

(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2010-99237

(P2010-99237A)

(43) 公開日 平成22年5月6日 (2010.5.6)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F I
A 6 3 F 7/02 3 0 4 Dテーマコード (参考)
2 C 0 8 8

審査請求 有 請求項の数 4 O L (全 25 頁)

(21) 出願番号 特願2008-272940 (P2008-272940)
(22) 出願日 平成20年10月23日 (2008.10.23)(71) 出願人 000132747
株式会社ソフィア
群馬県桐生市境野町7丁目201番地
(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
(72) 発明者 齋藤 正広
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 AA42 BA02 BA09 BC15 BC22
EB56 EB58 EB78

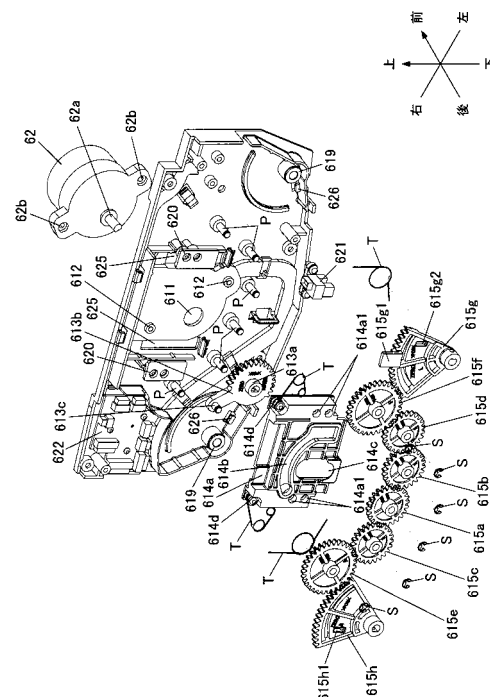
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】複数（例えば3つ）の可動部材を設けた場合であっても、この複数の可動部材をそれぞれ効率良く配置するとともに斬新な演出動作を行わせる補助演出動作役物を備える遊技機を提供するものである。

【解決手段】第2駆動力伝達部材615によって、駆動源（第2駆動モータ62）の駆動力を第2動作部（胸部662）と第3動作部（腹部663）とに伝達し、第1動作部（顔部661）には、第2動作部及び第3動作部とは異なる動作を行わせる。

【選択図】図6



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定の演出動作を行う補助演出動作役物と、前記補助演出動作役物の演出動作を制御する演出制御手段と、を備えた遊技機において、

前記補助演出動作役物は、

補助演出動作部と、

前記補助演出動作部を駆動させる駆動源と、

前記駆動源を取り付けるための駆動源取付ベース部材と、

を備え、

前記補助演出動作部は、第 1 動作部と、第 2 動作部と、第 3 動作部と、を備え、

前記駆動源取付ベース部材は、

前記駆動源の駆動力を前記第 1 動作部に伝達する第 1 駆動力伝達部材と、

前記駆動源の駆動力を前記第 2 動作部及び前記第 3 動作部に伝達する第 2 駆動力伝達部材と、

を備え、

前記駆動源が駆動して前記第 2 駆動力伝達部材へ駆動力を伝達させることによって、前記第 2 動作部及び前記第 3 動作部の動作を開始させ、

前記第 2 動作部及び前記第 3 動作部の動作開始後、前記第 2 駆動力伝達部材へ伝達させる駆動力を前記第 1 駆動力伝達部材へも伝達させることによって、前記第 1 動作部の動作を開始させることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記第 2 駆動力伝達部材は、

前記駆動源による回転動力を伝達するクランクと、

前記クランクと、前記第 2 動作部と、を接続する第 1 連結部と、

前記クランクと、前記第 3 動作部と、を接続する第 2 連結部と、

を備え、

前記第 1 連結部は、長孔状の第 1 リンク孔を備え、

前記第 2 連結部は、前記第 1 リンク孔の長手方向の長さよりも長い長孔を有する第 2 リンク孔を備え、

前記クランクは、

前記第 1 リンク孔に係合するとともに当該第 1 リンク孔を摺動する第 1 リンクピンと、

前記第 2 リンク孔に係合するとともに当該第 2 リンク孔を摺動する第 2 リンクピンと、

を備えることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記補助演出動作役物は、前記補助演出動作部が設けられる補助演出動作役物本体部を備え、

前記第 1 駆動力伝達部材は、

前記駆動源による回転動力を伝達するアームと、

前記アームと、前記第 1 動作部と、を接続するとともに前記アームによる回転運動を直線運動に変換する変換部材と、

を備え、

前記補助演出動作役物本体部は、

前記変換部材に接続された前記第 1 動作部が前記直線運動する方向に対して所定の角度をなす傾斜面を有する突出片を備え、

前記第 1 動作部は、

前記傾斜面に当接する当接ピンと、

当該第 1 動作部を回動させる回動軸部と、

前記回動軸部と、前記変換部材と、を接続する連結片と、

を備え、

前記当接ピンは、前記第 1 動作部が前記直線運動した際、前記傾斜面に当接することを

特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを表示画面にて実行する変動表示装置を備え、

前記演出制御手段は、

前記変動表示装置の表示制御を行うとともに、前記変動表示装置において実行される変動表示ゲームに基づいて前記補助演出動作役物による所定の演出動作の制御を行い、

前記補助演出動作役物が所定の演出動作を行った場合に、前記表示画面に特定の演出表示をさせることを特徴とする請求項 3 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、所定の演出動作を行う補助演出動作役物と、補助演出動作役物の演出動作を制御する演出制御手段と、を備えた遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機においては、遊技盤に遊技球が流下可能な遊技領域を区画形成し、該遊技領域の略中央に装飾等の機能を備えた包囲枠としてセンターケースを配置し、該センターケースの奥側に変動表示装置（映像表示装置）としての液晶表示装置を配置している。また、センターケースの下方には、始動入賞口等の始動入賞領域

20

を設定し、遊技球が始動入賞領域へ入賞すると、変動表示装置に複数の識別情報を変動表示して変動表示ゲームを実行する。

そして、センターケースに演出動作を実行可能な補助演出動作役物（演出装置）を配置し、該補助演出動作役物は、単一のモータによって複数の可動部材を可動させることにより、遊技の興趣を増大させ、かつ小型化を達成し得るように構成したパチンコ遊技機が提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【特許文献 1】特開 2004 - 129875 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

30

しかしながら、上記特許文献 1 の場合、モータからの駆動力を伝達する伝達手段を各可動部材がそれぞれ備えなければならないため、可動部材が増えるに連れて伝達手段も増え、効率良く可動部材を配置することが困難であった。

【0004】

本発明の目的は、複数（例えば 3 つ）の可動部材を設けた場合であっても、この複数の可動部材をそれぞれ効率良く配置するとともに斬新な演出動作を行わせる補助演出動作役物を備える遊技機を提供するものである。

【課題を解決するための手段】

【0005】

40

以上の課題を解決するため、請求項 1 に記載の発明は、

所定の演出動作を行う補助演出動作役物と、前記補助演出動作役物の演出動作を制御する演出制御手段と、を備えた遊技機において、

前記補助演出動作役物は、

補助演出動作部と、

前記補助演出動作部を駆動させる駆動源と、

前記駆動源を取り付けるための駆動源取付ベース部材と、

を備え、

前記補助演出動作部は、第 1 動作部と、第 2 動作部と、第 3 動作部と、を備え、

前記駆動源取付ベース部材は、

前記駆動源の駆動力を前記第 1 動作部に伝達する第 1 駆動力伝達部材と、

50

前記駆動源の駆動力を前記第２動作部及び前記第３動作部に伝達する第２駆動力伝達部材と、

を備え、

前記駆動源が駆動して前記第２駆動力伝達部材へ駆動力を伝達させることによって、前記第２動作部及び前記第３動作部の動作を開始させ、

前記第２動作部及び前記第３動作部の動作開始後、前記第２駆動力伝達部材へ伝達させる駆動力を前記第１駆動力伝達部材へも伝達させることによって、前記第１動作部の動作を開始させることを特徴とする。

【０００６】

請求項１に記載の発明によれば、第２駆動力伝達部材によって、駆動源の駆動力を第２動作部と第３動作部とに伝達することができるとともに、この伝達により第２動作部と第３動作部との動作が開始した後、第２駆動力伝達部材へ伝達させる駆動力を第１駆動力伝達部材へも伝達させることによって、第１動作部の動作を開始させることができるので、各動作部毎に伝達部材を備える必要がなくなり、複数の動作部（可動部材）をそれぞれ効率良く構成するとともに伝達部材の数が増えることによるコストを削減でき、また、斬新な演出動作を行わせることができるようになる。

【０００７】

ここで、遊技機には、パチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの弾球遊技機や、パチスロ或いはスロットマシンなどが含まれる。

【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、

前記第２駆動力伝達部材は、

前記駆動源による回転動力を伝達するクランクと、

前記クランクと、前記第２動作部と、を接続する第１連結部と、

前記クランクと、前記第３動作部と、を接続する第２連結部と、

を備え、

前記第１連結部は、長孔状の第１リンク孔を備え、

前記第２連結部は、前記第１リンク孔の長手方向の長さよりも長い長孔を有する第２リンク孔を備え、

前記クランクは、

前記第１リンク孔に係合するとともに当該第１リンク孔を摺動する第１リンクピンと、

前記第２リンク孔に係合するとともに当該第２リンク孔を摺動する第２リンクピンと、

を備えることを特徴とする。

【０００９】

請求項２に記載の発明によれば、駆動源による回転動力によってクランクが回転した際、該クランクに備えられた第１リンクピン及び第２リンクピンに摺動されて第１リンク孔を備える第１連結部及び第２リンク孔を備える第２連結部が可動することとなる。また、第２リンク孔は、第１リンク孔の長手方向の長さよりも長い長孔を有するので、第１連結部が可動し終わっても、第２連結部はさらに、可動を続けることとなる。

従って、第２駆動力伝達部材によって駆動源の駆動力を第２動作部と第３動作部とに伝達することによって、第２動作部と第３動作部とを可動させ、さらに第３動作部だけを可動させることができることとなり、補助演出動作役物によって斬新な演出効果を奏することができるようになる。

【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、

前記補助演出動作役物は、前記補助演出動作部が設けられる補助演出動作役物本体部を備え、

前記第１駆動力伝達部材は、

前記駆動源による回転動力を伝達するアームと、

前記アームと、前記第１動作部と、を接続するとともに前記アームによる回転運動を直

10

20

30

40

50

線運動に変換する変換部材と、

を備え、

前記補助演出動作役物本体部は、

前記変換部材に接続された前記第 1 動作部が前記直線運動する方向に対して所定の角度をなす傾斜面を有する突出片を備え、

前記第 1 動作部は、

前記傾斜面に当接する当接ピンと、

当該第 1 動作部を回動させる回動軸部と、

前記回動軸部と、前記変換部材と、を接続する連結片と、

を備え、

前記当接ピンは、前記第 1 動作部が前記直線運動した際、前記傾斜面に当接することを特徴とする。

【 0 0 1 1 】

請求項 3 に記載の発明によれば、駆動源の駆動力によって、第 1 動作部は直線運動を行うだけではなく、補助演出動作役物本体部に備えられた突出片の傾斜面に沿っても運動するので、第 1 動作部は回動軸部を中心として回動することとなり、補助演出動作役物によって、より斬新な演出効果を奏することができるようになる。

【 0 0 1 2 】

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、

複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを表示画面にて実行する変動表示装置を備え、

前記演出制御手段は、

前記変動表示装置の表示制御を行うとともに、前記変動表示装置において実行される変動表示ゲームに基づいて前記補助演出動作役物による所定の演出動作の制御を行い、

前記補助演出動作役物が所定の演出動作を行った場合に、前記表示画面に特定の演出表示をさせることを特徴とする。

【 0 0 1 3 】

請求項 4 に記載の発明によれば、演出制御手段によって、変動表示装置の表示制御を行うとともに、変動表示装置において実行される変動表示ゲームに基づいて補助演出動作役物による所定の演出動作の制御を行い、補助演出動作役物が所定の演出動作を行った場合に、表示画面に特定の演出表示をさせることができるので、変動表示装置における演出表示と補助演出動作役物における演出が融合した従来にない斬新な演出を実現することができるようになる。

