

(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2019-30705

(P2019-30705A)

(43) 公開日 平成31年2月28日 (2019. 2. 28)

(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 2 0	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 0 4 D	2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 〇 L (全 27 頁)

(21) 出願番号	特願2018-194316 (P2018-194316)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成30年10月15日 (2018. 10. 15)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2015-226223 (P2015-226223)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
	の分割	(72) 発明者	小倉 敏男
原出願日	平成27年11月19日 (2015. 11. 19)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
			式会社三共内
		F ターム (参考)	2C088 BC22 BC25 EB78
			2C333 AA11 CA29 CA49 GA01

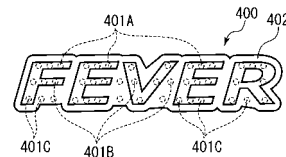
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

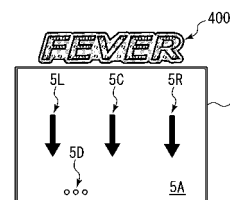
【課題】演出の演出効果を向上させることができる遊技機を提供する。

【解決手段】装飾手段としてのロゴパネル400と、画像を表示可能な表示手段としての演出表示装置5と、ロゴパネル400とは異なる装飾が施され動作可能な可動体を備え、演出制御用CPUは、演出表示装置5の表示領域5Aに、ロゴパネル400に関連する態様の画像としてパネル画像Zを下方(または上方)へ向けて移動表示させるパネル表示演出を実行可能である。

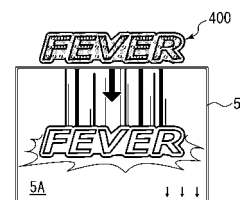
【選択図】図5

【図5】
(A)

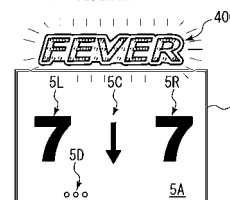
(B) パネル用LED消灯



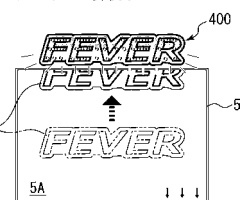
(D) パネル落下表示



(C) パネル発光演出



(E) パネル上昇表示



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

変動表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
装飾手段と、
画像を表示可能な表示手段と、
前記装飾手段とは異なる装飾が施され動作可能な可動体と、
前記表示手段に前記装飾手段に関連する態様の特定画像を移動表示させる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、
を備え、
前記特定画像が第 1 方向へ移動表示するときと該第 1 方向とは異なる第 2 方向へ移動表示するときで、移動表示の速度が異なる
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、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

遊技機の一例であるパチンコ遊技機やスロットマシンにおいて、動作可能に設けられた装飾手段と、画像を表示可能な表示手段と、を備えるものがある。

20

【0003】

この種の可動体と表示手段を備える遊技機において、例えば、装飾手段の動作に連動したエフェクト画像等を表示手段にて表示させるもの等があった（例えば、特許文献 1 参照）。

【0004】

また、表示手段の上方に配置された装飾手段を、所定のタイミングで表示手段の前面側に落下させる演出を行うもの等があった（例えば、特許文献 2 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0005】**

30

【特許文献 1】特開 2009 - 311 号公報

【特許文献 2】特開 2015 - 119869 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0006】**

上記特許文献 1、2 に記載の遊技機は、装飾手段と表示手段とを用いた演出の演出効果が不十分であるといった問題があった。

【0007】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、演出の演出効果を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】**【0008】**

上記課題を解決するために、手段 A の遊技機は、
変動表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
装飾手段と、
画像を表示可能な表示手段と、
前記装飾手段とは異なる装飾が施され動作可能な可動体と、
前記表示手段に前記装飾手段に関連する態様の特定画像を移動表示させる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、
を備え、

50

前記特定画像が第 1 方向へ移動表示するときと該第 1 方向とは異なる第 2 方向へ移動表示するときで、移動表示の速度が異なる

ことを特徴としている。

また、上記課題を解決するために、手段 1 の遊技機は、
遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、
装飾手段（例えば、ロゴパネル 400）と、

画像を表示可能な表示手段（例えば、演出表示装置 5）と、

前記装飾手段とは異なる装飾が施され動作可能な可動体（例えば、可動演出装置 300 の可動体 301L, 301R）と、

前記表示手段に前記装飾手段に関連する態様の特定画像を移動表示させる特定演出を実行可能な特定演出実行手段（例えば、図 5（D）に示すように、演出制御用 CPU 120 が、演出表示装置 5 の表示領域 5A に、ロゴパネル 400 に関連する態様の画像としてパネル画像 Z を下方へ向けて移動表示させるパネル表示演出を実行可能である部分）と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾手段と表示手段とを用いた演出の演出効果を向上させることができる。

【0009】

手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記装飾手段は、発光可能であり、少なくとも一部が前記表示手段の表示領域外に配置され（例えば、ロゴパネル 400 は、演出表示装置 5 の上方位置、つまり、演出表示装置 5 の表示領域 5A 外に遊技者から視認可能に固定され、前面に複数のパネル用 LED 401A, 401B, 401C が設けられた LED 基板（図示略）を収容するベース部材（図示略）と、LED 基板の前面側を覆うレンズカバー 402 と、を有する部分）、

前記特定演出実行手段は、前記特定演出において前記装飾手段を発光させた後、該装飾手段から離れる方向へ向けて前記特定画像を移動表示させる（例えば、演出制御用 CPU 120 が、演出図柄の変動表示の開始とともにパネル発光演出を実行した後（図 9（A）参照）、該パネル発光演出を実行してから所定期間（例えば、2 秒）が経過したときに、パネル画像 Z を表示領域 5A の上辺から下方へ向けて高速で移動表示させ、表示領域 5A の略中央位置で停止表示させるパネル表示演出を実行する部分（図 9（B）参照））

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾手段が擬似的に移動するような演出を実現でき、装飾手段が移動しているような錯覚を遊技者に起こさせることにより、興趣を向上できる。

【0010】

手段 3 の遊技機は、手段 2 に記載の遊技機であって、

前記装飾手段（例えば、ロゴパネル 400）の発光制御を行う発光制御手段を備え、

前記発光制御手段は、前記特定画像の移動表示に伴い、該移動表示の方向に対応するように前記装飾手段の発光態様を変化させる（例えば、演出制御用 CPU 120 が、パネル画像 Z を下方へ移動表示させるときは、パネル用 LED 401A, 401B, 401C を上段、中段、下段の順に消灯させ、パネル画像 Z を上方へ移動表示させるときは、パネル用 LED 401A, 401B, 401C を下段、中段、上段の順に点灯させていく部分など。図 6 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾手段が移動しているような錯覚をより強く遊技者に起こさせることができる。

【0011】

手段 4 の遊技機は、手段 1～3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定画像が第 1 方向へ移動表示するときと該第 1 方向とは異なる第 2 方向へ移動表示するときとで、移動表示の速度が異なる（例えば、演出制御用 CPU 120 が、パネル画像 Z を下方へ移動表示させるときは、パネル画像 Z を高速で移動表示させ、パネル画像

10

20

30

40

50

Z を上方へ移動表示させるときは、パネル画像 Z を低速で移動表示させる部分）
ことを特徴としている。

この特徴によれば、より現実味のある演出を実現でき、興趣をより一層向上できる。

【 0 0 1 2 】

手段 5 の遊技機は、手段 1 ～ 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定画像（例えば、パネル画像 Z）の態様は、前記装飾手段（例えば、ロゴパネル 4 0 0）の発光パターンと相似するものまたは該装飾手段に表示された文字（例えば、「 F E V E R 」などの文字）を含む（図 4（ B ）参照）
ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾手段のデザイン上の制約を受けずに多種の演出を実現することが
できる。 10

【 0 0 1 3 】

手段 6 の遊技機は、手段 1 ～ 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

動作可能に設けられた可動体（例えば、可動演出装置 3 0 0 の可動体 3 0 1 L , 3 0 1 R）と、

前記可動体を用いた可動体演出を実行する可動体演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、可動演出装置 3 0 0 の可動体 3 0 1 L , 3 0 1 R を退避位置と演出位置との間で移動させる部分）と、

前記特定演出を実行するときに、前記可動体演出の実行を制限する可動体演出実行制限手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、パネル表示演出と可動体演出とを複合演出として一緒に実行しないだけでなく、パネル表示演出の実行期間中において、可動体 3 0 1 L , 3 0 1 R が何らかの要因（例えば、遊技機用枠 3 に生じた振動など）により退避位置から演出位置へ向けて移動したと判定したとき、演出用モータ 3 1 1 L , 3 1 1 R を駆動して退避位置へ戻す制御を実行する部分など）と、 20

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、より現実味のある演出を実現でき、興趣をより一層向上できる。

【 0 0 1 4 】

手段 7 の遊技機は、手段 1 ～ 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態に制御することが可能な遊技状態制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が、特図ゲームでの変動表示結果が「大当たり」になった後に、遊技者にとって有利なラウンドを所定回数実行する特定遊技状態としての大当たり遊技状態に制御する部分）を備え、 30

前記特定演出実行手段は、第 1 実行タイミングと該第 1 実行タイミングとは異なる第 2 実行タイミングとで前記特定演出を実行可能であり、

前記特定演出実行手段が前記第 1 実行タイミングで前記特定演出を実行したときと前記第 2 実行タイミングで前記特定演出を実行したときとで、前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、第 1 実行タイミング（例えば、演出図柄の変動を開始するとき）と該第 1 実行タイミングとは異なる第 2 実行タイミング（例えば、スーパーリーチへ発展するとき）とでパネル表示演出を実行可能であり、第 1 実行タイ 40
ミングでパネル表示演出を実行したときと第 2 実行タイミングでパネル表示演出を実行したときとで、大当たり遊技状態に制御される割合が異なるようにパネル発光演出の実行タイミング等を決定する部分。変形例 2 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の実行タイミングに注目させることができる。

【 0 0 1 5 】

手段 8 の遊技機は、手段 1 ～ 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者が演出に関する演出設定を行うことが可能な演出設定手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が演出設定処理や音量調整処理を実行する部分）を備え、

前記演出設定をする際に該演出設定による調整状況を表示可能であり（例えば、演出表 50

示装置 5 の右上部にゲージ状の音量状況表示 V L を表示する部分)、

第 1 状態では遊技者の動作に関わらず前記調整状況を視認可能に表示し(例えば、スーパーリーチ演出の実行中や大当り遊技中以外の状態では、演出表示装置 5 の右上部において音量状況表示が常に表示されている部分)、

