

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2018年3月8日(08.03.2018)



(10) 国際公開番号

WO 2018/043556 A1

(51) 国際特許分類:
A63F 9/02 (2006.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2017/031143

(22) 国際出願日: 2017年8月30日(30.08.2017)

(25) 国際出願の言語: 日本語

(26) 国際公開の言語: 日本語

(30) 優先権データ:
特願 2016-171293 2016年9月1日(01.09.2016) JP

(71) 出願人:株式会社コナミデジタルエンタテインメント (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) [JP/JP]; 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目7番2号 Tokyo (JP).

(72) 発明者: 川 合 規 文 (KAWAI Norifumi); 〒1078324 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 Tokyo (JP). 菅 慎哉(SUGA Shinya); 〒1078324 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 Tokyo (JP).

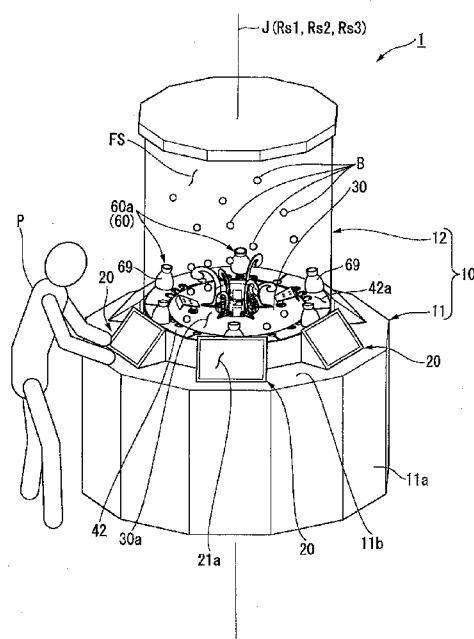
櫻井 隆(SAKURAI Takashi); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP).

(74) 代理人: 西澤 和純, 外(NISHIZAWA Kazuyoshi et al.); 〒1006620 東京都千代田区丸の内一丁目9番2号 Tokyo (JP).

(81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JO, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

(54) Title: GAME APPARATUS

(54) 発明の名称: ゲーム装置



(57) Abstract: A gaming device according to one embodiment of the present invention includes: a rotation field which rotates with the surface thereof facing upward; a plurality of playing sections which has operation receiving means for receiving operation by a player; a plurality of playing section ejection means capable of ejecting a game body onto the rotation field on the basis of the operation received by each operation receiving means of the plurality of playing sections; a plurality of playing section reception means each of which is associated with any one or more of the plurality of playing sections and capable of receiving the game body ejected onto the rotation field at the periphery of the rotation field; and a reward determination means for determining the reward to be given to any one or more of the players of the plurality of playing sections on the basis of the result of reception of the game body in any one or more of the plurality of playing section reception means.

(84) 指定国(表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

一 国際調査報告(条約第21条(3))

(57) 要約: 本発明の一態様は、上方に面を向けて回転する回転フィールドと、プレイヤーの操作を受け付ける操作受付手段を有する複数のプレイ部と、複数のプレイ部の各操作受付手段に受け付けた操作に基づいて回転フィールド上に遊技体をそれぞれ射出可能な複数のプレイ部射出手段と、複数のプレイ部のいずれか一以上と関連付けられ、回転フィールド上に射出された遊技体を回転フィールドの周囲にて受容可能な複数のプレイ部受容手段と、複数のプレイ部受容手段のいずれか一以上における遊技体の受容結果に基づいて、複数のプレイ部のプレイヤーのいずれか一以上に対する報酬を決定する報酬決定手段と、を備えるゲーム装置である。

明 細 書

発明の名称： ゲーム装置

技術分野

[0001] 本発明は、ゲーム装置に関する。

背景技術

[0002] 遊技者の操作により球体を目標物に向かって飛ばすゲーム装置が知られている（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：特開平10-85445号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] 上記のようなゲーム装置においては、球体（遊技体）を目標物に向かって飛ばす技量の影響が大きく、技量の高いプレイが有利になりやすい問題があった。

[0005] 本発明のいくつかの態様は、遊技体を扱うゲーム装置であって、プレイヤーの技量の影響を低減することができるゲーム装置を提供することを目的の一つとする。

[0006] また、本発明の他の態様は、後述する実施形態に記載した作用効果を奏することを可能にするゲーム装置を提供することを目的の一つとする。

課題を解決するための手段

[0007] 上述した課題を解決するために、本発明の一態様は、上方に面を向けて回転する回転フィールドと、プレイヤーの操作を受け付ける操作受付手段を有する複数のプレイ部と、前記複数のプレイ部の各前記操作受付手段に受け付けた操作に基づいて前記回転フィールド上に遊技体をそれぞれ射出可能な複数のプレイ部射出手段と、前記複数のプレイ部のいずれか一以上と関連付けられ、前記回転フィールド上に射出された前記遊技体を前記回転フィールドの

周囲にて受容可能な複数のプレイ部受容手段と、前記複数のプレイ部受容手段のいずれか一以上における前記遊技体の受容結果に基づいて、前記複数のプレイ部のプレイヤのいずれか一以上に対する報酬を決定する報酬決定手段と、を備えるゲーム装置である。

図面の簡単な説明

- [0008] [図1]本実施形態におけるゲーム装置の外観を示す斜視図である。
- [図2]本実施形態におけるゲーム装置を示す平面図である。
- [図3]本実施形態におけるゲーム装置の内部の部分を模式的に示す図である。
- [図4]本実施形態におけるゲーム装置の部分を示す斜視図である。
- [図5]本実施形態におけるゲーム装置の部分を示す側面図である。
- [図6]本実施形態におけるゲーム装置の部分を示す平面図である。
- [図7]本実施形態におけるプレイ部射出手段を示す側面図である。
- [図8]本実施形態におけるプレイ部射出手段およびプレイ部外縁受容手段を示す平面図である。
- [図9]本実施形態における特別射出手段を示す斜視図である。
- [図10]本実施形態におけるゲーム装置のゲーム制御に関する構成例を示す図である。
- [図11]本実施形態における第1ゲームのゲーム画面の態様例を示す図である。
- 。
- [図12]本実施形態における第2ゲームのゲーム画面の態様例を示す図である。
- 。
- [図13]本実施形態における射出操作指示表示の態様例を示す図である。
- [図14]本実施形態における結果画面の態様例を示す図である。
- [図15]本実施形態における3次抽選ゲームのゲーム画面の一例を示す図である。
- 。
- [図16]本実施形態における同盟設定画面の一態様例を示す図である。
- [図17]本実施形態における受容状況画面の一例を示す図である。
- [図18]本実施形態におけるゲーム管理情報の一例を示す図である。

[図19]本実施形態におけるゲーム装置がゲームの1シーケンスに応じて実行する処理手順例を示すフローチャートである。

[図20]本実施形態におけるゲーム装置が第1ゲームおよび第2ゲームに対応して実行する処理手順例を示すフローチャートである。

発明を実施するための形態

[0009] 以下、本発明の一実施形態について、図面を参照して説明する。

[実施形態]

図1は、本実施形態のゲーム装置1を示す斜視図である。図2は、ゲーム装置1を示す平面図である。図3は、ゲーム装置1の内部の部分を模式的に示す図である。図4は、ゲーム装置1の部分を示す斜視図である。図5は、ゲーム装置1の部分を示す側面図である。図2においては、回転板部30の図示を省略している。図4および図5においては、筐体10の図示を省略している。

[0010] 図1に示すゲーム装置1は、複数のプレイヤーPが同時にプレイ可能なゲーム装置である。ゲーム装置1のゲームは、フィールド空間FS内を移動する複数の遊技体Bを扱って行う。本実施形態において遊技体Bの形状は、球状である。遊技体Bは、例えば、比較的軽量で、かつ、フィールド空間FSの内側面との間の反発係数が比較的大きい球体である。ゲーム装置1のゲームについては、後段において詳述する。

[0011] ゲーム装置1は、図1から図4に示すように、筐体10と、複数のプレイ部20と、回転板部30と、基体40と、複数の射出手段60と、回収分配手段70と、駆動装置50と、制御部100と、を備える。

[0012] 筐体10は、ゲーム装置1の各部を収納する外装体である。複数のプレイ部20は、筐体10の外側面に設けられ、プレイヤーPがプレイする部分である。基体40は、筐体10の内部に固定されており、回転板部30を回転可能に支持している。回転板部30は、フィールド空間FSの内側面の一部を構成している。複数の射出手段60は、フィールド空間FS内に遊技体Bを射出する。回収分配手段70は、フィールド空間FSの下側に配置され、フ

フィールド空間F Sから排出された遊技体Bを回収し、各射出手段60に分配する。駆動装置50は、回転板部30を回転させる。制御部100は、ゲーム装置1の各種制御を行う。以下、各部について詳細に説明する。

[0013] 〔筐体の構成例〕

筐体10は、図1に示すように、中心軸Jを中心とする筒状の部材である。本実施形態において中心軸Jは、鉛直方向（図1の上下方向）に延びている。以下の説明においては、中心軸Jを中心とする径方向を単に「径方向」と呼び、中心軸Jを中心とする周方向を単に「周方向」と呼ぶ。

[0014] 筐体10は、下側筐体11と、上側筐体12と、を有する。

下側筐体11は、床面に設置されている。下側筐体11は、鉛直方向に延びた筒状の筒部11aと、筒部11aの上端に設けられた蓋部11bと、を有する。本実施形態において筒部11aの形状は、十二角筒状である。蓋部11bの形状は、図2に示すように、環状である。蓋部11bの内縁の形状は、中心軸Jと同軸に配置された円形状である。

[0015] 上側筐体12は、図1に示すように、鉛直方向に延びた有蓋円筒状の部材である。上側筐体12は、蓋部11bの内側に嵌め合わされ、蓋部11bよりも上側に延びている。上側筐体12の内部には、フィールド空間F Sが設けられている。上側筐体12は、光透過性を有する。これにより、プレイヤーPは、上側筐体12を介して、フィールド空間F S内を視認できる。

[0016] フィールド空間F Sは、上側筐体12の内側面と、回転板部30の上面である回転フィールド30aと、後述する固定板部42の上面である固定フィールド42aとに囲まれて形成されている。

[0017] 〔プレイ部の構成例〕

複数のプレイ部20は、下側筐体11の蓋部11bに設けられている。図2に示すように、複数のプレイ部20は、周方向に沿って等間隔に配置されている。本実施形態においてプレイ部20は、例えば、6つ設けられている。プレイ部20は、表示部21と、操作受付手段22と、を有する。

[0018] 表示部21は、ゲーム装置1のゲーム画面を表示する表示面21aを有す

る。図3に示すように、表示部21は、表示面21aが径方向外側斜め上方を向くように配置されている。

操作受付手段22は、プレイヤーPの操作を受け付ける。操作受付手段22は、ボタン22a（操作受付手段の一例）と、レバー22b（操作受付手段の一例）と、を有する。ボタン22aおよびレバー22bは、表示部21よりも径方向外側において、蓋部11bの上面に設けられている。レバー22bは、例えば、操作するプレイヤーPから見て、前後方向および左右方向に操作可能である。

[0019] 〔回転板部の構成例〕

回転板部30は、図4に示すように、中心軸Jと同軸に配置された円板状の部材である。図1に示すように、回転板部30は、上側筐体12の下部の内側に配置されている。回転板部30は、筐体10に固定された基体40に対して、回転可能に支持されている。より詳細には、図5に示すように、回転板部30は、後述する回収分配手段70の回転収容盤71とともに、基体40に対して回転可能に支持されている。回転板部30は、駆動装置50によって回転させられる。回転板部30は、回転収容盤71の上面71aに固定された支持筒部材36の上端に固定されている。支持筒部材36は、中心軸Jと同軸に配置された筒状の部材である。図2に示すように、本実施形態において支持筒部材36の形状は、六角筒状である。

[0020] 回転板部30の上面は、図4に示すように、回転フィールド30aである。本実施形態において回転フィールド30aは、鉛直方向と直交する。回転フィールド30aは、上方に面を向けて回転する。本実施形態において回転フィールド30aは、鉛直方向に延びる回転軸Rs1を中心として回転する。回転軸Rs1は、例えば、中心軸Jと一致している。図4では、回転フィールド30aの回転する向きは、上側から見て回転軸Rs1を中心として時計回りの向きである。回転フィールド30aの回転する向きは、常に同じ向きであってもよいし、変化してもよい。回転フィールド30aの回転速度は、常に一定であってもよいし、変化してもよい。図1に示すように、回転フ

ィールド30aは、下側筐体11の蓋部11bよりも上側に配置されている。

[0021] 図4に示すように、回転フィールド30aには開口部30cが設けられている。開口部30cは、回転板部30を鉛直方向に貫通する孔である。本実施形態において開口部30cは、回転フィールド30aの中央に設けられている。開口部30cの形状は、例えば、回転軸Rs1（中心軸J）と同軸に配置された円形状である。

[0022] 〔基体の構成例〕

図6は、ゲーム装置1の部分を示す平面図である。図6においては、回転板部30の図示を省略している。

基体40は、筐体10内に固定されている。図4および図6に示すように、基体40は、基板部41と、支持板部43と、固定板部42と、ガイド板部46と、を有する。

[0023] 基板部41は、下側筐体11内に固定されている。図4に示すように、基板部41は、中心軸Jと同軸に配置された円環板状の部材である。

支持板部43は、基板部41の上面に固定されている。支持板部43は、基板部41の上面から上側に立ち上がる板状の部材である。支持板部43の表裏面は、周方向と略直交する。支持板部43は、周方向に沿って複数設けられている。

[0024] 固定板部42は、支持板部43の上端に固定されている。固定板部42は、中心軸Jと同軸に配置された円環板状の部材である。固定板部42は、回転板部30の周囲に、回転板部30を囲むように配置されている。固定板部42の内周縁と回転板部30の外周縁との間には、遊技体Bの直径よりも小さい隙間が設けられている。固定板部42の外径は、図1に示すように、上側筐体12の内径とほぼ同じである。

[0025] 本実施形態において固定板部42は、図4に示すように、複数の固定板片42bが周方向に連結されて形成されている。本実施形態において固定板部42は、6つの固定板片42bが周方向に連結されて形成されている。固定

板片 4 2 b は、周方向に沿って延びる円弧状の板部材である。6つの固定板片 4 2 b は、各プレイ部 2 0 の周方向の位置にそれぞれ対応して、周方向に沿って配置されている。各固定板片 4 2 b は、それぞれ2つの支持板部 4 3 によって基板部 4 1 上に支持されている。

[0026] 固定板片 4 2 b には、固定板片 4 2 b の外周縁から径方向内側に窪む凹部 4 2 c が形成されている。凹部 4 2 c は、周方向において、固定板片 4 2 b の中央に配置されている。凹部 4 2 c の形状は、鉛直方向から視て、矩形状である。

[0027] 固定板部 4 2 の上面は、固定フィールド 4 2 a である。図 3 および図 4 に示すように、固定フィールド 4 2 a の形状は、中心軸 J と同軸に配置された円環状であり、径方向外側から径方向内側に向かうに従って下側に位置するように緩やかに傾斜している。固定フィールド 4 2 a の径方向内端は、回転フィールド 3 0 a と鉛直方向においてほぼ同じ位置に配置されている。図 3 では、固定フィールド 4 2 a の径方向内端は、回転フィールド 3 0 a よりもわずかに上側に配置されている。図 4 に示すように、固定フィールド 4 2 a は、中心軸 J に沿った方向から視て回転フィールド 3 0 a の外周縁を囲んでいる。本実施形態において固定フィールド 4 2 a は、複数の固定板片 4 2 b の上面が周方向に連結されて構成されている。図 1 に示すように、回転フィールド 3 0 a と固定フィールド 4 2 a とによって、フィールド空間 F S の底面が構成されている。

[0028] 図 4 に示すように、固定フィールド 4 2 a には、プレイ部受容手段 4 4 a , 4 4 b , 4 4 c が設けられている。本実施形態においてプレイ部受容手段 4 4 a ~ 4 4 c は、固定板部 4 2 を鉛直方向に貫通する略円形状の孔である。プレイ部受容手段 4 4 a ~ 4 4 c は、固定フィールド 4 2 a の径方向内縁部に設けられている。プレイ部受容手段 4 4 a ~ 4 4 c は、固定フィールド 4 2 a の径方向内側に開口している。プレイ部受容手段 4 4 a ~ 4 4 c は、回転フィールド 3 0 a の周囲に位置する。

なお、以降の説明においてプレイ部受容手段 4 4 a ~ 4 4 c について特に

区別しない場合には、プレイ部受容手段44と記載する場合がある。

[0029] 3つのプレイ部受容手段44a, 44b, 44cは、固定板片42bごとにそれぞれ設けられている。すなわち、本実施形態においてプレイ部受容手段44a, 44b, 44cは、それぞれ6つずつ設けられている。固定板片42bごとにプレイ部受容手段44aとプレイ部受容手段44bとプレイ部受容手段44cとは、固定板片42bの周方向の中央近傍にまとめて配置され、周方向に沿って互いに間隔を空けて並んで配置されている。プレイ部受容手段44bは、固定板片42bの周方向の中央に配置されている。

[0030] 図2に示すように、固定板片42bごとに設けられたプレイ部受容手段44a, 44b, 44cは、各プレイ部20の径方向内側に位置する。すなわち、3つのプレイ部受容手段44a, 44b, 44cは、プレイ部20においてゲームを行うプレイヤーPの目の前に配置されている。複数のプレイ部受容手段44は、回転フィールド30aの回転軸Rs1に沿った方向、すなわち本実施形態では鉛直方向から視て、回転フィールド30aの外縁を囲んで配置されている。

[0031] プレイ部受容手段44は、遊技体Bが通過可能な大きさである。プレイ部受容手段44は、回転フィールド30a上の遊技体Bを回転フィールド30aの周囲にて受容可能である。プレイ部受容手段44は、複数のプレイ部20のいずれか一以上と関連付けられている。本実施形態では、1つのプレイ部20ごとに、各プレイ部20の周方向位置と対応する位置に配置された固定板片42bに設けられた3つのプレイ部受容手段44a, 44b, 44cが関連付けられている。言い換えると、プレイ部20ごとに、各プレイ部20の径方向内側に位置する3つのプレイ部受容手段44a, 44b, 44cが関連付けられている。

[0032] すなわち、プレイ部20を操作するプレイヤーPから視ると、プレイヤーPの目の前に位置する3つのプレイ部受容手段44a, 44b, 44cが、プレイヤーPの操作するプレイ部20に関連付けられている。なお、本実施形態においてプレイ部20に関連付けられるプレイ部受容手段44は、後述するよう

に、増やすこともできるが、例えば、少なくとも一部のプレイ部20間においては、プレイ部受容手段44は排他的に関連付けられている。プレイヤーPは、自らの操作するプレイ部20に関連付けられたプレイ部受容手段44に遊技体Bが受容されることで、報酬を受ける。詳細については、後述する。

[0033] 固定フィールド42aには、複数の非関連受容手段45が設けられている。非関連受容手段45は、固定板部42を鉛直方向に貫通する略円形状の孔である。複数の非関連受容手段45は、周方向に隣り合う固定板片42b同士の境界部分に、隣り合う固定板片42bに跨ってそれぞれ設けられている。非関連受容手段45は、プレイ部受容手段44と異なり、プレイ部20のいずれとも関連付けられていない。非関連受容手段45のその他の構成は、プレイ部受容手段44の構成と同様である。

[0034] ガイド板部46は、図3および図6に示すように、固定板部42から下側に離れた位置に配置されている。ガイド板部46は、中心軸Jと同軸に配置された円環板状の部材である。ガイド板部46は、固定板部42の下面に固定されている。ガイド板部46の上面は、径方向外側から径方向内側に向かって従って下側に位置するように緩やかに傾斜している。図3に示すように、ガイド板部46の外周縁は、プレイ部受容手段44よりも径方向外側に配置されている。ガイド板部46の内周縁は、固定フィールド42aの内周縁よりも径方向内側で、かつ、後述するガイド筒部材74よりも径方向内側に配置されている。ガイド板部46の内周縁部は、回転フィールド30aの下側で、かつ、ガイド筒部材74の上側に配置されている。本実施形態においてガイド板部46は、例えば、複数のガイド板片46aが周方向に連結されて構成されている。各ガイド板片46aは、それぞれ固定板片42bの下面に固定されている。

[0035] [射出手段の構成例]

射出手段60は、回転フィールド30aに対して遊技体Bを射出可能である。図4に示すように、本実施形態において射出手段60は、複数のプレイ部射出手段60aと、特別射出手段60bと、を含む。

[0036] 〔プレイ部射出手段の構成例〕

プレイ部射出手段60aは、プレイ部20の操作受付手段22に受け付けた操作に基づいて回転フィールド30a上に遊技体Bを射出可能である。具体的には、本実施形態においてプレイヤーPは、例えば、プレイ部20のボタン22aを押すことで、プレイ部射出手段60aから遊技体Bを射出させることができる。本実施形態においてプレイ部射出手段60aは、回転フィールド30aの上方に向けて遊技体Bを射出する。

[0037] 本実施形態においてプレイ部射出手段60aは、例えば、遊技体Bを射出するための機構と、遊技体Bを射出する制御処理を行う制御部100と、が構成として含まれる。以下、プレイ部射出手段60aの機構について説明する。

[0038] 複数のプレイ部射出手段60aは、本実施形態では鉛直方向から視て回転フィールド30aの外縁を囲んで配置されている。本実施形態においてプレイ部射出手段60aは、例えば、6つ設けられている。各プレイ部射出手段60aは、各プレイ部20の径方向内側に配置されている。複数のプレイ部射出手段60aは、回転フィールド30aの周方向に沿って等間隔に配置されている。プレイ部射出手段60aは、プレイ部受容手段44よりも径方向外側に配置されている。より詳細には、各プレイ部射出手段60aは、それぞれ固定フィールド42aの外縁部のうち、固定板片42bの周方向の中央に配置されている。

[0039] プレイ部射出手段60aは、基体40における基板部41に固定されている。プレイ部射出手段60aは、固定板片42bをそれぞれ支持する2つの支持板部43の周方向の間に配置されている。プレイ部射出手段60aは、基板部41から上側に延びている。プレイ部射出手段60aの上端部は、固定フィールド42aから突出し、フィールド空間FSに露出している。

[0040] 図7は、プレイ部射出手段60aを示す側面図である。図8は、プレイ部射出手段60aおよびプレイ部外縁受容手段72aを示す平面図である。図8においては、回転板部30の図示を省略している。

プレイ部射出手段60aは、図7に示すように、射出筒部61と、射出機構62と、を有する。

[0041] 射出筒部61は、射出筒部本体61aと、突出筒部61bと、を有する。射出筒部本体61aは、基板部41の上面から上側に延び、上側に開口する筒状の部材である。本実施形態において射出筒部本体61aの形状は、四角筒状である。射出筒部本体61aの径方向外側の側板部61gは、下側から上側に向かうに従って径方向内側に位置するように傾斜している。

[0042] 突出筒部61bは、射出筒部本体61aの上端に取り付けられている。突出筒部61bは、鉛直方向両側に開口する円筒状の部材である。突出筒部61bの下側の開口は、射出筒部本体61aの上側の開口と連通している。突出筒部61bの上側の開口は、遊技体Bが射出されるプレイ部射出口61cである。図4に示すように、突出筒部61bは、固定板片42bの凹部42cを介して固定フィールド42aよりも上側に突出している。これにより、突出筒部61bは、フィールド空間FS内に配置されている。

[0043] 突出筒部61bは、図7に示すように、射出筒部本体61aに対して、径方向および鉛直方向の両方と直交する方向に沿った軸周りに回転可能に取り付けられている。これにより、プレイ部射出口61cの向きを変化させることができる。なお、ゲーム装置1のゲームがプレイされている場合には、例えば、突出筒部61bは射出筒部本体61aに対して固定されており、プレイ部射出口61cの向きは固定されている。

[0044] 突出筒部61bの上端には、射出ガイド部61dが設けられている。射出ガイド部61dは、図8に示すように、枠部61eと、棒状部61fと、を有する。

枠部61eは、矩形枠状の部材である。枠部61eは、突出筒部61bの上端を囲んで、突出筒部61bに固定されている。

[0045] 棒状部61fは、図7に示すように、枠部61eの径方向外端に対して、径方向および鉛直方向の両方と直交する方向に沿った回転軸Rs4周りに回転可能に取り付けられている。図7において棒状部61fは、枠部61eの

径方向外端から径方向内側に延びている。棒状部 6 1 f の径方向内端は、枠部 6 1 e の径方向内端よりも径方向内側に位置する。本実施形態において棒状部 6 1 f は、例えば、2 つ設けられている。

[0046] 図 7 では、棒状部 6 1 f は、プレイ部射出口 6 1 c の一部を閉塞しているが、ゲーム装置 1 のゲームがプレイされる際には、回転軸 R s 4 周りに回転してプレイ部射出口 6 1 c を開放する。また、ゲーム装置 1 のゲームがプレイされる際において棒状部 6 1 f は、例えば、鉛直方向に対して径方向内側に傾くように固定することで、プレイ部射出口 6 1 c から射出される遊技体 B の向きを径方向内側に傾けるガイドとして機能させることもできる。この場合、棒状部 6 1 f の角度を変化させることによって、遊技体 B の射出方向を変化させることができる。

[0047] 突出筒部 6 1 b には、図 1 に示すように、突出筒部 6 1 b を囲む筒状の外装部 6 9 が取り付けられている。突出筒部 6 1 b のプレイ部射出口 6 1 c から射出された遊技体 B は、外装部 6 9 の上端部内を介して、回転フィールド 3 0 a に射出される。外装部 6 9 は、プレイ部射出手段 6 0 a から射出される遊技体 B の射出方向を整えることができる。

[0048] 射出機構 6 2 は、図 7 に示すように、射出筒部 6 1 内の遊技体 B をプレイ部射出口 6 1 c から射出させる機構である。射出機構 6 2 は、ソレノイドアクチュエータ 6 3 と、射出リンク 6 4 と、を有する。

ソレノイドアクチュエータ 6 3 は、基板部 4 1 に固定されている。ソレノイドアクチュエータ 6 3 は、射出筒部 6 1 よりも径方向内側に配置されている。ソレノイドアクチュエータ 6 3 は、鉛直方向に可動する可動部 6 3 a を有する。

[0049] 射出リンク 6 4 は、略径方向に沿って延びている。射出リンク 6 4 の径方向内端は、可動部 6 3 a の上端に回転可能に接続されている。射出リンク 6 4 の略中央部分は、径方向および鉛直方向の両方と直交する方向に延びた支持軸部 6 4 a によって下側から支持されている。射出リンク 6 4 の径方向外端部は、射出筒部 6 1 における射出筒部本体 6 1 a の下部の内部に挿入され

ている。射出リンク64は、可動部63aの鉛直方向の移動に応じて、支持軸部64aを支点として回転する。

[0050] ソレノイドアクチュエータ63に電流を供給すると、可動部63aは下側に移動し、射出リンク64の径方向外端部が上側に移動する。これにより、射出リンク64の径方向外端部の上側に位置する遊技体Bを上側に打ち出すことができる。上側に打ち出された遊技体Bは、射出筒部61内に沿って上昇し、プレイ部射出口61cからフィールド空間FSに射出される。これにより、プレイ部射出手段60aは、回転フィールド30a上に遊技体Bを射出することができる。

[0051] ソレノイドアクチュエータ63に供給する電流を大きくするほど、可動部63aの下側への移動速度が大きくなり、射出リンク64の径方向外端部の上側への移動速度も大きくなる。射出リンク64の径方向外端部の上側への移動速度が大きくなるほど、上側に打ち出される遊技体Bの速度は大きくなる。これにより、ソレノイドアクチュエータ63に供給される電流量を調整することで、プレイ部射出手段60aから射出される遊技体Bの速度を変化させることができる。本実施形態においてプレイヤーPは、例えば、操作受付手段22のレバー22bを操作することで、プレイ部射出手段60aから射出される遊技体Bの速度を変化させることができる。

[0052] ソレノイドアクチュエータ63への電流供給を停止することで、可動部63aは上側に移動し、射出リンク64の径方向外端部は下側に移動する。この状態において、射出リンク64の径方向外端部の上側に、後述するプレイ部射出案内部73から遊技体Bが案内される。これにより、プレイ部射出手段60a内に遊技体Bがセットされる。

