



(12) 发明专利

(10) 授权公告号 CN 101593386 B

(45) 授权公告日 2011. 07. 20

(21) 申请号 200910145210. 9

JP 特开 2002-210225 A, 2002. 07. 30, 全文.

(22) 申请日 2009. 05. 27

JP 特开 2005-80861 A, 2005. 03. 31, 全文.

JP 特开 2002-253842 A, 2002. 09. 10, 全文.

(30) 优先权数据

2008-143741 2008. 05. 30 JP

审查员 李宁馨

(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 奥秋政人

(74) 专利代理机构 北京市磐华律师事务所

11336

代理人 徐丁峰 李亚临

(51) Int. Cl.

G07F 17/32 (2006. 01)

(56) 对比文件

CN 1593708 A, 2005. 03. 16, 全文.

CN 1607020 A, 2005. 04. 20, 全文.

CN 101165733 A, 2008. 04. 23, 全文.

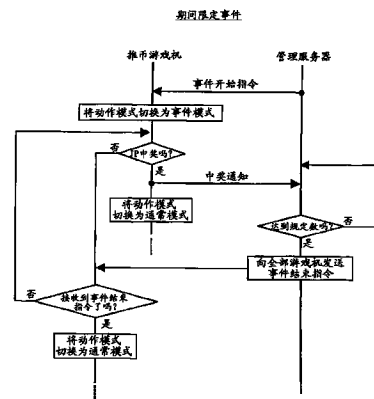
权利要求书 2 页 说明书 29 页 附图 18 页

(54) 发明名称

游戏系统及构成该游戏系统的游戏装置和管理装置

(57) 摘要

本发明涉及游戏系统及构成该游戏系统的游戏装置和管理装置,通过采用如头奖等那样中奖概率被设定得低的特定奖项的抽奖而提高揽客效果。各推币游戏机同时被切换成在头奖的中奖概率高的状态下进行抽奖的第二模式,当在该第二模式的动作中抽奖机构决定了头奖的中奖时,将表示该情况的中奖通知通过通信网络通知给管理服务器。管理服务器在通知了该中奖通知的游戏机的数量达到规定数时,向全部游戏机发送第二模式结束信息。由此,在第二模式下动作的游戏机切换为在头奖的中奖概率低的状态下进行抽奖的第一模式。



1. 一种游戏系统,由多个游戏装置、和通过通信网络与该多个游戏装置连接的管理装置构成,其特征在于,

各游戏装置具有:

抽奖机构,其在满足了规定的抽奖开始条件时,进行用于按照规定的中奖概率决定是否中特定奖项的抽奖;

游戏进程控制机构,其进行利用了所述抽奖机构的游戏的进程控制;

模式切换机构,其将所述抽奖机构的动作模式,在以所述特定奖项的中奖概率低的状态进行抽奖的第一模式、和以所述特定奖项的中奖概率高的状态进行抽奖的第二模式之间进行切换;和

中奖通知机构,其在所述第二模式的动作过程中,当该抽奖机构决定了所述特定奖项的中奖时,将表示该情况的中奖通知,通过所述通信网络通知给所述管理装置;

各游戏装置的所述模式切换机构,在各游戏装置间将所述抽奖机构的动作模式同时切换成所述第二模式,并且当在该第二模式的动作过程中,通过所述通信网络从所述管理装置接收到第二模式结束信息时,将该抽奖机构的动作模式切换为所述第一模式,

所述管理装置具有:

判断机构,其判断从各游戏装置通过所述通信网络接收到的所述中奖通知的数量、或通知了通过该通信网络接收到的所述中奖通知的游戏装置的数量,是否达到了规定数;和

结束信息发送机构,其在所述判断机构判断为达到了规定数时,向所述抽奖机构正在以所述第二模式动作的所有游戏装置,通过所述通信网络发送所述第二模式结束信息。

2. 根据权利要求1所述的游戏系统,其特征在于,

各游戏装置的所述模式切换机构在所述第二模式的动作过程中,当所述抽奖机构决定了所述特定的奖项的中奖时,将该抽奖机构的动作模式切换到所述第一模式。

3. 根据权利要求1所述的游戏系统,其特征在于,

具有4个以上所述游戏装置,

所述管理装置的所述判断机构对每个分别由2个以上的游戏装置构成的预先决定的多个组,统计从各游戏装置通过所述通信网络接收到的所述中奖通知的数量、或通知了通过该通信网络接收到的所述中奖通知的游戏装置的数量,按每个组判断各组的统计数是否达到了对各组决定的规定数,

所述管理装置的所述结束信息发送机构在所述判断机构判断为达到了规定数时,通过所述通信网络向属于该判断所涉及的组的所有游戏装置发送所述第二模式结束信息。

4. 根据权利要求1所述的游戏系统,其特征在于,

各游戏装置的所述模式切换机构在各游戏装置间同时切换成所述第二模式的时刻,是预先决定的日期或时刻的到达时。

5. 根据权利要求1所述的游戏系统,其特征在于,

各游戏装置的所述模式切换机构,在所述第二模式的动作中接收到所述第二模式结束信息时,在接收到该第二模式结束信息之前满足了所述规定的抽奖开始条件的抽奖没有结束的情况下,在该抽奖结束之后进行向所述第一模式的切换。

6. 一种游戏装置,其通过通信网络与管理装置连接,其特征在于,具有:

抽奖机构,其在满足了规定的抽奖开始条件时,进行用于按照规定的中奖概率决定是

否中了特定奖项的抽奖；

游戏进程控制机构,其进行利用了所述抽奖机构的游戏的进程控制；

模式切换机构,其将所述抽奖机构的动作模式,在以所述特定奖项的中奖概率低的状态进行抽奖的第一模式、和以所述特定奖项的中奖概率高的状态进行抽奖的第二模式之间进行切换；和

中奖通知机构,其在所述第二模式的动作过程中,当该抽奖机构决定了所述特定奖项的中奖时,将表示该情况的中奖通知,通过所述通信网络通知给所述管理装置；

所述模式切换机构在规定的时期将所述抽奖机构的动作模式切换成所述第二模式,并且当在该第二模式的动作过程中,通过所述通信网络从所述管理装置接收到第二模式结束信息时,将该抽奖机构的动作模式切换为所述第一模式。

7. 一种管理装置,其通过通信网络与多个权利要求 6 所述的游戏装置连接,其特征在于,具有：

判断机构,其判断从各游戏装置通过所述通信网络接收到的所述中奖通知的数量、或通知了通过该通信网络接收到的所述中奖通知的游戏装置的数量,是否达到了规定数；和

结束信息发送机构,其在该判断机构判断为达到了规定数时,通过所述通信网络向各游戏装置发送所述第二模式结束信息。

8. 根据权利要求 7 所述的管理装置,其特征在于,

所述判断机构对每个分别由 2 个以上的游戏装置构成的预先决定的多个组,统计从各游戏装置通过所述通信网络接收到的所述中奖通知的数量、或通知了通过该通信网络接收到的所述中奖通知的游戏装置的数量,按每个组判断各组的统计数是否达到了对每组决定的规定数,

所述结束信息发送机构在所述判断机构判断为达到了规定数时,通过所述通信网络向属于该判断所涉及的所有游戏装置发送所述第二模式结束信息。

游戏系统及构成该游戏系统的游戏装置和管理装置

技术领域

[0001] 本发明涉及由设置在游戏厅等游戏设施中的多个游戏装置、和通过网络与这些游戏装置连接的管理装置构成的游戏系统、以及构成该游戏系统的游戏装置和管理装置。

背景技术

[0002] 设置在游戏厅等中的代币游戏机（游戏装置），以从游戏者接受代币（投入对象）为条件，控制游戏的进行，并根据该游戏结果，向游戏者支付规定枚数的代币（支出对象）。在这样的代币游戏机中，公知有一种可进行头奖抽奖（jack pot）的游戏机（例如专利文献1）。如果对进行头奖抽奖的代币游戏机的一例进行说明，则例如对相当于从游戏者接受到的代币枚数的一部分的枚数进行累加，将其作为支出量数据保存到头奖抽奖装置的存储机构中。然后，在满足了规定的抽奖开始条件时，在头奖抽奖装置中进行抽奖，决定是否中了头奖。当在该抽奖中得了头奖时，向满足该规定的抽奖开始条件的游戏者支出上述支出量数据所表示枚数的代币，并将该支出量数据返回到初始值。

[0003] 一般在中了头奖时，会向中奖的游戏者支出大量的代币。因此，体验了因中了头奖而获得大量代币的游戏者，难以忘掉该体验，多数情况下希望通过利用该代币游戏机进行游戏，再次获得大量的代币。即，利用了头奖抽奖的代币游戏机，可期待着对于中了头奖的游戏者，促使其进一步使用该代币游戏机进行游戏的效果（揽客效果）。

[0004] 而且，对于目击了头奖中奖的旁观者来说，由于眼前涌现了大量的代币，所以多数情况为了自己也能获得大量的代币而跃跃欲试，因而提高了中头奖的热情。由此，利用了头奖抽奖的代币游戏机不限于头奖中奖的游戏者，对于看到向该游戏者支出了大量代币的旁观者，也可期待促使其使用该代币游戏机进行游戏的效果（揽客效果）。

[0005] [专利文献1] 特开 2002-253842 号公报

[0006] 但是，由于对头奖的中奖支出大量的代币枚数的关系，所以头奖的中奖率被设定得非常低。因此，实际上决定头奖的中奖频度很低，中头奖的游戏者和目击头奖中奖的旁观者的数量少。从而，在以往的利用了头奖抽奖的代币游戏机中，存在着基于利用该头奖抽奖的揽客效果不充分的问题。

[0007] 另外，为了提高头奖的中奖概率，可以提高决定头奖中奖的频度。但是，由于相应地会减少中奖时支出量数据所表示的代币枚数，所以中头奖的游戏者能够获得的代币枚数减少，降低了对头奖中奖的欲望。因此，只通过简单地提高头奖的中奖概率，不能提高基于头奖要实现的揽客效果。

[0008] 而且，上述的问题不限于利用了头奖抽奖的游戏装置，在进行用于决定是否中了中奖概率被设定得非常低的特定奖赏的抽奖的游戏装置中同样也会发生。

[0009] 即，在游戏装置中，中奖概率被设定得非常低的特定奖项，一般是使用该游戏机进行游戏的游戏者强烈希望中奖的奖项。因此，在决定了这样的特定奖项的中奖时，实际目睹了该中奖的旁观者，提高了希望自己也想要中该特定奖项的中奖欲望。因此，在游戏装置中，通过采用中奖概率非常低的特定奖项的抽奖，可起到揽客效果。但是，由于特定奖项的

中奖概率非常低,所以,实际上决定该特定奖项的中奖的频度很低,目击该特定奖项的中奖的旁观者的数量少。因此,会产生该揽客效果不充分的与上述问题相同的问题。

[0010] 另外,在利用了头奖抽奖的游戏装置中,由于在支出量数据被返回到初始值后的一段期间,支出量数据所表示的代币枚数少,所以,即使中了头奖,可支出的代币枚数也少。因此,在该期间即使决定了头奖的中奖,中了该头奖的游戏者所获得的代币枚数也少。因此,在这种情况下,对于该中奖者和目击了中奖的旁观者,不能充分促使其使用该游戏装置进行游戏,存在着无法期待高的揽客效果的问题。

[0011] 此外,该问题不限于代币游戏机,在利用头奖抽奖的弹子机和老虎机等所有的游戏装置中也同样会发生。

发明内容

[0012] 本发明鉴于上述问题而提出,其目的是,提供一种通过采用如头奖奖赏等那样中奖概率被设定得低的特定奖赏的抽奖,可提高揽客效果的游戏系统;和构成该游戏系统的游戏装置及管理装置。

[0013] 为了达到上述目的,技术方案 1 提供一种游戏系统,由多个游戏装置、和通过通信网络与该多个游戏装置连接的管理装置构成,其特征在于,各游戏装置具有:抽奖机构,其在满足了规定的抽奖开始条件时,进行用于按照规定的中奖概率决定是否中了特定奖项的抽奖;游戏进程控制机构,其进行利用了上述抽奖机构的游戏的进程控制;模式切换机构,其将上述抽奖机构的动作模式,在以上述特定奖项的中奖概率低的状态进行抽奖的第一模式、和以上述特定奖项的中奖概率高的状态进行抽奖的第二模式之间进行切换;和中奖通知机构,其在上述第二模式的动作过程中,当该抽奖机构决定了上述特定奖项的中奖时,将表示该情况的中奖通知通过上述通信网络通知给上述管理装置;各游戏装置的上述模式切换机构用于在各游戏装置间将上述抽奖机构的动作模式同时切换成上述第二模式,并且当在该第二模式的动作过程中,通过上述通信网络从上述管理装置接收到第二模式结束信息后,将该抽奖机构的动作模式切换为上述第一模式,上述管理装置具有:判断机构,其判断从各游戏装置通过上述通信网络接收到的上述中奖通知的数量、或通知了通过该通信网络接收到的上述中奖通知的游戏装置的数量,是否达到了规定数;和结束信息发送机构,其在该判断机构判断为达到了规定数时,向上述抽奖机构正在以上述第二模式动作的所有游戏装置,通过上述通信网络发送上述第二模式结束信息。

[0014] 在本游戏系统中,由于在全体游戏装置中同时向特定奖的中奖概率高的第二模式切换,所以,所有的游戏装置一齐成为容易中特定奖项的状态。由此,在第二模式下的期间,由于游戏者容易中特定的奖项,所以,可增加体验该特定奖项的中奖的游戏者数量以及目击该中奖的人数,从而可提高基于设置特定奖项所带来的揽客效果。

[0015] 另一方面,如果总是继续进行第二模式,则虽然可增加体验该特定奖项的中奖的游戏者数量以及目击该中奖的人数,但如果特定奖项的中奖过于容易,则结果会导致游戏者对特定奖项的中奖欲望减退,反而降低了基于特定奖项带来的揽客效果。

[0016] 因此,在本游戏系统中,当从各游戏装置通过网络接收到的中奖通知的数量、或通知了通过通信网络接收到的中奖通知的游戏装置的数量(以下,把这些数适当称为“中奖数”)达到了规定数时,切换到特定奖项的中奖概率低的第一模式。由此,在本游戏系统中,

能够享受容易中特定奖项这一基于第二模式的恩惠而实际中了该特定奖项的游戏者,被限定为在第二模式中的期间进行游戏的全部游戏者中的一部分,具体只是在达到上述规定数之前中奖的游戏者。由此,通过适当设定上述规定数,在能够维持游戏者对特定奖项的中奖欲望的范围内,可增加体验特定奖项的中奖的游戏者数量和目击该中奖的人数,提高基于特定奖项带来的揽客效果。

[0017] 而且,技术方案 2 的特征基于技术方案 1 的游戏系统,其特征在于,各游戏装置具有:受理投入对象的投入对象受理机构;和进行支出处理的支出处理机构,该支出处理用于根据上述游戏进程控制机构以该投入对象受理机构受理了投入对象为条件,进行了进程控制的游戏的结果,向游戏者支出规定量的支出对象;在决定了上述特定奖项的中奖的情况下游戏者可获得的支出对象的量,被设定为比没有决定该特定奖项的中奖的情况多,各游戏装置还具有支付率调整机构,该支付率调整机构用于进行下述控制:将在规定期间内由上述支出处理机构支出的支出对象的量,相对在该规定期间内由上述投入对象受理机构受理的投入对象的量的比率,即支付率,调整为接近预先决定的设定支付率。

[0018] 由于使支付率接近目标值对于游戏装置来说是重要的,所以为了使支付率接近目标值,通常是将各游戏装置的游戏进程的控制内容预先调整为在统计学上使支付率收敛于目标值。在本游戏系统中,当成为规定的时期时,全部的游戏装置一齐成为第二模式,提高了上述特定奖项的中奖概率,但即使在这种情况下,如果成为第二模式的时期和规定数是固定值,则可将各游戏装置的游戏进程的控制内容,预先调整为在统计学上使支付率收敛于目标值。但是,由于在第二模式期间中各游戏装置满足规定的抽奖开始条件的频度,因游戏者的数量和游戏者的游戏方式(在短时间使用很多投入对象的游戏者、和使用很少投入对象的游戏者等)而变动,所以难以预测。因此,在第二模式下,不能高精度确定在各游戏装置中决定特定奖项的中奖的概率,难以将各游戏装置的游戏进程的控制内容切实调整为使支付率接近目标值。

[0019] 因此,本游戏系统中,在各游戏装置中设置支付率调整机构,将规定期间内的实际支付率控制成接近预先决定的设定支付率。由此,由于考虑实际支出的支出对象的量来调整支付率,所以,在第二模式下,即使不知道在各游戏装置中决定特定奖项的中奖的概率,也能够使支付率接近目标值(设定支付率)。

[0020] 而且,在本游戏系统中,即使在可以变更成为第二模式的时期和上述规定数的情况下,也可以使支付率接近目标值(设定支付率)。因此,容易实现可以变更成为第二模式的时期和上述规定数的灵活的系统。

[0021] 另外,技术方案 3 提供一种游戏系统,由多个游戏装置、和通过通信网络与该多个游戏装置连接的管理装置构成,其特征在于,各游戏装置具有:抽奖机构,其在满足了规定的抽奖开始条件时,进行用于决定中了头奖的中奖者的头奖抽奖;游戏进程控制机构,其进行利用了上述抽奖机构的游戏的进程控制;保存支出量数据的支出量存储机构,该支出量数据包含当上述抽奖机构决定了上述头奖的中奖时应向中奖的游戏者支出的支出对象的量;头奖支出处理机构,其在上述抽奖机构决定了上述头奖的中奖时,进行第一头奖支出处理或第二头奖支出处理,该第一头奖支出处理用于向中奖的游戏者支出从上述支出量存储机构中读出的支出量数据所表示的量的至少一部分的量的支出对象,该第二头奖支出处理用于向中奖的游戏者支出比在该第一头奖支出处理中支出的支出对象的量更多量的支出

对象；支出量增加机构，其在每次满足了规定的支出量增加条件时，累积增加在上述支出量存储机构中保存的支出量数据所表示的量；模式切换机构，其将上述头奖支出处理机构的动作模式，在进行上述第一头奖支出处理的第一模式、和进行上述第二头奖支出处理的第二模式之间进行切换；和中奖通知机构，其在上述第二模式的动作过程中，当上述抽奖机构决定了上述头奖的中奖者时，将表示该情况的中奖通知，通过上述通信网络通知给上述管理装置；各游戏装置的上述模式切换机构在各游戏装置间将上述头奖支出处理机构的动作模式同时切换成上述第二模式，并且当在该第二模式的动作过程中，通过上述通信网络从上述管理装置接收到第二模式结束信息时，将该头奖支出处理机构的动作模式切换为上述第一模式，上述管理装置具有：判断机构，其判断从各游戏装置通过上述通信网络接收到的上述中奖通知的数量、或通知了通过该通信网络接收到的上述中奖通知的游戏装置的数量，是否达到了规定数；和结束信息发送机构，其在该判断机构判断为达到了规定数时，向上述抽奖机构正在以上述第二模式动作的所有游戏装置，通过上述通信网络发送上述第二模式结束信息。

[0022] 在该游戏系统中，全部游戏装置同时切换到头奖的中奖所能获得的支出对象的量比第一模式的情况多的第二模式。由此，只要在第二模式中的期间内，则即使在任意游戏者刚刚中了头奖后，也能够通过头奖的中奖，支付比第一模式时多的支出量。另外，在第二模式中的期间中头奖时支出的支出对象的量，可以是固定值，也可以是变动值。作为变动值的一例，例如可考虑使用对基于支出量数据的支出量加上规定量、或乘以规定比例的量。总之，通过将在第二模式的期间中头奖时支出的支出对象的量预先设定为大量，可增加基于头奖中奖而体验获得大量支出对象的游戏者的数量和目击该中奖的人数，从而可提高基于头奖抽奖带来的揽客效果。

[0023] 另一方面，如果总是继续进行第二模式，则虽然可增加体验大量获得的游戏者的数量和目击该中奖的人数，但难以进行支付率的管理，在实用化方面形成障碍。

[0024] 因此，在本游戏系统中，当中奖数达到规定数时，切换到进行基于支出量数据的通常的支出处理、即第一头奖支出处理的第一模式。由此，在本游戏系统中，能够享受只要中了头奖即可获得比第一模式时多的支出量的基于第二模式的恩惠的游戏者，只限于在第二模式的期间进行游戏的所有游戏者中的一部分，具体是在达到规定数之前中了头奖的游戏者。由此，通过恰当设定上述规定数，在可充分进行支付率的管理的范围内，可增加基于头奖中奖而体验获得大量支出对象的游戏者的数量和目击该中奖的人数，从而提高基于头奖抽奖带来的揽客效果。

[0025] 另外，技术方案 4 提供一种游戏系统，由多个游戏装置、和通过通信网络与该多个游戏装置连接的管理装置构成，其特征在于，各游戏装置具有：抽奖机构，其在满足了规定的抽奖开始条件时，进行用于决定中了头奖的中奖者的头奖抽奖；游戏进程控制机构，其进行利用了上述抽奖机构的游戏的进程控制；保存支出量数据的支出量存储机构，该支出量数据包含当上述抽奖机构决定了上述头奖的中奖时应向中奖的游戏者支出的支出对象的量；头奖支出处理机构，其在上述抽奖机构决定了上述头奖的中奖时，进行第一头奖支出处理或第二头奖支出处理，该第一头奖支出处理用于在从上述支出量存储机构读出的支出量数据所表示的量为预先决定的上限量以下的情况下，向中奖的游戏者支出该支出量数据所表示的量的支出对象，在超过该上限量的情况下，向中奖的游戏者支出该上限量的支出对

