

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7313027号
(P7313027)

(45)発行日 令和5年7月24日(2023.7.24)

(24)登録日 令和5年7月13日(2023.7.13)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 2 (全21頁)

(21)出願番号	特願2018-178374(P2018-178374)	(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 13号
(22)出願日	平成30年9月25日(2018.9.25)	(74)代理人	100112472 弁理士 松浦 弘
(65)公開番号	特開2020-48644(P2020-48644A)	(74)代理人	100202223 弁理士 軸見 可奈子
(43)公開日	令和2年4月2日(2020.4.2)	(72)発明者	椿谷 悠 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
審査請求日	令和3年9月24日(2021.9.24)	(72)発明者	稲垣 忠 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13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】

第1と第2の装飾部材を同時に動作させる動作演出を実行する演出実行手段と、
前記第1と第2の装飾部材を共に支持する支持部材と、を備え、

前記演出実行手段は、前記動作演出で、前記第1の装飾部材を直線的に往復動作させると共に、前記第2の装飾部材を所定の位置から動かしてその位置に戻すように曲線的に移動し、

前記第1の装飾部材の前記往復動作の一往復の時間と、前記第2の装飾部材が前記所定の位置から動いてその位置に戻るまでの時間とが、略同じになっていて、

前記第1と第2の装飾部材は、前記支持部材から一方側に共にはみ出す第1状態と、前記支持部材から他方側に共にはみ出す第2状態とに、変化可能になっている遊技機。

10

【請求項2】

第1と第2の装飾部材を同時に動作させる動作演出を実行する演出実行手段と、
前記第1と第2の装飾部材を共に支持する支持部材と、を備え、

前記演出実行手段は、前記動作演出で、前記第1の装飾部材に直線的な往復動作を繰り返し行わせると共に、前記第2の装飾部材に閉ループ経路上を繰り返し回る曲線的な移動をさせ、

前記第1の装飾部材の前記往復動作の一往復の時間と、前記第2の装飾部材の前記閉ループ経路上の一周の時間とが、略同じになっていて、

前記第1と第2の装飾部材は、前記支持部材から一方側に共にはみ出す第1状態と、前記

20

支持部材から他方側に共にはみ出す第 2 状態とに、変化可能になっている遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、演出用の可動部材を備える遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、この種の遊技機として、遊技状態に応じて演出を行う可動部材を備えたものが知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2007 - 268040 号公報（図 8）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上述した従来の遊技機においては、従来よりも趣向性の高い可動部材を備えた遊技機の提供が求められていた。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記目的を達成するためになされた発明の第 1 態様は、第 1 と第 2 の装飾部材を同時に動作させる動作演出を実行する演出実行手段を備え、前記演出実行手段は、前記動作演出で、前記第 1 の装飾部材を直線的に移動させ、前記第 2 の装飾部材を曲線的に移動させる遊技機である。

【図面の簡単な説明】

【0006】

【図 1】一実施形態に係る遊技機の正面図

【図 2】遊技盤の前面図

【図 3】機構枠の正面図

【図 4】可動演出部材が第 2 位置に配置された状態の機構枠の正面図

【図 5】（A）可動演出部材の正面図、（B）可動演出部材の上面図

【図 6】（A）可動ベースの正面図、（B）機構盤の正面図

【図 7】装飾部材の動作を示す概念図

【図 8】装飾体の分解斜視図

【図 9】ケース本体の側断面図

【発明を実施するための形態】

【0007】

以下、図 1 ～ 図 9 に基づいて一実施形態を説明する。本実施形態の遊技機 10 は、図 1 に示した前面枠 10Z の後方に、図 2 に示した遊技盤 11 を備え、前面枠 10Z のガラス窓 10W を通して遊技盤 11 の遊技領域 R1 を視認することができる。なお、以下の説明では、遊技機 10 に前側から向かって右側（図 1 の右側）を単に「右側」といい、その反対側を単に「左側」ということとする。

【0008】

図 2 に示すように、遊技領域 R1 は、全体をガイドレール 12 で囲まれ、遊技領域 R1 の左上部に進入口 12A を備える。そして、遊技機 10 の前面右下の発射ハンドル 28（図 1 参照）を回動操作すると、その操作量に応じた発射強度で前面皿 27 内の遊技球が進入口 12A を通して遊技領域 R1 に打ち込まれる。

【0009】

遊技領域 R1 には、遊技盤 11 を貫通する表示開口 11H が形成され、装飾枠 23 が前方から嵌め込まれている。その装飾枠 23 の上辺部と両側辺部は、遊技盤 11 の前面から

10

20

30

40

50

遊技球の直径程度の大きさで突出していて、これにより、遊技球が装飾枠 2 3 の内側に入ることが規制される。

【 0 0 1 0 】

具体的には、遊技領域 R 1 のうち装飾枠 2 3 の左側と右側と下側には、それぞれ、遊技球が流下可能な左側遊技領域 R 2 と右側遊技領域 R 3 と下側遊技領域 R 5 が形成されている。また、装飾枠 2 3 の上端部には、ガイドレール 1 2 の上側部分に沿って円弧状に延びた上側円弧壁 2 5 が設けられていて、この上側円弧壁 2 5 とガイドレール 1 2 との間に、遊技球が 1 つずつ通過可能な上側遊技領域 R 4 が形成されている。これにより、左側遊技領域 R 2 及び上側遊技領域 R 4 を通過した遊技球が右側遊技領域 R 3 を流下するようになっている。なお、遊技領域 R 1 の略全体には、複数の障害釘 1 7 が分散配置されている。

10

【 0 0 1 1 】

また、遊技盤 1 1 の後方には、表示装置 1 3 が備えられ、その表示装置 1 3 の液晶表示画面 1 3 G が装飾枠 2 3 の内側の演出窓 2 3 W を通して前方に臨んでいる。

【 0 0 1 2 】

装飾枠 2 3 の下辺部には、遊技球が転動可能な転動ステージ 2 4 が備えられ、装飾枠 2 3 の左辺部から転動ステージ 2 4 に向かって延びるワープ管 2 4 R を通して遊技球が転動ステージ 2 4 上に進入可能になっている。また、転動ステージ 2 4 の左右方向の中央とその両横部分には、排出口 2 4 A , 2 4 B , 2 4 B が形成されている。そして、転動ステージ 2 4 を転動する遊技球が中央に向かって転動して、何れかの排出口 2 4 A , 2 4 B , 2 4 B から装飾枠 2 3 外に排出される。

20

【 0 0 1 3 】

中央の排出口 2 4 A の真下には、第 1 始動入賞口 1 4 A と大入賞口 1 5 とアウト口 1 6 とが上から順番に間隔を開けて並べられている。第 1 始動入賞口 1 4 A は、下側遊技領域 R 5 の前面から突出する突部の上面に常時開口したポケット構造をなしている。

【 0 0 1 4 】

大入賞口 1 5 は、下側遊技領域 R 5 の前面に開口した横長の長方形をなし、回動扉 1 5 T によって常時閉塞されている。そして、後述する当否判定の当りに起因して、回動扉 1 5 T が下端部を中心に回動して前傾姿勢になり、多量の遊技球が大入賞口 1 5 に取り込まれる。

【 0 0 1 5 】

30

アウト口 1 6 は、下側遊技領域 R 5 の前面に開口すると共に、遊技領域 R 1 全体の最下端部に位置し、第 1 始動入賞口 1 4 A 等のいずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球がアウト口 1 6 に流入する。

【 0 0 1 6 】

なお、左側遊技領域 R 2 の下端部には、風車 1 9 が設けられている。風車 1 9 は、左側遊技領域 R 2 を流下してきた遊技球の進路を中央側へ変更して、下側遊技領域 R 5 へと案内する。

【 0 0 1 7 】

下側遊技領域 R 5 のうち第 1 始動入賞口 1 4 A の左側には、2 つの普通入賞口 2 0 , 2 0 が備えられ、右側には普通入賞口 2 2 が備えられている。また、右側遊技領域 R 3 における上下方向の中間位置にも、普通入賞口 2 0 が備えられている。普通入賞口 2 0 は、第 1 始動入賞口 1 4 A と同様のポケット構造をなしていて、普通入賞口 2 2 も、常時開口したポケット構造をなしている。また、右側遊技領域 R 3 の上部には、門形構造の始動ゲート 1 8 が備えられ、その始動ゲート 1 8 の内側を遊技球が上下に通過することができるようになっている。

40

【 0 0 1 8 】

下側遊技領域 R 5 のうち第 1 始動入賞口 1 4 A の右側部分には、左下がりに傾斜する転動面を上部に有して遊技球を大入賞口 1 5 へと転案内する第 1 と第 2 のガイド部 2 1 A , 2 1 B が上下に並べて設けられている。それらのうち上方の第 2 ガイド部 2 1 B の転動面は、下方の第 1 ガイド部 2 1 A の転動面より短くなっている。

50

【 0 0 1 9 】

第 2 ガイド部 2 1 B の転動面における途中位置には、第 2 始動入賞口 1 4 B が備えられて上方に向かって開口している。また、第 2 始動入賞口 1 4 B は、通常は、遊技盤 1 1 の前面のスリットから突出する直動扉 1 4 T により閉塞され、直動扉 1 4 T の上面が第 2 ガイド部の転動面の一部を構成している。そして、所定条件の成立に起因して直動扉 1 4 T が後退して第 2 始動入賞口 1 4 B が開き、遊技球に第 2 始動入賞口 1 4 B に取り込まれる。

