

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6628191号  
(P6628191)

(45) 発行日 令和2年1月8日(2020.1.8)

(24) 登録日 令和1年12月13日(2019.12.13)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全 13 頁)

(21) 出願番号 特願2017-1536 (P2017-1536)  
 (22) 出願日 平成29年1月10日 (2017.1.10)  
 (62) 分割の表示 特願2015-54903 (P2015-54903)  
 の分割  
 原出願日 平成27年3月18日 (2015.3.18)  
 (65) 公開番号 特開2017-64459 (P2017-64459A)  
 (43) 公開日 平成29年4月6日 (2017.4.6)  
 審査請求日 平成29年9月8日 (2017.9.8)

(73) 特許権者 599104196  
 株式会社サンセイアールアンドディ  
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1  
 3号  
 (74) 代理人 110002158  
 特許業務法人上野特許事務所  
 (72) 発明者 宮永 真  
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1  
 3号 株式会社サンセイアールアンドディ  
 内  
 (72) 発明者 稲垣 忠  
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1  
 3号 株式会社サンセイアールアンドディ  
 内

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】

駆動源と、

遊技者に視認される部材であって、前記駆動源の動力により変位可能な演出部材と、  
 遊技者に視認される部材であって、前記演出部材に対して一方端側が回転自在に支持された第一可動部材および第二可動部材と、  
 を備え、

前記駆動源の動力が前記演出部材に伝達されることで、当該演出部材が、それに支持された前記第一可動部材および前記第二可動部材との相対位置を変化させずに変位する状態と、

前記駆動源の動力が前記演出部材に伝達されずに前記第一可動部材および前記第二可動部材の他方端側に伝達されることで、当該演出部材が変位しない状態で、当該第一可動部材および第二可動部材の両方が当該演出部材に支持された一方端側を支点として回動するとともに、当該第一可動部材および第二可動部材の他方端側が互いに近づく方向または離れる方向に変位する状態と、

が切り替えられることを特徴とする遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、駆動源の動力によって駆動する可動部材を備えた遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

多くの遊技機には、演出効果を高めるための可動部材（いわゆる役物）が搭載されている。例えば下記特許文献1等に記載されるように、一つの駆動源で複数の可動部材を駆動させ、演出効果を高めるようにした遊技機が種々知られている。このように、駆動源を増加させることなく複数の可動部材を動作させるようにするだけでなく、当該複数の可動部材の動作態様を面白みのあるもの（従来にないもの）とすることで、遊技の趣向性を高めることが求められる。

**【先行技術文献】****【特許文献】**

10

**【0003】****【特許文献1】特開2011-255235号公報****【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

本発明は、複数の可動部材を備えた遊技機において、当該複数の可動部材の動作態様を面白みのあるものとすることで、遊技（演出）の趣向性の向上を図ることを目的とする。

**【課題を解決するための手段】****【0005】**

上記課題を解決するためになされた本発明にかかる遊技機は、駆動源と、遊技者に視認される部材であって、前記駆動源の動力により変位可能な演出部材と、遊技者に視認される部材であって、前記演出部材に対して一方端側が回転自在に支持された第一可動部材および第二可動部材と、を備え、前記駆動源の動力が前記演出部材に伝達されることで、当該演出部材が、それに支持された前記第一可動部材および前記第二可動部材との相対位置を変化させずに変位する状態と、前記駆動源の動力が前記演出部材に伝達されずに前記第一可動部材および前記第二可動部材の他方端側に伝達されることで、当該演出部材が変位しない状態で、当該第一可動部材および第二可動部材の両方が当該演出部材に支持された一方端側を支点として回動するとともに、当該第一可動部材および第二可動部材の他方端側が互いに近づく方向または離れる方向に変位する状態と、が切り替えられることを特徴とする。

20

**【発明の効果】****【0015】**

本発明によれば、当該複数の可動部材の動作態様を面白みのあるものとなり、遊技（演出）の趣向性を向上させることが可能である。

**【図面の簡単な説明】****【0016】**

【図1】本発明の一実施形態にかかる遊技機の正面図であり、演出装置が原位置に位置した状態を示したものである（発射装置（発射ハンドル）等公知の部材は省略）。

【図2】センターベースおよびそれに固定された演出装置の正面図（遊技盤を取り外した状態の正面図）であって、演出部材が原位置に位置し、可動部材が第一状態にあるものを示した図である。

30

【図3】センターベースおよびそれに固定された演出装置の正面図（遊技盤を取り外した状態の正面図）であって、演出部材が演出位置に位置し、可動部材が第二状態にあるものを示した図である。

**【図4】演出装置の外観図である。**

【図5】演出装置の正面図であって、可動部材が第一状態にあるものを示した図である。

【図6】演出装置の正面図であって、可動部材が第二状態にあるものを示した図である。

【図7】演出部材を取り外した状態にある演出装置の外観図であって、駆動源から演出部材や可動部材に至る動力伝達機構を説明するための図である。

【図8】演出装置の背面図であって、可動部材が第一状態にあるものを示した図である。

40

50

【図9】演出装置の背面図であって、可動部材が第二状態にあるものを示した図である。  
【図10】前後方向における光源、演出部材、可動部材の位置関係を説明するための模式図である。

【発明を実施するための形態】

【0017】

以下、本発明にかかる実施形態について図面を参照して詳細に説明する。なお、以下の説明における平面方向とは遊技領域902に沿う（平行な）方向を、前後方向とは遊技領域902に直交する方向（遊技者側を前、その反対側を後とする）を、左右方向（幅方向）とは図1の左右方向を、上下方向とは図1の上下方向をいうものとする。

