

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2008-79863

(P2008-79863A)

(43) 公開日 平成20年4月10日(2008.4.10)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/00 (2006.01)	A 6 3 F 13/00	A 2 C 0 0 1
A 6 3 F 13/12 (2006.01)	A 6 3 F 13/00	M
A 6 3 F 3/06 (2006.01)	A 6 3 F 13/12	B
	A 6 3 F 3/06	B

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 21 頁)

(21) 出願番号 特願2006-263593 (P2006-263593)
 (22) 出願日 平成18年9月27日 (2006. 9. 27)

(71) 出願人 000132471
 株式会社セガ
 東京都大田区羽田1丁目2番12号
 (74) 代理人 100087479
 弁理士 北野 好人
 (74) 代理人 100114915
 弁理士 三村 治彦
 (72) 発明者 伊東 真人
 東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セガ内
 (72) 発明者 森田 賢治
 東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セガ内
 Fターム(参考) 2C001 AA17 BA03 CB08 DA04

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置及びゲーム制御方法

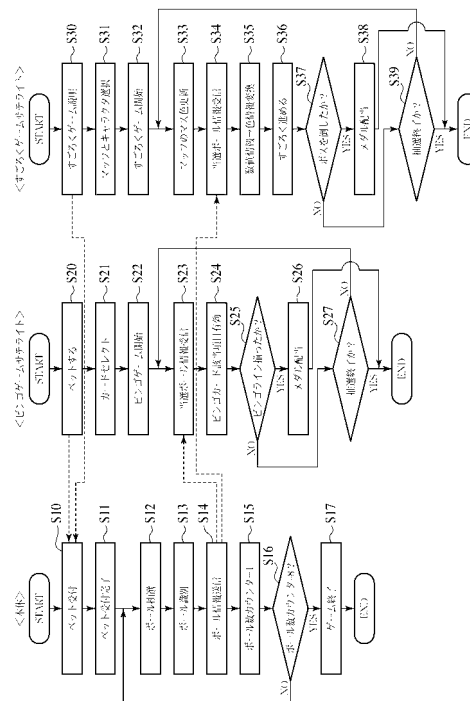
(57) 【要約】

【課題】 抽選機能を用いたビンゴゲーム等の他に、抽選機能を用いた他のゲームを付加することができるゲーム装置を提供する。

【解決手段】

複数の被抽選体と、複数の被抽選体を抽選する抽選手段と、抽選手段により当選とされた当選被抽選体の情報を複数のサテライトに送信する送信手段とを有するゲーム装置本体と、ゲーム装置本体に接続され、ゲーム装置本体の送信手段から送信された当選被抽選体の情報を受信する受信手段と、ゲームを実行する制御手段とを有する複数のサテライトとを備えたゲーム装置である。被抽選体には、複数の情報が付与されており、複数のサテライト中の一のサテライトでは、制御手段が、当選被抽選体に付与された複数の情報中の一の情報に基づいて一のゲームを実行し、複数のサテライト中の他のサテライトでは、制御手段が、当選被抽選体に付与された複数の情報中の他の情報に基づいて他のゲームを実行する。

【選択図】 図7



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の被抽選体と、
 前記複数の被抽選体を抽選する抽選手段と、
 前記抽選手段により当選とされた当選被抽選体の情報を前記複数のサテライトに送信する送信手段と
 を有するゲーム装置本体と、
 前記ゲーム装置本体に接続され、
 前記ゲーム装置本体の送信手段から送信された前記当選被抽選体の情報を受信する受信手段と、
 ゲームを実行する制御手段と
 を有する複数のサテライトと
 を備えたゲーム装置であって、
 前記被抽選体には、複数の情報が付与されており、
 前記複数のサテライト中の一のサテライトでは、
 前記制御手段が、前記当選被抽選体に付与された前記複数の情報中の一の情報に基づいて一のゲームを実行し、
 前記複数のサテライト中の他のサテライトでは、
 前記制御手段が、前記当選被抽選体に付与された前記複数の情報中の他の情報に基づいて他のゲームを実行する
 ことを特徴とするゲーム装置。

10

20

【請求項 2】

請求項 1 記載のゲーム装置において、
 前記各サテライトでは、
 前記制御手段による前記一のゲームのゲーム結果が所定の条件を満たすことを条件として、前記制御手段が前記他のゲームを実行する
 ことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 記載のゲーム装置において、
 前記被抽選体には数値情報と色情報とが付与されており、
 前記複数のサテライト中の一のサテライトでは、
 前記制御手段が、前記当選被抽選体に付与された前記数値情報に基づいて前記一のゲームを実行し、
 前記複数のサテライト中の他のサテライトでは、
 前記制御手段が、前記当選被抽選体に付与された前記色情報に基づいて前記他のゲームを実行する
 ことを特徴とするゲーム装置。

30

【請求項 4】

複数の被抽選体と、前記複数の被抽選体を抽選する抽選手段と、制御手段とを有するゲーム装置本体と、前記ゲーム装置本体に接続され、ゲームを実行する制御手段を有する複数のサテライトとを備えたゲーム装置におけるゲーム制御方法であって、
 前記被抽選体には、複数の情報が付与されており、
 前記ゲーム装置本体の制御手段が、前記抽選手段により当選とされた当選被抽選体の情報を前記複数のサテライトに送信するステップと、
 前記複数のサテライト中の一のサテライトの制御手段が、前記ゲーム装置本体の送信手段から送信された前記当選被抽選体の情報を受信するステップと、
 前記複数のサテライト中の一のサテライトの制御手段が、前記当選被抽選体に付与された前記複数の情報中の一の情報に基づいて一のゲームを実行するステップと、
 前記複数のサテライト中の他のサテライトの制御手段が、前記ゲーム装置本体の送信手段から送信された前記当選被抽選体の情報を受信するステップと、

40

50

前記複数のサテライト中の他のサテライトの制御手段が、前記当選被抽選体に付与された前記複数の情報中の他の情報に基づいて他のゲームを実行するステップとを有することを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 5】

請求項 4 記載のゲーム制御方法において、

前記各サテライトの制御手段が、前記一のゲームのゲーム結果が所定の条件を満たすことを条件として、前記他のゲームを実行するステップを更に有することを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 6】

請求項 4 又は 5 記載のゲーム制御方法において、

前記被抽選体には数値情報と色情報とが付与されており、前記複数のサテライト中の一のサテライトの制御手段が、前記当選被抽選体に付与された前記数値情報に基づいて前記一のゲームを実行するステップと、前記複数のサテライト中の他のサテライトの制御手段が、前記当選被抽選体に付与された前記色情報に基づいて前記他のゲームを実行するステップとを更に有することを特徴とするゲーム制御方法。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、抽選機能を用いてビンゴゲーム等を行うゲーム装置及びゲーム制御方法に関する。

20

【背景技術】

【0002】

ゲームセンタ等に設置されるゲーム機の内、多数のプレイヤーが特別な操作技能を有しなくても参加して賞品やメダル等を獲得することができる抽選性の高いゲーム機として、ビンゴゲーム機がある。

【0003】

従来のビンゴゲーム機では、多数のボールを、透明な球形カプセル内に収納し、この球形透明カプセルを水平方向へ貫通した軸に、該カプセルに一体に固定された回転軸自在に嵌合し、この回転軸を回転駆動させることにより、カプセル内の掻き上げ爪をもって掻き上げて、落下させるようになっている。

30

【0004】

そして、カプセルを貫通した軸に一体に設けられたボール受けの上面に、前述した掻き上げ爪で掻き上げられたボールが具合良く落下して、そのボール受けの中央に設けられている孔を通過できた場合には、そのボールが抽選されたとして、前記ボール受けの下方に水平面に沿ってリング状に形成されたボール溜めに送られ、展示されるようになっていた（特許文献 1 参照）。

【0005】

この従来のビンゴゲーム機では、プレイヤーがビンゴゲーム機の正面に並んでビンゴゲーム機内のボールの動きを観察しようとする場合に、透明カプセルが球形であるため、列の端に居るプレイヤーは、球形透明カプセルを詳細に見ることが困難であった。

