

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4405476号
(P4405476)

(45) 発行日 平成22年1月27日(2010.1.27)

(24) 登録日 平成21年11月13日(2009.11.13)

(51) Int.Cl. F 1
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 0 8 Z

請求項の数 9 (全 22 頁)

(21) 出願番号	特願2006-102048 (P2006-102048)	(73) 特許権者	506113602
(22) 出願日	平成18年4月3日(2006.4.3)		株式会社コナミデジタルエンタテインメン ト
(62) 分割の表示	特願2004-270506 (P2004-270506) の分割		東京都港区赤坂九丁目7番2号
原出願日	平成16年9月16日(2004.9.16)	(74) 代理人	100098626
(65) 公開番号	特開2006-187650 (P2006-187650A)		弁理士 黒田 壽
(43) 公開日	平成18年7月20日(2006.7.20)	(72) 発明者	尾本 徹
審査請求日	平成19年9月13日(2007.9.13)		東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コ ナミ株式会社内
		(72) 発明者	奥秋 政人
			東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コ ナミ株式会社内
		(72) 発明者	仲元 博人
			東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コ ナミ株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 プッシャーゲーム機及びゲーム機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

メダルを受け入れるメダル受入手段と、
 該メダル受入手段が受け入れたメダルをプレイフィールド内に投入するメダル投入器と、

、
 該プレイフィールド内に設けられ、上面に多数のメダルを載置するメダル載置台と、
 該メダル載置台上のメダルが落下するためのメダル落下溝と、
 該メダル載置台上のメダルを該メダル落下溝に向かって押す方向に、該メダル載置台の
 上面に沿って往復移動する台と、

該メダル載置台上のメダルが該往復移動する台によって押されて該メダル落下溝に落下
 することを条件に、メダルを払い出すメダル払出手段とを備えたプッシャーゲーム機にお
 いて、

互いに異なる複数の動作モードのうちのいずれかで第1ゲームを進行する第1ゲーム進
 行手段と、

互いに異なる複数の動作モードのうちのいずれかで第2ゲームを進行する第2ゲーム進
 行手段と、

所定のモード切換条件が満たされたとき、該第1ゲーム進行手段の動作モードを切り換
 えるとともに、該第2ゲーム進行手段の動作モードも切り換える動作モード切換手段とを
 有し、

上記第1ゲーム進行手段は、複数の当選確率データの中から選択された当選確率データ

10

20

を用いる複数の動作モードのうちのいずれかで、コンピュータプログラムを実行することにより当選か否かを決定する第1抽選ゲームを行うものであり、

上記動作モード切換手段は、上記複数の当選確率データにそれぞれ対応する複数のモード切換条件のうちの1つが満たされたとき、該第1ゲーム進行手段の動作モードを、対応する当選確率データを用いる動作モードに切り換えるとともに、上記第2ゲーム進行手段の動作モードも、満たされたモード切換条件に対応する動作モードに切り換えることを特徴とするプッシャーゲーム機。

【請求項2】

請求項1のプッシャーゲーム機において、

上記所定のモード切換条件は、上記第1ゲームで所定のゲーム結果が得られたことであることを特徴とするプッシャーゲーム機。

10

【請求項3】

請求項1又は2のプッシャーゲーム機において、

上記第2ゲーム進行手段は、当選確率が互いに異なる複数の動作モードのいずれかで第2抽選ゲームを進行するものであり、

上記動作モード切換手段は、上記対応する当選確率データにより決定される当選確率が高ければ高いほど、該第2ゲーム進行手段の動作モードを該第2抽選ゲームの当選確率が高い動作モードに切り換えることを特徴とするプッシャーゲーム機。

【請求項4】

請求項1又は2のプッシャーゲーム機において、

上記第2ゲーム進行手段は、当選確率が互いに異なる複数の動作モードのいずれかで第2抽選ゲームを進行するものであることを特徴とするプッシャーゲーム機。

20

【請求項5】

請求項3又は4のプッシャーゲーム機において、

上記第2ゲーム進行手段は、抽選用移動物体が入り得る所定の当選口を形成する当選口形成部材と、該抽選用移動物体を該所定の当選口に向けて供給する供給手段とを有し、該供給手段により供給した該抽選用移動物体が該所定の当選口に入るか否かによって当選か否かを決定するという第2抽選ゲームを進行するものであることを特徴とするプッシャーゲーム機。

【請求項6】

請求項5のプッシャーゲーム機において、

上記第1ゲームの結果に応じて上記プレイフィールド内に上記抽選用移動物体を投入する物体投入手段を有し、

上記供給手段は、該物体投入手段により供給された抽選用移動物体を上記所定の当選口に向けて供給するものであることを特徴とするプッシャーゲーム機。

30

【請求項7】

請求項1、2、3、4、5又は6のプッシャーゲーム機において、

上記メダル載置台から上記メダル落下溝へ落下したメダルを検知する検知手段を有し、

上記第1ゲーム進行手段は、該検知手段がメダルを検知することを条件に上記第1ゲームを開始することを特徴とするメダル遊技機。

40

【請求項8】

互いに異なる複数の当選確率をそれぞれ決定するための複数の当選確率データの中から選択された当選確率データをそれぞれ用いる複数の動作モードのうちのいずれかで、コンピュータプログラムを実行することにより当選か否かを決定する第1抽選ゲームを進行する第1ゲーム進行手段と、

当選確率が互いに異なる複数の動作モードのうちのいずれかで、抽選用移動物体を移動させて該抽選用移動物体が所定の当選条件を満たすか否かにより当選か否かを決定する第2抽選ゲームを進行する第2ゲーム進行手段とを有するゲーム機において、

所定のモード切換条件が満たされたとき、上記第1ゲーム進行手段の動作モードを切り換えるとともに、上記第2ゲーム進行手段の動作モードも切り換える動作モード切換手段

50

を有し、

該動作モード切換手段は、上記複数の当選確率データにそれぞれ対応する複数のモード切換条件のうちの1つが満たされたとき、該第1ゲーム進行手段の動作モードを、対応する当選確率データを用いる動作モードに切り換えるとともに、上記第2ゲーム進行手段の動作モードも、満たされたモード切換条件に対応する動作モードに切り換えることを特徴とするゲーム機。

【請求項9】

請求項8のゲーム機において、

上記第2ゲーム進行手段は、上記抽選用移動物体が所定の得点加算条件を満たすと、満たした得点加算条件に応じた得点を累積加算し、累積加算された値が規定値に達するという当選条件を満たすか否かによって当選か否かを決定するという第2抽選ゲームを進行するものであって、該所定の得点加算条件に応じて累積加算される得点値が互いに異なる複数の動作モードのうちのいずれかで、該第2抽選ゲームを進行するものであることを特徴とするゲーム機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、互いに異なる2つのゲームを進行するプッシャーゲーム機、及び、互いに異なる2つの抽選ゲームを行うゲーム機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

特許文献1には、複数の抽選機構を備えたプッシャーゲーム機が開示されている。このプッシャーゲーム機は、投入したメダルがメダルチャッカーのメダル通過口を通過すると、抽選プログラムが実行され、当選確率テーブル（当選確率データ）を用いたコンピュータ抽選ゲーム（第1ゲーム）が行われる。そして、この抽選ゲームによりボールボーナス役が当選すると、メダル載置台上のメダルの上に、ボールが供給される。このボールは、メダル載置台上からメダル落下溝へ落下すると、ボール抽選装置へ搬送される。ボール抽選装置では、搬送されてきたボールが所定の当選口に入るか否かの物理抽選ゲーム（第2ゲーム）が行われる。この物理抽選で当選すると、その当選役に応じて、更なる高配当抽選が行われたり、所定枚数のメダルの払い出しが行われたりする。

【0003】

【特許文献1】特許第3542119号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところが、上記コンピュータ抽選ゲームと上記物理抽選ゲームとの関連性は、そのコンピュータ抽選ゲームでボールボーナス役が当選することにより供給されるボールが、ボール抽選装置へ搬送されて上記物理抽選ゲームに用いられるというものでしかなかった。すなわち、これらの抽選ゲーム間の関連性は、コンピュータ抽選ゲームの抽選結果が、その物理抽選ゲームの開始条件の1つであるというものでしがなく、その関連性が低いものであったため、優れたゲーム性を十分に提供できていないという問題があった。

なお、従来、プッシャーゲーム機においては、上述したような抽選ゲームに限らず、互いに異なる2つのゲームを進行するものが知られている。しかし、このような従来のプッシャーゲーム機においても、それらのゲーム間の関連性は低いものであった。例えば、上記特許文献1に記載のプッシャーゲーム機では、投入したメダルをメダルチャッカーのメダル通過口を通過させるというゲームと、メダル載置台上のメダルをメダル落下溝に落とすというゲームが進行される。しかし、これらのゲーム間の関連性は、前者のゲームでメダル通過口にメダルが通過させるためには、そのメダルがメダル載置台の端部からメダル落下溝に落下させることが必要であるというものでしかなかった。そのため、互いに異なる2つのゲームを進行する従来のプッシャーゲーム機においても、これらのゲーム間の関

連性が一方のゲーム結果が他方のゲームの開始条件であるというものでしかなく、その関連性が低かったため、優れたゲーム性を十分に提供できていないという、上記問題と同様の問題が存在する。

【0005】

また、従来、上記特許文献1に記載のプッシャーゲーム機のように、コンピュータ抽選ゲームと、これとは異なる物理抽選ゲームを進行するゲーム機が存在する。しかし、このような従来のゲーム機においても、これらの抽選ゲーム間の関連性は、そのコンピュータ抽選ゲームの結果が物理抽選ゲームの開始条件の1つであるというものでしかなかった。そのため、このような従来のゲーム機においても、これらの抽選ゲーム間の関連性が低く、優れたゲーム性を十分に提供できていないという問題が存在する。

