

(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2011-125543

(P2011-125543A)

(43) 公開日 平成23年6月30日(2011.6.30)

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

審査請求 有 請求項の数 5 O L (全 39 頁)

(21) 出願番号	特願2009-287891 (P2009-287891)	(71) 出願人	000132747
(22) 出願日	平成21年12月18日 (2009.12.18)		株式会社ソファイア
			群馬県桐生市境野町7丁目201番地
		(71) 出願人	000127628
			株式会社エース電研
			東京都台東区東上野3丁目12番9号
		(74) 代理人	110001254
			特許業務法人光陽国際特許事務所
		(74) 代理人	100090033
			弁理士 荒船 博司
		(74) 代理人	100093045
			弁理士 荒船 良男
		(74) 代理人	100085811
			弁理士 大日方 富雄

最終頁に続く

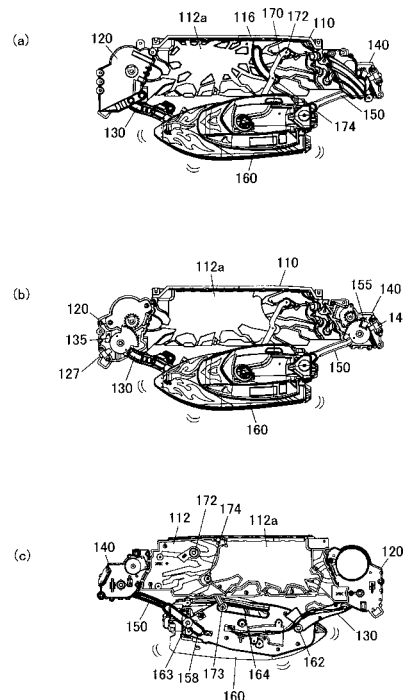
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技盤の前面に形成される遊技領域に設けられた始動入賞口に遊技球が入賞することに基づき、複数の識別情報による変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が予め定められた特定結果態様となった場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、可動役物をより複雑に動作させ、遊技の興趣の向上を図る。

【解決手段】遊技盤30に、変動表示ゲームの進行に応じて動作可能な可動演出部材160を備える可動演出ユニット100を備える。また、可動演出ユニット160を、ベース部110を固定節とするとともに二つのリンク部材(第1リンク部材130、第2リンク部材150)を原動節とし、一方のリンク部材と可動演出部材160とをすべり対偶で接続したリンク機構を構成し、二つのリンク部材の各々に駆動源(第1モータ123、第2モータ143)を備え、各々のリンク部材を独立して制御可能とする。

【選択図】 図14



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技盤の前面に形成される遊技領域に設けられた始動入賞口に遊技球が入賞することに基づき、複数の識別情報による変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が予め定められた特定結果態様となった場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、

前記遊技盤は、

前記遊技領域よりも後方へ窪んだ空間を形成するセンターケースを備え、

前記センターケースは、

前記変動表示ゲームの進行に応じて動作可能な可動演出部材を備える可動演出ユニットを備え、

前記可動演出ユニットは、

前記センターケースに固定されるベース部と、

前記ベース部に対して回動可能に取り付けられた二つのリンク部材と、

前記二つのリンク部材に対して動作可能に取り付けられた可動演出部材と、を備え、

前記ベース部を固定節とするとともに前記二つのリンク部材を原動節とし、一方のリンク部材と可動演出部材とをすべり対偶で接続したリンク機構を構成し、

前記二つのリンク部材の各々に駆動源を備え、各々のリンク部材を独立して制御可能としたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記可動演出部材とすべり対偶で接続された前記リンク部材に、前記可動演出部材が初期位置へ戻る方向へ付勢する付勢部材を設け、

当該リンク部材を駆動する駆動源を、前記可動演出部材と接続された他方の前記リンク部材を駆動する駆動源よりも小さい駆動力の駆動源としたことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記ベース部と前記可動演出部材とに接続された第 3 リンク部材を備え、

前記第 3 リンク部材は、

前記可動演出部材が初期位置へ戻る方向へ付勢する付勢部材を備えることを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記センターケースは、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記可動演出部材へ誘導する連通路と、

前記遊技領域よりも後方へ窪んだ空間の底面に設けられ、遊技球が転動可能なステージ部と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記ステージ部へ誘導するワープ流路と、

前記ステージ部の下方に形成され、前記ステージ部に流入口を有するとともに前記始動入賞口の直上に流出口を有する誘導流路と、を備え、

前記ステージ部は、

左右方向の中央が両端よりも低く、当該ステージ部の左右方向の一端にワープ流路が接続し、他端に前記誘導流路への流入口が形成されており、

前記可動演出部材は、

前記ステージ部の上方に配設され、

前記連通路から受け入れた遊技球を一時貯留する貯留部と、

該貯留部の左右端部のそれぞれに形成された排出流路と、を備え、

前記可動演出ユニットは、

一方の前記リンク部材を動作することにより、前記貯留部内の遊技球を一方の排出流路から排出可能であることを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記センターケースの最奥部に前記変動表示ゲームを表示する表示装置を備え、

10

20

30

40

50

前記表示装置は、

左右方向に並んだ複数の変動表示領域の各々で複数の識別情報を所定の変動時間に亘り変動表示した後に停止し、前記複数の変動表示領域の各々で停止した識別情報の組み合わせにより前記変動表示ゲームの結果を表示するように構成され、

前記可動演出ユニットは、

前記複数の変動表示領域での変動表示態様に対応して前記可動演出部材を動作することを特徴とする請求項 4 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技盤の前面に形成される遊技領域に設けられた始動入賞口に遊技球が入賞することに基づき、複数の識別情報による変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が予め定められた特定結果態様となった場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させる遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、表示部を有する装置本体と、この装置本体の前面側に配設される前面構成部材とを有する変動表示装置を備える遊技機が知られている。変動表示装置の前面構成部材には可動演出部材が配設されており、当該可動演出部材は、駆動源の駆動により動力伝達部材が作動して表示部側に動作するように構成されている（例えば、特許文献 1）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2004 - 105513 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上記特許文献 1 等のように、可動演出部材が単に表示部側へ動作するだけでは単純な装飾演出に過ぎない。そのため、遊技を盛り上げる上では、上記のような可動演出部材を複数配設する必要があるが、近年の変動表示装置の表示画面の大型化に伴って可動演出部材の配設スペースの確保が困難となってきた。このため、複数の駆動源や複雑な動力伝達機構を配設することができず、可動演出部材の動作内容が単調となって遊技の興趣の向上を図ることができないといった問題が生じる。

30

【0005】

本発明の目的は、遊技盤の前面に形成される遊技領域に設けられた始動入賞口に遊技球が入賞することに基づき、複数の識別情報による変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が予め定められた特定結果態様となった場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、可動役物をより複雑に動作させ、遊技の興趣の向上を図ることである。

40

【課題を解決するための手段】

【0006】

以上の課題を解決するため、請求項 1 に記載の発明は、遊技盤の前面に形成される遊技領域に設けられた始動入賞口に遊技球が入賞することに基づき、複数の識別情報による変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が予め定められた特定結果態様となった場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、

前記遊技盤は、

前記遊技領域よりも後方へ窪んだ空間を形成するセンターケースを備え、

前記センターケースは、

50

前記変動表示ゲームの進行に応じて動作可能な可動演出部材を備える可動演出ユニットを備え、

前記可動演出ユニットは、

前記センターケースに固定されるベース部と、

前記ベース部に対して回動可能に取り付けられ二つのリンク部材と、

前記二つのリンク部材に対して動作可能に取り付けられた可動演出部材と、を備え、

前記ベース部を固定節とするとともに前記二つのリンク部材を原動節とし、一方のリンク部材と可動演出部材とをすべり対偶で接続したリンク機構を構成し、

前記二つのリンク部材の各々に駆動源を備え、各々のリンク部材を独立して制御可能としたことを特徴とする。

10

【0007】

請求項1に記載の発明によれば、可動演出ユニットは、ベース部を固定節とするとともに二つのリンク部材を原動節とし、一方のリンク部材と可動演出部材とをすべり対偶で接続したリンク機構を構成し、二つのリンク部材の各々に駆動源を備え、各々のリンク部材を独立して制御可能としたので、可動演出部材をより複雑に動作させることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。また、複数の駆動源を備えるので少ない駆動力で可動演出部材を駆動することが可能となって駆動源を小型化することができ、遊技盤の限られたスペースを有効活用することができる。

【0008】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の遊技機であって、前記可動演出部材とすべり対偶で接続された前記リンク部材に、前記可動演出部材が初期位置へ戻る方向へ付勢する付勢部材を設け、

20

当該リンク部材を駆動する駆動源を、前記可動演出部材と接続された他方の前記リンク部材を駆動する駆動源よりも小さい駆動力の駆動源としたことを特徴とする。

【0009】

請求項2に記載の発明によれば、可動演出部材とすべり対偶で接続されたリンク部材に、可動演出部材が初期位置へ戻る方向へ付勢する付勢部材を設け、当該リンク部材を駆動する駆動源を、可動演出部材と接続された他方のリンク部材を駆動する駆動源よりも小さい駆動力の駆動源としたので、少ない駆動力で可動演出部材を駆動できる。また、駆動源を小型化することが可能となり遊技盤の限られたスペースを有効活用することができる。

30

【0010】

請求項3に記載の発明は、請求項2に記載の遊技機であって、前記ベース部と前記可動演出部材とに接続された第3リンク部材を備え、

前記第3リンク部材は、

前記可動演出部材が初期位置へ戻る方向へ付勢する付勢部材を備えることを特徴とする。

。

【0011】

請求項3に記載の発明によれば、ベース部と可動演出部材とに接続された第3リンク部材を備え、第3リンク部材は、可動演出部材が初期位置へ戻る方向へ付勢する付勢部材を備えるので、より少ない駆動力で可動演出部材を駆動でき、駆動源を小型化することが可能となって遊技盤の限られたスペースを有効活用することができる。

40

【0012】

請求項4に記載の発明は、請求項3に記載の遊技機であって、前記センターケースは、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記可動演出部材へ誘導する連通路と、

前記遊技領域よりも後方へ窪んだ空間の底面に設けられ、遊技球が転動可能なステージ部と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記ステージ部へ誘導するワープ流路と、

前記ステージ部の下方に形成され、前記ステージ部に流入口を有するとともに前記始動入賞口の直上に流出口を有する誘導流路と、を備え、

前記ステージ部は、

50

左右方向の中央が両端よりも低く、当該ステージ部の左右方向の一端にワープ流路が接続し、他端に前記誘導流路への流入口が形成されており、

前記可動演出部材は、

前記ステージ部の上方に配設され、

前記連通路から受け入れた遊技球を一時貯留する貯留部と、

該貯留部の左右端部のそれぞれに形成された排出流路と、を備え、

前記可動演出ユニットは、

一方の前記リンク部材を動作することにより、前記貯留部内の遊技球を一方の排出流路から排出可能であることを特徴とする。

【0013】

請求項4に記載の発明によれば、可動演出部材の動作が単なる演出だけでなく、遊技球の転動と組み合わせることにより遊技の興趣を向上することができる。特に、可動演出部材が複数の駆動機構により動作されるので、遊技球を排出する排出流路を選択することが可能であり、誘導流路への流入口が形成された側へ遊技球が排出された場合とそうでない場合とで、始動入賞口への入賞率を変化させることができ遊技の興趣を向上できる。

【0014】

請求項5に記載の発明は、請求項4に記載の遊技機であって、前記センターケースの最奥部に前記変動表示ゲームを表示する表示装置を備え、

前記表示装置は、

左右方向に並んだ複数の変動表示領域の各々で複数の識別情報を所定の変動時間に亘り変動表示した後に停止し、前記複数の変動表示領域の各々で停止した識別情報の組み合わせにより前記変動表示ゲームの結果を表示するように構成され、

前記可動演出ユニットは、

前記複数の変動表示領域での変動表示態様に対応して前記可動演出部材を動作することを特徴とする。

【0015】

請求項5に記載の発明によれば、可動演出ユニットは、前記複数の変動表示領域での変動表示態様に対応して可動演出部材を動作するので、表示装置での遊技の進行や内容と合わせて演出を実行でき、さらなる興趣の向上が期待できる。

【発明の効果】

【0016】

本発明によれば、可動演出ユニットは、ベース部を固定節とするとともに二つのリンク部材を原動節とし、一方のリンク部材と可動演出部材とをすべり対偶で接続したリンク機構を構成し、二つのリンク部材の各々に駆動源を備え、各々のリンク部材を独立して制御可能としたので、可動演出部材をより複雑に動作させることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。また、複数の駆動源を備えるので少ない駆動力で可動演出部材を駆動することが可能となって駆動源を小型化することができ、遊技盤の限られたスペースを有効活用することができる。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】本発明を適用した一実施の形態の構成を示す遊技機の前面側から見た斜視図である。

【図2】遊技盤の正面図である。

【図3】センターケースの正面図である。

【図4】センターケースの前面側から見た斜視図である、

【図5】センターケースの前面側から見た分解斜視図である。

【図6】後方構成部材の正面図である。

【図7】後方構成部材の前面側から見た斜視図である。

【図8】後方構成部材の前面側から見た分解斜視図である。

【図9】可動演出ユニットの前面側から見た分解斜視図である。

10

20

30

40

50

【図10】可動演出ユニットの裏面側から見た分解斜視図である。
 【図11】可動演出部材が初期位置にある状態における可動演出ユニットを示す図であって、(a)正面図、(b)一部の部材を省略した正面図である。
 【図12】可動演出部材が初期位置にある状態における可動演出ユニットを示す図であって、(a)裏面図、(b)一部の部材を省略した裏面図である。
 【図13】可動演出部材が初期位置から下降する途中における可動演出ユニットを示す図であって、(a)正面図、(b)一部の部材を省略した裏面図である。
 【図14】可動演出部材が最も下降した状態における可動演出ユニットを示す図であって、(a)正面図、(b)一部の部材を省略した正面図、(c)一部の部材を省略した裏面図である。

10

【図15】可動演出部材が初期位置へ戻る途中における可動演出ユニットを示す図であって、(a)正面図、(b)一部の部材を省略した裏面図である。

【図16】前方構成部材の正面図である。

【図17】前方構成部材の前面側から見た斜視図である。

【図18】前方構成部材の前面側から見た分解斜視図である。

【図19】前方構成部材の裏面側から見た分解斜視図である。

【図20】ベース部材及びステージユニットの前面側から見た分解斜視図である。

【図21】ベース部材及びステージユニットの裏面側から見た分解斜視図である。

【図22】前方構成部材におけるステージユニット近傍の前面側から見た斜視図である。

【図23】ベース部材の正面図である。

20

【図24】図23における(a)A-A断面図、(b)B-B断面図、(c)A-A断面図に流入阻止部材を示した図である。

【図25】前方構成部材におけるステージユニット近傍の前面側から見た斜視図である。

【図26】前方構成部材におけるステージユニット近傍の前面側から見た斜視図である。

【図27】前方構成部材におけるステージユニット近傍の前面側から見た斜視図である。

【図28】前方構成部材におけるステージユニット近傍の前面側から見た斜視図である。

【図29】前方構成部材におけるステージユニット近傍の前面側から見た斜視図である。

【図30】第1変形例の遊技機におけるセンターケースの前面側から見た分解斜視図である。

【図31】第2変形例の遊技機におけるセンターケースの前面側から見た分解斜視図である。

30

【図32】第2変形例の遊技機における可動演出ユニットの正面図である。

【図33】第2変形例の遊技機における可動演出ユニットの動作と表示装置の表示を説明するための図である。

【図34】第2変形例の遊技機における可動演出ユニットの動作と表示装置の表示を説明するための図である。

【図35】第2変形例の遊技機における可動演出ユニットの動作と表示装置の表示を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0018】

40

以下、本発明の好適な実施の形態を図面に基づいて説明する。図1は、本発明の一実施形態の遊技機の説明図である。

【0019】

本実施形態の遊技機10は前面枠12を備え、該前面枠12は本体枠(外枠)11にヒンジ13を介して開閉回動可能に組み付けられている。遊技盤30(図2参照)は前面枠12の表側に形成された収納部(図示省略)に収納されている。また、前面枠(内枠)12には、遊技盤30の前面を覆うカバーガラス(透明部材)14を備えたガラス枠15が取り付けられている。

【0020】

また、ガラス枠15の上部には、内部にランプ及びモータを内蔵した照明装置(ムービ

50

ングライト) 16 や払出異常報知用のランプ(LED) 17 が設けられている。また、ガラス枠15の左右には内部にランプ等を内蔵し装飾や演出のための発光をする枠装飾装置18や、音響(例えば、効果音)を発するスピーカ(上スピーカ) 19a が設けられている。さらに、前面枠12の下部にもスピーカ(下スピーカ) 19b が設けられている。

【0021】

また、前面枠12の下部には、図示しない打球発射装置に遊技球を供給する上皿21、遊技機10の裏面側に設けられている球払出装置から払い出された遊技球が流出する上皿球出口22、上皿21が一杯になった状態で払い出された遊技球を貯留する下皿23及び打球発射装置の操作部24等が設けられている。さらに、上皿21の上縁部には、遊技者からの操作入力を受け付けるための操作スイッチを内蔵した演出ボタン25が設けられて

