（1）

九、發明說明

【發明所屬之技術領域】

本發明係關於將第 1 遊藝媒體與第 2 遊藝媒體供給至遊玩場域部的遊戲機。

【先前技術】

作爲利用遊藝媒體的遊戲機之一種，公知有使玩家投入之硬幣落下至貯留多數的硬幣之遊玩場域部，藉由推幣台盤推出該落下之硬幣，使硬幣群的並排方式變化，伴隨該變化將從遊玩場域部的所定範圍落下之硬幣支付給玩家的所謂硬幣推幣遊戲機。又，作爲此種推幣遊戲機，亦提供有將與作爲第 1 遊藝媒體的硬幣種類不同之第 2 遊藝媒體（作爲一例係球）一併供給至遊玩場域部，使該第 2 遊藝媒體與硬幣一起移動，以第 2 遊藝媒體從遊玩場域部落下作爲條件而執行抽選處理，並將因應該抽選結果之獎金賦予玩家的遊戲機。依據如此之遊戲機，於遊玩場域部除了第 1 遊藝媒體之外，亦被供給有第 2 遊藝媒體，該第 2 遊藝媒體係連動於第 1 遊藝媒體而被推出，從遊玩場域部排除，藉此獲得獎金的機會將賦予玩家。因爲硬幣等之遊藝媒體的動態被物理法則支配，故因應該等遊藝媒體之動態而賦予獲得獎金的機會的話，則可一邊排除遊戲機之人爲性操作介入的印象，一邊相較於利用單一種類的遊藝媒體之遊戲機，更使玩家可期待獎金的獲得。

（5）

【發明內容】

〔發明所欲解決之課題〕

在前述遊戲機，存在於遊玩場域部之第 2 遊藝媒體的個數越多，則關於玩家的獲得獎金之期待越高。所以，如存在於遊玩場域部之第 2 遊藝媒體的個數減少，則可當爲關於玩家之獲得獎金爲不利狀況，有失去積蓄遊戲的意欲之虞。尤其是第 2 遊藝媒體不存在於遊玩場域部的話，則該傾向會提高。在提供商業用途之遊戲機產生如此狀態時，會產生遊戲機的運轉率或者是營收降低之不便的狀況。

在此，本發明的目的係不僅供給第 1 遊藝媒體至遊玩場域部而亦第 2 遊藝媒體至遊玩場域部的遊戲機，其中，提供即使存在於遊玩場域部之第 2 遊藝媒體的個數減少，亦可賦予玩家繼續進行遊戲之動機的遊戲機。

〔用以解決課題之手段〕

本發明係一種遊戲機，具備：第 1 遊藝媒體供給手段，係依據玩家的操作，將第 1 遊藝媒體供給至遊玩場域部；基本遊戲執行手段，係與投入至前述遊玩場域部之前述第 1 遊藝媒體的動作建立關聯而執行基本遊戲，並將因應該基本遊戲的遊戲結果之獎金賦予玩家；第 2 遊藝媒體供給手段，係在前述基本遊戲產生所定狀態時，將與前述第 1 遊藝媒體種類不同之第 2 遊藝媒體供給至前述遊玩場域部；及獎金機會賦予手段，係在藉由與前述第 1 遊藝媒

體的動作連動之第 2 遊藝媒體的動作而該第 2 遊藝媒體從前述遊玩場域部被排除時，賦予玩家獲得獎金的機會，其特徵爲具備：媒體數量檢測手段，係檢測出存在於前述遊玩場域部之前述第 2 遊藝媒體的個數；及優惠賦予手段，係在前述媒體數量檢測手段檢測出之前述第 2 遊藝媒體的個數減少至少於所定數時，賦予關聯於對前述玩家的前述獎金之支付的優惠。藉此，解決前述課題。

依據本發明的遊戲機，在存在於遊玩場域部之第 2 遊藝媒體的個數減少至少於所定數時，因應此而藉由優惠賦予手段賦予關聯於對玩家的獎金之支付的優惠。所以，即使第 2 遊藝媒體的個數減少，亦可經由新賦予之優惠而使玩家持有接收獎金的期待。藉此，賦予玩家關於繼續進行遊戲的動機，可謀求遊戲機的運轉率、收益性等的提升。

再者，於本發明的遊戲機中，基本遊戲係依據第 1 遊藝媒體的投入而保障玩家的遊藝機會者即可，其基本遊戲的範圍係可適切設定。基本遊戲之獎金的賦予係作爲將第 1 遊藝媒體本身支付給玩家者亦可，或作爲將與第 1 遊藝媒體有互換性的遊藝價值賦予玩家者亦可。支付第 1 遊藝媒體時，其樣態係作爲對於玩家直接地支付第 1 遊藝媒體亦可，或作爲將第 1 遊藝媒體支付至遊玩場域部等，將第 1 遊藝媒體間接地支付給玩家者亦可。第 2 遊藝媒體係作爲用以執行爲了將獎金支付給玩家而執行之抽選及其他各種處理的媒體而加以利用亦可，第 2 遊藝媒體本身作爲獎金支付給玩家亦可。以優惠賦予手段賦予之優惠係作爲關

聯於獎金的支付者即可。例如，賦予玩家用以決定獎金的抽選機會等，第 2 遊藝媒體的減少之外，將達成任何追加條件時執行獎金的支付之機會作爲優惠而賦予玩家亦可。或者，將獎金的支付本身作爲優惠而賦予亦可。進而，本發明的遊戲機係可包含以下所述之形態。

於本發明的遊戲機之一形態中，前述優惠賦予手段，係藉由執行提高在前述基本遊戲中前述所定狀態成立之機率的處理，賦予前述優惠亦可。依據該形態，在基本遊戲成立所定狀態而第 2 遊藝媒體供給至遊玩場域部的機率會提升。因此，可謀求第 2 遊藝媒體的個數減少時，到接著供給第 2 遊藝媒體爲爲止之所要時間的減短。藉此，可對於玩家賦予繼續進行遊戲的動機。

於本發明的遊戲機之一形態中，前述基本遊戲執行手段，係作爲包含於前述基本遊戲的遊戲，執行在前述第 1 遊藝媒體通過前述遊玩場域部的所定位置時，一邊遵從所定控制規則來控制當選機率，一邊實施使當選對象發生之抽選處理，並在前述當選對象成立時，對於玩家直接或間接支付獎金的抽選遊戲，前述優惠賦予手段，係執行提高前述抽選遊戲之前述當選對象成立之機率的處理及使前述當選對象成立時之獎金量增加的處理中至少任一方的處理，藉此賦予前述優惠亦可。依據該形態，第 2 遊藝媒體的個數減少時，在作爲基本遊戲之一種而執行之抽選遊戲成立當選對象之機率提高，或前述當選對象成立時的獎金量會增加。所以，即使第 2 遊藝媒體的個數減少之狀況，

亦可經由抽選遊戲而使玩家持有獲得較一般多之獎金的期待感。爲此，可賦予玩家對於繼續進行遊戲的動機。

於本發明的遊戲機之一形態中，前述第 1 遊藝媒體係硬幣，前述基本遊戲執行手段係作爲包含於前述基本遊戲之遊戲而執行以下遊戲：推幣遊戲，係一邊將作爲貯留於前述遊玩場域部之硬幣群，利用在前述遊玩場域部內往返運動之推幣台盤加以推出，一邊將從前述遊玩場域部的所定範圍排出之硬幣，作爲獎金而支付給玩家；及抽選遊戲，係在前述硬幣通過前述遊玩場域部的所定位置時，實施遵從所定控制規則而一邊控制當選機率一邊使當選對象產生的抽選處理，並在前述當選對象成立時，將前述硬幣作爲獎金，對玩家直接地或間接地支付，前述第 2 遊藝媒體供給手段，係在前述抽選遊戲中所定遊藝媒體支付對象成立時，則當作在前述基本遊戲中前述所定狀態發生者，執行前述第 2 遊藝媒體的供給，前述前述優惠賦予手段，係執行提高在前述抽選遊戲中前述遊藝媒體支付對象成立之機率的處理、提高在前述抽選遊戲中前述當選對象成立之機率的處理及使前述當選對象成立時的前述硬幣之獎金數量增加的處理中至少任一處理，藉此賦予前述優惠亦可。

依據該形態，在推幣遊戲中硬幣從遊玩場域部的所定範圍排出時，則執行抽選遊戲，在該抽選遊戲當選對象成立時，作爲獎金而支付硬幣。又，在抽選遊戲中遊藝媒體支付對象成立時係第 2 遊藝媒體被供給至遊玩場域部，藉

由從遊玩場域部排除該第 2 遊藝媒體，而賦予玩家獲得獎金的機會。然後，在存在於遊玩場域部之第 2 遊藝媒體的個數減少時，作爲優惠，遊藝媒體支付對象成立之機率將提高，當選對象成立之機率亦將提高，或者對於當選對象的成立而支付之硬幣的獎金數量亦將增加。所以，即使遊玩場域部之第 2 遊藝媒體的個數減少，亦可使玩家持有獲得更多獎金的期待感。爲此，可賦予玩家對於繼續進行遊戲的動機。

於本發明的遊戲機之一形態中，前述優惠賦予手段，係在檢測出於前述遊玩場域部，前述第 2 遊藝媒體不存在之狀態時，賦予前述優惠亦可。依據該形態，即使成爲第 2 遊藝媒體不存在於遊玩場域部的狀態，藉由賦予優惠可使玩家持有再獲得獎金的期待感並賦予繼續進行遊戲的動機。

於本發明的遊戲機之一形態中，前述獎金機會賦予手段係具備：物理抽選機構，係擷取從前述遊玩場域部排除之第 2 遊藝媒體，且賦予該第 2 遊藝媒體物理性動作，從複數選擇項中抽選至少 1 項選擇項，並控制與該前述物理抽選機構所致之抽選結果建立關聯的對玩家之獎金的支付亦可。於該形態的遊戲機，第 2 遊藝媒體係被定義爲物理抽選機構所致之抽選用的媒體，與該物理抽選的結果建立關聯而控制對玩家之獎金的支付。物理抽選機構係抽選結果依存於媒體的物理性動作，關於抽選結果，遊戲機的人爲性較難以介入，故有可易於提高相對於玩家之獲得獎金

的期待感之優點。相反地，如存在於遊玩場域部之第 2 遊藝媒體的個數減少，則物理抽選機構所致之抽選的機會亦減少，無法充分發揮物理抽選機構的優點，有削減玩家繼續進行遊戲的意欲之虞。相對於此，如果對於第 2 遊藝媒體的個數之減少而賦予優惠的話，則在第 2 遊藝媒體的個數增加爲止之間，可對於玩家賦予繼續進行遊戲的動機。

〔發明之效果〕

如上所述，依據本發明的遊戲機，在第 2 遊藝媒體的個數減至少至少於所定數量時，藉由賦予玩家關聯於獎金賦予之優惠，使玩家持有獲得獎金的期待，藉此賦予玩家關於繼續進行遊戲的動機，可謀求遊戲機的運轉率、收益性等的提高。

【實施方式】

使用圖 1～圖 5 說明本發明遊戲機 G 的構成的概略如下。圖 1 係關於本發明之一形態的遊戲機 G 之俯視圖。遊戲機 G 係具有：中央單元 CN、4 台附屬設備單元 SA、及 16 台遊戲站單元 ST。各附屬設備單元 SA 係以於中央單元 CN 下方包圍中央單元 CN 之方式配置，於各附屬設備單元 SA 之周圍係配置有 4 台遊戲站單元 ST。亦即，遊戲機 G 具備以中央單元 CN 爲中心，其周圍配置有 4 個附屬設備單元 SA，並在各附屬設備單元 SA 的周圍配置有 4 談遊戲站單元 ST 的構造。在遊戲站單元 ST，係作爲基本遊

戲而分別執行作爲遊藝媒體而利用硬幣的所謂推幣遊戲及與該推幣遊戲建立關聯的數位抽選遊戲。在附屬設備單元SA，係與遊戲站單元 ST 之數位抽選遊戲的遊戲結果建立關聯而執行附屬設備抽選。在中央單元 CN，係與遊戲站單元 ST 之數位抽選遊戲的遊戲結果，或者附屬設備單元SA 之附屬設備抽選的抽選結果建立關聯，作爲中央遊戲進行中央抽選或大獎吃角子老虎抽選。

圖 2 係揭示 1 台附屬設備單元 SA 與組合於其知 1 台遊戲站單元 ST。遊戲站單元 ST，係具備：左右一對操作部 10，係玩家用以進行遊戲相關的操作；遊玩場域部 12，係執行硬幣推幣遊戲；硬幣供給部 13，係用以將作爲第 1 遊藝媒體的硬幣 M 供給至遊玩場域部 12；球投入部 14，係用以將作爲第 2 遊藝媒體的球 B 投入至遊玩場域部 12；球搬運部 15，係用以將球 B 送出至附屬設備單元 SA 爲止；及遊戲站監視器 16，係用以顯示遊戲畫面等。遊玩場域部 12 係具備貯留硬幣 M 的主台盤 20 及副台盤 21 之同時，更具備前後滑動運動於該等台盤 20、21 上的推幣台盤 22、23。於主台盤 20 及副台盤 21 係鋪上聚積般地貯留有硬幣 M。遊玩場域部 12 係藉由以透明板等的間隔壁圍繞，而對於外部形成屏蔽。

參考第 3 圖，說明遊戲站單元 ST 之硬幣 M 流動的概略。玩家從設置在操作部 10 之硬幣投入口（未圖示）投入硬幣 M 時，其硬幣 M 係經由硬幣滑道 17 落下到硬幣供給部 13 的硬幣供給斗 13a 的其中任一方。從硬幣供給斗

13a 在玩家的硬幣投入之前，對於配置在遊戲站單元 ST 左右的硬幣排出部 18 分別支付硬幣 M，使該等硬幣 M 係準備對遊玩場域部 12 的投入而分別被保持在硬幣排出部 18 內。保持在硬幣排出部 18 的代幣 M 係以玩家所致之代幣 M 的投入之同步時機送到硬幣滑道 19，硬幣 M 並從該滑道 19 投入至副台盤 21 上。再者，滑道 19 的朝向係藉由操作設置在操作部 10 左右的搖桿 10a 而可以變化其左右方向

投入至遊玩場域部 12 的硬幣 M 係落下至副台盤 21 貯留，或者從副台盤 21 落下到主台盤 20。停留在副台盤 21 上的硬幣 M 群是藉由推幣台盤 23 的往返移動而被推進至前方（玩家站立的位置側，以下皆同），藉此從副台盤 21 的前端推出硬幣 M，該被推出的硬幣 M 滑落傾斜部 24 而移動至主台盤 20，並貯留在此處。貯留於主台盤 20 上之硬幣 M 群係藉由推幣台盤 22 的往返運動而被推進至前方，藉此硬幣 M 落下至主台盤 20 之周圍。落下後的硬幣 M 係被回收到圖 2 所示之抬升供給斗 25 內。然後，與從主台盤 20 的前端落下之硬幣 M 相同數量的硬幣 M 係作爲玩家獲得之硬幣，從抬升供給斗 25 被支付至操作部 10 之間的硬幣支付部 11。硬幣支付部 11 係位於覆蓋遊玩場域部 12 之間隔壁的外部，玩家可以從該處接受被支付的硬幣 M。

回到圖 2，於傾斜部 24 設置有複數個開口部 24a、24b、24c 作爲使硬幣 M 通過（落下）之檢查器。滑落傾

斜部 24 途中之硬幣 M 一旦落下至任一開口部 24a、24b、24c 時，以未圖示的感測器檢測出其硬幣 M 的通過，以其檢測訊號作爲啓動器而在遊戲站監視器 16 上開始數位抽選遊戲。數位抽選遊戲係一種競爭在遊戲站監視器 16 上排列成橫向一列所顯示的 3 個圖案（構圖、記號、數字等）的組合是否與所定當選對象一致的吃角子老虎遊戲。作爲其數位抽選遊戲的當選對象之一係準備有「球」。例如，在球的構圖備齊 3 個時則當選「球」之對象。當選該對象時，球 B 係球投入部 14 投入到主台盤 20。對於球投入部 14 之球 B 的供給係於後詳述。再者，在本形態中，作爲球 B 係設置有種類不同的一般球 B1 與特殊球 B2，但是不需要加以區別時則標記爲球 B。

投入至主台盤 20 上的球 B 係藉由推幣台盤 22 的往返移動和硬幣 M 同時朝主台盤 20 的前方緩緩地被推出。球 B 從主台盤 20 的前端落下時，該落下之球 B 係藉由球搬運部 15 搬運至附屬設備單元 SA。圖 4 係揭示球搬運部 15 所致之球 B 的搬運路徑。從主台盤 20 落下之球 B 係經由球管道 26 被收入至球升降器 27。球升降器 27，係使被收入之球 B 沿著坡道 28 一邊上升而一邊搬送至坡道 28 的尾端（上端）爲止。在附屬設備單元 SA，係使用被搬運至坡道 28 的尾端爲止之球 B 來執行附屬設備抽選。

如圖 2 所示，附屬設備單元 SA，係具備：賓果平台 30；球載具 40，係設置在該賓果平台 30 外圍；一對球供給機構 50A、50B，係配置於賓果平台 30 之周圍；及一對

球投入機構 60A、60B，係夾著賓果平台 30 而配置在球供給機構 50A、50B 之相反側。賓果平台 30，係藉由未圖示的驅動機構，以垂直方向的軸線爲中心，朝著單方向旋轉驅動。賓果平台 30 的上面，係以環狀的圍籬 31 區分成外週部 32A 與內週部 32B。於各部 32A、32B，具有球 B 可通過程度之直徑的圓形得獎袋 32a、32b 以貫通賓果平台 30 般地設置。於外週部 32A 係設置有 32 個得獎袋 32a，於內週部 32B 係設置有 32 個得獎袋 33a。於得獎袋 32a、33a 分別係分配有構成附屬設備抽選的選擇項之號碼或圖案。於外週部 32A 的得獎袋 32a 係擇一地分配有 32～1 的數值及「JP 機會」的文字。再者，本說明書中，「JP」爲 jackpot，亦即作爲中頭獎的簡稱而使用。另一方面，於內週部 32B 的 32 個得獎袋 33a 係各分配 3 個適當組合的 33～1 的數值，於剩下 2 個得獎袋 33a 則分配有「JP 機會」的文字。

球載具 40 係可沿著賓果平台 30 的外週移動。球載具 40，係個別執行從球供給機構 50A、50B 對於各遊戲站單元 ST 的球投入部 14 之球 B 的搬送、及從各遊戲站單元 ST 的球搬運部 15 對於球投入機構 60A、60B 之球 B 的搬送。於球供給機構 50A、50B，通過賓果平台 30 的得獎袋 32a、33a 之球係可因應其種類選擇地被導入。作爲一例，於球供給機構 50A 導入一般球 B1，於球供給機構 50B 則導入特殊球 B2。球供給機構 51A、50B，係將被導入之球 B 個別收入至螺旋輸送器 51 而移送到上方，將到達螺旋

輸送器 51 上端之球 B 從排出部 52 逐一地支付。連係於來自排出部 52 之球 B 的支付而使球載具 40 移動至排出部 52 的正下方，藉此將從球排出部 52 排出之球 B 交付至球載具 40 的叉部 41。從球供給機構 50A、50B 接收球 B 之球載具 40，係使該球 B 沿著賓果平台 30 的外週移動至應搬送之遊戲站單元 ST 的球投入部 14 爲止，之後，藉由使叉部 41 朝外側傾斜，將球 B 支付至球投入部 14 的坡道 14a 的上端。被支付之球 B 係滑下坡道 14a，經由投入位置選擇機構 14b 投入至主台盤 20 的任意位置。

另一方面，球 B 被搬出至遊戲站單元 ST 的球搬運部 15 時，球載具 40 係移動至搬出該球 B 的球搬運部 15 之坡道 28 內側，從坡道 28 接收球 B，之後，將球 B 搬送至球投入機構 60A 或 60B 的位置爲止。球載具 40 是否將球 B 搬送至球投入機構 60A、60B 之任一，係與球 B 的種類建立關聯。例如，一般球 B1 的場合，球載具 40 係將球 B1 搬運至球投入機構 60A 爲止，另一方面，特殊球 B2 的場合，球載具 40 則是將球 B2 搬送至球投入機構 60B 爲止。

