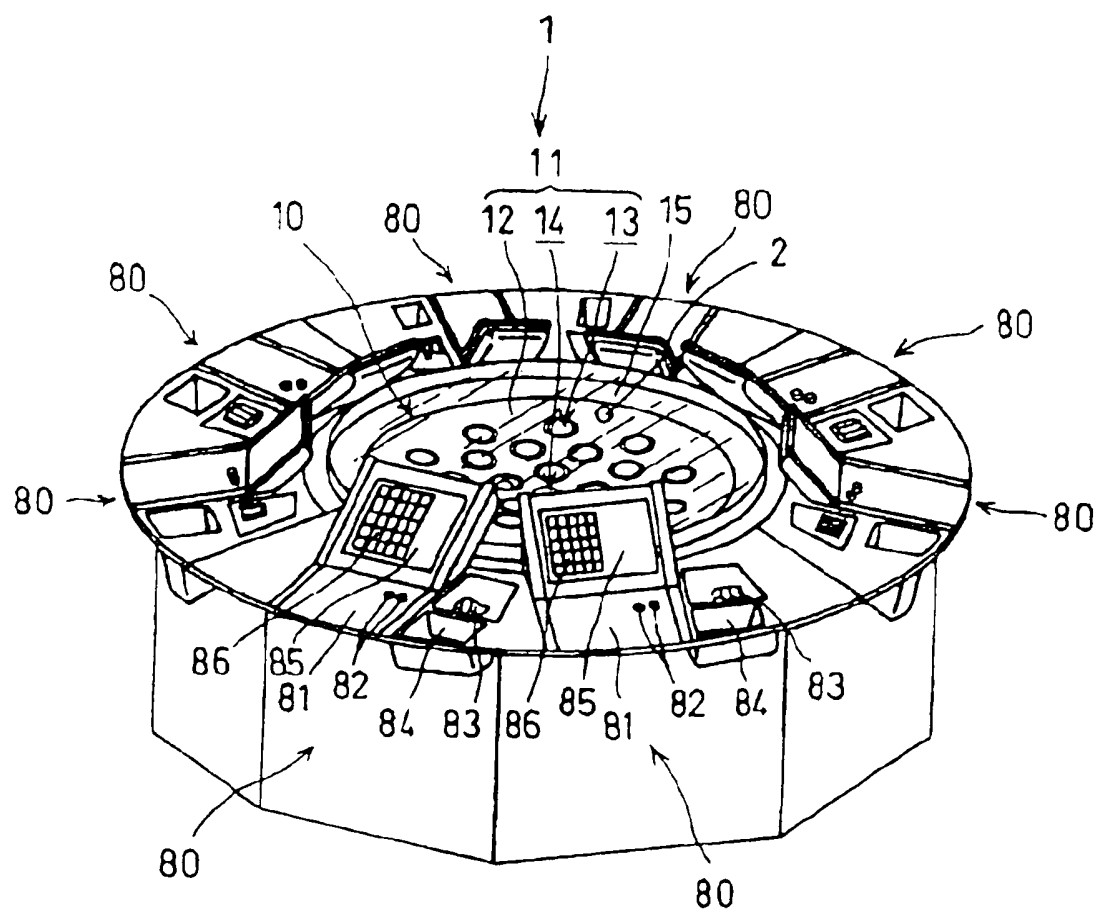
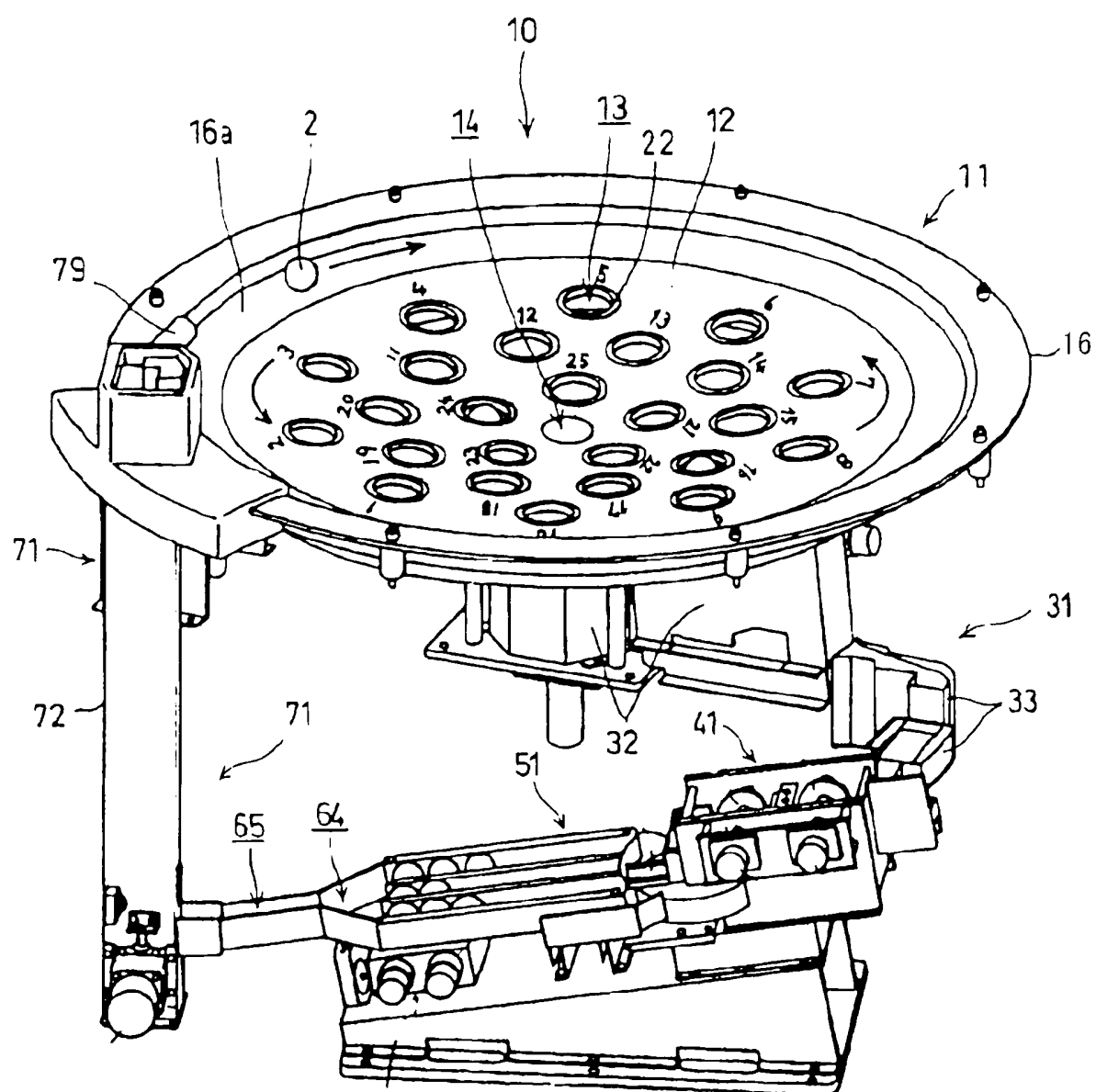