【 0 0 1 4 】

ここで、識別情報には、数字、文字、記号およびキャラクタ、並びに、色彩など、視覚により識別可能な識別図柄（識別標識）等が含まれる。

また、変動表示装置は、液晶表示装置、C R T（陰極線管）表示装置などの単体の装置であっても、また、これら装置と多数の発光素子を配列した表示装置、回転ドラムを使用したメカ式の表示装置などとの組み合わせでもよく、画像表示可能な領域を含んでいればよい。

【発明の効果】

【 0 0 1 5 】

本発明によれば、第 2 駆動力伝達部材によって、駆動源の駆動力を第 2 動作部と第 3 動作部とに伝達することができるので、各動作部毎に伝達部材を備える必要がなくなり、複数の動作部（可動部材）をそれぞれ効率良く構成するとともに好適に駆動させることができるようになる。

【発明を実施するための最良の形態】

【 0 0 1 6 】

以下、この発明の実施形態について図面を参照して説明する。

ここでは、本発明にかかる遊技機の適例としてのパチンコ遊技機について説明を行う。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 7 】

図 1 に示すように、本実施の形態のパチンコ遊技機 1 0 0 は、内部の遊技領域 1 a 内に遊技球を発射して（弾球して）遊技を行うもので、その前側上半部のガラス板の奥側には、遊技領域 1 a を構成する遊技盤 1 が設置されている。

【 0 0 1 8 】

遊技盤 1 は、各種部材の取付ベースとなる平板状の遊技盤本体 1 b（木製もしくは合成樹脂製）を備え、該遊技盤本体 1 b の前面に、ガイドレール 2 で囲まれた遊技領域 1 a を有している。また、遊技盤本体 1 b の前面であってガイドレール 2 の外側には、前面構成部材 3, 3, ... が取り付けられている。そして、このガイドレール 2 で囲まれた遊技領域 1 a 内に発射装置から遊技球（打球；遊技媒体）を発射して遊技を行うようになっている。

10

【 0 0 1 9 】

遊技領域 1 a 内には、普図始動ゲート 4 と、普図の変動表示ゲームを表示する普図表示器 5（図 2 に図示）が設けられている。また、遊技領域 1 a 内には、第 1 始動入賞口 1 3（入賞装置）と、第 2 始動入賞口（入賞装置）としての普通変動入賞装置 7（入賞装置）と、補助遊技としての特図変動表示ゲームを表示する特図表示器 9（図 2 に図示）が設けられている。

【 0 0 2 0 】

また、遊技領域 1 a の略中央には、変動表示ゲームの表示領域となる窓部 2 2 を形成するセンターケース 2 0 が取り付けられている。このセンターケース 2 0 に形成された窓部 2 2 の後方には、表示装置 4 1 が配設されるようになっている。この表示装置 4 1 は、例えば、液晶ディスプレイを備え、表示内容が変化可能な表示部 4 2 がセンターケース 2 0 の窓部 2 2 を介して遊技盤 1 の前面側から視認可能となるように配設されている。なお、表示装置 4 1 は、液晶ディスプレイを備えるものに限らず、E L、C R T 等のディスプレイを備えるものであっても良い。

20

【 0 0 2 1 】

また、図 1 に示すように、センターケース 2 0 の右側には、表示装置 4 1 において実行される変動表示ゲームに基づいて所定の演出動作を行う演出動作役物 5 0 が配設されるとともに、当該所定の演出動作において補助的な演出動作を行う補助演出動作役物 6 0 0, 7 0 0, 8 0 0 が、それぞれ、センターケース 2 0 の上部、左側上部及び右側下部に配設されている。

30

【 0 0 2 2 】

また、図 1 に示すように、センターケース 2 0 には、当該センターケース 2 0 の左側上部に配設された補助演出動作役物 7 0 0 の下方にワープ入口 2 5 が配設されており、センターケース 2 0 の外側の遊技領域 1 a を流下する遊技球を流入可能とし、このワープ入口 2 5 から流入した遊技球をセンターケース 2 0 の内側に排出させるワープ出口 2 6 等を備えている。

【 0 0 2 3 】

さらに遊技領域 1 a には、特別変動入賞装置 1 0 が配設されており、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 1 0 a によって開閉される大入賞口を備えていて、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る。なお、開閉扉 1 0 a は、例えば、駆動装置としてのソレノイド（大入賞口開閉 S O L 1 0 b、図 2 に図示）により駆動される。また、大入賞口の内部（入賞領域）には、該大入賞口に入った遊技球を検出するカウント S W 1 0 c（図 2 に図示）が配設されている。

40

【 0 0 2 4 】

また、遊技領域 1 a に設けられた各一般入賞口 1 2 には、一般入賞口 1 2 に入った遊技球を検出するための入賞口 S W 1 2 a（図 2 に図示）が配設されている。そして、遊技を開始することにより遊技領域 1 a 内に打ち込まれた遊技球が、一般入賞口 1 2, 1 2, ...、普通変動入賞装置 7、第 1 始動入賞口 1 3、特別変動入賞装置 1 0 等の入賞口の何れか

50

に入賞すると、それぞれの入賞口に対応した所定数の賞球が排出装置によって排出される（払い出される）ようになっている。この他、遊技領域 1 a 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穴 1 1、打球方向変換部材としての風車 1 5、多数の障害釘などが配設されている。

【 0 0 2 5 】

普図始動ゲート 4 内には、該普図始動ゲート 4 を通過した遊技球を検出するためのゲート S W 4 a（図 2 に図示）が設けられている。そして、遊技領域 1 a 内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート 4 内を通過すると、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状態や、普図変動表示ゲームが当って普通変動入賞装置 7 が開状態に変換されている場合に、普図始動ゲート 4 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 1 加算されて普図始動記憶が 1 つ記憶されることとなる。

【 0 0 2 6 】

普図（普通図柄）変動表示ゲームは、遊技領域 1 a 内に設けられた普図表示器 5（図 2 に図示）で実行されるようになっている。なお、表示装置 4 1 の表示領域の一部で普図変動表示ゲームを表示するようにしても良く、この場合は識別図柄として、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する。この普図変動表示ゲームの停止表示が特別の結果態様となれば、普図の当りとなって、普通変動入賞装置 7 の開閉部材 7 a、7 a が所定時間（例えば、0.5 秒間）開放される。これにより、普通変動入賞装置 7 に遊技球が入賞しやすくなり、特図の変動表示ゲームの始動が容易となる。

【 0 0 2 7 】

普通変動入賞装置 7 は左右一对の開閉部材 7 a、7 a を具備し、第 1 始動入賞口 1 3 の下部に配設され、この開閉部材 7 a、7 a は、常時は遊技球の直径程度の間隔をおいて閉じた状態（遊技者にとって不利な状態）を保持しているが、普図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、駆動装置としてのソレノイド（普電 S O L 7 b、図 2 に図示）によって、逆「ハ」の字状に開いて普通変動入賞装置 7 に遊技球が流入し易い状態（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。

【 0 0 2 8 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 0 は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、遊技状態として時短状態を発生可能となっている。この時短状態においては、上述の普図変動表示ゲームの実行時間が上述の長い実行時間よりも短くなるように制御され（例えば、10 秒が 1 秒）、これにより、単位時間当りの普通変動入賞装置 7 の開放回数が実質的に多くなるように制御される。また、時短状態においては、普図変動表示ゲームが当り結果となって普通変動入賞装置 7 が開放される場合に、開放時間が通常状態の短い開放時間より長くされるように制御される（例えば、0.3 秒が 1.8 秒）。また、時短状態においては、普図変動表示ゲームの 1 回の当り結果に対して、普通変動入賞装置 7 が 1 回ではなく、複数回（例えば、2 回）開放される。さらに、時短状態においては普図変動表示ゲームの当り結果となる確率が通常状態より高くなるように制御される。すなわち、通常状態よりも普通変動入賞装置 7 の開放回数が増加される。

【 0 0 2 9 】

この第 1 始動入賞口 1 3 および普通変動入賞装置 7 は、特図変動表示ゲームの始動入賞口も兼ねている。すなわち、第 1 始動入賞口 1 3 の内部（入賞領域）に備えられた第 1 始動口 S W 1 3 d、および、普通変動入賞装置 7 の内部（入賞領域）に備えられた第 2 始動口 S W 7 d（図 2 に図示）によって遊技球を検出することに基づき、補助遊技としての特図変動表示ゲームを開始する始動権利が発生するようになっている。

【 0 0 3 0 】

この特図変動表示ゲームを開始する始動権利は、所定の上限数（例えば 4）の範囲内で始動記憶（特図始動記憶）として記憶される。従って、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 の状態で、普通変動入賞装置 7 および第 1 始動入賞口 13 の何れか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、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。

【0031】

一方、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、普通変動入賞装置 7 および第 1 始動入賞口 13 の何れか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、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も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特図変動表示ゲームが開始される。

【0032】

特図変動表示ゲームは、遊技領域 1a 内に設けられた特図表示器 9（図 2 に図示）で実行されるようになっており、複数の図柄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 にて複数種類の図柄（例えば、数字、記号、キャラクタ図柄など）を変動表示させる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実行されるようになっている。そして、この特図変動表示ゲームの結果として、特図表示器 9 の表示態様が特別結果態様（たとえば「7」）となった場合には、大当たりとなって特別遊技状態（いわゆる、大当たり状態）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（例えば、「7, 7, 7」等のゾロ目数字の何れか）となる。また、普通変動入賞装置 7 への遊技球の入賞に基づく特図（特別図柄）変動表示ゲームにおいては、第 1 始動入賞口 13 への遊技球の入賞に基づく特図変動表示ゲームよりも、大当たりへの期待度が高い演出が行われるようになっている。なお、遊技機に特図表示器 9 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しても良い。

【0033】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 100 は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、遊技状態として確変（確率変動）状態を発生可能となっている。この確変状態においては、上述の時短状態に加え、特図変動表示ゲームの当り結果となる確率が通常状態より高くなるように制御される。

【0034】

また、図 2 に示すように、パチンコ遊技機 100 は、その制御系として遊技の進行を制御する遊技制御装置 30、この遊技制御装置 30 の制御下で各種の演出に関する制御を行うサブ制御装置としての演出制御装置 40 を備えている。

【0035】

遊技制御装置 30 は、CPU や ROM、RAM などを備える遊技用ワンチップマイコン 30a を備えるとともに、入力インタフェース（入力 I/F）32、出力インタフェース（出力 I/F）33、外部通信端子 31 等により構成されている。

【0036】

遊技用ワンチップマイコン 30a は、内部の CPU が制御部、演算部を備え、演算制御を行う他、特図変動表示ゲームの大当たり判定用乱数値などの各種乱数値なども生成している。

また、CPU は、第 1 始動口 SW13d や第 2 始動口 SW7d による遊技球の検出に従って出力された検出信号が入力されると、RAM に始動入賞として記憶させる。即ち、第 1 始動入賞口 13、普通変動入賞装置 7 に遊技球が入賞することにより、第 1 始動口 SW13d、第 2 始動口 SW7d から検出信号が出力され、CPU に入力されると、CPU は、第 1 始動入賞口 13、普通変動入賞装置 7 に対する遊技球の入賞を検出する。

【0037】

また、CPU は、始動入賞に基づいて特図変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）

10

20

30

40

50

を開始させる際に、当該特図変動表示ゲームの変動パターン、即ち、識別情報の変動表示時間を含む変動パターンやリーチパターン（リーチアクションの種類）を決定する。

【0038】

遊技用ワンチップマイコン30aの内部のRAMには、第1始動入賞口13、普通変動入賞装置7に設けられた第1始動口SW13d、普通変動入賞装置7に設けられた第2始動口SW7dのオン信号などを記憶する記憶領域や、前記各種乱数値の記憶領域、並びに、CPUの作業領域等を備えている。即ち、RAMには、CPUにより検出された遊技球の入賞が始動入賞として記憶されるようになっている。

【0039】

遊技用ワンチップマイコン30aの内部のROMには、遊技上の制御プログラムや制御データが書き込まれている他、上述の各種乱数値に対応して、特図変動表示ゲームの大当り発生を判定するための、特図変動表示ゲームの大当り判定値、変動パターン、リーチパターン（リーチアクションの種類）の判定値などが記憶されている。

【0040】

また、入力インタフェース32には、ローパスフィルタ及びバッファゲートを介して、第1始動口SW13d、第2始動口SW7d、入賞口SW12a、...、ゲートSW4a、カウントSW10c、ガラス枠開放SW146、内枠開放SW121、球切れSW122などが接続されている。そして、入力インタフェース32は、これらから入力された各種信号を中継し、遊技用ワンチップマイコン30aに対し出力する。

