

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載
【部門区分】第1部門第2区分
【発行日】平成17年9月2日(2005.9.2)

【公開番号】特開2002-224360(P2002-224360A)
【公開日】平成14年8月13日(2002.8.13)
【出願番号】特願2002-18384(P2002-18384)
【国際特許分類第7版】

A 6 3 F 7/02

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 6 C

A 6 3 F 7/02 3 3 2 A

【手続補正書】

【提出日】平成17年2月25日(2005.2.25)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【書類名】明細書

【発明の名称】パチンコ機

【特許請求の範囲】

【請求項1】 始動口と、

前記始動口への打球の入賞を条件に、特別遊技を行うか否かを決定するための別遊技を開始させるための別遊技装置と、

前記別遊技装置を制御するための遊技制御装置とを備え、

前記別遊技装置には、

打球の受け入れ状態を可変可能な可変入賞装置と、

動画を表示可能な画像表示装置と、

前記画像表示装置に隣接して位置するとともに、該画像表示装置に表示される動画の動きにリンクさせて動作するキャラクター装置とを備え

前記遊技制御装置には、

前記別遊技による決定の結果に基づいて開始された前記特別遊技において、前記可変入賞装置の動作を制御する可変入賞制御手段と、

前記画像表示装置に表示する動画を制御するための画像制御手段と、

前記画像制御手段により前記画像表示装置に表示される前記動画の動きにリンクさせて、前記キャラクター装置の動きを制御するためのキャラクター制御手段とを備え、

前記画像制御手段は、前記キャラクター装置の動きに対応して動作する画像であるキャラクター画像を前記画像表示装置に表示させるようにしたことを特徴とするパチンコ機。

【請求項2】 前記画像表示制御手段は、前記別遊技による決定の結果を表す判定図柄を前記画像表示装置に表示させるようにしたことを特徴とする請求項1記載のパチンコ機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

この発明は、パチンコ機に関し、画像とキャラクター装置の動きとをリンクさせることができるようにしたものである。

【0002】

【従来の技術】

従来、パチンコ機のいわゆる役物と呼ばれている別遊技装置内に、液晶や羽根物を組み込んだものが知られている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

しかし、上記した従来の別遊技装置では、液晶と、羽根物とが個々に動作していたので、動きが単純であるという問題点があった。

【0004】

そこで、各請求項にそれぞれ記載された各発明は、上記した従来の技術の有する問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、次の点にある。

(請求項1及び請求項2)

すなわち、請求項1及び請求項2記載の発明は、動画とキャラクター装置の動きとをリンクさせることで、臨場感に飛んだパチンコ機を提供することができるようにしたものである。

【0005】

【0006】

【0007】

【0008】

【課題を解決するための手段】

(特徴点)

各請求項にそれぞれ記載された各発明は、上記した各目的を達成するためになされたものであり、各発明の特徴点を図面に示した発明の実施の形態を用いて、以下に説明する。

【0009】

なお、カッコ内の符号は、発明の実施の形態において用いた符号を示し、本発明の技術的範囲を限定するものではない。

【0010】

また、図面番号も、発明の実施の形態において用いた図番を示し、本発明の技術的範囲を限定するものでない。

(請求項1)

請求項1記載の発明は、次の3つの点を特徴とする。

【0011】

第1に、別遊技装置(20)には、図1、2に示すように、可変入賞装置(30)と、画像表示装置(60)と、キャラクター装置(70)とを備える。

【0012】

上記可変入賞装置(30)は、打球の受け入れ状態を可変可能なものである。

上記画像表示装置(60)は、図2に示すように、動画(61)を表示可能なものである。

【0013】

前記キャラクター装置(70)は、図2に示すように、画像表示装置(60)に隣接して位置する。そして、キャラクター装置(70)は、画像表示装置(60)に表示される動画の動きにリンクさせて動作する可能なものである。

【0014】

第2に、遊技制御装置(110)には、図1に示すように、可変入賞制御手段(111)と、画像制御手段(112)と、キャラクター制御手段(113)とを備える。

【0015】

上記可変入賞制御手段(111)は、別遊技による決定の結果に基づいて開始された前記特別遊技において、前記可変入賞装置(30)の動作を制御する。

上記画像制御手段(112)は、画像表示装置(60)に表示する動画(61)を制御するためのものである。

【0016】

前記キャラクター制御手段(113)は、画像制御手段(112)により画像表示装置(60)に表示

される動画(61)の動きにリンクさせて、キャラクター装置(70)の動きを制御するためのものである。

第3に、前記画像制御手段(112)には、前記特別遊技中に可変入賞装置(30)に入賞した打球数を前記画像表示装置(60)に表示させる制御手段を備える。

この制御手段は、特別遊技中において、前記可変入賞装置(30)に入賞した打球数を、図10に示すように、前記画像表示装置(60)に表示させるためのものである。

(請求項2)

