

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7184353号

(P7184353)

(45)発行日 令和4年12月6日(2022.12.6)

(24)登録日 令和4年11月28日(2022.11.28)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/80 (2014.01)

A 6 3 F 13/80

F

A 6 3 F 13/792 (2014.01)

A 6 3 F 13/792

請求項の数 5 (全19頁)

(21)出願番号 特願2019-190205(P2019-190205)

(22)出願日 令和1年10月17日(2019.10.17)

(62)分割の表示 特願2018-187533(P2018-187533

)の分割

原出願日 平成30年10月2日(2018.10.2)

(65)公開番号 特開2020-54819(P2020-54819A)

(43)公開日 令和2年4月9日(2020.4.9)

審査請求日 令和3年9月28日(2021.9.28)

(73)特許権者 000169477

株式会社コナミアミューズメント

愛知県一宮市高田字池尻 1 番地

(72)発明者 細川 貴由

愛知県一宮市高田字池尻 1 番地

審査官 坪内 優佳

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲームシステムおよびプログラム

## (57)【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

複数のゲームの各々を進行させ、遊技価値をプレイヤに付与するための第 1 条件が成立したか否かをゲーム毎に判定するゲーム制御部と、

前記複数のゲームの各々における前記第 1 条件の成否について第 2 条件が成立したか否かを判定する条件判定部と、

前記第 2 条件が成立したと前記条件判定部が判定した場合にプレイヤに特典を付与する特典付与部と、

前記複数のゲームからいずれか 1 以上のゲームを特定のゲームとして選択する選択手段とを具備し、

前記選択手段は前記プレイヤの指示に基づいて、または、ランダムに、前記複数のゲームからいずれか 1 以上のゲームを前記特定のゲームとして選択し、

前記条件判定部は、前記第 1 条件が成立し、かつ、前記特定のゲームについて前記第 2 条件が成立したか否かを判定する、

ゲームシステム。

## 【請求項 2】

前記複数のゲームについては、

ゲーム毎に前記遊技価値を使用する量を設定可能な、

請求項 1 に記載のゲームシステム。

## 【請求項 3】

前記ゲーム制御部は、  
前記複数のゲームを並行して進行させる、  
請求項 1 または請求項 2 記載のゲームシステム。

【請求項 4】

複数の抽選要素の何れかを抽選により決定する抽選処理部を具備し、  
前記ゲーム制御部は、前記抽選処理部による抽選の結果に応じて前記複数のゲームを並行して進行させる、  
請求項 1 から請求項 3 の何れか 1 項に記載のゲームシステム。

【請求項 5】

複数のゲームの各々を進行させ、遊技価値をプレイヤに付与するための第 1 条件が成立したか否かをゲーム毎に判定するゲーム制御部と、  
前記複数のゲームの各々における前記第 1 条件の成否について第 2 条件が成立したか否かを判定する条件判定部と、  
前記第 2 条件が成立したと前記条件判定部が判定した場合にプレイヤに特典を付与する特典付与部と、  
前記複数のゲームからいずれか 1 以上のゲームを特定のゲームとして選択する選択手段と、を具備し、  
前記選択手段は前記プレイヤの指示に基づいて、または、ランダムに、前記複数のゲームからいずれか 1 以上のゲームを前記特定のゲームとして選択し、  
前記条件判定部は、前記第 1 条件が成立し、かつ、前記特定のゲームについて前記第 2 条件が成立したか否かを判定する、  
プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームシステムおよびプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

球体等の抽選媒体を利用した抽選の結果に応じてゲームを進行させるゲームシステムが従来から提案されている。例えば特許文献 1 には、複数の抽選孔が形成された円板状の抽選フィールドに抽選媒体を順次に投入し、複数の抽選孔のうち何れの抽選孔に抽選媒体が進入するかに応じてビンゴゲームを進行させる抽選装置が提案されている。具体的には、ビンゴカードに行列状に配列された複数の番号のうち抽選媒体が進入した抽選孔に対応する番号が有効状態に変更され、1 列内の全部の番号が有効状態に変更された場合に当選（ビンゴ）が成立する。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特許第 4 8 8 5 2 9 6 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、特許文献 1 のビンゴゲームは、プレイヤにとって単調になりやすく進行の途中で飽きてしまうという問題がある。以上の事情を考慮して、本発明の好適な態様は、興趣性の高いゲームを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

以上の課題を解決するために、本発明の好適な態様に係るゲームシステムは、複数のゲームの各々を進行させ、遊技価値をプレイヤに付与するための第 1 条件が成立したか否かをゲーム毎に判定するゲーム制御部と、前記複数のゲームのうち前記第 1 条件が成立した

10

20

30

40

50

ゲームに関する第 2 条件が成立したか否を判定する条件判定部と、前記第 2 条件が成立したと前記条件判定部が判定した場合にプレイヤーに特典を付与する特典付与部とを具備する。

【 0 0 0 6 】

本発明の好適な態様に係るプログラムは、複数のゲームの各々を進行させ、遊技価値をプレイヤーに付与するための第 1 条件が成立したか否かをゲーム毎に判定するゲーム制御部、前記複数のゲームのうち前記第 1 条件が成立したゲームに関する第 2 条件が成立したか否を判定する条件判定部、および、前記第 2 条件が成立したと前記条件判定部が判定した場合にプレイヤーに特典を付与する特典付与部としてコンピュータを機能させる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 7 】

【図 1】第 1 実施形態に係るゲームシステムの平面図である。

【図 2】ゲームシステムの機能的な構成を例示するブロック図である。

【図 3】制御装置の機能的な構成を例示するブロック図である。

【図 4】ゲーム画面の模式図である。

【図 5】第 2 条件が成立した状態のゲーム画面の模式図である。

【図 6】制御装置による処理を例示するフローチャートである。

【図 7】第 3 実施形態に係るゲームシステムの構成を例示するブロック図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 0 8 】

図面を参照しながら本発明の実施の形態を説明する。図面における各部の寸法および縮尺は、実際の構成における寸法および縮尺とは適宜に相違する。以下に記載する実施の形態は、技術的に好適な種々の限定を含む。本発明の範囲は、以下に例示する形態には限定されない。

【 0 0 0 9 】

[ 第 1 実施形態 ]

図 1 は、第 1 実施形態に係るゲームシステム 1 0 0 A の構成を例示する平面図である。ゲームシステム 1 0 0 A は、例えばゲームセンターもしくはカジノ等の娯楽施設、またはショッピングセンター等の商業施設に設置される。カジノにおいて使用されるゲームシステム 1 0 0 A は、ゲーミングマシンとも称呼される。

【 0 0 1 0 】

プレイヤーは、遊技価値を投入して使用（すなわちベット）することでゲームシステム 1 0 0 A によるゲームをプレイすることができる。遊技価値は、例えばトークンコイン（メダル）、コイン（貨幣）もしくはチケット等の有体の媒体、または、クレジットもしくはポイント等の無体の価値である。無体の遊技価値の数量は、例えば IC カード等の記録媒体にデータとして記憶される。有体の遊技価値および無体の遊技価値の何れかをプレイヤーが選択して投入してもよい。

【 0 0 1 1 】

遊技価値はゲームの結果に応じた特典（報酬）としてプレイヤーに付与される。すなわち、遊技価値の獲得がゲームの目的のひとつである。遊技価値の付与は、遊技価値の払出とも換言される。なお、ゲームのプレイのために使用される遊技価値とゲームの結果に応じた特典としてプレイヤーに付与される遊技価値とは、同種および異種の何れでもよい。例えば、無体の遊技価値であるクレジットの投入によりプレイヤーがゲームをプレイした結果に応じて、所定量のクレジット（すなわち同種の遊技価値）を特典としてプレイヤーに付与してもよいし、有体の遊技価値であるトークンコイン（すなわち異種の遊技価値）を特典としてプレイヤーに付与してもよい。

【 0 0 1 2 】

図 1 に例示される通り、第 1 実施形態のゲームシステム 1 0 0 A は、抽選機構 1 0 と複数のステーション 2 0 とを具備する。抽選機構 1 0 は、鉛直方向からの平面視で略円形に構成され、抽選媒体 B を利用した物理抽選に使用される。抽選媒体 B は、例えば球体等の立体物である。複数のステーション 2 0 は、抽選機構 1 0 を包囲するように円周方向に配

