

(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 102805932 A

(43) 申请公布日 2012. 12. 05

(21) 申请号 201110232104. 1

(22) 申请日 2011. 08. 05

(30) 优先权数据

13/151, 997 2011. 06. 02 US

(71) 申请人 环球娱乐株式会社

地址 日本东京

申请人 阿鲁策游戏美国有限公司

(72) 发明人 冈田和生

(74) 专利代理机构 北京律盟知识产权代理有限

责任公司 11287

代理人 刘国伟

(51) Int. Cl.

A63F 5/04 (2006. 01)

G07F 17/32 (2006. 01)

A63F 13/10 (2006. 01)

A63F 13/12 (2006. 01)

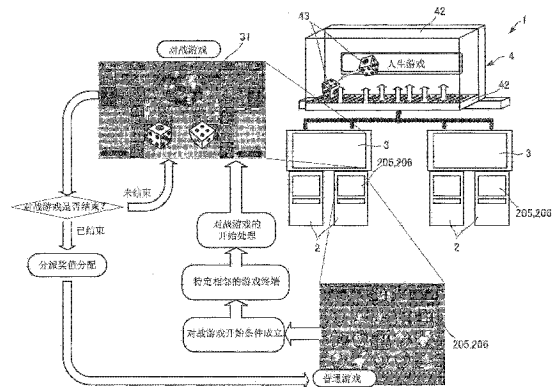
权利要求书 2 页 说明书 10 页 附图 14 页

(54) 发明名称

在游戏终端间执行对战游戏的游戏机及其游戏控制方法

(57) 摘要

本发明提供一种在游戏终端间执行对战游戏的游戏机及其游戏控制方法,可使玩家有意相邻进行游戏,从而提高利用率。游戏机 1 是在出现和分派奖值相应的普通游戏的游戏结果时,判定是否至少满足和分派奖值相关的对战游戏条件,且当判定满足对战游戏条件时,将相邻的游戏终端设定为对战对象。在对战对象参加对战游戏时,执行和对战对象竞争胜负的对战游戏,且在对战游戏中获胜时,获得某些奖励。



1. 一种游戏机,其特征在于包括:
普通游戏执行部,执行普通游戏;
分派奖值支付部,基于所述普通游戏的游戏结果,支付分派奖值;
对战游戏条件判定部,当出现和所述分派奖值相应的所述普通游戏的游戏结果时,判定是否至少满足和所述分派奖值相关的对战游戏条件;
对战对象设定部,在判定满足所述对战游戏条件时,将相邻的游戏终端设定为对战对象;
对战游戏执行部,在所述对战对象参加所述对战游戏时,执行和所述对战对象竞争胜负的对战游戏;以及
奖励获得部,在作为所述对战对象参加的所述对战游戏中获胜时,获得某些奖励。
2. 根据权利要求1所述的游戏机,其特征在于,
所述对战游戏条件是基于所述分派奖值支付费的条件、基于所述分派奖值累计支付费的条件、以及基于从所述分派奖值支付费中减去执行所述普通游戏所需的的游戏费所得的收支费的条件中的至少一个条件。
3. 根据权利要求1所述的游戏机,其特征在于,
更包括分派奖值支付控制部,此分派奖值支付控制部是在所述对战游戏中失败时,控制所述分派奖值支付部,将所述分派奖值的一部分转移给所述对战对象,并且支付剩余分派奖值,
且,所述奖励获得部在所述奖励中包含经所述转移的所述分派奖值的一部分。
4. 根据权利要求2所述的游戏机,其特征在于,
更包括分派奖值支付控制部,此分派奖值支付控制部是在所述对战游戏中失败时,控制所述分派奖值支付部,将所述分派奖值的一部分转移给所述对战对象,并且支付剩余分派奖值,
且,所述奖励获得部在所述奖励中包含经所述转移的所述分派奖值的一部分。
5. 根据权利要求3所述的游戏机,其特征在于,
所述分派奖值支付控制部是在所述对战游戏中获胜时,从所述对战对象接受转移特定的对战参加费,并使此对战参加费包含于所述分派奖值中。
6. 根据权利要求4所述的游戏机,其特征在于,
所述分派奖值支付控制部是在所述对战游戏中获胜时,从所述对战对象接受转移特定的对战参加费,并使此对战参加费包含于所述分派奖值中。
7. 根据权利要求1至6中任一项所述的游戏机,其特征在于,
包含对战游戏许可部,在出现和所述分派奖值相应的所述普通游戏的游戏结果时,随机决定许可及禁止执行所述对战游戏,且只有在决定许可时,许可在所述对战游戏执行部中执行所述对战游戏。
8. 根据权利要求1至6中任一项所述的游戏机,其特征在于,
包括对战游戏拒绝部,在设定为对战对象时,可通过来自外部的操作,拒绝参加所述对战游戏。
9. 根据权利要求7所述的游戏机,其特征在于,
包括对战游戏拒绝部,在设定为对战对象时,可通过来自外部的操作,拒绝参加所述对

战游戏。

10. 根据权利要求 1 至 6 中任一项所述的游戏机,其特征在于,

对战对象设定部具有对战对象再设定部,在所述对战对象不参加所述对战游戏时,在预先编程的电脑中重新设定此对战对象。

11. 根据权利要求 7 所述的游戏机,其特征在于,

对战对象设定部具有对战对象再设定部,在所述对战对象不参加所述对战游戏时,在预先编程的电脑中重新设定此对战对象。

12. 根据权利要求 8 所述的游戏机,其特征在于,

对战对象设定部具有对战对象再设定部,在所述对战对象不参加所述对战游戏时,在预先编程的电脑中重新设定此对战对象。

13. 根据权利要求 9 所述的游戏机,其特征在于,

对战对象设定部具有对战对象再设定部,在所述对战对象不参加所述对战游戏时,在预先编程的电脑中重新设定此对战对象。

14. 一种游戏机,包括

普通游戏执行部,执行普通游戏;

分派奖值支付部,基于所述普通游戏的游戏结果,支付分派奖值;

对战游戏条件判定部,在出现和所述分派奖值相应的所述普通游戏的游戏结果时,判定是否至少满足和所述分派奖值相关的对战游戏条件;

对战对象设定部,在判定满足所述对战游戏条件时,将可进行数据通信的游戏终端设定为对战对象;

对战游戏执行部,在所述对战对象经设定后,执行和此对战对象竞争胜负的对战游戏;以及

奖励获得部,在作为所述对战对象参加的所述对战游戏中获胜时,获取某些奖励

15. 一种游戏机的游戏控制方法,包括:

执行普通游戏的步骤;

基于所述普通游戏的游戏结果,支付分派奖值的步骤;

在出现和所述分派奖值相应的所述普通游戏的游戏结果时,判定是否至少满足和所述分派奖值相关的对战游戏条件的步骤;

在判定满足所述对战游戏条件时,将相邻的游戏终端设定为对战对象的步骤;

在所述对战对象参加所述对战游戏时,执行和所述对战对象竞争胜负的对战游戏的步骤;以及

在作为所述对战对象参加的所述对战游戏中获胜时,获取某些奖励的步骤。

在游戏终端间执行对战游戏的游戏机及其游戏控制方法

技术领域

[0001] 本发明涉及一种在游戏终端间执行对战游戏的游戏机及此游戏机的游戏控制方法。

背景技术

[0002] 先前,游戏机一般是使多个游戏终端沿宽度方向配置成一列,且根据机种不同,除了普通游戏以外,有时在多个游戏终端间进行对战游戏。

发明内容

[0003] 所述现有的构成是在相邻的游戏终端间玩家也能相邻进行游戏。在相邻的游戏终端间进行游戏时,有时会在意边上的游戏状况,因此,不少玩家犹豫是否相邻进行游戏。尤其,夹在已出较多奖励的游戏终端间的游戏终端为空座时,玩家会在意两边的游戏终端,从而强烈倾向于避开在此空座的游戏终端进行游戏。最终,游戏终端容易产生空座,因此,产生游戏机的利用率易于低下的问题。

[0004] 本发明之目的在于提供一种可使玩家有意相邻进行游戏从而提高利用率的游戏机及此游戏机的游戏控制方法。

[0005] [解决问题的技术手段]

[0006] 本发明是一种游戏机,且包括普通游戏执行部,执行普通游戏;分派奖值支付部,基于所述普通游戏的游戏结果,支付分派奖值;对战游戏条件判定部,当出现和所述分派奖值相应的所述普通游戏的游戏结果时,判定是否至少满足和所述分派奖值相关的对战游戏条件;对战对象设定部,在判定满足所述对战游戏条件时,将相邻的游戏终端设定为对战对象;对战游戏执行部,在所述对战对象参加所述对战游戏时,执行和所述对战对象竞争胜负的对战游戏(自动执行、或者由玩家手动执行均可);以及奖励获得部,在作为所述对战对象参加的所述对战游戏中获胜时,获得某些奖励。

[0007] 根据所述构成,在普通游戏中出现和分派奖值相应的游戏结果的游戏终端中,将判定是否至少满足和分派奖值相关的对战游戏条件。当判定满足对战游戏条件时,将相邻的游戏终端设定为对战对象。当对战对象参加对战游戏时,在这些相邻的游戏终端彼此间进行对战游戏。当在作为对战对象参加的对战游戏中获胜时,便可获得某些奖励。所以,当通过相邻的游戏终端彼此进行普通游戏时,在一游戏终端中,可根据另一游戏终端的游戏状况,通过对战游戏而获得某些奖励,所以,可使玩家产生通过相邻的游戏终端彼此进行普通游戏的积极性。最终,可使游戏终端的旁边不易产生空座。

[0008] 本发明中的所述对战游戏条件,可以是基于所述分派奖值支付费的条件、基于所述分派奖值累计支付费的条件、以及基于从所述分派奖值支付费中减去执行所述普通游戏所需的费用所得的收支费的条件中的至少一个条件。

[0009] 根据所述构成,由于可从多个条件中自由组合地选择对战游戏条件,因此,可易于扩大设定对战游戏频率的自由度。

[0010] 本发明更包括分派奖值支付控制部,此分派奖值支付控制部是在所述对战游戏中失败时,控制所述分派奖值支付部,将所述分派奖值的一部分转移给所述对战对象,并且支付剩余分派奖值,且,所述奖励获得部,也可以在所述奖励中包含经所述转移的所述分派奖值的一部分。

[0011] 根据所述构成,在相邻的游戏终端中,即便接连出现和分派奖值无关的普通游戏的游戏结果,只要在对战游戏中获胜,那么,也支付包含分派奖值的一部分的奖励。所以,可以使玩家产生通过相邻的游戏终端彼此进行普通游戏的积极性。最终,可使游戏终端的边上不易产生空座。

[0012] 本发明中的所述分派奖值支付控制部,也可以在所述对战游戏中获胜时,从所述对战对象接受转移特定的对战参加费,并使此对战参加费包含于所述分派奖值中。

[0013] 根据所述构成,即便支付分派奖值的玩家,只要在对战游戏中获胜,那么,也可以从失败的对战对象转移对战参加费,并支付加上此对战参加费的分派奖值,因此,对于相邻的游戏终端彼此的任一玩家均有益。