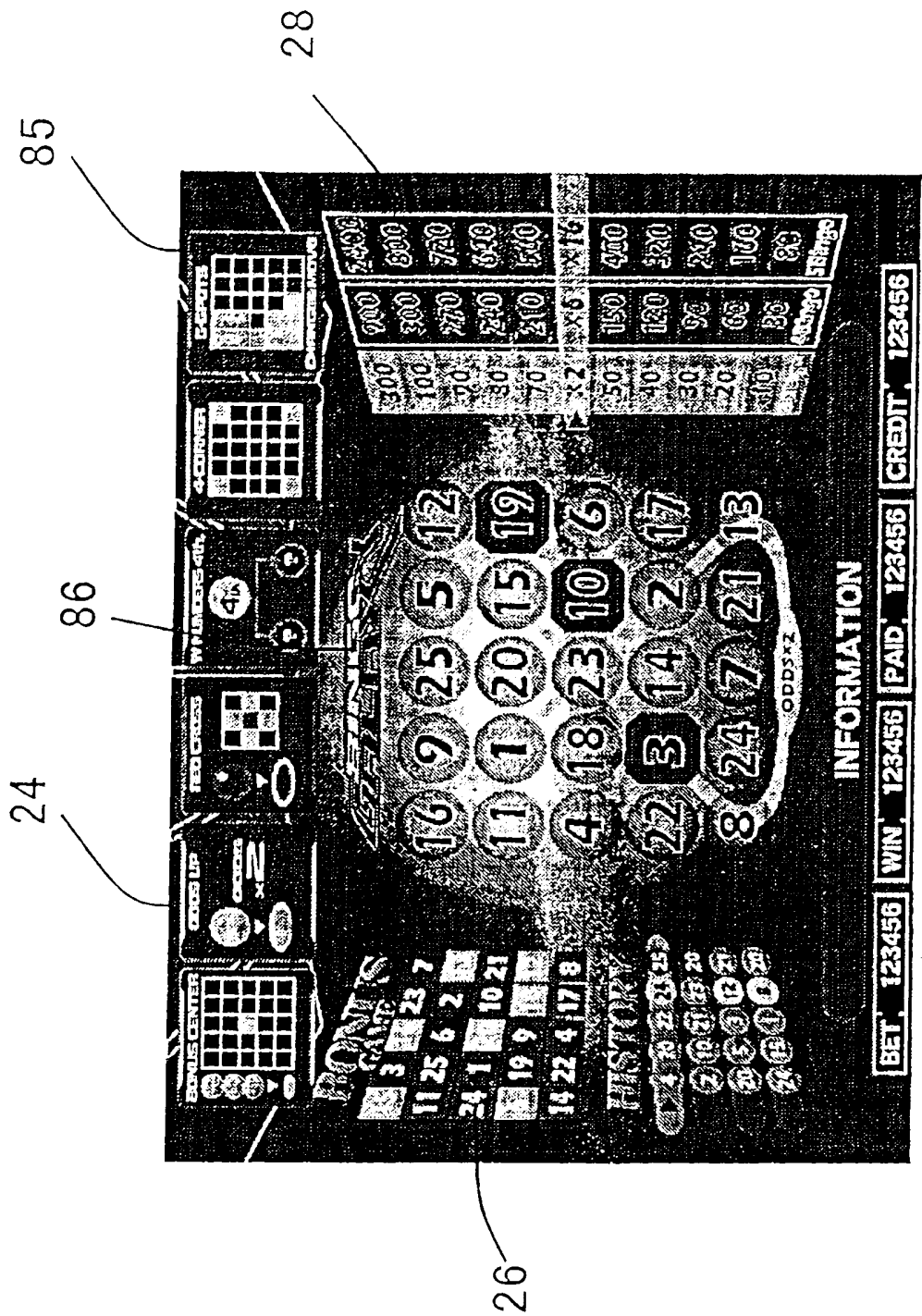
第1圖

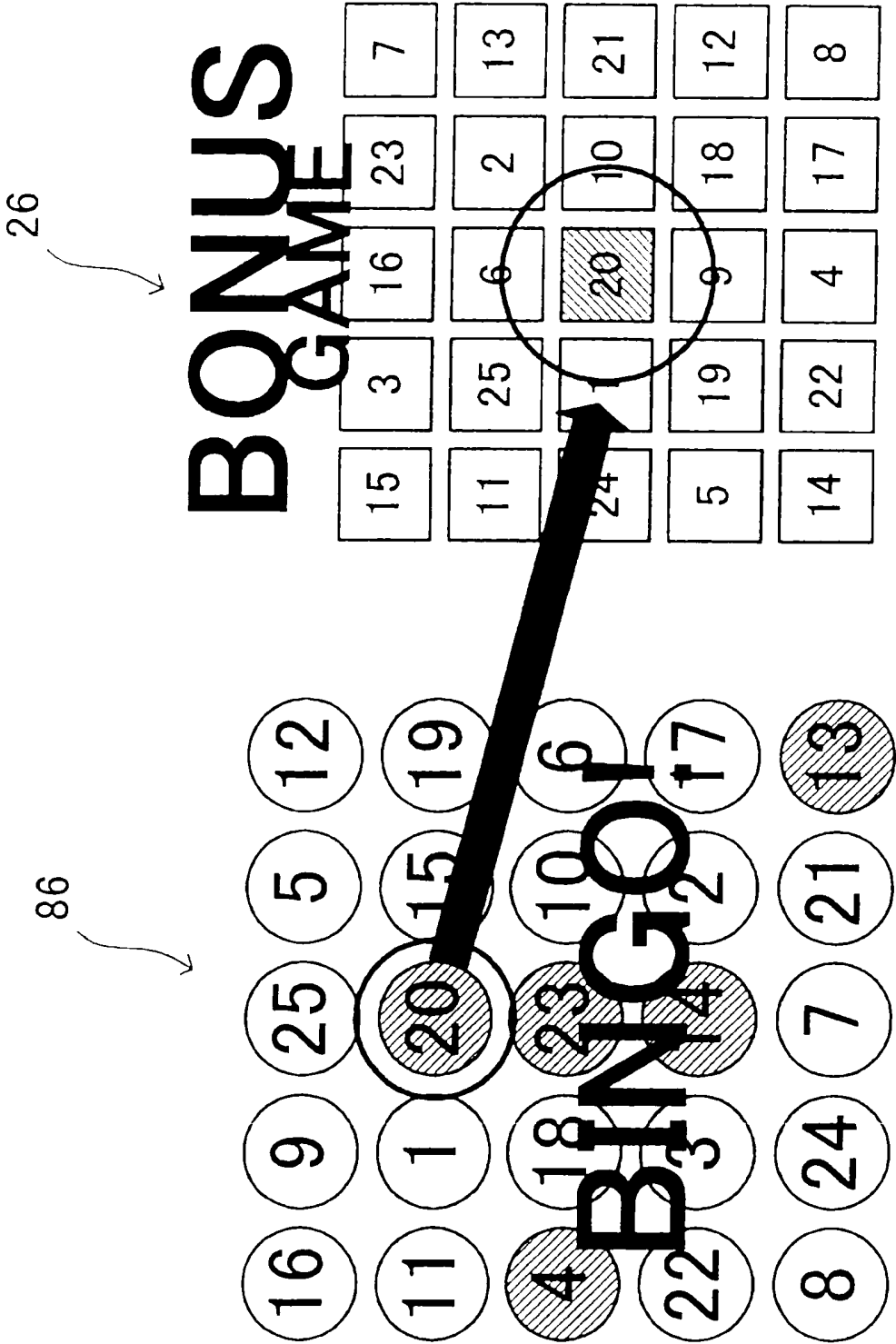


第2圖



第七圖





BONUS GAME

26

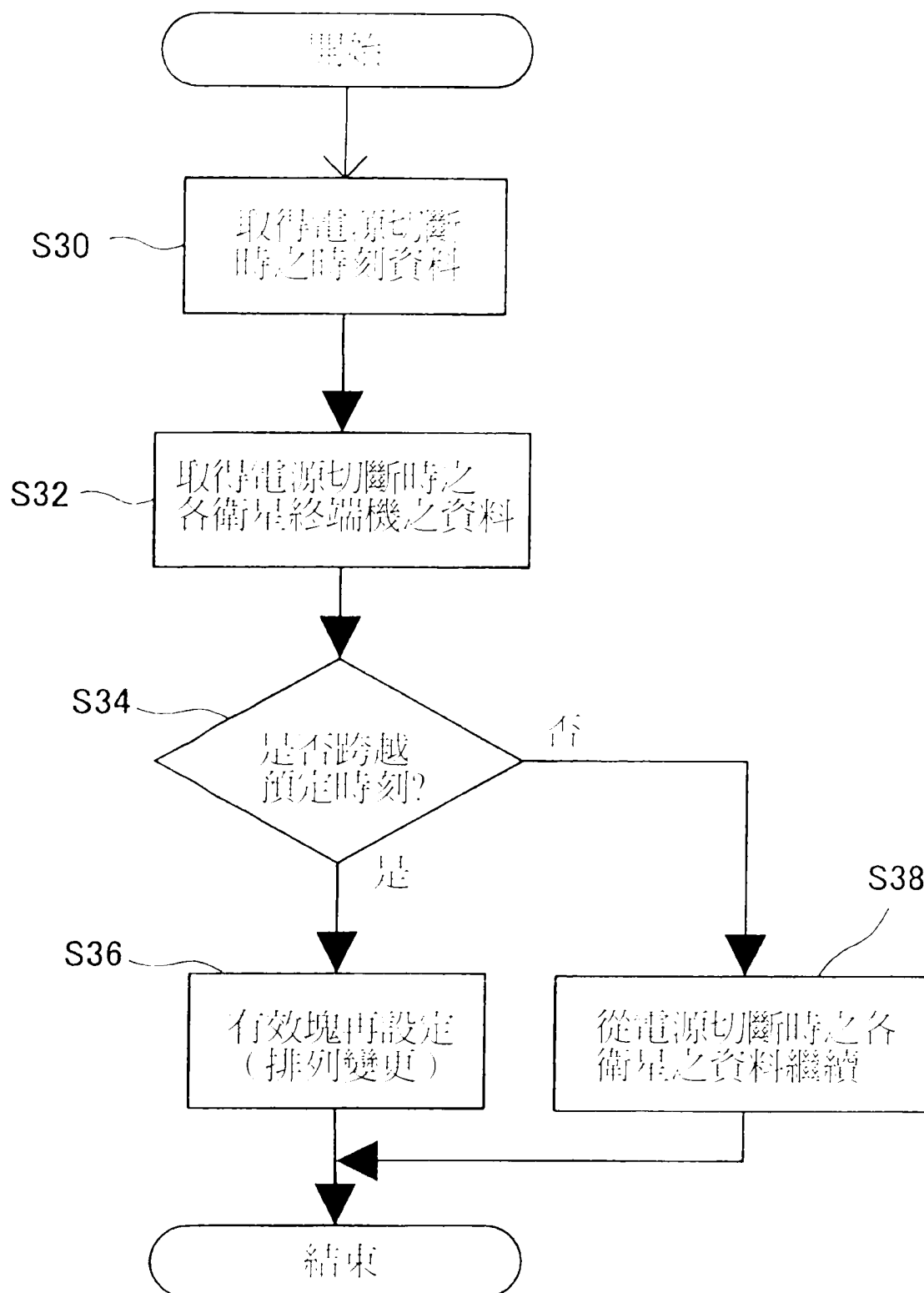
15	3	16	23	7
11	25	6	2	13
24	1	20	10	21
5	19	9	18	12
14	22	4	17	8

BONUS
GAME

26

15	3	16	23	7
11	25	6	2	13
24	1	20	10	21
5	19	9	18	12
14	22	4	17	8

第11圖



發明專利說明書

公告本

(本說明書格式、順序及粗體字，請勿任意更動，※記號部分請勿填寫)

申請案號：97123512

申請日期：97.6.24.

