

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6069625号  
(P6069625)

(45) 発行日 平成29年2月1日(2017.2.1)

(24) 登録日 平成29年1月13日(2017.1.13)

(51) Int.Cl. F I  
**A 6 3 F 5/02 (2006.01)** A 6 3 F 5/02 B

請求項の数 5 (全 19 頁)

(21) 出願番号	特願2016-146046 (P2016-146046)	(73) 特許権者	506113602
(22) 出願日	平成28年7月26日 (2016.7.26)		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2016-102537 (P2016-102537) の分割		東京都港区赤坂九丁目7番2号
原出願日	平成25年9月25日 (2013.9.25)	(74) 代理人	100099645
(65) 公開番号	特開2016-182447 (P2016-182447A)		弁理士 山本 晃司
(43) 公開日	平成28年10月20日 (2016.10.20)	(74) 代理人	100116171
審査請求日	平成28年9月15日 (2016.9.15)		弁理士 川澄 茂
早期審査対象出願		(74) 代理人	100121533
			弁理士 佐々木 まどか
		(74) 代理人	100161090
			弁理士 小田原 敬一
		(72) 発明者	東 尚吾
			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
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム機、ゲーム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】

複数の選択肢のいずれかがそれぞれ対応付けられた複数のポケットのいずれかに遊技体が進入することで前記複数の選択肢から少なくとも1つの選択肢が選択される抽選機構と、前記抽選機構に遊技体を投入する投入機構と、を備えたゲーム機であって、

1回の抽選単位で所定数の遊技体を前記抽選機構に投入するように前記投入機構を制御する投入制御手段を備え、

前記投入制御手段には、所定の終了条件が成立しない限り、前記抽選単位での抽選を繰り返し、遊技体の投入を継続するように前記投入機構を制御する投入継続制御手段が設けられ、

前記ポケットに対応付けられた選択肢を変更する選択肢変更手段をさらに備え、

前記選択肢変更手段は、所定の変更条件が満たされた場合に、前記複数のポケットのうち少なくとも一つのポケットに対応付けられた選択肢の個数を変更するゲーム機。

【請求項 2】

前記選択肢変更手段は、前記ポケットのうち、所定の選択肢が対応付けられたポケットに前記遊技体が進入した場合、前記変更条件が満たされたものとして、前記ポケットに対応付けられた選択肢の個数を変更する請求項 1 に記載のゲーム機。

【請求項 3】

前記選択肢変更手段は、前記投入継続制御手段により継続して投入された遊技体の総数が所定数以上となった場合、前記変更条件が満たされたものとして、前記ポケットに対応

付けられた選択肢の個数を変更する請求項 1 又は 2 に記載のゲーム機。

【請求項 4】

複数の選択肢のいずれかがそれぞれ対応付けられた複数のポケットのいずれかに遊技体が進入することで前記複数の選択肢から少なくとも 1 つの選択肢が選択される抽選機構と、前記抽選機構に遊技体を投入する投入機構と、を備えたゲーム機のコンピュータに、

1 回の抽選単位で所定数の遊技体を前記抽選機構に投入するように前記投入機構を制御する投入制御手順を実行させ、

前記投入制御手順では、所定の終了条件が成立しない限り、前記抽選単位での抽選を繰り返し、遊技体の投入を継続するように前記投入機構を制御する投入継続制御手順を前記コンピュータに実行させるとともに、

前記コンピュータに、前記ポケットに対応付けられた選択肢を変更する選択肢変更手順をさらに実行させ、

前記選択肢変更手順では、所定の変更条件が満たされた場合に、前記複数のポケットのうち少なくとも一つのポケットに対応付けられた選択肢の個数を変更するゲーム制御方法

。

【請求項 5】

複数の選択肢のいずれかがそれぞれ対応付けられた複数のポケットのいずれかに遊技体が進入することで前記複数の選択肢から少なくとも 1 つの選択肢が選択される抽選機構と、前記抽選機構に遊技体を投入する投入機構と、を備えたゲーム機のコンピュータを、

1 回の抽選単位で所定数の遊技体を前記抽選機構に投入するように前記投入機構を制御する投入制御手段、として機能させ、

前記投入制御手段を、所定の終了条件が成立しない限り、前記抽選単位での抽選を繰り返し、遊技体の投入を継続するように前記投入機構を制御する投入継続制御手段、としてさらに機能させるように構成されるとともに、

前記コンピュータを、前記ポケットに対応付けられた選択肢を変更する選択肢変更手段としてさらに機能させ、

前記選択肢変更手段は、所定の変更条件が満たされた場合に、前記複数のポケットのうち少なくとも一つのポケットに対応付けられた選択肢の個数を変更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、抽選機構を備えたゲーム機等に関する。

【背景技術】

【0002】

抽選機構を備えたゲーム機が知られている。例えば、ピンゴゲームを提供するために、数字がそれぞれに割り当てられた複数のポケットを有するルーレット盤に投入されたボールがいずれかのポケットに進入することにより数字を抽選する物理的抽選機構を備えた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 2004 - 97487 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

1 回のゲームで抽選される回数は予め決められており、規定回数の抽選が終了するとゲームも終了する。そうすると、ゲームの途中で結果を予測しやすくなり、ゲームへの興味をそぐおそれがある。

【0005】

10

20

30

40

50

そこで、本発明は抽選結果に応じてゲームが終了するタイミングが変化するゲーム機等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】

本発明のゲーム機は、複数の選択肢から少なくとも1つの選択肢を選択するために、選択肢がそれぞれ対応付けられた複数のポケットが設けられ、遊技体がいずれかのポケットに進入することで選択肢が選択される抽選機構と、前記抽選機構に遊技体を投入する投入機構と、を備えたゲーム機であって、1回の抽選単位で所定数の遊技体を前記抽選機構に投入するように前記投入機構を制御する投入制御手段を備え、前記投入制御手段には、所定の終了条件が成立しない限り、前記抽選単位での抽選を繰り返し、遊技体の投入を継続するように前記投入機構を制御する投入継続制御手段が設けられているものである。

10

【0007】

本発明のゲーム制御方法は、複数の選択肢から少なくとも1つの選択肢を選択するために、選択肢がそれぞれ対応付けられた複数のポケットが設けられ、遊技体がいずれかのポケットに進入することで選択肢が選択される抽選機構と、前記抽選機構に遊技体を投入する投入機構と、を備えたゲーム機のコンピュータに、1回の抽選単位で所定数の遊技体を前記抽選機構に投入するように前記投入機構を制御する投入制御手順を実行させ、前記投入制御手順では、所定の終了条件が成立しない限り、前記抽選単位での抽選を繰り返し、遊技体の投入を継続するように前記投入機構を制御する投入継続制御手順を前記コンピュータに実行させるものである。

20

【0008】

本発明のコンピュータプログラムは、複数の選択肢から少なくとも1つの選択肢を選択するために、選択肢がそれぞれ対応付けられた複数のポケットが設けられ、遊技体がいずれかのポケットに進入することで選択肢が選択される抽選機構と、前記抽選機構に遊技体を投入する投入機構と、を備えたゲーム機のコンピュータを、1回の抽選単位で所定数の遊技体を前記抽選機構に投入するように前記投入機構を制御する投入制御手段、として機能させるように構成され、前記投入制御手段を、所定の終了条件が成立しない限り、前記抽選単位での抽選を繰り返し、遊技体の投入を継続するように前記投入機構を制御する投入継続制御手段、としてさらに機能させるように構成されたものである。

【図面の簡単な説明】

30

【0009】

【図1】本発明の一形態に係るゲーム機の全体図。

【図2】センターユニット及び複数のステーションユニットの斜視図。

【図3】抽選機構の要部拡大図。

【図4】図3において回転フィールドを省略した図。

【図5】回収機構の斜視図。

【図6】投入機構の斜視図。

【図7】抽選フィールドの模式図。

【図8】基本ゲームのゲーム画面の一例を示す図。

【図9】ビンゴゲームのゲーム画面の一例を示す図。

40

【図10】ゲーム機の制御系の要部の構成を説明する機能ブロック図。

【図11】センターユニットの抽選ゲーム制御部が実行する抽選ゲーム制御処理を示すフローチャート。

【図12】ステーションユニットのミニゲーム制御部が実行するミニゲーム制御処理を示すフローチャート。

【図13】ミニゲーム制御部が実行する基本ゲーム実行処理を示すフローチャート。

【図14】ミニゲーム制御部が実行するビンゴゲーム実行処理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機の全体図である。ゲーム機1は、所定のプレイ

50

料金の支払いと引換えに、そのプレイ料金に対応した範囲でユーザにゲームをプレイさせる商業用（業務用）のゲーム機として構成されている。この種のゲーム機 1 は、アーケードゲーム機と呼ばれることがある。ゲーム機 1 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主たる目的として店舗等の所定の施設に設置される。

