

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4495548号
(P4495548)

(45) 発行日 平成22年7月7日(2010.7.7)

(24) 登録日 平成22年4月16日(2010.4.16)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 9/00 (2006.01) A 6 3 F 9/00 5 0 8 G

請求項の数 6 (全 14 頁)

(21) 出願番号	特願2004-244850 (P2004-244850)	(73) 特許権者	000129149
(22) 出願日	平成16年8月25日 (2004. 8. 25)		株式会社カプコン
(65) 公開番号	特開2006-61250 (P2006-61250A)		大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
(43) 公開日	平成18年3月9日 (2006. 3. 9)	(74) 代理人	100086380
審査請求日	平成19年7月31日 (2007. 7. 31)		弁理士 吉田 稔
前置審査		(74) 代理人	100103078
			弁理士 田中 達也
		(74) 代理人	100115369
			弁理士 仙波 司
		(74) 代理人	100130650
			弁理士 鈴木 泰光
		(74) 代理人	100135389
			弁理士 臼井 尚

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 抽選装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

球状または円板状の転動体を用いて抽選ゲームを行うための抽選装置であって、

上記転動体が転がりながら往復移動するための軌道を形成するとともに上縁が全体的に湾曲凹状をして上記転動体を転がり移動可能に支持する一対のレールからなる軌道部材と

、
上記一対のレールを相対的に離間させることにより上記軌道部材の任意の長手方向位置から上記転動体を落下させる操作機構と、

上記軌道部材の長手方向に沿って下方に設けられているとともに、上記転動体が入りうる穴をそれぞれ有する複数の入賞部と、

上記各入賞部に設けられており、当該入賞部の穴に入った上記転動体を検知する検知手段と、

上記転動体が入賞部の上を往復移動するように上記軌道部材上に上記転動体を投入する投入機構と、

を備えており、

上記操作機構は、上記軌道部材上に上記転動体が入賞部に入ってから所定時間経過後に上記一対のレールを相対的に離間させて上記軌道部材から上記転動体を落下させることを特徴とする、抽選装置。

【請求項2】

球状または円板状の転動体を用いて抽選ゲームを行うための抽選装置であって、

10

20

上記転動体が転がりながら往復移動するための軌道を形成するとともに上縁が全体的に湾曲凹状をして上記転動体を転がり移動可能に支持する一対のレールからなる軌道部材と

上記一対のレールを相対的に離間させることにより上記軌道部材の任意の長手方向位置から上記転動体を落下させる操作機構と、

上記軌道部材の長手方向に沿って下方に設けられているとともに、上記転動体が入りうる穴をそれぞれ有する複数の入賞部と、

上記各入賞部に設けられており、当該入賞部の穴に入った上記転動体を検知する検知手段と、

上記転動体上記軌道部材上を往復移動するように上記軌道部材上に上記転動体を投入する投入機構と、
を備えており、

上記操作機構は、プレイヤーの入力操作または所定のゲーム結果に応じて上記一対のレールを相対的に離間させて上記軌道部材から上記転動体を落下させることを特徴とする、抽選装置。

【請求項 3】

上記レールは、波状に形成されている、請求項 1 または 2 に記載の抽選装置。

【請求項 4】

上記入賞部の穴に入った上記転動体を回収するとともに、回収した転動体を上記投入機構に送る回収機構を備えている、請求項 1 ないし 3 のいずれかに記載の抽選装置。

【請求項 5】

上記各入賞部には、当該入賞部の穴に上記転動体が入った場合の入賞内容に関する情報を表示する表示手段が設けられている、請求項 1 ないし 4 のいずれかに記載の抽選装置。

【請求項 6】

上記表示手段は、上記入賞内容に関する情報を変動的に表示しうる、請求項 5 に記載の抽選装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本願発明は、たとえばメダルゲーム機に用いられる抽選装置に関する。

【背景技術】

【0002】

いわゆるアーケード型のメダルゲーム機としては、メダルを所定のフィールドに投入させてゲームを行なわせるものがある。このようなメダルゲーム機においては、メダルを用いて単純なゲームを進行させるだけではなく、たとえばボールを利用した抽選ゲームを行なわせることにより、ゲームを複雑化し、その趣向性を高めるようにしたものがある（たとえば、特許文献 1、2 を参照）。

【0003】

従来のボールを用いて抽選ゲームを行う抽選装置としては、いわゆるクローン型のものがある。このクローン型のもは、皿状の部材上にボールを投入することにより、このボールを皿状の部材上で転がし、ボールが皿状の部材に設けられている複数の抽選用孔のいずれに嵌入するかによって、入賞か否か、あるいは入賞した場合の入賞の種別を決定するようにしたものである。従来のボールを利用した抽選装置の多くは、これと同様な基本構成となっている。

【0004】

しかしながら、従来のボールを用いた抽選装置では、皿状の部材内に投入されたボールが複数の抽選用孔のいずれに嵌入するかの点に興味をもたせるだけであり、そのプロセスはいたって単純である。したがって、このような抽選ゲームだけを取り上げてみると、さほど面白いものではない。このようなことから、ボールを利用した抽選ゲームにおいては、未だ、その面白さを高めるべく工夫を凝らす余地がある。

