

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6155491号
(P6155491)

(45) 発行日 平成29年7月5日(2017.7.5)

(24) 登録日 平成29年6月16日(2017.6.16)

(51) Int.Cl. F I
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 A
 A 6 3 F 9/00 5 1 2 B

請求項の数 12 (全 28 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2014-183713 (P2014-183713) (22) 出願日 平成26年9月9日(2014.9.9) (65) 公開番号 特開2016-54936 (P2016-54936A) (43) 公開日 平成28年4月21日(2016.4.21) 審査請求日 平成27年8月19日(2015.8.19)</p>	<p>(73) 特許権者 506113602 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 東京都港区赤坂九丁目7番2号 (74) 代理人 100099645 弁理士 山本 晃司 (72) 発明者 佐々木 龍 東京都港区赤坂九丁目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 (72) 発明者 佐久間 隆 東京都港区赤坂九丁目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 鈴木 崇雅</p>
---	--

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームシステム、それに用いられる制御方法、及びコンピュータプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

ゲームフィールド上に供給された複数の遊技媒体を押す第1の方向と前記第1の方向とは反対の第2の方向に往復運動するプッシャーテーブルを有し、前記プッシャーテーブルの往復運動に伴う前記複数の遊技媒体の移動に応じてゲームが進行し、前記ゲームフィールド上に前記遊技媒体を供給する操作の時期及び前記ゲームフィールド上への前記遊技媒体の供給方向をユーザが選択することが可能とされたゲームシステムにおいて、

遊技価値が種類毎に異なるように設定されている複数種類の遊技媒体を前記ゲームフィールド上に供給できるように保持する遊技媒体供給手段と、

所定の遊技価値の消費と引き換えに前記ゲームフィールド上に遊技媒体を供給する操作を受け付ける供給操作受付手段と、

所定条件に基づいて前記所定の遊技価値の消費と引き換えに前記ゲームフィールド上に供給する遊技媒体の種類を決定する種類決定手段と、を備え、

前記種類決定手段は、前記供給操作受付手段が前記操作を受け付けた際における前記プッシャーテーブルの状態又は前記遊技媒体の供給方向の少なくともいずれか一方に基づいて前記遊技媒体の種類を決定し、

前記遊技媒体供給手段は、前記種類決定手段によって決定された種類の遊技媒体を前記供給操作受付手段により受け付けた前記操作に応じて前記ゲームフィールド上に供給することを特徴とするゲームシステム。

【請求項2】

前記種類決定手段は、所定の切替条件が満たされた場合には遊技媒体の遊技価値が高くなるように又は低くなるように前記ゲームフィールド上に供給する遊技媒体の種類を切り替える請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 3】

前記種類決定手段は、前記所定の切替条件が満たされてから所定の時間範囲又は前記供給操作受付手段が前記操作を所定回数受け付けるまで前記ゲームフィールド上に供給する遊技媒体の種類を切り替える請求項 2 に記載のゲームシステム。

【請求項 4】

前記種類決定手段は、少なくとも前記供給操作受付手段が前記操作を受け付けた際の前記プッシャーテーブルの移動方向に基づいて、前記操作に応じて前記ゲームフィールド上に供給する遊技媒体の種類を決定する請求項 1～3 のいずれか一項に記載のゲームシステム。

10

【請求項 5】

前記種類決定手段は、前記プッシャーテーブルが前記第 1 の方向に移動しているときに前記供給操作受付手段が前記操作を受け付けた場合には前記操作に応じて相対的に遊技価値の高い種類の遊技媒体が前記ゲームフィールド上に供給され、前記プッシャーテーブルが前記第 2 の方向に移動しているときに前記供給操作受付手段が前記操作を受け付けた場合には前記操作に応じて相対的に遊技価値の低い種類の遊技媒体が前記ゲームフィールド上に供給されるように、種類を決定する請求項 4 に記載のゲームシステム。

【請求項 6】

20

前記種類決定手段は、少なくとも前記供給操作受付手段が前記操作を受け付けた際の前記プッシャーテーブルの位置に基づいて、前記操作に応じて前記ゲームフィールド上に供給する遊技媒体の種類を決定する請求項 1～5 のいずれか一項に記載のゲームシステム。

【請求項 7】

前記種類決定手段は、少なくとも前記供給操作受付手段が前記操作を受け付ける頻度に基づいて、前記操作に応じて前記ゲームフィールド上に供給する遊技媒体の種類を決定する請求項 1～6 のいずれか一項に記載のゲームシステム。

【請求項 8】

前記種類決定手段は、前記供給操作受付手段が前記操作を受け付けた頻度が所定の基準以上の場合には前記操作に応じて相対的に遊技価値の高い遊技媒体が前記ゲームフィールド上に供給され、前記供給操作受付手段が前記操作を受け付けた頻度が前記基準未満の場合には前記操作に応じて相対的に遊技価値の低い遊技媒体が前記ゲームフィールド上に供給されるように、種類を決定する請求項 7 に記載のゲームシステム。

30

【請求項 9】

前記遊技媒体供給手段は、前記ユーザの選択に従って、前記ゲームフィールド上に供給する遊技媒体の供給方向を変更し、

前記種類決定手段は、少なくとも前記供給操作受付手段が前記操作を受け付けた際の前記供給方向に基づいて、前記操作に応じて前記ゲームフィールド上に供給する遊技媒体の種類を決定する請求項 1～8 のいずれか一項に記載のゲームシステム。

【請求項 10】

40

前記ゲームフィールドの側方には遊技媒体を回収する回収領域が設けられ、

前記種類決定手段は、前記供給方向が前記ゲームフィールドの中央部分に向けた方向である場合には前記操作に応じて相対的に遊技価値の低い遊技媒体が前記ゲームフィールド上に供給され、前記供給方向が前記ゲームフィールドの前記回収領域付近の領域に向けた方向である場合には前記操作に応じて相対的に遊技価値の高い種類の遊技媒体が供給されるように、種類を決定する請求項 9 に記載のゲームシステム。

【請求項 11】

ゲームフィールド上に供給された複数の遊技媒体を押す第 1 の方向と前記第 1 の方向とは反対の第 2 の方向に往復運動するプッシャーテーブルを有し、前記プッシャーテーブルの往復運動に伴う前記複数の遊技媒体の移動に応じてゲームが進行し、前記ゲームフィー

50

ルド上に前記遊技媒体を供給する操作の時期及び前記ゲームフィールドへの前記遊技媒体の供給方向をユーザが選択することが可能とされ、遊技価値が種類毎に異なるように設定されている複数種類の遊技媒体を前記ゲームフィールド上に供給できるように保持する遊技媒体供給手段を備えたゲームシステムの制御方法であって、

前記ゲームシステムに組み込まれるコンピュータに、

所定の遊技価値の消費と引き換えに前記ゲームフィールド上に遊技媒体を供給する操作を受け付ける供給操作受付ステップと、

所定条件に基づいて前記所定の遊技価値の消費と引き換えに前記ゲームフィールド上に供給する遊技媒体の種類を決定する種類決定ステップと、を実行させ、

10

前記種類決定ステップでは、前記供給操作受付手段が前記操作を受け付けた際における前記プッシャーテーブルの状態又は前記遊技媒体の供給方向の少なくともいずれか一方に基づいて前記遊技媒体の種類を決定し、

前記種類決定ステップによって決定された種類の遊技媒体が前記供給操作受付ステップにより受け付けた前記操作に応じて前記ゲームフィールド上に供給されるように前記遊技媒体供給手段を動作させる、制御方法。

【請求項 1 2】

ゲームフィールド上に供給された複数の遊技媒体を押す第 1 の方向と前記第 1 の方向とは反対の第 2 の方向に往復運動するプッシャーテーブルを有し、前記プッシャーテーブルの往復運動に伴う前記複数の遊技媒体の移動に応じてゲームが進行し、前記ゲームフィールド上に前記遊技媒体を供給する操作の時期及び前記ゲームフィールドへの前記遊技媒体の供給方向をユーザが選択することが可能とされ、遊技価値が種類毎に異なるように設定されている複数種類の遊技媒体を前記ゲームフィールド上に供給できるように保持する遊技媒体供給手段を備えたゲームシステム用のコンピュータプログラムであって、

20

前記ゲームシステムに組み込まれるコンピュータを、

所定の遊技価値の消費と引き換えに前記ゲームフィールド上に遊技媒体を供給する操作を受け付ける供給操作受付手段、及び

所定条件に基づいて前記所定の遊技価値の消費と引き換えに前記ゲームフィールド上に供給する遊技媒体の種類を決定する種類決定手段、として機能させ、

前記種類決定手段は、前記供給操作受付手段が前記操作を受け付けた際における前記プッシャーテーブルの状態又は前記遊技媒体の供給方向の少なくともいずれか一方に基づいて前記遊技媒体の種類を決定し、

30

前記遊技媒体供給手段は、前記種類決定手段によって決定された種類の遊技媒体を前記供給操作受付手段により受け付けた前記操作に応じて前記ゲームフィールド上に供給する、ように構成されたコンピュータプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームフィールド上に供給された複数の遊技媒体の移動に応じて進行するゲームを実行するゲームシステム等に関する。

40

【背景技術】

【0002】

ゲームフィールド上に供給されたメダル等の遊技媒体の移動に応じてゲームが進行するいわゆるメダルプッシャーゲーム機が知られている。このようなゲーム機として、ゲーム機に投入されるメダルと、ゲームフィールドに供給されるメダルとを分けて管理するゲーム機が知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2010 - 46379 号公報

50

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

特許文献1のゲーム機では、投入用のメダルと供給用のメダルとの関係はゲームを通して一定であり、投入用のメダルが1枚投入されるとゲームフィールドに供給用のメダルが1枚供給される。そのため、ユーザがゲームフィールドにメダルを供給する過程に関して意外性や多様性が乏しい。

【0005】

そこで、本発明は、ゲームフィールドに遊技媒体を供給する操作に意外性や多様性を持たせることが可能なゲームシステム、それに用いられる制御方法、及びコンピュータプログラムを提供することを目的とする。

10

【課題を解決するための手段】**【0006】**

本発明のゲームシステムは、ゲームフィールド上に供給された複数の遊技媒体の移動に応じてゲームが進行するゲームシステムにおいて、遊技価値が種類毎に異なるように設定されている複数種類の遊技媒体を前記ゲームフィールド上に供給できるように保持する遊技媒体供給手段と、所定の遊技価値の消費と引き換えに前記ゲームフィールド上に遊技媒体を供給する操作を受け付ける供給操作受付手段と、所定条件に基づいて前記所定の遊技価値の消費と引き換えに前記ゲームフィールド上に供給する遊技媒体の種類を決定する種類決定手段と、を備え、前記遊技媒体供給手段は、前記種類決定手段によって決定された種類の遊技媒体を前記供給操作受付手段により受け付けた前記操作に応じて前記ゲームフィールド上に供給するものである。

20

【0007】

本発明の制御方法は、ゲームフィールド上に供給された複数の遊技媒体の移動に応じてゲームが進行するゲームシステムの制御方法であって、前記ゲームシステムは、遊技価値が種類毎に異なるように設定されている複数種類の遊技媒体を前記ゲームフィールド上に供給できるように保持する遊技媒体供給手段を備え、前記ゲームシステムに組み込まれるコンピュータに、所定の遊技価値の消費と引き換えに前記ゲームフィールド上に遊技媒体を供給する操作を受け付ける供給操作受付ステップと、所定条件に基づいて前記所定の遊技価値の消費と引き換えに前記ゲームフィールド上に供給する遊技媒体の種類を決定する種類決定ステップと、を実行させ、前記遊技媒体供給手段は、前記種類決定ステップによって決定された種類の遊技媒体を前記供給操作受付ステップにより受け付けた前記操作に応じて前記ゲームフィールド上に供給するものである。

