



(21) 申请号 201811534372.7

(22) 申请日 2014.08.27

(65) 同一申请的已公布的文献号
申请公布号 CN 109966729 A

(43) 申请公布日 2019.07.05

(30) 优先权数据
2013-198948 2013.09.25 JP

(62) 分案原申请数据
201480049818.0 2014.08.27

(73) 专利权人 科乐美数码娱乐株式会社
地址 日本东京都

(72) 发明人 东尚吾 伊藤信也 山口淳一

(74) 专利代理机构 北京林达刘知识产权代理事
务所(普通合伙) 11277

专利代理师 刘新宇

(51) Int.Cl.

A63F 3/06 (2006.01)

A63F 5/00 (2006.01)

G07C 15/00 (2006.01)

G07F 17/32 (2006.01)

(56) 对比文件

US 2006012117 A1, 2006.01.19

US 2012202575 A1, 2012.08.09

EP 0914850 A2, 1999.05.12

CN 1218707 A, 1999.06.09

JP 2007075592 A, 2007.03.29

CN 101384314 A, 2009.03.11

CN 1519767 A, 2004.08.11

CN 1636614 A, 2005.07.13

审查员 郑美雅

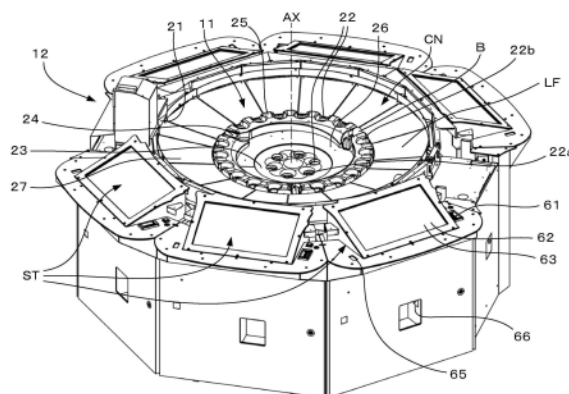
权利要求书2页 说明书12页 附图14页

(54) 发明名称

游戏系统、游戏系统的控制方法以及存储介
质

(57) 摘要

本发明提供一种游戏系统、游戏系统的控制方法以及存储介质。一种游戏机(1),具备抽奖机构(11)和投入机构(12),该抽奖机构为了从多个选择项中选择至少一个选择项而设置有分别对应了选择项的多个口袋(22),通过使球(B)进入任一个口袋(22)来选择选择项,该投入机构将球(B)投入抽奖机构(11),该游戏机控制投入机构(12),以便在一次抽奖单位中将规定数的球(B)投入抽奖机构(11),并且控制投入机构(12),以便只要规定的结束条件不成立,就重复以抽奖单位进行的抽奖,并继续球(B)的投入。



1. 一种游戏系统,具备监视器和计算机,该监视器显示为了从多个选择项中选择至少一个选择项而使游戏主体进入分别对应了选择项的多个口袋中的任一个口袋的抽奖游戏,该计算机控制所述抽奖游戏,其中,

所述计算机执行基于所述抽奖游戏的抽奖结果而进行的游戏,

只要规定的结束条件不成立,所述计算机就重复在一次抽奖单位中投入规定数的游戏主体的抽奖,并继续游戏主体的投入,

当在所述结束条件不成立而规定的游戏条件成立时,所述计算机使进行中的游戏的关卡结束,而在所述抽奖继续进行中执行新的关卡,其中,所述规定的游戏条件是被作为在重复以所述抽奖单位进行的抽奖的期间内在所述游戏中赋予红利的条件而与所述结束条件不同地设定的条件,

所述计算机根据所述抽奖结果,变更下次应该执行的新的关卡的初始设定。

2. 根据权利要求1所述的游戏系统,其中,

在所述多个口袋中包含有结束口袋,该结束口袋是与使抽奖结束的选择项建立对应的口袋,

设定游戏主体进入所述结束口袋作为所述规定的结束条件。

3. 根据权利要求2所述的游戏系统,其中,

所述计算机通过将所述游戏主体所进入的口袋在之后变更为结束口袋,来使每当以所述抽奖单位进行的抽奖进展时所述结束口袋的个数增加。

4. 根据权利要求3所述的游戏系统,其中,

所述计算机在所述游戏主体进入所述多个口袋中包含的规定的口袋的情况下,使所述结束口袋的个数减少。

5. 一种游戏系统的控制方法,所述游戏系统具备监视器和计算机,该监视器显示为了从多个选择项中选择至少一个选择项而使游戏主体进入分别对应了选择项的多个口袋中的任一个口袋的抽奖游戏,该计算机控制所述抽奖游戏,在所述控制方法中,

使所述计算机执行基于所述抽奖游戏的抽奖结果而进行的游戏,

只要规定的结束条件不成立,就使所述计算机重复在一次抽奖单位中投入规定数的游戏主体的抽奖,并继续游戏主体的投入,

当在所述结束条件不成立而规定的游戏条件成立时,所述计算机使进行中的游戏的关卡结束,而在所述抽奖继续进行中执行新的关卡,其中,所述规定的游戏条件是被作为在重复以所述抽奖单位进行的抽奖的期间内在所述游戏中赋予红利的条件而与所述结束条件不同地设定的条件,

所述计算机根据所述抽奖结果,变更下次应该执行的新的关卡的初始设定。

6. 一种存储介质,存储有使游戏系统的计算机执行以下动作的计算机程序,所述游戏系统具备监视器和计算机,该监视器显示为了从多个选择项中选择至少一个选择项而使游戏主体进入分别对应了选择项的多个口袋中的任一个口袋的抽奖游戏,该计算机控制所述抽奖游戏,所述动作包括:

使所述计算机执行基于所述抽奖游戏的抽奖结果而进行的游戏,

只要规定的结束条件不成立,就使所述计算机重复在一次抽奖单位中投入规定数的游戏主体的抽奖,并继续游戏主体的投入,

当在所述结束条件不成立而规定的游戏条件成立时,所述计算机使进行中的游戏的关卡结束,而在所述抽奖继续进行中执行新的关卡,其中,所述规定的游戏条件是被作为在重复以所述抽奖单位进行的抽奖的期间内在所述游戏中赋予红利的条件而与所述结束条件不同地设定的条件,

所述计算机根据所述抽奖结果,变更下次应该执行的新的关卡的初始设定。

游戏系统、游戏系统的控制方法以及存储介质

[0001] 本申请是申请日为2014年8月27日、申请号为2014800498180、发明名称为“游戏机、游戏控制方法以及计算机程序”的申请的分案申请。

技术领域

[0002] 本发明涉及一种游戏系统、游戏系统的控制方法以及存储介质。

背景技术

[0003] 已知有具备抽奖机构的游戏机。例如,已知有为了提供宾果游戏而具备以下物理抽奖机构的游戏机,该物理抽奖机构通过使投入到具有分别分配了数字的多个口袋的轮盘上的球进入任一个口袋来抽选数字(例如参照专利文献1)。

[0004] 现有技术文献

[0005] 专利文献

[0006] 专利文献1:日本特开2004-97487号公报

发明内容

[0007] 发明要解决的技术问题

[0008] 在一次游戏中抽奖的次数是预先决定了的,当规定次数的抽奖结束时游戏也结束。这样的话,在游戏的中途容易预测结果,有可能削弱对游戏的兴趣。

[0009] 因此,本发明的目的在于提供一种根据抽奖结果游戏结束的时机发生变化的游戏机等。

[0010] 解决技术问题的技术方案

[0011] 本发明提供一种游戏系统,具备监视器和计算机,该监视器显示为了从多个选择项中选择至少一个选择项而使游戏主体进入分别对应了选择项的多个口袋中的任一个口袋的抽奖游戏,该计算机控制所述抽奖游戏,其中,所述计算机执行基于所述抽奖游戏的抽奖结果而进行的游戏,只要规定的结束条件不成立,所述计算机就重复在一次抽奖单位中投入规定数的游戏主体的抽奖,并继续游戏主体的投入,当在所述结束条件不成立而规定的游戏条件成立时,所述计算机使进行中的游戏的关卡结束,而在所述抽奖继续进行中执行新的关卡,其中,所述规定的游戏条件是被作为在重复以所述抽奖单位进行的抽奖的期间内在所述游戏中赋予红利的条件而与所述结束条件不同地设定的条件。

[0012] 本发明提供一种游戏系统的控制方法,所述游戏系统具备监视器和计算机,该监视器显示为了从多个选择项中选择至少一个选择项而使游戏主体进入分别对应了选择项的多个口袋中的任一个口袋的抽奖游戏,该计算机控制所述抽奖游戏,在所述控制方法中,使所述计算机执行基于所述抽奖游戏的抽奖结果而进行的游戏,只要规定的结束条件不成立,就使所述计算机重复在一次抽奖单位中投入规定数的游戏主体的抽奖,并继续游戏主体的投入,当在所述结束条件不成立而规定的游戏条件成立时,所述计算机使进行中的游戏的关卡结束,而在所述抽奖继续进行中执行新的关卡,其中,所述规定的游戏条件是被作

为在重复以所述抽奖单位进行的抽奖的期间内在所述游戏中赋予红利的条件而与所述结束条件不同地设定的条件。

[0013] 本发明提供一种存储介质,存储有使游戏系统的计算机执行以下动作的计算机程序,所述游戏系统具备监视器和计算机,该监视器显示为了从多个选择项中选择至少一个选择项而使游戏主体进入分别对应了选择项的多个口袋中的任一个口袋的抽奖游戏,该计算机控制所述抽奖游戏,所述动作包括:使所述计算机执行基于所述抽奖游戏的抽奖结果而进行的游戏,只要规定的结束条件不成立,就使所述计算机重复在一次抽奖单位中投入规定数的游戏主体的抽奖,并继续游戏主体的投入,当在所述结束条件不成立而规定的游戏条件成立时,所述计算机使进行中的游戏的关卡结束,而在所述抽奖继续进行执行新的关卡,其中,所述规定的游戏条件是被作为在重复以所述抽奖单位进行的抽奖的期间内在所述游戏中赋予红利的条件而与所述结束条件不同地设定的条件。

[0014] 本发明的游戏机为一种游戏机,具备抽奖机构和投入机构,该抽奖机构为了从多个选择项中选择至少一个选择项而设置分别对应了选择项的多个口袋,通过使游戏主体进入任一个口袋来选择选择项,该投入机构将游戏主体投入所述抽奖机构,其中,所述游戏机具备投入控制单元,该投入控制单元控制所述投入机构,以便在一次抽奖单位中将规定数的游戏主体投入所述抽奖机构,在所述投入控制单元中设置有投入继续控制单元,该投入继续控制单元控制所述投入机构,以便只要规定的结束条件不成立,就重复以所述抽奖单位进行的抽奖,并继续游戏主体的投入。

[0015] 本发明的游戏控制方法为一种游戏控制方法,使游戏机的计算机执行投入控制步骤,所述游戏机具备抽奖机构和投入机构,该抽奖机构为了从多个选择项中选择至少一个选择项而设置分别对应了选择项的多个口袋,通过使游戏主体进入任一个口袋来选择选择项,该投入机构将游戏主体投入所述抽奖机构,所述投入控制步骤控制所述投入机构,以便在一次抽奖单位中将规定数的游戏主体投入所述抽奖机构,在所述投入控制步骤中,使所述计算机执行投入继续控制步骤,该投入继续控制步骤控制所述投入机构,以便只要规定的结束条件不成立,就重复以所述抽奖单位进行的抽奖,并继续游戏主体的投入。

[0016] 本发明的计算机程序为一种计算机程序,构成为使游戏机的计算机作为投入控制单元发挥功能,所述游戏机具备抽奖机构和投入机构,该抽奖机构为了从多个选择项中选择至少一个选择项而设置分别对应了选择项的多个口袋,通过使游戏主体进入任一个口袋来选择选择项,该投入机构将游戏主体投入所述抽奖机构,所述投入控制单元控制所述投入机构,以便在一次抽奖单位中将规定数的游戏主体投入所述抽奖机构,并且构成为使所述投入控制单元进一步作为投入继续控制单元发挥功能,该投入继续控制单元控制所述投入机构,以便只要规定的结束条件不成立,就重复以所述抽奖单位进行的抽奖,并继续游戏主体的投入。

