

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6982284号
(P6982284)

(45) 発行日 令和3年12月17日 (2021. 12. 17)

(24) 登録日 令和3年11月24日 (2021. 11. 24)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 3 (全 29 頁)

(21) 出願番号	特願2016-188922 (P2016-188922)	(73) 特許権者	599104196
(22) 出願日	平成28年9月27日 (2016. 9. 27)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65) 公開番号	特開2018-50858 (P2018-50858A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
(43) 公開日	平成30年4月5日 (2018. 4. 5)	(74) 代理人	100112472
審査請求日	令和1年9月27日 (2019. 9. 27)		弁理士 松浦 弘
		(74) 代理人	100202223
			弁理士 軸見 可奈子
		(72) 発明者	小林 仁
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		審査官	島田 英昭

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

モータからの動力を伝達して可動部材を移動させる動力伝達機構を有し、

前記動力伝達機構は、前記モータが一方向に回転出力する間に、前記可動部材を第1の方向に移動してから前記第1の方向とは反対側の第2の方向に移動させるように前記可動部材の移動の向きを逆転させ、

前記可動部材が前記第1の方向へ移動しているときに、その移動を付勢する付勢手段が備えられ、

前記可動部材は、通常は待機位置に配置され、所定の条件が成立したときに、進出位置へと移動し、

前記付勢手段は、前記可動部材が前記待機位置に配置されたときには、前記可動部材を前記待機位置に留めるように付勢し、前記モータが前記付勢手段の付勢力に抗して前記可動部材を前記待機位置から移動させて前記第1の方向に移動させ始めたときに、その移動を付勢する遊技機。

【請求項 2】

前記モータは、前記動力伝達機構により前記第1の方向から前記第2の方向に前記可動部材の移動の向きが逆転してから、前記可動部材を前記付勢力に抗して前記進出位置まで到達させて前記可動部材の前記第2の方向への移動を止める、請求項1に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記可動部材は、前記待機位置から前記第2の方向に移動して第1の位置で前記第1の

10

20

方向に移動の向きを逆転させ、その後、第 2 の位置で前記第 1 の方向から前記第 2 の方向に移動の向きを逆転させ、

前記待機位置は、前記第 1 と第 2 の位置の間で前記第 1 の位置寄りに位置している、請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機として、可動部材を有したものが知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2003 - 236086 号公報（段落 [0024] ~ [0026]、図 6 及び図 7）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

今までにない可動部材の動かし方をする遊技機が求められている。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するためになされた請求項 1 の発明は、モータからの動力を伝達して可動部材を移動させる動力伝達機構を有し、前記動力伝達機構は、前記モータが一方向に回転出力する間に、前記可動部材を第 1 の方向に移動してから前記第 1 の方向とは反対側の第 2 の方向に移動させるように前記可動部材の移動の向きを逆転させ、前記可動部材が前記第 1 の方向へ移動しているときに、その移動を付勢する付勢手段が備えられ、前記可動部材は、通常は待機位置に配置され、所定の条件が成立したときに、進出位置へと移動し、前記付勢手段は、前記可動部材が前記待機位置に配置されたときには、前記可動部材を前記待機位置に留めるように付勢し、前記モータが前記付勢手段の付勢力に抗して前記可動部材を前記待機位置から移動させて前記第 1 の方向に移動させ始めたときに、その移動を付勢する遊技機である。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図 1】本発明の一実施形態に係る遊技機の正面図

【図 2】遊技機の正面図

【図 3】遊技機の正面図

【図 4】可動演出部材を正面顔に見せた可動役物の正面図

【図 5】休止状態の可動役物の正面図

【図 6】可動演出部材を鼻先下がり横顔に見せた可動役物の正面図

【図 7】可動演出部材を口を閉じた横顔に見せた可動役物の正面図

【図 8】可動演出部材を口を開いた横顔に見せた可動役物の正面図

【図 9】可動演出部材を口を開いた横顔に見せた可動役物の正面図

【図 10】モニタ支持枠の斜視図

【図 11】モニタ支持枠に収容された可動役物の斜視図

【図 12】中継スライダと駆動レバーの正面図

【図 13】中継スライダと駆動レバーの正面図

【図 14】中継スライダと従動スライダの側面図

【図 15】可動役物の背面図

10

20

30

40

50

- 【図 1 6】駆動源と駆動レバーの取付部分の背面図
- 【図 1 7】架橋部材と従動スライダの連結部分の斜視図
- 【図 1 8】休止状態の可動役物の背面図
- 【図 1 9】可動演出部材を鼻先下がり横顔に見せた可動役物の背面図
- 【図 2 0】可動演出部材を鼻先上がり横顔に見せた可動役物の背面図
- 【図 2 1】可動演出部材を口を開く途中の横顔に見せた可動役物の背面図
- 【図 2 2】可動演出部材を口を開いた横顔に見せた可動役物の背面図
- 【図 2 3】第 3 演出部材が第 1 出現位置に配置されたときの第 2 機構ユニットの後面図
- 【図 2 4】第 3 演出部材が収納位置に配置されたときの第 2 機構ユニットの後面図
- 【図 2 5】第 3 演出部材が第 2 出現位置に配置されたときの第 2 機構ユニットの後面図
- 【図 2 6】第 3 演出部材の動作を示した概念図
- 【図 2 7】第 3 演出部材の動作を示した概念図
- 【図 2 8】第 3 機構ユニットの後面側斜視図
- 【図 2 9】第 3 機構ユニットの背面図
- 【図 3 0】遊技機の制御系統を示したブロック図
- 【図 3 1】可動演出処理プログラムのフローチャート
- 【図 3 2】可動演出処理プログラムのフローチャート
- 【発明を実施するための形態】
- 【 0 0 0 8 】

10

〔第 1 実施形態〕

20

以下、本発明の一実施形態を図 1 ～ 図 3 2 に基づいて説明する。本実施形態の遊技機 10 は、パチンコ遊技機であって、図 1 に示した前面のガラス窓 10 W を通して図 2 に示した遊技板 11 の遊技領域 R1 を視認することができるようになっている。

【 0 0 0 9 】

遊技領域 R1 は、遊技板 11 の前面から突出したレール部材 12 によって囲まれ、レール部材 12 の左上部には進入口 12 A が設けられている。そして、遊技機 10 の前面右下の操作ハンドル 28（図 1 参照）を操作すると、その操作量に応じた強度で遊技球が進入口 12 A から遊技領域 R1 内に打ち込まれて流下する。

【 0 0 1 0 】

遊技領域 R1 内には、略四角形の演出表示窓 13 が形成されている。そして、液晶モニタ 14 の液晶表示画面 14 G が、演出表示窓 13 の奥部から前方に臨んでいて、その液晶表示画面 14 G と遊技板 11 との間の空間内で可動役物 30（図 3 参照）による可動演出が行われる。可動役物 30 の構成に関しては、後に詳説する。

30

【 0 0 1 1 】

演出表示窓 13 には、前方から装飾枠 15 が嵌め込まれていて、演出表示窓 13 の上辺部と両側辺部とから演出表示窓 13 内に遊技球が進入することを規制している。また、装飾枠 15 の上辺部とレール部材 12 との間には遊技球 1 球分の幅の上部通路 R2 が形成されている。そして、操作ハンドル 28 の操作量を調整することで、上部通路 R2 より右側に遊技球を流下させる右打ちと、上部通路 R2 より左側に遊技球を流下させる左打ちとに打ち分けることができる。

40

【 0 0 1 2 】

装飾枠 15 のうち演出表示窓 13 の下辺内面を覆った部分は、遊技球が転動可能なステージ 21 になっている。また、装飾枠 15 の一側辺下端部にはワープ孔 21 A が設けられ、そこからステージ 21 上に遊技球が進入して後述する第 1 始動入賞口 16 A の上方位置から排出されるようになっている。また、ステージ 21 の後縁部からは、ステージ後部壁 21 B が起立している。なお、ステージ後部壁 21 B の上縁部は前方に折れ曲がってステージ 21 を上方から覆う庇状になっている。

【 0 0 1 3 】

遊技領域 R1 のうち演出表示窓 13 の下方領域における左右方向の略中央には第 1 始動入賞口 16 A が設けられ、その第 1 始動入賞口 16 A に対し、真下にはアウト口 17、左

50

側方には複数の普通入賞口 1 8、右側方には大入賞口 1 9 が設けられている。また、遊技領域 R 1 の右側領域のうち大入賞口 1 9 の上方には、第 2 始動入賞口 1 6 B が設けられ、その第 2 始動入賞口 1 6 B の上方には、始動ゲート 2 2 が設けられている。なお、大入賞口 1 9 と第 2 始動入賞口 1 6 B との間にも普通入賞口 1 8 が備えられている。

【 0 0 1 4 】

また、第 2 始動入賞口 1 6 B 及び大入賞口 1 9 は、開閉扉 1 6 T、1 9 T を有して、通常は閉塞されている。そして、始動ゲート 2 2 を遊技球が通過すると、それに起因して「普図判定」と呼ばれる当否判定が行われる。その判定結果は液晶表示画面 1 4 G にて報知され、そこで当りになると第 2 始動入賞口 1 6 B が開く。

【 0 0 1 5 】

さらに、第 1 及び第 2 の始動入賞口 1 6 A、1 6 B に遊技球が入賞すると、それに起因して行われる「特図判定」と呼ばれる当否判定が行われる。その判定結果は、液晶表示画面 1 4 G に 3 つの特別図柄 1 4 A、1 4 B、1 4 C の変動表示後に停止表示したときの図柄組み合わせによって報知される。また、そこで当り（これを「大当り」という）になると、大入賞口 1 9 が所定期間に亘って開く大当り遊技が実行される。なお、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球は、アウト口 1 7 に取り込まれる。また、遊技領域 R 1 全体には、複数の障害釘 2 3 が打ち込まれている。

【 0 0 1 6 】

各入賞口に遊技球が入賞すると、その入賞数に応じた賞球が遊技機 1 0 の前面の上皿 2 7（図 1 参照）に払い出される。その際の入賞球 1 球当りの賞球数は、大入賞口 1 9 が、他の入賞口より多くなっている。また、第 1 始動入賞口 1 6 A には、遊技領域 R 1 の左側領域を流下した遊技球は入賞し得るが、右側領域を流下した遊技球が第 1 始動入賞口 1 6 A に入賞する確率は極めて低い。第 2 始動入賞口 1 6 B は、その逆になっている。また、通常状態は、普図判定で当りになっても第 2 始動入賞口 1 6 B の開閉扉 1 6 T の開放時間は極めて短く、第 2 始動入賞口 1 6 B への入賞確率は極めて低い。さらに、大当りには「確変付き大当り」が設けられていて、確変付き大当りを引き当てて「確変状態」になると、特図判定で大当りになる確率が高くなりかつ、普図判定の当りによる第 2 始動入賞口 1 6 B の開放時間が長くなる。そうすると、右打ちを行って第 2 始動入賞口 1 6 B に遊技球を入賞させることが容易になると共に、右打ちを維持して大当り遊技を行えるので、通常状態に比べて格段に多くの賞球を獲得することが可能になる。

【 0 0 1 7 】

さて、本実施形態の遊技機 1 0 は、上記した通常状態や確変状態等の様々な状態の変化を演出するために、液晶表示画面 1 4 G にキャラクター画像 1 4 X やアイテム画像 1 4 Y 等を表示する画像演出を行う。そして、この画像演出に加えて、図 3 に示すように、液晶表示画面 1 4 G の前方で画像演出に登場するキャラクター等を模した可動演出部材 3 0 A、3 0 B を動作させる可動演出も可動役物 3 0 によって行う。

【 0 0 1 8 】

具体的には、図 2 に示すように、演出画像として、液晶表示画面 1 4 G には、キャラクター画像 1 4 X としての「変身ヒーロー」が、アイテム画像 1 4 Y としての「剣」を扱って敵（図示せず）と戦う画像が表示される。それに対し、可動役物 3 0 は、図 9 及び図 4 に示すように、キャラクター画像 1 4 X を模したレリーフである「顔」の可動演出部材 3 0 A と、アイテム画像 1 4 Y を模したレリーフである「剣」の可動演出部材 3 0 B とを液晶表示画面 1 4 G の前方に出現させる可動演出を行う。

【 0 0 1 9 】

図 6 に示すように、「顔」の可動演出部材 3 0 A は、「顔」の第 1 構成要素 3 0 X としての「目」を含んだ顔上部のレリーフである第 1 演出部材 3 1 と、第 2 構成要素 3 0 Y としての「鼻」を含んだ顔中央部のレリーフである第 2 演出部材 3 2 と、下顎のレリーフである第 3 演出部材 3 3 とに分割されている。また、第 1 演出部材 3 1 は、第 2 演出部材 3 2 に対して可動状態に連結される一方、第 3 演出部材 3 3 は、第 1 及び第 2 の演出部材 3 1、3 2 から分離されている。そして、通常は、図 5 に示すように、第 1 と第 2 の演出部

10

20

30

40

50

材 3 1 , 3 2 が前後に重ねられて演出表示窓 1 3 の上側後方位置で待機し、第 3 演出部材 3 3 が、演出表示窓 1 3 の下側後方位置で待機している。また、「剣」の可動演出部材 3 0 B は、上下方向に延びた形状をなして、通常は、演出表示窓 1 3 の左側後方位置で待機している。そして、所定の遊技状態になると、図 3 に示すように、第 1 と第 2 の演出部材 3 1 , 3 2 が上下に展開した状態になって液晶表示画面 1 4 G の前方に出現する共に、第 3 演出部材 3 3 が第 2 演出部材 3 2 の下方に隣接する位置に出現して、遊技者にキャラクターの「顔」を見せる可動演出が行われる。さらに、所定の条件が満たされると、図 4 に示すように、「剣」の可動演出部材 3 0 B が右側にスライドして「顔」の可動演出部材 3 0 A の一部を前方から覆い隠す可動演出が行われる。

【 0 0 2 0 】

10

第 1 及び第 2 の演出部材 3 1 , 3 2 は第 1 機構ユニット 4 1 によって駆動され、第 3 演出部材 3 3 は第 2 機構ユニット 8 0 によって駆動され、「剣」の可動演出部材 3 0 B は、第 3 機構ユニット 9 0 によって駆動される。即ち、可動役物 3 0 は、第 1 ~ 第 3 の駆動ユニット 4 1 , 8 0 , 9 0 に分割されている。また、これら第 1 ~ 第 3 の駆動ユニット 4 1 , 8 0 , 9 0 は図 1 1 に示すようにモニタ支持枠 2 4 内に組み付けられている。