#### 【0011】

ゲーム機 1 は、遊技媒体としてメダルを利用する、いわゆるメダルゲーム機である。ゲーム機 1 は、センターユニット C N と、そのセンターユニット C N の周囲を取り囲むようにして配置される複数のステーションユニット S T とを備えている。また、ゲーム機 1 には、センターユニット C N の上方に位置するセンターモニタ 2 が設けられている。センターモニタ 2 は、ゲーム機 1 で提供されるゲームに付随した様々な映像を表示する。センターモニタ 2 は、一例として液晶ディスプレイ装置が適用される。

10

#### 【0012】

図 2 は、センターユニット C N 及び複数のステーションユニット S T の斜視図である。図 2 では、説明の便宜上、ゲーム機 1 の外装の一部が省略されている。センターユニット C N には、複数の選択肢から少なくとも 1 つの選択肢を選択する抽選機構 1 1 と、抽選機構 1 1 に遊技体としてのボール B を投入する投入機構 1 2 と、ボール B を回収する回収機構 1 3（図 5 にて図示）とが設けられている。抽選機構 1 1 は、抽選フィールド L F にボール B が投入され、各選択肢がそれぞれ対応付けられた複数のポケット 2 2 にボール B が進入することにより、ボール B が進入したポケット 2 2 の選択肢が抽選されるルーレット型の抽選機構である。選択肢として、例えば複数色（赤、黄、緑、水色、青の 5 色）が設定され、各ポケット 2 2 に所定の順番で割り当てられている。本形態では、各色が 3 つのポケット 2 2 に割り当てられている。各色が複数種類の属性に相当する。

20

#### 【0013】

抽選機構 1 1 には、抽選が行われる抽選フィールド L F と、投入機構 1 2 から供給されたボール B を投入するボール投入口 2 1 とが設けられている。抽選フィールド L F には、複数のポケット 2 2 の一部（ポケット 2 2 a ということがある。）が周方向に沿って並べられて軸線 A X を中心に回転駆動される第 1 抽選部 2 3 と、第 1 抽選部 2 3 の周囲を取り囲むように、残りのポケット 2 2（ポケット 2 2 b ということがある。）と、ボール B を第 1 抽選部 2 3 に案内する 1 以上の案内通路 2 4 とが並べられて第 1 抽選部 2 3 と一体的に回転駆動される第 2 抽選部 2 5 と、第 1 抽選部 2 3 と第 2 抽選部 2 5 との間に位置し、軸線 A X を中心に第 1 抽選部 2 3 及び第 2 抽選部 2 5 と逆方向に回転駆動される回転部としての回転フィールド 2 6 と、第 2 抽選部 2 5 の周囲を取り囲むように位置するボール移動フィールド 2 7 とが設けられている。

30

#### 【0014】

図 3 は、抽選機構 1 1 の要部拡大図である。また、図 4 は、図 3 の回転フィールド 2 6 を省略した図である。抽選機構 1 1 にはさらに、第 1 抽選部 2 3 と第 2 抽選部 2 5 とを支持する支持機構 2 8 と、支持機構 2 8 を回転駆動する駆動源 2 9 とが設けられている。駆動源 2 9 は、軸線 A X に沿って延びる駆動軸（不図示）を回転させる。支持機構 2 8 は駆動軸に固定され、支持機構 2 8 が回転することにより第 1 抽選部 2 3 及び第 2 抽選部 2 5 が一体的に回転する。支持機構 2 8 には、回転フィールド 2 6 を回転駆動する駆動源 3 0 が固定されている。駆動源 3 0 は、回転フィールド 2 6 に固定された伝達部材 3 1 を回転させることで回転フィールド 2 6 を回転させている。このため、回転フィールド 2 6 は、第 1 抽選部 2 3 及び第 2 抽選部 2 5 とは独立して回転することができる。本形態では、回転フィールド 2 6 は、各抽選部 2 3、2 5 とは逆回転に駆動される。駆動源 3 0 は、スリップリング等の周知技術を利用して給電されている。なお、ボール移動フィールド 2 7 は、ゲーム機 1 に固定されている。

40

#### 【0015】

各ポケット 2 2 にはそれぞれ、進入したボール B を検出するボール検出センサ 3 2 が設けられている。ボール検出センサ 3 2 は、一例として接触センサや光電センサ等の各種センサが適用される。第 2 抽選部 2 5 の案内通路 2 4 は、ボール B が移動できる程度の幅を

50

有する。ここで、案内経路 2 4 には、ボール B の案内経路 2 4 への進入を検出するセンサが入口側に設けられ、ボール B の回転フィールド 2 6 への進出を制限するストッパー部材が出口側に設けられる（いずれも不図示）。ボール B の案内経路 2 4 への進入をセンサが検出した場合、ユーザにその旨を表示や音声で報知して案内経路 2 4 への注意を促し、所定時間が経過した後にストッパー部材を下げてボール B の回転フィールド 2 6 への進出を許可する。ボール B がいずれかのポケット 2 2 に進入すると、ボール B は回収機構 1 3 に回収される。図 5 は、回収機構 1 3 の斜視図である。回収機構 1 3 は、支持機構 2 8 の下方に位置する。なお、図 5 は、図 3、図 4 で示した抽選機構 1 1 の駆動源 2 9 により回転される部材（第 1 抽選部 2 3、第 2 抽選部 2 5、支持機構 2 8、回転フィールド 2 6 及び駆動源 3 0 等）を省略した図である。回収機構 1 3 には、各ポケット 2 2 を通過したボール B が落下する落下面 4 1 と、落下面 4 1 に落下したボール B が収集される収集部 4 2 と、投入機構 1 2 にボール B を供給する供給路 4 3 と、収集部 4 2 から供給路 4 3 にボール B を 1 つずつ移動させる移動部材 4 4 とが設けられている。落下面 4 1 は、ボール B が収集部 4 2 に移動できるように傾斜して設けられている。また、ボール B の収集部 4 2 以外への進入を防止するために仕切り 4 5 が設けられている。移動部材 4 4 は、駆動軸に固定され、駆動源 2 9 の動力を受けて第 1 抽選部 2 3 及び第 2 抽選部 2 5 と一体として回転する。移動部材 4 4 は、板状の部材で、ボール B を収容する複数のポケット 4 4 a が等間隔に設けられている。ボール B は各ポケット 4 4 a に 1 つずつ収容されて移動部材 4 4 の回転に伴って移動し、順次供給路 4 3 へ案内される。これにより、ボール B を詰まらせることなく回収させることができる。

#### 【 0 0 1 6 】

図 6 は、投入機構 1 2 の斜視図である。なお、図 6 では、説明の便宜上、ステーションユニット S T を省略している。投入機構 1 2 には、回収機構 1 3 の供給路 4 3 が接続され、抽選機構 1 1 から回収されたボール B が供給される。投入機構 1 2 には、ボール B を搬送させる搬送部材 5 1 と、搬送部材 5 1 を駆動する駆動源 5 2 とが設けられている。搬送部材 5 1 は、スクリュー 5 1 a の設けられた棒状の部材で駆動源 5 2 の動力を受けて軸線を中心に回転する。供給路 4 3 からスクリュー 5 1 a にボール B が供給される。スクリュー 5 1 a が回転してボール B は上方向に移動する。移動したボール B は、ボール投入口 2 1 から抽選フィールド L F へ投入される。

#### 【 0 0 1 7 】

図 2 に戻って、ステーションユニット S T を説明する。ステーションユニット S T には、メダルを投入するメダル投入口 6 1 と、モニタ 6 2 と、モニタ 6 2 に重ね合わされた透明なタッチパネル 6 3 と、ユーザが所有するカード 6 4 を読み取るカードリーダー 6 5 と、メダルを払い出すメダル払出口 6 6 とが設けられている。ユーザがメダルをメダル投入口 6 1 に投入するとクレジットとしてカウントされる。ステーションユニット S T では、クレジットの消費に応じた範囲のゲームを提供する。ステーションユニット S T では、複数種類のゲームが提供され、ユーザはプレイするゲームを選択することができる。一例として、ビンゴゲームや、ブロック消しゲーム、デジタルプッシャーゲーム等のミニゲームが提供される。各ゲームは、センターユニット C N での抽選結果に応じて進行する。ゲームの操作はタッチパネル 6 3 を介して入力される。モニタ 6 2 は一例として液晶ディスプレイ装置が適用される。モニタ 6 2 及びタッチパネル 6 3 は、周知技術を利用して構成してよい。カード 6 4 には、IC チップ、磁気ストライプといった不揮発性記憶媒体（不図示）が設けられ、その媒体にはカード 6 4 毎にユニークなユーザ識別情報（以下、カード ID と呼ぶことがある。）等が記録される。カード ID は、ゲーム機 1 のユーザを識別するための情報として利用される。

