

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 1 部門第 2 区分

【発行日】平成23年10月6日(2011.10.6)

【公開番号】特開2011-50771(P2011-50771A)

【公開日】平成23年3月17日(2011.3.17)

【年通号数】公開・登録公報2011-011

【出願番号】特願2010-276612(P2010-276612)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 4 Z

【手続補正書】

【提出日】平成23年8月23日(2011.8.23)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技機本体に 1 つの軸方向に直動可能に拘束され、前記遊技本体を基準とした第 1 位置と第 2 位置との間を移動することで遊技を演出するメイン可動演出部材と、

前記メイン可動演出部材の移動と異なる 1 つの軸方向又は軸回りに移動可能に前記メイン可動演出部材に拘束され、前記メイン可動演出部材を基準とした A 位置と B 位置との間を移動することで遊技を演出するサブ可動演出部材と、

前記メイン可動演出部材を前記第 1 位置と前記第 2 位置との間で移動させるための駆動源である駆動装置と、

前記サブ可動演出部材を前記 A 位置に付勢する付勢手段と、

前記遊技機本体に設けられて、前記メイン可動演出部材が前記サブ可動演出部材と共に前記第 1 位置から前記第 2 位置に向かう移動の過程で、前記サブ可動演出部材に備えたガイド当接部に当接して前記サブ可動演出部材を前記 A 位置から前記 B 位置に移動する待受ガイドとを備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技機本体に 1 つの軸方向に直動可能に拘束され、前記遊技本体を基準とした第 1 位置と第 2 位置との間を移動することで遊技を演出するメイン可動演出部材と、

前記メイン可動演出部材の移動と異なる 1 つの軸方向又は軸回りに移動可能に前記メイン可動演出部材に拘束され、前記メイン可動演出部材を基準とした A 位置と B 位置との間を移動することで遊技を演出するサブ可動演出部材と、

前記メイン可動演出部材を前記第 1 位置と前記第 2 位置との間で移動させるための駆動源である駆動装置と、

前記遊技機本体に設けられて、前記メイン可動演出部材が前記第 1 位置から前記第 2 位置に向かう移動の過程で、前記サブ可動演出部材に備えたガイド当接部に当接して前記サブ可動演出部材を前記 A 位置から前記 B 位置に移動する待受ガイドと、

前記遊技機本体に設けられて、前記メイン可動演出部材が前記第 2 位置から前記第 1 位置に向かう移動の過程で、前記ガイド当接部に当接して前記サブ可動演出部材を前記 B 位置から前記 A 位置に移動する復帰ガイドとを備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

前記メイン可動演出部材及び前記サブ可動演出部材の移動可能方向は、共に遊技者との

対向方向と直交する２次元平面に収まるように配置され、

前記第１位置に配置された前記メイン可動演出部材と前記Ａ位置に配置されたサブ可動演出部材とを前記遊技者側から覆う前面カバーを、前記遊技機本体に固定して設け、

前記メイン可動演出部材は、前記第１位置から前記第２位置に移動する途中で、前記前面カバーから出現し、

前記サブ可動演出部材は、前記メイン可動演出部材と共に前記前面カバーから出現すると共に、前記サブ可動演出部材の一部が出現してから前記待受ガイドと前記ガイド当接部とが当接して前記サブ可動演出部材が前記Ａ位置から前記Ｂ位置に移動することを特徴とする請求項１又は２に記載の遊技機。

【手続補正２】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の詳細な説明】

【発明の名称】遊技機

【技術分野】

【０００１】

本発明は、遊技機本体に対して可動演出部材を移動することで遊技を演出することが可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

従来、この種の遊技機として、遊技に関連した形状（例えば、パットの形状）の可動演出部材をモータで回動させ遊技の演出を行うものが知られている（例えば、特許文献１参照）。

【特許文献１】特開２００８－１０４６３７号公報（第１４図、第１５図）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００３】

ところで、上記した従来の遊技機では、単に可動演出部材を往復回動させるだけであるので、演出が単調になり趣向性が乏しかった。しかしながら、従来の遊技機に備えた可動演出部材の駆動機構を単に２つに増やして趣向性を向上させようとする、モータが２つ必要になってコストがかかると共に、２つの可動演出部材に互いに関連付けた動作を行わせようとした場合には、制御が煩雑になる。

【０００４】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたもので、１つの駆動源で２つの可動演出部材を互いに異なる軸方向又は異なる軸回りに移動させて従来より趣向性を向上させることが可能な遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００５】

上記目的を達成するためになされた請求項１の発明に係る遊技機は、遊技機本体に１つの軸方向に直動可能に拘束され、遊技本体を基準とした第１位置と第２位置との間を移動することで遊技を演出するメイン可動演出部材と、メイン可動演出部材の移動と異なる１つの軸方向又は軸回りに移動可能にメイン可動演出部材に拘束され、メイン可動演出部材を基準としたＡ位置とＢ位置との間を移動することで遊技を演出するサブ可動演出部材と、メイン可動演出部材を第１位置と第２位置との間で移動させるための駆動源である駆動装置と、サブ可動演出部材をＡ位置に付勢する付勢手段と、遊技機本体に設けられて、メイン可動演出部材がサブ可動演出部材と共に第１位置から第２位置に向かう移動の過程で、サブ可動演出部材に備えたガイド当接部に当接してサブ可動演出部材をＡ位置からＢ位置に移動する待受ガイドとを備えたところに特徴を有する。

【0006】

請求項2の発明に係る遊技機は、遊技機本体に1つの軸方向に直動可能に拘束され、遊技本体を基準とした第1位置と第2位置との間を移動することで遊技を演出するメイン可動演出部材と、メイン可動演出部材の移動と異なる1つの軸方向又は軸回りに移動可能にメイン可動演出部材に拘束され、メイン可動演出部材を基準としたA位置とB位置との間を移動することで遊技を演出するサブ可動演出部材と、メイン可動演出部材を第1位置と第2位置との間で移動させるための駆動源である駆動装置と、遊技機本体に設けられて、メイン可動演出部材が第1位置から第2位置に向かう移動の過程で、サブ可動演出部材に備えたガイド当接部に当接してサブ可動演出部材をA位置からB位置に移動する待受ガイドと、遊技機本体に設けられて、メイン可動演出部材が第2位置から第1位置に向かう移動の過程で、ガイド当接部に当接してサブ可動演出部材をB位置からA位置に移動する復帰ガイドとを備えたところに特徴を有する。

【0007】

請求項3の発明は、請求項1又は2に記載の遊技機において、メイン可動演出部材及びサブ可動演出部材の移動可能方向は、共に遊技者との対向方向と直交する2次元平面に収まるように配置され、第1位置に配置されたメイン可動演出部材とA位置に配置されたサブ可動演出部材とを遊技者側から覆う前面カバーを、遊技機本体に固定して設け、メイン可動演出部材は、第1位置から第2位置に移動する途中で、前面カバーから出現し、サブ可動演出部材は、メイン可動演出部材と共に前面カバーから出現すると共に、サブ可動演出部材の一部が出現してから待受ガイドとガイド当接部とが当接してサブ可動演出部材がA位置からB位置に移動するところに特徴を有する。

【0008】

なお、本発明において「遊技機本体」とは、遊技機のうちその遊技機の設置場所に対して遊技の実行中は動かない部分全体をいう。

【発明の効果】

【0009】

〔請求項1及び2の発明〕

請求項1及び2の遊技機では、メイン可動演出部材が駆動装置から力を受けて第1位置から第2位置に移動すると、その過程で、サブ可動演出部材のガイド当接部が遊技機本体の待受ガイドに当接してサブ可動演出部材がA位置からB位置に移動する。ここで、本発明では、メイン可動演出部材が遊技機本体に1つの軸方向に直動可能に拘束されると共に、サブ可動演出部材がメイン可動演出部材の移動と異なる1つの軸方向又は軸回りに移動可能にメイン可動演出部材に拘束されているので、サブ可動演出部材とメイン可動演出部材とは異なる態様で移動することになる。即ち、本発明では、1つの移動駆動装置によってメインとサブの2つの可動演出部材を互いに異なる軸方向又は軸回りに移動させて趣向性を向上させることができる。

【0010】

なお、メイン可動演出部材を第2位置から第1位置に戻したときには、請求項1の遊技機では、付勢手段によってサブ可動演出部材がB位置からA位置に戻り、請求項2の遊技機では、サブ可動演出部材のガイド当接部と遊技機本体の復帰ガイドとが当接してサブ可動演出部材がB位置からA位置に復帰する。

【0011】

〔請求項3の発明〕

請求項3の遊技機では、メイン可動演出部材が第1位置、サブ可動演出部材がA位置に配置された状態で、それらメイン可動演出部材とサブ可動演出部材は前面カバーの後ろ側に隠れた状態になる。そして、メイン可動演出部材が第1位置から第2位置に移動する途中で前面カバーから出現し、サブ可動演出部材がメイン可動演出部材と共に前面カバーから出現すると共に、サブ可動演出部材の一部が出現してから待受ガイドとガイド当接部とが当接してサブ可動演出部材がA位置からB位置に移動するので、メイン可動演出部材とサブ可動演出部材との間で前面カバーからの出現の態様が異なり、趣向性を向上させるこ

とができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機の正面図

【図2】遊技板の正面図

【図3】メイン可動演出部材が第1位置、サブ可動演出部材がA位置に配置された可動役物ユニットの分解斜視図

【図4】メイン可動演出部材が第2位置、サブ可動演出部材がB位置に配置された可動役物ユニットの分解斜視図

【図5】メイン可動演出部材が第1位置、サブ可動演出部材がA位置に配置された可動役物ユニットの斜視図

【図6】メイン可動演出部材が第2位置、サブ可動演出部材がB位置に配置された可動役物ユニットの斜視図

【図7】可動役物ユニットの内部を示した正面図

【図8】可動役物ユニットの内部を示した正面図

【図9】本発明の変形例を示した可動役物ユニットの内部を示した正面図

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下、本発明を適用したパチンコ遊技機10に係る一実施形態を、図1～図8に基づいて説明する。図1に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機10の遊技板11には、ガイドレール12で囲まれた略円形の遊技領域R1が形成されている。また、遊技板11は前側を前面枠10Zにて覆われ、その前面枠10Zには、遊技領域R1に対応した略円形のガラス窓が設けられている。そして、そのガラス窓を通して遊技領域R1が前方に臨んでいる。前面枠10Zのうちガラス窓の上方には左右に1対のスピーカ25、25が設けられ、ガラス窓より下方には、上皿27A及び下皿27Bが上下2段にして設けられている。そして、下皿27Bの右端部に備えた操作ノブ28を回動操作すると、上皿27Aに収容された遊技球が遊技領域R1に向けて弾き出される。なお、上皿27Aに備えたボタン29を押すと上皿27Aに収容されている遊技球が下皿27Bへと移動する。

【0014】

遊技領域R1の中央には、表示窓34Wが貫通形成され、その表示窓34Wの奥部には液晶表示画面34が備えられている。また、表示窓34Wの縁部には、遊技板11の前側から装飾枠23が装着されている。装飾枠23は、遊技板11の前側から前方に突出しており、これにより遊技領域R1を流下する遊技球が液晶表示画面34の前方を通過しないように規制している。また、遊技領域R1のうち装飾枠23の外側領域全体に亘って、図示しない複数の障害釘が起立している。

【0015】

遊技領域R1のうち装飾枠23の下方における左右方向の中央部には、第1始動入賞口14、第1大入賞口15及びアウト口16が上から順番に並べて設けられ、左右の両側部には、ガイドレール12に沿って一般入賞口20、21及びサイドランプ22がそれぞれ設けられている。また、第1始動入賞口14、第1大入賞口15、一般入賞口20、21及びアウト口16に入球した遊技球は、遊技板11の裏側に取り込まれる。そして、第1始動入賞口14、第1大入賞口15及び一般入賞口20、21の奥部に備えた図示しない検出スイッチによって、遊技球の入球が検出される。

【0016】

第1大入賞口15は、横長矩形に形成されて、常には、可動扉15Tにて閉塞されている。そして、所定の条件が成立したときに可動扉15Tが下縁部を中心に回動して斜め前側に開き、その可動扉15Tを案内にして第1大入賞口15に多くの遊技球が入賞可能となる。また、第1大入賞口15の内部には、継続入賞口（図示せず）と計数入賞口（図示せず）とが設けられている。可動扉15Tが開いたときには、継続入賞口は開放しており、1つの遊技球が継続入賞口に入賞すると、継続入賞口は閉鎖される。一方、計数入賞口

は常時開放している。そして、第１大入賞口１５に遊技球が入賞すると、その遊技球が継続入賞口及び計数入賞口の何れかに入賞し、継続入賞口及び計数入賞口の何れかに遊技球が１つ入賞する度に、例えば、１５個の遊技球が上皿２７Ａに払い出される。

【００１７】

第１始動入賞口１４及び一般入賞口２０，２１は、所謂、ポケット構造をなし、遊技球が丁度１つ入球可能な大きさで上方に開口している。また、第１始動入賞口１４及び一般入賞口２０，２１に遊技球が１つ入球する度に、例えば、４個の賞球が上皿２７Ａに払い出される。

【００１８】

装飾枠２３の左側方（図１に向かって左側。以下同様。）には下寄り位置に風車１９が設けられ、その風車１９の下方には、樹脂ガイド３５が設けられている。樹脂ガイド３５の上面は、第１始動入賞口１４側に緩やかに下るように傾斜している。また、樹脂ガイド３５の下方には、複数（例えば、１０個）のＬＥＤを有した保留数表示部３６と７セグメントＬＥＤで構成された普通図柄表示部３６Ｆが設けられている。一方、装飾枠２３の右側方には上寄り位置に始動ゲート１８が設けられ、下寄り位置に第２始動入賞口４０が設けられている。

【００１９】

始動ゲート１８は、遊技球が通過可能な門形構造をなし、通過した遊技球は始動ゲート１８に内蔵されたゲートスイッチ（図示せず）によって検出される。

【００２０】

第２始動入賞口４０は、遊技球が通過可能なゲート部（図示せず）と、そのゲート部より遊技球１つ分の下方に配置され、遊技板１１の前面に開口した入球口（図示せず）と、その入球口を開閉する可動扉（図示せず）と、入球口の下面に配置されて前後方向に進退する進退舌片（図示せず）と備えてなる。また、通常は、進退舌片は、遊技板１１の前面より後方に配置されると共に入球口が可動扉によって閉塞されている。そして、所定条件が成立したときに、可動扉が開くと共に進退舌片が遊技板１１の前面より前方に突出し、ゲート部を通過した遊技球を入球口に取り込むようになっている。

【００２１】

装飾枠２３の左辺部分における上下方向の中間部から下端寄り位置に亘る範囲には、ワープ樋３９が設けられている。ワープ樋３９の上端は、装飾枠２３の外側面に開口した入球口３９Ａになっている。また、ワープ樋３９の中間部分は、表示窓３４Ｗの奥側に向かって徐々に下方に延び、ワープ樋３９の下端は、装飾枠２３の奥部内側面に開放している。そして、入球口３９Ａに入球した遊技球は、装飾枠２３を通過して次述するステージ２３Ｓの後段部上面に排出される。

【００２２】

装飾枠２３の下辺部分の内側上面には、遊技球が転動可能なステージ２３Ｓが設けられている。ステージ２３Ｓは、装飾枠２３の奥行き方向で２段になっており、前段部が後段部より低くなっている。また、ステージ２３Ｓの前段部における左右方向の中央には誘導溝２３Ｙが陥没形成され、ここに進入した遊技球は、第１始動入賞口１４の真上で装飾枠２３外に排出される。

【００２３】

装飾枠２３の右辺部分における上下方向の中間部から下端寄り位置に亘る範囲には、入賞樋３７が設けられている。入賞樋３７の上端は、装飾枠２３の外側面に開口した第２大入賞口３７Ａになっており、その第２大入賞口３７Ａは、通常は、可動翼３７Ｔによって閉塞されている。可動翼３７Ｔは、下端部に回転軸を有し、第２大入賞口３７Ａを閉塞した起立閉鎖位置と、第２大入賞口３７Ａを開放しかつ第２大入賞口３７Ａに遊技球を案内する傾斜誘導位置との間で回転する。

【００２４】

入賞樋３７の中間部分は、表示窓３４Ｗの奥側に向かって徐々に下方に延びている。そして、ステージ２３Ｓにおける右側端部に設けられた透視装置３８に連絡されている。透

視装置 38 は、透明な樹脂ケース内に継続入賞口（図示せず）と計数入賞口（図示せず）を備えた構造になっている。詳細には、樹脂ケースは、ステージ 23S の前段部と後段部とを合わせた全体幅と同じ幅をなしてステージ 23S より上方に突出している。また、ケースの内部は、ステージ 23S の前段部に相当する部分のみが遊技球の通過領域になっており、その遊技球の通過領域の下面に継続入賞口と計数入賞口を横並びにして備えている。また、継続入賞口は透視装置 38 内の右側、計数入賞口は透視装置 38 内の左側に配置され、さらに、透視装置 38 内の右側部には、継続入賞口に隣接して内部側壁（図示せず）が備えられている。また、その内部側壁に形成された側面開口からは規制片（図示せず）が水平に出没可能になっている。そして、可動翼 37T が開いたときには、内部側壁の内部に退避して継続入賞口及び計数入賞口への遊技球の入賞が可能になっており、遊技球が 1 つ継続入賞口に入賞すると、規制片が出現して継続入賞口への入賞が禁止される。一方、計数入賞口は常時開放されている。そして、入賞樋 37 に遊技球が入賞するたびに、その遊技球が継続入賞口及び計数入賞口の何れかに入賞し、継続入賞口及び計数入賞口の何れかに遊技球が 1 つ入賞する度に、例えば、15 個の遊技球が上皿 27A に払い出される。

【0025】

上記した第 1 始動入賞口 14、始動ゲート 18 等の所定の部位に遊技球が入球すると以下の所定の抽選が行われ、当たりになると遊技者にとって有利な特典が付与される。