[0053] 〔特別射出手段の構成例〕

本実施形態において特別射出手段60bは、プレイ部射出手段60aと異なり、プレイヤーPによるプレイ部20の操作によらず、遊技体Bを射出する。特別射出手段60bは、例えば、後述する3次抽選ゲーム時に、遊技体Bを射出する。図4に示すように、特別射出手段60bは、回転フィールド3

0 aの下側に配置されている。より詳細には、特別射出手段6 0 bは、回転フィールド3 0 aに設けられた開口部3 0 cの下側に配置されている。すなわち、図2に示すように、特別射出手段6 0 bは、鉛直方向から視て、回転フィールド3 0 aの中央に配置されている。特別射出手段6 0 bは、回転フィールド3 0 aの開口部3 0 cに向けて遊技体Bを射出することで、回転フィールド3 0 aから上方に向けて遊技体Bを射出する。

[0054] 本実施形態において特別射出手段6 0 bは、例えば、遊技体Bを射出するための機構と、遊技体Bを射出する制御処理を行う制御部1 0 0と、が構成として含まれる。以下、特別射出手段6 0 bの機構について説明する。

[0055] 図9は、特別射出手段6 0 bを示す斜視図である。

特別射出手段6 0 bは、図9に示すように、筒部材6 5と、回転部材6 6と、突部材6 7と、駆動部6 8と、を有する。

筒部材6 5は、一端が開口する有底筒状の部材である。本実施形態において筒部材6 5の形状は、中心軸Jと同軸に配置された円筒状であり、上端が開口している。図5に示すように、筒部材6 5は、基体4 0の基板部4 1よりも下側から、基板部4 1、後述する回転収容盤7 1および支持筒部材3 6を鉛直方向に貫通して、回転フィールド3 0 aまで延びている。

[0056] 筒部材6 5の上端の開口は、遊技体Bが射出される特別射出口6 5 e（射出口の一例）である。図4に示すように、特別射出口6 5 eは、回転フィールド3 0 aの開口部3 0 cと連通している。特別射出口6 5 eの内径は、回転フィールド3 0 aの開口部3 0 cの内径とほぼ同じである。特別射出口6 5 eは、開口部3 0 cと鉛直方向においてほぼ同じ位置に配置されている。

[0057] 筒部材6 5は、図9に示すように、中心軸Jを中心として鉛直方向に延びた円筒状の筒部本体6 5 aと、筒部本体6 5 aの下側の開口を閉塞する底部6 5 bと、を有する。筒部本体6 5 aには、筒部本体6 5 aの壁部を径方向に貫通する供給孔6 5 cが形成されている。供給孔6 5 cは、底部6 5 bの上面よりも上側に配置されている。図5に示すように、供給孔6 5 cは、後述する回転収容盤7 1および基体4 0の基板部4 1よりも下側に配置されて

いる。筒部材 6 5 内には、供給孔 6 5 c を介して、後述する特別射出案内内部 7 5 から遊技体 B が供給される。

[0058] 底部 6 5 b の内部には、回転部材 6 6 を回転させる駆動部 6 8 が設けられている。本実施形態において底部 6 5 b は、筒部本体 6 5 a と別体として設けられている。なお、底部 6 5 b は、筒部本体 6 5 a と一体部材として設けられていてもよい。

[0059] 回転部材 6 6 は、筒部材 6 5 の内部に配置され、筒部材 6 5 の底部 6 5 b において回転する。本実施形態において回転部材 6 6 の回転軸 R s 2 は、鉛直方向と平行であり、中心軸 J と一致する。図 9 に示すように、回転部材 6 6 は、回転中心部 6 6 b と、羽根部 6 6 a と、を有する。回転中心部 6 6 b には、駆動部 6 8 の出力軸が固定されている。回転中心部 6 6 b の形状は、回転軸 R s 2（中心軸 J）に沿った方向から視て、略三角形形状である。

[0060] 羽根部 6 6 a は、回転中心部 6 6 b から、回転軸 R s 2 を中心とする径方向に延びている。羽根部 6 6 a は、筒部本体 6 5 a の内周面近傍まで延びている。本実施形態において羽根部 6 6 a は、回転軸 R s 2 を中心とする周方向の異なる位置に複数設けられている。図 9 では、羽根部 6 6 a は、例えば、3 つ設けられている。3 つの羽根部 6 6 a は、周方向に沿って等間隔に配置されている。

[0061] 羽根部 6 6 a は、回転軸 R s 2 を中心とする周方向に傾斜した傾斜面 6 6 c を有する。傾斜面 6 6 c は、筒部材 6 5 の延びる方向のうち特別射出口 6 5 e 側、すなわち本実施形態では鉛直方向の上側に面し、回転軸 R s 2 と直交する面に対して傾斜している。本実施形態において傾斜面 6 6 c は、羽根部 6 6 a の上端における周方向両側にそれぞれ設けられている。羽根部 6 6 a の上端における周方向両側に設けられた 2 つの傾斜面 6 6 c は、径方向に沿って互いに平行に延びており、羽根部 6 6 a の径方向外端において接続されている。

[0062] 突部材 6 7 は、筒部材 6 5 の内側面に設けられている。より詳細には、突部材 6 7 は、筒部本体 6 5 a の内周面から径方向内側に突出している。突部

材 6 7 は、筒部材 6 5 の底部 6 5 b から特別射出口 6 5 e に向かう方向に沿って延びている。本実施形態において突部材 6 7 は、鉛直方向に沿って直線状に延びている。突部材 6 7 の下端は、回転部材 6 6 よりも上側に位置する。突部材 6 7 の上端は、筒部材 6 5 の内周面上端に位置する。

[0063] 図 2 に示すように、突部材 6 7 の形状は、鉛直方向から見て、径方向外側の辺よりも径方向内側の辺の方が短い台形状である。突部材 6 7 は、筒部材 6 5 の内側面において 1 つのみ設けられている。本実施形態において突部材 6 7 は、筒部材 6 5 と別体として設けられている。なお、突部材 6 7 は、筒部材 6 5 と一体部材として設けられていてもよい。

[0064] 図 9 に示すように、筒部材 6 5 の内部に進入した遊技体 B は、回転部材 6 6 の羽根部 6 6 a によって弾かれて、筒部本体 6 5 a の内周面に沿って螺旋状に上方へと移動する。そして、遊技体 B は、突部材 6 7 に接触すると、突部材 6 7 に沿って上側に移動し、特別射出口 6 5 e からフィールド空間 F S に射出される。これにより、特別射出手段 6 0 b は、回転フィールド 3 0 a 上に遊技体 B を射出することができる。

[0065] 本実施形態において遊技体 B は、回転フィールド 3 0 a の開口部 3 0 c から特別射出口 6 5 e を介して特別射出手段 6 0 b に進入可能である。特別射出手段 6 0 b は、開口部 3 0 c から進入した遊技体 B を、上記のようにして、開口部 3 0 c に向けて射出し返すことが可能である。

[0066] 〔回収分配手段の構成例〕

回収分配手段 7 0 は、回転フィールド 3 0 a 上からプレイ部受容手段 4 4 および非関連受容手段 4 5 に受容された遊技体 B を回収し、各射出手段 6 0 に分配する。図 3 に示すように、回収分配手段 7 0 は、回転収容盤 7 1 と、ガイド筒部材 7 4 と、外縁受容手段 7 2 と、を有する。

[0067] 回転収容盤 7 1 は、図 2 に示すように、回転軸 R s 3 を中心として回転する円板状の部材である。図 5 に示すように、本実施形態において回転軸 R s 3 は、鉛直方向に延びており、回転フィールド 3 0 a の回転軸 R s 1 および中心軸 J と一致する。回転収容盤 7 1 の上面 7 1 a は、鉛直方向と直交する

。すなわち、回転收容盤 7 1 は、上方に面を向けて回転する。回転收容盤 7 1 には、回転フィールド 3 0 a から進入した遊技体 B を收容可能である。

[0068] ここで、本明細書において、回転收容盤 7 1 が遊技体 B を收容可能であるとは、回転收容盤 7 1 の上面 7 1 a 上に、遊技体 B を維持できることを含む。すなわち、回転收容盤 7 1 の上面 7 1 a 上の遊技体 B は、回転收容盤 7 1 に收容された状態にある。

[0069] 回転收容盤 7 1 は、回転板部 3 0 の下側、すなわち回転フィールド 3 0 a の下側に配置されている。図示は省略するが、回転收容盤 7 1 の外周縁部は、回転收容盤 7 1 が回転軸 R s 3 周りに回転可能なように、基体 4 0 に設けられた支持部によって下側から支持されている。回転收容盤 7 1 と回転板部 3 0 とは、支持筒部材 3 6 を介して固定されている。言い換えると、回転フィールド 3 0 a は、回転收容盤 7 1 の上側に固定配置されている。これにより、回転フィールド 3 0 a は、回転收容盤 7 1 の回転に同期するように回転する。

[0070] 回転收容盤 7 1 の外径は、回転フィールド 3 0 a の外径および基板部 4 1 の外径よりも小さい。回転收容盤 7 1 は、鉛直方向から見て、円環板状の基板部 4 1 の径方向内側に配置されている。回転收容盤 7 1 は、基板部 4 1 よりも上側に配置されている。図示は省略するが、回転收容盤 7 1 の中央には、特別射出手段 6 0 b の筒部材 6 5 が通る貫通孔が形成されている。

[0071] ガイド筒部材 7 4 は、図 2 および図 6 に示すように、回転收容盤 7 1 には固定されず、回転收容盤 7 1 の回転軸 R s 3 に沿った方向から見て回転收容盤 7 1 の外縁側の部分を囲むように配置された筒状の部材である。本実施形態においてガイド筒部材 7 4 の形状は、中心軸 J と同軸に配置された円筒状である。図 3 に示すように、ガイド筒部材 7 4 は、回転收容盤 7 1 の上面 7 1 a における外縁部の上側に僅かな隙間を介して配置されている。図 4 に示すように、ガイド筒部材 7 4 の外周面は、基体 4 0 の支持板部 4 3 に固定されている。これにより、ガイド筒部材 7 4 は、基体 4 0 に固定されている。

[0072] 図 8 に示すように、ガイド筒部材 7 4 の一部にはガイド筒開口部 7 4 a が

設けられている。ガイド筒開口部 7 4 a は、ガイド筒部材 7 4 の壁部を径方向に貫通している。本実施形態においてガイド筒開口部 7 4 a は、例えば、ガイド筒部材 7 4 を周方向に分断する開口を含む。ガイド筒開口部 7 4 a は、外縁受容手段 7 2 と径方向に対向する位置に設けられている。

[0073] 外縁受容手段 7 2 は、回転収容盤 7 1 には固定されず、回転収容盤 7 1 上の外縁から遊技体 B を受容可能である。図 2 に示すように、本実施形態において外縁受容手段 7 2 は、プレイ部外縁受容手段 7 2 a（外縁受容手段の一例）と、特別外縁受容手段 7 2 b（外縁受容手段の一例）と、を含む。

[0074] プレイ部外縁受容手段 7 2 a は、回転収容盤 7 1 の周方向に沿って複数設けられている。図 7 および図 8 に示すように、プレイ部外縁受容手段 7 2 a は、各プレイ部射出手段 6 0 a の周方向一方側に隣接してそれぞれ設けられている。本実施形態においてプレイ部外縁受容手段 7 2 a は、プレイ部射出手段 6 0 a ごとに設けられ、合計 6 つ設けられている。プレイ部外縁受容手段 7 2 a は、基体 4 0 における基板部 4 1 の上面に固定されている。プレイ部外縁受容手段 7 2 ・ BR>≠へ、プレイ部射出案内内部 7 3（射出案内内部の一例）と、ガイド部 7 6 a と、を有する。

[0075] プレイ部射出案内内部 7 3 は、受容した遊技体 B をプレイ部射出手段 6 0 a に案内する。本実施形態においてプレイ部射出案内内部 7 3 は、遊技体 B が通る通路を構成するレール状の部材である。図 7 に示すように、プレイ部射出案内内部 7 3 は、径方向内側から径方向外側に向かうに従って下側に位置するように傾斜して延びている。プレイ部射出案内内部 7 3 の径方向内端は、回転収容盤 7 1 の外縁部の上側に位置している。

[0076] プレイ部射出案内内部 7 3 は、図 8 に示すように、径方向内端にプレイ部受容開口部 7 3 a を有する。プレイ部受容開口部 7 3 a は、ガイド筒開口部 7 4 a と径方向に対向している。これにより、回転収容盤 7 1 上の遊技体 B が、ガイド筒開口部 7 4 a を介してプレイ部受容開口部 7 3 a へと移動可能である。すなわち、本実施形態においてプレイ部外縁受容手段 7 2 a は、ガイド筒部材 7 4 のガイド筒開口部 7 4 a から遊技体 B を受容する。

[0077] プレイ部射出案内内部 7 3 の径方向外端部は、図 7 および図 8 に示すように、プレイ部射出手段 6 0 a における射出筒部 6 1 の下端部の周方向一方側に接続されている。図示は省略するが、プレイ部射出案内内部 7 3 の径方向外端部と射出筒部 6 1 の下端部との接続部分には、それぞれプレイ部射出案内内部 7 3 内と射出筒部 6 1 内とを繋ぐ連通孔が形成されており、その連通孔を介してプレイ部射出案内内部 7 3 内の遊技体 B が射出筒部 6 1 内に移動可能となっている。

[0078] ガイド筒開口部 7 4 a からプレイ部受容開口部 7 3 a を介してプレイ部外縁受容手段 7 2 a 内に受容された遊技体 B は、プレイ部射出案内内部 7 3 に沿って、径方向外側斜め下方に転がり、移動する。プレイ部射出案内内部 7 3 の径方向外端部に到達した遊技体 B は上述した連通孔を介して、プレイ部射出手段 6 0 a の射出筒部 6 1 内に移動する。このようにして、プレイ部射出案内内部 7 3 は、遊技体 B をプレイ部射出手段 6 0 a に案内する。プレイ部射出手段 6 0 a 内に案内された遊技体 B は、射出リンク 6 4 の径方向外端部の上側に配置され、射出機構 6 2 によって射出可能な状態にセットされる。

[0079] 本実施形態においてプレイ部射出手段 6 0 a 内にセットされる遊技体 B は、例えば、1 つである。そのため、プレイ部射出手段 6 0 a 内に遊技体 B がセットされた状態において、プレイ部外縁受容手段 7 2 a に遊技体 B が受容されると、受容された遊技体 B は、プレイ部射出手段 6 0 a 内にセットされた遊技体 B によって移動が規制され、プレイ部射出案内内部 7 3 内に保持された状態となる。この状態でさらに遊技体 B が受容されると、受容された遊技体 B は、プレイ部射出案内内部 7 3 内にすでに保持された遊技体 B によって移動が規制され、プレイ部射出案内内部 7 3 内に保持された状態となる。

[0080] このように、プレイ部射出手段 6 0 a 内に遊技体 B がセットされた状態においては、プレイ部外縁受容手段 7 2 a に遊技体 B が受容される度に、順次、プレイ部射出案内内部 7 3 内に遊技体 B が貯められていく。そして、プレイ部射出手段 6 0 a から遊技体 B が射出されると、プレイ部射出案内内部 7 3 内に保持された遊技体 B が、順次、プレイ部射出手段 6 0 a の射出筒部 6 1 内

に案内され、セットされる。

[0081] ガイド部 7 6 a は、回転収容盤 7 1 には固定されず、プレイ部射出案内内部 7 3 の径方向内端に取り付けられている。図 8 に示すように、ガイド部 7 6 a は、プレイ部射出案内内部 7 3 におけるプレイ部受容開口部 7 3 a の周方向一方側の内縁から径方向内側に延びるとともに、周方向他方側に湾曲して延びている。ガイド部 7 6 a は、ガイド筒部材 7 4 のガイド筒開口部 7 4 a を介して、ガイド筒部材 7 4 内に突出している。ガイド部 7 6 a の湾曲した先端部は、ガイド筒開口部 7 4 a およびプレイ部射出案内内部 7 3 のプレイ部受容開口部 7 3 a と径方向に対向している。図 7 に示すように、本実施形態においてガイド部 7 6 a は、表裏面が鉛直方向と平行な板状の部材である。

[0082] 図 8 に示すように、ガイド部 7 6 a の先端とガイド筒開口部 7 4 a の周方向の内縁との径方向の間には、隙間 7 6 c が設けられている。ガイド筒部材 7 4 の内周縁に沿って回転収容盤 7 1 の外縁部を移動する遊技体 B は、隙間 7 6 c に進入し、ガイド部 7 6 a の湾曲した形状に沿ってガイド筒開口部 7 4 a に進入する。すなわち、ガイド部 7 6 a は、回転収容盤 7 1 上の外縁部に移動した遊技体 B をガイド筒開口部 7 4 a に案内する。

[0083] 特別外縁受容手段 7 2 b は、図 2 に示すように、例えば、1 つのみ設けられている。図 5 に示すように、特別外縁受容手段 7 2 b は、基体 4 0 の基板部 4 1 上に固定されている。特別外縁受容手段 7 2 b は、特別射出案内内部 7 5 と、ガイド部 7 6 b（遮断部の一例）と、を有する。特別射出案内内部 7 5 は、第 1 案内内部 7 5 a と、第 2 案内内部 7 5 b と、第 3 案内内部 7 5 c と、を有する。

[0084] 第 1 案内内部 7 5 a は、径方向内端に特別受容開口部 7 5 d を有する。特別受容開口部 7 5 d は、ガイド筒部材 7 4 のガイド筒開口部 7 4 a と径方向に対向している。第 1 案内内部 7 5 a は、径方向に延びたレール状の部材であり、特別受容開口部 7 5 d から受容した遊技体 B を径方向外側に案内する。

第 2 案内内部 7 5 b は、第 1 案内内部 7 5 a の径方向外端から下側に延びた筒状の部材である。第 2 案内内部 7 5 b の下端は、基体 4 0 の基板部 4 1 上に固

定されており、回転收容盤 7 1 よりも下側に位置する。第 2 案内部 7 5 b は、遊技体 B を下側に案内する。

[0085] 第 3 案内部 7 5 c は、第 2 案内部 7 5 b の下端から径方向内側斜め下方に延びたレール状の部材である。第 3 案内部 7 5 c は、回転收容盤 7 1 の下側に配置されている。第 3 案内部 7 5 c の径方向内端は、基体 4 0 の基板部 4 1 よりも下側に位置する。第 3 案内部 7 5 c の径方向内端は、特別射出手段 6 0 b における筒部材 6 5 の供給孔 6 5 c に接続されている。第 3 案内部 7 5 c は、遊技体 B を径方向内側斜め下方に案内し、供給孔 6 5 c に導く。これにより、特別外縁受容手段 7 2 b に受容された遊技体 B は、特別射出案内部 7 5 に沿って回転收容盤 7 1 の下側を通り、供給孔 6 5 c から筒部材 6 5 の内部、すなわち特別射出手段 6 0 b に供給される。

[0086] ガイド部 7 6 b は、回転收容盤 7 1 には固定されず、特別射出案内部 7 5 における第 1 案内部 7 5 a の径方向内端に取り付けられている。図 2 に示すように、ガイド部 7 6 b は、第 1 案内部 7 5 a における特別受容開口部 7 5 d の周方向一方側の内縁から径方向内側に延びると共に、周方向他方側に湾曲して延びている。ガイド部 7 6 b は、ガイド筒部材 7 4 のガイド筒開口部 7 4 a を介して、ガイド筒部材 7 4 内に突出している。ガイド部 7 6 b の湾曲した先端部は、ガイド筒開口部 7 4 a および特別射出案内部 7 5 の特別受容開口部 7 5 d と径方向に対向している。図 5 に示すように、本実施形態においてガイド部 7 6 b は、細長の棒状の部材である。

[0087] ガイド部 7 6 b は、特別射出案内部 7 5 における第 1 案内部 7 5 a に対して、ガイド部 7 6 b の径方向外端部を中心として鉛直方向と平行な軸周りに回転可能に取り付けられている。ガイド部 7 6 b は、図 2 に二点鎖線で示すように、特別受容開口部 7 5 d の一部を閉塞し、特別外縁受容手段 7 2 b に遊技体 B が受容されることを一時的に遮断することができる。すなわち、ガイド部 7 6 b は、遊技体 B の進入を一時的に遮断するための遮断部としても機能する。

[0088] 図示は省略するが、特別射出案内部 7 5 の供給孔 6 5 c と接続される部分

、すなわち第3案内部75cの径方向内端部には、特別射出案内部75内から供給孔65cへの遊技体Bの移動を一時的に遮断する供給遮断部が設けられていてもいい。本実施形態において供給遮断部は、後述する3次抽選ゲームが開始するまで特別射出案内部75内を遮断している。この状態において、特別射出案内部75には、複数の遊技体Bが貯められている。例えば、3次抽選ゲームが開始されると、供給遮断部は特別射出案内部75の遮断を開放する。これにより、特別射出案内部75内に貯められた複数の遊技体Bが供給孔65cから特別射出手段60bへと供給される。したがって、3次抽選ゲームにおいて多量の遊技体Bを特別射出手段60bから一度に射出することが可能となる。

[0089] また、図示は省略するが、プレイ部外縁受容手段72aおよび特別外縁受容手段72bには、各外縁受容手段に遊技体Bが受容されたことを検出するセンサが設けられている。このセンサの検出結果は、制御部100に出力される。これにより、制御部100は、各外縁受容手段に受容された遊技体Bの数を把握することが可能である。

[0090] 図3に示すように、回転フィールド30a上からプレイ部受容手段44または非関連受容手段45に受容された遊技体Bは、ガイド板部46の上面に沿って径方向内側に移動し、回転収容盤71に収容される。回転収容盤71に収容された遊技体Bは、回転収容盤71が回転することによって生じる遠心力で、回転収容盤71の外縁部へと移動する。回転収容盤71の外縁部に移動した遊技体Bは、ガイド筒部材74の内周面によって径方向外側への移動が規制され、ガイド筒部材74の内周面に沿って周方向に移動する。周方向に移動する遊技体Bは、各ガイド部76a、76bによって案内され、各外縁受容手段72に受容される。これにより、各外縁受容手段72を介して、プレイ部射出手段60aおよび特別射出手段60bに遊技体Bが供給される。このようにして、回収分配手段70は、回転フィールド30aから受容された遊技体Bを回収し、各射出手段に分配することができる。

[0091] 〔駆動装置の構成例〕

駆動装置 50 は、図 4 に示すように、基体 40 における基板部 41 上に設けられている。駆動装置 50 は、駆動ローラ 51 と、従動ローラ 52 と、図示しない駆動部と、を有する。

駆動ローラ 51 は、基板部 41 上に鉛直方向と平行な軸周りに回転可能に支持されている。駆動ローラ 51 は、図示しない駆動部によって回転させられる。駆動ローラ 51 の外周縁は、回転収容盤 71 の外周縁と接触している。駆動ローラ 51 が回転することによって、回転収容盤 71 は、回転軸 R_s3 (中心軸 J) 周りに回転する。回転収容盤 71 が回転することによって、支持筒部材 36 を介して回転収容盤 71 に固定された回転板部 30 が、回転軸 R_s1 (中心軸 J) 周りに回転する。これにより、回転フィールド 30a が回転する。このように、本実施形態において駆動装置 50 は、回転収容盤 71 および回転フィールド 30a の両方を回転させる。

[0092] 従動ローラ 52 は、基板部 41 上に鉛直方向と平行な軸周りに回転可能に支持されている。従動ローラ 52 の外周縁は、回転収容盤 71 の外周縁と接触している。従動ローラ 52 は、回転収容盤 71 が回転することによって回転する。図示は省略するが、従動ローラ 52 は、周方向に沿って複数設けられており、回転収容盤 71 を径方向に支持している。

[0093] [中央筒部材の構成例]

ゲーム装置 1 は、中央筒部材 80 をさらに備える。

中央筒部材 80 は、図 4 に示すように、特別射出手段 60b における筒部材 65 の上端から上側に延びる筒状の部材である。中央筒部材 80 の形状は、筒部材 65 と同軸に配置された円筒状であり、鉛直方向両側に開口している。中央筒部材 80 は、回転フィールド 30a の開口部 30c を介して回転フィールド 30a よりも上側に突出している。中央筒部材 80 の外径は、開口部 30c の内径および筒部材 65 の内径とほぼ同じである。中央筒部材 80 の内部は、筒部材 65 の内部と連通している。本実施形態において特別射出手段 60b から上方に射出された遊技体 B は、中央筒部材 80 の内部を通り、中央筒部材 80 の上端開口を介して、回転フィールド 30a 上へと射出

される。

[0094] 中央筒部材 80 の下部には、中央筒部材 80 の壁部を径方向に貫通する特別開口部 80 a が形成されている。特別開口部 80 a は、回転フィールド 30 a 上に開口している。本実施形態において特別開口部 80 a は、周方向に沿って複数形成されている。特別開口部 80 a は、例えば、6 つ形成されている。6 つの特別開口部 80 a は、例えば、各プレイ部射出手段 60 a の径方向内側にそれぞれ配置されている。

[0095] 本実施形態において、回転フィールド 30 a の開口部 30 c から特別射出手段 60 b に進入する遊技体 B は、中央筒部材 80 の上端開口または特別開口部 80 a を介して中央筒部材 80 内に進入した後に、開口部 30 c から特別射出手段 60 b に進入する。

[0096] 〔進路変更部材の構成例〕

ゲーム装置 1 は、進路変更部材 31 をさらに備える。

進路変更部材 31 は、回転フィールド 30 a 上に配置され、遊技体 B の進路を変更する部材である。本実施形態において進路変更部材 31 は、回転フィールド 30 a に固定され回転フィールド 30 a と共に回転する第 1 回転進路変更部材 32（進路変更部材の一例）および第 2 回転進路変更部材 33（進路変更部材の一例）と、回転フィールド 30 a に固定されず回転しない固定進路変更部材 34、35（進路変更部材の一例）と、を含む。

[0097] 本実施形態において第 1 回転進路変更部材 32 は、例えば、中心軸 J を挟んで 2 つ設けられている。第 1 回転進路変更部材 32 は、固定部 32 a と、板部 32 b と、を有する。固定部 32 a は、回転フィールド 30 a に固定され、回転フィールド 30 a から上側に突出する部分である。本実施形態において固定部 32 a は、開口部 30 c の内周縁と回転フィールド 30 a の外周縁との径方向の間の中央に配置されている。

[0098] 板部 32 b は、固定部 32 a の上端に固定された板状の部分である。板部 32 b は、第 1 傾斜部 32 c と、第 2 傾斜部 32 d と、を有する。

第 1 傾斜部 32 c は、固定部 32 a の上端が固定されている部分である。

第1傾斜部32cは、径方向外側から径方向内側に向かうに従って下側に位置するように傾斜して延びた平板状の部分である。第1傾斜部32cの上面は、上側および径方向内側に面している。第1傾斜部32cの周方向の寸法は、径方向外側から径方向内側に向かうに従って小さくなっている。

[0099] 第2傾斜部32dは、第1傾斜部32cの径方向外端に接続されている。第2傾斜部32dは、径方向内側から径方向外側に向かうに従って下側に位置するように傾斜して延びた平板状の部分である。第2傾斜部32dの上面は、上側および径方向外側に面している。第2傾斜部32dの周方向の寸法は、ほぼ均一である。第1傾斜部32cと第2傾斜部32dとは、互いに略直交している。

[0100] 第2回転進路変更部材33は、回転フィールド30aから上側に突出している。第2回転進路変更部材33は、径方向に延びた棒状の部材である。第2回転進路変更部材33は、開口部30cの内縁よりも径方向外側に離れた位置から、回転フィールド30aの外縁部まで延びている。第2回転進路変更部材33は、第1回転進路変更部材32同士の周方向の間の中央に配置されている。本実施形態において第2回転進路変更部材33は、例えば、中心軸Jを挟んで2つ設けられている。

[0101] 固定進路変更部材34、35は、中央筒部材80の外周面に固定されている。固定進路変更部材34、35は、表裏面が周方向と直交する板状の部材である。固定進路変更部材34、35は、中央筒部材80外周面から上側に延びている。固定進路変更部材34、35の上端部は、径方向外側に湾曲している。固定進路変更部材34は、固定進路変更部材35よりも鉛直方向の寸法が大きい。本実施形態において固定進路変更部材34と固定進路変更部材35とは、それぞれ3つずつ設けられている。固定進路変更部材34と固定進路変更部材35とは、周方向に沿って等間隔に、かつ、交互に設けられている。