前記第 1 状態とは異なる状態であって所定演出を実行する第 2 状態では、前記調整状況を視認困難または視認不可能とし、遊技者の動作に基づいて、前記調整状況を所定条件が成立するまで表示可能である(例えば、図 1 4 (B) に示す大当り演出の実行中は、遊技者による音量調整ボタン 4 2 , 4 2 B の操作が実行されるまでは演出表示装置 5 の右上部から音量状況表示 V L を消去し、遊技者による音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B の操作が実行されてから所定時間(例えば、3 秒間)経過するまで演出表示装置 5 の右上部において音量状況表示 V L の表示を維持する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の演出効果の低下を抑制しつつ、遊技者の要望に応じて演出設定の調整状況を表示することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【0016】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであっても良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図 1】パチンコ遊技機を正面から見た正面図である。

【図 2】主基板における回路構成の一例を示すブロック図である。

【図 3】演出制御用 CPU が行う演出制御プロセス処理の内容を示すフローチャートである。

【図 4】(A) は可動演出装置の可動態様及び演出表示装置と装飾パネルを示す概略正面図、(B) は演出表示装置にロゴパネルを模したパネル画像を表示した状態を示す正面図である。

【図 5】(A) はロゴパネルを示す正面図、(B) ~ (E) はパネル表示演出の流れを示す説明図である。

【図 6】(A) ~ (C) は、パネル表示演出における演出用 LED の点灯態様を示す説明図である。

【図 7】パネル表示演出におけるパネル画像の移動表示速度を示す説明図である。

【図 8】各種演出の実行条件を示す説明図である。

【図 9】(A) ~ (F) は図柄の変動表示に伴い実行される演出の流れの一例を示す説明図である。

【図 10】変動表示中に音量調整ボタンを操作したときの画面図である。

【図 11】大当り遊技中に音量調整を行う際の画面図である。

【図 12】変形例 1 における変動表示中に音量調整ボタンを操作したときの画面図である。

【図 13】本発明の変形例 2 としてのパネル表示演出の実行タイミング別の大当り期待度を示す図である。

【図 14】本発明の変形例 3 としてのパチンコ遊技機を示す正面図である。

【図 15】(A) (B) は図 1 4 のパチンコ遊技機におけるパネル表示演出の一例を示す説明図、(C) は本発明の変形例 4 としてのパネル表示演出の一例を示す説明図、(D) は本発明の変形例 5 としてのパネル表示演出の一例を示す説明図、(E) は本発明の変形例 6 としてのパネル表示演出の一例を示す説明図、(F) は本発明の変形例 7 としてのパネル表示演出の一例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0018】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

10

20

30

40

50

【実施例】

【0019】

まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機1の全体の構成について説明する。図1は、パチンコ遊技機を正面から見た正面図である。図2は、主基板における回路構成の一例を示すブロック図である。尚、以下において、図1の手前側をパチンコ遊技機1の前方（前面、正面）側、奥側を背面（後方）側とし、パチンコ遊技機1を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施例におけるパチンコ遊技機1の前面とは、該パチンコ遊技機1にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

【0020】

図1は、本実施例におけるパチンコ遊技機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（以下、遊技機と略記する場合がある）1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤2（ゲージ盤ともいう）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、ガイドレール2bによって囲まれた正面視略円形状の遊技領域10が形成されている。この遊技領域10には、遊技媒体としての遊技球が打球発射装置（図示略）から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠3には、ガラス窓50aを有するガラス扉枠50が左側辺を中心として回動可能に設けられ、該ガラス扉枠50により遊技領域10を開閉できるようになっており、ガラス扉枠50を閉鎖したときにガラス窓50aを通して遊技領域10を透視できるようになっている。

【0021】

図1に示すように、遊技盤2は、ベニヤ板等の非透光性部材にて正面視略四角形状に構成され、前面である遊技盤面に障害釘（図示略）やガイドレール2b等が設けられた盤面板にて構成されている。

【0022】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域10の右側下部位置）には、第1特別図柄表示器4Aと、第2特別図柄表示器4Bとが設けられている。第1特別図柄表示器4Aと第2特別図柄表示器4Bはそれぞれ、変動表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）が、変動可能に表示（変動表示または可変表示ともいう）される。以下では、第1特別図柄表示器4Aにおいて変動表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示器4Bにおいて変動表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。

【0023】

遊技盤2における遊技領域10の中央付近には、演出表示装置5が設けられている。演出表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。演出表示装置5の表示領域では、特図ゲームにおける第1特別図柄表示器4Aによる第1特図の変動表示や第2特別図柄表示器4Bによる第2特図の変動表示のそれぞれに対応して、例えば3つといった複数の変動表示部となる演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である演出図柄が変動表示される。この演出図柄の変動表示も、変動表示ゲームに含まれる。

【0024】

このように、演出表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示器4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム、または、第2特別図柄表示器4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の演出図柄の変動表示を行い、変動表示結果となる確定演出図柄（最終停止図柄）を導出表示する。

【0025】

演出表示装置5は、遊技盤2よりも背面側に配設され、該遊技盤2に形成された開口2cを通して視認できるようになっている。尚、遊技盤2における開口2cには枠状のセンター飾り枠51が設けられている。遊技盤2の背面と演出表示装置5との間には、後述する可動演出装置300が設けられている。また、演出表示装置5の上方位置には、前面に「F E V E R」なる文字が表示された装飾手段の一例であるロゴパネル400が、遊技者

10

20

30

40

50

が視認可能に固定されている。

【0026】

演出表示装置5の表示領域の下部の左右2箇所には、第1保留記憶表示エリア5D、第2保留記憶表示エリア5Uが設定されている。第1保留記憶表示エリア5D、第2保留記憶表示エリア5Uでは、特図ゲームに対応した変動表示の保留記憶数(特図保留記憶数)を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。

【0027】

ここで、特図ゲームに対応した変動表示の保留は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を、遊技球が通過(進入)することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特図ゲームや演出図柄の変動表示といった変動表示ゲームを実行するための始動条件(「実行条件」ともいう)は成立したが、先に成立した開始条件に基づく変動表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、変動表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する変動表示の保留が行われる。

【0028】

第1特別図柄表示器4A及び第2特別図柄表示器4Bの上方位置には、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、第1特図保留記憶数を特定可能に表示し、第2保留表示器25Bは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。

【0029】

演出表示装置5の下方には、普通入賞球装置6Aと、普通可変入賞球装置6Bとが設けられている。普通入賞球装置6Aは、例えば所定の球受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域(第1始動領域)としての第1始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置6Bは、図2に示す普通電動役物用となるソレノイド81によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物(普通電動役物)を備え、始動領域(第2始動領域)としての第2始動入賞口を形成する。

【0030】

第1始動入賞口を通過(進入)した遊技球が第1始動口スイッチ22Aによって検出されたことに基づき、所定個数(例えば3個)の遊技球が賞球として払い出され、第1特図保留記憶数が所定の上限値(例えば「4」)以下であれば、第1始動条件が成立する。また、第2始動入賞口を通過(進入)した遊技球が第2始動口スイッチ22Bによって検出されたことに基づき、所定個数(例えば3個)の遊技球が賞球として払い出され、第2特図保留記憶数が所定の上限値(例えば「4」)以下であれば、第2始動条件が成立する。

【0031】

普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bの下方位置には、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、図2に示すソレノイド82によって開閉駆動される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。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過(進入)しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過(進入)できない(または通過(進入)しにくい)遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。

【0032】

大入賞口を通過(進入)した遊技球が図2に示すカウントスイッチ23によって検出されたことに基づき、所定個数(例えば15個)の遊技球が賞球として払い出される。従って、特別可変入賞球装置7において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第1状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置7において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過(進入)させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第2状態となる。

【0033】

10

20

30

40

50

第2保留表示器25Bの上方位置には、普通図柄表示器20が設けられている。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、通過ゲート41を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【0034】

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。また、遊技領域10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。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10の周辺部には、演出用LED9が設けられている。遊技機用枠3の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域10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)が設けられている。

【0035】

遊技領域10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、発射装置(図示略)へと供給可能に保持(貯留)する上皿90(打球供給皿)が設けられている。遊技機用枠3の下部には、上皿90から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機1の外部へと排出可能に保持(貯留)する下皿91が設けられている。下皿91を形成する部材に取付けられたスティックコントローラ31Aの傾倒操作はコントローラセンサユニット35Aにて検出され、上皿90を形成する部材に設けられたプッシュボタン31Bに対してなされた押下動作はプッシュセンサ35Bにて検出される。

【0036】

また、上皿を形成する部材には、スピーカ8L, 8Rから出力される音量を調整するための2つの音量調整ボタン42A, 42Bが設けられている。この音量調整ボタン42A, 42Bは、左右に並んで配置され、右側に配置された音量調整ボタン42Aを押下操作するとスピーカ8L, 8Rから出力される音量が大きくなり、左側に配置された音量調整ボタン42Bを押下操作するとスピーカ8L, 8Rから出力される音量が小さくなる。この音量調整ボタン42A, 42Bを操作することで、遊技者が適宜音量を調整することができる。尚、上皿を形成する部材の内部において、音量調整ボタン42A, 42Bの部分に対応する位置には、音量調整ボタン42A, 42Bに対する押下操作を検出するボタンスイッチユニット43(図2参照)が設けられていればよい。ボタンスイッチユニット43は、音量調整ボタン42Aに対応する透過形フォトセンサと音量調整ボタン42Bに対応する透過形フォトセンサとを含んで構成され、これら透過形フォトセンサにてどちらの音量調整ボタンが押下操作されたかを検知可能であればよい。

【0037】

次に、パチンコ遊技機1の回路構成について説明する。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、LED制御基板14、主基板11と演出制御基板12との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板15、払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0038】

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における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板11は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板12などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板11は、第1特別図柄表示器4Aと第2特別図柄表示器4Bを構成する各LED(例えばセグメントLED)などの点灯/消灯制御を行って第1特図や第2特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器20の点灯/消灯/発色制御などを行って普通図柄表示器20による普通図柄の変動表示を制御

することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。また、主基板 11 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 100 や、スイッチ回路 110、ソレノイド回路 111 などが搭載されている。

【0039】

図 2 に示すように、主基板 11 には、通過ゲート 41 を通過した遊技球を検出するゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、カウントスイッチ 23 からの検出信号を伝送する配線が接続されている。また、第 1 特別図柄表示器 4 A、第 2 特別図柄表示器 4 B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示器 25 A、第 2 保留表示器 25 B、普図保留表示器 25 C などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

10

【0040】

主基板 11 から演出制御基板 12 に向けて伝送される制御信号は、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば、演出図柄の変動時間及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを示す変動パターン指定コマンド等が含まれている。