10

20

30

40

50

【0005】

【特許文献1】特開2002-210221号公報

【特許文献2】特開2002-210223号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

本願発明は、上記した事情のもとで考え出されたものであって、ボールなどの転動体を用いた抽選ゲームを従来よりも斬新で面白くすることができる抽選装置を提供することを課題としている。

【課題を解決するための手段】

10

【0007】

上記課題を解決するため、本願発明では、次の技術的手段を講じている。

【0008】

本願発明により提供される抽選装置は、球状または円板状の転動体を用いて抽選ゲームを行うための抽選装置であって、上記転動体が転がりながら往復移動するための軌道を形成するとともに上縁が全体的に湾曲凹状をして上記転動体を転がり移動可能に支持する一対のレールからなる軌道部材と、上記一対のレールを相対的に離間させることにより上記軌道部材の任意の長手方向位置から上記転動体を落下させる操作機構と、上記軌道部材の長手方向に沿って下方に設けられているとともに、上記転動体が入りうる穴をそれぞれ有する複数の入賞部と、上記各入賞部に設けられており、当該入賞部の穴に入った上記転動体を検知する検知手段と、上記転動体が入賞部の上記軌道部材上を往復移動するように上記軌道部材上に上記転動体を投入する投入機構と、を備えており、上記操作機構は、上記軌道部材上に上記転動体が入入してから所定時間経過後に、あるいは、プレイヤーの入力操作または所定のゲーム結果に応じて、上記一対のレールを相対的に離間させて上記軌道部材から上記転動体を落下させることを特徴としている。

20

【0009】

このような構成によれば、軌道部材上において転動体が往復移動させられるとともに、往復移動中にある転動体が軌道部材上の任意の位置で落下させられ、さらに落下した転動体がいずれか一つの入賞部の穴に入ることにより、入賞内容が決まることとなる。よって、プレイヤーは、往復移動中の転動体を落下させる位置やタイミングを計るよう遊ば

30

【0011】

また、このような構成によれば、転動体が一対のレール上を転がりながら確実に往復移動する一方、これらのレールが相対的に離間させられると、往復移動中の転動体がレールの間をすり抜けて下方に落ちる。つまり、プレイヤーは、一対のレールを相対的に離間させられるタイミングを計ることにより、所望とする入賞部の穴に転動体が入るように仕向けることができる。転動体が入入してから所定時間が経過すると一対のレールが相対的に離間させられる場合には、そのような所定時間が経過するまでの間、プレイヤーの期待感を高めることができる。プレイヤーの入力操作または所定のゲーム結果に応じて一対のレールが相対的に離間させられる場合には、プレイヤーの技量に応じて入賞の確率を高めることが可能となり、これによりプレイヤーの向上心を高めることができる。

40

【0012】

他の好ましい実施の形態としては、上記レールは、波状に形成されている。

【0013】

このような構成によれば、一対のレール上において転動体が往復移動する際、波状のレールに沿って上下しながら転動体転がることとなり、単純に転動体往復移動するよりも複雑で面白い転動体の動きが演出される。

50

【 0 0 1 5 】

また、他の好ましい実施の形態としては、上記入賞部の穴に入った上記転動体を回収するとともに、回収した転動体を上記投入機構に送る回収機構を備えている。

【 0 0 1 6 】

このような構成によれば、投入機構および回収機構によって転動体を繰り返し用いることができる。

【 0 0 2 1 】

他の好ましい実施の形態としては、上記各入賞部には、当該入賞部の穴に上記転動体が入った場合の入賞内容に関する情報を表示する表示手段が設けられている。

【 0 0 2 2 】

また、他の好ましい実施の形態としては、上記表示手段は、上記入賞内容に関する情報を変動的に表示しうる。

【 0 0 2 3 】

このような構成によれば、入賞内容に関する情報としては、たとえば入賞時に払い出されるメダルの枚数を表示することができる。また、そのようなメダルの払い出し枚数については、時間の経過とともに徐々に減っていくように表示したり、あるいは入賞部ごとにメダルの払い出し枚数をプレイヤーに設定させた上で表示することができる。また、入賞部ごとに当たりか外れを設定してその旨を表示することにより、入賞位置を変動させることができ、これにより、プレイヤーのゲームへの関与を深めさせ、興趣に富んだ飽きのこない抽選ゲームを実現することができる。