10

【0006】

本発明は、上記問題に鑑みなされたものであり、第1の目的は、互いに異なる2つのゲーム間の関連性が高い優れたゲーム性が付加されたプッシャーゲーム機を提供することである。

また、第2の目的は、コンピュータ抽選ゲームと物理抽選ゲームとの関連性が高い優れたゲーム性が付加されたゲーム機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記第1の目的を達成するために、請求項1の発明は、メダルを受け入れるメダル受入手段と、該メダル受入手段が受け入れたメダルをプレイフィールド内に投入するメダル投入器と、該プレイフィールド内に設けられ、上面に多数のメダルを載置するメダル載置台と、該メダル載置台上のメダルが落下するためのメダル落下溝と、該メダル載置台上のメダルを該メダル落下溝に向かって押す方向に、該メダル載置台の上面に沿って往復移動する台と、該メダル載置台上のメダルが該往復移動する台によって押されて該メダル落下溝に落下することを条件に、メダルを払い出すメダル払出手段とを備えたプッシャーゲーム機において、互いに異なる複数の動作モードのうちのいずれかで第1ゲームを進行する第1ゲーム進行手段と、互いに異なる複数の動作モードのうちのいずれかで第2ゲームを進行する第2ゲーム進行手段と、所定のモード切換条件が満たされたとき、該第1ゲーム進行手段の動作モードを切り換えるとともに、該第2ゲーム進行手段の動作モードも切り換える動作モード切換手段とを有し、上記第1ゲーム進行手段は、複数の当選確率データの中から選択された当選確率データを用いる複数の動作モードのうちのいずれかで、コンピュータプログラムを実行することにより当選か否かを決定する第1抽選ゲームを行うものであり、上記動作モード切換手段は、上記複数の当選確率データにそれぞれ対応する複数のモード切換条件のうちの1つが満たされたとき、該第1ゲーム進行手段の動作モードを、対応する当選確率データを用いる動作モードに切り換えるとともに、上記第2ゲーム進行手段の動作モードも、満たされたモード切換条件に対応する動作モードに切り換えることを特徴とするものである。

20

30

このプッシャーゲーム機においては、所定のモード切換条件が満たされると、第1ゲーム進行手段の動作モードとともに、第2ゲーム進行手段の動作モードも切り換わる。各ゲーム進行手段の動作モードが切り換われば各ゲームの動作内容が変更され、各ゲームの進行内容が変わる。したがって、本プッシャーゲーム機によれば、所定のモード切換条件が満たされると、第1ゲームの進行内容と、第2ゲームのゲーム進行内容の両方が変わる。これにより、互いに異なる2つのゲーム（第1ゲームと第2ゲーム）間の関連性が、従来のプッシャーゲーム機に比べて高まる。

40

また、このプッシャーゲーム機においては、複数のモード切換条件のうちの1つが満たされると、いわゆるコンピュータ抽選ゲームである第1抽選ゲームで用いられる当選確率データが変わるだけでなく、第2ゲームの動作モードも切り換わる。したがって、本プッシャーゲーム機によれば、複数のモード切換条件のうちの1つが満たされると、第1抽選ゲームの当選確率を変えるだけでなく、第2ゲームのゲーム進行内容も変えることができる。

50

【0008】

また、請求項2の発明は、請求項1のプッシャーゲーム機において、上記所定のモード切替条件は、上記第1ゲームで所定のゲーム結果が得られたことであることを特徴とするものである。

このプッシャーゲーム機においては、第1ゲーム進行手段により進行される第1ゲームで所定のゲーム結果が得られると、第1ゲーム進行手段の動作モードとともに、第2ゲーム進行手段の動作モードも切り換わる。したがって、本プッシャーゲーム機によれば、第1ゲームの結果に応じて第2ゲームのゲーム進行内容が変わる。これにより、互いに異なる2つのゲーム（第1ゲームと第2ゲーム）間の関連性が、従来のプッシャーゲーム機に比べて更に高まる。

10

【0010】

また、請求項3の発明は、請求項1又は2のプッシャーゲーム機において、上記第2ゲーム進行手段は、当選確率が互いに異なる複数の動作モードのいずれかで第2抽選ゲームを進行するものであり、上記動作モード切替手段は、上記対応する当選確率データにより決定される当選確率が高ければ高いほど、該第2ゲーム進行手段の動作モードを該第2抽選ゲームの当選確率が高い動作モードに切り換えることを特徴とするものである。

このプッシャーゲーム機において、上記第2ゲームは、当選確率が互いに異なる複数の動作モードのいずれかで進行される第2抽選ゲームである。そして、複数のモード切替条件のうち1つが満たされて、第1抽選ゲームの当選確率が高まれば高まるほど、高い当選確率の動作モードで第2抽選ゲームが進行される。すなわち、第1抽選ゲームの当選確率が高くなれば、第2抽選ゲームの当選確率も高くなる。これにより、第1抽選ゲームの当選確率が高くなるためのモード切替条件が満たされることの遊技者の期待感を、単に第1抽選ゲームの当選確率が高くなるだけの場合に比べて高めることができる。

20

【0011】

また、請求項4の発明は、請求項1又は2のプッシャーゲーム機において、上記第2ゲーム進行手段は、当選確率が互いに異なる複数の動作モードのいずれかで第2抽選ゲームを進行するものであることを特徴とするものである。

このプッシャーゲーム機において、上記第2ゲームは、当選確率が互いに異なる複数の動作モードのいずれかで進行される第2抽選ゲームである。したがって、所定のモード切替条件が満たされると、第1ゲームの進行内容が変わるとともに、第2抽選ゲームの当選確率が変わる。

30

【0012】

また、請求項5の発明は、請求項3又は4のプッシャーゲーム機において、上記第2ゲーム進行手段は、抽選用移動物体が入り得る所定の当選口を形成する当選口形成部材と、該抽選用移動物体を該所定の当選口に向けて供給する供給手段とを有し、該供給手段により供給した該抽選用移動物体が該所定の当選口に入るか否かによって当選か否かを決定するという第2抽選ゲームを進行するものであることを特徴とするものである。

上述したコンピュータ抽選ゲームは、コンピュータプログラムの実行により当選か否かが決定されるので、大がかりな設備は不要であるという利点はあるものの、当選確率が変わったことについて遊技者の信頼を得にくいという欠点がある。これに対し、上記物理抽選ゲームは、大がかりな設備が必要であるという欠点はあるものの、コンピュータ抽選ゲームに比べて当選確率が変わったことについての遊技者の信頼を得やすいという利点がある。

40

本プッシャーゲーム機では、所定のモード切替条件が満たされると当選確率が変わる第2抽選ゲームとして、供給手段により供給した抽選用移動物体が所定の当選口に入るか否かによって当選か否かを決定するという、いわゆる物理抽選ゲームを採用する。よって、コンピュータ抽選ゲームを採用する場合に比べ、第2抽選ゲームの当選確率が変わったことについての遊技者の信頼を得やすい。

【0014】

また、請求項6の発明は、請求項5のプッシャーゲーム機において、上記第1ゲームの

50

結果に応じて上記プレイフィールド内に上記抽選用移動物体を投入する物体投入手段を有し、上記供給手段は、該物体投入手段により供給された抽選用移動物体を上記所定の当選口に向けて供給するものであることを特徴とするものである。

このプッシャーゲーム機においては、第1ゲームと第2抽選ゲームとの間に、その第1ゲームの結果がその第2抽選ゲームの開始条件の1つであるという関連性を付加することができる。

【0015】

また、請求項7の発明は、請求項1、2、3、4、5又は6のプッシャーゲーム機において、上記メダル載置台から上記メダル落下溝へ落下したメダルを検知する検知手段を有し、上記第1ゲーム進行手段は、該検知手段がメダルを検知することを条件に上記第1ゲームを開始することを特徴とするものである。

10

このプッシャーゲーム機においては、メダル載置台からメダル落下溝へ落下したメダルが検知手段により検知されると、第1ゲームが開始される。これにより、遊技者は、メダルをメダル落下溝へ落下させることにより、メダルを獲得できるとともに、第1ゲームを行うことができる。

【0016】

上記第2の目的を達成するために、請求項8の発明は、互いに異なる複数の当選確率をそれぞれ決定するための複数の当選確率データの中から選択された当選確率データをそれぞれ用いる複数の動作モードのうちのいずれかで、コンピュータプログラムを実行することにより当選か否かを決定する第1抽選ゲームを進行する第1ゲーム進行手段と、当選確率が互いに異なる複数の動作モードのうちのいずれかで、抽選用移動物体を移動させて該抽選用移動物体が所定の当選条件を満たすか否かにより当選か否かを決定する第2抽選ゲームを進行する第2ゲーム進行手段とを有するゲーム機において、所定のモード切換条件が満たされたとき、上記第1ゲーム進行手段の動作モードを切り換えるとともに、上記第2ゲーム進行手段の動作モードも切り換える動作モード切換手段を有し、該動作モード切換手段は、上記複数の当選確率データにそれぞれ対応する複数のモード切換条件のうちの1つが満たされたとき、該第1ゲーム進行手段の動作モードを、対応する当選確率データを用いる動作モードに切り換えるとともに、上記第2ゲーム進行手段の動作モードも、満たされたモード切換条件に対応する動作モードに切り換えることを特徴とするものである。

20

30

このゲーム機においては、所定のモード切換条件が満たされると、いわゆるコンピュータ抽選ゲームである第1抽選ゲームの当選確率が変わるとともに、いわゆる物理抽選ゲームである第2抽選ゲームの当選確率も変わる。これにより、コンピュータ抽選ゲームと物理抽選ゲームとの関連性が、従来のゲーム機に比べて高まる。

