50

また、演出制御用CPU120は、第3振動演出の実行が決定された場合（ステップ153IWS014のY）、第3振動演出における振動を強調するための第3強調演出の演出パターンを決定するための第3強調演出パターン決定抽選を行う（ステップ153IWS015）。ステップ153IWS015では、具体的に、図8-6（D）に示す第3強調演出パターン決定抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、第3強調演出の強調演出パターンを決定する。

【0227】

図8-6（D）は、第3強調演出パターン決定抽選テーブルを示す説明図である。図8-6（D）に示す第3強調演出パターン決定抽選テーブルでは、可変表示結果毎に強調演出パターンに対する判定値が割り振られている。

10

【0228】

例えば、可変表示結果が大当りである場合、第3強調演出の強調演出パターンとして、2%の割合でKp0が、10%の割合でKp1が、40%の割合でKp2が、48%の割合でKp3が、決定される。

【0229】

例えば、可変表示結果がリーチはずれである場合、第2強調演出の強調演出パターンとして、48%の割合でKp0が、40%の割合でKp1が、10%の割合でKp2が、2%の割合でKp3が、決定される。

【0230】

このように、第3強調演出の強調演出パターンとして、スピーカ8L，8Rから所定の音声を出力するKp1よりも第2可動体153IW02を動作させるKp2の方が大当りに対する信頼度が高く、更にKp2よりもスピーカ8L，8Rから所定の音声を出力するとともに第2可動体153IW02を動作させるKp3の方が大当りに対する信頼度が高くなっている。これにより、いずれのパターンの強調演出が行われるかを注目させることができる。

20

【0231】

ステップ153IWS015の後、演出制御用CPU120は、第3強調演出の強調演出パターンとしてKp1～Kp3のいずれかが決定された場合（ステップ153IWS016のN）、強調演出の途中で強調演出の態様（スピーカ8L，8Rによる強調、第2可動体153IW02による強調）が変化する強調変化の実行の有無を決定するための強調変化実行抽選を行う（ステップ153IWS017）。具体的に、図8-7（A）に示す強調変化実行抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、強調変化の有無を決定する。

30

【0232】

ステップ153IWS017の後、演出制御用CPU120は、第3強調演出の強調演出における強調態様を決定するための強調態様決定抽選を行う（ステップ153IWS018）。具体的に、スピーカ8L，8Rを用いた強調演出を行う場合、図8-7（B）に示すスピーカ用態様決定抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、スピーカ8L，8Rを用いた強調演出における強調態様を決定する。また、第2可動体153IW02を用いた強調演出を行う場合、図8-7（C）に示す第2可動体用態様決定抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、第2可動体153IW02を用いた強調演出における強調態様を決定する。

40

【0233】

ステップ153IWS018の後、演出制御用CPU120は、第3強調演出の強調演出の開始タイミングを決定するための開始タイミング決定抽選を行う（ステップ153IWS019）。具体的に、図8-7（D）に示す開始タイミング決定抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、第3強調演出の強調演出の開始タイミングを決定する。

【0234】

そして、演出制御用CPU120は、各抽選結果に応じた振動演出および強調演出を設

50

定する（ステップ153IWS020）。

【0235】

その後、演出制御用CPU120は、第1可動体153IW01を動作させる第1可動体演出の実行の有無を決定するための第1可動体演出実行抽選を行う（ステップ153IWS021）。具体的に、図8-7（E）に示す第1可動体演出実行抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、第1可動体演出の実行の有無を決定する。

【0236】

図8-7（E）は、第1可動体演出実行抽選テーブルを示す説明図である。図8-7（E）に示す第1可動体演出実行抽選テーブルでは、可変表示結果毎に第1可動体演出の実行の有無に対する判定値が割り振られている。

10

【0237】

例えば、可変表示結果が大当りである場合、第1可動体演出を実行することが90%の割合で、実行しないことが10%の割合で決定される。

【0238】

例えば、可変表示結果がリーチはずれである場合、第1可動体演出を実行することが40%の割合で、実行しないことが60%の割合で決定される。

【0239】

例えば、可変表示結果が非リーチはずれである場合、第1可動体演出を実行することが15%の割合で、実行しないことが85%の割合で決定される。

【0240】

演出制御用CPU120は、第1可動体演出を実行することが決定された場合（ステップ153IWS022のY）、第1可動体演出の実行を設定する（ステップ153IWS023）。

20

【0241】

ここで、図8-6（B）～（D）および図8-7（E）を参照して、第1可動体153IW01の動作頻度と、第2可動体153IW02の動作頻度とを比較する。まず、第1可動体153IW01は、ステップ153IWS021にて第1可動体演出を行うことが決定されたときに動作されるものであるため、第1可動体153IW01の動作頻度は、第1可動体演出の実行割合（図8-7（E）参照）である。次に、第2可動体153IW02は、ステップ153IWS001にて振動演出を行うことが決定された上で、ステップ153IWS003，S009，S015にて第2可動体153IW02を用いた強調演出を行うことが決定されたときに動作されるものであるため、第2可動体153IW02の動作頻度は、振動演出の実行割合（図8-6（A）参照）および第2可動体153IW02を用いた強調演出を実行する割合（図8-6（B）～（D）参照）を掛け合わせた値である。

30

【0242】

そこで、第1可動体演出の実行割合（図8-7（E）参照）と、振動演出の実行割合（図8-6（A）参照）および第2可動体153IW02を用いた強調演出を実行する割合（図8-6（B）～（D）参照）を掛け合わせた値を比較する。第1可動体演出の実行割合は、大当りであるときは90%、リーチはずれであるときは40%、大当りであるときは15%である（図8-7（E）参照）。一方、第2可動体153IW02を用いた強調演出の実行割合の最大値は、大当りであるときは88%（図8-6（D）参照）、リーチはずれであるときは30%（図8-6（B）参照）、非リーチはずれであるときは10%（図8-6（D）参照）である。上述したように、第2可動体153IW02の動作頻度は、振動演出の実行割合（図8-6（A）参照）および第2可動体153IW02を用いた強調演出を実行する割合（図8-6（B）～（D）参照）を掛け合わせた値であるから、第2可動体153IW02を用いた強調演出の実行割合の最大値よりも小さい値であるといえる。従って、該最大値と第1可動体演出の実行割合とを比較すると、第1可動体演出の実行割合の方が大きい値であることから、第1可動体153IW01の動作頻度の方が第2可動体153IW02の動作頻度よりも高くなっている。