[0102] [センサの構成例]

ゲーム装置1は、図3および図6に示すように、プレイ部受容センサ92

をさらに備える。プレイ部受容センサ 9 2 は、回路基板 9 1 に取り付けられて固定板部 4 2 の下側に配置されている。

回路基板 9 1 は、固定板部 4 2 の下面に固定されている。回路基板 9 1 は、固定板片 4 2 b ごとに設けられている。各回路基板 9 1 は、各プレイ部 2 0 に対応して設けられている。回路基板 9 1 は、プレイ部射出手段 6 0 a における筒部材 6 5 の径方向内側に配置されている。回路基板 9 1 は、表裏面が径方向と直交する矩形板状の部材である。

[0103] プレイ部受容センサ 9 2 は、図 3 に示すように、回路基板 9 1 の径方向内側面における上端部に取り付けられている。プレイ部受容センサ 9 2 は、例えば、回路基板 9 1 ごとに 3 つずつ設けられている。各プレイ部受容センサ 9 2 は、それぞれプレイ部受容手段 4 4 a, 4 4 b, 4 4 c に対応して設けられている。各プレイ部受容センサ 9 2 は、プレイ部受容手段 4 4 a, 4 4 b, 4 4 c に受容された（進入した）遊技体 B をそれぞれ検出する。

[0104] プレイ部受容センサ 9 2 は、回路基板 9 1 から径方向内側に延びたセンサバー 9 2 a を有する。図 3 および図 6 に示すように、各プレイ部受容センサ 9 2 におけるセンサバー 9 2 a の先端部は、各プレイ部受容手段 4 4 a, 4 4 b, 4 4 c と鉛直方向に対向して配置されている。

[0105] プレイ部受容手段 4 4 に遊技体 B が受容されると、プレイ部受容手段 4 4 を通る遊技体 B によって、遊技体 B が受容されたプレイ部受容手段 4 4 に対応して配置されたプレイ部受容センサ 9 2 のセンサバー 9 2 a の先端部が鉛直方向に変位する。これにより、プレイ部受容センサ 9 2 は、プレイ部受容手段 4 4 に遊技体 B が受容されたことを検出する。プレイ部受容センサ 9 2 の検出結果は、回路基板 9 1 から制御部 1 0 0 に出力される。遊技体 B がセンサバー 9 2 a を通過した後、センサバー 9 2 a は水平状態に戻る。

[0106] ゲーム装置 1 は、図 2 に示すように、非関連受容センサ 9 3 をさらに備える。非関連受容センサ 9 3 は、各非関連受容手段 4 5 に対応して設けられている。非関連受容センサ 9 3 は、非関連受容手段 4 5 に遊技体 B が受容されたことを検出する。非関連受容センサ 9 3 の構成は、例えば、プレイ部受容

センサ 92 の構成と同様である。非関連受容センサ 93 の検出結果は、制御部 100 に出力される。

[0107] ゲーム装置 1 は、特別受容センサ 94（センサの一例、図 10 参照）をさらに備える。図 4 においては図示を省略するが、特別受容センサ 94 は、中央筒部材 80 に設けられている。特別受容センサ 94 は、中央筒部材 80 の特別開口部 80a を介して、回転フィールド 30a の開口部 30c から遊技体 B が特別射出手段 60b に進入したことを検出する。特別受容センサ 94 の構成は、例えば、プレイ部受容センサ 92 の構成と同様である。特別受容センサ 94 の検出結果は、制御部 100 に出力される。

[0108] 図 10 は、本実施形態におけるゲーム装置 1 のゲーム制御に関する構成例を示している。図 10 においては、制御部 100 とともに、ステーション 200 の構成例が示されている。

ゲーム装置 1 は、図 10 に示すように、複数のステーション 200 を備える。ステーション 200 は、プレイ部 20 ごとに対応して設けられる。すなわち、本実施形態においてステーション 200 は、例えば、6 つ設けられている。ステーション 200 は、プレイヤー P ごとに対応してプレイが行われ、ゲームが進行される部位である。

[0109] 本実施形態においてステーション 200 は、プレイ部 20 と、当該ステーション 200 に対応するプレイ部受容手段 44a, 44b, 44c と、各プレイ部受容手段 44a, 44b, 44c に対応して設けられた 3 つのプレイ部受容センサ 92 と、プレイ部射出手段 60a と、を含む。

[0110] 〔制御部の構成例〕

本実施形態において制御部 100 は、例えば、処理演算装置および記憶装置を構成として含む。本実施形態の制御部 100 は、6 つのステーション 200 に対して 1 つが備えられる。すなわち、本実施形態のゲーム装置 1 は、1 つの制御部 100 により、複数のステーション 200 ごとのゲームを制御する構成である。

[0111] 制御部 100 は、機能部として、プレイ部射出制御部 111 と、特別射出

制御部 112 と、ゲーム制御部 113 と、記憶部 114 と、通信部 115 と、を備える。制御部 100 の各機能は、例えば、処理演算装置において対応する所定のプログラムを実行することにより実現される。

[0112] プレイ部射出制御部 111 は、ステーション 200（すなわち、プレイ部 20）ごとに対応して設けられるプレイ部射出手段 60a における遊技体 B の射出の動作を制御する。特別射出制御部 112 は、特別射出手段 60b における遊技体 B の射出の動作を制御する。

ゲーム制御部 113 は、本実施形態においてステーション 200 ごとに行われるゲームに関する制御を行う。具体的に、ゲーム制御部 113 は、操作受付手段 22 に対して行われた操作に応じたゲームの動作が得られるように制御を行う。また、ゲーム制御部 113 は、プレイ部受容手段 44 等に遊技体 B が入ったことに応じたゲームの動作が得られるように制御を行う。また、ゲーム制御部 113 は、ゲームの画面を表示部 21 の表示面 21a に表示させる。

[0113] また、ゲーム制御部 113 は、非関連受容手段 45 ごとに対応して設けられた非関連受容センサ 93 により、非関連受容手段 45 に遊技体 B の入ったことが検出された場合には、「はずれ」として、特にゲームについてプレイヤー P が有利となるように変更させることは行わない。

[0114] ゲーム制御部 113 は、報酬決定手段として、複数のプレイ部受容手段 44（44a, 44b, 44c）のいずれか 1 以上における遊技体 B の受容結果に基づいて、複数のプレイ部 20 のプレイヤー P のいずれか 1 以上に対する報酬を決定することができる。

[0115] また、ゲーム制御部 113 は、ステーション 200 ごとに対応して設けられた特別受容センサ 94 の検出出力に基づいて、報酬を決定することができる。特別受容センサ 94 は、中央筒部材 80 においてステーション 200 ごとに対応する 6 つの特別開口部 80a ごとに設けられる。特別受容センサ 94 は、対応の特別開口部 80a から特別射出手段 60b に進入した遊技体 B を検出する。

[0116] 射出手段60から射出された遊技体Bは、プレイ部受容手段44や非関連受容手段45のほか、特別開口部80aにも入る可能性がある。本実施形態においては、特別開口部80a介して回転フィールド30aの開口部30cに遊技体Bが進入したことを、ゲームにおける1つの成果として扱う。そこで、ゲーム制御部113は、特別開口部80aを介した開口部30cから特別射出手段60bへの遊技体Bの進入が特別受容センサ94により検出されたことに応じて、プレイヤーPに付与する報酬を決定することができる。具体的に、ゲーム制御部113は、特別開口部80aを介して開口部30cに遊技体Bが入ったステーション200については、ゲーム進行のもとでプレイヤーPに付与される報酬の配当を、一定時間において特別開口部80aを介して開口部30cに遊技体Bが入っていない場合よりも増加させる。本実施形態においては、報酬の配当を2倍とする例を挙げる。なお、特別開口部80aを介して開口部30cに遊技体Bが入ったことに応じた報酬の配当の増加は、例えば、2倍以外の倍数による増加や、一定数の加算などの態様であってもよい。

[0117] ゲーム制御部113は、割当変更手段として、プレイ部20に割り当てるプレイ部受容手段44を変更する。プレイ部受容手段44の変更にあたり、本実施形態のゲーム制御部113は、プレイヤーPによる操作受付手段22に対する操作に応じて、操作された操作受付手段22に対応するプレイ部20に割り当てるプレイ部受容手段44を変更する。このようなプレイ部受容手段44の割り当ての変更は、後述のようにプレイヤーPが他のステーション200と同盟を組むというゲーム上での設定に応じて行われる。

[0118] 記憶部114は、制御部100が利用する各種の情報を記憶する。

通信部115は、ネットワークなどの通信網を経由して、例えば他のゲーム装置やプレイヤーPの情報管理等のゲームに関する管理を行うゲームサーバなどと通信を行う。

[0119] [ゲームの概要]

続いて、本実施形態において行われるゲームの概要について、図11～図

17を参照して説明する。本実施形態においては1つのステーション200において2つのゲームが同時並行で動作する。

なお、本実施形態において同時並行で動作するゲームの数は3以上であってもよいが、ここでは、ゲームの数が2つである場合について説明する。また、以降の説明にあたり、2つのゲームのうち、1つのゲームについては「第1ゲーム」と呼び、もう1つのゲームについては「第2ゲーム」と呼ぶ。

[0120] 図11は、表示部21にて表示される第1ゲームのゲーム画面の態様例を示している。第1ゲームは、図11に示すように、ブロックを消滅させていくブロック崩しゲームである。第1ゲームのゲーム画面においてはブロックエリアAR1が配置される。同図のブロックエリアAR1は、縦5行、横3行による15個のマスが設定される。そのうえで、ブロックエリアAR1には、1マスを占有するブロックあるいは1行を占有するブロックが適宜配置される。本実施形態において、ブロックの種類は、例えば、メダルブロック、スロットブロック、ボーナスブロック、スペースブロック、および爆弾ブロックの5種を含む。

[0121] メダルブロックは、破壊されることによってプレイヤーPがメダル（遊技価値の一例）を獲得できるブロックである。同図の例では、メダルブロックは、獲得されるメダル数を示す数字が表示されたブロックとして表わされている。

スロットブロックは、破壊されることによってスロットゲームの権利をプレイヤーPが獲得できるようにされたブロックである。同図の例では、スロットブロックは、宝箱が表示されたブロックとして表されている。

ボーナスブロックは、一番上の行にまで移動したことに応じてプレイヤーPにボーナスを付与したうえで消滅するブロックである。同図の例では、1行を占有するサイズであって、ボーナスとしてプレイヤーPに付与されるメダルの数が表示されたブロックとして表されている。ボーナスブロックは、例えば5行おきのよう、一定の行間隔ごとに挿入されてよい。

スペースブロックは、特に有意なブロックは配置されずに背景がみえる状

態を形成する。つまり、スペースブロックは空きのマスを表す。

爆弾ブロックは、爆発によって自ブロックおよび周囲のブロックを破壊する機能を有するブロックである。本実施形態では、爆弾ブロックが爆発することによって、自己および自己の上下左右に隣接する各1つのブロックが破壊される。

[0122] 同図のゲーム画面において、ブロックエリアAR1の上側には、3つのパイプPPa, PPb, PPcが配置されている。パイプPPa, PPb, PPcは、それぞれ、同じステーション200におけるプレイ部受容手段44a, 44b, 44cに対応する。各対応関係を示すため、プレイ部受容手段44a, 44b, 44cのそれぞれには、例えば近傍に光源を配置して赤色、黄色、青色が施され、パイプPPa, PPb, PPcは、ゲーム画面において、それぞれ赤色、黄色、青色で表示されている。

なお、以降の説明においてパイプPPa, PPb, PPcについて特に区別しない場合には、パイプPPと記載する。

[0123] 図12は、表示部21にて表示される第2ゲームのゲーム画面の態様例を示している。第2ゲームは、図12に示すように、モンスターを攻撃するゲームである。第2ゲームのゲーム画面においては攻撃エリアAR11が配置される。同図の攻撃エリアAR11には、一体目のモンスターMS1が表示された状態が示されている。第2ゲームにおいては、攻撃エリアAR11に表示されているモンスターが攻撃対象となる。

[0124] また、攻撃エリアAR11の右側には、待機エリアAR21, AR22が配置されている。待機エリアAR21は、次の攻撃対象として待機しているモンスターを示すエリアであり、待機エリアAR22は、さらに次の攻撃対象として待機しているモンスターを示すエリアである。同図の待機エリアAR21, AR22には、それぞれに2体目のモンスターMS2と3体目のモンスターMS3とが表示されている。

[0125] 後述のようにゲームの進行に応じてモンスターに対する攻撃が行われて、例えば一体目のモンスターMS1を倒すことに成功すると、攻撃エリアAR

1 1 においては、モンスターMS 1 が消滅し、代わりに 2 体目のモンスターMS 2 が表示される。これにより、次は 2 体目のモンスターMS 2 を攻撃対象としてゲームが進行される。この際、待機エリアAR 2 1 には、モンスターMS 3 が表示され、待機エリアAR 2 2 には、モンスターMS 3 に続く 4 体目のモンスターMS 4 が表示される状態となる。

同図の第 2 ゲームのゲーム画面においても、攻撃エリアAR 1 1 の上部には、第 1 ゲームのゲーム画面と同様に、3 つのパイプPP a, PP b, PP c が配置されている。

[0126] 本実施形態のゲーム装置 1 にて行われるゲームの動作について説明する。本実施形態のゲーム装置 1 は、ゲームの開始とともに、ステーション 2 0 0 にてプレイするプレイヤーPからのベットを受け付ける「ベット受付」が開始される。ここでのベットとは、プレイヤーPが自分の所有するメダルのうちから任意の枚数のメダルを、ゲームに参加する権利を得るために支払うことである。また、ベット受付の期間（時間長）は、例えば 3 0 秒程度の所定時間が予め定められている。

プレイヤーPは、ベット受付が開始されてから終了するまでの期間において、ベットのための操作を行う。ベットのための操作は、第 1 ゲームと第 2 ゲームとに対して個別に行うことができる。

[0127] 例えばベット受付が開始された直後においては表示部 2 1 にて第 1 ゲームのゲーム画面が表示される。このように第 1 ゲームのゲーム画面が表示された状態のもとで、プレイヤーPは、ボタン 2 2 a に対する操作を行うことで第 1 ゲームに対するベットとしてのメダルの支払いを行うことができる。ベットされたメダルの枚数は、ゲーム画面において表示されるので、プレイヤーPは、自分が何枚のメダルをベットしているのかを把握することができる。

[0128] 上記のように、第 1 ゲームに対するベットを行った後、第 2 ゲームに対してもベットしようとする場合、プレイヤーPは、レバー 2 2 b を操作して、表示部 2 1 に表示されるゲーム画面を第 1 ゲームから第 2 ゲームに切り替えることができる。第 2 ゲームのゲーム画面に切り替わった状態のもとで、プレ

イヤPがボタン22aに対する操作を行うことで、第2ゲームに対するベットとしてのメダルの支払いを行うことができる。

[0129] 「ベット受付」の期間においては、プレイヤーPは、任意のタイミングでレバー22bを操作することで、第1ゲームと第2ゲームとでゲーム画面を切り替えてベットを行うことができる。

なお、第1ゲームと第2ゲームとで共通となるようにベットが行われてもよい。しかしながら、第1ゲームと第2ゲームとのそれぞれに対して個別にベットが行えるようにすることで、以下のように、第1ゲームと第2ゲームとのそれぞれのゲーム内容に合わせて、ベットされたメダル数に応じてプレイヤーPが有利となるようにゲーム上での特典を与えることができる。

[0130] すなわち、第1ゲームにおいては、ベット操作が行われるごとに、遊技体Bを用いない内部抽選が行われ、以下の選択肢のうちのいずれかが選択される。

選択肢の1つは、ブロックエリアAR1に表示されているメダルブロックによって獲得されるメダル枚数（配当）を増加させるという特典である。

もう1つの選択肢は、メダルブロックをブロックエリアAR1に新たに出現させるという特典である。

もう1つの選択肢は、ブロックエリアAR1に表示されているスロットブロックによってプレイの権利が獲得されるスロットゲームを行った場合において得られるメダル枚数（配当）が増加するという特典である。

もう1つの選択肢は、スロットブロックをブロックエリアAR1に新たに出現させるという特典である。

もう1つの選択肢は、ブロックエリアAR1に表示されているボーナスブロックによりボーナスとして付与されるメダル数の増加という特典である。

もう1つの選択肢は、爆弾ブロックをブロックエリアAR1に新たに出現させるという特典である。

もう1つの選択肢は、特にプレイヤーにとって有利となる上記のような特典が付与されない、「はずれ」である。

[0131] また、第2ゲームにおいては、ベット操作が行われるごとに抽選が行われ、以下の選択肢のうちのいずれかが選択される。

選択肢の1つは、攻撃エリアAR11に表示されている攻撃対象のモンスターを倒すことによって獲得される報酬にスロットゲームの権利を追加するという特典である。スロットゲームの権利の追加は、例えば宝箱の表示によって表される。攻撃対象のモンスターを攻撃して倒すことができれば宝箱が開いてスロットゲームの権利が付与される。

もう1つの選択肢は、待機エリアAR21, AR22の双方またはいずれかにおいて待機しているモンスターを倒すことによって獲得される報酬にスロットゲームの権利を追加するという特典である。

もう1つの選択肢は、攻撃エリアAR11に表示されている攻撃対象のモンスターにダメージを与えるという特典である。攻撃対象のモンスターにダメージを与えられることで、ベット受付終了後の段階のゲームで有利になる。また、ダメージによって、攻撃対象のモンスターのHPが減少し、「0」となれば、ベット受付終了前の段階でモンスターを倒すこともできる。

もう1つの選択肢は、攻撃エリアAR11に表示されている攻撃対象のモンスターを倒すという特典である。

もう1つの選択肢は、特にプレイヤーにとって有利となる上記のような特典が付与されない、「はずれ」である。

[0132] ベット受付の期間が終了すると、続いては、遊技体Bを用いた抽選（1次抽選）が開始される。1次抽選のもとでは、ステーション200のそれぞれに対応するプレイ部射出手段60aから遊技体Bが射出され、射出された遊技体がプレイ部受容手段44などに入った結果（抽選結果）に応じて、第1ゲームと第2ゲームとが並行して進行する。

[0133] ゲーム装置1には6つのステーション200が設けられているが、実際にゲームが行われているときには必ずしも全てのステーション200にてプレイヤーPがプレイしているとは限らない。つまり、ゲーム装置1にてゲームが行われているときには、プレイヤーPが不在のステーション200が存在する

可能性がある。

[0134] 本実施形態においては、プレイヤーPが存在するステーション200では、プレイヤーPが操作することによってプレイ部射出手段60aから遊技体Bを射出させることができる。一方、プレイヤーPが存在しないステーション200については、制御部100の制御によって自動により所定のタイミングで遊技体Bが射出される。

また、ステーション200にプレイヤーPが存在していても、プレイヤーPがベットを行わない場合がある。また、プレイヤーPがベットを行ったにも関わらず、所定時間内に射出操作を行わない場合もある。これらの場合にも、プレイヤーPが存在しないステーション200と同様に、制御部100の制御によって自動により所定のタイミングで遊技体Bが射出される。

[0135] このように、各ステーション200から遊技体Bの射出が必ず行われるようにすることで、例えばプレイヤーPが存在するステーション200が1つであっても、複数のステーション200間で遊技体Bを取り合うというゲーム性を維持することができる。

[0136] 1次抽選のもとでは、各プレイ部射出手段60aから射出される遊技体Bの数が定められている。ここでの遊技体Bの数については特に限定されないが、本実施形態では3つである場合を例に説明する。

プレイヤーPは、1次抽選において、ボタン22aを操作することによりプレイ部射出手段60aから遊技体Bを射出させることができる。ボタン22aを1回操作することに応じて、1つの遊技体Bがプレイ部射出手段60aから射出される。したがって、プレイヤーPは、プレイ部射出手段60aからの遊技体Bの射出の操作を3回行うことができる。一方で、プレイヤーPが存在しないステーション200に対応するプレイ部射出手段60aからは、所定のタイミングで、遊技体Bが1つずつ3回射出される。

[0137] ここで、ボタン22aの操作に応じて遊技体Bが射出できる時間（射出操作可能時間）は、1次抽選の期間において離散して設けられた3つの期間に限定され

ている。

具体的に、1次抽選の期間において、1回目の射出操作可能時間が開始されると、表示部21には遊技体Bの射出のためのボタン22aの操作をプレイヤーに促す表示（射出操作指示表示）が行われる。

[0138] 図13は、表示部21において行われる射出操作指示表示の態様例を示している。

射出操作指示表示は、射出操作可能時間の間にわたって表示される。図13に示すように、表示画面中のカウントダウン表示エリアAR31には、射出操作可能時間の残り時間がカウントダウンされるように表示される。

[0139] 1回の射出操作可能時間においては、1回のみのボタン22aの操作が可能とされている。そこで、プレイヤーPは、1回目の射出操作可能時間にて射出操作指示表示が行われているうちにボタン22aを1回操作することで、1つ目の遊技体Bを1つ射出させる。1回目の射出操作可能時間が終了して所定時間が経過すると、2回目の射出操作可能時間が開始されるので、プレイヤーPは、ここでも射出操作指示表示が行われているうちにボタン22aを1回操作することで、2つ目の遊技体Bを1つ射出させる。さらに、2回目の射出操作可能時間が終了して所定時間が経過すると、3回目の射出操作可能時間が開始されるので、プレイヤーPは、ここでも射出操作指示表示が行われているうちにボタン22aを1回操作し、3つ目の遊技体Bを1つ射出させる。このようにして、プレイヤーPは1次抽選において3つの遊技体Bを射出させることができる。

[0140] なお、射出操作可能時間においてプレイヤーPがボタン22aを操作せず、遊技体Bが射出されない場合もある。この場合には、例えば射出操作可能時間が経過した後の所定のタイミングで、例えば射出操作可能時間において射出されるはずであった遊技体Bが自動で射出されるようにしてもよい。

また、例えば1回の射出操作可能時間において、3回のボタン22aの操作が可能ないようにして、ボタン22aの操作ごとに1個の遊技体Bが射出されるようにしてもよい。

[0141] 上記のようにプレイ部射出手段60aから射出された遊技体Bは、複数のステーション200ごとに対応するプレイ部受容手段44、あるいは「はずれ」の非関連受容手段45のうちのいずれか1つに受容される。各受容手段に受容された遊技体Bは、回転フィールド30a上から排出され、回収分配手段70によって回収される。

[0142] なお、プレイ部射出手段60aから射出された遊技体Bは、中央筒部材80の上端開口または特別開口部80aを介して回転フィールド30aの開口部30cに入り、特別射出手段60bに進入する場合もある。しかし、この場合には、特別射出手段60bは、遊技体Bを再び回転フィールド30a上に射出する。

[0143] 遊技体Bが或る1つのステーション200に対応するプレイ部受容手段44のうちのいずれか1つに入った場合、上記1つのプレイ部20に対応する第1ゲームおよび第2ゲームは以下のように進行する。なお、この際には、表示部21には、例えばベット受付の終了時に表示されていた第1ゲームおよび第2ゲームのいずれか一方が引き続き表示されているが、表示されていない他方のゲームもバックグラウンドで進行する。

[0144] 第1ゲームについては、以下のように進行する。つまり、プレイ部受容手段44のうちのいずれかに遊技体Bが入ったことに応じて、ゲーム画面（図11）におけるパイプPPのうち、遊技体Bが入ったプレイ部受容手段44に対応するパイプPPから爆弾が投下され、投下された爆弾がブロックエリアAR1における空きのマスに配置される。そのうえで、配置された爆弾が爆発し、爆弾の配置されたマスの上下左右に隣接しているマスがあれば、これらのマスが破壊される。そして、破壊されたマスごとに応じた報酬がプレイヤーPに付与される。

[0145] 一例として、メダルブロックが破壊されたのであれば、破壊されたメダルブロックにて示されていたメダル数がプレイヤーPに報酬として付与される。

スロットブロックが破壊されたのであれば、プレイヤーPにスロットゲームの権利が付与される。プレイヤーPが権利を獲得したスロットゲームは、1次

抽選の次の２次抽選として行われる。

ボーナスブロックが破壊されたのであれば、ボーナスとしてのメダル数がプレイヤーＰに報酬として付与される。

また、例えばベット受付終了の段階で、すでに配置されていた爆弾ブロックが、投下された爆弾により破壊（爆破）されたのであれば、爆弾ブロックの上下左右において隣接するブロックがさらに破壊され、破壊されたマスごとに応じた報酬がプレイヤーＰに付与される。

[0146] そのうえで、本実施形態では、対応の特別開口部８０ａを介して回転フィールド３０ａの開口部３０ｃに遊技体Ｂが入ってから一定時間内にマスが破壊されたのであれば、破壊されたマスに設定されたメダル枚数の２倍の枚数のメダルが報酬として付与される。この場合、特別開口部８０ａに遊技体Ｂが入ったことに応じて報酬が増加される期間に関しては、特別開口部８０ａに遊技体Ｂが一つ入ったことに応じて開始され、一定時間を経過すると終了するようにされている。

なお、報酬が増加される期間については、例えば特別開口部８０ａを介して開口部３０ｃに遊技体Ｂが一度入れば、以降においては１次抽選が終了するまで報酬が増加される期間が継続されるようにしてよい。

[0147] 上記のようにブロックが破壊されることで、１行における３つのマスの全てが空きとなると、これより下の行のブロックが１行ずつ上に移動するようにして飽きのマスが埋められる。このようなマスの埋め方は、ゲーム画面では、宝探しのために地面を掘り進めていくイメージで表示される。

[0148] プレイ部受容手段４４のうちのいずれかに遊技体Ｂが入ったことに応じて、第２ゲームは以下のように進行する。

第２ゲームのゲーム画面（図１２）においては、プレイ部受容手段４４のうちのいずれかに遊技体Ｂが入ったことに応じて、パイプＰＰのうち、遊技体Ｂが入ったプレイ部受容手段４４に対応するパイプＰＰから攻撃エリアＡＲ１１に爆弾が投下される。投下された爆弾は、攻撃エリアＡＲ１１にて爆発することにより、攻撃エリアＡＲ１１内の攻撃対象のモンスターにダメージ

ジを与える。ここで、例えば同じプレイ部受容手段44に再度遊技体Bが入ることにより、投下される爆弾の破壊力が増加し、さらに多くのダメージをモンスターに与えることができる。

[0149] モンスターのダメージは、例えばHPの減少として表され、攻撃が繰り返されるうちにHPが「0」となるとモンスターを倒したことになる。モンスターを倒したことに応じて、プレイヤーPには報酬として所定枚数のメダルが付与される。また、モンスターに対してスロットゲームの権利が追加されていた場合には、モンスターを倒したことに応じてスロットゲームが行われ、スロットゲームの結果に応じた枚数のメダルがさらに報酬としてプレイヤーPに付与される。

第2ゲームのもとでも、特別開口部80aを介して回転フィールド30aの開口部30cに遊技体Bが入ったことに応じて報酬が増加される有効期間が設定されている場合には、上記のように付与される報酬が2倍となるように増加される。

[0150] 上記のようにモンスターが倒されたことに応じて、攻撃エリアAR11には、待機エリアAR21にて待機していた次のモンスターが攻撃対象として現れ、待機エリアAR21、AR22においては、待機順が1つ繰り上がるように待機のモンスターが移動する。

[0151] 上記のように遊技体Bがステーション200ごとのプレイ部射出手段60aから射出され、遊技体Bによる抽選結果に応じて第1ゲームおよび第2ゲームが進行する。

[0152] 各ステーション200の第1ゲームおよび第2ゲームの進行が完了すると、各ステーション200の表示部21には1次抽選の抽選結果と、第1ゲームおよび第2ゲームの報酬結果を示す結果画面が表示される。

図14は、結果画面の態様例を示している。結果画面においては、図14に示すように、6つのステーション200ごとに対応する6つのステーション別エリアAR41-1、AR41-2、AR41-3、AR41-4、AR41-5、AR41-6が設けられる。なお、ステーション別エリアAR

