

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7569005号
(P7569005)

(45)発行日 令和6年10月17日(2024.10.17)

(24)登録日 令和6年10月8日(2024.10.8)

(51)国際特許分類	F I	
A 6 3 F 7/04 (2006.01)	A 6 3 F 7/04	
A 6 3 F 7/07 (2006.01)	A 6 3 F 7/07	
A 6 3 F 7/38 (2006.01)	A 6 3 F 7/38	
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02	3 0 2 A
A 6 3 F 13/426 (2014.01)	A 6 3 F 13/426	
請求項の数 9 (全24頁)		

(21)出願番号	特願2020-138111(P2020-138111)	(73)特許権者	000132471
(22)出願日	令和2年8月18日(2020.8.18)		株式会社セガ
(65)公開番号	特開2022-34354(P2022-34354A)		東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー
(43)公開日	令和4年3月3日(2022.3.3)	(74)代理人	100079108
審査請求日	令和5年5月29日(2023.5.29)		弁理士 稲葉 良幸
		(74)代理人	100080953
			弁理士 田中 克郎
		(72)発明者	高 野 信幸
			東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社セガ 内
		(72)発明者	土井 聡
			東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】
盤面を有する遊技盤と、
前記遊技盤を揺動する揺動部と、
前記盤面上を撮像することにより画像を生成する撮像部と、
前記画像に対する画像認識処理を実行することにより、前記盤面上に投入されて前記盤面上に設けられた移動領域上を前記盤面に沿って移動する遊技媒体の前記移動領域上の位置を検出する検出部と、
検出された前記遊技媒体の前記移動領域上の位置と、設定部によって予め前記移動領域内の任意の位置に設定された当選領域の座標とを比較することで抽選結果を決定する抽選部と、
前記抽選結果に基づいて遊技結果を決定する遊技結果決定部と、を備える遊技装置。

【請求項2】
前記遊技盤の前記盤面に設けられた表示部と、
前記表示部による表示を制御する表示処理部と、を更に備え、
前記表示処理部は、前記当選領域に対応する前記表示部の対応領域に、オブジェクトを表示させる、請求項1に記載の遊技装置。

【請求項3】
前記表示処理部は、前記対応領域に、前記当選領域に対応するパラメータに基づいた態様で、前記オブジェクトを表示させる、請求項2に記載の遊技装置。

【請求項 4】

前記検出部は、前記移動領域内の前記遊技媒体の第 1 位置と、前記移動領域の境界を通して前記移動領域の外部へ離脱する前記遊技媒体の前記境界上の第 2 位置とを検出し、

前記抽選部は、検出された前記第 1 位置に基づいて第 1 抽選を実行することにより第 1 抽選結果を決定し、且つ、検出された前記第 2 位置に基づいて第 2 抽選を実行することにより第 2 抽選結果を決定し、

前記遊技結果決定部は、前記第 1 抽選結果及び前記第 2 抽選結果の少なくともいずれかに基づいて前記遊技結果を決定する、請求項 1 から 3 のいずれか一項に記載の遊技装置。

【請求項 5】

前記抽選部は、検出された前記第 1 位置が第 1 当選領域に含まれるか否かを判定することにより、前記第 1 抽選を実行し、

前記抽選部は、検出された前記第 2 位置が第 2 当選領域に含まれるか否かを判定することにより、前記第 2 抽選を実行する、請求項 4 に記載の遊技装置。

【請求項 6】

価値媒体のベットを受け付けるベット受付部、を更に備え、

前記抽選部は、検出された前記第 1 位置が前記第 1 当選領域に含まれる場合、前記第 1 当選領域に対応付けられた所定の倍率を前記第 1 抽選結果として決定し、

前記抽選部は、検出された前記第 2 位置が前記第 2 当選領域に含まれるか否かに応じて、前記第 2 抽選結果を当選とするか否かを決定し、

前記遊技結果決定部は、前記第 2 抽選結果が当選である場合、ベットされた前記価値媒体の数に前記所定の倍率を乗じて得た値を前記遊技結果として決定する、請求項 5 に記載の遊技装置。

【請求項 7】

前記抽選部は、所定のタイミングにおいて、検出された前記第 1 位置が前記第 1 当選領域に含まれるか否かに応じて、前記第 1 抽選結果を当選とするか否かを決定し、

前記抽選部は、検出された前記第 2 位置が前記第 2 当選領域に含まれる場合、前記第 2 当選領域に対応付けられた所定のパラメータを前記第 2 抽選結果であると決定し、

前記遊技結果決定部は、前記第 1 抽選結果が当選である場合、前記第 2 抽選結果として決定された前記所定のパラメータを前記遊技結果であると決定する、請求項 5 に記載の遊技装置。

【請求項 8】

前記抽選部は、検出された前記第 1 位置が前記第 1 当選領域に含まれる場合、前記第 1 当選領域に対応付けられた第 1 の所定の数値を前記第 1 抽選結果として決定し、

前記抽選部は、検出された前記第 2 位置が前記第 2 当選領域に含まれる場合、前記第 2 当選領域に対応付けられた第 2 の所定の数値を前記第 2 抽選結果として決定し、

前記遊技結果決定部は、所定の変数から前記第 1 の所定の数値及び / 又は前記第 2 の所定の数値を減算して得られる値が所定の閾値未満である場合、前記遊技結果をクリアであると決定する、請求項 5 に記載の遊技装置。

【請求項 9】

盤面を有する遊技盤と、

前記遊技盤を揺動する揺動部と、

前記盤面上に投入されて前記盤面上に設けられた移動領域上を前記盤面に沿って移動する遊技媒体の前記移動領域上の位置を検出する検出部と、

検出された前記遊技媒体の前記移動領域上の位置が当選領域に含まれるか否かを判定することにより抽選結果を決定する抽選部と、

前記抽選結果に基づいて遊技結果を決定する遊技結果決定部と、

前記遊技盤の前記盤面に設けられた表示部と、

前記表示部による表示を制御する表示処理部と、を備え、

前記表示処理部は、前記当選領域に対応する前記表示部の対応領域に、オブジェクトを表示させる、遊技装置。

10

20

30

40

50

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技装置に関する。

【背景技術】

【0002】

盤面を有する遊技盤にボールを投入し、盤面に沿って移動するボールの経路に基づいて、遊技の結果を決定する遊技装置が知られている。例えば、特許文献1には、遊技盤の盤面に沿い移動する遊技媒体を検出する検出部と、検出部の検出領域全体に対応させた表示領域にターゲットを表示する表示部とを備える遊技装置が記載されている。当該遊技装置では、高い報酬が設定されたターゲットほどターゲットの表示サイズが大きくなるように設定すること等により、遊技の趣向性を向上させようとしている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2014-144226号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、盤面の傾斜が固定的であると、遊技媒体の移動する態様の変化が乏しく、特に、遊技媒体が盤面上を移動する時間や距離がほぼ一定となっていた。

20

【0005】

そこで、本発明は、趣向性を向上させることができる遊技装置を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の一態様に係る遊技装置は、盤面を有する遊技盤と、遊技盤を揺動する揺動部と、盤面上に投入されて盤面上に設けられた移動領域上を盤面に沿って移動する遊技媒体の移動領域上の位置を検出する検出部と、検出された遊技媒体の移動領域上の位置に基づいて抽選を実行することにより抽選結果を決定する抽選部と、抽選結果に基づいて遊技結果を決定する遊技結果決定部と、を備える。

30

【0007】

この態様によれば、遊技媒体が揺動する遊技盤の盤面上を移動するため、趣向性が向上する。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、趣向性を向上させることができる遊技装置を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本実施形態に遊技装置1の概略斜視図である。

40

【図2】遊技盤10及び操作パネル40の一部の概略斜視図である。

【図3】本実施形態に係る遊技装置1の機能上の構成を示すブロック図である。

【図4】遊技盤10及び揺動部20の概略的な分解斜視図である。

【図5】遊技盤10及び揺動部20の概略的な分解斜視図である。

【図6】遊技盤10のXY平面における平面図の一例を示す図である。

【図7】遊技盤10のXY平面における平面図の一例を示す図である。

【図8】遊技盤10のXY平面における平面図の一例を示す図である。

【図9】第1実施例に係る動作処理を示す動作フロー図の一例である。

【図10】キャプチャゲームにおいてディスプレイ11に表示される画面の一例を示す図である。

50

【図 1 1】ゲットゲームにおいてディスプレイ 1 1 に表示される画面の一例を示す図である。

【図 1 2】第 2 実施例に係る動作処理を示す動作フロー図の一例である。

【図 1 3】関門ゲームにおいてディスプレイ 1 1 に表示される画面の一例を示す図である。

【図 1 4】キャラクタ決定ゲームにおいてディスプレイ 1 1 に表示される画面の一例を示す図である。

【図 1 5】第 3 実施例に係る動作処理を示す動作フロー図の一例である。

【図 1 6】アタックゲームにおいてディスプレイ 1 1 に表示される画面の一例を示す図である。

【図 1 7】トドメゲームにおいてディスプレイ 1 1 に表示される画面の一例を示す図である。

10

【発明を実施するための形態】

【0010】

添付図面を参照して、本発明の好適な実施形態について説明する。（なお、各図において、同一の符号を付したものは、同一又は同様の構成を有する。）

【0011】

（１）構成

<遊技装置 1 の全体構成>

図 1 は、本実施形態に係る遊技装置 1 の概略斜視図である。図 2 は、遊技盤 1 0 及び操作パネル 4 0 の一部の概略斜視図である。図 3 は、本実施形態に係る遊技装置 1 の機能上の構成を示すブロック図である。本開示では、X 軸を、水平方向に平行な任意の方向を向く軸とし、Y 軸を、水平方向を向き且つ X 軸に垂直な軸とし、Z 軸を、X 軸及び Y 軸に垂直な鉛直方向を向く軸とする。また、本開示では、Z 軸の正方向を上側、Z 軸方向の負方向を下側と称する場合がある。

20

【0012】

遊技装置 1 は、例えば、筐体 1 0 0 と、筐体 1 0 0 に設けられた遊技盤 1 0 と、揺動部 2 0 と、ボール循環機構 3 0 と、操作パネル 4 0 と、カメラ 5 0 と、コントローラ 8 0 とを有する。筐体 1 0 0 の長手方向は X 軸方向に平行であり、筐体 1 0 0 の短手方向は Y 軸方向に平行であるものとする。ここで、図 3 に示すとおり、1 つのボール循環機構 3 0 と、1 つの操作パネル 4 0 とを含んで、遊技機構 2 0 0 が構成される。遊技装置 1 は、複数の遊技機構 2 0 0 を有していてもよい。図 3 には、一例として、遊技装置 1 が有する 4 つの遊技機構 2 0 0 A、2 0 0 B、2 0 0 C、及び 2 0 0 D が示されている。遊技装置 1 は、遊技機構 2 0 0 A ~ 2 0 0 D のそれぞれを独立に制御することにより、これら遊技機構 2 0 0 A ~ 2 0 0 D のそれぞれにおいて独立した 1 つの遊技を進行させることが可能である。したがって、遊技装置 1 では、各プレイヤーが各操作パネル 4 0 を操作することにより、例えば最大で 4 人のプレイヤーが同時に独立した遊技を行うことが可能である。なお、遊技装置 1 が有する遊技機構 2 0 0 の数は 4 つに限られず、1 つ、2 つ、3 つ、又は 5 つ以上の任意の数であってよい。

