

發明專利說明書

(本申請書格式、順序及粗體字，請勿任意更動，※記號部分請勿填寫)

※申請案號：96105125

※申請日期：96年02月12日

※IPC分類：A83F 3/06 (2006.01)
A83F 9/00 (2006.01)

一、發明名稱：

(中) 遊戲裝置及其控制方法
(英)

●、申請人：(共 1 人)

1. 姓 名：(中) 科樂美數碼娛樂股份有限公司
(英) KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
代表人：(中) 1. 田中富美明
(英) 1. TANAKA, FUMIAKI
地 址：(中) 日本國東京都港區六本木六丁目一〇番一號
(英) 6-10-1, Roppongi Minato-ku, Tokyo 106-6114, Japan
國籍：(中英) 日本 JAPAN

三、發明人：(共 2 人)

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

2. 姓 名：(中) 有澤仁士
(英) ARISAWA, HITOSHI
國 籍：(中) 日本
(英) JAPAN

四、聲明事項：

◎本案申請前已向下列國家(地區)申請專利 ☐ 主張國際優先權：

【格式請依：受理國家(地區)；申請日；申請案號數 順序註記】

1. 日本 ; 2006/02/13 ; 2006-034934 ☒ 有主張優先權

發明專利說明書

(本申請書格式、順序及粗體字，請勿任意更動，※記號部分請勿填寫)

※申請案號：96105125

※申請日期：96年02月12日

※IPC分類：A83F 3/06 (2006.01)
A83F 9/00 (2006.01)

一、發明名稱：

(中) 遊戲裝置及其控制方法
(英)

●、申請人：(共 1 人)

1. 姓 名：(中) 科樂美數碼娛樂股份有限公司
(英) KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
代表人：(中) 1. 田中富美明
(英) 1. TANAKA, FUMIAKI
地 址：(中) 日本國東京都港區六本木六丁目一〇番一號
(英) 6-10-1, Roppongi Minato-ku, Tokyo 106-6114, Japan
國籍：(中英) 日本 JAPAN

三、發明人：(共 2 人)

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

2. 姓 名：(中) 有澤仁士
(英) ARISAWA, HITOSHI
國 籍：(中) 日本
(英) JAPAN

四、聲明事項：

◎本案申請前已向下列國家(地區)申請專利 ☐ 主張國際優先權：

【格式請依：受理國家(地區)；申請日；申請案號數 順序註記】

1. 日本 ; 2006/02/13 ; 2006-034934 ☒ 有主張優先權

(1)

九、發明說明

【發明所屬之技術領域】

本發明係關於遊戲裝置，尤其是關於可提供遊戲玩家推進硬幣等的略圓盤形狀之遊戲媒體及略球形狀的遊戲媒體之推幣遊戲、數位之抽選遊戲及使用略球形狀的遊戲媒體之桌上遊戲的遊戲裝置。

【先前技術】

一般來說，公知有利用球等之略球形狀的遊戲媒體及硬幣等之略圓盤形狀的遊戲媒體之遊戲裝置。在本說明係將利用如此之遊戲媒體的遊戲裝置稱為硬幣遊戲裝置。再者，於本發明中，所謂用語「遊戲媒體」係指代表進行遊戲時所使用之有體物。

作為硬幣遊戲裝置的典型例，係公知有推幣遊戲裝置。推幣遊戲裝置，係具有以下構件而構成：一般遊戲玩家投入遊戲媒體之投入口、暫時蓄積從投入口投入之遊戲媒體的遊玩場域、將從投入口投入之遊戲媒體排出至遊玩場域的排出口、及使遊玩場域上的遊戲媒體以所定週期推進之推擠部。再者，藉由推擠部推進之一部份的遊戲媒體係從遊玩場域落下，而支付給遊戲玩家或者貯存於遊戲裝置內部。

如此之推幣遊戲裝置所代表之硬幣遊戲裝置係藉由投入遊戲媒體，遊戲玩家遊玩進行遊戲者，而投入遊戲媒體之時機及投入方向或投入遊戲媒體的數量會影響遊戲結果

(2)

【發明內容】**[發明所欲解決之課題]**

然而，近年來，期望有更複雜之遊戲性。關於複雜之遊戲性，本發明者們係發現例如利用因應狀況從複數種之賓果遊戲等的抽選遊戲加以選擇，並提供給遊戲玩家，而可加以實現。

在此，本發明的目的係提供可因應狀況而選擇複數種的抽選遊戲，並提供給遊戲玩家之遊戲裝置及其控制方法。

[用以解決課題之手段]

爲了達成目的，第 1 發明係使用抽選媒體，執行抽選第 1 獎賞與第 2 獎賞之任一的第 1 抽選遊戲的遊戲裝置，具備：第 1 抽選場域，係使用抽選媒體，用以抽選第 1 獎賞與第 2 獎賞之任一；第 2 抽選場域，係使用抽選媒體，用以抽選第 1 獎賞與第 2 獎賞之任一；抽選遊戲執行手段，係執行電性抽選包含將抽選媒體提供給玩家的第 3 獎賞、將接下來的遊戲狀態作爲第 3 獎賞的當選機率爲第 1 當選機率之第 1 遊戲狀態的第 4 獎賞、及將接下來的遊戲狀態作爲第 3 獎賞的當選機率爲高於第 1 當選機率的第 2 當選機率之第 2 遊戲狀態的第 5 獎賞之複數獎賞中之任一的第 2 抽選遊戲，並且將第 1 遊戲狀態與第 2 遊戲狀態之

(3)

任一，作為現在的遊戲狀態而加以管理，並在當選第 4 獎賞時，在第 1 遊戲狀態下執行接下來的第 2 抽選遊戲，在當選第 5 獎賞時，則在第 2 遊戲狀態下執行接下來的第 2 抽選遊戲；供給手段，係將抽選媒體供給至所定搬送路徑；遊戲狀態特定手段，係特定以抽選遊戲執行手段管理之現在的遊戲狀態；第 1 送給手段，係在現在的遊戲狀態為第 1 遊戲狀態時，將抽選媒體送給至第 1 抽選場域；及第 2 送給手段，係在現在的遊戲狀態為第 2 遊戲狀態時，將抽選媒體送給至第 2 抽選場域。

利用將進行抽選之場地，設置有第 1 抽選場域與第 2 抽選場域之兩個，例如，在個別之抽選場域之獎賞的當選機率設有差時，可提供給遊戲玩家對當選獎賞之期待度不同之兩種第 1 抽選遊戲。又，在電性第 2 抽選遊戲的結果，當選第 3 獎賞時，利用以支付給遊戲玩家在第 1 抽選遊戲使用之抽選媒體之方式來構成，可提供給遊戲玩家組合第 1 抽選遊戲與電性第 2 抽選遊戲的遊戲。進而，抽選遊戲執行手段係利用以管理第 3 獎賞的當選機率不同之兩個遊戲狀態（第 1 遊戲狀態及第 2 遊戲狀態）之方式來構成，而可實現期待度不同之遊戲狀態，並可提供給遊戲玩家更複雜之遊戲。又進而，利用因應第 2 抽選遊戲之現在的遊戲狀態而使使用之抽選場域不同，則可依據現在的遊戲狀態而選擇使用哪個抽選場域，即，選擇將期待度不同之第 1 抽選遊戲中之何者提供給遊戲玩家。如此依據本發明，可實現提供可因應狀況而選擇複數種的抽選遊戲，並提

(4)

供給遊戲玩家之遊戲裝置。

又，第 2 發明係關於第 1 發明之遊戲裝置，其中，第 2 抽選場域之第 2 獎賞的當選機率，係高於第 1 抽選場域之第 2 獎賞的當選機率。

如前述般，利用於個別之抽選場域之獎賞的當選機率設有差，則可提供給遊戲玩家當選獎賞之期待度不同之兩種第 1 抽選遊戲。

又，第 3 發明係關於第 1 或第 2 發明之遊戲裝置，其中，第 1 抽選場域係具有：第 1 圓板，係抽選媒體可一邊滾動並一邊旋繞；及複數第 1 得獎點，係設置於第 1 圓板，第 1 抽選媒體可滾入其中，第 2 抽選場域係具有：環狀的第 2 圓板，係以捲繞第 1 圓板的周圍之方式而配設，抽選媒體可一邊滾動並一邊旋繞；及複數第 2 得獎點，係設置於第 2 圓板，抽選媒體可滾入其中，更具備：獎賞建立對應手段，係在複數第 1 及第 2 得獎點個別將第 1 或第 2 獎賞建立對應；第 1 當選手段，係在抽選媒體進入複數第 1 得獎點之任一時，將與第 1 得獎點建立對應之第 1 或第 2 獎賞當作當選；及第 2 當選手段，係在抽選媒體進入複數第 2 得獎點之任一時，將與第 2 得獎點建立對應之第 1 或第 2 獎賞當作當選。

利用於第 1 及第 2 抽選場域個別設置複數得獎點之同時，將各得獎點與獎賞建立對應，例如，可使用球等的抽選媒體而機械性地抽選獎賞。又，例如使連接第 1 圓板之第 1 得獎點的間隔與鄰接以包圍第 1 圓板之方式來配設之

(5)

環狀的第 2 圓板之第 2 得獎點的間隔成為相同，排列於外側之第 2 得獎點之數量，係自然地成為大於排列於內側之第 1 得獎點之數量。為此，例如使與提供給遊戲玩家之支付等的利益相對地較大之獎賞建立對應之得獎點的數量，相同於第 1 得獎點與第 2 得獎點之數量時，可使在內側之第 2 抽選場域進行抽選時的期待度，高於在第 1 抽選場域進行抽選時的期待度。進而，利用作為於第 1 圓板周圍配設第 2 圓板之構造，可使在第 1 抽選場域進行抽選時與在第 2 抽選場域進行抽選時之抽選媒體的舉動，成為以同心圓為中心的動態。結果，遊戲玩家係可以略相同之視線來觀看在第 1 抽選場域的抽選與在第 2 抽選場域的抽選。

又，第 4 發明係關於第 3 發明之遊戲裝置，其中，第 1 圓板係以所定旋轉軸為中心旋轉，第 2 圓板係以所定旋轉軸為中心旋轉。

利用使抽選媒體一邊滾動一邊旋回之第 1 圓板及第 2 圓板自轉，遊戲玩家係較難以預測抽選媒體滾入哪個得獎點。結果，可使遊戲玩家持有對使用抽選媒體之抽選的興趣。

又，第 5 發明係關於第 3 或第 4 發明之遊戲裝置，其中，獎賞建立對應手段，係在現在的遊戲狀態為第 2 遊戲狀態時，則相較於現在的遊戲狀態為第 1 遊戲狀態時，將更多的第 1 得獎點及／或第 2 得獎點與第 2 獎賞建立對應。

利用在第 2 遊戲狀態時使與第 2 獎賞建立對應之第 1

(6)

得獎點及／或第 2 得獎點之數量，多於第 1 遊戲狀態時的數量，則不僅第 2 抽選遊戲，第 1 抽選遊戲的期待度亦可因應遊戲狀態而不同，可提供給遊戲玩家更複雜的遊戲。

又，第 5 發明係關於第 1 至第 5 發明中任一項發明之遊戲裝置，其中，更具備：貯留部，係暫時貯留被提供給玩家之抽選媒體，供給手段，係利用將抽選媒體，從貯留部直接地或間接地推進至所定搬送路徑，而將抽選媒體供給至所定搬送路徑。

以利用具有供給手段推進貯留於貯留部之抽選媒體而送給至搬送路徑之構造，則例如可提供遊戲玩家組合推幣遊戲與第 1 抽選遊戲之遊戲。

又，第 7 發明係關於第 6 發明之遊戲裝置，其中，支付手段，係依據第 2 抽選遊戲之抽選結果，將抽選媒體支付至貯留部。

又，利用將藉由第 2 抽選遊戲獲得之抽選媒體支付至貯留部，則可提供給遊戲玩家，於第 1 抽選遊戲與第 2 抽選遊戲更組合例如推幣遊戲的遊戲。

又，第 8 發明係關於第 1 至第 7 發明之任一項發明之遊戲裝置，其中，供給手段，係依據第 2 抽選遊戲之抽選結果，將抽選媒體供給至所定搬送路徑。

在電性第 2 抽選遊戲的結果，當選第 3 獎賞時，利用將在第 1 抽選遊戲使用之抽選媒體直接供給至所定搬送路徑之方式來構成，可提供給遊戲玩家直接組合第 1 抽選遊戲與電性第 2 抽選遊戲的遊戲。

(7)

又，第 9 發明係關於第 1 至第 8 發明中任一項發明之遊戲裝置，其中，更具備：賓果遊戲執行手段，係執行使用排列複數種類角色之賓果表格的賓果遊戲，而第 1 獎賞，係將在賓果遊戲所使用之複數種類角色中任一作為當選的獎賞。

利用將第 1 抽選遊戲作為賓果遊戲之抽選遊戲，可提供給遊戲玩家複數種的賓果遊戲。

又，第 10 發明係關於第 1 至第 9 發明中任一項發明之遊戲裝置，其中，抽選媒體係為球。

例如可適用球於抽選媒體。

又，第 11 發明係執行利用將抽選媒體投入至具有與第 1 獎賞或第 2 獎賞個別建立對應之複數第 1 得獎點的第 1 抽選場域，而抽選第 1 或第 2 獎賞之任一，利用將抽選媒體投入至具有與第 1 獎賞或第 2 獎賞個別建立對應之複數第 2 得獎點的第 2 抽選場域，而抽選第 1 或第 2 獎賞的第 1 抽選遊戲之遊戲裝置的控制方法，具備：第 1 步驟，係執行電性抽選包含將抽選媒體提供給玩家的第 3 獎賞、將接下來的遊戲狀態作為第 3 獎賞的當選機率為第 1 當選機率之第 1 遊戲狀態的第 4 獎賞、及將接下來的遊戲狀態作為第 3 獎賞的當選機率為高於第 1 當選機率的第 2 當選機率之第 2 遊戲狀態的第 5 獎賞之複數獎賞中之任一的第 2 抽選遊戲，並且將第 1 遊戲狀態與第 2 遊戲狀態之任一，作為現在的遊戲狀態而加以管理，並在當選第 4 獎賞時，在第 1 遊戲狀態下執行接下來的第 2 抽選遊戲，在當選

(8)

第 5 獎賞時，則在第 2 遊戲狀態下執行接下來的第 2 抽選遊戲；第 2 步驟，係將抽選媒體供給至所定搬送路徑；第 3 步驟，係在將抽選媒體供給至所定搬送路徑時，特定於第 1 步驟中被管理之現在的遊戲狀態；第 4 步驟，係在第 3 步驟被特定之現在的遊戲狀態為第 1 遊戲狀態時，將抽選媒體送給至第 1 抽選場域；第 5 步驟，係檢測出抽選媒體是否已進入第 1 抽選場域之複數第 1 得獎點之任一；第 6 步驟，係特定與在第 5 步驟所檢測出抽選媒體的進入之第 1 得獎點建立對應的獎賞；第 7 步驟，係在第 3 步驟被特定之現在的遊戲狀態為第 2 遊戲狀態時，將抽選媒體送給至第 2 抽選場域；第 8 步驟，係檢測出抽選媒體是否已進入第 2 抽選場域之複數第 2 得獎點之任一；及第 9 步驟，係特定與在第 8 步驟所檢測出第 2 抽選媒體的進入之第 2 得獎點建立對應的獎賞。

使用第 1 抽選場域與第 2 抽選場域之兩個抽選場域，而例如，在個別之抽選場域之獎賞的當選機率設有差時，可提供給遊戲玩家對當選獎賞之期待度不同之兩種第 1 抽選遊戲。於如此知遊戲裝置中，在電性第 2 抽選遊戲的結果，當選第 3 獎賞時，利用以支付給遊戲玩家在第 1 抽選遊戲使用之抽選媒體之方式來構成，可提供給遊戲玩家組合第 1 抽選遊戲與電性第 2 抽選遊戲的遊戲。進而，利用以管理第 3 獎賞的當選機率不同之兩個遊戲狀態（第 1 遊戲狀態及第 2 遊戲狀態）之方式來構成，而可實現期待度不同之遊戲狀態，並可提供給遊戲玩家更複雜之遊戲。又

(9)

進而，利用因應第 2 抽選遊戲之現在的遊戲狀態而使使用之抽選場域不同，則可依據現在的遊戲狀態而選擇使用哪個抽選場域，即，選擇將期待度不同之第 1 抽選遊戲中之何者提供給遊戲玩家。如此依據本發明，可實現提供可因應狀況而選擇複數種的抽選遊戲，並提供給遊戲玩家之遊戲裝置的控制方法。

又，第 12 發明係關於第 11 發明之遊戲裝置的控制方法，其中，相對於與第 1 獎賞建立對應之第 2 得獎點的數量之與第 2 獎賞建立對應之第 2 得獎點的數量之比例，係大於相對於與第 1 獎賞建立對應之第 1 得獎點的數量之與第 2 獎賞建立對應之第 1 得獎點的數量之比例。

如前述般，利用於個別之抽選場域之獎賞的當選機率設有差，則可提供給遊戲玩家當選獎賞之期待度不同之兩種第 1 抽選遊戲。

又，第 13 發明係關於第 11 或第 12 發明之遊戲裝置的控制方法，其中，遊戲裝置係更具備：貯留部，係暫時貯留被提供給玩家之抽選媒體；及推進部，係利用將貯留於貯留部之前述抽選媒體，直接地或間接地推進至所定搬送路徑，而將抽選媒體送給至所定搬送路徑，而第 2 步驟，係利用驅動推進部，將抽選媒體供給至所定搬送路徑，更具備：第 10 步驟，係依據第 1 步驟之第 2 抽選遊戲的抽選結果，將抽選媒體支付至貯留部。

在電性第 2 抽選遊戲的結果，當選第 3 獎賞時，利用以支付給遊戲玩家在第 1 抽選遊戲使用之抽選媒體之方式

(10)

來構成，可提供給遊戲玩家組合第 1 抽選遊戲與電性第 2 抽選遊戲的遊戲。又，利用將藉由第 2 抽選遊戲獲得之抽選媒體支付至貯留部，則可提供給遊戲玩家，於第 1 抽選遊戲與第 2 抽選遊戲更組合例如推幣遊戲的遊戲。

又，第 14 發明係關於第 11 至第 12 發明之任一項發明之遊戲裝置的控制方法，其中，第 2 步驟，係依據第 1 步驟之第 2 抽選遊戲的抽選結果，將抽選媒體供給至所定搬送路徑。

在電性第 2 抽選遊戲的結果，當選第 3 獎賞時，利用將在第 1 抽選遊戲使用之抽選媒體直接供給至所定搬送路徑之方式來構成，可提供給遊戲玩家直接組合第 1 抽選遊戲與電性第 2 抽選遊戲的遊戲。

又，第 15 發明係關於第 11 至第 14 發明中任一項發明之遊戲裝置的控制方法，其中，更具備：第 11 步驟，係在現在的遊戲狀態為第 2 遊戲狀態時，則相較於現在的遊戲狀態為第 1 遊戲狀態時，將更多的第 1 得獎點及／或第 2 得獎點與第 2 獎賞建立對應。

利用在第 2 遊戲狀態時使與第 2 獎賞建立對應之第 1 得獎點及／或第 2 得獎點之數量，多於第 1 遊戲狀態時的數量，則不僅第 2 抽選遊戲，第 1 抽選遊戲的期待度亦可因應遊戲狀態而不同，可提供給遊戲玩家更複雜的遊戲。

又，第 16 發明係關於第 11 至第 15 發明中任一發明之遊戲裝置的控制方法，其中，更具備：第 12 步驟，係執行使用排列複數種類角色之賓果表格的賓果遊戲，而第

(11)

1 獎賞，係將在賓果遊戲所使用之複數種類角色中任一作為當選的獎賞。

利用將第 1 抽選遊戲作為賓果遊戲之抽選遊戲，可提供給遊戲玩家複數種的賓果遊戲。

又，第 17 發明係關於第 11 至第 16 發明中任一項發明之遊戲裝置的控制方法，其中，抽選媒體係為球。

例如可適用球於抽選媒體。

[發明之效果]

依據本發明，可實現提供可因應狀況而選擇複數種的抽選遊戲，並提供給遊戲玩家之遊戲裝置及其控制方法。

【實施方式】

以下，對於用以實施本發明之最佳形態與圖面同時詳細說明。

(1) 一實施形態

首先，針對本發明的一實施形態，使用圖面加以詳細說明。再者，各圖係僅為概略地揭示大致可理解本發明之內容的形狀、大小及位置關係，所以，本發明係並不限定於以各圖所例示之形狀、大小及位置關係。又，在各圖，為了構造之明瞭化，省略剖面之剖面線的一部分。進而，於後述中例示之數值係僅為本發明的適切範例，所以，本發明係並不限定於所例示之數值者。此於後述之各實施形

(12)

態中亦同。

(1-1) 整體構造

在本實施形態，作為前述略圓盤形狀的遊戲媒體以硬幣為範例，舉出使用該硬幣之遊戲裝置為例。

圖 1 係為揭示本發明之一實施形態例的遊戲裝置 1 之構造的部份立體圖。但是，為了說明的簡略化，在圖 1 摘錄遊戲裝置 1 之基本構造而加以揭示。

如圖 1 所示，遊戲裝置 1 係具有附屬設備部 SA 與遊戲站部 ST 而構成。再者，在圖面上揭示相對於 1 個附屬設備部 SA 組合 1 個遊戲站部 ST 之例，但是，實際上相對於 1 個附屬設備部 SA 可組合複數遊戲站部 ST。此時，以包圍附屬設備部 SA 之方式來配置遊戲站部 ST。

(1-1-1) 遊戲站部的構造

又，將圖 1 之遊戲站部 ST 的構造摘錄於圖 2 之同時，使用圖 1 及圖 2 說明其概略構造。遊戲站部 ST 係為用以對遊戲玩家提供推幣遊戲及賓果遊戲及數位抽選遊戲等之各種遊戲的構造。

如圖 2 所示，遊戲站部 ST 係具有：硬幣投入機構（投入部）100、硬幣搬送路徑 200、抬升供給器 300、硬幣排出路徑 400、遊玩場域 500、控制部（將此稱為第 1 控制部）600、顯示部 700、及框體 800。

框體 800 係成為遊戲站部的骨架之構造。在框體 800

(13)

中，於上部跟前側配置硬幣投入機構 100，於上部深側配置顯示部 700，於上部中央配置遊玩場域 800。又，於框體 800 內部係收納有硬幣搬送路徑 200 及抬升供給器 300 及第 1 控制部 600 等。在此，用語「跟前側」係代表遊戲玩家遊玩時所位於之側，用語「深側」係代表與遊戲玩家遊玩時所位於之側相反的相反側，所謂「中央」係代表前述之「跟前側」與「深側」之間的區域。

硬幣投入機構 100 係在遊戲玩家遊玩時，用以將作為遊戲媒體之硬幣 M 投入至遊戲裝置 1 的構造。從硬幣投入機構 100 投入之硬幣 M 係經由硬幣搬送路徑 200 被搬送至抬升供給器 300，於抬升供給器 300 中被暫時貯留。硬幣搬送路徑 200 及抬升供給器 300 係如前述般，配置於框體 800 內。再者，硬幣搬送路徑 200 係具有使硬幣投入機構 100 與抬升供給器 300 機械地及物理地連結，將從硬幣投入機構 100 投入之硬幣搬送至抬升供給器 300 的功能。

抬升供給器 300 係具有：用以貯留硬幣 M 的硬幣貯留部 310、用以將硬幣 M 抬升至所定高度的抬升部 320、用以以所定時機排出被抬升之硬幣 M 的硬幣排出部（排出部）330。又，於硬幣排出部 330 的排出口，係可左右搖動地設置有用以將被排出之硬幣 M 引導至遊玩場域 500 的硬幣排出路徑 400。

硬幣排出路徑 320 的上端係配置於比遊玩場域 500 更上方。因此，設置於抬升部 320 的上端之硬幣排出部 330

(14)

亦配置於比遊玩場域 500 更上方。所以，被暫時蓄積於設置在遊玩場域 500 下之硬幣貯留部 310 的硬幣 M，係藉由抬升部 320 抬高至比遊玩場域 500 更上方之後，從硬幣排出部 330 經由硬幣排出路徑 400 而被射出至遊玩場域 500。

遊玩場域 500，係主要由貯留為有效狀態之硬幣 M 的主台盤 501、及載置於主台盤 501 上之推擠部 510 所構成。再者，所謂有效狀態係關係遊藝之狀態。又，針對遊玩場域 500 係於後詳述。

推擠部 510 係具有：貯留為有效狀態之硬幣 M 的上面（將此稱為副台盤 511）、從副台盤 511 落下之硬幣 M 滑動的傾斜台盤 512、及推進貯留於主台盤 501 之硬幣 M 的推進壁 513。

又，推擠部 510 係可滑動地設置於遊玩場域 500 之主台盤 501 上，以一定週期或任意週期進行滑動運動。推擠部 510 的一部份（深側）係收納有設置於顯示部 700 下方的後述之收納部 720。推擠部 510 係藉由以從該收納部 720 出入之方式來滑動，而於前後往返運動。

再者，於副台盤 511 係可滑動地抵接有顯示部 700 之顯示裝置 701 的框體構件 710。所以，推擠部 210 往收納部 720 之收納方向移動時，藉由框體構件 710 推進副台盤 511 上的硬幣 M。藉由該推進，副台盤 511 上的一部份之硬幣 M 會往傾斜台盤 512 落下。

從副台盤 511 落下之硬幣 M 的一部份係進入設置於

(15)

傾斜台盤 512 之開口部（將此稱為卡盤 515-1、515-2、515-3）。又，剩下的硬幣 M 係直接落下至主台盤 501，而貯留於主台盤 501。

主台盤 501 上的硬幣 M 係與副台盤 511 上的硬幣 M 相同，藉由推擠部 510 的滑動運動量而被推進。即，於主台盤 501 上係無間隙地載置推擠部 510，故推擠部 510 從收納部 720 往搬出方向移動時，藉由推擠部 510 的前面之推進壁 513 推進主台盤 501 上的硬幣 M。藉由該推進，主台盤 501 上的一部份之硬幣 M 會落下。落下之硬幣 M 中，從遊戲玩家側之端（將此稱為前端 201a，參考圖 1）落下之硬幣 M 係支付給遊戲玩家，而其他硬幣 M，例如從主台盤 201 的邊側（將此稱為邊側端 501b）落下之硬幣 M 係被遊戲站部 ST 內的所定貯留部貯存。

又，前述之構造之外，如圖 2 所示，本實施形態的遊戲站部 ST 係具有硬幣移動模擬表演部 900。硬幣移動模擬表演部 900 係如後述般，具有從硬幣投入機構 100 附近排列至硬幣排出部 330 附近之複數發光部（後述之 LED920），藉由使該等發光部從硬幣投入機構 100 側往硬幣排出部 330 依序點燈，來模擬表演投入至硬幣投入機構 100 之硬幣 M 移動之樣子。此時，硬幣 M 實際移動之路徑與藉由表演而模擬之路徑為不相同，或不接近亦可。

又，從硬幣投入機構 100 投入之硬幣 M 係暫時貯存於抬升供給器 300 之硬幣貯留部 310。於抬升供給器 300 之硬幣排出部 330，貯存於硬幣貯留部 310 之硬幣 M 係藉

(16)

由抬升部 320 而被抬升並預先載置。硬幣投入機構 100 投入硬幣 M 時，抬升供給器 300 係遵從來自於第 1 控制部 600 的控制，將預先載置於硬幣排出部 330 之硬幣 M 排出至遊玩場域 500。如此，在本實施形態，由遊戲玩家投入之硬幣 M 與實際投入至遊玩場域 500 之硬幣 M 係為不同硬幣。

又，硬幣移動模擬表演部 900 係硬幣 M 投入至硬幣投入機構 100 時，遵從來自於第 1 控制部 600 的控制，使已排列之 LED920 從硬幣投入機構 100 側往硬幣排出部 330 依序點燈。此時，利用控制使硬幣排出部 330 附近之 LED920 點燈之時機與從硬幣排出部 330 排出硬幣 M 之時機，可藉由硬幣移動模擬表演部 900 模擬表演投入至硬幣投入機構 100 之硬幣 M 移動的樣子。

除此之外，遊戲站部 ST 係如圖 1 所示，至少於一方邊側具有球投入機構 1800。球投入機構 1800 係為用以將後述之球 B1 或 B2 投入至遊玩場域 500 的構造，具有傾斜軌道部 1801 與球投入位置抽選機構 1810。再者，球 B1 及 B2 係在後述之賓果遊戲所使用之遊戲媒體。

傾斜軌道部 1801 係用以藉由重力將從後述之球載具 1520 投入之球 B1 或 B2 引導至球投入位置抽選機構 1810 的構造。所以，為往下傾斜的坡道。又，球投入位置抽選機構 1810 係用以抽選投入球 B1 或 B2 之遊玩場域 500 上的位置之構造。如此，從後述之球載具 1520 投入至遊戲站部 ST 的投入 B1 或 B2，係經由傾斜軌道部 1801 及球投

(17)

入位置抽選機構 1810 而投入至遊玩場域 500。

又，遊戲站部 ST 係如圖 1 所示，至少於一方邊側具有球搬運機構 1900。球搬運機構 1900 係為用以將從遊玩場域 500 的主台盤 501 落下之球 B1 或 B2 搬運至附屬設備部 SA 側的構造，具有後述之球搬送路徑 1040、球搬運部 1910 及球搬運部行走坡道 1901。球搬送路徑 1040 係如圖 4 所示，設置於前端 501a 下方，將從前端 501a 落下之球 B1 或 B2 引導至球搬運部 1910。球搬運部 1910 係為用以將藉由球搬送路徑 1040 而接收之球 B1 或 B2 搬運至附屬設備部 SA 側的構造，具有遵從第 1 控制部 600 的控制而行走於球搬運部行走坡道 1901。再者，搬運至附屬設備部 SA 側之球 B1 或 B2 係交付給後述之球載具 1520（參考圖 3）。

進而，在遊戲站部 ST 之顯示部 700，係對遊戲玩家提供賓果遊戲及數位抽選遊戲等之其他遊戲的構造。

賓果遊戲係例如藉由使用後述之複數種類（在本實施形態係兩種類）的球 B1 及 B2 與附屬設備部 SA 的抽選來進行之抽選遊戲，利用後述之附屬設備部 SA 之未圖示的控制部（此稱為第 2 控制部）與遊戲站部 SY 之第 1 控制部 600 來進行。再者，於賓果遊戲中，後述之附屬設備部 SA 之未圖示的第 2 控制部係主要控制賓果遊戲整體的進行，遊戲站部 ST 之第 1 控制部 600 係主要擔當各個遊戲玩家側的控制。又，在賓果遊戲使用之矩陣狀的賓果台盤係例如於遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 中產生，並顯示

(18)

於顯示部 700。再者，在賓果遊戲，依據當選狀態，球 B1 及／或 B2 及硬幣 M 會被投入至該當遊戲站部 ST 的遊玩場域 500，進而取得參加其他遊戲的權利。又，此外以對遊戲玩家直接支付硬幣 M 等、對遊戲玩家賦予各種利益之方式來構成亦可。

又，數位抽選遊戲係主要為遊戲站部 ST 之第 1 控制部 600 進行數位抽選的抽選遊戲。該數位抽選遊戲係例如賓果遊戲未進行之期間，被顯示於顯示部 700 而執行。數位抽選遊戲係例如以硬幣 M 進入於設置在推擠部 510 的傾斜台盤 512 之卡盤 515-1、515-2、515-3 之任一為契機開始。再者，在賓果遊戲，依據當選狀態，會成為球 B1 及／或 B2 及硬幣 M 會被投入至該當遊戲站部 ST 的遊玩場域 500，抽選機率對於遊戲玩家成為有利狀態。又，此外以對遊戲玩家直接支付硬幣 M 等、對遊戲玩家賦予各種利益之方式來構成亦可。如此，對於遊戲玩家來說有利之遊戲狀態稱為機率變動模式或機率變動中的遊戲狀態。再者，將該狀態以外的遊戲狀態稱為一般模式。

又，遊戲站部 ST 係如圖 1 所示，具有包含抬升供給器 1020 與硬幣支付部 1030 的硬幣支付機構，以驅動該硬幣支付機構，與從前端 501a 落下之硬幣 M 數量相同的硬幣 M 及對遊戲玩家直接支付的硬幣 M 將支付至硬幣投入機構 100 的貯留部 101。

(1-1-2) 附屬設備部的構造

(19)

接著，將圖 1 之附屬設備部 SA 的構造摘錄於圖 3 之同時，使用圖 1 及圖 3 說明其概略構造。本實施形態之附屬設備部 SA 係用以執行賓果遊戲的抽選之構造。

如圖 3 所示，附屬設備部 SA 係具有：外側賓果平台 1100、內側賓果平台 1200、球供給機構 1300 及 1400、球搬送路徑 1500、球投入機構 1600、及支持台 1700。

支持台 1700 係成為附屬設備部 SA 的骨架之構造，支持其他構造。於支持台 1700 中，在上部中央係配設有內側賓果平台 1200，並以包圍該內側賓果平台 1200 之方式，配設有外側賓果平台 1100。進而，以包圍外側賓果平台 1100 之方式，配設有球搬送路徑 1500。在球搬送路徑 1500 之旁係設置有球供給機構 1300 及 1400。

球供給機構 1300 係用以供給某種球（例如非金屬製的球 B1）之構造。另一方面，球供給機構 1400 係用以供給與球 B1 不同種類之球（例如金屬製的球 B2）之構造。再者，球 B1 與球 B2 之差異係無關於金屬製或非金屬製，依據其他要因（例如，球的顏色）規定亦可。

該球供給機構 1300 係具有：球供給部 1301、抬升部 1302 與球歸來路徑 1303。球供給機構 1301 係用以供給球 B1 至後述之球載具 1520 的構造。抬升部 1302 係用以將球 B1 抬升至球供給部 1301 的構造。球歸來路徑 1303 係作為用以使供給至後述之外側賓果平台 1100 之球 B1 回到球供給機構 1300 之抬升部 1302 的路徑之構造。

相同地，球供給機構 1400 係具有：球供給部 1401、

(20)

抬升部 1402 與球歸來路徑（未圖示）。球供給機構 1401 係用以供給球 B2 至後述之球載具 1520 的構造。抬升部 1402 係用以將球 B2 抬升至球供給部 1401 的構造。未圖示之球歸來路徑係為用以使供給至後述之內側賓果平台 1200 的球 B2 回到球供給機構 1400 之抬升部 1402 的路徑之構造。

球載具 1520 係用以沿著環狀之球搬送路徑 1500 外周而搬運球 B1 或 B2 的構造。該球載具 1520 係具有彎曲成 V 字狀之兩條棒狀構件所構成之承受部，並在此保持球 B1 或 B2。又，球載具 1520 係固定於沿著球搬送路徑 1500 設置之環狀構件 1550。所以，藉由環狀構件沿著球搬送路徑 1500 旋轉，球載具 1520 係沿著球搬送路徑 1500 移動。

球搬送路徑 1500 係於外週面具有複數感測器部 1510。感測器部 1510 係用以檢測此附近是否存在有球載具 1520 的構造。以感測器部 1510 檢測之資訊係適切或即時輸入至例如未圖示之第 2 控制部。該第 2 控制部係依據從感測器部 1510 送來之資訊，特定球載具 1520 的位置，並依據此來控制球載具 1520 的行走及停止。例如，圖 1 所示之對遊戲站部 ST 供給球 B1 之狀況，該第 2 控制部係依據來自於感測器部 1510 的資訊，使球載具 1520 停止在感測器部 1510-1 的位置。藉此，球載具 1520 將位於傾斜軌道部 1801 之延長線上。在此狀態，藉由未圖示之第 2 控制部，球載具 1520 的 V 字狀承受部倒向傾斜軌道部

(21)

1801 側時，保持於球載具 1520 之球 B1 或 B2 係投入至傾斜軌道部 1801（參考圖 1）。再者，感測器部 1510 係例如個別設置在球搬送路徑 1500 的外週面上，即，個別配置在各個遊戲站部 ST 之傾斜軌道部 1801 之位置以及配置球搬運部行走坡道 1901 之位置。

投入至傾斜軌道部 1801 之球 B1 或 B2，係經由球投入位置抽選機構 1810 而投入至遊玩場域 500。投入至遊玩場域 500 之球 B1 或 B2 係於遊戲進行過程中，與硬幣 M 相同，從主台盤 501 之前端 501a 落下。落下之球 B1 或 B2 係如前述般，經由圖 4 所示之球搬送路徑 1040 而載置於球搬運部 1910。再者，該球搬送路徑 1040 係僅接收球 B1 或 B2，具有使硬幣 M 通過下方之球承受部 1041。又，球搬運部 1910 係在通常狀態下，於球搬送路徑 1040 的球排出口 1043 待機。

球搬運部 1910 係如前述般，為用以將球 B1 或 B2 搬運至附屬設備部 SA 的構造。球搬運部 1910 係如載置球 B1 或 B2，則依據來自於未圖示之第 2 控制部的控制，往球搬運部行走坡道 1901 滾上，移動至球搬運部行走坡道 1901 之上端。於球搬運部行走坡道 1901 之上端附近係待機有球載具 1520。球搬運部 1910 係在移動至球搬運部行走坡道 1901 之上端之後，將搬運之球 B1 或 B2 交給球載具 1520。再者，交付球 B1 或 B2 之球載具 1520 係為保持此之姿勢。

又，球載具 1520 係接收球 B1 或 B2 時，依據來自於

(22)

未圖示之第 2 控制部的控制，往與球投入機構 1600 對向之位置移動。球投入機構 1600 係具有用以將球 B1 投入至外側賓果平台 1100 的承受盤 1610、及用以將球 B2 投入至內側賓果平台 1200 的承受盤 1620。球載具 1520 係依據來自於前述未圖示之第 2 控制部的控制，遵從保持之球的種類（B1 或 B2），往與承受盤 1610 或 1620 對向之位置移動。承受盤 1610、1620 係從球載具 1520 接收球時，下降至與球載具 1520 對向之位置，而從球載具 1520 接收球時，則上升至與球投入路徑 1110、1210 對向之位置。然後，例如到藉由遊戲玩家指示之球投入時機為止保持著球。

例如，從球搬運部 1910 接收球 B1 時，球載具 1520 係沿著球搬送路徑 1500 行走後，將該球 B1 交付給球投入機構 1600 之承受盤 1610。接收球 B1 的承受盤 1610 係例如以遵從來自於遊戲玩家之指示的時機，將保持之球 B1 投入至球投入路徑 1110。被投入之球 B1 係在取得因應球投入路徑 1110 之傾斜及長度的加速之後，被投入至外側賓果平台 1100。又例如，從球搬運部 1910 接收球 B2 時，球載具 1520 係沿著球搬送路徑 1500 行走後，將該球 B2 交付給球投入機構 1600 之承受盤 1620。接收球 B2 的承受盤 1620 係例如以遵從來自於遊戲玩家之指示的時機，將保持之球 B2 投入至球投入路徑 1210。被投入之球 B2 係在取得因應球投入路徑 1210 之傾斜及長度的加速之後，被投入至內側賓果平台 1200。再者，交付給球載具

(23)

1520 之球的種類為 B1 或 B2 係例如將球 B1 作為非金屬製，將球 B2 作為金屬製之狀況，可利用於球載具 1520 設置金屬感測器等來檢測。又，例如將球 B1 與球 B2 作為不同顏色之狀況，可利用於球載具 1520 設置顏色感測器等，而檢測出交付之球的種類。又，檢測出之球的種類係被送至未圖示之第 2 控制部。所以，球載具 1520 係依據對該第 2 控制部通知之球的種類而被控制。

外側賓果平台 1100 具有具備球 B1 可通過之程度的直徑之 1 個以上的得獎點 1101（此稱為第 1 得獎點），係以所定週期旋轉。該得獎點 1101 係例如作為洞亦可。但是，並不限定於此，如果作為抽選媒體之球 B1 滾動於作為第 1 抽選場域之外側賓果平台 1100 後，可滾入之構造，可為任何變形。於各得獎點 1101 係分配有賓果遊戲之號碼或圖案。被投入至外側賓果平台 1100 之球 B1 係藉由於球投入路徑 1110 中所取得之加速及外側賓果平台 1100 本身的旋轉而旋繞外側賓果平台 1100 後，進入任一之得獎點 1101。球 B1 是否進入任一之得獎點 1101 的資訊係適切地被送至未圖示之第 2 控制部。再者，在第 2 控制部係將分配給球 B1 進入之得獎點 1101 的號碼或圖案作為當選，來進行賓果遊戲。

相同地，內側賓果平台 1100 具有具備球 B2 可通過之程度的直徑之 1 個以上的得獎點 1201（此稱為第 1 得獎點），係以所定週期旋轉。該得獎點 1201 係例如作為洞亦可。但是，並不限定於此，如果作為抽選媒體之球 B2

(24)

滾動於作為第 2 抽選場域之內側賓果平台 1200 後，可滾入之構造，可為任何變形。於各得獎點 1201 係分配有賓果遊戲之號碼或圖案。被投入至內側賓果平台 1200 之球 B2 係藉由於球投入路徑 1210 中所取得之加速及內側賓果平台 1200 本身的旋轉而旋繞內側賓果平台 1200 後，進入任一之得獎點 1201。球 B2 是否進入任一之得獎點 1201 的資訊係適切地被送至未圖示之第 2 控制部。再者，該第 2 控制部係將分配給球 B2 進入之得獎點 1201 的號碼或圖案作為當選，來進行賓果遊戲。

進入得獎點 1101 之球 B1 係以遊戲玩家可確認之方式，暫時性保持於得獎點 1101 入口後，被投入至設置於外側賓果平台 1100 下方的球歸來路徑 1303。相同地，進入得獎點 1201 之球 B2 係以遊戲玩家可確認之方式，暫時性保持於得獎點 1201 入口後，被投入至設置於內側賓果平台 1200 下方的未圖示之球歸來路徑。

再者，針對本發明之使用球的賓果遊戲係於後詳述。

(1-2) 硬幣投入機構

又，使用圖面於後詳細說明本實施例之硬幣投入機構 100 的構造。

(1-2-1) 硬幣投入機構 100

圖 10 係揭示關於本發明之一實施形態的硬幣投入機構之立體圖。圖 11 係圖 10 所示之硬幣投入機構的前視圖

(25)

。圖 12 係圖 10 所示之硬幣投入機構的俯視圖。圖 13 係圖 10 所示之硬幣投入機構的後視圖。

硬幣投入機構 100 係包含：水平區域 21、位於該水平區域 21 兩側之第 1 傾斜區域 22 與第 2 傾斜區域 23、位於該第 1 傾斜區域 22 外側之第 1 側部構造體 117、及位於該第 2 傾斜區域 23 之第 2 側部構造體 118。硬幣投入機構 100 係包含貯留複數硬幣的貯留部 101。該貯留部 101 係構成硬幣投入機構 100 的水平區域 21。

