

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4889102号
(P4889102)

(45) 発行日 平成24年3月7日(2012.3.7)

(24) 登録日 平成23年12月22日(2011.12.22)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 0 4 D
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 18 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2006-191888 (P2006-191888) (22) 出願日 平成18年7月12日 (2006.7.12) (65) 公開番号 特開2008-18009 (P2008-18009A) (43) 公開日 平成20年1月31日 (2008.1.31) 審査請求日 平成21年7月2日 (2009.7.2)</p>	<p>(73) 特許権者 390031783 サミー株式会社 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン シャイン60 (74) 代理人 100082337 弁理士 近島 一夫 (72) 発明者 村田 那由太 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン シャイン60 サミー株式会社内 審査官 足立 俊彦</p>
--	---

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技に係る演出動作をする可動演出装置を有したユニット役物を遊技領域に備え、該遊技領域に遊技球を打ち出して遊技してなる遊技機において、

前記可動演出装置は、

駆動源からの駆動力に基づき所定の契機で演出動作を行う主動体と、

前記主動体と別体をなし、所定域内で移動自在となるように支持された状態で前記主動体の前記演出動作に付き従うように動作する従動体と、から構成され、

前記主動体は、前記演出動作中に前記従動体との間で連係又は連係解除することにより、該従動体を前記所定域内で移動させ、従動するように駆動制御してなり、

前記主動体は、人体の手指を模した手指部及び該手指部から一続きに形成された腕部からなるロボットアーム形状をなし、該手指部が前記従動体を掴むことで該従動体と連係し、さらに、掴んだ状態の該従動体を解放することで連係解除してなる、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記ユニット役物に形成された開口部から画面を露出するように配置される画像表示装置を備え、

前記主動体は、前記演出動作中に、前記従動体を連係して前記開口部近傍から前記画面の前方へと突出させるように該従動体を駆動動作させ、また、連係解除することによって元の該開口部近傍へと戻るように駆動動作させてなる、

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機等の遊技機に係り、詳しくは可動式の役物により演出動作させるようにした遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

一般に、遊技機、例えばパチンコ機として、球受け皿に滞留している遊技球が、発射ハンドルの操作に応じて遊技盤の遊技領域に打ち出された後、遊技領域の障害釘や風車等に導かれつつ盤面を流下して、各種入賞口に入球し、或いは入球せずに遊技盤下部のアウト口に流入するように構成されたものが知られている（特許文献 1 参照）。

10

【0003】

このようなパチンコ機では、一般入賞口に入球した際にそれに対応した個数の遊技球が払い出され、また第 1 種始動口（始動チャッカー）に入球した際にはこれに基づいて大当たり抽選が行われると共に所定数の遊技球が払い出され、当該抽選の結果に応じて、遊技盤の中央部分に設けられた液晶表示装置（画像表示装置ともいう）の画面上で所定の演出表示が行われる。大当たりの発生時には、アタッカーと呼ばれる大入賞口が開放し、入球に対応して多量の遊技球が払い出される状態となる。

【0004】

20

上述したような従来のパチンコ機の中には、センター飾り内に複数の可動役物を備えたものがある。例えば、予め定められた可動範囲で動作する 2 つの可動部材を移動させ、それぞれの背後で且つ所定の複数位置に配置した役物飾りランプからの光を、該可動部材が有する透過部から透過させるように移動及び発光制御させるようにするパチンコ機が提案されている（特許文献 2 参照）。このようなパチンコ機にあっては、可動部材自体に役物飾りランプを設ける構造ではなくなるため、可動部材自体の構造を単純化させるものとしている。

【0005】

【特許文献 1】特開平 07 - 284559 号公報

【特許文献 2】特開 2004 - 242876 号公報

30

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

ところで、上記特許文献 2 に記載されるようなパチンコ機、及び複数の可動部材（又は可動役物）を有した他の従来のパチンコ機にあっては、複数の可動部材が、それぞれにソレノイド等の駆動装置を有しており、それらによって駆動動作されることが一般的又は常識的なものとなっている。このように、複数の可動部材がそれぞれ駆動装置を有することは、センター飾り内部の空間領域が各駆動装置によって確実に占められることとなるため、センター飾り内部における空間領域を確保することが困難となる場合が多くあった。

【0007】

40

また、上述したような従来のパチンコ機においては、複数の可動部材にそれぞれ駆動装置を要することから、製造コストの増加に繋がるものとなっていた。

【0008】

また、上述したような従来のパチンコ機においては、複数の可動部材がそれぞれに有しているモータやソレノイド等の駆動装置によって駆動動作されるため、その構成上、駆動時の動作がある程度初見の段階で予測できてしまうという欠点を有していた。

【0009】

そこで本発明は、複数の可動式役物を、センター飾り等のユニット役物内に効率的に配設させると共に、該複数の可動式役物によって新鮮且つ新奇な態様で演出動作させ得るように構成し、もって上記課題を解決した遊技機を提供することを目的とするものである。

50

【課題を解決するための手段】

【0010】

請求項1に係る本発明は（例えば図1ないし図7参照）、遊技に係る演出動作をする可動演出装置（100）を有したユニット役物（23）を遊技領域（3a）に備え、該遊技領域（3a）に遊技球（Ba）を打ち出して遊技してなる遊技機において、

前記可動演出装置（100）は、

駆動源からの駆動力に基づき所定の契機で演出動作を行う主動体（101）と、

前記主動体（101）と別体をなし、所定域内で移動自在となるように支持された状態で前記主動体の前記演出動作に付き従うように動作する従動体（102）と、から構成され、

10

前記主動体（101）は、前記演出動作中に前記従動体（102）との間で連係又は連係解除することにより、該従動体（102）を前記所定域内で移動させ、従動するように駆動制御してなり、

前記主動体（101）は、人体の手指を模した手指部（101a）及び該手指部（101a）から一続きに形成された腕部（101b）からなるロボットアーム形状をなし、該手指部（101a）が前記従動体（102）を掴むことで該従動体（102）と連係し、さらに、掴んだ状態の該従動体（102）を解放することで連係解除してなる、

ことを特徴とする遊技機（1）にある。

【0011】

請求項2に係る本発明は（例えば図1及び図7参照）、前記ユニット役物（23）に形成された開口部（36）から画面（35a）を露出するように配置される画像表示装置（35）を備え、

20

前記主動体（101）は、前記演出動作中に、前記従動体（102）を連係して前記開口部（36）近傍から前記画面（35a）の前方へと突出させるように該従動体（102）を駆動動作させ、また、連係解除することによって元の該開口部（36）近傍へと戻るように駆動動作させてなる、

請求項1記載の遊技機（1）にある。

【発明の効果】

【0013】

請求項1に係る本発明によると、遊技機におけるユニット役物に可動演出装置を備えさせ、該可動演出装置には、所定の契機で演出動作を行う主動体と、該主動体と別体をなし、所定域内で移動自在となるように支持された従動体とを有させる。このような遊技機における主動体が、演出動作中に従動体との間で連係又は連係解除することで、該従動体を所定域内で移動させ、従動するように駆動制御してなる。これにより、可動物である主動体が、あたかも従動体を駆動動作させるための駆動源として機能することとなり、一つの駆動源にて主動体及び従動体の複数の物体が駆動動作されるようになる。従って、従来の遊技機において複数の可動物体を形成させる場合にはそれぞれに駆動源を配さなくてはならなかったが、本発明では主動体により従動体の駆動が可能となり、可動物体の数に応じた駆動源が不要となり、駆動源の数を減少させることができる。これにより、ユニット役物内の空間領域を確保することが容易となり、設計の容易化や製造の効率化を図ることができる。