[0014] 本发明也可以包含对战游戏许可部,在出现和所述分派奖值相应的所述普通游戏的游戏结果时,随机决定许可及禁止执行所述对战游戏,且只有在决定许可时,许可在所述对战游戏执行部中执行所述对战游戏。

[0015] 根据所述构成,在出现特别分派奖值的游戏结果时,使和支付对象的游戏终端相邻的游戏终端的玩家,期待能否参加有可能获得一部分特别分派奖值的对战游戏。

[0016] 本发明,也可以包括对战游戏拒绝部,在设定为对战对象时,可通过来自外部的操作,拒绝参加所述对战游戏。

[0017] 根据所述构成,可根据作为对战对象的玩家的意图,选择是否参加对战游戏,因此,可对相邻的游戏终端彼此间的对战游戏的处理提供自由度。

[0018] 本发明中的对战对象设定部,也可以具有对战对象再设定部,在所述对战对象不参加所述对战游戏时,在预先编程的电脑中重新设定此对战对象。

[0019] 根据所述构成,即便未能实现和相邻的游戏终端进行对战游戏,也可以和电脑的假想对战对象进行对战游戏,所以,可提高娱乐兴趣。

[0020] 本发明是一种游戏机,包括普通游戏执行部,执行普通游戏;分派奖值支付部,基于所述普通游戏的游戏结果,支付分派奖值;对战游戏条件判定部,在出现和所述分派奖值相应的所述普通游戏的游戏结果时,判定是否至少满足和所述分派奖值相关的对战游戏条件;对战对象设定部,在判定满足所述对战游戏条件时,将可进行数据通信的游戏终端设定为对战对象;对战游戏执行部,在所述对战对象设定后,执行和此对战对象竞争胜负的对战游戏;以及奖励获得部,在作为所述对战对象参加的所述对战游戏中获胜时,获取某些奖励。

[0021] 根据所述构成,在普通游戏中出现和分派奖值相应的游戏结果的游戏终端中,将判定是否至少满足和分派奖值相关的对战游戏条件。当判定满足对战游戏条件时,将可进行数据通信的1个以上游戏终端设定为对战对象。而且,在这些游戏终端彼此间进行对战游戏。当在作为对战对象参加的对战游戏中获胜时,将获得某些奖励。所以,当通过可进行数据通信的游戏终端彼此进行普通游戏时,即便游戏结果未出现分派奖值,也由于存在通过对战游戏获得某些奖励的可能性,而可使玩家产生通过可进行数据通信的游戏终端彼此

进行普通游戏的积极性。

[0022] 本发明是一种游戏机的游戏控制方法,包括:执行普通游戏的步骤;基于所述普通游戏的游戏结果,支付分派奖值的步骤;在出现和所述分派奖值相应的所述普通游戏的游戏结果时,判定是否至少满足和所述分派奖值相关的对战游戏条件的步骤;在判定满足所述对战游戏条件时,将相邻的游戏终端设定为对战对象的步骤;在所述对战对象参加所述对战游戏时,执行和所述对战对象竞争胜负的对战游戏的步骤;以及,在作为所述对战对象参加的所述对战游戏中获胜时,获取某些奖励的步骤。

[0023] 根据所述构成,在普通游戏中出现和分派奖值相应的游戏结果的游戏终端中,将判定是否至少满足和分派奖值相关的对战游戏条件。在判定满足对战游戏条件时,将相邻的游戏终端设定为对战对象。在对战对象参加对战游戏时,在这些相邻的游戏终端彼此间进行对战游戏。在作为对战对象参加的对战游戏中获胜时,可获取某些奖励。所以,当通过相邻的游戏终端彼此进行普通游戏时,在一游戏终端中,根据另一游戏终端的游戏状况,有可能通过对战游戏而获取某些奖励,所以,可使玩家产生通过相邻的游戏终端彼此进行普通游戏的积极性。最终,可使游戏终端的边上不易产生空座。

[0024] [发明的效果]

[0025] 本发明是使玩家产生相邻进行游戏的积极性。

附图说明

[0026] 图 1 是表示游戏机的游戏方法的说明图。

[0027] 图 2 是表示游戏机的功能流程的说明图。

[0028] 图 3 是表示游戏机的功能流程的说明图。

[0029] 图 4 是表示符号显示装置的概略构成的说明图。

[0030] 图 5 是表示游戏机的概略构成的正视图。

[0031] 图 6 是游戏机的透视图。

[0032] 图 7 是表示对战游戏响应画面的说明图。

[0033] 图 8 是普通游戏执行处理的流程图。

[0034] 图 9 是对战游戏条件判定处理的流程图。

[0035] 图 10 是对战游戏处理的流程图。

[0036] 图 11 是对战游戏响应处理的流程图。

[0037] 图 12 是服务器侧对战游戏处理的流程图。

[0038] 图 13 是表示游戏机的游戏方法的说明图。

[0039] 图 14 是表示游戏机的游戏方法的说明图。

[0040] [符号的说明]

[0041] 1 游戏机

[0042] 2 投币机

[0043] 3 共用显示器

[0044] 4 骰子装置

[0045] 5 角色单元

[0046] 6 中心控制器

[0047] 21 终端控制器

具体实施方式

[0048] (游戏机概要)

[0049] 基于图式,说明本发明的实施方式。

[0050] 如图 1 所示,本实施方式的游戏机 1 是在普通游戏执行过程中,如果对战游戏开始条件成立,则执行是否特定相邻的游戏终端即投币机 2,进行对战游戏的开始处理。而且,本发明构成为使通过相邻的游戏终端彼此竞争胜负的对战游戏成为可能,并反复进行对战游戏直到在对战游戏中获胜为止,且在获胜的投币机 2 中获得某些奖励。另外,在本实施方式中,使用投币机 2 作为游戏终端进行说明,但不仅限于此。

[0051] (游戏机概要:功能流程)

[0052] 具体加以说明,如图 2 所示,游戏机 1 为多人参加型构成,且多台投币机 2 和可进行数据通信的中心控制器 6(外部控制装置)连接,并且投币机 2 彼此以可相互进行数据通信的方式连接。中心控制器 6,具备对各投币机 2 的运行状况或各种游戏设定值的变更等处理进行远程操作及远程监控的功能。而且,游戏机 1 可在各投币机 2 中分开执行投币游戏等普通游戏,并且,在相邻的投币机 2·2 间能够以同步执行人生游戏等对战游戏。

[0053] 另外,投币机 2 彼此的连接、或者投币机 2 和中心控制器 6 的连接,既可以是有线及无线中的任一种,也可以是有线及无线的组合。并且,在投币游戏或对战游戏中,投注的单位,既可以是美元、或日元、欧元等国家或地区的硬通货,也可以是仅在具备游戏机 1 的会馆或业界使用的游戏币。

[0054] 而且,游戏机 1 包括骰子装置 4、及共用显示器 3。骰子装置 4 构成为将实物骰子 43 掷出,使之无规律旋转,并且能够读取停止后的骰子 43 的点数。共用显示器 3 是对并列配置的 2 台投币机 2·2 分配 1 台。下文描述这些骰子装置 4 及共用显示器 3 的详细情况。

[0055] 投币机 2,包含终端控制器 21、和终端控制器 21 连接的 BET 按钮 2023、旋转按钮 2024 以及收发部 2025。而且,投币机 2 具有声光输出部 213 及显示输出部 212。声光输出部 213,具备驱动扬声器或灯等效果装置的功能。显示输出部 212 具备在显示面板上画面显示各种显示数据的功能。

[0056] 终端控制器 21 包括投币游戏执行部 211。投币游戏执行部 211 具有普通游戏执行部 2111 和红利游戏执行部 2112。普通游戏执行部 2111 具有执行普通游戏的功能。红利游戏执行部 2112 具有执行红利游戏的功能。

[0057] 此处,「普通游戏」,是指以娱乐值的投注为条件而执行,并且支付和重新配置的符号 101 相应的量的娱乐值的游戏。也就是说,所谓「普通游戏」,是指以消费娱乐值为前提而开始进行的游戏。所谓「红利游戏」,是指和特色游戏同意。红利游戏,如果是比普通游戏有优势的娱乐状态,那么,也可以是任何一种游戏。所谓「重新配置」是指在符号 101 的配置解除之后,重新配置符号 101 的状态。所谓「配置」是指外部的玩家可以目视确认符号 101 的状态。

[0058] 进而,终端控制器 21 包括:分派奖值支付部 215,基于普通游戏的游戏结果,支付分派奖值;对战游戏条件判定部 214,在出现和分派奖值相应的普通游戏的游戏结果时,判定是否至少满足和分派奖值相关的对战游戏条件;对战对象设定部 218,在判定满足对战

游戏条件时,将相邻的投币机 2 设定为对战对象;对战游戏执行部 217,在对战对象参加对战游戏时,执行和对战对象竞争胜负的对战游戏;以及,奖励获得部 221,在作为对战对象参加的对战游戏中获胜时,让玩家获得某些奖励。

[0059] 由此,在普通游戏中出现和分派奖值相应的游戏结果的投币机 2 中,将判定是否至少满足和分派奖值相关的对战游戏条件。当判定满足对战游戏条件时,将相邻的投币机 2 设定为对战对象。当对战对象参加对战游戏时,在这些相邻的投币机 2·2 彼此间进行对战游戏。当在作为对战对象参加的对战游戏中获胜时,可获得某些奖励。所以,当通过相邻的投币机 2·2 彼此进行普通游戏时,在一投币机 2 中,有可能根据另一投币机 2 的游戏状况,通过对战游戏而获得某些奖励,所以,可使玩家产生通过相邻的投币机 2·2 彼此进行普通游戏的积极性。最终,可使投币机 2 的边上不易产生空座。

[0060] 此处,「对战游戏条件」,可以是基于分派奖值支付費的条件、基于分派奖值累计支付費的条件、以及基于从分派奖值支付費中减去执行普通游戏所需的遊戲費所得的收支費的条件中的至少一个条件。进而,「对战游戏条件」,如果至少和分派奖值相关联,那么,可以是直接的分派奖值以及间接的分派奖值中的任一分派奖值。例如,「对战游戏条件」,也可以是普通游戏的遊戲结果赢取红利或奖池的情况。此时,由于对战游戏条件可自多个条件中进行自由组合选择,所以,可易于扩大设定对战游戏的频率的自由度。

[0061] 进而,终端控制器 21 具有分派奖值支付控制部 216,其在对战游戏中失败时,将分派奖值的一部分转移给对战对象,并且,对分派奖值支付部 215 进行控制,以支付剩余的分派奖值,且奖励获得部 221,具备使所转移的分派奖值的一部分包含于奖励中的功能。由此,游戏机 1,在相邻的投币机 2·2 中,即便接连出现和分派奖值无关的普通游戏的遊戲结果,只要在对战游戏中获胜,便可获取包含一部分分派奖值的奖励。所以,可使玩家产生通过相邻的投币机 2·2 彼此进行普通游戏的积极性。最终,可使投币机 2 的边上不易产生空座。

