

(19) 世界知的所有権機関  
国際事務局



(43) 国際公開日  
2007 年 8 月 23 日 (23.08.2007)

PCT

(10) 国際公開番号  
WO 2007/094249 A1

(51) 国際特許分類:  
A63F 9/00 (2006.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2007/052331

(22) 国際出願日: 2007 年 2 月 9 日 (09.02.2007)

(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2006-037819 2006 年 2 月 15 日 (15.02.2006) JP

(71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): 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; および

(75) 発明者/出願人 (米国についてののみ): 奥秋 政人  
(OKUAKI, Masato) [JP/JP]; 〒1066114 東京都港区六  
本木六丁目 10 番 1 号 株式会社コナミデジタルエ  
ンタテインメント内 Tokyo (JP).

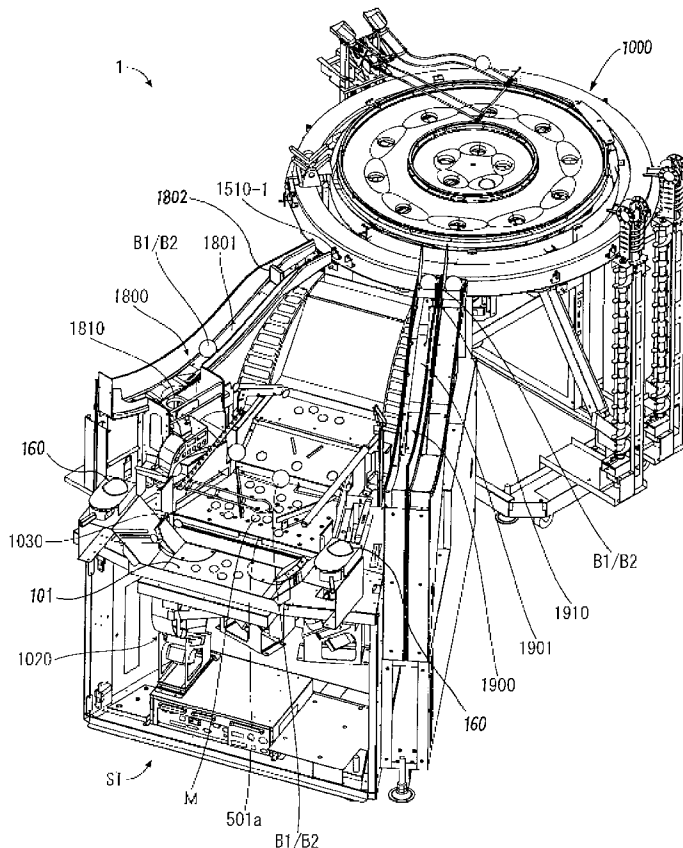
(74) 代理人: 黒田 壽 (KURODA, Hisashi); 〒2220033 神奈  
川県横浜市港北区新横浜 3-7-3 三井生命新横  
浜駅前ビル 6 階 黒田国際特許事務所 Kanagawa (JP).

(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, AT, AU, AZ, BA, BB, BG,  
BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK,  
DM, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT,  
HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KM, KN, KP, KR,  
KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, LY, MA, MD, MG,  
MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM,

/ 続葉有 /

(54) Title: MEDAL GAMING MACHINE

(54) 発明の名称: メダル遊技機



(57) Abstract: A pressure gaming machine in which the number of players is increased by sustaining a game even if a foreign matter drops into a dropping groove. A gaming machine, where a medal on a medal mounting surface is dropped into a groove through reciprocating movement of a push member, comprises a section for feeding a foreign matter onto the medal mounting surface, a physical lottery section performing lottery for determining a successful object among a plurality of lottery objects by moving a foreign matter dropped into the dropping groove itself or other foreign matter, a section for creating arrangement information indicative of a lottery object arrangement employing a part or all of the plurality of lottery objects, a section for displaying an arrangement image based on the arrangement information, a section for storing a plurality of successful objects determined by lottery at the physical lottery section, a section for judging whether the plurality of successful objects on the lottery object arrangement indicated by the arrangement information are in a specific arrangement or not based on a plurality of successful objects stored in the section for storing, and a section for imparting a privilege on condition that the judging section judges that the successful objects are in a specific arrangement.

(57) 要約: プッシャーゲーム機で、異形物が落下溝に落下しても遊技をやめずに継続してプレイする遊技者を増やす。メダル載置面上のメダルを押出部材の往復移動により落下溝させる遊技機において、異形物をメダル載置面上に供給す

/ 続葉有 /

WO 2007/094249 A1



PG, PH, PL, PT, RO, RS, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, SV, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

- (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, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR),

添付公開書類:

— 国際調査報告書

2文字コード及び他の略語については、定期発行される各PCTガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイダンスノート」を参照。

る異形物供給部と、その異形物が落下溝に落下したとき、落下した異形物そのもの又は別の異形物を移動させることにより複数の抽選対象の中から当選対象を決定する抽選を行う物理抽選部と、該複数の抽選対象の一部又は全部を用いた抽選対象配列を示す配列情報を生成する配列情報生成部と、該配列情報に基づく配列画像を表示する表示部と、物理抽選部が行った抽選により決定した複数の当選対象を記憶する記憶部と、記憶部に記憶された複数の当選対象に基づき、該配列情報が示す抽選対象配列上における該複数の当選対象の配列が特定配列であるか否かの判定を行う判定部と、判定部が特定配列であるという判定を行うことを条件に特典を付与する特典付与部とを有する。

## 明 細 書

### メダル遊技機

### 技術分野

- [0001] 本発明は、ゲームセンタ等に設置されるメダル遊技機に係り、詳しくは、メダル載置面上の一部分に存在するメダルをメダル載置面上の他部分側に押し出すようにメダル載置面に対してその一部分に沿って相対的に往復移動するメダル押出部材でメダルが押し出されることによりメダル載置面上のメダルがメダル落下溝へ落下するメダル遊技機に関するものである。

### 背景技術

- [0002] この種のメダル遊技機としては、メダル落としゲーム機あるいはプッシャーゲーム機と呼ばれるゲーム機が知られている。このプッシャーゲーム機は、プレイフィールド内において、予め多数のメダルが堆積した平坦なフィールド面（メダル載置面）とブロック状のメダルプッシャー（メダル押出部材）とが一定のストロークで相対的に往復移動する構成をもっている。これにより、メダルプッシャーが退避したフィールド面部分に存在するメダルは、そのメダルプッシャーの押出面により押し出されることになり、そのフィールド面部分にはメダルがない状態になる。よって、例えば、メダルプッシャーが退避した後のフィールド面上の適当な箇所を狙って、遊技者がメダルを投入すると、次にメダルプッシャーが戻ってきたときに、そのメダルがメダルプッシャーによって押し出される。このようにして押し出されたメダルはフィールド面上に堆積したメダルを押し出し、その押出方向におけるフィールド面の外側にあるメダル落下溝に落下する。そして、メダル落下溝にメダルが落下すると、遊技者に対してメダルが払い出される。
- [0003] 従来のプッシャーゲーム機には、遊技者の興味を引くために、種々の趣向を凝らしたものが存在する。その1つとして、特許文献1に記載されたメダル遊技機がある。

上記特許文献1に記載のメダル遊技機には、プレイフィールド内にスロット画面を表示する表示部を備えたスロット装置が設けられている。メダル投入器から投入されたメダルがプレイフィールド内に設けられたメダルチャッカーを通過すると抽選プログラムが実行され、生成された乱数に基づくコンピュータ抽選が行われる。そして、スロット

装置の表示部に表示されている3つのリール画像が変動表示し、その後コンピュータ抽選の結果に従った図柄の組合せが停止表示されるように3つのリール画像が停止表示される。コンピュータ抽選でボールボーナスという役に当選すると、3つのリール画像が停止表示したときにこの役に対応する図柄の組合せが表示部に表示されるとともに、フィールド面上にボール(異形物)が供給される。そして、フィールド面上のメダルがメダル落下溝へ向かって移動するとこれに伴ってボールが移動し、そのボールがメダル落下溝に落下すると、そのボールがステーション抽選装置(物理抽選部)へ搬送される。このステーション抽選装置は、すり鉢状のボール受台上に6つのボール収容空間が設けられた構成を有し、そのボール受台上でボールを移動させてボールがいずれのボール収容空間に入るかという物理的な抽選を行う。ボールがいずれかのボール収容空間に入ると、そのボール収容空間の種類に応じた枚数のメダルがプレイフィールドへ払い出される。これにより、遊技者は、一度に多くのメダルを獲得することが可能となる。また、特定のボール収容空間にボールが入ると、センター抽選装置でそのボールを用いた更なる物理抽選が行われ、その物理抽選の結果に応じた枚数のメダルがプレイフィールド内へ払い出される。この場合、遊技者は、更に多くのメダルを一度に獲得することが可能となる。

[0004] 特許文献1:特開2002-253842号公報

発明の開示

発明が解決しようとする課題

[0005] ところが、上記特許文献1に記載のメダル遊技機は、メダル落下溝にボールが落下するたびに行われる個々の物理抽選の結果を、1回の物理抽選ごとにプレイフィールド内へ払い出されるメダル枚数を決定するために利用するものであった。すなわち、個々の物理抽選の結果を、互いに独立して利用するものであって、互いに連携して利用するものではなかった。そのため、ボールがメダル落下溝に落下することを契機として、そのボールによる物理抽選が行われてメダル払い出しを受けたら遊技をやめてしまう遊技者が多かった。

[0006] 本発明は、異形物がメダル落下溝に落下しても遊技をやめずに継続してプレイする遊技者を増やすことが可能なメダル遊技機の提供を実現する。

## 課題を解決するための手段

[0007] 本発明の一態様としては、多数のメダルを載置するメダル載置面をもつメダル載置台と、該メダル載置面上の一部分に存在するメダルを該メダル載置面上の他部分側に押し出すように、該メダル載置面に対して該一部分に沿うように相対的に往復移動するメダル押出部材と、該メダル押出部材により押し出されたメダルにより、該メダル載置面外に押し出されたメダルが落下するメダル落下溝と、メダルとは異なる形状をもつ異形物を該メダル載置面上に供給する異形物供給部と、該異形物が該メダル落下溝に落下したとき、落下した異形物そのもの又は別の異形物を移動させることにより抽選結果を決める抽選を行う物理抽選部とを備えたメダル遊技機において、複数の抽選対象の一部又は全部を用いた抽選対象配列を示す配列情報を生成する配列情報生成部と、該配列情報生成部により生成された配列情報が示す抽選対象配列に含まれる各抽選対象にそれぞれ対応した複数の抽選対象画像を該配列情報に基づいて配列した配列画像を表示する表示部と、上記物理抽選部が行った抽選により決まった複数の抽選結果に係る各抽選対象を記憶する記憶部と、該記憶部に記憶された複数の抽選対象に基づき、該配列情報が示す抽選対象配列上における該複数の抽選対象の配列が特定配列であるか否かの判定を行う判定部と、該判定部が特定配列であるという判定を行うことを条件に、特典を付与する特典付与部とを有する。

このメダル遊技機においては、例えば、遊技者によりメダルが投入されることによりメダル載置面上の一部分にメダルが存在することになったら、そのメダルは、メダル押出部材により、そのメダル載置面の他部分側に押し出される。そして、このメダル押出部材により押し出されたメダルによりメダル載置面外に押し出されてメダル落下溝に落下したメダルは、遊技者に対して払い出してもよいし、他の遊技目的のために用いてもよい。このような構成は、いわゆるプッシャーゲーム機に適用することができる。ここで、本メダル遊技機では、異形物供給部により、メダルと異なる形状をもつ異形物がメダル載置面上に供給される。メダル載置面上に供給された異形物は、メダル押出部材により押し出されたメダルによりメダル載置面上のメダルとともにメダル落下溝に向かって移動する。そして、この異形物がメダル落下溝に落下すると、物理抽選部

により、落下した異形物そのもの又は別の異形物を移動させることにより抽選結果を決める物理抽選が行われる。

また、本メダル遊技機においては、上記物理抽選により当選し得るすべての抽選対象の一部又は全部を用いた抽選対象配列を示す配列情報を生成する。そして、上記物理抽選により決まった複数の抽選結果に係る各抽選対象(当選対象)を記憶しておき、これらの当選対象の当該抽選対象配列上における配列が特定配列であるか否かを判定する。このような処理を行うゲームとしては、例えばビンゴゲームが挙げられる。本メダル遊技機においては、特定配列であると判定されることを条件に、特典付与部により特典が付与される。このとき、メダル載置台上へメダルを供給する条件は、特定配列であると判定されるという条件が含まれていればよい。

ここで、特典付与部とは、遊技者が本メダル遊技機で遊技を行う上で有利となる特典を付与するための処理動作を行う部である。ここでいう「特典」としては、例えば、メダル載置台上へメダルを供給すること、遊技者へ直接メダルを受け渡すこと、メダル載置台上へ異形物を供給すること、本メダル遊技機の動作モードを遊技者がよりメダル獲得しやすい動作モードへ変更することなどが挙げられる。

本メダル遊技機によれば、異形物がメダル落下溝に落下したときに行われる物理抽選の結果と、その後に異形物が再びメダル落下溝に落下することで行われる物理抽選結果とが互いに連携することで、特典が付与される。そして、異形物がメダル落下溝に落下すればするほど、上記判定において特定配列であると判定される可能性が高まり、特典が付与される可能性が高まる。このように異形物をメダル落下溝へ落下させるたびに特典が付与される可能性が高まることから、異形物がメダル落下溝に落下することは遊技者にとって遊技をやめる契機とはならず、むしろ遊技者に対して遊技の継続を促すことになる。

[0008] また、上記メダル遊技機において、上記異形物は、球状物体であってもよい。

異形物の形状としては、その異形物の利用方法などにより、種々考えられる。例えば、メダルがメダル落下溝に落ちやすいようにしたい場合には、異形物として、メダルを押し出すことができる面が広い立方体状のブロック部材等を用いればよい。しかし、異形物の動向に基づいて種々の遊技を提供する場合、このようなブロック部材等

は、そのブロック部材等の動きが遊技者に簡単に予測されてしまい、遊技性が損なわれてしまう。そこで、本メダル遊技機では、異形物として球状物体を用いることとしている。このような球状物体の異形物によれば、例えば、異形物がメダル載置面上に供給されたとき、そのメダル載置面上のメダルの堆積具合等に応じて転がり、移動することになる。よって、遊技者は、異形物の動向を予測しづらくなる。したがって、その異形物の動向に基づいて提供される遊技の遊技性を高めることができる。

[0009] また、上記メダル遊技機において、メダル投入口にメダルが投入されたとき、上記メダル載置面が存在するプレイフィールド内にメダルを送出するメダル送出部と、上記プレイフィールド内に設けられ、メダルが通過可能なメダル通過口を形成する通過口形成部材と、該メダル通過口を通過したメダルを検出するメダル検出部と、該メダル検出部によりメダルが検出されることを条件に、上記異形物供給部により上記異形物を供給するか否かの抽選を行う供給抽選部とを有し、上記異形物供給部は、該供給抽選部の抽選により該異形物を供給する旨の抽選結果を得ることを条件に、該異形物を上記メダル載置面上に供給するものであってもよい。

このメダル遊技機においては、メダル投入口に投入されたメダルをメダル送出部によりプレイフィールド内に送出し、このプレイフィールド内に設けられた通過口形成部材のメダル通過口にメダルが通ったら、異形物をメダル載置面上に供給するか否かの抽選が行われる。すなわち、投入されたメダルがメダル通過口を通過することが、異形物をメダル載置面上に供給するか否かの抽選の開始条件となる。このように、遊技者により投入されるメダルがメダル通過口を通過することが、異形物を供給するか否かの抽選開始条件、ひいては上記判定において特定配列であると判定されるための条件となるため、メダルをメダル通過口に通すことに対する遊技者の目的意識を高め、メダルをメダル通過口に通すという遊技の遊技性を向上させることができる。

[0010] また、上記メダル遊技機において、少なくとも上記メダル載置台、上記メダル押出部材、上記メダル落下溝及び上記異形物供給部をそれぞれ有する複数のステーションを備え、上記配列情報生成部は、各ステーションに対して少なくとも1つずつ対応する個別の配列情報を生成し、上記表示部は、各ステーションに対応する配列情報に係る配列画像をステーションごとに表示し、上記記憶部は、上記当選対象を各ステー

ションごとに記憶するものであって、各ステーションごとに記憶される当選対象は、それぞれ、自己のステーションのメダル落下溝に異形物が落下したときに上記物理抽選部が行った抽選により決定した当選対象であり、上記判定部は、該記憶部がステーションごとに記憶している当選対象に基づいて上記判定をステーションごとに行い、上記特典付与部は、該判定部が特定配列であるという判定を行うことを条件に、その判定に係るステーションに対して特典を付与するものであり、該記憶部は、所定の条件が満たされたとき、一のステーションのメダル落下溝に異形物が落下したときに該物理抽選部が行った抽選により決まった当選対象を、該一のステーションだけでなく他のステーションにも関連づけて記憶するものであってもよい。

このメダル遊技機においては、各ステーションの各々で、メダル載置面上のメダルをメダル落下溝へ落とすという第1遊技が個別に行われる。また、ステーションごとに個別の配列情報を生成するとともに、その配列情報に係る抽選対象配列上で特定配列であるか否かを判定する当選対象の配列は、自己のステーションで異形物がメダル落下溝へ落ちたときに行われる物理抽選の結果に係る当選対象の配列である。よって、遊技者は、自分がプレイするステーションで異形物をメダル落下溝へ落下させないと、特定配列であるか否かの判定対象となり得る当選対象を増やすことができない。すなわち、本メダル遊技機においては、異形物をメダル落下溝へ落として物理抽選を行って特定配列になったら特典が付与されるという第2遊技も、各ステーションの各々で個別に行われる。

ただし、本メダル遊技機では、上記第2遊技に関し、所定の条件が満たされたときには、他人がプレイするステーションで異形物がメダル落下溝に落下して行われた物理抽選の当選対象も、自分がプレイするステーションにおける当選対象として取り扱われる。すなわち、上記所定の条件が満たされると、他人がプレイするステーションで物理抽選が行われることによって、自分がプレイするステーションで特定配列が揃いやすくなり自分が特典を付与されやすくなる。その結果、本メダル遊技機によれば、上記所定の条件が満たされることで、複数のステーションでそれぞれプレイする遊技者の第2遊技が互いに関連し合うという状況を生むことができる。よって、通常は複数のステーション間において互いに独立して行われる上記第2遊技を、所定の条件が