球投入機構 60A、60B 係個別具備球升降器 61 及球導件 62。球升降器 61 係可於上下方向往返移動。一般球 B1 從球載具 40 被搬送至球投入機構 60A 時，則該球投入機構 60A 的球升降器 61 將會下降，之後，球載具 40 的叉部 41 朝著球升降器 61 側傾斜而球 B1 從球載具 40 被交付至球升降器 61。接收球 B1 之球升降器 61 係上升至球導件

62 的上端爲止，之後，朝向球導件 62 傾斜形成向下坡度。藉此，將一般球 B1 交付至球導件 62。被交付至球導件 62 的一般球 B1 係從球導件 62 的前端投入至賓果平台 30 的外週部 32。在從球載具 40 將特殊球 B2 搬送至球投入機構 60B 之狀況，球投入機構 60B 的球升降器 61 下降，球 B2 係從球載具 40 搬送至球升降器 61，之後，使球升降器 61 與球投入機構 60A 進行相同動作，特殊球 B2 交付至球投入機構 60B 的球導件 62。被交付至球導件 62 的一般球 B1 係從球導件 62 的前端投入至賓果平台 30 的外週部 33。

中央單元 CN 係如圖 5 所示，具有：中央監視器 70、大輪盤 71、及大球投入機構 72。大輪盤 71 係藉由未圖示的驅動機構以所定速度朝一方向旋轉驅動。大輪盤 71 的周圍係設置有複數個得獎袋 71a。於各得獎袋 71a 係作爲當選對象而分配有硬幣 M 的枚數（或者倍數）或者各種遊戲模式。開始中央遊戲時，大輪盤用的大球 73 從球投入機構 72 被投入到大輪盤 71 的外週。其大球 73 伴隨大輪盤 71 的旋轉而一邊搖動於大輪盤 71 的周圍，一邊進入任一的得獎袋 71a 內。而因應該大球 73 進入之得獎袋 71a 的優惠係賦予玩家。

再者，遊戲站單元 ST、附屬設備單元 SA 及中央單元 CN 係作爲用以增添遊戲氣氛的表演裝置，個別設置有電子特效裝置或音響裝置。作爲電子特效裝置，係例如，於遊戲站沿著硬幣 M 投入後到排出至遊玩場域部 12 爲止的

移動路徑，設置有複數個 LED。附屬設備單元 SA 設置有燈以獲得從賓果平台 30 的下方以賓果平台 30 的旋轉軸線爲中央的環狀照明。中央單元 CN 的大輪盤 71 的得獎袋 71a 係在邊緣形成複數個 LED。作爲音響裝置係設置揚聲器，從該揚聲器適當輸出音效或 BGM。如圖 1 所示，於遊戲機 G 的各附屬設備單元 SA 間係設置有隔件 SP。於各隔件 SP 的下面係設有移動燈 L 與表演用的揚聲器。

接著，說明遊戲機 G 的控制系之構造。如圖 6 所示，於遊戲機 G 係作爲控制該遊戲機 G 的動作之電腦單元，分別設置有主機控制單元 100、主機 PC（但是，PC 爲個人電腦的簡稱，以下相同）110、中央 PC120、中央控制單元 130、附屬設備控制單元 140 及遊戲站控制單元 150 以作爲控制其遊戲機 G 動作的電腦單元。附屬設備控制單元 1 係作爲附屬設備單元 SA 的構成要素，於各周邊單元 SA 各設置有 1 個作爲附屬設備單元，遊戲站控制單元 150 係作爲遊戲站單元 ST 的構成要素，於各遊戲站單元 ST 上各設置有 1 個。亦即，在遊戲機 G 的整體係設置有 4 台的附屬設備控制單元 140 與 16 台的遊戲站控制單元 150。該等單元 110～150 係經由 LAN 線路 160 而相互連接，藉此可相互交換各種遊戲或抽選的控制所需資訊。再者，LAN 線路 160 係可以在適當的位置介在有集線器，即呈星型連接亦可。

主機控制單元 100 係擔任遊戲機 G 的整體管理、統籌控制等，主機 PC110 是控制遊戲機 G 的本體表演部 111

的動作。於本體表演部 111，係例如上述移動燈 L 或者隔件 SP 上的揚聲器之不屬於中央單元 CN、附屬設備單元 SA 及遊戲站單元 ST 之任一的表演裝置是包含於本體表演部 111。中央 PC120 係擔任中央監視器 70 的顯示控制。

中央控制單元 130 係依據感測器群 131 檢測出中央單元 CN 的狀態，而操作中央驅動部 132 及中央表演部 133，藉此分別控制利用中央遊戲的執行及中央單元 CN 的遊戲上的表演。於感測器群 131 係包含有檢測對於大輪盤 71 的各得獎袋 71a 的大球 73 的得獎之有無的得獎感測器。例如可利用接近開關、反射式或穿透式的光感測器等作爲得獎感測器。於中央驅動部 132 係包含用以旋轉驅動大輪盤 71 的電動機等的驅動裝置、用以驅動大球投入機構 72 的致動器等。於中央表演部 133 係包含中央單元 CN 固有的燈、揚聲器等的表演裝置。

附屬設備控制單元 140 係依據感測器群 141 檢測出之附屬設備單元 SA 的狀態，操作附屬設備驅動部 142 及附屬設備表演部 143，藉此分別控制附屬設備抽選的執行、球 B 的搬送及利用附屬設備單元 SA 之遊戲上的表演。於感測器群 141 係包含有檢測賓果平台 30 的各得獎袋 32a、33a 之球 B 通過之有無的得獎感測器、檢測球載具 40 周圍方向的位置的載具位置感測器。得獎感測器係例如可利用接近開關、穿透式或反射式的光感測器。於附屬設備驅動部 142 係包含：旋轉驅動賓果平台 30 的電動機等之驅動裝置；沿著賓果平台 30 外週驅動球載具 40 的致動器；

操作球載具 40 的叉部 41 的致動器；分別驅動球供給機構 50A、50B 的螺旋輸送器 51 及球排出部 52 的致動器；及升降驅動球投入機構 60A、60B 之球升降器 61 的致動器等。於附屬設備表演部 143 係包含附屬設備單元 SA 固有的燈、揚聲器等的表演裝置。

遊戲站控制單元 150 係依據感測器群 151 檢測出之遊戲站單元 ST 的狀態，操作遊戲站驅動部 152 及遊戲站表演部 153，藉此分別控制以遊戲站單元 ST 所應執行的推幣遊戲、數位抽選遊戲及利用遊戲站單元 ST 之遊戲上的表演。又，遊戲站控制單元 150 係也擔任遊戲站監視器 16 的顯示控制。於感測器群 151 係包含：關於硬幣的檢測之硬幣感測器群；關於球 B 的檢測之球感測器群；及檢測搖桿 10a、推幣台盤 22、23 之可動部分的位置的位置感測器群。

於硬幣感測器群係包含：檢測從硬幣投入口之硬幣 M 的投入的硬幣投入感測器；檢測從硬幣排出部 18 之硬幣 M 的排出的硬幣排出感測器；作爲檢查器的檢測朝著開口部 24a～24c 的硬幣 M 落下之檢測感測器；檢測從主台盤 20 前端落下的硬幣 M 的落下硬幣感測器；及檢測從抬升供給斗 25 支付至硬幣支付部 11 的硬幣 M 的硬幣支付感測器等。而於該等感測器係亦可以使用與習知硬幣遊戲機的硬幣感測器相同之接近開關、光感測器及微動開關等。又，於球感測器群係包含檢測出從球投入部 14 投入球 B 的球投入感測器，及檢測出從主台盤 20 落下而交付至球

搬運部 15 的球 B 的球落下感測器等。球落下感測器係具有作爲判別球 B 的種類，即落下之球 B 相當於一般球 B1 或特殊球 B2 之何者的感測器的功能。球 B 的種類的判別係因應球 B1、B2 的不同而輸出不同訊號的感測器，作爲球落下感測器使用，而藉此以實現。例如使球 B1、B2 之任一方爲樹脂製，另一方爲金屬製的狀況，可利用金屬感測器來判別球 B1、B2 的種類。球 B1、B2 的反射率不同時，利用反射式的光感測器作爲球落下感測器，因應其感測器的輸出訊號之強度而判別球 B 的種類亦可。藉由以球落下感測器判別球 B 的種類，可特定球載具 40 應搬送球 B 的球投入機構 60A、60B。

於遊戲站驅動部 152 係包含：硬幣供給斗斗 13a；抬升供給斗 25 的各個驅動裝置；實現硬幣排出部 18 的硬幣排出動作隻致動器；使推幣台盤 22、23 進行往返運動的電動機等之驅動裝置；操作球投入部 14 的投入位置選擇機構 14b 的致動器；及驅動球搬運部 15 的球升降器 27 之驅動裝置等。於遊戲站表演部 153 係包含遊戲站單元 ST 固有的燈、揚聲器等的表演裝置。

接著，參照圖 7～圖 20 來說明以遊戲機 G 執行的各種處理。首先，針對遊戲機 G 之選出率的管理加以說明。在本形態的遊戲機 G，係藉由各遊戲站控制單元 150，計算各遊戲站單元 ST 之硬幣 M 的投入數量及支付數量，在每個遊戲站單元 ST 以適當的週期運算選出率。在所定計算期間內，硬幣投入感測器檢測出之硬幣 M 的投入數量爲

NSTin，同期間內硬幣支付感測器檢測出之應幣 M 的支付數量爲 NSTout 時，求得以前者除後者的值 NSTout/NSTin 的百分率，藉此可以特定計算期間內遊戲站單元 ST 的現狀之選出率 POst。但是，遊戲機 G 具備將玩家所寄存硬幣 M 的數量作爲代額數量加以保持，在代額數量的領取與兌換上，從硬幣排出部 18 將硬幣 M 投入至遊玩場域部 12，並藉由將硬幣 M 的支付加算至代額數量而處理的功能時，必須分別將從代額數量的減算量加入至投入數量 NSTin，將對於代額數量的加算量加入至支付數量 NSTout，求得選出率 POst。

在本形態的遊戲機 G，將各遊戲站單元 ST 之選出率 POst 適度加以均一化般地，在主機控制單元 100 和各遊戲站控制單元 150 中分別連結圖 7 所示之處理並加以執行。亦即，主機控制單元 100 係以適度的週期執行整體選出率管理常式，與此同步各遊戲站控制單元 150 執行個別選出率管理常式。該等常式一旦開始時，首先遊戲站控制單元 150 係在步驟 S11 將其本身運算的選出率 POst 通知主機控制單元 100。接受此一通知，主機控制單元 100 在步驟 S21 取得各遊戲站單元 ST 的選出率 POst，接著在步驟 S22 運算整體的選出率 POall，並將其運算結果通知各遊戲站控制單元 150。整體的選出率 Poall 係作爲一例對於各遊戲站單元 ST 的選出率 POst 加以單純平均即可。

遊戲站控制單元 150 係在步驟 S12 取得來自主機控制單元 100 的選出率 POall，接著在步驟 S13 依據本身的選

出率 POst 與整體的選出率 POall 的差，決定本身遊戲站單元 ST 之目標選出率 POsttgt。於各遊戲站控制單元 150 係預先設定有作爲初始值的標準目標選出率 POsttgt。然後，各遊戲站控制單元 150 係使本身運算之選出率 POst 朝著其初始值的目標賠率 Posttgt 般地，適當調整數位抽選遊戲的當選機率（當選對象成立的機率）等。此外，遊戲站控制單元 150 係在步驟 S13 中本身的選出率 POst 和整體選出率 POall 的差超過容許範圍而擴大時，則修正其目標選出率 POsttgt 以減小其差值。例如，本身的選出率 POsttgt 高於整體的選出率 POall 時，則將目標選出率 Posttgt 設定爲低於初始值。如此，藉由使目標選出率 POsttgt 變化，可抑制遊戲站單元 ST 間的選出率 POst 的不均一。

接著，參照圖 8 說明各遊戲站單元 ST 之遊戲的控制。各遊戲站單元 ST 中，執行推幣台盤 22、23 一邊以所定週期繼續地重複往返運動，一邊因應來自硬幣投入口之硬幣 M 的投入而將硬幣 M 投入到遊玩場域部 12 的硬幣推幣遊戲。圖 8 係揭示回應從該硬幣投入口之硬幣 M 的投入之檢測，遊戲站控制單元 150 執行之遊戲基本控制常式的流程圖。圖 8 的遊戲基本控制常式中，遊戲站控制單元 150 係首先在步驟 S101 執行用以將硬幣 M 投入至遊玩場域部 12 所需處理。此時的硬幣 M 的流向係如參考圖 3 之說明。

在下一個步驟 S102 中，遊戲站控制單元 150 係判別

硬幣 M 是否進入作爲檢查器的開口部 24a 至 24c 之任一。進入檢查器時，遊戲站控制單元 150 係前進到步驟 S103，開始數位抽選遊戲的吃角子老虎抽選。亦即，遊戲站控制單元 150 係圖 9 所示之遊戲畫面 200 顯示於遊戲站監視器 16，使用亂數等來抽選並排成橫向一列而配置之可變顯示部 201a、200b、201c 所應分別顯示的構圖。構圖的決定順序係可依據通常的吃角子老虎遊戲機器相同的控制原則來進行。然後，將已被抽選之構圖一邊賦予可變顯示部 201a、201b、201c 預定的表演效果（動畫等）而一邊加以顯示。再者，於遊戲畫面 200 係同樣設置有賓果遊戲部 210，對此如後說明。

吃角子老虎抽選結束後，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S104，判別在吃角子老虎抽選所決定之 3 個構圖的組合是否爲落選對象，如果是落選對象的場合即結束此次的常式。另一方面，在步驟 S104 爲非落選對象之狀況，即以吃角子老虎抽選中中選對象成立時，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S105 以下，執行因應中選對象種類的處理。亦即，遊戲站控制單元 150 係首先在步驟 S105 判別「球」的中選對象是否成立。在「球」的對象成立時，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S106 而執行一般球 B1 對遊玩場域部 12 的支付（投入）。亦即，對於附屬設備控制單元 140 要求一般球 B1 的支付。而因應其要求，附屬設備控制單元 140 係從球供給機構 50A 排出一般球 B1，將此藉由球載具 40 支付到遊戲站單元 ST 的球

投入部 14 的坡道 14a。與該一般球 B1 的支付同步，遊戲站控制單元 150 係使球投入部 14 的投入位置選擇機構 14b 動作，將一般球 B1 投入到遊玩場域部 12 的適當位置。一旦完成一般球 B1 的投入時，遊戲站控制單元 150 係結束本次常式。

在步驟 S105「球」的中選對象未成立的場合，遊戲站控制單元 150 係前進到步驟 S107，判別以吃角子老虎抽選「通常構圖」的中選對象是否成立。「通常構圖」的中選對象時，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S108，執行將與「通常構圖」的中選對象建立對應之數量的硬幣 M 從硬幣供給部 13 供給至遊玩場域部 12 的處理。以下，硬幣 M 的支付係代表從抬升供給斗 25 對於硬幣支付部 11 之硬幣 M 的支付，硬幣 M 的供給則代表從硬幣供給部 13 對遊玩場域部 12 之硬幣 M 的供給。來自硬幣供給部 13 之硬幣 M 的供給係可僅經由硬幣排出部 18 及硬幣滑道 19 的路徑，但是，在大量的硬幣 M 同時供給至遊玩場域部 12 時，係經由其他的路徑供給硬幣 M 亦可。

接著在步驟 S109 中，遊戲站控制單元 150 係將吃角子老虎抽選的模式設定在一般模式，之後，結束本次常式。關於吃角子老虎抽選的模式係於後詳述。在步驟 S107「通常構圖」的中選對象未成立時，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S110，判別「機率變動構圖」的中選對象是否成立。「機率變動構圖」的中選對象成立時，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S111，將與「機率變動構

圖」建立對應之數量的硬幣 M 供給到遊玩場域部 12。接著在步驟 S112 中，遊戲站控制單元 150 係將吃角子老虎抽選的模式設定在機率變動模式，之後，結束本次常式。所謂機率變動模式係在吃角子老虎抽選，中選對象成立的機率大於一般模式的模式。即，「機率變動構圖」的中選對象只要成立時，在步驟 S112 即開始機率變動模式，或者持續同一模式。然後，機率變動模式中「通常構圖」的中選對象成立時，藉由步驟 S109 的處理而結束機率變動模式。

在步驟 S110「機率變動構圖」的中選對象未成立時，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S113，判別「賓果圖案特徵」的中選對象是否成立。「賓果圖案特徵」的中選對象成立時，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S114，執行賓果卡片圖案特徵設定處理。賓果卡片圖案特徵設定處理係變化組合以附屬設備單元 SA 執行之附屬設備抽選與在圖 9 之賓果遊戲部 210 所顯示的賓果卡片 211 的賓果遊戲之玩家的優惠，藉此用以使關於硬幣 M 的支付數量之玩家的期待值變化的處理。以下，針對該點而加以說明。

於圖 10 擴大揭示賓果遊戲部 210。於賓果遊戲部 210 係顯示有賓果卡片 211。賓果卡片 211 係具有將 9 個格子並排成 3 行 3 列之矩陣狀排列的構造，於各格子適當配置 1～9 的數值。該等數值係與附加於附屬設備單元 SA 之賓果平台 30 的得獎袋 32a、33a 的數值建立對應。在球 B 落

下至附屬設備抽選使得獎袋 32a 或 33a 之任一時，則附加在得獎袋 32a、33a 之數值則成爲有效。藉由在賓果卡片 211 的縱方向、橫方向或者對角線方向並排 3 個有效的數值，構成賓果成立，將顯示在賠率顯示區 212 之數量的硬幣供給至遊玩場域部 12。於賓果卡片 211 的左邊及下邊係設置有賓果圖案特徵顯示區 213。於賓果圖案特徵顯示區 213 係分別與賓果卡片 211 橫方向線、縱方向線及對角線方向線建立對應，設置圖案特徵顯示部 214a～214h。於該等圖案特徵顯示部 214a～214h 係在對應之線上成立賓果，即，3 個有效的數值並排時，則追加顯示在賠率顯示區 212 之硬幣 M 數量的供給，顯示對應應賦予玩家之優惠的構圖。該等的優惠係直接地或間接地關於硬幣對玩家的支付，且該等優惠賦予選出率的影響係相互不同。在本形態，作爲優惠係準備有相對於顯示在賠率顯示區 212 之硬幣數量的獎賞數量的加算、一般球 B1 或特殊球 B2 對遊玩場域部 12 的投入、「JP 機會」的賦予等。在圖 10 之範例，於圖案特徵顯示部 214a、214e 出現顯示之特殊球 B2 的投入的構圖，於圖案特徵顯示部 214b、214d、214f、214h 出現顯示一般球 B1 的投入的構圖，於圖案特徵顯示部 214c 出現顯示「JP 機會」的賦予的構圖。所以，在賓果卡片 211 的最上面一行有效數值 3 個並排成於橫方向時，則伴隨賓果成立，將特殊球 B2 投入至遊玩場域部 12。

在圖 8 之步驟 S114 的賓果卡片圖案特徵設定處理，

重新追加使圖案特徵顯示部 214a～214h 之任一出現的構圖（優惠）或者修正，藉此在賓果成立時使玩家獲得的優惠變化。藉此，可控制硬幣的選出率。例如，現實的選出率 Post 低於目標選出率 POsttgt 時，預先準備之複數個優惠中，相較於其他的優惠會優先選擇影響提高選出率方向較大之優惠（換句話說，有關更多硬幣支付的優惠），藉此可以使選出率 POst 儘早收束至目標選出率 POsttgt。相反地，現實的選出率 Post 高於目標選出率 POsttgt 時，預先準備之複數個優惠中，相較於其他的優惠會優先選擇影響降低選出率方向較小之優惠（換句話說，硬幣的支付數量相對地較少之優惠），藉此可以使選出率 POst 儘早收束至目標選出率 POsttgt。該等優惠的選擇，係例如將各優惠影響選出率的大小預先予以定量化，因應其定量化之值而基本設定選擇各優惠的機率，在欲控制提高選出率的方向時，使對於選出率的影響（但是，對於提高方向的影響）較大之優惠的選擇機率高於基本設定，相反地，在欲控制降低賠率的方向時，使對於賠率的影響較小之優惠的選擇機率高於基本設定即可。在步驟 114 圖案特徵設定處理完成時，遊戲站控制單元 150 係結束本次常式。

