

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4551438号
(P4551438)

(45) 発行日 平成22年9月29日 (2010.9.29)

(24) 登録日 平成22年7月16日 (2010.7.16)

(51) Int.Cl.	F 1
A 6 3 F 5/02 (2006.01)	A 6 3 F 5/02 B
A 6 3 F 9/00 (2006.01)	A 6 3 F 9/00 5 0 8 H
	A 6 3 F 9/00 5 1 2 Z

請求項の数 5 (全 19 頁)

(21) 出願番号	特願2007-324200 (P2007-324200)	(73) 特許権者	506113602
(22) 出願日	平成19年12月17日 (2007.12.17)		株式会社コナミデジタルエンタテインメン ト
(65) 公開番号	特開2009-142515 (P2009-142515A)		東京都港区赤坂九丁目7番2号
(43) 公開日	平成21年7月2日 (2009.7.2)	(74) 代理人	110000165
審査請求日	平成19年12月17日 (2007.12.17)		グローバル・アイビー東京特許業務法人
		(72) 発明者	酒井 良
			東京都港区赤坂9丁目7番2号 株式会社 コナミデジタルエンタテインメント内
		審査官	高木 亨
		(56) 参考文献	特開2005-080690 (JP, A)

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】

抽選媒体を用いた抽選により特典を付与することが可能な遊技機であって、

所定の同一回転軸を中心として回転可能に積層され、異なる種類の特典態様が視認可能に表示された表示面を有する複数の回転部と、当該複数の回転部の表示面に表示された各特典態様との対応関係が視認可能に配置され、前記抽選媒体を受け入れ可能な複数の受け部を備える受け機構と、前記抽選媒体を前記受け部へ案内する抽選フィールドと、を有する抽選機構と、

前記抽選機構における抽選結果に基づいて特典を付与する特典付与手段と、を含み、

前記複数の回転部のうち少なくとも1つの回転部は、前記受け機構と独立して回転可能な独立回転部であり、

前記各独立回転部は、真下にある回転部に表示された特典態様が視認可能なように、一部が透明部材で形成されていることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記抽選機構は、

前記受け部が前記抽選媒体を受け入れた状態で、前記独立回転部を選択して当該独立回転部を回転させたのち停止させることにより、前記抽選媒体を受け入れた前記受け部に対応する、当該停止した独立回転部の表示面の特典態様を前記抽選結果として決定することで、抽選を繰り返し実行する、請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

10

20

前記抽選機構は、前の抽選よりも有利となる前記表示面をもつ前記独立回転部を選択して次の抽選を行う、請求項2に記載の遊技機。

【請求項4】

回転中の前記回転部を停止させるための操作部と、
前記複数の回転部を回転駆動させる駆動制御部と、をさらに含み、
前記駆動制御部は、

前の抽選で決定された特典態様の種類に基づいて、次の抽選で選択される前記独立回転部の回転速度を可変制御する、請求項2または3に記載の遊技機。

【請求項5】

メダル投入機構から投入されるメダルを載置するメダル載置面を有するメダル載置台と

10

、
前記メダル載置面上の一部のメダルを押し出すように移動する押出部と、

前記押出部によりメダルを落下させて回収するための回収部と、

前記メダルの通過を検出するセンサと、

前記センサの検出結果に応じて、前記抽選機構に前記抽選媒体を供給する供給部と、をさらに含む、請求項1ないし4のいずれか1項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に係り、特に抽選により遊技者に特典を付与する遊技機に関する。

20

【背景技術】

【0002】

遊技機は、一般的に多様な遊技演出により遊技者の興味が向上するように構成されている。このような遊技機として、抽選装置の抽選順序を制御することにより、抽選装置での抽選が多数の遊技者に注目されるように構成されたものがある（例えば、特許文献1参照）。

また、飾り図柄の可変表示を開始するタイミングになると、遊技盤面の態様を適宜切り換えてデジタル抽選を行うことにより、遊技者の興味が向上するように構成された遊技機がある（例えば、特許文献2参照）。

【0003】

30

【特許文献1】特開2002-210225号公報

【特許文献2】特開2004-290228号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1に記載された遊技機では、抽選順序を制御するように構成されているものの、再抽選機能がないので、遊技者の抽選結果への期待感が低下し得る。

また、特許文献2に記載の遊技機では、デジタル抽選を行うため、ボール等の抽選用媒体を用いた物理抽選のような演出効果を得ることができなかった。

【0005】

40

そこで、本発明は、上記状況下においてなされたもので、物理抽選の演出効果を得つつ、遊技者の抽選結果への期待感を向上させることが可能な遊技機を提供することをその目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するために、本発明は、抽選媒体を用いた抽選により特典を付与することが可能な遊技機であって、所定の同一回転軸を中心として回転可能に積層され、異なる種類の特典態様が視認可能に表示された表示面を有する複数の回転部と、当該複数の回転部の表示面に表示された各特典態様との対応関係が視認可能に配置され、上記抽選媒体を受け入れ可能な複数の受け部を備える受け機構と、上記抽選媒体を上記受け部へ案内する

50

抽選フィールドと、を有する抽選機構と、上記抽選機構における抽選結果に基づいて特典を付与する特典付与手段と、を含み、上記複数の回転部のうち少なくとも1つの回転部は、上記受け機構と独立して回転可能な独立回転部であり、上記各独立回転部は、真下にある回転部に表示された特典態様が視認可能なように、一部が透明部材で形成されているものである。

【0007】

ここで、上記抽選機構は、上記受け部が前記抽選媒体を受け入れた状態で、上記独立回転部を選択して当該独立回転部を回転させたのち停止させることにより、上記抽選媒体を受け入れた上記受け部に対応する、当該停止した独立回転部の表示面の特典態様を上記抽選結果として決定することで、抽選を繰り返し実行する。このため、同一の抽選機構において、複数の回転部を用いて抽選媒体による抽選を行うことができるので、比較的短時間に抽選媒体による抽選を連続して行うことができる。よって、遊技者の抽選結果への期待感が向上する。また、抽選機構において、抽選媒体や回転部を用いた物理抽選を行うので、物理抽選の演出効果を得ることができる。

10

【0008】

ここで、上記抽選機構は、前の抽選よりも有利となる上記表示面をもつ上記独立回転部を選択して次の抽選を行うようにしてもよい。これにより、抽選結果について遊技者に期待感をもたせることができる。

【0009】

また、回転中の上記回転部を停止させるための操作部と、上記複数の回転部を回転駆動させる駆動制御部と、をさらに含め、上記駆動制御部は、前の抽選で決定された特典態様の種類に基づいて、次の抽選で選択される上記独立回転部の回転速度を可変制御するようにしてもよい。この場合、遊技者が、有利な抽選結果となるタイミングで回転部を停止させるようにすることができ、抽選結果について遊技者に期待感をもたせることができる。

20

【0010】

また、メダル投入機構から投入されるメダルを載置するメダル載置面を有するメダル載置台と、上記メダル載置面上の一部のメダルを押し出すように移動する押出部と、上記押出部によりメダルを落下させて回収するための回収部と、上記メダルの通過を検出するセンサと、上記センサの検出結果に応じて上記抽選機構に上記抽選媒体を供給する供給部と、をさらに含むように構成するようにしてもよい。これにより、メダルを用いる遊技機において、遊技者の抽選結果への期待感を向上させ、また、物理抽選の演出効果を得ることができる。