【0026】

具体的には、第 1 始動入賞口 14 に遊技球の入賞する度に、「第 1 の大当たり遊技」を実行するか否かの当否判定が行われ、その当否判定の結果が、液晶表示画面 34 に表示される。液晶表示画面 34 には、通常、3 つの左、中、右の特別図柄 13A、13B、13C が横並びに表示されている。これら各特別図柄 13A、13B、13C は、例えば、「0」～「11」の数字を表記した複数種類のもので構成されており、通常は、各特別図柄 13A、13B、13C ごと、所定の種類のもので停止表示されている。そして、第 1 始動入賞口 14 に遊技球が入賞して当否判定が行われたときに、これら 3 つの特別図柄 13A、13B、13C が、上下方向にスクロール表示され、所定時間後に、例えば、左、右、中の順で各特別図柄 13A、13B、13C が停止表示される。このとき、遊技の当否判定の結果が「大当たり」であれば、例えば全ての特別図柄 13A、13B、13C が同じ図柄、即ち、ぞろ目になる。

【0027】

また、左右の特別図柄 13A、13C が同じ図柄で停止表示し、中特別図柄 13B のみを変動表示したリーチ状態となると、液晶表示画面 34 には所定のリーチ演出画像（例えばキャラクタ画像）が表示される。なお、前面枠 10Z の左下隅に備えた遊技ボタン 27C を押圧すると、液晶表示画面 34 で変動表示されている特別図柄 13A、13B、13C 以外の画像（例えば、キャラクタ画像）を、遊技者の任意のタイミングで停止させることができる。

【0028】

液晶表示画面 34 において特別図柄 13A、13B、13C が変動表示又は「大当たり状態」の最中に第 1 始動入賞口 14 に入賞した場合、その入賞球は保留球として最大で 5 個まで記憶され、その保留記憶数（保留球数）が、前記した保留数表示部 36 の上側半分の LED を使用して表示される。そして、特別図柄 13A、13B、13C が停止表示又は「大当たり状態」が終了すると、その保留記憶数が 1 つ減らされて再び、特別図柄 13A、13B、13C が変動表示してから停止表示されて、遊技の当否判定結果が表示される。

【0029】

「第 1 の大当たり遊技」の当否判定結果が大当たりになると、可動扉 15T が開放される。ここで、可動扉 15T が開放してから閉じるまでの間を「ラウンド」と称すると、1 つのラウンドは、可動扉 15T の開放時間が 30 秒に達したか、又は、第 1 大入賞口 15 に遊技球が 10 個入賞したかの何れかの条件が先に満たされた場合に終了する。また、第

1 大入賞口 1 5 内の継続入賞口に遊技球が入賞した場合に、ラウンド終了後に、連続して次のラウンドが実行される。また、「大当たり状態」は、最大で、例えば 1 5 ラウンドまで継続される。

【0030】

始動ゲート 1 8 に遊技球が通過する度に、第 2 始動入賞口 4 0 の進退舌片を作動させるか否かの予備当否判定が行われ、その当否判定の結果が、普通図柄表示部 3 6 F に表示される。具体的には、始動ゲート 1 8 に遊技球が通過すると、普通図柄表示部 3 6 F に、「0」～「9」までの数字からなる数字図柄が所定期間に亘って変動表示された後、所定の数字図柄が停止表示される。このとき停止表示された数字が奇数の場合には、「当たり」となり、偶数の場合には「外れ」になる。そして、当たりになると、所定期間に亘って第 2 始動入賞口 4 0 の可動扉が開きかつ進退舌片が前進して、第 2 始動入賞口 4 0 に遊技球が入賞可能になる。

【0031】

第 2 始動入賞口 4 0 に遊技球が入賞する度に、「第 2 の大当たり遊技」を実行するか否かの当否判定が行われ、その当否判定の結果が、液晶表示画面 3 4 に表示される。液晶表示画面 3 4 における当否判定の表示方法は、上記した「第 1 の大当たり遊技」の当否判定結果の表示方法と同様であり、特別図柄 1 3 A, 1 3 B, 1 3 C に対する装飾用の色彩、模様等や、液晶表示画面 3 4 における特別図柄 1 3 A, 1 3 B, 1 3 C の背景画等は、「第 1 の大当たり遊技」の当否判定結果の場合と異なっている。

【0032】

「第 2 の大当たり遊技」の当否判定結果が大当たりになると、第 1 大入賞口 1 5 における可動扉 1 5 T の開放と同様に、第 2 大入賞口 3 7 A における可動翼 3 7 T が開放される。ここでも可動翼 3 7 T が開放してから閉じるまでの間を「ラウンド」と称すると、1 つのラウンドは、可動翼 3 7 T の開放時間が 3 0 秒に達したか、又は、第 2 大入賞口 3 7 A に遊技球が 1 0 個入賞したかの何れかの条件が先に満たされた場合に終了する。また、第 2 大入賞口 3 7 A 内の継続入賞口に遊技球の入賞した場合に、ラウンド終了後に、連続して次のラウンドが実行される。また、「大当たり状態」は、最大で、例えば 1 5 ラウンドまで継続される。

【0033】

液晶表示画面 3 4 において特別図柄 1 3 A, 1 3 B, 1 3 C が変動表示又は「大当たり状態」の最中に第 2 始動入賞口 4 0 に入賞した場合、その入賞球は保留球として最大で 5 個まで記憶され、その保留記憶数（保留球数）が、前記した保留数表示部 3 6 の下側半分の LED を使用して表示される。そして、特別図柄 1 3 A, 1 3 B, 1 3 C が停止表示又は「大当たり状態」が終了すると、その保留記憶数が 1 つ減らされて再び、特別図柄 1 3 A, 1 3 B, 1 3 C が変動表示してから停止表示されて、遊技の当否判定結果が表示される。

【0034】

さて、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 では、例えば、当否判定結果を表示する際の演出や大当たり遊技時の演出を遊技者に楽しんでもらうために、遊技板 1 1 の裏面側における表示窓 3 4 W の一側縁部（左側側縁部）に、図 3 ～図 7 に示した可動役物ユニット 5 0 が備えられている。詳細には以下の通りである。

【0035】

遊技板 1 1 の裏面には、表示窓 3 4 W の縁部に図示しない液晶支持枠がビス止めされている。そして、液晶支持枠の後面に液晶モジュール（詳細には、TF T-L C D モジュール）が固定され、その液晶モジュールの前面が液晶表示画面 3 4 になっている。可動役物ユニット 5 0 は、図 3 に示すように、ケース 4 7 の内部に回路基板 6 0 とメイン可動演出部材 5 1 及びサブ可動演出部材 5 2 等の可動部品群を収容してなる。そして、ケース 4 7 が液晶支持枠の一側辺に固定されて、ケース 4 7 の一側面が液晶支持枠の内側、即ち、表示窓 3 4 W（図 2 参照）の内側に臨んでいる。

【0036】

ケース４７は、上下方向（図３及び図５に示した３次元座標軸のＹ軸方向）に長くなっており、前後方向（図３及び図５に示した３次元座標軸のＺ軸方向）で扁平になっている。また、ケース４７は、前方から見ると、左右の両側面に凹凸を有し、上端寄り位置から上方部分における左右方向（図３及び図５に示した３次元座標軸のＸ軸方向）の幅が、段付き状に狭くなっている。また、ケース４７のうち表示窓３４Ｗ（図２参照）の内側に臨んでいる一側面には、上端寄り位置の段差部から下端寄り位置に亘って出沒開口４６Ｋが形成されている。

【００３７】

なお、遊技者は、遊技板１１に対向した状態で操作ノブ２８を操作するので、本実施形態では、本発明に係る「遊技者との対向方向」は、パチンコ遊技機１０の前後方向（図３及び図５のＺ軸方向）に相当する。

【００３８】

図５に示すように、出沒開口４６Ｋは上下方向に長く、幅は上下方向で均一になっている。また、ケース４７を前方から見ると、出沒開口４６Ｋの開口縁は上下方向の上側半部は三角形になって側方に張り出している。具体的には、図７（Ａ）に示すように、三角形の張り出し部分のうち上端から頂点までは、鉛直方向に対して３～１０度の比較的小さい振れ角で外側に傾斜して張り出した第１傾斜部になっており、頂点から下端までは、鉛直方向に対して３０～６０度の比較的大きな振れ角で内側に傾斜した第２傾斜部になっている。また、出沒開口４６Ｋの開口縁は、第２傾斜部の下端から鉛直方向にまっすぐ延び、下端寄り位置から下端までは、僅かに傾斜して僅かに側方に張り出している。

【００３９】

図５に示すように、出沒開口４６Ｋの幅方向の両側には、ケース４７の側壁４７Ｓの一部が残されて本発明に係る待受ガイド４５Ｇ、４６Ｇになっている。その一方の待受ガイド４５Ｇは、ケース４７の前面壁４７Ｆから出沒開口４６Ｋに向かって張り出し、他方の待受ガイド４６Ｇは、ケース４７の後面壁４７Ｒから出沒開口４６Ｋの内側に向かって張り出している。また、各待受ガイド４５Ｇ、４６Ｇには、ケース本体４６の開口縁における三角形の張り出し部分に対応して、第１傾斜部４５Ｖ、４６Ｖと第２傾斜部４５Ｗ、４６Ｗとが備えられている。