満たされたときには互いに関連させることができ、本遊技機全体の遊技性を高めることができる。

### 発明の効果

- [0011] 本発明によれば、異形物がメダル落下溝に落下してもゲームをやめずに継続してプレイする遊技者を増やすことが可能となる。

### 図面の簡単な説明

- [0012] [図1]図1は、実施形態に係るプッシャーゲーム機におけるステーション部の構成を説明するための説明図である。

[図2]図2は、同プッシャーゲーム機の全体構成を示す部分斜視図である。

[図3]図3は、同ステーション部の内部構造を説明するための説明図である。

[図4]図4は、同ステーション部の表示部に表示されるスロット用ゲーム画面の一例を示す説明図である。

[図5]図5は、同ステーション部の表示部に表示されるビンゴ用ゲーム画面の一例を示す説明図である。

[図6]図6は、同プッシャーゲーム機におけるサテライト抽選装置の主要構成を示す斜視図である。

[図7]図7は、同ステーション部のプレイフィールド及びその周辺部の構成を抽出した部分斜視図である。

[図8A]図8Aは、同プレイフィールドにおけるプッシャー部の往復運動を説明するための説明図である。

[図8B]図8Bは、同プレイフィールドにおけるプッシャー部の往復運動を説明するための説明図である。

[図9]図9は、同ステーション部のメダル投入機構を示す斜視図である。

[図10]図10は、同メダル投入機構の正面図である。

[図11]図11は、同メダル投入機構の上面図である。

[図12]図12は、同メダル投入機構の正面透視図である。

[図13]図13は、同メダル投入機構の部分分解図である。

[図14]図14は、同プッシャーゲーム機におけるセンター抽選装置の構成を示す正面

図である。

[図15]図15は、同センター抽選装置の構成を示す斜視図である。

[図16]図16は、同センター抽選装置のディスプレイ装置に表示される画面の一例を示す説明図である。

[図17]図17は、同プッシャーゲーム機におけるゲーム制御系の主要構成を示すブロック図である。

[図18]図18は、同プッシャーゲーム機で行われるスロットゲームの流れを示すフローチャートである。

[図19]図19は、同プッシャーゲーム機で行われるビンゴゲームの流れを示すフローチャートである。

[図20]図20は、同プッシャーゲーム機で行われるジャックポット抽選の流れを示すフローチャートである。

## 符号の説明

- [0013]    1   プッシャーゲーム機
- 100   メダル投入機構
- 160   ボタン
- 500   プレイフィールド
- 501   メインテーブル
- 510   プッシャー部
- 512   傾斜テーブル
- 515   チャッカー
- 600, 610, 620   制御部
- 700   表示部
- 1000   サテライト抽選装置
- 1100   アウタービンゴステージ
- 1101, 1201   入賞スポット
- 1200   インナービンゴステージ
- 1520   ボールキャリア

1600 ステージボール投入機構

1800 ボール投入機構

2000 センター抽選装置

2100 回転搬送装置

2300 ディスプレイ装置

2400 大型抽選ボール

2500 大型ボール投入機構

B1, B2 ボール

BC ビンゴカード画像

DS ダイス状スロット

F 保持空間

M メダル

SA サテライト部

ST ステーション部

### 発明を実施するための最良の形態

[0014] 以下、本発明を、メダル遊技機であるプッシャーゲーム機に適用した一実施形態について、図面を用いて説明する。なお、各図は本発明の内容を理解でき得る程度に形状、大きさ及び位置関係を概略的に示してあるに過ぎず、従って、本発明は各図で例示された形状、大きさ及び位置関係のみに限定されるものではない。また、各図では、構成の明瞭化のため、断面におけるハッチングの一部が省略されている。さらに、後述において例示する数値は、本発明の好適な例に過ぎず、従って、本発明は例示された数値に限定されるものではない。

[0015] (全体構成)

図2は、本実施形態に係るプッシャーゲーム機1の全体構成を示す部分斜視図である。

本プッシャーゲーム機1は、センター抽選装置2000を囲うように4つのサテライト部SAが設けられている。各サテライト部SAは、それぞれ4つのステーション部STを備えており、各遊技者は各ステーション部STでそれぞれ遊技をプレイすることになる。

また、各サテライト部SAは、物理抽選手段として機能する物理抽選部としてのサテライト抽選装置1000をそれぞれ1つずつ備えており、そのサテライト抽選装置1000の周りに各ステーション部STが並んで配置されている。

[0016] (ステーション部の構成)

図1は、本プッシャーゲーム機1におけるステーション部STの構成を説明するための説明図である。

図3は、ステーション部STの内部構造を説明するための説明図である。

図3に示すように、ステーション部STは、メダル投入機構(投入部)100と、メダル搬送経路200と、リフトアップホッパ300と、メダル排出経路400と、プレイフィールド500と、制御部600と、表示部700と、筐体800とを有する。本実施形態においては、主として、メダル投入機構(投入部)100、メダル搬送経路200、リフトアップホッパ300及びメダル排出経路400によって、メダル送出手段として機能するメダル送出部が構成されている。

[0017] 筐体800は、ステーション部STの骨組みとなる構成である。筐体800において、上部手前側にはメダル投入機構100が配置され、上部奥側には表示手段としての表示部700が配置され、上部中央にはプレイフィールド500が配置される。また、筐体800の内部には、メダル搬送経路200やリフトアップホッパ300や制御部600などが収納される。ここで、「手前側」とは遊技者が遊技する際に位置する側を意味し、「奥側」とは遊技者が遊技する際に位置する側と反対側を意味し、「中央」とは上述した「手前側」と「奥側」との間の領域を意味する。

[0018] メダル投入機構100は、遊技者が遊技する際にメダルMをプッシャーゲーム機1へ投入するための構成である。メダル投入機構100から投入されたメダルMは、メダル搬送経路200を介してリフトアップホッパ300まで搬送され、リフトアップホッパ300において一時的に貯留される。メダル搬送経路200及びリフトアップホッパ300は、上述したように、筐体800内に配置される。なお、メダル搬送経路200は、メダル投入機構100とリフトアップホッパ300とを機械的及び物理的に連結させ、メダル投入機構100から投入されたメダルMをリフトアップホッパ300まで搬送する機能を有する。

[0019] リフトアップホッパ300は、メダルMを蓄積するためのメダル貯留部310と、メダルM

を所定の高さまでリフトアップするためのリフトアップ部320と、リフトアップされたメダルMを所定のタイミングで排出するためのメダル排出部(排出部)330とを有する。また、メダル排出部330の排出口には、排出されたメダルMをプレイフィールド500まで導くためのメダル排出経路400が左右に揺動可能に設けられている。

[0020] リフトアップ部320の上端は、プレイフィールド500よりも上に配置される。これに伴い、リフトアップ部320の上端に設けられたメダル排出部330もプレイフィールド500よりも上に配置される。したがって、プレイフィールド500下に設けられたメダル貯留部310に一時蓄積されたメダルMは、リフトアップ部320によりプレイフィールド500よりも上に持ち上げられた後、メダル排出部330からメダル排出経路400を介してプレイフィールド500へ射出される。

[0021] プレイフィールド500内には、主に、有効な状態にあるメダルMを貯留するメダル載置台としてのメインテーブル501と、メインテーブル501上に載置されたメダル押出部材としてのプッシャー部510とが設けられている。なお、有効な状態とは、遊技に参与している状態をいう。プッシャー部510は、有効な状態にあるメダルMを貯留する上面(これをサブテーブル511という。)と、サブテーブル511から落下したメダルMがスライドする傾斜テーブル512と、メインテーブル501に貯留されたメダルMを押進する押進壁513とを有する。また、プッシャー部510は、プレイフィールド500におけるメインテーブル501上にスライド可能に設けられており、一定の周期又は任意の周期で前後にスライド運動する。プッシャー部510の一部(奥側)は、表示部700下方に設けられた後述する収納部720に収納される。プッシャー部510は、この収納部720から出入するようにスライドすることで、前後に往復運動する。

[0022] サブテーブル511には、表示部700におけるディスプレイ701の枠部材710が摺動可能に当接されている。したがって、プッシャー部510が収納部720へ収納される方向へ移動した際、枠部材710によってサブテーブル511上のメダルMが押進される。この押進により、サブテーブル511上の一部のメダルMが傾斜テーブル512へ落下する。サブテーブル511から落下したメダルMの一部は、傾斜テーブル512に設けられたメダル通過口としての開口部(これをチャッカー515-1、515-2、515-3という。)に進入する。また、残りのメダルMは、そのままメインテーブル501まで落下

し、メインテーブル501に貯留される。

[0023] メインテーブル501上のメダルMは、サブテーブル511上のメダルMと同様に、プッシャー部510のスライド運動により押進される。すなわち、メインテーブル501上にはプッシャー部510が隙間無く載置されているため、プッシャー部510が収納部720から搬出する方向へ移動した際、プッシャー部510前面の押進壁513によってメインテーブル501上のメダルMが押進される。この押進により、メインテーブル501上の一部のメダルMが落下する。落下したメダルMのうち、遊技者側の端(これを前端501a(図1参照)という)からメダル落下溝へ落下したメダルMは遊技者に払い出され、他のメダルM、例えばメインテーブル501の両サイド(これをサイド端501bという。)から落下したメダルMはステーション部ST内の所定の貯留部にストックされる。

[0024] また、上記した構成の他、図3に示すように、本実施形態によるステーション部STは、メダル移動擬似演出部900を有する。メダル移動擬似演出部900は、後述するように、メダル投入機構100近傍からメダル排出部330近傍までに配列された複数の発光部(後述におけるLED920)を有し、これら発光部をメダル投入機構100側からメダル排出部330にかけて順次点灯させることで、メダル投入機構100に投入されたメダルMが移動する様子を模擬的に演出する。この際、メダルMが実際に移動する経路と、演出により模擬される経路とは、同一でなくとも近接していなくとも良い。

[0025] また、メダル投入機構100から投入されたメダルMは、一時、リフトアップホッパ300におけるメダル貯留部310にストックされる。リフトアップホッパ300のメダル排出部330にはメダル貯留部310にストックされていたメダルMがリフトアップ部320によりリフトアップされて予めセットされている。メダル投入機構100にメダルMが投入されると、リフトアップホッパ300は、制御部600からの制御に従って、予めメダル排出部330にセットされていたメダルMをプレイフィールド500へ排出する。このように、本実施形態では、遊技者より投入されたメダルMと、実際にプレイフィールド500へ投入されるメダルMとは、異なるメダルである。

[0026] また、メダル移動擬似演出部900は、メダル投入機構100にメダルMが投入されると、制御部600からの制御に従って、配列されたLED920を、メダル投入機構100側からメダル排出部330にかけて順次点灯させる。この際、メダル排出部330近傍のL

ED920を点灯させるタイミングと、メダル排出部330からメダルMを排出するタイミングとを制御することで、メダル投入機構100に投入されたメダルMが移動する様子をメダル移動擬似演出部900により模擬的に演出することができる。

[0027] この他、ステーション部STは、図1に示すように、少なくとも一方のサイドにボール投入機構1800を有する。ボール投入機構1800は、後述する異形物としての球状物体であるボールB1, B2をプレイフィールド500へ投入するための構成であり、ボール投入スロープ1801とボール投入位置抽選機構1810とを有する。なお、ボールB1, B2は、後述するビンゴゲームを実行するための抽選用物体である。

[0028] ボール投入スロープ1801は、後述するボールキャリア1520から投入されたボールB1, B2をボール投入位置抽選機構1810まで重力により導くための構成である。したがって、下りのスロープである。また、ボール投入位置抽選機構1810は、ボールB1, B2が投入されるプレイフィールド500上の位置を抽選するための構成である。このように、後述するボールキャリア1520からステーション部STへ投入されたボールB1, B2は、ボール投入スロープ1801及びボール投入位置抽選機構1810を介して、プレイフィールド500に投入される。

[0029] また、ステーション部STは、図1に示すように、少なくとも一方のサイドにボール運搬機構1900を有する。ボール運搬機構1900は、プレイフィールド500におけるメインテーブル501からその手前側に設けられたメダル落下溝へボールB1, B2が落下したとき、そのボールB1, B2をサテライト抽選装置1000へ運搬するための構成であり、後述するボール搬送経路1040とボール運搬部1910とボール運搬部走行スロープ1901とを有する。ボール搬送経路1040は、前端501a下方に設けられ、前端501aから落下したボールB1, B2をボール運搬部1910まで導く。ボール運搬部1910は、ボール搬送経路1040を介して受け取ったボールB1, B2をサテライト抽選装置1000へ運搬するための構成であり、制御部600の制御に従ってボール運搬部走行スロープ1901を走行する。なお、サテライト抽選装置1000へ運搬されたボールB1, B2は、後述するボールキャリア1520(図6参照)へ受け渡される。

[0030] また、ステーション部STは、図1に示すように、リフトアップホッパ1020とメダル払出部1030とを含むメダル払出機構を有し、このメダル払出機構を駆動することで、前端

501aからメダル落下溝へ落下したメダルMと同数のメダルMが、メダル投入機構100の貯留部101へ排出される。

[0031] また、ステーション部STにおける表示部700には、ビンゴゲームやデジタル抽選ゲーム(スロットゲーム)など、プッシャーゲームとは異なるゲームのゲーム画面が表示される。本プッシャーゲーム機1では、後述するように、プッシャーゲームのほか、図4に示すようなスロット用ゲーム画面を表示部700に表示してスロットゲームを実行するとともに、図5に示すようなビンゴ用ゲーム画面を表示部700に表示してビンゴゲームを実行する。

[0032] スロットゲームは、主にステーション部STにおける制御部600がデジタル的に抽選するデジタル抽選ゲームである。このスロットゲームの開始条件は、プッシャー部510の傾斜テーブル512に設けられたチャッカー515-1, 515-2, 515-3の何れかにメダルMが進入することである。表示部700には、後述のビンゴゲームが進行していない期間に、図4に示すようなスロット用ゲーム画面が表示され、チャッカー515-1, 515-2, 515-3の何れかにメダルMが進入してスロット抽選開始条件が満たされると、制御部600は、3つのダイス状スロットDSを回転させる表示制御を行う。スロットゲームにおけるデジタル抽選では、制御部600が所定の抽選プログラムを実行し、生成した乱数が所定の当選テーブルに照らしていずれかの役に当選したか又はハズレたかを決定する。その後、制御部600は、当選役が決定した場合には表示部700にその当選役に係る図柄の組み合わせが停止表示するように、3つのダイス状スロットDSの回転を停止させる表示制御を行う。

[0033] 本実施形態では、デジタル抽選の役として、プレイフィールド500へ3枚のメダルを供給する小当たり役A、プレイフィールド500へ8枚のメダルを供給する小当たり役B、プレイフィールド500へボールB1を供給するボール供給役、プレイフィールド500へ30枚のメダルを供給する通常ボーナス役、プレイフィールド500へ30枚のメダルを供給するとともに以後のデジタル抽選で当選確率が高めに設定された当選テーブルを用いる確変ボーナス役、サテライト抽選装置1000へボールB1を直接供給する直接サテライト役、センター抽選装置2000へボールB1を直接供給する直接センター役などが用意されている。各役の当選確率はこの順に低くなるように設定されてい

る。なお、どのような役を用意し、各役をどのような当選確率に設定するかは任意である。例えば、メダルMを遊技者へ直接払い出すなど、種々の利益を遊技者へ与えるように構成しても良い。

- [0034] 本実施形態においては、供給抽選部である制御部600が供給抽選手段として機能し、ボール供給役に当選するか否かを決定することにより、プレイフィールド500へボールB1を供給するか否かの抽選を行う。そして、制御部600のデジタル抽選によりボール供給役が当選すると、制御部600からサテライト抽選装置1000の図示しない制御部へボール供給命令が出力される。これにより、サテライト抽選装置1000の制御部は、後述するように、ボール供給機構1300からボールキャリア1520へボールB1を受け渡させ、そのボールキャリア1520を環状のボール搬送経路1500外周に沿って、当該ボール供給役が当選したステーション部STの対応位置まで移動させる。そして、そのボールキャリア1520から当該ステーション部STのボール投入機構1800へボールB1が受け渡され、そのボール投入機構1800からプレイフィールド500へボールB1が供給される。なお、本実施形態において、ボールB2は後述するビンゴゲームのビンゴカード上において特定ラインのビンゴが成立したときにのみプレイフィールド500へ供給される。このときのボール供給に関わる構成及び動作は、ボール供給機構1300とは別のボール供給機構1400からボールキャリア1520へボールB2を受け渡させる以外は、ボールB1の場合とほぼ同様である。

本実施形態では、このようにボールB1、B2をプレイフィールド500へ供給するための構成部分が異形物供給手段として機能する異形物供給部を構成する。

- [0035] ビンゴゲームは、2種類のボールB1、B2とサテライト抽選装置1000とを用いた物理抽選により進行する物理抽選ゲームであり、後述するサテライト抽選装置1000における図示しない制御部とステーション部STにおける制御部600とによって進行する。なお、ビンゴゲームにおいて、サテライト抽選装置1000の制御部は主にビンゴゲームの当選ビンゴ数字を決定する抽選を制御し、そのサテライト抽選装置1000を含むサテライト部SAに属する各ステーション部STの制御部600が主にビンゴゲームの演出やビンゴ成立の判定等の制御を担当する。本実施形態では、サテライト抽選装置1000でボールB1、B2を移動させることにより、互いに異なる複数のビンゴ数字(

抽選対象)の中から1つの当選ビンゴ数字(当選対象)を選択するという物理抽選を行う。本実施形態の物理抽選では、「1」～「9」のビンゴ数字の中から1つの当選ビンゴ数字を選択する。そして、これらの「1」～「9」のビンゴ数字がマトリクス状に配列されたビンゴカードの配列情報を、例えばステーション部STの配列情報生成手段として機能する配列情報生成部としての制御部600で各ステーション部STごとに個別に生成する。その後、「1」～「9」のビンゴ数字の画像(抽選対象画像)がその配列情報に従って配列されたビンゴカード画像BCが図5に示すように各ステーション部STの表示部700に表示される。本実施形態では、ビンゴゲームが行われていない期間は、表示部700に図4に示したスロット用ゲーム画面が表示されており、ビンゴゲームの物理抽選が開始されるときに図5に示すビンゴ用ゲーム画面に切り替わる。なお、ビンゴゲームの物理抽選が終わると再びスロット用ゲーム画面に戻るが、ビンゴカード画像BCは図4に示すようにスロット用ゲーム画面の上部に小さく表示される。よって、遊技者は、自分がプレイするステーション部STのビンゴカードで当選ビンゴ数字がどの程度揃っているかを常に確認することができる。

[0036] 本実施形態において、各ステーションで行われる各ビンゴゲームは、通常は、ステーション部STごとに独立して行われる。すなわち、一のステーション部STでボールB1, B2がメダル落下溝に落下してサテライト抽選装置1000で物理抽選が開始されると、これにより当選したビンゴ数字は、当該一のステーション部STだけに当選ビンゴ数字として取り扱われ、他のステーション部STでは当選ビンゴ数字として取り扱われない。ただし、本実施形態においては、後述する所定のイベント条件を満たすと、一のステーション部STのメダル落下溝にボールB1, B2が落下したときに行われる物理抽選で当選するビンゴ数字は、当該一のステーション部STだけでなく、他のステーション部STの当選ビンゴ数字としても取り扱われる。

[0037] ここで、本実施形態における他のステーション部STは、当該一のステーション部STと同じサテライト部SAに属する残り3つのステーション部STである。すなわち、本実施形態においては、本プッシャーゲーム機1に備わっている全ステーション部STを複数グループに分けて各グループをサテライト部SAとし、そのサテライト部SAに属するステーション部ST間においては上記イベント条件が満たされることで各遊技者

の遊技が互いに関連し合うという状況を生むことができる。その結果、例えば同一サテライト部SAに属するステーション部STでそれぞれプレイする遊技者が互いに協力してメダル獲得をめざすというような遊技性が生まれる。

その他、本実施形態におけるビンゴゲームの詳細については後述する。

[0038] (サテライト抽選装置の構成)