※IPC 分類：A63F 3/06

一、發明名稱：(中文/英文)

抽選遊戲裝置、抽選遊戲控制方法及其記憶媒體

LOTTERY GAME APPARATUS, A CONTROL METHOD OF LOTTERY GAME APPARATUS, AND ITS
STORAGE MEDIUM

二、申請人：(共 1 人)

姓名或名稱：(中文/英文)

世雅股份有限公司 / SEGA CORPORATION

代表人：(中文/英文)

小口久雄 / OGUCHI, HISAO

住居所或營業所地址：(中文/英文)

日本國東京都大田區羽田 1 丁目 2 番 12 號

2-12, HANEDA 1-CHOME, OHTA-KU, TOKYO 144-8531 JAPAN

國 籍：(中文/英文)

日本 / JAPAN

三、發明人：(共 2 人)

姓 名：(中文/英文)

1. 伊東真人 / ITO, MASATO

2. 森田賢治 / MORITA, KENJI

國 籍：(中文/英文)

1. 日本 / JAPAN

2. 日本 / JAPAN

四、聲明事項：

☐ 主張專利法第二十二條第二項 ☐ 第一款或 ☐ 第二款規定之事實，其事實發生日期為：。

☒ 申請前已向下列國家（地區）申請專利：

【格式請依：受理國家（地區）、申請日、申請案號 順序註記】

☒ 有主張專利法第二十七條第一項國際優先權：

1. 日本、 2007/07/04、 2007-176660

☐ 無主張專利法第二十七條第一項國際優先權：

☐ 主張專利法第二十九條第一項國內優先權：

【格式請依：申請日、申請案號 順序註記】

☐ 主張專利法第三十條生物材料：

☐ 須寄存生物材料者：

國內生物材料 【格式請依：寄存機構、日期、號碼 順序註記】

國外生物材料 【格式請依：寄存國家、機構、日期、號碼 順序註記】

☐ 不須寄存生物材料者：

所屬技術領域中具有通常知識者易於獲得時，不須寄存。

九、發明說明：

【發明所屬之技術領域】

發明領域

- 本發明係有關於賭注硬幣(medal)或代幣(token)等，進行抽選，根據該抽選結果之狀況，判定是否中選，依該判定結果，進行預定紅利之付獎之抽選遊戲裝置、抽選遊戲控制方法及其記憶媒體，特別是有關於用於促進抽選遊戲繼續進行之抽選遊戲裝置、抽選遊戲控制方法及其記憶媒體。

【先前技術】

10 發明背景

在遊戲中心或遊戲施設，廣泛地利用使用電腦及顯示裝置之抽選遊戲裝置。此抽選遊戲裝置中已知有賓果遊戲裝置(專利文獻1、2)。

- 此賓果遊戲裝置係以機械式隨機號碼抽選，決定入選之號碼作為抽選結果，從顯示於顯示器之賓果表之號碼排列之入選號碼排列判別賓果是否成立(中選)。

- 遊戲者觀看顯示於此顯示器之初期之賓果表之號碼排列，決定抽選遊戲之投注數量，投入要賭注枚數之硬幣，進行投注。然後，對各種中選狀況之付獎倍率依投注數量而改變，依抽選結果之入選狀況，進行賓果是否成立之判定，結果，賓果成立時，遊戲裝置進行相當該倍率之硬幣紅利之付獎。

又，另一抽選遊戲裝置已知有使用顯示器之卡片遊戲裝置。在卡片遊戲裝置中，有撲克牌遊戲、二十一點、花

牌(日本紙牌遊戲)等遊戲。遊戲者首先對遊戲裝置從遊戲裝置之硬幣投入口投入硬幣或代幣等，而投注硬幣，依所投注之枚數，獲得遊戲參加權或紅利支付權。

5 然後，藉控制裝置，控制遊戲進行，以亂數等決定之卡片顯示於顯示器等顯示裝置，遊戲者從該顯示結果掌握遊戲狀況，操作操作輸入裝置，進行顯示於該顯示裝置之撲克牌或花牌等之卡片交換或卡片追加之選擇，結果，預定之角色之組合條件成立時，控制裝置進行對應於投注狀況之付獎。

10 在該等抽選遊戲中，使遊戲者一直繼續遊戲之手段已知有以一般稱為累積獎金(progressive jackpot)之方法，進行與平常之中選結果付獎不同之付獎，而促使遊戲者繼續玩遊戲之系統。

具體言之，提出對該遊戲裝置或複數遊戲群投注之總投注枚數，以預定方式，累積一定之頭彩中選用之付獎硬
15 幣，依預定條件，除了平常之中選，亦進行上述累積硬幣之付獎之方法(專利文獻3)。

又，在該等抽選遊戲裝置中，有進行與主遊戲不同之副遊戲，引起遊戲者興趣之構想。一例已知有使用撲克牌之增倍遊戲。此增倍遊戲係在上述之抽選遊戲裝置中，在
20 主遊戲，因賓果排列成立或特定之卡片成立，具有至少1單位以上之硬幣紅利時，執行主遊戲之外之遊戲者。

遊戲者進行控制裝置下個顯示之撲克牌卡片之數字大於或小於預定數字之副遊戲，當該副遊戲之結果為成功時，主遊戲之中選硬幣枚數倍增(增倍)，當副遊戲之結果為

失敗時，中選無效。此種增倍遊戲中，多為可以遊戲者之操作選擇反覆對增倍之挑戰。

當連續之增倍挑戰成功時，付獎枚數以二倍、四倍、...之成倍式增加，但有途中一旦失敗一次，付獎枚數便為零之風險。若不想嘗試藉由增倍達到紅利之倍增時，亦可不選擇副遊戲，支付中選結果之紅利。

在此副遊戲之增倍遊戲中，進一步提出利用在副遊戲顯示之卡片之數字，使用賓果遊戲，在副遊戲一次之賭注中，將已分勝負之撲克牌數字放入賓果表，在該一次之賭注，判定賓果遊戲是否成立，當賓果遊戲成立時，便給與點數(專利文獻4)。

此提案係與賓果遊戲連動，在一次賭注中，給予遊戲者從單一遊戲積極地挑戰倍率高之增倍遊戲之誘因之構想，在一次賭注之遊戲結束時，清除附加於副遊戲之賓果卡片之各號碼之入選情況。

【專利文獻1】日本實用新型公開公報平7-30044號

【專利文獻2】日本專利公開公報2006-68161號

【專利文獻3】日本專利公開公報平6-246068號

【專利文獻4】日本實用新型公開公報平8-7911號(第8圖至第12圖)

【發明內容】

發明揭示

發明欲解決之問題

如上述，在一般之抽選遊戲中，有紅利倍率極高，但

中選產生率非常低一獲千金之稱為累積獎金之累積式頭彩、在主遊戲中，對應於以預定機率產生之遊戲結果之中獎紅利及與以各種主遊戲相關之各種特徵產生之副遊戲結果等之增添中獎紅利等。

- 5 有些遊戲者會在例如或多或少產生紅利時，以此為契機停止在該抽選遊戲機遊玩，從該抽選遊戲機移至另一抽選遊戲機或停止遊戲。

- 專利文獻3之方法係遊戲者在某特定之遊戲裝置或連接之預定遊戲裝置群繼續進行遊戲，而使累積式頭彩之付
10 獎中選枚數增加，而給予繼續遊戲之誘因，但由於繼續遊戲時，亦無對累積式頭彩之中選產生率之影響，故有不易於促進繼續遊玩該遊戲裝置之問題。

- 習知專利文獻4之方法係給與對副遊戲挑戰之誘因，但由於遊戲者選擇增倍遊戲之結束或因失敗而遊戲結束時，
15 會造成無法繼續附加於增倍遊戲之賓果副遊戲之各號碼之入選狀況，故有無法於一次賭注結束後，促使再度在此遊戲裝置繼續玩遊戲之問題。