10

20

30

40

50

列される。複数のステーション 20 の各々を使用してプレイヤーがゲームをプレイする。

【0013】

抽選機構 10 は、物理抽選部 11 と抽選フィールド 12 と投入機構 13 とを具備する。物理抽選部 11 は、回転可能に支持された円板状の構造体（ルーレット）である。物理抽選部 11 には円周方向に沿って等間隔に複数（例えば 25 個）の抽選孔 H が形成される。複数の抽選孔 H の各々は、抽選媒体 B が進入可能なポケットである。複数の抽選孔 H の各々には相異なる番号が割当てられる。図 1 に例示される通り、各抽選孔 H の近傍には、当該抽選孔 H に割当てられた番号が表記される。第 1 実施形態の物理抽選部 11 は、例えばモータ等の駆動機構（図示略）により駆動されることで回転する。なお、物理抽選部 11 を回転させなくてもよい。

10

【0014】

抽選フィールド 12 は、鉛直方向からの平面視で物理抽選部 11 を包囲する円環状の板状部材である。抽選フィールド 12 の表面は、外周縁から内周縁（すなわち物理抽選部 11 側）にかけて降下する傾斜面である。投入機構 13 は、抽選フィールド 12 の外周縁の近傍に設置され、抽選媒体 B を抽選フィールド 12 の面上に順次に投入する。投入機構 13 により投入された抽選媒体 B は、抽選フィールド 12 の面上で転動しながら徐々に物理抽選部 11 に接近し、最終的には物理抽選部 11 の複数の抽選孔 H の何れかに進入する。複数の番号のうち抽選媒体 B が進入した抽選孔 H に対応する番号（以下「当選番号」という）が抽選の結果である。すなわち、抽選機構 10 を利用した物理抽選は、相異なる抽選孔 H に対応する N 個の番号の何れかを無作為に選択する動作である。

20

【0015】

複数のステーション 20 の各々は、プレイヤーがゲームをプレイするために使用する装置である。図 1 に例示される通り、各ステーション 20 は、遊技価値の入出に使用される受付部 21 を具備する。受付部 21 は、トークンコイン等の有体の遊技価値が投入される投入口と、有体の遊技価値を特典として放出する払出口とを含んで構成される。ただし、例えばクレジット等の無体の遊技価値を例えば IC カード等の記録媒体から読出す読出回路と、無体の遊技価値を記録媒体に書込む書込回路とを、受付部 21 として利用してもよい。

【0016】

図 1 に例示される通り、複数のステーション 20 の各々は、表示装置 22 と操作装置 23 とを具備する。表示装置 22 は、各種の画像を表示する。例えば液晶表示パネルまたは有機 EL（ElectroLuminescence）表示パネル等の平板型の表示パネルが表示装置 22 として好適に利用される。例えば抽選機構 10 を利用した物理抽選の結果を利用したゲームを表す画面（以下「ゲーム画面」という）X が表示装置 22 に表示される。操作装置 23 は、プレイヤーによる操作を受付ける。第 1 実施形態の操作装置 23 は、表示装置 22 の表示面と一体に構成されてプレイヤーによる接触を検知するタッチパネルである。ただし、プレイヤーが操作する操作子を操作装置 23 として利用してもよい。

30

【0017】

図 2 は、第 1 実施形態に係るゲームシステム 100A の機能的な構成を例示するブロック図である。図 2 に例示される通り、ゲームシステム 100A は、管理システム 30 を具備する。複数のステーション 20 の各々は、管理システム 30 に接続される。なお、図 2 においては 1 個のステーション 20 のみが代表的に図示されている。管理システム 30 は、制御装置 31 と記憶装置 32 とを具備するコンピュータシステムである。制御装置 31 は、例えば CPU（Central Processing Unit）等の処理回路で構成され、抽選機構 10 および各ステーション 20 を含むゲームシステム 100 の全体を統括的に制御する。記憶装置 32 は、制御装置 31 が実行するプログラムと制御装置 31 が使用する各種のデータとを記憶する。例えば表示装置 22 が表示する画像を表す画像データが記憶装置 32 に記憶される。例えば半導体記録媒体および磁気記録媒体等の公知の記録媒体、または複数種の記録媒体の組合せが、記憶装置 32 として任意に採用される。

40

【0018】

図 3 は、制御装置 31 の機能的な構成を例示するブロック図である。図 3 に例示される

50

通り、制御装置 3 1 は、記憶装置 3 2 に記憶されたプログラムを実行することで、抽選制御部 3 1 1、ゲーム制御部 3 1 2、表示制御部 3 1 3、配列制御部 3 1 4、条件判定部 3 1 5 および特典付与部 3 1 6 として機能する。

【 0 0 1 9 】

抽選制御部 3 1 1 は、抽選機構 1 0 を使用した物理抽選を制御する。具体的には、抽選制御部 3 1 1 は、例えば投入機構 1 3 による抽選媒体 B の投入を制御する処理と、複数の抽選孔 H のうち抽選媒体 B が進入した抽選孔 H を特定する処理とを実行する。以上の説明から理解される通り、抽選機構 1 0 および抽選制御部 3 1 1 は、抽選媒体 B を利用した抽選を実行する抽選処理部として機能する。

【 0 0 2 0 】

以下の説明では、任意の 1 個のステーション 2 0 に便宜的に着目する。なお、複数のステーション 2 0 の各々にゲーム制御部 3 1 2、条件判定部 3 1 5、特典付与部 3 1 6、配列制御部 3 1 4 および表示制御部 3 1 3 を個別に設置してもよい。ゲーム制御部 3 1 2 は、物理抽選の結果を利用した複数のゲームを進行させる。例えば相異なる種類の複数のゲーム（例えばルールが相違するゲーム）が進行する。第 1 実施形態のゲーム制御部 3 1 2 は、複数のゲームを物理抽選の結果に応じて並行に進行させる。

【 0 0 2 1 】

各ゲームについては、遊技価値の使用の有無が設定される。プレイヤは、遊技価値を使用する量（以下「使用量」という）を、操作装置 2 3 に対する操作によりゲーム毎に設定することで、各ゲームについて遊技価値の使用を設定することができる。プレイヤは、ゲーム毎に共通の使用量（すなわちベット量）を設定してもよいし、ゲーム毎に異なる使用量を設定してもよい。具体的には、ゲーム制御部 3 1 2 は、抽選処理部による抽選の結果に応じて複数のゲームの各々をステーション 2 0 毎に進行させる。

【 0 0 2 2 】

表示制御部 3 1 3 は、各ステーション 2 0 の表示装置 2 2 にゲーム画面 X を表示させる。図 4 は、表示装置 2 2 が表示するゲーム画面 X の表示例である。ゲーム画面 X の画像データを表示装置 2 2 に出力することでゲーム画面 X が表示される。図 4 に例示される通り、ゲーム画面 X は、ゲーム画面 X の右側の領域 R 1 に表示される複数の単位画像 P と、ゲーム画面 X の左側の領域 R 2 に表示される拡大画像 Z とを含む。複数（図 4 では 9 個）の単位画像 P 1 - P 9 の各々は、ゲーム制御部 3 1 2 が進行させる各ゲーム G を表す画像である。他方、拡大画像 Z は、複数のゲーム G（G 1 - G 9）のうちの何れかの単位画像 P を拡大した画像である。例えば、領域 R 1 に 9 個の単位画像 P 1 - P 9 が所定の配列（例えば 3 行 3 列の状列）により表示され、領域 R 2 に 9 個の単位画像 P 1 - P 9 のうちプレイヤが選択したゲーム G 6 の拡大画像 Z が拡大して表示される。プレイヤは、例えば操作装置 2 3 に対する操作により、領域 R 2 に拡大表示される単位画像 P 6 を選択する。領域 R 2 に表示される拡大画像 Z は、ゲーム G の進行中にも随時に切り替え可能である。プレイヤが選択したゲーム G 6 の単位画像 P 6 は、例えば領域 R 1 においてプレイヤに把握できるように他の単位画像 P とは異なる態様で表示される。図 4 では、単位画像 P 6 の周囲が便宜的に網掛け表示されている。なお、各ゲーム G について設定した遊技価値の使用量を表す画像 F が、当該ゲーム G の単位画像 P に対応した位置に表示される。図 4 に示す通り、例えばプレイヤが各ゲーム G について共通の使用量「10」を設定した場合には、各単位画像 P の下側に「BET 10」という文字列を含む画像 F が表示される。

【 0 0 2 3 】

図 3 の配列制御部 3 1 4 は、複数のゲーム G 1 - G 9 について配列を規定する。具体的には、配列制御部 3 1 4 は、複数の単位画像 P 1 - P 9 の配列を規定する。表示制御部 3 1 3 は、配列制御部 3 1 4 が規定する配列により領域 R 1 に複数の単位画像 P 1 - P 9 を表示させる。具体的には、図 4 に例示される通り、9 個の単位画像 P 1 - P 9 が、領域 R 1 において 3 行 3 列の行列状に配列される。すなわち、配列制御部 3 1 4 は、領域 R 1 内の行列の各要素がどのゲーム G に対応しているのかを規定する。図 4 に例示される通り、領域 R 1 内において複数の単位画像 P 1 - P 9 が行列状に配列されることで、複数の直線 L 1 - L 8