在圖 8 之步驟 S113 中「賓果圖案特徵」的中選對象未成立時，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S115，判別「直接附屬設備」的中選對象是否成立。「直接附屬設備」的中選對象成立時，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 123。另一方面，「直接附屬設備」的中選對象未成立

時，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S116，識別爲「直接中央」的中選對象成立。接著在步驟 S123，遊戲站控制單元 150 係對於中央控制單元 130 要求中央抽選的執行，之後，結束本次常式。再者，此時球 B 未被運送到球搬運部 15，故球 B1 從球供給機構 50A 支付至球載具 40，將該球 B1 搬送至球投入機構 60A 爲止而執行附屬設備抽選。

在圖 8 之步驟 S102，硬幣 M 未進入至檢查器時，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S120，判別球 B 是否落下到主台盤 20。如球 B 未落下，則結束本次常式。另一方面，球 B 落下時，遊戲站控制單元 150 則前進至步驟 S121，判別落下之球 B 是否爲特殊球 B2。球 B 種類的判別係如關於圖 6 之感測器群 151 的說明。落下之球 B 爲特殊球 B2 時，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S122，決定爲應在賓果平台 30 的內週部 33 執行附屬設備抽選者。另一方面，落下之球 B 不爲特殊球 B2 時，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S123，決定爲應在賓果平台 30 的外週部 32 執行附屬設備抽選者。判別應執行附屬設備抽選的區域之後，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S124，對於附屬設備控制單元 140 要求附屬設備抽選。此時，遊戲站控制單元 150 亦將指定應在外週部 32 或內週部 33 之任一執行附屬設備抽選的資訊提供給附屬設備控制單元 140。附屬設備抽選的要求之後，遊戲站控制單元 150 係結束本次常式。並且，合併附屬設備抽選的要求，遊戲站

控制單元 150 係以落下之球 B 被搬送至坡道 28 的尾端爲止之方式，控制球搬運部 15 的動作。

圖 11 係揭示回應來自遊戲站控制單元 150 之附屬設備抽選的要求，附屬設備控制單元 140 執行之附屬設備抽選常式的流程圖。附屬設備抽選常式中，附屬設備控制單元 140 係首先在步驟 S201，藉由遊戲站控制單元 150 所提供的資訊，判別是否應在外週部 32 或內週部 33 之任一執行附屬設備抽選。應在外週部 32 執行之狀況，附屬設備控制單元 140 係前進至步驟 S202，以遊戲站單元 ST 的球搬運部 15 搬送之球 B（此時係一般球 B1）從球投入機構 60A 投入至外週部 32 之方式，控制球載具 40 及球投入機構 60A 的動作。另一方面，應在內週部 33 執行附屬設備抽選之狀況，附屬設備控制單元 140 係前進至步驟 S203，以遊戲站單元 ST 的球搬運部 15 搬送之球 B（此時係特殊球 B2）從球投入機構 60B 投入至內週部 33 之方式，控制球載具 40 及球投入機構 60B 的動作。

球 B 的投入後，附屬設備控制單元 140 係前進至步驟 S204，依據包含於感測器群 141 的得獎感測器的檢測訊號，讀取被投入之球 B 是否落下至任一的得獎袋 32a（或 33a）。在接著的步驟 S205 中，附屬設備控制單元 140 係判別球 B 落下之得獎袋 32a（或 33a）是否爲 JP 機會袋（即，附有「JP 機會」文字的得獎袋）。然後，爲 JP 機會袋的場合，附屬設備控制單元 140 係前進至步驟 S206，對於中央控制單元 130 要求中央抽選。而得獎袋並

非 JP 機會袋時，則跳過步驟 S206。

於其次的步驟 S207 中，附屬設備控制單元 140 係對於主機控制單元 100 及遊戲站控制單元 150（但是，爲要求附屬設備抽選的遊戲站控制單元 150），通知球 B 落下之得獎袋 32a（或 33a）的號碼或文字。並在該通知之後，附屬設備控制單元 140 係結束附屬設備抽選常式。

圖 12 係揭示主機控制單元 100 對應來自附屬設備控制單元 140 的得獎袋號碼或文字（以下，以號碼代表）的通知，執行得獎機率判定常式的流程圖。該常式係賓果台平 30 的各得獎袋 32a、33a 之球 B 的落下機率（球 B 的進入容易度）因機械誤差等影響而不均一，故掌握其機率的偏差並反映在遊戲的控制上而加以執行。該常式中，主機控制單元 100 係首先在步驟 S301 對應來自附屬設備控制單元 140 的得獎袋號碼的通知，更新得獎次數資料。得獎次數資料係例如圖 13 所示，將附加於得獎袋 32a、33a 的得獎袋號碼（1～9 的數值及「JP」）與各號碼的得獎次數 N1～N9、Njp 建立對應並加以記憶之資料。得獎次數係在適當採樣期間（作爲一例爲過去 1000 次的抽選次數）內者。例如，接收球 B 得到在附屬設備抽選中附加號碼 1 之得獎袋 32a 的獎賞之要旨的通知時，在袋號碼 1 的得獎次數 N1 加算 1，並且從對應在採樣期間內最早的抽選機會的袋號碼 x（x 爲 1～9 的其中之一，或 JP）的得獎次數 Nx 減算 1。

接著，主機控制單元 100 係在步驟 S302 運算每個袋

號碼的得獎機率。該運算係以採樣期間內的抽選次數除以各袋各號碼的得獎次數 N1～N9、Njp 的值。再者，針對對應「JP 機會」之袋號碼 JP 的得獎機率亦可省略其運算。接著，在步驟 S302，主機控制單元 100 係將運算後的各袋號碼的得獎機率通知遊戲站控制單元 150，之後結束本次常式。再者，於步驟 S303 中成爲通知目的地之遊戲站控制單元 150 係與包含通知附屬設備抽選之結果的附屬設備控制單元 140 的附屬設備單元 SA 組合之 4 台遊戲站單元 SA 的控制單元 150。亦即，得獎機率判定常式係將附屬設備單元 SA 和與此組合的 4 台遊戲站單元 ST 作爲一個單位，區別其各單位並加以執行。

圖 14 係揭示遊戲站控制單元 150 在從附屬設備控制單元 140 通知得獎袋號碼時，執行之賓果遊戲常式的流程圖。於賓果遊戲常式中，遊戲站控制單元 150 係首先在步驟 S131，使與從附屬設備控制單元 140 通知之得獎袋 32a 或 33a 號碼的相同數值在賓果卡片 211 上加以有效化。但是，得獎袋爲「JP 機會」時則不進行有效化。

接著在步驟 S132 中，遊戲站控制單元 150 係判別在賓果卡片 211 是否賓果成立（即，是否 3 個有效數值並排成一列）。賓果成立時，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S133，作爲相對於賓果成立的報酬，將賓果 WIN 數量與重複 WIN 數量的總計數量之硬幣 M，供給至遊玩場域部 12。在此，賓果 WIN 數量係顯示於圖 10 的賠率顯示區 212 的數量。重複 WIN 數量係顯示於圖 10 的重複數量顯

示部 215 的數量。關於重複 WIN 數量係於後詳述。進而，於步驟 S133 中，遊戲站控制單元 150 係將對應圖 10 之賓果遊戲部 210 的圖案特徵顯示部 214a～214h 之中，出現於賓果成立的行或列（以下，將此稱爲得獎線）的顯示部之構圖的優惠賦予玩家。在本形態，係例如賦予硬幣支付數量的加算、球 B 的投入、「JP 機會」的賦予等優惠。「JP 機會」的賦予係與圖 12 之處理從步驟 S205 進行至 S206 時相同，爲中央抽選的要求。

於其次的步驟 S135 中，遊戲站控制單元 150 係重設得獎線上的圖案特徵（亦即，消除對應該得獎線的優惠）。之後，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S136，取得從主機控制單元 100 通知之各袋號碼的得獎機率。接著在步驟 S137 中，遊戲站控制單元 150 係一邊參考袋號碼的得獎機率及選出率 POst 與目標選出率 POsttgt 的差，一邊執行得獎線上的數值之排列更換。例如，如圖 15 所示，賓果卡片的中央行變成得獎線，該得獎線上的數值爲 7、6、4，並且在對應該等數值的得獎袋號碼的得獎機率 P7、P6、P4 中存在有 P7＞P6＞P4 的大小關係之狀況。在步驟 S137 的排列更換處理，係再設定配置在該得獎線上之 3 個數值的排列順序。賓果卡的中央格子係可同時包含縱方向、橫方向及對角線方向之任一條線的格子，在此配置得獎機率較高之數值時，和配置得獎機率較低之數值時的比較中，賓果成立的機率係相對地提高。因此，於步驟 S137 的排列更換中，目標選出率 POsttgt 充分地高於現實

的選出率 POst 時，在中央的格子配置得獎機率最高的數值 7，其他的數值則分配到左右的格子內。藉此，可使賓果成立的機率提高。另一方面，目標選出率 POsttgt 充分地低於現實的選出率 POst 時，在中央的格子配置得獎機率最低的數值 4，其他的數值則分配到左右的格子內。藉此，可使賓果成立的機率降低。如上所述，因應得獎機率而實施數值的排列更換，使賓果成立的機率變化，藉此使選出率 POst 儘早地變化至目標選出率 POsttgt。

回到圖 14，繼續說明。實施得獎線之數值的排列更換之後，遊戲站控制單元 150 係結束本次常式。並且，排列更換後的得獎線之各數值係成爲被無效化的初始狀態。另一方面，在步驟 S132 賓果未成立時，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S140，判別中獎袋號碼是否爲重複。在附屬設備抽選所通知之數值係在賓果卡片 211 上被有效化時，則判定爲重複。被判定爲重複時，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S141，將重複步驟增加 1 步驟。亦即，將圖 10 的顯示於重複枚數顯示部 215 之重複 WIN 枚數變更一階段較大值。在圖 10 之例中，重複 WIN 數量係在重複次數 1 次時爲 10 枚、2 次時爲 20 枚、3 次時爲 40 枚地緩慢增加。在賓果成立時，係將因應重複次數之重複 WIN 數量的硬幣供給至遊玩場域部 12（參照步驟 S133）。

接著在步驟 S142 中，遊戲站控制單元 150 係執行一般球 B1 對遊玩場域部 12 的支付。該處理係與圖 8 的步驟 S106 相同即可。一般球 B1 支付後，遊戲站控制單元 150

即結束本次常式。在步驟 S140 並非重複時，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S143，執行預定數量硬幣 M 的供給，之後結束本次常式。

圖 16 係揭示回應中央抽選的要求，中央控制單元 130 執行之中央抽選常式的流程圖。中央抽選係除了在圖 8 的步驟 S117 或圖 11 的步驟 S206 被要求之外，同樣在圖 14 的步驟 S133 所賦予之賓果圖案特徵爲「JP 機會」時亦被要求。中央抽選常式中，中央控制單元 130 係首先在步驟 S401 執行中央抽選。亦即，一邊使大輪盤 71 旋轉，一邊將大球 73 從大球投入機構 72 投入。接著在步驟 S402 中，中央控制單元 130 係判別大球 73 是否進入作爲 JP 獲得袋所定義的得獎袋 71a 內。再者，從大球 73 的投入至球進入爲止需要相當時間之狀況，由於大球 73 的投入一旦中斷處理時，大球 73 進入任一大輪盤 71 的得獎袋 71a 的檢測作爲觸動而再度開始圖 16 的處理亦可。

在步驟 S402 判斷大球 73 進入到 JP 獲得袋時，中央控制單元 130 係前進至步驟 S403，對於要求中央抽選後的遊戲站控制單元 150 指示對應 JP 當選之數量的硬幣之對遊玩場域部 12 的供給。硬幣供給的指示後係結束本次常式。再者，從附屬設備控制單元 140 要求中央抽選時，對於其附屬設備控制單元 140 要求中央抽選的遊戲站控制單元 150 係成爲硬幣供給指示的通知目的地。另一方面，在步驟 S402 大球 73 未進入到 JP 獲得袋時，中央控制單元 130 係前進至步驟 S404，判別作爲大獎吃角子老虎袋

所定義的得獎袋 71a 是否有大球 73 進入。大獎吃角子老虎袋內有大球 73 進入時，中央控制單元 130 係前進至步驟 S405，於主機控制單元 100 要求大獎吃角子老虎抽選的執行，之後結束本次常式。

在步驟 S404 大球 73 未進入大獎吃角子老虎袋時，中央控制單元 130 係前進至步驟 S406，將與中央抽選建立對應之數量的硬幣 M 對遊玩場域部 12 的供給，指示於遊戲站控制單元 150。此時的供給數量充分少於在步驟 S403 指示之數量。亦可因應大球 73 進入的得獎袋 71a 之種類而指示不同的數量。硬幣供給指示的通知目的地係與步驟 S403 之狀況相同。硬幣供給的指示後，中央控制單元 130 係結束本次常式。

圖 17 係揭示主機控制單元 100 因應來自中央控制單元 130 之大獎吃角子老虎抽選的要求（圖 16 的步驟 S405）所執行之大獎吃角子老虎抽選常式的流程圖。大獎吃角子老虎抽選常式中，主機控制單元 100 係首先在步驟 S501 執行大獎吃角子老虎抽選。大獎吃角子老虎抽選系和遊戲站單元 ST 的遊戲站監視器 16 上執行之數位抽選遊戲相同，藉由 3 個構圖的組合，競爭中獎對象的成否的吃角子老虎抽選，但是，其遊戲畫面係經由中央 PC120 而顯示於中央監視器 70 上。大獎吃角子老虎抽選之構圖組合的決定，換句話說，即大獎吃角子老虎抽選之當選機率的決定亦可參考在圖 7 的處理所運算之整體的選出率 POall。

大獎吃角子老虎抽選的執行後，主機控制單元 100 係前進至步驟 S502，判別在大獎吃角子老虎抽選是否成立「高額獎金模式」的當選對象。「高額獎金模式」的當選對象成立時，主機控制單元 100 係前進至步驟 S503，對於遊戲站控制單元 150 要求轉變至高額獎金模式。此時的要求目的地係在圖 16 的步驟 S405，對於中央控制單元 130 要求構成要求成爲大獎吃角子老虎抽獎之契機的中央抽選的遊戲站控制單元 150。在高額獎金模式的移轉之要求後，主機控制單元 100 係結束本次常式。

在步驟 S502「高額獎金模式」的當選對象未成立時，主機控制單元 100 係前進至步驟 S504，判別「附屬設備遊戲」的當選對象是否成立。「附屬設備遊戲」的當選對象成立時，主機控制單元 100 係前進至步驟 S505，對於要求中央抽選的附屬設備控制單元 140 要求所定中央遊戲的執行。在該要求後，主機控制單元 100 係結束本次常式。要求附屬設備遊戲的執行之附屬設備控制單元 140 係以所定程序執行附屬設備遊戲，將因應其遊戲結果之硬幣 M 的供給，對遊戲站控制單元 150 指示（與步驟 S503 的要求目的地相同）。

步驟 S504 中「附屬設備遊戲」的當選對象未成立時，主機控制單元 100 係前進至步驟 S506，判別「硬幣 WIN」的當選對象是否成立。「硬幣 WIN」的當選對象成立時，主機控制單元 100 係前進至步驟 S507，對於遊戲站控制單元 150 指示 JP 數量的供給（圖 16 的步驟 S403

所指示之供給數量），對於遊戲站控制單元 150 指示加算與「硬幣 WIN」的當選對象建立對應之數量的數量之硬幣的供給。此時的指示目的地亦與步驟 S503 相同。硬幣供給的要求後，主機控制單元 100 係結束本次常式。

在步驟 S506「硬幣 WIN」的當選對象未成立時，主機控制單元 100 係前進至步驟 S508，對於中央控制單元 130 要求中央抽選的再執行。接受此一要求，中央控制單元 130 係再度執行圖 16 的中央抽選。要求中央抽選的再執行之後，主機控制單元 100 係結束本次常式。

圖 18 係揭示從主機控制單元 100 要求轉變至高額獎金模式時（圖 17 的步驟 S503），遊戲站控制單元 150 執行之高額獎金模式常式的流程圖。該常式係在檢測出硬幣 M 對遊玩場域部 12 之投入時，取代圖 8 的遊戲基本控制常式而執行。亦即，高額獎金模式的執行時，並不執行依據遊戲基本控制常式之遊戲控制。又，執行高額獎金模式時，取代圖 9 所示之遊戲畫面 200，圖 19 所示之遊戲畫面 220 係顯示於遊戲站監視器 16 上。遊戲畫面 220 係在橫方向設置 3 個可變顯示部 201a、201b、201c 之點與圖 9 的遊戲畫面 200 共通，但是，在畫面上部係設有繼續條件顯示部 221 來取代賓果遊戲部 210 之點不同。於繼續條件顯示部 221 係橫向一列並排顯示有 1～9 的數值，且該等的數值係以因應有效或無效之不同樣態作爲使高額獎金模式繼續之數值而顯示。在圖 19 有效數值是賦予圓形記號，無效數值則是賦予×記號。

於高額獎金模式常式中，遊戲站控制單元 150 係首先在步驟 S151 執行硬幣投入處理，接著在步驟 S151 判別硬幣 M 是否進入得獎的檢查器內。硬幣 M 進入檢查器時，遊戲站控制單元 150 係前進到步驟 S153，執行在遊戲站監視器 16 上執行之作爲數位抽選遊戲的吃角子老虎抽選。此時的當選對象係僅限定於同一數值備齊 3 個之狀況。又，當選機率係設定爲高於圖 8 的步驟 S103 之當選機率。接著在步驟 S154 中，遊戲站控制單元 150 係判別在吃角子老虎抽選所得之構圖的組合是否爲落選對象，若是爲落選對象則結束本次常式。

另一方面，在步驟 S154 中並非落選對象時，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S155，執行因應在吃角子老虎抽選成立之當選對象之數量的硬幣 M 對遊玩場域部 12 的供給。接著在步驟 S156 中，遊戲站控制單元 150 係切換關於中選號碼（即，3 個備齊之數值）的有效、無效。例如，如圖 19 所示數值 3 備齊 3 個而當選對象成立時，則切換其數值 3 的有效、無效。例如，於圖 19 中，藉由以繼續條件顯示部 221 賦予數值 3 圓形記號，而數值 3 成爲有效，故數值 3 備齊 3 個時係數值 3 從有效備切換成無效，伴隨此，顯示於繼續條件顯示部 221 之數值 3 係從賦予圓形記號的樣態備切換爲賦予 × 記號的樣態。結束有效、無效的切換之後，遊戲站控制單元 150 係結束本次常式。

另一方面，在步驟 S152 硬幣 M 未進入至檢查器時，

遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S160，判別球 B 是否從主台盤 20 落下。如球 B 未落下，則結束本次常式。另一方面，球 B 落下時，遊戲站控制單元 150 則前進至步驟 S161，判別落下之球 B 是否爲特殊球 B2。球 B 種類的判別係如關於圖 6 之感測器群 151 的說明。落下之球 B 爲特殊球 B2 時，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S162，決定爲應在賓果平台 30 的內週部 33 執行附屬設備抽選者。另一方面，落下之球 B 不爲特殊球 B2 時，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S163，決定爲應在賓果平台 30 的外週部 32 執行附屬設備抽選者。判別應執行附屬設備抽選的區域之後，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S164，對於附屬設備控制單元 140 要求附屬設備抽選。此時，遊戲站控制單元 150 亦將指定應在外週部 32 或內週部 33 之任一執行附屬設備抽選的資訊提供給附屬設備控制單元 140。附屬設備抽選的要求之後，遊戲站控制單元 150 係結束本次常式。並且，合併附屬設備抽選的要求，遊戲站控制單元 150 係以落下之球 B 被搬送至坡道 28 的尾端爲止之方式，控制球搬運部 15 的動作。