【0018】

まず、図1を参照して遊技機1の全体構成について簡単に説明する。遊技機1は遊技盤90を備える。遊技盤90は、ほぼ正方形の合板により成形されており、発射装置の操作によって発射された遊技球を遊技領域902に案内する金属製の薄板からなる帯状のガイドレール903が略円弧形状となるように設けられている。

【0019】

遊技領域902には、表示装置91、第一始動入賞口904、第二始動入賞口905、大入賞口906、アウト口907などが設けられている。表示装置91は、例えば液晶表示装置が用いられ、表示装置91の表示画面（表示部）において特別図柄や普通図柄等が表示される。かかる表示装置91の表示画面は、遊技盤90に形成された開口901を通じて視認可能である。

【0020】

また、遊技領域902には、流下する遊技球が衝突することにより遊技球の流下態様に変化を与える障害物としての遊技釘が複数設けられている。遊技領域902を流下する遊技球は、遊技釘に衝突したときの条件に応じて様々な態様に変化する。

【0021】

このような遊技機1では、発射装置（図示省略）を操作することにより遊技領域902に向けて遊技球を発射する。遊技領域902を流下する遊技球が、始動入賞口904、905や大入賞口906等の入賞口に入賞すると、所定の数の賞球が払出装置により払い出される。その他、大当たりの抽選方法や演出等は、公知の遊技機と同様のものが適用できるため、説明は省略する。なお、本実施形態にかかる遊技機1は、いわゆるぱちんこ遊技機であるが、以下で説明する構成は、スロットマシン等、他の種類の遊技機にも適用可能である。

【0022】

以下、本実施形態にかかる遊技機1が備える演出装置1aについて、図面を参照して詳細に説明する。なお、本実施形態では、センターベース80の左側および右側に一つずつ演出装置1aが設けられている（図1～図3参照）が、以下、左側に設けられた演出装置1aを説明し、右側に設けられた演出装置1aの基本的な構造は左側に設けられたものと同じである（左右反対である）ため、説明は省略する。図4～図9に示す演出装置1aは、左側に設けられたものである。本実施形態にかかる演出装置1aは、演出部材10、可動部材20、動力伝達部材40（本発明におけるスライド部材に相当する）を備える。

【0023】

演出部材10は、「剣」を模した形状を有する細長い部材である。一方、可動部材20は、「炎」を模した形状を有する細長い部材である（図4～図6等参照）。本実施形態では、左可動部材20L（本発明における第一可動部材に相当する）、右可動部材20R（本発明における第二可動部材に相当する）という二つの可動部材20が設けられており、両可動部材20は、演出部材10よりも後方に位置する。前後方向における左可動部材20Lと右可動部材20Rの位置は略同じである。左可動部材20Lおよび右可動部材20Rそれぞれの先端側（本実施形態では原位置に位置するときにおける下側）には、貫通孔である被支持孔（左被支持孔21、右被支持孔21R）が形成されている（図7等参照）。当該各被支持孔内には、演出部材10の先端側（本実施形態では原位置に位置するとき

10

20

30

40

50

における下側)に設けられた支持突起(左支持突起11Lおよび右支持突起11R)が嵌まり込んでいる。つまり、左可動部材20Lは、左被支持孔21に係合する左支持突起11Lを支点として回動することが可能であり、右可動部材20Rは、右被支持孔21Rに係合する右支持突起11Rを支点として回動することが可能である(図5~図7等参照)。

#### 【0024】

演出部材10の基端側には、後方に向かって突出する突起である被誘導突起15が形成されている。当該被誘導突起15は、遊技盤90の後方に設けられたセンターベース80に固定される板部材81に形成された誘導溝811に嵌まり込んでいる(図3、図8、図9等参照)。被誘導突起15は誘導溝811内をスライドすることができる。誘導溝811は円弧形状の溝である。詳細を後述するように、被誘導突起15を有する演出部材10は、当該円弧状の誘導溝811に沿うように変位する。

#### 【0025】

かかる演出部材10および可動部材20に対し、図7に詳細を示す動力伝達部材40が変位自在に支持されている。動力伝達部材40には、伝達軸係合孔41、第一被係合孔42、第二被係合孔43、伝達突起44(本発明における係合部に相当する)、および伝達歯竿45(本発明におけるラック部に相当する)が形成されている。

#### 【0026】

伝達軸係合孔41は、駆動源50(本実施形態ではモータ)の動力によって回転する伝達歯車51の伝達軸511が係合する孔である。本実施形態における伝達軸係合孔41は貫通孔であるが貫通孔である必要はない。当該伝達軸係合孔41の内面が伝達軸511に押されることにより、動力伝達部材40が変位する。伝達軸係合孔41の形状は、演出部材10および可動部材20が後述するように動作するよう設定される。

#### 【0027】

第一被係合孔42および第二被係合孔43は、演出部材10に設けられ係合突起が嵌まり込む細長い孔である。本実施形態における第一被係合孔42および第二被係合孔43は貫通孔であるが貫通孔である必要はない。第一被係合孔42には第一係合突起12が、第二被係合孔43には第二係合突起13が嵌まり込んでいる。第一被係合孔42の幅と第一係合突起12の直径、第二被係合孔43の幅と第二係合突起13の直径はほぼ同じ(わずかに係合突起の直径の方が小さい)であり、各係合突起は、各被係合孔の長手方向に変位する(被係合孔に対する相対位置を変位させる)ことは可能であるが、各被係合孔の幅方向にはほとんど変位することができない。

