(19)中华人民共和国国家知识产权局

(12)发明专利

(10)授权公告号 CN 101384315 B
(45)授权公告日 2012.02.15

(21)申请号 200780005644.8
(22)申请日 2007.02.15
(30)优先权数据
040033/2006 2006.02.16 JP
(85)PCT申请进入国家阶段日
2008.08.15
(86)PCT申请的申请数据
PCT/JP2007/052692 2007.02.15
(87)PCT申请的公布数据
WO2007/094392 JA 2007.08.23
(73)专利权人 科乐美数码娱乐株式会社
地址 日本国东京都
(72)发明人 奥秋政人 尾本彻 仲元博人
山口淳一
(74)专利代理机构 中科专利商标代理有限责任公司 11021
代理人 李贵亮
(51)Int.Cl.
A63F 9/00(2006.01)
A63F 3/06(2006.01)
A63F 5/02(2006.01)
(56)对比文件
JP 2004-008326 A,2004.01.15, 说明书第4-15页;附图1-10.
JP 2002-210224 A,2002.07.30, 说明书第3-10页;附图1-12.
CN 1305857 A,2001.08.01, 全文.
审查员 郝荣荣

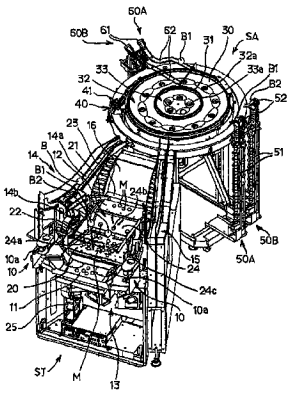
权利要求书 2 页 说明书 17 页 附图 19 页

(54)发明名称

具有物理抽选机构的游戏机

(57)摘要

本发明涉及一种能够利用物理抽选机构的抽选来实现游戏币的赋予，缓和该赋予对支付率带来影响的游戏机。通过作为物理抽选机构的卫星单元(SA)进行抽选，所得的数值在宾果卡上并列成一列的情况下作为宾果成立对游戏者直接或间接赋予游戏币(M)，其中，从与向游戏者的游戏币(M)的赋予具有关联且对游戏币(M)的支付率的影响相互不同的多个特惠中根据支付率的控制状态选择宾果成立时要给予游戏者的特惠。在宾果卡上的任一个行上宾果成立时，除了游戏币(M)相对于该宾果成立的赋予以外，还将宾果成立的行上附加对应而被选择的特惠给予游戏者。



CN 101384315 B

1. 一种游戏机，其特征在于，具有：

第一游戏机构，其在游戏介质向游戏区域部的投入和兑换中向游戏者提供玩规定的游戏的机会，并根据所述规定的游戏的结果进行向所述游戏者赋予所述游戏介质的第一赋予；

物理抽选机构，其在所述规定的游戏中当规定的抽选条件成立的情况下，对抽选用介质给予物理动作，从多个选择项抽选至少一个选择项；

第二游戏机构，其假想生成以规定的配列来排列与基于所述物理抽选机构的所述多个选择项分别对应的多个图标的图标配置区域，并在与由所述物理抽选机构的多次抽选所选择的多个选择项分别对应的所述图标配置区域内的多个图标形成规定的中选排列的情况下，进行向游戏者直接或通过向所述游戏区域部供给所述游戏介质而间接赋予所述游戏介质的第二赋予；和

支付率管理机构，其由投入到所述游戏区域部的所述游戏介质的数量与包括所述第一赋予及所述第二赋予的向所述游戏者支出所述游戏介质的数量来算出支付率，并以控制所述支付率趋向目标值的方式来管理所述第一赋予及所述第二赋予，

特惠选择机构，其当规定的特惠选择条件成立的情况下，从多个特惠中，与所述中选排列的形成对应地选择应给予所述游戏者的特惠，

所述第二游戏机构在形成有所述中选排列的情况下，除了所述游戏介质的所述第二赋予以外，还与所述中选排列对应地将所述特惠选择机构选择的特惠赋予所述游戏者，

所述特惠选择机构在当前的支付率低于目标值时，优先选择所述多个特惠中所述第二赋予中的所述游戏介质的赋予量相对变大的特惠，在所述当前的支付率高于目标值时，优先选择所述多个特惠中所述第二赋予中的所述游戏介质的赋予量相对变小的特惠，以使所述当前的支付率接近所述目标值。

2. 如权利要求 1 所述的游戏机，其特征在于，所述物理抽选机构具备：具有与所述多个选择项对应的多个介质取入部的抽选盘；和向该抽选盘上投入所述抽选用介质的投入机构，

所述物理抽选机构一边使从所述投入机构投入到所述抽选盘上的抽选用介质不规则地动作，一边使该抽选用介质导入任一个介质取入部，将与取入所述抽选用介质的介质取入部对应的选择项确定作为由所述抽选所选择的选择项。

3. 如权利要求 1 所述的游戏机，其特征在于，所述物理抽选机构具备：具有与所述多个选择项对应的多个介质取入部的旋转体；和在该旋转体的旋转路径上投入所述抽选用介质的投入机构，所述物理抽选机构一边使所述旋转体以规定的速度旋转，一边从所述投入机构向所述旋转体的旋转路径上投入所述抽选用介质，并将与取入所述抽选用介质的介质取入部对应的选择项确定作为由所述抽选所选择的选择项。

4. 如权利要求 1 所述的游戏机，其特征在于，所述特惠选择机构在由所述第一游戏机构进行的规定的游戏中，在规定的特惠选择条件成立的情况下执行所述特惠的选择。

5. 如权利要求 1 所述的游戏机，其特征在于，所述第一游戏机构作为规定的游戏以执行推动游戏和抽选游戏的方式构成，所述推动游戏利用在所述游戏区域部内往复运动的推动台一边压出储存于游戏区域部的作为所述游戏介质的游戏币的组，一边将从所述游戏区域部的规定范围排出的游戏币赋予所述游戏者，

所述抽选游戏在所述游戏币通过所述游戏区域部的规定位置的情况下，执行根据规定的控制规则一边控制中选概率而一边使中选产生的抽选处理，而在所述中选成立的情况下将所述游戏介质直接或通过向所述游戏区域部供给所述游戏介质及经由所述抽选用介质的所述物理抽选机构的抽选的任一种而间接赋予游戏者，

所述物理抽选机构在所述抽选游戏中规定的抽选成立的情况下，抽选所述选择项作为所述规定的抽选条件成立。

6. 如权利要求 5 所述的游戏机，其特征在于，所述特惠选择机构在由所述第一游戏机构执行的所述抽选处理中规定的特惠选择功能成立的情况下执行所述特惠的选择。

7. 如权利要求 5 所述的游戏机，其特征在于，通过所述特惠选择机构所选择的特惠包括所述游戏币向所述游戏区域部的供给。

8. 如权利要求 1 ～ 7 任一项所述的游戏机，其特征在于，所述第二游戏机构假想生成在纵向及横向上以相同数量将所述图标排列成矩阵状的宾果卡作为所述图标配置区域，并在所述宾果卡的纵向、横向或对角线方向的任一条线上，当所有的图标构成与由所述物理抽选机构抽选的选择项相对应的图标时，形成所述中选配列，并执行所述游戏介质的所述第二赋予。

具有物理抽选机构的游戏机

技术领域

[0001] 本发明涉及一种具备对抽选用介质给予物理动作而执行抽选的物理抽选机构的游戏机。

背景技术

[0002] 作为利用游戏介质的游戏机的一种，已知有使游戏者投入的游戏币（メダル）落入存储有多个作为游戏介质的游戏币的游戏区域部(playfiled)，通过由推动台压出该落下的游戏币而使游戏币组的排列方式变化，伴随该变化，将从游戏区域部的规定范围落下的游戏币传给游戏者的所谓游戏币推动游戏机。另外，作为这种推动游戏机也存在附加如下功能的游戏机，即：为了产生能够获得多个游戏币的可能性，以游戏币通过规定的开孔(checker)为条件，执行投币游戏(slot game)这样的电子抽选处理，通过该抽选处理而中选成立的情况下，将与该中选相应的多个游戏币供给游戏区域部的抽选游戏的功能的游戏机。

[0003] 在这样的推动游戏机中，不将从游戏区域部落下的一部分的游戏币赋予给游戏者而由游戏机回收，从而将游戏币的支付率管理在适当范围（作为一例如90％程度）。另外，抽选游戏的中选概率也被调整到能够将支付率维持在适当范围内。

[0004] 上述的游戏币游戏机中，为了产生更多的游戏币的赋予的可能性而提高游戏的兴趣，还与抽选游戏单独地，进一步尝试附加游戏功能或抽选功能。作为这样的尝试的一种，研究这样的游戏机，设置对抽选用介质给予物理动作而从多个选择项中抽选至少一个选择项的物理抽选机构，在与该物理抽选机构抽选的组合中执行附加的游戏，其游戏中选的情况下对游戏者赋予游戏介质。作为与物理抽选机构组合的附加游戏研究有这样的游戏机，假想生成将与物理抽选机构的选择项对应的图标（例如数字）以规定的序列排列的图标配置区域，与由抽选机构的多次抽选而选出的多个选择 项分别对应的图标配置区域内的多个图标形成规定的中选排列的情况下，将作为游戏中选的规定数量的游戏币供给游戏区域部。作为这样的游戏的典型例子能够举出宾果游戏。这种情况下，宾果卡相当于图标配置区域，该宾果卡的纵向、横向或斜向上的行相对于中选排列。

[0005] 但是，利用上述那样的物理抽选机构的游戏中，关于物理抽选机构的抽选，游戏机不能进行操作。另外，一旦确定图标配置区域上的图标的配置，则游戏的中选概率，换言之形成中选排列的概率仅依赖于物理抽选机构的抽选结果，游戏机不能够操作该抽选概率。并且，若对于这样的游戏的中选赋予多个游戏币，则该赋予对支付率有大的影响。若要由本来的游戏吸收该影响，则支付率的操作变得不自然，有时会遏制游戏的兴趣。例如，为了降低支付率，若使抽选游戏的中选概率降低，则中选机会显著降低，遏制游戏者兴趣的可能性高。

发明内容

[0006] 因此，本发明的目的在于提供一种能够利用物理抽选机构的抽选而实现游戏介质

的赋予，同时能够以与以往不同的方法缓和该赋予对支付率带来的影响的游戏机。

[0007] 本发明的游戏机通过如下结构解决上述问题，即其具有：第一游戏机构，其在游戏介质的投入和兑换中向游戏者提供玩规定的游戏的机会，并且以控制所述游戏介质对于所述游戏者的支付率靠向目标值的方式来管理所述游戏介质向所述游戏者的赋予；物理抽选机构，其在所述游戏中当规定的抽选条件成立的情况下，对抽选用介质给予物理动作，从多个选择项抽选至少一个选择项；第二游戏机构，其假想生成以规定的配列来排列与基于所述抽选机构的所述多个选择项分别对应的多个图标的图标配置区域，并在与由所述抽选机构的多次抽选所选择的多个选择项分别对应的所述图标配置区域内的多个图标形成规定的中选排列的情况下，向游戏者直接或间接赋予所述游戏介质；和特惠选择机构，其当规定的特惠选择条件成立的情况下，从与所述游戏介质向所述游戏者的赋予具有关联且对所述游戏介质的支付率的影响相互不同的多个特惠中，与所述中选排列的形成对应地根据所述支付率的控制状态来选择应给予游戏者的特惠，所述第二游戏机构在形成有所述中选排列的情况下，除了所述游戏介质的赋予以外，还与所述中选排列对应地将所述特惠选择机构选择的特惠赋予游戏者，所述特惠选择机构在当前的支付率低于目标值时，优先选择所述多个特惠中所述第二赋予中的所述游戏介质的赋予量相对变大的特惠，在所述当前的支付率高于目标值时，优先选择所述多个特惠中所述第二赋予中的所述游戏介质的赋予量相对变小的特惠，以使所述当前的支付率接近所述目标值。

[0008] 根据本发明的游戏机，第一游戏机构执行的游戏中，若规定的抽选条件成立，则通过物理抽选机构进行抽选。物理抽选机构的抽选在多次执行，与这些抽选所选择的选择项对应的图标形成规定的中选排列的情况下，通过第二游戏机构使游戏介质直接或间接对游戏者赋予，并且，与该中选排列的形成对应而使特惠选择机构选择的特惠一并给予游戏者。由特惠赋予机构选择的特惠从对游戏介质的支付率的影响不同的多个特惠中选择，所以通过使其选择变化，从而使中选排列的形成给予支付率的影响变化。即，利用物理抽选机构的游戏介质的赋予对支付率的影响能够通过特惠选择机构的特惠的选择所吸收。因此，没必要通过第一游戏机构执行的游戏进行使支付率变化的操作（例如中选概率的变更操作等），或者即使有必要，其操作的程度也小。

[0009] 本发明的游戏机的一实施方式中，所述物理抽选机构具备：具有与所述多个选择项对应的多个介质取入部的抽选盘；和向该抽选盘上投入所述抽选用介质的投入机构，所述物理抽选机构一边使从所述投入机构投入到所述抽选盘上的抽选用介质不规则地动作，一边使该抽选用介质导入任一个介质取入部，将与取入所述抽选用介质的介质取入部对应的选择项确定作为由所述抽选所选择的选择项。或者，所述物理抽选机构具备：具有与所述多个选择项对应的多个介质取入部的旋转体；和在该旋转体的旋转路径上投入所述抽选用介质的投入机构，所述物理抽选机构一边使所述旋转体以规定的速度旋转，一边从所述投入机构向所述旋转体的旋转路径上投入所述抽选用介质，并将与取入所述抽选用介质的介质取入部对应的选择项确定作为由所述抽选所选择的选择项。另外，所述特惠选择机构在由所述第一游戏机构进行的游戏中，在规定的特惠选择条件成立的情况下执行所述特惠的选择。另外，特惠选择条件能够根据第一游戏机构执行的游戏的内容进行适当设定。另外，通过使特惠选择条件与第一游戏机构的游戏关联，从而能够起到作为、例如通过第一游戏机构使支付率从目标值显著偏离，或者有出现这样的偏离的可能性时利用特惠选择机构

使支付率朝向 目标值控制等，使特惠选择机构作为用于控制支付率的补给机构的功能。

[0010] 本发明的游戏机的一实施方式中，所述第一游戏机构以执行推动游戏和抽选游戏的方式构成，所述推动游戏利用在所述游戏区域部内往复运动的推动台一边压出储存于游戏区域部的作为所述游戏介质的游戏币的组，一边将从所述游戏区域部的规定范围排出的游戏币赋予游戏者，所述抽选游戏在所述游戏币通过所述游戏区域部的规定位置的情况下，执行根据规定的控制规则一边控制中选概率而一边使中选产生的抽选处理，而在所述中选成立的情况下将所述游戏介质直接或间接赋予游戏者，所述物理抽选机构在所述抽选游戏中规定的抽选成立的情况下，抽选所述选择项作为所述规定的抽选条件成立。根据该实施方式，除了推动游戏的游戏介质的赋予外，通过进行与抽选游戏的游戏结果对应的游戏介质的赋予，而给予游戏者比仅执行推动游戏的情况获得多的游戏币的可能性，由此，能够提高游戏的兴趣。另外，在抽选游戏中通过在规定的抽选功能成立的情况下由物理抽选机构进行抽选，从而能够附加游戏介质的进一步赋予的可能性而更加提高游戏的兴趣，同时经由其物理抽选机构的抽选的游戏介质的抽选对支付率的影响能够通过特惠选择机构的特惠选择而吸收。因此，没必要通过第一游戏机构进行推动游戏，或者通过抽选游戏为了管理支付率而进行不自然的操作。

[0011] 上述实施方式中，所述特惠选择机构可以通过由所述第一游戏机构执行的所述抽选处理而当规定的特惠抽选功能成立的情况下进行所述特惠的选择。通过这样的实施方式，使第一游戏机构的抽选处理与特惠选择机构的特惠选择关联，从而能够使特惠选择本身能够作为与第一游戏机构的抽选处理的结果对应而产生的一个机会进行定位。

[0012] 上述实施方式中，可以是通过所述特惠选择机构所选择的特惠包括所述游戏币向所述游戏区域部的供给。这种情况下，供给游戏区域部的游戏币被第一游戏机构的推动游戏使用，从而能够实现对游戏者间接的游戏介质的赋予。其中，本发明中，第二游戏机构的游戏介质的赋予不限于对游戏区域部供给游戏介质，也可以直接对游戏者赋予游戏币等游戏介质。

[0013] 本发明的一实施方式中，也可以是所述第二游戏机构假想生成在纵向及横向上以相同数量将所述图标排列成矩阵状的宾果卡作为所述图标配 置区域，并在所述宾果卡的纵向、横向或对角线方向的任一条线上，当所有的图标构成与由所述抽选机构抽选的选择项相对应的图标时，形成所述中选配列，并执行所述游戏价值的赋予。