30

【0008】

本発明のゲームシステム用のコンピュータプログラムは、ゲームフィールド上に供給された複数の遊技媒体の移動に応じてゲームが進行するゲームシステム用のコンピュータプログラムであって、前記ゲームシステムは、遊技価値が種類毎に異なるように設定されている複数種類の遊技媒体を前記ゲームフィールド上に供給できるように保持する遊技媒体供給手段を備え、前記ゲームシステムに組み込まれるコンピュータを、所定の遊技価値の消費と引き換えに前記ゲームフィールド上に遊技媒体を供給する操作を受け付ける供給操作受付手段、及び所定条件に基づいて前記所定の遊技価値の消費と引き換えに前記ゲームフィールド上に供給する遊技媒体の種類を決定する種類決定手段、として機能させるように構成され、前記遊技媒体供給手段は、前記種類決定手段によって決定された種類の遊技媒体を前記供給操作受付手段により受け付けた前記操作に応じて前記ゲームフィールド上に供給するものである。

40

【図面の簡単な説明】**【0009】**

【図1】本発明の一形態に係るゲームシステムの全体構成を示す図。

【図2】ステーションユニットの拡大図。

【図3】メダル供給機構の要部拡大図。

50

【図4】背面で隣り合うステーションユニット間の各メダル貯留容器の配置を説明する図

【図5A】ブロッカーの動作を説明する図。

【図5B】ブロッカーの動作を説明する図。

【図6】演出板の正面図。

【図7】青メダル貯留容器の拡大図。

【図8】送出機構の斜視図。

【図9A】下部振分機構の動作を説明する図。

【図9B】下部振分機構の動作を説明する図。

【図10】ジャックポットゲームのゲーム画面の一例を示す図。

10

【図11】ジャックポットゲームのゲーム画面の他の例を示す図。

【図12】スロットゲーム及びルーレットゲームのゲーム画面の一例を示す図。

【図13】ゲームシステムの制御系の構成を示す機能ブロック図。

【図14】メダル識別データの一例を示す図。

【図15】メダル供給データの一例を示す図。

【図16】メダルフィールドデータの一例を示す図。

【図17】メダル貯留データの一例を示す図。

【図18】ステーション制御部が実行するメダル供給制御ルーチンの一例を示すフローチャート。

【図19】メダルの種類を変更する条件を説明するための図。

20

【図20】メダル供給制御ルーチンの変形例を示すフローチャート。

【図21】メダル供給機構の変形例の要部を拡大して示す図。

【図22】メダル供給制御ルーチンの別の変形例を示すフローチャート。

【発明を実施するための形態】

【0010】

図1は、本発明の一形態に係るゲームシステム1が適用されたゲーム機2の全体図である。ゲーム機2は、多数のユーザにゲームを繰り返しプレイさせて収益を上げることを目指す目的として店舗等の所定の施設に設置される。この種のゲーム機2は、アーケードゲーム機と呼ばれることがある。また、ゲーム機2は、メダルを利用するいわゆるメダルゲーム機である。ゲーム機2には、複数のステーションユニットSTが設けられている。図1の形態では、ゲーム機2には4つのステーションユニットSTが設けられ、隣り合う2つのステーションユニットSTの間には、2つのステーションユニットSTで共通して利用する第1モニタ11及び第2モニタ12が設けられている。第1モニタ11は、液晶ディスプレイ装置であり、プッシャーゲームのゲーム結果に応じて進行するビンゴゲームや、ビンゴゲームのゲーム結果に応じて実行されるジャックポットゲーム等が表示される。第2モニタ12は、ブック型のスクリーン12aと、スクリーン12aにゲーム画像を表示する不図示のプロジェクタとを備えている。第2モニタ12には、プッシャーゲームと関連付けられたスロットゲームやルーレットゲームが表示される。なお、図1に示されたゲーム機2は、適宜の部材が省略して記載されている。

30

【0011】

図2はステーションユニットSTの拡大図である。各ステーションユニットSTは、1人のユーザを対象に構成されている。なお、各モニタ11、12を共有して利用するステーションユニットSTはゲームフィールドGFが同じ方向に面しているため、それらのステーションユニットSTでプレイするユーザは、各自のゲーム進行を確認しながらゲームをプレイすることができる。ステーションユニットSTは、メダルMを利用したいいわゆるプッシャーゲーム、及びそのプッシャーゲームのゲーム結果に応じたビンゴゲーム等を実行する。各ステーションユニットSTには、ユーザがゲームを操作するための操作部3と、ユーザの操作に応じてゲームが進行するゲームフィールドGFとが設けられ、ゲームフィールドGFに投入されるメダルMの物理的移動を利用してゲームが進行する。なお、ゲームフィールドGFに投入されるメダルMは、ゲーム機2で内部循環するメダルMであり

40

50

、ユーザが投入し、あるいはユーザに払い出されるメダル（以下、プレイ用メダルということがある。）とは異なる仕様である。詳細は後述する。

【0012】

ステーションユニットSTの操作部3には、プレイ用メダルをゲーム機2に投入するメダル投入口21と、ゲームフィールドGFにメダルMを投入するための投入操作レバー22と、各種操作のための操作ボタン23と、ユーザのカード4を読み取るためのカードリーダー24と、ゲームフィールドGFのゲーム結果に応じてユーザにプレイ用メダルを払い出すメダル払出口25（図1参照）とが設けられている。メダル投入口21に投入されたプレイ用メダルは、図示しないメダル検出センサにて検出され、クレジットとして記憶部73（図7参照）に記憶される。ゲームシステム1では、プレイ用メダルには1クレジット価値が設定されている。プレイ用メダルはメダルMと分けて管理され、ゲーム機2に投入されたプレイ用メダルはプレイ用メダル専用の容器（不図示）に貯留される。メダル払出口25には、この容器からプレイ用メダルが送り出される。ユーザは、投入操作レバー22を操作することにより、所有するクレジットの範囲でゲームフィールドGFにメダルMを投入することができる。

10

【0013】

ステーションユニットSTには、メダルMが載置されるテーブル31と、テーブル31の上面に沿って前後に往復運動するプッシャーテーブル32と、プッシャーテーブル32上にメダルMを供給するメダル供給機構33と、テーブル31の前端に位置し、メダルMが落下する落下部34と、テーブル31の両側でメダルMが回収される回収部35と、回収部35に設けられてメダルMの親落ちを調整する親落ち調整機構36とが設けられている。テーブル31は、ゲームフィールドGFに固定され、プッシャーテーブル32が往復運動することによりプッシャーテーブル32上のメダルMやテーブル31上のメダルMが押し出されて移動する。プッシャーテーブル32は、不図示の駆動機構の動作に応じて往復運動する。なお、ゲームフィールドGFは、メダルMによるゲームが進行する空間を意味し、テーブル31及びプッシャーテーブル32が含まれる。

20

【0014】

メダルMは、識別情報が記録されたICチップ（不図示）を有する樹脂製のメダルである。メダルMには複数の属性が設けられている。一例として、1クレジット価値が設定された青メダルM1と、2クレジット価値が設定された緑メダルM2と、3クレジット価値が設定された赤メダルM3と、ビンゴゲームのビンゴシート101の複数のマスにそれぞれ紐付けられたビンゴメダルM4とが設けられている。青メダルM1が落下部34に落下した場合には1クレジットがユーザに付与され、同様に緑メダルM2と赤メダルM3が落下部34に落下した場合にはそれぞれ2クレジット、3クレジットがユーザに付与される。各色メダルM1～M3は、それぞれの色の透光性を有する樹脂で形成されている。各色メダルM1～M3のICチップには、各色の識別情報が記録されている。また、ビンゴメダルM4は、黄色の透光性を有する樹脂で形成されている。なお、透光性を有する樹脂としては、透明な樹脂や半透明の樹脂が含まれ、光を通過させる性質を有する樹脂であれば足りる。


30

【0015】

第1モニタ11には、各ステーションユニットST（図2の左側のステーションユニットSTを第1ステーションユニットST1、右側のステーションユニットSTを第2ステーションユニットST2と称し区別することがある。）で実行されるビンゴゲームのビンゴシート101A、101Bが表示される。各ビンゴシート101A、101Bは、4行4列の16マスを有し、各マス102には、1～16のビンゴ数字が割り当てられている。一方、ビンゴメダルM4には、1～16のビンゴ数字が割り当てられている。ビンゴメダルM4のICチップには、割り当てられたビンゴ数字の識別情報が記録され、ビンゴメダルM4の表面には、割り当てられたビンゴ数字が表示されている。その他、ビンゴメダルM4には、ビンゴ数字のルーレット抽選を実行する「抽選」及びユーザが希望するビンゴ数字を有効にする「指定」の識別情報が記録されたメダルがある。これらのビンゴメダ

40

50

ルM4の表面には、各機能に対応する図柄が表示される。なお、本形態では、「抽選」のピンゴメダルM4には「」マーク、「指定」のピンゴメダルM4には「*」マークを付して説明する。

【0016】

図3は、メダル供給機構33の要部拡大図である。メダル供給機構33には、青メダルM1を貯留する青メダル貯留容器41と、緑メダルM2を貯留する緑メダル貯留容器42と、赤メダルM3を貯留する赤メダル貯留容器43と、ピンゴメダルM4を貯留するピンゴメダル貯留容器44と、ゲームフィールドGFに青メダルM1を投入するメダル投入ガイド45と、緑メダルM2、赤メダルM3及びピンゴメダルM4を共通して投入する共通投入ガイド46と、落下部34から落下したメダルMを回収するメダルホッパー47と、メダルホッパー47に貯留されているメダルMを上昇させる上昇リフトホッパー48a及び振り分けられないメダルMをメダルホッパー47に戻す下降リフトホッパー48bと、メダルMを各容器41～44に振り分けるメダル振分機構49と、各容器41～44に設けられ、所定条件に応じて各メダルM1～M4をゲームフィールドGFに供給する送出機構50a～50dと、青メダルM1以外の送出機構50b～50dから払い出されたメダルM2～M4を供給先のゲームフィールドGFに振り分ける下部振分機構51とが設けられている。

10

【0017】

緑メダル貯留容器42、赤メダル貯留容器43及びピンゴメダル貯留容器44は、隣り合うステーションユニットSTと共用される（なお、共用するメダル貯留容器42～44を共用メダル貯留容器42～44と称し、区別することがある。）。また、青メダル貯留容器41は、各ステーションユニットSTに設けられる。各容器41～44は、ゲームフィールドGFの上方に設置され、ゲームフィールドGFを視認するユーザから見えるようにメダルMを積み上げて貯留する。メダルMは配列して格納され、収容された順番が維持される。また、各容器41～44は、透光性を有する樹脂で形成され、ゲームフィールドGFを視認するユーザからメダルMを平らに積み上げた状態が見えるように設けられている。メダルホッパー47、上昇リフトホッパー48a及び下降リフトホッパー48b、メダル振分機構49、送出機構50b～50d、及び下部振分機構51も隣り合うステーションユニットSTと共用される。メダルホッパー47は、落下部34及び回収部35から落下した全ての種類のメダルM1～M4を共通の空間で回収する。

20

30

【0018】

メダル振分機構49には、上昇リフトホッパー48aによって上昇したメダルMの識別情報を読み取るICリーダ52と、ICリーダ52の読取結果に基づいて各容器41～44にメダルMを振り分ける複数のブロッカー53a～53dと、背面で隣り合うステーションユニットSTの青メダル貯留容器41に青メダルM1を振り分けるブロッカー53eとが設けられている。図4は、背面で隣り合うステーションユニットST間の各メダル貯留容器41～44の配置を説明する図である。なお、手前側に位置する第2ステーションユニットST2の背面で隣り合うステーションユニットSTを第3ステーションユニットST3ということがある（図1参照）。上昇リフトホッパー48aにより案内されたメダルMは、ブロッカー53a～53eが配置されたメダル振分路54を移動する。ブロッカー53a～53eは、それぞれのブロッカー53a～53eと連絡する容器41～44への案内の可否を切り替える。

40

【0019】

図5A及び図5Bは、ブロッカー53a～53eの動作を説明する図である。図5Aはメダル通過状態のブロッカー53a、53eを示す図、図5Bはメダル振分け状態のブロッカー53a、53eを示す図である。なお、他のブロッカー53b～53dも同様の構成である。以下では、ブロッカー53aで代表して説明する。ブロッカー53aには、メダルMの移動経路に出没するフラップ55a及びストッパー55bと、フラップ55a及びストッパー55bを出没動作させるソレノイド55cとが設けられている。また、メダル振分路54のブロッカー53aが設けられている位置には、切欠き54aが設けられて