4 1 - 1 ~ A R 4 1 - 6 について特に区別しない場合には、ステーション別エリア A R 4 1 と記載する。同図においては、6つのステーション別エリア A R 4 1 が楕円上に沿うように配置された態様が示されている。

[0153] 各ステーション 2 0 0 の表示部 2 1 にて表示される結果画面において、6つのステーション別エリア A R 4 1 のうち、中央下側に配置されるステーション別エリア A R 4 1 が、自ステーション 2 0 0 に対応する結果を示している。同図においては、ステーション別エリア A R 4 1 - 2 が自ステーション 2 0 0 に対応する結果を示している。同図に示されるように、6つのステーション別エリア A R 4 1 のうちで自ステーション 2 0 0 に対応するステーション別エリア A R 4 1 が最も大きく表示され、表示される情報が多い。

[0154] 自ステーション 2 0 0 に対応する結果が示されるステーション別エリア A R 4 1 においては、以下の情報が示される。つまり、遊技体数エリア A R 5 1 において、1次抽選により自ステーション 2 0 0 に対応するプレイ部受容手段 4 4 に入った遊技体 B の数が示される。また、パイプ表示エリア A R 5 2 において、1次抽選によりプレイ部受容手段 4 4 に入った遊技体 B が、プレイ部受容手段 4 4 a, 4 4 b, 4 4 c のいずれに入ったのかが対応のパイプの色ごとに対応して示されるとともに、パイプを横方向に沿って配置することにより、プレイ部受容手段 4 4 a, 4 4 b, 4 4 c のいずれにどのような順番で入ったのが示される。

また、獲得メダルエリア A R 5 3 において、1次抽選のもとで進行された第1ゲームおよび第2ゲームにより獲得されたメダルの数が示される。また、スロットゲームの権利が獲得されている場合には、獲得された権利の数に応じたマーク S L が表示される。

[0155] 同図の場合、自ステーション 2 0 0 に対応する結果が示されるステーション別エリア A R 4 1 - 2 以外のステーション別エリア A R 4 1 - 1, A R 4 1 - 3 ~ 6 においては、遊技体数エリア A R 5 1 と獲得メダルエリア A R 5 3 のみが設けられる。つまり、1次抽選において入った遊技体 B の数と、1次抽選における第1ゲームおよび第2ゲームの進行の結果、獲得されたメダ

ルの数のみが表示される。なお、図14の場合、メダル報酬が発生した2つのステーションに対応するステーション別エリアAR41-1、AR41-3のみメダル報酬の数が表示され、メダル報酬が発生していない3つのステーションに対応するステーション別エリアAR41-4、AR41-5、AR41-6においては、メダル報酬の数は表示されていない。

このような表示であれば、限りある表示部21の画面サイズにおいて、プレイヤーPは、自ステーション200に対応する結果を詳細に把握するとともに、他のプレイヤーPの結果も把握できる。

[0156] 結果画面は、例えば数秒程度の一定時間にわたって表示される。プレイヤーPがスロットゲームの権利を獲得していた場合、結果画面の表示に続けて、2次抽選としてのスロットゲームが開始され、スロットゲームのゲーム画面の表示に遷移する。

スロットゲームによる抽選によっては以下の選択肢のうちから選択が行われる。スロットゲームにおける選択肢は、メダル（報酬）の付与、3次抽選の権利の付与、「はずれ」、などである。

[0157] スロットゲームの結果、「はずれ」が選択されたのであれば、1回のゲームが終了し、次の1次抽選に基づいたゲームのベット受付に移行する。また、スロットゲームの結果、メダルの付与が選択されたのであれば、プレイヤーPが有するメダルクレジットに規定枚数のメダルクレジットが追加されたうえで、次の1次抽選に基づいたゲームのベット受付に移行する。

そして、スロットゲームの結果、プレイヤーPに3次抽選の権利が付与された獲得されたのであれば、3次抽選が開始される。

[0158] 3次抽選は、以下のように行われる。つまり、3次抽選では、特別射出手段60bにより中央筒部材80から大量の遊技体Bをランダムに射出させる。そして、3次抽選の権利を有するプレイヤーPのステーション200におけるプレイ部受容手段44に遊技体Bが入った結果（抽選結果）に応じて、3次抽選の権利を有するプレイヤーPに報酬が付与される。

[0159] 具体例として、3次抽選にあたり、3次抽選の権利を有するプレイヤーPに

対応するステーション 200 の表示部 21 には、3 次抽選に対応するゲーム（3 次抽選ゲーム）のゲーム画面が表示される。図 15 は、3 次抽選ゲームのゲーム画面の一例を示している。本実施形態における 3 次抽選ゲームは、図 15 に示すように、第 1 ゲームのゲーム画面と同様の様式のブロック崩しゲームであり、同図に示されるように、ブロックエリア AR 61 と 3 つのパイプ PP とが配置される。また、3 次抽選ゲームのゲーム画面においては、プレイ部受容手段 44 ごとに入った遊技体 B の数を示す遊技体数表示エリア AR 62 が設けられる。

[0160] 3 次抽選ゲームにおいても、第 1 ゲームと同様に、対応のプレイ部受容手段 44 に遊技体 B が入ることに応じて、ゲーム画面において遊技体 B が入ったプレイ部受容手段 44 に対応のパイプ PP から爆弾がブロックエリア AR 61 に投下される。ブロックエリア AR 61 においては、投下された爆弾が爆発し、爆発した爆弾の上下左右において隣接するブロックが破壊され、破壊されたブロックに応じた報酬の付与が行われる。

[0161] 3 次抽選ゲームでは、第 1 ゲームのように 1 行のブロックが全て破壊されたことに応じて、行が下から埋められていくことはない。3 次抽選ゲームでは、第 1 ステージから第 3 ステージのように複数のステージがあり、ステージごとに或るパターンでブロックエリア AR 61 にブロックが配置される。例えば第 1 ステージに対応してブロックエリア AR 61 に配置されたブロックが全て破壊されたのであれば、第 1 ステージがクリアされたとして、第 1 ステージのクリアに応じた報酬が付与される。第 1 ステージがクリアされた後は、第 2 ステージに移行し、第 2 ステージに対応するブロックが新たにブロックエリア AR 61 に配置される。そして、さらに第 2 ステージに対応してブロックエリア AR 61 に配置されたブロックが全て破壊されたのであれば、第 2 ステージのクリアに応じた報酬が付与される。

[0162] 第 2 ステージがクリアされた後は、第 3 ステージに移行し、第 3 ステージに対応するブロックが新たにブロックエリア AR 61 に配置される。そして、第 3 ステージに対応してブロックエリア AR 61 に配置されたブロックが

全て破壊されると、ジャックポット（大当たり）が発生し、プレイヤーPにはジャックポットに対応した報酬が付与される。

[0163] 3次抽選のゲームは、特別射出手段60bから射出され、プレイ部受容手段44または非関連受容手段45に受容された全ての遊技体Bに対応するゲーム制御が完了したことに応じて終了する。

[0164] なお、3次抽選ゲームにおいても、1次抽選の場合と同様に、特別開口部80aを介して回転フィールド30aの開口部30cに遊技体Bが入ったことに応じて、付与される報酬が増加されるようにしてもよい。

なお、図15の3次抽選ゲームは一例である。例えば、3次抽選ゲームは、第2ゲームと同様にキャラクターやオブジェクトを攻撃するようなものであってもよい。

[0165] 3次抽選ゲームでは、3次抽選ゲームをプレイする権利を有さないプレイヤーPに対応するプレイ部受容手段44にも射出された遊技体Bが入るが、3次抽選の権利を有さないプレイヤーPへの報酬の付与は行われない。

[0166] 3次抽選は、前述のように、2次抽選により3次抽選の権利を獲得したプレイヤーPのために行われる。そのうえで、本実施形態では、2次抽選により3次抽選の権利を獲得していないプレイヤーPが、追加でベット（メダルの支払い）を行うことで、2次抽選で権利を獲得したプレイヤーPのために行われる3次抽選に参加することができる。本実施形態の以下の説明では、このように2次抽選で3次抽選の権利を獲得していないプレイヤーが追加ベットにより3次抽選に参加することを指して、「相乗り」ということがある。

[0167] 3次抽選の権利を獲得していないプレイヤーPの表示部21には、或るプレイヤーPの3次抽選の開始に先だって、相乗り設定画面が表示される。相乗り設定画面は、図示は省略するが、他のプレイヤーP向けの3次抽選がこれより開始されることを通知し、相乗りの意思があれば、追加ベットを行うように案内するメッセージが表示された画面である。

プレイヤーPは、相乗り設定画面が表示されている間において、相乗りの意思があれば、追加ベットのための操作を行う。相乗りのための追加ベットの

操作が行われたことに応じて、追加ベットを行ったプレイヤーP（相乗りプレイヤー）は、これより開始される3次抽選に参加できる。

[0168] 3次抽選が開始されると、相乗りプレイヤーPに対応するステーション200の表示部21にも、図15と同様の3次抽選ゲームのゲーム画面が表示される。そして、相乗りプレイヤーPに対応するステーション200のプレイ部受容手段44に遊技体Bが入ったことに応じて、表示された3次抽選ゲームが進行していく。ただし、相乗りプレイヤーPに対応する3次抽選ゲームでは、プレイ部受容手段44に遊技体Bが入ったことに応じて付与される報酬は、本来の3次抽選の権利を獲得しているプレイヤーPよりも少なくなるように決定される。また、相乗りプレイヤーPに関しては、例えば第3ステージをクリアしたとしても、ジャックポットは獲得できない。

[0169] 上記のように行われる本実施形態のゲームのもとで、1のステーション200におけるプレイ部20に対応して配置されたプレイ部受容手段44は、3つである。つまり、1のステーション200に対しては、デフォルトで3つのプレイ部受容手段44が割り当てられている。

そのうえで、本実施形態では、プレイヤーPは、自ステーション200以外に対応する他のステーション200のプレイ部受容手段44を、自ステーション200に対応するものとして追加するように割り当てさせることができる。本実施形態の以下の説明において、このように1のプレイヤーPが自ステーション200に対応するプレイ部受容手段44を増加させることを指して、「他のステーション200と同盟を組む」ということがある。

[0170] プレイヤーPは他のステーション200と同盟を組むために、ベット受付の期間において操作受付手段22に対する所定の操作を行うことで表示部21に同盟設定画面を表示させる。

[0171] 図16は、同盟設定画面の一態様例を示している。同図の同盟設定画面においては、自ステーション200以外の5つのステーション200ごとに対応するボタンBT1～BT5が配置されている。ボタンBT1～BT5のそれぞれにおいては、現在における他のステーション200ごとの自ステーシ

ョン２００との関係が示されている。ボタンＢＴ４における「同盟中」の表示は、自ステーション２００とボタンＢＴ４に対応する他のステーション２００が既に同盟を組んでいることを示す。つまり、ボタンＢＴ４に対応するステーション２００のプレイ部受容手段４４が、自ステーション２００にも対応するプレイ部受容手段４４として設定済みであることを示す。

また、ボタンＢＴ１，ＢＴ３，ＢＴ５における「募集中」との表示は、自プレイヤーＰと同盟関係にないことを示す。

[0172] プレイヤＰは、操作受付手段２２に対する操作により、「募集中」と表示されているボタンのうちから１つのボタンを選択する。同図においては、ボタンＢＴ２が選択された状態が示されている。選択されたボタンＢＴ２においては、同盟を組むか否かをプレイヤーＰに確認するメッセージが表示されている。プレイヤーＰは、同盟を組むのであれば、ボタンＢＴ２の選択を決定する操作を操作受付手段２２に対して行う。なお、同盟を組む先のプレイヤーＰは仮想のプレイヤーＰであってもよい。つまり、他のステーション２００において他のプレイヤーＰが存在しているか否かに関わらず、プレイヤーＰは、他のステーション２００に対応するプレイ部受容手段４４を自ステーション２００に割り当てるように設定できる。

[0173] 上記のようにボタンＢＴ２の選択を決定する操作（同盟設定操作）が行われたことに応じて、ボタンＢＴ２に対応するステーション２００のプレイ部２０に対応して配置されたプレイ部受容手段４４が、自分のプレイ部受容手段４４として追加登録される。

ここで、同盟を組むことによって、自ステーション２００に割り当てられるプレイ部受容手段４４が増加することから、ベットにあたって、同盟を組まない場合よりも多くのメダルの支払いが要求される。つまり、プレイヤーＰは、追加のベットと引き換えに、自分のプレイ部受容手段４４を増やし、自分のプレイ部受容手段４４に遊技体Ｂが入る確率を高めることができる。

[0174] 本実施形態において、同盟を組む操作を行ったプレイヤーＰのステーション２００と同盟先のステーション２００との同盟関係は、相互的なものでなく

、同盟を組む操作を行ったプレイヤーPのステーション200から同盟先のステーション200に対する一方的なものである。したがって、例えば1番のステーション200のプレイヤーPの操作により2番のステーション200を同盟先と設定したことに伴って、2番のステーション200が1番のステーション200と同盟関係となるものではない。2番のステーション200のプレイヤーPが1番のステーション200と同盟を組もうとするのであれば、2番のステーション200のプレイヤーPが、1番のステーション200と同盟を組むための操作を行うことになる。

[0175] 本実施形態においては、1のプレイヤーPが同盟を組むことのできる他のステーションの数は、最大で2つに制限されている。当該制限を設けることによって、いずれのステーション200と同盟を組むべきかを戦略的に考える楽しみが生まれる。ただし、1のプレイヤーPが同盟を組むことのできる他のステーション200の数の上限を制限しなくてもよい。

[0176] 1次抽選において、他のステーション200と同盟を組んでいるステーション200では、自ステーション200に対応して配置されたプレイ部受容手段44だけではなく、同盟先のステーション200に対応して配置されたプレイ部受容手段44に遊技体Bが入ったことに応じてゲームが進行され、報酬の決定が行われる。

[0177] 他のステーション200と同盟を組んでいるステーション200のプレイヤーPは、1次抽選に基づいたゲーム中に操作受付手段22に対する操作を行うことで、ステーション200ごとに対応して配置されたプレイ部受容手段44に入った遊技体Bの状況を示す受容状況画面を表示部21に表示させることができる。

[0178] 図17は、受容状況画面の一例を示している。同図の受容状況画面においては、自ステーション200に対応する状況表示エリアAR71とともに、他のステーション200に対応する状況表示エリアAR72～AR76が設けられる。

状況表示エリアAR71には、自ステーション200のプレイ部受容手段

４４ごとに現時点でどれだけ遊技体Ｂが入っているのかが示される。

また、状況表示エリアＡＲ７２～ＡＲ７６においては、それぞれ、自ステーション２００と他のステーション２００が同盟を組んでいる場合には「同盟中」と表示され、自ステーション２００と他のステーション２００が同盟を組んでいない場合には「敵船」と表示される。これにより、自ステーション２００の同盟先であるか否かが示されたうえで、各ステーション２００に対応して配置されるプレイ部受容手段４４ごとに現時点でどれだけ遊技体Ｂが入っているのかが示される。

[0179] 〔ゲーム管理情報〕

図１８は、本実施形態における制御部１００がゲームを進行させるにあたり利用するゲーム管理情報の一例を示している。ゲーム管理情報は、記憶部１１４が記憶する。

同図のゲーム管理情報は、ステーション２００ごとに対応するレコードを含む構造である。１つのレコードは、ステーション番号、プレイヤーＩＤ、プレイヤー成績情報、同盟先情報、および相乗りプレイヤーフラグの格納領域を含む。

[0180] ステーション番号の格納領域は、対応のステーション２００を示す識別子であるステーション番号を格納する。

プレイヤーＩＤの格納領域は、対応のステーション２００にてプレイするプレイヤーＰを示す識別子であるプレイヤーＩＤを格納する。

[0181] プレイヤーＰは、プレイヤーカードを所有している。プレイヤーカードは、プレイヤーＰを一意に示すプレイヤーＩＤ（プレイヤーの識別情報の一例）が記憶されたカードである。プレイヤーＰは、ゲーム装置１によりゲームを行うにあたり、ステーション２００において備えられるカードリーダー（図示せず）によりプレイヤーカードからプレイヤーＩＤを読み取らせる。プレイヤーＩＤの格納領域には、このようにプレイヤーカードから読み取られたプレイヤーＩＤが格納される。プレイヤーカードは、例えばゲーム装置１が設置される店舗などでプレイヤーに提供される。

[0182] なお、プレイヤーPは、プレイヤーカードからプレイヤーIDをゲーム装置1に読み取らせなくともゲームを行える。このようにプレイヤーカードからのプレイヤーIDの読み取りを伴うことなく、メダルが投入されてゲームが行われる場合、プレイヤーIDの格納領域は、無効値（null）とされるか、ゲーム制御部113が一時的に生成したプレイヤーIDが格納されるようにすればよい。また、例えば、プレイヤーIDの読み取りが行われず、かつ、メダルが投入されない場合などプレイヤーPが不在であることが判定されたステーション200の場合、プレイヤーIDの格納領域は、無効値（null）とされる。

[0183] プレイヤー成績情報の格納領域は、ゲームの進行に応じたプレイヤーPのゲーム成績に関する情報（ゲーム成績情報）を格納する。ゲーム成績情報には、プレイヤーPが報酬として獲得したメダル数の情報が含まれる。このようなメダルの獲得数についての情報は、例えば1次抽選、2次抽選および3次抽選などのゲームの段階ごとに対応して管理される構造であってもよい。また、プレイヤーPが不在であることが判定されたステーション200の場合、プレイヤー成績情報の格納領域は、無効値（null）とされる。

[0184] 同盟先情報の格納領域は、各ステーション200が他のステーション200のうちのいずれと同盟を組んでいるのかを示す情報である。同図においては、ステーション番号1が、ステーション番号3のステーション200と同盟を組んでいることが示されている。相乗りプレイヤーフラグの格納領域は、各ステーション200のプレイヤーPが、前述の相乗り設定画面に対する操作により3次抽選に参加可能であるか否かを示すフラグである相乗りプレイヤーフラグを格納する。同図の例では、相乗りプレイヤーフラグは、「0」により3次抽選に参加不可であることを示し、「1」により相乗り可能であることを示す。

[0185] [処理手順例]

続いて、図19のフローチャートを参照して、本実施形態におけるゲーム装置1が実行する処理手順例について説明する。同図においては、図11～図15により説明したベット受付から3次抽選までに対応するゲームの1シ

ーケンスに応じた処理が示される。

- [0186] ゲーム装置 1 の制御部 100 において、ゲーム制御部 113 は、各ステーション 200 でのベット受付の期間を開始させる（ステップ S100）。
- [0187] ベット受付の期間が開始された後、ゲーム制御部 113 は、ステーション 200 ごとに個別に行われるベットの操作に対応する処理を実行する（ステップ S102）。つまり、ゲーム制御部 113 は、ベットの操作によりプレイヤー P により支払われたメダルを受け付け、受け付けたメダルの支払い枚数に応じて第 1 ゲームまたは第 2 ゲームのベット値を増加させる。メダルの支払いの受け付けにあたり、ゲーム制御部 113 は、プレイヤー P が保有しているメダルの枚数からベットにより支払われたメダルの枚数を減算する。
- [0188] ゲーム制御部 113 は、ベット受付の期間において、ゲーム画面の切り替えを行う操作が行われたことに応じて第 1 ゲームと第 2 ゲームとの間でゲーム画面の切り替えを行う。前述のように、ベット受付の期間においては、第 1 ゲームおよび第 2 ゲームのうち表示部 21 にてゲーム画面が表示されているゲームがベットの対象となる。ゲーム制御部 113 は、受け付けられたベットの結果に応じて、表示部 21 にて表示されている第 1 ゲームまたは第 2 ゲームについて、前述のように特典を付与するための制御を実行する。
- [0189] 操作受付手段 22 にて同盟を組むための操作が受け付けられた場合には、ゲーム制御部 113 は、ステップ S102 において以下の処理を実行する。つまり、ゲーム制御部 113 は、同盟を組むための操作が行われたステーション 200 に対し、操作により選択されたステーション 200 のプレイ部 20 に対応して配置されたプレイ部受容手段 44 も割り当てられるようにする。そのため、ゲーム制御部 113 は、ゲーム管理情報において、同盟を組むための操作が行われたステーション 200 に対応する同盟先情報に、操作により選択されたステーション 200 のステーション番号を格納する。
- [0190] ゲーム制御部 113 は、ステップ S100 によりベット受付の期間が開始されてから所定の時間を経過したタイミングで、ベット受付の期間を終了させる（ステップ S104）。

- [0191] 続いて、ゲーム制御部113は、1次抽選を開始させる（ステップS106）。前述のように、1次抽選では、ステーション200のそれぞれに対応するプレイ部射出手段60aから遊技体Bが射出される。そして、射出された遊技体Bがプレイ部受容手段44や特別射出手段60bなどに入った結果（抽選結果）に応じて、第1ゲームと第2ゲームとが並行して動作する。
- [0192] 1次抽選においては、プレイ部射出制御部111が、各ステーション200におけるプレイ部射出手段60aによる射出動作についての制御を実行する（ステップS108）。具体的に、ステップS108における制御として、プレイ部射出制御部111は、ベットが行われたステーション200に関しては、射出操作可能時間を設定し、射出操作可能時間において表示部21に射出操作指示表示（図13）を表示させる。そのうえで、プレイ部射出制御部111は、射出操作可能時間内にボタン22aが操作されたタイミングで、レバー22bの操作に応じた速度でプレイ部射出手段60aから遊技体Bが射出されるように制御する。
- [0193] なお、レバー22bの操作によってプレイ部射出手段60aから遊技体Bが射出される方向を変更できるようにしてもよい。このための操作としては、例えばレバー22bの左右方向の操作により遊技体Bが射出される速度が設定され、レバー22bの前後方向の操作により遊技体Bが射出される方向が設定されるようにしてもよい。
- [0194] プレイ部射出制御部111は、ベットが行われたにも関わらず射出操作可能時間内に射出操作が行われなかったステーション200、およびベットが行われなかったステーション200に関しては、所定のタイミングで3つの遊技体Bがプレイ部射出手段60aから順次射出されるように制御を行う。
- [0195] 1次抽選においては、ゲーム制御部113が、各ステーション200にてプレイ部受容手段44に遊技体Bの入ったことが検出されることに応じて、第1ゲームおよび第2ゲームがそれぞれ進行するように制御を行う（ステップS110）。この際、ゲーム制御部113は、ゲーム管理情報における同盟先情報を参照し、同盟を組んでいるプレイヤーPのステーション200で行

われる第1ゲームおよび第2ゲームに関しては、同盟先のステーション200のプレイ部受容手段44に遊技体Bが入ったことにも応じてゲームが進行されるように制御する。

[0196] ゲーム制御部113は、ステップS110により進行されたゲームの結果に応じて、対応のプレイヤーPに付与する報酬を決定し、決定した報酬をプレイヤーPに付与する（ステップS112）。具体的に、ゲーム制御部113は、ゲームの結果に応じて、プレイヤーPに報酬として付与するメダルの枚数などを決定し、決定された枚数のメダルをプレイヤーPに付与する。このように付与されるメダルの枚数により、プレイヤー管理情報におけるプレイヤー成績情報が更新される。

[0197] ステップS112において、ゲーム制御部113は、特別開口部80aを介して回転フィールド30aの開口部30cに遊技体Bが入ったことが検出された場合には、遊技体Bが入った特別開口部80aに対応するステーション200においてプレイヤーPに付与する報酬について、特別開口部80aを介して開口部30cに遊技体Bが入っていない場合よりも増加するように変更する。

[0198] ゲーム制御部113は、1次抽選が開始されてから、各ステーション200のプレイ部受容手段44に入ったことが検出された遊技体Bの数と、非関連受容手段45に入ったことが検出された遊技体Bの数との合計をカウントする。1次抽選において射出される遊技体Bの数は、ステーション200ごとに3個であるので、全部で18個である。そこで、ゲーム制御部113は、カウントされた遊技体Bの数が「18個」となり、18個の全ての遊技体Bに対応する第1ゲームおよび第2ゲームの動作が完了したタイミングで、1次抽選を終了させる（ステップS114）。

[0199] ゲーム制御部113は、1次抽選の終了に応じて、各ステーション200の表示部21に1次抽選の抽選結果と、第1ゲームおよび第2ゲームの報酬結果を示す結果画面（図14）を表示させる（ステップS116）。この際、ゲーム制御部113は、前述のように、ステーション200ごとの結果を

示すステーション別エリアAR 4 1が結果画面の中央下側に設けられ、最も多くの情報が示されるように表示する。

[0200] 次に、ゲーム制御部113は、1次抽選の結果、2次抽選としてのスロットゲームをプレイする権利を獲得したプレイヤーPがいるか否かについて判定する（ステップS118）。

2次抽選としてのスロットゲームをプレイする権利を獲得したプレイヤーPがいる場合（ステップS118－YES）、ゲーム制御部113は、スロットゲームの権利が獲得されたプレイヤーPに対応するステーション200のそれぞれについて、スロットゲーム（2次抽選）を実行する（ステップS120）。

ゲーム制御部113は、ステップS120による2次抽選としてのスロットゲームの抽選結果に応じて、プレイヤーPに対して付与するメダル枚数などの報酬を決定し、決定された報酬の付与を行う（ステップS122）。

[0201] ここで、2次抽選としてのスロットゲームの抽選結果のうちには、3次抽選のゲーム（図15）をプレイする権利を付与することが含まれる。そこで、ゲーム制御部113は、ステップS120による2次抽選の結果、3次抽選をプレイする権利を獲得したプレイヤーPがいるか否かについて判定する（ステップS124）。

3次抽選をプレイする権利を獲得したプレイヤーPがいた場合（ステップS124－YES）、ゲーム制御部113は、3次抽選をプレイする権利を獲得していないプレイヤーPのステーション200における表示部21に相乗り設定画面を表示する。そのうえで、ゲーム制御部113は、表示された相乗り設定画面に対する「相乗り」の設定のための操作を受け付ける（ステップS126）。

[0202] 前述のように、相乗り設定画面に対する「相乗り」の設定のための操作を行うか否かは、プレイヤーPの意思に応じて任意である。ゲーム制御部113は、「相乗り」の設定のための操作を受け付けた場合、ゲーム管理情報において、操作を受け付けたステーション200に対応する相乗りプレイヤーフラ

グを、３次抽選のゲームへの参加不可を示す「０」から参加可能を示す「１」に変更する。

[0203] ステップＳ１２６に対応する相乗り設定操作の受付の時間が終了すると、ゲーム制御部１１３は、３次抽選のゲームを開始させる（ステップＳ１２８）。

３次抽選のゲームにおいて、ゲーム制御部１１３は、特別射出手段６０ｂに中央筒部材８０から大量の遊技体Ｂがランダムに射出する動作を行わせるように特別射出制御部１１２に対して指示する。そのうえで、ゲーム制御部１１３は、３次抽選のゲームをプレイする権利を有しているプレイヤーＰに対応するプレイ部受容手段４４に遊技体Ｂが入ったことに応じて３次抽選のゲームを進行させる。

[0204] ３次抽選のゲームの進行に応じて、ゲーム制御部１１３は、３次抽選のゲームをプレイする権利を有しているプレイヤーＰの報酬を決定し、決定された報酬を付与する（ステップＳ１３０）。また、ステップＳ１３０として、ゲーム制御部１１３は、ゲーム管理情報において３次抽選のゲームに参加（相乗り）が可能なプレイヤーＰが示されている場合には、相乗りのプレイヤーＰに対しても３次抽選のゲームの進行に応じて報酬を決定し、決定された報酬を付与する。

[0205] なお、ステップＳ１３０により報酬を決定するにあたって、ゲーム制御部１１３は、３次抽選のゲームをプレイする権利を有しているプレイヤーＰに対応する特別開口部８０ａを介して回転フィールド３０ａの開口部３０ｃに遊技体Ｂが入ったことに応じて、ゲームの進行のもとで付与される報酬を増加させてもよい。また、相乗りを行ったプレイヤーＰについては、対応の特別開口部８０ａを介して開口部３０ｃに遊技体Ｂが入ったことに応じた報酬の増加は適用されてもよいし、適用されなくてもよい。

[0206] ステップＳ１３０の処理の後、あるいは２次抽選をプレイする権利を獲得したプレイヤーＰがいない場合（ステップＳ１１８－ＮＯ）、あるいは３次抽選のゲームをプレイする権利を獲得したプレイヤーＰがいない場合（ステップ