硬幣投入機構 100 係更包含從連接貯留部 101 的第 1 側部之第 1 境界區域 102 連續地往上方向一邊傾斜一邊延伸存在的第 1 傾斜壁。該第 1 傾斜壁係形成第 1 傾斜區域 22。該第 1 傾斜壁係以第 1 傾斜壁下部區域 104 與第 1 傾斜壁上部區域 106 所構成。第 1 境界區域 102 係以曲面所構成。

硬幣投入機構 100 係更包含從連接於位於與前述第 1 側部之相反側的貯留部 101 的第 2 側部之第 2 境界區域 103 連續地往上方向一邊傾斜一邊延伸存在的第 2 傾斜壁。該第 2 傾斜壁係形成第 2 傾斜區域 23。該第 2 傾斜壁係以第 2 傾斜壁下部區域 105 與第 2 傾斜壁上部區域 107 所構成。第 2 境界區域 103 係以曲面所構成。

硬幣投入機構 100 係更具有：第 1 硬幣投入部 108，係於接近第 1 傾斜壁之位置，具有第 1 硬幣投入口 108-1；及第 2 硬幣投入部 109，係於接近第 2 傾斜壁之位置，具有第 2 硬幣投入口 109-1。第 1 境界區域 102、第 1 傾

(26)

斜壁下部區域 104、第 1 傾斜壁上部區域 106、及第 1 硬幣投入部 108 係形成硬幣投入機構 100 的第 1 傾斜區域 22。第 2 境界區域 103、第 2 傾斜壁下部區域 105、第 2 傾斜壁上部區域 107、及第 2 硬幣投入部 109 係形成硬幣投入機構 100 的第 2 傾斜區域 23。

第 1 硬幣投入部 108 係更具有第 1 安裝凸緣 110，該第 1 安裝凸緣 110 係從第 1 境界區域 102 的一部份延伸存在至貯留部 101 的一部份。第 2 硬幣投入部 109 係更具有第 2 安裝凸緣 111，該第 2 安裝凸緣 111 係從第 2 境界區域 103 的一部份延伸存在至貯留部 101 的一部份。延伸存在於貯留部 101 上的第 1 安裝凸緣 110 與第 2 安裝凸緣 111 係如圖 12 所示，具有較大之圓形弧狀的角部。第 1 安裝凸緣 110 與第 2 安裝凸緣 111 係將貯留硬幣 M 的硬幣貯留區域界定於貯留部 101 上。第 1 安裝凸緣 110 與第 2 安裝凸緣 111 係相互離開，從該 2 個凸緣 110、111 之間的硬幣供給側 119 供給側硬幣 M。被供給之硬幣 M 係被限制在該第 1 安裝凸緣 110 與第 2 安裝凸緣 111 的具有較大之圓形弧狀的角部。於與貯留部 101 的硬幣供給側之相反側的側部係設置有用以防止從貯留部 101 供給至玩家所在之跟前側的硬幣 M 掉落之第 1 硬幣限制平板 112。

於第 1 傾斜壁下部區域 104 與第 1 傾斜壁上部區域 106 之境界係形成有第 1 引導部 113。該第 1 引導部 113 係卡止滑落該第 1 傾斜壁上部區域 106 的硬幣，使其沿著該第 1 引導部滑動滾入至該第 1 硬幣投入口 108-1 般地構

(27)

成。該第 1 引導部 113 係以形成於該第 1 傾斜壁下部區域 104 與第 1 傾斜壁上部區域 106 之境界的第 1 段差部 113 所構成。第 1 段差部 113 係朝向該第 1 硬幣投入口 108-1 一邊直線地下降一邊延伸存在。該第 1 傾斜壁上部區域 106 係具有至少 1 個之突部，該突部係以減低與沿著該第 1 引導部 113 而滑動滾入之硬幣 M 的摩擦之方式所形成。即，該第 1 傾斜壁上部區域 106 係具有從該第 1 引導部 113 僅往上方離開小於硬幣 M 的直徑之距離，而與該第 1 引導部 113 之延伸存在方向大約平行延伸存在的至少 1 個之稜線形狀突部 115。具體來說，如圖示般，形成複數稜線形狀突部 115。

於第 2 傾斜壁下部區域 105 與第 2 傾斜壁上部區域 107 之境界係形成有第 2 引導部 114。該第 2 引導部 114 係卡止滑落該第 2 傾斜壁上部區域 107 的硬幣，使其沿著該第 2 引導部滑動滾入至該第 2 硬幣投入口 109-1 般地構成。該第 2 引導部 114 係以形成於該第 2 傾斜壁下部區域 105 與第 2 傾斜壁上部區域 107 之境界的第 2 段差部 114 所構成。第 2 段差部 114 係朝向該第 2 硬幣投入口 109-1 一邊直線地下降一邊延伸存在。該第 2 傾斜壁上部區域 107 係具有至少 1 個之突部，該突部係以減低與沿著該第 2 引導部 114 而滑動滾入之硬幣 M 的摩擦之方式所形成。即，該第 2 傾斜壁上部區域 107 係具有從該第 2 引導部 114 僅往上方離開小於硬幣 M 的直徑之距離，而與該第 2 引導部 114 之延伸存在方向大約平行延伸存在的至少 1 個

(28)

之稜線形狀突部 116。具體來說，如圖示般，形成複數稜線形狀突部 116。

該第 1 傾斜壁上部區域 106 的外側上端部係與第 1 側部構造體 117 結合。第 1 側部構造體 117 係具有變形 L 字剖面形狀，由水平上部、垂直壁部及水平下部所構成。水平上部係從該第 1 傾斜壁上部區域 106 的外側上端部連續地向外側延伸存在。垂直壁部係從水平上部的外側端部垂直向下延伸存在。水平下部係從垂直壁部的下端部向內側延伸存在。於水平上部係安裝有用以控制硬幣排出路徑 400 的排出端部之位置及所朝方向的控制系统之操作手柄，玩家係操作該操作手柄而控制硬幣排出路徑 400 的排出端部之位置及所朝方向。水平下部係達成用以將硬幣投入機構 100 安裝於遊戲站部 ST 的框體 800 之安裝凸緣的功用。

該第 2 傾斜壁上部區域 107 的外側上端部係與第 2 側部構造體 118 結合。第 2 側部構造體 118 係具有變形 L 字剖面形狀，由水平上部、垂直壁部及水平下部所構成。水平上部係從該第 2 傾斜壁上部區域 107 的外側上端部連續地向外側延伸存在。垂直壁部係從水平上部的外側端部垂直向下延伸存在。水平下部係從垂直壁部的下端部向內側延伸存在。於水平上部係安裝有用以控制硬幣排出路徑 400 的排出端部之位置及所朝方向的控制系统之操作手柄，玩家係操作該操作手柄而控制硬幣排出路徑 400 的排出端部之位置及所朝方向。水平下部係達成用以將硬幣投入

(29)

機構 100 安裝於遊戲站部 ST 的框體 800 之安裝凸緣的功用。

該貯留部 101、第 1 境界區域 102、第 2 境界區域 103、第 1 傾斜壁下部區域 104、第 2 傾斜壁下部區域 105、第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 係如為同一構件，則於硬幣 M 可動之區域係無接縫，而可減低阻抗。

又，該第 1 硬幣投入部 108 的該第 1 硬幣投入口 108-1 及該第 2 硬幣投入部 109 的該第 2 硬幣投入口 109-1 係具有僅可同時放進 1 個該硬幣 M 的尺寸。此為在複數該硬幣 M 同時進入該第 1 硬幣投入口 109-1 及第 2 硬幣投入口 109-1 之狀況，可用以確實防止該硬幣 M 塞住該第 1 硬幣投入部 108 或該第 1 硬幣投入部 109。

前述硬幣投入機構 100 係具有以該第 1 及第 2 側部的中間位置為基準而大致對稱之形狀及構造。

圖 14 係圖 10 所示之硬幣投入機構的部份分解圖。因為第 1 硬幣投入部 108 與第 2 硬幣投入部 109 為相同構造，以下參考圖 14 說明第 2 硬幣投入部 109 的內部構造。

第 2 硬幣投入部 109 係具有：第 2 硬幣投入口 109-2，係接近於第 2 引導部 114（即，第 2 段差部 114 的尾端部）；硬幣投入路徑 109-7，係與該第 2 段差部 114 的尾端部連通；硬幣落下孔 109-8，係與該硬幣投入路徑 109-7 連通；第 1 硬幣引導平板 109-5 及第 2 硬幣引導平板 109-6，係界定該硬幣投入路徑 109-7 與各個該硬幣落下

(30)

孔 109-8 的兩側部。該硬幣投入路徑 109-7 係以將經由第 2 硬幣投入口 109-1 而投入之硬幣 M 引導至硬幣落下孔 109-8 之方式來形成。

進而，第 2 硬幣投入部 109 係具有第 2 中間平板 109-3，該第 2 中間平板 109-3 係具有第 1 滾軸 109-4。該第 1 中間平板 109-3 係安裝於第 1 硬幣引導平板 109-5 及第 2 硬幣引導平板 109-6。該第 2 滾軸 109 係因位於硬幣落下孔 109-8 上，而通過該硬幣投入路徑 109-7 的硬幣 M 來到硬幣落下孔 109-8 時，則抵接於該第 2 滾軸 109，該硬幣 M 被稍微下壓而從硬幣落下孔 109-8 落下。落下之硬幣 M 係經由圖 1 所示之硬幣搬送路徑 200 而被搬送至抬升供給器 300。然後，硬幣 M 係藉由抬升供給器 300 被抬升至硬幣排出路徑 400 的供給端，經由該硬幣排出路徑 400 而從排出端供給至遊玩場域 500 上。第 2 硬幣投入部 109 係更具有第 2 硬幣投入部護蓋 109-2。該第 2 硬幣投入部護蓋 109-2 係覆蓋第 2 中間平板 109-3。又，該第 2 硬幣投入部護蓋 109-2 係與第 2 安裝凸緣 111 一體形成，利用該第 2 安裝凸緣 111 固定於貯留部 101，間接地，對於第 1 中間平板 109-3 而固定於其位置。

遊戲玩家係使貯留於該貯留部 101 的硬幣 M，滑上從該貯留部 101 連續地往上方向一邊傾斜一邊延伸存在之第 1 傾斜壁下部區域 104 與第 1 傾斜壁上部區域 106、及第 2 傾斜壁下部區域 105 與第 2 傾斜壁上部區域 107，而手放開該硬幣 M 時，藉由重力該硬幣 M 則會滑落第 1 傾斜

(31)

壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107，被構成第 1 引導部 113 的第 1 段差部 113 與構成第 2 引導部 114 的第 2 段差部 114 卡止。然後，第 1 段差部 113 與第 2 段差部 114 係以使前述硬幣 M 藉由重力滑動滾入至第 1 硬幣投入口 108-1 及第 2 硬幣投入口 109-1 之方式來構成。

即，遊戲玩家係使硬幣 M 滑上從該貯留部 101 連續地往上方向一邊傾斜一邊延伸存在之第 1 傾斜壁下部區域 104 與第 1 傾斜壁上部區域 106、及第 2 傾斜壁下部區域 105 與第 2 傾斜壁上部區域 107，之後，手放開該硬幣 M 時，藉由重力該硬幣 M 則會滑落第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107，被第 1 段差部 113 與第 2 段差部 114 卡止，之後，該硬幣 M 係沿著第 1 段差部 113 與第 2 段差部 114 而藉由重力滑動滾入至第 1 投入部的第 1 硬幣投入口 108-1 及第 2 硬幣投入口 109-1。該硬幣 M 沿著第 1 段差部 113 與第 2 段差部 114 滾動時，該硬幣 M 係相對於該第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 滑動。即，遊戲玩家係使該硬幣 M 從該貯留部 101 沿著第 1 傾斜壁下部區域 104 與第 1 傾斜壁上部區域 106、及第 2 傾斜壁下部區域 105 與第 2 傾斜壁上部區域 107 上滑而放開手即可，並無須如習知般，將該硬幣 M 從該貯留部 101 搬運至第 1 硬幣投入口 108-1 及第 2 硬幣投入口 109-1。即，有效利用重力而方便遊戲玩家的手之動作。

為此，即使遊戲玩家連續長時間繼續投入硬幣 M，亦

(32)

可大幅地降低使戲玩家所感到之疲乏感。又，因為不耗損精神於硬幣 M 的投入，故可集中於遊戲本身，並可充分享受遊戲。

又，使硬幣 M 滑上第 1 傾斜壁下部區域 104 與第 1 傾斜部上部區域 106、及第 2 傾斜壁下部區域 105 與第 2 傾斜部上部區域 106 之後，如手放開該硬幣 M，藉由重力該硬幣 M 則會滑落第 1 傾斜部上部區域 106 及第 2 傾斜部上部區域 107，被第 1 段差部 113 與第 2 段差部 114 卡止，之後，前述硬幣 M 係沿著第 1 段差部 113 與第 2 段差部 114 而藉由重力滑動滾入至第 1 投入部的第 1 硬幣投入口 108-1 及第 2 硬幣投入口 109-1。即，不將硬幣 M 的投入加以自動化，即使遊戲玩家連續長時間繼續投入硬幣 M，因為可大幅減低遊戲玩家所感到之疲乏感，故遊戲玩家本身係具有進行遊戲之感覺，同時可連續長時間充分吸引遊戲玩家。

該第 1 段差部 113 與第 2 段差部 114 係具備以下功能即可：卡止藉由重力而滑落該第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 的硬幣 M 之功能、及使硬幣 M 沿著該第 1 差部 113 與第 2 段差部 114 而藉由重力滑動滾入至該第 1 硬幣投入口 108-1 及第 2 硬幣投入口 109-1。但是，必須使該硬幣 M 上滑至較該第 1 引導部 113（即，第 1 段差部 113）與第 2 引導部 114（即，第 2 段差部 114）為上方之位置，為此，使該硬幣 M 上滑時，該第 1 引導部 113（即，第 1 段差部 113）與第 2 引導部 114（

(33)

即，第 2 段差部 114) 的存在不成爲妨礙爲佳。而考慮該狀況，該第 1 引導部 113 以第 1 段差部 113 來構成，第 2 引導部 114 以第 2 段差部 114 來構成係有其意義。但是，重點是該第 1 及第 2 段差部 113、114 的台階面爲朝上。藉此，易於使該硬幣 M 上滑超過該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114，又，一但，遊戲玩家的手放開上滑之該硬幣 M，則該硬幣 M 滑落該第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 而可在該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 之台階面被卡止。在該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的台階面朝向下之狀況，則阻止沿著該第 1 傾斜壁下部區域 104 與第 1 傾斜壁上部區域 106、及第 2 傾斜壁下部區域 105 與第 2 傾斜壁上部區域 107 上滑之該硬幣 M，又，無法一邊卡止硬幣 M，一邊藉由重力使其滑動滾入至該第 1 硬幣投入口 108-1 及第 2 硬幣投入口 109-1。

該第 1 段差部 113 係以將該第 1 傾斜壁下部區域 104 構成爲厚於第 1 傾斜壁上部區域 106 而可實現。又，該第 2 段差部 114 係以將該第 2 傾斜壁下部區域 105 構成爲厚於第 2 傾斜壁上部區域 107 而可實現。例如，該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁係作爲組合涵蓋上下雙方區域的第 1 平板，與僅延伸存在於該下方區域之第 2 平板的構造亦可。又，該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁係於涵蓋上下雙方之區域的第 1 平板中，僅將該下區域加以削薄加工亦可。不管如何，該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 係可使用現有技術而加以實現。

(34)

然後，該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 係可作為延伸存在至第 1 硬幣投入口 108-1 及第 2 硬幣投入口 109-1 之構造。此時，因為必須將利用該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 所卡止之硬幣 M，藉由重力滾動並引導至該第 1 硬幣投入口 108-1 及第 2 硬幣投入口 109-1，故以朝向該第 1 硬幣投入口 108-1 及第 2 硬幣投入口 109-1 而下降的方式，使其延伸存在。具體來說，該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 係可作為朝向該第 1 硬幣投入口 108-1 及第 2 硬幣投入口 109-1 而直線地下降之構造。但是，作為變更例，該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 係亦可作為朝向該第 1 硬幣投入口 108-1 及第 2 硬幣投入口 109-1 而曲線地下降之構造，進而亦可作為以直線與曲線的組合來構成。但是，即使在該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 之任何位置來卡止硬幣 M，亦必須具有朝向該第 1 硬幣投入口 108-1 及第 2 硬幣投入口 109-1 而藉由重力滾動並引導所需之最低限度的傾斜角度。

進而，第 1 段差部 113 與第 2 段差部 114 係必須以使該硬幣 M 藉由重力滑動滾入至第 1 硬幣投入口 108-1 及第 2 硬幣投入口 109-1 之方式來結束。使該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的尾端部，接近第 1 硬幣投入口 108-1 及第 2 硬幣投入口 109-1。作為變更例，該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的尾端部並不連接該第 1 硬幣投入口 108-1 及第 2 硬幣投入口 109-1，即使具有間隙，滾動於該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的該硬幣 M

(35)

係最後滾入該第 1 硬幣投入口 108-1 及第 2 硬幣投入口 109-1 即可。為此，該第 1 投入部 108 之第 1 硬幣投入口 108-1 及該第 2 投入部 109 之第 1 硬幣投入口 109-1 係設置於接近該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁之位置。

又，該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 之台階面的寬度，換句話說，該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的大小係以使滑落該第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 之該硬幣 M 在該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的台階面可卡止般地決定。該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的最低限度所需之大小係依存於該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁的傾斜角度與該硬幣 M 的厚度。例如，在該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁的傾斜角度較大之狀況，相較於該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁的傾斜角度較小之狀況，該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的台階面之寬度係應為更大。

進而，與該硬幣 M 的厚度相較，該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的台階面之寬度過小時，則無法卡止滑落該第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 之該硬幣 M，該硬幣 M 係越過該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 而滑落至該貯留部 101，而無法將該硬幣 M 投入至該第 1 硬幣投入口 108-1 及第 2 硬幣投入口 109-1。所以，考慮該硬幣 M 的厚度與該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁的傾斜角度，則需要可卡止滑落該第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 之該硬幣 M 的最低限度之

(36)

該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的台階面之寬度。如使該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的台階面之寬度大於該硬幣 M 的厚度，則提高了卡止滑落該第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 之該硬幣 M 的可能性。又，如使該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的台階面之寬度大於該硬幣 M 的厚度之 2 倍，則可同時卡止滑落該第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 之兩個重疊的該硬幣 M。但是，如果該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的台階面之寬度過於大，在使該硬幣 M 超過該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 而上滑時，因為有該硬幣 M 在該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 倒下而使得該硬幣 M 無法順利滾動於該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 之可能性，故應加以注意。

圖 29 係說明硬幣的厚度與該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的台階面之寬度的關係圖。在該硬幣 M 的周圍部份之段面形狀並不為矩形而為具有圓弧之狀況，如有該具有圓弧之部分的厚度 R 以上的該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 之台階面的寬度 W2，則有可卡止該硬幣 M 的可能性。但是，實際上，可滑落該第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 的該硬幣 M 係因為接觸該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 時之衝擊及振動，而有無法被該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 卡止之可能性。所以，將該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的台階面之寬度設計成大於理論上最低限度所需之寬度 W2。進而

(37)

，對於同時卡止可滑落第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 而相互重疊之狀態的兩個硬幣 M，理論上係如圖 29 所示般，只要有硬幣 M 之厚度與具有圓弧部份的厚度 R 之和以上的該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 之台階面的寬度 W1，則有可卡止該兩個重疊之硬幣 M 的可能性。但是，實際上，可滑落該第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 的該兩個重疊之硬幣 M 係因為接觸該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 時之衝擊及振動，而該兩個重疊之硬幣 M 中重疊在上方之硬幣 M 係有無法被該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 卡止之可能性。所以，對於卡止該兩個重疊之硬幣 M 雙方，將該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的台階面設計成大於理論上最低限度所需之寬度 W1。

從此觀點來看，對於以單體卡止硬幣 M，係將該第 1 段差的台階面之寬度設計成大約相當於該遊戲媒體單體之厚度為佳。在此所謂「大約」係作為包含相當於具有圓弧部份之厚度 R 的誤差者。

進而，該第 1 段差的台階面之角度係相對於該第 1 傾斜壁為直角或銳角為佳。在該第 1 段差之台階面的角度相對於該第 1 傾斜壁為鈍角之狀況，可滑落該第 1 傾斜壁之該遊戲媒體並不被該第 1 段差卡止而滑落的可能性較高。

在該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁的傾斜角較大之狀況，即，該第 1 傾斜壁下部區域 104 與第 1 傾斜壁上部區域 106、及第 2 傾斜壁下部區域 105 與第 2 傾斜壁上部區域

(38)

107 接近垂直之狀況，則不易使該硬幣 M 從該貯留部 101 滑上該第 1 傾斜壁下部區域 104 與第 1 傾斜壁上部區域 106、及第 2 傾斜壁下部區域 105 與第 2 傾斜壁上部區域 107。相反地，在該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁的傾斜角較小之狀況，即，該第 1 傾斜壁下部區域 104 與第 1 傾斜壁上部區域 106、及第 2 傾斜壁下部區域 105 與第 2 傾斜壁上部區域 107 接近平坦之狀況，則易於使該硬幣 M 從該貯留部 101 滑上該第 1 傾斜壁下部區域 104 與第 1 傾斜壁上部區域 106、及第 2 傾斜壁下部區域 105 與第 2 傾斜壁上部區域 107。但是，遊戲玩家手放開該硬幣 M 後，因為該硬幣 M 與第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁的摩擦變大，故成為該硬幣 M 難以滑落該第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 之同時，該硬幣 M 藉由重力一邊沿著該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 滾動，一邊滑動該第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 時的摩擦較大，因此，會在途中停止，而有無法到達前述第 1 硬幣投入口 108-1 及第 2 硬幣投入口 109-1 的可能性。所以，該第 1 傾斜壁下部區域 104 與第 1 傾斜壁上部區域 106、及第 2 傾斜壁下部區域 105 與第 2 傾斜壁上部區域 107 的傾斜角係考慮該等狀況，必須為不過於接近垂直亦不過於水平的角度。例如，該第 1 傾斜壁下部區域 104 與第 1 傾斜壁上部區域 106、及第 2 傾斜壁下部區域 105 與第 2 傾斜壁上部區域 107 的傾斜角係設定為 20 度以上 70 度以下為佳，進而設定為 30 度以下 60 度以上更理想。該

(39)

第 1 傾斜壁下部區域 104 與第 1 傾斜壁上部區域 106、及第 2 傾斜壁下部區域 105 與第 2 傾斜壁上部區域 107 的傾斜角係典型上為 45 度亦可。

進而，對於將貯留於該貯留部 101 的該硬幣 M，對該第 1 傾斜壁下部區域 104 及第 2 傾斜壁下部區域 105 盡量減少阻抗而上滑，第 1 境界區域 102 及第 2 境界區域 103 係以曲面來形成為佳。該曲面之理想曲率係依存於該硬幣 M 的直徑方向尺寸，但是，大致上該曲面的曲率半徑係充分大於該硬幣 M 的直徑方向尺寸即可。理想曲率係於經驗上可簡單地決定。

進而，如前述般，該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁與該硬幣 M 的摩擦阻抗係盡量減低為佳。第 1 複數的稜線形狀突部 115 及第 2 複數的稜線形狀突部 116 係有效於用以減低該摩擦阻抗。該硬幣 M 係具有略圓盤形狀。進而，在該第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 具有平坦表面之狀況，該硬幣 M 之側面的全區域係接觸該第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 的平坦表面。減低該硬幣 M 與該第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 的接觸面積係有效於減低該硬幣 M 與該第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 之摩擦力。為了減低接觸面積，第 1 複數的稜線形狀突部 115 及第 2 複數的稜線形狀突部 116 係形成於該第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107。以如此構成，滾動於該第 1 引導部 113（即，第 1 段差部 113）

(40)

與第 2 引導部 114（即，第 2 段差部 114）的該硬幣 M 係一邊與第 1 複數的稜線形狀突部 115 及第 2 複數的稜線形狀突部 116 接觸而一邊滑動。為此，減低該硬幣 M 與第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 的接觸面積，可有效地減低摩擦阻抗。

以減低摩擦阻抗作為目的，係至少將第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 之表面，以具有自身潤滑性的物質來構成為佳。而僅該表面以具有自身潤滑性的物質構成亦可，又，將第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 之整體以具有自身潤滑性之物質構成亦可。進而，第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 之外，將第 1 傾斜壁下部區域 104、第 2 傾斜壁下部區域 105、第 1 境界區域 102、第 2 境界區域 103 及貯留部 101 之表面或整體，以具有自身潤滑性的物質來構成亦可。作為具有自身潤滑性之物質的典型例，可舉出鐵氟龍（Teflon，註冊商標）等之工程塑膠（engineering plastic）及含油燒結金屬（商品例：Oiles metal plate），但是，並不一定限定與該等物品。至少將第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 之表面，以具有自身潤滑性的物質來構成，而可省略以減低摩擦阻抗為目的而設置之第 1 複數的稜線形狀突部 115 及第 2 複數的稜線形狀突部 116。

如前述般，關於本實施形態之硬幣投入機構 100 係包含從連接貯留部 101 的第 1 側部之第 1 境界區域 102 連續

(41)

地往上方向一邊傾斜一邊延伸存在的第 1 傾斜壁。該第 1 傾斜壁係形成第 1 傾斜區域 22。該第 1 傾斜壁係以第 1 傾斜壁下部區域 104 與第 1 傾斜壁上部區域 106 所構成。硬幣投入機構 100 係更包含從連接於位於與前述第 1 側部之相反側的貯留部 101 的第 2 側部之第 2 境界區域 103 連續地往上方向一邊傾斜一邊延伸存在的第 2 傾斜壁。該第 2 傾斜壁係形成第 2 傾斜區域 23。該第 2 傾斜壁係以第 2 傾斜壁下部區域 105 與第 2 傾斜壁上部區域 107 所構成。該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁係因為只要作為遊戲媒體之硬幣可滑上及滑落即可，故不一定必須以具有一定之傾斜角的傾斜平面來構成。例如，該第 1 傾斜壁及該第 2 傾斜壁係以傾斜角度變化之傾斜曲面來構成亦可。

如前述般，用以使作為遊戲媒體的硬幣滑動滾入至該第 1 硬幣投入口 108-1 及第 2 硬幣投入口 109-1 的引導部，係以個別朝向該第 1 硬幣投入口 108-1 及第 2 硬幣投入口 109-1 而直線下降傾斜般地延伸存在的該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 來構成。然而，對於被該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 卡止之硬幣藉由重力而可滑動滾入至該第 1 硬幣投入口 108-1 及第 2 硬幣投入口 109-1，該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 係不一定必須直線下降傾斜般地延伸存在。即，對於被該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 卡止之硬幣藉由重力而可滑動滾入至該第 1 硬幣投入口 108-1 及第 2 硬幣投入口 109-1，該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 係朝向第 1 硬幣投入口 108-1 及

(42)

第 2 硬幣投入口 109-1 整體下降即可。換句話說，被該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 卡止之硬幣 M 的位能整體高於位於第 1 硬幣投入口 108-1 及第 2 硬幣投入口 109-1 之硬幣 M 的位能即可。例如，即使於該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 之途中有上升部，在硬幣 M 的動能大於該上升部之位能與摩擦能量之和的狀況，硬幣 M 係以至此之滾動的來勢而登上該上升部並滾入至第 1 投入口。又，即使於該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 之途中有上升部，在硬幣 M 的動能小於該上升部之位能與摩擦能量之和的狀況，只要硬幣 M 可被之後滾動的其他硬幣 M 推擠而登上該上升部並滾入至第 1 投入口即可。又，該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 係朝向第 1 硬幣投入口 108-1 及第 2 硬幣投入口 109-1 而階梯狀下降般地延伸存在亦可。

依據前述本發明之第 1 實施形態的硬幣投入機構 100，即使遊戲玩家連續長時間繼續投入遊戲媒體，亦可大幅地降低使戲玩家所感到之疲乏感。又，因為不耗損精神於遊戲媒體的投入，故可集中於遊戲本身，可充分享受遊戲。

(A) 硬幣投入機構 100 的變形例 1

參考以下圖面而說明相對於前述之一實施形態的變更例 1。圖 15 係揭示關於本變更例的硬幣投入機構之立體圖。以下，僅說明與前述之硬幣投入機構 100 的相異點，

(43)

而省略重複之說明。

以於該第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 形成散佈之複數突起 120，代替於第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 來形成前述第 1 複數的稜線形狀突部 115 及第 2 複數的稜線形狀突部 116 係有效於減低與該硬幣 M 的接觸面積，而更詳細來說是減低與該硬幣 M 的摩擦阻抗。在此，鄰接之突起 120 的間隔係充分比該硬幣 M 的直徑方向尺寸狹小為佳。進而，複數突起 120 係以一定間隔而確實規則地散佈更為佳。以如此構造，滾動於該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 之該硬幣 M 係一邊接觸該散佈之複數突部 120 一邊滑動。為此，減低該硬幣 M 與第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 的接觸面積，可有效地減低摩擦阻抗。該複數突起 120 係從減低摩擦力之觀點來看，其頂部係圓形加工為佳。

(B) 硬幣投入機構 100 的變形例 2

參考以下圖面而說明相對於前述之一實施形態的變更例 2。圖 16 係揭示關於本變更例的硬幣投入機構之立體圖。以下，僅說明與前述之硬幣投入機構 100 的相異點，而省略重複之說明。

對於減低該硬幣 M 與該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁的摩擦力，將振動電動機 121 設置於該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁之個別背側，而賦予該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁微少

(44)

振動般地構成係為有效。利用賦予該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁微少振動，防止該硬幣 M 與該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁密接，結果減低了該硬幣 M 與該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁之實效上的接觸面積，而可有效地減低摩擦阻抗。而如賦予該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁之振動過大，應注意不使該硬幣 M 沿著該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 滾動時成為不穩定之狀態。又，過大之振動係因為有給予遊戲玩家不愉快感之可能性，故並不理想。

(C) 硬幣投入機構 100 的變形例 3

參考以下圖面而說明相對於前述之一實施形態的變更例 3。圖 17 係揭示關於本變更例的硬幣投入機構之立體圖。以下，僅說明與前述之硬幣投入機構 100 的相異點，而省略重複之說明。

對於減低該硬幣 M 與該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁的摩擦力，該第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 係具有散佈之複數通風孔 122，且於該第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 之個別背側，設置送風扇 123。

利用經由該複數通風孔 122 來送風，而賦予該硬幣 M 使該硬幣 M 從該第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 浮起之方向的浮力，而減低該硬幣 M 與該第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 的接觸力，結果，減低該硬幣 M 與該第 1 傾斜壁上部區域 106

(45)

及第 2 傾斜壁上部區域 107 的摩擦力。在此，鄰接之通風孔 122 的間隔係充分比該硬幣 M 的直徑方向尺寸狹小為佳。進而，複數通風孔 122 係以一定間隔而確實規則地散佈更為佳。又，送風扇 123 係可藉由配置於該第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 之背側而加以實現。以如此構造，滾動於該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 之該硬幣 M 係在利用經由該散佈之複數通風孔 122 的送風所賦予之浮力，減低該硬幣 M 與該第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 的接觸力之狀態下，而該硬幣 M 沿著該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 滾動，因此，可有效地減低摩擦阻抗。

(D) 硬幣投入機構 100 的變形例 4

參考以下圖面而說明相對於前述之一實施形態的變更例 4。圖 18 係揭示關於本變更例的硬幣投入機構之立體圖。以下，僅說明與前述之硬幣投入機構 100 的相異點，而省略重複之說明。

作為減低該硬幣 M 與該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁的摩擦力之有效的其他手法，可舉出將該第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 以網狀之傾斜壁 124 來構成之方法。在此，網子的格子間隔係小於該硬幣 M 的直徑方向尺寸為佳。利用該第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁上部區域 107 以網狀之傾斜壁 124 來構成，則減低該硬幣 M 與該第 1 傾斜壁上部區域 106 及第 2 傾斜壁

(46)

上部區域 107 的接觸面積，而可有效地減低摩擦阻抗。

(E) 硬幣投入機構 100 的變形例 5

參考以下圖面而說明相對於前述之一實施形態的變更例 5。圖 19 係揭示關於本變更例的硬幣投入機構之立體圖。以下，僅說明與前述之硬幣投入機構 100 的相異點，而省略重複之說明。

在前述實施形態，各傾斜壁係由傾斜壁上部區域與傾斜壁下部區域所構成，而沿著傾斜壁上部區域與傾斜佈下部區域的境界，形成構成引導部之段差部。該段差部係為從位於與硬幣投入口相反側之傾斜壁上部區域的側部延伸存在至該硬幣投入口的構造。即，段差部係為涵蓋傾斜壁之全域而延伸存在之構造。對此，依據本變更例 5，段差部係可為從內側位置延伸存在至該硬幣投入口之構造；該內側位置係從位於與硬幣投入口相反側之傾斜壁上部區域的側部，僅離開硬幣單體之直徑方向尺寸以上的距離。利用使段差部由從傾斜壁上部區域的側部僅離開硬幣單體之直徑方向尺寸以上的距離之內側位置延伸存在，而可經由未形成段差部的傾斜平面部，使硬幣移動至傾斜壁上部區域。

參考圖 19 於以下詳細說明。第 2 傾斜壁係由第 2 傾斜壁上部區域 107、第 3 傾斜壁下部區域 125 與第 4 傾斜壁下部區域 126 所構成。構成第 2 引導部的第 2 段差部 114 係沿著第 3 傾斜壁下部區域 125 與第 2 傾斜壁上部區

(47)

域 107 之境界而形成。該第 4 傾斜壁下部區域 126 與第 2 傾斜壁上部區域 107 係形成 1 個平面，於第 4 傾斜壁下部區域 126 與第 2 傾斜壁上部區域 107 之境界並不形成段差。第 3 傾斜壁下部區域 125 係可利用設置於以第 4 傾斜壁下部區域 126 與第 2 傾斜壁上部區域 107 所構成之 1 個平面上的略錐形狀的平板來構成。此時，因為略錐形狀的平板之厚度係相當於前述段差部 114 的台階的寬度，故該厚度係依據前述第 2 段差部 114 的台階之寬度來決定。進而，對於硬幣 M 經由第 4 傾斜壁下部區域 126 而移動至第 2 傾斜壁上部區域 107 係必須第 4 傾斜壁下部區域 126 的水平方向尺寸大於硬幣 M 的直徑方向尺寸。

以如此構造，遊戲玩家係一邊以手指押住硬幣 M，一邊使其從貯留部 101 經由第 4 傾斜壁下部區域 106 而移動至第 2 傾斜壁上部區域 107，更使其移動至第 3 傾斜壁下部區域 125 之上方位置。在此位置，遊戲玩家手放開硬幣 M，硬幣 M 係滑落第 2 傾斜壁上部區域 107，而在以略錐形狀的平板之上邊所構成之第 2 段差部 114 被卡止。之後，與前述相同，硬幣 M 係沿著第 2 段差部 114 而滑動滾入至第 2 硬幣投入口 109-1。依據該構造，因為於第 4 傾斜壁下部區域 126 與第 2 傾斜壁上部區域 107 之境界並不形成段差，故可使硬幣 M 並不超過第 2 段差部 114 而移動至第 2 傾斜壁上部區域 107。

將第 3 傾斜壁下部區域 125 係可以略錐形狀之厚度變化的板來構成，並代替略錐形狀的平板。具體來說，略錐

(48)

形狀之上邊側係具有相當於前述第 2 段差部 114 的台階之寬度，另一方面，亦可以隨著接近略錐形狀之下邊側而使厚度減少，在略錐形狀之下邊側，實質上厚度為 0 之方式來構成。藉由該構造，則不需在第 3 傾斜壁下部區域 125 之下邊側形成段差。

以如此構造，遊戲玩家係一邊以手指押住硬幣 M，一邊使其從貯留部 101 經由第 4 傾斜壁下部區域 126 而移動至第 2 傾斜壁上部區域 107 亦可，因為於第 3 傾斜壁下部區域 125 之下邊側並不存在段差，故使其經由該第 3 傾斜壁下部區域 125 而移動至第 2 傾斜壁上部區域 107 亦可。使硬幣 M 移動至第 3 傾斜壁下部區域 125 之上方位置，而在此位置，遊戲玩家手放開硬幣 M，硬幣 M 係滑落第 2 傾斜壁上部區域 107，而在以略楔形狀的平板之上邊所構成之第 2 段差部 114 被卡止。之後，與前述相同，硬幣 M 係沿著第 2 段差部 114 而滑動滾入至第 2 硬幣投入口 109-1。

(1-2-2) 硬幣投入機構 100A

接著，對於本實施形態之硬幣投入機構與圖面同時詳細說明。圖 21 係圖 20 所示之硬幣投入機構的前視圖。圖 22 係圖 20 所示之硬幣投入機構的俯視圖。圖 23 係圖 20 所示之硬幣投入機構的後視圖。

硬幣投入機構 130 係包含：上水平區域 24、位於該上水平區域 24 兩側之第 1 傾斜區域 25 與第 2 傾斜區域

(49)

26、位於該第 1 傾斜區域 25 外側之第 1 下水平區域 27、及位於該第 2 傾斜區域 26 之第 2 下水平區域 28。硬幣投入機構 130 係包含貯留複數硬幣的上貯留部 131。該上貯留部 131 係構成硬幣投入機構 130 的上水平區域 24。硬幣投入機構 130 係包含貯留複數硬幣的第 1 下貯留部 144。該第 1 下貯留部 144 係構成硬幣投入機構 130 的第 1 下水平區域 27。硬幣投入機構 130 係包含貯留複數硬幣的第 2 下貯留部 145。該第 2 下貯留部 145 係構成硬幣投入機構 130 的第 2 下水平區域 28。

硬幣投入機構 130 係更包含從連接上貯留部 131 的第 1 側部之第 1 境界區域 132 連續地往下方向一邊傾斜一邊延伸存在的第 1 傾斜壁。該第 1 傾斜壁係形成第 1 傾斜區域 25。該第 1 傾斜壁係以第 1 傾斜壁下部區域 136 與第 1 傾斜壁上部區域 134 所構成。第 1 境界區域 132 係以曲面所構成。

硬幣投入機構 130 係更包含從連接於位於與前述第 1 側部之相反側的上貯留部 131 的第 2 側部之第 2 境界區域 133 連續地往下方向一邊傾斜一邊延伸存在的第 2 傾斜壁。該第 2 傾斜壁係形成第 2 傾斜區域 26。該第 2 傾斜壁係以第 2 傾斜壁下部區域 137 與第 2 傾斜壁上部區域 135 所構成。第 2 境界區域 133 係以曲面所構成。

硬幣投入機構 130 係更包含經由連接第 1 傾斜壁下部區域 136 的外側部之第 3 境界區域 142，而連續地延伸存在於水平方向的第 1 下貯留部 144。該第 1 下貯留部 144

(50)

係形成第 1 下水平區域 27。

硬幣投入機構 130 係更包含經由連接第 2 傾斜壁下部區域 137 的外側部之第 4 境界區域 143，而連續地延伸存在於水平方向的第 2 下貯留部 145。該第 2 下貯留部 145 係形成第 2 下水平區域 28。

硬幣投入機構 130 係更具有：第 1 硬幣投入部 138，係於接近第 1 傾斜壁之位置，具有第 1 硬幣投入口 138-1；及第 2 硬幣投入部 139，係於接近第 2 傾斜壁之位置，具有第 2 硬幣投入口 139-1。第 1 境界區域 132、第 1 傾斜壁下部區域 136、第 1 傾斜壁上部區域 134、第 1 硬幣投入部 138、及第 3 境界區域 142 係形成硬幣投入機構 130 的第 1 傾斜區域 25。第 2 境界區域 133、第 2 傾斜壁下部區域 137、第 2 傾斜壁上部區域 135、第 2 硬幣投入部 139、及第 4 境界區域 143 係形成硬幣投入機構 130 的第 2 傾斜區域 26。

第 1 硬幣投入部 138 係更具有第 1 安裝凸緣 146，該第 1 安裝凸緣 146 係從第 3 境界區域 142 的一部份延伸存在至第 1 下貯留部 144 的一部份。第 2 硬幣投入部 139 係更具有第 2 安裝凸緣 147，該第 2 安裝凸緣 147 係從第 4 境界區域 143 的一部份延伸存在至第 2 下貯留部 145 的一部份。延伸存在於第 1 下貯留部 144 上的第 1 安裝凸緣 146 與延伸存在於第 2 下貯留部 145 上的第 2 安裝凸緣 147 係如圖 22 所示，具有較大之圓形弧狀的角部。第 1 安裝凸緣 146 與第 2 安裝凸緣 147 係將貯留硬幣 M 的硬

(51)

幣貯留區域界定於第 1 下貯留部 144 上。而從上貯留部 131 之硬幣供給側 152 供給硬幣 M。於第 1 下貯留部 144 係設置有用以防止硬幣 M 掉落的第 1 硬幣限制平板 148、及用以與貯留於鄰接之硬幣投入機構的硬幣 M 隔離之第 1 下貯留部區分部 150。於第 2 下貯留部 145 係設置有用以防止硬幣 M 掉落的第 2 硬幣限制平板 149、及用以與貯留於鄰接之硬幣投入機構的硬幣 M 隔離之第 2 下貯留部區分部 151。進而，雖然未圖示，但是，於上貯留部 131 的跟前側設置防止硬幣 M 掉落的硬幣限制平板亦可。

於第 1 傾斜壁下部區域 136 與第 1 傾斜壁上部區域 134 之境界係形成有第 1 引導部 113。該第 1 引導部 113 係卡止滑落該第 1 傾斜壁上部區域 134 的硬幣，使其沿著該第 1 引導部滑動滾入至該第 1 硬幣投入口 138-1 般地構成。該第 1 引導部 113 係以形成於該第 1 傾斜壁下部區域 136 與第 1 傾斜壁上部區域 134 之境界的第 1 段差部 113 所構成。第 1 段差部 113 係朝向該第 1 硬幣投入口 138-1 一邊直線地下降一邊延伸存在。該第 1 傾斜壁上部區域 134 係具有至少 1 個之突部，該突部係以減低與沿著該第 1 引導部 113 而滑動滾入之硬幣 M 的摩擦之方式所形成。即，該第 1 傾斜壁上部區域 134 係具有從該第 1 引導部 113 僅往上方離開小於硬幣 M 的直徑之距離，而與該第 1 引導部 113 之延伸存在方向大約平行延伸存在的至少 1 個之稜線形狀突部 140。具體來說，如圖示般，形成複數稜線形狀突部 140。

(52)