30

【0013】

<遊技の概要>

40

遊技装置 1 において進行する遊技の概要について説明する。プレイヤーによる操作パネル 4 0 の操作に応じて、ボール 2 が、ボール循環機構 3 0 の発射部 3 1 から発射される。発射されたボール 2 は、揺動部 2 0 により揺動されている遊技盤 1 0 の盤面 1 1 a 上に投入された上で、遊技盤 1 0 の揺動に応じて、盤面 1 1 a 上の枠体 1 2 に囲まれた略半円形状の移動領域内を転がりながら移動する。カメラ 5 0 は、盤面 1 1 a 上の移動領域内を含む撮像範囲を連続的に撮像し画像を生成している。カメラ 5 0 により生成された画像は、コントローラ 8 0 によって画像認識処理され、ボール 2 の移動領域内における位置が検出される。そして、コントローラ 8 0 によって、検出されたボール 2 の移動領域内における位置に基づいて第 1 抽選が実行され、第 1 抽選結果が決定される。略半円形状の移動領域の径部分は当該移動領域の境界を構成している。遊技盤 1 0 の揺動に応じて盤面 1 1 a 上を

50

移動するボール 2 は、やがて、当該境界を通過して移動領域から離脱し、遊技盤 10 の端部に設けられた右ゲート 34 R 又は左ゲート 34 L を介して遊技盤 10 から落下する。そして、コントローラ 80 によって、移動領域から離脱する際にボール 2 が通過した移動領域の境界上の位置に基づいて第 2 抽選が実行され、第 2 抽選結果が決定される。遊技の種類によっては、遊技盤 10 から落下したボール 2 は、ボール循環機構 30 によって再び遊技盤 10 の盤面 11 a 上に投入され、更なる第 1 抽選及び第 2 抽選が適宜実行される。このようにして、第 1 抽選及び第 2 抽選が実行された後、所定のタイミングにおいて、第 1 抽選結果及び第 2 抽選結果に基づいて遊技結果が決定される。

【0014】

遊技装置 1 による遊技に用いられるボール 2 は、遊技媒体の一例であり、例えば、樹脂、金属、及びガラス等の任意の素材により構成されてよく、不透明であっても、透過性を有していてもよい。また、ボール 2 は、透過性を有する場合、内部に進入した光を乱反射するためのビーズや発泡等を有していてもよい。ボール 2 の形状は、例えば、球形状であってもよいが、これに限られるものではなく、例えば、略楕円球状、略多面体状などの任意の形状であってもよい。また、ボール 2 は、少なくとも 1 つの突起部を有していてもよい。特に、ボール 2 は、例えば x y z 軸をボール 2 の中心を原点とする直交座標系とした場合、ボール 2 の表面上のうち x 軸正方向、 y 軸正方向、 z 軸正方向、及び z 軸負方向の 4 点それぞれに位置する 4 つの突起部を有していてもよい。突起部により、ボール 2 の移動の様子がより不規則なものとなり、遊技装置 1 の趣向性が向上する。また、ボール 2 は、例えば、内部に設けられた LED 等の発光部や、組成物に含まれた蓄光材料等により自発光してもよい。また、遊技媒体は、ボールではなく、メダル等であってもよい。

【0015】

< 遊技盤 10 及び揺動部 20 >

図 4 及び図 5 は、遊技盤 10 及び揺動部 20 の概略的な分解斜視図である。遊技盤 10 は、ディスプレイ 11 と、4 つの枠体 12 A ~ 12 D とを有する。ディスプレイ 11 は、略平板状を呈しており、液晶パネルや有機 EL パネル等によって構成され、後述する表示処理部 84 によって、所定のゲーム画面を表示するように制御される。ディスプレイ 11 の表面には盤面 11 a が形成される。盤面 11 a 上には、後述するとおり移動領域が設けられており、ボール 2 が当該移動領域上を盤面 11 a に沿って移動可能である。遊技盤 10 の長手方向の両端にはそれぞれ、軸部 13 が設けられている。軸部 13 は、 Z 軸方向に延伸して開口した軸受けに、 Z 軸方向に摺動可能に収容される。

【0016】

図 4 及び図 5 に示すとおり、揺動部 20 は、回転部 21 と、支持部ステージ 22 と、3 つの支持部 23 a、23 b、23 c とを有する。回転部 21 は、 Z 軸方向に平行な回転軸 R を有する。支持部ステージ 22 は、回転部 21 の回転軸 R に接続される。支持部ステージ 22 上には、 Z 軸方向に延伸した 3 つの支持部 23 a、23 b、23 c が設けられている。3 つの支持部 23 a ~ 23 c の XY 平面における位置はそれぞれ、支持部ステージ 22 上において、回転部 21 の回転軸 21 R の位置から所定の長さだけ離隔した位置に設けられている。

【0017】

3 つの支持部 23 a、23 b、23 c のうちいずれか 1 つの高さ (Z 軸方向の長さ) は、他の 2 つの高さ (Z 軸方向の長さ) とは異なるように設定される。図 4 及び図 5 では、一例として、支持部 23 a の高さが、支持部 23 b 及び 23 c の高さとは異なるように設定されている。3 つの支持部 23 a、23 b、23 c それぞれの Z 軸正方向の先端部には、例えばベアリングが設けられており、当該先端部が遊技盤 10 の盤面 11 a とは反対側の面に当接することにより、遊技盤 10 が支持される。上述したとおり 3 つの支持部 23 a、23 b、23 c のうちいずれか 1 つの高さ (Z 軸方向の長さ) は、他の 2 つの高さ (Z 軸方向の長さ) とは異なるように設定されるため、遊技盤 10 は、盤面 11 a の法線が Z 軸とは平行でない方向に向くように、3 つの支持部 23 a ~ 23 c によって支持される。なお、図 4 及び図 5 では、説明の便宜上、遊技盤 10 の盤面 11 a の法線が Z 軸方向に

10

20

30

40

50

平行になるように示されている。また、揺動部 20 が有する支持部の数は 3 つでなくてもよく、遊技盤 10 を揺動できる形態であれば適宜の個数、例えば 1 つ、2 つ、4 つ以上であってもよい。揺動部 20 が有する支持部の数が複数の場合、それら複数の支持部に含まれる 1 つの支持部の高さは、それら複数の支持部に含まれる他の 1 つの支持部の高さとも異なるように設定されていてもよい。

【0018】

回転部 21 は、モータを含んで構成され、機構制御部 83 によって制御されて、回転軸 21R を Z 軸の周りに回転駆動する。支持部ステージ 22 は、回転軸 R の回転に伴って、Z 軸の周りを回転し、これにより、3 つの支持部 23a、23b、23c も Z 軸の周りを回転する。これにより、支持部 23a ~ 23c に支持された遊技盤 10 が揺動する。すなわち、盤面 11a の法線は、Z 軸に対する角度を所定の大きさに保ったまま、Z 軸の周りを回転する。遊技盤 10 が揺動すると、遊技盤 10 の盤面 11a 上に投入されたボールに当該ボールの自重によるモーメントがかかり、これにより、ボールは盤面 11a 上の移動領域内を転がりながら移動する方向が変化する。

10

【0019】

なお、揺動とは、上述した動作に限らず、例えば、少なくとも一時的に盤面 11a の法線が Z 軸方向（鉛直方向）とは異なる方向に向くように動作することを含んでもよい。また、揺動部 20 も、このような揺動の動作を遊技盤 10 に行わせることが可能である限り、任意の構成を有していてもよい。例えば、盤面 11a の法線の Z 軸に対する角度は、少なくとも一時的に変動してもよい。支持部 23a ~ 23c は、ゲーム中を含む任意のタイミングにおいて、例えば機構制御部 83 により高さを変更可能に構成されてもよい。

20

【0020】

< 枠体 12A ~ 12D >

枠体 12A ~ 12D はそれぞれ、遊技盤 10 に設置される略半円形状の部材である。ここで、「設置」とは、例えば、遊技盤 10 に対して所定の位置関係を保つ状態で遊技盤 10 に直接的又は間接的に接続されることを言い、必ずしも枠体 12A ~ 12D が遊技盤 10 に接していることを含まず、後述するように枠体 12A ~ 12D が盤面 11a に近接しない場合も含む。枠体 12A ~ 12D のそれぞれは、X 軸方向の端部において、Y 軸方向に延伸した回転軸を有する。これら回転軸は、後述する機構制御部 83 によってそれぞれ独立に回転駆動され得る。これにより、例えば枠体 12A は、図 4 に示すように盤面 11a に対して略平行な状態と、図 5 に示すように盤面 11a から所定の角度だけ Y 軸周りに回転した状態との間を、遷移可能となる。枠体 12A は、ボール 2 が乗ることの可能な程度の高さに所定幅のフィン（バネ）を有していてもよい。これにより、当該フィンに乗り上げたボール 2 が、枠体 12A とは反対側の移動領域内へと跳ね返りやすくなる。更に、当該フィンは弾性（バネ性）を有していてもよい。なお、他の枠体 12B ~ 12D についても、枠体 12A と同様の構成を有していてもよい。

30

【0021】

< ボール 2 の移動領域 >

図 6 ~ 図 8 を参照して、盤面 11a 上に設けられたボール 2 の移動領域について説明する。図 6 ~ 図 8 はそれぞれ、遊技盤 10 の XY 平面における平面図の一例を示す図である。図 6 に示すとおり、盤面 11a 上には、第 1 移動領域、第 2 移動領域、第 3 移動領域、第 4 移動領域、第 5 移動領域、及び第 6 移動領域等の移動領域が設けられる。具体的には、図 6 に示すとおり、第 1 移動領域は、枠体 12A と、盤面 11a の Y 軸正方向側のエッジ 11b1 とに少なくとも一部が囲まれる略半円形状の領域であり、第 2 移動領域は、枠体 12A と、枠体 12B とに少なくとも一部が囲まれる領域であり、第 3 移動領域は、枠体 12A と、盤面 11a の Y 軸負方向側のエッジ 11b2 とに少なくとも一部が囲まれる略半円形状の領域である。また、図 6 に示すとおり、第 4 移動領域は、枠体 12C と、盤面 11a の Y 軸正方向側のエッジ 11b1 とに少なくとも一部が囲まれる略半円形状の領域であり、第 5 移動領域は、枠体 12C と、枠体 12C とに少なくとも一部が囲まれる領域であり、第 6 移動領域は、枠体 12D と、盤面 11a の Y 軸負方向側のエッジ 11b2

40

50

とに少なくとも一部が囲まれる略半円形状の領域である。なお、本開示においては、「第1移動領域」、「第2移動領域」、「第3移動領域」、「第4移動領域」、「第5移動領域」、及び「第6移動領域」はそれぞれ、枠体12Aに最も近い遊技機構200A（を用いて遊技するプレイヤーPA）に対する相対的な呼称であるものとする。

【0022】

図6に示す状態では、枠体12A～枠体12Dはいずれも盤面11aに対して略平行な状態である。すなわち、図6に示す状態では、枠体12Aは、第1移動領域と第2移動領域とを隔てており、枠体12Bは、第2移動領域と第3移動領域とを隔てており、枠体12Cは、第4移動領域と第5移動領域とを隔てており、枠体12Dは、第5移動領域と第6移動領域とを隔てている。したがって、図6に示す状態では、遊技機構200Aでは第1移動領域を移動領域とする遊技が、遊技機構200Bでは第3移動領域を移動領域とする遊技が、遊技機構200Cでは第4移動領域を移動領域とする遊技が、遊技機構200Dでは第6移動領域を移動領域とする遊技が、それぞれ進行可能である。この場合、例えば、遊技機構200A～200Dにおいて、4人のプレイヤーがそれぞれ独立して遊技を行うことが可能となる。