[0062] 而且,终端控制器 21 中的分派奖值支付控制部 216,具备在对战游戏中获胜时,从对战对象接受转移特定的对战参加費,并使对战参加費包含于分派奖值中的功能。由此,游戏机 1 即便在支付分派奖值的玩家中,只要在对战游戏中获胜,也可以从失败的对战对象转移对战参加費,收取加上此对战参加費所得的分派奖值,所以,对于相邻的投币机 2·2 彼此的任一玩家均有益。

[0063] 进而,终端控制器 21,具备对战游戏许可部 219,其在出现和分派奖值相应的普通游戏的遊戲结果时,随机决定对战游戏的执行许可以及禁止,且仅在决定许可时,许可在对战游戏执行部 217 中执行对战游戏。由此,游戏机 1,在出现特别分派奖值的遊戲结果时,可令和支付对象的投币机 2 相邻的投币机 2 的玩家,期待能否参加有可能获得一部分特别分派奖值的对战游戏。

[0064] 进而,终端控制器 21,具有在设定为对战对象时,可通过来自外部的操作,拒绝参加对战游戏的对战游戏拒绝部 220。由此,游戏机 1,可根据作为对战对象的玩家的意图而选择是否参加对战游戏,所以,可对相邻的投币机 2·2 彼此间的对战游戏的处理提供自由度。

[0065] 进而,终端控制器 21 中的对战对象设定部 218,具有在对战对象未参加对战游戏时,在预先编程的电脑中重新设定对战对象的对战对象再设定部 2181。由此,游戏机 1,即便在未能实现和相邻的投币机 2 进行对战游戏时,也可以和电脑的假想对战对象进行对战

游戏,所以,可以提高娱乐的兴趣。

[0066] 如此构成的终端控制器 21 的功能块是通过包含安装在电路板的运算部或记忆部、接口部的信息处理装置而实现。由此,终端控制器 21 具备以执行各功能处理的方式编程的构成。也就是,投币机 2 的终端控制器 21 是以执行以下步骤 (a1) ~ (a6) 处理的方式编程,以便通过相邻的投币机 2·2 彼此进行所执行的对战游戏。也就是说,投币机 2 具有终端控制器 21,其通过相邻的投币机 2·2 彼此进行所执行的对战游戏。由此,投币机 2 实现了执行所述步骤 (a1) ~ (a6) 的游戏控制方法。

[0067] 步骤 (a1) 是执行普通游戏。步骤 (a2) 是基于普通游戏的游戏结果支付分派奖值。步骤 (a3) 是在出现和分派奖值相应的普通游戏的游戏结果时,判定是否至少满足和分派奖值相关的对战游戏条件。步骤 (a4) 是在判定满足对战游戏条件时,将相邻的投币机 2(游戏终端)设定为对战对象。步骤 (a5) 是在对战对象参加对战游戏时,执行和对战对象竞争胜负的对战游戏。步骤 (a6) 是在作为对战对象参加的对战游戏中获胜时,获得某些奖励。

[0068] (投币机 2 的机械构成)

[0069] 具备所述各功能的投币机 2,如图 3 所示,包括机柜 201、设置在机柜 201 前面的主门 203、以及配置在主门 203 上部的显示器门 204。在显示器门 204 中,设置有符号显示装置 205。符号显示装置 205 是由可使全部或任意一部分变成透明状态的透明液晶面板而形成。

[0070] 符号显示装置 205,如图 4 所示,在中央部具有显示窗 2051。显示窗 2051,由 5 列、3 行 15 个显示块 2051a 构成。各列 3 个显示块 2051a,形成虚拟卷轴 2052a ~ 2052e。各虚拟卷轴 2052a ~ 2052e 可进行如下重新配置,通过 3 个显示块 2051a 一面整体变更速度一面朝下方进行移动显示,而使在各显示块 2051a 中显示的符号 101 沿纵向旋转后停止。

[0071] 而且,在显示窗 2051 的左侧及右侧,左右对称地配置有支付线产生列 2053a·2053b。两侧的支付线产生列 2053a·2053b 分别具有多个支付线产生部。各侧的支付线产生部彼此可形成经激活的支付线。支付线是通过将两侧的支付线产生部连结而激活。此外,则为失效。支付线的有效数是基于 BET(投注)额而决定。在最大 BET 额即 MAXBET 时,使最大数的支付线 L 激活。经激活的支付线,使对于各符号 101 的各种获胜组合成立。

[0072] 在符号显示装置 205 的前面,设置有触摸面板 206。触摸面板 206 可通过玩家的按压操作而输入各种操作数据。如图 3 所示,在符号显示装置 205 的下方,依序配置有 PTS 终端 206 和控制面板 202。

[0073] PTS 终端 206,是 LCD2061 或麦克风、人体检测摄像机等成为一体的单元,且包含具备麦克风功能或摄像机功能、扬声器功能、及显示功能等的各种装置。PTS 终端 206,可通过和终端控制器 21 以及未图示的管理服务器相互进行通信,而收发例如积分数据等各种和游戏相关的数据。而且,控制面板 202,具备图 2 的 BET 按钮 2023 等各种按钮,并且具备将硬币放入机柜 201 内的硬币投币口 2021、或放入纸币的纸币投币口 2022。

[0074] (角色单元 5)

[0075] 而且,在符号显示装置 205 的背面侧(机柜 201 的内部侧),配置有角色单元 5。如图 4 所示,角色单元 5 包含立体形成的假人玩偶等可视对象物 51、使可视对象物 51 左右移动的移动机构 52、及支撑这些可视对象物 51 以及移动机构 52 且前面开口的收容体 53。由

此,可视对象物 51 经由符号显示装置 205 的一部分经透明化的区域,由外部可见。

[0076] (共用显示器 3)

[0077] 如图 5 所示,如此构成的投币机 2,以并列状态配置有 2 台。在这些投币机 2·2 的上面,设置有共用显示器 3。共用显示器 3 是由液晶显示面板等显示装置而形成,且可显示对战游戏画面 31。对战游戏为例如人生游戏,且在各投币机 2 的上端附近设定有游戏人物的出发位置,并从此出发位置到目标为止形成有行进路线。

[0078] 行进路线,具有游戏人物根据骰子点数而行进及停止的多个处理部与分支部。处理部设定为执行各种运行或处理。分支部是使行进路线分支为多个的部分,例如,根据骰子点数决定分支方向。而且,游戏人物先到目标的一投币机 2 获胜,另一投币机 2 失败。

[0079] (骰子装置 4)

[0080] 骰子点数的随机抽彩是在骰子装置 4 中进行。另外,也可以利用电脑中的程序进行随机抽彩。如图 6 所示,骰子装置 4 是设置在从所有投币机 2 均可视的部位。骰子装置 4 包括由透明材质形成的骰子收容体 41、设置在骰子收容体 41 底面的喷气板 42、及收容在骰子收容体 41 内的骰子 43。喷气板 42 在上面具有大量喷孔 42a,且设定为在随机决定骰子点数时,在特定时间内喷出空气。

[0081] 而且,骰子 43 设定为可由从喷气板 42 喷出的空气掷出程度的重量及尺寸。例如,骰子 43 是由发泡苯乙烯形成。在骰子收容体 41 的上面,设置有拍摄骰子 43 的未图示的摄像机。摄像机的拍摄数据用于特定骰子点数时,且经特定的骰子点数,在和对战游戏中的投币机 2·2 相应的共用显示器 3 中进行画面显示。

[0082] (投币机 2 的处理运行:普通游戏执行处理)

[0083] 在所述构成中,如果在投币机 2 的终端控制器 21 中,执行普通游戏执行处理例程,那么,如图 8 所示,在执行积分要求处理之后(S10),判定硬币是否投注(S11)。在硬币未投注时(S11, NO(不是)),从 S10 开始重新执行。另一方面,当硬币投注时(S11, YES(是)),将积分数减去后(S12),接着,判定启动按钮是否通过按压操作而按下(S13)。

[0084] 在启动按钮未按下时(S13, NO(否)),从 S10 开始重新执行。另一方面,当启动按钮按下时(S13, YES(是))。执行普通游戏用符号决定处理(S14)。此后,执行滚动显示控制处理,且在符号 101 开始滚动之后,实施显示控制(S15)而以 S14 中决定的符号 101 进行重新配置。

[0085] 其次,判定奖赏是否成立(S16)。在奖赏不成立时(S16, NO(不成立)),接着,判定普通游戏反复进行特定次数以上等的救助条件是否成立(S21)。在救助开始条件不成立时(S21, NO(不成立)),结束本例程。另一方面,当救助开始条件成立时(S21, YES(成立)),执行支付特定分派奖值等救助处理之后(S22),结束本例程。

[0086] 而且,在 S16 中,当奖赏成立时(S16, YES(成立)),接着,判定奖赏是否为红利游戏(S18)。当奖赏为红利游戏时(S18, YES(是)),执行红利游戏执行处理,并将处理由普通游戏切换为红利游戏(S19)。接着,当红利游戏结束时,结束本例程。另一方面,当奖赏不是红利游戏时(S18, NO(不是)),执行支付处理,支付和奖赏相应的分派奖值(S20)。此后,判定救助条件是否成立(S21),如果满足救助条件(S21, YES(成立)),则执行救助处理之后(S22),结束本例程。

[0087] (对战游戏条件判定处理)

[0088] 当以所述方式执行普通游戏执行处理时,如图 9 所示,独立并列地执行对战游戏判定处理。在对战游戏条件判定处理中,判定普通游戏处理中奖赏是否成立(S31)。如果奖赏不成立(S32, NO(不成立)),那么,通过结束本例程,而重复执行 S31。

[0089] 另一方面,当奖赏成立时(S31, YES(成立)),接着,判定对战游戏条件是否成立(S32)。当对战游戏条件不成立时(S32, NO(不成立)),通过结束本例程,而重复执行 S31。当对战游戏条件成立时(S32, YES(成立)),执行对战游戏处理(S33)。而且,执行分派奖值支付处理,且在基于对战游戏处理中的游戏结果,进行分派奖值支付等之后(S34),结束本例程。

[0090] (对战游戏处理)

[0091] 在对战游戏条件判定处理中,如果执行对战游戏处理(S33),那么,如图 10 所示,首先,对边上的游戏终端即投币机 2 输出对战游戏呼叫信号(S41)。接着,判定是否接收到对战游戏响应信号(S42),如果未接收到对战游戏响应信号(S42, NO(未接收)),那么,重复执行 S42。当接收到对战游戏响应信号时(S42, YES(已接收)),接着,基于对战游戏响应信号,判定是否参加对战游戏(S43)。

[0092] 当对战游戏响应信号中未包含表示“参加对战”的数据时(S43, NO(不参加)),则结束本例程。另外,当无法通过相邻的投币机 2·2 彼此进行对战游戏时,可通过玩家选择、或自动地将中心控制器 6 的对战用程序作为对战对象,进行对战游戏。

[0093] 另一方面,在对战游戏响应信号中包含表示“参加对战”的数据时(S43, NO(不参加)),对中心控制器 6 输出对战游戏开始信号(S44)。由此,通过中心控制器 6 执行服务器侧对战游戏处理,而在相邻的投币机 2·2 相互间进行对战游戏(人生游戏)。接着,当对战游戏结束时,从中心控制器 6 对两投币机 2·2 输出对战游戏结果信号。