於第 2 傾斜壁下部區域 137 與第 2 傾斜壁上部區域 135 之境界係形成有第 2 引導部 114。該第 2 引導部 114 係卡止滑落該第 2 傾斜壁上部區域 135 的硬幣，使其沿著該第 2 引導部滑動滾入至該第 2 硬幣投入口 139-1 般地構成。該第 2 引導部 114 係以形成於該第 2 傾斜壁下部區域 137 與第 2 傾斜壁上部區域 135 之境界的第 2 段差部 114 所構成。第 2 段差部 114 係朝向該第 2 硬幣投入口 139-1 一邊直線地下降一邊延伸存在。該第 2 傾斜壁上部區域 135 係具有至少 1 個之突部，該突部係以減低與沿著該第 2 引導部 114 而滑動滾入之硬幣 M 的摩擦之方式所形成。即，該第 2 傾斜壁上部區域 135 係具有從該第 2 引導部 114 僅往上方離開小於硬幣 M 的直徑之距離，而與該第 2 引導部 114 之延伸存在方向大約平行延伸存在的至少 1 個之稜線形狀突部 141。具體來說，如圖示般，形成複數稜線形狀突部 141。

該上貯留部 131、第 1 境界區域 132、第 2 境界區域 133、第 1 傾斜壁下部區域 136、第 2 傾斜壁下部區域 137、第 1 傾斜壁上部區域 134、第 2 傾斜壁上部區域 135、第 3 境界區域 142、第 4 境界區域 143、第 1 下貯留部 144 及第 2 下貯留部 145 係如為同一構件，則於硬幣 M 可動之區域係無接縫，而可減低阻抗。

又，該第 1 硬幣投入部 138 的該第 1 硬幣投入口 138-1 及該第 2 硬幣投入部 139 的該第 2 硬幣投入口 139-1 係具有僅可同時放進 1 個該硬幣 M 的尺寸。此為在複數

(53)

該硬幣 M 同時進入該第 1 硬幣投入口 138-1 及第 2 硬幣投入口 139-1 之狀況，可用以確實防止該硬幣 M 塞住該第 1 硬幣投入部 138 或該第 2 硬幣投入部 139。

前述硬幣投入機構 130 係具有以該第 1 及第 2 側部的中間位置為基準而大致對稱之形狀及構造。

因為第 1 硬幣投入部 138 與第 2 硬幣投入部 139 係參考圖 14，與第 1 硬幣投入部 108 及第 2 硬幣投入部 109 為相同構造，故省略該等之內部構造的說明。

遊戲玩家係使貯留於該上貯留部 131 的硬幣 M，移動至從該上貯留部 131 連續地往下方向一邊傾斜一邊延伸存在之第 1 傾斜壁上部區域 134 與第 2 傾斜壁上部區域 135 的上部區域，而手放開該硬幣 M 時，藉由重力該硬幣 M 則會滑落第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135，被構成第 1 引導部 113 的第 1 段差部 113 與構成第 2 引導部 114 的第 2 段差部 114 卡止。然後，第 1 段差部 113 與第 2 段差部 114 係以使前述硬幣 M 藉由重力滑動滾入至第 1 硬幣投入口 138-1 及第 2 硬幣投入口 139-1 之方式來構成。

即，遊戲玩家係使硬幣 M 移動至從該上貯留部 131 連續地往下方向一邊傾斜一邊延伸存在之第 1 傾斜壁上部區域 134 與第 2 傾斜部上部區域 135 之上部區域，之後，手從該硬幣 M 離開時，藉由重力該硬幣 M 則會滑落第 1 傾斜部上部區域 134 及第 2 傾斜部上部區域 135，被第 1 段差部 113 與第 2 段差部 114 卡止，之後，該硬幣 M 係

(54)

沿著第 1 段差部 113 與第 2 段差部 114 而藉由重力滑動滾入至第 1 投入部的第 1 硬幣投入口 138-1 及第 2 硬幣投入口 139-1。該硬幣 M 沿著第 1 段差部 113 與第 2 段差部 114 滾動時，該硬幣 M 係相對於該第 1 傾斜壁下部區域 136 及第 1 傾斜壁上部區域 134 滑動。即，遊戲玩家係使該硬幣 M 移動至第 1 傾斜壁上部區域 134 與第 2 傾斜壁上部區域 135 的上部區域而放開手即可，並無須如習知般，將該硬幣 M 從該上貯留部 131 搬運至第 1 硬幣投入口 138-1 及第 2 硬幣投入口 139-1。即，有效利用重力而方便遊戲玩家的手之動作。

進而，亦有該硬幣 M 不被該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 卡止之可能性。此時，該硬幣 M 係超過該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 而滑落該第 1 及第 2 傾斜壁，並到達該第 1 及第 2 下貯留部 144、145 並貯留於此。被貯留於該第 1 及第 2 下貯留部 144、145 之該遊戲媒體係可直接加以利用。遊戲玩家係使貯留於該第 1 及第 2 下貯留部 144、145 的該硬幣 M，沿著該第 1 及第 2 傾斜壁上滑，之後，如手放開該硬幣 M，藉由重力該硬幣 M 則會滑落第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135，被第 1 段差部 113 與第 2 段差部 114 卡止，之後，該硬幣 M 係沿著第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 而藉由重力滑動滾入至第 1 硬幣投入口 138-1 及第 2 硬幣投入口 139-1。此構因係與在前述之第 1 實施形態的說明相同。

(55)

爲此，即使遊戲玩家連續長時間繼續投入硬幣 M，亦可大幅地降低使戲玩家所感到之疲乏感。又，因爲不耗損精神於硬幣 M 的投入，故可集中於遊戲本身，並可充分享受遊戲。

又，遊戲玩家係使硬幣 M 移動至從該上貯留部 131 連續地往下方向一邊傾斜一邊延伸存在之第 1 傾斜壁上部區域 134 與第 2 傾斜部上部區域 135 之上部區域，之後，如手放開該硬幣 M，藉由重力該硬幣 M 則會滑落第 1 傾斜部上部區域 134 及第 2 傾斜部上部區域 135，而被第 1 段差部 113 與第 2 段差部 114 卡止，之後，該硬幣 M 係沿著第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 而藉由重力滑動滾入至第 1 投入部的第 1 硬幣投入口 138-1 及第 2 硬幣投入口 139-1。進而，遊戲玩家係使貯留於該第 1 及第 2 下貯留部 136、145 的該硬幣 M（該硬幣 M 係未被該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 卡止，而滑落第 1 傾斜壁下部區域 136 及第 2 傾斜壁下部區域 137），沿著該第 1 及第 2 傾斜壁上滑之後，如手放開該硬幣 M，藉由重力該硬幣 M 則會滑落第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135，被第 1 段差部 113 與第 2 段差部 114 卡止，之後，該硬幣 M 係沿著第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 而藉由重力滑動滾入至第 1 硬幣投入口 138-1 及第 2 硬幣投入口 139-1。即，不將硬幣 M 的投入加以自動化，即使遊戲玩家連續長時間繼續投入硬幣 M，因爲可大幅減低遊戲玩家所感到之疲乏感，故遊戲玩家本身係具有進行遊戲之感

(56)

覺，同時可連續長時間充分吸引遊戲玩家。

該第 1 段差部 113 與第 2 段差部 114 係具備以下功能即可：卡止藉由重力而滑落第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 的硬幣 M 之功能、及使硬幣 M 沿著該第 1 差部 113 與第 2 段差部 114 而藉由重力滑動滾入至該第 1 硬幣投入口 138-1 及第 2 硬幣投入口 139-1。但是，必須使貯留於該第 1 及第 2 下貯留部 144、145 的該硬幣 M 上滑至較該第 1 引導部 113（即，第 1 段差部 113）與第 2 引導部 114（即，第 2 段差部 114）為上方之位置，為此，使該硬幣 M 上滑時，該第 1 引導部 113（即，第 1 段差部 113）與第 2 引導部 114（即，第 2 段差部 114）的存在不成為妨礙為佳。而考慮該狀況，該第 1 引導部 113 以第 1 段差部 113 來構成，第 2 引導部 114 以第 2 段差部 114 來構成係有其意義。但是，重點是該第 1 及第 2 段差部 113、114 的台階面為朝上。藉此，易於使該硬幣 M 上滑超過該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114，又，一但，遊戲玩家的手放開上滑之該硬幣 M，則該硬幣 M 滑落該第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 而可在該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 之台階面被卡止。在該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的台階面朝向下之狀況，則阻止沿著該第 1 傾斜壁下部區域 136 與第 1 傾斜壁上部區域 134、及第 2 傾斜壁下部區域 137 與第 2 傾斜壁上部區域 135 上滑之該硬幣 M，又，無法一邊卡止硬幣 M，一邊藉由重力使其滑動滾入至該第 1 硬幣投

(57)

入口 138-1 及第 2 硬幣投入口 139-1。

該第 1 段差部 113 係以將該第 1 傾斜壁下部區域 136 構成爲厚於第 1 傾斜壁上部區域 134 而可實現。又，該第 2 段差部 114 係以將該第 2 傾斜壁下部區域 137 構成爲厚於第 2 傾斜壁上部區域 135 而可實現。例如，該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁係作爲組合涵蓋上下雙方區域的第 1 平板，與僅延伸存在於該下方區域之第 2 平板的構造亦可。又，該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁係於涵蓋上下雙方之區域的第 1 平板中，僅將該下區域加以削薄加工亦可。不管如何，該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 係可使用現有技術而加以實現。

然後，該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 係可作爲延伸存在至第 1 硬幣投入口 138-1 及第 2 硬幣投入口 139-1 之構造。此時，因爲必須將利用該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 所卡止之硬幣 M，藉由重力滾動並引導至該第 1 硬幣投入口 138-1 及第 2 硬幣投入口 139-1，故以朝向該第 1 硬幣投入口 138-1 及第 2 硬幣投入口 139-1 而下降的方式，使其延伸存在。具體來說，該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 係可作爲朝向該第 1 硬幣投入口 138-1 及第 2 硬幣投入口 139-1 而直線地下降之構造。但是，作爲變更例，該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 係亦可作爲朝向該第 1 硬幣投入口 138-1 及第 2 硬幣投入口 139-1 而曲線地下降之構造，進而亦可作爲以直線與曲線的組合來構成。但是，即使在該第 1 段差部 113 及第 2 段差部

(58)

114 之任何位置來卡止硬幣 M，亦必須具有朝向該第 1 硬幣投入口 138-1 及第 2 硬幣投入口 139-1 而藉由重力滾動並引導所需之最低限度的傾斜角度。

進而，第 1 段差部 113 與第 2 段差部 114 係必須以使該硬幣 M 藉由重力滑動滾入至第 1 硬幣投入口 138-1 及第 2 硬幣投入口 139-1 之方式來結束。使該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的尾端部，接近第 1 硬幣投入口 138-1 及第 2 硬幣投入口 139-1。作為變更例，該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的尾端部並不連接該第 1 硬幣投入口 138-1 及第 2 硬幣投入口 139-1，即使具有間隙，滾動於該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的該硬幣 M 係最後滾入該第 1 硬幣投入口 138-1 及第 2 硬幣投入口 139-1 即可。為此，該第 1 投入部 108 之第 1 硬幣投入口 138-1 及該第 2 投入部 109 之第 1 硬幣投入口 139-1 係設置於接近該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁之位置。

又，該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 之台階面的寬度，換句話說，該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的大小係以使滑落該第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 之該硬幣 M 在該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的台階面可卡止般地決定。該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的最低限度所需之大小係依存於該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁的傾斜角度與該硬幣 M 的厚度。例如，在該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁的傾斜角度較大之狀況，相較於該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁的傾斜角度較小之狀況

(59)

，該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的台階面之寬度係應為更大。

進而，與該硬幣 M 的厚度相較，該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的台階面之寬度過小時，則無法卡止滑落該第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 之該硬幣 M，該硬幣 M 係越過該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 而滑落至該第 1 下貯留部 144 及第 2 下貯留部 145，而無法將該硬幣 M 投入至該第 1 硬幣投入口 138-1 及第 2 硬幣投入口 139-1。所以，考慮該硬幣 M 的厚度與該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁的傾斜角度，則需要可卡止滑落該第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 之該硬幣 M 的最低限度之該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的台階面之寬度。如使該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的台階面之寬度大於該硬幣 M 的厚度，則提高了卡止滑落該第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 之該硬幣 M 的可能性。又，如使該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的台階面之寬度大於該硬幣 M 的厚度之 2 倍，則可同時卡止滑落該第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 之兩個重疊的該硬幣 M。但是，如果該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的台階面之寬度過大，在使該硬幣 M 超過該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 而上滑時，因為有該硬幣 M 在該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 倒下而使得該硬幣 M 無法順利滾動於該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 之可能性，故應加

(60)

以注意。

如圖 29 所示，在該硬幣 M 的周圍部份之段面形狀並不為矩形而為具有圓弧之狀況，如有該具有圓弧之部分的厚度 R 以上的該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 之台階面的寬度 W2，則有可卡止該硬幣 M 的可能性。但是，實際上，可滑落該第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 的該硬幣 M 係因為接觸該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 時之衝擊及振動，而有無法被該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 卡止之可能性。所以，將該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的台階面之寬度設計成大於理論上最低限度所需之寬度 W2。進而，對於同時卡止可滑落第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 而相互重疊之狀態的兩個硬幣 M，理論上係如圖 29 所示般，只要有硬幣 M 之厚度與具有圓弧部份的厚度 R 之和以上的該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 之台階面的寬度 W1，則有可卡止該兩個重疊之硬幣 M 的可能性。但是，實際上，可滑落該第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 的該兩個重疊之硬幣 M 係因為接觸該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 時之衝擊及振動，而該兩個重疊之硬幣 M 中重疊在上方之硬幣 M 係有無法被該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 卡止之可能性。所以，對於卡止該兩個重疊之硬幣 M 雙方，將該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 的台階面設計成大於理論上最低限度所需之寬度 W1。

(61)

從此觀點來看，對於以單體卡止硬幣 M，係將該第 1 段差的台階面之寬度設計成大約相當於該遊戲媒體單體之厚度為佳。在此所謂「大約」係作為包含相當於具有圓弧部份之厚度 R 的誤差者。

進而，該第 1 段差的台階面之角度係相對於該第 1 傾斜壁為直角或銳角為佳。在該第 1 段差之台階面的角度相對於該第 1 傾斜壁為鈍角之狀況，可滑落該第 1 傾斜壁之該遊戲媒體並不被該第 1 段差卡止而滑落的可能性較高。

在該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁的傾斜角較大之狀況，即，該第 1 傾斜壁下部區域 136 與第 1 傾斜壁上部區域 134、及第 2 傾斜壁下部區域 137 與第 2 傾斜壁上部區域 135 接近垂直之狀況，則不易使該硬幣 M 從該第 1 下貯留部 144 滑上該第 1 傾斜壁下部區域 136 與第 1 傾斜壁上部區域 134，亦不易從該第 2 下貯留部 145 滑上第 2 傾斜壁下部區域 137 與第 2 傾斜壁上部區域 135。相反地，在該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁的傾斜角較小之狀況，即，該第 1 傾斜壁下部區域 136 與第 1 傾斜壁上部區域 134、及第 2 傾斜壁下部區域 137 與第 2 傾斜壁上部區域 135 接近平坦之狀況，則易於使該硬幣 M 從該第 1 下貯留部 144 滑上該第 1 傾斜壁下部區域 136 與第 1 傾斜壁上部區域 134，亦易於從該第 2 下貯留部 145 滑上第 2 傾斜壁下部區域 137 與第 2 傾斜壁上部區域 135，但是，遊戲玩家手放開該硬幣 M 後，因為該硬幣 M 與第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁的摩擦變大，故成為該硬幣 M 難以滑落該第 1 傾斜壁上

(62)

部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 之同時，該硬幣 M 藉由重力一邊沿著該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 滾動，一邊滑動該第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 時的摩擦較大，因此，會在途中停止，而有無法到達前述第 1 硬幣投入口 138-1 及第 2 硬幣投入口 139-1 的可能性。所以，該第 1 傾斜壁下部區域 136 與第 1 傾斜壁上部區域 134、及第 2 傾斜壁下部區域 137 與第 2 傾斜壁上部區域 135 的傾斜角係考慮該等狀況，必須為不過於接近垂直亦不過於水平的角度。例如，該第 1 傾斜壁下部區域 136 與第 1 傾斜壁上部區域 134、及第 2 傾斜壁下部區域 137 與第 2 傾斜壁上部區域 135 的傾斜角係設定為 20 度以上 70 度以下為佳，進而設定為 30 度以下 60 度以上更理想。該第 1 傾斜壁下部區域 136 與第 1 傾斜壁上部區域 134、及第 2 傾斜壁下部區域 137 與第 2 傾斜壁上部區域 135 的傾斜角係典型上為 45 度亦可。

進而，對於將貯留於該第 1 下貯留部 144 及第 2 下貯留部 145 的該硬幣 M，對該第 1 傾斜壁下部區域 136 及第 2 傾斜壁下部區域 137 盡量減少阻抗而上滑，第 3 境界區域 142 及第 4 境界區域 143 係以曲面來形成為佳。該曲面之理想曲率係依存於該硬幣 M 的直徑方向尺寸，但是，大致上該曲面的曲率半徑係充分大於該硬幣 M 的直徑方向尺寸即可。理想曲率係於經驗上可簡單地決定。

進而，如前述般，該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁與該硬幣 M 的摩擦阻抗係盡量減低為佳。第 1 複數的稜線形狀

(63)

突部 140 及第 2 複數的稜線形狀突部 141 係有效於用以減低該摩擦阻抗。該硬幣 M 係具有略圓盤形狀。進而，在該第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 具有平坦表面之狀況，該硬幣 M 之側面的全區域係接觸該第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 的平坦表面。減低該硬幣 M 與該第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 的接觸面積係有效於減低該硬幣 M 與該第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 之摩擦力。爲了減低接觸面積，第 1 複數的稜線形狀突部 140 及第 2 複數的稜線形狀突部 141 係形成於該第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135。以如此構成，滾動於該第 1 引導部 113（即，第 1 段差部 113）與第 2 引導部 114（即，第 2 段差部 114）的該硬幣 M 係一邊與第 1 複數的稜線形狀突部 140 及第 2 複數的稜線形狀突部 141 接觸而一邊滑動。爲此，減低該硬幣 M 與第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 的接觸面積，可有效地減低摩擦阻抗。

以減低摩擦阻抗作爲目的，係至少將第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 之表面，以具有自身潤滑性的物質來構成爲佳。而僅該表面以具有自身潤滑性的物質構成亦可，又，將第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 之整體以具有自身潤滑性之物質構成亦可。進而，第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 之外，將第 1 傾斜壁下部區域 136、第 2 傾斜壁

(64)

下部區域 137、第 1 境界區域 132、第 2 境界區域 133、第 3 境界區域 142、第 4 境界區域 143 及上貯留部 131、第 1 下貯留部 144 及第 2 下貯留部 145 之表面或整體，以具有自身潤滑性的物質來構成亦可。作為具有自身潤滑性之物質的典型例，可舉出鐵氟龍（Teflon，註冊商標）等之工程塑膠（engineering plastic）及含油燒結金屬（商品例：Oiles metal plate），但是，並不一定限定與該等物品。至少將第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 之表面，以具有自身潤滑性的物質來構成，而可省略以減低摩擦阻抗為目的而設置之第 1 複數的稜線形狀突部 140 及第 2 複數的稜線形狀突部 141。

如前述般，關於本實施形態之硬幣投入機構 130 係包含貯留複數硬幣的上貯留部 131。該上貯留部 131 係構成硬幣投入機構 130 的上水平區域 24。硬幣投入機構 130 係包含貯留複數硬幣的第 1 下貯留部 144。該第 1 下貯留部 144 係構成硬幣投入機構 130 的第 1 下水平區域 27。硬幣投入機構 130 係包含貯留複數硬幣的第 2 下貯留部 145。該第 2 下貯留部 145 係構成硬幣投入機構 130 的第 2 下水平區域 28。

硬幣投入機構 130 係更包含從連接上貯留部 131 的第 1 側部之第 1 境界區域 132 連續地往下方向一邊傾斜一邊延伸存在的第 1 傾斜壁。該第 1 傾斜壁係形成第 1 傾斜區域 25。該第 1 傾斜壁係以第 1 傾斜壁下部區域 136 與第 1 傾斜壁上部區域 134 所構成。該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁

(65)

係因為只要作為遊戲媒體之硬幣可滑上及滑落即可，故不一定必須以具有一定之傾斜角的傾斜平面來構成。例如，該第 1 傾斜壁及該第 2 傾斜壁係以傾斜角度變化之傾斜曲面來構成亦可。

如前述般，用以使作為遊戲媒體的硬幣 M 滑動滾入至該第 1 硬幣投入口 138-1 及第 2 硬幣投入口 139-1 的引導部，係以個別朝向該第 1 硬幣投入口 138-1 及第 2 硬幣投入口 139-1 而直線下降傾斜般地延伸存在的該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 來構成。然而，對於被該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 卡止之硬幣藉由重力而可滑動滾入至該第 1 硬幣投入口 108-1 及第 2 硬幣投入口 109-1，該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 係不一定必須直線下降傾斜般地延伸存在。即，對於被該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 卡止之硬幣藉由重力而可滑動滾入至該第 1 硬幣投入口 138-1 及第 2 硬幣投入口 139-1，該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 係朝向第 1 硬幣投入口 138-1 及第 2 硬幣投入口 139-1 整體下降即可。換句話說，被該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 卡止之硬幣 M 的位能整體高於位於第 1 硬幣投入口 138-1 及第 2 硬幣投入口 139-1 之硬幣 M 的位能即可。例如，即使於該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 之途中有上升部，在硬幣 M 的動能大於該上升部之位能與摩擦能量之和的狀況，硬幣 M 係以至此之滾動的來勢而登上該上升部並滾入至第 1 投入口。又，即使於該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 之途中

(66)

有上升部，在硬幣 M 的動能小於該上升部之位能與摩擦能量之和的狀況，只要硬幣 M 可被之後滾動的其他硬幣 M 推擠而登上該上升部並滾入至第 1 投入口即可。又，該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 係朝向第 1 硬幣投入口 138-1 及第 2 硬幣投入口 139-1 而階梯狀下降般地延伸存在亦可。

依據前述本發明之第 1 實施形態的硬幣投入機構 130，即使遊戲玩家連續長時間繼續投入遊戲媒體，亦可大幅地降低使遊戲玩家所感到之疲乏感。又，因為不耗損精神於遊戲媒體的投入，故可集中於遊戲本身，可充分享受遊戲。

(A) 硬幣投入機構 100A 的變形例 1

參考以下圖面而說明相對於前述之硬幣投入機構 100A 的變更例 1。圖 24 係揭示關於本變更例的硬幣投入機構之立體圖。以下，僅說明與前述之硬幣投入機構 100A 的相異點，而省略重複之說明。

以於該第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 形成散佈之複數突起 153，代替於第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 來形成前述第 1 複數的稜線形狀突部 115 及第 2 複數的稜線形狀突部 116 係有效於減低與該硬幣 M 的接觸面積，而更詳細來說是減低與該硬幣 M 的摩擦阻抗。在此，鄰接之突起 153 的間隔係充分比該硬幣 M 的直徑方向尺寸狹小為佳。進而，複

(67)

數突起 153 係以一定間隔而確實規則地散佈更為佳。以如此構造，滾動於該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 之該硬幣 M 係一邊接觸該散佈之複數突部 153 一邊滑動。為此，減低該硬幣 M 與第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 的接觸面積，可有效地減低摩擦阻抗。該複數突起 153 係從減低摩擦力之觀點來看，其頂部係圓形加工為佳。

(B) 硬幣投入機構 100A 的變形例 2

參考以下圖面而說明相對於前述之硬幣投入機構 100A 的變更例 2。

圖 25 係揭示關於本變更例的硬幣投入機構之立體圖。以下，僅說明與前述之硬幣投入機構 100A 的相異點，而省略重複之說明。

對於減低該硬幣 M 與該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁的摩擦力，將振動電動機 154 設置於該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁之個別背側，而賦予該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁微少振動般地構成係為有效。利用賦予該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁微少振動，防止該硬幣 M 與該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁密接，結果減低了該硬幣 M 與該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁之實效上的接觸面積，而可有效地減低摩擦阻抗。而如賦予該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁之振動過大，應注意不使該硬幣 M 沿著該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 滾動時成為不穩定之狀態。又，過大之振動係因為有給予

(68)

遊戲玩家不愉快感之可能性，故並不理想。

(C) 硬幣投入機構 100A 的變形例 3

參考以下圖面而說明相對於前述之硬幣投入機構 100A 的變更例 3。圖 26 係揭示關於本變更例的硬幣投入機構之立體圖。以下，僅說明與前述之硬幣投入機構 100A 的相異點，而省略重複之說明。

對於減低該硬幣 M 與該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁的摩擦力，該第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 係具有散佈之複數通風孔 155，且於該第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 之個別背側，設置送風扇 156。

利用經由該複數通風孔 155 來送風，而賦予該硬幣 M 使該硬幣 M 從該第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 浮起之方向的浮力，而減低該硬幣 M 與該第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 的接觸力，結果，減低該硬幣 M 與該第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 的摩擦力。在此，鄰接之通風孔 155 的間隔係充分比該硬幣 M 的直徑方向尺寸狹小為佳。進而，複數通風孔 155 係以一定間隔而確實規則地散佈更為佳。又，送風扇 156 係可藉由配置於該第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 之背側而加以實現。以如此構造，滾動於該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 之該硬幣 M 係在利用經由該散佈之複數通風孔 155 的

(69)

送風所賦予之浮力，減低該硬幣 M 與該第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 的接觸力之狀態下，而該硬幣 M 沿著該第 1 段差部 113 及第 2 段差部 114 滾動，因此，可有效地減低摩擦阻抗。

(D) 硬幣投入機構 100A 的變形例 4

參考以下圖面而說明相對於前述之硬幣投入機構 100A 的變更例 4。圖 27 係揭示關於本變更例的硬幣投入機構之立體圖。以下，僅說明與前述之硬幣投入機構 100A 的相異點，而省略重複之說明。

作為減低該硬幣 M 與該第 1 傾斜壁及第 2 傾斜壁的摩擦力之有效的其他手法，可舉出將該第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 以網狀之傾斜壁 157 來構成之方法。在此，網子的格子間隔係小於該硬幣 M 的直徑方向尺寸為佳。利用該第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 以網狀之傾斜壁 157 來構成，則減低該硬幣 M 與該第 1 傾斜壁上部區域 134 及第 2 傾斜壁上部區域 135 的接觸面積，而可有效地減低摩擦阻抗。

(E) 硬幣投入機構 100A 的變形例 5

參考以下圖面而說明相對於前述之硬幣投入機構 100A 的變更例 5。圖 28 係揭示關於本變更例的硬幣投入機構之立體圖。以下，僅說明與前述之硬幣投入機構 100A 的相異點，而省略重複之說明。

(70)

在前述實施形態，各傾斜壁係由傾斜壁上部區域與傾斜壁下部區域所構成，而沿著傾斜壁上部區域與傾斜佈下部區域的境界，形成構成引導部之段差部。該段差部係為從位於與硬幣投入口相反側之傾斜壁上部區域的側部延伸存在至該硬幣投入口的構造。即，段差部係為涵蓋傾斜壁之全域而延伸存在之構造。對此，依據本變更例 5，段差部係可為從內側位置延伸存在至該硬幣投入口之構造；該內側位置係從位於與硬幣投入口相反側之傾斜壁上部區域的側部，僅離開硬幣單體之直徑方向尺寸以上的距離。利用使段差部由從傾斜壁上部區域的側部僅離開硬幣單體之直徑方向尺寸以上的距離之內側位置延伸存在，而可經由未形成段差部的傾斜平面部，使硬幣移動至傾斜壁上部區域。

參考圖 28 於以下詳細說明。第 1 傾斜壁係由第 1 傾斜壁上部區域 134、第 3 傾斜壁下部區域 125 與第 4 傾斜壁下部區域 126 所構成。構成第 2 引導部的第 1 段差部 113 係沿著第 3 傾斜壁下部區域 125 與第 1 傾斜壁上部區域 134 之境界而形成。該第 4 傾斜壁下部區域 126 與第 1 傾斜壁上部區域 134 係形成 1 個平面，於第 4 傾斜壁下部區域 126 與第 1 傾斜壁上部區域 134 之境界並不形成段差。第 3 傾斜壁下部區域 125 係可利用設置於以第 4 傾斜壁下部區域 126 與第 1 傾斜壁上部區域 134 所構成之 1 個平面上的略錐形狀的平板來構成。此時，因為略錐形狀的平板之厚度係相當於前述段差部 113 的台階的寬度，故該厚

(71)

度係依據前述第 1 段差部 113 的台階之寬度來決定。進而，對於硬幣 M 經由第 4 傾斜壁下部區域 126 而移動至第 1 傾斜壁上部區域 134 係必須第 4 傾斜壁下部區域 126 的水平方向尺寸大於硬幣 M 的直徑方向尺寸。

利用如此構造，遊戲玩家係一邊以手指押住硬幣 M，一邊使其從第 1 下貯留部 144 經由第 4 傾斜壁下部區域 126 而移動至第 1 傾斜壁上部區域 134，更使其移動至第 3 傾斜壁下部區域 125 之上方位置。在此位置，遊戲玩家手放開硬幣 M，硬幣 M 係滑落第 1 傾斜壁上部區域 134，而在以略錐形狀的平板之上邊所構成之第 1 段差部 113 被卡止。之後，與前述相同，硬幣 M 係沿著第 1 段差部 113 而滑動滾入至第 1 硬幣投入口 138-1。依據該構造，因為第 4 傾斜壁下部區域 126 與第 1 傾斜壁上部區域 134 之境界並不形成段差，故可使硬幣 M 並不超過第 1 段差部 113 而移動至第 1 傾斜壁上部區域 134。

將第 3 傾斜壁下部區域 125 係可以略錐形狀之厚度變化的板來構成，並代替略錐形狀的平板。具體來說，略錐形狀之上邊側係具有相當於前述第 1 段差部 113 的台階之寬度，另一方面，亦可以隨著接近略錐形狀之下邊側而使厚度減少，在略錐形狀之下邊側，實質上厚度為 0 之方式來構成。藉由該構造，則不需在第 3 傾斜壁下部區域 125 之下邊側形成段差。

以如此構造，遊戲玩家係一邊以手指押住硬幣 M，一邊使其從第 1 下貯留部 144 經由第 4 傾斜壁下部區域 126

(72)

而移動至第 2 傾斜壁上部區域 107 亦可，因為於第 3 傾斜壁下部區域 125 之下邊側並不存在段差，故使其經由該第 3 傾斜壁下部區域 125 而移動至第 2 傾斜壁上部區域 107 亦可。使硬幣 M 移動至第 3 傾斜壁下部區域 125 之上方位置，而在此位置，遊戲玩家手放開硬幣 M，硬幣 M 係滑落第 1 傾斜壁上部區域 134，而在以略楔形狀的平板之上邊所構成之第 1 段差部 113 被卡止。之後，與前述相同，硬幣 M 係沿著第 1 段差部 113 而滑動滾入至第 1 硬幣投入口 138-1。

(1-3) 硬幣移動模擬表演部

接著，說明本實施形態所致之硬幣移動模擬表演部 900 的構造。

(1-3-1) 硬幣移動模擬表演部的構造

圖 30 係揭示本實施例之硬幣移動模擬表演部 900 的構造之立體圖。又，圖 31 係揭示硬幣移動模擬表演部 900 與其周邊部之電性連接關係的區塊圖。

首先，如圖 30 所示，硬幣移動模擬表演部 900 係具有：細長棒狀之支持構件 910、於該支持構件 910 之長邊方向離開所定間隔而排列之複數 LED（發光部）920a～920n（以下，將任意之 LED 的符號作為 920）、及用以驅動 LED 的 LED 驅動電路 930。再者，使用其他發光手段代替 LED920 亦可。

(73)

支持構件 910 係例如於中具有空洞之鋼製的棒狀構件。因為使用棒狀構件，可易於使 LED 從硬幣投入機構 100 附近排列至硬幣排出部 330 附近。在本範例，將支持構件 910 作為直線狀的棒狀構件。再者，支持構件 910 之剖面係作為正方形、長方形、其他多角形或如圓形或橢圓形之帶有圓弧之形狀皆可。在本範例，將支持構件 910 的剖面作為長方形，支持構件 910 的各側面為幾近無扭曲之平面。又，在本範例，於支持構件 910 之任一側面，前述之複數 LED920 作為隔著所定間隔而排列為直線狀。再者，設置有複數 LED920 之側面係配置為在遊藝時可為遊戲玩家所看見。

如此，利用將 LED920 排列成作為直線狀之棒狀構件的支持構件 910 而設置，因為藉由連續點燈之 LED920 之光線而描繪出直線狀的軌跡，故可表演出具有速度感之硬幣的擬似移動。再者，排列之 LED920 係作為全部相同發光顏色（例如，紅或藍或綠等）亦可，但是，規則性地或隨機地組合各種發光顏色之 LED 而排列亦可。

支持構件 910 係以設置有已排列之 LED920 及 LED 驅動電路 930 之狀態，於硬幣投入機構 100（尤其是第 1 硬幣投入口 108-1）附近與硬幣排出部 330 附近之間橋聯。此時，支持構件 910 之一端係接近硬幣投入機構 100 之尤其是後述之硬幣投入口 108-1（參考圖 33）而配置，支持構件 910 之他端係接近硬幣排出部 330 而配置為佳。藉此，能以從硬幣投入機構 100 附近連結至硬幣排出部 330 附

(74)

近之方式來使 LED920 排列。又，利用使已排列之 LED920 依序點燈，可以視覺性地演出硬幣從硬幣投入機構 100 移動至硬幣排出部 330 之擬似的樣子。再者，於支持構件 910 之空洞係收納有用以電性連接 LED 驅動電路 930 與 LED920 的配線。

又，如圖 31 所示，LED 驅動電路 930 係電性連接於第 1 控制部 600。於第 1 控制部 600 亦與設置於硬幣投入機構 100 之硬幣投入感測器（感測器）108-9、抬升供給器 300、及設置於硬幣排出部 330 之硬幣排出感測器 332 個別電性連接。再者，於個別之連接係例如可使用線束纜線（harness cable）等之配線。

硬幣投入感測器 108-9 係用以檢測從硬幣投入機構 100 之硬幣投入口 108-1 所投入之硬幣的感測器。該硬幣投入感測器 108-9 係為使用磁性及光線等之非接觸型或使用 ON/OFF 開關之接觸型即可。在此，使用圖 32 說明硬幣投入感測器 108-9 及其週邊的構造。

如圖 32 所示，藉由遊戲玩家被抬高至第 1 傾斜壁上部區域 106 的硬幣 M，係藉由重力，滑動旋轉於藉由構成第 1 傾斜壁下部區域 104 之板構件與構成第 1 傾斜壁上部區域 106 之板構件的段差所形成之第 1 引導部 113，並且被投入至硬幣投入口 108-1。之後，硬幣 M 係通過第 1 硬幣引導平板 108-5 與第 2 硬幣引導平板 108-6 與構成第 1 傾斜壁上部區域 106 之板構件所形成之硬幣投入路徑 108-7，而被搬送至硬幣搬送路徑 200（參考圖 2）。硬幣

(75)

投入感測器 108-9 係設置於從硬幣投入口 108-1 連結硬幣搬送路徑 200 之硬幣投入路徑 108-7 的途中，而硬幣 M 通過該部份係藉由接觸或非接觸來檢測。又，硬幣投入感測器 108-9 係檢測出硬幣 M 的投入時，則產生硬幣投入檢知訊號 S1，並將此輸入至第 1 控制部 600（參考圖 2）。

第 1 控制部 600 係依據輸入硬幣投入檢知訊號 S1 的時機，產生用以驅動 LED 驅動電路 930 之 LED 驅動電路控制訊號 S2，並將此輸入至 LED 驅動電路 930。又，LED 驅動電路 930 係依據輸入 LED 驅動電路控制訊號 S2 之時機，使 LED920a~920n 依序點燈。

抬升供給器 300 係依據來自於第 1 控制部 600（參考圖 2）的控制，將載置於硬幣排出部 330 的硬幣 M 排出至硬幣排出路徑 400。再者，於抬升供給器 300 的控制係使用從第 1 控制部 600 輸出之抬升供給器驅動訊號 S3。又，硬幣排出後，於硬幣排出部 330 係迅速地之載置下一個硬幣。

硬幣排出感測器 332（參考圖 33）係用以檢測從硬幣排出部 330 是否排出硬幣 M 的感測器，與硬幣投入感測器 108-9 相同，使用磁性及光線等之非接觸型或使用 ON/OFF 開關之接觸型即可。該硬幣排出感測器 332 係設置於硬幣排出部 330 的排出口（未圖示），而藉由接觸或非檢測來檢測從排出口排出之硬幣 M。又，硬幣排出感測器 332 係檢測出硬幣 M 的排出時，則產生硬幣排出檢知

(76)

訊號 S4，並將此輸入至第 1 控制部 600（參考圖 2）。

（1-3-2）硬幣移動模擬表演部及其週邊部的動作

接著，使用圖 31 至圖 35 詳細說明硬幣移動模擬表演部 900 及其週邊部的動作。圖 33 係用以揭示從硬幣投入至硬幣排出之硬幣的流向之圖。圖 34 係用以揭示從硬幣投入至硬幣排出之第 1 控制部 600 的動作之流程圖。圖 35 係從硬幣投入至硬幣排出為止之在硬幣移動模擬表演部 900 與其週邊部與第 1 控制部 600 之間輸出入訊號的波形圖。再者，週邊部係包含第 1 控制部 600 與硬幣投入感測器 108-9 與抬升供給器 300 與硬幣排出感測器 332。

如圖 33 所示，首先，從硬幣投入口 108-1 投入之硬幣 M1 係如使用圖 32 說明般，經由硬幣投入路徑 108-7 而進入至硬幣搬送路徑 200。再者，在此時間點，於硬幣排出部 330 係載置有貯留於抬升供給器 300 的硬幣貯留部 310 之硬幣 M2。利用設置用以貯留爲了從硬幣排出部 330 排出之硬幣的硬幣貯留部 310，可使從硬幣投入機構 100 所投入之硬幣 M1 之外的硬幣 M2 從硬幣排出部 330 排出。結果，成爲可任意設定硬幣投入機構 100 與硬幣排出部 300 之位置關係，提高遊戲裝置（尤其是遊戲站部 ST）的設計自由度。又，從硬幣投入機構 100 投入之硬幣 M1 係利用以貯留於貯留被排出之硬幣 M2 的硬幣貯留部 310 之方式來構成，而可使硬幣貯留部 310 之硬幣的進入數量與輸出數量保持均衡。結果，可省卻在遊戲途中補充硬幣至

(77)

硬幣貯留部 310 之勞力時間。

硬幣 M1 通過硬幣投入路徑 108-7 時，硬幣投入感測器 108-9 將檢測出其狀態。又，硬幣投入感測器 108-9 係如圖 35 所示，以檢測出硬幣 M1 的時機，產生硬幣投入檢知訊號 S1，並將此如圖 31 所示，輸入至第 1 控制部 600。再者，從硬幣投入機構 100 投入之硬幣 M 係如圖 33 所示，經由硬幣搬送路徑 200 被搬送至抬升供給器 300 之硬幣貯留部 310，並貯留於此。

又，如圖 34 所示，第 1 控制部 600 係等待從硬幣投入感測器 108-9 輸入硬幣投入檢知訊號 S1（步驟 S101）。從硬幣投入感測器 108-9 輸入硬幣投入檢知訊號 S1 時（步驟 S101 之 Yes），第 1 控制部 600 係如圖 35 所示，等待經過第 1 所定時間（圖 35 之第 1 點燈推移時間 t1）之後（步驟 S102 之 Yes），產生用以驅動 LED 驅動電路 930 的 LED 驅動電路控制訊號 S2（步驟 S103），並如圖 31 所示，將此輸出至 LED 驅動電路 930（步驟 S104）。再者，第 1 點燈推移時間 t1 係硬幣 M1 從硬幣投入口 108-1 虛擬地移動至 LED920a 時所需時間。

又，第 1 控制部 600 係如圖 34 所示，從開始輸出 LED 驅動電路控制訊號 S2 而等待經過第 2 所定時間（圖 35 之待機時間 t5）（步驟 S105）。該待機時間 t5 係在將使各 LED920 點燈之時間作為 LED 點燈時間 t2，將之前的 LED920 消燈後而使下一個 LED920 點燈為止之時間作為 LED 間推移時間 t3，將最後的 LED920 點燈後而使硬

(78)

幣 M2 排出爲止之時間作爲硬幣排出推移時間 t_4 之狀況，可基於以下之（計算式 1）來決定。

$$t_5 = t_1 + n \times t_2 + (n-1) \times t_3 + t_4 \cdots \text{（計算式 1）}$$

再者，實際上，從輸出 LED 驅動電路控制訊號 S2 至輸出初始知 LED 驅動訊號 S920a 之間雖然多少存在時滯，但是，相較於第 1 控制部 600 的處理速度及 LED 驅動電路 930 的動作速度，第 1 點燈推移時間 t_1 及 LED 點燈時間 t_2 等係有充分長度，因此，可無視於時滯。

LED 驅動電路 930 係在輸入 LED 驅動電路控制訊號 S2 時，如圖 35 所示，首先，產生用以驅動最接近硬幣投入機構 100 之 LED920a 的 LED 驅動訊號 S920a，並將此施加在連接於 LED920a 之配線。藉此，首先，先將 LED920a 加以點燈。再者，LED 驅動訊號 S920a 及後述之 LED 驅動訊號 S920b～S920n 係具有所定時間（LED 點燈時間 t_2 ）幅度之矩形訊號。所以，個別施加該等之 LED920a～920n 係在該所定時間（LED 點燈時間 t_2 ）幅度之間，個別點燈。

接著，LED 驅動電路 930 係如圖 35 所示，產生用以驅動次接近硬幣投入機構 100 之 LED920b 的 LED 驅動訊號 S920b，並將此施加於連接於 LED920b 之配線。藉此，首先，先將 LED920b 加以點燈。再者，產生 LED 驅動訊號 S920b 之時機係如圖 35 所示，例如可設爲從 LED 驅動訊號 S920a 之下降時機經過所定時間（LED 間推移時間

(79)

t3) 之後。相同地，個別產生之後的 LED 驅動訊號 S920c ~ S920n 之時機係可設為從之前的 LED 驅動訊號 S920b ~ S920n-1 之下降時機經過所定時間 (LED 間推移時間 t3) 之後。藉此，點燈時間不重複般地將 LED920a 加以點燈。利用以各 LED920 的點燈時間不重複之方式來動作，可更真實地表現硬幣之擬似移動。

之後，LED 驅動電路 930 係如圖 35 所示，依序產生 LED 驅動訊號 S920c ~ S920n，並使用此將 LED920c ~ 920n 予以點燈。藉此，能依序從硬幣投入機構 100 側至硬幣排出部 330 來使各 LED920a ~ LED920n 點燈。再者，第 1 控制部 600 及 LED 驅動電路 930 係作為用以驅動 LED 的發光部驅動手段而作用。