また、このゲーム機においては、複数のモード切換条件のうちの1つが満たされると、第1抽選ゲームで用いられる当選確率データが変わるだけでなく、第2抽選ゲームの動作モードも切り換わる。したがって、本ゲーム機によれば、複数のモード切換条件のうちの1つが満たされると、第1抽選ゲームの当選確率を変えるだけでなく、第2抽選ゲームのゲーム進行内容も変えることができる。

【0019】

40

また、請求項9の発明は、請求項8のゲーム機において、上記第2ゲーム進行手段は、上記抽選用移動物体が所定の得点加算条件を満たすと、満たした得点加算条件に応じた得点を累積加算し、累積加算された値が規定値に達するという当選条件を満たすか否かによって当選か否かを決定するという第2抽選ゲームを進行するものであって、該所定の得点加算条件に応じて累積加算される得点値が互いに異なる複数の動作モードのうちのいずれかで、該第2抽選ゲームを進行するものであることを特徴とするものである。

このゲーム機において、第2ゲーム進行手段が進行する第2抽選ゲームは、抽選用移動物体が所定の得点加算条件を満たすと、満たした得点加算条件に応じた得点が累積加算され、その累積加算された値が規定値に達するという当選条件を満たすか否かによって当選か否かが決定されるというものである。そして、動作モード切換手段により動作モードが

50

切り換えられて、その所定の得点加算条件に応じて累積加算される得点値が変わることで、第2抽選ゲームの当選確率が変わる。

【発明の効果】

【0020】

請求項1乃至7の発明によれば、互いに異なる2つのゲームを進行する従来のプッシャーゲーム機に比べて、それらのゲーム間の関連性が高まるので、優れたゲーム性が付加されたプッシャーゲーム機を提供できるという優れた効果が奏される。しかも、複数のモード切替条件のうちの1つが満たされると、いわゆるコンピュータ抽選ゲームである第1抽選ゲームの当選確率が変わるだけでなく、第2ゲームのゲーム進行内容も変わるという新たなゲーム性を提供し得るという優れた効果も奏される。

10

特に、請求項2の発明によれば、第1ゲームの結果に応じて第2ゲームの進行内容が変わるという新たなゲーム性を提供し得るプッシャーゲーム機を提供できるという優れた効果が奏される。

また、請求項3の発明によれば、第1抽選ゲームの当選確率が高くなると第2抽選ゲームの当選確率も高くなるという、第1抽選ゲームと第2抽選ゲームの当選確率に高い関連性が生まれ、プッシャーゲーム機に優れたゲーム性を付加できるという優れた効果が奏される。

また、請求項4の発明によれば、第1ゲームと第2抽選ゲームとの間に、第1ゲームの進行内容が変わると第2抽選ゲームの当選確率が変わるという高い関連性が生まれ、プッシャーゲーム機に優れたゲーム性を付加できるという優れた効果が奏される。

20

また、請求項5の発明によれば、第2抽選ゲームとしてコンピュータ抽選ゲームを採用する場合に比べて、第2抽選ゲームの当選確率が変わったことについての遊技者の信頼を得やすく、信頼性の高いゲームを提供できるという優れた効果が奏される。

また、請求項6の発明によれば、第1ゲームと第2抽選ゲームとの間に、第1ゲームの結果が第2抽選ゲームの開始条件の1つとなるという関連性も付加でき、プッシャーゲーム機に更に優れたゲーム性を付加できるという優れた効果が奏される。

また、請求項7の発明によれば、メダルをメダル落下溝へ落下させることにより、メダルを獲得できるというプッシャーゲーム本来の特典のほか、第1ゲームを行うことができるという特典も遊技者に与えることができるという優れた効果が奏される。

請求項8及び9の発明によれば、コンピュータ抽選ゲームと物理抽選ゲームとを進行する従来のゲーム機に比べて、それらの抽選ゲーム間の関連性が高まるので、優れたゲーム性が付加されたゲーム機を提供できるという優れた効果が奏される。しかも、複数のモード切替条件のうちの1つが満たされると、コンピュータ抽選ゲームの当選確率が変わるだけでなく、物理抽選ゲームのゲーム進行内容も変わるという新たなゲーム性を提供し得るという優れた効果も奏される。

30

特に、請求項9の発明によれば、所定の得点加算条件に応じて累積加算される得点値を変えることで、物理抽選ゲームの当選確率を変えることができるという優れた効果が奏される。

【発明を実施するための最良の形態】

【0021】

以下、本発明を、プッシャーゲーム機に適用した一実施形態について説明する。

図2は、本実施形態に係るプッシャーゲーム機1の外観図である。

プッシャーゲーム機1は、8個の独立したプレイフィールド2を有し、各プレイフィールド2では、それぞれ2人の遊技者がゲームを行うことができる。よって、最大で16人の遊技者が同時にゲームを行うことが可能である。また、遊技者が遊技する遊技スペースは、プレイフィールド2ごとに柱3で区切られており、柱3の間は、透明なカバーで覆われている。これにより、遊技者は、直接、プレイフィールド2内部の機構に触ることができないようになっている。また、各プレイフィールド2では、それぞれ独立したプッシャーゲームを行うゲーム機としてのステーション10により、プッシャーゲームが行われる。

40

50

【0022】

図3は、上記ステーション10の構成を示す斜視図である。

ステーション10には、プレイフィールド2内にメダルを投入するための2つのメダル投入器11が設けられている。メダル投入器11は、プッシャーゲーム機1の外側に露出したメダル受入手段としてのメダル投入口11aを有する。このメダル投入口11aが遊技者からメダルを受け入れると、そのメダルは、メダル投入器11内に形成されたメダル通路部を通過して、プレイフィールド2内に位置する先端部11bからプレイフィールド2内へ投入される。メダル通路部には、メダルの通過を検知する図示しない投入枚数検知センサが設けられている。この投入枚数検知センサは、メダルを検知すると、その検知信号を後述のメイン制御装置に出力する。また、メダル投入器11は、メダル投入方向を遊技者が適宜に選択できるように、プッシャーゲーム機1の本体部分に対して回動自在に取り付けられてる。これにより、遊技者は、メダル投入器11の先端部11bを所定の範囲内で左右に向けることができる。

10

【0023】

メダル投入器11によりメダルが投入されるプレイフィールド2内には、固定されたメダル載置台12と、図中矢印A、Bで示す方向に往復移動するプッシャー台13とが設けられている。メダル載置台12は、その上面に多数のメダルを載置する。メダル載置台12上のメダルが、そのメダル載置台12の図中右側に形成されたメダル落下溝14へ落下すると、そのメダルは、プッシャーゲーム機1の本体外面に設けられた受皿4（図2参照）から払い出される。これにより、遊技者はメダルを獲得することができる。また、メダル載置台12の図中右側端部（以下、「開放端部」という。）には、そのメダル載置台12上に堆積したメダルが簡単にメダル落下溝14に落ちないように、ストッパ部12aが設けられている。

20

【0024】

プッシャー台13は、メダル載置台12の上面に沿って、図示しない駆動手段により、図中矢印A、Bに示す方向に所定のストロークで往復移動する。このように往復移動するプッシャー台13は、これが往復移動するメダル載置台12の上面部分に存在するメダルを、開放端部側に押し出す。また、このプッシャー台13の上面にもメダルが載置される。プッシャー台13上のメダルが図中右側から落下すると、メダル載置台12上に載置されることになる。プッシャー台13が最右位置にないときにプッシャー台13上からメダルが落下すると、そのメダルは、プッシャー台13によって押され、メダル載置台12上の多数のメダルが堆積した部分に押し込まれる。このようにしてメダルが押し込まれると、その多数のメダルの一部に開放端部側への押圧力が働き、その押圧力が開放端部のストッパ部12aで止められていたメダルに加わって、メダルがメダル落下溝14へ落下する。

30

【0025】

また、メダル落下溝14の内部には、回転搬送機構15が設けられている。この回転搬送機構15は、メダル載置台12の開放端部に平行な回転軸15aと、この回転軸に固定された3つの回転羽部15bと、この回転軸を回転させる図示しない駆動機構とから構成されている。各回転羽部15bは、複数枚の羽からなり、駆動機構からの駆動力によって回転軸15aが回転することにより、回転軸まわりを一定速度で常時回転する。メダル載置台12の開放端部からメダル落下溝14へ落下したメダルは、一旦、回転羽部15bの羽に受け止められ、回転羽部15bの回転によって図中右側へ搬送される。その後、そのメダルは羽の上からこぼれ落ち、メダル落下溝14の内部へと落下する。各回転羽部15bによって搬送されたメダルがこぼれ落ちる箇所の鉛直方向下方には、メダル検知センサ（以下、「スタートチェッカー」という。）が設けられている。このスタートチェッカーは、例えばフォトインタラプタにより構成され、その光路上をメダルが通過すると、メダル検知信号を出力する。この検知信号は、後述するメイン制御装置に送られる。

40

【0026】

メダル載置台12の開放端部からメダル落下溝14へ落下したすべてのメダルは、最終

50

的に、メダル落下溝14の底部に設けられた図示しないメダル払出手段としてのメダルホッパへ移動する。そして、そのメダルホッパによって図2に示した受皿4に排出される。このメダルホッパと受皿4との間のメダル排出路中には、メダルの通過を検知する図示しない払出枚数検知センサが設けられている。この払出枚数検知センサは、メダルを検知すると、その検知信号を後述のメイン制御装置に出力する。

【0027】

また、プレイフィールド2内には、液晶表示装置20が設けられている。この液晶表示装置20の液晶画面には、3つのリール画像が表示される。各ステーション10の液晶表示装置20の表示制御は、後述の表示制御装置を介してメイン制御装置により一括して行われる。