[0094] 在执行对战游戏期间,受理由中心控制器 6 发送的对战游戏结果信号(S45)。如果接收到对战游戏结果信号,那么,基于此对战游戏结果信号中所含的对战游戏结果数据,判定是否在对战游戏中获胜(S46)。当在对战游戏中失败时(S46),通过图像显示、声音输出、光输出,通知玩家对战游戏失败(S47)。接着,将一部分特别分派奖值转移到相邻的投币机 2(S48)。例如,如果对战游戏条件为红利游戏的奖赏成立,那么,将红利游戏执行结果下的分派奖值作为特别分派奖值,并将此红利游戏的特别分派奖值的一部分转移。而且,例如,如果对战游戏条件为奖池的奖赏成立,那么,将奖池下的分派奖值作为特别分派奖值,并将奖池的特别分派奖值的一部分转移。另外,特别分派奖值也可以是预先设定的分派奖值,以使对战游戏条件成立。此后,在支付剩余的特别分派奖值之后(S49),结束本例程。

[0095] 在 S46 中,当在对战游戏中获胜时(S46, YES(获胜)),通知对战游戏获胜(S50)。从相邻的投币机 2 转移对战参加费之后(S51),支付特别分派奖值和对战参加费(S52),并结束本例程。

[0096] (对战游戏响应处理)

[0097] 并且,终端控制器 21,如图 11 所示,和上述对战游戏处理独立地并列执行对战游戏响应处理。首先,判定是否接收到对战游戏呼叫信号(S61),当未接收到时(S61, NO(未接收)),通过结束本例程,而成为等待 S61 接收对战游戏呼叫信号的状态。

[0098] 另一方面,当接收到对战游戏呼叫信号时(S61, YES(已接收)),如图 7 所示,显示具备“YES”及“NO”响应按钮 2053a·2053b 的对战游戏响应画面 2053(S62)。接着,成为响

应按钮 2053a · 2053b 的操作受理状态,从而成为待机状态,直到响应按钮 2053a · 2053b 受到玩家操作为止 (S63)。

[0099] 如果响应按钮 2053a · 2053b 受到操作,则判定是否参加对战游戏 (S64)。当判定通过操作“NO”响应按钮 2053b 而不参加对战游戏时 (S64, NO(不参加)) 时,将“不参加对战”的对战游戏响应信号输出到相邻的投币机 2 (S65)。接着,结束本例程。

[0100] 当判定通过操作“YES”响应按钮 2053a 而参加对战游戏时 (S64, YES(参加)), 则收取对战参加费 (S66)。接着,将“参加对战”的对战游戏响应信号输出到相邻的投币机 2 (S67)。由此,便可通过相邻的投币机 2 · 2 彼此开始对战游戏。

[0101] 其次,受理对战游戏结果信号 (S68)。如果因对战游戏结束而收到来自中心控制器 6 的对战游戏结果信号,那么,基于对战游戏结果信号,判定对战游戏中是否获胜 (S69)。如果未在对战游戏中获胜 (S69, NO(未获胜)), 那么,通知对战游戏失败 (S70)。接着,将对战参加费转移到相邻的投币机 2 之后 (S71), 结束本例程。

[0102] 另一方面,当在对战游戏中获胜时 (S69, YES(获胜)), 则通知对战游戏获胜 (S72)。接着,从相邻的投币机 2 中转移特别分派奖值的一部分 (S73), 并支付此特别分派奖值的一部分后 (S74), 结束本例程。

[0103] (服务器侧对战游戏处理)

[0104] 而且,在中心控制器 6 中,如图 12 所示,执行服务器侧对战游戏处理。首先,判定是否接收到对战游戏开始信号 (S81)。如果未接收到对战游戏开始信号 (S81, NO(未接收)), 那么,通过结束本例程,而成为因 S81 重新执行的对战游戏开始信号的受理状态。

[0105] 当接收到对战游戏开始信号时,在共用显示器 3 中显示对战游戏画面 (S82)。此后,通过运行骰子装置 4,而使骰子装置 4 的骰子 43 随机翻滚 (S83)。在骰子 43 的翻滚过程中以及停止过程中,对骰子 43 进行拍摄,并作为骰子点数拍摄数据输出 (S84)。基于骰子 43 停止时的骰子点数拍摄数据,特定骰子点数 (S85)。基于骰子点数进行对战游戏 (S86)。

[0106] 其次,判定有否确定对战游戏胜负 (S87)。若未确定胜负 (S87, NO(未确定)), 则从 S83 开始重新执行。另一方面,当胜负确定时 (S87, YES(已确定)), 显示表示哪一个投币机 2 · 2 获胜的对战游戏结果画面 (S88)。此后,输出对战游戏结果信号 (S89), 结束本例程。

[0107] 虽然对本发明的实施方式进行了说明,但是该实施方式仅用于例示具体例,并不特别限定本发明,各手段等的具体构成可适当进行设计变更。具体加以说明,在本实施方式中,如图 1 所示,具备并列配置的 2 台投币机 2 · 2、及这些投币机 2 · 2 所共用的共用显示器 3,且构成为在这些相邻的投币机 2 · 2 间进行对战游戏,但不仅限于此。

[0108] 例如,游戏机 1,如图 13 所示,也可以构成为并列配置 3 台以上的多个投币机 2。此时,即便夹在投币机 2 · 2 间的投币机 2,也可以通过对战游戏的可能性而使玩家有意进行普通游戏。

[0109] 进而,游戏机 1,如图 14 所示,也可以构成为以可进行数据通信的方式连接多个投币机,且在满足对战游戏条件的投币机 2、和作为对战对象的一群 1 个以上投币机 2 之间进行对战游戏。也就是,游戏机 1,可以构成为在图 2 的对战对象设定部 218 中,判定满足对战游戏条件时,将可进行数据通信的游戏终端设定为对战对象。

[0110] 根据所述构成,在普通游戏中出现和分派奖值相应的游戏结果的投币机 2 中,将

判定是否至少满足和分派奖值相关的对战游戏条件。当判定满足对战游戏条件时,将可进行数据通信的一群 1 个以上投币机 2 设定为对战对象。而且,在这些投币机 2 彼此间进行对战游戏。当在作为对战对象参加的对战游戏中获胜时,可获得某些奖励。所以,当通过可进行数据通信的游戏终端彼此进行普通游戏时,即便未出现分派奖值的游戏结果,也存在能够通过对战游戏而获得某些奖励的可能性,所以,可使玩家产生通过可进行数据通信的游戏终端彼此进行普通游戏的积极性。

[0111] 在上述详细说明中,为了更便于理解本发明,而以特征性部分为中心进行说明。本发明并非限定于上述详细说明中所记载的实施方式,也可以应用于其他实施方式,且此应用范围多种多样。而且,本说明书中使用的术语及语法是用于准确说明本发明,而并非用于限制本发明的解释。而且,应易于理解,本领域技术人员可根据本说明书记载的发明概念,考量本发明概念中所含的其他构成、系统、及方法等。所以,权利要求的记载,必须视作在不脱离本发明技术性思想范围的范围内包含均等的构成。而且,说明书摘要的目的在于使专利局及普通公共机关、或对专利、法律术语或者专用术语并不精通的本技术领域所属的技术人员等,能够以简易的调查迅速判定本申请案的技术性内容及其本质。所以,说明书摘要,并非意在限定本应通过权利要求而评价的发明范围。而且,期待充分参酌解释所有揭示的文献等,以充分理解本发明的目的及本发明的特有效果。