【００４０】

図３に示すように、ケース４７は、前後方向でケース本体４６と前面カバー４５に分割可能になっている。その分割面４７Ｂは、図５に示すように、ケース４７のうち出沒開口４６Ｋの幅方向における前端寄り位置に位置している。そして、ケース本体４６と前面カバー４５とは複数の螺子によって合体した状態に固定されている。

【００４１】

図７及び図８に示すように、メイン可動演出部材５１は、縦長の略楕円形の装飾部５１Ｈの下端部から支持レバー５１Ｂを下方に延ばして備えている。装飾部５１Ｈは、液晶表示画面３４に表示される演出に対応したキャラクターや、表示されるキャラクターの１つなどで構成されたライターの本体部を模した形状になっている。また、装飾部５１Ｈの前面上端部寄り位置には、透光部材で構成された先端半球状の発光突部５５が備えられ、装飾部５１Ｈの先端面からは透光部材で構成された発光突片５６が突出している。そして、装飾部５１Ｈの内部に備えた図示しないＬＥＤを点灯させることで、発光突部５５及び発光突片５６が点灯する。

【００４２】

図３に示すように、支持レバー５１Ｂの下端部にはラック６６が固定されている。そのラック６６には、ギヤ部６６Ｇが備えられていると共に、図示しない検知片６６Ｔが設けられている。

【００４３】

支持レバー５１Ｂのうち装飾部５１Ｈ側の端部からは前方に向けてストッパ片５１Ｔが突出している。そして、メイン可動演出部材５１がケース本体４６の左側縁部側に直動すると、ストッパ片５１Ｔが前面カバー４５の内面に備えた図示しない突壁に突き合わされ

、それ以上メイン可動演出部材 5 1 がケース本体 4 6 の左側縁部側に直動することを規制する。

【0044】

ここで、本実施形態では、メイン可動演出部材 5 1 の直動可能範囲において、遊技板 1 1 の前側から見てケース本体 4 6 の左側縁部側の限界位置が本発明に係る「第 1 位置」に相当し、メイン可動演出部材 5 1 は第 1 位置に配置されると、図 5 及び図 7 (A) に示すように、鉛直方向に起立した姿勢になってケース 4 7 内に全体が収容された状態になる。また、メイン可動演出部材 5 1 の直動可能範囲において液晶表示画面 3 4 側の限界位置が本発明に係る「第 2 位置」に相当し、メイン可動演出部材 5 1 は第 2 位置に配置されると、図 6 及び図 8 (E) に示すように出沒開口 4 6 K から装飾部 5 1 H が外側に出現した状態になる。

【0045】

図 3 に示すように、ケース本体 4 6 には、回路基板 6 0 が取り付けられている。回路基板 6 0 は、ケース本体 4 6 のうち出沒開口 4 6 K と反対側の側壁 4 7 S に沿って上下方向に延びた形状になっている。そして、回路基板 6 0 における下端寄り位置には、図示しない検出素子 6 1 が実装されている。検出素子 6 1 は、1 対の対向壁をスリットを介して対向配置した構造をなし、スリット内に障害物が存在するか否かを検出する。そして、メイン可動演出部材 5 1 が第 1 位置に配置されたときに、ラック 6 6 の図示しない検出片 6 6 T が検出素子 6 1 のスリット内に位置して検出素子 6 1 から検出信号が出力される。これにより、回路基板 6 0 にて、メイン可動演出部材 5 1 が第 1 位置に配置されていることを検出することができる。

【0046】

ケース 4 7 における下端部には、本発明の「駆動装置」としての減速機付きモータ 6 5 が設けられている。減速機付きモータ 6 5 は、ケース 4 7 の後面壁 4 7 R に固定された図示しないステッピングモータの前端部に減速機を固定してなる。また、減速機の出力軸は前方に突出しており、その出力軸に出力ギヤ 6 4 が固定されている。なお、出力ギヤ 6 4 の中心からは前方に位置決め軸 6 4 P が突出しており、その位置決め軸 6 4 P が、前面壁 4 7 F に貫通形成された支持孔 4 5 N に軸支されている。出力ギヤ 6 4 は、アイドルギヤ 6 3 を介してラック 6 6 のギヤ部 6 6 G に連結されている。アイドルギヤ 6 3 の中心には中心シャフト 6 3 P が貫通しており、その中心シャフト 6 3 P がケース 4 7 の前面壁 4 7 F 及び後面壁 4 7 R に備えた図示しない凹部に回転可能に軸支されている。これらにより減速機付きモータ 6 5 にてメイン可動演出部材 5 1 を回転駆動することができる。

【0047】

図 8 (D) 及び図 8 (E) に示すように、サブ可動演出部材 5 2 は、メイン可動演出部材 5 1 の上端部に回転可能に設けられている。詳細には、サブ可動演出部材 5 2 の回転軸 5 2 J は、図 7 (A) に示すように、メイン可動演出部材 5 1 及びサブ可動演出部材 5 2 が共にケース 4 7 に収容された状態で、装飾部 5 1 H の上端部のうち左右方向において出沒開口 4 6 K から離れた側の端部に配置されている。また、サブ可動演出部材 5 2 は、液晶表示画面 3 4 に表示される演出に対応したキャラクターや、表示されるキャラクターの 1 つなどで構成されたライターの蓋部を模した形状になっている。そして、サブ可動演出部材 5 2 は、図 7 (A) ～図 7 (C) に示すように、メイン可動演出部材 5 1 を基準としたメイン可動演出部材 5 1 の装飾部 5 1 H における上端面を覆った A 位置と、図 8 (E) に示すように、メイン可動演出部材 5 1 を基準としたメイン可動演出部材 5 1 の装飾部 5 1 H における上端面に対して略 90 度開いた B 位置との間を回転することができる。なお、サブ可動演出部材 5 2 の下端面からは、A 位置で発光突片 5 6 の前側に重ねて配置されるカバー突片 5 2 W が突出している。

【0048】

メイン可動演出部材 5 1 とサブ可動演出部材 5 2 との間には、サブ可動演出部材 5 2 を A 位置に向けて付勢する（メイン可動演出部材 5 1 に対してサブ可動演出部材 5 2 を開放させない状態とする）図示しないトーションコイルばね（本発明の「付勢手段」に相当す

る)が回動軸52Jに備えられている。そして、メイン可動演出部材51が第1位置に配置された状態では、サブ可動演出部材52はトーションコイルばねの付勢力によりA位置に保持される。

【0049】

図7(A)に示すように、メイン可動演出部材51及びサブ可動演出部材52が共にケース47に収容された状態で、サブ可動演出部材52のうち回動軸52Jの上方位置からは出沒開口46Kから離れる側の斜め上方に向かって延長突部53が突出している。その延長突部53は、透明部材で構成され角柱状になっており、図3に示すように、延長突部53の先端部からは、ケース47の前面壁47F及と後面壁47Rとに向かって1対のガイド当接部54、54が突出している。このように、本実施形態では、延長突部53を透明にしたので目立たなくすることができ、サブ可動演出部材52のうち延長突部53及び1対のガイド当接部54、54以外の部分を際立たせることができる。

【0050】

また、1対のガイド当接部54、54は、円柱状になっている。そして、メイン可動演出部材51が第1位置から第2位置に移動する途中で、図7(C)に示すように、ガイド当接部54、54が、ケース47の待受ガイド45G、46Gに当接し、図7(C)から図8(D)及び図8(E)の変化に示すように、メイン可動演出部材51を更に第2位置側に直動すると、ガイド当接部54、54が待受ガイド45G、46Gに沿って摺接移動し、これにより、サブ可動演出部材52の移動方向が規制されメイン可動演出部材51に対してサブ可動演出部材52の移動方向がメイン可動演出部材51の移動方向と異なる方向のA位置からB位置へと回動する。

【0051】

このように、本実施形態では、サブ可動演出部材52の(前後方向の)両側で待受ガイド45G、46G及びガイド当接部54、54をそれぞれ対にした構成としているので、待受ガイド45G、46Gとガイド当接部54、54との当接が安定し、サブ可動演出部材52の動作も安定する。また、待受ガイド45G、46Gはケース47に一体形成されているので、それら待受ガイド45G、46Gを別途設けた場合に比べて部品点数の削減が図られると共にケース47の補強にもなる。

【0052】

図4に示すように、ケース47の後面壁47Rには、ガイド溝46Rが形成されている。そして、図7(A)及び図7(B)に示すように、サブ可動演出部材52がA位置に配置された状態からメイン可動演出部材51と共に直動する際に、一方のガイド当接部54がガイド溝46R内を移動するようになっている。

【0053】

可動役物ユニット50は、上述の通り図示しない液晶支持枠に固定され、その液晶支持枠が遊技板11の裏面側に固定されている。このとき、遊技板11に対して可動役物ユニット50が位置決めされるように、ケース47の前面には、図4に示すように、位置決め用突部45Lが突出形成されている。そして、その位置決め用突部45Lが遊技板11の裏面に形成された図示しない凹部に嵌合され、固定される。