30

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、物理抽選の演出効果を得つつ、遊技者の抽選結果への期待感を向上させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0012】

本実施の形態における遊技機は、プッシャーゲーム機としてのメダル遊技機である場合を例にして説明する。

40

図1は、本発明の実施の形態における遊技機1の外観斜視図である。

遊技機1は、複数の柱2を有し、これらの柱2間はガラス枠で取り付けられている。このガラス枠により、ゲーム状況が遊技者に視認可能になっている。また、この遊技機1の前面には、メダル受皿（回収部）11と、後述する操作ボタン（操作部）12と、メダルを投入するための各投入機構13とが設けられている。

【0013】

図2は、本発明の実施の形態における遊技機1内のサテライト部STおよびボール抽選装置30を示す外観斜視図である。なお、図2には、1つのサテライト部STが示されているが、他のサテライト部も、ボール抽選装置30の外周を覆うように、図2のサテライト部STと同様に構成されて配置されているものとする。

50

【0014】

[ステーション部の構成]

まず、ステーション部STの構成について図2および図3を参照して説明する。図3は、ステーションSTを示す外観斜視図である。

図3に示すように、ステーション部STは、メダル投入機構13と、各テーブル51、52、53と、表示部201と、制御装置700とを含んで構成されている。

【0015】

メダル投入機構13は、遊技者がメダルを投入するためのものであり、メダルの投入口が遊技機1の前面(図1参照)に設けられている。

各テーブル51～53は、メダルのプレイフィールドであり、このプレイフィールドは、例えば、投入されたメダルを最初に載置するサブテーブル(メダル載置台)51と、所定の勾配を有する傾斜フィールド(メダル載置台)52と、メインテーブル(メダル載置台)53とで構成されている。

【0016】

表示部201は、「7」等の種類で形成される3つの図柄を可変表示(スロット表示)する公知の液晶表示装置である。この液晶表示装置は、表示制御装置200(図5参照)により、上記各図柄が可変表示するよう制御されている。表示部201における表示結果が特定の表示結果となった場合、有利な遊技状態となる。有利な遊技状態とは、遊技者にとって有利な遊技価値が付与されることを意味する。有利な遊技状態として、例えば、後述するボールによる抽選(ボール抽選ともいう)を行う権利を遊技者が得る状態(ボール抽選で使用するボールを後述するボール抽選機構301へ投入する状態)、所定数のメダルが払い出される状態等がある。

【0017】

制御装置700は、CPUを含んで構成され、リフトアップ装置100や表示制御装置200等を制御する。例えば、制御装置700は、リフトアップ装置100を制御して、後述するメダル貯留部12内のメダルを所定の高さまで持ち上げる制御を行うように構成されている。

【0018】

例えば、メダル投入機構13の投入口からメダルが投入されると、そのメダルは、メダル搬送経路101を通してメダル貯留部12内に入り、その後、リフトアップ装置100によって所定の高さまで持ち上げられていく。持ち上げられたメダルは、メダル排出部14にセットされ、所定のタイミングになるとメダル排出経路15を通してサブテーブル51上に落下する。このようにして、メダル投入機構13からメダルが投入されると、そのメダルがサブテーブル51上に落とされる。

【0019】

なお、メダル排出経路15は、サブテーブル51に落下するメダルが分散するように左右に揺動可能に構成されている。

【0020】

サブテーブル51には、載置されたメダルの一部を押し出すように移動可能な押出部54(図2参照)が設けられている。この押出部54により、メダルがサブテーブル51から押し出されてサブテーブル51から落下すると、メダルが傾斜テーブル52上を滑って、その後、メインテーブル53上に移動する。

傾斜テーブル52には、図2に示すように、メダルの通過口としてのチャッカー521が3つ設けられている。チャッカー521内にメダルが入ると、チャッカー521内のセンサ(不図示)がそのメダルの通過を検出して、その検出結果を後述するボール供給装置500または600に通知する。これにより、ボール抽選装置30において、当該通知を受けたボール供給装置によりボールが供給されてボール抽選が行われる。

【0021】

メインテーブル53上には、サブテーブル52から移動してきたメダルが複数載置される。そして、これらのメダルが互いに接触してテーブル前端50a側等へ押し出されて移

10

20

30

40

50

動し、その後、例えばテーブル前端50a(図2参照)から落下する。メダルMがテーブル前端50aから落下すると所定の経路を経て、メダル払出装置(特典付与手段)400(図5参照)によって、遊技者に所定数のメダルがメダル受皿11へ払い出される。

【0022】

また図2に示すように、ステーション部STは、抽選媒体としてのボール、例えば非金属性のボールBを各テーブル51~53へ投入するためのボール投入機構180と、ボール運搬機構190とを含んで構成されている。

ボール投入機構180は、ボールの投入スロープ181と、ボールをメインテーブル53側へ誘導するための誘導機構182とを有する。投入スロープ181は、後述するボールキャリア152からボールを受け取ってメインテーブル53側へ投入するためのものである。この投入するタイミングとしては、例えば、表示部201において特定の図柄表示がされた場合等が考えられる。

【0023】

例えば、投入スロープ181に投入されたボールBは、投入スロープ181に沿って転がって誘導機構182内の開口部に入り、その後、誘導機構182内を転がり落ちていく。誘導機構182内を転がり落ちたボールは、メインテーブル53上の所定の位置に落ちて、メインテーブル53上へ移動することになる。なお、メインテーブル53上のボールが、例えばテーブル前端50aから落下すると、後述するボール運搬機構190によりボール抽選装置30側へ運搬されることになる。

【0024】

ボール運搬機構190は、テーブル前端50aから落下したボールBを受け取るボール受け部(不図示)と、ボール受け部のボールをボール抽選装置30側へ運搬するためのボール運搬部192と、ボール運搬部192が駆け上がり、ボールを搬送する経路となるボール搬送経路191とを含んで構成されている。

【0025】

例えば、テーブル前端50aから落下したボールが上記ボール受け部に入ると、待機中のボール運搬部192が、そのボールを保持したままの状態、ボール搬送経路191に沿ってその下端から上端まで駆け上がり、その後、そのボールBをボール抽選装置30のボールキャリア152に渡す。なお、ボール運搬部192は、制御装置700による制御にしたがって、ボールを保持したままの状態、ボール搬送経路191を、その下端から上端まで駆け上がる。

【0026】

[ボール抽選装置の構成]

次に、ボール抽選装置30の構成について説明する。

ボール抽選装置30は、ボールキャリア152と、各ボール受皿161a、161bと、ボール抽選機構(抽選機構)301と、各ボール供給装置(供給部)500、600とを含んで構成されている。

ボール供給装置500は、チャッカー521内のセンサ(不図示)の検出結果に応じて、ボール抽選機構301にボールを供給するものである。具体的には、ボール供給装置500は、後述するボールキャリア152にボールを供給するためのボール供給部501と、このボール供給部501側へボールをリフトアップさせるためのリフトアップ部502と、後述するボールポケット部33の受け部33aに入ったボールをリフトアップ部502側へ帰還させるためのボール帰還経路503とを有する。なお、ボール供給装置600も、ボール供給装置500と同様に構成されている。