【 0 0 2 4 】

本願発明のその他の特徴および利点は、添付図面を参照して以下に行う詳細な説明によって、より明らかとなる。

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 2 5 】

以下、本願発明の好ましい実施の形態を、図面を参照して具体的に説明する。

【 0 0 2 6 】

図 1 ~ 5 は、本願発明に係る抽選装置の一実施形態を示している。図 1 によく示されているように、本実施形態の抽選装置 A は、メダルゲーム機 B に備えられたものである。メダルゲーム機 B は、下部筐体 10 上に筒状のショーケース 11 が設けられ、かつこのショーケース 11 上に上部カバー 12 が設けられた構成を有している。ショーケース 11 によって囲まれた空間部には、メダルゲームフィールド M F や抽選装置 A が設けられている。下部筐体 10 の外周面部には、複数の操作パネル部 13 が等間隔で設けられており、それらの操作パネル部 13 と同数の複数人（たとえば 8 人）が同時にゲームを行なうことができるようになっている。メダルゲームフィールド M F の上方には、キャラクタをモチーフにしたフィギュアロボット 14 が設置されており、後述する抽選装置 A の抽選ゲームにおいて入賞すると、フィギュアロボット 14 が当該抽選装置 A の設置されている方に回転するとともに、このフィギュアロボット 14 の口 14 A から所定枚数のメダルがメダルゲームフィールド M F に払い出されるように構成されている。各操作パネル部 13 には、後述する抽選ゲーム用の操作スイッチ 13 B などが設けられている。各操作パネル部 13 の下方には、メダルゲームフィールド M F から落とされたメダルを払い出すメダル払出口 13 A が設けられている。また、各操作パネル部 13 の左右両側には、メダル投入装置 13 C が設けられている。メダル投入装置 13 C は、ショーケース 11 の外側でプレイヤーにより投入されたメダルを所望の方向に向けて転がしつつ、ショーケース 11 内のメダルゲームフィールド M F へと導くように構成されている。メダルゲームフィールド M F は、複数の操作パネル部 13 の個々に対応してたとえば計 8 箇所設けられている。また、抽選装置 A は、各メダルゲームフィールド M F の側方に設置されており、このような抽選装置 A もまた、複数の操作パネル部 13 の個々に対応してたとえば計 8 つ設けられている。

【 0 0 2 7 】

図 2 によく示されているように、メダルゲームフィールド M F には、液晶ディスプレイ

10

20

30

40

50

などを用いた電子ゲーム実行用の画像表示装置 2 とプッシュゲーム機構 3 とが設置されており、これら画像表示装置 2 とプッシュゲーム機構 3 との間には、メダル貯留部 20 が設けられている。メダル貯留部 20 は、プッシュゲーム機構 3 の奥方において、手前が低位となるように傾斜した上面 20 a をもつとともに、メダルをため込み可能な内部空間をもつ。メダル貯留部 20 の上面 20 a には、その左右両側にメインチャッカ 21 が設けられており、また、貯留部 20 の前壁面 20 b には、上下に揺動するジャンプ台 22 が設けられている。画像表示装置 2 は、上記メダル貯留部 20 の上面 20 a の奥方に起立するように設けられている。メダル投入装置 13 C によってメダルゲームフィールド MF へと導かれたメダル m は、ジャンプ台 22 により跳ね上げられてメインチャッカ 21 に入ることによりメダル貯留部 20 の内部にため込まれる。詳細な図示説明は省略するが、メダル貯留部 20 の内部にため込まれたメダルは、たとえば電子ゲームで所定の結果が得られた場合にプッシュゲーム機構 3 が通常とは異なる動作を行うことにより、このプッシュゲーム機構 3 によって手前側へと押し出される。一方、メインチャッカ 21 に入らなかったメダル m は、メダル貯留部 20 の上面 20 a やジャンプ台 22 を滑り落ちてプッシュゲーム機構 3 に至る。詳細な図示説明は省略するが、メダルゲーム機 B には、画像表示装置 2 やプッシュゲーム機構 3、さらには抽選装置 A などの動作を制御するマイクロコンピュータが搭載されている。このマイクロコンピュータは、所定のゲーム結果に応じて抽選装置 A による抽選ゲームを実行し、さらにその結果として所定の入賞結果がでると、上記フィギュア口ポット 14 の口 14 A から所定枚数のメダルをプッシュゲーム機構 3 上に払い出す制御を行うように構成されている。

10

20

【0028】

プッシュゲーム機構 3 は、固定プレート 30 上に可動プレート 31 が重ねられ、かつこの可動プレート 31 が一定のストロークで往復動を行なうように構成されたものである。可動プレート 31 が前進したときに、固定プレート 30 上に載っている複数枚のメダル m どうしが固定プレート 30 の前方に向けてうまく押し合うと、この固定プレート 30 の先端縁 30 a からその前方下方にメダル m が落下するようになっている。可動プレート 31 の往復動は、通常は所定のストロークをもって常時繰り返されるように構成されており、固定プレート 30 上に多くのメダル m が載せられた状況になるほど、この固定プレート 30 からメダル m が落下しやすくなるようになっている。固定プレート 30 から落下したメダル m は、メダル払出口 13 A から払い出される。また、固定プレート 30 の先端縁 30 a の前方には、サブチャッカ 32 が設けられている。このサブチャッカ 32 にメダル m が入ると、これがセンサ (図示略) により検出される。すると、マイクロコンピュータは、抽選装置 A とは別のゲーム装置 (図示略) によって所定のゲームを実行する。抽選装置 A による抽選ゲームは、上記別のゲーム装置による所定のゲームの結果に応じて実行されるように構成されている。なお、サブチャッカ 32 については、たとえば図 2 の矢印 N c 方向に常時または間欠的に往復動を行なうように設けておき、メダル m が固定プレート 30 から落ちたときにサブチャッカ 32 が丁度その位置に移動していれば、サブチャッカ 32 へのメダル m の進入がなされる構成とすることもできる。