[0014] 发明效果：

[0015] 如以上所说明，根据本发明，通过第一游戏机构在游戏介质的投入和转换中对游戏者提供游戏的操玩机会，同时控制支付率朝向目标值，而管理游戏介质的赋予，在这样的游戏机中，不仅设置执行物理抽选机构及与其抽选机构的抽选结果对应的游戏介质的赋予的第二游戏机构，通过设置选择与成为第二游戏机构的游戏介质的赋予的条件的中选排列的形成对应的特惠的特惠选择机构，从而能够将利用物理抽选机构的游戏介质的抽选对支付率的影响通过其特惠选择机构的特惠选择的变化而吸收。因此，由第一游戏机构执行的游戏的支付率操作的必要性被缓和，能够排除因支付率的不自然引起的游戏兴趣的遏制。

附图说明

[0016] 图 1 是表示本发明的一实施方式的游戏机的概略结构的图。

[0017] 图 2 是表示卫星单元和与其组合的一台基站单元的立体图。

[0018] 图 3 是表示基站单元的游戏币的流向的图。

[0019] 图 4 是表示基站单元的游戏球的流向的图。

[0020] 图 5 是中心单元的立体图。

[0021] 图 6 是表示游戏机的控制系统的概略结构的图。

[0022] 图 7 是表示主机控制单元和基站控制单元为了进行支付率管理而执行的处理的流程图。

[0023] 图 8 是响应基站控制单元响应游戏币的投入而执行的游戏基本控制程序的流程图。

[0024] 图 9 是表示基站单元的监视器上显示的游戏画面的图。

[0025] 图 10 是表示图 9 的游戏画面内的宾果游戏部的详细的图。

[0026] 图 11 是表示卫星控制单元执行的卫星抽选程序。

[0027] 图 12 是表示主机控制单元执行的获奖概率判定程序的流程图。

[0028] 图 13 是表示主机控制单元保持的获奖次数数据的图。

[0029] 图 14 是表示基站控制单元响应卫星抽选的结果的通知而执行的宾果游戏程序的流程图。

[0030] 图 15 是用于说明宾果游戏的获奖行上的数值的排序法的图。

[0031] 图 16 是表示中心控制单元执行的中心抽选程序的流程图。

[0032] 图 17 是表示主机控制单元执行的大型投币（グランドスロット）抽选程序的流程图。

[0033] 图 18 是表示基站控制单元代替游戏基本控制程序执行的保费模式程序的流程图。

[0034] 图 19 是表示保费模式时显示在基站的监视器上的游戏画面的概略的图。

[0035] 图 20 是表示为了进行保费模式的终了判定而基站控制单元执行的保费模式终了控制程序的流程图。

具体实施方式

[0036] 参照图 1 ～图 5 说明本发明的游戏机 G 的结构的概略。图 1 是本发明的一实施方式的游戏机 G 的俯看图。游戏机 G 具有中心单元 CN、四台卫星单元 SA、16 台基站单元 ST。各卫星单元 SA 围绕中心单元 CN 而配置在中心单元 CN 下方，各卫星单元 SA 周围配置四个基站单元 ST。即，游戏机 G 具有以中心单元 CN 为中心，其周围配置四个卫星单元 SA，进而在各卫星单元 SA 的周围配置四个基站单元 ST 的结构。基站单元 ST 中，分别执行作为游戏介质利用游戏币的所谓的推动游戏以及与该推动游戏关联的数字抽选游戏。在卫星单元 SA 中，与基站单元 ST 中的数字抽选游戏的游戏结果相关联而执行卫星抽选。在中心单元 CN 中，与基站单元 ST 中的数字抽选游戏的游戏结果、或卫星单元 SA 中的卫星抽选的抽选结果相关联而进行中心抽选或大型投币抽选（グランドスロット）作为中心游戏。

[0037] 图 2 表示一台卫星单元 SA 和与其组合的一台基站单元 ST。基站单元 ST 具有：游戏者用于进行与游戏关联的操作的左右一对操作部 10；执行游戏币推动游戏的游戏区域部 12；用于将作为第一游戏介质的游戏币 M 供给游戏区域部 12 的游戏币供给部 13；用于将

作为第二游戏介质的游戏 球 B 投入游戏区域部 12 的游戏球投入部 14 ;用于将游戏球 B 送出到卫星单元 SA 的游戏球运送部 15 ;和用于显示游戏画面等的基站监视器 16。游戏区域部 12 具有储存游戏币 M 的主台 20 和副台 21,并且还具有在这些台 20、21 上前后滑动运动的推动台 22、23。在主台 20 和副台 21 上铺设储存游戏币 M。游戏区域部 12 由透明板等间隔壁包围,从而相对于外部被遮蔽。

[0038] 参照图 3,说明基站单元 ST 中的游戏币 M 的流向的概略。如果游戏者从设于操作部 10 上的游戏币投入口(未图示)投入游戏币 M,则该游戏币 M 经由游戏币滑槽 17 而向游戏币供给部 13 的游戏币斗 13a 的任一方落下。从游戏币斗 13a 开始,在游戏者投入游戏币之前,将游戏币 M 分别赋予配置在基站单元 ST 的左右的游戏币排出部 18 的各个上,这些游戏币 M 准备向游戏区域部 12 投入而分别保持在游戏币排出部 18 内。保持在游戏币排出部 18 上的游戏币 M 以与游戏者的游戏币 M 的投入同步的时刻向游戏币滑槽 19 送出,从该滑槽 19 将游戏币 M 投入副台 21 上。另外,滑槽 19 的朝向能够通过操作设置于操作部 10 的左右的杆 10a 而在左右方向上变化。

[0039] 投入游戏区域部 12 的游戏币 M 向副台 21 落下并储存在此,或者从副台 21 滚落到主台 20。储存在副台 21 上的游戏币 M 的组通过推动台 23 的往复运动而向前方(游戏者所在侧、以下相同)压出,从而游戏币 M 从副台 21 的前端压出,被压出的游戏币 M 从倾斜部 24 滑落而移动到主台 20,储存在此。储存在主台 20 上的游戏币 M 的组通过推动台 22 的往复运动而向前方压出,从而游戏币 M 落到主台 20 的周围。落下的游戏币 M 被图 2 所示的提升斗 25 回收。并且,与从主台 20 的前端落下的游戏币 M 相同数目的游戏币 M 作为游戏者获得的游戏币从提升斗 25 向操作部 10 间的游戏币赋予部 11 赋予。游戏者位于覆盖游戏区域部 12 的间隔壁的外部而能够接收向此赋予的游戏币 M。

[0040] 返回图 2,倾斜部 24 上设置有作为使游戏币 M 通过(落下)的开孔 (checker) 多个开口部 24a、24b、24c。如果在倾斜部 24 滑落的途中的游戏币 M 向任一个开口部 24a、24b、24c 落下,则该游戏币 M 的通过被未图示的传感器检测出,将该检测信号作为触发手段而在基站监视器 16 上 开始数字抽选游戏。数字抽选游戏是比赛在基站监视器 16 上以一横列并列显示的三个标记(图标、记号、数字等)的组合是否符合规定的命中的投币游戏的一种。作为该数字抽选游戏的命中之一准备“游戏球”。例如游戏球的图标凑齐三个的情况下中选“游戏球”的功能。中选该功能的情况下,游戏球 B 从游戏球投入部 14 向主台 20 投入。关于游戏球 B 向游戏球投入部 14 的供给在后面论述。另外,本实施方式中,作为游戏球 B 设有种类不同的普通游戏球 B1 和特殊游戏球 B2。没有区分它们的必要时表记为游戏球 B。

[0041] 投入主台 20 上的游戏球 B 通过推动台 22 的往复运动而与游戏币 M 一起向主台 20 的前方逐渐压出。如果游戏球 B 从主台 20 的前端落下,则该落下的游戏球 B 通过游戏球运送部 15 向卫星单元 SA 运送。图 4 表示游戏球运送部 15 的游戏球 B 的运送路径。从主台 20 落下的游戏球 B 经由游戏球通道 26 而进入游戏球升降机 27。游戏球升降机 27 一边沿斜坡 28 使进入的游戏球 B 上升,一边运送到斜坡 28 的终端(上端)。在卫星单元 SA 中,使用运送到斜坡 28 的终端的游戏球 B 执行卫星抽选。

[0042] 如图 2 所示,卫星单元 SA 具有 :宾果台 (bingo stage)30 ;设置在该宾果台 30 的外周的游戏球托架 40 ;配置在宾果台 30 的周围的一对游戏球供给机构 50A、50B ;隔着宾果台 30 而配置在游戏球供给机构 50A、50B 的相反侧的一对游戏球投入机构 60A、60B。宾果

台 30 通过未图示的驱动机构而以垂直方向的轴线为中心向一方向旋转驱动。宾果台 30 的上面通过环状的围栏 31 区分为外周部 32A 和内周部 32B。各部 32A、32B 上以贯通宾果台 30 的方式设有具有游戏球 B 能够通过的程度的直径的圆形的获奖袋 32a、33a。分别在外周部 32A 上设置 10 个获奖袋 32a，在内周部 32B 上设置 5 个获奖袋 33a。在各个获奖袋 32a、33a 上分配构成卫星抽选的选择项的序号或图标。在外周部 32A 的获奖袋 32a 上择一地分配 1 ～ 9 的数值和“JP 机会”的文字。另外，本说明书中，“JP”是指大奖即中头彩的略语。另一方面，在内周面 32B 的三个获奖袋 33a 上 1 ～ 9 数值被每三个而被适当组合进行分配，剩余的两个获奖袋 32a 上分配“JP 机会”的文字。

[0043] 游戏球托架 40 能够沿着宾果台 30 的外周移动。游戏球托架 40 分别 执行游戏球 B 从游戏球供给机构 50A、50B 向各基站单元 ST 的游戏球投入部 14 的运送、游戏球 B 从各基站单元 ST 的游戏球运送部 15 向游戏球投入机构 60A、60B 的运送。通过宾果台 30 的获奖袋 32a、33a 的游戏球 B 根据其种类而被选择性地导向游戏球供给机构 50A、50B 的下部。例如，分别将普通游戏球 B1 导向游戏球供给机构 50A，特殊游戏球 B2 导向游戏球供给机构 50B。游戏球供给机构 50A、50B 分别将导入的游戏球 B 装入螺旋进给器 51 而向上方移送，到达螺旋进给器 51 的上端的游戏球 B 从排出部 52 一个一个赋予。与来自排出部 52 的游戏球 B 的赋予相关地使游戏球托架 40 向出部 52 的正下方移动，从而从游戏球排出部 52 排出的游戏球 B 转移到游戏球托架 40 的叉部 41。从游戏球供给机构 50A、50B 接收游戏球 B 的游戏球托架 40 沿宾果台 30 的外周移动至应输送该游戏球 B 的基站单元 ST 的游戏球投入部 14，之后，通过使叉部 41 向外侧倾斜而将游戏球 B 向游戏球投入部 14 的斜坡 14a 的上端赋予。被赋予的游戏球 B 在斜坡 14a 上滑落，经由投入位置选择结构 14b 而投入到主台 20 的任意位置。

[0044] 另一方面，在游戏球 B 被送出到基站单元 ST 的游戏球运送部 15 的情况下，游戏球托架 40 向送出该游戏球 B 的游戏球运送部 15 的斜坡 28 的内侧移动，从斜坡 28 接收游戏球 B，之后，将游戏球 B 运送到游戏球投入机构 60A 或 60B 的位置。游戏球托架 40 运送游戏球 B 到投入机构 60A、60B 的哪一个上与游戏球 B 的种类相关。例如，普通游戏球 B1 的情况下，游戏球托架将游戏球 B1 运送至游戏球投入机构 60A，另一方面，特殊游戏球 B2 的情况下，游戏球托架 40 将游戏球 B2 运送至游戏球投入机构 60B。

[0045] 游戏球投入机构 60A、60B 分别具有游戏球提升器 61 和游戏球引导器 62。游戏球提升器 61 能够在上下方向往复运动。从游戏球托架 40 向游戏球投入机构 60A 运送普通游戏球 B1 的情况下，该游戏球投入机构 60A 的游戏球提升器 61 下降，之后，游戏球托架 40 的叉部 41 向游戏球提升器 61 侧倾斜而从游戏球托架 40 向游戏球提升器 61 转移游戏球 B1。接收游戏球 B1 的游戏球提升器 61 上升至游戏球引导器 62 的上端，之后，朝向游戏球引导器 62 倾斜形成朝下斜度。由此，普通游戏球 B1 向游戏球引 导器 62 转移。转移到游戏球引导器 62 的普通游戏球 B1 从游戏球引导器 62 的前端向宾果台 30 的外周部 32 投入。在从游戏球托架 40 向游戏球投入机构 60B 运送特殊游戏球 B2 的情况下，游戏球投入机构 60B 的游戏球提升器 61 下降，从游戏球托架 40 向游戏球提升器 61 转移游戏球 B2，之后，游戏球提升器 61 与游戏球投入机构 60A 同样地动作，特殊游戏球 B2 向游戏球投入机构 60B 的游戏球引导器 62 转移。转移到游戏球引导器 62 的特殊游戏球 B2 从游戏球引导器 62 的前端向宾果台 30 的内周面 33 投入。

[0046] 中心单元 CN 如图 5 所示，具有中心监视器 70、大轮盘 71 和大游戏球投入机构 72。大轮盘 71 通过未图示的驱动机构而在一方向上以规定速度被旋转驱动。在大轮盘 71 的周围设有多个获奖袋 71a。在各获奖袋 71a 上作为命中分配游戏币 M 的个数（或倍数）或各种游戏模式。如果中心游戏开始，则大轮盘用的大游戏球 73 从游戏球投入机构 72 向大轮盘 71 的外周投入。该大游戏球 73 伴随着大轮盘 71 的旋转而在大轮盘 71 的外周摆动，同时进入任一个获奖袋 71a 中。将与该大游戏球 73 进入的获奖袋 71a 对应的特惠给予游戏者。

[0047] 另外，基站单元 ST、卫星单元 SA 以及中心单元 CN 的各自上设有电饰装置和音响装置作为用于激起游戏气氛的演出装置。作为电饰装置，例如在基站上沿从投入游戏币 M 后而至向游戏区域部 12 排出的移动路径而设有多个 LED。在卫星单元 SA 上设有灯体而从宾果台 30 的下方得到以宾果台 30 的旋转轴线为中心的环状的灯饰。中心单元 CN 的大轮盘 71 的获奖袋 71a 由多个 LED 镶边。作为音响装置设有扬声器，从该扬声器适当输出效果音和 BGM（背景音乐）。如图 1 所示，在游戏机 G 的各卫星单元 SA 间设有间隔片 SP。各间隔片 SP 之下设有可动灯 L 和秀场用扬声器。

[0048] 接着，说明游戏机 G 的控制系统的结构。如图 6 所示，在游戏机 G 上作为控制该游戏机 G 的动作的计算机单元分别设置有：主机控制单元 100、主机 PC（其中 PC 是个人电脑的略语，以下同样）110、中心 PC 120、中心控制单元 130、卫星控制单元 140 以及基站控制单元 150。卫星控制单元 140 作为卫星单元 SA 的构成要素在各卫星单元 SA 上各设置一个，基站控制单元 150 作为基站单元 ST 的构成要素在各基站单元 ST 上各设置一个。即，在游戏机 G 的整体上设有四台卫星控制单元 140、和 16 台基 站控制单元 150。这些单元 110 ～ 150 经由 LAN 回路 160 相互连接，从而能够相互交换各种游戏或抽选的控制所必须的信息。另外，LAN 回路 160 可以是在适当位置设置集线器 (hub) 的所谓星形连接。

[0049] 主机控制单元 100 担当游戏机 G 的全体管理、综合控制等，主机 PC110 控制游戏机 G 的主体演出部 111 的动作。在主体演出部 111 中，例如上述的可动灯 L 或间隔片 SP 上的扬声器等不属于中心单元 CN、卫星单元 SA 以及基站单元 ST 的任一个的演出装置包含在主体演出部 111 中。中心 PC120 担当中心监视器 70 的显示控制。

[0050] 中心控制单元 130 基于传感器组 131 检测出的中心单元 CN 的状态而操作中心驱动部 132 和中心演出部 133，从而分别控制中心游戏的执行和利用中心单元 CN 的游戏上的演出。传感器组 131 中含有检测大游戏球 73 有无向大轮盘 71 的各获奖袋 71a 获奖的获奖传感器。例如，能够利用接近开关、反射型或透过型的光传感器等作为获奖传感器。中心驱动部 132 含有用于旋转驱动大轮盘 71 的监视器等的驱动装置、用于驱动大游戏球投入机构 72 的促动器等。在中心演出部 133 中含有中心单元 CN 固有的灯体、扬声器等演出装置。