【 0 0 2 1 】

図 1 0 に示すように、モニタ支持枠 2 4 は、前後より上下左右に大きく扁平な筐体構造をなし、前面全体が開口している。そして、モニタ支持枠 2 4 の前面が遊技板 1 1 の後面に重ねられた状態で固定されて、モニタ支持枠 2 4 内の空間は演出表示窓 1 3 より上下左右に広がっている。また、モニタ支持枠 2 4 の後面には、演出表示窓 1 3 に対向するモニタ用開口 2 4 A が形成され、そのモニタ用開口 2 4 A が液晶モニタ 1 4 の液晶表示画面 1 4 G によって後方から閉塞されている。

20

【 0 0 2 2 】

以下、第 1 機構ユニット 4 1 について詳説する。第 1 機構ユニット 4 1 は、図 1 2 (A) に抜き出して示した門形固定ベース 4 2 を有する。門形固定ベース 4 2 は、上下方向に延びた 1 対の側辺部 4 2 A (以下、「ベース側辺部 4 2 A 」という) の上端部の間を上辺部 4 2 B (以下、「ベース上辺部 4 2 B 」という) で連絡した構造をなし、モニタ支持枠 2 4 内の後部 (奥部) に配置されて (図 1 1 参照) 、両ベース側辺部 4 2 A , 4 2 A がモニタ支持枠 2 4 の後面の両側縁部に螺子止めされると共に、ベース上辺部 4 2 B がモニタ支持枠 2 4 の後面の上縁部に螺子止めされている。

30

【 0 0 2 3 】

図 1 5 に示すように、両ベース側辺部 4 2 A , 4 2 A には、1 対の従動スライダ 4 5 , 4 5 が上下動可能に支持されている。それら従動スライダ 4 5 , 4 5 は、別個に駆動源 5 0 , 5 0 を備える。そして、両駆動源 5 0 , 5 0 の動力を両従動スライダ 4 5 , 4 5 に伝達する迄の機構が、一部を除いて左右対称になっている。以下、第 1 機構ユニット 4 1 における左右対称な部分に関し、左右の一方 (例えば、第 1 機構ユニット 4 1 を前方から見て右側部分) のみについて説明する。

【 0 0 2 4 】

図 6 に示すように、ベース側辺部 4 2 A の下端部とベース上辺部 4 2 B の上縁部とは、それぞれ前方に突出して上下方向で対向する下端支持壁 4 2 C と上端支持壁 4 2 D とが設けられ、それら上端支持壁 4 2 D と下端支持壁 4 2 C と間にレールシャフト 4 3 (例えば、断面円形の金属棒) が差し渡されている。そして、レールシャフト 4 3 とベース側辺部 4 2 A 及びベース上辺部 4 2 B の間に、上下に延びた中継スライダ 4 4 が配置され、その中継スライダ 4 4 の上下の両端部から前方に突出した 1 対の係合突部 4 4 A , 4 4 A がレールシャフト 4 3 にスライド可能に係合している。また、図 1 4 に示すように、上述の従動スライダ 4 5 は、上下に延びたブロック形状をなして 1 対の係合突部 4 4 A , 4 4 A の間に配置され、レールシャフト 4 3 が従動スライダ 4 5 を貫通してスライド可能に支持している。

40

【 0 0 2 5 】

また、中継スライダ 4 4 の長手方向の途中部分には貫通孔 4 4 H が形成され、その貫通

50

孔 4 4 H を横切る回転支持軸 4 6 S に中継ギヤ 4 6 が回転可能に支持されている。そして、その中継ギヤ 4 6 の前側部分と噛合する可動ラック 4 7 が従動スライダ 4 5 に固定される一方、中継ギヤ 4 6 の後側部分と噛合する固定ラック 4 8 がベース側辺部 4 2 A に固定されている。これにより、図 1 4 (A) ~ 図 1 4 (C) に示すように、中継スライダ 4 4 が門形固定ベース 4 2 に対して上下の一方に移動すると、従動スライダ 4 5 が中継スライダ 4 4 に対して上下の一方に移動する。即ち、門形固定ベース 4 2 に対して従動スライダ 4 5 は中継スライダ 4 4 の倍の速度で移動する。換言すれば、門形固定ベース 4 2 に対する従動スライダ 4 5 の上下のストロークは、中継スライダ 4 4 の上下のストロークの倍になっている。

【 0 0 2 6 】

図 1 2 (A) に示すように、中継スライダ 4 4 の上端部からは、傾斜部 4 9 A が門形固定ベース 4 2 の横方向の中央側に向かって斜め上方に張り出し、その傾斜部 4 9 A の上端部からさらに中央に向かって水平部 4 9 が水平に延びている。また、水平部 4 9 には、中継スライダ 4 4 の直動方向と直交する方向（即ち、水平方向）に延びた係合長孔 5 1 が形成されている。そして、中継スライダ 4 4 が可動範囲の上端に配置されると、図 1 2 (A) に示すように水平部 4 9 がベース上辺部 4 2 B の上縁部前方に位置し、中継スライダ 4 4 が可動範囲の下端に配置されると、図 1 3 (B) に示すように水平部 4 9 がベース上辺部 4 2 B より下方に位置する。なお、以下、係合長孔 5 1 のうちベース上辺部 4 2 B の横方向の中央側の端部を「内側端部 5 1 B」、その反対側の端部を「外側端部 5 1 A」ということとする。

【 0 0 2 7 】

水平部 4 9 に駆動源 5 0 の動力を伝達するための駆動レバー 5 2 が、ベース上辺部 4 2 B に回転可能に支持されている。駆動レバー 5 2 は、ベース上辺部 4 2 B の前面に配置され、駆動レバー 5 2 の回転支持軸 5 2 J は、ベース上辺部 4 2 B の下端一側部寄り位置に回転可能に支持されている。詳細には、図 1 3 (B) に示すように、回転支持軸 5 2 J の中心は、中継スライダ 4 4 の上下動に伴った係合長孔 5 1 の移動軌跡 S 1 のうち外側端部 5 1 A 側の境界線 K 1 寄り位置に配置されている。また、駆動レバー 5 2 の先端部からは係合突部 5 3 が前方に突出していて、その係合突部 5 3 が係合長孔 5 1 に抜け止めされかつスライド可能に係合している。

【 0 0 2 8 】

図 1 5 に示すように、駆動レバー 5 2 の回転支持軸 5 2 J には、ギヤ 5 2 G が一体回転可能に固定されて、ベース上辺部 4 2 B の後面に配置されている。そして、ベース上辺部 4 2 B の後面のうちギヤ 5 2 G の近傍に駆動源 5 0 が取り付けられている。駆動源 5 0 は、例えば、ステッピングモータの一端に減速機を組み付けてなり、減速機の出力回転軸には図示しない出力ギヤが固定されている。そして、その駆動源 5 0 の出力ギヤが駆動レバー 5 2 のギヤ 5 2 G に結合され、これにより駆動レバー 5 2 が駆動源 5 0 によって回転駆動される。

【 0 0 2 9 】

ここで、図 1 5 の右側の駆動レバー 5 2 のギヤ 5 2 G に対しては、駆動源 5 0 の出力ギヤが直接噛合し（図 1 6 (A) 参照）、図 1 5 の左側の駆動レバー 5 2 のギヤ 5 2 G に対しては、駆動源 5 0 の出力ギヤがアイドルギヤ 5 4 を介して間接的に噛合している（図 1 6 (B) 参照）。このように、駆動源 5 0 の出力ギヤを駆動レバー 5 2 のギヤ 5 2 G に噛合させる際に、アイドルギヤ 5 4 を介在させるか否かにより、駆動源 5 0 の出力ギヤからギヤ 5 2 G に伝達される回転方向が逆向きになる。本実施形態では、これにより、両駆動源 5 0 , 5 0 を同じ回転方向に回転させて、1 対の駆動レバー 5 2 , 5 2 に左右対称な逆向きの回転動作を行わせることができる。即ち、1 対の可動部品（駆動レバー 5 2 , 5 2 ）を左右対称に駆動する両駆動源 5 0 , 5 0 の制御が容易になるという効果を奏する。

【 0 0 3 0 】

なお、左右の駆動源 5 0 , 5 0 と駆動レバー 5 2 のギヤ 5 2 G との間に、それぞれアイドルギヤを介在させて、一方のアイドルギヤの数と他方とアイドルギヤの数が偶数と奇数

10

20

30

40

50

とで異なる構成でも同様の効果を奏する。また、左右の駆動源 5 0 , 5 0 を Q 4 2 B に取り付ける前後の向きを逆向きにしても同様の効果を奏する。

【 0 0 3 1 】

図 1 6 に示すように、駆動レバー 5 2 のギヤ 5 2 G には、駆動レバー 5 2 の後面に回転可能に支持された位置検出用ギヤ 5 5 も噛合している。また、位置検出用ギヤ 5 5 から側方に扇形突片 5 5 A が突出している。これに対し、ベース上辺部 4 2 B の後面には、扇形突片 5 5 A の回動領域の一端部に光学センサ 5 5 S が備えられている。そして、図 1 2 (B) に示すように、駆動レバー 5 2 が直立姿勢より係合長孔 5 1 の内側端部 5 1 B 側に傾いた途中基準位置を境にして、その途中基準位置から係合突部 5 3 が外側端部 5 1 A 側に移動する駆動レバー 5 2 の回動範囲で、光学センサ 5 5 S が扇形突片 5 5 A によって光を遮られてオン状態になり、それ以外の駆動レバー 5 2 の回動範囲で光学センサ 5 5 S がオフ状態になる。

10

【 0 0 3 2 】

図 1 5 に示すように、従動スライダ 4 5 , 4 5 の間には、架橋部材 6 0 が差し渡されている。具体的には、架橋部材 6 0 の横方向の端部には、図 1 7 に示すように、横長の複数の長孔 6 0 A が上下方向に間隔を空けて設けられている。これら長孔 6 0 A に対し、従動スライダ 4 5 の前面に長孔 6 0 A に対応した図示しない螺子孔が形成されている。そして、長孔 6 0 A 群を従動スライダ 4 5 の螺子孔に対向させた状態で長孔 6 0 A 群の前側に縦長の帯板 6 0 B が宛がわれ、その帯板 6 0 B の貫通孔と架橋部材 6 0 の長孔 6 0 A とに通されたビス 6 0 C が従動スライダ 4 5 の螺子孔に螺合されている。これにより、架橋部材 6 0 の両端部が従動スライダ 4 5 に対して横方向への直動と回動を許容された状態で、従動スライダ 4 5 と一体に上下方向に移動するようになっている。

20

【 0 0 3 3 】

図 1 5 に示すように、架橋部材 6 0 を後方から見て右側の端部からは、レバー支持突壁 6 3 が上方に突出している。そして、そのレバー支持突壁 6 3 の前面上端部に回動レバー 6 4 の基端部が回転可能に連結されている。また、図 6 に示すように、回動レバー 6 4 の先端部は、第 2 演出部材 3 2 の後面側における横方向の一端部（詳細には、第 2 演出部材 3 2 のうち第 2 構成要素 3 0 Y である「鼻」の下側部分）に重ねられてヒンジ軸体 6 4 A にてヒンジ連結されている。

【 0 0 3 4 】

さらに、図 1 5 に示すように、架橋部材 6 0 の下端部のうちレバー支持突壁 6 3 の延長位置には、駆動源 7 0 が取り付けられている。駆動源 7 0 は、駆動源 5 0 と同様に、ステッピングモータの一端に減速機を組み付けてなる。また、回動レバー 6 4 の基端部に固定された図示しないギヤがレバー支持突壁 6 3 の内部に収容され、そのギヤと駆動源 7 0 の出力ギヤとが複数のアイドルギヤを介して連結されている。これにより回動レバー 6 4 が駆動源 7 0 によって回転駆動され、第 2 演出部材 3 2 の横方向の一端部が円弧を描いて動く。また、回動レバー 6 4 は、その回動範囲の一端である「原点」では、図 6 に示すように回動中心から垂下された原点姿勢となり、回動範囲の他端である「終端点」では、図 8 に示すように回動レバー 6 4 が回動中心の斜め上方に延びた終端点姿勢になる。

30

【 0 0 3 5 】

図 1 5 に示すように、架橋部材 6 0 のうち横方向におけるレバー支持突壁 6 3 の反対側の端部には第 1 カム孔 6 1 が形成され、そこに第 2 演出部材 3 2 の後面から後方に突出した第 1 係合突部 6 5 が抜け止めされかつスライド可能に係合している。具体的には、第 1 カム孔 6 1 は、レバー支持突壁 6 3 側に向かうに従って下るように傾斜して直線状に延びかつ、下側の端部寄り位置で屈曲し、そこから下側の端部までが、水平に延びた水平エンド部 6 1 A になっている。そして、回動レバー 6 4 が可動範囲の原点で、第 2 演出部材 3 2 が「原点姿勢」になると、第 1 係合突部 6 5 が第 1 カム孔 6 1 の水平エンド部 6 1 A に位置し、そこから回動レバー 6 4 が可動範囲の終端点に向かって移動していくと、回動レバー 6 4 の回動中心とヒンジ軸体 6 4 A の中心と第 1 係合突部 6 5 の中心とが一直線上に並ぶ位置（以下、「中心直列位置」という）までは、第 1 係合突部 6 5 が第 1 カム孔 6 1

40

50

内を水平エンド部 6 1 A から離れる側に移動する（図 2 1 参照）。そして、回動レバー 6 4 が中心直列位置を通過して上方に回動すると、第 1 係合突部 6 5 が第 1 カム孔 6 1 内を水平エンド部 6 1 A に接近する側に移動し、回動レバー 6 4 が終端点に達して第 2 演出部材 3 2 が「終端点姿勢」になると第 1 係合突部 6 5 が第 1 カム孔 6 1 のうち水平エンド部 6 1 A 内に位置して止まる（図 2 2 参照）。

【 0 0 3 6 】

架橋部材 6 0 のうち第 1 カム孔 6 1 に対してレバー支持突壁 6 3 側の隣には第 2 カム孔 6 2 が形成されている。そして、第 2 演出部材 3 2 から後方に突出した第 2 係合突部 6 6 が第 2 カム孔 6 2 に抜け止めされかつスライド可能に係合している。第 2 カム孔 6 2 は、レバー支持突壁 6 3 側に向かうに従って下るように傾斜して延びた傾斜辺部 6 2 B と、傾斜辺部 6 2 B の上端部からレバー支持突壁 6 3 側へと略水平に延びた横辺部 6 2 A とを有する V 字形状をなしている。また、傾斜辺部 6 2 B は、僅かに下方に膨らむように湾曲すると共に、下端部に第 1 カム孔 6 1 の下端部と同様の水平エンド部 6 2 C を有する。さらには、横辺部 6 2 A も、僅かに下方に湾曲している。