図6は、サテライト抽選装置1000の主要構成を示す斜視図である。

サテライト抽選装置1000は、アウタービンゴステージ1100と、インナービンゴステージ1200と、ボール供給機構1300及び1400と、ボール搬送経路1500と、ステージボール投入機構1600と、支持台1700とを有する。

[0039] 支持台1700は、サテライト抽選装置1000の骨組みとなる構成であり、他の構成を支持する。支持台1700において、上部中央にはインナービンゴステージ1200が配設され、このインナービンゴステージ1200を環囲するようにアウタービンゴステージ1100が配設されている。さらに、アウタービンゴステージ1100を環囲するようにボール搬送経路1500が配設されている。ボール搬送経路1500の脇には、ボール供給機構1300及び1400が設けられている。

[0040] ボール供給機構1300は、ある種のボール、例えば非金属製のボールB1を供給するための構成である。一方、ボール供給機構1400は、ボールB1とは異なる種、例えば金属製のボールB2を供給するための構成である。なお、ボールB1とボールB2との違いは、金属であるか非金属であるかに関わらず、他の要因、例えばボールの色により規定されていても良い。

[0041] このボール供給機構1300は、ボール供給部1301とリフトアップ部1302とボール帰還経路1303とを有する。ボール供給部1301は、後述するボールキャリア1520にボールB1を供給するための構成である。リフトアップ部1302は、ボールB1をボール供給部1301までリフトアップするための構成である。ボール帰還経路1303は、後述するアウタービンゴステージ1100に供給されたボールB1をボール供給機構1300におけるリフトアップ部1302へ帰還させるための経路となる構成である。

[0042] 同様に、ボール供給機構1400は、ボール供給部1401とリフトアップ部1402とボール帰還経路(図示せず)とを有する。ボール供給部1401は、後述するボールキャ

リア1520にボールB2を供給するための構成である。リフトアップ部1402は、ボールB2をボール供給部1401までリフトアップするための構成である。図示しないボール帰還経路は、後述するインナービンゴステージ1200に供給されたボールB2を第2ボール供給機構1400におけるリフトアップ部1402へ帰還させるための経路となる構成である。

[0043] ボールキャリア1520は、環状のボール搬送経路1500外周に沿ってボールB1, B2を運搬するための構成である。このボールキャリア1520は、V字状に曲がった2つの棒状部材よりなる受部を有し、これにボールB1, B2を保持する。また、ボールキャリア1520は、ボール搬送経路1500に沿って設けられたリング状の部材1550に固定されている。したがって、リング状の部材がボール搬送経路1500に沿って回転することで、ボールキャリア1520はボール搬送経路1500に沿って移動する。

[0044] ボール搬送経路1500は、外周面に複数のセンサ部1510を有する。センサ部1510は、これの直近にボールキャリア1520が存在するか否かを検出するための構成である。センサ部1510で検出された情報は、適宜又はリアルタイムに、例えば図示しない制御部へ入力される。この制御部は、センサ部1510から送られてきた情報に基づいてボールキャリア1520の位置を特定し、これに基づいてボールキャリア1520の走行及び停止を制御する。例えば図1に示すステーション部STへボールB1を供給する場合、この制御部は、センサ部1510からの情報に基づいて、ボールキャリア1520をセンサ部1510-1の位置に停止させる。これにより、ボールキャリア1520がボール投入スロープ1801の延長上に位置される。この状態で、図示しない制御部によりボールキャリア1520のV字状の受け部をボール投入スロープ1801側へ倒されると、ボールキャリア1520に保持されていたボールB1, B2がボール投入スロープ1801(図1参照)の入口に投入される。なお、センサ部1510は、ボール搬送経路1500の外周面上であって、個々のステーション部STにおけるボール投入スロープ1801が配置される位置並びにボール運搬部走行スロープ1901が配置される位置にそれぞれ設けられる。

[0045] ボール投入スロープ1801に投入されたボールB1, B2は、図1に示すストッパ1802によって一時的に保持される。そして、遊技者がボタン160を押してその操作信号

が制御部600に送られると、制御部600は、ストップ1802がボール投入スロープ1801の出口側へ倒れるように駆動制御する。これにより、ストップ1802で止められていたボールB1, B2は、そのボール投入スロープ1801の傾斜によって転がり落ち、ボール投入位置抽選機構1810を介してプレイフィールド500に投入される。プレイフィールド500に投入されたボールB1, B2は、プッシャーゲームの進行過程において、メダルMと同様に、メインテーブル501の前端501aからメダル落下溝へ落下する。落下したボールB1, B2は、上述したように、後述するボール搬送経路1040を介してボール運搬部1910にセットされる。なお、このボール搬送経路1040は、ボールB1, B2のみを受け止め、メダルMを通過させるボール受け部1041を有する。また、ボール運搬部1910は、通常の状態では、ボール搬送経路1040のボール排出口1043に待機している。

[0046] ボール運搬部1910は、上述したようにボールB1, B2をサテライト抽選装置1000へ運搬するための構成である。ボール運搬部1910は、ボールB1, B2がセットされると、図示しない制御部からの制御に基づいてボール運搬部走行スロープ1901を駆け上がり、ボール運搬部走行スロープ1901の上端に移動する。ボール運搬部走行スロープ1901の上端近傍には、ボールキャリア1520が待機している。ボール運搬部1910は、ボール運搬部走行スロープ1901の上端に移動した後、運搬したボールB1, B2をボールキャリア1520に渡す。なお、ボールB1, B2が受け渡されたボールキャリア1520は、これを保持する姿勢となる。

[0047] また、ボールキャリア1520は、ボールB1, B2を受け取ると、図示しない制御部からの制御に基づいて、ステージボール投入機構1600と対向する位置へ移動する。ステージボール投入機構1600は、ボールB1をアウタービンゴステージ1100へ投入するための受皿1610と、ボールB2をインナービンゴステージ1200へ投入するための受皿1620とを有する。ボールキャリア1520は、上述した図示しない制御部からの制御に基づいて、保持しているボールの種類(B1, B2)に従って、受皿1610又は1620と対向する位置に移動する。受皿1610、1620はボールキャリア1520からボールを受け取る際にはボールキャリア1520と対向する位置まで下降し、ボールキャリア1520からボールを受け取るとボール投入経路1110、1210と対向する位置まで上

昇する。そしてボール投入タイミングまでボールを保持する。

[0048] 例えばボール運搬部1910からボールB1を受け取った場合、ボールキャリア1520は、ボール搬送経路1500に沿って走行後、このボールB1をステージボール投入機構1600における受皿1610へ受け渡す。ボールB1を受け取った受皿1610は、例えば遊技者がボタン160を押したタイミングで、保持しているボールB1をボール投入経路1110へ投入する。投入されたボールB1は、ボール投入経路1110の傾斜及び長さに応じた加速を得た後、アウタービンゴステージ1100へ投入される。また、例えばボール運搬部1910からボールB2を受け取った場合、ボールキャリア1520は、ボール搬送経路1500に沿って走行後、このボールB2をステージボール投入機構1600における受皿1620に受け渡す。ボールB2を受け取った受皿1620は、例えば遊技者がボタン160を押したタイミングで、保持しているボールB2をボール投入経路1210へ投入する。投入されたボールB2は、ボール投入経路1210の傾斜及び長さに応じた加速を得た後、インナービンゴステージ1200へ投入される。なお、ボールキャリア1520に受け渡されたボールの種類がB1であるかB2であるかは、例えばボールB1を非金属製とし、ボールB2を金属製とした場合、金属センサなどボールキャリア1520に設けることで検出することができる。また、例えばボールB1とボールB2とを異なる色とした場合、カラーセンサなどをボールキャリア1520に設けることで、受け渡されたボールの種類を検出することができる。また、検出されたボールの種類は、図示しない制御部へ送られる。従って、ボールキャリア1520は、この制御部へ通知したボールの種類に基づいて制御される。

[0049] アウタービンゴステージ1100は、ボールB1が通過できる程度の径を持つ2つ以上の穴(これを入賞スポット1101という。)を有し、所定の周期でインナービンゴステージ1200の周囲を回転している。本実施形態においては、ビンゴゲームで用いる「1」～「9」におけるビンゴ数字と、センター抽選装置2000での抽選開始の権利とがそれぞれ割り当てられた、合計10個の入賞スポット1101が設けられている。アウタービンゴステージ1100に投入されたボールB1は、ボール投入経路1110において得た加速及びアウタービンゴステージ1100自体の回転によりアウタービンゴステージ1100を周回した後、何れかの入賞スポット1101へ入る。どの入賞スポット1101にボール

B1が入ったかの情報は、適宜、図示しない制御部へ送られる。この制御部は、ビンゴ数字が割り当てられたいずれかの入賞スポット1101にボールB1が入ると、そのボールB1の運搬元であるステーション部STの制御部600等と協働して、当該入賞スポット1101に割り当てられたビンゴ数字を当選ビンゴ数字とし、ビンゴゲームを進行する。なお、入賞スポット1101に入ったボールB1は、遊技者が確認できるように、一時、入賞スポット1101の入口に保持された後、アウタービンゴステージ1100下方に設けられたボール帰還経路1303に投入される。

[0050] 同様に、インナービンゴステージ1200は、ボールB2が通過できる程度の径を持つ1つ以上の入賞スポット1201を有し、その中心部分を回転中心として所定の周期で回転している。本実施形態においては、ビンゴゲームで用いる「1」～「8」におけるビンゴ数字がそれぞれ2つずつ割り当てられた4つの入賞スポット1201と、センター抽選装置2000での抽選開始の権利が割り当てられた1つの入賞スポット1201の合計5個の入賞スポット1201が設けられている。インナービンゴステージ1200に投入されたボールB2は、ボール投入経路1210において得た加速及びインナービンゴステージ1200自体の回転によりインナービンゴステージ1200を周回した後、何れかの入賞スポット1201へ入る。どの入賞スポット1201にボールB2が入ったかの情報は、適宜、図示しない制御部へ送られる。この制御部は、ビンゴ数字が割り当てられたいずれかの入賞スポット1201にボールB2が入ると、そのボールB2の運搬元であるステーション部STの制御部600等と協働して、当該入賞スポット1201に割り当てられたビンゴ数字を当選ビンゴ数字とし、ビンゴゲームを進行する。なお、入賞スポット1201に入ったボールB2は、遊技者が確認できるように、一時、入賞スポット1201の入口に保持された後、インナービンゴステージ1200下方に設けられた図示しないボール帰還経路に投入される。

[0051] また、アウタービンゴステージ1100又はインナービンゴステージ1200において、ボールB1, B2がセンター抽選装置2000での抽選開始の権利が割り当てられた入賞スポット1101, 1201に入ると、サテライト抽選装置1000の図示しない制御部は、後述するセンター抽選装置2000の図示しない制御部に、ジャックポット抽選の開始命令を出力する。このセンター抽選装置2000でのジャックポット抽選についての詳細

は後述する。

[0052] (プレイフィールドの構成)

図7は、プレイフィールド500及びその周辺部の構成を抽出した部分斜視図である。

図8A及び図8Bは、プレイフィールド500におけるプッシャー部510の往復運動を説明するための説明図である。

上述したように、プレイフィールド500は、メダル載置台であるメインテーブル501と、メインテーブル501上に摺動可能に載置されたメダル押出部材であるプッシャー部510とから構成される。プッシャー部510は、表示部700のディスプレイ701下方に設けられた収納部720を出入するように、メインテーブル501上を前後にスライド運動する。なお、図8Aはプッシャー部510が収納部720内に最も退避した際の上視図であり、図8Bはプッシャー部510が収納部720から最も突出した際の上視図である。

[0053] プッシャー部510の上面であるサブテーブル511には、上述したように、表示部700の枠部材710が当接されている。したがって、プッシャー部510の上面であるサブテーブル511上に貯留されたメダルMは、プッシャー部510が収納部720へ入る方向へ移動した際(図8B→図8A参照)に、枠部材710によりサブテーブル511上を傾斜テーブル512方向へ押進され、サブテーブル511上のメダルMが全体として傾斜テーブル512へ向かう方向へ流れる。この結果、傾斜テーブル512近傍に存在したサブテーブル511上の一部のメダルMが傾斜テーブル512へ落下する。なお、落下したメダルMのうちの一部のメダルMは傾斜テーブル512に設けられたチャッカー515-1, 515-2, 515-3の何れかに進入し、残りはメインテーブル501まで落下する。また、プッシャー部510がスライドする範囲の両サイドには、落下防止壁521が設けられており、サブテーブル511のサイドからメダルMが落下することが防止されている。

[0054] また、プッシャー部510は、メインテーブル501上に隙間無く載置されている。なお、ここでいう「隙間無く」とは、メダルMの幅以上の隙間が存在しないことをいう。したがって、メインテーブル501上に貯留されたメダルMは、プッシャー部510が収納部720から出る方向へ移動した際(図8A→図8B参照)に、プッシャー部510の前面の押

進壁513によりメインテーブル501上を前端501a方向へ押進され、メインテーブル501上のメダルMが全体として前端501aへ向かう方向へ流れる。この結果、前端501a近傍に存在したメインテーブル501上の一部のメダルMが前端501aからメダル落下溝へ落下する。また、この際のメダルMの流れにより、メインテーブル501の両脇の端(サイド端501b)近傍に存在したメインテーブル501上の一部のメダルMが、サイド端501bから落下することがある。なお、サイド端501bから落下したメダルMは、ステーション部ST内部の所定の貯留部(ホッパであってもよい)に貯留される。

[0055] また、前端501aから落下したメダルMは、図7に示すように、前端501aの下方すなわちメダル落下溝内に設けられたメダル受け1001に受け止められる。メダル受け1001は、メダル払出機構におけるリフトアップホッパ1020までメダルMを搬送するためのメダル搬送経路1002に繋がっている。また、メダル受け1001はメダル搬送経路1002との連結部分に向けて傾斜している。そのため、メダル受け1001に受け止められたメダルMはメダル搬送経路1002へ流れ込む。また、メダル搬送経路1002はメダル払出機構のリフトアップホッパ1020における貯留部1021へ向けて傾斜している。このため、メダル搬送経路1002に流れ込んだメダルMは、連続してメダル払出機構へ導かれる。なお、メダル受け1001とメダル搬送経路1002との連結部分には、後述するボールB1, B2を塞き止めるための分別棒1010が設けられており、ボールB1, B2がメダル払出機構へ進入しないように構成されている。

[0056] メダル払出機構には、上述したリフトアップホッパ1020とメダル払出部1030との他に、メダルMの枚数をカウントするためのメダルカウンタ(図示せず)も設けられている。このメダルカウンタは、例えばリフトアップホッパ1020における貯留部1021の入口に設けられており、メダル搬送経路1002から貯留部1021へ投入されるメダルMの枚数をカウントする。メダルカウンタによりカウントされたメダルMの枚数は、図3における制御部600へ通知される。制御部600は、通知されたメダルの枚数に基づいてリフトアップホッパ1020を駆動することで、この枚数分のメダルMをメダル払出部1030からメダル投入機構100における貯留部101へ払い出す。なお、リフトアップホッパ1020は、ホッパ駆動部1022とリフトアップ部1023とを有し、制御部600からの制御に基づいて、ホッパ駆動部1022が動作することで、払い出すメダルMがリフトアッ

プ部1023の端部に設けられたメダル払出部1030から払い出される。なお、メダル受け1001及びメダル搬送経路1002、並びに、リフトアップホッパ1020とメダル払出部1030とメダルカウンタとを含む払出部であるメダル払出機構は、メインテーブル501における前端501aからメダル落下溝へ落下したメダルMを遊技者へ払い出す払出手段として機能する。

[0057] また、メインテーブル501上には、サテライト抽選装置1000のボールキャリア1520から供給されたボールB1, B2も存在する。このボールB1, B2は、プッシャー部510の往復運動によるメダルMの流れに伴って、メインテーブル501上を移動した後、前端501aからメダル落下溝へ落下する。前端501aの下方すなわちメダル落下溝内には、上述したように、ボール搬送経路1040が設けられている。このボール搬送経路1040は、落下したボールB1, B2のみを受け止め、メダルMを通過させるボール受け部1041と、ボール受け部1041で受け止めたボールを所定条件が満足するまで止めておくボール停止部1042と、ボール排出口1043とを有する。したがって、ボール受け部1041で受け止められたボールB1, B2は、ボール停止部1042により所定のタイミングまで止められた後、ボール排出口1043から排出される。これにより、ボールB1, B2がボール排出口1043に待機していたボール運搬部1910(図1参照)にセットされる。なお、図1におけるステーション部STと図3又は図7におけるステーション部STとは、説明の都合上、左右が反転されているが、構成は同様である。

[0058] また、メインテーブル501には、図7に示すように、メダルM並びにボールB1及びB2の流れを制御するためのガイド部530R, 530Lが設けられている。また、メインテーブル501の下方には、このガイド部530R, 530Lをメインテーブル501に対して上下動させるためのガイド部移動機構540が設けられている。ガイド部530R, 530Lは、それぞれ、ボールB1, B2の流れを制御するためのボールガイド板531と、メダルMの流れを制御するためのメダルガイド板533と、ボールガイド板531及びメダルガイド板533を支持するための支持部534とを有する。また、ボールガイド板531及びメダルガイド板533は、これらの間に所定形状の通過口532が形成されるように、支持部534により上下に支持される。

[0059] ガイド部530R, 530Lを下限の位置まで移動させた場合、ガイド部530R, 530Lに

おけるメダルガイド板533の上端はメインテーブル501の上面と同じか若しくはそれ以下に位置する。すなわち、ガイド部530R, 530Lを下限位置まで移動させた場合、メダルガイド板533はメインテーブル501の下方に収納される。ただし、この場合でも、メダルガイド板533とボールガイド板531との間の通過口532全体が塞がれることはない。このようにメダルガイド板533がメインテーブル501の下方へ退避した状態では、メダルガイド板533によってメインテーブル501上のメダルMの流れが妨げられないため、メダルMが通過口532を通過して自由な方向へ流れることができる。すなわち、メダルMはメインテーブル501のサイド端501b側へ流れることができる。この結果、サイド端501bから落下するメダルMが、例えばガイド部530R, 530Lを上限の位置まで移動させた場合と比較して多く存在することとなる。ただし、支持部534によるメダルMの流れの妨げは、説明の簡略化のため無視する。また、ガイド部530R, 530Lを下限位置まで移動させた場合でも、ボールガイド板531はメインテーブル501上に突出するので、ボールB1, B2はボールガイド板531により流れが制限される。すなわち、ボールB1及びB2は、メインテーブル501のサイド端501bから落下しないように、前端501aの方向へ導かれる。

[0060] 一方、ガイド部530R, 530Lを上限の位置まで移動させた場合、ガイド部530R, 530Lにおけるメダルガイド板533の上端は、メインテーブル501の上に突出するこのような状態では、メダルガイド板533によってメインテーブル501上のメダルMの流れが妨げられるため、メダルMの流れる方向が前端501aの方向へ制限される。この結果、サイド端501bから落下するメダルMを、例えばガイド部530R, 530Lを下限の位置まで移動させた場合と比較して少なくすることができる。ただし、支持部534によるメダルMの流れの妨げは、説明の簡略化のため無視する。また、ガイド部530R, 530Lを上限位置まで移動させた場合でも、ボールガイド板531はメインテーブル501上に突出しているため、ボールB1, B2はボールガイド板531により流れが制限される。すなわち、ボールB1及びB2は、メインテーブル501のサイド端501bから落下しないように、前端501aの方向へ導かれる。