10

【0022】

この実施形態の遊技機10においては、遊技者が上記操作部24を回動操作することによって、打球発射装置が、上皿21から供給される遊技球を遊技盤30前面の遊技領域32に向かって発射する。また、遊技者が演出ボタン25を操作することによって、表示装置41(図2参照)における変動表示ゲーム(飾り特図変動表示ゲーム)において、遊技者の操作を介入させた演出等を行わせることができる。さらに、上皿21上方のガラス枠15の前面には、遊技者が隣接する球貸機から球貸しを受ける場合に操作する球貸ボタン27、球貸機のカードユニットからプリペイドカードを排出させるために操作する排出ボタン28、プリペイドカードの残高を表示する残高表示部(図示省略)等が設けられてい

20

【0023】

次に、図2を用いて遊技盤30の一例について説明する。図2は、本実施形態の遊技盤30の正面図である。

【0024】

遊技盤30は、平板状の遊技盤本体30aの前面及び裏面に各種部材を取り付けることにより構成されている。遊技盤30の表面には、ガイドレール31で囲われた略円形状の遊技領域32が形成されている。遊技領域32は、遊技盤30の四隅に各々設けられた樹脂製のサイドケース33及びガイドレール31に囲繞されて構成される。遊技領域32には、ほぼ中央に表示装置41を備えたセンターケース40が配置されている。表示装置41は、センターケース40に設けられた凹部に、センターケース40の前面より奥まった位置に取り付けられている。即ち、センターケース40は表示装置41の表示領域の周囲を囲い、表示装置41の表示面よりも前方へ突出するように形成されている。

30

【0025】

表示装置41は、例えば、LCD(液晶表示器)、CRT(ブラウン管)等の表示画面を有する装置で構成されている。表示画面の画像を表示可能な領域(表示領域)には、複数の識別情報(特別図柄)や特図変動表示ゲームを演出するキャラクタや演出効果を高める背景画像等が表示される。表示装置41の表示画面においては、識別情報として割り当てられた複数の特別図柄が変動表示(可変表示)されて、特図変動表示ゲームに対応した飾り特図変動表示ゲームが行われる。また、表示画面には遊技の進行に基づく演出のための画像(例えば、大当たり表示画像、ファンファーレ表示画像、エンディング表示画像等)が表示される。

40

【0026】

遊技領域32のセンターケース40の左側には、普通図柄始動ゲート(普図始動ゲート)34が設けられている。センターケース40の左下側及び右下側には、合計四つの一般入賞口35が配置されている。これら一般入賞口35、...には、各一般入賞口35に入った遊技球を検出するための入賞口スイッチが配設されている。

【0027】

また、センターケース40の下方には、特図変動表示ゲームの開始条件を与える始動入

50

賞口 36 が設けられ、その直下には上部に逆「八」の字状に開いて遊技球が流入し易い状態に変換する一対の可動部材 37b、37b を備えるとともに内部に第 2 始動入賞口を有する普通変動入賞装置（普電）37 が配設されている。

【0028】

普通変動入賞装置 37 の一対の可動部材 37b、37b は、常時は遊技球の直径程度の間隔をおいた閉じた閉状態（遊技者にとって不利な状態）を保持している。ただし、普通変動入賞装置 37 の上方には、始動入賞口 36 が設けられているので、閉じた状態では遊技球が入賞できないようになっている。そして、普電変動表示ゲームの結果が所定の停止表示態様となった場合には、駆動装置としての普電ソレノイドによって、逆「八」の字状に開いて普通変動入賞装置 37 に遊技球が流入し易い開状態（遊技者にとって有利な状態）に変化させられるようになっている。

10

【0029】

さらに、普通変動入賞装置 37 の下方には、特電変動表示ゲームの結果によって遊技球を受け入れない状態と受け入れ易い状態とに変換可能な特別変動入賞装置（大入賞口）38 が配設されている。

【0030】

特別変動入賞装置 38 は、上端側が手前側に倒れる方向に回動して開放可能になっているアタッカ形式の開閉扉 38c を有しており、補助遊技としての特電変動表示ゲームの結果如何によって大入賞口を閉じた状態（遊技者にとって不利な閉塞状態）から開放状態（遊技者にとって有利な状態）に変換する。即ち、特別変動入賞装置 38 は、例えば、駆動装置としての大入賞口ソレノイドにより駆動される開閉扉 38c によって開閉される大入賞口を備え、特別遊技状態中は、大入賞口を閉じた状態から開いた状態に変換することにより大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせ、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。なお、大入賞口の内部（入賞領域）には、当該大入賞口に入った遊技球を検出する検出手段としてのカウントスイッチが配設されている。特別変動入賞装置 38 の下方には、入賞口などに入賞しなかった遊技球を回収するアウト口 39 が設けられている。

20

【0031】

また、遊技領域 32 の外側（例えば、遊技盤 30 の上部）には、特電変動表示ゲームをなす第 1 特電変動表示ゲームや第 2 特電変動表示ゲーム及び普電始動ゲート 34 への入賞をトリガとする普電変動表示ゲームを一箇所で実行する一括表示装置 42 が設けられている。

30

【0032】

一括表示装置 42 は、7 セグメント型の表示器（LED ランプ）等で構成された第 1 特電変動表示ゲーム用の第 1 特電変動表示部（特電 1 表示器）43 及び第 2 特電変動表示ゲーム用の第 2 特電変動表示部（特電 2 表示器）44 と、LED ランプで構成された普電変動表示ゲーム用の変動表示部（普電表示器）と、同じく LED ランプで構成された各変動表示ゲームの始動記憶数報知用の記憶表示部を備える。また、一括表示装置 42 には、大当たりが発生すると点灯して大当たり発生を報知する第 1 遊技状態表示部（第 1 遊技状態表示器）、時短状態が発生すると点灯して時短状態発生を報知する第 2 遊技状態表示部（第 2 遊技状態表示器）、遊技機 10 の電源投入時に大当たりの確率状態が高確率状態となっているエラーを表示するエラー表示部（第 3 遊技状態表示器）、大当たり時のラウンド数（特別変動入賞装置 38 の開閉回数）を表示するラウンド表示部が設けられている。

40

【0033】

特電 1 表示器 43 と特電 2 表示器 44 における特電変動表示ゲームは、例えば変動表示ゲームの実行中、即ち、表示装置 41 において飾り特電変動表示ゲームを行っている間は、中央のセグメントを点滅駆動させて変動中であることを表示する。そして、ゲームの結果が「はずれ」のときは、はずれの結果態様として例えば中央のセグメントを点灯状態にし、ゲームの結果が「当り」のときは、当りの結果態様（特別結果態様）としてはずれの結果態様以外の結果態様（例えば「3」や「7」の数字）を点灯状態にしてゲーム結果を

50

表示する。

【 0 0 3 4 】

普図表示器は、変動中はランプを点滅させて変動中であることを表示する。そして、ゲームの結果が「はずれ」のときは、例えばランプを消灯状態にし、ゲームの結果が「当り」のときはランプを点灯状態にしてゲーム結果を表示する。

【 0 0 3 5 】

特図 1 保留表示器は、特図 1 表示器 4 3 の変動開始条件となる始動入賞口 3 6 への入賞球数のうち未消化の球数（始動記憶数 = 保留数）を表示する。具体的には、保留数が「0」のときは4つのランプを全て消灯状態にし、保留数が「1」のときはランプ 1 のみを点灯状態にする。また、保留数が「2」のときはランプ 1 と 2 を点灯状態にし、保留数が「3」のときはランプ 1 と 2 と 3 を点灯状態にし、保留数が「4」のときは4つのランプ 1 ~ 4 をすべて点灯状態にする。特図 2 保留表示器は、特図 2 表示器 4 4 の変動開始条件となる第 2 始動入賞口（普通変動入賞装置 3 7）の始動記憶数（= 保留数）を、特図 1 保留表示器と同様にして表示する。

【 0 0 3 6 】

普図保留表示器は、普図表示器の変動開始条件となる普図始動ゲート 3 4 の始動記憶数（= 保留数）を表示する。例えば保留数が「0」のときはランプ 1 と 2 を消灯状態にし、保留数が「1」のときはランプ 1 のみを点灯状態にする。また、保留数が「2」のときはランプ 1 と 2 を点灯状態にし、保留数が「3」のときはランプ 1 を点滅、ランプ 2 を点灯状態にし、保留数が「4」のときはランプ 1 と 2 を点滅状態にする。

【 0 0 3 7 】

第 1 遊技状態表示器は、例えば通常の遊技状態の場合にはランプを消灯状態にし、大当りが発生している場合にはランプを点灯状態にする。第 2 遊技状態表示器は、例えば通常の遊技状態の場合にはランプを消灯状態にし、時短状態が発生している場合にはランプを点灯状態にする。

【 0 0 3 8 】

エラー表示器は、例えば遊技機 1 0 の電源投入時に大当りの確率状態が低確率状態の場合にはランプを消灯状態にし、遊技機 1 0 の電源投入時に大当りの確率状態が高確率状態の場合にはランプを点灯状態にする。

【 0 0 3 9 】

ラウンド表示部は、例えば、通常の遊技状態の場合にはランプを消灯状態にし、大当りが発生した場合にはその大当りのラウンド数に対応するランプ（2 ラウンド or 1 5 ラウンド）を点灯状態にする。なお、ラウンド表示部は 7 セグメント型の表示器で構成してもよい。

【 0 0 4 0 】

本実施形態の遊技機 1 0 では、図示しない発射装置から遊技領域 3 2 に向けて遊技球（パチンコ球）が打ち出されることによって遊技が行われる。打ち出された遊技球は、遊技領域 3 2 内の各所に配置された障害釘や風車等の方向転換部材によって転動方向を変えながら遊技領域 3 2 を流下し、普図始動ゲート 3 4、一般入賞口 3 5、始動入賞口 3 6、普通変動入賞装置 3 7 又は特別変動入賞装置 3 8 に入賞するか、遊技領域 3 2 の最下部に設けられたアウト口 3 9 へ流入し遊技領域から排出される。そして、一般入賞口 3 5、始動入賞口 3 6、普通変動入賞装置 3 7 又は特別変動入賞装置 3 8 に遊技球が入賞すると、入賞した入賞口の種類に応じた数の賞球が、払出制御装置によって制御される払出ユニットから、前面枠 1 2 の上皿 2 1 又は下皿 2 3 に排出される。

【 0 0 4 1 】

一方、普図始動ゲート 3 4 内には、該普図始動ゲート 3 4 を通過した遊技球を検出するための非接触型のスイッチなどからなるゲートスイッチが設けられており、遊技領域 3 2 内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート 3 4 内を通過すると、ゲートスイッチにより検出されて普図変動表示ゲームが行われる。また、普図変動表示ゲームを開始できない状態、例えば、既に普図変動表示ゲームが行われ、その普図変動表示ゲームが終了していない

10

20

30

40

50

状態や、普図変動表示ゲームが当って普通変動入賞装置 37 が開状態に変換されている場合に、普図始動ゲート 34 を遊技球が通過すると、普図始動記憶数の上限数未満でならば、普図始動記憶数が加算 (+1) されて普図始動記憶が 1 つ記憶されることとなる。この普図始動入賞の記憶数は、一括表示装置 42 の普図保留表示器に表示される。また、普図始動記憶には、普図変動表示ゲームの当りはずれを決定するための当り判定用乱数値が記憶されるようになっていて、この当り判定用乱数値が判定値と一致した場合に、当該普図変動表示ゲームが当りとなって特定の結果態様 (特定結果) が導出されることとなる。

【0042】

普図変動表示ゲームは、一括表示装置 42 に設けられた変動表示部 (普図表示器) で実行されるようになっていて、普図表示器は、普通識別情報 (普図、普通図柄) として点灯状態の場合に当たりを示し、消灯状態の場合にはずれを示す LED から構成され、この LED を点滅表示することで普通識別情報の変動表示を行い、所定の変動表示時間の経過後、LED を点灯又は消灯することで結果を表示するようになっていて、なお、普通識別情報として例えば数字、記号、キャラクタ図柄などを用い、これを所定時間変動表示させた後、停止表示させることにより行うように構成しても良い。この普図変動表示ゲームの停止表示が特定結果となれば、普図の当りとなって、普通変動入賞装置 37 の一对の可動部材 37b が所定時間 (例えば、0.3 秒間) 開放される開状態となる。これにより、普通変動入賞装置 37 の内部の第 2 始動入賞口へ遊技球が入賞し易くなり、第 2 特図変動表示ゲームが実行される回数が多くなる。

【0043】

普図始動ゲート 34 への通過検出時に抽出した普図乱数値が当たり値であるときには、普図表示器に表示される普通図柄が当り状態で停止し、当り状態となる。このとき、普通変動入賞装置 37 は、内蔵されている普電ソレノイドが駆動されることにより、可動部材 37b が所定の時間 (例えば、0.3 秒間) だけ開放する状態に変換され、遊技球の入賞が許容される。

【0044】

始動入賞口 36 への入賞球及び普通変動入賞装置 37 への入賞球は、それぞれは内部に設けられた始動口 1 スイッチと始動口 2 スイッチによって検出される。始動入賞口 36 へ入賞した遊技球は第 1 特図変動表示ゲームの始動入賞球として検出され、4 個を限度に記憶されるとともに、普通変動入賞装置 37 へ入賞した遊技球は第 2 特図変動表示ゲームの始動入賞球として検出され、4 個を限度に記憶される。また、この始動入賞球の検出時にそれぞれ大当り乱数値や大当り図柄乱数値、並びに各変動パターン乱数値が抽出され、抽出された乱数値は、遊技制御装置内の特図記憶領域 (RAM の一部) に特図始動記憶として各々所定回数 (例えば、最大で 4 回分) を限度に記憶される。そして、この特図始動記憶の記憶数は、一括表示装置 42 の始動入賞数報知用の記憶表示部 (特図 1 保留表示器、特図 2 保留表示器) に表示されるとともに、センターケース 40 の表示装置 41 においても表示される。

【0045】

遊技制御装置は、始動入賞口 36 若しくは普通変動入賞装置 37 への入賞、又はそれらの始動記憶に基づいて、特図表示器 (変動表示装置) 43 又は 44 で第 1 又は第 2 特図変動表示ゲームを行う。第 1 特図変動表示ゲーム及び第 2 特図変動表示ゲームは、複数の特別図柄 (特図、識別情報) を変動表示したのち、所定の結果態様を停止表示することで行われる。また、表示装置 41 にて各特図変動表示ゲームに対応して複数種類の識別情報 (例えば、数字、記号、キャラクタ図柄など) を変動表示させる飾り特図変動表示ゲームが実行されるようになっていて、そして、特図変動表示ゲームの結果として、特図 1 表示器 43 若しくは特図 2 表示器 44 の表示態様が特別結果態様となった場合には、大当りとなって特別遊技状態 (いわゆる、大当り状態) となる。また、これに対応して表示装置 41 の表示態様も特別結果態様となる。

【0046】

表示装置 41 における飾り特図変動表示ゲームは、例えば前述した数字等で構成される

10

20

30

40

50

飾り特別図柄（識別情報）が左（第一特別図柄）、右（第二特別図柄）、中（第三特別図柄）の順に変動表示を開始して、所定時間後に変動している図柄を順次停止させて、特図変動表示ゲームの結果を表示することで行われる。また、表示装置41では、特図始動記憶数に対応する飾り特別図柄による変動表示ゲームを行うとともに、興趣向上のためにキャラクタの出現など多様な演出表示が行われる。

【0047】

なお、特図1表示器43、特図2表示器44は、別々の表示器でも良いし同一の表示器でも良いが、各々独立して、また、同時には実行しないように各特図変動表示ゲームが表示される。また、表示装置41も、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームで別々の表示装置や別々の表示領域を使用するとしても良いし、同一の表示装置や表示領域を使用するとしても良いが、各々独立して、また、同時には実行しないように飾り特図変動表示ゲームが表示される。また、遊技機10に特図1表示器43、特図2表示器44を備えずに、表示装置41のみで特図変動表示ゲームを実行するようによい。また、第2特図変動表示ゲームは、第1特図変動表示ゲームよりも優先して実行されるようになっている。即ち、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームの始動記憶がある場合であって、特図変動表示ゲームの実行が可能となった場合は、第2特図変動表示ゲームが実行されるようになっている。

10

【0048】

また、第1特図変動表示ゲーム（第2特図変動表示ゲーム）が開始可能な状態で、且つ、始動記憶数が0の状態、始動入賞口36（若しくは、普通変動入賞装置37）に遊技球が入賞すると、始動権利の発生に伴って始動記憶が記憶されて、始動記憶数が1加算されるとともに、直ちに始動記憶に基づいて、第1特図変動表示ゲーム（第2特図変動表示ゲーム）が開始され、この際に始動記憶数が1減算される。一方、第1特図変動表示ゲーム（第2特図変動表示ゲーム）が直ちに開始できない状態、例えば、既に第1若しくは第2特図変動表示ゲームが行われ、その特図変動表示ゲームが終了していない状態や、特別遊技状態となっている場合に、始動入賞口36（若しくは、普通変動入賞装置37）に遊技球が入賞すると、始動記憶数が上限数未満ならば、始動記憶数が1加算されて始動記憶が1つ記憶されることになる。そして、始動記憶数が1以上となった状態で、第1特図変動表示ゲーム（第2特図変動表示ゲーム）が開始可能な状態（前回の特図変動表示ゲームの終了若しくは特別遊技状態の終了）となると、始動記憶数が1減算されるとともに、記憶された始動記憶に基づいて第1特図変動表示ゲーム（第2特図変動表示ゲーム）が開始される。以下の説明においては、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームを区別しない場合は、単に特図変動表示ゲームと称する。