30

40

【0014】

また、主動体が、別体である従動体を駆動動作させることができることから、従動体に対する駆動部が不要となり、材料費の削減を図ることが可能となることから、製造コストの節約を図ることができる。

【0015】

また、主動体が、別体である従動体を駆動動作させることから、可動演出装置の外形からは初見の段階において遊技者にその演出動作が予測できないものにすることができ、それら両者によって従来に無い新鮮かつ斬新な演出動作を遊技者に提供することができる。そして、主動体は、人体の手指を模した手指部及び該手指部から一続きに形成された腕部

50

からなるロボットアーム形状をなし、該手指部が従動体を掴むことで該従動体と係合し、さらに、掴んだ状態の該従動体を解放することで係合解除してなる。これにより、主動体が人体の手指や腕等を模した形状からなり、更に物を掴む又は放す等といった高度な動きによって従動体と係合あるいは係合解除でき、遊技者の注意をこれらの演出動作によって引き付けることができ、外面的な装飾性の向上と共に遊技性の向上を図ることができるものとなる。

【0016】

請求項2に係る本発明によると、ユニット役物に形成された開口部から画面を露出するように配置される画像表示装置を備え、主動体が、演出動作中に、従動体を係合して開口部近傍から画面の前方へと突出させるように該従動体を駆動動作させ、また、係合解除することによって元の該開口部近傍へと戻るように駆動動作させてなる。これにより、主動体と従動体との係合によって表出される新奇な演出動作を遊技者に提供できるだけでなく、遊技者の視線の前方にて注意を引くような、一層際立った演出動作をさせることができる。

10

【発明を実施するための最良の形態】

【0018】

以下、本発明に係る遊技機の実施形態として、遊技場等に設置されるパチンコ機を図面に沿って説明する。なお、図1は本発明に係る実施の形態におけるパチンコ機の外部構造を示す正面図、図2は遊技盤3を単体で示す正面図である。また、後述する各実施の形態では、本発明の遊技機を所謂第1種特別電動役物を使用したパチンコ機として述べるが、本発明はこれに限らず、他の種別のパチンコ機にも適用可能であることは勿論である。

20

【0019】

本実施形態におけるパチンコ機1は、図1に示すように、発射ハンドル2の操作による発射装置72(図5参照)の作動で遊技球(所謂パチンコ玉)を遊技盤3の遊技領域3aに向かって打ち出しつつ遊技を行うもので、所謂確率変動等の大当たりが発生した状態でアタッカー5に入球した遊技球に対応する数の遊技球を払い出すように構成されている。

【0020】

上記確率変動当たり(「確変当たり」とも言う)とは、抽選の結果、確変モードの大当たりが当選したとき、少なくとも当該確変モードによる遊技状態において次なる大当たりを引くまでの間、遊技者に有利な付加価値を付与し得る特殊状態を意味する。これに対し、当該特殊状態にならない大当たりとして「通常当たり」がある。

30

【0021】

本パチンコ機1は、開口を有する枠体状の筐体6と、遊技盤3を支持した形で筐体6に開閉可能に支持された前扉7とを有しており、前扉7の前面には、透明ガラス9を有するガラス枠10が、前扉7の遊技盤保持枠(図示せず)に対して開閉可能に取り付けられている。透明ガラス9の奥側には、遊技盤3が配設されている。前扉7における遊技盤3の左右には演出用照明装置11が配設されており、前扉7における上部左右には、スピーカー(図示せず)を有する放音装置12がそれぞれ配設されている。

【0022】

また、ガラス枠10における中央部右方には、前扉7を筐体6側に施錠又は解放し、或いは、ガラス枠10を前扉7側に施錠又は解放するための施錠装置13が配設されている。また、図1中の符号14は、発射装置72によって打ち出された遊技球を遊技盤3側に案内するガイドレールを示している。また、本パチンコ機1には、遊技中に遊技領域3aにて入賞することなく落下してアウト口15に進入した遊技球をパチンコ機背面側に導くアウト球通路(図示せず)が設けられている。

40

【0023】

そして、前扉7における遊技盤3の下方には皿ユニット16が設けられており、皿ユニット16における右上部には、賞球及び貸球を含む遊技球が供給される球供給口17が設けられ、皿ユニット16における右上部壁面には、球貸ボタン19a及びプリペイドカード返却ボタン19bが設けられている。皿ユニット16には、該皿ユニット16上の遊技

50

球を、皿ユニット16下部の球排出口(図示せず)を通して下方に排出するための第1球抜きボタン20aと、皿ユニット16上の遊技球を球供給口17付近から上記球排出口を通して下方に排出するための第2球抜きボタン20bとが設けられている。更に、皿ユニット16の左下方には灰皿21、及び遊技者参加ボタン(所謂チャンスボタン)22が配設されている。

【0024】

また、遊技領域3aの中央部分には、遊技球ステージSを有するセンター飾り(ユニット役物)23が配設されている。センター飾り23の左右下方には、それぞれ大当たり抽選に寄与しない一般の入賞が行われる入賞口25, 26が配設されており、センター飾り23の直下方には、始動チャッカー27と、アタッカー5とが順次配設されている。

10

【0025】

始動チャッカー27は、大当たり抽選実行の契機となり得る入賞が行われるものであり、開放位置と閉止位置とに開閉動作するように始動チャッカー開閉ソレノイド70(図5参照)によって作動させられる。該始動チャッカー27の直上方には、所謂命釘としての障害釘(図示せず)が打ち込まれている。また、始動チャッカー27の左右側には、いわゆるスルーゲートと呼ばれる貫通孔を有した普通図柄作動ゲート(不図示)が配設されている。この普通図柄作動ゲートは、始動チャッカー27を開閉動作させるための抽選の契機となる遊技球通過が行われる役物である。

【0026】

アタッカー5は、大当たり発生時に開放され、遊技領域3aに打ち出されて転動落下する遊技球を入賞させるものであり、大当たり発生中、例えば、1回の開放で10個の入球を完了した時点で閉じ、当該開閉動作を15回繰り返すように構成される。なお、これらの入球数並びに開閉動作の回数は、10個や15回に限定されることはなく、必要に応じて適宜設定され得るものである。

20

【0027】

遊技領域3aにおける入賞口25, 26及び始動チャッカー27等の周囲には、遊技球ステージSから零れた遊技球や、発射されてから遊技球ステージSに關与せずに落下してくる遊技球を適宜散らし、或いは入球に導くようにするための多数の障害釘(不図示)が打ち込まれている。また、不図示ではあるが、遊技領域3aに打ち出されて落下する遊技球の進路を不規則に変移させるような障害釘及び風車は、遊技領域3aの全域に亘って適宜に複数配設されている。

30

【0028】

上記センター飾り23は、遊技盤3側に固定された画像表示装置35を露出する開口(開口部)36を中央部に、ワープ導入口37を左上部に、該ワープ導入口37に連通する放出口40を左下部に、遊技球ステージSを開口36の下側に、球放出部49を該ステージSの中央下部にそれぞれ有している。また、センター飾り23には、上部の可動役物(主動体)81(後述する図3参照)と左下部の造形物(従動体)82とから構成される可動演出装置80が配設されている。ここで、図1及び図2の破線にて示された可動役物81及び造形物82は、それぞれ実線の初期位置から駆動動作された後の位置の例を示すものである。なお、上記可動役物81は、後述する図3に示すように、手指部81a、第1腕部81b、及び第2腕部81cから構成される。