藉由圖 18 的步驟 S164 的處理，要求附屬設備抽選的附屬設備控制單元 140 係遵從圖 11 的程序而執行附屬設備抽選。遊戲站控制單元 150 係接受其附屬設備抽選的結果，執行圖 20 所示之高額獎金模式結束控制常式。該常式係用以控制高額獎金模式的繼續或結束。於初始的步驟 S171 中，遊戲站控制單元 150 係取得從附屬設備控制單

元 140 通知之得獎袋的號碼。接著在步驟 S172 中，遊戲站控制單元 150 係判別在步驟 S171 取得的得獎袋號碼是否爲「JP」（即，球 B 是否進入 JP 機會袋）。得獎袋號碼爲「JP」時，則前進至步驟 S173，結束高額獎金模式，恢復到圖 8 所示之遊戲基本控制與處理。之後，遊戲站控制單元 150 係結束本次常式。再者，在此僅結束高額獎金模式，在附屬設備抽選中產生「JP 機會」時，則處理前進至圖 18 之中央抽選進行以下。

在圖 20 的步驟 S172，得獎袋號碼並非「JP」時，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S174，判別得獎袋號碼是否爲無效數值。在此所謂無效數值係在圖 19 之遊戲畫面 220 的繼續條件顯示部 221 賦予_× 記號的數值。然後，得獎袋號碼與無效數值一致時，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 173。得獎袋號碼並非無效數值時，遊戲站控制單元 150 係跳過步驟 S173，結束本次的處理。根據以上的常式，在附屬設備抽選中，球 B 落下至與無效數值一致的號碼之得獎袋時，或者在附屬設備抽選發生 JP 機會而處理前進至中央抽選時，則結束高額獎金模式。所以，在附屬設備抽選中球 B 落下之得獎袋的號碼與有效數值一致時，則繼續高額獎金模式。

遊戲站控制單元 150 亦進而具備依據存在於遊玩場域部 12 之球 B 的個數，使遊戲站單元 ST 的遊戲內容變化的功能。具體來說，存在於遊玩場域部 12 之球 B 的個數爲 0，亦即，球 B 不存在於遊玩場域部 12 時，遊戲站控制單

元 150 係執行用以提高相對於玩家獲得硬幣的期待值之處理。以下，參考圖 21 及圖 22 說明該處理的內容。

圖 21 係揭示爲了檢測出存在於遊玩場域部 12 之球 B 的個數，遊戲站控制單元 150 執行之球計算處理常式的流程圖。遊戲站控制單元 150 係在遊戲站單元 ST 中執行硬幣遊戲之間，以所定週期重複執行圖 21 的常式。於球計算處理常式中，遊戲站控制單元 150 係首先在步驟 S181 判斷球 B 是否被投入至遊玩場域部 12。該判斷係可利用包含於感測器群 151 之球感測器群的球投入感測器來進行。但是，不利用感測器，亦可藉由是否已指示球 B 的投入（即，在從前次圖 21 的常式之執行時至本次常式的執行爲止之間，是否執行圖 8 的步驟 S106 或圖 14 的步驟 S142），來判別球 B 之投入的有無。

在步驟 S181 判斷球 B 已被投入時，遊戲站控制單元 150 則前進至步驟 S182，加算 1 至用以記憶球 B 的個數之球計數器的計數值。之後，遊戲站控制單元 150 係結束本次常式。球計數器爲確保於遊戲站控制單元 150 的 RAM 等之虛擬計數器即可。另一方面，在步驟 S181 判斷球 B 未被投入時，遊戲站控制單元 150 則前進至步驟 S183，判斷是否檢測出從遊玩場域部 12 之球 B 的落下。該判斷係可利用包含於感測器群 151 之球感測器群的球落下感測器來進行。判斷球 B 未落下時，遊戲站控制單元 150 即結束本次常式。對此，1 判斷球 B 已落下時，遊戲站控制單元 150 則前進至步驟 S184，從球計數器的計數值減去 1。

在下一個步驟 S185，遊戲站控制單元 150 係判斷記憶於球計數器之球 B 的個數是否爲 0。球 B 的個數爲 0 時，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S186，指示空球模式的開始，之後結束本次常式。伴隨空球模式的開始，藉由於遊戲站監視器 16 上顯示特別畫面等，通知玩家空球模式的開始亦可。另一方面，球 B 的個數並非爲 0 時，遊戲站控制單元 150 係跳過步驟 S186，結束本次的處理。

在圖 21 的步驟 S186 指示空球模式的開始時，遊戲站控制單元 150 係執行圖 22 的空球模式常式來代替圖 8 的遊戲基本控制常式。亦即，遊戲站控制單元 150 係在檢測出硬幣 M 對遊玩場域部 12 之投入時，取代圖 8 的遊戲基本控制常式而執行圖 22 的常式。

於圖 22 的空球模式常式中，遊戲站控制單元 150 係首先在步驟 S191 執行硬幣投入處理，接著在步驟 S192 判別硬幣 M 是否進入得獎的檢查器內。硬幣 M 進入檢查器時，遊戲站控制單元 150 係前進到步驟 S193，執行在遊戲站監視器 16 上執行之作爲數位抽選遊戲的吃角子老虎抽選。但是，在該吃角子老虎抽選，中選對象係設定爲當選代表球 B 的投入之「球」中獎，或代表對遊玩場域部 12 之硬幣 M 的供給之「硬幣」中獎之兩種類。又，當選「球」的中選對象之機率係設定爲高於遵從圖 8 的遊戲基本控制常式，執行吃角子老虎抽選時的「球」中選對象之當選機率。進而，當選「硬幣」的中選對象之機率係設定爲高於遵從圖 8 的遊戲基本控制常式而執行之吃角子老虎

抽選時的「通常構圖」中選對象之當選機率。也就是說，相較於在遊戲基本控制常式下進行之吃角子老虎抽選，相對於玩家的獲得硬幣之期待值提高之方式，控制當選機率。

接著於步驟 S194 中，遊戲站控制單元 150 係判斷於吃角子老虎抽選中「球」的中選對象是否成立。當選「球」時，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S195，對於附屬設備控制單元 140 要求一般球 B1 的支付。而因應其要求，附屬設備控制單元 140 係從球供給機構 50A 排出一般球 B1，將此藉由球載具 40 支付到遊戲站單元 ST 的球投入部 14 的坡道 14a。與該一般球 B1 的支付同步，遊戲站控制單元 150 係使球投入部 14 的投入位置選擇機構 14b 動作，將一般球 B1 投入到遊玩場域部 12 的適當位置。一旦完成一般球 B1 的投入時，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S196，結束空球模式。亦即，以一般球 B1 的支付，結束空球模式。藉此，遊戲站控制單元 150 係回到圖 8 的遊戲基本控制常式。步驟 S196 的執行後，遊戲站控制單元 150 係結束本次常式。

在圖 22 之步驟 S194 中未當選「球」的中選對象時，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S197，判斷是否在吃角子老虎抽選中當選「硬幣」的中選對象。當選「硬幣」時，遊戲站控制單元 150 係前進至步驟 S198，執行將所定數量的硬幣 M 從硬幣供給部 13 供給至遊玩場域部 12 的處理。此時的硬幣 M 之供給數量係與圖 8 的步驟 S108 之

數量相同亦可，但是將更多數量的硬幣 M 供給至遊玩場域部 12 亦可。硬幣的供給結束時，遊戲站控制單元 150 係回到步驟 S191。再者，在步驟 S192 否定判斷時，或在步驟 S197 爲否定判斷時，遊戲站控制單元 150 係回到步驟 S191。

依據上述之空球模式，遊玩場域部 12 係在球 B 不存在時，以高於遊戲基本控制常式中投入一般球 B1 的機率之機率，「球」中選對象成立而一般球 B1 被投入至遊玩場域部 12。所以，相較於遊戲基本控制常式的執行時，可謀求球 B 不存在於遊玩場域部 12 之狀態的持續時間的短縮。而且，當選「硬幣」的中選對象之機率亦提高，關於獲得硬幣之期待值本身亦提高至高於遊戲基本控制常式所致之控制狀態。藉此，即使球 B 不存在於遊玩場域部 12，亦可賦予玩家繼續進行遊戲的動機，因此提高遊戲機 G 的運轉率、收益性。

在以上之形態，遊戲站單元 ST 的硬幣供給部 13 係相當於第 1 遊藝媒體供給手段，用以執行遊戲站單元 ST 的推幣遊戲及數位抽選遊戲的構造係相當於基本遊戲執行手段，用以將球 B 投入至遊玩場域部 12 之附屬設備單元 SA 的球供給機構 50A、50B 及載具 40 以及遊戲站單元 ST 的球投入部 14 係相當於第 2 遊藝媒體供給手段，利用球 B 的附屬設備抽選集對應該抽選結果而用以執行賓果遊戲之遊戲站單元 ST 的球搬運部 15、附屬設備單元 SA 及遊戲站控制單元 150 係相當於獎金機會賦予手段。又，遊戲站

控制單元 150 係藉由執行圖 21 的常式，作爲媒體數量檢測手段而作用，且藉由執行圖 22 的常式，作爲優惠賦予手段而作用。進而，附屬設備單元 SA 係相當於物理抽選機構。

本發明係並不限於前述之形態，亦可以各種之形態實施。優惠賦予手段賦予之優惠係可如下下所示，適切地變更、追加。不存在球 B 時，藉由以機率變動模式來執行吃角子老虎抽選，賦予優惠亦可。藉由以對於作爲檢查器的開口部 24a、24b、24c 而硬幣 M 易於進入之方式，使遊玩場域部 12 的硬幣移動路徑變化，賦予優惠亦可。而關於賓果圖案特徵，使任何優惠發生亦可。在吃角子老虎抽選中「球」中選對象成立時，藉由以特殊球 B2 代替一般球 B1 來支付至遊玩場域部 12，而賦予優惠亦可。

基本遊戲係不限定於組合推幣遊戲與吃角子老虎抽選者，只要與第 1 遊藝媒體的動作建立關聯而執行遊戲，亦可進行各種變更。例如，作爲基本遊戲，執行彈珠遊戲等亦可。在第 2 遊藝媒體從遊玩場域部排除時賦予之獎金機會亦可進行各種變更。例如，對應第 2 遊藝媒體之從遊玩場域部的排除，不經由如附屬設備抽選之進一步的抽選處理，而支付獎金亦可。使第 2 遊藝媒體內藏於獎品，將此對於玩家作爲獎金支付亦可。

在前述形態，在檢測出球 B 不存在於遊玩場域部 12 時賦予優惠，但是，本發明係並不限定於如此形態。例如，球 B 的個數超過 2 以上的所定數而減少時，即使球 B

殘留於遊玩場域部 12 亦賦予任何優惠亦可。作爲賦予優惠之基準的所定數，藉由設定複數值，因應球 B 的個數之減少而階段性地賦予優惠亦可。此時，個數越減少，使優惠越變化成有利之物品亦可。進而，例如因應選出率之高低而使所定數變化等，將賦予優惠之基準的所定數作爲可變動亦可。

【圖式簡單說明】

〔圖 1〕揭示關於本發明一實施形態之遊戲機的概略構成圖。

〔圖 2〕揭示附屬設備單元及組合在該單元的 1 台遊戲站單元的立體圖。

〔圖 3〕揭示遊戲站單元之硬幣的流向圖。

〔圖 4〕揭示遊戲站單元之球的流向圖。

〔圖 5〕中央單元的立體圖。

〔圖 6〕揭示遊戲機之控制系的概略構成之區塊圖。

〔圖 7〕揭示主機控制單元及遊戲站控制單元執行用以選出率管理之處理的流程圖。

〔圖 8〕揭示遊戲站控制單元回應硬幣的投入而執行遊戲基本控制常式的流程圖。

〔圖 9〕揭示顯示在遊戲站單元的監測器上之遊戲畫面的圖。

〔圖 10〕揭示在設置在圖 9 之遊戲畫面內的賓果遊戲部的詳細圖。

〔圖 11〕揭示附屬設備控制單元執行之附屬設備抽選常式的流程圖。

〔圖 12〕揭示主機控制單元執行之得獎機率判定常式的流程圖。

〔圖 13〕揭示主機控制單元保持之得獎次數資料的圖。

〔圖 14〕揭示遊戲站控制單元回應附屬設備抽選結果的通知而執行賓果遊戲常式的流程圖。

〔圖 15〕用以說明賓果遊戲的得獎線上的數值排列變動方法的圖。

〔圖 16〕揭示中央控制單元執行之中央抽選常式的流程圖。

〔圖 17〕揭示主機控制單元執行之大獎吃角子老虎抽選常式的流程圖。

〔圖 18〕揭示遊戲站控制單元取代遊戲基本常式執行高額獎金模式常式的流程圖。

〔圖 19〕揭示在高額獎金模式時顯示於遊戲站之監視器上的遊戲畫面的概略圖。

〔圖 20〕揭示爲了進行高額獎金模式的結束判定，遊戲站控制單元執行之高額獎金模式結束控制常式的流程圖。

〔圖 21〕揭示遊戲站控制單元執行之球計算處理常式的流程圖。

〔圖 22〕揭示遊戲站控制單元執行之空球模式

（empty mode）常式的流程圖。

【主要元件符號說明】

10：操作部

10a：搖桿

11：硬幣支付部

12：遊玩場域部

13：硬幣供給部

13a：硬幣供給斗

14：球投入部

14a：坡道

14b：投入位置選擇機構

15：球搬運部

16：遊戲站監視器

17：硬幣滑道

18：硬幣排出部

19：滑道

20：主台盤

21：副台盤

22，23：推幣台盤

24：傾斜部

24a，24b，24c：開口部

25：抬升供給斗

26：球管道

27：球升降器

28：坡道

30：賓果平台

31：圍籬

32，32A：外週部

32B，33：內週部

32a，33a：得獎袋

40：球載具

41：叉部

50A，50B：球供給機構

51：螺旋輸送器

52：球排出部

60A，60B：球投入機構

61：球升降器

62：球導件

70：中央監視器

71：大輪盤

71a：得獎袋

72：大球投入機構

73：大球

100：主機控制單元

110：主機 PC

111：本體表演部

120：中央 PC

130：中央控制單元

131,141,151：感測器群

132：中央驅動部

133：中央表演部

140：附屬設備控制單元

142：附屬設備驅動部

143：附屬設備表演部

150：遊戲站控制單元

152：遊戲站驅動部

153：遊戲站表演部

160：LAN 線路

200：遊戲畫面

201a，201b，201c：可變顯示部

210：賓果遊戲部

211：賓果卡片

212：賠率顯示區

213：賓果圖案特徵顯示區

214a～214h：圖案特徵顯示部

215：重複數量顯示部

220：遊戲畫面

221：繼續條件顯示部

B：球

B1：一般球

B2：特殊球

（48）

CN：中央單元

G：遊戲機

M：硬幣

SA：附屬設備單元

SP：隔件

ST：遊戲站單元

L：移動燈

五、中文發明摘要

發明之名稱：遊戲機

本發明係供給第 1 及第 2 遊藝媒體至遊玩場域部的遊戲機，其中，提供即使第 2 遊藝媒體的個數減少，亦可賦予玩家繼續進行遊戲之動機的遊戲機。

係依據玩家的操作，將作爲第 1 遊藝媒體的硬幣 M 及作爲第 2 遊藝媒體的球 B 供給至遊玩場域部 12，與硬幣 M 的動作建立關聯而執行基本遊戲，並將因應其基本遊戲的遊戲結果之獎金賦予玩家之同時，在藉由與硬幣 M 的動作連動之球 B 的動作而球 B 從遊玩場域部 12 排除時，賦予玩家獲得獎金之機會的遊戲機，其中，檢測出存在於遊玩場域部 12 之球 B 的遊藝媒體之個數，對應球 B 的個數之減少，賦予關聯於對玩家的獎金之支付的優惠。

六、英文發明摘要

發明之名稱：Game machine

A game machine providing the first play media and the second play media to a play filed, wherein even if the number of the second game media reduces, a motivation to continue a game can be given to a player is provided.

A game machine of the present invention is a game machine where a medal M as the first play medium and a ball B as the second play medium are provided to a play field 12 based on operations of a player, a basic game is executed in association with the behavior of the medal M, a dividend is given to the player in accordance with the game result of the basic game, and a chance of getting the dividend is given to the player when the ball B is excluded from the playfield unit 12 by the behavior of the ball B associating with the behavior of the medal M, wherein the number of the balls B existing in the play field unit 12 is detected, and a privilege leading a payout dividend to the player is given responding to the reduce of the number of the balls B.