請求項2記載の発明は、請求項1に記載の特徴点に加え、前記画像制御手段(112)は、前記別遊技による決定の結果を表す判定図柄を前記画像表示装置(60)に表示させるようにした点を特徴とする。

【0017】

【0018】

【0019】

【0020】

【0021】

【0022】

【0023】

【0024】

【発明の実施の形態】

(図面の説明)

図1～13は、本発明の実施の形態の一例を示すものである。

【0025】

図1は、遊技制御装置を示すブロック図を示すものである。

【0026】

図2は、別遊技装置の概略正面図を示すものである。

【0027】

図3は、画像表示装置とキャラクター装置との関係を説明するための説明図を示すものである。

【0028】

図4、5は、画像表示装置の動画とキャラクター装置の動作とを説明するための説明図をそれぞれ示すものである。

【0029】

図6、7は、振り分け装置の各種の動作を説明するための説明図をそれぞれ示すものである。

【0030】

図8～10は、画像表示装置に表示される各種の動画を説明するための説明図を示し、図8は別遊技のイメージを示し、図9は特別遊技中の各ラウンドのイメージを示し、図10は特別遊技中の各種表示のイメージをそれぞれ示すものである。

【0031】

図11～13は、別遊技装置の各種の動作状態を説明するための説明図をそれぞれ示すものである。

(パチンコ機10)

図1中、10は、パチンコ機を示すものである。

【0032】

上記パチンコ機10の盤面(図示せず)の中央には、図2に示すように、いわゆる役物と呼ばれている別遊技装置20が配置されている。

(別遊技装置20)

上記別遊技装置20は、図示しないが、盤面に配置された始動口への打球の入賞を条件に、別遊技を開始させるためのものである。

【0033】

別遊技装置20には、図2に示すように、次の構成を備えている。

【0034】

(1) 可変入賞装置30

可変入賞装置30は、いわゆる羽根物と呼ばれ、打球の受け入れ状態を可変可能なものである。

【0035】

具体的には、可変入賞装置30は、図2に示すように、開閉動作する左右一对の羽根31,32から構成されている。

【0036】

(2) アウト口40

アウト口40は、図2に示すように、左右一对有り、可変入賞装置30の左右の羽根31,32により受け入れられた打球が入球可能なものである。

【0037】

(3) 入賞ゾーン50

入賞ゾーン50は、図2に示すように、可変入賞装置30の左右の羽根31,32により受け入れられた打球が入球可能なものである。

【0038】

具体的には、入賞ゾーン50は、図2に示すように、左右のアウト口40の間に位置する。

【0039】

(4) 画像表示装置60

画像表示装置60は、図3に示すように、動画61を表示可能なものである。

【0040】

具体的には、画像表示装置60は、カラーの液晶ディスプレイから構成されているが、液晶に限らず、ブラウン管を利用しても良い。

【0041】

(5) キャラクター装置70

キャラクター装置70は、図2に示すように、画像表示装置60に隣接して位置し、入賞ゾーン50への打球の入賞状態を可変可能なものである。

【0042】

具体的には、キャラクター装置70は、図3に示すように、複葉機の形を模したものであり、図4、5に示すように、プロペラの有る中央の胴体部を中心に左右方向に傾斜する。

【0043】

また、キャラクター装置70の上下の翼の間隔内に、図3に示すように、打球を誘導する誘導路71,71を左右一对設けている。そして、誘導路71に受け入れられた打球は、図11に示すように、傾斜によりプロペラの有る中央の胴体部に向かって転がり、アウト口40や入賞ゾーン50に向かって落下する。

【0044】

なお、キャラクター装置70は、複葉機の形を模したが、これに限らず、他の乗り物や建物等の他の図柄を使用しても良い。

【0045】

(6) 振り分け装置80

振り分け装置80は、図2に示すように、入賞ゾーン50とキャラクター装置70との間に位置し、キャラクター装置70から落下した打球の入賞ゾーン50への入賞状態を可変可能なものである。