#### 【 0 0 1 8 】

ゲーム機 1 で提供される抽選ゲームを説明する。センターユニット C N で実行される抽選の抽選結果に基づいて、各ステーションユニット S T ではミニゲームが進行する。センターユニット C N で実行される抽選は、抽選フィールド L F にボール B が投入され、ボール B が進入したポケット 2 2 に対応付けられた選択肢が選択されることで行われる。セン

10

20

30

40

50

ターユニットCNでの抽選は、所定数のボールBが抽選単位として設定され、抽選単位での抽選が所定の終了条件が成立しない限り繰り返される。一例として、1回の抽選単位で3つのボールBを抽選フィールドLFに投入する。抽選が開始されてから、終了条件が成立して抽選が終了するまでが1回の抽選ゲームであり、抽選ゲームが終了するとミニゲームのゲーム結果に応じてユーザに配当が付与され、次の抽選ゲームが実行される。

#### 【0019】

図7は、抽選フィールドLFの模式図である。抽選フィールドLFに設けられた複数のポケット22は、赤ポケット22p、黄ポケット22q、緑ポケット22r、水色ポケット22s及び青ポケット22tの5色の色ポケット22p～22tと、抽選を終了させる終了ポケット22uと、終了条件の成立を無効にする無効ポケット22vとで構成される。各ポケット22p～22vに対応付けられている種類が複数の選択肢に相当する。本形態においては、抽選フィールドLFには、各色4つずつの色ポケット22p～22tと、3つの終了ポケット22uと、1つの無効ポケット22vとが設けられている。第1抽選部23には、各色1つずつの色ポケット22p～22t及び無効ポケット22vが設けられている。第2抽選部25には、各色3つずつの色ポケット22p～22t及び3つの終了ポケット22uが設けられ、各ポケット22は3つの案内通路24で1種類ずつに分けられて第1抽選部23を取り囲むように周方向に並べられている。

#### 【0020】

抽選ゲームが開始されると、抽選単位でゲームが進行する。1回の抽選単位で3つのボールBが投入機構12から抽選フィールドLFに投入され、各ボールBはいずれかのポケット22に入る。例えば、ボールBが色ポケット22p～22tに入ると、色毎にボールBが入った回数が計数され、ステーションユニットSTのミニゲームに影響する。ボールBが終了ポケット22uに入ると、抽選ゲームが終了する。終了条件として、終了ポケット22uにボールBが入ることが設定されている。ポケット22に入ったボールBは、回収経路41に落下し、移動部材44により供給路43に案内されて投入機構12に供給される。

#### 【0021】

また、ボールBが無効ポケット22vに入ると、抽選ゲームは「スペシャルチャンス」状態となり、終了条件が無効、つまり終了ポケット22uにボールBが入っても抽選ゲームが継続する。「スペシャルチャンス」状態の間、終了ポケット22uにボールBが入っても1回のみ継続する。「スペシャルチャンス」状態の間にもう一度無効ポケット22vにボールBが入ると、ステーションユニットSTでのミニゲームの配当が2倍になる。「スペシャルチャンス」は、抽選単位で設定される。例えば、無効ポケット22vにボールBが入った次の1回の抽選単位の抽選を「スペシャルチャンス」状態として設定される。設定される抽選単位の回数は適宜変更してよい。また、「スペシャルチャンス」となった場合、又は「スペシャルチャンス」状態の間にもう一度無効ポケット22vにボールBが入った場合、次の1回の抽選単位の抽選において投入されるボールBの投入タイミングをいずれかのステーションユニットSTにてユーザの操作により決定できるようにする。いずれのステーションSTに対して投入タイミングの決定権を与えるかは、抽選処理によって決定し、表示又は/及び音声にてユーザに報知する。「スペシャルチャンス」状態においては、終了ポケット22uは無効化されているため、ユーザは気兼ねなくボールBを投入することができ、かつ、他のユーザにとって価値のあるポケット22にボールBが入った場合などは他のユーザに感謝されることもあり、ユーザの昂揚感を高めることも可能である。なお、投入タイミングの決定権を与えられたステーションユニットSTにおいて投入タイミングを指定する操作が決定後所定時間内に行われなかった場合は自動的にボールBを投入する。抽選ゲームのゲーム設定、例えば、色ポケットの種類や個数、終了ポケット22uや無効ポケット22vの個数、ポケット22の配置、終了条件、「スペシャルチャンス」の設定等は適宜変更してよい。

#### 【0022】

一方、ステーションユニットSTでは、複数種類のミニゲームが提供される。ユーザは

10

20

30

40

50

、1以上のミニゲームを選択してクレジットをベットし、センターユニットC Nの抽選結果に応じた配当を受ける。ゲーム機1では、複数のミニゲームを並行してプレイすることができる。モニター62には、ミニゲームのゲーム画面が表示される。ゲーム画面には、ユーザが選択したミニゲームが画面を分割して表示、あるいは切替可能に表示される。

#### 【0023】

ミニゲームの一例として、抽選機構11で選択された色を色毎に計数し、選択された色の個数に応じてユーザに配当を付与する基本ゲームを説明する。図8は、基本ゲームのゲーム画面100aの一例を示す図である。基本ゲームでは、ユーザが予想する色にクレジットをベットする。色毎に所定のオッズが設定され、選択された個数が増加するに従って、配当も増加する。一例として、各色を鉢植え71p~71tで表現し、必要なボールBの個数がそろうと対応する色の花が咲いて配当が付与される。各色の鉢植え71p~71tには、配当が付与されるボールBの目標個数72と、その目標個数72に応じた配当73が表示される。図8のゲーム画面100aでは、抽選機構11で黄が3つ選択され、目標個数72に達したため黄の鉢植え71qには花が咲いて獲得した配当が表示される。目標個数72は適宜設定変更してよい。また、ゲーム画面100aに表示されている目標個数72に達すると、次の目標個数が表示されてもよい。

#### 【0024】

また、ステーションユニットS Tでは、他のミニゲームの一例としてビンゴゲームが提供される。図9は、ビンゴゲームのゲーム画面100bの一例を示す図である。ビンゴゲームでは、抽選機構11で選択される選択肢に対応するマス110が3行3列の計9マス設けられたビンゴカード111を用いてゲームが進行する。ゲーム画面100bには、ビンゴカード111と、次のビンゴカード111aと、オッズ表112とが表示される。マス110には、各色ポケット22p~22tに対応付けられたマス110p~110tと、終了ポケット22uに対応付けられたマス110uと、無効ポケット22vに対応付けられたマス110vと、初めから有効に設定されているフリーマス110wとが設けられ、ビンゴカード111には、これらのマス110p~110wから9つのマスがランダムに選択されて配置される。抽選機構11でボールBが入ったポケット22に対応するマス110が有効になり、縦横斜めのいずれかのラインを形成するマスが3つ有効になるとビンゴが成立する。

#### 【0025】

ビンゴが少なくとも1つ成立すると、現在プレイしているビンゴカード111は、使用済みとなって次のビンゴカード111aが配られて同じようにビンゴゲームが進行する。抽選ゲームが終了するまでビンゴゲームは続行され、抽選ゲーム終了時に成立したビンゴの数に応じてユーザに配当が付与される。1枚のビンゴカード111が、1ステージに相当し、次のビンゴカード111aに変更されると新規のステージに相当する。また、1枚のビンゴカード111で全てのラインを同時に有効にすると、オールラインボーナスがユーザに付与される。また、抽選機構11では同じ種類、例えば同じ色のポケット22に複数回入ることがあるが、この場合、次のビンゴカード111aのマス110をゲーム進行に有利に変更してもよい。例えば、抽選機構11で選択された色と同じ色のマス110に次のビンゴカード111のいずれかのマスを変更してもよい。同じ種類のマスが増えるとビンゴを成立させやすくなり、ユーザの配当への期待を高めることができる。また、特定の色のポケット22にボールBが入ることを条件として、次のビンゴカード111aのマス110をゲーム進行に有利に変更してもよい。この場合、何色のポケット22にボールBが入ることが条件であることを表示しておき、仮に現在のビンゴカード111aにおいて存在しない色であってもその色にボールBが入ることの期待を高めることができる。

#### 【0026】

上述した2つのミニゲームの他、抽選機構11の抽選結果に応じて進行するゲームをステーションユニットS Tで提供してよい。例えば、抽選機構11の各選択肢に対応するブロックが敷き詰められたゲーム領域で、選択された色のブロックが消され、消されたブロックの数だけ新たなブロックが追加されるタイプのブロック消しゲームや、選択された色

10

20

30

40

50

に応じて所定数のメダルがプッシャーフィールドに供給されるデジタルプッシャーゲーム等が提供される。各ゲームのルールは適宜設定してよい。また、周知のゲームをミニゲームとして適用してもよい。