【 0 0 2 0 】

上記した各入賞口 1 4 A , 1 4 B , 1 5 , 2 0 , 2 2 に遊技球が入賞する度に、所定複数の遊技球が賞球として前面皿 2 7 (図 1 参照) に払い出される。また、大入賞口 1 5 への入賞に対する賞球数は、それ以外の入賞口 1 4 A , 1 4 B , 2 0 , 2 2 への入賞に対する賞球数より多くなっている。しかしながら、大入賞口 1 5 は、前述したように通常閉じている。そこで、遊技者は、大入賞口 1 5 が開放されることを願いながら以下のようにして遊技を楽しむことができる。

【 0 0 2 1 】

即ち、第 1 及び第 2 の始動入賞口 1 4 A , 1 4 B に遊技球が入賞すると、例えば、所定の確率で当りになる抽選 (以下、これを「特図判定」という) が行われ、その抽選結果を報知するために、液晶表示画面 1 3 G に第 1 ~ 第 3 の特別図柄 1 3 A , 1 3 B , 1 3 C が横並び状態に表示される。各特別図柄 1 3 A , 1 3 B , 1 3 C は、それぞれ複数種類で構成されていて、それらが所定の変動期間に亘ってスクロール表示された後、停止表示されて、その際の第 1 ~ 第 3 の特別図柄の図柄組合が、当りの図柄組合 (例えば、ぞろ目、) か否かにより、判定結果が当り (これを「大当り」という) であるか否か報知される。そして、大当りになると、所定複数回数、所定開放期間に亘って回動扉 1 5 T が開く大当り遊技が実行されて、大入賞口 1 5 への多量の遊技球の入賞が可能になる。

【 0 0 2 2 】

上記した大当りを引き当てるために、遊技者は、第 1 及び第 2 の始動入賞口 1 4 A , 1 4 B への入賞をねらって打つことになる。ここで、第 1 始動入賞口 1 4 A は、左側遊技領域 R 2 を流下した遊技球が入賞し易く、第 2 始動入賞口 1 4 B は、右側遊技領域 R 3 を流下した方が入賞し易い。また、前述したように第 2 始動入賞口 1 4 B は、通常は、閉じている。第 2 始動入賞口 1 4 B を開くには、始動ゲート 1 8 を遊技球が通過する必要がある。始動ゲート 1 8 を遊技球が通過すると、例えば、1 / 2 の確率で当りになる抽選 (以下、これを「普図判定」という) が行われる。そして、液晶表示画面 1 3 G に 1 グループの普通図柄 1 3 D が所定の変動期間に亘って変動表示された後、当りか外れか (例えば、奇数か偶数か) の普通図柄を停止表示することで普図判定の判定結果を報知する。そこで当りになると、所定の開放期間に亘って回動扉 1 4 T が開き、第 2 始動入賞口 1 4 B への遊技球の入賞が可能になる。ところが、通常状態では、回動扉 1 4 T の開放期間が極めて短いために第 2 始動入賞口 1 4 B への遊技球の入賞は、極めて困難になっている。これに対し、後述する「時短状態」になると、回動扉 1 4 T の開放期間が通常状態より長くなって、第 2 始動入賞口 1 4 B への入賞が容易になる。

【 0 0 2 3 】

なお、始動ゲート 1 8 の通過によって発生する「普図判定の当否判定権」も、第 1 又は第 2 の始動入賞口 1 4 A , 1 4 B への入賞によって発生する「特図判定の当否判定権」も、共に 4 つまで保留記憶されるようになっていて、その保留数は、遊技盤 1 1 の前面のうち遊技領域 R 1 外に備えた点灯表示部 1 4 H , 1 8 H の点灯数によって報知される。

【 0 0 2 4 】

大当りには、特典が付いているものと付いていないものがある。特典の 1 つが上述の「時短」であって、大当りに「時短」特典が付いていると (即ち、「時短付き大当り」になると) 、大当り遊技の実行後に、普図判定の変動期間が短くなると共に第 2 始動入賞口 1 4 B の回動扉 1 4 T の開放期間が長くなる。これにより、普図判定の当りが発生する頻度が高くなると共に、第 2 始動入賞口 1 4 B に入賞し易くなる。

【 0 0 2 5 】

よって、本実施形態の遊技機 10 では、時短付きの大当りを引き当ててからは、遊技球を左側遊技領域 R2 に流下させる左打ちを行い、時短付きの大当りを引き当ててから遊技球を右側遊技領域 R3 に流下させる右打ちを行う打ち方が好ましく、そのような打ち方を示唆する画像が液晶表示画面 13G に表示されるようになっている。

【0026】

また、特典には、「確変」付きの大当りもある。確変付き大当りになると、大当り遊技の実行後に、特図判定で大当りになる確率が通常時の確率（例えば、 $1/400$ ）に比べて高確率（ $1/200$ ）になる。また、「確変」には、必ず「時短」が付加されていて、所定条件に起因して「確変」のみが消滅して「確変なしの時短状態」になることがある。さらに、大当りに上記特典が付くか否かは抽選で行われ、特図判定が変動表示後に停止したときの図柄組合が「777」である場合に、確変・時短付きの大当りとなるように設定されている。

10

【0027】

さらに、前述した特図図柄 13A, 13B, 13C が変動表示された場合は、その後、例えば、左、右、中央の特別図柄 13A, 13C, 13B の順番に停止する。よって、大当りになる場合は、左右の特別図柄 13A, 13C が同じ図柄で停止したリーチ状態を経て、中央の特別図柄 13B も同じ図柄（即ち、ぞろ目）になる。そして、特図判定の報知を行う間に、特別図柄以外に大当りを予感させる演出用図柄が表示されて遊技者の気持ちを高揚させる。また、遊技機 10 の前面の左下に備えた操作ハンドル 29（図 1 参照）を操作することで演出用図柄の内容が変化し、このことによっても遊技者の気持ちを高揚させる。

20

【0028】

本実施形態の遊技機 10 では、遊技盤 11 の後側に、図 3 に示される機構枠 17 を備えている。機構枠 17 には、可動役物装置 100 を含む種々の装置が組み付けられている。なお、機構枠 17 には、前後方向に貫通する開口部 17A が形成され、その開口部 17A が装飾枠 23 の演出窓 23W（図 2 参照）に重ねられて、表示装置 13 の液晶表示画面 13G を視認可能とする。

【0029】

図 3 及び図 4 に示されるように、可動役物装置 100 は、機構枠 17 に固定される支持ベース 110 と、支持ベース 110 に対して直動する可動演出部材 120 と、を有する。支持ベース 110 は、門形状をなし、機構枠 17 の側辺部 17S, 17S に重ねられる側辺ベース部 111, 111 を有する。

30

【0030】

可動演出部材 120 は、左右方向に延び、側辺ベース部 111, 111 の間に差し渡される可動ベース 121 を有する。各側辺支持ベース部 111 には、上下方向に延びるガイドシャフト 112 がそれぞれ固定され、可動ベース 121 の両端部にガイドシャフト 112 が挿通される図示しないシャフト挿通孔が設けられている。これにより、可動ベース 121 がガイドシャフト 112 に直動可能に支持されている。

【0031】

側辺ベース部 111 には、1 対のプーリ 113, 113 が回転可能に設けられ、これらプーリ 113, 113 にタイミングベルト 114 が架け渡されている。タイミングベルト 114 には、内側を向く面にギヤ部 114G が備えられ、可動ベース 121 の両端部寄り位置にギヤ部 114G と噛合する図示しないラック部が設けられている。また、支持ベース 110 の上端部裏側には、駆動原 115K, 115K が備えられ、駆動源 115 と上側のプーリ 113 との間がそれぞれ複数のギヤ 116 にて連結されている。これにより、駆動源 115K が駆動すると、可動演出部材 120 が演出窓 23W 内の上縁部に位置する第 1 位置（図 2 及び図 3 参照）から演出窓 23 内の下端寄りに位置する第 2 位置（図 4 参照）へと降下する。

40

【0032】

図 5 及び図 6 に示すように、可動演出部材 120 は、前述した可動ベース 121 と、可

50

動ベース 1 2 1 の前方に配置され、可動ベース 1 2 1 に対して移動可能な装飾部材 1 4 0 と、を有する。可動ベース 1 2 1 は、カバー部材 1 2 2 と、そのカバー部材 1 2 2 に前側を覆われる機構盤 1 3 0 と、を有する。

【 0 0 3 3 】

図 5 (B) 及び図 6 (A) に示すように、カバー部材 1 2 2 は、左右方向に延びる中間部分が後方に開放したケース状をなす主体部 1 2 3 になっている。主体部 1 2 3 のうち、主体部 1 2 3 を左右方向に概ね 3 分割した中央部分及び右側部分は、左側部分に対して前方に段付き状に突出し、これら中央部分及び右側部分と、左側部分との間が主体部 1 2 3 の前面に対して略直交する段差面 1 2 3 D になっている。また、主体部 1 2 3 のうち、中央部分と右側部分との間には、上下方向に延びる区画溝 1 2 3 M が形成されている。そして、主体部 1 2 3 の前面のうち、段差面 1 2 3 D より左側部分が第 1 構成面 1 2 3 A になっていて、段差面 1 2 3 D から区画溝 1 2 3 M を含む中央部分が第 2 構成面 1 2 3 B になっていて、区画溝 1 2 3 M より右側部分が第 3 構成面 1 2 3 C になっている。これら第 1 構成面 1 2 3 A ~ 第 3 構成面 1 2 3 C は、略正形状をなしている。