【0046】

具体的には、振り分け装置80は、図2に示すように、円形を成し、その外周には、U字型に窪んだ貯留部81を有し、この貯留部81には、打球が1個貯留可能となっている。

【0047】

そして、振り分け装置80は、図6、7に示すように、時計回りには、90度回転できるが、反時計回りには90度未満に回転が制限されている。

【 0 0 4 8 】

このため、貯留部81に打球を貯留した状態で、時計回りに回転すると、図6に示すように、打球は入賞ゾーン50に向かって落下する。

【 0 0 4 9 】

逆に、反時計回りに回転すると、貯留部81に貯留された打球は、図7に示すように、アウト口40に向かって落下する。

【 0 0 5 0 】

なお、振り分け装置80は、回転式に限らず、スライド式でも良い。

【 0 0 5 1 】

(8) 振り分けセンサー90

振り分けセンサー90は、図2に示すように、入賞ゾーン50とキャラクター装置70との間に位置し、キャラクター装置70から落下した打球を検出するものである。

【 0 0 5 2 】

(7) 入賞口100

入賞口100は、図2に示すように、別遊技装置20の上方中央に位置している。

(遊技制御装置110)

一方、パチンコ機10には、図1に示すように、遊技制御装置110を内蔵している。

【 0 0 5 3 】

上記遊技制御装置110は、図示しないが、CPU、ROM、RAM、I/O等から構成され、ROM内に記録されたプログラム及びデータが読み込まれることで、後述する各種手段111~114として機能する。

【 0 0 5 4 】

遊技制御装置110の入力側には、図1に示すように、次のスイッチやセンサー等が接続されている。

【 0 0 5 5 】

なお、遊技制御装置110の入力側に接続されているスイッチやセンサーは、次のスイッチやセンサーに限定されるものでなく、他のスイッチやセンサー等を接続しても良い。

【 0 0 5 6 】

(1) 始動口用検出スイッチ120

始動口用検出スイッチ120は、図示しないが、始動口に入賞した打球を検出するものである。

【 0 0 5 7 】

(2) アウト口用検出スイッチ41

アウト口用検出スイッチ41は、図2に示すアウト口40に入球した打球を検出するものである。

【 0 0 5 8 】

(3) 入賞ゾーン用検出スイッチ51

入賞ゾーン用検出スイッチ51は、図2に示す入賞ゾーン50に流入した打球を検出するものである。

【 0 0 5 9 】

(4) 振り分けセンサー90

振り分けセンサー90は、図2に示すように、キャラクター装置70と振り分け装置80との間に位置し、キャラクター装置70から落下した打球の通過を検出するものである。そして、振り分けセンサー90を打球が通過すると、別遊技において抽選が開始される。この抽選確率は、五分の一に設定されている。

遊技制御装置110の出力段には、図1に示すように、先に説明した、次の装置が接続されている。

【 0 0 6 0 】

なお、遊技制御装置110の出力段に接続されている装置は、次の装置に限定されるものでなく、他の装置を接続しても良い。

【 0 0 6 1 】

- (1) 可変入賞装置30
- (2) 画像表示装置60
- (3) キャラクター装置70
- (4) 振り分け装置80

遊技制御装置110は、図1に示すように、次の手段111～114を備えている。

【 0 0 6 2 】

なお、遊技制御装置110は、次の手段111～114に限定されるものでなく、他の手段を備えていても良い。

【 0 0 6 3 】

- (1) 可変入賞制御手段111

可変入賞制御手段111は、可変入賞装置30の動作を制御するためのものである。

【 0 0 6 4 】

具体的には、始動口用検出スイッチ120からの始動信号を入力すると、可変入賞装置30の左右の羽根31,32を、予め設定された所定時間、所定回数、開閉させ、いわゆる大当たり抽選と呼ばれる、別遊技を開始させる。

【 0 0 6 5 】

別遊技が開始されると、左右の羽根31,32が開放された状態では、遊技盤を流下する打球が、図11～13に示すように、羽根31,32に案内されて別遊技装置20の内部に流入することが可能となる。

【 0 0 6 6 】

その結果、別遊技装置20の内部に流入した打球が、入賞ゾーン50に入賞すると、いわゆる大当たりとなり、特別遊技が開始される。そして、特別遊技中も、予め設定された所定時間、所定回数、左右の羽根31,32が開閉される。

