

(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 2018/043555 A1

(51) 国際特許分類:
A63F 9/02 (2006.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2017/031139

(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 2016-171294 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:長谷川 晃二 (HASEGAWA Koji); 〒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). 吉野 高広 (YOSHINO Takahiro); 〒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).

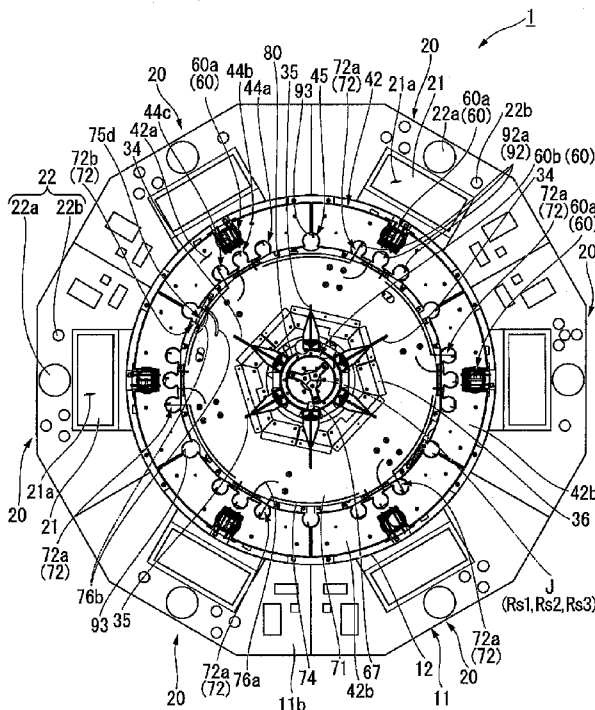
(74) 代理人:西澤 和純, 外(NISHIZAWA Kazuyoshi et al.); 〒1006620 東京都千代田区丸の内一丁目9番2号 Tokyo (JP).

(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.

(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,

(54) Title: GAME APPARATUS

(54) 発明の名称: ゲーム装置



(57) Abstract: A game apparatus according to one embodiment of the present invention includes: a field in which a game body can move; a rotation containment disk which rotates with the surface thereof facing upward and is capable of accommodating the game body entering from the field; and an outer edge reception means which is not fixed to the rotation containment disk and is capable of receiving the game body from the outer edge of the rotation containment disk.

(57) 要約: 本発明の一態様は、遊技体が移動可能なフィールドと、上方に面を向けて回転し、フィールドから進入した遊技体を收容可能な回転收容盤と、回転收容盤には固定されず、回転收容盤上の外縁から遊技体を受容可能な外縁受容手段と、を備えるゲーム装置である。

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)）

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] 所定のフィールド上において球体が移動するゲーム装置が知られている（例えば、特許文献1参照）。特許文献1のゲーム装置は、例えば、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である。

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、例えば球体（遊技体）を射出する射出手段に球体を供給する等を目的として、フィールド上の球体を回収し運搬する手段を設ける必要がある。そのような手段としては、例えば、フィールド上における球体が排出される箇所から球体が運搬される箇所までを繋ぐ運搬通路を設けることが考えられる。

[0005] しかし、そのような運搬通路は、ゲーム装置の構造によって、構造が複雑化する場合がある。特に、フィールド上の複数の箇所から球体が排出される場合、あるいは球体が運搬される箇所が複数ある場合には、複数の運搬通路が必要となり、運搬通路の構造が複雑化しやすい。これにより、ゲーム装置を製造する手間およびコストが増大する問題があった。

[0006] 本発明のいくつかの態様は、簡易な構成によってフィールド上の遊技体を回収し運搬することができる構造を有するゲーム装置を提供することを目的の一つとする。

[0007] 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

[0008] 上述した課題を解決するために、本発明の一態様は、遊技体が移動可能なフィールドと、上方に面を向けて回転し、前記フィールドから進入した前記遊技体を収容可能な回転収容盤と、前記回転収容盤には固定されず、前記回転収容盤上の外縁から前記遊技体を受容可能な外縁受容手段と、を備えるゲーム装置である。

図面の簡単な説明

[0009] [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

[0010] 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。

[0011] 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。

[0012] 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。

[0013] 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 F S 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 F S 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 F S の下側に配置され、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。

[0014] 〔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。

[0015] 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。

[0016] 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。

[0017] 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（フィールドの一例）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。

[0018] 〔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。

[0019] 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と、レバー22b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。

[0020] 〔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。

[0021] 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。

[0022] 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。

[0023] 〔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。

[0024] 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。

[0025] 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。

[0026] 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

4 2 b 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 4 2 は、6 つの固定板片 4 2 b 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。

[0027] 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。

[0028] 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。

[0029] 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30a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44a～44c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。

[0030] 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。

[0031] 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見て、回転フィールド30aの外縁を囲んで配置されている。

[0032] 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。

[0033] すなわち、プレイ部20を操作するプレイヤーPから見ると、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。

[0034] 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。

[0035] 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。

[0036] [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（射出手段の一例）と、特別射出手段60b（射出手段の一例）と、を含む。

[0037] 〔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。

[0038] 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。

[0039] 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。

[0040] 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。

[0041] 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。

[0042] 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。

[0043] 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。

[0044] 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。

[0045] 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。

[0046] 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R s 4 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61fの径方向内端は、枠部61e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61fは、例えば、2つ設けられている。

[0047] 図7では、棒状部61fは、プレイ部射出口61c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61c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61f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61c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61f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。

[0048] 突出筒部61bには、図1に示すように、突出筒部61bを囲む筒状の外装部69が取り付けられている。突出筒部61bのプレイ部射出口61cから射出された遊技体Bは、外装部69の上端部内を介して、回転フィールド30aに射出される。外装部69は、プレイ部射出手段60a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。

[0049] 射出機構62は、図7に示すように、射出筒部61内の遊技体Bをプレイ部射出口61cから射出させる機構である。射出機構62は、ソレノイドアクチュエータ63と、射出リンク64と、を有する。

ソレノイドアクチュエータ63は、基板部41に固定されている。ソレノイドアクチュエータ63は、射出筒部61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63は、鉛直方向に可動する可動部63aを有する。

[0050] 射出リンク64は、略径方向に沿って延びている。射出リンク64の径方向内端は、可動部63a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64aによって下側から支持されている。射出リンク64の径方向外端部は、射出筒部61における射出筒部本体61a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。

[0051] 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。

[0052] 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。

[0053] 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。

[0054] [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30aの下側に配置されている。より詳細には、特別射出手段60bは、回転フィールド30aに設けられた開口部30c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60bは、鉛直方向から見て、回転フィールド30aの中央に配置されている。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を射出することで、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。

[0055] 本実施形態において特別射出手段60b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、特別射出手段60bの機構について説明する。

[0056] 図9は、特別射出手段60bを示す斜視図である。

特別射出手段60bは、図9に示すように、筒部材65と、回転部材66と、突部材67と、駆動部68と、を有する。

筒部材65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65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65は、基体40の基板部41よりも下側から、基板部41、後述する回転収容盤71および支持筒部材36を鉛直方向に貫通して、回転フィールド30aまで延びている。

[0057] 筒部材65の上端の開口は、遊技体Bが射出される特別射出口65eである。図4に示すように、特別射出口65eは、回転フィールド30aの開口部30cと連通している。特別射出口65eの内径は、回転フィールド30aの開口部30cの内径とほぼ同じである。特別射出口65eは、開口部30cと鉛直方向においてほぼ同じ位置に配置されている。

[0058] 筒部材65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65aと、筒部本体65aの下側の開口を閉塞する底部65bと、を有する。筒部本体65aには、筒部本体65a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。

[0059] 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。

[0060] 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、略三角形状である。

[0061] 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。

[0062] 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。

[0063] 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。

[0064] 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。

[0065] 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。

[0066] 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。

[0067] 〔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。

[0068] 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30 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71の上面71 aは、鉛直方向と直交する。すなわち、回転収容盤71は、上方に面を向けて回転する。回転収容盤71には、回転フィールド30 aから進入した遊技体Bを収容可能である。

[0069] ここで、本明細書において、回転収容盤71が遊技体Bを収容可能であるとは、回転収容盤71の上面71 a上に、遊技体Bを維持できることを含む。すなわち、回転収容盤71の上面71 a上の遊技体Bは、回転収容盤71に収容された状態にある。

[0070] 回転収容盤71は、回転板部30の下側、すなわち回転フィールド30 aの下側に配置されている。図示は省略するが、回転収容盤71の外周縁部は、回転収容盤71が回転軸R s 3周りに回転可能なように、基体40に設けられた支持部によって下側から支持されている。回転収容盤71と回転板部30とは、支持筒部材36を介して固定されている。言い換えると、回転フィールド30 aは、回転収容盤71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30 aは、回転収容盤71の回転に同期するように回転する。

[0071] 回転収容盤71の外径は、回転フィールド30 aの外径および基板部41の外径よりも小さい。回転収容盤71は、鉛直方向から見て、円環板状の基板部41の径方向内側に配置されている。回転収容盤71は、基板部41よりも上側に配置されている。図示は省略するが、回転収容盤71の中央には、特別射出手段60 bの筒部材65が通る貫通孔が形成されている。

[0072] ガイド筒部材74は、図2および図6に示すように、回転収容盤71には固定されず、回転収容盤71の回転軸R s 3に沿った方向から見て回転収容盤71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74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74は、回転収容盤71の上面71 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。

[0073] 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 (開口部の一例) 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。

[0074] 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。

[0075] 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・BR>0 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 a は、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。

[0076] 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。

[0077] 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。

[0078] 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。

[0079] 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。

[0080] 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。

[0081] 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

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。

[0082] 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。

[0083] 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。

[0084] 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（射出案内内部の一例）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。

[0085] 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案内部75a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75dから受容した遊技体Bを径方向外側に案内する。

第2案内部75bは、第1案内部75aの径方向外端から下側に延びた筒状の部材である。第2案内部75bの下端は、基体40の基板部41上に固定されており、回転収容盤71よりも下側に位置する。第2案内部75bは、遊技体Bを下側に案内する。

[0086] 第3案内部75cは、第2案内部75b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75cは、回転収容盤71の下側に配置されている。第3案内部75cの径方向内端は、基体40の基板部41よりも下側に位置する。第3案内部75cの径方向内端は、特別射出手段60bにおける筒部材65の供給孔65cに接続されている。第3案内部75cは、遊技体Bを径方向内側斜め下方に案内し、供給孔65cに導く。これにより、特別外縁受容手段72bに受容された遊技体Bは、特別射出案内部75に沿って回転収容盤71の下側を通り、供給孔65cから筒部材65の内部、すなわち特別射出手段60bに供給される。

[0087] ガイド部76bは、回転収容盤71には固定されず、特別射出案内部75における第1案内部75a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76bは、第1案内部75aにおける特別受容開口部75d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76bは、ガイド筒部材74のガイド筒開口部74aを介して、ガイド筒部材74内に突出している。ガイド部76bの湾曲した先端部は、ガイド筒開口部74aおよび特別射出案内部75の特別受容開口部75d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76bは、細長の棒状の部材である。

[0088] ガイド部76bは、特別射出案内部75における第1案内部75aに対して、ガイド部76b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76bは、図2に二点鎖線で示すように、特別受容開口部75dの一部を閉塞し、特別外縁受容手段72b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76b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。

[0089] 図示は省略するが、特別射出案内75の供給孔65cと接続される部分、すなわち第3案内75cの径方向内端部には、特別射出案内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75内を遮断している。この状態において、特別射出案内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75の遮断を開放する。これにより、特別射出案内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。

[0090] 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。

[0091] 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。

[0092] 〔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Rs3（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Rs1（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。

[0093] 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。

[0094] 〔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。

[0095] 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 80a が形成されている。特別開口部 80a は、回転フィールド 30a 上に開口している。本実施形態において特別開口部 80a は、周方向に沿って複数形成されている。特別開口部 80a は、例えば、6 つ形成されている。6 つの特別開口部 80a は、例えば、各プレイ部射出手段 60a の径方向内側にそれぞれ配置されている。