10

【0023】

図7に示す状態では、枠体12Aは盤面11aから所定の角度だけY軸周りに回転した状態であり、枠体12B～12Dはいずれも盤面11aに対して略平行な状態である。図7に示す状態において、枠体12Aは、第1移動領域と第2移動領域とを隔てておらず、枠体12Bは、第2移動領域と第3移動領域とを隔てている。したがって、図7に示す状態において行われる遊技では、ボール2は第1移動領域上及び第2移動領域上を移動可能であり、遊技機構200Aでは、第1移動領域と第2移動領域とを少なくとも含む移動領域において遊技が進行可能である。

20

【0024】

図8に示す状態では、枠体12A及び枠体12Bは盤面11aから所定の角度だけY軸周りに回転した状態であり、枠体12C及び12Dは盤面11aに対して略平行な状態である。図8に示す状態において、枠体12Aは、第1移動領域と第2移動領域とを隔てておらず、枠体12Bは、第2移動領域と第3移動領域とを隔てていない。したがって、図8に示す状態において行われる遊技では、ボール2は第1移動領域上、第2移動領域上、及び第3移動領域上を移動可能であり、遊技機構200Aでは、第1移動領域と第2移動領域と第3移動領域とを少なくとも含む移動領域において遊技が進行可能である。

30

【0025】

なお、同様にして、図6～図8において枠体12C及び枠体12Dはそれぞれ盤面11aと略平行な状態であるが、枠体12C及び枠体12Dは、盤面11aから所定の角度だけY軸周りに回転した状態となり得る。枠体12Cは、第4移動領域と第5移動領域とを隔てる状態と、第4移動領域と第5移動領域とを隔てない状態との間を遷移可能である。また、枠体12Dは、第5移動領域と第6移動領域とを隔てる状態と、第5移動領域と第6移動領域とを隔てない状態との間を遷移可能である。したがって、枠体12Aが第1移動領域と第2移動領域とを隔てず、枠体12Cが第4移動領域と第5移動領域とを隔てない状態においては、ボール2は、更に第4移動領域と第5移動領域とを移動可能となる。この場合、遊技機構200Aでは、第1移動領域と第4移動領域と第5移動領域とを少なくとも含む移動領域において遊技が進行可能である。また、更に枠体12Dが第5移動領域と第6移動領域とを隔てない状態においては、ボール2は、第6移動領域も移動可能となる。この場合、遊技機構200Aでは、第1移動領域と第2移動領域と第4移動領域と第5移動領域と第6移動領域とを少なくとも含む移動領域において遊技が進行可能である。更に、枠体12A～12Dが盤面11aから所定の角度だけY軸周りに回転した状態となった場合には、ボール2は、第1～第6移動領域の全てを移動可能となり、盤面11aのほぼ全部を含む移動領域において遊技が進行可能となる。

40

【0026】

< ボール循環機構30 >

50

図１～図３に戻り、ボール循環機構３０は、例えば、発射部３１と、ステージ３３と、ワイパー３２と、右ゲート３４Ｒと、左ゲート３４Ｌと、中央ゲート３４Ｃと、右ストッパ３５Ｒと、左ストッパ３５Ｌと、中央ストッパ３５Ｃと、循環部３６とを有する。なお、右ゲート３４Ｒ、左ゲート３４Ｌ、及び中央ゲート３４Ｃを纏めてゲート３４と称する場合がある。また、右ストッパ３５Ｒ、左ストッパ３５Ｌ、及び中央ストッパ３５Ｃを纏めてストッパ３５と称する場合がある。なお、遊技機構２００Ａ～２００Ｄのいずれに含まれるかを区別するために、ボール循環機構３０の各部材の符号の末尾に、Ａ、Ｂ、Ｃ、及びＤ等の符号を付する場合がある。

【００２７】

発射部３１は、機構制御部８３によって制御されることにより遊技盤１０へ向けてボール２を発射する機構である。ステージ３３は、盤面１１ａに略平行な平板であって、発射部３１から発射されたボール２は当該ステージ３３上を盤面１１ａ側へと向かって転がる。ワイパー３２は、発射部３１から発射されたボール２を案内するガイドであり、例えばレールのような形状の部材である。ワイパー３２は、例えば操作パネル４０等に設けられた所定の操作ボタン等によって、方向を操作可能であってよい。発射部３１から発射されたボール２は、ステージ３３上をワイパー３２によって案内された上で、遊技盤１０の盤面１１ａ上へ投入される。

【００２８】

ゲート３４は、盤面１１ａに隣接して設けられた開口部であり、移動領域から離脱したボール２が進入可能なように、ディスプレイ１１のＹ軸方向の端部側にディスプレイ１１に隣接して配置される。右ゲート３４Ｒ及び左ゲート３４Ｌに進入したボール２は下方へ落下し、循環部３６によって回収された上で、循環部３６によって再び発射部３１に設置される。中央ゲート３４Ｃに進入したボール２は、ボール循環機構３０（中央ストッパ３５Ｃ等）及び／又は自重によって、盤面１１ａ上に再び進入する。

【００２９】

右ストッパ３５Ｒは、機構制御部８３による制御によって、右ゲート３４Ｒの少なくとも一部を塞ぐように配置され、ボール２の右ゲート３４Ｒへの進入を防いで移動領域からの離脱を防ぐことができる。左ストッパ３５Ｌは、機構制御部８３による制御によって、左ゲート３４Ｌの少なくとも一部を塞ぐように配置され、ボール２の左ゲート３４Ｌへの進入を防いで移動領域からの離脱を防ぐことができる。中央ストッパ３５Ｃは、機構制御部８３による制御によって、中央ゲート３４Ｃの少なくとも一部を塞ぐように配置され、ボール２の中央ゲート３４Ｃへの進入を防いで移動領域からの離脱を防ぐことができる。このように、各ストッパ３５は、ボール２が遊技盤１０の盤面１１ａ上の移動領域から離脱するのを防止する離脱防止部として機能する。なお、各ストッパ３５は、ボール２が乗り上がることの可能な程度の高さに所定幅のフィンを有していてもよい。これにより、当該フィンに乗り上げたボール２が、ストッパ３５とは反対側の移動領域内へと跳ね返りやすくなる。更に、当該フィンは弾性（バネ性）を有していてもよい。循環部３６は、移動領域から離脱してゲート３４によって回収されたボール２を再び発射部３１に設置する。なお、中央ストッパ３５Ｃは、中央ゲート３４Ｃへのボール２の進入を防ぐのではなく、一旦ボール２を保持した後に遊技者が任意のタイミングで移動領域１１に再投入できる機構としてもよい。

【００３０】

< 操作パネル４０ >

操作パネル４０は、遊技者が操作を行うパネルである。操作パネル４０は、メダル投入口４１と、プラス用ベットボタン４２と、マイナス用ベットボタン４３と、発射ボタン４４と、ワイパーボタン４５Ａとを含む。メダル投入口４１は、プレイヤーがメダルを投入するための投入口である。なお、メダルは価値媒体の一例である。遊技装置１が受付可能な価値媒体の態様は特に限定されず、メダル以外の態様であってもよいし、電子的な価値媒体であってもよい。プラス用ベットボタン４２、及びマイナス用ベットボタン４３は、ベットするメダルの枚数を変更するためのボタンである。プラス用ベットボタン４２は、ベ

10

20

30

40

50

ットするメダルの枚数を増加させるためのボタンである。マイナス用ベットボタン 43 は、ベットするメダルの枚数を減少させるためのボタンである。発射ボタン 44 は、発射部 31 に設置されたボールを発射するためのボタンである。ワイパーボタン 45 は、ワイパー 32 の向きを操作するためのボタンである。なお、遊技機構 200A ~ 200D のいずれに含まれるかを区別するために、操作パネル 40 の各部材の符号の末尾に、A、B、C、及び D 等の符号を付する場合がある。

【0031】

カメラ 50 は、例えば、所定のレンズ及び撮像素子を含んで構成されるカメラであって、遊技装置 1 の筐体 100 の天頂付近に設置されて、移動領域を含む撮像領域を撮像することにより所定のフレーム数で連続的に画像を生成する。カメラ 50 が撮像に用いる波長領域は特に限定されないが、例えば、可視光領域や赤外光領域であってよい。カメラ 50 により生成された画像は、順次にコントローラ 80 へ供給される。

10

【0032】

<コントローラ 80>

遊技装置 1 は、CPU 等から構成されたコントローラ 80 を備えている。記憶部 81 は、各種のデータやプログラムを記憶している。コントローラ 80 は、記憶部 81 に記憶されているプログラムを CPU がメモリに読み出して実行することによって、遊技装置 1 の他の構成要素を制御し、各種機能を実現する。コントローラ 80 は、例えば、ゲーム制御部 82 と、機構制御部 83 と、表示処理部 84 と、設定部 85 と、ボール検出部 86 と、第 1 抽選部 87 と、第 2 抽選部 88 と、遊技結果決定部 89 と、を含む。

20

【0033】

ゲーム制御部 82 は、各種のゲームの進行を制御する。機構制御部 83 は、遊技装置 1 が備える各種の機構や部材を制御する。機構制御部 83 は、例えば、ボール循環機構 30 や、カメラ 50 を制御する。表示処理部 84 は、ディスプレイ 11 を制御することにより、ディスプレイ 11 に所定の画面を表示させる。

【0034】

設定部 85 は、移動領域上の任意の位置に当選領域を設定する。例えば、設定部 85 は、移動領域内の任意の位置に第 1 当選領域を設定し、移動領域の境界上の任意の位置に第 2 当選領域を設定する。各当選領域の位置、形状、及び大きさ等は、遊技時間の進行や他の遊技の条件（価値媒体のベット数や、選択されたアイテム数）に基づいて、任意に変更可能であってよい。また、設定部 85 は、各当選領域（第 1 当選領域、及び第 2 当選領域等）に対応付けて、所定のパラメータを設定してもよい。当該所定のパラメータは、例えば、第 1 抽選部 87 及び第 2 抽選部 88 等の抽選部により実行される抽選結果の決定に用いられる。当該所定のパラメータの形式やデータ型は特に限定されないが、例えば、数値、リスト、真偽値等であってよい。具体的には、当該パラメータは、例えば、キャラクタ等に対応付けられた所定の倍率、抽選結果が当選か否かを示す情報、キャラクタ等に対応付けられた所定の数値、キャラクタやアイテム等の種類を示す情報等を含んでもよい。また、設定部 85 は、所定のパラメータは、遊技時間の進行や他の遊技の条件（価値媒体のベット数や、選択されたアイテム数）に基づいて、任意に変更可能であってよい。

30

【0035】

ボール検出部 86 は、カメラ 50 により生成された画像を画像認識処理することにより、盤面 11a 上を移動するボールの移動領域内の位置（第 1 位置）を算出する。また、ボール検出部 86 は、カメラ 50 により生成された画像を画像認識処理することにより、ボール 2 が移動領域の境界を通過して移動領域から離脱する場合の、移動領域の境界上のボール 2 の位置（第 2 位置）を離脱位置として算出する。例えば、ボール検出部 86 は、カメラ 50 により生成された画像でボール 2 が含まれた画像のうち、撮像時間が最も新しいものにおけるボール 2 の位置を算出した上で、当該位置から最も近い境界 S 上の位置を離脱位置として算出する。