【 0 0 6 7 】

上記特別遊技は、左右の羽根31,32が所定回数、例えば18回開閉するか、若しくは別遊技装置20の内部に流入した打球が、アウト口40に10個入球すると、終了する。

【 0 0 6 8 】

上記した遊技を1ラウンドとして、当該ラウンド中に、入賞ゾーン50に打球が入球すると、当該ラウンドが更新される。

【 0 0 6 9 】

ラウンドの更新は、最大15回で終了する。

【 0 0 7 0 】

最終、15ラウンドが終了すると、特別遊技が終了し、通常遊技に戻る。

【 0 0 7 1 】

また、ラウンド中に、振り分け装置80の凹状に凹んだ貯留部81に打球が貯留されていない場合には、当該ラウンドの終了を待って、特別遊技が終了し、通常遊技に戻る。

【 0 0 7 2 】

- (2) 画像制御手段112

画像制御手段112は、画像表示装置60に表示する動画61を制御するためのものである。

【 0 0 7 3 】

上記動画61としては、次のような表示を行っている。

【 0 0 7 4 】

- (2 - 1) タイトル画像62

タイトル画像62は、図には詳しく示さないが、文字等から構成されている。

【 0 0 7 5 】

なお、タイトル画像62を文字等により構成したが、これに限らず、図柄等から構成しても良い。

【 0 0 7 6 】

- (2 - 2) キャラクター画像63

キャラクター画像63は、図3に示すように、犬等の動物をモチーフしている。そして、キャラクター画像63は、図4、5に示すように、キャラクター装置70の翼の傾斜に対応して傾斜する。

【0077】

なお、キャラクター画像63は、動物のモチーフに限らず、他の図柄をモチーフとしても良い。

【0078】

(2-3) カス図柄画像64

カス図柄画像64は、図8に示すように、別遊技中の判定図柄の一つであり、風船をモチーフとしている。そして、キャラクター画像63の真上で、カス図柄画像64が割れると、別遊技の結果、外れと判定される。

【0079】

なお、カス図柄画像64は、風船のモチーフに限らず、他の図柄をモチーフとしても良い。

【0080】

(2-4) 大当たり図柄画像65

大当たり図柄画像65は、図8に示すように、別遊技中の判定図柄の一つであり、をハートをモチーフとしている。大当たり図柄画像65は、カス図柄画像64の間に配置され、カス図柄画像64と带状に連続し、キャラクター画像63の真上を、左から右に向かって水平移動する。そして、キャラクター画像63の真上で、大当たり図柄画像65が停止すると、別遊技の結果、大当たりとなり、特別遊技が開始される。なお、大当たりの確率は、例えば五分の一に設定されている。

なお、大当たり図柄画像65は、ハートのモチーフに限らず、他の図柄をモチーフとしても良い。

【0081】

(2-5) ラウンド背景画像66

ラウンド背景画像66は、特別遊技中に表示され、図9に示すように、キャラクター装置70が飛んでいる町や空、宇宙をイメージをモチーフとし、ラウンドが進行するに伴って高度が徐々に上昇する。

【0082】

具体的には、ラウンド背景画像66は、ラウンドの進行により変化し、例えば1～5ラウンドでは、「おもちゃの世界」のイメージが表示され、6～10ラウンドでは、「不思議な世界」のイメージが表示され、11～15ラウンドでは、「銀河の世界」のイメージが表示される。

【0083】

これに対し、ラウンド中に、いわゆる「パンク」となると、ラウンド背景画像66には、図示しないが、飛行機の故障発生でパラシュートに揺れているキャラクター画像63のイメージが表示される。

【0084】

なお、ラウンド背景画像66は、町や空、宇宙のイメージに限らず、他のイメージを表示しても良い。

【0085】

(2-6) ラウンド表示画像67

ラウンド表示画像67は、図9、10に示すように、特別遊技中のラウンドを示し、「1」～「15」迄の数字が加算表示される。

【0086】

すなわち、画像制御手段112は、振り分け装置80の貯留部81に貯留された打球が、入賞ゾーン50に誘導され、入賞ゾーン用検出スイッチ51により検出され、ラウンドが進行するのに伴い、画像表示装置60のラウンド表示画像67のラウンド数を1ずつ加算表示させる。

【0087】

なお、ラウンド表示画像67は、数字に限らず、グラフ等を利用して数量的に表現しても良い。

【0088】

(2-7) 入賞カウント表示画像68

入賞カウント表示画像68は、図10に示すように、特別遊技中に、別遊技装置20の内部に流入し、アウト口40に入球した打球数を示し、「1」～「9」迄の数字が加算表示される。

【0089】

すなわち、画像制御手段112は、アウト口40に入球した打球が、アウト口用検出スイッチ41により検出される度に、入賞カウント表示画像68の入賞カウント数を1ずつ加算表示させる。