#### 【0028】

伝達突起44は、一方の可動部材20(本実施形態では左可動部材20L)側に設けられた左中継部材60L(本発明における第一中継部材に相当する)に係合している。左中継部材60Lは、演出部材10に回動自在に支持されており、当該支点の一方側に長孔である左第一中継孔61Lが、他方側に長孔である左第二中継孔62Lが形成されている。伝達突起44は、左第一中継孔61Lに係合している。左第一中継孔61Lの幅と伝達突起44の直径はほぼ同じ(わずかに伝達突起44の直径の方が小さい)であり、伝達突起44は、左第一中継孔61Lの長手方向に変位する(左第一中継孔61Lに対する相対位置を変位させる)ことは可能であるが、左第一中継孔61Lの幅方向にはほとんど変位することができない。

#### 【0029】

また、左第二中継孔62Lには、左可動部材20Lの基端側(本実施形態では原位置に位置するときにおける上側)に設けられた左作動突起22Lが係合している。左第二中継孔62Lの幅と左作動突起22Lの直径はほぼ同じ(わずかに左作動突起22Lの直径の方が小さい)であり、左作動突起22Lは、左第二中継孔62Lの長手方向に変位する(左第二中継孔62Lに対する相対位置を変位させる)ことは可能であるが、左第二中継孔62Lの幅方向にはほとんど変位することができない。

#### 【0030】

10

20

30

40

50

伝達歯竿45は、動力伝達部材40の側面に形成され、他方の可動部材20（本実施形態では右可動部材20R）側に設けられた右中継部材60R（本発明における第二中継部材に相当する）に係合している。右中継部材60Rは、左中継部材60Lと同様に演出部材10に回動自在に支持されている。右中継部材60Rの一方側（動力伝達部材40側）には、その回動中心と中心を同じにする中継歯車部61R（本発明における歯車部に相当する）が、他方側には、長孔である右中継孔62Rが形成されている。伝達歯竿45は、右中継部材60Rの中継歯車部61Rに噛み合っている。つまり、伝達歯竿45が変位することで、それに噛み合う中継歯車部61R（右中継部材60R）が回動することとなる。

## 【0031】

10

また、右中継孔62Rには、右可動部材20Rの基端側（本実施形態では原位置に位置するときにおける上側）に設けられた右作動突起22Rが係合している。右中継孔62Rの幅と右作動突起22Rの直径はほぼ同じ（わずかに右作動突起22Rの直径の方が小さい）であり、右作動突起22Rは、右中継孔62Rの長手方向に変位する（右中継孔62Rに対する相対位置を変位させる）ことは可能であるが、右中継孔62Rの幅方向にはほとんど変位することができない。

## 【0032】

本実施形態では、可動部材20よりもさらに後方に光源30が設けられている（図10等参照）。具体的には、可動部材20よりもさらに後方に配置された基板31（基板31の前面）上に複数の光源30が実装されている。各光源30は、前方に向かって光を出射する。本実施形態における光源30はLEDである。

20

## 【0033】

演出部材10および可動部材20は、上記光源30から出射された光を透過させる光透過部を有する。演出部材10は、少なくともその幅方向両側に第一光透過部14を有する（「剣」の「刃」の部分が第一光透過部14となっている）（図4～図6等参照）。本実施形態における第一光透過部14は無色透明である。第一光透過部14以外の箇所（例えば幅方向中央側の部分である遮蔽部141）は、光を透過させない材料で形成されている。

## 【0034】

一方、可動部材20（左可動部材20Lおよび右可動部材20R）は、第二光透過部を有する。本実施形態では、左可動部材20Lおよび右可動部材20Rの略全体が光透過性の材料で形成されている（略全体が第二光透過部である）。本実施形態における第二光透過部は有色（本実施形態では青）透明である。

30

## 【0035】

このように構成される演出装置1aの動作（作用）について以下説明する。原位置に位置する演出部材10および可動部材20は、上下方向に沿うようにして位置する。この際、演出部材10と可動部材20（左可動部材20Lおよび右可動部材20R）は、前後方向において少なくとも一部が重なっている。つまり、可動部材20の少なくとも一部は、演出部材10に覆われた状態にある（図5等参照）。

## 【0036】

40

演出部材10および可動部材20が位置した状態から、駆動源50を一方に回転させる（正転させる）と、演出部材10および可動部材20は演出位置に向かって移動する。具体的には次の通りである。駆動源50の動力は伝達歯車51に伝達され、伝達歯車51が回転する。駆動源50と伝達歯車51との間に一または複数の他の歯車等が介在していてもよい。伝達歯車51が回転すると、それに設けられた伝達軸511が伝達歯車51の回転中心を中心として変位する。

## 【0037】

伝達軸511が変位すると、当該伝達軸511が動力伝達部材40における伝達軸係合孔41の側面（演出部材10が原位置に位置するときにおいて幅方向に交差する面）を伝達軸511が押す。具体的には、伝達軸511は幅方向内側に向かって変位するため、動

50

力伝達部材 4 0 も幅方向内側に向かって変位しようとする。動力伝達部材 4 0 の第一被係合孔 4 2 、第二被係合孔 4 3 には、演出部材 1 0 の第一係合突起 1 2 、第二係合突起 1 3 が係合しており、各係合突起は各被係合孔の長手方向にのみ相対位置を変位させることができるのであるため、動力伝達部材 4 0 が幅方向内側に向かって変位しようとすると、各係合突起が各被係合孔における幅方向の一方の内面を押す。これにより、演出部材 1 0 が幅方向内側に向かって変位する。演出部材 1 0 の被誘導突起 1 5 は、センターベース 8 0 に形成された誘導溝 8 1 1 に係合しているため、演出部材 1 0 は当該誘導溝 8 1 1 に沿って幅方向内側に向かって変位することとなる。本実施形態における誘導溝 8 1 1 は円弧状であるため、演出部材 1 0 は幅方向内側に向かって回動する。具体的には、演出部材 1 0 は、表示装置 9 1 に重なる位置まで進出する。