40

【0036】

第 1 抽選部 87 は、盤面 11a 上に設けられた移動領域内のボール 2 の位置に基づいて

50

行う抽選である第 1 抽選を実行する。具体的には、第 1 抽選部 8 7 は、ボール 2 の移動領域内の位置（第 1 位置）が第 1 当選領域に含まれるか否かを判定することにより、第 1 抽選を実行して第 1 抽選結果を決定する。更に、第 1 抽選部 8 7 は、第 1 当選領域に所定のパラメータが設定されている場合は、当該所定のパラメータに基づいて第 1 抽選結果を決定する。

【 0 0 3 7 】

第 2 抽選部 8 8 は、ボール 2 の離脱位置に基づいて行う抽選である第 2 抽選を実行する。具体的には、第 2 抽選部 8 8 は、ボール 2 の離脱位置（第 2 位置）が第 2 当選領域に含まれるか否かを判定することにより、第 2 抽選を実行して第 2 抽選結果を決定する。更に、第 2 抽選部 8 8 は、第 2 当選領域に所定のパラメータが設定されている場合は、当該所定のパラメータに基づいて第 2 抽選結果を決定する。

10

【 0 0 3 8 】

遊技結果決定部 8 9 は、少なくとも第 1 抽選結果及び / 又は第 2 抽選結果に基づいて、遊技結果を決定する。遊技結果の形式やデータ型は特に限定されないが、例えば、数値、リスト、真偽値等であってよく、遊技の種類に応じて設定されてもよい。例えば、遊技結果は、報酬としての価値媒体の数であってよく、具体的には、ベットした価値媒体の数に、第 1 抽選結果としてのキャラクタ等に対応付けられた所定の倍率を乗じて得られた数であってよい。また、例えば、遊技結果は、所定のパラメータ（次回以降のゲームにおいて対戦することとなるキャラクタの種類を示す情報等）であってよく、例えば、第 1 抽選結果が当選である場合に第 2 抽選結果として決定される第 2 当選領域に対応付けられたパラメータや、第 2 抽選結果が当選である場合に第 1 抽選結果として決定される第 1 当選領域に対応付けられたパラメータ等であってよい。また、遊技結果は、所定の変数から第 1 抽選結果及び / 又は第 2 抽選結果としての所定の数値を減算した値が所定の閾値未満とあるか否かを示す情報であってよい。

20

【 0 0 3 9 】

（ 2 ）動作

< 第 1 実施例 >

図 9 を参照して、本実施形態に係る遊技装置 1 が実行する第 1 実施例の動作処理について説明する。図 9 は、第 1 実施例に係る動作処理を示す動作フロー図の一例である。図 1 0 は、キャラクタをキャプチャ（捕獲）するゲームであるキャプチャゲームにおいてディスプレイ 1 1 に表示される画面の一例を示す図である。図 1 1 は、キャプチャしたキャラクタをゲット（獲得）するゲットゲームにおいてディスプレイ 1 1 に表示される画面の一例を示す図である。なお、以下の動作処理では、機構制御部 8 3 による制御によって、揺動部 2 0 が遊技盤 1 0 を揺動しているものとする。

30

【 0 0 4 0 】

（ S 1 0 1 ）まず、キャプチャゲームを開始するための処理が実行される。まず、設定部 8 5 は、移動領域内に第 1 当選領域を設定する。第 1 当選領域の位置、形状、及び / 又は大きさ等は、特に限定されない。更に、設定部 8 5 は、各第 1 当選領域について、例えば所定の倍率をパラメータとして設定する。なお、設定部 8 5 は、時間の経過に応じて、第 1 当選領域の位置、形状、及び / 又は大きさや、第 1 当選領域に対応付けられた所定の倍率等のパラメータを変更してもよい。

40

【 0 0 4 1 】

また、表示処理部 8 4 は、ディスプレイ 1 1 の移動領域に対応する部分に、例えば図 1 0 に示すキャプチャゲームの画面を表示させる。当該画面は、ディスプレイ 1 1 のうちの移動領域に対応する略半円形状のフィールド F と、フィールド F 内の所定位置に表示されたキャラクタ 4 0 1 と、各キャラクタ 4 0 1 の上又は近傍に表示される円形のターゲット領域 4 0 2 とを含む。ターゲット領域 4 0 2 は、設定部 8 5 により設定された第 1 当選領域に対応する。第 1 当選領域の上又はその近傍には、キャラクタ 4 0 1 が更に表示される。表示処理部 8 4 は、キャラクタ 4 0 1 を、例えばキャプチャ可能であることを示す「待機」の態様で表示させてもよい。なお、上述したとおり設定部 8 5 は、第 1 当選領域の位

50

置、形状、及び／又は大きさ等を変更する場合があるが、表示処理部 8 4 は、設定部 8 5 により第 1 当選領域が設定されていない位置においても、キャラクタ 4 0 1 を表示させてもよい。このとき、表示処理部 8 4 は、例えばキャプチャ可能でないことを示す「攻撃」の態様でキャラクタ 4 0 1 を表示させてもよい。

【 0 0 4 2 】

(S 1 0 2) 次に、ゲーム制御部 8 2 は、プレイヤーが操作パネル 4 0 におけるプラス用ベットボタン 4 2 及びマイナス用ベットボタン 4 3 等を操作することにより所定の数のベットを行うと、当該ベットを受け付ける。

【 0 0 4 3 】

(S 1 0 3) 次に、機構制御部 8 3 は、プレイヤーが操作パネル 4 0 の発射ボタン 4 4 を操作すると、発射部 3 1 からボール 2 を発射する。発射されたボール 2 は、ワイパー 3 2 により案内されながらステージ 3 3 上を転がった上で、遊技盤 1 0 の盤面 1 1 a 上に落下する。このときプレイヤーがワイパーボタン 4 5 を操作した場合、機構制御部 8 3 は、当該操作に応じてワイパー 3 2 の向きを変動させてもよい。ボール 2 は、上述のとおり揺動する盤面 1 1 a 上で、自重に起因するモーメントによって転がりながら例えば不規則に移動する。

10

【 0 0 4 4 】

(S 1 0 4) 次に、ボール検出部 8 6 は、カメラ 5 0 が生成した画像を画像認識処理することにより、ボールを検出し、ボールの位置を算出する。また、表示処理部 8 4 は、例えば図 1 0 に示すように、算出されたボール 2 の位置に、ボール 2 を模したオブジェクト B を表示する。なお、オブジェクト B の態様は、プレイヤーが選択したアイテム等の種類に応じた態様であってよい。

20

【 0 0 4 5 】

(S 1 0 5) 次に、第 1 抽選部 8 7 は、ボールの位置が移動領域内に含まれるか否かを判定する。具体的には、第 1 抽選部 8 7 は、予め規定された移動領域の境界の位置と、ボールの位置とを比較して、ボールの位置が移動領域内に含まれるか否かを判定する。

【 0 0 4 6 】

(S 1 0 6) ボール 2 の位置が移動領域内に含まれると判定された場合 (S 1 0 5 ; Y e s)、第 1 抽選部 8 7 は、ボール 2 の位置がいずれかの第 1 当選領域内に含まれるか否かを判定する。具体的には、第 1 抽選部 8 7 は、予め規定された各第 1 当選領域の座標と、ボール 2 の位置とを比較して、ボール 2 の位置がいずれかの第 1 当選領域内に含まれるか否かを判定する。ボール 2 の位置が、いずれの第 1 当選領域内にも含まれないと判定された場合 (S 1 0 6 ; N o)、処理は S 1 0 4 に戻る。

30

【 0 0 4 7 】

(S 1 0 7) ボール 2 の位置がいずれかの第 1 当選領域内に含まれると判定された場合 (S 1 0 6 ; Y e s)、第 1 抽選部 8 7 は、当該第 1 当選領域に対応付けられた所定の倍率を第 1 抽選結果として決定する。また、表示処理部 8 4 は、キャプチャを示す演出をディスプレイ 1 1 に表示してもよい。演出処理の態様は特に限定されないが、例えば、ボール 2 がキャラクタに向かって投擲され、当該ボール 2 の内部にキャラクタを収容するアニメーションであってよい。

40

【 0 0 4 8 】

(S 1 0 8) 次に、ゲットゲームを開始するための処理が実行される。例えば、設定部 8 5 は、移動領域の境界 (図 1 1 に示すフィールド F の直径部分 S) 上に第 2 当選領域を設定する。第 2 当選領域の位置、及び／または長さは、特に限定されない。また、表示処理部 8 4 は、ディスプレイ 1 1 の移動領域に対応する部分に、例えば図 1 1 に示すゲットゲームの画面を表示させる。当該画面は、ディスプレイ 1 1 のうちの移動領域に対応する略半円形状のフィールド F と、帯部 5 0 0 と、ゲット成功領域 5 0 1 と、ゲット失敗領域 5 0 2 とを含む。帯部 5 0 0 は、移動領域の境界 (図 1 1 に示すフィールド F の直径部分 S) に隣接した、所定の幅を有する矩形の領域であり、ゲット成功領域 5 0 1 及びゲット失敗領域 5 0 2 を含む。ゲット成功領域 5 0 1 は、境界 S 上において設定部 8 5 により設定された

50

第2当選領域に対応する。ゲット失敗領域502は、境界S上において設定部85により設定された第2当選領域以外の領域に対応する。S108の後、処理はS104に戻り、以降はボール2が移動領域から離脱するまでS104及びS105が繰り返される。

【0049】

(S109) S105においてボール2の位置が移動領域内にないと判定された場合(S105; No)(すなわち、ボール2が移動領域から離脱したと判定された場合)、ゲーム制御部82は、ゲットゲームが開始済みか否かを判定する。

【0050】

(S110) ゲットゲームが開始済みでないと判定された場合(S110; No)、キャプチャ失敗処理が実行され、処理が終了する。キャプチャ失敗処理としては、例えば、表示処理部84は、「キャプチャに失敗した」などのキャプチャ失敗を報知するためのテキスト等を画面に表示させる。また、遊技結果決定部89は、遊技結果としての報酬をゼロであるとして決定する。

10

【0051】

(S111) ゲットゲームが開始済みであると判定された場合(S109; Yes)、ボール検出部86は、ボール2の移動領域からの離脱位置を算出する。ボール検出部86は、例えば、カメラ50により生成された画像でボール2が含まれた画像のうち、撮像時間が最も新しいものにおけるボール2の位置を算出した上で、当該位置から最も近い境界S上の位置を離脱位置として算出する。

【0052】

(S112) 次に、第2抽選部88は、算出されたボール2の離脱位置がいずれかの第2当選領域内に含まれるか否かを判定する。

20

【0053】

(S113) 算出されたボール2の離脱位置がいずれの第2当選領域内にも含まれないと判定された場合(S113; No)、ゲット失敗処理が実行され、処理が終了する。ゲット失敗処理では、例えば、第2抽選部88は、第2抽選結果を落選であると決定する。また、表示処理部84は、「残念」、「 に逃げられた」などのテキスト(「 」は、例えば、キャプチャしたキャラクタの名称)をディスプレイ11に表示させる。また、遊技結果決定部89は、遊技結果としての報酬をゼロとして決定する。