40

【0029】

そして、ワープ導入口37の対向位置には、一对の障害釘39が打ち込まれている。更にはワープ導入口37の周囲や上方側にも、遊技球を適宜散らし、或いは入球に導くようにするための多数の障害釘(図示せず)が打ち込まれている。このような本パチンコ機1では、遊技領域3aに打ち出された遊技球Baを始動チャッカー27等に、遊技球ステージSを介して入球させ又は該ステージSを介さず直接入球させ得るように遊技が進められる。

【0030】

なお、上記「ワープ導入」という語句は、遊技領域3aに打ち出された遊技球を、当該

50

遊技領域 3 a の比較的下側に位置する不図示の道釘等を経ることなく、始動チャッカー 27 の上に導くことを意味する概念である。また、上記「道釘」とは、遊技領域 3 a において始動チャッカー 27 左右に打ち込まれた複数本の障害釘（図示せず）の列を意味するもので、上方から転動落下してきた遊技球を始動チャッカー 27 方向に導く役割を担っている。

【0031】

ついで、センター飾り 23 に配設される可動演出装置 80 について、図 3 を参照して詳細に説明する。図 3 は、可動演出装置 80 とセンター飾り 23 における開口 36 近傍とを示す概略図であり、(a) は可動演出装置 80 の初動段階を示す概略正面図、(b) は (a) 以降の段階を示す概略正面図である。

10

【0032】

図 3 (a) , (b) に示すように、可動演出装置 80 は、センター飾り 23 上部に配設された可動役物 81 と、センター飾り 23 下部に配設された造形物 82 とから構成されている。可動役物 81 は、手指部 81 a と、該手指部 81 a から続く第 1 腕部 81 b 及び第 2 腕部 81 c とを有し、かつ自身を駆動動作させる際の駆動源となる駆動装置 90 とを有している。これら、手指部 81 a、第 1 腕部 81 b、及び第 2 腕部 81 c は、人体の手・指・腕を模したロボットアーム形状をなしている。

【0033】

駆動装置 90 は、入力パルスによって回転制御を行うステッピングモータであるモータ（駆動源）83 と、モータ 83 からの回転を伝達する減速機構 84 とを有し、後述する演出制御手段 64 によってモータ 83 の回転が制御されることにより、第 1 腕部 81 b、第 2 腕部 81 c からなる腕部全体が、回転軸 85 を中心として振り子状に回動される。

20

【0034】

また、上記第 1 腕部 81 b は、図 3 (a) に示すように、初期段階では第 2 腕部 81 c の内方に収納された状態にあり、第 2 腕部 81 c の先端から手指部 81 a が視認できる程度まで縮められた状態で、画像表示装置 35 の外側上部に水平となるように配設されている。この第 1 腕部 81 b の長手方向一側にはモータ（駆動源）88 が配設されており、該モータ 88 には不図示の減速機構が接続され、該減速機構を介した回転がピニオン部 89 へと伝達される。そして、このピニオン部 89 には、第 2 腕部 81 c における円筒形内部の長手方向に延びるラック部 87 が噛合されており、これら両者によりラックアンドピニオン (rack and pinion) 機構が構成されている。第 1 腕部 81 b は、後述する演出制御手段 64 の制御により、モータ 88 の回転がピニオン部 89 へと伝達され、噛合されているラック部 87 に沿って往復するように移動駆動されることにより、第 2 腕部 81 c に対して伸縮するような動作を行う。

30

【0035】

造形物 82 は、人体の頭部における頭蓋骨を模した立体造形物であり、図 3 (a) に示すようにステージ S 左側に位置し、初期段階ではステージ S の高さより下方に該頭部の多くが隠された状態に配設されている。該造形物 82 は、頭部における正面視の左下部を中心として矢印 A4 に示す向き及び逆向きに回動するように、不図示の軸部材や該軸部材を軸着させる軸孔等を有した回動機構によって支持されている。造形物 82 では、この回動機構によって許容される回動範囲が、移動自在な所定域（所定の範囲）となっている。

40

【0036】

また、造形物 82 の頭頂部背面側には、前述した手指部 81 a の指先部分が係合される凹部 86 が形成され、該凹部 86 近傍には磁性体である金属（例えば鉄）が配設されている。そして、手指部 81 a の指先部分には、図 3 (a) に示すような磁石 91 が埋設されており、手指部 81 a と造形物 82 とが近づいた際には磁気力によって接着し合うこととなり、互いに連係されることとなる。ここで、上記凹部 86 は、手指部 81 a における指先部分の大きさに比して大きく形成されていることにより、指先部分が凹部 86 に係合された際にあっても、指先部分の周囲には空間的な余裕があり、該余裕によって手指部 81 a が揺動した際の動きが吸収されるものとなっている。

50

【 0 0 3 7 】

なお、手指部 8 1 a と造形物 8 2 とを連係させる手段として磁石 9 1 を用いるとして説明したが、磁石 9 1 以外にも電氣的に磁力を発生・消滅させるような電磁コイルを用いてもよいことは勿論である。このような電磁コイルを用いた場合には、通電の有無にて両者の係合状態を変化させることができるため、細かい動作制御を行う際には有効なものとなる。

【 0 0 3 8 】

ついで、本パチンコ機 1 の背面構造について図 4 を参照して説明する。同図は、本パチンコ機 1 の背面構造を示す背面図である。

【 0 0 3 9 】

すなわち、図 4 に示すように、パチンコ機 1 の前扉 7 背面における上部左方には、賞球タンク 4 3 が取り付けられており、この賞球タンク 4 3 の下方に、サブ基板（サブ制御基板）3 8、主基板（主制御基板）4 0、及び払出し制御基板 6 1 がこの順に配置されている。また、前扉 7 背面における上部右方には、外部端子板 6 2 が取り付けられており、この外部端子板 6 2 の下方に、整列待機通路 4 5、賞球装置 4 6、賞球排出通路 4 7、電源ユニット 4 1、及び発射装置 7 2 用の発射制御基板 6 3 がこの順に配置されている。パチンコ機 1 の前扉 7 背面における左側部には、施錠装置 1 3 が配設されている。

【 0 0 4 0 】

次に、本実施形態におけるパチンコ機 1 の制御系を図 5 に沿って説明する。なお、同図は本パチンコ機の制御系を示すブロック図である。

【 0 0 4 1 】

すなわち、本制御系は、遊技制御装置 5 4 と、該遊技制御装置 5 4 に電氣的に接続された、始動チャッカー開閉ソレノイド 7 0、アタッカー開閉ソレノイド 7 1、放音装置 1 2、演出用照明装置 1 1、画像表示装置 3 5、発射装置 7 2、及びモータ 8 3、8 8 を備えている。

【 0 0 4 2 】

遊技制御装置 5 4 は、図 4 に示した主基板 4 0 やサブ基板 3 8 等から構成されている。主基板 4 0 は、本パチンコ機 1 の動作全体を統括的に管理するものであり、当該パチンコ機 1 の動作全体を管理するシステムプログラム及び遊技用の実行プログラムが予め記憶された半導体メモリ等からなる記憶部（図示せず）と、これらのプログラムを実行する不図示のマイクロプロセッサ（MPU）とを備えている。また、サブ基板 3 8 は、主に画像表示、効果音等の演出、効果光等の表示制御を行うように構成されている。