【0041】

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、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM 101 (ReadOnlyMemory 101) と、遊技制御用のワークエリアを提供する RAM 102 (RandomAccessMemory 102) と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う CPU 103 (CentralProcessingUnit 103) と、CPU 103 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 104 と、I/O 105 (Input/Outputport 105) と、を備えて構成される。一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 では、CPU 103 が ROM 101 から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理が実行される。

20

【0042】

図 2 に示すように、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、中継基板 15 を介して主基板 11 から伝送された制御信号を受信して、演出表示装置 5、スピーカ 8 L, 8 R、演出用 LED 9、演出用モータ 311 L, 311 R、パネル用 LED 401 A, 401 B, 401 C といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路や、スティックコントローラ 31 A、プッシュボタン 31 B、音量調整ボタン 42 A, 42 B といった電気部品の動作を検出するための各種回路が搭載されている。

30

【0043】

演出制御基板 12 には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用 CPU 120 と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM 121 と、演出制御用 CPU 120 のワークエリアを提供する RAM 122 と、演出表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部 123 と、演出制御用 CPU 120 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。一例として、演出制御基板 12 では、演出制御用 CPU 120 が ROM 121 から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。また、ROM 121 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。

40

【0044】

次に、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を概略的に説明する。パチンコ遊技機 1 では、遊技領域 10 に設けられた通過ゲート 41 を遊技球が通過したことに基づいて、普通図柄表示器 20 による普図ゲームが開始される。普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過し、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の変動表示結果が「普図はずれ」となる。特定の普通図柄 (普図当り図柄) が停止表

50

示されれば、普通図柄の変動表示結果が「普図当り」となり、普通可変入賞球装置 6 B の拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

【 0 0 4 5 】

遊技球が第 1 始動入賞口に入賞したことなどにより第 1 始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第 1 開始条件が成立したことに基づいて、第 1 特別図柄表示器 4 A による特図ゲームが開始される。また、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したことなどにより第 2 始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第 2 開始条件が成立したことに基づいて、第 2 特別図柄表示器 4 B による特図ゲームが開始される。

10

【 0 0 4 6 】

特図ゲームでは、特別図柄の変動表示を開始させた後、変動表示時間が経過すると確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄が停止表示されれば「はずれ」となる。特図ゲームでの変動表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。

【 0 0 4 7 】

大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば 29 秒間や 0.1 秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば 9 個）の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態（開放状態）とするラウンドが実行される。

20

【 0 0 4 8 】

ラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤 2 の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって不利な第 2 状態（閉鎖状態）に変化させて、1 回のラウンドを終了させる。大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数（例えば「16」など）に達するまで、繰り返し実行可能となっている。

【 0 0 4 9 】

演出表示装置 5 の演出図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R では、特図ゲームが開始されることに対応して、演出図柄の変動表示が開始される。そして、演出図柄の変動表示が開始されてから変動表示が終了するまでの期間では、演出図柄の変動表示状態が所定のリーチ状態となることがある。リーチ状態とは、演出表示装置 5 の表示領域にて停止表示された演出図柄が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演出図柄については変動が継続している表示状態、あるいは、全部または一部の演出図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。

30

【 0 0 5 0 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、複数種類の大当り組合せのうち、所定の通常大当り組合せ（「非確変大当り組合せ」ともいう）となる確定演出図柄が停止表示され、変動表示結果が「非確変大当り」となった場合は大当り状態に制御され、その終了後には、時間短縮制御（時短制御）が行われる。時短制御が行われることにより、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示時間（特図変動時間）は、通常状態に比べて短縮される。尚、時短制御では、普通図柄の当選頻度が高められて、普通可変入賞球装置 6 B への入賞頻度が高められる、いわゆる電チューサポートが実施される。時短制御は、大当り遊技状態の終了後に所定回数（例えば 100 回）の特図ゲームが実行されることと、変動表示結果が「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。

40

【 0 0 5 1 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、複数種類の大当り組合せのうち、所定の確変大当り組合せ（「確変大当り組合せ」ともいう）となる確定演出図柄が停止表示され、変動表示結果が「確変大当り」となった場合は大当り状態に制御され、その終了後には、時

50

短制御とともに確率変動制御（確変制御）が行われる。この確変制御が行われることにより、各回の特図ゲームにおいて変動表示結果が「大当り」となる確率は、通常状態に比べて高くなるように向上する。確変制御は、大当り遊技状態の終了後に変動表示結果が「大当り」となって再び大当り遊技状態に制御されるという条件が成立したとき、大当り遊技状態の終了後に所定回数（例えば時短回数と同じ100回）の特図ゲームが実行されたとき、大当り遊技状態の終了後に特図ゲームが開始されるごとに実行される確変転落抽選にて確変制御を終了させる「確変転落あり」の決定がなされたとき、などに終了すればよい。

【0052】

時短制御が行われるときには、普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の変動表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、変動表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しやすくして第2始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御（電チューサポート制御、高開放制御）が行われる。これにより、第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立しやすくなり、特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に変動表示結果が「大当り」となるまでの時間が短縮される。

【0053】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。主基板11では、所定の電源基板からの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、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理において遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、スイッチ処理、メイン側エラー処理、情報出力処理、遊技用乱数更新処理、特別図柄プロセス処理、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理を実行する。

【0054】

特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部（図示略）に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示器4Aや第2特別図柄表示器4Bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために各種の処理が選択されて実行される。

【0055】

特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、第1始動入賞や第2始動入賞があったか否かを判定し、入賞があった場合には、特図表示結果判定用、大当り種別判定用、変動パターン判定用などの乱数値をそれぞれ抽出して、第1特図保留記憶部や第2特図保留記憶部における空きエントリの最上位に格納（記憶）する始動入賞処理を実行する。

【0056】

また、CPU103は、第1特図保留記憶部や第2特図保留記憶部に記憶されている保留データの有無などに基づいて特図ゲームを開始するか否かの判定や、特図表示結果判定用の乱数値を示す数値データに基づき、特別図柄や演出図柄の変動表示結果を「大当り」とするか否かを、その変動表示結果が導出表示される前に決定（事前決定）する特別図柄通常処理を実行する。つまり、CPU103は、特図ゲームの変動表示を開始するときに、始動入賞が発生したときに記憶した乱数値に基づいて、当該変動表示の表示結果として大当り表示結果を導出表示するか否かを決定（抽選）する処理を実行する。

【0057】

次いで、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する変動パターン設定処理、特別図柄を変動させるための設定や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を行う特別図柄変動処理、特別図柄の変動を停止させて確定特別図柄を停止表示（導出）さ

10

20

30

40

50

せるための設定を行う特別図柄停止処理を行う。また、変動表示結果が「大当たり」となった場合は、大当たり遊技状態において大入賞口を開閉させる処理を行う大当たり開放前処理、大当たり開放中処理、大当たり開放後処理、大当たり終了処理を行う。

【0058】

次に、演出制御基板12の動作を説明する。まず、演出制御用CPU120は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理においてタイマ割込が発生すると、コマンド解析処理、演出制御プロセス処理、演出用乱数更新処理、音量調整処理を実行する。

【0059】

図3は、演出制御用CPUが行う演出制御プロセス処理の内容を示すフローチャートである。図3に示すように、演出制御用CPU120は、演出制御プロセス処理において、まず、演出表示装置5の第1保留記憶表示エリア5D及び第2保留記憶表示エリア5Uでの保留記憶表示を、保留記憶バッファの記憶内容に応じた表示に更新する保留表示更新処理を実行する(ステップS72)。次いで、演出制御プロセスフラグの値に応じて、遊技制御用マイクロコンピュータ100から変動パターン指定コマンドを受信しているか否かを確認する変動パターン指定コマンド受信待ち処理(ステップS73)、演出図柄の変動が開始されるように制御する演出図柄変動開始処理(ステップS74)、演出図柄変動開始処理にてセットされたプロセスデータに応じて変動パターンを構成する各変動状態(変動速度)の切替タイミング等の制御や変動時間の終了を監視するとともに、演出表示装置5の表示制御、スピーカ8L, 8Rからの音出力、演出用LED9、パネル用LED401A, 401B, 401Cの発光及び可動演出装置300の駆動制御等を行う演出図柄変動中処理(ステップS75)、演出図柄の変動を停止し表示結果(停止図柄)を導出表示する制御を行う演出図柄変動停止処理(ステップS76)を行う。

【0060】

大当たり表示処理(ステップS77)においては、変動時間の終了後、演出表示装置5に大当たりの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。大当たり遊技中処理(ステップS78)においては、大当たり遊技中の制御を行う。大当たり終了演出処理(ステップS79)においては、演出表示装置5において、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。

【0061】

このように演出制御用CPU120は、遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信された演出制御コマンド(制御情報)に基づいて、演出図柄の変動表示制御や予告演出といった遊技に関連する各種演出を実行可能とされている。

【0062】

尚、演出制御用CPU120が演出図柄の変動表示中において実行する予告演出としては、例えば、大当たりの可能性を示唆する大当たり予告演出や、リーチになるか否かを示唆するリーチ予告、停止図柄を予告する停止図柄予告、遊技状態が確率変動状態であるか否か(潜伏しているか否か)を予告する潜伏予告といったように、変動表示開始時やリーチ成立時において実行される複数の予告を含む。

【0063】

本実施例では、以下に説明する可動演出装置300の可動体301L, 301Rによる可動体演出や、演出表示装置5にロゴパネル400に関連する態様の画像を移動表示させるパネル表示演出(特定演出)や、遊技者がスティックコントローラ31Aまたはプッシュボタン31Bを操作したことを条件に実行される操作演出といった各種演出が各種予告として実行可能とされている。また、演出制御用CPU120は、上記したステップS74の演出図柄変動開始処理において、上記した各種演出の実行の有無及び実行する演出の演出パターンや実行タイミングなどを決定する処理を実行する。

【0064】

次に、図4～図9に基づいて、可動演出装置300、ロゴパネル400及び演出表示装置5について説明する。図4は、(A)は可動演出装置の可動態様及び演出表示装置と装

10

20

30

40

50

飾パネルを示す概略正面図、(B)は演出表示装置にロゴパネルを模したパネル画像を表示した状態を示す正面図である。図5は、(A)はロゴパネルを示す正面図、(B)～(E)はパネル表示演出の流れを示す説明図である。図6は、(A)～(C)は、パネル表示演出における演出用LEDの点灯態様を示す説明図である。図7は、パネル表示演出におけるパネル画像の移動表示速度を示す説明図である。図8は、各種演出の実行条件を示す説明図である。図9は、(A)～(F)は図柄の変動表示に伴い実行される演出の流れの一例を示す説明図である。