10

【 0 0 3 4 】

カバー部材 1 2 2 の主体部 1 2 3 の前方には、装飾部材 1 4 0 が配置されている。装飾部材 1 4 0 は、複数の装飾体 (本実施形態では、3 つ) を有し、左側から順に、第 1 装飾体 1 4 1、第 2 装飾体 1 4 2、第 3 装飾体 1 4 3 と横並びに配置されている。そして、主体部 1 2 3 の前面のうち、第 1 構成面 1 2 3 A に第 1 装飾体 1 4 1 が重ねられ、第 2 構成面 1 2 3 B に第 2 装飾体 1 4 2 が重ねられ、第 3 構成面 1 2 3 C に第 3 装飾体 1 4 3 が重ねられ、第 2 装飾体 1 4 2 及び第 3 装飾体 1 4 3 が第 1 装飾体 1 4 1 に対して前方にズレて配置されている。

20

【 0 0 3 5 】

図 5 (A) 及び図 5 (B) に示すように、第 1 装飾体 1 4 1 ~ 第 3 装飾体 1 4 3 は、前後方向に扁平なケース状をなすケース体 1 5 0 から構成されている。各装飾体 1 4 1 , 1 4 2 , 1 4 3 のケース体 1 5 0 は、正面から見て略正形状をなし、一辺の長さが主体部 1 2 3 の上下方向の長さと同程度となっていると共に、主体部 1 2 3 の段差面 1 2 3 D より若干薄くなっている。

【 0 0 3 6 】

図 8 には、第 3 装飾体 1 4 3 の分解斜視図が示されている。以下、第 3 装飾体 1 4 3 を例に、ケース体 1 5 0 の構造について説明する。

30

【 0 0 3 7 】

ケース体 1 5 0 は、前後方向 (厚さ方向) の後端寄り位置で、ケース本体 1 5 1 と後面蓋 1 5 2 とに 2 分割されていて、後面蓋 1 5 2 に可動ベース 1 2 1 に連結される連結突部 1 5 2 A が形成されている。ケース体 1 5 0 は、その内部に発光基板 1 6 0 と光路構成プレート 1 6 1 とを収容し、ケース本体 1 5 1 は、例えば、透光樹脂 (例えば、透明な樹脂) で構成される一方、後面蓋 1 5 2 は、例えば、光を通さない樹脂 (例えば、白色の樹脂) で構成されている。

【 0 0 3 8 】

図 9 に示すように、ケース本体 1 5 1 の前面には、装飾カバー 1 5 3 が貼られている。装飾カバー 1 5 3 は、樹脂製の加飾シートを、所定の文字形に打ち抜き、その文字の外縁部全体を除く一部を前方に膨出させた形状に真空成形してなる。そして、その膨出部分が、文字図柄装飾 1 5 4 をなし、例えば、透過性のホログラム構造になっている。本実施形態では、第 1 装飾体 1 4 1 の文字図柄装飾 1 5 4 が「 A」、第 2 装飾体 1 4 2 の文字図柄装飾 1 5 4 が「 B」、第 3 装飾体 1 4 3 の文字図柄装飾 1 5 4 が「 C」になっていて (図 5 (A) 参照)、全体として 1 つの意匠を構成する。

40

【 0 0 3 9 】

なお、詳細には、文字図柄装飾 1 5 4 とケース本体 1 5 1 の前面との間は空気層になっている。また、外縁部全体を含む装飾カバー 1 5 3 の一部は、非透過性に顔料で着色されている。さらに、ケース本体 1 5 1 の前面のうち装飾カバー 1 5 3 が貼付されていない部

50

分は、所定の非透過性の背景色（例えば、黒色）の被膜で覆われ、その被膜には、装飾カバー 153 を縁取るように背景色と異なる色の縁取り部が備えられている。

【0040】

図 8 に示すように、ケース本体 151 の両側壁 151A, 151A、上辺壁 151B 及び下辺壁 151C の内面は、細かい突条を横並びに備えた、所謂、洗濯板形状をなし、光を乱反射するようになっている。また、ケース本体 151 には、下縁部に沿って基板嵌合溝 151M が形成されている。基板嵌合溝 151M の両端部の両側方で、ケース本体 151 の下辺壁 151C の両端部寄り位置から起立する突起 151T, 151T と、両側壁 151A, 151A から突出する突起 151S, 151S とが、発光基板 160 の略同じ厚みの隙間を空けて対峙している。

10

【0041】

発光基板 160 は、帯板の両端部を全体に対して幅狭にした形状をなしている。発光基板 160 は、幅広分部の一側縁部（短手方向で対向する一方の側縁部）が基板嵌合溝 151M に嵌め込まれ、長手方向の両端部の幅狭部分が突起 151S, 151T に上下から挟まれている。また、後面蓋 152 には、基板嵌合溝 151M に対向するスリット 152W が形成され、このスリット 152W に発光基板 160 の幅広分部の他方の一側縁部（短手方向で対向する他方の側縁部）が嵌め込まれている。

【0042】

発光基板 160 の上面には、その長手方向に複数の LED 160A が等間隔に並べて実装されている。また、発光基板 160 の下面の一端部には図示しないコネクタが備えられ、そのコネクタにフラットケーブル 160C の一端部が接続されている。そのフラットケーブル 160C は、発光基板 160 の一端側方で上方に折り曲げられ、一方の側壁 151A と突起 151S, 151T との隙間を通り、ケース体 150 の外側に引き出され、カバー部材 122 及び機構盤 130 の貫通孔を通して機構盤 130 の裏面側の回路基板に接続されている。

20

【0043】

光路構成プレート 161 は、透過性樹脂（例えば、透明な樹脂）で構成され、ケース体 150 のうち発光基板 160 の上方に丁度収まる大きさをなしている。光路構成プレート 161 の後面には、微細なディンプル 161D が形成され、光路構成プレート 161 の側面のうち各 LED 160A との対向部分には、細かい三角突条を横並びに備えた入光部 161A が備えられている。

30

【0044】

これにより、発光基板 160 の LED 160A が点灯すると、その光が入光部 161A で拡散されて光路構成プレート 161 内に拡がり、ディンプル 161D で反射して光路構成プレート 161 全体が発光する。そして、その光路構成プレート 161 から前方に向かう光により、装飾カバー 153 に施された文字図柄装飾 154 全体が光る。

【0045】

図 6 (A) に示すように、主体部 123 のうち、第 1 構成面 123A には略円形をなす 1 対の第 1 開口部 124A, 124A が形成され、第 2 構成面 123B には上下方向に延びる長孔である 1 対の第 2 開口部 124B, 124B が形成され、第 3 構成面 123C には略円形をなす 1 対の第 3 開口部 124C, 124C が形成されている。そして、各装飾体 141, 142, 143 のケース体 150 が、各開口部 124A, 124B, 124C を介して機構盤 130 に備えられた次述する出力ギヤ 131 ~ 133 に連結されている。

40

【0046】

図 5 (B) 及び図 6 (B) に示すように、機構盤 130 は、カバー部材 122 の主体部 123 の第 2 構成面 123B 及び第 3 構成面 123C と対向する部分が、カバー部材 122 の主体部 123 の第 1 構成面 123A と対向する部分に対して前方に段付き状に突出し、これらの段差部分が傾斜面 130D になっている。

【0047】

機構盤 130 の前面のうち、カバー部材 122 の第 1 開口部 124A, 124A と対向

50

する位置には、第1出力ギヤ131, 131が回転可能に支持され、カバー部材122の第2開口部124B, 124Bと対向する位置には、第2出力ギヤ132が回転可能に支持され、カバー部材122の第3開口部124C, 124Cと対向する位置には、第3出力ギヤ133, 133が回転可能に支持されている。

【0048】

第1出力ギヤ131, 131は同一形状をなし、第1出力ギヤ131, 131の間が第1出力ギヤ131よりピッチ径が小さいアイドルギヤ131Rを介して連結されている。そして、両第1出力ギヤ131, 131の両回転中心とアイドルギヤ131Rの回転中心とが左下がりの直線状に並ぶように第1構成面123Aに配置されている。また、各第1出力ギヤ131のうち回転中心から離れた2位置には、ボス131Aとピン孔131Bとが貫通している。そして、一方の第1出力ギヤ131におけるボス131Aの回転位置と、他方の第1出力ギヤ131におけるボス131Aの回転位置とが同じになるように両第1出力ギヤ131, 131の位相が合わせられている。なお、カバー部材122に形成された各第1開口部124Aは、ボス131Aの旋回領域より僅かに大きな略円形をなしている。

10

【0049】

詳細には、上記した第1出力ギヤ131, 131の位相合わせを行うために、機構盤130にはピン孔131B, 131Bに対応した図示しない1対のピン孔が形成されている。そして、両第1出力ギヤ131, 131のピン孔131B, 131Bと機構盤130のピン孔とにピンを通して第1出力ギヤ131, 131を固定した状態でアイドルギヤ131Rを組み付けることで、上記した位相合わせが行われる。

20

【0050】

機構盤130には、第1出力ギヤ131, 131が所定の回転位置になったときにボス131A, 131Aと対向する図示しない1対の組み付け孔が形成されている。そして、図示しない樹脂ワッシャに通されたビスが、組み付け孔を通して機構盤130の後方からボス131Aのボス孔131Hに挿通され、第1装飾体141の後面に備えた連結突部152Aのねじ孔152B(図8参照)に締め付けられている。これにより、第1出力ギヤ131, 131の回転に伴って、第1装飾体141が主体部123の第1構成面123Aと平行な第1可動面内で姿勢を変えずに回転する。なお、第1装飾体141と、次述する第2装飾体142及び第3装飾体143は、駆動に伴って微振動が可能な状態に支持されている。