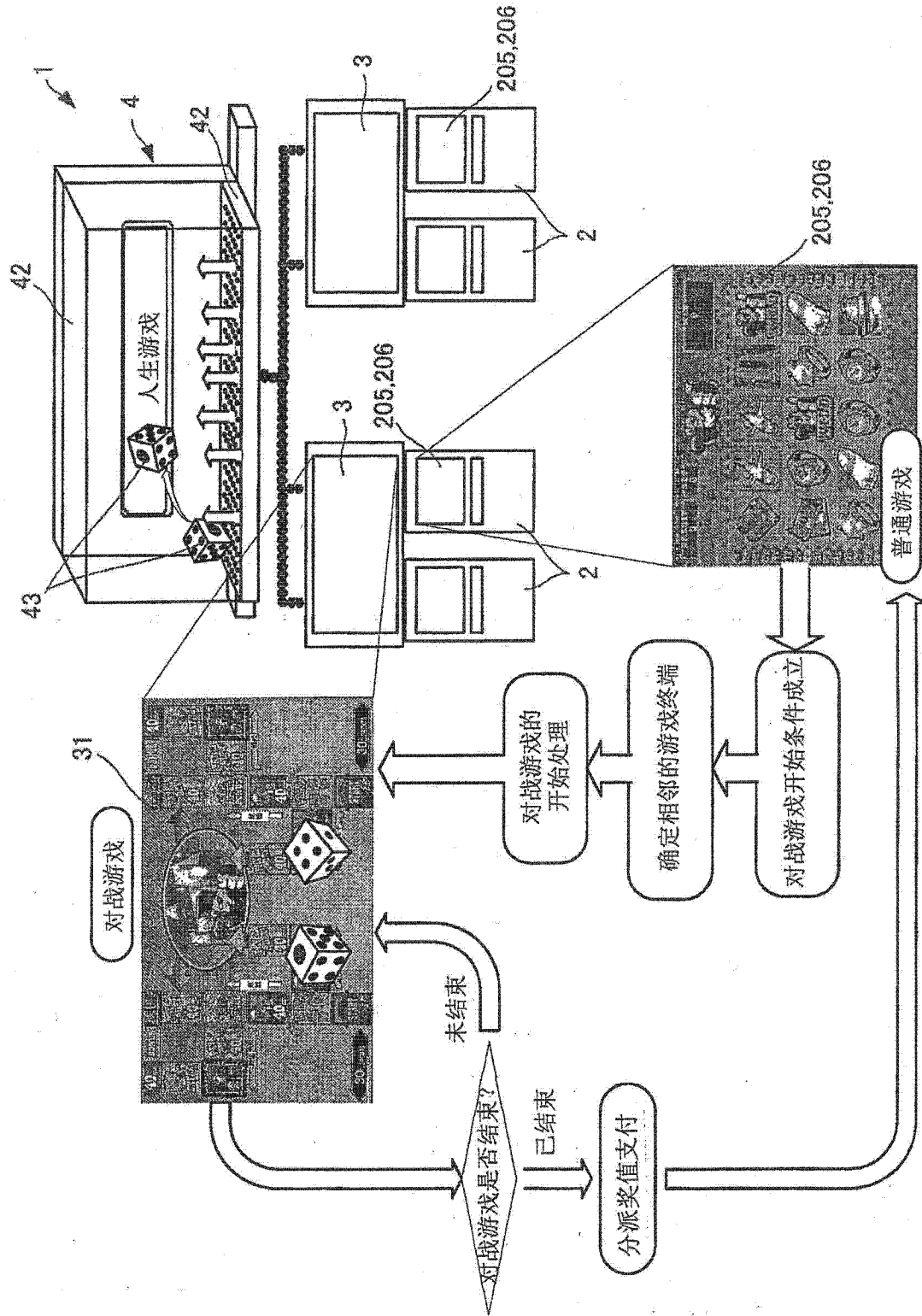


图 1

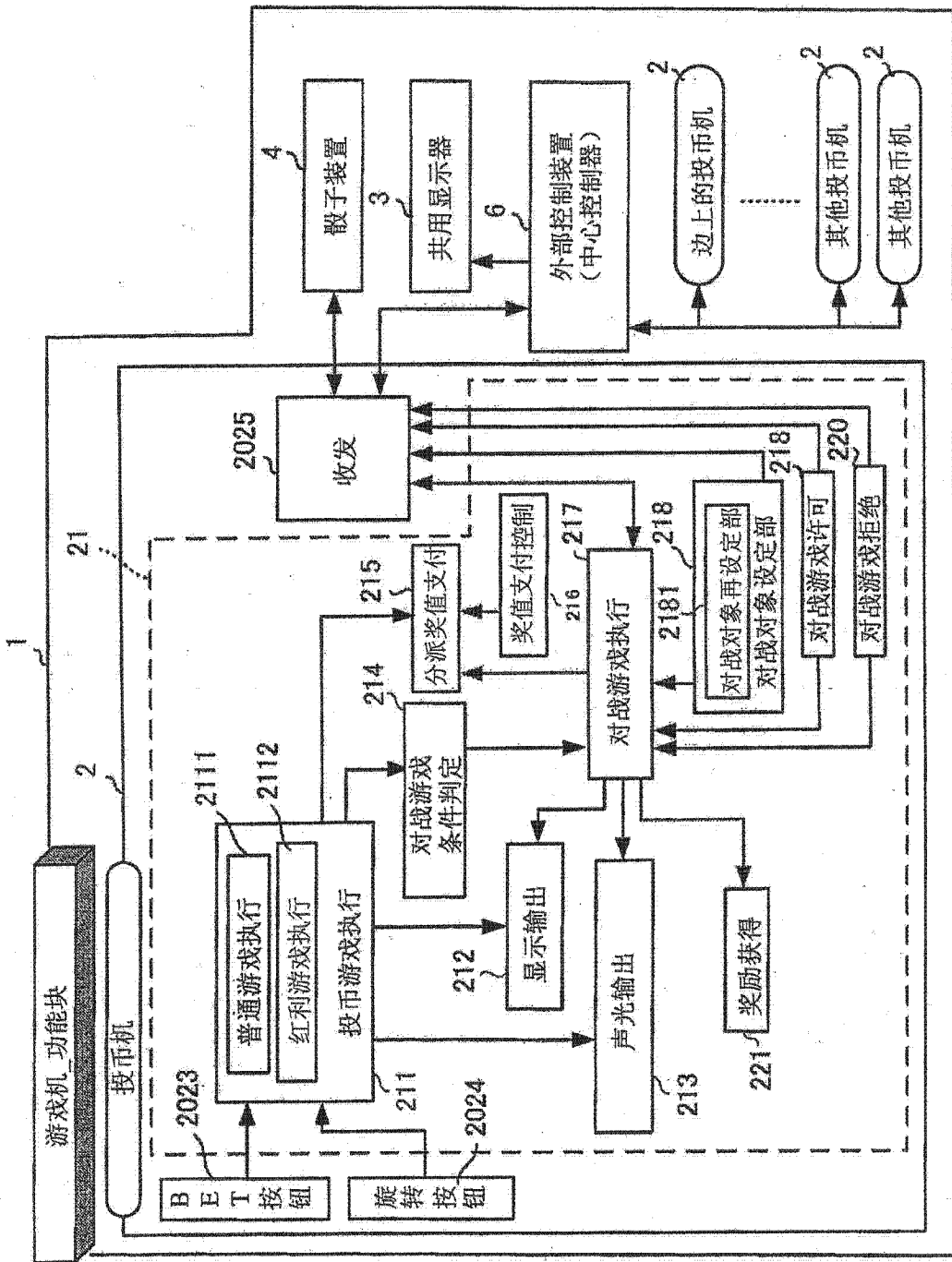


图 2

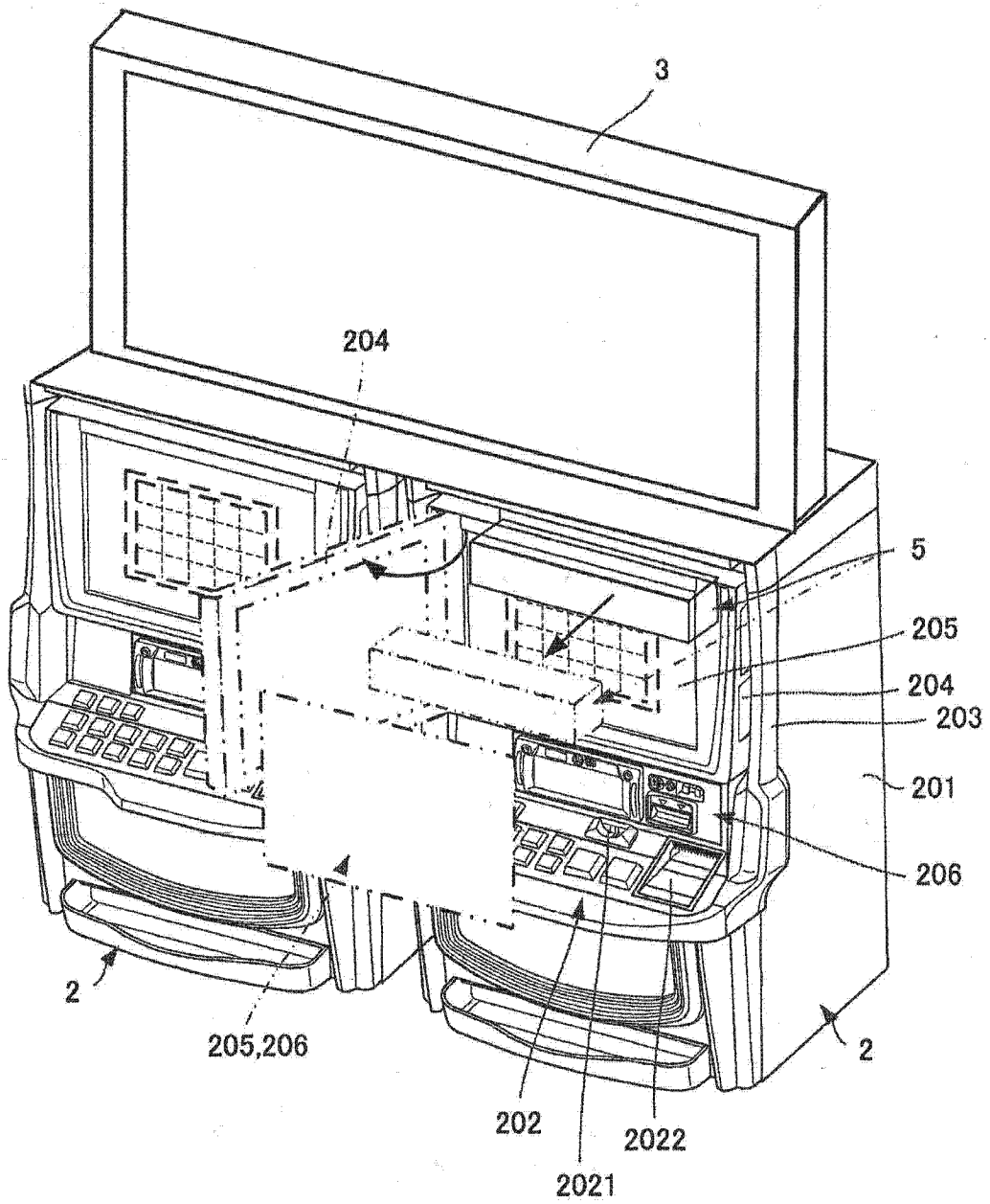


图 3

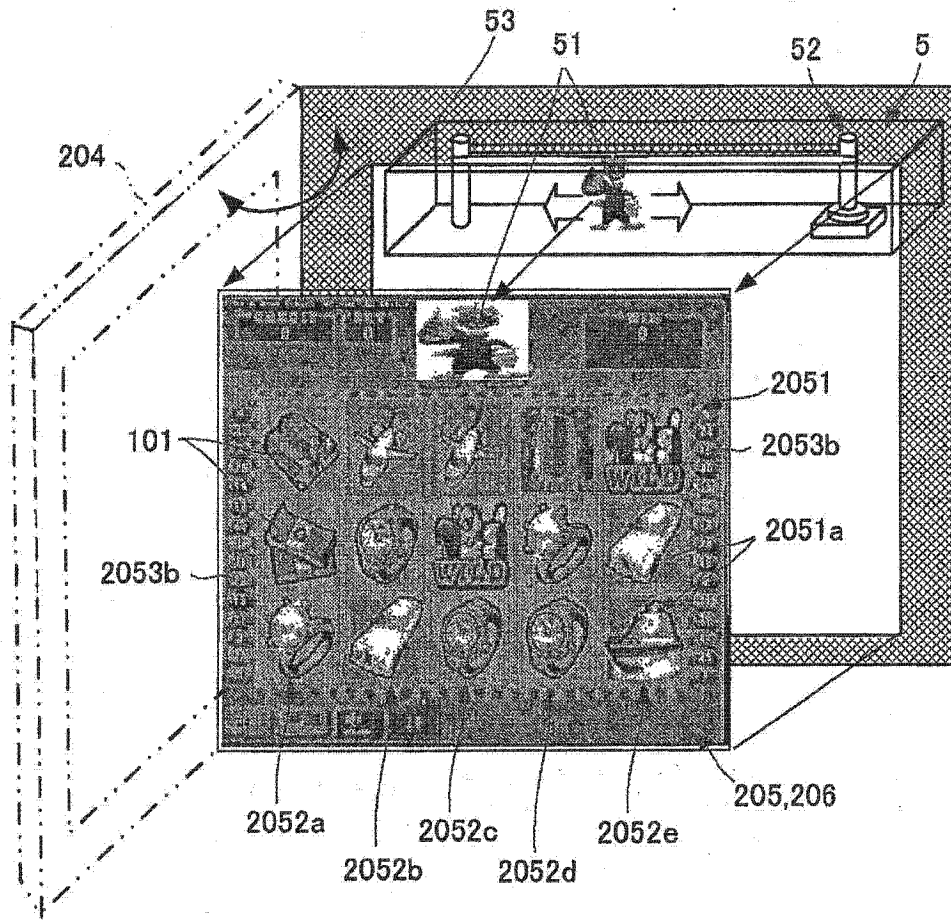