因而，本發明之目的在於提供一種抽選遊戲裝置，用於在抽選遊戲之1次遊戲結束後，亦促進抽選遊戲之繼續遊玩。

- 20 本發明之另一目的在於提供一種抽選遊戲裝置、抽選遊戲控制方法及其記憶媒體，用於使副遊戲具繼續性，於抽選遊戲之1次遊戲結束後，亦促進抽選遊戲之繼續游玩。

本發明之另一目的在於提供一種抽選遊戲裝置、抽選遊戲控制方法及其記憶媒體，即使為倍率高之抽選遊戲，亦可

於抽選遊戲之1次遊戲結束後，亦促進抽選遊戲之繼續游玩。

- 本發明之另一目的在於提供一種抽選遊戲裝置、抽選遊戲控制方法及其記憶媒體，即使為給與紅利不同之各種中獎的抽選遊戲，亦可於抽選遊戲之1次遊戲結束後，亦促進抽選遊戲之繼續游玩。

用以解決問題之手段

- 本發明之抽選遊戲裝置包含有進行抽選之抽選機構；依前述抽選機構之抽選結果之入選狀況，執行主遊戲及副遊戲之遊戲控制機構；及儲存前述主遊戲及前述副遊戲各自之進行狀況資訊之記憶機構。前述遊戲控制機構在前述副遊戲中，於前述主遊戲執行結束後，亦將前述副遊戲之入選狀況資料保持於前述記憶機構。

- 本發明之抽選遊戲控制方法具有進行抽選機構之抽選之抽選步驟；以遊戲控制機構依前述抽選機構之抽選結果之入選狀況，執行主遊戲及副遊戲之遊戲控制步驟；將前述主遊戲及前述副遊戲各自之進行狀況資訊儲存於記憶機構之記憶步驟；及在前述副遊戲中，於前述主遊戲執行結束後，亦將前述副遊戲之入選狀況資料保持於前述記憶機構之保持步驟。

- 本發明之記憶媒體，係記憶有使電腦執行以下步驟之程式者，該等步驟包含依抽選機構之抽選結果之入選狀況，執行主遊戲及副遊戲；將前述主遊戲及前述副遊戲各自之進行狀況資訊儲存於記憶機構；及在前述副遊戲中，於前述主遊戲執行結束後，亦將前述副遊戲之入選狀況資

料保持於前述記憶機構。

- 本發明之抽選遊戲裝置較佳為前述副遊戲具有對應於複數入選狀況之至少2種以上之中選條件，前述遊戲控制機構僅將在滿足任一中選條件之副遊戲入選狀況中，滿足該
- 5 中選條件之入選狀況資料從前述記憶機構刪除。

又，本發明之抽選遊戲裝置較佳為前述遊戲控制機構於依前述抽選結果之入選狀況，執行主遊戲及副遊戲時，僅於在前述主遊戲中滿足中選條件時，方令前述副遊戲之入選狀況資料為有效。

- 10 本發明之抽選遊戲裝置較佳為更包含有生成時刻資料之時刻資料生成機構；進行電源之切斷及再通電之電源再通電機構；將電源切斷時之時刻資料從前述時刻資料生成機構儲存至前述記憶機構之電源切斷時刻記憶機構；及比較從前述時刻資料生成機構所得之再通電時之時刻資料與
- 15 儲存於記憶機構之電源切斷時之時刻資料，判定是否已經過預定時刻之時刻經過判定機構。當前述時刻經過判定結果為未經過預定時刻時，將前述副遊戲之入選情況資料作為該進行情況資料，而當前述時刻經過判定結果為經過預定時刻時，進行前述副遊戲之入選情況資料之再設定。

20 發明效果

由於設置主遊戲及副遊戲，且於主抽選遊戲之遊戲結束後，保持副遊戲之入選狀況，繼續副遊戲之內容，故即使在主遊戲出現中獎，仍可促使玩家繼續利用副遊戲之履歷玩遊戲。

圖式簡單說明

第1圖係本發明抽選遊戲裝置之一實施形態之結構圖。

第2圖係第1圖之抽選遊戲裝置之機構圖。

第3圖係第1圖之抽選遊戲裝置之方塊圖。

5 第4圖係顯示第1圖至第3圖之抽選遊戲裝置之遊戲畫面之說明圖。

第5圖係第3圖之結構之全體處理流程圖。

第6圖係第5圖之結構之抽選遊戲處理流程圖。

第7圖係第6圖之抽選遊戲處理之遊戲畫面之說明圖。

10 第8圖係第6圖之抽選遊戲處理之附加獎卡之有效塊設定處理之說明圖。

第9圖係第6圖之抽選遊戲處理之附加獎卡之賓果成立之說明圖。

第10圖係第6圖之抽選遊戲處理之賓果成立後之附加
15 獎卡之有效塊刪除處理的說明圖。

第11圖係第5圖結構之電源投入時之賓果表設定處理
流程圖。

【實施方式】

用以實施發明之最佳形態

20 以下，以抽選遊戲裝置、抽選遊戲處理、其他實施形態之順序說明本發明，本發明不限於此實施形態。

(抽選遊戲裝置)

第1圖係本發明抽選遊戲裝置之一實施形態之外觀圖，第2圖係第1圖之部份結構圖。第3圖係第1圖之結構之

全體方塊圖。第1圖至第3圖係抽選遊戲裝置以遊戲施設之賓果遊戲機為例者。

如第1圖所示，賓果遊戲裝置1於中央設置用以進行機械式隨機抽選之轉盤機構11，於其周圍配設8個遊戲者之玩
5 家相對玩遊戲之衛星終端機80。此外，8個衛星終端機80以不同之顏色著色。

中央之轉盤機構11形成25個球袋13及1個落選孔14，中央具有略向下凹陷之扁平圓錐狀圓板之轉盤12。轉盤12旋轉，投入其中之球2在轉盤12上轉動，進入任一球袋13或落
10 選孔14，決定入選號碼。於轉盤12上鋪設透明板15。

各衛星終端機80於操作桌81具有為顯示機構之液晶顯示器85。於操作桌81設置操作鈕82、硬幣投入口83、硬幣支付口84。

如第4圖後述，在液晶顯示器85，在5行5列之格子狀表中顯示「1」～「25」之數字以依各遊戲不同之配置配設之
15 賓果表86及遊戲上必要之資訊。

參照第2圖，說明轉盤機構11。於轉盤機構11下設置球回收機構31、球識別機構41、球選擇機構51、交遞口64及連結路65、球投入機構71各機構。

20 在本抽選裝置10使用之球2為具有紅、綠、黃3色任一色之半透明樹脂製球體。轉盤機構11於轉盤12周圍設置固定之引導軌道16，且構成使轉盤12旋轉之轉盤旋轉驅動機構。

於轉盤12之最低中心位置穿設落選孔14，於周圍之3個

同心圓上穿設25個球袋13。於各球袋13附近將「1」~「25」之數字不重複地設於預定位置。半透明之發光環22嵌入於球袋13之圓孔內周緣全周緣。

於發光環22之內部4處內藏4組RGB1組之LED，控制
5 LED，從多色中選色，使發光環22發光。掉落至轉盤12之球袋、落選孔14之球2以球回收機構31之接球箱32承接。所掉落之球2藉由連結通路33引導至球識別機構41。

以球識別機構41經識別顏色之球2移動至球選擇機構
51。球選擇機構51具有使球2依各色待機之儲球件，儲球件
10 之各出口集合形成1個交遞口64。

然後，藉由投入球選擇機構61所選出之顏色之球2從交遞口64，經由連結路65，交遞至球投入機構71，以球投入機構71投入至轉盤12。

球投入機構71由從連結路65垂直地延伸至轉盤機構11
15 之引導軌道16之升降裝置72、將球2投入至引導軌道16內側之投入滑槽79構成。

升降裝置72使無端環帶旋動，保持下部之球2後，上升。藉升降裝置72上升之球2在最上方位置滾動至投入滑槽79。然後，球2滾落至朝預定方向傾斜之投入滑槽79，以預定速度以與切線方向接觸之狀態投入至引導軌道16內側之
20 圓周滾動路線16a。

引導軌道16之圓周滾動路線16a構成與轉盤12相同之圓錐面。投入至切線方向之球2在圓周滾動路線16a上以描繪圓弧之狀態轉動，逐漸接近內側之轉盤12，而移動至轉盤12。

然後，球2一面逐漸接近中心，一面以描繪圓弧之狀態在反方向旋轉之轉盤12上旋轉。途中，當落入任一球袋13時，便為入選，當未落入任一球袋13時，最後落入最下方位置之中心之落選孔14。

- 5 以第3圖，說明以上之賓果機1之控制系統。電腦100集中控制抽選裝置10及8個衛星終端機80。在電腦100，CPC101依記憶於ROM102之程式，適當利用RAM103，進行遊戲處理。

- CPU101藉由輸入輸出介面104，輸入來自抽選裝置10
10 之轉盤機構11、球回收機構31、球識別機構41、球選擇機構51、投入球選擇機構61、球投入機構71之檢測信號，輸出驅動指示信號。

- 8個衛星終端機80具有作為終端機控制機構之終端機控制電路90，藉由電腦100之CPU101及輸入輸出介面105，
15 進行信號之輸入輸出。

- 終端機控制電路90接收作為衛星終端機80之操作機構之操作鈕82等之感測器之信號，驅動控制硬幣輸入機構91、硬幣支付機構92。進一步，終端機控制電路90將影像指示信號輸出至影像處理機構93，以影像處理機構93，將
20 賓果表等影像顯示於液晶顯示器85。