なお、ガラス枠開放SW146は、クリア部材保持枠が開放されていることを検出するものであり、内枠開放SW121は、前面枠が開放されていることを検出するものである。また、球切れSW122は、島設備から供給された遊技球を排出装置に誘導するシュートに設けられ、シュート内の遊技球がなくなったことを検出するものである。

【0041】

また、出力インタフェース33には、遊技用ワンチップマイコン30aから出力される各種の制御信号が入力される。これら制御信号は、該出力インタフェース33により中継されて、図示しない出力ポート及びドライバを介して、特図表示器9、普図表示器5、普電SOL7b、大入賞口SOL10b、遊技機外部の管理装置などと接続する外部端子板16、排出制御装置125、演出制御装置40に出力される。

【0042】

演出制御装置40は、演算処理用CPU、ROM、RAM及びVDP等を備えるとともに、通信インタフェース（通信I/F）、出力インタフェース（出力I/F）等により構成されている。

演出制御装置40は、通信インタフェースを介して遊技制御装置30から受信した演出制御データ、演出動作役物50の駆動を検出する位置検出センサ532b（図2に図示）による検出信号に基づいて（遊技制御装置30の制御の下に）、パチンコ遊技機100の制御を行うものである。また、演出動作役物50を駆動させる第1駆動モータ52、補助演出動作役物600を駆動させる第2駆動モータ62、演出動作役物50に備えられた第1発光素子基板512（図2に図示）、第2発光素子基板514（図2に図示）、表示装置41、遊技盤1に設けられた各種LED基板144、スピーカ145、157等が接続され、遊技制御装置30の制御の下にこれらを制御することで遊技の演出を行うようになっている。

【0043】

これらの制御回路においては、以下のような遊技制御が行われる。

遊技制御装置30の遊技用ワンチップマイコン30aでは、普図始動ゲート4に備えられたゲートSW4aからの遊技球の検出信号の入力に基づき、普図の当り判定用乱数値を抽出してROMに記憶されている判定値と比較し、普図変動表示ゲームの当り外れを判定する処理を行う。そして、普図表示器5に、識別図柄を所定時間変動表示した後、停止表示する普図変動表示ゲームを表示する処理を行う。この普図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、普図表示器5に特別の結果態様を表示するとともに、普電SOL7bを動作さ

10

20

30

40

50

せ、普通変動入賞装置 7 の開閉部材 7 a , 7 a を所定時間（例えば、0.5 秒間）上述のように開放する制御を行う。

なお、普通変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、普通表示器 5 にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

【0044】

また、第 1 始動入賞口 1 3 に備えられた第 1 始動口 S W 1 3 d、普通変動入賞装置 7 に備えられた第 2 始動口 S W 7 d からの遊技球の検出信号の入力に基づき始動入賞（始動記憶）を記憶し、この始動記憶に基づき、特図変動表示ゲームの大当たり判定用乱数値を抽出して R O M に記憶されている判定値と比較し、特図変動表示ゲームの当り外れを判定する処理を行う。

10

【0045】

そして、遊技制御装置 3 0 は、上記の特図変動表示ゲームの判定結果を含む制御信号（演出制御コマンド）を、演出制御装置 4 0 に出力する。そして、特図表示器 9 に、識別図柄を所定時間変動表示した後、停止表示する特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。

また、演出制御装置 4 0 では、遊技制御装置 3 0 からの制御信号に基づき、表示装置 4 1 で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を表示する処理を行う。ここで、演出制御装置 4 0 は、遊技制御装置（遊技制御手段）3 0 からの制御指令に基づいて、変動表示装置としての表示装置 4 1 における飾り特図変動表示ゲームの表示制御及び演出動作役物 5 0 の演出動作を制御する演出制御手段を構成している。

さらに、演出制御装置 4 0 では、遊技制御装置 3 0 からの制御信号に基づき、スピーカ 1 4 5 , 1 5 7 からの音の出力、各種 L E D 基板 1 4 4 の L E D の発光を制御する処理を行う。

20

【0046】

そして、遊技制御装置 3 0 の遊技用ワンチップマイコン 3 0 a は、特図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、特図表示器 9 に特別の結果態様を表示するとともに、特別遊技状態を発生させる処理を行う。

特別遊技状態を発生させる処理においては、例えば、大入賞口 S O L 1 0 b により特別変動入賞装置 1 0 の開閉扉 1 0 a を開放し、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。そして、大入賞口に所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が入賞するか、大入賞口の開放から所定時間（例えば 2 5 秒または 1 秒）が経過するかの何れかの条件が達成されるまで大入賞口を開放することを 1 ラウンドとし、これを所定ラウンド回数（例えば 1 5 回または 2 回）継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）を行う。

30

なお、特図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、特図表示器 9 にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

【0047】

また、遊技制御装置 3 0 の遊技用ワンチップマイコン 3 0 a は、各種入賞口に設けられたセンサ（第 1 始動口 S W 1 3 d、第 2 始動口 S W 7 d、入賞口 S W 1 2 a、カウント S W 1 0 c）から入力される遊技球の検出信号に基づき、排出制御装置 1 2 5 の払出モータを制御して所定数の遊技球が払い出されるようにする。

【0048】

以下に、本実施の形態のパチンコ遊技機 1 0 0 におけるセンターケース 2 0、センターケース 2 0 に配設された補助演出動作役物 6 0 0、及び、当該補助演出動作役物 6 0 0 による演出動作について説明する。

40

【0049】

センターケース 2 0 は、図 3 に示すように、前側に配設される前面構成部材 2 0 0 と、図 4 に示すように、後側に配設される後面構成部材 3 0 0 と、から構成されている。このうち、前面構成部材 2 0 0 は、枠状の前側ベース部材 2 0 1 を有し、この前側ベース部材 2 0 1 は、周面を形成する周囲壁 2 0 2 を有し、この周囲壁 2 0 2 にネジ穴やネジ止め部、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、周囲壁 2 0 2 の前端

50

部には、該周囲壁 202 に対して垂直に外側に向かって延出する鍰状の取付ベース 203 が形成されている。

【0050】

また、前側ベース部材 201 の下側の内周面には、ステージを構成する第 1 ステージ部 204 が備えられている。この第 1 ステージ部 204 の上面は、略 W 字状の傾斜面となっておりとともに、第 1 ステージ部 204 の上面の左右方向の中央部分は、遊技球を第 1 始動入賞口 13 および普通変動入賞装置 7 に誘導するように前方に傾斜している。

【0051】

取付ベース 203 は、遊技盤 1 に形成された開口の周縁よりも外側に延出するように形成されており、開口にセンターケース 20 を前面側から挿入した際に、遊技盤 1 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 1 に対するセンターケース 20 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、この取付ベース 203 には、前後に貫通するネジ孔が複数形成されており、ネジによってセンターケース 20 を遊技盤 1 に固定できるようになっている。さらに、取付ベース 203 は、遊技盤 1 の前面側であって遊技者から視認可能な位置に配設されるものであり、その前面には装飾が施されている。

【0052】

また、前側ベース部材 201 の前面側には鎧部材 212 が取り付けられている。この鎧部材 212 は、センターケース 20 の上部および側部において、前方に向かって遊技領域 1a 内に突出するように配設され、鎧部材 212 の前端が遊技領域 1a の前側を覆うガラス枠の内側のガラス板の裏面近傍に配設される。そして、鎧部材 212 は、遊技領域 1a を流下する遊技球が、センターケース 20 の上側および側部から凹室 27 に進入するのを防止し、表示装置 41 の視認性を確保するとともに第 1 ステージ部 204 上への遊技球の流入数を制限するようになっている。また、前側ベース部材 201 の前面側から見て右側の側部には、補助演出動作役物 800 が配設されている。

【0053】

また、前側ベース部材 201 の前面側から見て左側の側部には、上述したワープ入口 25 が配設されており、ワープ入口 25 に流入した遊技球は、後述する後面構成部材 300 に配設されたワープ流路 A を通り、ワープ出口 26 から排出されるようになっている。

【0054】

図 4 に示すように、後面構成部材 300 は、枠状の後側ベース部材 301 を有し、この後側ベース部材 301 に各種の部材が取り付けられている。この後側ベース部材 301 はセンターケース 20 の後端部に位置するものであって、中央に矩形状の窓部 22 を有するとともに、該窓部 22 の後端が透明な材質からなる保護パネルによって覆われている。この後側ベース部材 301 の裏面に表示装置 41 の前面が当接した状態で固定されることで、表示装置 41 の表示領域が区画されるようになっている。また、この窓部 22 の周囲であって、後側ベース部材 301 の前面および裏面には、ネジ穴やネジ止め部、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。

【0055】

後側ベース部材 301 の前面には、該後側ベース部材 301 の前側をちょうど覆うように、透明な材質からなる枠状レンズ部材 304 が取り付けられている。この枠状レンズ部材 304 の中央には、後側ベース部材 301 に形成された窓部 22 に対応するように矩形状の開口が形成されている。また、この矩形状の開口の周囲には、前面側から見て上部には、補助演出動作役物 600 が配設され、また、前面側から見て左側には、補助演出動作役物 700 が配設され、さらに、前面側から見て下部右側には、演出動作役物 50 が配設されている。

【0056】

また、枠状レンズ部材 304 の外周には、前方へ延出する板状の周囲壁 304a が形成されている。そして、この周囲壁 304a の前端部が前面構成部材 200 に接続するよう

10

20

30

40

50

になっている。すなわち、後面構成部材 3 0 0 においては後側ベース部材 3 0 1 の前側に棒状レンズ部材 3 0 4 が配設され、さらに、その前側に前面構成部材 2 0 0 が配設されている。そして、後側ベース部材 3 0 1 の外周壁 3 0 1 a の外周面と棒状レンズ部材 3 0 4 の周囲壁 3 0 4 a の外周面、および前側ベース部材 2 0 1 の周囲壁 2 0 2 の外周面は、略同一面を形成するようになっている。

【 0 0 5 7 】

また、棒状レンズ部材 3 0 4 の下側の内周面には、ステージを構成する第 2 ステージ部 3 1 2 と、該第 2 ステージ部 3 1 2 の後方には、第 2 ステージ部 3 1 2 よりも高い位置に第 3 ステージ部 3 1 3 が備えられている。この第 2 ステージ部 3 1 2 および第 3 ステージ部 3 1 3 は、上述した第 1 ステージ部 2 0 4 と同様に、その上面が、遊技球が転動する面とされ、棒状レンズ部材 3 0 4 の下側の内周面に沿って配設されている。

10

【 0 0 5 8 】

また、棒状レンズ部材 3 0 4 の前面側から見て左側の側部には、上述したワープ出口 2 6 が配設されており、該ワープ出口 2 6 から排出された遊技球は、第 2 ステージ部 3 1 2 および第 3 ステージ部 3 1 3 を転動し、第 1 ステージ部 2 0 4 へと導かれるようになっている。また、このワープ出口 2 6 は、第 3 ステージ部 3 1 3 の上面よりも遊技球 1 個分程度、高い位置に配設されており、ワープ出口 2 6 から第 3 ステージ部 3 1 3 の上面に排出された遊技球は、勢いよく流出され、遊技者に遊技球の転動を楽しませることができるようになっている。

【 0 0 5 9 】

20

次に、図 5 ～ 1 5 に示すように、補助演出動作役物 6 0 0 の構成について説明する。

この補助演出動作役物 6 0 0 は、駆動源としての第 2 駆動モータ 6 2 を取り付けるための駆動源取付ベース部材 6 1 0 と、補助演出動作役物本体部 6 4 0 と、所定の演出動作を行う補助演出動作部 6 6 0 と、を備えている。

【 0 0 6 0 】

駆動源取付ベース部材 6 1 0 は、図 5 , 6 に示すように、略矩形状の平板部材により構成されている。駆動源取付ベース部材 6 1 0 の略中央には、第 2 駆動モータ 6 2 の駆動軸 6 2 a を挿通するための挿通孔 6 1 1 が設けられており、当該駆動源取付ベース部材 6 1 0 の前面側から駆動軸 6 2 a を挿通孔 6 1 1 に挿通させることができるようになっている。また、駆動源取付ベース部材 6 1 0 には、当該駆動源取付ベース部材 6 1 0 の前面側から駆動軸 6 2 a を挿通孔 6 1 1 に挿通させた際、第 2 駆動モータ 6 2 に備えられたネジ孔 6 2 b , 6 2 b に対向するようにネジ孔 6 1 2 , 6 1 2 が設けられている。そして、このネジ孔 6 2 b , 6 2 b と、ネジ孔 6 1 2 , 6 1 2 と、を介してネジ (図示省略) により螺着することで駆動源取付ベース部材 6 1 0 に第 2 駆動モータ 6 2 を取り付けられるようになっている。