【0054】

(S114) 算出されたボール2の離脱位置がいずれかの第2当選領域内に含まれると判定された場合(S113; Yes)、ゲット成功処理が実行され、処理が終了する。ゲット成功処理では、第2抽選部88は、第2抽選結果を当選であると決定する。また、例えば、表示処理部84は、画面を半透明の黒で隠して、「やったー!」、「をつかまえたぞ」などのテキスト(「 」は、例えば、キャプチャしたキャラクタの名称)をディスプレイ11に表示させる。また、ゲット成功処理では、遊技結果決定部89が、遊技結果としての報酬をキャプチャゲームでキャプチャしたキャラクタの倍率に決定する。

30

【0055】

<第2実施例>

図12~14を参照して、本実施形態に係る遊技装置1が実行する第2実施例の動作処理について説明する。図12は、第2実施例に係る動作処理を示す動作フロー図の一例である。図13は、関門を突破するゲームである関門ゲームにおいてディスプレイ11に表示される画面の一例を示す図である。図14は、いずれのキャラクタとバトルを行うかを決定するキャラクタ決定ゲームにおいてディスプレイ11に表示される画面の一例を示す図である。なお、以下の動作処理では、機構制御部83による制御によって、揺動部20が遊技盤10を揺動しているものとする。

40

【0056】

(S201) まず、関門ゲームを開始するための処理が実行される。例えば、表示処理部84は、ディスプレイ11の移動領域に対応する部分に、例えば図13に示す関門ゲームの画面を表示させる。当該画面は、例えば、ディスプレイ11のうちの移動領域に対応す

50

る略半円形状のフィールドFを含む。フィールドFは、左側に配置された略扇形の左側フィールドFLと、右側に配置された略扇形の右側フィールドFRとを含む。また、当該画面は、フィールドF内の所定位置に表示されたキャラクタ601と、左側の関門602L、及び右側の関門602Rと、道603とを含む。

【0057】

(S202)次に、機構制御部83は、プレイヤーが操作パネル40の発射ボタン44を操作すると、発射部31からボール2を発射する。発射されたボール2は、ワイパー32により案内されながらステージ33上を転がった上で、遊技盤10の盤面11a上に落下する。ボール2は、上述のとおり揺動する盤面11a上で、自重に起因するモーメントによって転がりながら例えば不規則に移動する。

10

【0058】

(S203)次に、設定部85は、移動領域内に第1当選領域を設定する。具体的には、設定部85は、移動領域のうち、左側フィールドFLと右側フィールドFRとのいずれか一方を第1当選領域(関門の突破に成功)に、他方を第1落選領域(関門の突破に失敗)に設定する。また、ゲーム制御部82は、第1抽選を行う周期としての所定時間(例えば、9秒等)のカウントダウンを開始する。

【0059】

(S204)次に、ボール検出部86は、カメラ50が生成した画像を画像認識処理することにより、ボール2を検出し、ボール2の位置を算出する。また、表示処理部84は、例えば、算出されたボール2の位置が左側フィールドFLに含まれる場合、ボール2を模した所定のオブジェクトBを、左側フィールドFLの所定位置(例えば、道603の上)に表示させる。同様に、表示処理部84は、例えば、算出されたボール2の位置が右側フィールドFRに含まれる場合、ボール2を模した所定のオブジェクトBを、右側フィールドFRの所定位置(例えば、道603の上)に表示させる。

20

【0060】

(S205)次に、ゲーム制御部82は、S201で開始したカウントダウンがタイムアップした(ゼロになった)か否かを判定する。カウントダウンがゼロになっていないと判定された場合(S205; No)、処理はS204に戻る。

【0061】

(S206)次に、第1抽選部87は、カウントダウンがタイムアップしたと判定された場合(S205; Yes)、ボール2の位置が第1当選領域に含まれるかを判定する。具体的には、第1抽選部87は、ボール検出部86により検出されたボール2の位置が左側フィールドFLと右側フィールドFRとのいずれに含まれるかを判定する。そして、ボール2の位置が含まれると判定された側(左側フィールドFL、又は右側フィールドFR)が、第1当選領域であれば、処理はS207に進み、第1落選領域であれば、処理はS208に進む。

30

【0062】

(S207)S207において、ゲーム制御部82は、S206においてボール2の位置が含まれると判定された側(左側フィールドFL、又は右側フィールドFR)が第1当選領域であると判定された回数が所定の回数以上となったか否かを判定する。ここで、当該所定の回数は、任意に設定可能であってよいが、例えば、2回、3回、4回、5回、6回等であってよい。

40

【0063】

(S208)S206においてボール2の位置が含まれると判定された側(左側フィールドFL、又は右側フィールドFR)が第1当選領域であると判定された回数が所定の回数以上となったと判定された場合(S207; Yes)、キャラクタ決定ゲームを開始するための処理が実行される。例えば、設定部85は、移動領域の境界(図14に示すフィールドFの直径部分S)上に第2当選領域を設定する。第2当選領域の位置、及びノ長さは、特に限定されない。更に、設定部85は、各第2当選領域について、例えば所定のキャラクタの種類を示す情報をパラメータとして設定する。また、表示処理部84は、ディス

50

プレイ 11 の移動領域に対応する部分に、例えば図 14 に示すキャラクタ決定ゲームの画面を表示させる。当該画面は、帯部 700 と、各キャラクタ領域 701 とを含む。帯部 700 は、移動領域の境界（図 14 に示すフィールド F の直径部分 S）に隣接した、所定の幅を有する矩形の領域であり、各キャラクタ領域 701 を含む。各キャラクタ領域 701 は、境界 S 上において設定部 85 により設定された第 2 当選領域に対応する。

【0064】

また、S206 においてボール 2 の位置が含まれると判定された側（左側フィールド FL、又は右側フィールド FR）が第 1 当選領域でないと判定された場合（S206；No）、S208 において、キャラクタ決定ゲームを開始するための処理に代えて、ボーナス決定ゲームを開始するための処理が実行される。ボーナス決定ゲームを開始するための処理は、設定部 85 は、各第 2 当選領域について、例えば所定のボーナスの種類や数値を示す情報をパラメータとして設定する。その他の点については、ボーナス決定ゲームを開始するための処理は、キャラクタ決定ゲームを開始するための処理と同様であってよい。

10

【0065】

（S209）次に、ボール検出部 86 は、カメラ 50 が生成した画像を画像認識処理することにより、ボール 2 を検出し、ボール 2 の位置を算出する。また、表示処理部 84 は、算出されたボール 2 の位置に、ボールを模したオブジェクト B を表示する。なお、オブジェクト B の態様は、プレイヤーが選択したアイテム等の種類に応じた態様であってよい。

【0066】

（S210）次に、第 2 抽選部 88 は、ボールの位置が移動領域内に含まれるか否かを判定する。具体的には、第 2 抽選部 88 は、予め規定された移動領域の座標と、ボール 2 の位置とを比較して、ボール 2 の位置が移動領域内に含まれるか否かを判定する。ボール 2 の位置が移動領域内に含まれると判定された場合（S210；Yes）、処理は S209 に戻る。

20

【0067】

（S211）ボール 2 の位置が移動領域内に含まれないと判定された場合（S210；No）、ボール検出部 86 は、ボール 2 の離脱位置を算出する。ボール検出部 86 は、例えば、カメラ 50 により生成された画像でボール 2 が含まれた画像のうち、撮像時間が最も新しいものにおけるボール 2 の位置を算出した上で、当該位置から最も近い境界 S 上の位置を離脱位置として算出する。

30

【0068】

（S212）第 2 抽選部 88 は、算出されたボール 2 の離脱位置が、いずれの第 2 当選領域内に含まれるかを判定し、当該第 2 当選領域に対応付けられたパラメータを第 2 抽選結果として決定する。そして、遊技結果決定部 89 は、当該パラメータを遊技結果として決定し、処理が終了する。当該パラメータは、キャラクタ決定ゲームの場合、キャラクタの種類を示す情報であり、ボーナス決定ゲームの場合、ボーナスの種類や数値を示す情報であってよい。なお、表示処理部 84 は、第 2 抽選結果としてのキャラクタの種類に応じた演出表示を実行してもよい。更に、S201 から S208 まの間、ストッパ 35 がゲート 34 を塞いで、S205 に至る前にボール 2 が移動領域から離脱してしまうことを防ぐようにしてもよい。

40

【0069】

< 第 3 実施例 >

図 15 ~ 図 17 を参照して、本実施形態に係る遊技装置 1 が実行する第 3 実施例の動作処理について説明する。図 15 は、第 3 実施例に係る動作処理を示す動作フロー図の一例である。図 16 は、キャラクタにアタック（攻撃）するゲームであるアタックゲームにおいてディスプレイ 11 に表示される画面の一例を示す図である。図 17 は、アタックしたキャラクタにトドメを与えるトドメゲームにおいてディスプレイ 11 に表示される画面の一例を示す図である。なお、以下の動作処理では、機構制御部 83 による制御によって、揺動部 20 が遊技盤 10 を揺動しているものとする。

【0070】

50

(S 3 0 1) まず、アタックゲームを開始するための処理が実行される。まず、設定部 8 5 は、キャラクタの残り体力を示す変数を所定の値に設定する。当該所定の値は、ランダムに設定してもよいが、例えば、第 2 実施例における第 2 抽選結果として決定されたキャラクタに対応付けられた値であってもよい。

【 0 0 7 1 】

また、設定部 8 5 は、移動領域内に第 1 当選領域を設定する。第 1 当選領域の位置、形状、及び / 又は大きさ等は、特に限定されない。更に、設定部 8 5 は、各第 1 当選領域について、例えば所定の数値をパラメータとして設定する。なお、設定部 8 5 は、時間の経過に応じて、第 1 当選領域の位置、形状、及び / 又は大きさや、第 1 当選領域に対応付けられた所定の数値等のパラメータの内容を変更してもよい。更に、設定部 8 5 は、移動領域の境界 (図 1 6 に示すフィールド F の直径部分 S) 上に第 2 当選領域を設定する。第 2 当選領域の位置、及び / 長さは、特に限定されない。

10

【 0 0 7 2 】

また、表示処理部 8 4 は、ディスプレイ 1 1 の移動領域に対応する部分に、例えば図 1 6 に示すアタックゲームの画面を表示させる。当該画面は、ディスプレイ 1 1 のうちの移動領域に対応する略半円形状のフィールド F と、フィールド F 内の所定位置に表示されたキャラクタ 8 0 1 と、キャラクタ 8 0 1 の上又は近傍に表示される円形や星形のターゲット領域 8 0 2 と、フィールド F の円弧部分の近傍に表示されたゲージ 8 0 3 が示される。ターゲット領域 8 0 2 は、設定部 8 5 により設定された第 1 当選領域に対応する。ゲージ 8 0 3 は、例えばキャラクタ 8 0 1 の残り体力を示しており、S 3 0 1 で設定した値に応じて、ゲージ 8 0 3 の円弧上の長さが増減する。更に、当該画面は、帯部 8 0 4 と、サポートアタック成功領域 8 0 5 と、サポートアタック失敗領域 8 0 6 とを含む。帯部 8 0 4 は、移動領域の境界 (図 1 6 に示すフィールド F の直径部分 S) に隣接した、所定の幅を有する矩形の領域であり、サポートアタック成功領域 8 0 5 及びサポートアタック失敗領域 8 0 6 を含む。サポートアタック成功領域 8 0 5 は、境界 S 上において設定部 8 5 により設定された第 2 当選領域に対応する。サポートアタック失敗領域 8 0 6 は、境界 S 上において設定部 8 5 により設定された第 2 当選領域以外の領域に対応する。