10

#### 【 0 0 3 8 】

演出部材 1 0 が所定量回動すると、伝達歯車 5 1 の伝達軸 5 1 1 は、動力伝達部材 4 0 における伝達軸係合孔 4 1 の下面（演出部材 1 0 が原位置に位置するときにおいて上下方向に交差する面）を伝達軸 5 1 1 が押す。これにより、動力伝達部材 4 0 は演出部材 1 0 の長手方向に沿う方向に変位しようとする。動力伝達部材 4 0 の第一被係合孔 4 2 、第二被係合孔 4 3 には、演出部材 1 0 の第一係合突起 1 2 、第二係合突起 1 3 が係合しており、各係合突起は各被係合孔の長手方向（演出部材 1 0 の長手方向）に相対位置を変位させることができるのであるため、伝達軸 5 1 1 に押された動力伝達部材 4 0 は変位する。具体的には、動力伝達部材 4 0 は、可動部材 2 0 に近づく方向（演出部材 1 0 や可動部材 2 0 の先端側）に変位（スライド）する。

20

#### 【 0 0 3 9 】

このように動力伝達部材 4 0 が変位すると、その伝達突起 4 4 が左中継部材 6 0 L の左第一中継孔 6 1 L 内を移動しつつ、当該左第一中継孔 6 1 L の内面を押す。これにより、左中継部材 6 0 L が回動する。左中継部材 6 0 L の左第二中継孔 6 2 L 内には、左可動部材 2 0 L の左作動突起 2 2 L が係合しているため、回動する左中継部材 6 0 L の左第二中継孔 6 2 L の内面に左作動突起 2 2 L が押され、左可動部材 2 0 L が演出部材 1 0 に対して変位する。具体的には、左被支持孔 2 1 が係合する演出部材 1 0 の左支持突起 1 1 L を支点として、左可動部材 2 0 L はその基端側が演出部材 1 0 との重なる領域を小さくする方向に演出部材 1 0 に対して変位（回動）する。

#### 【 0 0 4 0 】

30

一方、動力伝達部材 4 0 が変位すると、それに形成された伝達歯竿 4 5 も変位する。伝達歯竿 4 5 は右中継部材 6 0 R の中継歯車部 6 1 R に噛み合っているため、右中継部材 6 0 R が回動する。右中継部材 6 0 R の右中継孔 6 2 R 内には、右可動部材 2 0 R の右作動突起 2 2 R が係合しているため、回動する右中継部材 6 0 R の右中継孔 6 2 R の内面に右作動突起 2 2 R が押され、右可動部材 2 0 R が演出部材 1 0 に対して変位する。具体的には、右被支持孔 2 1 R が係合する演出部材 1 0 の右支持突起 1 1 R を支点として、右可動部材 2 0 R はその基端側が演出部材 1 0 との重なる領域を小さくする方向に演出部材 1 0 に対して変位（回動）する。

#### 【 0 0 4 1 】

40

このように、動力伝達部材 4 0 が可動部材 2 0 に近づく方向に変位（スライド）すると、その動力が左中継部材 6 0 L を介して左可動部材 2 0 L に伝達され、かつ、右中継部材 6 0 R を介して右可動部材 2 0 R に伝達される。本実施形態では、左中継部材 6 0 L と右中継部材 6 0 R が互いに離れる方向に変位（回動）する。その結果、左中継部材 6 0 L に係合する左可動部材 2 0 L と右中継部材 6 0 R に係合する右可動部材 2 0 R は、基端側（回動する支点の反対側）が互いに離れる方向に変位する（図 6、図 9 等参照）。このように、駆動源 5 0 の駆動量が所定量に到達するまでは、演出部材 1 0 が回動する。この際、演出部材 1 0 と可動部材 2 0 の相対位置は維持される。駆動源 5 0 の駆動量が所定量を超えた後は、その動力が動力伝達部材 4 0 や中継部材を介して可動部材 2 0 に伝達される。これにより、可動部材 2 0 は、演出部材 1 0 に対する相対位置を変化させる。具体的には、左可動部材 2 0 L 、右可動部材 2 0 R とともに、演出部材 1 0 と重なる範囲を小さくする

50

方向に変位する。

【0042】

駆動源50を他方に回転(逆転)させると、演出部材10および可動部材20は、上記と逆の動作をする。すなわち、動力伝達部材40が可動部材20に近づく方向に変位(スライド)することで、左中継部材60Lと右中継部材60Rが互いに近づく方向に変位(回転)し、左中継部材60Lに係合する左可動部材20Lと右中継部材60Rに係合する右可動部材20Rは、基端側(回転する支点の反対側)が互いに近づく方向に変位する(図5、図8等参照)。演出部材10に対する両可動部材20の相対位置が元の位置に戻った後、演出部材10が両可動部材20とともに原位置に戻る。

【0043】

なお、本実施形態では、このような演出装置1aが左右に一組ずつ設けられており、演出部材10およびそれに支持された可動部材20が演出位置に到達すると、表示装置91の手前側で互いに交差する演出態様を構築する(図3参照)。一方の演出部材10および可動部材20と、他方の演出部材10および可動部材20は、演出位置において互いに干渉し合わないように前後方向位置をずらして設けられる。