象,该第二头奖支出处理用于向中奖的游戏者支出与该上限量同量的支出对象;支出量增加机构,其在每次满足了规定的支出量增加条件时,累积增加在上述支出量存储机构中保存的支出量数据所表示的量;模式切换机构,其将上述头奖支出处理机构的动作模式,在进行上述第一头奖支出处理的第一模式、和进行上述第二头奖支出处理的第二模式之间进行切换;和中奖通知机构,其在上述第二模式的动作过程中,当上述抽奖机构决定了上述头奖的中奖者时,将表示该情况的中奖通知,通过上述通信网络通知给上述管理装置;各游戏装置的上述模式切换机构在各游戏装置间将上述头奖支出处理机构的动作模式同时切换成上述第二模式,并且当在该第二模式的动作过程中,通过上述通信网络从上述管理装置接收到第二模式结束信息时,将该头奖支出处理机构的动作模式切换为上述第一模式,上述管理装置具有:判断机构,其判断从各游戏装置通过上述通信网络接收到的上述中奖通知的数量、或通知了通过该通信网络接收到的上述中奖通知的游戏装置的数量,是否达到了规定数;和结束信息发送机构,其在该判断机构判断为达到了规定数时,向上述抽奖机构正在以上述第二模式动作的所有游戏装置,通过上述通信网络发送上述第二模式结束信息。

[0026] 在该游戏系统中,如果是在第二模式的期间内,则作为头奖中奖时被支出的支出对象的量,支付在第一模式下支出的支出量的上限量。由此,在第二模式的期间内中了头奖的游戏者,通常总能够体验在第一模式下被支出的最大量的支出对象的获得,而且使其他人目击到该中奖。

[0027] 另外,技术方案5的特征基于技术方案3的游戏系统,其特征在于,各游戏装置具有:受理投入对象的投入对象受理机构;进行支出处理的支出处理机构,该支出处理用于根据由上述游戏进程控制机构以该投入对象受理机构受理了投入对象为条件,进行了进程控制的游戏的结果,向游戏者支出规定量的支出对象;和支付率调整机构,其进行如下控制:将在规定期间内由上述头奖支出处理机构及上述支出处理机构支出的支出对象的量,相对在该规定期间内由上述投入对象受理机构受理的投入对象的量的比率,即支付率,调整为接近预先决定的设定支付率。

[0028] 此外,技术方案6的特征基于技术方案4的游戏系统,其特征在于,各游戏装置具有:受理投入对象的投入对象受理机构;进行支出处理的支出处理机构,该支出处理用于根据由上述游戏进程控制机构以该投入对象受理机构受理了投入对象为条件,进行了进程控制的游戏的结果,向游戏者支出规定量的支出对象;和支付率调整机构,其进行如下控制:将在规定期间内由上述头奖支出处理机构及上述支出处理机构支出的支出对象的量,相对在该规定期间内由上述投入对象受理机构受理的投入对象的量的比率,即支付率,调整为接近预先决定的设定支付率。

[0029] 由于使支付率接近目标值对于游戏装置来说是重要的,所以为了使支付率接近目标值,通常将各游戏装置的游戏进程的控制内容预先调整为在统计学上使支付率收敛于目标值。在本游戏系统中,当成为规定的时期时,全部的游戏装置一齐成为第二模式,基于头奖中奖而支出的支出对象的量比第一模式时多,但即使在这种情况下,只要成为第二模式的时期和规定数是固定值,即可将各游戏装置的游戏进程的控制内容预先调整为在统计学上使支付率收敛于目标值。但是,由于在第二模式期间各游戏装置中满足规定的抽奖开始条件的频度,因游戏者的数量和游戏者的游戏方式(在短时间使用很多投入对象的游戏者、和使用很少投入对象的游戏者等)而变动,所以难以预测。因此,在第二模式下不能高

精度确定在各游戏装置中决定特定奖项的中奖的概率,难以将各游戏装置的游戏进程的控制内容切实调整为使支付率收敛于目标值。

[0030] 因此,本游戏系统中,在各游戏装置中设置支付率调整机构,规定期间内的实际支付率被控制成接近预先决定的设定支付率。由此,由于考虑实际支出的支出对象的量来调整支付率,所以,在第二模式下,即使不知道各游戏装置中决定头奖的中奖的概率,也能够使支付率接近目标值(设定支付率)。

[0031] 而且,在本游戏系统中,即使在可以变更成为第二模式的时期和上述规定数的情况下,也可以使支付率接近目标值(设定支付率)。由此,容易实现可以变更成为第二模式的时期和上述规定数的灵活的系统。

[0032] 另外,技术方案7的特征基于技术方案1、3或4的游戏系统,其特征在于,各游戏装置的上述模式切换机构在上述第二模式的动作过程中,当上述抽奖机构决定了上述特定的奖项或上述头奖的中奖时,将该抽奖机构的动作模式切换为上述第一模式。

[0033] 在该游戏系统中,可限制各游戏装置中的第二模式下的中奖次数。

[0034] 另外,技术方案8的特征基于技术方案1、3或4的游戏系统,其特征在于,具有4个以上的上述游戏装置,上述管理装置的上述判断机构,对每个分别由2个以上游戏装置构成的预先决定的多个组,统计从各游戏装置通过上述通信网络接收到的上述中奖通知的数量、或通知了通过该通信网络接收到的上述中奖通知的游戏装置的数量,对各组判断各组的统计数是否达到了按各组决定的规定数,上述管理装置的上述结束信息发送机构在上述判断机构判断为达到了规定数时,通过上述通信网络向属于该判断所涉及的所有游戏装置发送上述第二模式结束信息。

[0035] 在本游戏系统中,不是在构成本游戏系统的全体游戏装置中,而是以组为单位,进行基于中奖通知的数量或通知了中奖通知的游戏装置的数量达到了规定数的从第二模式向第一模式的切换。可提高系统运用的自由度。

[0036] 具体而言,根据系统运用的方式,会发生在第二模式动作中中了特定奖项的游戏装置集中在一部分的游戏装置中,而其余的游戏装置在第二模式动作中不能中特定奖项的事态。例如,在第二模式动作中由游戏者进行游戏的比率(使用率)相对低的游戏装置(例如被设置在顾客数量少的游戏设施中的游戏装置),与使用率相对高的游戏装置(例如被设置在顾客数量多的游戏设施中的游戏装置)相比,通常抽奖次数少。因此,在到达规定数之前的期间,会形成总是使用率相对高的游戏装置中特定奖项,而使用率相对低的游戏装置总不能中奖特定奖项的情况。在这样的情况下,如果将构成本游戏系统的游戏装置分成例如在第二模式动作中特定奖项中奖频度高的组、和低的组,则即使是在不分组的情况下在第二模式动作中特定奖项的中奖频度低的游戏装置,也能够提高其中奖频度。

[0037] 另外,如果例如按照配置各游戏装置的地域进行分组,则可消除地域差,可对整个地域无差别地给予在第二模式动作中中了特定奖项的利益。

[0038] 另外,技术方案9的特征基于技术方案1、3或4的游戏系统,其特征在于,各游戏装置的上述模式切换机构在各游戏装置间同时切换成上述第二模式的时刻,是预先决定的日期或时刻到来时。

[0039] 在该游戏系统中,能够在系统全体中,提供当预先决定的日期或时刻到来时,使全体游戏装置一齐成为容易中特定奖项的状态的事件。

[0040] 另外,技术方案 10 的特征基于技术方案 1、3 或 4 的游戏系统,其特征就在于,各游戏装置的上述模式切换机构,当在上述第二模式的动作中接收到上述第二模式结束信息时,在接收到该第二模式结束信息之前没有结束满足了上述规定的抽奖开始条件的抽奖的情况下,在该抽奖结束之后进行向上述第一模式的切换。

[0041] 在该游戏系统中,能够防止在第二模式动作中满足了上述规定的抽奖开始条件的游戏者,不能享受基于容易中特定奖项的第二模式动作带来的恩惠的事态。

[0042] 另外,技术方案 11 提供一种游戏装置,其通过通信网络与管理装置连接,其特征在于,具有:抽奖机构,其在满足了规定的抽奖开始条件时,进行用于按照规定的中奖概率决定是否中特定奖项的抽奖;游戏进程控制机构,其进行利用了上述抽奖机构的游戏的进程控制;模式切换机构,其将上述抽奖机构的动作模式,在以上述特定奖项的中奖概率低的状态进行抽奖的第一模式、和以上述特定奖项的中奖概率高的状态进行抽奖的第二模式之间进行切换;和中奖通知机构,其在上述第二模式的动作过程中,当该抽奖机构决定了上述特定奖项的中奖时,将表示该情况的中奖通知,通过上述通信网络通知给上述管理装置;上述模式切换机构在规定的时期将上述抽奖机构的动作模式切换成上述第二模式,并且当在该第二模式的动作过程中,通过上述通信网络从上述管理装置接收到第二模式结束信息时,将该抽奖机构的动作模式切换为上述第一模式。

[0043] 在该游戏装置中,通过与管理装置配合动作,在可维持游戏者对特定奖项的中奖欲望的范围内,能够增加体验特定奖项的中奖的游戏者的数量和目击该中奖的人数,提高基于特定奖项带来的揽客效果。

[0044] 另外,技术方案 12 提供一种游戏装置,其通过通信网络与管理装置连接,其特征在于,具有:抽奖机构,其在满足了规定的抽奖开始条件时,进行用于决定中了头奖的中奖者的头奖抽奖;游戏进程控制机构,其进行利用了上述抽奖机构的游戏的进程控制;保存支出量数据的支出量存储机构,该支出量数据包含当上述抽奖机构决定了上述头奖的中奖时应向中奖的游戏者支出的支出对象的量;头奖支出处理机构,其在上述抽奖机构决定了上述头奖的中奖时,进行第一头奖支出处理或第二头奖支出处理,该第一头奖支出处理用于向中奖的游戏者支出从上述支出量存储机构读出的支出量数据所表示的量的至少一部分的量的支出对象,该第二头奖支出处理用于向中奖的游戏者支出在该第一头奖支出处理中支出的支出对象的量以上的支出对象;支出量增加机构,其在每次满足了规定的支出量增加条件时,累积增加在上述支出量存储机构中保存的支出量数据所表示的量;模式切换机构,其将上述头奖支出处理机构的动作模式,在进行上述第一头奖支出处理的第一模式、和进行上述第二头奖支出处理的第二模式之间进行切换;和中奖通知机构,其在上述第二模式的动作过程中,当上述抽奖机构决定了上述头奖的中奖者时,将表示该情况的中奖通知,通过上述通信网络通知给上述管理装置;上述模式切换机构在规定的时期将上述头奖支出处理机构的动作模式切换为上述第二模式,并且当在该第二模式的动作过程中,通过上述通信网络从上述管理装置接收到第二模式结束信息时,将该头奖支出处理机构的动作模式切换为上述第一模式。

[0045] 在该游戏装置中,通过与管理装置配合动作,在可充分进行支付率的管理的范围内,增加了基于头奖的中奖而体验获得大量支出对象的游戏者的数量和目击该中奖的人数,从而提高了基于头奖抽奖带来的揽客效果。

[0046] 另外,技术方案 13 提供一种管理装置,其通过通信网络与技术方案 11 或 12 的多个游戏装置连接,其特征在于,具有:判断机构,其判断从各游戏装置通过上述通信网络接收到的上述中奖通知的数量、或通知了通过该通信网络接收到的上述中奖通知的游戏装置的数量,是否达到了规定数;和结束信息发送机构,其在该判断机构判断为达到了规定数时,通过该通信网络向各游戏装置发送上述第二模式结束信息。

[0047] 在该管理装置中,通过与多个游戏装置配合动作,在可维持游戏者对特定奖项的中奖欲望的范围内,或在可充分进行支付率的管理的范围内,增加基于头奖的中奖而体验获得大量支出对象的游戏者的数量和目击该中奖的人数,从而提高了基于头奖抽奖带来的揽客效果。

[0048] 另外,技术方案 14 的特征基于技术方案 13 的管理装置,其特征在于,上述判断机构对每个分别由 2 个以上的游戏装置构成的预先决定的多个组,统计从各游戏装置通过上述通信网络接收到的上述中奖通知的数量、或通知了通过该通信网络接收到的上述中奖通知的游戏装置的数量,按每个组判断各组的统计数是否达到了对各组决定的规定数,上述结束信息发送机构在上述判断机构判断为达到了规定数时,通过上述通信网络向属于该判断所涉及的组的所有游戏装置发送上述第二模式结束信息。

[0049] 在该管理装置中,可提高游戏系统的运用自由度。

[0050] 根据本发明,可获得下述良好效果,即,通过采用如头奖等那样被设定为低中奖概率的特定奖项的抽奖而提高了揽客效果。

附图说明

[0051] 图 1 是本实施方式的游戏系统整体的概略结构图。

[0052] 图 2 是构成该游戏系统的管理服务器的控制框图。

[0053] 图 3 是表示构成该游戏系统的推币游戏机的整体结构的局部立体图。

[0054] 图 4 是用于说明该推币游戏机中的操作台(station)部的结构的说明图。

[0055] 图 5 是用于说明该操作台部的内部构造的说明图。

[0056] 图 6 是表示在该操作台部的显示部中显示的色子用游戏画面的一例的说明图。

[0057] 图 7 是表示在该操作台部的显示部中显示的宾果(bingo)用游戏画面的一例的说明图。

[0058] 图 8 是表示该推币游戏机中的卫星抽奖装置的主要结构的立体图。

[0059] 图 9 是取出了该操作台部的游戏池及其周边部的构成的局部立体图。

[0060] 图 10(a) 及 (b) 是用于说明该游戏池中的推币部的往复运动的说明图。

[0061] 图 11 是该代币投入机构的局部分解图。

[0062] 图 12 是表示该中心抽奖装置的结构立体图。

[0063] 图 13 是表示该中心抽奖装置的结构的主视图。

[0064] 图 14 是表示该中心抽奖装置中的旋转搬送装置的一部分的说明图。

[0065] 图 15 是示意表示在该推币游戏机的中心抽奖装置中设置的 20 个保持空间与奖赏之间的对应关系的说明图。

[0066] 图 16 是表示在该中心抽奖装置的显示装置上显示的画面的一例的说明图。

[0067] 图 17 是表示该推币游戏机中的游戏控制系统的主要结构的框图。

[0068] 图 18 是表示在该推币游戏机中进行的色子游戏的流程的流程图。

[0069] 图 19 是表示在该推币游戏机中进行的宾果游戏的流程的流程图。

[0070] 图 20 是表示在该推币游戏机中进行的头奖抽奖的流程的流程图。

[0071] 图 21 是表示本游戏系统中的期间限定事件的流程的流程图。

[0072] 图中 :1- 推币游戏机 ;500- 游戏池 (game field) ;501- 主台 ;510- 推币部 ;600、610、620- 控制部 ;1000- 卫星抽奖装置 ;2000- 中心抽奖装置 ;2100- 旋转搬送装置 ;2300- 显示装置 ;2400- 大型抽奖球 ;2500- 大型球投入机构 ;2510- 球回收口 ;2520- 球保持部 ;4000- 管理服务器 ;B1、B2- 球 ;JP1、JP2- 头奖 ;F- 保持空间 ;M- 代币 ;SA- 卫星部 ;ST- 操作台部。

具体实施方式

[0073] 下面,结合附图,对将本发明应用到游戏系统的一个实施方式进行说明,该游戏系统由作为游戏装置(街机)的代币游戏机的多个推币游戏机、和与这些游戏机构成可通信连接的作为管理装置的管理服务器构成。

[0074] 其中,各附图为了达到能够理解本发明的内容的程度,只概略表示了形状、大小及位置关系,因此,本发明不限于各附图中所示的形状、大小及位置关系。而且,在各附图中,为了结构的明了化,省略了剖面中的阴影线的一部分。并且,后面举例说明的数值只是本发明的优选例子,因此,本发明不限于举例说明的数值。

[0075] [系统概略]

[0076] 首先,对本实施方式的游戏系统的整体结构进行说明。

[0077] 图 1 是本实施方式的游戏系统整体的概略结构图。

[0078] 构成该游戏系统的多个推币游戏机 1,在本实施方式中被设置在相互不同的游戏厅等游戏设施(店铺)中。各推币游戏机 1 与管理服务器 4000 之间,通过作为低速通信网络的 WAN(Wide Area Network) 连接。管理服务器 4000 通过与各推币游戏机 1 进行数据通信,来进行游戏系统整体的管理。另外,在本实施方式中,对遍及多个店铺的游戏系统进行说明,但设置在单一店铺内的游戏系统也是同样的。

[0079] (管理服务器的构成)

[0080] 图 2 是管理服务器 4000 的控制框图。

[0081] 管理服务器 4000 主要由作为判断机构及结束信息发送机构的控制装置 4001、存储装置 4002、和外部通信装置 4003 构成。存储装置 4002 保存各种控制程序。外部通信装置 4003 用于通过 WAN 与各推币游戏机 1 进行数据通信。

[0082] (游戏机整体构成)

[0083] 图 3 是表示本实施方式的推币游戏机 1 的整体构成的局部立体图。

[0084] 本推币游戏机 1 以包围中心抽奖装置 2000 的方式设置有 4 个卫星部 SA。各卫星部 SA 分别具有 4 个操作台部 ST,各游戏者可以在各操作台部 ST 分别进行游戏。而且,各卫星部 SA 分别具有 1 台卫星抽奖装置 1000,在该卫星抽奖装置 1000 的周围,排列配置着各操作台部 ST。

[0085] (操作台部的结构)

[0086] 图 4 是用于说明本推币游戏机 1 中的操作台部 ST 的结构的说明图。

[0087] 图 5 是用于说明操作台部 ST 的内部结构的说明图。

[0088] 如图 5 所示,操作台部 ST 具有:代币投入机构(投入部)100、代币搬送路径 200、提升斗(lift up hopper)300、代币排出路径 400、游戏池 500、控制部 600、显示部 700 和框体 800。在本实施方式中,主要由代币投入机构(投入部)100、代币搬送路径 200、提升斗 300 及代币排出路径 400 构成了代币送出机构。

[0089] 框体 800 成为操作台部 ST 的骨架。框体 800 中,在上部前侧配置有代币投入机构 100,在上部后侧配置有作为显示机构的显示部 700,在上部中央配置有游戏池 500。而且,在框体 800 的内部,收纳有代币搬送路径 200、提升斗 300 和控制部 600 等。这里,“前侧”表示游戏者进行游戏时所在的一侧,“后侧”表示游戏者进行游戏时所在一侧的相反侧,“中央”表示上述的“前侧”与“后侧”之间的区域。

[0090] 代币投入机构 100 是在游戏者进行游戏时用于将代币 M 投入到推币游戏机 1 的机构。从代币投入机构 100 投入的代币 M 通过代币搬送路径 200 被搬送到提升斗 300,并暂时贮存在提升斗 300 中。代币搬送路径 200 及提升斗 300,如上述那样被配置在框体 800 内。其中,代币搬送路径 200 使代币投入机构 100 和提升斗 300 构成机械及物理连接,具有将从代币投入机构 100 投入的代币 M 搬送到提升斗 300 的功能。

[0091] 提升斗 300 具有:用于蓄积代币 M 的代币贮留部 310、用于将代币 M 提升到规定高度的提升部 320、和用于将被提升的代币 M 在规定的时刻排出的代币排出部(排出部)330。而且,在代币排出部 330 的排出口,可左右摆动地设置有用于将被排出的代币 M 引导到游戏池 500 的代币排出路径 400。

[0092] 提升部 320 的上端被配置在游戏池 500 之上。由此,设置在提升部 320 的上端的代币排出部 330 也被配置在游戏池 500 之上。因此,暂时蓄积在被设置于游戏池 500 之下的代币贮留部 310 中的代币 M,在由提升部 320 抬升到游戏池 500 的上方后,从代币排出部 330 通过代币排出路径 400 向游戏池 500 射出。

[0093] 在游戏池 500 内,主要设置有对处于有效状态的代币 M 进行贮存的作为代币载置台的主台 501、和被载置在主台 501 上的作为代币推出部件的推币部 510。其中,有效状态是指与游戏有关的状态。推币部 510 具有:对处于有效状态的代币 M 进行贮留的上面(将其称为副台 511)、使从副台 511 落下的代币 M 滑动的倾斜台 512、和将贮留在主台 510 上的代币 M 推进的推进壁 513。而且,推币部 510 被可滑动地设置在游戏池 500 中的主台 501 上,以一定的周期或任意的周期前后滑行运动。推币部 510 的一部分(里侧)被收纳在设置于显示部 700 下方的后述收纳部 720。推币部 510 通过以从该收纳部 720 出入的方式滑动,前后进行往复运动。

[0094] 显示部 700 中的显示器 701 的框部件 710 可滑动地与副台 511 抵接。因此,在推币部 510 向被收纳到收纳部 720 中的方向移动时,由框部件 710 将副台 511 上的代币 M 推进。通过该推进,副台 511 上的一部分代币 M 落到倾斜台 512 上。从副台 511 落下的代币 M 的一部分,进入到设置在倾斜台 512 上的作为代币通过口的开口部(将其称为漏孔 515-1、515-2、515-3)。另外,其余的代币 M 直接落到主台 501,贮留在主台 501 上。

[0095] 主台 501 上的代币 M 与副台 511 上的代币 M 同样,通过推币部 510 的滑行运动被推进。即,由于在主台 501 上推币部 510 被无间隙地载置,所以,在推币部 510 从收纳部 720 向搬出的方向移动时,由推币部 510 前面的推进壁 513 将主台 501 上的代币 M 推进。通过

该推进,主台 501 上的一部分代币 M 落下。落下的代币 M 中从游戏者侧的一端(将其称为前端 501a(参照图 4))向代币落下槽落下的代币 M,被支付给游戏者,其他的代币 M、例如从主台 501 的两侧(将其称为侧端 501b)落下的代币 M 被存留在操作台部 ST 内的规定贮留部中。

[0096] 另外,从代币投入机构 100 投入的代币 M,被暂时储存在提升斗 300 的代币贮留部 310 中。被储存在代币贮留部 310 中的代币 M,由提升部 320 提起,预先设置到提升斗 300 的代币排出部 330。当代币 M 被投入到代币投入机构 100 中时,提升斗 300 根据来自控制部 600 的控制,将预先设置在代币排出部 330 的代币 M 向游戏池 500 排出。这样,在本实施方式中,游戏者投入的代币 M、与实际被投入到游戏池 500 的代币 M,是不同的代币。