30

【 0 0 6 1 】

また、図 6 に示すように、駆動源取付ベース部材 6 1 0 の裏面側には、第 2 駆動モータ 6 2 による回転駆動力を伝達する駆動力伝達歯車 6 1 3 と、駆動力伝達歯車 6 1 3 に伝達された回転駆動力を第 1 動作部としての顔部 6 6 1 に伝達する第 1 駆動力伝達部材 6 1 4 と、駆動力伝達歯車 6 1 3 に伝達された回転駆動力を第 2 動作部としての胸部 6 6 2 及び第 3 動作部としての腹部 6 6 3 に伝達する第 2 駆動力伝達部材 6 1 5 と、を備えている。

40

【 0 0 6 2 】

駆動力伝達歯車 6 1 3 は、図 6 に示すように、欠歯歯車で構成されており、この駆動力伝達歯車 6 1 3 の軸受 6 1 3 a に駆動軸 6 2 a が挿着されるようになっている。また、駆動力伝達歯車 6 1 3 の欠歯部分には、アーム 6 1 3 b が径方向外向きに備えられている。そして、このアーム 6 1 3 b の先端部後面には、軸受 6 1 3 a に駆動軸 6 2 a が挿着された際に当該駆動軸 6 2 a に対して平行となるように円柱状のピン 6 1 3 c が備えられている。そして、このピン 6 1 3 c は、第 1 駆動力伝達部材 6 1 4 としての変換部材 6 1 4 a に設けられたガイド孔 6 1 4 b に挿通されるようになっている。そして、このとき、アーム 6 1 3 b は、第 1 駆動力伝達部材 6 1 4 の一構成として機能することとなる。

50

【0063】

第1駆動力伝達部材614は、上述したアーム613bと、変換部材614aと、を備えて構成されている。図6に示すように、変換部材614aは、略矩形状の平板部材により構成されており、変換部材614aの左右両端部には、それぞれ第1動作部としての顔部661を取り付けるためのネジ孔614a1が縦に2個ずつ形成されている。そして、駆動源取付ベース部材610前面の第2駆動モータ62の取り付け位置両側に形成された開口部625、625を介して、顔部661に備えられた連結片661e、661eが挿通され、ネジ孔614a1を介して顔部661がネジ止めされることとなる。また、変換部材614aの略中央部分には、ピン613cが駆動力伝達歯車613の回転運動に合わせて周方向に回転する際のガイド孔614bが略円弧状に設けられている。また、変換部材614aに設けられたガイド孔614bの下方には、駆動力伝達歯車613の軸受613aを挿通するための挿通孔614cが設けられている。この挿通孔614cは、変換部材614aが上下方向にスライドした場合であっても軸受613aが挿通孔614cによって係止しないように変換部材614aが上下方向に移動するだけの長さの長孔によって形成されている。また、変換部材614aの左右両端上部にはそれぞれトーションバネTの一端を固定することができるバネ固定部614dが備えられており、トーションバネTの他端を駆動源取付ベース部材610に備えられたバネ固定部620に固定できるようになっている。

10

【0064】

第2駆動力伝達部材615は、駆動力伝達歯車613に歯合する第1従動歯車615aと、第1従動歯車615aに歯合する第2従動歯車615b及び第3従動歯車615cと、第2従動歯車615bに歯合する第4従動歯車615dと、第3従動歯車615cに歯合する第5従動歯車615eと、第4従動歯車615dに歯合する第6従動歯車615fと、第6従動歯車615fに歯合する左側セクタ(扇形)歯車615gと、第5従動歯車615eに歯合する右側セクタ(扇形)歯車615hと、を備えている。そして、この第1従動歯車615a、第2従動歯車615b、第3従動歯車615c、第4従動歯車615d、及び第5従動歯車615eは、それぞれ駆動源取付ベース部材610の裏面に備えられたピンPに挿通された状態で止め金具Sにより挟着されて回転可能に支持されている。また、第2駆動力伝達部材615は、図5、7に示すように、駆動源取付ベース部材610の前面側に第2駆動モータ62による回転動力を伝達するクランク616と、このクランク616と、第2動作部としての胸部662と、を接続する第1連結部617と、このクランク616と、第3動作部としての腹部663と、を接続する第2連結部618と、を備えている。また、左側セクタ(扇形)歯車615g及び右側セクタ(扇形)歯車615hにはそれぞれトーションバネTの一端を固定することができるバネ固定部615g2、615h1が備えられており、トーションバネTの他端を駆動源取付ベース部材610に備えられたバネ固定部626に固定できるようになっている。

20

30

【0065】

クランク616は、図7に示すように、左側セクタ歯車615gからの回転動力を伝達する左側クランク616aと、右側セクタ歯車615hからの回転動力を伝達する右側クランク616bと、を備えている。

40

【0066】

左側クランク616aは、平板部材により構成され、この左側クランク616aの裏面側の一端には回転軸616a1が垂設されるとともに、その他端には、第2連結部618に係合する第2リンクピン616a3が垂設されている。また、この左側クランク616aの前面側には、第1連結部617aに係合する第1リンクピン616a2が垂設されている。なお、回転軸616a1の軸心と第1リンクピン616a2の軸心とを結ぶ線分の長さが、回転軸616a1の軸心と第2リンクピン616a3の軸心とを結ぶ線分の長さよりも短くなるように第1リンクピン616a2及び第2リンクピン616a3が設けられている。そして、回転軸616a1は、補助演出動作役物本体部640に設けられた貫通穴641、及び駆動源取付ベース部材610に設けられた貫通穴619を介して左側セ

50

クタ歯車 6 1 5 g に軸着されるようになっている。

【 0 0 6 7 】

右側クランク 6 1 6 b は、上述した左側クランク 6 1 6 a と左右対称に形成されており、左側クランク 6 1 6 a と同様に平板部材により構成されている。そして、この右側クランク 6 1 6 b の裏面側の一端には回転軸 6 1 6 b 1 が垂設されるとともに、その他端には、第 2 連結部 6 1 8 に係合する第 2 リンクピン 6 1 6 b 3 が垂設されている。また、この右側クランク 6 1 6 b の前面側には、第 1 連結部 6 1 7 b に係合する第 1 リンクピン 6 1 6 b 2 が垂設されている。なお、回転軸 6 1 6 b 1 の軸心と第 1 リンクピン 6 1 6 b 2 の軸心とを結ぶ線分の長さが、回転軸 6 1 6 b 1 の軸心と第 2 リンクピン 6 1 6 b 3 の軸心とを結ぶ線分の長さよりも短くなるように第 1 リンクピン 6 1 6 b 2 及び第 2 リンクピン 6 1 6 b 3 が設けられている。そして、回転軸 6 1 6 b 1 は、補助演出動作役物本体部 6 4 0 に設けられた貫通穴 6 4 1、及び駆動源取付ベース部材 6 1 0 に設けられた貫通穴 6 1 9 を介して右側セクタ歯車 6 1 5 h に軸着されるようになっている。

10

【 0 0 6 8 】

第 1 連結部 6 1 7 は、図 7 に示すように、左側クランク 6 1 6 a に備えられた第 1 リンクピン 6 1 6 a 2 に係合する左側第 1 連結部 6 1 7 a と、右側クランク 6 1 6 b に備えられた第 1 リンクピン 6 1 6 b 2 に係合する右側第 1 連結部 6 1 7 b と、を備えている。

【 0 0 6 9 】

左側第 1 連結部 6 1 7 a は、平板部材により構成され、この左側第 1 連結部 6 1 7 a には、左右方向の右端に向けて傾斜する第 1 リンク孔 6 1 7 a 1 が設けられ、この第 1 リンク孔 6 1 7 a 1 の内壁を摺動可能であるとともに第 1 リンクピン 6 1 6 a 2 を軸着可能な軸受 6 1 7 a 2 を備えている。また、左側第 1 連結部 6 1 7 a の周縁には複数のネジ孔 6 1 7 a 3 , 6 1 7 a 3 , ... が設けられており、この複数のネジ孔 6 1 7 a 3 , 6 1 7 a 3 , ... を介して、胸部 6 6 2 の裏面に備えられたボス 6 6 2 b , 6 6 2 b , ... にネジ止めされるようになっている。

20

【 0 0 7 0 】

右側第 1 連結部 6 1 7 b は、上述した左側第 1 連結部 6 1 7 a と左右対称に形成されており、左側第 1 連結部 6 1 7 a と同様に平板部材により構成されている。そして、この右側第 1 連結部 6 1 7 b には、左右方向の左端に向けて傾斜する第 1 リンク孔 6 1 7 b 1 が設けられ、この第 1 リンク孔 6 1 7 b 1 の内壁を摺動可能であるとともに第 1 リンクピン 6 1 6 b 2 を軸着可能な軸受 6 1 7 b 2 を備えている。また、右側第 1 連結部 6 1 7 b の周縁には複数のネジ孔 6 1 7 b 3 , 6 1 7 b 3 , ... が設けられており、この複数のネジ孔 6 1 7 b 3 , 6 1 7 b 3 , ... を介して、胸部 6 6 2 の裏面に備えられたボス 6 6 2 b , 6 6 2 b , ... にネジ止めされるようになっている。

30

【 0 0 7 1 】

第 2 連結部 6 1 8 は、略 V 字状の平板部材により構成され、この第 2 連結部 6 1 8 には、左右方向の左端から中央に向けて傾斜する第 2 リンク孔 6 1 8 a 及び左右方向の右端から中央に向けて傾斜する第 2 リンク孔 6 1 8 b が設けられ、この第 2 リンク孔 6 1 8 a の内壁を摺動可能であるとともに第 2 リンクピン 6 1 6 a 3 を軸着可能な軸受 6 1 8 c 及びこの第 2 リンク孔 6 1 8 b の内壁を摺動可能であるとともに第 2 リンクピン 6 1 6 b 3 を軸着可能な軸受 6 1 8 d を備えている。また、第 2 連結部 6 1 8 の下端部には複数のネジ孔 6 1 8 e , 6 1 8 e , ... が設けられており、この複数のネジ孔 6 1 8 e , 6 1 8 e , ... を介して、腹部 6 6 3 の裏面に備えられたボス 6 6 3 a , 6 6 3 a , ... にネジ止めされるようになっている。また、図 8 (1) (2) に示すように、第 2 リンク孔 6 1 8 a 及び第 2 リンク孔 6 1 8 b の長手方向の長さ ($d_2 = 42.63 \text{ mm}$) は、第 1 リンク孔 6 1 7 a 1 及び第 1 リンク孔 6 1 7 b 1 の長手方向の長さ ($d_1 = 26.35 \text{ mm}$) よりも長く設計されている。なお、左側第 1 連結部 6 1 7 a 及び右側第 1 連結部 6 1 7 b は、上述のように、左右対称の部材であるため、図 8 (1) には、右側第 1 連結部 6 1 7 b のみを記載し、左側第 1 連結部 6 1 7 a については省略した。

40

【 0 0 7 2 】

50

また、駆動源取付ベース部材 6 1 0 裏面には、近接センサ 6 2 1 が備えられており、この近接センサ 6 2 1 は、左側セクタ（扇形）歯車 6 1 5 g に備えられた突出片 6 1 5 g 1 の有無を検知することで、補助演出動作役物 6 0 0 が可動したかどうかを検知することができるようになっている。また、駆動源取付ベース部材 6 1 0 裏面には、中継基板 6 2 2 が備えられており、第 2 駆動モータ 6 2 からの配線や補助演出動作部 6 6 0 に備えられた各 L E D 基板 1 4 4 からの配線、近接センサ 6 2 1 からの配線の中継し、演出制御装置 4 0 に接続されるようになっている。

【 0 0 7 3 】

補助演出動作役物本体部 6 4 0 は、駆動源取付ベース部材 6 1 0 の前面に配置されるようになっている。回転軸 6 1 6 a 1 及び回転軸 6 1 6 b 1 を挿通する貫通穴 6 4 1 , 6 4 1 と、駆動源取付ベース部材 6 1 0 の前面に取り付けられた第 2 駆動モータ 6 2 及び顔部 6 6 1 に備えられた連結片 6 6 1 e , 6 6 1 e を挿通する開口部 6 4 2 と、補助演出動作役物本体部 6 4 0 の前面から裏面に向かって傾斜する傾斜面を有する突出部 6 4 3 と、L E D 発光部 6 4 4 , 6 4 4 と、装飾部材 6 4 5 と、を備えている。