【0054】

なお、パチンコ遊技機10全体のうちパチンコ遊技機10の設置場所に対して遊技の実行中は動かない部分全体が本発明に係る「遊技機本体」に相当し、本実施形態においては、例えば、液晶支持枠、遊技板11、前面枠10Z、装飾枠23等が「遊技機本体」に含まれる。

【0055】

本実施形態のパチンコ遊技機10の構成に関する説明は以上である。次に、本実施形態のパチンコ遊技機10の作用効果について説明する。図1に示したパチンコ遊技機10の操作ノブ28を操作すると、遊技領域R1の上端部に遊技球が次々と弾き出されて遊技領域R1を流下する。また、メイン可動演出部材51及びサブ可動演出部材52は、通常、ケース47の内部に収容され(第1位置)、遊技板11の表示窓34Wにおける一側縁部

の裏側に隠れている。このため、図 1 に示すように、通常、遊技者からはメイン可動演出部材 5 1 及びサブ可動演出部材 5 2 は見えなくなっている。

【0056】

遊技領域 R 1 を流下する遊技球のうちのいくつかは、第 1 又は第 2 の始動入賞口 1 4, 4 0 に入賞すると、所定数の遊技球（賞球）が上皿 2 7 A に払い出されると共に当否判定が行われその当否判定結果が、液晶表示画面 3 4 に表示される。即ち、液晶表示画面 3 4 において、3 つの特別図柄 1 3 A, 1 3 B, 1 3 C が、上下方向にスクロール表示された後、左、右、中の順番で特別図柄 1 3 A, 1 3 B, 1 3 C が停止表示され、それら特別図柄 1 3 A, 1 3 B, 1 3 C が同一であるか否かによって当否判定結果が報知される。

【0057】

ここで、当否判定結果が当たりになる場合には、左右の特別図柄 1 3 A, 1 3 C が同じ図柄（例えば、「7」）で停止表示し、中特別図柄 1 3 B のみを変動表示したリーチ状態となる。また、暫くすると、図 2 に示すように、液晶表示画面 3 4 の表示画面が変化し、左右の特別図柄 1 3 A, 1 3 C が液晶表示画面 3 4 の例えば左右の下側角部に小さく表示された状態になる一方、中特別図柄 1 3 B が液晶表示画面 3 4 の中央に大きく表示されて、その中特別図柄 1 3 B の図柄がゆっくり切り替わっていく。そして、最後に中特別図柄 1 3 B が停止表示される直前に、回路基板 6 0 が減速機付きモータ 6 5 を作動してメイン可動演出部材 5 1 を第 1 位置から第 2 位置に移動する。そして、第 1 位置から第 2 位置に移動する過程で通常時に液晶表示画面 3 4 の前面側に無かったメイン可動演出部材 5 1 及びサブ可動演出部材 5 2 が液晶表示画面 3 4 の前面側に出現し、液晶表示画面 3 4 の表示に合わせた演出を行う。

【0058】

このとき、メイン可動演出部材 5 1 が第 1 位置から第 2 位置に移動する途中までは、図 7 (A) ~ 図 7 (C) に示すように、トーションコイルばね付勢力によってサブ可動演出部材 5 2 は A 位置に保持された状態、即ち、ライターの蓋を模したサブ可動演出部材 5 2 がライター本体を模したメイン可動演出部材 5 1 の上端部を覆った状態で、サブ可動演出部材 5 2 がメイン可動演出部材 5 1 と共に出沒開口 4 6 K を介してケース 4 7 の外側に移動する。

【0059】

そして、ガイド当接部 5 4, 5 4 を除くサブ可動演出部材 5 2 全体が出沒開口 4 6 K から外側に出現すると、図 7 (C) に示すように、ガイド当接部 5 4, 5 4 が待受ガイド 4 5 G, 4 6 G の第 1 傾斜部 4 5 V, 4 6 V に当接する。そこからメイン可動演出部材 5 1 がさらに第 2 位置側に直動すると、図 8 (D) に示すように、ガイド当接部 5 4, 5 4 が待受ガイド 4 5 G, 4 6 G の第 1 傾斜部 4 5 V, 4 6 V に摺接することで下方に案内され、これによりサブ可動演出部材 5 2 がメイン可動演出部材 5 1 に対して A 位置側から B 位置側に回動する。即ち、サブ可動演出部材 5 2 は、メイン可動演出部材 5 1 と共に遊技機本体（ケース 4 7 を含む）に対して移動しながらメイン可動演出部材 5 1 に対して回動する。これにより、ライター全体を移動しながらライターの蓋を開けるというダイナミックな動きの演出を行うことができる。

【0060】

そして、メイン可動演出部材 5 1 が第 2 位置に至ると、図 8 (E) に示すように、ガイド当接部 5 4 が待受ガイド 4 5 G, 4 6 G における第 1 傾斜部 4 5 V と第 2 傾斜部 4 5 W との角部、及び、第 1 傾斜部 4 6 V と第 2 傾斜部 4 6 W との角部に位置してそれ以上摺接移動できなくなり、サブ可動演出部材 5 2 が B 位置に位置決めされる。即ち、ライターの蓋が完全に開いた状態になる。この状態でメイン可動演出部材 5 1 に内蔵の LED が点灯して、発光突部 5 5 と発光突片 5 6 が発光すると共に、図 2 に示すように、液晶表示画面 3 4 にはメイン可動演出部材 5 1 の前端部から炎 1 3 Z が立った状態を表示され、その炎 1 3 Z の中で中特別図柄 1 3 B が燃えるような演出で変動表示される。そして、このときに表示された中特別図柄 1 3 B の図柄が左右の特別図柄 1 3 A, 1 3 C と一致していれば、当否判定結果は当たり、不一致であれば当否判定結果は外れになる。

【0061】

当否判定結果の報知が終了すると、減速機付きモータ65が逆向きに作動し、メイン可動演出部材51を第2位置から第1位置に戻す。すると、図示しないトーションコイルばねの付勢力によりガイド当接部54、54は待受ガイド45G、46Gに押し付けられて摺接移動し、サブ可動演出部材52は、メイン可動演出部材51が第1位置から第2位置に回転する際と逆向きに動作してメイン可動演出部材51の前端部を覆った状態になり、メイン可動演出部材51と共に表示窓34Wの一侧縁部に裏側に退避する。

【0062】

このように、本実施形態のパチンコ遊技機10では、1つの減速機付きモータ65によってメインとサブの2つの可動演出部材51、52を、直動及び回転させると共に、異なる始動タイミングで移動させて趣向性を向上させることができる。また、サブ可動演出部材52はメイン可動演出部材51と共に移動しながら表示窓34Wの一侧縁部から出現し、その移動の途中でサブ可動演出部材52がメイン可動演出部材51とは異なる方向に移動するので、それらメイン可動演出部材51とサブ可動演出部材52とは、前面カバー45からの出現の態様も異なっており、この点においても趣向性が向上する。しかも、本実施形態では、メイン可動演出部材51、サブ可動演出部材52及び減速機付きモータ65をケース47に収容してユニット化したので遊技板11への組み付けも容易になる。

【0063】

〔他の実施形態〕

本発明は、前記実施形態に限定されるものではなく、例えば、以下に説明するような実施形態も本発明の技術的範囲に含まれ、さらに、下記以外にも要旨を逸脱しない範囲内で種々変更して実施することができる。

【0064】

(1) 前記実施形態では、パチンコ遊技機10に本発明を適用していたが、遊技機であれば、コイン遊技機やスロットマシン、アレンジボール等に備えてもよい。

【0065】

(2) 前記実施形態では、サブ可動演出部材52をメイン可動演出部材51を基準としたA位置に復帰させるために、本発明の「付勢手段」として図示しないトーションコイルばねを備えていたが、引っ張りコイルばねであってもよいし、錘などの「重力」を付勢手段として利用してもよい。

【0066】

(3) また、サブ可動演出部材52をメイン可動演出部材51を基準としたA位置に復帰させるために、本発明の「付勢手段」ではなく、図9に示すように、サブ可動演出部材に備えたガイド当接部54が当接して、そのサブ可動演出部材をA位置とB位置の間を回転させる復帰ガイド46Fをケース47に設けてもよい。

【0067】

(4) 前記実施形態のメイン可動演出部材51は、ケース47に対して直動可能に支持され、サブ可動演出部材52がメイン可動演出部材51に回転可能に支持されていたが、メイン可動演出部材51を遊技機本体に1つの軸方向に直動可能に支持し、メイン可動演出部材51にそのメイン可動演出部材51の移動と異なる1つの軸方向にサブ可動演出部材52を直動可能に支持した構成のものに、本発明に係る「ガイド当接部」、「待受ガイド」等を設けて本発明を適用してもよい。

【符号の説明】

【0068】

- 10 パチンコ遊技機
- 45 前面カバー
- 45G, 46G 待受ガイド
- 46 ケース本体
- 46G 待受ガイド
- 46K 出沒開口

- 4 7 ケース
- 5 1 メイン可動演出部材
- 5 2 サブ可動演出部材
- 5 3 延長突部
- 5 4 ガイド当接部
- 5 6 発光突片
- 6 5 減速機付きモータ（駆動装置）