30

【0051】

第3出力ギヤ133, 133は、第1出力ギヤ131と同一形状をなし、第3出力ギヤ133同士の間がアイドルギヤ133Rを介して連結されている。そして、第1出力ギヤ131, 131と線対称になるように、両第3出力ギヤ133, 133の両回転中心とアイドルギヤ133Rの回転中心とが右下がりの略直線状に並ぶように第3構成面123Cに配置されている。各第3出力ギヤ133にも第1出力ギヤ131と同様にボス133Aとピン孔133Bとが備えられ、一方の第3出力ギヤ133のボス133Aの回転位置と、他方の第3出力ギヤ133のボス133Aの回転位置とが同じになっている。そして、それらボス133Aのボス孔133Hに後方から挿通したビスが第3装飾体143の後面に備えた連結突部152Aのねじ孔152B(図8参照)に締め付けられている。これにより、第3出力ギヤ133, 133の回転に伴って、第3装飾体143が主体部123の第2構成面123B及び第3構成面123Cと平行な第2可動面内で姿勢を変えずに回転する。なお、第2可動面は、第1可動面に対して前方に位置し、かつ、第1可動面と平行になっている。

40

【0052】

第2出力ギヤ132は、外周面のギヤ部132Gを前方が覆う拡張フランジ132Fを備えている。ギヤ部132Gは、第1出力ギヤ131と同一形状をなしている。拡張フランジ132Fには、前方に突出するボス132Aが備えられている。そのボス132Aの旋回径は、前述したボス131A, 133Aの旋回径より大きくなっている。また、第2

50

構成面 1 2 3 B の第 2 開口部 1 2 4 B , 1 2 4 B は、第 2 構成面 1 2 3 B の左右の両端寄り位置で上下方向の延び、それらの長さは、ボス 1 3 2 A の旋回径以上になっている。さらには、主体部 1 2 3 の後面には、第 2 開口部 1 2 3 B , 1 2 3 B と交差するように延びる横長部材 1 2 5 が重ねられている。横長部材 1 2 5 は、前方に突出する複数のボス 1 2 5 A を有し、これら複数のボス 1 2 5 A が第 2 開口部 1 2 3 B , 1 2 3 B を介して第 2 装飾体 1 4 2 の後面に備えた連結突部 1 5 2 A に突き当てられてねじ止めされている。そして、その横長部材 1 2 5 に形成された横長のガイド溝 1 2 5 M に第 2 出力ギヤ 1 3 2 のボス 1 3 2 A が係合している。これにより、第 2 出力ギヤ 1 3 2 の回転に伴って第 2 装飾体 1 4 2 が第 2 可動面内で姿勢を変えずに上下に往復移動する。

【 0 0 5 3 】

上記した第 1 出力ギヤ 1 3 1 ~ 第 3 出力ギヤ 1 3 3 は、図 5 (B) 及び図 6 (B) に示される 1 つの駆動源 1 3 0 K (例えば、ステッピングモータ) にて駆動される。その駆動源 1 3 0 K のステータは、機構盤 1 3 0 のうち第 3 出力ギヤ 1 3 3 周辺の後面側に取り付けられ、駆動源 1 3 0 K の回転出力軸に固定されたモータ出力ギヤ 1 3 4 が機構盤 1 3 0 の前面側に突出している。そして、このモータ出力ギヤ 1 3 4 が上側の第 3 出力ギヤ 1 3 3 に噛合している。

【 0 0 5 4 】

上側の第 3 出力ギヤ 1 3 3 と第 2 出力ギヤ 1 3 2 との間は偶数個 (具体的には 2 個) のアイドルギヤ 1 3 5 R を介して連結され、上側の第 1 出力ギヤ 1 3 1 と第 2 出力ギヤ 1 3 2 との間は奇数個 (具体的には 1 個) のアイドルギヤ 1 3 5 R を介して連結されている。換言すれば、対称配置された上側の第 1 出力ギヤ 1 3 1 と、上側の第 3 出力ギヤ 1 3 3 とは、第 2 出力ギヤ 1 3 2 をアイドルギヤとして含む偶数個のアイドルギヤ (1 3 5 R , 1 3 2 , 1 3 5 R , 1 3 5 R) にてギヤ連結されている。これにより、対称配置された第 1 出力ギヤ 1 3 1 と第 3 出力ギヤ 1 3 3 とが対称回転する。そして、第 1 装飾体 1 4 1 と第 3 装飾体 1 4 3 とが対称的に旋回するように第 1 出力ギヤ 1 3 1 と第 3 出力ギヤ 1 3 3 とが位相合わせされている。

【 0 0 5 5 】

ここで、可動演出部材 1 2 0 が第 1 位置 (図 2 及び図 3 参照) に配置された状態では、装飾部材 1 4 0 の各装飾体 1 4 1 ~ 1 4 3 は、図 7 (A) に示すように、可動ベース 1 2 1 の主体部 1 2 3 の内側に位置する原点位置に配置されている。各装飾体 1 4 1 ~ 1 4 3 が原点位置に配置された状態では、第 1 装飾体 1 4 1 及び第 3 装飾体 1 4 3 が第 2 装飾体 1 4 2 に対して最も接近した集合状態となっている。なお、原点位置では、第 2 装飾体 1 4 2 が上下方向の可動範囲の中央に位置し、第 1 装飾体 1 4 1 が可動範囲の最も右側に位置し、第 3 装飾体 1 4 3 が可動範囲の最も左側に位置するように第 1 出力ギヤ 1 3 1 ~ 第 3 出力ギヤ 1 3 3 が位相合わせされている。

【 0 0 5 6 】

可動演出部材 1 2 0 は、予め設定された第 1 演出条件が成立したときに、第 1 位置から第 2 位置 (図 4 参照) へと移動し、可動演出部材 1 2 0 が第 2 位置に配置された状態で予め設定された第 2 演出条件が成立したときに、各装飾体 1 4 1 ~ 1 4 3 が可動ベース 1 2 1 の主体部 1 2 3 の外側にはみ出すように移動して、各装飾体 1 4 1 ~ 1 4 3 が離間した分散状態に変化する。なお、可動演出部材 1 2 0 が第 2 位置に到達する前に第 2 演出条件が成立し、各装飾体 1 4 1 ~ 1 4 3 が移動する構成であってもよいし、可動演出部材 1 2 0 が第 1 位置に配置された状態で第 2 演出条件が成立し、各装飾体 1 4 1 ~ 1 4 3 が移動する構成であってもよい。

【 0 0 5 7 】

具体的には、第 2 演出状態が成立すると、図 7 (A) から図 7 (B) の変化に示すように、第 2 装飾体 1 4 2 が上方に移動し、第 1 装飾体 1 4 1 が上方で反時計回り方向に移動すると共に第 3 装飾体 1 4 3 が上方で時計回り方向に移動して、第 2 装飾体 1 4 2 に対して第 1 装飾体 1 4 1 及び第 3 装飾体 1 4 3 が徐々に離間していく。そして、図 7 (B) に示すように、第 2 装飾体 1 4 2 が可動範囲の上端位置に配置されると、第 1 装飾体 1 4 1

10

20

30

40

50

及び第3装飾体143も共に可動範囲の上端位置に配置される。

【0058】

第2装飾体142が可動範囲の上端位置に至ると、第2装飾体142が逆方向である下方に移動し、第1装飾体141が下方で反時計回り方向に移動すると共に第3装飾体143が下方で時計回り方向に移動する。そして、第2装飾体142が可動範囲の中央に位置すると、図7(C)に示すように、第1装飾体141が可動範囲の最も左側位置に位置すると共に第3装飾体143が可動範囲の最も右側位置に位置して半同期位置に至る。各装飾体141～143が半同期位置に配置された状態では、第2装飾体142に対して第1装飾体141及び第3装飾体143が左右方向で最も離間した状態となっている。なお、半同期位置では、第2装飾体142は、可動ベース121の主体部123の内側に位置し、第1装飾体141及び第3装飾体143は、その大部分が可動ベース121の主体部123の内側に位置している。

10

【0059】

第2装飾体142が可動範囲の中央位置から下方へと移動すると、第1装飾体141が下方で反時計回り方向に移動する共に第3装飾体143が下方で時計回りに移動して、第2装飾体142に対して第1装飾体141及び第3装飾体143が徐々に接近する。そして、図7(D)に示すように、第2装飾体142が可動範囲の下端位置に配置されると、第1装飾体及び第3装飾体143も共に可動範囲の下端位置に配置される。

【0060】

第2装飾体142が可動範囲の下端位置に至ると、第2装飾体142が再び逆方向である上方に移動し、第1装飾体141が上方で反時計回り方向に移動すると共に第3装飾体143が上方で時計回り方向に移動する。そして、第2装飾体142が可動範囲の中央位置に至ると、第1装飾体141が可動範囲の最も右側位置に位置すると共に第3装飾体143が可動範囲の最も左側位置に位置し、図7(A)に示す原点位置に至る。

20

【0061】

即ち、本実施形態では、第2装飾体142が、上下方向に延びる経路上を向きを逆転させて往復移動する一方、第1装飾体141及び第3装飾体143が、円軌道を描く閉ループ経路上を同一方向に移動する。これにより、装飾部材140は、左側から順に第1装飾体141、第2装飾体142、第3装飾体143の並びを維持した状態で、第2装飾体142に対して第1装飾体141及び第3装飾体143が接離する。また、第2装飾体142の動作と、第1装飾体141及び第3装飾体143の動作は異なるものの、第1装飾体141の1周期と、第2装飾体142の1周期と、第3装飾体143の1周期が同じになっている。なお、第1装飾体141の1周期と、第2装飾体142の1周期と、第3装飾体143の1周期が異なってもよい。各装飾体141～143の1周期を異ならせる場合には、各装飾体141～143に対応する駆動源をそれぞれ設けた構成とすればよい。