20

30

【0049】

なお、特に限定されるわけではないが、上記始動入賞口36内の始動口1スイッチ、普通変動入賞装置37内の始動口2スイッチ、ゲートスイッチ、一般入賞口スイッチ、カウントスイッチには、磁気検出用のコイルを備え該コイルに金属が近接すると磁界が変化する現象を利用して遊技球を検出する非接触型の磁気近接センサ（以下、近接スイッチと称する）が使用されている。遊技機10のガラス枠15等に設けられた前枠開放検出スイッチや前枠（遊技枠）12等に設けられた遊技枠開放検出スイッチには、機械的な接点を有するマイクロスイッチを用いることができる。

40

【0050】

次に、センターケース40の詳細について説明する。なお、以下の説明における前後、左右、上下方向は、遊技盤30を遊技機10に取り付けた状態における遊技機10の前後、左右、上下方向と同一とする。図3から図5に示すように、センターケース40は遊技盤本体30aの前面側に取り付けられる前方構成部材50と、遊技盤本体30aの裏面側に取り付けられる後方構成部材60とから構成されている。

【0051】

図6から図8に示すように後方構成部材60は、前方に開口した凹部61aを有する略矩形箱状の後方ベース部材61を有しており、この後方ベース部材61には、ねじ穴やね

50

じ止め部、位置決めのためのボス、ボスを受け入れる凹部やリブを受け入れるスリットなどが形成され、各種部材を適切な位置に固定できるようになっている。また、後方ベース部材 6 1 の前端には、側壁 6 1 b に対して垂直に外側に向かって延出する鏢状の固定部 6 1 e が形成されており、後方構成部材 6 0 を遊技盤本体 3 0 a の裏面の所定位置に固定できるようになっている。また、後方ベース部材 6 1 の後壁 6 1 c には、前後に貫通する貫通孔 6 1 d が形成されている。この貫通孔 6 1 d は、後方ベース部材 6 1 の後方に取り付けられる表示装置 4 1 の表示面を視認可能とするものである。

【 0 0 5 2 】

後方ベース部材 6 1 の後壁 6 1 c の裏面に取り付けられる表示装置 4 1 は、後方ベース部材 6 1 の後壁 6 1 c の略全体を覆うことのできる表示面を有する液晶表示装置を備えている。この表示装置 4 1 は、表示面が前側となるように取り付けられることで、後方ベース部材 6 1 に形成された貫通孔 6 1 d を介して表示面の画像が遊技盤 3 0 の前方から視認可能となるようにされている。なお、表示装置 4 1 は、液晶表示装置を備えるものに限られず、例えば、E L、C R T 等のディスプレイを備えるものであってもよい。

10

【 0 0 5 3 】

後方ベース部材 6 1 の凹部 6 1 a の内部には貫通孔 6 1 d を囲むように、上部に可動演出部材 1 6 0 を備える可動演出ユニット 1 0 0 が配され、左右の側部及び下部に装飾ユニット 6 2、6 3、6 4 が配されている。装飾ユニット 6 2、6 3、6 4 は、本実施形態の遊技機 1 0 のテーマである競艇に関連する装飾が施されている。また、L E D が内蔵されており、発光による装飾も可能となっている。さらに、下側の装飾ユニット 6 4 には、モーターボートのプロペラを模した演出部材 6 5 が取り付けられている。この演出部材 6 5 は、モータの駆動により回転するようになっており、遊技の進行に応じて演出を行うものである。

20

【 0 0 5 4 】

可動演出ユニット 1 0 0 は、モーターボートを模した可動演出部材 1 6 0 を備え、この可動演出部材 1 6 0 を動作することで遊技の演出を行う。図 9、図 1 0 に示すように、可動演出ユニット 1 0 0 は、後方ベース部材 6 1 に固定されるベース部 1 1 0 を備え、このベース部 1 1 0 と可動演出部材 1 6 0 とを動作可能に接続する第 1 リンク部材 1 3 0、第 2 リンク部材 1 5 0 及び第 3 リンク部材 1 7 0 を備える。さらに、第 1 リンク部材 1 3 0 を駆動するための第 1 駆動装置 1 2 0 と、第 2 リンク部材 1 5 0 を駆動するための第 2 駆動装置 1 4 0 と、を備える。

30

【 0 0 5 5 】

ベース部 1 1 0 は、後面部材 1 1 1 と、該後面部材 1 1 1 の前面側を覆うよう取り付けられる前面部材 1 1 2 とを備える。また、前面部材 1 1 2 と後面部材 1 1 1 との間には空間が形成され、この空間内には前面側に複数の L E D が配された L E D 基板 1 1 3 と、該 L E D 基板 1 1 3 の前方に重なるように配される装飾プレート 1 1 4 が収容されている。

【 0 0 5 6 】

前面部材 1 1 2 の前面は遊技者から視認可能な面であり、装飾が施されている。このうち、左側部分の一部は光を透過可能な透明部材で構成された表示部 1 1 2 a とされており、この裏側に装飾プレート 1 1 4 及び L E D 基板 1 1 3 が配される。装飾プレート 1 1 4 は光を透過可能な透明部材であって、文字や図柄（図示略）が描かれており、L E D 基板 1 1 3 の L E D を点灯することにより、装飾プレート 1 1 4 に描かれた文字や図柄が表示部 1 1 2 a を通して遊技盤 3 0 の前面側から視認可能となる。なお、後述するように可動演出部材 1 6 0 が初期位置にある状態（図 1 1 参照）では、表示部 1 1 2 a が可動演出部材 1 6 0 により覆われて視認不能な状態となる。また、前面部材 1 1 2 の前面であって左上部には、第 1 リンク部材 1 3 0 の上方への動作を規制する規制部 1 1 2 b が前方に突出するように形成されている。

40

【 0 0 5 7 】

後面部材 1 1 1 は、前面部材 1 1 2 と略同じ大きさとされているが、左右の側部は前面部材 1 1 2 の側方に突出するようにされており、この部分が第 1 駆動装置 1 2 0 を固定す

50

るための第1固定部111aと、第2駆動装置140を固定するための第2固定部111bをなす。また、LED基板113の後方となる位置には、LED基板113から発生する熱を放出するための前後に貫通する放熱孔111cが複数形成されている。

【0058】

また、前面部材112及び後面部材111のそれぞれには、第3リンク部材170の回動軸172を回動可能に保持するための軸受部115を形成する軸受部形成孔112c, 111dが前後に貫通するように形成されている。さらに、前面部材112及び後面部材111のそれぞれには、第3リンク部材170の案内軸174を案内するための円弧状の案内部116を形成する案内部形成孔112d, 111eが前後に貫通するように形成されている。

10

【0059】

ベース部110の左端部には、第1駆動装置120が取り付けられている。第1駆動装置120は、後方カバー部材121と、該後方カバー部材121の前面側を覆うように取り付けられる前方カバー部材122とを備え、後方カバー部材121がベース部110の第1固定部111aに固定されるようになっている。

【0060】

後方カバー部材121の上側部分には、第1リンク部材130を駆動するための第1モータ123を取り付ける第1モータ取付部124が形成されている。この第1モータ取付部124には、駆動軸が前後方向に沿って前方に延出するように第1モータ123が取り付けられている。また、後方カバー部材121の第1モータ取付部124の下方には、第1リンク部材130の一端を支持する第1リンク部材支持部125が形成されている。この第1リンク部材支持部125には、第1リンク部材130の一端を回動可能に軸支する回動軸126が前後方向に沿って前方に延出するように形成されている。

20

【0061】

また、第1リンク部材支持部125の側壁には、第1リンク部材130の回動位置を検出するための第1検出センサ127が設けられている。この第1検出センサ127は、発光部と受光部とが所定の間隔をおいて対向して配された光センサで、受光部における発光部からの光の検出の有無を検出信号として出力するものである。この第1検出センサ127の取り付け位置は、発光部と受光部の間隙が第1リンク部材130に設けられた検出片135が移動する円周上の位置で、かつ、図11(b)に示すように、第1リンク部材130が初期位置にあるときに検出片135が発光部と受光部の間隙に位置するような位置とされている。

30

【0062】

第1リンク部材130は、棒状の第1リンク部材本体131を有し、該第1リンク部材本体131の第1駆動装置120と回動可能に接続される側の端部には、軸受け部材132が取り付けられている。この軸受け部材132は、回動軸126を挿通する軸受け133と、第1モータ123の駆動軸に取り付けられたギア123aと噛み合うギア134及び検出片135が形成されている。また、可動演出部材160と回動可能に接続される側の端部には、回動軸162を挿通する軸受け138が形成されている。

【0063】

また、第1リンク部材130の前面側には装飾部材136が取り付けられている。この装飾部材136は、第1リンク部材130を装飾する機能の他に、第1リンク部材本体131の前面に沿って配される配線を見えないようにする機能を有する。図10に示すように、第1リンク部材本体131の第1駆動装置120側の部分には、前後に貫通する貫通孔131aが形成されており、この貫通孔131aを通して第1リンク部材本体131の前面側に配された配線は、第1リンク部材130に沿って可動演出部材160の裏面側へ誘導される。また、第1リンク部材本体131の可動演出部材160側の端部には、配線を保持するための突出部137が形成されている。この突出部137は、第1リンク部材130が初期位置にある状態でベース部110に形成された規制部112bの下方に近接して配されるようになっており、第1リンク部材130が初期位置を越えて上方へ回動す

40

50

ることを防止する機能も有する。

【0064】

ベース部110の右端部には、第2駆動装置140が取り付けられている。第2駆動装置140の構成は第1駆動装置120と略同じ構成であって、後方カバー部材141と、該後方カバー部材141の前面側を覆うように取り付けられる前方カバー部材142とを備え、後方カバー部材141がベース部110の第2固定部111bに固定されるようになっている。

【0065】

後方カバー部材141の上側部分には、第2リンク部材150を駆動するための第2モータ143を取り付ける第2モータ取付部144が形成されている。この第2モータ取付部144には、駆動軸が前後方向に沿って前方に延出するように第2モータ143が取り付けられている。また、後方カバー部材141の第2モータ取付部144の下方には、第2リンク部材150の一端を支持する第2リンク部材支持部145が形成されている。この第2リンク部材支持部145には、第2リンク部材150の一端を回動可能に軸支する回動軸146が前後方向に沿って前方に延出するように形成されている。

10

【0066】

また、第2リンク部材支持部145の側壁には、第2リンク部材150の回動位置を検出するための第2検出センサ147が設けられている。この第2検出センサ147は、第1検出センサ127と同じ光センサであって、その取り付け位置は、発光部と受光部の間隙が第2リンク部材150に設けられた検出片155が移動する円周上の位置で、かつ、図11(b)に示すように、第2リンク部材150が初期位置にあるときに検出片155が発光部と受光部の間隙に位置するような位置とされている。

20

【0067】

第2リンク部材150は、棒状の第2リンク部材本体151を有し、該第2リンク部材本体151の第2駆動装置140と回動可能に接続される側の端部には、軸受け部材152が取り付けられている。この軸受け部材152は、回動軸146を挿通する軸受け153と、第2モータ143の駆動軸に取り付けられたギア143aと噛み合うギア154及び検出片155が形成されている。また、軸受け部材152と、後方カバー部材141との間には、付勢部材をなす引張コイルバネ159が取り付けられている。この引張コイルバネ159の一端は、軸受け部材152に形成された掛止部152aに掛止され、他端は第2リンク部材支持部145に形成された掛止部148に掛止される。この引張コイルバネ159により、第2リンク部材150は回動軸146を中心として前方側から見て時計回り方向へ付勢される。この付勢方向は、可動演出部材160が初期位置に戻る方向である。

30

【0068】

また、可動演出部材160と回動可能に接続される側の端部には、可動演出部材160に設けられた接続軸163を挿通する軸受け158が形成されている。軸受け158は第2リンク部材150の延在方向に沿って延在する長穴となっており、接続軸163と回動及びスライド可能に接続するすべり対偶を構成するものである。

【0069】

なお、第2リンク部材150には、付勢部材をなす引張コイルばね159が設けられており、初期位置へ戻る方向に付勢する力が補助されるので、第2モータ143は第1モータ123よりも駆動力の小さいモータとされている。これにより、第2モータ143を小型化することが可能となり遊技盤30の限られたスペースを有効活用することができる。

40

【0070】

可動演出部材160は、第1リンク部材130、第2リンク部材150及び第3リンク部材170と接続する接続部材161と、該接続部材161の前方に取り付けられる演出部材165とを備える。

【0071】

接続部材161は、左端部の裏面に第1リンク部材130を回動可能に接続する回動軸

50

162が前後方向に沿って後方へ延出するように設けられている。また、右端部の裏面に第2リンク部材150と接続する接続軸163が前後方向に沿って後方へ延出するように設けられている。さらに、上端部の裏面には、第3リンク部材170の接続軸173を挿通する軸受け164が前後に貫通するように形成されている。軸受け164は略左右方向に沿って延在する長穴となっており、接続軸173と回動及びスライド可能に接続するすべり対偶を構成するものである。

【0072】

第3リンク部材170は、ベース部110と可動演出部材160とを接続する部材であって、棒状の第3リンク部材本体171を有し、ベース部110に接続される側の端部には、前後方向に沿って後方へ延出する回動軸172が設けられている。この回動軸172は、ベース部110に形成された軸受部115に回動可能に接続されるようになっている。

10

【0073】

また、この回動軸172には、当該回動軸172がコイル部分を挿通するように、付勢部材をなすねじりコイルばね175が取り付けられている。このねじりコイルばね175の一端はベース部110の軸受部115の近傍に形成された係止部115aに係止され、他端は第3リンク部材本体171の裏面であって、回動軸172の近傍に形成された係止部176に係止されるようになっている。このねじりコイルばね175により、第3リンク部材170は回動軸172を中心として前方側から見て時計回り方向へ付勢される。この付勢方向は、可動演出部材160が初期位置に戻る方向である。これにより、より少ない駆動力で可動演出部材160を駆動でき、駆動源を小型化することが可能となって遊技盤30の限られたスペースを有効活用することができる。

20

【0074】

また、第3リンク部材170の可動演出部材160と接続される側の端部には、前後方向に沿って前方へ延出する接続軸173が設けられている。この接続軸173は、接続部材161に形成された長穴状の軸受け164に回動及びスライド可能に接続される。さらに、第3リンク部材170の略中央には、ベース部110に形成された円弧状の案内部116に接続される案内軸174が前後方向に沿って後方へ延出するように設けられている。

【0075】

演出部材165は、接続部材161の前面を覆うことのできる大きさを有し、モーターポートを模した形状をしている。演出部材165と接続部材161の間には、前面に複数のLEDを備えたLED基板166が備えられている。また、演出部材165の前面側の一部には、LED基板166からの光を透過可能な透明部材165aや、光を反射可能な反射部材165bが取り付けられており、光による装飾を効果的に行うことができるようにされている。

30

【0076】

次に、以上のような構成を有する可動演出ユニット100の動作について説明する。図11は可動演出部材160が初期位置にある状態での可動演出ユニット100の正面図であり、図12は可動演出部材160が初期位置にある状態での可動演出ユニット100の裏面図である。なお、図11(b)には、説明のために第1駆動装置120の前方カバー部材122及び第2駆動装置140の前方カバー部材142を省略した正面図を示した。また、図12(b)には、説明のためにベース部110の後面部材111を省略した裏面図を示した。

40

【0077】

可動演出部材160が初期位置にある状態では、可動演出部材160がベース部110の前方を覆うように位置した状態となる。この状態では、ベース部110の表示部112aが可動演出部材160や前方構成部材50に隠蔽されて前方から視認できない状態となる。ただし、表示部112aからの光が部材に反射したり透明な部材を透過したりすることによる装飾は可能である。

50

【 0 0 7 8 】

また、可動演出部材 1 6 0 が初期位置にある状態では、第 1 リンク部材 1 3 0、第 2 リンク部材 1 5 0 及び第 3 リンク部材 1 7 0 も回動可能範囲における上端の位置である初期位置となる。

【 0 0 7 9 】

図 1 1 (b) に示すように、第 1 リンク部材 1 3 0 が初期位置にある状態では、検出片 1 3 5 が第 1 検出センサ 1 2 7 の発光部と受光部との間隙に位置するようになっている。すなわち、第 1 検出センサ 1 2 7 により第 1 リンク部材 1 3 0 が初期位置にあることを検出できるようになっている。そして、第 1 検出センサ 1 2 7 により第 1 リンク部材 1 3 0 が初期位置にあることを検出した場合には、これ以上の上方への回動動作を行わないよう 10
に第 1 駆動装置 1 2 0 が制御される。なお、何らかの異常により第 1 リンク部材 1 3 0 が初期位置を越えて上方へ動作されたり、初期位置へ戻る際の勢いにより初期位置を越えて上方へ移動したりした場合は、第 1 リンク部材 1 3 0 の突出部 1 3 7 がベース部 1 1 0 の規制部 1 1 2 b に当接することで上方への動作が規制されるようになっている。