【0027】

ボールキャリア152は、ボールの保持が可能のように、V字状の2つの棒状部材で構成されている。ボールキャリア152は、保持したボールBを、投入スロープ181または後述する各ボール受皿161a、161bへ渡すために、ボール抽選装置30の外周に沿って移動可能に構成されている。なお、ボール抽選装置30の外周面には、複数のセンサ151が所定の間隔を隔てて配置されている。各センサ151は、ボールキャリア15

10

20

30

40

50

2の移動時にボールキャリア152の位置を確認するために、ボールキャリア152が通過したことを検出するためのものである。各センサ152からの情報に基づいて、不図示の制御装置がボールキャリア152の移動および停止をさせる制御を行うものとする。

【0028】

各ボール受皿161a、161bは、ボールキャリア152によって保持されたボールを受け取るためのものであり、上下動可能に構成されている。

【0029】

ボール抽選機構301は、複数の回転部（例えば、2つの回転部31a、31b）と、抽選フィールド32と、ボールポケット部33とを含んで構成されている。

各回転部31a、31bは、異なる種類の特典態様が視認可能に表示された表示面を有する。特典態様とは、遊技者にとって有利な状態となるものである。特典態様として、メダルの獲得枚数を示唆する図柄（例えば「10」、「50」等）、当たりを示唆する図柄（例えば「JP（ジャックポット：特別当選）」等）がある。

【0030】

そして、各回転部31a、31bは、例えば図4に示すように、所定の同一回転軸（例えば、垂直方向）を中心として所定の間隔（例えば、5mm）を隔てて、回転可能（例えば、時計方向の回転）に積層されている。各回転部31a、31bが停止したとき、当該表示面は、表示される特別態様が遊技者から視認される状態となる。

【0031】

各回転部31a、31bには所定厚さ（例えば、3mm）の透明部材が用いられ、各回転部の表示面は、複数のエリアに区切られ、所定のエリア内に「10」、「50」、「JP」等の種類の特典態様が表示されている。各エリアは、遊技者が各特典態様を識別し易いように、異なる色で形成されている。

【0032】

図4では、回転部31aの表示面は、6つのエリアに区切られ、各エリアに「10」、「50」、「100」、「JP」の4種類の特典態様がそれぞれ異なる色（例えば、緑色、青色、黄色、赤色）で表示されているものとする。回転部31bの表示面は、3つのエリアに区切られ、2つのエリアに「100」および「JP」の特典態様が表示されている。「100」、「JP」の特典態様を表す回転部31bのエリアは、回転部31aの場合と同じ色（例えば、黄色、赤色）で表示されている。残りのエリアは、透明の材料で形成されている。このため、回転部31bが停止すると、遊技者は、透明材のエリアの直下にある回転部31aのエリアに表示された特典態様を把握することができる。

【0033】

なお、各回転部31a、31bは、駆動制御装置300（図5）により、回転駆動される。駆動制御装置300は、前のボール抽選（例えば、1回目のボール抽選）で決定された特典態様の種類に基づいて、次のボール抽選（例えば、2回目のボール抽選）で選択される回転部の回転速度を可変制御するように構成されている。

【0034】

図2に戻って、ボールポケット部33は、複数の回転部31a、31bの周囲を囲むように固定して設けられている。また、ボールポケット部33は、ボールを受け入れ可能な複数の受け部33a（例えば、6つの受け部）を有する。そして、各受け部33aは、各回転部31a、31bの表示面に表示された各特典態様との対応関係が視認可能に配置されている。ボールが入った受け部33aに対応づけられた特典態様（例えば、「100」等）が、抽選結果とされる。なお、受け部33aが、回転部31bの透明材のエリアと対応づけられる場合は、そのエリアの直下にある回転部31aのエリアに表示された特典態様（視認可能なもの）が、抽選結果とされる。

【0035】

なお、本実施の形態では、受け部33a（ボールポケット部33）は、各回転部31a、31bと別個独立して構成されている場合について示したが、例えば、第1の回転部31aと受け部33aとを一体に構成するようにしてもよい。又、受け部33a（ボールポ

ケット部 3 3) は、複数の回転部 3 1 a、3 1 b の周囲を囲むように設けられている場合について示したが、各回転部 3 1 a、3 1 b の表示面に表示された各特典態様との対応関係が視認可能であれば、これに限られない。例えば、各受け部 3 3 a と各回転体 3 1 a、3 1 b (表示面) に対して、各受け部 3 3 a と各特典態様との対応関係がわかるような表示 (色分けなど) が行われた場合は、受け部 3 3 a は、複数の回転体 3 1 a、3 1 b から離れた場所に配置 (例えば、受け部 3 3 a を直線的に配列) してもよい。

【0036】

抽選フィールド 3 2 には、ボールを受け部 3 3 a 側へ案内するよう勾配が設けられている。抽選フィールド 3 2 上の任意の位置にボールが投入されると、上記勾配により、ボールが抽選フィールド 3 2 の内周側を転がって、いずれかの受け部 3 3 a に入る。

10

【0037】

例えば、ボールキャリア 1 5 2 がボールを受け取ると、ボールキャリア 1 5 2 がボールを保持したまま、ボール抽選装置 3 0 の外周に沿って移動して、2 つのボール受皿 1 6 1 a、1 6 1 b のうちのいずれかのボール受皿 (例えばボール受皿 1 6 1 a) の位置手前で停止する。

【0038】

その後、停止したボール受皿 1 6 1 a は、ボールキャリア 1 5 2 からボールを受け取れる高さまで下降し、そのボールを受け取ると、所定の高さまで上昇する。次に、上昇したボール受皿 1 6 1 a に入ったボールは、対応するボール投入経路 1 6 2 a に沿って転がり、その後、そのボール投入経路 1 6 2 a の先端から落下する。

20

【0039】

ボール投入経路 1 6 2 a の先端から落下したボールは、抽選フィールド 3 2 上に投入され、ボールポケット部 3 3 外周を周回するように転がり、その後、ボールポケット部 3 3 中のいずれかの受け部 3 3 a に入る。

【0040】

本実施の形態では、ボール投入経路 1 6 2 a の先端からボールが落下すると、2 つの回転部 3 1 a、3 1 b が同じ回転速度で回転し、ボール抽選機構 3 0 1 におけるボールを用いたボール抽選が始まるが、この点は後述する。なお、ボール投入経路 1 6 2 a、1 6 2 b の先端には、ボールが落下したことを検出するセンサ (不図示) が設けられており、駆動制御装置 3 0 0 は、このセンサからの情報に基づいて、2 つの回転部 3 1 a、3 1 b を

30

【0041】

図 5 は、ステーション部 S T に設けられる制御装置 7 0 0 を含むシステムの概略構成例を示すエリア図である。

制御装置 7 0 0 は、リフトアップ装置 1 0 0、表示制御装置 2 0 0、駆動制御装置 3 0 0、メダル払出装置 4 0 0、各ボール供給装置 5 0 0、6 0 0 および記憶装置 8 0 0 に接続されている。なお、駆動制御装置 3 0 0 には、ボール抽選機構 3 0 1 も接続されている。

メダル払出装置 4 0 0 は、メダルを払い出すためのものであり、記憶装置 8 0 0 は、各種プログラムを記憶する ROM や、各種データを一時的に記憶する RAM を含んで構成されている。