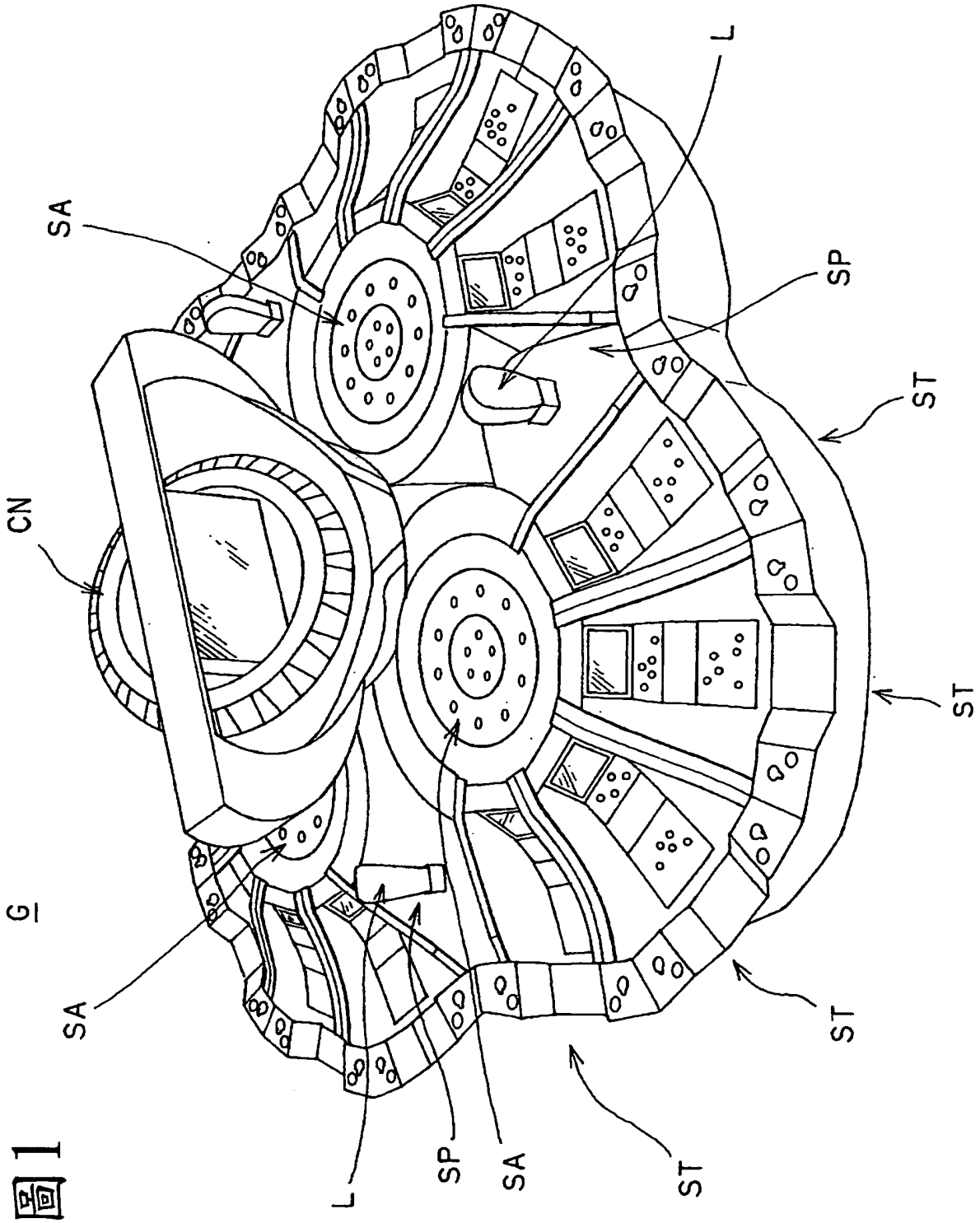


圖 1

圖2

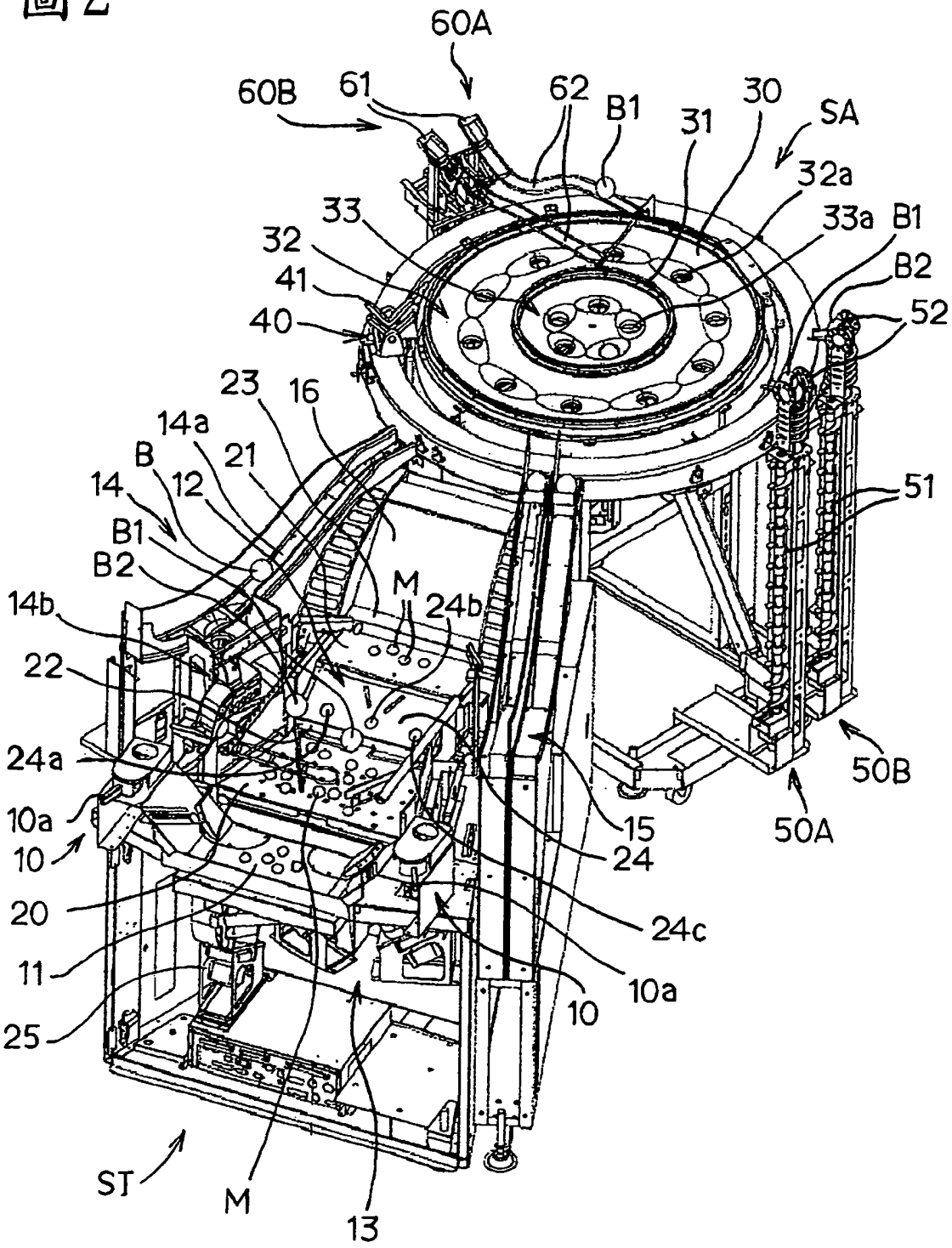

60A
60B
61
62
B1
31
30
SA
32a
33
33a
B1
32
B2
41
52
40
23
16
14a
B
21
14
12
51
B1
B2
M
24b
14b
22
24a
50B
10a
15
50A
10
24
20
24c
11
10a
25
10
ST
M
13

圖3

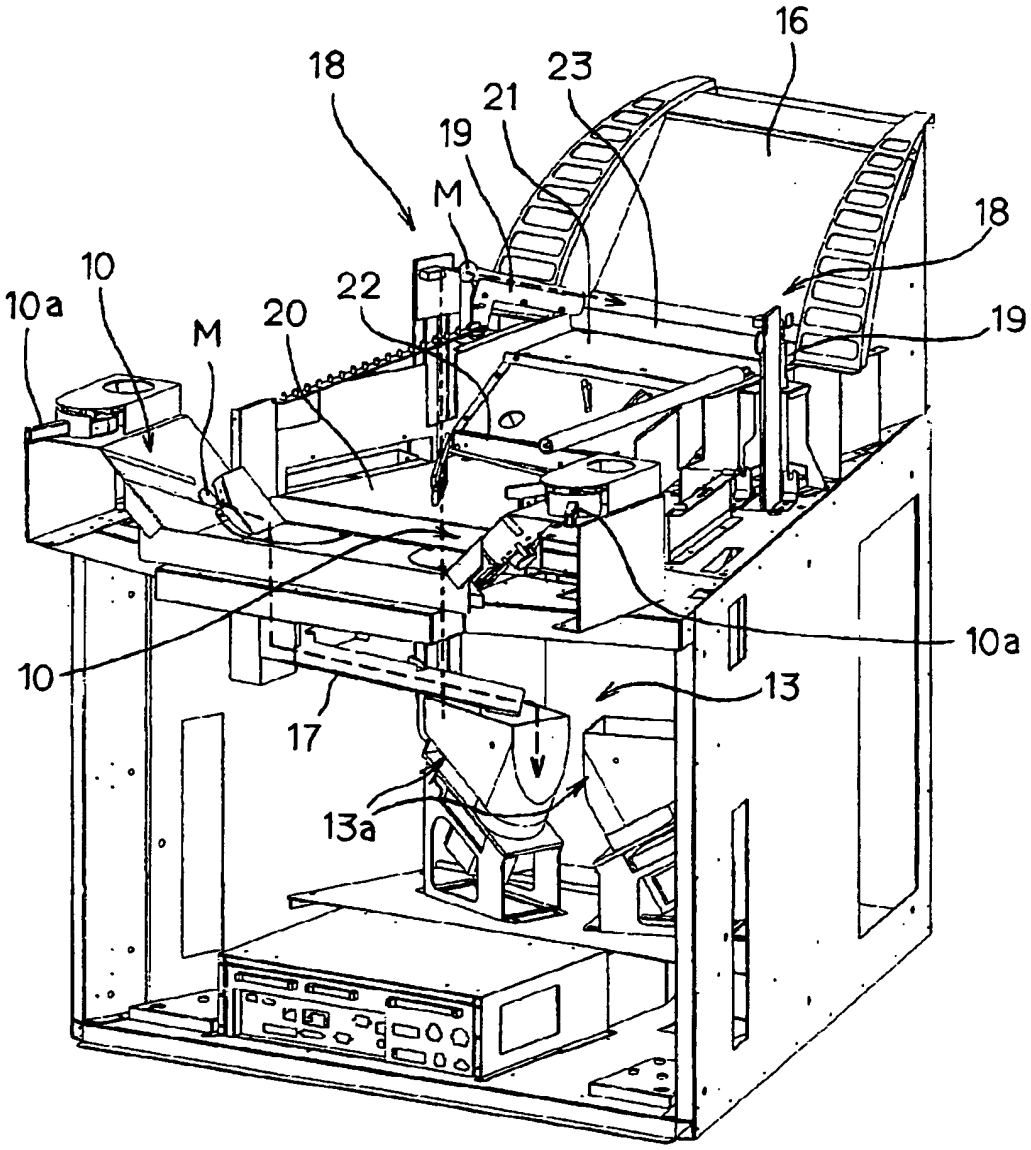
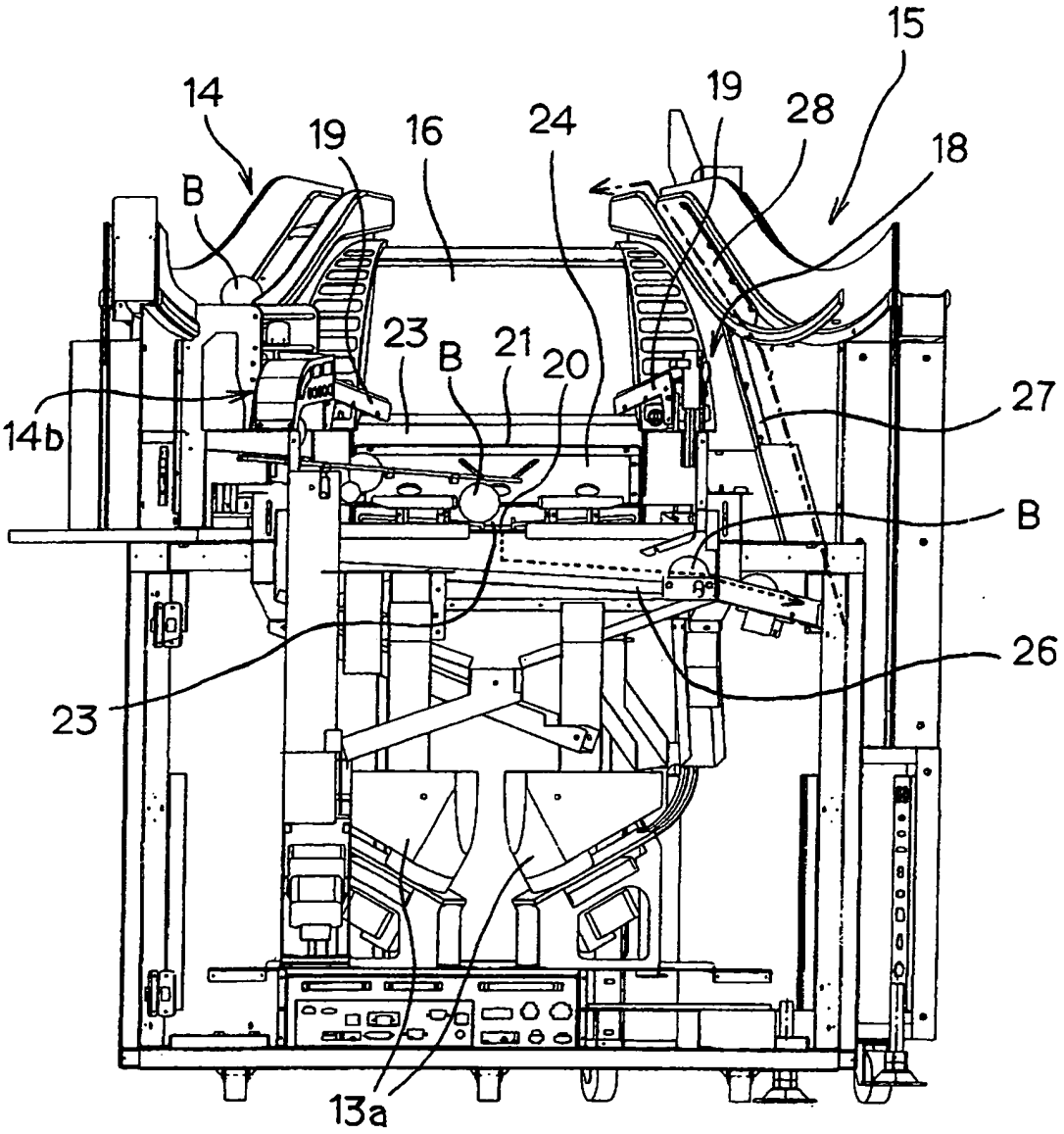


圖4



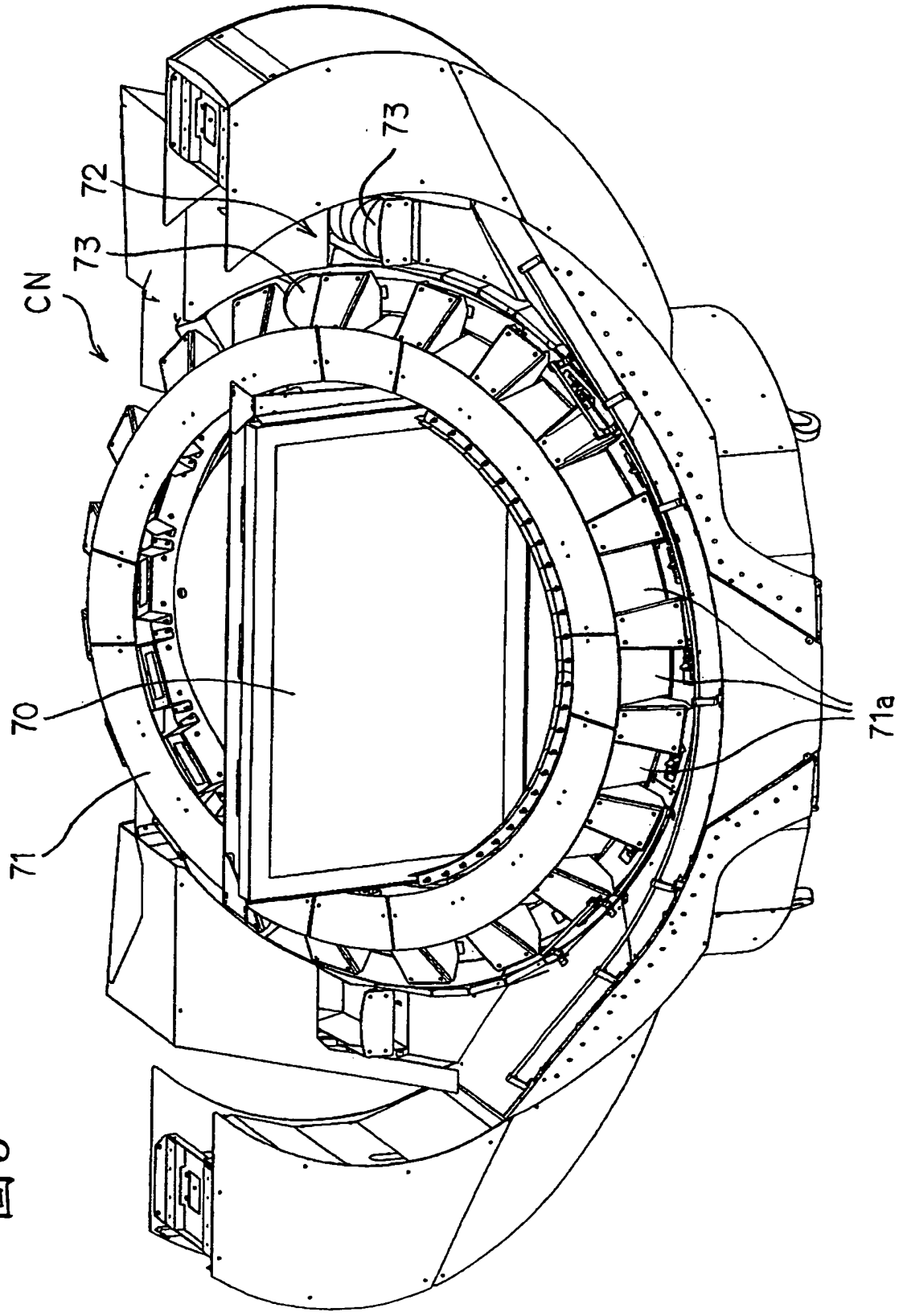


圖5

圖6

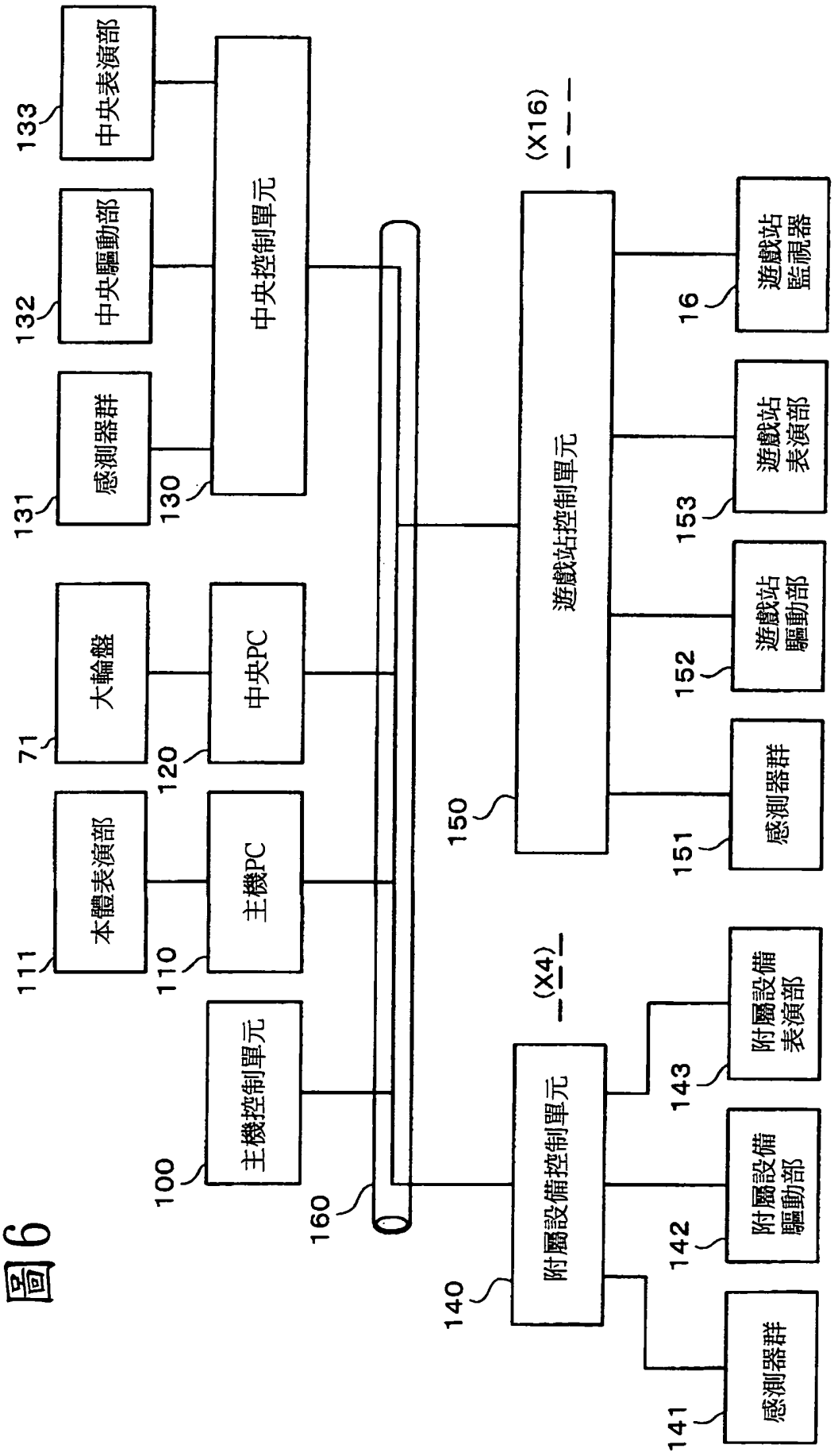

主機控制單元
100
本體表演部
111
主機PC
110
大輪盤
71
中央PC
120
感測器群
131
中央驅動部
132
中央表演部
133
中央控制單元
130
160
附屬設備控制單元
140
(X4)
感測器群
141
附屬設備
驅動部
142
附屬設備
表演部
143
遊戲站控制單元
150
(X16)
感測器群
151
遊戲站
驅動部
152
遊戲站
表演部
153
遊戲站
監視器
16