【0044】

以上説明したように、本実施形態にかかる遊技機1は、一つの駆動源50(モータ)の動力が二つの可動部材20(左可動部材20Lおよび右可動部材20R)に伝達されると、両者の一方の端部側(基端側)のみ互いに近づく方向または離れる方向に変位する(図5、図6、図8、図9等参照)。つまり、駆動源50の動力によって、一方の端部側のみが、異なる方向に変位する面白みのある可動部材20の動きを実現することが可能である。

【0045】

また、本実施形態では、二つの可動部材20の一方端側(先端側)が、可動部材20とともに演出効果を発現する演出部材10に支持された構造となっており、各可動部材20と演出部材10が重なる領域の大きさが変化するという、面白みのある動作を行う演出装置1aとすることが可能である。

【0046】

また、本実施形態では、演出部材10が演出位置まで変位した後、両可動部材20が演出部材10に対して変位する。つまり、駆動源50の動力により演出部材10が変位した後、可動部材20が演出部材10に対して変位する(演出位置から原位置に戻す際はその逆)ように動力伝達部材40の作用によって出力対象が自動的に切り替わる構造であるため、演出部材10を駆動させる駆動源50や動力伝達機構と、可動部材20を駆動させる駆動源50や動力伝達機構を別々に設ける必要がない。

【0047】

また、動力伝達部材40の作用によって、両可動部材20が一度に変位する簡易な構造を構築することが可能となる。具体的には、動力伝達部材40が、左可動部材20Lに動力を伝達するための伝達突起44(係合部)と、右可動部材20Rに動力を伝達するための伝達歯竿45(ラック部)とを有する構成とすれば、動力伝達部材40(スライド部材)の大型化や、両可動部材20への動力伝達機構が複雑なものとなってしまうのを抑制することが可能である。

【0048】

また、本実施形態では、演出部材10に対して両可動部材20が変位する前の状態(以下、第一状態と称することもある)と、変位した後の状態(以下、第二状態と称することもある)とでは、演出部材10に形成された第一光透過部14に対し両可動部材20が重なる領域の大きさが異なるように設定されている。具体的には、演出部材10に対して両可動部材20が変位する前の状態(図5、図8等参照)では、前後方向において左可動部材20Lや右可動部材20Rが演出部材10の第一光透過部14と重なる領域は相対的に(第二状態にあるときに比して)大きく、演出部材10に対して可動部材20が変位した後の状態(図6、図9等参照)では、前後方向において左可動部材20Lや右可動部材20Rが演出部材10の第一光透過部14と重なる領域は相対的に(第二状態にあるときに比して)小さくなる。

10

20

30

40

50

0 R が演出部材 1 0 の第一光透過部 1 4 と重なる領域は相対的に（第一状態にあるときに比して）小さい。

【 0 0 4 9 】

したがって、光源 3 0 から光を出射させたとき、両可動部材 2 0 が第一状態にあるときと、両可動部材 2 0 が第二状態にあるときとでは、第一光透過部 1 4 に対する各可動部材 2 0 が重なる領域の大きさが異なるから、第一光透過部 1 4 を通じた光の見え方（光の加減）が異なることとなる。つまり、光源 3 0 によって照らされる演出部材 1 0 を用いた演出の趣向性を向上させること（演出のバリエーションを増加させること）が可能である。

【 0 0 5 0 】

しかも、本実施形態では、両可動部材 2 0 が第二状態にあるとき、前後方向においていずれの可動部材 2 0 も光源 3 0 と重ならないように設定されている（図 6、図 9 参照）。このような構成とすれば、両可動部材 2 0 が第二状態にあるときには、可動部材 2 0 の後方に光源 3 0 が位置しないのであるから、当該第二状態において光源 3 0 から光を出射したとき、演出部材 1 0 を照らす光量は多いものの、可動部材 2 0 を照らす光量は少なく、当該可動部材 2 0 と演出部材 1 0 の明暗がよりはっきりとする。したがって、第一状態にあるときと第二状態にあるときの態様（遊技者が受ける印象）の差を大きくすることが可能である。

【 0 0 5 1 】

また、本実施形態では、第一光透過部 1 4 は無色透明であり、第二光透過部（本実施形態では可動部材 2 0 の全体）は有色透明である。したがって、両可動部材 2 0 が第一状態にあるときと第二状態にあるときとでは、遊技者が視認できる光の色が異なる。本実施形態では、第一状態にあるときには、第一光透過部 1 4 と第二光透過部が重なった部分を通じて一部の光が出射される（図 5、図 8 等参照）ため、光の色は第二光透過部の色によって決まる色となる（光源 3 0 の光が無色であれば、第二光透過部の色となる）一方、第二状態にあるときには、多くの光が第一光透過部 1 4 を通じて出射される（図 6、図 9 等参照）ため、光の色は光源 3 0 の光の色そのものとなる。このように、可動部材 2 0 の変位とともに、光の色の変化を生じさせる趣向性の高い演出とすることが可能である。

【 0 0 5 2 】

以上、本発明の実施の形態について詳細に説明したが、本発明は上記実施の形態に何ら限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲で種々の改変が可能である。

【 0 0 5 3 】

例えば、上記実施形態では、可動部材 2 0 は演出部材 1 0 に対して支持されたものであることを説明したが、可動部材 2 0 は別の部材に支持されていてもよい。当該可動部材 2 0 を支持する部材は動かない部材であってもよい。このような演出装置 1 a を得る場合であっても、二つの可動部材 2 0 の一方側端部のみが互いに離れる方向または近づく方向に変位する構成を構築するにあたり上記技術思想を適用することが可能である。

【 0 0 5 4 】

また、上記実施形態では、動力伝達部材 4 0 が変位することによって、左可動部材 2 0 L および右可動部材 2 0 R が互いに近づく方向または離れる方向に変位することを説明したが、これ以外の部材（別の可動部材 2 0 ）が変位（動作）することもあってよい。動力伝達部材 4 0 が変位することによって少なくとも左可動部材 2 0 L および右可動部材 2 0 R が変位する構成であればよい。