40

【0042】

なお、本実施の形態における遊技機 1 は、その他公知の構成を含んで構成されている。例えば、制御装置 7 0 0 は、メダルチャッカーを通過したメダルを検出するためのセンサや、メダル投入機構 1 3 から投入されたメダルを検出するためのセンサにも接続されている。そして、制御装置 7 0 0 は、各センサからの情報に基づいて、所定の制御を行うようになっている。

【0043】

[ボール抽選機構のボール抽選動作]

次に、ボール抽選機構 3 0 1 のボール抽選動作について図 6 ないし図 8 を参照して説明

50

する。

図6は、駆動制御装置300におけるボール抽選処理を主に示すフローチャートである。

駆動制御装置300は、例えば、ボール投入経路162aの先端からボールが落下すると、その落下を検出したセンサから情報を受信し、まず、第1のボール抽選処理を開始する(ステップS11)。

【0044】

第1のボール抽選処理において、駆動制御装置300は、2つの回転部31a、31bを同時に回転させる。回転時は、各回転部31a、31bの表示面の特典態様(例えば、図4の「100」、「JP」)は、上下で方向が一致するように回転させる。そして、落下したボールが抽選テーブル32上を転がって、ボールポケット33の受け部33aに入ると、駆動制御装置300は、2つの回転部31a、31bを同時に停止させる。なお、当該受け部33aには、ボールが入ったことを検出するセンサ(不図示)が設けられており、駆動制御装置300は、このセンサからの情報に基づいて、2つの回転部31a、31bを停止させる制御を行う。

【0045】

次に、駆動制御装置300は、2つの回転部31a、31bが停止した後、回転部31aにおける抽選結果が「JP」当選かどうかを確認する(ステップS12)。なお、第1のボール抽選処理においては、回転部31aの表示面の特典態様を有効とする。

【0046】

なお、各回転部31a、31bの表示面には、各回転部の停止時に各特典態様の位置を検出する複数のセンサが設けられている。駆動制御装置300は、当該複数のセンサからの情報と、受け部33aにボールが入ったことを検出するセンサからの情報とに基づいて、当該受け部33aに対応づけられる特典態様との位置関係を検出して、回転部31aにおける抽選結果(例えば、図8(a)の「50」等)を確認する。

【0047】

ステップS12の確認において、「JP」当選が確認された場合(ステップS12のYes)、メダル払出装置400は、駆動制御装置300から通知された抽選結果を示す「JP」に基づくメダルの払出処理を行う(ステップS14)。

【0048】

他方、「JP」当選が確認されなかった場合(ステップS12のNo)、駆動制御装置300は、第2のボール抽選処理を開始する(ステップS13)。なお、駆動制御装置300は、回転部31aにおける抽選結果(例えば、「50」)を内部のメモリに記憶する。

【0049】

図7は、第2のボール抽選処理を示すフローチャートである。

第2のボール抽選処理において、駆動制御装置300は、まず、第1のボール抽選処理の結果(例えば、図8(a)の抽選結果「50」)に対応する回転条件で、第2の回転部31bを回転させる(ステップS131)。回転条件としては、例えば、特典態様を示す数字に対応する回転速度(数字が大きくなるほど高速)にするという条件が考えられる。つまり、回転条件に基づいて、駆動制御装置300は、第1のボール抽選処理(前の抽選)で決定された特典態様の種類に基づいて、第2のボール抽選処理(次の抽選)で選択される第2の回転部31bの回転速度を可変制御する。これにより、第1のボール抽選処理と第2のボール抽選処理とを一連の抽選処理として演出することができる。なお、本実施の形態では、第2のボール抽選処理において、駆動制御装置300は、第2の回転部31bのみ(第1の回転部31aは停止したままの状態)を回転させる制御を行うが、2つの回転部31a、31bをとともに回転させる制御を行うようにしてもよい。

【0050】

このように、駆動制御装置300は、第1の回転部31a(例えば、図4(a)の表示面をもつもの)よりも有利となる第2の回転部31b(例えば、図4(b)の表示面をも

10

20

30

40

50

つもの)を選択して第2のボール抽選処理を行う。このため、第2のボール抽選処理が、第1のボール抽選処理よりも遊技者に有利となるボール抽選を同一のボール抽選機構301で連続して行うことができ、遊技者に対して抽選結果(特に「JP」当選)への期待感を増進させることができるようになる。すなわち、第2のボール抽選処理では、第2の回転部31bを用いることによって、見かけ上も、第1の回転部31aよりも有利な特典態様となるため、「JP」等の有利な特典態様となる可能性が高いと遊技者に認識させるような演出を行うことができる。

【0051】

次に、図7のステップS132の処理について説明する。ステップS132では、駆動制御装置300は、所定の条件を満たすかどうかを判断する。所定の条件として、表示部201において特定の表示結果(例えば、隠れキャラクターを示す図柄が1つ以上表示)となったこと等が考えられる。

10

【0052】

ステップS132の判断において、所定の条件が満たされなかった場合(ステップS132のNo)、駆動制御装置300は、第2の回転部31bの第1停止処理を行う(ステップS133)。第1停止処理は、一定時間経過後に第2の回転部31bを自動で停止させる処理である。

【0053】

他方、所定の条件が満たされた場合(ステップS132のYes)、駆動制御装置300は、第2の回転部31bの第2停止処理を行う(ステップS134)。第2停止処理は、遊技者により操作ボタン12(図1参照)が押下されたタイミングで第2の回転部31bを停止させる処理である。これにより、特定の特典態様(例えば、「JP」)が到来するタイミングで第2の回転部31bを停止させる機会を遊技者に与えることができるので、抽選結果について遊技者に期待感をもたせることができる。

20

【0054】

そして、図6のステップS14に戻って、メダル払出装置400は、第1のボール抽選処理または第2のボール抽選処理の結果に基づいて、メダルの払出処理(特典の付与処理)を行う。具体的には、駆動制御装置300は、まず、第2の回転部31bの対応する表示面のエリアが透明かどうかを判断する。そして、透明でなければ、駆動制御装置300は、第2のボール抽選処理における抽選結果(例えば、図8(b)の抽選結果「JP」)をメダル払出装置400に出力し、メダル払出装置400は、第2のボール抽選処理における抽選結果に基づいて、メダルの払出処理を行う。

30

他方、透明であれば、駆動制御装置300は、第1のボール抽選処理における抽選結果(メモリに記憶されたもの)をメダル払出装置400に出力し、メダル払出装置400は、第1のボール抽選処理における抽選結果に基づいて、メダルの払出処理を行う。これにより、遊技者は、回転部(表示面)の切り換えによるボール抽選中、最も有利な抽選結果を得ることができる。

【0055】

以上説明したとおり、本実施の形態では、ボール抽選機構301は、複数の回転部31a、31bのうちの特定の回転部を用いて(例えば、ボール抽選処理ごとに異なる回転部31a、31bに切り換えて)ボール抽選処理を繰り返し実行する。このため、同一のボール抽選機構301において、特定の回転部を用いることによってボール抽選を行うので、比較的短時間にボール抽選を連続して行うことができる。よって、遊技者の抽選結果への期待感が維持でき、その期待感も向上するような演出を行うことができる。また、ボールの動きや回転部の動き等を用いた物理抽選による演出効果(遊技者にわかりやすいもの)を得ることができる。