【 0 0 7 4 】

貫通穴 6 4 1 は、補助演出動作役物本体部 6 4 0 の右側下部及び左側下部に設けられており、補助演出動作役物本体部 6 4 0 の裏面側からは駆動源取付ベース部材 6 1 0 の前面に凸起した貫通穴 6 1 9 , 6 1 9 を挿通可能であるとともに、補助演出動作役物本体部 6 4 0 の前面側からは回転軸 6 1 6 a 1 及び回転軸 6 1 6 b 1 を挿通可能となっている。

【 0 0 7 5 】

開口部 6 4 2 は、円柱形をなす第 2 駆動モータ 6 2 を挿通可能なように補助演出動作役物本体部 6 4 0 の略中央には円形の開口が形成されるとともに、この開口の両端には、連結片 6 6 1 e , 6 6 1 e が上下に往復運動可能な幅を有した矩形状の開口が形成されている。

【 0 0 7 6 】

突出部 6 4 3 は、顔部 6 6 1 の内面に備えられた当接ピン 6 6 1 b に当接する傾斜面を有する突出片 6 4 3 a と、この突出片 6 4 3 a が当接ピン 6 6 1 b に当接するように前後位置を調整した土台部 6 4 3 b と、を備えている。

【 0 0 7 7 】

突出片 6 4 3 a は、上端面が補助演出動作役物本体部 6 4 0 の前面側から裏面側に向けて傾斜した傾斜面を構成している。

【 0 0 7 8 】

土台部 6 4 3 b は、補助演出動作役物本体部 6 4 0 の前面に垂設された 2 本の脚部 6 4 3 b 1 , 6 4 3 b 1 と、この脚部 6 4 3 b 1 , 6 4 3 b 1 に架けられた載置部 6 4 3 b 2 とを備え、この載置部 6 4 3 b 2 に突出片 6 4 3 a が取り付けられるようになっている。

【 0 0 7 9 】

L E D 発光部 6 4 4 は、L E D（図示省略）を備えた L E D 基板 1 4 4 と、L E D による発光を透過させる透過部材 6 4 4 a と、を備えており、L E D 基板 1 4 4 は、補助演出動作役物本体部 6 4 0 の裏面側から、そして、透過部材 6 4 4 a は L E D 基板 1 4 4 に対向する位置に補助演出動作役物本体部 6 4 0 の前面側からそれぞれ取り付けられるようになっている。なお、このとき、L E D 基板 1 4 4 に繋がる配線（図示省略）は、駆動源取付ベース部材 6 1 0 の前面上部に設けられた上溝 6 2 3 内に嵌入可能となっている。

【 0 0 8 0 】

装飾部材 6 4 5 は、蓋部 6 4 5 a と、底部 6 4 5 b と、により構成され、この蓋部 6 4 5 a と、底部 6 4 5 b と、の間には、L E D（図示省略）を備えた L E D 基板 1 4 4 が配設されている。そして、この蓋部 6 4 5 a の略中央には L E D による発光を透過させる透過部材 6 4 5 a 1 が備えられている。また、底部 6 4 5 b の裏面には、2 つのボス（図示省略）が備えられており、補助演出動作役物本体部 6 4 0 の右側前面に備えられた 2 つの突起部 6 4 5 c , 6 4 5 c に嵌着されるようになっている。なお、この装飾部材 6 4 5 は、ロボットを演出する補助演出動作役物 6 0 0 のうちロボットが有する盾を演出するもの

10

20

30

40

50

である。

【0081】

補助演出動作部660は、補助演出動作役物本体部640の前面に配置されるようになっており、第1動作部としての顔部661と、第2動作部としての胸部662と、第3動作部としての腹部663と、を備えている。

【0082】

顔部661は、ロボットを演出する補助演出動作役物600のうちロボットの顔を演出する部材で構成され、顔部661のうち目を演出する箇所（例えば、図13参照）にはLEDによる発光を透過させる透過部材661aが備えられ、顔部661の裏面には、透過部材661aに対向する位置にLED基板144が配置されるようになっている。なお、顔部661が補助演出動作役物本体部640を介して駆動源取付ベース部材610に取り付けられたとき、顔部661の裏面に備えられたLED基板144に繋がれる配線（図示省略）は、駆動源取付ベース部材610の前面下部に設けられた下溝624内に嵌入可能となっている。

10

【0083】

また、図15に示すように、顔部661の裏面上部には、突出片643aに当接する当接ピン661bを備えるとともに、顔部661の裏面下部には、引張バネ661cを備えている。この当接ピン661bは、軸方向が顔部661の左右方向に一致するように配設されている。また、引張バネ661cは、その一端に備えられたフックが顔部661の裏面下部に係合されるとともに、その他端に備えられたフックは補助演出動作役物本体部640に係合されるようになっている。

20

【0084】

また、顔部661の左右両端部には、それぞれ顔部661を回動させるための回動軸部661dを備え、この回動軸部661dに連結片661eが連結されている。そして、この回動軸部661dは、軸方向が顔部661の左右方向に一致するように配設されている。

【0085】

胸部662は、ロボットを演出する補助演出動作役物600のうちロボットの胸を演出する部材で構成され、この胸部662の左右両端にはLEDによる発光を透過させる透過部材662aが備えられ、胸部662の裏面には、透過部材662aに対向する位置にLED基板144が配置されるようになっている。

30

【0086】

また、胸部662の裏面には、上述したように、左側第1連結部617a及び右側第1連結部617bを取り付けるための複数のボス662b、662b、...が所定の位置に配設されている。さらに、胸部662の裏面には、腹部663の可動をガイドするガイド部材662cを備えており、ガイド部材662cもまたボス662b、662b、...にネジ止めされるようになっている。

【0087】

ガイド部材662cは、略矩形状の平板部材で構成されており、その左右両端部には、リンク孔662c1、662c1を備えるとともに、その中央には、スリット662c2を備えている。

40

【0088】

リンク孔662c1は、縦長の長孔により構成されており、リンク孔662c1の内壁を摺動可能な軸受662c3を備えている。そして、この軸受662c3は、後述する腹部663に備えられたリンクピン663bを軸着可能となっている。

【0089】

スリット662c2は、縦長の短冊状の長孔により構成されており、このスリット662c2内に後述する腹部663の前面に備えられた突出片663cが挿通可能となっている。

【0090】

50

腹部 6 6 3 は、ロボットを演出する補助演出動作役物 6 0 0 のうちロボットの腹を演出する部材で構成され、補助演出動作役物本体部 6 4 0 の前面側、かつ、胸部の裏面側に配置されるようになっている。この腹部 6 6 3 の裏面には、上述したように、第 2 連結部 6 1 8 を取り付けのための複数のボス 6 6 3 a , 6 6 3 a , ... が所定の位置に配設されている。また、腹部 6 6 3 の左右両端部には、それぞれ、腹部 6 6 3 の前面側に向かってリンクピン 6 6 3 b が垂設され。このリンクピン 6 6 3 b は、軸受 6 6 2 c 3 に軸着されるようになっている。また、腹部 6 6 3 の中央部には、腹部 6 6 3 の前面側に向かって突出片 6 6 3 c が垂設され、この突出片 6 6 3 c は、スリット 6 6 2 c 2 に挿通されるようになっている。

【 0 0 9 1 】

次に、図 9 ~ 1 5 に示すように、補助演出動作役物 6 0 0 の演出動作について説明する。

【 0 0 9 2 】

まず、図 9 に示すように、表示装置 4 1 において変動表示ゲームが行われており、左図柄、右図柄、中図柄の識別情報が変動中の場合、補助演出動作役物 6 0 0 は、通常状態（演出動作前）にある。具体的には、図 1 0 (1) に示すように、第 2 駆動モータ 6 2 の駆動軸 6 2 a を軸着した駆動力伝達歯車 6 1 3 は、初期位置に配置され、この駆動力伝達歯車 6 1 3 のアーム 6 1 3 b に備えられたピン 6 1 3 c の位置は、変換部材 6 1 4 a に形成されたガイド孔 6 1 4 b の駆動源取付ベース部材 6 1 0 の裏面側から見て左側端に位置した状態となっている。従って、この段階では、ピン 6 1 3 c が変換部材 6 1 4 a を押圧していないので、補助演出動作部 6 6 0 を構成する顔部 6 6 1 も通常状態（図 1 5 (1) 参照）にある。また、このとき、左側セクタ歯車 6 1 5 g に備えられた突出片 6 1 5 g 1 は、近接センサ 6 2 1 に対向する位置に配設されており、これにより、補助演出動作役物 6 0 0 が通常状態（演出動作前）にあることを検知することができるようになっている。また、図 1 0 (2) に示すように、通常状態（演出動作前）では、補助演出動作部 6 6 0 を構成する胸部 6 6 2 及び腹部 6 6 3 は前後に重なり合った状態で基準位置 B の高さに配置されている。

【 0 0 9 3 】

次いで、図 1 1 に示すように、例えば、表示装置 4 1 において実行されている変動表示ゲームがリーチ状態となった場合、補助演出動作役物 6 0 0 の胸部 6 6 2 及び腹部 6 6 3 が駆動し、表示装置 4 1 の前面を覆う位置に移動する（第 1 段階）。具体的には、図 1 2 (1) に示すように、第 2 駆動モータ 6 2 の駆動軸 6 2 a を軸着した駆動力伝達歯車 6 1 3 は、第 2 駆動モータ 6 2 の駆動によって、駆動源取付ベース部材 6 1 0 の裏面側から見て時計回りに回動を開始する。そして、このとき、駆動力伝達歯車 6 1 3 のアーム 6 1 3 b に備えられたピン 6 1 3 c の位置は、変換部材 6 1 4 a に形成された円弧状のガイド孔 6 1 4 b の略中央に位置した状態となっている。従って、この段階では、ピン 6 1 3 c が変換部材 6 1 4 a を押圧していないので、補助演出動作部 6 6 0 を構成する顔部 6 6 1 は通常状態（図 1 5 (1) 参照）にある。また、このとき、駆動力伝達歯車 6 1 3 の回動に従動して左側セクタ歯車 6 1 5 g 及び右側セクタ歯車 6 1 5 h も回動し、左側セクタ歯車 6 1 5 g 及び右側セクタ歯車 6 1 5 h に軸着された回転軸 6 1 6 a 1 及び回転軸 6 1 6 b 1 も回転することとなる。これにより、図 1 2 (2) に示すように、左側クランク 6 1 6 a は補助演出動作部 6 6 0 の裏面側から見て反時計回りに回動するとともに右側クランク 6 1 6 b は補助演出動作部 6 6 0 の裏面側から見て時計回りに回動する。そして、このとき、左側クランク 6 1 6 a に備えられた第 1 リンクピン 6 1 6 a 2 及び第 2 リンクピン 6 1 6 a 3 は、それぞれ第 1 リンク孔 6 1 7 a 1 及び第 2 リンク孔 6 1 8 a を押圧しながら、第 1 リンク孔 6 1 7 a 1 及び第 2 リンク孔 6 1 8 a それぞれの内壁を摺動する。そして、第 1 リンクピン 6 1 6 a 2 及び第 2 リンクピン 6 1 6 a 3 によって押圧された第 1 リンク孔 6 1 7 a 1 を備える左側第 1 連結部 6 1 7 a 及び第 2 リンク孔 6 1 8 a を備える第 2 連結部 6 1 8 は下方に可動する。また、同様に、右側クランク 6 1 6 b に備えられた第 1 リンクピン 6 1 6 b 2 及び第 2 リンクピン 6 1 6 b 3 は、それぞれ第 1 リンク孔 6 1 7 b

10

20

30

40

50

1 及び第 2 リンク孔 6 1 8 b を押圧しながら、第 1 リンク孔 6 1 7 b 1 及び第 2 リンク孔 6 1 8 b それぞれの内壁を摺動する。そして、第 1 リンクピン 6 1 6 b 2 及び第 2 リンクピン 6 1 6 b 3 によって押圧された第 1 リンク孔 6 1 7 b 1 を備える右側第 1 連結部 6 1 7 b 及び第 2 リンク孔 6 1 8 b を備える第 2 連結部 6 1 8 は下方に可動する。そして、左側第 1 連結部 6 1 7 a 及び右側第 1 連結部 6 1 7 b に接続された胸部 6 6 2 は、基準位置 C の高さに配置され、第 2 連結部 6 1 8 に接続された腹部 6 6 3 は、基準位置 C と D の中間位置の高さに配置される。