40

50

【0243】

以上に説明したように、この特徴部153IWによれば、遊技を実行可能な遊技機であって、振動可能な振動手段（本例では、パイプリータモータ153IW13）と、振動手段の振動制御が可能な振動制御手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ153IWS020で振動演出を設定し、ステップS172を実行する部分）と、演出手段（本例では、スピーカ8L, 8R、第2可動体153IW02）を用いた演出の実行を制御する演出制御手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップS76を実行する部分）とを備え、演出制御手段は、振動手段が振動するときに演出手段を振動対応態様に制御する第1演出パターン（本例では、Kp1~Kp3）と、振動手段が振動するときに演出手段を振動対応態様に制御しない第2演出パターン（本例では、Kp0）を含む複数の演出パターンにより演出を実行可能である。これにより、振動を強調する場合と強調しない場合とがあり、演出効果を高めることができる。

10

【0244】

本実施の形態では、強調演出における演出手段として、スピーカ8L, 8R、第2可動体153IW02を用いて説明したが、これに限るものではない。例えば、画像表示装置5にて揺れるような画像（例えば、炎が揺れる画像）を表示したり、所定の点灯部材を点滅させたりすることにより強調演出を実行可能であることとしてもよい。

【0245】

また、本実施の形態では、振動手段としてのパイプリータモータ153IW13がプッシュボタン31Bに内蔵されることとしたが、パチンコ遊技機1のいずれの位置に配置されるものであってもよい。また、振動演出として、プッシュボタン31Bの操作を受け付ける操作演出とは異なる演出として実行することとしたがこれに限るものではなく、例えば操作演出においてプッシュボタン31Bへの操作を促す促進演出として振動演出を実行することとしてもよい。

20

【0246】

また、この特徴部153IWによれば、演出制御手段は、第1演出パターンと、該第1演出パターンとは有利度が異なる第2演出パターンとを含む複数の演出パターンにより演出を実行可能である（本例では、Kp0~Kp3は大当りに制御されることに対する信頼度が異なる）。これにより、演出効果を高めることができる。

【0247】

大当りに制御することに対する信頼度を「有利度」として説明したが、これに限るものではない。例えば、成功するパターンと失敗するパターンとを含む一の演出を実行可能な遊技機であれば、該演出が成功することに対する信頼度が第1演出パターンと第2演出パターンとで異なることとしてもよい。また、複数種類の大当り種別のうち遊技者にとって不利な大当り（例えば、賞球数の払出しが少量しか見込めない大当り、低確率状態や低ベース状態に制御する契機となる大当り）であるように見せておき、遊技者にとって有利な大当り（例えば、賞球数の払出しが多量見込める大当り、高確率状態や高ベース状態に制御する契機となる大当り）に昇格したように見せる昇格演出を実行可能な遊技機であれば、該昇格演出を行うことに対する信頼度が第1演出パターンと第2演出パターンとで異なることとしてもよい。

30

40

【0248】

また、この特徴部153IWによれば、演出制御手段は、複数の演出手段（本例では、スピーカ8L, 8R、第2可動体153IW02）を用いた演出の実行を制御し、振動手段が振動するときに振動対応態様に制御する演出手段の組み合わせが異なる複数の演出パターン（本例では、Kp1~Kp3）により演出を実行可能である。これにより、演出効果を高めることができる。

【0249】

また、この特徴部153IWによれば、初期動作に関する制御を行う初期動作制御手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップS72を実行する部分）を備え、初期動作制御手段は、振動手段を振動させる初期動作を行うときに演出手段を振動対応

50

態様に制御しない（本例では、演出制御用CPU120は、ステップS72において、バイブレータモータ153IWの動作を確認するための確認動作を行うが、強調演出に関する確認の制御は行わない（スピーカ8L, 8Rから所定の音声を出したり、第2可動体153IW02を動作させたりしない））。これにより、好適に初期動作を行うことができる。

【0250】

また、この特徴部153IWによれば、演出制御手段は、振動手段の振動を強調する度合いが変化する振動対応態様に演出手段を制御する演出パターンにより演出を実行可能である（本例では、演出制御用CPU120は、強調演出パターンがKp3であるときに強調変化を行うことを決定した場合、いずれの演出部材を用いた強調も行わない段階からスピーカ8L, 8Rを用いた強調を行う段階へ移行し、更にスピーカ8L, 8Rおよび第2可動体153IW02の両方を用いた強調を行う段階へ移行する強調演出を実行可能である）。これにより、演出効果を高めることができる。

10

【0251】

なお、本実施の形態では、振動を強調する演出手段の数が増加することにより、振動を強調する度合いが変化するものではない。例えば、一の演出手段における強調演出の演出態様が変化するものでもよい。具体的に、スピーカ8L, 8Rから出力される音声の音量が大きくなったり、該音声の音域が変化したり、または第2可動体153IW02における振幅が大きくなったりするものであってもよい。

20

【0252】

また、この特徴部153IWによれば、演出制御手段は、振動手段の振動を強調する度合いが異なる複数の振動対応態様に演出手段を制御する演出パターンにより演出を実行可能である（本例では、演出制御用CPU120は、出力する音声の音量が異なる複数の強調態様にてスピーカ8L, 8Rを用いた強調演出を実行可能であり、振幅の大きさが異なる複数の強調態様にて第2可動体153IW02を用いた強調演出を実行可能である）。これにより、演出効果を高めることができる。

【0253】

なお、本実施の形態では、スピーカ8L, 8Rから出力される音声の音量と、第2可動体153IW02における振幅とが異なる複数のパターンにより強調演出を実行可能であることとしたが、これに限るものではなく、例えば、スピーカ8L, 8Rから音声が出力される時間や、第2可動体153IW02を動作させる時間が異なる複数のパターンにより強調演出を実行可能であるとしてもよい。

30

【0254】

また、この特徴部153IWによれば、演出制御手段は、振動手段が振動する時期と少なくとも一部が重複しない時期に演出手段を振動対応態様に制御する演出パターンにより演出を実行可能である（本例では、演出制御用CPU120は、強調演出の開始タイミングとして、振動開始1秒前、振動開始時および振動開始1秒後を決定可能である）。これにより、演出効果を高めることができる。

【0255】

例えば、振動開始1秒前から強調演出を開始した場合には、強調演出の実行により振動演出の実行を示唆することとなるため、遊技者に期待感を与えることができる。また、例えば、振動開始1秒後から強調演出を開始した場合には、強調演出が行われないことにより遊技者を落胆させた後に強調演出を行うこととなるため、興味を向上させることができる。