[0061] このように、本実施形態では、ガイド部530R, 530Lを下限位置まで移動させることで、言い換えれば、ガイド部530R, 530Lのメダルガイド板533をメインテーブル501

下に収納することで、ボールB1の流れを前端501aの方向へ制限しつつ、メダルMの流れる方向を比較的自由にすることができる。この結果、メインテーブル501から落下するメダルMのうち、サイド端501bから落下するメダルMの比率を多くすることが可能となる。一方、ガイド部530R, 530Lを上限位置まで移動させることで、言い換えれば、ガイド部530R, 530Lのメダルガイド板533をメインテーブル501上に突出させることで、ボールB1の流れと共に、メダルMの流れを前端501aの方向へ制限することができる。この結果、メダルMの流れを前端501a方向へ集中させることができ、多くのメダルMを前端501aから落下させることができると共に、サイド端501bから落下するメダルMの比率を少なくすることが可能となる。

[0062] (メダル投入機構の構成)

図9は、本実施形態におけるメダル投入機構100を示す斜視図である。

図10は、このメダル投入機構100の正面図である。

図11は、このメダル投入機構100の上面図である。

図12は、このメダル投入機構100の正面透視図である。

[0063] メダル投入機構100は、水平領域21と、水平領域21の両側に位置する第1の傾斜領域22及び第2の傾斜領域23と、第1の傾斜領域22の外側に位置する第1の側部構造体117と、第2の傾斜領域23の外側に位置する第2の側部構造体118とを含む。また、メダル投入機構100は、複数のメダルを貯留する貯留部101を含む。貯留部101は、メダル投入機構100の水平領域21を構成する。

[0064] メダル投入機構100は、更に、貯留部101の第1側部に接する第1の境界領域102から連続的に上方向に傾斜しながら延在する第1の傾斜壁を含む。第1の傾斜壁は、第1の傾斜領域22を形成する。この第1の傾斜壁は、第1の傾斜壁下部領域104と第1の傾斜壁上部領域106とで構成される。第1の境界領域102は、曲面で構成される。

[0065] メダル投入機構100は、更に、上述の第1の側部と反対側に位置する貯留部101の第2側部に接する第2の境界領域103から連続的に上方向に傾斜しながら延在する第2の傾斜壁を含む。第2の傾斜壁は、第2の傾斜領域23を形成する。この第2の傾斜壁は、第2の傾斜壁下部領域105と第2の傾斜壁上部領域107とで構成される。

。第2の境界領域103は、曲面で構成される。

[0066] メダル投入機構100は、更に、第1の傾斜壁に近接する位置に第1のメダル投入口108—1を有する第1のメダル投入部108と、第2の傾斜壁に近接する位置に第2のメダル投入口109—1を有する第2のメダル投入部109とを有する。第1の境界領域102と、第1の傾斜壁下部領域104と、第1の傾斜壁上部領域106と、第1のメダル投入部108とは、メダル投入機構100の第1の傾斜領域22を形成する。第2の境界領域103と、第2の傾斜壁下部領域105と、第2の傾斜壁上部領域107と、第2のメダル投入部109とは、メダル投入機構100の第2の傾斜領域23を形成する。

[0067] 第1のメダル投入部108は、更に、第1の取り付けフランジ110を有し、この第1の取り付けフランジ110は、第1の境界領域102の一部から貯留部101の一部にかけて延在する。第2のメダル投入部109は、更に、第2の取り付けフランジ111を有し、この第2の取り付けフランジ111は、第2の境界領域103の一部から貯留部101の一部にかけて延在する。貯留部101上に延在する第1の取り付けフランジ110と第2の取り付けフランジ111とは、図11に示すように、大きくラウンドされた角部を有する。第1の取り付けフランジ110と第2の取り付けフランジ111とは、メダルMを貯留するメダル貯留領域を貯留部101上に画定する。第1の取り付けフランジ110と第2の取り付けフランジ111とは、互いに離間しており、2つのフランジ110, 111間のメダル供給側119からメダルMが供給される。供給されたメダルMは、第1の取り付けフランジ110と第2の取り付けフランジ111との大きくラウンドされた角部に拘束される。貯留部101のメダル供給側119と反対側の側部には、貯留部101からプレイヤのいる手前側に供給されたメダルMがこぼれ落ちるのを防止するための第1のメダル拘束プレート112が設けられる。

[0068] 第1の傾斜壁下部領域104と第1の傾斜壁上部領域106との境界には、第1のガイド部113が形成される。第1のガイド部113は、第1の傾斜壁上部領域106を滑り落ちるメダルに係止し、第1のガイド部に沿って第1のメダル投入口108—1へスライド転入させるように構成する。第1のガイド部113は、第1の傾斜壁下部領域104と第1の傾斜壁上部領域106との境界に形成された第1の段差113で構成する。第1の段差113は、第1のメダル投入口108—1へ向かって直線的に下降しながら延在する。第

1の傾斜壁上部領域106は、第1のガイド部113に沿ってスライド転入するメダルMとの摩擦を低減するよう形成された少なくとも1つの突部を有する。すなわち、第1の傾斜壁上部領域106は、第1のガイド部113からメダルMの直径より小さい距離だけ上方に離間して、第1のガイド部113の延在する方向と概ね平行に延在する少なくとも1つの稜線形状突部115を有する。具体的には、図示されるように、複数の稜線形状突部115を形成する。

[0069] 第2の傾斜壁下部領域105と第2の傾斜壁上部領域107との境界には、第2のガイド部114が形成される。第2のガイド部114は、第2の傾斜壁上部領域107を滑り落ちるメダルを係止し、第2のガイド部に沿って第2のメダル投入口109—1へスライド転入させるよう構成する。第2のガイド部114は、第2の傾斜壁下部領域105と第2の傾斜壁上部領域107との境界に形成された第2の段差114で構成する。第2の段差114は、第2のメダル投入口109—1へ向かって直線的に下降しながら延在する。第2の傾斜壁上部領域107は、第2のガイド部114に沿ってスライド転入するメダルMとの摩擦を低減するよう形成された少なくとも1つの突部を有する。すなわち、第2の傾斜壁上部領域107は、第2のガイド部114からメダルMの直径より小さい距離だけ上方に離間して、第2のガイド部114の延在する方向と概ね平行に延在する少なくとも1つの稜線形状突部116を有する。具体的には、図示されるように、複数の稜線形状突部116を形成する。

[0070] 第1の傾斜壁上部領域106の外側上端部は、第1の側部構造体117と結合している。第1の側部構造体117は、変形L字断面形状を有し、水平上部、垂直壁部及び水平下部からなる。水平上部は第1の傾斜壁上部領域106の外側上端部から連続的に外側に向かって延在する。垂直壁部は、水平上部の外側端部から垂直下向きに延在する。水平下部は、垂直壁部の下端部から内側に向かって延在する。水平上部には、メダル排出経路400の排出端部の位置及び向きを制御するための制御システムにおける操作ハンドルが取り付けられ、遊技者は、この操作ハンドルを操作してメダル排出経路400の排出端部の位置及び向きを制御する。水平下部は、メダル投入機構100を、ステーション部STの筐体800に取り付けるための取り付けフランジの役目を果たす。

[0071] 第2の傾斜壁上部領域107の外側上端部は、第2の側部構造体118と結合している。第2の側部構造体118は、変形L字断面形状を有し、水平上部、垂直壁部、及び水平下部からなる。水平上部は第2の傾斜壁上部領域107の外側上端部から連続的に外側に向かって延在する。垂直壁部は、水平上部の外側端部から垂直下向きに延在する。水平下部は、垂直壁部の下端部から内側に向かって延在する。水平上部には、メダル排出経路400の排出端部の位置及び向きを制御するための制御システムにおける操作ハンドルが取り付けられ、遊技者は、この操作ハンドルを操作してメダル排出経路400の排出端部の位置及び向きを制御する。水平下部は、メダル投入機構100を、ステーション部STの筐体800に取り付けるための取り付けフランジの役目を果たす。

[0072] 貯留部101、第1の境界領域102、第2の境界領域103、第1の傾斜壁下部領域104、第2の傾斜壁下部領域105、第1の傾斜壁上部領域106及び第2の傾斜壁上部領域107は、同一部材で構成すれば、メダルMが可動する領域にはつなぎ目が無くなり抵抗を減らすことが可能となる。

[0073] また、第1のメダル投入部108の第1のメダル投入口108—1及び第2のメダル投入部109の第2のメダル投入口109—1は、メダルMが1枚だけ入ることが可能な寸法を有する。複数のメダルMが同時に第1のメダル投入口108—1又は第2のメダル投入口109—1に入った場合、第1のメダル投入部108又は第2のメダル投入部109にメダルMが詰まってしまうことを確実に防止するためである。

[0074] 上述したメダル投入機構100は、第1及び第2の側部の中間位置を基準にして概ね対称的な形状及び構造を有する。

[0075] 図13は、メダル投入機構100の部分分解図である。

第1のメダル投入部108と第2のメダル投入部109とは同一構造なので、以下、第2のメダル投入部109を例に挙げてその内部構造を説明する。

第2のメダル投入部109は、第2のガイド部114すなわち第2の段差部114の終端部に近接する第2のメダル投入口109—1と、第2の段差部114の終端部と連通するメダル投入経路109—7と、メダル投入経路109—7と連通するメダル落下孔109—8と、メダル投入経路109—7と該メダル投入経路109—7との各々の両側部を画定

する第1のメダルガイドプレート109-5及び第2のメダルガイドプレート109-6とを有する。メダル投入経路109-7は、第2のメダル投入口109-1を介して投入されたメダルMをメダル落下孔109-8まで導くように形成される。

[0076] 更に、第2のメダル投入部109は、第1のローラー109-4を有する第1の中間プレート109-3を有する。第1の中間プレート109-3は、第1のメダルガイドプレート109-5及び第2のメダルガイドプレート109-6に取り付けられる。第1のローラー109-4は、メダル落下孔109-8上に位置することで、メダル投入経路109-7を通過したメダルMが、メダル落下孔109-8上にさしかかった際、第1のローラー109-4に当接し、メダルMが僅かに押し下げられ、メダル落下孔109-8から落下する。落下したメダルMは、図3に示すメダル搬送経路200を介してリフトアップホップ300まで搬送される。そして、メダルMは、リフトアップホップ300によりメダル排出経路400の供給端までリフトアップされ、メダル排出経路400を介して排出端からプレイフィールド500上へ供給される。第2のメダル投入部109は、更に、第1のメダル投入部カバー109-2を有する。第1のメダル投入部カバー109-2は、第1の中間プレート109-3を覆う。また、第1のメダル投入部カバー109-2は、第2の取り付けフランジ111と一体的に形成され、第2の取り付けフランジ111が貯留部101に固定されることで、間接的に、第1の中間プレート109-3に対してその位置が固定される。

[0077] 遊技者は、貯留部101に貯留しているメダルMを、貯留部101から連続的に上方向に傾斜しながら延在する第1の傾斜壁下部領域104と第1の傾斜壁上部領域106、及び第2の傾斜壁下部領域105と第2の傾斜壁上部領域107に滑り上がらせて、メダルMから手を離すと、重力によりメダルMが第1の傾斜壁上部領域106及び第2の傾斜壁上部領域107を滑り落ち、第1のガイド部113を構成する第1の段差部113と第2のガイド部114を構成する第2の段差部114とに係止される。そして、第1の段差部113と第2の段差部114とは、メダルMを重力により第1のメダル投入口108-1及び第2のメダル投入口109-1へスライド転入させるよう構成される。

[0078] すなわち、遊技者は、貯留部101から連続的に上方向に傾斜しながら延在する第1の傾斜壁下部領域104と第1の傾斜壁上部領域106、及び第2の傾斜壁下部領域105と第2の傾斜壁上部領域107にメダルMを滑り上がらせて、後は、そのメダルM

から手を離せば重力によりメダルMが第1の傾斜壁上部領域106及び第2の傾斜壁上部領域107を滑り落ち、第1の段差部113と第2の段差部114とに係止され、その後、メダルMは、第1の段差部113と第2の段差部114とに沿って第1の投入部の第1のメダル投入口108—1及び第2のメダル投入口109—1まで重力によりスライド転入する。メダルMが第1の段差部113と第2の段差部114とに沿って転がると、そのメダルMは、第1の傾斜壁上部領域106及び第2の傾斜壁上部領域107に対してスライドすることになる。すなわち、遊技者は、メダルMを貯留部101から第1の傾斜壁下部領域104と第1の傾斜壁上部領域106、及び第2の傾斜壁下部領域105と第2の傾斜壁上部領域107に沿って滑り上がらせて手を離せばよく、メダルMをメダル投入口まで手で持って運びそのメダル投入口へ入れるという従来の作業に比べて、遊技者の手の動き楽にしている。このため、遊技者が連続して長時間メダルMを投入し続けても、遊技者が感じる疲れを大幅に低減することが可能となる。また、メダルMの投入に殆ど神経を使わないため、ゲームそのものに集中することが出来、ゲームを十分楽しむことが出来る。また、メダルMの投入を完全に自動化せずに遊技者の投入作業を楽にただけであるから、遊技者は、ゲームをしている実感を持ちながら連続して長時間プレイすることが可能となる。

[0079] (センター抽選装置の構成)

図14は、センター抽選装置2000の構成を示す正面図である。

図15は、センター抽選装置2000の構成を示す斜視図である。

センター抽選装置2000は、主に、円形の回転搬送装置2100と、回転搬送装置2100を鉛直方向下側から支持する装置支持台2200と、ディスプレイ装置2300と、大型抽選ボール2400を投入する大型ボール投入機構2500と、大型ボール投入機構2500から投入された大型抽選ボール2400を回転搬送装置2100へ搬送する搬送スロープ2600とから構成されている。

[0080] 回転搬送装置2100は、装置支持台2200に設けられた図示しない駆動装置によって図中反時計回り方向へ回転駆動する。この駆動装置により、回転搬送装置2100は、本プッシャーゲーム機1の電源が入ってから常に一定の周期で回転する。回転搬送装置2100の外周領域には、大型抽選ボール2400が約1個分だけ収容可能な

内部スペースを有する保持空間Fがその外周方向に沿って複数形成されている。本実施形態では、回転搬送装置2100の外周領域に20個の保持空間Fが均等間隔で設けられている。各保持空間Fは、回転搬送装置2100の回転により、回転搬送装置2100の外周に沿って周回移動することになる。本実施形態の回転搬送装置2100は、その回転軸が鉛直方向に対しても水平方向に対しても傾斜している。よって、各保持空間Fは、鉛直面に対しても水平面に対しても傾斜した仮想平面に沿って周回移動する。

[0081] 回転搬送装置2100の図中左側のサイドには、大型ボール投入機構2500が設けられている。この大型ボール投入機構2500は、主に、大型抽選ボール2400を受け取るボール回収口2510と、ボール回収口2510から受け取った大型抽選ボール2400を保持するボール保持部2520と、ケース2530とから構成されている。ボール回収口2510に入り込んだ大型抽選ボール2400は、ケース2530の内部を通して自重によりボール保持部2520へ搬送され、ボール保持部2520のボールストップ2521によって止められる。このボールストップ2521は、図示しないセンター抽選装置2000の制御部の制御に応じて、大型抽選ボール2400を止めるボール保持位置と大型抽選ボール2400を解放するボール解放位置との間で駆動する。なお、図15は、ボールストップ2521がボール保持位置に位置決めされて、大型抽選ボール2400がボール保持部2520に保持されている状態を示している。

[0082] ボールストップ2521がボール保持位置からボール解放位置へ移動すると、ボール保持部2520に保持されていた大型抽選ボール2400が自重により搬送スロープ2600へと転がり込む。これにより、図14に示すように、大型抽選ボール2400はその搬送スロープ2600上を自重により転がり、その搬送スロープ2600の最下点を中心に振り子のように移動する。この搬送スロープ2600は、その最下点を中心とした一部の領域が回転搬送装置2100の保持空間Fに隣接しており、その領域は回転搬送装置2100側へ傾斜するように構成されている。よって、搬送スロープ2600上の大型抽選ボールの移動速度が徐々に遅くなってくると、回転搬送装置2100の回転によって周回移動している保持空間Fのうち搬送スロープ2600に隣接しているいずれかの保持空間F内に大型抽選ボール2400が入り込むことになる。本実施形態では、搬送スロ

ープ2600の最下点が回転搬送装置2100側へ最も傾斜するように構成されており、搬送スロープ2600の最下点に近いほど大型抽選ボール2400が回転搬送装置2100の保持空間F内に入りやすくなっている。

[0083] 回転搬送装置2100の各保持空間Fの内部には、図15に示すように、その保持空間Fに大型抽選ボール2400が入り込んだことを検知するためのボールセンサ2101が設けられている。各ボールセンサ2101はセンター抽選装置2000の図示しない制御部に接続されており、その検知信号が制御部に送られるようになっている。これにより、センター抽選装置2000の制御部は、どの保持空間Fに大型抽選ボール2400が入ったかを把握することができる。

[0084] 各保持空間Fには、それぞれ賞が割り当てられており、これらの賞の中に、本実施形態ではジャックポット賞、イベント賞、メダル供給賞が含まれている。センター抽選装置2000では、大型抽選ボール2400がどの保持空間Fに入るかという物理抽選（ジャックポット抽選）を行うものである。ジャックポット賞は、ジャックポット貯留枚数（払出量）分のメダルMが、当該ジャックポット抽選の開始条件を満たしたステーション部STのプレイフィールド500へ供給される賞である。このジャックポット貯留枚数は、所定の初期値（例えば500枚）に対し、すべてのステーション部STでメダルが投入されるたびにそのメダル投入枚数の一部に相当する枚数（例えば0.03枚）を累積的に加算したものである。このジャックポット賞に入賞したときにプレイフィールド500へ供給されるメダル枚数すなわちジャックポット貯留枚数は、本プッシャーゲーム機1において一度にプレイフィールド500へ供給され得るメダル枚数の中で最も多くなるように設定されている。よって、本プッシャーゲーム機1でプレイする遊技者は、通常、このジャックポット賞に入賞することを狙ってプレイすることになる。

[0085] また、イベント賞は、これに当選すると上述した所定のイベント条件が満たされ、以後の所定のイベント期間中、当該ジャックポット抽選の開始条件を満たしたステーション部STが属するサテライト部SAにおいて、これに属する4つのステーション部STのいずれかで行われるサテライト抽選装置1000での物理抽選で当選した当選ビンゴ数字が、他の3つのステーション部STでも当選ビンゴ数字として取り扱われるという賞である。