30

【0029】

図 2 に示されているように、抽選装置 A は、転動体としての 1 個のボール b を用いて抽選ゲームを行うものである。図 4 によく示されているように、抽選装置 A は、軌道部材としての一对のレール 4 A, 4 B (手前側のレール 4 A について図 3 および図 5 参照)、レール 4 B を操作する操作機構 5、レール 4 A, 4 B の下方に設けられた一例として 4 つの入賞部 6、レール 4 A, 4 B 上にボール b を投入する投入機構 7、および入賞部 6 に入ったボール b を回収する回収機構 8 を基本的な構成要素として備えている。

40

【0030】

一对のレール 4 A, 4 B は、図 3 および図 4 に示されているように正面から見れば、全体的に湾曲凹状を呈している一方、部分的には波状に形成されている。これらのレール 4 A, 4 B は、図 5 に示されているように、断面が L の字状に形成されており、ボール b の径よりも小さい間隔をあけて互いに平行となるように配置されている。手前側のレール 4

50

Aは、抽選装置Aの左右両側に位置する側部筐体90Bに固定されており、後述する入賞部6の穴60が設けられた中央筐体90Aの上部プレート91から所定高さに位置している。一方、奥方側のレール4Bは、その長手方向を回転軸として左右両側の側部筐体90Bに回転可能に支持されており、通常は上記手前側のレール4Aと同一高さに位置している。より具体的には、図4および図5に示されているように、レール4Bの一端部には、連結部材40が固定されており、この連結部材40の先端部が支持ロッド41を介して回転可能に一方の側部筐体90Bに支持されている。支持ロッド41には、コイルバネ42が嵌め合わされており、このコイルバネ42によってレール4Bが常に上方側に回転するように付勢されている。レール4Bは、図示しないストッパなどに当接することで他方のレール4Aと平行する位置で止まるようになっている。また、連結部材40の基端部には、操作機構5を構成する2つのリンクアーム50, 51を介してレール開閉用のソレノイド52が連結されている。このような平行状態にあるレール4A, 4B上にボールbが投入されると、このボールbは、レール4A, 4Bにより形成された軌道に沿って左右に転がりながら往復移動する。このとき、ソレノイド52がマイクロコンピュータによって制御されることでオンになると、図5に仮想線で示すように、連結部材40がリンクアーム50, 51の動きに連動して下方側に回転させられ、これにより、奥方側のレール4Bが手前側のレール4Aに対して離間するように斜め下方に退避させられる。その結果、レール4A, 4B上において往復移動していたボールbは、これらレール4A, 4Bの間をすり抜けるようにして下方に落ちる。

【0031】

再び図4に示されているように、各入賞部6には、レール4A, 4Bから落ちてきたボールbが入りうる穴60が設けられている。これらの穴60は、レール4A, 4Bに沿って等間隔で並ぶように中央筐体90Aの上部プレート91に開口されている。また、中央筐体90Aの内部には、上部プレート91と重なりつつもスライド用のソレノイド92によって水平にスライドされるスライドプレート93が設けられている。このスライドプレート93には、上部プレート91に開口された穴60と同一の大きさで同一間隔となるように穴94が開口されている。また、上部プレート91とスライドプレート93との間には、穴60に入ったボールbを検知するセンサ95が各穴60と対応するように設けられている。レール4A, 4Bからボールbが落下させられる際、スライドプレート93は、各穴94が上部プレート91の各穴60とずれたような位置関係にある。そのため、レール4A, 4Bから落ちてきたボールbは、スライドプレート93の上面に支持され、上部プレート91の一つの穴60に半分ほど入った状態で一旦保持される。ボールbが穴60に入って保持された状態になると、当該穴60に対応するセンサ95からマイクロコンピュータにボールbを検知した旨の信号が出力される。その後、スライドプレート93は、各穴94が上部プレート91の各穴60と重なるようにソレノイド92によってスライドさせられ、これにより、ボールbが穴94から落ちて回収機構8に送られる。なお、本実施形態では、レール4A, 4Bから落下したボールbが必ずいずれか一つの穴60に入るように構成されているが、他の例としては、入賞部6の穴60とは別箇所にはずれ用の穴を設けておき、このはずれ用の穴に落ちたボールも回収機構8に送られる構成としてもよい。

【0032】

図3に示されているように、中央筐体90Aの前面パネル96には、各入賞部6の穴60にボールbが入った場合のメダルの払い出し枚数(入賞内容に関する情報)を表示するための表示部61が、各入賞部6の位置と対応するように設けられている。これらの表示部61は、本実施形態の例では7セグメントLEDによって構成されており、マイクロコンピュータによって制御されるようになっている。マイクロコンピュータは、抽選ゲームの状況に応じて各表示部61に表示させるメダルの払い出し枚数を変動させることができる。