【手続補正 3】

【補正対象書類名】図面

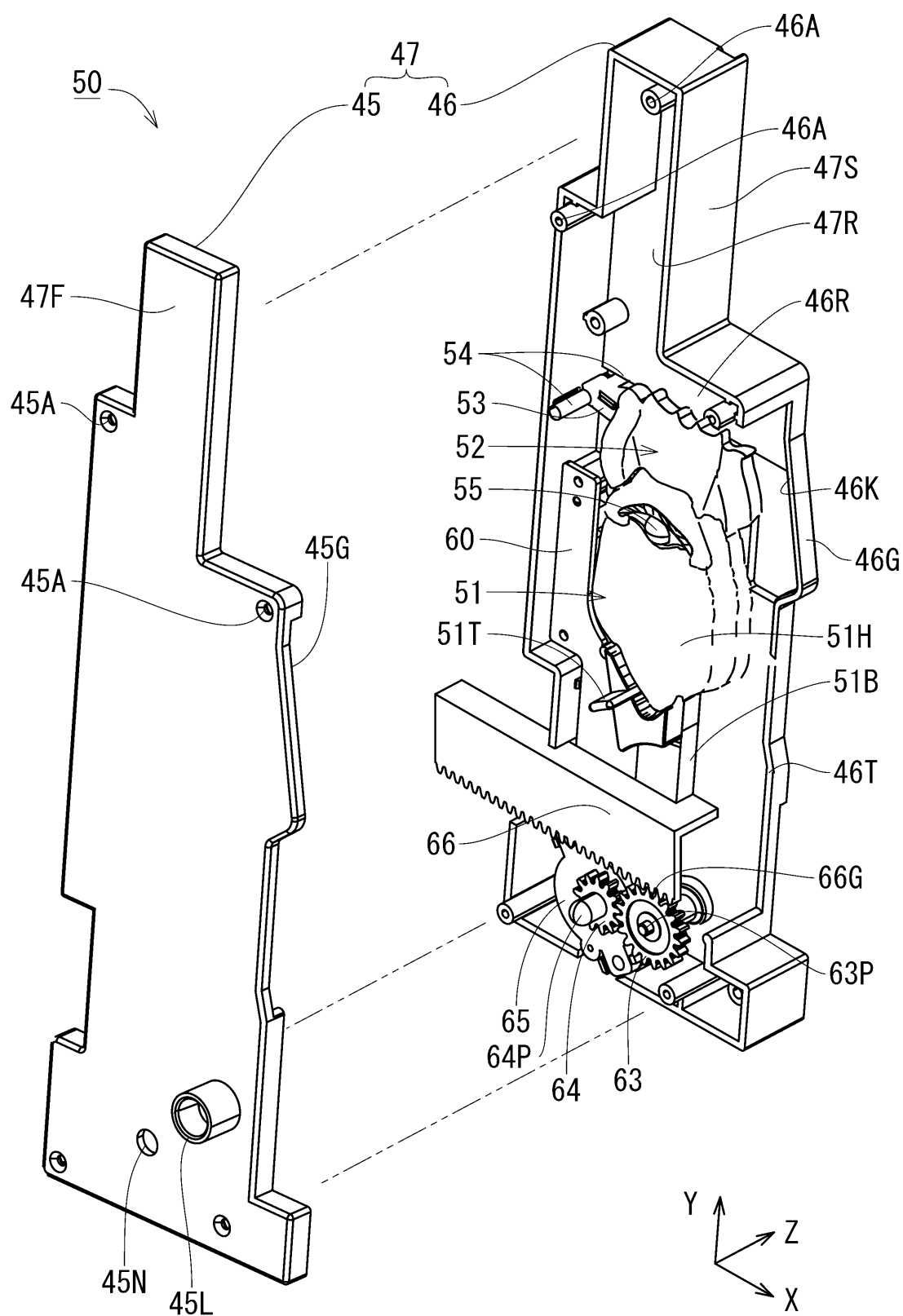
【補正対象項目名】図 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【補正の内容】

【図 3】



【手続補正 5】

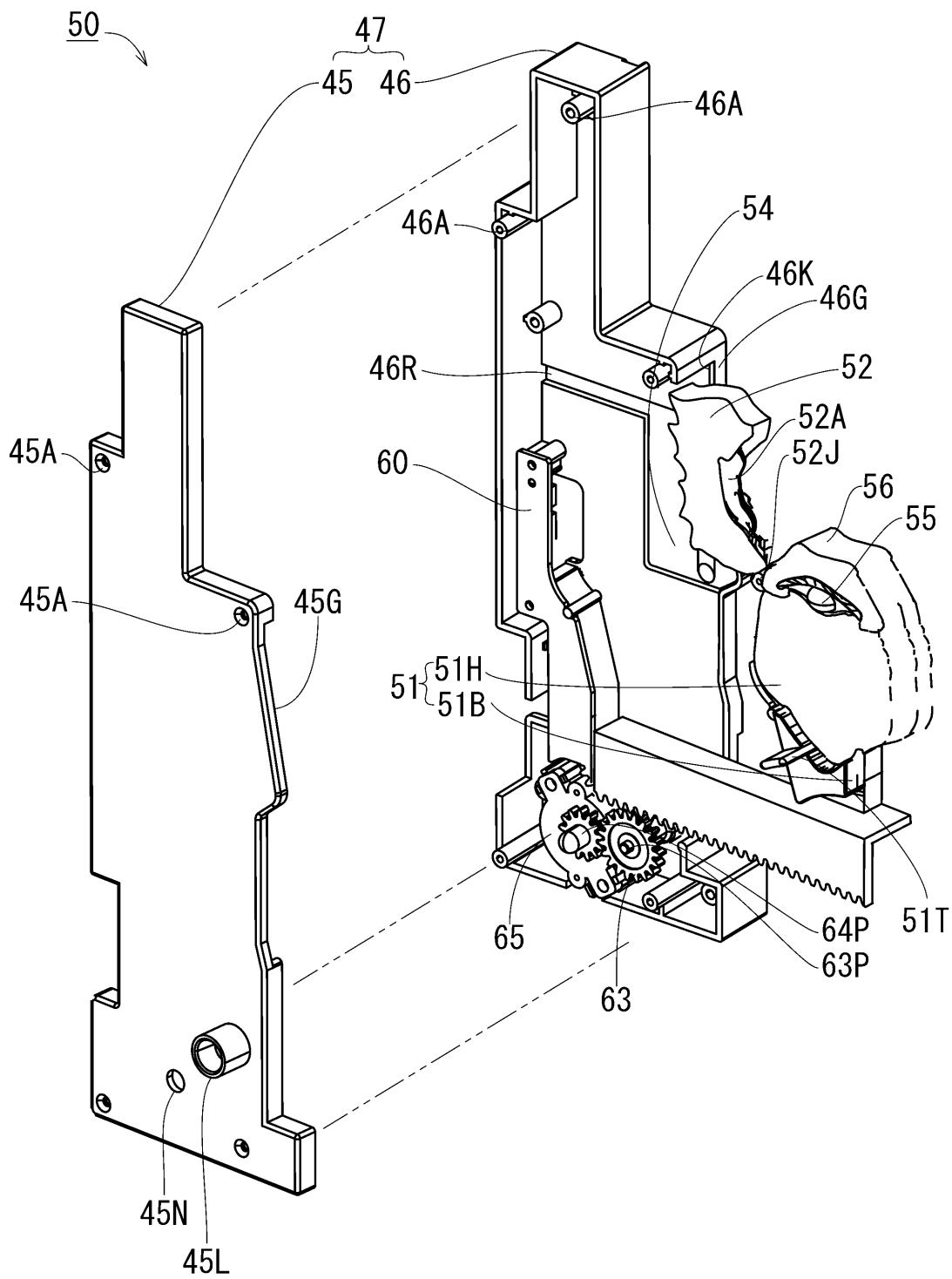
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図 4】