[0096] 本実施形態において、回転フィールド 30a の開口部 30c から特別射出手段 60b 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 80a を介して中央筒部材 80 内に進入した後に、開口部 30c から特別射出手段 60b に進入する。

[0097] [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 30a 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 30a に固定され回転フィールド 30a と共に回転する第 1 回転進路変更部材 32 および第 2 回転進路変更部材 33 と、回転フィールド 30a に固定されず回転しない固定進路変更部材 34, 35 と、を含む。

[0098] 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 32a と、板部 32b と、を有する。固定部 32a は、回転フィールド 30a に固定され、回転フィールド 30a 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 32a は、開口部 30c の内周縁と回転フィールド 30a の外周縁との径方向の間の中央に配置されている。

[0099] 板部 3 2 b は、固定部 3 2 a の上端に固定された板状の部分である。板部 3 2 b は、第 1 傾斜部 3 2 c と、第 2 傾斜部 3 2 d と、を有する。

第 1 傾斜部 3 2 c は、固定部 3 2 a の上端が固定されている部分である。第 1 傾斜部 3 2 c 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 3 2 c 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 3 2 c 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。

[0100] 第 2 傾斜部 3 2 d は、第 1 傾斜部 3 2 c の径方向外端に接続されている。第 2 傾斜部 3 2 d 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 3 2 d 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 3 2 d の周方向の寸法は、ほぼ均一である。第 1 傾斜部 3 2 c と第 2 傾斜部 3 2 d とは、互いに略直交している。

[0101] 第 2 回転進路変更部材 3 3 は、回転フィールド 3 0 a から上側に突出している。第 2 回転進路変更部材 3 3 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 3 3 は、開口部 3 0 c 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 3 0 a の外縁部まで延びている。第 2 回転進路変更部材 3 3 は、第 1 回転進路変更部材 3 2 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 3 3 は、例えば、中心軸 J を挟んで 2 つ設けられている。

[0102] 固定進路変更部材 3 4, 3 5 は、中央筒部材 8 0 の外周面に固定されている。固定進路変更部材 3 4, 3 5 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 3 4, 3 5 は、中央筒部材 8 0 外周面から上側に延びている。固定進路変更部材 3 4, 3 5 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 3 4 は、固定進路変更部材 3 5 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 3 4 と固定進路変更部材 3 5 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 3 4 と固定進路変更部材 3 5 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。

[0103] [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 9 2 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。

[0104] 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。

[0105] 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。

[0106] 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。

[0107] 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 93 は、各非関連受容手段 45 に対応して設けられている。非関連受容センサ 93 は、非関連受容手段 45 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 93 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。

[0108] ゲーム装置 1 は、特別受容センサ 94（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。

[0109] 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。

[0110] 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。

[0111] 〔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。

[0112] 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。

[0113] 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。

[0114] 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。

[0115] 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。

[0116] 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。

[0117] 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。

[0118] 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。

[0119] 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。

[0120] 〔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。

[0121] 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。

[0122] 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行おきのように、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。

[0123] 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。

[0124] 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。

[0125] 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MS 3 とが表示されている。

- [0126] 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MS 1 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。

- [0127] 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、ベットののための操作を行う。ベットののための操作は、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。

- [0128] 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。

- [0129] 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22bを操作して、表示部21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、プレイヤー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。

[0130] 「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。

[0131] 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。

[0132] 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が与えられることで、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。

[0133] 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。

[0134] 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。

[0135] 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。

[0136] 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。

[0137] 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。

[0138] ここで、ボタン 2 2 a 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 2 1 には遊技体 B の射出のためのボタン 2 2 a 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。

[0139] 図 1 3 は、表示部 2 1 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 1 3 に示すように、表示画面中のカウントダウン表示エリア A R 3 1 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。

[0140] 1 回の射出操作可能時間においては、1 回のみのボタン 2 2 a 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 2 2 a 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 2 2 a 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 2 2 a 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。

[0141] なお、射出操作可能時間においてプレイヤー P がボタン 2 2 a 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。

[0142] 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。

[0143] 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。

[0144] 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。

[0145] 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。

[0146] 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。

[0147] 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。

[0148] 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。

[0149] 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ARR11に爆弾が投下される。投下された爆弾は、攻撃エリアARR11にて爆発することにより、攻撃エリアARR11内の攻撃対象のモンスターにダメージを与える。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。

[0150] 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。

[0151] 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ARR11には、待機エリアARR21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ARR21、ARR22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。

[0152] 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。

[0153] 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AR41-1~AR41-6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AR41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AR41が楕円上に沿うように配置された態様が示されている。

[0154] 各ステーション200の表示部21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AR41のうち、中央下側に配置されるステーション別エリアAR41が、自ステーション200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AR41-2が自ステーション200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AR41のうちで自ステーション200に対応するステーション別エリアAR41が最も大きく表示され、表示される情報が多い。

[0155] 自ステーション200に対応する結果が示されるステーション別エリアAR41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AR51において、1次抽選により自ステーション200に対応するプレイ部受容手段44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AR52において、1次抽選によりプレイ部受容手段44に入った遊技体Bが、プレイ部受容手段44a, 44b, 44c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44a, 44b, 44c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AR53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SLが表示される。

[0156] 同図の場合、自ステーション200に対応する結果が示されるステーション別エリアAR41-2以外のステーション別エリアAR41-1, AR4

1-3~6においては、遊技体数エリアAR51と獲得メダルエリアAR53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。

[0157] 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。

[0158] 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。

[0159] 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。

[0160] 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AR61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AR62が設けられる。

[0161] 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AR61に投下される。ブロックエリアAR61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。

[0162] 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AR61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AR61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AR61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AR61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。

[0163] 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AR61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AR61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。

[0164] 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。

[0165] 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。

[0166] 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。

[0167] 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。

[0168] 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。

[0169] 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。

[0170] 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。

[0171] 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。

[0172] 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

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。

[0173] 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。

[0174] 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。

[0175] 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。

[0176] 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。

[0177] 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。

[0178] 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。

[0179] 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。

[0180] 〔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。

[0181] 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。

[0182] 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。

[0183] 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。

[0184] 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。

[0185] 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。

[0186] [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。

- [0187] 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）。
- [0188] 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。
- [0189] 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。
- [0190] 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。

- [0191] 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）。
- [0192] 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。
- [0193] 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。
- [0194] 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。
- [0195] 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。
- [0196] 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。

[0197] 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。

[0198] 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。

[0199] 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）。

[0200] 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 S 116）。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 41 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。

[0201] 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 S 118）。

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 S 118－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 S 120）。

ゲーム制御部 113 は、ステップ S 120 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 S 122）。

[0202] 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 S 120 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 S 124）。

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 S 124－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 S 126）。

[0203] 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。

[0204] 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・BR>J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。

[0205] 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。

[0206] 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。

[0207] ステップS 1 3 0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S 1 1 8－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－NO）、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。

[0208] 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）。

[0209] 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－YES）、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。

[0210] ステップS206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S204－NO）、ゲーム制御部113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）。

[0211] 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。

[0212] 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。

[0213] 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。

[0214] 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 S 216）。ステップ S 216 の処理は、図 19 のステップ S 106 に対応する処理である。

[0215] 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 S 218）。

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 S 218-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 S 220）。

[0216] 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 S 220-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 S 222）。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。

[0217] 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 S 218 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 S 224）。

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。

[0218] ゲーム制御部 113 は、ステップ S 224 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）。

[0219] 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 AR 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 PP から投下させた爆弾を攻撃エリア AR 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。

[0220] 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）。

[0221] 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 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Ｓ２３２－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Ｓ２３４）。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。

[0222] 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。

[0223] 〔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、遊技体Ｂが移動可能な回転フィールド３０ａ（フィールドの一例）と、回転収容盤７１と、外縁受容手段７２と、を備える。回転収容盤７１は、上方に面を向けて回転し、回転フィールド３０ａから進入した遊技体Ｂを収容可能である。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上の外縁から遊技体Ｂを受容可能である。

[0224] 上記構成によれば、回転フィールド３０ａから排出される（あるいは飛出る）遊技体Ｂを回転収容盤７１によって受ける（収容する）ことで遊技体Ｂを回収できる。そして、遊技体Ｂを回収した状態で回転収容盤７１を回転させることで、回転収容盤７１上の遊技体Ｂを周方向に移動させるとともに、遠心力で径方向外側へと移動させることができる。そのため、回転収容盤７１の外縁にて遊技体Ｂを受容する外縁受容手段７２に対して、回収した遊技体Ｂを運搬することができる。したがって、上記構成によれば、簡易な構成によって回転フィールド３０ａ上の遊技体Ｂを回収し運搬することができる構造を有するゲーム装置１が得られる。その結果、ゲーム装置１を製造する手間およびコストを低減できる。

[0225] 本実施形態では、プレイ部受容手段４４および非関連受容手段４５によっ

て受容された遊技体Bは、受容された受容手段に関わらず、回転収容盤71上に案内される。このように、上記構成によれば、回転フィールド30a上から遊技体Bが排出される箇所が複数ある場合であっても、1つの回転収容盤71によって容易に遊技体Bを回収することができる。

[0226] (2) また、本実施形態のゲーム装置1は、ガイド筒部材74をさらに備える。ガイド筒部材74は、回転収容盤71には固定されず、回転収容盤71の回転軸Rs3に沿った方向から視て回転収容盤71の外縁側の部分を囲むように配置されている。

上記構成によれば、回転収容盤71上に回収した（収容した）遊技体Bが遠心力によって外縁部へと移動した場合に、遊技体Bの径方向外側への移動がガイド筒部材74によって規制される。そのため、回転収容盤71上から遊技体Bが飛び出す（落下する）ことを抑制できる。また、ガイド筒部材74の内側面に沿って遊技体Bを周方向にガイドすることができる。そのため、回転収容盤71上の遊技体Bを外縁受容手段72に運搬しやすい。

[0227] (3) また、本実施形態のゲーム装置1において、ガイド筒部材74の一部にはガイド筒開口部74a（開口部の一例）が設けられている。外縁受容手段72は、ガイド筒部材74のガイド筒開口部74aから遊技体Bを受容する。

上記構成によれば、ガイド筒部材74の内側面に沿って周方向に移動する遊技体Bが、ガイド筒開口部74aの位置まで移動することで、外縁受容手段72によって遊技体Bを受容できる。

[0228] (4) また、本実施形態のゲーム装置1は、ガイド部76a, 76bをさらに備える。ガイド部76a, 76bは、回転収容盤71には固定されず、回転収容盤71上の外縁部に移動した遊技体Bをガイド筒開口部74aに案内する。

上記構成によれば、ガイド部76a, 76bによって、外縁受容手段72に遊技体Bを受容させやすい。すなわち、回収した遊技体Bを外縁受容手段72まで容易に運搬にできる。

[0229] (5) また、本実施形態のゲーム装置 1 において、外縁受容手段 7 2 は、遊技体 B の進入を一時的に遮断するための遮断部を有する。

上記構成によれば、ゲーム装置 1 におけるゲームに応じて外縁受容手段 7 2 による遊技体 B の受容を制限することができる。また、例えば、本実施形態のように外縁受容手段 7 2 が複数設けられている場合に、遮断部によって特定の外縁受容手段 7 2 に遊技体 B が進入することを遮断することで、遊技体 B を他の外縁受容手段 7 2 に選択的に運搬することができる。

[0230] 本実施形態では、特別外縁受容手段 7 2 b (外縁受容手段の一例) に、遮断部として機能するガイド部 7 6 b が設けられている。そのため、遮断部としてのガイド部 7 6 b によって、第 3 次抽選ゲームが開始するまで特別外縁受容手段 7 2 b に遊技体 B が進入する (受容される) ことを遮断しておくことで、プレイ部外縁受容手段 7 2 a (外縁受容手段の一例) に選択的に遊技体 B を運搬し、プレイ部射出手段 6 0 a に遊技体 B を供給することができる。

[0231] また、本実施形態では、ガイド部 7 6 b が遮断部としても機能するため、遮断部を別途設ける必要がなく、ゲーム装置 1 の部品点数を削減することができる。これにより、ゲーム装置 1 の製造コストをより低減できる。