附图说明

[0017] 图1是本发明的一个方式所涉及的游戏机的整体图。

[0018] 图2是中心单元以及多个站单元的立体图。

[0019] 图3是抽奖机构的主要部分放大图。

[0020] 图4是在图3中省略了旋转场的图。

- [0021] 图5是回收机构的立体图。
- [0022] 图6是投入机构的立体图。
- [0023] 图7是抽奖场的模式图。
- [0024] 图8是表示基本游戏的游戏画面的一个例子的图。
- [0025] 图9是表示宾果游戏的游戏画面的一个例子的图。
- [0026] 图10是说明游戏机的控制系统的主要部分的结构的功能框图。
- [0027] 图11是表示由中心单元的抽奖游戏控制部执行的抽奖游戏控制处理的流程图。
- [0028] 图12是表示由站单元的小游戏控制部执行的小游戏控制处理的流程图。
- [0029] 图13是表示由小游戏控制部执行的基本游戏执行处理的流程图。
- [0030] 图14是表示由小游戏控制部执行的宾果游戏执行处理的流程图。

具体实施方式

[0031] 图1是本发明的一个方式所涉及的游戏机的整体图。游戏机1构成为与规定的玩游戏费用的支付相交换,在与该玩游戏费用对应的范围内允许用户玩游戏的商业用(业务用)游戏机。这种游戏机1有时被称为街机游戏机。游戏机1是以允许许多用户反复玩游戏来获得收益为主要目的而在店铺等规定设施中设置的。

[0032] 游戏机1是利用奖牌作为游戏介质的所谓的奖牌游戏机。游戏机1具备中心单元CN以及围着该中心单元CN的周围配置的多个站单元ST。此外,在游戏机1上设置有位于中心单元CN上方的中心监视器2。中心监视器2显示由游戏机1提供的游戏所附带的各种各样的影像。中心监视器2作为一个例子应用液晶显示器装置。

[0033] 图2是中心单元CN以及多个站单元ST的立体图。在图2中,为便于说明,省略了游戏机1的外部装饰的一部分。在中心单元CN上设置有从多个选择项中选择至少一个选择项的抽奖机构11、将作为游戏主体的球B投入抽奖机构11的投入机构12以及回收球B的回收机构13(在图5中图示)。抽奖机构11是通过将球B投入抽奖场LF并使球B进入分别对应了各个选择项的多个口袋22,来抽选球B所进入的口袋22的选择项的轮盘型的抽奖机构。作为选择项,例如设定多个颜色(红色、黄色、绿色、淡蓝色、蓝色五个颜色),并以规定的顺序分配给了各个口袋22。在本方式中,各个颜色被分配给了三个口袋22。各个颜色相当于多种属性。

[0034] 在抽奖机构11上设置有进行抽奖的抽奖场LF和投入从投入机构12提供的球B的球投入口21。在抽奖场LF设置有:多个口袋22的一部分(有时称为口袋22a。)沿周向排列而以轴线AX为中心旋转驱动的第一抽奖部23、剩余的口袋22(有时称为口袋22b。)和将球B引导至第一抽奖部23的一个以上的引导通道24排列成围着第一抽奖部23的周围而与第一抽奖部23一体地旋转驱动的第二抽奖部25、位于第一抽奖部23和第二抽奖部25之间,以轴线AX为中心与第一抽奖部23以及第二抽奖部25反向旋转驱动的作为旋转部的旋转场26以及位于围着第二抽奖部25的周围的位置的球移动场27。

[0035] 图3是抽奖机构11的主要部分放大图。此外,图4是省略了图3的旋转场26的图。在抽奖机构11上还设置有支撑第一抽奖部23和第二抽奖部25的支撑机构28以及对支撑机构28进行旋转驱动的驱动源29。驱动源29使沿轴线AX延伸的驱动轴(未图示)旋转。支撑机构28固定在驱动轴上,通过支撑机构28的旋转,第一抽奖部23以及第二抽奖部25一体地旋转。在支撑机构28上固定有对旋转场26进行旋转驱动的驱动源30。驱动源30通过使固定在旋转

场26上的传递部件31旋转来使旋转场26旋转。因此,旋转场26能够与第一抽奖部23以及第二抽奖部25独立地旋转。在本方式中,旋转场26被驱动成与各个抽奖部23、25反向旋转。驱动源30利用滑环等的周知技术来供电。另外,球移动场27固定在游戏机1上。

[0036] 在各个口袋22上分别设置有检测所进入的球B的球检测传感器32。球检测传感器32作为一个例子应用接触传感器或光电传感器等各种传感器。第二抽奖部25的引导通道24具有球B能够移动的程度的宽度。在此,在引导路径24上,在入口侧设置检测出球B进入引导路径24的传感器,在出口侧设置限制球B进入旋转场26的止挡部件(均未图示)。在由传感器检测出球B进入引导路径24的情况下,通过显示或声音向用户报知该意思来促使注意引导路径24,在经过了规定时间后降下止挡部件允许球B进入旋转场26。当球B进入任一个口袋22时,球B被回收机构13回收。图5是回收机构13的立体图。回收机构13位于支撑机构28的下方。另外,图5是省略了通过在图3、图4中表示的抽奖机构11的驱动源29而进行旋转的部件(第一抽奖部23、第二抽奖部25、支撑机构28、旋转场26以及驱动源30等)的图。在回收机构13上设置有:通过了各个口袋22的球B下落的下落面41、收集下落到下落面41上的球B的收集部42、向投入机构12供应球B的供应路43以及使球B从收集部42逐个移动到供应路43的移动部件44。下落面41倾斜地设置,以便使球B能够移动到收集部42。此外,为了防止球B进入除收集部42以外的地方而设置有隔板45。移动部件44固定在驱动轴上,受到驱动源29的动力而与第一抽奖部23以及第二抽奖部25作为一体进行旋转。移动部件44为板状的部件,等间隔地设置有收容球B的多个口袋44a。球B被逐个收容在各个口袋44a中随着移动部件44的旋转而移动,并依次被引导至供应路43。由此,能够不堵塞地回收球B。

[0037] 图6是投入机构12的立体图。另外,在图6中,为便于说明,省略了站单元ST。在投入机构12上连接回收机构13的供应路43,供应从抽奖机构11回收的球B。在投入机构12上设置有搬运球B的搬运部件51以及驱动搬运部件51的驱动源52。搬运部件51为设置了螺旋51a的棒状的部件,受到驱动源52的动力以轴线为中心进行旋转。从供应路43向螺旋51a供应球B。螺旋51a旋转而球B向上移动。移动了的球B被从球投入口21投入抽奖场LF。

[0038] 回到图2,说明站单元ST。在站单元ST上设置有投入奖牌的奖牌投入口61、监视器62、重叠在监视器62上的透明的触摸屏63、读取用户所拥有的卡64的读卡器65以及支付奖牌的奖牌支付口66。当用户将奖牌投入到奖牌投入口61中时作为信用进行计数。在站单元ST,提供与信用的消费相应的范围的游戏。在站单元ST,提供多种游戏,用户能够选择要玩的游戏。作为一个例子,提供宾果游戏或消方块游戏、数字推杆游戏等的小游戏。各个游戏根据在中心单元CN的抽奖结果来进行。游戏的操作通过触摸屏63进行输入。监视器62作为一个例子应用液晶显示器装置。监视器62以及触摸屏63可以利用周知技术来构成。在卡64上设置IC芯片、磁条等非易失性存储介质(未图示),在该介质中记录每张卡64唯一的用户识别信息(以下有时称为卡ID。)等。卡ID作为用于识别游戏机1的用户的信息来利用。

[0039] 说明由游戏机1提供的抽奖游戏。基于在中心单元CN执行的抽奖的抽奖结果,在各个站单元ST进行小游戏。在中心单元CN执行的抽奖通过向抽奖场LF投入球B并选择与球B所进入的口袋22建立对应的选择项来进行。在中心单元CN的抽奖将规定数的球B设定为抽奖单位,只要规定的结束条件不成立就重复以抽奖单位进行的抽奖。作为一个例子,在一次抽奖单位中将三个球B投入抽奖场LF。从抽奖开始,到结束条件成立抽奖结束为止为一次抽奖游戏,当抽奖游戏结束时根据小游戏的游戏结果赋予用户红利,并执行下次抽奖游戏。

[0040] 图7是抽奖场LF的模式图。设置于抽奖场LF的多个口袋22由红色口袋22p、黄色口袋22q、绿色口袋22r、淡蓝色口袋22s以及蓝色口袋22t五个颜色的颜色口袋22p~22t、使抽奖结束的结束口袋22u以及使结束条件的成立无效的无效口袋22v构成。与各个口袋22p~22v建立对应的种类相当于多个选择项。在本方式中,在抽奖场LF设置有各个颜色各四个的颜色口袋22p~22t、三个结束口袋22u以及一个无效口袋22v。在第一抽奖部23设置有各个颜色各一个的颜色口袋22p~22t以及无效口袋22v。在第二抽奖部25设置有各个颜色各三个的颜色口袋22p~22t以及三个结束口袋22u,各个口袋22通过三个引导通道24被分成各一个种类并围着第一抽奖部23在周向上进行了排列。

[0041] 当抽奖游戏开始时,以抽奖单位进行游戏。在一次抽奖单位中将三个球B从投入机构12投入抽奖场LF,各个球B进入任一个口袋22。例如,当球B进入颜色口袋22p~22t时,针对每个颜色对球B进入的次数进行计数,并影响站单元ST的小游戏。当球B进入结束口袋22u时,抽奖游戏结束。作为结束条件,设定了球B进入结束口袋22u。进入口袋22的球B下落到回收路径41,由移动部件44引导至供应路43来供应给投入机构12。

[0042] 此外,当球B进入无效口袋22v时,抽奖游戏变成“特别机会”状态,结束条件无效,即,即使球B进入结束口袋22u也继续抽奖游戏。“特别机会”状态期间,即使球B进入结束口袋22u也仅继续一次。“特别机会”状态期间当球B再次进入无效口袋22v时,在站单元ST的小游戏的红利变成两倍。“特别机会”以抽奖单位进行设定。例如,将球B进入无效口袋22v的下一抽奖单位的抽奖设定为“特别机会”状态。所设定的抽奖单位的次数可以适当变更。此外,在变成“特别机会”的情况下,或者在“特别机会”状态期间球B再次进入无效口袋22v的情况下,能够在任一个站单元ST通过用户的操作决定在下一抽奖单位的抽奖中投入的球B的投入时机。对哪一个站单元ST赋予投入时机的决定权通过抽奖处理来决定,并通过显示或者/以及声音报知用户。在“特别机会”状态下,由于结束口袋22u被无效化,所以用户能够毫无顾虑地投入球B,并且在球B进入对其他用户来说是有价值的口袋22的情况下等也会被其他用户感谢,也能够提高用户的昂扬感。另外,在赋予了投入时机的决定权的站单元ST在决定后规定时间内没有进行指定投入时机的操作的情况下自动投入球B。抽奖游戏的游戏设定,例如颜色口袋的种类或个数、结束口袋22u或无效口袋22v的个数、口袋22的配置、结束条件、“特别机会”的设定等可以进行适当变更。

[0043] 另一方面,在站单元ST,提供多种小游戏。用户选择一个以上的小游戏投注信用,并接受与中心单元CN的抽奖结果相应的红利。在游戏机1上,能够同时玩多个小游戏。在监视器62上显示小游戏的画面。在游戏画面上,对用户所选择的小游戏分割画面来进行显示,或者可切换地进行显示。

[0044] 作为小游戏的一个例子,说明基本游戏,该基本游戏针对每个颜色对通过抽奖机构11选择的颜色进行计数,并根据所选择的颜色的个数赋予用户红利。图8是表示基本游戏的游戏画面100a的一个例子的图。在基本游戏中,用户向预测的颜色投注信用。针对每个颜色设定规定的赔率,随着所选择的个数的增加,红利也增加。作为一个例子,以盆栽71p~71t表示各个颜色,当所需的球B的个数聚齐时对应的颜色的花朵绽放而赋予红利。在各个颜色的盆栽71p~71t上显示赋予红利的球B的目标个数72以及与该目标个数72相应的红利73。在图8的游戏画面100a中,由于通过抽奖机构11选择了三个黄色,达到了目标个数72所以在黄色的盆栽71q中花朵绽放而显示所获得的红利。目标个数72可以适当地进行设定变

更。此外,当达到游戏画面100a上显示的目标个数72时,也可以显示下一个目标个数。

[0045] 此外,在站单元ST,提供宾果游戏作为其他小游戏的一个例子。图9是表示宾果游戏的游戏画面100b的一个例子的图。在宾果游戏中,使用与通过抽奖机构11选择的选择项对应的方格110被设置了三行三列共计九个方格的宾果卡111来进行游戏。在游戏画面100b上显示宾果卡111、下一张宾果卡111a以及赔率表112。对方格110设置:与各个颜色口袋22p~22t建立对应的方格110p~110t、与结束口袋22u建立对应的方格110u、与无效口袋22v建立对应的方格110v以及从一开始就被设定为有效的自由方格110w,在宾果卡111上,从这些方格110p~110w中随机选择九个方格进行配置。当与在抽奖机构11中球B进入的口袋22对应的方格110有效,且形成纵横倾斜的任一条线的方格三个有效时成立宾果。