【 0 0 3 7 】

そして、回動レバー 6 4 が中心直列位置より上側に位置しているときには（図 2 2 参照）、第 2 係合突部 6 6 が第 2 カム孔 6 2 における横辺部 6 2 A 内に位置し、回動レバー 6 4 が中心直列位置より下側に位置しているときには、第 2 係合突部 6 6 が第 2 カム孔 6 2 における傾斜辺部 6 2 B 内に位置する。また、回動レバー 6 4 が回動範囲の原点で第 2 演出部材 3 2 が原点姿勢になると、第 2 係合突部 6 6 が第 2 カム孔 6 2 の水平エンド部 6 2 C 内に位置する。

【 0 0 3 8 】

図 1 9 及び図 2 0 に示すように、第 2 演出部材 3 2 は、回動レバー 6 4 と反対側の側縁部から後方に突出する土手部 3 2 U を有し、その土手部 3 2 U に支持板 7 9 が片持ち梁状に支持されて回動レバー 6 4 側へと延びている。即ち、第 2 演出部材 3 2 は、前面を装飾された本体部 3 2 H の後側に支持板 7 9 を対向状態に備えている。また、前記した回動レバー 6 4 の先端部は、本体部 3 2 H にて連結され、前記した第 1 及び第 2 の係合突部 6 5 , 6 6 は、支持板 7 9 に備えられている。そして、第 1 演出部材 3 1 が、本体部 3 2 H と支持板 7 9 との間に受容されるようになっている。

【 0 0 3 9 】

図 1 5 に示すように第 1 演出部材 3 1 には、後面下縁部における回動レバー 6 4 側の一端位置とその斜め上方位置とに、第 1 と第 2 のリンク 6 7 , 6 8 の上端部がそれぞれ回転可能に連結されている。一方の第 1 リンク 6 7 は、回動レバー 6 4 から離れる側の斜め下方に延びて支持板 7 9 における横方向の途中位置に回動可能に連結されている。また、他方の第 2 リンク 6 8 も、同様に斜め下方に延びて土手部 3 2 U の上端部に回動可能に連結されている。そして、これら第 1 及び第 2 のリンク 6 7 , 6 8 によって平行リンクが構成されて、第 1 演出部材 3 1 が第 2 演出部材 3 2 に対して一定姿勢を維持して上下動する。

【 0 0 4 0 】

第 1 リンク 6 7 の長手方向の上端寄り位置からは後方に向かって係合突部 6 7 T が突出していて、それが支持板 7 9 の先端部に備えた長孔 6 7 M に抜け止めされかつスライド可能に係合している。また、第 2 リンク 6 8 の長手方向の上端寄り位置からは前方に係合突部 6 8 T が突出していて、第 1 演出部材 3 1 の先端部に備えた長孔 6 8 M に抜け止めされかつスライド可能に係合している。また、これら係合突部 6 7 T , 6 8 T が長孔 6 7 M , 6 8 M の端部に当接することで第 2 演出部材 3 2 に対する第 1 演出部材 3 1 の可動範囲が限定されている。そして、第 1 演出部材 3 1 が可動範囲の一端（即ち、下端）に配置されると（図 1 8 参照）、図 5 に示すように、第 1 演出部材 3 1 の略全体が第 2 演出部材 3 2 の後方に隠れ、可動範囲の他端（即ち、上端）に配置されると（図 1 5 参照）、図 6 に示すように、第 1 演出部材 3 1 のうち下縁部のみが第 2 演出部材 3 2 の後方に隠れ、第 1 演出部材 3 1 全体が第 2 演出部材 3 2 の上方に位置した状態になる。また、図 1 5 に示すように、土手部 3 2 U の上端部と第 2 リンク 6 8 との連結部には、第 1 演出部材 3 1 を第 2

演出部材 3 2 に対する可動範囲の上端位置に向けて付勢する弾性部材 6 8 S (例えば、トーションコイルバネ) が取り付けられている。

【 0 0 4 1 】

第 1 演出部材 3 1 の後面には、上縁部に沿って横方向に延びる支持レール 6 9 が備えられ、そこに直線状に延びた長孔 6 9 M が形成されている。そして、第 2 演出部材 3 2 が原点姿勢になると長孔 6 9 M が水平に延びた状態になる。

【 0 0 4 2 】

図 6 に示すように、ベース上辺部 4 2 B の横方向における一端寄り位置には、補助アーム 7 1 が回動可能に支持され、その補助アーム 7 1 の先端部に備えた係合突部 7 1 T が、第 1 演出部材 3 1 の長孔 6 9 M に抜け止めされかつスライド可能に係合している。また、ベース上辺部 4 2 B と補助アーム 7 1 との間には、第 1 演出部材 3 1 を上方に引き上げる方向に付勢する弾性部材 7 2 が取り付けられている。

【 0 0 4 3 】

具体的には、補助アーム 7 1 は、クラック状に屈曲していて、先端側が基端側より下方に位置している。そして、補助アーム 7 1 は、先端側が水平に延びた姿勢となる第 1 位置と、そこから下方に 3 0 ~ 4 5 度程度回動した第 2 位置との間で回動するようにメカストッパにて回動範囲が限定されている。また、引張コイルバネである弾性部材 7 2 の一端部は、補助アーム 7 1 の屈曲部の下部に取り付けられる一方、弾性部材 7 2 の他端部は、ベース上辺部 4 2 B の上縁部のうち補助アーム 7 1 の回動中心から離れた位置に取り付けられている。また、弾性部材 7 2 の途中部分は、ベース上辺部 4 2 B の上縁部に回転可能に支持されたローラ 7 3 に上方から押し付けられて屈曲している。そして、補助アーム 7 1 が第 1 姿勢から第 2 姿勢に向かうに従って弾性部材 7 2 の弾性変形量が増し、補助アーム 7 1 を第 1 姿勢側に付勢することで、第 1 演出部材 3 1 が上方に付勢される。

【 0 0 4 4 】

第 1 機構ユニット 4 1 の構成に関する説明は、以上である。次に、第 2 機構ユニット 8 0 の構成について説明する。図 1 1 に示すように、第 2 機構ユニット 8 0 は、第 1 機構ユニット 4 1 の下方においてモニタ支持枠 2 4 の後面下縁部に重ねて固定される板状ベース 8 3 を有する。図 2 3 に示すように、板状ベース 8 3 の上縁部の 2 箇所には、第 1 と第 2 のアーム 8 1 , 8 2 が回動可能に支持されている。また、第 1 と第 2 の両アーム 8 1 , 8 2 は、第 1 と第 2 のアーム 8 1 , 8 2 の回動軸間の距離より短くなっていて、第 1 と第 2 の両アーム 8 1 , 8 2 の互いの基端部に干渉することなく回転することができる (図 2 6 (A) ~ 図 2 6 (C) 参照)。

【 0 0 4 5 】

また、図 2 3 に示すように、第 2 機構ユニット 8 0 を後方から見て右側の第 1 アーム 8 1 の先端部は、第 3 演出部材 3 3 の後面下縁部における右側端部にヒンジ軸体 8 1 A にて回動可能に連結されている。また、第 3 演出部材 3 3 の後面下縁部には、横方向の略中央位置から左側端部に亘って直線状に延びた長孔 3 3 M が形成されている。そして、後方から見て左側の第 2 アーム 8 2 の先端部に備えた係合突部 8 2 A が長孔 3 3 M に抜け止めされかつスライド可能に係合している。なお、詳細には、第 3 演出部材 3 3 は、ベースプレートを前側から装飾カバーで覆った構成となっていて、長孔 3 3 M は、ベースプレートに形成されている (図 2 3 では、装飾カバーは図示されていない。)。また、第 1 アーム 8 1 の回動中心とヒンジ軸体 8 1 A の中心とを結ぶ回動基準線 8 1 L の長さ、と第 2 アーム 8 2 の回動中心と係合突部 8 2 A の中心とを結ぶ回動基準線 8 2 L の長さが同じになっている。

【 0 0 4 6 】

板状ベース 8 3 の後面には、スライド板 8 4 が重ねて配置されている。スライド板 8 4 は横方向に延びた帯板の一端部を上下に幅広にした形状をなしている。また、スライド板 8 4 の長手方向の 2 箇所には、横長の 2 つの長孔 8 4 A , 8 4 A が横一列に並べて設けられ、板状ベース 8 3 から後方に突出した 1 対の係合突部 8 3 T , 8 3 T がそれら長孔 8 4 A , 8 4 A に抜け止めされかつスライド可能に係合している。そして、各長孔 8 4 A の両

端部と係合突部 8 3 T との当接によってスライド板 8 4 の直動範囲が規定されている。

【 0 0 4 7 】

スライド板 8 4 の上面には、長手方向の 2 箇所にラック 8 4 B , 8 4 C が形成されている。これに対し、第 1 と第 2 のアーム 8 1 , 8 2 の基端部には第 1 と第 2 のピニオン 8 1 G , 8 2 G が一体回転可能に固定され、それら第 1 と第 2 のピニオン 8 1 G , 8 2 G が第 1 と第 2 のラック 8 4 B , 8 4 C にそれぞれ噛合している。また、第 1 と第 2 のピニオン 8 1 G , 8 2 G のピッチ円の径は同じになっている。これにより、第 1 と第 2 のアーム 8 1 , 8 2 が連動して同一速度で同一方向に回転する。また、第 1 アーム 8 1 の回動基準線 8 1 L と、第 2 アーム 8 2 の回動基準線 8 2 L とは非平行になっていて、スライド板 8 4 が直動範囲の一端に位置すると、図 2 3 及び図 2 7 (B) に示すように、両第 1 と第 2 のアーム 8 1 , 8 2 の両回動基準線 8 1 L , 8 2 L が、それぞれの回動中心から上方に延びかつ、上下方向に対して互いに離れる側に所定角度だけ傾いた第 1 出現状態になる。また、スライド板 8 4 が直動範囲の他端寄りに位置すると、図 2 4 及び図 2 6 (A) に示すように、第 1 と第 2 のアーム 8 1 , 8 2 が垂下し、第 3 演出部材 3 3 全体が板状ベース 8 3 の前方に重なり、かつ、その第 3 演出部材 3 3 と板状ベース 8 3 との間に第 1 と第 2 のアーム 8 1 , 8 2 の全体が収まった収納状態になる。

10

【 0 0 4 8 】

スライド板 8 4 の幅広側の端部には、縦長の係合長孔 8 5 が形成されている。また、スライド板 8 4 の幅広側の端部と板状ベース 8 3 との間には、スライド板 8 4 の幅よりも直径が僅かに大きい中継ギヤ 8 6 が備えられ、板状ベース 8 3 に回転可能に支持されている。更には、中継ギヤ 8 6 の外縁寄り位置からは、係合突部 8 6 A が後方に突出していて、係合長孔 8 5 に抜け止めされかつスライド可能に係合している。そして、中継ギヤ 8 6 が 1 8 0 度以上回転して、係合突部 8 6 A の中心の回動軌跡である円の直径分だけスライド板 8 4 が直動する。その中継ギヤ 8 6 を回転駆動するための駆動源 8 7 が、板状ベース 8 3 の前面の一端部に取り付けられている。駆動源 8 7 は、ステッピングモータの一端に減速機を組み付けてなり、減速機の出力回転軸には出力ギヤが固定されている。また、駆動源 8 7 は、板状ベース 8 3 に形成された陥没部に出力ギヤが受容された状態にして板状ベース 8 3 に固定され、その陥没部の側部に形成された貫通孔を通して出力ギヤが板状ベース 8 3 の後面の中継ギヤ 8 6 に噛合している。これにより、スライド板 8 4 が駆動源 8 7 から動力を受けてスライドする。

20

30

【 0 0 4 9 】

なお、中継ギヤ 8 6 は、係合突部 8 6 A がスライド板 8 4 の係合長孔 8 5 の内周面の下端に係止されるまで回転可能となっている。係合突部 8 6 A は、第 1 と第 2 アーム 8 1 , 8 2 が第 1 出現位置に配置されているときには、係合長孔 8 5 の下端には到達しておらず (図 2 3 参照) 、中継ギヤ 8 6 は、回転範囲の途中位置に配置されている。従って、第 1 と第 2 アーム 8 1 , 8 2 が収納状態となっているときに、駆動源 8 7 により中継ギヤ 8 6 が回転すると、スライド板 8 4 は、直動範囲の他端側から一端へ移動してから、再び他端側へと若干戻った第 2 出現位置 (図 2 5 及び図 2 7 (B) 参照) にまで移動するようになっている。即ち、第 3 演出部材 3 3 は、図 2 6 (A) に示す収納位置から動いて、図 2 6 (B) 、図 2 6 (C) に示すように前方から見て右回りに回転して、図 2 7 (A) に示す第 1 出現位置へと到達した後、若干左回りに回転して図 2 7 (B) に示す第 2 出現位置に配置される。

40

【 0 0 5 0 】

板状ベース 8 3 の後面には、駆動源 8 7 と反対側の端部に引張コイルバネである弾性部材 8 8 の一端部が取り付けられ、その弾性部材 8 8 の他端部がスライド板 8 4 の長手方向の中間部に取り付けられている。そして、スライド板 8 4 がその直動範囲において他端 (図 2 4 で左端) に位置したときに弾性部材 8 8 の変形量が最も大きくなり、第 3 演出部材 3 3 の上方への移動を弾性部材 8 8 の弾発力によって補助するようになっている。

【 0 0 5 1 】

第 2 機構ユニット 8 0 の構成に関する説明は、以上である。次に、第 3 機構ユニット 9

50

0の構成について説明する。図9に示すように、第3機構ユニット90には、前方から見て第1機構ユニット41の左側部の前側に配置されている。また、第3機構ユニット90は、上端部にベース部91を有し、そのベース部91から「剣」の可動演出部材30Bが垂下された状態で横方向に直動する構成になっている。具体的には、ベース部91は、横長の略長方形のベース部本体91Hの右側部の上端から水平に延長部91Eが伸びた形状をなしている。そして、ベース部91の上面と左側面とからそれぞれ突出した複数の固定用突部91Aがモニタ支持枠24の左側縁部の上部と上縁部とに螺子止めされている。