[0097] 此外,操作台部 ST 如图 4 所示,在至少一方的侧边具有球投入机构 1800。球投入机构 1800 是用于将后述的作为异形物的球状物体的球 B1、B2 向游戏池 500 投入的结构,具有球投入坡路 1801、和球投入位置抽奖机构 1810。其中,球 B1、B2 是用于执行后述的宾果游戏的抽奖用物体。

[0098] 而且,操作台部 ST 如图 4 所示,在至少一方的侧边具有球搬运机构 1900。球搬运机构 1900 是在从游戏池 500 的主台 501 向设在其近前侧的代币落下槽落下了球 B1、B2 时,用于将该球 B1、B2 搬运到卫星抽奖装置 1000 的结构,具有后述的球搬送路径 1040、球搬运部 1910 和球搬运部行驶坡路 1901。球搬送路径 1040 被设在前端 501a 下方,将从前端 501a 落下的球 B1、B2 引导到球搬运部 1910。球搬运部 1910 是用于将通过球搬送路径 1040 而接收到的球 B1、B2 搬运到卫星抽奖装置 1000 的结构,按照控制部 600 的控制,在球搬运部行驶坡路 1901 上行驶。其中,搬运到卫星抽奖装置 1000 的球 B1、B2,被传递给后述的球托架 1520(参照图 8)。

[0099] 并且,操作台部 ST 如图 4 所示,具有包括提升斗 1020 和代币支出部 1030 的代币支出机构,通过驱动该代币支出机构,与从前端 501a 落到代币落下槽的代币 M 相同数量的代币 M,被向代币投入机构 100 的贮留部 101 排出。

[0100] 另外,在操作台部 ST 的显示部 700 上,显示宾果游戏或数字抽奖游戏(色子游戏)等与推币游戏不同的游戏的游戏画面。在本推币游戏机 1 中,如后所述,除了推币游戏以外,还在显示部 700 上显示图 6 所示的色子用游戏画面,执行色子游戏,同时,在显示部 700 上显示图 7 所示的宾果用游戏画面,执行宾果游戏。

[0101] 色子游戏主要是由操作台部 ST 中的控制部 600 进行数字抽奖的数字抽奖游戏。该色子游戏的开始条件是,代币 M 进入到设置在推币部 510 的倾斜台 512 上的漏孔 515-1、515-2、515-3 的任意孔中。在未进行后述的宾果游戏的期间,显示部 700 上显示图 6 所示的色子用游戏画面,当代币 M 进入到漏孔 515-1、515-2、515-3 的任意一个中,满足了色子抽奖开始条件时,控制部 600 进行使 3 个色子状方块 DS 旋转的显示控制。在色子游戏的数字抽奖中,控制部 600 执行规定的抽奖程序,将生成的随机数与规定的中奖表对照,决定中了任意的中奖数还是错过了中奖。然后,在决定了中奖数的情况下,控制部 600 进行使 3 个色子状方块 DS 的旋转停止的显示控制,在显示部 700 上停止显示与该中奖数相关的图案的组合。

[0102] 在本实施方式中,作为数字抽奖的奖项,准备了向游戏池 500 供给 3 枚代币的小奖 A、向游戏池 500 供给 8 枚代币的小奖 B、向游戏池 500 供给球 B1 的球供给奖、向游戏池 500

供给 30 枚代币的通常红利奖、向游戏池 500 供给 30 枚代币并在以后的数字抽奖中使用中奖概率被设定为较高的中奖表的改变概率奖、直接向卫星抽奖装置 1000 供给球 B1 的直接卫星奖、和直接向中心抽奖装置 2000 供给球 B1 的直接中心奖等。各奖项的中奖概率被设定为按照以上的顺序逐步降低。另外,可以准备任意的奖项,并对各奖项设定任意的中奖概率。例如,也可以构成为直接向游戏者支出代币 M 等,给予游戏者各种利益的结构。

[0103] 在本实施方式中,控制部 600 作为供给抽奖机构发挥功能,通过决定是否中了球供给奖项,来进行是否向游戏池 500 供给球 B1 的抽奖。然后,当通过控制部 600 的数字抽奖而中了球供给奖时,从控制部 600 向卫星抽奖装置 1000 的未图示的控制部输出球供给指令。由此,卫星抽奖装置 1000 的控制部如后所述,从球供给机构 1300 向球托架 1520 递交球 B1,使该球托架 1520 沿着环状的球搬送路径 1500 的外周,移动到与中了该球供给奖的操作台部 ST 对应的位置。然后,从该球托架 1520 向该操作台部 ST 的球投入机构 1800 递交球 B1,从该球投入机构 1800 向游戏池 500 供给球 B1。其中,在本实施方式中,球 B2 只在后述的宾果游戏的宾果卡上成立了特定线的宾果时,向游戏池 500 供给。与此时的球供给相关的结构及动作,除了从不同于球供给机构 1300 的其他球供给机构 1400 向球托架 1520 递交球 B2 以外,与球 B1 的情况大致相同。

[0104] 在本实施方式中,由用于这样将球 B1、B2 向游戏池 500 供给的构成部分,构成异形物供给机构。

[0105] 宾果游戏是通过使用了 2 种球 B1、B2 和卫星抽奖装置 1000 的物理抽奖来进行的物理抽奖游戏,其在后述的卫星抽奖装置 1000 的未图示的控制部、和操作台部 ST 的控制部 600 的控制下进行。其中,在宾果游戏中,卫星抽奖装置 1000 的控制部主要对决定宾果游戏的中奖宾果数字的抽奖进行控制,属于包括该卫星抽奖装置 1000 的卫星部 SA 的各操作台部 ST 的控制部 600,主要承担宾果游戏的演出和宾果成立的判定等控制。在本实施方式中,通过在卫星抽奖装置 1000 中使球 B1、B2 移动,来进行从相互不同的多个宾果数字(抽奖对象)中选择 1 个中奖宾果数字(中奖对象)的物理抽奖。在本实施方式的物理抽奖中,从“1”~“9”的宾果数字中,选择 1 个中奖宾果数字。而且,由例如操作台部 ST 的作为排列信息生成机构的控制部 600,针对各操作台部 ST,分别生成将这些“1”~“9”的宾果数字排列成矩阵状的宾果卡的排列信息。然后,如图 7 所示,在各操作台部 ST 的显示部 700 上,显示按照该排列信息排列了“1”~“9”的宾果数字的图像(抽奖对象图像)的宾果卡图像 BC。本实施方式中,在未进行宾果游戏的期间,在显示部 700 上显示图 6 所示的色子用游戏画面,当开始进行宾果游戏的物理抽奖时,切换为图 7 所示的宾果用游戏画面。另外,若宾果游戏的物理抽奖结束,则再次返回到色子用游戏画面,但在色子用游戏画面的上部,如图 6 所示那样,显示小的宾果卡图像 BC。由此,游戏者能够时时确认在自己进行游戏的操作台部 ST 的宾果卡中出现了几个中奖宾果数字。

[0106] 本实施方式中,在各操作台部进行的各宾果游戏,通常按每个操作台部 ST 独立进行。即,当在一个操作台部 ST 中,球 B1、B2 落到代币落下槽,卫星抽奖装置 1000 开始进行物理抽奖时,由此中奖的宾果数字只在这一个操作台部 ST 中作为中奖宾果数字被处理,在其他操作台部 ST 中不作为中奖宾果数字进行处理。但在本实施方式中,若满足了后述规定的事件条件,则当球 B1、B2 下落到一个操作台部 ST 的代币落下槽时进行的物理抽奖中中奖的宾果数字,除了该一个操作台部 ST 之外,还在其他的操作台部 ST 中作为中奖宾果数字进

行处理。

[0107] 这里,本实施方式中的其他操作台部 ST 是与该一个操作台部 ST 同属于相同的卫星部 SA 的剩余 3 个操作台部 ST。即,在本实施方式中,能够将本推币游戏机 1 所具备的所有操作台部 ST 分成多个组,将各个组作为卫星部 SA,在属于该卫星部 SA 的操作台部 ST 之间,通过满足上述事件条件,产生使各游戏者的游戏相互关联的状况。结果,例如可产生分别在属于同一卫星部 SA 的操作台部 ST 中进行游戏的游戏者,为了获得代币而进行相互协作那样的游戏性。

[0108] 此外,针对本实施方式的宾果游戏的详细情况,将在后面说明。

[0109] (卫星抽奖装置的构成)

[0110] 图 8 是表示卫星抽奖装置 1000 的主要结构的立体图。

[0111] 卫星抽奖装置 1000 具有:外宾果盘 1100、内宾果盘 1200、球供给机构 1300 及 1400、球搬送路径 1500、盘球投入机构 1600 和支承台 1700。

[0112] 支承台 1700 是成为卫星抽奖装置 1000 的骨架的结构,用于支承其他构成部分。支承台 1700 中,在上部中央配置有内宾果盘 1200,并环绕该内宾果盘 1200 地配置有外宾果盘 1100。并且,环绕外宾果盘 1100 地配置有球搬送路径 1500。在球搬送路径 1500 的侧面设有球供给机构 1300 及 1400。

[0113] 球供给机构 1300 是用于供给某种球、例如非金属制的球 B1 的结构。而球供给机构 1400 是用于供给与球 B1 不同种类的例如金属制的球 B2 的结构。其中,球 B1 和球 B2 的差异也可以与是金属还是非金属无关,而根据其他因素,例如球的颜色来规定。

[0114] 该球供给机构 1300 具有:球供给部 1301、提升部 1302 和球返回路径 1303。球供给部 1301 是用于将球 B1 供给后述的球托架 1520 的结构。提升部 1302 是用于将球 B1 提升到球供给部 1301 的结构。球返回路径 1303 是成为用于使被供给到后述外宾果盘 1100 的球 B1,返回到球供给机构 1300 的提升部 1302 的路径的结构。

[0115] 同样,球供给机构 1400 具有:球供给部 1401、提升部 1402 和球返回路径(未图示)。球供给部 1401 是用于将球 B2 供给后述的球托架 1520 的结构。提升部 1402 是用于将球 B2 提升到球供给部 1401 的结构。未图示的球返回路径 1403 是成为用于使被供给到后述内宾果盘 1200 的球 B2,返回到球供给机构 1400 的提升部 1402 的路径的结构。

[0116] 球托架 1520 是用于沿着环状的球搬送路径 1500 外周搬运球 B1、B2 的结构。该球托架 1520 具有由弯曲成 V 字状的 2 个棒状部件构成的保持部,用于在其中保持球 B1、B2。而且,球托架 1520 被固定在沿着球搬送路径 1500 设置的环状部件 1550 上。因此,通过使环状部件沿着球搬送路径 1500 旋转,使球托架 1520 沿着球搬送路径 1500 移动。

[0117] 球搬送路径 1500 在外周面具有多个传感部 1510。传感部 1510 是用于检测在其附近是否存在球托架 1520 的结构。由传感部 1510 检测出的信息被恰当或实时地输入到例如未图示的控制部。该控制部根据从传感部 1510 送来的信息,确定球托架 1520 的位置,基于此来控制球托架 1520 的行驶及停止。例如,在图 4 所示的向操作台部 ST 供给球 B1 的情况下,该控制部根据来自传感部 1510 的信息,使球托架 1520 停止在传感部 1510-1 的位置。由此,球托架 1520 位于球投入坡路 1801 的延长上的位置。在该状态下,当由未图示的控制部使球托架 1520 的 V 字状保持部倒向球投入坡路 1801 侧时,球托架 1520 中保持的球 B1、B2 被投入到球投入坡路 1801(参照图 4)的入口。另外,传感部 1510 在球搬送路径 1500 的

外周面上,分别被设置在各操作台部 ST 中的配置了球投入坡路 1801 的位置、和配置了球搬运部行驶坡路 1901 的位置。

[0118] 被投入到球投入坡路 1801 的球 B1、B2,由图 4 所示的挡板 1802 暂时保持。然后,当游戏者按下按钮 160,该操作信号被送到控制部 600 时,控制部 600 通过驱动控制,使挡板 1802 倒向球投入坡路 1801 的出口侧。由此,被挡板 1802 阻挡的球 B1、B2 基于该球投入坡路 1801 的坡度而向下滚落,经由球投入位置抽奖机构 1810,被投入到游戏池 500。被投入到游戏池 500 的球 B1、B2 在推币游戏的进行过程中,与代币 M 同样,从主台 501 的前端 501a 落到代币落下槽。落下的球 B1、B2 如上所述,经由后述的球搬送路径 1040 被设置在球搬运部 1910 中。其中,该球搬送路径 1040 具有只留住球 B1、B2,而使代币 M 通过的球保持部 1041。另外,球搬运部 1910 在通常的状态下,在球搬送路径 1040 的球排出口 1043 处待机。

[0119] 球搬运部 1910 是用于如上述那样将球 B1、B2 向卫星抽奖装置 1000 搬运的结构。球搬运部 1910 在被设置了球 B1、B2 后,根据来自未图示的控制部的控制,在球搬运部行驶坡路 1901 上向上行驶,移动到球搬运部行驶坡路 1901 的上端。球托架 1520 在球搬运部行驶坡路 1901 的上端附近待机。球搬运部 1910 在移动到球搬运部行驶坡路 1901 的上端后,将所搬运的球 B1、B2 递交给球托架 1520。其中,接受了球 B1、B2 的球托架 1520 成为保持该球的姿势。

[0120] 另外,球托架 1520 在接受了球 B1、B2 后,根据来自未图示的控制部的控制,向与盘球投入机构 1600 对置的位置移动。盘球投入机构 1600 具有:用于将球 B1 向外宾果盘 1100 投入的托盘 1610、和用于将球 B2 向内宾果盘 1200 投入的托盘 1620。球托架 1520 根据来自上述未图示的控制部的控制,按照所保持的球的种类 (B1、B2),移动到与托盘 1610 或 1620 对置的位置。托盘 1610、1620 在从球托架 1520 接受球时,下降到与球托架 1520 对置的位置,在从球托架 1520 接受了球后,上升到与球投入路径 1110、1210 对置的位置。并且,将球保持到球投入时刻为止。

[0121] 例如,在从球搬运部 1910 接受了球 B1 的情况下,球托架 1520 在沿着球搬送路径 1500 行驶后,将该球 B1 递交给盘球投入机构 1600 的托盘 1610。接受了球 B1 的托盘 1610 例如在游戏者按下了按钮 160 的时刻,将所保持的球 B1 投入到球投入路径 1110。被投入的球 B1 在获得了与球投入路径 1110 的倾斜及长度对应的加速后,被向外宾果盘 1100 投入。另外,例如在从球搬运部 1910 接受了球 B2 的情况下,球托架 1520 在沿着球搬送路径 1500 行驶后,将该球 B2 递交给盘球投入机构 1600 的托盘 1620。接受了球 B2 的托盘 1620 例如在游戏者按下了按钮 160 的时刻,将所保持的球 B2 向球投入路径 1210 投入。被投入的球 B2 在获得了与球投入路径 1210 的倾斜及长度对应的加速后,被向内宾果盘 1200 投入。其中,被递交给球托架 1520 的球的种类是 B1 还是 B2,例如在将球 B1 设为非金属制,将 B2 设为金属制的情况下,可通过在球托架 1520 中设置金属传感器等检测出来。另外,例如在将球 B1 和球 B2 设定为不同颜色的情况下,通过在球托架 1520 中设置色彩传感器等,可检测出接收到的球的种类。而且,检测出的球的种类信息被送到未图示的控制部。从而,根据向该控制部通知的球的种类,来控制球托架 1520。

[0122] 外宾果盘 1100 具有直径为能够通过球 B1 程度的 2 个以上的孔 (将其称为获奖点 1101),并以规定的周期在内宾果盘 1200 的周围旋转。在本实施方式中,设置有合计 10 个获奖点 1101,各获奖点分别被分配了在宾果游戏中使用的“1”~“9”中的宾果数字、和中

心抽奖装置 2000 中的抽奖开始的权利。被投入到外宾果盘 1100 的球 B1 基于在球投入路径 1110 中获得的加速及外宾果盘 1100 自身的旋转,围绕外宾果盘 1100 旋转后,进入到任意的获奖点 1101。球 B1 进入到哪个获奖点 1101 的信息被恰当地送到未图示的控制部。该控制部在球 B1 进入到被分配了宾果数字的任意获奖点 1101 时,与作为该球 B1 的搬运方的操作台部 ST 的控制部 600 等配合动作,将分配给该获奖点 1101 的宾果数字作为中奖宾果数字,进行游戏。另外,为了使用户能够确认,进入到获奖点 1101 的球 B1 被暂时保持在获奖点 1101 的入口之后,被投入到设置在外宾果盘 1100 下方的球返回路径 1303。

[0123] 同样,内宾果盘 1200 具有直径为能够通过球 B2 程度的 1 个以上的获奖点 1201,并以其中心部分为旋转中心按规定的周期旋转。在本实施方式中,设置有合计 5 个获奖点 1201,其中 4 个获奖点 1201 每个被分配了宾果游戏所使用的“1”~“8”中的 2 个宾果数字,另一个获奖点 1201 被分配了中心抽奖装置 2000 中的抽奖开始的权利。被投入到内宾果盘 1200 的球 B2 基于在球投入路径 1210 中获得的加速及内宾果盘 1200 自身的旋转,围绕内宾果盘 1200 旋转后,进入到任意的获奖点 1201。球 B2 进入到哪个获奖点 1201 的信息被恰当地送到未图示的控制部。该控制部在球 B2 进入到被分配了宾果数字的任意获奖点 1201 时,与作为该球 B2 的搬运方的操作台部 ST 的控制部 600 等配合动作,将分配给该获奖点 1201 的宾果数字作为中奖宾果数字,进行游戏。另外,为了使用户能够确认,进入到获奖点 1201 的球 B2 被暂时保持在获奖点 1201 的入口之后,被投入到设置在内宾果盘 1200 下方的未图示的球返回路径。

[0124] 而且,当在外宾果盘 1100 或内宾果盘 1200 上,球 B1、B2 进入到被分配了中心抽奖装置 2000 中的抽奖开始权利的获奖点 1101、1201 时,卫星抽奖装置 1000 的未图示的控制部向后述中心抽奖装置 2000 的未图示的控制部,输出头奖抽奖的开始指令。关于该中心抽奖装置 2000 的头奖抽奖,将在后面详细说明。

[0125] (游戏池的结构)

[0126] 图 9 是抽出了游戏池 500 及其周边部的构成的局部立体图。

[0127] 图 10(a) 及 (b) 是用于对游戏池 500 中的推币部 510 的往复运动进行说明的说明图。

[0128] 如上所述,游戏池 500 由作为代币载置台的主台 501、和被可滑动地载置于主台 501 上的作为代币推出部件的推币部 510 构成。推币部 510 在主台 501 上,以进出设置在显示部 700 的显示器 701 下方的收纳部 720 的方式前后滑行运动。其中,图 10(a) 是推币部 510 最大限度退避到收纳部 720 内时的俯视图,图 10(b) 是推币部 510 从收纳部 720 最大限度突出时的俯视图。

[0129] 如上所述,显示部 700 的框部件 710 与作为推币部 510 的上面的副台 511 抵接。因此,贮留在作为推币部 510 的上面的副台 511 上的代币 M,在推币部 510 向进入收纳部 720 的方向移动时(在图 10 中,参照 (b) → (a)),在副台 511 上由框部件 710 向倾斜台 512 方向推进,副台 511 上的代币 M 全体向倾斜台 512 的方向流动。结果,倾斜台 512 附近存在的副台 511 上的一部分代币 M 向倾斜台 512 落下。其中,落下的代币 M 中的一部分代币 M 进入到设置在倾斜台 512 上的漏孔 515-1、515-2、515-3 的任意孔中,其余的代币下落到主台 501 上。而且,在推币部 510 滑动的范围的两边设有落下防止壁 521,从而可防止代币 M 从副台 511 的两边落下。

[0130] 另外,推币部 510 被无间隙地载置在主台 501 上。其中,这里所说的“无间隙”是指不存在代币 M 的厚度以上的间隙。因此,贮留在主台 501 上的代币 M 在推币部 510 向从收纳部 720 出来的方向移动时(在图 10 中,参照(a)→(b)),由推币部 510 的前面的推进壁 513 在主台 501 上向前端 501a 方向推进,主台 501 上的代币 M 整体向前端 501a 的方向流动。结果,前端 501a 附近存在的主台 501 上的一部分代币 M 从前端 501a 下落到代币落下槽。而且,基于此时的代币 M 的流动,主台 501 两侧的端部(边端 501b)附近存在的主台 501 上的一部分代币 M,有时会从边端 501b 落下。其中,从边端 501b 落下的代币 M 被贮留在操作台部 ST 内部的规定贮留部(也可以是斗)。

[0131] 而且,从前端 501a 落下的代币 M 如图 9 所示,被设在前端 501a 的下方,即代币落下槽内的代币收集部件 1001 收集。代币收集部件 1001 与代币支出机构中的用于将代币 M 搬运到提升斗 1020 的代币搬运路径 1002 连接。而且,代币收集部件 1001 朝向与代币搬运路径 1002 的连接部分倾斜。因此,被代币收集部件 1001 收集的代币 M 流向代币搬运路径 1002。并且,代币搬运路径 1002 朝向代币支出机构的提升斗 1020 中的贮留部 1021 倾斜。因此,流入到代币搬运路径 1002 的代币 M 被连续导向代币支出机构。其中,在代币收集部件 1001 与代币搬运路径 1002 的连接部分处,设置有后述用于阻止球 B1、B2 的分别杆 1010,构成为使球 B1、B2 不进入到代币支出机构。

[0132] 在代币支出机构中,除了上述的提升斗 1020 和代币支出部 1030 以外,还设有用于进行代币 M 的枚数计数的代币计数器(未图示)。该代币计数器例如被设置在提升斗 1020 中的贮留部 1021 的入口处,对从代币搬运路径 1002 向贮留部 1021 投入的代币 M 的枚数进行计数。由代币计数器计数的代币 M 的枚数被通知给图 5 中的控制部 600。控制部 600 根据被通知的代币的枚数,驱动提升斗 1020,由此从代币支出部 1030 向代币投入机构 100 中的贮留部 101 支出与该枚数对应的代币 M。另外,提升斗 1020 具有斗驱动部 1022 和提升部 1023,根据来自控制部 600 的控制,斗驱动部 1022 动作,由此将要支出的代币 M 从设在提升部 1023 的端部的代币支出部 1030 支出。其中,代币收集部件 1001 和代币搬运路径 1002、以及包括提升斗 1020、代币支出部 1030 和代币计数器的代币支出机构,作为将从主台 501 的前端 501a 下落到代币落下槽的代币 M 支出给游戏者的支出机构发挥功能。