【0065】

図4(A)に示すように、可動演出装置300は、演出表示装置5の下方左側に設けられた前後方向を向く回動軸302Lを中心として、演出表示装置5の左方に起立姿勢で配置される退避位置と演出表示装置5の表示領域5Aに重なるように傾倒姿勢で配置される演出位置との間で回動可能に設けられた可動体301Lと、演出表示装置5の下方右側に設けられた前後方向を向く回動軸302Rを中心として、演出表示装置5の左方に起立姿勢で配置される退避位置と演出表示装置5の表示領域5Aに重なるように傾倒姿勢で配置される演出位置との間で回動可能に設けられた可動体301Rと、可動体301L、301Rを駆動するステッピングモータからなる演出用モータ311L、311Rと、演出用モータ311L、311Rの駆動軸に固着されたピニオンギヤ312L、312R及び可動体301L、301Rに形成されピニオンギヤ312L、312Rに噛合するラックギヤ313L、313Rを有し、演出用モータ311L、311Rの駆動力を可動体301L、301Rに伝達する駆動力伝達手段と、を有している。尚、可動体301L、301Rは、それぞれの演出位置において左側の可動体301Lの背面側に右側の可動体301Rが重なるように前後に配設されている。

【0066】

また、本実施例では、退避位置において可動体301L、301Rの一部が演出表示装置5と重畳しているが、演出表示装置5と重畳していなくてもよい。また、演出位置において可動体301L、301Rの一部は演出表示装置5と重畳していないが、全体が演出表示装置5と重畳していてもよい。つまり、退避位置では、演出位置にあるときよりも演出表示装置5との重畳面積が小さければよい。

【0067】

図4及び図5(A)に示すように、ロゴパネル400は、演出表示装置5の上方位置、つまり、演出表示装置5の表示領域5A外に遊技者から視認可能に固定され、前面に複数のパネル用LED401A、401B、401Cが設けられたLED基板(図示略)と、LED基板(図示略)を収容するベース部材(図示略)と、LED基板の前面側を覆うレンズカバー402と、を有する。

【0068】

尚、ロゴパネル400は、遊技盤2に直接または遊技盤2に取付けられるセンター飾り枠51や遊技盤2の背面に取付けられる部材等を介して間接的に取付けられて固定されていけばよい。

【0069】

レンズカバー402は、所定の色に着色された透光性を有する合成樹脂材にて形成され、前面に「FEVER」なる文字が表示されている。特に図示しないが、前面は各文字の部位が前方に突出して形成されている。また、内部にはパネル用LED401A、401B、401Cからの光を拡散して出射する加工が施されている。

【0070】

パネル用LED401A、401B、401Cは、複数色(例えば、7色)にて発光させることが可能な発光ダイオードからなり、様々な発光態様にて発光させることができるようになっており、前方へ向けて光を照射可能に設けられている。また、上段のパネル用LED401Aは、各文字の上部に配置されるように左右方向に複数並設され、中段のパネル用LED401Bは、各文字の中部及び文字の周辺に配置されるように左右方向に複数並設され、下段のパネル用LED401Cは、各文字の下部及び文字の周辺に配置され

10

20

30

40

50

るように左右方向に複数並設されている。

【0071】

これらパネル用LED401A, 401B, 401Cが点灯することにより、レンズカバー402を透して光が前方へ出射され、各文字部及びその周辺が発光する。つまり、ロゴパネル400は、文字が表示され、また、パネル用LED401A, 401B, 401Cの点灯により前面部が発光することにより装飾される装飾パネルを構成している。

【0072】

尚、本実施例では、ロゴパネル400の前面に「FEVER」なる文字が表示されていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、「FEVER」とは異なる文字（例えば、パチンコ遊技機1の機種名など）が表示されていてもよい。また、文字ではなく、記号、数字、図柄、絵柄が表示されていてもよい。さらに、このような文字や柄等が表示されていなくても、例えば、レンズカバー402の前面形状を立体状にすることや、色で着色することにより所定の装飾が施されていてもよい。

【0073】

尚、本実施例では、ロゴパネル400は移動不能に固定されているが、上下左右方向に移動可能に設けられていてもよいし、回転可能または振動といった動作が可能に設けられていてもよい。

【0074】

図5(D)に示すように、演出制御用CPU120は、演出表示装置5の表示領域5Aに、ロゴパネル400に関連する態様の画像としてパネル画像Zを下方へ向けて移動表示させるパネル表示演出を実行可能である。本実施例では、ロゴパネル400に関連する態様の画像の一例であるパネル画像Zは、ロゴパネル400全体を正面から見たときの外観意匠（「FEVER」なる文字も含む）を模した画像であり、大きさもほぼ同じとされている。また、特に図示しないが、パネル用LED401A, 401B, 401Cの発光態様（例えば、発光色や点灯態様など）と同様の態様で表示される。

【0075】

ここで、演出制御用CPU120が行うパネル表示演出の一例を、図5(B)～図5(E)に基づいて説明する。

【0076】

演出制御用CPU120は、図5(B)に示すように、通常時、つまり、初期状態においては、全てのパネル用LED401A, 401B, 401Cを消灯しておく。そして、図5(C)に示すように、例えば、図柄の変動表示がリーチ状態となったタイミングでパネル表示演出を実行する場合、全てのパネル用LED401A, 401B, 401Cを所定の発光色で点灯させるパネル発光演出を実行する。

【0077】

次いで、図5(D)に示すように、パネル用LED401A, 401B, 401Cを点灯させてから所定期間（例えば、2秒）が経過した後、パネル画像Zを表示領域5Aの上辺から下方へ向けて移動表示させ、表示領域5Aの略中央位置で停止表示させるパネル表示演出を実行する。

【0078】

ここで、パネル画像Zを表示領域5Aの上辺から下方へ向けて落下移動表示させるとき、図5(C)に示すように表示領域5Aにパネル画像Zを表示していない状態から、図6(A)(B)に示すように表示領域5Aの上辺からパネル画像Zを漸次出現させて、下方へ向けて移動表示（スクロール表示）させる。つまり、表示領域5Aの周縁において、ロゴパネル400に対応する表示領域5Aの上辺から、ロゴパネル400から離れる方向である下方へ向けて移動表示させることで、ロゴパネル400が擬似的に移動するような演出を実現でき、あたかもロゴパネル400が落下しているような錯覚を遊技者に起こさせることができる。

【0079】

また、演出制御用CPU120は、図6(A)～(C)に示すように、パネル画像Zを

10

20

30

40

50

下方へ向けて移動表示させるとともに、該移動表示に対応するようにパネル用ＬＥＤ４０１Ａ，４０１Ｂ，４０１Ｃを消灯させる。具体的には、図６（Ａ）に示すように、パネル画像Ｚの下側の約１／３の部分が出現した段階で、上段のパネル用ＬＥＤ４０１Ａを消灯して前面の上側の約１／３の部分を暗くし、図６（Ｂ）に示すように、パネル画像Ｚの下側の約２／３の部分が出現した段階で、中段のパネル用ＬＥＤ４０１Ｂを消灯して前面の上側の約２／３の部分を暗くし、図６（Ｃ）に示すように、パネル画像Ｚの全体が出現した段階で、下段のパネル用ＬＥＤ４０１Ｃを消灯して前面全域を暗くする。

【００８０】

このように、ロゴパネル４００の発光領域において、表示領域５Ａに出現したパネル画像Ｚの領域とほぼ同じ面積の発光領域が、移動表示方向と反対側である上方から漸次消灯されていくため、ロゴパネル４００が落下しているような錯覚を強く遊技者に起こさせることができる。

10

【００８１】

尚、本実施例では、ロゴパネル４００の発光領域において、表示領域５Ａに出現したパネル画像Ｚの領域とほぼ同じ面積の発光領域が、移動表示方向と反対側である上方から漸次消灯されていくようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ロゴパネル４００の発光領域において、表示領域５Ａに出現したパネル画像Ｚの領域とほぼ同じ面積の発光領域の発光態様が移動表示方向と反対側である上方から漸次変化するようにしてもよい。例えば、輝度を低くしたり、ＬＥＤの点灯数を減少させたり、発光色を変化させたり、点灯から点滅に変化させたり、点滅速度を低下させたりすればよい。

20

【００８２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６（Ｃ）に示すように、表示領域５Ａの略中央位置にパネル画像Ｚを停止表示させた後、所定期間（例えば、約５秒）が経過したとき、パネル画像Ｚを上方へ向けて移動表示させる。そして、図５（Ｅ）に示すように、パネル画像Ｚを表示領域５Ａの上辺から上方へ向けて漸次消去（フレームアウト）させていく。

【００８３】

このとき、パネル画像Ｚを上方へ向けて移動表示させるとともに、該移動表示に対応するようにパネル用ＬＥＤ４０１Ａ，４０１Ｂ，４０１Ｃを点灯させる。具体的には、パネル画像Ｚの上側の約１／３の部分がフレームアウトした段階で、下段のパネル用ＬＥＤ４０１Ｃを点灯して前面の下側の約１／３の部分を明るくし、パネル画像Ｚの上側の約２／３の部分がフレームアウトした段階で、中段のパネル用ＬＥＤ４０１Ｂを点灯して前面の下側の約２／３の部分を明るくし、パネル画像Ｚの全体がフレームアウトした段階で、上段のパネル用ＬＥＤ４０１Ａを点灯して前面全域を明るくする。

30

【００８４】

このように、ロゴパネル４００の発光領域において、表示領域５Ａに出現したパネル画像Ｚの領域とほぼ同じ面積の発光領域が、移動表示方向と反対側である下方から漸次点灯されていくため、ロゴパネル４００が上昇しているような錯覚を強く遊技者に起こさせることができる。

【００８５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、パネル画像Ｚを下方へ移動表示させるときと、パネル画像Ｚを上方へ移動表示させるときとで、パネル画像Ｚの移動表示速度及びパネル用ＬＥＤ４０１Ａ，４０１Ｂ，４０１Ｃの発光態様が異なるようにしている。

40

【００８６】

図７に示すように、パネル画像Ｚを下方へ移動表示させるときは、パネル画像Ｚを高速で移動表示させ、パネル画像Ｚを上方へ移動表示させるときは、パネル画像Ｚを低速で移動表示させる。例えば、パネル画像Ｚを高速で下方へ移動表示させる場合、ロゴパネル４００を自重で落下させるときとほぼ同じ速度で移動表示させる一方、パネル画像Ｚを上方へ移動表示させる場合、下方へ移動表示させるときの速度よりも遅い速度で移動表示させる。

【００８７】

50

このように、パネル画像 Z の落下時と上昇時とで移動表示させる速度を異ならせることで、重量を有する構造物であるロゴパネル 400 を落下させたり上昇させたりしているように見せることができるため、より現実味のある演出を実現でき、興趣をより一層向上できる。