[0232] (6) また、本実施形態のゲーム装置 1 において、外縁受容手段 7 2 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。

上記構成によれば、回転収容盤 7 1 を回転させることで、複数の外縁受容手段 7 2 に遊技体 B を運搬することができる。

[0233] (7) 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 3 0 a は、上方に面を向けて回転収容盤 7 1 の上側に固定配置され、回転収容盤 7 1 の回転に同期するように回転する。

上記構成によれば、回転フィールド 3 0 a 上の遊技体 B が、回転する回転フィールド 3 0 a から力を受け、回転フィールド 3 0 a 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、ゲーム装置 1 におけるゲームの面白味を高めることができる。また、回転フィールド 3 0 a と回転収容盤

71とを1つの駆動装置50で回転させることができる。そのため、回転フィールド30aと回転収容盤71とでそれぞれ駆動装置を設ける必要がなく、ゲーム装置1の製造コストが増大することを抑制できる。

[0234] また、上記構成によれば、遊技体Bの動きのランダム性を向上できるため、本実施形態のようにプレイヤーPの操作に基づいて回転フィールド30a上に遊技体Bを射出するプレイ部射出手段60aが設けられる場合に、遊技体Bを射出するプレイヤーPの技量の影響を低減することができる。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。

[0235] (8) また、本実施形態のゲーム装置1は、上方に面を向けて配置された回転フィールド30aに対して遊技体Bを射出可能な射出手段60をさらに備える。外縁受容手段72は、受容した遊技体Bを射出手段60に案内する射出案内部として、プレイ部射出案内部73および特別射出案内部75を有する。

上記構成によれば、外縁受容手段72によって遊技体Bを受容することで、射出手段60に遊技体Bを運搬し、供給できる。

[0236] (9) また、本実施形態のゲーム装置1において、射出手段60は、複数設けられている。外縁受容手段72は、射出手段60ごとに設けられている。

上記構成によれば、簡易な構成で、複数の射出手段60に遊技体Bを運搬し、供給できる。

[0237] (10) また、本実施形態のゲーム装置1は、プレイヤーPの操作を受け付ける操作受付手段22を有する複数のプレイ部20をさらに備える。射出手段60は、複数のプレイ部射出手段60aを含む。複数のプレイ部射出手段60aは、操作受付手段22での操作の受け付け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。

上記構成によれば、プレイヤーPがプレイ部20の操作受付手段22を操作することで、遊技体Bを射出できるため、ゲーム装置1におけるゲームの面

白味を高めることができる。また、簡易な構成によって、プレイヤーPが射出操作するプレイ部射出手段60aに遊技体Bを運搬し、供給することができる。

[0238] (11) また、本実施形態のゲーム装置1において、射出手段60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を含む。

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、ゲーム装置1におけるゲームの面白味を高めることができる。また、本実施形態のようにプレイ部射出手段60aが設けられる場合には、プレイヤーPの技量の影響を低減することができる。

[0239] 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。

[0240] [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。

[0241] 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 30 a 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。

[0242] また、遊技体 B が移動可能なフィールドは、回転フィールド 30 a に限られず、どのようなフィールドであってもよい。例えば、遊技体 B が移動可能なフィールドとして、回転しないフィールドのみが設けられていてもよい。

[0243] また、プレイ部 20 の数は、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。また、プレイ部 20 は、設けられていなくてもよい。

[0244] また、プレイ部射出手段 60 a は、回転フィールド 30 a 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 60 a は、例えば、回転フィールド 30 a に配置されていてもよい。また、プレイ部射出手段 60 a 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。プレイ部射出手段 60 a は、設けられていなくてもよい。

[0245] また、特別射出手段 60 b は、プレイ部射出手段 60 a と同様に、回転フィールド 30 a 上に設けられていてもよい。また、特別射出手段 60 b 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。

[0246] また、特別射出手段 60 b 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 60 b 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。

[0247] また、特別射出手段 60 b の回転部材 66 は、筒部材 65 の底部 65 b に

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。

[0248] また、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、プレイ部受容手段 44 は、回転フィールド 30a に配置されていてもよい。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よい。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。

[0249] 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。また、外縁受容手段 72 の数は、特に限定されず、1 つのみ設けられていてもよい。

[0250] 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 7 2 b は、ガイド部 7 6 b 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 7 6 b と同様に、特別射出案内 7 5 の特別受容開口部 7 5 d の内縁に設けられていてもよいし、特別受容開口部 7 5 d よりも奥側、すなわち特別射出案内 7 5 の内部に設けられていてもよい。

[0251] また、特別受容センサ 9 4 は、中央筒部材 8 0 の上端開口を介して回転フィールド 3 0 a の開口部 3 0 c 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 8 0 が設けられない場合には、特別受容センサ 9 4 は、回転フィールド 3 0 a から、直接、開口部 3 0 c に進入する遊技体 B を検出する構成であってもよい。

[0252] [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。

[0253] (付記 1) 本発明の一態様に係るゲーム装置 (1) は、遊技体 (B) が移動可能なフィールド (例えば、回転フィールド 3 0 a) と、上方に面を向けて回転し、前記フィールドから進入した前記遊技体を収容可能な回転収容盤 (7 1) と、前記回転収容盤には固定されず、前記回転収容盤上の外縁から前記遊技体を受容可能な外縁受容手段 (7 2, 7 2 a, 7 2 b) と、を備える。

付記 1 の構成によれば、フィールドから排出される (あるいは飛び出る) 遊技体を回転収容盤によって受ける (収容する) ことで遊技体を回収できる。そして、遊技体を回収した状態で回転収容盤を回転させることで、回転収容盤上の遊技体を周方向に移動させるとともに、遠心力で径方向外側へと移動させることができる。そのため、回転収容盤の外縁にて遊技体を受容する外縁受容手段に対して、回収した遊技体を運搬することができる。したがって、付記 1 の構成によれば、簡易な構成によってフィールド上の遊技体を回収し運搬することができる構造を有するゲーム装置が得られる。その結果、

ゲーム装置を製造する手間およびコストを低減できる。

[0254] (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、前記回転収容盤には固定されず、前記回転収容盤の回転軸に沿った方向から見て前記回転収容盤の外縁側の部分を囲むように配置される筒状のガイド筒部材(74)をさらに備える。

付記2の構成によれば、回転収容盤上に回収した(収容した)遊技体が遠心力によって外縁部へと移動した場合に、遊技体の径方向外側への移動がガイド筒部材によって規制される。そのため、回転収容盤上から遊技体が飛び出す(落下する)ことを抑制できる。また、ガイド筒部材の内側面に沿って遊技体を周方向にガイドすることができる。そのため、回転収容盤上の遊技体を外縁受容手段に運搬しやすい。

[0255] (付記3) また、本発明の一態様は、付記2に記載のゲーム装置であって、前記ガイド筒部材の一部には開口部(例えば、ガイド筒開口部74a)が設けられ、前記外縁受容手段は、前記ガイド筒部材の前記開口部から前記遊技体を受容する。

付記3の構成によれば、ガイド筒部材の内側面に沿って周方向に移動する遊技体が、ガイド筒開口部74aの位置まで移動することで、外縁受容手段72によって遊技体Bを受容できる。

[0256] (付記4) また、本発明の一態様は、付記3に記載のゲーム装置であって、前記回転収容盤には固定されず、前記回転収容盤上の外縁部に移動した前記遊技体を前記開口部に案内するガイド部(76a, 76b)をさらに備える。

付記4の構成によれば、ガイド部によって、外縁受容手段に遊技体を受容させやすい。すなわち、回収した遊技体を外縁受容手段まで容易に運搬にできる。

[0257] (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、前記外縁受容手段は、前記遊技体の進入を一時的に遮断するための遮断部(例えば、ガイド部76b)を有する。

付記５の構成によれば、ゲーム装置におけるゲームに応じて外縁受容手段による遊技体の受容を制限することができる。また、例えば、外縁受容手段が複数設けられている場合に、遮断部によって特定の外縁受容手段に遊技体が進入することを遮断することで、遊技体を他の外縁受容手段に選択的に運搬することができる。

[0258] （付記６）また、本発明の一態様は、付記１から付記５のいずれか一つに記載のゲーム装置であって、前記外縁受容手段は、前記回転収容盤の周方向に沿って複数設けられている。

付記６の構成によれば、回転収容盤を回転させることで、複数の外縁受容手段に遊技体を運搬することができる。

[0259] （付記７）また、本発明の一態様は、付記１から付記６のいずれか一つに記載のゲーム装置であって、前記フィールドは、上方に面を向けて前記回転収容盤の上側に固定配置され、前記回転収容盤の回転に同期するように回転する。

付記７の構成によれば、フィールド上の遊技体が、回転するフィールドから力を受け、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、ゲーム装置におけるゲームの面白味を高めることができる。また、フィールドと回転収容盤とを１つの駆動装置（５０）で回転させることができる。そのため、フィールドと回転収容盤とでそれぞれ駆動装置を設ける必要がなく、ゲーム装置の製造コストが増大することを抑制できる。

[0260] また、付記７の構成によれば、遊技体の動きのランダム性を向上できるため、プレイヤー（Ｐ）の操作に基づいてフィールド上に遊技体を射出する射出手段（例えば、プレイ部射出手段６０ａ）が設けられる場合に、遊技体を射出するプレイヤーの技量の影響を低減することができる。これにより、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。

[0261] （付記８）また、本発明の一態様は、付記１から付記７のいずれか一つに記載のゲーム装置であって、上方に面を向けて配置された前記フィールドに

対して前記遊技体を射出可能な射出手段（60, 60a, 60b）をさらに備え、前記外縁受容手段は、受容した前記遊技体を前記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および特別射出案内部75）を有する。

付記8の構成によれば、外縁受容手段によって遊技体を受容することで、射出手段（60）に遊技体を運搬し、供給できる。

[0262] （付記9）また、本発明の一態様は、付記8に記載のゲーム装置であって、前記射出手段は、複数設けられ、前記外縁受容手段は、前記射出手段ごとに設けられている。

付記9の構成によれば、簡易な構成で、複数の射出手段に遊技体を運搬し、供給できる。

[0263] （付記10）また、本発明の一態様は、付記9に記載のゲーム装置であって、プレイヤ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）をさらに備え、前記射出手段は、前記操作受付手段での操作の受け付けに基づいて前記フィールド上に前記遊技体を射出可能な複数のプレイ部射出手段（60a）を含む。付記10の構成によれば、プレイヤがプレイ部の操作受付手段を操作することで、遊技体を射出できるため、ゲーム装置におけるゲームの面白味を高めることができる。また、簡易な構成によって、プレイヤが射出操作するプレイ部射出手段に遊技体を運搬し、供給することができる。

[0264] （付記11）また、本発明の一態様は、付記9または付記10に記載のゲーム装置であって、前記射出手段は、前記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）を含む。

付記11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、フィールド上における遊技体の動きを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、ゲーム装置におけるゲームの面白味を高めることができる。

符号の説明

[0265] 1…ゲーム装置、20…プレイ部、22…操作受付手段、30a…回転フィールド（フィールド）、60…射出手段、60a…プレイ部射出手段（射出手段）、60b…特別射出手段（射出手段）、65…筒部材、71…回転収容盤、72…外縁受容手段、72a…プレイ部外縁受容手段（外縁受容手段）、72b…特別外縁受容手段（外縁受容手段）、73…プレイ部射出案内（射出案内）、74…ガイド筒部材、74a…ガイド筒開口部（開口部）、75…特別射出案内（射出案内）、76a…ガイド部、76b…ガイド部（遮断部）、B…遊技体、P…プレイヤー、Rs3…回転軸（回転収容盤の回転軸）