10

【0028】

図4は、本プッシャーゲーム機1の全体を制御する制御機構の主要部を示す制御ブロック図である。なお、この図には、ステーション10ごとに設けられるものについては1つのみ記載して省略してある。

本プッシャーゲーム機1は、メイン制御装置30によって一括制御されている。メイン制御装置30は、CPU、RAM、ROM等によって構成され、ROMに記憶された各種コンピュータプログラムを実行することにより、各種制御処理を行う。メイン制御装置30には、上記スタートチェッカー16、後述する第1ボール検知センサ43及び第2ボール検知センサ54、上記投入枚数検知センサ11c、上記払出枚数検知センサ17からそれぞれ出力される検知信号が入力される。なお、図4では、第2ボール検知センサ54を1つだけしか記載していないが、実際には、後述するように10個の第2ボール検知センサ54が存在し、各第2ボール検知センサ54がメイン制御装置30に接続されている。また、メイン制御装置30は、表示制御装置21を介して上記液晶表示装置20の表示内容を制御する。また、メイン制御装置30は、後述のボール払出装置40、後述のファンタジックチャンス用の第1抽選ボール供給装置53、後述のジャックポットチャンス用の第2抽選ボール供給装置56、ステーションごとに設けられる第1メダル払出装置18、各ステーションで共用する第2メダル払出装置57、ランプ表示装置22などの制御も行う。

20

【0029】

図1は、本プッシャーゲーム機1のゲーム全体の流れを示す説明図である。

30

遊技者によりメダル投入器11にメダルが投入されると(S1)、投入枚数検知センサ11cからの検知信号がメイン制御装置30に出力される。この検知信号を受け取ったメイン制御装置30は、RAM内のメダルINデータに1を加算するとともに、後述するジャックポット(以下、適宜「JP」と省略する。)当選したときのメダル払出枚数を示すJP貯留枚数データをカウントする。このJP貯留枚数データの初期値は、本実施形態では500であるが、適宜変更可能である。また、1つの検知信号に対するJP貯留枚数データのカウンタ値も、適宜設定することができる。本実施形態では、このカウンタ値を0.03に設定しているので、遊技者によりメダルが1枚投入されるとJP貯留枚数データに0.03が加算されることになる。JP貯留枚数データのカウンタ値は、メイン制御装置30により、本プッシャーゲーム機1の中央上部に設けられた表示器により表示される。

40

【0030】

メダルがメダル落下溝14へ落下してスタートチェッカー16に検知されると(S2)、スタートチェッカー16からの検知信号がメイン制御装置30に出力される。この検知信号を受け取ったメイン制御装置30は、ROMに格納されている第1抽選プログラムを実行してコンピュータ抽選ゲーム(第1ゲーム)を進行する(S3)。本実施形態では、この第1抽選プログラムを実行するメイン制御装置30、液晶表示装置20、表示制御装置21等によって、第1ゲーム進行手段が構成されている。この第1抽選プログラムを実行するメイン制御装置30は、抽選用の乱数を生成し、複数の役と乱数値との対応関係を示す当選確率テーブル(当選確率データ)に照らして、生成した抽選用乱数に基づき当選

50

役を決定する（Ｓ４～Ｓ９）。このコンピュータ抽選ゲームにおいては、当選役が決定されず、ハズレが決定されることもある（Ｓ１０）。

【００３１】

ここで、本実施形態では、通常の当選確率テーブルと確率変動用の当選確率テーブルの２つがＲＯＭに記憶されており、メイン制御装置３０は、いずれかのテーブルをＲＯＭから読み出し、これを用いて上記コンピュータ抽選ゲームを進行する。これらの当選確率テーブルは、互いに異なる当選確率を決定するためのものであり、確率変動用の当選確率テーブルの方が通常の当選確率テーブルよりも高い当選確率に対応している。具体的に説明すると、確率変動用の当選確率テーブルは、通常の当選確率テーブルにおけるハズレに対応した乱数値の一部が、上記複数の役の少なくとも１つに対応したものとなっている。すなわち、確率変動用の当選確率テーブルは、通常の当選確率テーブルに比べてハズレに対応する乱数値の数が少なく、ハズレが決定される確率が低くなっている。本実施形態の確率変動用の当選確率テーブルは、すべての役について、対応する乱数値の数が通常の当選確率テーブルよりも多くなっている。以下、通常の当選確率テーブルを用いてコンピュータ抽選ゲームを行う状態をノーマル状態といい、確率変動用の当選確率テーブルを用いてコンピュータ抽選ゲームを行う状態を確変状態という。

【００３２】

メイン制御装置３０は、上記コンピュータ抽選ゲームの抽選結果に基づいて、表示制御装置２１に画像表示命令を出力する。この画像表示命令を受け取った表示制御装置２１は、３つのリールが回転する画像を液晶表示装置２０の液晶画面に表示させ、最終的に３つのリールの停止画像を表示させる。このとき、メイン制御装置３０により当選役が決定している場合には、その画像表示命令に基づき、最終的にその当選役に係る図柄の組み合わせを停止表示させる。また、メイン制御装置３０によりハズレが決定している場合には、その画像表示命令に基づき、最終的に当選役に対応しない適当な図柄の組み合わせを停止表示させる。これにより、遊技者は、液晶表示装置２０の画面を見て、コンピュータ抽選の抽選結果を知ることができる。メイン制御装置３０は、第１抽選プログラムの実行により当選役を決定したら、遊技者に対してその当選役に応じた特典を付与する処理を行う。

【００３３】

下記の表１に、本実施形態で用いる役と各役に応じた特典との対照表を示す。

【表１】

役	図柄の組み合わせ	特典
ノーマルボーナス	偶数のゾロ目	メダル払い出し
確率変動ボーナス	奇数のゾロ目（「７」を除く。）	メダル払い出し＋確率変動
ボールボーナス	１ボール図柄のゾロ目	プレイフィールドにボールを１個供給
ラッキーボーナス	ラッキー図柄のゾロ目	通常ファンタジックチャンスへ移行
スーパーボーナス	スーパー図柄のゾロ目	特別ファンタジックチャンスへ移行
ＪＰボーナス	「７」図柄のゾロ目	ジャックポットチャンスへ移行

【００３４】

偶数（「２」、「４」、「６」、「８」）のゾロ目に係るノーマルボーナスのいずれかが当選すると（Ｓ４）、まず、メイン制御装置３０は、現在の状態が確変状態か否かを判断し（Ｓ１１）、確変状態であると判断したときには、その確変状態を終了してノーマル状態へ移行する（Ｓ１２）。具体的には、ＲＯＭから通常の当選確率テーブルを読み出し、これを用いて以降のコンピュータ抽選ゲームを進行する。この場合のモード切換条件である当選確率変動条件は、確変状態のときにノーマルボーナスに当選することである。

また、このようにノーマルボーナスのいずれかが当選すると、メイン制御装置３０は、表示制御装置２１を制御して、その偶数のゾロ目が液晶表示装置２０の画面に停止表示させる。そして、メイン制御装置３０は、メダル払出命令を第１メダル払出装置１８に出力する。この第１メダル払出装置１８は、本プッシュャーゲーム機１の内部に設置された多数のメダルを貯留するメダルホッパー部と、そのメダルホッパー部に貯留されたメダルを払

い出すメダル払出部と、メダル払出部から払い出されたメダルをプレイフィールド2内に案内するメダル通路部とを備えている。メダル払出命令を受けた第1メダル払出装置18は、メダル払出部を制御して、そのメダル払出命令に応じた枚数のメダル払出動作を実行する。メダル払出部により払い出されたメダルは、メダル通路部を通してプッシャー台13の上面に落下し、プレイフィールド2内に払い出される(S30)。

【0035】

また、「7」以外の奇数のゾロ目(「1」、「3」、「5」、「9」)に係る確率変動ボーナスのいずれかが当選すると(S5)、メイン制御装置30は、現在の状態がノーマル状態か否かを判断し(S13)、ノーマル状態であると判断したときには、そのノーマル状態を終了して確変状態へ移行する(S14)。具体的には、ROMから確率変動用の当選確率テーブルを読み出し、これを用いて以降のコンピュータ抽選ゲームを進行する。この場合のモード切替条件である当選確率変動条件は、ノーマル状態のときに確率変動ボーナスに当選することである。

10

また、このように確率変動ボーナスのいずれかが当選すると、メイン制御装置30は、表示制御装置21を制御して、その奇数のゾロ目が液晶表示装置20の画面に停止表示させる。そして、メイン制御装置30は、メダル払出命令を第1メダル払出装置18に出力する。これにより、ノーマルボーナスの場合と同様にして、そのメダル払出命令に応じた枚数のメダルがプレイフィールド2内に払い出される。

【0036】

なお、本実施形態では、上記第1メダル払出装置18及び後述の第2メダル払出装置57により払い出されるメダルは、遊技者に直接払い出されるのではなく、プレイフィールド2内に払い出される。よって、そのメダルを遊技者が獲得するためには、メダル載置台12からメダル落下溝14に落とさなければならない。通常は、プレイフィールド2内にメダルが払い出されることで、そのメダルをプッシャー台13が押すことにより、メダル載置台12上のメダルが開放端部側へ押し出されてメダル落下溝14へ落下し、メダルが遊技者に払い出されることになる。

20

【0037】

また、ボールボーナスのいずれかが当選すると(S6)、メイン制御装置30は、ボール払出装置40にボール払出命令を出力する。このボール払出装置40は、本プッシャーゲーム機1の内部に配置された図示しないボール貯留部と、図示しないボール払出制御部と、プレイフィールド内にボールを排出する図3に示すボール排出部41と、ボール払出制御部の制御の下でボール貯留部からボール排出部41へボールを搬送するボール搬送部とを備えている。メイン制御装置30からのボール払出命令をボール払出装置40のボール払出制御部が受け取ると、そのボール払出制御部は、ボール搬送部を制御して1個のボールをボール貯留部からボール排出部41へ搬送させる。ボール排出部41へと搬送されたボールは、そのボール排出部41のレール上を転がって、プレイフィールド内のメダル載置台12の上に排出される(S15)。