10

20

30

40

50

が観念される。

【 0 0 2 4 】

ゲーム制御部 3 1 2 が進行する各ゲーム G は、図 4 に例示される通り、例えば、抽選処理部による抽選の候補となる番号が割当てられた複数のオブジェクトが配置されたゲームである。オブジェクトは、例えばゲーム G の内容に応じた形状の画像（例えばゲーム G 6 では円形の画像）である。抽選処理部による抽選の結果に応じてゲーム G が進行する。

【 0 0 2 5 】

ゲーム G が進行して第 1 条件が成立すると、遊技価値がプレイヤに付与される。すなわち、第 1 条件は、遊技価値をプレイヤに付与するための条件である。具体的には、第 1 条件は、ゲーム G のルールに応じて規定された条件であり、ゲーム G 毎に相違する。したがって、第 1 条件の成否はゲーム G 毎に異なる。ゲーム制御部 3 1 2 は、個々のゲーム G について第 1 条件の成否を判定する。したがって、第 1 条件が成立する時点はゲーム G 毎に相違し得る。すなわち、複数のゲーム G 1 - G 9 のうち第 1 条件が成立するゲーム G と第 1 条件が成立しないゲーム G とが存在し得る。例えば、複数のオブジェクトが行列状に配置されたゲーム G 8 では、抽選処理部により順次に抽選された番号のオブジェクトが直線状に配列すること（すなわちビンゴ）が第 1 条件である。また、例えば、抽選処理部により順次に抽選された番号のオブジェクトと当該オブジェクトの周囲に位置するオブジェクトが消去されるゲーム G 6 では、ゲーム G が進行して全てのオブジェクトが消去されることが第 1 条件である。ゲーム制御部 3 1 2 は、各ゲーム G を進行させるとともに、第 1 条件が成立したか否かをゲーム G 毎に判定する。なお、第 1 実施形態では、複数のゲーム G 1 - G 9 の全てについて、第 1 条件の成否が判定される。

【 0 0 2 6 】

第 1 実施形態の表示制御部 3 1 3 は、各ゲーム G の進行に応じて当該ゲーム G の単位画像 P を随時に更新する。すなわち、複数の単位画像 P 1 - P 9 の各々は、ゲーム G の進行に連動して実時間的に変化する画像である。

【 0 0 2 7 】

図 3 の条件判定部 3 1 5 は、複数のゲーム G 1 - G 9 のうち第 1 条件が成立したゲーム G に関する第 2 条件が成立したか否かを判定する。第 1 実施形態の第 2 条件は、第 1 条件が成立したゲーム G が特定の組合せであることである。第 1 実施形態の条件判定部 3 1 5 は、第 1 条件が成立し、かつ、遊技価値の使用が設定されたゲーム G（すなわち使用量が設定されたゲーム G）について第 2 条件が成立した否かを判定する。1 個の抽選媒体 B が抽選孔 H に進入するたびに、第 1 条件および第 2 条件の成否が判定される。第 1 条件が個々のゲーム G 毎に判定されるのに対し、第 2 条件は複数のゲーム G 1 - G 9 の全体について判定される。すなわち、複数のゲーム G 1 - G 9 の各々が個別に進行するほか、複数のゲーム G 1 - G 9 の全体としてもゲームとして成立する。

【 0 0 2 8 】

図 5 は、第 2 条件が成立した場合のゲーム画面 X の表示例である。表示制御部 3 1 3 は、第 1 条件が成立したゲーム G について画像 W（例えば「WIN」表示）を表示する。第 2 条件は、領域 R 1 内において、第 1 条件が成立した単位画像 P（「WIN」が表示されている単位画像 P）が直線状に並ぶことである。すなわち、直線 L 上に位置する複数のゲーム G について第 1 条件が成立する（すなわちビンゴ）ことで、第 2 条件が成立する。図 5 では、直線 L 7 上に位置する 3 つのゲーム G 1, G 5, G 9 について第 1 条件が成立したことで、第 2 条件が成立した場合が例示されている。第 1 実施形態では、第 2 条件が成立する直線は、複数の直線 L 1 - L 8 のうち何れでもよい。また、複数の直線 L 1 - L 8 のうち 2 以上の直線 L において、第 1 条件が成立した 3 つのゲーム G が並ぶことを第 2 条件としてもよい。以上の説明から理解される通り、第 1 実施形態の第 2 条件は、第 1 条件が成立した 2 以上のゲーム G の配列に関する条件である。なお、複数の直線 L について第 2 条件が成立する場合もある。

【 0 0 2 9 】

第 2 条件の成立について、遊技価値の使用の有無が設定される。プレイヤは、遊技価値

10

20

30

40

50

の使用量を操作装置 2 3 に対する操作により設定することで、第 2 条件の成立について遊技価値の使用を設定することができる。例えば、各ゲーム G について設定された使用量と同量の使用量が第 2 条件の成立について設定される。また、プレイヤーが、個々のゲーム G の使用量とは別に使用量を設定してもよい。

#### 【 0 0 3 0 】

図 3 の特典付与部 3 1 6 は、第 1 条件が成立した各ゲーム G についてプレイヤーに遊技価値を付与する。図 5 では、第 1 条件が成立した各ゲーム G ( G 1 , G 4 , G 5 , G 9 ) について遊技価値が付与される。具体的には、第 1 条件が成立した各ゲーム G について、当該ゲーム G に設定した使用量「 1 0 」に応じた数量の遊技価値が付与される。例えば、所定の倍率 ( すなわちオッズ ) を使用量に乗算した数量の遊技価値が付与される。なお、第 1 条件の成立後に、抽選結果に応じて段階的に遊技価値の付与数を増加させてもよい。

10

#### 【 0 0 3 1 】

また、特典付与部 3 1 6 は、第 2 条件が成立したと条件判定部 3 1 5 が判定した場合にプレイヤーに特典を付与する。第 1 実施形態では、第 2 条件が成立したと条件判定部 3 1 5 が判定し、かつ、第 2 条件の成立について遊技価値の使用が設定されている場合に、特典が付与される。具体的には、第 2 条件の成立について設定された使用量に応じた特典がプレイヤーに付与される。第 1 実施形態では、第 2 条件に関する使用量に応じた数量の遊技価値がプレイヤーに付与される。すなわち、使用量に応じて、プレイヤーに付与する遊技価値を量的に変化させる。例えば、所定の倍率を使用量に乗算した数量の遊技価値が付与される。なお、複数の直線 L において第 2 条件が成立した場合には、当該直線 L の数に応じて、付与される遊技価値の量が増加する。以上の説明から理解される通り、複数のゲーム G 1 - G 9 の各々における第 1 条件の成立と、第 2 条件の成立との双方について、プレイヤーに遊技価値が付与される可能性がある。

20

#### 【 0 0 3 2 】

図 6 は、第 1 実施形態における制御装置 3 1 が実行する処理の具体的な手順を例示するフローチャートである。複数のステーション 2 0 の各々について図 6 の処理が並行に開始される。図 6 の処理を開始すると、配列制御部 3 1 4 は、複数のゲーム G 1 - G 9 について配列を規定する ( S a 1 ) 。例えば、前述の例示の通り、行列状の配列が規定される。表示制御部 3 1 3 は、ゲーム画面 X を表示装置 2 2 に表示させる ( S a 2 ) 。表示制御部 3 1 3 は、配列制御部 3 1 4 が規定する配列により複数の単位画像 P 1 - P 9 を表示させる。具体的には、図 4 に示す通り、複数の単位画像 P 1 - P 9 が領域 R 1 に表示され、複数のゲーム G 1 - G 9 のうち任意の 1 個のゲーム G の拡大画像 Z が領域 R 2 に拡大して表示される。

30

#### 【 0 0 3 3 】

表示装置 2 2 にゲーム画面 X が表示されると、抽選処理部による抽選が開始される。すなわち、投入機構 1 3 から M 個の抽選媒体 B が順次に投入され、各抽選媒体 B が相異なる抽選孔 H に進入することで M 個の当選番号が順次に決定される。抽選により決定される当選番号の個数 M は、抽選候補となる番号の総数 ( 例えば 2 5 個 ) を下回る自然数である。なお、各ゲーム G の実行中に 1 個の抽選媒体 B が進入した抽選孔 H には、他の抽選媒体 B は進入できない。すなわち、ゲーム G においては、各当選番号が唯 1 回だけ選択され、複数回にわたり重複して当選番号が決定されることはない。プレイヤーは、抽選処理部による抽選の開始前に、各ゲーム G と、第 2 条件の成立とのそれぞれについて遊技価値の使用量を設定できる。なお、M 個の当選番号が決定するまでの任意の時点において、遊技価値の使用量を設定または変更してもよい。