[0046] 当至少成立一个宾果时,当前所玩的宾果卡111使用完毕,分配下一张宾果卡111a同样地进行宾果游戏。抽奖游戏结束之前宾果游戏继续进行,根据抽奖游戏结束时成立的宾果数来赋予用户红利。一张宾果卡111相当于一个关卡,当变更为下一张宾果卡111a时相当于新的关卡。此外,当在一张宾果卡111上使所有的线同时有效时,赋予用户全线奖金。此外,在抽奖机构11中有时会多次进入相同种类例如相同颜色的口袋22,在这种情况下,也可以将下一张宾果卡111a的方格110变更为有利于游戏进行。例如,也可以将下一张宾果卡110的任一个方格变更为与通过抽奖机构11选择的颜色相同颜色的方格110。当相同种类的方格增加时容易成立宾果,能够提高用户对红利的期待。此外,也可以以球B进入特定颜色的口袋22为条件,将下一张宾果卡111a的方格110变更为有利于游戏进行。在这种情况下,预先显示球B进入什么颜色的口袋22为条件,即使是在当前的宾果卡111a上不存在的颜色也能够提高对球B进入该颜色的期待。

[0047] 除了上述的两个小游戏以外,可以在站单元ST提供根据抽奖机构11的抽奖结果进行的游戏。例如,提供以下类型的消方块游戏或数字推杆游戏等,消方块游戏是在铺满了与抽奖机构11的各个选择项对应的方块的游戏区域中,消去所选择的颜色的方块,并追加所消去的方块数的新的方块,数字推杆游戏是根据所选择的颜色将规定数的奖牌供应给推杆场。各个游戏的规则可以适当进行设定。此外,也可以将周知的游戏应用为小游戏。

[0048] 图10是说明游戏机1的控制系统的主要部分的结构的功能框图。在游戏机1的中心单元CN中设置有控制抽奖游戏的抽奖游戏控制部81,控制抽奖机构11以及投入机构12的动作。此外,在各个站单元ST中设置有控制小游戏的小游戏控制部82和存储部83。在游戏机1中设置多个站单元ST,但是在图10中仅显示一台站单元ST。各个游戏控制部81、82是通过游戏机1的计算机硬件和软件的组合而实现的逻辑装置。抽奖游戏控制部81和小游戏控制部82相互连接,交换在各个单元CN、ST的游戏结果等的的数据。

[0049] 小游戏控制部82获得由抽奖游戏控制部81控制的抽奖游戏的抽奖结果来控制各个小游戏的进行。此外,小游戏控制部82与设置于站单元ST的监视器62、触摸屏63、设置于奖牌投入口,检测奖牌的奖牌检测传感器61a以及读卡器65相连接。读卡器65读取记录了用户识别信息的卡64的信息,将对应于该信息的信号输出到小游戏控制部82。存储部83是通过硬盘阵列等存储单元实现的外部存储装置。在存储部83中除记录了玩游戏数据84和用于执行小游戏的游戏程序85以外,还记录用于小游戏的控制或各种服务的提供而所需的各种数据。

[0050] 图11是表示由中心单元CN的抽奖游戏控制部81执行的抽奖游戏控制处理的流程

图。在中心单元CN执行抽奖游戏。抽奖游戏控制部81当收到来自站单元ST的抽奖游戏开始请求时,开始抽奖游戏。抽奖游戏控制部81将规定的抽奖单位的球B投入抽奖场LF(步骤S1)。作为一个例子投入三个球B。抽奖游戏控制部81判别所投入的球B是否进入了颜色口袋22p~22t(步骤S2)。在进入了任一个颜色口袋22p~22t的情况下,抽奖游戏控制部81将所进入的口袋22的颜色通知给站单元ST(步骤S3),继续抽奖游戏(步骤S4)。抽奖游戏控制部81回到步骤S1。

[0051] 在没有进入颜色口袋22p~22t的情况下,抽奖游戏控制部81判别是否进入了无效口袋22v(步骤S5)。在进入了无效口袋22v的情况下,抽奖游戏控制部81进行“特别机会”的设定(步骤S6)。例如,在中心单元CN,进行“特别机会”成立的表现。然后,抽奖游戏控制部81向站单元ST通知球B进入了无效口袋22v(步骤S3),继续抽奖游戏(步骤S4)。在没有进入无效口袋22v的情况下,抽奖游戏控制部81检测出球B进入了结束口袋22(步骤S7)。抽奖游戏控制部81判别当前是否处于“特别机会”状态(步骤S8)。在没有处于“特别机会”状态的情况下,抽奖游戏控制部81结束抽奖游戏(步骤S9),向各个站单元通知抽奖游戏结束(步骤S10),结束本次的处理。在处于“特别机会”状态的情况下,抽奖游戏控制部81继续抽奖游戏(步骤S4)。

[0052] 根据上述的处理,在抽奖游戏中,针对每次抽奖单位将球B投入抽奖场LF(步骤S1),如果球B进入颜色口袋22p~22t(步骤S2),则将抽奖结果通知给站单元ST(步骤S3),继续抽奖游戏(步骤S4)。如果球B进入无效口袋22v(步骤S5),则设定“特别机会”状态(步骤S6),将该抽奖结果通知给站单元ST(步骤S3),继续抽奖游戏(步骤S4)。当球B进入结束口袋22u时(步骤S7),如果是“特别机会”状态,则抽奖游戏的结束无效,继续抽奖游戏(步骤S4)。另一方面,在不是“特别机会”状态的情况下,抽奖游戏结束(步骤S9),并通知给各个站单元ST(步骤S10)。

[0053] 在上述的处理中,由抽奖游戏控制部81执行的步骤S1~步骤S10的处理作为投入控制单元发挥功能,特别是,由抽奖游戏控制部81执行的步骤S2~步骤S9的处理作为投入继续控制单元发挥功能。此外,作为结束条件,设定球B进入结束口袋22u,即通过结束口袋22u的球检测传感器32检测出,只要不是“特别机会”状态抽奖游戏就结束。

[0054] 图12是表示由站单元ST的小游戏控制部82执行的小游戏控制处理的流程图。在站单元ST,执行小游戏。小游戏控制部82使用户选择在本次的抽奖游戏中玩的小游戏(步骤S11),将用户选择的小游戏显示到游戏画面100上。既可以使能够选择站单元ST所提供的所有小游戏,也可以限制能够选择的的游戏数。此外,在将小游戏显示到游戏画面100上时,小游戏控制部82也可以进行宾果卡111、111a的生成。接着,小游戏控制部82受理用户的投注(步骤S12)。受理投注的投注受理期间在各个站单元ST以相同时机进行设定,当投注受理期间结束时,在中心单元CN执行抽奖游戏。

[0055] 接着,小游戏控制部82从中心单元CN获得抽奖结果(步骤S13),进行用户所选择的小游戏的执行处理(步骤S14)。关于小游戏执行处理的详细情况将在后面叙述。然后,小游戏控制部82判别中心单元CN的抽奖游戏是否结束(步骤S15)。在抽奖游戏没有结束的情况下,小游戏控制部82回到步骤S13,获得中心单元CN的抽奖结果继续小游戏。另一方面,在抽奖游戏结束的情况下,根据本次用户所选择的小游戏的结果赋予用户红利(步骤S16),结束本次的处理。

[0056] 根据上述的处理,在站单元ST,由用户选择要玩的小游戏(步骤S11),规定期间受理投注(步骤S12)。当投注受理期间结束时,在中心单元CN开始抽奖游戏,获得抽奖结果(步骤S13)。根据该抽奖结果执行小游戏(步骤S14),抽奖游戏结束之前小游戏继续进行(步骤S15)。当抽奖游戏结束时,根据各个小游戏的结果赋予用户红利(步骤S16)。

[0057] 在上述的处理中,由小游戏控制部82执行的步骤S13~步骤S15的处理作为游戏执行单元发挥功能,步骤S16的处理作为红利赋予单元发挥功能。

[0058] 作为在图12的步骤S14执行的小游戏执行处理的一个例子,以基本游戏进行说明。图13是表示由小游戏控制部82执行的基本游戏执行处理的流程图。当从中心单元CN获得抽奖结果时(图12的步骤S13),小游戏控制部82判别球B是否进入了结束口袋22u(步骤S21)。在球B进入了结束口袋22u的情况下,进入图12的步骤S15。另一方面,在球B没有进入结束口袋22u的情况下,小游戏控制部82根据抽奖结果对所选择的颜色进行计数(步骤S22)。然后,小游戏控制部82判别是否达到了对各个颜色设定的球B的目标个数72(步骤S23)。如果达到了目标个数72,则小游戏控制部82产生赋予用户的红利(步骤S24)。此外,小游戏控制部82判别在“特别机会”状态下球B是否进入了无效口袋22v(步骤S25),如果球B进入了无效口袋22v,则将在图12的步骤S16中赋予的红利变成两倍(步骤S26),进入图12的步骤S15。在图12中,到抽奖游戏结束为止重复步骤S13~步骤S15的处理,每次都执行基本游戏执行处理。

[0059] 此外,作为在图12的步骤S14执行的小游戏执行处理的其他例子,以宾果游戏进行说明。图14是由小游戏控制部82执行的宾果游戏执行处理的流程图。当从中心单元CN获得抽奖结果时(图12的步骤S13),小游戏控制部82判别在宾果卡111上是否有对应于抽奖结果的方格110(步骤S31)。在有对应的方格110的情况下,小游戏控制部82使该方格110有效(步骤S32),判别是否成立了宾果(步骤S33)。在成立了宾果的情况下,小游戏控制部82产生红利(步骤S34)。另外,红利的产生按照赔率表112而产生。此外,在最初的宾果(形成一条线)中,也可以不产生红利。可以根据游戏的难易度适当变更设定。并且,小游戏控制部82判别所有的方格110是否有效(步骤S35)。当所有的方格110有效时,小游戏控制部82产生全线奖金(步骤S36)。然后,小游戏控制部82将卡变更为下一张宾果卡111a(步骤S37),进入图12的步骤S15。

[0060] 另一方面,在步骤S31中在宾果卡111上没有对应于抽奖结果的方格110的情形下,小游戏控制部82判别对应于抽奖结果的方格110是否已经有效(步骤S38)。在该方格110为已经在抽奖游戏中选择的选择项的情况下,小游戏控制部82变更下一张宾果卡111a的方格110(步骤S39)。小游戏控制部82既可以决定规定的颜色在每次抽到已经选择的选择项时在下一张宾果卡111a上增加对应于该选择项的方格110,也可以将下一张宾果卡111a的方格110变更为对应于所选择的选择项的方格110。在下一张宾果卡111a上变更的方格110既可以随机决定,也可以变更自由方格110w以外的方格110。能够进行适当的设定。小游戏控制部82在步骤S39之后进入图12的步骤S15。在步骤S38中进行了否定判断的情况下,例如,在选择了不设置为宾果卡111的方格110的选择项或结束口袋22u的情况下,小游戏控制部82也进入图12的步骤S15。

[0061] 本发明不限于上述的方式,能够以各种方式实施。例如,在本方式中,作为抽奖单位,以投入抽奖场LF的球B的个数为三个进行了说明,但是不限于此。一个、两个或四个以上都可以。此外,抽奖游戏中,抽奖单位以固定为三个的状态进行了说明,但是不限于此。根据

游戏的进行抽奖单位也可以发生变化。例如,也可以使最初的抽奖中的抽奖单位为三个球B,下次抽奖中的抽奖单位为两个球B,之后的抽奖中的抽奖单位为一个球B。随着游戏的进行既可以增加或者也可以减少抽奖单位。能够进行适当的设定。

[0062] 与中心单元CN的抽奖场LF的各个口袋22建立对应的选择项作为被固定了的进行了说明,但是不限于此。也可以根据游戏进行变更选择项的位置。位置的变更既可以随机决定也可以通过用户的指定来决定。此外,设置于抽奖场LF的选择项的每个种类的个数也可以发生变化。例如,也可以是当用户使用特定的道具时,无效口袋22v增加或特定颜色的口袋22增加。也可以使每当以抽奖单位进行的抽奖进展时结束口袋22u的个数增加。在这种情况下,也可以将球B所进入的口袋22依次变更为结束口袋22u。各个口袋22的变化率也可以在抽奖游戏的中途发生变化。能够进行适当的变更。在这种情况下,在中心单元CN的上部设置投影机,显示与第一抽奖部23以及第二抽奖部25的口袋22周边对应的选择项以便用户能够理解即可。或者,也可以在口袋22内部设置LED进行颜色区分显示。此外,也可以变更引导通道24的个数。例如,也可以设置隔断引导通道24的可动式的限制部件,根据游戏条件调整能够利用的引导通道24的个数。