[0133] 另外,在主台 501 上还存在从卫星抽奖装置 1000 的球托架 1520 供给的球 B1、B2。该球 B1、B2 伴随着代币 M 基于推币部 510 的往复运动的流动,在主台 501 上移动之后,从前端 501a 下落到代币落下槽。在前端 501a 的下方、即代币落下槽内,如上所述,设有球搬运路径 1040。该球搬运路径 1040 具有:只接受落下的球 B1、B2,使代币 M 通过的球接受部 1041;在满足规定的条件之前,阻挡由球接受部 1041 接受的球的球停止部 1042;和球排出口 1043。因此,由球接受部 1041 接受的球 B1、B2 在被球停止部 1042 阻挡到规定的时刻后,从球排出口 1043 排出。由此,球 B1、B2 被设置到在球排出口 1043 处待机的球搬运部 1910(参照图 4)中。其中,为了便于说明,图 4 中的操作台部 ST 与图 5 或图 9 中的操作台部 ST 被左右反转,但结构相同。

[0134] (代币投入机构的结构)

[0135] 代币投入机构 100 具有:水平区域 21、位于水平区域 21 的两侧的第一倾斜区域 22 及第二倾斜区域 23、位于第一倾斜区域 22 的外侧的第一侧部构造体 117、和位于第二倾斜区域 23 的外侧的第二侧部构造体 118。而且,代币投入机构 100 包含贮留多个代币的贮留

部 101。贮留部 101 构成代币投入机构 100 的水平区域 21。

[0136] 代币投入机构 100 还包括第一倾斜壁,该倾斜壁从与贮留部 101 的第一侧部相接的第一边界区域 102 一边连续向上方倾斜,一边延伸。第一倾斜壁形成第一倾斜区域 22。该第一倾斜壁由第一倾斜壁下部区域 104 和第一倾斜壁上部区域 106 构成。第一边界区域 102 由曲面构成。

[0137] 代币投入机构 100 还包括第二倾斜壁,该倾斜壁从与位于上述第一侧部的相反侧的贮留部 101 的第二侧部相接的第二边界区域 103 一边连续向上方倾斜,一边延伸。第二倾斜壁形成第二倾斜区域 23。该第二倾斜壁由第二倾斜壁下部区域 105 和第二倾斜壁上部区域 107 构成。第二边界区域 103 由曲面构成。

[0138] (中心抽奖装置的结构)

[0139] 下面,对中心抽奖装置 2000 的结构进行说明。

[0140] 图 12 是表示中心抽奖装置 2000 的结构的立体图。

[0141] 图 13 是表示中心抽奖装置 2000 的结构的主视图。

[0142] 中心抽奖装置 2000 主要由大型圆盘状旋转搬送装置 2100、从垂直方向下侧支承旋转搬送装置 2100 的装置支承台 2200、显示装置 2300、投入大型抽奖球 2400 的大型球投入机构 2500、和将从大型球投入机构 2500 投入的大型抽奖球 2400 向旋转搬送装置 2100 搬送的搬送坡路 2600 构成。

[0143] 旋转搬送装置 2100 由设置在装置支承台 2200 上的未图示的驱动装置,向图中逆时针方向旋转驱动。通过该驱动装置,旋转搬送装置 2100 在本推币游戏机 1 的电源接通后,始终以一定的周期旋转。在旋转搬送装置 2100 的外周区域,沿着其外周方向形成有多个具有大约只能容纳 1 个大型抽奖球 2400 的内部空间的保持空间 F。本实施方式中,在旋转搬送装置 2100 的外周区域以均等间隔设有 20 个保持空间 F。各保持空间 F 通过旋转搬送装置 2100 的旋转,沿着旋转搬送装置 2100 的外圆周移动。本实施方式的旋转搬送装置 2100,其旋转轴无论相对垂直方向还是相对水平方向都倾斜。由此,各保持空间 F 沿着无论相对垂直面还是相对水平面都倾斜的假想平面圆周移动。

[0144] 在旋转搬送装置 2100 的图中左侧的边,设有大型球投入机构 2500。该大型球投入机构 2500 主要由接受大型抽奖球 2400 的球回收口 2510、对从球回收口 2510 接受的大型抽奖球 2400 进行保持的球保持部 2520、和箱体 2530 构成。进入到球回收口 2510 的大型抽奖球 2400 在箱体 2530 的内部通过,基于自重被搬送到球保持部 2520,由球保持部 2520 的球挡板 2521 挡住。该球挡板 2521 根据未图示的中心抽奖装置 2000 的控制部的控制,在阻挡大型抽奖球 2400 的球保持位置、和释放大型抽奖球 2400 的球释放位置之间被驱动。其中,图 12 表示球挡板 2521 被定位在球保持位置,将大型抽奖球 2400 保持在球保持部 2520 的状态。在本实施方式中,主要由球保持部 2520 和球挡板 2521 构成导入机构。

[0145] 当球挡板 2521 从球保持位置向球释放位置移动,解除了球保持部 2520 的保持状态时,被球保持部 2520 保持的大型抽奖球 2400 基于自重滚入到作为引导机构的搬送坡路 2600。由此,如图 13 所示,大型抽奖球 2400 在该搬送坡路 2600 上基于自重而滚动,在该搬送坡路 2600 的倾斜面、即坡面(上面)上,以其最下点为中心如钟摆那样移动。该搬送坡路 2600 具有坡面(倾斜面),使用该坡面将大型抽奖球 2400 引导到任意的保持空间 F 的抽奖口,其中,所述坡面将大型抽奖球 2400 存在于与旋转搬送装置 2100 的各保持空间 F 圆

周移动的保持空间移动路径的最下点部分邻接的位置时,成为承载该大型抽奖球 2400 的部位,作为最下点。该坡面形成为,使大型抽奖球 2400 能够与包含在上述保持空间移动路径的最下点部分存在的保持空间 F_{\min} 的 1 个或 2 个以上保持空间 F 邻接地移动。在本实施方式中形成为,当保持空间 F_{\min} 正好存在于上述保持空间移动路径的最下点时,大型抽奖球 2400 能够和包含了与其邻接的 2 个保持空间 F 的合计 3 个保持空间 F 邻接地移动。

[0146] 具体而言,在搬送坡路 2600 的保持空间移动路径侧,以最下点为中心空开相当于 3 个保持空间的进入空间,在该空间两侧设置有进入防止栏 2601、2602。利用该进入防止栏 2601、2602,阻止坡面上的大型抽奖球 2400 越过该进入防止栏 2601、2602 向旋转搬送装置 2100 的保持空间移动路径侧移动。而且,至少与进入空间对置的坡面部分构成为向旋转搬送装置 2100 的保持空间移动路径侧倾斜。由此,从大型球投入机构 2500 投入的大型抽奖球 2400 在搬送坡路 2600 上,以其最下点为中心钟摆运动,同时,移动速度逐渐下降,最终由于向上述坡面部分中的保持空间移动路径侧倾斜,在自重作用下从上述进入空间向旋转搬送装置 2100 的保持空间移动路径侧移动。此时,大型抽奖球 2400 进入到基于旋转搬送装置 2100 的旋转而圆周移动的保持空间 F 中的在与上述进入空间对置的位置处存在的保持空间 F 的抽奖口。

[0147] 在本实施方式中,构成为搬送坡路 2600 的最下点向旋转搬送装置 2100 侧的倾斜最大,大型抽奖球 2400 越接近搬送坡路 2600 的最下点,越容易进入到旋转搬送装置 2100 的保持空间 F 内。而且,在搬送坡路 2600 上,按照搬送坡路 2600 上的大型抽奖球不会下落到保持空间移动路径侧的相反侧(图中正面侧)的方式,沿着搬送坡路 2600 的该相反侧的端部整个区域还设有引导栏 2603。

[0148] 在旋转搬送装置 2100 的各保持空间 F 的内部,如图 12 所示,设置有用于检测大型抽奖球 2400 进入到该保持空间 F 中的球传感器 2101。各球传感器 2101 与中心抽奖装置 2000 的后述的控制部连接,将其检测信号送到控制部。由此,中心抽奖装置 2000 的控制部可以掌握大型抽奖球 2400 进入了哪个保持空间 F。

[0149] 并且,在本实施方式中,设置有移动机构,该移动机构在保持了大型抽奖球 2400 的保持空间 F 旋转移动到回收位置,与球回收口 2510 对置时,使保持空间 F 内的大型抽奖球 2400 只通过其自重向球回收口 2510 移动。

[0150] 图 15 是示意表示 20 个保持空间 F 与奖项的对应关系的说明图。

[0151] 在本实施方式中,分别对各保持空间 F 分配了奖项,在本实施方式中,这些奖项包括:代币供给奖 M100、M500、幸运奖 CP 以及作为特定奖项的头奖 JP1、JP2。由中心抽奖装置 2000 进行大型抽奖球 2400 进入哪个保持空间 F 的物理抽奖(头奖抽奖)。

[0152] 代币供给奖 M100、M500 是向满足了该头奖抽奖的开始条件的操作台部 ST 的游戏池 500 分别供给 100 枚、500 枚代币 M 的奖项。其中,基于该代币供给奖 M100、M500 的中奖而被供给的代币枚数,最好少于头奖贮留枚数的初始值。

[0153] 而幸运奖 CP 是当中了此奖时,在满足上述的规定的的事件条件,在以后的规定的事件期间中,满足了该头奖抽奖的开始条件的操作台部 ST 所属的卫星部 SA 中,将属于该卫星部 SA 的 4 个操作台部 ST 的任意一个进行的卫星抽奖装置 1000 的物理抽奖中中奖的中奖宾果数字,在其他 3 个操作台部 ST 中,也作为中奖宾果数字进行处理的奖项。

[0154] 而且,幸运奖 CP 被作为支出量增加奖进行处理。即,是将后述的第二头奖的头奖

贮留枚数（支出量）累计增加规定量（例如 100 枚）的奖项。

[0155] 并且，在中奖了幸运奖 CP 时，向满足了该头奖抽奖的开始条件的操作台部 ST 的游戏池 500 供给 100 枚代币 M。从这一点讲，幸运奖 CP 也是代币供给奖。

[0156] 头奖 JP1、JP2 在本实施方式中具有 2 种。

[0157] 第一头奖 JP1 是将第一头奖贮留枚数（支出量）的代币 M 向满足了该头奖抽奖的开始条件的操作台部 ST 的游戏池 500 供给（支出）的奖项。表示第一头奖贮留枚数的第一贮留枚数数据（支出量数据）被保存在中心抽奖装置 2000 的控制部的 RAM（存储机构）中。该第一贮留枚数数据的计数值、即第一头奖贮留枚数，是在规定的初始值（例如 500 枚）上，累加了相当于每次在所有操作台部 ST 中投入代币时其代币投入枚数的一部分的枚数（例如 0.03 枚）的数量。

[0158] 第二头奖 JP2 是将第二头奖贮留枚数（支出量）的代币 M 向满足了该头奖抽奖的开始条件的操作台部 ST 的游戏池 500 供给（支出）的奖项。表示第二头奖贮留枚数的第二贮留枚数数据（支出量数据），也被保存在中心抽奖装置 2000 的控制部的 RAM（存储机构）中。该第二贮留枚数数据的计数值、即第二头奖贮留枚数，是在规定的初始值（例如 500 枚）上，累加了相当于在过去的头奖抽奖中每次中了幸运奖 CP 时的规定量（例如 100 枚）的数量。

[0159] 在本实施方式中，进行这些加法处理的中心抽奖装置 2000 的控制部作为支出量增加机构发挥功能。

[0160] 而且，在本实施方式中，当中了这些头奖 JP1、JP2 时向游戏池 500 供给的代币枚数、即头奖贮留枚数，在本推币游戏机 1 中被设定为能够一次性向游戏池 500 供给的代币枚数中为最多的枚数。由此，使用本推币游戏机 1 进行游戏的游戏者，通常是为了中这些头奖来进行游戏的。

[0161] 另外，在中心抽奖装置 2000 的显示装置 2300 中，在未进行头奖抽奖的期间，如图 16 所示，显示表示当前的头奖贮留枚数的画面、即表示如果中了本次的头奖 JP1、JP2，则向游戏池 500 供给的代币枚数的画面。另一方面，在进行头奖抽奖的期间，显示该头奖抽奖的演出画面。

[0162] 当开始头奖抽奖时，在未图示的驱动装置的驱动下，装置支承台 2200 自身以平行于垂直方向的旋转轴为中心旋转，按照中心抽奖装置 2000 相对满足了该头奖抽奖的开始条件的操作台部 ST 所属的卫星部 SA 朝向正面的方式进行驱动。然后，进行头奖抽奖。关于该头奖抽奖的详细内容，将在后面说明。

[0163] （游戏控制系统的结构）

[0164] 图 17 是表示本推币游戏机 1 的游戏控制系统的主要结构的框图。其中，为了便于说明，该框图省略了针对用于根据游戏的进行来驱动各部的驱动控制系统等的结构的说明。

[0165] 本实施方式的游戏控制系统的结构主要由操作台部 ST 的控制部 600、卫星抽奖装置 1000 的控制部 610、和中心抽奖装置 2000 的控制部 620 构成。操作台部 ST 的控制部 600 主要承担上述色子游戏及宾果游戏的整体进程控制，卫星抽奖装置 1000 的控制部 610 主要承担上述宾果游戏的物理抽奖的控制和球 B1、B2 的搬送控制，中心抽奖装置 2000 的控制部 620 主要承担上述头奖抽奖的控制。

[0166] 操作台部 ST 的控制部 600 主要由控制装置 601、ROM602、RAM603、和通信装置 604 构成。控制装置 601 执行被保存在 ROM602 中的各种程序,进行各种控制。ROM602 保存有操作台部 ST 的控制部 600 应进行的各种控制的执行程序等。RAM603 用于暂时保存各种数据或信息。通信装置 604 用于与卫星抽奖装置 1000 的控制部 610 之间进行数据通信。

[0167] 卫星抽奖装置 1000 的控制部 610 主要由控制装置 611、ROM612、RAM613、操作台部侧通信装置 614 和中心侧通信装置 615 构成。控制装置 611 执行被保存在 ROM612 中的各种程序,进行各种控制。ROM612 保存有卫星抽奖装置 1000 的控制部 610 应进行的各种控制的执行程序等。RAM613 用于暂时保存各种数据或信息。操作台部侧通信装置 614 用于与属于该卫星部 SA 的各操作台部 ST 的控制部 600 之间进行数据通信。中心侧通信装置 615 用于与中心抽奖装置 2000 的控制部 620 之间进行数据通信。

[0168] 中心抽奖装置 2000 的控制部 620 主要由控制装置 621、ROM622、RAM623、通信装置 624 和外部通信装置 625 构成。控制装置 621 执行被保存在 ROM622 中的各种程序,进行各种控制。ROM622 保存有中心抽奖装置 2000 的控制部 620 应进行的各种控制的执行程序等。RAM623 用于暂时保存各种数据或信息。通信装置 624 用于与各卫星部 SA 的控制部 610 之间进行数据通信。外部通信装置 625 用于通过 WAN 与管理服务器 4000 等外部装置之间进行数据通信。另外,虽然未图示,但在中心抽奖装置 2000 中,设有用于各种演出的扬声器和照明装置等演出设备,控制装置 621 控制这些演出设备,进行各种演出。

[0169] 以上的结构是操作台部 ST 的控制部 600、卫星抽奖装置 1000 的控制部 610、和中心抽奖装置 2000 的控制部 620 被串联连接的示例,但也可以将这些控制部 600、610、620 相互并联连接(星型或总线型)。

[0170] (色子游戏的流程)

[0171] 下面,对本实施方式的推币游戏机 1 中进行的色子游戏的流程进行说明。

[0172] 图 18 是表示本实施方式中的色子游戏的流程的流程图。

[0173] 当游戏者将贮留部 101 上的代币 M 如上述那样投入到第一代币投入口 108-1 或第二代币投入口 109-1 后,代币 M 被送出到游戏池内的副台 511 上。然后,当从副台 511 上落下的代币 M 中的一部分代币 M 进入到设置在倾斜台 5121 上的漏孔 515-1、515-2、515-3 的任意中,并由未图示的代币检测机构检测出时,该检测信号被送到操作台部 ST 的控制部 600 的控制装置 601,控制装置 601 掌握在漏孔 515-1、515-2、515-3 的哪个中进入了代币 M(S1)。由此,控制装置 601 判断为满足了色子游戏的开始条件,执行被保存在 ROM602 中的抽奖程序,通过将生成的随机数与规定的中奖表进行对照,进行决定是中奖了还是错过了上述任意奖项的数字抽奖(S2)。而且,控制装置 601 进行显示控制,使显示在显示部 700 中的图 6 所示的色子用游戏画面的 3 个色子状方块 DS 旋转,并且在通过数字抽奖而决定了中奖奖项的情况下,进行使 3 个色子状方块 DS 的旋转停止的显示控制,以便在显示部 700 中静态显示与该中奖奖项相关的图案的组合(S3)。

[0174] 在通过上述数字抽奖决定为未中任何奖项而落选的情况下(S4),控制装置 601 直接结束色子游戏。

[0175] 另一方面,在中了小奖 A 的情况下(S5),控制装置 601 对未图示的代币供给机构进行控制,向游戏池 500 供给 3 枚代币(S6)。该代币供给机构也可以是共用了当游戏者投入了贮留部 101 上的代币 M 时,向游戏池内的副台 511 上送出代币 M 的上述的机构的结构,还

可以与其独立设置。在独立设置的情况下,可采用与该机构相同的结构。即,可采用由提升斗将代币 M 提升到代币排出路径的供给端,经由该代币排出路径,从排出端向游戏池 500 上供给的结构。

[0176] 并且,在中了小奖 B 的情况下 (S7),控制装置 601 控制上述代币供给机构,向游戏池 500 供给 8 枚代币 (S8)。

[0177] 另外,在中了通常红利奖的情况下 (S9),控制装置 601 控制上述代币供给机构,向游戏池 500 供给 30 枚代币 (S10-1)。而且,控制装置 601 进行设定变更,作为以后的数字抽奖中使用的中奖表,使用将中奖概率设定为较低的通常中奖表 (S10-2)。

[0178] 此外,在中了改变概率红利奖的情况下 (S11),控制装置 601 控制上述代币供给机构,向游戏池 500 供给 30 枚代币 (S12-1)。而且,控制装置 601 进行设定变更,作为以后的数字抽奖中使用的中奖表,使用将中奖概率设定为较高的高概率中奖表 (S12-2)。

[0179] 另外,在中了球供给奖的情况下 (S13),控制装置 601 向卫星抽奖装置 1000 中的控制部 610 的控制装置 611,输出针对球 B1 的球供给指令。由此,球 B1 被从球供给机构 1300 递交给球托架 1520,然后,球 B1 从该球托架 1520 被递交给中了该球供给奖的操作台部 ST 的球投入机构 1800。被传递到球投入机构 1800 的球 B1,由球投入坡路 1801 的挡板 1802 暂时保持。然后,在游戏者按下按钮 160,控制装置 601 接受到该操作信号的时刻,控制装置 601 使挡板 1802 释放球 B1,使球 B1 从球投入坡路 1801 上滚落,传递到球投入位置抽奖机构 1810。然后,由该球投入位置抽奖机构 1810 进行向游戏池 500 上的球供给位置的抽奖,将球 B1 供给到主台 501 上的后侧或近前侧 (S14)。该球投入位置抽奖机构 1810 具有使球 B1、B2 能够通过球接受口以球投入坡路 1801 的最下点为中心,在前侧与后侧之间往复移动的结构。当球进入到球接受口时,该球被供给到主台 501 上的前侧,如果球未进入到球接受口,则该球被供给到主台 501 上的后侧。由于球被供给到主台 501 上的前侧时,与被供给到主台 501 上的后侧的情况相比,至代币落下槽的移动距离短,所以,容易使该球 B1 下落到代币落下槽,从而容易满足宾果游戏的开始条件。因此,游戏者可以估计被挡板 1802 保持的球 B1 进入到球投入位置抽奖机构 1810 的球接受口的时刻,按下按钮 160,进行游戏。

[0180] 另外,在中了直接卫星奖的情况下 (S15),控制装置 601 向卫星抽奖装置 1000 中的控制部 610 的控制装置 611,输出针对球 B1 的球供给指令。由此,球 B1 被从球供给机构 1300 递交给球托架 1520。然后,球托架 1520 向与盘球投入机构 1600 对置的位置移动,将球 B1 递交给盘球投入机构 1600 的托盘 1610。然后,游戏者按下按钮 160,在控制装置 601 接受到该操作信号的时刻,控制装置 601 将球投入指令输出到卫星抽奖装置 1000 中的控制部 610 的控制装置 611。由此,球 B1 通过球投入路径 1110,被投向外宾果盘 1100,进行物理抽奖。而且,在中了直接卫星奖的情况下,控制装置 601 认为满足了宾果游戏的开始条件,开始后述的宾果游戏 (S20)。

[0181] 此外,在中了直接中心奖的情况下 (S16),控制装置 601 通过卫星抽奖装置 1000 的控制部 610,向中心抽奖装置 2000 中的控制部 620 的控制装置 621 输出头奖抽奖的开始指令。由此,在后述的中心抽奖装置 2000 中开始头奖抽奖 (S40)。

[0182] (宾果游戏的流程)