40

【0006】

この点を改良した従来の他のビンゴゲーム機として、識別可能な多数の玉と、多数の玉を収納する中空細長透明カプセルと、中空細長透明カプセルの内周面に長手方向に沿って設けられた掻き上げ手段と、中空細長透明カプセルをその長手方向に沿う中心線を中心として回転駆動するカプセル回転駆動手段と、中空細長透明カプセル内空間において掻き上げ手段により掻き上げられた多数の玉の内、1 個の玉を受け入れる玉受け入れ手段と、玉受け入れ手段に受け入れられた玉を識別する識別手段とよりなり、識別手段にて識別された玉を抽選における当選とする抽選装置を備えたものが本願出願人により提案されている（特許文献 2 参照）。

50

【0007】

この従来のビンゴゲーム機では、多数のプレイヤーがカプセル内の玉のいずれが当選したかを容易に視認することができる。

【特許文献1】特許第2720723号公報

【特許文献2】特開2003-310817号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

このような従来のビンゴゲーム機は、複雑な機構を用いた大型のゲーム機であるため、非常に高価である。このため、長期間にわたってアミューズメント施設等に設置して、ゲーム機の購入費用を回収する必要がある。

10

【0009】

一方、従来のビンゴゲーム機は、大型で見栄えのするゲーム機であるため、設置当初は顧客の関心と呼ぶものの、徐々に飽きられてしまう。このため、顧客の関心と呼ぶ新たなゲームを付加する等によりビンゴゲーム機を適宜リニューアルする必要がある。

【0010】

本発明の目的は、抽選機能を用いたビンゴゲーム等の他に、抽選機能を用いた他のゲームを付加することができるゲーム装置及びゲーム制御方法を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0011】

20

本発明の一態様によるゲーム装置は、複数の被抽選体と、前記複数の被抽選体を抽選する抽選手段と、前記抽選手段により当選とされた当選被抽選体の情報を前記複数のサテライトに送信する送信手段とを有するゲーム装置本体と、前記ゲーム装置本体に接続され、前記ゲーム装置本体の送信手段から送信された前記当選被抽選体の情報を受信する受信手段と、ゲームを実行する制御手段とを有する複数のサテライトとを備えたゲーム装置であって、前記被抽選体には、複数の情報が付与されており、前記複数のサテライト中の一のサテライトでは、前記制御手段が、前記当選被抽選体に付与された前記複数の情報中の一の情報に基づいて一のゲームを実行し、前記複数のサテライト中の他のサテライトでは、前記制御手段が、前記当選被抽選体に付与された前記複数の情報中の他の情報に基づいて他のゲームを実行することを特徴とする。

30

【0012】

上述したゲーム装置において、前記各サテライトでは、前記制御手段による前記一のゲームのゲーム結果が所定の条件を満たすことを条件として、前記制御手段が前記他のゲームを実行するようにしてもよい。

【0013】

上述したゲーム装置において、前記所定の条件は、ジャックポット条件であるようにしてもよい。

【0014】

上述したゲーム装置において、前記被抽選体には数値情報と色情報とが付与されており、前記複数のサテライト中の一のサテライトでは、前記制御手段が、前記当選被抽選体に付与された前記数値情報に基づいて前記一のゲームを実行し、前記複数のサテライト中の他のサテライトでは、前記制御手段が、前記当選被抽選体に付与された前記色情報に基づいて前記他のゲームを実行するようにしてもよい。

40

【0015】

上述したゲーム装置において、前記一のゲームは、当選数値に基づいてビンゴカードの格子の柘目を順次有効とするビンゴゲームであり、前記一のサテライトの前記制御手段が、前記当選被抽選体に付与された前記数値情報に合致するビンゴカードの格子の柘目を有効とするように前記ビンゴゲームを制御し、前記他のゲームは、スタートからゴールまでの間に配置された複数のマスに順次コマが進んでいくすごろくゲームであり、前記他のサテライトの前記制御手段が、前記当選被抽選体に付与された前記色情報に合致する最も近

50

い色のマスにコマを移動させるように前記すぐろくゲームを制御するようにしてもよい。

【0016】

本発明の一態様によるゲーム装置は、複数の被抽選体と、前記複数の被抽選体を抽選する抽選手段と、制御手段とを有するゲーム装置本体と、前記ゲーム装置本体に接続され、ゲームを実行する制御手段を有する複数のサテライトとを備えたゲーム装置におけるゲーム制御方法であって、前記被抽選体には、複数の情報が付与されており、前記ゲーム装置本体の制御手段が、前記抽選手段により当選とされた当選被抽選体の情報を前記複数のサテライトに送信するステップと、前記複数のサテライト中の一のサテライトの制御手段が、前記ゲーム装置本体の送信手段から送信された前記当選被抽選体の情報を受信するステップと、前記複数のサテライト中の一のサテライトの制御手段が、前記当選被抽選体に付与された前記複数の情報中の一の情報に基づいて一のゲームを実行するステップと、前記複数のサテライト中の他のサテライトの制御手段が、前記ゲーム装置本体の送信手段から送信された前記当選被抽選体の情報を受信するステップと、前記複数のサテライト中の他のサテライトの制御手段が、前記当選被抽選体に付与された前記複数の情報中の他の情報に基づいて他のゲームを実行するステップとを有することを特徴とする。

10

【0017】

上述したゲーム制御方法において、前記各サテライトの制御手段が、前記一のゲームのゲーム結果が所定の条件を満たすことを条件として、前記他のゲームを実行するステップを更に有するようにしてもよい。

【0018】

上述したゲーム制御方法において、前記所定の条件は、ジャックポット条件であるようにしてもよい。

20

【0019】

上述したゲーム制御方法において、前記被抽選体には数値情報と色情報とが付与されており、前記複数のサテライト中の一のサテライトの制御手段が、前記当選被抽選体に付与された前記数値情報に基づいて前記一のゲームを実行するステップと、前記複数のサテライト中の他のサテライトの制御手段が、前記当選被抽選体に付与された前記色情報に基づいて前記他のゲームを実行するステップとを更に有するようにしてもよい。

【0020】

上述したゲーム制御において、前記一のゲームは、当選数値に基づいてビンゴカードの格子の柘目を順次有効とするビンゴゲームであり、前記一のサテライトの前記制御手段が、前記当選被抽選体に付与された前記数値情報に合致するビンゴカードの格子の柘目を有効とするように前記ビンゴゲームを制御するステップを更に有し、前記他のゲームは、スタートからゴールまでの間に配置された複数のマスを順次コマが進んでいくすぐろくゲームであり、前記他のサテライトの前記制御手段が、前記当選被抽選体に付与された前記色情報に合致する最も近い色のマスにコマを移動させるように前記すぐろくゲームを制御するステップを更に有するようにしてもよい。

30

【発明の効果】

【0021】

本発明によれば、被抽選体に、複数の情報が付与され、複数のサテライト中の一のサテライトでは、制御手段が、当選被抽選体に付与された複数の情報中の一の情報に基づいて一のゲームを実行し、複数のサテライト中の他のサテライトでは、制御手段が、当選被抽選体に付与された複数の情報中の他の情報に基づいて他のゲームを実行するようにしたので、抽選機能を用いたビンゴゲーム等の他に、抽選機能を用いた他のゲームを付加することができる。

40

【発明を実施するための最良の形態】

【0022】

〔一実施形態〕

本発明の一実施形態によるゲーム装置について、以下、図面を用いて説明する。

【0023】

50

(ゲーム装置の外観)

本実施形態のゲーム装置の外観について図1を用いて説明する。図1は、本実施形態のゲーム装置の外観を示す図である。

【0024】

本実施形態のゲーム装置1では主としてビンゴゲームを行う。本実施形態のゲーム装置1は、ゲーム装置本体10と、ゲーム装置本体10の前後両側に5個ずつ並べられて計10個配設されたサテライトユニット50とよりなっている。

【0025】

(ゲーム装置本体)

ゲーム装置本体10では、被抽選体であるボール12が中空細長透明カプセル14内に収納されている。ボール12は番号の付いた25個の番号付きボールと1個のカギボールよりなっている。