S 1 2 4 - N O) 、ステップ S 1 0 0 から開始されたゲームの 1 シーケンスが終了する。ゲームの 1 シーケンスの終了にあたり、例えば、ゲーム管理情報におけるステーション 2 0 0 ごとの相乗りプレイヤーフラグはすべて「0」にクリアされる。この後、次のゲームの 1 シーケンスに対応して、再度ステップ S 1 0 0 から処理が開始される。

[0207] 続いて、図 2 0 のフローチャートを参照して、第 1 ゲームおよび第 2 ゲームに対応してゲーム装置 1 が実行する処理手順例について説明する。同図においては、各ステーション 2 0 0 に対応して行われる第 1 ゲームおよび第 2 ゲームに関する処理が示される。

ゲーム制御部 1 1 3 は、各ステーション 2 0 0 におけるベット受付期間を開始させる（ステップ S 2 0 0）。ステップ S 2 0 0 の処理は、図 1 9 のステップ S 1 0 0 に対応する処理である。

ベット受付期間が開始されたことに応じて、ゲーム制御部 1 1 3 は、ベット受付期間における表示部 2 1 の初期表示として、第 1 ゲームのゲーム画面を表示させる（ステップ S 2 0 2）。

[0208] ベット受付期間において、ゲーム制御部 1 1 3 は、ゲーム画面を切り替える操作が行われたか否かについて判定する（ステップ S 2 0 4）。ゲーム画面を切り替える操作は、前述のように操作受付手段 2 2 に含まれるレバー 2 2 b に対する操作である。

操作受付手段 2 2 にてゲーム画面を切り替える操作が受け付けられると（ステップ S 2 0 4 - Y E S）、ゲーム制御部 1 1 3 は、表示部 2 1 にて表示されるゲーム画面の切り替えを行う（ステップ S 2 0 6）。つまり、ゲーム制御部 1 1 3 は、これまで第 1 ゲームの画面が表示されていたのであれば、第 2 ゲームのゲーム画面に表示を切り替え、第 2 ゲームの画面が表示されていたのであれば、第 1 ゲームのゲーム画面に表示を切り替える。

[0209] ステップ S 2 0 6 の処理の後、あるいはゲーム画面を切り替える操作が行われなかった場合（ステップ S 2 0 4 - N O）、ゲーム制御部 1 1 3 は、さらにベット受付期間において、ベットの操作が行われたか否かについて判定

する（ステップS208）。

ベットの操作が操作受付手段22にて受け付けられた場合（ステップS208－YES）、ゲーム制御部113は、プレイヤーPが保有しているメダルから、第1ゲームと第2ゲームとのうち表示部21にて表示中のゲームに対するベットとしてのメダルの支払いを行う。ゲーム制御部113は、支払われたメダルの枚数に応じたベット値の加算を行う（ステップS210）。

[0210] ゲーム制御部113は、ステップS210に応じて行われたベットの結果に応じて、表示部21にて表示中のゲームに対するゲーム制御を行う（ステップS212）。ここでのゲーム制御は、前述のようにベットが行われることに応じて抽選を行い、抽選によって所定の特典が選択されれば、第1ゲームと第2ゲームとのうち表示部21にて表示中のゲームにて特典を付与するというものである。

[0211] ステップS212の処理の後、あるいはベット操作が行われなかった場合（ステップS208－NO）、ゲーム制御部113は、ベット受付期間が終了する時間に至ったか否かについて判定する（ステップS214）。

ベット受付期間が終了していない場合（ステップS214－NO）、ゲーム制御部113はステップS204に処理を戻す。つまり、ゲーム制御部113は、ベット受付期間において、ゲーム画面の切替操作に応じたゲーム画面の切り替え、ベット操作に応じたベット値の更新とベットの結果に応じたゲーム制御とを行う。

[0212] なお、ベット受付期間において、ゲーム制御部113は、上記のような第1ゲームおよび第2ゲームに関する制御とともに、同図での図示は省略するが、同盟の設定に関する操作が行われた場合には、同盟設定画面を表示させて同盟の設定に関する処理を実行する。

[0213] ベット受付期間の終了する時間に至ると（ステップS214－YES）、ゲーム制御部113は、1次抽選を開始させる（ステップS216）。ステップS216の処理は、図19のステップS106に対応する処理である。

[0214] 1次抽選が開始されると、ゲーム制御部113は、各ステーション200

におけるプレイ部受容手段44に遊技体Bが入ったことがプレイ部受容センサ92により検出されたか否かについて判定する（ステップS218）。

プレイ部受容手段44に遊技体Bが入ったことが検出されない場合（ステップS218-NO）、ゲーム制御部113は、特別開口部80aを介して回転フィールド30aの開口部30cから特別射出手段60bに遊技体Bが入ったことが検出されたか否かについて判定する（ステップS220）。

[0215] 特別開口部80aから特別射出手段60bに遊技体Bの入ったことが検出された場合（ステップS220-YES）、ゲーム制御部113は、報酬についての配当比率を一定時間にわたって1倍から2倍に変更する（ステップS222）。ゲーム制御部113は、一定時間が経過すると、配当比率を2倍から1倍に戻す。

[0216] プレイ部受容手段44に遊技体Bの入ったことが検出された場合、ゲーム制御部113は、第1ゲームと第2ゲームとのそれぞれに対応する処理を並行して実行する。

第1ゲームに対応して、以下の処理が行われる。ゲーム制御部113は、ステップS218による遊技体Bの検出に応じてブロックエリアAR1におけるブロックの爆破が行われるように第1ゲームを制御する（ステップS224）。

具体的に、ゲーム制御部113は、第1ゲームのゲーム画面にて、遊技体Bが入ったことが検出されたプレイ部受容手段44に対応するパイプPPから投下させた爆弾をブロックエリアAR1に配置する。ゲーム制御部113は、配置された位置にて爆弾を爆発させるとともに、爆発に伴って上下左右に隣接のブロックが破壊されるようにする。また、破壊されたブロックのうちにスロットブロックが含まれていた場合には、スロットゲームを実行する。

[0217] ゲーム制御部113は、ステップS224により破壊されたブロックに応じたメダルの枚数の決定や、スロットゲームの抽選結果に応じたメダルの枚数の決定等を行う。メダルの枚数の決定にあたり、ゲーム制御部113は、

現在において設定されている配当比率に従った計算を行う。ゲーム制御部 113 は、決定した枚数のメダルを対応のプレイヤー P に付与する（ステップ S 226）。

[0218] また、第 2 ゲームに対応して以下の処理が行われる。ゲーム制御部 113 は、ステップ S 218 による遊技体 B の検出に応じて、攻撃エリア A R 11 に存在するモンスターへの攻撃が行われるように制御する（ステップ S 228）。

具体的に、ゲーム制御部 113 は、第 2 ゲームのゲーム画面にて、遊技体 B が入ったことが検出されたプレイ部受容手段 44 に対応するパイプ P P から投下させた爆弾を攻撃エリア A R 11 にて爆発させて、モンスターにダメージを与える。また、モンスターにスロットゲームが設定されていた場合、ゲーム制御部 113 は、例えばモンスターが倒されたタイミングでスロットゲームを実行する。

[0219] ゲーム制御部 113 は、ステップ S 228 によりモンスターに与えたダメージに応じたメダルの枚数の決定や、スロットゲームの抽選結果に応じたメダルの枚数の決定等を行う。第 2 ゲームにおいても、メダルの枚数の決定にあたり、ゲーム制御部 113 は、現在において設定されている配当比率に従った計算を行う。ゲーム制御部 113 は、決定した枚数のメダルを対応のプレイヤー P に付与する（ステップ S 230）。

[0220] ステップ S 222, S 226, S 230 のいずれかの処理の後、あるいは特別開口部 80 a を介して回転フィールド 30 a の開口部 30 c から特別射出手段 60 b に遊技体 B が入ったことが検出されなかった場合（ステップ S 220-NO）、ゲーム制御部 113 は、1 次抽選が終了したか否かについて判定する（ステップ S 232）。1 次抽選が終了していない場合（ステップ S 232-NO）、ゲーム制御部 113 は、ステップ S 218 に処理を戻す。1 次抽選が終了すると（ステップ S 232-YES）、ゲーム制御部 113 は、これまでに 1 次抽選のもとで進行させた第 1 ゲームおよび第 2 ゲームのそれぞれの結果を、記憶部 114 に記憶させる（ステップ S 234）。

記憶された第1ゲームおよび第2ゲームの各結果は、次の結果画面の表示の処理（図19のステップS116）等で利用される。

[0221] これまでの説明では1つの制御部100としてのコンピュータ装置により、複数のステーション200ごとのゲームを制御する構成を例に挙げた。しかしながら、本実施形態におけるゲーム装置1は、各ステーション200にそれぞれ対応するように複数の制御部（複数のコンピュータ装置）を設け、複数の制御部が連携しながら、ゲームを制御するように構成されてもよい。

[0222] 〔実施形態のまとめ〕

（1）以上説明してきたように、本実施形態によるゲーム装置1は、回転フィールド30aと、複数のプレイ部20と、複数のプレイ部射出手段60aと、複数のプレイ部受容手段44a～44cと、ゲーム制御部113（報酬決定手段の一例）と、を備えるゲーム装置の一例である。プレイ部20は、プレイヤーPの操作を受け付ける操作受付手段22を有する。プレイ部射出手段60aは、プレイ部20の操作受付手段22に受け付けた操作に基づいて回転フィールド30a上に遊技体Bをそれぞれ射出可能である。プレイ部受容手段44a～44cは、複数のプレイ部20のいずれか一以上と関連付けられ、回転フィールド30a上に射出された遊技体Bを回転フィールド30aの周囲にて受容可能である。ゲーム制御部113は、複数のプレイ部受容手段44a～44cのいずれか一以上における遊技体Bの受容結果に基づいて、複数のプレイ部20のプレイヤーPのいずれか一以上に対する報酬を決定する。そして、回転フィールド30aは、上方に面を向けて回転する。

[0223] 上記構成によれば、プレイ部射出手段60aから射出された遊技体Bが、回転する回転フィールド30aから力を受け、回転フィールド30a上における遊技体Bの動きのランダム性が向上する。これにより、プレイ部射出手段60aから遊技体Bを射出する技量の差がプレイヤーP間で大きい場合であっても、プレイヤーP間でプレイ部受容手段44a～44cに受容される遊技体Bの数の差が大きくなることを抑制できる。したがって、上記構成によれば、遊技体Bを扱うゲーム装置であって、プレイヤーPの技量の影響を低減す

ることができるゲーム装置 1 が得られる。その結果、プレイ部射出手段 60 a から遊技体 B を射出する技量が高いプレイヤー P が一方的に有利になることを抑制することができる。

[0224] また、上記構成によれば、回転フィールド 30 a と接触する遊技体 B は、回転フィールド 30 a から遠心力を受け径方向外側に移動する。そして、遊技体 B を受領するプレイ部受容手段 44 a ～ 44 c は、回転フィールド 30 a の周囲にて遊技体 B を受容可能である。そのため、回転フィールド 30 a 上の遊技体 B をプレイ部受容手段 44 a ～ 44 c に受容させやすくできる。これにより、遊技体 B の動きのランダム性を向上させてプレイヤー P の技量による影響を低減しつつ、ゲームの難易度が高くなり過ぎることを抑制できる。

[0225] また、本実施形態では、プレイ部射出手段 60 a は、回転フィールド 30 a の上方に向けて遊技体 B を射出する。そのため、回転フィールド 30 a における遊技体 B の動きがより多様化し、遊技体 B の動きのランダム性をより向上できる。これにより、プレイヤー P の技量による影響をより低減することができる。

[0226] また、本実施形態では、レバー 22 b によって射出される遊技体 B の速度を調整できる。そのため、遊技体 B の速度を調整することで、ある程度、プレイヤー P が狙った位置に遊技体 B を射出することができ、ゲーム装置 1 におけるゲームとしての面白味を高めることができる。

[0227] (2) また、本実施形態のゲーム装置 1 において、複数のプレイ部受容手段 44 a は、前記回転フィールドの回転軸に沿った方向から見て、前記回転フィールドの外縁を囲んで配置されている。

上記構成によれば、回転フィールド 30 a から遠心力を受けて径方向外側に移動する遊技体 B をプレイ部受容手段 44 a ～ 44 c に、より受容させやすくできる。そのため、ゲームの難易度が高くなり過ぎることをより抑制できる。

[0228] (3) また、本実施形態のゲーム装置 1 は、進路変更部材 31 をさらに備

える。進路変更部材 3 1 は、回転フィールド 3 0 a 上に配置され、遊技体 B の進路を変更する。

上記構成によれば、回転フィールド 3 0 a 上を移動する遊技体 B の進路が、進路変更部材 3 1 によって変更される。そのため、遊技体 B の動きのランダム性をより向上できる。これにより、プレイヤー P の技量の影響をより低減することができる。

[0229] 一方で、プレイヤー P は、プレイ部射出手段 6 0 a から射出する遊技体 B を進路変更部材 3 1 に当てることで、ある程度、遊技体 B の動きを意図的に変えることが可能である。すなわち、プレイヤー P は、例えば、進路変更部材 3 1 を利用して、自らのプレイ部 2 0 に関連付けられたプレイ部受容手段 4 4 a ~ 4 4 c に遊技体 B が受領されることを意図して、遊技体 B を射出することが可能である。これにより、プレイ部射出手段 6 0 a からの遊技体 B の射出操作において、プレイヤー P による操作の選択肢を増やすことができ、ゲーム装置 1 におけるゲームとしての面白味を高めることができる。

[0230] また、本実施形態では、進路変更部材 3 1 として、回転フィールド 3 0 a と共に回転する第 1 回転進路変更部材 3 2 および第 2 回転進路変更部材 3 3 と、回転フィールド 3 0 a と共に回転せず固定された固定進路変更部材 3 4 , 3 5 と、が設けられている。そのため、第 1 回転進路変更部材 3 2 および第 2 回転進路変更部材 3 3 に遊技体 B を当てるか、固定進路変更部材 3 4 , 3 5 に遊技体 B を当てるかによって、遊技体 B の動きを変えることができる。これにより、プレイヤー P が進路変更部材 3 1 を狙う際の選択肢をさらに増やすことができ、ゲーム装置 1 におけるゲームとしての面白味より高めることができる。

[0231] また、本実施形態では、第 1 回転進路変更部材 3 2 は、上面が径方向外側に面する第 2 傾斜部 3 2 d を有する。そのため、プレイヤー P は、遊技体 B を第 2 傾斜部 3 2 d に当てて径方向外側に跳ね返し、自らのプレイ部 2 0 に関連付けられたプレイ部受容手段 4 4 a ~ 4 4 c に遊技体 B が受容されるように狙うことができる。

[0232] また、本実施形態では、第1回転進路変更部材32は、上面が上側および径方向内側に面するように傾斜した第1傾斜部32cを有する。第1傾斜部32c上に乗った遊技体Bは、第1傾斜部32cの上面に沿って、径方向内側斜め下方に転がる。これにより、プレイヤーPは、第1傾斜部32cを狙って遊技体Bを射出することで、遠心力が生じる回転フィールド30aにおいて遊技体Bを径方向内側に移動させることができる。したがって、プレイヤーPは、第1傾斜部32cを狙って遊技体Bを射出することで、中央に設けられた中央筒部材80の特別開口部80aを介して回転フィールド30aの開口部30cに遊技体Bが進入するように狙うことができる。

[0233] (4) また、本実施形態のゲーム装置1において、複数のプレイ部射出手段60aは、回転フィールド30aの回転軸Rs1に沿った方向から見て、回転フィールド30aの外縁を囲んで配置されている。

上記構成によれば、回転フィールド30aの径方向外側から径方向内側に向けて、遊技体Bを回転フィールド30a上に射出することができる。そして、上述したように回転フィールド30a上に射出された遊技体Bは、回転フィールド30aによる遠心力で径方向外側に移動する。このように、上記構成によれば、射出された遊技体Bの回転フィールド30aにおける移動範囲を広くすることができ、回転フィールド30a全体を有効に利用することができる。

[0234] また、上記構成によれば、回転フィールド30aを囲む複数のプレイ部射出手段60aによって、回転フィールド30a上に多様な方向から遊技体Bを射出することができる。そのため、回転フィールド30a上における遊技体Bの動きがさらに多様化するとともに、射出された遊技体B同士が互いに衝突等しやすくなり、遊技体Bの動きのランダム性をより向上できる。したがって、プレイヤーPの技量の影響をより低減することができる。

[0235] (5) また、本実施形態のゲーム装置1は、回転フィールド30aから上方に向けて遊技体Bを射出する特別射出手段60bをさらに備える。

上記構成によれば、特別射出手段60bから射出される遊技体Bによって

、回転フィールド30a上における遊技体Bの動きをより多様化させることができる。そのため、遊技体Bの動きのランダム性をより向上でき、プレイヤーPの技量の影響をより低減することができる。

[0236] 本実施形態では、特別射出手段60bはプレイ部20の操作によらず遊技体Bが射出される射出手段である。そのため、特別射出手段60bから射出される遊技体Bによってゲーム装置1におけるゲームとしての面白味をより高めることができる。

[0237] (6) また、本実施形態のゲーム装置1において、回転フィールド30aには開口部30cが設けられている。特別射出手段60bは、回転フィールド30aの下側に配置されている。そして、特別射出手段60bは、回転フィールド30aの開口部30cに向けて遊技体Bを射出する。

上記構成によれば、特別射出手段60bによって、回転フィールド30aから遊技体Bが射出される。そのため、特別射出手段60bによって射出される遊技体Bの動きは、プレイ部射出手段60aから射出される遊技体Bの動きと異なりやすく、回転フィールド30a上における遊技体Bの動きの多様性をより向上できる。

[0238] 本実施形態では、特別射出手段60bは回転フィールド30aの中央に設けられている。そのため、特別射出手段60bから射出される遊技体Bは、回転フィールド30aの中央から径方向外側に向かって移動しやすく、回転フィールド30aの周囲に配置されたプレイ部射出手段60aから射出される遊技体Bと動きが異なりやすい。

[0239] (7) また、本実施形態のゲーム装置1において、特別射出手段60bは、回転フィールド30aの開口部30cから進入した遊技体Bを、回転フィールド30aの開口部30cに向けて射出し返すことが可能である。

上記構成によれば、回転フィールド30a上を移動する遊技体Bが開口部30cに進入した場合に、再度、遊技体Bを回転フィールド30aに対して射出することができ、遊技体Bの動きをより多様化できる。

[0240] (8) また、本実施形態のゲーム装置1は、回転フィールド30aの開口

部 30c から遊技体 B が特別射出手段 60b に進入したことを検出する特別受容センサ 94（センサの一例）をさらに備える。ゲーム制御部 113 は、特別受容センサ 94 の検出結果にさらに基づいて報酬を決定する。

上記構成によれば、遊技体 B がプレイ部受容手段 44 に入ったことに応じてプレイヤー P に報酬を付与できるのに加え、遊技体 B が開口部 30c に入った場合にも報酬を付与できる。つまり、1 のプレイヤー P に対応する報酬付与についての多様化が図られることとなって、ゲーム装置 1 におけるゲームとしての面白味をより高めることができる。

[0241] 本実施形態では、特別受容センサ 94 は、中央筒部材 80 の特別開口部 80a を介して遊技体 B が開口部 30c に進入したことを検出するセンサである。回転フィールド 30a に接触した遊技体 B は、遠心力によって径方向外側に向けて力を受けるため、径方向内側に移動しにくい。これにより、回転フィールド 30a の中央に設けられた中央筒部材 80 の特別開口部 80a には、遊技体 B を進入させることが困難である。したがって、特別受容センサ 94 によって特別開口部 80a から開口部 30c に遊技体 B が進入したことを検出することで、困難性に応じた特別な報酬をプレイヤー P に与えることができる。

[0242] （9）また、本実施形態のゲーム装置 1 において、特別射出手段 60b は、一端が開口する有底筒状の筒部材 65 と、筒部材 65 の内部に配置され、筒部材 65 の底部 65b において回転する回転部材 66 と、を備える。筒部材 65 の開口は、遊技体 B が射出される特別射出口 65e（射出口の一例）である。回転部材 66 は、回転部材 66 の回転軸 Rs2 を中心とする径方向に延びた羽根部 66a を有する。

上記構成によれば、筒部材 65 内に進入した遊技体 B は、底部 65b で回転する回転部材 66 の羽根部 66a によって弾かれる。羽根部 66a によって弾かれた遊技体 B は、例えば、筒部材 65 の内周面に沿って特別射出口 65e へと向かって移動し、特別射出口 65e から射出される。このような構成によれば、特別射出手段 60b を簡易な構成としつつ、特別射出手段 60

bから一度に多量の遊技体Bを射出することができる。また、プレイ部射出手段60aのように1つずつ遊技体Bがセットされて射出されるような場合に比べて、特別射出手段60b内において遊技体Bが詰まることを抑制できる。

[0243] また、上記構成によれば、回転部材66を常に回転させておくことによって、回転フィールド30aの開口部30cから筒部材65内に進入した遊技体Bを随時打ち返すことができる。

[0244] (10) また、本実施形態のゲーム装置1は、回転収容盤71と、外縁受容手段72と、をさらに備える。回転収容盤71は、回転フィールド30aの下側に配置されている。回転収容盤71は、上方に面を向けて回転し、プレイ部受容手段44を介して進入した遊技体Bを収容する。外縁受容手段72は、回転収容盤71には固定されず、回転収容盤71の外縁から遊技体Bを受容可能である。

上記構成によれば、回転収容盤71と外縁受容手段72とを含んで構成される回収分配手段70を簡易な構成としつつ、回収分配手段70によってプレイ部受容手段44に受容された遊技体Bを回収し、各プレイ部射出手段60aに分配することを容易にできる。

[0245] (11) また、本実施形態のゲーム装置1において、回転フィールド30aは、回転収容盤71に固定され、回転収容盤71の回転に同期するように回転する。

上記構成によれば、1つの駆動装置50によって、回転フィールド30aを回転させるとともに、回転収容盤71を回転させることができる。そのため、駆動装置の数を少なくでき、ゲーム装置1の製造コストを低減できる。

[0246] (12) また、本実施形態のゲーム装置1において、外縁受容手段72は、受容した遊技体Bをプレイ部射出手段60aに案内するプレイ部射出案内部73（射出案内部の一例）を有する。

上記構成によれば、回転フィールド30aから各受容手段によって受容された遊技体Bを各プレイ部射出手段60aに案内してセットすることができる。

る。

- [0247] (13) また、本実施形態のゲーム装置1において、プレイ部射出手段60aから遊技体Bを射出させるための射出操作の操作受付手段22による受け付けは、所定時間に限定して行われる。

上記構成によれば、プレイヤーPが遊技体Bを射出させる操作を行うことのできる時間に制限が与えられることから、ゲームの難易度を適度に高めて、ゲームの面白味を高めることが可能になる。

- [0248] (14) また、本実施形態のゲーム装置1において、プレイ部射出手段60aは、対応する操作受付手段22にて所定時間内に射出操作が受け付けられなかった場合、所定時間の経過後に射出操作によることなく前記遊技体を射出する。

上記構成によれば、ベットを行ったプレイヤーPが何らかの理由で遊技体Bを射出させる操作を所定時間内に行わなかったとしても、所定時間の経過後において、自動で遊技体Bが射出される。これにより、ベットを行ったプレイヤーPが存在するステーション200にて射出操作が行われなかった場合であっても、ステーション200から必要な数の遊技体Bの射出を確実に行うことができる。

- [0249] (15) また、本実施形態のゲーム装置1においては、ベットとして支払われるメダル（所定の遊技価値の一例）の受け付けに基づいて操作受付手段22における射出操作の受け付けが許可され、プレイ部射出手段60aは、ベットとして支払われるメダルの受け付けがなかった場合に、射出操作によることなく遊技体Bを射出する。

上記構成によれば、ベットが行われなかったステーション200については、プレイ部射出手段60aから射出操作によることなく自動で遊技体Bを射出させることができる。これにより、プレイヤーPが不在のステーション200、あるいは存在していてもプレイする意思のないプレイヤーPのステーション200から必要な数の遊技体Bを射出させることができる。

- [0250] (16) また、本実施形態のゲーム装置1のゲーム制御部113は、プレ

イ部２０に割り当てるプレイ部受容手段４４を変更する機能を備える（割当変更手段の一例）。

上記構成により、１つのプレイ部２０に割り当てられるプレイ部受容手段４４の数、位置などが変更されることで、１つのプレイ部２０に対応するプレイ部受容手段４４に遊技体Ｂが入る確率を変化させることが可能になる。これにより、ゲームに変化を与え、ゲームの面白味を高めることが可能になる。

[0251] （１７）また、本実施形態のゲーム装置１において、ゲーム制御部１１３は、プレイ部受容手段４４を変更する操作を操作受付手段２２が受け付けたことに応じて、操作受付手段２２が対応するプレイ部２０に割り当てるプレイ部受容手段４４を変更する。

上記構成によれば、プレイヤーＰが操作を行うことによってプレイ部２０に割り当てるプレイ部受容手段４４を変更することができる。つまり、プレイヤーＰの意思を反映させるようにして、プレイ部２０に割り当てるプレイ部受容手段４４を変更することができる。

[0252] また、上述のゲーム装置１の機能を実現するためのプログラムをコンピュータ読み取り可能な記録媒体に記録して、この記録媒体に記録されたプログラムをコンピュータシステムに読み込ませ、実行することによりゲーム装置１としての処理を行ってもよい。ここで、「記録媒体に記録されたプログラムをコンピュータシステムに読み込ませ、実行する」とは、コンピュータシステムにプログラムをインストールすることを含む。ここでいう「コンピュータシステム」とは、ＯＳや周辺機器等のハードウェアを含むものとする。また、「コンピュータシステム」は、インターネットやＷＡＮ、ＬＡＮ、専用回線等の通信回線を含むネットワークを介して接続された複数のコンピュータ装置を含んでもよい。また、「コンピュータ読み取り可能な記録媒体」とは、フレキシブルディスク、光磁気ディスク、ＲＯＭ、ＣＤ－ＲＯＭ等の可搬媒体、コンピュータシステムに内蔵されるハードディスク等の記憶装置のことをいう。このように、プログラムを記憶した記録媒体は、ＣＤ－ＲＯ

M等の非一過性の記録媒体であってもよい。また、記録媒体には、当該プログラムを配信するために配信サーバからアクセス可能な内部または外部に設けられた記録媒体も含まれる。配信サーバの記録媒体に記憶されるプログラムのコードは、端末装置で実行可能な形式のプログラムのコードと異なるものでもよい。すなわち、配信サーバからダウンロードされて端末装置で実行可能な形でインストールができるものであれば、配信サーバで記憶される形式は問わない。なお、プログラムを複数に分割し、それぞれ異なるタイミングでダウンロードした後に端末装置で合体される構成や、分割されたプログラムのそれぞれを配信する配信サーバが異なってもよい。さらに「コンピュータ読み取り可能な記録媒体」とは、ネットワークを介してプログラムが送信された場合のサーバやクライアントとなるコンピュータシステム内部の揮発性メモリ（RAM）のように、一定時間プログラムを保持しているものも含むものとする。また、上記プログラムは、上述した機能の一部を実現するためのものであってもよい。さらに、上述した機能をコンピュータシステムに既に記録されているプログラムとの組み合わせで実現できるもの、いわゆる差分ファイル（差分プログラム）であってもよい。

[0253] [変形例]

以上、この発明の実施形態について図面を参照して詳述してきたが、具体的な構成は上述の実施形態に限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲の設計等も含まれる。

[0254] 回転フィールド30aの回転軸Rs1は、中心軸Jと一致していなくてもよい。また、回転フィールド30aは、上方に面を向けて回転する構成であれば、特に限定されない。回転フィールド30aは、鉛直方向と直交する面に対して傾斜していてもよいし、回転フィールド30aの回転軸Rs1は、鉛直方向に対して傾いた方向であってもよい。ゲーム装置1に設けられる回転フィールド30aの回転軸Rs1としては、ゲームの面白味を向上させる観点から、上述したように鉛直方向に対して平行か、あるいは鉛直方向に対して略平行な軸であることが好ましい。また、回転フィールド30aを構成