#### 【0027】

図10は、ゲーム機1の制御系の要部の構成を説明する機能ブロック図である。ゲーム機1のセンターユニットCNには、抽選ゲームを制御する抽選ゲーム制御部81が設けられ、抽選機構11及び投入機構12の動作を制御する。また、各ステーションユニットSTには、ミニゲームを制御するミニゲーム制御部82と、記憶部83とが設けられている。ゲーム機1には、複数のステーションユニットSTが設けられるが、図10では1台のステーションユニットSTのみを表示する。各ゲーム制御部81、82は、ゲーム機1のコンピュータハードウェア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。抽選ゲーム制御部81とミニゲーム制御部82とは、相互に接続され、各ユニットCN、STでのゲーム結果等のデータをやりとりする。

10

#### 【0028】

ミニゲーム制御部82は、抽選ゲーム制御部81で制御される抽選ゲームの抽選結果を取得して各ミニゲームの進行を制御する。その他、ミニゲーム制御部82には、ステーションユニットSTに設けられるモニタ62、タッチパネル63、メダル投入口に設置され、メダルを検出するメダル検出センサ61a、及びカードリーダー65と接続されている。カードリーダー65は、ユーザ識別情報が記録されたカード64の情報を読み取ってその情報に対応した信号をミニゲーム制御部82に出力する。記憶部83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83には、プレイデータ84と、ミニゲームを実行するためのゲームプログラム85とが記録されている他、ミニゲームの制御や、各種サービスの提供のために必要な各種のデータが記録される。

20

#### 【0029】

図11は、センターユニットCNの抽選ゲーム制御部81が実行する抽選ゲーム制御処理を示すフローチャートである。センターユニットCNでは抽選ゲームが実行される。抽選ゲーム制御部81は、ステーションユニットSTからの抽選ゲーム開始要求を受けると、抽選ゲームを開始する。抽選ゲーム制御部81は、所定の抽選単位のボールBを抽選フィールドLFに投入する(ステップS1)。一例として3球のボールBが投入される。抽選ゲーム制御部81は、投入されたボールBが色ポケット22p~22tに進入したか否かを判別する(ステップS2)。いずれかの色ポケット22p~22tに進入した場合、抽選ゲーム制御部81は、進入したポケット22の色をステーションユニットSTに通知し(ステップS3)、抽選ゲームを継続する(ステップS4)。抽選ゲーム制御部81は、ステップS1に戻る。

30

#### 【0030】

色ポケット22p~22tに進入していない場合、抽選ゲーム制御部81は、無効ポケット22vに進入したか否かを判別する(ステップS5)。無効ポケット22vに進入した場合、抽選ゲーム制御部81は、「スペシャルチャンス」の設定をする(ステップS6)。例えば、センターユニットCNでは、「スペシャルチャンス」成立の演出がされる。そして、抽選ゲーム制御部81は、無効ポケット22vにボールBが進入したことをステーションユニットSTに通知し(ステップS3)、抽選ゲームを継続する(ステップS4)。無効ポケット22vに進入していない場合、抽選ゲーム制御部81は、ボールBが終了ポケット22に進入したことを検出する(ステップS7)。抽選ゲーム制御部81は、現時点で「スペシャルチャンス」状態にあるか否かを判別する(ステップS8)。「スペシャルチャンス」状態にない場合は、抽選ゲーム制御部81は、抽選ゲームを終了し(ステップS9)、各ステーションユニットへ抽選ゲームが終了したことを通知して(ステップS10)、今回の処理を終了する。「スペシャルチャンス」状態にある場合、抽選ゲーム制御部81は、抽選ゲームを継続する(ステップS4)。

40

#### 【0031】

上述した処理によれば、抽選ゲームにおいては、抽選単位毎にボールBが抽選フィール

50

ドLFに投入され(ステップS1)、ボールBが色ポケット22p~22tに入れば(ステップS2)、抽選結果をステーションユニットSTに通知し(ステップS3)、抽選ゲームが継続される(ステップS4)。ボールBが無効ポケット22vに入れば(ステップS5)、「スペシャルチャンス」状態が設定され(ステップS6)、その抽選結果をステーションユニットSTに通知し(ステップS3)、抽選ゲームが継続される(ステップS4)。ボールBが終了ポケット22uに入ると(ステップS7)、「スペシャルチャンス」状態であれば、抽選ゲームの終了が無効となり、抽選ゲームが継続される(ステップS4)。一方、「スペシャルチャンス」状態でない場合は、抽選ゲームが終了し(ステップS9)、各ステーションユニットSTに通知される(ステップS10)。

#### 【0032】

上述した処理において、抽選ゲーム制御部81が実行するステップS1~ステップS10の処理が投入制御手段として機能し、特に、抽選ゲーム制御部81が実行するステップS2~ステップS9の処理が投入継続制御手段として機能する。また、終了条件として、終了ポケット22uにボールBが入ること、つまり、終了ポケット22uのボール検出センサ32による検出があることが設定され、「スペシャルチャンス」状態でない限り抽選ゲームが終了する。

#### 【0033】

図12は、ステーションユニットSTのミニゲーム制御部82が実行するミニゲーム制御処理を示すフローチャートである。ステーションユニットSTでは、ミニゲームが実行される。ミニゲーム制御部82は、ユーザに今回の抽選ゲームでプレイするミニゲームを選択させ(ステップS11)、ユーザが選択したミニゲームをゲーム画面100に表示する。ステーションユニットSTが提供する全てのミニゲームを選択可能としてもよいし、選択可能なゲーム数が制限されていてもよい。また、ミニゲームをゲーム画面100に表示する際に、ミニゲーム制御部82はピンゴカード111、111aの生成をしてもよい。続いて、ミニゲーム制御部82は、ユーザのベットを受け付ける(ステップS12)。ベットを受け付けるベット受付期間は、各ステーションユニットSTで同じタイミングで設定され、ベット受付期間が終了すると、センターユニットCNでは抽選ゲームが実行される。

#### 【0034】

続いて、ミニゲーム制御部82は、センターユニットCNから抽選結果を取得し(ステップS13)、ユーザが選択しているミニゲームの実行処理をする(ステップS14)。ミニゲーム実行処理についての詳細は後述する。そして、ミニゲーム制御部82は、センターユニットCNの抽選ゲームが終了したか否かを判別する(ステップS15)。抽選ゲームが終了していない場合、ミニゲーム制御部82は、ステップS13に戻り、センターユニットCNの抽選結果を取得してミニゲームを継続する。一方、抽選ゲームが終了している場合、今回ユーザが選択したミニゲームの結果に応じてユーザに配当を付与し(ステップS16)、今回の処理を終了する。

#### 【0035】

上述した処理によれば、ステーションユニットSTでは、ユーザによりプレイするミニゲームが選択され(ステップS11)、所定期間ベットが受け付けられる(ステップS12)。ベット受付期間が終了すると、センターユニットCNでは抽選ゲームが開始され、抽選結果を取得する(ステップS13)。その抽選結果に応じてミニゲームが実行され(ステップS14)、抽選ゲームが終了するまでミニゲームは継続する(ステップS15)。抽選ゲームが終了すると、各ミニゲームの結果に応じてユーザに配当が付与される(ステップS16)。

#### 【0036】

上述した処理において、ミニゲーム制御部82が実行するステップS13~ステップS15の処理がゲーム実行手段として機能し、ステップS16の処理が配当付与手段として機能する。

#### 【0037】

10

20

30

40

50

図12のステップS14で実行されるミニゲーム実行処理の一例として、基本ゲームで説明する。図13は、ミニゲーム制御部82が実行する基本ゲーム実行処理を示すフローチャートである。センターユニットCNから抽選結果を取得すると(図12のステップS13)、ミニゲーム制御部82は、ボールBが終了ポケット22uに進入したか否かを判別する(ステップS21)。ボールBが終了ポケット22uに進入した場合は、図12のステップS15に進む。一方で、ボールBが終了ポケット22uに進入していない場合、ミニゲーム制御部82は、抽選結果に応じて選択された色を計数する(ステップS22)。そして、ミニゲーム制御部82は、各色に設定されたボールBの目標個数72に達したか否かを判別する(ステップS23)。目標個数72に達していれば、ミニゲーム制御部82は、ユーザに付与する配当を発生させる(ステップS24)。また、ミニゲーム制御部82は、「スペシャルチャンス」状態でボールBが無効ポケット22vに進入したか否かを判別し(ステップS25)、無効ポケット22vにボールBが入っていれば、図12のステップS16で付与される配当を2倍にし(ステップS26)、図12のステップS15に進む。図12では、抽選ゲームが終了するまでステップS13~ステップS15の処理が繰り返され、その都度基本ゲーム実行処理が実行される。