【0090】

なお、入賞カウント表示画像68は、数字に限らず、グラフ等を利用して数量的に表現しても良い。

【0091】

(2-8) 羽根開閉カウントダウン画像69

羽根開閉カウントダウン画像69は、図10に示すように、可変入賞装置30の羽根31,32の開閉回数を示し、「18」～「1」迄の数字が減算表示される。

【0092】

すなわち、画像制御手段111は、可変入賞制御手段111により可変入賞装置30の羽根31,32が開閉する度に、羽根開閉カウントダウン画像69の羽根開閉回数を1ずつ減算表示させる。

【0093】

羽根開閉カウントダウン画像69は、数字に限らず、グラフ等を利用して数量的に表現しても良い。

【0094】

(3) キャラクター制御手段113

キャラクター制御手段113は、画像制御手段112により画像表示装置60に表示される動画61の動きにリンクさせて、キャラクター装置70の動きを制御するためのものである。

【0095】

具体的には、キャラクター装置(70)は、図4、5に示すように、画像制御手段112により画像表示装置60に表示されるキャラクター画像63の傾斜角度に対応させて、キャラクター装置70の翼を傾斜させている。

【0096】

その結果、キャラクター画像63が、キャラクター装置70に乗って揺れているように見える。

【0097】

(4) 振り分け制御手段114

振り分け制御手段114は、画像制御手段112により画像表示装置60に表示される動画61の動きにリンクさせて、振り分け装置80の動きを制御するためのものである。

【0098】

すなわち、打球が振り分けセンサー90を通過すると、別遊技において抽選が開始される。

【0099】

抽選が開始されると、画像制御手段112は、図8に示すように、カス図柄画像64と、大当たり図柄画像65とを画像表示装置60に表示させる。

【0100】

上記カス図柄画像64と、大当たり図柄画像65とは、図8に示すように、キャラクター画像63の頭部の上方を右から左に向かって移動する。カス図柄画像64が2個連続した後、大当たり図柄画像65が1個出現する。

【 0 1 0 1 】

そして、抽選の結果、当たりの場合には、キャラクター画像63の頭部の上方に大当たり図柄画像65が停止する。その後、図示しないが、カス図柄画像64の風船が割れ、大当たり図柄画像65が「天女」に変わる。

【 0 1 0 2 】

このとき、振り分け制御手段114は、図6に示すように、振り分け装置80を時計回りに90度、回転させる。

【 0 1 0 3 】

その結果、振り分けセンサー90を通過後、振り分け装置80の凹状に凹んだ貯留部81に貯留されている打球は、振り分け装置80が90度、回転することで、入賞ゾーン50に向かって誘導される。

【 0 1 0 4 】

一方、画像表示装置60には、図示しないが、「大当たり」の文字が出現し、「天女」がキャラクター画像63の顔にキスする。背景には、風船が飛んでいるイメージが表示される。

【 0 1 0 5 】

これに対し、抽選の結果、外れの場合には、キャラクター画像63の頭部の上方にカス図柄画像64が停止する。その後、図示しないが、カス図柄画像64の風船が割れる。

【 0 1 0 6 】

このとき、振り分け制御手段114は、図7に示すように、振り分け装置80を反時計回りに90度未満の回転角度で回転させる。

【 0 1 0 7 】

その結果、振り分け装置80の貯留部81に貯留されている打球は、アウト口40に向かって誘導される。

【 0 1 0 8 】

一方、画像表示装置60には、図示しないが、「RETRY」の文字が表示される。
(遊技方法)

まず、始動口に打球が入賞し、始動口用検出スイッチ120で検出されると、遊技制御装置110の可変入賞制御手段111は、可変入賞装置30を作動させ、図11～13に示すように、左右の羽根31,32を、予め設定された所定時間、所定回数、開閉させ、別遊技を開始させる。

【 0 1 0 9 】

別遊技が開始されると、画像制御手段112は、図2、図11～13に示すように、画像表示装置60にタイトル画像62やキャラクター画像63に加え、風船が飛んできたイメージを表示する。

【 0 1 1 0 】

同時に、キャラクター制御手段113は、図11～13に示すように、キャラクター装置70を左右に揺動させる。キャラクター装置70の傾斜角度は、画像表示装置60に表示されたキャラクター画像63の傾斜角度に一致し、あたかもキャラクターが飛行機に乗って左右に揺れているように見える。

【 0 1 1 1 】

一方、左右の羽根31,32が開放された状態では、遊技盤を流下する打球が、図11～13に示すように、羽根31,32に案内されて別遊技装置20の内部に流入することが可能となる。