[0063] 此外,不需要对中心单元CN的抽奖场LF的各个口袋22分别仅对应一个选择项,也能够对一个口袋22对应多个选择项。例如,第一抽奖部23由于与第二抽奖部相比球B进入的可能性较低,所以对第一抽奖部的至少一部分的口袋22a对应两个以上的颜色,在球B进入该口袋22a的情况下加上两个以上的颜色。此外,在满足了规定的条件的情况下,也可以使与一个口袋22建立对应的选择项的数目动态变化。例如,在“特别机会”状态下,也能够对第一抽奖部或者/以及第二抽奖部的至少一部分的口袋22对应两个以上的颜色,提高用户的期待感。此外,在投入的球B的总数为不足规定的状态和规定以上的状态下也可以使与至少一部分口袋22建立对应的选择项的数目不同。另外,在球B进入了对应有两个以上的选择项的口袋22的情况下,也可以使所加的数值与球B进入了对应有一个选择项的口袋22的情况下不同。例如,在球B进入了对应有两个颜色的口袋22的情况下,也可以对各个颜色加0.5。

[0064] 在“特别机会”状态下,作为结束条件无效进行了说明,但是不限于此。例如,也可以使“特别机会”状态在规定的抽奖单位期间继续,“特别机会”期间减少结束口袋22u的个数。例如,也可以使“特别机会”状态在三次抽奖单位期间继续,在最初的抽奖单位中不设置结束口袋22u,在第二次抽奖单位中设置一个结束口袋22u,在第三次抽奖单位中设置两个结束口袋22u。从下次抽奖单位开始,以通常的三个结束口袋22u继续进行游戏。

[0065] 在基本游戏中,当进入一个颜色口袋22p~22t时,作为对该颜色加1进行了说明,但是不限于此。例如,也可以根据颜色口袋22p~22t的位置变更增加的数目。在抽奖场LF中,与球B进入第二抽奖部25的口袋22相比,球B进入第一抽奖部23的概率更少。在这样的情况下,在进入了第一抽奖部23的颜色口袋22p~22t的情况下,也可以对该颜色加2。此外,在“特别机会”状态下,在球B进入各个颜色口袋时,也可以增加对各个颜色所加的个数。或者,在同一抽奖游戏中当球B进入相同的口袋22时,第二次以后也可以增加所加的个数。

[0066] 在上述的方式中,在中心单元CN执行的抽奖游戏利用物理抽奖机构11和投入机构12进行了实施,但是不限于此。例如,也可以使监视器显示游戏画面,作为电子抽奖游戏来提供。在这种情况下也同样控制对抽奖场LF的游戏主体的投入即可。此外,作为游戏主体以球状的球B进行了说明,但是不限于此。例如,既可以为椭圆形的球,也可以做成圆板状并减

少与场之间的摩擦来使滑动。如果是电子抽奖游戏,则游戏主体也可以为字符或各种形状的物体等适当的形状。

[0067] 在上述的方式中,将以在站单元ST提供的宾果游戏的一张宾果卡110玩的范围作为关卡进行了说明,但是不限于此。能够在各种各样的游戏中应用。例如,如果是消去所抽到的颜色的方块,并消去所有方块为目的的类型的消方块游戏,则也可以当所有的方块消失时结束该关卡,并提供新的关卡。在新的关卡中也可以向用户赋予有利的条件。能够进行适当的设定。

[0068] 在本方式中,只要结束条件不成立抽奖游戏就继续进行。因此,一次抽奖游戏的结束时期存在偏差。利用这个,也可以提供预测球B的投入数的预测游戏作为在站单元ST提供的小游戏之一。投入数既可以针对每次抽奖单位预测继续了几次,也可以考虑抽奖单位中球B进入口袋22的顺序来更加详细地进行预测。由此,即使以较少的投入数结束了抽奖游戏,对预测了该投入数的用户也赋予红利,能够维持对游戏的魅力。

[0069] 如以上所说明的那样,本发明的游戏机为一种游戏机(例如,游戏机1),具备抽奖机构(例如,抽奖机构11)和投入机构(例如,投入机构12),该抽奖机构为了从多个选择项中选择至少一个选择项而设置有分别对应了选择项的多个口袋(例如,口袋22p~22v),通过使游戏主体进入任一个口袋来选择选择项,该投入机构将游戏主体(例如,球B)投入所述抽奖机构,其中,所述游戏机具备投入控制单元(例如,图10中记载的抽奖游戏控制部81),该投入控制单元控制所述投入机构,以便在一次抽奖单位中将规定数的游戏主体投入所述抽奖机构,在所述投入控制单元中设置有投入继续控制单元(例如,图10中记载的抽奖游戏控制部81),该投入继续控制单元控制所述投入机构,以便只要规定的结束条件不成立,就重复以所述抽奖单位进行的抽奖,并继续游戏主体的投入。

[0070] 本发明的游戏控制方法为一种游戏控制方法,使游戏机的计算机(例如,图10中记载的抽奖游戏控制部81)执行投入控制步骤(例如,图11中记载的步骤S1~步骤S10),所述游戏机具备抽奖机构和投入机构,该抽奖机构为了从多个选择项中选择至少一个选择项而设置有分别对应了选择项的多个口袋,通过使游戏主体进入任一个口袋来选择选择项,该投入机构将游戏主体投入所述抽奖机构,所述投入控制步骤控制所述投入机构,以便在一次抽奖单位中将规定数的游戏主体投入所述抽奖机构,在所述投入控制步骤中,使所述计算机执行投入继续控制步骤(例如,图11中记载的步骤S2~步骤S9),该投入继续控制步骤控制所述投入机构,以便只要规定的结束条件不成立,就重复以所述抽奖单位进行的抽奖,并继续游戏主体的投入。

[0071] 本发明的计算机程序为一种计算机程序,构成为使游戏机的计算机作为投入控制单元发挥功能,所述游戏机具备抽奖机构和投入机构,该抽奖机构为了从多个选择项中选择至少一个选择项而设置有分别对应了选择项的多个口袋,通过使游戏主体进入任一个口袋来选择选择项,该投入机构将游戏主体投入所述抽奖机构,所述投入控制单元控制所述投入机构,以便在一次抽奖单位中将规定数的游戏主体投入所述抽奖机构,并且构成为使所述投入控制单元进一步作为投入继续控制单元发挥功能,该投入继续控制单元控制所述投入机构,以便只要规定的结束条件不成立,就重复以所述抽奖单位进行的抽奖,并继续游戏主体的投入。

[0072] 根据本发明,只要结束条件不成立,在抽奖机构进行的抽奖就继续进行。由于抽奖

的结束时期不一致,所以直到最后都能够赋予用户抽奖的期待感。此外,尽管抽奖的结束时期不一致,但是由于对用户的红利在概率上是可预测的,并能够限制在某种程度的范围内,所以能够抑制赋予用户的红利过多。

[0073] 另外,本发明所涉及的计算机程序也可以以存储在存储介质中的状态提供。如果使用该存储介质,则例如通过在计算机中安装并执行本发明所涉及的计算机程序,能够利用该计算机实现本发明的游戏系统。存储了计算机程序的存储介质也可以是CD-ROM等非暂时性存储介质。

[0074] 在本发明的游戏机的一个方式中,也可以是所述投入继续控制单元当所述规定的结束条件成立时,中止下次抽奖单位的抽奖。此外,作为本发明的一个方式,也可以是所述投入控制单元控制所述投入机构,以便作为所述抽奖单位而将多个游戏主体投入所述抽奖机构。据此,在一次抽奖单位中进行多个抽奖。此外,作为本发明的一个方式,也可以是所述投入控制单元控制所述投入机构,以便根据所述抽奖单位的抽奖次数在所述抽奖单位中投入所述抽奖机构的游戏主体的个数发生变化。据此,例如,能够根据游戏的进行或规定的条件改变抽奖单位,使游戏有张有弛。

[0075] 在本发明的游戏机的一个方式中,也可以是在所述多个口袋中包含有结束口袋(例如,结束口袋22u),该结束口袋是与使抽奖结束的选择项建立对应的口袋,设定游戏主体进入所述结束口袋作为所述规定的结束条件。据此,由于根据游戏主体是否进入结束口袋来决定抽奖的结束,所以不能预测抽奖何时结束,能够将用户吸引到游戏中。此外,在本发明的游戏机的一个方式中,也可以是在所述多个口袋中包含有无效口袋(例如,无效口袋22v),该无效口袋是与使所述规定的结束条件的成立无效的选择项建立对应的口袋,所述投入继续控制单元当游戏主体进入所述无效口袋时,在以下次抽奖单位进行的抽奖中使所述规定的结束条件的成立无效。据此,由于通过设置无效口袋使抽奖的进行多样化,所以能够赋予用户期待感。

[0076] 在本发明的游戏机的一个方式中,也可以是具备游戏执行单元(例如,图10的小游戏控制部82),该游戏执行单元执行基于所述抽奖机构的抽奖结果而进行的游戏,所述游戏执行单元当规定的游戏条件成立时使进行中的游戏的关卡(例如,宾果游戏的宾果卡110)结束,而在所述抽奖继续进行中执行新的关卡(例如,宾果游戏的下一张宾果卡110a)。据此,即使抽奖的结束时期存在偏差,也能够提供根据抽奖结果而进行的游戏。在这种情况下,也可以是所述从属游戏执行单元根据抽奖结果,变更下次应该执行的新的关卡的初始设定。

[0077] 在本发明的游戏机的一个方式中,也可以是对所述多个选择项赋予多种属性(例如,赋予各个颜色口袋22p~22t、结束口袋22u、无效口袋22v的属性),并具备红利赋予单元(例如,图10的小游戏控制部82),该红利赋予单元当所述规定的结束条件成立时,赋予与针对至少一部分属性的每一种进行了合计的选择次数相应的红利。

[0078] 在本发明的游戏机的一个方式中,也可以是在所述抽奖机构中设置有:第一抽奖部(例如,第一抽奖部23),所述多个口袋的一部分沿周向排列而以轴线(例如,中心单元CN的轴线AX)为中心旋转驱动;第二抽奖部(例如,第二抽奖部25),剩余的口袋和将游戏主体引导至所述第一抽奖部的一个以上的引导通道(例如,引导通道24)排列成围着所述第一抽奖部的周围而与所述第一抽奖部一体地旋转驱动;以及旋转部(例如,旋转场26),位于所述

第一抽奖部和所述第二抽奖部之间,以所述轴线为中心与所述第一抽奖部以及所述第二抽奖部反向旋转驱动。在游戏主体通过引导通道到达第一抽奖部的情况下,通过使旋转部旋转能够消除游戏主体进入的口袋的偏差。

[0079] 符号说明

[0080] 1 游戏机

[0081] 11 抽奖机构

[0082] 12 投入机构

[0083] 22 口袋

[0084] 23 第一抽奖部

[0085] 25 第二抽奖部

[0086] 26 旋转部(旋转场)

[0087] 81 抽奖游戏控制部(投入控制单元、投入继续控制单元)

[0088] 82 小游戏控制部(游戏控制单元、红利赋予单元)

[0089] AX 轴线

[0090] B 球(游戏主体)