する部材（上記実施形態では回転板部30）は、回転フィールド30aを構成できるならば特に限定されず、板状以外の部材であってもよい。

[0255] また、プレイ部20の数は、2つ以上であれば特に限定されず、5つ以下であってもよいし、7つ以上であってもよい。

[0256] また、プレイ部射出手段60aは、回転フィールド30a上に遊技体Bを射出できるならば、特に限定されない。プレイ部射出手段60aは、例えば、回転フィールド30aに配置されていてもよい。また、プレイ部射出手段60aは、1つのプレイ部20に対して複数設けられていてもよい。

[0257] また、特別射出手段60bは、プレイ部射出手段60aと同様に、回転フィールド30a上に設けられていてもよい。また、特別射出手段60bは、プレイ部20の操作受付手段22におけるプレイヤーPの操作に基づいて、遊技体Bを射出してもよい。

[0258] また、特別射出手段60bの筒部材65の形状は、円筒状に限られず、楕円筒状であってもよいし、角筒状であってもよい。

また、特別射出手段60bの突部材67は、鉛直方向に対して傾いた方向に延びていてもよい。突部材67は、鉛直方向に沿って複数設けられていてもよい。その場合、突部材67が設けられる筒部材65における内側面の周方向位置は、それぞれ同じであってもよいし、異なってもよい。また、突部材67は、周方向に沿って複数設けられていてもよい。突部材67の形状は、特に限定されない。突部材67は、筒部材65の内側面の一部が径方向内側に膨出して形成されていてもよい。また、突部材67は、設けられていなくてもよい。

[0259] また、特別射出手段60bの回転部材66は、筒部材65の底部65bにおいて回転するならば、特に限定されない。回転部材66に設けられる羽根部66aの数は、1つのみであってもよいし、2つであってもよいし、4つ以上であってもよい。また、回転部材66の回転軸Rs2は、中心軸Jおよび回転フィールド30aの回転軸Rs1と一致していなくてもよい。また、回転軸Rs2は、鉛直方向に対して傾いていてもよいし、筒部材65の延び

る方向に対して傾いていてもよい。

また、特別射出手段60bは、設けられていなくてもよい。

[0260] また、プレイ部受容手段44は、回転フィールド30aの外縁にて遊技体Bを受容できるならば特に限定されず、孔以外の構成であってもよい。例えば、プレイ部受容手段44は、遊技体Bを収容し保持する構成であってもよい。また、回転フィールド30aの外縁よりも径方向内側において受容する受容手段を設けてもいい。また、非関連受容手段45は、回転フィールド30aに配置されていてもよい。また、非関連受容手段45は、設けられていなくてもよい。

[0261] また、回収分配手段70において回転収容盤71の回転軸Rs3は、中心軸J、回転フィールド30aの回転軸Rs1および回転部材66の回転軸Rs2と一致していなくてもよい。回転収容盤71は、上方に面を向けて回転するならば、鉛直方向と直交する面に対して傾斜していてもよい。また、回転収容盤71は、回転フィールド30aと固定されていなくてもよい。例えば、回転収容盤71は、回転フィールド30aと減速機構、あるいは増速機構を介して接続されていてもよい。この場合、回転収容盤71と回転フィールド30aとは、異なる回転速度で同期して回転する。また、ガイド筒部材74は、回転収容盤71の径方向外側において回転収容盤71を囲んでいてもよい。

[0262] また、上記実施形態では、特別外縁受容手段72bにおいてガイド部76bは、遮断部としても機能する構成としたが、これに限られない。特別外縁受容手段72bは、ガイド部76bとは別に遮断部を有していてもよい。その場合、遮断部は、上述したガイド部76bと同様に、特別射出案内内部75の特別受容開口部75dの内縁に設けられていてもよいし、特別受容開口部75dよりも奥側、すなわち特別射出案内内部75の内部に設けられていてもよい。

[0263] また、特別受容センサ94は、中央筒部材80の上端開口を介して回転フィールド30aの開口部30cに進入する遊技体Bを検出する構成であって

もよい。また、中央筒部材 80 が設けられない場合には、特別受容センサ 94 は、回転フィールド 30a から、直接、開口部 30c に進入する遊技体 B を検出する構成であってもよい。

[0264] [付記]

以上の記載から本発明は例えば以下のように把握される。なお、本発明の理解を容易にするために添付図面の参照符号を便宜的に括弧書きにて付記するが、それにより本発明が図示の態様に限定されるものではない。

[0265] (付記 1) 本発明の一態様に係るゲーム装置 (1) は、上方に面を向けて回転する回転フィールド (30a) と、プレイヤー (P) の操作を受け付ける操作受付手段 (22, 22a, 22b) を有する複数のプレイ部 (20) と、前記複数のプレイ部の各前記操作受付手段に受け付けた操作に基づいて前記回転フィールド上に遊技体 (B) をそれぞれ射出可能な複数のプレイ部射出手段 (60a) と、前記複数のプレイ部のいずれか一以上と関連付けられ、前記回転フィールド上に射出された前記遊技体を前記回転フィールドの周囲にて受容可能な複数のプレイ部受容手段 (44, 44a, 44b, 44c) と、前記複数のプレイ部受容手段のいずれか一以上における前記遊技体の受容結果に基づいて、前記複数のプレイ部のプレイヤーのいずれか一以上に対する報酬を決定する報酬決定手段 (例えば、ゲーム制御部 113, S112, S130, S226, S230) と、を備える。

付記 1 の構成によれば、プレイ部射出手段から射出された遊技体が、回転する回転フィールドから力を受け、回転フィールド上における遊技体の動きのランダム性が向上する。これにより、プレイ部射出手段から遊技体を射出する技量の差がプレイヤー間で大きい場合であっても、プレイヤー間でプレイ部受容手段に受容される遊技体の数の差が大きくなることを抑制できる。したがって、付記 1 の構成によれば、遊技体を扱うゲーム装置であって、プレイヤーの技量の影響を低減することができるゲーム装置が得られる。その結果、プレイ部射出手段から遊技体を射出する技量が高いプレイヤーが一方的に有利になることを抑制することができる。

[0266] また、付記 1 の構成によれば、回転フィールドと接触する遊技体は、回転フィールドから遠心力を受け径方向外側に移動する。そして、遊技体を受領するプレイ部受容手段は、回転フィールドの周囲にて遊技体を受容可能である。そのため、回転フィールド上の遊技体をプレイ部受容手段に受容させやすくできる。これにより、遊技体の動きのランダム性を向上させてプレイヤーの技量による影響を低減しつつ、ゲームの難易度が高くなり過ぎることを抑制できる。

[0267] (付記 2) また、本発明の一態様は、付記 1 に記載のゲーム装置であって、前記複数のプレイ部受容手段は、前記回転フィールドの回転軸 (R s 1) に沿った方向から視て、前記回転フィールドの外縁を囲んで配置されている。

付記 2 の構成によれば、回転フィールドから遠心力を受けて径方向外側に移動する遊技体をプレイ部受容手段に、より受容させやすくできる。そのため、ゲームの難易度が高くなり過ぎることをより抑制できる。

[0268] (付記 3) また、本発明の一態様は、付記 1 または付記 2 に記載のゲーム装置であって、前記回転フィールド上に配置され、前記遊技体の進路を変更する進路変更部材 (3 1, 3 2, 3 3, 3 4, 3 5) をさらに備える。

付記 3 の構成によれば、回転フィールド上を移動する遊技体の進路が、進路変更部材によって変更される。そのため、遊技体の動きのランダム性をより向上できる。これにより、プレイヤーの技量の影響をより低減することができる。

[0269] 一方で、プレイヤーは、プレイ部射出手段から射出する遊技体を進路変更部材に当てることで、ある程度、遊技体の動きを意図的に変えることが可能である。すなわち、プレイヤーは、例えば、進路変更部材を利用して、自らのプレイ部に関連付けられたプレイ部受容手段に遊技体を受領されることを意図して、遊技体を射出することが可能である。これにより、プレイ部射出手段からの遊技体の射出操作において、プレイヤーによる操作の選択肢を増やすことができ、ゲーム装置におけるゲームとしての面白味を高めることができる。

。

[0270] (付記4) また、本発明の一態様は、付記1から付記3のいずれか一つに記載のゲーム装置であって、前記複数のプレイ部射出手段は、前記回転フィールドの回転軸に沿った方向から見て、前記回転フィールドの外縁を囲んで配置されている。

付記4の構成によれば、回転フィールドの径方向外側から径方向内側に向けて、遊技体を回転フィールド上に射出することができる。そして、上述したように回転フィールド上に射出された遊技体は、回転フィールドによる遠心力で径方向外側に移動する。このように、付記4の構成によれば、射出された遊技体の回転フィールドにおける移動範囲を広くすることができ、回転フィールド全体を有効に利用することができる。

[0271] また、付記4の構成によれば、回転フィールドを囲む複数のプレイ部射出手段によって、回転フィールド上に多様な方向から遊技体を射出することができる。そのため、回転フィールド上における遊技体の動きがさらに多様化するとともに、射出された遊技体同士が互いに衝突等しやすくなり、遊技体の動きのランダム性をより向上できる。したがって、プレイヤーの技量の影響をより低減することができる。

[0272] (付記5) また、本発明の一態様は、付記1から付記4のいずれか一つに記載のゲーム装置であって、前記回転フィールドから上方に向けて前記遊技体を射出する特別射出手段(60b)をさらに備える。

付記5の構成によれば、特別射出手段から射出される遊技体によって、回転フィールド上における遊技体の動きをより多様化させることができる。そのため、遊技体の動きのランダム性をより向上でき、プレイヤーの技量の影響をより低減することができる。

[0273] (付記6) また、本発明の一態様は、付記5に記載のゲーム装置であって、前記回転フィールドには開口部(30c)が設けられ、前記特別射出手段は、前記回転フィールドの下側に配置され、前記回転フィールドの前記開口部に向けて前記遊技体を射出する。付記6の構成によれば、特別射出手段

によって、回転フィールドから遊技体が射出される。そのため、特別射出手段によって射出される遊技体の動きは、プレイ部射出手段から射出される遊技体の動きと異なりやすく、回転フィールド上における遊技体の動きの多様性をより向上できる。

[0274] (付記7) また、本発明の一態様は、付記6に記載のゲーム装置であって、前記特別射出手段は、前記回転フィールドの前記開口部から進入した前記遊技体を、前記回転フィールドの前記開口部に向けて射出し返すことが可能である。

付記7の構成によれば、回転フィールド上を移動する遊技体が回転フィールドの開口部に進入した場合に、再度、遊技体を回転フィールドに対して射出することができ、遊技体Bの動きをより多様化できる。

[0275] (付記8) また、本発明の一態様は、付記7に記載のゲーム装置であって、前記回転フィールドの前記開口部から前記遊技体が前記特別射出手段に進入したことを検出するセンサ（例えば、特別受容センサ94）をさらに備え、前記報酬決定手段は、前記センサの検出結果にさらに基づいて前記報酬を決定する（S222）。

付記8の構成によれば、遊技体がプレイ部受容手段に入ったことに応じてプレイヤに報酬を付与できるのに加え、遊技体が回転フィールドの開口部に入った場合にも報酬を付与できる。つまり、1のプレイヤに対応する報酬付与についての多様化が図られることとなって、ゲーム装置におけるゲームとしての面白味をより高めることができる。

[0276] (付記9) また、本発明の一態様は、付記5から付記8のいずれか一つに記載のゲーム装置であって、前記特別射出手段は、一端が開口する有底筒状の筒部材（65）と、前記筒部材の内部に配置され、前記筒部材の底部において回転する回転部材（66）と、を備え、前記開口は、前記遊技体が射出される射出口（例えば、特別射出口65e）であり、前記回転部材は、前記回転部材の回転軸を中心とする径方向に延びた羽根部（66a）を有する。

付記9の構成によれば、筒部材内に進入した遊技体は、底部で回転する回

転部材の羽根部によって弾かれる。羽根部によって弾かれた遊技体は、例えば、筒部材の内周面に沿って特別射出口へと向かって移動し、特別射出口から射出される。このような構成によれば、特別射出手段を簡易な構成としつつ、特別射出手段から一度に多量の遊技体を射出することができる。また、1つずつ遊技体がセットされて射出されるような射出手段に比べて、特別射出手段内において遊技体が詰まることを抑制できる。

[0277] また、付記9の構成によれば、回転部材を常に回転させておくことによって、回転フィールドの開口部から筒部材内に進入した遊技体を随時打ち返すことができる。

[0278] (付記10) また、本発明の一態様は、付記1から付記9のいずれか一つに記載のゲーム装置であって、前記回転フィールドの下側に配置され、上方に面を向けて回転し、前記プレイ部受容手段を介して進入した前記遊技体を収容する回転収容盤(71)と、前記回転収容盤には固定されず、前記回転収容盤の外縁から前記遊技体を受容可能な外縁受容手段(72, 72a, 72b)と、をさらに備える。

付記10の構成によれば、簡易な構成によって、プレイ部受容手段に受容された遊技体を回収し、各プレイ部射出手段に分配することを容易にできる。

[0279] (付記11) また、本発明の一態様は、付記10に記載のゲーム装置であって、前記回転フィールドは、前記回転収容盤に固定され、前記回転収容盤の回転に同期するように回転する。

付記11の構成によれば、1つの駆動装置によって、回転フィールドを回転させるとともに、回転収容盤を回転させることができる。そのため、駆動装置の数を少なくでき、ゲーム装置の製造コストを低減できる。

[0280] (付記12) また、本発明の一態様は、付記10または付記11に記載のゲーム装置であって、前記外縁受容手段は、受容した前記遊技体を前記プレイ部射出手段に案内する射出案内部(例えば、プレイ部射出案内部73)を有する。

付記 1 2 の構成によれば、回転フィールドからプレイ部受容手段によって受容された遊技体を各プレイ部射出手段に案内してセットすることができる。

[0281] (付記 1 3) また、本発明の一態様は、付記 1 から 1 2 のいずれか 1 つに記載のゲーム装置であって、前記プレイ部射出手段から前記遊技体を射出させるための射出操作の前記操作受付手段による受け付けは、所定時間に限定して行われる。

付記 1 3 の構成によれば、プレイヤーが遊技体を射出させる操作を行うことのできる時間に制限が与えられることから、ゲームの難易度を適度に高めて、ゲームの面白味を高めることが可能になる。

[0282] (付記 1 4) また、本発明の一態様は、付記 1 3 に記載のゲーム装置であって、前記プレイ部射出手段は、対応する前記操作受付手段にて前記所定時間内に前記射出操作が受け付けられなかった場合、前記所定時間の経過後に前記射出操作によることなく前記遊技体を射出する。

付記 1 4 の構成によれば、プレイヤーが何らかの理由で遊技体を射出させる操作を所定時間内に行わなかったとしても、所定時間の経過後において、自動で遊技体が射出される。これにより、プレイヤーが存在するステーションにて射出操作が行われなかった場合であっても、ステーションから必要な数の遊技体を射出させることができる。

[0283] (付記 1 5) また、本発明の一態様は、付記 1 3 または付記 1 4 に記載のゲーム装置であって、所定の遊技価値（例えば、ベットにて支払われるメダル）の受け付けに基づいて前記操作受付手段における前記射出操作の受け付けが許可され、前記プレイ部射出手段は、前記所定の遊技価値の受け付けがなかった場合に、前記射出操作によることなく前記遊技体を射出する。

付記 1 5 の構成によれば、所定の遊技価値の受け付けがなかった場合には、プレイ部射出手段から射出操作によることなく自動で遊技体を射出させることができる。これにより、プレイヤーが不在のステーション、あるいは存在していてもプレイする意思のないプレイヤーのステーションから、必要な数の

遊技体を射出させることができる。

- [0284] (付記 1 6) また、本発明の一態様は、付記 1 から付記 1 5 のいずれか 1 つに記載のゲーム装置であって、前記プレイ部に割り当てる前記プレイ部受容手段を変更する割当変更手段（例えば、ゲーム制御部 1 1 3、S 1 0 2）をさらに備える。

付記 1 6 の構成により、1 つのプレイ部に割り当てられるプレイ部受容手段の数、位置などが変更されることで、1 つのプレイ部に対応するプレイ部受容手段に遊技体が入る確率を変化させることが可能になる。これにより、ゲームに変化を与え、ゲームの面白味を高めることが可能になる。

- [0285] (付記 1 7) また、本発明の一態様は、付記 1 6 に記載のゲーム装置であって、前記割当変更手段は、前記プレイ部受容手段を変更する操作を前記操作受付手段が受け付けたことに応じて、前記操作受付手段が対応するプレイ部に割り当てる前記プレイ部受容手段を変更する。

付記 1 7 の構成によれば、プレイヤーが操作を行うことによってプレイ部に割り当てるプレイ部受容手段を変更することができる。つまり、プレイヤーの意思を反映させるようにして、プレイ部に割り当てるプレイ部受容手段を変更することができる。

符号の説明

- [0286] 1 …ゲーム装置、2 0 …プレイ部、2 2 …操作受付手段、2 2 a …ボタン（操作受付手段）、2 2 b …レバー（操作受付手段）、3 0 a …回転フィールド、3 0 c …開口部、3 1 …進路変更部材、3 2 …第 1 回転進路変更部材（進路変更部材）、3 3 …第 2 回転進路変更部材（進路変更部材）、3 4、3 5 …固定進路変更部材（進路変更部材）、4 4、4 4 a、4 4 b、4 4 c …プレイ部受容手段、6 0 a …プレイ部射出手段、6 0 b …特別射出手段、6 5 …筒部材、6 5 b …底部、6 5 e …特別射出口（射出口）、6 6 …回転部材、6 6 a …羽根部、7 1 …回転収容盤、7 2 …外縁受容手段、7 2 a …プレイ部外縁受容手段（外縁受容手段）、7 2 b …特別外縁受容手段（外縁受容手段）、7 3 …プレイ部射出案内内部（射出案内内部）、9 4 …特別受容セ

ンサ（センサ）、113…ゲーム制御部（報酬決定手段、割当変更手段）、
B…遊技体、P…プレイヤー、R s 1…回転軸（回転フィールドの回転軸）、
R s 2…回転軸（回転部材の回転軸）

請求の範囲

- [請求項1] 上方に面を向けて回転する回転フィールドと、
 プレイヤーの操作を受け付ける操作受付手段を有する複数のプレイ部
 と、
 前記複数のプレイ部の各前記操作受付手段に受け付けた操作に基づ
 いて前記回転フィールド上に遊技体をそれぞれ射出可能な複数のプレ
 イ部射出手段と、
 前記複数のプレイ部のいずれか一以上と関連付けられ、前記回転フ
 ィールド上に射出された前記遊技体を前記回転フィールドの周囲にて
 受容可能な複数のプレイ部受容手段と、前記複数のプレイ部受容手
 段のいずれか一以上における前記遊技体の受容結果に基づいて、前記
 複数のプレイ部のプレイヤーのいずれか一以上に対する報酬を決定する
 報酬決定手段と、
 を備えるゲーム装置。
- [請求項2] 前記複数のプレイ部受容手段は、前記回転フィールドの回転軸に沿
 った方向から視て、前記回転フィールドの外縁を囲んで配置されてい
 る、請求項1に記載のゲーム装置。
- [請求項3] 前記回転フィールド上に配置され、前記遊技体の進路を変更する進
 路変更部材をさらに備える、請求項1または2に記載のゲーム装置。
- [請求項4] 前記複数のプレイ部射出手段は、前記回転フィールドの回転軸に沿
 った方向から視て、前記回転フィールドの外縁を囲んで配置されてい
 る、請求項1から3のいずれか一項に記載のゲーム装置。
- [請求項5] 前記回転フィールドから上方に向けて前記遊技体を射出する特別射
 出手段をさらに備える、請求項1から4のいずれか一項に記載のゲー
 ム装置。
- [請求項6] 前記回転フィールドには開口部が設けられ、
 前記特別射出手段は、前記回転フィールドの下側に配置され、前記
 回転フィールドの前記開口部に向けて前記遊技体を射出する、請求項

5 に記載のゲーム装置。

[請求項7] 前記特別射出手段は、前記回転フィールドの前記開口部から進入した前記遊技体を、前記回転フィールドの前記開口部に向けて射出し返すことが可能である、請求項6 に記載のゲーム装置。

[請求項8] 前記回転フィールドの前記開口部から前記遊技体が前記特別射出手段に進入したことを検出するセンサをさらに備え、

前記報酬決定手段は、前記センサの検出結果にさらに基づいて前記報酬を決定する、請求項7 に記載のゲーム装置。

[請求項9] 前記特別射出手段は、

一端が開口する有底筒状の筒部材と、

前記筒部材の内部に配置され、前記筒部材の底部において回転する回転部材と、

を備え、

前記開口は、前記遊技体が射出される射出口であり、

前記回転部材は、前記回転部材の回転軸を中心とする径方向に延びた羽根部を有する、請求項5 から8 のいずれか一項に記載のゲーム装置。

[請求項10] 前記回転フィールドの下側に配置され、上方に面を向けて回転し、前記プレイ部受容手段を介して進入した前記遊技体を収容する回転収容盤と、

前記回転収容盤には固定されず、前記回転収容盤の外縁から前記遊技体を受容可能な外縁受容手段と、

をさらに備える、請求項1 から9 のいずれか一項に記載のゲーム装置。

[請求項11] 前記回転フィールドは、前記回転収容盤に固定され、前記回転収容盤の回転に同期するように回転する、請求項10 に記載のゲーム装置。

[請求項12] 前記外縁受容手段は、受容した前記遊技体を前記プレイ部射出手段

に案内する射出案内部を有する、請求項 10 または 11 に記載のゲーム装置。

[請求項13] 前記プレイ部射出手段から前記遊技体を射出させるための射出操作の前記操作受付手段による受け付けは、所定時間に限定して行われる、請求項 1 から 12 のいずれか一項に記載のゲーム装置。

[請求項14] 前記プレイ部射出手段は、対応する前記操作受付手段にて前記所定時間内に前記射出操作が受け付けられなかった場合、前記所定時間の経過後に前記射出操作によることなく前記遊技体を射出する、請求項 13 に記載のゲーム装置。

[請求項15] 所定の遊技価値の受け付けに基づいて前記操作受付手段における前記射出操作の受け付けが許可され、

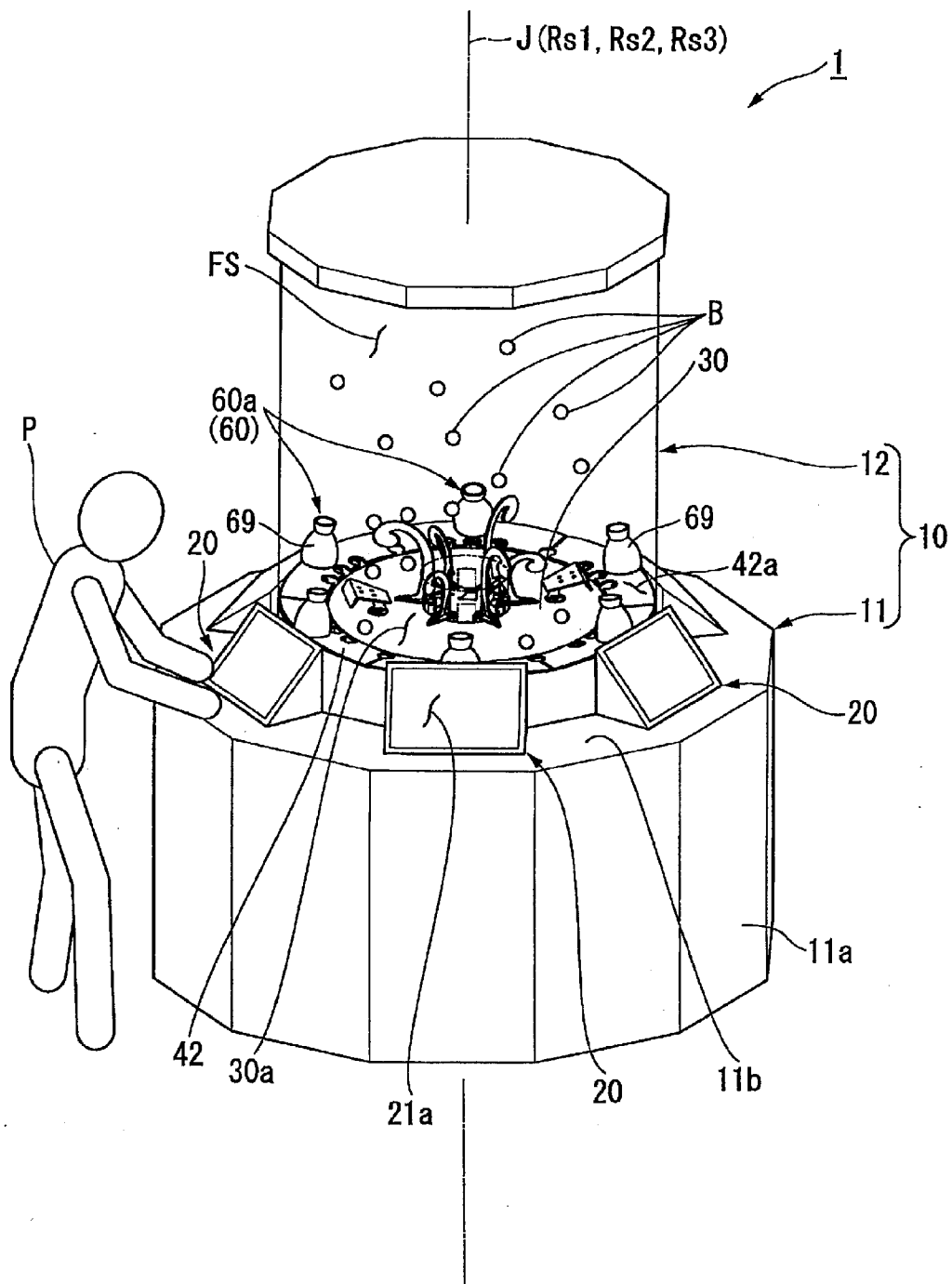
前記プレイ部射出手段は、前記所定の遊技価値を受け付けがなかった場合に、前記射出操作によることなく前記遊技体を射出する、請求項 13 または 14 に記載のゲーム装置。

[請求項16] 前記プレイ部に割り当てる前記プレイ部受容手段を変更する割当変更手段をさらに備える、請求項 1 から 15 のいずれか一項に記載のゲーム装置。

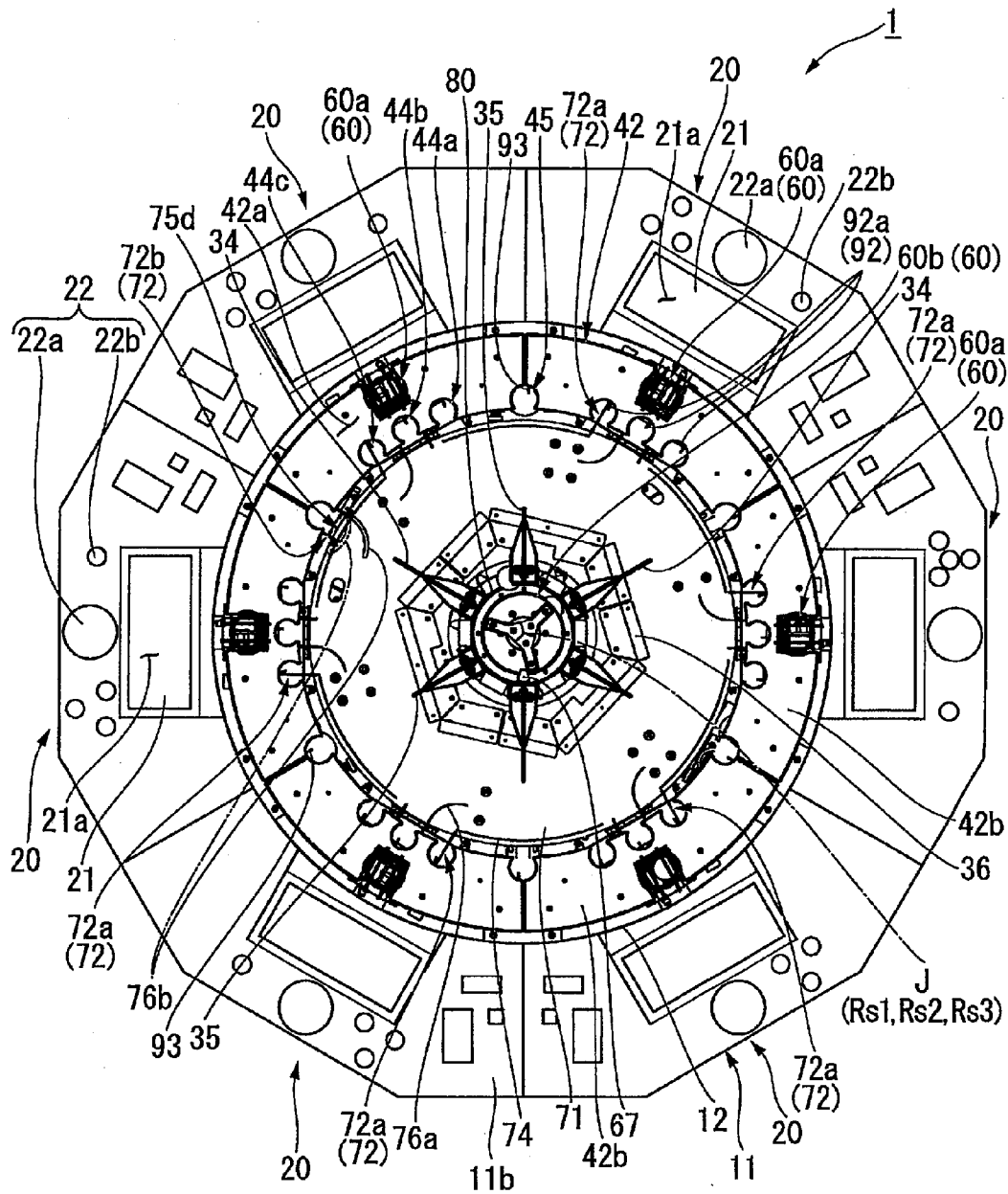
[請求項17] 前記割当変更手段は、

前記プレイ部受容手段を変更する操作を前記操作受付手段が受け付けたことに応じて、前記操作受付手段が対応するプレイ部に割り当てる前記プレイ部受容手段を変更する、請求項 16 に記載のゲーム装置。