 由於電腦100集中管理抽選裝置10及8個衛星終端機80，接收在抽選裝置10之球袋13入選之入選號碼，顯示於衛星終端機80之液晶顯示器85之賓果表86，同時，經常監視此抽選狀況。

電腦100接收各衛星終端機80之終端機控制電路90當初作成之賓果表之資訊(排列資料等)，將所有衛星終端機80之各賓果表儲存於RAM103。此外，排列資料係決定排列於賓果表排列之各號碼位置之位置資訊。將後述之附加獎遊戲用賓果表及其有效數字儲存於RAM103。

電腦100於每當有球袋13之入選時，從轉盤機構11接收檢測信號，於有入選之球袋13判別預定之號碼，依所判別之號碼及所有衛星之各賓果表之排列資料等，根據預定之算法，判定賓果表之抽選狀況。

10 即，藉算出賓果表之入選號碼處一列排列幾個，監視抽選狀況。舉例言之，若1列排列5個時，即為賓果(中選)，若排列4個時，為賓果即將成立之前，呈聽牌(reach)狀態。在各衛星終端機80之顯示器85每當球入選時，便進行賓果表之更新顯示，玩家可目視辨認抽選狀況。

15 第4圖係顯示於各衛星終端機80之顯示器85之賓果遊戲畫面之說明圖。賓果畫面具有在各5×5方格於開始遊戲時設定入選號碼之賓果表86、對應於投入硬幣數之倍率表28、附加獎遊戲用副賓果表26。

賓果表86係顯示主賓果遊戲之入選狀況者，在此，第1
20 圖之25個球袋13之各數字以對應於5×5方格之任一方格之形式在不重複下顯示。藉將此賓果表對應之數字位置之方格顏色改變為未入選之數字之方格顏色，而顯示入選之球袋13之號碼。舉例言之，以灰色顯示未入選之數字之方格，以紅色顯示入選之數字之方格。

接著，倍率表28顯示對應於遊戲者開始玩遊戲前投注之硬幣數及在任一連接成直線狀之排列入選之數字個數之倍率。在此，當於1列排列5個時，便為5賓果(一直線上5個數字入選之中選，在平常遊戲為高額之中獎)，當排列4個時，為4賓果(一直線上4個數字入選之中選)，當排列3個時，為3賓果(一直線上3個數字入選之中選)。即，設有3種中獎(中選)。

倍率表28之橫軸係顯示以投注，在有效直線之連續入選個數，縱軸係顯示依所投注之硬幣數，對玩家進行紅利付獎之紅利倍率。在此，在1次投注中，有5次為球2投入之例，有5次之入選機會。

又，附加獎遊戲權利獲得用賓果表26係為本發明副遊戲而設置者，於縱橫5×5排列之方格設定與主賓果表不同之數字排列。如後述，附加獎遊戲權利獲得用賓果表26在主賓果遊戲，3個以上之連續數字入選之中選成立時，對應於在該中選成立有效之入選號碼全部或僅最後之入選號碼之數字欄為有效。

又，在此附加獎遊戲權利獲得用賓果表26，僅於5個入選呈直線狀時，方可參加附加獎遊戲。主賓果表86之有效數字於每次遊戲，便清除，無繼續性，而附加獎遊戲權利獲得用賓果表26在1次遊戲結束時，未清除，在有效數字排成1列前為有效。

在附加獎遊戲獲得用賓果表26，因5個入選呈直線狀(產生Bingo)，該產生賓果之有效數字便關閉。

即，在主賓果遊戲，因賓果(入選)成立，形成產生在附加獎遊戲權利獲得用賓果表26繼續之機會之結構。此附加獎遊戲權利獲得用賓果表26於1次之一般賓果遊戲結束後，未清除，而被保留，而仍可繼續使用，故於一般之賓果遊戲結束後，對玩家給予想利用因自身之遊戲履歷而有效之附加獎遊戲權利獲得狀況之動機。因此，可促使玩家繼續連續遊戲。

(抽選遊戲處理)

第5圖係本發明一實施形態之抽選遊戲全體處理流程圖，第6圖係第5圖之一般遊戲處理流程圖，第7圖係第6圖之遊戲中之遊戲畫面之說明圖，第8圖係主賓果表與副賓果表之關係圖，第9圖係副賓果表之賓果成立時之畫面說明圖，第10圖係副賓果表之賓果成立後之畫面說明圖。

首先，以第5圖說明全體處理。

(S1)首先，執行以第11圖詳細說明之再通電處理。

(S2)接著，執行以第6圖詳細說明之一般遊戲處理。

(S3)在一般遊戲處理，產生特殊錯誤時，便結束，若未產生，則返回至步驟S2。

接著，使用第7圖至第10圖，說明第6圖之一般遊戲處理。

(S10)電腦100判定該衛星終端機80是否有後述附加獎遊戲之權利。電腦100於有附加獎遊戲之權利時，進行附加獎遊戲之受理處理。此附加獎遊戲不需參加一般遊戲所需之硬幣投注，即可玩賓果遊戲。有此附加獎遊戲之權利即

在前次，該衛星終端機有人進行硬幣遊戲(抽選遊戲)，此時，於前次之遊戲結束後，進行附加獎遊戲開始演出，並且自動開始附加獎遊戲。另一方面，當電腦100判定為無附加獎遊戲之權利時，進行一般遊戲之受理處理。在一般遊戲，需硬幣之投注。此遊戲開始前之各衛星終端機80之遊戲畫面係以第4圖說明者。

(S12)在一般遊戲，參加遊戲時，需投入硬幣之投注。玩家觀看第4圖之賓果表86、附加獎遊戲權利獲得用賓果表26、倍率表28，將所期之硬幣投入至硬幣投入口83來投注。

10 電腦100於從遊戲參加受理開始之時間點經過預定時間，玩家完全不投注時，即視為無參加該衛星終端機80之遊戲，而結束參加受理。

(S14)電腦100於進行賭注時，在該衛星終端機，判斷為玩家參加遊戲，開始前述抽選裝置之動作，開始抽選狀況之監視。第7圖係顯示遊戲中之各衛星終端機80之遊戲畫面。第1圖之賓果遊戲裝置1中，在1次投注，5個球2投入至轉盤11，每當各球投入時，便決定入選號碼、落選。如前述，電腦100於每次決定時，更新RAM103之各衛星終端機80之賓果表，判定抽選狀況。又，電腦100將此決定內容及判定內容傳送至衛星終端機80，如第6圖，將之顯示於畫面。

15

20

(S16)然後，電腦100從在1次投注，5個球2投入之入選結果之排列判定是否有產生付獎之中選，即，是否為賓果。當3賓果、4賓果、5賓果任一賓果皆未成立時，便視為玩家輸，而結束該衛星終端機80之遊戲。即，清除主賓果表86。

反之，電腦100判定為賓果成立時，決定RAM103之附加獎遊戲權利獲得用賓果表(附加獎卡)26對應之入選號碼之有效塊。

(S18)電腦100將主賓果表86之賓果成立時，在第4球及
5 第5球投入之入選塊之號碼符合附加獎遊戲權利獲得用卡
片26之數字號碼之決定為有效群(號碼)。將此儲存於
RAM103，同時，於第7圖之遊戲畫面顯示。第8圖顯示該畫
面之狀態。在主賓果表86，3個號碼(20、23、14)排成直線
狀之賓果(3賓果)成立時，該賓果成立為投入全部5球之球2
10 之第4球或第5球，因該投球入選之號碼「20」入選時，附
加獎卡片26之號碼「20」之塊有效。舉例言之，該塊之顏
色改變。

(S20)電腦100參照RAM103之附加獎遊戲權利獲得用
副賓果表資料，判定入選號碼之排列為一直線上入選5個之
15 列是否至少有1列以上。在此，於第9圖顯示5個號碼(16、6、
20、9、4之5個數字)排成1列之例。電腦100在此時間點，
判定在副卡片26未排列至少1列以上之線，而結束該次之遊
戲。此時，清除RAM103之主賓果表86，但不清除RAM103
之附加獎用賓果表(附加獎卡)26之有效塊，繼續使用。

20 (S22)電腦100在副賓果表26，如第9圖所示，判定為5
個號碼排出1列時，首先，如第9圖所示，於衛星終端機80
之附加獎卡片之賓果表26將該部份框起顯示。然後，電腦
100將附加獎卡片之賓果表聚集之塊如第10圖所示刪除。在
RAM103，刪除顯示該有效塊之入選狀況之資料，在衛星終

端機之畫面，使有效顯示回復至非有效顯示。然後，電腦 100 賦與附加獎遊戲之權利，下個遊戲自動地於附加獎遊戲開始之資訊進行顯示，對玩家通知該主旨。於 RAM103 儲存對應於該衛星終端機，有附加獎遊戲權利之資訊。接著，