30

【0038】

このようにして払い出されたボールは、メダル載置台12上に堆積したメダルの上に乗った状態でプレイフィールド内に存在することになる。そして、そのメダルの移動とともにメダル落下溝14に向けて移動する。ここで、図3に示すように、メダル載置台12に設けられたストッパ部12aの中央部分には、ボールが落下しやすいように切欠部12bが形成されている。また、メダル載置台12の上方には、2つのボールガイド42が設けられており、メダル載置台12上のボールのみを中央側に寄せるとなっている。よって、メダル載置台12上のボールは、メダル落下溝14に向かうにつれて、ボールガイド42により中央側に寄せられ、落下しやすくなっているストッパ部12aの切欠部12bを介してメダル落下溝14へ落下する。

40

【0039】

ボールがメダル落下溝14へ落下すると、このボールは、上記回転搬送機構15の回転羽部15bの羽の上に乗る、その回転羽部15bの回転によって図3中右側へ搬送される

50

。その後、そのボールは羽の上からこぼれ落ち、メダル落下溝 14 の内部へと落下する。ここで、メダル落下溝 14 の内部に設けられた上記スタートチェッカー 16 の鉛直方向上部には、図示しない仕分け部材が設けられている。この仕分け部材は、ボールの直径よりも狭くメダルの直径よりは広い間隔が空いたレールからなる。回転羽部 15b の羽からこぼれ落ちたメダルは、このレールの間を通してスタートチェッカー 16 を通過することになる。一方、回転羽部 15b の羽からこぼれ落ちたボールは、このレールの上に乗る、スタートチェッカー 16 まで到達することはない。このレールは、上記ボール貯留部に向かって傾斜しているので、レールの上に乗ったボールは、そのレールの傾斜によりボール貯留部まで搬送される。このレールの途中には、第 1 ボール検知センサ 43 が設けられている。この第 1 ボール検知センサ 43 は、例えばフォトインタラプタにより構成され、その光路上をボールが通過すると、ボール検知信号を出力する。この検知信号は、図 4 に示すようにメイン制御装置 30 に送られる。

10

【0040】

このようにボールがメダル落下溝 14 へ落下して第 1 ボール検知センサ 43 により検知され (S20)、その検知信号をメイン制御装置 30 が受け取ると、メイン制御装置 30 は、RAM 内のボール貯留数データに 1 を加算する処理を行う (S21)。また、メイン制御装置 30 は、ボール貯留数データのカウンタ値を遊技者に報知するためのランプ表示装置 22 を制御して、そのカウンタ値に対応する数だけボール貯留ランプを点灯させる。このランプ表示装置 22 は、3 つのボール貯留ランプを備えており、各ステーション 10 のプレイフィールド内に設けられている。その後、メイン制御装置 30 は、上記ボール貯留数データが 3 に達したか否かを判断する (S22)。そして、ボール貯留数データが 3 に達したと判断した場合、メイン制御装置 30 は、ROM に格納されている第 2 抽選プログラムを実行して後述の中央抽選装置 50 を制御し、第 2 ゲームであるファンタジックチャンスを進捗する (S24, S25)。すなわち、本実施形態では、この第 2 抽選プログラムを実行するメイン制御装置 30、中央抽選装置 50 等によって、第 2 ゲーム進行手段が構成されている。

20

【0041】

図 5 は、中央抽選装置 50 の外観を示す斜視図である。

この中央抽選装置 50 は、球状の抽選用移動物体である抽選ボール B_1 が入り得る所定の当選口を形成する当選口形成部材 51 と、抽選ボール受台 52 と、抽選ボール受台上に抽選ボール B_1 を供給する供給手段としての第 1 抽選ボール供給装置 53 とを備えている。第 1 抽選ボール供給装置 53 は、図示しない抽選ボール貯留部と、図示しない抽選ボール供給駆動部と、抽選ボール貯留部からの抽選ボール B_1 を抽選ボール受台 52 上へ搬送する図 2 に示す搬送レール 53a とを備えている。貯留ボール供給駆動部がメイン制御装置 30 からのボール供給命令を受け取ると、貯留ボール供給駆動部は、抽選ボール貯留部内の抽選ボール B_1 を搬送レール 53a の上部まで搬送する。これにより、その抽選ボール B_1 は搬送レール 53a の傾斜により搬送レール 53a に沿って搬送され、最終的には図中矢印 D の方向から抽選ボール受台 52 上に供給される。

30

【0042】

上記抽選ボール受台 52 は、図 5 に示すようにすり鉢状に形成されており、その中央部分に当選口形成部材 51 が設けられている。この当選口形成部材 51 には、円盤状部材であって、その外周面に等間隔で 10 個のボール収容口 $C_1 \sim C_{10}$ が形成されている。当選口形成部材 51 は、図示しない回転駆動装置により抽選ボール受台 52 の中心軸の回りを回転する。上記搬送レール 53a から抽選ボール受台 52 上へ供給された抽選ボール B_1 は、その抽選ボール受台 52 上を転がりながら、当選口形成部材 51 の周りを移動する。そして、抽選ボール受台 52 の傾斜によって、最終的には当選口形成部材 51 のボール収容口 $C_1 \sim C_{10}$ のいずれかに入る。これらのボール収容口 $C_1 \sim C_{10}$ の底面は開口しており、ボール収容口に入った抽選ボール B_1 は、その開口から下方へ落下し、回収される。各ボール収容口 $C_1 \sim C_{10}$ の内部又はその鉛直方向下方には、それぞれ第 2 ボール検知センサ 54 が設けられている。各第 2 ボール検知センサ 54 は、例えばフォトインタラプタに

40

50

より構成され、その光路上を抽選ボール B_1 が通過すると、ボール検知信号を出力する。この検知信号は、図4に示すようにメイン制御装置30に送られる。このボール検知信号により、メイン制御装置30は、抽選ボールが入ったか否をボール収容口 $C_1 \sim C_{10}$ ごとに認識することができる。

【0043】

上述したように、ボール貯留数データが3に達したと判断したメイン制御装置30は、第2抽選プログラムを実行して中央抽選装置50を制御し、ファンタジックチャンスを進行する。具体的には、まず、メイン制御装置30は、上記ボール収容口 $C_1 \sim C_{10}$ の少なくとも1つを当選口として割り当てる。すなわち、メイン制御装置30は、1個から最大10個までの間で当選口の数を変更することができ、当選口変更手段として機能する。そして、メイン制御装置30は、第1抽選ボール供給装置53にボール供給命令を出力する。この命令を受けた第1抽選ボール供給装置53は、貯留ボール供給駆動部を駆動して12個の抽選ボール B_1 を連続して抽選ボール受台52上に供給する。そして、割り当てた当選口のすべてに抽選ボール B_1 が入るか否かによって当選か否かを決定するというファンタジックチャンスを進行する。

【0044】

本実施形態では、通常ファンタジックチャンスと特別ファンタジックチャンスの2種類のファンタジックチャンスが存在する。すなわち、メイン制御装置30は、第2抽選プログラムを実行して中央抽選装置50を制御することにより、通常ファンタジックチャンスを進行する通常動作モードか、特別ファンタジックチャンスを進行する特別動作モードのいずれかの動作モードで動作する。通常ファンタジックチャンスでは、10個のボール収容口 $C_1 \sim C_{10}$ のうちの3個が当選口に割り当てられ、特別ファンタジックチャンスでは、10個のボール収容口 $C_1 \sim C_{10}$ のうちの1個が当選口に割り当てられる。そして、これらのファンタジックチャンスは、割り当てられる当選口の数異なる以外は同じ進行内容である。本実施形態では、上述したように、割り当てた当選口のすべてに抽選ボール B_1 が入らないと当選にならない。よって、特別ファンタジックチャンスは、通常ファンタジックチャンスよりも当選確率が高い抽選ゲームである。すなわち、第2抽選プログラムを実行するメイン制御装置30は、当選確率が互いに異なる2つの動作モードのいずれかを選択して、通常ファンタジックチャンスか特別ファンタジックチャンスのいずれかを進行する。

【0045】

なお、当選口形成部材51には、図5に示すように、各ボール収容口 $C_1 \sim C_{10}$ にそれぞれ対応する10個の当選口ランプ55が設けられている。各当選口ランプの点灯制御は、メイン制御装置30によって行われ、メイン制御装置30は、上述したように当選口を割り当てられた後、その当選口として割り当てられたボール収容口に対応する当選口ランプ55を点灯し、残りの当選口ランプは消灯するように制御する。そして、点灯中の当選口ランプ55に対応するボール収容口に抽選ボールが入り、これが第2ボール検知センサ54に検知されると、メイン制御装置30は、その当選口ランプを消灯する制御を行う。

【0046】

ここで、メイン制御装置30が通常動作モードで動作するか特別動作モードで動作するかは、上記コンピュータ抽選ゲームの結果に応じて決定される。具体的には、過去のコンピュータ抽選ゲームにおいて確率変動ボーナスに当選した結果、確変状態になって、その確変状態が現在も維持されている場合には、特別動作モードで動作する。一方、現在の状態がノーマル状態である場合には、通常動作モードで動作する。すなわち、本実施形態では、メイン制御装置30は、動作モード切換手段として機能し、現在、確変状態であるかどうかを判断し(S23)、確変状態でないと判断したら通常ファンタジックチャンスを進行する通常動作モードに切り換え(S24)、確変状態であると判断したら特別ファンタジックチャンスを進行する特別動作モードに切り換える(S25)。