【0026】

中空細長透明カプセル14は、円筒の両端に半球殻を一体に結合した形状に略形成されている。この中空細長透明カプセル14は、中空細長透明カプセル14の中心を通り長手方向に向いた中心軸を中心として一方向へ回転駆動される。ボール12は、中空細長透明カプセル14の内周面に対し周方向へ所定間隔をなしてカプセル中心軸と平行な方向に配設された掻き上げ棒(図示せず)によって掻き上げられる。掻き上げられたボール12は、中空細長透明カプセル14内に設けられた左右一対の傾斜したウイング板16上に転がり落ちるようになっている。

【0027】

また、ウイング板16上に転がり落ちたボール12は、ウイング板16上を前後に転がりながら、前後に往復する毎にカプセル中心方向に少しずつ移動し、1対のウイング板16間のラッキーバスケット18に転がり込む。ラッキーバスケット18に転がり込んだボール12は、ボール検出装置(図示せず)により検出され、ラッキーバスケット18直下のボール識別装置20内に落下する。

【0028】

ボール識別装置20においては、ボール12の種別、番号付きボールの番号と、カギボールが識別される。識別されたボール12は、ボール搬送コンベヤ(図示せず)より搬送され、ボール貯留庫(図示せず)に貯留される。

【0029】

ボール識別装置20により識別されたボール12の識別情報は、通信手段を介して、各サテライトユニット50に送信される。

【0030】

(サテライトユニット)

各サテライトユニット50は、筒状の支持台52上にテーブル54が支持され、同テーブル54上に偏平なディスプレイ装置56が傾斜して配設されている。

【0031】

ディスプレイ装置56の上面中央には矩形の液晶ディスプレイ58が設けられ、この液晶ディスプレイ58の表面にはタッチパネル60が設けられている。タッチパネル60により、ディスプレイ装置56へのプレイヤのタッチ操作を検出する。

【0032】

ディスプレイ装置56の手前のテーブル54上には、メダル投入口62が設けられ、その左右両側に揺動操作ボタン64が配設されている。

【0033】

揺動操作ボタン64は、所定の条件下で有効となり、左側の揺動操作ボタン64を押すと、中空細長透明カプセル14が左下がりに揺動され、右側の揺動操作ボタン64を押すと、中空細長透明カプセル14が右下がりに揺動される。

【0034】

支持台52には、メダル払出機構(図示せず)が内蔵されていて、支持台52の正面に

10

20

30

40

50

メダル取出口 66 が開口していて、その奥に払い出されたメダルを受けるメダル受け（図示せず）が設けられている。

【0035】

（ゲーム装置の構成）

本実施形態のゲーム装置の構成について図2を用いて説明する。図2は、本実施形態のゲーム装置の構成を示すブロック図である。

【0036】

メインボード30は、ゲーム装置本体10を制御するためのものである。サテライト1ボード、サテライト2ボード、...、サテライト10ボード80は、それぞれ、サテライト1ユニット、サテライト2ユニット、...、サテライト10ユニット50を制御するための

10

【0037】

（メインボード）

メインボード30には、ゲーム装置本体10におけるカプセル駆動機構22と、ボール掻き上げ機構24と、ウイング板駆動機構26とを駆動するための駆動制御部32が設けられている。カプセル駆動機構22は、中空細長透明カプセル14を回転したり、揺動したりするための機構である。ボール掻き上げ機構24は、掻き上げ棒（図示せず）によりボール12を掻き上げるための機構である。ウイング板駆動機構26は、ウイング板16

20

【0038】

また、メインボード30には、制御手段としてのCPU34と、ワークメモリとしてのRAM36と、プログラムやデータ等が格納されるROM37とが設けられている。

【0039】

更に、メインボード30には、入出力インターフェース38が設けられている。入出力インターフェース38には、ボールを識別するボール識別装置20と、ネットワークボード40とが接続されている。

【0040】

（サテライトボード）

サテライト1ユニット50を制御するためのサテライト1ボード80には、サテライト1ユニット50におけるメダル受入機構70と、メダル払出機構68とを駆動するためのメダル機構制御部82が設けられている。

30

【0041】

また、サテライト1ボード80には、液晶ディスプレイ58にゲーム画面等を表示するためのグラフィック表示回路84が設けられている。

【0042】

また、サテライト1ボード80には、制御手段としてのCPU86と、ワークメモリとしてのRAM87と、プログラムやデータ等が格納されるROM88とが設けられている。

40

【0043】

更に、サテライト1ボード80には、入出力インターフェース90が設けられている。入出力インターフェース90には、タッチパネル60と、揺動操作ボタン64と、ネットワークボード40とが接続されている。

【0044】

サテライト2ユニット、サテライト2ユニット、...、サテライト10ユニット50をそれぞれ制御するためのサテライト2ボード、サテライト2ボード、...、サテライト10ボード80は、上述したサテライト1ボード80と同様な構成である。

【0045】

（ビンゴゲーム）

50

本実施形態のゲーム装置によるビンゴゲームについて図3乃至図6を用いて説明する。図3は、本実施形態のビンゴゲームに使用するボールを説明するための図であり、図4は、本実施形態のビンゴゲームにおけるゲーム画面を示す図であり、図5は、本実施形態のビンゴゲームにおけるビンゴカードテーブルを示す図であり、図6は、本実施形態のゲーム装置によるビンゴゲームのゲーム処理のフローチャートである。

【0046】

ビンゴゲームとは、縦5列・横5行の格子の全25個の柵目に数字を配置したビンゴカードを用意し、ランダムに選択されるボールの数字と同じ数字の柵目を消していき、ビンゴカードにおける、縦、横、斜めの何れか5個の柵目が連続して消されると「ビンゴ」となる。各プレイヤーは、決められた規定のボール個数内で、より多くのラインを完成させることで、より多くのメダル払い出しを受けることができる。また、プレイヤーは幾つかの入賞口である柵目を縦5列・横5行の間で回転を行うことにより、決められた規定のボール個数内で連続した柵目を消すような操作が可能な構成としてもよい。

10

【0047】

(ビンゴゲームで用いるボール)

本実施形態では、被抽選体であるボールは、図3(a)に示すように、25個の番号付きボールと、カギが描かれた1個のカギボールと、爆弾を模した1個の爆弾ボールによりなっている。

【0048】

図3(a)に示すように、25個の番号付きボール12は、表面に「1」「2」「3」...「25」なる数字が描かれ、描かれた数字に応じた7色が付されている。数字「1」「2」「3」のボール12には「紫色」が付され、数字「7」「8」「9」のボール12には「水色」が付され、数字「10」「11」「12」「13」のボール12には「黄色」が付され、数字「14」「15」「16」「17」のボール12には「青色」が付され、数字「18」「19」「20」「21」のボール12には「赤色」が付され、数字「22」「23」「24」「25」のボール12には「ピンク色」が付されている。番号付きボール12の上記表面色の情報は、後述するすごろくゲームにおいて用いられる。

20

【0049】

図3(a)に示すように、1個のカギボール12は、表面に「カギ」が描かれていて、目立つように、例えば銀色が付されている。

30

【0050】

図3(a)に示すように、1個の爆弾ボール12は、表面に「爆弾」が描かれていて、目立つように、例えば黄金色が付されている。

【0051】

爆弾ボール12は、ボールが入賞した場合に下記のような特殊な処理を行う。

画面に表示されているビンゴカードには、ランダムに爆弾が登場したり消滅するような演出が行われる。爆弾は、ビンゴカード上のいずれかの柵目と柵目の間の位置をボールが入賞するごとにランダムに登場したり消滅したりを繰り返しており、爆弾が表示されているタイミングで爆弾ボール入賞時は爆弾表示位置の周囲4箇所の柵目の数字が選択された場合と同様に有効となり、通常番号付きボール12の入賞時と同様に消されることでその入賞穴が有効となり、通常よりもライン完成が容易に可能となることによりビンゴゲームを行っているプレイヤーに非常に有利な展開となる。

40

【0052】

図3(b)は、25個の番号付きボール12の数字と、配色と、すごろくゲームにおける進むマス数との関係を示すボールテーブルである。ボールテーブルは、例えば、メインボード30におけるRAM36又はROM37、又は、サテライトボード80におけるRAM87又はROM88に格納され、後述するすごろくゲームにおいて参照される。

【0053】

なお、本実施形態では、25個の番号付きボール12の表面色は、番号の小さいものから順番に3個又は4個ずつグループ化され、各グループに同じ色を付し、同じ色について

50

は同じ進むマス数としたが、それには限らない。25個の番号付きボール12について、付された番号とは無関係にランダムに色を付したり、進むマス数を設定するようにしてもよい。