5 電腦 100 結束遊戲。此時，清除 RAM103 之主賓果表 86，而不清除 RAM103 之附加獎用賓果表(附加獎卡片)26 之有效塊，而繼續使用。

此獎金遊戲在第 7 圖之例中，大致與主遊戲之一般賓果遊戲相同，不需參加一般情形之遊戲所需之投注。此時之

10 投注枚數在該衛星終端機中，從過去之累積硬幣枚數以預定之方法決定。附加獎遊戲參加玩家在不賭注硬幣下，可接受紅利之支付。一般不進行多數投注，則無效之各種附加入選功能皆變成有效等，對附加獎遊戲參加玩家為非常有利之內容。

15 此例為於畫面上部顯示之中選功能(功能)之 6 個功能 24 皆有效之狀態之賓果遊戲。此功能係接受於前述球 2 之入選順序以控制裝置決定之特定顏色之順序隨機入選時，以與一般之中選分配不同之特殊中選進行付獎之權利、於賓果表之縱橫 5 個塊之排列之預定配置之數字入選時，以特殊中

20 選進行付獎之權利、於賓果表之 4 個角入選時，以特殊中選進行付獎之權利、預先在預定之處(中央塊)入選之狀態，開始賓果遊戲，除了一般之 5 球入選外，進一步提高中選機率之權利，還有倍率提高等各種特殊權利。

如此，除了主賓果表之遊戲，亦設置副賓果表，將主

賓果遊戲之入選結果反映至副賓果表之入選狀況，且即使1
次之賓果遊戲結束，仍可繼續副賓果表之入選狀況之內
容，故在主賓果遊戲出現中獎(紅利)時，對玩家提示利用副
賓果表之履歷之權利獲得機會之特殊權利，而可促使玩家
5 在抽選遊戲裝置繼續玩遊戲。

因此，可增加玩家對遊戲之興趣，且遊戲施設之裝置
亦可期待因遊戲繼續之運轉率之提高。

又，在副賓果表，產生賓果時，可執行附加獎遊戲，
且，當獲得該附加獎遊戲權利一次時，由於可從副賓果表
10 僅刪除與該附加獎遊戲之賓果成立相關之有效塊，故在該
衛星終端機，即使繼續玩遊戲，仍可繼續利用副賓果表之
外之有效塊，故易繼續在附加獎遊戲獲得權利之聽牌狀
態，可促使以附加獎遊戲權利為目的之玩家繼續玩遊戲。

由於在主遊戲之賓果成立，於副賓果表設定有效塊，
15 故可特別促使易結束遊戲之在賓果成立獲得中獎紅利之玩
家繼續遊戲。賓果成立時，亦非令賓果成立之所有號碼在
副賓果表為有效，而僅使1部份(全5球之投球中之第4球及
第5球)之入選號碼有效，故可防止副賓果表立刻以有效塊
所佔滿，且可循序地於副賓果表設定有效塊，故可在玩家
20 不失去興趣下，促使玩家繼續玩遊戲。

接著，說明清除此副賓果表之方法。第11圖係遊戲裝
置之電源啟動時之遊戲處理流程圖。

(S30)電源再通電時，主電腦100運作，取得記憶於電腦
100之電源切斷時之時刻資料。

(S32)經由輸入輸出介面105，讀取記憶於各衛星終端機80之終端機控制電路90之記憶裝置之各衛星終端機之電源切斷時的附加獎卡片26之號碼排列及入選排列狀況。

(S34)接著，電腦100從電腦內之時鐘裝置(圖中未示)，
5 取得目前之時刻資料，判斷是否為附加獎卡片26之有效塊之清除時間點。在此，遊戲施設有最長營業至26點(上午2點)之規則，故於26點關店。因此，電腦100判定電啟動時(電源切斷後之再啟動)是否跨越預定時間帶(26點)。當非跨越預定時間帶時，前進至步驟S38。

10 (S36)另一方面，當跨越預定時間帶時，電腦100清除在RAM103遺留之副附加獎金卡之有效塊。然後，變更附加獎卡之號碼排列。接著，電腦100於附加獎卡26再設定有效塊。

此時，電腦100預先將複數附加獎卡之配置模式記憶於主電腦內之記憶裝置102，準備幾種電源再投入時之附加獎
15 權利獲得用副賓果卡之各塊之入選狀態排列模式。然後，以亂數或預定之方法從當中選擇任一排列模式，依該排列，進行副賓果卡之入選狀態之設定。

除此之外，亦可直接使用電源切斷時之號碼排列及入選排列狀況之任一者或兩者。若使用其中任一者或兩者，
20 設定副賓果卡之入選狀況時，為不使該配置模式特別有利，再設定有效塊後，判定在該排列，聽牌或賓果是否成立，依該判定結果，變更再設定或入選狀況。

此時，當聽牌或賓果未成立時，便直接使用該配置模式。另一方面，當聽牌或賓果成立時，選擇其他配置模式，

再設定有效塊，判定聽牌或賓果是否成立。最後，電腦110於附加獎卡片26採用再設定有效塊之聽牌或賓果未成立之配置模式。

- (S38)另一方面，當未跨越預定時間帶時，電腦100繼續
- 5 在步驟S32取得之電源切斷時之各衛星之資料。如此進行，副附加獎卡片有效之號碼於再度投入電源時，僅在跨越預定時間帶，再通電時，重設(再設定)。未跨越預定時間帶時，直接以該狀態繼續。

- 又，當重設副卡片時，入選之號碼亦可直接隨機再配
- 10 置於各號碼之位置。或者，亦可從設定有預定副卡片重設配置模式中設定成任一模式即可。

- 藉此，當因一時之停電等事故造成電源切斷時，在副卡片之對附加獎權利獲得之賓果入選狀況繼續，而可達成促進玩家繼續遊戲之目的。因平常之營業結束而切斷電
- 15 源，隔日後再通電時，該附加獎權利獲得狀況在所有之衛星終端機座在可公平地再設定，故於平常營業再開始後，無不公平造成之偏頗，玩家可進行遊戲，而無因每個座位之人氣、無人氣引起之麻煩，而可進行營業。

(其他實施形態)

- 20 以賓果遊戲裝置說明了抽選遊戲裝置，為排球遊戲裝置、撞球遊戲裝置等其他抽選遊戲裝置時，亦可適用於判定在任一抽選是否為中選，依該抽選結果，獲得紅利之遊戲裝置。以上，以實施形態說明了本發明，在本發明旨趣之範圍內，本發明可進行各種變形，非從本發明範圍排除

該等者。

產業之可利用性

除了主遊戲外，亦設置副遊戲，且即使主遊戲之遊戲結束，亦可繼續副遊戲之入選內容，故即使在主遊戲出玩

5 中獎，亦可促使玩家繼續利用副遊戲之履歷玩遊戲。

【圖式簡單說明】

第1圖係本發明抽選遊戲裝置之一實施形態之結構圖。

第2圖係第1圖之抽選遊戲裝置之機構圖。

第3圖係第1圖之抽選遊戲裝置之方塊圖。

10 第4圖係顯示第1圖至第3圖之抽選遊戲裝置之遊戲畫面之說明圖。

第5圖係第3圖之結構之全體處理流程圖。

第6圖係第5圖之結構之抽選遊戲處理流程圖。

第7圖係第6圖之抽選遊戲處理之遊戲畫面之說明圖。

15 第8圖係第6圖之抽選遊戲處理之附加獎卡之有效塊設定處理之說明圖。

第9圖係第6圖之抽選遊戲處理之附加獎卡之賓果成立之說明圖。

20 第10圖係第6圖之抽選遊戲處理之賓果成立後之附加獎卡之有效塊刪除處理的說明圖。

第11圖係第5圖結構之電源投入時之賓果表設定處理流程圖。

【主要元件符號說明】

1...抽選遊戲裝置

2...球

11...轉盤機構	72...升降裝置
12...轉盤	79...投入滑槽
13...球袋	80...衛星終端機
14...落選孔	81...操作桌
15...透明板	82...操作鈕
16...引導軌道	83...硬幣投入口
16a...圓周滾動路線	84...硬幣支付口
22...發光環	85...顯示裝置
24...功能	86...賓果表
26...副賓果表(附加獎卡)	90...終端機控制電路
28...倍率表	91...硬幣輸入機構
31...球回收機構	92...硬幣支付機構
32...接球箱	93...影像處理機構
33...連結通路	100...電腦
41...球識別機構	101...CPU
51...球選擇機構	102...ROM
61...投入球選擇機構	103...RAM
64...交遞口	104...輸入輸出介面
65...連結路	105...輸入輸出介面
71...球投入機構	

五、中文發明摘要：

本發明之課題係在依抽選結果之入選狀況，進行遊戲之抽選遊戲裝置中，即使抽選結果為中選，亦可促使玩家繼續玩遊戲。遊戲係於顯示裝置設置主遊戲及副遊戲，將主遊戲之入選結果反映於副遊戲，且即使主遊戲之遊戲結束，仍可繼續副遊戲之入選內容。又，在副遊戲，產生賓果時，可執行附加獎(bonus)遊戲。