50

いる。メダル通過状態では、フラップ55aが上昇して切欠き54aを塞ぎ、メダルMの移動経路を形成する。一方で、ストッパー55bは、メダルMの移動経路に対して没し、メダルMの移動を遮らない。メダル振分け状態では、フラップ55aが下降して切欠き54aが現れ、メダルMの移動経路が変更される。ストッパー55bによりメダルMが切欠き54aを通過することを防止しつつ、メダルMは切欠き54aを落下し青メダル貯留容器41へと案内される。ソレノイド55cは、フラップ55a及びストッパー55bを一体的に動作させる。なお、ソレノイド55cは周知技術を利用してよい。

【0020】

ICリーダ52の読取結果に基づいてブロッカー53a~53eが動作し、該当する容器41~44にメダルMを貯留する。青メダル貯留容器41が、上述したように各ステーションユニットSTに1つずつ設けられているので、ブロッカー53eは、背面で隣り合う第3ステーションユニットST3の青メダル貯留容器41にも青メダルM1を振り分ける。いずれの青メダル貯留容器41に振り分けるかは、交互に振り分けるようにしてもよいし、後述するメダル貯留データ79を参照し、貯留量が少ない青メダル貯留容器41を選択するようにしてもよい。

10

【0021】

なお、ICリーダ52にて判別不能のメダルMは、ブロッカー53a~53dを通過し、イレギュラー用の下降リフトホッパー48bへ案内される。下降リフトホッパー48bに案内されたメダルMは、再度メダルホッパー47に戻る。また、メダル貯留データ79を参照し、各貯留容器41~44の貯留量が最大貯留枚数である場合も当該貯留容器41~44に振り分けずにメダルMを下降リフトホッパー48bに案内する。予め記憶部73には、各貯留容器41~44の最大貯留枚数が記憶されている。なお、ICリーダ52にて判別不能な場合等の他に、ジャックポット時等のゲームを盛り上げる演出として、メダルホッパー47、上昇リフトホッパー48a、下降リフトホッパー48bを使ってメダルMを循環させることも可能である。

20

【0022】

メダル供給機構33の共用メダル貯留容器42~44のそれぞれの上部には、LEDユニット56が設けられている。各LEDユニット56は、それぞれの共用メダル貯留容器42~44内のメダルM2~M4を照明する。透光性を有する各共用メダル貯留容器42~44内で透光性を有するメダルM2~M4を光らせるので、メダルM2~M4自体が光るような演出をすることができる。また、ユーザにメダルM2~M4が積み上げられている様子を視認させることができる。したがって、メダルM2~M4を光らせることでゲームを盛り上げる演出ができる。また、メダル供給機構33の共用メダル貯留容器42~44の前面には、演出板57が設けられている。演出板57は、透光性を有する樹脂で形成され、下部にLEDユニット57aが設けられている。LEDユニット57aは、演出板57を下方から照明する。図6は、演出板57の正面図である。演出板57には、複数の切込み57bが設けられている。LEDユニット57aからの照明光は切込み57bで発光する。これにより、各共用メダル貯留容器42~44に対してより多彩な光による演出が可能となる。

30

【0023】

図7は、青メダル貯留容器41の拡大図である。青メダル貯留容器41の底部には、平らに積み上げられた青メダルM1を1枚ずつゲームフィールドGF上へ送出する送出機構50aが設けられている。青メダル貯留容器41の背面には、青メダル貯留容器41の青メダルM1の積上げ方向に沿って配置されたLEDユニット59と、LEDユニット59の照明光を拡散する光拡散部材60とが設けられている。光拡散部材60として周知の拡散フィルムが用いてよい。また、青メダル貯留容器41の前面には、演出板61が設けられている。演出板61は、透光性を有する樹脂板で、表面に模様やキャラクタ等の絵柄が表示されている。青メダル貯留容器41は、光拡散部材60と演出板61とで周囲を囲まれている。青メダル貯留容器41の送出機構50aや上部のメダル受入機構等の構造を演出板61でユーザから隠すことができる。LEDユニット59には、青色に発光する複数

40

50

のLED59aがLED基板59bに配置されている(図4参照)。光拡散部材60により照明光が拡散し、青メダル貯留容器41と演出板61とを光らせる演出がされる。また、青メダルM1が透光性を有する樹脂で形成されているので、青メダルM1自体が光っているような演出をすることができる。

【0024】

図8は、送出機構50aの斜視図である。なお、図6の送出機構50aは、青メダル貯留容器41に設けられた送出機構50aを示しているが、共用メダル貯留容器42~44に設けられる送出機構50b~50dも同様の構成である。以下、代表して青メダル貯留容器41の送出機構50aで説明する。送出機構50aには、回転するロータリーディスク62と、ロータリーディスク62の回転をガイドするガイド部材63と、ロータリーディスク62を回転駆動するモータ64と、ロータリーディスク62から送出された青メダルM1をメダル投入ガイド45に案内するメダル送出口65とが設けられている。ロータリーディスク62は円盤形状で、その中央でモータ64の動力を伝達する回転軸66と固定されている。ロータリーディスク62は、周方向に等間隔に3つのメダル送出口62aを有している。各メダル送出口62aには、回転方向に対して後退したメダル押し面62bが設けられている。ガイド部材63には、円形のガイド穴63aが設けられ、ロータリーディスク62がはめ込まれる。ガイド部材63のガイド穴63aの底面には、青メダルM1を案内するガイド板63bが設置される。各メダル送出口62aには青メダルM1が入り込み、ガイド穴63aの底面と接触する青メダルM1が、メダル押し面62bに押されながら回転方向に移動しつつガイド板63bによりメダル送出口65へと案内される。各メダル送出口62aが1枚ずつメダルM1をメダル送出口65に案内する。

【0025】

投入操作レバー22の操作に基づいて送出機構50aが動作すると、メダル投入ガイド45を介して青メダルM1がゲームフィールドGF上に供給される。メダル投入ガイド45は、操作部3の操作に応じて投入方向が変更される。青メダルM1以外の貯留容器42~44は、隣り合うステーションユニットSTと共通して設けられているので、メダルM2~M4が払い出されると、下部振分機構51が動作し、いずれかのステーションユニットSTにメダルMが振り分けられる。

【0026】

図9A及び図9bは、下部振分機構51の動作を説明する図である。図9Aは第2ステーションユニットST2にメダルM2~M4を供給する状態を示し、図9Bは第3ステーションユニットST3にメダルM2~M4を供給する状態を示す。下部振分機構51には、共用メダル貯留容器42~44から送出されたメダルM2~M4を案内するガイド部材67aと、メダルM2~M4を振り分けるフラップ67bと、フラップ67bを振分動作させるソレノイド67cとが設けられている。ゲーム進行に応じてソレノイド67cが動作し、ガイド部材67aから落下するメダルMは、いずれかのステーションユニットST2、ST3の共通投入ガイド46に振り分けられる。

【0027】

落下部34には、落下したメダルMの識別情報を読み取るICリーダ37が設けられている。色メダルM1~M3が落下した場合には、色に応じたクレジットをユーザに付与する。ビンゴメダルM4が落下すると、落下したビンゴメダルM4に応じてビンゴゲームを進行させる。

【0028】

図2に戻り、親落ち調整機構36を説明する。親落ち調整機構36は、テーブル31の両側で落下してユーザにクレジットを付与せずにメダルホッパー47に回収されるいわゆる「親落ち」とよばれるメダルMの量を調整する機構である。親落ち調整機構36には、テーブル31の両側に配置された一对の可動部材68と、可動部材68を駆動する駆動機構(不図示)と、駆動機構を制御するために可動部材68の位置を検出する複数の位置検出センサ(不図示)とが設けられている。可動部材68は、3つの位置の間で可動し、回収部35に落下するメダルMの量を調整する。可動部材68は、テーブル31の両側から

10

20

30

40

50

落下したメダルMを親落ちメダルとして回収する親落ち位置と、テーブル31の両側から落下したメダルMを落下部34に案内するユーザ回収位置と、テーブル31の両側から突出してメダルMの親落ちを防止する親落ち防止位置との間で変位する。可動部材68の上には、落下したメダルMを案内する案内面が形成されている。可動部材68は、案内面の角度を変更することで親落ち位置と、ユーザ回収位置と、親落ち防止位置との間を変位する。ユーザ回収位置に位置する可動部材68は、案内面を介してメダルMを落下部34に案内する。

【0029】

図2及び図3を参照してゲーム機2でのメダルMの流れの概略を説明する。ゲーム機2では、投入操作レバー22の操作に応じて、メダル供給機構33からメダル投入ガイド45又は共通投入ガイド46を介してメダルMがゲームフィールドGFに供給される。なお、いずれのガイドからメダルMが供給されるかは、後述するゲームモードに応じて決まる。また、ジャックポットゲームのゲーム結果等に応じて、メダル供給機構33から共通投入ガイド46を介してメダルMがゲームフィールドGFに供給される。ゲームフィールドGFのテーブル31及びプッシャーテーブル32上には、メダルM1～M4が互いに接した状態で敷き詰められている。メダルMが供給されると、プッシャーテーブル32の往復運動による押し出し力は、プッシャーテーブル32の前端部からテーブル31の前端部まで敷き詰められているメダルMに伝達され、テーブル31の前端部に位置するメダルMが押し出され、落下部34に落下する。落下部34に落下したメダルMは、ICリーダ37により識別情報が読み取られた後、メダルホッパー47に回収される。また、プッシャーテーブル32の往復運動によってテーブル31の側方から回収部35に落下したメダルMは、メダルホッパー47に回収される。メダルホッパー47内のメダルMは順次上昇リフトホッパー48aによりメダル振分機構49へと移動させられ、ICリーダ52の読取結果に応じて各貯留容器41～44に振り分けられ、貯留される。なお、ICリーダ52にて判別できなかったメダルMは、下降リフトホッパー48bに案内され、メダルホッパー47に戻される。また、各貯留容器41～44が一杯の場合も、メダルMが下降リフトホッパー48bに案内されてメダルホッパー47に戻される。このメダル供給機構33では、ICリーダ37の読取結果及びメダル供給機構33の供給状況に基づいて、ゲームフィールドGF上に存在するメダルMの出入りが把握できる。なお、メダル供給機構33によるメダルMの供給状況は、ICリーダ52の読取結果及び払出枚数から把握される。これにより、現在ゲームフィールドGF上に存在するメダルMの属性の割合、ビンゴメダルM4の種類を割り出して、ゲーム進行に利用することができる。

【0030】

次に、ゲーム機2にて実行される各ゲームについて説明する。まず、プッシャーゲームについて説明する。ユーザは、貸与されるプレイ用メダルの枚数に応じてゲーム機2を設置する店舗の運営者に料金を支払い、あるいは仮想通貨を消費する。ユーザがメダル投入口21にプレイ用メダルを投入するとクレジットとしてカウントされ、記憶部73に記録される。そして、ユーザが投入操作レバー22を操作すると、メダル投入ガイド45又は共通投入ガイド46を介してメダルMがゲームフィールドGF上に供給される。このとき、ユーザが操作部3を操作すると、メダル投入ガイド45の投入方向が変更される。プッシャーゲームには、通常モードと特別モードとが設定されている。通常モードでは、ユーザが投入操作レバー22を操作すると1クレジットの消費と引き換えに青メダルM1が1枚メダル投入ガイド45からゲームフィールドGFに供給される。一方、特別モードでは、ユーザが投入操作レバー22を操作すると1クレジットの消費と引き換えに赤メダルM3が1枚共通投入ガイド46からゲームフィールドGFに供給される。なお、これらのゲームモードの切り替えの詳細については後述する。そして、プッシャーテーブル32の往復運動によってテーブル31からメダルMが落下部34に落下すると、ICリーダ37の読取結果に応じて、クレジットの付与、メダル払出口25からのプレイ用メダルの払出し、ビンゴゲームの進行処理、ルーレット抽選の実行等、各種の処理がされる。

【0031】

次に、第1モニタ11にて実行されるビンゴゲーム及びジャックポットゲームについて説明する。なお、以下では、第1ステーションユニットST1でプッシャーゲームをプレイした場合に進行するビンゴゲームを例に説明する。ビンゴゲームは、プッシャーゲームのゲーム結果に応じて進行する。プッシャーゲームにて、ビンゴメダルM4が落下部34に落下すると、ICリーダ37でビンゴメダルM4の識別情報が読み取られ、その読取結果に基づいてビンゴシート101Aの該当するビンゴマス102が有効になる。ビンゴメダルM4が落下する毎に対応するビンゴマス102が有効となり、ビンゴゲームが進行する。