【0052】

図28に示すように、ベース部91の後面には、延長部91Eの先端部と、その反対側のベース部本体91Hの一側部の上部とに1対の台座部92, 92が形成されている。また、台座部92, 92にそれぞれ形成された1対の角溝92M, 92Mに、金属製の丸棒であるガイドシャフト93の両端部が受容されている。そして、台座部92, 92の後面に押え板92P, 92Pが螺子止めされて、ガイドシャフト93が角溝92Mに抜け止めされると共に、各角溝92Mの一端に備えた壁部によってガイドシャフト93の横方向への移動が規制されている。また、ガイドシャフト93には、1対の摺動リング93R, 93Rが挿通されている。それら摺動リング93Rは、摺動性が高い樹脂（例えば、ポリアセタール）で構成されかつ円筒状になっている。

【0053】

ガイドシャフト93とベース部91の間には、水平方向に伸びたスライド部材94が備えられている。スライド部材94の両端部には、1対のリング受容溝94M, 94Mが形成されている。各リング受容溝94Mは、中央部の溝幅が両端部の溝幅に比べて広がっている。そして、各リング受容溝94Mの中央部に摺動リング93Rが受容されてスライド部材94に対する横方向への移動が規制されている。

【0054】

スライド部材94のうち延長部91E側の一端部には、後面から押え板94Pが重ねられて螺子止めされている。これにより、一方の摺動リング93Rがリング受容溝94Mに抜け止めされている。

【0055】

スライド部材94の他端部から略中央部に亘る範囲には、「剣」の可動演出部材30Bから上方に延長された延長プレート95の上縁部が重ねて螺子止めされている。これにより、他方の摺動リング93Rがリング受容溝94Mに抜け止めされると共に、スライド部材94と共に「剣」の可動演出部材30Bが直動する。

【0056】

ベース部本体91Hの後面の下縁部には、横長のスライド中継部材96が備えられている。スライド中継部材96には、1対の横長の長孔96A, 96Aが横一列に並べて設けられ、それら長孔96A, 96Aにベース部本体91Hから突出した係合突部96T, 96Tが抜け止めされかつスライド可能に係合している。また、スライド中継部材96の上面には、ラック96Rが形成されている。

【0057】

ベース部本体91Hの後面のうち延長部91Eの反対側の端部には、駆動源97が取り付けられている。駆動源97は、ステッピングモータの一端に減速機を組み付けてなり、減速機の出力回転軸に固定された出力ギヤが、ラック96Rに噛合している。

【0058】

ベース部本体91Hの後面のうち横方向の略中央における下端寄り位置には、中継レバー98の基端部が回動可能に取り付けられている。また、中継レバー98の基端部の外側面には、ギヤ98Gが形成されていて、そのギヤ98Gがラック96Rに噛合している。そして、中継レバー98の先端部にそなえた係合突部98Aが、延長プレート95に形成された縦長の係合長孔95Mに抜け止めされかつスライド可能に係合している。これにより、駆動源97の動力がスライド中継部材96, 中継レバー98を介して延長プレート95に伝達されて、「剣」の可動演出部材30Bが横方向に直動する。また、「剣」の可動

10

20

30

40

50

演出部材 30B の下端部には、上下方向に延びた回転軸を中心に回転する 1 対のローラ 95R, 95R が備えられ、それらローラ 95R, 95R を移動可能に収容する溝形ガイド 95G が、モニタ支持枠 24 の左側の下端寄り位置に配されている。第 3 機構ユニット 90 の構成に関する説明は以上である。

【0059】

図 30 には、遊技機 10 の制御系のブロック図が示されている。同図に示すように、遊技機 10 は、メイン制御基板 100 とサブ制御基板 101 とを有する。メイン制御基板 100 は、乱数を生成していて、遊技球が入賞口に入賞してそれが賞球センサ 102 にて検出されると、検出タイミングで乱数が取得される。そして、その乱数に基づいて前述した普図判定や特図判定等を行って、通常状態か、確変状態か、後述するリーチ状態か等の遊技状態を決定するステータスデータを生成し、サブ制御基板 101 に付与する。

10

【0060】

サブ制御基板 101 は、そのステータスデータに基づいて、遊技演出の全般を制御する。具体的には、サブ制御基板 101 は、遊技機 10 のスピーカ 10S から出力する音声を音声制御回路 103 を介して制御したり、遊技機 10 の前面や遊技板 11 に分散配置されている LED やランプをランプ制御回路 104 を介して制御する。それらに加え、サブ制御基板 101 は、可動役物 30 に備えられた各センサの検出信号に基づいて可動役物 30 の状態を監視しながら、モータ駆動制御回路 105 にモータ駆動指令を出力して可動役物 30 を制御する。

【0061】

20

図 30 ~ 図 32 には、サブ制御基板 101 の CPU 101A が可動役物 30 を制御する際に実行する可動演出処理プログラム PG1 が示されている。この可動演出処理プログラム PG1 に関しては、次述する遊技機 10 の動作と併せて説明する。

【0062】

本実施形態の遊技機 10 の構成に関する説明は以上である。次に、この遊技機 10 の動作について説明する。可動役物 30 は、通常は、駆動源 50, 50, 70, 87, 97 が停止した休止状態になっている。その休止状態にするためには、全ての駆動源 50, 50, 70, 87, 97 を原点に移動してから非通電状態にする。そして、休止状態になると、図 2 に示すように、液晶表示画面 14G による画像演出の妨げにならないように「顔」の可動演出部材 30A のうち第 1 と第 2 の演出部材 31, 32 は演出表示窓 13 より上側で待機し、第 3 演出部材 33 は演出表示窓 13 より下方で待機し、さらには、「剣」の可動演出部材 30B は演出表示窓 13 の左方に待機する。

30

【0063】

また、上記した「原点」は、駆動源 50, 50, 70, 87, 97 の全てにおいて可動範囲の一端の設定されている。また、駆動源 70 にて駆動される回動レバー 64 において前述したが、駆動源 50, 50, 70, 87, 97 にとっての原点は、それら駆動源 50, 50, 70, 87, 97 の出力ギヤと連動して動く可動部にとっての「原点」でもある。さらに、駆動源 50, 50, 70, 87, 97 の全てにおいて可動範囲のうち原点と反対側の他端は「終端点」ということとし、それは前述の可動部にとっての「終端点」でもある。

40

【0064】

また、以下、駆動源同士を区別して説明する場合には、それらの区別を容易にするために、駆動源 50, 50 を「スライダ用駆動源 50, 50」といい、駆動源 70 を「顔傾動用駆動源 70」といい、駆動源 87 を「顎用駆動源 87」といい、駆動源 97 を「剣用駆動源 97」ということとして詳説する。

【0065】

両スライダ用駆動源 50, 50 が原点に配置されると、図 12(A) に示すように、駆動レバー 52, 52 は垂直起立状態から外側に回動して係合突部 53, 53 が係合長孔 51, 51 の外側端部 51A, 51A に当接した状態になる。このとき、係合長孔 51, 51 を有する中継スライダ 44, 44 は、第 1 と第 2 の演出部材 31, 32 等の自重により

50

下向きの負荷を受け、その負荷は、原点姿勢の駆動レバー 5 2 を外側に回動させて係合突部 5 3 を外側端部 5 1 A に押し付けるように作用する。つまり、両スライダ用駆動源 5 0 , 5 0 が原点に配置されると、負荷によって係合長孔 5 1 , 5 1 と駆動レバー 5 2 , 5 2 とによるメカロックを深める、所謂、「セルフロック状態」になる。これにより、両スライダ用駆動源 5 0 , 5 0 は非通電状態されても原点に維持される。

【 0 0 6 6 】

顔傾動用駆動源 7 0 が原点に配置されると、図 6 に示すように、上述の通り回動レバー 6 4 は回動中心から垂下した状態になる。この状態で中継スライダ 4 4 , 4 4 が原点に配置されると、第 1 演出部材 3 1 がモニタ支持枠 2 4 の上部内面に当接するか補助アーム 7 1 にて上方への移動を規制され、図 5 に示すように、第 1 と第 2 の演出部材 3 1 , 3 2 が重なり、第 2 演出部材 3 2 の上方への移動も規制される。即ち、顔傾動用駆動源 7 0 は、両スライダ用駆動源 5 0 , 5 0 と共に原点に配置された状態で、非通電状態されても原点に維持される。

10

【 0 0 6 7 】

顎用駆動源 8 7 が原点に配置されると、図 2 4 に示すように、中継ギヤ 8 6 の係合突部 8 6 A が、中継ギヤ 8 6 の回動中心に対して同図の左側でかつ僅かに下方に位置した状態になる。この状態から長孔 8 4 A をさらに下方に移動させるように力が作用しても、第 1 アーム 8 1 とスライド板 8 4 との間の図示しないメカストップによって、スライド板 8 4 は同図の右側には動かない。即ち、弾性部材 8 8 の付勢力によって第 1 アーム 8 1 とスライド板 8 4 との間の図示しないメカストップ同士の押し付け力が増加するセルフロック状態になり、顎用駆動源 8 7 は、原点に配置された状態で非通電状態されても原点に維持される。

20

【 0 0 6 8 】

剣用駆動源 9 7 が原点に配置されると、図 2 9 の中継レバー 9 8 が回動中心から同図の右側に延びた水平姿勢よりさら下方に傾斜した傾斜姿勢になり、中継レバー 9 8 とベース部 9 1 との間に備えたメカストップによって位置決めされる。これにより、「剣」の可動演出部材 3 0 B を、同図の左側、つまり、演出表示窓 1 3 の中央側に移動させる力が仮に作用してセルフロック状態になる。よって、剣用駆動源 9 7 は、非通電状態されても原点に維持される。

【 0 0 6 9 】

可動役物 3 0 の休止状態に関する説明は以上である。遊技機 1 0 は、通常は、確変状態ではない通常状態になっている。そこで、遊技者は、遊技機 1 0 による遊技を開始する場合には、操作ハンドル 2 8 (図 1 参照) にて左打ちを行う。そして、左側の遊技領域 R 1 を流下する複数の遊技球の一部が第 1 始動入賞口 1 6 A に入賞すると、特図判定が行われて、図 2 に示した 3 つの特別図柄 1 4 A , 1 4 B , 1 4 C がスロットのように変動表示され、例えば、左、右、中央の順番で特別図柄 1 4 A , 1 4 B , 1 4 C が停止表示される。その際、例えば、先に停止表示された左右の特別図柄 1 4 A , 1 4 C が同じ図柄となるリーチ状態では、そうでない場合に比べて中央の特別図柄 1 4 B が長く変動表示してから停止表示される。そして、特別図柄 1 4 A , 1 4 B , 1 4 C の全て同じ図柄 (即ち、ゾロ目) になると大当たりとなり、そうでなければ外れとなる。

30

40

【 0 0 7 0 】

ここで、リーチ状態では、液晶表示画面 1 4 G に、特別図柄 1 4 A , 1 4 B , 1 4 C と共に、キャラクター画像 1 4 X である「変身ヒーロー」が、アイテム画像 1 4 Y である「剣」を持った状態で表示され、図示しないキャラクター画像である「敵」と戦う画像演出が行われる。そして、リーチ状態から外れになると (即ち、「リーチ外れ」になると)、戦いの勝敗がつかずに画像演出が終了するか、変身ヒーローが敵に負けて画像演出が終了する。一方、リーチ状態から当たりになると (即ち、「リーチ当たり」になると)、変身ヒーローが敵に勝利した状態で画像演出が終了し、その後、可動役物 3 0 が始動して可動演出が行われてから前述の大当たり遊技に突入する。

【 0 0 7 1 】

50

このとき、リーチ当りが、「確変付き大当り」でない場合には、第1の可動演出が行われ、「確変付き大当り」である場合には、第2の可動演出が行われる。第1と第2の可動演出は中盤までは同じであり、終盤のみが異なり、サブ制御基板101のCPU101Aが、図30～図32の可動演出処理プログラムPG1を実行することで第1又は第2の可動演出が制御される。

【0072】

具体的には、CPU101Aにて可動演出処理プログラムPG1が実行されると、最初に非通電状態であった全ての駆動源50, 50, 70, 87, 97が通電状態とされ(S11)、それぞれ原点に維持されるように制御される(S12)。

【0073】

次いで、両スライダ用駆動源50, 50が終端点寄りの反転基準位置に向かって移動するように制御されて(S13)、駆動レバー52, 52が鉛直垂下姿勢になるまで回転されてから、両スライダ用駆動源50, 50の回転方向が反転して駆動レバー52, 52が前述の途中基準位置(図12B)より僅かに原点側にずれたダミー位置へと移動するように両スライダ用駆動源50, 50が制御される(S14)。

【0074】

これら制御により、架橋部材60は可動範囲の下端位置に向かって移動し、それに伴って、第1と第2の演出部材31, 32が互いに上下にずれながら降下し、途中で第1と第2の演出部材31, 32が完全に展開した状態になってさらに降下する。そして、図6に示すように、架橋部材60が可動範囲の下端位置に至ったときに、「顔」の可動演出部材30Aのうち顎以外の全体が液晶表示画面14Gの前方に位置して、一瞬、「鼻先下がり

【0075】

の横顔」になるが、即座に架橋部材60が上昇して「鼻先下がり」の横顔が消えていく。また、駆動レバー52, 52がダミー位置に移動するように両スライダ用駆動源50, 50が制御されている間(S14)、両スライダ用駆動源50, 50の両光学センサ55S, 55Sの検出信号が、オフ状態からオン状態に切り替わったか否かがチェックされる(S15のYESのループ)。そして、何れか一方のスライダ用駆動源50の光学センサ55Sがオン状態に切り替わったら(S15のNO)、そのタイミングにおける一方のスライダ用駆動源50の位置が維持されるように、一方のスライダ用駆動源50が通電状態で停止される(S16)。そして、他方のスライダ用駆動源50の光学センサ55Sがオン状態に切り替わったか否かをチェックする(S17のNOのループ)。そして、他方のスライダ用駆動源50の光学センサ55Sがオン状態に切り替わったら(S17のYES)、そのタイミングにおける他方のスライダ用駆動源50の位置が維持されるように、他方のスライダ用駆動源50が通電状態で停止される(S18)。これらにより、左右のスライダ用駆動源50, 50の間の遅れが解消されて、図12(B)に示すように、両スライダ用駆動源50, 50及び両駆動レバー52, 52は、共にダミー位置より僅かに手前の途中基準位置に配置される。

【0076】

この状態になってから、例えば、100[msec]後に両スライダ用駆動源50, 50が終端点へと移動して架橋部材60が降下するように制御される(S19)。その降下動作中に、顔傾動用駆動源70が原点から回動レバー64が水平姿勢になる水平基準位置に移動するように制御されると共に、顎用駆動源87は、第3演出部材33がステージ21より上方で水平姿勢になる第1出現位置に移動するように制御される(S19)。これにより、図7に示すように、変身ヒーローの「口を閉じた横顔」が液晶表示画面14Gの前方に出現する。