【 0 0 8 0 】

また、第 2 リンク部材 1 5 0 が初期位置にある状態では検出片 1 5 5 が第 2 検出センサ 1 4 7 の発光部と受光部との間隙に位置するようになっている。すなわち、第 2 検出センサ 1 4 7 により第 2 リンク部材 1 5 0 が初期位置にあることを検出できるようになっている。そして、第 2 検出センサ 1 4 7 により第 2 リンク部材 1 5 0 が初期位置にあることを 20
検出した場合には、これ以上の上方への回動動作を行わないよう第 2 駆動装置 1 4 0 が制御される。なお、何らかの異常により第 2 リンク部材が初期位置を越えて上方へ動作されたり、初期位置へ戻る際の勢いにより初期位置を越えて上方へ移動したりした場合は、第 2 リンク部材 1 5 0 が第 2 モータ取付部 1 4 4 に当接することで上方への動作が規制されるようになっている。

【 0 0 8 1 】

つまり、第 1 検出センサ 1 2 7 及び第 2 検出センサ 1 4 7 により第 1 リンク部材 1 3 0 及び第 2 リンク部材 1 5 0 が初期位置にあることを検出することで、可動演出部材 1 6 0 が初期位置にある状態を検出できるようになっている。

【 0 0 8 2 】

図 1 3 (a) は、可動演出部材 1 6 0 が初期位置から動作した途中の状態での可動演出ユニット 1 0 0 の正面図であり、図 1 3 (b) は、図 1 3 (a) に示す状態での可動演出ユニット 1 0 0 の裏面図である。なお、図 1 3 (b) では、説明のためにベース部 1 1 0 の後面部材 1 1 1 を省略している。 30

【 0 0 8 3 】

初期位置からの動作では、まず、第 1 リンク部材 1 3 0 から先に下方へ動作するようになっている。これは、表示部 1 1 2 a を覆っている部分を先に降下させて表示部 1 1 2 a を視認可能とすることで、表示部 1 1 2 a の表示による演出を効果的に実行できるようにするためである。また、先に駆動力の大きい第 1 モータ 1 2 3 を有する第 1 駆動装置 1 2 0 により可動演出部材 1 6 0 を駆動することで、駆動力の小さい第 2 モータ 1 4 3 を有する第 2 駆動装置 1 4 0 の負担を軽減するためである。 40

【 0 0 8 4 】

さらに、第 2 リンク部材 1 5 0 及び第 3 リンク部材 1 7 0 と可動演出部材 1 6 0 との接続はすべり対偶となっているので、可動演出部材 1 6 0 との接続が回り対偶とされた第 1 リンク部材 1 3 0 を先に駆動することで、可動演出部材 1 6 0 が左方へスライドするように動作する。モーターポートを模した可動演出部材 1 6 0 の触先は左側に向けられているので、このように動作することでモーターポートが水面を滑走するような動作とすることができる。すなわち、可動演出部材 1 6 0 の前側となる一端を回り対偶で接続するとともに可動演出部材 1 6 0 の後側となる一端をすべり対偶で接続し、回り対偶で接続された側を先に駆動することで、可動演出部材 1 6 0 を前側へ移動させるようにしている。これにより、演出の効果が高めることができる。 50

【 0 0 8 5 】

このとき第3リンク部材170は、回動軸172を中心として下方へ回動する。また、案内軸174は案内部116に沿って下方へ移動する。この第3リンク部材170により可動演出部材160の重量の一部が支持される。また、ベース部110、第2リンク部材150、第3リンク部材170及び可動演出部材160により構成されるリンク機構により、可動演出部材160の動きが制御されることで、可動演出部材160の円滑な動作の補助をすることができる。これにより第1モータ123及び第2モータ143にかかる負担を軽減することができ、特に、駆動力の小さい第2モータ143の負担を軽減することができる。

【 0 0 8 6 】

10

図14(a)は、可動演出部材160が最も下降した状態を示す可動演出ユニット100の正面図であり、図14(b)は、図14(a)に示す状態で、説明のために第1駆動装置120の前方カバー部材122及び第2駆動装置140の前方カバー部材142を省略した正面図である。また、図14(c)は、図14(a)に示す状態での可動演出ユニット100の裏面図である。なお、図14(c)では、説明のためにベース部110の後面部材111を省略している。

【 0 0 8 7 】

この状態では、第3リンク部材170が回動可能範囲における下端の位置となり、図14(c)に示すように接続軸173が軸受け164の右端に位置することで、これ以上の可動演出部材160の下降が規制される。また、この状態では、第1リンク部材130と第2リンク部材150の何れか一方または両方を上昇させた後に下降させる動作を繰り返すことで、可動演出部材160を揺動させることが可能である。

20

【 0 0 8 8 】

図15(a)は、可動演出部材160が下降した位置から初期位置へ戻る途中の状態での可動演出ユニット100の正面図であり、図15(b)は、図15(a)に示す状態での可動演出ユニット100の裏面図である。なお、図15(b)では、説明のためにベース部110の後面部材111を省略している。

【 0 0 8 9 】

初期位置へ戻る動作でも、まず、第1リンク部材130から先に上方へ動作するようになっている。これは、先に駆動力の大きい第1モータ123を有する第1駆動装置120により可動演出部材160を駆動することで、駆動力の小さい第2モータ143を有する第2駆動装置140の負担を軽減するためである。なお、第2リンク部材150及び第3リンク部材170には、初期位置へ戻る方向へ付勢する付勢部材として、ねじりコイルばね175、引張コイルばね159が設けられており、これによっても第2駆動装置140の負担が軽減される。

30

【 0 0 9 0 】

以上のように、可動演出ユニット100は、センターケース40に固定されるベース部110を固定節とするとともに、ベース部110に対して回動可能に取り付けられた第1リンク部材130、第2リンク部材150を原動節とし、これらの二つのリンク部材に対して動作可能に取り付けられた可動演出部材160を従動節とするリンク機構を構成している。このうち、第2リンク部材150と可動演出部材160とはすべり対偶で接続され、その他は回り対偶で接続されている。さらに、第1リンク部材130と第2リンク部材150は各々に駆動源(第1モータ123、第2モータ143)を備え、各々独立して制御されるようになっている。

40

【 0 0 9 1 】

これにより、図11から15に示したように、可動演出部材160を初期位置から最も下降した位置の間で昇降可能となり、さらに、可動演出部材160を水平な状態の他に右上がり及び右下がりに傾けた状態とすることもできて、可動演出部材160を複雑に動作することが可能となり、遊技の興趣の向上を図ることができる。また、複数の駆動源を備えるので少ない駆動力で可動演出部材160を駆動することが可能となって駆動源を小型

50

化することができ、遊技盤 30 の限られたスペースを有効活用することができる。

【0092】

なお、第1駆動装置120及び第2駆動装置140の動作は上述した動作に限られず、一方又は両方を適切なタイミングで動作することで可動演出部材160をより複雑に動作することも可能である。

【0093】

以上のことから、遊技盤30の前面に形成される遊技領域32に設けられた始動入賞口(始動入賞口36、普通変動入賞装置37)に遊技球が入賞することに基づき、複数の識別情報による変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が予め定められた特定結果態様となった場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、遊技盤30は、遊技領域32よりも後方へ窪んだ空間を形成するセンターケース40を備え、センターケース40は、変動表示ゲームの進行に応じて動作可能な可動演出部材160を備える可動演出ユニット100を備え、可動演出ユニット100は、センターケース40に固定されるベース部110と、ベース部110に対して回動可能に取り付けられ二つのリンク部材(第1リンク部材130、第2リンク部材150)と、二つのリンク部材に対して動作可能に取り付けられた可動演出部材160と、を備え、ベース部110を固定節とするとともに二つのリンク部材を原動節とし、一方のリンク部材(第2リンク部材150)と可動演出部材160とをすべり対偶で接続したリンク機構を構成し、二つのリンク部材の各々に駆動源(第1モータ123、第2モータ143)を備え、各々のリンク部材を独立して制御可能としたこととなる。

10

20

【0094】

また、可動演出部材160とすべり対偶で接続されたリンク部材(第2リンク部材150)に、可動演出部材160が初期位置へ戻る方向へ付勢する付勢部材(引張コイルばね159)を設け、当該リンク部材を駆動する駆動源(第2モータ143)を、可動演出部材160と接続された他方のリンク部材(第1リンク部材130)を駆動する駆動源(第1モータ123)よりも小さい駆動力の駆動源としたこととなる。

【0095】

また、ベース部110と可動演出部材160とに接続された第3リンク部材170を備え、第3リンク部材170は、可動演出部材160が初期位置へ戻る方向へ付勢する付勢部材(ねじりコイルばね175)を備えたこととなる。

30

【0096】

次に、前方構成部材50の構成について説明する。前方構成部材50は、遊技盤本体30aに形成された前後に貫通する開口に対して前面側から嵌め込まれることで取り付けられるようになっている。

【0097】

図16から図21に示すように、この前方構成部材は円環状のベース部材51を有し、このベース部材51に各種の部材が取り付けられている。ベース部材51は、遊技盤本体30aに形成された前後に貫通する開口に挿入され、遊技領域32よりも後方へ窪んだ凹室状の空間における内周壁の前側部分を形成する周囲壁52と、該周囲壁52の前端に周囲壁52に対して垂直に形成された板状の鏝状の取付部53と、を備える。

40

【0098】

取付部53のうち、周囲壁52で囲まれた空間より外側に形成された部分は、遊技盤本体30aに形成された開口に前方構成部材50を前面側から挿入した際に、開口の周縁よりも外側に延出し、遊技盤本体30aの前面にその裏面が当接するようになっている。これによって、遊技盤本体30aに対する前方構成部材50の前後位置が所定の前後位置に設定されるようになっている。また、この取付部53には複数のねじ穴が形成されており、ねじによって前方構成部材50を遊技盤本体30aに固定できるようになっている。さらに、取付部53の一部は遊技盤本体30aの前面側であって遊技者から視認可能な位置に配されるものであり、その前面には装飾が施されている。また、ベース部材51には、この他にもねじ穴やねじ止め部、位置決めのためのボス、ボスを受け入れる凹部やリブを

50

受け入れるスリットなどが形成され、各種部材を適切な位置に固定できるようになっている。

【0099】

図16、図17に示すように、ベース部材51の前面には、後述するステージユニット200及びワープ流路形成部材56が配される部分を除き、区画部材54が取り付けられている。この区画部材54は、取付部53よりも遊技領域32の前後幅（遊技盤本体30aの前面から遊技盤30の前方を覆うカバーガラス（透明部材）14の裏面までの幅）の分だけ前方へ延出するようになっている。よって、前方構成部材50を遊技盤本体30aの所定位置に取り付けることで、取付部53よりも前側に位置する区画部材54が遊技領域32内に延出し、遊技領域32を流下する遊技球がセンターケース40内に流入することを規制するようになっている。これにより、表示装置41の視認性を確保するとともにステージ部211への遊技球の流入数を制限するようになっている。

10

【0100】

また、区画部材54は遊技者から視認可能な位置に配されるものであり、その前面には装飾が施されている。さらに、一部の区画部材54は装飾部材54aを備え、これらの装飾部材54aは光を透過可能な透明部材で構成されるとともに、図19に示すように複数のLEDを備えたLED基板54bが後方に配され、光による装飾も可能となっている。

【0101】

また、図18、図19に示すように、ベース部材51の前面側から見て左側の側部には、センターケース40の外側の遊技領域32を流下する遊技球を受け入れ、ステージ部211へと誘導するワープ流路55を形成するワープ流路形成部材56が取り付けられている。このワープ流路形成部材56は、ベース部材51の前側に取り付けられる前方部材57と、ベース部材51の後側に取り付けられる後方部材58とを備える。

20

【0102】

前方部材57は、取付部53の前面に取り付けられ、取付部53よりも遊技領域32の前後幅（遊技盤本体30aの前面から遊技盤30の前方を覆うカバーガラス（透明部材）14の裏面までの幅）の分だけ前方へ延出するようになっている。また、前方部材57の上端は、ベース部材51の前面側から見て左側の側部において取付部53よりも前方へ延出するよう取り付けられた区画部材54の下端に連続するようになっている。

【0103】

前方部材57は遊技球が一行で流下可能な内径を有する筒状のワープ流路55の前半部分を形成する流路形成部57aを備える。この流路形成部57aは、前方部材57を取付部53に取り付けることで、取付部53とともにワープ流路55の前半部分を形成する。このように形成されるワープ流路55の前半部分は、センターケース40の左方の遊技領域32に向けて開口し、遊技領域32を流下する遊技球を受入可能となっている。この上流側端部がワープ流路55の流入口55aをなす。さらにワープ流路55の前半部分は、上流側端部から流入した遊技球を右方へ誘導した後に後方へ誘導するL字状の流路となっている。そして、下流側端部は後方に開口し、後方部材58により形成されるワープ流路55の後半部分の上流側端部に連通している。また、前方部材57の下部には、後述するステージユニット200の流入阻止部242に形成された係合部242aと係合する係合受部57bが形成されている。

30

40

【0104】

後方部材58は周囲壁52の後端に取り付けられ、前方部材57の後方となる位置に配される。この後方部材58は遊技球が一行で流下可能な内径を有する筒状のワープ流路55の後半部分を形成する流路形成部58aを備える。この流路形成部58aは、後方部材58を周囲壁52に取り付けることで、周囲壁52及び前方部材57とともにワープ流路55の後半部分を形成する。このように形成されるワープ流路55の後半部分は、上流側端部が前方部材57により形成されるワープ流路55の前半部分の下流側端部と連通し、この上流側端部から流入した遊技球を下方へ誘導する流路となっている。また、ワープ流路55の後半部分の下流側端部は右方に開口し、ここからセンターケース40の内部に配

50

されるステージ部 2 1 1 へ遊技球を排出する。この下流側端部がワープ流路 5 5 の流出口 5 5 b をなす。また、後方部材 5 8 の流路形成部 5 8 a の上方には後方からの光を屈折させたり散乱させたりすることで光による装飾を行うためのレンズ部材 5 8 b が設けられている。

【 0 1 0 5 】

また、図 1 6、図 1 7 に示すように、ベース部材 5 1 の下側の内周面にはステージユニット 2 0 0 が取り付けられている。このステージユニット 2 0 0 は透明な部材であって、後方に配される装飾ユニット 6 4 が前方から視認可能となるようにされている。図 2 0、図 2 1 に示すように、このステージユニット 2 0 0 は、ワープ流路 5 5 から遊技球を受け入れて転動させるステージ部 2 1 1 を有するステージ部材 2 1 0 と、ステージ部 2 1 1 に設けられた流入口 2 5 1 に流入した遊技球を始動入賞口 3 6 の上方へ誘導する誘導流路 2 5 0 を形成する誘導流路形成部材 2 2 0 を備える。また、装飾ユニット 6 4 に設けられた演出部材 6 5 の前面側上部を覆うカバー部材 2 3 0 と、ステージ部 2 1 1 の下方の遊技領域 3 2 で跳ね上がった遊技球がステージ部 2 1 1 へ流入することを阻止する流入阻止部材 2 4 0 を備える。

10

【 0 1 0 6 】

ステージ部材 2 1 0 は、遊技球が転動可能な所定の前後幅を有し、左右に延在するステージ部 2 1 1 を有する。また、ステージ部 2 1 1 の左端には、ワープ流路 5 5 の流出口 5 5 b から流出した遊技球を受け入れるとともに流下勢を弱めてステージ部 2 1 1 へ誘導する流下勢減衰領域 2 1 2 が形成されている。さらに、ステージ部 2 1 1 の右端には、誘導流路 2 5 0 の流入口 2 5 1 が形成されている。

20

【 0 1 0 7 】

流下勢減衰領域 2 1 2 は、遊技球が一列で流下可能な幅の溝状の流路を有している、この流路の上流側端部はワープ流路 5 5 の流出口 5 5 b に接続し、下流側端部はステージ部 2 1 1 の左端に接続している。この流路には、流下方向が 9 0 度変更される屈曲部分が四ヶ所形成されているとともに、流路の底面が階段状に形成されており、遊技球が流下する際に底面や壁面に衝突して流下勢が減衰されるようになっている。

【 0 1 0 8 】

この流下勢減衰領域 2 1 2 により、適度に遊技球の流下勢を調整することでステージ部 2 1 1 の右端に形成された誘導流路 2 5 0 の流入口 2 5 1 へ誘導される可能性の高さを調整することができる。また、流下勢が強すぎることにより、誘導流路 2 5 0 への流入口 2 5 1 を超えて隣接して配される装飾部材 5 4 a 側へ遊技球が流出することを防止でき、装飾部材 5 4 a を保護することができる。