【0032】

そして、ビンゴゲームでビンゴが成立すると、ジャックポットゲームをプレイすることができる。図10及び図11は、ジャックポットゲームのゲーム画面100A、100Bの一例を示す図である。図10は、ビンゴシート101Aで1ラインのビンゴが成立したときのゲーム画面100Aを示している。ビンゴが1ラインでも成立すると、ジャックポットゲームを開始することができる。ユーザはジャックポットゲームの開始が割り当てられた操作ボタン23を操作し、ジャックポットゲームをプレイすることができる。一方、操作ボタン23を操作しない場合、ビンゴ成立のラインを増やすことができる。ビンゴ成立数が多くなるほどジャックポットゲームでのジャックポット報酬が増える。図11は、ビンゴシート101Aで10ラインのビンゴが成立したときのゲーム画面100Bを示している。10ライン(全てのビンゴマス102が有効)のビンゴが成立した場合、1ラインのビンゴ時に比べてジャックポット報酬が10倍になる。なお、ジャックポットゲームでは、第1モニタ11にルーレット103が表示され、ルーレット抽選が実行される。

【0033】

次に第2モニタ12にて実行されるスロットゲーム及びルーレットゲームについて説明する。図12は、スロットゲーム及びルーレットゲームのゲーム画面104の一例を示している。ゲーム画面104には複数のスロットランプ105が表示される。ユーザが投入操作レバー22を操作してゲームフィールドGFにメダルMを所定枚数投入すると、所定枚数毎にスロットランプ105が1つ点灯する。そして、スロットランプ105が点灯すると、スロットゲームが開始される。なお、スロットゲームが開始するとスロットランプ105が1つ消灯する。このスロットゲームでは、ゲーム画面104に表示される3つの絵柄106a~106cが揃うと、揃った絵柄に応じた報酬がユーザに付与される。

【0034】

ルーレットゲームは、ゲーム画面104の上部に設けられたルーレット107を用いて行われる。このルーレットゲームでは、プッシャーゲームのゲームモードを特別モードにする時間が抽選される。ユーザは、ルーレットゲームの開始が割り当てられた操作ボタン23を操作し、所定量のクレジットを消費することによってルーレットゲームをプレイする。この図に示すようにルーレット107には、2秒、5秒、10秒といった秒数が示された複数の枠107aが設けられている。ユーザが操作ボタン23を操作すると、ルーレット107が所定時間回転した後に停止する。そして、このように抽選が終了した時点からプッシャーゲームのゲームモードが特別モードに切り替わり、ルーレット107が停止したときに針108が指している枠107aの秒数だけ特別モードが継続する。なお、その秒数が経過すると、プッシャーゲームのゲームモードは通常モードに戻される。

【0035】

図13は、ゲーム機2を含むゲームシステム1の制御系の構成を示す機能ブロック図である。ゲーム機2には、各ステーションユニットSTの動作を管理するユニット管理部71が設けられている。ユニット管理部71は、ステーションユニットST間で共通して利用している第1モニタ11や第2モニタ12の動作の調整をする。各ステーションユニットSTには、ステーション制御部72と、記憶部73とが設けられている。ユニット管理部71及びステーション制御部72は、ゲーム機2のハードウェア(CPU及びその内部記憶装置としてのメモリを含む。)とソフトウェアとの組合せによって実現される論理的装置である。ステーション制御部72は、ユーザの操作を受け付ける操作部3、メダル供

10

20

30

40

50

給機構 33、親落ち調整機構 36、ICリーダ 37、第1モニタ 11、及び第2モニタ 12等がそれぞれ接続され、ステーションユニットST毎にゲーム進行に必要な信号やデータを要求あるいは取得する。ステーション制御部 72は、他にもゲームの実行や設定に必要な各種センサ、機構、部材等と接続され、信号やデータの送受信や、動作を制御したりしている。

【0036】

記憶部 73は、磁気記憶媒体、光学記憶媒体、EEPROMといった不揮発性の記憶媒体を含む装置である。記憶部 73には、ゲーム機 2でゲームを実行するためのゲームプログラム 74と、プレイデータ 75と、メダルMの属性と識別情報とが対応付けて記録されたメダル識別データ 76と、ビンゴメダル貯留容器 44に貯留されたビンゴメダルM 4の配列順を記録したメダル供給データ 77と、ゲームフィールドGF上に存在するメダルMの識別情報を記録したメダルフィールドデータ 78と、各メダル貯留容器 41～44に貯留されているメダルM 1～M 4の枚数を記録したメダル貯留データ 79とが記憶されている。また、その他にもゲームの実行に必要な各種のデータが記録されている。プレイデータ 75は、プレイヤーがゲームを続きからプレイするためにゲームのプレイ内容を保存したデータである。プレイデータ 75には、プレイヤーがプレイした各種ゲームの結果や取得したアイテム等のゲーム内容に関するデータが記録されている。

【0037】

ステーション制御部 72が記憶部 73に記憶されたゲームプログラム 74を読み取って実行することにより、ステーション制御部 72の内部には論理的装置としてのプッシャーゲーム実行部 80、ビンゴゲーム実行部 81、スロットゲーム実行部 82、及びルーレットゲーム実行部 83が設けられる。プッシャーゲーム実行部 80は、プッシャーゲームの進行に必要な各種の処理を実行する。例えば、ユーザの操作に応じたゲームフィールドGFへのメダルMの投入、落下部 34に落下したメダルMに応じた報酬の付与、メダル供給機構 33からのメダルMの供給等の処理を実行する。ビンゴゲーム実行部 81は、ビンゴゲームの進行に必要な各種の処理を実行する。例えば、ビンゴシート 101の生成、落下部 34に落下したビンゴメダルM 4に応じたビンゴゲームの進行、ゲーム結果に応じたゲーム演出、ジャックポットゲーム等の各種抽選処理等を実行する。スロットゲーム実行部 82は、スロットゲームの進行に必要な各種の処理を実行する。例えば、スロットランプ 105や絵柄 106a～106cの表示処理、及びゲーム結果に応じた報酬の付与処理等を実行する。ルーレットゲーム実行部 83は、ルーレットゲームの進行に必要な各種の処理を実行する。例えば、操作ボタン 23の操作に応じたゲームの実行処理、及びゲーム結果に応じたプッシャーゲームのゲームモードの切替処理等を実行する。なお、図 13では、1つのステーションユニットSTを図示しているが、ゲーム機 2には実際には同様の構成の複数のステーションユニットSTが設けられている。

【0038】

ゲーム機 2は、センターサーバ 5と所定のネットワークを介して接続される。センターサーバ 5は、複数のサーバユニットが組み合わせられることにより一台の論理的なサーバ装置として構成されている。ただし、単一のサーバユニットによりセンターサーバ 5が構成されてもよい。あるいは、クラウドコンピューティングを利用して論理的にセンターサーバ 5が構成されてもよい。センターサーバ 5には、ゲームサービス管理部 91と、記憶部 92とが設けられる。ゲームサービス管理部 91は、センターサーバ 5のコンピュータハードウェア(CPU及びその動作に必要な内部記憶装置としてのメモリを含む。)とソフトウェアとの組合せによって実現される論理的装置である。記憶部 92は、ハードディスクアレイ等の記憶ユニットによって実現される外部記憶装置である。記憶部 92は、一の記憶ユニット上に全てのデータを保持するように構成されてもよいし、複数の記憶ユニットにデータを分散して記憶するように構成されてもよい。記憶部 92には各種のデータが記憶されるが、図 13ではプレイデータ 75が示されている。プレイデータ 75は、ユーザ毎に作成され、ユーザの識別情報と対応付けて記憶部 92に記録されるが、図 13では一のユーザ識別情報に対応付けられたプレイデータ 75のみを示す。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 9 】

ゲームサービス管理部 9 1 は、ゲーム機 2 に対して所定のゲームサービスを提供する。ゲームサービスとしては、例えば、ゲーム機 2 からユーザの認証情報（一例としてユーザ毎にユニークな識別番号及びパスワード）を受け取ってユーザを認証し、そのユーザに対応するプレイデータ 7 5 をゲーム機 2 から受け取って記憶部 9 2 に保存し、あるいは記憶部 9 2 に保存されたユーザのプレイデータ 7 5 をゲーム機 2 に提供するサービス、ゲーム機 2 のソフトウェア（ゲーム用のプログラムあるいはデータ）をネットワークを介して更新するサービス等がある。ユーザのプレイデータ 7 5 は、ユーザが所持するカード 4 に記録されたユーザ識別情報と紐付けられている。

【 0 0 4 0 】

図 1 4 は、メダル識別データ 7 6 の一例を示す図である。メダル識別データ 7 6 は、メダル M の属性とその識別情報とが関連付けて記録されている。各メダル M 1 ~ M 4 は、全てのメダル M 1 ~ M 4 にそれぞれ固有の識別情報が付されていてもよいし、ビンゴメダル M 4 のみ固有の識別情報が付され、色メダル M 1 ~ M 3 は、互いを区別する情報のみが付されていてもよい。図 1 5 は、メダル供給データ 7 7 の一例を示す図である。ビンゴメダル M 4 には、各ビンゴ数字又は各機能が割り当てられている。ICリーダ 5 2 に読み取られたビンゴメダル M 4 の識別情報は、読み取った順番にメダル供給データ 7 7 に記録される。また、ビンゴメダル貯留容器 4 4 からビンゴメダル M 4 を払い出した枚数に応じてメダル供給データ 7 7 から該当するビンゴメダル M 4 の識別情報を削除する。これにより、メダル供給データ 7 7 には、ビンゴメダル貯留容器 4 4 に貯留されているビンゴメダル M 4 の供給の順番が記録される。

【 0 0 4 1 】

図 1 6 は、メダルフィールドデータ 7 8 の一例を示す図である。メダルフィールドデータ 7 8 には、メダル供給機構 3 3 の供給状況及び ICリーダ 3 7 の読取結果に基づいて、ゲームフィールド G F 上に存在するメダル M の属性が記録されている。メダル供給機構 3 3 から供給されたメダル M の識別情報及びそのメダル M の投入時刻が記録され、ICリーダ 3 7 の読取結果に応じて識別情報が削除される。また、ICリーダ 3 7 の読取時刻から、そのメダル M のゲームフィールド G F での滞在時間を算出することができる。なお、メダルフィールドデータ 7 8 には、メダル供給機構 3 3 から供給された時間を記録し、一定の時間が経過したメダル M の識別情報を削除してもよい。図 1 7 は、メダル貯留データ 7 9 の一例を示す図である。メダル貯留データ 7 9 には、各メダル貯留容器 4 1 ~ 4 4 に貯留されるメダル M 1 ~ M 4 の枚数が記録される。メダル M 1 ~ M 4 の枚数は、それぞれのブロッカー 5 3 a ~ 5 3 d が動作した回数が計数される。また、各送出機構 5 0 a ~ 5 0 d が送出したメダル M 1 ~ M 4 の枚数が減算される。メダル M 1 ~ M 4 の計数は、各機構 5 3 a ~ 5 3 d、5 0 a ~ 5 0 d の動作を検出することにより計数してもよいし、あるいは、貯留容器 4 1 ~ 4 4 のそれぞれに案内されるメダル M 1 ~ M 4 や、送出機構 5 0 a ~ 5 0 d から送出されるメダル M 1 ~ M 4 を検出するメダル検出センサを設けてもよい。

【 0 0 4 2 】

次に図 1 8 を参照してステーション制御部 7 2 が実行する制御の一部を説明する。図 1 8 は、ステーション制御部 7 2 が実行するメダル供給制御ルーチンの一例を示している。このメダル供給制御ルーチンは、所定の周期で繰り返し実行される。