40

#### 【 0 0 3 4 】

ゲーム制御部 3 1 2 は、抽選処理部による抽選で 1 個の当選番号が決定されるまで待機する ( S a 3 : NO ) 。 1 個の当選番号が決定されると ( S a 3 : YES ) 、ゲーム制御部 3 1 2 は、抽選処理部による抽選の結果に応じて各ゲーム G を進行させる ( S a 4 ) 。すなわち、当選番号の決定毎 ( すなわち抽選媒体 B 毎 ) に各ゲーム G が進行する。第 1 実施形態では、複数のゲーム G 1 - G 9 が並行して進行する。表示制御部 3 1 3 は、ゲーム G の進行に応じてゲーム画面 X を更新する ( S a 5 ) 。領域 R 1 に表示される複数の単位画像 P 1 - P 9

50

と、領域 R2 に拡大表示される拡大画像 Z とが更新される。すなわち、各単位画像 P は、ゲーム G の進行に連動して変化する。

【0035】

ゲーム制御部 312 は、第 1 条件が成立したか否かをゲーム G 毎に判定する (Sa6)。また、条件判定部 315 は、第 1 条件の成立の結果として第 2 条件が成立したか否を判定する (Sa7)。具体的には、第 1 条件が成立し、かつ、遊技価値の使用量が設定された 2 以上のゲーム G が直線状 (図 4 の直線 L に沿って) に配列したか否かが判定される。

【0036】

ゲーム制御部 312 は、抽選処理部が順次に決定する M 個の当選番号について、ステップ Sa3 ~ ステップ Sa7 の処理を実行したか否かを判定する (Sa8)。すなわち、M 個の抽選媒体 B の投入により 1 回のプレイが終了する。M 個の当選番号について処理を実行していない場合 (Sa8: NO)、処理をステップ Sa3 に移行して、抽選処理部による新たな当選番号の決定を待機する。他方、M 個の当選番号について処理を実行した場合 (Sa8: YES)、特典付与部 316 は、遊技価値を付与する (Sa9)。具体的には、ステップ Sa6 において第 1 条件が成立したと判定され、かつ、遊技価値の使用 (すなわち使用量) が設定された各ゲーム G について、プレイヤーに遊技価値が付与される。また、ステップ Sa7 において第 2 条件が成立したと判定され、かつ、第 2 条件の成立について遊技価値の使用 (すなわち使用量) が設定されている場合に、プレイヤーに特典が付与される。第 2 条件に関する使用量に応じた数量の遊技価値がプレイヤーに付与される。例えば、所定の倍率を使用量に乗算した数量の遊技価値が付与される。なお、第 1 条件が成立したゲーム G がない場合、および、第 2 条件が成立しなかった場合には、遊技価値は付与されない。

【0037】

以上の説明から理解される通り、第 1 実施形態では、複数のゲーム G1 - G9 のうち第 1 条件が成立したゲーム G に関する第 2 条件が成立した場合にプレイヤーに特典が付与されるから、ゲーム G 毎の第 1 条件の成立に対する期待感だけでなく、第 2 条件の成立に対する期待感をプレイヤーに付与することができる。また、複数のゲーム G1 - G9 の各々が個別に進行するほか、複数のゲーム G1 - G9 の全体としてもゲームとして成立する。したがって、長時間にわたり飽きにくい興趣性の高いゲーム G を提供することが可能である。

【0038】

第 1 実施形態では、複数のゲーム G1 - G9 が並行して進行し、各ゲーム G における第 1 条件の成否が複数のゲーム G1 - G9 にわたり並行して判定される。したがって、短時間で複数のゲーム G1 - G9 が一斉に進行し、プレイヤーに期待感を付与することができるという効果が顕著である。また、複数のゲーム G1 - G9 が順番に進行する構成と比較して、第 2 条件の成否の判定までの時間を短縮できる。

【0039】

また、第 1 実施形態では、抽選処理部による抽選の結果に応じて複数のゲーム G1 - G9 が並行して進行する。すなわち、抽選結果が複数のゲーム G1 - G9 にわたり共用される。したがって、複数のゲーム G1 - G9 の各々について個別に抽選を実行する構成と比較して、抽選に必要な処理負荷を軽減できるという利点がある。

【0040】

第 1 実施形態では特に、第 1 条件が成立した 2 以上のゲーム G の配列に関する条件が第 2 条件として規定されるから、第 2 条件の成否をプレイヤーが直感的に把握できる。複数の単位画像 P1 - P9 が配列して表示される第 1 実施形態によれば、第 2 条件の成否をプレイヤーが視覚的および直感的に把握できるという利点がある。また、各ゲーム G の進行に連動して変化する画像を単位画像 P として表示する第 1 実施形態の構成によれば、プレイヤーが複数のゲーム G1 - G9 の進行を並行して把握することができる。

【0041】

[第 2 実施形態]

本発明の第 2 実施形態について説明する。なお、以下の各例示において機能が第 1 実施形態と同様である要素については、第 1 実施形態の説明で使用した符号を流用して各々の

10

20

30

40

50



詳細な説明を適宜に省略する。

【 0 0 4 2 】

第 1 実施形態では、図 4 の複数の直線 L 1 - L 8 のうち任意の直線 L について第 2 条件が成立した場合にプレイヤーに特典が付与された。それに対して、第 2 実施形態では、複数の直線 L 1 - L 8 のうち特定の直線 L (以下「特定直線」という) について第 2 条件が成立した場合に特典が付与される。すなわち、複数のゲーム G 1 - G 9 のうち 1 以上のゲーム G に関する特定の組合せ (すなわち特定の直線 L 上に位置する複数のゲーム G ) について第 2 条件が成立した場合にプレイヤーに特典が付与される。

【 0 0 4 3 】

特典の付与の対象となる特定直線は、ゲーム G の開始前に、例えばプレイヤーからの指示に応じて複数の直線 L 1 - L 8 の中から選択される。第 2 実施形態では、第 2 条件の成立についてプレイヤーが指示した使用量に応じて特定直線が選択される。例えば、使用量の増加により所定値を上回るたびに複数の直線の何れかが特定直線として所定の順番で選択される。したがって、複数の直線が特定直線として選択される場合もある。なお、複数の直線 L 1 - L 8 のうち任意の直線を、操作装置 2 3 に対する操作によりプレイヤーが特定直線として選択してもよい。プレイヤーは、特定直線について遊技価値の使用量を設定する。また、複数の直線 L 1 - L 8 からゲーム制御部 3 1 2 が特定直線をランダムに選択してもよい。

【 0 0 4 4 】

第 2 実施形態では、図 6 のステップ S a 9 において、第 1 実施形態と同様に、第 1 条件が成立したと判定された各ゲーム G について、プレイヤーに遊技価値が付与される。また、第 2 実施形態では、ステップ S a 7 において第 2 条件が成立し、かつ、当該第 2 条件が成立した直線 L が特定直線である場合に、プレイヤーに遊技価値が付与される。第 2 条件が成立した直線 L が特定直線でない場合には、遊技価値は付与されない。すなわち、第 2 実施形態の特典付与部 3 1 6 は、複数のゲーム G 1 - G 9 のうち 1 以上のゲーム G に関する特定の組合せについて第 2 条件が成立した場合に特典を付与する。

【 0 0 4 5 】

第 2 実施形態においても第 1 実施形態と同様の効果が実現される。第 2 実施形態では、複数のゲーム G 1 - G 9 のうち 1 以上のゲーム G に関する特定の組合せについて第 2 条件が成立した場合に特典が付与されるから、当該組合せに関わらず第 2 条件が成立すれば特典が付与される構成と比較して、興趣性が高いゲームが提供される。

【 0 0 4 6 】

[ 第 3 実施形態 ]

図 7 は、本発明の第 3 実施形態に係るゲームシステム 1 0 0 B の構成を例示するブロック図である。第 3 実施形態のゲームシステム 1 0 0 B は、スマートフォンまたはパーソナルコンピュータ等の情報端末である。ゲームに専用される可搬型のゲーム機器をゲームシステム 1 0 0 B として利用してもよい。図 7 に例示される通り、ゲームシステム 1 0 0 B は、制御装置 5 1 と記憶装置 5 2 と表示装置 5 3 と操作装置 5 4 とを具備する。