30

【 0 1 0 9 】

以上のことから、ワープ流路 5 5 とステージ部 2 1 1 との接続部分に、遊技球の流下勢を弱める流下勢減衰領域 2 1 2 を形成したこととなる。

【 0 1 1 0 】

ステージ部 2 1 1 は、左右両側が中央に向かって下る傾斜面となっているとともに、始動入賞口 3 6 の直上となる中央部が上向きに突出した略 W 字状に形成されている。なお、ステージ部 2 1 1 の中央部は上向きに突出しているが左右両端よりは低くなっている。このステージ部 2 1 1 には、左端から流下勢減衰領域 2 1 2 を通った遊技球が流入し、左右方向に沿って転動するようになっている。この略 W 字状に形成されたステージ部 2 1 1 において、上向きに突出した中央部の両側に位置する最も低くなった部分には、前方に下る傾斜面 2 1 1 a が形成されている。この傾斜面 2 1 1 a により、ステージ部 2 1 1 上で流下勢が弱まった遊技球はステージ部 2 1 1 の前端から下方の遊技領域 3 2 へ誘導される。

40

【 0 1 1 1 】

また、略 W 字状に形成されたステージ部 2 1 1 において、上向きに突出した中央部の頂点となる部分には、前後方向に沿って延在し、前方へ向かって下る溝状の流下路 2 1 3 が形成されている。この流下路 2 1 3 における後方部分は浅い溝となっており、多くの遊技球は溝に嵌らずに左右に転動する。また、流下路 2 1 3 における前方部分は、遊技球の直

50

径と略等しい幅を有するとともに遊技球の半径程度の深さを有する溝となっている。また、流下路 2 1 3 の前端の左右には、ステージ部 2 1 1 の前方へ延出する突片 2 1 3 a が形成されている。この突片 2 1 3 a により、流下路 2 1 3 の前端まで流下した遊技球に遊技領域 3 2 を流下する遊技球が衝突することを防止でき、流下路 2 1 3 を流下する遊技球を高い確率で始動入賞口 3 6 へ誘導可能となっている。すなわち、ステージ部 2 1 1 を転動する遊技球の多くは流下路 2 1 3 に流入しないが、流下路 2 1 3 に流入した遊技球は高い確率で始動入賞口 3 6 に誘導されるようになっている。

【0 1 1 2】

以上のことから、ステージ部 2 1 1 における始動入賞口 3 6 の直上となる位置に、始動入賞口 3 6 へ向かって遊技球を誘導可能な流下路 2 1 3 を備え、流下路 2 1 3 の前端における両側端に、遊技領域 3 2 へ突出する突片 2 1 3 a を備えていることとなる。

10

【0 1 1 3】

ステージ部 2 1 1 の前端には、傾斜面 2 1 1 a 及び流下路 2 1 3 の端部となる部分以外に、前方への遊技球の落下を防止するように、垂直に上方へ延出する前端壁 2 1 1 b が形成されている。また、ステージ部 2 1 1 の後端には、垂直に上方へ延出する後端壁 2 1 1 c が形成され、さらに、この後端壁 2 1 1 c の上端に連続するように、装飾ユニット 6 4 に設けられた演出部材 6 5 の前面側上部を覆うカバー部材 2 3 0 が取り付けられている。

【0 1 1 4】

カバー部材 2 3 0 は左右端部に取付部 2 3 1 を有し、この取付部 2 3 1 がステージ部材 2 1 0 の裏面に形成された取付部 2 1 4 にねじにより固定されることで、ステージ部 2 1 1 の上方に取り付けられるようになっている。なお、ねじ止めは下側から行い、ねじの頭が上部から見えないようにすることで、装飾性を高めるようにしている。このカバー部材 2 3 0 とステージ部材 2 1 0 の後端壁 2 1 1 c とにより、ステージ部 2 1 1 の後方への遊技球の落下を防止し、ステージユニット 2 0 0 の後方に配される装飾ユニット 6 4 や演出部材 6 5 を保護するようにしている。

20

【0 1 1 5】

図 2 2 に示すように、ステージ部 2 1 1 の右端には、上方に開口するように誘導流路 2 5 0 の流入口 2 5 1 が形成されている。ステージ部 2 1 1 の右端部の傾斜は、流入口 2 5 1 に隣接する部分が垂直に近い傾斜面となっており、この傾斜面に沿って転動する遊技球は、傾斜面の端部で上方へ跳ね上がり、流入口 2 5 1 へ流入するようになっている。なお、流下勢の弱い遊技球は傾斜面を上れずに左方へ戻ることとなる。

30

【0 1 1 6】

これにより、流下勢の強い遊技球のみ有利な誘導流路 2 5 0 へ誘導されるようになり、遊技球の転動に対する興趣が向上するとともに、簡単な構造で始動入賞率のばらつきを防止できる。また、ステージ部 2 1 1 は左右方向の中央が両端よりも低いため、後述する流入阻止部材 2 4 0 によりステージ部 2 1 1 への流入を阻止できずにステージ部 2 1 1 に流入した遊技球があった場合でも、当該遊技球は誘導流路 2 5 0 へ向かう流下勢が弱いため有利な誘導流路 2 5 0 へ誘導されにくく、設定された始動入賞率に影響を与えることを防止でき、簡単な構造で始動入賞率のばらつきを防止できる。

【0 1 1 7】

この流入口 2 5 1 の周囲には、遊技球が流入する左方を除く三方を囲むように、上方へ垂直に延出する隔壁 2 1 5 が形成されている。この隔壁 2 1 5 は、上方に跳ね上がって流入口 2 5 1 へ流入する遊技球が、流入口 2 5 1 を超えてステージユニット 2 0 0 に隣接する区画部材 5 4 の装飾部材 5 4 a 側へ流出することを防止するものである。これにより、装飾部材 5 4 a を保護しつつ、流下勢の強い遊技球を確実に有利な誘導流路 2 5 0 へ誘導することができる。

40

【0 1 1 8】

以上のことから、ステージ部 2 1 1 の下方に形成され、ステージ部 2 1 1 に流入口 2 5 1 を有するとともに始動入賞口 3 6 の直上に流出口 2 5 2 を有する誘導流路 2 5 0 を備え、ステージ部 2 1 1 は、左右方向の中央が両端よりも低く、当該ステージ部 2 1 1 の左右

50

方向の一端にワープ流路 5 5 が接続し、他端に誘導流路 2 5 0 への流入口 2 5 1 が形成されていることとなる。

【 0 1 1 9 】

また、センターケース 4 0 は誘導流路 2 5 0 への流入口 2 5 1 に隣接して装飾部材 5 4 a を備え、流入口 2 5 1 と装飾部材 5 4 a との間に、ステージ部 2 1 1 を転動する遊技球の装飾部材 5 4 a 側への流出を防止する隔壁 2 1 5 を備えていることとなる。

【 0 1 2 0 】

流入口 2 5 1 から流入した遊技球は、誘導流路 2 5 0 を通って始動入賞口 3 6 の上方へ排出される。図 2 0、図 2 1 に示すように、この誘導流路 2 5 0 の上流側部分は、ステージ部材 2 1 0 の下側に取り付けられる誘導流路形成部材 2 2 0 により形成される。誘導流路形成部材 2 2 0 は、遊技球が一行で流下可能な幅の溝部 2 2 1 を有する部材で、流入口 2 5 1 の下方からステージ部 2 1 1 の中央部にかけて、ステージ部 2 1 1 の下側に左右方向に沿って取り付けられる。これにより、左方へ向かって下る誘導流路 2 5 0 の上流側部分を形成する。

10

【 0 1 2 1 】

この誘導流路形成部材 2 2 0 は左右端部に取付部 2 2 2 を有し、この取付部 2 2 2 がステージ部材 2 1 0 に形成された取付部 2 1 6 にねじにより固定されることで、ステージ部 2 1 1 の下方に取り付けられるようになっている。なお、ねじ止めは下側から行い、ねじの頭が上部から見えないようにすることで、装飾性を高めるようにしている。

【 0 1 2 2 】

また、図 2 0 に示すように、誘導流路 2 5 0 の下流側部分 2 5 3 は、ベース部材 5 1 における始動入賞口 3 6 の直上となる位置に形成されており、誘導流路形成部材 2 2 0 により形成される誘導流路 2 5 0 の上流側部分が、ステージユニット 2 0 0 をベース部 5 1 に取り付けることにより接続されるようになっている。ベース部材 5 1 に形成された誘導流路 2 5 0 の下流側部分 2 5 3 は、周囲壁 5 2 の内周面に形成されており、左方へ向かって下る遊技球を受け入れ、ベース部材 5 1 の前方に形成された流出口 2 5 2 へ誘導するように略直角に曲がった流路となっている。

20

【 0 1 2 3 】

なお、図 2 0、図 2 4 (a) に示すように、誘導流路形成部材 2 2 0 に形成された誘導流路 2 5 0 の上流側部分における下流側端部には、左右方向に沿って左方へ流下する遊技球を斜め後方へ誘導する後方屈曲部 2 2 3 が形成されている。なお、図 2 4 (a) は図 2 3 に示す A - A 断面である。この図では流入阻止部材 2 4 0 は省略している。そして、ベース部材 5 1 に形成された誘導流路 2 5 0 の下流側部分 2 5 3 には、遊技球を斜め前方へ誘導する前方屈曲部 2 5 4 が形成されており、斜め前方へ遊技球を誘導した後に前方へ遊技球を誘導するようになっている。なお、図 2 4 (b) は図 2 3 に示す B - B 断面である。この図では流入阻止部材 2 4 0 は省略している。

30

【 0 1 2 4 】

すなわち、誘導流路形成部材 2 2 0 に形成された誘導流路 2 5 0 の上流側部分と、ベース部材 5 1 に形成された誘導流路 2 5 0 の下流側部分 2 5 3 との接続部分では、左方に向かかって流下する遊技球を一旦斜め後方に誘導した後に斜め前方に誘導し、その後前方へ向けて誘導するようになっている。これにより、左方へ流下する遊技球の流下方向を直角に前方へ変更するよりも滑らかに流下方向を変化することが可能となる。

40

【 0 1 2 5 】

図 2 0、図 2 1 に示すように、ステージ部材 2 1 0 の上方には、ステージ部 2 1 1 の下方の遊技領域 3 2 で跳ね上がった遊技球がステージ部 2 1 1 へ流入することを阻止する流入阻止部材 2 4 0 が取り付けられている。この流入阻止部材 2 4 0 は左右端部に取付部 2 4 1 を有し、この取付部 2 4 1 がステージ部材 2 1 0 に形成された取付部 2 1 7 にねじにより固定されることで、ステージ部 2 1 1 の前側上方に取り付けられるようになっている。なお、ねじ止めは下側から行い、ねじの頭が上部から見えないようにすることで、装飾性を高めるようにしている。

50

【0126】

また、図21に示すように、前面側から見て左側の取付部241は後方に屈曲したL字状の形状とされており、ステージ部材210の下面に形成された取付部217の下側に係合するように取り付けられる。遊技球は主にセンターケース40の左側の遊技領域32を通過して流下するため、流入阻止部材240の左側部分は下側から遊技球が衝突する頻度が高い。よって、流入阻止部材240の取付部241をステージ部材210の下側に係合するようにすることで、下側からの遊技球の衝突に対する強度を高めるようにしている。

【0127】

この流入阻止部材240は、ステージ部211の傾斜面に略沿うように屈曲する板状の流入阻止部242を備える。この流入阻止部242は、ステージ部211の前端の上方から、遊技領域32の前後幅（遊技盤本体30aの前面から遊技盤30の前方を覆うカバーガラス（透明部材）14の裏面までの幅）の分だけ前方へ延出するようになっている。この流入阻止部242の左端には、ワープ流路形成部材56の前方部材57に形成された係合受部57bに係合する係合部242aが形成され、前方部材57と連続するように配される。この係合部242aによっても遊技球の衝突頻度が高い流入阻止部材240の左側部分における遊技球の衝突に対する強度が高められる。

10

【0128】

また、流入阻止部242の右端は、ステージユニット200の右方に隣接する区画部材54の装飾部材54aと接するように配される。また、流入阻止部242の裏面は、ステージ部211の左右端部と対応する部分を除き、ステージ部211の前端に形成された前端壁211bの上端との間隔が遊技球の直径以上の間隔とされており、ステージ部211に形成された傾斜面211aや流下路213から遊技領域32への遊技球の流下を妨げないようにされている。

20

【0129】

また、図23に示すA-A断面で流入阻止部材240を示した図24(c)に示すように、流入阻止部242の下面は、後方に向かって下る傾斜面となっており、下側の遊技領域32から跳ね上がった遊技球を前方へ向けて跳ね返すようになっている。また、流入阻止部242の上面であって最も低くなった部分には、後方に向かって下るように傾斜する傾斜面242bが形成されており、流入阻止部242の上面に載った遊技球はステージ部211へ案内されるようになっている。

30

【0130】

次に、以上のような構成を有するステージユニット200における遊技球の転動態様について説明する。図25から図27に示すように、ワープ流路55の流出口55bから流出した遊技球は、流下勢減衰領域212を通りステージ部211の左端に流入する。ステージ部211の左端に流入した遊技球は、傾斜に沿って右方へ流下し、ステージ部211の右端の傾斜面を上る。このとき流下勢が強ければ、図26に示すようにステージ部211の右端に形成された誘導流路250の流入口251に流入し、ステージ部211の下方に形成された誘導流路250を通過して始動入賞口36の上方へ誘導される。

【0131】

一方、流下勢が弱ければ、ステージ部211の右端の傾斜面を上れずに、左方に向かって戻るように流下し、略W字状のステージ部211上を左右に転動しながら流下勢が弱まることとなる。このとき、図27に示すようにステージ部211の中央に形成された流下路213の溝に嵌り、前方へ誘導されれば始動入賞口36の上方へ誘導される。また、流下勢がさらに弱まり、左右の傾斜及び中央の突出部分を上れなくなった遊技球は、中央の突出部分の左右に形成された傾斜面211aに沿って前方へ流下し、下方の遊技領域32へ落下する。

40

【0132】

また、図25、図28に示すように、ステージ部211の下方の遊技領域32を流下する遊技球が上方へ跳ねた場合は、流入阻止部242の下面に衝突する。流入阻止部242とステージ部211との間隔は遊技球の直径以上の間隔があるが、それほど広い間隔では

50

ないため、流入阻止部 2 4 2 の下面に衝突した遊技球の大部分はそのまま下方の遊技領域 3 2 に落下する。これにより、ワープ流路 5 5 以外からのステージ部 2 1 1 への遊技球の流入が阻止され、設定された始動入賞率に影響を与えることを防止できる。さらに、流入阻止部 2 4 2 の下面は、後方に向かって下る傾斜面となっているので、流入阻止部 2 4 2 の裏面に衝突した遊技球は前側へ跳ね返されるようになり、このことによってもステージ部 2 1 1 への遊技球の流入が阻止されることとなる。

【 0 1 3 3 】

なお、流入阻止部 2 4 2 の下面に衝突して跳ね返された場合に、流下路 2 1 3 の前端に形成された突片 2 1 3 a の間を通った場合は、高い確率で始動入賞口 3 6 の上方へ誘導される。これにより、ステージ部 2 1 1 への流入を阻止されても、下方の遊技領域 3 2 を流下する場合よりは始動入賞口 3 6 への入賞の可能性を高めることができ、遊技者の不満を防止できる。特に、流入阻止部 2 4 2 の流下路 2 1 3 の上方に位置する部分は上方に突出した形状となっており、流入阻止部 2 4 2 の下面に衝突して跳ね返された遊技球が突片 2 1 3 a の間を通る可能性がある。

10

【 0 1 3 4 】

また、図 2 9 に示すように、例えば、流下勢減衰領域 2 1 2 で遊技球が跳ね上がり、流入阻止部 2 4 2 の上面に遊技球が載った場合は、傾斜に沿って中央部分へ向かって流下し、傾斜面 2 4 2 b からステージ部 2 1 1 上へ戻るようになっている。

【 0 1 3 5 】

以上のことから、遊技盤 3 0 の前面に形成される遊技領域 3 2 に設けられた始動入賞口（始動入賞口 3 6、普通変動入賞装置 3 7）に遊技球が入賞することに基づき、複数の識別情報による変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が予め定められた特定結果態様となった場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、遊技盤 3 0 は、遊技領域 3 2 よりも後方へ窪んだ空間を形成するセンターケース 4 0 を始動入賞口 3 6 の上方に備え、センターケース 4 0 は、遊技領域 3 2 よりも後方へ窪んだ空間の底面に設けられ、遊技球が転動可能なステージ部 2 1 1 と、遊技領域 3 2 を流下する遊技球をステージ部 2 1 1 へ誘導するワープ流路 5 5 と、ステージ部 2 1 1 よりも上方に位置するとともに遊技領域 3 2 に突出し、ステージ部 2 1 1 の下方の遊技領域 3 2 で跳ね上がった遊技球がステージ部 2 1 1 へ流入することを阻止する流入阻止部材 2 4 0 と、を備えていることとなる。また、流入阻止部材 2 4 0 は、下面が後方に向かって下る傾斜面となっている。

20

30

【 0 1 3 6 】

次に、上述した実施形態の遊技機の第 1 変形例について説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、演出部材 6 5 を用いた演出の実行態様が異なる。