【 0 0 4 3 】

この制御ルーチンにおいてステーション制御部 7 2 は、まずステップ S 1 1 でメダルの投入操作が行われたか否かが判定する。この判定は、投入操作レバー 2 2 が操作されているか否かに基づいて行えばよい。メダル投入操作が行われていないと判定した場合は、今回の制御ルーチンを終了する。一方、メダル投入操作が行われたと判定した場合はステップ S 1 2 に進み、ステーション制御部 7 2 はクレジットが 0 より大きいかが判定する。クレジットが 0 である場合には、今回の制御ルーチンを終了する。クレジットが 0 より大きい場合にはステップ S 1 3 に進み、ステーション制御部 7 2 はプッシャーモードのゲームモードが特別モードか否かが判定する。ゲームモードが通常モードと判定した場合はステッ

10

20

30

40

50

プS 1 4に進み、ステーション制御部7 2はゲームフィールドGFに供給すべきメダルとして青メダルM 1を設定する。一方、ゲームモードが特別モードと判定した場合はステップS 1 5に進み、ステーション制御部7 2はゲームフィールドGFに供給すべきメダルとして赤メダルM 3を設定する。

【0044】

供給すべきメダルとして青メダルM 1又は赤メダルM 3を設定した後はステップS 1 6に進み、ステーション制御部7 2はメダル供給処理を実行する。このメダル供給処理では、設定したメダルがメダル投入ガイド4 5からゲームフィールドGFに供給されるようにメダル供給機構3 3を制御する。具体的には、青メダルM 1が設定されている場合には、青メダル貯留容器4 1の送出機構5 0 aから青メダルM 1が1枚送出されるようにメダル供給機構3 3を制御する。これにより青メダルM 1がメダル投入ガイド4 5からゲームフィールドGFに供給される。一方、赤メダルM 3が設定されている場合には、赤メダル貯留容器4 3の送出機構5 0 cから赤メダルM 3が1枚送出されるようにメダル供給機構3 3を制御する。これにより赤メダルM 3が共通投入ガイド4 6からゲームフィールドGFに供給される。また、この処理では、クレジットから1クレジットが引かれる。その後、今回の制御ルーチンを終了する。

【0045】

以上説明したように、ゲームシステム1では、プッシャーゲームのゲームモードに応じてユーザが1クレジットの消費と引き換えにゲームフィールドGFに供給されるメダルMの種類が変化する。そのため、メダルMの投入操作に意外性や多様性を持たせることができる。

【0046】

なお、上述した形態では、クレジット価値が本発明の遊技価値に相当し、メダルMが本発明の遊技媒体に相当する。また、メダル供給機構3 3及びステーション制御部7 2が本発明の遊技媒体供給手段に相当する。図1 8のステップS 1 1、S 1 2を実行することによりステーション制御部7 2が本発明の供給操作受付部として機能する。図1 8のステップS 1 3～S 1 5を実行することによりステーション制御部7 2が本発明の種類決定手段として機能する。そして、メダルの投入操作が本発明の遊技媒体を供給する操作に対応する。

【0047】

上述した形態の特別モードでは赤メダルM 3を供給できるようにしたが、特別モードで供給できるメダルMの種類もルーレットゲームで決定してよい。例えば、ルーレットゲームのルーレット1 0 7の各枠1 0 7 aに秒数とともにメダルMの種類を設定する。そして、特別モードでは、ルーレットゲームのゲーム結果にて決定した種類のメダルMをそのゲーム結果で決定した秒数だけ供給できるようにしてもよい。

【0048】

特別モードが終了する条件は、時間に限定されない。例えば、ステーション制御部7 2がユーザのメダル投入操作を所定の終了判定回数（例えば、3 0回）受け付けるまで特別モードを継続し、メダル投入操作の回数が終了判定回数に達した時点でプッシャーゲームのゲームモードを通常モードに戻してもよい。

【0049】

上述した形態では、プッシャーゲームのゲームモードに応じて供給すべきメダルMの種類を決定したが、メダルMの種類を決定する条件はこれに限定されない。例えば、スロットゲームのゲーム結果に応じてメダルMの種類を決定してもよい。例えば、スロットゲームの絵柄1 0 6 a～1 0 6 cに緑メダルM 2や赤メダルM 3の絵柄を設け、緑メダルM 2又は赤メダルM 3の絵柄が3つ揃った場合には、揃った絵柄のメダルMを所定時間（例えば、3 0秒間）ユーザが供給できるようにしてもよい。また、絵柄1 0 6 a～1 0 6 cが揃った回数に応じて供給できるメダルMの種類を決定してもよい。例えば、絵柄1 0 6 a～1 0 6 cが所定の第1判定回数（例えば、1回）揃った場合には、緑メダルM 2を供給できるようにし、その後所定の第2判定回数（例えば、5回）揃った場合には、赤メダル

10

20

30

40

50

M 3を供給できるようにしてもよい。この場合、例えば緑メダルM 2又は赤メダルM 3を供給できるときに絵柄1 0 6 a ~ 1 0 6 cが所定回数(例えば、3回)連続して揃わなかった場合には、それまでよりも相対的にクレジット価値の低いメダルに変化させてもよい。例えば、緑メダルM 2のときには青メダルM 1に変化させ、赤メダルM 3のときには緑メダルM 2又は青メダルM 1に変化させる。

【0050】

なお、ルーレットゲームやスロットゲームと同様に、ビンゴゲーム又はジャックポットゲームのゲーム結果に応じてメダルMの種類を決定してもよい。例えば、ビンゴゲームで1ラインのビンゴが成立した場合に、プッシャーゲームのゲームモードを所定時間特別モードにしてもよい。

10

【0051】

この他、ステーション制御部72がユーザのメダル投入操作を受け付けたときのプッシャーテーブル32の状態やメダル投入ガイド45の状態等に応じて、ゲームフィールドGFに供給すべきメダルMの種類を決定してもよい。図19を参照して、具体的に説明する。図19は、テーブル31、プッシャーテーブル32、落下部34、回収部35、及びメダル投入ガイド45を概略的に示している。なお、メダルMの図示は省略している。プッシャーテーブル32は、実線で示した位置P1と破線で示した位置P2との間で往復運動する。プッシャーテーブル32は、位置P2から位置P1に移動するとき、すなわち図19において左方向に移動するときテーブル31上の複数のメダルMを押し、以下では、この方向を第1の方向D1と称し、第1の方向D1と反対の方向を第2の方向D2と称することがある。メダル投入ガイド45は、中心線CLを中心として実線で示した位置P11と破線で示した位置P12との間で揺動できる。このように位置を変更することにより、ゲームフィールドGFの中央部分A1に向けてメダルMを供給したり、回収部35の付近の領域A2に向けてメダルMを供給したりできる。なお、回収部35が本発明の回収領域に相当する。

20

【0052】

プッシャーテーブル32が第1の方向D1に移動しているときにメダル投入ガイド45からメダルMが供給されると、既にテーブル31上にあるメダルMの上にメダルMが供給される可能性が高くなる。そこで、メダル投入操作を受け付けたときに、プッシャーテーブル32が第1の方向D1に移動している場合には相対的にクレジット価値の高いメダルM、例えば赤メダルM3が供給され、プッシャーテーブル32が第2の方向D2に移動している場合には相対的にクレジット価値の低いメダルM、例えば青メダルM1が供給されるように、メダルMの種類を決定してもよい。

30

【0053】

また、メダル投入操作を受け付けたときのプッシャーテーブル32の位置に応じてメダルMの種類を決定してもよい。例えば、メダル投入操作を受け付けたときに、プッシャーテーブル32の前端部32aが図19に示した範囲R1にある場合は青メダルM1が供給され、範囲R2にある場合には緑メダルM2が供給され、範囲R3にある場合には赤メダルM3が供給されるように、メダルMの種類を決定してもよい。なお、各範囲の大きさや範囲の数は適宜に変更してよい。例えば、青メダルM1が供給される範囲R1と赤メダルM3が供給される範囲R3の2つの範囲のみが設定されていてもよい。

40

【0054】

この他、メダル投入操作を受け付けた頻度に応じてメダルMの種類を決定してもよい。なお、頻度は、単位時間あたりにメダル投入操作を受け付けた回数である。メダル投入操作の頻度が、所定の基準(例えば、60秒当たり20回)以上の場合には相対的にクレジット価値の高いメダルM、例えば赤メダルM3が供給され、メダル投入操作の頻度が基準未満の場合には相対的にクレジット価値の低いメダルM、例えば青メダルM1が供給されるように、メダルMの種類を決定してもよい。

【0055】

図20は、メダル供給制御ルーチンの変形例を示している。図20の制御ルーチンでは

50

、ステップS 1 3とステップS 1 4の間にステップS 2 1～S 2 2が追加された点が図1 8の制御ルーチンと異なり、それ以外は同じである。そのため、図2 0において図1 8と共通の処理には同一の符号を付して説明を省略する。

【0056】

図2 0の制御ルーチンにおいてステーション制御部7 2はステップS 1 3まで図1 8と同様に処理を進める。ステップS 1 3でゲームモードが通常モードと判定した場合はステップS 2 1に進み、ステーション制御部7 2はプッシャーテーブル3 2が第1の方向D 1に移動中か否か判定する。この判定は、例えばプッシャーテーブル3 2に位置検出用のセンサを設け、そのセンサの出力信号の変化に基づいて行えばよい。プッシャーテーブル3 2が第2の方向D 2に移動中と判定した場合はステップS 2 2に進み、ステーション制御部7 2はメダル投入操作を受け付けた頻度が基準以上か否か判定する。メダル投入操作の頻度は、例えばこの制御ルーチンとは別に頻度をカウントするためのルーチンを設け、このルーチンで算出された値を参照すればよい。メダル投入操作を受け付けた頻度が基準未満と判定した場合はステップS 1 4に進み、ステーション制御部7 2はゲームフィールドGFに供給すべきメダルとして青メダルM 1を設定する。その後、図1 8と同様に処理を進める。

10

【0057】

一方、ステップS 2 1が肯定判定された場合、又はステップS 2 2が肯定判定された場合はステップS 1 5に進み、ステーション制御部7 2はゲームフィールドGFに供給すべきメダルとして赤メダルM 3を設定する。その後、図1 8と同様に処理を進める。

20

【0058】

この変形例では、プッシャーテーブル3 2の移動方向、及びメダル投入操作を受け付けた頻度に応じてゲームフィールドGFに供給されるメダルMの種類が変化する。そのため、メダルMの投入操作時における意外性や多様性をさらに高めることができる。

【0059】

図2 0のステップS 2 1ではプッシャーテーブル3 2の移動方向に応じてゲームフィールドGFに供給されるメダルMの種類を変化させたが、この処理ではメダル投入操作を受け付けたときのプッシャーテーブル3 2の位置に応じてメダルMの種類を変化させてもよい。

30

【0060】

なお、特別モード以外の条件に応じてゲームフィールドGFに供給すべきメダルMの種類を決定する場合は、特別モードにおいてメダルMの種類の変更に代えて、あるいはメダルMの種類の変更に加えて別の報酬をユーザに付与してもよい。例えば、特別モードでは、ルーレットゲームの抽選結果の秒数だけ親落ち調整機構3 6の可動部材6 8をユーザ回収位置にしてもよい。また、特別モードでは、ルーレットゲームの抽選結果の秒数だけプッシャーテーブル3 2の動きを遅くしたり停止させたりしてもよい。さらに、特別モードでは、ルーレットゲームの抽選結果の秒数だけ各メダルMのクレジット価値をそれぞれ高くしてもよい。例えば、青メダルM 1のクレジット価値を1クレジット価値から5クレジット価値にしてもよい。

【0061】

40

本発明は、上述した形態に限定されることなく、種々の形態にて実施することができる。例えば、上述した形態では、ゲームフィールドGF上に敷き詰められる遊技媒体としてメダルM 1～M 4で説明したがこれに限られない。例えば、ボールや立方体等の所定の形状を有する遊技媒体であって、各遊技媒体に識別情報が付されていてもよい。このような遊技媒体がゲームフィールドGF上に敷き詰められ、プッシャーテーブル3 2に押し出されることで上述したメダルM 1～M 4と同様の機能を果たす。また、上述した形態では、各メダル貯留容器4 1～4 4をゲームフィールドGFの上方に設置したがこれに限られない。例えば、ゲームフィールドGFの側方に設置してもよいし、複数のステーションユニットSTの中央に共通して設けてもよい。また、複数のメダル貯留容器4 1～4 4を設ける例で説明したがこれに限られない。単一のメダル貯留容器を設けてもよい。メダルの種