【0077】

このとき、架橋部材60には、弾性部材72の弾発力が上向きの力として作用するが、その弾発力が重力負荷より大きく作用しても、図8に示すように、係合長孔51及び駆動レバー52が上向きの力に対してセルフロック状態になっているのでスライダ用駆動源50, 50への負荷は小さい。また、両スライダ用駆動源50, 50は通電状態になって終端

10

20

30

40

50

点に維持されているので、確実にセルフロック状態が維持される。

【 0 0 7 8 】

上記した変身ヒーローの「口を閉じた横顔」の出現後、顔傾動用駆動源 7 0 と顎用駆動源 8 7 とが終端点に移動するように制御される (S 2 0)。これにより、図 8 及び図 9 に示すように、回動レバー 6 4 が上向きの傾斜姿勢になって、第 2 演出部材 3 2 と第 3 演出部材 3 3 とが同図の右側端部を支点して上下に分かれるように傾動し、変身ヒーローの「口を閉じた横顔」が「口を開けた横顔」に変化する。

【 0 0 7 9 】

変身ヒーローの「口を開けた横顔」が所定時間維持されたら (S 2 1 で Y E S)、顔傾動用駆動源 7 0 及び顎用駆動源 8 7 が原点に移動するように制御される (S 2 2)。これにより、図 6 に示すように、可動演出部材 3 0 A は、「鼻先下がりの横顔」になる。

10

【 0 0 8 0 】

この状態で特図判定の「大当たり」が「確変付き大当たり」であったか否かが判別され (S 2 3)、「確変付き大当たり」でなかった場合は (S 2 3 で N O)、両スライダ用駆動源 5 0 , 5 0 が原点に移動するように制御される (S 2 7)。これにより、全ての駆動源 5 0 , 5 0 , 7 0 , 8 7 , 9 7 が原点に配置された状態になる。そして、それら全ての駆動源 5 0 , 5 0 , 7 0 , 8 7 , 9 7 への通電が停止されて休止状態になり (S 2 8)、可動演出処理プログラム P G 1 が終了する。

【 0 0 8 1 】

一方、特図判定の「大当たり」が「確変付き大当たり」であった場合は (S 2 3 で Y E S)、剣用駆動源 9 7 が終端点に移動するように制御される (S 2 4)。これにより、図 4 に示すように、「鼻先下がりの横顔」の鼻である第 2 構成要素 3 0 Y が、「剣」の可動演出部材 3 0 B によって隠される。すると、可動演出部材 3 0 A が、変身ヒーローの「正面顔」に見えるようになる。より具体的には、変身ヒーローの正面顔の一部が剣の側方から現れている状態に見える。つまり、「剣」の可動演出部材 3 0 B が出現するまでは、変身ヒーローの「横顔」であった可動演出部材 3 0 A が、「剣」の可動演出部材 3 0 B の出現後には、変身ヒーローの「正面顔」に見えるようになり、第 1 構成要素 3 0 X としての「目」の視線は、左方向を向いていた状態から、遊技者側を向いた状態に見えるようになる。つまり、可動役物 3 0 によるトリックアートが遊技者に提供される。

20

【 0 0 8 2 】

そして、所定時間の経過後に (S 2 5 で Y E S) に、剣用駆動源 9 7 が原点に移動するように制御され (S 2 6)、その後は、「確変付き大当たり」でなかった場合と同様に、両スライダ用駆動源 5 0 , 5 0 が原点に移動され (S 2 7)、通電が停止されて休止状態にされて (S 2 8)、可動演出処理プログラム P G 1 が終了する。

30

【 0 0 8 3 】

さて、上記した変身ヒーローが「下顎」としての第 3 演出部材 3 3 の動作について以下詳説する。第 3 演出部材 3 3 は、図 2 3 に示すように、第 1 及び第 2 のアーム 8 1 , 8 2 が回動中心より上側に延びた状態と、図 2 4 に示すように、第 1 及び第 2 のアーム 8 1 , 8 2 が回動中心より下側に延びた状態との何れにおいても略水平姿勢になる。また、第 3 演出部材 3 3 が、上側の水平姿勢になったときには、図 7 に示すように、変身ヒーローが「下顎」が水平になって口を閉じた状態になる。そして、そこから第 3 演出部材 3 3 が僅かに横に移動しただけで、図 2 3 から図 2 5 の変化に示すように姿勢が変化し、図 8 に示すように変身ヒーローの「下顎」が傾いて口を開いた状態を表現することができる。

40

【 0 0 8 4 】

具体的には、図 2 7 (A) と図 2 7 (B) とに比較して示すように、第 2 アーム 8 2 は、その回動中心を通過する垂直基準線 L 1 0 より一方側に僅かに第 1 角 1 だけずれた位置から、他方側に略同一の第 1 角 1 だけずれた位置まで回動する。つまり、第 2 アーム 8 2 は上下方向に移動せずに横方向にのみ僅かに移動する。これに対し、第 1 アーム 8 1 は、垂直基準線 L 1 0 から他方側に第 2 角 2 だけ離れた位置からさらに垂直基準線 L 1 0 から離れる側に前記した第 1 角 1 の 2 倍分、回動して下方に移動し、横方向に僅かに

50

移動する。これにより、第3演出部材33が僅かに横に移動しただけで姿勢を変化させることができる。

【0085】

この第3演出部材33の動きは、第1アーム81の回動基準線81Lと第2アーム82の回動基準線82Lとが非平行になっているから実現することができる。しかしながら、第1と第2のアーム81, 82の先端部が共に第3演出部材33に回動のみ可能に連結された非平行リンク機構でこれを実現すると、第1及び第2のアーム81, 82の回動範囲が規制され、図24に示すように、第3演出部材33を第1及び第2のアーム81, 82が回動中心より下側にコンパクトに収納することができなくなる。このことは、例えば、第3演出部材33が図27(A)に示した上側の水平姿勢になった状態から第1と第2のアーム81, 81の先端部の中心同士を連絡する直線L21の長さが変わらないとすると、第1及び第2のアーム81, 82の基端部の中心同士を連絡する直線L20と第1アーム81の回動基準線81Lとが一直線上に並ぶ位置より第1及び第2のアーム81, 82を回動することができないことから容易に分かる。

【0086】

これに対し、本実施形態の遊技機10では、第2アーム82の先端部が第3演出部材33に回動可能かつスライド可能に連結される一方、第1アーム81の先端部が第3演出部材33に回転のみ可能に連結されているので、遊技機10を設計する段階において、第3演出部材33の姿勢の設定の自由度が高くなる。これにより、上述の如く、第3演出部材33を第1及び第2のアーム81, 82の回動中心より上側と下側とで略水平姿勢にしな
ながらも、上側の水平姿勢から僅かに横に移動して傾斜姿勢に変化させるという動きを容易に実現することができる。また、第1と第2のアーム81, 82の角度を変えて上述の第3演出部材33の動きとを別の動きに設定することができるし、さらに、第1及び第2のアーム81, 82を平行に配置して平行リンクにすることもできる。また、第1及び第2のアーム81, 82は、第1ピニオン81G, 第2ピニオン82Gと第1ラック84B, 第2ラック84Cとのお噛合位置によって相互間のずれ角が限定されているので、それらの噛合位置の設定を変更して、任意かつ容易に第3演出部材33の種々の動きに設定することができる。しかも、第1ラック84B, 第2ラック84Cを共通のスライド板84に備えた第1及び第2のアーム81, 82を連動する構成としたので、第1及び第2のアーム81, 82の動きが安定しかつ、共通の駆動源87で駆動することができる。さらに、スライド板84を弾性部材88で付勢したことにより、その付勢力をアシストにして第3演出部材33を演出表示窓13の下方位置から演出表示窓13内へと迅速に移動することができる。なお、上記した第1及び第2のアーム81, 82を別々の駆動源で駆動して、第3演出部材33が一定の位置で姿勢が変更される構成としてもよい。

【0087】

[第2実施形態]

本実施形態の遊技機10は、前記第1実施形態と同じ機構を有し、液晶表示画面14Gと可動役物30による演出内容が異なる。即ち、本実施形態の遊技機10では、リーチ状態になってしまった場合に、当りになる期待値に応じて可動役物30による変身ヒーローの顔が、「正面顔」と「口を閉じた横顔」と「口を開いた横顔」とに変わる。

【0088】

具体的には、当りになる期待値が低いリーチ状態で可動演出（これを「低期待値可動演出」という）が実行されると、まずは、「剣」の可動演出部材30Bが原点から終端点に移動し、次いで架橋部材60が終端点まで降下して、図4に示すように、第1実施形態で説明した変身ヒーローの「正面顔」が出現する。その後、第1及び第2の演出部材31, 32が演出表示窓13の上方に退出し、次いで「剣」の可動演出部材30Bが原点に戻ってから、液晶表示画面14Gに特図判定の結果が表示される。

【0089】

当りになる期待値が高いリーチ状態で可動演出（これを「高低期待値可動演出」という）が実行されると、「低期待値可動演出」と同様に変身ヒーローの「正面顔」が出現して

から、図 6 から図 7 の変化に示すように、回動レバー 6 4 が水平基準位置まで回動して第 1 及び第 2 の演出部材 3 1 , 3 2 が水平姿勢になると共に、第 3 演出部材 3 3 がステージ 2 1 より上方に出現し、「剣」の可動演出部材 3 0 B が原点に戻って、第 1 実施形態で説明した変身ヒーローの「口を閉じた横顔」が出現する。その後、第 1 ~ 第 3 の演出部材 3 1 , 3 2 , 3 3 が演出表示窓 1 3 の上方又は下方に退出し、次いで「剣」の可動演出部材 3 0 B が原点に戻ってから、液晶表示画面 1 4 G に特図判定の結果が表示される。

【 0 0 9 0 】

「高低期待値可動演出」よりさらに期待値が高いリーチ状態で可動演出（これを「激アツ可動演出」という）でが実行されると、「高低期待値可動演出」と同様に変身ヒーローの「口を閉じた横顔」が出現してから、図 7 から図 8 の変化に示すように、回動レバー 6 4 が終端点に移動すると共に第 3 演出部材 3 3 が傾動して、第 1 実施形態で説明した変身ヒーローの「口を開けた横顔」が出現する。その後、第 1 ~ 第 3 の演出部材 3 1 , 3 2 , 3 3 が演出表示窓 1 3 の上方又は下方に退出し、次いで「剣」の可動演出部材 3 0 B が原点に戻ってから、液晶表示画面 1 4 G に特図判定の結果が表示される。

【 0 0 9 1 】

これらに加え、遊技者に「低期待値可動演出」のように見せておいて、実は「高低期待値可動演出」又は「激アツ可動演出」を行うという「特殊可動演出」が行われる場合がある。具体的には、「特殊可動演出」が実行されると、途中までは「低期待値可動演出」と同様に変身ヒーローの「正面顔」が出現してから、「剣」の可動演出部材 3 0 B が原点に戻り、第 1 及び第 2 の演出部材 3 1 , 3 2 が架橋部材 6 0 と共に演出表示窓 1 3 の上方に移動する。このとき、第 1 実施形態で説明したステップ S 1 5 ~ S 1 9 が行われ、架橋部材 6 0 を駆動する駆動レバー 5 2 , 5 2 が途中基準位置に到達したことを確認して、即座に（10 [m s e c] 後に）、架橋部材 6 0 を降下する処理が行われる。これにより、逐一、駆動レバー 5 2 , 5 2 を機械的に当接して位置決めされる原点まで移動しなくても、両駆動レバー 5 2 , 5 2 の遅れが解消され、架橋部材 6 0 を安定した姿勢でスムーズに降下させることができる。そして、その架橋部材 6 0 が降下する間に第 3 演出部材 3 3 が上昇し、変身ヒーローの「口を閉じた横顔」か又は「口を開けた横顔」が出現して、「高低期待値可動演出」か「激アツ可動演出」に移行する。

【 0 0 9 2 】

[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。

【 0 0 9 3 】

（ 1 ）前記実施形態では、可動役物 3 0 を支持する第 1 及び第 2 のアーム 8 1 , 8 2 が、互いに平行な回転軸を中心に回動していたが、第 1 及び第 2 のアームが同一の回転軸を中心に回転する構成であってもよい。

【 0 0 9 4 】

（ 2 ）また、第 1 及び第 2 のアームの回転軸が異なる方向を向いていてもよい。具体的には、例えば、第 1 アームの回転軸が前後方向を向き、第 2 アームの回転軸が横方向を向いた構成であってもよい。

【 0 0 9 5 】

（ 3 ）前記実施形態では、第 2 アーム 8 2 の先端部と第 3 演出部材 3 3 とを回転可能かつスライド可能に係合させるために、第 3 演出部材 3 3 に長孔が設けられていたが、長孔に代えてレールを備え、そのレールに沿って直動するスライダに回転可能な連結部を備えた構成にしてもよい。また、このような長孔やレールは第 2 アーム側に設けられてもよい。

【 0 0 9 6 】

（ 4 ）上記実施形態では、第 1 アーム 8 1 の回動基準線 8 1 L と第 2 アーム 8 2 の回動基準線 8 2 L との長さが同じになっていたが、異なってもよい。

【 0 0 9 7 】

(5) 上記実施形態では、第 2 アーム 8 1 の回動基準線 8 1 L と第 2 アーム 8 2 の回動基準線 8 2 L とが、非平行となっていたが、平行であってもよい。この場合であっても、例えば、第 2 アーム 8 2 が回動する際に、長孔が上下方向に延びる配置となると、重力により第 3 演出部材 3 3 が第 2 アーム 8 2 に対してスライドして、第 3 演出部材 3 3 の姿勢を変えることが可能となる。

【 0 0 9 8 】

(6) 上記実施形態では、第 1 アーム 8 1 と第 2 アーム 8 2 との回動速度が同じであったが、異なってもよい。

【 0 0 9 9 】

(7) 上記実施形態では、第 1 アーム 8 1 と第 2 アーム 8 2 との回動方向が同じであったが、異なる方向であってもよい。

【 0 1 0 0 】

(8)

上記実施形態では、第 2 アームと第 3 演出部材 3 3 との互いにスライド可能な連結部位同士が係合していたが、係合せずに単に摺接するだけであってもよい。

【 0 1 0 1 】

(9) 上記実施形態では、中継ギヤ 8 6 からスライド板 8 4 への駆動源 8 7 の動力の伝達が、中継ギヤ 8 6 の係合突部 8 6 A と、スライド板 8 4 の係合長孔 8 5 とが係合することによって行われていたが、中継ギヤ 8 6 が、スライド板 8 4 に設けられたラックと噛合することによって行われてもよい。