[0051] 卫星控制单元 140 基于传感器组 141 检测出的卫星单元 SA 的状态而操作卫星驱动部 142 和卫星演出部 143，从而分别控制卫星抽选的执行、游戏球 B 的运送、以及利用卫星单元 SA 的游戏上的演出。传感器组 141 含有检测宾果台 30 的获奖袋 32a、33a 的各自中有无游戏球 B 通过的获奖传感器、检测游戏球托架 40 的周向的位置的托架位置传感器。获奖传感器例如能够利用接近开关、或者透过型或反射型的光传感器。在卫星驱动部 142 中含有：旋转驱动宾果台 30 的电机等驱动装置、沿宾果台 30 的外周驱动游戏球托架 40 的促动器、操作游戏球托架 40 的叉部 41 的促动器、分别驱动游戏球供给机构 50A、50B 的螺旋进给

器 51 和游戏球排出部 52 的促动器、升降驱动游戏球投入机构 60A、60B 的游戏球提升器 61 的促动器等。在卫星演出部 143 中含有卫星单元 SA 固有的灯体、扬声器等演出装置。

[0052] 基站控制单元 150 中，传感器组 151 基于基站单元 ST 的状态而操作基站驱动部 152 和基站演出部 153，从而分别控制应由基站单元 ST 执行 的推动游戏和数字抽选游戏以及利用基站单元 ST 的游戏上的演出。另外，基站控制单元 150 也担当基站监视器 16 的显示控制。在传感器组 151 中含有与游戏币 M 的检测相关的游戏币传感器组、与游戏球 B 的检测相关的游戏球传感器组、对杆 10a、推动台 22、23 等可动部分的位置进行检测的位置传感器组。

[0053] 游戏币传感器组中含有：检测从游戏币投入口投入游戏币 M 的游戏币投入传感器、检测从游戏币排出部 18 排出游戏币 M 的游戏币排出传感器、检测游戏币向作为开孔的开口部 24a ～ 24c 落下的开孔传感器、检测从主台 20 的前端落下的游戏币 M 的落下游戏币传感器、检测从提升斗 25 向游戏币赋予部 11 赋予的游戏币 M 的游戏币赋予传感器等。这些传感器可以与公知的游戏币游戏机的游戏币传感器同样地使用接近开关、光传感器、微型开关等。另外，在游戏球传感器组中含有检测从游戏球投入部 14 投入游戏球 B 的游戏球投入传感器、检测从主台 20 落下而过渡到游戏球运送部 15 上的游戏球 B 的游戏球落下传感器等。游戏球落下传感器也起到作为判断游戏球 B 的种类即落下的游戏球 B 与普通游戏球 B1 或特殊游戏球 B2 的哪一个相当的传感器的功能。游戏球 B 的种类的判别能够通过使用根据游戏球 B1、B2 的不同而输出不同的信号的传感器作为游戏球落下传感器来实现。例如，以游戏球 B1、B2 的任一方为树脂制、以另一方为金属制的情况下，能够利用金属传感器来判别游戏球 B1、B2 的种类。游戏球 B1、B2 的反射率不同时，可以利用反射型的光传感器作为游戏球落下传感器，而根据该传感器的输出信号的强度判别游戏球 B 的种类。通过由游戏球落下传感器判别游戏球 B 的种类，从而能够确定游戏球托架 40 要运送游戏球 B 的游戏球投入机构 60A、60B。

[0054] 在基站驱动部 152 中含有：分别游戏币斗 13a、提升斗 25 的驱动装置、实现游戏币排出部 18 的游戏币排出动作的促动器、使推动台 22、23 往复运动的电机等驱动装置、操作游戏球投入部 14 的投入位置选择机构 14b 的促动器、驱动游戏球运送部 15 的游戏球升降机 27 的驱动装置等。在基站演出部 153 中含有基站单元 ST 固有的灯体、扬声器等演出装置。

[0055] 接着，参照图 7 ～图 20 说明由游戏机 G 执行的各种处理。首先，说明游戏机 G 的支付率的管理。本实施方式中的游戏机 G 中，通过各基站 控制单元 150 计算各基站单元 ST 的游戏币 M 的投入个数和赋予个数，并以适当的周期对基站单元 ST 计算支付率。在规定的计算期间内游戏币投入传感器检测的游戏币 M 的投入个数设为 NSTin，该期间内游戏币赋予传感器检测出的游戏币 M 的赋予个数设为 NSTout 时，求得后者除以前者的值 NSTout/NSTin 的百分比，从而能够取得计算期间内的基站单元 ST 的现状的支付率 POst。但是，在具有如下功能的游戏机 G 的情况下，即，将从游戏者存入的游戏币 M 的个数作为借款个数保持，在从借款个数进行的赋予和兑换中从游戏币排出部 18 向游戏区域部 12 投入游戏币 M，通过对借款个数的加算而处理游戏币 M 的赋予的游戏机 G 的情况下，需要分别将从借款个数的减算量加入投入个数 NSTin，将对借款个数的加算量加入赋予个数 NSTout 而求得支付率 POst。

[0056] 本实施方式的游戏机 G 中，以使各基站单元 ST 的支付率 POst 适当地被均匀化的方式，在主机控制单元 100 和各基站控制单元 150 中分别关联地执行图 7 所示的处理。即，主机控制单元 100 以适度的周期执行整体支付率管理程序，与此同步地，各基站控制单元 150 执行各自支付率管理程序。当这些程序开始时，首先，基站控制单元 150 在步骤 S11 中将自身计算的支付率 POst 通知给主机控制单元 100。主机控制单元 100 接收此而在步骤 S21 中取得各基站单元 ST 的支付率 POst，接下来在步骤 S22 中计算整体的支付率 POall，将其计算结果通知各基站控制单元 150。整体支付率 POall 作为一例可以是各基站单元 ST 的支付率 POst 的单纯平均值。

[0057] 基站控制单元 150 在步骤 S12 中取得来自主机控制单元 100 的支付率 POall，在接下来的步骤 S13 中基于自身的支付率 POst 和整体的支付率 POall 之差，确定自身的基站单元 ST 的目标支付率 POsttgt。在各基站控制单元 150 中预先设定标准的目标支付率 POsttgt 作为初始值。并且，各基站控制单元 150 适度调整数字抽选游戏的中选概率（命中成立的概率）等，以控制自身计算的支付率 POst 朝向该初始值的目标支付率 POsttgt。另外，基站控制单元 150 在步骤 S13 中当自身的支付率 Post 和整体的支付率 POall 之差超过容许范围而扩大的情况下，修正目标支付率 POsttgt 而使该差值减少。例如，当自身的支付率 POst 比整体的支付率 POall 高的情况下，将目标支付率 POsttgt 设定为低于初始值。这样，通过改变目标支付 率 POsttgt，从而能够抑制基站单元 ST 间的支付率 POst 的不均。

[0058] 接着参照图 8 说明基站单元 ST 中的游戏的控制。各基站单元 ST 中，推动台 22、23 以规定的周期反复进行往复运动，同时根据从游戏币投入口的游戏币 M 的投入而向游戏区域部 12 投入游戏币 M 并执行游戏币推动游戏。图 8 是表示基站控制单元 150 响应从该游戏币投入口投入游戏币 M 的检测而执行游戏基本控制程序的流程图。图 8 的游戏基本控制程序中，基站控制单元 150 首先在步骤 S101 中执行为了将游戏币 M 投入游戏区域部 12 所必要的处理。这时的游戏币 M 的流向参照图 3 所说明那样。

[0059] 在接下来的步骤 S102 中，基站控制单元 150 判别游戏币 M 是否进入作为开孔的开口部 24a ～ 24c 的任一个。在进入开孔的情况下，基站控制单元 150 进入步骤 S103，开始数字抽选游戏的投币抽选（スロット抽選）。即，基站控制单元 150 将图 9 所示的游戏画面 200 显示在基站监视器 16 上，使用随机数抽选要显示在该游戏画面 200 上以一横列并列配置的可变显示部 201a、201b、201c 的各个上的图标。图标的确定顺序可以基于与通常的投币机的顺序同样的控制规则进行。并且，一边对可变显示部 201a、201b、201c 的各个给予规定的演出效果（动画等）一边将被抽选的图标显示于其上。另外，在游戏画面 200 上也设置宾果游戏部 210，关于此后述。

[0060] 投币抽选结束后，基站控制单元 150 进入步骤 140，判别由投币抽选确定的三个图标的组合是否为不中（外れ役），当为不中的情况下结束这次的程序。另一方面，在步骤 S104 中不是不中的情况下，即投币抽选中命中成立的情况下，基站控制单元 150 进入步骤 S105 以下而执行与命中的种类对应的处理。即，基站控制单元 150 首先判别步骤 S107 中“游戏球”的命中是否成立。在“游戏球”的命中成立的情况下，基站控制单元 150 进入步骤 S106 而执行普通游戏球 B1 的向游戏区域部 12 的赋予（投入）。即，相对于卫星控制单元 140 而要求普通游戏球 B1 的赋予。卫星控制单元 140 根据该要求而从游戏球供给机构 50A 排出普通游戏球 B1，将其通过游戏球托架 40 而向基站单元 ST 的游戏球投入部 14 的斜坡

14a 上赋予。基站控制单元 150 与该普通游戏球 B1 的赋予同步地使游戏球投入部 14 的投入位置选择机构 14b 动作，从而使普通游戏球 B1 投入游戏区域部 12 的适当位置。当普通游戏球 B1 的投入结束时，基站控制单元 150 能够结束 这次的程序。

[0061] 在步骤 S105 中“游戏球”的命中未成立的情况下，基站控制单元 150 进入步骤 S107，由投币抽选判别“通常图标”的命中是否成立。在“通常图标”的命中的情况下，基站控制单元 150 进入步骤 S108 而执行从游戏币供给部 13 向游戏区域部 12 供给与“通常图标”的命中对应的多个游戏币 M 的处理。以下，游戏币 M 的赋予意味着从提升斗 25 向游戏币赋予部 11 赋予游戏币 M，游戏币 M 的供给意味着从游戏币供给部 13 向游戏区域部 12 供给游戏币。从游戏币供给部 13 的游戏币 M 的供给也可以仅是经由游戏币排出部 18 和游戏币滑槽 19 的路径，但是在一时刻大量的游戏币 M 供给游戏区域部 12 时也可以经由其他路径供给游戏币 M。

[0062] 在接下来的步骤 S109 中，基站控制单元 150 将投币抽选的模式设定为通常的模式，之后，结束这次的程序。投币抽选的模式后述。在步骤 S107 中“通常图标”的命中未成立的情况下，基站控制单元 150 进入步骤 110，判别“概率变动图标”的命中是否成立。在“概率变动图标”的命中成立的情况下，基站控制单元 150 进入步骤 S111，将与“概率变动图标”对应的多个游戏币 M 供给游戏区域部 12。在接下来的步骤 S112 中，基站控制单元 150 将投币抽选的模式设定为概率变动模式，之后结束这次的程序。所谓概率变动模式是在投币抽选中，与通常模式相比提高了命中成立的概率的模式。即，若“概率变动图标”的命中成立，则在步骤 S112 中开始概率变动模式，或者继续同一模式。并且，在概率变动模式中“通常图标”的命中成立的情况下，通过步骤 S109 的处理结束概率变动模式。

[0063] 在步骤 S110 中“概率变动图标”的命中未成立的情况下，基站控制单元 150 进入步骤 S113，判别“宾果特征”的命中是否成立。“宾果特征”的命中未成立的情况下，基站控制单元 150 进入步骤 S114，执行宾果卡特征的设定处理。宾果卡特征设定处理是通过改变将由卫星单元 SA 执行的卫星抽选和图 9 的宾果游戏部 210 显示的宾果卡 211 组合执行的宾果游戏中的游戏者的特惠，从而改变与游戏币 M 的赋予个数相关的游戏者的期待值的处理。以下说明该点。

[0064] 图 10 放大表示宾果游戏部 210。在宾果游戏部 210 中显示宾果卡 211。宾果卡 211 具有将 9 个堆块以三行三列的矩阵状排列的结构，在各堆块上 适当配置 1 ～ 9 数值。这些数值与给予卫星单元 SA 的宾果台 30 的获奖袋 32a、33a 的数值对应。如果在卫星抽选中游戏球 B 落下到获奖袋 32a 或 33a 的任一个上，则给予该获奖袋 32a、33a 的数值有效。宾果卡 211 的纵向、横向或对角线方向上并列三个有效数值，从而宾果成立，在胜率（ォッズ）显示器 212 上显示的个数的游戏币被供给游戏区域部 12。宾果卡 211 的左边和下边设有宾果特征显示区域 213。宾果特征显示区域 213 上分别与宾果卡 211 的横向的行、纵向的行和对角线方向的行对应地设有特征显示部 214a ～ 214h。这些特征显示部 214a ～ 214h 上显示，当对应的行上宾果成立即三个有效数值并列时，除供给胜率显示区域 212 上显示的个数的游戏币 M 以外，与还要给予游戏者的特惠相对应的图标。这些特惠都直接或间接与向游戏者赋予游戏币相关，并且这些特惠对支付率的影响相互不同。本实施方式中，作为特惠准备有 :向胜率显示区域 212 显示的游戏币个数加上奖励个数、向游戏区域部 12 投入普通游戏球 B1 或特殊游戏球 B2、给予“JP 机会”等。在图 10 的例子中，在特征显示部 214a、

214e 上表示特殊游戏球 B2 的投入的图标、特征显示部 214b、214d、214f、214h 上表示普通游戏球 B1 的投入的图标、在特征显示部 214c 上表示给予“JP 机会”的图标分别出现。因此，例如在宾果卡 211 的最上行上有效数值在横向并列三个的情况下，伴随着宾果成立而向游戏区域部 12 投入特殊游戏球 B2。

[0065] 图 8 的步骤 S114 中的宾果卡特征设定处理中，新追加或修正要显现在特征显示部 214a ～ 214h 的任一个上的图标（特惠），从而使宾果成立时游戏者获得的特惠变化。由此，能够控制游戏币的支付率。例如，现实的支付率 Post 比目标支付率 POsttgt 低时，预先准备的多个特惠中、对向提高支付率的方向的影响更大的特惠、换言之与更多的游戏币的赋予相关的特惠比其他特惠优先选择，从而能够更快地将支付率 POst 收敛在目标支付率 POsttgt。相反，现实的支付率 POst 比目标支付率 POsttgt 高时，预先准备的多个特惠中、对向提高支付率的方向的影响更小的特惠、换言之游戏币的赋予量相对少的特惠比其他特惠优先选择，从而能够更快地将支付率 POst 收敛在目标支付率 POsttgt。这些特惠的选择例如预先将各特惠对支付率的影响的大小定量化，并根据该定量化后的值，基本上设定选择各 特惠的概率，在欲要向提高支付率的方向上控制的情况下，使对支付率的影响（其中对提高的方向的影响）更大的特惠的选择概率比基本设定高，相反在欲要向降低支付率的方向上控制的情况下，对支付率的影响更小的特惠的选择概率比基本设定高即可。步骤 S114 中如果特征设定处理结束，则基站控制单元 150 能够结束这次的程序。

[0066] 在图 8 的步骤 S113 中“宾果特征”的命中未成立的情况下，基站控制单元 150 进入步骤 S115，判别“直接卫星（ダイレクトサテライト）”的命中是否成立。在“直接卫星”的命中成立的情况下，基站控制单元 150 进入步骤 S123。另一方面，在“直接卫星”的命中未成立的情况下，基站控制单元 150 进入步骤 S116，识别为“直接中心”的命中。在接下来的步骤 S123 中，基站控制单元 150 对中心控制单元 130 要求中心抽选的执行，之后结束这次的程序。另外，这种情况下，游戏球 B 未运送到游戏球运送部 15，所以从游戏球供给机构 50A 向游戏球托架 40 赋予游戏球 B1，并将该游戏球 B1 运送到游戏球投入机构 60A 而执行卫星抽选。

[0067] 在图 8 的步骤 S102 中游戏币 M 未进入开孔的情况下，基站控制单元 150 进入步骤 S120，判别游戏球 B 是否从主台 20 落下。若游戏球 B 未落下，则结束这次的程序。另一方面，在游戏球 B 落下的情况下，基站控制单元 150 进入步骤 S121，判别落下的游戏球 B 是否为特殊游戏球 B2。游戏球 B 的种类的判别如关于图 6 的传感器组 151 的说明那样。落下的游戏球 B 为特殊游戏球 B2 的情况下，基站控制单元 150 进入步骤 S122，确定应在宾果台 30 的内周部 33 执行卫星抽选。另一方面，落下的游戏球 B 不是特殊游戏球 B2 的情况下，基站控制单元 150 进入步骤 S123，确定应在宾果台 30 的外周部 32 执行卫星抽选。判别要执行卫星抽选的区域后，基站控制单元 150 进入步骤 S124，对卫星控制单元 140 要求卫星抽选。在这种情况下，基站控制单元 150 也向卫星控制单元 140 提供指定应在外周部 32 或内周部 33 的哪一个执行卫星抽选的信息。卫星抽选的要求后，基站控制单元 150 结束这次的程序。另外，卫星抽选的要求的同时，基站控制单元 150 控制游戏球运送部 15 的动作而使落下的游戏球 B 被运送到斜坡 28 的终端。