【0033】

投入機構7は、図4に良く示されているように、片側(右側)の側部筐体90Bの内部

10

20

30

40

50

に設けられており、この投入機構7は、上下方向に巻掛走行させられる無端ベルト70、無端ベルト70の上部および下部が巻き掛けられるプーリ71A、71B、無端ベルト70に固定されたボール載置用のベース72、および下部側のプーリ71Bを駆動するモータ73を有して構成されている。通常、ベース72は、レール4A、4B上にボールbを投入する位置となる最上位（同図に仮想線で示した位置）よりも若干下方の位置（待機位置）にあり、ボールbを載せた状態で待機している。このとき、ベース72は、下部に設けられたコイルバネ72Aの付勢力により、ボールbがこぼれ落ちないように若干傾斜した姿勢を保っている（同図に実線で示した状態を参照）。抽選ゲームを開始するとき、マイクロコンピュータがモータ73を制御することで無端ベルト70が動作させられ、これにより、ベース72は、ボールbを載せたまま最上位へと移動させられる。ベース72が最上位に達すると、このベース72は、側部筐体90Bの上部に開口された投入口90Cに臨む姿勢となる。このとき、ベース72は、その一部が投入口90C付近に固定されたストッパ90Dに引っ掛かることにより、ベース72の投入口90C側が下方に向けて傾斜する。その結果、ベース72に載せられていたボールbが投入口90Cからレール4A、4Bの方へと転がり落ちてゆき、レール4A、4B上にボールbが投入される。

【0034】

回収機構8は、図4に良く示されているように、シーソー状に傾動可能なガイド部材80によって構成されている。このガイド部材80は、常にその片側（同図では右側）が図示しないバネによって上方に付勢されており、通常時は、その付勢された部位の反対側（同図では左側）が下方に傾斜してボールbを保持可能な姿勢にある。入賞部6の穴60にボールbが入ったことがセンサ95によって検知されると、その旨の信号がマイクロコンピュータに伝えられ、マイクロコンピュータは、投入機構7のモータ73を制御することで無端ベルト70を動作させる。これにより、投入機構7のベース72は、最上位から最下位（同図に実線で示した位置）へと下降移動させられる。このとき、ベース72の一部がガイド部材80の右側先端部に引っ掛かることにより、このガイド部材80の右側が下方に向けて傾斜する（同図に仮想線で示した状態を参照）。その後、マイクロコンピュータは、ソレノイド92を制御することでスライドプレート93をスライドさせる。これにより、入賞部6の穴60に保持されていたボールbは、スライドプレート93の穴94からガイド部材80へと落ち、さらにこのボールbは、ガイド部材80に沿って転がりながらベース72の方へと移動する。ベース72にボールbが載った後、このベース72は、先述した待機位置まで上昇させられる。

【0035】

次に、抽選装置Aの動作について説明する。

【0036】

図6～9は、抽選ゲームの態様を示している。この抽選ゲームは、サブチャッカ32にメダルmが入ることで所定のゲームが実行され、そのゲーム結果として次に進む状態になることにより、抽選装置Aによって実行される。なお、抽選ゲームの実行開始前には、ボールbを投入してからレール4A、4Bが開放するまでの動作時間について、たとえば15秒から30秒の範囲でプレイヤーに決定させるための画面が画像表示装置2に表示される。プレイヤーが操作スイッチ13Bを用いて上記動作時間を決定すると、この動作時間がカウントダウンされるようすが画像表示装置2に表示されるとともに、抽選ゲームが実際に開始される。本実施形態では、一例として抽選ゲームを最大4回行うようになっている。

【0037】

図6に示されているように、1回目の抽選ゲームの開始時には、レール4A、4B上にボールbが投入され、ボールbがレール4A、4Bに沿って左右に転がりながら往復移動する。このとき、ボールbは、左右に往復移動するものの、波状のレール4A、4Bに沿って転がるため、このボールbが若干上下に変位しながら往復移動する。これにより、プレイヤーは、画像表示装置2上にカウントダウンしながら変動表示される動作時間が0になるまでの間、ボールbの往復移動する動きが面白い動きに見えるとともに、ボールbがどこで落ちるかといった期待感が高められる。なお、1回目の抽選ゲームにおいてボールb

10

20

30

40

50

が入賞部6の穴60に入るまでの間、全ての入賞部6の表示部61には、たとえば「JPC（ジャックポットチャンス）」といった入賞内容に関する情報が表示されている。

【0038】

動作時間が0になると、図7に示されているように、奥方側のレール4Bが下方に退避させられる。これにより、レール4A, 4B上で往復移動していたボールbがレール4A, 4Bの間から落下し、適当な入賞部6の穴60に入ることとなり、1回目の抽選ゲームの結果が得られる。すると、そのボールbが入った入賞部6の表示部61には、例えば「50」といったメダルの払い出し枚数が表示される。その他の入賞部6の表示部61には、「JPC」の表示が継続される。その後、回収機構8によって穴60に入ったボールbが回収されるとともに、そのボールbが投入機構7に送られ、再び上記1回目の抽選ゲームと同様の手順で2回目の抽選ゲームが行われる。

10

【0039】

2回目の抽選ゲームにおいては、図8に示されているように、1回目の抽選ゲームでボールbが入らなかった穴60にボールbが入ると、そのボールbが入った入賞部6の表示部61（1回目の抽選ゲームにおいてボールbが入った入賞部6の表示部61を含む）に例えば「100」といったメダルの払い出し枚数が表示される。その他の入賞部6の表示部61には、「JPC」の表示が継続される。なお、2回目の抽選ゲームにおいて、1回目の抽選ゲームでボールbが入ったのと同じ入賞部6の穴60にボールbが入った場合には、その入賞部6の表示部61に表示されていた枚数である50枚のメダルmがフィギュアロボット14の口14AからメダルゲームフィールドMFに払い出され、次の抽選ゲームに進むことなくゲームが終わる。