40

【0056】

なお、本発明は、上記実施の形態に限られず、本発明の主旨を逸脱しない限り変更してもよい。例えば、本実施の形態では、プッシャーゲーム機としてのメダル遊技機の場合について説明したが、これに限られず、ボール抽選機構301およびメダル払出装置400

50

を含む他の種類の遊技機として適用してもよい。

【0057】

また、本実施の形態では、図7の第1停止処理S133または第2停止処理S134の後、図6の払出処理S14へ自動的に移行する場合について説明したが、次のようにしてもよい。すなわち、図7の第1停止処理S133または第2停止処理S134の後、駆動制御装置300は、ボール抽選が確定するための抽選確定条件（例えば、抽選結果が特定の特典態様（「JP」等）となったこと、ボール抽選を所定回数（3回等）繰り返して行ったこと）を満たすかどうかを判断する。そして、駆動制御装置300は、抽選確定条件を満たすまでの間、特定の回転部（例えば、回転部31b）を用いてボール抽選処理を繰り返し実行し、抽選確定条件を満たした場合に、払出処理S14（図6）へ移行する。この場合、ボール抽選がさらに繰り返し実行され得ることとなり、遊技者の抽選結果への期待感がさらに向上する。

10

【0058】

また、本実施の形態では、回転部として、2つの回転部31a、31bを使用する場合について説明したが、3つ以上の回転部を使用してもよい。

図9は、3つの回転部34a、34b、34cを使用する場合の構成例を示す説明図である。図9において、各回転部34a～34cは、異なる種類の特典態様が視認可能に表示された表示面を有する。第3の回転部34cの表示面は、第2の回転部34bよりも有利になるように構成され、第2の回転部34bの表示面は、第1の回転部34aよりも有利になるように構成されている。この場合、ボール抽選機構301は、所定の条件（例えば、JP当選となること）を満たさない限り、異なる3つの回転部34a～34cをボール抽選ごとに切り換えてボール抽選処理を繰り返し、最大3回のボール抽選を実行する。この場合、異なる回転体によるボール抽選が繰り返し実行され得ることとなり、遊技者の抽選結果への期待感がさらに向上する。