【 0 1 3 7 】

図 3 0 に示すように、ステージユニット 2 0 0 には、演出部材 6 5 の前方を覆うステージ部材 2 1 0 の後端壁 2 1 1 c 及びカバー部材 2 3 0 に、前後に貫通する貫通孔 3 0 0 が複数形成されている。この貫通孔 3 0 0 は、モーターポートのプロペラを模した演出部材 6 5 が回転することにより発生する前方へ向かう風をステージ部 2 1 1 上に排出するためのものである。

40

【 0 1 3 8 】

このように演出部材 6 5 により発生する風をステージ部 2 1 1 上に排出することで、ステージ部 2 1 1 上を転動する遊技球の転動態様を変化させることができ、遊技の興趣を高めることができる。特に、演出部材 6 5 が配されたステージ部 2 1 1 の中央部分には、始動入賞口 3 6 の上方へ遊技球を誘導する流下路 2 1 3 が形成されており、演出部材 6 5 を動作させることで遊技球が流下路 2 1 3 へ誘導されやすくなって、始動入賞口 3 6 への入賞の可能性を高めることができる。これにより、演出部材 6 5 の動作と始動入賞口 3 6 への入賞の可能性の高さとを関連付けることができ、より遊技の興趣を高めることができ

50

る。

【0139】

以上のことから、ステージ部211における始動入賞口36の直上となる位置に、始動入賞口36へ向かって遊技球を誘導可能な流下路213を備え、当該流下路213の後方となる位置に、当該流下路213の流下方向に沿って、当該流下路213を流下する遊技球に風を送る送風装置(演出装置65)を備えるようにしたこととなる。

【0140】

次に、上述した実施形態の遊技機の第2変形例について説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、可動演出部材160を用いた演出の実行態様が異なる。

10

【0141】

図31に示すように、可動演出部材160の一部を、遊技球を貯留可能な貯留部310とし、前方構成部材50における区画部材54に、遊技領域32を流下する遊技球を受け入れて可動演出部材160の貯留部310へ誘導する連通路320が形成されている。また、貯留部310の左右端部のそれぞれには、貯留部310に貯留された遊技球を下方のステージ部211に排出する排出流路311, 312が形成されている。また、円環状のベース部材51における中央の開口を閉鎖するように板状の透明部材330が配されている。この透明部材330は、上端部が可動演出部材160の後方に位置し、下端部がステージ部211の後方に位置するように配され、貯留部310から排出された遊技球が表示装置41に衝突することを防止するとともに、確実にステージ部211上へ遊技球を誘導するためのものである。

20

【0142】

遊技領域32から連通路320に流入した遊技球は、図32(a)に示すように貯留部310へ流入する。可動演出部材160が初期位置にある状態では、排出流路311, 312の何れからも遊技球は流出せず、貯留部310に貯留された状態となる。

【0143】

この状態から、図32(b)に示すように、可動演出ユニット100を動作して可動演出部材160の右側が下がるように動作すると、貯留部310に貯留されていた遊技球が排出流路312から排出され、下方のステージ部211上に流下する。ステージ部211の右端には、始動入賞口36へ遊技球を誘導する誘導流路250の流入口251が形成されており、図32(b)に示すように右側の排出流路312から排出された遊技球は、流入口251に直接流入する可能性が高い。すなわち、右側の排出流路312は遊技者にとって有利な排出流路である。

30

【0144】

また、図32(c)に示すように、可動演出ユニット100を動作して可動演出部材160の左側が下がるように動作すると、貯留部310に貯留されていた遊技球が排出流路311から排出され、下方のステージ部211上に流下する。ステージ部211の左端は右方へ向けて下る傾斜面となっており、流下勢が強ければステージ部211を転動して誘導流路250の流入口251に流入する可能性がある。ただし、可動演出部材160の右側の排出流路312から排出された場合よりも誘導流路250の流入口251に流入する可能性は低い。すなわち左側の排出流路311は遊技者にとって不利な排出流路である。

40

【0145】

また、図32(a)に示す初期状態から、可動演出部材160を左右に傾けずに図32(d)に示す最も下降した位置に移動させることも可能である。この場合は、この状態においても未だ貯留部310から遊技球は流出しないため、排出される流路の選択に対する期待感を高め、遊技の興趣を向上することができる。また、この状態で可動演出部材160を揺動させることで、さらに興趣を高めることができる。

【0146】

このように、可動演出部材160の動作が単なる演出だけでなく、遊技球の転動と組み

50

合わさることにより遊技の興趣を向上することができる。特に、可動演出部材 160 が複数の駆動機構により動作されるので、遊技球を排出する排出流路 311, 312 を選択することが可能であり、誘導流路 250 への流入口 251 が形成された側へ遊技球が排出された場合とそうでない場合とで、始動入賞口 36 への入賞率を変化させることができ遊技の興趣を向上できる。

【0147】

以上のことから、センターケース 40 は、遊技領域 32 を流下する遊技球を可動演出部材 160 へ誘導する連通路 320 と、遊技領域 32 よりも後方へ窪んだ空間の底面に設けられ、遊技球が転動可能なステージ部 211 と、遊技領域 32 を流下する遊技球をステージ部 211 へ誘導するワープ流路 55 と、ステージ部 211 の下方に形成され、ステージ部 211 に流入口 251 を有するとともに始動入賞口 36 の直上に流出口 252 を有する誘導流路 250 と、を備え、ステージ部 211 は、左右方向の中央が両端よりも低く、当該ステージ部 211 の左右方向の一端にワープ流路 55 が接続し、他端に誘導流路 250 への流入口 251 が形成されており、可動演出部材 160 は、ステージ部 211 の上方に配設され、連通路 320 から受け入れた遊技球を一時貯留する貯留部 310 と、該貯留部 310 の左右端部のそれぞれに形成された排出流路 311, 312 と、を備え、可動演出ユニット 100 は、一方のリンク部材を動作することにより、貯留部 310 内の遊技球を一方の排出流路から排出可能としている。

10

【0148】

次に、上述した実施形態の遊技機の第 3 変形例について説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、可動演出部材 160 を用いた演出の実行態様が異なる。

20

【0149】

図 33 に示すように、特図変動表示ゲームに対応して表示装置 41 に表示される飾り変動表示ゲームは、表示装置 43 における左変動表示領域 41a、中変動表示領域 41b、右変動表示領域 41c の各々で所定時間複数の識別情報を変動表示した後、所定の順で変動表示を停止して結果態様を表示するようになっている。各変動表示領域では、変動表示を停止する際に一旦変動表示を仮停止し、図 33(a) に示すように全ての変動表示領域が仮停止となった状態で所定時間経過した後、完全に変動表示を停止するようになっている。なお、仮停止の状態では、未だ完全に停止していないことを示すために、識別情報を揺れるように表示するようになっている。本変形例の遊技機では、この全ての変動表示領域が仮停止となった状態で、可動演出部材 160 を動作して再度識別情報を変動表示する再変動演出を実行可能となっている。

30

【0150】

図 33 から 34 には、再変動演出の一例を示した。図 33 に示す例では、左変動表示領域 41a と中変動表示領域 41b の識別情報が同じであり、右変動表示領域 41c の識別情報のみが異なるリーチ状態で仮停止した場合に再変動演出を行う場合を示した。この場合、図 33(a) に示すように、全ての変動表示領域が仮停止となった状態で、図 33(b) に示すように可動演出部材 160 の右側を下降させ、図 33(c) に示すように、右変動表示領域 41c のみを再度変動表示する。すなわち、可動演出部材 160 が下降した側の変動表示領域が再度変動表示するようになっている。

40

【0151】

また、図 34 に示す例では、右変動表示領域 41c と中変動表示領域 41b の識別情報が同じであり、左変動表示領域 41a の識別情報のみが異なるリーチ状態で仮停止した場合に再変動演出を行う場合を示した。この場合、図 34(a) に示すように、全ての変動表示領域が仮停止となった状態で、図 34(b) に示すように可動演出部材 160 の左側を下降させ、図 34(c) に示すように左変動表示領域 41a のみを再度変動表示する。

【0152】

また、図 35 に示す例では、仮停止された特別結果態様が、特別遊技状態の終了後に再

50

度特別結果態様が導出される確率を通常確率状態のままとする特別結果態様であり、再変動演出により特別遊技状態の終了後に再度特別結果態様が導出される確率を通常確率状態よりも高い高確率状態とする特別結果態様に変更する場合を示した。この場合、図35(a)に示すように、全ての変動表示領域が仮停止となった状態で、図35(b)(c)に示すように可動演出部材160の左右両側を下降させて再度変動表示を行い、図35(d)に示すように、高確率状態とする特別結果態様を停止する。なお、図35(b)に示す状態で所定期間に亘り可動演出部材160を上下に揺動するとともに揺動動作に合わせて識別情報が揺れるように表示し、遊技者の再変動演出が行われることに対する期待感を高めるようにしている。

【0153】

このような演出を行うことで、表示装置41での遊技の進行や内容と合わせて可動演出部材160を用いた演出を実行でき、さらなる興趣の向上が期待できる。

【0154】

以上のことから、センターケース40の最奥部に変動表示ゲームを表示する表示装置41を備え、表示装置41は、左右方向に並んだ複数の変動表示領域41a, 41b, 41cの各々で複数の識別情報を所定の変動時間に亘り変動表示した後に停止し、複数の変動表示領域41a, 41b, 41cの各々で停止した識別情報の組み合わせにより変動表示ゲームの結果を表示するように構成され、可動演出ユニット100は、複数の変動表示領域41a, 41b, 41cでの変動表示態様に対応して可動演出部材160を動作するようにしたこととなる。

【0155】

以上のような遊技機10は、遊技盤30の前面に形成される遊技領域32に設けられた始動入賞口(始動入賞口36、普通変動入賞装置37)に遊技球が入賞することに基づき、複数の識別情報による変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームの結果が予め定められた特定結果態様となった場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させる遊技機であって、遊技盤30は、遊技領域32よりも後方へ窪んだ空間を形成するセンターケース40を備え、センターケース40は、変動表示ゲームの進行に応じて動作可能な可動演出部材160を備える可動演出ユニット100を備え、可動演出ユニット100は、センターケース40に固定されるベース部110と、ベース部110に対して回動可能に取り付けられた二つのリンク部材(第1リンク部材130、第2リンク部材150)と、二つのリンク部材に対して動作可能に取り付けられた可動演出部材160と、を備え、ベース部110を固定節とするとともに二つのリンク部材を原動節とし、一方のリンク部材(第2リンク部材150)と可動演出部材160とをすべり対偶で接続したリンク機構を構成し、二つのリンク部材の各々に駆動源(第1モータ123、第2モータ143)を備え、各々のリンク部材を独立して制御可能としている。

【0156】

したがって、可動演出ユニット100は、ベース部110を固定節とするとともに二つのリンク部材を原動節とし、一方のリンク部材と可動演出部材160とをすべり対偶で接続したリンク機構を構成し、二つのリンク部材の各々に駆動源を備え、各々のリンク部材を独立して制御可能としたので、可動演出部材160をより複雑に動作させることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。また、複数の駆動源を備えるので少ない駆動力で可動演出部材160を駆動することが可能となって駆動源を小型化することができ、遊技盤30の限られたスペースを有効活用することができる。

【0157】

また、可動演出部材160とすべり対偶で接続されたリンク部材(第2リンク部材150)に、可動演出部材160が初期位置へ戻る方向へ付勢する付勢部材(引張コイルばね159)を設け、当該リンク部材を駆動する駆動源(第2モータ143)を、可動演出部材160と接続された他方のリンク部材(第1リンク部材130)を駆動する駆動源(第1モータ123)よりも小さい駆動力の駆動源としている。

【0158】

10

20

30

40

50

したがって、可動演出部材 160 とすべり対偶で接続されたリンク部材に、可動演出部材 160 が初期位置へ戻る方向へ付勢する付勢部材を設け、当該リンク部材を駆動する駆動源を、可動演出部材 160 と接続された他方のリンク部材を駆動する駆動源よりも小さい駆動力の駆動源としたので、少ない駆動力で可動演出部材 160 を駆動できる。また、駆動源を小型化することが可能となり遊技盤 30 の限られたスペースを有効活用することができる。

【0159】

また、ベース部 110 と可動演出部材 160 とに接続された第 3 リンク部材 170 を備え、第 3 リンク部材 170 は、可動演出部材 160 が初期位置へ戻る方向へ付勢する付勢部材（ねじりコイルばね 175）を備えている。

10

【0160】

したがって、ベース部 110 と可動演出部材 160 とに接続された第 3 リンク部材 170 を備え、第 3 リンク部材 170 は、可動演出部材 160 が初期位置へ戻る方向へ付勢する付勢部材を備えるので、より少ない駆動力で可動演出部材 160 を駆動でき、駆動源を小型化することが可能となって遊技盤 30 の限られたスペースを有効活用することができる。

【0161】

また、センターケース 40 は、遊技領域 32 を流下する遊技球を可動演出部材 160 へ誘導する連通路 320 と、遊技領域 32 よりも後方へ窪んだ空間の底面に設けられ、遊技球が転動可能なステージ部 211 と、遊技領域 32 を流下する遊技球をステージ部 211 へ誘導するワープ流路 55 と、ステージ部 211 の下方に形成され、ステージ部 211 に流入口 251 を有するとともに始動入賞口 36 の直上に流出口 252 を有する誘導流路 250 と、を備え、ステージ部 211 は、左右方向の中央が両端よりも低く、当該ステージ部 211 の左右方向の一端にワープ流路 55 が接続し、他端に誘導流路 250 への流入口 251 が形成されており、可動演出部材 160 は、ステージ部 211 の上方に配設され、連通路 320 から受け入れた遊技球を一時貯留する貯留部 310 と、該貯留部 310 の左右端部のそれぞれに形成された排出流路 311, 312 と、を備え、可動演出ユニット 100 は、一方のリンク部材を動作することにより、貯留部 310 内の遊技球を一方の排出流路から排出可能としている。

20

【0162】

したがって、可動演出部材 160 の動作が単なる演出だけでなく、遊技球の転動と組み合わせることにより遊技の興趣を向上することができる。特に、可動演出部材 160 が複数の駆動機構により動作されるので、遊技球を排出する排出流路を選択することが可能であり、誘導流路 250 への流入口 251 が形成された側へ遊技球が排出された場合とそうでない場合とで、始動入賞口 36 への入賞率を変化させることができ遊技の興趣を向上できる。

30

【0163】

また、センターケース 40 の最奥部に変動表示ゲームを表示する表示装置 41 を備え、表示装置 41 は、左右方向に並んだ複数の変動表示領域の各々で複数の識別情報を所定の変動時間に亘り変動表示した後に停止し、複数の変動表示領域 41a, 41b, 41c の各々で停止した識別情報の組み合わせにより変動表示ゲームの結果を表示するように構成され、可動演出ユニット 100 は、複数の変動表示領域 41a, 41b, 41c での変動表示態様に対応して可動演出部材 160 を動作するようにしている。

40

【0164】

したがって、可動演出ユニット 100 は、複数の変動表示領域 41a, 41b, 41c での変動表示態様に対応して可動演出部材 160 を動作するので、表示装置 41 での遊技の進行や内容と合わせて演出を実行でき、さらなる興趣の向上が期待できる。

【0165】

なお、本発明の遊技機は、遊技機として、前記実施の形態に示されるようなパチンコ遊技機に限られるものではなく、例えば、その他のパチンコ遊技機、アレンジボール遊技機

50

、雀球遊技機などの遊技球を使用する全ての遊技機に適用可能である。

【 0 1 6 6 】

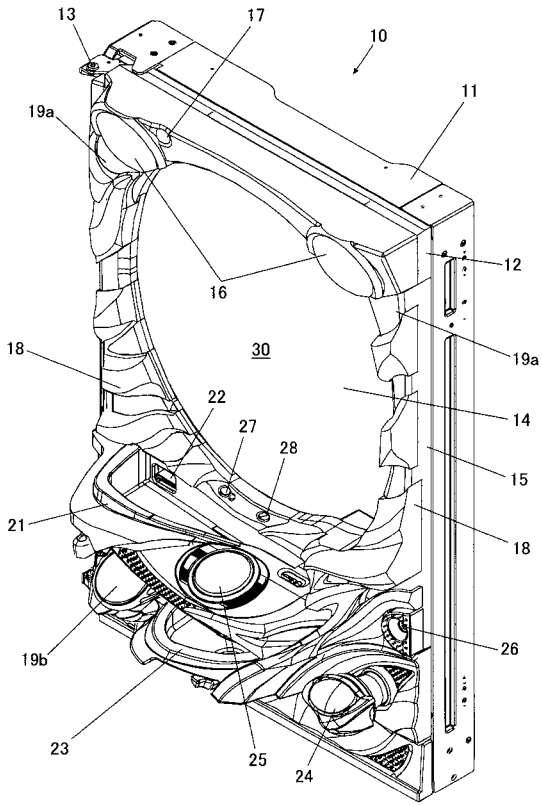
また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