【 0 1 1 2 】

そして、別遊技装置20の内部に流入した打球のうち、キャラクター装置70の誘導路71に受け入れられた打球は、図11に示すように、傾斜によりプロペラの有る中央の胴体部に向かって転がり、その後、落下する。

【 0 1 1 3 】

キャラクター装置70から落下した打球は、その下方の振り分けセンサー90やアウト口40

に向かって流下する。

【0114】

このとき、振り分けセンサー90を通過し、センサー出力が遊技制御装置110に出力される。遊技制御装置110は、センサー出力を入力すると、別遊技の抽選を行う。

【0115】

その結果、抽選が当たると、振り分け制御手段114は、図6に示すように、振り分け装置80を時計回りに90度、回転させる。

【0116】

その結果、振り分けセンサー90を通過し、振り分け装置80の凹状に凹んだ貯留部81に貯留されている打球は、入賞ゾーン50に向かって誘導される。

【0117】

そして、入賞ゾーン用検出スイッチ51により打球が検出され、そのスイッチ出力が遊技制御装置110に入力されると、特別遊技が開始される。このとき、同時に所定個数の賞球が払い出される。

【0118】

これに対し、抽選結果が外れの場合には、振り分け制御手段114は、図7に示すように、振り分け装置80を反時計回りに90度未満の回転角度で回転させる。

【0119】

その結果、振り分け装置80の貯留部81に貯留された打球は、アウト口40に向かって誘導される。

【0120】

そして、アウト口用検出スイッチ41により打球が検出され、そのスイッチ出力が遊技制御装置110が入力すると、所定個数の賞球が払い出される。

【0121】

なお、振り分けセンサー90を通過せず、アウト口40に向かって流下した打球についても、同様に所定個数の賞球が払い出される。

【0122】

一方、別遊技の結果、特別遊技が開始されると、遊技制御装置110の可変入賞制御手段11が、可変入賞装置30の左右の羽根31,32を所定回数、例えば18回開閉する。

【0123】

そして、特別遊技のラウンド中に、振り分け装置80の貯留部81に打球が貯留されると、当該ラウンドの終了時に、振り分け制御手段114は、図6に示すように、振り分け装置80を時計回りに90度、回転させる。

【0124】

その結果、振り分け装置80の貯留部81に貯留されていた打球は、入賞ゾーン50に向かって落下し、入賞ゾーン用検出スイッチ51により打球が検出されと、いわゆる「V入賞」となり、当該ラウンドが更新され、同時に所定個数の賞球が払い出される。

【0125】

上記ラウンドは最大、15回迄更新され、最終の15ラウンドが終了すると、特別遊技が終了し、通常遊技に戻る。

(第2の実施の形態)

図14～21は、本発明の実施の形態の他の一例を示すものである。

【0126】

図14は、別遊技装置を示す概略斜視図を示すものである。

【0127】

図15、16は、図14に示す画像表示装置に表示される各種の動画を説明するための説明図をそれぞれ示すものである。

【0128】

図17～21は、図14に示すキャラクター装置の各種の動作状態を説明するための説明図をそれぞれ示すものである。

【 0 1 2 9 】

本実施の形態の特徴は、図 1 5、1 6 に示す画像表示装置 160 に表示される各種の動画、すなわちキャラクター画像 161 ~ 164 の動作に対応して、図 1 7 ~ 2 1 に示すキャラクター装置 170 の複数、例えば第 1 ~ 第 3 キャラクター人形 171 ~ 173 がスライドするようにした点にある。

(キャラクター画像 161 ~ 164)

上記キャラクター画像 161 ~ 164 は、図 1 5、1 6 に示すように、次の 4 つのキャラクター画像 161 ~ 164 から構成され、それらの画像の動きは図 1 に示す画像制御手段 112 により制御されている。

【 0 1 3 0 】

(1) メインキャラクター画像 161

メインキャラクター画像 161 は、図 1 5、1 6 に示すように、ハンマーを持った人間のイメージより構成されている。

【 0 1 3 1 】

なお、メインキャラクター画像 161 は、図面に示したイメージに限定されず、動物、昆虫、機械等の他のイメージであっても良い。

【 0 1 3 2 】

(2) 第 1 ~ 第 3 キャラクター画像 162 ~ 164

第 1 ~ 第 3 キャラクター画像 162 ~ 164 は、図 1 5、1 6 に示すように、モグラ等の動物のイメージより構成されている。そして、第 1 ~ 第 3 キャラクター画像 162 ~ 164 は、ランダムに穴から首を出し、前記ハンマーにより叩かれると、気絶する。