上記実施形態から得られる具体的手段（遊技機）を以下に列挙する。

手段 1 にかかる遊技機は、ある部材に対して一方端側が回転自在に支持された第一可動部材および第二可動部材を備え、駆動源の動力が前記第一可動部材および前記第二可動部材の他方端側に伝達されることで、当該第一可動部材および第二可動部材の両方が前記ある部材に支持された一方端側を支点として回動し、当該第一可動部材および第二可動部材の他方端側が互いに近づく方向または離れる方向に変位することを特徴とする。

上記手段 1 にかかる遊技機は、駆動源の動力が二つの可動部材（第一可動部材および第二可動部材）に伝達されると、両者の一方の端部側（他方端側）のみ互いに近づく方向ま

10

20

30

40

50

たは離れる方向に変位する。つまり、駆動源の動力によって、一方の端部側のみが、異なる方向に変位する面白みのある可動部材の動きを実現することが可能である。

手段2にかかる遊技機は、手段1に記載の遊技機において、前記第一可動部材および前記第二可動部材の一方端側が支持される演出部材を備え、前記第一可動部材および前記第二可動部材の他方端側が互いに近づく方向または離れる方向に変位することで、各可動部材と前記演出部材が重なる領域の大きさが変化することを特徴とする。

手段2にかかる遊技機のように、二つの可動部材の一方端側が、可動部材とともに演出効果を発現する演出部材に支持された構成とすることができる。このようにすれば、各可動部材と前記演出部材が重なる領域の大きさが変化する面白みのある演出（動作）態様とすることが可能である。

10

手段3にかかる遊技機は、手段2に記載の遊技機において、前記駆動源の動力が、前記演出部材に伝達されて当該演出部材が変位する状態と、前記第一可動部材および前記第二可動部材に伝達されて当該第一可動部材および第二可動部材の他方端側が互いに近づく方向または離れる方向に変位する状態とが切り替えられることを特徴とする。

手段3にかかる遊技機のように、駆動源の動力が outputされる対象が、演出部材または可動部材となるように切り替えられる構造とすれば、演出部材を駆動させる駆動源と可動部材を駆動させる駆動源を別々に設ける必要がない。

手段4にかかる遊技機は、手段1から手段3のいずれかに記載の遊技機において、前記駆動源の動力によって直線状にスライドするスライド部材を備え、当該スライド部材がスライドすることにより、前記第一可動部材および前記第二可動部材の両方が変位することを特徴とする。

20

手段4にかかる遊技機のようなスライド部材を用いることで、両可動部材が一度に変位する簡易な構造を構築することが可能となる。

手段5にかかる遊技機は、手段4に記載の遊技機において、前記スライド部材の変位が伝達される第一中継部材および第二中継部材を備え、前記スライド部材が前記第一可動部材および前記第二可動部材に近づく方向にスライドすると、前記第一中継部材および前記第二中継部材が互いに離れる方向に回動して、前記第一可動部材および前記第二可動部材が互いに離れる方向に変位し、前記スライド部材が前記第一可動部材および前記第二可動部材に離れる方向にスライドすると、前記第一中継部材および前記第二中継部材が互いに近づく方向に回動して、前記第一可動部材および前記第二可動部材が互いに近づく方向に変位することを特徴とする。

30

手段6にかかる遊技機は、手段5に記載の遊技機において、前記スライド部材は、前記第一中継部材に係合する、前記第一可動部材側の端部に設けられた係合部と、前記第二中継部材に形成された歯車部に係合する、側面に設けられたラック部と、を有することを特徴とする。

手段6にかかる遊技機のように、スライド部材が、第一可動部材に動力を伝達するための係合部と、第二可動部材に動力を伝達するためのラック部とを有する構成とすれば、スライド部材の大型化や、両可動部材への動力伝達機構が複雑なものとなってしまうのを抑制することが可能である。