【 0 0 4 7 】

制御装置 5 1 は、例えば CPU 等の処理回路で構成され、ゲームシステム 1 0 0 B の各要素を統括的に制御する。記憶装置 5 2 は、制御装置 5 1 が実行するプログラムと制御装置 5 1 が使用する各種のデータとを記憶する。例えば半導体記録媒体および磁気記録媒体等の公知の記録媒体、または複数種の記録媒体の組合せが、記憶装置 5 2 として任意に採用される。表示装置 5 3 は、制御装置 5 1 による制御のもとで各種の画像を表示する。操作装置 5 4 は、プレイヤーによる操作を受付ける。例えば表示装置 5 3 の表示面と一体に構成されたタッチパネルが操作装置 5 4 として好適に利用される。

【 0 0 4 8 】

制御装置 5 1 は、記憶装置 5 2 に記憶されたプログラムを実行することで、抽選処理部 3 1 0、ゲーム制御部 3 1 2、配列制御部 3 1 4、条件判定部 3 1 5、特典付与部 3 1 6 および表示制御部 3 1 3 として機能する。抽選処理部 3 1 0 は、第 1 実施形態と同様に、複数の番号の何れかを抽選により順次に決定する。第 1 実施形態の抽選処理部は、抽選機

10

20

30

40

50

構 1 0 を利用した物理抽選を実行するのに対し、第 3 実施形態の抽選処理部 3 1 0 は、制御装置 5 1 による演算処理を利用した電子抽選により当選番号を決定する。電子抽選は、例えば乱数の発生により当選番号を確率的に決定する情報処理である。第 2 実施形態の表示制御部 3 1 3 は、各単位画像 P を表示するとともに、抽選の過程を表す画像を表示装置 5 3 に表示させる。例えば第 1 実施形態の抽選機構 1 0 を表す画像が表示装置 5 3 に表示される。

【 0 0 4 9 】

ゲーム制御部 3 1 2、配列制御部 3 1 4、条件判定部 3 1 5 および特典付与部 3 1 6 は、第 1 実施形態と同様の処理を実行する。したがって、第 2 条件が成立した場合にプレイヤーに特典が付与される。第 3 実施形態においても第 1 実施形態と同様の効果の実現される。なお、第 2 実施形態の構成を第 3 実施形態のゲームシステム 1 0 0 B に適用してもよい。

10

【 0 0 5 0 】

[ 変形例 ]

以上に例示した各形態は多様に変形され得る。前述の各形態に適用され得る具体的な変形の態様を以下に例示する。以下の例示から任意に選択された 2 以上の態様を、相互に矛盾しない範囲で併合してもよい。

【 0 0 5 1 】

( 1 ) 前述の各形態では、複数の番号の何れかを抽選により決定する構成を例示したが、抽選により決定される要素 ( 抽選要素 ) は番号に限定されない。例えば文字、記号、色彩、模様または絵柄等の各種のシンボルを抽選要素として、複数の候補から抽選により決定してもよい。以上の説明から理解される通り、抽選処理部が実行する抽選の典型例は、複数の抽選要素の何れかを決定する処理である。また、複数回にわたる抽選のうち一部の抽選では、複数の抽選要素の何れかをプレイヤーが選択できるようにしてもよい。例えば所定のアイテムを使用したプレイヤーが抽選要素を選択する権利を獲得する構成が想定される。

20

【 0 0 5 2 】

( 2 ) 前述の各形態では、複数の抽選孔 H の何れかに抽選媒体 B を進入させるルーレット方式の抽選を例示したが、抽選処理部が実行する抽選の方式は以上の例示に限定されない。例えば、相異なる抽選要素が各面に表記された多面体 ( ダイス ) を転動させる方式の抽選を実行してもよい。多面体が停止した状態における頂面の抽選要素が、抽選の結果として確定される。

30

【 0 0 5 3 】

( 3 ) 前述の各形態では、ルールが相違する複数の異種のゲーム G 1 - G 9 を実行したが、ルールが共通する複数の同種のゲーム G を実行してもよい。例えば、9 個の同種のゲーム G 6 を実行する場合、オブジェクトの配置はゲーム G 6 毎に相違する。したがって、進行の度合はゲーム G 6 毎に相違する。すなわち、ゲーム G 6 毎に第 1 条件の成立の可否も相違する。ゲーム G の種類は、例えば操作装置 2 3 に対する操作によりプレイヤーが選択してもよい。プレイヤーにより選択されるゲーム G の種類数は任意である。例えば、ゲームシステム 1 0 0 A により実行させる 9 個のゲーム G 1 - G 9 のうち、4 つをゲーム G 6 に設定し、5 つをゲーム G 5 に設定することも可能である。

【 0 0 5 4 】

( 4 ) 前述の各形態では、第 1 条件の成立と第 2 条件の成立とについて遊技価値を特典としてプレイヤーに付与したが、プレイヤーに付与する特典は遊技価値に限定されない。例えば、特典付与部 3 1 6 は、ゲーム内で使用するアイテムを特典としてプレイヤーに付与してもよい。また、特別なゲームをプレイする権利を特典としてプレイヤーに付与してもよい。特別なゲームは、例えば大量の遊技価値 ( いわゆるジャックポット ) を獲得可能な抽選ゲームである。すなわち、「遊技価値の付与」には、第 1 条件または第 2 条件の成立に対して直接的に遊技価値が付与される場合と、遊技価値を獲得可能なゲームをプレイする権利により間接的に遊技価値が付与される場合との双方が含まれる。また、第 2 条件の成立に対して付与される特典の内容を直線 L 毎に相違させてもよい。以上の例示から理解される通り、特典は、ゲームに関するプレイヤーにとっての利益として包括的に表現される。

40

50

## 【 0 0 5 5 】

( 5 ) 前述の各形態では、複数のゲーム G 1 - G 9 について行列状の配列を規定したが、配列制御部 3 1 4 が複数のゲーム G 1 - G 9 について規定する配列は以上の例示に限定されない。例えば複数のゲーム G 1 - G 9 について直線状または曲線状の配列を規定してもよい。また、前述の各形態では、第 1 条件が成立した 2 以上のゲーム G が直線状に配列することを第 2 条件として例示したが、第 2 条件は配列制御部 3 1 4 が規定する配列の態様に応じて適宜に変更し得る。例えば、直線状または曲線状の配列を配列制御部 3 1 4 が規定した場合には、当該配列の特定の範囲内に位置するゲーム G について第 1 条件が成立することを第 2 条件としてもよい。

## 【 0 0 5 6 】

( 6 ) 前述の各形態では、第 1 条件が成立したゲーム G が特定の組合せ（すなわちビンゴ成立）であることであることを第 2 条件としたが、第 2 条件は以上の例示に限定されない。例えば以下に例示する条件を第 2 条件としてもよい。

## 【 0 0 5 7 】

[ A ] 第 1 条件が成立したゲーム G が特定のゲーム（以下「特定ゲーム」という）であることを第 2 条件としてもよい。例えば、複数のゲーム G 1 - G 9 のなかから特定ゲームがゲームの開始前に設定される。ゲーム制御部 3 1 2 が複数のゲーム G 1 - G 9 から特定ゲームをランダムに選択してもよいし、複数のゲーム G 1 - G 9 から特定ゲームをプレイヤーが選択してもよい。なお、複数の特定ゲームを選択してもよい。特定ゲームの総数に比例した数量の遊技価値をプレイヤーに付与してもよい。

## 【 0 0 5 8 】

[ B ] 第 1 条件が成立したゲーム G の総数が所定値に到達したことを第 2 条件としてもよい。所定値は、事前に設定された固定値を使用してもよいし、プレイヤーが任意に設定してもよい。プレイヤーが所定値を設定する構成では、所定値に比例した量の遊技価値をプレイヤーに付与してもよい。

## 【 0 0 5 9 】

[ C ] 複数のゲーム G 1 - G 9 のうち 2 以上のゲーム G について特定の順番により第 1 条件が成立することを第 2 条件としてもよい。例えば、順番は、ゲーム制御部 3 1 2 が設定してもよいし、プレイヤーが任意に設定してもよい。

## 【 0 0 6 0 】

以上の説明から理解される通り、複数のゲーム G 1 - G 9 について規定された配列とは無関係の条件を第 2 条件としてもよい。すなわち、配列制御部 3 1 4 は本発明において必須ではない。なお、当該配列とは無関係の条件を第 2 条件とする構成では、領域 R 1 に表示される単位画像 P の配列は任意に設定される。

## 【 0 0 6 1 】

( 7 ) 前述の各形態において、配列制御部 3 1 4 は、プレイヤーからの指示に応じて、複数のゲーム G 1 - G 9 について配列（すなわち複数の単位画像 P 1 - P 9 の配列）を規定してもよい。プレイヤーは、操作装置 2 3 に対する操作により、領域 R 1 に表示される単位画像 P の配列を指示する。例えば、プレイヤーは、領域 R 1 内の行列の各要素に任意の単位画像 P を配置する。すなわち、ゲーム G の配列が規定される。配列制御部 3 1 4 がプレイヤーからの指示に応じて配列を規定する構成では、プレイヤーが指示した配列に関する条件が第 2 条件として判定されるから、興趣性の高いゲームが提供される。なお、配列制御部 3 1 4 は、プレイ毎に配列を規定してもよいし、複数のプレイで共通に配列を規定してもよい。