#### 【0038】

また、図12のステップS14で実行されるミニゲーム実行処理の他の例として、ビンゴゲームで説明する。図14は、ミニゲーム制御部82が実行するビンゴゲーム実行処理を示すフローチャートである。センターユニットCNから抽選結果を取得すると(図12のステップS13)、ミニゲーム制御部82は、ビンゴカード111に抽選結果に対応するマス110があるか否かを判別する(ステップS31)。対応するマス110がある場合、ミニゲーム制御部82は、そのマス110を有効にし(ステップS32)、ビンゴが成立したか否かを判別する(ステップS33)。ビンゴが成立している場合、ミニゲーム制御部82は、配当を発生させる(ステップS34)。なお、配当の発生は、オッズ表112に従って発生する。また、最初のビンゴ(1ライン形成)では、配当を発生させなくてもよい。ゲームの難易度に応じて適宜設定を変更してよい。さらに、ミニゲーム制御部82は、全てのマス110が有効となったか否かを判別する(ステップS35)。全てのマス110が有効になると、ミニゲーム制御部82は、オールラインボーナスを発生させる(ステップS36)。そして、ミニゲーム制御部82は、次のビンゴカード111aにカードを変更し(ステップS37)、図12のステップS15に進む。

#### 【0039】

一方、ステップS31でビンゴカード111に抽選結果に対応するマス110がない場合、ミニゲーム制御部82は、抽選結果に対応するマス110がすでに有効か否かを判別する(ステップS38)。そのマス110が、すでに抽選ゲームで選択された選択肢である場合、ミニゲーム制御部82は、次のビンゴカード111aのマス110を変更する(ステップS39)。ミニゲーム制御部82は、所定の色を定めてすでに選択された選択肢が抽選される度にその選択肢に対応するマス110を次のビンゴカード111aで増やすようにしてもよいし、選択された選択肢に対応するマス110に次のビンゴカード111aのマス110を変更してもよい。次のビンゴカード111aで変更するマス110は、ランダムに決定されてもよいし、フリーマス110w以外のマス110を変更してもよい。適宜の設定が可能である。ミニゲーム制御部82は、ステップS39の後、図12のステップS15に進む。ステップS38で否定判断された場合、例えば、ビンゴカード111のマス110として設けられていない選択肢や終了ポケット22uが選択された場合も、ミニゲーム制御部82は、図12のステップS15に進む。

#### 【0040】

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、本形態では、抽選単位として、抽選フィールドLFに投入するボールBの個数を3つとして説明したが、これに限られない。1つ、2つでも4つ以上でもよい。また、抽選ゲーム中、抽選単位は3つで固定された状態で説明したがこれに限られない。ゲームの進行に応じて抽選単位が変化してもよい。例えば、最初の抽選における抽選単位を3つ

10

20

30

40

50

のボールBとし、次の抽選における抽選単位を2つのボールBとし、以降の抽選における抽選単位を1つのボールBとしてもよい。ゲームが進行するにつれて抽選単位を増やしてもよいし、あるいは減らしてもよい。適宜の設定が可能である。

【0041】

センターユニットCNの抽選フィールドLFの各ポケット22に対応付けられた選択肢は固定されたものとして説明したがこれに限られない。ゲーム進行に応じて選択肢の位置が変更してもよい。位置の変更はランダムに決定されてもよいし、ユーザの指定により決定されてもよい。また、抽選フィールドLFに設けられる選択肢の種類毎の個数が変化してもよい。例えば、ユーザが特定のアイテムを使用すると、無効ポケット22vが増えたり、特定の色のポケット22が増えたりしてもよい。抽選単位での抽選が進む毎に終了ポケット22uの個数が増えるようにしてもよい。この場合、ボールBが入ったポケット22を順次終了ポケット22uに変更してもよい。各ポケット22の変化率が抽選ゲームの途中で変化してもよい。適宜の変更が可能である。この場合においては、センターユニットCNの上部にプロジェクタを設け、第1抽選部23及び第2抽選部25のポケット22周辺に対応する選択肢がユーザに理解できるように表示すればよい。あるいは、ポケット22内部にLEDを設け色分け表示してもよい。また、案内通路24の個数を変更してもよい。例えば、案内通路24を遮る可動式の制限部材を設け、ゲーム条件に応じて利用可能な案内通路24の個数を調整してもよい。

10

【0042】

また、センターユニットCNの抽選フィールドLFの各ポケット22にそれぞれ1つのみの選択肢に対応付ける必要はなく、1つのポケット22に対して複数の選択肢に対応付けることも可能である。例えば、第1抽選部23は、第2抽選部よりもボールBが入る可能性が低いため、第1抽選部の少なくとも一部のポケット22aに2以上の色に対応付け、そのポケット22aにボールBが入った場合には2以上の色を加算するようにする。また、所定の条件が満たされた場合に、1つのポケット22に対応付ける選択肢の数を動的に変化させてもよい。例えば、「スペシャルチャンス」状態では、第1抽選部又は/及び第2抽選部の少なくとも一部のポケット22に2以上の色に対応付けて、ユーザの期待感を高めることも可能である。また、投入したボールBの総数が所定未満である状態と所定以上である状態とで少なくとも一部のポケット22に対応付ける選択肢の数を異ならせてもよい。なお、2以上の選択肢に対応付けられたポケット22にボールBが入った場合は、加算する数値を1の選択肢に対応付けられたポケット22にボールBが入った場合と異ならせてもよい。例えば、2つの色に対応付けられたポケット22にボールBが入った場合は、各色に対して0.5加算するようにしてもよい。

20

30

【0043】

「スペシャルチャンス」状態では、終了条件が無効になるとして説明したがこれに限られない。例えば、「スペシャルチャンス」状態を所定の抽選単位の間継続させ、「スペシャルチャンス」の間は、終了ポケット22uの個数を減らしてもよい。例えば、「スペシャルチャンス」状態を3回の抽選単位の間継続させ、最初の抽選単位では終了ポケット22uを設けず、2回目の抽選単位では終了ポケット22uを1つ設け、3回目の抽選単位では終了ポケット22uを2つ設けるようにしてもよい。次の抽選単位からは、通常の3つの終了ポケット22uでゲームが続行される。

40

【0044】

基本ゲームにおいて、1つの色ポケット22p~22tに入ると、その色を1加算するとして説明したがこれに限られない。例えば、色ポケット22p~22tの位置に応じて加算する数を変更してもよい。抽選フィールドLFにおいては、第2抽選部25のポケット22にボールBが入るよりも、第1抽選部23にボールBが入る確率の方が少ない。このような場合、第1抽選部23の色ポケット22p~22tに入った場合、その色に対して2加算するようにしてもよい。その他、「スペシャルチャンス」状態では、各色ポケットにボールBが入った際に、各色に対して加算される個数を増やしてもよい。あるいは、同一の抽選ゲームにおいて同じポケット22にボールBが入ると、2回目以降は加算され

50

る個数を増やすようにしてもよい。

【0045】

上述した形態では、センターユニットCNで実行される抽選ゲームは、物理的な抽選機構11や投入機構12を利用して実施されたが、これに限られない。例えば、モニタにゲーム画面を表示させ、電子的な抽選ゲームとして提供してもよい。この場合も同様に、抽選フィールドLFへの遊技体の投入を制御すればよい。また、遊技体として球状のボールBで説明したがこれに限られない。例えば、楕円形のボールとしてもよいし、円板状にしてフィールドとの間を摩擦を減らして滑らすようにしてもよい。電子的な抽選ゲームであれば、遊技体はキャラクタや各種形状の物体等の適宜の形状としてもよい。

【0046】

上述した形態では、ステーションユニットSTで提供されるビンゴゲームの1枚のビンゴカード110でプレイされる範囲をステージとして説明したが、これに限られない。様々なゲームで適用可能である。例えば、抽選された色のブロックを消し、全てのブロックを消すことを目的とするタイプのブロック消しゲームであれば、全てのブロックが消えるとそのステージを終了し、新規なステージを提供してもよい。新たなステージにはユーザに有利な条件を付与してもよい。適宜の設定が可能である。

【0047】

本形態では、終了条件が成立しない限り抽選ゲームが継続する。このため、1回の抽選ゲームの終了時期にばらつきがある。これを利用して、ステーションユニットSTで提供されるミニゲームの1つとして、ボールBの投入数を予想する予想ゲームを提供してもよい。投入数は、抽選単位毎に何回継続したかを予想させるようにしてもよいし、抽選単位におけるボールBのポケット22への進入の順番も考慮してより詳細に予想させるようにしてもよい。これにより、少ない投入数で抽選ゲームが終了しても、その投入数を予想していたユーザには配当が付与され、ゲームに対する魅力を維持できる。