【0088】

また、パネル画像 Z を下方へ移動表示させるときは、図 6 にて説明したように、パネル用 LED 401A, 401B, 401C を上段、中段、下段の順に消灯させ、パネル画像 Z を上方へ移動表示させるときは、パネル用 LED 401A, 401B, 401C を下段、中段、上段の順に点灯させていく。つまり、パネル画像 Z の移動表示の方向に対応するようにパネル用 LED 401A, 401B, 401C を漸次消灯または点灯するだけでなく、パネル画像 Z の落下時と上昇時とで、パネル用 LED 401A, 401B, 401C の発光態様を異ならせることで、より現実味のある演出を実現でき、興趣をより一層向上できる。

【0089】

図 8 (A) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、遊技における様々なタイミングで、ロゴパネル 400 のパネル用 LED 401A, 401B, 401C を点灯することにより前面部を発光させるパネル発光演出（例えば、図 5 (C) 参照）と、演出表示装置 5 の表示領域 5A にパネル画像 Z を移動表示させるパネル表示演出（例えば、図 5 (D) (E) 参照）と、可動演出装置 300 の可動体 301L, 301R を退避位置と演出位置との間で移動させる可動体演出（例えば、図 4 参照）と、その他の各種演出とを含む複数種類の演出を実行可能であり、上記パネル発光演出、パネル表示演出、可動体演出はそれぞれ単独で実行可能であるとともに、他の演出と一緒に実行する（複合演出）ことも可能である。

【0090】

ここで、図 4 (B) 及び図 5 (D) (E) に示すように、パネル表示演出において、パネル画像 Z は表示領域 5A の上辺と上下方向の略中央位置との間で移動表示するとともに、可動体演出において、可動体 301L, 301R は表示領域 5A の左右側から中央位置へ向けて移動する。つまり、パネル画像 Z の移動表示領域と可動体 301L, 301R の移動領域とが重なっているため、パネル表示演出においてパネル画像 Z を移動表示させる際に、可動体 301L, 301R を退避位置から演出位置へ移動させると、パネル画像 Z の前面側に可動体 301L, 301R が配置されることで、パネル画像 Z の視認が可動体 301L, 301R により阻害されてしまう。よって、本実施例では、パネル表示演出と可動体演出とに関しては、複合演出として一緒に実行することを禁止している。

【0091】

例えば、図 8 (B) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、パネル表示演出の実行期間（例えば、 $t_{a1} \sim t_{a2}$ や $t_{a5} \sim t_{a6}$ ）と、可動体演出の実行期間（例えば、 $t_{a3} \sim t_{a4}$ や $t_{a7} \sim t_{a8}$ ）とが重ならないように、それぞれ変動表示中における別個のタイミングで単独で実行する。

【0092】

また、本実施例では、パネル表示演出と可動体演出とを複合演出として一緒に実行しただけでなく、パネル表示演出の実行期間中において、可動体 301L, 301R が何らかの要因（例えば、パチンコ遊技機 1 に生じた振動など）により意図しないタイミングで退避位置から演出位置へ向けて移動したと判定したときや、前回の可動体演出の際に退避位置まで完全に戻らなかったとき等において、少なくともパネル表示演出の実行前に、演出用モータ 311L, 311R を駆動して退避位置へ戻す制御を実行する。このように、演出制御用 CPU 120 は、パネル表示演出を実行するときに、パネル画像 Z の表示を阻害し得る可動体演出の実行を制限することで、より現実味のある演出を実現でき、興趣をより一層向上できる。

【0093】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から受信した変動パターン指定コマンド

から特定される変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであった場合に演出制御用CPU120が実行する演出の一例を、図9に基づいて説明する。図9は、(A)はパネル発光演出を実行している状態、(B)(C)はパネル発光演出を実行している状態、(D)は操作促進演出が実行されている状態、(E)は可動体演出が実行されている状態、(F)はスーパーリーチに発展した状態を示す説明図である。

【0094】

図9(A)に示すように、演出制御用CPU120は、前述したステップS73の変動パターン指定コマンド受信待ち処理にて、遊技制御用マイクロコンピュータ100から変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、前述したステップS74の演出図柄変動開始処理において、パネル発光演出、パネル表示演出及び可動体演出といった演出の実行の有無及び演出パターン等を決定し、演出表示装置5において演出図柄の変動表示を開始する。また、演出図柄の変動表示の開始とともに、パネル発光演出を実行する。このように、パネル発光演出によりロゴパネル400が発光することで、遊技者をロゴパネル400に注目させることができる。

【0095】

図9(B)に示すように、パネル発光演出を実行してから所定期間(例えば、2秒)が経過したときに、パネル画像Zを表示領域5Aの上辺から下方へ向けて高速で移動表示させ、表示領域5Aの略中央位置で停止表示させるパネル表示演出を実行するとともに、パネル画像Zの移動表示に応じて、上段のパネル用LED401A、中段のパネル用LED401B、下段のパネル用LED401Cの順に消灯させる。そして、このパネル表示演出の実行により、リーチ状態になることが示唆される。

【0096】

図9(C)に示すように、パネル画像Zを表示領域5Aの略中央位置で停止表示させた後、所定期間(例えば、約5秒)が経過したとき、パネル画像Zを上方へ向けて移動表示させて表示領域5Aの上辺から漸次消去(フレームアウト)させてパネル表示演出を終了する。これに応じて演出図柄の変動表示状態をリーチ状態にする。

【0097】

図9(D)に示すように、リーチ状態とした後、プッシュボタン31Bの操作を促進する画像を表示して操作促進演出を実行し、スーパーリーチへの発展を示唆する。そして、操作促進演出を実行している期間においてプッシュボタン31Bの操作を受付けたときまたはプッシュボタン31Bの操作を受付けずに操作有効期間が終了したときに、可動体301L, 301Rを退避位置から演出位置へ移動させる可動体演出を実行し(図9(E)参照)、可動体301L, 301Rを演出位置から退避位置へ移動させた後、表示領域5Aに「スーパーリーチ!」なる文字を表示して、スーパーリーチへ発展したことを報知する。

【0098】

このように、図9では、演出図柄の変動表示を開始したタイミングでパネル表示演出を実行し、リーチ状態になることを示唆するリーチ予告として用いた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ状態が成立したとき、スーパーリーチへ発展するとき、擬似連再変動を実行するときなど、図柄の変動表示中における他のタイミングにて実行するようにしてもよい。また、大当たり図柄を揃えた後に再変動させて確率変動大当たりであることを報知するとき、大当たり中において確率変動大当たり昇格したことを報知するとき、大当たり中において保留内連荘大当たりがあることを報知するときなど、その他の種々のタイミングにて実行するようにしてもよい。

【0099】

次に、音量調整処理における演出表示装置5の表示態様について図10及び図11にもとづいて説明する。

【0100】

演出制御用CPU120は、変動表示や大当たり遊技の実行中に遊技者から音量調整ボタン42A, 42Bの操作を受付けることで音量の調整を行う音量調整処理を実行する。尚

10

20

30

40

50

、本実施例における演出表示装置 5 の右上部には、後述するようにスーパーリーチ演出の実行中や大当り遊技中以外の状態において、ゲージ状の音量状況表示 V L (図 1 0 参照) が常に表示されており、遊技者は、該音量状況表示 J L の表示態様によって現在設定されている音量を把握することが可能となっている。

【 0 1 0 1 】

図 1 0 (A) 及び図 1 0 (B) に示すように、変動表示中に遊技者が音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B を操作した場合、スピーカ 8 L , 8 R から出力される音量が調整されるとともに、該音量の調整に応じて音量状況表示 V L の表示態様が変化する。また、図 1 0 (B) に示すように、音量状況表示 V L は、演出表示装置 5 においてスーパーリーチ演出が開始されることに伴って演出表示装置 5 の右上部から消去される。尚、このように音量状況表示 V L が消去されている状態においても、遊技者が音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B を操作することによって、スピーカ 8 L , 8 R から出力される音量は変更可能となっている。尚、スーパーリーチ演出が終了して変動表示が終了した後は、演出表示装置 5 の右上部において再び音量状況表示 V L の表示が開始される。

10

【 0 1 0 2 】

次に、変動表示結果が大当りとなった場合、音量状況表示 V L は、図 1 1 (A) 及び図 1 1 (B) に示すように、大当り遊技の演出 (大当り演出) が開始されることによって再び演出表示装置 5 の右上部から消去される。大当り演出中は、遊技者が音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B を操作することによってスピーカ 8 L , 8 R から出力される音量を調整可能となっており、このように大当り演出中にスピーカ 8 L , 8 R から出力される音量を調整した場合は、図 1 1 (C) 及び図 1 1 (D) に示すように、演出表示装置 5 の右上部において該音量の調整に応じた音量状況表示 V L の表示が実行される。尚、大当り演出中における音量状況表示 V L は、表示開始から所定時間 (例えば、3 秒) 経過することによって再び演出表示装置 5 の右上部から消去される。

20

【 0 1 0 3 】

また、図 1 1 (B) に示す大当り演出の実行中は、遊技者による音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B の操作が実行されるまでは演出表示装置 5 の右上部から音量状況表示 V L を消去し、遊技者による音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B の操作が実行されてから所定時間 (例えば、3 秒間) 経過するまで演出表示装置 5 の右上部において音量状況表示 V L の表示を維持することで、大当り演出の演出効果の低下を抑制しつつ、遊技者の要望に応じてスピーカ 8 L , 8 R から出力される音の音量の調整状況を表示することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

30

【 0 1 0 4 】

また、前記実施例では、スーパーリーチ演出が実行された場合は、演出表示装置 5 から音量状況表示 V L を消去し、スーパーリーチ演出が終了して変動表示が終了したことを条件に演出表示装置 5 に音量状況表示 V L を再び表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 として図 1 2 (A) ~ 図 1 2 (D) に示すように、音量状況表示 V L は、スーパーリーチ演出の実行開始時から当該変動表示が終了して新たな変動表示が開始されるまでの期間に亘って演出表示装置 5 から消去されても良い。

40

【 0 1 0 5 】

また、前記実施例では、スーパーリーチ演出が実行された場合は、演出表示装置 5 から音量状況表示 V L を消去し、スーパーリーチ演出が終了して変動表示が終了したことを条件に演出表示装置 5 に音量状況表示 V L を再び表示するとともに、大当り演出の実行中は再び演出表示装置 5 から音量状況表示 V L を消去する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ演出の開始時点から大当り演出が終了するまでの期間に亘って演出表示装置 5 から音量状況表示 V L を消去しても良い。尚、このようにスーパーリーチ演出の開始時点から大当り演出が終了するまでの期間に亘って演出表示装置 5 から音量状況表示 V L を消去する場合においても、遊技者が音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B を操作してスピーカ 8 L , 8 R から出力する音の音量を変更 (調整) した場合は、該変更した音量に応じた表示態様にて音量状況表示 V L を所定期間 (例えば、3 秒間)