- [0086] また、メダル供給賞は、当該ジャックポット抽選の開始条件を満たしたステーション部STのプレイフィールド500へ規定枚数分のメダルMを供給する賞である。なお、このメダル供給賞に入賞することより供給されるメダル枚数は、ジャックポット貯留枚数の初期値よりも少なくするのが好ましい。
- [0087] また、センター抽選装置2000のディスプレイ装置2300には、ジャックポット抽選を行っていない期間は、図16に示すように、現在のジャックポット貯留枚数すなわち今ジャックポット賞に入賞したとしたらプレイフィールド500へ供給されることになるメダル枚数を示す画面が表示される。一方、ジャックポット抽選を行っている期間中は、そのジャックポット抽選の演出画面が表示される。
- [0088] ジャックポット抽選を開始する際には、図示しない駆動装置により、装置支持台2200自体が鉛直方向に平行な回転軸を中心に回転して、そのジャックポット抽選の開始条件を満たしたステーション部STが属するサテライト部SAに対してセンター抽選装置2000が正面を向くように駆動する。その後、ジャックポット抽選を進行する。このジャックポット抽選の詳細については後述する。
- [0089] (ゲーム制御系の構成)
- 図17は、本プッシャーゲーム機1のゲーム制御系の主要構成を示すブロック図である。なお、このブロック図は、説明の便宜上、ゲーム進行に応じて各部を駆動させるための駆動制御系等の構成については省略されている。
- 本実施形態におけるゲーム制御系の構成は、主に、ステーション部STの制御部600と、サテライト抽選装置1000の制御部610と、センター抽選装置2000の制御部620とから構成される。ステーション部STの制御部600は、主に上述したスロットゲーム及びビンゴゲームの全体的な進行制御を担い、サテライト抽選装置1000の制御部610は、主に上述したビンゴゲームの物理抽選の制御やボールB1、B2の搬送制御を担い、センター抽選装置2000の制御部620は、主に上述したジャックポット抽選の制御を担う。
- [0090] ステーション部STの制御部600は、主に、制御装置601と、ROM602と、RAM603と、通信装置604とから構成される。制御装置601は、ROM602に記憶されている各種プログラムを実行し、各種制御を行う。ROM602は、ステーション部STの制御

部600で行うべき各種制御の実行プログラム等を記憶している。RAM603は、各種データあるいは情報を一時的に記憶するものである。通信装置604は、サテライト抽選装置1000の制御部610との間でデータ通信を行うためのものである。

[0091] サテライト抽選装置1000の制御部610は、主に、制御装置611と、ROM612と、RAM613と、ステーション側通信装置614と、センター側通信装置615とから構成される。制御装置611は、ROM612に記憶されている各種プログラムを実行し、各種制御を行う。ROM612は、サテライト抽選装置1000の制御部610で行うべき各種制御の実行プログラム等を記憶している。RAM613は、各種データあるいは情報を一時的に記憶するものである。ステーション側通信装置614は、当該サテライト部SAに属する各ステーション部STの制御部600との間でデータ通信を行うためのものである。センター側通信装置615は、センター抽選装置2000の制御部620との間でデータ通信を行うためのものである。

[0092] 以上の構成は、ステーション部STの制御部600と、サテライト抽選装置1000の制御部610と、センター抽選装置2000の制御部620とが、直列に接続された例であるが、これらの制御部600, 610, 620を互いに並列(スター型やバス型)に接続するようにしてもよい。

[0093] (スロットゲームの流れ)

次に、本実施形態におけるプッシャーゲーム機1で進行するスロットゲームの流れについて説明する。

図18は、本実施形態におけるスロットゲームの流れを示すフローチャートである。

遊技者が貯留部101上のメダルMを上述したようにして第1のメダル投入口108—1や第2のメダル投入口109—1へ投入すると、プレイフィールド内のサブテーブル511上に向けてメダルMが送り出される。そして、サブテーブル511上のメダルMが落下したメダルMのうちの一部のメダルMは傾斜テーブル512に設けられたチャッカー515—1, 515—2, 515—3の何れかに進入して図示しないメダル検出手段として機能するメダル検出部により検出されると、その検出信号がステーション部STの制御部600の制御装置601に送られ、制御装置601はチャッカー515—1, 515—2, 515—3の何れかにメダルMが入ったことを把握する(S1)。これにより、制御装置601は

、スロットゲームの開始条件が満たされたと判断し、ROM602に記憶されている抽選プログラムを実行し、生成した乱数が所定の当選テーブルに照らして上述したいずれかの役に当選したか又はハズレたかを決定するデジタル抽選を行う(S2)。また、制御装置601は、表示部700に表示されている図4に示すスロット用ゲーム画面の3つのダイス状スロットDSを回転させる表示制御を行うとともに、デジタル抽選で当選役が決定した場合には表示部700にその当選役に係る図柄の組み合わせが停止表示するように、3つのダイス状スロットDSの回転を停止させる表示制御を行う(S3)。

[0094] 上記デジタル抽選でいずれの役にも当選しないハズレが決定された場合(S4)、制御装置601はそのままスロットゲームを終了する。

一方、小当たり役Aに当選した場合(S5)、制御装置601は、図示しないメダル供給手段として機能するメダル供給部を制御してプレイフィールド500へ3枚のメダルを供給する(S6)。このメダル供給部は、遊技者が貯留部101上のメダルMを投入したときにプレイフィールド内のサブテーブル511上へメダルMが送り出す上述した機構を共用したものであってもよいし、これとは別体に設けてもよい。別体に設ける場合には、この機構と同様の構成を採用することができる。すなわち、リフトアップホッパによりメダルMをメダル排出経路の供給端までリフトアップされ、そのメダル排出経路を介して排出端からプレイフィールド500上へ供給するという構成とすることができる。

また、小当たり役Bに当選した場合(S7)、制御装置601は、上記メダル供給部を制御してプレイフィールド500へ8枚のメダルを供給する(S8)。

[0095] また、通常ボーナス役に当選した場合(S9)、制御装置601は、上記メダル供給部を制御してプレイフィールド500へ30枚のメダルを供給する(S10-1)。また、制御装置601は、以後のデジタル抽選で用いる当選テーブルとして、当選確率が低めに設定された通常当選テーブルを用いるように設定変更する(S10-2)。

また、確変ボーナス役に当選した場合(S11)、制御装置601は、上記メダル供給部を制御してプレイフィールド500へ30枚のメダルを供給する(S12-1)。また、制御装置601は、以後のデジタル抽選で用いる当選テーブルとして、当選確率が高めに設定された高確率当選テーブルを用いるように設定変更する(S12-2)。

[0096] また、ボール供給役が当選した場合(S13)、制御装置601は、サテライト抽選装置

1000における制御部610の制御装置611へボールB1についてのボール供給命令を出力する。これにより、ボール供給機構1300からボールキャリア1520へボールB1が受け渡され、そのボールキャリア1520から当該ボール供給役が当選したステーション部STのボール投入機構1800へボールB1が受け渡される。ボール投入機構1800へ受け渡されたボールB1は、ボール投入スロープ1801のストップ1802によって一時的に保持される。そして、遊技者がボタン160を押し、その操作信号を制御装置601が受けたタイミングで、制御装置601は、ボールB1はストップ1802から解放され、ボールB1がボール投入スロープ1801上を転がり落ち、ボール投入位置抽選機構1810へ受け渡される。そして、このボール投入位置抽選機構1810で、プレイフィールド500上へのボール供給位置の抽選が行われ、メインテーブル501上における奥側か手前側のいずれかにボールB1が供給される(S14)。このボール投入位置抽選機構1810は、ボールB1、B2が通過可能なボール受け口がボール投入スロープ1801の最下点を中心に手前側と奥側との間を往復移動する構成を有している。ボール受け口にボールが入るとメインテーブル501上の手前側にそのボールが供給され、ボール受け口にボールが入らないとメインテーブル501上の奥側にそのボールが供給される。ボールがメインテーブル501上の手前側に供給されると、メインテーブル501上の奥側に供給される場合に比べてメダル落下溝までの移動距離が短いため、そのボールB1をメダル落下溝へ落としやすくなり、ビンゴゲームの開始条件を満たしやすくなる。したがって、遊技者は、ストップ1802で保持されたボールB1が、ボール投入位置抽選機構1810のボール受け口にボールB1が入るようにタイミングを計ってボタン160を押すようにプレイすることになる。

- [0097] また、直接サテライト役が当選した場合(S15)、制御装置601は、サテライト抽選装置1000における制御部610の制御装置611へボールB1についてのボール供給命令を出力する。これにより、ボール供給機構1300からボールキャリア1520へボールB1が受け渡される。その後、ボールキャリア1520は、ステージボール投入機構1600と対向する位置へ移動し、ステージボール投入機構1600の受皿1610へボールB1を受け渡す。そして、遊技者がボタン160を押し、その操作信号を制御装置601が受けたタイミングで、制御装置601は、ボール投入命令がサテライト抽選装置100

0における制御部610の制御装置611へ出力する。これにより、ボールB1はボール投入経路1110を介してアウタービンゴステージ1100へ投入され、物理抽選が行われる。また、直接サテライト役が当選した場合、制御装置601は、ビンゴゲームの開始条件が満たされたとして、後述するビンゴゲームを開始する(S20)。

[0098] また、直接センター役が当選した場合(S16)、制御装置601は、サテライト抽選装置1000の制御部610を介してセンター抽選装置2000における制御部620の制御装置621に対し、ジャックポット抽選の開始命令を出力する。これにより、後述するセンター抽選装置2000においてジャックポット抽選が開始される(S40)。

[0099] (ビンゴゲームの流れ)

次に、本実施形態におけるプッシャーゲーム機1で進行するビンゴゲームの流れについて説明する。

図19は、本実施形態におけるビンゴゲームの流れを示すフローチャートである。

本実施形態のビンゴゲームでは、ボールB1、B2がメダル落下溝に落ちるか、上述したスロットゲームで直接サテライト役に当選するかのいずれかのビンゴゲームの開始条件を満たすと(S21)、ステーション部STにおける制御部600の制御装置601は、ROM602に記憶されているビンゴ実行プログラムを実行し、ビンゴゲームを開始する。具体的には、制御装置601は、まず、表示部700に表示されている図4に示したスロット用ゲーム画面を図5に示したビンゴ用ゲーム画面に切り替え、その表示制御を行う(S22)。ここで、ビンゴ用ゲーム画面に表示されているビンゴカード画像BCは、過去の任意のタイミングで生成された配列情報に基づくものである。配列情報を生成するタイミングは、本プッシャーゲーム機1の電源投入時、図示しないリセットボタンの操作時、過去のビンゴゲームでビンゴが成立した時などが挙げられる。本実施形態では、ビンゴゲームでビンゴが成立した時に新しい配列情報を生成し、これを過去の配列情報と置き換える場合を例に挙げて説明する。

[0100] また、制御装置601は、ビンゴゲームの開始条件が満たされたとき、サテライト抽選装置1000における制御部610の制御装置611へビンゴ開始命令を出力する。これにより、制御装置611は、その命令を受けたステーション部STのボール運搬機構1900におけるボール運搬部走行スロープ1901の出口に対向する位置へボールキャリ

ア1520を移動させる。また、制御装置601は、ボール運搬機構1900を制御して、メダル落下溝に落下したボールB1, B2をボール運搬部走行スロープ1901からボールキャリア1520へ搬送する。その後、上述したようにサテライト抽選装置1000における制御部610の制御装置611は、ボールキャリア1520をステージボール投入機構1600の対向位置へ移動させ、そのボールB1, B2の種類に応じ、ステージボール投入機構1600を制御してボールB1, B2をアウタービンゴステージ1100又はインナービンゴステージ1200へ投入する(S23)。

[0101] アウタービンゴステージ1100又はインナービンゴステージ1200へ投入されたボールB1, B2がいずれかの入賞スポット1101, 1201に入ると、その信号がサテライト抽選装置1000における制御部610の制御装置611に送られる。これにより、制御装置611は、どの入賞スポット1101, 1201にボールB1, B2が入ったかを認識する。このとき、ボールB1, B2が入った入賞スポット1101, 1201が、センター抽選装置2000でのジャックポット抽選開始の権利が割り当てられたJP入賞スポットである場合(S24のYes)、制御装置611は、センター抽選装置2000における制御部620の制御装置621に、ジャックポット抽選の開始命令を出力する。これにより、センター抽選装置2000においてジャックポット抽選が開始される(S40)。

[0102] 一方、ボールB1, B2が入った入賞スポット1101, 1201が、ビンゴ数字の割り当てられた入賞スポットである場合(S24のNo)、サテライト抽選装置1000における制御部610の制御装置611は、その割り当てられているビンゴ数字を示す情報を、当該ビンゴゲームの開始条件を満たしたステーション部STにおける制御部600の制御装置601へ出力する。この情報を受けた制御装置601は、記憶手段として機能する記憶部としてのRAM603内の当選ビンゴ数字記憶領域に、その情報に係るビンゴ数字を当選ビンゴ数字として記憶する。なお、この当選ビンゴ数字記憶領域には、当該ステーション部STに対応する配列情報が生成されてからの当選ビンゴ数字が累積的に記憶される。そして、判定部である制御装置601は、判定手段として機能し、その当選ビンゴ数字記憶領域に記憶されているすべての当選ビンゴ数字と、RAM603内の配列情報記憶領域に記憶されている当該配列情報とを参照し、その配列情報が示すビンゴカード上の「1」から「9」のビンゴ数字の配列であるカード配列(抽選対象

配列) 上における当該すべての当選ビンゴ数字の配列が特定配列であるか否かのビンゴ判定を行う(S25)。なお、本実施形態における特定配列は、3×3のビンゴカード上における縦、横、斜めの列であり、合計8列である。

[0103] 本実施形態において、各特定配列には、所定枚数のメダルをプレイフィールド500へ払い出すメダル払出賞、ボールB1をプレイフィールド500へ供給する通常ボール供給賞、ボールB2をプレイフィールド500へ供給する特別ボール供給賞のいずれかが割り当てられている。上記ビンゴ判定において、制御装置601が特定配列でないと判定した場合すなわちビンゴが成立していないと判定した場合(S25のNo)、ビンゴゲームを終了する。

[0104] 一方、特典付与部である制御装置601は、ビンゴが成立したと判定し(S25のYes)、その特定配列が特別ボール供給賞に係るものである場合には(S26のYes)、特典付与手段として機能し、上述したスロットゲームにおいて小当たり役A等のメダル供給役が当選した場合と同様の方法でプレイフィールド500上へ所定枚数のメダルMを供給するとともに(S27-1)、上述したスロットゲームにおいてボール供給役が当選した場合と同様の方法でプレイフィールド500上へボールB2を供給する(S27-2)。

また、特典付与部である制御装置601は、ビンゴが成立した特定配列が通常ボール供給賞に係るものである場合には(S28のYes)、特典付与手段として機能し、上述したスロットゲームにおいて小当たり役A等のメダル供給役が当選した場合と同様の方法でプレイフィールド500上へ所定枚数のメダルMを供給するとともに(S29-1)、上述したスロットゲームにおいてボール供給役が当選した場合と同様の方法でプレイフィールド500上へボールB1を供給する(S29-2)。

また、特典付与部である制御装置601は、ビンゴが成立した特定配列がメダル供給賞に係るものである場合には(S28のNo)、特典付与手段として機能し、上述したスロットゲームにおいて小当たり役A等のメダル供給役が当選した場合と同様の方法でプレイフィールド500上へ所定枚数のメダルMを供給する(S30)。

なお、ビンゴが成立したときにプレイフィールド500上へ供給されるメダルMの枚数は、そのビンゴ成立に係る賞ごとに異なる枚数としてもよいし、同じ枚数としてもよい。

[0105] このようにして、ビンゴ成立後の処理を行った配列情報生成部である制御装置601

は、配列情報生成手段として機能し、ROM602に記憶されている配列情報生成プログラムを実行して新たな配列情報を生成し、RAM603の配列情報記憶領域に記憶されている配列情報を新たに生成した配列情報に置き換えて、配列情報をリセットする(S31)。

[0106] (ジャックポット抽選の流れ)

次に、本実施形態におけるプッシャーゲーム機1で進行するジャックポット抽選の流れについて説明する。

図20は、本実施形態におけるジャックポット抽選の流れを示すフローチャートである。

本実施形態のジャックポット抽選は、上述したビンゴゲームにおけるサテライト抽選装置1000での物理抽選でセンター抽選装置2000でのジャックポット抽選開始の権利が割り当てられた入賞スポットにボールB1, B2が入るか、上述したスロットゲームで直接センター役に当選するか、のいずれかのジャックポット抽選の開始条件を満たすと(S41)、センター抽選装置2000における制御部620の制御装置621は、ROM 622に記憶されているジャックポット実行プログラムを実行し、ジャックポット抽選を開始する。具体的には、制御装置621は、まず、装置支持台2200を回転させて、当該ジャックポット抽選の開始条件を満たしたステーション部STが属するサテライト部SAに対してセンター抽選装置2000が正面を向くように駆動制御する。また、ディスプレイ装置2300にジャックポット抽選の演出用画面を表示し、これを表示制御する。

[0107] その後、当該ステーション部STでプレイする遊技者がそのステーション部STのボタン160を押すと(S42)、その操作信号がそのステーション部STにおける制御部600の制御装置601に入力される。これにより、制御装置601は、サテライト抽選装置1000の制御部610を介してセンター抽選装置2000における制御部620の制御装置621へボール投入命令を出力する。これにより、制御装置621は大型ボール投入機構2500へボール投入命令を出力する。ボール投入命令を受けた大型ボール投入機構2500は、ボールストッパ2521をボール保持位置からボール解放位置へ移動させ、ボール保持部2520に保持されていた大型抽選ボール2400を搬送スロープ2600へ投入する(S43)。これにより、大型抽選ボール2400は搬送スロープ2600上を

その最下点を中心に振り子のように移動し、最終的に回転搬送装置2100のいずれかの保持空間F内に入り込む。大型抽選ボール2400がいずれかの保持空間Fに入ると、その信号がセンター抽選装置2000における制御部620の制御装置621に送られる。これにより、制御装置621は、大型抽選ボール2400が入った保持空間Fを認識する。

[0108] このとき、大型抽選ボール2400が入った保持空間Fが、ジャックポット賞の割り当てられたものである場合(S44のYes)、制御装置621は、RAM623からジャックポット貯留枚数データを読み出し、そのデータが示す枚数分のメダルMを、当該ジャックポット抽選の開始条件を満たしたステーション部STのプレイフィールド500へ供給するための処理を行う(S45-1)。このとき、制御装置621からステーション部STにおける制御部600の制御装置601へメダル供給命令を出力し、制御装置601の制御の下で上述した通常のメダル供給処理と同様の方法でメダルMをプレイフィールド500へ供給するようにしてもよい。ただし、ジャックポット賞に入賞したときに供給されるメダルは大量なので、上述した通常のメダル供給処理とは別に、独自のメダル供給機構を用いた処理としてもよい。この場合、ジャックポット賞に入賞したときの演出としても好適である。また、制御装置621は、RAM623に記憶されているジャックポット貯留枚数データを初期値にリセットする(S45-2)。

[0109] 一方、大型抽選ボール2400が入った保持空間Fが、イベント賞の割り当てられたものである場合(S46のYes)、制御装置621は、当該ジャックポット抽選の開始条件を満たしたステーション部STにおける制御部600の制御装置601へメダル供給命令を出力する。これにより、上述したスロットゲームにおいて小当たり役A等のメダル供給役が当選した場合と同様の方法で、当該ステーション部STのプレイフィールド500上へ所定枚数(例えば100枚)のメダルMが供給される(S47-1)。また、制御装置621は、当該ステーション部STが属するサテライト部SAのサテライト抽選装置1000における制御部610の制御装置611へイベント開始命令を出力する。これを受けた制御装置611は、所定のイベント条件が満たされたと判断し、以後の所定のイベント期間中、当該サテライト部SAに属する4つのステーション部STのいずれかについて行うビンゴゲームの物理抽選で当選する当選ビンゴ数字を、他の3つのステーション部