[0091] CN 中心单元

[0092] ST 站单元

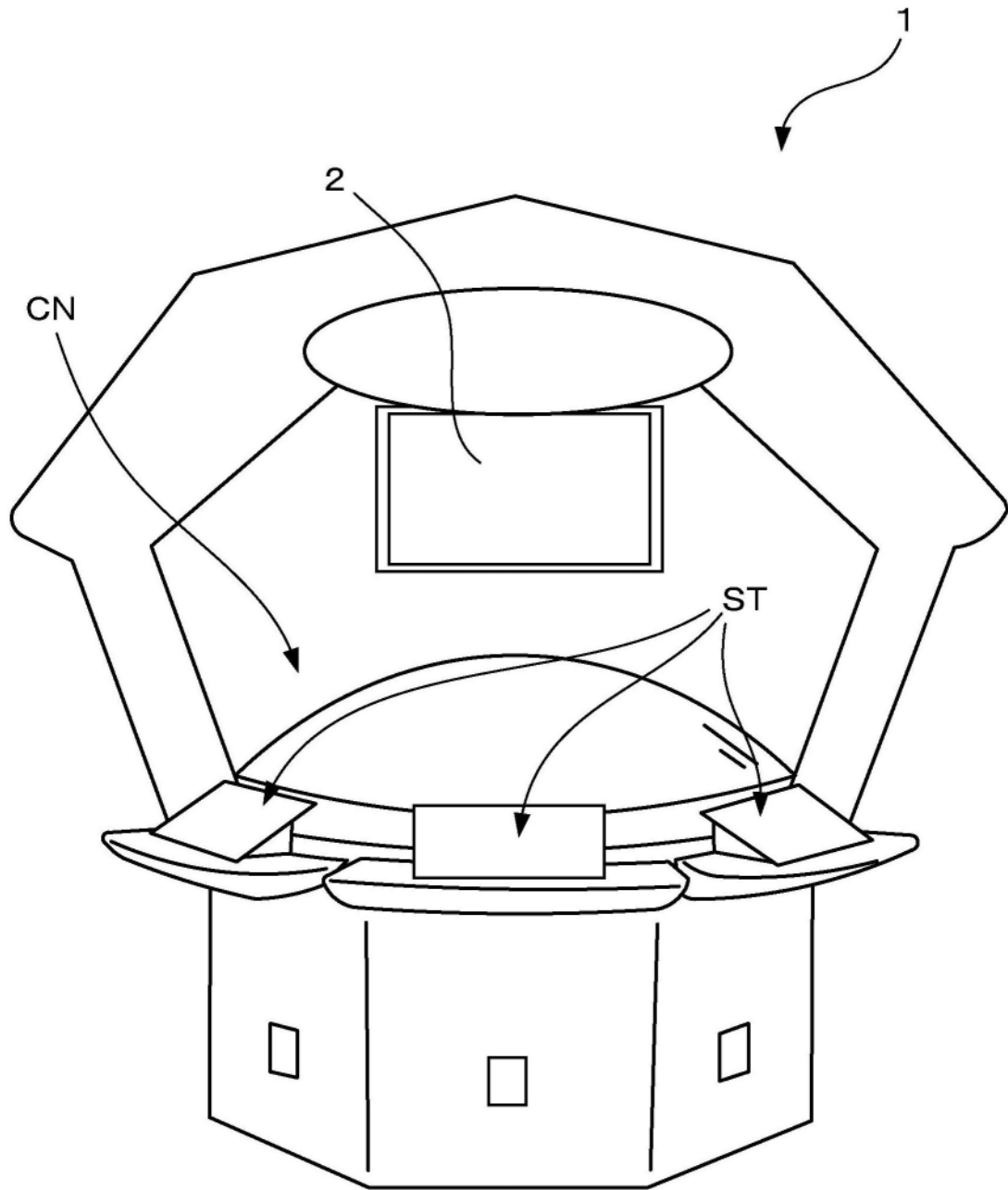


图1

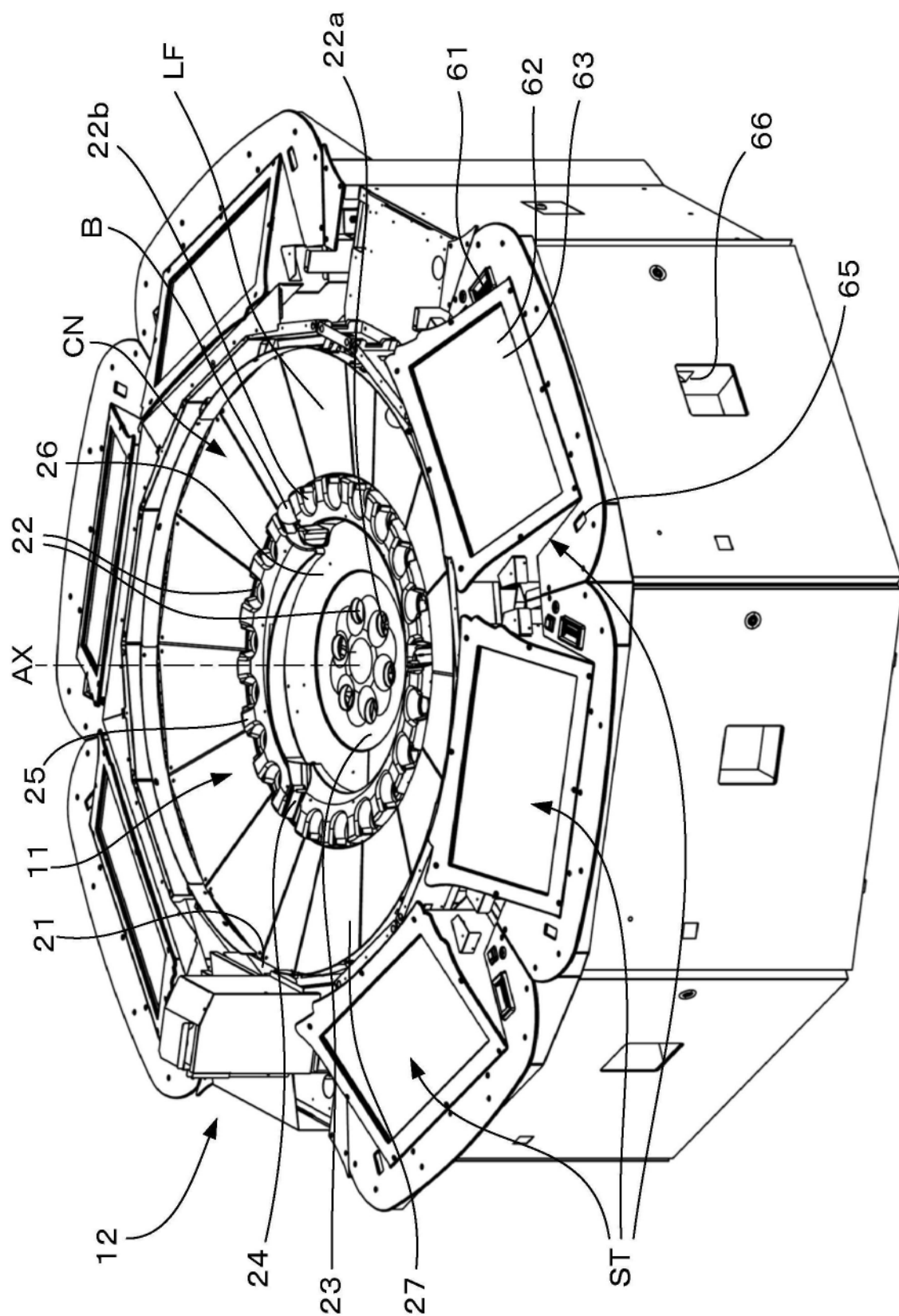


图2

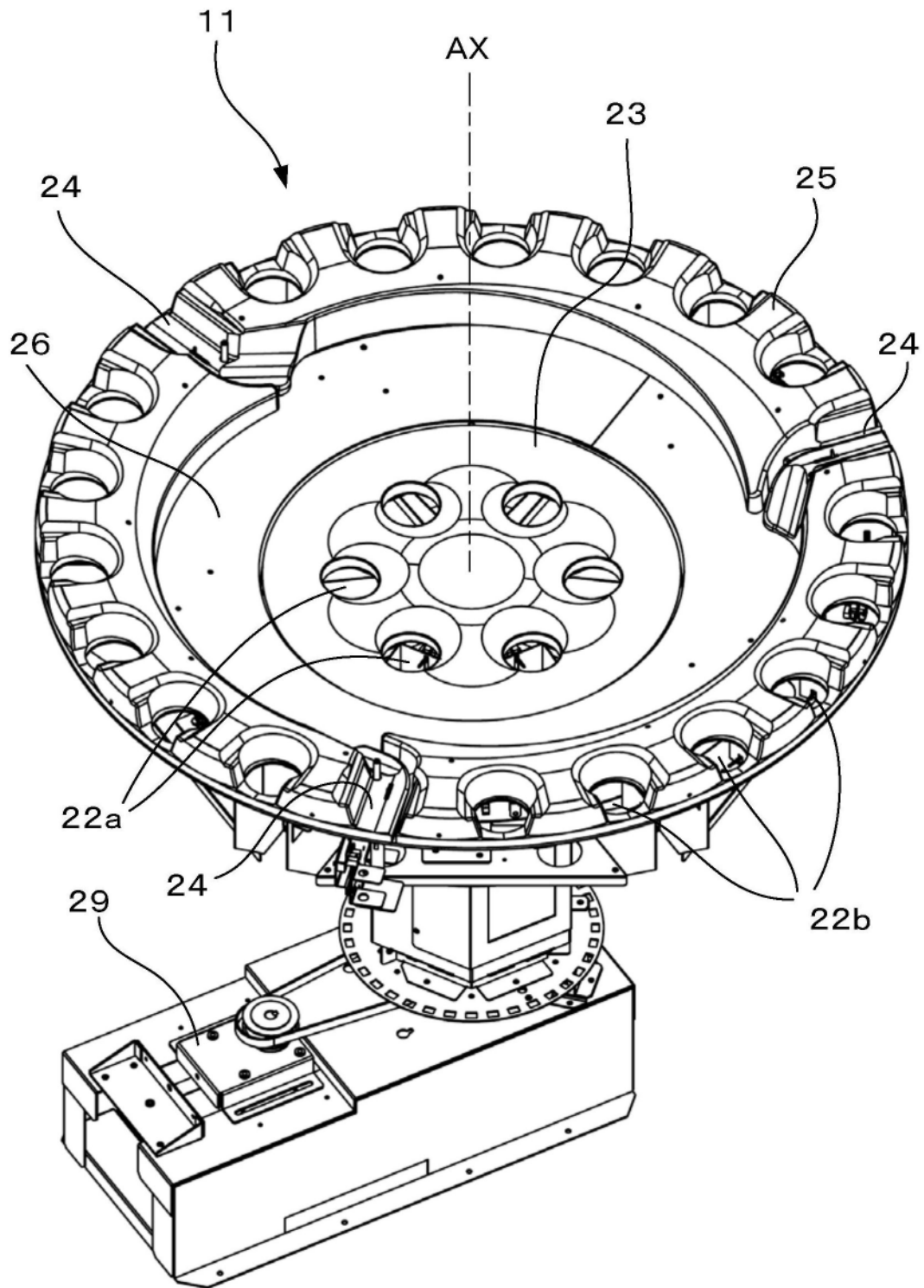


图3