50

に亘って表示しても良い。

【0106】

また、前記実施例では、演出表示装置5の右上部においてゲージ状の音量状況表示VLを表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出表示装置5の右上部の箇所にて音量状況表示VLを表示しても良い。また、音量状況表示VLは、ゲージ状に限らず、設定されている音量に応じた数値表示等であっても良い。

【0107】

また、前記実施例では、遊技者が設定可能な演出設定として、スピーカ8L, 8Rから出力される音の音量、演出用LED9の光量、遊技中に表示されるミニキャラクタ、大当たり中BGM、リーチ演出の実行時や大当たり時等にスピーカ8L, 8Rから出力されるボイス（効果音）等を変更可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定の演出の実行頻度等を変更可能としても良い。

【0108】

以上説明したように、本発明の実施例としてのパチンコ遊技機1にあっては、装飾手段としてのロゴパネル400と、画像を表示可能な表示手段としての演出表示装置5と、を備え、演出制御用CPU120は、演出表示装置5の表示領域5Aに、ロゴパネル400に関連する態様の画像としてパネル画像Zを下方（または上方）へ向けて移動表示させるパネル表示演出を実行可能である。このようにすることで、ロゴパネル400と演出表示装置5とを用いたパネル表示演出の演出効果を向上させることができる。

【0109】

また、ロゴパネル400は、演出表示装置5の上方位置、つまり、演出表示装置5の表示領域5A外に遊技者から視認可能に固定され、内部には複数のパネル用LED401A, 401B, 401Cが設けられ、演出制御用CPU120は、演出図柄の変動表示の開始とともにパネル発光演出を実行した後、該パネル発光演出を実行してから所定期間（例えば、2秒）が経過したときに、パネル画像Zを表示領域5Aの上辺から下方へ向けて高速で移動表示させ、表示領域5Aの略中央位置で停止表示させた後、上方へ向けて低速で移動表示させるパネル表示演出を実行する。このようにすることで、ロゴパネル400が擬似的に移動するような演出を実現でき、ロゴパネル400が移動しているような錯覚を遊技者に起こさせることにより、興趣を向上できる。

【0110】

また、ロゴパネル400の発光制御を行う演出制御用CPU120は、パネル画像Zを下方へ移動表示させるときは、パネル用LED401A, 401B, 401Cを上段、中段、下段の順に消灯させ、パネル画像Zを上方へ移動表示させるときは、パネル用LED401A, 401B, 401Cを下段、中段、上段の順に点灯させていく。このようにすることで、ロゴパネル400が移動しているような錯覚をより強く遊技者に起こさせることができる。

【0111】

また、演出制御用CPU120は、パネル画像Zを下方へ移動表示させるときは、パネル画像Zを高速で移動表示させ、パネル画像Zを上方へ移動表示させるときは、パネル画像Zを低速で移動表示させる。このようにすることで、より現実味のある演出を実現でき、興趣をより一層向上できる。

【0112】

また、特定画像であるパネル画像Zの態様は、ロゴパネル400に表示された文字を含むことで、ロゴパネル400のデザイン上の制約を受けずに多種の演出を実現することができる。また、構造物であるロゴパネル400を高速で移動させるための駆動機構を搭載したり、所定態様で発光させるために複数のLEDを搭載することなく、演出表示装置5にパネル画像Zを表示させることにより、高速移動表示や発光表示など様々な演出を実現することが可能となる。

【0113】

また、動作可能に設けられた可動体としての可動演出装置300の可動体301L, 3

10

20

30

40

50

0 1 Rを備え、演出制御用CPU 1 2 0は、パネル表示演出と可動体演出とを複合演出として一緒に実行しないだけでなく、パネル表示演出の実行期間中において、可動体3 0 1 L, 3 0 1 Rが何らかの要因（例えば、遊技機用枠3に生じた振動など）により退避位置から演出位置へ向けて移動したと判定したとき、演出用モータ3 1 1 L, 3 1 1 Rを駆動して退避位置へ戻す制御を実行することで、より現実味のある演出を実現でき、興趣をより一層向上できる。

【0 1 1 4】

また、CPU 1 0 3は、特図ゲームでの変動表示結果が「大当たり」になった後に、遊技者にとって有利なラウンドを所定回数実行する特定遊技状態としての大当たり遊技状態に制御するものであり、演出制御用CPU 1 2 0は、第1実行タイミング（例えば、演出図柄の変動を開始するとき）と該第1実行タイミングとは異なる第2実行タイミング（例えば、スーパーリーチへ発展するとき）とでパネル表示演出を実行可能であり、第1実行タイミングでパネル表示演出を実行したときと第2実行タイミングでパネル表示演出を実行したときとで、大当たり遊技状態に制御される割合が異なるようにパネル発光演出の実行タイミング等を決定することで、パネル表示演出の実行タイミングに注目させることができる。

10

【0 1 1 5】

また、演出制御用CPU 1 2 0は、大当たり演出の実行中は、遊技者による音量調整ボタン4 2 A, 4 2 Bの操作が実行されるまでは演出表示装置5の右上部から音量状況表示VLを消去し、遊技者による音量調整ボタン4 2 A, 4 2 Bの操作が実行されてから所定時間（例えば、3秒間）経過するまで演出表示装置5の右上部において音量状況表示VLの表示を維持することで、大当たり演出の演出効果の低下を抑制しつつ、遊技者の要望に応じて演出設定の調整状況を表示することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

20

【0 1 1 6】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0 1 1 7】

ここで、本発明の変形例2～7について、図1 3～図1 5に基づいて説明する。図1 3は、本発明の変形例2としてのパネル表示演出の実行タイミング別の大当たり期待度を示す図である。図1 4は、本発明の変形例3としてのパチンコ遊技機を示す正面図である。図1 5は、（A）（B）は図1 4のパチンコ遊技機におけるパネル表示演出の一例を示す説明図、（C）は本発明の変形例4としてのパネル表示演出の一例を示す説明図、（D）は本発明の変形例5としてのパネル表示演出の一例を示す説明図、（E）は本発明の変形例6としてのパネル表示演出の一例を示す説明図、（F）は本発明の変形例7としてのパネル表示演出の一例を示す説明図である。

30

【0 1 1 8】

前記実施例では、前述したステップS 7 4の演出図柄変動開始処理において、パネル発光演出の実行の有無及び演出パターン等を決定するようになっていたが、例えば、図1 3の変形例2に示すように、演出制御用CPU 1 2 0は、演出図柄の変動を開始するとき、疑似連再変動を実行するとき、スーパーリーチへ発展するとき、スーパーリーチ演出において大当たりか否かを煽るとき、はずれ表示結果の導出後に演出図柄を再変動して大当たりを報知する復活演出を行うとき、といった複数タイミングで実行可能としてもよい。

40

【0 1 1 9】

また、この場合、パネル表示演出を実行したタイミングにより大当たり期待度が異なるようにしてもよい。例えば、図1 3に示すように、大当たり期待度は、パネル表示演出が演出図柄の変動を開始するときに実行されたときは1 5 %、疑似連再変動を実行するときは3 0 %、スーパーリーチへ発展するときは5 0 %、スーパーリーチ演出において大当たりか否かを煽るときは6 0 %、はずれ表示結果の導出後に演出図柄を再変動して大当たりを報知する復活演出を行うときは1 0 0 %としてもよい。尚、各実行タイミングにおける大当たり期

50

待度は、上記以外の値に種々に変更可能である。

【0120】

また、この場合、第2実行タイミング（例えば、スーパーリーチへ発展するとき）で実行されたとき、該第2実行タイミングよりも変動表示の開始からの経過時間が短い第1タイミング（例えば、演出図柄の変動を開始するとき）で実行されたときよりも大当たり期待度が大きくなるようにすることで、遊技者は変動表示の後半でパネル表示演出が実行されることを期待するようになるため、遊技の興趣が向上する。

【0121】

このように演出制御用CPU120は、第1実行タイミング（例えば、演出図柄の変動を開始するとき）と該第1実行タイミングとは異なる第2実行タイミング（例えば、スーパーリーチへ発展するとき）とでパネル表示演出を実行可能であり、第1実行タイミングでパネル表示演出を実行したときと第2実行タイミングでパネル表示演出を実行したときとで大当たり遊技状態に制御される割合が異なるように、パネル発光演出の実行タイミングを複数のうちからいずれかに決定すればよい。

【0122】

また、前記実施例では、ロゴパネル400は、演出表示装置5の上方位置に配置されていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、図14に示すように、演出表示装置5の下方位置に配置してもよい。尚、この場合、遊技盤2を、非透光性のベニヤ板に代えて、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂等の透光性を有する合成樹脂材からなる盤面板（図示略）と該盤面板の背面側に一体的に取付けられるスペーサ部材（図示略）とにより構成し、盤面板を透してロゴパネル400を視認できるようにしてもよい。また、特に図示しないが、演出表示装置5の左側方または右側方に配置してもよい。

【0123】

また、前記実施例及び変形例3では、ロゴパネル400を遊技盤2に設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図14中の2点鎖線で示すように、遊技機用枠3に設けてもよい。この場合、例えば、遊技機用枠3における遊技盤2の上方位置E1、左側方位置E2、右側方位置E3等を含む任意の個所に遊技者が視認可能に配置してもよい。

【0124】

また、図14に示すように、ロゴパネル400を演出表示装置5の下方位置に配置した場合におけるパネル表示演出では、図15（A）に示すように、演出制御用CPU120は、演出表示装置5にパネル画像Zをロゴパネル400から離れる方向である上方へ移動表示させたり、図15（B）に示すように、演出表示装置5にパネル画像Zをロゴパネル400に近づく方向である下方へ移動表示させたりすればよい。また、上方へ移動表示するときに高速で移動表示させ、下方へ移動表示するときに低速で移動表示させてもよいし、上方へ移動表示するときに低速で移動表示させ、下方へ移動表示するときに高速で移動表示させてもよい。

【0125】

また、前記実施例及び変形例3では、パネル画像Zは、ロゴパネル400全体を正面から見たときの外観意匠（「FEVER」なる文字も含む）を模した画像であり、大きさもほぼ同じパネル画像Zとした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ロゴパネル400に関連する態様の画像であれば、必ずしも外観意匠（「FEVER」なる文字も含む）を模した画像でなくてもよい。