[0068] 图 11 是表示响应来自基站控制单元 150 的卫星抽选的要求而卫星控 制单元 140 执行的卫星抽选程序的流程图。在卫星抽选程序中，卫星控制单元 140 首先在步骤 S201 中

根据从基站控制单元 150 提供的信息判别要由外周部 32 或内周部 33 的哪一个执行卫星抽选。要由外周部 32 执行的情况下，卫星控制单元 140 进入步骤 S202，控制游戏球投入机构 60A 的动作，以使由基站单元 ST 的游戏球运送部 15 运送的游戏球 B（这种情况下为普通游戏球 B1）从游戏球投入机构 60A 投入外周部 32。另一方面，要由内周部 33 执行卫星抽选的情况下，卫星控制单元 140 进入步骤 S203，控制游戏球托架 40 和游戏球投入机构 60B 的动作，以使由基站单元 ST 的游戏球运送部 15 运送的游戏球 B（这种情况下为特殊游戏球 B2）从游戏球投入机构 60B 投入内周部 33。

[0069] 游戏球 B 的投入后，卫星控制单元 140 进入步骤 S204，根据传感器组 141 中含有的获奖传感器的检测信号来读取被投入的游戏球 B 落到了哪个获奖袋 32a（或 33a）中。在接下来的步骤 S205 中，卫星控制单元 140 判别游戏球 B 落下的获奖袋 32a（或 33a）是否为 JP 机会袋即赋予“JP 机会”的文字的获奖袋。并且，JP 机会袋的情况下，卫星控制单元 140 进入步骤 S206，对中心控制单元 130 要求中心抽选。获奖袋不是 JP 机会袋的情况下，略过步骤 S206。

[0070] 在接下来的步骤 S207 中，卫星控制单元 140 相对于主机控制单元 100 和基站控制单元 150（其中，采用要求卫星抽选的基站控制单元 150），通知游戏球 B 落下的获奖袋 32a（或 33a）的序号或文字。该通知后，卫星控制单元 140 结束卫星抽选程序。

[0071] 图 12 是表示主机控制单元 100 对应来自卫星控制单元 140 的获奖袋的序号或文字（以下以序号代表）的通知而执行的获奖概率判定程序的流程图。该程序中，宾果台 30 的各获奖袋 32a、33a 的游戏球 B 的落下的概率（游戏球 B 的易入度）受机械误差等影响不均匀，所以要把握该概率的不均而将其反映在游戏的控制中执行。该程序中，主机控制单元 100 首先，在步骤 S301 与来自卫星控制单元 140 的获奖袋序号的通知对应地更新获奖次数数据。获奖次数数据例如图 13 所示是使给予获奖袋 32a、33a 的获奖袋的序号（1 ～ 9 的数值和“JP”）和对各序号的获奖次数 N1 ～ N9、Njp 对应而存储的数据。获奖次数为适当的采样期间（例如过去 1000 次的抽 选次数 0 内的次数。例如由卫星抽选而给予序号 1 的获奖袋 32a 收到游戏球 B1 获奖的意思的通知的情况下，袋序号 1 的获奖次数 N1 上加 1，并且从与采样期间内最旧的抽选机会对应的袋序号 x（x 为 1 ～ 9 的哪一个或 JP）的获奖次数 Nx 减 1。

[0072] 接着，主机控制单元 100 在步骤 S302 中计算每个袋序号的获奖概率。该计算是以采样期间内的抽选次数除每个各袋序号的获奖次数 N1 ～ N9、Njp 的值。另外，与“JP 机会”对应的袋序号 JP 的获奖概率的计算可以省略。接着，在步骤 S302 中主机控制单元 100 对基站控制单元 150 通知被计算的袋序号每个的获奖概率，之后，结束这次的程序。另外，在步骤 S303 中作为通知目的地的基站控制单元 150 是与含有通知卫星抽选的结果的卫星控制单元 140 的卫星单元

[0073] SA 组合的四台基站单元 ST 的控制单元 150。即，获奖概率判定程序以卫星单元 SA 和与其组合的四台基站单元 ST 为一个单位，区别该每个单位进行执行。

[0074] 图 14 是表示基站控制单元 150 从卫星控制单元 140 通知获奖袋的序号的情况下执行的宾果游戏程序的流程图。宾果游戏程序中，基站控制单元 150 首先在步骤 S131 中，将与从卫星控制单元 140 通知的获奖袋 32a 或 33a 的序号同一的数值在宾果卡 211 上有效化。其中，获奖袋为“JP 结合”的情况下不进行有效化。

[0075] 在接下来的步骤 S132 中，基站控制单元 150 判别宾果卡 211 中是否宾果成立、即三个游戏数值并列一列。宾果成立的情况下，基站控制单元 150 进入步骤 S133，作为对宾果成立的奖赏，将宾果 WIN 个数和重复 WIN 个数合计的个数的游戏币 M 供给游戏区域部 12。在此，宾果 WIN 个数是图 10 的胜率显示区域 212 显示的个数。重复 WIN 个数是图 10 的重复个数显示部 215 显示的个数。关于重复 WIN 个数进行后述。另外，在步骤 S133 中，基站控制单元 150，将与图 10 的宾果游戏部 210 的特征显示部 214a ～ 214h 中宾果成立的行或列（以下称其为获奖行）的显示部上出现的图标对应的特惠给予游戏者。本实施方式中，例如给予游戏币的赋予个数的加算、游戏球 B 的投入、“JP 机会”的给予等特惠。“JP 机会”的给予与图 12 的处理从步骤 S205 向步骤 S206 前进的情况同样地，是中心抽选 的要求。

[0076] 在接下来的步骤 S135 中，基站控制单元 150 重置获奖行上的特征，即消减与该获奖行对应的特惠。之后，基站控制单元 150 进入步骤 S136，取得从主机控制单元 100 通知的各袋序号的获奖概率。在接下来的步骤 S137 中，基站控制单元 150 参照袋序号的获奖概率以及支付率 Post 和目标支付率 POsttgt 的差值，同时执行获奖行上的数值的排序（並び替ぇ）。例如图 15 所示，宾果卡的中央的行成为获奖行，该获奖行上的数值为 7、6、4，并且考虑到与这些数值对应的获奖袋序号的获奖概率 P7、P6、P4 存在 P7 ＞ P6 ＞ P4 的大小关系的情况。步骤 S137 的排序处理中，再次设定配置在该获奖行上的三个数值的并列顺序。宾果卡的中央的堆块（マス）为纵向、横向以及对角线方向的任一个行上能够含有的堆块，在此配置获奖概率高的数值的情况下，在与配置获奖概率低的数值的情况的比较中，宾果成立的概率相对提高。因此，步骤 S137 的排序中，目标支付率 POsttgt 比现实的支付率充分高的情况下，中央的堆块配置获奖概率最高的数值即 7，其他数值分配为左右的堆块。由此使宾果成立的概率上升。另一方面，目标支付率 POsttgt 比现实的支付率 Post 充分低的情况下，在中央的堆块配置获奖概率最低的数值即 4，其他数值分配为左右的堆块。由此，宾果成立的概率降低。这样，与获奖概率对应地实施数值的排序而使宾果成立的概率变化，从而能够使支付率 Post 朝向目标支付率 POsttgt 尽快变化。

[0077] 返回图 14 继续说明。实施获奖行的数值的排序后，基站控制单元 150 结束这次的程序。另外，排序后的获奖行的各数值变为无效化的初始状态。另一方面，在步骤 S132 中宾果为成立的情况下，基站控制单元 150 进入步骤 S140，判别获奖袋序号是否为重复（リピート）。通过卫星抽选通知的数值已经在宾果卡 211 上有效化的情况下判定为重复。判定为重复的情况下，哭着哭着 150 进入步骤 S141，使重复步骤增加 1 步骤。即，将图 10 的重复个数显示部 215 显示的重复 WIN 个数变更为更大的值。在图 10 的例子中，重复 WIN 个数 1 次时 10 个，2 次时 20 个，3 次时 40 个而逐渐增加。宾果成立时，与重复次数对应的重复 WIN 个数的游戏币供给游戏区域部 129 参照步骤 S133)。

[0078] 在接下来的步骤 S142 中，基站控制单元 150 执行普通游戏球 B1 的向 游戏区域部 12 的赋予。该处理可以与图 8 的步骤 S106 同样。普通游戏球 B1 赋予后，基站控制单元 150 结束这次的程序。在步骤 S140 中不是重复的情况下，基站控制单元 150 进入步骤 143，而执行规定次数的游戏币 M 的供给，之后结束这次的程序。

[0079] 图 16 是表示响应中心抽选的要求而中心控制单元 130 执行的中心抽选程序的流程图。中心抽选除了图 8 的步骤 S117 或图 11 的步骤 S206 中被要求外，在图 14 的步骤 S133 所给予的宾果特征为“JP 机会”的情况也被要求。在中心抽选程序中，中心控制单元 130 首

先在步骤 S401 中执行中心抽选。即，使大轮盘 71 旋转，同时从大游戏球投入机构 72 投入大游戏球 73。在接下来的步骤 S402 中，中心控制单元 130 判别大游戏球 73 是否进入作为 JP 获得袋被定义的获奖袋 71a。另外，从大游戏球 73 的投入至游戏球进入需要相当的时间的情况下，也可以在大游戏球 73 的投入中暂时中断处理，以大游戏球 73 向大轮盘 71 的任一个的获奖袋 71a 的进入的检测作为触发手段而再次打开图 16 的处理。

[0080] 步骤 S402 中，判定大游戏球 73 向 JP 获得袋进入的情况下，中心控制单元 130 进入步骤 S403，相对于要求中心抽选的基站控制单元 150 而指示与 JP 中选对应的个数的游戏币的向游戏区域部 12 的供给。游戏币供给的指示后结束这次的程序。另外，从卫星控制单元 140 要求中心抽选的情况下，相对于该卫星控制单元 140 要求卫星抽选的基站控制单元 150 成为游戏币供给指示的通知目的地。另一方面在步骤 S402 中大游戏球 73 未进入 JP 获得袋的情况下，中心控制单元 130 进入步骤 S404，判别大游戏球 73 是否进入被定义为大型投币袋的获奖袋 71a。大游戏球 73 进入大型投币袋的情况下，中心控制单元 130 进入步骤 S405，对主机控制单元 100 要求大型投币抽选的执行，之后结束这次的程序。

[0081] 在步骤 S404 中大游戏球 73 未进入大型投币袋的情况下，中心控制单元 130 进入步骤 S406，与中心抽选对应的个数的游戏币 M 对游戏区域部 12 的供给指示基站控制单元 150。这种情况下的供给个数比步骤 S403 指示的个数充分少。也可以指示与大游戏球 73 进入的获奖袋 71a 的种类对应而不同的个数。游戏币供给指示的通知目的地与步骤 S403 的情况同样。游戏币供给的指示后，中心控制单元 130 结束这次的程序。

[0082] 图 17 是表示主机控制单元 100 响应来自中心控制单元 130 的大型投币抽选的要求（图 16 的步骤 S405）而执行的大型投币抽选程序的流程图。在大型投币抽选程序中，主机控制单元 100 首先在步骤 S501 中执行大型投币抽选。大型投币抽选与在基站单元 ST 的基站监视器 16 上执行的数字抽选游戏同样地，是通过三个图标的组合而竞赛命中的成否的投币抽选，但该游戏画面经由中心 PC120 而显示在中心监视器 70 上。大型投币抽选的图标的组合的确定、换言之大型投币抽选的中选概率的确定中，可以参照图 7 的处理计算的整体的支付率 POall。

[0083] 大型投币抽选的执行后，主机控制单元 100 进入步骤 S502，在大型投币抽选中判别“奖品模式（プレミアムモード）”的中选是否成立。“奖品模式”的中选成立的情况下，主机控制单元 100 进入步骤 503，对基站控制单元 150 要求向奖品模式移进。这种情况下的要求目的地是，相对于中心控制单元 130 要求在图 16 的步骤 S405 中要求大型投币抽选的作为契机的中心抽选的基站控制单元 150。向奖品模式的移进的要求后，主机控制单元 100 结束这次程序。

[0084] 步骤 S502 中，“奖品模式”的中选不出来的情况下，主机控制单元 100 进入步骤 S504，判别“卫星游戏”的中选是否成立。“卫星游戏”的中选成立的情况下，主机控制单元 100 进入步骤 S505，相对于要求中心抽选的卫星控制单元 140 要求规定的中心游戏的执行。该要求后，主机控制单元 100 结束这次程序。要求卫星游戏的执行的卫星控制单元 140 以规定的顺序执行卫星游戏，将与该游戏结果对应的游戏币 M 的供给相对于基站控制单元 150（与步骤 S503 的要求目的地同样）进行指示。

[0085] 在步骤 S504 中“卫星游戏”的中选未成立的情况下，主机控制单元 100 进入步骤 S506，判别“游戏币 WIN”的中选是否成立。当“游戏币 WIN”的中选成立的情况下，主机控

制单元 100 进入步骤 S507，相对基站控制单元 150 在 JP 个数（图 16 的步骤 S403 指示的供给个数）加算上与“游戏币 WIN”的中选对应的个数后的个数的游戏币的供给，对主机控制单元 150 进行指示。这种情况下的指示目的地也与步骤 S503 同样。游戏币供给的要求后，主机控制单元 100 结束这次的程序。

[0086] 步骤 S506 中“游戏币 WIN”的中选未成立的情况下，主机控制单元 100 进入步骤 S508，对中心控制单元 130 要求中心抽选的再次执行。接受此而由中心控制单元 130 再次执行图 16 的中心抽选。要求中心抽选的再次执行后，主机控制单元 100 结束这次的程序。

[0087] 图 18 是表示要求从主机控制单元 100 向奖品模式移进的情况下（图 17 的步骤 S503）基站控制单元 150 执行的奖品模式程序的流程图。该程序（routine）在游戏币 M 向游戏区域部 12 投入被检测出的情况下，代替图 8 的游戏基本控制程序而执行。即，奖品模式执行时不进行基于游戏基本控制程序的游戏控制。另外，执行奖品模式的情况下，代替图 9 所示的游戏画面 200，而将图 19 所示的游戏画面 220 显示在基站监视器 16 上。游戏画面 220 在设有横向三个可变显示部 201a、201b、201c 的点上与图 9 的游戏画面 200 是共用的，但是在画面上部代替宾果游戏部 210 而设置继续条件显示部 221 的点上是不同的。继续条件显示部 221 上以一横列并列显示 1 ～ 9 的数值，并且这些数值作为使奖品模式继续的数值以根据有效或无效而不同的方式显示。图 19 中对有效数值赋予○，对无效的数值赋予 ×。

[0088] 在奖品模式过程中，基站控制单元 150 首先在步骤 S151 中执行游戏币投入处理，在接下来的步骤 S151 中判别游戏币 M 是否向开孔获奖。游戏币 M 进入开孔的情况下，基站控制单元 150 进入步骤 S153，实施在基站监视器 16 上执行的作为数字抽选游戏的投币抽选。这时的中选仅限定在同一数值凑齐三个的情况。另外，中选概率比图 8 的步骤 S103 的设定得高。在接下来的步骤 S154 中，基站控制单元 150 判定投币抽选所得的投币的组合是否未偏离功能，若为偏离功能则结束这次的程序。

[0089] 另一方面，在步骤 S154 中不是偏离的情况下，基站控制单元 150 进入步骤 S155，执行与投币抽选中处理的中选对应的个数的游戏币 M 向游戏区域部 12 的供给。在接下来的步骤 S156 中，基站控制单元 150 切换中选序号即与 3 个凑齐的数值相关的有效、无效。例如，如图 19 所示数值凑齐三个而处理中选的情况下，切换该数值 3 的有效、无效。例如图 19 中，在继续条件显示部 221 中，对数值 3 赋予○，从而数值 3 为有效，所以数值 3 凑齐三个时数值 3 从有效切换到无效，随之，从继续条件显示部 221 显示的数值 3 被赋予○的样态，向赋予 × 的样态切换。结束有效、无 效的切换后，基站控制单元 150 结束这次的过程。