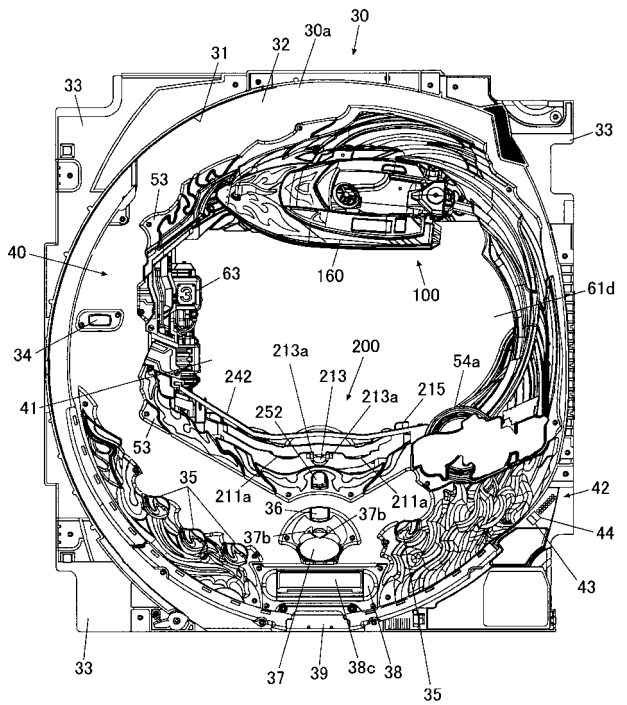
【 0 1 6 7 】

1 0	遊技機	
3 0	遊技盤	10
3 2	遊技領域	
3 6	始動入賞口（始動入賞口）	
3 7	普通変動入賞装置（始動入賞口）	
4 0	センターケース	
4 1	表示装置	
4 1 a	左変動表示領域（変動表示領域）	
4 1 b	中変動表示領域（変動表示領域）	
4 1 c	右変動表示領域（変動表示領域）	
5 5	ワープ流路	
1 0 0	可動演出ユニット	20
1 1 0	ベース部	
1 2 3	第1モータ（駆動源）	
1 3 0	第1リンク部材	
1 4 3	第2モータ（駆動源）	
1 5 0	第2リンク部材	
1 5 9	引張コイルばね（付勢部材）	
1 7 0	第3リンク部材	
1 7 5	ねじりコイルばね（付勢部材）	
1 6 0	可動演出部材	
2 1 1	ステージ部	30
2 5 0	誘導流路	
2 5 1	流入口	
2 5 2	流出口	
3 1 0	貯留部	
3 1 1	排出流路	
3 1 2	排出流路	
3 2 0	連通路	