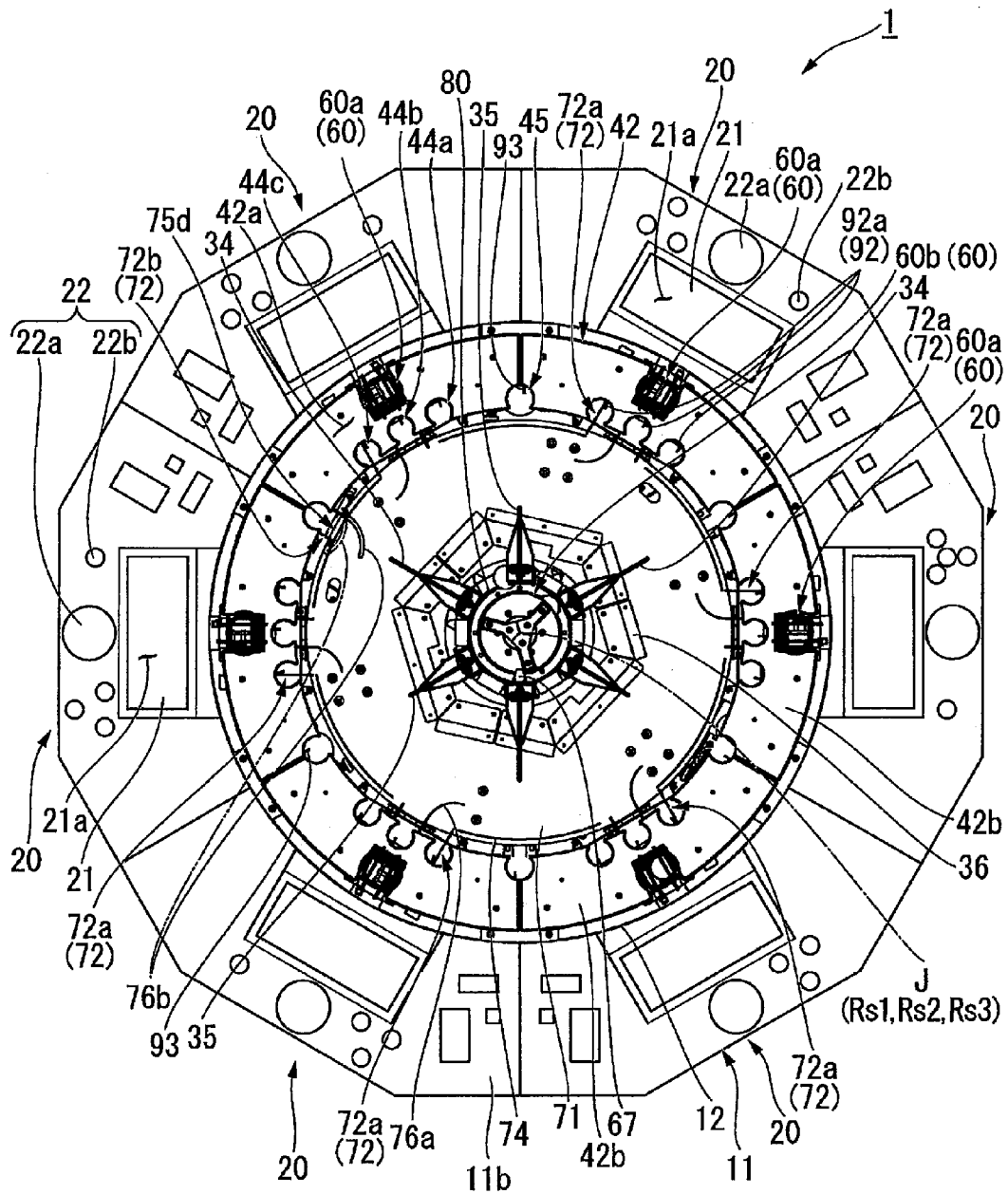
請求の範囲

- [請求項1] 遊技体が移動可能なフィールドと、
 上方に面を向けて回転し、前記フィールドから進入した前記遊技体
 を収容可能な回転収容盤と、
 前記回転収容盤には固定されず、前記回転収容盤上の外縁から前記
 遊技体を受容可能な外縁受容手段と、
 を備えるゲーム装置。
- [請求項2] 前記回転収容盤には固定されず、前記回転収容盤の回転軸に沿った
 方向から視て前記回転収容盤の外縁側の部分を囲むように配置される
 筒状のガイド筒部材をさらに備える、請求項1に記載のゲーム装置。
- [請求項3] 前記ガイド筒部材の一部には開口部が設けられ、
 前記外縁受容手段は、前記ガイド筒部材の前記開口部から前記遊技
 体を受容する、請求項2に記載のゲーム装置。
- [請求項4] 前記回転収容盤には固定されず、前記回転収容盤上の外縁部に移動
 した前記遊技体を前記開口部に案内するガイド部をさらに備える、請
 求項3に記載のゲーム装置。
- [請求項5] 前記外縁受容手段は、前記遊技体の進入を一時的に遮断するための
 遮断部を有する、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] 前記外縁受容手段は、前記回転収容盤の周方向に沿って複数設けら
 れている、請求項1から5のいずれか一項に記載のゲーム装置。
- [請求項7] 前記フィールドは、上方に面を向けて前記回転収容盤の上側に固定
 配置され、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
 1から6のいずれか一項に記載のゲーム装置。
- [請求項8] 上方に面を向けて配置された前記フィールドに対して前記遊技体を
 射出可能な射出手段をさらに備え、
 前記外縁受容手段は、受容した前記遊技体を前記射出手段に案内す
 る射出案内部を有する、請求項1から7のいずれか一項に記載のゲー

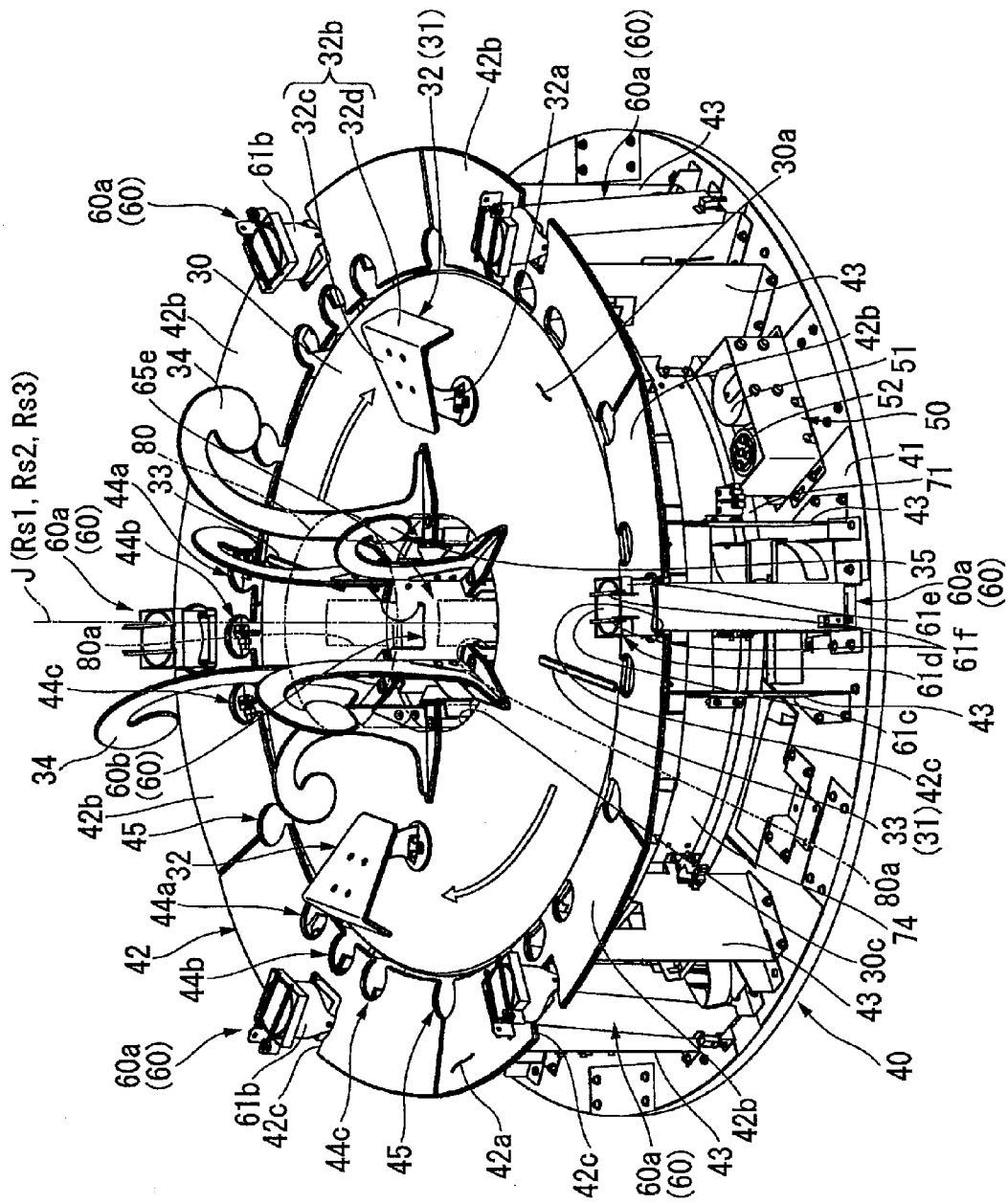
ム装置。

- [請求項9] 前記射出手段は、複数設けられ、
前記外縁受容手段は、前記射出手段ごとに設けられている、請求項8に記載のゲーム装置。
- [請求項10] プレイヤ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をさらに備え、
前記射出手段は、前記操作受付手段での操作の受け付けに基づいて前記フィールド上に前記遊技体を射出可能な複数のプレイ部射出手段を含む、請求項9に記載のゲーム装置。
- [請求項11] 前記射出手段は、前記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含む、請求項9または10に記載のゲーム装置。

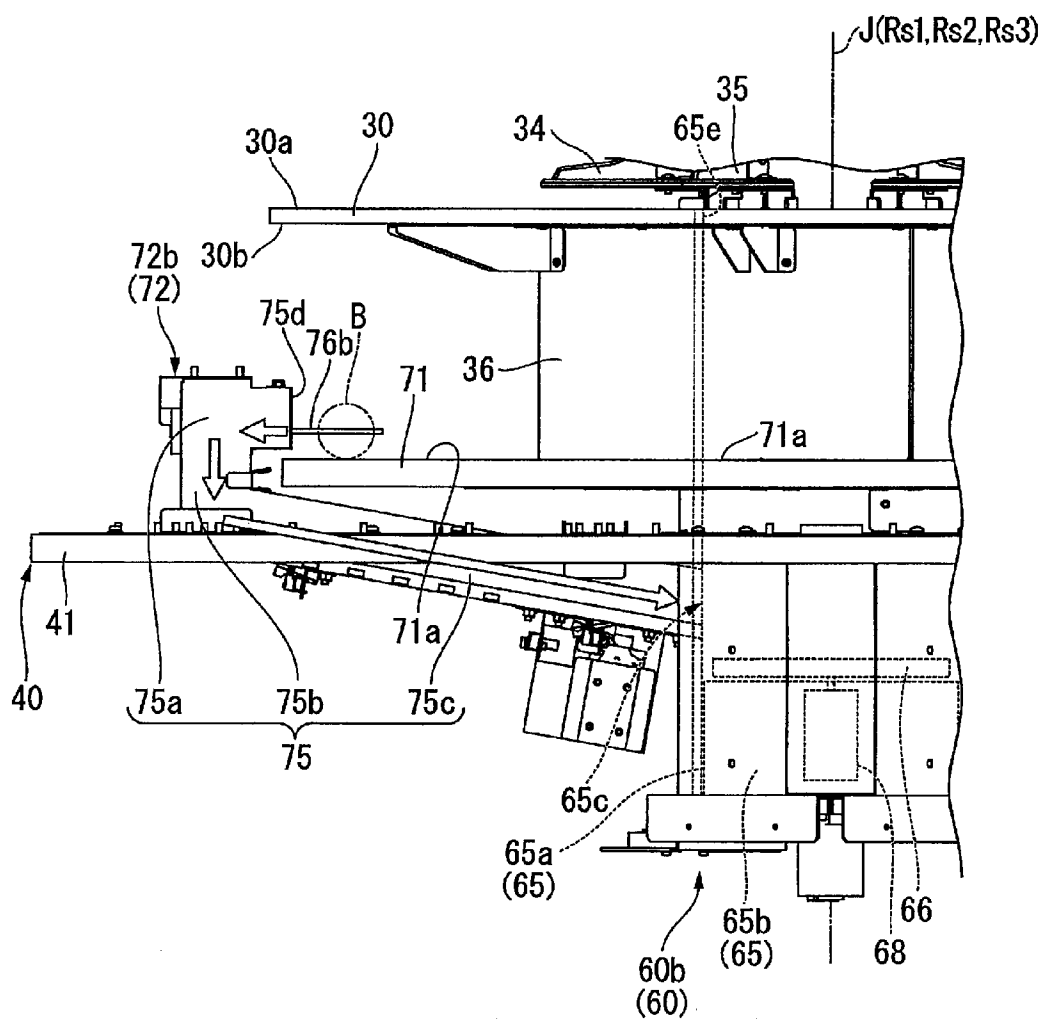
[図2]