30

【0062】

装飾部材140が駆動しているときには、各装飾体141～143内に備えられたLED160A(図8参照)が発光し、各装飾体141～143の文字図柄装飾154が発光する演出が実行される。各装飾体141～143は、上述した動作を複数周期に亘って繰り返した後、原点位置で停止し、予め設定された第3演出条件が成立したときに、可動演出部材120が第2位置から第1位置へと移動する。

40

【0063】

このように、本実施形態の遊技機10では、可動役物装置100に設けられた第1装飾体141～第3装飾体143が複数周期に亘って動作を繰り返す際に、上下左右の向きを一定の状態に維持した状態で駆動されるので、遊技者に対して上下左右の向きを変えずに第1装飾体141～第3装飾体143を視認させることができる。これにより、第1装飾体141～第3装飾体143による趣向性の高い演出を実現できる。

【0064】

本実施形態では、第2装飾体142と、第1装飾体141及び第3装飾体143とが互いに異なる動作を複数周期に亘って繰り返し、これら第2装飾体142と、第1装飾体1

50

4 1 及び第 3 装飾体 1 4 3 とが同時に動作している間に接近と接離を繰り返すので、可動役物装置 1 0 0 による趣向性の高い演出を実現できる。また、本実施形態では、第 1 装飾体 1 4 1 ~ 第 3 装飾体 1 4 3 が左から右の順に並んだ状態を維持しながら離接を繰り返すので、第 1 装飾体 1 4 1 ~ 第 3 装飾体 1 4 3 によってなされる範囲を大きく見せながら、これらによってなされる意味を遊技者に伝えることができる。

【 0 0 6 5 】

本実施形態では、可動役物装置 1 0 0 の可動ベース 1 2 1 に対して第 1 装飾体 1 4 1 ~ 第 3 装飾体 1 4 3 が、図 7 (A) に示す集合状態から、図 7 (B) ~ 図 7 (D) に示す分散状態に変化するように駆動される。このように第 1 装飾体 1 4 1 ~ 第 3 装飾体 1 4 3 が集合状態から分散状態に変化することで、第 1 装飾体 1 4 1 ~ 第 3 装飾体 1 4 3 によって

10

【 0 0 6 6 】

以下、本実施形態の遊技機 1 0 から抽出される特徴群について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお、以下では、理解の容易のため、上記実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【 0 0 6 7 】

< 特徴 A 群 >

[特徴 A 1]

第 1 の動作 (上下方向に往復移動する動作) を複数周期に亘って繰り返す第 1 可動部材 (第 2 装飾体 1 4 2) と、前記第 1 の動作と異なる第 2 の動作 (円軌道上を移動する動作) を複数周期に亘って繰り返す第 2 可動部材 (第 1 装飾体 1 4 1 、第 3 装飾体 1 4 3) とを有する可動役物 (可動役物装置 1 0 0) を備えた遊技機 (遊技機 1 0) であって、

20

前記第 1 可動部材及び前記第 2 可動部材が、同時に動作している間に接近と離間を繰り返す (図 7 に示される第 1 装飾体 1 4 1 ~ 第 3 装飾体 1 4 3 の状態) 遊技機。

【 0 0 6 8 】

本特徴の遊技機では、第 1 可動部材と第 2 可動部材が互いに離接しながら異なる動作を繰り返すことで、可動役物による趣向性の高い演出を実現できる。

【 0 0 6 9 】

[特徴 A 2]

30

前記第 1 の動作は、前記第 1 可動部材が往復経路 (第 2 開口部 1 2 4 B) 上を向きを逆転させて往復移動する動作である一方、

前記第 2 の動作は、前記第 2 可動部材が閉ループ経路 (第 1 出力ギヤ 1 3 1 のボス 1 3 1 A 及び第 3 出力ギヤ 1 3 3 のボス 1 3 3 A の回転軌道) 上を同一方向に移動し続ける動作である特徴 A 1 に記載の遊技機。

【 0 0 7 0 】

本特徴の遊技機では、第 1 可動部材と第 2 可動部材が趣向性の高い動作をすることで、遊技者の気持ちを高揚させることができる

【 0 0 7 1 】

[特徴 A 3]

40

前記第 1 可動部材と前記第 2 可動部材とが前記往復経路の一端と他端とを結ぶ方向である第 1 方向 (上下方向) と直交する第 2 方向 (左右方向) で並んでいる特徴 A 2 に記載の遊技機。

【 0 0 7 2 】

本特徴の遊技機では、第 2 方向で並ぶことで第 1 可動部材と第 2 可動部材の一体感が保持される。

【 0 0 7 3 】

[特徴 A 4]

前記第 1 可動部材は、第 1 の可動面 (主体部 1 2 3 のうち、第 2 構成面 1 2 3 B と平行な第 2 可動面) 内で動作し、前記第 2 可動部材 (第 1 装飾体 1 4 1) は、前記第 1 の可動

50

面を、それを交差する方向に平行移動した第 2 の可動面（主体部 1 2 3 のうち、第 1 構成面 1 2 3 A と平行な第 1 可動面）内で動作する特徴 A 1 乃至 A 3 の何れか 1 に記載の遊技機。

【 0 0 7 4 】

本特徴の遊技機では、第 1 可動部材と第 2 可動部材が平行関係にある別々の可動面内で動作するので、可動役物の動作に立体感を持たせることができる。

【 0 0 7 5 】

[特徴 A 5]

前記第 1 可動部材が、前記第 1 方向の一端（図 7（B）に示す上端位置）に到達するタイミングと、前記第 2 可動部材が、前記第 1 方向の一端又は他端（図 7（B）に示す上端位置）に到達するタイミングとが略同一であり、

10

前記第 1 可動部材が前記第 1 方向の他端（図 7（D）に示す下端位置）に到達するタイミングと、前記第 2 可動部材が前記第 1 方向の他端又は一端（図 7（D）に示す下端位置）に到達するタイミングとが略同一である特徴 A 3 又は A 4 に記載の遊技機。

【 0 0 7 6 】

本特徴の遊技機では、第 1 可動部材と第 2 可動部材が移動方向を一致させながら動作するので、第 1 可動部材と第 2 可動部材の動作に一体感が保持される。

【 0 0 7 7 】

[特徴 A 6]

前記第 1 可動部材の 1 周期と前記第 2 可動部材の 1 周期とが同じである特徴 A 1 乃至 A 5 の何れか 1 に記載の遊技機。

20

【 0 0 7 8 】

本特徴の遊技機では、第 1 可動部材と第 2 可動部材の動作周期が同じなので、第 1 可動部材と第 2 可動部材の動作に一体感が保持される。

【 0 0 7 9 】

[特徴 A 7]

前記第 1 可動部材の 1 周期と前記第 2 可動部材の 1 周期とが異なる特徴 A 1 乃至 A 5 の何れか 1 に記載の遊技機。

【 0 0 8 0 】

本特徴の遊技機では、第 1 可動部材と第 2 可動部材の動作周期が異なるので、可動役物による演出を多様化させることができる。

30

【 0 0 8 1 】

[特徴 A 8]

前記第 1 可動部材及び前記第 2 可動部材の一方の可動部材（第 1 装飾体 1 4 1、第 3 装飾体 1 4 3）が他方の可動部材（第 2 装飾体 1 4 2）を挟んだ 2 箇所に対称的に配置されると共に、それら一方の可動部材が対称的に動作する特徴 A 1 乃至 A 7 の何れか 1 に記載の遊技機。遊技機。

【 0 0 8 2 】

本特徴の遊技機では、対照的に動作する 2 つの可動部材が 1 つの可動部材を挟む構成になっているので、可動役物による趣向性に優れた演出を実現できる。

40

【 0 0 8 3 】

[特徴 A 9]

第 1 の動作（上下方向に往復移動する動作）を複数周期に亘って繰り返す第 1 可動部材（第 2 装飾体 1 4 2）と、前記第 1 の動作と異なる第 2 の動作（円軌道上を移動する動作）を複数周期に亘って繰り返す第 2 可動部材（第 1 装飾体 1 4 1、第 3 装飾体 1 4 3）とを有する可動役物（可動役物装置 1 0 0）を備えた遊技機（遊技機 1 0）であって、

前記第 1 の動作は、往復経路（第 2 開口部 1 2 4 B）上の向きを逆転させて往復移動する動作である一方、前記第 2 の動作は、閉ループ経路（第 1 出力ギヤ 1 3 1 のボス 1 3 1 A 及び第 3 出力ギヤ 1 3 3 のボス 1 3 3 A の回転軌道）上を同一方向に移動し続ける動作であり、

50

前記第 1 可動部材及び前記第 2 可動部材は、前記往復経路の一端と他端とを結ぶ方向である第 1 方向（上下方向）と直交する第 2 方向（左右方向）で並んだ状態で接近と離間を繰り返す遊技機。

【 0 0 8 4 】

本特徴の遊技機では、第 1 可動部材と第 2 可動部材が第 2 方向で並ぶことで第 1 可動部材と第 2 可動部材の一体感を保持しつつ、互いに異なる動作を繰り返すことで、可動役物による趣向性の高い演出を実現できる。

【 0 0 8 5 】

[特徴 A 群に含まれる他の実施形態]