【 0 0 9 4 】

次いで、図 1 3 に示すように、補助演出動作役物 6 0 0 の胸部 6 6 2 が最下点まで可動した後も時間差を設けて腹部 6 6 3 がさらに駆動し、表示装置 4 1 の前面を覆う位置に移動する（第 2 段階）。そして、このとき、表示装置 4 1 には、補助演出動作役物 6 0 0 の顔部 6 6 1、胸部 6 6 2、腹部 6 6 3 に関連した脚部 F が表示され、補助演出動作役物 6 0 0 と、表示装置 4 1 における演出との融合により、ロボットの役物が姿を現すという特定の演出を実行可能となっている。具体的には、図 1 4 (1) に示すように、第 2 駆動モータ 6 2 の駆動軸 6 2 a を軸着した駆動力伝達歯車 6 1 3 は、第 2 駆動モータ 6 2 の駆動によって、駆動源取付ベース部材 6 1 0 の裏面側から見て時計回りに回動を継続する。そして、このとき、駆動力伝達歯車 6 1 3 のアーム 6 1 3 b に備えられたピン 6 1 3 c の位置は、変換部材 6 1 4 a に形成されたガイド孔 6 1 4 b の駆動源取付ベース部材 6 1 0 の裏面側から見て右側端に位置した状態となっている。従って、このとき、ピン 6 1 3 c が変換部材 6 1 4 a を下方に押圧する力が発生する。これにより、変換部材 6 1 4 a は押下
20
げられ、この変換部材 6 1 4 a に接続された顔部 6 6 1 も押下げられ、顔部 6 6 1 の裏面に備えられた当接ピン 6 6 1 b は、補助演出動作役物本体部 6 4 0 に備えられた突出片 6 4 3 a に当接するとともに、突出片 6 4 3 a の上面を摺動することにより、顔部 6 6 1 は回動軸部 6 6 1 d を中心として回転し、顔部 6 6 1 の下端部（ロボットの顎の部分）が前面側に突き出るような動作（図 1 5 (2) 参照）を行う。なお、顔部 6 6 1 の下端部の裏面には引張バネ 6 6 1 c が備えられているため、この引張バネ 6 6 1 c の付勢により、好適に顔部 6 6 1 の位置を元に戻すことが可能となっている。

【 0 0 9 5 】

また、このとき、駆動力伝達歯車 6 1 3 の回動に従動して左側セクタ歯車 6 1 5 g 及び右側セクタ歯車 6 1 5 h も回動し、左側セクタ歯車 6 1 5 g 及び右側セクタ歯車 6 1 5 h
30
に軸着された回転軸 6 1 6 a 1 及び回転軸 6 1 6 b 1 も回転することとなる。これにより、図 1 4 (2) に示すように、左側クランク 6 1 6 a は補助演出動作部 6 6 0 の裏面側から見て反時計回りに回動するとともに右側クランク 6 1 6 b は補助演出動作部 6 6 0 の裏面側から見て時計回りに回動する。そして、このとき、左側クランク 6 1 6 a に備えられた第 1 リンクピン 6 1 6 a 2 及び第 2 リンクピン 6 1 6 a 3 は、それぞれ第 1 リンク孔 6 1 7 a 1 及び第 2 リンク孔 6 1 8 a を押圧しながら、第 1 リンク孔 6 1 7 a 1 及び第 2 リンク孔 6 1 8 a それぞれの内壁を摺動する。そして、このとき、第 2 リンク孔 6 1 8 a の長手方向の長さが第 1 リンク孔 6 1 7 a 1 の長手方向の長さよりも長いために、第 1 リンクピン 6 1 6 a 2 が第 1 リンク孔 6 1 7 a 1 の一端から他端まで摺動し終わった後でも、第 2 リンクピン 6 1 6 a 3 は、さらに、第 2 リンク孔 6 1 8 a の内壁を摺動可能となってい
40
る。また、同様に、第 2 リンク孔 6 1 8 b の長手方向の長さが第 1 リンク孔 6 1 7 b 1 の長手方向の長さよりも長いために、第 1 リンクピン 6 1 6 b 2 が第 1 リンク孔 6 1 7 b 1 の一端から他端まで摺動し終わった後でも、第 2 リンクピン 6 1 6 b 3 は、さらに、第 2 リンク孔 6 1 8 b の内壁を摺動可能となっている。これにより、左側第 1 連結部 6 1 7 a 及び右側第 1 連結部 6 1 7 b に接続された胸部 6 6 2 は、最下点である基準位置 C と D の中間位置に可動した後も、第 2 連結部 6 1 8 に接続された腹部 6 6 3 は、さらに基準位置 D の高さまで可動することとなる。

【 0 0 9 6 】

以上のように、所定の演出動作を行う補助演出動作役物 6 0 0 と、補助演出動作役物 6 0 0 の演出動作を制御する演出制御手段（演出制御装置 4 0 ）と、を備えたパチンコ遊技
50

機 1 0 0 において、補助演出動作役物 6 0 0 は、補助演出動作部 6 6 0 と、補助演出動作部 6 6 0 を駆動させる駆動源（第 2 駆動モータ 6 2）と、駆動源を取り付けるための駆動源取付ベース部材 6 1 0 と、を備え、補助演出動作部 6 6 0 は、第 1 動作部（顔部 6 6 1）と、第 2 動作部（胸部 6 6 2）と、第 3 動作部（腹部 6 6 3）と、を備え、駆動源取付ベース部材 6 1 0 は、駆動源の駆動力を第 1 動作部に伝達する第 1 駆動力伝達部材 6 1 4 と、駆動源の駆動力を第 2 動作部及び第 3 動作部に伝達する第 2 駆動力伝達部材 6 1 5 と、を備え、駆動源が駆動して第 2 駆動力伝達部材へ駆動力を伝達させることによって、第 2 動作部及び第 3 動作部の動作を開始させ、該第 2 動作部及び第 3 動作部の動作開始後、第 2 駆動力伝達部材へ伝達させる駆動力を第 1 駆動力伝達部材へも伝達させることによって、第 1 動作部の動作を開始させることとなる。

10

【0097】

従って、第 2 駆動力伝達部材 6 1 5 によって、駆動源（第 2 駆動モータ 6 2）の駆動力を第 2 動作部（胸部 6 6 2）と第 3 動作部（腹部 6 6 3）とに伝達することができるとともに、この伝達により第 2 動作部（胸部 6 6 2）と第 3 動作部（腹部 6 6 3）との動作が開始した後、第 2 駆動力伝達部材 6 1 5 へ伝達させる駆動力を第 1 駆動力伝達部材 6 1 4 へも伝達させることによって、第 1 動作部（顔部 6 6 1）の動作を開始させることができるので、各動作部毎に伝達部材を備える必要がなくなり、複数の動作部（可動部材）をそれぞれ効率良く構成するとともに伝達部材の数が増えることによるコストを削減でき、また、斬新な演出動作を行わせることができるようになる。

【0098】

20

また、第 2 駆動力伝達部材 6 1 5 は、駆動源（第 2 駆動モータ 6 2）による回転動力を伝達するクランク 6 1 6 と、クランク 6 1 6 と、第 2 動作部（胸部 6 6 2）と、を接続する第 1 連結部 6 1 7 と、クランク 6 1 6 と、第 3 動作部（腹部 6 6 3）と、を接続する第 2 連結部 6 1 8 と、を備え、第 1 連結部は、長孔状の第 1 リンク孔 6 1 7 a 1, 6 1 7 b 1 を備え、第 2 連結部 6 1 8 は、第 1 リンク孔 6 1 7 a 1, 6 1 7 b 1 の長手方向の長さよりも長い長孔を有する第 2 リンク孔 6 1 8 a, 6 1 8 b を備え、クランク 6 1 6 は、第 1 リンク孔 6 1 7 a 1, 6 1 7 b 1 に係合するとともに当該第 1 リンク孔 6 1 7 a 1, 6 1 7 b 1 を摺動する第 1 リンクピン 6 1 6 a 2, 6 1 6 b 2 と、第 2 リンク孔 6 1 8 a, 6 1 8 b に係合するとともに当該第 2 リンク孔 6 1 8 a, 6 1 8 b を摺動する第 2 リンクピン 6 1 6 a 3, 6 1 6 b 3 と、を備えたこととなる。

30

【0099】

これにより、駆動源（第 2 駆動モータ 6 2）による回転動力によってクランク 6 1 6 が回転した際、該クランク 6 1 6 に備えられた第 1 リンクピン 6 1 6 a 2, 6 1 6 b 2 及び第 2 リンクピン 6 1 6 a 3, 6 1 6 b 3 に摺動されて第 1 リンク孔 6 1 7 a 1, 6 1 7 b 1 を備える第 1 連結部 6 1 7 及び第 2 リンク孔 6 1 8 a, 6 1 8 b を備える第 2 連結部 6 1 8 が可動することとなる。また、第 2 リンク孔 6 1 8 a, 6 1 8 b は、第 1 リンク孔 6 1 7 a 1, 6 1 7 b 1 の長手方向の長さよりも長い長孔を有するので、第 1 連結部 6 1 7 が可動し終わっても、第 2 連結部 6 1 8 はさらに、可動を続けることとなる。

従って、第 2 駆動力伝達部材 6 1 5 によって駆動源（第 2 駆動モータ 6 2）の駆動力を第 2 動作部（胸部 6 6 2）と第 3 動作部（腹部 6 6 3）とに伝達することによって、第 2 動作部と第 3 動作部とを可動させ、さらに第 3 動作部だけを可動させることができることとなり、補助演出動作役物 6 0 0 によって斬新な演出効果を奏することができるようになる。

40

【0100】

また、補助演出動作役物 6 0 0 は、補助演出動作部 6 6 0 が設けられる補助演出動作役物本体部 6 4 0 を備え、第 1 駆動力伝達部材 6 1 4 は、駆動源（第 2 駆動モータ 6 2）による回転動力を伝達するアーム 6 1 3 b と、当該アーム 6 1 3 b と、第 1 動作部（顔部 6 6 1）と、を接続するとともにアーム 6 1 3 b による回転運動を直線運動に変換する変換部材 6 1 4 a と、を備え、補助演出動作役物本体部 6 4 0 は、変換部材 6 1 4 a に接続された第 1 動作部が直線運動する方向に対して所定の角度をなす傾斜面を有する突出片 6 4

50

3 aを備え、第1動作部は、傾斜面に当接する当接ピン661bと、当該第1動作部を回転させる回転軸部661dと、この回転軸部661dと、変換部材614aと、を接続する連結片661eと、を備え、当接ピン661bは、第1動作部が直線運動した際、突出片643aの傾斜面に当接することとなる。

【0101】

従って、駆動源(第2駆動モータ62)の駆動力によって、第1動作部(顔部661)は直線運動を行うだけではなく、補助演出動作役物本体部640に備えられた突出片643aの傾斜面に沿っても運動するので、第1動作部は回転軸部661dを中心として回転することとなり、補助演出動作役物600によって、より斬新な演出効果を奏することができるようになる。

10

【0102】

また、当該パチンコ遊技機100は、複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを表示画面にて実行する表示装置41を備え、演出制御手段(演出制御装置40)は、表示装置41の表示制御を行うとともに、表示装置41において実行される変動表示ゲームに基づいて補助演出動作役物600による所定の演出動作の制御を行い、補助演出動作役物600が所定の演出動作を行った場合に、表示画面に特定の演出表示をさせたこととなる。

【0103】

従って、演出制御手段(演出制御装置40)によって、表示装置41の表示制御を行うとともに、表示装置41において実行される変動表示ゲームに基づいて補助演出動作役物600による所定の演出動作の制御を行い、補助演出動作役物600が所定の演出動作を行った場合に、表示画面に特定の演出表示をさせることができるので、表示装置41における演出表示と補助演出動作役物600における演出が融合した従来にない斬新な演出を実現することができるようになる。