一方面，第 1 控制部 600 係如圖 34 所示，等待第 2 所定時間 (待機時間 t5) 之後 (步驟 S105 之 Yes)，如圖 35 所示，產生抬升供給器驅動訊號 S3 (步驟 S106)，並如圖 31 所示，將此輸出至抬升供給器 300 (步驟 S107)。再者，輸出 LED 驅動電路控制訊號 S2 之後，輸出抬升供給器驅動訊號 S3 之時機係為最後之 LED920n 熄燈後而經過所定時間之後。即，第 2 所定時間 (待機時間 t5) 之期間的結束係設定為最後的 LED920n 消燈之後。

又，第 1 控制部 600 係如圖 34 所示，輸出抬升供給器驅動訊號 S3 之後 (步驟 S107)，判定在第 3 所定時間中是否從硬幣排出感測器 332 輸入硬幣排出檢知訊號 S4 (步驟 S108 ~ S109)。第 1 控制部 600 係在未輸入硬幣

(80)

排出檢知訊號 S4 而經過第 3 所定時間之狀況（步驟 S108 之 No 及 S109 之 Yes），則執行硬幣 M2 未被正常排出時之錯誤處理（步驟 S110），之後，結束處理。又，在硬幣排出檢知訊號 S4 於第 3 所定時間內被輸入之狀況（步驟 S108 之 Yes），則回到步驟 S101。再者，所謂錯誤處理係例如通知發生在其他構造硬幣封塞所致之錯誤的處理、及於顯示部 700 顯示錯誤之發生的處理等。

相對於此，抬升供給器 300 係在輸入抬升供給器驅動訊號 S3 時，如圖 33 所示，將預先載置於硬幣排出部 330 的硬幣 M2 排出至硬幣排出路徑 400。所以，此時被排出之硬幣 M2 係為與藉由遊戲玩家投入之硬幣 M1 不同的硬幣。再者，第 1 控制部 600 係因驅動抬升供給器 300 之硬幣排出部 330，而作為用以將硬幣 M2 排出至遊玩場域 500 的排出部驅動手段而作用。但是，該排出部驅動手段係包含抬升供給器 300 亦可。

從抬升供給器 300 之硬幣排出部 330 排出的硬幣 M2 係經由硬幣排出路徑 400 而排出至遊玩場域 500 之推擠部 510 上的副台盤 511。排出至副台盤 511 之排出 M2 係與顯示部 700 及其之框體下部 710 衝突，而貯留於副台盤 511 上或是從副台盤 511 落下。再者，如前述般，於硬幣排出部 330 之排出口係設置有硬幣排出感測器 332，可藉由該硬幣排出感測器 332 檢測是否正常地排出硬幣 M2。硬幣排出感測器 332 係檢測出硬幣 M2 的排出時，則產生硬幣排出檢知訊號 S4，並將此輸入至第 1 控制部 600。

(81)

如上所述，從遊戲玩家投入硬幣 M1 時，利用從硬幣投入機構 100 側至硬幣排出部 330 側使 LED920a~920n 依序點燈後，從硬幣排出部 330 排出其他硬幣 M2，可實現有如硬幣 M1 實際從硬幣排出路徑 400 排出之表演。

又，在本實施例，在先從投入硬幣 M1 至排出硬幣 M2 之間，投入下一個硬幣 M1 之狀況，為了防止因檢測出下一個硬幣 M1 而已產生之硬幣投入檢知訊號 S1 被無視，例如，亦可設置常時監視硬幣投入檢知訊號 S1 之產生與硬幣排出檢知訊號 S4 之產生的計數器（未圖示）。此時，計數器係計在生硬幣投入檢知訊號 S1 時加算，在產生硬幣排出檢知訊號 S4 時減算。然後，到計數器成為 0 為止，第 1 控制部 600 係以接續輸出抬升供給器驅動訊號 S3 之方式來動作。藉此，即使在排出硬幣 M2 之前連續投入下一個硬幣 M1 之狀況，亦可使確實投入之數量的硬幣延遲所定時間排出。又，圖 33 所示之硬幣移動模擬表演部 900 係開始產生硬幣投入檢知訊號 S1 的所需動作，在結束一連串之動作前產生新的硬幣投入檢知訊號 S1 時，則以一邊繼續到目前為止之動作一邊開始新的動作之方式來動作。

(1-3-3)

如上所述，關於本實施形態之遊戲裝置（遊戲站部 ST）係具有：投入作為遊戲媒體之硬幣的硬幣投入機構 100、檢測投入至硬幣投入機構 100 之硬幣 M 的硬幣投入

(82)

感測器 108-9、將硬幣排出至遊玩場域 500 之硬幣排出部 330、從硬幣投入機構 100 附近排列至硬幣排出部 330 附近的複數 LED920、及在藉由硬幣投入感測器 108-9 檢測出硬幣 M 投入至硬幣投入機構 100 時，使已排列之複數 LED920 從硬幣投入機構 100 側至硬幣排出部 330 側依序點燈的控制部 600 及 LED 驅動電路 930。又，第 1 控制部 600 係在藉由硬幣投入感測器 108-9 檢測出硬幣 M 投入至硬幣投入機構 100 後，且經過所定時間（第 1 點燈推移時間 $t1$ + 待機時間 $t5$ ）後，則驅動硬幣排出部 330 而使硬幣排出。

投入硬幣時，使從硬幣投入機構 100 附近排列至硬幣排出部 330 附近之複數發光部，從硬幣投入機構 100 側往硬幣排出部 330 側依序點燈，則可視覺上表現被投入之硬幣從硬幣投入機構 100 移動至硬幣排出部 330 的樣子。藉此，例如在從硬幣投入機構 100 投入之硬幣與從硬幣排出部 330 排出之硬幣不同之狀況，可表演從硬幣投入機構 100 至硬幣排出部 330 之硬幣體的擬似移動。結果，將硬幣投入至遊玩場域 500 時，無關於已投入之硬幣與排出之硬幣是否為同一，並不會賦予遊戲玩家異常感。又，例如在從硬幣投入機構 100 投入之硬幣與從硬幣排出部 330 排出之硬幣相同之狀況，硬幣之實際移動之外，可藉由光線表演之。

（1-3-4）硬幣移動模擬表演部及其週邊部的動作變形例

(83)

接著，說明硬幣移動模擬表演部 900 及其週邊部的動作之變形例的動作。圖 36 係從硬幣投入至硬幣排出為止之在硬幣移動模擬表演部 900 與其週邊部與第 1 控制部 600 之間輸出入訊號的波形圖。再者，如上所述，週邊部係包含第 1 控制部 600 與硬幣投入感測器 108-9 與抬升供給器 300 與硬幣排出感測器 332。

比較圖 36 與圖 35 可得知，在本變形例，產生 LED 驅動訊號 S920b 之時機係例如可設為從 LED 驅動訊號 S920a 之下降時機的所定時間（重複點燈時間 t6）之前。相同地，個別產生之後的 LED 驅動訊號 S920c~S920n 之時機係可設為從之前的 LED 驅動訊號 S920b~S920n-1 之下降時機經過所定時間（重複點燈時間 t6）之前。藉此，各 LED920a~920n 重複點燈般地動作。換句話說，以在先前點燈之 LED920 消燈前而下一個 LED920 點燈之方式來動作。利用使各 LED920 的點燈時間重複，可更流暢地表現硬幣之擬似移動。前述之待機時間 t5 係在將使各 LED920 點燈之時間作為 LED 點燈時間 t2，將使各 LED920 重複點燈之時間作為重複點燈時間 t6，將最後的 LED920 點燈後而使硬幣 M2 排出為止之時間作為硬幣排出推移時間 t4 之狀況，可基於以下之（計算式 2）來決定。

$$t5 = t1 + n \times t2 - (n - 1) \times t6 + t4 \cdots (\text{計算式 2})$$

再者，其他構造及動作係因為與前述一實施形態相同

(84)

，故在此省略詳細說明。

(1-3-5) 硬幣移動模擬表演部的構造變形例

接著，舉出幾個範例說明本實施例之硬幣移動模擬表演部 900 的構造之變形例。

(1-3-5-1) 硬幣移動模擬表演部的構造變形例 1

首先，對於硬幣移動模擬表演部 900 的構造之變形例 1 與圖面同時詳細說明。圖 37 係揭示本變形例之硬幣移動模擬表演部 901 的構造之立體圖。

如圖 37 所示，硬幣移動模擬表演部 901 係相較於圖 30 所示之硬幣移動模擬表演部 900，具有支持構件 910 置換為支持構件 911 之構造。

相對於圖 30 所示之支持構件 910 係以直線狀之細長棒狀構件所構成，本變形例之支持構件 911 係以彎曲之細長棒狀構件所構成。

支持構件 911 係與支持構件 910 相同，例如為於中具有空洞之鋼製的棒狀構件。再者，支持構件 911 之剖面係作為正方形、長方形、其他多角形或如圓形或橢圓形之帶有圓弧之形狀皆可。在本範例，將支持構件 911 之剖面圖作為長方形。又，在本範例，於支持構件 911 之任一側面，前述之複數 LED920 作為隔著所定間隔而排列者。再者，設置有複數 LED920 之側面係配置為在遊藝時可為遊戲玩家所看見。

(85)

如此，利用將 LED920 排列成作為彎曲之棒狀構件的支持構件 911 而設置，因為藉由連續點燈之 LED920 之光線而描繪出扭曲的軌跡，故可表演出具有動態感之硬幣的擬似移動。

再者，其他構造及動作係因為與前述一實施形態相同，故在此省略詳細說明。

(1-3-5-2) 硬幣移動模擬表演部的構造變形例 2

接著，對於硬幣移動模擬表演部 900 的構造之變形例 2 與圖面同時詳細說明。圖 38(a) 係揭示本變形例之硬幣移動模擬表演部 902 的構造之立體圖，圖 38(b) 係揭示設置於圖 38(a) 之各側面 912-1~912-4 之 LED921a~921n、922a~922n、922a~922n、923a~923n 及 924a~924n 的排列之圖。再者，如前述般，將任意 LED 的符號作為 920 加以說明。

如圖 38(a) 所示，硬幣移動模擬表演部 902 係相較於圖 30 所示之硬幣移動模擬表演部 900，將支持構件 910 置換為支持構件 912 之同時，於支持構件 912 之所有側面排列設置 LED920。即，如圖 38(b) 所示，於側面 912-1 係排列設置 LED921a~921n，於側面 912-2 係排列設置 LED922a~922n，於側面 912-3 係排列設置 LED923a~923n，於側面 912-4 係排列設置 LED924a~9241n。再者，於各側面 912-1~912-4 係設置有分別為相同數量之 LED920。

(86)

支持構件 912 係與支持構件 910 相同，例如為於中具有空洞之鋼製的棒狀構件。再者，支持構件 912 之剖面係為正方形、長方形、或其他多角形皆可。又，支持構件 912 之剖面係為如圓形或橢圓形之帶有圓弧之形狀亦可。此時，利用將排列之 LED 沿著側面設置複數個，可作為與本變形例同等之構造。

又，排列於支持構件 912 之各側面 912-1~912-4 的 LED920 係於個別之面上，與前述之一實施形態相同地連續點燈消燈。即，於硬幣投入硬幣投入機構 100 時，側面 912-1 之硬幣投入機構 100 側的 LED921a、側面 912-2 之硬幣投入機構 100 側的 LED922a、側面 912-3 之硬幣投入機構 100 側的 LED923a、側面 912-4 之硬幣投入機構 100 側的 LED924a 係同時點燈消燈，之後，朝往硬幣排出部 330 連續地點燈消燈。

如此之動作係可利用將前述之一實施形態之 LED 驅動訊號 S920a~S920n 分配供給給所有對應之 4 個 LED（例如 LED921a、922a、923a 及 924a）而加以實現。

如上所述，利用將排列於支持構件 912 側面的 LED920 而設置複數個，因為可增加藉由連續點燈之 LED920 之光線而描繪出的軌跡數量，故可表演出更具有衝擊感之硬幣的擬似移動。

再者，其他構造及動作係因為與前述一實施形態相同，故在此省略詳細說明。

(87)

(1-3-5-3) 硬幣移動模擬表演部的構造變形例 3

接著，對於硬幣移動模擬表演部 900 的構造之變形例 3 與圖面同時詳細說明。圖 39 (a) 係揭示本變形例之硬幣移動模擬表演部 903 的構造之立體圖，圖 39 (b) 係揭示設置於圖 39 (a) 之各側面 913-1 ~ 913-4 之 LED921a ~ 921n、922a ~ 922n、922a ~ 922n、923a ~ 923n 及 924a ~ 924n 的排列之圖。再者，如前述般，將任意 LED 的符號作為 920 加以說明。

如圖 39 (a) 所示，硬幣移動模擬表演部 903 係相較於圖 2 所示之硬幣移動模擬表演部 900，將支持構件 910 置換為支持構件 913 之同時，於支持構件 913 之所有側面排列設置 LED920。即，本變形例之支持構件 913 係具有扭曲變形例 1 之支持構件 912 的構造。所以，設置於扭曲之支持構件 913 的各側面 913-1 ~ 913-4 之 LED920 的排列亦沿著個別之側面扭曲。

支持構件 913 係與支持構件 910 相同，例如為於中具有空洞之鋼製的棒狀構件。再者，支持構件 913 之剖面係為正方形、長方形、或其他多角形皆可。又，支持構件 913 之剖面係為如圓形或橢圓形等之帶有圓弧之形狀亦可。此時，利用將排列之 LED 沿著側面設置複數個之同時，利用將各排列設為螺旋狀，可作為與本變形例同等之構造。

又，排列於支持構件 913 之各側面 913-1 ~ 913-4 的 LED920 係於個別之面上，與前述之一實施形態相同地連

(88)

續點燈消燈。即，於硬幣投入硬幣投入機構 100 時，側面 913-1 之硬幣投入機構 100 側的 LED921a、側面 912-2 之硬幣投入機構 100 側的 LED922a、側面 913-3 之硬幣投入機構 100 側的 LED923a、側面 913-4 之硬幣投入機構 100 側的 LED924a 係同時點燈消燈，之後，朝往硬幣排出部 330 連續地點燈消燈。

如此之動作係可利用將前述之一實施形態之 LED 驅動訊號 S920a~S920n 分配供給給所有對應之 4 個 LED（例如 LED921a、922a、923a 及 924a）而加以實現。

如上所述，利用將排列於支持構件 913 側面的 LED920 而設置複數個，因為可增加藉由連續點燈之 LED920 之光線而描繪出的軌跡數量，故可表演出更具有衝擊感之硬幣的擬似移動。進而，利用將 LED920 的排列例如交錯為螺旋狀，可表演出更具動態感之硬幣的擬似移動。

再者，其他構造及動作係因為與前述一實施形態相同，故在此省略詳細說明。

（1-3-6）硬幣移動模擬表演的變形例

又，在前述以使用光線而擬似性地表演硬幣的移動之方式來構成，但是，本發明並不限定於此，在從硬幣投入至硬幣排出之間，與前述之實施形態相同地，即使僅設置延遲時間（時滯），亦可表演出硬幣的擬似移動。此時，第 1 控制部 600 係將於硬幣 M1 投入硬幣投入機構 100 而

(89)

產生硬幣投入檢知訊號 S1 之後，驅動抬升供給器 300 之硬幣排出部 330 而將硬幣 M2 排出至遊玩場域 500 之間，亦作為用以使所定時間延遲之延遲手段而作用。

如此，投入硬幣時，於經過所定時間之後，例如利用從位於離開硬幣投入口 108-1 之硬幣排出部 300 排出硬幣，可賦予遊戲玩家硬幣從硬幣投入口 108-1 移動至硬幣排出部 330 之感覺。藉此，例如在從硬幣投入機構 108 投入之硬幣 M1 與從硬幣排出部 330 排出之硬幣 M2 不同之狀況，可表演從硬幣投入口 108-1 至硬幣排出部 330 之硬幣的擬似移動。結果，將硬幣投入至遊玩場域 500 時，無關於已投入之硬幣 M1 與排出之硬幣 M2 是否為同一，並不會賦予遊戲玩家異常感。此時，從投入硬幣至利用硬幣排出部 330 之硬幣排出的時間經過中，例如利用發生聲音，亦可更有效果地進行硬幣之移動的擬似表演。在此時發生之聲音係即使為連續性或斷續性皆可，但是，作為漸漸地音程及音質起變化亦可。藉此，賦予遊戲玩家狀態漸進之印象，可使玩家具有硬幣移動之印象。

又，在本實施形態，作為延遲手段之第 1 控制部 600 亦能以變更控制延遲時間之方式來構成。

利用變更控制從投入硬幣 M1 至排出硬幣 M2 之所定時間（延遲時間），例如因應狀況及遊戲狀態等，可變更硬幣移動之表演，或是控制每單位時間之 1 遊戲玩家可消費之最大硬幣數量。又，延遲時間之外，例如在利用產生變化之聲音而更有效果地進行硬幣之移動的擬似表演之狀

(90)

況，利用控制聲音的再生速度（變化速度）及發生間隔，可改變被表演之硬幣的移動速度，結果，可使遊戲玩家預測延遲之時間。例如，延長延遲時間時，使聲音的再生速度變慢，利用使聲響間隔變長，遊戲玩家係可預測延遲時間為較長。另一方面，例如，縮短延遲時間時，使聲音的再生速度變快，利用使聲響間隔變短，遊戲玩家係可預測延遲時間為較短。

（1-4）遊戲媒體吐出機構

於本遊戲裝置中，將略圓盤形狀的遊戲媒體投入至遊玩場域 500 時，依據投入之位置，而會影響遊戲狀態。因此，利用使遊戲玩家可自由變更略圓盤形狀之遊戲媒體的投入位置，而可創出更具魅力之遊戲性。

因此，遊戲媒體吐出機構，係可至少包含以下構件而構成：吐出部，係構成爲可旋轉於第 1 軸周圍之同時，具有用以吐出遊戲媒體的吐出引導部；及旋轉控制部，係使該吐出部旋轉於該第 1 軸的周圍。利用如此構造，遊戲玩家可自由變更略圓盤形狀之遊戲媒體的投入位置而影響遊戲狀態。

該旋轉控制部，係至少包含以下構件而構成：操作部，係構成爲可旋轉於從該第 1 軸離開之第 2 軸的周圍；及傳達部，係使該吐出部與該操作部機械性結合之同時，將該操作部的旋轉機械性傳達至該吐出部的旋轉。利用將遊戲玩家所致之操作部的操作，藉由傳達部機械性傳達至吐

(91)

出部，而操作部的旋轉動態，係機械性傳達至吐出部的旋轉動態。為此，遊戲玩家可具有自己調整吐出部之旋轉動態的實際感覺，對於遊戲玩家來說可創出更具魅力的遊戲性。

該傳達部，係可至少包含以下構件而構成：第 1 鋼線，係以將該第 2 軸周圍之第 1 旋轉方向的該操作部之旋轉，傳達至該第 1 軸周圍之第 1 旋轉方向的該吐出部之旋轉之方式，機械性結合該吐出部與該操作部。

該傳達部，係更可包含以下構件而構成：第 2 鋼線，係以將該第 2 軸周圍之第 2 旋轉方向的該操作部之旋轉，傳達至該第 1 軸周圍之第 2 旋轉方向的該吐出部之旋轉之方式，機械性結合該吐出部與該操作部。

即，鋼線係有可撓性，故不一定需要在直線狀態下機械性結合該吐出部與該操作部。例如，設置非直線形狀之具有剛性之管，利用於該管內部穿通鋼線，則可非直線地機械性結合該吐出部與該操作部。

該旋轉控制部，係能以外力未施加於前述操作部之狀態中固定前述吐出部的方向之方式，控制前述吐出部。例如，支持吐出部 410 的支持部 412，係構成爲不受到藉由操作部 450 發生，經由第 1 鋼線構造體 418 及第 2 鋼線構造體 420 所傳達之力量以外的力量，支持部 412 維持爲特定旋轉角般地可不受到彈撥力。於該吐出部係以藉由遊戲玩家操作該操作部（即，該操作部從遊戲玩家受到外力）而發生，且經由該傳達部而傳達之該外力以外的力量不被

(92)

附加之方式構成。又，操作部 450 的操作部本體 422 亦維持為特定旋轉角般地不受到彈撥力。所以，即使遊戲玩家操作操作部 450 而決定吐出部的方向並從操作部放開手之狀況，吐出部係維持此時的方向。

換句話說，吐出部擊操作部係維持為特定旋轉角般地不受到彈撥力。利用如此構造，從遊戲玩家接受使操作部旋轉於第 2 軸周圍之外力時，該外力經由傳達部而傳達至吐出部，吐出部係旋轉於第 1 軸周圍而變更方向，但是，在未從遊戲玩家接受使操作部旋轉於第 2 軸周圍之外力的狀態，吐出部亦可不接受旋轉於第 2 軸周圍之力量，而固定吐出部的方向。如此，遊戲玩家係僅在欲變更或調整該吐出部的方向時，操作該操作部，另一方面，除此之外，可集中於前述之經由遊戲媒體投入機構的遊戲媒體之投入及其他遊戲操作。

接著，使用圖面詳細說明前述遊戲裝置 1 之硬幣排出路徑 400 的構造。圖 40 係揭示硬幣排出路徑 400 的整體構造之立體圖。圖 41 係揭示圖 40 所示之硬幣排出路徑 400 的內部構造之部分分解立體圖。

硬幣排出路徑 400 係具有：吐出部 410，係具有硬幣 M 滾動之引導部；支持體 412，係構成為支持該吐出部 410 之同時，可旋轉於第 1 垂直軸 Y1 周圍；及安裝板 416，係固著於該支持體 412。支持體 412 係延伸存在於垂直方向。第 1 垂直軸 Y1 周圍的旋轉方向之力向加至安裝板 416 時，則該力量傳達至安裝板 416 固著之支持體

(93)

412，支持體 412 與被該支持體 412 支持之吐出部 410 係旋轉於第 1 垂直軸 Y1 周圍。

硬幣排出路徑 400 更包含：操作部 450，係構成爲可旋轉於從該第 1 垂直軸 Y1 離開之第 2 垂直軸 Y2 周圍。該操作部 450，係可至少包含以下構件而構成：操作部本體 422，係構成爲可旋轉於第 2 垂直軸 Y2 周圍；及手柄 424，係固著於該操作部本體 422，並且用以讓遊戲玩家握住。而構成爲遊戲玩家握住該手柄 424，可使該操作部本體 422 旋轉於第 2 垂直軸 Y2 周圍。

硬幣排出路徑 400 更具有：傳達部 460，係將操作部 450 的旋轉動態機械性傳達至吐出部 410 的旋轉動態。該傳達部 460 係利用第 1 及第 2 鋼線構造體 418、420 而可加以實現。第 1 鋼線構造體 418 係由可撓性之第 1 鋼線集收容該第 1 鋼線的第 1 管所構成。第 2 鋼線構造體 420 係由可撓性之第 2 鋼線集收容該第 2 鋼線的第 2 管所構成。第 1 及第 2 管係具有可撓於彎曲方向並可保持自己的形狀之適度的剛性。利用如此構造，即使操作部 450 與吐出部 41 之間介在有其他構造體，藉由迂迴該當構造體而固定於遊戲裝置的框體框等，可機械性結合操作部 450 與吐出部 410。第 1 鋼線之第 1 端部 418-1，係固著於安裝板 416 的第 1 端部 416-1。第 1 鋼線之第 2 端部 418-2，係固著於操作部本體 422 的第 1 側部 422-1。第 2 鋼線之第 1 端部 420-1，係固著於安裝板 416 的第 2 端部 416-2。第 2 鋼線之第 2 端部 420-2，係固著於操作部本體 422 的第 2

(94)

側部 422-2。

因應必要，如圖 40 所示，設置覆蓋安裝板 416 及支持體 412 的第 1 覆蓋構件 414 亦可。又，設置覆蓋操作部本體 422 之第 2 覆蓋構件 426 亦可。於該覆蓋構件 426 係可設置後述之按壓按鍵 1830。該按壓按鍵 1830 係並不為包含於本硬幣排出路徑 400 者，故並不在此說明。

遊戲玩家握住手柄 424，並使操作部本體 422 旋轉於第 2 垂直軸 Y2 周圍。旋轉方向係從操作部本體 422 上觀之為順時鐘方向時，第 1 鋼線構造體 418 的第 1 鋼線，係朝操作部本體 422 變位於第 1 管中。另一方面，第 2 鋼線構造體 420 的第 2 鋼線，係朝安裝板 416 變位於第 2 管中。結果，安裝板 416 及支持體 412 以及吐出部 410，係俯視為以順時鐘方向旋轉於第 1 垂直軸 Y1 周圍。

另一方面，旋轉方向係從操作部本體 422 上觀之為與順時鐘方向為反方向時，第 2 鋼線構造體 420 的第 2 鋼線，係朝操作部本體 422 變位於第 2 管中。另一方面，第 1 鋼線構造體 418 的第 1 鋼線，係朝安裝板 416 變位於第 1 管中。結果，安裝板 416 及支持體 412 以及吐出部 410，係俯視為以與順時鐘方向為反方向旋轉於第 1 垂直軸 Y1 周圍。

所以，前述之硬幣排出路徑 400，係遊戲玩家可自由改變略圓盤形狀的遊戲媒體之投入位置。

依據硬幣排出路徑 400，對於配置於遊戲裝置 1 之深側的吐出部 410 與配置於遊戲裝置 1 之跟前側的操作部

(95)

450，將吐出部 410 配置為可旋轉於第 1 垂直軸 Y1 周圍，將操作部 450 配置為可旋轉於第 2 垂直軸 Y2 周圍。又，經由第 1 鋼線構造體 418 及第 2 鋼線構造體 420 而連接吐出部 410 與操作部 450。藉由如此構造，可將操作部 450 所致之第 2 垂直軸 Y2 周圍的旋轉，經由第 1 鋼線構造體 418 及第 2 鋼線構造體 420，而機械性傳達至吐出部 410 之第 1 垂直軸 Y1 周圍的旋轉。結果，遊戲玩家可自由變更略圓盤形狀之遊戲媒體的投入位置，而可創出更具魅力之遊戲性。

又，遊戲玩家可操作操作部 450 而調整吐出部 410 的方向，故可具有自己調整吐出部 410 之旋轉動態的實際感覺，對於遊戲玩家來說可創出更具魅力的遊戲性。

又，藉由第 1 鋼線構造體 418 及第 2 鋼線構造體 420 而結合吐出部 410 與操作部 450。在此，第 1 鋼線構造體 418 及第 2 鋼線構造體 420 的鋼線係為可撓性，而不一定需要在直線狀態下機械性結合吐出部 410 與操作部 450。例如，非直線形狀地固定管而設置，利用於該管內部穿通鋼線，則可非直線地機械性結合吐出部 410 與該操作部 450。

又，支持吐出部 410 的支持部 412，係不受到藉由操作部 450 發生，經由第 1 鋼線構造體 418 及第 2 鋼線構造體 420 所傳達之力量以外的力量，支持部 412 係維持為特定旋轉角般地可不受彈撥力。又，操作部 450 的操作部本體 422 亦維持為特定旋轉角般地不受彈撥力。所以，

(96)

即使遊戲玩家操作操作部 450 而決定吐出部 410 的方向並從操作部 450 放開手之狀況，吐出部 410 係維持此時的方向。藉此，遊戲玩家係僅在欲變更或調整該吐出部 410 的方向時，操作該操作部 450，另一方面，除此之外，可集中於前述之經由遊戲媒體投入機構的遊戲媒體之投入及其他遊戲操作。

(1-5) 遊玩場域

接著，使用圖面詳細說明前述遊戲裝置 1 之遊玩場域 500 的構造。圖 4 係抽出遊玩場域 500 及其週邊部的構造之部份立體圖。又，圖 5 係用以說明遊玩場域 500 之推擠部 510 的往返運動之圖。

如前述般，遊玩場域 500 係由主台盤（所定台盤）501、可滑動地載置於主台盤 501 之推擠部（推擠手段）510 所構成。

推擠部 510 係如圖 4 及圖 5 所示，以出入設置於顯示部 700 之顯示裝置 701 下方的收納部 420 之方式，前後滑動運動於主台盤 501 上。再者，圖 5 (a) 係推擠部 510 進入收納部 720 內最深時的俯視圖，圖 5 (b) 係推擠部 510 從收納部 720 最突出時的俯視圖。

在此，於作為推擠部 510 之上的副台盤 511 係如前述般，抵接顯示部 700 的框體構件 710。所以，貯留於作為推擠部 510 之上的副台盤 511 之硬幣 M 係在推擠部 510 往進入收納部 720 之方向移動時（於圖 5 中參考 (b

(97)

) → (a)) , 藉由框體構件 710 將副台盤 511 上往傾斜台盤 512 方向推進, 副台盤 511 上的硬幣 M 整體係朝向傾斜台盤 512 之方向流動。其結果, 存在於傾斜台盤 512 附近之副台盤 511 上的一部份之硬幣 M 會往傾斜台盤 512 落下。再者, 落下之硬幣 M 中, 一部份的硬幣 M 係進入設置於傾斜台盤 512 之卡盤 501-1、515-3、515-3 之任一, 剩下係落下至主台盤 501。又, 於推擠部 510 滑動之範圍的兩邊側係設置有落下防止壁 521, 防止硬幣 M 從副台盤 511 側落下。

又, 推擠部 510 係無間隙地載置於主台盤 501 上。再者, 載此所謂「無間隙」係指不存在硬幣 M 之寬度以上之間隙。所以, 貯留於主台盤 501 上的硬幣 M 係在推擠部 510 往從收納部 720 釋出之方向移動時 (於圖 5 中參考 (a) → (b)) , 藉由推擠部 510 前面的推進壁 513 將主台盤 501 上往前端 501a 方向推進, 主台盤 501 上的硬幣 M 整體係朝向前端 501a 之方向流動。其結果, 存在於前端 501a 附近之主台盤 501 上的一部份之硬幣 M 會從前端 501a 落下。又, 藉由此時的硬幣 M 之流動, 存在於主台盤 501 之兩旁端 (邊側端 501b) 附近的主台盤 501 上之一部份的硬幣 M 係從邊側端 501b 落下。再者, 從邊側端 501b 落下之硬幣 M 係貯留於遊戲站部 ST 內部之所定貯留部 (為供給器亦可) 。

又, 從前端 501a 落下之硬幣 M 係如圖 4 所示, 被設置在前端 501a 下方之硬幣承受部 1001 接收。硬幣承受部

(98)

1001 係與用以將硬幣 M 搬送至硬幣支付機構之抬升供給器 1020 的硬幣搬送路徑 1002 連接。又，硬幣承受部 1001 係朝與硬幣搬送路徑 1002 之連結部份傾斜。為此，被硬幣承受部 1001 接收之硬幣 M 係流入至硬幣搬送路徑 1002。又，硬幣搬送路徑 1002 係朝向硬幣支付機構之抬升供給器 1020 的貯留部 1021 傾斜。為此，流入硬幣搬送路徑 1002 之硬幣 M 係連續地被引導至硬幣支付機構。再者，於硬幣承受部 1001 與硬幣搬送路徑 1002 之連結部份係設置有用以塞止後述之球 B1 或 B2 的分別棒 1010，以球 B1 或 B2 不進入硬幣支付機構的方式來構成。

於硬幣支付機構係除了前述之抬升供給器 1020 與硬幣支付部 1030 之外，亦設置有用以計算硬幣 M 之數量的硬幣計數器（未圖示）。該硬幣計數器係設置於例如抬升供給器 1020 之貯留部 1021 的入口，計算從硬幣搬送路徑 1002 投入至貯留部 1021 的硬幣 M 之數量。藉由硬幣計數器計算之硬幣 M 的數量係通知至圖 2 之第 1 控制部 600。第 1 控制部 600 係利用依據被通知之硬幣數量來驅動抬升供給器 1020，將該數量份的硬幣 M 從硬幣支付部 1030 支付至硬幣投入機構 100 之貯留部 101。再者，抬升供給器 1020 係具有供給器驅動部 1022 與抬升部 1023，依據來自於第 1 控制部 600 的控制，利用供給器驅動部 1022 動作，而支付之硬幣 M 係從設置於抬升部 1023 之端部的硬幣支付部 1030 支付。再者，包含硬幣承受部 100、硬幣搬送路徑 1002 及抬升供給器 1020 與硬幣支付部 1030 與硬

(99)

幣計數器之硬幣支付機構，係作為將從主台盤 501 之前端 501a 落下之硬幣 M 支付給遊戲玩家的支付手段而作用。

又，於主台盤 501 上係亦存在有從附屬設備部 SA 供給之球 B1 及／或 B2。該球 B1 或 B2 係伴隨推擠部 510 之往返運動所致之硬幣 M 的流向，移動於主台盤 501 上之後，從前端 501a 落下。在前端 501a 之下方係如前述般，設置有球搬送路徑 1040。該球搬送路徑 1040 係僅接收落下之球 B1 或 B2，具有使硬幣 M 通過之球承受部 1041、將以球承受部 1041 接收之球在達成所定條件為止予以擋止的球停止部 1042、及球排出口 1043。所以，以球承受部 1041 接收之球 B1 或 B2 係藉由球停止部 1042 擋止至所定時機為止之後，從球排出口 1043 排出。藉此，球 B1 或 B2 係載置在待機於球排出口 1043 之球搬運部 1910（參考圖 1）。再者，圖 1 之遊戲站部 ST 與圖 4 或圖 5 之遊戲站部 ST 係雖然因方便說明為左右反轉，但是構造為相同。

（1-6）引導部及引導部移動機構

但是，於主台盤 501 係如圖 4 所示，設置有用以控制硬幣 M 以及球 B1 及 B2 之流向的引導部（第 1 及第 2 流向控制手段）530R 及 530L。又，於主台盤 501 之下係設置有使該引導部 530R 及 530L 相對於主台盤 501 上下動作之引導部移動機構（移動手段）540（參考圖 8）。以下，與圖面一起詳細說明該等引導部 530R 及 530L 與引

(100)

導部移動機構 540 的構造。

(1-6-1) 引導部

首先，與圖面一起詳細說明本實施形態的引導部 530R 及 530L 的構造。圖 6 係從前方（遊戲玩家側）所視遊玩場域 500 時的前視圖。再者，於圖 6 中，（a）係引導部 530R 及 530L 退避至下限之所定位置時的圖，（b）係引導部 530R 及 530L 突出至上限之所定位置時的圖。又，圖 7 係揭示硬幣 M 及球 B1/B2 之在主台盤 501 上的流向之圖。再者，於圖 7 中，（a）係揭示引導部 530R 及 530L 退避至下限之所定位置時（參考圖 6（a））的硬幣 M 及球 B1/B2 之流向的俯視圖，（b）係引導部 530R 及 530L 突出至上限之所定位置時（參考圖 6（b））硬幣 M 及球 B1/B2 之流向的俯視圖。

如圖 4 至圖 7 所示，引導部 530R 及 530L 係個別具有用以控制球 B1 及 B2 之流向的球引導板 531（第 2 引導板）、用以控制硬幣 M 之流向的硬幣引導板（第 1 引導板）533、及用以支持球引導板 531 與硬幣引導板 533 的支持部 534。又，球引導板 531 與硬幣引導板 533 係以在兩者之間形成所定形狀的通過口 532 之方式，藉由支持部 534 支持於上下。

具有如此構造之引導部 530R 及 530L 係例如安排為八字狀而設置。但是，並不限定於此，引導部 530R 的遊戲玩家側之端與引導部 530L 的遊戲玩家側之端所形成之

(101)

間隙寬度，係以至少寬於硬幣 M、球 B1 及 B2 之直徑的方式來安排即可。所以，例如引導部 530R 及引導部 530L 安排成平行亦可。

又，引導部 530R 的深側之端（與遊戲玩家側為相反側之端），係相較於球 B1 的半徑及 B2 半徑更接近主台盤 501 的圖面中右側之邊側端 501b 而配置。相同地，例如引導部 530R 的深側之端係相較於球 B1 的半徑及 B2 的半徑更接近主台盤 501 的圖面中左側之邊側端 501b 而配置。藉此，可防止從主台盤 501 之深側流動來之球 B1 或 B2 進入藉由引導部 530R 及 530L 夾住之區域以外的區域，可以球 B1 或 B2 不從主台盤 501 之邊側端 501b 落下的方式來構成。即，可使球 B1 及 B2 的落下側僅為前端 501a。

又，引導部 530R 及 530L 係設置為相對於主台盤 501 上面可上下移動。再者，針對作為用以使引導部 530R 及 530L 相對於主台盤上面上下動作之構造的引導部移動機構 540，於後述中說明。

引導部 530R 及 530L 之硬幣引導板 533 的上端係如圖 6(a) 所示，使引導部 530R 及 530L 移動至下限位置之狀況，則位於與主台盤 501 上面相同或是其以下之位置。即，使引導部 530R 及 530L 移動至下限位置之狀況，硬幣引導板 533 係收納在主台盤 501 下。但是，即使在該狀況，硬幣引導板 533 與球引導板 531 之間的通過口 532 整體係並不會因主台盤 501 封塞。

(102)

在如此之硬幣引導板 533 退避至主台盤 501 下之狀態，因為並不會因硬幣引導板 533 妨礙到主台盤 501 上之硬幣 M 的流向，故如圖 7 (a) 所示，硬幣 M 通過通過口 532 而可流動至自由方向。即，硬幣 M 係可流動至主台盤 501 之邊側端 501b 側。其結果，從邊側端 501b 落下之硬幣 M，係例如相較於使引導部 530R 及 530L 移動至上限位置之狀況，存在較多。但是，支持部 534 所致之硬幣 M 的流向之妨礙係爲了說明圖的簡略化而無視。

又，即使在使引導部 530R 及 530L 移動至下限位置之狀況，球引導板 531 係因爲突出於主台盤 501，如圖 7 (a) 所示，球 B1 或 B2 係藉由球引導板 531 而限制流向。即，球 B1 及 B2 係以不從主台盤 501 之邊側端 501b 落下的方式，被引導至前端 501a 的方向。

另一方面，引導部 530R 及 530L 之硬幣引導板 533 的上端係如圖 6 (b) 所示，使引導部 530R 及 530L 移動至上限位置之狀況，則從主台盤 501 上面突出。

在如此之狀態，因爲因硬幣引導板 533 妨礙到主台盤 501 上之硬幣 M 的流向，故如圖 7 (b) 所示，硬幣 M 流動之方向係被限制爲往前端 501a 之方向。其結果，可使邊側端 501b 落下之硬幣 M，係例如相較於使引導部 530R 及 530L 移動至下限位置之狀況，較爲減少。但是，支持部 534 所致之硬幣 M 的流向之妨礙係爲了說明圖的簡略化而無視。

又，即使在使引導部 530R 及 530L 移動至上限位置

(103)

之狀況，球引導板 531 係因為突出於主台盤 501，如圖 7 (b) 所示，球 B1 或 B2 係藉由球引導板 531 而限制流向。即，球 B1 及 B2 係以不從主台盤 501 之邊側端 501b 落下的方式，被引導至前端 501a 的方向。

如此，在本實施形態，利用使引導部 530R 及 530L 移動至下限位置，換句話說，利用將引導部 530R 及 530L 之硬幣引導板 533 收納於主台盤 501 下，可一邊將球 B1 之流向限制為往前端 501a 之方向，一邊可使硬幣 M 之流向較為自由。其結果，從主台盤 501 落下之硬幣 M 中，可使從邊側端 501b 落下之硬幣 M 的比例增大。另一方面，利用使引導部 530R 及 530L 移動至上限位置，換句話說，利用將引導部 530R 及 530L 之硬幣引導板 533 突出於主台盤 501 上，可限制球 B1 之流向之同時，將硬幣 M 之流向限制為往前端 501a 之方向。其結果，可使硬幣 M 的流向集中至往前端 501a 之方向，並可使大多數的硬幣 M 從前端 501a 落下之同時，能讓從邊側端 501b 落下之硬幣 M 的比例減少。

由以上所述，在本實施形態，利用控制引導部 530R 及 530L 之相對於主台盤 501 的位置，可控制支付給遊戲玩家之硬幣 M，與遊戲站部 ST 回收（此稱為回到機器）之硬幣 M 的比例（此稱為選出率（payout））。又，在本實施例，進行遊戲時所使用之其他遊戲媒體（在此係球 B1 及 B2）的落下端係並不依存引導部 530R 及 530L 之相對於主台盤 501 之位置，因為可限制在前端 501a，故亦

(104)

可防止回收此之構造的大型化及複雜化。

(1-6-2) 引導部移動機構

接著，針對前述之作爲用以使引導部 530R 及 530L 相對於主台盤上下動作之構造的引導部移動機構 540，與圖面詳細說明。圖 8 係揭示引導部移動機構 540 的構造之圖。再者，在圖 8 亦揭示引導部 530R 及 530L 的構造。又，於圖 8 中，(a) 係前視圖，(b) 係 (a) 之 A-A 剖面圖。

如圖 8 (a) 及 (b) 所示，引導部移動機構 540 係具有容器 541 與電動機 542 與連結部 545 與旋轉軸部 546 與偏心凸輪 548 與滑動台 549。

於前述構造中，容器 541 係用以收納引導部移動機構 540 的主要構造之箱狀容器。該容器 541 係例如埋入主台盤 501 正下方。又，於容器 541 之內部側面係形成有用以固定後述之電動機 542 的電動機固定部 541a、及可往垂直方向滑動地支持後述之滑動台 549 的引導軌 541b。再者，所謂垂直方向係以主台盤 501 爲水平時之垂直方向。

滑動台 549 係固定引導部 530R 及 530L 之支持部 534 的台。所以，利用滑動台 549 沿著引導軌 541b 而往垂直方向上下滑動，可增減自引導部 530R 及 530L 之主台盤 501 的突出量。

所謂電動機 542 與連結部 545 與旋轉軸部 546 與偏心凸輪 548 係用以使滑動台 549 沿著引導軌 541b 滑動的驅

(105)

動手段。

於該驅動手段中，電動機 542 係例如依據第 1 控制部 600（參考圖 2）的控制而使旋轉發生。於電動機 542 的旋轉軸 542a 係經由連結部 545 而與旋轉軸部 546 連結。所以，以電動機 542 發生之旋轉係經由連結部 545 而傳達至旋轉軸部 546。再者，連結部 545 係作為用以將以電動機 542 發生之旋轉直接傳達至旋轉軸部 546 的構件之同時，亦為用以吸收電動機 542 的旋轉軸 542a 與旋轉軸部 546 之間的機械應力之構件。該連結部 545 係例如可利用橡膠等之彈性體來形成。

在傳達電動機 542 之旋轉的旋轉軸部 546 係固定有偏心凸輪 548。偏心凸輪 548 係例如具有圓柱形狀，在上／底面之不為中心的位置嵌插有旋轉軸部 546 而固定。再者，所謂偏心凸輪 546 的上面／底面係例如具有圓筒形狀之狀況，係個別指圓形面。

又，偏心凸輪 546 之側面係可滑動地抵接有滑動台 549 的一部份。例如在如圖 8 所示之例，於滑動台 549 之側壁設置有開口部 549a，該開口部 549a 之邊緣抵接偏心凸輪 548 的側面。所以，偏心凸輪利用以旋轉軸部 546 為中心旋轉，從圖 8（a）及（b）可明確地得知，抵接於偏心凸輪 548 的側面之滑動台 549 沿著引導軌 541b 而往垂直方向上下滑動，藉此增減自引導部 530R 及 530L 之主台盤 501 的突出量。