【0047】

いずれのファンタジックチャンスにおいても、メイン制御装置30は、第2ボール検知

センサ 54 からの検知信号に基づいて、当選口のすべてに抽選ボール B_1 が入ったか否か、すなわち、当選か否かと判断する (S 26)。当選口のすべてに抽選ボール B_1 が入らなかったと判断した場合、メイン制御装置 30 は、ハズレと判断し、そのファンタジックチャンスを終了する。一方、当選口のすべてに抽選ボール B_1 が入ったと判断した場合、メイン制御装置 30 は、当選と判断し、ROM に格納されている第 3 抽選プログラムを実行して上記中央抽選装置 50 を制御し、後述のジャックポットチャンスを進行する (S 27)。

【0048】

なお、通常ファンタジックチャンスを進行した結果、当選口のすべてには抽選ボール B_1 が入らなかったが、一部の当選口には抽選ボール B_1 が入った場合、メイン制御装置 30 は、抽選ボール B_1 が入った当選口の数に応じた枚数のメダル払出命令を第 2 メダル払出装置 57 に出力する。メダル払出命令を受けたメダル払出装置 18 は、メダル払出部を制御して、そのメダル払出命令に応じた枚数のメダル払出動作を実行する。この第 2 メダル払出装置 57 は、本プッシャーゲーム機 1 の内部下部に設置された多数のメダルを貯留するメダルホッパー部と、そのメダルホッパー部に貯留されたメダルを払い出すメダル払出部と、メダル払出部から払い出されたメダルを搬送するメダル搬送レールと、メダル搬送レールにより搬送されてきたメダルを受け取って、メダルを払い出すべきステーション 10 のプレイフィールド内にメダルを排出する図 2 に示すメダル排出部 57a とを備えている。このメダル排出部 57a は、上記中央抽選装置 50 の抽選ボール受台 52 の上方に配置されている。メダル搬送レールは、図 2 では図示を省略しているが、メダル排出部 57a の周囲を囲うように螺旋状に延びている。メダル払出部によりメダルホッパー部から本プッシャーゲーム機 1 の上部まで搬送されたメダルは、このメダル搬送レールを通して最終的に中央のメダル排出部 57a に搬送される。そして、メダル排出部 57a から、メダルを払い出すべきステーション 10 のプレイフィールドへ排出され、プッシャー台 13 の上面に落下し、プレイフィールド 2 内に払い出される (S 30)。

【0049】

このジャックポットチャンスも上記中央抽選装置 50 を用いて行われるが、図 6 に示すように、抽選ボールとして、上記ファンタジックチャンスで使用した抽選ボール B_1 よりも大きな径の抽選ボール B_2 を使用する。具体的には、ファンタジックチャンスで当選と判断したメイン制御装置 30 は、まず、メイン制御装置 30 は、上記ボール収容口 $C_1 \sim C_{10}$ の 1 つを当選口として割り当てる。そして、メイン制御装置 30 は、第 2 抽選ボール供給装置 56 にボール供給命令を出力する。この第 2 抽選ボール供給装置 56 は、図示しない抽選ボール貯留部と、図示しない抽選ボール供給駆動部と、抽選ボール貯留部からの抽選ボール B_2 を抽選ボール受台 52 上へ搬送する図 2 に示す搬送通路部 56a とを備えている。本実施形態では、プレイフィールド 2 を区切っている柱 3 の 1 つが抽選ボール貯留部になっている。具体的に説明すると、その柱 3 の内部には抽選ボール B_2 が一列に積み上げられた状態で貯留されている。そして、貯留ボール供給駆動部がメイン制御装置 30 からのボール供給命令を受け取ると、貯留ボール供給駆動部は、その柱 3 の内部に積み上げられた抽選ボール B_2 の一番下に、新たに抽選ボール B_2 を入れるように動作する。これにより、積み上げられた一番上の抽選ボール B_2 が、その柱 3 の上部に設けられた抽選ボール排出孔まで持ち上げられ、その抽選ボール排出孔から落下する。落下した抽選ボール B_2 は、上記搬送通路部 56a に受け取られ、搬送通路部 56a の傾斜により搬送通路部 56a に沿って搬送され、最終的には図中矢印 E の方向から抽選ボール受台 52 上に供給される。

【0050】

ジャックポットチャンスにおいて、メイン制御装置 30 は、上記ボール収容口 $C_1 \sim C_{10}$ の 1 つを当選口として割り当てる。また、当選口として割り当てられたボール収容口に対応する当選口ランプ 55 を点灯する。そして、メイン制御装置 30 は、第 2 抽選ボール供給装置 56 にボール供給命令を出力する。この命令を受けた第 2 抽選ボール供給装置 56 は、貯留ボール供給駆動部を駆動して 1 個の抽選ボール B_2 を抽選ボール受台 52 上に

供給する。そして、割り当てた当選口に抽選ボール B_2 が入るか否かによって当選か否かを決定する。具体的には、メイン制御装置 30 は、第 2 ボール検知センサ 54 からの検知信号に基づいて、当選口に抽選ボール B_2 が入ったか否か、すなわち、当選か否かと判断する (S28)。当選口に抽選ボール B_2 が入らなかったと判断した場合、メイン制御装置 30 は、ハズレと判断し、上記第 2 メダル払出装置 57 により所定枚数のメダルを払い出して、そのジャックポットチャンスを終了する。一方、当選口に抽選ボール B_2 が入ったと判断した場合、メイン制御装置 30 は、当選と判断し、RAM 内に記憶されている JP 貯留枚数データを読み出す。そして、JP 貯留枚数データが示す枚数のメダル払出命令を上記第 2 メダル払出装置 57 に出力する。これにより、メダルを払い出すべきステーション 10 のプレイフィールド 2 内に、大量のメダルが払い出される (S29)。

10

【0051】

以上、本実施形態によれば、第 2 ゲームとしての第 2 抽選ゲームであるファンタジックチャンスを進行するメイン制御装置 30 は、第 1 ゲームとしての第 1 抽選ゲームであるコンピュータ抽選ゲームの結果、上記 S23 において確変状態でないすなわちノーマル状態であると判断したときには、通常動作モードで動作し、低当選確率の通常ファンタジックチャンスを進行する (S24)。一方、上記 S23 において確変状態であると判断したときには、特別動作モードで動作し、高当選確率の特別ファンタジックチャンスを進行する (S25)。このように、本プッシャーゲーム機 1 によれば、上記コンピュータ抽選ゲームの抽選の結果に応じてファンタジックチャンスの進行内容を変えることができる。これにより、各ステーション 10 で行われるコンピュータ抽選ゲームとファンタジックチャン

20

【0052】

なお、本実施形態では、物理抽選ゲームであるファンタジックチャンスの当選確率を変える方法としては、10 個のボール収容口の中から当選口として割り当てる数を変えて当選口数を変える方法について説明したが、他の方法であってもよい。例えば、上記当選口形成部材 51 に、ボール収容口の大きさ (広さ) を変化させる駆動機構を設け、当選口に割り当てたボール収容口に対する抽選用移動物体の入りやすさを変えるようにしてもよい。この場合、当選確率を高くするときは当選口に割り当てたボール収容口の大きさを大きくし、当選確率を低くするときは当選口に割り当てたボール収容口の大きさを小さくするように、駆動機構を制御すればよい。また、抽選ボール受台 52 上に抽選ボールの転がり

30

【0053】

〔変形例〕

次に、上記中央抽選装置 50 の変形例について説明する。

図 7 は、本変形例に係る中央抽選装置 150 の上面図である。

本変形例では、上記中央抽選装置 50 に代えて、図 7 に示す中央抽選装置 150 によるファンタジックチャンスをを行う。この中央抽選装置 150 は、3 つのサンパーバンパー 151a, 151b, 151c と、非当選口形成部材としての抽選ボール受台 152 と、抽選ボール受台上に抽選ボール B_1 を供給する図示しない抽選ボール供給装置とを備えている。抽選ボール供給装置は、図示しない抽選ボール貯留部と、図示しない抽選ボール供給駆動部と、抽選ボール貯留部からの抽選ボール B_3 を抽選ボール受台 152 上へ搬送する図 7 に示す搬送レール 153a とを備えている。貯留ボール供給駆動部がメイン制御装置 30 からのボール供給命令を受け取ると、貯留ボール供給駆動部は、抽選ボール貯留部内の抽選ボール B_3 を搬送レール 153a の上部まで搬送する。これにより、その抽選ボール B_3 は搬送レール 153a の傾斜により搬送レール 153a に沿って搬送され、最終的には図中矢印の方向から抽選ボール受台 152 上に供給される。

40

【0054】

上記抽選ボール受台 152 は、上記中央抽選装置 50 と同様にすり鉢状に形成されてお

50

り、その中央部分に1つの非当選口 C_{21} 、3つの非当選口 C_{22} が設けられている。非当選口 C_{21} 、 C_{22} に抽選ボール B_3 が入ると、その開口から下方へ落下し、回収される。非当選口 C_{21} 、 C_{22} に抽選ボール B_3 が回収されると、その抽選ボール B_3 は図示しないボール検知センサに検出される。このボール検知センサは、上記第2ボール検知センサ54と同様に、例えばフォトインタラプタにより構成され、そのボール検知信号は、メイン制御装置30に送られる。このボール検知信号により、メイン制御装置30は、抽選ボールが非当選口 C_{21} 、 C_{22} に入ったか否を認識することができる。