【手続補正 6】

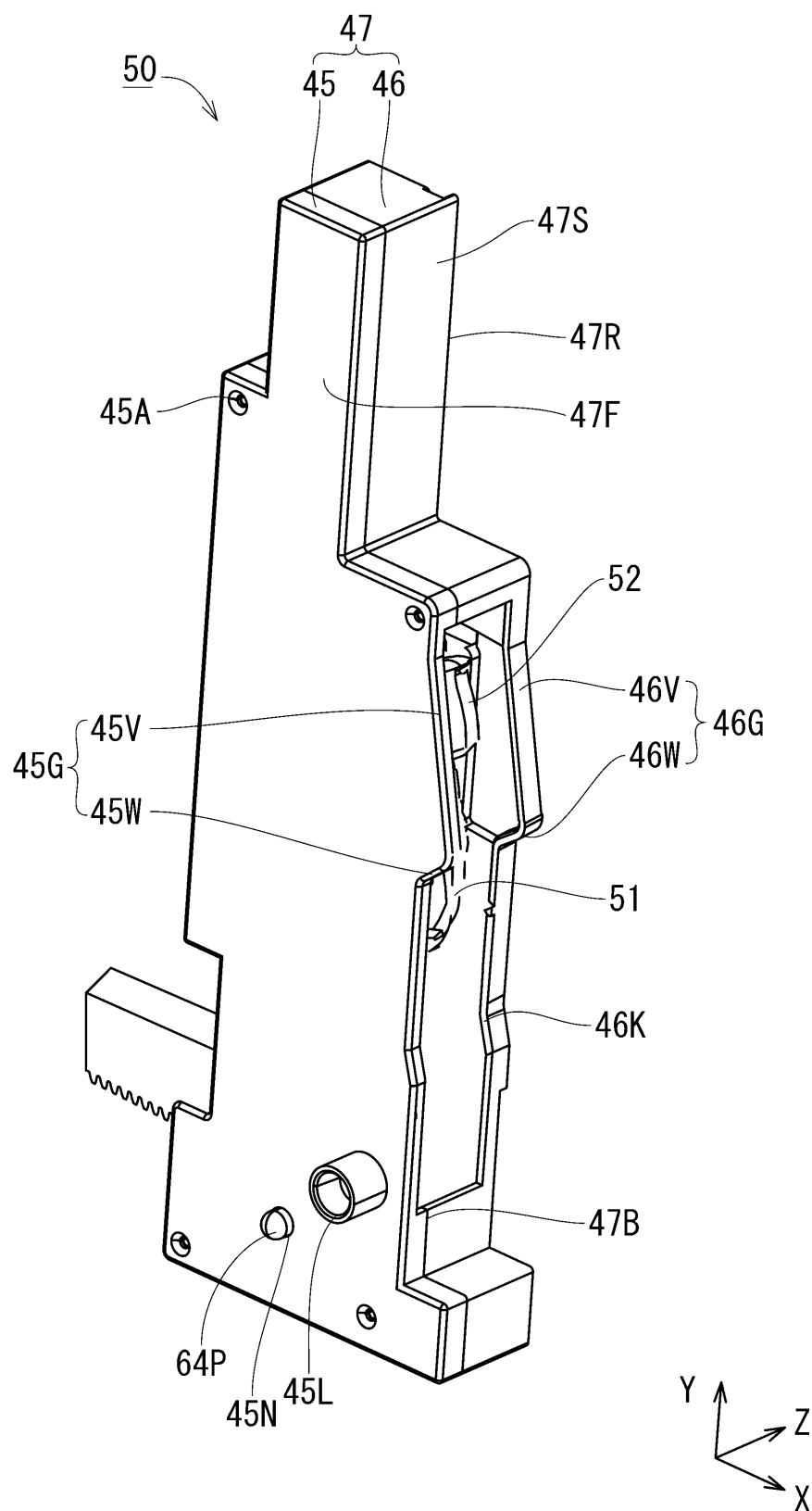
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図 5】



【手続補正 7】

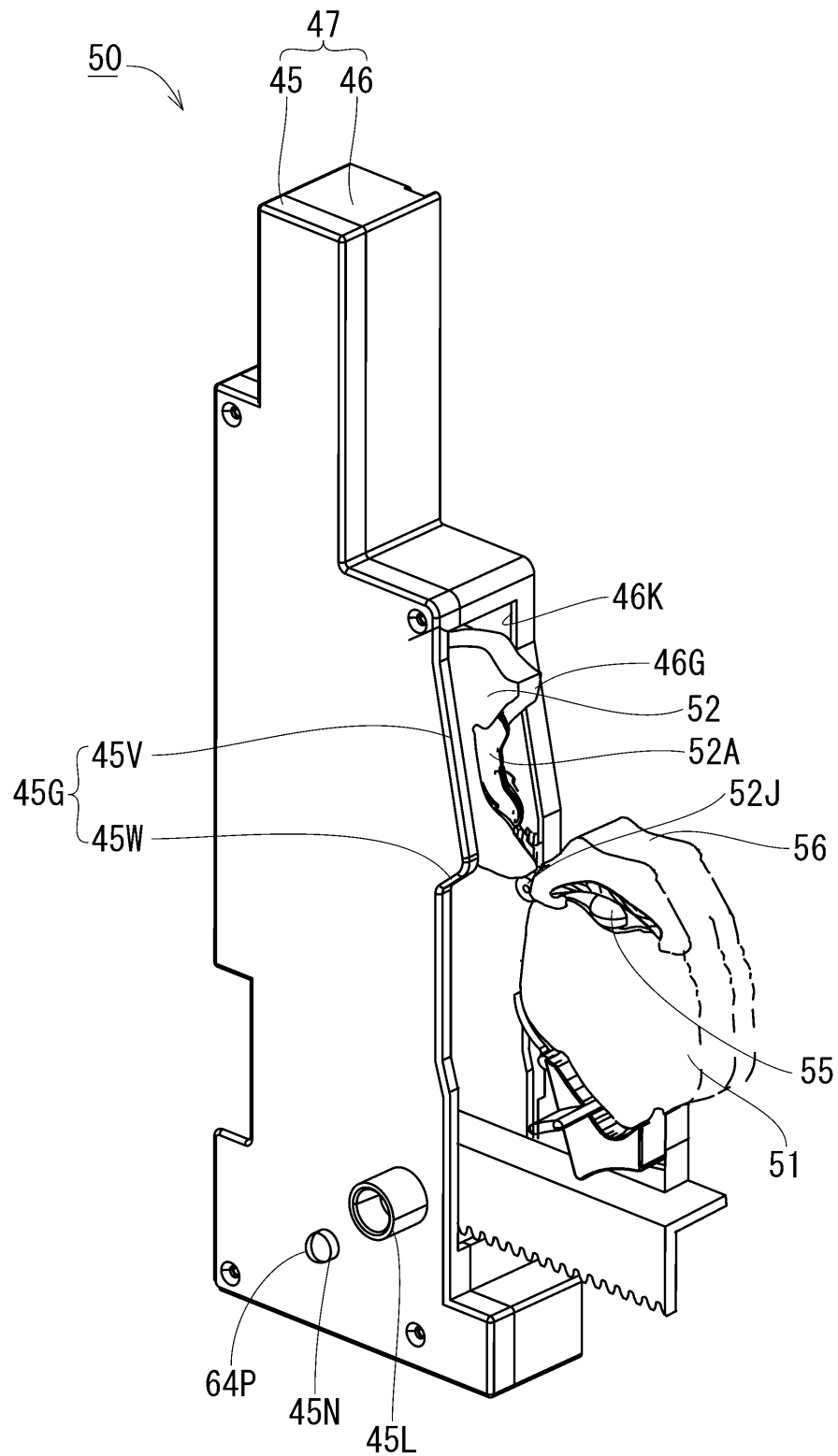
【補正対象書類名】 図面

【補正対象項目名】 図 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【図 6】



【手続補正 8】

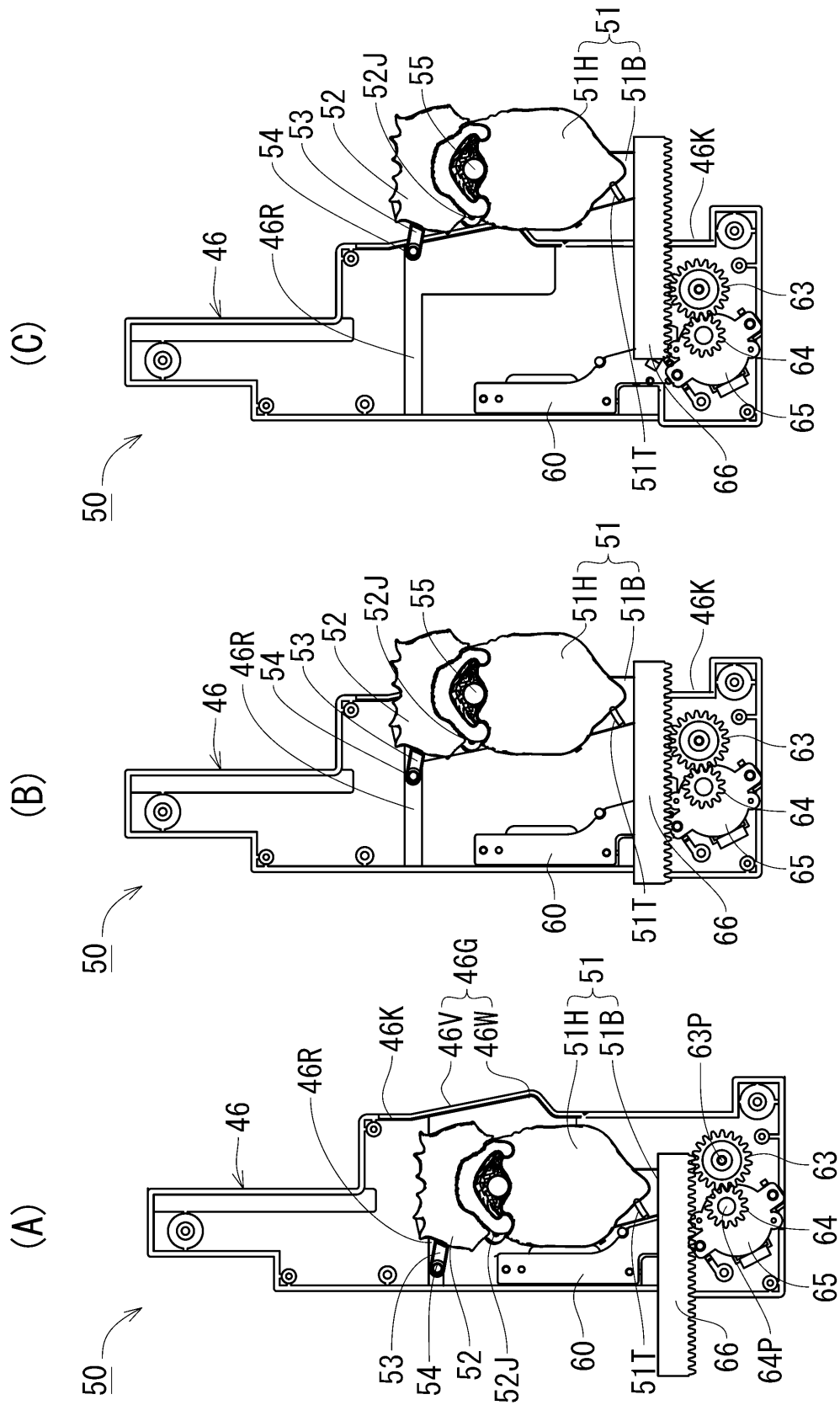
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図 7】