[0183] 下面,对由本实施方式中的推币游戏机 1 进行的宾果游戏的流程进行说明。

[0184] 图 19 是表示本实施方式中的宾果游戏的流程的流程图。

[0185] 在本实施方式的宾果游戏中,当满足了球 B1、B2 落到代币落下槽中、或在上述的色子游戏中中了直接卫星奖项的任意宾果游戏的开始条件时 (S21),操作台部 ST 中的控制部 600 的控制装置 601 执行被保存在 ROM602 中的宾果执行程序,开始宾果游戏。具体而言,控制装置 601 首先将显示部 700 上显示的图 6 所示的色子用游戏画面切换成图 7 所示的宾果用画面,进行该显示控制 (S22)。这里,在宾果用游戏画面上显示的宾果卡图像 BC,是基于在过去的任意时刻生成的排列信息的图像。生成排列信息的时刻可以举出本推币游戏机 1 的电源接通时、未图示的复位按钮的操作时、在过去的宾果游戏中宾果成立时等。在本实施方式中,举例说明在宾果游戏中宾果成立时生成新的排列信息,将其与过去的排列信息置换的情况。

[0186] 而且,在满足了宾果游戏的开始条件时,控制装置 601 向卫星抽奖装置 1000 的控制部 610 的控制装置 611 输出宾果开始指令。由此,控制装置 611 将球托架 1520 移动到与接受了该指令的操作台部 ST 的球搬运机构 1900 中的球搬运部行驶坡路 1901 的出口对置的位置。并且,控制装置 601 控制球搬运机构 1900,将落到代币落下槽中的球 B1、B2 从球搬运部行驶坡路 1901 搬送到球托架 1520。然后,如上所述,卫星抽奖装置 1000 中的控制部 610 的控制装置 611 使球托架 1520 向盘球投入机构 1600 的对置位置移动,根据该球 B1、B2 的种类,控制盘球投入机构 1600,将球 B1、B2 投入到外宾果盘 1100 或内宾果盘 1200 (S23)。

[0187] 在被投入到外宾果盘 1100 或内宾果盘 1200 的球 B1、B2 进入到任意的中奖点 1101、1201 时,其信号被送到卫星抽奖装置 1000 中的控制部 610 的控制装置 611。由此,控制装置 611 识别出球 B1、B2 进入到哪个中奖点 1101、1201。此时,在进入了球 B1、B2 的中奖点 1101、1201 是被分配了中心抽奖装置 2000 的头奖抽奖开始的权利的 JP 中奖点的情况下 (S24 的是),控制装置 611 将头奖抽奖的开始指令,输出到中心抽奖装置 2000 中的控制部 620 的控制装置 621。由此,在中心抽奖装置 2000 中开始头奖抽奖 (S40)。

[0188] 另一方面,在进入了球 B1、B2 的中奖点 1101、1201 是被分配了宾果数字的中奖点的情况下 (S24 的否),卫星抽奖装置 1000 中的控制部 610 的控制装置 611 将表示该被分配的宾果数字的信息,输出到满足了该宾果游戏的开始条件的操作台部 ST 中的控制部 600 的控制装置 601。接受了该信息的控制装置 601 将与该信息所相关的宾果数据作为中奖宾果数字,保存到作为存储机构的 RAM603 内的中奖宾果数字存储区域中。另外,在该中奖宾果数字存储区域中,累计存储从生成了与该操作台部 ST 对应的排列信息起的中奖宾果数字。然后,控制装置 601 作为判定机构发挥功能,参照被保存在该中奖宾果数字存储区域中的所有中奖宾果数字、和被保存在 RAM603 内的排列信息存储区域中的该排列信息,进行该排列信息所表示的宾果卡上的从“1”到“9”的宾果数据的排列、即卡排列(抽奖对象排列)上的该所有的中奖宾果数据的排列,是否是特定排列的宾果判定 (S25)。其中,本实施方式中的特定排列是 3×3 的宾果卡上的纵、横、斜的列,合计为 8 列。

[0189] 在本实施方式中,各特定排列被分配了向游戏池 500 支出规定枚数的代币的代币支出奖、向游戏池 500 供给球 B1 的通常球供给奖、和向游戏池 500 供给球 B2 的特别球供给奖的任意一种。在上述宾果判定中,控制装置 601 在判定为不是特定排列的情况下,即宾果不成立的情况下 (S25 的否),结束宾果游戏。

[0190] 另一方面,控制装置 601 在判定为宾果成立 (S25 的是)、该特定排列是与特别球供给奖相关的奖项的情况下 (S26 的是),采用与在上述的色子游戏中中了小奖 A 等代币供给

奖项的情况相同的方法,向游戏池 500 上供给规定数量的代币 M(S27-1),并且采用与上述的色子游戏中中了球供给奖项的情况同样的方法,向游戏池 500 上供给球 B2(S27-2)。

[0191] 另外,在宾果成立的特定排列是与通常球供给奖相关的奖项的情况下(S28 的是),控制装置 601 采用与在上述的色子游戏中中了小奖 A 等代币供给奖项的情况相同的方法,向游戏池 500 上供给规定枚数的代币(S29-1),并且采用与上述的色子游戏中中了球供给奖项的情况相同的方法,向游戏池 500 上供给球 B1(S29-2)。

[0192] 此外,在宾果成立的特定排列是与球供给奖相关的奖项的情况下(S28 的否),控制装置 601 采用与在上述的色子游戏中中了小奖 A 等代币供给奖项的情况相同的方法,向游戏池 500 上供给规定枚数的代币 M(S30)。

[0193] 其中,宾果成立时向游戏池 500 上供给的代币 M 的枚数,可以按照与该宾果成立相关的奖项设定不同的枚数,或相同的枚数。

[0194] 这样,进行了宾果成立后的处理的控制装置 601 作为排列信息生成机构发挥功能,执行被保存在 ROM602 中的排列信息生成程序,生成新的排列信息,并将保存在 RAM603 的排列信息存储区域中的排列信息替换成新生成的排列信息,来重新设置排列信息(S31)。

[0195] (头奖抽奖的流程)

[0196] 下面,对本推币游戏机 1 的头奖抽奖的流程进行说明。

[0197] 图 20 是表示本实施方式中的头奖抽奖的流程的流程图。

[0198] 对于本实施方式的头奖抽奖而言,当在上述宾果游戏中的卫星抽奖装置 1000 的物理抽奖中,球 B1、B2 进入到被分配了中心抽奖装置 2000 的头奖抽奖开始的权的中奖点,或满足在上述的色子游戏中中了直接中心奖项的任意头奖抽奖开始条件时(S41),中心抽奖装置 2000 中的控制部 620 的控制装置 621 执行被保存在 ROM622 中的头奖执行程序,开始头奖抽奖。具体而言,控制装置 621 首先使装置支承台 2200 旋转,按照相对满足了该头奖抽奖的开始条件的操作台部 ST 所属的卫星部 SA,中心抽奖装置 2000 朝向正面的方式,进行驱动控制。并且,在显示装置 2300 中显示头奖抽奖的演出用画面,并对其进行显示控制。

[0199] 然后,例如当在该操作台部 ST 中进行游戏的游戏者按下了该操作台部 ST 的按钮 160 时(S42),其操作信号被输入到该操作台部 ST 中的控制部 600 的控制装置 601。由此,控制装置 601 通过卫星抽奖装置 1000 的控制部 610,向中心抽奖装置 2000 中的控制部 620 的控制装置 621 输出球投入指令。由此,控制装置 621 向大型球投入机构 2500 输出球投入指令。接受了球投入指令的大型球投入机构 2500 使球挡板 2521 从球保持位置向球释放位置移动,将被保持在球保持位部 2520 的大型抽奖球 2400 向搬送坡路 2600 投入(S43)。由此,大型抽奖球 2400 在搬送坡路 2600 上以其最下点为中心钟摆式移动,最终进入到旋转搬送装置 2100 的任意的保持空间 F 内。当大型抽奖球 2400 进入到任意的保持空间 F 内时,其信号被送到中心抽奖装置 2000 中的控制部 620 的控制装置 621。由此,控制装置 621 识别出进入了大型抽奖球 2400 的保持空间 F。

[0200] 此时,在大型抽奖球 2400 进入的保持空间 F 是被分配了第一头奖 JP1 的保持空间的情况下(S44 的是),控制装置 621 作为支出处理机构发挥功能,从作为存储机构的 RAM623 读出作为支出量数据的第一贮留枚数数据,进行用于将相当于该数据的计数值所表示的枚数的代币 M,供给到满足了该头奖抽奖的开始条件的操作台部 ST 的游戏池 500 的处

理(S45-1)。此时,也可以从控制装置621向操作台部ST中的控制部600的控制装置601输出代币供给指令,在控制装置601的控制下,采用与上述通常的代币供给处理相同的方法,将代币M供给游戏池500。但是,由于在中了第一头奖JP1时被供给的代币枚数,是从将第一贮留枚数数据重置成初始值(例如500枚)时累加了相当于向所有操作台部ST的代币投入枚数的一部分的枚数(例如0.03枚)的数量,所以是大量的。因此,也可以与上述通常的代币供给处理不同地作为使用了独立的代币供给机构的处理。该情况下,优选进行了第一头奖JP1时的演出。并且,控制装置621将RAM623中保存的第一贮留枚数数据重置成初始值(S45-2)。

[0201] 另外,在进入了大型抽奖球400的保持空间F是被分配了第二头奖JP2的保持空间的情况下(S46的是),控制装置621作为支出处理机构发挥功能,从作为存储机构的RAM623读出作为支出量数据的第二贮留枚数数据,进行用于将相当于该数据的计数值所表示的枚数的代币M,供给到满足了该头奖抽奖的开始条件的操作台部ST的游戏池500的处理(S47-1)。此时,也可以从控制装置621向操作台部ST中的控制部600的控制装置601输出代币供给指令,在控制装置601的控制下,采用与上述通常的代币供给处理相同的方法,将代币M供给游戏池500。但是,由于中了第二头奖JP2时被供给的代币枚数,是从将第二贮留枚数数据重置成初始值(例如500枚)时,每次在头奖抽奖中中了幸运奖CP时累加了规定量(例如100枚)的枚数,所以是大量的。因此,也可以与上述通常的代币供给处理不同地作为使用了独立的代币供给机构的处理。该情况下,优选进行了第二头奖JP2时的演出。并且,控制装置621将RAM623中保存的第二贮留枚数数据重置成初始值(S47-2)。

[0202] 本实施方式中,即使在任意操作台部ST进行游戏的游戏者中了第一头奖JP1,也不重置与第二头奖JP2相关的第二贮留枚数数据。同样,即使在任意操作台部ST进行游戏的游戏者即使中了第二头奖JP2,也不重置与第一头奖JP1相关的第一贮留枚数数据。即,在中了任意一个头奖之后,仍维持另一个头奖的贮留枚数。由此,在任意的游戏者中了任意一个头奖的情况下,其他的游戏者虽然降低了对该头奖的中奖欲望,但产生了自己想要中另一个头奖的强烈欲望。结果,即使任意的游戏者中了一个头奖,也可期待对于其他游戏者而言的游戏性没有降低,反而进一步提高该游戏性的效果。

[0203] 另外,在大型抽奖球2400进入的保持空间F是被分配了幸运奖CP的保持空间的情况下(S48的是),控制装置621向满足了该头奖抽奖的开始条件的操作台部ST中的控制部600的控制装置621,输出代币供给指令。由此,采用与上述色子游戏中中了小奖A等代币供给奖项的情况相同的方法,向该操作台部ST的游戏池500上供给规定枚数(例如100枚)的代币M(S49-1)。

[0204] 而且,在大型抽奖球2400进入的保持空间F是被分配了幸运奖CP的保持空间的情况下(S48的是),控制装置621作为支出量增加机构发挥功能,进行对RAM623中保存的第二贮留枚数数据的计数值(头奖贮留枚数)累计增加规定量(例如100枚)的处理(S49-2)。

[0205] 并且,在大型抽奖球2400进入的保持空间F是被分配了幸运奖CP的保持空间的情况下(S48的是),控制装置621向该操作台部ST所属的卫星部SA的卫星抽奖装置1000中的控制部610的控制装置611,输出事件开始指令。接收到该指令的控制装置611判断为满足了规定的事件条件,进行事件处理,以便在以后的规定的事件期间中,将在对属于该卫

星部 SA 的 4 个操作台部 ST 的任意一个进行的宾果游戏的物理抽奖中中奖的宾果数字,在其他 3 个操作台部 ST 中也作为中奖宾果数字进行处理 (S49-3)。具体而言,控制装置 611 将表示在规定的事件期间中进行的卫星抽奖装置 1000 的物理抽奖中中奖的中奖宾果数字的信息,输出到属于该卫星部 SA 的所有操作台部 ST 中的控制部 600 的控制装置 601。

[0206] 另外,在大型抽奖球 2400 进入的保持空间 F 是被分配了代币供给奖 M100、M500 的保持空间的情况下 (S48 的否),控制装置 621 向满足了该头奖抽奖的开始条件的操作台部 ST 中的控制部 600 的控制装置 621,输出用于供给与该代币供给奖 M100、M500 的种类对应的枚数的代币的代币供给指令。由此,采用与上述色子游戏中中奖小奖 A 等代币供给奖项的情况相同的方法,向该操作台部 ST 的游戏池 500 上供给规定枚数 (100 枚或 500 枚) 的代币 M(S50)。

[0207] 下面,对作为本发明的特征部分的期间限定事件进行说明。

[0208] 各推币游戏机 1 中的到上述头奖抽奖为止的游戏进程的流程,是各推币游戏机 1 的动作模式为通常模式 (第一模式) 的情况。在本实施方式中,当期间限定事件开始时,所有推币游戏机 1 的动作模式一齐被切换成作为特定奖项的头奖 JP1、JP2 的中奖概率比通常模式高的事件模式 (第二模式)。下面进行详细说明。

[0209] 图 21 是表示本实施方式中的期间限定事件的流程的序列流程图。其中,为了便于说明,在图 21 中只表示了 1 台推币游戏机 1。

[0210] 在管理服务器 4000 中,控制装置 4001 作为事件开始条件判断机构发挥功能,其判断是否满足了规定的事件开始时期到来这一事件开始条件。在本实施方式中,将事件开始时期例如设定为每日上午 10 点。但是,事件开始条件不限于这样预先决定的日期的到来。例如,也可以按在本游戏系统整体中头奖 JP1、JP2 的中奖次数达到 100 次,设定为满足了事件开始条件。控制装置 4001 在判断为满足了事件开始条件之后,从外部通信装置 4003 向构成本游戏系统的全部推币游戏机 1 输出事件开始指令。由此,接受了该事件开始指令的各推币游戏机 1 判断为满足了事件开始条件,进行将其动作模式一齐切换成事件模式的处理。

[0211] 其中作为使各推币游戏机 1 一齐判断为满足了事件开始条件的方法,不限于如本实施方式那样从管理装置 4000 向各推币游戏机 1 输出事件开始指令的方法。例如,在如本实施方式那样将预先决定的日期到来作为事件开始条件的情况下,也可以采用在各推币游戏机 1 中分别设置计时机构,使用各推币游戏机 1 的计时机构,在各个推币游戏机 1 中分别判断事件开始时期的到来的方法。

[0212] 在各推币游戏机 1 的动作模式被切换为事件模式时,与通常模式时相比,提高了头奖 JP1、JP2 的中奖概率。在本实施方式中,作为提高头奖 JP1、JP2 的中奖概率的方法,采用提高各色子游戏中的直接中心奖项的中奖概率的方法。具体而言,在色子游戏的数字抽奖中,使用相比通常模式时使用的通常模式用中奖表而将直接中心奖项的中奖概率设定得高的事件模式用中奖表。由此,各推币游戏机 1 的卫星抽奖装置 1000 的控制部 610 作为模式切换机构发挥功能。另外,作为提高头奖 JP1、JP2 的中奖概率的方法不限于此,例如也可以采用将头奖抽奖中的幸运奖 CP 全部置换成头奖 JP1、JP2 的方法等。

[0213] 在动作模式切换为事件模式的全部推币游戏机 1 中,游戏者能够在头奖 JP1、JP2 的中奖概率高的状态下进行游戏。由此,与通常模式时相比,游戏者容易中奖头奖 JP1、JP2。

而且,当在某个推币游戏机 1 中了头奖 JP1、JP2 时,该推币游戏机 1 使其中心抽奖装置 2000 中的控制部 620 作为中奖通知机构发挥功能,向管理服务器 4000 发送中奖通知。然后,该推币游戏机 1 的卫星抽奖装置 1000 中的控制部 610,将在色子游戏的数字抽奖中使用的中奖表从事件模式用的中奖表切换到通常模式用的中奖表。由此,该推币游戏机 1 的动作模式成为通常模式。

[0214] 作为提高头奖 JP1、JP2 的中奖概率的方法,不限于对色子游戏的数字抽奖中的中奖概率进行变更的方法,也可以采用其他方法。例如,可以构成为能够变更与图 8 所示的外宾果盘 1100 或内宾果盘 1200 中的中奖点对应的显示,增加被分配了中心抽奖装置 2000 的抽奖开始的权的中奖点 1101、1201 的数量。另外,例如也可以构成为能够变更与图 15 所示的中心抽奖装置 2000 的保持空间 F 对应的显示,增加被分配了头奖 JP1、JP2 的保持空间的数量的数量。

[0215] 另外,本实施方式中,各推币游戏机中在事件模式下只能中 1 次头奖 JP1、JP2,但也可以设定为能中奖 2 次以上。而且,还可以在从管理服务器 4000 接收到后述的事件结束指令之前维持事件模式。另外,推币游戏机可以具有从游戏者认证卡等保存了游戏者识别信息的移动存储介质,读取游戏者识别信息等的游戏者识别信息读取机构,只要是能够按游戏者分别进行处理的结构即可,在事件模式中便能够限制各个游戏者只能中 1 次头奖 JP1、JP2。

[0216] 在管理服务器 4000 中,控制装置 4001 作为在输出了事件开始指令后,判断从各推币游戏机发送来的中奖通知的数量是否达到了规定数的判断机构发挥功能。其中,在本实施方式中,由于如上所述,各推币游戏机中在事件模式下只能中 1 次头奖 JP1、JP2,所以,这里所说的中奖通知的数量与通知了中奖通知的推币游戏机的数量相等。当设定为在事件模式下能够中 2 次以上的头奖 JP1、JP2 时,在根据通知了中奖通知的推币游戏机的数量是否达到了规定数来判断事件结束条件的情况下,例如,只要在从各推币游戏机发送来的中奖通知中附加该中奖通知的发送方的推币游戏机的识别信息,对该识别信息进行计数即可。其中,本实施方式的规定数被设定为比构成本游戏系统的推币游戏机的数量少的数。

[0217] 管理服务器 4000 的控制装置 4001 在判断为中奖通知的数量达到了规定数时,向全部推币游戏机 1 输出事件结束指令。接收到该事件结束指令的各推币游戏机 1 在事件模式继续中的情况下,将其动作模式切换到通常模式。另外,在接收到该事件结束指令的推币游戏机 1 的动作模式已经是通常模式的情况下,不进行动作模式的切换。

[0218] 如上所述,根据本实施方式,由于在上述期间限定事件中,容易中奖平时不容易中的头奖 JP1、JP2,并且在本游戏系统全体中保证了规定数量的中奖,所以,可期待显著的揽客效果。由此,通过广泛宣传可进行这样的期间限定事件,能够促使更多的游戏者使用各推币游戏机 1 进行游戏。而且,通过在这样聚集了多名游戏者的状态下进行期间限定事件,可大幅增加体验头奖 JP1、JP2 的中奖的游戏者和目击该中奖的旁观者的数量。结果,即使在之后的通常模式下,也能够提高基于头奖抽奖的揽客效果。

[0219] 并且,在本实施方式中,通过中奖通知的数量、即出现了中奖的推币游戏机的数量,达到被设定为比构成本游戏系统的推币游戏机的总数少的数量的规定数,来结束期间限定事件,使全部推币游戏机的动作模式切换为通常模式。由此,通过将该规定数设定为恰当的数,在能够充分进行各个推币游戏机中的支付率的管理的范围内,增加了基于头奖

JP1、JP2 的中奖而体验获得大量代币的游戏者的数量、和目击该中奖的旁观者的数量,从而可提高基于头奖抽奖的揽客效果。

[0220] 另外,在本实施方式中,对在事件模式中中奖概率比通常模式时高的奖项是头奖 JP1、JP2 的情况进行了说明,但只要是游戏者非常希望中奖的中奖概率被设定得非常低的奖项即可,不限于头奖。

[0221] 这里,与不进行这样的事件的以往情况相比,通过进行期间限定事件来提高头奖 JP1、JP2 的中奖概率,相应地提高了支付率(支出的代币枚数相对投入的代币枚数的比率)。因此,有可能使设置了各推币游戏机的各个店铺的收益降低。通过预先考虑进行期间限定事件的情况,将通常模式时的支付率设定得低,决定通常模式下的各奖项的中奖概率的设定值等,能够使通常模式和事件模式时包括的总支付率成为与以往同样的目标支付率。根据此方法,从长远的角度讲,理论上能够使实际的支付率接近目标支付率。但是,由于通过中头奖 JP1、JP2,一次性支付的代币枚数是大量的,所以在发生了偶尔频繁出现头奖 JP1、JP2 的中奖的情况等的事态时,需要很长时间才能使该推币游戏机 1 的实际支付率恢复到目标支付率,现实中有时难以使实际的支付率恢复到目标支付率。反之,在发生完全没有头奖 JP1、JP2 的中奖的事态的情况下,同样也需要很长时间才能使该推币游戏机 1 的实际支付率接近目标支付率,现实中有时难以使实际的支付率接近目标支付率。

[0222] 鉴于此,在本实施方式的各推币游戏机中设有支付率调整机构。具体而言,对规定期间内的色子游戏、宾果游戏及头奖抽奖等中游戏者消费的代币枚数、和该规定期间内实际向游戏者支出的代币枚数进行统计,按照其比率(实质支付率)接近设定支付率的方式,例如调整卫星抽奖装置 1000 的控制部 610 在色子游戏中使用的中奖表的各奖项的中奖概率。另外,如果能够调整推币游戏机 1 的支付率,则也可以不在卫星抽奖装置 1000 的控制部 610 中,而在其他的控制部 600、620 中进行适当调整。

[0223] [变形例]