STでも当選ビンゴ数字として取り扱うようにイベント処理する(S47-2)。具体的には、制御装置611は、所定のイベント期間中に行うサテライト抽選装置1000の物理抽選で当選した当選ビンゴ数字を示す情報を、当該サテライト部SAに属するすべてのステーション部STにおける制御部600の制御装置601へ出力する。

[0110] また、大型抽選ボール2400が入った保持空間Fが、メダル供給賞の割り当てられたものである場合(S46のNo)、制御装置621は、当該ジャックポット抽選の開始条件を満たしたステーション部STにおける制御部600の制御装置601へメダル供給命令を出力する。これにより、上述したスロットゲームにおいて小当たり役A等のメダル供給役が当選した場合と同様の方法で、当該ステーション部STのプレイフィールド500上へ所定枚数のメダルMが供給される(S48)。

[0111] 以上、本実施形態においては、各ステーション部STにおいてボールB1, B2がメダル落下溝に落下したときに行われるサテライト抽選装置1000での物理抽選の結果(当選ビンゴ数字)と、その後にボールB1, B2が再びメダル落下溝に落下することで行われる物理抽選の結果(当選ビンゴ数字)とを用いてビンゴが成立したか否かが判定され、ビンゴが成立すると、当該ステーション部STのプレイフィールドへメダルが供給される。すなわち、各ステーション部STにおいてボールB1, B2がメダル落下溝に落下したときに行われるサテライト抽選装置1000での物理抽選の結果(当選ビンゴ数字)と、その後にボールB1, B2が再びメダル落下溝に落下することで行われる物理抽選の結果(当選ビンゴ数字)とが互いに連携することで、プレイフィールド500にメダルMが供給される。しかも、ボールB1, B2がメダル落下溝に落下すればするほど、ビンゴが成立する可能性が高まり、プレイフィールド500にメダルMが供給される可能性が高まる。このように、本実施形態では、ボールB1, B2をメダル落下溝へ落下させるたびにプレイフィールド500にメダルが供給される可能性が高まることから、ボールB1, B2がメダル落下溝に落下することは遊技者にとって遊技をやめる契機とはならず、むしろ遊技者に対して遊技の継続を促すことになり、遊技者に遊技を継続してもらうことができる。

[0112] なお、本実施形態におけるイベント条件は、上述のジャックポット抽選でイベント賞に入賞することであったが、これに限られることなく、例えば上述のビンゴゲームやス

ロットゲームなどに同様のイベント賞を設けてこの賞に入賞することをイベント条件とすることもできる。

- [0113] また、上記実施形態において、コンピュータプログラム等のソフトウェアにより実現されている手段は、回路、チップ等のハードウェアにより実現してもよく、また、回路、チップ等のハードウェアにより実現されている手段は、コンピュータプログラム等のソフトウェアにより実現してもよい。

## 請求の範囲

- [1]     メダル遊技機において、  
      多数のメダルを載置するメダル載置面をもつメダル載置台と、  
      該メダル載置面上の一部分に存在するメダルを該メダル載置面上の他部分側に押し出すように、該メダル載置面に対して該一部分に沿うように相対的に往復移動するメダル押出部材と、  
      該メダル押出部材により押し出されたメダルにより、該メダル載置面外に押し出されたメダルが落下するメダル落下溝と、  
      メダルとは異なる形状をもつ異形物を該メダル載置面上に供給する異形物供給部と、  
      該異形物が該メダル落下溝に落下したとき、落下した異形物そのもの又は別の異形物を移動させることにより複数の抽選対象の中から当選対象を決定する抽選を行う物理抽選部と、  
      上記複数の抽選対象の一部又は全部を用いた抽選対象配列を示す配列情報を生成する配列情報生成部と、  
      該配列情報生成部により生成された配列情報が示す抽選対象配列に含まれる各抽選対象にそれぞれ対応した複数の抽選対象画像を該配列情報に基づいて配列した配列画像を表示する表示部と、  
      上記物理抽選部が行った抽選により決定した複数の当選対象を記憶する記憶部と、  
      、  
      該記憶部に記憶された複数の当選対象に基づき、該配列情報が示す抽選対象配列上における該複数の当選対象の配列が特定配列であるか否かの判定を行う判定部と、  
      該判定部が特定配列であるという判定を行うことを条件に、特典を付与する特典付与部とを有するメダル遊技機。
- [2]     請求項1のメダル遊技機において、  
      上記異形物は、球状物体であるメダル遊技機。
- [3]     請求項1のメダル遊技機において、

メダル投入口にメダルが投入されたとき、上記メダル載置面が存在するプレイフィールド内にメダルを送出するメダル送出部と、

上記プレイフィールド内に設けられ、メダルが通過可能なメダル通過口を形成する通過口形成部材と、

該メダル通過口を通過したメダルを検出するメダル検出部と、

該メダル検出部によりメダルが検出されることを条件に、上記異形物供給部により上記異形物を供給するか否かの抽選を行う供給抽選部とを有し、

上記異形物供給部は、該供給抽選部の抽選により該異形物を供給する旨の抽選結果を得ることを条件に、該異形物を上記メダル載置面上に供給するメダル遊技機

。

[4] 請求項2のメダル遊技機において、

メダル投入口にメダルが投入されたとき、上記メダル載置面が存在するプレイフィールド内にメダルを送出するメダル送出部と、

上記プレイフィールド内に設けられ、メダルが通過可能なメダル通過口を形成する通過口形成部材と、

該メダル通過口を通過したメダルを検出するメダル検出部と、

該メダル検出部によりメダルが検出されることを条件に、上記異形物供給部により上記異形物を供給するか否かの抽選を行う供給抽選部とを有し、

上記異形物供給部は、該供給抽選部の抽選により該異形物を供給する旨の抽選結果を得ることを条件に、該異形物を上記メダル載置面上に供給するメダル遊技機

。

[5] 請求項1、2、3又は4のメダル遊技機において、

少なくとも上記メダル載置台、上記メダル押出部材、上記メダル落下溝及び上記異形物供給部をそれぞれ有する複数のステーションを備え、

上記配列情報生成部は、各ステーションに対して少なくとも1つずつ対応する個別の配列情報を生成し、

上記表示部は、各ステーションに対応する配列情報に係る配列画像をステーションごとに表示し、

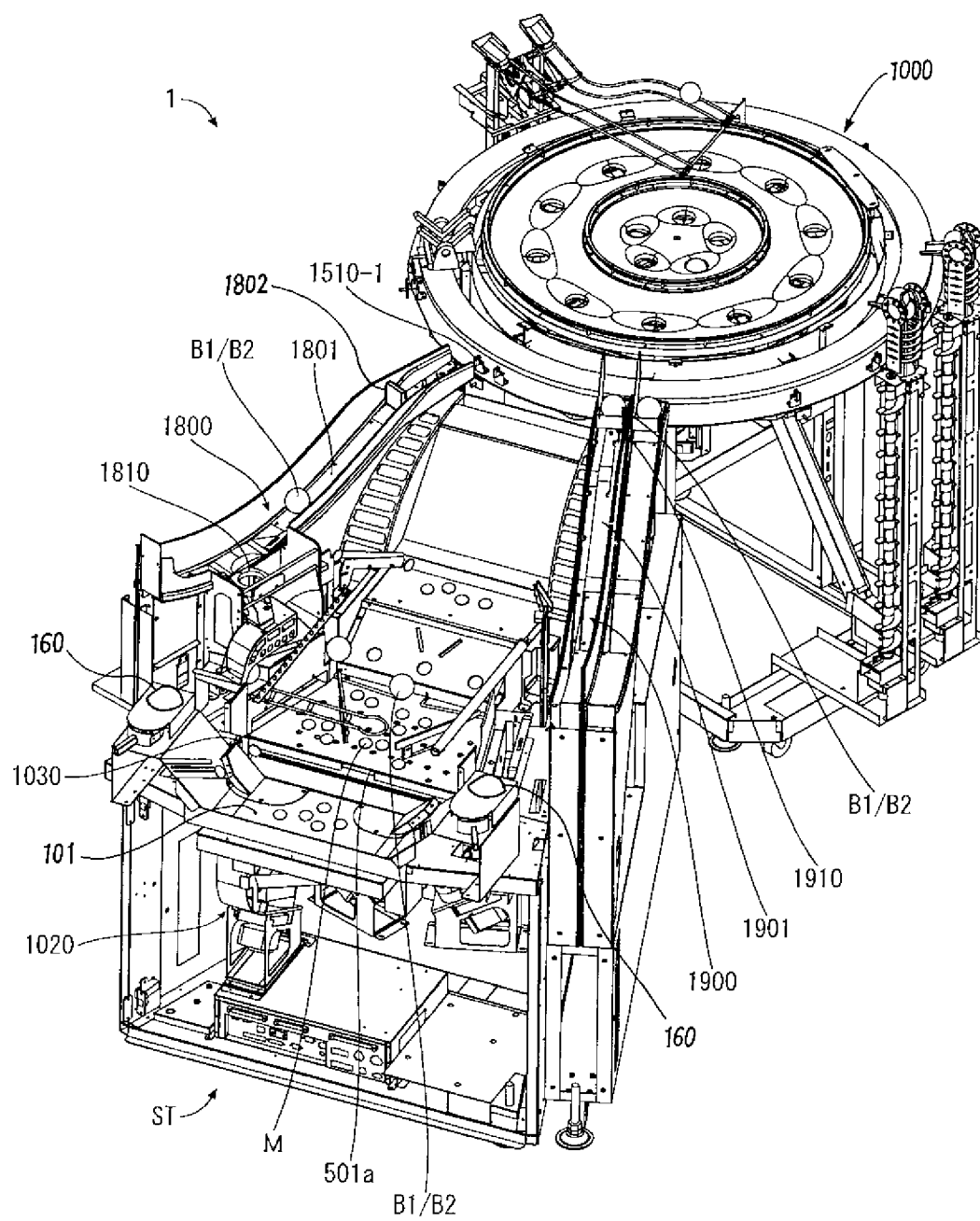
上記記憶部は、上記当選対象を各ステーションごとに記憶するものであって、各ステーションごとに記憶される当選対象は、それぞれ、自己のステーションのメダル落下溝に異形物が落下したときに上記物理抽選部が行った抽選により決定した当選対象であり、

上記判定部は、該記憶部がステーションごとに記憶している当選対象に基づいて上記判定をステーションごとに行い、

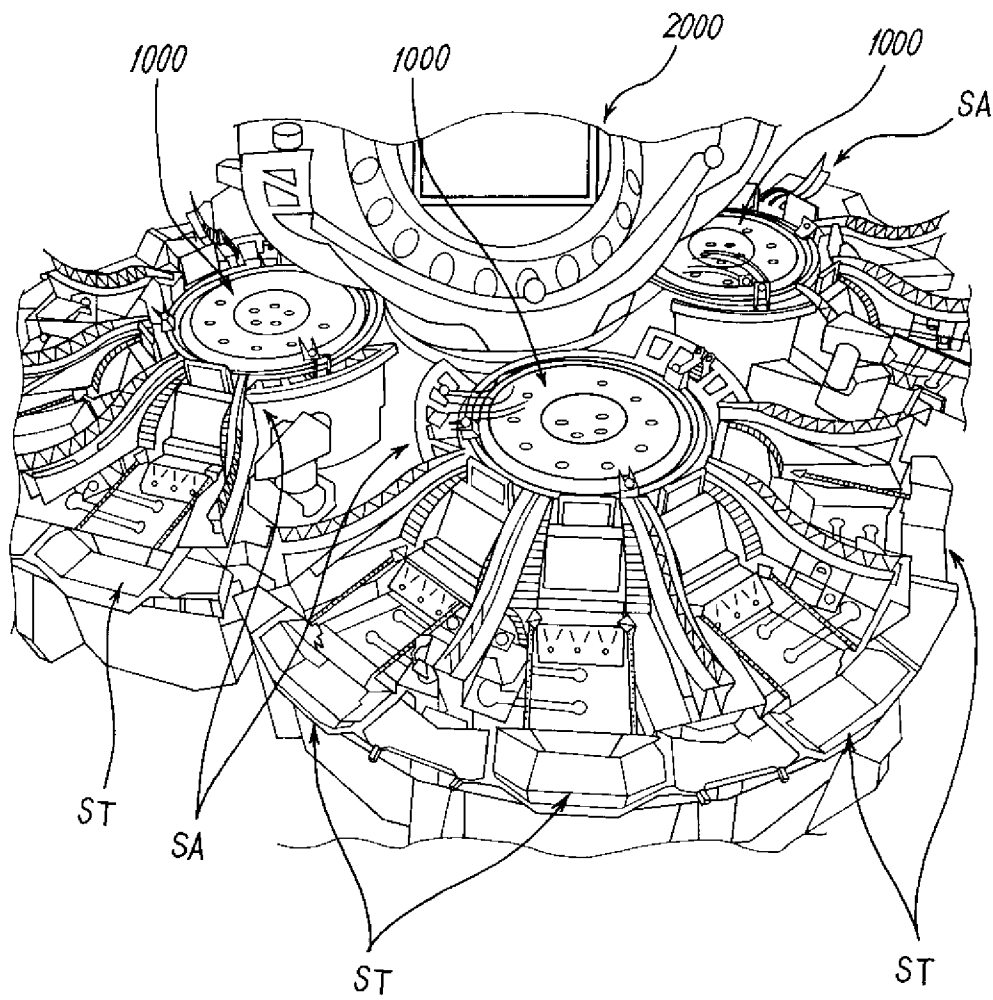
上記特典付与部は、該判定部が特定配列であるという判定を行うことを条件に、その判定に係るステーションに対して特典を付与するものであり、

該記憶部は、所定の条件が満たされたとき、一のステーションのメダル落下溝に異形物が落下したときに該物理抽選部が行った抽選により決まった当選対象を、該一のステーションだけでなく他のステーションにも関連づけて記憶するメダル遊技機。

[図1]

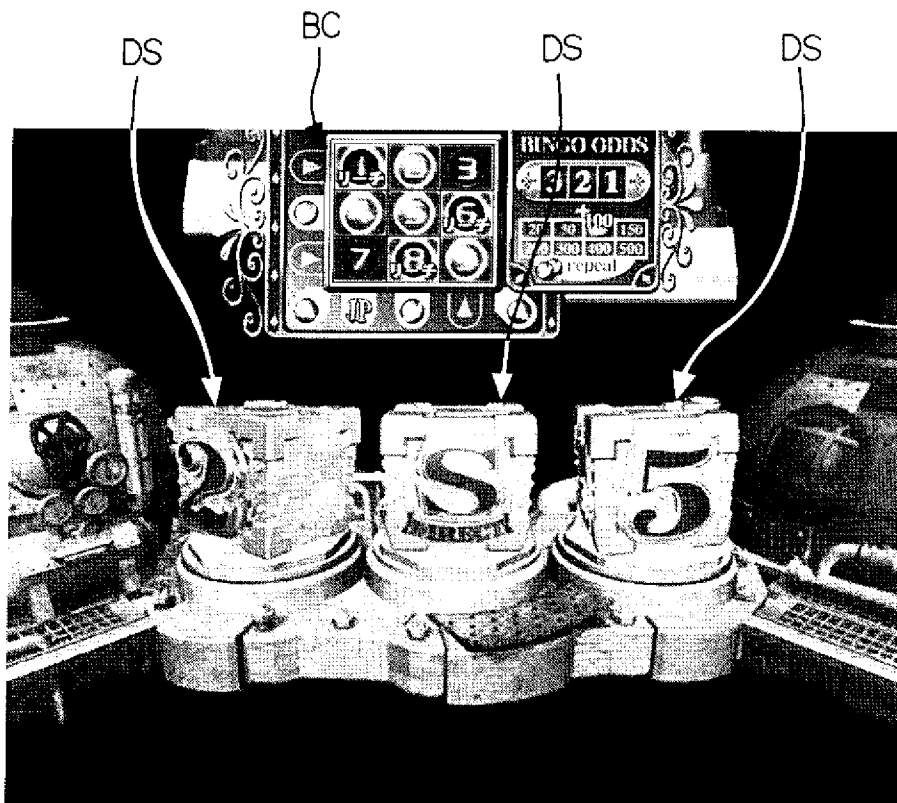


[図2]