例如於偏心凸輪 48 中，由旋轉軸部 546 起之最短距

(106)

離部份的側面抵接開口部 549a 之上緣之狀況，則如圖 9 (a) 所示般，引導部 530R 及 530L 係為下限位置。在該狀態，引導部 530R 及 530L 之硬幣引導板 533 的上端係與主台盤 501 上面相同或是以下。其結果，硬幣 M 可通過通過口 532。

又，例如於偏心凸輪 48 中，由旋轉軸部 546 起之最長距離部份的側面抵接開口部 549a 之上緣之狀況，則如圖 9 (b) 所示般，引導部 530R 及 530L 係為上限位置。在該狀態，引導部 530R 及 530L 之硬幣引導板 533 的上端係比主台盤 501 上面更為突出。結果，通過口 532 之硬幣 M 的流向係藉由硬幣引導板 533 而充分被限制，減少了從主台盤 501 之邊側端 501b 落下之硬幣 M。

又，例如於偏心凸輪 48 中，由旋轉軸部 546 起之最短距離部份與最長距離部份之間的側面抵接開口部 549a 之上緣之狀況，則如圖 9 (c) 所示般，引導部 530R 及 530L 係為上限與下限之中間位置。在該狀態，引導部 530R 及 530L 之硬幣引導板 533 的上端係從主台盤 501 上面稍微突出。其結果，硬幣 M 的流向係藉由硬幣引導板 533 而多少被限制，減少了從主台盤 501 之邊側端 501b 落下之硬幣 M。

又，於滑動台 549 係例如設置有位置檢測用感測器 550。該位置檢測用感測器 550 係例如使用可變阻抗之阻抗值檢測式的感測器。以位置檢測用感測器 550 檢測出之值係例如輸入至第 1 控制部 600 (參考圖 2)。所以，第

(107)

1 控制部 600 係例如依據被輸入之阻抗值而將由位置檢測用感測器 550 之容器 541 底面起的距離予以特定，並將引導部 530R 及 530L 的突出量予以特定，或是直接地將引導部 530R 及 530L 的突出量予以特定。再者，第 1 控制部 600，係利用依據特定之引導部 530R 及 530L 的突出量來驅動電動機 542，而控制引導部 530R 及 530L 的突出量。又，在本範例係將位置檢測用感測器 550 作為阻抗值檢測式，但是，本發明並不限定於此，例如作為光學式亦可。進而，在本發明，不設置如上之位置檢測用感測器，利用使電動機 542 以低速旋轉，而以使選出率週期性地變動之方式構成亦可。該狀況，例如將電動機 542 以步進電動機構成，利用在為每所定支付數量，或每所定回到機器數量，又或者每兩者合計為特定數量時則進展步驟而慢慢地使電動機 542 旋轉，亦可以因應遊戲進行而使選出率週期性地變動之方式來構成。

(1-6-3)

如上所示，依據本實施形態，利用在將貯留於主台盤 501 上之作為有體的遊戲媒體之硬幣 M 加以推進的遊戲裝置 1，設置切換硬幣 M 之流向的引導部 530R 及 530L（尤其是硬幣引導板 533），則可以使用引導部 530R 及 530L 而使硬幣 M 的流向成為例如對遊戲玩家有利之方式來控制。再者，依據本實施形態，亦可以使用引導部 530R 及 530L 而使硬幣 M 的流向成為例如對於遊戲玩家不利之方

(108)

式來控制。

又，更藉由設置使該引導部 530R 及 530L 突出於主台盤 501 上或退避至所定台盤下的引導部移動機構 540，而可切換硬幣 M 的流向。結果，可使用機械構造來切換對於遊戲玩家為有利之遊戲狀態及不利之遊戲狀態及通常的遊戲狀態等。

又，控制為硬幣 M 的流向之引導部 530R 及 530L 的硬幣引導板 533，係例如可使用為板構件來構成。使用該板構件之狀況，硬幣 M 的流向，係可藉由使板構件突出於主台盤 501 上及退避至主台盤 501 下之簡易構造來實現。結果，可廉價地實現使用機械構造來切換遊戲狀態之遊戲裝置 1。

又，藉由將硬幣引導板 533 組合為平行或八字狀而使用，可將硬幣 M 引導至欲確實引導之方向。即，藉由於組合為平行或八字狀之硬幣引導板 533 之間，流通硬幣 M 之方式來構成，可正確且確實地將硬幣 M 的流向引導至前端 501a 之方向。

又，利用於藉由引導部 530R 及 530L 引導硬幣 M 之方向的前端 501a，設置硬幣承受部 1001、硬幣搬送路徑 1002 及包含抬升供給器 1020 與硬幣支付部 1030 與硬幣計數器的硬幣支付機構，則能以在藉由引導部 530R 及 530L 控制流向時成為對遊戲玩家有利之遊戲狀態的方式來構成。

又，藉由將控制與硬幣 M 形狀不同之作為有體之遊

(109)

戲媒體的球 B1 及 B2 之流向的球引導板 531 設置於引導部 530R 及 530L，則例如可於使用硬幣 M 之推幣遊戲等之遊戲，組合例如賓果遊戲等之其他種類的遊戲。即，成為可組合複數種類之遊戲，而可實現更複雜之遊戲性。

又，控制球 B1 及 B2 的流向之球引導板 531，係例如可使用為板構件來構成。又，藉由於硬幣遊戲 533 上設置該球引導板，則可減低用以控制硬幣 M 及球 B1/B2 的流向之構造（硬幣遊戲 533 及球引導板 531）所佔主台盤 501 上的面積。此時，利用於硬幣引導板 533 與球引導板 531 之間形成具有硬幣 M 厚度以上之間隙的通過口 532，可防止因為球引導板 531 而硬幣 M 之流向被限制。

又，藉由將球引導板 531 組合為平行或八字狀而使用，可將球 B1 及 B2 引導至欲確實引導之方向。即，藉由於組合為平行或八字狀之球引導板 531 之間，流通球 B1 及 B2 之方式來構成，可正確且確實地限制球 B1 及 B2 的流向。

再者，在前述之實施例，利用將引導部 530L 及 530R 在圖面中組合為八字狀，在該等突出於主台盤 501 時，以將球 B1 及 B2 或硬幣 M 引導至主台盤 501 的前端 501a 之方式來構成，但是，本發明並不限定於此，利用將引導部 530L 及 530R 在圖面中組合為反八字狀，在該等突出於主台盤 501 時，以將球 B1 及 B2 或硬幣 M 引導至主台盤 501 的邊側端 501b 之方式來構成亦可。即使為如此之構造，亦可操作遊戲站部 ST 之選出率。又，在前述之實施

(110)

例，係舉出以硬幣引導板 533 與球引導板 531 一起設置於引導部 530L 及 530R 之狀況為例，但是，本發明並不限定於此，作為個別獨立而設置之構造亦可，進而作為球引導板不存在之構造亦可。此時，利用以至少硬幣引導板 533 從主台盤 501 突沒之方式來構成，而可使支付率變動。

(1-7) 障壁調整機構 2000

如前述般，控制對遊戲玩家支付之硬幣 M 與遊戲站部回收（回到機器）之硬幣 M 的比例（選出率），係有效於為了實現更具有魅力的遊戲裝置。為此，前述之引導部 530R 及 530L 以及引導部移動機構 540 之外，更於主台盤 501 之兩側部設置調整硬幣 M 之回到機器的機構為佳。調整硬幣 M 之回到機器的機構，係可利用以下說明之障壁調整機構 2000 而實現。設置障壁調整機構 2000 之位置係揭示於圖 2。

該障壁調整機構 2000，係構成為利用調整防止該略圓盤形狀的遊戲媒體回到機器的障壁之高度，進而調整於主台盤 501 的兩側部之障壁延伸存在的範圍。利用擴大使該圓盤形狀之遊戲媒體回到機器之障壁所延伸存在之範圍，而選出率將會增加。另一方面，利用減少於主台盤 501 的兩側部之障壁延伸存在的範圍，而選出率將會降低。該選出率的調整，係影響遊戲性甚多。因此，實現可非常精巧地調整障壁延伸存在之範圍的該障壁調整機構 2000 為

(111)

佳。

所以，該障壁調整機構 2000，係可構成爲至少包含以下構件：支持構件；第 1 障壁構件，係至少包含第 1 障壁，該第 1 障壁，係相對於該支持構件，可於垂直方向相對變位地安裝之同時，具有相互離開之第 1 及第 2 端部與隨著從該第 1 端部接近第 2 端部而高度層次（level）會單調地增加之上邊，且提供對於遊戲媒體之水平方向的移動之障壁；及操作構件，係相對於該支持構件，可於水平方向相對變位地安裝之同時，以將相對於該支持構件之水平方向的相對變位轉換爲第 1 障壁構件之垂直方向的相對變位之方式，相對於該第 1 障壁構件，可於二次元空間相對變位地安裝。

該支持構件，係以對於主台盤 501 不變位之方式設置。然後，第 1 障壁構件，係安裝爲對於該支持構件，可於垂直方向相對變位。另一方面，該操作構件，係安裝成對於該支持構件，可於水平方向相對變位。進而，該操作構件，係以將相對於該支持構件之水平方向的相對變位，變換爲該第 1 障壁構件之垂直方向的相對變位之方式，安裝成對於該第 1 障壁構件可相對變位於二次元空間。因此，利用使該操作構件對於該支持構件，於水平方向相對變位般地操作，而相對於該支持構件之該第 1 障壁構件之垂直方向的相對變位會發生。該第 1 障壁構件，係具有隨著從該第 1 端部接近第 2 端部而增加高度層次的上邊。該第 1 障壁構件，係以其上邊之一部份存在於較主台盤 501 之層

(112)

次上方，剩下部份係存在於較主台盤 501 之層次下方。利用對於對主台盤 501 不變位之該支持構件，而該第 1 障壁構件變位於垂直方向，存在於較主台盤 501 之層次上方的上邊部份與存在於下方的上邊部份將會變化。例如，該第 1 障壁構件的層次上升時，存在於較主台盤 501 之層次上方的上邊部份會擴大，存在於較主台盤 501 之層次下方的上邊部份則會縮小。該第 1 障壁構件的層次下降時，存在於較主台盤 501 之層次上方的上邊部份會縮小，另一方面，存在於較主台盤 501 之層次下方的上邊部份則會擴大。利用如此構造，遊戲裝置的管理者係可操作操作構件而非非常精巧地調整相對於主台盤 501 之第 1 障壁構件的高度，結果，可非常精巧地調整於主台盤 501 之兩側部，第 1 障壁構件延伸存在的範圍。

該上邊，係隨著從該第 1 端部接近第 2 端部而連續地增加高度層次為佳。利用如此構造，對於相對於支持構件之操作構件在水平方向之變位量的變化，相對於支持構件之第 1 障壁構件在垂直方向之變位量係連續地變化。結果，對於相對於支持構件之操作構件在水平方向之變位量的變化，存在於較主台盤 501 之層次上方的上邊部份之範圍係連續地變化。此係可實現連續地微調整於主台盤 501 之側部上第 1 障壁構件延伸存在之範圍，結果，易於非常精巧地調整在主台盤 501 之側部上第 1 障壁構件延伸存在之範圍。

該上邊，係隨著從該第 1 端部接近第 2 端部而高度層

(113)

次以一定比例增加為佳。利用如此構造，對於相對於支持構件之操作構件在水平方向之變位量的變化，以一定比例而相對於支持構件之第 1 障壁構件在垂直方向之變位量的變化會發生。結果，對於相對於支持構件之操作構件在水平方向之變位量的變化，以一定比例而存在於較主台盤 501 之層次上方的上邊部份之範圍會變化。此係可實現以一定比例微調整主台盤 501 之側部上第 1 障壁構件延伸存在之範圍，結果，易於非常精巧地調整在主台盤 501 之側部上第 1 障壁構件延伸存在之範圍。

該第 1 障壁構件，係可構成為經由至少包含延伸存在於傾斜方向之第 1 引導部與效倣該第 1 引導部而變位之第 1 被引導部的第 1 卡合機構，可與該操作構件於二次元空間相對變位地安裝。

該第 1 卡合機構之該傾斜方向，係與該上邊的傾斜相較更接近垂直。如此一來，相較於該操作構件之水平方向的變位量，可提高於主台盤 501 之側部上第 1 障壁構件延伸存在之範圍的變化量。

該第 1 卡合機構的該第 1 引導部，係以縫隙構成，並可利用突起構成該第 1 被引導部。即，卡合於該縫隙之突起部係可以沿著該縫隙而變位之方式來構成。利用如此簡單構造，可將相對於該支持構件之該操作構件的水平方向之相對變位，變換為相對於該支持構件之該第 1 障壁構件的垂直方向之相對變位，結果，可實現能使於主台盤 501 之側部上第 1 障壁構件延伸存在之範圍的變化量變化之第

(114)

1 卡合機構。

該第 1 障壁構件，係可構成爲經由至少包含延伸存在於垂直方向之第 2 引導部與效倣該第 2 引導部而變位之第 2 被引導部之第 2 卡合機構，可相對於該支持構件於垂直方向相對變位地安裝。該第 2 引導部，係以縫隙構成，並可利用突起構成該第 2 被引導部。即，卡合於該縫隙之第 2 突起部係可以沿著該縫隙而變位之方式來構成。利用如此簡單構造，相對於該支持構件之該第 1 障壁構件之垂直方向的相對變位成爲可能。

又，相較於第 2 卡合機構之第 2 引導部的傾斜方向，第 1 障壁之上邊的傾斜方向較爲緩和，則相對於第 2 卡合機構所致之垂直方向的移動量，可讓第 1 障壁延伸存在之範圍的變化量較爲緩和。結果，對於操作構件之水平方向的輸入及第 2 卡合機構在垂直方向的移動，可精確地調整第 1 障壁之延伸存在範圍。

該操作構件，係可構成爲經由至少包含延伸存在於水平方向之第 3 引導部與效倣該第 3 引導部而變位之第 3 突起部之第 3 卡合機構，可相對於該支持構件於水平方向相對變位地安裝。該第 3 引導部，係以縫隙構成，並可利用突起部構成該第 2 被引導部。即，卡合於該縫隙之第 3 突起部係可以沿著該縫隙而變位之方式來構成。利用如此簡單構造，相對於該支持構件之該操作構件之水平方向的相對變位成爲可能。

以下，針對障壁調整機構 2000，參考圖 42 乃至圖 44

(115)

具體說明。圖 42 係揭示障壁高度為最低狀態之障壁調整機構的立體圖。圖 43 係揭示障壁高度為中間層次狀態之障壁調整機構的立體圖。圖 44 係揭示障壁高度為最高狀態之障壁調整機構的立體圖。

如圖 42 乃至圖 44 所示，障壁調整機構 2000 係包含支持構件 2100、障壁構件 2200 及操作構件 2300。障壁調整機構 2000 係如圖 2 所示，設置於主台盤 501 之兩側部。

(1-7-1) 支持構件 2100

支持構件 2100，係以對於主台盤 501 不變位之方式設置。支持構件 2100 係框狀構件，於內部具有開口部 2110。開口部 2110，係於支持構件 2100 下方與開口部 2109 連通。開口部 2110，係將從主台盤 501 之側方落下之遊戲媒體（硬幣 M），經由後述之障壁構件 2200 的開口部 2210 而回收。進入開口部 2110 之硬幣 M，係進而從下方的開口部 2109 落下下方，被未圖示之回收機構回收。再者，從開口部 2109 落下之硬幣 M，係被包含前述之抬升供給器 1020 與硬幣支付部 1030 的硬幣支付機構回收亦可。

支持構件 2100，係具備：側壁 2101，係以主台盤 501 為基準而配置於外側；側壁 2102，係以主台盤 501 為基準而配置於內側；側壁 2103，係在主台盤 501 之跟前側連結側壁 2101 與側壁 2102；及側壁 2104，係在主台盤

(116)

501 之深側連結側壁 2101 與側壁 2102。被該等側壁 2101 ~ 2104 包圍之區域係形成開口部 2110。

側壁 2101，係具有從該上邊連續而延伸存在於水平方向外側之折曲部 2101a。於折曲部 2101a 之上面係形成有延伸於略垂直上方向之突起部 2111。側壁 2101 的底邊，係包含較上邊短之水平部份及連續於水平部份之兩側的傾斜部份，形成台形狀。又，底邊的水平部份係較兩側之傾斜部份的下端形成於稍微上方。側壁 2101 之底邊的形狀，係因為與側壁 2102 之底邊的形狀相同，故請參考圖 42 ~ 圖 44 之側壁 2102 的底邊之形狀。

延伸於側壁 2102 的側邊（即，延伸於垂直方向（Y 方向）之邊），係形成為短於延伸於側壁 2101 之側邊（即，延伸於垂直方向之邊）。側壁 2102 的上邊，係配置於較側壁 2101 之上邊下方。側壁 2102 的底邊，亦形成為與側壁 2101 之底邊成相同形狀。即，側壁 2102 的底邊，係包含較上邊短之水平部份及接續於水平部份之兩側的傾斜部份，而形成台形狀。又，底邊的水平部份係較兩側之傾斜部份的下端形成於稍微上方。從側方之平面視點，側壁 2101 的底邊與側壁 2102 的底邊係以一致之方式配置。即，從側方之平面視點，側壁 2101 的底邊之水平部份與側壁 2102 的底邊之水平部份係以相同高度而一致。又，從側方之平面視點，側壁 2101 的底邊之兩側的傾斜部份與側壁 2102 的底邊之傾斜部份亦以相同高度而一致。因為側壁 2101 之側邊係長於側壁 2102 之側邊，故側壁

(117)

2102 之上邊係配置於較側壁 2101 之上邊下方。

支持構件 2100，係以側壁 2102 之上邊略一致於主台盤 501 之高度的方式，配置於主台盤 501 之兩側側部。再者，支持構件 2100 之側壁 2102 的上邊高度，係稍微低於主台盤 501 之高度亦可。

側壁 2103，係於主台盤 501 之跟前側，連結側壁 2101 與側壁 2102。側壁 2103 的上邊高度，係一致於側壁 2101 之上邊高度。側壁 2103 之底邊，係以側壁 2101 及側壁 2102 之底邊的傾斜部之上端高度，連結側壁 2101 與側壁 2102。於側壁 2103 之上部係形成有延伸存在於垂直方向之縫隙 2105。縫隙 2105，係從主台盤 501 之跟前側往深側貫通而形成。後述之障壁構件 2200 的突起部 2205，係在縫隙 2105 內，可自由移動於垂直方向（Y 方向）地卡合。

側壁 2104，係與側壁 2103 相同構造。即，側壁 2104，係於主台盤 501 之深側，連結側壁 2101 與側壁 2102。側壁 2104 的上邊高度，係一致於側壁 2101 之上邊高度。側壁 2104 之底邊，係以側壁 2101 及側壁 2102 之底邊的傾斜部之上端高度，連結側壁 2101 與側壁 2102。於側壁 2104 之上部係形成有延伸存在於垂直方向之縫隙 2106。縫隙 2106，係從主台盤 501 之跟前側往深側貫通而形成。後述之障壁構件 2200 的突起部 2206，係在縫隙 2106 內，可自由移動於垂直方向（Y 方向）地卡合。

側壁 2103 之上部中，於縫隙 2105 的側方係形成有延

(118)

伸存在於主台盤 501 側之第 1 延伸存在部 2103a。側壁 2104 之上部中，於縫隙 2106 的側方係形成有延伸存在於主台盤 501 側之第 2 延伸存在部 2104a。

於延伸存在部 2103a 與延伸存在部 2104a 之間，係在延伸存在部 2103a 及延伸存在部 2104a 的高度，配置有以與主台盤 501 相同高度而抵接側壁 2102 之上邊的方式，延伸存在之凸緣部 5010（參考圖 2）。凸緣部 5010，係作為連結主台盤 501 與側壁 2102 之上邊及開口部 2110 的路徑面而作用。延伸存在部 2103a 及 2104a，係配置於凸緣部 5010 之跟前側與深側，規制從主台盤 501 通過凸緣部 5010 上，朝開口部 2110 之硬幣 M 的路徑，並防止硬幣 M 從凸緣部 5010 落下。

凸緣部 5010，係固定於主台盤 501 之側面。支持構件 2100，係以利用固定於凸緣部 5010，並對於主台盤 501 不變位之方式設置。

底面 2107，係連結於側壁 2101 之底邊的跟前側之傾斜部、側壁 2103 之底邊及側壁 2102 之底邊的跟前側之傾斜部。底面 2107，係從跟前側朝深側而往下方傾斜。底面 2108，係連結於側壁 2101 之底面的深側之傾斜部、側壁 2103 之底面及側壁 2102 之底面的深側之傾斜部。底面 2108，係從深側朝跟前側而往下方傾斜。於底面 2107 與底面 2108 之間，係形成有連通於開口部 2100 之開口部 2109。

底面 2107 與底面 2108，係個別配置為從跟前側與深

(119)

側朝開口部 2109 而往下方傾斜。在該構造，落下至開口部 2110 之硬幣 M，係從開口部 2109 直接落下至下方之同時，在落下至底面 2107 及底面 2108 之後，可順暢地經由開口部 2109 而落下至下方。落下至開口部 2110 之硬幣 M 落下至底面 2107 上時，因為底面 2107 從跟前側朝開口部 2109 而往下方傾斜，故硬幣 M 係從跟前朝開口部 2109 而順暢地滑落底面 2107 上。落下至開口部 2110 之硬幣 M 落下至底面 2108 上時，因為底面 2108 從深側朝開口部 2109 而往下方傾斜，故硬幣 M 係從深側朝開口部 2109 而順暢地滑落底面 2108 上。如此，藉由使底面 2107 及底面 2108 朝開口部 2109 而往下方傾斜，可使落下至開口部 2110 之硬幣 M 順暢地移動至開口部 2109 而往下方落下，結果，可順暢地進行回到機器之硬幣 M 的回收。

再者，支持構件 2100 係例如圖 42～圖 44 所示，將不鏽鋼等金屬板折曲加工而一體形成側壁 2101、側壁 2103、側壁 2104、底面 2107 及底面 2108，並可於一體形成之側壁 2101、側壁 2103、側壁 2104、底面 2107 及底面 2108，溶接側壁 2102 而加以形成。或支持構件 2100，係以不鏽鋼等金屬板個別形成側壁 2101、側壁 2102、側壁 2103、側壁 2104、底面 2107 及底面 2108，並相互溶接而加以形成亦可。

(1-7-2) 障壁構件 2200

障壁構件 2200，係對於支持構件 2100，可於垂直方

(120)

向相對變位般地安裝。

障壁構件 2200，係具備：側壁 2201，係以主台盤 501 為基準而配置於內側之側壁所構成；側壁 2203，係以主台盤 501 為基準而配置於外側；側壁 2204，係在主台盤 501 之跟前側相互連結側壁 2201 與側壁 2102；及側壁 2202，係係在主台盤 501 之深側相互連結側壁 2101 與側壁 2203。

障壁構件 2200，係被側壁 2201、側壁 2202、側壁 2203 及側壁 2204 包圍而構成框狀構件，於被側壁 2201、側壁 2202、側壁 2203 及側壁 2204 包圍之區域，係形成有開口部 2210。開口部 2210 係在垂直方向貫通。

障壁構件 2200，係於支持構件 2100 之開口部 2110 內，以從內側抵接於支持構件 2100 之各側壁 2101～2104 之方式收納。障壁構件 2200 的開口部 2210，係連通支持構件 2100 的開口部 2109，主台盤 501 上的硬幣 M，係經由障壁構件 2200 的開口部 2210，從支持構件 2100 的開口部 2109 落下至下方。

側壁 2201，係於支持構件 2100 之開口部 2110 內，可自由滑動地抵接於側壁 2101 內側。側壁 2201 之上邊，係具有作為跟前側端部之第 1 端部與作為深側端部之第 2 端部。第 1 端部與第 2 端部係相互離開。側壁 2201 的上邊，係以隨著從第 1 端部接近第 2 端部（即，隨著從跟前側端部接近深側端部），而高度層次連續單調地增加之方式形成。如更詳細說明，該上邊，係隨著從該第 1 端部接

(121)

近第 2 端部而以高度層次以一定比例增加之方式來形成。如以上邊之高度層次以所定比例增加之方式形成，操作構件 2300 之水平方向的移動量與側壁 2201 的移動量則對應線性（即，linear）。所以，在將表示側壁 2201 從主台盤 501 突出於上方之量（突出量）的刻度，設置於操作構件 2300 之折曲部 2302 時，刻度係成為等間隔，易於進行突出量的調整。於折曲部 2302 設置刻度之狀況，係以相對於主台盤 501 不變位之方式設置基準標誌，因應所希望之突出量，使折曲部 2302 的刻度對準標誌。再者，以相對於主台盤 501 不變位之方式設置刻度，於折曲部 2302 設置標誌亦可。

在此，該上邊，係隨著從該第 1 端部接近第 2 端部而以高度層次直線狀增加之方式來形成，但是，使用高度層次以一定比例增加之曲線來形成亦可。又，該上邊，係隨著從該第 1 端部接近第 2 端部而以高度層次折線狀增加之方式來形成亦可。又，該上邊，係以高度層次從該第 1 端部往第 2 端部增加之後，減少而在中央部成為最高之方式來形成亦可。又，該上邊，係在複數處，高度層次成為極大之方式形成亦可。該上邊的形狀，係不限於前述之形狀，只要成為規制從硬幣 M 的主台盤 501 往開口部 2210 的移動之障壁的形狀，可多樣變化。又，在前述中，將第 1 端部作為跟前側，將第 2 端部作為深側，但是，與該等位置關係相反，將第 1 端部作為深側，將第 2 端部作為跟前側亦可。

(122)

側壁 2201，係因為以其上邊為隨著從第 1 端部接近第 2 端部而單調地增加之形狀，故可以其上邊之一部份係存在於較主台盤 501 的層次（側壁 2101 的上邊）上方，剩下部份係存在於較主台盤 501 之層次下方的方式來設置。利用對於對主台盤 501 不變位之支持構件 2100，而側壁 2201 變位於垂直方向，存在於較主台盤 501 之層次上方的上邊部份與存在於下方的上邊部份將會變化。

如從圖 43 的狀態轉變至圖 44 的狀態，側壁 2201 的層次上升時，存在於較主台盤 501 之層次上方的上邊部份會擴大，存在於較主台盤 501 之層次下方的上邊部份則會縮小。結果，回到機器之量會減少，而選出率增高。

如從圖 43 的狀態轉變至圖 42 的狀態，側壁 2102 的層次下降時，存在於較主台盤 501 之層次上方的上邊部份會縮小，存在於較主台盤 501 之層次下方的上邊部份則會擴大。結果，回到機器之量會增加，而選出率降低。

利用如此構造，遊戲裝置的管理者係可操作操作構件 2300 而非常精巧地調整相對於主台盤 501 之障壁部 2102 的高度，結果，可非常精巧地調整於主台盤 501 之兩側部，側壁 2102 延伸存在的範圍。

再者，於前後方向，即使於側壁 2201 延伸存在於較主台盤 501 上方之部份中，在側壁 2201 之高度接近硬幣 M 的厚度之高度範圍，硬幣 M 係超越側壁 2201 而可落下至開口部 2210，但是，藉由使側壁 2201 移動於上下方向而變更側壁 2201 出現於較主台盤 501 上方之區域，可高

(123)

精度地調整硬幣 M 落下至開口部 2210 之量（回到機器之量）。

假設，於水平地形成側壁 2201 之狀況，即使使側壁 2201 上下移動，側壁 2201 成為沿著前後方向而一樣地存在於較主台盤 501 之層次上方，或完全不存在。在側壁 2201 存在於較主台盤 501 上方之高度為接近硬幣 M 的厚度之高度範圍，利用調整側壁 2201 存在於較主台盤 501 上方之高度，也許可調整回到機器之量，但是，回到機器之量的調整範圍將必須成為非常狹小。相對於此，在本實施例，作為使側壁 2201 之上邊從第 1 端部往第 2 端部單調地高度增加之構造，故可線性調整在主台盤 501 與開口部 2210 之間成為障壁的範圍。

側壁 2202，係連續於側壁 2201 的深側之邊，對於側壁 2201 形成為略垂直。側壁 2202，係於支持構件 2100 之開口部 2110 內，可自由滑動地抵接於側壁 2104 內側。於側壁 2202 的外側之面，係形成有朝主台盤 501 側之深側而突出之作為第 2 被引導部的突起部 2206。該突起部 2206，係卡合於形成在支持構件 2100 之側壁 2104 的作為第 2 引導部之縫隙 2106 而配置。突起部 2206，係安裝成可於垂直方向（圖 43 的 Y 方向）相對變位於縫隙 2106 內。

作為第 2 引導部之縫隙 2106，與作為第 2 被引導部之突起部 2206，係構成第 2 卡合機構 2500。障壁構件 2200，係經由第 2 卡合機構 2500，對於支持構件 2100，

(124)

可於垂直方向相對變位般地安裝。

側壁 2204，係連續於側壁 2201 的跟前側之邊，對於側壁 2201 形成為略垂直。側壁 2204，係於支持構件 2100 之開口部 2110 內，可自由滑動地抵接於側壁 2103 內側。於側壁 2204 的外側之面，係形成有朝主台盤 501 側之跟前而突出之作爲第 2 被引導部的突起部 2205。該突起部 2205，係卡合於形成在支持構件 2100 之側壁 2103 的作爲第 2 引導部之縫隙 2105 而配置。突起部 2205，係安裝成可於垂直方向相對變位於縫隙 2105 內。

作爲第 2 引導部之縫隙 2105，與作爲第 2 被引導部之突起部 2205，係構成第 2 卡合機構 2500。障壁構件 2200，係經由第 2 卡合機構 2500，對於支持構件 2100 可相對變位地安裝。具體來說，利用突起部 2205 在縫隙 2105 內移動於上下方向，障壁構件 2200，係對於支持構件 2100 相對地變位。

第 2 卡合機構 2500，係以跟前側之突起部 2205 及縫隙 2105、與深側之突起部 2206 及縫隙 2106 構成爲佳。以跟前側之突起部 2205 及縫隙 2105、與深側之突起部 2206 及縫隙 2106 構成第 2 卡合機構 2500 時，可順暢地進行相對於支持構件 2100 之障壁構件 220 的上下方向之移動。又，第 2 卡合機構 2500，亦可以跟前側之突起部 2205 及縫隙 2105，或深側之突起部 2206 及縫隙 2106 之任一方構成。即使以跟前側之突起部 2205 及縫隙 2105，或深側之突起部 2206 及縫隙 2106 之任一方構成，而只要

(125)

障壁構件 2200 之剛性夠強，支持構件 2100 與障壁構件 2200 之間的摩擦較少，可使障壁構件 2200 對於支持構件 2100 順暢地移動。

側壁 2203，係連結側壁 2202 的外側之邊與側壁 2204 的外側之邊，對向於側壁 2201。側壁 2203，係於支持構件 2100 之開口部 2110 內，可自由滑動地抵接於側壁 2101 之內側面而配置。又，側壁 2203，係挾持於支持構件 2100 之側壁 2101 與操作構件 2300 之側壁 2301，對於支持構件 2100 之側壁 2101 與操作構件 2300 之側壁 2301，可自由滑動地抵接而配置。

於側壁 2301 之內側面，係形成有突出於主台盤 501 側之作爲第 1 被引導構件的突起部 2207 及突起部 2208。突起部 2207 及突起部 2208，係形成爲略相同之高度。突起部 2207，係卡合於傾斜於操作構件 2300 之側壁 2301 而設置之作爲第 1 引導部之縫隙 2306 而配置。突起部 2208，係卡合於傾斜於操作構件 2300 之側壁 2301 而設置之作爲第 1 引導部之縫隙 2307 而配置。跟前側之突起部 2207 及縫隙 2306 與深側之突起部 2308 及縫隙 2307，係構成第 1 卡合機構 2400。障壁構件 2200，係經由第 1 卡合機構 2400，對於操作構件 2300，可於二次元空間相對變位地安裝。

障壁構件 2200 的突起部 2207、2208，係在操作構件 2300 的縫隙 2306、2307 沿著水平方向（X 方向）移動時，藉由沿著縫隙 2306、2307 的傾斜方向移動，而對於操

(126)

作構件 2300 及支持構件 2100，沿著 Y 方向移動。

操作構件 2300 的縫隙 2306、2307，係沿著 X 方向往深側移動時（從圖 43 移動為圖 42 時），障壁構件 2200 的突起部 2207、2208，係對於操作構件 2300 及支持構件 2100，沿著 Y 方向往下方移動。即，操作構件 2300 沿著 X 方向往深側移動時，障壁構件 2200 則沿著 Y 方向往下方移動。

操作構件 2300 的縫隙 2306、2307，係沿著 X 方向往跟前移動時（從圖 43 移動為圖 44 時），障壁構件 2200 的突起部 2207、2208，係對於操作構件 2300 及支持構件 2100，往 Y 方向上方移動。即，操作構件 2300 沿著 X 方向往跟前側移動時，障壁構件 2200 則往 Y 方向上方移動。

如上所述，操作構件 2300 之水平方向（X 方向）的移動，係轉換為障壁構件 2200 之垂直方向（Y 方向）的移動。

（1-7-3）操作構件 2300

操作構件 2300，係對於支持構件 2100，可移動於水平方向地安裝。操作構件 2300 係利用其縫隙 2305（第 3 引導部）卡合於支持構件 2100 的突起部 2111（第 3 被引導部），對於支持構件 2100，可變位於水平方向（X 方向）地安裝。

操作構件 2300，係具備：側壁 2301，係可自由滑動

(127)

地抵接於障壁構件 2200 的側壁 2203 內側；及折曲部 2302，係從側壁 2301 上邊接續而往外側，延伸存在於水平。

側壁 2301，係於支持構件 2100 之開口部 2110 內，配置於側壁 2101 內側，並抵接於障壁構件 2200 的側壁 2203 內側。於側壁 2301 係形成有延伸存在於傾斜方向之縫隙 2306 及 2307。縫隙 2306 及 2307，係形成為相互平行。於縫隙 2306 係卡合有突起部 2207，於縫隙 2307 係卡合有突起部 2208。如前述，跟前側之突起部 2207 及縫隙 2306 與深側之突起部 2308 及縫隙 2307，係構成第 1 卡合機構 2400。

折曲部 2302，係從側壁 2301 之上邊接續而往外側延伸存在。折曲部 2302，係以不鏽鋼等之金屬板而與側壁 2301 一體形成後，藉由折曲加工形成。於折曲部 2302 之深側端部係形成有從跟前側端部接續而延伸存在於略垂直上方之手持部 2304。於折曲部 2302 之跟前側端部係形成有從跟深側端部接續而延伸存在於略垂直上方之手持部 2303。

手持部 2303 及 2304，係用以讓遊戲裝置 1 的管理者等使操作構件 2300 移動於前後方向的構造。手持部 2303 或手持部 2304，或握持手持部 2303 及手持部 2304 雙方，利用使操作構件 2300 移動於 X 方向，而可順暢地進行操作構件 2300 的移動。又，於折曲部 2302 係在手持部 2303 與手持部 2304 之間，形成有延伸存在於前後方向之

(128)

縫隙 2305 (第 3 引導部)。於縫隙 2305 係卡合有支持構件 2100 的突起部 2111 (第 3 被引導部)。突起部 2111, 係可在垂直方向移動於縫隙 2305 內。作為第 3 被引導部之突起部 2111 及作為第 3 引導部之縫隙 2305, 係構成第 3 卡合機構 2600。操作構件 2300, 係經由第 3 卡合機構 2600 (突起部 2111 及縫隙 2305), 對於支持構件 2100, 可於水平方向相對變位般地安裝。

操作構件 2300 沿著縫隙 2305 而對於支持構件 2100 的突起部 2111, 進行 X 方向移動時, 縫隙 2306、2307 係對於支持構件 2100 而往 X 方向移動。縫隙 2306、2307 對於支持構件 2100, 往 X 方向移動時, 突起部 2207、2208, 係藉由沿著縫隙 2306、2307 之傾斜方向移動, 對於操作構件 2300 及支持構件 2100, 往 Y 方向移動。此時, 障壁構件 2200 的突起部 2205、2206, 係個別沿著支持構件 2100 的縫隙 2105、2106, 往 Y 方向移動。

操作構件 2300 沿著縫隙 2305 而對於支持構件 2100 的突起部 2111, 沿著 X 方向往深側移動時, 縫隙 2306、2307 係對於支持構件 2100 而沿著 X 方向往深側移動 (從圖 43 至圖 42)。縫隙 2306、2307 對於支持構件 2100, 沿著 X 方向往深側移動時, 突起部 2207、2208, 係藉由沿著縫隙 2306、2307 之傾斜方向而往下方移動, 對於操作構件 2300 及支持構件 2100, 沿著 Y 方向而往下方移動。此時, 障壁構件 2200 的突起部 2205、2206, 係個別沿著支持構件 2100 的縫隙 2105、2106, 往下方移動。

(129)

操作構件 2300 沿著縫隙 2305 而對於支持構件 2100 的突起部 2111，沿著 X 方向往跟前側移動時，縫隙 2306、2307 係對於支持構件 2100 而沿著 X 方向往跟前側移動（從圖 43 至圖 44）。縫隙 2306、2307 對於支持構件 2100，沿著 X 方向往跟前側移動時，突起部 2207、2208，係藉由沿著縫隙 2306、2307 之傾斜方向而往上方移動，對於操作構件 2300 及支持構件 2100，沿著 Y 方向而往上方移動。此時，障壁構件 2200 的突起部 2205、2206，係個別沿著支持構件 2100 的縫隙 2105、2106，往上方移動。

如上所述，操作構件 2300 之水平方向（X 方向）的移動，係轉換為障壁構件 2200 之垂直方向（Y 方向）的移動。

縫隙 2306、2307 係與側壁 2102 之上邊的傾斜相較更接近垂直。如此一來，相較於操作構件 2300 之水平方向的變位量，可提高於主台盤 501 之側部上，側壁 2102 延伸存在之範圍的變化量。

（1-7-4）障壁調整機構的動作

於圖 44 的狀態中，使操作構件 2300 對於支持構件 2100，往 X 方向深側移動時，操作構件 2300 係沿著縫隙 2305，對於支持構件 2100 之突起部 2111，往 X 方向深側移動，縫隙 2306、2307 係對於支持構件 2100，沿著 X 方向往深側移動。縫隙 2306、2307 對於支持構件 2100，往

(130)

X 方向深側移動時，突起部 2207、2208，係藉由沿著縫隙 2306、2307 之傾斜方向往下方移動。

此時，障壁構件 2200，係在跟前側中突起部 2205 卡合於縫隙 2105，在深側中突起部 2206 係卡合於縫隙 2106，被規制為僅沿著 Y 方向移動。所以，突起部 2207、2208 沿著縫隙 2306、2307 之傾斜方向，往下方移動時，障壁構件 2200，係沿著 Y 方向往下方移動。突起部 2205、2206，係個別沿著縫隙 2105、2106，往下方移動。結果，側壁 2201 的上邊延伸存在於主台盤 501 之側部上的範圍，係從跟前側減少。

圖 42 係使操作構件 2300 對於支持構件 2100，往 X 方向深側最大移動之狀況。在往 X 方向深側最大移動之狀況，側壁 2101 的上邊延伸存在於主台盤 501 之側部上的範圍，係成為最小。此時，從主台盤 501 落下至開口部 2210 而遊戲站部 ST 回收之硬幣 M 之量（回到機器之量）成為最高，而對遊戲玩家支付之硬幣 M 成為最低，選出率亦成為最低。

於圖 43 的狀態中，使操作構件 2300 對於支持構件 2100，往 X 方向跟前側移動時，操作構件 2300 係沿著縫隙 2305，對於支持構件 2100 之突起部 2111，往 X 方向跟前側移動，縫隙 2306、2307 係對於支持構件 2100，沿著 X 方向往跟前側移動。縫隙 2306、2307 對於支持構件 2100，往 X 方向跟前側移動時，突起部 2207、2208，係藉由沿著縫隙 2306、2307 之傾斜方向往上方移動。

(131)

此時，如前述般，障壁構件 2200 係被規制為僅沿著 Y 方向之移動。所以，突起部 2207、2208 沿著縫隙 2306、2307 之傾斜方向，往上方移動時，障壁構件 2200，係沿著 Y 方向往上方移動。突起部 2205、2206，係個別沿著縫隙 2105、2106，往上方移動。結果，側壁 2201 的上邊延伸存在於主台盤 501 之側部上的範圍，係從深側增加。

圖 44 係使操作構件 2300 對於支持構件 2100，往 X 方向跟前側最大移動之狀況。在往 X 方向跟前側最大移動之狀況，側壁 2101 的上邊延伸存在於主台盤 501 之側部上的範圍，係成為最大。此時，從主台盤 501 落下至開口部 2210 而遊戲站部 ST 回收之硬幣 M 之量（回到機器之量）成為最低，而對遊戲玩家支付之硬幣 M 成為最低，而選出率成為最高。

如上所述，相對於操作構件 2300 的支持構件 2100 之水平方向（X 方向）的移動，係轉換為相對於障壁構件 2200 的支持構件 2100 之垂直方向（Y 方向）的移動。結果，側壁 2201 的上邊延伸存在於主台盤 501 之側部上的範圍，係會變動。

所以，利用使操作構件 2300 移動於水平方向，使支持構件 2100 移動於垂直方向，可非常精巧且易於調整側壁 2201 之上邊延伸存在於主台盤 501 側部上的範圍，藉此，可非常精巧且易於調整對遊戲玩家支付之硬幣 M 與遊戲站部 ST 回收（回到機器）之硬幣 M 的比例（選出率

(132)

) 。

(1-8) 球 投 入 機 構 1800

關於本發明之遊戲裝置，係已參考圖 3 及圖 4 而加以說明，利用略圓盤形狀的遊戲媒體及略球形狀的遊戲媒體。作為略圓盤形狀的遊戲媒體，可利用硬幣 M，而作為略球形狀的遊戲媒體，可利用球 B1/B2。使用略球形狀的遊戲媒體，進行複數種類的抽選。其中之 1 的抽選，係可藉由以下說明之遊戲媒體搬送路徑選擇機構而實現。在以下的說明，係將遊玩場域 500 的區域之接近前述硬幣投入機構 100 的區域，稱為「跟前側區域」，將從硬幣投入機構 100 離開較遠的區域，稱為「深側區域」。

可以將略球形狀的遊戲媒體供給至遊玩場域 500 時，供給至推擠部 510 的推出方向側（即，遊玩場域 500 的跟前側區域）係對於遊戲玩家來說有利，另一方面，對供給至與推擠部 510 之推出方向側反方向側（即，遊玩場域 500 的深側區域），對於遊戲玩家來說不利的方式，構成遊戲性。如此構成時，以利用選擇將略球形狀的遊戲媒體搬送至遊玩場域 500 的深側區域與跟前側區域之路徑的機構，實現利用略球形狀的遊戲媒體之複數抽選之一。