20

【図面の簡単な説明】

【0059】

【図1】本発明の実施の形態における遊技機の外観斜視図である。

【図2】本発明の実施の形態における遊技機内のサテライト部およびボール抽選装置を示す外観斜視図である。

【図3】ステーションを示す外観斜視図である。

30

【図4】2つの回転部を使用する場合の構成例を示す説明図である。

【図5】ステーション部に設けられる制御装置を含むシステムの概略構成例を示すエリア図である。

【図6】駆動制御装置におけるボール抽選処理を主に示すフローチャートである。

【図7】図6の第2のボール抽選処理を示すフローチャートである。

【図8】ボール抽選処理の抽選結果例を示す図である。

【図9】3つの回転部を使用する場合の構成例を示す説明図である。

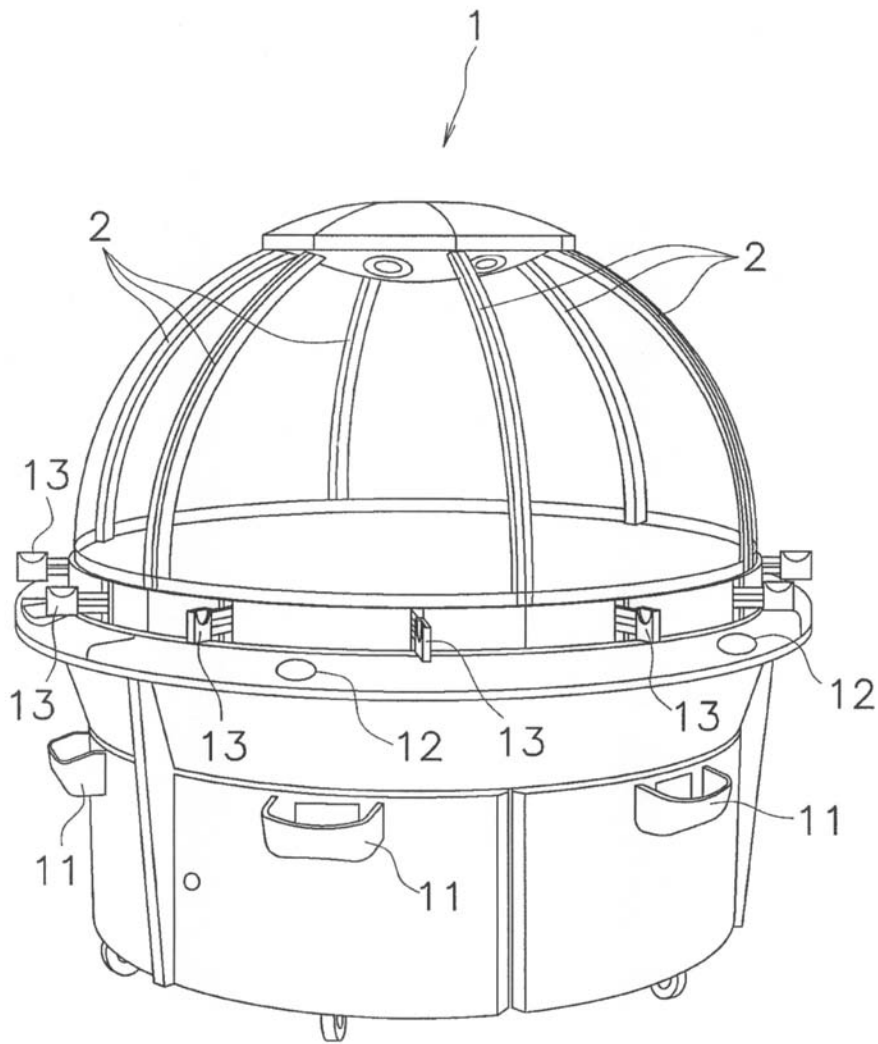
【符号の説明】

【0060】

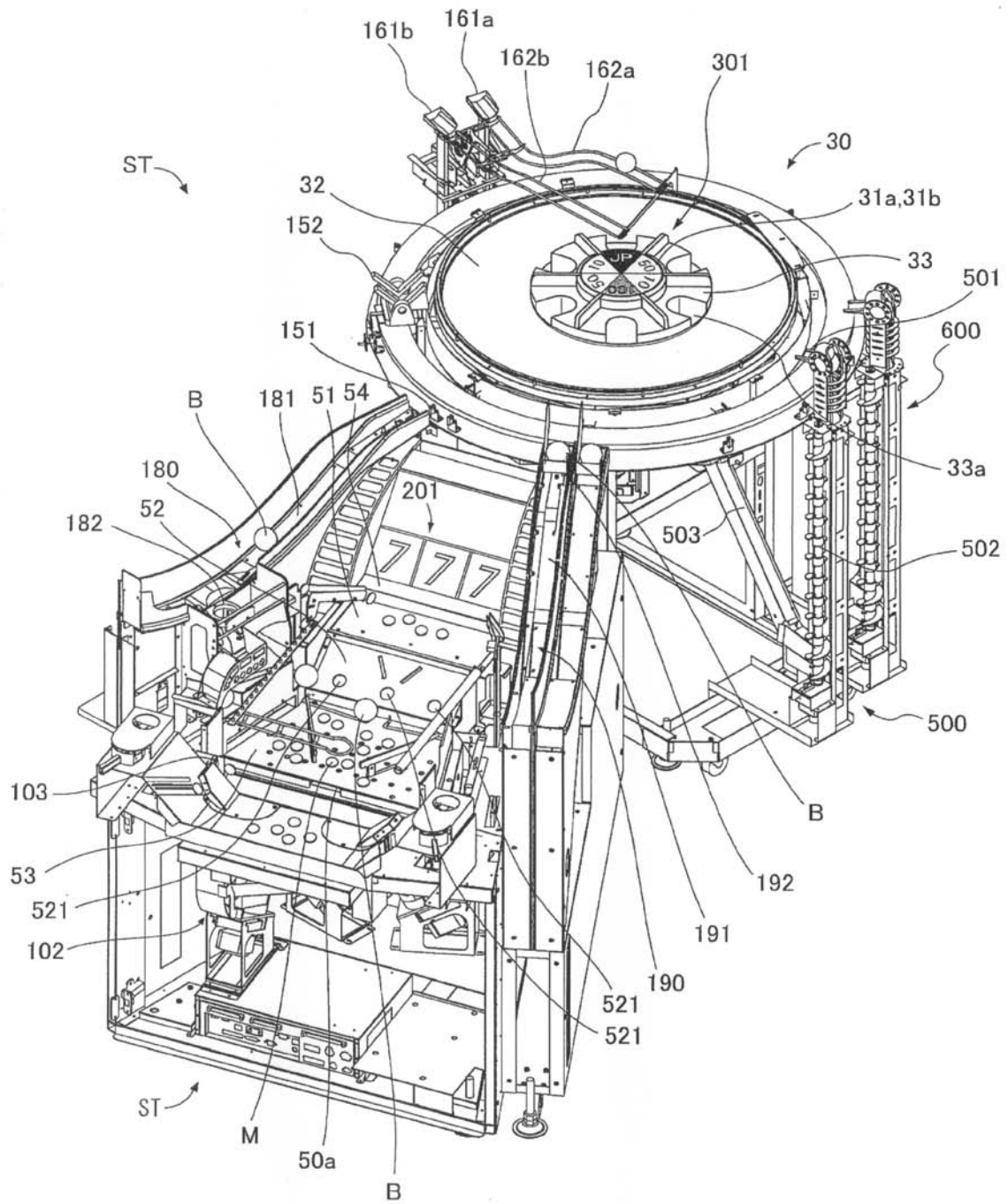
- 1 遊技機
- 12 メダル投入機構
- 13 操作ボタン
- 31a、31b 回転部
- 32 抽選フィールド
- 33a 受け部
- 300 駆動制御装置
- 301 ボール抽選機構
- 400 メダル払出装置