20

【 0 0 7 3 】

(S 3 0 2) 次に、機構制御部 8 3 は、プレイヤーが操作パネル 4 0 の発射ボタン 4 4 を操作すると、発射部 3 1 からボール 2 を発射する。発射されたボール 2 は、ワイパー 3 2 により案内されながらステージ 3 3 上を転がった上で、遊技盤 1 0 の盤面 1 1 a 上に落下する。このときプレイヤーがワイパーボタン 4 5 を操作した場合、機構制御部 8 3 は、当該操作に応じてワイパー 3 2 の向きを変動させてもよい。ボール 2 は、上述のとおり揺動する盤面 1 1 a 上で、自重に起因するモーメントによって転がりながら例えば不規則に移動する。

30

【 0 0 7 4 】

(S 3 0 3) 次に、ボール検出部 8 6 は、カメラ 5 0 が生成した画像を画像認識処理することにより、ボールを検出し、ボールの位置を算出する。また、表示処理部 8 4 は、例えば図 1 6 に示すように、算出されたボール 2 の位置に、ボール 2 を模したオブジェクト B を表示する。なお、オブジェクト B の態様は、プレイヤーが選択したアイテム等の種類に応じた態様であってよい。

40

【 0 0 7 5 】

(S 3 0 4) 次に、第 1 抽選部 8 7 は、ボールの位置が移動領域内に含まれるか否かを判定する。具体的には、第 1 抽選部 8 7 は、予め規定された移動領域の境界の位置と、ボールの位置とを比較して、ボールの位置が移動領域内に含まれるか否かを判定する。

【 0 0 7 6 】

(S 3 0 5) ボール 2 の位置が移動領域内に含まれると判定された場合 (S 3 0 4 ; Y e s)、第 1 抽選部 8 7 は、ボール 2 の位置がいずれかの第 1 当選領域内に含まれるか否かを判定する。具体的には、第 1 抽選部 8 7 は、予め規定された各第 1 当選領域の座標と、ボール 2 の位置とを比較して、ボール 2 の位置がいずれかの第 1 当選領域内に含まれるか

50

否かを判定する。ボール 2 の位置が、いずれの第 1 当選領域内にも含まれないと判定された場合 (S 3 0 5 ; N o)、処理は S 3 0 3 に戻る。

【 0 0 7 7 】

(S 3 0 6) ボール 2 の位置がいずれかの第 1 当選領域内に含まれると判定された場合 (S 3 0 5 ; Y e s)、第 1 抽選部 8 7 は、当該第 1 当選領域に対応付けられた所定の数値を第 1 抽選結果として決定し、S 3 0 1 で設定された残り体力としての変数から当該所定の数値を減算する。また、表示処理部 8 4 は、アタックを示す演出をディスプレイ 1 1 に表示してもよい。演出処理の態様は特に限定されないが、例えば、キャラクタ 8 0 1 が種々の攻撃を受けている様子を示すアニメーションであってよい。また、表示処理部 8 4 は、ゲージ 8 0 3 の円弧上の長さを、上述した残り体力としての変数に応じた長さで表示する。

10

【 0 0 7 8 】

(S 3 0 7) 次に、ゲーム制御部 8 2 は、キャラクタの残り体力としての変数が所定の閾値未満であるか否かを判定する。キャラクタの残り体力としての変数が所定の閾値未満でないと判定された場合 (S 3 0 7 ; N o)、処理は S 3 0 3 に戻る。

【 0 0 7 9 】

(S 3 0 8) キャラクタの残り体力としての変数が所定の閾値未満であると判定された場合 (S 3 0 7 ; Y e s)、トドメゲームを開始するための処理が実行される。例えば、設定部 8 5 は、移動領域の境界 (図 1 7 に示すフィールド F の直径部分 S) 上に第 2 当選領域を設定する。第 2 当選領域の位置、及び / 長さは、特に限定されない。また、表示処理部 8 4 は、ディスプレイ 1 1 の移動領域に対応する部分に例えば図 1 7 に示すトドメゲームの画面を表示させる。当該画面は、ディスプレイ 1 1 のうちの移動領域に対応する略半円形状のフィールド F と、帯部 9 0 0 と、トドメ成功領域 9 0 1 と、トドメ失敗領域 9 0 2 とを含む。帯部 9 0 0 は、移動領域の境界 (図 1 7 に示すフィールド F の直径部分 S) に隣接した、所定の幅を有する矩形の領域であり、トドメ成功領域 9 0 1 又はトドメ失敗領域 9 0 2 を含む。トドメ成功領域 9 0 1 は、境界 S 上において設定部 8 5 により設定された第 2 当選領域に対応する。トドメ失敗領域 9 0 2 は、境界 S 上において設定部 8 5 により設定された第 2 当選領域以外の領域に対応する。S 3 0 8 の後、処理は S 3 0 3 に戻り、以降はボール 2 が移動領域から離脱するまで S 3 0 3 及び S 3 0 4 が繰り返される。

20

【 0 0 8 0 】

(S 3 0 9) S 3 0 4 においてボール 2 の位置が移動領域内にないと判定された場合 (S 3 0 4 ; N o) (すなわち、ボール 2 が移動領域から離脱したと判定された場合)、ゲーム制御部 8 2 は、トドメゲームが開始済みか否かを判定する。

30

【 0 0 8 1 】

(S 3 1 0) トドメゲームが開始済みであると判定された場合 (S 3 0 9 ; Y e s)、トドメ成功処理が実行され、処理が終了する。トドメ成功処理としては、第 2 抽選部 8 8 は、第 2 抽選結果を当選であると決定する。また、例えば、表示処理部 8 4 は、必殺技やダメージ等のエフェクト、「バトル勝ち！」等のテキストを画面に表示させる。また、遊技結果決定部 8 9 は、遊技結果をクリア成功として決定する。

【 0 0 8 2 】

(S 3 1 1) トドメゲームが開始済みでないと判定された場合 (S 3 0 9 ; N o)、ボール検出部 8 6 は、ボール 2 の移動領域からの離脱位置を算出する。ボール検出部 8 6 は、例えば、カメラ 5 0 により生成された画像でボール 2 が含まれた画像のうち、撮像時間が最も新しいものにおけるボール 2 の位置を算出した上で、当該位置から最も近い境界 S 上の位置を離脱位置として算出する。

40

【 0 0 8 3 】

(S 3 1 2) 次に、第 2 抽選部 8 8 は、算出されたボール 2 の離脱位置が、いずれかの第 2 当選領域内に含まれるか否かを判定する。

【 0 0 8 4 】

(S 3 1 3) 算出されたボール 2 の離脱位置がいずれの第 2 当選領域内にも含まれないと

50

判定された場合（Ｓ３１２；Ｎｏ）、アタック失敗処理が実行され、処理が終了する。ゲット失敗処理では、例えば、第２抽選部８８は、第２抽選結果を落選であると決定する。また、表示処理部８４は、「残念」、「バトル負け」などのテキストをディスプレイ１１に表示させる。また、遊技結果決定部８９は、遊技結果をクリア失敗として決定する。

【００８５】

（Ｓ３１４）算出されたボール２の離脱位置がいずれかの第２当選領域内に含まれると判定された場合（Ｓ３１２；Ｙｅｓ）、サポートアタック成功処理が実行される。サポートアタック成功処理では、例えば、第２抽選部８８は、第２抽選結果を、当該第２当選領域に対応付けられた所定の数値を第２抽選結果として決定し、Ｓ３０１で設定された残り体力としての変数から当該所定の数値を減算する。また、表示処理部８４は、サポートアタックを示す演出をディスプレイ１１に表示してもよい。演出処理の態様は特に限定されないが、例えば、キャラクタ８０１が種々の攻撃を受けている様子を示すアニメーションであってよい。また、表示処理部８４は、ゲージ８０３の円弧上の長さを、上述した残り体力としての変数に応じた長さで表示する。

10

【００８６】

（Ｓ３１５）次に、ゲーム制御部８２は、キャラクタの残り体力としての変数が所定の閾値未満であるか否かを判定する。キャラクタの残り体力としての変数が所定の閾値未満でないと判定された場合（Ｓ３１５；Ｎｏ）、処理はＳ３０３に戻る。

【００８７】

（Ｓ３１６）キャラクタの残り体力としての変数が所定の閾値未満であると判定された場合（Ｓ３１５；Ｎｏ）トドメゲームを開始するための処理が実行される。例えば、設定部８５は、移動領域の境界（図１７に示すフィールドＦの直径部分Ｓ）上に第２当選領域を設定する。第２当選領域の位置、及び／または長さは、特に限定されない。また、表示処理部８４は、ディスプレイ１１の移動領域に対応する部分に、例えば図１７に示すトドメゲームの画面を表示させる。当該画面は、ディスプレイ１１のうちの移動領域に対応する略半円形状のフィールドＦと、帯部９００と、トドメ成功領域９０１と、トドメ失敗領域９０２とを含む。帯部９００は、移動領域の境界（図１７に示すフィールドＦの直径部分Ｓ）に隣接した、所定の幅を有する矩形の領域であり、ゲット成功領域５０１又はゲット失敗領域５０２を含む。ゲット成功領域５０１は、境界Ｓ上において設定部８５により設定された第２当選領域に対応する。ゲット失敗領域５０２は、境界Ｓ上において設定部８５により設定された第２当選領域以外の領域に対応する。Ｓ３１６の後、処理はＳ３０３に戻り、以降はボール２が移動領域から離脱するまでＳ３０３及びＳ３０４が繰り返される。

20

30

【００８８】

（３）変形例

本実施形態に係る遊技装置１が備えるボール検出部８６は、移動領域内を移動する遊技媒体（ボール２等）の移動する軌跡を検出してもよい。また、抽選部（第１抽選部８７、第２抽選部８８等）は、ボール検出部８６が検出したボールの軌跡に応じて、抽選結果を決定してもよい。

【００８９】

本実施形態に係る遊技装置１は、任意のタイミングで、プレイヤーからの（追加の）価値媒体のベットを受け付けてもよい。この場合、ベットされた価値媒体の種類や数等に応じて、設定部８５は、第１当選領域や第２当選領域の位置、形状、長さ、大きさ、及び／又はこれらに対応付けられたパラメータを（例えばプレイヤーに対して有利になるように、）変更してもよい。

40

【００９０】

本実施形態に係る遊技装置１では、ボール２について、アイテムとしての仮想的な種類を設定してもよく、遊技装置１は、プレイヤーによるボール２の種類の選択を受け付けてもよい。遊技装置１の設定部８５は、受け付けたボール２の種類に応じて、当選領域に対応づけられパラメータを（例えばプレイヤーに対して有利になるように、）変更してもよい。特に、設定部８５は、ボール２の上位の種類については、第２抽選についての当選確率が

50

100%になるように、例えば第2抽選領域を移動領域の境界の全域に設けてもよい。

【0091】

以上説明した実施形態は、本発明の理解を容易にするためのものであり、本発明を限定して解釈するためのものではない。実施形態が備える各要素並びにその配置、材料、条件、形状及びサイズ等は、例示したものに限定されるわけではなく適宜変更することができる。また、異なる実施形態で示した構成同士を部分的に置換し又は組み合わせることが可能である。