【0055】

上記3つのサンパーバンパー151a、151b、151cは、上記非当選口 C_{21} 、 C_{22} を囲うように、抽選ボール受台152上に設けられている。このサンパーバンパー151a、151b、151cは、公知のピンボール機で用いられるものと同様のものであり、抽選ボール B_3 が接触するとこれを弾くように駆動するボール反発用バンパーである。各サンパーバンパー151a、151b、151cに抽選ボール B_3 が接触すると、それぞれ個別の検知信号がメイン制御装置30に送られる。この検知信号により、メイン制御装置30は、抽選ボールがサンパーバンパー151a、151b、151cに接触したか否かを個別に認識することができる。そして、メイン制御装置30は、各サンパーバンパーに対応する検知信号を受信すると、所定の得点値をRAM内の得点データに加算する処理を行う。

【0056】

上述したボール貯留数データが3に達したと判断したメイン制御装置30は、第2抽選プログラムを実行して中央抽選装置150を制御し、本変形例に係るファンタジックチャンスを進捗する。具体的には、まず、メイン制御装置30は、各サンパーバンパー151a、151b、151cに接触したときに加算する得点値をそれぞれ割り当てる。そして、メイン制御装置30は、抽選ボール供給装置にボール供給命令を出力する。この命令を受けた抽選ボール供給装置は、貯留ボール供給駆動部を駆動して1個の抽選ボール B_3 を抽選ボール受台152上に供給する。ここで、本変形例に係るファンタジックチャンスは、抽選ボール B_3 がサンパーバンパー151a、151b、151cに接触するという得点加算条件が満たされると、接触したサンパーバンパーに対応する得点値がRAM内の得点データに加算され、その得点データの値が規定値に達するという当選条件を満たすか否かによって当選か否かを決定する。

【0057】

本変形例では、上述した実施形態のファンタジックチャンスと同様に、通常ファンタジックチャンスと特別ファンタジックチャンスの2種類のファンタジックチャンスが存在する。すなわち、メイン制御装置30は、第2抽選プログラムを実行して中央抽選装置50を制御することにより、通常ファンタジックチャンスを進捗する通常動作モードか、特別ファンタジックチャンスを進捗する動作モードのいずれかの特別動作モードで動作する。通常ファンタジックチャンスでは、第1サンパーバンパー151aに接触したときに加算される得点値が10点であり、第2サンパーバンパー151bに接触したときに加算される得点値が20点であり、第3サンパーバンパー151cに接触したときに加算される得点値が30点である。一方、特別ファンタジックチャンスでは、いずれのサンパーバンパー151a、151b、151cに接触したときでも、加算される得点値は30点である。そして、これらのファンタジックチャンスは、その加算される得点値が異なる以外は同じ進行内容である。本変形例では、上述したように、接触したサンパーバンパーに対応する得点値の累積値を示すRAM内の得点データが、規定値（例えば300点）に達しないと当選にならない。よって、特別ファンタジックチャンスは、通常ファンタジックチャンスよりも当選確率が高い抽選ゲームである。すなわち、第2抽選プログラムを実行するメイン制御装置30は、当選確率が互いに異なる2つの動作モードのいずれかを選択して、通常ファンタジックチャンスか特別ファンタジックチャンスのいずれかを進捗する。

【0058】

なお、各サンパーバンパー151a、151b、151cの上面には、図7に示すよう

10

20

30

40

50

に、得点表示器が設けられている。各得点表示器の表示制御は、メイン制御装置 30 によって行われる。すなわち、メイン制御装置 30 は、上述したように動作モードを選択した後、その動作モードに応じて、各サンパーバンパー 151a, 151b, 151c の特定表示器に、対応する得点を表示するように表示制御する。なお、図 7 に示す例は、通常ファンタジックチャンスの場合を示している。

【0059】

ここで、メイン制御装置 30 が通常動作モードで動作するか特別動作モードで動作するかは、上記コンピュータ抽選ゲームの結果に応じて決定される。具体的には、過去のコンピュータ抽選ゲームにおいて確率変動ボーナスに当選した結果、確変状態になって、その確変状態が現在も維持されている場合には、特別動作モードで動作する。一方、現在の状態がノーマル状態である場合には、通常動作モードで動作する。すなわち、本実施形態では、メイン制御装置 30 は、動作モード切換手段として機能し、上記実施形態の場合と同様に、現在、確変状態であるかどうかを判断し、確変状態でないと判断したら通常ファンタジックチャンスを進行する通常動作モードに切り換え、確変状態であると判断したら特別ファンタジックチャンスを進行する特別動作モードに切り換える。

【0060】

いずれのファンタジックチャンスにおいても、メイン制御装置 30 は、接触したサンパーバンパーに対応する得点値を RAM 内の得点データに加算し、その得点データの値が規定値に達したか否かを判断する。また、その得点データの値が規定値に達する前に抽選ボール B₃ がいずれかの非当選口 C₂₁, C₂₂ に入ったか否かも判断する。得点データの値が規定値に達する前に抽選ボール B₃ がいずれかの非当選口 C₂₁, C₂₂ に入った場合、メイン制御装置 30 は、ハズレと判断し、そのファンタジックチャンスを終了する。一方、得点データの値が規定値に達したと判断した場合、メイン制御装置 30 は、当選と判断し、ROM に格納されている第 3 抽選プログラムを実行して上記中央抽選装置 50 を制御し、上述したジャックポットチャンスを進行する。なお、メイン制御装置 30 は、ハズレと判断した場合であっても、メイン制御装置 30 は、それまでにカウントされた得点データの値に応じた枚数のメダル払出命令を第 2 メダル払出装置 57 に出力する。メダル払出命令を受けたメダル払出装置 18 は、上記実施形態の場合と同様に、メダル払出部を制御して、そのメダル払出命令に応じた枚数のメダル払出動作を実行する。そして、メダル排出部 57a から、メダルを払い出すべきステーション 10 のプレイフィールドへ排出され、プッシャー台 13 の上面に落下し、プレイフィールド 2 内に払い出される。

【0061】

なお、本変形例では、物理抽選ゲームであるファンタジックチャンスの当選確率を変える方法としては、サンパーバンパー 151a, 151b, 151c に接触したときに加算する得点値を変える方法について説明したが、他の方法であってもよい。例えば、上記 3 つの非当選口 C₂₂ に開閉シャッタを設け、非当選口への抽選用移動物体の入りやすさを変えるようにしてもよい。この場合、当選確率を高くするときは開閉シャッタを閉じ、当選確率を低くするときは開閉シャッタを開くように、開閉シャッタ駆動機構を制御すればよい。また、例えば、非当選口 C₂₁, C₂₂ の大きさ（広さ）を変化させる駆動機構を設け、非当選口 C₂₁, C₂₂ への抽選用移動物体の入りやすさを変えるようにしてもよい。この場合、当選確率を高くするときは非当選口 C₂₁, C₂₂ の大きさを小さくし、当選確率を低くするときは当選口に割り当てたボール収容口の大きさを大きくするように、駆動機構を制御すればよい。また、抽選ボール受台 152 上に抽選ボールの転がり方向を変化させるための突起を設けてこれを駆動機構で出し入れしたり、抽選ボール受台 152 の傾斜方向を駆動機構により変化させたりして、サンパーバンパー 151a, 151b, 151c に対する抽選用移動物体の接触しやすさを変えたり、非当選口 C₂₁, C₂₂ への抽選用移動物体の入りやすさを変えるようにしてもよい。

【0062】

なお、上述した実施形態（上記変形例を含む。以下同じ。）では、上記コンピュータ抽選ゲーム及び上記ファンタジックチャンスの動作モードを切り換えるためのモード切換条

件が、コンピュータ抽選ゲームで確変状態のときにノーマルボーナスに当選するか又はノーマル状態のときに確率変動ボーナスに当選するという所定のゲーム結果が得られたことであったが、上記コンピュータ抽選ゲーム（第1ゲーム）のゲーム結果に関係しない条件であってもよい。例えば、一定時間（10分）が経過するというモード切替条件が満たされるたびに動作モードを切り換えるようにしてもよい。また、例えば、更に別の抽選を行い、これに当選するとモード切替条件が満たされ、上記コンピュータ抽選ゲームが一定時間確変状態になる動作モードに切り換わるとともに、上記ファンタジックチャンスが一定時間特別動作モードに切り換わるというようにしてもよい。この場合、その一定時間の長さも別の抽選により決定してもよい。

【0063】

また、上述した実施形態では、第1ゲームがコンピュータ抽選ゲームであり、第2ゲームがファンタジックチャンスという物理抽選ゲームである場合について説明したが、いずれか一方又は両方が抽選ゲーム以外のゲームであっても、同様に優れたゲーム性を提供することが可能である。例えば、次のようなゲーム機が考えられる。メダルをメダル落下溝14へ落下させるという第1ゲーム（プッシャーゲーム）を進行するとともに、上記メダル検知センサ（スタートチェッカー）16により5枚のメダルが検知されるごとに1枚の仮想金貨を加算し、その仮想金貨枚数が所定枚数に達すると所定枚数のメダルが払い出されるという第2ゲームも進行する。そして、比較的短い規定時間内に、上記メダル検知センサ16が2枚以上のメダルを検知するというモード切替条件が満たされると、上記第1ゲームでは一定時間ストッパ部12aが引っ込むという動作モードに切り換わるとともに、第2ゲームでは上記メダル検知センサ16により1枚のメダルが検知されるごとに1枚の仮想金貨を加算する動作モードに切り換わる。この例においても、上記規定時間内にメダル検知センサ16が2枚以上のメダルを検知するというモード切替条件が満たされると、第1ゲームでは、メダルがメダル落下溝14へ落ちやすくなるというようにゲーム進行内容が変わり、また、第2ゲームでは、仮想金貨枚数が加算されやすくなるというようにゲーム進行内容が変わる。よって、互いに異なる2つのゲーム（第1ゲームと第2ゲーム）間の関連性が高まり、優れたゲーム性が付加されたゲーム機を提供できる。