【0054】

(ビンゴカード)

本実施形態のビンゴゲームでは、プレイヤーが予め4枚のビンゴカードを選択し、この選択した4枚のビンゴカードを用いてビンゴゲームを行う。

【0055】

図4に示すように、1枚目のビンゴカード1がゲーム画面の中央に表示され、2枚目のビンゴカード2がゲーム画面の左上部に表示され、3枚目のビンゴカード3がゲーム画面の左側中央に表示され、4枚目のビンゴカード4がゲーム画面の左側下部に表示されている。

10

【0056】

各ビンゴカードは、カード配布時には、縦5列・横5行の格子の全25個の枠目に数字が配置されている。番号付きボール12が抽選されると、当選したボール12の番号と同じ番号の枠目が有効とされ、数字がコインマークに代わる。

【0057】

本実施形態では、ゲーム画面中央に大きく表示されているメインビンゴカード(カード1)のみ、プレイヤーによる枠目の操作が可能である。例えば、プレイヤーが、ゲーム画面のメインビンゴカード(カード1)の部分にタッチすることにより、ビンゴカードの行又は列の数字を入れ替えたりすることが可能である。

20

【0058】

図5にビンゴカードテーブルを示す。ビンゴカードテーブルは、ゲーム中のビンゴカードの状況を示す。

【0059】

図5(a)はゲーム画面中央に表示されたビンゴカード1のテーブルであり、図5(b)はゲーム画面の左上部に表示されたビンゴカード2のテーブルであり、図5(c)はゲーム画面の左側中央に表示されたビンゴカード3のテーブルであり、図5(d)はゲーム画面の左側下部に表示されたビンゴカード4のテーブルである。

【0060】

番号付きボール12が抽選されると、当選したボール12の番号と同じ番号の枠目が有効とされ、数字が印に代わる。ビンゴカードテーブルにおいて、縦、横、斜めの何れか5個の枠目が連続して印になると「ビンゴ(当たり)」と判断される。

30

【0061】

ビンゴゲームでは、縦5列・横5行の格子の全25個の枠目に数字を配置したビンゴカードを用意し、ランダムに選択されるボールの数字と同じ数字の枠目を消していき、ビンゴカードにおける、縦、横、斜めの何れか5個の枠目が連続して消されると「ビンゴ」となる。各プレイヤーはより多くのラインで「ビンゴ(当たり)」となることで多くの配当メダルを獲得することができる。

【0062】

(ビンゴゲームのゲーム処理)

本実施形態におけるビンゴゲームのゲーム処理について説明する。本実施形態のゲーム処理では、図6に示すように、ゲーム装置本体10におけるゲーム処理と、サテライトユニット50におけるゲーム処理が、相互に関連しながら進行する。

40

【0063】

まず、サテライトユニット50において、プレイヤーがメダル投入口62からメダルを投入すると、液晶ディスプレイ58に、ベットのためのゲーム画面(図示せず)が表示され、タッチパネル60からの操作等により、ベットがなされる(ステップS20)。

【0064】

サテライトユニット50におけるベットされた旨の情報は、サテライトボード80の入

50

出力インターフェース 90 から、ネットワークボード 40 を介して、ゲーム装置本体 10 のメインボード 30 に送信される。

【0065】

ゲーム装置本体 10 のメインボード 30 は、サテライトユニット 50 から送信されたベットされた旨の情報を、ネットワークボード 40、入出力インターフェース 38 を介して受信し、サテライトユニット 50 からのベットを受け付ける（ステップ S10）。

【0066】

続いて、ゲーム装置本体 10 のメインボード 30 では、所定のベット時間が経過すると今回のビンゴゲームのベット受付を完了する（ステップ S11）。

【0067】

ゲーム装置本体 10 によるベット受付を完了すると、サテライトユニット 50 では、液晶ディスプレイ 58 に、複数のベットカードが表示されたゲーム画面（図示せず）が表示され、プレイヤーによるタッチパネル 60 への操作によりベットカードが選択される（ステップ S21）。各サテライトユニット 50 の液晶ディスプレイ 58 には、同時にベットカード選択用の同じゲーム画面が表示され、プレイヤーは、早い者勝ちでカードを選択する。

【0068】

続いて、サテライトユニット 50 の液晶ディスプレイ 58 に、ビンゴゲームを開始する旨のゲーム画面（図示せず）を表示する（ステップ S22）。

【0069】

サテライトユニット 50 においてビンゴゲームを開始する旨のゲーム画面を表示すると、ゲーム装置本体 10 においてボール 12 の抽選を行う（ステップ S12）。ボール 12 の抽選は、前述したように、機械的に行われ、ラッキーバスケット 18 に転がり込んだボール 12 が当選ボールとなる。

【0070】

続いて、ゲーム装置本体 10 のボール識別装置 20 により、当選ボール 12 の番号が識別される（ステップ S13）。

【0071】

続いて、ボール識別装置 20 により識別された当選ボール 12 の番号情報は、メインボード 30 の入出力インターフェース 38 から、ネットワークボード 40 を介して、各サテライトユニット 50 のサテライトボード 80 に送信される。

【0072】

サテライトユニット 50 のサテライトボード 80 は、ゲーム装置本体 10 から送信された当選ボール 12 の番号情報を、ネットワークボード 40、入出力インターフェース 90 を介して受信し、RAM 87 内の当選ボール情報メモリに格納する（ステップ S23）。

【0073】

続いて、サテライトユニット 50 のサテライトボード 80 は、ビンゴカードにおける当選ボール 12 の番号と同じ数字の桁目を有効とし、図 5 に示すビンゴカードテーブルの該当桁目に印を書き込み、図 4 に示すゲーム画面の該当桁目にコインマークを表示する（ステップ S24）。

【0074】

ゲーム装置本体 10 のメインボード 30 は、当選ボール 12 の番号情報を送信（ステップ S14）すると、続いて、ボール数カウンタに 1 を加え（ステップ S15）、そのボール数カウンタが 8 となったか否かを判定する（ステップ S16）。ボール数カウンタが 8 になっていなければ、ステップ S12 に戻り、ボール数カウンタが 8 になるまで、ボール抽選処理（ステップ S12）、ボール識別処理（ステップ S13）、ボール情報送信処理（ステップ S14）、ボール数カウンタに 1 を加算する処理（ステップ S15）を繰り返す。

【0075】

そのとき、サテライトユニット 50 のサテライトボード 80 は、ボール抽選を繰り返す度に、図 5 に示すビンゴカードテーブルにおいて、縦、横、斜めの何れか 5 個の桁目が連

10

20

30

40

50

続いて 印になっているか否か、すなわち、ビンゴラインが揃ったか否かを検出する（ステップ 25）。

【0076】

ビンゴラインが揃っていない場合には、サテライトユニット 50 のサテライトボード 80 は、ボール抽選が終了したか否かを検出し（ステップ 27）、ボール抽選が終了していない場合には、ステップ S 23 に戻る。

【0077】

ビンゴラインが揃って「ビンゴ（当たり）」となった場合には、そのサテライトユニット 50 ではメダル払出機構 68 から、所定の当たりメダルが配当され（ステップ S 26）、ゲームを終了する。

10

【0078】

ゲーム装置本体 10 のメインボード 30 は、ステップ S 16 において、ボール数カウンタが 8 となったと判定されると（ステップ S 16）、ゲームを終了する（ステップ S 17）。

【0079】

（ジャックポット）

本実施形態のゲーム装置では、ビンゴゲームを続けていくと所定のジャックポット条件を満たす（満足させる）ことにより、そのサテライトユニット 50 は、後述するジャックポットゲームに突入する。次のゲームの時に、他のサテライトユニット 50 が通常のビンゴゲームをしているときに、そのサテライトユニット 50 はジャックポットゲームを行う。