40

【0256】

なお、本実施の形態では、強調演出の開始タイミングが振動演出の開始タイミングとずれることがあることについて説明したが、強調演出の終了タイミングが振動演出の終了タイミングとずれているものであってもよい。例えば、強調演出の実行中であるにもかかわらず振動演出が終了するものや、強調演出が終了したにもかかわらず振動演出の実行が継

50

続するものであってもよい。また、振動演出と強調演出の実行期間が一致するか否かにより有利度が異なるものであってもよい。これにより、興趣を向上させることができる。

【0257】

また、この特徴部153IWによれば、演出手段は、第1音域（本例では、100Hz以上の通常音域から高音域）の演出音および当該第1音域よりも低い第2音域（本例では、20Hz～100Hz未満の低音域）の演出音を出力可能であり、振動制御手段は、少なくとも第2音域の演出音が出力されるときに、演出音の出力に対応して振動手段を振動させる（本例では、パイプモータ153IW13は、20Hz～100Hz未満の低音域の演出音が出力されるときに、演出音の出力に合わせて振動を発生させる）。これにより、コスト削減を図りつつ、迫力のある演出を遊技者に与えることで、遊技の興趣を向上させることができる。例えば、ウーハースピーカを備えていないにも関わらず、ウーハースピーカより出力される低音により振動が発生しているような感じを与えることができる。

10

【0258】

また、以上に説明したように、この特徴部153IWによれば、遊技を実行可能な遊技機であって、振動可能な振動手段（本例では、パイプモータ153IW13）と、振動手段の振動制御が可能な振動制御手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ153IWS020で振動演出を設定し、ステップS172を実行する部分）と、演出手段（本例では、スピーカ8L, 8R、第2可動体153IW02）を用いた演出の実行を制御する演出制御手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップS76を実行する部分）とを備え、演出制御手段は、振動手段が振動するときに演出手段を振動対応態様に制御可能であり（本例では、演出制御用CPU120は、Kp1～Kp3のうちいずれかの強調演出パターンにて強調演出を実行可能であり）、振動手段が振動するときに演出手段を第1振動対応態様に制御する第1振動対応パターン（本例では、スピーカ8L, 8Rから音声出力するKp1）と、振動手段が振動するときに演出手段を第2振動対応態様に制御する第2振動対応パターン（本例では、第2可動体153IW02を動作させるKp2）とを含む複数の振動対応パターンにより演出を実行可能である。これにより、複数種類の態様にて振動を強調することができ、演出効果を高めることができる。

20

【0259】

ここで、「振動手段が振動するときに演出手段を第1振動対応態様に制御する第1振動対応パターンと、振動手段が振動するときに演出手段を第2振動対応態様に制御する第2振動対応パターンとを含む複数の振動対応パターン」とは、それぞれ異なる演出手段をそれぞれ異なる振動対応態様に制御する複数の振動対応パターンと、同一の演出手段をそれぞれ異なる振動対応態様に制御する複数の振動対応パターンとを含む概念である。

30

【0260】

すなわち、本実施の形態に示したように、スピーカ8L, 8Rから音声出力するKp1が「第1振動対応パターン」に対応し、第2可動体153IW02を動作させるKp2が「第2振動対応パターン」に対応するものとしてもよいし、または、第2可動体153IW02を第1振動対応態様（例えば、振幅の大きさが「大」）に制御する強調演出のパターンが「第1振動対応パターン」に対応し、第2可動体153IW02を第2振動対応態様（例えば、振幅の大きさが「小」）に制御する強調演出のパターンが「第2振動対応パターン」に対応するものとしてもよい。

40

【0261】

また、この特徴部153IWによれば、演出制御手段は、第1振動対応パターンと、該第1振動対応パターンとは有利度が異なる第2振動対応パターンとを含む複数の振動対応パターンにより演出を実行可能である（本例では、Kp1, Kp3は大当りに制御されることに対する信頼度が異なる）。これにより、演出効果を高めることができる。

【0262】

また、この特徴部153IWによれば、演出制御手段は、複数の演出手段（本例では、

50

スピーカ 8 L , 8 R、第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2) を用いた演出の実行を制御し、振動手段が振動するときに振動対応態様に制御する演出手段の組み合わせが異なる複数の振動対応パターン (本例では、K p 1 ~ K p 3) により演出を実行可能である。これにより、演出効果を高めることができる。

【 0 2 6 3 】

また、この特徴部 1 5 3 I W によれば、初期動作に関する制御を行う初期動作制御手段 (本例では、演出制御用 C P U 1 2 0 における、ステップ S 7 2 を実行する部分) を備え、初期動作制御手段は、振動手段を振動させる初期動作を行うときに演出手段を振動対応態様に制御しない (本例では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 7 2 において、パイプリータモータ 1 5 3 I W の動作を確認するための確認動作を行うが、強調演出に関する確認の制御は行わない (スピーカ 8 L , 8 R から所定の音声を出したり、第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 を動作させたりしない)) 。これにより、好適に初期動作を行うことができる。

10

【 0 2 6 4 】

また、この特徴部 1 5 3 I W によれば、演出制御手段は、振動手段の振動を強調する度合いが変化する振動対応態様に演出手段を制御する振動対応パターンにより演出を実行可能である (本例では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、強調演出パターンが K p 3 であるときに強調変化を行うことを決定した場合、いずれの演出部材を用いた強調も行わない段階からスピーカ 8 L , 8 R を用いた強調を行う段階へ移行し、更にスピーカ 8 L , 8 R および第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 の両方を用いた強調を行う段階へ移行する強調演出を実行可能である) 。これにより、演出効果を高めることができる。

20

【 0 2 6 5 】

また、この特徴部 1 5 3 I W によれば、演出制御手段は、振動手段の振動を強調する度合いが異なる複数の振動対応態様に演出手段を制御する振動対応パターンにより演出を実行可能である (本例では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、出力する音声の音量が異なる複数の強調態様にてスピーカ 8 L , 8 R を用いた強調演出を実行可能であり、振幅の大きさが異なる複数の強調態様にて第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 を用いた強調演出を実行可能である) 。これにより、演出効果を高めることができる。

【 0 2 6 6 】

また、この特徴部 1 5 3 I W によれば、演出制御手段は、振動手段が振動する時期と少なくとも一部が重複しない時期に演出手段を振動対応態様に制御する振動対応パターンにより演出を実行可能である (本例では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、強調演出の開始タイミングとして、振動開始 1 秒前、振動開始時および振動開始 1 秒後を決定可能である) 。これにより、演出効果を高めることができる。