六、英文發明摘要：

十、申請專利範圍：

1. 一種抽選遊戲裝置，包含有：

抽選機構，係進行抽選者；

遊戲控制機構，係依前述抽選機構之抽選結果之入

- 5 選狀況，執行主遊戲及副遊戲者；

記憶機構，係儲存前述主遊戲及前述副遊戲各自之
進行狀況資訊者；

- 前述遊戲控制機構在前述副遊戲中，於前述主遊戲
執行結束後，亦將前述副遊戲之入選狀況資料保持於前
10 述記憶機構。

2. 如申請專利範圍第1項之抽選遊戲裝置，其中前述副遊
戲具有對應於複數入選狀況之至少2種以上之中選條
件，且前述遊戲控制機構在滿足任一中選條件之副遊戲
入選狀況中，僅將滿足該中選條件之入選狀況資料從前
15 述記憶機構刪除。

3. 如申請專利範圍第1項之抽選遊戲裝置，其中前述遊戲
控制機構於依前述抽選結果之入選狀況，執行主遊戲及
副遊戲時，僅於在前述主遊戲中滿足中選條件時，方令
前述副遊戲之入選狀況資料為有效。

- 20 4. 如申請專利範圍第1項之抽選遊戲裝置，更包含有：

時刻資料生成機構，係生成時刻資料者；

電源再通電機構，係進行電源之切斷及再通電者；

電源切斷時刻記憶機構，係將電源切斷時之時刻資
料從前述時刻資料生成機構儲存至前述記憶機構者；及

時刻經過判定機構，係比較從前述時刻資料生成機構所得之再通電時之時刻資料與儲存於記憶機構之電源切斷時之時刻資料，判定是否已經過預定時刻者；

5 當前述時刻經過判定結果為未經過預定時刻時，以前述副遊戲之入選狀況資料作為該進行狀況資訊，而當前述時刻經過判定結果為經過預定時刻時，進行前述副遊戲之入選狀況資料之再設定。

5. 一種抽選遊戲控制方法，包含有以下步驟：

進行抽選機構之抽選；

10 以遊戲控制機構依前述抽選機構之抽選結果之入選狀況，執行主遊戲及副遊戲；

將前述主遊戲及前述副遊戲各自之進行狀況資訊儲存於記憶機構；及

15 在前述副遊戲中，於前述主遊戲執行結束後，亦將前述副遊戲之入選狀況資料保持於前述記憶機構。

6. 一種記憶媒體，係記憶有使電腦執行以下步驟之程式者，該等步驟包含：

依抽選機構之抽選結果之入選狀況，執行主遊戲及副遊戲；

20 將前述主遊戲及前述副遊戲各自之進行狀況資訊儲存於記憶機構；及

在前述副遊戲中，於前述主遊戲執行結束後，亦將前述副遊戲之入選狀況資料保持於前述記憶機構。

第3圖

第097123512號申請案
101年5月4日修正替換

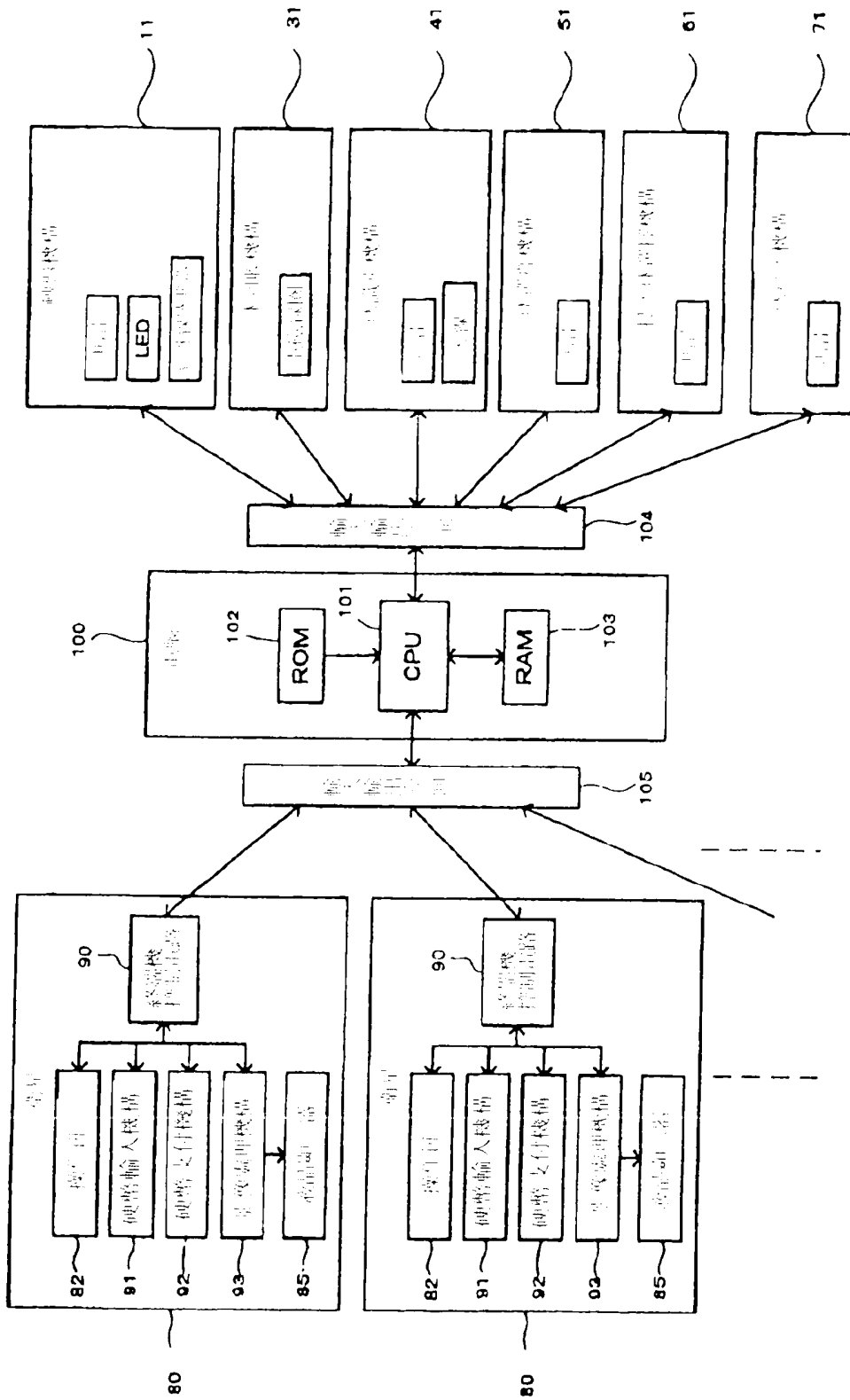
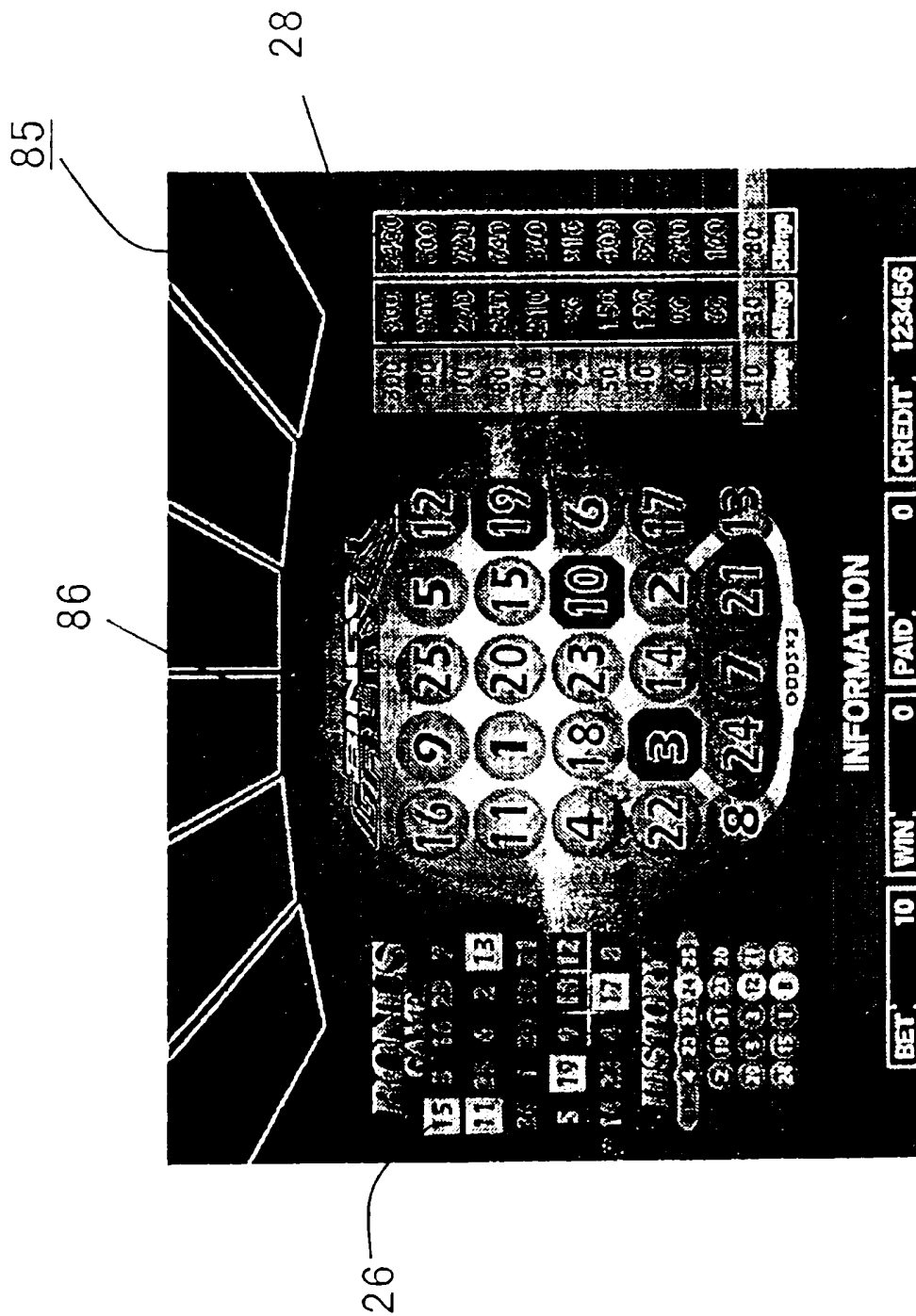