20

【0080】

所定のジャックポット条件としては、例えば、次のようなものがある。

（1）各サテライトユニット 50 に対してビンゴカードの色を決めておき、そのビンゴカードの色と同じ色のボール 12 が選択される度に、色に対するポイント（ジュエルポイント）が貯まっていく。例えば、ビンゴカードの色がピンク色のサテライトユニット 50 では、図 3 に示すように、ピンク色のボール 12、すなわち、数字「22」「23」「24」「25」のボール 12 が選択される度に、ジュエルポイントが 1 点加算される。例えば、ジュエルポイントが 50 点貯まると、ジャックポット条件を満たしたとして、そのサテライトユニット 50 はジャックポットゲームに突入する。

30

【0081】

ジュエルポイントの累積は、プレイヤーにかかわらず、サテライトユニット 50 毎に行ってもよいし、IC カード等を用いてプレイヤーを特定してプレイヤー毎に行ってもよい。

（2）1 回のビンゴゲーム内で、サテライトユニット 50 のビンゴカードの色と同じ色のボール 12 が全て選択されると、ジャックポット条件を満たしたとして、そのサテライトユニット 50 はジャックポットゲームに突入する。例えば、ビンゴカードの色が水色のサテライトユニット 50 では、図 3 に示すように、水色のボール 12、すなわち、数字「4」「5」「6」のボール 12 の全てが 1 回のビンゴゲームにおいて選択されると、ジャックポット条件を満たしたとして、そのサテライトユニット 50 はジャックポットゲームに突入する。

40

（3）サテライトユニット 50 がビンゴを達成すると、そのサテライトユニット 50 にビンゴポイントとして 1 点加算される。複数枚のビンゴカードを用いるので、1 ゲームで例えば最大 4 点獲得できる可能性がある。例えば、ビンゴポイントが 50 点貯まると、ジャックポット条件を満たしたとして、そのサテライトユニット 50 はジャックポットゲームに突入する。

【0082】

ビンゴポイントの累積は、プレイヤーにかかわらず、サテライトユニット 50 毎に行ってもよいし、IC カード等を用いてプレイヤーを特定してプレイヤー毎に行ってもよい。

【0083】

（カギボール）

50

本実施形態のゲーム装置では、ボール12としては、図3(a)に示すように、25個の番号付きボールの他に、カギが描かれた1個のカギボールがある。

【0084】

カギボールが選択されたときには、例えば、次のようなゲーム制御を行う。

【0085】

ビンゴゲーム中にカギボールが選択された(入賞した)場合には、その時点で行われていたビンゴゲームは全てのサテライトユニット50で中断となり、その時点でのビンゴカードの入賞状態とは関係なく、全てのサテライトユニット50において、ビンゴゲームではないゲーム、例えば、坊主めくりのようなトレジャーボーナスゲームを行う。トレジャーボーナスゲームでは、全てのプレイヤーが、通常のビンゴゲームでは得られないような高得点を得て、大量のメダルを獲得することができる。

10

【0086】

(爆弾ボール)

本実施形態のゲーム装置では、更にボール12として、図3(a)に示すように、爆弾が描かれた1個の爆弾ボールがある。

【0087】

ビンゴゲーム中に爆弾ボールが選択された(入賞した)場合、その時点でプレイヤーが操作しているサテライトユニット50のいずれかのビンゴカード上に「爆弾マーク」が表示されているときには、表示されている「爆弾マーク」の表示位置の周囲4箇所の枠目が有効となり、通常のボール12の選択(入賞)時と同様に消されることで、プレイヤーに非常に有利な展開となる。

20

【0088】

(ビンゴゲームとジャックポットゲームのゲーム処理)

本実施形態におけるビンゴゲームとジャックポットゲームのゲーム処理について説明する。本実施形態のゲーム処理では、前述したように、あるサテライトユニット50が所定のジャックポット条件を満たしたとすると、そのサテライトユニット50は、次のゲーム実行時に、ジャックポットゲームを実行する。本実施形態では、ジャックポットゲームとしてすぐろくゲームを例として説明する。その他のサテライトユニット50は、同時に、通常のビンゴゲームを実行する。

【0089】

このとき、必ずしもジャックポットゲームが発生するサテライトユニット50が1台だけである必要は無く、条件を満たした複数のサテライトユニット50が同時に異なるジャックポットゲームを実行しても良い。

30

【0090】

図7に示すように、ゲーム装置本体10におけるゲーム処理と、通常のビンゴゲームを実行するビンゴゲームサテライトユニット50におけるゲーム処理と、ジャックポットゲームであるすぐろくゲームを実行するすぐろくゲームを実行するすぐろくゲームサテライトユニット50におけるゲーム処理とが、相互に関連しながら進行する。

【0091】

まず、ビンゴゲームサテライトユニット50において、プレイヤーがメダル投入口62からメダルを投入すると、液晶ディスプレイ58に、ベットのためのゲーム画面(図示せず)が表示され、タッチパネル60からの操作等により、ベットがなされる(ステップS20)。

40

【0092】

ビンゴゲームサテライトユニット50におけるベットされた旨の情報は、サテライトボード80の入出力インターフェース90から、ネットワークボード40を介して、ゲーム装置本体10のメインボード30に送信される。

【0093】

一方、すぐろくゲームサテライトユニット50においては、プレイヤーに対するすぐろくゲームの説明が液晶ディスプレイ58等を用いてなされる(ステップS30)。同時に、

50

すごろくゲームを開始する旨の情報が、サテライトボード 80 の入出力インターフェース 90 から、ネットワークボード 40 を介して、ゲーム装置本体 10 のメインボード 30 に送信される。

【0094】

ゲーム装置本体 10 のメインボード 30 は、ビンゴゲームサテライトユニット 50 から送信されたベットされた旨の情報と、すごろくゲームサテライトユニット 50 からのすごろくゲームを開始する旨の情報を、ネットワークボード 40、入出力インターフェース 38 を介して受信し、ビンゴゲームサテライトユニット 50 からのベットを受け付ける（ステップ S10）。

【0095】

続いて、ゲーム装置本体 10 のメインボード 30 では、所定のベット時間が経過すると今回のビンゴゲームのベット受付を完了する（ステップ S11）。

【0096】

ゲーム装置本体 10 によるベット受付を完了すると、ビンゴゲームサテライトユニット 50 では、液晶ディスプレイ 58 に、複数のベットカードが表示されたゲーム画面（図示せず）が表示され、プレイヤーによるタッチパネル 60 への操作によりベットカードが選択される（ステップ S21）。各サテライトユニット 50 の液晶ディスプレイ 58 には、同時にベットカード選択用の同じゲーム画面が表示され、プレイヤーは、早い者勝ちでカードを選択する。

【0097】

続いて、ビンゴゲームサテライトユニット 50 の液晶ディスプレイ 58 に、ビンゴゲームを開始する旨のゲーム画面（図示せず）を表示する（ステップ S22）。

【0098】

一方、すごろくゲームサテライトユニット 50 では、液晶ディスプレイ 58 に、複数のすごろくマップとキャラクタが表示されたゲーム画面（図示せず）が表示され、プレイヤーによるタッチパネル 60 への操作によりすごろくマップとキャラクタが選択される（ステップ S31）。

【0099】

続いて、すごろくゲームサテライトユニット 50 の液晶ディスプレイ 58 に、すごろくゲームを開始する旨のゲーム画面（図示せず）を表示する（ステップ S32）。

【0100】

ビンゴゲームサテライトユニット 50 においてビンゴゲームを開始する旨のゲーム画面（図示せず）を表示し、すごろくゲームサテライトユニット 50 においてすごろくゲームを開始する旨のゲーム画面（図示せず）を表示すると、ゲーム装置本体 10 においてボール 12 の抽選を行う（ステップ S12）。ボール 12 の抽選は、前述したように、機械的に行われ、ラッキーバスケット 18 に転がり込んだボール 12 が当選ボールとなる。

【0101】

続いて、ゲーム装置本体 10 のボール識別装置 20 により、当選ボール 12 の番号が識別される（ステップ S13）。

【0102】

続いて、ボール識別装置 20 により識別された当選ボール 12 の番号情報は、メインボード 30 の入出力インターフェース 38 から、ネットワークボード 40 を介して、各サテライトユニット 50、すなわち、ビンゴゲームサテライトユニット 50、すごろくゲームサテライトユニット 50 のサテライトボード 80 に送信される。

【0103】

ビンゴゲームサテライトユニット 50 のサテライトボード 80 は、ゲーム装置本体 10 から送信された当選ボール 12 の番号情報を、ネットワークボード 40、入出力インターフェース 90 を介して受信し、RAM 87 内の当選ボール情報メモリに格納する（ステップ S23）。