30

【 0 2 6 7 】

また、この特徴部 1 5 3 I W によれば、演出手段は、第 1 音域 (本例では、1 0 0 H z 以上の通常音域から高音域) の演出音および当該第 1 音域よりも低い第 2 音域 (本例では、2 0 H z ~ 1 0 0 H z 未満の低音域) の演出音を出力可能であり、振動制御手段は、少なくとも第 2 音域の演出音が出力されるときに、演出音の出力に対応して振動手段を振動させる (本例では、パイプリータモータ 1 5 3 I W 1 3 は、2 0 H z ~ 1 0 0 H z 未満の低音域の演出音が出力されるときに、演出音の出力に合わせて振動を発生させる) 。これにより、コスト削減を図りつつ、迫力のある演出を遊技者に与えることで、遊技の興趣を向上することができる。

40

【 0 2 6 8 】

また、以上に説明したように、この特徴部 1 5 3 I W によれば、遊技を実行可能な遊技機であって、振動可能な振動手段 (本例では、パイプリータモータ 1 5 3 I W 1 3) と、振動手段の振動制御が可能な振動制御手段 (本例では、演出制御用 C P U 1 2 0 における、ステップ 1 5 3 I W S 0 2 0 で振動演出を設定し、ステップ S 1 7 2 を実行する部分) と、装飾体 (本例では、第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2) とを備え、装飾体は、動作可能に設けられ、動作を伴わない第 1 機能 (本例では、画像表示装置 5 の縁取りとしての機能) と

50

、動作を伴う第2機能（本例では、パイプリータモータ153IW113により発生する振動を強調する機能）とを有し、装飾体の動作制御が可能な装飾体制御手段（本例では、演出制御用CPU120における、強調演出パターンとしてKp2, Kp3のいずれかを決定し、ステップ153IWS020, S172を実行する部分）をさらに備え、装飾体における第1機能を遊技者に認識させた後、振動手段が振動する場合に装飾体制御手段が装飾体を動作させることにより第2機能を遊技者に認識させることが可能である（本例では、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の縁取りとしての機能を遊技者に認識させた後、振動演出を行う際にKp2, Kp3の強調演出を行うことにより、振動を強調する機能を遊技者に認識させる）。これにより、演出効果を高めることができる。

【0269】

10

具体的に、第1機能を遊技者に認識させた後に第2機能を遊技者に認識させることにより、装飾体の機能として第1機能を印象付けた後（装飾体の機能は第1機能のみであるかのように見せた後）に装飾体を動作させることとなるため、一見して動作しなさそうな装飾体が動作することにより遊技者に驚きを与え、振動を強調することができる。

【0270】

また、この特徴部153IWによれば、画像を表示可能な画像表示手段（本例では、画像表示装置5）を備え、装飾体は、画像表示手段の縁取りとしての第1機能（本例では、画像表示装置5の縁取りとしての機能）を有する。これにより、演出効果を高めることができる。

【0271】

20

また、装飾体は、画像表示手段の縁取りとしての機能以外の第1機能を有するものであってもよい。

【0272】

例えば、操作可能な操作手段（例えば、プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A）を備え、装飾体は、操作手段への操作にもとづいて態様が切り替わる第1機能（例えば、プッシュボタン31Bへの操作を検出することにもとづいて演出モードの切替制御を行う遊技機において、プッシュボタン31Bへの操作を検出する毎に制御中の演出モードを示す態様に変化する機能。また、例えば、スティックコントローラ31Aへの操作を検出することにもとづいて音量/輝度を調整可能な遊技機において、スティックコントローラ31Aへの操作を検出する毎に設定後の音量/輝度を示す態様に変化する機能）を有することとしてもよい。これにより、演出効果を高めることができる。

30

【0273】

また、例えば、装飾体は、遊技機の名称を報知する第1機能（例えば、遊技機の名称や略称の文字列を示す機能）を有することとしてもよい。これにより、演出効果を高めることができる。

【0274】

なお、「機能を遊技者に認識させる」とは、該機能を果たしたことを遊技者に認識させることである。例えば、第2装飾体153IW02における画像表示装置5の縁取りとしての第1機能を遊技者に認識させるとは、画像表示装置5および第2装飾体153IW02を遊技者が視認することである。また、例えば、第2装飾体153IW02における振動を強調する第2機能を遊技者に認識させるとは、強調演出と並行して第2装飾体153IW02を用いた強調演出が実行されたことを遊技者が認識することである。

40

【0275】

また、例えば、装飾体における操作手段への操作にもとづいて態様が切り替わる第1機能を遊技者に認識させるとは、該装飾体の態様が切り替わったことを遊技者が視認することである。また、例えば、装飾体における遊技機の名称を報知する第1機能を遊技者に認識させるとは、遊技者が該装飾体を視認することである。

【0276】

また、第1機能および第2機能を有する装飾体は、単一の装飾体に限られない。例えば、複数の装飾体の集合体が画像表示装置9の縁取りとしての機能を有し、振動が発生する

50

場合に該複数の装飾体が動作するものであってもよい。その場合、動作態様は装飾体毎に異なる（例えば、動作方向、動作期間の長さ、動作距離の長さが異なることにより、振動によって画像表示装置 9 の縁が割れるように動作する）こととしてもよいし、一律の動作態様にて動作するものであってもよい。また、該複数の装飾体のうち一部の装飾体のみが動作するパターンと、全部の装飾体が動作するパターンとがあり、振動を強調する度合いに応じていずれかのパターンにて強調演出を行うこととしてもよい。

【 0 2 7 7 】

また、例えば、複数の装飾体がそれぞれ異なる演出モードに制御されていることを示す機能を有し（例えば、第 1 モードに制御されていれば装飾体 A に内蔵されたランプが点灯し、第 2 モードに制御されていれば装飾体 B に内蔵されたランプが点灯するもの）、振動が発生する場合に該複数の装飾体が動作するものであってもよい。その場合、動作態様は装飾体毎に異なる（例えば、動作方向、動作期間の長さ、動作距離の長さが異なる）こととしてもよいし、一律の動作態様にて動作するものであってもよい。また、全ての装飾体が動作するものであってもよいし、一部の装飾体（例えば内蔵されたランプが点灯している装飾体のみ）が動作するものであってもよい。

10

【 0 2 7 8 】

また、例えば、複数の装飾体が遊技機の名称を報知する機能を有し（例えば、演出のモチーフとしたコンテンツのタイトルを報知する装飾体 A と、該コンテンツのサブタイトルを報知する装飾体 B とを備えたもの。また、例えば、一文字ずつを示す装飾体の集合体が遊技機の名称を報知する機能を有するもの）、振動が発生する場合に該複数の装飾体が動作するものであってもよい。その場合、動作態様は装飾体毎に異なる（例えば、動作方向、動作期間の長さ、動作距離の長さが異なる）こととしてもよいし、一律の動作態様にて動作するものであってもよい。また、全ての装飾体が動作するものであってもよいし、一部の装飾体（例えばタイトルを報知する装飾体のみ）が動作するものであってもよい。