## 【 0 0 6 2 】

( 8 ) 前述の各形態では、ゲーム制御部 3 1 2 が複数のゲーム G 1 - G 9 を並行して進行させたが、複数のゲームを並行して進行させることは本発明において必須ではない。例えば、複数のゲームを順番に進行させてもよい。また、前述の各形態では、ゲーム制御部 3 1 2 が 9 個のゲーム G を進行させたが、ゲーム制御部 3 1 2 進行させるゲーム G の総数は任意である。

## 【 0 0 6 3 】

( 9 ) 前述の各形態では、ゲーム G の進行に連動して変化する画像を単位画像 P として領域 R 1 に表示したが、領域 R 1 に表示される単位画像 P は以上の画像に限定されない。例えば、ゲーム G の進行によらない固定の画像（すなわちゲーム G を表すアイコン）を単位画像 P として表示する構成や、ゲーム G を簡素化して表した画像を単位画像 P として表示する構成も採用される。本発明においてゲーム G の進行に連動して変化する単位画像 P を領域 R 1 に表示することは必須ではない。

【 0 0 6 4 】

( 1 0 ) 前述の各形態では、配列制御部 3 1 4 が規定する配列により複数の単位画像 P 1 - P 9 を表示したが、配列制御部 3 1 4 が規定する配列とは無関係に複数の単位画像 P 1 - P 9 を領域 R 1 に表示してもよい。

10

【 0 0 6 5 】

( 1 1 ) 前述の各形態では、抽選処理部による抽選結果に応じて各ゲーム G を進行させたが、例えば遊技価値の使用量、または、プレイヤーによる操作装置 2 3 に対する操作に応じて各ゲーム G を進行させてもよい。すなわち、抽選処理部による抽選は本発明において必須ではない。

【 0 0 6 6 】

( 1 2 ) 前述の各形態において、第 2 条件が成立した直線 L 上に位置する各ゲーム G の使用量に応じて、当該第 2 条件の成立について付与される遊技価値の量を変化させてもよい。例えば直線 L 上に位置する各ゲーム G の使用量の合計値に比例して、第 2 条件の成立により付与される遊技価値の量を増加させてもよい。

20

【 0 0 6 7 】

( 1 3 ) 前述の各形態では、単体の装置（ゲーム装置）として構成されるゲームシステム 1 0 0 ( 1 0 0 A , 1 0 0 B ) を例示したが、相互に別体で形成された複数の装置によりゲームシステム 1 0 0 を構成してもよい。また、ゲームシステム 1 0 0 の機能の一部を、当該ゲームシステム 1 0 0 と通信可能なサーバ装置により実現してもよい。

【 0 0 6 8 】

( 1 4 ) 前述の各形態では、各ゲーム G について遊技価値の使用の有無が設定されたが、各ゲーム G について遊技価値の使用の有無を設定することは本発明において必須ではない。すなわち、第 2 条件の成否の判定について、遊技価値の使用が設定されたゲーム G であるか否かを加味することは省略される。

30

【 0 0 6 9 】

( 1 5 ) 前述の各形態では、第 2 条件の成立について遊技価値の使用の有無が設定されたが、第 2 条件の成立について遊技価値の使用の有無を設定することは本発明において必須ではない。したがって、第 2 条件が成立したと条件判定部 3 1 5 により判定されれば、遊技価値が付与される。すなわち、遊技価値の付与において、第 2 条件の成立について遊技価値の使用が設定されているか否かを加味することは必須ではない。

【 0 0 7 0 】

なお、特典付与部 3 1 6 は、第 2 条件が成立したと条件判定部 3 1 5 が判定し、かつ、第 2 条件の成立について設定された使用量が所定値を上回る場合に、特典を付与してもよい。また、特典付与部 3 1 6 は、第 2 条件が成立したと条件判定部 3 1 5 が判定し、かつ、第 1 条件が成立したゲーム G についてプレイヤーに付与される遊技価値の数量が所定値を上回る場合に、特典を付与してもよい。以上の説明から理解される通り、第 2 条件の成立に加えて、任意の条件（例えば第 2 条件の成立について遊技価値の使用が設定されていること）をプレイヤーに特典を付与するための条件として設定してもよい。

40

【 0 0 7 1 】

( 1 6 ) 前述の各形態では、第 2 条件の成立について遊技価値の使用量が設定されたが、第 2 条件の成立について遊技価値の使用量を設定することは本発明において必須ではない。

【 0 0 7 2 】

( 1 7 ) 前述の各形態では、第 1 条件の成立と第 2 条件の成立とについて、使用量に応じた特典をプレイヤーに付与したが、使用量に関わらずに特典を付与してもよい。

50

## 【 0 0 7 3 】

( 1 8 ) 前述の各形態では、第 2 条件の成立について設定された使用量に応じて、プレイヤに付与する遊技価値を量的に変化させたが、第 2 条件の成立について設定された使用量に応じて、プレイヤに付与する遊技価値を質的に変化させてもよい。例えば使用量に応じた種類のゲームをプレイする権利、または、使用量に応じたアイテムを付与してもよい。

## 【 0 0 7 4 】

( 1 9 ) 前述の各形態では、ゲーム制御部 3 1 2 による制御の対象となる複数のゲームの全てについて第 1 条件の成否が判定されたが、複数のゲーム G 1 - G 9 のうちの一部について第 1 条件の成否を判定してもよい。例えば、ゲーム制御部 3 1 2 は、複数のゲーム G 1 - G 9 のうち遊技価値の使用が設定されたゲーム G について第 1 条件の成否を判定してもよい。すなわち、遊技価値の使用量が設定されたゲーム G のみが第 1 条件の成否の判定の対象となる。以上の構成では、第 1 条件が成立したゲーム G について遊技価値の使用の有無を判定する処理が条件判定部 3 1 5 において省略されるから、条件判定部 3 1 5 における処理が簡素化される。以上の説明から理解される通り、各ゲーム G について遊技価値の使用が設定されているか否かを判定する処理は、ゲーム制御部 3 2 1 による第 1 条件の成否を判定する処理の前に実行しても、後に実行してもよい。なお、複数のゲーム G 1 - G 9 のうち設定された使用量が所定値を上回るゲーム G についてのみ第 1 条件の成否を判定してもよい。

## 【 0 0 7 5 】

( 2 0 ) 前述の各形態において、第 2 条件の成立について遊技価値の使用が設定されている場合にのみ、条件判定部 3 1 5 により第 2 条件の成否を判定してもよい。すなわち、第 2 条件の成立について遊技価値の使用が設定されていない場合には、条件判定部 3 1 5 による処理が省略される。以上の構成では、第 2 条件の成立について遊技価値の使用の有無を判定する処理が特典付与部 3 1 6 において省略されるから、特典付与部 3 1 6 における処理が簡素化される。以上の説明から理解される通り、第 2 条件の成立について遊技価値の使用が設定されているか否かを判定する処理は、条件判定部 3 1 5 による第 2 条件の成否を判定する処理の前に実行しても、後に実行してもよい。なお、第 2 条件の成立について設定された使用量が所定値を上回る場合にのみ、条件判定部 3 1 5 による第 2 条件の成否を判定してもよい。

## 【 0 0 7 6 】

( 2 1 ) 第 1 実施形態における管理システム 3 0 の機能は、前述の通り、制御装置 3 1 等の処理回路とプログラムとの協働により実現される。また、第 3 実施形態におけるゲームシステム 1 0 0 B の機能は、前述の通り、制御装置 5 1 等の処理回路とプログラムとの協働により実現される。前述の各形態に係るプログラムは、コンピュータが読取可能な記録媒体に格納された形態で提供されてコンピュータにインストールされ得る。記録媒体は、例えば非一過性 ( non-transitory ) の記録媒体であり、C D - R O M 等の光学式記録媒体 ( 光ディスク ) が好例であるが、半導体記録媒体または磁気記録媒体等の公知の任意の形式の記録媒体も包含される。なお、非一過性の記録媒体とは、一過性の伝搬信号 ( transitory, propagating signal ) を除く任意の記録媒体を含み、揮発性の記録媒体も除外されない。また、通信網を介した配信の形態でプログラムをコンピュータに提供してもよい。