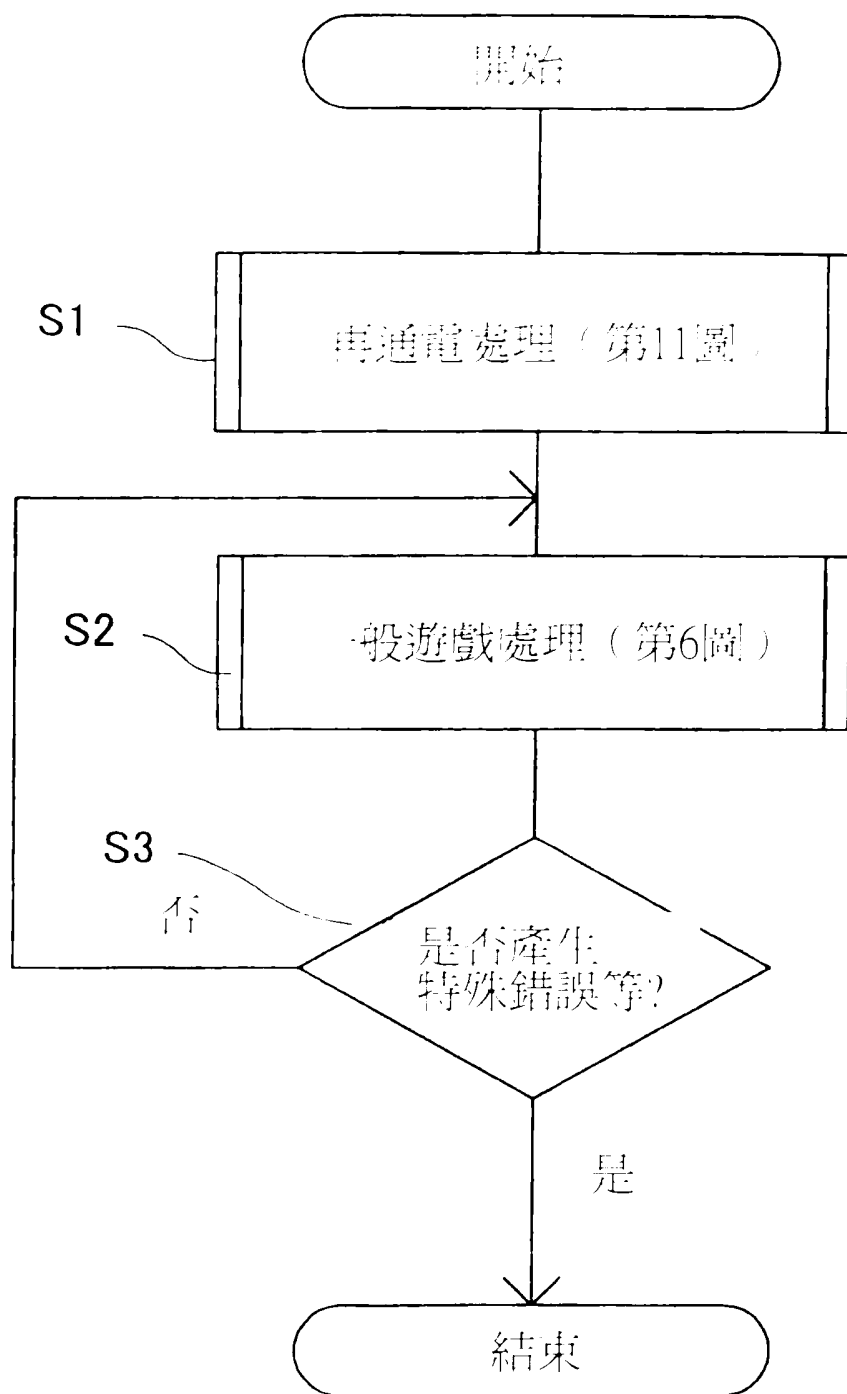
FIG. 1



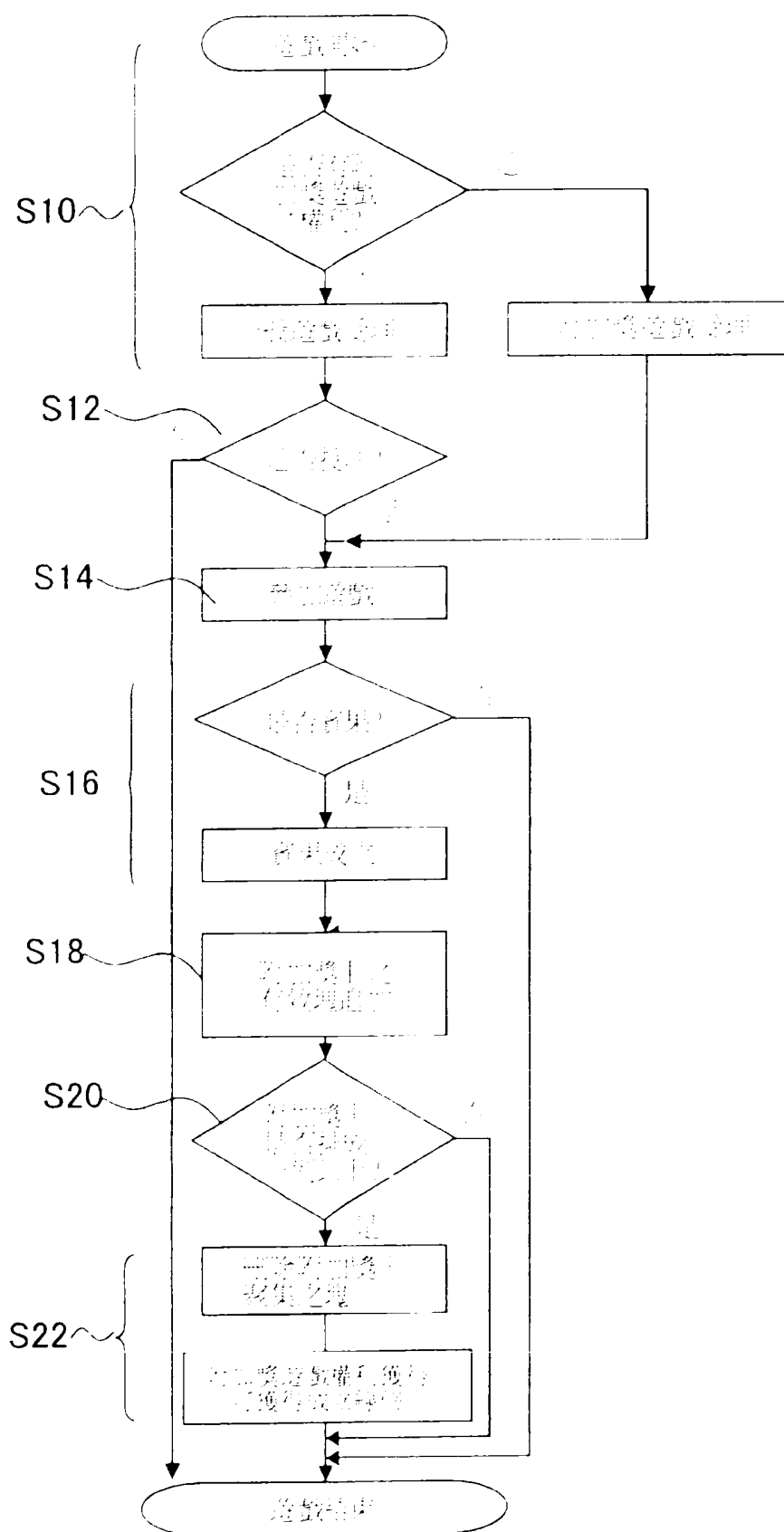
INFORMATION

BET 10 WIN 0 PAID 0 CREDIT 123456

第5圖



第6圖



七、指定代表圖：

(一)本案指定代表圖為：第 (6) 圖。

(二)本代表圖之元件符號簡單說明：

S10...步驟

S12...步驟

S14...步驟

S16...步驟

S18...步驟

S20...步驟

S22...步驟

八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：