20

【0104】

なお、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。

【0105】

例えば、本実施例において、補助演出動作部は、第1動作部、第2動作部、第3動作部と、を備える構成としたが、これに限らず、3つ以上の動作部を備える構成としても良い。

30

【図面の簡単な説明】

【0106】

【図1】本発明を適用した一実施の形態の構成を示すパチンコ遊技機における遊技盤の正面図である。

【図2】本発明を適用した一実施の形態の構成を示すパチンコ遊技機の制御系の一部を示すブロック図である。

【図3】センターケースを構成する前面構成部材を示す斜視図である。

40

【図4】センターケースを構成する後面構成部材を示す斜視図である。

【図5】補助演出動作役物の前面側から見た分解斜視図である。

【図6】駆動源取付ベース部材の裏面側から見た分解斜視図である。

【図7】補助演出動作部の裏面側から見た分解斜視図である。

【図8】(1)第1連結部(右側第1連結部)を示す背面図、(2)第2連結部を示す背面図である。

【図9】補助演出動作役物における演出動作および変動表示装置における表示の一例を示す図である。

【図10】(1)図9における演出動作時の駆動源取付ベース部材の背面図、(2)図9における演出動作時の補助演出動作部の背面図である。

50

【図 1 1】補助演出動作役物における演出動作および変動表示装置における表示の一例を示す図である。

【図 1 2】(1) 図 1 1 における演出動作時の駆動源取付ベース部材の背面図、(2) 図 1 1 における演出動作時の補助演出動作部の背面図である。

【図 1 3】補助演出動作役物における演出動作および変動表示装置における表示の一例を示す図である。

【図 1 4】(1) 図 1 3 における演出動作時の駆動源取付ベース部材の背面図、(2) 図 1 3 における演出動作時の補助演出動作部の背面図である。

【図 1 5】第 1 動作部の演出動作状態を示す図である。

【符号の説明】

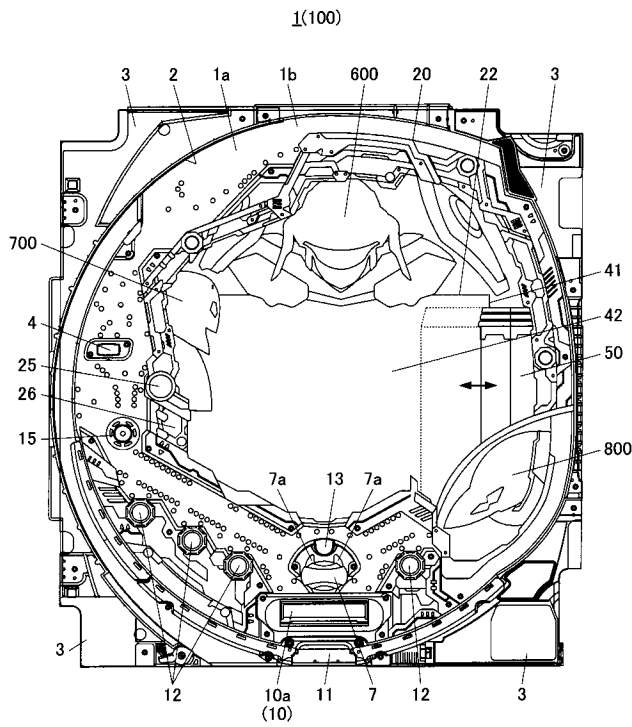
【 0 1 0 7 】

1 0 0	パチンコ遊技機
1	遊技盤
4 0	演出制御装置 (演出制御手段)
4 1	表示装置 (変動表示装置)
5 0	演出動作役物
6 2	第 2 駆動モータ (駆動源)
6 0 0	補助演出動作役物
6 1 0	駆動源取付ベース部材
6 1 4	第 1 駆動力伝達部材
6 1 5	第 2 駆動力伝達部材
6 4 0	補助演出動作役物本体部
6 6 0	補助演出動作部
6 6 1	顔部 (第 1 動作部)
6 6 2	胸部 (第 2 動作部)
6 6 3	腹部 (第 3 動作部)