[0090] 另一方面，在步骤 S152 中游戏币 M 为进入开孔的情况下，基站控制单元 150 进入步骤 S160，判别游戏球 B 是否从状态 20 落下。若游戏球 B 未落下则结束这次的过程。另一方面，游戏球 B 落下的情况下，基站控制单元 150 进入步骤 S161，判别落下的游戏球 B 是否为特殊游戏球 B2。游戏球 B 的种类的判别如与图 6 的传感器组 151 相关所说明的那样。落下的游戏球 B 为特殊游戏球 B2 的情况下，基站控制单元 150 进入步骤 S162，确定为卫星抽选要在宾果台 30 的内周部 33 执行。另一方面，落下的游戏球 B 不是特殊游戏球 B2 的情况下，基站控制单元 150 进入步骤 S163，确定为卫星抽选要由宾果台 30 的外周部 32 执行。判别要执行卫星抽选的区域后，基站控制单元 150 进入步骤 S164，对卫星控制单元 140 要求卫星抽选。这种情况下，基站控制单元 150 对卫星控制单元 140 也提供指定卫星抽选要在

外周部 32 或内周部 33 的哪一个中执行的信息。卫星抽选的要求后，基站控制单元 150 结束这次的过程。另外，配合卫星抽选的要求，基站控制单元 150 控制游戏球运送部 15 的动作而将落下的游戏球 B 运送到斜坡 28 的终端。

[0091] 通过图 18 的步骤 S164 的处理，要求卫星抽选的卫星控制单元 140 根据图 11 的顺序执行卫星抽选。基站控制单元 150 接收该卫星抽选的结果，执行图 20 所示的奖品模式结束控制。该程序是为了控制奖品模式的继续或结束的程序。在最初的步骤 S171 中，基站控制单元 150 取得从卫星控制单元 140 通知的获奖袋的序号。在接下来的步骤 S172 中，基站控制单元 150 判别步骤 S171 取得的获奖袋序号是否为“JP”，即游戏球 B 是否进入 JP 机会袋。获奖袋序号若为“JP”则进入步骤 S173，结束奖品模式，使处理向图 8 所示的游戏基本控制复归。之后，基站控制单元 150 结束这次的程序。另外，在此仅是使奖品模式结束，在卫星抽选中发生“JP 机会”的情况下，处理向图 16 的中心抽选以下进行。

[0092] 图 20 的步骤 S172 中获奖袋序号不是“JP”的情况下，基站控制单元 150 进入步骤 S174，判别获奖袋序号是否为无效数值。在此所谓的无效数值是在图 19 的游戏画面 220 的继续条件显示部 221 中赋予 × 的数值。并且，获奖袋序号与无效数值一致的情况下，基站控制单元 150 进入步骤 S173。获奖袋序号不是无效数值的情况下，基站控制单元 150 略过步骤 S173 而结束这次的处理。根据以上的过程，游戏球 B 向在卫星抽选中与无效数值一致的序号的获奖袋落下的情况下，或在卫星抽选中发生 JP 机会而处理向中心抽选前进的情况下结束奖品模式。因此，卫星抽选中游戏球 B 落下的获奖袋的序号与有效数值一致的情况下继续奖品模式。

[0093] 以上的实施方式中，用于执行基站单元 ST 的推动游戏和数字抽选游戏的结构相当于第一游戏机构，用于执行基站单元 ST 的宾果游戏的结构相当于第二游戏机构，卫星单元 SA 相当于物理抽选机构，基站控制单元 150 相当于特惠选择机构。卫星单元 SA 的宾果台 30 相当于物理抽选机构的抽选盘和旋转体，游戏球 B 相当于抽选用介质。另外，推动游戏的游戏球 B 的落下（参照图 8 的步骤 S120）或数字抽选游戏的“直接卫星”的中选的成立（参照图 8 的步骤 S115）相当于用于执行物理抽选机构的抽选的抽选条件的成立，数字抽选游戏的“宾果特征”的命中的成立（参照图 8 的步骤 S113）相当于特惠选择条件的成立。

[0094] 本发明不限于以上的实施方式，能够在各种实施方式中实施。例如在上述实施方式中作为抽选用介质的游戏球 B 经由游戏区域部 12 而投入，但是也可以不经由游戏区域部 12 而执行卫星抽选。物理抽选机构不限于卫星单元 SA 的结构，若对抽选用介质给予物理的动作，从而能够随意抽选至少一个选择项即可，而能够进行适当变更。例如，也可以是弄乱给予宾果游戏使用的序号的多个游戏球，而取出任一个的游戏球的抽选机构。在上述的实施方式中使作为抽选盘和旋转体的宾果台 30 旋转，同时从投入机构 60A、60B 将游戏球 B 向宾果台 30 上投入，从而对游戏球 B 给予物理的且不规则的动作，该游戏球 B 导入作为介质取入部的获奖袋 32a（或 33a），给予取入该游戏球 B 的获奖袋 32a（或 33a）的序号或文字确定作为由抽选所得的选择项。其中，抽选用介质的物理动作不限于通过这样的结构所给予的。例如在宾果台 30 也可以不旋转。例如不动的抽选盘上设置介质取入部的结构，通过对抽选盘的倾斜的给予、障碍物等的任意配置等对抽选盘上的抽选用介质给予不规则动作，而能够随意抽选选择项。

[0095] 第二游戏机构不限于执行宾果台的结构，只要是假想生成多个与所述抽选机构的所述多个选择项的各个对应的多个图标以规定的排列并列而 得的图标配置区域，与由所述抽选机构的多次抽选所选择的多个选择项分别对应的所述图标配置区域内的多个图标形成规定的中选排列的情况下，所述游戏介质对游戏者直接或间接赋予的结构即可，能够做适当变更。例如，能够进行形成在生成图标以矩阵状并列的图标配置区域的情况下，与被抽选的选择项对应的图标配置在图标配置区域的四个隅部的情况下程序中选排列的结构等的适当变更。利用特惠选择机构的特惠的选择只要能够根据支付率的控制状态对应地进行，不限于在朝向目标值控制支付率的方向上进行选择。例如，为了支付率的控制状态出现摇动，而可以在支付率比目标值高的状态下有意选择游戏介质的赋予量相对大的特惠的控制。

[0096] 本发明的游戏机中，第一游戏机构不限于组合推动游戏和数字抽选游戏的结构，只要能够管理游戏介质的赋予而控制支付率出现目标值的限制内可以执行各种游戏而构成。第二游戏机构的游戏介质的赋予不限于通过游戏介质向游戏区域部的赋予而间接地赋予游戏介质的结构，也可以是作为相对于中选的奖赏而要赋予的游戏介质的一部分或全部直接对游戏者赋予。

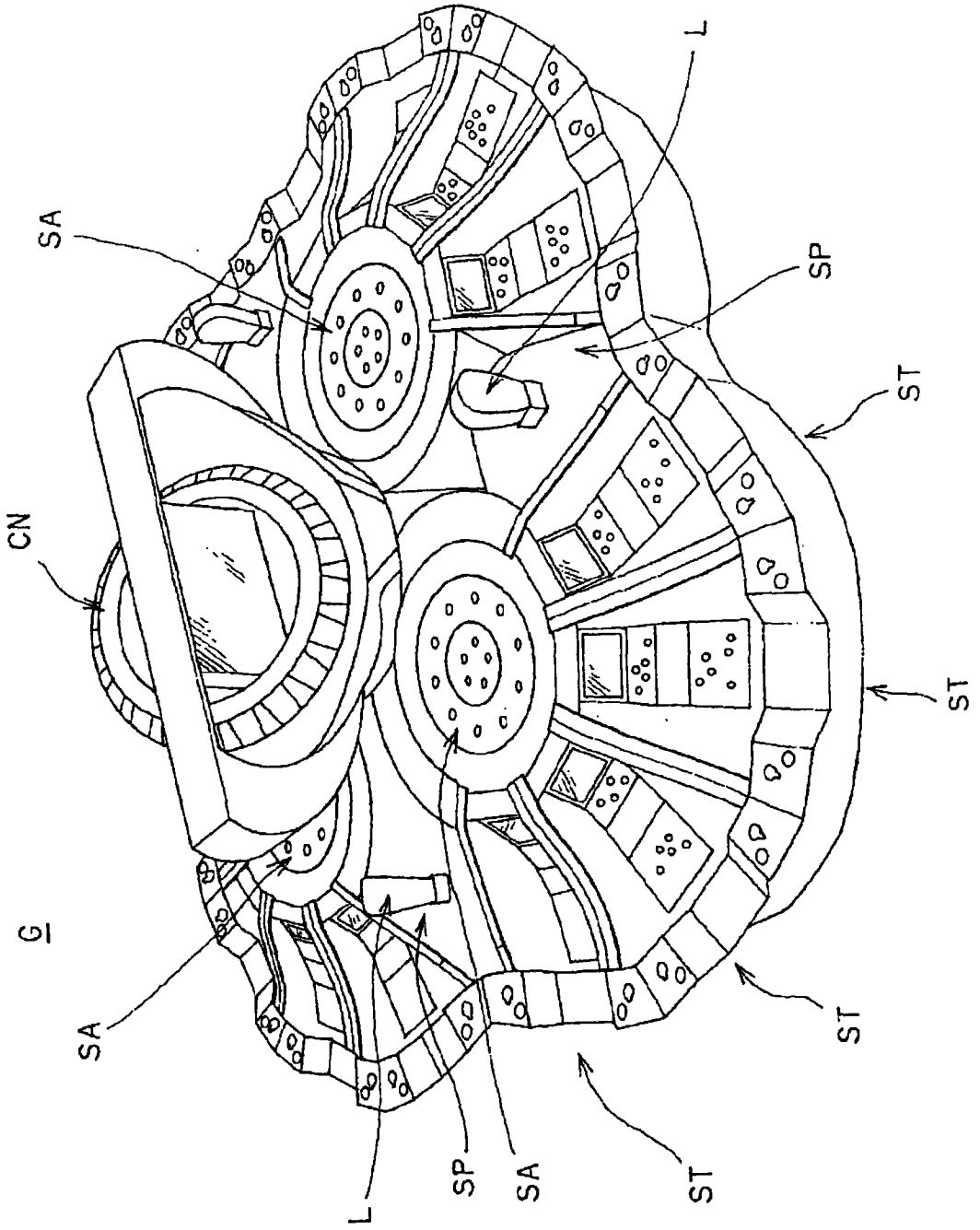


图 1

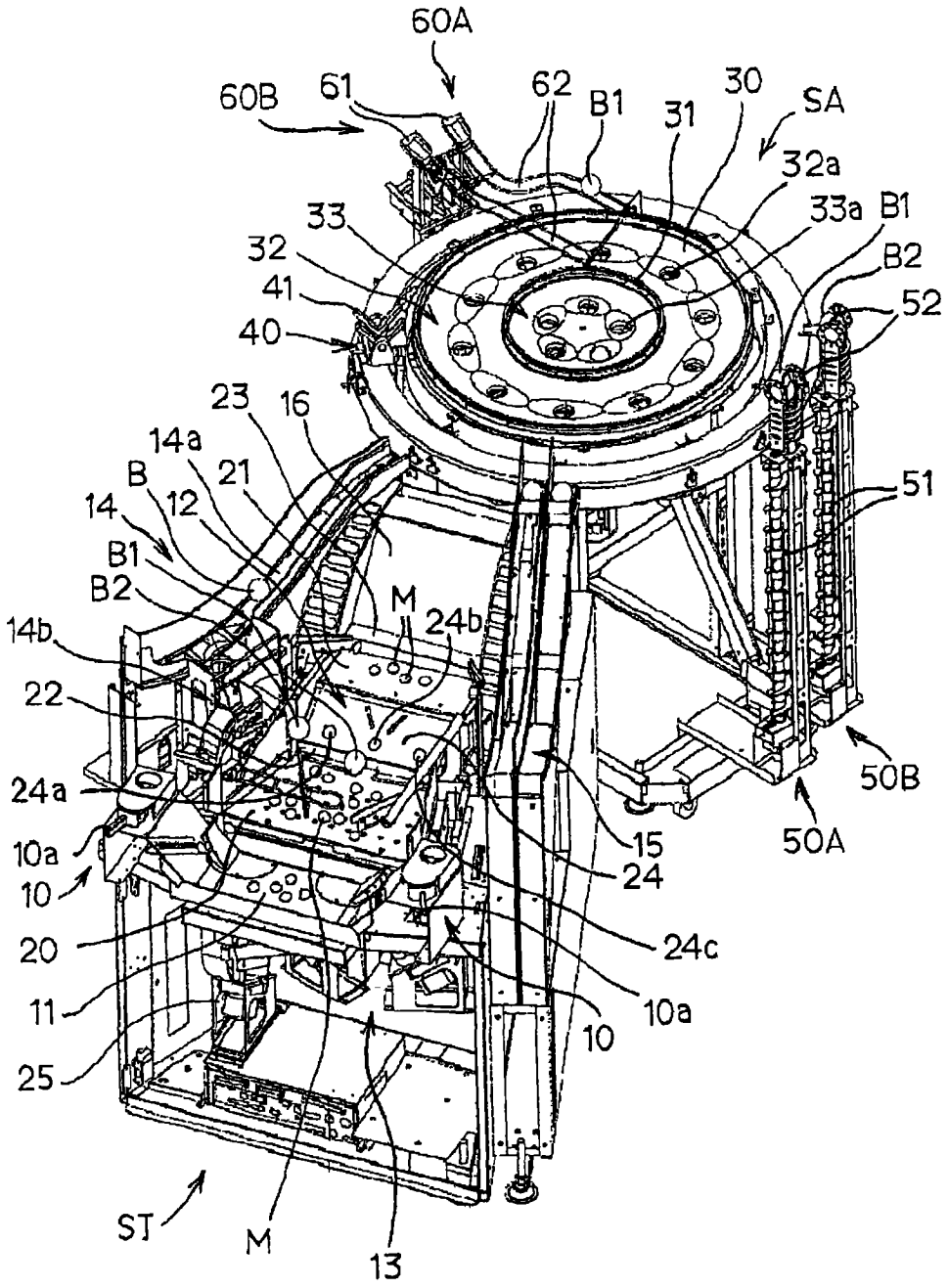

60A
60B
61
62
B1
31
30
SA
32a
33a
B1
B2
52
33
32
41
40
23
16
14a
B
21
14
12
B1
B2
M
24b
51
14b
22
24a
10a
10
20
11
25
ST
M
13
15
24
24c
10a
10
50B
50A