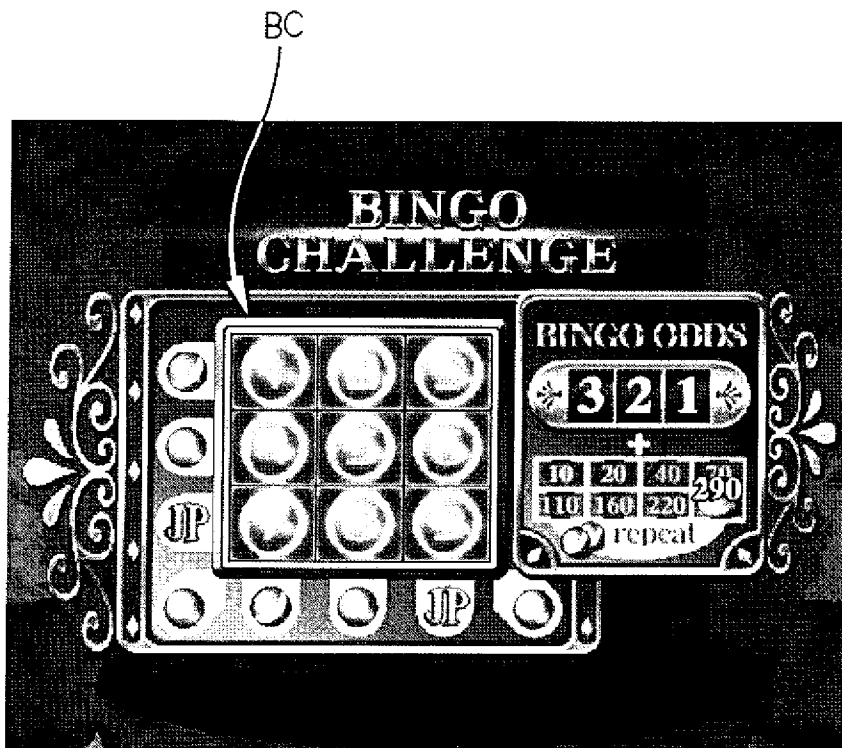




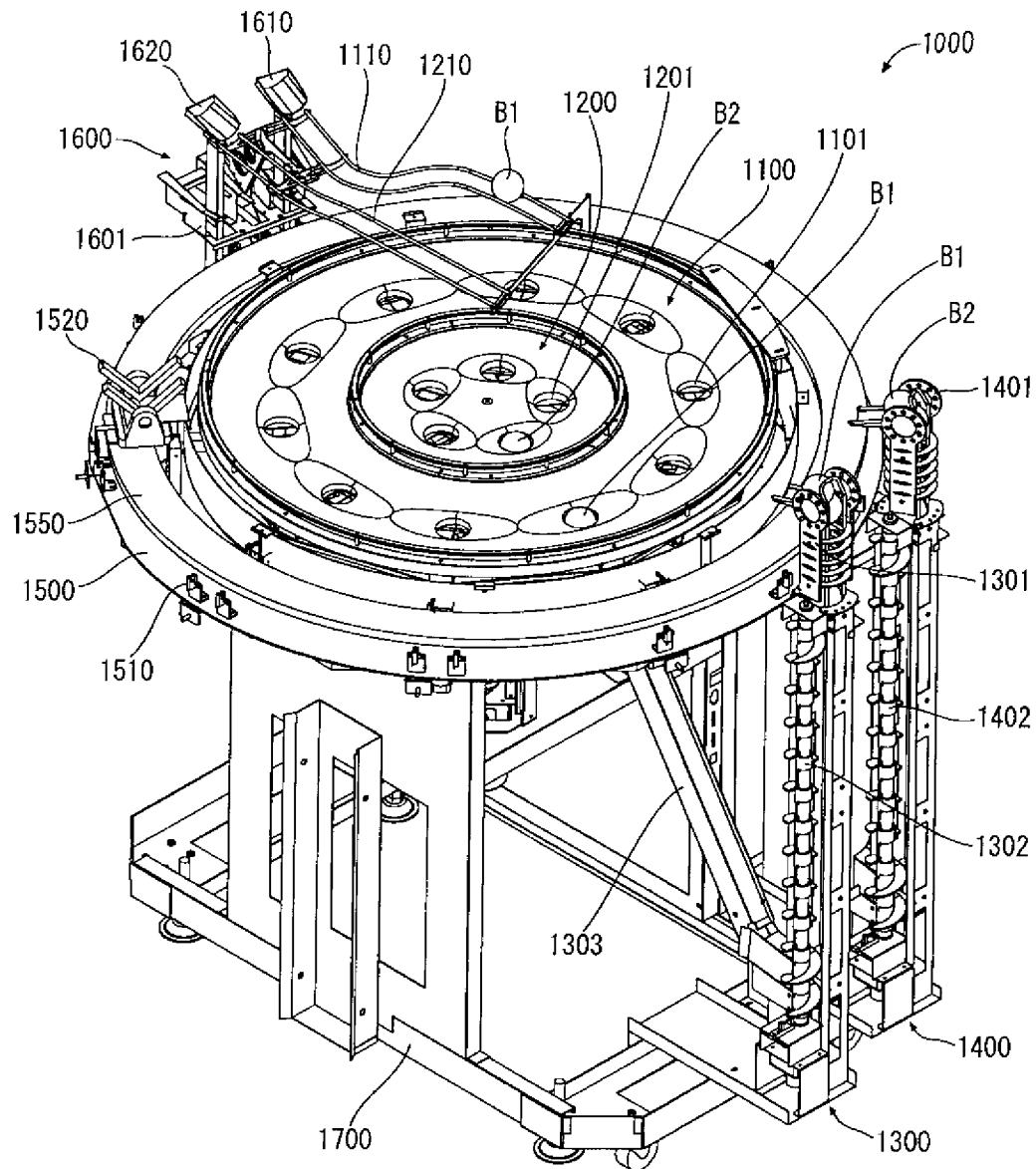
[図4]



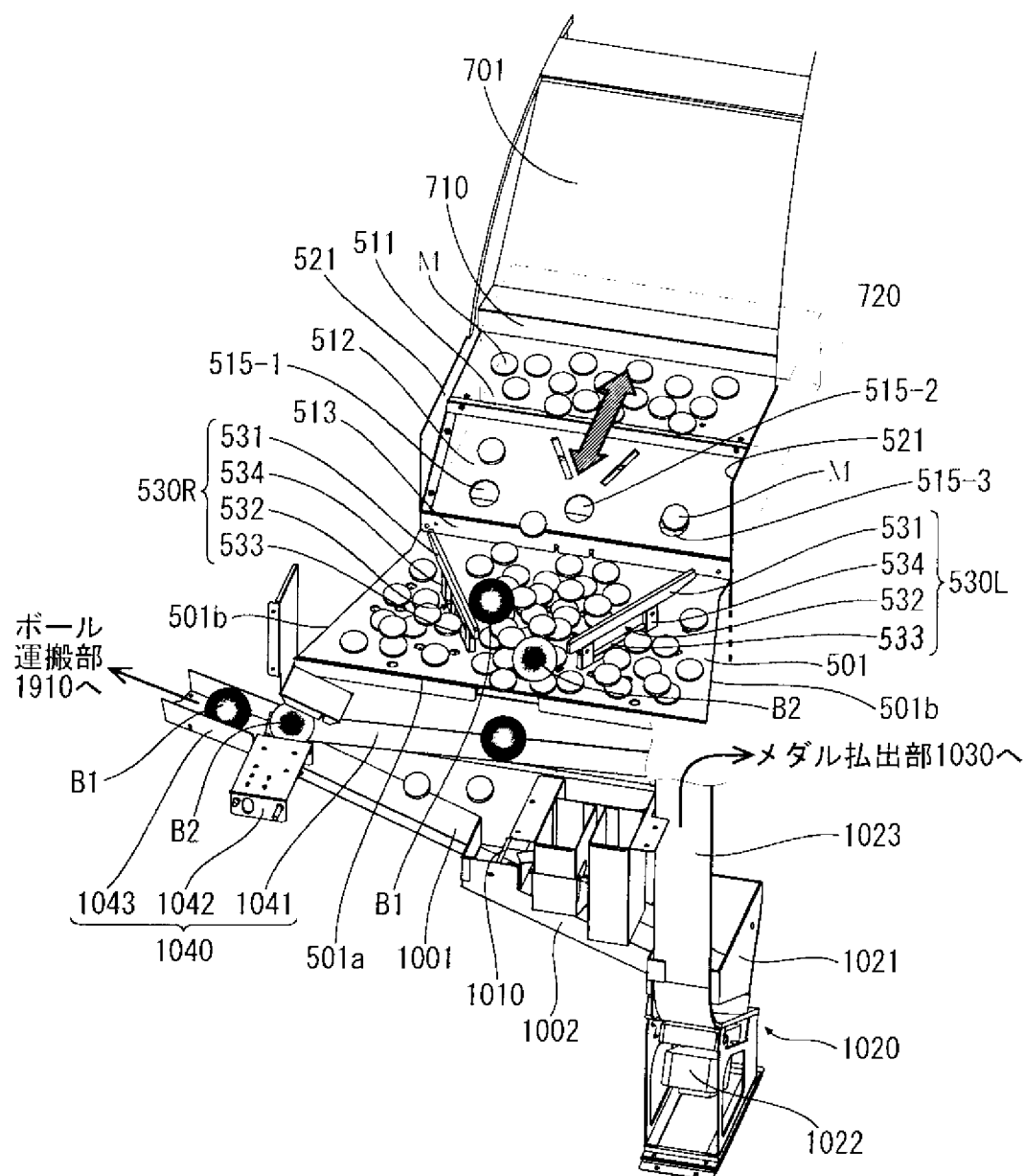
[図5]



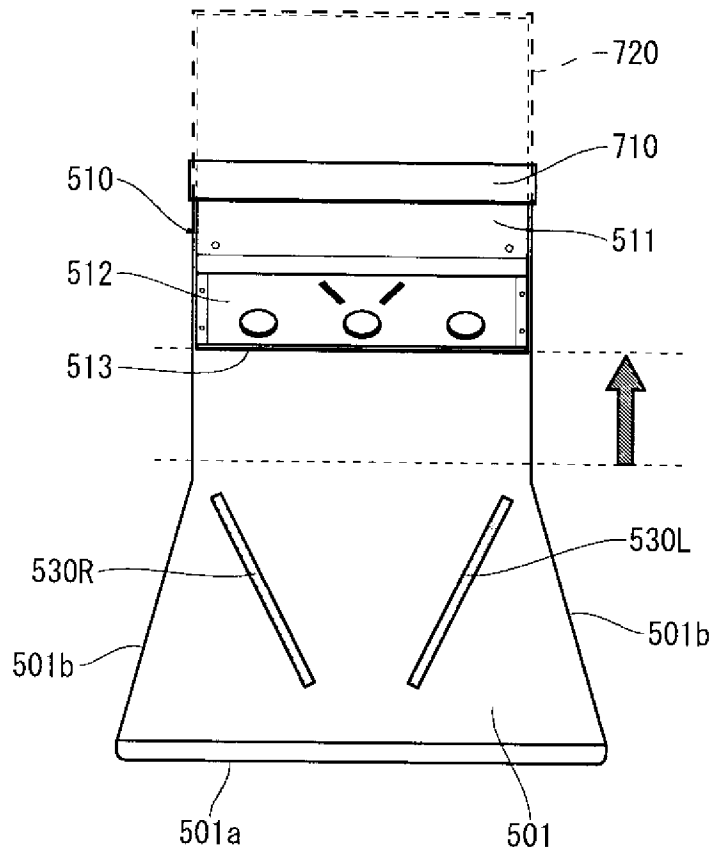
[図6]



[図7]

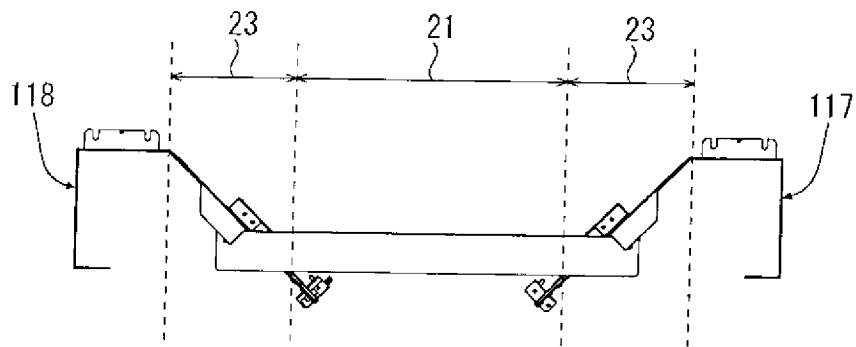


[図8A]

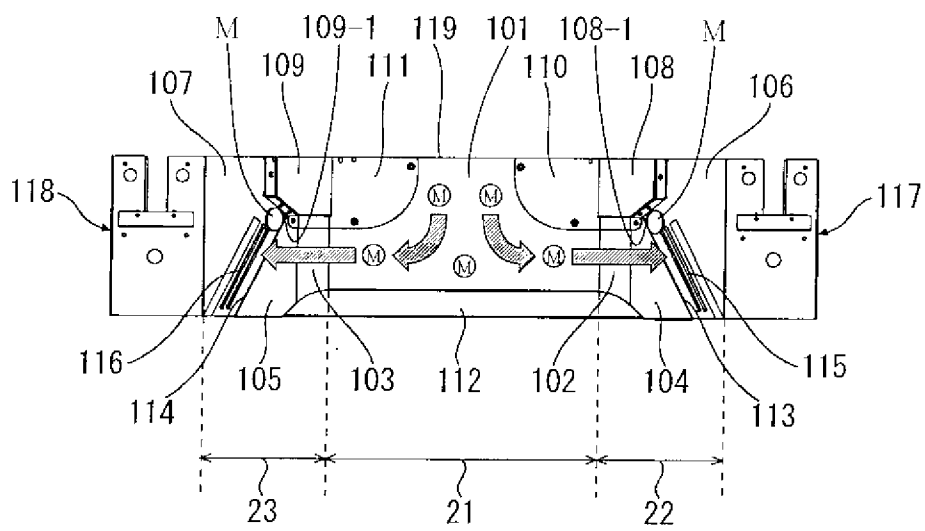




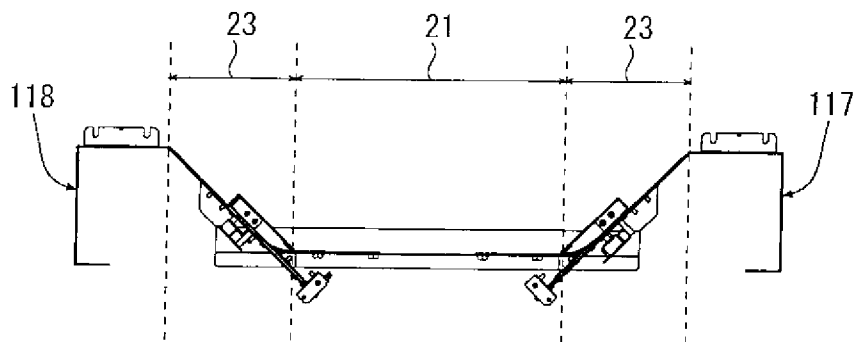
[図10]



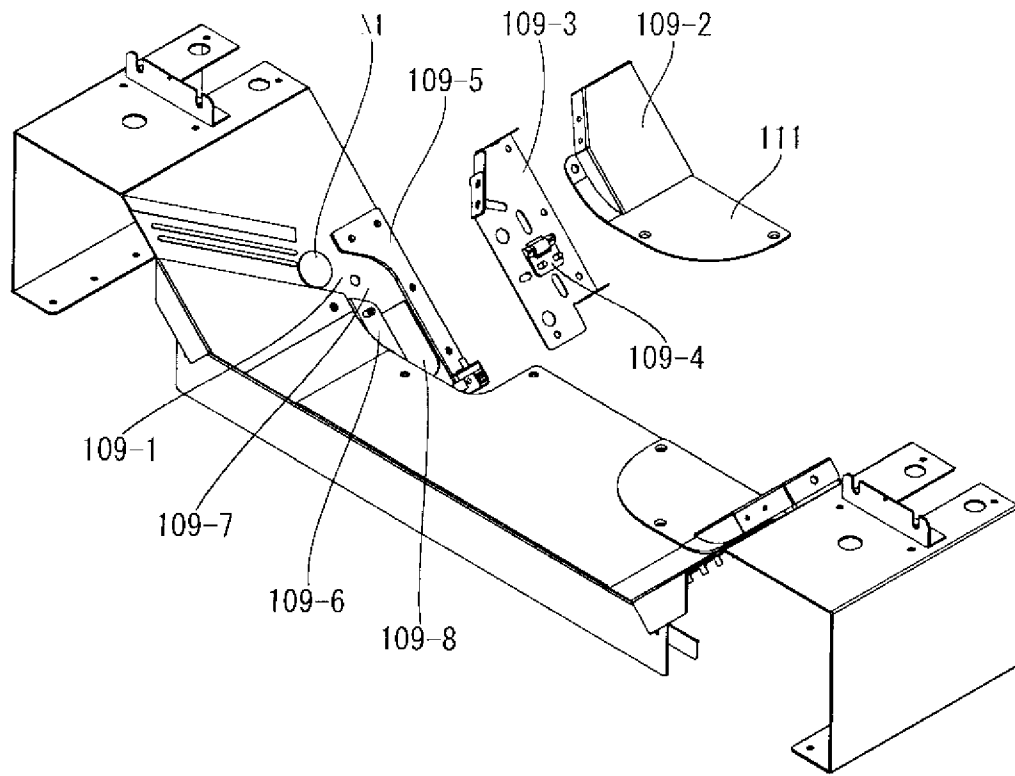
[図11]



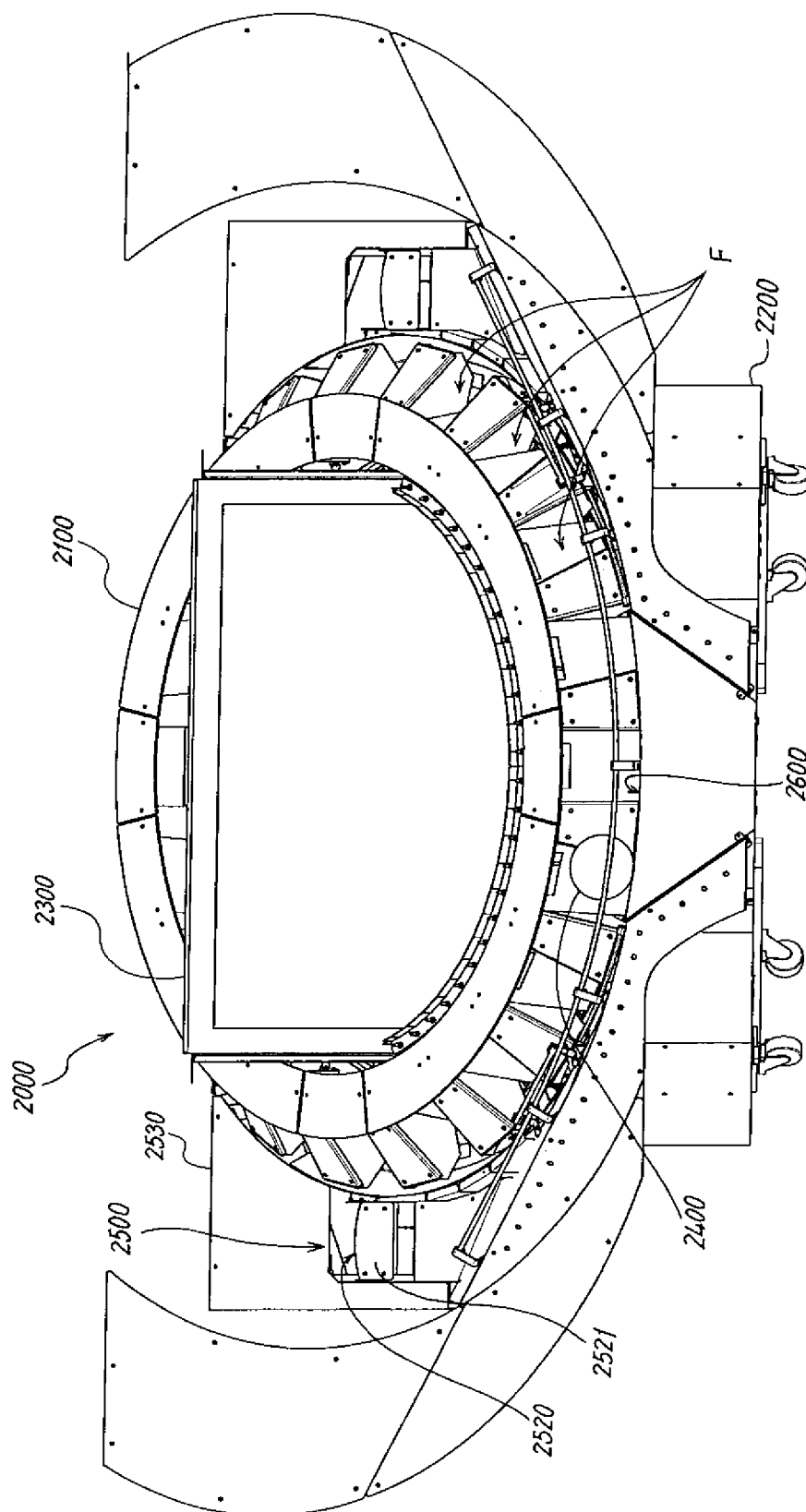
[図12]