【 0 0 4 3 】

遊技制御装置 5 4 は、入賞判定手段 5 5、入賞信号出力手段 5 6、抽選手段 5 7、遊技制御手段 5 9、保留手段 6 0、作動制御手段 6 1、作動判定手段 6 2、作動決定手段 6 3、演出制御手段 6 4、及び表示制御手段 6 5 を備えている。

【 0 0 4 4 】

入賞判定手段 5 5 は、発射ハンドル 2 の操作で作動する発射装置 7 2 によって遊技領域 3 a に打ち出された遊技球が始動チャッカー 2 7、入賞口 2 5、2 6、アタッカー 5 等の何れかに入賞したとき、当該入賞があった旨を判定する。

【 0 0 4 5 】

入賞信号出力手段 5 6 は、入賞判定手段 5 5 によって入賞が判定されたとき、対応する始動チャッカー 2 7、入賞口 2 5、2 6、アタッカー 5 等に入賞した旨の入賞信号を出力する。

【 0 0 4 6 】

抽選手段 5 7 は、入賞信号出力手段 5 6 からの入賞信号の入力時、最大保留球数（例えば 4 個）未満での入賞を契機として、次なる大当たりを当選させるまで遊技者に有利な付加価値を付与し得る特殊状態となる確率変動当たり、及び上記特殊状態とならない通常当たりのうちの何れか一方に当選するように、不図示の抽選用メモリから当たり当選乱数値を取得して、大当たり抽選を実行する。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 7 】

そして、抽選手段 5 7 は、大当たり抽選で確変当たりで当選した場合、不図示の演出用メモリに格納された演出乱数値に基づく抽選で、変動の結果、確変当たりに対応する「111」、「333」や「777」等の図柄が画像表示装置 3 5 の大当たり有効ライン上で最終的に揃う旨の変動パターンを決定し、その旨の変動パターン信号を出力する。なお、上記「大当たり有効ライン」は、大当たりを得るため図柄が一行に並ぶべき位置(ライン)を意味する。

【 0 0 4 8 】

また、抽選手段 5 7 は、大当たり抽選で通常当たりで当選した場合に、演出乱数値に基づく抽選で、変動の結果、通常当たりに対応する「222」等の図柄が大当たり有効ライン上で最終的に揃う旨の変動パターンを決定し、その旨の変動パターン信号を出力する。更に抽選手段 5 7 は、それぞれ、大当たり抽選で外れた場合に、演出乱数値に基づく抽選で、変動の結果、外れに対応する「252」等の図柄が大当たり有効ライン上で最終的に揃う旨の変動パターンを決定し、その旨の変動パターン信号を出力する。

【 0 0 4 9 】

さらに、抽選手段 5 7 は、上記大当たり抽選で確変当たりで当選した場合に、可動演出装置 8 0 を駆動させて遊技者の高揚感を誘う「特別演出」を併せて行わせるか否かの抽選を、不図示の抽選用メモリから特別演出乱数値を取得して実行する。

【 0 0 5 0 】

遊技制御手段 5 9 は、放音装置 1 2、演出用照明装置 1 1 に放音、発光の演出をさせる契機となる指令を、演出制御手段 6 4 に送る。また、遊技制御手段 5 9 は、予め設定された演出データや抽選手段 5 7 での抽選結果等に応じて、画像表示装置 3 5 に表示すべき演出内容に関する信号を表示制御手段 6 5 に送ったり、また、可動演出装置 8 0 を駆動させる際の演出の契機となる指令を演出制御手段 6 4 に送ったりする。

【 0 0 5 1 】

保留手段 6 0 は、抽選手段 5 7 から出力された変動パターン信号を入力し、変動パターンを、始動チャッカー 2 7 への入賞の都度に行われた抽選の結果となる保留球として順次記憶する。当該記憶状況は、大当たり抽選保留表示装置(図示せず)に、最大 4 個の保留球として点灯表示される。保留手段 6 0 は、例えば保留球数 H が $0 < H < 5$ であるか否かを常時判定し、保留球数 H が 4 個表示されている間は、始動チャッカー 2 7 への入賞に拘わらず大当たり抽選は行わない。なお、保留球として点灯表示される保留球数は上記「最大 4 個」に限らず、例えば 3 個以下、又は 5 個以上として適宜設定することも可能である。

【 0 0 5 2 】

そして保留手段 6 0 は、保留(記憶)している変動パターンに係る信号を順次出力し、その変動パターン信号に基づく演出表示が終了するまでは次の変動パターン信号を出力しないようにするための図柄変動禁止フラグを立てる(オンする)と共に、当該オンした図柄変動禁止フラグを解除する時間を計測するための図柄変動タイマ(図示せず)をセットし、変動パターン信号の出力に応じて保留球数を 1 デクリメントする。また保留手段 6 0 は、保留球の消費に応じて保留球数 H が $H < 4$ となった場合、抽選手段 5 7 で行われる始動チャッカー 2 7 への入賞に回答した大当たり抽選の結果を保留球として記憶し、保留球数を 1 インクリメントする。

【 0 0 5 3 】

作動制御手段 6 1 は、作動決定手段 6 3 の作動開始決定の旨の信号に基づき、始動チャッカー開閉ソレノイド 7 0 に駆動信号を送って該ソレノイド 7 0 を作動させ、始動チャッカー 2 7 を開放又は閉塞動作させる。更に作動制御手段 6 1 は、アタッカー開閉ソレノイド 7 1 に駆動信号を送って該ソレノイド 7 1 を作動させ、抽選手段 5 7 での抽選による大当たり発生時にアタッカー 5 を開放して所定数入賞が終了する(又は所定時間が経過する)毎に閉塞する動作を所定回数(所定ラウンド)だけ繰り返すように制御する。

【 0 0 5 4 】

作動判定手段 6 2 は、始動チャッカー開閉ソレノイド 7 0 及びアタッカー開閉ソレノイド 7 1 を作動させるための条件を満たすか否かを判定する。つまり、始動チャッカー開閉ソレノイド 7 0 にあって、始動チャッカー 2 7 の開閉の「条件を満たす」時とは、抽選手段 5 7 の大当たり抽選とは別途行われる抽選で当選した場合である。アタッカー開閉ソレノイド 7 1 にあって、アタッカー 5 の開放の「条件を満たす」時とは、所謂リーチ（所謂スーパーリーチ、ノーマルリーチを含む）の状態から 3 つの同じ図柄が大当たり有効ライン上で揃って大当たりが発生した場合であり、アタッカー 5 の閉塞の「条件を満たす」時とは、大当たり発生時における全ての入賞を完了した場合である。

【 0 0 5 5 】

作動決定手段 6 3 は、作動判定手段 6 2 からの判定信号を受けて、始動チャッカー開閉ソレノイド 7 0、アタッカー開閉ソレノイド 7 1 の作動開始をそれぞれに決定する。

10

【 0 0 5 6 】

演出制御手段 6 4 は、遊技制御手段 5 9 からの指令にตอบสนองして、放音装置 1 2 を放音駆動し、演出用照明装置 1 1 を発光駆動し、遊技者の聴覚や視覚に訴える演出を行う。また、演出制御手段 6 4 は、遊技制御手段 5 9 からの指令にตอบสนองして、可動演出装置 8 0 におけるモータ 8 3、8 8 をそれぞれ所定の契機で回動駆動させて遊技者の視覚に訴える演出を行う。

【 0 0 5 7 】

表示制御手段 6 5 は、遊技制御手段 5 9 からの信号に従って、画像表示装置 3 5 を駆動し、大当たり抽選結果を中心とした内容等の演出を、遊技者の視覚に訴えるように演出表示する。