50

類に応じてメダル貯留容器を設けてよい。あるいは、複数種類のメダルを1つのメダル貯留容器に貯留してもよい。また、共用されるメダル貯留容器42～44は一部に限られず、全てのメダル貯留容器41～44を共用してもよい。あるいは、各ステーションユニットSTに個別にメダル貯留容器41～44を設けてもよい。貯留可能な枚数やゲームフィールドGFに供給する限度数等を考慮して適宜変更してよい。

【0062】

ゲーム機2に設けられるメダル供給機構33は、上述した形態で示したものに限定されない。図21は、メダル供給機構33の変形例を示している。この変形例は、供給先切替機構200が設けられている点を除いて図3に示したメダル供給機構と同じである。そのため、図21において図3と共通の部分には同一の符号を付して説明を省略する。なお、図21ではブロッカー53eや演出板57等の一部の部品の図示を省略している。供給先切替機構200は、緑メダルM2及び赤メダルM3の供給先をメダル投入ガイド45又は共通投入ガイド46に切替可能に構成されている。供給先切替機構200は、ガイド部材67aから分岐する分岐通路201と、メダルMの供給先を切り替える切替部202とを備えている。分岐通路201は、ガイド部材67aにおいて赤メダル貯留容器43の送出機構50cの接続位置より下流、かつピンゴメダル貯留容器44の送出機構50dの接続位置より上流の分岐点から分岐している。切替部202は、この分岐点に設けられている。切替部202は、緑メダルM2及び赤メダルM3を共通投入ガイド46に導く第1状態と、緑メダルM2及び赤メダルM3をメダル投入ガイド45に導く第2状態とに切り替え可能に構成されている。切替部202としては、例えばブロッカー53a～53eと同じ機構が用いられる。なお、図示は省略したが、ガイド部材67aには、背面で隣り合うステーションユニットSTのメダル投入ガイド45に赤メダルM3及び緑メダルM2を導く供給先切替機構200も設けられている。

【0063】

この変形例において、図19のゲームフィールドGFの中央部分A1に向けてメダルMを供給する場合には、供給されたメダルMがテーブル31やプッシャーテーブル32の上に供給される可能性が高い。一方、回収部35の付近の領域A2に向けてメダルMを供給する場合には、供給されたメダルMが回収部35に落ちやすい。そこで、メダル投入操作を受け付けたときに、メダル投入ガイド45が中央部分A1に向けてメダルMを供給するようになっていた場合には相対的にクレジット価値の低いメダルM、例えば青メダルM1が供給され、メダル投入ガイド45が回収部35の付近の領域A2に向けてメダルMを供給するようになっていた場合には相対的にクレジット価値の高いメダルM、例えば赤メダルM3が供給されるように、メダルMの種類を決定してもよい。

【0064】

この変形例のメダル供給機構33では、メダル投入操作に応じて緑メダルM2や赤メダルM3を供給する場合には、切替部202を第2状態に切り替える。これにより、メダル投入操作に応じて緑メダルM2や赤メダルM3を供給する場合に、これらのメダルMをメダル投入ガイド45からゲームフィールドGFに供給できる。そのため、緑メダルM2や赤メダルM3が供給される場合でも、ユーザは操作部3を操作することによってメダルMの供給方向を変更することができる。

【0065】

図22は、メダル供給制御ルーチンの別の変形例を示している。図22の制御ルーチンでは、ステップS13とステップS14の間にステップS31が追加された点が図18の制御ルーチンと異なり、それ以外は同じである。そのため、図22において図18と共通の処理には同一の符号を付して説明を省略する。

【0066】

図22の制御ルーチンにおいてステーション制御部72はステップS13まで図18と同様に処理を進める。ステップS13でゲームモードが通常モードと判定した場合はステップS31に進み、ステーション制御部72はメダル投入ガイド45がゲームフィールドGFの中央部分A1に向けてメダルMを供給するようになっているか否か判定する。この

10

20

30

40

50

判定は、例えばメダル投入ガイド45に供給方向を検出するためのセンサを設け、そのセンサの出力信号に基づいて行えばよい。メダル投入ガイド45が中央部分A1に向けてメダルMを供給するようになっておりと判定した場合はステップS14に進み、ステーション制御部72はゲームフィールドGFに供給すべきメダルとして青メダルM1を設定する。その後、図18と同様に処理を進める。

【0067】

一方、ステップS31が否定判定された場合はステップS15に進み、ステーション制御部72はゲームフィールドGFに供給すべきメダルとして赤メダルM3を設定する。その後、図18と同様に処理を進める。

【0068】

この変形例では、メダル投入ガイド45のメダル供給方向に応じてゲームフィールドGFに供給されるメダルMの種類が変化する。そのため、メダルMの投入操作時における意外性や多様性をさらに高めることができる。

【0069】

なお、図22の制御ルーチンにおいては、ステップS13とステップS14の間にステップS31に加えて図20のステップS21、S22をさらに設けてもよい。この場合、プッシャーテーブル32の移動方向、メダル投入ガイド45のメダル供給方向、及びメダル投入操作を受け付けた頻度に応じてゲームフィールドGFに供給されるメダルMの種類が変化するので、メダルMの投入操作時における意外性や多様性をさらに高めることができる。

【0070】

上述した形態では、回収容器として、落下部34及び回収部35から落下したメダルM1～M4を区別せずに回収するメダルホッパー47で説明したが、これに限られない。例えば、メダルMの種類を判別して種類毎に区別してもよいし、落下部34に落下するメダルMを回収部35に落下するメダルMと区別してもよい。回収容器の構成は適宜変更可能である。

【0071】

メダルMの種類を検出する手段はICリーダ52に限られない。メダルM1～M4の色を検出するカラーセンサや、メダルM1～M4の形状の差異を光電センサで検出してもよい。

【0072】

上述した実施の形態及び変形例のそれぞれから導き出される本発明の各種の態様を以下に記載する。なお、以下の説明では、本発明の各態様の理解を容易にするために添付図面に図示された対応する部材を括弧書きにて付記するが、それにより本発明が図示の形態に限定されるものではない。

【0073】

本発明の一態様に係るゲームシステム（例えば、図1に記載のゲームシステム1）は、ゲームフィールド（例えば、図1に記載のゲームフィールドGF）上に供給された複数の遊技媒体（例えば、図2に記載のメダルM）の移動に応じてゲームが進行するゲームシステムにおいて、遊技価値（例えば、クレジット価値）が種類毎に異なるように設定されている複数種類の遊技媒体（例えば、図2に記載の青メダルM1、緑メダルM2、赤メダルM3）を前記ゲームフィールド上に供給できるように保持する遊技媒体供給手段（例えば、図2に記載のメダル供給機構33及び図13に記載のステーション制御部72）と、所定の遊技価値の消費と引き換えに前記ゲームフィールド上に遊技媒体を供給する操作を受け付ける供給操作受付手段（例えば、図13に記載のステーション制御部72）と、所定条件に基づいて前記所定の遊技価値の消費と引き換えに前記ゲームフィールド上に供給する遊技媒体の種類を決定する種類決定手段（例えば、図13に記載のステーション制御部72）と、を備え、前記遊技媒体供給手段は、前記種類決定手段によって決定された種類の遊技媒体を前記供給操作受付手段により受け付けた前記操作に応じて前記ゲームフィールド上に供給するものである。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 4 】

本発明の一態様に係る制御方法は、ゲームフィールド（例えば、図 1 に記載のゲームフィールド GF）上に供給された複数の遊技媒体（例えば、図 2 に記載のメダル M）の移動に応じてゲームが進行するゲームシステム（例えば、図 1 に記載のゲームシステム 1）の制御方法であって、前記ゲームシステムは、遊技価値（例えば、クレジット価値）が種類毎に異なるように設定されている複数種類の遊技媒体（例えば、図 2 に記載の青メダル M1、緑メダル M2、赤メダル M3）を前記ゲームフィールド上に供給できるように保持する遊技媒体供給手段（例えば、図 2 に記載のメダル供給機構 33 及び図 13 に記載のステーション制御部 72）を備え、前記ゲームシステムに組み込まれるコンピュータ（例えば、図 13 に記載のステーション制御部 72）に、所定の遊技価値の消費と引き換えに前記ゲームフィールド上に遊技媒体を供給する操作を受け付ける供給操作受付ステップ（例えば、図 18 に記載のステップ S11、S12）と、所定条件に基づいて前記所定の遊技価値の消費と引き換えに前記ゲームフィールド上に供給する遊技媒体の種類を決定する種類決定ステップ（例えば、図 18 に記載のステップ S13～S15）と、を実行させ、前記遊技媒体供給手段は、前記種類決定ステップによって決定された種類の遊技媒体を前記供給操作受付ステップにより受け付けた前記操作に応じて前記ゲームフィールド上に供給するものである。

10

【 0 0 7 5 】

本発明の一態様に係るコンピュータプログラム（例えば、図 13 に記載のゲームプログラム 74）は、ゲームフィールド（例えば、図 1 に記載のゲームフィールド GF）上に供給された複数の遊技媒体（例えば、図 2 に記載のメダル M）の移動に応じてゲームが進行するゲームシステム（例えば、図 1 に記載のゲームシステム 1）用のコンピュータプログラムであって、前記ゲームシステムは、遊技価値（例えば、クレジット価値）が種類毎に異なるように設定されている複数種類の遊技媒体（例えば、図 2 に記載の青メダル M1、緑メダル M2、赤メダル M3）を前記ゲームフィールド上に供給できるように保持する遊技媒体供給手段（例えば、図 2 に記載のメダル供給機構 33 及び図 13 に記載のステーション制御部 72）を備え、前記ゲームシステムに組み込まれるコンピュータ（例えば、図 13 に記載のステーション制御部 72）を、所定の遊技価値の消費と引き換えに前記ゲームフィールド上に遊技媒体を供給する操作を受け付ける供給操作受付手段、及び所定条件に基づいて前記所定の遊技価値の消費と引き換えに前記ゲームフィールド上に供給する遊技媒体の種類を決定する種類決定手段、として機能させるように構成され、前記遊技媒体供給手段は、前記種類決定手段によって決定された種類の遊技媒体を前記供給操作受付手段により受け付けた前記操作に応じて前記ゲームフィールド上に供給するものである。

20

30

【 0 0 7 6 】

本発明によれば、遊技媒体の供給操作により消費される遊技価値とゲームフィールドに供給される遊技媒体の遊技価値との関係が変化するので、遊技媒体をゲームフィールドに供給する操作に意外性や多様性を持たせることができる。そのため、ゲームの興趣を高めることができる。

【 0 0 7 7 】

なお、本発明に係るコンピュータプログラムは、記憶媒体に記憶された状態で提供されてもよい。この記憶媒体を用いれば、例えばコンピュータに本発明に係るコンピュータプログラムをインストールして実行することにより、そのコンピュータを利用して本発明のゲームシステムを実現することができる。コンピュータプログラムを記憶した記憶媒体は、CDROM等の非一時的な記憶媒体であってもよい。

40

【 0 0 7 8 】

本発明のゲームシステムの一態様において、前記種類決定手段は、所定の切替条件が満たされた場合には遊技媒体の遊技価値が高くなるように又は低くなるように前記ゲームフィールド上に供給する遊技媒体の種類を切り替えてもよい。また、この態様において、前記種類決定手段は、前記所定の切替条件が満たされてから所定の時間範囲又は前記供給操作受付手段が前記操作を所定回数受け付けるまで前記ゲームフィールド上に供給する遊技

50

媒体の種類を切り替えてもよい。このように遊技媒体の種類を切り替えることにより、遊技媒体の供給操作により消費される遊技価値とゲームフィールドに供給される遊技媒体の遊技価値との関係を変更できる。