[0224] 下面,对上述实施方式中的期间限定事件的变形例进行说明。

[0225] 在本变形例中,当期间限定事件开始时,所有推币游戏机 1 的动作模式一齐切换成事件模式(第二模式),但该事件模式下的动作内容与上述实施方式的情况不同。即,在本变形例的事件模式下,头奖 JP1、JP2 的中奖概率与通常模式时没有变化,但在中了头奖 JP1、JP2 时,进行头奖支出处理(第二头奖支出处理),该头奖支出处理用于向中奖游戏者支出比通常模式时的头奖支出处理(第一头奖支出处理)中支出的代币枚数更多枚数的代币。另外,也可以将头奖 JP1、JP2 的中奖概率变更为与通常模式时不同的概率。

[0226] 下面,仅对与上述实施方式不同的部分进行说明。

[0227] 如果对本变形例进行具体说明,则在通常模式时,如上述实施方式中说明那样,当中了第一头奖 JP1 时,支出第一贮留枚数数据的计数值所表示的枚数的代币,当中了第二头奖 JP2 时,支出第二贮留枚数数据的计数值所表示的枚数的代币。这些计数值被预先决定了上限值,这里都是例如 30000 枚。而且,在上述实施方式中,各头奖 JP1、JP2 被设定为在达到各自的上限值之前发生中奖,并返回为初始值。因此,实际出现支出最大值的 30000 枚或接近该枚数的可能性极低。但是,如果游戏者体验到这样的在通常不能体验到的大量的支出、或目击了这样的支出,则由此可期待非常高的揽客效果。

[0228] 因此,本变形例中,当游戏者在事件模式下中了头奖 JP1、JP2 时,与第一贮留枚数

数据和第二贮留枚数数据的计数值无关,总是被控制成支出作为该上限值的 30000 枚的代币。具体而言,各推币游戏机 1 的中心抽奖装置 2000 中的控制部 620,作为模式切换机构发挥功能,在事件模式下大型抽奖球 2400 进入的保持空间 F 是被分配了第一头奖 JP1 的保持空间的情况下,或是被分配了第二头奖 JP2 的保持空间的情况下,进行用于将最大值的 30000 枚代币 M 供给满足了该头奖抽奖的开始条件的操作台部 ST 的游戏池 500 的处理。

[0229] 其中,在本变形例中,将在事件模式下中了头奖 JP1、JP2 而支出的代币枚数,设定为在通常模式时中了头奖 JP1、JP2 而支出的代币枚数的最大值,但如果是即使在通常模式时中了头奖 JP1、JP2,通常也不会支出那么多的大量的代币枚数,则也可以设定为小于该最大值或大于该最大值。

[0230] 在动作模式切换为事件模式的所有推币游戏机 1 中,当游戏者中了头奖 JP1、JP2 时所支出的代币枚数总是最大枚数。因此,游戏者在中了头奖 JP1、JP2 时所能获得的代币枚数,成为在通常模式时通常不能获得的大量的枚数。之后的处理与上述实施方式相同。

[0231] 本变形例中,在事件模式继续中的推币游戏机 1 接收到事件结束指令的时刻存在已经满足头奖抽奖的开始条件的游戏者的情况下,在对该游戏者进行的头奖抽奖中继续事件模式。即,当该游戏者在该头奖抽奖中中了头奖 JP1、JP2 时,即使是接收到事件结束指令之后,也支出最大枚数的代币枚数。由此,可防止在事件模式下满足了头奖抽奖的开始条件的游戏者未能享受到基于该事件的恩惠的事态。另外,在上述实施方式中也可以进行同样的处理。

[0232] 如上所述,根据本变形例,在上述期间限定事件中中了头奖 JP1、JP2 的情况下,由于可一次性获得平时无法获得的大量代币,所以,能够期待显著的揽客效果。因此,通过广泛宣传可以进行这样的期间限定事件,能够促使更多的游戏者使用各推币游戏机 1 进行游戏。而且,通过在这样聚集了大量游戏者的状态下进行期间限定事件,可大幅增加通过头奖 JP1、JP2 的中奖来体验获得大量代币的游戏者、和目击该大量的代币支出的旁观者的数量。结果,在之后的通常模式下,也能够提高基于头奖抽奖的揽客效果。

[0233] 并且,在本变形例中,通过使中奖通知的数量、即出现中奖的推币游戏机的数量,达到被设定为比构成本游戏系统的推币游戏机的总数少的数量的规定数,来结束期间限定事件,使所有推币游戏机的动作模式成为通常模式。由此,通过将该规定数设定为恰当的数,能够在可充分管理各个推币游戏机中的支付率的范围内,增加基于头奖 JP1、JP2 的中奖而体验获得大量代币的游戏者的数量、和目击该大量的代币支出的旁观者的数量,从而提高基于头奖抽奖的揽客效果。另外,由于可使游戏者产生如果不在事件开始后的早期尽快中头奖,则期间限定事件就要结束的尽快中奖意识,所以,可激发游戏者的挑战欲望,从而可期待游戏者之间相互竞争,开始进行游戏的情况。

[0234] 另外,在上述的实施方式和变形例中,说明了在本游戏系统全体中统计中奖通知的数量、即出现了中奖的推币游戏机的数量,当该数量达到规定数时结束期间限定事件的情况。但是,从系统运用等的观点考虑,也可以将全部推币游戏机分成多个组,对每个组统计中奖通知的数量或出现了中奖的推币游戏机的数量,按每个组判断各个组的统计数是否达到规定数,在属于该数量达到了规定数的组的推币游戏机中结束期间限定事件。

[0235] 作为分组方法,例如可考虑使被设置在代币单价(用于兑换 1 枚代币所需的价钱)相同的店铺中的推币游戏机 1 属于同一组的方法。该情况下,可避免代币单价相互不同的

店铺之间的不公平感。

[0236] 另外,例如也可以采用按配置推币游戏机的地域进行分组的方法。该情况下,可避免基于期间限定事件的利益集中在特定的地域的事态。

[0237] 而且,在上述的实施方式和变形例中,说明了将各推币游戏机 1 的动作模式一齐切换为事件模式的时刻,是预先决定的日期或时刻到达时的情况,但不限于此。例如,也可以是在本游戏系统全体中了头奖 JP1、JP2 的合计次数每达到 100 次时,发生与上述期间限定事件同样的事件。该情况下,只要在管理服务器 4000 中预先统计各推币游戏机 1 的头奖 JP1、JP2 的中奖数,每当该中奖数的合计达到 100 次时,向全部推币游戏机输出事件开始指令即可。

[0238] 此外,在本实施方式(包括上述变形例,以下同样)中,说明了作为游戏装置的推币游戏机 1 具有相互独立的进行推币游戏的作为游戏部的多个操作台部 ST,在该推币游戏机 1 内设置作为头奖抽奖装置的中心抽奖装置 2000,当任意的操作台部 ST 中满足了头奖抽奖的开始条件时,中心抽奖装置 2000 开始头奖抽奖的示例,但本发明不限于这样的结构。

[0239] 例如,不限于本实施方式那样多个游戏者同时进行游戏的多人游戏型的游戏装置,本发明还适用于个人游戏型的游戏装置。

[0240] 另外,例如本发明也可适用于将游戏装置通过通信网络与头奖抽奖装置连接,当任意的游戏装置满足了头奖抽奖的开始条件时,在头奖抽奖装置中进行头奖抽奖的游戏系统。

[0241] 而且,在本实施方式中,对用于进行头奖抽奖的抽奖机构的一部分,以使用了大型抽奖球 2400 这一抽奖用移动物体进行物理抽奖的抽奖机构为例进行了说明,但不限于此,也可以是通过使用了随机数的抽奖程序进行是否中了任意头奖的数字抽奖的结构。