20

【 0 2 7 9 】

また、以上に説明したように、この特徴部 1 5 3 I W によれば、遊技を実行可能な遊技機であって、振動可能な振動手段（本例では、パイプレータモータ 1 5 3 I W 1 3 ）と、振動手段の振動制御が可能な振動制御手段（本例では、演出制御用 C P U 1 2 0 における、ステップ 1 5 3 I W S 0 2 0 で振動演出を設定し、ステップ S 1 7 2 を実行する部分）と、動作可能な第 1 装飾体（本例では、第 1 可動体 1 5 3 I W 0 1 ）と、第 1 装飾体とは異なる第 2 装飾体（本例では、第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 ）とを備え、第 2 装飾体は、動作可能に設けられ、第 1 装飾体における動作の許容範囲よりも、第 2 装飾体における動作の許容範囲の方が小さい範囲であると視認されるよう配設され（図 8 - 1 および図 8 - 2 参照）、第 1 装飾体と第 2 装飾体の動作制御が可能な装飾体制御手段（本例では、演出制御用 C P U 1 2 0 における、強調演出パターンとして K p 2 , K p 3 のいずれかを決定し、ステップ 1 5 3 I W S 0 2 0 , S 1 7 2 を実行する部分、およびステップ 1 5 3 I W S 0 2 3 , S 1 7 2 を実行する部分）をさらに備え、装飾体制御手段は、演出の進行に応じて第 1 装飾体を動作させ（本例では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動中の演出として第 1 可動体演出を実行し）、振動手段が振動するときに第 2 装飾体を動作可能である（本例では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、パイプレータモータ 1 5 3 I W 1 3 が発生させる振動を強調する強調演出として第 2 可動体 1 5 3 I W 0 2 を動作可能である）。これにより、演出効果を高めることができる。

30

40

【 0 2 8 0 】

具体的に、第 1 装飾体における動作の許容範囲よりも、第 2 装飾体における動作の許容範囲の方が小さい範囲であると視認されるよう配設されることにより、遊技者から見て第 1 装飾体は明らかに動作しそうな装飾体である一方、第 2 装飾体は一見動作しそうな装飾体であると印象付けることができるため、一見して動作しなさそうな装飾体が動作することにより遊技者に驚きを与え、振動を強調することができる。

【 0 2 8 1 】

なお、「第 1 装飾体における動作の許容範囲よりも、第 2 装飾体における動作の許容範

50

囲の方が小さい範囲であると視認されるよう配設される」とは、見た目上の第2装飾体における動作の許容範囲が第1装飾体における動作の許容範囲よりも小さいという意味であって、実際の第1装飾体における動作の許容範囲と第2装飾体における動作の許容範囲とは、いずれの範囲の方が大きいものであってもよい。

【0282】

また、この特徴部153IWによれば、装飾体制御手段は、第2装飾体を動作させるよりも高い頻度にて第1装飾体を動作させる（本例では、演出制御用CPU120は、第2可動体153IW02を動作させる強調演出を、第1可動体演出よりも高い割合で実行可能である）。これにより、演出効果を高めることができる。

【0283】

また、この特徴部153IWによれば、第2装飾体は、該第2装飾体の動作を遊技者に認識させやすくするための機能（本例では、鎖153IW04）を有する。これにより、演出効果を高めることができる。

【0284】

具体的に、第2可動体153IW02の動作を遊技者に認識させやすくするための機能として、振動が伝播しやすい鎖153IW04を設けることにより、第2可動体153IW02が動作したときに該鎖153IW04は不規則に揺れることとなるため、第2可動体153IW02の動作をより遊技者に認識させやすくことができ、演出効果を高めることができる。

【0285】

なお、第2装飾体の動作を遊技者に認識させやすくするための機能としては、振動で揺動するとともに光を反射しやすい反射部材が第2装飾体に設けられてもよいし、光を乱反射する素材で第2装飾体が作成されていてもよい。

【0286】

また、この特徴部153IWによれば、装飾体制御手段は、第2装飾体における動作の許容範囲として遊技者が視認可能な領域とは異なる領域へ第2装飾体を動作させる（本例では、第2可動体153IW02の動作の許容範囲として、第2可動体153IW02の外側であってケース153IW03の内側の狭小な領域を視認可能であるとともに、遊技者から見て奥側の領域（遊技者からは動作の許容範囲として視認できていなかった領域）へ第2可動体153IW02動作させる。図8-1および図8-2参照。）。これにより、演出効果を高めることができる。

【0287】

なお、本実施の形態では、振動演出の種類（第1振動演出～第3振動演出）に応じて強調演出パターン（Kp0～Kp3）の決定割合を異ならせることとしたが（図8-6（B）～（D）参照）、振動演出パターン（Sp0～Sp7）に応じて強調演出パターンの決定割合を異ならせることとしてもよい。例えば、振動演出の回数が多い振動演出パターンである程、スピーカ8L、8Rから所定の音声を出力するとともに第2可動体153IW02を動作させるKp3が決定されやすいこととしてもよい。

【0288】

また、複数回の振動演出を実行する場合には、例えば1回目の振動演出を行った際の強調演出の示す強調度合いよりも、2回目の振動演出を行った際の強調演出の示す強調度合いの方が弱い場合（例えば、1回目の振動演出における強調演出パターンがKp3であるにもかかわらず、2回目の振動演出における強調演出パターンがKp1）には、遊技者の興味を十分に向上させることができない虞がある。そこで、複数の振動演出を実行する場合には、今回振動演出を行う際の強調演出が示す強調度合いが、前回振動演出を行った際の強調演出が示す強調度合い以上になるよう構成してもよい。具体的に、まず、複数の振動演出のうち最後に実行する振動演出に対応する強調演出における第1強調演出パターンを決定し、次に、該最後に実行する振動演出より前に実行する振動演出に対応する強調演出における第2強調演出パターンとして、第1強調演出パターンの強調度合い未満の強調度合いの強調演出パターンを決定することとしてもよい。また、複数の振動演出に対応す

10

20

30

40

50

る複数の強調演出の強調演出パターンの組み合わせが、今回振動演出を行う際の強調演出が示す強調度合いが、前回振動演出を行った際の強調演出が示す強調度合い以上になるよう設けられており、いずれかの強調演出パターンの組み合わせを決定するものであってもよい。