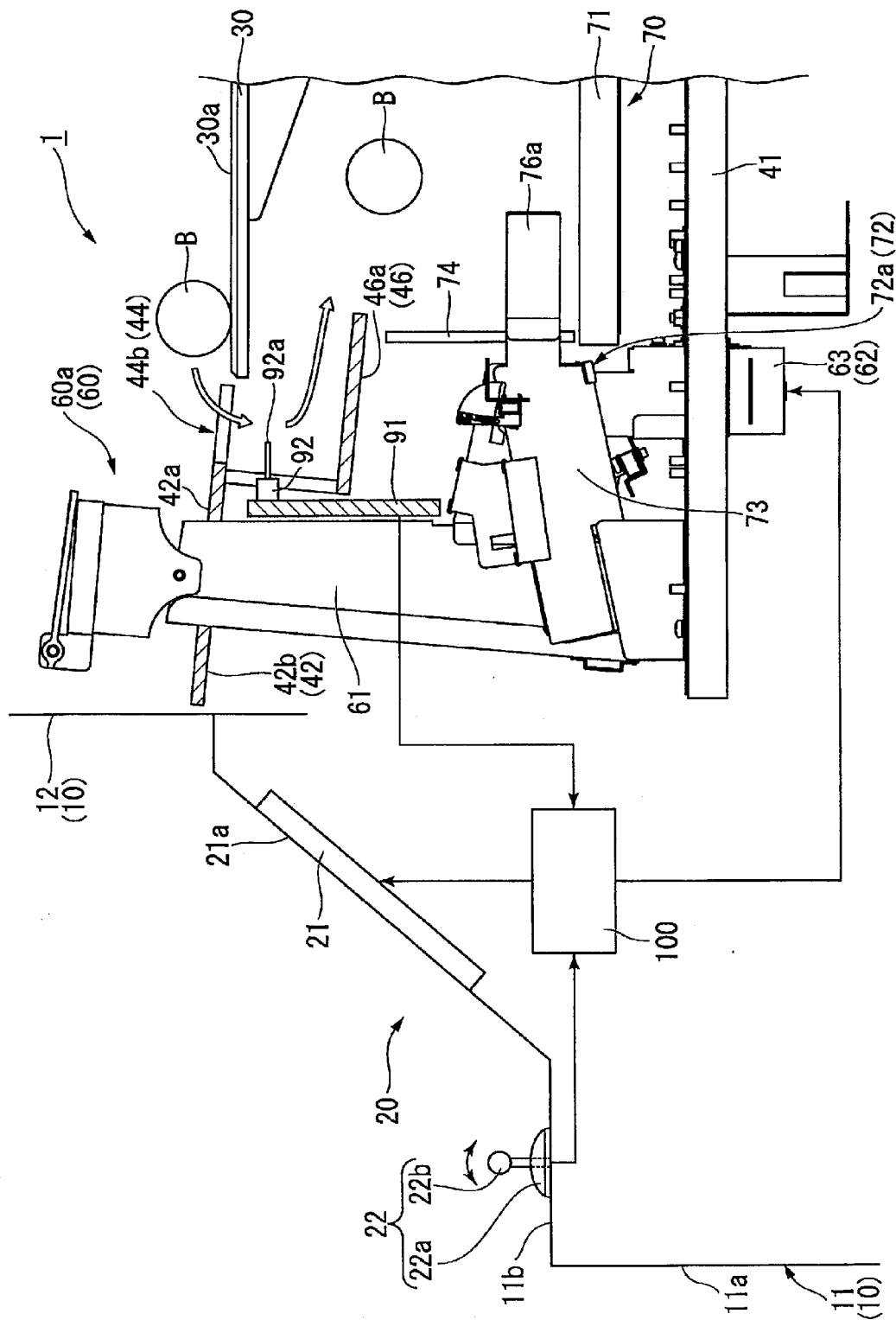
[図1]



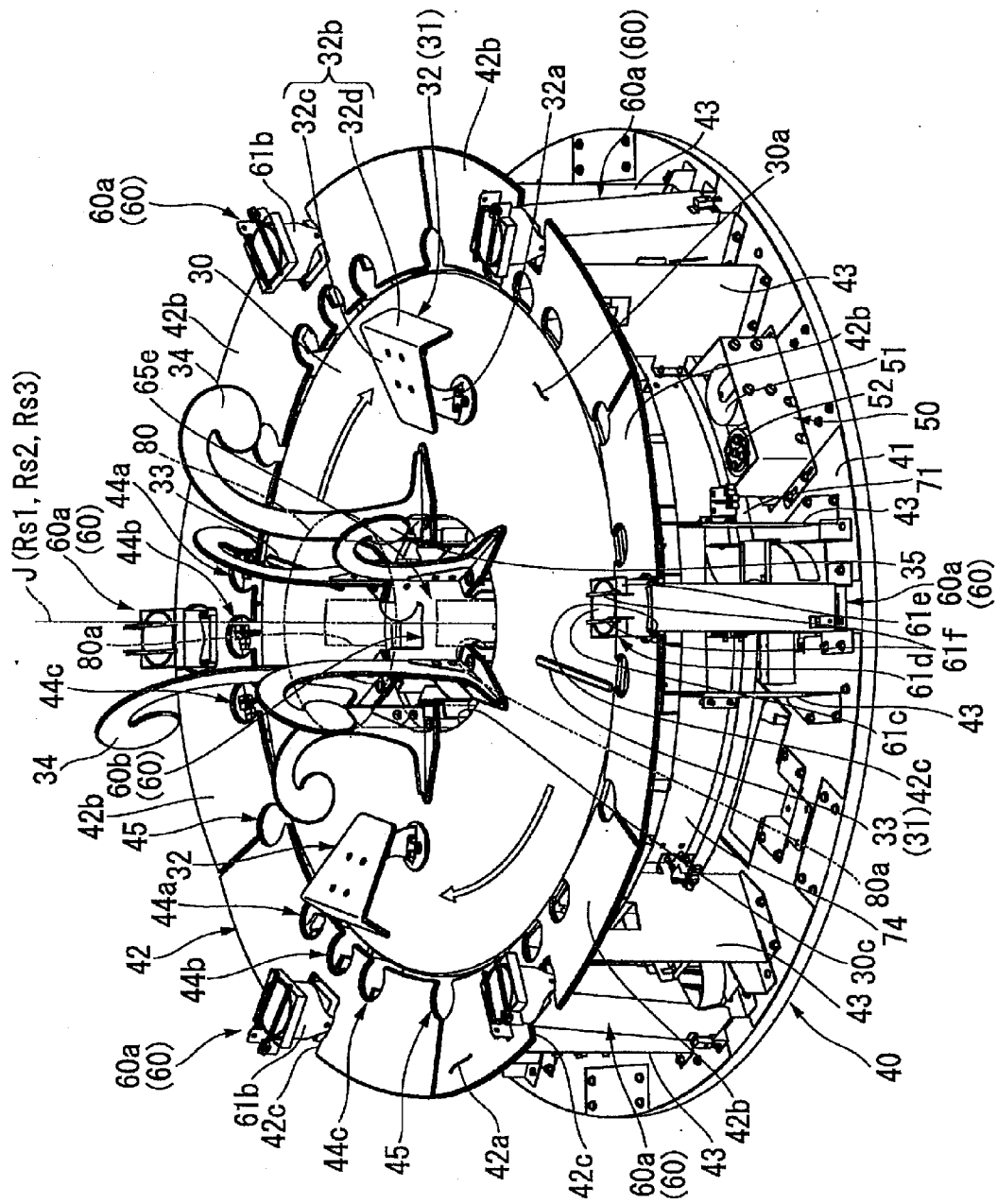
[図2]



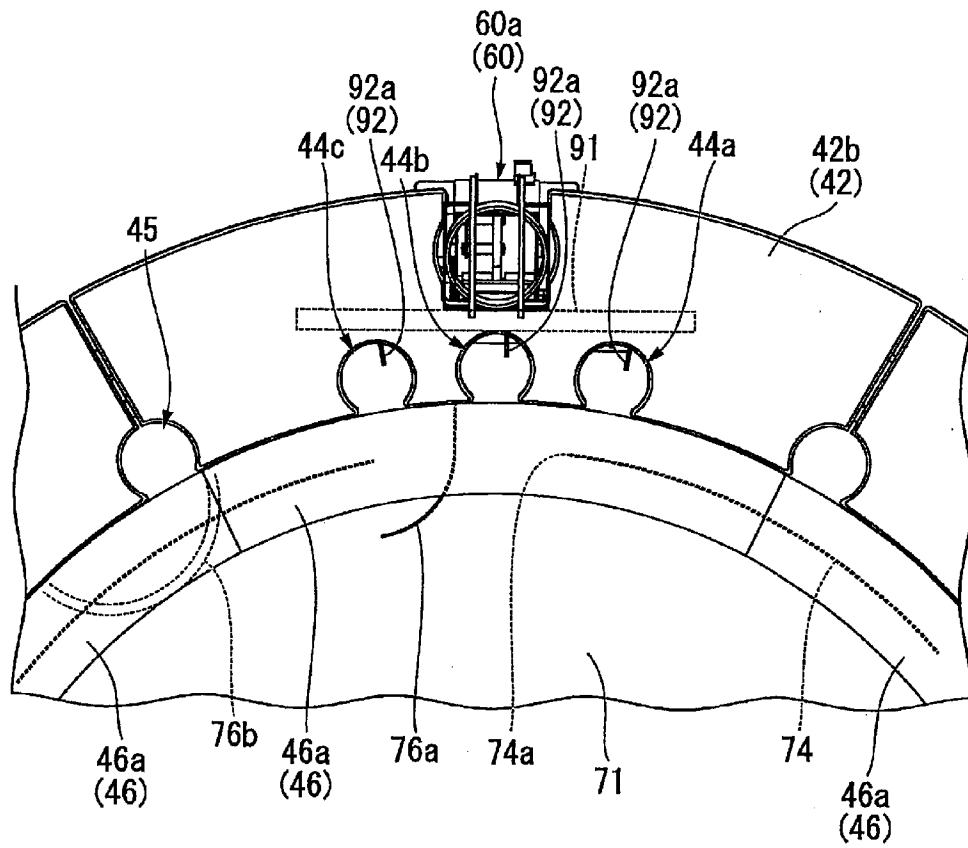
[図3]



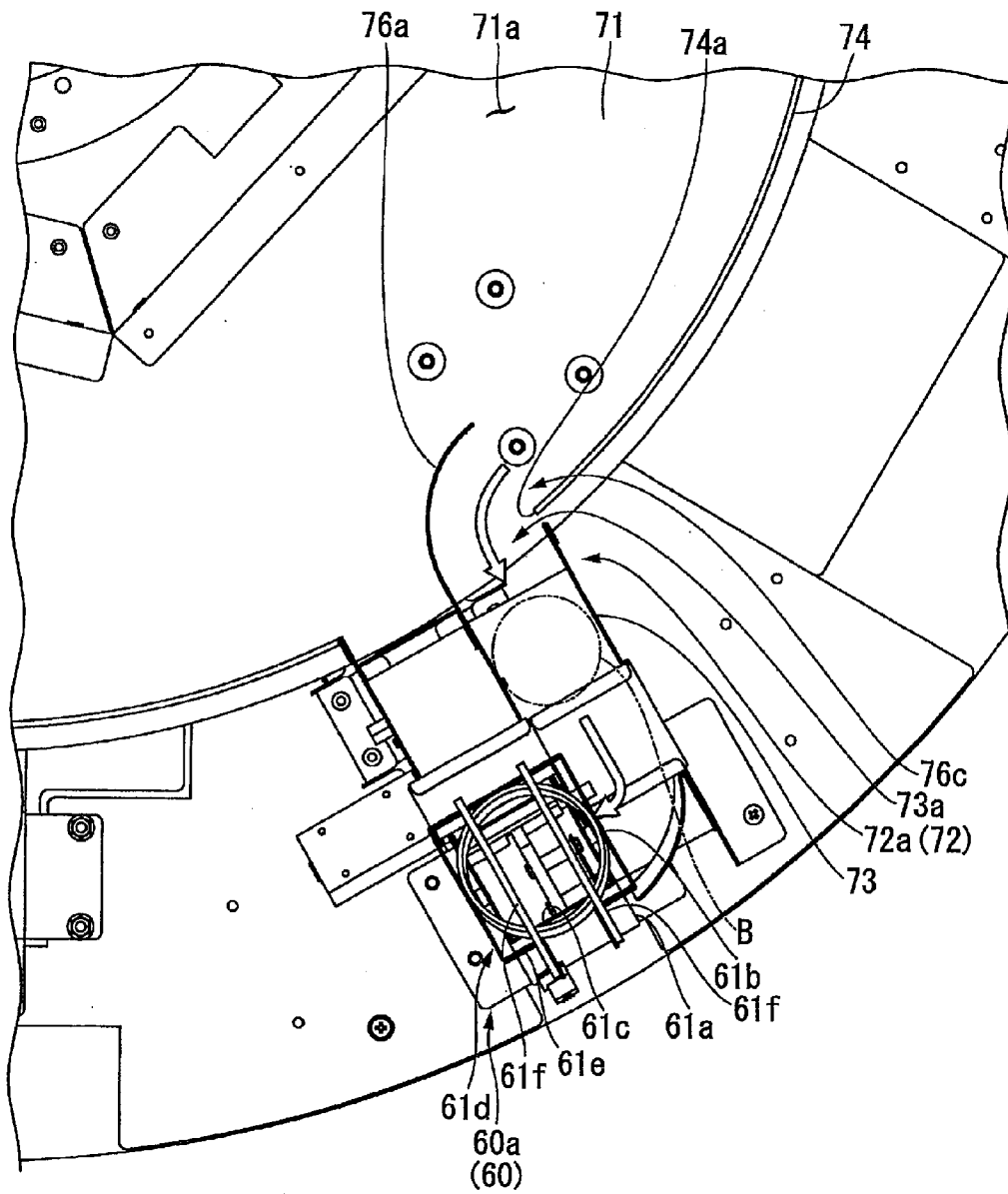
[図4]



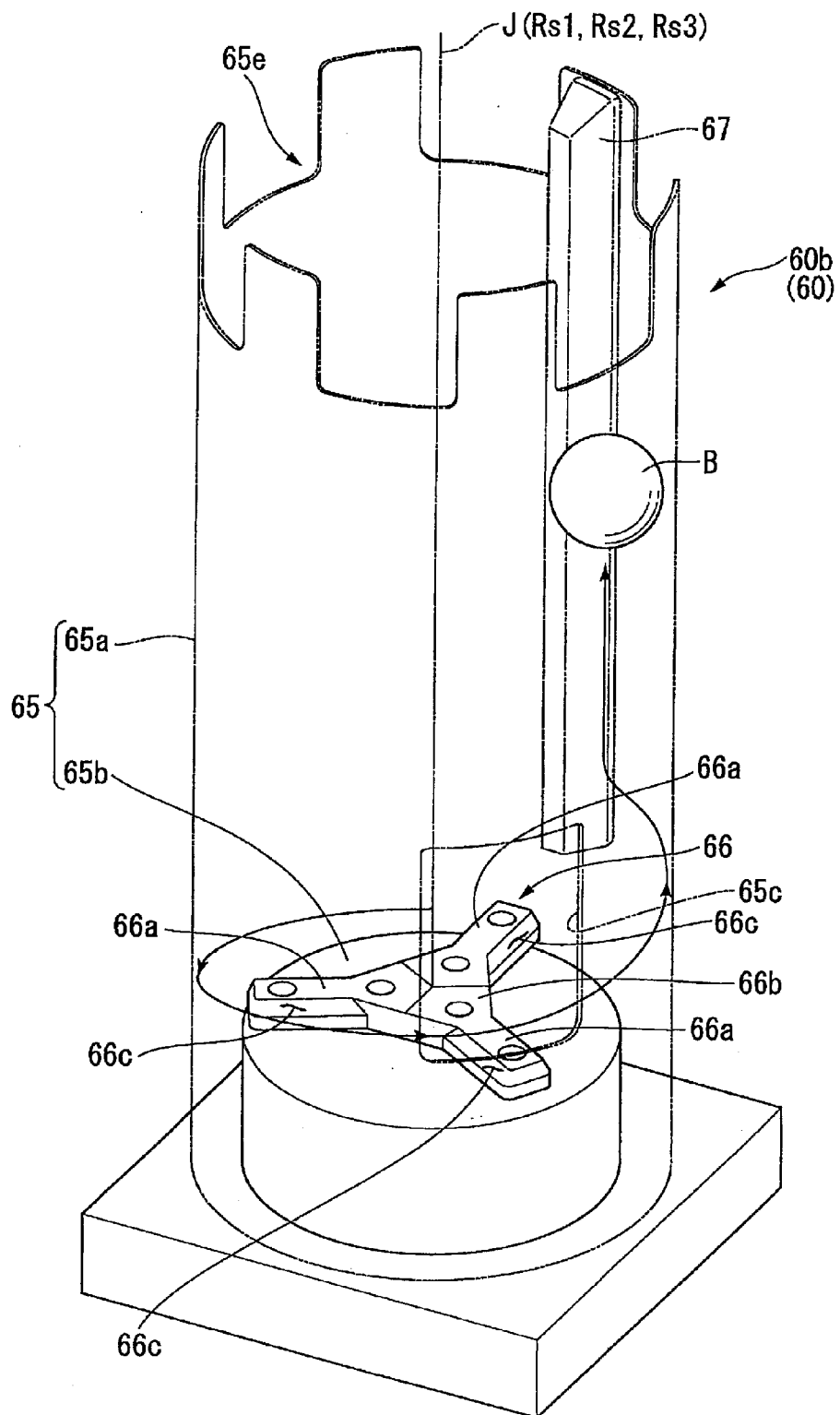
[図6]



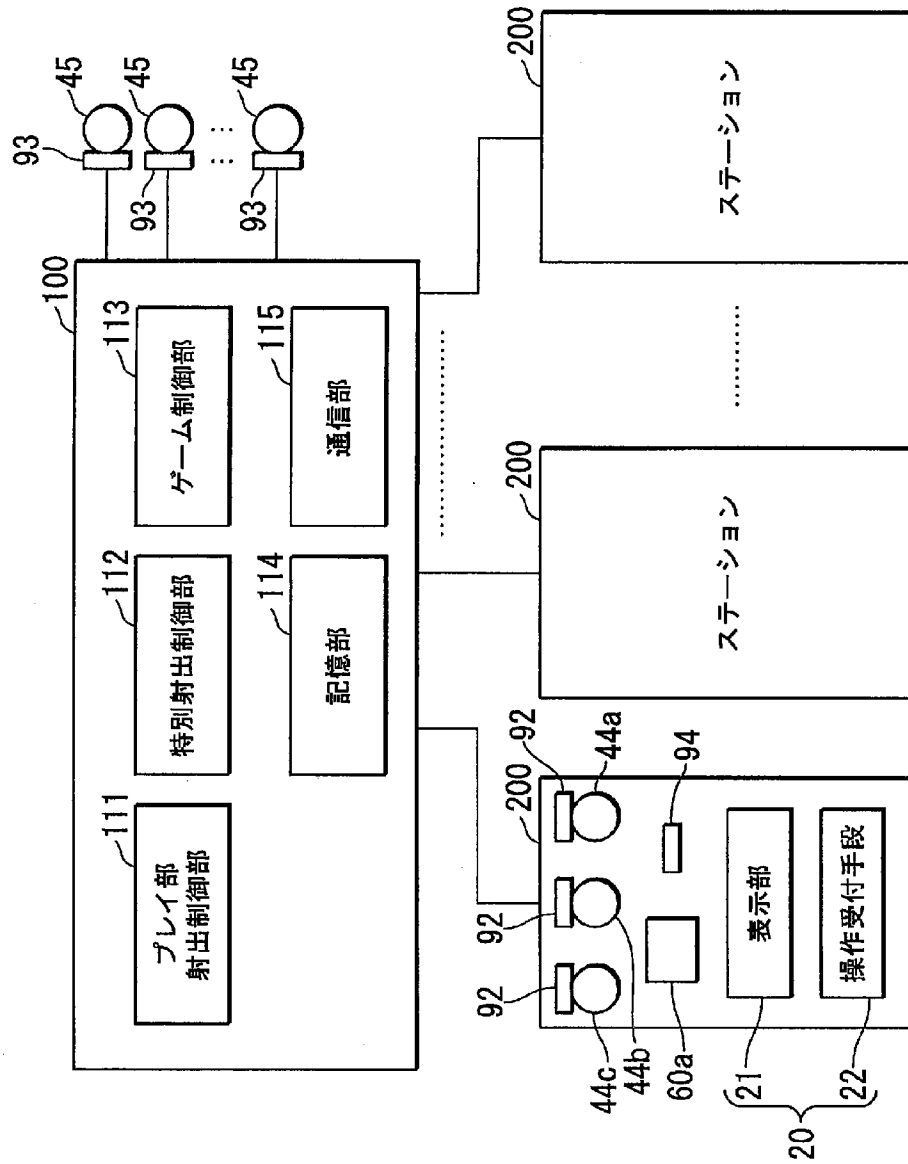
[図8]



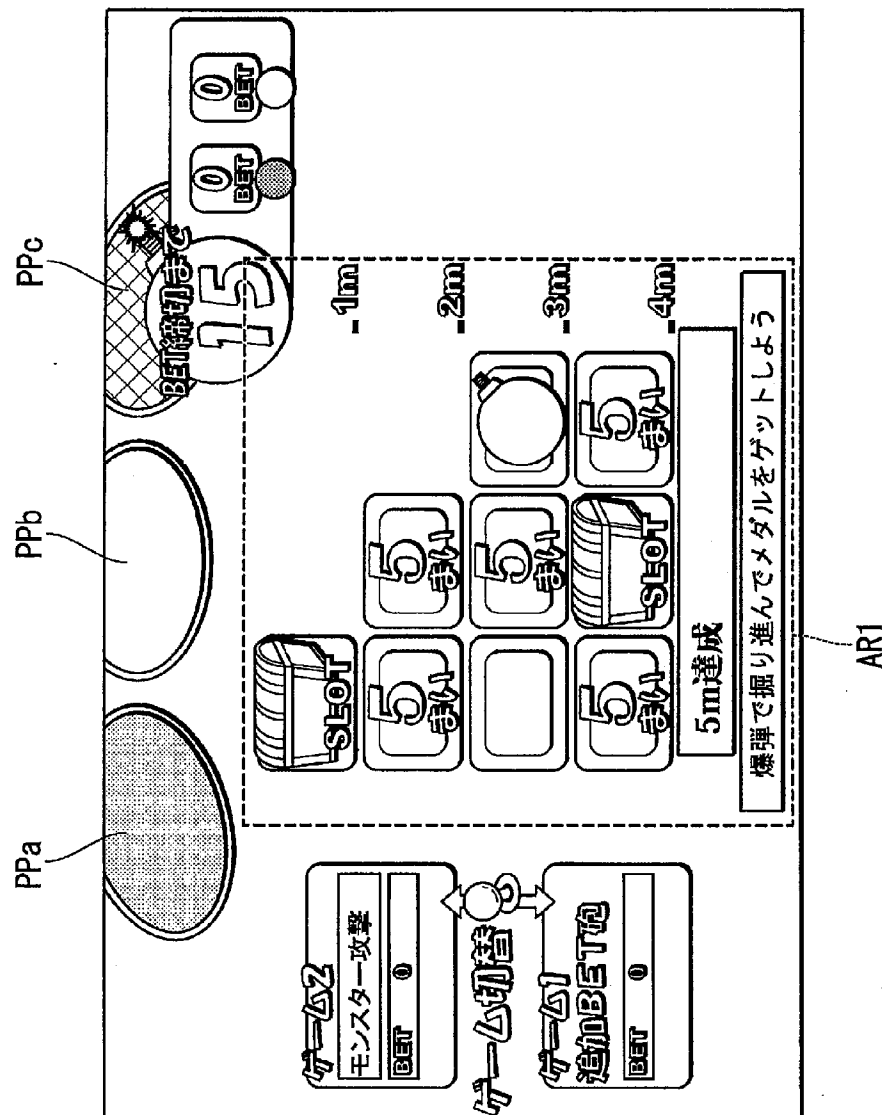
[図9]



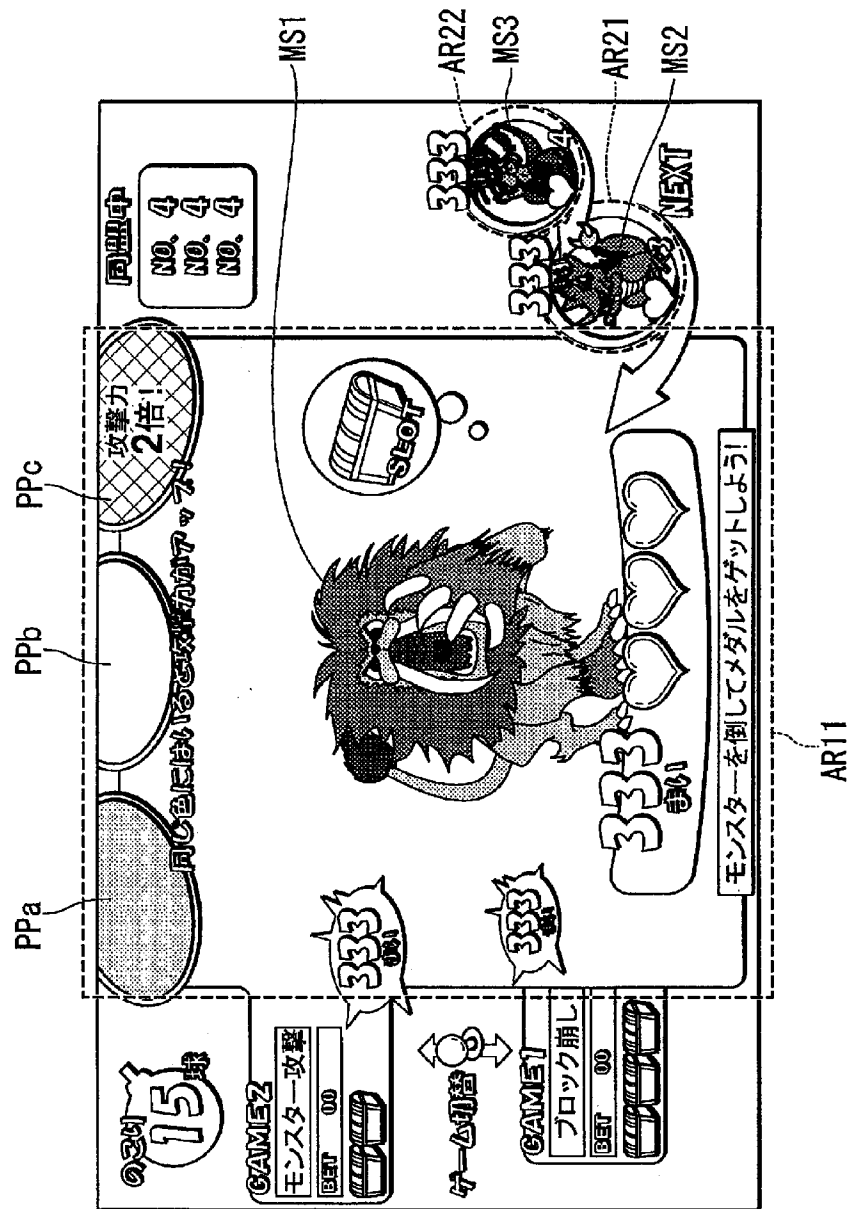
[図10]