图 2

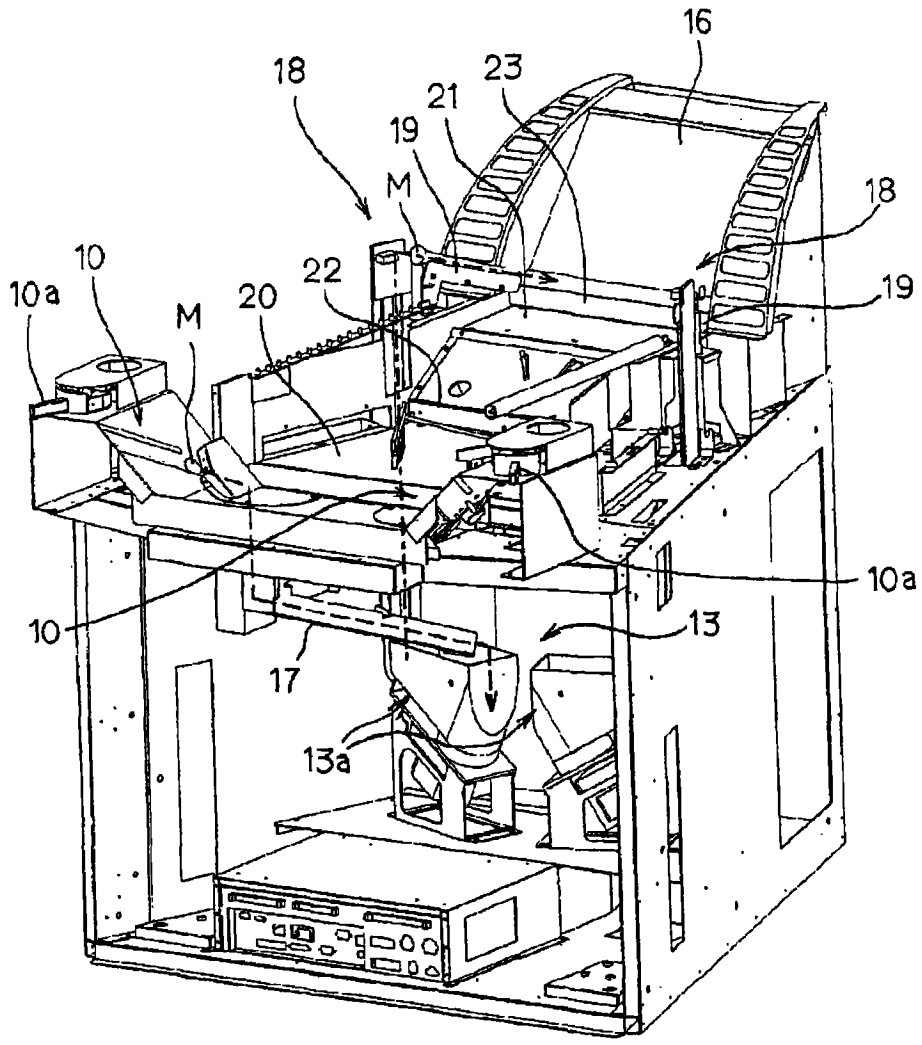


图 3

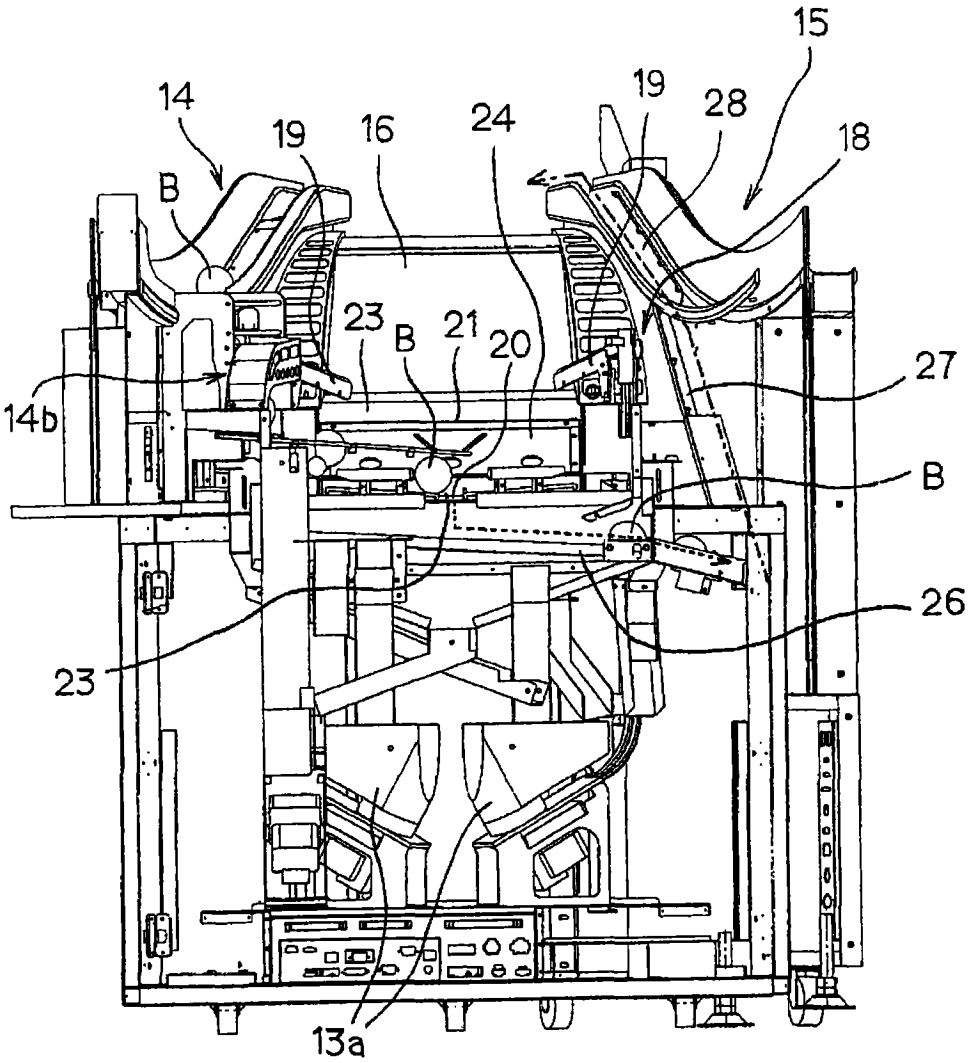


图 4

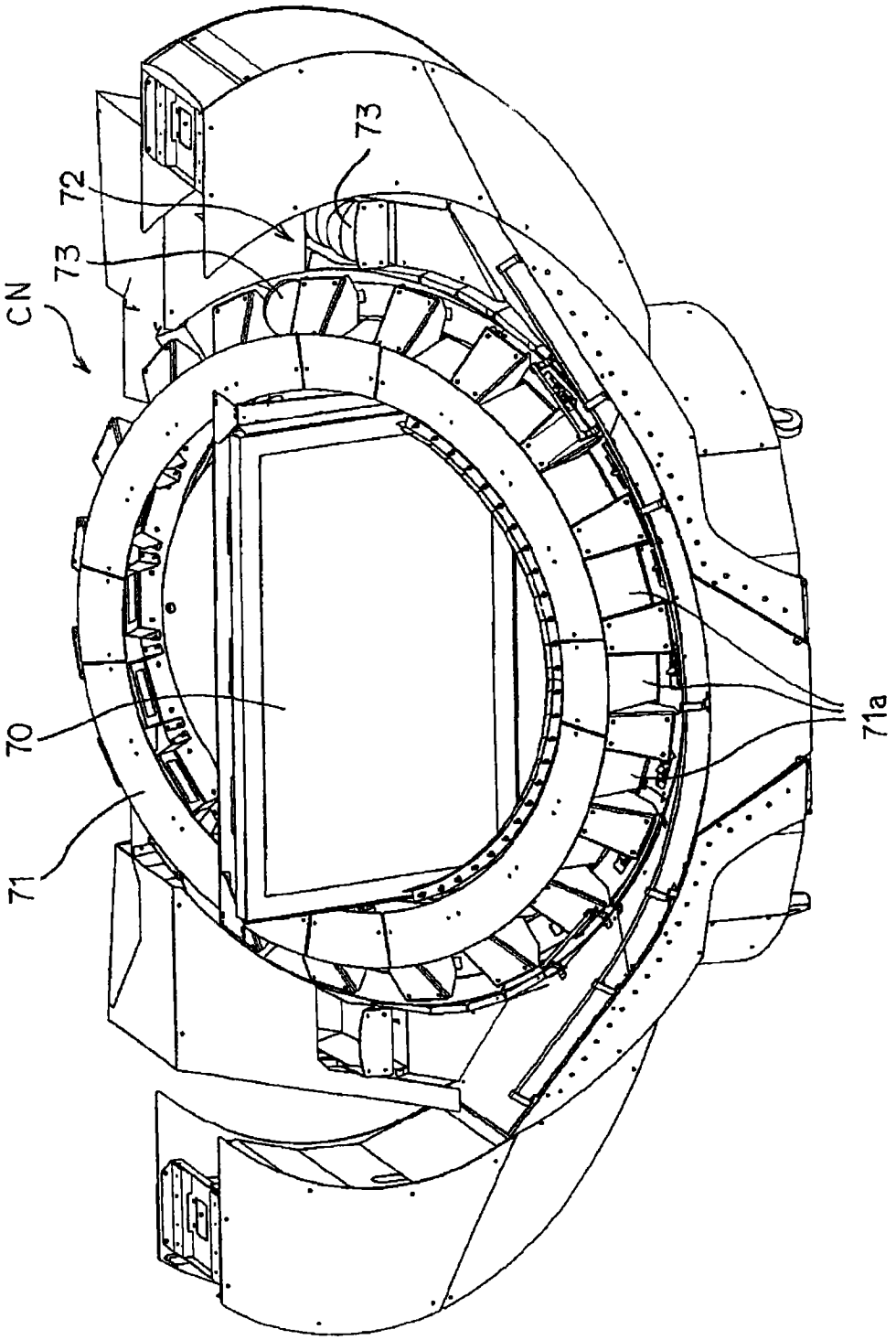


图 5

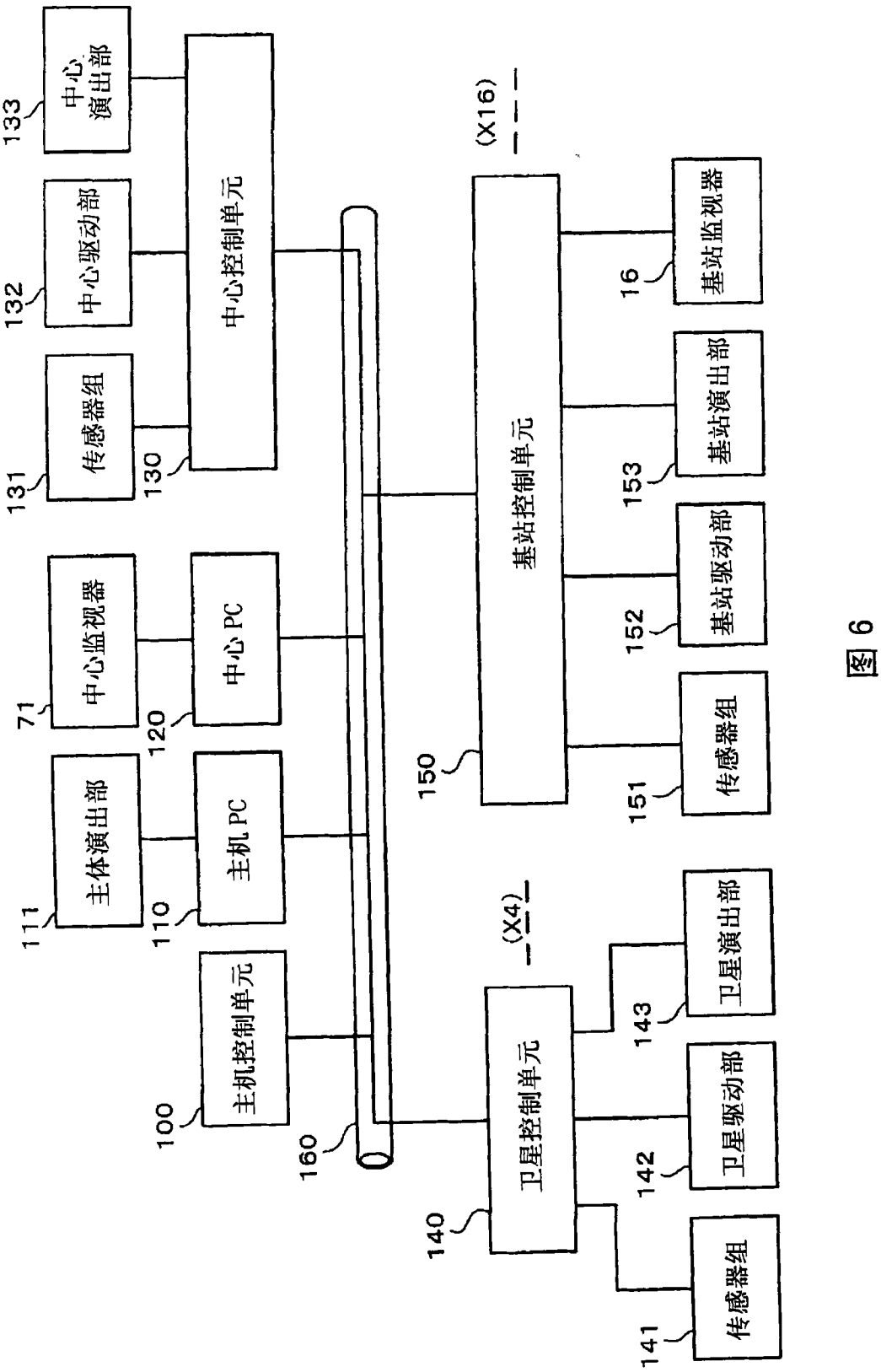

主机控制单元
100
主机 PC
110
主体演出部
111
中心 PC
120
中心监视器
71
中心控制单元
130
传感器组
131
中心驱动部
132
中心演出部
133
160
基站控制单元
150
(X16)
基站监视器
16
基站演出部
153
基站驱动部
152
传感器组
151
卫星控制单元
140
(X4)
卫星演出部
143
卫星驱动部
142
传感器组
141

图 6

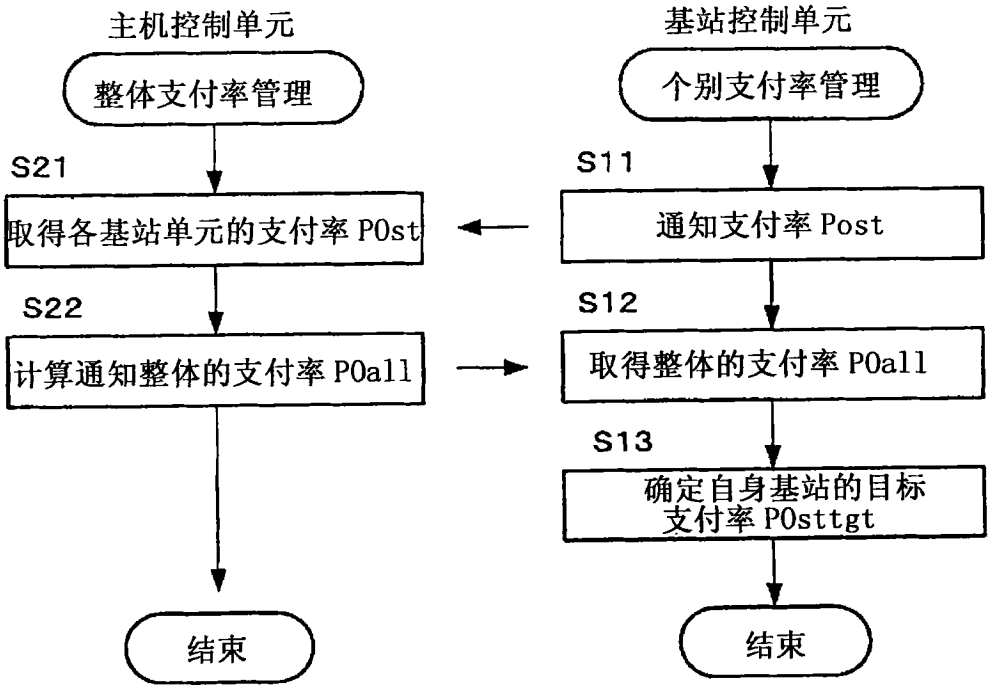

主机控制单元
整体支付率管理
S21
取得各基站单元的支付率 POst
S22
计算通知整体的支付率 POall
结束
基站控制单元
个别支付率管理
S11
通知支付率 Post
S12
取得整体的支付率 POall
S13
确定自身基站的目标支付率 POsttgt
结束

图 7

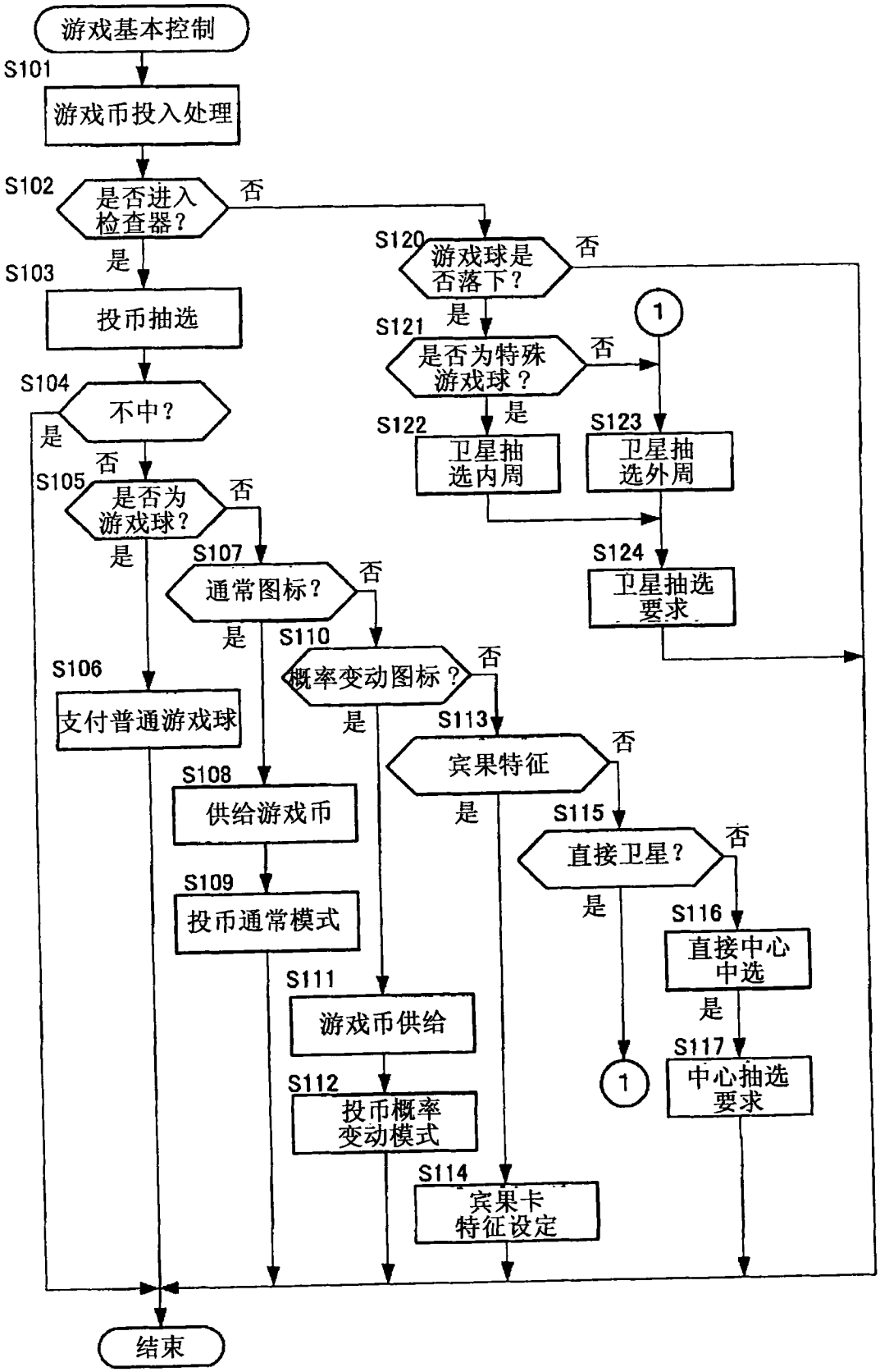

游戏基本控制
S101
游戏币投入处理
S102
是否进入检查器？
否
是
S103
投币抽选
S104
不中？
是
否
S105
是否为游戏球？
否
是
S106
支付普通游戏球
S107
通常图标？
否
是
S108
供给游戏币
S109
投币通常模式
S110
概率变动图标？
否
是
S111
游戏币供给
S112
投币概率变动模式
S113
宾果特征
否
是
S114
宾果卡特征设定
S115
直接卫星？
否
是
S116
直接中心中选
是
S117
中心抽选要求
S120
游戏球是否落下？
否
是
S121
是否为特殊游戏球？
否
是
S122
卫星抽选内周
S123
卫星抽选外周
S124
卫星抽选要求
1
1
结束