20

【 0 0 5 8 】

始動チャッカー開閉ソレノイド 7 0 は、作動制御手段 6 1 から送信された駆動信号にตอบสนองしてプランジャ（図示せず）を進退動作させて、始動チャッカー 2 7 を開閉動作させる。アタッカー開閉ソレノイド 7 1 は、作動制御手段 6 1 から送信された駆動信号にตอบสนองしてプランジャ（図示せず）を進退動作させて、アタッカー 5 を開閉動作させる。

【 0 0 5 9 】

放音装置 1 2 は、演出制御手段 6 4 の制御に従ってスピーカー（図示せず）を駆動させ、演出に応じた効果音を発する。演出用照明装置 1 1 は、演出制御手段 6 4 の制御に従ってその内蔵する不図示の電飾ランプや LED 等を発光駆動（点灯、点滅）させ、演出に応じた照明を行う。画像表示装置 3 5 は、表示制御手段 6 5 の制御に従って作動し、演出データや抽選手段 5 7 での抽選結果に応じた演出表示を行う。モータ 8 3、8 8 は、演出制御手段 6 4 の制御に従って、可動演出装置 8 0 における可動役物 8 1 を駆動させ、演出に応じた回転動作を行う。

30

【 0 0 6 0 】

次に、本パチンコ機 1 による作用について、図 6 のフローチャートを併せて参照しつつ説明する。

【 0 0 6 1 】

すなわち、本パチンコ機 1 に対面して着座した遊技者が発射ハンドル 2 を握り、適宜の角度に回動操作すると（ステップ S 1）、発射装置の作動で遊技球が所定の時間間隔で遊技領域 3 a に向けて連続的に発射される。すると、遊技領域 3 a に打ち出されて転動落下する多数の遊技球は、始動チャッカー 2 7 や入賞口 2 5、2 6 に適時入賞し、或いは、これらに關与せずに転動落下して、遊技領域 3 a 最下部のアウト口 1 5 から遊技盤 3 背面側に排出される。

40

【 0 0 6 2 】

遊技領域 3 a に向けて打ち出された多数の遊技球 B a は、その一部がワープ導入口 3 7 から導入されて放出口 4 0 から遊技球ステージ S 上に放出され、その一部が球放出部 4 9 から放出されて始動チャッカー 2 7 に向けて落下し、この始動チャッカー 2 7 に高確率で入賞する。この際、始動チャッカー 2 7 の開口近辺に配設された不図示の障害釘への当接状況によっては、始動チャッカー 2 7 に入賞できないこともある。

50

【 0 0 6 3 】

一方、球放出部 4 9 左右の遊技球ステージ S から直接に落下する遊技球 B a は、始動チャッカー 2 7 と異なる方向に向かう。この際、当該遊技球 B a は、その落下方向が始動チャッカー 2 7 の開口近辺に配設された障害釘上を通過して入球し得る方向と異なったとしても、該障害釘の左右に打ち込まれた所謂ジャンプ釘（図示せず）や、このジャンプ釘から左右方向に配列された道釘（図示せず）で弾き返されることで、該障害釘に絡んでその間を落下して始動チャッカー 2 7 に入球することがある。

【 0 0 6 4 】

ところで、上述したように始動チャッカー 2 7 や入賞口 2 5 , 2 6 の何れかに遊技球 B a が入賞した場合、入賞判定手段 5 5 が当該入賞を判定し、且つ入賞信号出力手段 5 6 が入賞信号を出力する（ステップ S 2 ）。この際、保留手段 6 0 は、保留球 H が $0 < H < 5$ であるか否かを常時判定しており、 $0 < H < 5$ を満たすと判定したときには、保留している変動パターンに係る信号を、遊技制御手段 5 9 を介して表示制御手段 6 5 に順次送信し、図柄変動禁止フラグをオンすると共に、図柄変動タイマをセットし、変動パターン信号の送信に応じて保留球数を 1 デクリメントする。また保留手段 6 0 は、当該保留球の消費に応じて保留球数 H が $H < 4$ となった場合、抽選手段 5 7 で行われる始動チャッカー 2 7 への入賞に応じた大当たり抽選の結果を保留球として記憶し、保留球数を 1 インクリメントする。

10

【 0 0 6 5 】

そして、ステップ S 3 にて、大当たり抽選で当選した場合には、抽選手段 5 7 が当たりフラグをオンすると、抽選手段 5 7 が、演出用メモリに格納された演出乱数値に基づく抽選で、大当たりの種別、つまり確変当たり又は通常当たりに対応する変動パターンを決定する。

20

【 0 0 6 6 】

これにより、ステップ S 4 において、画像表示装置 3 5 に表示されるべき当たり図柄がセットされ、抽選手段 5 7 は、その旨の変動パターン信号を出力すると共に、当該変動パターン信号に基づく演出表示が終了するまでは次の変動パターン信号を送信しないようにするために図柄変動禁止フラグをオンし、当該オンした図柄変動禁止フラグを解除する時間を計測するための図柄変動タイマをセットし、変動パターン信号の送信に応じて保留球数を 1 デクリメントする。

30

【 0 0 6 7 】

一方、ステップ S 3 にて、大当たり抽選で外れた場合には、演出用メモリに格納された演出乱数値に基づく抽選で、変動の結果、外れに対応する図柄が最終的に揃う旨の変動パターンが決定される。これにより、画像表示装置 3 5 に表示される外れ図柄がセットされ、抽選手段 5 7 は、その旨の変動パターン信号を出力すると共に、図柄変動禁止フラグをオンし、図柄変動タイマをセットし、変動パターン信号の送信に応じて保留球数を 1 デクリメントする。

【 0 0 6 8 】

以上のようにして、遊技制御手段 5 9 が、画像表示装置 3 5 に表示すべき演出内容に関する信号を、表示制御手段 6 5 に送信することに基づき、表示制御手段 6 5 は、画像表示装置 3 5 を適時駆動し、大当たり抽選結果に関する内容等を、遊技者の視覚に訴えるように演出表示することとなる（ステップ S 5 ）。

40

【 0 0 6 9 】

ところで、前述した抽選手段 5 7 にて確変の大当たりが決定し、更に特別演出の実行が決定された場合には、画像表示装置 3 5 に大当たりの抽選結果を表示動作させる旨の信号が遊技制御手段 5 9 から表示制御手段 6 5 へと送られる。そして、それと共に可動演出装置 8 0 に所定の演出動作をさせる旨の指令が、遊技制御手段 5 9 から演出制御手段 6 4 へと送られる。これにより、表示制御手段 6 5 によって画像表示装置 3 5 が表示制御されると共に、演出制御手段 6 4 によって可動演出装置 8 0 における可動役物 8 1 による演出動作が駆動制御されることとなる。

50

【0070】

例えば、抽選手段57にて「777」の確変の大当たりが決定され、併せて可動演出装置80による特別演出の実行が決定された場合には、まず表示制御手段65によって画面35a上に「777」の変動パターンが揃えられることで、大当たりの抽選及び結果表示がなされる。この結果表示を契機として、演出制御手段64は、可動役物81におけるモータ83を図3(a)の矢印A1に示す方向に回転するようにパルス制御し、第2腕部81cを水平状態から所定の角度(例えば45°)だけ下側に向けた状態にして停止させる。