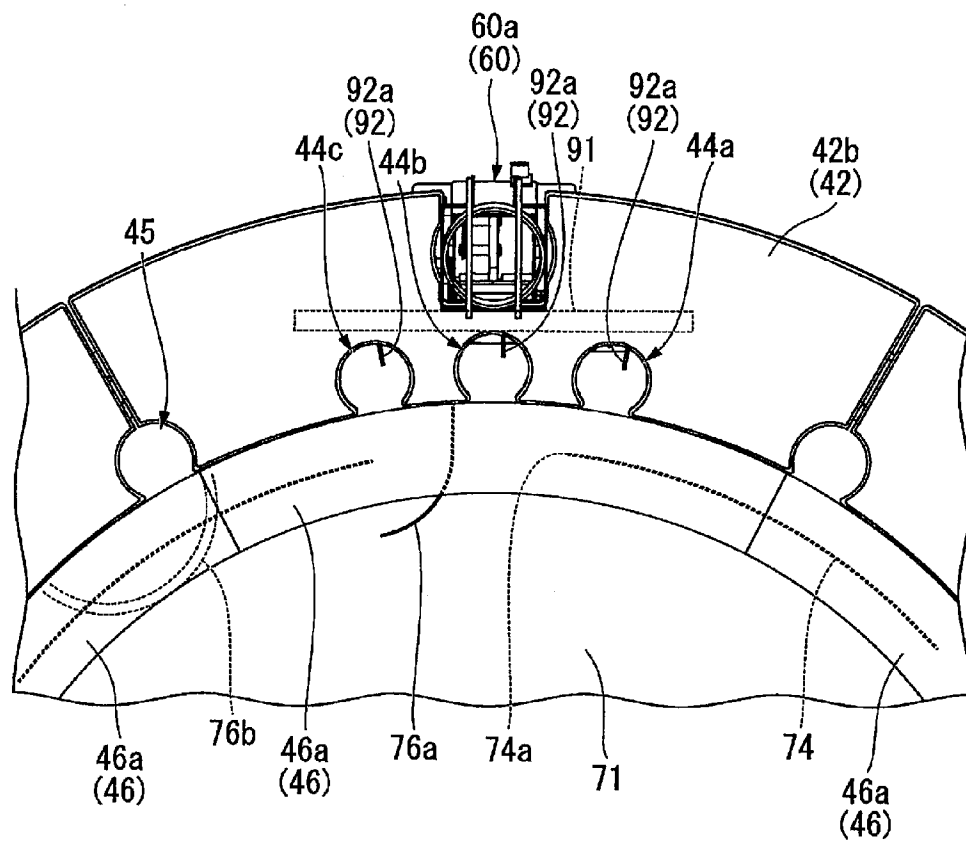
[図4]



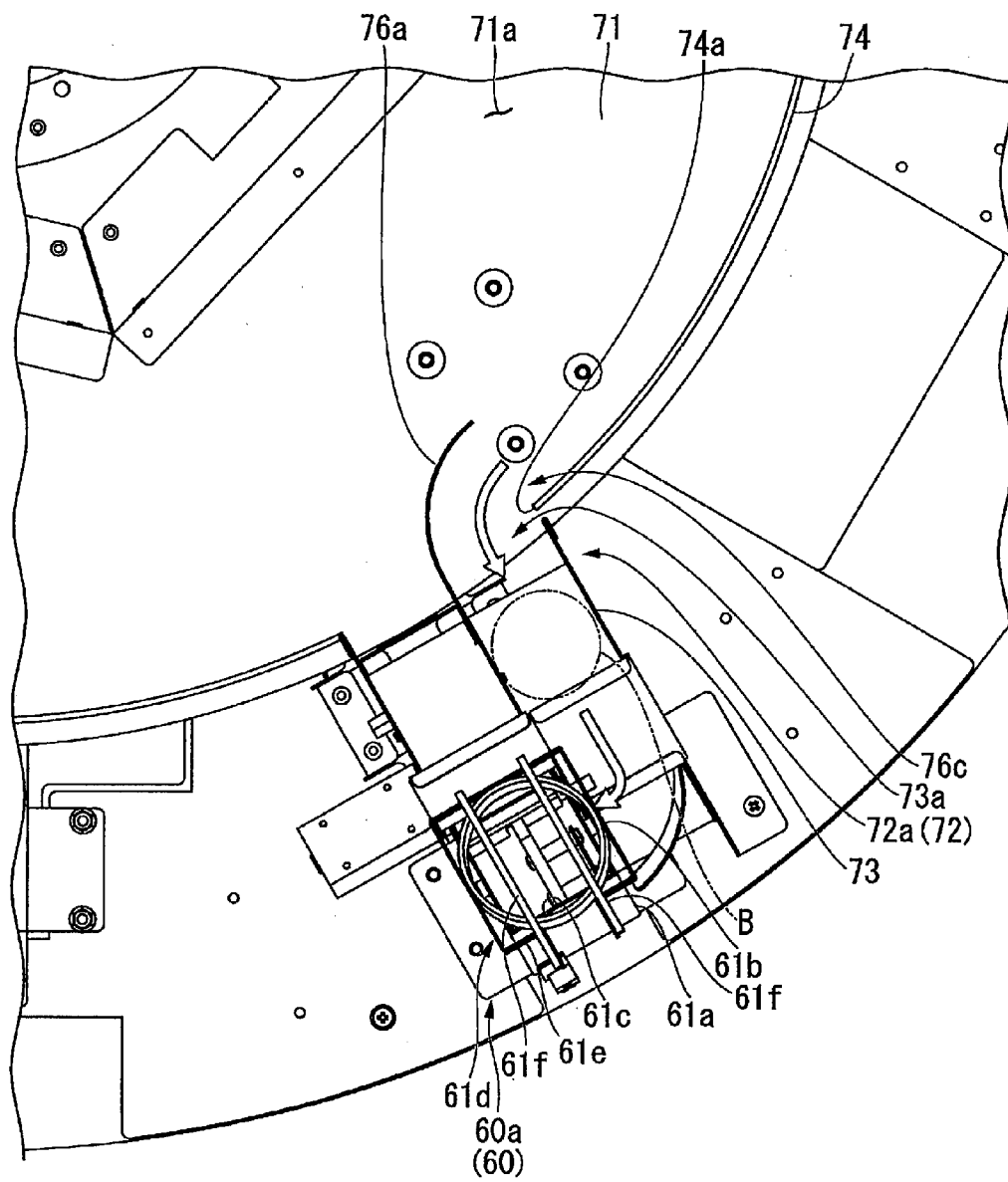
[図5]



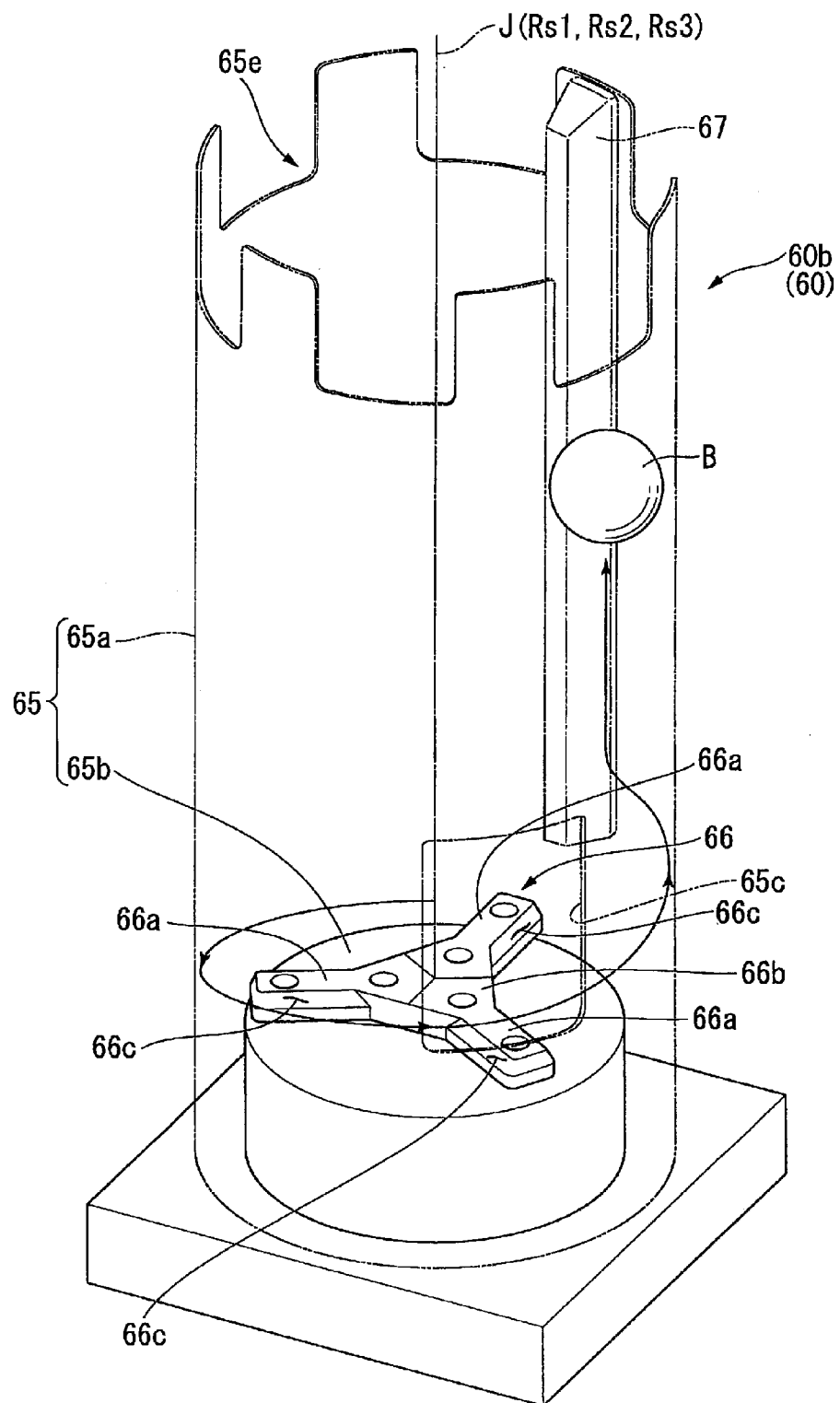
[図6]