【0289】

このように、特徴部153IWでは、一見して動作しなさそうな装飾体を動作させることにより遊技者に驚きを与えるものであるが、一見して動作しなさそうな装飾体としては、上述したものに限られない。例えば、一般的に、演出内容に応じてシリーズ化された遊技機（例えば、演出のモチーフとしたコンテンツが共通している複数の遊技機）が製造されることがあるが、新たに製造された新バージョンの遊技機と、該遊技機が製造される以前に製造された旧バージョンの遊技機とに見た目上共通する装飾体が設けられており、旧バージョンの遊技機では該装飾体が動作しないが、新バージョンの遊技機では該装飾体が動作可能に設けられることにより、一見して動作しなさそうな装飾体を動作させることにより遊技者に驚きを与えることとしてもよい。また、大当たりとなる確率が通常値である通常遊技機と、大当たりとなる確率が通常値よりも高い高確率遊技機（いわゆる甘デジ）とに見た目上共通する装飾体が設けられており、通常遊技機では該装飾体が動作しないが、高確率遊技機では該装飾体が動作可能に設けられることにより、一見して動作しなさそうな装飾体を動作させることにより遊技者に驚きを与えることとしてもよい。

10

【0290】

また、図8-6および図8-7に示した各テーブルは、可変表示結果が大当たり/リーチはずれ/非リーチはずれのいずれであるかに応じて決定割合が異なるものであるが、図8-6および図8-7に示した各テーブルのうち一部もしくは全部のテーブルにおける決定割合が他の要素に応じて異なるものであってもよい。例えば、擬似連の有無、擬似連における擬似的な変動の回数（擬似連回数）、リーチ演出の種類、制御する演出モードの種類などの要素に応じて決定割合が異なるものであってもよい。

20

【0291】

また、擬似連を伴う変動であれば、多い回数目の擬似変動である程（例えば、1回の変動中において、1回目の擬似変動であるよりも2回目の擬似変動の方が、または2回目の擬似変動であるよりも3回目の擬似変動の方が）、強調演出の実行割合が高い構成としてもよいし、または遊技者にとって有利な態様の強調演出の実行割合が高い（強調演出パターンとしてKp3が決定されやすかったり、強調変化演出を実行することが決定されやすかったり、スピーカ8L、8Rから大音量の所定音声を出力する態様や第2可動体153IW02を大きく振幅させる態様が決定されやすかったり、強調演出の開始タイミングとして振動開始時とは異なるタイミングが決定されやすかったりする）構成としてもよい。これにより、擬似連回数が多くなるにつれて、強調演出が発生しやすかったり、遊技者にとって有利な態様の強調演出が発生しやすかったりするため、擬似連の演出効果を向上させることができる。

30

【符号の説明】

【0292】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4A、4B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6A ... 入賞球装置
- 6B ... 可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8L、8R ... スピーカ
- 9 ... 遊技効果ランプ
- 10 ... 一般入賞口

40

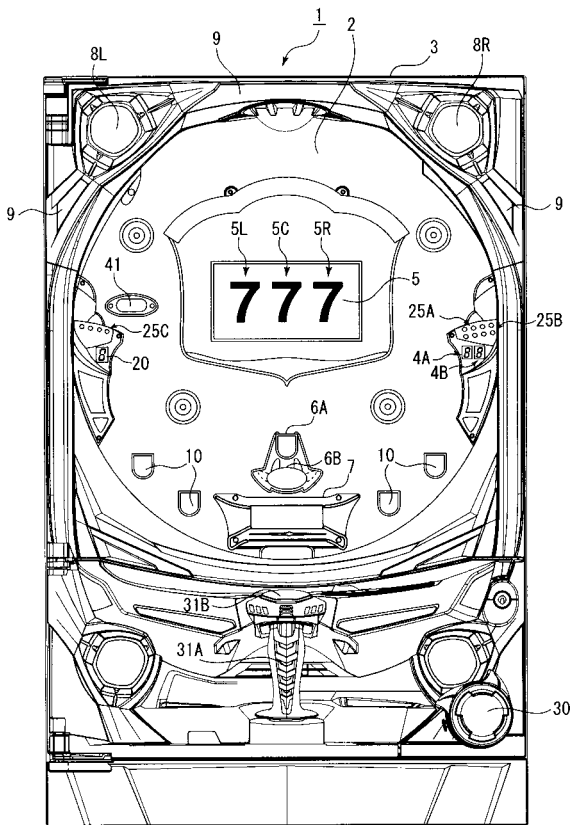
50

- 1 1 ... 主基板
- 1 2 ... 演出制御基板
- 1 3 ... 音声制御基板
- 1 4 ... ランプ制御基板
- 1 5 ... 中継基板
- 2 0 ... 普通図柄表示器
- 2 1 ... ゲートスイッチ
- 2 2 A、2 2 B ... 始動口スイッチ
- 2 3 ... カウントスイッチ
- 3 0 ... 打球操作ハンドル
- 3 1 A ... スティックコントローラ
- 3 1 B ... プッシュボタン
- 3 2 ... 可動体
- 1 0 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1、1 2 1 ... ROM
- 1 0 2、1 2 2 ... RAM
- 1 0 3 ... CPU
- 1 0 4、1 2 4 ... 乱数回路
- 1 0 5、1 2 5 ... I/O
- 1 2 0 ... 演出制御用CPU
- 1 2 3 ... 表示制御部