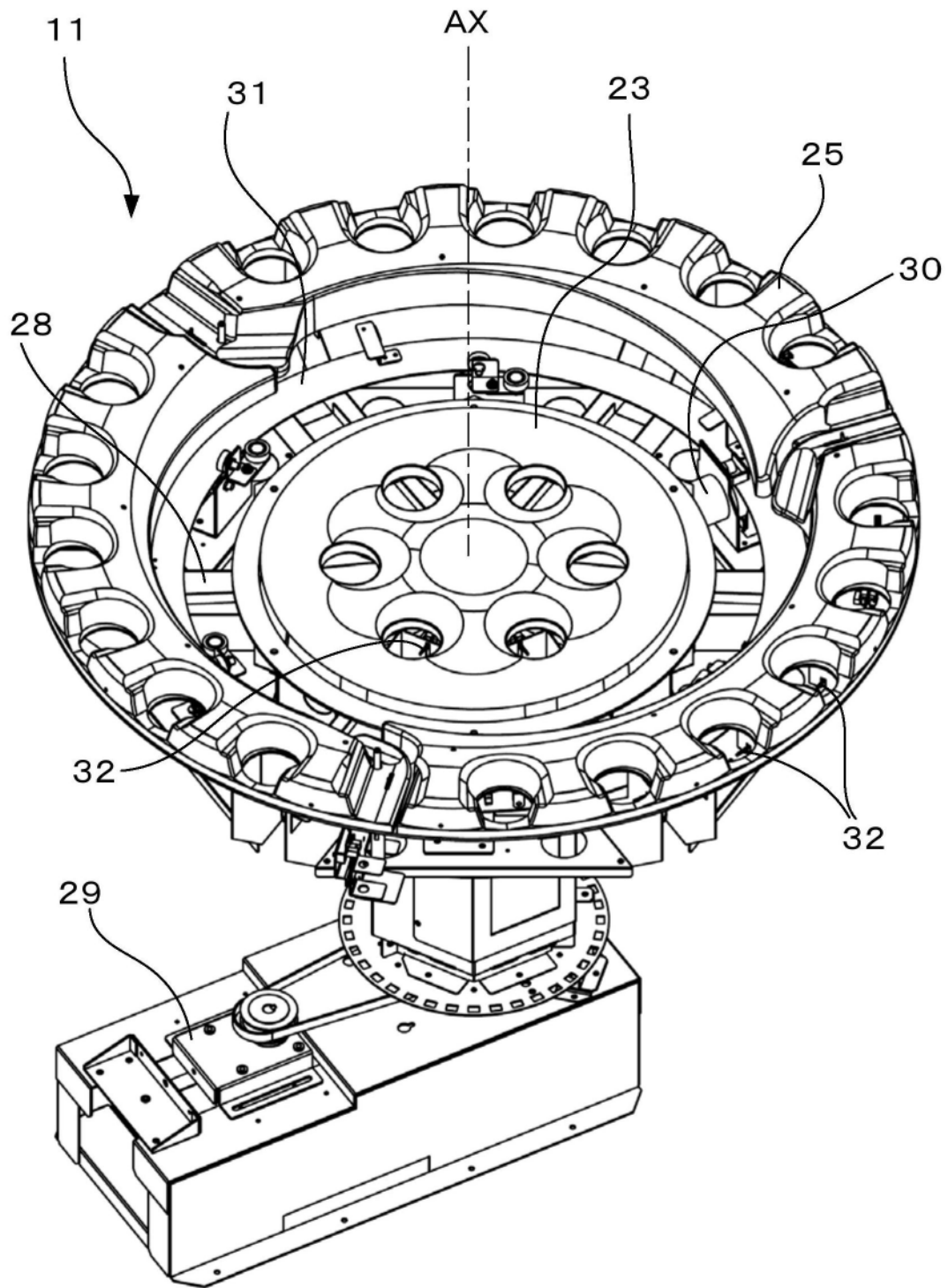


图4

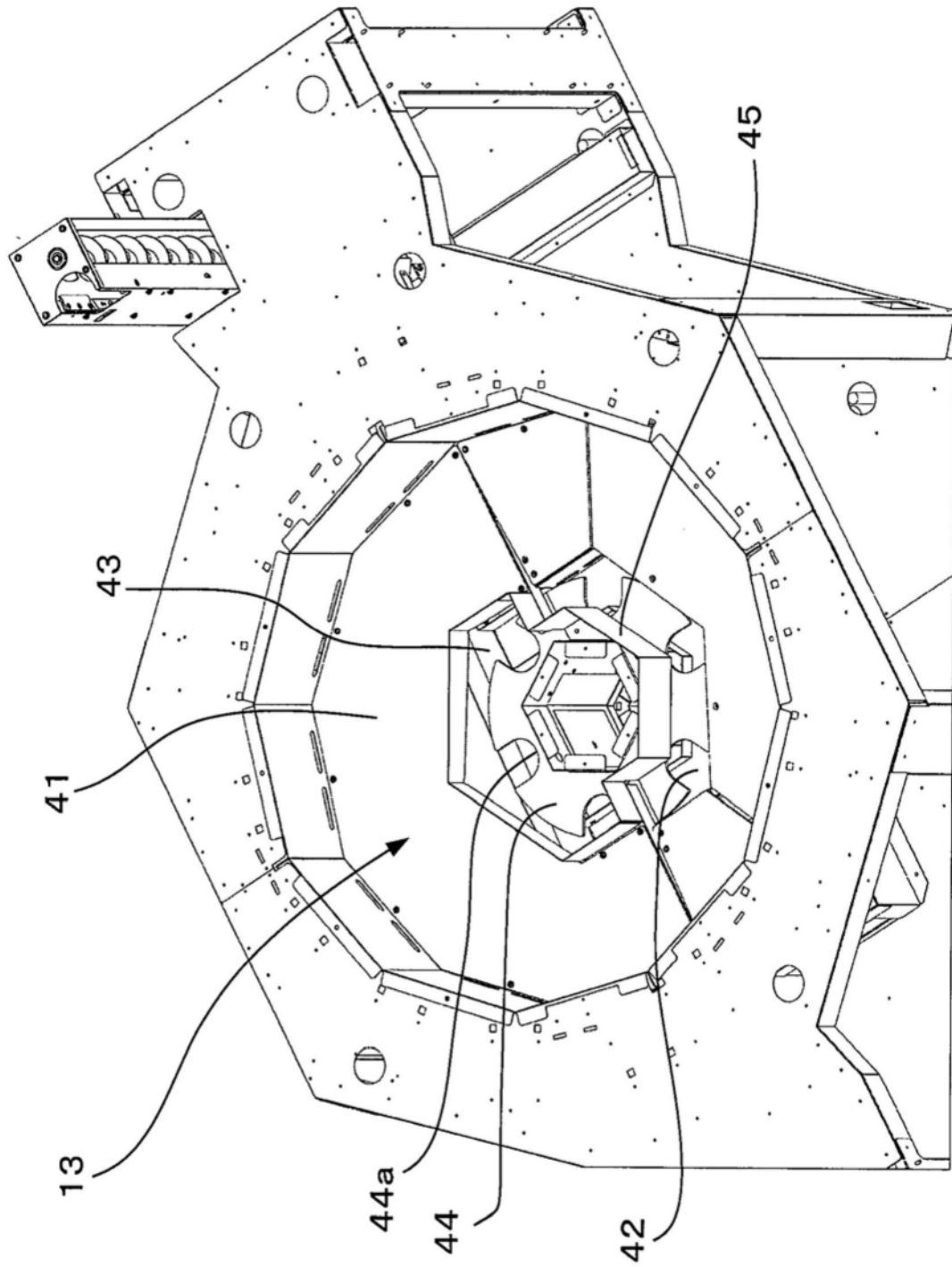


图5

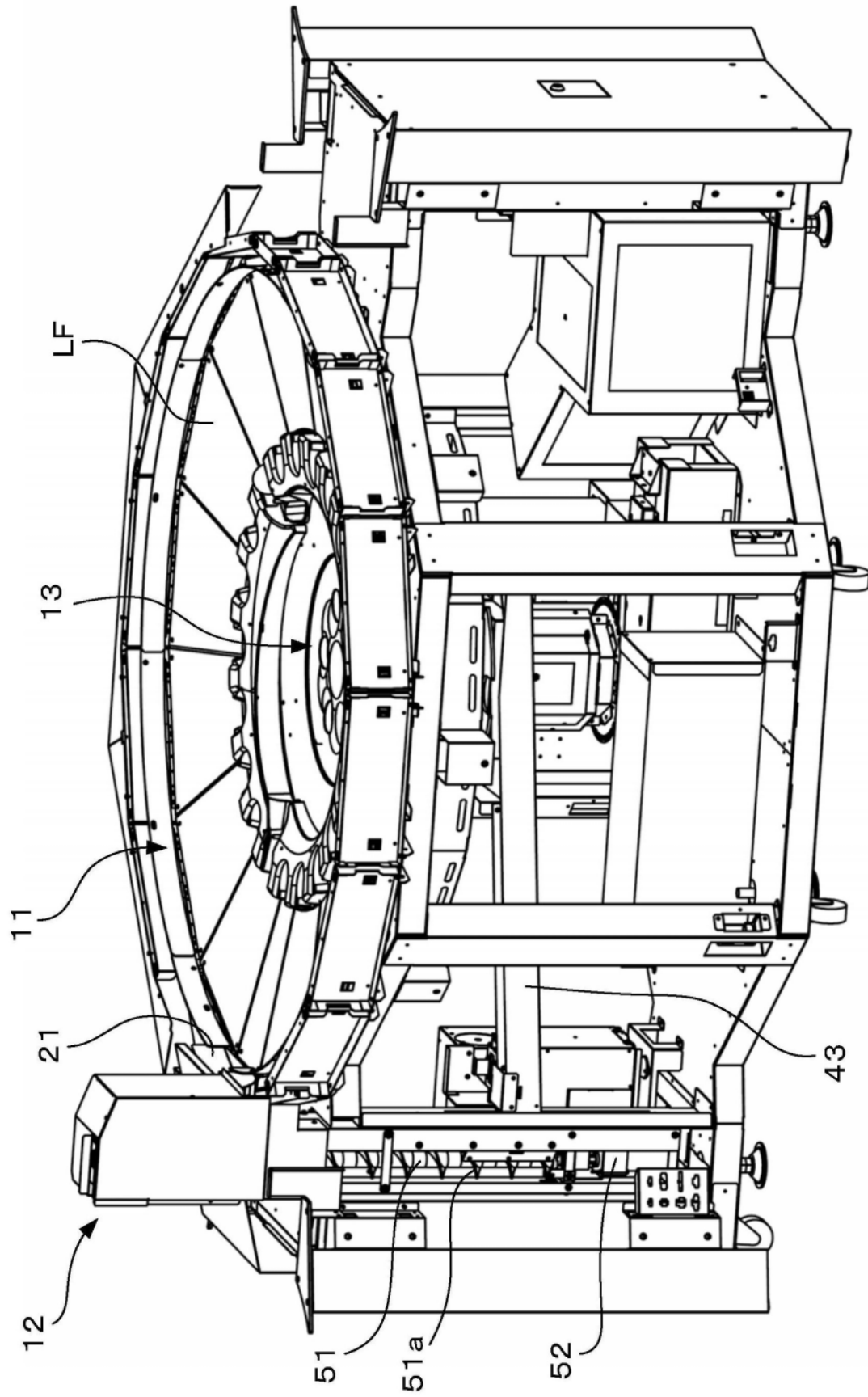


图6

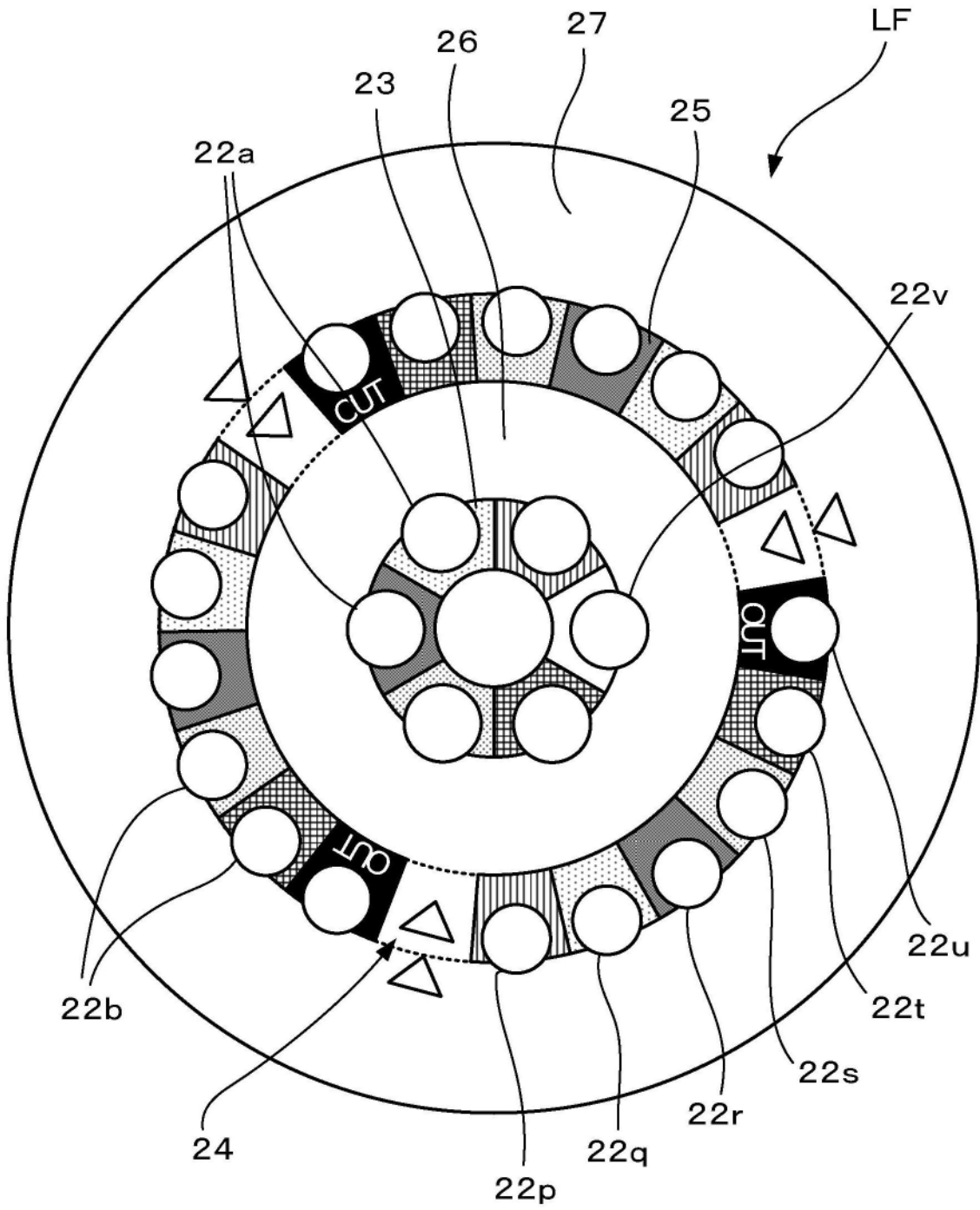