【0104】

10

20

30

40

50

続いて、ビンゴゲームサテライトユニット50のサテライトボード80は、ビンゴカードにおける当選ボール12の番号と同じ数字の桁目を有効とし、図5に示すビンゴカードテーブルの該当桁目に印を書き込み、図4に示すゲーム画面の該当桁目にドクロマークを表示する(ステップS24)。

【0105】

一方、すぐろくゲームサテライトユニット50のサテライトボード80は、すぐろくゲームの開始にあたり、すぐろくマップの各マスの色を更新する(ステップS33)。

【0106】

すぐろくゲームでは、すぐろくマップとして「スタート」「マス1」「マス2」...「ゴール」のマスが設けられている。最初は「スタート」のマスにコマを置き、当選ボール12に基づいてコマを進めていき、コマが「ゴール」のマスに到達したらすぐろくゲームを制覇したことになる。

10

【0107】

本実施形態では、当選ボール12の色に基づいてコマを進める。そこで、すぐろくゲームサテライトユニット50のサテライトボード80のRAM87に、図8に示すような、すぐろくテーブルを記憶する。

【0108】

このすぐろくテーブルは、「スタート」「マス1」「マス2」...「マス18」「ゴール」のマス欄に対して、現在のコマの位置を示すコマ位置欄と、マスの色を示すマス色欄が設けられている。

20

【0109】

本実施形態では、当選ボール12の番号の数だけコマを進めるのではなく、当選ボール12の表面色に基づいてコマを進める。すなわち、「紫色」が付された数字「1」「2」「3」のボール12の場合には「1マス」コマを進め、「水色」が付された数字「4」「5」「6」のボール12の場合には「2マス」コマを進め、「黄色」が付された数字「7」「8」「9」のボール12の場合には「3マス」コマを進め、「緑色」が付された数字「10」「11」「12」「13」のボール12の場合には「4マス」コマを進め、「青色」が付された数字「14」「15」「16」「17」のボール12の場合には「5マス」コマを進め、「赤色」が付された数字「18」「19」「20」「21」のボール12の場合には「6マス」コマを進め、「ピンク色」が付された数字「22」「23」「24」「25」のボール12の場合には「7マス」コマを進めるように取り決められている。

30

【0110】

すぐろくゲームの開始時のすぐろくテーブルは、図8に示すように、現在のコマの位置は「スタート」のコマ位置欄にあり、「マス1」のマス色欄は「紫色」とされ、「マス2」のマス色欄は「水色」とされ、「マス3」のマス色欄は「黄色」とされ、「マス4」のマス色欄は「緑色」とされ、「マス5」のマス色欄は「青色」とされ、「マス6」のマス色欄は「赤色」とされ、「マス7」のマス色欄は「ピンク色」とされる。

【0111】

すぐろくゲームサテライトユニット50のサテライトボード80は、図8に示すすぐろくテーブルに基づいて、すぐろくマップの各マスの色を更新する(ステップS33)。

40

【0112】

続いて、すぐろくゲームサテライトユニット50のサテライトボード80は、ゲーム装置本体10から送信された当選ボール12の番号情報を、ネットワークボード40、入出力インターフェース90を介して受信し、RAM87内の当選ボール情報メモリに格納する(ステップS34)。

【0113】

続いて、ビンゴゲームサテライトユニット50のサテライトボード80は、図3(b)に示すボールテーブルに基づいて、当選ボール12の番号情報を色情報に変換し、RAM87内の当選ボール情報メモリに格納する(ステップS35)。

【0114】

50

続いて、ビンゴゲームサテライトユニット50のサテライトボード80は、図8に示すすぐろくテーブルに基づいて、RAM87内の当選ボール情報メモリに格納された当選ボールの色情報に合致するマス色欄のマスにコマを進める(ステップS36)。

【0115】

ゲーム装置本体10のメインボード30は、当選ボール12の番号情報を送信(ステップS14)すると、続いて、ボール数カウンタに1を加え(ステップS15)、そのボール数カウンタが8となったか否かを判定する(ステップS16)。ボール数カウンタが8になっていなければ、ステップS12に戻り、ボール数カウンタが8になるまで、ボール抽選処理(ステップS12)、ボール識別処理(ステップS13)、ボール情報送信処理(ステップS14)、ボール数カウンタに1を加算する処理(ステップS15)を繰り返す。

10

【0116】

そのとき、ビンゴゲームサテライトユニット50のサテライトボード80は、ボール抽選を繰り返す度に、図5に示すビンゴカードテーブルにおいて、縦、横、斜めの何れか5個の桁目が連続して印になっているか否か、すなわち、ビンゴラインが揃ったか否かを検出する(ステップ25)。

【0117】

ビンゴラインが揃っていない場合には、ビンゴゲームサテライトユニット50のサテライトボード80は、ボール抽選が終了したか否かを検出し(ステップ27)、ボール抽選が終了していない場合には、ステップS23に戻る。

20

【0118】

ビンゴラインが揃って「ビンゴ(当たり)」となった場合には、そのビンゴゲームサテライトユニット50では、メダル払出機構68から、所定の当たりメダルが配当され(ステップS26)、ゲームを終了する。

【0119】

一方、すぐろくゲームサテライトユニット50のサテライトボード80は、ボール抽選を繰り返す度に、すぐろくゲームにおけるコマを進める(ステップS36)。

【0120】

例えば、コマの位置が「マス6」にあると、図9に示すゲーム画面が液晶ディスプレイ58に表示され、図10に示すすぐろくテーブルとなる。

30

【0121】

すなわち、すぐろくテーブルは、図10に示すように、現在のコマの位置は「マス6」のコマ位置欄にあり、「マス7」のマス色欄は「紫色」とされ、「マス8」のマス色欄は「水色」とされ、「マス9」のマス色欄は「黄色」とされ、「マス10」のマス色欄は「緑色」とされ、「マス11」のマス色欄は「青色」とされ、「マス12」のマス色欄は「赤色」とされ、「マス13」のマス色欄は「ピンク色」とされる。

【0122】

そして、すぐろくゲームサテライトユニット50のサテライトボード80は、すぐろくテーブルに基づいて、すぐろくマップの各マスの色を更新する(ステップS33)。その結果、ゲーム画面は、図9に示すように、「マス7」の表面は「紫色」となり、「マス8」の表面は「水色」となり、「マス9」の表面は「黄色」となり、「マス10」の表面は「緑色」となり、「マス11」の表面は「青色」となり、「マス12」の表面は「赤色」となり、「マス13」の表面は「ピンク色」となる。

40

【0123】

更に、すぐろくゲームが進んで、例えば、コマの位置が「マス14」にあると、図11に示すゲーム画面が液晶ディスプレイ58に表示され、図12に示すすぐろくテーブルとなる。

【0124】

すなわち、すぐろくテーブルは、図12に示すように、現在のコマの位置は「マス14」のコマ位置欄にあり、「マス15」のマス色欄は「紫色」とされ、「マス16」のマス

50

色欄は「水色」とされ、「マス17」のマス色欄は「黄色」とされ、「マス18」のマス色欄は「緑色」とされ、「ゴール」のマス色欄は「青色」とされる。

【0125】

そして、すごろくゲームサテライトユニット50のサテライトボード80は、すごろくテーブルに基づいて、すごろくマップの各マスの色を更新する(ステップS33)。その結果、ゲーム画面は、図11に示すように、「マス15」の表面は「紫色」となり、「マス16」の表面は「水色」となり、「マス17」の表面は「黄色」となり、「マス18」の表面は「緑色」となり、「ゴール」の表面は「青色」となる。

【0126】

このようにすることにより、プレイヤーは当選ボール12の表面色から、すごろくゲームにおいてコマが進むべきマスを直ちに知ることができる。

10

【0127】

そして、すごろくゲームサテライトユニット50のサテライトボード80は、すごろくゲームにおいてコマが「ゴール」に到達してボスと戦う。プレイヤーの操作に基づいて、コマのキャラクタがボスを倒したか否かを検出する(ステップ37)。