圖7

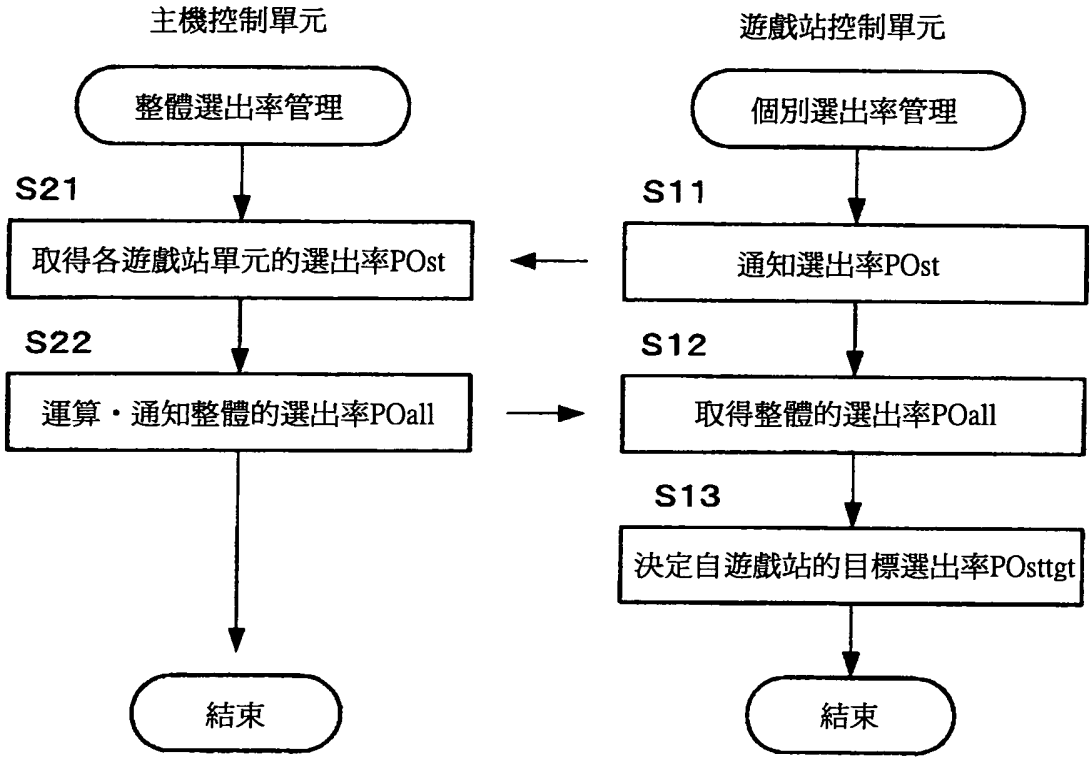
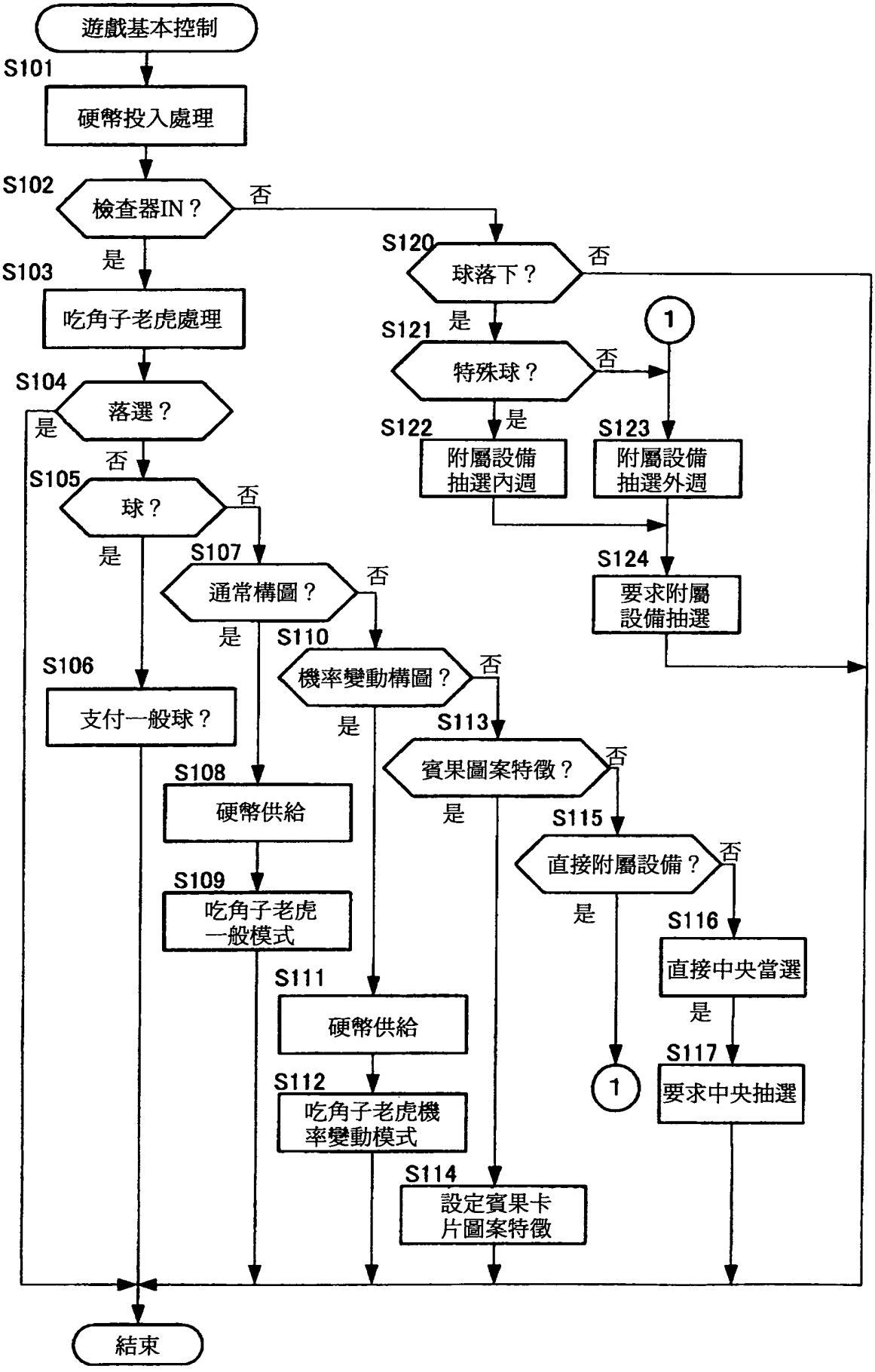

主機控制單元
遊戲站控制單元
整體選出率管理
個別選出率管理
S21
S11
取得各遊戲站單元的選出率POst
通知選出率POst
S22
S12
運算・通知整體的選出率POall
取得整體的選出率POall
S13
決定自遊戲站的目標選出率POsttgt
結束
結束

圖8


遊戲基本控制
S101
硬幣投入處理
S102
檢查器IN？
否
是
S103
吃角子老虎處理
S104
落選？
是
否
S105
球？
否
是
S106
支付一般球？
S107
通常構圖？
否
是
S108
硬幣供給
S109
吃角子老虎
一般模式
S110
機率變動構圖？
否
是
S111
硬幣供給
S112
吃角子老虎機
率變動模式
S113
賓果圖案特徵？
否
是
S114
設定賓果卡
片圖案特徵
S115
直接附屬設備？
否
是
S116
直接中央當選
是
S117
要求中央抽選
1
S120
球落下？
否
是
S121
特殊球？
否
是
1
S122
附屬設備
抽選內週
S123
附屬設備
抽選外週
S124
要求附屬
設備抽選
結束

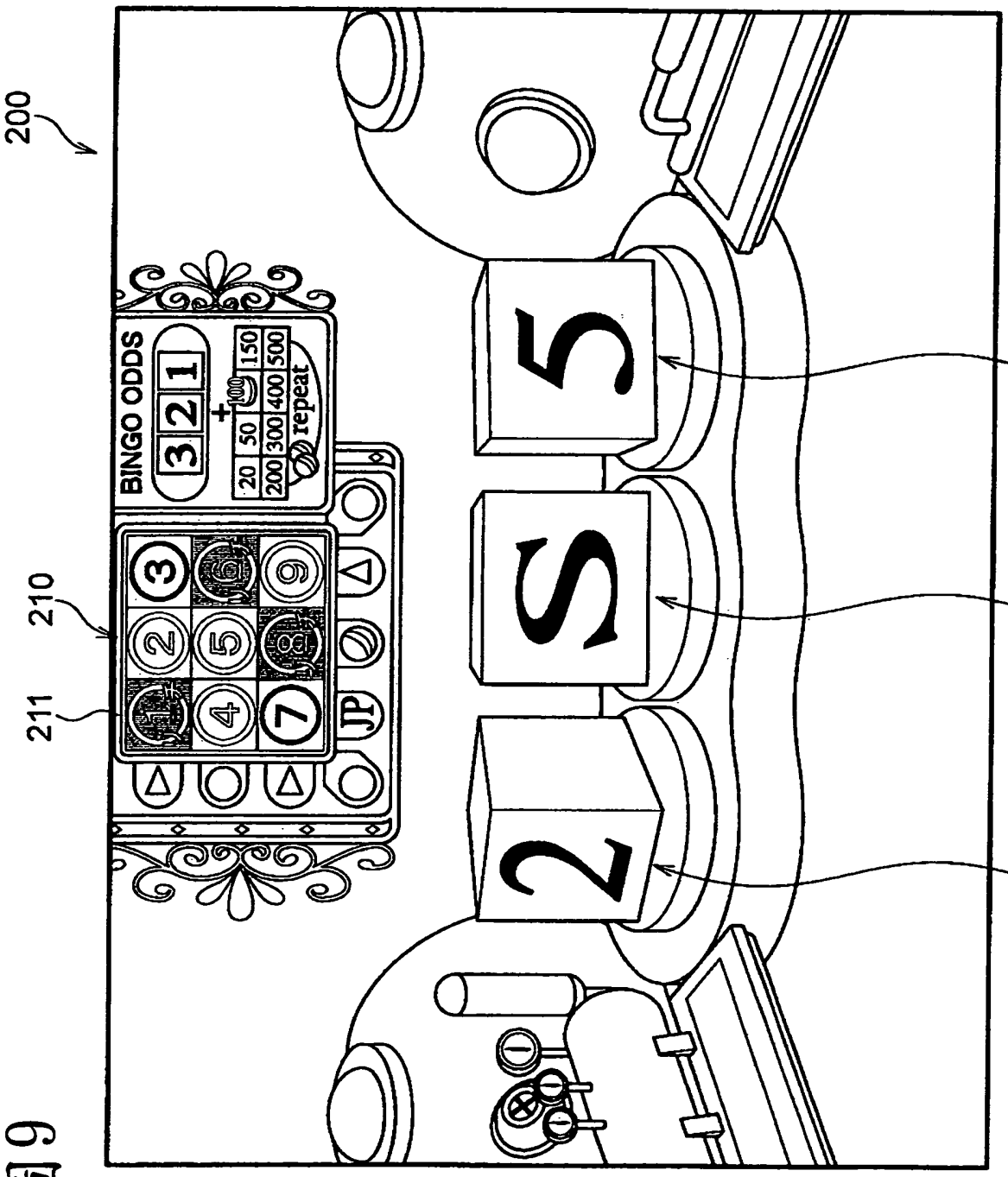

200
BINGO ODDS
3 2 1
20 50 100 150
200 300 400 500
repeat
210
211
JP
2
5
5
201a
201b
201c

圖 9

圖10

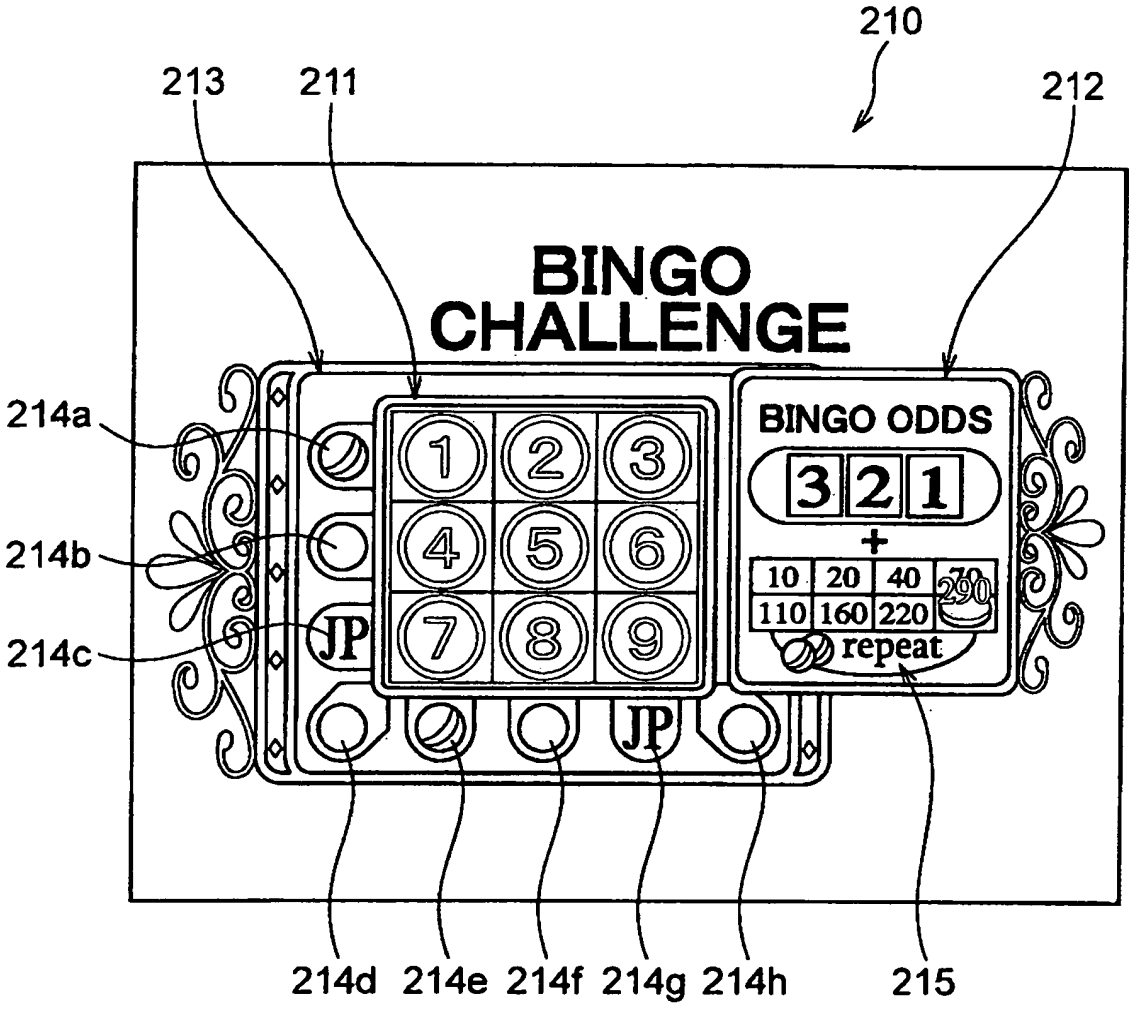

210
213
211
212
BINGO
CHALLENGE
214a
214b
214c
1
2
3
4
5
6
JP
7
8
9
JP
BINGO ODDS
3
2
1
+
10
20
40
70
110
160
220
290
repeat
214d
214e
214f
214g
214h
215

圖11

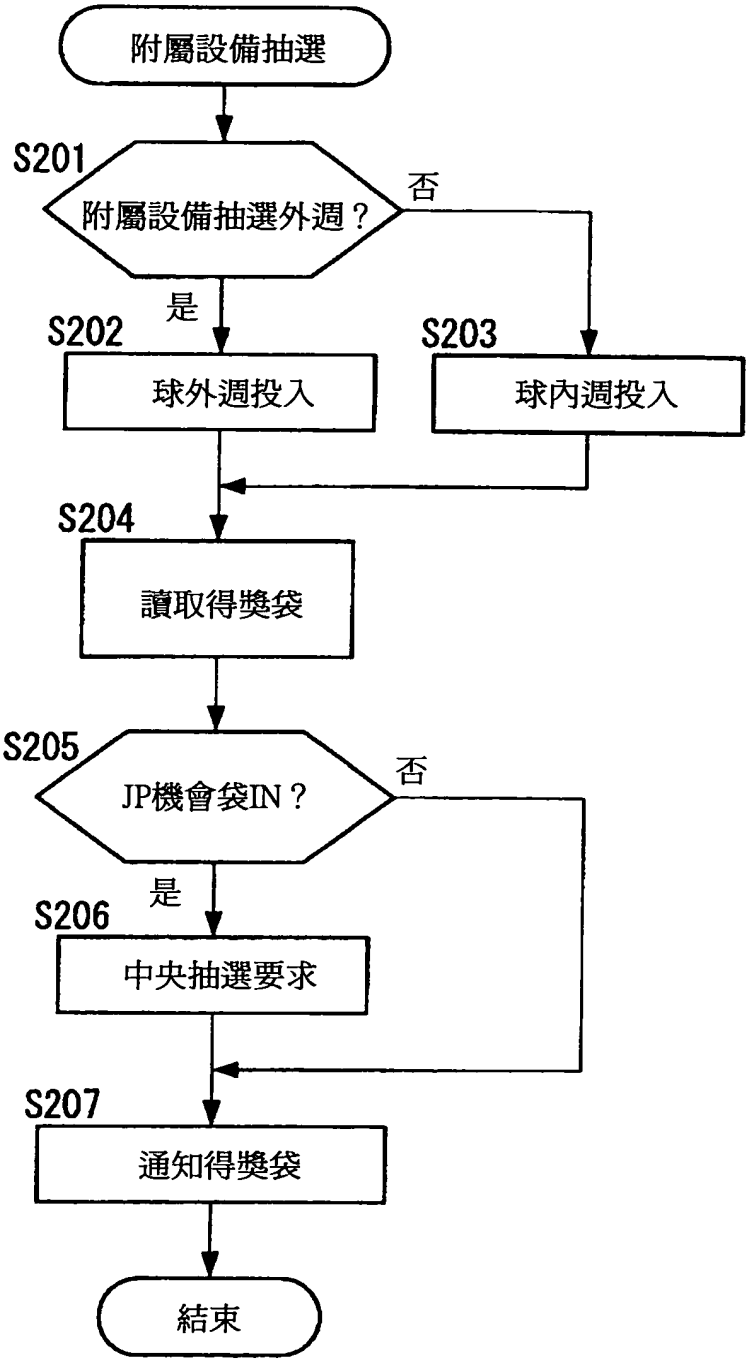

附屬設備抽選
S201
附屬設備抽選外週？
否
是
S202
球外週投入
S203
球內週投入
S204
讀取得獎袋
S205
JP機會袋IN？
否
是
S206
中央抽選要求
S207
通知得獎袋
結束

圖12

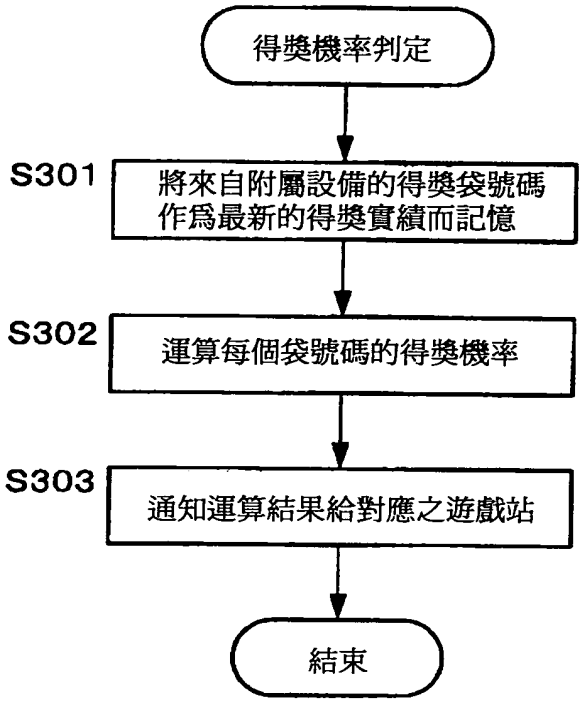


圖13

袋號碼1	得獎次數N1
袋號碼2	得獎次數N2
袋號碼3	得獎次數N3
袋號碼4	得獎次數N4
袋號碼5	得獎次數N5
袋號碼6	得獎次數N6
袋號碼7	得獎次數N7
袋號碼8	得獎次數N8
袋號碼9	得獎次數N9
袋號碼JP	得獎次數Njp