【手続補正 9】

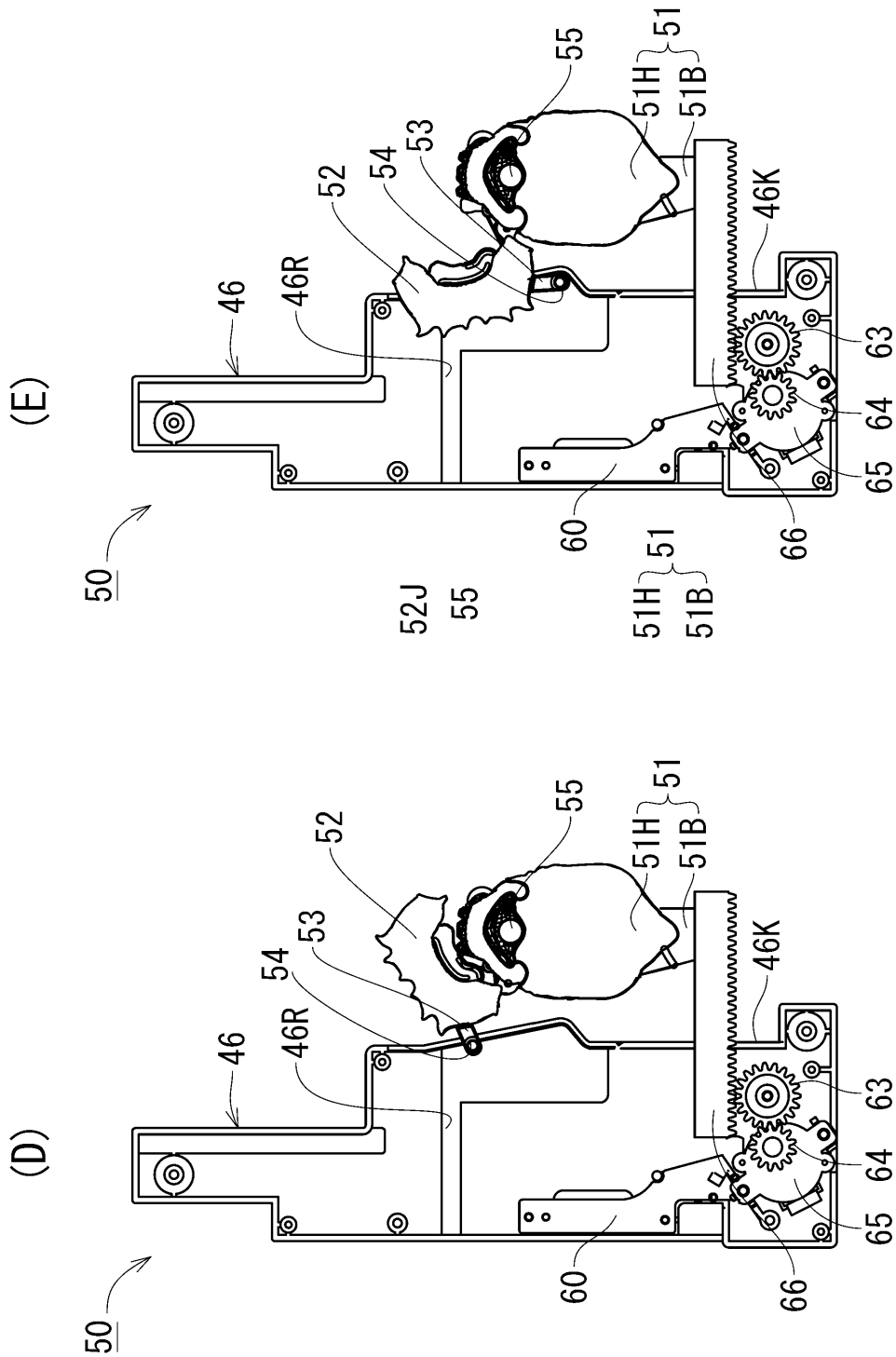
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図 8】



【手続補正 10】

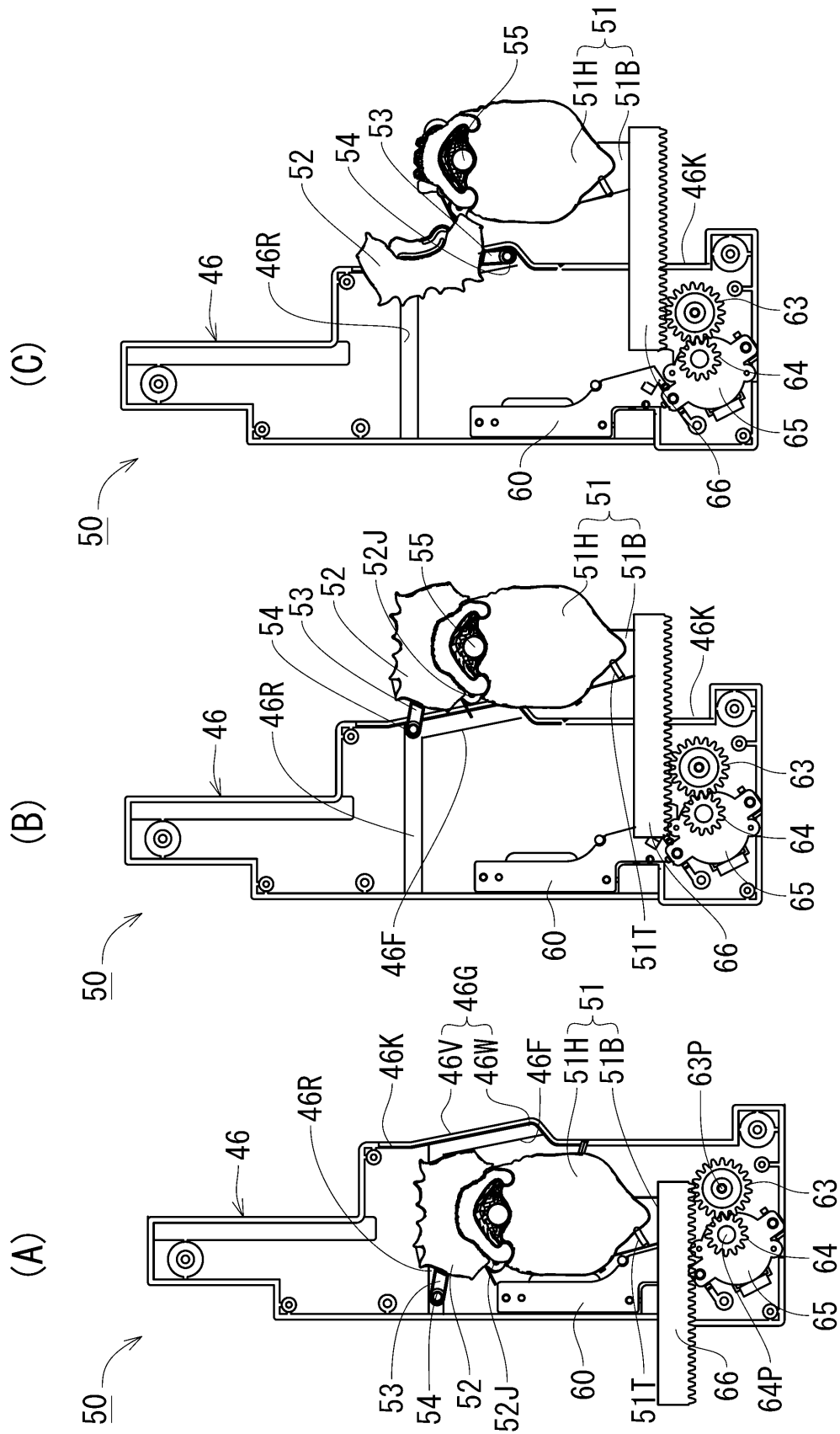
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図 9】



【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 1 0

【補正方法】削除

【補正の内容】