【0128】

ここで、すごろくゲーム(ジャックポットゲーム)が発生している状態でカギボールが入賞した場合でも、本実施形態ではすごろくゲーム(ジャックポットゲーム)は一時中断となり、他のビンゴゲーム(通常のゲーム)を行っているプレイヤーと同様に、坊主めくりゲーム(トレジャーボーナスゲーム)が発生するように処理を行っている。

20

【0129】

また、ここにいたるゲーム中に爆弾ボールが入賞していた場合には次のような処理が行われる。

【0130】

すごろくゲーム(ジャックポットゲーム)を実行しているすごろくゲームサテライトユニット50では、プレイヤーのコマは「爆弾」を使うことにより、ボスを倒すような処理を行う。

【0131】

ビンゴゲーム(通常のゲーム)を実行しているビンゴゲームサテライトユニット50では、前述のように、ビンゴカード中に表示された「爆弾マーク」の周囲4箇所の数字の枠目が選択された処理を行う。

30

【0132】

このように、すごろくゲームサテライトユニット50におけるプレイヤーに対しても、ビンゴゲームサテライトユニット50におけるプレイヤーに対しても、カギボールや爆弾ボールの入賞により共通の盛り上がりを提供することができる。

【0133】

なお、本実施例においては、カギボールや爆弾ボールが入賞した場合には、ボール数カウンタを増やす処理を行わずにゲーム進行を行っているが、必ずしもそのような処理に限らずとも、カギボールや爆弾ボールが入賞した場合でも、ボール数カウンタを増やす処理を行ってもよい。

40

【0134】

「ゴール」に到達していない、又は、「ゴール」に到達しているがボスを倒していない場合には、すごろくゲームサテライトユニット50のサテライトボード80は、ボール抽選が終了したか否かを検出し(ステップ39)、ボール抽選が終了していない場合には、ステップS33に戻る。

【0135】

「ゴール」に到達して、ボスを倒している場合には、すごろくゲームサテライトユニット50では、メダル払出機構68から、所定の当たりメダルが配当され(ステップS38)、ゲームを終了する。

【0136】

50

ゲーム装置本体 10 のメインボード 30 は、ステップ S 16 において、ボール数カウンタが 8 となったと判定されると (ステップ S 16)、ゲームを終了する (ステップ S 17)。

【0137】

このように本実施形態によれば、抽選機能を用いたビンゴゲームの他に、同じ抽選機能を利用したすごろくゲームを付加することができる。

【0138】

[変形実施形態]

本発明は上記実施形態に限らず種々の変形が可能である。

【0139】

例えば、上記実施形態では、アミューズメント施設等に設置される大型のゲーム装置を例として説明したが、携帯用ゲーム機や、家庭用ゲーム装置、パーソナルコンピュータ、あるいは携帯電話機等を用いたゲームシステムにも適用することができる。

【0140】

また、上記実施形態では、抽選機能を用いたビンゴゲームとすごろくゲームを例として説明したが、これらゲームに限られない。被抽選体の付与された複数の情報を利用するゲームであればいかなるゲームにも適用することができる。

【図面の簡単な説明】

【0141】

【図1】本発明の一実施形態によるゲーム装置の外観を示す図である。

【図2】本発明の一実施形態によるゲーム装置のブロック図である。

【図3】本発明の一実施形態によるゲーム装置で実行されるビンゴゲームに使用するボールを説明するための図である。

【図4】本発明の一実施形態によるゲーム装置で実行されるビンゴゲームにおけるゲーム画面を示す図である。

【図5】本発明の一実施形態によるゲーム装置で実行されるビンゴゲームにおけるビンゴカードテーブルを示す図である。

【図6】本発明の一実施形態によるゲーム装置で実行されるビンゴゲームのゲーム処理のフローチャートである。

【図7】本発明の一実施形態によるゲーム装置で実行されるビンゴゲームとすごろくゲームのゲーム処理のフローチャートである。

【図8】本発明の一実施形態によるゲーム装置で実行されるすごろくゲームにおけるすごろくテーブルを示す図である。

【図9】本発明の一実施形態によるゲーム装置で実行されるすごろくゲームのあるシーンのゲーム画面を示す図である。

【図10】本発明の一実施形態によるゲーム装置で実行されるすごろくゲームのあるシーンのすごろくテーブルを示す図である。

【図11】本発明の一実施形態によるゲーム装置で実行されるすごろくゲームの他のシーンのゲーム画面を示す図である。

【図12】本発明の一実施形態によるゲーム装置で実行されるすごろくゲームの他のシーンのすごろくテーブルを示す図である。

【符号の説明】

【0142】

1 ... ゲーム装置

10 ... ゲーム装置本体

12 ... ボール

14 ... 中空細長透明カプセル

16 ... ウイング板

18 ... ラッキーバスケット

20 ... ボール識別装置

10

20

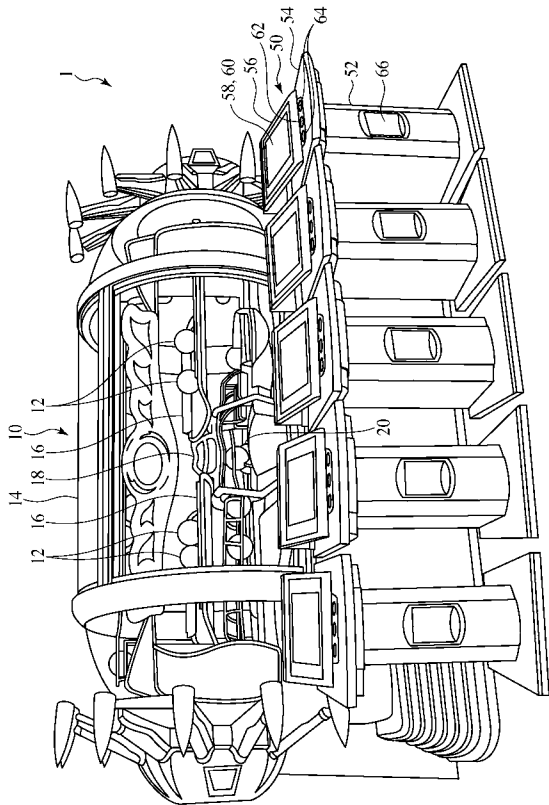
30

40

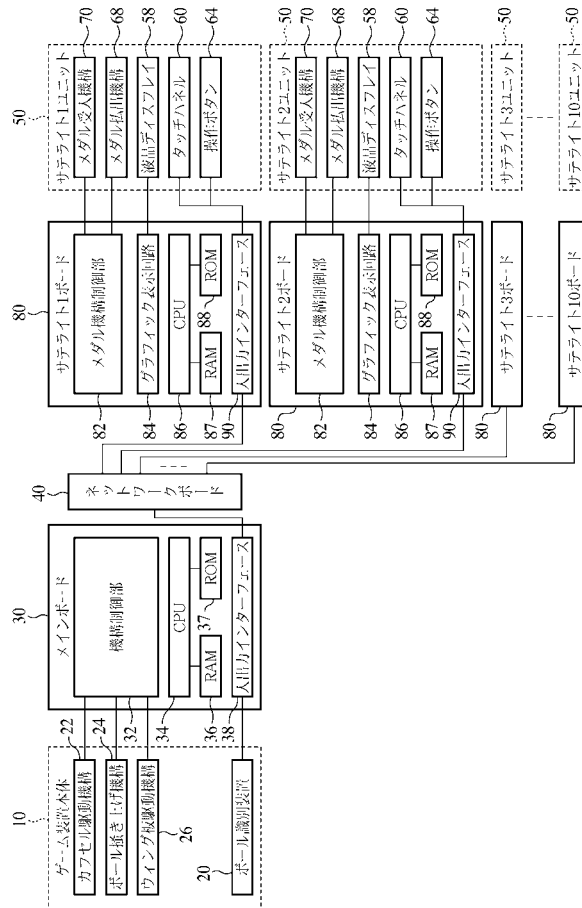
50

2 2 ... カプセル 駆動機構	
2 4 ... ボール 掻き上げ機構	
2 6 ... ウィング板 駆動機構	
3 0 ... メインボード	
3 2 ... 駆動制御部	
3 4 ... C P U	
3 6 ... R A M	
3 7 ... R O M	
3 8 ... 入出インターフェース	
4 0 ... ネットワークボード	10
5 0 ... サテライトユニット	
5 2 ... 支持台	
5 4 ... テーブル	
5 6 ... ディスプレイ装置	
5 8 ... 液晶ディスプレイ	
6 0 ... タッチパネル	
6 2 ... メダル投入口	
6 4 ... 揺動操作ボタン	
6 8 ... メダル払出機構	
7 0 ... メダル受入機構	20
8 0 ... サテライトボード	
8 2 ... メダル機構制御部	
8 4 ... グラフィック表示回路	
8 6 ... C P U	
8 7 ... R A M	
8 8 ... R O M	
9 0 ... 入出インターフェース	
6 0 ... タッチパネル	