40

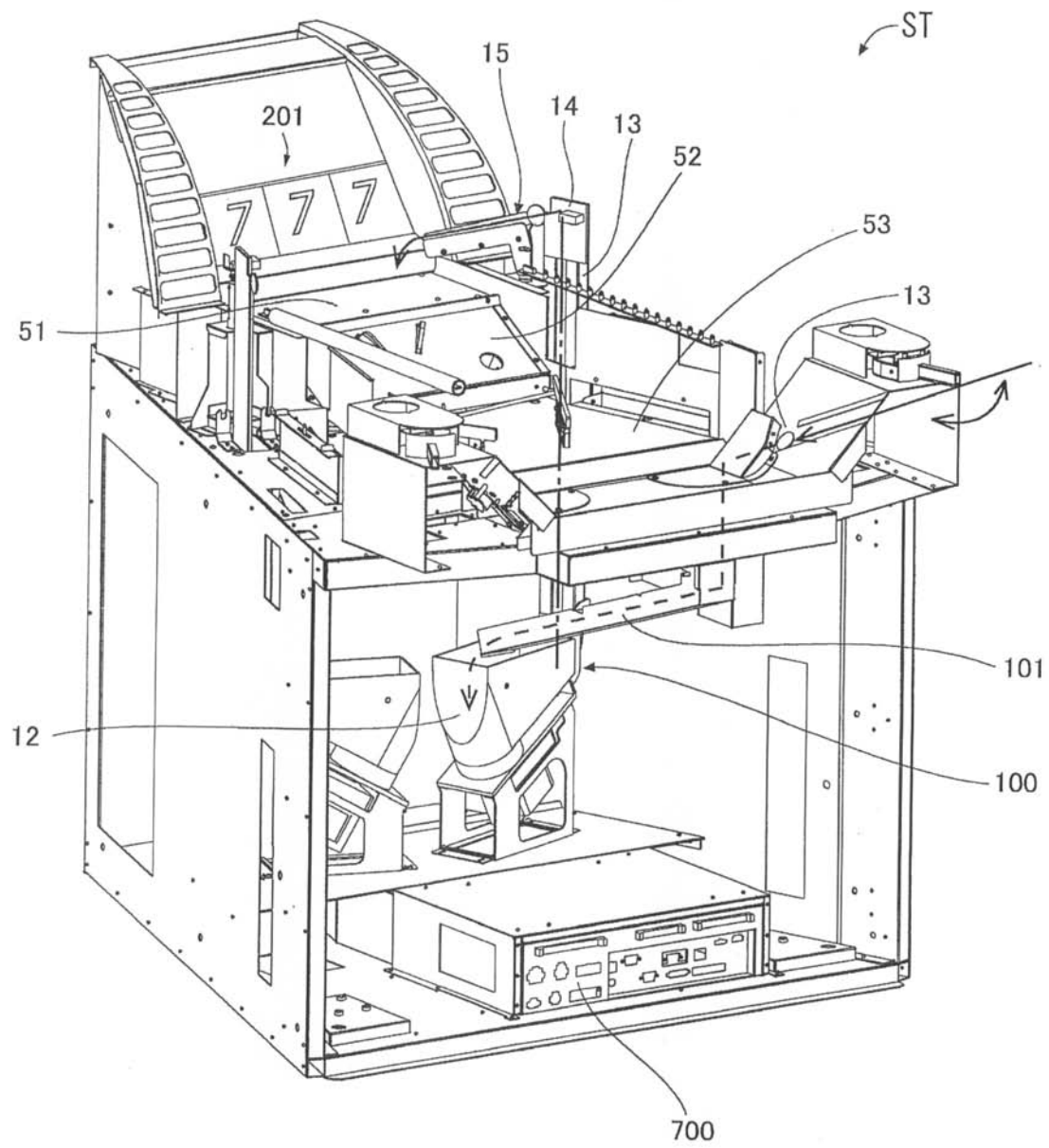
【図 1】



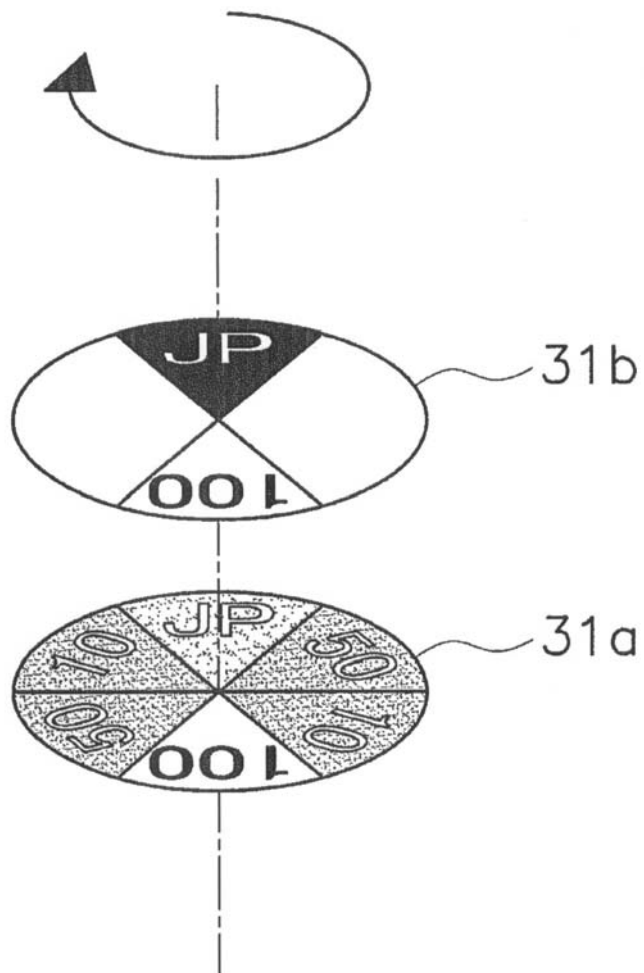
【図 2】



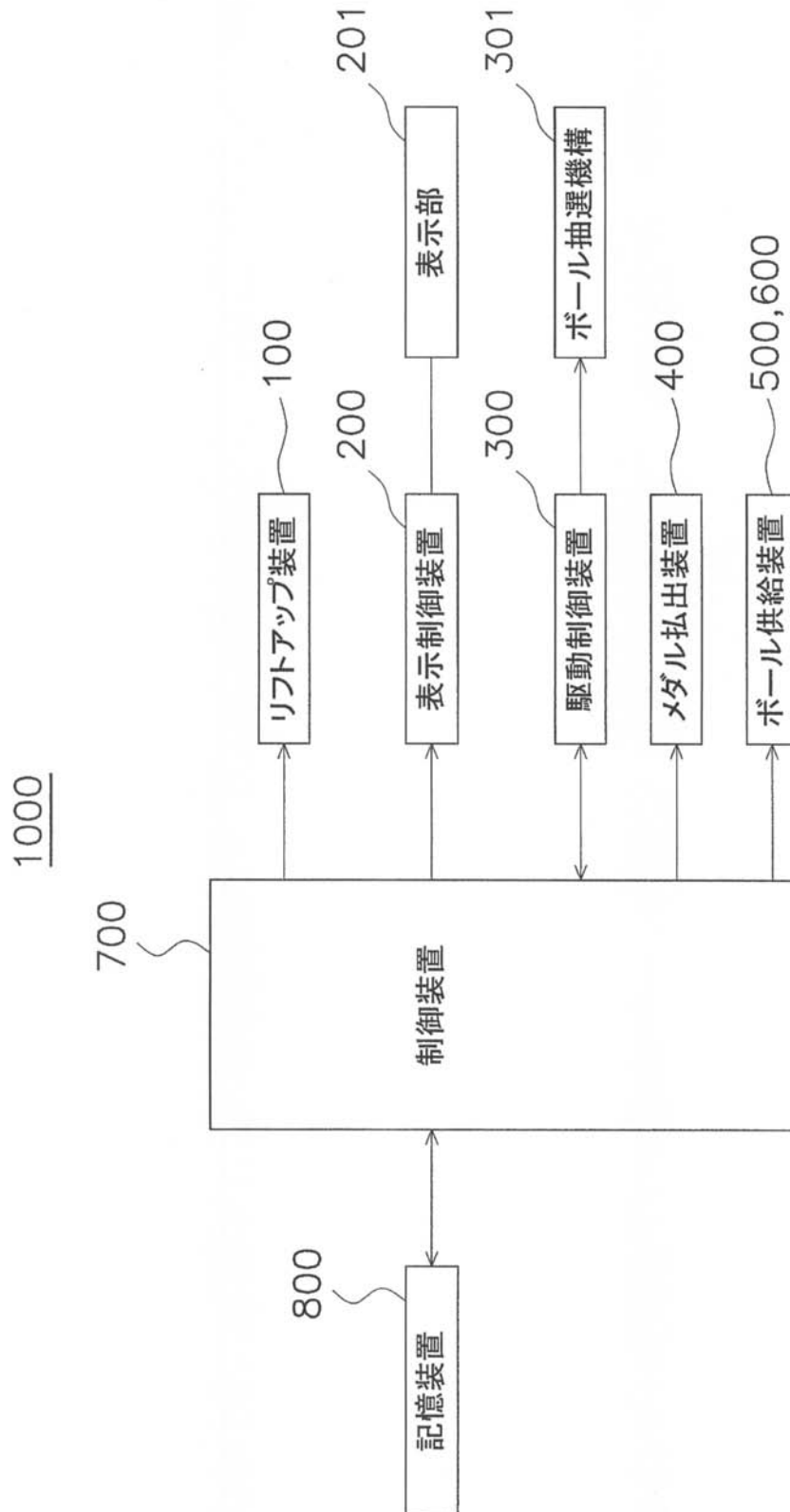
【図 3】



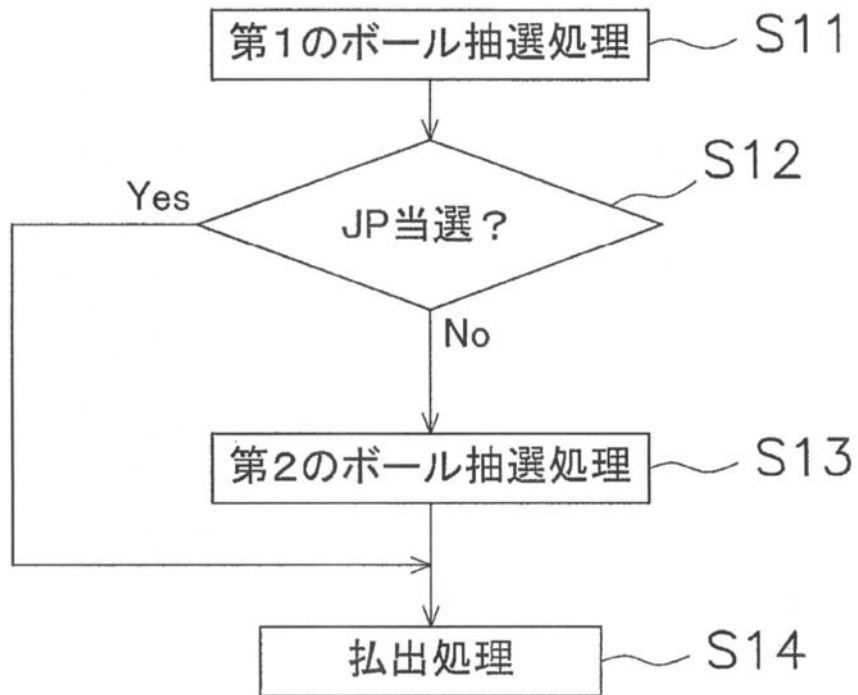
【図 4】



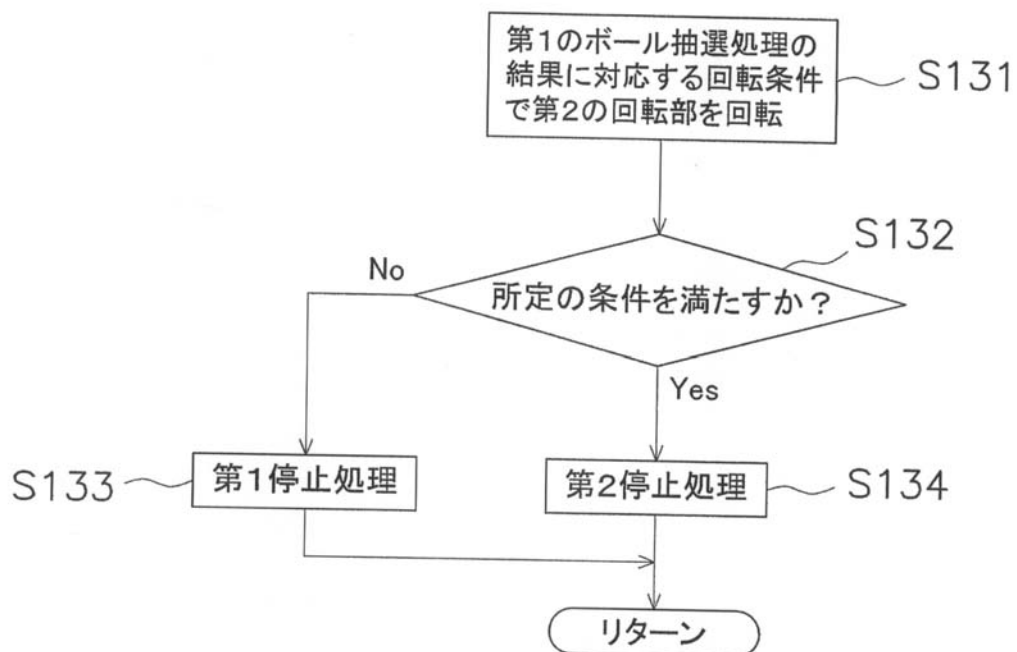
【図 5】