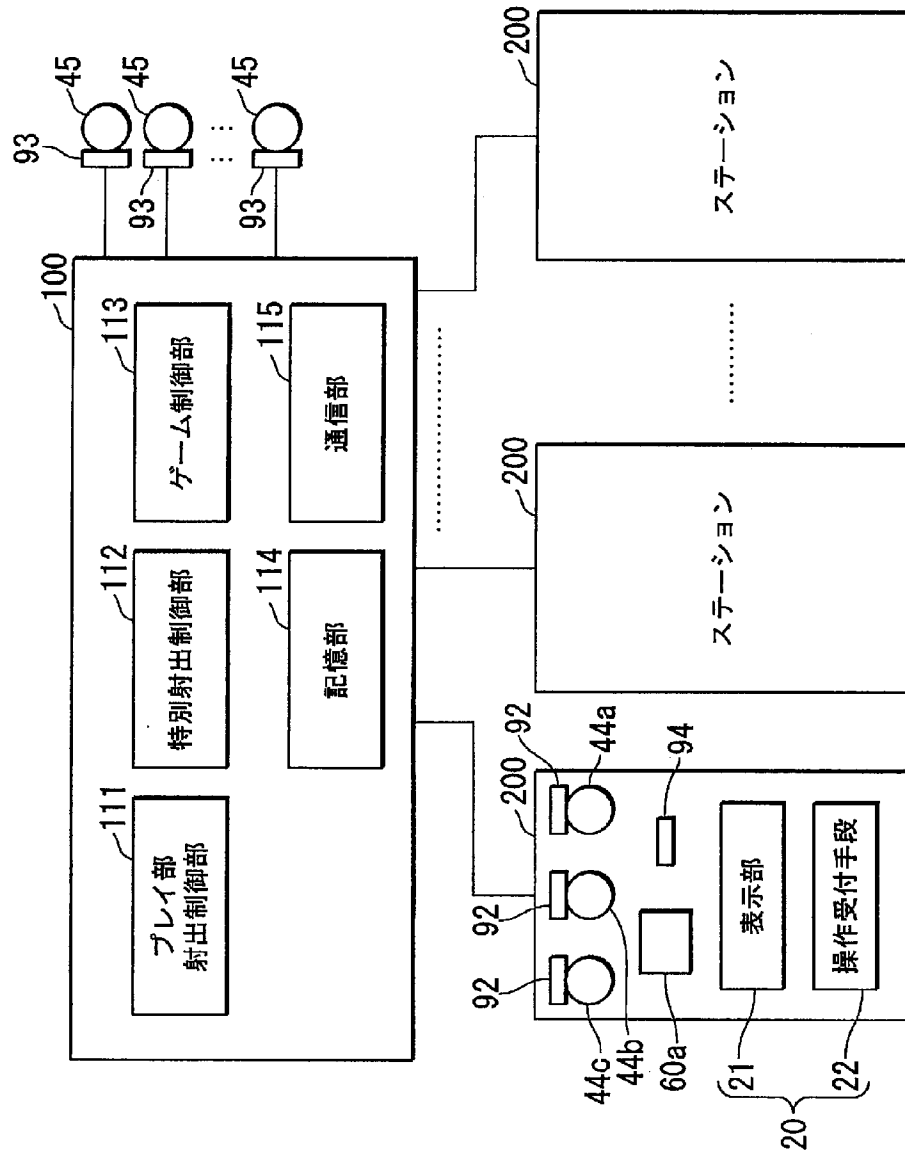
[図8]



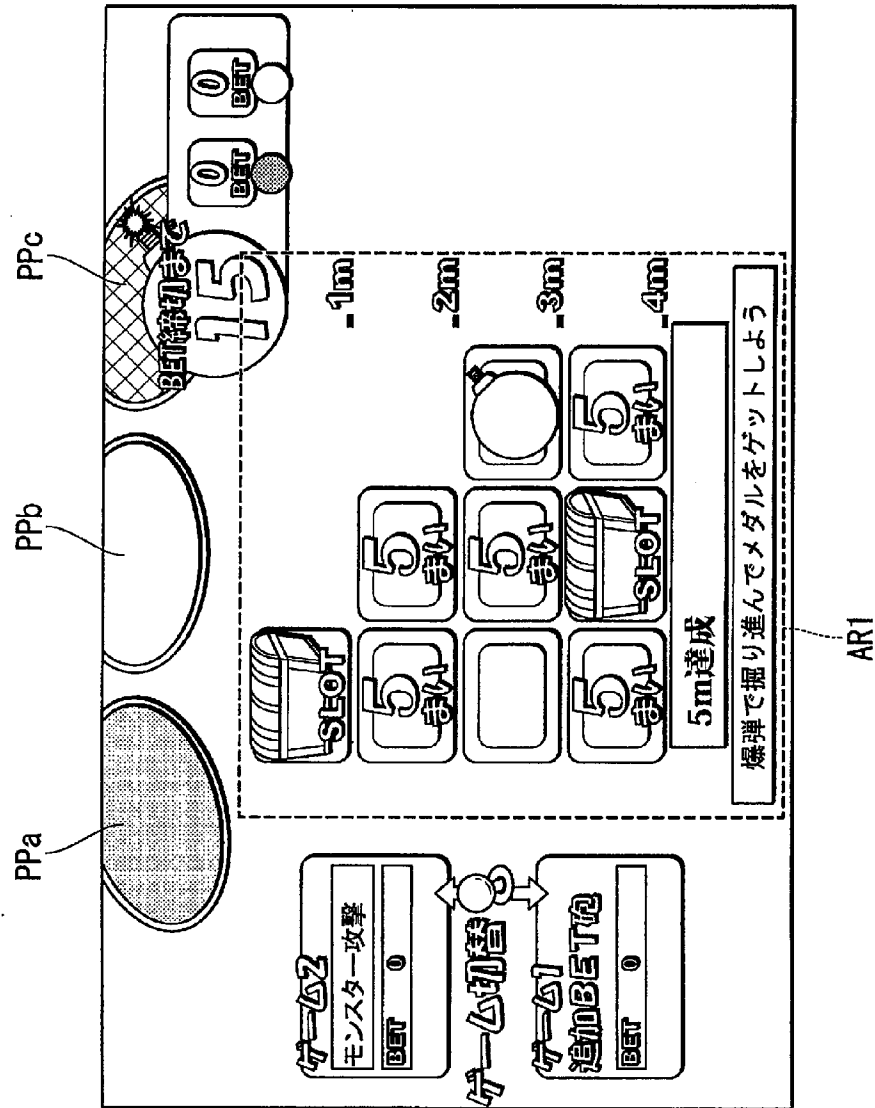
[図9]



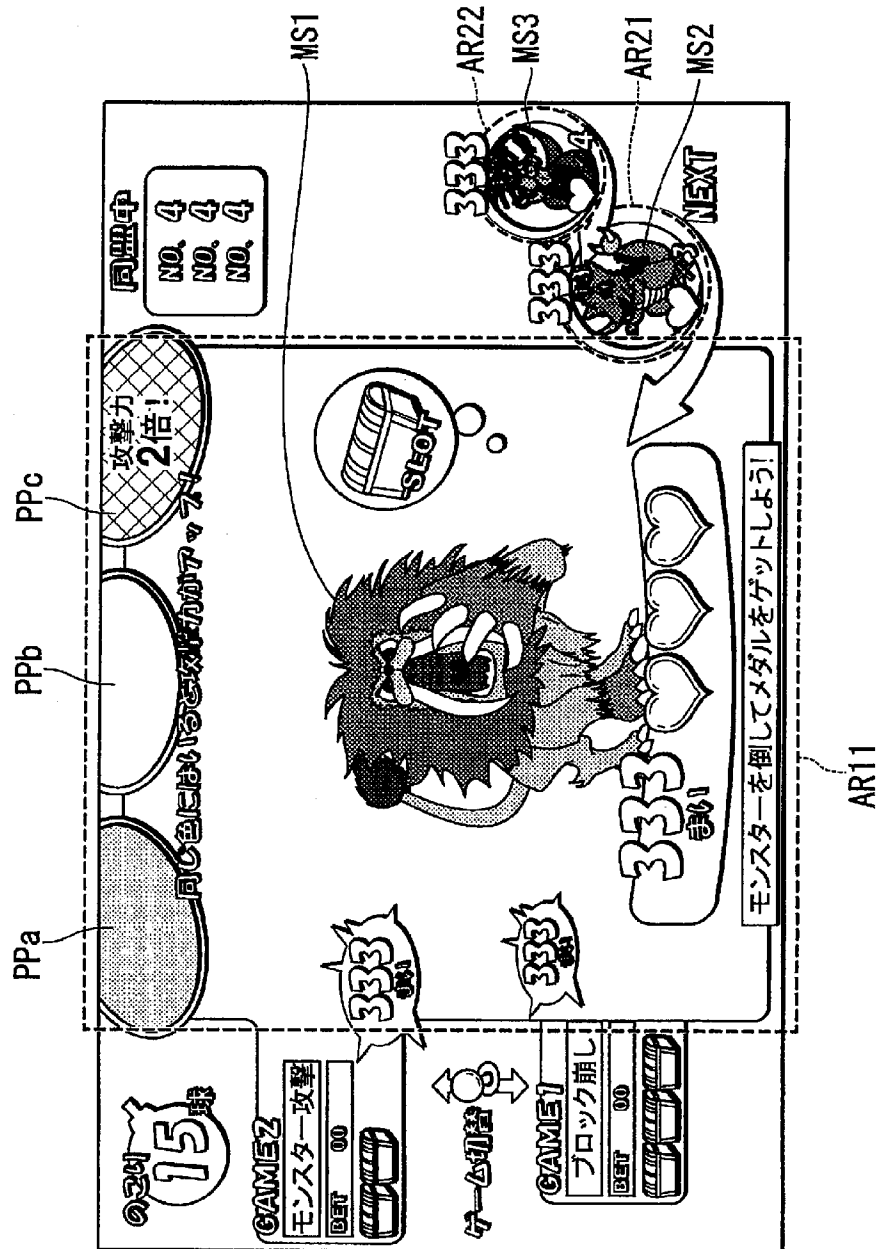
[図10]



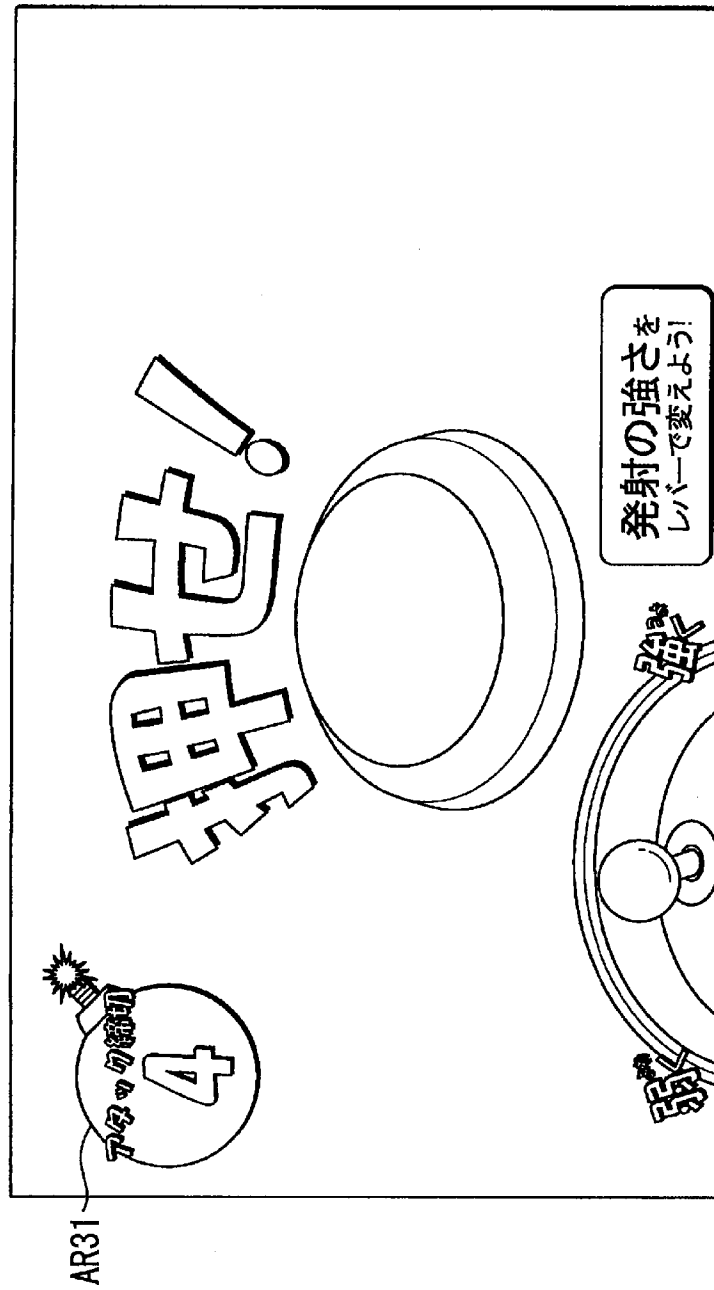
[図11]