【 0 0 7 9 】

本発明のゲームシステムの一態様において、前記ゲームフィールド上には、前記ゲームフィールド上の複数の遊技媒体を押す第1の方向（例えば、図19に記載の方向D1）と前記第1の方向とは反対の第2の方向（例えば、図19に記載の方向D2）に往復運動するプッシャーテーブル（例えば、図2に記載のプッシャーテーブル32）が設けられ、前記種類決定手段は、少なくとも前記供給操作受付手段が前記操作を受け付けた際の前記プッシャーテーブルの移動方向に基づいて、前記操作に応じて前記ゲームフィールド上に供給する遊技媒体の種類を決定してもよい。また、この態様において、前記種類決定手段は、前記プッシャーテーブルが前記第1の方向に移動しているときに前記供給操作受付手段が前記操作を受け付けた場合には前記操作に応じて相対的に遊技価値の高い種類の遊技媒体が前記ゲームフィールド上に供給され、前記プッシャーテーブルが前記第2の方向に移動しているときに前記供給操作受付手段が前記操作を受け付けた場合には前記操作に応じて相対的に遊技価値の低い種類の遊技媒体が前記ゲームフィールド上に供給されるように、種類を決定してもよい。これらの態様によれば、プッシャーテーブルの移動方向に応じて遊技媒体の種類が変化するので、遊技媒体の種類を切り替える機会を増やすことができる。

10

【 0 0 8 0 】

本発明のゲームシステムの一態様において、前記ゲームフィールド上には、前記ゲームフィールド上の複数の遊技媒体を押す第1の方向（例えば、図19に記載の方向D1）と前記第1の方向とは反対の第2の方向（例えば、図19に記載の方向D2）に往復運動するプッシャーテーブル（例えば、図2に記載のプッシャーテーブル32）が設けられ、前記種類決定手段は、少なくとも前記供給操作受付手段が前記操作を受け付けた際の前記プッシャーテーブルの位置に基づいて、前記操作に応じて前記ゲームフィールド上に供給する遊技媒体の種類を決定してもよい。このようにプッシャーテーブルの位置に応じて遊技媒体の種類を変化させることにより、遊技媒体の種類を切り替える機会を増やすことができる。

20

【 0 0 8 1 】

本発明のゲームシステムの一態様において、前記種類決定手段は、少なくとも前記供給操作受付手段が前記操作を受け付ける頻度に基づいて、前記操作に応じて前記ゲームフィールド上に供給する遊技媒体の種類を決定してもよい。また、この態様において、前記種類決定手段は、前記供給操作受付手段が前記操作を受け付けた頻度が所定の基準以上の場合には前記操作に応じて相対的に遊技価値の高い遊技媒体が前記ゲームフィールド上に供給され、前記供給操作受付手段が前記操作を受け付けた頻度が前記基準未満の場合には前記操作に応じて相対的に遊技価値の低い遊技媒体が前記ゲームフィールド上に供給されるように、種類を決定してもよい。このように操作を受け付ける頻度に応じて遊技媒体の種類を切り替えることにより、ゲームフィールドに遊技媒体を多く供給したユーザに特典を与えることができる。

30

40

【 0 0 8 2 】

本発明のゲームシステムの一態様において、前記遊技媒体供給手段は、前記ゲームフィールド上に供給する遊技媒体の供給方向を変更でき、前記種類決定手段は、少なくとも前記供給操作受付手段が前記操作を受け付けた際の前記供給方向に基づいて、前記操作に応じて前記ゲームフィールド上に供給する遊技媒体の種類を決定してもよい。また、この態様において、前記ゲームフィールドの側方には遊技媒体を回収する回収領域（例えば、図2に記載の回収部35）が設けられ、前記種類決定手段は、前記供給方向が前記ゲームフィールドの中央部分（例えば、図19に記載した中央部分A1）に向けた方向である場合には前記操作に応じて相対的に遊技価値の低い遊技媒体が前記ゲームフィールド上に供給され、前記供給方向が前記ゲームフィールドの前記回収領域付近の領域（例えば、図19

50

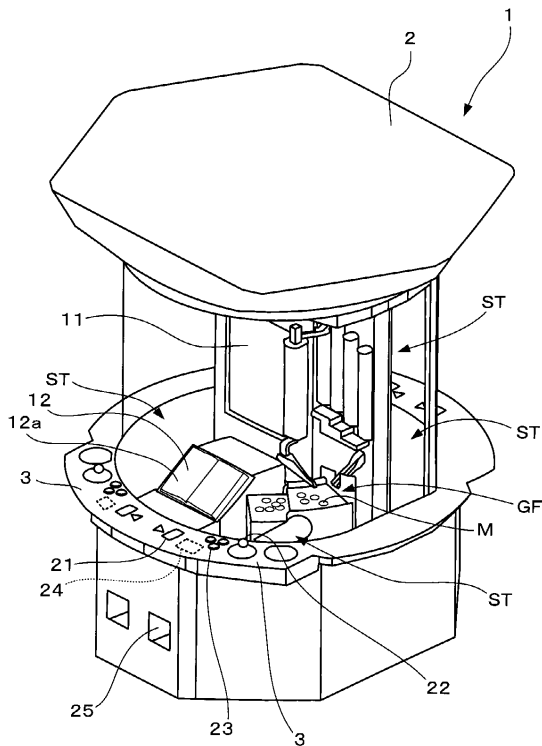
に記載した領域 A 2) に向けた方向である場合には前記操作に応じて相対的に遊技価値の高い種類の遊技媒体が供給されるように、種類を決定してもよい。このように遊技媒体の種類を決定することにより、遊技媒体の種類を切り替える機会を増やすことができる。

【符号の説明】

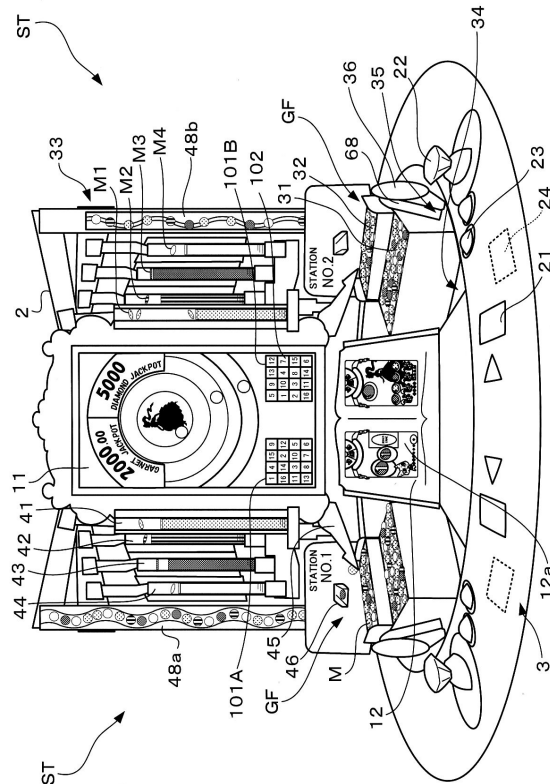
【 0 0 8 3 】

- 1 ゲームシステム
- 3 2 プッシャーテーブル
- 3 3 メダル供給機構 (遊技媒体供給手段)
- 3 5 回収部 (回収領域)
- 7 2 ステーション制御部 (遊技媒体供給手段、供給操作受付手段、種類決定手段、コンピュータ)
- 7 4 ゲームプログラム (コンピュータプログラム)
- G F ゲームフィールド
- M 1 青メダル (遊技媒体)
- M 2 緑メダル (遊技媒体)
- M 3 赤メダル (遊技媒体)