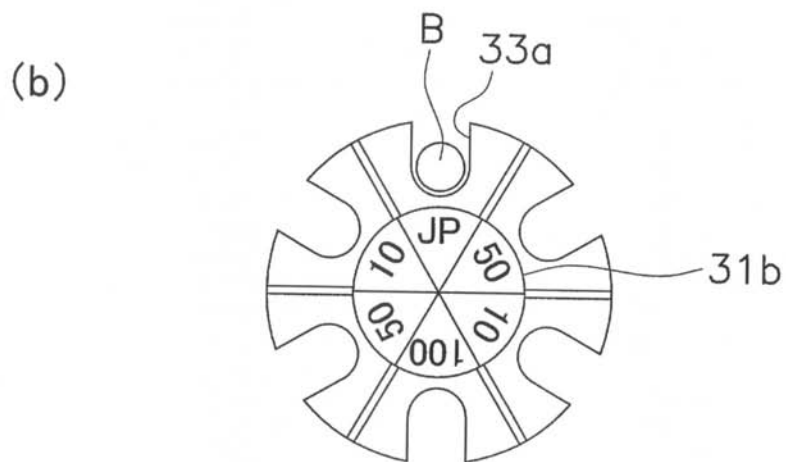
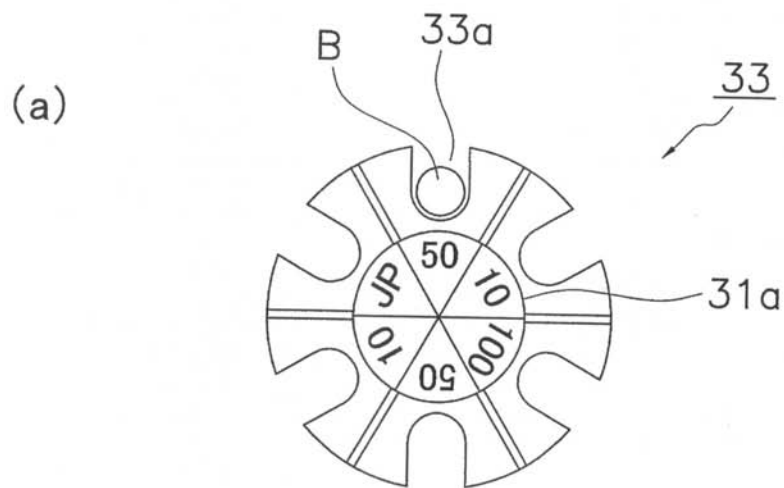
【図 6】



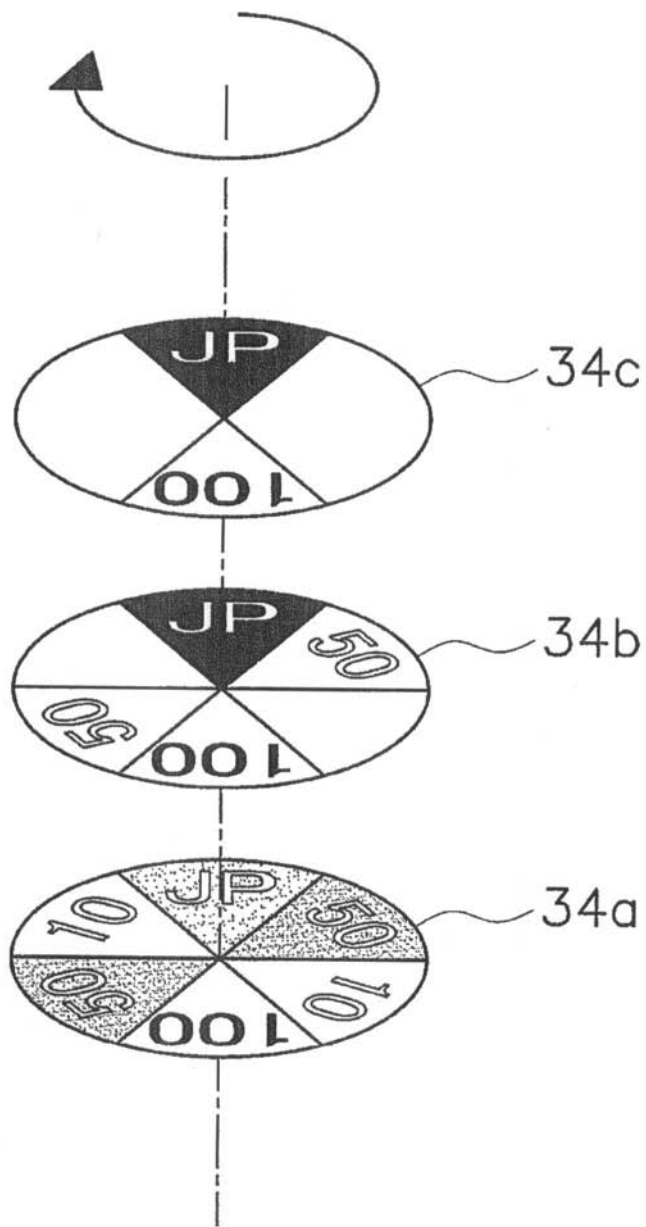
【図 7】



【図 8】



【図 9】



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 5 / 0 2

A 6 3 F 5 / 0 4

A 6 3 F 9 / 0 0