图 4

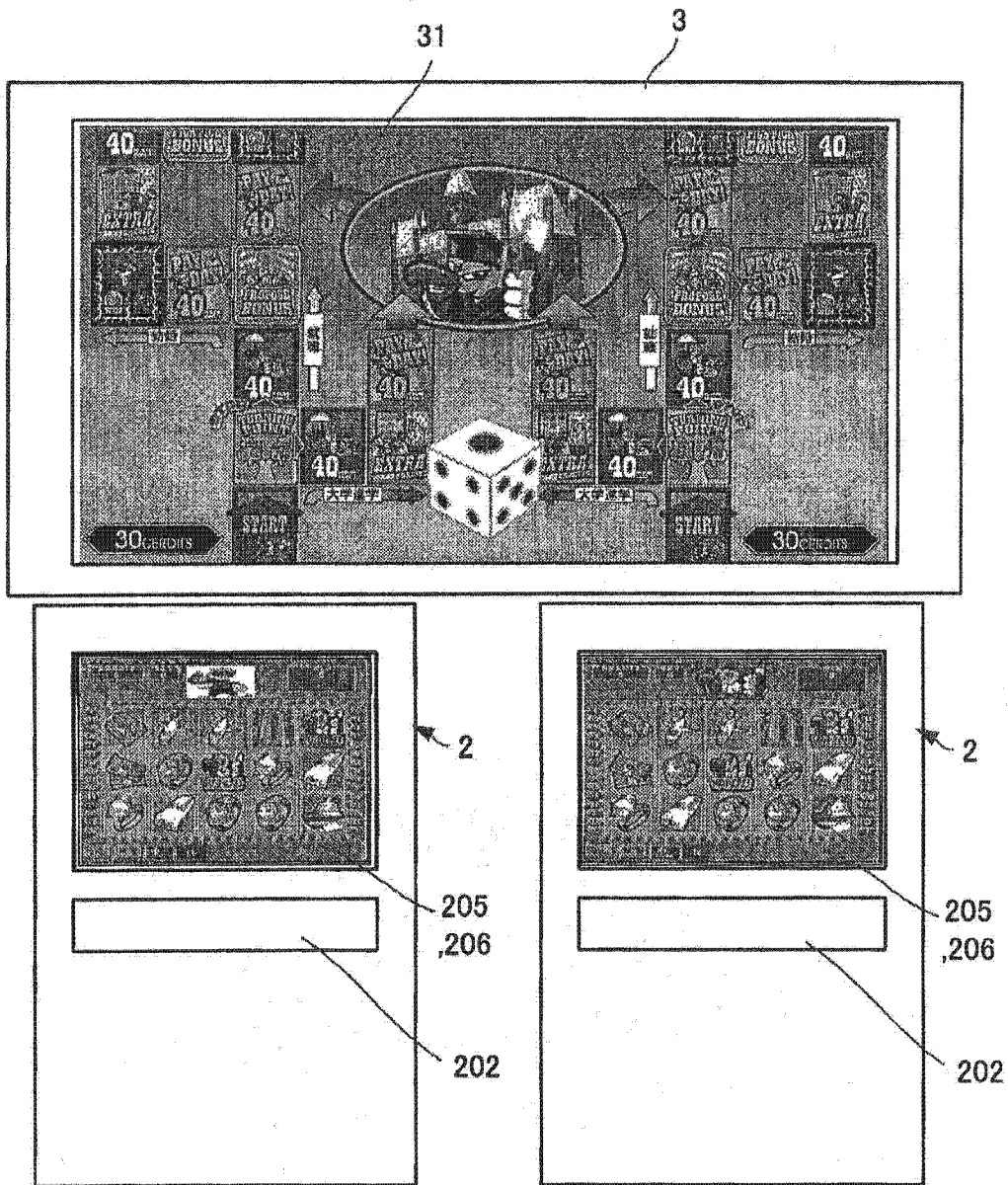


图 5

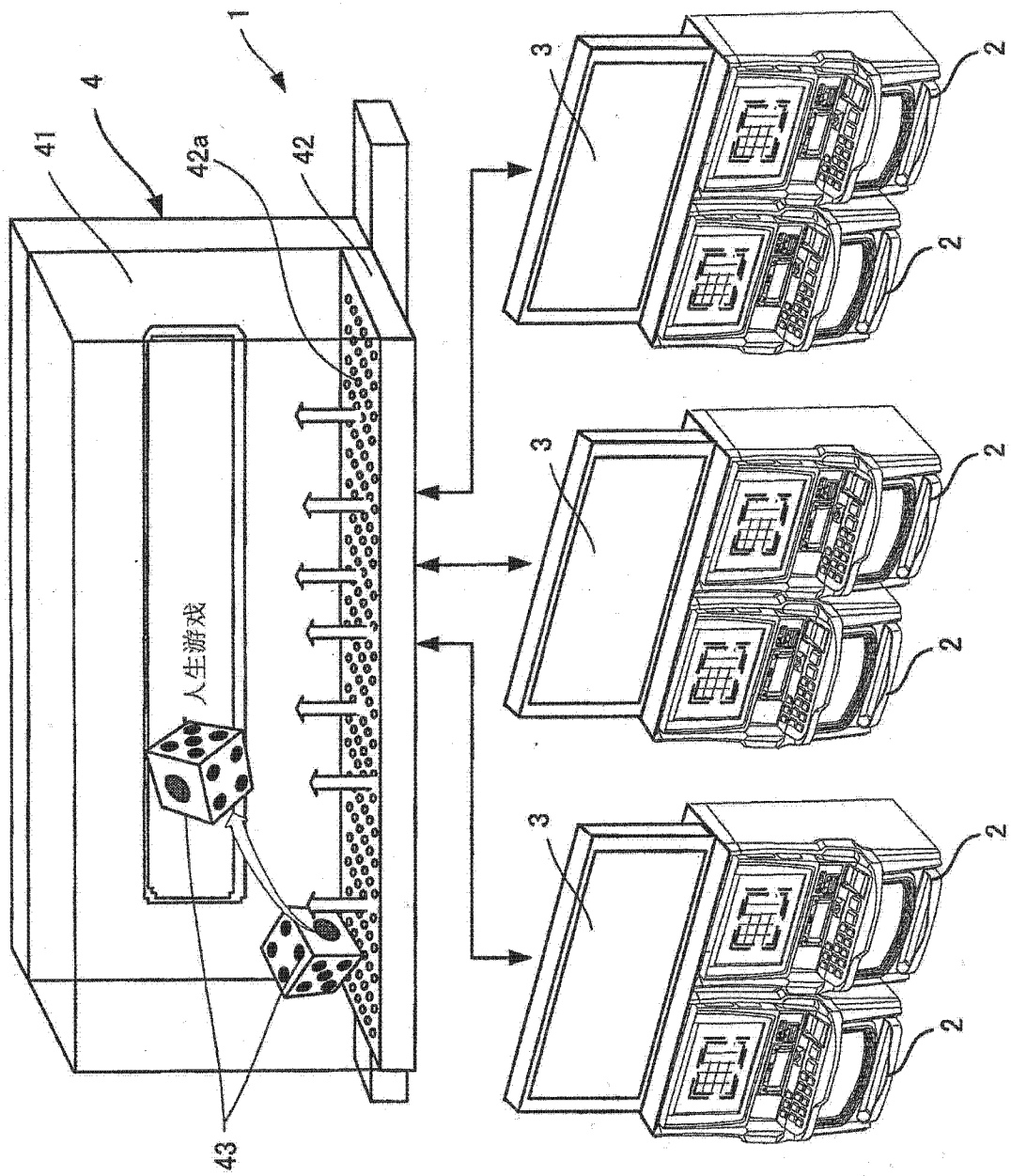


图 6

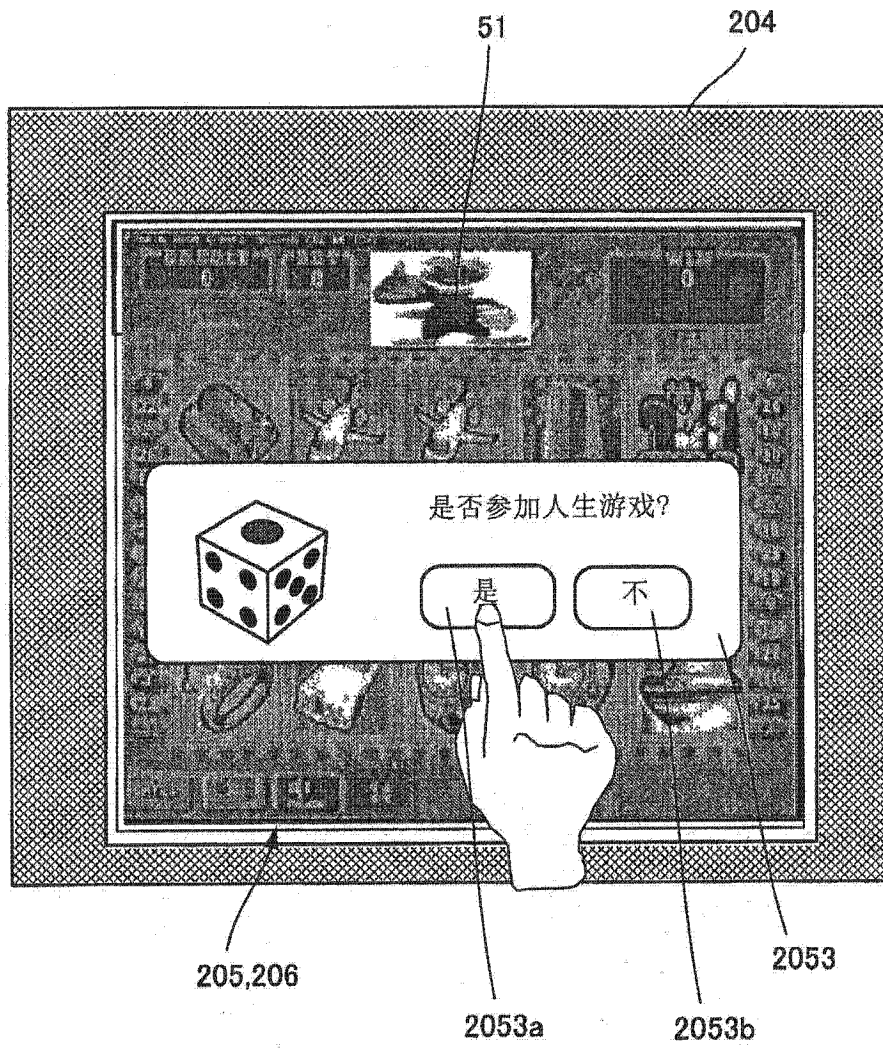


图 7