【 0 1 3 3 】

なお、第 1 ~ 第 3 キャラクター画像 162 ~ 164 は、図面に示したイメージに限定されず、人間、昆虫、機械等の他のイメージであっても良い。

(キャラクター装置 170)

前記キャラクター装置 170 は、図 1 4 に示すように、画像表示装置 160 の下方に位置し、第 1 ~ 第 3 キャラクター人形 171 ~ 173 の動きは図 1 に示すキャラクター制御手段 113 により制御されている。

【 0 1 3 4 】

上記第 1 ~ 第 3 キャラクター人形 171 ~ 173 は、図 1 4 に示すように、ステージ 174 に設けた 3 本のスライド溝 175 に沿って個々にスライド可能に取り付けられている。

【 0 1 3 5 】

上記第 1 ~ 第 3 キャラクター人形 171 ~ 173 は、図 1 4 に示す第 1 ~ 第 3 キャラクター画像 162 ~ 164 にそれぞれ対応している。すなわち、第 1 キャラクター画像 162 は、第 1 キャラクター人形 171 に、第 2 キャラクター画像 163 は第 2 キャラクター人形 172 に、第 3 キャラクター画像 164 は第 3 キャラクター人形 173 にそれぞれ対応している。

【 0 1 3 6 】

前記ステージ 174 は、図 1 4 に示すように、奥から手前側に向かって下り傾斜させている。そして、ステージ 174 の中央には、半球形に窪み、ステージ 174 の下り傾斜を利用して、別遊技装置 20 の内部に流入した打球を転がすための打球案内溝 176 を設けている。

【 0 1 3 7 】

上記打球案内溝 176 の傾斜下端には、図 1 4 に示すように、打球案内溝 176 を転がり落ちる打球が入球するためのカップ形の入賞ゾーン 150 を設けている。

【 0 1 3 8 】

上記 3 本のスライド溝 175 は、図 1 7 ~ 2 1 に示すように、打球案内溝 176 を一部横切るように設けられ、第 1 ~ 第 3 キャラクター人形 171 ~ 173 が打球案内溝 176 に突出することで、打球が打球案内溝 176 を沿って転がり落ちるのを邪魔する。(遊技方法)

つぎに、遊技について説明すると、通常遊技中は、図 1 7 に示すように、第 1 ~ 第 3 キャラクター人形 171 ~ 173 は停止している。

【 0 1 3 9 】

その後、図示しないが、始動口に打球が入賞し、図 1 に示す始動口用検出スイッチ 120 で検出されると、別遊技が開始される。

【 0 1 4 0 】

別遊技が開始すると、図 1 に示すキャラクター制御手段 113 は、図 1 8 に矢印で示したように、第 1 ～ 第 3 キャラクター人形 171 ～ 173 を左右方向にスライドさせる。

【 0 1 4 1 】

一方、別遊技が開始すると、図 1 に示す画像制御手段 112 は、図 1 5 に示すように、画像表示装置 160 にキャラクター画像 161 ～ 164 を表示させる。

【 0 1 4 2 】

第 1 ～ 第 3 キャラクター画像 162 ～ 164 は、図 1 5 に示すように、穴から首を出したり、引っ込めたりする。

【 0 1 4 3 】

このとき、メインキャラクター画像 161 は、図 1 5 に示すように、穴から首を出した第 1 ～ 第 3 キャラクター画像 162 ～ 164 に向かってハンマーを移動し、第 1 ～ 第 3 キャラクター画像 162 ～ 164 をハンマーで叩こうとする。

【 0 1 4 4 】

そして、タイミング良く、ハンマーが当たると、効果音を伴って、図 1 5 に示すように、衝突イメージが現れ、当該第 1 ～ 第 3 キャラクター画像 162 ～ 164 が気絶する。

【 0 1 4 5 】

第 1 ～ 第 3 キャラクター画像 162 ～ 164 が気絶すると、図 1 9 ～ 2 1 に示すように、対応する第 1 ～ 第 3 キャラクター人形 171 ～ 173 が 1 8 0 度回転し、気絶した顔に変化し、ステージ 174 の端に移動して停止する。

【 0 1 4 6 】

そして、全ての第 1 ～ 第 3 キャラクター画像 162 ～ 164 が気絶すると、図 2 1 に示すように、打球案内溝 176 を転がり落ちる打球を邪魔しなくなる。