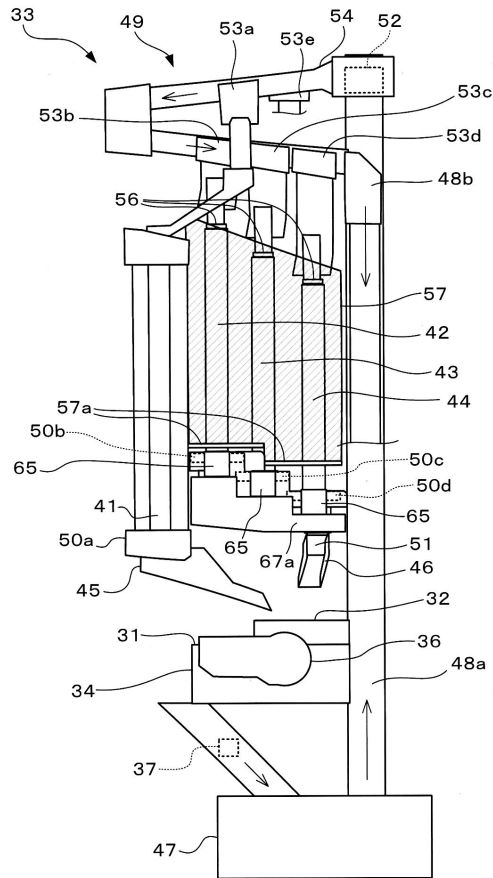
【 図 1 】



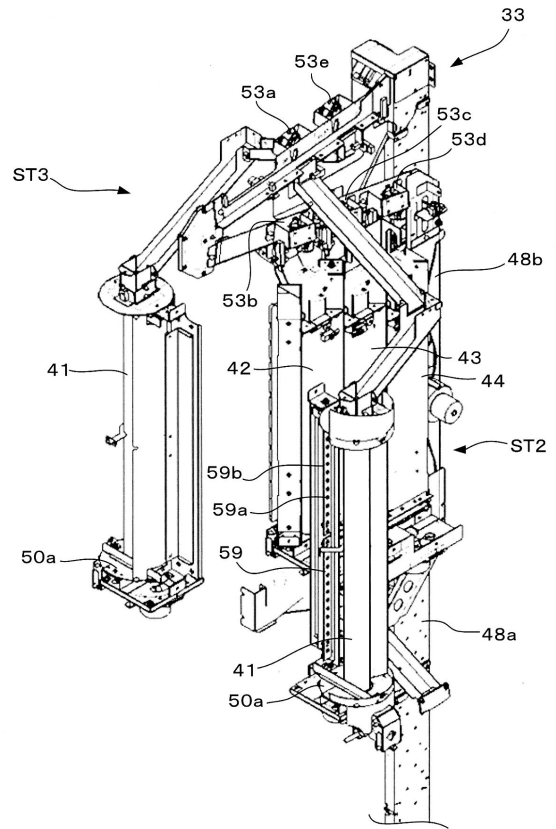
【 図 2 】



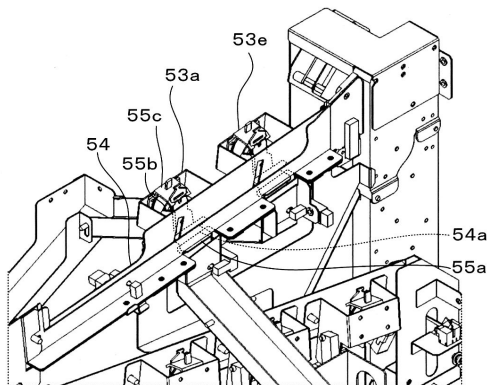
【図3】



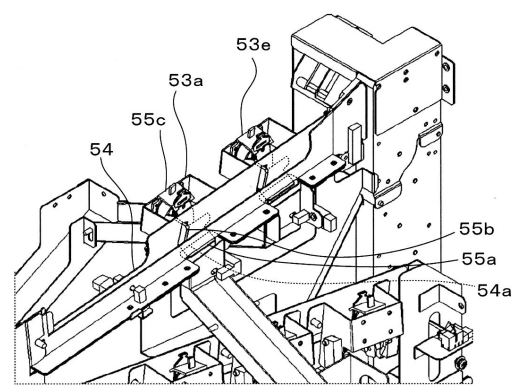
【図4】



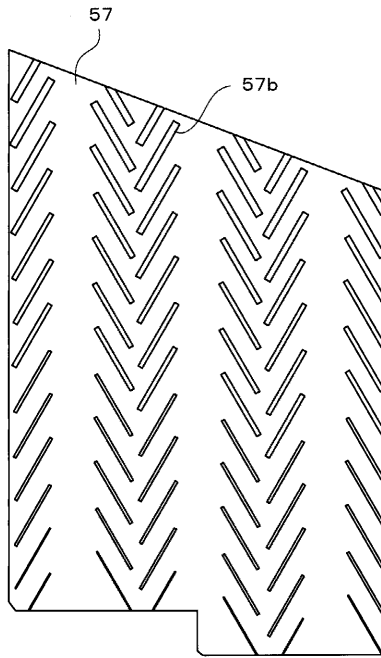
【図5A】



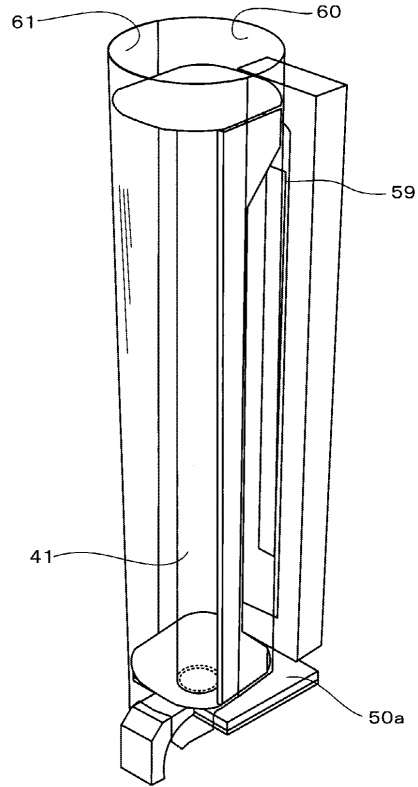
【図5B】



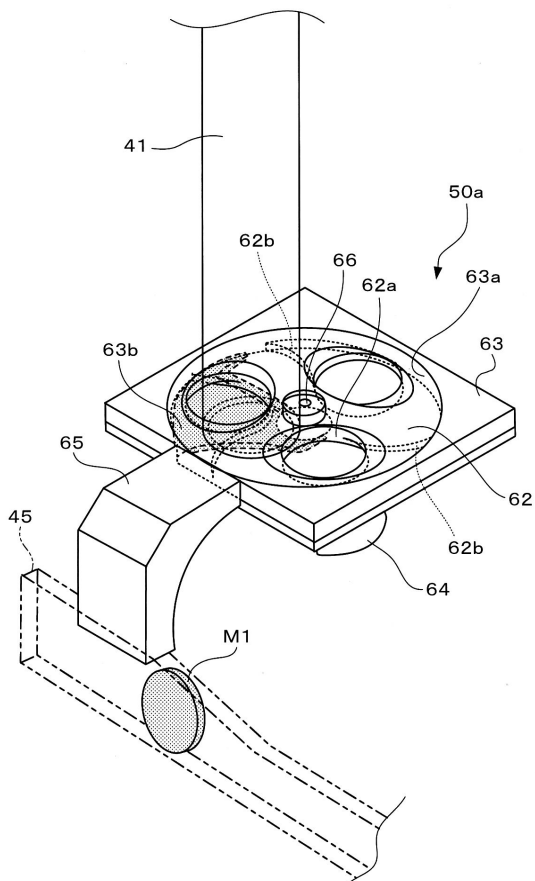
【図 6】



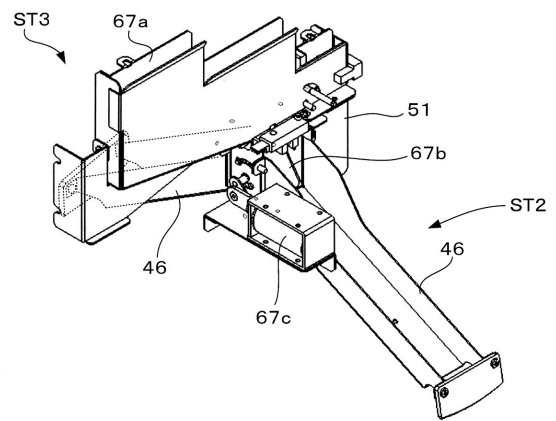
【図 7】



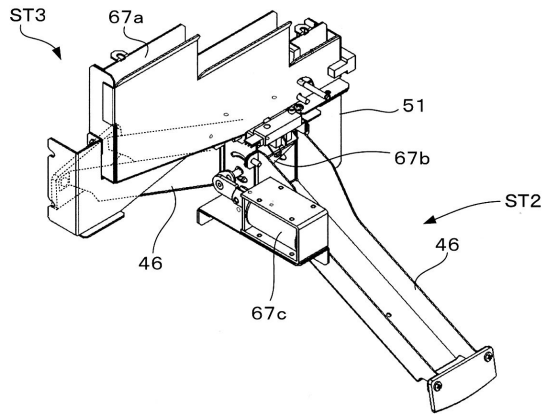
【図 8】



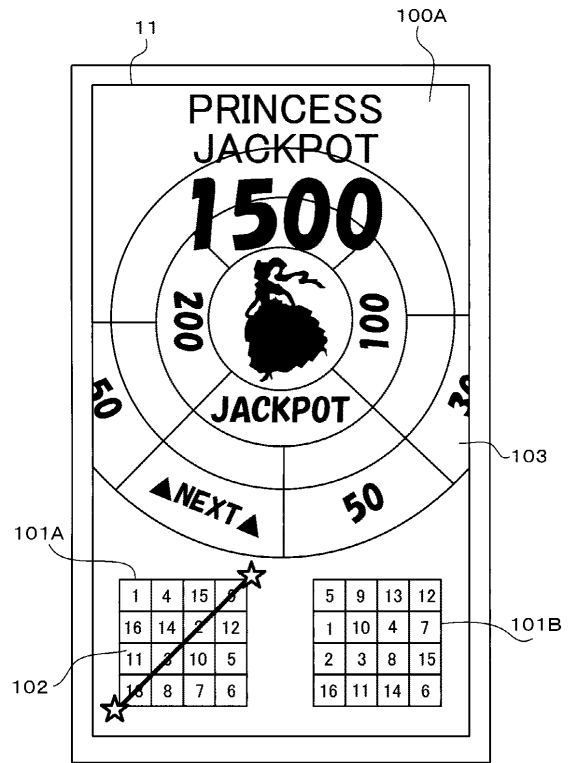
【図 9 A】



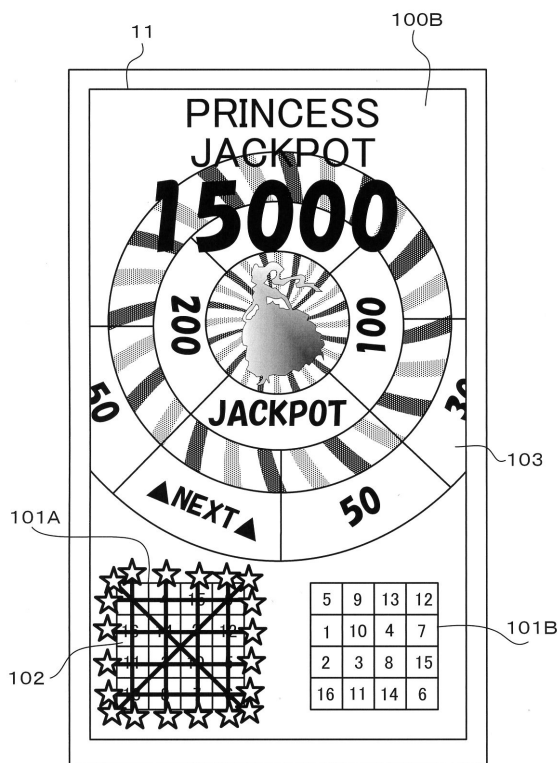
【図9B】



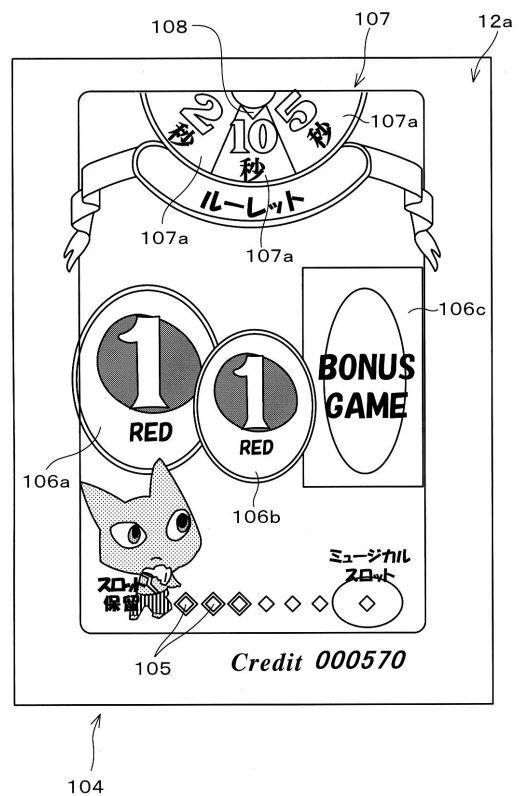
【図10】



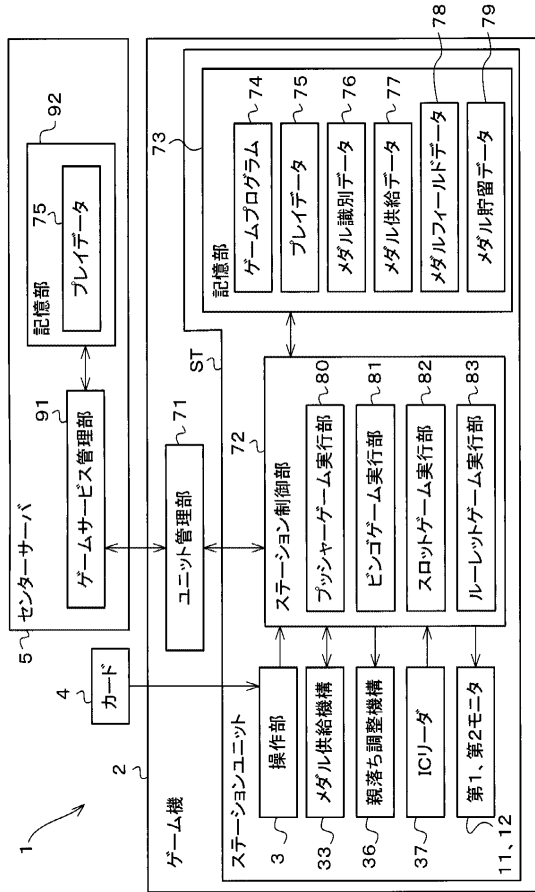
【図11】



【図12】



【図13】



【図14】

属性	識別情報	メダル
青メダル	A00	
緑メダル	B00	
赤メダル	C00	
ビンゴメダル 1	D01	
ビンゴメダル 2	D02	
...
ビンゴメダル 16	D16	
ビンゴメダル 抽選	D21	
ビンゴメダル 指定	D22	
...

【図15】

供給順	ビンゴメダル
1	D13
2	D02
3	D21
4	D05
5	D16
...	...

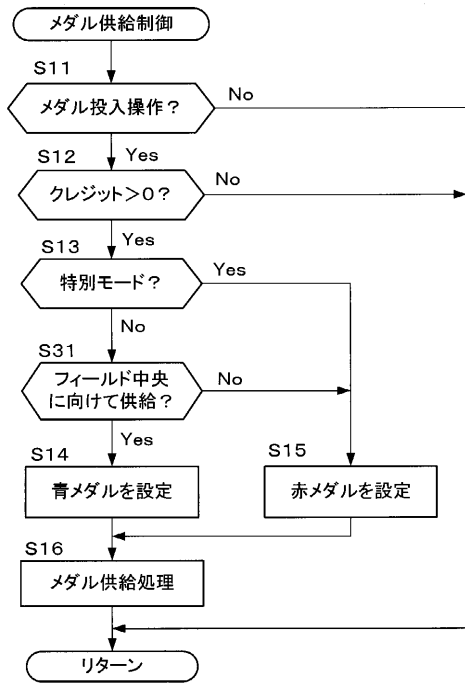
【図16】

フィールド上に存在するメダル	投入時刻
A00	10:00
A00	10:00
...	...
B00	11:00
B00	11:30
...	...
C00	11:00
C00	11:30
...	...
D01	10:00
D01	10:30
D07	11:00
D08	10:10
D16	11:30
D21	11:00
D22	11:30

【図17】

	青メダル	緑メダル	赤メダル	ビンゴメダル
枚数	105	75	20	41

【図22】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2013-031602(JP,A)
特開2012-024167(JP,A)
特開2004-248851(JP,A)
特開2008-206658(JP,A)
特開2008-067881(JP,A)
米国特許出願公開第2013/0072281(US,A1)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 9/00