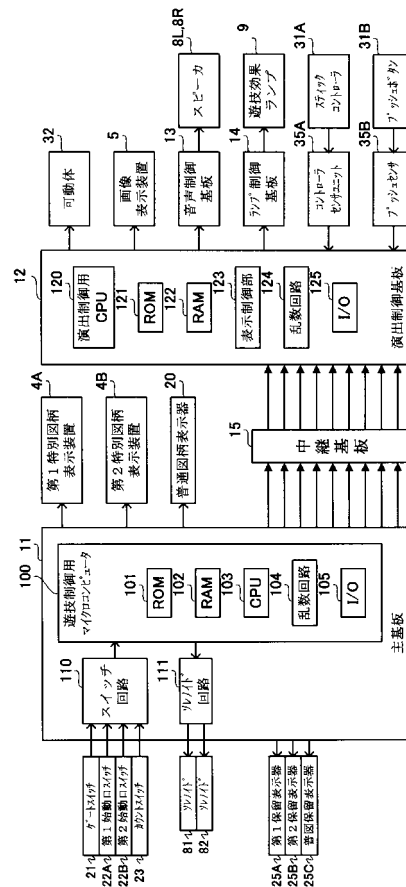
10

20

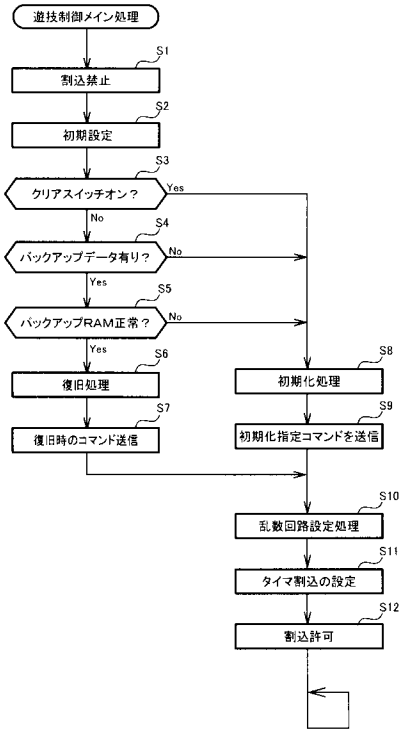
【 図 1 】



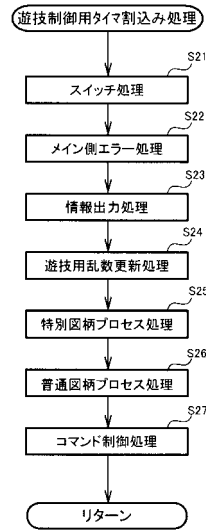
【 図 2 】



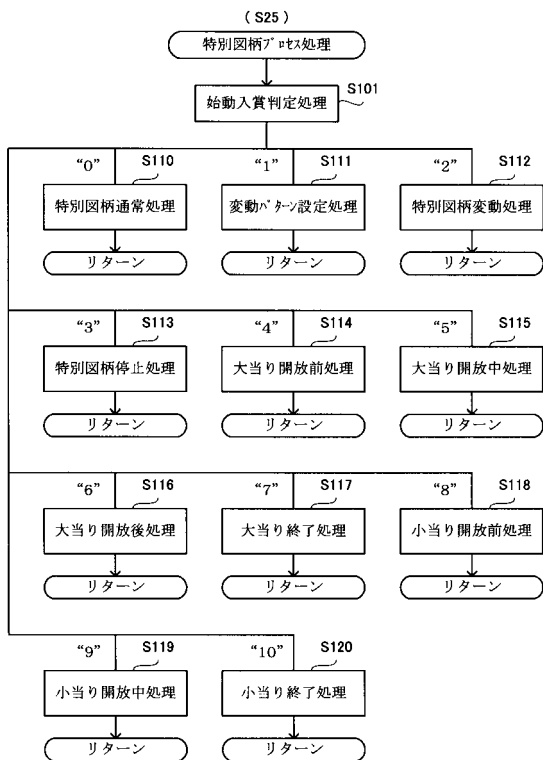
【 図 3 】



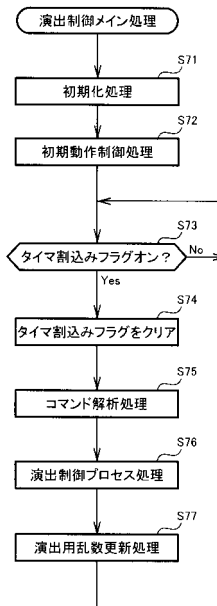
【 図 4 】



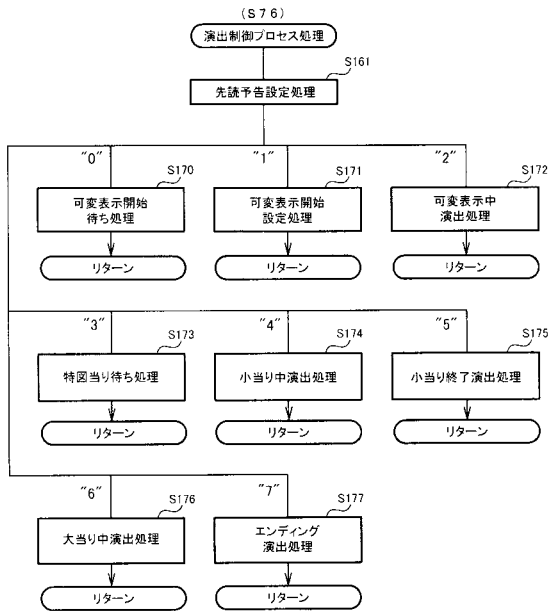
【 図 5 】



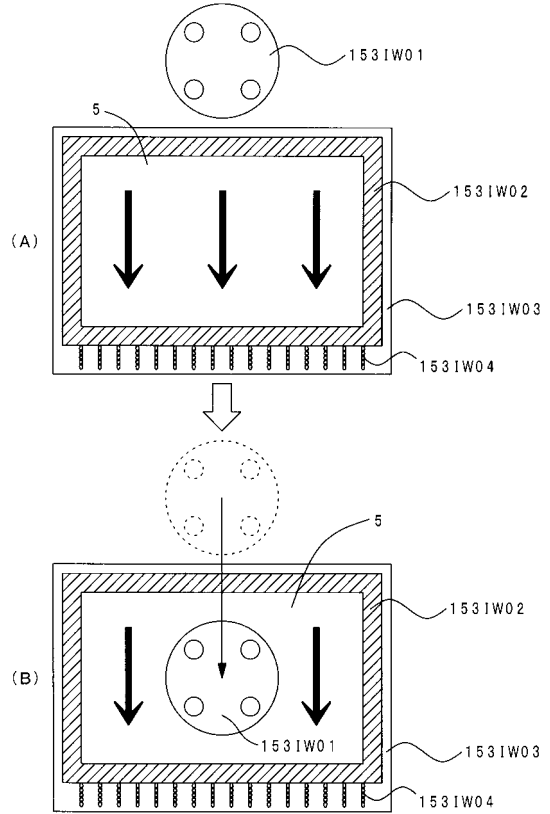
【 図 6 】



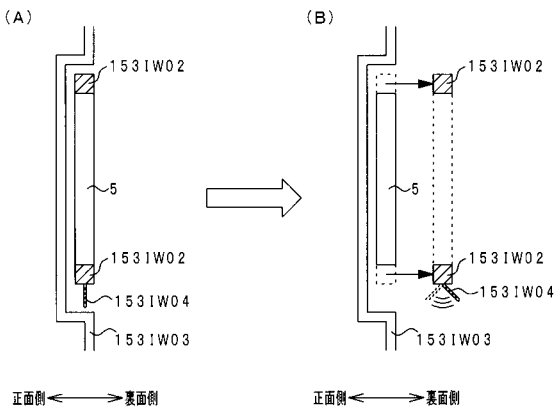
【図7】



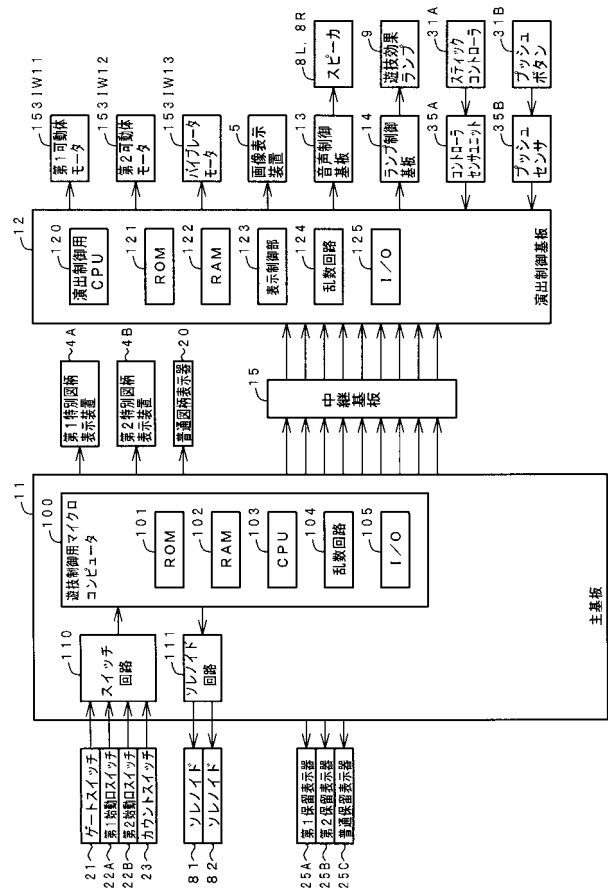
【図8-1】



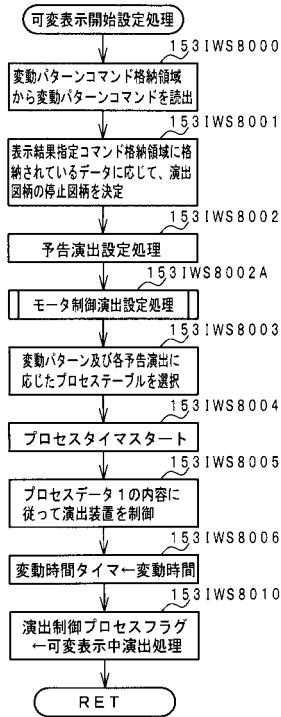
【図8-2】



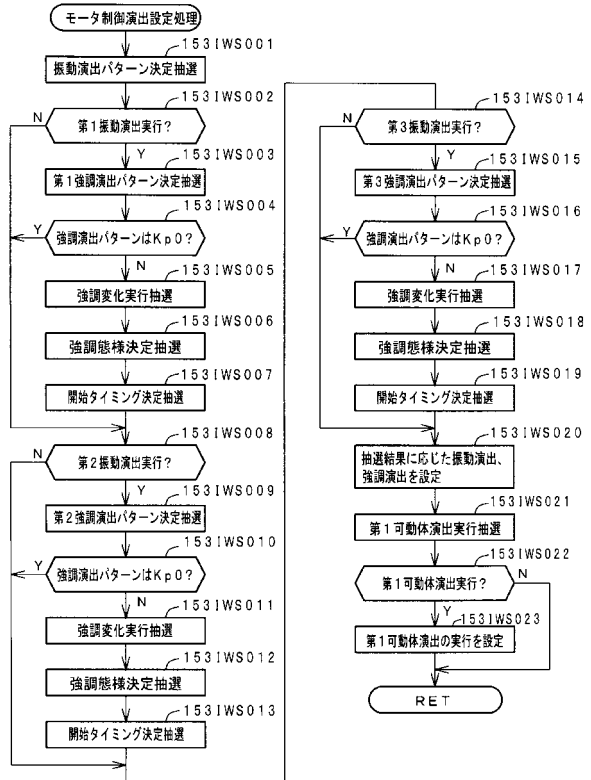
【図8-3】



【図 8 - 4】



【図 8 - 5】



【図 8 - 6】

(A) 振動演出パターン決定抽選テーブル

振動演出パターン	演出開始時			大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
	第1振動演出	第2振動演出	第3振動演出			
Sp0	x	x	x	6%	19%	90%
Sp1	○	x	x	8%	17%	10%
Sp2	x	○	x	10%	15%	0%
Sp3	x	x	○	12%	13%	0%
Sp4	○	○	x	13%	12%	0%
Sp5	○	x	○	15%	10%	0%