【符号の説明】

【0092】

1...遊技装置、2...ボール、10...遊技盤、11...ディスプレイ、11a...盤面、11b1...エッジ、11b2...エッジ、12...枠体、12A...枠体、12B...枠体、12C...枠体、12D...枠体、13...軸部、20...揺動部、21...回転部、21R...回転軸、22...支持部ステージ、23a...支持部、23b...支持部、23c...支持部、30...ボール循環機構、31...発射部、32...ワイパー、33...ワイパー、33...ステージ、34...ゲート、34C...中央ゲート、34L...左ゲート、34R...右ゲート、35...ストッパ、35C...中央ストッパ、35L...左ストッパ、35R...右ストッパ、36...循環部、40...操作パネル、41...メダル投入口、42...プラス用ベットボタン、43...マイナス用ベットボタン、44...発射ボタン、45...ワイパーボタン、45A...ワイパーボタン、50...カメラ、80...コントローラ、81...記憶部、82...ゲーム制御部、83...機構制御部、84...表示処理部、85...設定部、86...ボール検出部、87...第1抽選部、88...第2抽選部、89...遊技結果決定部、100...筐体、200...遊技機構、200A...遊技機構、200B...遊技機構、200C...遊技機構、200D...遊技機構

10

20

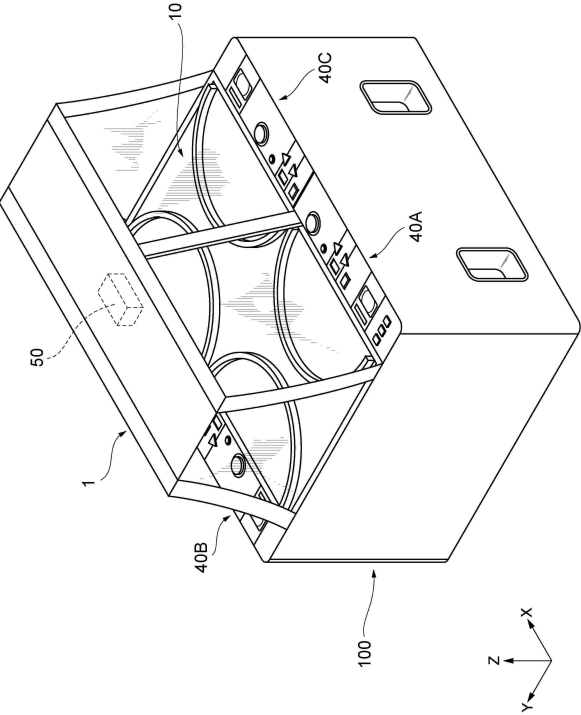
30

40

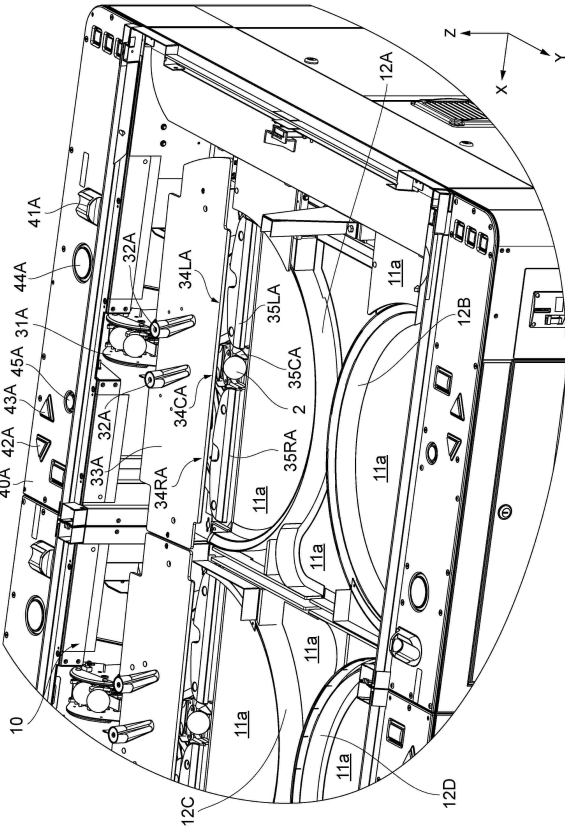
50

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

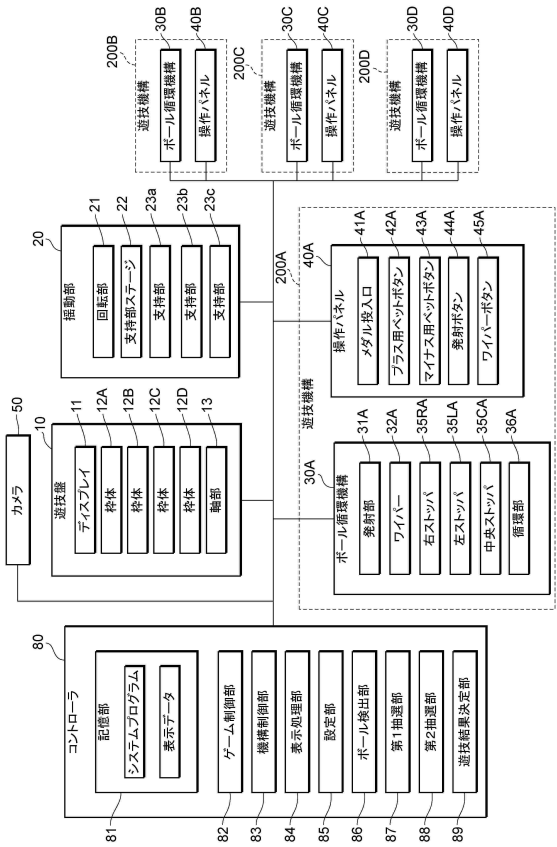
20

30

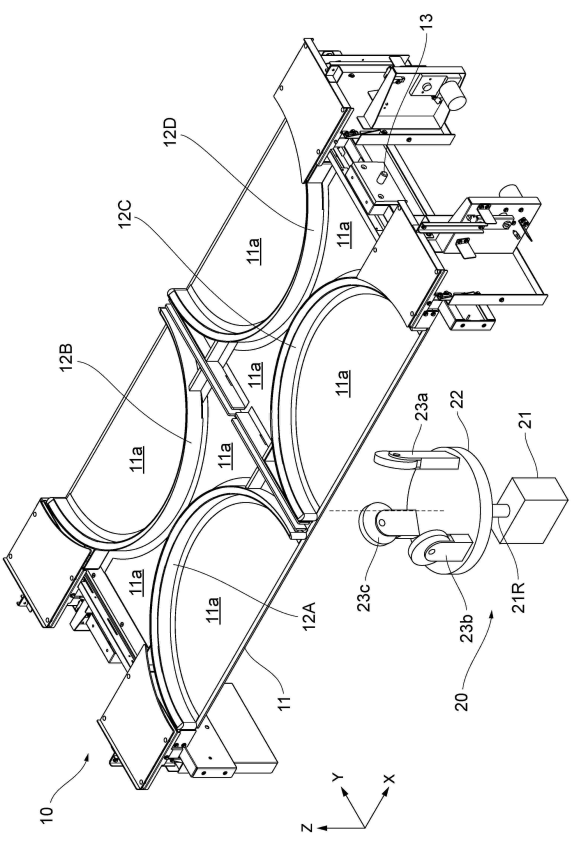
40

50

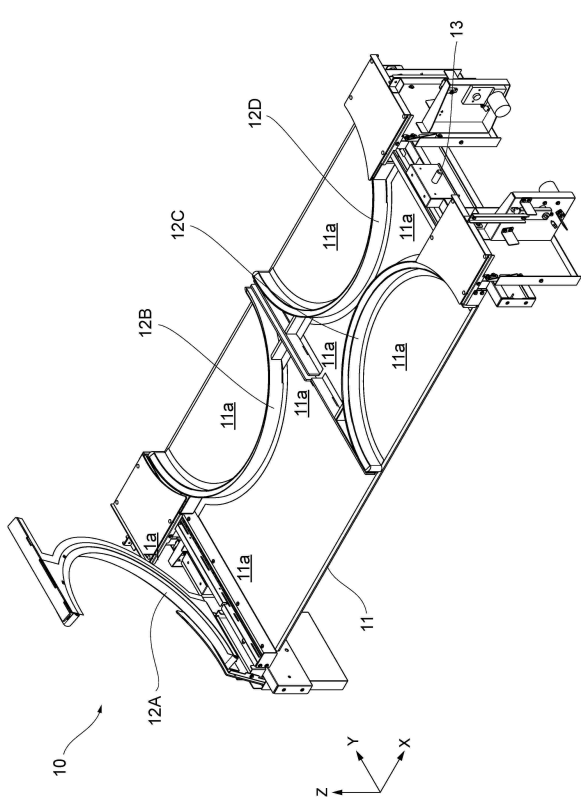
【図 3】



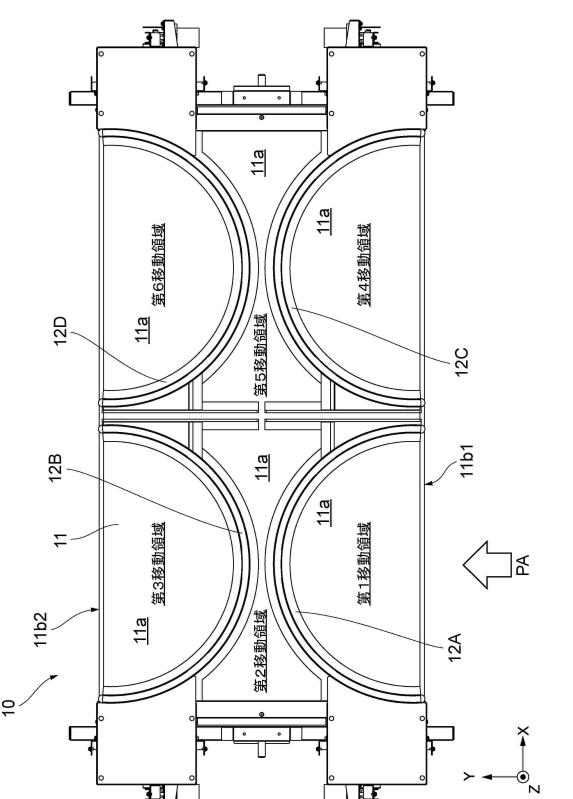
【図 4】



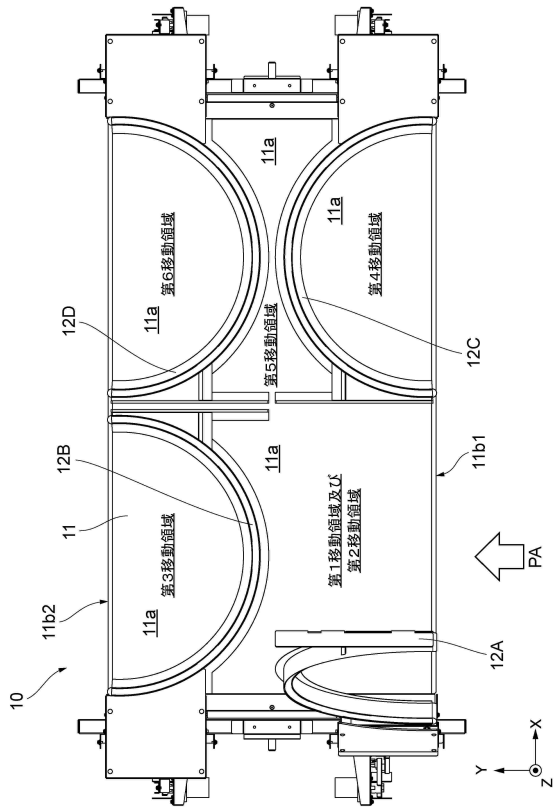
【図 5】



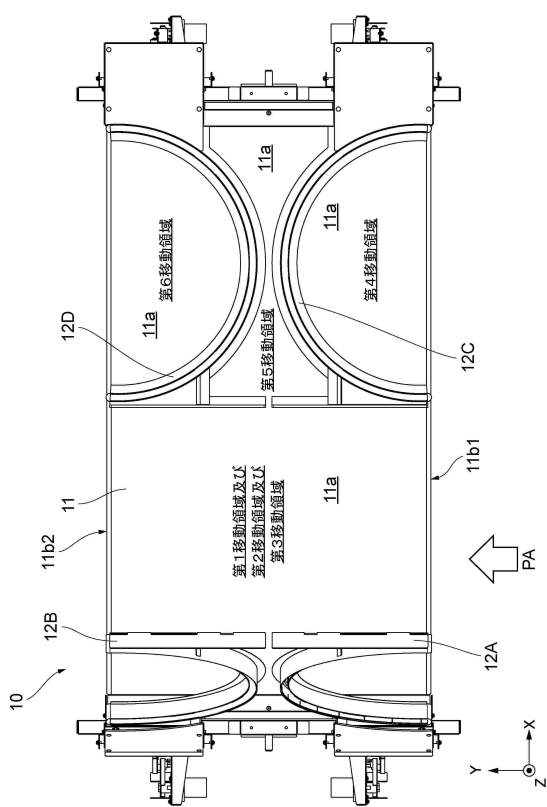
【図 6】



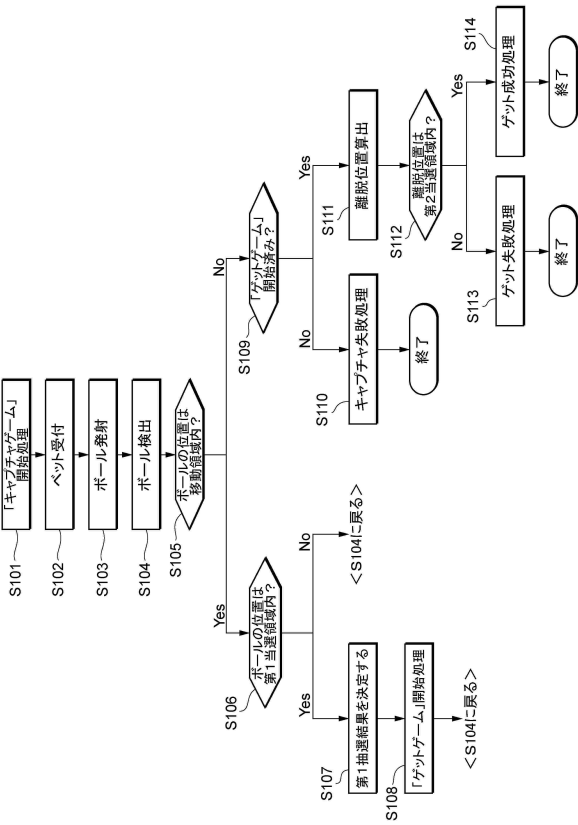
【図 7】



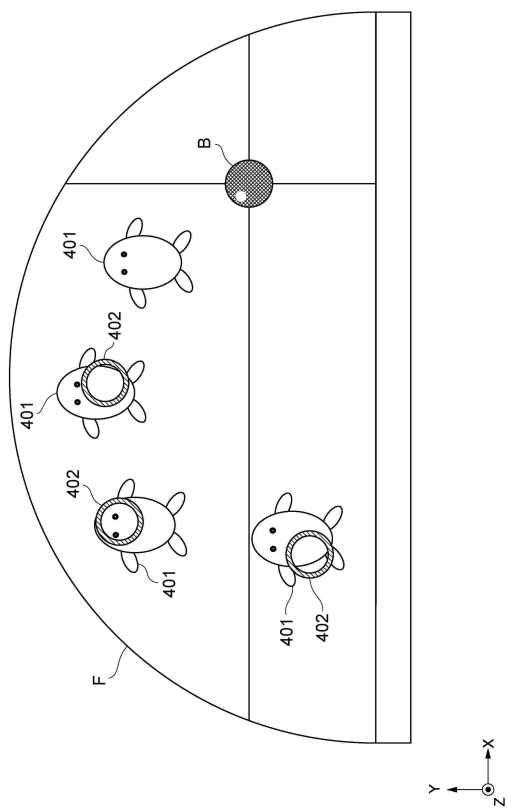
【図 8】



【図 9】



【図 10】



10

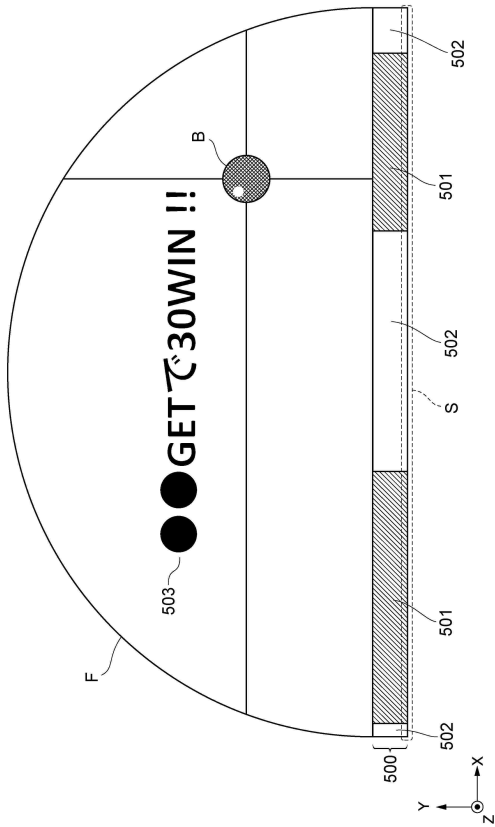