【 0 1 0 2 】

(1 0) 上記実施形態では、第 1 アーム 8 1 と第 2 アーム 8 2 とが、共通の駆動源 8 7 により駆動されていたが、互いに独立な駆動源によってそれぞれ駆動されてもよい。

【 0 1 0 3 】

(1 1) 上記実施形態では、弾性部材 8 8 が引張りコイルバネであったが、圧縮コイルバネであってもよい。これらの場合、上記実施形態のように、コイルバネの両端を板状ベース 8 3 とスライド板 8 4 とに固定してもよいし、板状ベース 8 3 と第 1 アーム 8 1 又は第 2 アーム 8 2 とに固定してもよい。

【 0 1 0 4 】

< 付記 >

上記実施形態及び上記他の実施形態で例示したパチンコ遊技機には、以下の構成が含まれていると考えることができる。

【 0 1 0 5 】

[構成 1]

ベース部材にそれぞれ回転可能に支持されて回転駆動される第 1 と第 2 のアームと、前記第 2 のアームの先端部が回転可能かつスライド可能に連結される一方、前記第 1 のアームの先端部が回転のみ可能に連結された従動部材とを備える遊技機。

【 0 1 0 6 】

構成 1 によれば、遊技機を設計する段階において、1 対のアームで支持された従動部材の姿勢の設定の自由度を高くすることができる。

【 0 1 0 7 】

[構成 2]

前記第 1 及び第 2 のアームが平行又は同一の回転軸を中心に回転する構成 1 に記載の遊技機。

【 0 1 0 8 】

第 1 及び第 2 のアームの回転軸は、異なってもよいし、構成 2 のように同一であってもよい。

【 0 1 0 9 】

[構成 3]

10

20

30

40

50

前記第 1 及び第 2 のアームが連動して回転するように駆動される構成 1 又は 2 に記載の遊技機。

【 0 1 1 0 】

第 1 と第 2 のアームは、独立して回転してもよいし、構成 3 のように連動して回転してもよい。また、別々の駆動源で連動させてもよいし、機械的にリンクさせて連動させてもよい。

【 0 1 1 1 】

[構成 4]

前記従動部材に形成された直動ガイド部と、

前記第 2 のアームの先端部に設けられて、前記直動ガイド部に回転可能かつスライド可能に係合している係合突部と、を備える構成 1 乃至 3 の何れか 1 の構成に記載の遊技機。

10

【 0 1 1 2 】

構成 4 では、第 2 のアームの先端部と直動ガイド部とが係合するので、第 2 のアームと従動部材との連結部位同士のがたつきを抑制することが可能となる。

【 0 1 1 3 】

[構成 5]

前記第 1 と第 2 のアームは、同じ速度で同じ方向に回転し、前記第 1 と第 2 のアームとが非平行になっている構成 1 乃至 4 の何れか 1 の構成に記載の遊技機。

【 0 1 1 4 】

第 1 と第 2 のアームは、互いに平行となってもよいし、構成 5 のように非平行となってもよい。

20

【 0 1 1 5 】

[構成 6]

前記第 1 のアームにおける基端部の回転中心軸と先端部の回転中心軸との軸間距離と、前記第 2 のアームにおける前記軸間距離とが同じである構成 1 乃至 5 の何れか 1 の構成に記載の遊技機。

【 0 1 1 6 】

第 1 のアームの前記軸間距離と第 2 のアームの前記軸間距離とは、異なってもよいし、構成 6 のように同じであってもよい。

【 0 1 1 7 】

30

[構成 7]

前記第 1 のアームの基端部と一体回転する第 1 ピニオンと、

前記第 2 のアームの基端部と一体回転する第 2 ピニオンと、

前記第 1 ピニオンに噛合する第 1 ラックと前記第 2 ピニオンに噛合する第 2 ラックとを一体に又は固定して備え、直線移動するように駆動されるスライド部材と、を備える構成 1 乃至 6 の何れか 1 の構成に記載の遊技機。

【 0 1 1 8 】

構成 7 では、第 1 ピニオンに噛合する第 1 ラックと第 2 ピニオンに噛合する第 2 ラックとが共通のスライド部材に設けられているので、第 1 と第 2 アームを共通の駆動源により駆動することが可能となる。

40

【 0 1 1 9 】

[構成 8]

前記スライド部材に形成されて、前記スライド部材の直動方向と直交する方向に延びた第 2 直動ガイド部と、

前記第 2 直動ガイド部に回転可能かつ直動可能に係合している第 2 係合突部を有し、回転駆動源によって回転駆動される回転部材とを有する構成 7 に記載の遊技機。

【 0 1 2 0 】

構成 8 によれば、回転駆動される回転部材から回転駆動源の動力をスライド部材に伝達させて、スライド部材を直動させることができる。

【 0 1 2 1 】

50

〔構成 9〕

前記第 1 と第 2 のアームとが非平行な回転軸を中心に回転する構成 1 に記載の遊技機。

【0122】

第 1 と第 2 のアームの回転軸同士は、互いに平行であってもよいし、構成 9 のように非平行であってもよい。

【0123】

なお、上記〔構成〕中の下記構成要素には、上記実施形態中の下記部位が以下の如く対応する。

【0124】

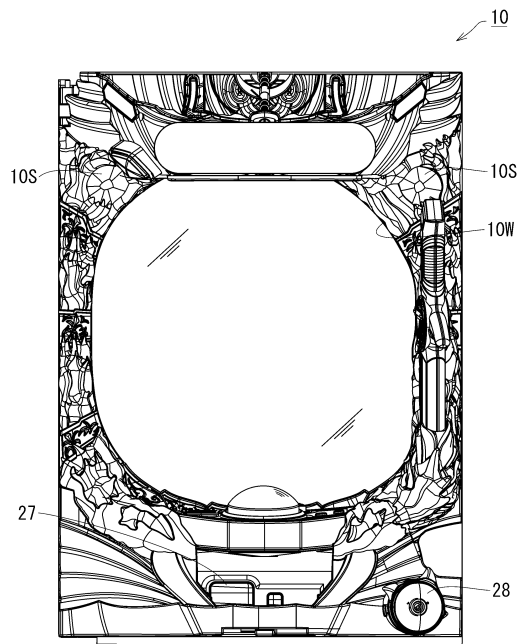
ベース部材：板状ベース 8 3、従動部材：第 3 演出部材 3 3、直動ガイド部：長孔 3 3 10
M、スライド部材：スライド板 8 4、第 2 直動ガイド部：係合長孔 8 5

【符号の説明】

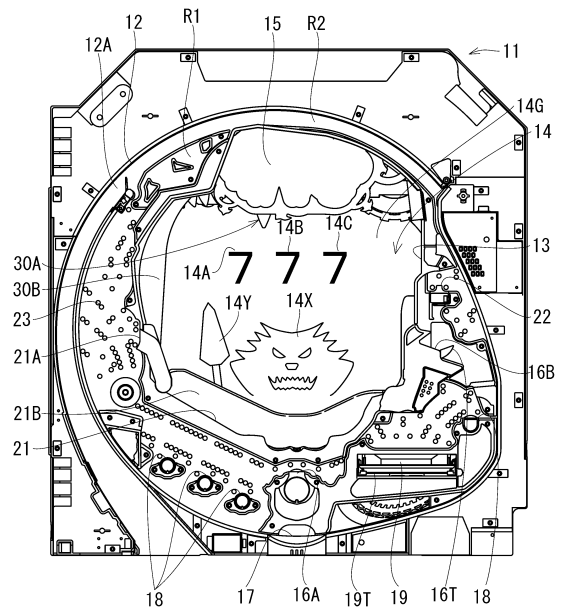
【0125】

1 0	遊技機	
1 1	遊技板	
3 0	可動役物	
3 0 A	可動演出部材	
3 0 B	可動演出部材	
3 1	第 1 演出部材	
3 2	第 2 演出部材	20
3 3	第 3 演出部材	
3 3 M	長孔	
8 0	第 2 機構ユニット	
8 1	第 1 アーム	
8 1 G , 8 2 G	ピニオン	
8 1 L	回転基準線	
8 2	第 2 アーム	
8 2 A	係合突部	
8 2 L	回転基準線	
8 3	板状ベース	30
8 3 T	係合突部	
8 4	スライド板	
8 4 A	長孔	
8 4 B , 8 4 C	ラック	
8 5	係合長孔	
8 6	中継ギヤ	
8 6 A	係合突部	
8 7	駆動源	
8 8	弾性部材	