< 1 > 即，遊戲媒體搬送路徑選擇機構，係適用於具備具有略球形的遊戲媒體之載置面及推擠部的遊玩場域之遊戲裝置的遊戲媒體搬送路徑選擇機構，包含：第 1 引導部，係具有第 1 起點與第 1 終點，以將前述遊戲媒體從前

(133)

述第 1 起點搬送至前述第 1 終點為止之方式而構成；第 2 引導部，係具有第 2 起點與第 2 終點，將前述遊戲媒體從前述第 2 起點搬送至前述第 2 終點為止，而引導至於前述遊玩場域上位於從前述推擠部之推出方向的端部離開第 1 距離之第 1 位置；第 3 引導部，係具有第 3 起點與第 3 終點，將前述遊戲媒體從前述第 3 起點搬送至前述第 3 終點為止，而引導至於前述遊玩場域上位於由前述端部起之距離大於前述第 1 距離之第 2 距離的第 2 位置；及路徑切換抽選機構，係藉由抽選來切換從前述第 1 終點至前述第 2 起點為止的第 1 連接路徑與從前述第 1 終點至前述第 3 起點為止的第 2 連接路徑之任一方。

在此，前述第 2 終點，係例如位於遊玩場域 500 之跟前側區域，前述第 3 終點，係例如位於遊玩場域 500 之深側區域亦可。如此一來，藉由路徑切換抽選機構而選擇第 1 引導部之第 1 終點與第 2 引導部之第 2 起點之間的搬送路徑時，遊戲媒體係沿著第 1 引導部及第 2 引導部而被搬送，供給至遊玩場域 500 的跟前側區域。該狀態係對於遊戲玩家來說為有利之遊戲狀態。另一方面，藉由路徑切換抽選機構而選擇第 1 引導部之第 1 終點與第 3 引導部之第 3 起點之間的搬送路徑時，遊戲媒體係沿著第 1 引導部及第 3 引導部而被搬送，供給至遊玩場域 500 的深側區域。該狀態係對於遊戲玩家來說為不利之遊戲狀態。

第 1 位置，係例如位於前述遊玩場域 500 上由前述推擠部 510 之側的端部（前端 501a）離開第 1 距離，接近

(134)

該端部之跟前側的區域。第 2 位置，係例如位於前述遊玩場域 500 上由前述端部（前端 501a）起之距離大於前述第 1 距離的第 2 距離，離開該端部之深側的區域。第 1 位置，係例如可作為位於由前端 501a 離開之第 1 距離的主台盤 501 上之位置。第 2 位置，係例如可作為位於由前端 651a 離開之第 2 距離（> 第 1 距離）的主台盤 501 上之位置。又，可將第 1 為製作為主台盤 501 之前端 501a 附近的位置（即，跟前側之位置），將第 2 位置作為主台盤 501 之前端 501a 的相反側之位置（即，深側之位置）。

路徑的切換，係藉由路徑切換抽選機構將遊戲媒體引導至從第 1 引導部之第 1 終點至第 2 引導部之第 2 起點的搬送路徑，或是將遊戲媒體引導至從第 1 引導部之第 1 終點至第 2 引導部之第 2 起點的搬送路徑而決定。

依據以上之構造，利用路徑切換抽選機構所致之抽選而切換，將略球形狀的遊戲媒體搬送至實現對於遊戲玩家有利之遊戲狀態的遊玩場域上之第 1 位置的路徑（由第 1 及第 2 引導部所構成之路徑）、及將略球形狀的遊戲媒體搬送至實現對於遊戲玩家不利之遊戲狀態的遊玩場域上之位置的路徑（由第 1 及第 3 引導部所構成之路徑），藉此可進行將略球形狀的遊戲媒體搬送至遊玩場域上之對遊戲玩家有利或不利之位置的抽選（即，選擇遊戲媒體之到遊玩場域上的搬送位置之抽選）。則可使用路徑切換抽選機構而實現使用略球形狀的遊戲媒體之複數種類的抽選中之一的抽選。

(135)

< 2 > 遊戲媒體搬送路徑選擇機構，係可更包含：卡止釋放機構，係進行存在於前述第 1 起點之前述遊戲媒體的卡止及釋放；及操作部，係從前述控制機構離開之同時，進行前述卡止及釋放的動作。

路徑的切換，係路徑切換抽選機構 1810 所進行，但是藉由該路徑切換抽選機構 1810 搬運遊戲媒體至第 2 引導部 1825 及第 3 引導部 1826 之任一的問題，係可依存卡止釋放機構 1809 所致之遊戲媒體的釋放時機般地構成。在此，路徑切換抽選機構 1810，係依存於遊戲媒體到達前述第 1 終點 1804 時的時機，而路徑切換抽選機構 1810 以自動切換搬送路徑之方式構成。該構造，係例如以使路徑切換抽選機構 1810 以一定週期自動切換搬送路徑之方式構成而可加以實現。此時，卡止釋放機構 1809 所致之遊戲媒體的釋放時機，係依存於操作部 1830 的卡止及釋放的動作。該動作係遊戲玩家所進行，故結局，搬送路徑的切換，係可以依存於遊戲玩家的動作之方式來構成。藉由卡止／釋放機構 1809 所致之釋放，遊戲媒體係滾動於傾斜軌道部 1801，之後，遊戲媒體從圓弧狀底部 1804 落下至第 1 滾動部 1820 或第 2 滾動部。藉由卡止釋放機構 1809 所致之遊戲媒體的釋放時機，可影響遊戲媒體之搬送位置的抽選結果。換句話說，可使遊戲媒體之搬送位置的抽選結果，依存於卡止／釋放機構 1809 所致之遊戲媒體的釋放時機。又，設置進行卡止／釋放機構 1809 的卡止及釋放的動作部 1830，而使遊戲玩家操作該動作部

(136)

1830。所以，可以遊戲玩家的操作所致之遊戲媒體的釋放時機，會影響遊戲媒體之搬送位置的抽選結果之方式構成。換句話說，可使遊戲媒體之搬送位置的抽選結果，依存遊戲玩家的操作所致之遊戲媒體的釋放時機。

在典型上，遊戲媒體搬送路徑選擇機構係具有以下之概略構造亦可。即，遊戲媒體搬送路徑選擇機構，係可至少包含以下構件而構成：傾斜軌道部 1801、往返運動承受部 1820、第 2 引導部 1825 及第 3 引導部 1826。該傾斜軌道部 1801，係相當於前述第 1 引導部，該往返運動承受部 1820，係相當於前述之路徑切換抽選機構。

作為第 1 引導部的傾斜軌道部 1801，係具有起端部 1802、具有較前述起端部 1802 低之層次的尾端部 1803 及位於前述尾端部 1803 附近且具有較前述尾端部 1803 低之層次的圓弧狀底部 1804 之同時，以利用重力使前述遊戲媒體從前述起端部 1802 往前述尾端部 1803 滾動，最後引導至前述圓弧狀底部 1804 的方式而構成。

作為前述路徑切換抽選機構的往返運動承受部 1820，係以使前述圓弧狀底部 1804 之第 1 側部 1804a 的附近區域 1804b 沿著前述傾斜軌道部 1801 之延伸存在方向而進行往返運動之同時，在作為前述附近區域 1804b 內之鄰接前述第 1 側部 1804a 的第 1 區域，提高承受擋止從前述圓弧狀底部 1804 之前述第 1 側部 1804a 滾落的前述遊戲媒體之機率，在作為前述附近區域 1804b 內之與前述第 1 區域不同的區域，提高不承受擋止從前述第 1 側部滾落的

(137)

前述遊戲媒體並使其掉落的機率之方式而構成。

前述往返運動承受部 1820 的往返運動，係可作為以一定週期而自動地搖動之運動。此時，於使用略球形狀的遊戲媒體之抽選中，可以抽選結果依存於遊戲玩家將遊戲媒體投入傾斜軌道部 1801 之時機的方式構成。又，前述往返運動，係可作為以不定週期或隨機而搖動之運動。此時，可降低使用略球形狀的遊戲媒體之抽選的抽選結果，依存於遊戲玩家將遊戲媒體投入傾斜軌道部 1801 之時機的程度，而作為更提高冒險性之抽選。

在前述往返運動承受部 1820 位於前述附近區域 1804b 內且在與前述第 1 區域不同的區域時，從前述圓弧狀底部 1804 之前述第 1 側部 1804a 橫向滾落的機率將提高，並無藉由前述往返運動承受部 1804 承受擋止而掉落之前述遊戲媒體，通過前述第 3 引導部 1826 而搬送至前述第 2 位置之機率亦會提高。

前述圓弧狀底部 1804，更具備以下構件為佳：第 1 傾斜部 1804-1，係朝前述第 1 側部 1804a 傾斜。在該構造，可以使最後被引導至圓弧狀底部 1804 之遊戲媒體（B1/B2）從第 1 傾斜部 1804-1 往第 1 側部滾落之方式構成。

前述傾斜軌道部 1801，係包含以下構件為佳：彎曲部，係具有以前述圓弧狀底部 1804 為中心而大概一定的曲率。傾斜軌道部 1801，係因為包含具有圓弧狀底部 1804 為中心而大概一定的曲率之彎曲部，故遊戲媒體（

(138)

B1/B2) 係以圓弧狀底部 1804 作為中心而進行衰減搖動運動，最後，在層次最低之圓弧狀底部 1804，動能幾近消失之方式構成。藉由該構造，可以從傾斜軌道部 1801 的起端部 1802 投入之遊戲媒體 (B1/B2)，最後被引導至圓弧狀底部 1801 之方式構成。

< 3 > 關於本發明的遊戲媒體搬送位置抽選機構，係適用於具備具有略球形的遊戲媒體 B1/B2 之載置面 (501、511) 及推擠部 510 的遊玩場域 500 之遊戲裝置 1 的遊戲媒體搬送位置抽選機構，包含：作為第 1 引導部的傾斜軌道部 1801，係具有起端部 1802、具有較前述起端部 1802 低之層次的尾端部 1803 及位於前述尾端部 1803 附近且具有較前述尾端部 1803 低之層次的圓弧狀底部 1804 之同時，以利用重力使前述遊戲媒體從前述起端部 1802 往前述尾端部 1803 滾動，最後引導至前述圓弧狀底部 1804 的方式而構成；第 1 及第 2 滾出部，係配置於前述圓弧狀底部 1804 的第 1 側部 1804a 附近，而使從前述圓弧狀底部 1804 之前述第 1 側部 1804a 滾落之前述遊戲媒體滾出；第 2 引導部 1825，係連通於前述第 1 滾出部，將前述遊戲媒體引導至於前述遊玩場域 500 上位於從前述推擠部 510 之推出方向側的端部 (前端 801a) 離開第 1 距離之第 1 位置；及第 3 引導部 1826，係連通於前述第 2 滾出部，將前述遊戲媒體引導至於前述遊玩場域 500 上位於由前述端部 (前端 501a) 起之距離大於前述第 1 距離之第 2 距離的第 2 位置。

(139)

第 1 位置，係例如位於前述遊玩場域 500 上由前述推擠部 510 之側的端部（前端 501a）離開第 1 距離，接近該端部之跟前側的區域。第 2 位置，係例如位於前述遊玩場域 500 上由前述端部（前端 501a）起之距離大於前述第 1 距離的第 2 距離，離開該端部之深側的區域。第 1 位置，係例如可作為位於由前端 501a 離開之第 1 距離的主台盤 501 上之位置。第 2 位置，係例如可作為位於由前端 651a 離開之第 2 距離（> 第 1 距離）的主台盤 501 上之位置。又，可將第 1 為製作為主台盤 501 之前端 501a 附近的位置（即，跟前側之位置），將第 2 位置作為主台盤 501 之前端 501a 的相反側之位置（即，深側之位置）。

傾斜軌道部 1801，係具有起端部 1802 及較尾端部 1803 低之層次的圓弧狀底部 1804，遊戲媒體，係最後被引導至圓弧狀底部 1804。即，從起端部 1802 往尾端部 1803 而藉由重力開始滾動之遊戲媒體，係在圓弧狀底部 1804 附近進行往返起端部側及尾端部側之衰減運動，最後被引導至圓弧狀底部 1804 之後，滾落至作為第 1 滾出部的往返運動承受部 1820 或作為第 2 滾出部的往返運動承受部 1820 之外任一。第 1 滾出部，係使遊戲媒體滾出至第 2 引導部 1825，引導至遊玩場域 500 上的第 1 位置，第 2 滾出部，係使遊戲媒體滾出至第 3 引導部 1826，引導至遊玩場域 500 上的第 2 位置。遊戲媒體被供給至第 1 位置或第 2 位置之任一，係依存於遊戲媒體從圓弧狀底部 1804 的第 1 側部滾落至第 1 滾出部 1802 或第 2 滾出部

(140)

之任一。所以，藉由遊戲媒體是否滾落至往返運動承受部 1820（即，滾落至第 1 滾出部 1820 或第 2 滾出部之任一），可抽選將略球形狀的遊戲媒體搬送至實現對於遊戲玩家有利之遊戲狀態的遊玩場域 500 上之第 1 位置，或是將略球形狀的遊戲媒體搬送至實現對於遊戲玩家不利之遊戲狀態的遊玩場域 500 上之第 2 位置。

< 4 > 遊戲媒體搬送位置抽選機構，係可具備往返運動承受部 1820。往返運動承受部 1820，係以使前述圓弧狀底部 1804 之第 1 側部 1804a 的附近區域 1804b 沿著前述傾斜軌道部 1801 之延伸存在方向而進行往返運動之同時，在作為前述附近區域 1804b 內之鄰接前述第 1 側部 1804a 的第 1 區域，承受擋止從前述圓弧狀底部 1804 之前述第 1 側部 1804a 滾落的前述遊戲媒體，在作為前述附近區域 1804b 內之與前述第 1 區域不同的區域，不承受擋止從前述第 1 側部滾落的前述遊戲媒體並使其掉落的機率之方式而構成。此時，前述第 2 引導部 1825，係可以在前述往返運動承受部 1820 位於前述附近區域 1804b 內且在與前述第 1 區域不同的第 2 區域時，將前述往返運動承受部 1820 內的遊戲媒體搬送至前述第 1 位置為止之方式而構成，又，前述第 3 引導部 1826，係可以在前述往返運動承受部 1820 位於前述附近區域 1804b 內且在與前述第 1 區域不同的區域時，將從前述圓弧狀底部 1804 之前述第 1 側部 1804a 橫向滾落，並無藉由前述往返運動承受部 1820 承受擋止而掉落之前述遊戲媒體，搬送至前述第

(141)

2 位置之方式而構成，

在前述的構造，往返運動承受部 1820，係利用位於第 1 區域時從圓弧狀底部 1804 的第 1 側部 1804a 接受遊戲媒體的搬入，並使遊戲媒體滾出至第 2 引導部 1825，而構成第 1 滾出部。又，遊戲媒體不被前述往返運動承受部 1820 承受擋止而落下，並滾出至第 3 引導部 1836 的路徑（即，往返運動承受部 1820 不存在之部份的前述附近區域 1804b），係構成第 2 滾出部。

< 5 > 前述圓弧狀底部 1804，更具備以下構件為佳：第 1 傾斜部 1804-1，係朝前述第 1 側部 1804a 傾斜。在該構造，可以使最後被引導至圓弧狀底部 1804 之遊戲媒體（B1/B2）從第 1 傾斜部 1804-1 往第 1 側部 1804a 滾落之方式構成。

< 6 > 前述傾斜軌道部，係包含以下構件為佳：彎曲部，係具有以前述圓弧狀底部為中心而大概一定的曲率。前述傾斜軌道部 1801，係包含以下構件為佳：彎曲部，係具有以前述圓弧狀底部 1804 為中心而大概一定的曲率。傾斜軌道部 1801，係因為包含具有圓弧狀底部 1804 為中心而大概一定的曲率之彎曲部，故遊戲媒體（B1/B2）係以圓弧狀底部 1804 作為中心而進行衰減搖動運動，最後，在層次最低之圓弧狀底部 1804，動能幾近消失之方式構成。藉由該構造，可以從傾斜軌道部 1801 的起端部 1802 投入之遊戲媒體（B1/B2），最後被引導至圓弧狀底部 1801 之方式構成。

(142)

< 7 > 前述遊戲媒體搬送位置抽選機構，更包含以下構件為佳：第 1 控制機構，係設置於前述起端部，以前述遊戲媒體朝前述尾端部滾動於前述傾斜軌道部之方式，控制前述遊戲媒體的卡止及釋放動作。藉由第 1 控制機構所致之釋放，遊戲媒體係滾動於傾斜軌道部 1801，之後，遊戲媒體從圓弧狀底部 1804 落下至第 1 滾動部 1820 或第 2 滾動部。藉由第 1 控制機構所致之遊戲媒體的釋放時機，可影響遊戲媒體之搬送位置的抽選結果。換句話說，可使遊戲媒體之搬送位置的抽選結果，依存第 1 控制機構所致之遊戲媒體的釋放時機。

前述遊戲媒體搬送位置抽選機構，係更包含以下構件為佳：第 1 操作部，係操作前述第 1 控制機構。利用遊戲玩家操作第 1 操作部，可決定第 1 控制機構所致之遊戲媒體的釋放時機。所以，可以遊戲玩家的操作所致之遊戲媒體的釋放時機，會影響遊戲媒體之搬送位置的抽選結果之方式構成。換句話說，可使遊戲媒體之搬送位置的抽選結果，依存遊戲玩家的操作所致之遊戲媒體的釋放時機。

第 1 操作部，係以從前述第 1 控制機構隔開且電性或機械性作用結合於前述第 1 控制機構之同時，遠端控制前述卡止及釋放動作的方式構成為佳。此時，第 1 控制機構，係可藉由第 1 操作部進行遠端操作，且第 1 控制機構與第 1 操作部，係可配置於隔開之位置。所以，不須使往傾斜軌道部 1801 的遊戲媒體投入位置與遊戲玩家的遊玩位置接近而設置，可自由設計傾斜軌道部 1801 及第 1 操作

(143)

部的配置。

< 8 > 前述往返運動，係以一定週期而自動地搖動之運動為佳。此時，可將使用略球形狀的遊戲媒體之抽選，以抽選結果依存於遊戲玩家將遊戲媒體投入傾斜軌道部之時機的方式構成。又，前述往返運動，係可作為以不定週期或隨機而搖動之運動。此時，可降低使用略球形狀的遊戲媒體之抽選，依存於遊戲玩家將遊戲媒體投入傾斜軌道部之時機的程度，而作為更提高冒險性之抽選。

針對關於本發明的一實施例之球投入機構 1800，參考圖 45 及圖 46，在以下具體說明。圖 45 係硬幣投入機構 1800 的整體構造圖。圖 46 係硬幣投入機構 1800 的要部構造圖。

略球形狀的遊戲媒體，係可利用球 B1/B2 而實現。球投入機構 1800，係包含：作為第 1 引導部的傾斜軌道部 1801 及作為路徑切換抽選機構的球投入位置抽選機構 1810。即，前述之傾斜軌道部，係可利用傾斜軌道部 1801 而實現。傾斜軌道部 1801，係具有：起端部 1802；尾端部 1803，係具有較該起端部 1802 低之層次；圓弧狀底部 1804，係位於尾端部 1803 附近，且具有較尾端部 1803 低之層次；傾斜部 1805，係連結起端部 1802 與圓弧狀底部 1804 之間；第 1 側壁 1806，係從起端部 1802 涵蓋至尾端部 1803 而接續地延伸存在；第 2 側壁 1807，係除了圓弧狀底部 1804 附近，從起端部 1802 涵蓋至尾端部 1803 而延伸存在；及尾端壁 1808，係位於尾端部 1803。

(144)

第 1 側壁 1806 與第 2 側壁 1807，係爲了於相對於傾斜軌道部 1801 之延伸存在方向爲直角的方向（即，傾斜軌道部 1801 的側部方向）中，一邊限制球 B1/B2，一邊將其從起端部 1802 確實地搬送至圓弧狀底部 1804 而設。又，圓弧狀底部 1804，係具有：第 1 傾斜部 1804-1，係具有露出於遊玩場域 500 側（主台盤 501 側）之第 1 側部 1804a，並朝第 1 側部 1804a 傾斜。

於起端部 1802，係設置有作爲控制球 B1/B2 的卡止及釋放動作的卡止釋放機構之卡止／釋放動作控制機構 1809。卡止／釋放動作控制機構 1809，係具體來說可利用從形成於起端部 1802 之孔朝上方突出之擋止球用栓。擋止球用栓，係以可從孔內突出及縮入該孔內之方式構成。

然後，設置從卡止／釋放動作控制機構 1809 隔開且電性或機械性作用結合於卡止／釋放動作控制機構 1809 之同時，遠端控制前述卡止及釋放動作的卡止／釋放操作部 1830。該卡止／釋放操作部 1830，係例如圖 40 所示，可設置於硬幣排出路徑 400 的操作部 450。具體來說，卡止／釋放操作部 1830 係可藉由按壓按鍵 1830 而實現。

到遊戲玩家按下按壓按鍵 1830 爲止，球 B1/B2 係藉由擋止球用栓被卡止，而停留於起端部 1802。遊戲玩家按下按壓按鍵 1830 時，擋止球用栓係進入孔內，釋放出球 B1/B2，並藉由重力從起端部 1802 滾落傾斜部 1805。球 B1/B2，係利用滾動於傾斜部 1805 而具有動能，故通

(145)

過圓弧狀底部 1804 而衝撞尾端部 1803 的尾端壁 1808，之後滾動至反方向，反方向通過圓弧狀底部 1804。之後，在傾斜部 1805 的下部區域，動能成為 0，之後，朝正方向（即，朝尾端部 1803）開始滾動。傾斜軌道部 1801，係因為包含具有以圓弧狀底部 1804 為中心而大概一定的曲率之彎曲部，故球 B1/B2 係以圓弧狀底部 1804 作為中心而進行衰減搖動運動。最後，在層次最低之圓弧狀底部 1804，動能幾近消失。圓弧狀底部 1804，係因為具有朝前述傾斜軌道部 1801 的第 1 側部 1804a（遊玩場域 500 側的側部）傾斜之第 1 傾斜部 1804-1，故動能幾近消失之球 B1/B2，係從第 1 傾斜部 1804-1 朝第 1 側部 1804a 滾落。

如圖 45 及圖 46 所示，往返運動承受部 1820，係配置於圓弧狀底部 1804 的附近區域 1804b。在此，附近區域 1804b，係沿著傾斜軌道部 1801 的主台盤 501 側而鄰接之區域，前後方向係藉由側壁 1823 與側壁 1824 而劃分。附近區域 1804b，係由鄰接於圓弧狀底部 1804 的第 1 側部 1804a 之第 1 區域、於第 1 區域跟前側延伸存在至側壁 1823 為止的區域及於第 1 區域的深側延伸存在至側壁 1824 為止的區域所構成。往返運動承受部 1820，係使鄰接於圓弧狀底部 1804 的第 1 側部 1804a 之第 1 區域、於第 1 區域跟前側延伸存在至側壁 1823 為止的區域及於第 1 區域的深側延伸存在至側壁 1824 的區域，沿著傾斜軌道部 1801 的延伸存在方向，以一定週期自動地搖動，又

(146)

，往返運動承受部 1820，係在前述附近區域內 1904b 且鄰接於第 1 側部 1804a 的第 1 區域，以高機率承受擋止從圓弧狀底部 1804 的第 1 側部 1804a 滾落的球 B1/B2。即，往返運動承受部 1820 位在鄰接於圓弧狀底部 1804 的第 1 區域時，往返運動承受部 1820 係易於承受擋止從圓弧狀底部 1804 滾落之球 B1/B2。

往返運動承受部 1820，係以在前述附近區域 1804b 且與前述第 1 區域不同之區域，即，於第 1 區域的跟前側延伸存在至側壁 1823 為止的區域，或於第 1 區域的深側延伸存在至側壁 1824 為止的區域時，有較高機率不承受擋止從圓弧狀底部 1804 的第 1 側部 1804a 滾落之球 B1/B2 而使其掉落之方式構成。不被往返運動承受部 1820 承受擋止之球 B1/B2，係落下至第 2 搬送路 1826（第 3 引導部）的滾動面 1826-1，經由第 4 搬送路 1828 而供給至主台盤 501 的深側。往返運動承受部 1820，係使其內部空間與第 1 搬送路 1825（第 2 引導部）連通。第 2 區域係與第 1 區域不同之區域。在本實施例，第 2 區域係包含往返運動承受部 1820 最接近側壁 1823 之位置的區域。往返運動承受部 1820，係可在第 1 區域從圓弧狀底部 1804 以高機率接收球 B1/B2，並在第 2 區域使球 B1/B2 滾出至第 1 搬送路 1825（第 2 引導部）。往返運動承受部 1820，係可作為從圓弧狀底部 1804 使球 B1/B2 滾出之第 1 滾出部而作用。又，在無往返運動承受部 1820 之狀況的第 1 區域，係可作為不承受擋止球 B1/B2 而使其滾出至第 2

(147)

搬送路 1826 的滾動面 1826-1 之第 2 滾出部而作用。

往返運動承受部 1820，係可不在所定一處，從圓弧狀底部 1804 以高機率接收球 B1/B2，而以於第 1 區域中前後方向的複數位置，從圓弧狀底部 1804 接收球 B1/B2 之方式構成。又，往返運動承受部 1820，亦可不在所定一處，使球 B1/B2 滾出至第 1 搬送路 1825，而以於第 2 區域中前後方向的複數位置，使球 B1/B2 滾出至第 1 搬送路 1825 之方式構成。

再者，往返運動承受部 1820，亦可作為在對應第 1 區域之所定一處，從圓弧狀底部 1804 接收球 B1/B2 的構造亦可。又，往返運動承受部 1820，亦可作為在對應第 2 區域之所定一處，使球 B1/B2 滾出至第 1 搬送路 1825 的構造亦可。

往返運動承受部 1820，係由球接收孔部 1821 及球承受容器 1822 所構成。球接收孔部 1821，係形成有球 B1/B2 可通過之孔的框狀構件，於一側面具有軌道卡合部 1821-1。球承受容器 1822，係於以面對側壁 1823、1824 之兩個側壁與底部界定之空間，經由球接收孔部 1821 而接收球 B1/B2。底部係朝第 1 搬送路 1825 之方向稍微傾斜。即，底部係朝主台盤 501 稍微傾斜。藉由底部的傾斜，進入球承受容器 1822 之球 B1/B2，係會滾落主台盤 501 側。球承受容器 1822 的內部空間係與第 1 搬送路 1825 連通，而球承受容器 1822 的底部朝第 1 搬送路 1825 傾斜，故滾入至球接收孔部 1821 的球係經由球承受容器 1822 而

(148)

朝向第 1 搬送路 1825 滾出。在跟前側的側壁 1823 與深側的側壁 1824 之間，係設置有軌道 1820-1。球接收孔部 1821，係以軌道卡合部 1821-1 卡合於軌道 1820-1，往返運動承受部 1820 係沿著軌道 1820-1 而進行往返運動。

第 1 搬送路 1825 係與第 3 搬送路 1827 連通。第 3 搬送路 1827，係延伸存在至主台盤 501 的跟前側之位置為止，將球 B1/B2 供給至主台盤 501 的跟前側。此係形成對於遊戲玩家來說為有利之遊戲狀態。

第 1 搬送路 1825（第 2 引導部），係具備：滾動面 1825-1，係往返運動承受部 1820 進行往返運動之區域中側壁 1823 側的區域，更詳細說明，將於第 2 區域鄰接主台盤側的區域作為起點，一邊從該起點朝跟前側往下方傾斜一邊延伸存在；壁 1825-2，係設置於滾動面 1825-1 的深側端部；側壁 1825-3，係設置於滾動面 1825-1 的主場域側；及蓋板 1825-4，係覆蓋滾動面 1825-1 的跟前側。

第 1 搬送路 1825，係如圖 45 所示，於滾動面 1825-1 的前端側，更具有設置於較滾動面 1825-1 低之層次的滾動面 1825-5。第 1 搬送路 1825，係以滾動面 1825-1 的深側端部作為起點，以滾動面 1825-5 作為終點，將從往返運動承受部 1820 接收之球 B1/B2，從深側往跟前側搬送。藉由第 1 搬送路 1825 被搬運之球 B1、B2 係交付給第 3 搬送路 1827。

第 3 搬送路 1827，係由於主台盤 501 的跟前側中，以滾動面 1825-5 的終點作為起點，延伸存在至主台盤

(149)

501 的中央部之軌道部份、及作為接續於軌道部份的前端而形成之終點的球承受輪所構成。從軌道部份往球承受輪而朝主台盤 501 側（即，下方）傾斜。軌道部份的間隔，係以球 B1/B2 不落下至主台盤 501，並移動其上而搬送至球承受輪之方式構成。到達球承受輪之球 B1/B2，係通過球承受輪而落下至主台盤 501。

第 2 搬送路 1826（第 3 引導部），係具有：滾動面 1826-1，係延伸存在至往返運動承受部 1820 進行往返運動之區域的下方及第 1 搬送路 1825 的下方；及吐出口 1826-2，係於主台盤 501 的深側中，在較主台盤 501 上方的層次，朝主台盤 501 而開口。滾動面 1826-1，係整體朝吐出口 1826-2 往下方傾斜。於滾動面 1826-1 的跟前側，係設置有從跟前側往深側且從傾斜軌道部 1801 側往主台盤 501 側傾斜且延伸存在之側壁 1826-3。於滾動面 1826-1 的深側，係設置有在壁 1824 之下部鄰接之同時，突出於主台盤 501 側之側壁 1826-4。藉由滾動面 1826-1、側壁 1826-3、1826-4，將球 B1/B2 往吐出口 1826-2 搬送。第 2 搬送路 1826，係以往返運動承受部 1820 進行往返運動之區域的下方（即，傾斜軌道部 1801 之側部的下方）作為起點，以吐出口 1826-2 作為終點，而搬送球 B1/B2。

第 4 搬送路 1828，係藉由於主台盤 501 深側中，從第 2 搬送路 1826 的吐出口 1826-2 的下方延伸存在至主台盤 501 深側的中央部份為止之軌道部份所構成。第 4 搬

(150)

送路 1828，係以第 2 搬送路 1826 的吐出口 1826-2 的下方作為起點，以主台盤 501 深側中央部份作為終點而搬送球 B1/B2。

往返運動承受部 1820，係具體來說，可以利用幾近一定週期往返運動於側壁 1823、1824 之間的前述附近區域 1804b 之方式構成。作為進行往返運動之區域的附近區域 1804b，係由鄰接於圓弧狀底部 1804 的第 1 側部 1804a 之第 1 區域、於第 1 區域跟前側延伸存在至側壁 1823 為止的區域及於第 1 區域的深側延伸存在至側壁 1824 為止的區域所構成。利用如此構造，球 B1/B2 從第 1 傾斜部 1804-1 滾落時，如進行往返運動之往返運動承受部 1820 位於鄰接第 1 傾斜部 1804-1 的第 1 區域的話，球 B1/B2 係藉由該往返運動承受部 1820 而以高機率被承受擋止。往返運動承受部 1820 係如圖 46 所示，與第 1 搬送路 1825 連通，如圖 45 所示，球 B1/B2 經由第 1 搬送路 1825 及第 3 搬送路 1827，被供給至主台盤 501 的跟前側。此係形成對於遊戲玩家來說為有利之遊戲狀態。

另一方面，球 B1/B2 從第 1 傾斜部 1804-1 滾落時，如進行往返運動之往返運動承受部 1820 不承受擋止球 B1/B2 的話，球 B1/B2 係落下至延伸存在於較往返運動承受部 1820 進行往返運動的層次更下方的層次之第 2 搬送路 1826 的滾動面 1826-1。然後，球 B1/B2 係經由第 2 搬送路 1826 及第 4 搬送路 1828 而被供給至主台盤 501 的深側。此係形成對於遊戲玩家來說為不利之遊戲狀態。

(151)

藉由球投入位置抽選機構 1810 所致之抽選而切換，實現對於遊戲玩家有利之遊戲狀態的將球 B1/B2 搬送至遊玩場域 500 上的跟前側之位置的路徑（由傾斜軌道部 1801、往返運動承受部 1820 及第 1 搬送路 1825 所構成之路徑）、及實現對於遊戲玩家不利之遊戲狀態的將球 B1/B2 搬送至遊玩場域 500 上的深側之位置的路徑（由傾斜軌道部 1801 及第 2 搬送路 1826 所構成之路徑）。藉此，可進行將球 B1/B2 搬送至遊玩場域 500 上的對於遊戲玩家有利或不利之位置的抽選（即，選擇球 B1/B2 至遊玩場域 500 上的搬送位置之抽選）。可使用球投入位置抽選機構 1810 而實現使用略球形狀的遊戲媒體之複數種類的抽選中之一的抽選。

傾斜軌道部 1801，係具有起端部 1802 及較尾端部 1803 低之層次的圓弧狀底部 1804，遊戲媒體，係最後被引導至圓弧狀底部 1804。即，從起端部 1802 往尾端部 1803 而藉由重力開始滾動之遊戲媒體，係在圓弧狀底部 1804 附近進行往返起端部側及尾端部側之衰減運動，最後從圓弧狀底部 1804 被往返運動承受部 1820 承受擋止或不被承受擋止而落下。被往返運動承受部 1820 承受擋止之球 B1/B2，係經由第 1 搬送路 1825 而被引導至遊玩場域 500 的跟前側。另一方面，不被往返運動承受部 1820 承受擋止而落下之球 B1/B2，係由第 2 搬送路 1826 接收而被引導至遊玩場域 500 的深側。球 B1/B2 被供給至遊玩場域的跟前側或深側之任一，係依存於從圓弧狀底部

(152)

1804 的第 1 側部 1804a，球 B1/B2 是否被往返運動承受部 1820 接收。所以，利用具備配置於較起端部 1802 及尾端部 1803 低之層次的圓弧狀底部 1804 之傾斜軌道部 1801、配置於圓弧狀底部 1804 的第 1 側部附近的往返運動承受部 1820 及連通於往返運動承受部 1820 之第 1 搬送路 1825 及接收不被往返運動承受部 1820 接收之球 B1/B2 的第 2 搬送路 1826，藉由球 B1/B2 從圓弧狀底部 1804 的第 1 側部 1804a 滾落至任一的滾出部，可抽選將球 B1/B2 搬送至實現對於玩家有利之遊戲狀態的遊玩場域 500 之跟前側，或將球 B1/B2 搬送至實現對於遊戲玩家不利之遊戲狀態的遊玩場域 500 之深側。即，藉由從圓弧狀底部 1804 的第 1 側部 1804a，球 B1/B2 是否被往返運動承受部 1820 接收，可進行選擇球 B1/B2 至遊玩場域 500 上的搬送位置之抽選。可使用傾斜軌道部 1801 及往返運動承受部 1820 而實現使用略球形狀的遊戲媒體之複數種類的抽選中之一的抽選。

路徑的切換，係球投入位置抽選機構 1810 所進行，但是藉由該球投入位置抽選機構 1810 搬運球 B1/B2 至第 1 搬送路 1825 及第 2 搬送路 1826 之任一的問題，係可依存卡止／釋放動作控制機構 1809 所致之球 B1/B2 的釋放時機般地構成。在此，球投入位置抽選機構 1810，係以依存於球 B1/B2 到達尾端壁 1808 時的時機，而自動切換搬送路徑之方式構成。能以卡止／釋放動作控制機構 1809 所致之球 B1/B2 的釋放時機，會影響球 B1/B2 之搬

(153)

送位置的抽選結果之方式構成。換句話說，可使遊戲媒體之搬送位置的抽選結果，依存於卡止／釋放動作控制機構 1809 所致之球 B1/B2 的釋放時機。

此時，卡止／釋放動作控制機構 1809 所致之球 B1/B2 的釋放時機，係可以依存於卡止／釋放操作部 1830 的卡止及釋放之操作的遊戲玩家所致之卡止／釋放操作部 1830 的操作，會影響球 B1/B2 之搬送位置的抽選結果之方式構成。換句話說，可使球 B1/B2 之搬送位置的抽選結果，依存於遊戲玩家的操作。

如上所述，在本發明的實施例，並不使遊戲玩家直接操作球 B1/B2 的搬送路徑之切換，以使遊戲玩家操作卡止／釋放動作控制機構 1809 所致之球 B1/B2 的釋放時機之方式構成，並使搬送路徑的切換（搬送位置的選擇）依存於遊戲玩家的操作之同時，以藉由球投入位置抽選機構 1810 抽選釋放後之球 B1/B2 的搬送路徑之方式構成，使搬送路徑的切換（搬送位置的選擇）伴隨偶然性。藉此，可使球 B1/B2 之搬送路徑的切換（搬送位置的選擇），一邊依存於遊戲玩家的操作，一邊伴隨偶然性。利用如此構造，可使用路徑切換抽選機構而實現使用略球形狀的遊戲媒體之複數種類的抽選中之一的抽選。

如以上所述，在本發明，藉由球 B1/B2 的滾動方向之偶然性所致之抽選機構，可切換將球 B1/B2 從遊玩場域 500 上之推擠部 510 的推出方向之端部（前端 501a）搬送至第 1 位置，或是搬送至較遠之第 2 位置，可藉由抽選切

(154)

換形成對於遊戲玩家有利之遊戲狀態或是形成對於玩家不利之遊戲狀態。

(1-9) 遊戲

接著，使用圖面詳細說明關於本實施形態中提供給遊戲玩家之遊戲的具體例。在本實施形態，如前述般，利用使用複數種類的遊藝媒體（硬幣 M 以及球 B1 及球 B2），而提供推幣遊戲之外，還有數位抽選遊戲與兩種賓果遊戲。再者，在本發明，亦將球 B1 稱為第 1 抽選媒體，亦將球 B2 稱為第 2 抽選媒體。又，在本實施形態，已舉出使用球 B1 及球 B2 之賓果遊戲為例加以說明，但是，本發明並不限定於此，只要為使用球 B1 及球 B2 等之抽選媒體的抽選遊戲（亦將此稱為第 1 抽選遊戲），則皆可適用於任何形態。

(1-9-1) 數位抽選遊戲

首先，使用圖面詳細說明關於本實施形態中提供給遊戲玩家之數位抽選遊戲。再者，在本實施形態，舉出利用電性抽選從複數獎賞及落選中之任一者，並使其成為當選之數位抽選遊戲為例加以說明。於此獎賞係例如可包含高額獎金 A 獎賞、高額獎金 B 獎賞、球 B1 獎賞 A、球 B1 獎賞 B、球 B2 獎賞 A、球 B2 獎賞 B、小額 A 獎賞及小額 B 獎賞等。再者，所謂「電性抽選」係意指程式性發生亂數，而因應發生之亂數，特定預先建立對應之獎賞的一連

(155)

串的動作。

圖 47 (a) 係揭示本實施形態所致之於數位抽選遊戲中對遊戲玩家顯示之畫面的範例之圖，圖 47 (b) 係揭示本實施形態所致之在數位抽選遊戲所使用之圖案的範例之圖，圖 47 (c) 係揭示本實施形態所致之數位抽選遊戲之分配於各獎賞的通知範圍之表格。

首先，如圖 47 (a) 所示，在本實施形態所致之數位抽選遊戲，例如將 7 個格子 $w1 \sim w7$ 所構成之可變顯示部，顯示於顯示器 701。各格子 $w1 \sim w7$ 係如圖 47 (b) 所示，選擇性顯示圖案之任一。

於顯示於各格子 $w1 \sim w7$ 的圖案係例如圖 47 (b) 所示，存在有與高額獎金 A 獎賞建立對應之高額獎金 A 圖案、與高額獎金 B 獎賞建立對應之高額獎金 B 圖案、與球 B1 獎賞 A 建立對應之球 B1 獎賞 A 圖案、與球 B1 獎賞 B 建立對應之球 B1 獎賞 B 圖案、與球 B2 獎賞 A 建立對應之球 B2 獎賞 A 圖案、與球 B2 獎賞 B 建立對應之球 B2 獎賞 B 圖案、與小額 A 獎賞建立對應之小額 A 圖案及與小額 B 獎賞建立對應之小額 B 圖案。

在此，高額獎金 A 獎賞係例如將所定數量（例如 30 枚）之硬幣 M 支付至遊戲站部 ST 的遊玩場域 500，且可使遊戲狀態成為通常遊戲狀態的獎賞（亦將此稱為第 5 獎賞）。高額獎金 B 獎賞係例如將所定數量（例如 30 枚）之硬幣 M 支付至遊戲站部 ST 的遊玩場域 500，且可使遊戲狀態成為機率變動遊戲狀態的獎賞（亦將此稱為第 6 獎

(156)

賞)。

球 B1 獎賞 A 係例如可作為使用球載具 1520 將非金屬之球 B1 支付至遊戲站部 ST 的球投入機構 1800 (具體來說，為傾斜軌道部 1801) 之獎賞 (亦將此稱為第 3 獎賞)。球 B1 獎賞 B 係例如可作為使用球載具 1520 將非金屬之球 B1 支付至附屬設備部 SA 的球投入機構 1600 (具體來說，為承受盤 1610) 之獎賞。

球 B2 獎賞 A 係例如可作為使用球載具 1520 將金屬之球 B2 支付至遊戲站部 ST 的球投入機構 1800 (具體來說，為傾斜軌道部 1801) 之獎賞 (亦將此稱為第 4 獎賞)。球 B2 獎賞 B 係例如可作為使用球載具 1520 將非金屬之球 B2 支付至附屬設備部 SA 的球投入機構 1600 (具體來說，為承受盤 1610) 之獎賞。

小額 A 獎賞係例如可作為將所定數量 (例如 8 枚) 之硬幣 M 支付至遊戲站部 ST 的遊玩場域 500 之獎賞。小額 B 獎賞係例如可作為將所定數量 (例如 3 枚) 之硬幣 M 支付至遊戲站部 ST 的遊玩場域 500 之獎賞。

又，在可變顯示部，形成有例如組合格子 $w1 \sim w7$ 中 3 個所構成之線 $L1 \sim L3$ 。在本實施形態，在電性抽選的結果，當選前述獎賞中任一時，則將與當選之獎賞建立對應之圖案，顯示於線 $L1 \sim L3$ 中任一上所有格子。所以，遊戲玩家係能以於任一線 $L1 \sim L3$ 備齊相同圖案，而得知當選與該圖案對應之獎賞。

又，各獎賞或落選的抽選系例如能以於遊戲站部 ST

(157)

的第 1 控制部 600 中執行之方式來構成。此時，第 1 控制部 600 係以在所定數值範圍內（例如，從 0 至 4095 的範圍）發生亂數，並特定與包含該數值之當選範圍建立對應之獎賞或落選之方式來作動。在此，於圖 47（c）揭示一般模式（亦將此稱為第 1 遊戲狀態）及機率變動模式（亦將此稱為第 2 遊戲狀態）個別之當選範圍與獎賞或落選的對應之一例。但是，該抽選系於附屬設備部 SA 之未圖示之第 2 控制部中執行亦可。

又，在本實施形態，例如於顯示器 701 的右下，顯示有現在的遊戲狀態。進而，在本實施形態，例如於顯示器 701 的左下，顯示有表示還有多少次之資訊（將此稱為存備（stock））。