【0071】

ついで、演出制御手段64は、第1腕部81bの端部に配設されたモータ88を回転制御し、ラック部87に沿って矢印A2に示す向きに第1腕部81bを下降させる。これにより、手指部81aが造形物82の頭頂部へと接近する。このとき、手指部81aの先端は、造形物82の凹部86に対して入り込み易い角度で接近すると共に、凹部86が手指部81aの先端部より広く形成されていることから、凹部86内へと滑らかに入り込むものとなる。このように、手指部81aが、造形物82の凹部86へと入り込んだ際には、手指部81a自身に埋設された磁石91が凹部86を形成している表面に吸着することにより、両者は連係された状態となる。

10

【0072】

そして、演出制御手段64は、モータ83を回転制御して第2腕部81cを矢印A3に示す向きに回転軸85を中心として回転制御を開始する。このとき、造形物82は、その頭部が手指部81a、つまり可動役物81と連係状態となっていることから、可動役物81が駆動動作された際には、該可動役物81の駆動動作に付き従うように動作するものとなる。より細かくは、可動役物81が上記したように演出動作されると、造形物82は、それに従うように図3(b)に示す矢印A4の向きへと所定の範囲内で回転動作し、初期状態に比してステージSからその多くの部分が現出され、画面35aの前方へと突出される。このように、可動役物81は、その演出動作の中で造形物82を連係し、該造形物82を従動させるように駆動制御をする。

20

【0073】

上記したように、可動役物81の演出動作に伴い、別体である造形物82がこれに従うように駆動制御されることによって副次的に動作をする態様は、遊技者にこれまでにない新奇な印象を与えるものとなる。このような新奇な演出は、以後の遊技展開の期待を高めると共に高揚感を誘うものとなり、パチンコ機1の遊技性や装飾性の向上に寄与するものとなる。また、人体の手指及び腕を模したロボットアーム形状の可動役物81が、人間の腕のような複雑な動作をすることで、遊技者に新鮮な驚きを提供できるものとなっている。

30

【0074】

そして、可動役物81が、所定時間(例えば3秒間)だけ造形物82を画面35a前方に突出させた状態を維持すると、次に、演出制御手段64は、モータ88を回転駆動させることで、第1腕部81bを矢印A2と逆方向にラック部87に沿って移動するように制御を行う。このように、手指部81aが造形物82の凹部86から引き離されると、磁石91の吸着力が及ばなくなることで両者の連係状態が解除され、造形物82が可動役物81から解放されることとなる。これにより、造形物82は、矢印A4の逆方向に自重にて回転しながら下降し、元のステージS左下の領域に隠れるように収納される。そして、第1腕部81bが第2腕部81cの内方に収納されると、演出制御手段64は、モータ83を駆動させることで、可動役物81全体を矢印A1の逆方向に回転させ、可動役物81をセンター飾り23上部で水平な状態に戻して停止させる。

40

【0075】

そして、上記したような形を含め、前述のステップS5に示した抽選結果が大当たり決定である場合、作動制御手段61は、作動決定手段63における作動開始決定の旨の信号に基づき、所定のタイミングでアタッカー開閉ソレノイド71に駆動信号を送り、当該ソレノイド71を作動させてアタッカー5を開放し、所定数入賞が終了する(又は所定時間

50

が経過する)毎に閉塞する動作を所定回数(所定ラウンド)だけ繰り返させる。これにより、アタッカー5に入賞した遊技球に対応する多量の遊技球が球供給口17から皿ユニット16に払い出されることとなる(ステップS6)。

【0076】

次いで、センター飾り23における前述した可動演出装置80の変形例を、図7を参照して説明する。図7は、可動演出装置80の変形例である可動演出装置100を示すものであり、(a)は可動演出装置100の初動段階を示す概略正面図、(b)は(a)以降の段階を示す概略正面図である。なお、本変形例に係るパチンコ機1において、図1ないし図6と同一の符号は同一又は相当部分を示すと共に、図7(a)、(b)にて符号が未記載のものにあっては援用するものとし、その説明を省略する。

10

【0077】

すなわち、図7(a)、(b)に示すように、可動演出装置100は、開口部36が形成されたセンター飾り23上部に配設された可動役物(主動体)101と、センター飾り23下部に配設された造形物(従動体)102とから構成されている。可動役物101は、手指部101aと、該手指部101aから一続きに形成された腕部101bとを有し、該腕部101bはジャバラ状のカバー部材101cから伸縮するように駆動される。これは、腕部101b上端に配設された不図示のピニオン部がモータによって回転駆動され、該ピニオン部がカバー部材101c内部から上方に向けて配設された不図示のラック部に沿って上下移動することにより、腕部101bが紙面上下方向に伸縮するものとなっている。

20

【0078】

また、腕部101bの内部には、紙面上下方向に伸縮動作する棒部材を有したソレノイド機構が配設されており、該棒部材先端から手指部101aのそれぞれの指先に亘っては、その内部を通して柔軟性のあるワイヤー紐が、該棒部材の上下動に連動する程度に張り詰めた状態で連結されている。これにより、上記棒部材が下方に移動された際には、手指部101aの指先に連結されたワイヤー紐が緩み、手が開いた状態に変化する。また、上記棒部材が上方に移動した際には、手指部101aの指先に連結されたワイヤー紐が締め、手を閉じる状態が継続される。

【0079】

造形物102は、人体の頭部における頭蓋骨を模した立体造形物であり、ステージS左側に位置し、初期段階ではステージSの高さより下方に該頭部の多くが隠された状態に配設されている。造形物102の頭頂部背面側には、前述した手指部101aの指先部分が係合される凹部103が形成されている。

30

【0080】

このような可動演出装置100を備えたパチンコ機1にあって、遊技中に抽選手段57にて確変の大当たりが決定され、更に特別演出の実行が決定された場合には、可動演出装置100に所定の演出動作をさせる旨の指令が遊技制御手段59から演出制御手段64へと送られる。これにより、演出制御手段64によって可動演出装置100における可動役物101の演出動作が駆動制御されることとなる。

【0081】

ここで、例えば「555」の変動パターンによる大当たりが画像形成装置35に結果表示された際、これを契機として、演出制御手段64は可動役物101に演出動作させるための制御を開始する。まず、演出制御手段64は、可動役物101内のモータを回転制御し、腕部101bをラックアンドピニオン機構に従って矢印B1に示す下方へと伸ばすように制御する。腕部101bが伸ばされると、該腕部101b先端の手指部101aは、造形物102上部に設けられた凹部103へと入り込む。この状態となった時点で、演出制御手段64は、上記モータの回転を停止させる。なお、この凹部103には、光センサであるフォトインタラプタが配設されており、該フォトインタラプタによって手指部101aが入り込んだことを検知し、モータ停止の契機としている。

40

【0082】

50

次いで、演出制御手段 6 4 は、腕部 1 0 1 b の内部に配設されたソレノイド機構を制御し、棒部材を上方向に移動駆動させる。これにより、手指部 1 0 1 a は、手を閉じる状態となり、その指先で凹部 1 0 3 を掴み、可動役物 1 0 1 と造形物 1 0 2 とが関係された状態となる。

【 0 0 8 3 】

そして、演出制御手段 6 4 は、再び腕部 1 0 1 b を矢印 B 2 に示す向きに移動駆動させることにより、可動役物 1 0 1 に演出動作をさせる。すると、造形物 1 0 2 は、手指部 1 0 1 a、すなわち可動役物 1 0 1 に関係された状態となっていることから、可動役物 1 0 1 の移動に従うように動作されることとなる。具体的には、可動役物 1 0 1 が上方へと移動する演出動作を行うと、造形物 1 0 2 は、ステージ S から頭部の多くの部分を現し、画面 3 5 a の前方へと突出するように駆動制御されることとなる。このように、可動役物 1 0 1 の駆動動作に伴って、別体である造形物 1 0 2 がそれに従うように駆動制御される態様は、遊技者に対して新鮮かつ斬新な印象を与えることができるものとなる。