图7

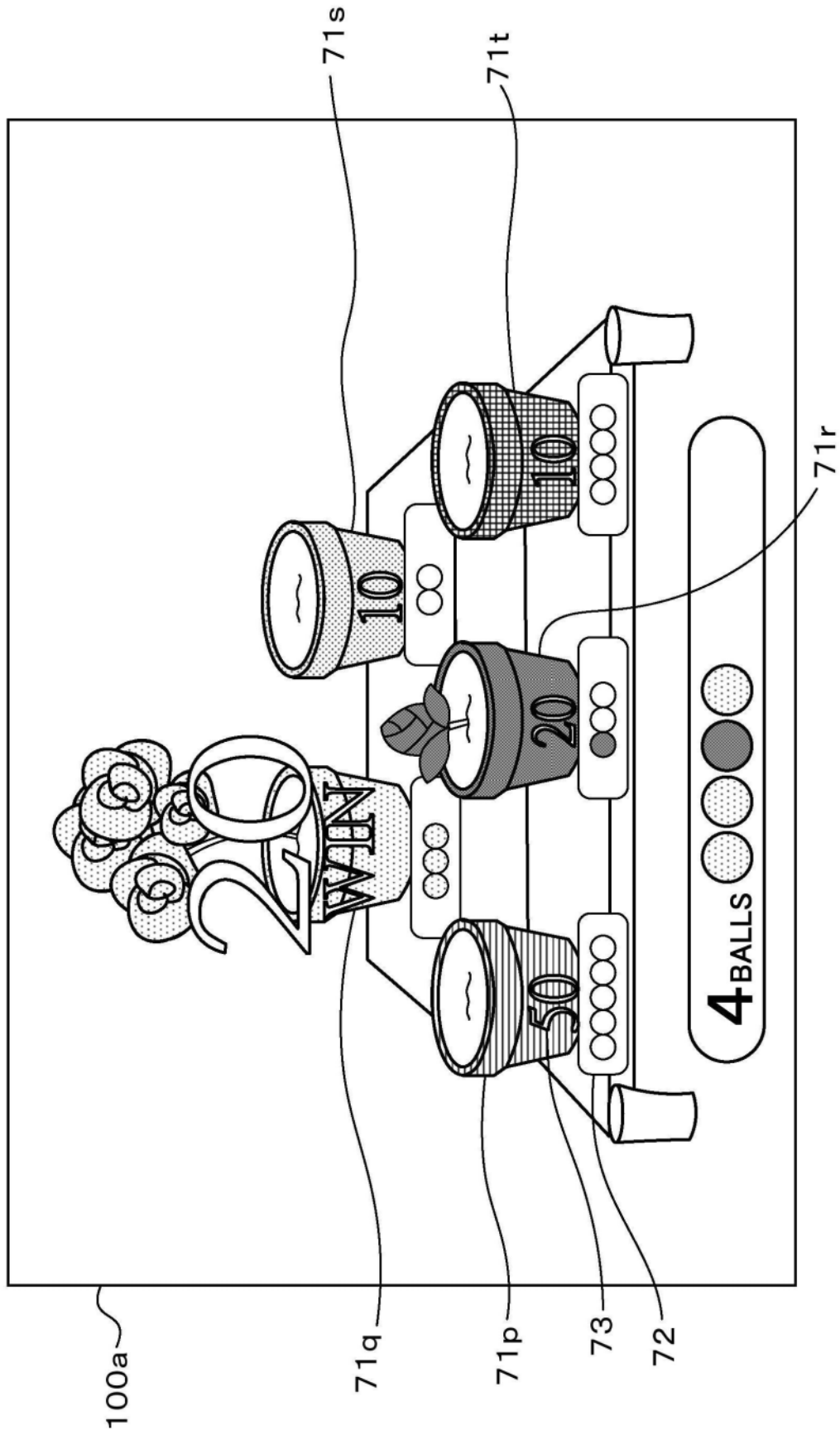


图8

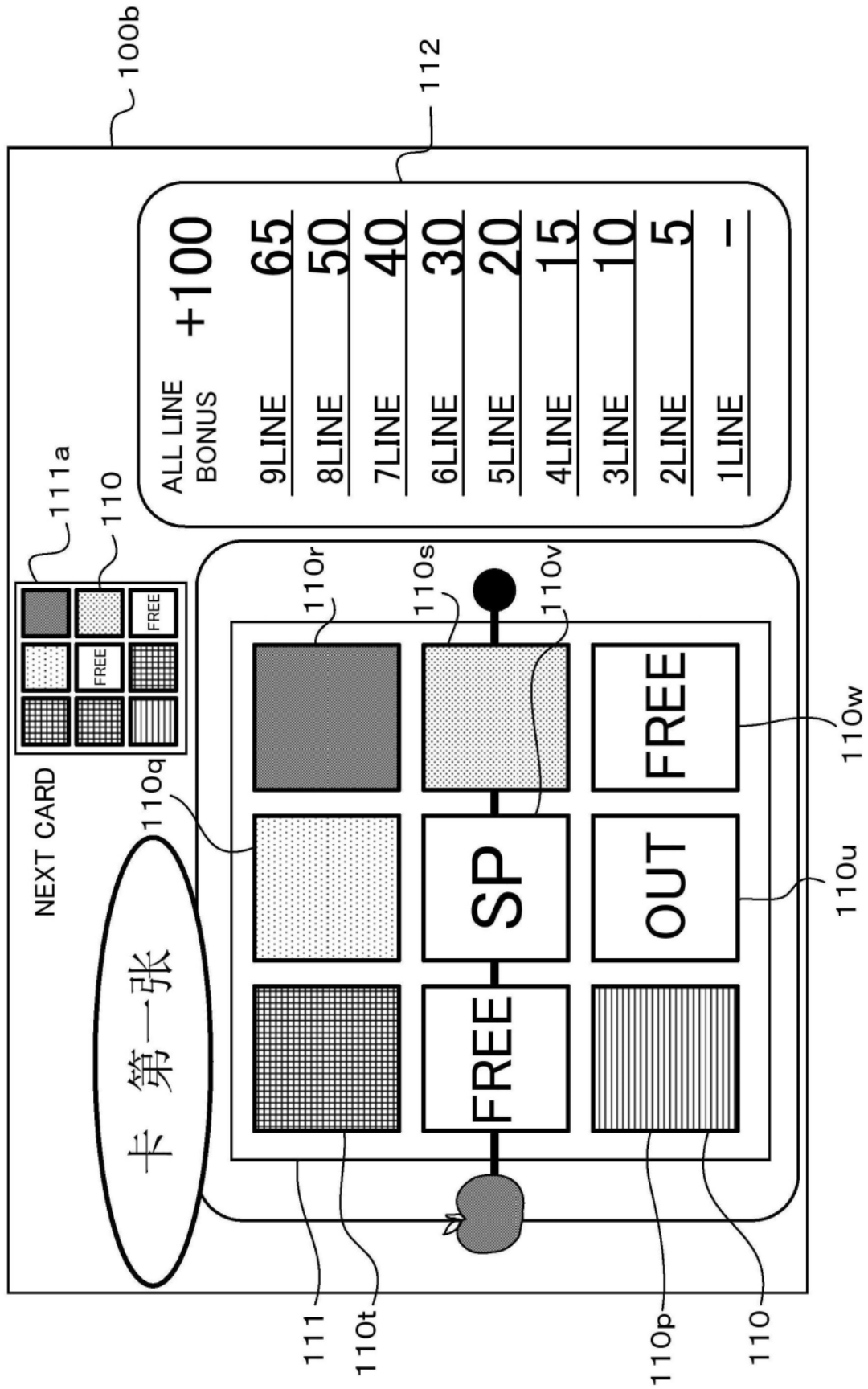


图9

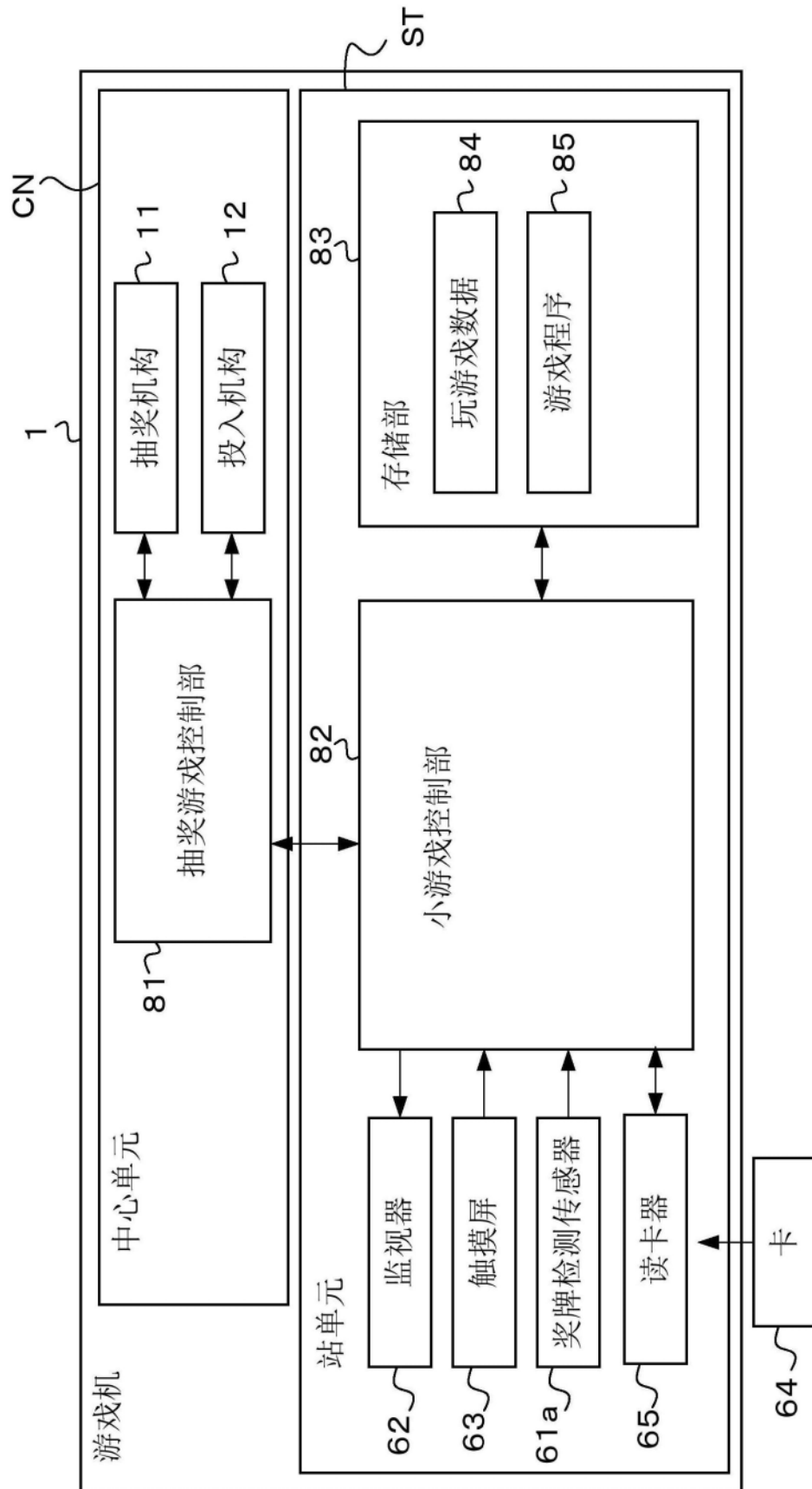


图10