【0048】

以上説明したように、本発明のゲーム機は、複数の選択肢から少なくとも1つの選択肢を選択するために、選択肢がそれぞれ対応付けられた複数のポケット（例えば、ポケット22p～22v）が設けられ、遊技体がいずれかのポケットに進入することで選択肢が選択される抽選機構（例えば、抽選機構11）と、前記抽選機構に遊技体（例えば、ボールB）を投入する投入機構（例えば、投入機構12）と、を備えたゲーム機（例えば、ゲーム機1）であって、1回の抽選単位で所定数の遊技体を前記抽選機構に投入するように前記投入機構を制御する投入制御手段（例えば、図10に記載の抽選ゲーム制御部81）を備え、前記投入制御手段には、所定の終了条件が成立しない限り、前記抽選単位での抽選を繰り返し、遊技体の投入を継続するように前記投入機構を制御する投入継続制御手段（例えば、図10に記載の抽選ゲーム制御部81）が設けられているものである。

【0049】

本発明のゲーム制御方法は、複数の選択肢から少なくとも1つの選択肢を選択するために、選択肢がそれぞれ対応付けられた複数のポケットが設けられ、遊技体がいずれかのポケットに進入することで選択肢が選択される抽選機構と、前記抽選機構に遊技体を投入する投入機構と、を備えたゲーム機のコンピュータ（例えば、図10に記載の抽選ゲーム制御部81）に、1回の抽選単位で所定数の遊技体を前記抽選機構に投入するように前記投入機構を制御する投入制御手順（例えば、図11に記載のステップS1～ステップS10）を実行させ、前記投入制御手順では、所定の終了条件が成立しない限り、前記抽選単位での抽選を繰り返し、遊技体の投入を継続するように前記投入機構を制御する投入継続制御手順（例えば、図11に記載のステップS2～ステップS9）を前記コンピュータに実行させるものである。

【0050】

本発明のコンピュータプログラムは、複数の選択肢から少なくとも1つの選択肢を選択するために、選択肢がそれぞれ対応付けられた複数のポケットが設けられ、遊技体がいずれかのポケットに進入することで選択肢が選択される抽選機構と、前記抽選機構に遊技体

10

20

30

40

50

を投入する投入機構と、を備えたゲーム機のコンピュータを、1回の抽選単位で所定数の遊技体を前記抽選機構に投入するように前記投入機構を制御する投入制御手段、として機能させるように構成され、前記投入制御手段を、所定の終了条件が成立しない限り、前記抽選単位での抽選を繰り返し、遊技体の投入を継続するように前記投入機構を制御する投入継続制御手段、としてさらに機能させるように構成されたものである。

【0051】

本発明によれば、終了条件が成立しない限り抽選機構での抽選は継続する。抽選の終了時期がばらつくため、最後まで抽選の期待感をユーザに付与することができる。また、抽選の終了時期がばらつくもののユーザに対する配当は確率的には予測がつき、ある程度の範囲に収めることができるので、ユーザに付与する配当が多くなりすぎることを抑制できる。

10

【0052】

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、CD-ROM等の非一時的な記憶媒体であってもよい。

【0053】

本発明のゲーム機の一形態において、前記投入継続制御手段は、前記所定の終了条件が成立すると、次の抽選単位の抽選を中止してもよい。また、本発明の一形態として、前記投入制御手段は、前記抽選単位として複数の遊技体を前記抽選機構に投入するように前記投入機構を制御してもよい。これによれば、1回の抽選単位で複数の抽選がされる。また、本発明の一形態として、前記投入制御手段は、前記抽選単位の抽選回数に応じて前記抽選単位で前記抽選機構に投入する遊技体の個数が変化するように前記投入機構を制御してもよい。これによれば、例えば、ゲームの進行や所定の条件に応じて抽選単位を変化させ、ゲームにめりはりをつけることができる。

20

【0054】

本発明のゲーム機の一形態において、前記複数のポケットには、抽選を終了させる選択肢に対応付けられたポケットである終了ポケット（例えば、終了ポケット22u）が含まれ、前記所定の終了条件として、前記終了ポケットに遊技体が進入することが設定されている。これによれば、終了ポケットに遊技体が進入するか否かで抽選の終了が決定するので、抽選がいつ終了するかが予測できず、ユーザをゲームに惹き付けることができる。また、本発明のゲーム機の一形態において、前記複数のポケットには、前記所定の終了条件の成立を無効にする選択肢に対応付けられたポケットである無効ポケット（例えば、無効ポケット22v）が含まれ、前記投入継続制御手段は、前記無効ポケットに遊技体が進入すると、次の抽選単位での抽選で前記所定の終了条件の成立を無効にしてもよい。これによれば、無効ポケットを設けることで抽選の進行が多様化するので、ユーザに期待感を付与することができる。

30

【0055】

本発明のゲーム機の一形態において、前記抽選機構の抽選結果に基づいて進行するゲームを実行するゲーム実行手段（例えば、図10のミニゲーム制御部82）を備え、前記ゲーム実行手段は、所定のゲーム条件が成立すると進行中のゲームのステージ（例えば、ビンゴゲームのビンゴカード110）を終了させ、前記抽選の継続中に新規のステージ（例えば、ビンゴゲームの次のビンゴカード110a）を実行してもよい。これによれば、抽選の終了時期にばらつきがあっても、抽選結果に応じて進行するゲームを提供することができる。この場合において、前記従属ゲーム実行手段は、前記抽選結果に応じて、次回に実行すべき新規のステージの初期設定を変更してもよい。

40

【0056】

本発明のゲーム機の一形態において、前記複数の選択肢には、複数種類の属性（例えば、各色ポケット22p~22t、終了ポケット22u、無効ポケット22v）に付与されて

50

いる属性)が付与され、前記所定の終了条件が成立すると、少なくとも一部の属性毎に集計された選択回数に応じた配当を付与する配当付与手段(例えば、図10のミニゲーム制御部82)を備えてもよい。

【0057】

本発明のゲーム機の一形態において、前記抽選機構には、前記複数のポケットの一部が周方向に沿って並べられて軸線(例えば、センターユニットCNの軸線AX)を中心に回転駆動される第1抽選部(例えば、第1抽選部23)と、前記第1抽選部の周囲を取り囲むように、残りのポケットと、遊技体を前記第1抽選部に案内する1以上の案内通路(例えば、案内通路24)と、が並べられて前記第1抽選部と一体的に回転駆動される第2抽選部(例えば、第2抽選部25)と、前記第1抽選部と前記第2抽選部との間に位置し、前記軸線を中心に前記第1抽選部及び前記第2抽選部と逆方向に回転駆動される回転部(例えば、回転フィールド26)と、が設けられていてもよい。遊技体が案内通路を通過して第1抽選部に達する場合に、回転部を回転させることにより遊技体が入るポケットのばらつきを解消することができる。

10

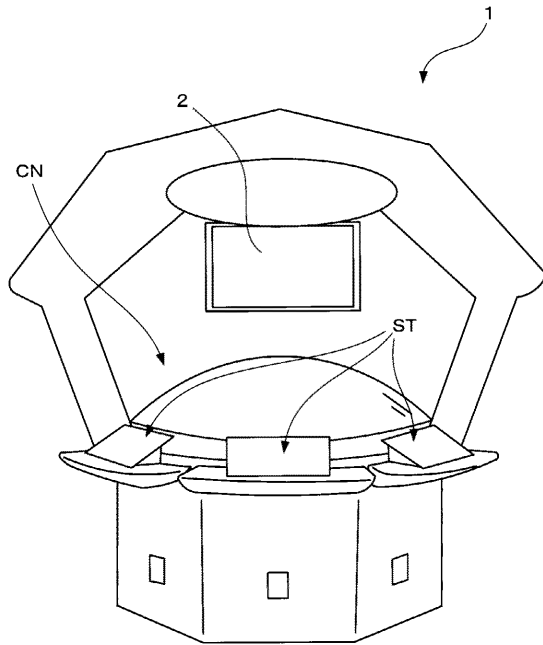
【符号の説明】

【0058】

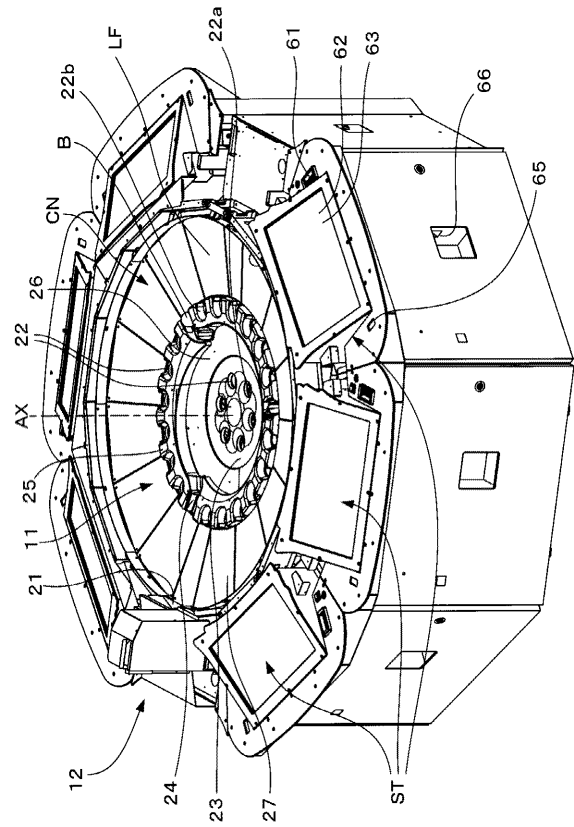
- 1 ゲーム機
- 11 抽選機構
- 12 投入機構
- 22 ポケット
- 23 第1抽選部
- 25 第2抽選部
- 26 回転部(回転フィールド)
- 81 抽選ゲーム制御部(投入制御手段、投入継続制御手段)
- 82 ミニゲーム制御部(ゲーム実行手段、配当付与手段)
- AX 軸線
- B ボール(遊技体)
- CN センターユニット
- ST ステーションユニット