10

【 0 0 8 4 】

なお、以上で説明した、本実施の形態においては、可動演出装置 8 0、1 0 0 が、大当り抽選における確変当たりが当選した際に「特別演出」として演出動作されるものとして説明したが、例えば、プレミアリーチやスーパーリーチにて最終図柄の結果表示がなされる際や、画像形成装置 3 5 にて表示されている当該大当り抽選が熱い（大当りの期待度が高い）ものであることを示す目的で演出動作させるようにしてもよく、該可動演出装置 8 0、1 0 0 を演出動作させる契機については特に限定されるものではない。

20

【 0 0 8 5 】

また、本実施の形態においては、可動役物 8 1 と造形物 8 2 とが磁石 9 1 にて係合し合い、また、可動役物 1 0 1 と造形物 1 0 2 とが手指部 1 0 1 a が掴む動作をすることによって係合し合い、それぞれに連係動作するとして説明した。しかし、両者が係合し合う手段は、他にも例えば、鉤針状のフックと係合リングとの組み合わせ等であってもよく、連係又は連係解除を容易に行い得るものであれば、それに用いる部材・装置等は特に限定されるものではない。

【 0 0 8 6 】

以上説明した本実施の形態におけるパチンコ機 1 は、センター飾り 2 3 に可動演出装置 8 0 を備えており、該可動演出装置 8 0 は、モータ 8 3 の駆動力によって演出動作をする可動役物 8 1 と、該可動役物 8 1 と別体をなし、所定域内で移動自在となるように支持された造形物 8 2 とを有している。そして、この可動役物 8 1 が、演出動作の最中に造形物 8 2 に接近し、磁石 9 1 によって連係又は連係解除することによって、該造形物 8 2 を所定域内で移動させ、従動するように駆動制御してなる。これにより、可動物である可動役物 8 1 が、あたかも造形物 8 2 を駆動動作させるための駆動源として機能することとなり、一つの駆動源にて可動役物 8 2 及び造形物 8 2 の複数の物体が駆動動作されるようになる。従って、従来のパチンコ機においては複数の可動物体を形成させる場合にそれぞれの可動物体ごとに駆動源を配さなくてはならなかったが、本パチンコ機 1 では可動役物 8 1 によって造形物 8 2 を駆動させることが可能となり、可動物体の数に応じた駆動源を不要にすることができる。よって、駆動源の数を減少させることでユニット役物内の空間領域を確保することが容易となり、パチンコ機 1 における設計の容易化や製造の効率化を図ることができるようになる。

30

40

【 0 0 8 7 】

また、可動役物 8 1 が、別体である造形物 8 2 を駆動動作させることから、造形物 8 2 に対して駆動部を配設させる必要がなくなり、製造コストの節約を図ることができるようになる。

【 0 0 8 8 】

また、可動役物 8 1 が、別体である造形物 8 2 を駆動動作させることから、可動演出装置 8 0 の外形からは初見の段階において遊技者にその演出動作が予測できないものにすることができ、それら両者によって従来に無い新鮮かつ斬新な演出動作を遊技者に提供する

50

ことができるようになる。

【0089】

また、パチンコ機1が、センター飾り23に形成された開口36から画面35aを露出するように配置される画像表示装置35を備えており、可動役物81が、演出動作中に造形物82に接近し、磁石91によって連係して該開口36近傍から画面35aの前方へと突出させるように該造形物82を駆動動作させる。また、可動役物81が、造形物82を連係解除することによって元の該開口36近傍へと戻るように駆動動作させてなる。これにより、可動役物81と造形物82との連係又は連係解除によって表出される新奇な演出動作を遊技者に提供できるだけでなく、遊技者の視線の前方にて注意を引くような、一層際立った演出動作とすることができる。

10

【0090】

また、可動役物101は、人体の手指を模した手指部101a及び該手指部101aから一続きに形成された腕部101bからなるロボットアーム形状をなし、該手指部101aが造形物102を掴むことで該造形物102と連係し、さらに、掴んだ状態の該造形物102を解放することで連係解除してなる。これにより、可動役物101が人体の手指や腕等を模した形状からなり、更に物を掴む又は放す等といった高度な動きによって造形物102と連係あるいは連係解除でき、遊技者の注意をこれらの演出動作によって引き付けることができ、外面的な装飾性の向上と共に遊技性の向上を図ることができるものとなる。

【0091】

以上、本発明をその好適な実施の形態に基づいて説明したが、本発明の遊技機は、上記実施形態の構成にのみ限定されるものではなく、上記実施形態の構成から種々の修正及び変更を施した遊技機も、本発明の範囲に含まれる。

20

【図面の簡単な説明】

【0092】

【図1】本発明に係る実施の形態におけるパチンコ機の外部構造を示す正面図である。

【図2】遊技盤を単体で示す正面図である。

【図3】可動演出装置とセンター飾りにおける開口近傍とを示す概略図であり、(a)は可動演出装置の初動段階を示す概略正面図、(b)は(a)以降の段階を示す概略正面図である。

30

【図4】本パチンコ機の背面構造を示す背面図である。

【図5】本パチンコ機の制御系を示すブロック図である。

【図6】本パチンコ機による作用を説明するためのフローチャートである。

【図7】可動演出装置の変形例を示すものであり、(a)は可動演出装置の初動段階を示す概略正面図、(b)は(a)以降の段階を示す概略正面図である。

【符号の説明】

【0093】

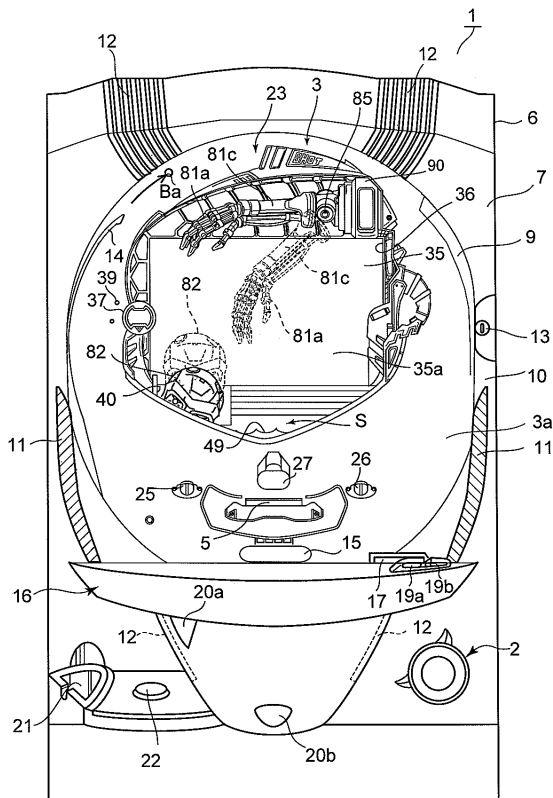
- 1 遊技機(パチンコ機)
- 3a 遊技領域
- 23 ユニット役物(センター飾り)
- 35 画像表示装置
- 35a 画面
- 36 開口部(開口)
- 80 可動演出装置
- 81 主動体(可動役物)
- 82 従動体(造形物)
- 83 駆動源(モータ)
- 88 駆動源(モータ)
- 100 可動演出装置
- 101 主動体(可動役物)