20

【0040】

同様に、3回目の抽選ゲームもまた、上記と同様の手順で実行されるが、この3回目の抽選ゲームにおいては、図9に示されているように、1回目と2回目の抽選ゲームでボールbが入らなかった穴60にボールbが入ると、そのボールbが入った入賞部6の表示部61（1回目および2回目の抽選ゲームにおいてボールbが入った入賞部6の表示部61を含む）に例えば「200」といったメダルの払い出し枚数が表示される。一方、1~3回目までの抽選ゲームにおいて未だボールbが入っていない入賞部6については、この入賞部6の表示部61に例えば最大2000枚ものメダルが払い出されることを示す「SJP（スーパージャックポット）」が表示される。なお、3回目の抽選ゲームにおいて、1回目と2回目の抽選ゲームでボールbが入ったのと同じ入賞部6の穴60にボールbが入った場合には、その入賞部6の表示部61に表示されていた枚数である100枚のメダルmがフィギュアロボット14の口14AからメダルゲームフィールドMFに払い出され、次の最後4回目の抽選ゲームに進むことなくゲームが終わる。最終的に4回目の抽選ゲームを行った結果、「SJP」と表示された入賞部6の穴60にボールbが入ると、その「SJP」に対応する相当枚数（最大2000枚）のメダルmがフィギュアロボット14の口14AからメダルゲームフィールドMFに払い出され、プレイヤーにとっては非常に多くのメダルmを獲得できる有利な状況となる。4回目の抽選ゲームにおいて、「SJP」以外の「200」と表示された入賞部6の穴60にボールbが入った場合には、その入賞部6の表示部61に表示されていた枚数である200枚のメダルmがフィギュアロボット14の口14AからメダルゲームフィールドMFに払い出され、抽選ゲームが終わる。

30

40

【0041】

したがって、本実施形態の抽選装置Aによれば、ボールbが上下に変位しながら往復移動することで従来とは異なる趣向のボールbの動きが演出されるとともに、ボールbを落下させるプロセスにプレイヤーを能動的にかかわらせることができ、これにより、ボールbを用いた抽選ゲームを斬新で面白いものとする事ができる。

【0042】

抽選ゲームの進め方としては、次のようにしてもよい。

【0043】

図10~13は、抽選ゲームの他の進め方による態様を示している。たとえば図10に

50

示されているように、抽選ゲームの開始前には、入賞部6の表示部61に例えば「50」といったメダルの払い出し枚数や、「JPC」といった入賞内容に関する情報が表示される。ルール4A, 4B上にボールbが投入された後、プレイヤーが任意のタイミングで操作スイッチ13Bを操作すると、奥方側のルール4Bが下方に退避させられてルール4A, 4Bが開放される。これにより、ルール4A, 4B上で往復移動していたボールbがプレイヤーの狙った位置で落下し、適当な入賞部6の穴60に入る。そして、たとえば「50」といったメダルの払い出し枚数が表示されている入賞部6の穴60にボールbが入った場合には、当該枚数のメダルmがフィギュアロボット14の口14AからメダルゲームフィールドMFに払い出され、次のステージに進むことなくゲームが終わる。

【0044】

一方、「JPC」が表示されている入賞部6の穴60にボールbが入った場合には、図11に示されているように、メダルの払い出し枚数がさらに多い次のステージに進む。このステージに進むと、入賞部6の表示部61にそれまで表示されていた数より多い「300」といったメダルの払い出し枚数や、「SJP」といった入賞内容に関する情報が表示され、上記と同様の手順で抽選ゲームが実行される。たとえば「300」といったメダルの払い出し枚数が表示されている入賞部6の穴60にボールbが入った場合には、当該枚数のメダルmがフィギュアロボット14の口14AからメダルゲームフィールドMFに払い出され、抽選ゲームが終わる。「SJP」が表示されている入賞部6の穴60にボールbが入った場合には、相当枚数(最大2000枚)ものメダルmがフィギュアロボット14の口14AからメダルゲームフィールドMFに払い出され、プレイヤーにとっては非常に多くのメダルmを獲得できる有利な状況となる。

【0045】

また、図12および図13に示すものでは、画像表示装置2上で行われる電子ゲームで所定のゲーム結果が得られることにより、抽選装置Aによる抽選ゲームが実行される。図12に示されているように、抽選ゲームの開始時、各入賞部6の表示部61には、たとえば「100」「25」「75」「50」というようにメダルの払い出し枚数がランダムに表示される。ルール4A, 4B上にボールbが投入された後、プレイヤーが任意のタイミングで操作スイッチを操作すると、奥方側のルール4Bが下方に退避させられてルール4A, 4Bが開放される。