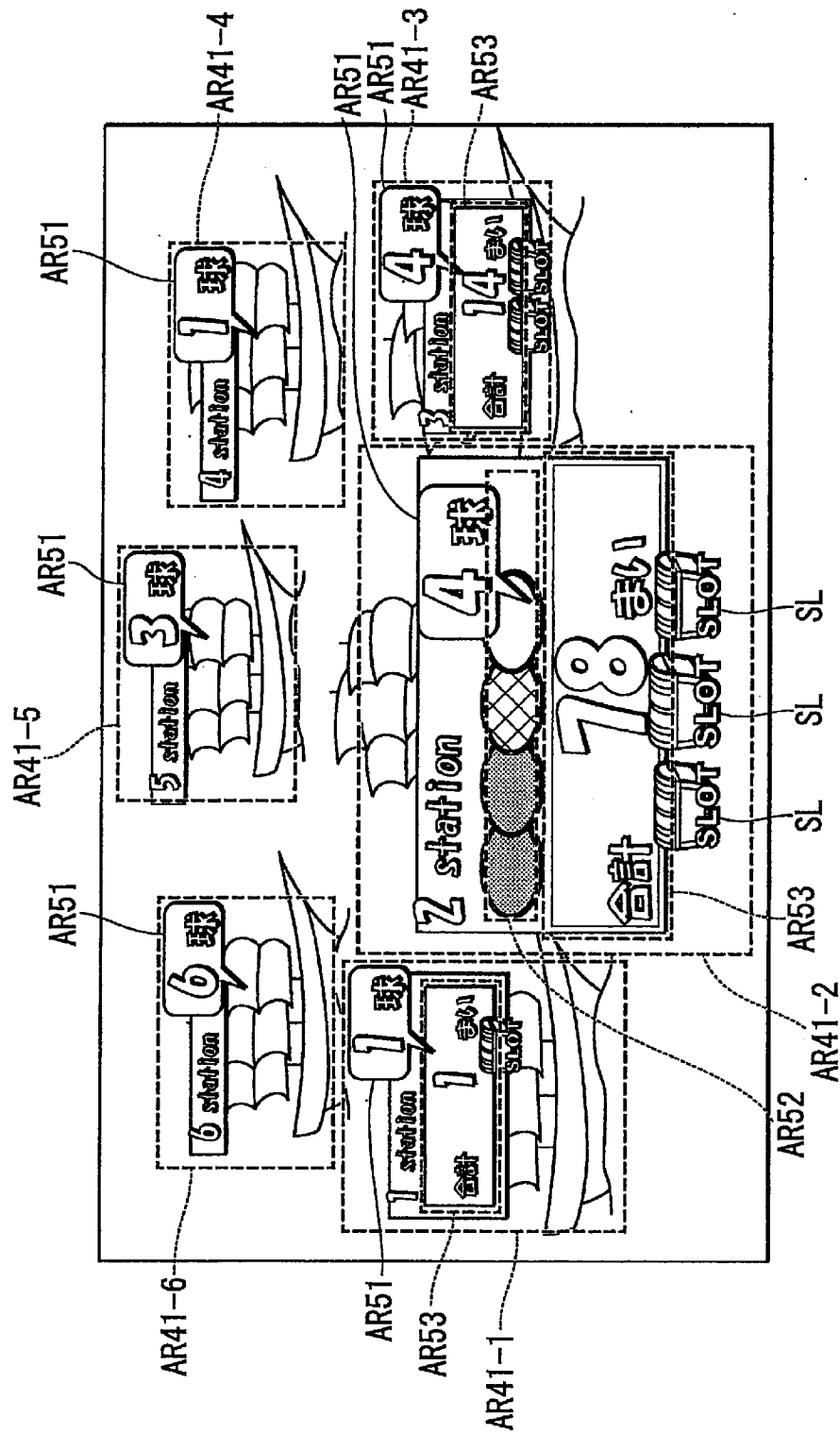
[図12]



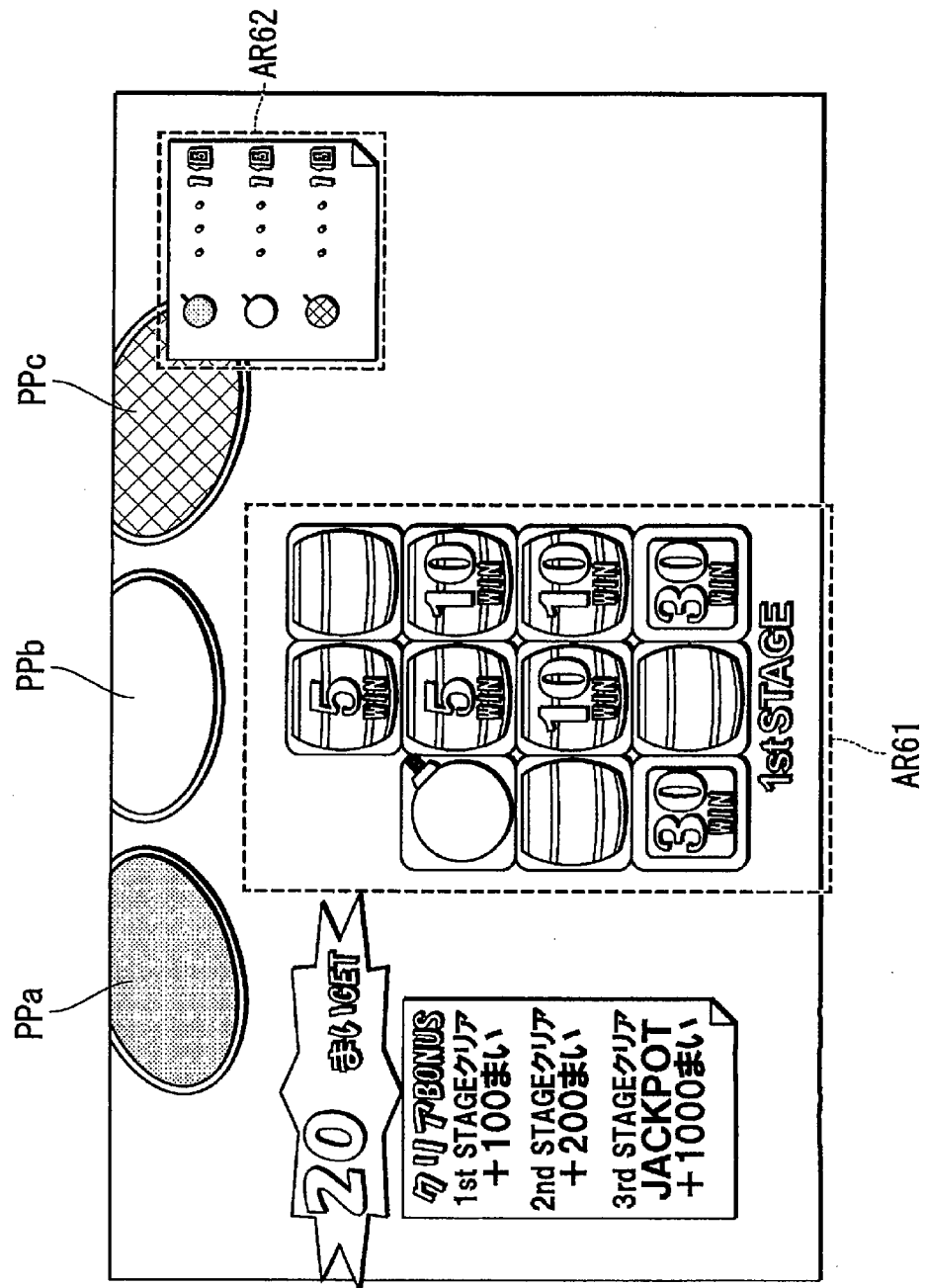
[図13]



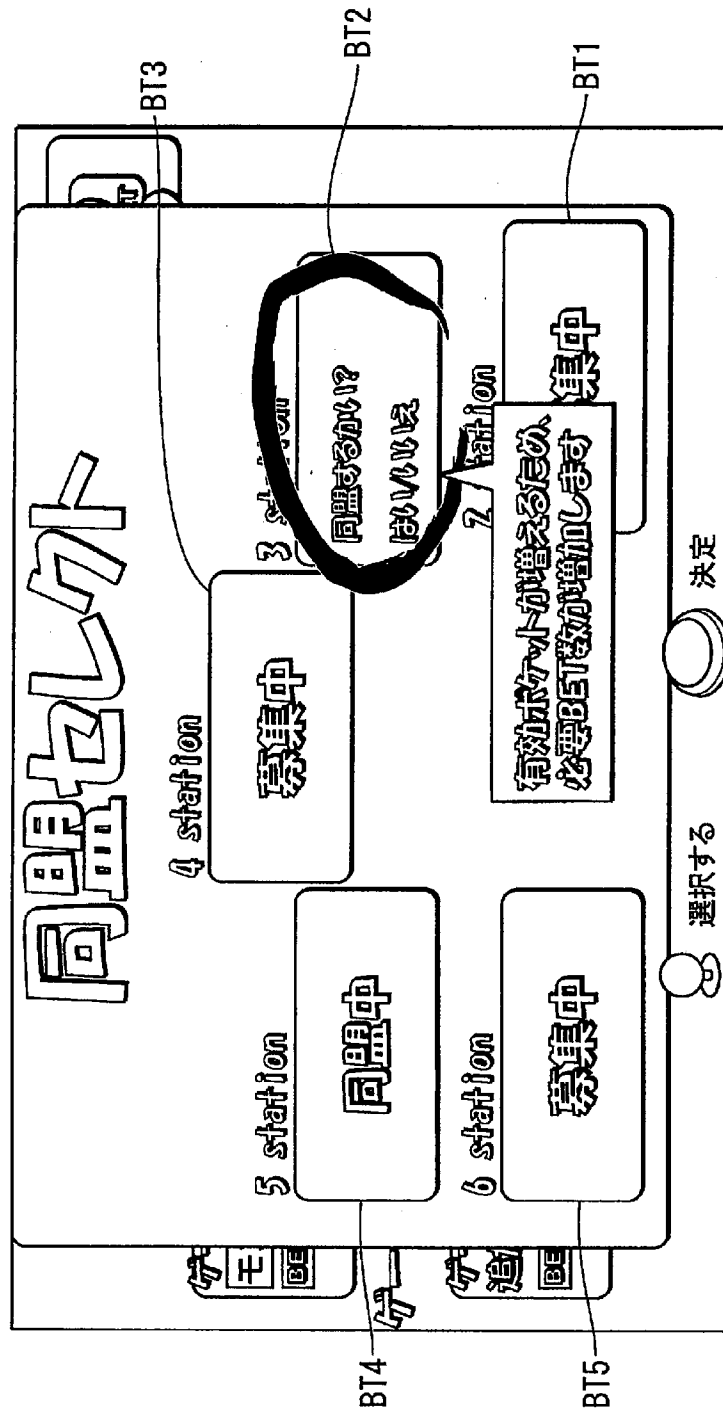
[図14]