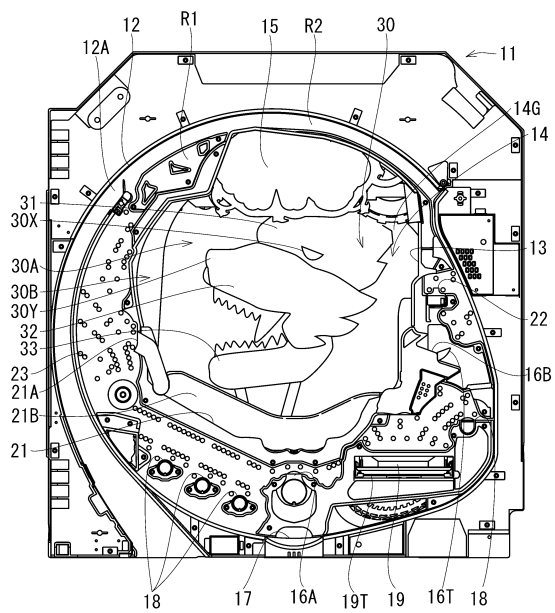
【図 1】



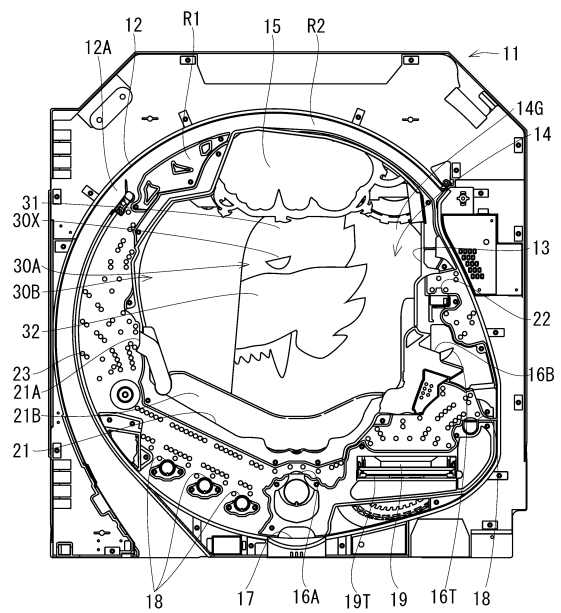
【図 2】



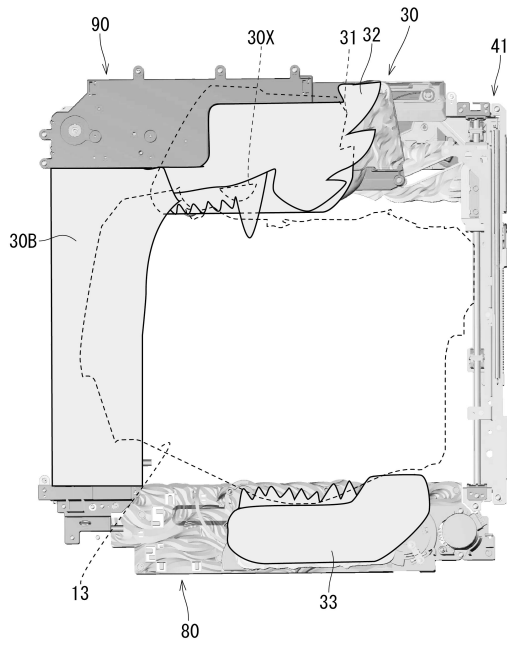
【図 3】



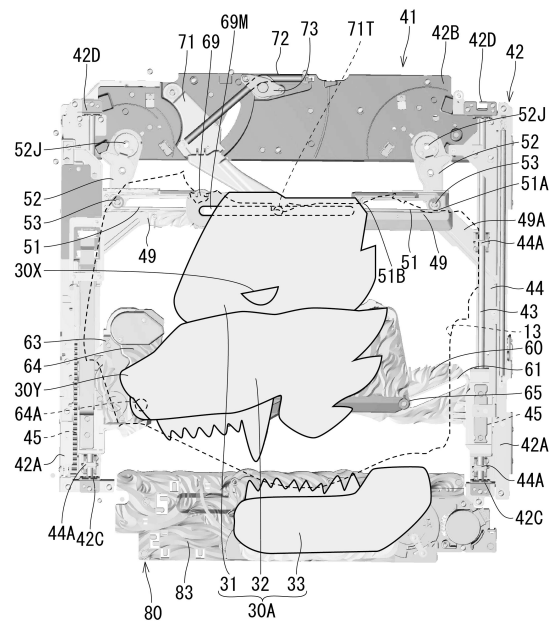
【図 4】



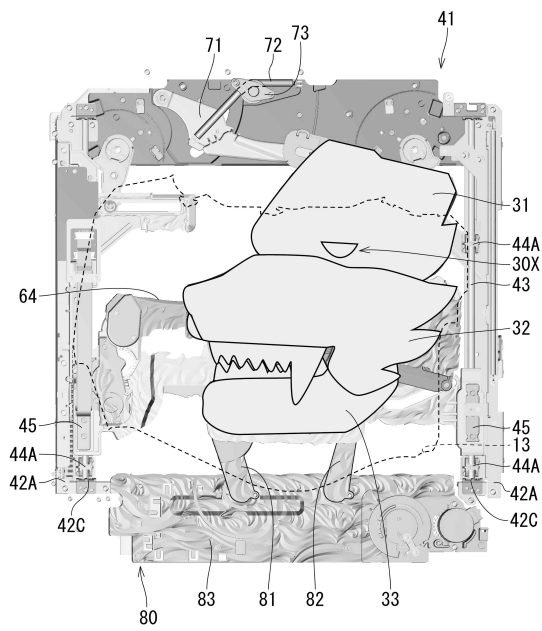
【図 5】



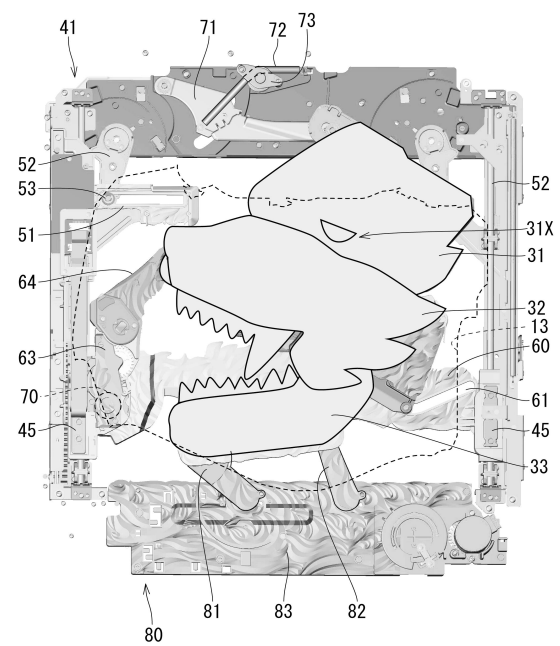
【図 6】



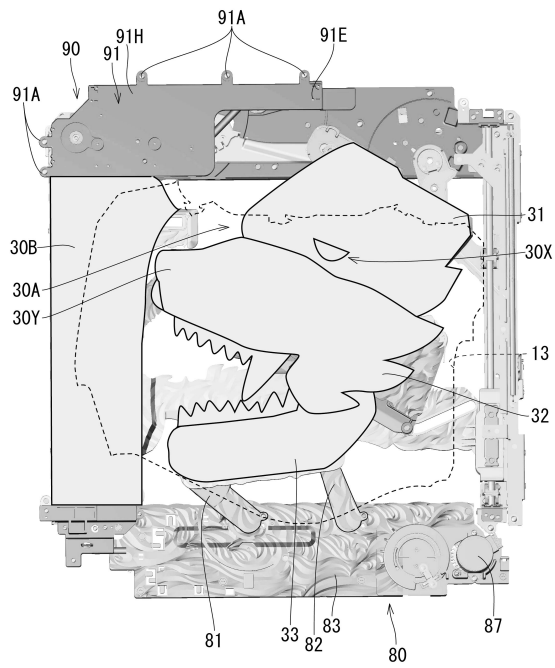
【図 7】



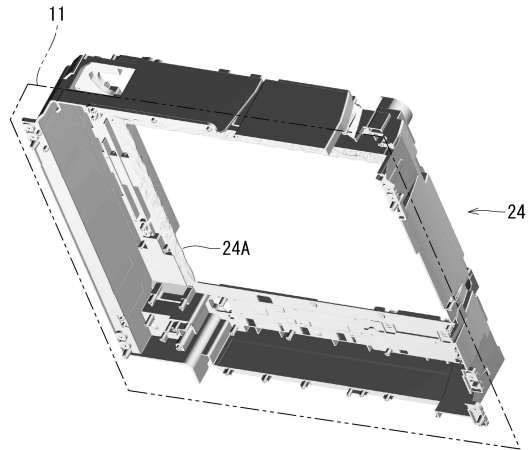
【図 8】



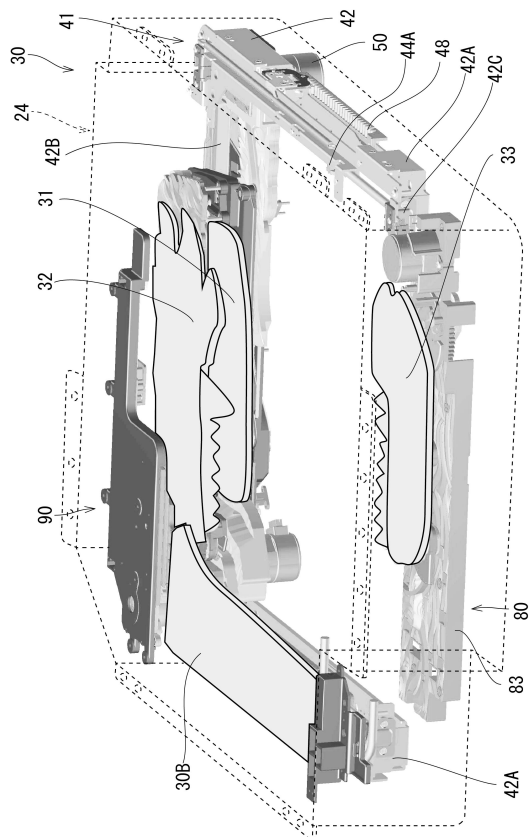
【図 9】



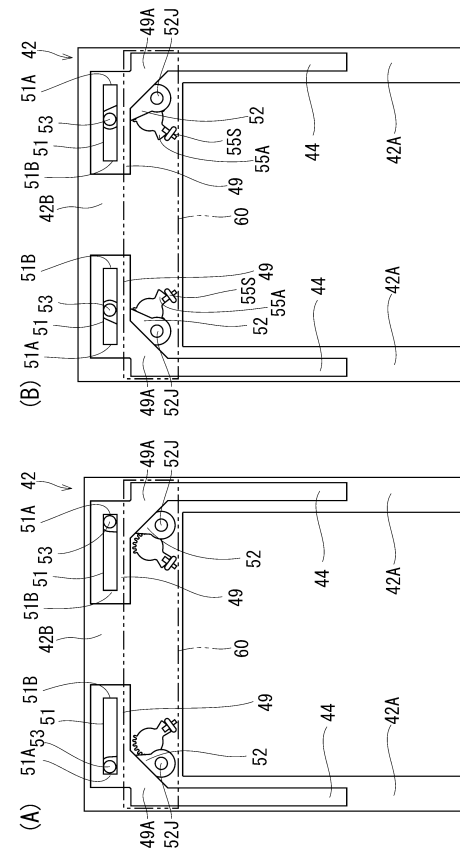
【図 10】



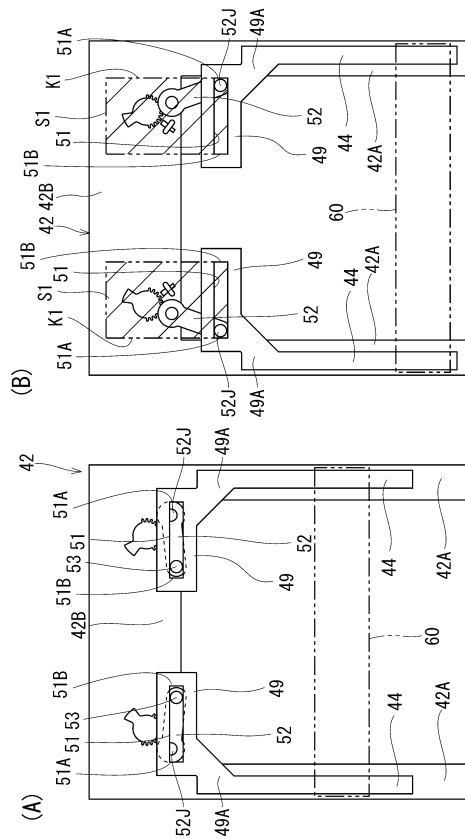
【図 11】



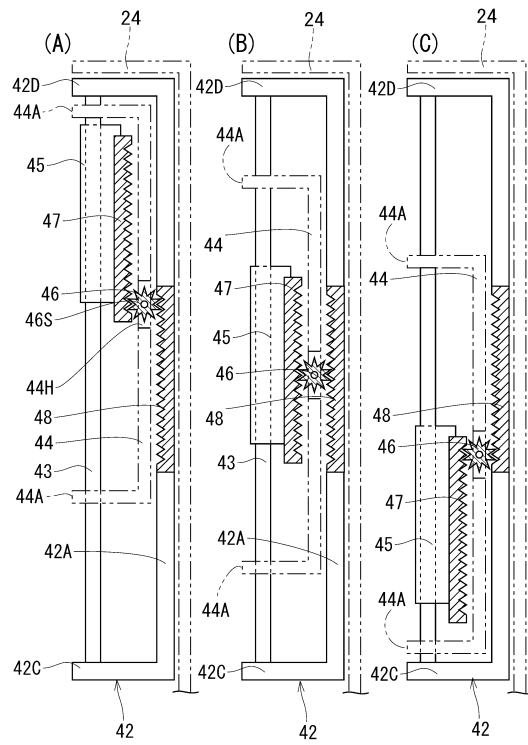
【図 12】



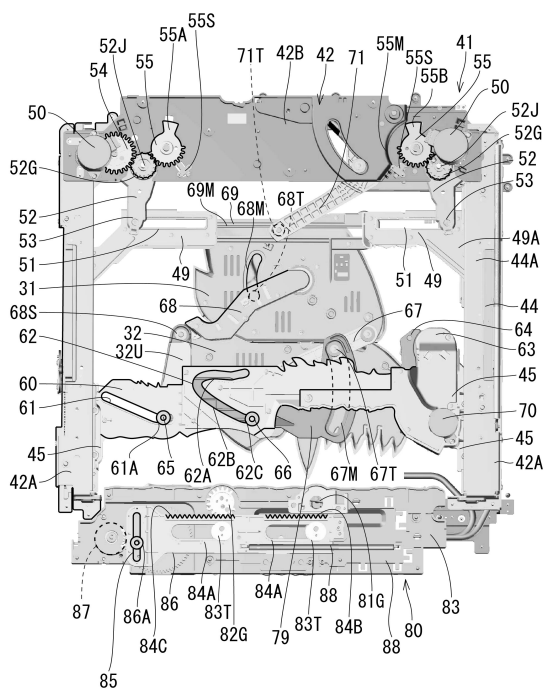
【図 13】



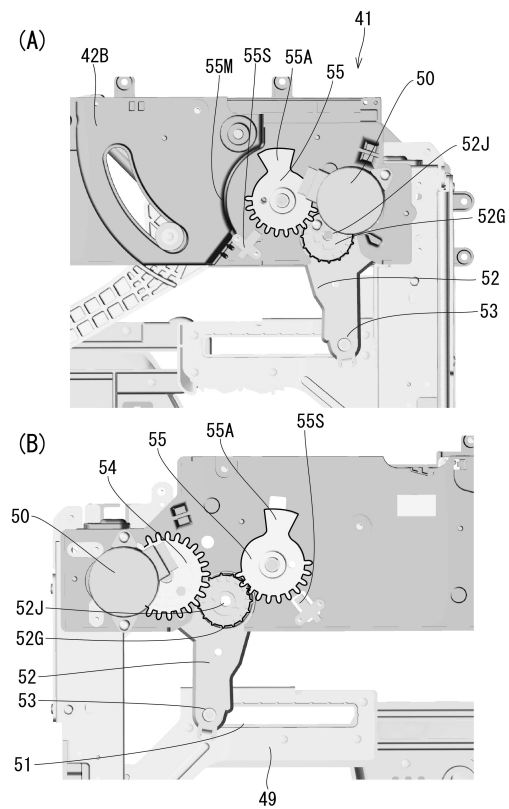
【図 14】



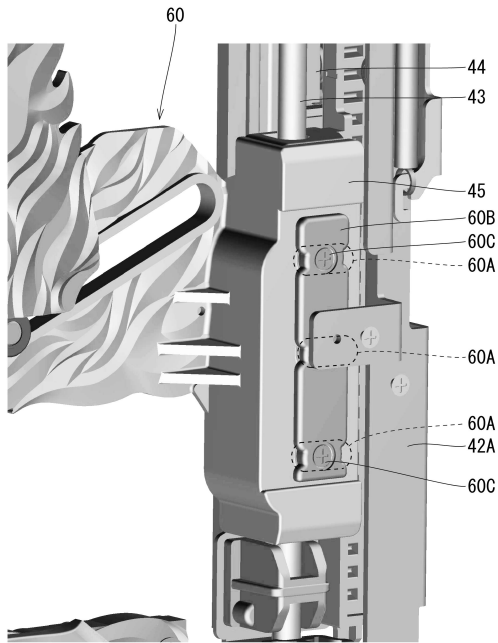
【図 15】



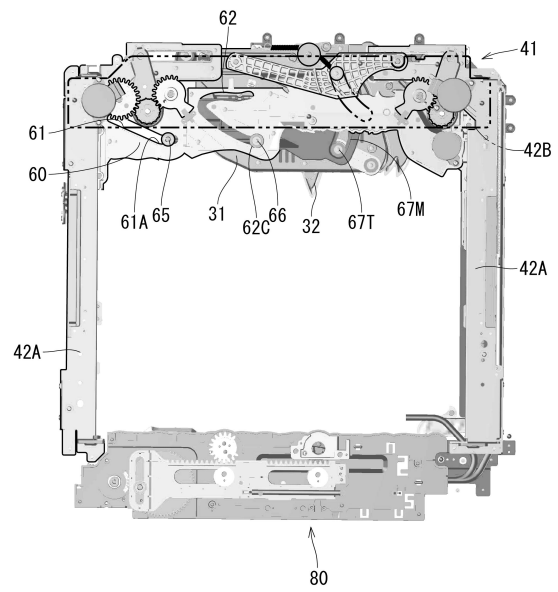
【図 16】



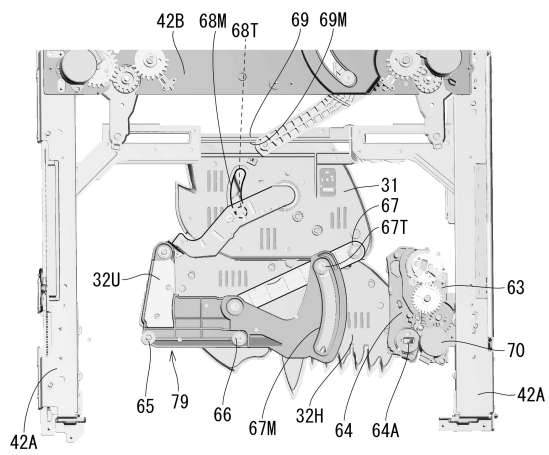
【図 17】



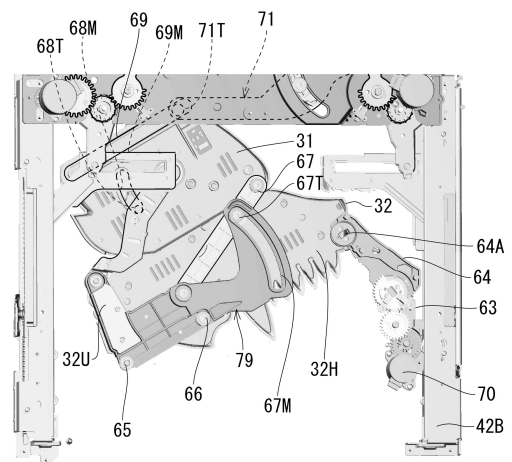
【図 18】