20

30

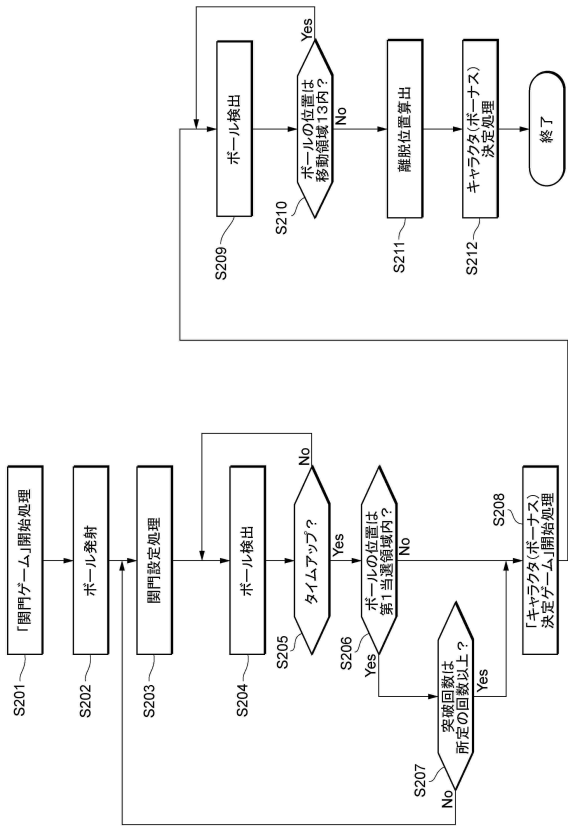
40

50

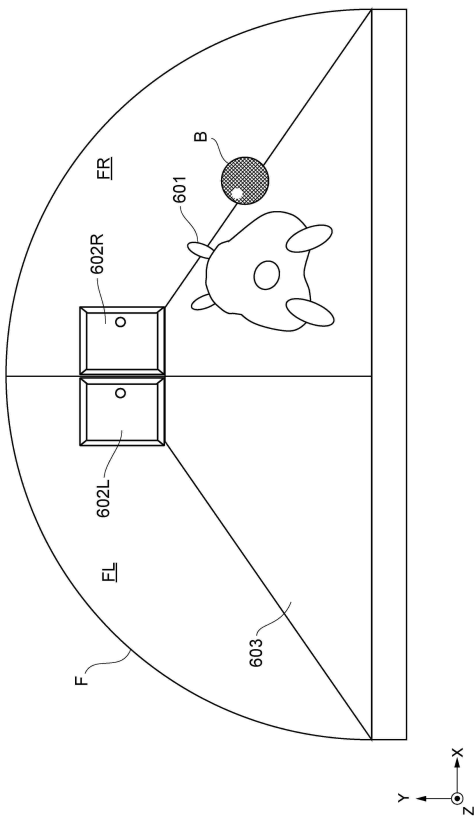
【図 1 1】



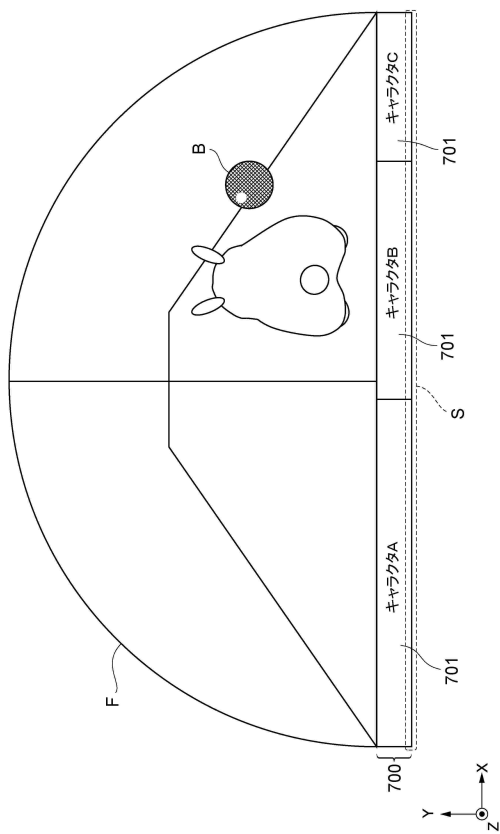
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】



フロントページの続き

- セガ 内
- (72)発明者 岩倉 聖治
東京都品川区西品川一丁目 1 番 1 号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社セガ 内
- (72)発明者 星野 隆之
東京都品川区西品川一丁目 1 番 1 号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社セガ 内
- (72)発明者 小 崎 伸也
東京都品川区西品川一丁目 1 番 1 号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社セガ 内
- (72)発明者 福富 浩二
東京都品川区西品川一丁目 1 番 1 号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社セガ 内
- (72)発明者 中野 祥汰
東京都品川区西品川一丁目 1 番 1 号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社セガ 内
- (72)発明者 波根 康輔
東京都品川区西品川一丁目 1 番 1 号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社セガ 内
- 審査官 鈴木 崇雅
- (56)参考文献 特開 2 0 1 3 - 1 6 5 8 4 1 (J P , A)
特開 2 0 2 0 - 0 5 4 5 4 7 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 1 4 3 5 6 3 (J P , A)
特開 2 0 0 4 - 0 4 1 6 0 0 (J P , A)
特開 2 0 1 4 - 1 4 4 2 2 6 (J P , A)
登録実用新案第 3 0 0 2 3 3 2 (J P , U)
実開平 0 5 - 0 4 4 1 7 7 (J P , U)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 0、7 / 0 2、9 / 0 0、9 / 2 4、9 / 3 0、1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8