接著，使用圖面詳細說明關於數位抽選遊戲之主要流程。圖 48 係揭示本實施形態所致之數位抽選遊戲的主要流程的流程圖。再者，在本說明，舉出於遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 中執行數位抽選遊戲之狀況。

如圖 48 所示，遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 係在開始數位抽選遊戲時，則開始將顯示於格子 w1～w7 之圖案隨機或有規則性地變更為圖 47（b）所示之圖案中任一圖案的處理（將此稱為捲軸旋轉處理，步驟 S101）。

接著，第 1 控制部 600 係依據所定演算法（algorithm）而使亂數發生（步驟 S102）。接著，第 1 控制部 600 係例如利用使用如圖 47（c）所示之對應關係，特定發生之亂數是否與任一獎賞或落選建立對應（步驟 S103）。

(158)

即，特定藉由抽選而當選之獎賞或落選。

接著，第 1 控制部 600 係依據當選之獎賞或落選又或者是發生之亂數，特定顯示於可變顯示部之各格子 w1～w7 的圖案組合。

接著，第 1 控制部 600 係以特定之圖案組合顯示於各格子 w1～w7 之方式，執行使各格子 w1～w7 之圖案的可變顯示停止之處理（此稱為捲軸停止處理，步驟 S105）。

（1-9-2）賓果遊戲

接著，使用圖面詳細說明關於本實施形態中提供給遊戲玩家之賓果遊戲。再者，在本實施形態，如前述般，提供給遊戲玩家使用非金屬製之球 B1 的賓果遊戲與使用金屬製之球 B2 的賓果遊戲之兩種賓果遊戲。

圖 49 係使用於進行本實施形態所致之賓果遊戲的抽選時的外側賓果平台 1100 與內側賓果平台 1200 之俯視圖。如前述般，球投入機構 1600 之承受盤 1610 或 1620 係以由遊戲玩家指示之時機，將安載於本身之球 B1 或 B2 個別投入至球投入機構 1110 或 1210。被投入之球 B1 或 B2 係在取得下滑球投入路徑 1110 或 1210 的加速度之後，被投入至外側賓果平台 1100 或內側賓果平台 1200。

於外側賓果平台 1100 的外週係以被投入之球 B1 不會飛出至外部般地，設置有引導軌道 1120。又，在本實施形態，例如將 OS1～OS10 之總計 10 個得獎點 1101 設置

(159)

於外側賓果平台 1100。進而，於各得獎點 1101 的周圍係爲了使球 B1 順利地進入任一得獎點 1101，設置有凹陷部 1102。所以，被投入之球 B1 係藉由慣性旋繞外側賓果平台 1100 後，藉由凹陷部 1102 而被吸入般地，進入 OS1～OS10 之任一獎點 1101。於各得獎點 1101 係設置有未圖示之感測器，球 B1 進入時，從該感測器通知第 2 控制部，球 B1 進入了得獎點 1101 中何者。

相同地，於內側賓果平台 1200 的外週係以被投入之球 B2 不會飛出至外部般地，設置有引導軌道 1220。又，在本實施形態，例如將 IS1～IS5 之總計 5 個得獎點 1201 設置於內側賓果平台 1200。進而，於各得獎點 1201 的周圍係爲了使球 B2 順利地進入任一得獎點 1201，設置有凹陷部 1202。所以，被投入之球 B2 係藉由慣性旋繞內側賓果平台 1200 後，藉由凹陷部 1202 而被吸入般地，進入 IS1～IS5 之任一獎點 1201。於各得獎點 1201 係設置有未圖示之感測器，球 B2 進入時，從該感測器通知第 2 控制部，球 B2 進入了得獎點 1201 中何者。

再者，於 OS1～OS10 之合計值 10 個得獎點 1101 係個別分配有作爲當選從 1 至 9 之號碼之任一者的獎賞或賦予進行挑戰後述之特別獎賞（將此稱爲彩金（jackpot）獎賞）之遊戲（將此稱爲彩金遊戲）的權利之獎賞（將此稱爲彩金挑戰獎賞）。再者，在本發明，亦將 1 至 9 的號碼當選之獎賞稱爲第 1 獎賞，又將彩金挑戰獎賞及彩金獎賞等之其他獎賞當選之獎賞稱爲第 2 獎賞。

(160)

又，在本實施形態，作為使用第 1 抽選媒體之球 B1 而用以抽選第 1 獎賞與第 2 獎賞之任一的構造，舉出具有以所定旋轉軸作為中心旋轉之旋轉板（將此稱為第 1 旋轉板）、與設置於該第 1 旋轉板，球 B1 可進入之複數得獎點 1101（亦將此稱為第 1 得獎點）的外側賓果平台 1100（將此稱為第 1 抽選場域）為例，作為使用第 2 抽選媒體之球 B2 而用以抽選第 1 獎賞與第 2 獎賞之任一的構造，舉出具有與第 1 旋轉板相同，以旋轉軸作為中心旋轉之旋轉板（將此稱為第 2 旋轉板）、與設置於該第 2 旋轉板，球 B2 可進入之複數得獎點 1201（亦將此稱為第 2 得獎點）的內側賓果平台 1200（將此稱為第 2 抽選場域）為例，但是，本發明並不限定於此，只要可使用第 1 或第 2 抽選媒體而從複數獎賞中抽選任一獎賞的構造，為任何構造皆可適用。

附屬設備部 SA 的第 2 控制部係在從設置於各得獎點 1101 之感測器通知球 B2 的進入時，則特定於該當得獎點 1101 分配 1～9 之哪個號碼或彩金挑戰獎賞之何者，並將特定之號碼或彩金挑戰獎賞作為當選。在此，已被分配有號碼時，第 2 控制部係將當選之號碼通知給遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600。又，已被分配有彩金時，第 2 控制部係將彩金遊戲提供給當選之遊戲玩家。再者，所謂彩金獎賞係將比較大量（例如 1000 枚）之硬幣 M 支付給當選其獎項之遊戲玩家的遊玩場域 500 之獎賞。抽選該彩金獎賞之彩金遊戲係例如可作為機械式抽選遊戲及電性抽選遊戲

(161)

。但是，在本發明，不是將彩金挑戰獎賞分配至任一之得獎點 1101，而將彩金獎賞分配至任一之得獎點 1101 亦可。

又，於 IS1~IS5 之總計 5 個得獎點 1201 係個別分配有 1 至 9 之號碼之例如任兩個或彩金挑戰獎賞。附屬設備部 SA 的第 2 控制部係在從設置於各得獎點 1201 之感測器通知球 B2 的進入時，則特定於該當得獎點 1201 分配 1~9 之哪個號碼或彩金挑戰獎賞之何者，並將特定之號碼或彩金挑戰獎賞作為當選。在此，已被分配有號碼時，第 2 控制部係將當選之所有號碼通知給遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600。又，已被分配有彩金時，第 2 控制部係將彩金遊戲提供給當選之遊戲玩家。

該等獎賞（第 1 獎賞及第 2 獎賞）與得獎點 1101 及 1201 的對應關係係於附屬設備部 SA 的第 2 控制部中管理。即，第 2 控制部係作為在第 1 及第 2 得獎點 1101 及 1201 個別將第 1 獎賞或第 2 獎賞建立對應的獎賞建立對應手段而作用。

又，圖 50 係揭示本實施形態所致之在賓果遊戲所使用之賓果表格的一例之圖。本實施形態所致之賓果表格係例如具有總計 9 個格子排列成 3×3 的矩陣狀之構造，於各格子作為角色分配有 1 至 9 之任一號碼。但是，並不限定於此構造，例如，亦可使用具有總計 16 個格子排列成 4×4 的矩陣狀之構造，或總計 25 個格子排列成 5×5 的矩陣狀之構造等各種構造的賓果表格。

(162)

又，在賓果表格，利用組合排列於縱、橫及傾斜方向之格子，而形成有 L11~L18 之總計 8 條線。於各線 L11~L18 係分配有硬幣 M 的支付及球 B1 或 B2 的支付等之各種獎賞。在從第 2 控制部通知當選之號碼時，第 1 控制部 600 係特定該號碼被分配之格子，並加強顯示該格子。又，於線 L11~L18 之任一以上，在線上所有格子成為當選號碼時，則特定分配至該當線之獎賞，並將此作為當選。之後，遵從當選之獎賞，進行硬幣 M 的支付及球 B1 或 B2 的支付等之各種獎賞分配。再者，在本例，於賓果遊戲中將 1~9 之號碼作為抽選對象而使用，但是，本發明並不限定於此，亦可將動物及人物等圖案及字母（alphabet）等之各種角色作為抽選對象。

又，如此之賓果表格係例如於附屬設備部 SA 之第 2 控制部中產生並遞送於各遊戲站部 ST。而使用圖 51 說明該流程。

如圖 51 所示，附屬設備部 SA 的第 2 控制部係常時監視遊戲玩家之何者是否當選後述之彩金獎賞（步驟 S201）。在任一遊戲玩家當選彩金獎賞時（步驟 S201 之 Yes），第 2 控制部係於各遊戲站部 ST 產生賓果表格（步驟 S202），並將其個別遞送至遊戲站部 ST（步驟 S203）。再者，接收賓果表格之各遊戲站部 SA 的第 1 控制部 600 係將接收之賓果表格圖像化，並將其顯示於顯示部 700 之顯示器 701 的所定區域。

(163)

(1-9-3) 遊戲整體

接著，使用圖面詳細說明包含前述數位抽選遊戲及賓果遊戲之一連串的遊戲整體之流程。從圖 52 至圖 60 係揭示此時的第 1 控制部 600 及第 2 控制部的動作之流程圖。

在本動作，首先以推擠部 510 進出設置於顯示部 700 之收納部 720 之方式滑動運動時，貯留於推擠部 510 上部的副台盤 511 上之硬幣 M，係從該副台盤 511 落下至推擠部 510 之傾斜台盤 512。此時，落下之硬幣 M 進入設置於傾斜台盤 512 之卡盤 515-1、515-2、515-3 之任一時，硬幣 M 的進入係藉由個別設置於卡盤 515-1、515-2、515-3 之未圖示的感測器而檢測出。感測器係檢測出硬幣 M 的進入時，則產生用以通知該狀態的訊號，並將該訊號通知遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600。再者，檢測硬幣 M 進入卡盤 515-1、515-2、515-3 之感測器，係作為使用 ON/OFF 開關等之接觸型感測器，或使用紅外線等之非接觸型感測器皆可。又，該感測器係設置於卡盤 515-1，515-2，515-3 之附近為佳。

各遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 係如圖 52 所示，在任一卡盤 515-1，515-2，515-3 中檢測出硬幣 M 的進入時（步驟 S131），則將未圖示之計數器的計數值增加 1（步驟 S132）。再者，該計數器係作為於第 1 控制部中程式性地形成之計數器，或硬體性地組入之計數器皆可。以下，將此計數器稱為卡盤計數器。

又，第 1 控制部 600 係如圖 53 所示，常時監視卡盤

(164)

計數器的計數值（步驟 S111）。在此，計數值為 0 以上時（步驟 S111 之 No），第 1 控制部 600 係將計數值增加 1 後（步驟 S112），執行 1 次前述之數位抽選遊戲（步驟 S113）。如此，執行步驟 S113 之第 1 控制部 600 及於步驟 S113 中進行控制及驅動之各部，係作為執行第 2 抽選遊戲之數位抽選遊戲的第 2 抽選遊戲執行手段而作用。又，亦將該步驟稱為第 8、第 10、第 12 或第 15 步驟。

接著，第 1 控制部 600 係判定數位抽選遊戲的抽選結果是否為落選（步驟 S114 之 Yes）。結果，抽選結果為落選時（步驟 S114 之 Yes），第 1 控制部 600 係回到步驟 S111。

另一方面，步驟 S114 的判定結果，抽選結果並不是落選時（步驟 S114 之 No），第 1 控制部 600 係接著判定抽選結果是否為高額獎金 A 的當選（步驟 S115）。結果，抽選結果為高額獎金 A 的當選時（步驟 S115 之 Yes），第 1 控制部 600 係例如利用驅動圖 2 所示之抬升供給器 300 與硬幣排出部 330，將當選之數量（例如，30 枚）的硬幣 M 支付至遊玩場域 500（步驟 S116），並且以接下來的數位抽選遊戲以一般模式執行之方式來設定，（步驟 S117），之後，回到步驟 S111。但是，當選之硬幣 M 係例如利用驅動圖 1 所示之抬升供給器 1020 與硬幣支付部 1030，直接支付給遊戲玩家亦可。又，在一般模式，亦如前述般，各獎賞的當選機率係低於機率變動模式中的當選機率（參考圖 47（c））。又，在一般模式，例如，設置

(165)

於遊玩場域 500 的主台盤 501 之引導部 530R 及 530L 的硬幣引導板 533，係成為收納於主台盤 501 之上面之下的狀態。進而，在一般模式，例如，可出入地設置於推擠部 510 的傾斜台盤 512 之硬幣引導板 516（參考圖 4），係成為收納於傾斜台盤 512 之上面之下的狀態。在此，硬幣引導板 516 係以易進入設置於傾斜台盤 512 之任一卡盤（例如，卡盤 515—2）之方式，為用以引導從副台盤 511 落下至傾斜台盤 512 之硬幣 M 的構造。其詳細構造係例如利用適用設置於主台盤 501 之引導部 530R 及 530L，而可容易實現，故在此省略說明。

另一方面，步驟 S115 的判定結果，抽選結果並不是高額獎金 A 的當選時（步驟 S115 之 No），第 1 控制部 600 係接著判定抽選結果是否為高額獎金 B 的當選（步驟 S118）。結果，抽選結果為高額獎金 B 的當選時（步驟 S118 之 Yes），第 1 控制部 600 係例如利用驅動圖 2 所示之抬升供給器 300 與硬幣排出部 330，將當選之數量（例如，30 枚）的硬幣 M 支付至遊玩場域 500（步驟 S119），並且以接下來的數位抽選遊戲以機率變動模式執行之方式來設定（步驟 S120），之後，回到步驟 S111。但是，當選之硬幣 M 係例如利用驅動圖 1 所示之抬升供給器 1020 與硬幣支付部 1030，直接支付給遊戲玩家亦可。又，在機率變動模式，亦如前述般，各獎賞的當選機率係高於一般模式中的當選機率（參考圖 47（c））。又，在機率變動模式，例如，設置於遊玩場域 500 的主台盤 501 之

(166)

引導部 530R 及 530L 的硬幣引導板 533，係成為突出於主台盤 501 之上的狀態。進而，在機率變動模式，例如，可出入地設置於推擠部 510 的傾斜台盤 512 之硬幣引導板 516（參考圖 4），係成為突出於傾斜台盤 512 之上的狀態。

另一方面，步驟 S118 的判定結果，抽選結果並不是高額獎金 B 的當選時（步驟 S118 之 No），第 1 控制部 600 係接著判定抽選結果是否為球 B1 獎賞 A 或球 B2 獎賞 A 的當選（步驟 S121）。結果，抽選結果為球 B1 獎賞 A 或球 B2 獎賞 A 的當選時（步驟 S121 之 Yes），第 1 控制部 600 係對附屬設備部 SA 要求將當選之球 B1 或球 B2 支付至具備有自身的遊戲站部 ST（步驟 S122），之後，回到步驟 S111。

另一方面，步驟 S121 的判定結果，抽選結果並不是球 B1 獎賞 A 或球 B2 獎賞 A 的當選時（步驟 S121 之 No），第 1 控制部 600 係判定抽選結果是否為球 B1 獎賞 B 或球 B2 獎賞 B 的當選（步驟 S123）。結果，抽選結果為球 B1 獎賞 B 或球 B2 獎賞 B 的當選時（步驟 S123 之 Yes），第 1 控制部 600 係要求將當選之球 B1 或球 B2 直接支付至附屬設備部 SA 的球投入機構 1600（步驟 S124），之後，回到步驟 S111。

另一方面，步驟 S123 的判定結果，抽選結果並不是球 B1 獎賞 B 或球 B2 獎賞 B 的當選時（步驟 S123 之 No），第 1 控制部 600 係判定抽選結果是否為小額 A 獎賞

(167)

的當選（步驟 S125）。結果，抽選結果為小額 A 獎賞的當選時（步驟 S125 之 Yes），第 1 控制部 600 係例如利用驅動圖 2 所示之抬升供給器 300 與硬幣排出部 330，將當選之數量（例如，8 枚）的硬幣 M 支付至遊玩場域 500（步驟 S126），之後，回到步驟 S111。但是，當選之硬幣 M 係例如利用驅動圖 1 所示之抬升供給器 1020 與硬幣支付部 1030，直接支付給遊戲玩家亦可。

另一方面，步驟 S125 的判定結果，抽選結果並不是小額 A 獎賞的當選時（步驟 S125 之 No），第 1 控制部 600 係判定抽選結果是否為小額 B 獎賞的當選（步驟 S127）。結果，抽選結果為小額 B 獎賞的當選時（步驟 S127 之 Yes），第 1 控制部 600 係例如利用驅動圖 2 所示之抬升供給器 300 與硬幣排出部 330，將當選之數量（例如，2 枚）的硬幣 M 支付至遊玩場域 500（步驟 S128），之後，回到步驟 S111。但是，當選之硬幣 M 係例如利用驅動圖 1 所示之抬升供給器 1020 與硬幣支付部 1030，直接支付給遊戲玩家亦可。

又，步驟 S127 的判定結果，抽選結果並不是小額 B 獎賞的當選時（步驟 S127 之 No），第 1 控制部 600 係判定為錯誤（error）（步驟 S129），之後，回到步驟 S111。此時，第 1 控制部 600 係以將錯誤通知等傳送至所定管理伺服器，及於顯示器 701 進行錯誤顯示之方式來構成。

相對於此，附屬設備部 SA 的第 2 控制部係如圖 54 所示，於圖 53 的步驟 S122 中，常時監視是否從第 1 控制

(168)

部 600 被要求將當選之球 B1 或球 B2 支付至具備有其自身的遊戲站部 ST (步驟 S211)。從第 1 控制部 600 被要求將當選之球 B1 或球 B2 支付至具備有其自身的遊戲站部 ST 時 (步驟 S211 之 Yes)，第 2 控制部係判定被要求之球是球 B1 或球 B2 (步驟 S212)。

步驟 S212 的判定結果，被要求之球為球 B1 時 (步驟 S212 之 Yes)，第 2 控制部係使作為用以搬送球之所定搬送路徑而作用的球搬送路徑 1500 之球載具 1520 (參考圖 3)，沿著環狀構件 1550 而移動至球供給機構 1300 (參考圖 3) 後 (步驟 S213)，利用從球供給機構 1300 使球 B1 排出，執行從球供給機構 1300 將球 B1 交付至球載具 1520 的控制 (步驟 S214)。

接著，第 2 控制部係使球載具 1520 沿著環狀構件 1550 移動至該當之遊戲站部 ST 的球投入機構 1800 後 (步驟 S215)，利用使球載具 1520 往球投入機構 1800 側傾斜，執行從球載具 1520 將球 B1 交付至球投入機構 1800 的傾斜軌道部 1801 (參考圖 2 或圖 46) 的控制 (步驟 S216)。之後，第 2 控制部係回到步驟 S211。再者，被交付至傾斜軌道部 1801 之球 B 係利用藉由設置於傾斜軌道部 1801 之卡止／釋放動作控制機構 1809 (參考圖 46) 而被卡止，暫時停止於作為其上端的起端部 1802 (參考圖 46)。

另一方面，步驟 S212 的判定結果，被要求之球為球 B2 時 (步驟 S212 之 No)，第 2 控制部係使球載具 1520

(169)

，沿著環狀構件 1550 而移動至球供給機構 1400（參考圖 3）後（步驟 S217），利用從球供給機構 1400 使球 B2 排出，執行從球供給機構 1400 將球 B2 交付至球載具 1520 的控制（步驟 S218）。

接著，第 2 控制部係使球載具 1520 沿著環狀構件 1550 移動至該當之遊戲站部 ST 的球投入機構 1800 後（步驟 S219），利用使球載具 1520 往球投入機構 1800 側傾斜，執行從球載具 1520 將球 B2 交付至球投入機構 1800 的傾斜軌道部 1801 的控制（步驟 S220）。之後，第 2 控制部係回到步驟 S211。再者，被交付至傾斜軌道部 1801 之球 B2 係利用藉由設置於傾斜軌道部 1801 之卡止／釋放動作控制機構 1809 而被卡止，暫時停止於作為其上端的起端部 1802。如此，執行步驟 S114 至 S129 的第 1 控制部 600 及執行步驟 S211 至步驟 S220 的第 2 控制部以及於步驟 S114 至 S129 及步驟 S211 至 S220 中進行控制及驅動的各部，係依據作為第 2 抽選遊戲之數位抽選遊戲的抽選結果，作為將第 1 抽選媒體之球 B1 或第 2 抽選媒體之球 B2 支付至作為貯留部之遊玩場域 500 的支付手段而作用。又，亦將該步驟稱為第 9 或第 13 步驟。

又，遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 係如圖 55 所示，常時監視操作部 450（參考圖 40 或圖 41）的按壓按鍵 1830 是否藉由遊戲玩家被按下（步驟 S131）。按下操作部 450 的按壓按鍵 1830 時（步驟 S131 之 Yes），第 1 控制部 600 係以將從球投入機構 1800 的傾斜軌道部 1801 突

(170)

出之卡止／釋放動作控制機構 1809 收納於傾斜軌道部 1801 內之方式來控制（步驟 S132）。藉此，待機於球投入機構 1800 的起端部 1802 之球 B1 或 B2 係藉由重力滑下傾斜軌道部 1801 而進入至球投入位置抽選機構 1810（參考圖 46），經由此被供給至遊玩場域 500 之主台盤 501。

又，附屬設備部 SA 的第 2 控制部係如圖 56 所示，於圖 53 的步驟 S124 中，常時監視是否從第 1 控制部 600 被要求將當選之球 B1 或球 B2 直接支付至附屬設備部 SA 的球投入機構 1600（步驟 S221）。從第 1 控制部 600 被要求將當選之球 B1 或球 B2 直接支付至附屬設備部 SA 的球投入機構 1600 時（步驟 S221 之 Yes），第 2 控制部係判定被要求之球是球 B1 或球 B2（步驟 S222）。如此，執行步驟 S222 之第 2 控制部及於步驟 S222 中進行控制及驅動之各部，係作為特定抽選媒體為第 1 抽選媒體的球 B1 或者為第 2 抽選媒體的球 B2 之抽選媒體特定手段而作用。又，亦將該步驟稱為第 1 步驟。

步驟 S222 的判定結果，被要求之球為球 B1 時（步驟 S222 之 Yes），第 2 控制部係使球載具 1520，沿著環狀構件 1550 而移動至球供給機構 1300 後（步驟 S223），利用從球供給機構 1300 使球 B1 排出，執行從球供給機構 1300 將球 B1 交付至球載具 1520 的控制（步驟 S224）。如此，執行步驟 S223 及 S224 之第 2 控制部及於步驟 S223 及 S224 中進行控制及驅動之各部，係作為將第 1 抽

(171)

選媒體之球 B1 供給至作為所定搬送路徑的球搬送路徑 1500 之球載具 1520 的供給手段而作用。又，亦將該等步驟稱為第 11 或第 16 步驟。

接著，第 2 控制部係使球載具 1520 沿著環狀構件 1550 移動至球投入機構 1600 的承受盤 1610（參考圖 3）後（步驟 S225），利用使球載具 1520 往承受盤 1610 側傾斜，執行從球載具 1520 將球 B1 交付至承受盤 1610 的控制（步驟 S226）。

接著，第 2 控制部係監視該當遊戲站部 ST 之操作部 450（參考圖 40 或圖 41）的按壓按鍵 1830 是否藉由遊戲玩家被按下（步驟 S227）。再者，按壓按鍵 1830 已被按下係從遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 經由所定網路而被通知至附屬設備部 SA 的第 2 控制部。

於步驟 S227 中，按下操作部 450 的按壓按鍵 1830 時（步驟 S227 之 Yes），第 2 控制部係利用使球投入機構 1600 的承受盤 1610 往球投入路徑 1110（參考圖 3）側傾斜，執行從承受盤 1610 將球 B1 交付至球投入路徑 1110 的控制（步驟 S228）。之後，第 2 控制部係回到步驟 S221。再者，交付至球投入路徑 1110 之球 B1 係藉由重力，滑下球投入路徑 1110，被供給至附屬設備部 SA 之外側賓果平台 1100（參考圖 3）。如此，執行步驟 S225 至 S228 之第 2 控制部及於步驟 S225 至 S228 中進行控制及驅動之各部，係作為將第 1 抽選媒體之球 B1 送給至作為第 1 抽選場域之外側賓果平台 1100 的第 1 送給手段而作

(172)

用。又，亦將該步驟稱為第 2 步驟。

另一方面，步驟 S222 的判定結果，被要求之球為球 B2 時（步驟 S222 之 No），第 2 控制部係使球載具 1520，沿著環狀構件 1550 而移動至球供給機構 1400 後（步驟 S229），利用從球供給機構 1400 使球 B2 排出，執行從球供給機構 1400 將球 B2 交付至球載具 1520 的控制（步驟 S230）。如此，執行步驟 S229 及 S230 之第 2 控制部及於步驟 S229 及 S230 中進行控制及驅動之各部，係作為將第 2 抽選媒體之球 B2 供給至作為所定搬送路徑的球搬送路徑 1500 之球載具 1520 的供給手段而作用。又，亦將該等步驟稱為第 11 或第 16 步驟。

接著，第 2 控制部係使球載具 1520 沿著環狀構件 1550 移動至球投入機構 1600 的承受盤 1620（參考圖 3）後（步驟 S231），利用使球載具 1520 往承受盤 1620 側傾斜，執行從球載具 1520 將球 B2 交付至承受盤 1620 的控制（步驟 S232）。

接著，第 2 控制部係監視該當遊戲站部 ST 之操作部 450 的按壓按鍵 1830 是否藉由遊戲玩家被按下（步驟 S233）。再者，按壓按鍵 1830 已被按下係從遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 經由所定網路而被通知至附屬設備部 SA 的第 2 控制部。

於步驟 S233 中，按下操作部 450 的按壓按鍵 1830 時（步驟 S233 之 Yes），第 2 控制部係利用使球投入機構 1600 的承受盤 1620 往球投入路徑 1210（參考圖 3）側傾

(173)

斜，執行從承受盤 1620 將球 B2 交付至球投入路徑 1210 的控制（步驟 S234）。之後，第 2 控制部係回到步驟 S221。再者，交付至球投入路徑 1210 之球 B2 係藉由重力，滑下球投入路徑 1210，被供給至附屬設備部 SA 之內側賓果平台 1200（參考圖 3）。如此，執行步驟 S231 至 S234 之第 2 控制部及於步驟 S231 至 S234 中進行控制及驅動之各部，係作為將第 2 抽選媒體之球 B2 送給至作為第 2 抽選場域之內側賓果平台 1200 的第 2 送給手段而作用。又，亦將該步驟稱為第 5 步驟。

又，遊戲進行中，藉由推擠部 510 的運動，從主台盤 501（亦稱為貯留部）落下之球 B1 或 B2，係如前述般，被擋止於球搬送路徑 1040（參考圖 4）之球承受部 1041（參考圖 4）。之後，通過球停止部 1042（參考圖 4），載置在待機於球排出口 1043（參考圖 4）之球搬運部 1910（參考圖 1）。此時，藉由設置於球承受部 1041 與球排出口 1043 之間（理想為球排出口 1043 附近）的未圖示之感測器，檢測出落下之球的種別（即，落下之球為球 B1 或球 B2）。該檢測結果係被輸入至第 1 控制部 600。再者，從主台盤 501 使球 B1 及／或 B2 落下之推擠部 510 及其控制機構（具體來說為未圖示之動力部及控制其之第 1 控制部 600）、以及將從主台盤 501 落下之球 B1 及／或 B2 引導至球搬送路徑 1500 的球搬送路徑 1040 及球搬運機構 1900，係作為將第 1 抽選媒體及／或第 2 抽選媒體供給至所定搬送路徑的供給手段而作用。進而，檢測出落

(174)

下之球為球 B1 或球 B2 的感測器及第 1 控制部 600，係作為特定抽選媒體為第 1 抽選媒體或者為第 2 抽選媒體之媒體種別特定手段的一部份而作用。

相對於此，遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 係如圖 57 所示，常時監視球 B1 或 B2 是否已從遊玩場域 500 的主台盤 501 落下（步驟 S141）。被通知球 B1 或球 B2 從主台盤 501 落下時（步驟 S141 之 Yes），第 1 控制部 600 係依據從感測器通知之資訊，特定落下之球是球 B1 或球 B2（步驟 S142）。

接著，第 1 控制部 600 係將球已落下及落下之球的種別通知附屬設備部 SA 的第 2 控制部（步驟 S143），又，利用以球搬運機構 1900 之球搬運部 1910 滑上球搬運部行走坡道 1901 之方式控制，將載置於球搬運部 1910 之球 B1 或球 B2 搬運至球搬運部行走坡道 1901 的上端（步驟 S144）。

另一方面，附屬設備部 SA 的第 2 控制部係如圖 58 所示，常時監視球落下及落下之球的種別是否已從第 1 控制部 600 通知（步驟 S241）。球落下及落下之球的種別從第 1 控制部 600 通知時，第 2 控制部係判定落下之球為球 B1 或球 B2（步驟 S242）。如此，執行步驟 S242 之第 2 控制部及於步驟 S242 中進行控制及驅動之各部，係作為特定抽選媒體為第 1 抽選媒體的球 B1 或者為第 2 抽選媒體的球 B2 之抽選媒體特定手段而作用。又，亦將該步驟稱為第 1 步驟。

(175)

步驟 S242 的判定結果，落下之球為球 B1 時（步驟 S242 之 Yes），第 2 控制部係使球載具 1520（參考圖 3），沿著環狀構件 1550 而移動至遊戲站部 ST 的球搬運機構 1900 後（步驟 S243），利用從球搬運部 1910 使球 B1 排出，執行從球搬運機構 1900 將球 B1 交付至球載具 1520 的控制（步驟 S244）。如此，執行步驟 S243 及 S244 之第 2 控制部及於步驟 S243 及 S244 中進行控制及驅動之各部，係作為將第 1 抽選媒體之球 B1 供給至作為所定搬送路徑的球搬送路徑 1500 之球載具 1520 的供給手段而作用。再者，從球搬運部 1910 的球 B1 之排出控制係以第 1 控制部 600 來進行之方式構成亦可。

接著，第 2 控制部係使球載具 1520 沿著環狀構件 1550 移動至球投入機構 1600 的承受盤 1610（參考圖 3）後（步驟 S245），利用使球載具 1520 往承受盤 1610 側傾斜，執行從球載具 1520 將球 B1 交付至承受盤 1610 的控制（步驟 S246）。

接著，第 2 控制部係監視該當遊戲站部 ST 之操作部 450（參考圖 40 或圖 41）的按壓按鍵 1830 是否藉由遊戲玩家被按下（步驟 S247）。再者，按壓按鍵 1830 已被按下係從遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 經由所定網路而被通知至附屬設備部 SA 的第 2 控制部。

於步驟 S247 中，按下操作部 450 的按壓按鍵 1830 時（步驟 S247 之 Yes），第 2 控制部係利用使球投入機構 1600 的承受盤 1610 往球投入路徑 1110（參考圖 3）側傾

(176)

斜，執行從承受盤 1610 將球 B1 交付至球投入路徑 1110 的控制（步驟 S248）。之後，第 2 控制部係回到步驟 S241。再者，交付至球投入路徑 1110 之球 B1 係藉由重力，滑下球投入路徑 1110，被供給至附屬設備部 SA 之外側賓果平台 1100（參考圖 3）。如此，執行步驟 S245 至 S248 之第 2 控制部及於步驟 S245 至 S248 中進行控制及驅動之各部，係作為將第 1 抽選媒體之球 B1 送給至作為第 1 抽選場域之外側賓果平台 1100 的第 1 送給手段而作用。又，亦將該步驟稱為第 2 步驟。

另一方面，步驟 S242 的判定結果，落下之球為球 B2 時（步驟 S242 之 Yes），第 2 控制部係使球載具 1520，沿著環狀構件 1550 而移動至遊戲站部 ST 的球搬運機構 1900 後（步驟 S249），利用從球搬運部 1910 使球 B2 排出，執行從球搬運機構 1900 將球 B2 交付至球載具 1520 的控制（步驟 S250）。如此，執行步驟 S249 及 S250 之第 2 控制部及於步驟 S249 及 S250 中進行控制及驅動之各部，係作為將第 2 抽選媒體之球 B2 供給至作為所定搬送路徑的球搬送路徑 1500 之球載具 1520 的供給手段而作用。再者，從球搬運部 1910 的球 B1 之排出控制係以第 1 控制部 600 來進行之方式構成亦可。

接著，第 2 控制部係使球載具 1520 沿著環狀構件 1550 移動至球投入機構 1600 的承受盤 1620（參考圖 3）後（步驟 S251），利用使球載具 1520 往承受盤 1620 側傾斜，執行從球載具 1520 將球 B2 交付至承受盤 1620 的

(177)

控制（步驟 S252）。

接著，第 2 控制部係監視該當遊戲站部 ST 之操作部 450 的按壓按鍵 1830 是否藉由遊戲玩家被按下（步驟 S253）。再者，按壓按鍵 1830 已被按下係從遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 經由所定網路而被通知至附屬設備部 SA 的第 2 控制部。

於步驟 S253 中，按下操作部 450 的按壓按鍵 1830 時（步驟 S253 之 Yes），第 2 控制部係利用使球投入機構 1600 的承受盤 1620 往球投入路徑 1210（參考圖 3）側傾斜，執行從承受盤 1620 將球 B2 交付至球投入路徑 1210 的控制（步驟 S254）。之後，第 2 控制部係回到步驟 S241。再者，交付至球投入路徑 1210 之球 B2 係藉由重力，滑下球投入路徑 1210，被供給至附屬設備部 SA 之內側賓果平台 1200（參考圖 3）。如此，執行步驟 S251 至 S254 之第 1 控制部及於步驟 S251 至 S254 中進行控制及驅動之各部，係作為將第 2 抽選媒體之球 B2 送給至作為第 2 抽選場域之內側賓果平台 1200 的第 2 送給手段而作用。又，亦將該步驟稱為第 5 步驟。

又，於上述之步驟 S228 或 S248 中被投入至外側賓果平台 1100 的球 B1 係如前述般，旋繞外側賓果平台 1100 後，進入任一得獎點 1101。球 B1 進入至得獎點 1101 係藉由設置於各得獎點 1101 的感測器檢測，並通知給第 2 控制部。相同地，於上述之步驟 S234 或 S254 中被投入至內側賓果平台 1200 的球 B2 係如前述般，旋繞內側賓果平

(178)

台 1200 後，進入任一得獎點 1201。球 B1 進入至得獎點 1201 係藉由設置於各得獎點 1201 的感測器檢測，並通知給第 2 控制部。再者，檢測出球 B1 的進入之感測器及第 2 控制部係作為將與第 1 抽選媒體之球 B1 進入之第 1 得獎點建立對應之第 1 獎賞或第 2 獎賞作為當選之第 1 當選決定手段的一部份而作用，檢測出球 B2 的進入之感測器及第 1 控制部 600 係作為將與第 2 抽選媒體之球 B2 進入之第 2 得獎點建立對應之第 1 獎賞或第 2 獎賞作為當選之第 2 當選決定手段的一部份而作用。

相對於此，附屬設備部 SA 的第 2 控制部係如圖 59 所示，常時監視球 B1 或球 B2 是否已進入任一得獎點 1101 或 1201，即，是否得到任一得獎點 1101 或 1201 之獎賞（步驟 S261）。被通知得到任一得獎點的獎賞時（步驟 S261 之 Yes），第 2 控制部係判定被分配於球 B1 或球 B2 得到獎賞之得獎點 1101 或 1201 者是否為彩金挑戰獎賞（步驟 S262）。該判定結果，分配的是彩金挑戰獎賞時（步驟 S262 之 Yes），第 2 控制部係執行彩金遊戲（步驟 S263），之後，回到步驟 S261。再者，在步驟 S261，球 B1 或 B2 進入之得獎點 1101 或 1201 亦被特定。又，亦將該步驟稱為第 3 或第 6 步驟。

另一方面，步驟 S262 的判定結果，分配於得獎之得獎點 1101 或 1201 者為 1~9 之任一號碼時（步驟 S252 之 No），第 2 控制部係特定分配至得獎之得獎點 1101 或 1201 的號碼（步驟 S264），並將其或該等通知給遊戲站

(179)

部 ST 的第 1 控制部 600 後（步驟 S265），回到步驟 S261。如此，執行步驟 S261 至 S265 之第 2 控制部及於步驟 S261 及步驟 S265 中進行控制及驅動之各部，係球 B1 進入複數得獎點 1101 之任一時，作為將與該得獎點 1101 建立對應之第 1 獎賞或第 2 獎賞作為當選之第 1 當選決定手段而作用，及在球 B2 進入複數得獎點 1201 之任一時，作為將與該得獎點 1201 建立對應之第 1 獎賞或第 2 獎賞作為當選之第 2 當選決定手段而作用。又，亦將該等步驟稱為第 4 或第 7 步驟。

相對於此，遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 係如圖 60 所示，於圖 59 之步驟 S265 中常時監視從附屬設備部 SA 的第 2 控制部是否通知當選號碼（步驟 S151）。通知當選號碼時（通知 S151 之 Yes），第 1 控制部 600 係特定被通知之當選號碼（步驟 S152），並判定該當選號碼是否已經當選過（步驟 S153）。該判定結果，為已經當選過時（步驟 S153 之 Yes），第 1 控制部 600 係回到步驟 S151。

另一方面，被通知之當選號碼並不是已經當選過時（步驟 S153 之 No），第 1 控制部 600 係加強顯示與正顯示於顯示器 701 的賓果表格之當選號碼建立對應的格子（步驟 S154）。

接著，第 1 控制部 600 係判定於賓果表格的線 L11～L18 中，是否存在所有格子當選之線（將此稱為當選線）（步驟 S155）。結果，存在有當選線時（步驟 S155 之

(180)

Yes)，第 1 控制部 600 係特定被分配於當選線之獎賞的當選內容（步驟 S156）。

接著，第 1 控制部 600 係判定於特定之當選內容是否包含例如支付所定數量（例如，30 枚）的硬幣 M 之內容（步驟 S157）。結果，為不包含支付所定數量之硬幣 M 的內容時（步驟 S157 之 No），第 1 控制部 600 係轉變至步驟 S159。另一方面，步驟 S157 之判定結果為包含支付 30 枚硬幣 M 的內容時（步驟 S157 之 Yes），第 1 控制部 600 係例如利用驅動圖 2 所示之抬升供給器 300 與硬幣排出部 330，將 30 枚硬幣 M 支付至遊玩場域 500（步驟 S158），之後，轉變至步驟 S159。但是，當選之硬幣 M 係例如利用驅動圖 1 所示之抬升供給器 1020 與硬幣支付部 1030，直接支付給遊戲玩家亦可。

在步驟 S159，第 1 控制部 600 係判定於特定之當選內容是否包含例如支付 1 個或複數之球 B1 或球 B2 之內容（步驟 S159）。結果，為不包含支付 1 個或複數之球 B1 或 B2 的內容時（步驟 S159 之 No），第 1 控制部 600 係轉變至步驟 S161。另一方面，為包含支付 1 個或複數之球 B1 或 B2 的內容時（步驟 S159 之 Yes），第 1 控制部 600 係對附屬設備部 SA 的第 2 控制部要求 1 個或複數之球 B1 或 B2 的支付（步驟 S160），之後，轉變至步驟 S161。再者，被要求 1 個或複數之球 B1 或 B2 的第 2 控制部係利用執行 1 次以上之與圖 54 或圖 56 所示之動作相同的動作，將球 B1 或 B2 供給至該當之遊戲站部 ST 或球

(181)

投入機構 1600。

在步驟 S161，第 1 控制部 600 係判定於賓果表格的線 L11～L18 中，是否存在除了 1 個之外，其他所有格子當選之線（將此稱為聽牌線）（步驟 S161）。結果，存在有聽牌線時（步驟 S161 之 Yes），第 1 控制部 600 係加強顯示該當線上剩下的格子（即，還未當選之格子）（步驟 S162），之後，回到步驟 S151。如此，執行步驟 S151 至步驟 S162 之第 1 控制部 600 及產生賓果表格並遞送至各遊戲站部 ST 之第 2 控制部以及在該等控制下進行驅動之各部，係作為執行賓果遊戲之賓果遊戲執行手段而作用。又，亦將該等步驟稱為第 18 步驟。

利用上述之動作，包含數位抽選遊戲及賓果遊戲之一連串的遊戲係被提供給遊戲玩家。

再者，在上述，已舉出於得獎點 1101 及 1201 個別預先分配有 1～9 之號碼或彩金挑戰獎賞之狀況為例，但是，本發明係不限定於此，例如，因應狀況而使分配有彩金挑戰獎賞（或彩金獎賞）之得獎點 1101 及 1201 的位置（OS1～OS10 及 IS1～IS5 之任一）及其數量，程式性變化。例如，以挑戰賓果遊戲之遊戲玩家所在之遊戲站部 ST 之數位抽選遊戲的遊戲狀態為一般模式時，將分配有彩金挑戰獎賞之得獎點 1101 及 1201 作為 OS1 及 IS1，而相對於此，在數位抽選遊戲的遊戲狀態為機率變動模式時，將分配有彩金挑戰獎賞之得獎點 1101 及 1201 作為 OS2 及 OS6 以及 IS1 及 IS3 之方式來控制亦可。此時，彩金挑戰

(182)

獎賞或號碼與得獎點 1101 及 1201 的對應關係係於附屬設備部 SA 的第 2 控制部中產生並管理。又，此時，從第 1 控制部 600 係通知現在的遊戲狀態為一般模式或機率變動模式。再者，亦將如此動作稱為第 14 或第 17 步驟。

又，在本實施形態，為了逐次管理非金屬製之球 B1 及金屬製之球 B2 的流向，於球 B1 及／或球 B2 之搬送路徑上，以所定間隔配置檢測出球的有無或通過及其種別的感測器亦可。進而，以相同理由，於球載具 1520 及球搬運部 1910，以所定間隔配置檢測出球的有無或通過及其種別的感測器亦可。

又進而，在本實施形態，已舉出使用非金屬製的球 B1 及金屬製的球 B2 而提供兩種賓果遊戲之例，但是，本發明並不限定於此，例如利用使用顏色不同之複數球，並不限定於兩種，亦可以提供給遊戲玩家複數種的賓果遊戲之方式來構成。此時，判別球之種別的感測器係例如以顏色感測器等所構成。