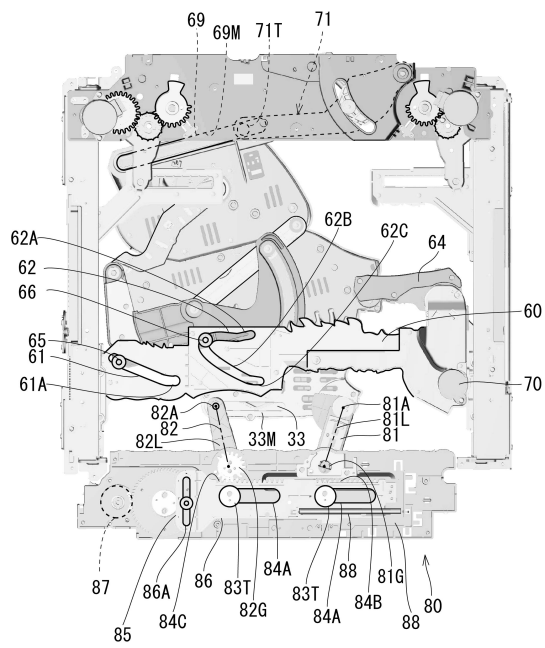
【図 19】



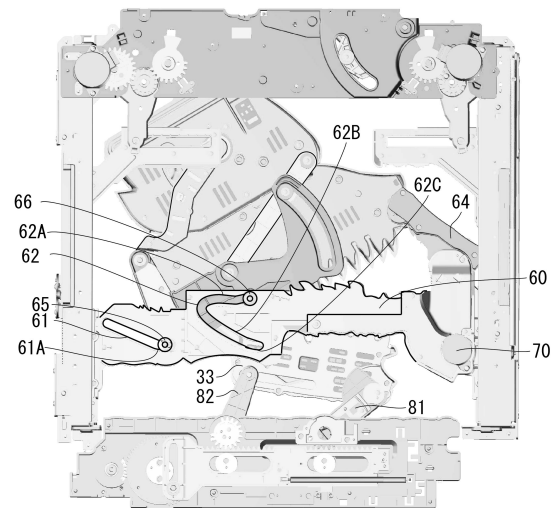
【図 20】



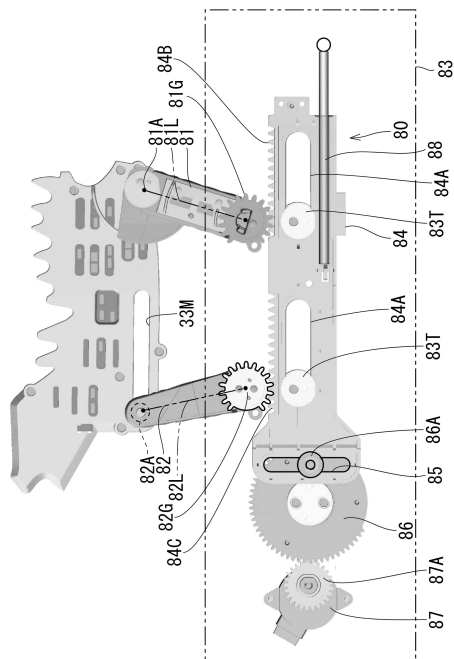
【図 2 1】



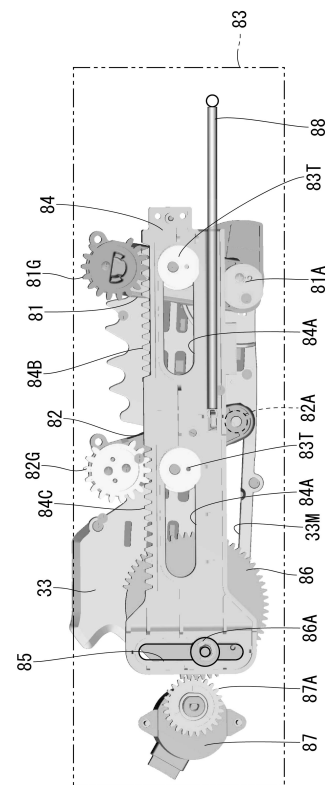
【図 2 2】



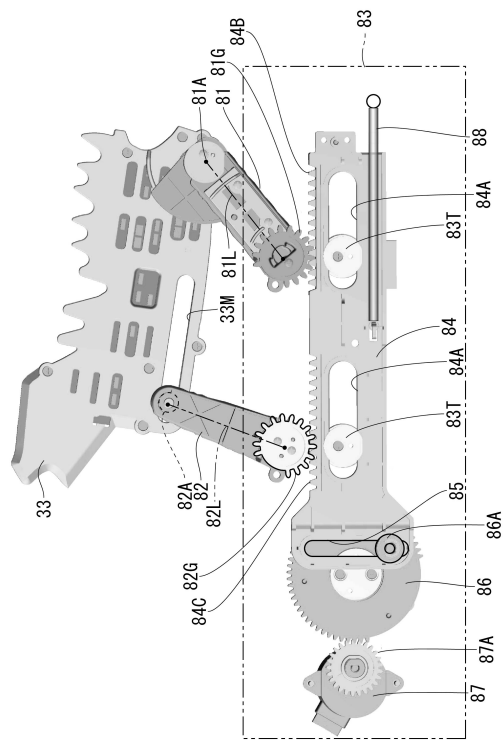
【図 2 3】



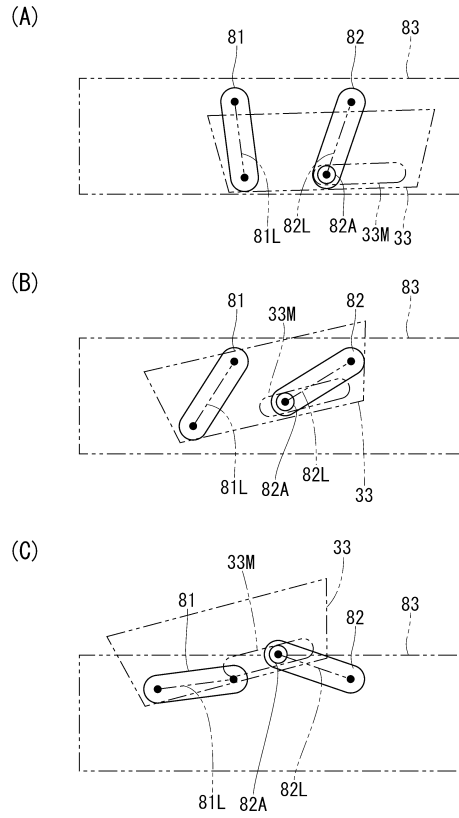
【図 2 4】



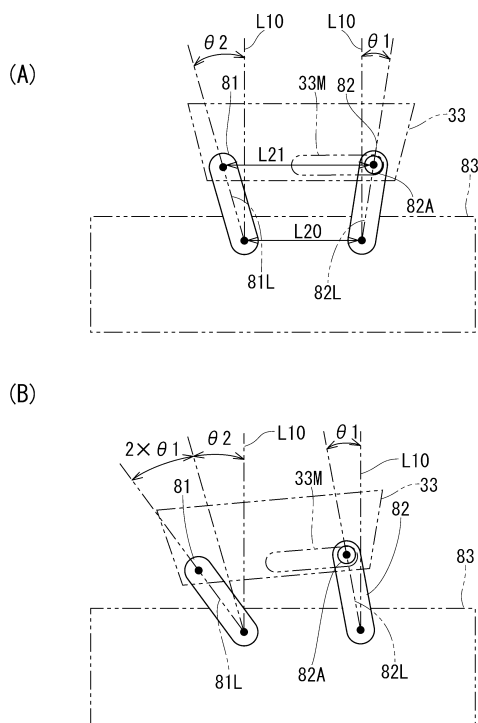
【図 25】



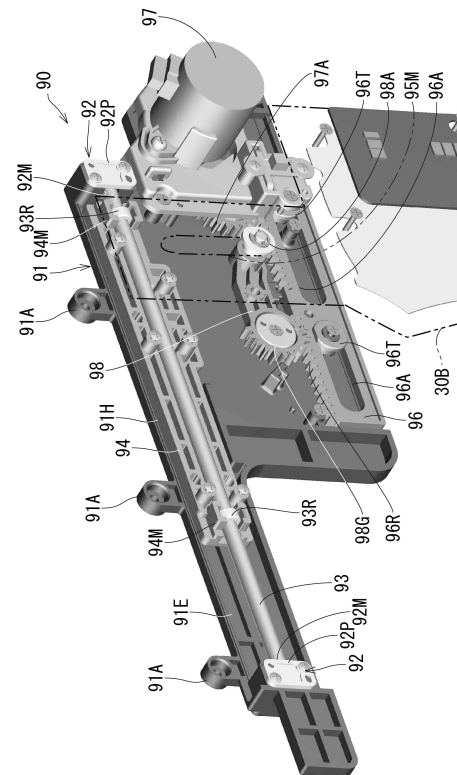
【図 26】



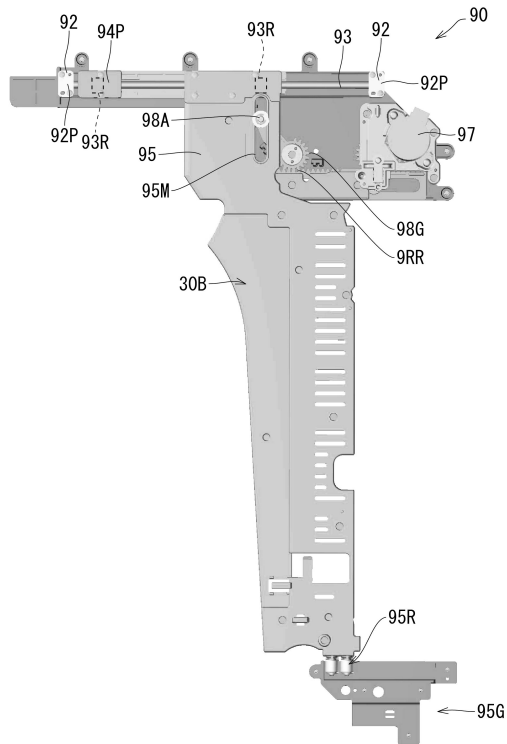
【図 27】



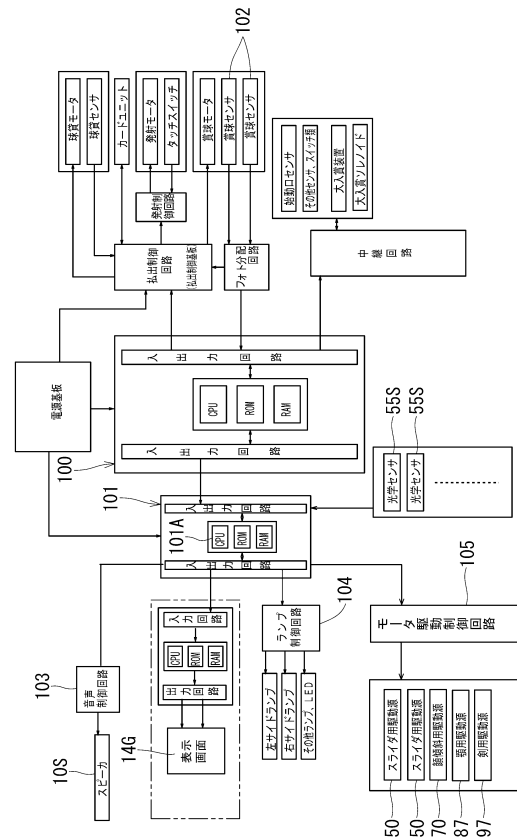
【図 28】



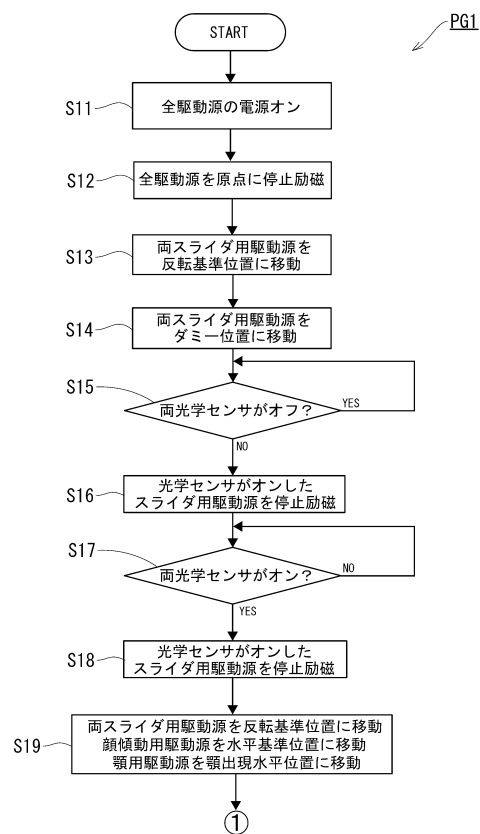
【図 29】



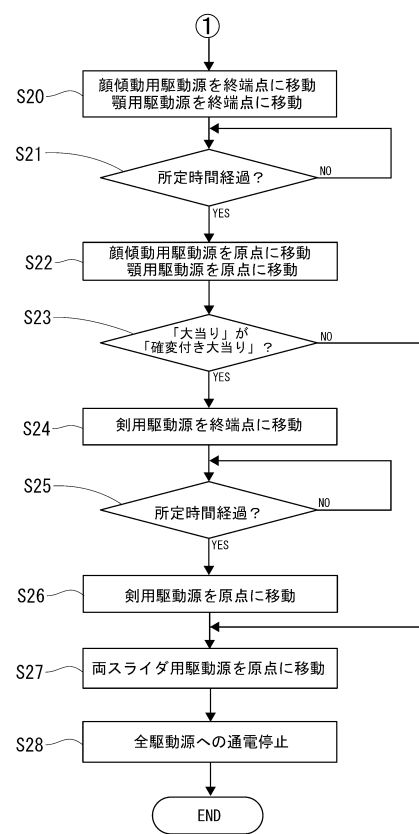
【図 30】



【図 31】



【図 32】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2016 - 154919 (JP, A)
特開 2015 - 202272 (JP, A)
特開 2015 - 058173 (JP, A)
特開 2013 - 128721 (JP, A)
特開 2013 - 048932 (JP, A)
特開 2014 - 155595 (JP, A)
特開 2006 - 051111 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02