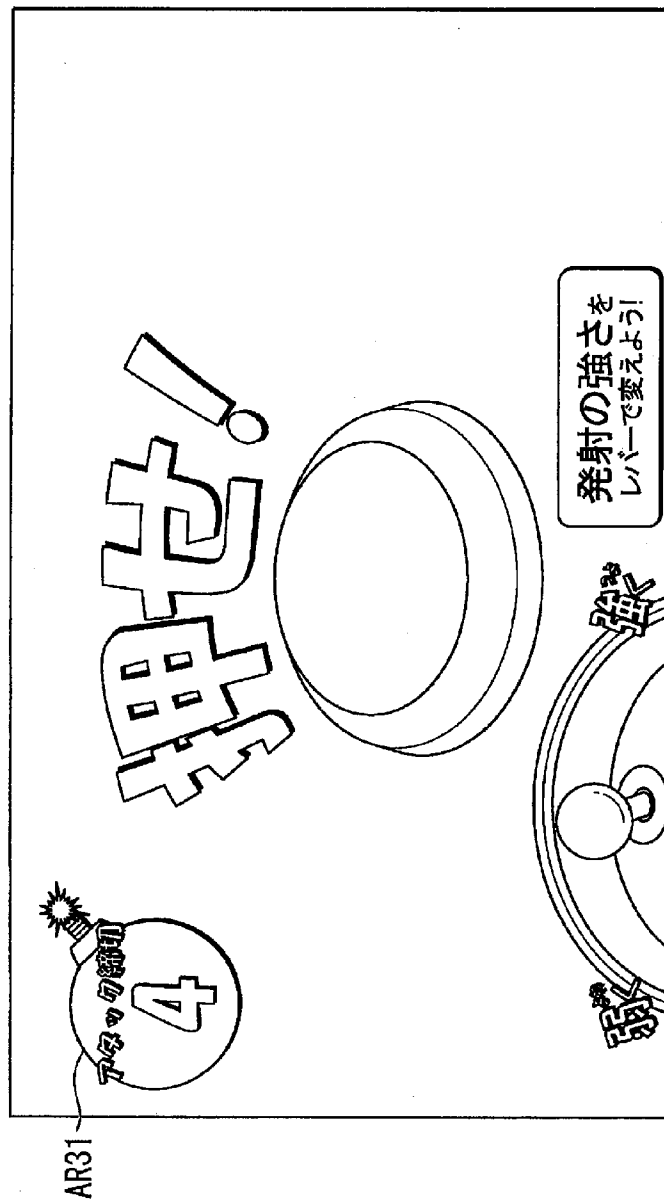
[図11]



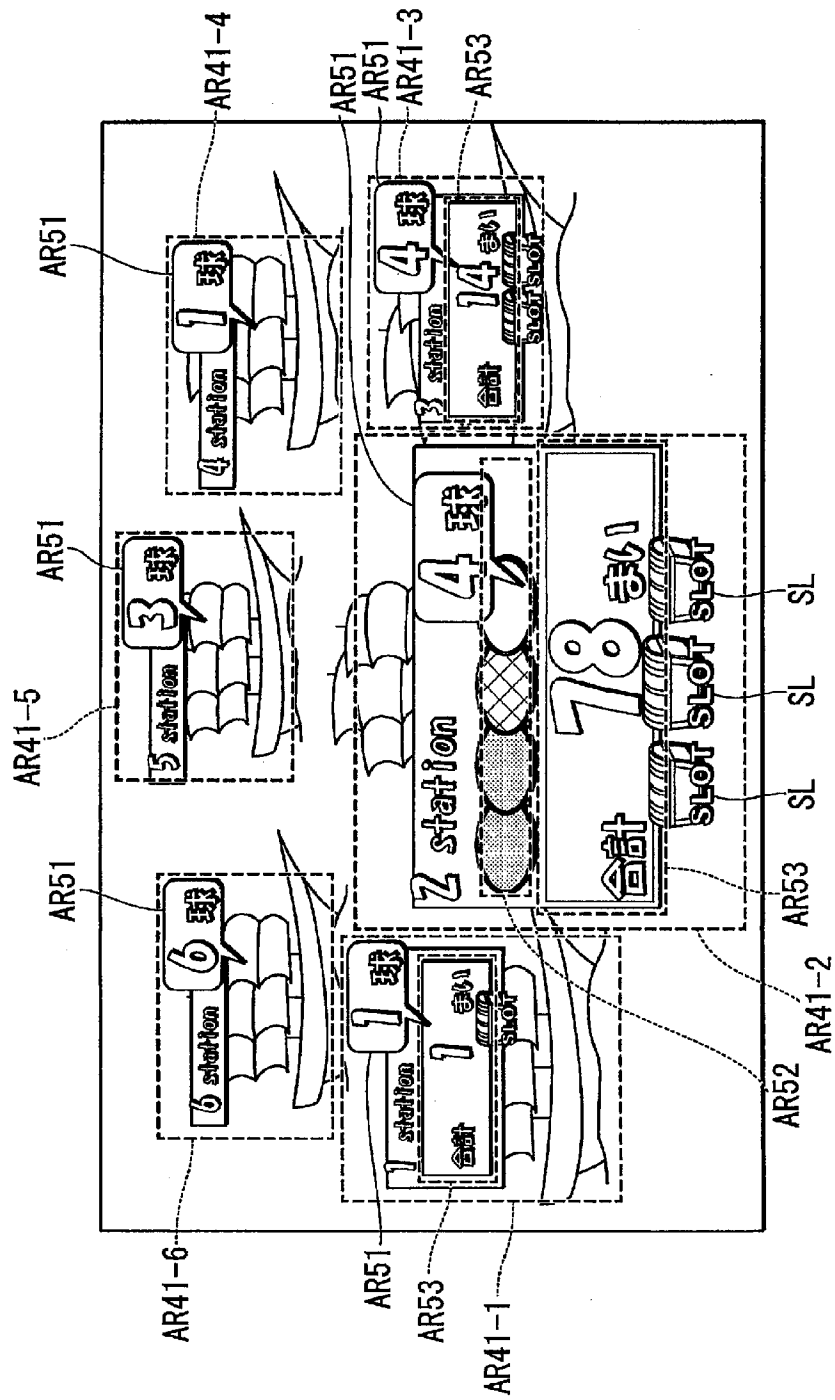
[図12]



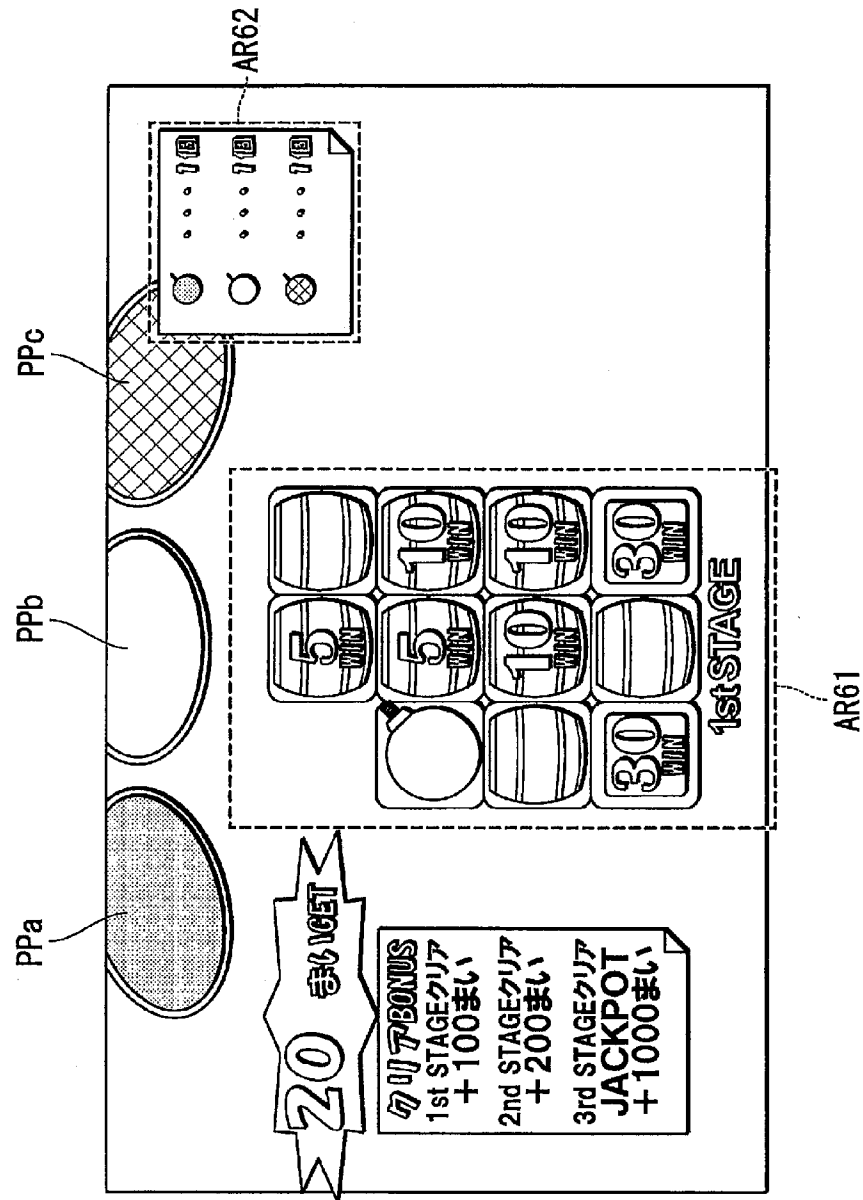
[図13]



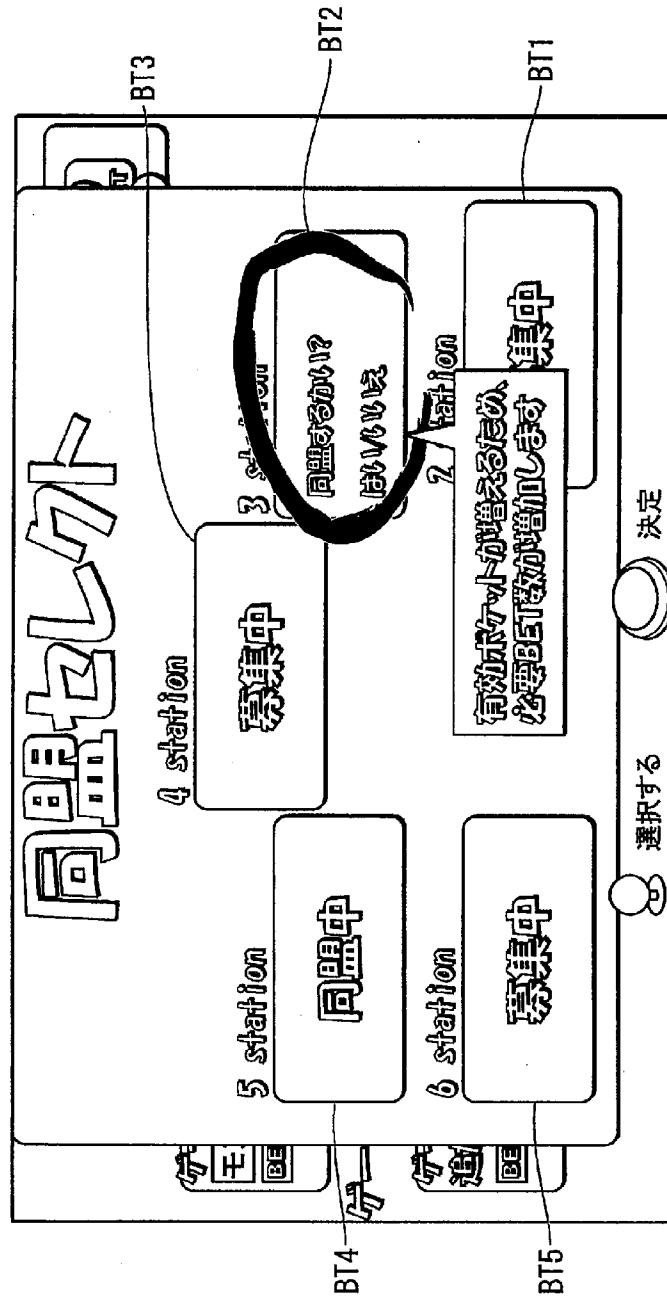
[図14]



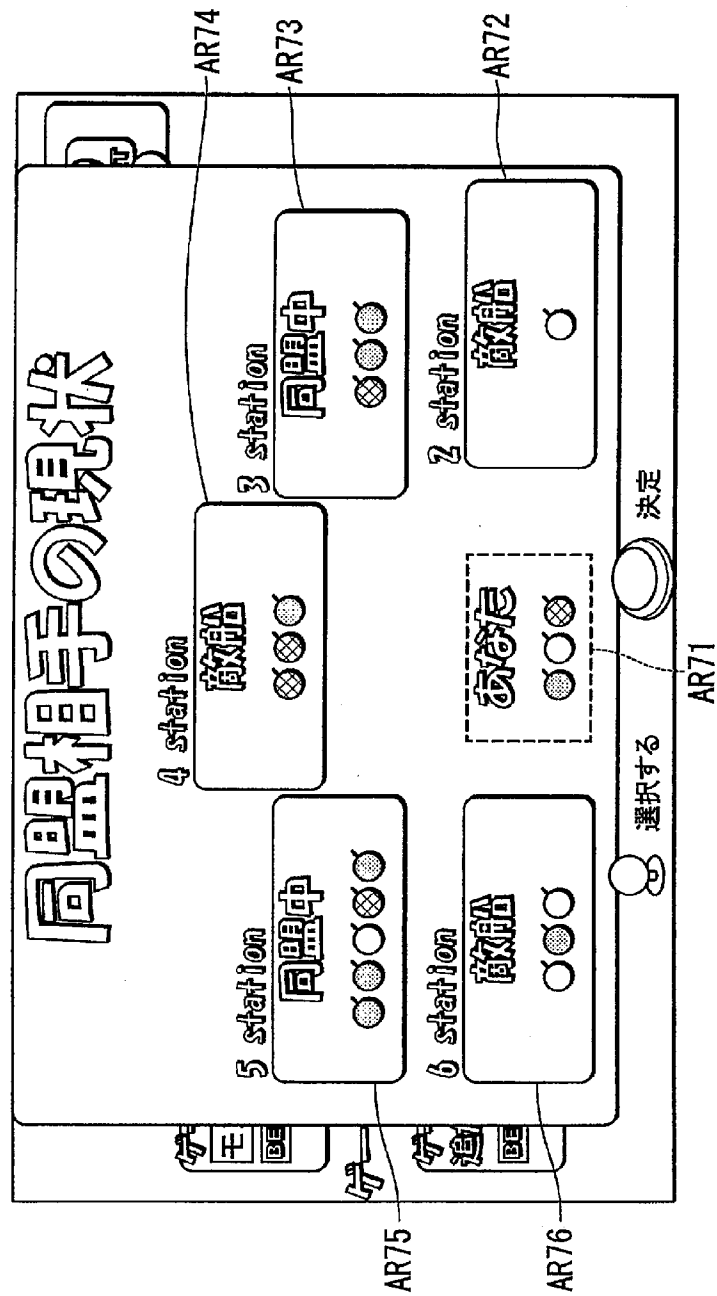
[図15]



[図16]



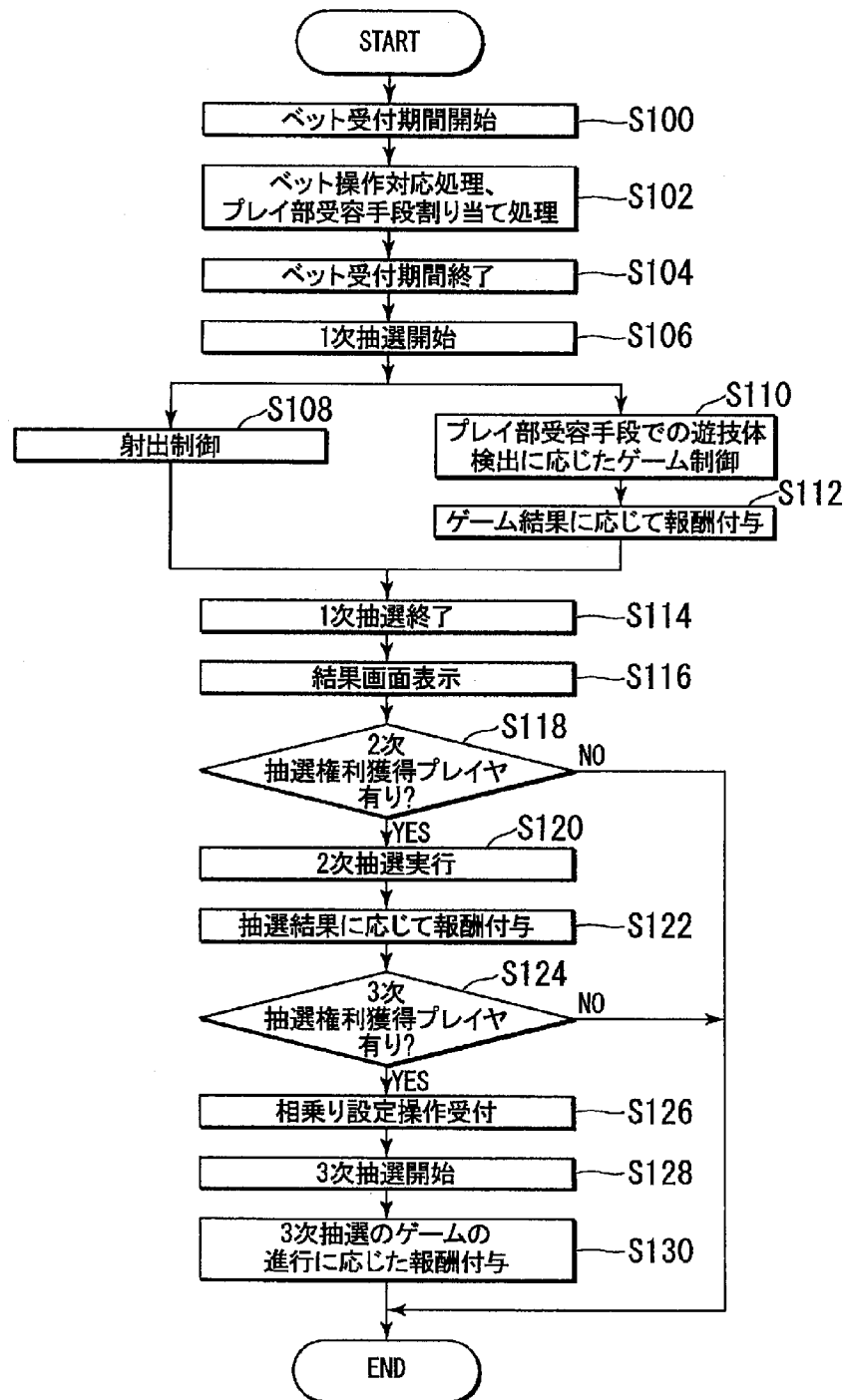
[図17]



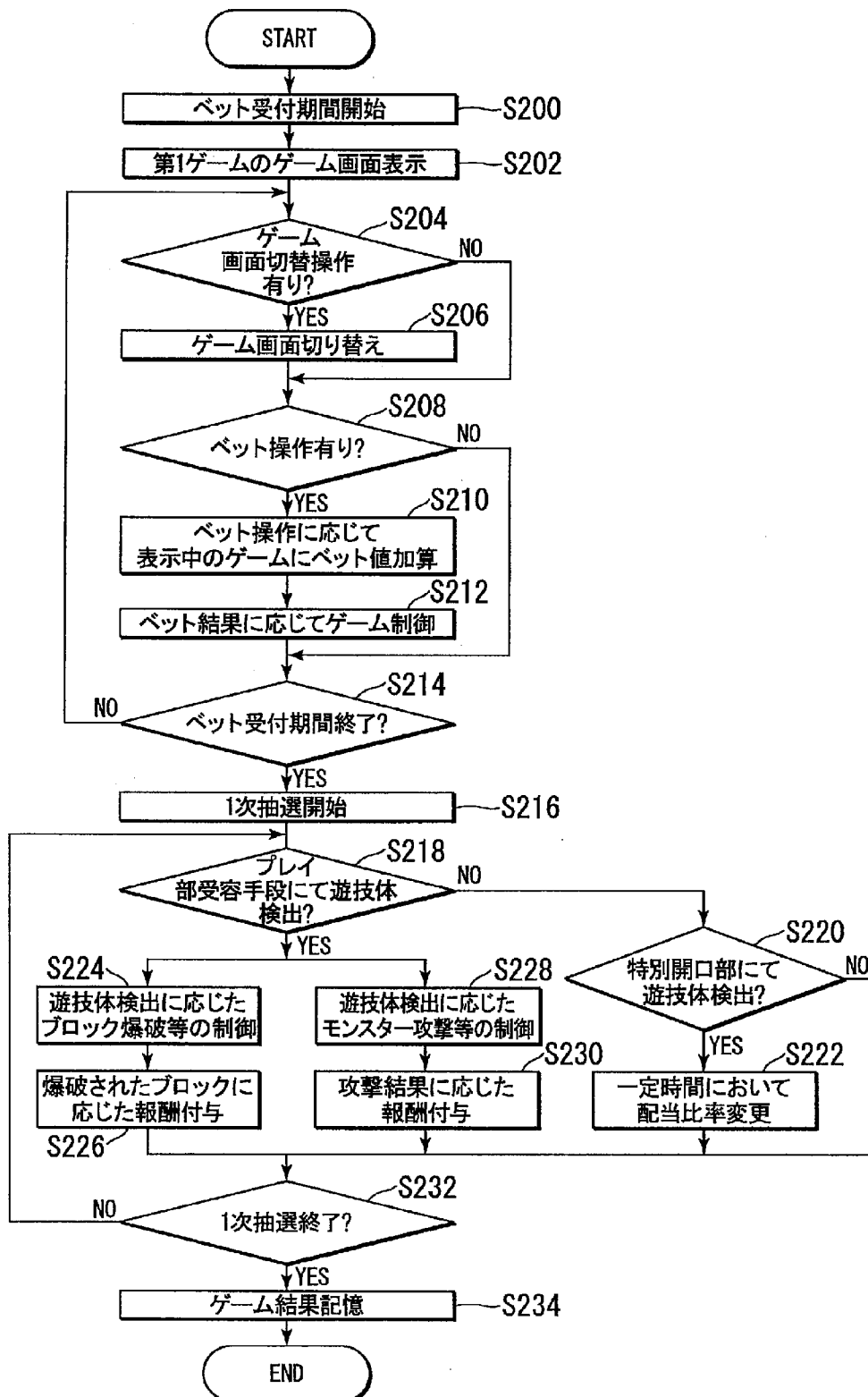
[図18]

ステーション 番号	プレイヤーID	プレイヤー 成績情報	同盟先 情報	相乗りプレイヤー フラグ
1	p000001	000001.pfm	3	0
2	null (プレイヤー不在)	null	なし	0
3	p000011	000011.pfm	なし	1
4	p000021	000021.pfm	なし	0
5	null	null	なし	0
6	p000031	000031.pfm	なし	0

[図19]



[図20]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2017/031143

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F9/02(2006.01)i

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A63F 9/00-11/00, A63F 13/00-13/98, A63F 1/00-5/04, A63F 7/00, A63F 7/04-7/40

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Japanese Published Examined Utility Model Applications 1922-1996

Japanese Published Unexamined Utility Model Applications 1971-2017

Japanese Examined Utility Model Registrations 1996-2017

Japanese Registered Utility Model Specifications 1994-2017

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2008-284070 A (TAITO CORPORATION) 27 November 2008,	1-2
Y	paragraphs [0017]-[0020], fig. 1, 5	3-4, 13
A	(Family: none)	5-12, 14-17
Y	JP 2010-68818 A (TAITO CORPORATION) 02 April 2010,	3-4, 13
	paragraph [0009]	
	(Family: none)	



Further documents are listed in the continuation of Box C.



See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

“A” document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

“E” earlier application or patent but published on or after the international filing date

“L” document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

“O” document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

“P” document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

“T” later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

“X” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

“Y” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

“&” document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

20 November 2017

Date of mailing of the international search report

28 November 2017

Name and mailing address of the ISA/

Japan Patent Office

3-4-3, Kasumigaseki, Chiyoda-ku,

Tokyo 100-8915, Japan

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2017/031143

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2015-62588 A (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) 09 April 2015, entire text, all drawings & US 2016/0180642 A1 & WO 2015/045715 A1 & CN 105555372 A	1-17
A	JP 2012-161357 A (SEGA CORPORATION) 30 August 2012, entire text, all drawings (Family: none)	1-17
A	JP 9-75505 A (SEGA ENTERPRISES, LTD.) 25 March 1997, entire text, all drawings & US 5879235 A & EP 763374 A1 & CA 2185260 A1	1-17
A	US 2008/0280661 A1 (SHOEMAKER, S. P. Jr.) 13 November 2008, entire text, all drawings (Family: none)	1-17
P, X	トレジャーシュートプロモーションムービー, [online], 08 March 2017, YouTube, [searched on 17 November 2017], Internet <URL: https://www.youtube.com/watch?v=G0bQh0K81gM > (Treasure Shoot Promotion Movie)	1-6

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int.Cl. A63F9/02 (2006.01) i

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int.Cl. A63F9/00-11/00, A63F13/00-13/98, A63F1/00-5/04, A63F7/00, A63F7/04-7/40

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1922-1996年
日本国公開実用新案公報	1971-2017年
日本国実用新案登録公報	1996-2017年
日本国登録実用新案公報	1994-2017年

国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
X	JP 2008-284070 A (株式会社タイトー)	1-2
Y	2008.11.27, 段落[0017]-[0020], 図1, 5	3-4, 13
A	(ファミリーなし)	5-12, 14-17
Y	JP 2010-68818 A (株式会社タイトー)	3-4, 13
	2010.04.02, 段落[0009]	
	(ファミリーなし)	

C欄の続きにも文献が列挙されている。

パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)
「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
「&」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

20.11.2017

国際調査報告の発送日

28.11.2017

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/J P)

郵便番号100-8915

東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)

前地 純一郎

2D

5712

電話番号 03-3581-1101 内線 3241

C (続き) . 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
A	JP 2015-62588 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2015.04.09, 全文, 全図 & US 2016/0180642 A1 & WO 2015/045715 A1 & CN 105555372 A	1-17
A	JP 2012-161357 A (株式会社セガ) 2012.08.30, 全文, 全図 (ファミリーなし)	1-17
A	JP 9-75505 A (株式会社セガ・エンタープライゼス) 1997.03.25, 全文, 全図 & US 5879235 A & EP 763374 A1 & CA 2185260 A1	1-17
A	US 2008/0280661 A1 (SHOEMAKER, JR. Stephen P.) 2008.11.13, 全文, 全図 (ファミリーなし)	1-17
P, X	トレジャーシュートプロモーションムービー, [online], 2017.03.08, YouTube, [2017.11.17 検索], インターネット<URL: https://www.youtube.com/watch?v=G0bQh0K81gM >	1-6