【0046】

ここで、図13に示されているように、各入賞部6の表示部61においては、ボールbの投入開始から時間が経過するにつれ、表示されていた数が次第に減っていくように表示される。プレイヤーは、各表示部61で表示されていた数がすべて「0」になるまでの間にボールbを落下させるための操作を行わなければならない。たとえば、ボールbが入賞部6の穴60に入り、その時点でその入賞部6の表示部61に表示されていた数が「38」であった場合、その表示数と同数の38枚のメダルmがフィギュアロボット14の口14AからメダルゲームフィールドMFに払い出されることとなる。ボールbを落下させるための操作がなされることなく、各入賞部6の表示数が全て「0」になると、自動的にルール4A, 4Bが開放させられてボールbが落下させられる。つまり、最終的に「0」となった入賞部6の穴60にボールbが入ったとしても、メダルが払い出されないこととなり、そのため、プレイヤーは、ボールbを落とす位置とタイミングを適当に考えながら操作しなければならない。これにより、抽選ゲームとしては、プレイヤーにとってより一層興味のある複雑なものとなる。

【0047】

なお、本願発明は、上記の実施形態に限定されるものではない。

【0048】

転動体としては、球状のボールに限らず、たとえば円板状のメダルなどを用いてもよい。円板状のメダルなどを用いる場合、軌道部材としては、たとえば断面凹状の軌道を形成してメダルなどが転がりやすいように一对のレールを近接配置するのが好ましい。

【0049】

軌道部材としてのレールは、それ自体の形状によってボールが自ずと往復移動するように構成されているが、たとえばレールを左右上下などに強制的に揺動させることでボールを往復移動させるようにしてもよい。また、上記実施形態では、一方のレールが回転可能に構成されているが、たとえば一方のレールが他方の固定されたレールから水平方向に移動することで離間させられるように構成してもよく、あるいは、両方のレールを水平移動可能とし、これら両方のレールを互いに離間させるように構成してもよい。

【0050】

抽選ゲームについては、電子ゲームなどの他のゲームの結果に応じて開始するように構成されているが、たとえばチャッカにメダルが入った時点で抽選ゲームを開始させるようにしてもよい。

10

【0051】

入賞部の表示部に表示されるメダルの払い出し枚数などについては、ボールを投入する前の時点において、いわゆるスロットマシンのようにあたかも回転しているかのように表示させてもよい。この場合、プレイヤーが操作スイッチを操作した時点で各表示部の表示内容がランダムに決定し、それと同時にボールが投入されるように構成することができる。

【0052】

抽選装置としては、メダルゲーム機に限らず、その他各種のゲーム機に装備することができ、さらには、抽選装置単独でゲーム機を構成することもできる。

【図面の簡単な説明】

【0053】

20

【図1】本願発明に係る抽選装置の一実施形態を示す全体斜視図である。

【図2】図1に示した抽選装置周辺の拡大斜視図である。

【図3】図2に示した抽選装置の正面図である。

【図4】図2に示した抽選装置の正面視断面図である。

【図5】図2に示した抽選装置の要部断面図である。

【図6】図2に示した抽選装置で実行される抽選ゲームの態様を説明するための説明図である。

【図7】図2に示した抽選装置で実行される抽選ゲームの態様を説明するための説明図である。

【図8】図2に示した抽選装置で実行される抽選ゲームの態様を説明するための説明図である。

30

【図9】図2に示した抽選装置で実行される抽選ゲームの態様を説明するための説明図である。

【図10】抽選ゲームの他の態様を説明するための説明図である。

【図11】抽選ゲームの他の態様を説明するための説明図である。

【図12】抽選ゲームの他の態様を説明するための説明図である。

【図13】抽選ゲームの他の態様を説明するための説明図である。

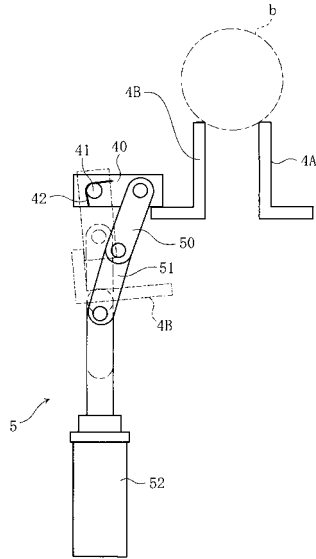
【符号の説明】

【0054】

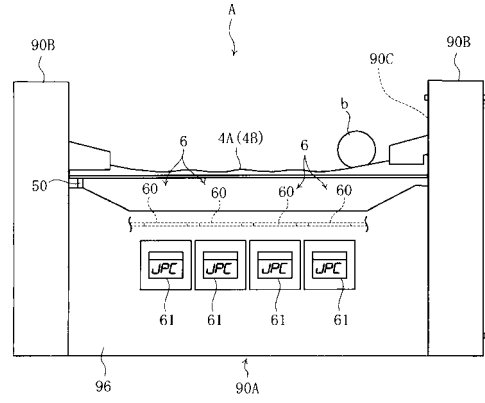
- | | |
|--------|-----------|
| A | 抽選装置 |
| b | ボール(転動体) |
| 4A, 4B | レール(軌道部材) |
| 5 | 操作機構 |
| 6 | 入賞部 |
| 60 | 入賞部の穴 |
| 61 | 表示部(表示手段) |
| 7 | 投入機構 |
| 8 | 回収機構 |
| 95 | センサ(検知手段) |