圖14

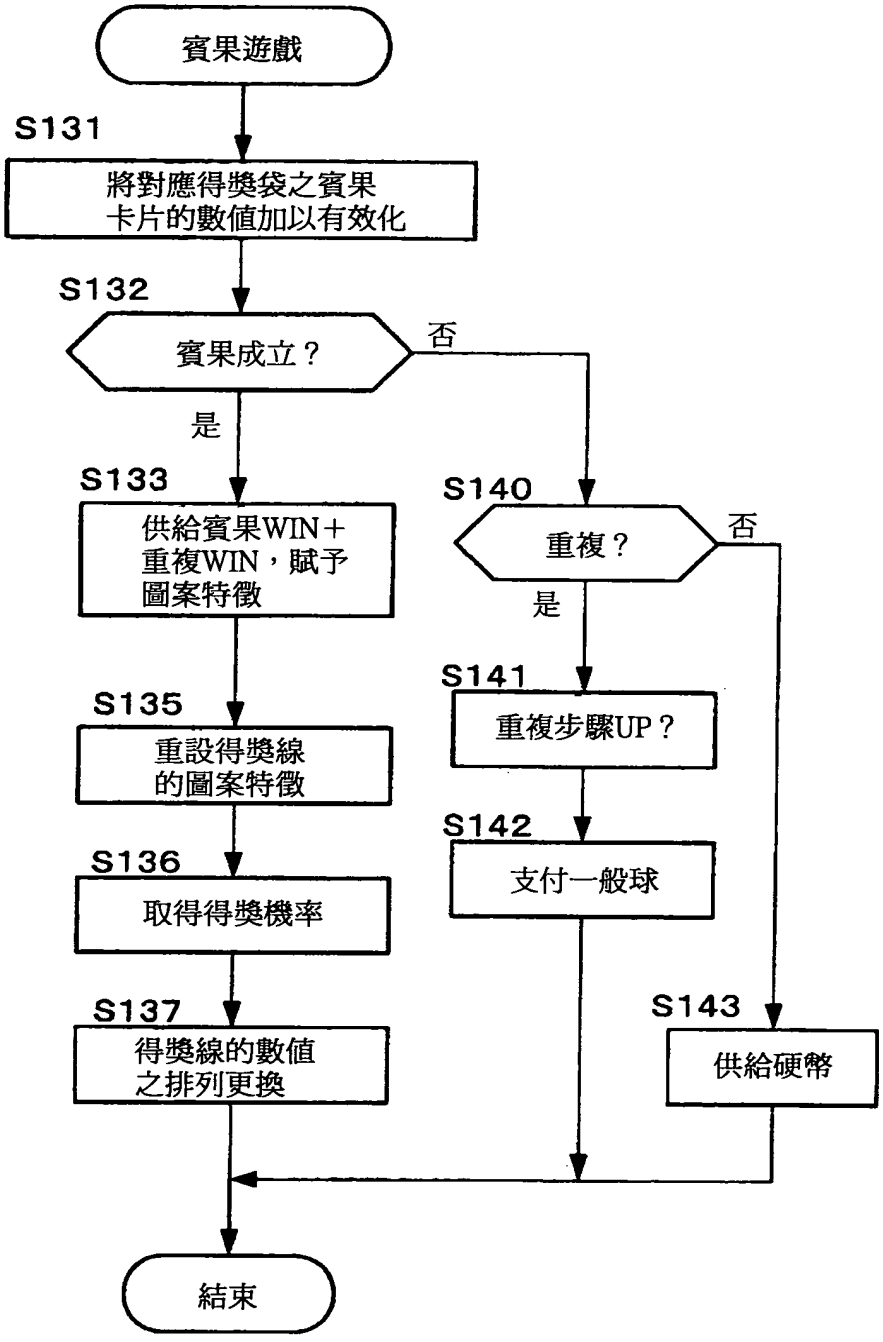

賓果遊戲
S131
將對應得獎袋之賓果卡片的數值加以有效化
S132
賓果成立？
否
是
S133
供給賓果WIN＋重複WIN，賦予圖案特徵
S135
重設得獎線的圖案特徵
S136
取得得獎機率
S137
得獎線的數值之排列更換
S140
重複？
否
是
S141
重複步驟UP？
S142
支付一般球
S143
供給硬幣
結束

圖15

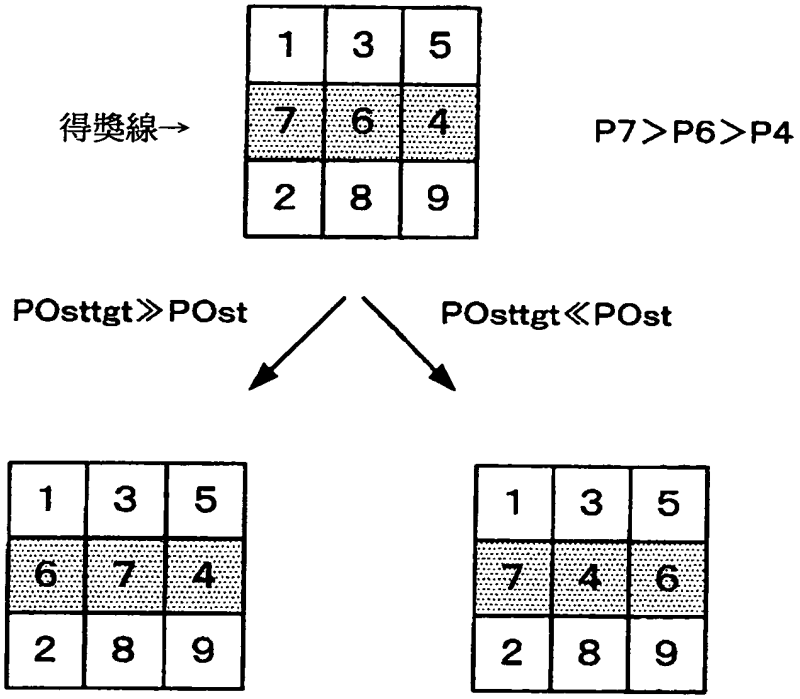

得獎線→
1 3 5
7 6 4
2 8 9
P7＞P6＞P4
POsttgt≫POst
POsttgt≪POst
1 3 5
6 7 4
2 8 9
1 3 5
7 4 6
2 8 9

圖16

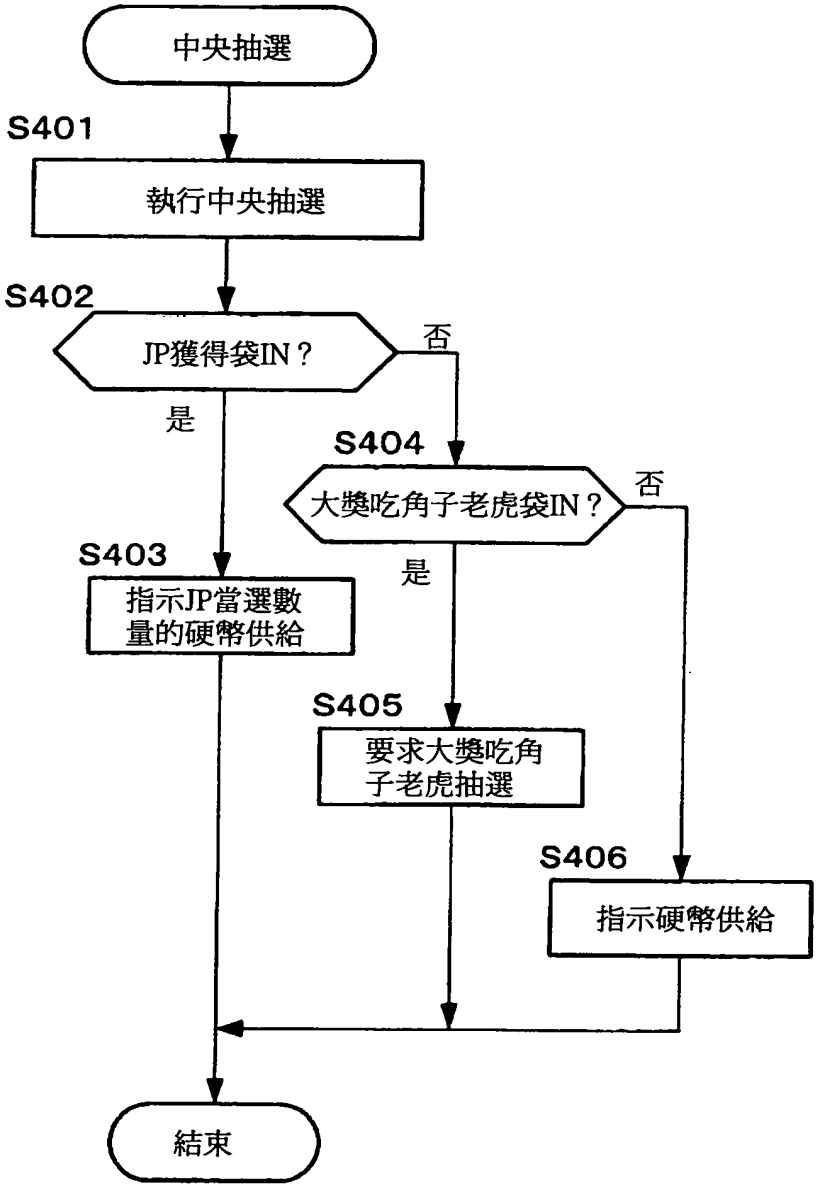

中央抽選
S401
執行中央抽選
S402
JP獲得袋IN？
否
是
S404
大獎吃角子老虎袋IN？
否
是
S403
指示JP當選數量的硬幣供給
S405
要求大獎吃角子老虎抽選
S406
指示硬幣供給
結束

圖17

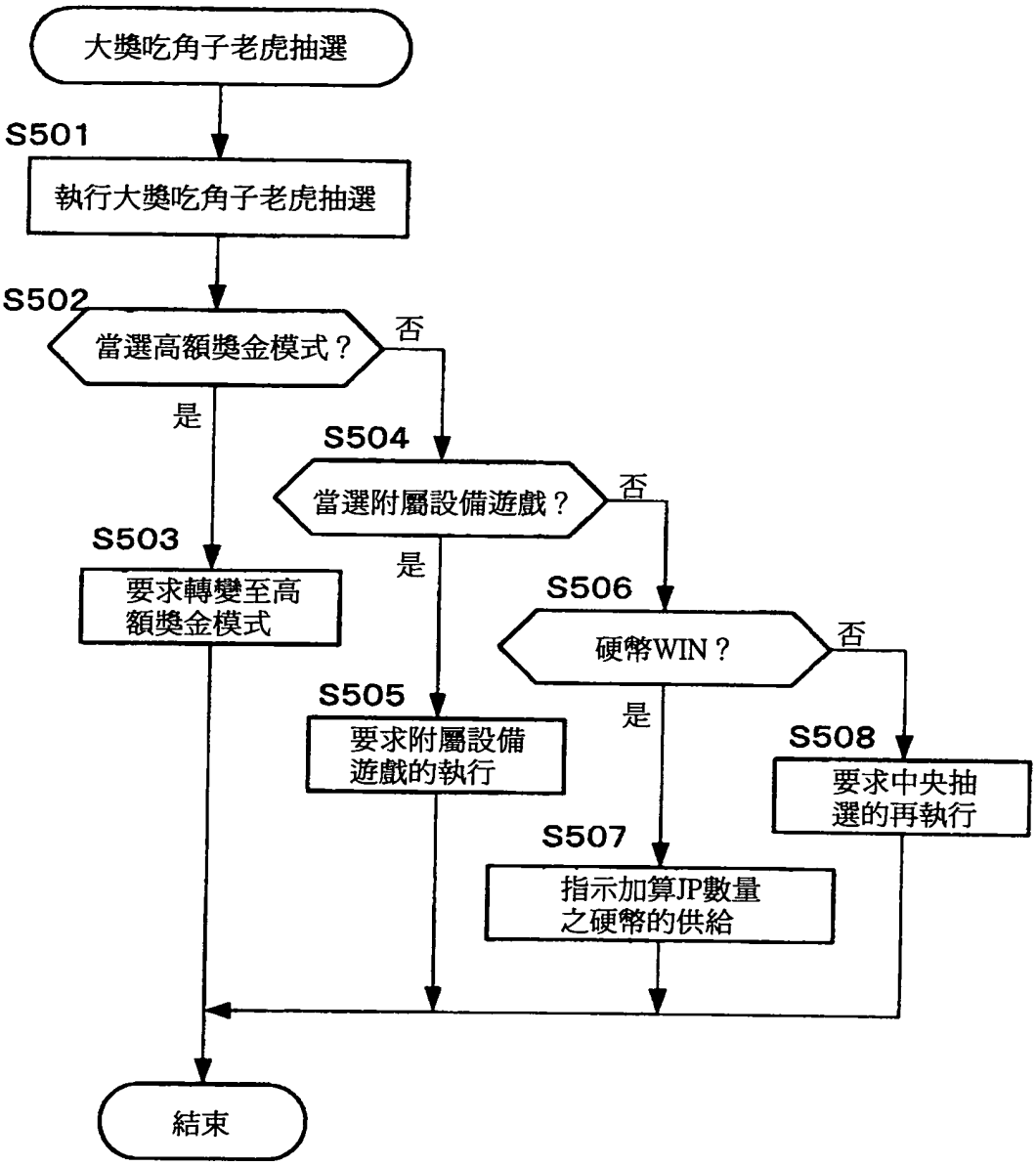

大獎吃角子老虎抽選
S501
執行大獎吃角子老虎抽選
S502
當選高額獎金模式？
否
是
S504
當選附屬設備遊戲？
否
S503
要求轉變至高額獎金模式
是
S506
硬幣WIN？
否
S505
要求附屬設備遊戲的執行
是
S508
要求中央抽選的再執行
S507
指示加算JP數量之硬幣的供給
結束

圖18

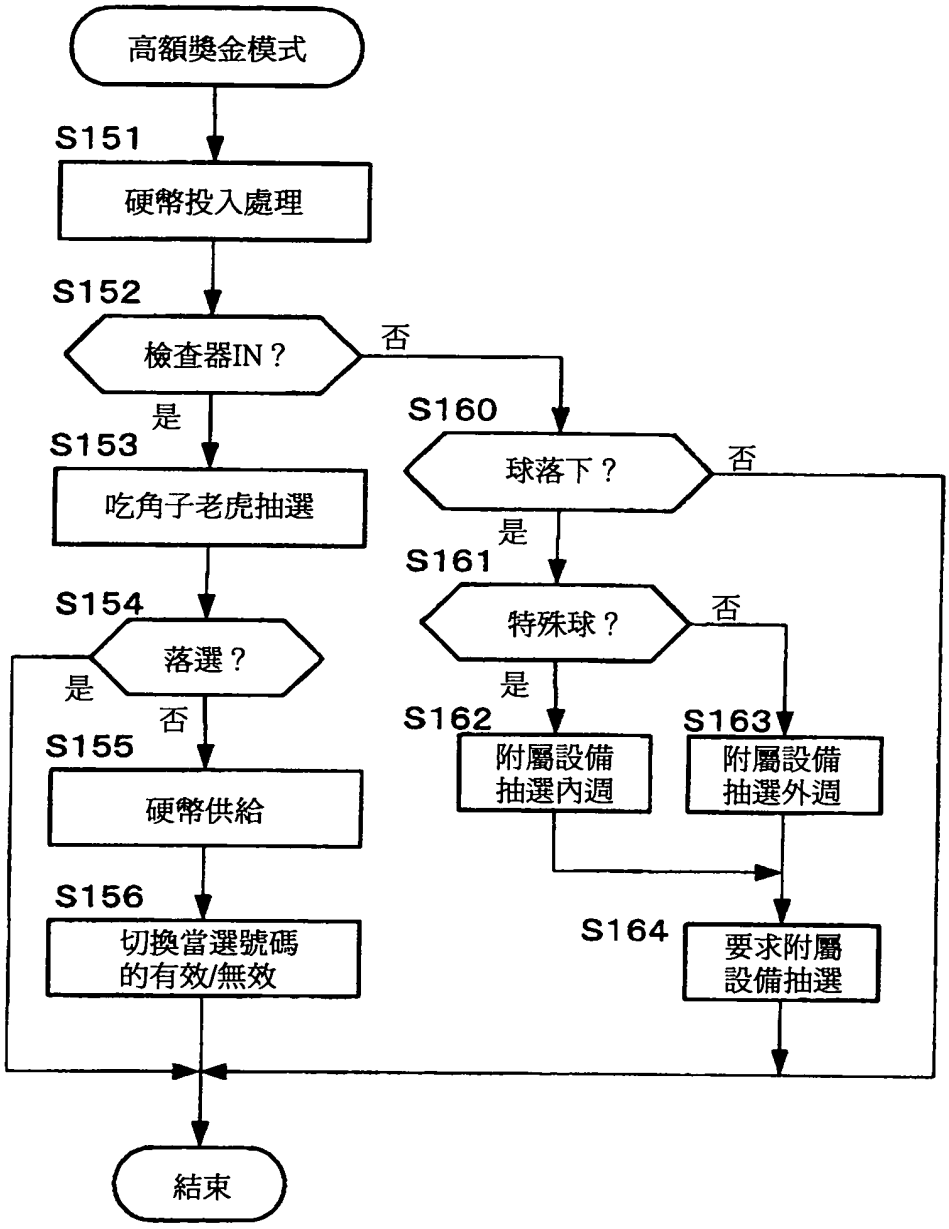

高額獎金模式
S151
硬幣投入處理
S152
檢查器IN？
否
是
S153
吃角子老虎抽選
S154
落選？
是
否
S155
硬幣供給
S156
切換當選號碼的有效/無效
S160
球落下？
否
是
S161
特殊球？
否
是
S162
附屬設備抽選內週
S163
附屬設備抽選外週
S164
要求附屬設備抽選
結束