图 8

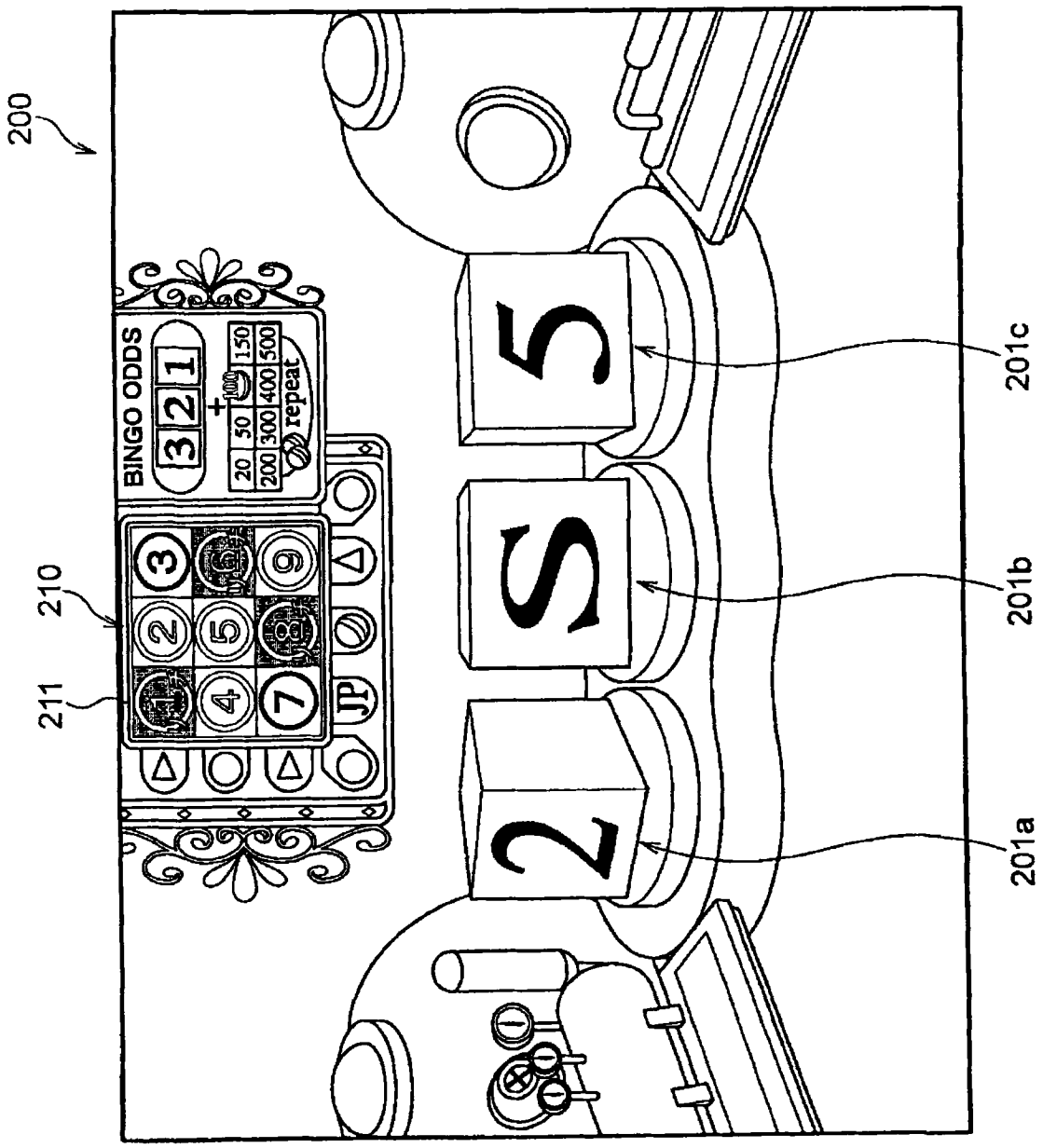

200
210
211
BINGO ODDS
3 2 1
20 50 100 150
200 300 400 500
repeat
JP
2 5 5
201a
201b
201c

图 9

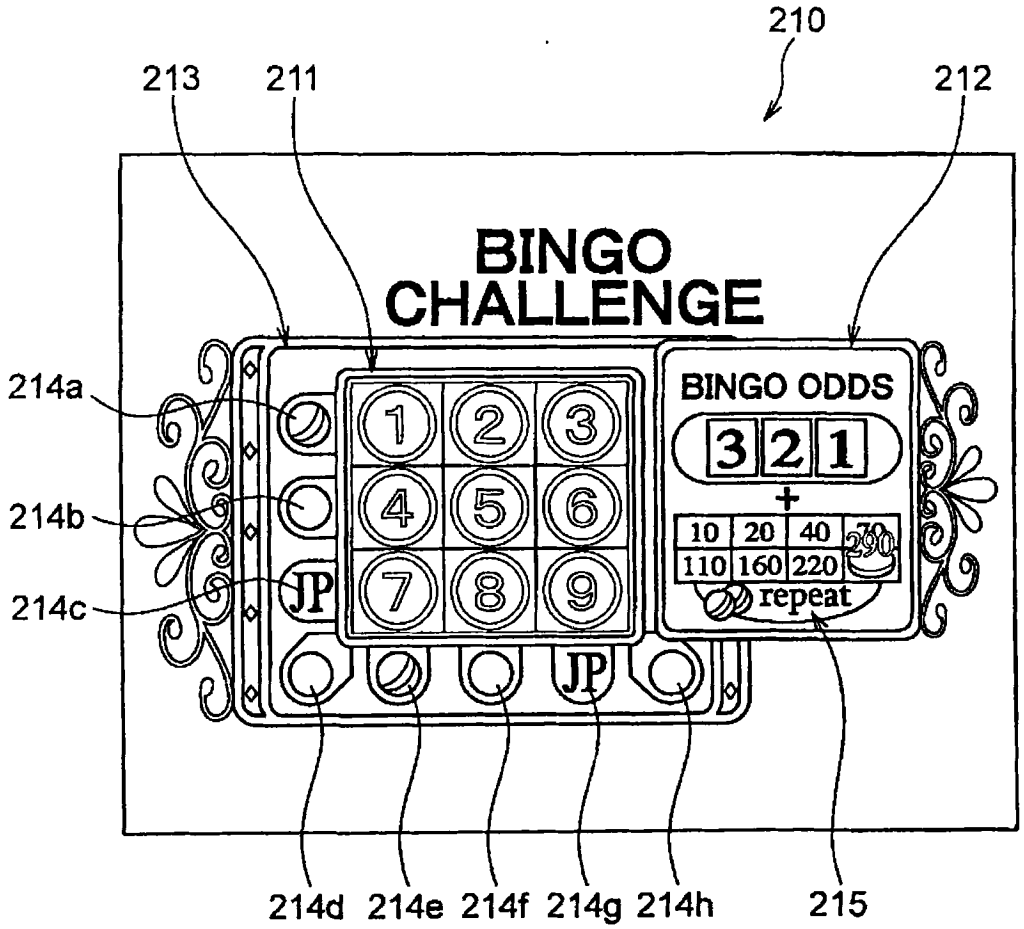

210
213
211
212
BINGO
CHALLENGE
BINGO ODDS
3 2 1
+
10 20 40 70
110 160 220 290
repeat
1 2 3
4 5 6
JP 7 8 9
JP
214a
214b
214c
214d 214e 214f 214g 214h
215

图 10

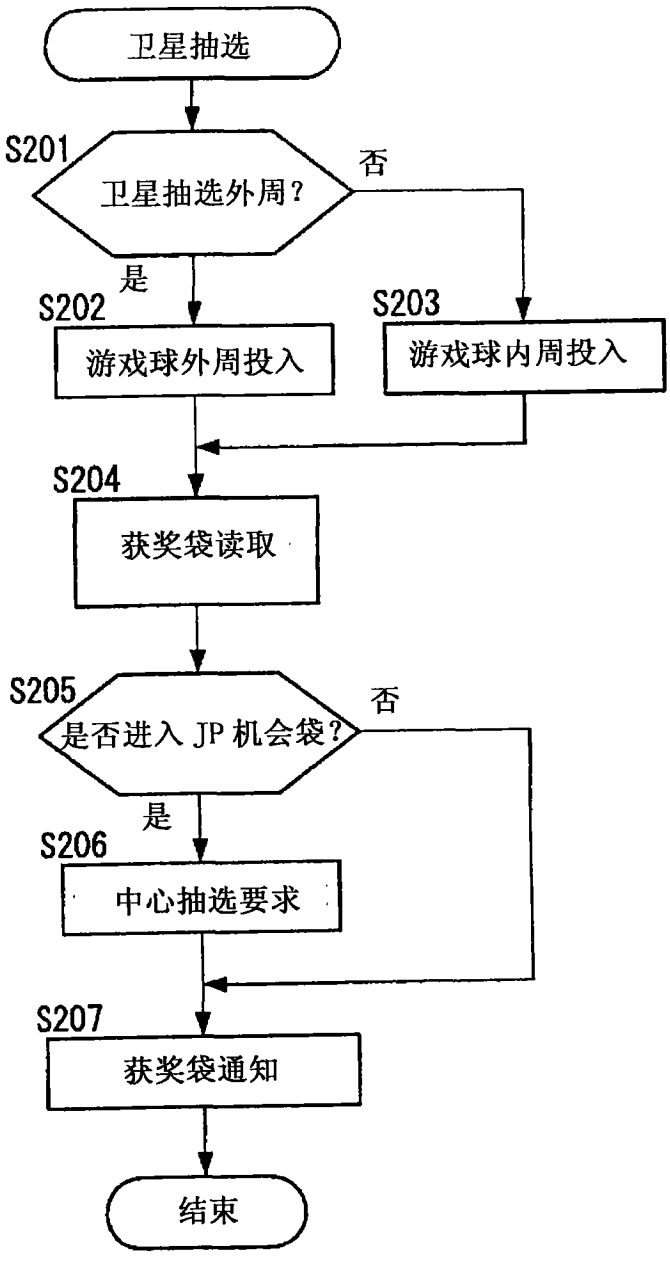

卫星抽选
S201
卫星抽选外周？
否
是
S202
游戏球外周投入
S203
游戏球内周投入
S204
获奖袋读取
S205
是否进入 JP 机会袋？
否
是
S206
中心抽选要求
S207
获奖袋通知
结束

图 11

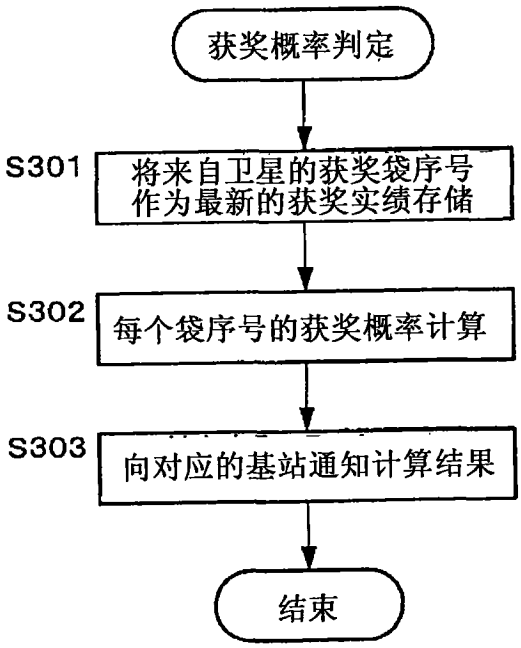


图 12

袋序号 1	获奖次数N1
袋序号 2	获奖次数N2
袋序号 3	获奖次数N3
袋序号 4	获奖次数N4
袋序号 5	获奖次数N5
袋序号 6	获奖次数N6
袋序号 7	获奖次数N7
袋序号 8	获奖次数N8
袋序号 9	获奖次数N9
袋序号 JP	获奖次数Njp

图 13

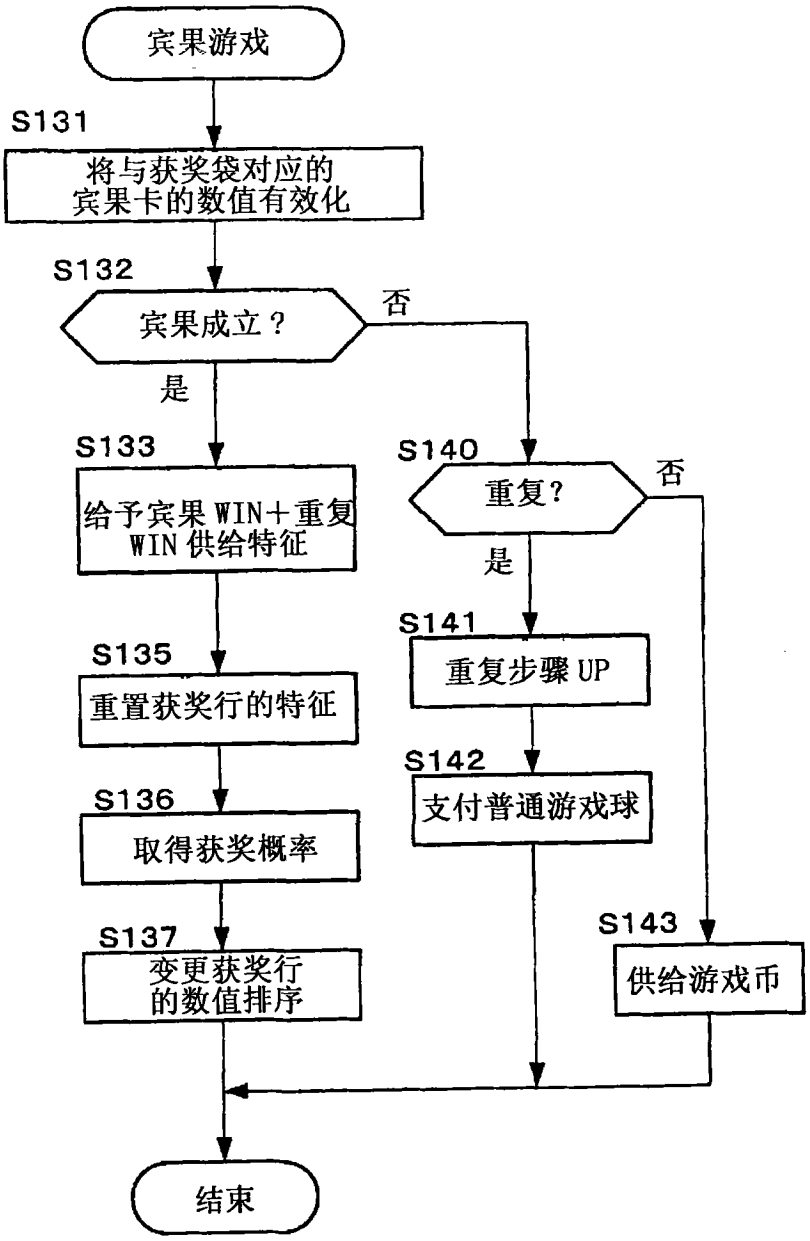

宾果游戏
S131
将与获奖袋对应的宾果卡的数值有效化
S132
宾果成立？
否
是
S133
给予宾果 WIN＋重复 WIN 供给特征
S135
重置获奖行的特征
S136
取得获奖概率
S137
变更获奖行的数值排序
S140
重复？
否
是
S141
重复步骤 UP
S142
支付普通游戏球
S143
供给游戏币
结束