【0126】

具体的には、図15（C）に示すように、ロゴパネル400と相似する画像、つまり、ロゴパネル400の一定点を中心として一定の比に拡大あるいは縮小してできる図形画像としてもよい。また、ロゴパネル400と外観意匠や大きさが同じでなくてもよく、例えば、ロゴパネル400の外観意匠が近似または類似する画像や、デフォルメした画像、全体意匠のうち一部を切り出した画像等としてもよい。さらに、ロゴパネル400の発光態

10

20

30

40

50

様（例えば、発光色や点灯態様など）と相似する画像としてもよい。また、ロゴパネル 400 の発光態様（例えば、発光色や点灯態様など）と大きさが一致（合同）する画像としてもよい。

【0127】

また、前記実施例及び変形例 3 では、パネル画像 Z の移動表示中において、パネル画像 Z の視認態様（例えば、大きさや形状等）が変化しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、移動表示中にパネル画像 Z の視認態様が変化（例えば、図 15（C）の変形例 4 に示すように、パネル画像 Z が拡大表示または縮小表示されるなど）ようにしてもよい。

【0128】

また、前記実施例及び変形例 3、4 では、パネル画像 Z をロゴパネル 400 から離れる方向へ向けて直線的に移動表示させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、図 15（D）の変形例 5 に示すように、パネル画像 Z をロゴパネル 400 から離れる方向へ向けて曲線的に移動表示させてもよい。つまり、移動表示の態様は種々に変更可能であり、上記した形態に限定されるものではない。

【0129】

また、前記実施例及び変形例 3～5 では、パネル画像 Z を、ロゴパネル 400 の全体意匠を模した画像とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、図 15（E）の変形例 6 に示すように、ロゴパネル 400 の正面部の一部の領域（例えば、背景領域を除く文字部のみなど）に対応する画像を移動表示させるようにしてもよい。

【0130】

さらに、図 15（F）の変形例 7 に示すように、パネル画像 Z を構成する各文字部の配置態様を、ロゴパネル 400 の配置態様とは異なる態様にして移動表示させるようにしてもよい。

【0131】

また、前記実施例では、演出制御用 CPU 120 は、パネル画像 Z を装飾手段としてのロゴパネル 400 から離れる方向や近づく方向へ移動表示させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の方向へ移動表示させてもよい。また、表示領域 5A におけるロゴパネル 400 の配置位置に対応しない位置（例えば、ロゴパネル 400 が上方にある場合は、左右側方や下方から出現またはフレームアウトさせるなど）からパネル画像 Z を出現またはフレームアウトさせるようにしてもよい。

【0132】

また、前記実施例では、装飾手段の一例として、表面に文字が表示されたロゴパネル 400 としての形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、表面に文字が表示されていない装飾体など、パチンコ遊技機 1 に設けられた他の構造体としてもよい。

【0133】

また、装飾手段としてのロゴパネル 400 は、複数のパネル用 LED 401A、401B、401C により発光可能に設けられていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、装飾手段は、パネル用 LED 401A、401B、401C のような発光体を必ずしも有していなくてもよい。

【0134】

また、装飾手段としてロゴパネル 400 が 1 つのみ設けられていたが、装飾手段が複数設けられていてもよい。尚、複数の装飾手段が設けられた場合、演出制御用 CPU 120 は、演出表示手段に複数の装飾手段のうち少なくとも一の装飾手段に関連する態様の特定画像を移動表示させる特定演出を実行可能であればよい。

【0135】

また、前記実施例では、装飾手段としてロゴパネル 400 は、演出表示装置 5 の表示領域 5A 外である上方位置に配置されていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示領域 5A に少なくとも一部が重なるように配置されるものとしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 1 3 6 】

また、前記実施例では、ロゴパネル 4 0 0 は移動不能に固定されているが、上下方向、左右方向、前後方向に変位可能に設けられていてもよいし、回動可能または振動といった動作が可能に設けられていてもよい。また、装飾手段を変位可能とした場合、装飾手段を変位させながら装飾手段に関連する態様の特定画像を移動表示させてもよい。さらにこの場合、装飾手段と特定画像とで異なる方向へ変位させるようにしてもよい。

【 0 1 3 7 】

また、前記実施例では、表示手段の一例として、演出表示装置 5 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出表示装置 5 とは別個に設けられた表示手段であってもよいし、液晶表示器とは別の表示装置（例えば、導光板表示装置や E L 表示装置など）を適用してもよい。

10

【 0 1 3 8 】

また、表示手段としての演出表示装置 5 とは別個に、画像を表示可能なサブ演出表示装置（図示略）を設け、該サブ演出表示装置に、装飾手段に関連する態様の特定画像を移動表示させるようにしてもよい。つまり、表示手段を複数備えていてもよい。さらに、演出表示装置 5 とは別個にサブ演出表示装置を変位可能に設け、該サブ演出表示装置に、装飾手段に関連する態様の特定画像を表示した状態で該サブ演出表示装置を変位させることにより、特定画像を移動表示させてもよい。

【 0 1 3 9 】

また、前記実施例では、可動体としての可動体 3 0 1 L , 3 0 1 R は回動可能に設けられていたが、前後方向や左右方向や斜め方向へ移動可能に設けられていてもよい。また、このような可動体を装飾手段として適用してもよい。

20

【 0 1 4 0 】

遊技機の一例としてパチンコ遊技機 1 を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。尚、これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

30

【 0 1 4 1 】

また、前記実施例では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【 0 1 4 2 】

また、前記実施例では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

40

【 符号の説明 】

【 0 1 4 3 】

1 パチンコ遊技機
5 演出表示装置
1 2 0 演出制御用 C P U
3 0 0 可動演出装置
3 0 1 L 可動体
3 0 1 R 可動体
4 0 0 ロゴパネル
4 0 1 A , 4 0 1 B , 4 0 1 C パネル用 L E D

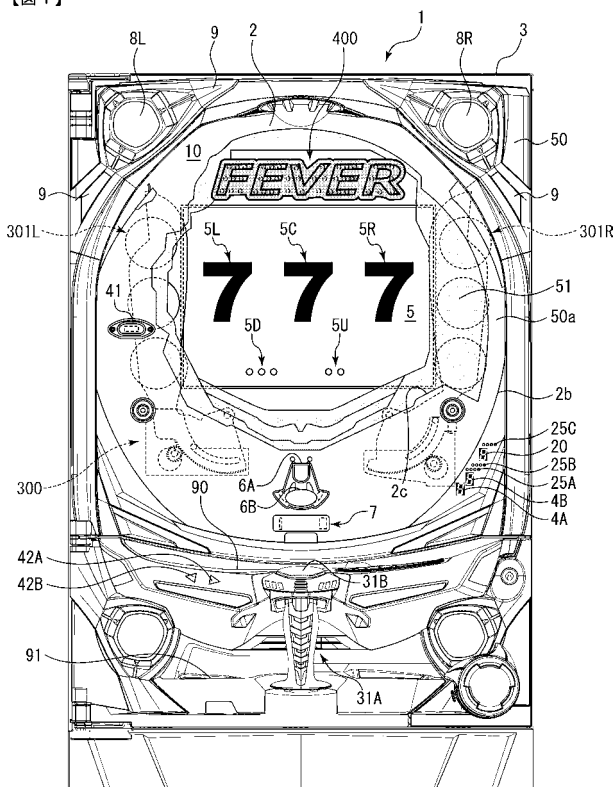
50

$$Z$$

パネル画像

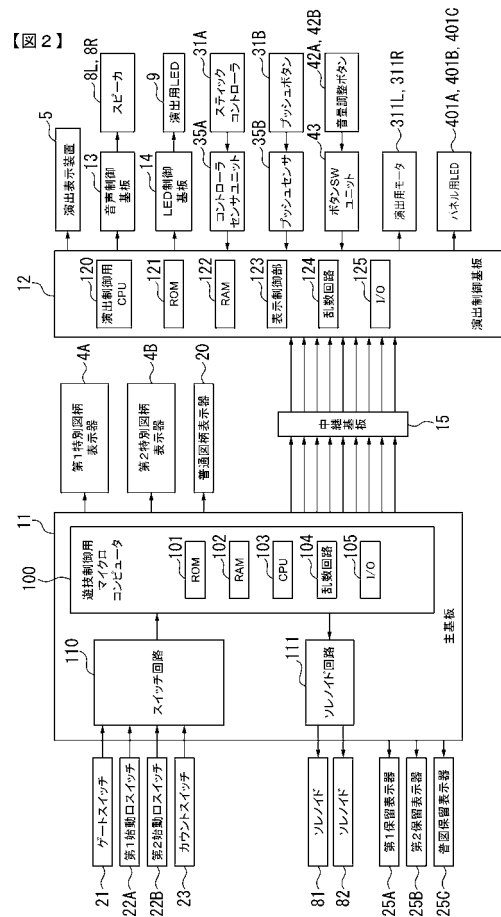
【 図 1 】

【图 1】



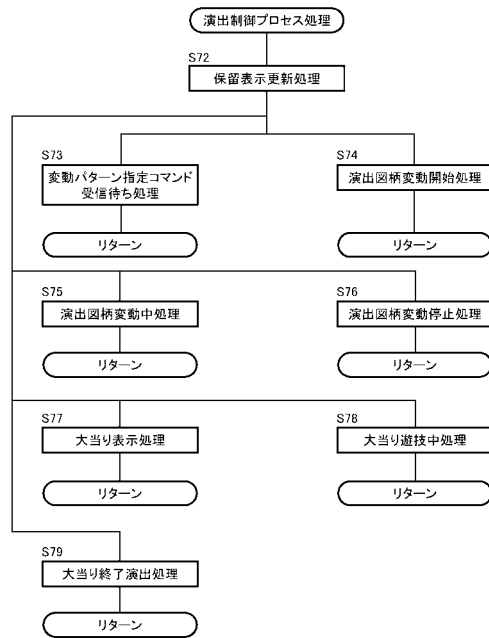
【 図 2 】

【圖 2】



【図 3】

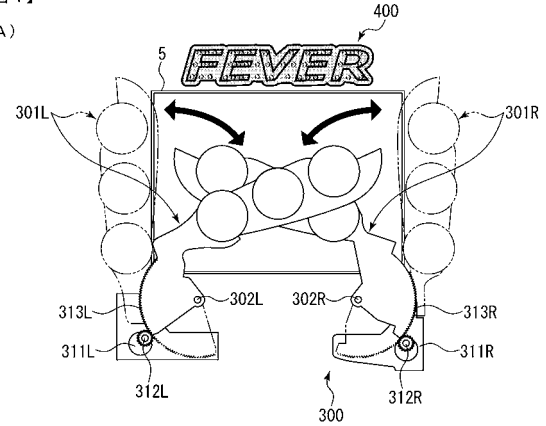
【図 3】



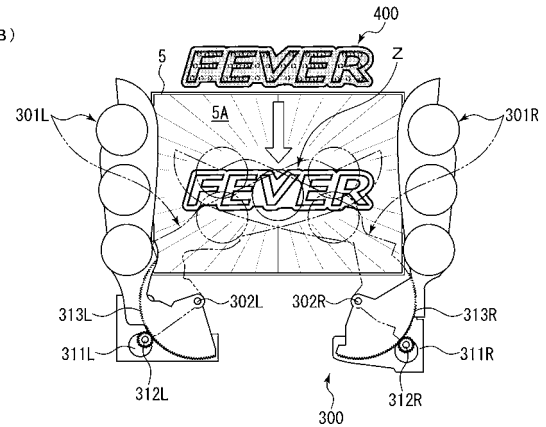
【図 4】

【図 4】

(A)