20

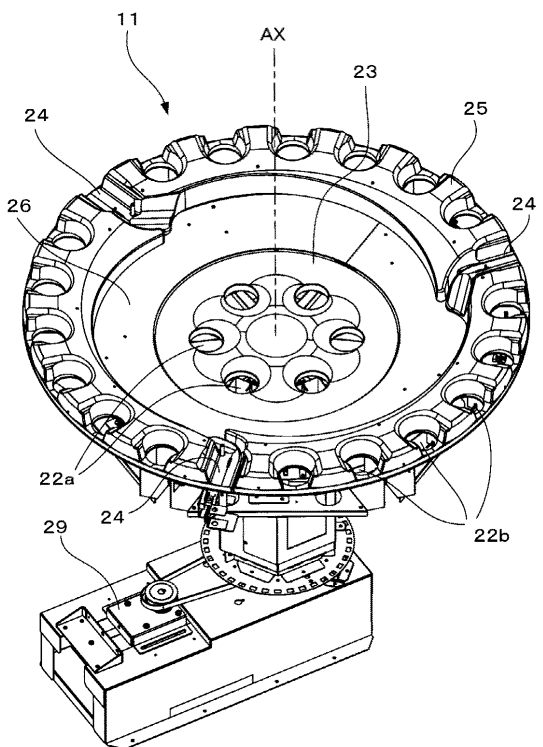
【図 1】



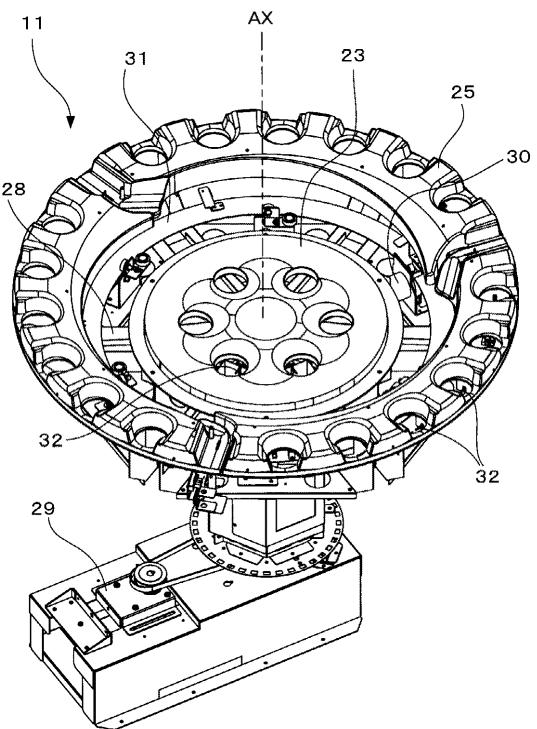
【図 2】



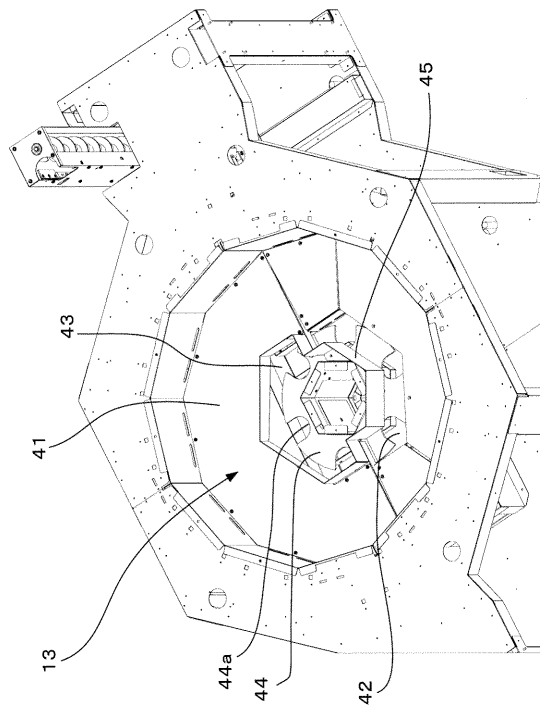
【図 3】



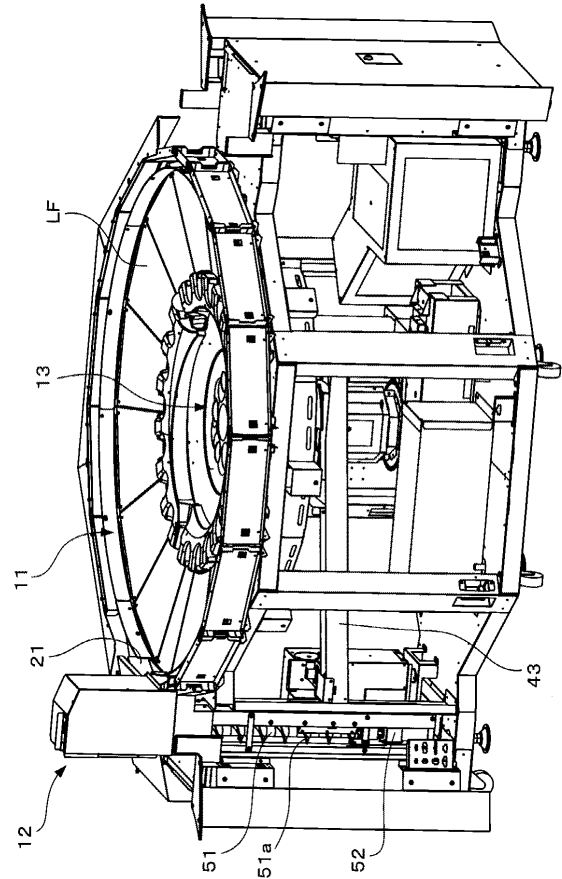
【図 4】



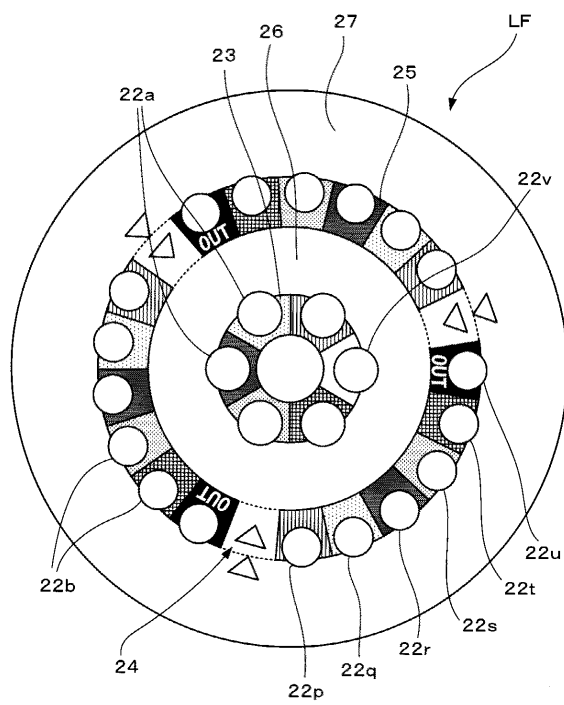
【図 5】



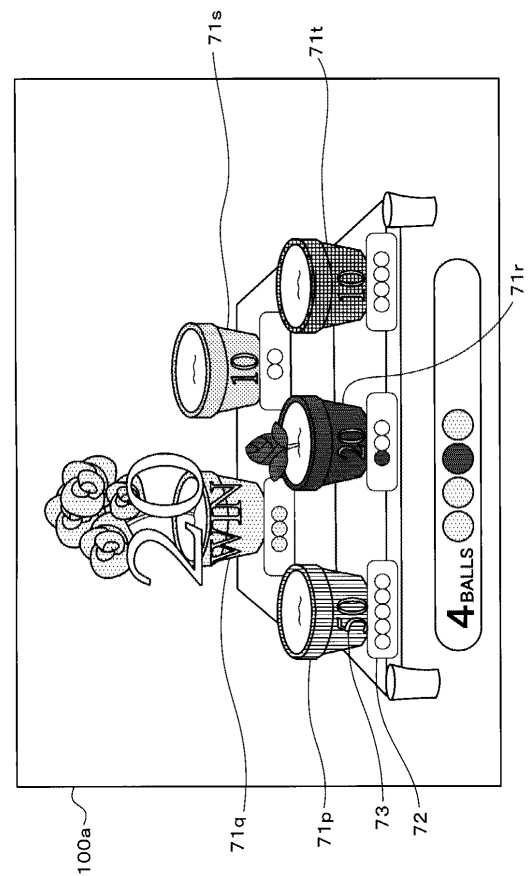
【図 6】



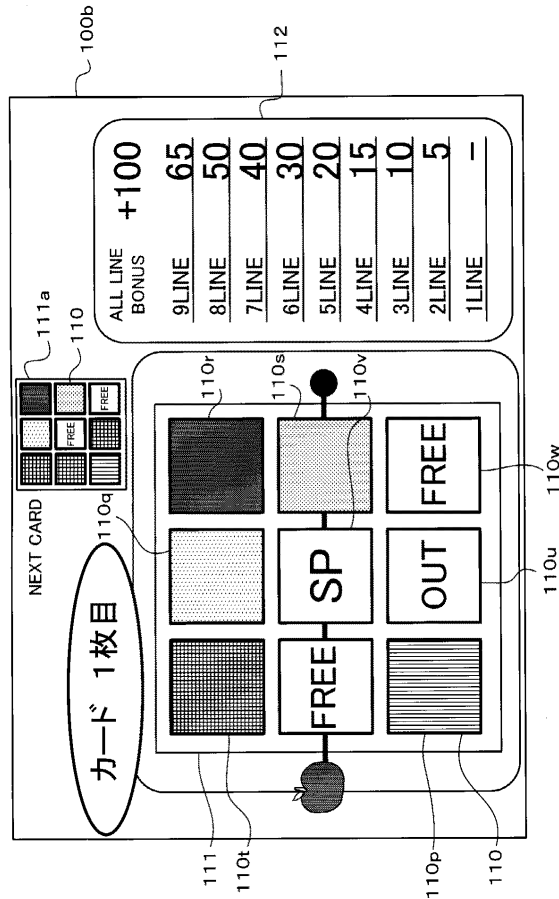
【図 7】



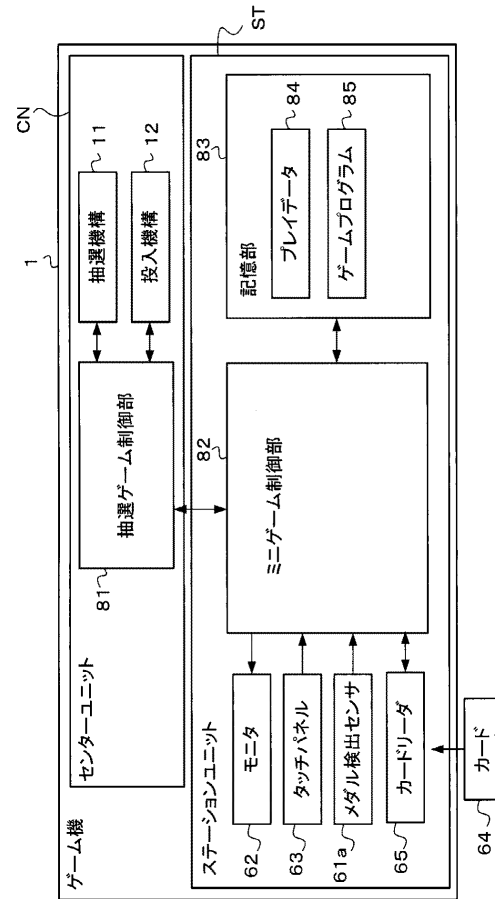
【図 8】



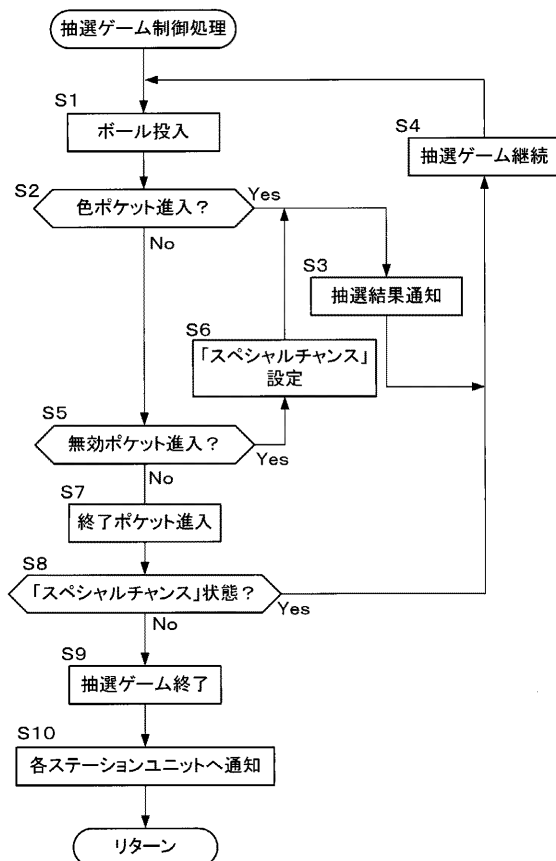
【図 9】