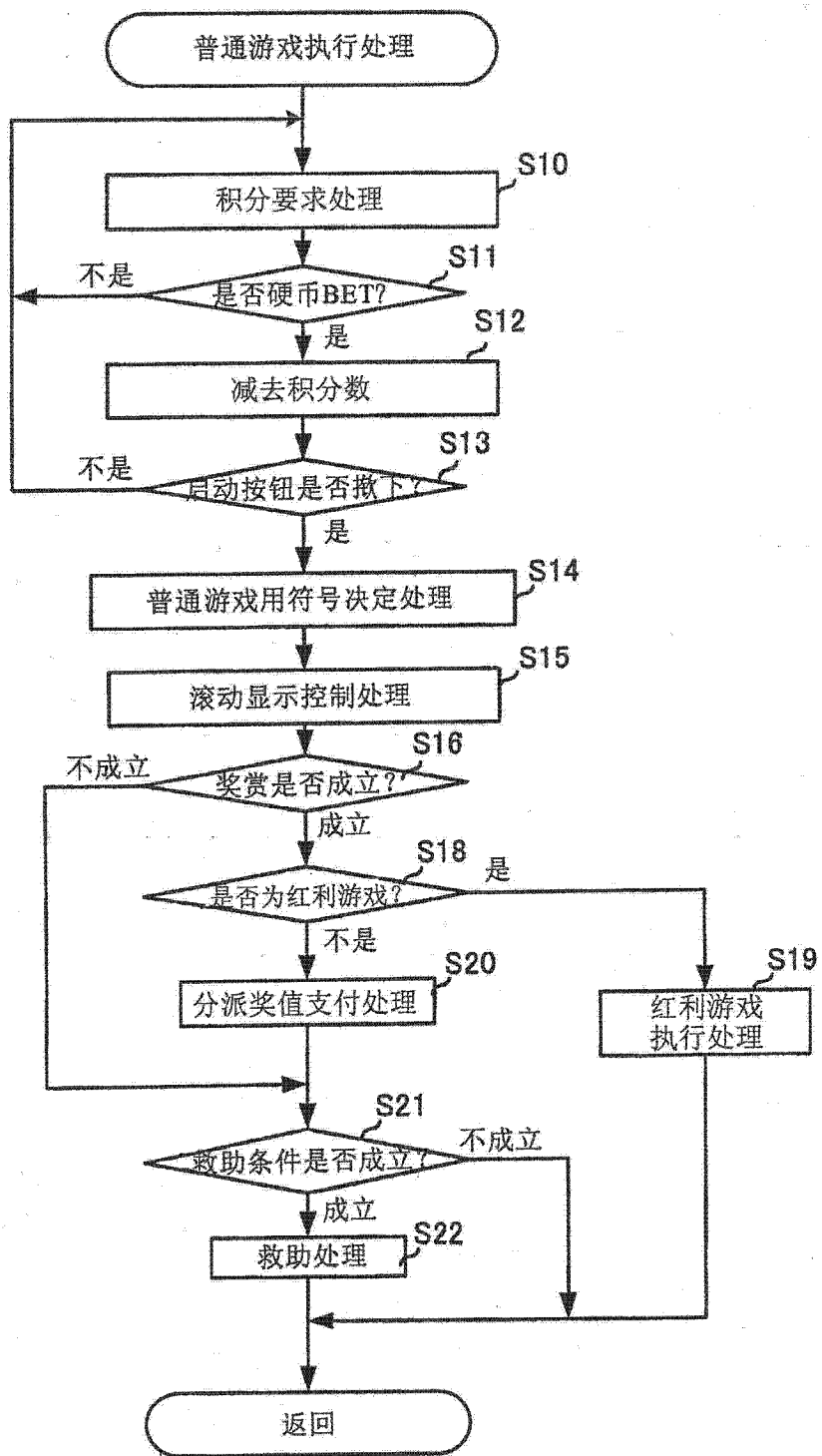


图 8

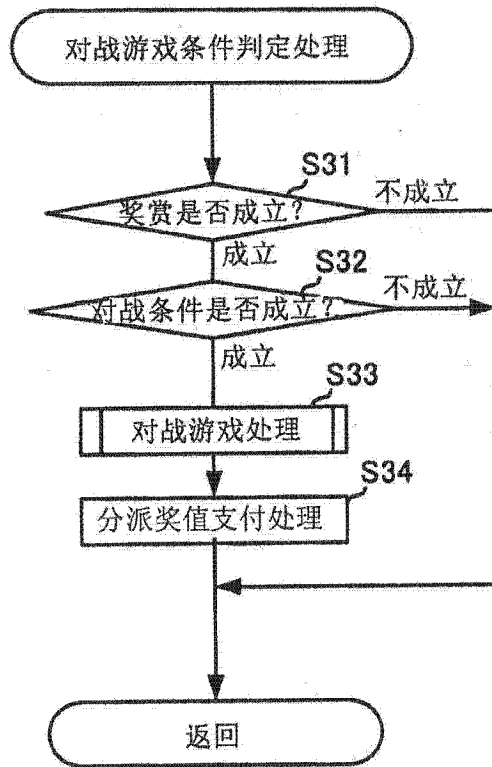


图 9

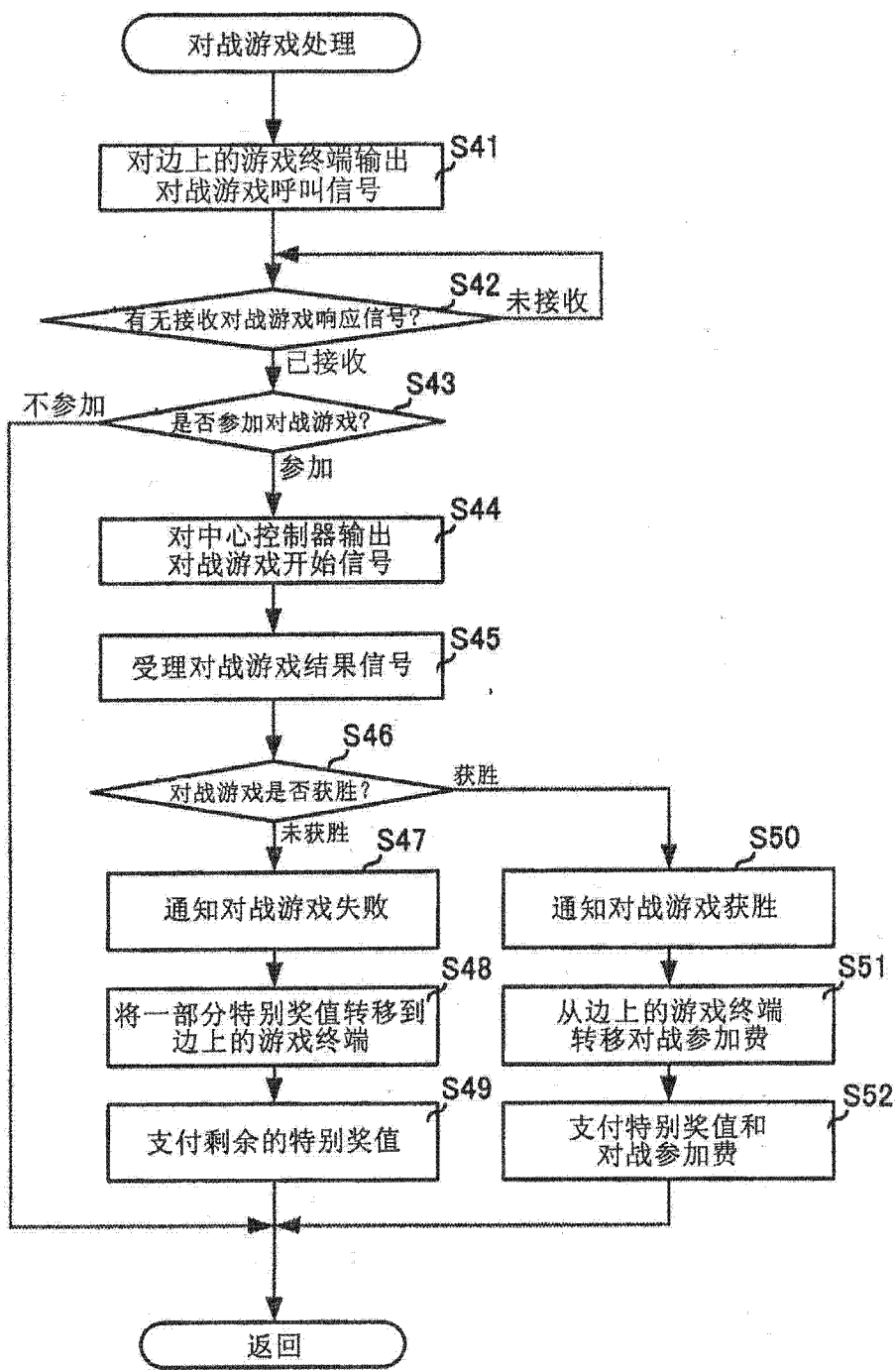


图 10

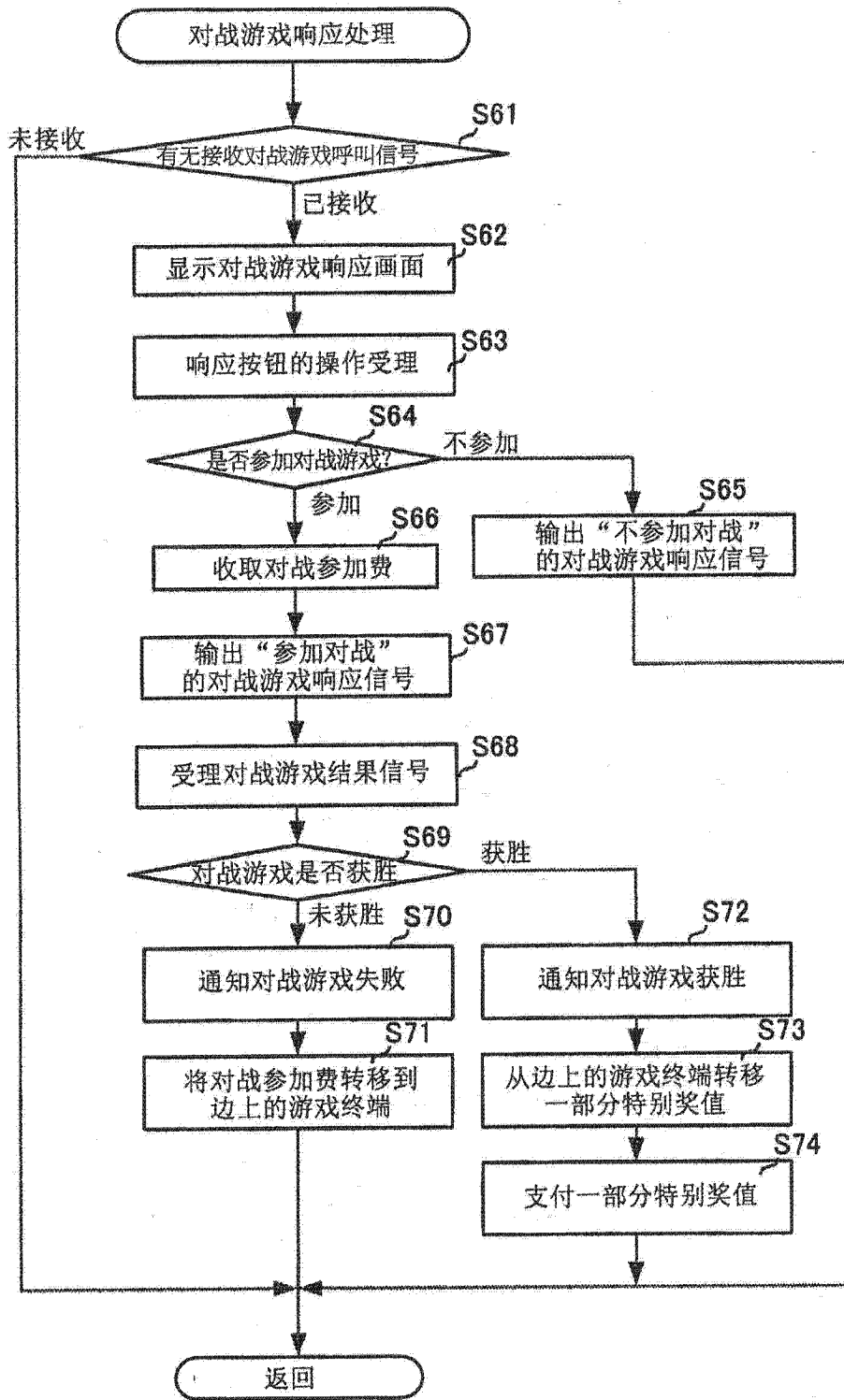