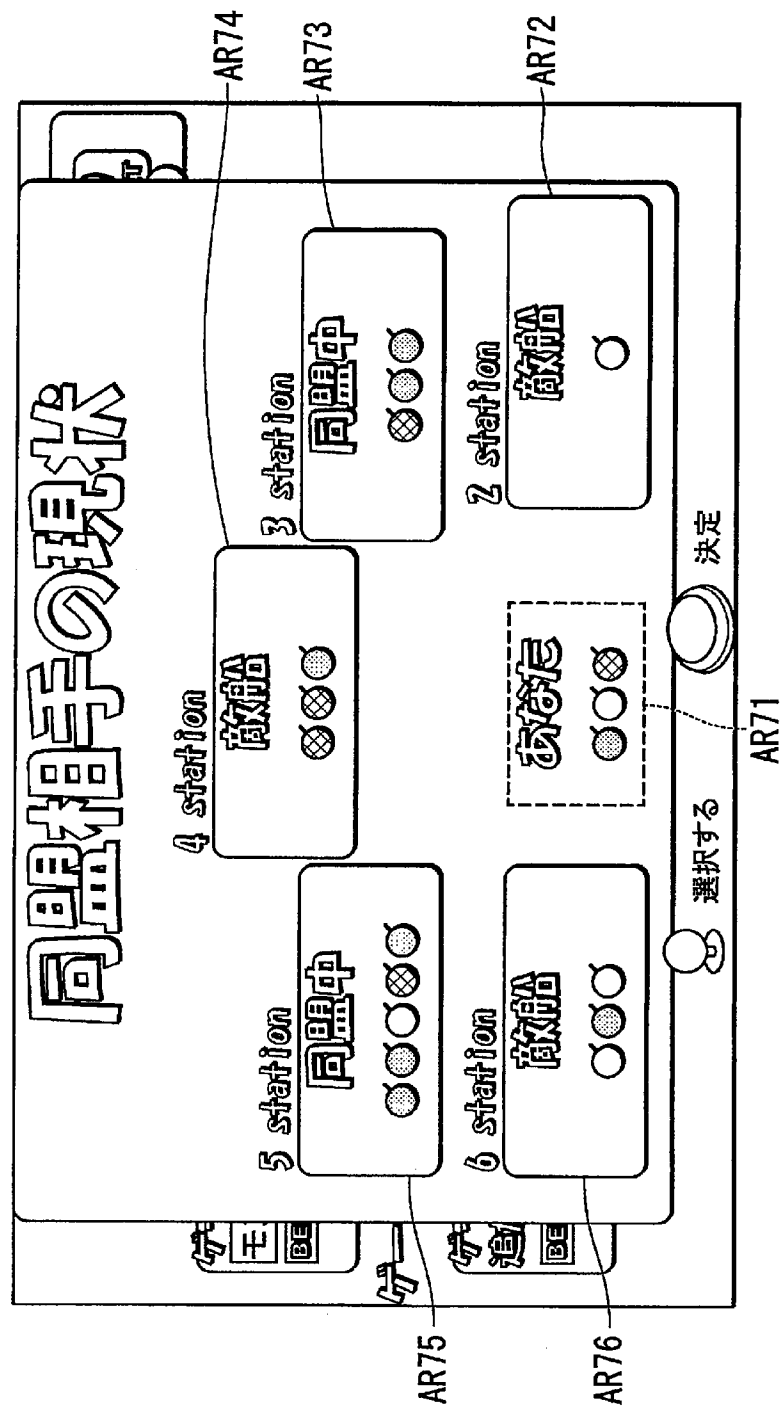
[図15]



[図16]



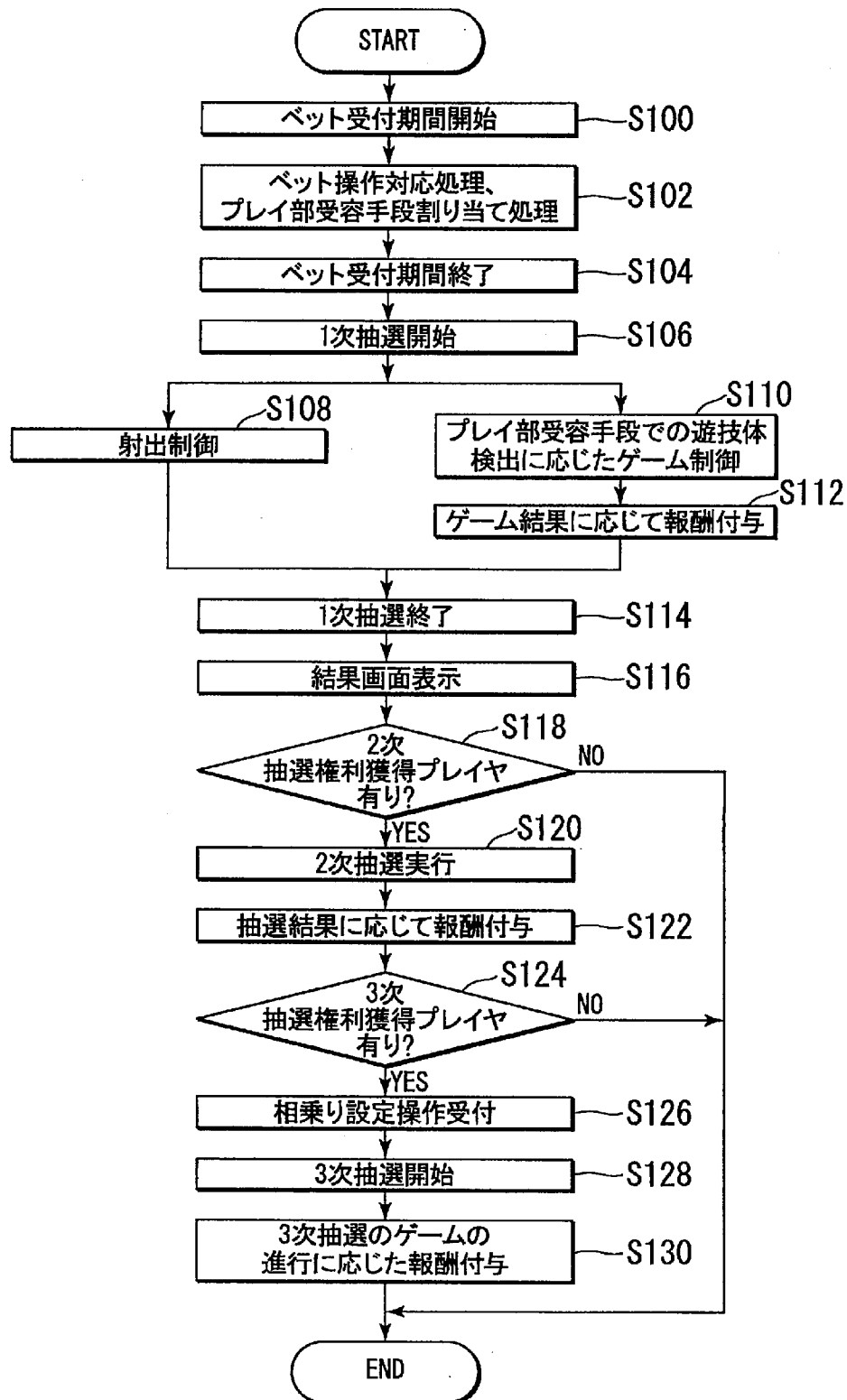
[図17]



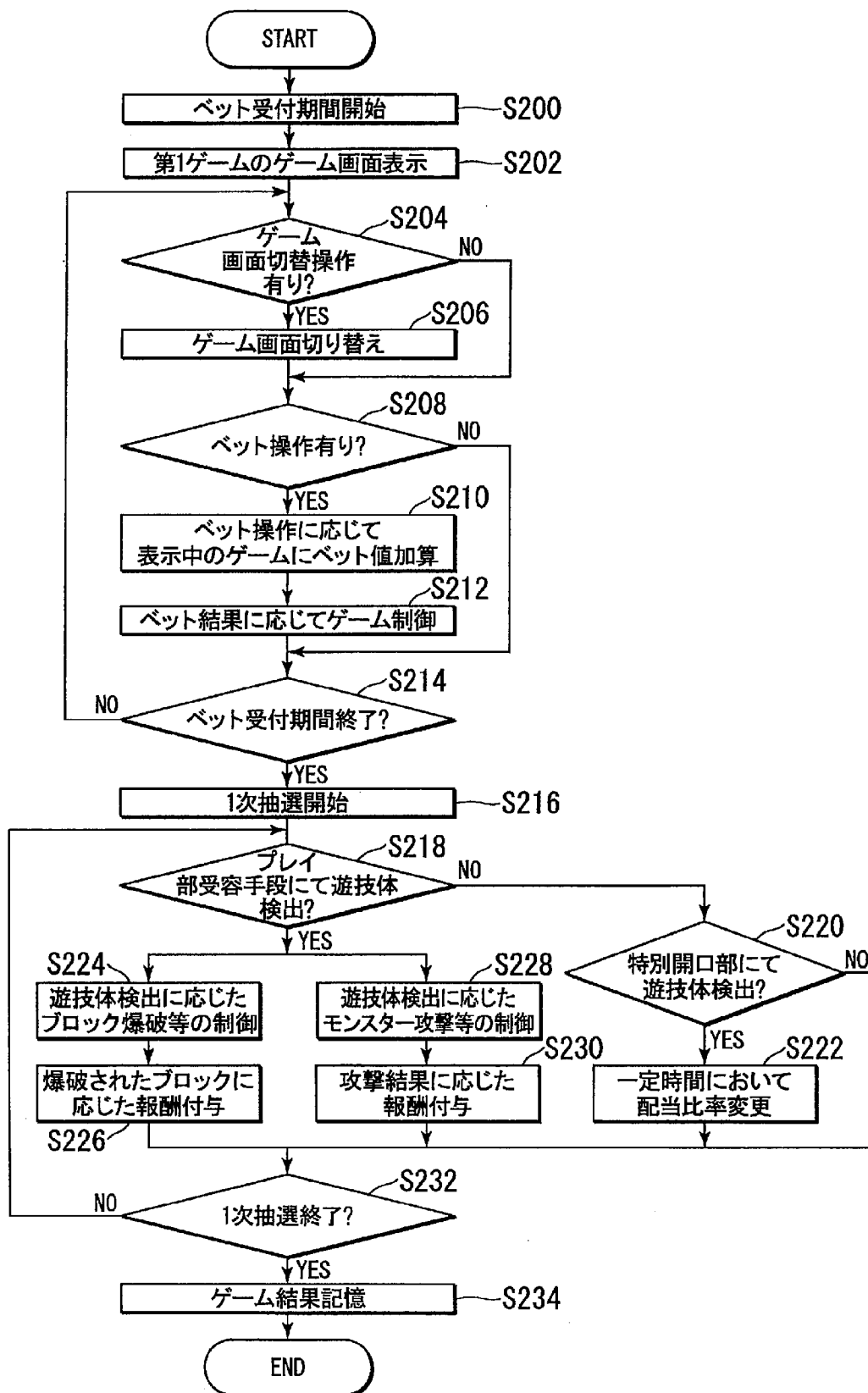
[図18]

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/JP2017/031139

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)

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

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.
X A	JP 60-249988 A (JOYS CO., LTD.) 28 May 1985, page 2, upper right column, lines 1-15, page 2, lower right column, lines 8-13, page 3, upper right column, line 3 to lower left column, line 1, fig. 1, 2, 4 (Family: none)	1-4, 6 5, 7-11
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	1-11



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/JP2017/031139

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 2007-296308 A (SEGA CORPORATION) 15 November 2007, entire text, all drawings & US 2010/0044960 A1 & WO 2007/119659 A1 & WO 2007/119660 A1 & CN 101415470 A & TW 200803955 A & TW 200808418 A	1-11
A	JP 2012-50687 A (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) 15 March 2012, entire text, all drawings & US 2013/0127112 A1 & WO 2012/029741 A1 & TW 201210668 A & AU 2011297140 A1 & CN 103079655 A	1-11
A	US 2008/0280661 A1 (SHOEMAKER, S. P., Jr.) 13 November 2008, entire text, all drawings (Family: none)	1-11

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 A	JP 60-249988 A (株式会社 ジョイス) 1985.05.28, 第2頁右上欄第1～15行, 第2頁右下欄第8～13行, 第3頁右上欄第3行～左下欄第1行, 第1～2図, 第4図 (ファミリーなし)	1-4, 6 5, 7-11
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	1-11

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

2 D

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 2007-296308 A (株式会社セガ) 2007.11.15, 全文, 全図 & US 2010/0044960 A1 & WO 2007/119659 A1 & WO 2007/119660 A1 & CN 101415470 A & TW 200803955 A & TW 200808418 A	1-11
A	JP 2012-50687 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2012.03.15, 全文, 全図 & US 2013/0127112 A1 & WO 2012/029741 A1 & TW 201210668 A & AU 2011297140 A1 & CN 103079655 A	1-11
A	US 2008/0280661 A1 (SHOEMAKER, JR. Stephen P.) 2008.11.13, 全文, 全図 (ファミリーなし)	1-11