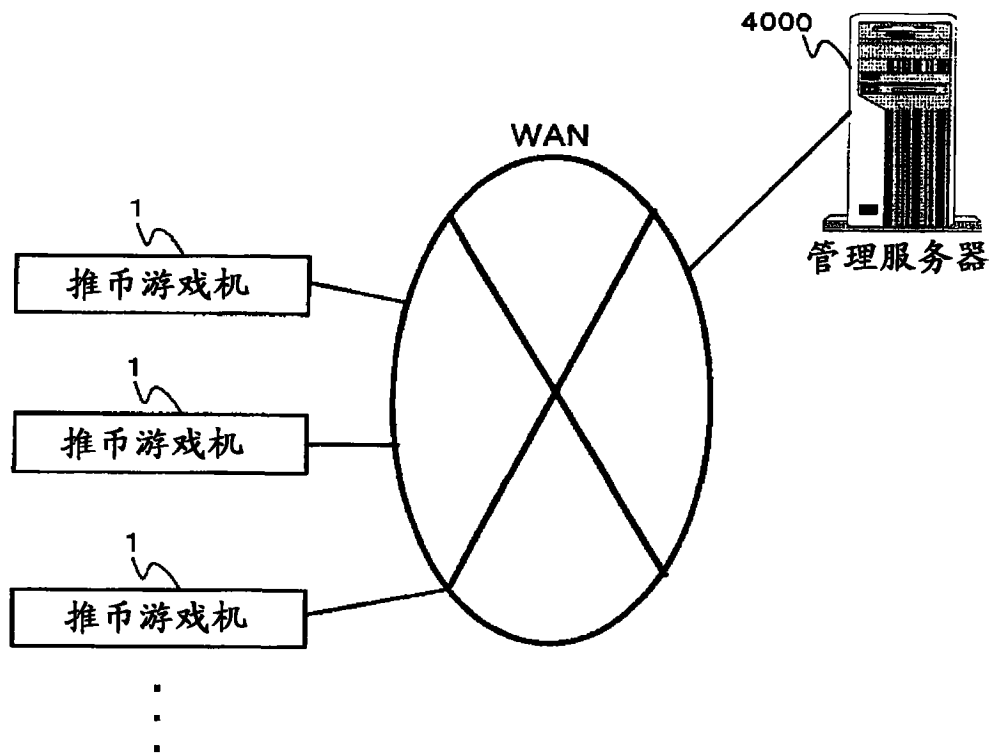


图 1

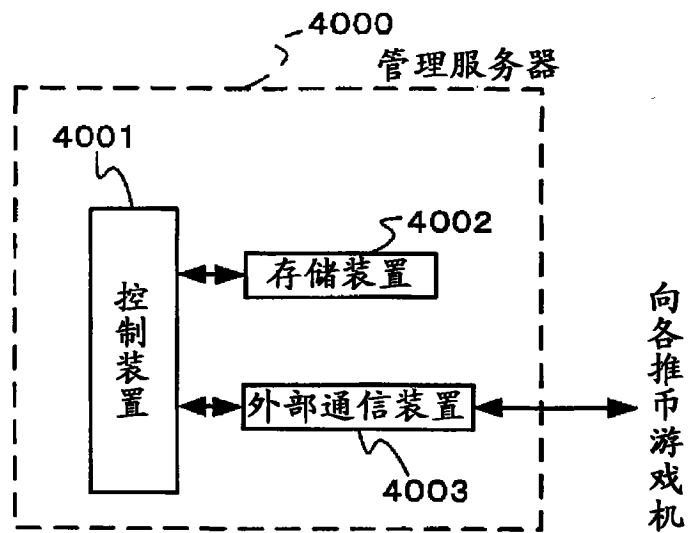


图 2

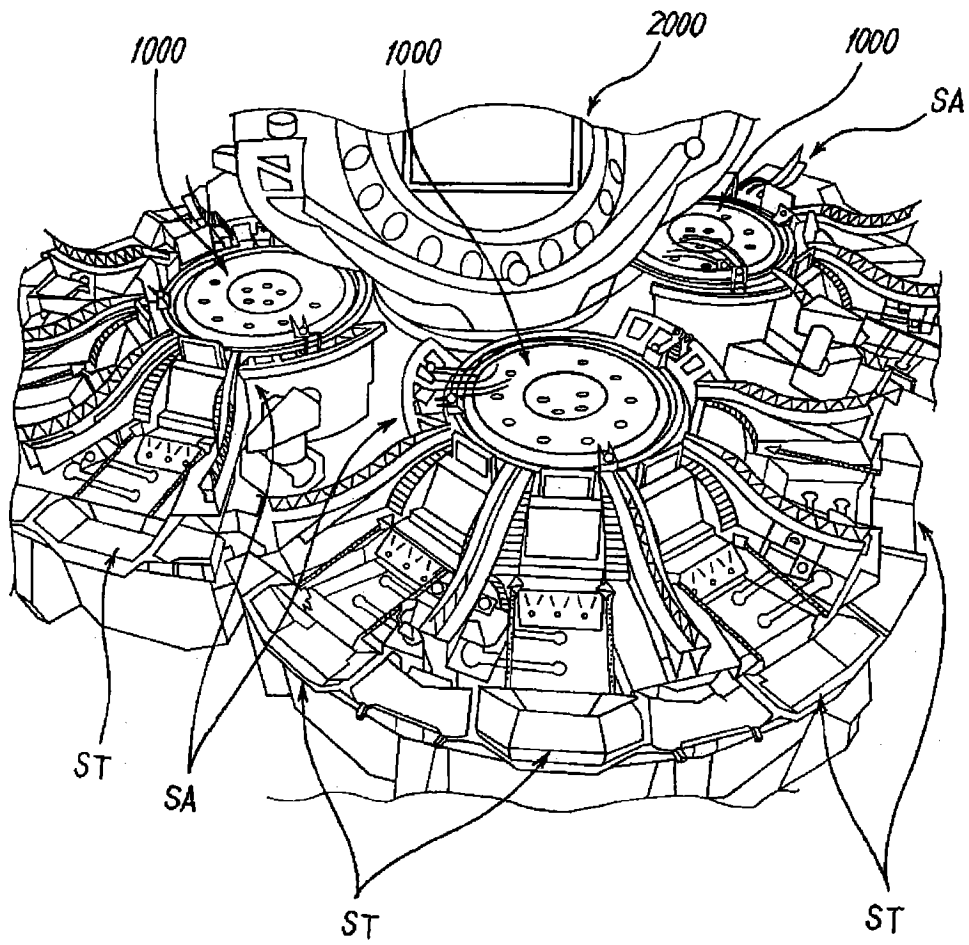


图 3

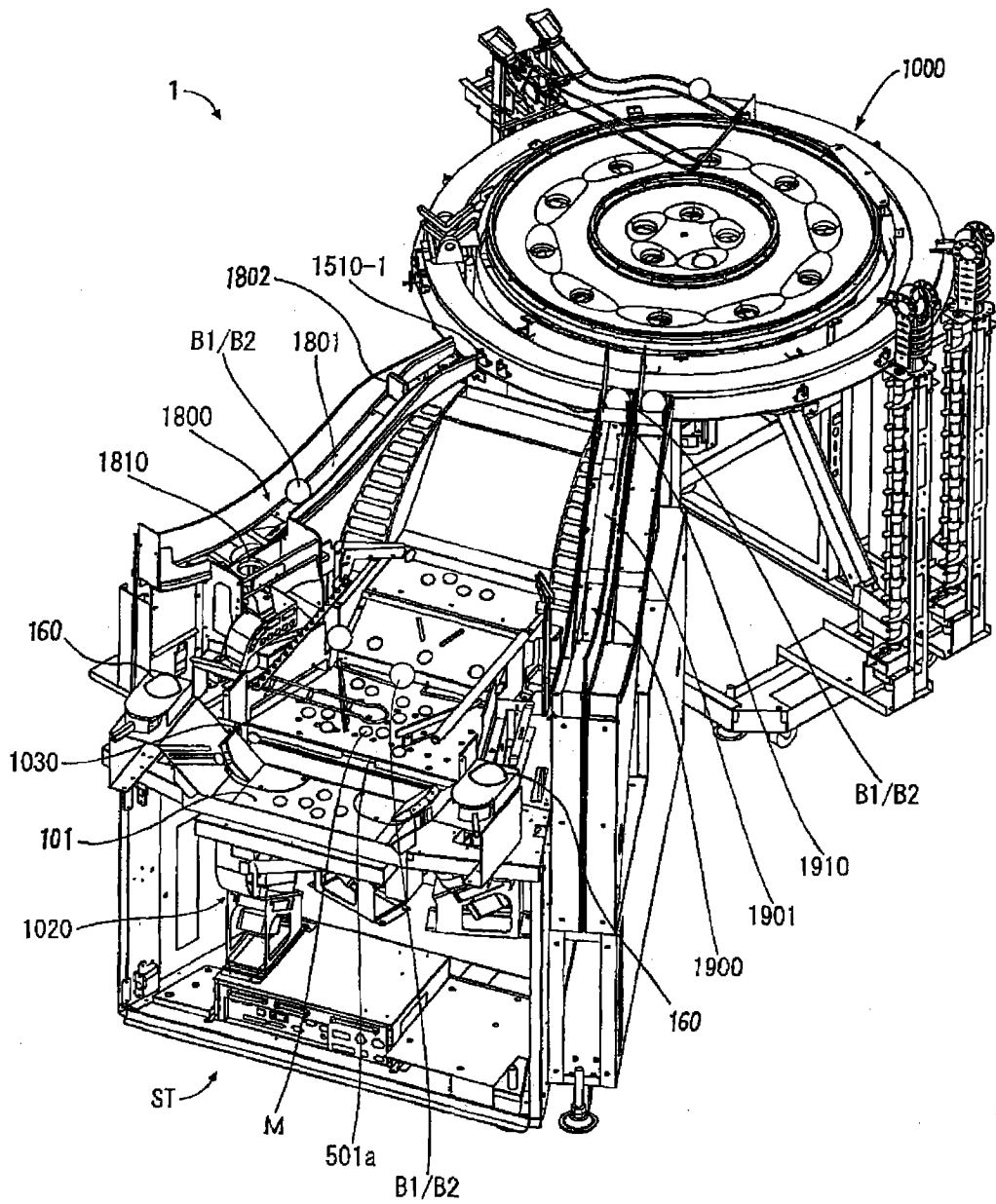


图 4

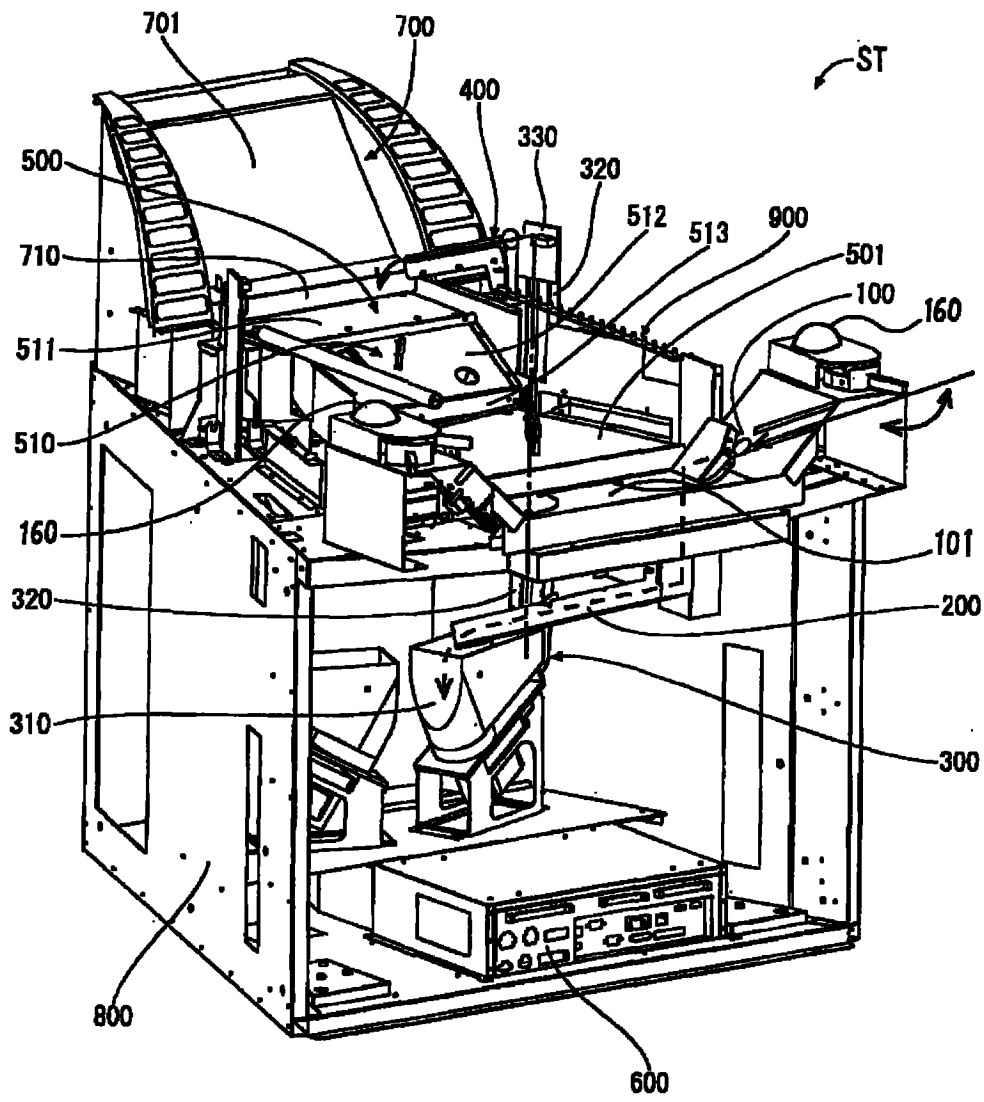


图 5

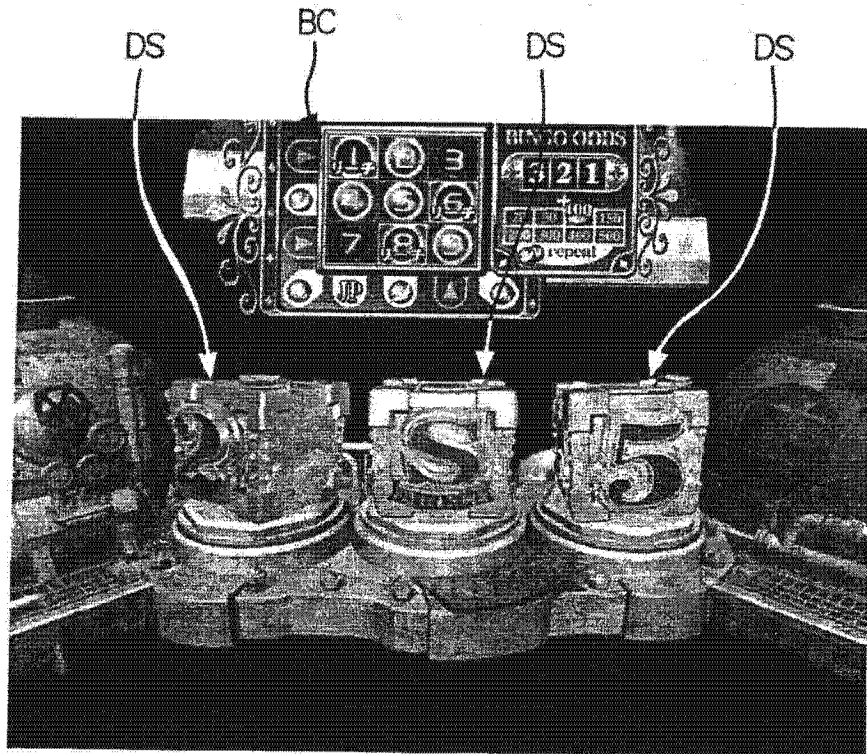


图 6

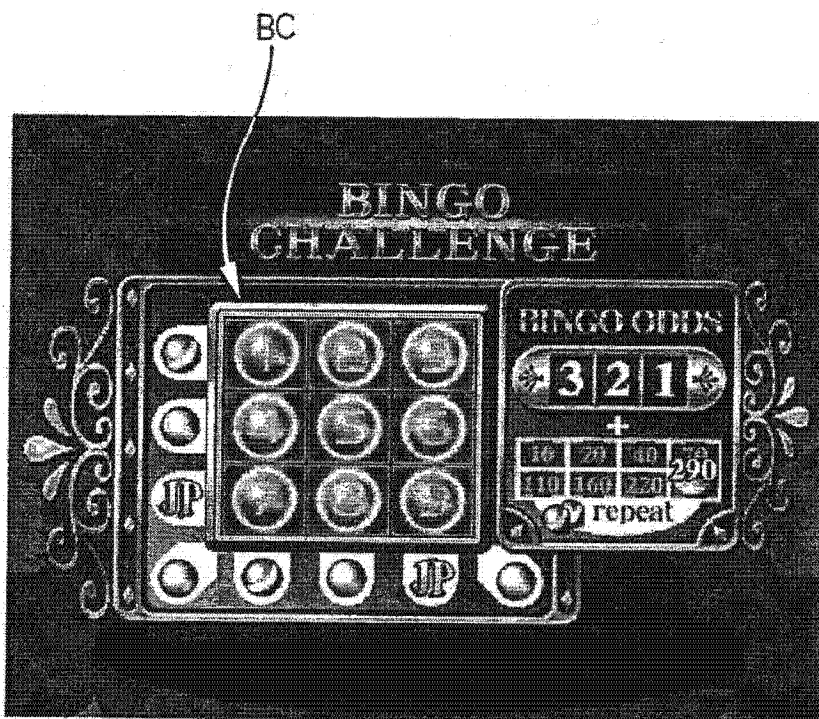


图 7

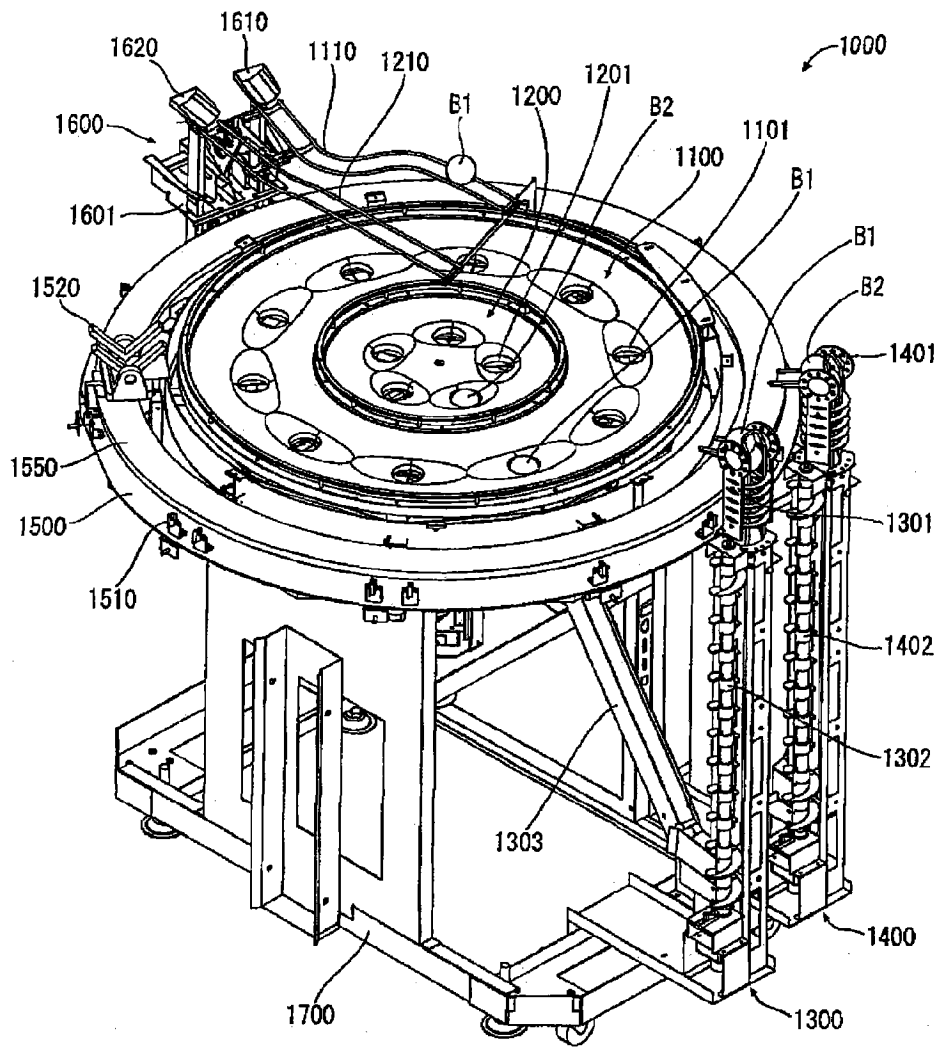


图 8

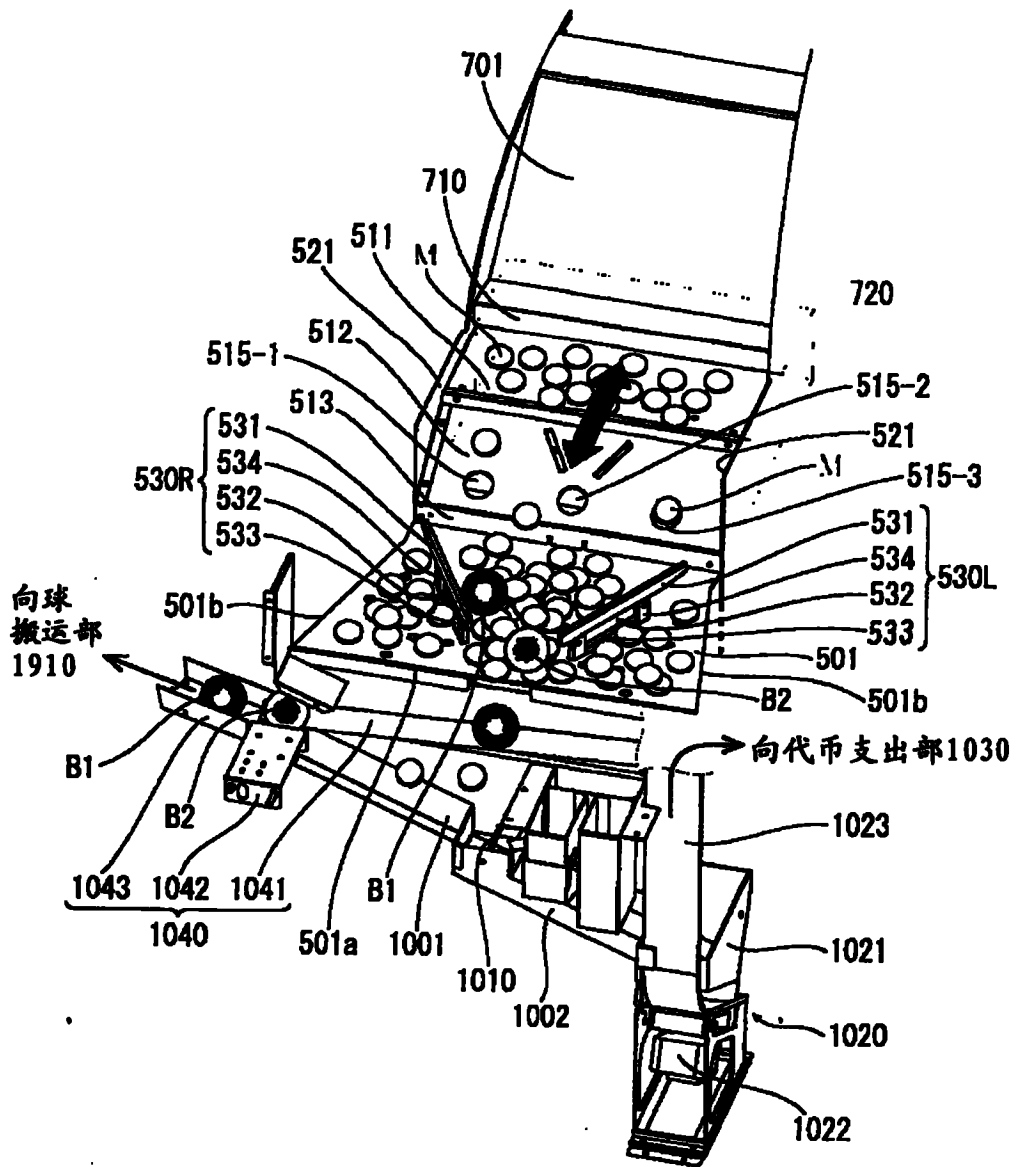


图 9

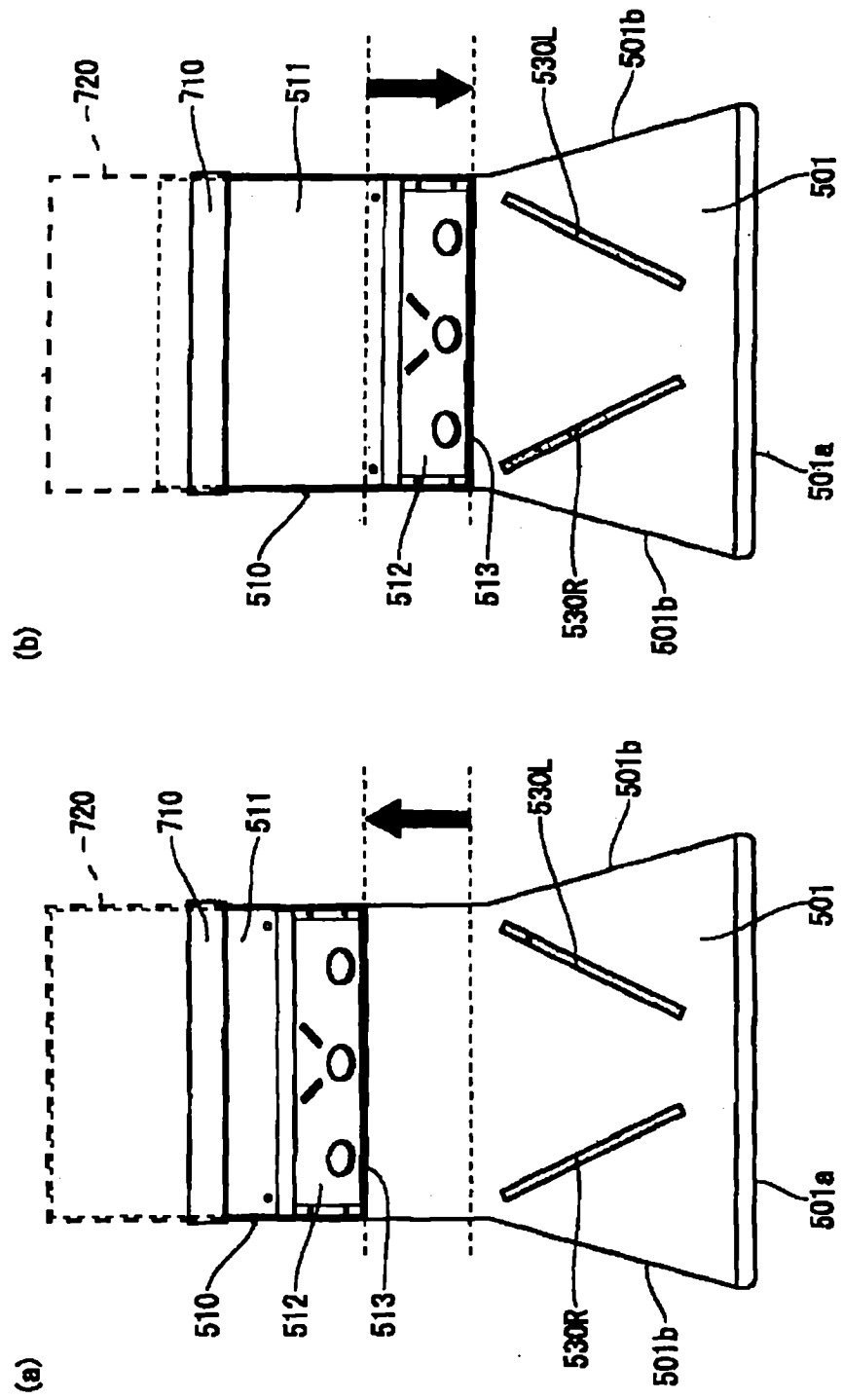


图 10