【 0 1 4 7 】

その結果、打球案内溝 176 を転がり落ちる打球が、入賞ゾーン 150 に入球可能となり、図示しないが、当該検出スイッチで検出されることで、特別遊技が開始される。

【 0 1 4 8 】

なお、打球案内溝 176 を転がり落ちる打球が、入賞ゾーン 150 に入球しない場合には、図示しないが、アウト口に入球する。

【 0 1 4 9 】

【発明の効果】

本発明は、以上のように構成されているので、以下に記載されるような効果を奏する。
(請求項 1 及び請求項 2)

請求項 1 及び 2 記載の発明によれば、次のような効果を奏する。

【 0 1 5 0 】

すなわち、請求項 1 及び 2 記載の発明によれば、動画とキャラクター装置の動きとをリンクさせることで、臨場感に飛んだパチンコ機を提供することができる。

【 0 1 5 1 】

【 0 1 5 2 】

【 0 1 5 3 】

【図面の簡単な説明】

【図 1】

遊技制御装置を示すブロック図である。

【図 2】

別遊技装置の概略正面図である。

【図 3】

画像表示装置とキャラクター装置との関係を説明するための説明図である。

【図 4】

画像表示装置の動画とキャラクター装置の動作とを説明するための説明図である。

【図 5】

図 4 に対応し、画像表示装置の動画とキャラクター装置の動作とを説明するための説明図である。

【図 6】

振り分け装置の動作を説明するための説明図である。

【図 7】

図 6 に対応し、振り分け装置の動作を説明するための説明図である。

【図 8】

画像表示装置に表示される動画を説明するための説明図を示し、同図は別遊技のイメージを示すものである。

【図 9】

図 8 に対応し、画像表示装置に表示される動画を説明するための説明図を示し、同図は特別遊技中の各ラウンドのイメージを示すものである。

【図 10】

図 8 に対応し、画像表示装置に表示される動画を説明するための説明図を示し、同図は特別遊技中の各種表示のイメージを示すものである。

【図 11】

別遊技装置の動作状態を説明するための説明図である。

【図 12】

図 11 に対応し、別遊技装置の動作状態を説明するための説明図である。

【図 13】

図 11 に対応し、別遊技装置の動作状態を説明するための説明図である。

【図 14】

本発明の実施の形態の他の一例を示すものであり、同図は別遊技装置を示す概略斜視図である。

【図 15】

図 14 に示す画像表示装置に表示される動画を説明するための説明図である。

【図 16】

図 15 に対応し、図 14 に示す画像表示装置に表示される動画を説明するための説明図である。

【図 17】

図 14 に示すキャラクター装置の動作状態を説明するための説明図である。

【図 18】

図 17 に対応し、図 14 に示すキャラクター装置の動作状態を説明するための説明図である。

【図 19】

図 17 に対応し、図 14 に示すキャラクター装置の動作状態を説明するための説明図である。

【図 20】

図 17 に対応し、図 14 に示すキャラクター装置の動作状態を説明するための説明図である。

【図 21】

図 17 に対応し、図 14 に示すキャラクター装置の動作状態を説明するための説明図である。

【符号の説明】

10 パチンコ機
30 可変入賞装置
40 アウト口
50 入賞ゾーン

20 別遊技装置
31, 32 羽根
41 アウト口用検出スイッチ
51 入賞ゾーン用検出スイッチ

- | | |
|-----------------|------------------|
| 60 画像表示装置 | 61 動画 |
| 62 タイトル画像 | 63 キャラクター画像 |
| 64 カス図柄画像 | 65 大当たり図柄画像 |
| 66 ラウンド背景画像 | 67 ラウンド表示画像 |
| 68 入賞カウント表示画像 | 69 羽根開閉カウントダウン画像 |
| 70 キャラクター装置 | 71 誘導路 |
| 80 振り分け装置 | 81 貯留部 |
| 90 振り分けセンサー | 100 入賞口 |
| 110 遊技制御装置 | 111 可変入賞制御手段 |
| 112 画像制御手段 | 113 キャラクター制御手段 |
| 114 振り分け制御手段 | 120 始動口用検出スイッチ |
| 150 入賞ゾーン | 160 画像表示装置 |
| 161 メインキャラクター画像 | 162 第1キャラクター画像 |
| 163 第2キャラクター画像 | 164 第3キャラクター画像 |
| 170 キャラクター装置 | 171 第1キャラクター人形 |
| 172 第2キャラクター人形 | 173 第3キャラクター人形 |
| 174 ステージ | 175 スライド溝 |
| 176 打球案内溝 | |