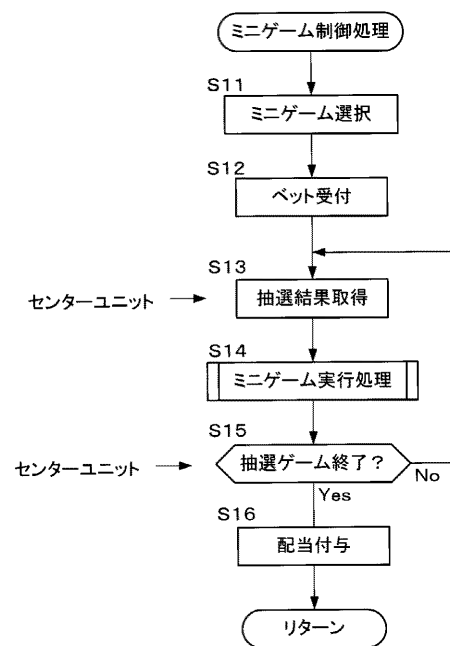
【図 10】



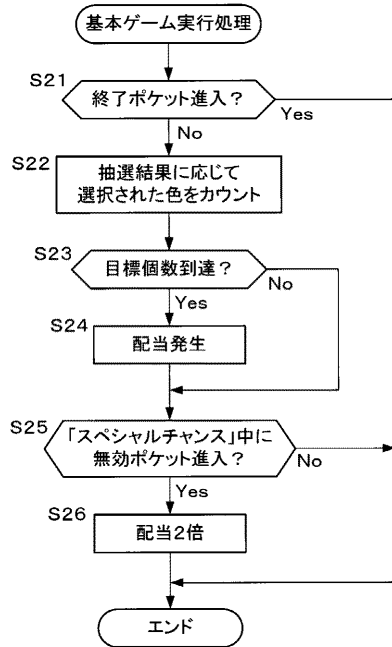
【図 11】



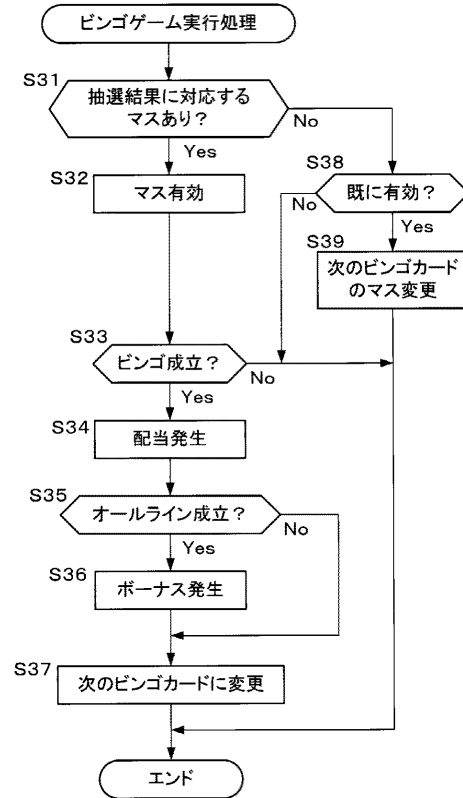
【図 12】



【図 13】



【図 14】



---

フロントページの続き

- (72)発明者 伊藤 信也  
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 山口 淳一  
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 中村 祐一

- (56)参考文献 特開2007-301300(JP,A)  
特開2004-097487(JP,A)  
特開2012-024472(JP,A)  
特開2007-301301(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 1/00 - 13/98