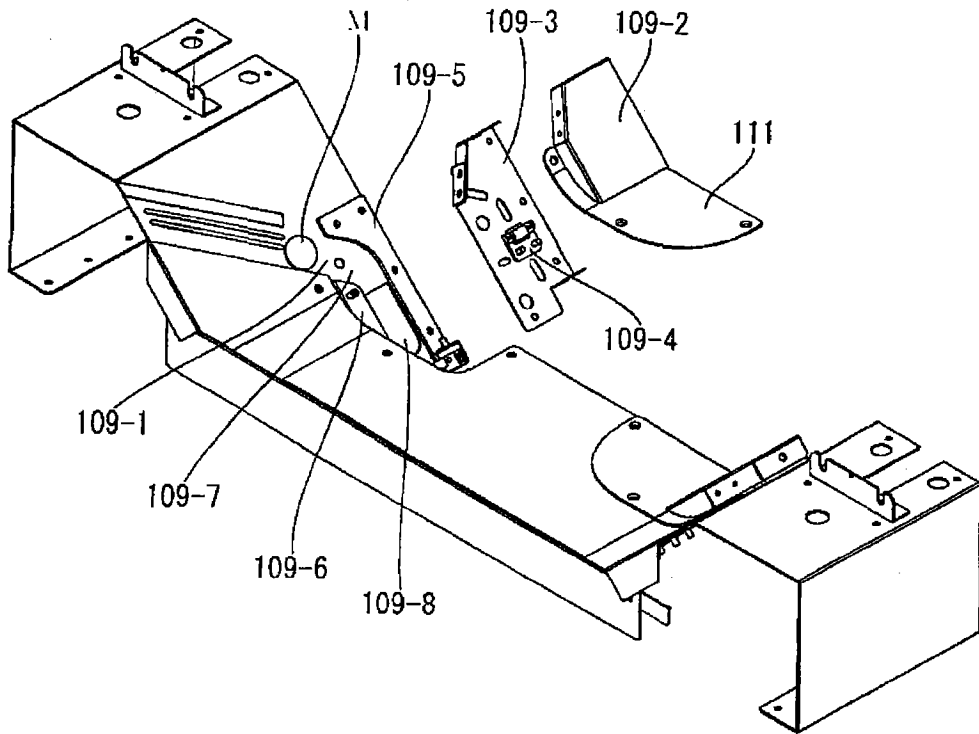


图 11

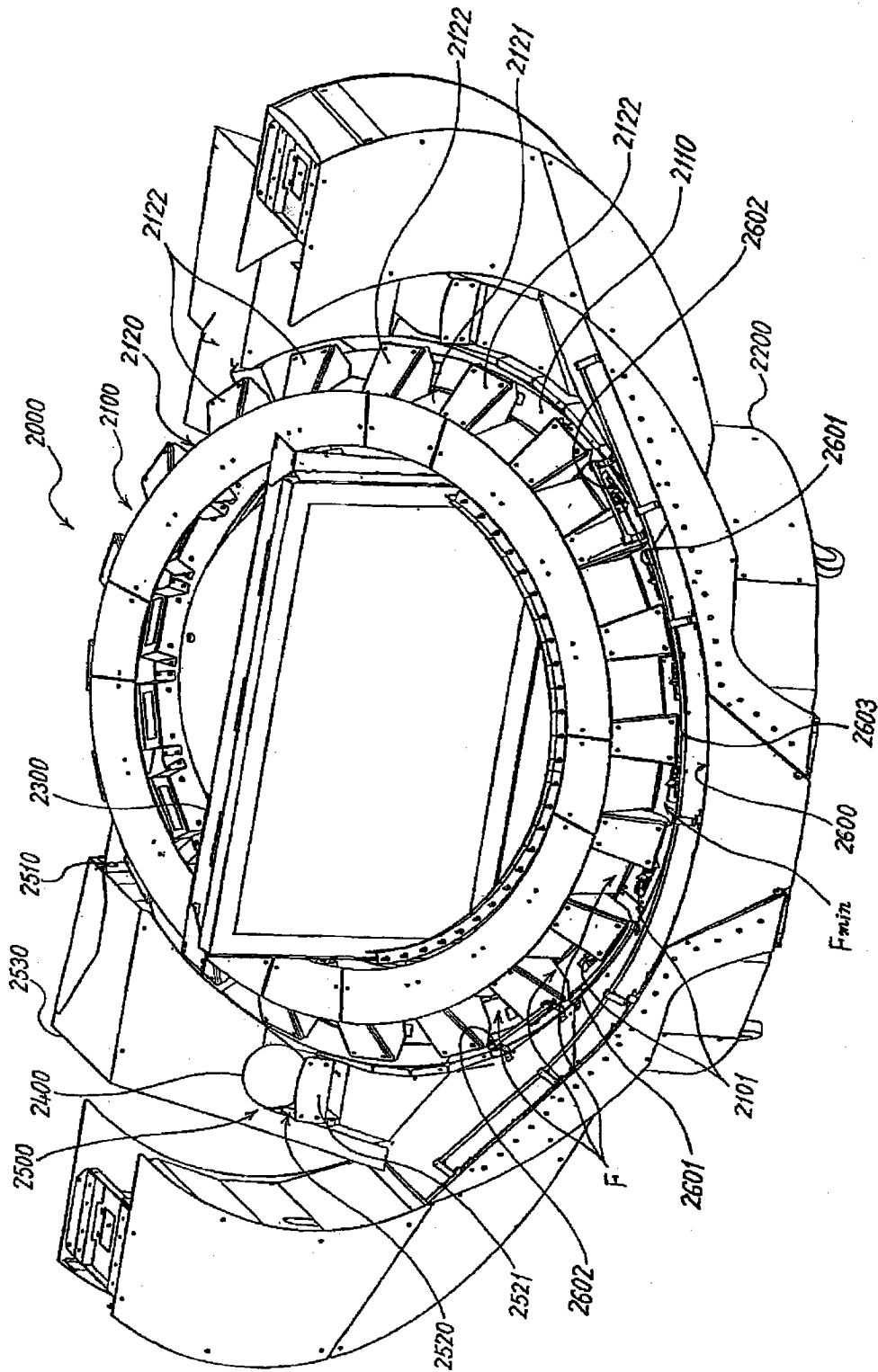


图 12

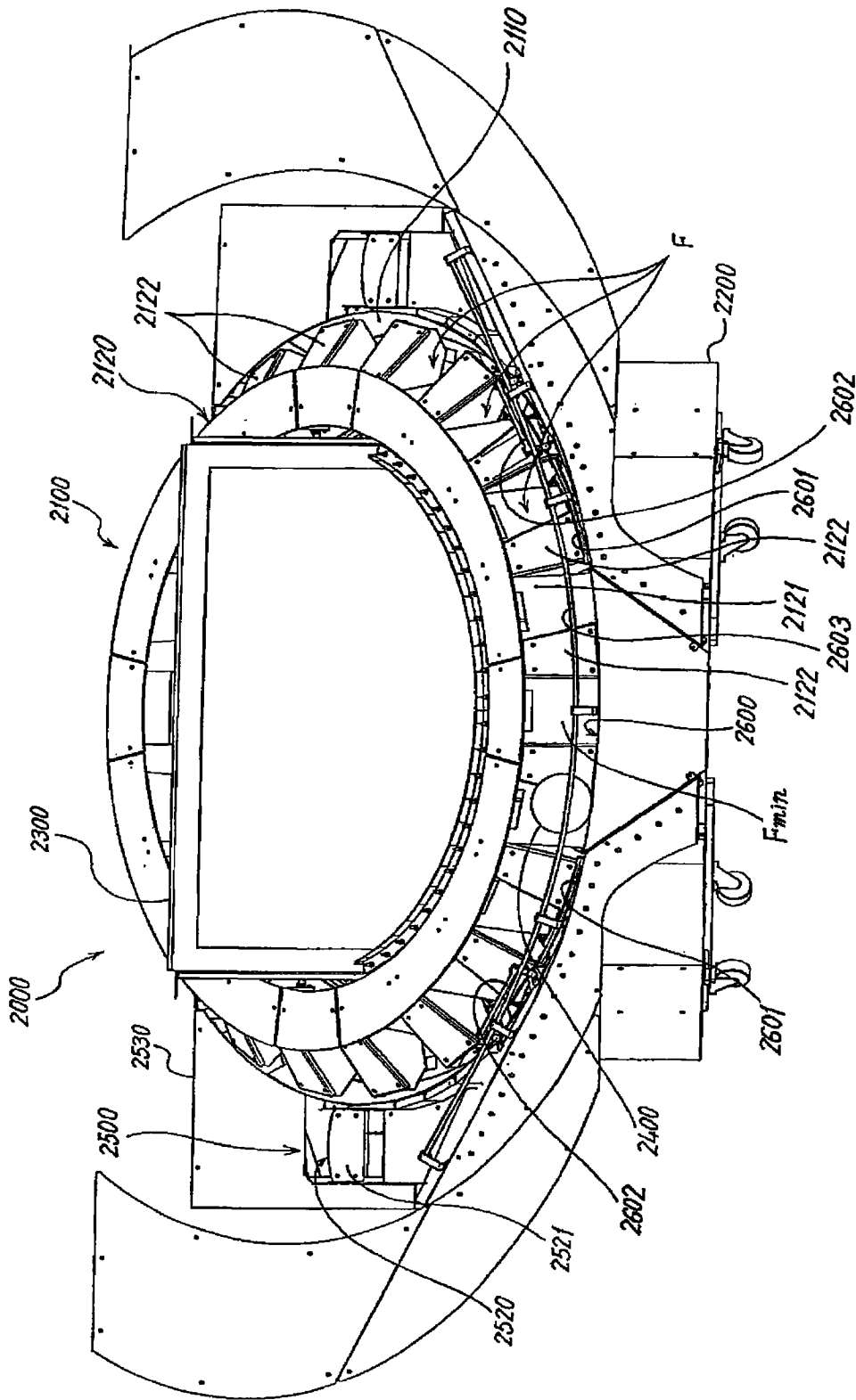


图 13

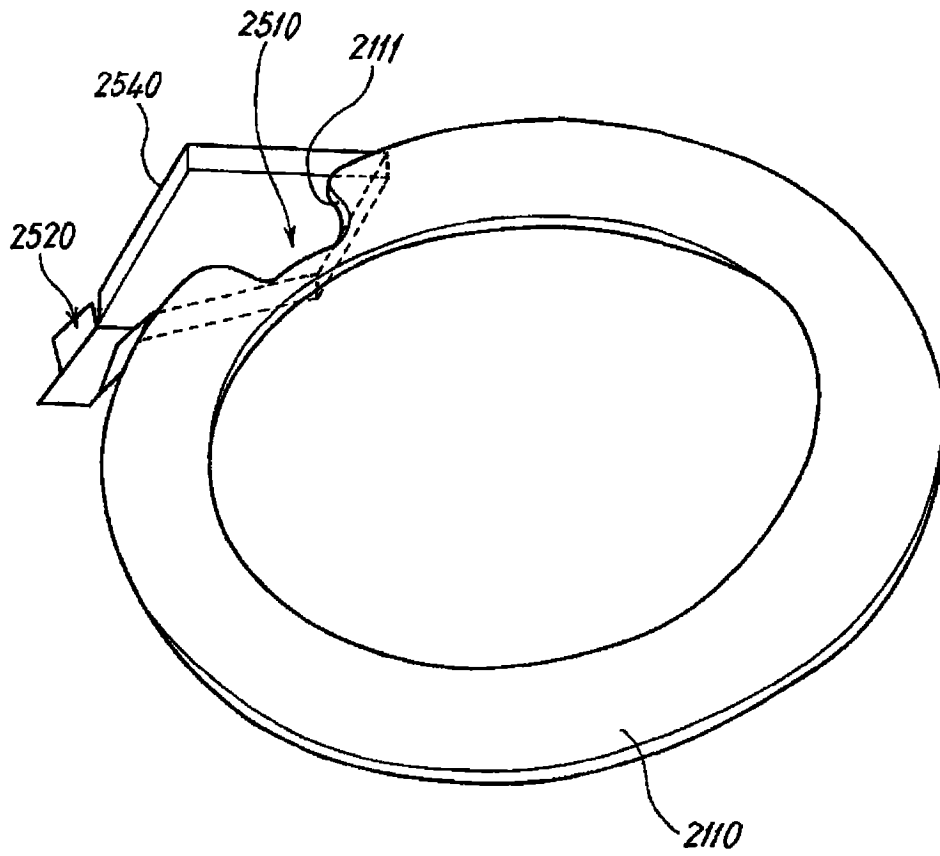


图 14

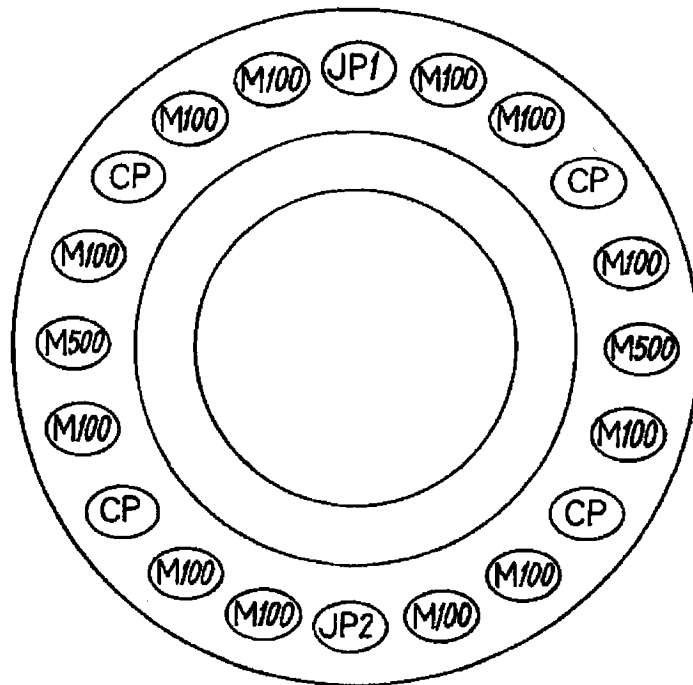


图 15



图 16

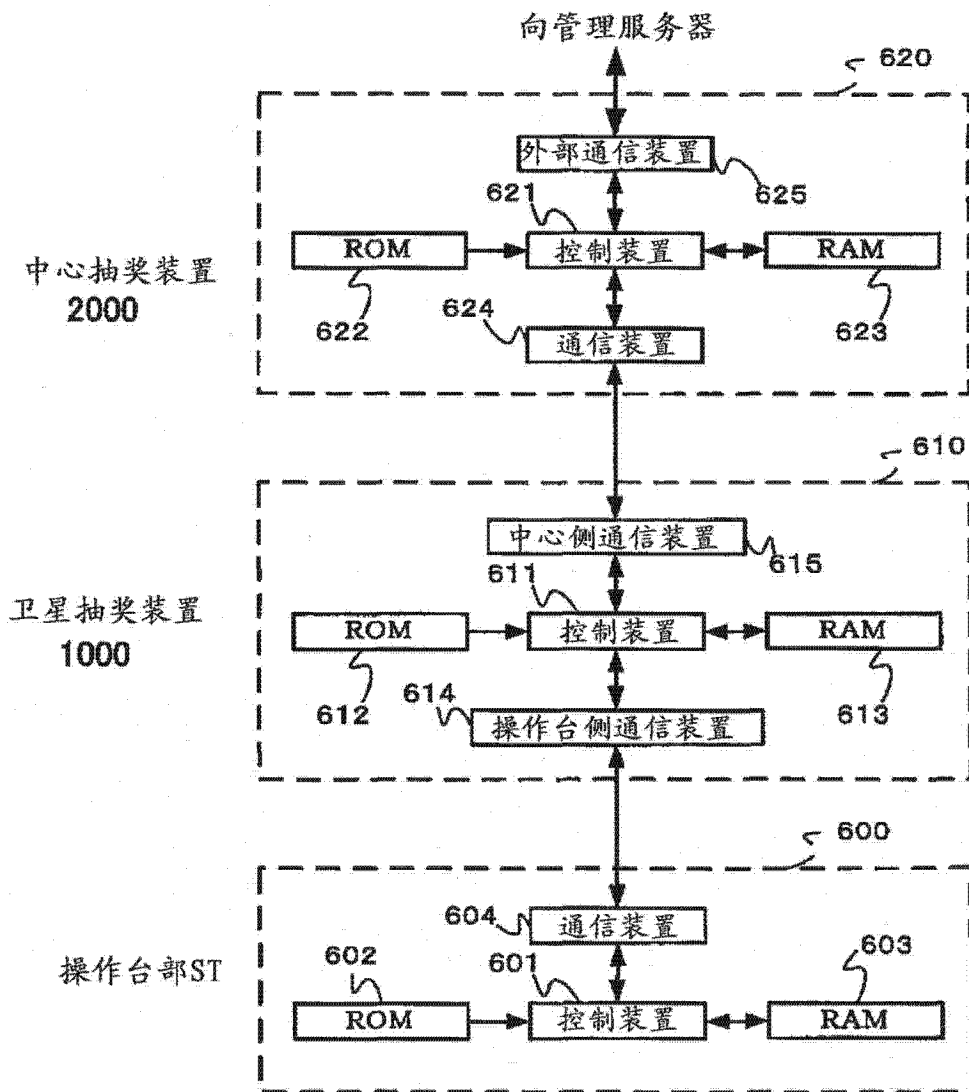


图 17

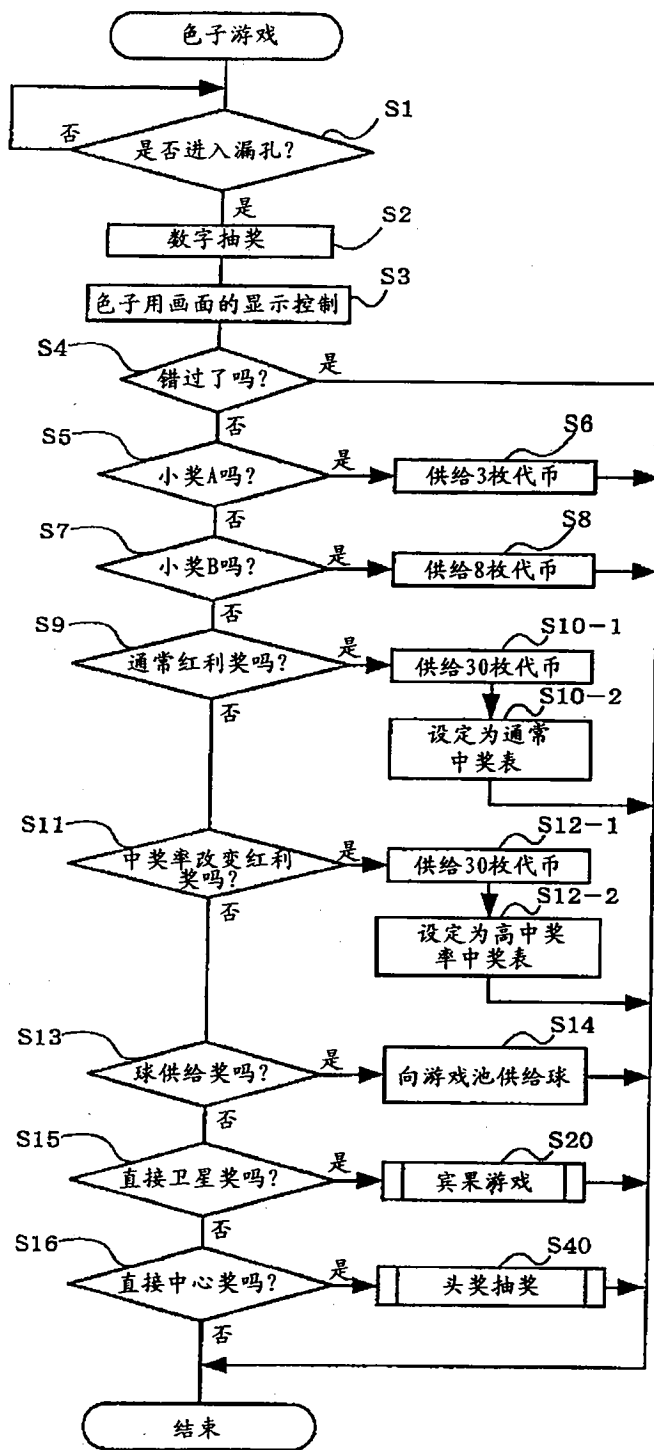


图 18

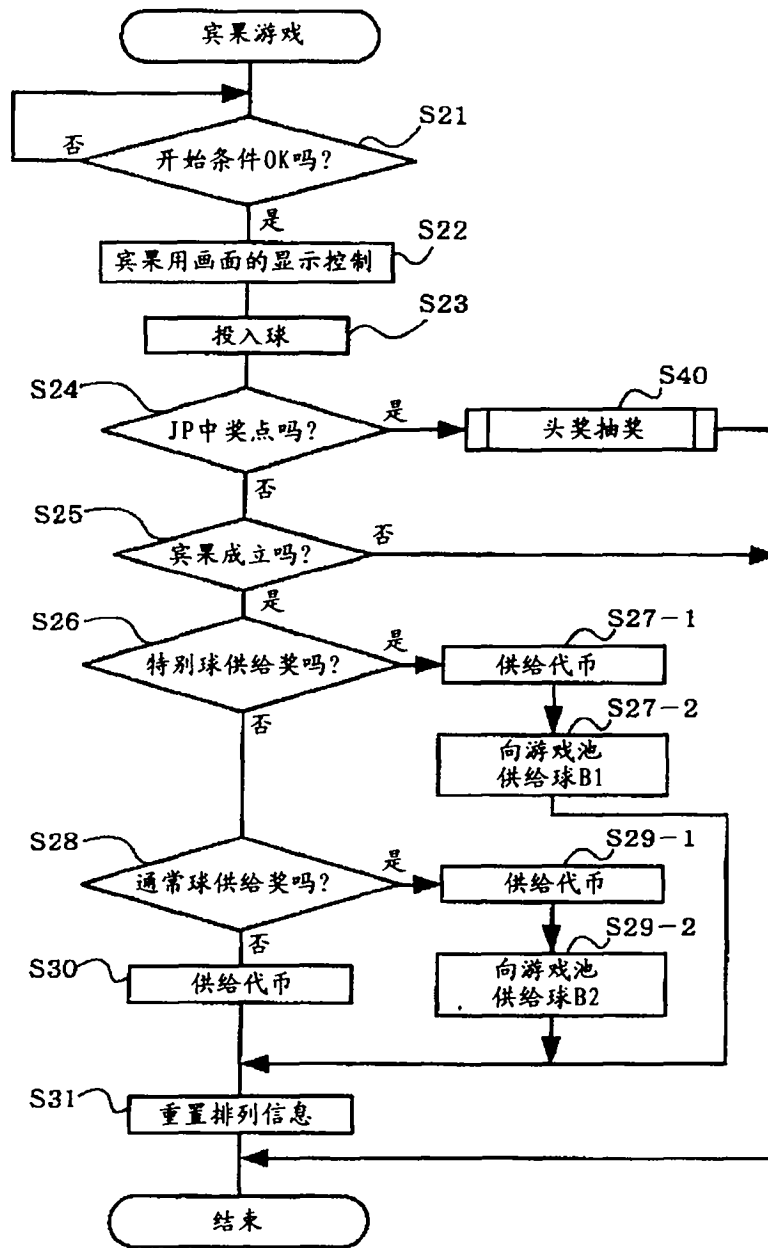


图 19

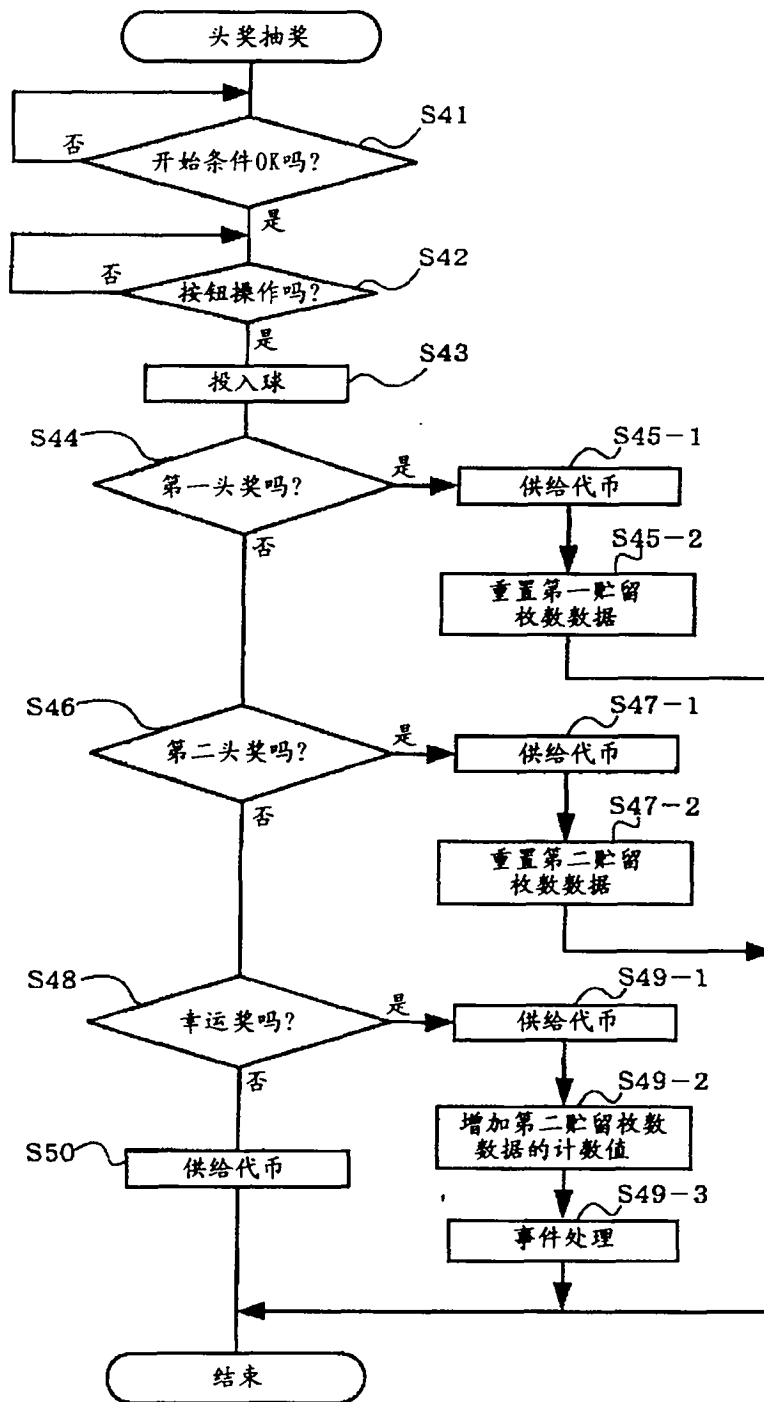


图 20

期间限定事件

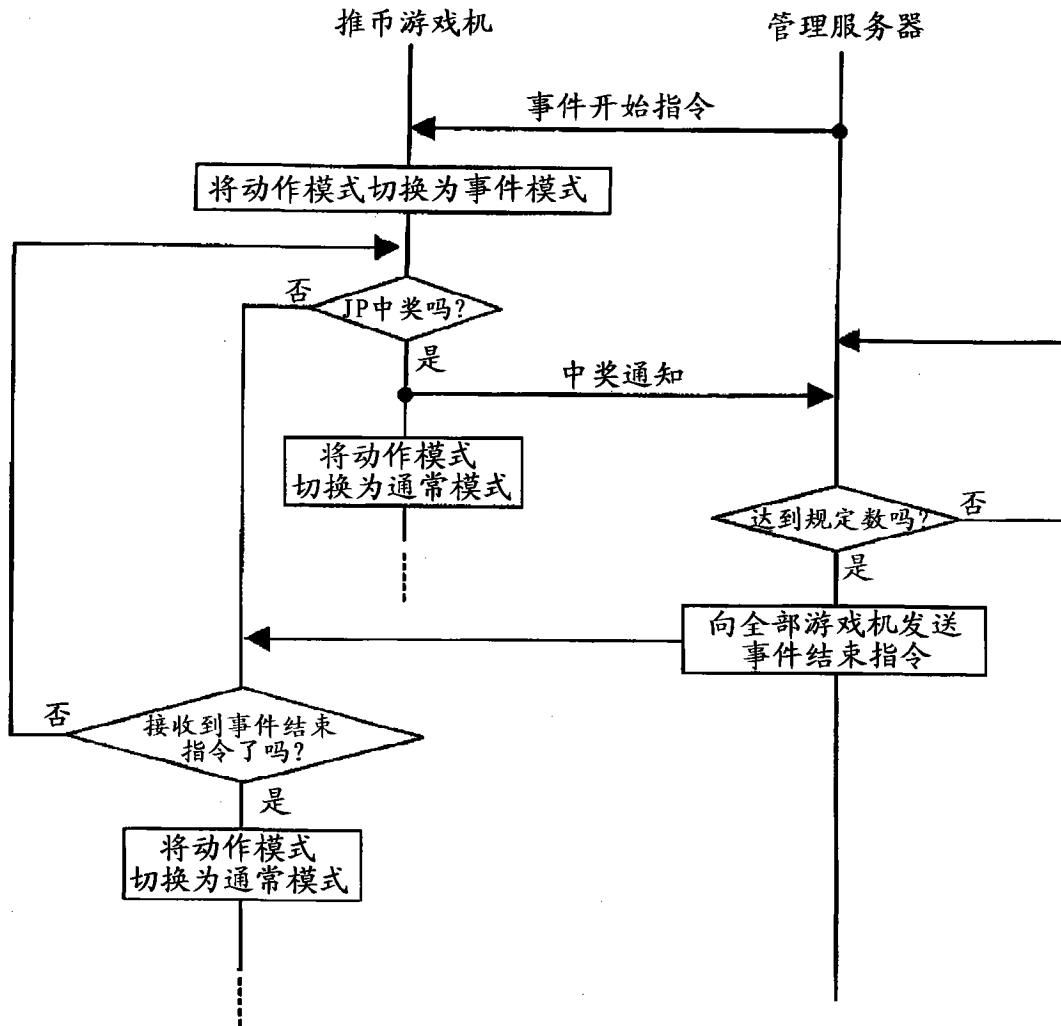


图 21