【符号の説明】

40

【0055】

1 遊技機

1 a 演出装置

1 0 演出部材

1 1 L 左支持突起

1 1 R 右支持突起

1 2 第一係合突起

1 3 第二係合突起

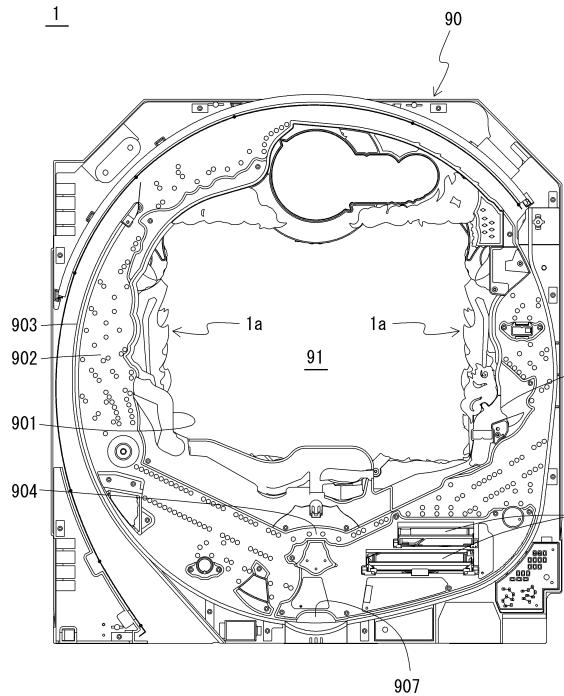
1 4 第一光透過部

1 5 被誘導突起

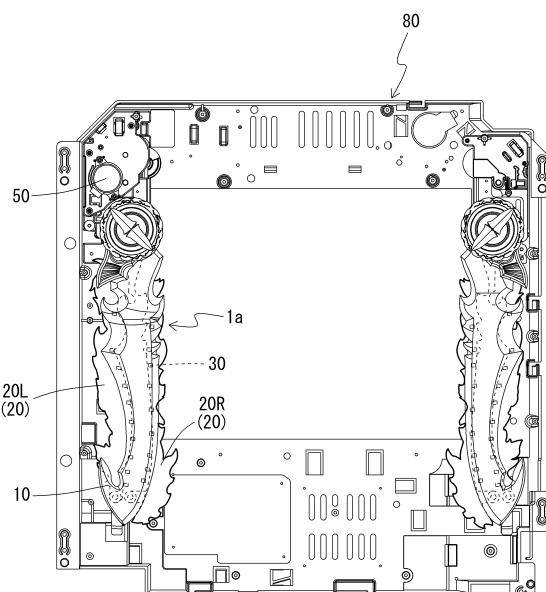
50

- 2 0 可動部材  
 2 0 L 左可動部材 (第一可動部材)  
 2 1 L 左被支持孔  
 2 2 L 左作動突起  
 2 0 R 右可動部材 (第二可動部材)  
 2 1 R 右被支持孔  
 2 2 R 右作動突起  
 3 0 光源  
 4 0 動力伝達部材 (スライド部材)  
 4 1 伝達軸係合孔 10  
 4 2 第一被係合孔  
 4 3 第二被係合孔  
 4 4 伝達突起 (係合部)  
 4 5 伝達歯竿 (ラック部)  
 5 0 駆動源  
 5 1 伝達歯車  
 5 1 1 伝達軸  
 6 0 L 左中継部材 (第一中継部材)  
 6 1 L 左第一中継孔  
 6 2 L 左第二中継孔 20  
 6 0 R 右中継部材 (第二中継部材)  
 6 1 R 中継歯車部  
 6 2 R 右中継孔