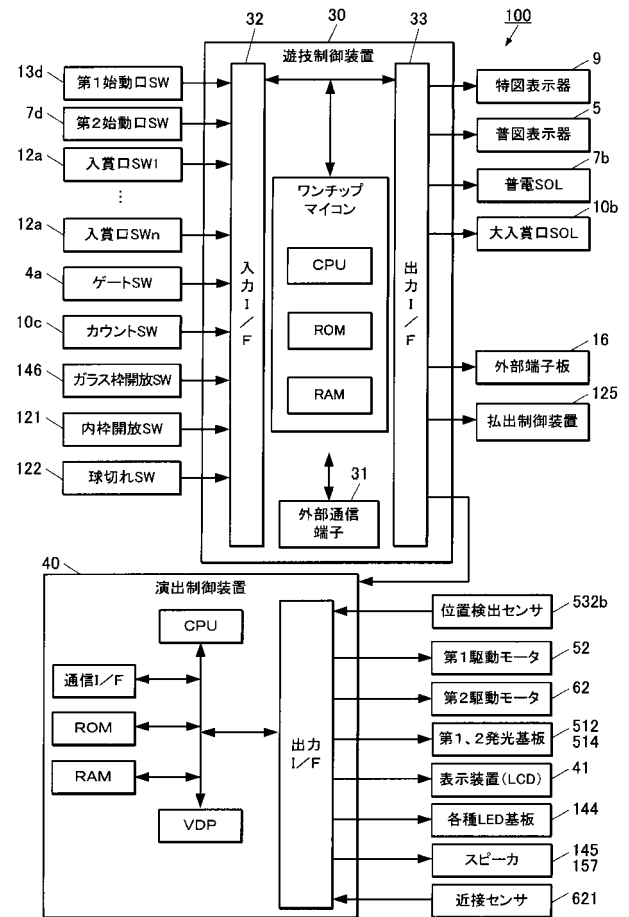
10

20

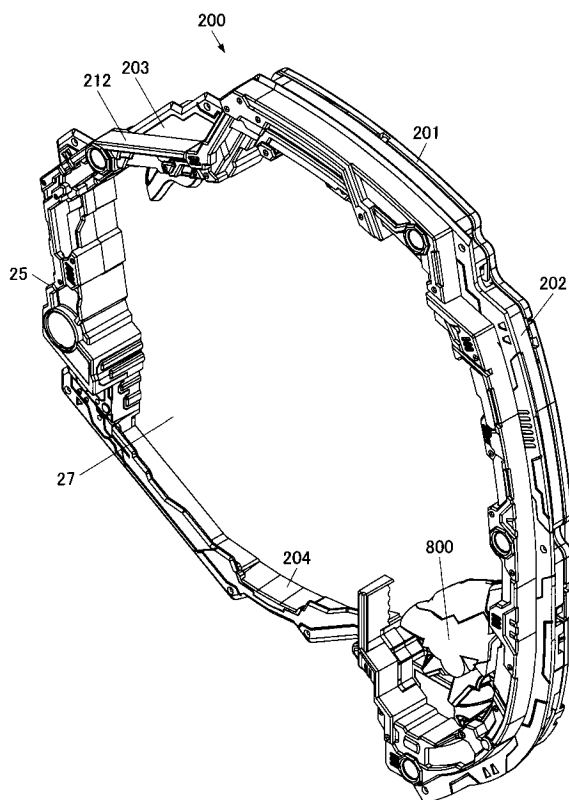
【図 1】



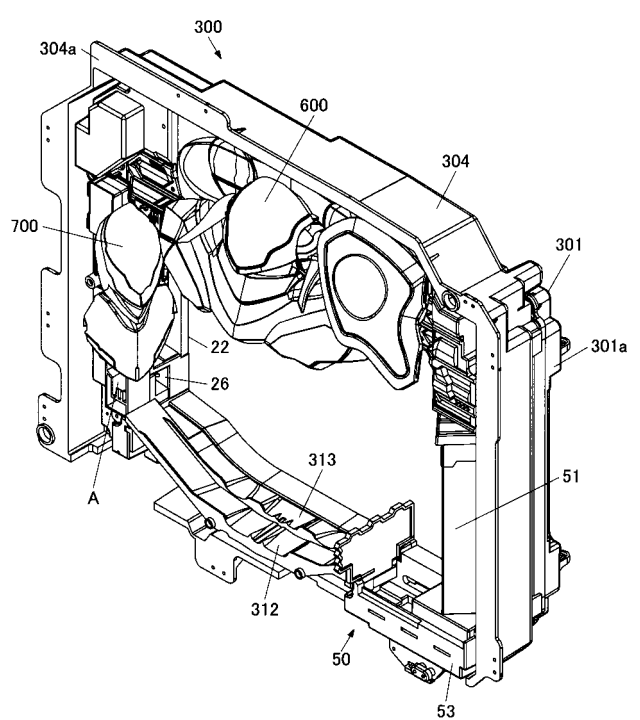
【図 2】



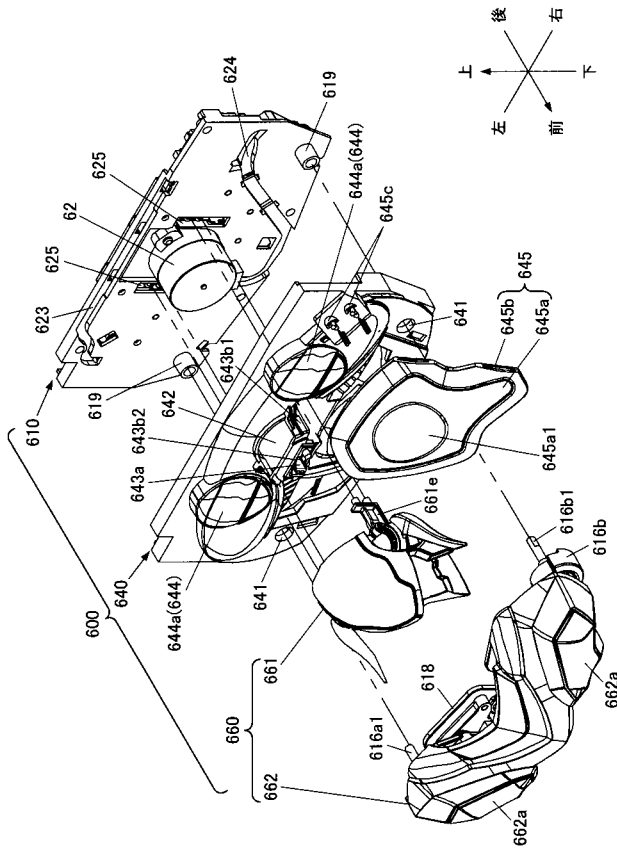
【図 3】



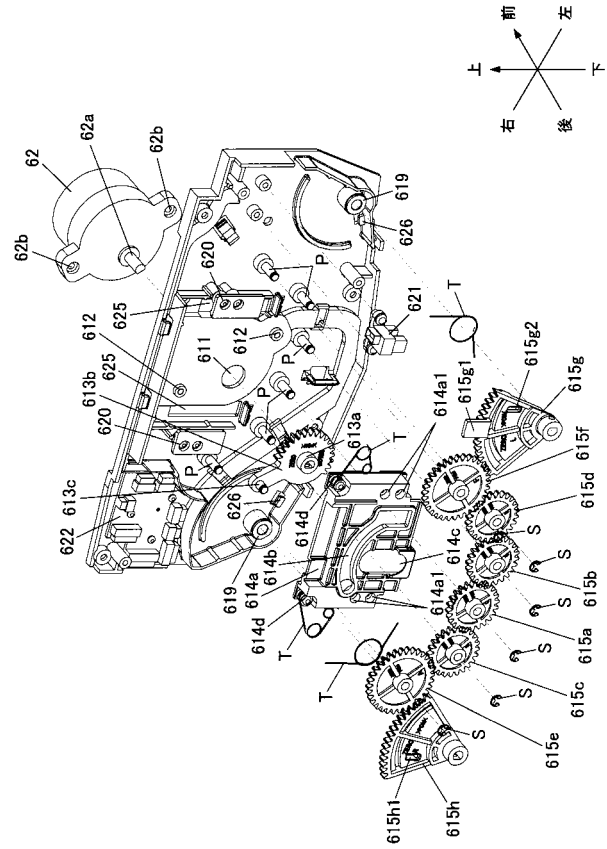
【図 4】



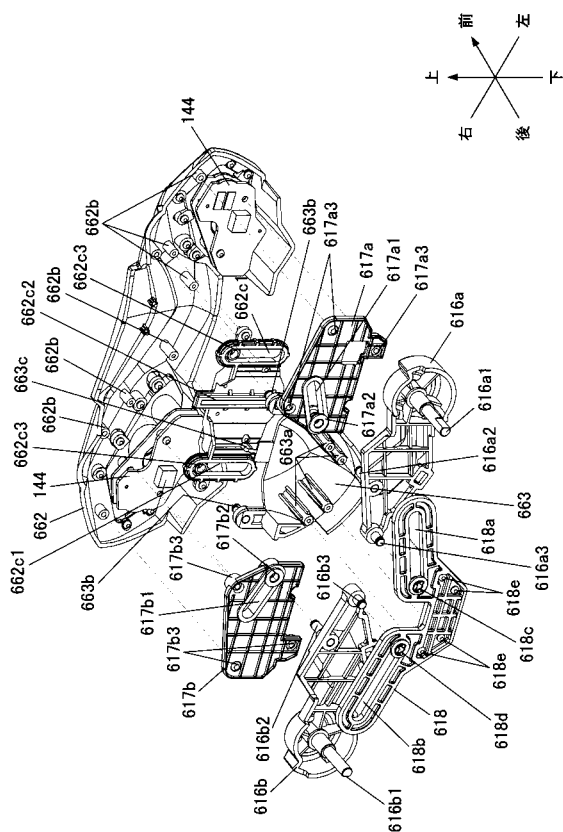
【図 5】



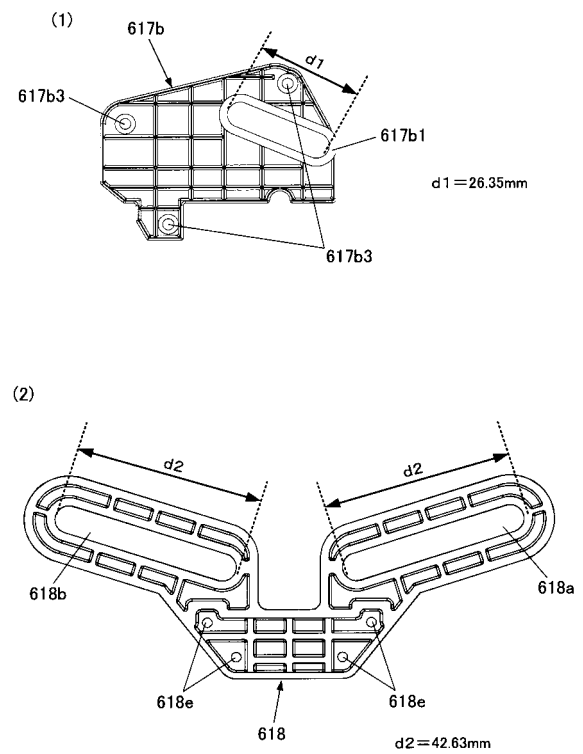
【図 6】



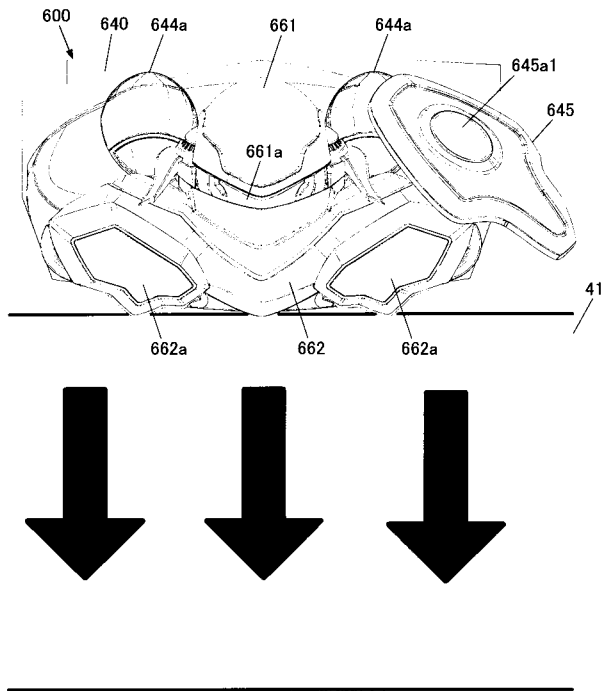
【図 7】



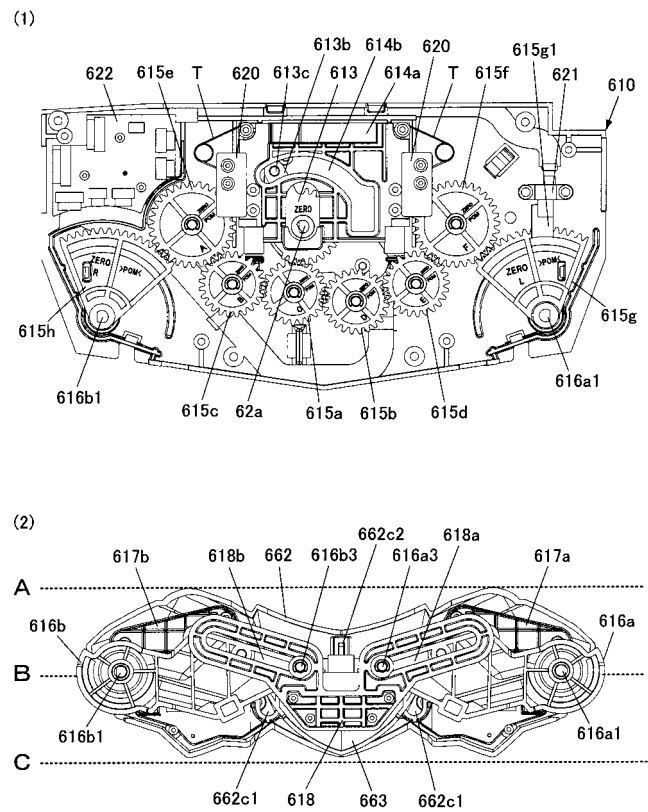
【図 8】



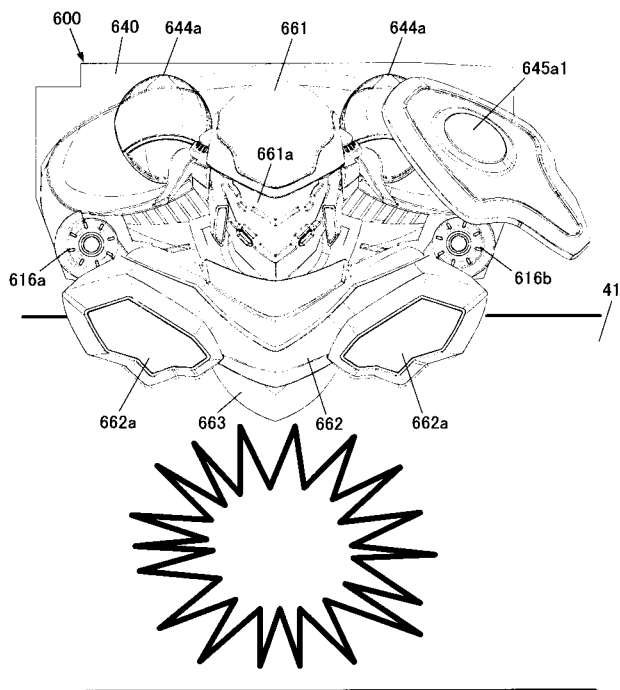
【図 9】



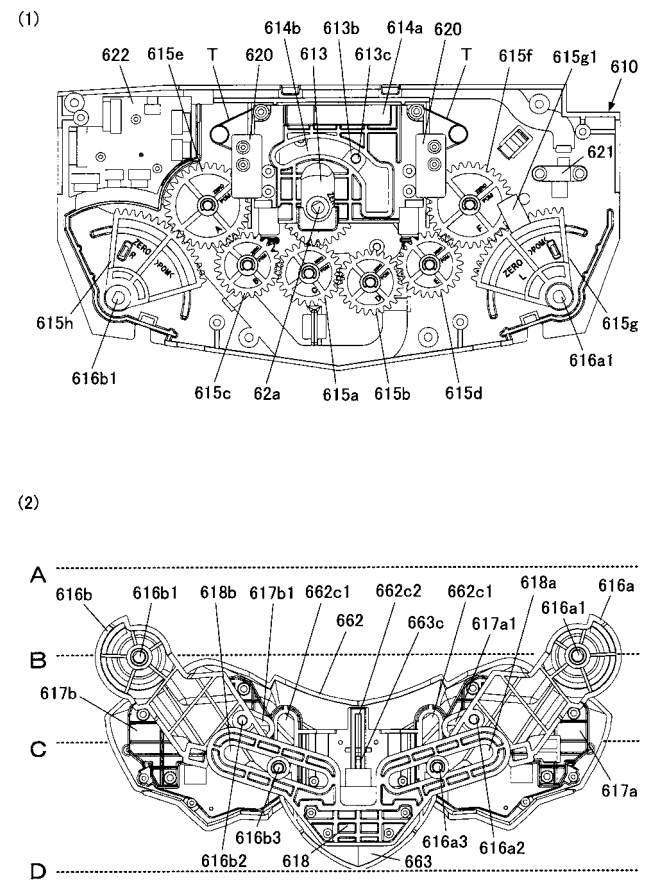
【図 10】



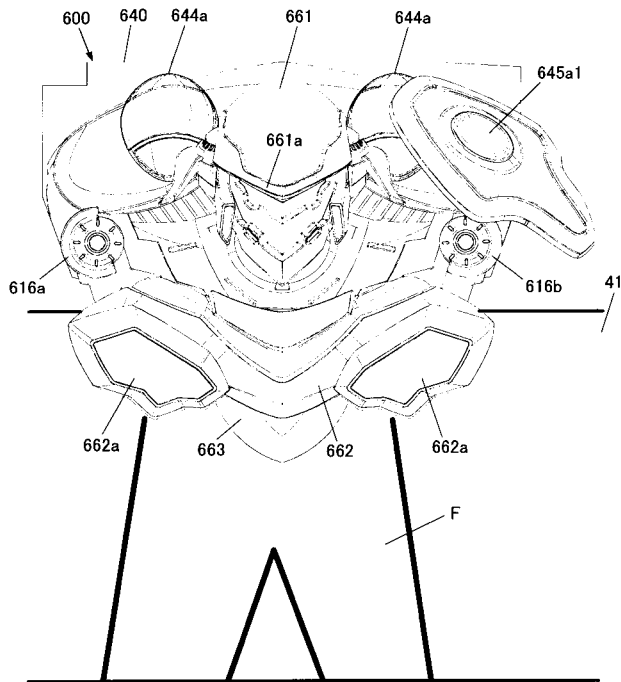
【図 11】



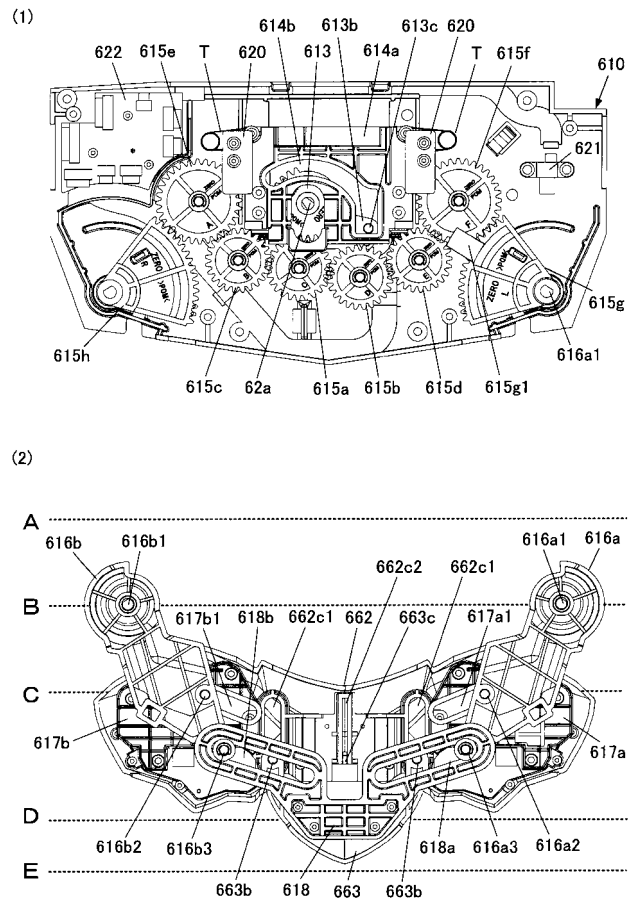
【図 12】



【図 13】



【図 14】



【図 15】