图 11

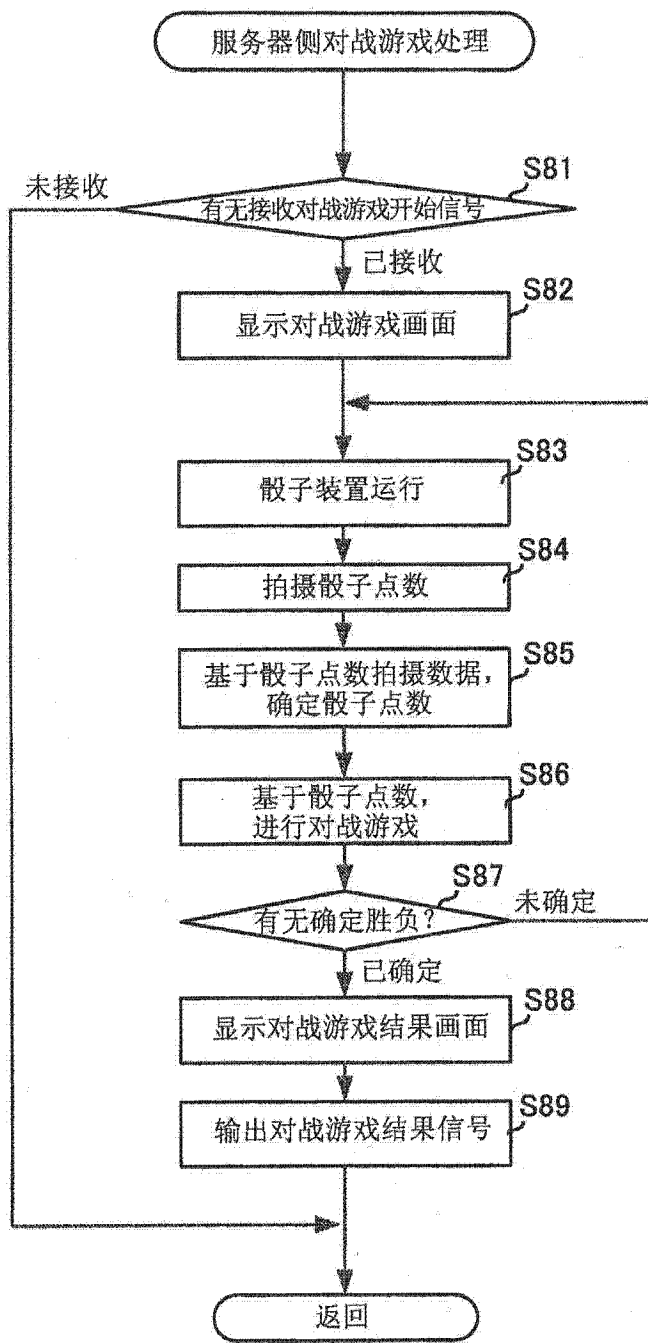


图 12

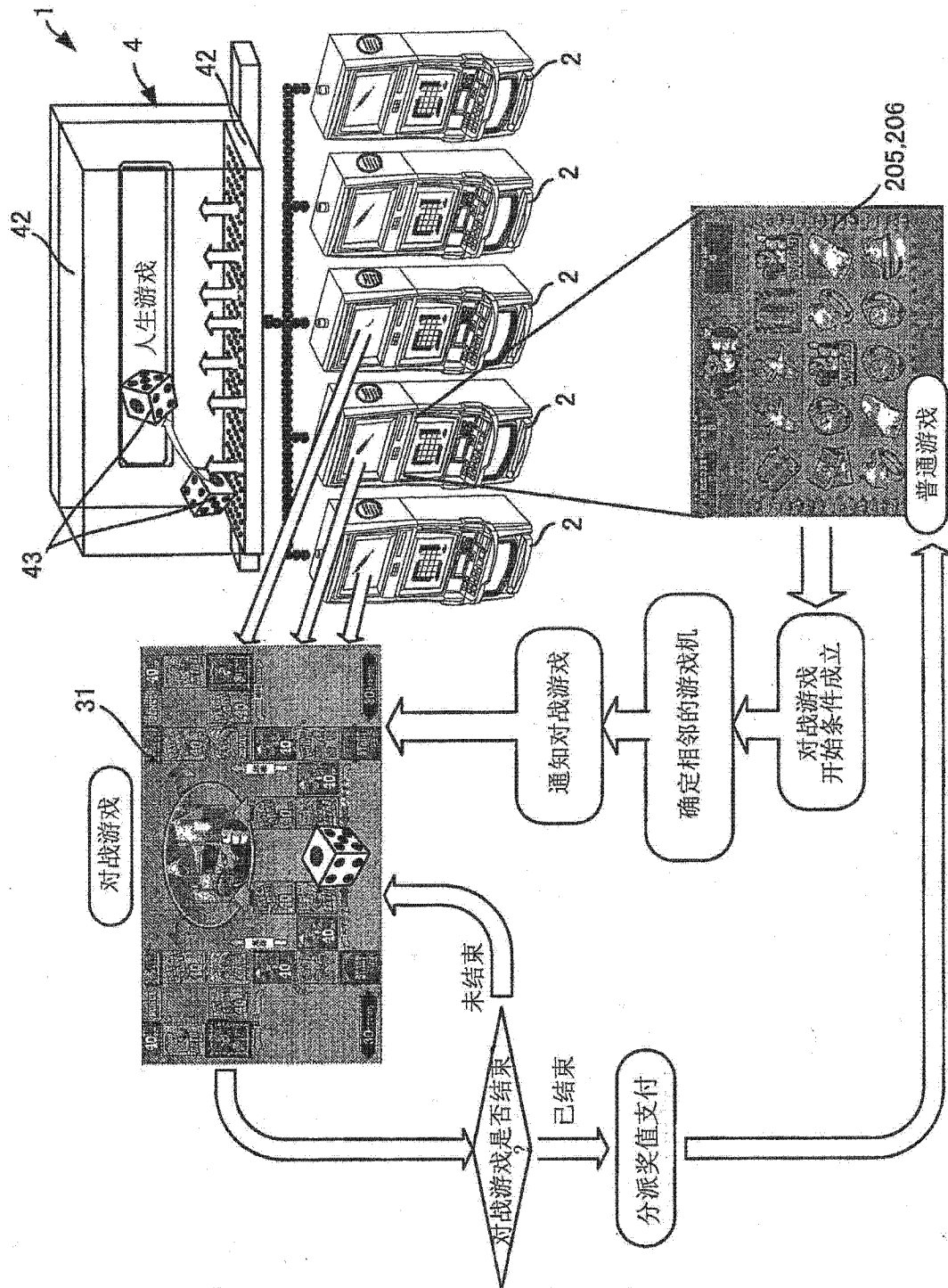


图 13

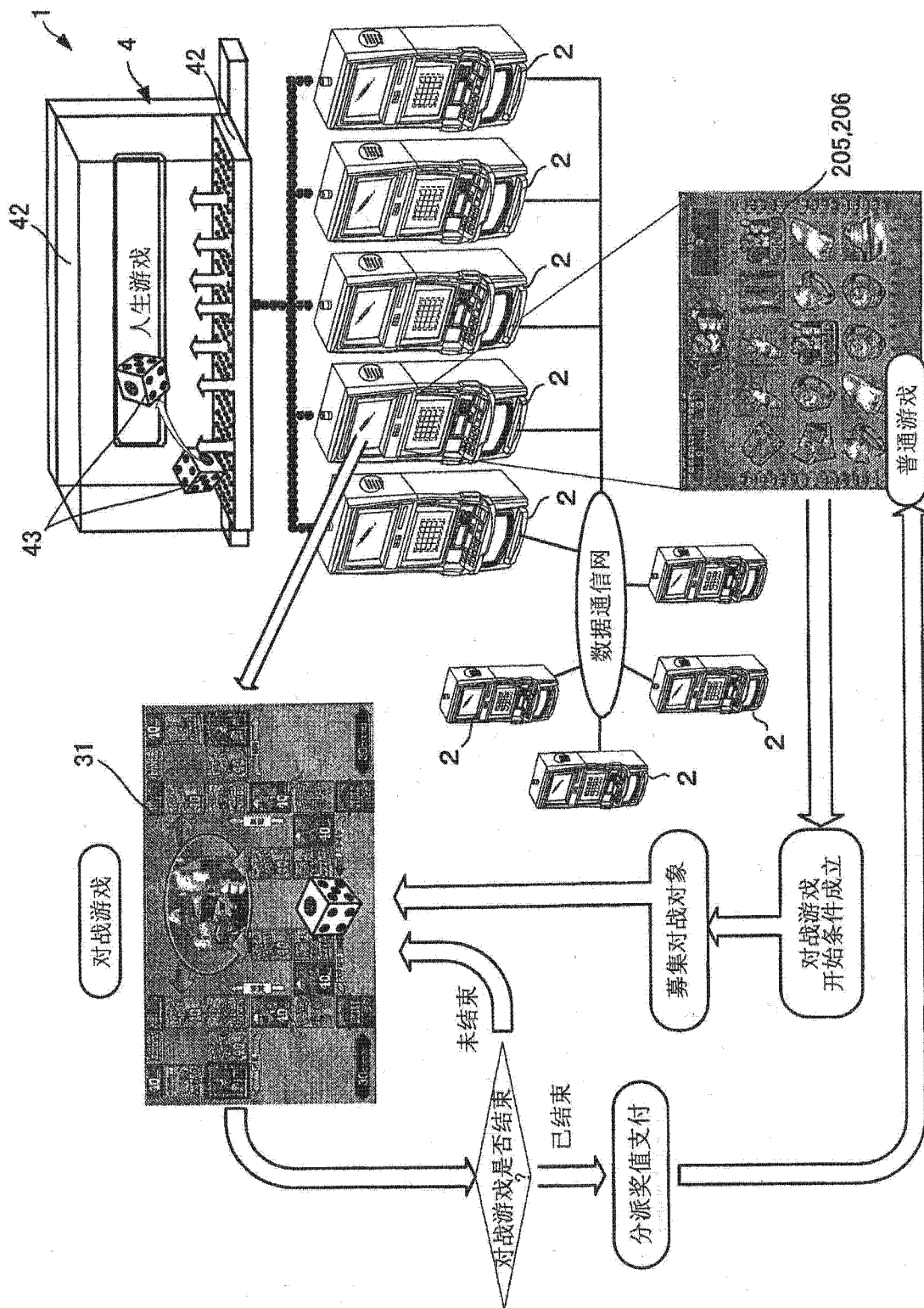


图 14