(a 1) 上記実施形態では、各装飾体 1 4 1 ~ 1 4 3 が上下方向に往復移動する動作又は円軌道を描く閉ループ経路上を同一方向に移動する動作を複数周期、繰り返す構成になっていたが、各装飾体 1 4 1 ~ 1 4 3 が上記動作を 1 周期だけ行う構成であってもよい。また、駆動源 1 3 0 K を正方向に駆動させて各装飾体 1 4 1 ~ 1 4 3 を 1 周期分、駆動させた後、駆動源 1 3 0 K を逆方向に駆動させて各装飾体 1 4 1 ~ 1 4 3 を反対方向に 1 周期分、駆動させる動作を繰り返す構成であってもよい。

10

【 0 0 8 6 】

(a 2) 上記実施形態では、第 2 装飾体 1 4 2 を上下方向に往復移動させ、第 1 装飾体 1 4 1 及び第 3 装飾体 1 4 3 を円軌道を描いて対称的に移動させて、接近と離間を繰り返す構成になっていたが、例えば、第 2 装飾体 1 4 2 を上下方向に直動させ、第 1 装飾体 1 4 1 及び第 3 装飾体 1 4 3 を左右方向に対称的に直動させて、接近と離間を繰り返す構成としてもよい。また、第 2 装飾体 1 4 2 を固定して、第 1 装飾体 1 4 1 及び第 3 装飾体 1 4 3 のみを左右方向に対称的に移動させて、接近と離間を繰り返す構成としてもよい。

20

【 0 0 8 7 】

(a 3) 上記実施形態では、図 5 (B) に示すように、第 1 装飾体 1 4 1 に対して、第 2 装飾体 1 4 2 及び第 3 装飾体 1 4 3 が前方にズレて配置され、第 1 装飾体 1 4 1 が第 1 可動面（可動ベース 1 2 1 の主体部 1 2 3 の第 1 構成壁 1 2 3 A と平行な面）内で動作し、第 2 装飾体 1 4 2 及び第 3 装飾体 1 4 3 が第 2 可動面（可動ベース 1 2 1 の主体部 1 2 3 の第 2 構成壁 1 2 3 B と平行な面）内で動作する構成であったが、例えば、第 3 装飾体 1 4 3 を第 2 装飾体 1 4 2 に対して前方又は後方にズレて配置し、第 1 可動面及び第 2 可動面をそれと交差する方向に平行移動させた第 3 可動面内で動作させる構成であってもよい。

30

【 0 0 8 8 】

(a 4) 上記実施形態では、第 1 装飾体 1 4 1 と第 3 装飾体 1 4 3 を対称的に配置していたが、これら第 1 装飾体 1 4 1 と第 3 装飾体 1 4 3 を非対称に配置してもよい。

【 0 0 8 9 】

< 特徴 B 群 >

[特徴 B 1]

第 1 の順番（左から右の順）で並んで全体で 1 つの意味をなす少なくとも 2 つ以上の複数の装飾部材（第 1 装飾体 1 4 1 ~ 第 3 装飾体 1 4 3）を有する遊技機（遊技機 1 0）であって、

40

前記複数の装飾部材が、前記第 1 の順番の並びを維持する範囲で相対位置が変化するように、少なくとも 1 つの前記装飾部材が他の前記装飾部材と離接を繰り返すように駆動される遊技機。

【 0 0 9 0 】

本特徴の遊技機では、複数の装飾部材が第 1 の順番の並びを維持しながら離接を繰り返すので、複数の装飾部材によってなされる範囲を大きく見せながら、これらによってなされる意味を遊技者に伝えることができる。これにより、装飾部材による趣向性の高い演出を実現できる。

【 0 0 9 1 】

[特徴 B 2]

50

前記装飾部材は、上下左右の向きが一定の状態で維持されると共に、往復経路（第2開口部124B）上を往復移動するように駆動されるか、又は閉ループ経路（第1出力ギヤ131のボス131A及び第3出力ギヤ133のボス133Aの回転軌道）上を同一方向に移動し続けるように駆動される特徴B1に記載の遊技機。

【0092】

本特徴の遊技機では、装飾部材が上下左右の向きを一定の状態に保ちながら多様な動作をするので、複数の装飾部材がなす意味を常に視認させながら、遊技者の気持ちを高揚させることができる。

【0093】

[特徴B3]

前記装飾部材は、1つの可動面（主体部123のうち、第1構成面123Aと平行な第1可動面及び第2構成面123Bと平行な第2可動面）内で駆動される特徴B1又はB2に記載の遊技機。

【0094】

本特徴の遊技機では、装飾部材が1つの可動面内で駆動するので、遊技者には常に同じ面を視認させることができる。

【0095】

[特徴B4]

前記複数の装飾部材のうち、少なくとも1つ（第2装飾体142）が第1の可動面（主体部123のうち、第2構成面123Bと平行な第2可動面）内で駆動し、他の前記装飾部材（第1装飾体141、第3装飾体143）が、前記第1の可動面を、それを交差する方向に平行移動した第2の可動面（主体部123のうち、第1構成面123Aと平行な第1可動面）内で動作する特徴B3に記載の遊技機。

【0096】

本特徴の遊技機では、複数の装飾部材が奥行の異なる第1、第2の可動面内で駆動するので、装飾部材全体を立体的に表すことができる。また、遊技者に対して特に強調したい装飾部材を前方に設置することができる。

【0097】

[特徴B5]

前記往復経路上で駆動される前記装飾部材が前記往復経路の一端と他端を結ぶ第1方向（上下方向）の一端（図7（B）に示す上端位置）に到達するタイミングと、前記閉ループ経路上で駆動される前記装飾部材が前記第1方向の一端又は他端（図7（B）に示す上端位置）に到達するタイミングとが略同一であり、

前記往復経路上で駆動される前記装飾部材が前記第1方向の他端（図7（D）に示す下端位置）に到達するタイミングと、前記閉ループ経路上で駆動される前記装飾部材が前記第1方向の他端又は一端（図7（D）に示す下端位置）に到達するタイミングが略同一である特徴B2乃至B4の何れか1に記載の遊技機。

【0098】

本特徴の遊技機では、複数の装飾部材が移動方向を一致させながら動作するので、装飾部材全体の動作に一体感が保持される。

【0099】

[特徴B6]

前記複数の装飾部材は、前記第1方向と直交する第2方向（左右方向）で一直線上に並び、

前記一方の装飾部材と前記他方の装飾部材との間の距離は、前記第2方向で並び際に最も近づき（図7（A）に示す状態）、又は最も離れる（図7（C）に示す状態）特徴B5に記載の遊技機。

【0100】

本特徴の遊技機では、複数の装飾部材が一直線上に並んだ状態で最も近づいたり、あるいは最も離れるので、複数の装飾部材がなす意味を維持しながら、遊技者に装飾部材全体

10

20

30

40

50

を大きく見せることができる。

【 0 1 0 1 】

[特徴 B 7]

前記往復経路上で駆動される前記装飾部材（第 2 装飾体 1 4 2）を挟んだ 2 箇所前記閉ループ経路上で駆動される前記装飾部材（第 1 装飾体 1 4 1、第 3 装飾体 1 4 3）が対称的に配置されると共に、前記閉ループ経路上で駆動される前記装飾部材同士が対称的に駆動される特徴 B 1 乃至 B 6 の何れか 1 に記載の遊技機。遊技機。

【 0 1 0 2 】

本特徴の遊技機では、往復経路上で駆動される装飾部材を挟んで閉ループ経路上で駆動される 2 つの装飾部材が配置されるので、趣向性の高い演出をすることができる。

10

【 0 1 0 3 】

[特徴 B 8]

第 1 の順番（左から右の順）で並んで全体で 1 つの意味をなす少なくとも 2 つ以上の複数の装飾部材（第 1 装飾体 1 4 1、第 2 装飾体 1 4 2）を有する遊技機（遊技機 1 0）であって、

前記複数の装飾部材は、前記第 1 の順番の並びを維持する範囲で互いに離接を繰り返しながら、上下左右の向きを維持した状態で往復経路（第 2 開口部 1 2 4 B）上を往復移動するように第 1 の可動面（主体部 1 2 3 のうち、第 2 構成面 1 2 3 B と平行な第 2 可動面）内で駆動されるか、又は閉ループ経路（第 1 出力ギヤ 1 3 1 のボス 1 3 1 A 及び第 3 出力ギヤ 1 3 3 のボス 1 3 3 A の回転軌道）上を同一方向に移動し続けるように、前記第 1 の可動面を交差する方向に平行移動した第 2 の可動面（主体部 1 2 3 のうち、第 1 構成面 1 2 3 A と平行な第 1 可動面）内で駆動される遊技機。

20

【 0 1 0 4 】

本特徴の遊技機では、複数の装飾部材が第 1 の順番の並びを維持しながら、奥行の異なる第 1、第 2 の可動面内で駆動するので、装飾部材全体を立体的に表すことができる。また、遊技者に対して特に強調したい装飾部材を前方に設置することができる。これらにより、装飾部材による趣向性の高い演出を実現できる。

【 0 1 0 5 】

[特徴 B 群に含まれる他の実施形態]

（b 1）上記実施形態では、第 1 装飾体 1 4 1 及び第 3 装飾体 1 4 3 と、第 2 装飾体 1 4 2 とをそれぞれ移動させて接離させる構成になっていたが、例えば、第 2 装飾体 1 4 2 を固定して、第 1 装飾体 1 4 1 及び第 3 装飾体 1 4 3 を移動させて接離させる構成としてもよい。

30

【 0 1 0 6 】

（b 2）上記実施形態では、第 1 装飾体 1 4 1 ～第 3 装飾体 1 4 3 が姿勢を維持した状態で駆動する構成になっていたが、装飾体の姿勢が変化しながら駆動する構成であってもよい。