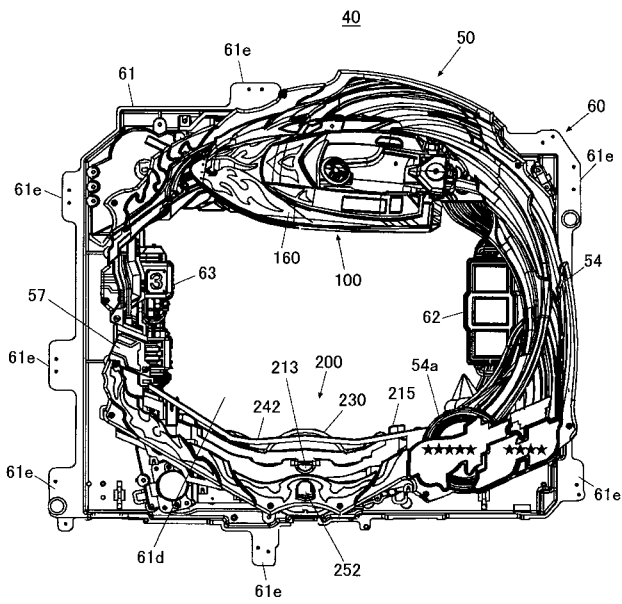
【 図 1 】



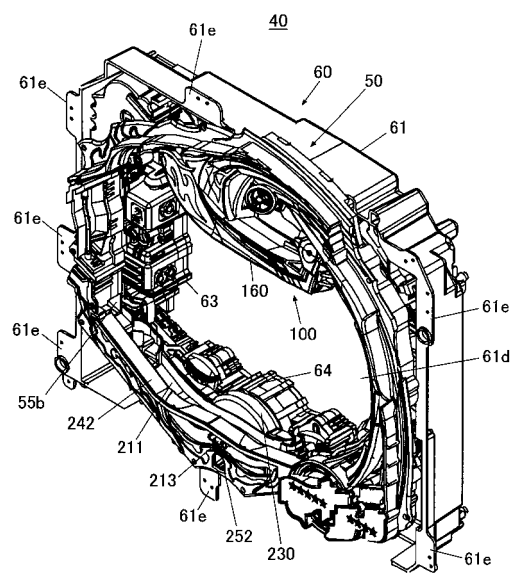
【 図 2 】



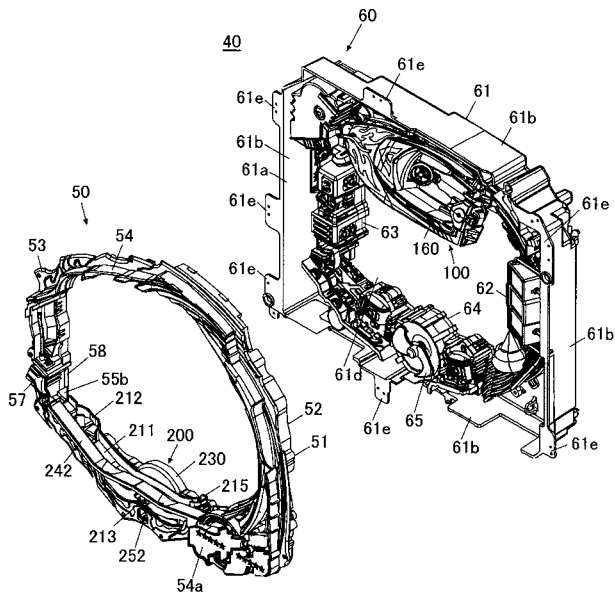
【 図 3 】



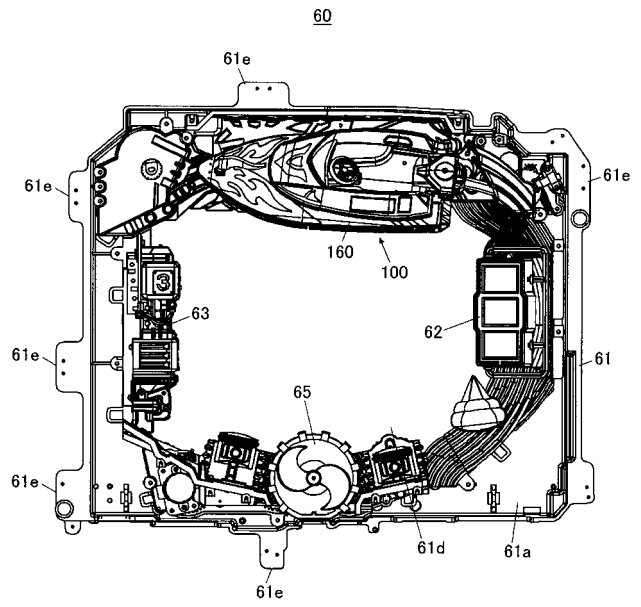
【 図 4 】



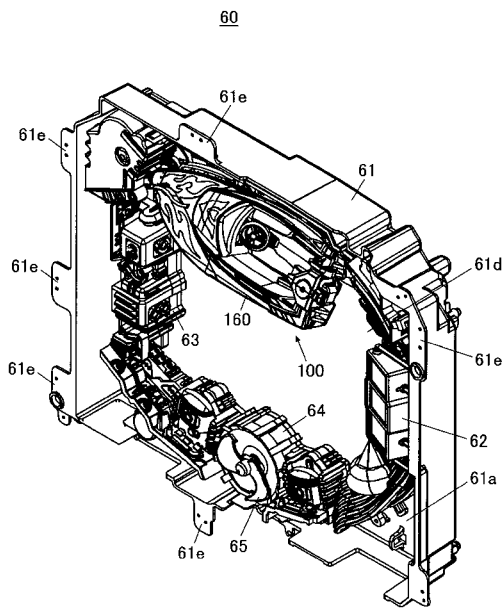
【 図 5 】



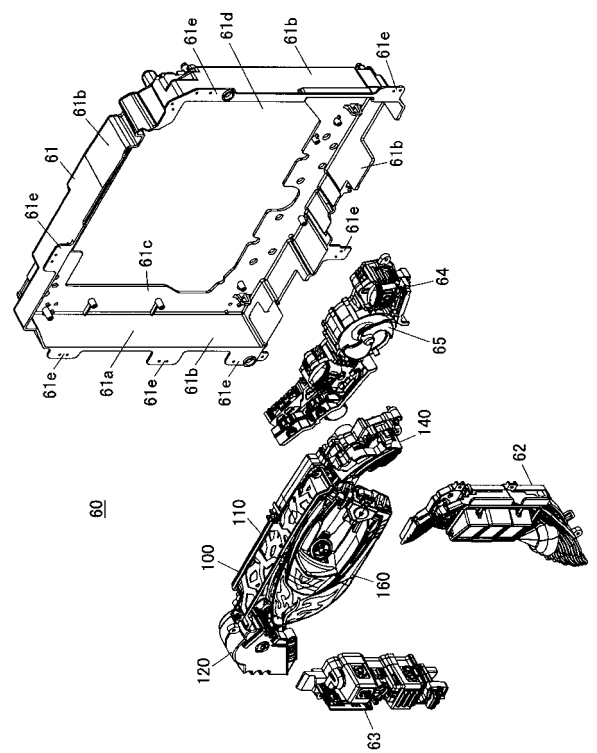
【 図 6 】



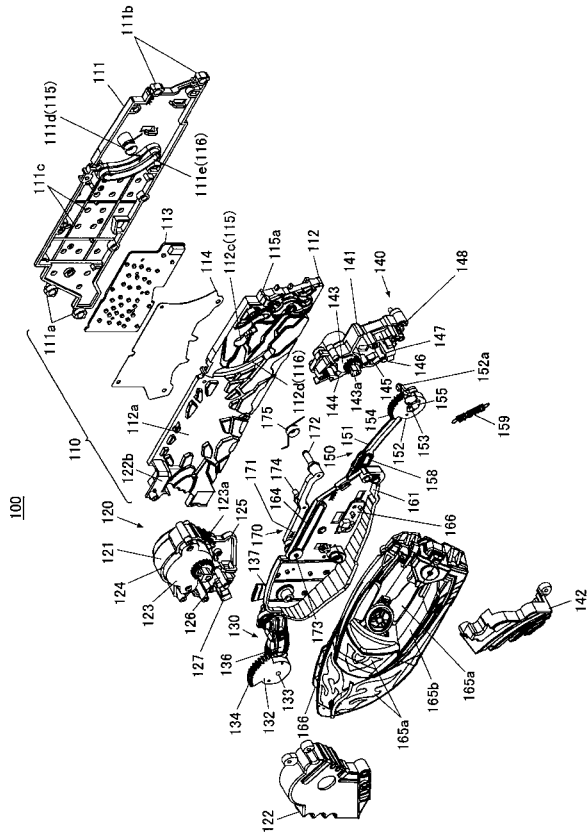
【 図 7 】



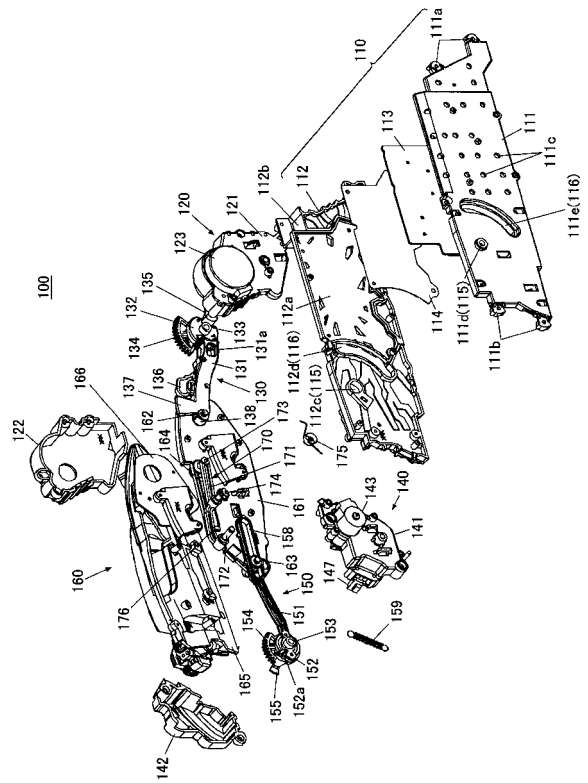
【 図 8 】



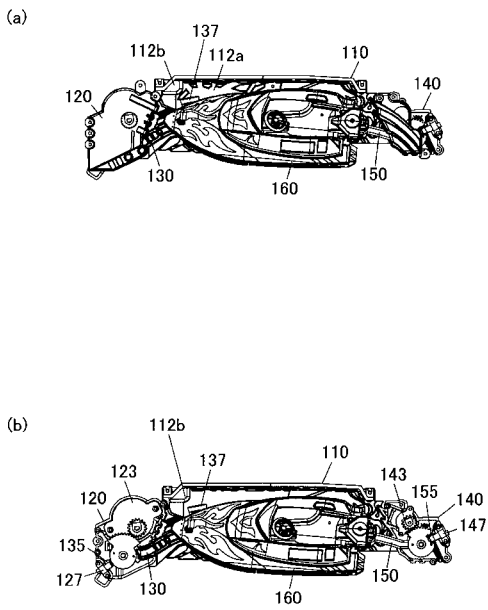
【 図 9 】



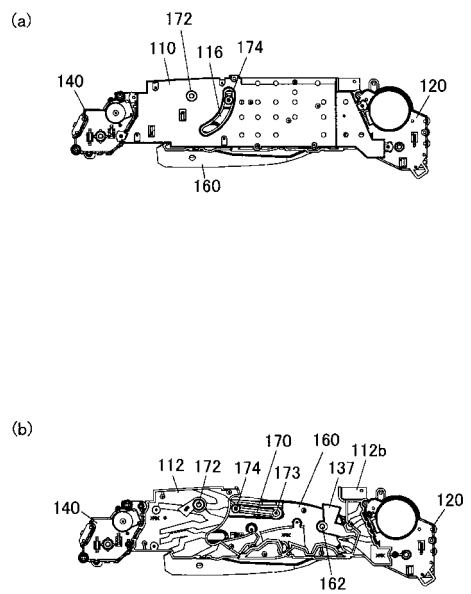
【 図 10 】



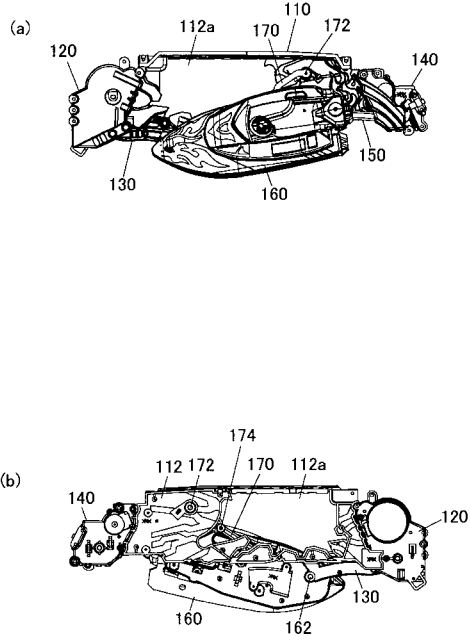
【 図 11 】



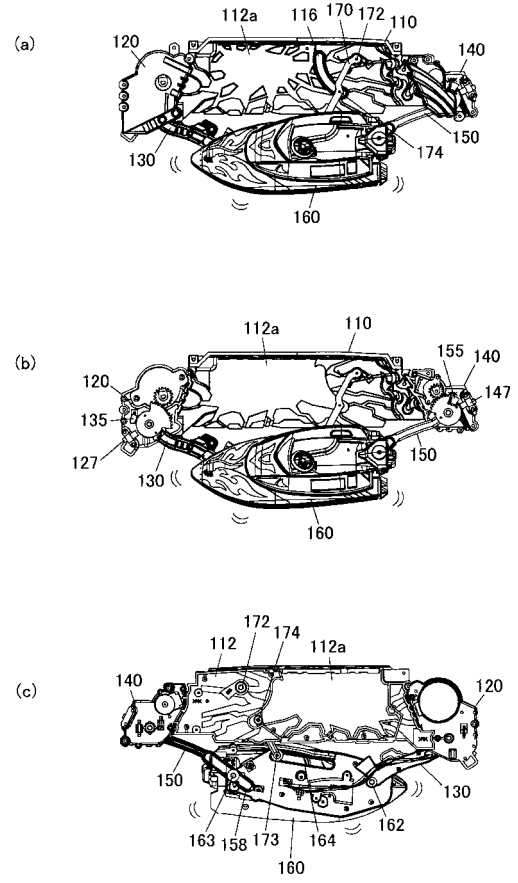
【 図 12 】



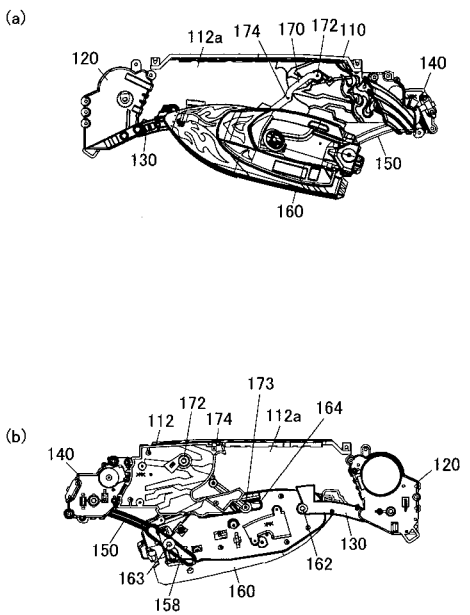
【 図 1 3 】



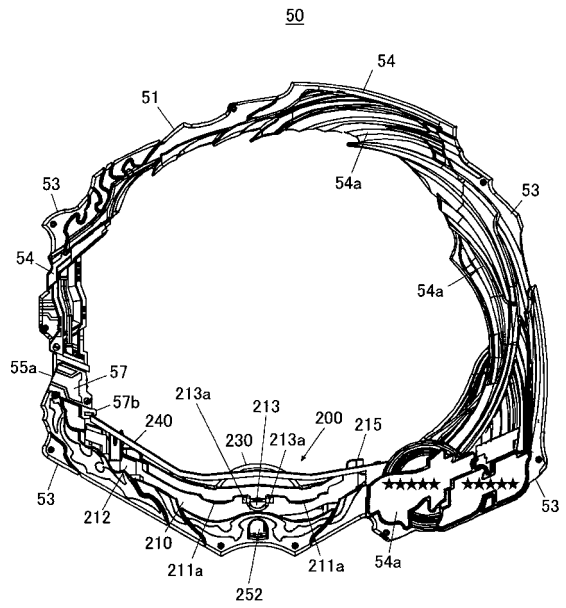
【 図 1 4 】



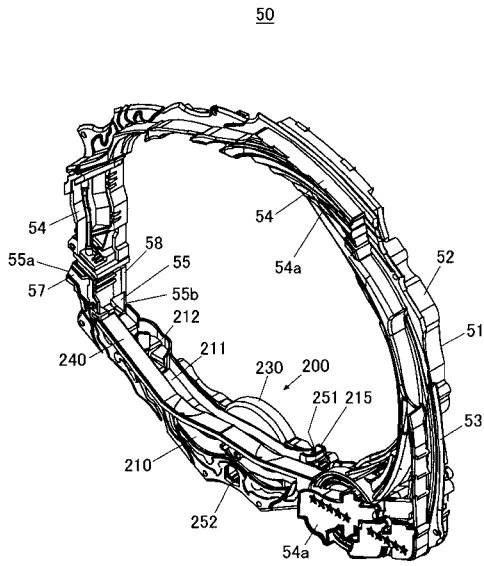
【 図 1 5 】



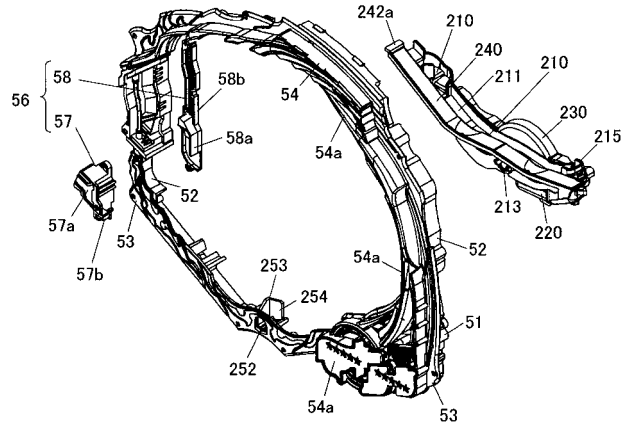
【 図 1 6 】



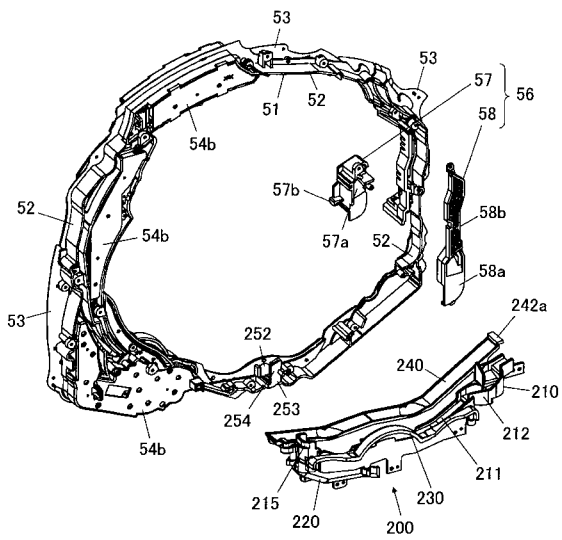
【 図 1 7 】



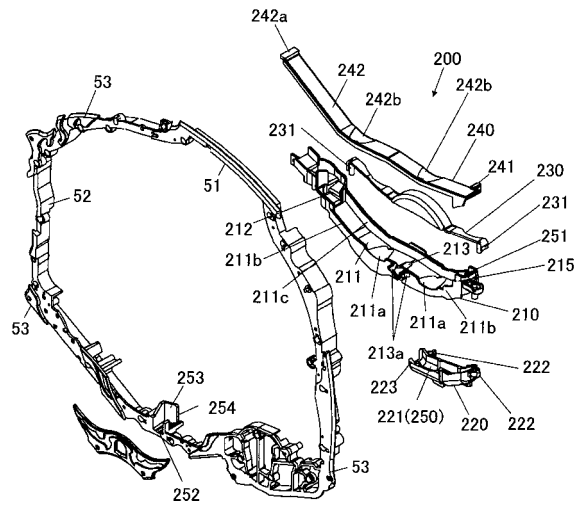
【 図 1 8 】



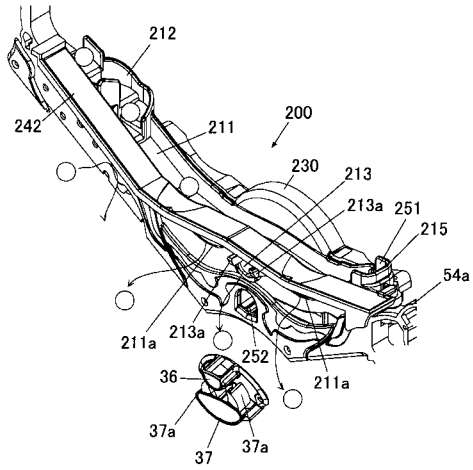
【 図 1 9 】



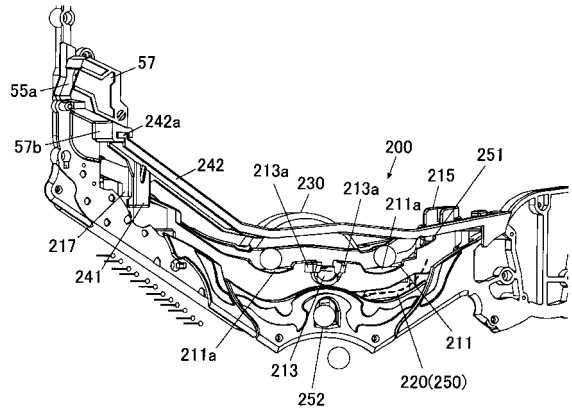
【 図 2 0 】



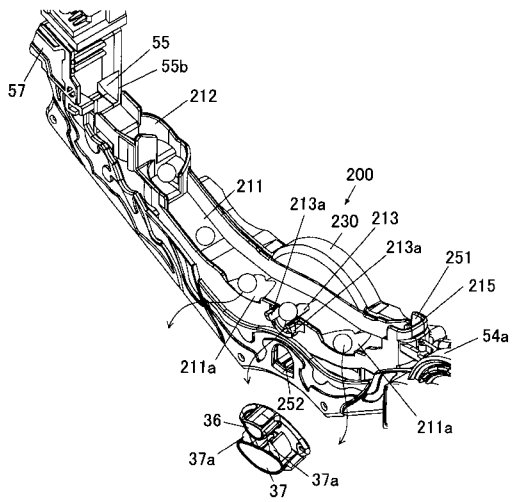
【 図 2 5 】



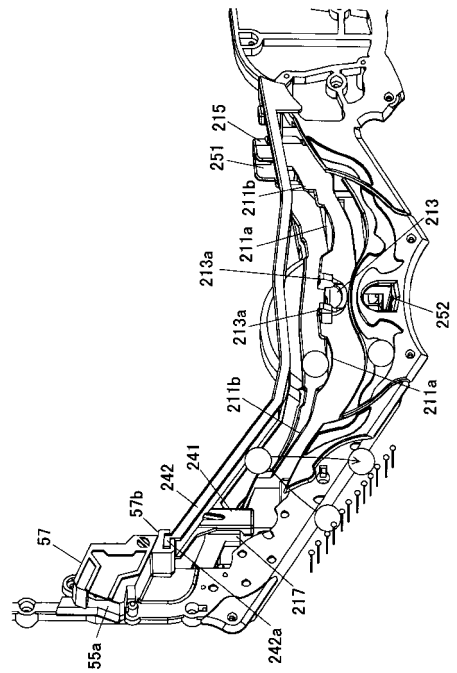
【 図 2 6 】



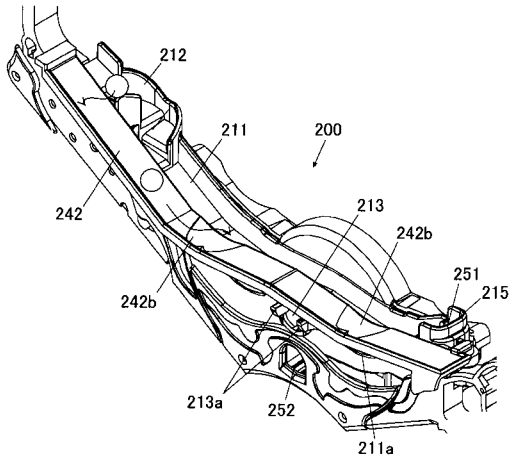
【 図 2 7 】



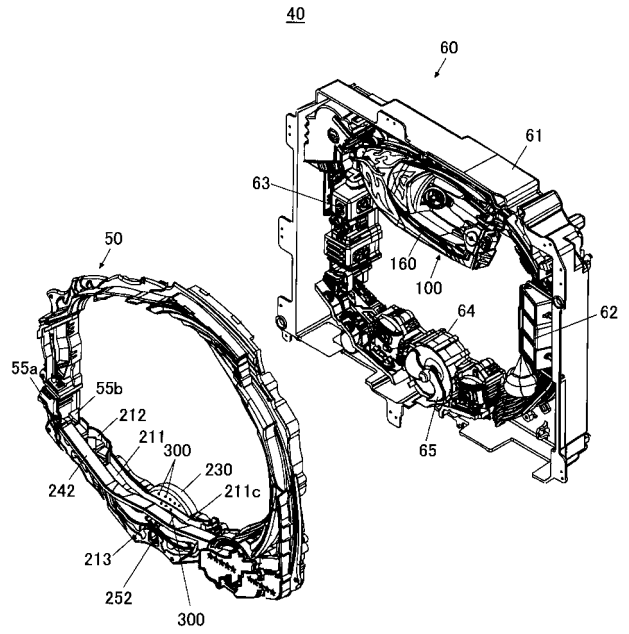
【 図 2 8 】



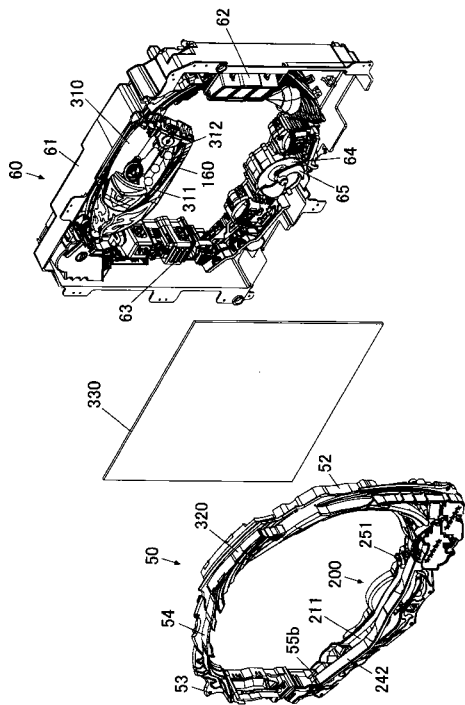
【 図 2 9 】



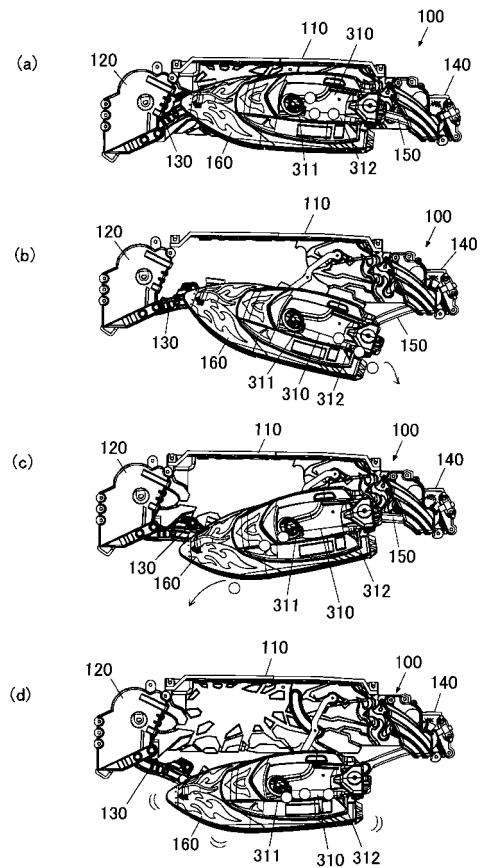
【 図 3 0 】



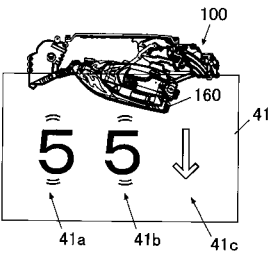
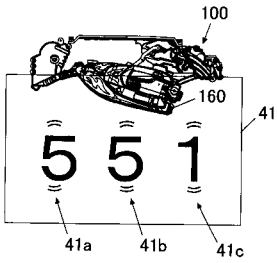
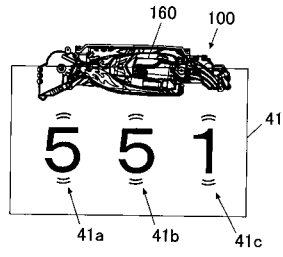
【 図 3 1 】



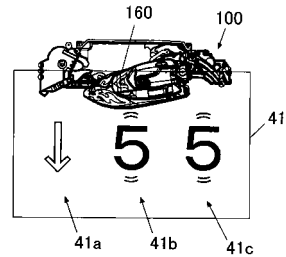
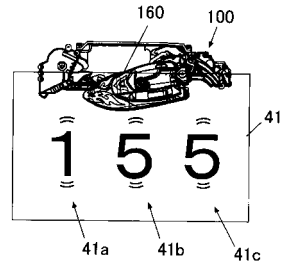
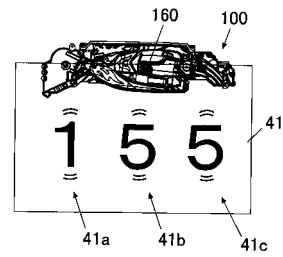
【 図 3 2 】



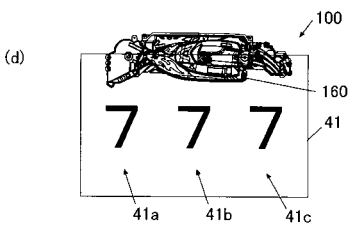
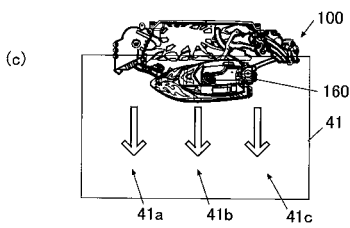
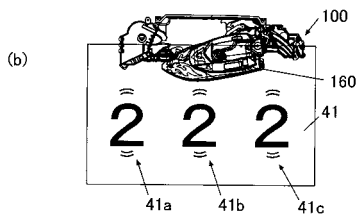
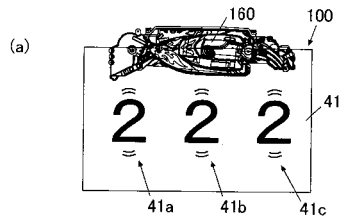
【 図 3 3 】



【 図 3 4 】



【 図 3 5 】



フロントページの続き

(72)発明者 村田 治

群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社ソフィア内

Fターム(参考) 2C088 AA17 AA35 AA36 AA42 AA54 BC15 BC22 BC25 EA10 EB15
EB28 EB53 EB56 EB58