## 【 0 0 7 7 】

## [ 付記 ]

以上の記載から、例えば以下のように本発明の好適な態様が把握される。なお、各態様の理解を容易にするために、以下では、図面の符号を便宜的に括弧書で併記するが、本発明を図示の態様に限定する趣旨ではない。

## 【 0 0 7 8 】

## [ 付記 1 ]

本発明の好適な態様 ( 付記 1 ) に係るゲームシステム ( 1 0 0 ) は、複数のゲーム ( G ) の各々を進行させ、遊技価値をプレイヤに付与するための第 1 条件が成立したか否かをゲーム ( G ) 毎に判定するゲーム制御部 ( 3 1 2 ) と、前記複数のゲーム ( G ) のうち前

10

20

30

40

50

記第 1 条件が成立したゲーム（G）に関する第 2 条件が成立したか否を判定する条件判定部（315）と、前記第 2 条件が成立したと前記条件判定部（315）が判定した場合にプレイヤーに特典を付与する特典付与部（316）とを具備する。

【0079】

以上の態様によれば、複数のゲーム（G）のうち第 1 条件が成立したゲーム（G）に関する第 2 条件が成立した場合にプレイヤーに特典が付与されるから、ゲーム（G）毎の第 1 条件の成立に対する期待感だけでなく、第 1 条件が成立したゲーム（G）に関する第 2 条件の成立に対する期待感をプレイヤーに付与することができる。また、複数のゲーム（G）の各々が個別に進行するほか、複数のゲーム（G）の全体としてもゲームとして成立する。したがって、長時間にわたり飽きにくい興趣性の高いゲームが提供される。

10

【0080】

「複数のゲーム（G）」は、同種のゲーム（G）（例えばルールが共通するゲーム（G））でも異種のゲーム（G）（例えばルールが相違するゲーム（G））でもよい。例えば、数字の配列が異なる複数のピンゴゲーム（同種のゲーム（G））を実行する場合や、ルールが異なる複数種のゲーム（G）を実行する場合が含まれる。「遊技価値」は、ゲームシステムを利用したゲームにおいて獲得の目標となる価値であり、例えば有体的な価値媒体（トークンコイン）、または、無体的な遊技価値（クレジット）を含む。「特典」は、ゲームに関するプレイヤーにとっての利益であり、例えば、遊技価値、ゲーム内で使用するアイテム、または、特別なゲームをプレイする権利を含む。「第 1 条件」は、個々のゲーム（G）について判定される条件である。第 1 条件の成否はゲーム（G）毎に異なる。

20

【0081】

「第 2 条件」は、プレイヤーに特典を付与するための条件であり、  
（1）第 1 条件が成立したゲーム（G）が特定の組合せ（例えばピンゴ成立）であること  
（2）第 1 条件が成立したゲーム（G）が特定のゲーム（G）であること  
（3）第 1 条件が成立したゲーム（G）の総数が所定値に到達したこと  
（4）特定の順番により第 1 条件が成立したこと  
を含む。

【0082】

[付記 2]

付記 1 の好適な態様（付記 2）において、前記各ゲーム（G）については、遊技価値の使用の有無が設定され、前記条件判定部（315）は、第 1 条件が成立し、かつ、前記遊技価値の使用が設定されたゲーム（G）について前記第 2 条件が成立したか否かを判定する。以上の態様によれば、各ゲームに対する遊技価値の使用の有無に応じて特典が付与されるか否かが変化する。したがって、遊技価値の使用を促進できるとともに、興趣性の高いゲームが提供される。

30

【0083】

[付記 3]

付記 1 または付記 2 の好適な態様（付記 3）において、前記第 2 条件の成立については、遊技価値の使用の有無が設定され、前記特典付与部（316）は、前記第 2 条件が成立したと前記条件判定部（315）が判定し、かつ、前記第 2 条件の成立について前記遊技価値の使用が設定されている場合に、前記特典を付与する。以上の態様によれば、第 2 条件の成立に対する遊技価値の使用の有無に応じて特典が付与されるか否かが変化する。したがって、遊技価値の使用を促進できるとともに、興趣性の高いゲーム（G）が提供される。

40

【0084】

[付記 4]

付記 3 の好適な態様（付記 4）において、前記第 2 条件の成立については、前記遊技価値の使用量が設定され、前記特典付与部（316）は、前記使用量に応じた特典を付与する。以上の態様によれば、遊技価値の使用量に応じた特典が付与されるから、遊技価値の使用を促進できる。

50

## 【 0 0 8 5 】

「使用量に応じた特典」は、使用量に応じて特典を量的または質的に変化させることを意味する。特典の量的な変化は、例えば使用量に応じて特典（例えば遊技価値）の数量を変化させることである。特典の質的な変化は、例えば使用量に応じて特典の種類を変化させることである。例えば使用量に応じた種類のゲームをプレイする権利を付与することが例示できる。

## 【 0 0 8 6 】

## [ 付記 5 ]

付記 1 から付記 4 の何れかの好適な態様（付記 5）において、前記特典付与部（3 1 6）は、前記複数のゲーム（G）のうち 1 以上のゲーム（G）に関する特定の組合せについて前記第 2 条件が成立した場合に前記特典を付与する。以上の態様によれば、複数のゲーム（G）のうち 1 以上のゲーム（G）に関する特定の組合せについて第 2 条件が成立した場合に特典が付与されるから、当該組合せに関わらず第 2 条件が成立すれば特典が付与される構成と比較して、興趣性の高いゲームを提供することが可能である。

10

## 【 0 0 8 7 】

「1 以上のゲーム（G）に関する特定の組合せ」は、例えば遊技価値の所定量を使用すること（すなわちベット）がプレイヤーにより指示された組合せである。

## 【 0 0 8 8 】

## [ 付記 6 ]

付記 1 から付記 7 の何れかの好適な態様（付記 3）において、前記ゲーム制御部（3 1 2）は、前記複数のゲーム（G）を並行して進行させる。以上の態様によれば、複数のゲーム（G）が並行して進行するから、各ゲーム（G）における第 1 条件の成立の成否が複数のゲーム（G）にわたり並行して判定される。したがって、複数のゲームが一斉に進行し、プレイヤーに期待感を付与することができるという効果が顕著である。また、例えば、複数のゲーム（G）が順番に進行する構成と比較して、第 2 条件の成立の成否の判定までの時間を短縮できる。

20

## 【 0 0 8 9 】

## [ 付記 7 ]

付記 6 の好適な態様（付記 7）において、複数の抽選要素の何れかを抽選により決定する抽選処理部（1 0 , 3 1 1 , 3 1 0）を具備し、前記ゲーム制御部（3 1 2）は、前記抽選処理部（1 0 , 3 1 1 , 3 1 0）による抽選の結果に応じて前記複数のゲーム（G）を並行して進行させる。以上の態様によれば、複数の抽選要素の何れかを決定する抽選の結果に応じて複数のゲーム（G）が並行して進行するから、抽選結果が複数のゲーム（G）にわたり共用される。したがって、複数のゲーム（G）の各々について個別に抽選を実行する構成と比較して、抽選に必要な処理負荷を軽減できる。

30

## 【 0 0 9 0 】

「抽選要素」は、抽選により選択される要素であり、例えばルーレットにおける番号、またはスロットにおける絵柄である。「抽選処理部」が実行する抽選は、有体物である抽選機構を利用した物理抽選（例えばルーレット）でもよいし、演算処理による電子抽選でもよい。

40

## 【 0 0 9 1 】

## [ 付記 8 ]

付記 1 から付記 7 の何れかの好適な態様（付記 8）において、前記複数のゲーム（G）をそれぞれ表わす複数の画像（P）の配列を規定する配列制御部（3 1 4）と、前記配列制御部（3 1 4）が規定する配列により前記複数の画像（P）を表示装置（2 2）に表示させる表示制御部（3 1 3）とを具備し、前記第 2 条件は、前記第 1 条件が成立した 2 以上のゲーム（G）を表す画像（P）の配列に関する条件である。以上の態様によれば、第 1 条件が成立した 2 以上のゲーム（G）を表す画像（P）の配列に関する条件が第 2 条件として規定されるから、第 2 条件の成否をプレイヤーが直感的に把握できる。

## 【 0 0 9 2 】

50

「配列に関する条件」は、例えば複数のゲーム（Ｇ）を表す画像（Ｐ）が行列状に配列された場合には、第１条件が成立した２以上のゲーム（Ｇ）を表す画像（Ｐ）が直線状に配列すること（すなわちビンゴ）である。

【００９３】

[付記９]

付記８の好適な態様（付記９）において、前記配列制御部（３１４）は、プレイヤーからの指示に応じて前記配列を規定する。以上の態様によれば、プレイヤーからの指定に応じた配列に関する条件が第２条件として設定されるから、興趣性の高いゲームが提供される。