Sp6	x	○	○	17%	8%	0%
Sp7	○	○	○	19%	6%	0%

(B) 第1強調演出パターン決定テーブル

強調演出パターン	演出部材		大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
	スピーカ	第2可動体			
Kp0	x	x	10%	40%	80%
Kp1	○	x	20%	30%	10%
Kp2	x	○	30%	20%	7%
Kp3	○	○	40%	10%	3%

(C) 第2強調演出パターン決定テーブル

強調演出パターン	演出部材		大当り	リーチはずれ
	スピーカ	第2可動体		
Kp0	x	x	5%	45%
Kp1	○	x	15%	35%
Kp2	x	○	35%	15%
Kp3	○	○	45%	5%

(D) 第3強調演出パターン決定テーブル

強調演出パターン	演出部材		大当り	リーチはずれ
	スピーカ	第2可動体		
Kp0	x	x	2%	48%
Kp1	○	x	10%	40%
Kp2	x	○	40%	10%
Kp3	○	○	48%	2%

【図 8 - 7】

(A) 強調変化実行抽選テーブル

強調変化の有無	大当り	はずれ
有	70%	40%
無	30%	60%

(B) スピーカ用態様決定抽選テーブル

音量	大当り	はずれ
大	70%	40%
小	30%	60%

(C) 第2可動体用態様決定抽選テーブル

振幅の大きさ	大当り	はずれ
大	70%	40%
小	30%	60%

(D) 開始タイミング決定抽選テーブル

開始タイミング	大当り	はずれ
振動開始 1秒前	5%	0%
振動開始時	90%	100%
振動開始 1秒後	5%	0%

(E) 第1可動体動作演出実行抽選テーブル

実行の有無	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
有	90%	40%	15%
無	10%	60%	85%