【0064】

また、上述した実施形態では、上記コンピュータ抽選ゲームの抽選の結果に応じて、ファンタジックチャンスの当選確率を変更する場合について説明したが、ジャックポットチャンスの当選確率を変更するようにしてもよい。具体的には、例えば、上記コンピュータ抽選ゲームの抽選の結果、確変状態になっているときとそうでないときとで、ジャックポットチャンスを進行するメイン制御装置30が割り当てる当選口の数を変更してもよい。この場合、当選口の数も多く割り当てるほど、当選確率が高くなる。

また、上述した実施形態（上記変形例を含む。）では、ファンタジックチャンス等の物理抽選ゲームで用いる抽選ボール B_1 、 B_2 、 B_3 が、各ステーションのプレイフィールドに供給されるボールとは別物である場合について説明したが、同じ物を用いることも可能である。この場合、メダル落下溝14から落下したボールを、ボール搬送手段によって搬送し、中央抽選装置50の抽選ボール受台52へ供給するようにすればよい。なお、上記物理抽選ゲームで使用する抽選用移動物体の形状は、上記抽選ボール B_1 、 B_2 、 B_3 のよ

うな球形に限られず、その物理抽選ゲームの抽選機構との関係で適宜決定される。

また、上述した実施形態では、プッシャーゲーム機を例に挙げて説明したが、他のゲーム機においても同様の効果を発揮することができる。

【図面の簡単な説明】

【0065】

【図1】本実施形態に係るプッシャーゲーム機のゲーム全体の流れを示す説明図。

【図2】同プッシャーゲーム機を示す外観図。

【図3】同プッシャーゲーム機のステーションの構成を示す斜視図。

【図4】同プッシャーゲーム機の全体を制御する制御機構の主要部を示す制御ブロック図

【図5】ファンタジックチャンス時における同プッシャーゲーム機の中央抽選装置の外観を示す斜視図。

【図6】ジャックポットチャンス時における同プッシャーゲーム機の中央抽選装置の外観を示す斜視図。

【図7】変形例に係る中央抽選装置の上面図。

【符号の説明】

【0066】

1 プッシャーゲーム機

2 プレイフィールド

10 ステーション

10

11 メダル投入器

12 メダル載置台

13 プッシャー台

14 メダル落下溝

15 回転搬送機構

20 液晶表示装置

30 メイン制御装置

40 ボール払出装置

41 ボール排出部

50 中央抽選装置

20

51 当選口形成部材

52 抽選ボール受台

53 第1抽選ボール供給装置

53a 搬送レール

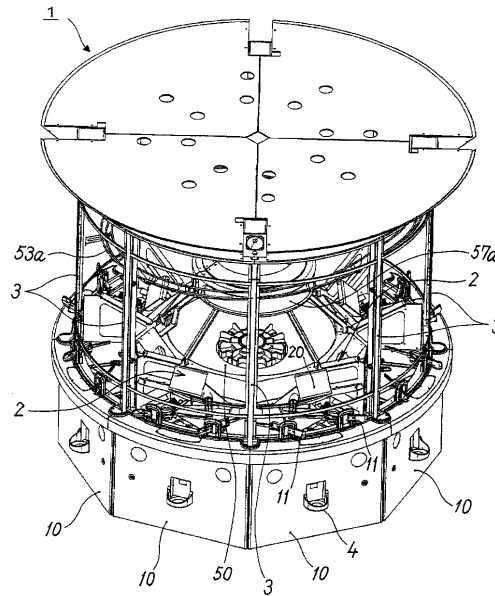
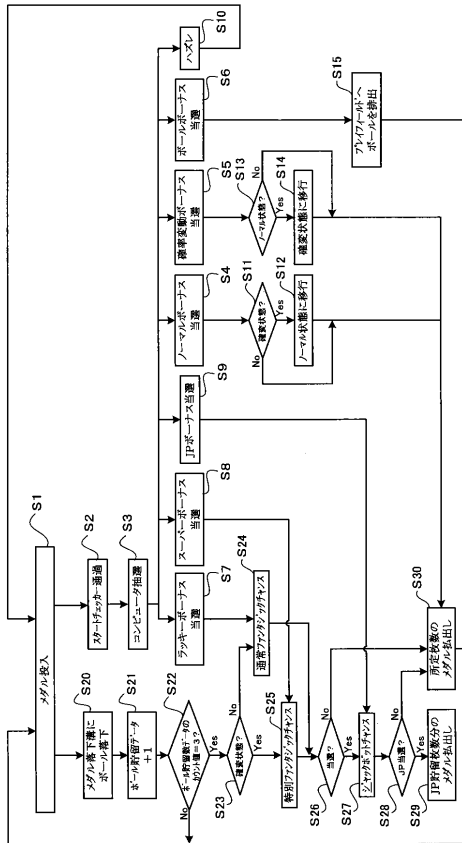
56 第2抽選ボール供給装置

56a 搬送通路部

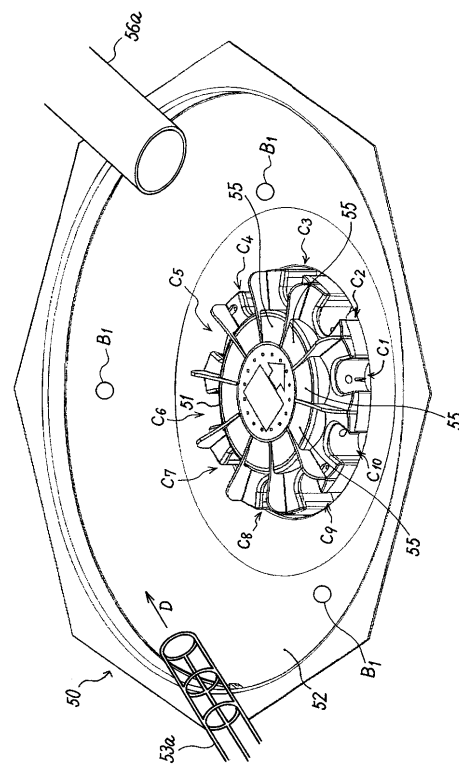
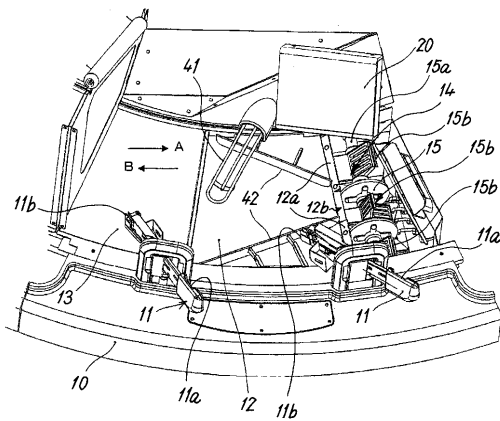
B₁, B₂, B₃ 抽選ボール

C₁～C₁₀ ボール収容口

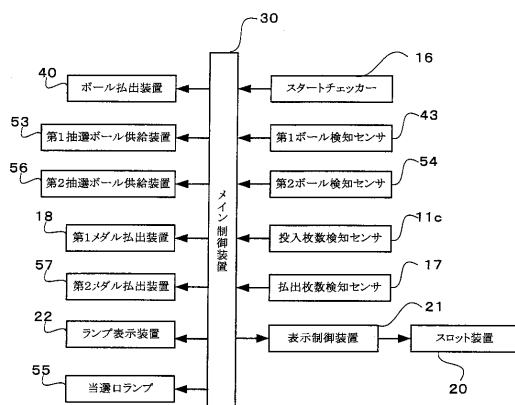
【図 2】



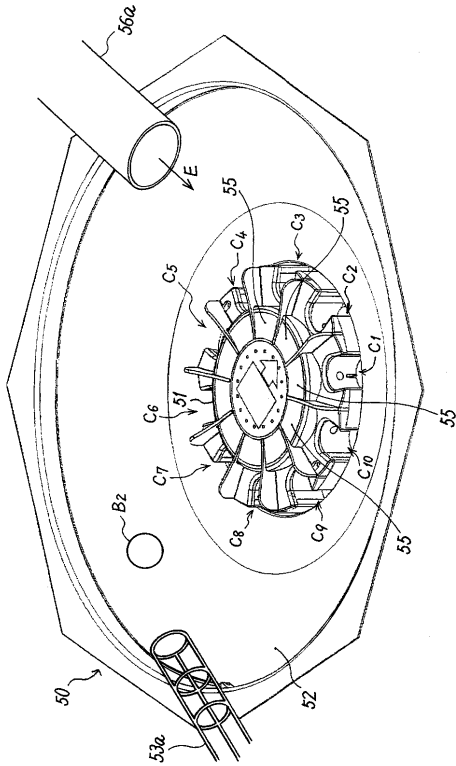
【图 5】



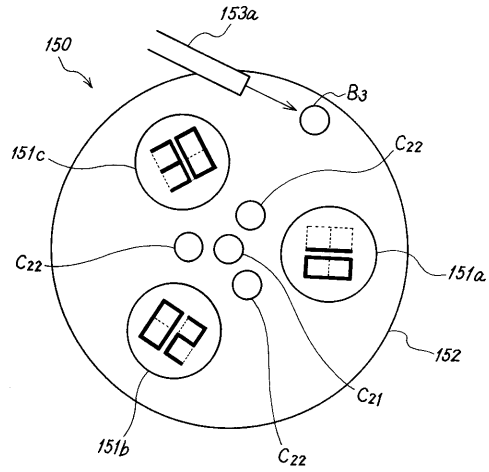
【图 4】



【図 6】



【図 7】



フロントページの続き

審査官 大山 栄成

- (56)参考文献 特開2004-248690 (JP, A)
特開平09-276478 (JP, A)
特開2001-310078 (JP, A)
特許第3392120 (JP, B2)
特開2000-167231 (JP, A)
特許第3542119 (JP, B2)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 1/00-13/12