图 14

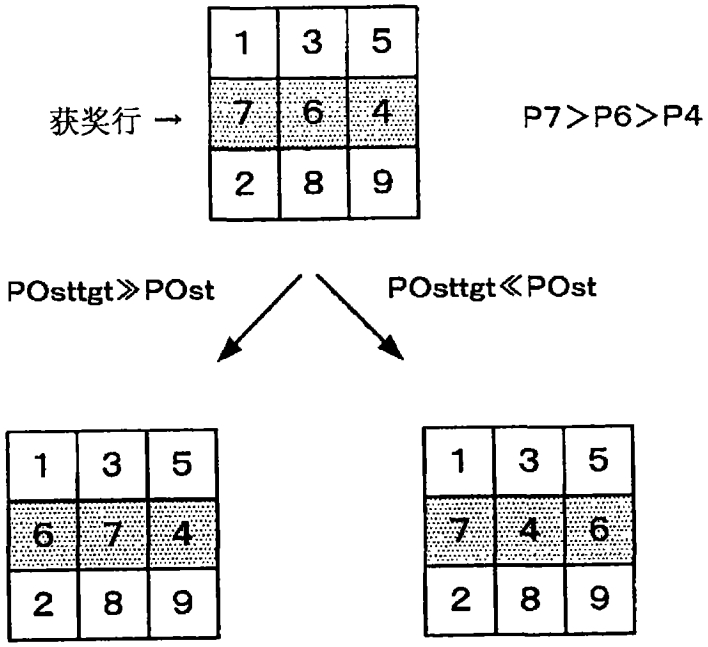

获奖行 →
1 3 5
7 6 4
2 8 9
P7>P6>P4
POsttgt≫POst
POsttgt≪POst
1 3 5
6 7 4
2 8 9
1 3 5
7 4 6
2 8 9

图 15

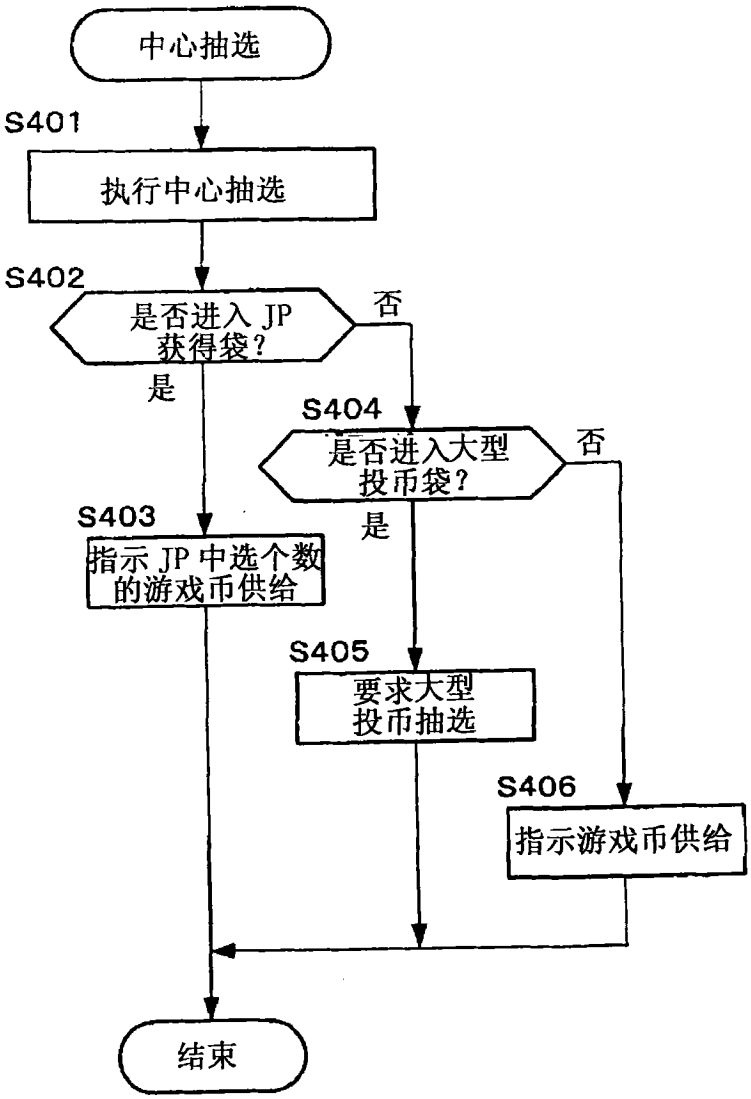

中心抽选
S401
执行中心抽选
S402
是否进入 JP 获得袋?
否
是
S404
是否进入大型投币袋?
否
是
S403
指示 JP 中选个数的游戏币供给
S405
要求大型投币抽选
S406
指示游戏币供给
结束

图 16

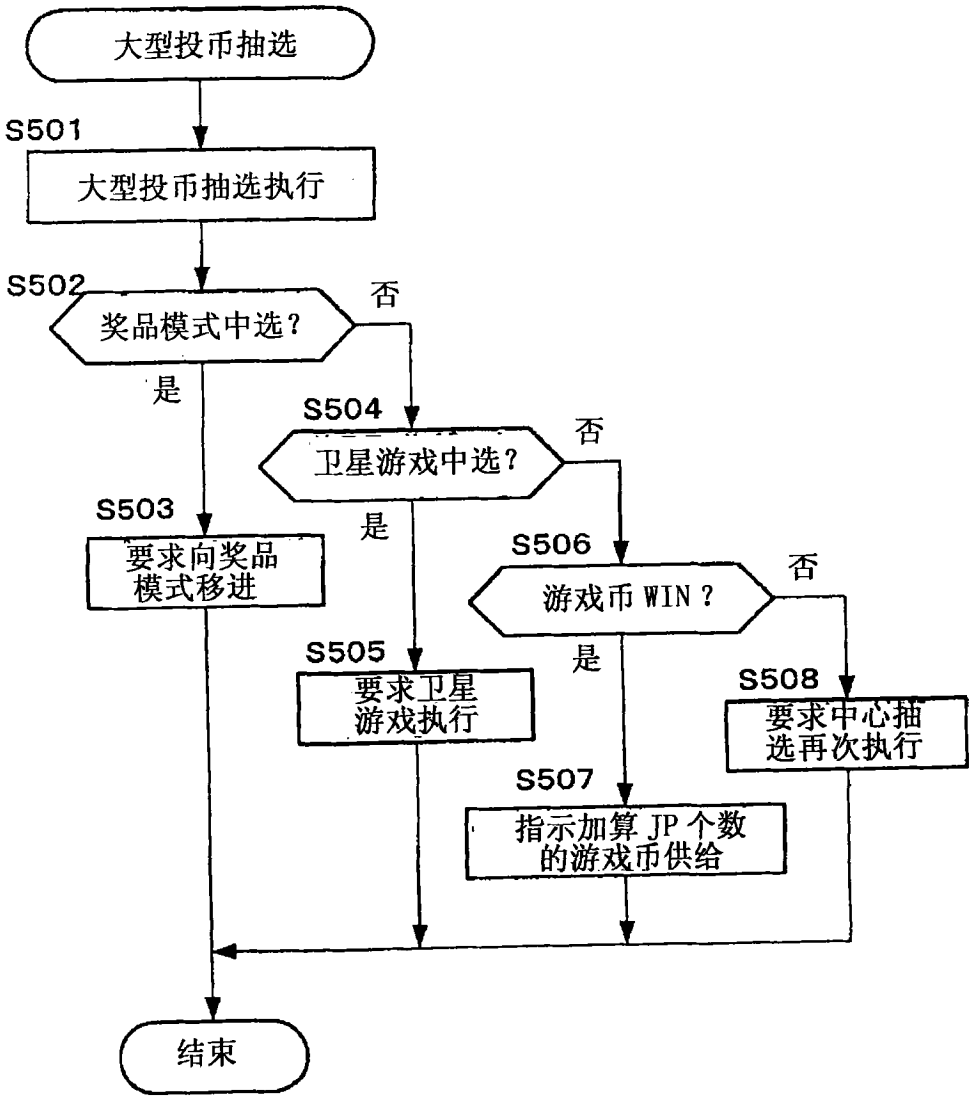

大型投币抽选
S501
大型投币抽选执行
S502
奖品模式中选？
否
是
S504
卫星游戏中选？
否
是
S503
要求向奖品模式移进
S506
游戏币 WIN？
否
是
S505
要求卫星游戏执行
S508
要求中心抽选再次执行
S507
指示加算 JP 个数的游戏币供给
结束

图 17

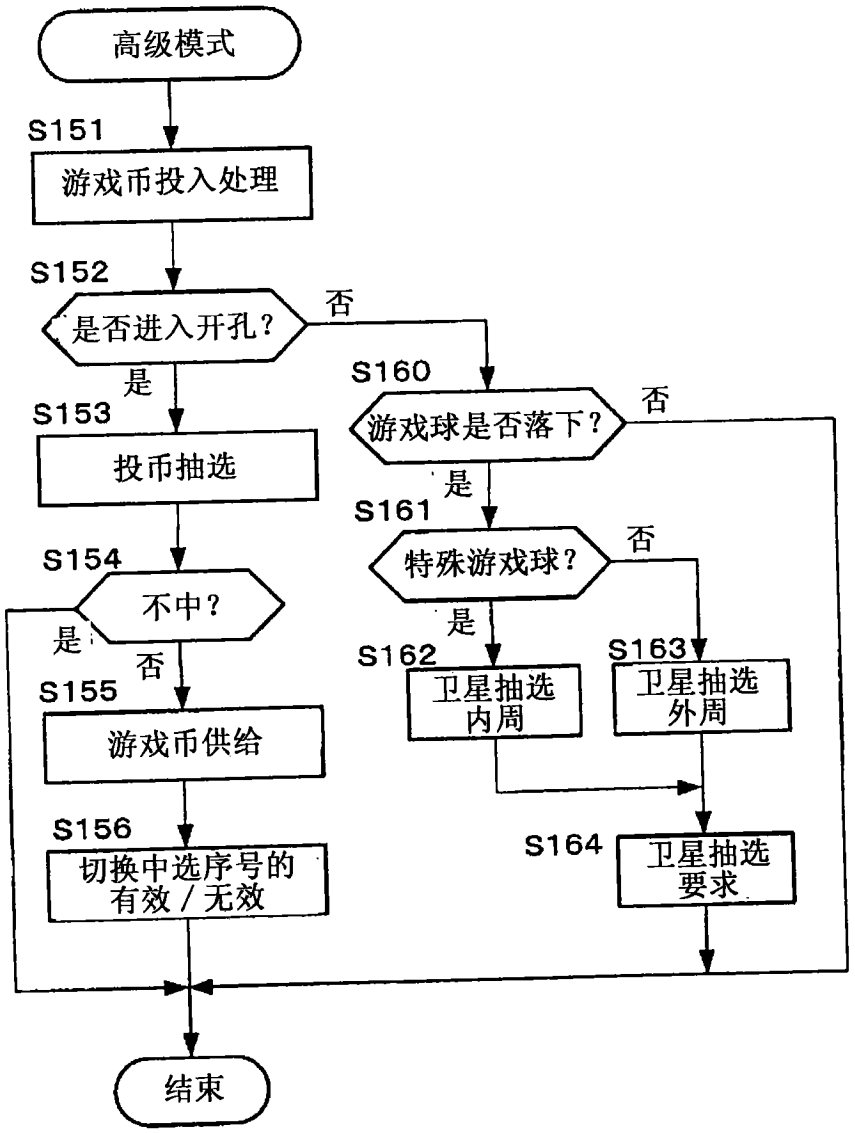

高级模式
S151
游戏币投入处理
S152
是否进入开孔？
否
是
S153
投币抽选
S154
不中？
是
否
S155
游戏币供给
S156
切换中选序号的有效／无效
S160
游戏球是否落下？
否
是
S161
特殊游戏球？
否
是
S162
卫星抽选内周
S163
卫星抽选外周
S164
卫星抽选要求
结束

图 18

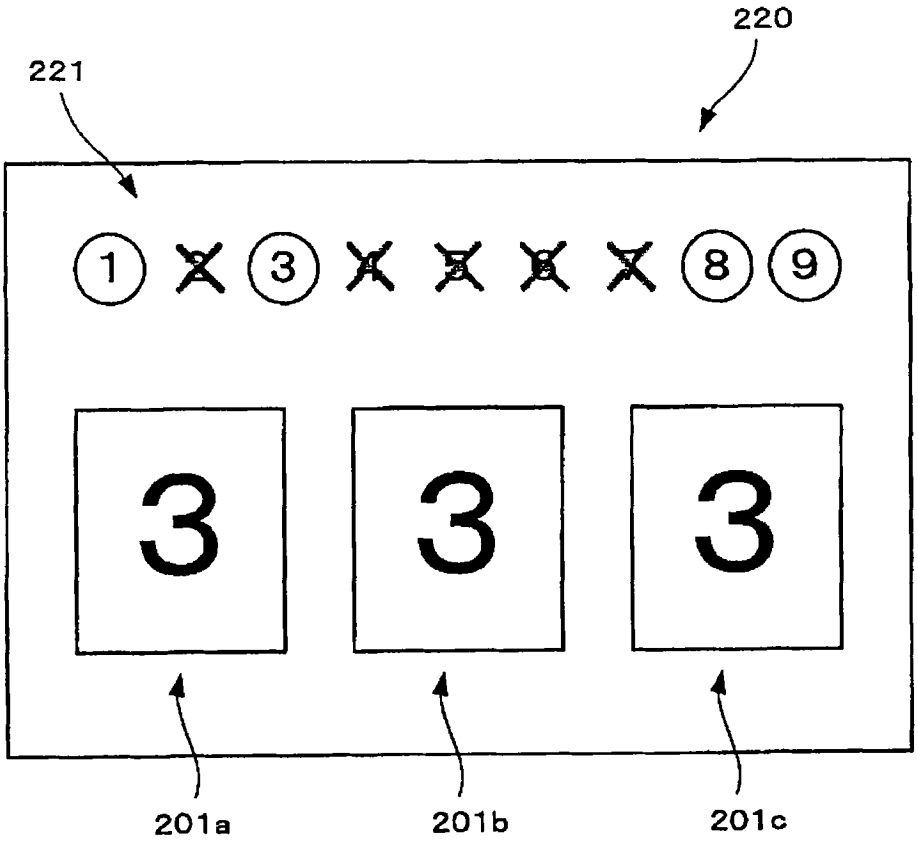


图 19

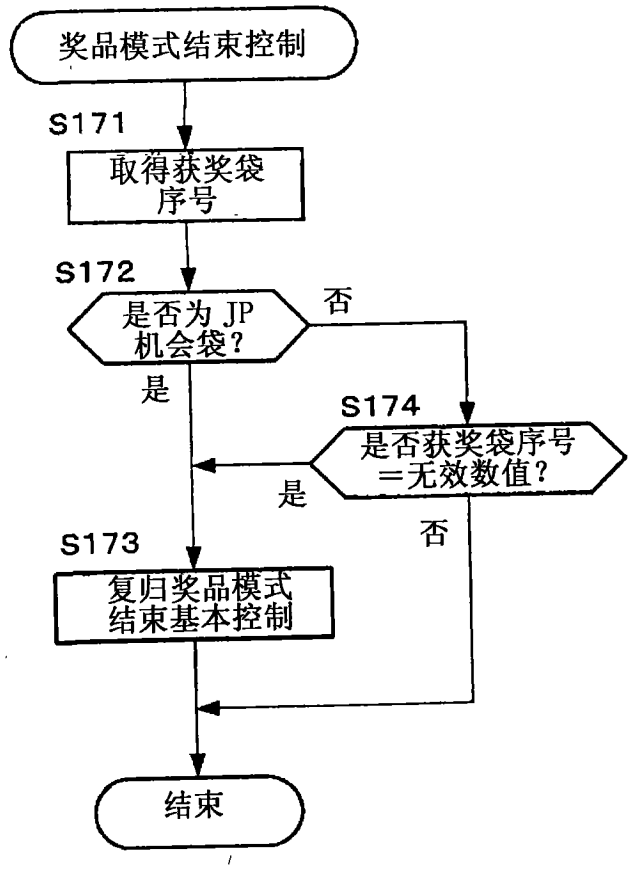

奖品模式结束控制
S171
取得获奖袋序号
S172
是否为 JP 机会袋?
否
是
S174
是否获奖袋序号=无效数值?
是
否
S173
复归奖品模式结束基本控制
结束

图 20