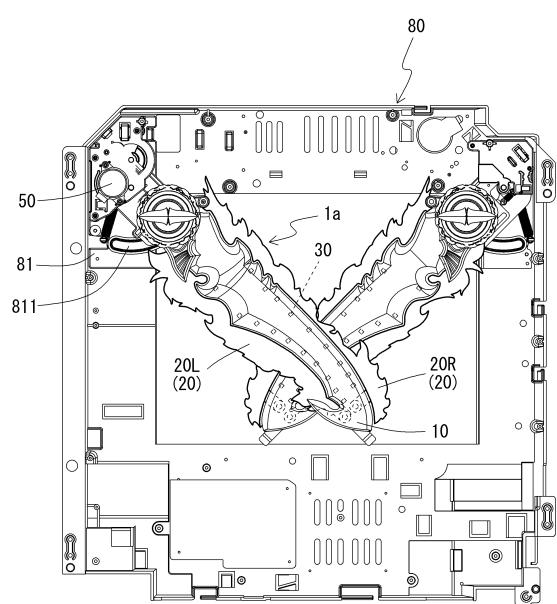
【図1】



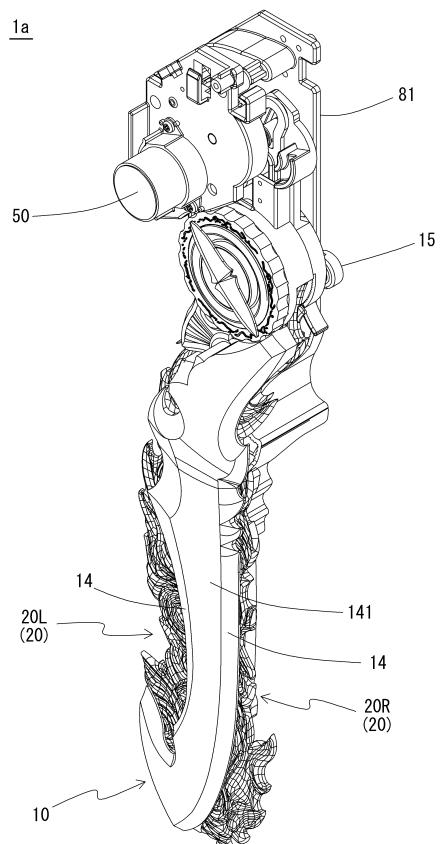
【図2】



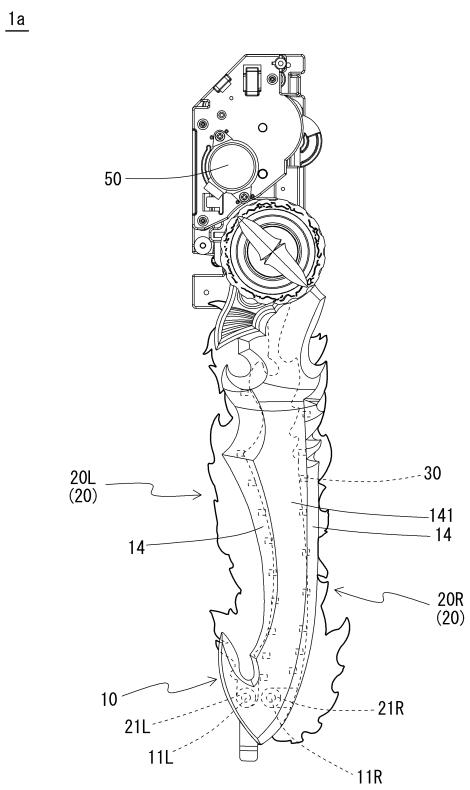
【図3】



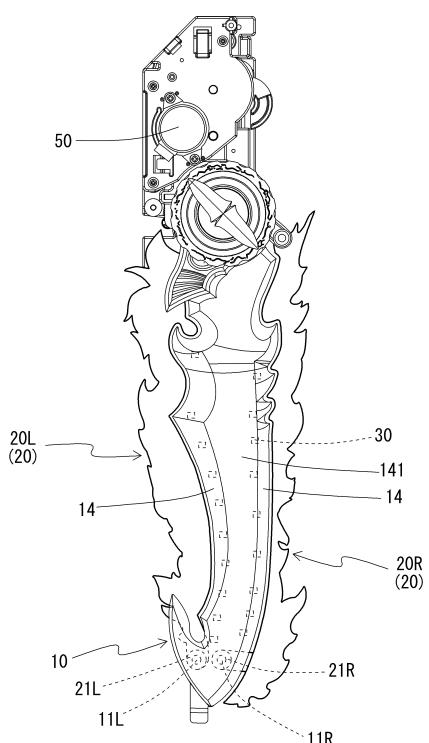
【図4】



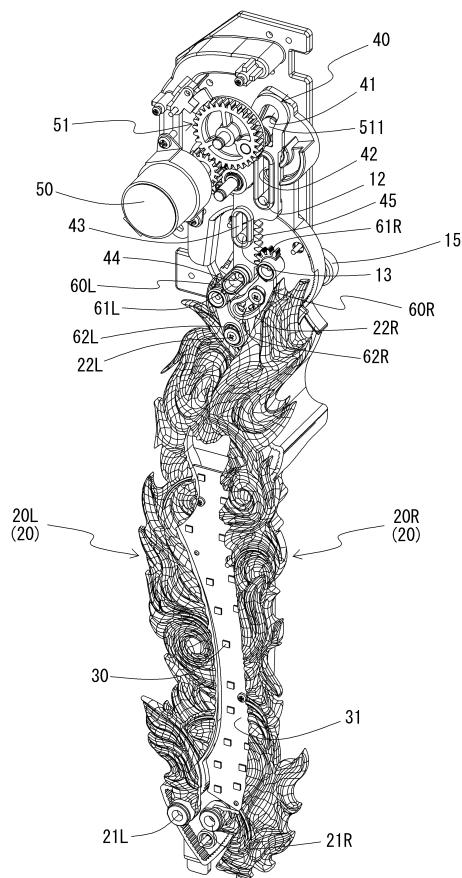
【図5】



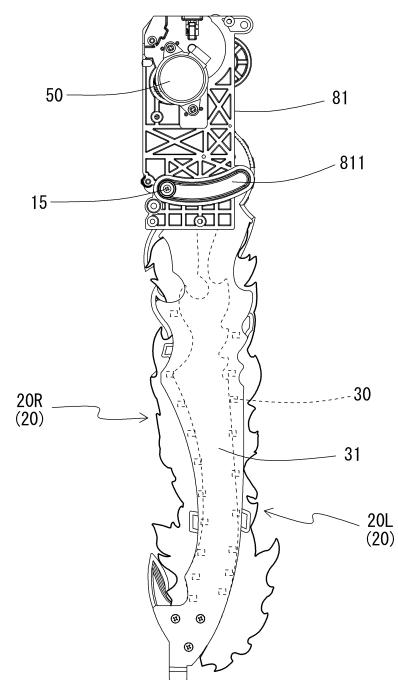
【図6】



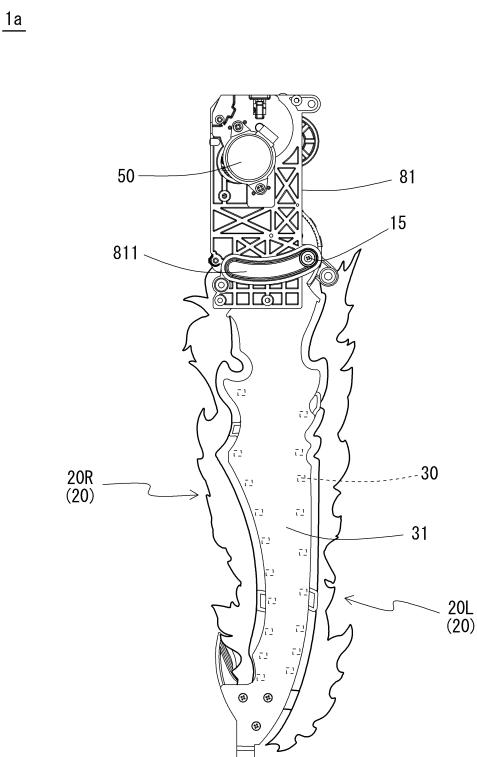
【図7】



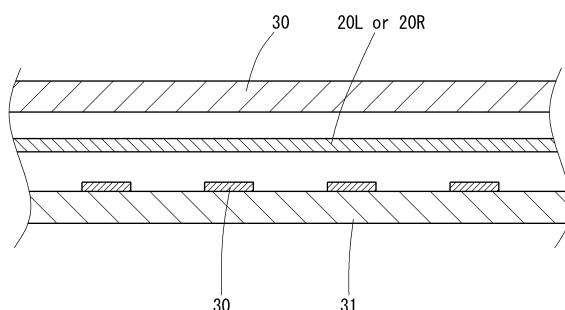
【図8】



【図9】



【図10】



---

フロントページの続き

審査官 道祖土 新吾

(56)参考文献 特開2011-224252 (JP, A)

特開2015-006305 (JP, A)

特開2014-233320 (JP, A)

特開2013-106828 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02