40

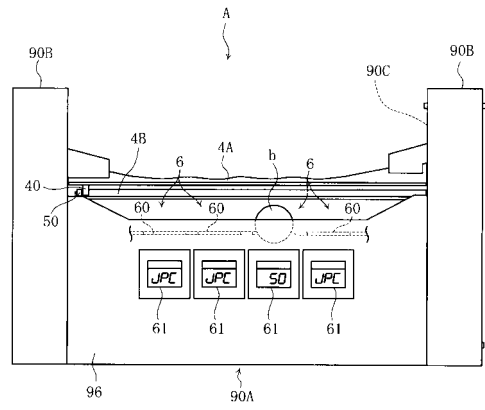
【図5】



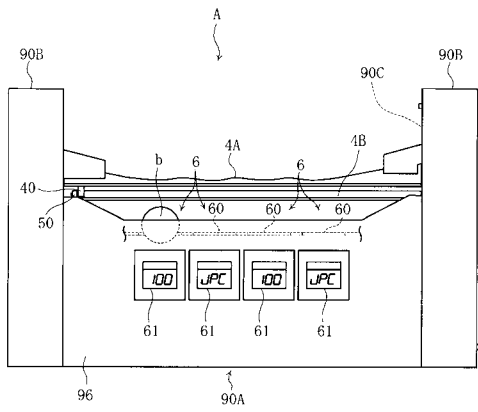
【図6】



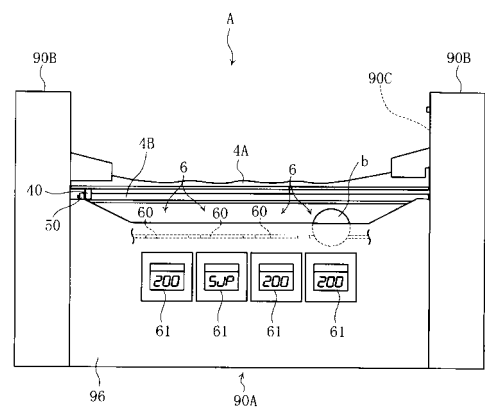
【図7】



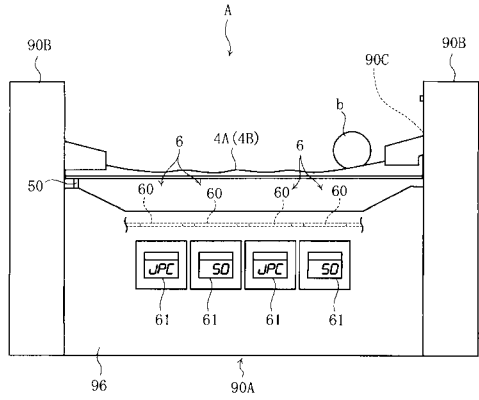
【図8】



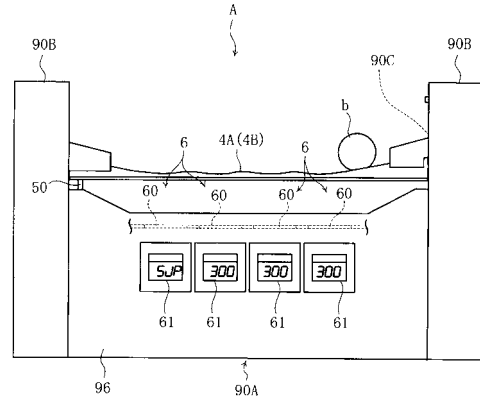
【図9】



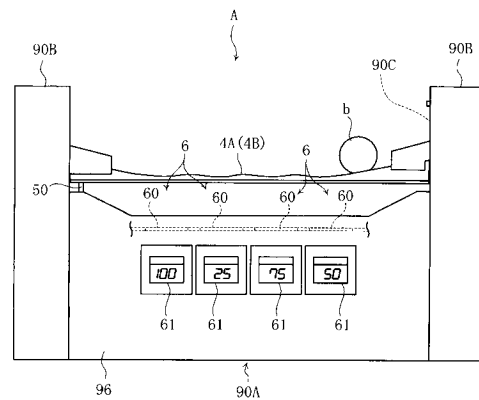
【 図 1 0 】



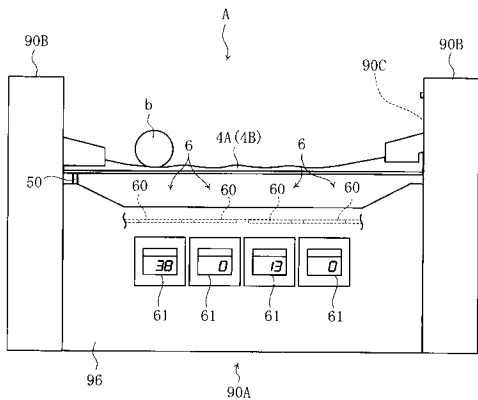
【 図 1 1 】



【 図 1 2 】



【 図 1 3 】



フロントページの続き

(74)代理人 100161274

弁理士 土居 史明

(72)発明者 泉 治

大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カブコン内

(72)発明者 正垣 健太

大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カブコン内

審査官 植野 孝郎

(56)参考文献 特開2002-315876(JP,A)

特開平05-300970(JP,A)

特開2002-210221(JP,A)

特開2004-113566(JP,A)

特開2003-126396(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 9/00 - 9/20

A63F 9/26 - 11/00

A63F 5/02

A63F 7/02