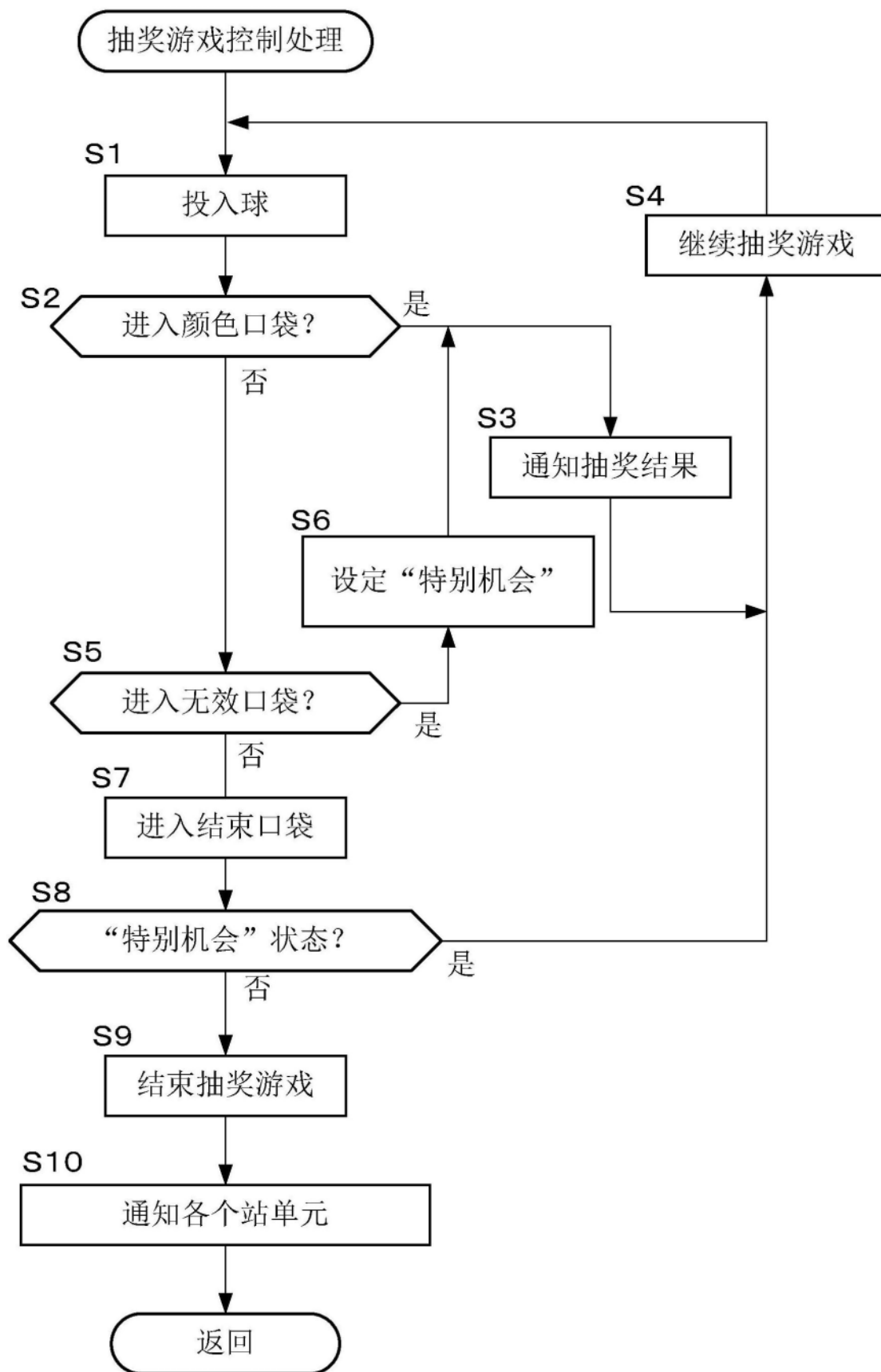


图11

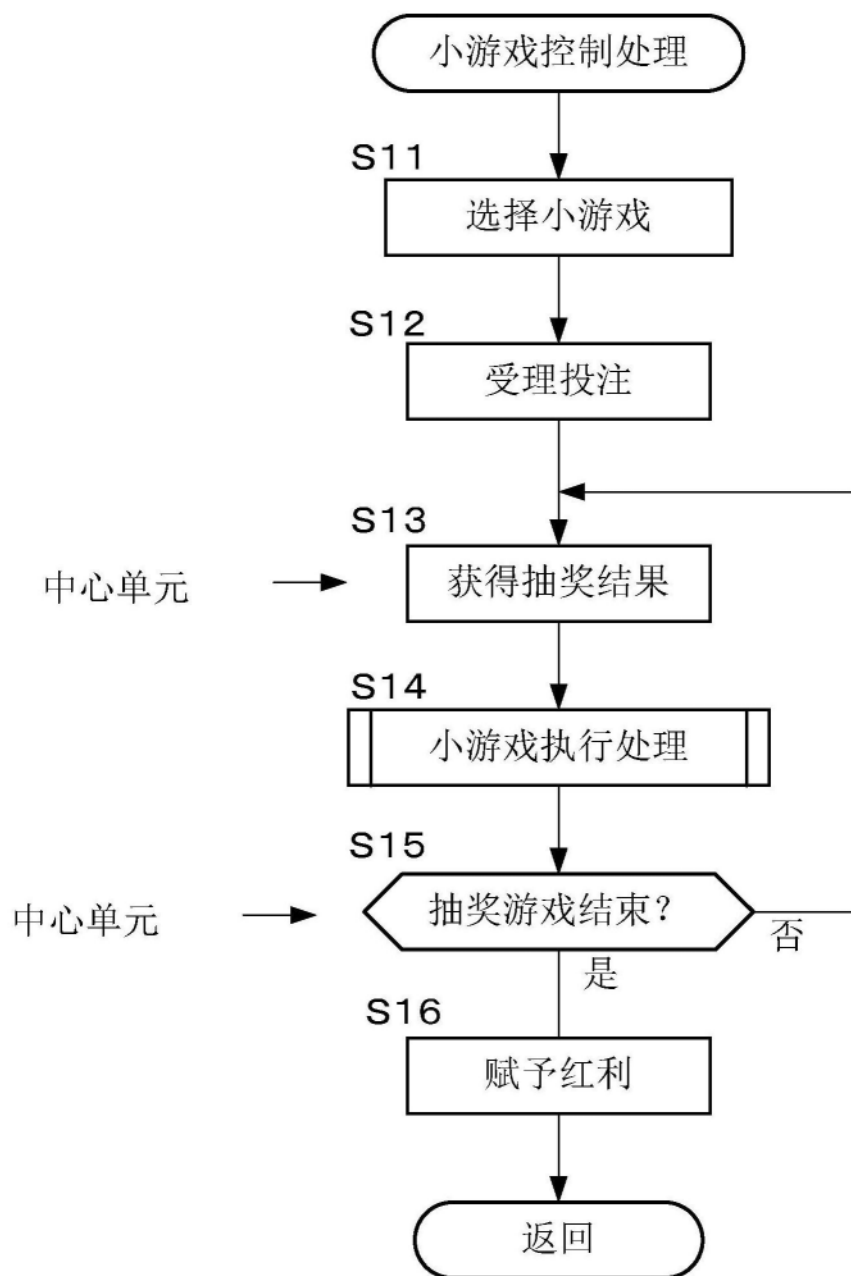


图12

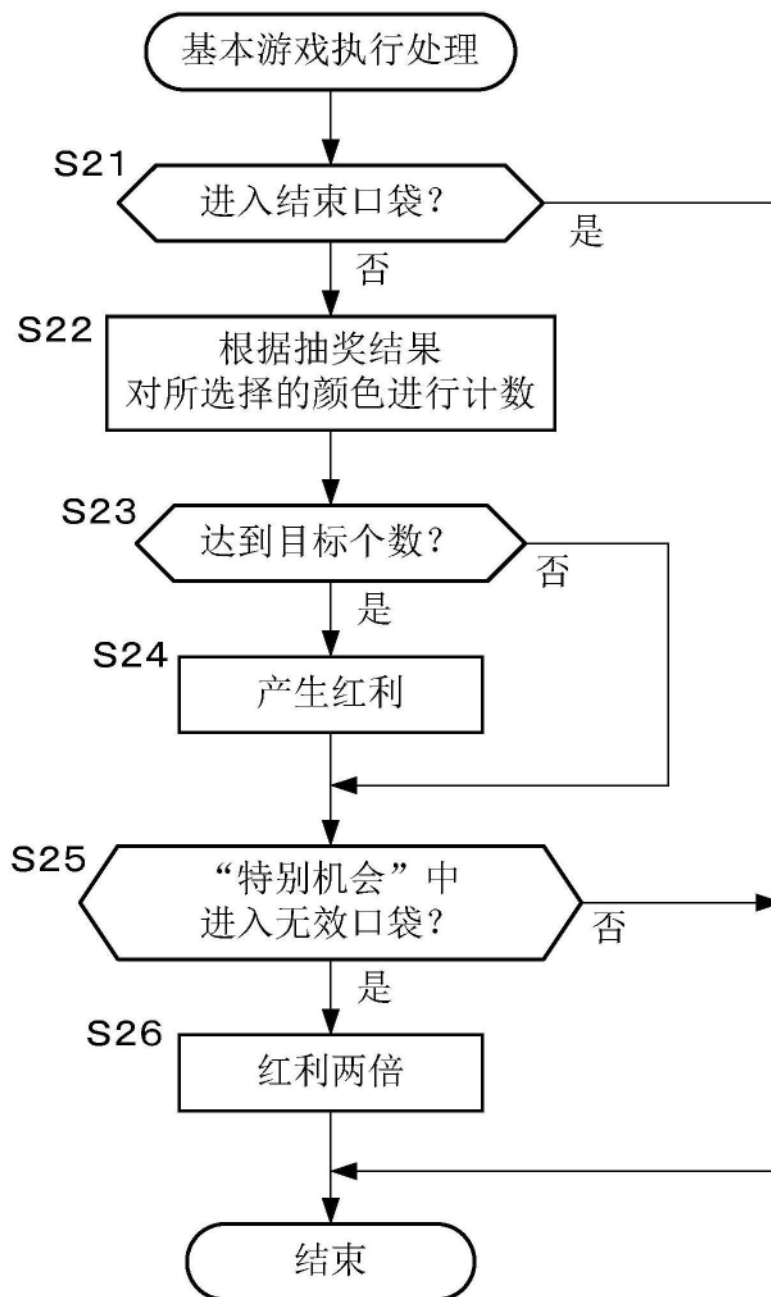


图13

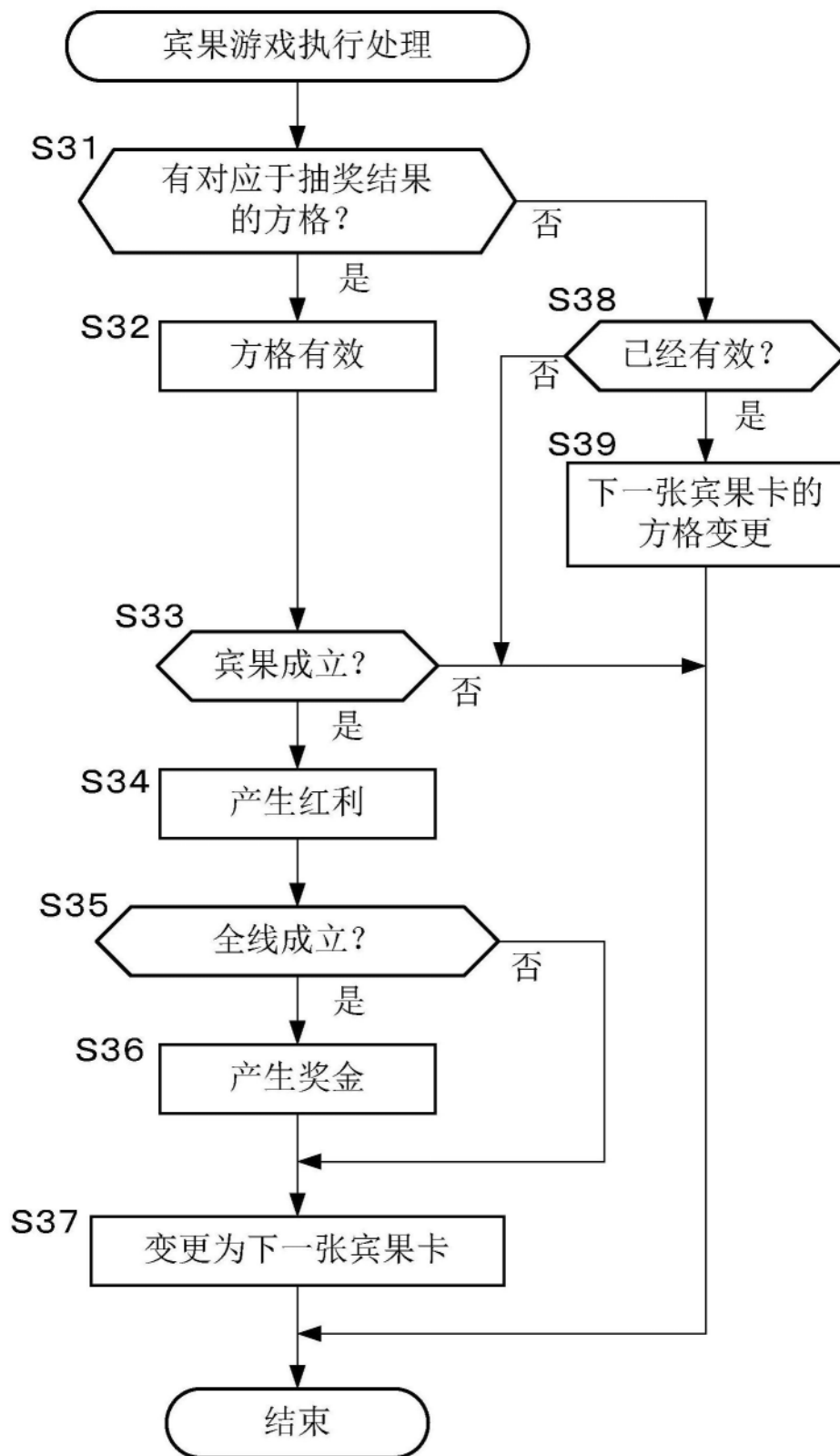


图14