【図1】



【図2】



【図3】

(a)

(b) [ボールテーブル] (Ball Table)

数字	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
色	紫色	水色	水色	水色	水色	水色	水色	黄色	黄色	黄色	黄色	緑色	緑色
連打マス数	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4

数字	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
色	青色	青色	青色	青色	青色	赤色	赤色	赤色	赤色	ピンク色	ピンク色	ピンク色
連打マス数	5	5	5	5	5	6	6	6	6	7	7	7

【図4】

カード1

LEVEL.3

14	24	8	6	19
2	28	3	21	5
1	22	7	4	15
16	18	9	25	20
17	12	13	10	

BINGO POINTS JEWEL POINTS

FOR BINGO (1) (23) (25) (2)

BET WIN PAID CREDIT

1815

【図5】

(a) [ビンゴカード1テーブル]

	1	2	3	4	5
1	14	24	8	○	19
2	2	○	3	○	5
3	1	○	○	4	15
4	○	18	9	○	20
5	17	12	13	10	○

(b) [ビンゴカード2テーブル]

	1	2	3	4	5
1	○	16	○	4	○
2	3	○	○	17	23
3	8	9	13	○	14
4	25	5	○	18	11
5	○	12	1	2	○

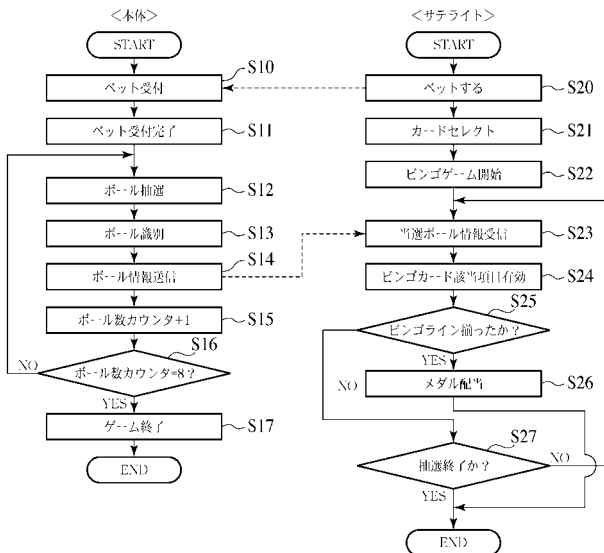
(c) [ビンゴカード3テーブル]

	1	2	3	4	5
1	○	23	4	○	20
2	12	8	○	○	○
3	3	11	14	○	25
4	○	10	16	9	24
5	18	2	17	19	5

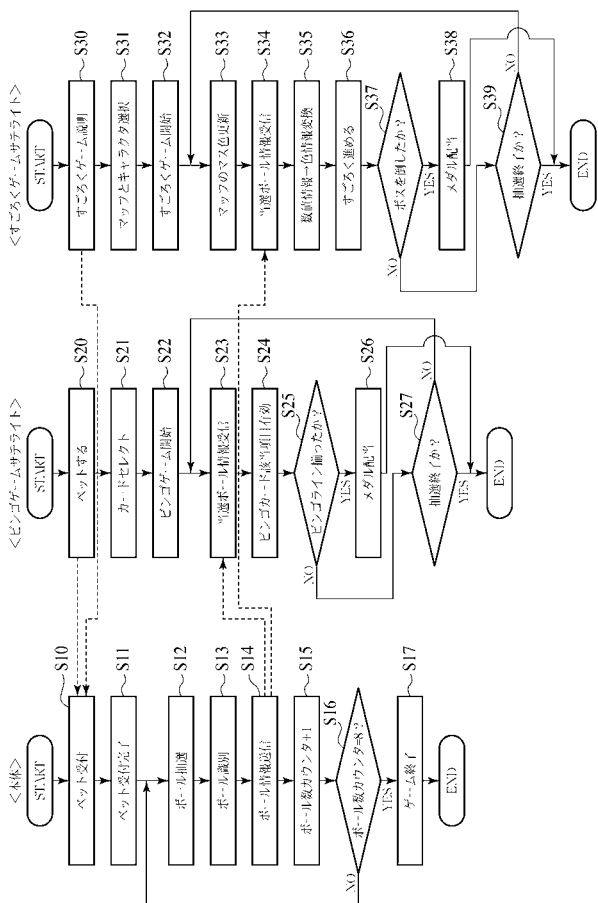
(d) [ビンゴカード4テーブル]

	1	2	3	4	5
1	19	8	17	5	○
2	24	12	3	25	○
3	○	○	○	23	○
4	13	○	9	16	10
5	○	7	15	14	21

【図6】



【図7】

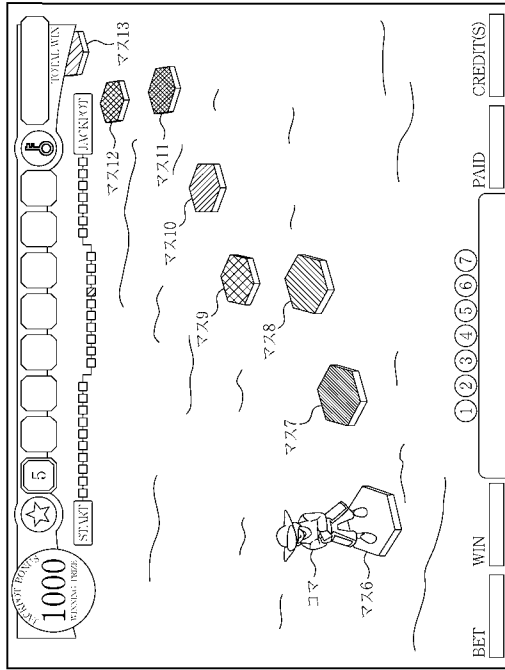


【図8】

[すごろくテーブル]

マス	コマ位置	マスの色
スタート	←	
1		紫色
2		水色
3		黄色
4		緑色
5		青色
6		赤色
7		ピンク色
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
ゴール		

【図 9】

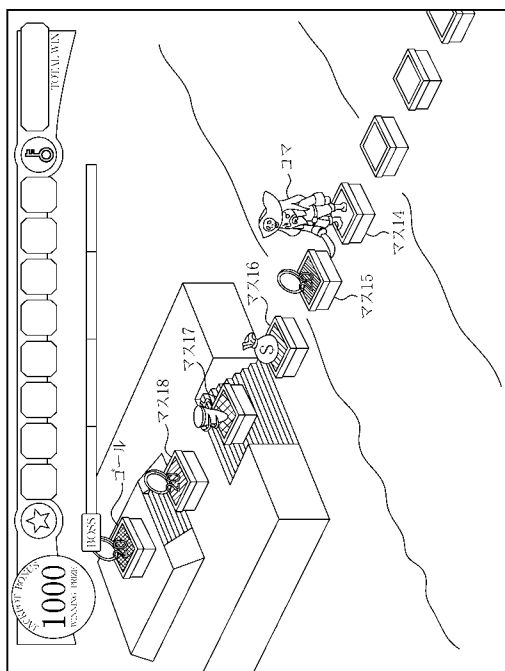


【図 10】

「すごろくテーブル」

マス	コマ位置	マスの色
スタート		
1		
2		
3		
4		
5		
6	←	
7		紫色
8		水色
9		黄色
10		緑色
11		青色
12		赤色
13		ピンク色
14		
15		
16		
17		
18		
ゴール		

【図 11】



【図 12】

「すごろくテーブル」

マス	コマ位置	マスの色
スタート		
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14	←	
15		紫色
16		水色
17		黄色
18		緑色
ゴール		青色