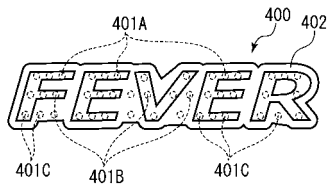
(B)



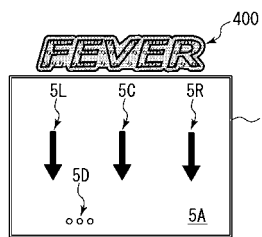
【図 5】

【図 5】

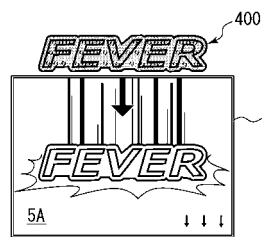
(A)



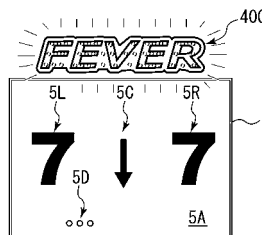
(B) パネル用 LED 消灯



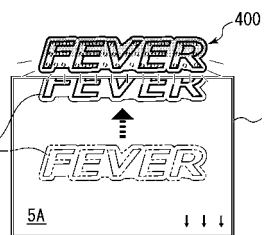
(D) パネル落下表示



(C) パネル発光演出



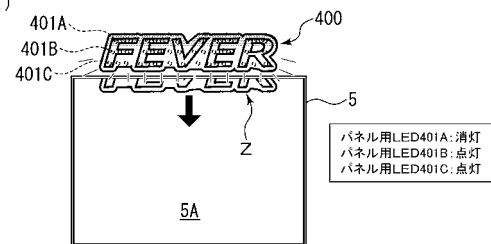
(E) パネル上昇表示



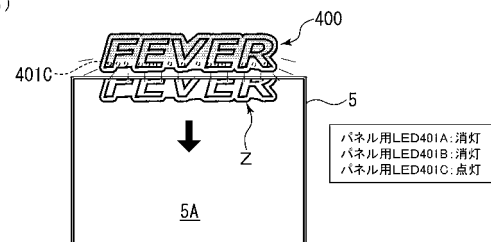
【図 6】

【図 6】

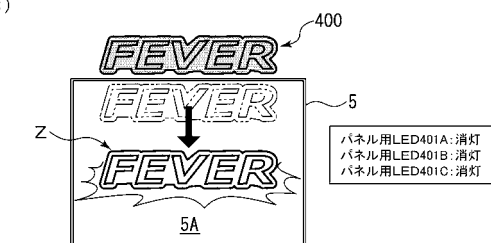
(A)



(B)



(C)



【図 7】

【図 7】

パネル表示演出における演出態様		
パネル画像の移動表示方向	パネル画像の移動表示速度	演出用 LED の発光態様
下方（落下）	高速	上段→中段→下段の順に消灯
上方（上昇）	低速	下段→中段→上段の順に点灯

【図 8】

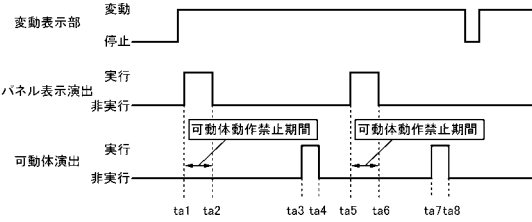
【図 8】

(A)

演出実行条件

演出種別	単独実行	他の演出との複合実行
パネル発光演出	可能	可能
パネル表示演出	可能	可能（可動体演出との複合実行は不可）
可動体演出	可能	可能（パネル表示演出との複合実行は不可）
⋮	⋮	⋮

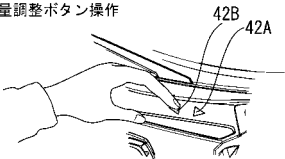
(B)



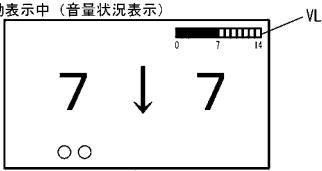
【図 10】

【図 10】

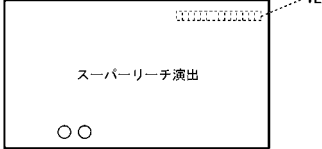
(A) 音量調整ボタン操作



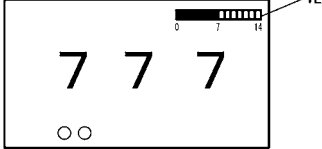
(B) 変動表示中（音量状況表示）



(C) スーパーリーチ演出中（音量状況表示消去）



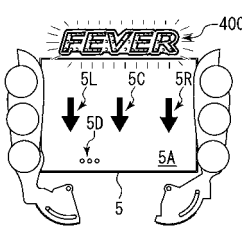
(D) 変動停止時（音量状況表示開始）



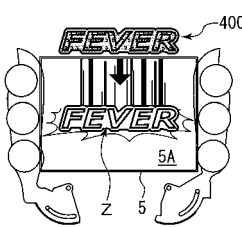
【図 9】

【図 9】

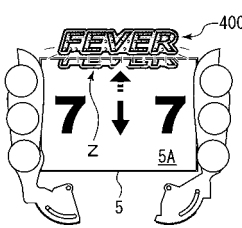
(A) 変動開始（パネル発光演出）



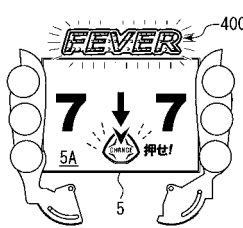
(B) パネル表示演出



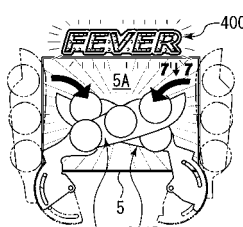
(C) リーチ成立



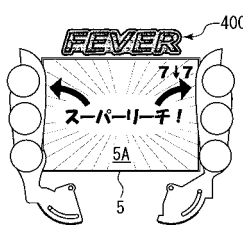
(D) 発展示唆



(E) 可動体演出



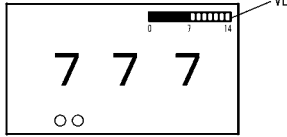
(F) SPリーチ発展



【図 11】

【図 11】

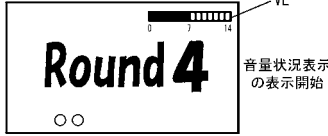
(A) 変動表示終了時



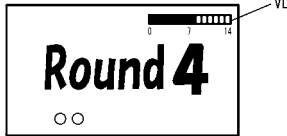
(B) 大当り演出開始



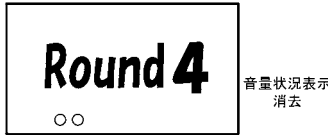
(C) 大当り演出中



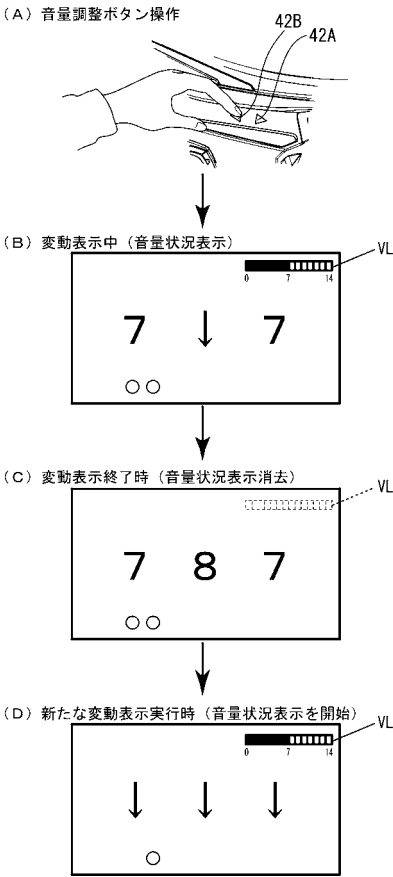
(D) 大当り演出中



(E) 大当り演出中



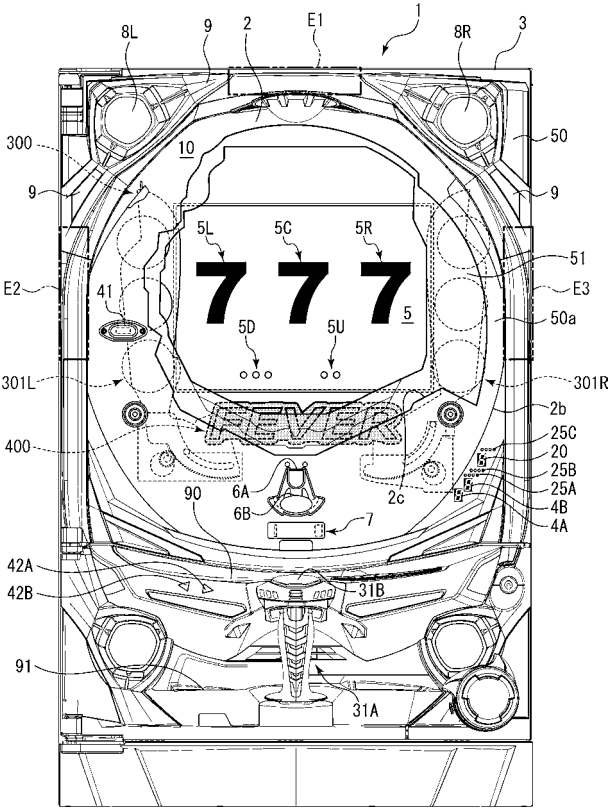
【図 1 2】
【図 1 2】 変形例 1



【図 1 3】
【図 1 3】 変形例 2

パネル表示演出	実行タイミング				
	変動開始時	擬似連再変動時	スーパーリーチ発生時	スーパーリーチ当否振り演出時	はずれ報知復活演出時
大当たり期待度	15%	30%	50%	60%	100%

【図 1 4】
【図 1 4】 変形例 3



【図 1 5】
【図 1 5】