【 0 1 0 7 】

（b 3）上記実施形態では、第 1 装飾体 1 4 1 ～第 3 装飾体 1 4 3 が遊技盤 1 1 の前面と平行な第 1 可動面内又は第 2 可動面内で駆動される構成になっていたが、装飾体が遊技盤 1 1 の前面と直交する方向に駆動する構成であってもよい。

40

【 0 1 0 8 】

（b 4）上記実施形態では、第 2 装飾体 1 4 2 が上下方向に往復移動する構成であったが、例えば、第 2 装飾体 1 4 2 が左右方向に往復移動する構成であってもよい。また、第 2 装飾体 1 4 2 は、直線状の経路を往復移動する構成であってもよいし、円弧状に湾曲した経路を往復移動する構成であってもよい。

【 0 1 0 9 】

（b 5）上記実施形態では、第 2 装飾体 1 4 2 を上下方向に往復移動させ、第 1 装飾体 1 4 1 及び第 3 装飾体 1 4 3 を円軌道を描いて対称的に移動させて、接近と離間を繰り返す構成になっていたが、例えば、第 2 装飾体 1 4 2 を上下方向に往復移動させ、第 1 装飾

50

体 1 4 1 及び第 3 装飾体 1 4 3 を左右方向に対称的に往復移動させて、接近と離間を繰り返す構成としてもよい。

【 0 1 1 0 】

< 特徴 C 群 >

[特徴 C 1]

遊技者と対向する演出窓（演出窓 2 3 W）の前方に第 1 ベース部材（可動ベース 1 2 1）が設けられて、その第 1 ベース部材に複数の装飾部材（第 1 装飾体 1 4 1 ~ 第 3 装飾体 1 4 3）が前側から重ねて配置された遊技機（遊技機 1 0）であって、

前記複数の装飾部材が、遊技者から見て互いに重ならないように前記第 1 ベース部材の内側に位置した集合状態（図 7（A）に示す状態）と、前記集合状態より前記複数の装飾部材同士が離れかつ少なくとも 1 つの前記装飾部材の少なくとも一部が前記第 1 ベース部材の外側にはみ出した分散状態（図 7（B）～図 7（D）に示す状態）とに変化するように少なくとも 1 つの前記装飾部材が駆動される遊技機。

10

【 0 1 1 1 】

本特徴の遊技機では、集合状態から分散状態に変化することで、複数の装飾部材によってなされる範囲をより大きく見せることができる。これにより、装飾部材による趣向性の高い演出を実現できる。

【 0 1 1 2 】

[特徴 C 2]

前記第 1 ベース部材は、前記演出窓の範囲内である第 1 位置（図 2 及び図 3 に示す位置）と第 2 位置（図 4 に示す位置）との間を往復移動可能に支持される特徴 C 1 に記載の遊技機。

20

【 0 1 1 3 】

本特徴の遊技機では、第 1 ベース部材が第 1 位置と第 2 位置との間を往復移動することで、装飾部材による演出の実施範囲を広く設定できる。

【 0 1 1 4 】

[特徴 C 3]

前記複数の装飾部材は、前記第 1 位置で前記集合状態（図 2 及び図 3 の示す状態）に変化し、前記第 2 位置で前記分散状態に変化する特徴 C 2 に記載の遊技機。

【 0 1 1 5 】

本特徴の遊技機では、趣向性の高い演出によって遊技者の気持ちを高揚させることができる。

30

【 0 1 1 6 】

[特徴 C 4]

前記装飾部材は、前記往復移動に伴って、第 1 動作（上下方向に往復移動する動作）を複数周期に亘って繰り返すか、又は前記第 1 動作と異なる第 2 動作（円軌道上を移動する動作）を複数周期に亘って繰り返す特徴 C 2 又は C 3 に記載の遊技機。

【 0 1 1 7 】

本特徴の遊技機では、装飾部材の動作が多様化し、遊技者を楽しませることができる。

【 0 1 1 8 】

[特徴 C 5]

前記第 1 動作は、往復経路（第 2 開口部 1 2 4 B）上を往復移動するように駆動される動作であり、前記第 2 動作は、閉ループ経路（第 1 出力ギヤ 1 3 1 のボス 1 3 1 A 及び第 3 出力ギヤ 1 3 3 のボス 1 3 3 A の回転軌道）上を同一方向に移動し続けるように駆動される動作である特徴 C 4 に記載の遊技機。

40

【 0 1 1 9 】

本特徴の遊技機では、装飾部材の動作の趣向性を高くすることができる。

【 0 1 2 0 】

[特徴 C 6]

前記第 1 ベース部材は、前記複数の装飾部材を連動させる駆動源（駆動源 1 3 0 K）を

50

有する特徴 C 1 乃至 C 5 の何れか 1 に記載の遊技機。

【 0 1 2 1 】

本特徴の遊技機では、複数の装飾部材が連動するので、演出に一体感を持たせることができる。

【 0 1 2 2 】

[特徴 C 7]

遊技者と対向する演出窓（演出窓 2 3 W）の前方に第 1 ベース部材（可動ベース 1 2 1）が設けられて、その第 1 ベース部材に複数の装飾部材（第 1 装飾体 1 4 1 ~ 第 3 装飾体 1 4 3）が前側から重ねて配置された遊技機（遊技機 1 0）であって、

前記第 1 ベース部材は、前記演出窓の範囲内である第 1 位置（図 2 及び図 3 に示す位置）と第 2 位置（図 4 に示す位置）との間を往復移動可能に支持されて、

前記複数の装飾部材が、遊技者から見て互いに重ならないように、前記第 1 位置で前記第 1 ベース部材の内側に位置した集合状態（図 2、図 3 及び図 7（A）に示す状態）と、前記第 2 位置で、前記集合状態より前記複数の装飾部材同士が離れかつ少なくとも 1 つの前記装飾部材の少なくとも一部が前記第 1 ベース部材の外側にはみ出した分散状態（図 7（B）~ 図 7（D）に示す状態）とに変化するように少なくとも 1 つの前記装飾部材が駆動される遊技機。

【 0 1 2 3 】

本特徴の遊技機では、複数の装飾部材を有する第 1 可動ベースが移動し、さらに、複数の装飾部材が集合状態から分散状態に変化して、複数の装飾部材によってなされる範囲をより大きく見せることができる。これにより、装飾部材による趣向性の高い演出を実現できる。

【 0 1 2 4 】

[特徴 C 群に含まれる他の実施形態]

（c 1）上記実施形態では、第 1 装飾体 1 4 1 ~ 第 3 装飾体 1 4 3 を 1 つの駆動源 1 3 0 K で駆動させていたが、これら第 1 装飾体 1 4 1 ~ 第 3 装飾体 1 4 3 を別々の駆動源で駆動させる構成としてもよい。

【 0 1 2 5 】

（c 2）上記実施形態では、可動ベース 1 2 1 が第 1 位置と第 2 位置の間を往復移動する構成であったが、可動ベース 1 2 1 が移動しない構成であってもよい。

【 0 1 2 6 】

（c 3）上記実施形態では、可動ベース 1 2 1 が遊技者に視認可能な第 1 位置から移動する構成になっていたが、可動ベース 1 2 1 が遊技者に視認困難な位置から遊技者に視認可能な位置に移動する構成であってもよい。

【 0 1 2 7 】

（c 4）上記実施形態では、第 1 装飾体 1 4 1 ~ 第 3 装飾体 1 4 3 が遊技者からみて重ならない状態を集合状態としていたが、複数の装飾体の少なくとも 1 つの装飾体の一部が別の装飾体の後方に重なる状態（例えば、第 1 装飾体 1 4 1 の一部が第 2 装飾体 1 4 2 の後方に重なる状態）を集合状態としてもよい。

【 符号の説明 】

【 0 1 2 8 】

- 1 0 遊技機
- 1 0 0 可動役物装置
- 1 1 0 支持ベース
- 1 2 0 可動演出部材
- 1 2 1 可動ベース
- 1 4 1 第 1 装飾体
- 1 4 2 第 2 装飾体
- 1 4 3 第 3 装飾体