40

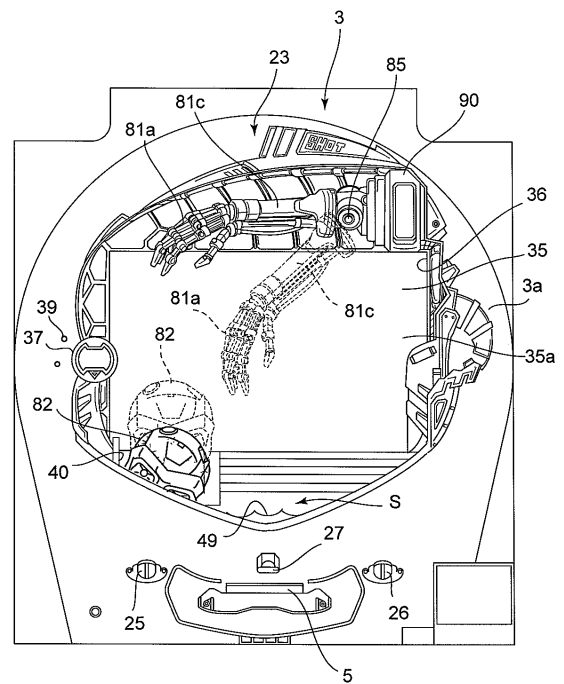
50

- 1 0 1 a 手指部
- 1 0 1 b 腕部
- 1 0 2 従動体 (造形物)
- B a 遊技球

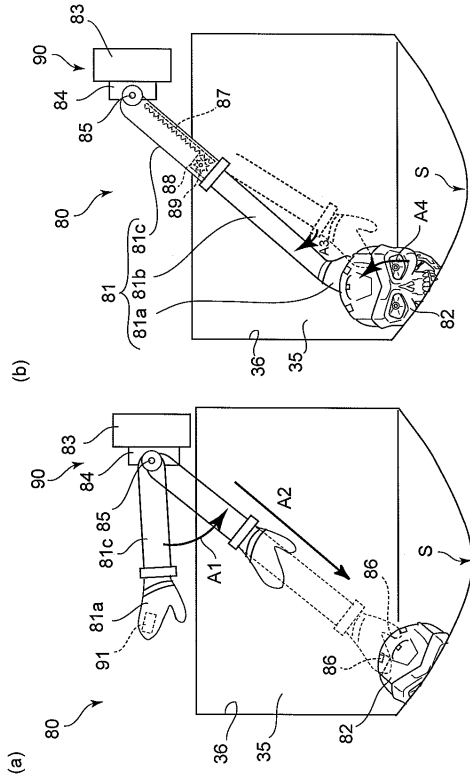
【図1】



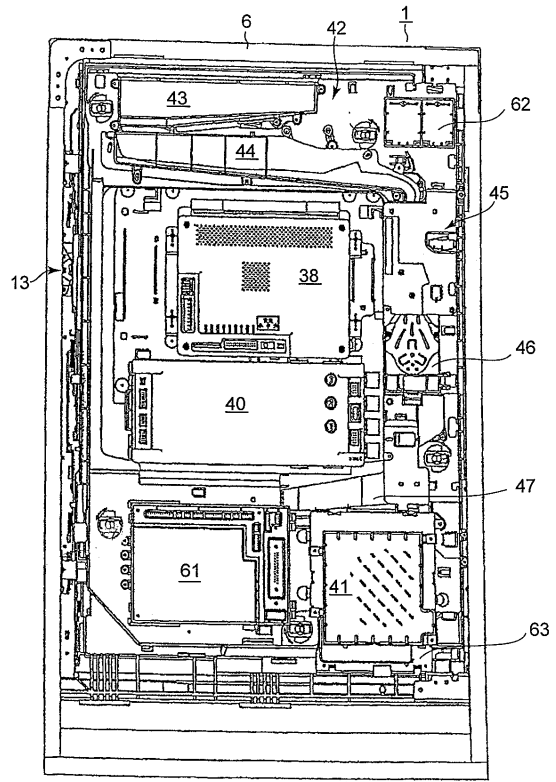
【図2】



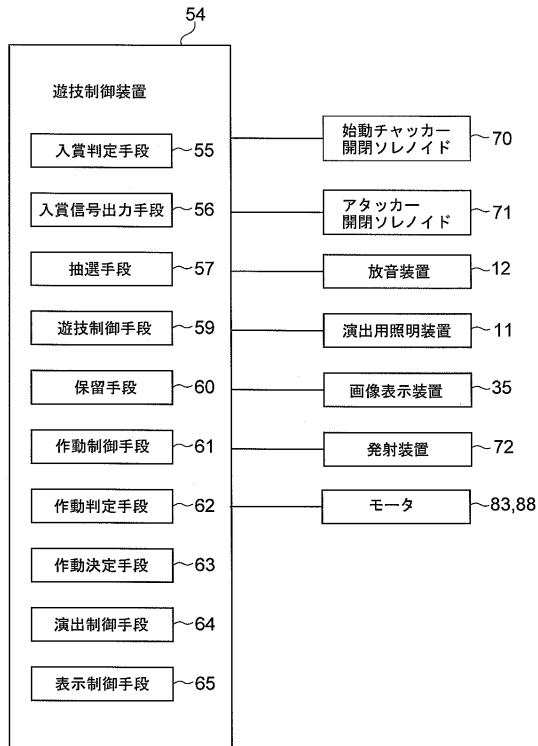
【図3】



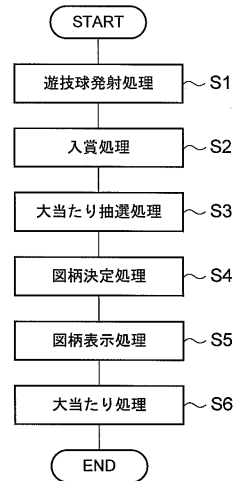
【図4】



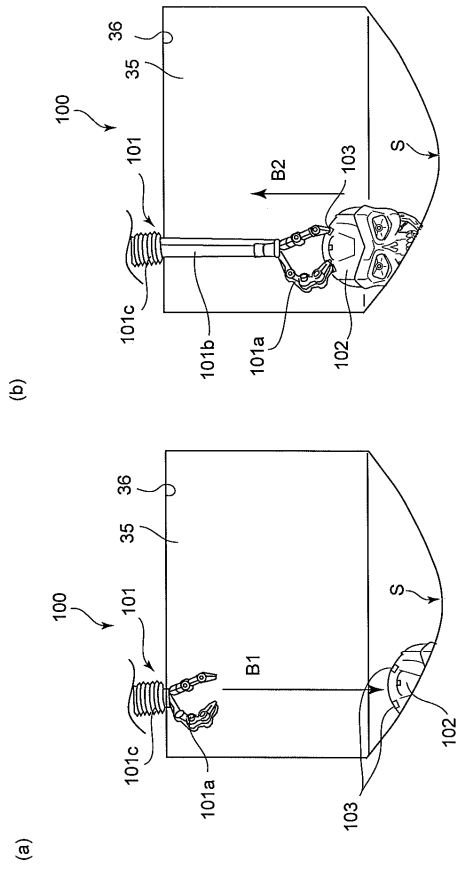
【図5】



【図6】



【 図 7 】



フロントページの続き

(56)参考文献 実公昭37-012970(JP,Y1)
特開2006-136424(JP,A)
特開2003-181049(JP,A)
特開2003-236088(JP,A)
特開2005-168708(JP,A)
特開2005-152417(JP,A)
特開2005-087369(JP,A)
実公昭09-016826(JP,Y1)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02