圖19

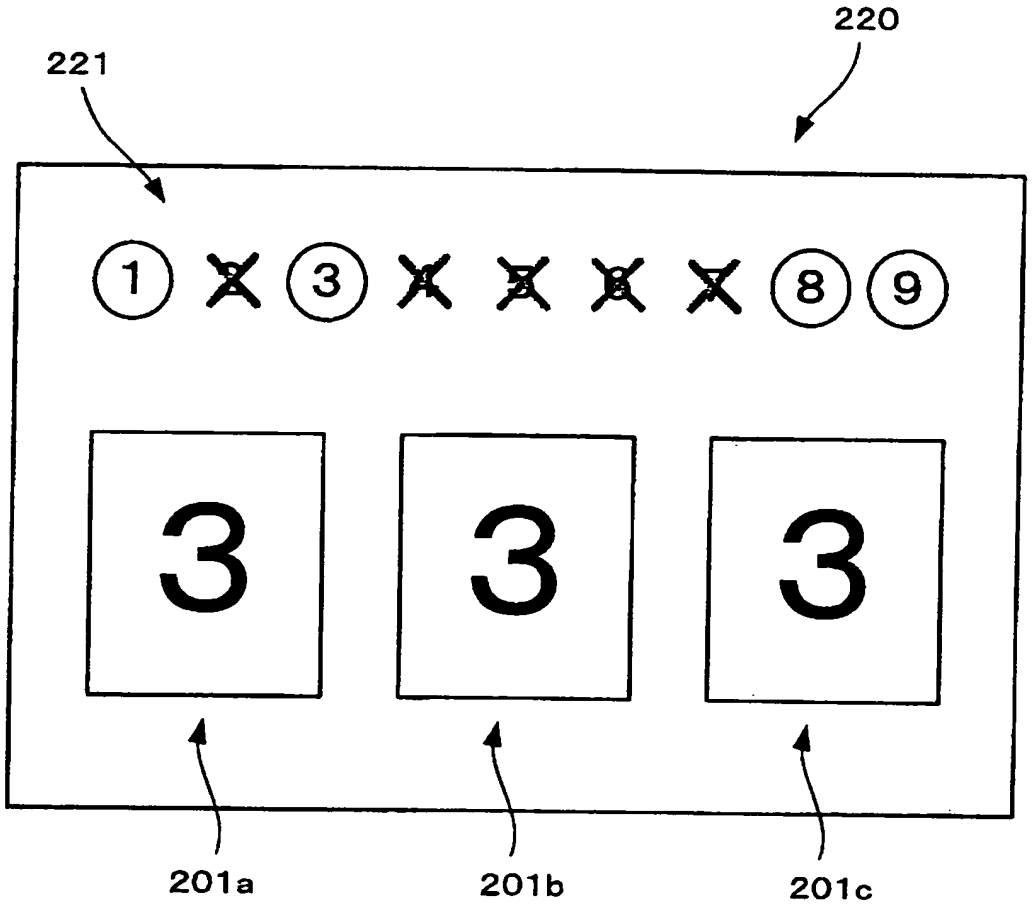


圖20

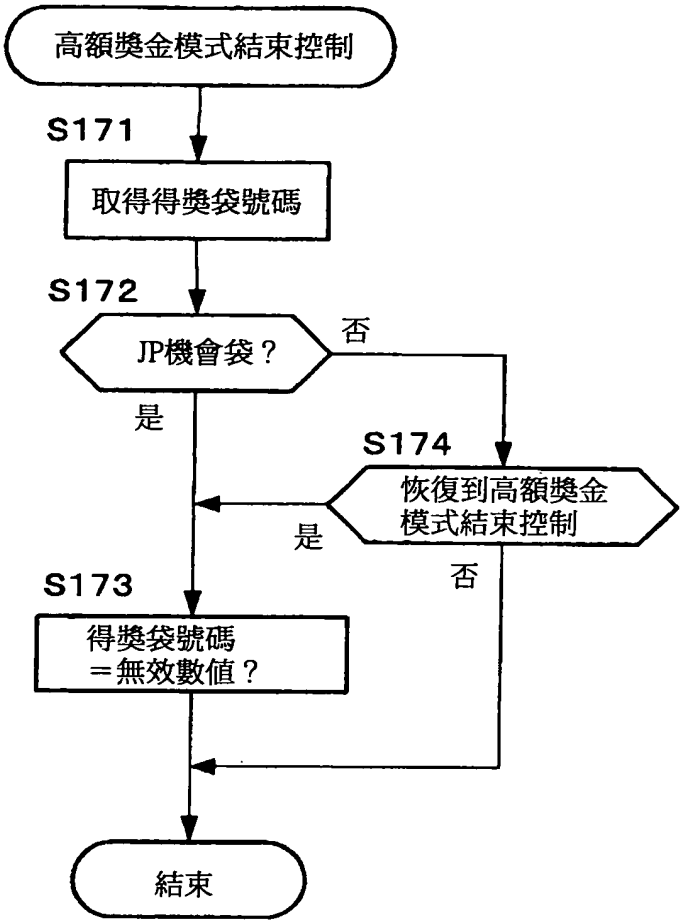

高額獎金模式結束控制
S171
取得得獎袋號碼
S172
JP機會袋？
否
是
S174
恢復到高額獎金
模式結束控制
是
否
S173
得獎袋號碼
＝無效數值？
結束

圖21

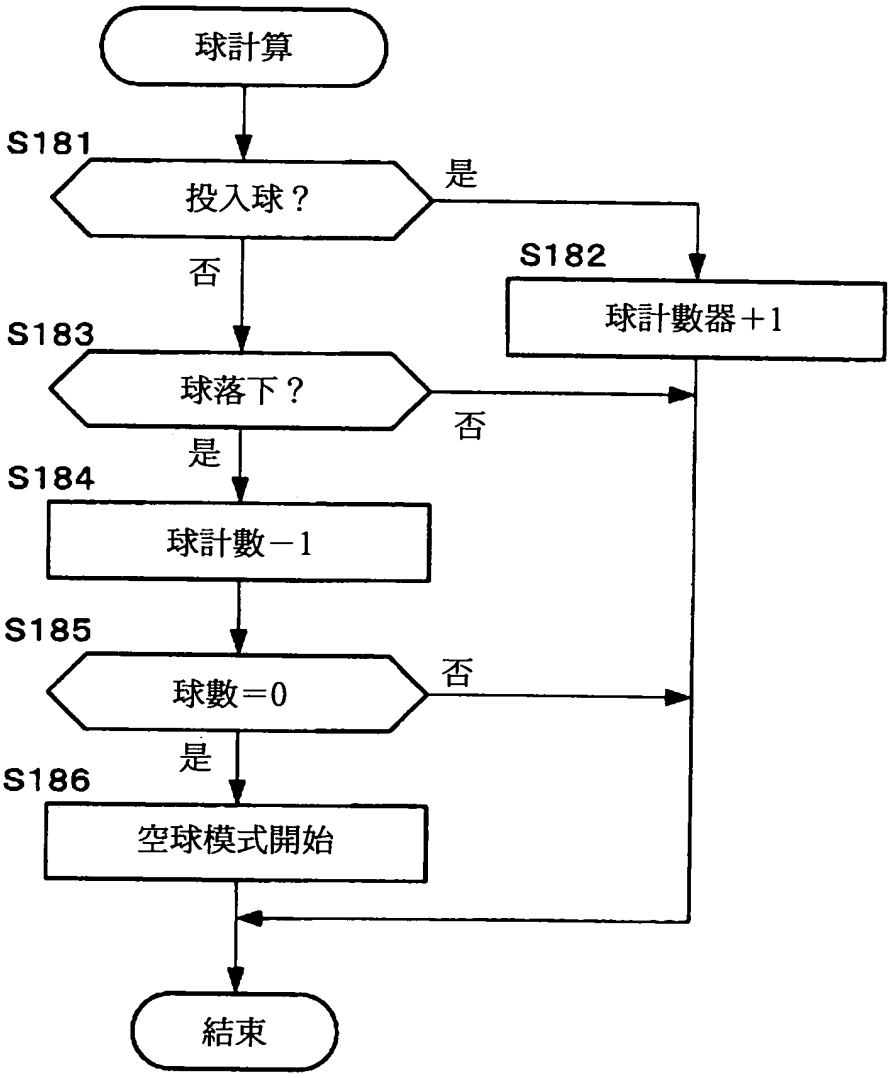
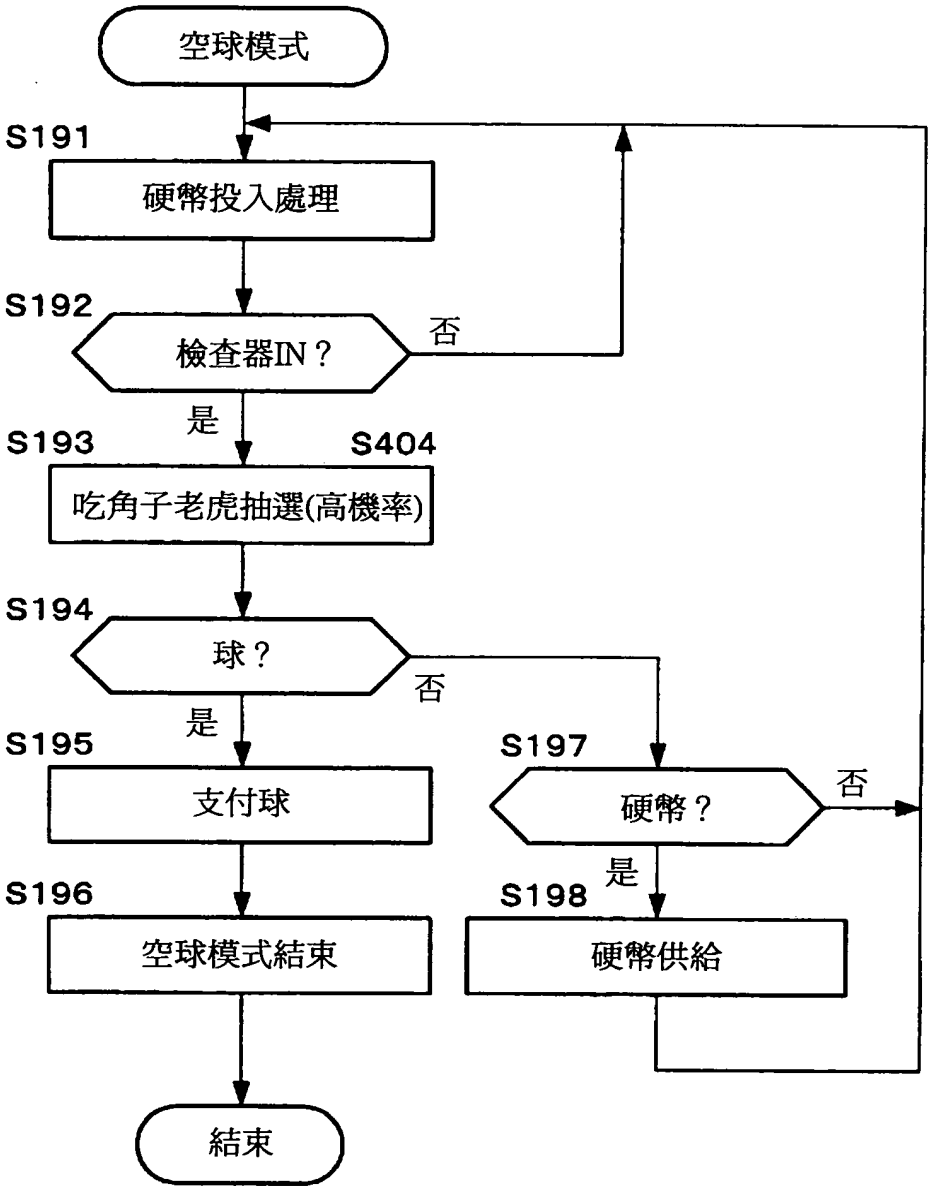

球計算
S181
投入球？
是
否
S182
球計數器＋1
S183
球落下？
否
是
S184
球計數－1
S185
球數＝0
否
是
S186
空球模式開始
結束

圖22


空球模式
S191
硬幣投入處理
S192
檢查器IN？
否
是
S193
S404
吃角子老虎抽選(高機率)
S194
球？
否
是
S195
支付球
S196
空球模式結束
結束
S197
硬幣？
否
是
S198
硬幣供給

七、指定代表圖：

（一）、本案指定代表圖為：第（ 2 ）圖

（二）、本代表圖之元件代表符號簡單說明：

10：操作部，10a：搖桿，11：硬幣支付部，
12：遊玩場域部，13：硬幣供給部，
14：球投入部，14a：坡道，
14b：投入位置選擇機構，15：球搬運部，
16：遊戲站監視器，20：主台盤，21：副台盤，
22、23：推幣台盤，24：傾斜部，
24a、24b、24c：開口部，25：抬升供給斗，
30：賓果平台，31：圍籬，32：外週部，
32a、33a：得獎袋，33：內週部，40：球載具，
41：叉部，50A、50B：球供給機構，
51：螺旋輸送器，52：球排出部，
60A、60B：球投入機構，61：球升降器，
62：球導件，B：球，B1：一般球，B2：特殊球，
M：硬幣，SA：附屬設備單元，ST：遊戲站單元

八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：

I326611

（此處由本局於收文時黏貼條碼）

97年2月21日修(更)正替換頁

公告本
764928

發明專利說明書

（本申請書格式、順序及粗體字，請勿任意更動，※記號部分請勿填寫）

※申請案號：96109203

※申請日期：96年03月16日　　※IPC分類：A63F 9/00 (2006.01)

一、發明名稱：

(中) 遊戲機

(英)

二、申請人：(共 1 人)

1.姓　名：(中) 科樂美數碼娛樂股份有限公司
(英) KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
代表人：(中) 1.田中富美明
(英) 1.TANAKA, FUMIAKI
地　址：(中) 日本國東京都港區赤坂九丁目七番二號
(英) 7-2, Akasaka 9-chome, Minato-ku, Tokyo 107-8324 Japan
國籍：(中英) 日本　　JAPAN

三、發明人：(共 4 人)

1.姓　名：(中) 奧秋政人
(英) OKUAKI, MASATO
國　籍：(中) 日本
(英) JAPAN

2.姓　名：(中) 仲元博人
(英) NAKAMOTO, HIROTO
國　籍：(中) 日本
(英) JAPAN

3.姓　名：(中) 尾本徹
(英) OMOTO, TORU
國　籍：(中) 日本
(英) JAPAN

4.姓　名：(中) 山口淳一
(英) YAMAGUCHI, JUNICHI
國　籍：(中) 日本

97年2月7日修(更)正替換頁

（英）JAPAN

四、聲明事項:

◎本案申請前已向下列國家（地區）申請專利□主張國際優先權：

【格式請依：受理國家（地區）；申請日；申請案號數　順序註記】

1.日本　　；2006/04/03；2006-102486 ☑有主張優先權

97年2月7日修(更)正替換頁

（英）JAPAN

四、聲明事項:

◎本案申請前已向下列國家（地區）申請專利□主張國際優先權：

【格式請依：受理國家（地區）；申請日；申請案號數　順序註記】

1.日本　　；2006/04/03；2006-102486 ☑有主張優先權

99年1月21日修(更)正替換頁

十、申請專利範圍

第96109203號專利申請案

中文申請專利範圍修正本

民國99年1月21日修正

1.一種遊戲機，係具備：

第1遊藝媒體供給手段，係依據玩家的操作，將第1遊藝媒體供給至遊玩場域部；

基本遊戲執行手段，係與投入至前述遊玩場域部之前述第1遊藝媒體的動作建立關聯而執行基本遊戲，並將因應該基本遊戲的遊戲結果之獎金賦予玩家；

第2遊藝媒體供給手段，係在前述基本遊戲產生第2遊藝媒體供給狀態時，將與前述第1遊藝媒體種類不同之第2遊藝媒體供給至前述遊玩場域部；

獎金機會賦予手段，係在藉由與前述第1遊藝媒體的動作連動之第2遊藝媒體的動作而該第2遊藝媒體從前述遊玩場域部被排除時，賦予玩家獲得獎金的機會：

媒體數量檢測手段，係檢測出存在於前述遊玩場域部之前述第2遊藝媒體的個數；及

優惠賦予手段，係在前述媒體數量檢測手段檢測出之前述第2遊藝媒體的個數減少至少於所定數時，賦予關聯於對前述玩家的前述獎金之支付的優惠；

其特徵爲：

前述媒體檢測手段，係具備：

供給檢測手段，係檢測出前述第2遊藝媒體被供給至

99年1月21日修(更)正替換頁

前述遊玩場域部之狀況，而輸出檢訊號；及

排除檢測手段，係檢測出前述第 2 遊藝媒體從前述遊玩場域部被排除之狀況，而輸出檢訊號；

依據藉由前述供給檢測手段及前述排除檢測手段分別檢測之檢測訊號，檢測出存在於前述遊玩場域部之前述第 2 遊藝媒體的個數。

2.如申請專利範圍第 1 項所記載之遊戲機，其中，

前述優惠賦予手段，係藉由執行提高在前述基本遊戲中前述所定狀態成立之機率的處理，賦予前述優惠。

3.如申請專利範圍第 1 項所記載之遊戲機，其中，

前述基本遊戲執行手段，係作爲包含於前述基本遊戲的遊戲，執行在前述第 1 遊藝媒體通過前述遊玩場域部的抽選處理開始位置時，一邊遵從所定控制規則來控制當選機率，一邊實施使當選對象發生之抽選處理，並在前述當選對象成立時，對於玩家直接或間接支付獎金的抽選遊戲；

前述優惠賦予手段，係執行提高前述抽選遊戲之前述當選對象成立之機率的處理及使前述當選對象成立時之獎金量增加的處理中至少任一方的處理，藉此賦予前述優惠。

4.如申請專利範圍第 1 項所記載之遊戲機，其中，

前述第 1 遊藝媒體係硬幣；

前述基本遊戲執行手段係作爲包含於前述基本遊戲之遊戲而執行以下遊戲：推幣遊戲，係一邊將作爲貯留於前

99年1月14日修(更)正替換頁

述遊玩場域部之硬幣群，利用在前述遊玩場域部內往返運動之推幣台盤加以推出，一邊將從前述遊玩場域部的所定範圍排出之硬幣，作爲獎金而支付給玩家；及抽選遊戲，係在前述硬幣通過前述遊玩場域部的抽選處理開始位置時，實施遵從所定控制規則而一邊控制當選機率一邊使當選對象產生的抽選處理，並在前述當選對象成立時，將前述硬幣作爲獎金，對玩家直接地或間接地支付；

前述第 2 遊藝媒體供給手段，係在前述抽選遊戲中所定遊藝媒體支付對象成立時，則當作在前述基本遊戲中前述第 2 遊藝媒體供給狀態發生者，執行前述第 2 遊藝媒體的供給；

前述前述優惠賦予手段，係執行提高在前述抽選遊戲中前述遊藝媒體支付對象成立之機率的處理、提高在前述抽選遊戲中前述當選對象成立之機率的處理及使前述當選對象成立時的前述硬幣之獎金數量增加的處理中至少任一處理，藉此賦予前述優惠。

5.如申請專利範圍第 1 項至第 4 項中任一項所記載之遊戲機，其中，

前述優惠賦予手段，係在檢測出於前述遊玩場域部，前述第 2 遊藝媒體不存在之狀態時，賦予前述優惠。

6.如申請專利範圍第 1 項所記載之遊戲機，其中，

前述獎金機會賦予手段係具備：

物理抽選機構，係擷取從前述遊玩場域部排除之第 2 遊藝媒體，且賦予該第 2 遊藝媒體物理性動作，從複數選

99年1月21日修(更)正替換頁

擇項中抽選至少1項選擇項；

並控制與該前述物理抽選機構所致之抽選結果建立關聯的對玩家之獎金的支付。

7.如申請專利範圍第2項所記載之遊戲機，其中，

前述獎金機會賦予手段係具備：

物理抽選機構，係擷取從前述遊玩場域部排除之第2遊藝媒體，且賦予該第2遊藝媒體物理性動作，從複數選擇項中抽選至少1項選擇項；

並控制與該前述物理抽選機構所致之抽選結果建立關聯的對玩家之獎金的支付。

8.如申請專利範圍第3項所記載之遊戲機，其中，

前述獎金機會賦予手段係具備：

物理抽選機構，係擷取從前述遊玩場域部排除之第2遊藝媒體，且賦予該第2遊藝媒體物理性動作，從複數選擇項中抽選至少1項選擇項；

並控制與該前述物理抽選機構所致之抽選結果建立關聯的對玩家之獎金的支付。

9.如申請專利範圍第4項所記載之遊戲機，其中，

前述獎金機會賦予手段係具備：

物理抽選機構，係擷取從前述遊玩場域部排除之第2遊藝媒體，且賦予該第2遊藝媒體物理性動作，從複數選擇項中抽選至少1項選擇項；

並控制與該前述物理抽選機構所致之抽選結果建立關聯的對玩家之獎金的支付。

99年1月7日修(更)正替換頁

10.如申請專利範圍第 5 項所記載之遊戲機，其中，

前述獎金機會賦予手段係具備：

物理抽選機構，係擷取從前述遊玩場域部排除之第 2 遊藝媒體，且賦予該第 2 遊藝媒體物理性動作，從複數選擇項中抽選至少 1 項選擇項；

並控制與該前述物理抽選機構所致之抽選結果建立關聯的對玩家之獎金的支付。