【００９４】

[付記１０]

付記８または付記９の好適な態様（付記１０）において、前記複数の画像（Ｐ）の各々は、前記ゲーム（Ｇ）の進行に連動して変化する画像である。以上の態様によれば、各ゲーム（Ｇ）の進行に連動して変化する画像が表示されるから、プレイヤーが複数のゲーム（Ｇ）の進行を並行して把握することができる。

【００９５】

[付記１１]

本発明の好適な態様（付記１１）に係るプログラムは、複数のゲーム（Ｇ）の各々を進行させ、遊技価値をプレイヤーに付与するための第１条件が成立したか否かをゲーム（Ｇ）毎に判定するゲーム制御部（３１２）、前記複数のゲーム（Ｇ）のうち前記第１条件が成立したゲーム（Ｇ）に関する第２条件が成立したか否かを判定する条件判定部（３１５）、および、前記第２条件が成立したと前記条件判定部（３１５）が判定した場合にプレイヤーに特典を付与する特典付与部（３１６）としてコンピュータを機能させる。

【符号の説明】

【００９６】

１００（１００Ａ，１００Ｂ）…ゲームシステム、１０…抽選機構、１１…物理抽選部、１２…抽選フィールド、１３…投入機構、２０…ステーション、２１…受付部、２２…表示装置、２３…操作装置、３０…管理システム、３１…制御装置、３１０…抽選処理部、３１１…抽選制御部、３１２…ゲーム制御部、３１３…表示制御部、３１４…配列制御部、３１５…条件判定部、３１６…特典付与部、３２…記憶装置、５１…制御装置、５２…記憶装置、５３…表示装置、５４…操作装置。

10

20

30

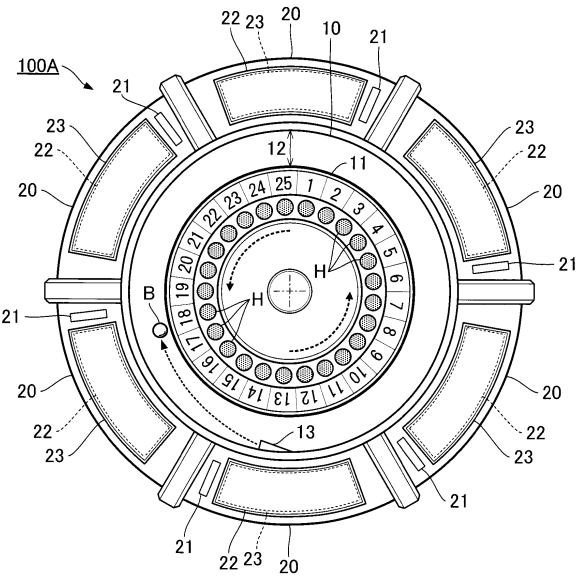
40

50

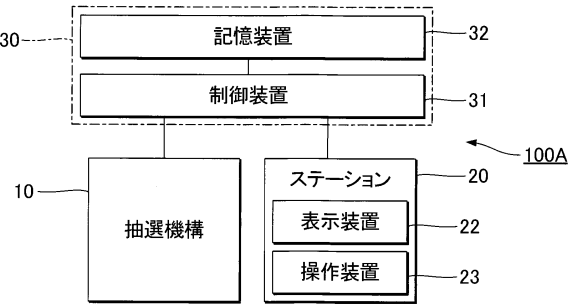


【図面】

【図 1】



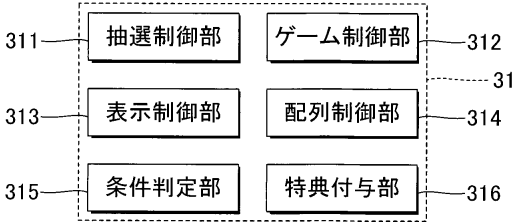
【図 2】



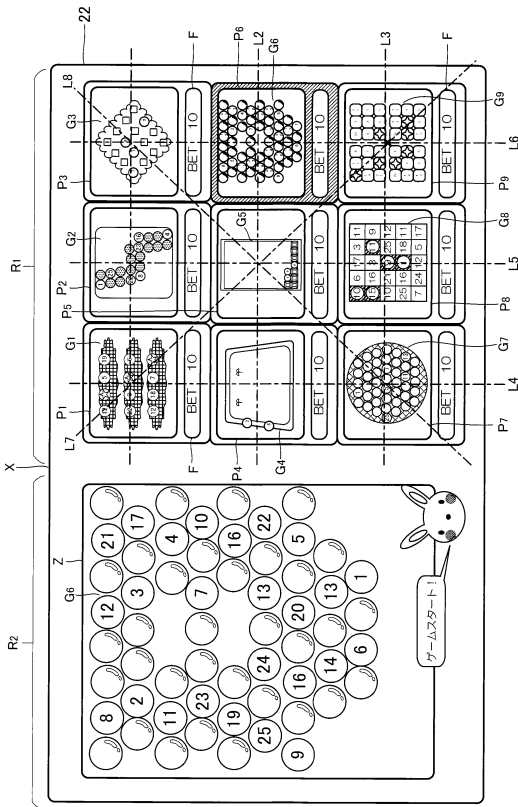
10

20

【図 3】



【図 4】

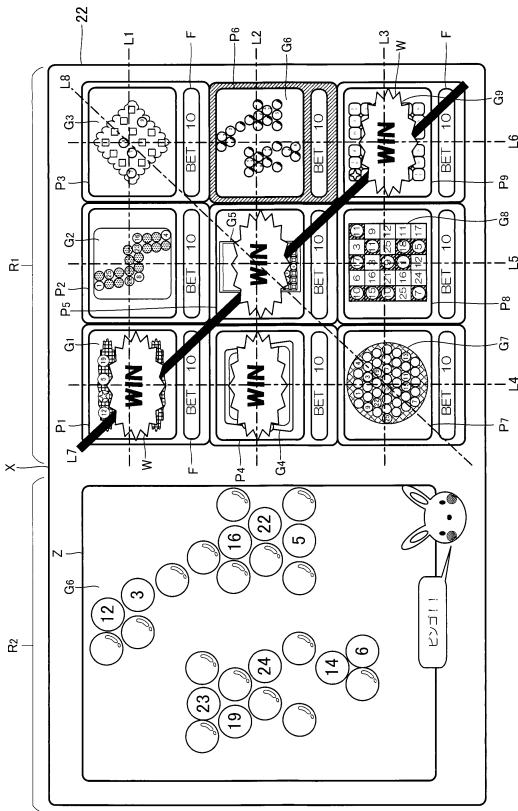


30

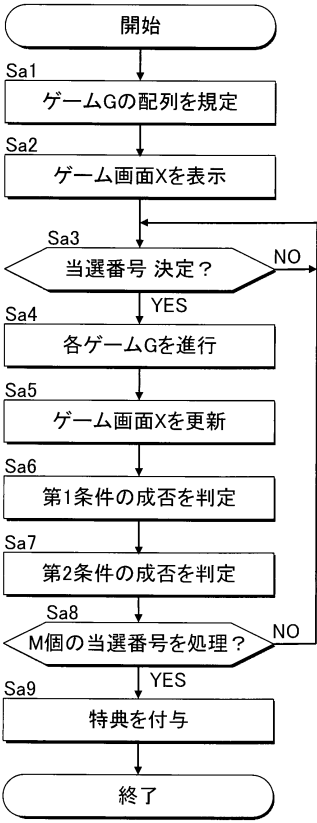
40

50

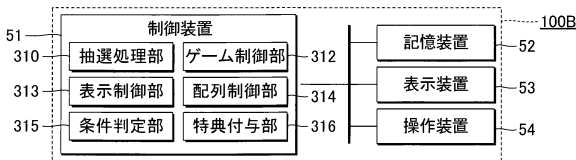
【図 5】



【図 6】



【図 7】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 2 - 1 6 1 3 5 7 ( J P , A )  
特開 2 0 1 1 - 0 6 7 5 3 4 ( J P , A )  
米国特許出願公開第 2 0 1 0 / 0 1 2 4 9 8 4 ( U S , A 1 )  
ペルソナ 2 罰 公式パーフェクトガイド, 初版, 日本, 株式会社エンターブレイン, 2012  
年06月21日, 第64頁  
「ピンゴチャレンジ」のあそび方, 実況パワフルプロ野球 ( iOS / Android ) 攻略wiki, ファ  
ミ通.com, 2015年10月13日, <https://wiki.famitsu.com/pawapuro/> 「ピンゴチャレンジ」の  
あそび方
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)  
A 6 3 F 9 / 0 0 - 1 3 / 9 8  
G 0 6 Q 3 0 / 0 2