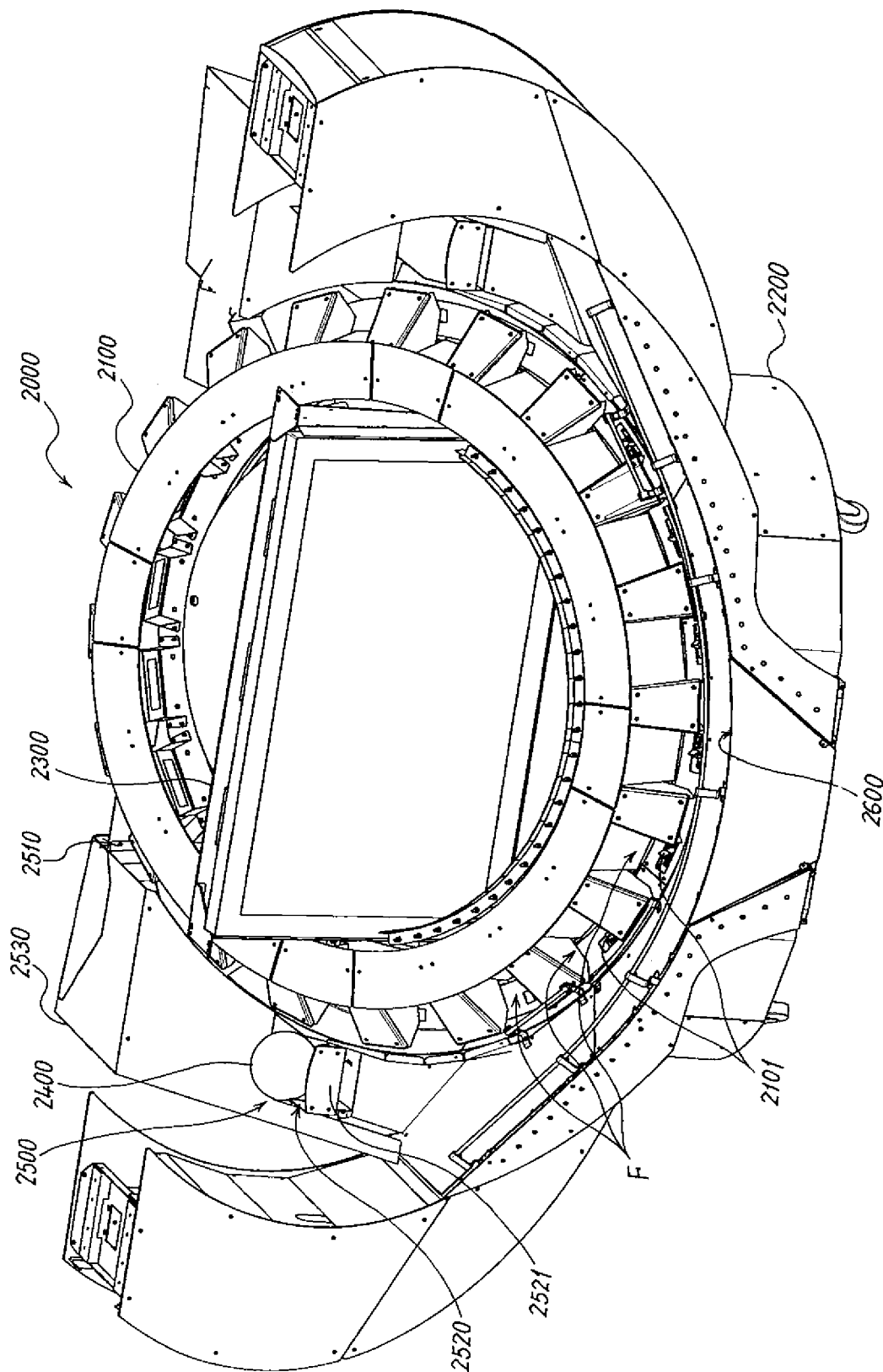
[図13]



[図14]



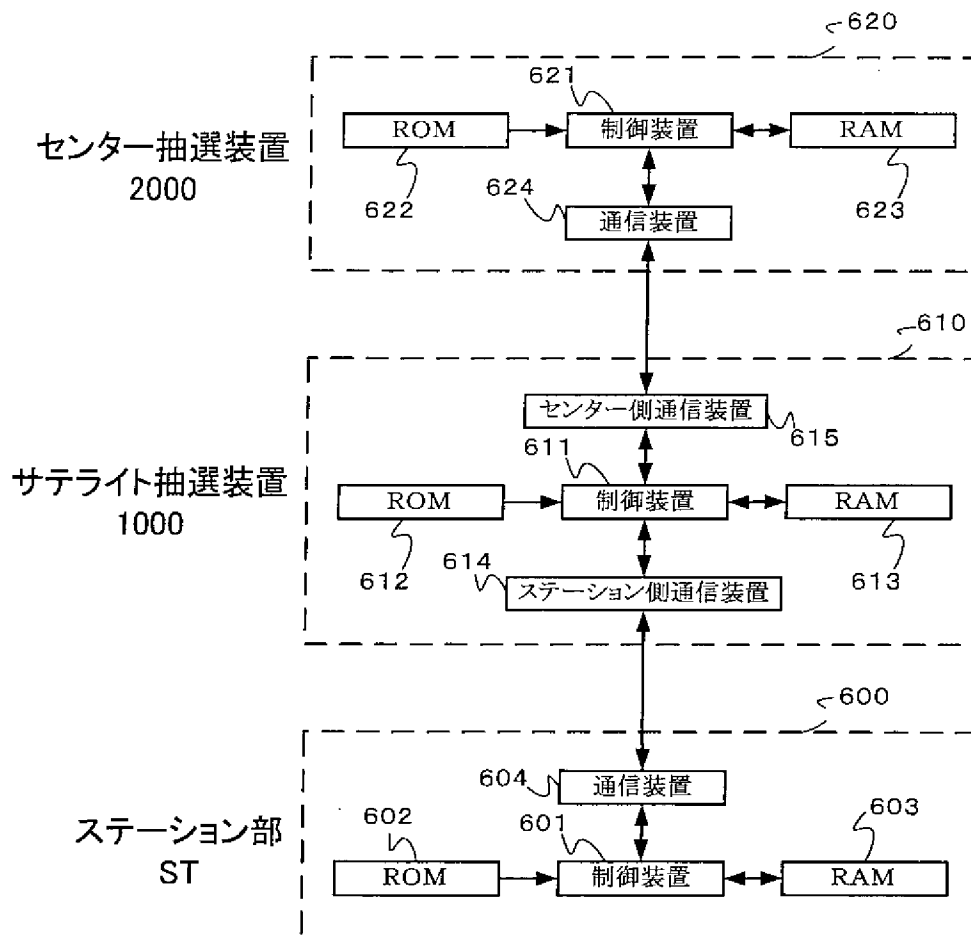
[図15]



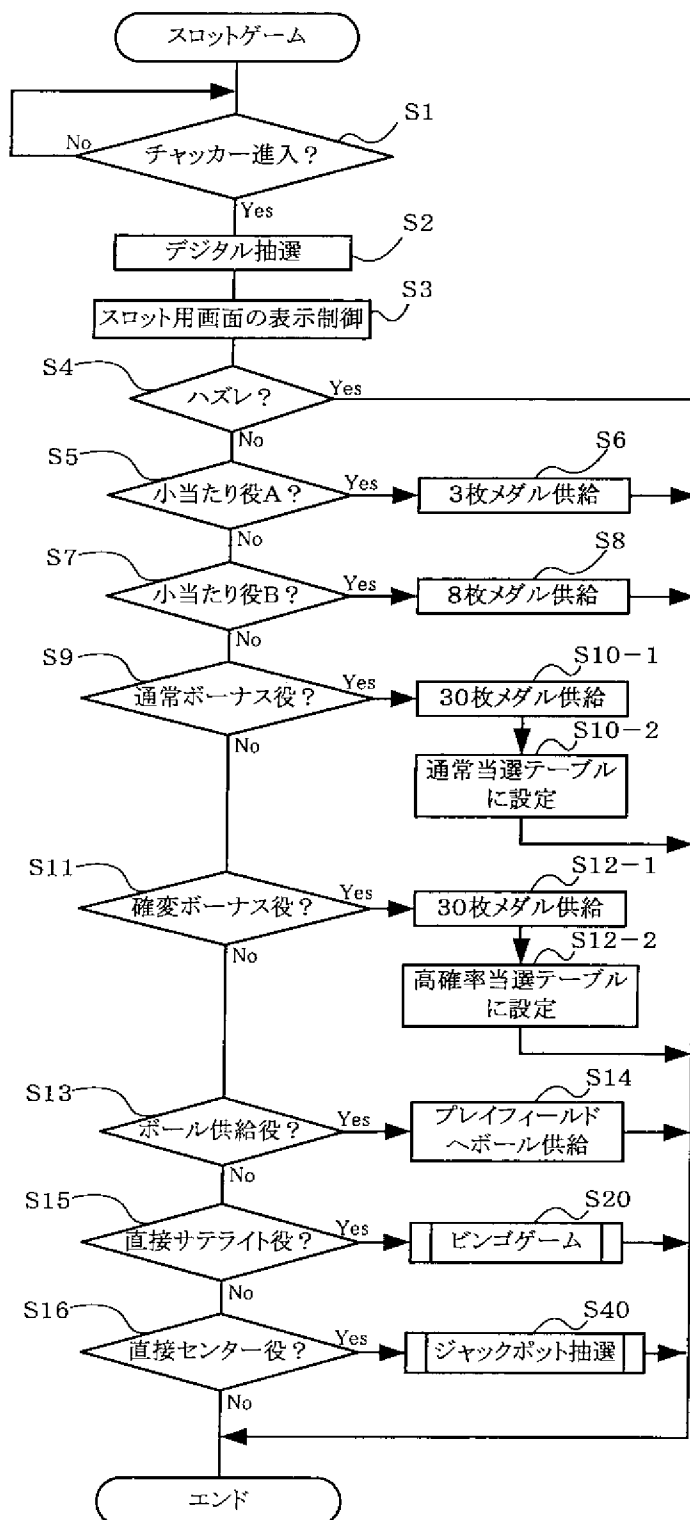
[図16]



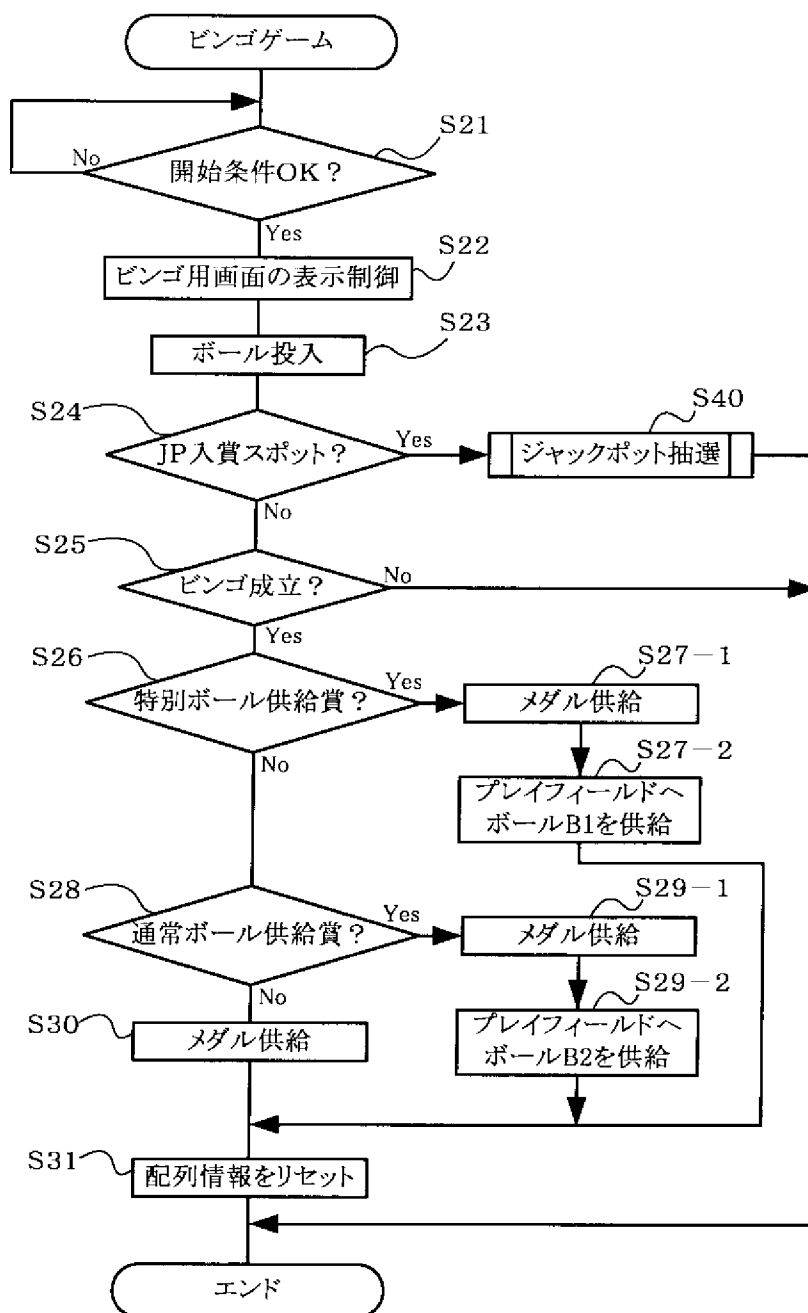
[図17]



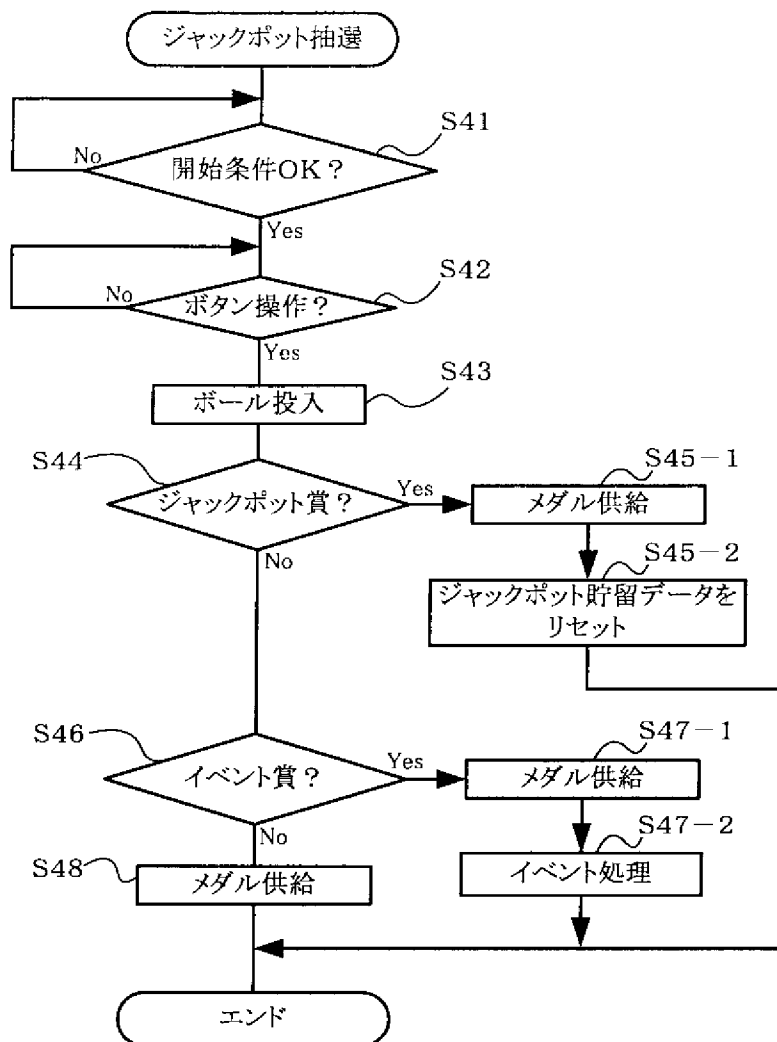
[図18]



[図19]



[図20]



# INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2007/052331

## A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F9/00 (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)

A63F9/00

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

|                           |           |                            |           |
|---------------------------|-----------|----------------------------|-----------|
| Jitsuyo Shinan Koho       | 1922-1996 | Jitsuyo Shinan Toroku Koho | 1996-2007 |
| Kokai Jitsuyo Shinan Koho | 1971-2007 | Toroku Jitsuyo Shinan Koho | 1994-2007 |

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. |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| A         | JP 2002-210225 A (Konami Co., Ltd.),<br>30 July, 2002 (30.07.02),<br>Par. Nos. [0044] to [0077]; Figs. 2 to 3, 6 to 14<br>& KR 2002-0062554 A & TW 522035 B | 1-5                   |
| A         | JP 7-265491 A (Namco Ltd.),<br>17 October, 1995 (17.10.95),<br>Full text; Figs. 1 to 13<br>& US 5634639 A & GB 2287891 A                                    | 1-5                   |
| A         | JP 2001-310077 A (Namco Ltd.),<br>06 November, 2001 (06.11.01),<br>Par. No. [0080]; Figs. 1 to 4<br>(Family: none)                                          | 1-5                   |

☒ 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 March, 2007 (20.03.07)

Date of mailing of the international search report  
27 March, 2007 (27.03.07)

Name and mailing address of the ISA/  
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

# INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2007/052331

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

| Category* | Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages                                                                                                                            | Relevant to claim No. |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| P,A       | JP 2006-081768 A (Konami Co., Ltd.),<br>30 March, 2006 (30.03.06),<br>Full text; Figs. 1 to 7<br>& WO 2006-030899 A1                                                                                          | 1-5                   |
| P,X       | 'GRANDCROSS', 'KONAMI AMUSEMENT MACHINE<br>CATALOGUE 2006 AOU', Kokokuyo Bira, Konami<br>Co., Ltd., 17 February, 2006 (17.02.06),<br>National Center for Industrial Property<br>Information Ukeire, full text | 1-5                   |

## A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC））

Int.Cl. A63F9/00(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

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 | 1971-2007年 |
| 日本国実用新案登録公報 | 1996-2007年 |
| 日本国登録実用新案公報 | 1994-2007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<br>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<br>請求の範囲の番号 |
|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| A               | J P 2002-210225 A（コナミ株式会社）2002.<br>07.30, 段落【0044】～【0077】, 図2-3、6-14<br>& K R 2002-0062554 A<br>& T W 522035 B | 1-5              |
| A               | J P 7-265491 A（株式会社ナムコ）1995.10.<br>17, 全文、図1-13<br>& U S 5634639 A<br>& G B 2287891 A                          | 1-5              |

☒ 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

20.03.2007

国際調査報告の発送日

27.03.2007

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）

松川 直樹

2T

8804

電話番号 03-3581-1101 内線 3266

| C (続き) . 関連すると認められる文献 |                                                                                                                                       |                  |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| 引用文献の<br>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<br>請求の範囲の番号 |
| A                     | J P 2 0 0 1 - 3 1 0 0 7 7 A (株式会社ナムコ) 2 0 0 1 .<br>1 1 . 0 6 , 段落【0 0 8 0】、図1 - 4 (ファミリーなし)                                           | 1 - 5            |
| P, A                  | J P 2 0 0 6 - 0 8 1 7 6 8 A (コナミ株式会社) 2 0 0 6 .<br>0 3 . 3 0 , 全文, 図1 - 7<br>& WO 2 0 0 6 - 0 3 0 8 9 9 A 1                           | 1 - 5            |
| P, X                  | 「GRANDCROSS」, 「KONAMI AMUSEMENT<br>MACHINE CATALOGUE 2 0 0 6 AOU」, 広告用<br>ビラ, コナミ株式会社, 2 0 0 6 . 0 2 . 1 7 独立行政法人工業所<br>有権総合情報館受入, 全文 | 1 - 5            |