10

20

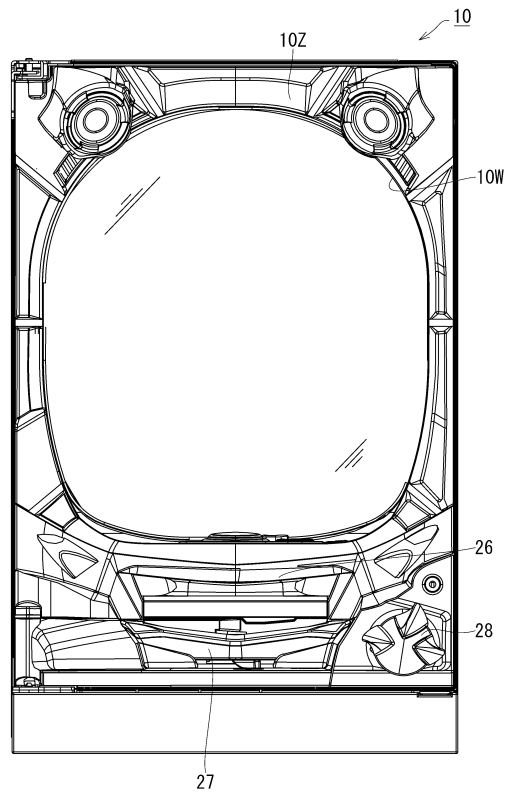
30

40

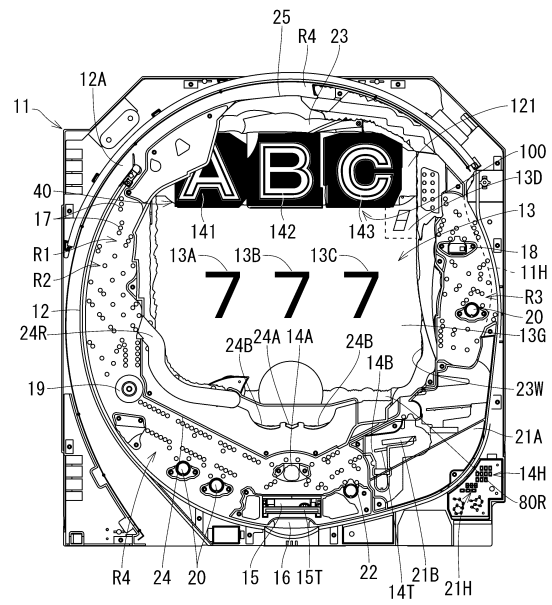
50

【図面】

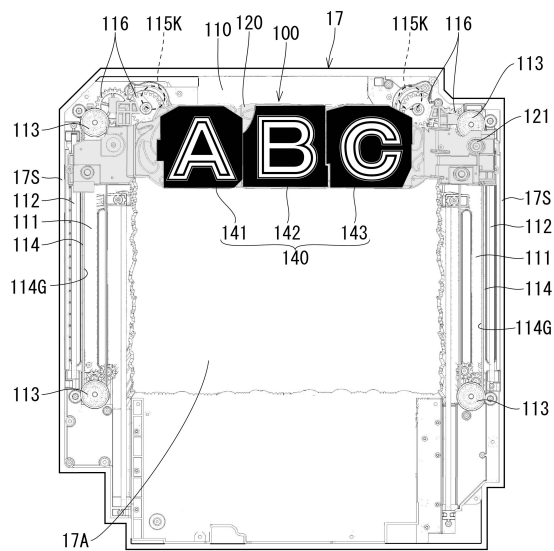
【 図 1 】



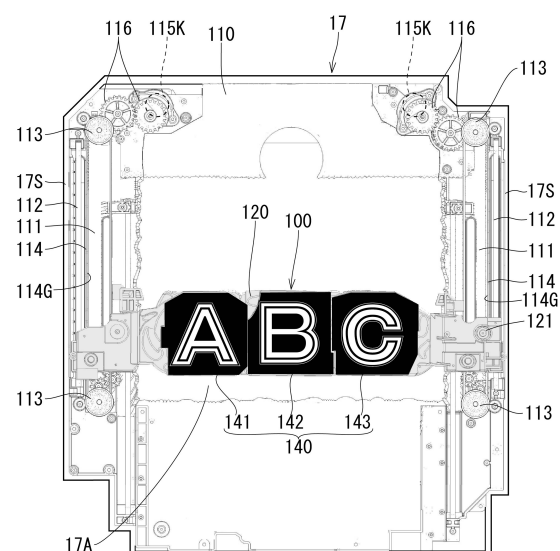
【圖 2】



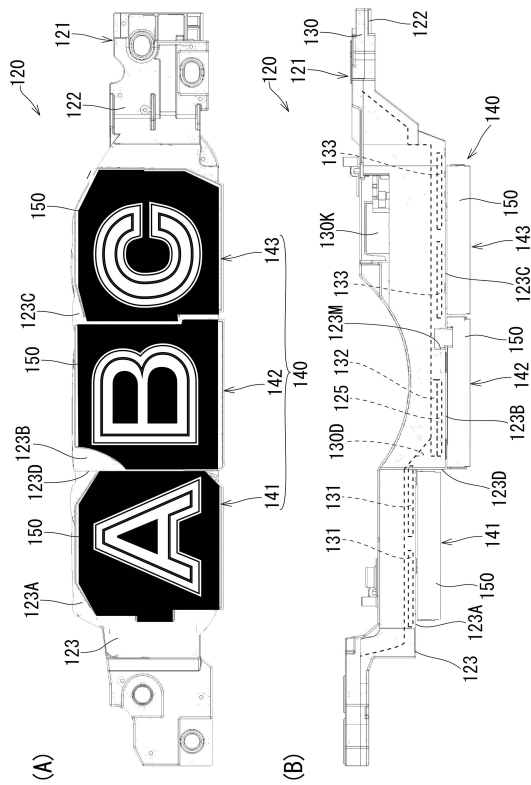
【 図 3 】



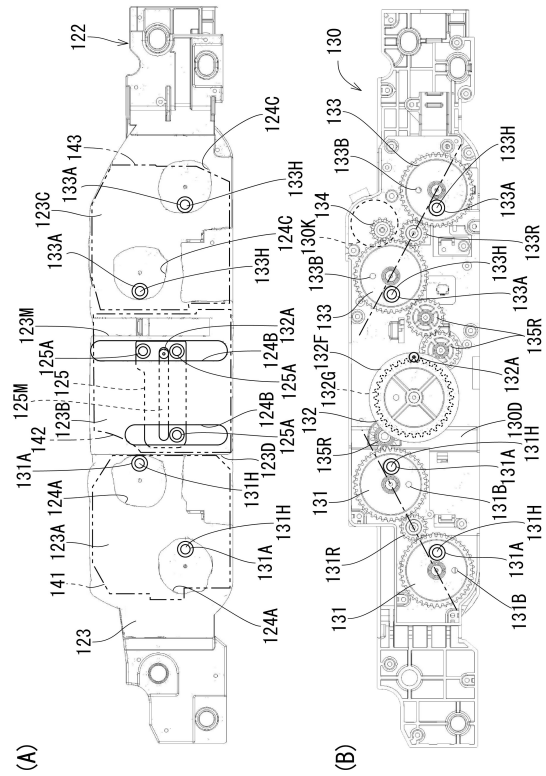
【圖 4】



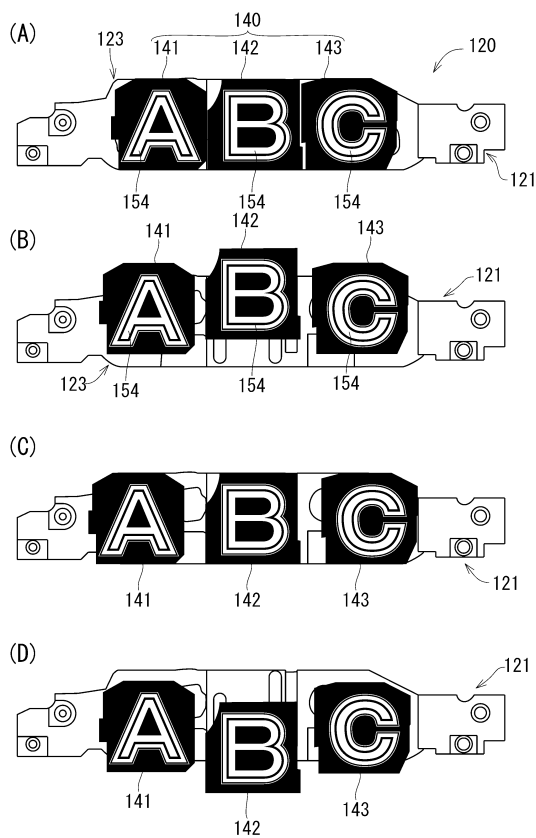
【 図 5 】



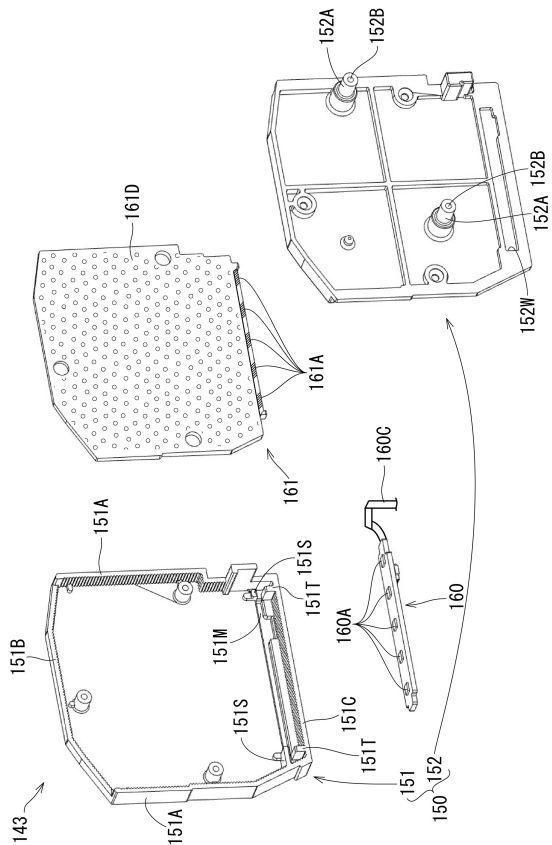
【 図 6 】



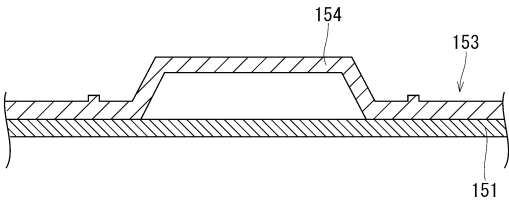
【圖 7】



【圖 8】



【 図 9 】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

ディ内

審査官 手塚 毅

- (56)参考文献 特開 2 0 1 5 - 1 3 1 0 3 4 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 0 7 4 2 9 4 (J P , A)
特開 2 0 1 3 - 2 4 0 4 2 0 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 1 1 6 7 4 0 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 1 2 6 2 7 8 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2
A 6 3 F 5 / 0 4