(1-10) 遊戲的變形例 1

接著，使用圖面詳細說明關於本實施形態中提供給遊戲玩家之遊戲的變形例 1。在本變形例 1，舉出將於數位抽選遊戲中抽選之球 B1 獎賞 A、球 B1 獎賞 B、球 B2 獎賞 A 及球 B2 獎賞 B，置換為球獎賞 A 與球獎賞 B，切換依據遊戲狀態而支付之球的種別之狀況為例。即，在本變形例 1 之數位抽選遊戲，無關於球的種別，抽選球獎賞 A

(183)

及球獎賞 B。在此，例如，遊戲狀態為一般模式時，非金屬之球 B1 將支付給當選球獎賞 A 或球獎賞 B 的遊戲玩家。另一方面，例如，遊戲狀態為機率變動模式時，金屬之球 B2 將支付給當選球獎賞 A 或球獎賞 B 的遊戲玩家。

(1-10-1) 數位抽選遊戲

首先，使用圖面詳細說明關於本變形例 1 中提供給遊戲玩家之數位抽選遊戲。再者，在本變形例 1，作為抽選對象的獎賞係例如包含高額獎金 A 獎賞、高額獎金 B 獎賞、球獎賞 A、球獎賞 B、小額 A 獎賞及小額 B 獎賞等。

圖 61 (a) 係揭示本變形例 1 所致之在數位抽選遊戲所使用之圖案的範例之圖，圖 61 (b) 係揭示本變形例 1 所致之數位抽選遊戲的分配於各獎賞的通知範圍之表格。再者，在本變形例 1 所致之數位抽選遊戲中對遊戲玩家顯示之畫面係在前述中與使用圖 47 (a) 揭示之範例相同，故在此引用。

於本變形例 1 中，於顯示於可變顯示部的各格子 w1 ~ w7 的圖案係例如圖 61 (b) 所示，存在有與高額獎金 A 獎賞建立對應之高額獎金 A 圖案、與高額獎金 B 獎賞建立對應之高額獎金 B 圖案、與球獎賞 A 建立對應之球獎賞 A 圖案、與球獎賞 B 建立對應之球獎賞 B 圖案、與小額 A 獎賞建立對應之小額 A 圖案及與小額 B 獎賞建立對應之小額 B 圖案。

在此，因為高額獎金 A 獎賞、高額獎金 B 獎上、小

(184)

額 A 獎賞及小額 B 獎賞係與前述相同，故在此省略詳細說明。

又，球獎賞 A 係例如可作為因應遊戲狀態，使用球載具 1520 將球 B1 或球 B2 支付至遊戲站部 ST 的球投入機構 1800（具體來說，為傾斜軌道部 1801）之獎賞。球獎賞 B 係例如可作為因應遊戲狀態，使用球載具 1520 將球 B1 或球 B2 支付至附屬設備部 SA 的球投入機構 1600（具體來說，為承受盤 1610 或 1620）之獎賞。

其他構造及數位抽選遊戲執行時的動作係因為與前述使用圖 47 及圖 48 說明之內容相同，故在此省略詳細說明。

（1-10-2）賓果遊戲

又，於本變形例 1 中提供給遊戲玩家之賓果遊戲係因為與前述相同，故在此省略詳細說明。

（1-10-3）遊戲整體

接著，使用圖面詳細說明包含前述數位抽選遊戲及賓果遊戲之一連串的遊戲整體之流程。圖 62 係揭示此時的第 1 控制部 600 及第 2 控制部的動作之流程圖。但是，在前述之圖 52、圖 55 至圖 60 所示之動作係在本變形例 1 為相同，故在此引用該等來說明。

在本動作，與前述相同，首先以推擠部 510 進出設置於顯示部 700 之收納部 720 之方式滑動運動時，貯留於推

(185)

擠部 510 上部的副台盤 511 上之硬幣 M，係從該副台盤 511 落下至推擠部 510 之傾斜台盤 512。此時，落下之硬幣 M 進入設置於傾斜台盤 512 之卡盤 515-1、515-2、515-3 之任一時，硬幣 M 的進入係藉由個別設置於卡盤 515-1、515-2、515-3 之未圖示的感測器而檢測出。感測器係檢測出硬幣 M 的進入時，則產生用以通知該狀態的訊號，並將該訊號通知遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600。再者，檢測硬幣 M 進入卡盤 515-1、515-2、515-3 之感測器，係作為使用 ON/OFF 開關等之接觸型感測器，或使用紅外線等之非接觸型感測器皆可。又，該感測器係設置於卡盤 515-1，515-2，515-3 之附近為佳。

各遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 係如使用圖 52 說明一般，在任一卡盤 515-1，515-2，515-3 中檢測出硬幣 M 的進入時（步驟 S131），則將未圖示之卡盤計數器的計數值增加 1（步驟 S132）。

又，第 1 控制部 600 係如圖 62 所示，常時監視卡盤計數器的計數值（步驟 S111）。在此，計數值為 0 以上時（步驟 S111 之 No），第 1 控制部 600 係將計數值增加 1 後（步驟 S112），執行 1 次前述之數位抽選遊戲（步驟 S113）。如此，執行步驟 S113 之第 1 控制部 600 及於步驟 S113 中進行控制及驅動之各部，係作為執行第 2 抽選遊戲之數位抽選遊戲的第 2 抽選遊戲執行手段而作用。

接著，第 1 控制部 600 係判定數位抽選遊戲的抽選結果是否為落選（步驟 S114 之 Yes）。結果，抽選結果為

(186)

落選時（步驟 S114 之 Yes），第 1 控制部 600 係回到步驟 S111。

另一方面，步驟 S114 的判定結果，抽選結果並不是落選時（步驟 S114 之 No），第 1 控制部 600 係接著判定抽選結果是否為高額獎金 A 的當選（步驟 S115）。結果，抽選結果為高額獎金 A 的當選時（步驟 S115 之 Yes），第 1 控制部 600 係例如利用驅動圖 2 所示之抬升供給器 300 與硬幣排出部 330，將當選之數量（例如，30 枚）的硬幣 M 支付至遊玩場域 500（步驟 S116），並且以接下來的數位抽選遊戲以一般模式執行之方式來設定，（步驟 S117），之後，回到步驟 S111。但是，當選之硬幣 M 係例如利用驅動圖 1 所示之抬升供給器 1020 與硬幣支付部 1030，直接支付給遊戲玩家亦可。又，在一般模式，亦如前述般，各獎賞的當選機率係低於機率變動模式中的當選機率（參考圖 61（b））。又，在一般模式，例如，設置於遊玩場域 500 的主台盤 501 之引導部 530R 及 530L 的硬幣引導板 533，係成為收納於主台盤 501 之上面之下的狀態。進而，在一般模式，例如，可出入地設置於推擠部 510 的傾斜台盤 512 之硬幣引導板 516（參考圖 4），係成為收納於傾斜台盤 512 之上面之下的狀態。在此，硬幣引導板 516 係以易進入設置於傾斜台盤 512 之任一卡盤（例如，卡盤 515—2）之方式，為用以引導從副台盤 511 落下至傾斜台盤 512 之硬幣 M 的構造。其詳細構造係例如利用適用設置於主台盤 501 之引導部 530R 及 530L，而

(187)

可容易實現，故在此省略說明。

另一方面，步驟 S115 的判定結果，抽選結果並不是高額獎金 A 的當選時（步驟 S115 之 No），第 1 控制部 600 係接著判定抽選結果是否為高額獎金 B 的當選（步驟 S118）。結果，抽選結果為高額獎金 B 的當選時（步驟 S118 之 Yes），第 1 控制部 600 係例如利用驅動圖 2 所示之抬升供給器 300 與硬幣排出部 330，將當選之數量（例如，30 枚）的硬幣 M 支付至遊玩場域 500（步驟 S119），並且以接下來的數位抽選遊戲以機率變動模式執行之方式來設定，（步驟 S120），之後，回到步驟 S111。但是，當選之硬幣 M 係例如利用驅動圖 1 所示之抬升供給器 1020 與硬幣支付部 1030，直接支付給遊戲玩家亦可。又，在機率變動模式，亦如前述般，各獎賞的當選機率係高於一般模式中的當選機率（參考圖 61（b））。又，在機率變動模式，例如，設置於遊玩場域 500 的主台盤 501 之引導部 530R 及 530L 的硬幣引導板 533，係成為突出於主台盤 501 之上的狀態。進而，在機率變動模式，例如，可出入地設置於推擠部 510 的傾斜台盤 512 之硬幣引導板 516（參考圖 4），係成為突出於傾斜台盤 512 之上的狀態。

另一方面，步驟 S118 的判定結果，抽選結果並不是高額獎金 B 得當選時（步驟 S118 之 No），第 1 控制部 600 係接著判定抽選結果是否為球獎賞 A 的當選（步驟 S121a）。結果，抽選結果為球獎賞 A 的當選時（步驟

(188)

S121a 之 Yes)，第 1 控制部 600 係特定現在的遊戲狀態是否為機率變動模式（步驟 S122a）。結果，現在的遊戲狀態為機率變動模式時（步驟 S122a 之 Yes），第 1 控制部 600 係對附屬設備部 SA 要求將球 B2 支付至具備有自身的遊戲站部 ST（步驟 S122b），之後，回到步驟 S111。又，步驟 S122a 的判定結果，現在的遊戲狀態不是機率變動模式時（步驟 S122a 之 No），第 1 控制部 600 係對附屬設備部 SA 要求將球 B1 支付至具備有自身的遊戲站部 ST（步驟 S122c），之後，回到步驟 S111。

另一方面，步驟 S121a 的判定結果，抽選結果並不是球獎賞 A 的當選時（步驟 S121a 之 No），第 1 控制部 600 係判定抽選結果是否為球獎賞 B 的當選（步驟 S123a）。結果，抽選結果為球獎賞 B 的當選時（步驟 S123a 之 Yes），第 1 控制部 600 係特定現在的遊戲狀態是否為機率變動模式（步驟 S124a）。結果，現在的遊戲狀態為機率變動模式時（步驟 S124a 之 Yes），第 1 控制部 600 係要求將球 B2 直接支付至附屬設備部 SA 的球投入機構 1600（步驟 S124b），之後，回到步驟 S111。又，步驟 S124a 的判定結果，現在的遊戲狀態不是機率變動模式時（步驟 S124a 之 No），第 1 控制部 600 係要求將球 B1 直接支付至附屬設備部 SA 的球投入機構 1600（步驟 S124c），之後，回到步驟 S111。

另一方面，步驟 S123a 的判定結果，抽選結果並不是球獎賞 B 的當選時（步驟 S123a 之 No），第 1 控制部

(189)

600 係判定抽選結果是否為小額 A 獎賞的當選（步驟 S125）。結果，抽選結果為小額 A 獎賞的當選時（步驟 S125 之 Yes），第 1 控制部 600 係例如利用驅動圖 2 所示之抬升供給器 300 與硬幣排出部 330，將當選之數量（例如，8 枚）的硬幣 M 支付至遊玩場域 500（步驟 S126），之後，回到步驟 S111。但是，當選之硬幣 M 係例如利用驅動圖 1 所示之抬升供給器 1020 與硬幣支付部 1030，直接支付給遊戲玩家亦可。

另一方面，步驟 S125 的判定結果，抽選結果並不是小額 A 獎賞的當選時（步驟 S125 之 No），第 1 控制部 600 係判定抽選結果是否為小額 B 獎賞的當選（步驟 S127）。結果，抽選結果為小額 B 獎賞的當選時（步驟 S127 之 Yes），第 1 控制部 600 係例如利用驅動圖 2 所示之抬升供給器 300 與硬幣排出部 330，將當選之數量（例如，2 枚）的硬幣 M 支付至遊玩場域 500（步驟 S128），之後，回到步驟 S111。但是，當選之硬幣 M 係例如利用驅動圖 1 所示之抬升供給器 1020 與硬幣支付部 1030，直接支付給遊戲玩家亦可。

又，步驟 S127 的判定結果，抽選結果並不是小額 B 獎賞的當選時（步驟 S127 之 No），第 1 控制部 600 係判定為錯誤（error）（步驟 S129），之後，回到步驟 S111。此時，第 1 控制部 600 係以將錯誤通知等傳送至所定管理伺服器，及於顯示器 701 進行錯誤顯示之方式來構成。

相對於此，附屬設備部 SA 的第 2 控制部係如使用圖

(190)

54 所說明一般，於圖 62 的步驟 S122b 或 S122c 中，常時監視是否從第 1 控制部 600 被要求將當選之球 B1 或球 B2 支付至具備有其自身的遊戲站部 ST（步驟 S211）。從第 1 控制部 600 被要求將當選之球 B1 或球 B2 支付至具備有其自身的遊戲站部 ST 時（步驟 S211 之 Yes），第 2 控制部係判定被要求之球是球 B1 或球 B2（步驟 S212）。

步驟 S212 的判定結果，被要求之球為球 B1 時（步驟 S212 之 Yes），第 2 控制部係使作為用以搬送球之所述搬送路徑而作用的球搬送路徑 1500 之球載具 1520（參考圖 3），沿著環狀構件 1550 而移動至球供給機構 1300（參考圖 3）後（步驟 S213），利用從球供給機構 1300 使球 B1 排出，執行從球供給機構 1300 將球 B1 交付至球載具 1520 的控制（步驟 S214）。

接著，第 2 控制部係使球載具 1520 沿著環狀構件 1550 移動至該當之遊戲站部 ST 的球投入機構 1800 後（步驟 S215），利用使球載具 1520 往球投入機構 1800 側傾斜，執行從球載具 1520 將球 B1 交付至球投入機構 1800 的傾斜軌道部 1801（參考圖 2 或圖 46）的控制（步驟 S216）。之後，第 2 控制部係回到步驟 S211。再者，被交付至傾斜軌道部 1801 之球 B 係利用藉由設置於傾斜軌道部 1801 之卡止／釋放動作控制機構 1809（參考圖 46）而被卡止，暫時停止於作為其上端的起端部 1802（參考圖 46）。

另一方面，步驟 S212 的判定結果，被要求之球為球

(191)

B2 時（步驟 S212 之 No），第 2 控制部係使球載具 1520，沿著環狀構件 1550 而移動至球供給機構 1400（參考圖 3）後（步驟 S217），利用從球供給機構 1400 使球 B2 排出，執行從球供給機構 1400 將球 B2 交付至球載具 1520 的控制（步驟 S218）。

接著，第 2 控制部係使球載具 1520 沿著環狀構件 1550 移動至該當之遊戲站部 ST 的球投入機構 1800 後（步驟 S219），利用使球載具 1520 往球投入機構 1800 側傾斜，執行從球載具 1520 將球 B2 交付至球投入機構 1800 的傾斜軌道部 1801 的控制（步驟 S220）。之後，第 2 控制部係回到步驟 S211。再者，被交付至傾斜軌道部 1801 之球 B2 係利用藉由設置於傾斜軌道部 1801 之卡止／釋放動作控制機構 1809 而被卡止，暫時停止於作為其上端的起端部 1802。如此，執行步驟 S114 至 S129 的第 1 控制部 600 及執行步驟 S211 至步驟 S220 的第 2 控制部以及於步驟 S114 至 S129 及步驟 S211 至 S220 中進行控制及驅動的各部，係依據作為第 2 抽選遊戲之數位抽選遊戲的抽選結果，作為將第 1 抽選媒體之球 B1 或第 2 抽選媒體之球 B2 支付至作為貯留部之遊玩場域 500 的支付手段而作用。

又，遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 係如使用圖 55 所說明般，常時監視操作部 450（參考圖 40 或圖 41）的按壓按鍵 1830 是否藉由遊戲玩家被按下（步驟 S131）。按下操作部 450 的按壓按鍵 1830 時（步驟 S131 之 Yes），

(192)

第 1 控制部 600 係以將從球投入機構 1800 的傾斜軌道部 1801 突出之卡止／釋放動作控制機構 1809 收納於傾斜軌道部 1801 內之方式來控制（步驟 S132）。藉此，待機於球投入機構 1800 的起端部 1802 之球 B1 或 B2 係藉由重力滑下傾斜軌道部 1801 而進入至球投入位置抽選機構 1810（參考圖 46），經由此被供給至遊玩場域 500 之主台盤 501。

又，附屬設備部 SA 的第 2 控制部係如使用圖 56 所說明般，於圖 62 的步驟 S124b 或 S124c 中，常時監視是否從第 1 控制部 600 被要求將當選之球 B1 或球 B2 直接支付至附屬設備部 SA 的球投入機構 1600（步驟 S221）。從第 1 控制部 600 被要求將當選之球 B1 或球 B2 直接支付至附屬設備部 SA 的球投入機構 1600 時（步驟 S221 之 Yes），第 2 控制部係判定被要求之球是球 B1 或球 B2（步驟 S222）。如此，執行步驟 S222 之第 2 控制部及於步驟 S222 中進行控制及驅動之各部，係作為特定抽選媒體為第 1 抽選媒體的球 B1 或者為第 2 抽選媒體的球 B2 之抽選媒體特定手段而作用。

步驟 S222 的判定結果，被要求之球為球 B1 時（步驟 S222 之 Yes），第 2 控制部係使球載具 1520，沿著環狀構件 1550 而移動至球供給機構 1300 後（步驟 S223），利用從球供給機構 1300 使球 B1 排出，執行從球供給機構 1300 將球 B1 交付至球載具 1520 的控制（步驟 S224）。如此，執行步驟 S223 及 S224 之第 2 控制部及於步驟

(193)

S223 及 S224 中進行控制及驅動之各部，係作為將第 1 抽選媒體之球 B1 供給至作為所定搬送路徑的球搬送路徑 1500 之球載具 1520 的供給手段而作用。

接著，第 2 控制部係使球載具 1520 沿著環狀構件 1550 移動至球投入機構 1600 的承受盤 1610（參考圖 3）後（步驟 S225），利用使球載具 1520 往承受盤 1610 側傾斜，執行從球載具 1520 將球 B1 交付至承受盤 1610 的控制（步驟 S226）。

接著，第 2 控制部係監視該當遊戲站部 ST 之操作部 450（參考圖 40 或圖 41）的按壓按鍵 1830 是否藉由遊戲玩家被按下（步驟 S227）。再者，按壓按鍵 1830 已被按下係從遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 經由所定網路而被通知至附屬設備部 SA 的第 2 控制部。

於步驟 S227 中，按下操作部 450 的按壓按鍵 1830 時（步驟 S227 之 Yes），第 2 控制部係利用使球投入機構 1600 的承受盤 1610 往球投入路徑 1110（參考圖 3）側傾斜，執行從承受盤 1610 將球 B1 交付至球投入路徑 1110 的控制（步驟 S228）。之後，第 2 控制部係回到步驟 S221。再者，交付至球投入路徑 1110 之球 B1 係藉由重力，滑下球投入路徑 1110，被供給至附屬設備部 SA 之外側賓果平台 1100（參考圖 3）。如此，執行步驟 S225 至 S228 之第 2 控制部及於步驟 S225 至 S228 中進行控制及驅動之各部，係作為將第 1 抽選媒體之球 B1 送給至作為第 1 抽選場域之外側賓果平台 1100 的第 1 送給手段而作

(194)

用。

另一方面，步驟 S222 的判定結果，被要求之球為球 B2 時（步驟 S222 之 No），第 2 控制部係使球載具 1520，沿著環狀構件 1550 而移動至球供給機構 1400 後（步驟 S229），利用從球供給機構 1400 使球 B2 排出，執行從球供給機構 1400 將球 B2 交付至球載具 1520 的控制（步驟 S230）。如此，執行步驟 S229 及 S230 之第 2 控制部及於步驟 S229 及 S230 中進行控制及驅動之各部，係作為將第 2 抽選媒體之球 B2 供給至作為所定搬送路徑的球搬送路徑 1500 之球載具 1520 的供給手段而作用。

接著，第 2 控制部係使球載具 1520 沿著環狀構件 1550 移動至球投入機構 1600 的承受盤 1620（參考圖 3）後（步驟 S231），利用使球載具 1520 往承受盤 1620 側傾斜，執行從球載具 1520 將球 B2 交付至承受盤 1620 的控制（步驟 S232）。

接著，第 2 控制部係監視該當遊戲站部 ST 之操作部 450 的按壓按鍵 1830 是否藉由遊戲玩家被按下（步驟 S233）。再者，按壓按鍵 1830 已被按下係從遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 經由所定網路而被通知至附屬設備部 SA 的第 2 控制部。

於步驟 S233 中，按下操作部 450 的按壓按鍵 1830 時（步驟 S233 之 Yes），第 2 控制部係利用使球投入機構 1600 的承受盤 1620 往球投入路徑 1210（參考圖 3）側傾斜，執行從承受盤 1620 將球 B2 交付至球投入路徑 1210

(195)

的控制（步驟 S234）。之後，第 2 控制部係回到步驟 S221。再者，交付至球投入路徑 1210 之球 B2 係藉由重力，滑下球投入路徑 1210，被供給至附屬設備部 SA 之內側賓果平台 1200（參考圖 3）。如此，執行步驟 S231 至 S234 之第 2 控制部及於步驟 S231 至 S234 中進行控制及驅動之各部，係作為將第 2 抽選媒體之球 B2 送給至作為第 2 抽選場域之內側賓果平台 1200 的第 2 送給手段而作用。

又，遊戲進行中，藉由推擠部 510 的運動，從主台盤 501（亦稱為貯留部）落下之球 B1 或 B2，係如前述般，被擋止於球搬送路徑 1040（參考圖 4）之球承受部 1041（參考圖 4）。之後，通過球停止部 1042（參考圖 4），載置在待機於球排出口 1043（參考圖 4）之球搬運部 1910（參考圖 1）。此時，藉由設置於球承受部 1041 與球排出口 1043 之間（理想為球排出口 1043 附近）的未圖示之感測器，檢測出落下之球的種別（即，落下之球為球 B1 或球 B2）。該檢測結果係被輸入至第 1 控制部 600。再者，從主台盤 501 使球 B1 及／或 B2 落下之推擠部 510 及其控制機構（具體來說為未圖示之動力部及控制其之第 1 控制部 600）、以及將從主台盤 501 落下之球 B1 及／或 B2 引導至球搬送路徑 1500 的球搬送路徑 1040 及球搬運機構 1900，係作為將第 1 抽選媒體及／或第 2 抽選媒體供給至所定搬送路徑的供給手段而作用。進而，檢測出落下之球為球 B1 或球 B2 之感測器及第 1 控制部 600，係作

(196)

為特定抽選媒體為第 1 抽選媒體或者為第 2 抽選媒體之媒體種別特定手段的一部份而作用。

相對於此，遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 係如使用圖 57 所說明般，常時監視球 B1 或 B2 是否已從遊玩場域 500 的主台盤 501 落下（步驟 S141）。被通知球 B1 或球 B2 從主台盤 501 落下時（步驟 S141 之 Yes），第 1 控制部 600 係依據從感測器通知之資訊，特定落下之球是球 B1 或球 B2（步驟 S142）。

接著，第 1 控制部 600 係將球已落下及落下之球的種別通知附屬設備部 SA 的第 2 控制部（步驟 S143），又，利用以球搬運機構 1900 之球搬運部 1910 滑上球搬運部行走坡道 1901 之方式控制，將載置於球搬運部 1910 之球 B1 或球 B2 搬運至球搬運部行走坡道 1901 的上端（步驟 S144）。

另一方面，附屬設備部 SA 的第 2 控制部係如使用圖 58 所說明般，常時監視球落下及落下之球的種別是否已從第 1 控制部 600 通知（步驟 S241）。球落下及落下之球的種別從第 1 控制部 600 通知時，第 2 控制部係判定落下之球為球 B1 或球 B2（步驟 S242）。如此，執行步驟 S242 之第 2 控制部及於步驟 S242 中進行控制及驅動之各部，係作為特定抽選媒體為第 1 抽選媒體的球 B1 或者為第 2 抽選媒體的球 B2 之抽選媒體特定手段而作用。

步驟 S242 的判定結果，落下之球為球 B1 時（步驟 S242 之 Yes），第 2 控制部係使球載具 1520（參考圖 3）

(197)

，沿著環狀構件 1550 而移動至遊戲站部 ST 的球搬運機構 1900 後（步驟 S243），利用從球搬運部 1910 使球 B1 排出，執行從球搬運機構 1900 將球 B1 交付至球載具 1520 的控制（步驟 S244）。如此，執行步驟 S243 及 S244 之第 2 控制部及於步驟 S243 及 S244 中進行控制及驅動之各部，係作為將第 1 抽選媒體之球 B1 供給至作為所定搬送路徑的球搬送路徑 1500 之球載具 1520 的供給手段而作用。再者，從球搬運部 1910 的球 B1 之排出控制係以第 1 控制部 600 來進行之方式構成亦可。

接著，第 2 控制部係使球載具 1520 沿著環狀構件 1550 移動至球投入機構 1600 的承受盤 1610（參考圖 3）後（步驟 S245），利用使球載具 1520 往承受盤 1610 側傾斜，執行從球載具 1520 將球 B1 交付至承受盤 1610 的控制（步驟 S246）。

接著，第 2 控制部係監視該當遊戲站部 ST 之操作部 450（參考圖 40 或圖 41）的按壓按鍵 1830 是否藉由遊戲玩家被按下（步驟 S247）。再者，按壓按鍵 1830 已被按下係從遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 經由所定網路而被通知至附屬設備部 SA 的第 2 控制部。

於步驟 S247 中，按下操作部 450 的按壓按鍵 1830 時（步驟 S247 之 Yes），第 2 控制部係利用使球投入機構 1600 的承受盤 1610 往球投入路徑 1110（參考圖 3）側傾斜，執行從承受盤 1610 將球 B1 交付至球投入路徑 1110 的控制（步驟 S248）。之後，第 2 控制部係回到步驟

(198)

S241。再者，交付至球投入路徑 1110 之球 B1 係藉由重力，滑下球投入路徑 1110，被供給至附屬設備部 SA 之外側賓果平台 1100（參考圖 3）。如此，執行步驟 S245 至 S248 之第 2 控制部及於步驟 S245 至 S248 中進行控制及驅動之各部，係作為將第 1 抽選媒體之球 B1 送給至作為第 1 抽選場域之外側賓果平台 1100 的第 1 送給手段而作用。

另一方面，步驟 S242 的判定結果，落下之球為球 B2 時（步驟 S242 之 Yes），第 2 控制部係使球載具 1520，沿著環狀構件 1550 而移動至遊戲站部 ST 的球搬運機構 1900 後（步驟 S249），利用從球搬運部 1910 使球 B2 排出，執行從球搬運機構 1900 將球 B2 交付至球載具 1520 的控制（步驟 S250）。如此，執行步驟 S249 及 S250 之第 2 控制部及於步驟 S249 及 S250 中進行控制及驅動之各部，係作為將第 2 抽選媒體之球 B2 供給至作為所定搬送路徑的球搬送路徑 1500 之球載具 1520 的供給手段而作用。再者，從球搬運部 1910 的球 B2 之排出控制係以第 1 控制部 600 來進行之方式構成亦可。

接著，第 2 控制部係使球載具 1520 沿著環狀構件 1550 移動至球投入機構 1600 的承受盤 1620（參考圖 3）後（步驟 S251），利用使球載具 1520 往承受盤 1620 側傾斜，執行從球載具 1520 將球 B2 交付至承受盤 1620 的控制（步驟 S252）。

接著，第 2 控制部係監視該當遊戲站部 ST 之操作部

(199)

450 的按壓按鍵 1830 是否藉由遊戲玩家被按下（步驟 S253）。再者，按壓按鍵 1830 已被按下係從遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 經由所定網路而被通知至附屬設備部 SA 的第 2 控制部。

於步驟 S253 中，按下操作部 450 的按壓按鍵 1830 時（步驟 S253 之 Yes），第 2 控制部係利用使球投入機構 1600 的承受盤 1620 往球投入路徑 1210（參考圖 3）側傾斜，執行從承受盤 1620 將球 B2 交付至球投入路徑 1210 的控制（步驟 S254）。之後，第 2 控制部係回到步驟 S241。再者，交付至球投入路徑 1210 之球 B2 係藉由重力，滑下球投入路徑 1210，被供給至附屬設備部 SA 之內側賓果平台 1200（參考圖 3）。如此，執行步驟 S251 至 S254 之第 1 控制部及於步驟 S251 至 S254 中進行控制及驅動之各部，係作為將第 2 抽選媒體之球 B2 送給至作為第 2 抽選場域之內側賓果平台 1200 的第 2 送給手段而作用。

又，於上述之步驟 S228 或 S248 中被投入至外側賓果平台 1100 的球 B1 係如前述般，旋繞外側賓果平台 1100 後，進入任一得獎點 1101。球 B1 進入至得獎點 1101 係藉由設置於各得獎點 1101 的感測器檢測，並通知給第 2 控制部。相同地，於上述之步驟 S234 或 S254 中被投入至內側賓果平台 1200 的球 B2 係如前述般，旋繞內側賓果平台 1200 後，進入任一得獎點 1201。球 B1 進入至得獎點 1201 係藉由設置於各得獎點 1201 的感測器檢測，並通知

(200)

給第 2 控制部。再者，檢測出球 B1 的進入之感測器及第 2 控制部係作為將與第 1 抽選媒體之球 B1 進入之第 1 得獎點建立對應之第 1 獎賞或第 2 獎賞作為當選之第 1 當選決定手段的一部份而作用，檢測出球 B2 的進入之感測器及第 1 控制部 600 係作為將與第 2 抽選媒體之球 B2 進入之第 2 得獎點建立對應之第 1 獎賞或第 2 獎賞作為當選之第 2 當選決定手段的一部份而作用。

相對於此，附屬設備部 SA 的第 2 控制部係如使用圖 59 所說明般，常時監視球 B1 或球 B2 是否已進入任一得獎點 1101 或 1201，即，是否得到任一得獎點 1101 或 1201 之獎賞（步驟 S261）。被通知得到任一得獎點的獎賞時（步驟 S261 之 Yes），第 2 控制部係判定被分配於球 B1 或球 B2 得到獎賞之得獎點 1101 或 1201 者是否為彩金挑戰獎賞（步驟 S262）。該判定結果，分配的是彩金挑戰獎賞時（步驟 S262 之 Yes），第 2 控制部係執行彩金遊戲（步驟 S263），之後，回到步驟 S261。再者，在步驟 S261，球 B1 或 B2 進入之得獎點 1101 或 1201 亦被特定。

另一方面，步驟 S262 的判定結果，分配於得獎之得獎點 1101 或 1201 者為 1~9 之任一號碼時（步驟 S252 之 No），第 2 控制部係特定分配至得獎之得獎點 1101 或 1201 的號碼（步驟 S264），並將其或該等通知給遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 後（步驟 S265），回到步驟 S261。如此，執行步驟 S261 至 S265 之第 2 控制部及於步

(201)

驟 S261 及步驟 S265 中進行控制及驅動之各部，係球 B1 進入複數得獎點 1101 之任一時，作為將與該得獎點 1101 建立對應之第 1 獎賞或第 2 獎賞作為當選之第 1 當選決定手段而作用，及在球 B2 進入複數得獎點 1201 之任一時，作為將與該得獎點 1201 建立對應之第 1 獎賞或第 2 獎賞作為當選之第 2 當選決定手段而作用。

相對於此，遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 係如使用圖 60 所說明般，於圖 59 之步驟 S265 中常時監視從附屬設備部 SA 的第 2 控制部是否通知當選號碼（步驟 S151）。通知當選號碼時（通知 S151 之 Yes），第 1 控制部 600 係特定被通知之當選號碼（步驟 S152），並判定該當選號碼是否已經當選過（步驟 S153）。該判定結果，為已經當選過時（步驟 S153 之 Yes），第 1 控制部 600 係回到步驟 S151。

另一方面，被通知之當選號碼並不是已經當選過時（步驟 S153 之 No），第 1 控制部 600 係加強顯示與正顯示於顯示器 701 的賓果表格之當選號碼建立對應的格子（步驟 S154）。

接著，第 1 控制部 600 係判定於賓果表格的線 L11～L18 中，是否存在所有格子當選之線（將此稱為當選線）（步驟 S155）。結果，存在有當選線時（步驟 S155 之 Yes），第 1 控制部 600 係特定被分配於當選線之獎賞的當選內容（步驟 S156）。

接著，第 1 控制部 600 係判定於特定之當選內容是否

(202)

包含例如支付所定數量（例如，30 枚）的硬幣 M 之內容（步驟 S157）。結果，為不包含支付所定數量之硬幣 M 的內容時（步驟 S157 之 No），第 1 控制部 600 係轉變至步驟 S159。另一方面，步驟 S157 之判定結果為包含支付 30 枚硬幣 M 的內容時（步驟 S157 之 Yes），第 1 控制部 600 係例如利用驅動圖 2 所示之抬升供給器 300 與硬幣排出部 330，將 30 枚硬幣 M 支付至遊玩場域 500（步驟 S158），之後，轉變至步驟 S159。但是，當選之硬幣 M 係例如利用驅動圖 1 所示之抬升供給器 1020 與硬幣支付部 1030，直接支付給遊戲玩家亦可。

在步驟 S159，第 1 控制部 600 係判定於特定之當選內容是否包含例如支付 1 個或複數之球 B1 或球 B2 之內容（步驟 S159）。結果，為不包含支付 1 個或複數之球 B1 或 B2 的內容時（步驟 S159 之 No），第 1 控制部 600 係轉變至步驟 S161。另一方面，為包含支付 1 個或複數之球 B1 或 B2 的內容時（步驟 S159 之 Yes），第 1 控制部 600 係對附屬設備部 SA 的第 2 控制部要求 1 個或複數之球 B1 或 B2 的支付（步驟 S160），之後，轉變至步驟 S161。再者，被要求 1 個或複數之球 B1 或 B2 的第 2 控制部係利用執行 1 次以上之與圖 54 或圖 56 所示之動作相同的動作，將球 B1 或 B2 供給至該當之遊戲站部 ST 或球投入機構 1600。

在步驟 S161，第 1 控制部 600 係判定於賓果表格的線 L11～L18 中，是否存在除了 1 個之外，其他所有格子

(203)

當選之線（將此稱為聽牌線）（步驟 S161）。結果，存在有聽牌線時（步驟 S161 之 Yes），第 1 控制部 600 係加強顯示該當線上剩下的格子（即，還未當選之格子）（步驟 S162），之後，回到步驟 S151。如此，執行步驟 S151 至步驟 S162 之第 1 控制部 600 及產生賓果表格並遞送至各遊戲站部 ST 之第 2 控制部以及在該等控制下進行驅動之各部，係作為執行賓果遊戲之賓果遊戲執行手段而作用。

利用上述之動作，包含數位抽選遊戲及賓果遊戲之一連串的遊戲係被提供給遊戲玩家。

再者，在上述，已舉出於得獎點 1101 及 1201 個別預先分配有 1~9 之號碼或彩金挑戰獎賞之狀況為例，但是，本發明係不限定於此，例如，因應狀況而使分配有彩金挑戰獎賞（或彩金獎賞）之得獎點 1101 及 1201 的位置（OS1~OS10 及 IS1~IS5 之任一）及其數量，程式性變化。例如，以挑戰賓果遊戲之遊戲玩家所在之遊戲站部 ST 之數位抽選遊戲的遊戲狀態為一般模式時，將分配有彩金挑戰獎賞之得獎點 1101 及 1201 作為 OS1 及 IS1，而相對於此，在數位抽選遊戲的遊戲狀態為機率變動模式（即，當選機率及獎金機率較高之模式）時，將分配有彩金挑戰獎賞之得獎點 1101 及 1201 作為 OS2 及 OS6 以及 IS1 及 IS3 之方式（即，增加其數量）來控制亦可。此時，彩金挑戰獎賞或號碼與得獎點 1101 及 1201 的對應關係係於附屬設備部 SA 的第 2 控制部中產生並管理。又，此時，從

(204)

第 1 控制部 600 係通知現在的遊戲狀態爲一般模式或機率變動模式。

又，在本變形例 1，爲了逐次管理非金屬製之球 B1 及金屬製之球 B2 的流向，於球 B1 及／或球 B2 之搬送路徑上，以所定間隔配置檢測出球的有無或通過及其種別的感測器亦可。進而，以相同理由，於球載具 1520 及球搬運部 1910，以所定間隔配置檢測出球的有無或通過及其種別的感測器亦可。

又進而，在本變形例 1，已舉出使用非金屬製的球 B1 及金屬製的球 B2 而提供兩種賓果遊戲之例，但是，本發明並不限定於此，例如利用使用顏色不同之複數球，並不限定於兩種，亦可以提供給遊戲玩家複數種的賓果遊戲之方式來構成。此時，判別球之種別的感測器係例如以顏色感測器等所構成。

(1-11) 遊戲的變形例 2

接著，使用圖面詳細說明關於本實施形態中提供給遊戲玩家之遊戲的變形例 2。在本變形例 2，並不使用非金屬之球 B1 與金屬之球 B2 的兩種類之球，僅使用 1 種類之球 B 而提供兩種賓果遊戲。所以，在本變形例 2，僅使用球供給機構 1300 及 1400 中任一方。換言之，可削除球供給機構 1300 及 1400 中任一方。在本變形例 2，舉出僅使用球供給機構 1300 之狀況爲例。又，在本變形例 2，不需要用以檢測球 B 爲金屬或非金屬的感測器。

(205)

(1-11-1) 數位抽選遊戲

首先，使用圖面詳細說明關於本變形例 2 中提供給遊戲玩家之數位抽選遊戲。再者，在本變形例 2，作為抽選對象的獎賞係例如包含高額獎金 A 獎賞、高額獎金 B 獎賞、球獎賞 A、球獎賞 B、小額 A 獎賞及小額 B 獎賞等。

在本變形例 2 中提供給遊戲玩家之數位抽選遊戲，提供給遊戲玩家顯示之畫面係在前述中與使用圖 47 (a) 揭示之範例相同。又，在本變形例 2 中提供給遊戲玩家之數位抽選遊戲所使用之各獎賞的圖案與當選機率（當選範圍）係在前述中與使用圖 47 (a) 及圖 47 (b) 揭示之範例相同。所以，在本變形例 2，因為引用該等說明，而省略其詳細說明。

(1-10-2) 賓果遊戲

進而，於本變形例 2 中提供給遊戲玩家之賓果遊戲係因為與前述相同，故在此省略詳細說明。

(1-11-3) 遊戲整體

接著，使用圖面詳細說明包含前述數位抽選遊戲及賓果遊戲之一連串的遊戲整體之流程。從圖 63 至圖 69 係揭示此時的第 1 控制部 600 及第 2 控制部的動作之流程圖。但是，在前述之圖 52 及圖 59 所示之動作係在本變形例 2 為相同，故在此引用該等來說明。

(206)

在本動作，與前述相同，首先以推擠部 510 進出設置於顯示部 700 之收納部 720 之方式滑動運動時，貯留於推擠部 510 上部的副台盤 511 上之硬幣 M，係從該副台盤 511 落下至推擠部 510 之傾斜台盤 512。此時，落下之硬幣 M 進入設置於傾斜台盤 512 之卡盤 515-1、515-2、515-3 之任一時，硬幣 M 的進入係藉由個別設置於卡盤 515-1、515-2、515-3 之未圖示的感測器而檢測出。感測器係檢測出硬幣 M 的進入時，則產生用以通知該狀態的訊號，並將該訊號通知遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600。再者，檢測硬幣 M 進入卡盤 515-1、515-2、515-3 之感測器，係作為使用 ON/OFF 開關等之接觸型感測器，或使用紅外線等之非接觸型感測器皆可。又，該感測器係設置於卡盤 515-1，515-2，515-3 之附近為佳。

各遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 係如使用圖 52 說明一般，在任一卡盤 515-1，515-2，515-3 中檢測出硬幣 M 的進入時（步驟 S131），則將未圖示之卡盤計數器的計數值增加 1（步驟 S132）。

又，第 1 控制部 600 係如圖 63 所示，常時監視卡盤計數器的計數值（步驟 S111）。在此，計數值為 0 以上時（步驟 S111 之 No），第 1 控制部 600 係將計數值增加 1 後（步驟 S112），執行 1 次前述之數位抽選遊戲（步驟 S113）。

接著，第 1 控制部 600 係判定數位抽選遊戲的抽選結果是否為落選（步驟 S114 之 Yes）。結果，抽選結果為

(207)

落選時（步驟 S114 之 Yes），第 1 控制部 600 係回到步驟 S111。

另一方面，步驟 S114 的判定結果，抽選結果並不是落選時（步驟 S114 之 No），第 1 控制部 600 係接著判定抽選結果是否為高額獎金 A 的當選（步驟 S115）。結果，抽選結果為高額獎金 A 的當選時（步驟 S115 之 Yes），第 1 控制部 600 係例如利用驅動圖 2 所示之抬升供給器 300 與硬幣排出部 330，將當選之數量（例如，30 枚）的硬幣 M 支付至遊玩場域 500（步驟 S116），並且以接下來的數位抽選遊戲以一般模式執行之方式來設定，（步驟 S117），之後，回到步驟 S111。但是，當選之硬幣 M 係例如利用驅動圖 1 所示之抬升供給器 1020 與硬幣支付部 1030，直接支付給遊戲玩家亦可。又，在一般模式，亦如前述般，各獎賞的當選機率係低於機率變動模式中的當選機率（參考圖 61（b））。又，在一般模式，例如，設置於遊玩場域 500 的主台盤 501 之引導部 530R 及 530L 的硬幣引導板 533，係成為收納於主台盤 501 之上面之下的狀態。進而，在一般模式，例如，可出入地設置於推擠部 510 的傾斜台盤 512 之硬幣引導板 516（參考圖 4），係成為收納於傾斜台盤 512 之上面之下的狀態。在此，硬幣引導板 516 係以易進入設置於傾斜台盤 512 之任一卡盤（例如，卡盤 515—2）之方式，為用以引導從副台盤 511 落下至傾斜台盤 512 之硬幣 M 的構造。其詳細構造係例如利用適用設置於主台盤 501 之引導部 530R 及 530L，而

(208)

可容易實現，故在此省略說明。

另一方面，步驟 S115 的判定結果，抽選結果並不是高額獎金 A 的當選時（步驟 S115 之 No），第 1 控制部 600 係接著判定抽選結果是否為高額獎金 B 的當選（步驟 S118）。結果，抽選結果為高額獎金 B 的當選時（步驟 S118 之 Yes），第 1 控制部 600 係例如利用驅動圖 2 所示之抬升供給器 300 與硬幣排出部 330，將當選之數量（例如，30 枚）的硬幣 M 支付至遊玩場域 500（步驟 S119），並且以接下來的數位抽選遊戲以機率變動模式執行之方式來設定（步驟 S120），之後，回到步驟 S111。但是，當選之硬幣 M 係例如利用驅動圖 1 所示之抬升供給器 1020 與硬幣支付部 1030，直接支付給遊戲玩家亦可。又，在機率變動模式，亦如前述般，各獎賞的當選機率係高於一般模式中的當選機率（參考圖 61（b））。又，在機率變動模式，例如，設置於遊玩場域 500 的主台盤 501 之引導部 530R 及 530L 的硬幣引導板 533，係成為突出於主台盤 501 之上的狀態。進而，在機率變動模式，例如，可出入地設置於推擠部 510 的傾斜台盤 512 之硬幣引導板 516（參考圖 4），係成為突出於傾斜台盤 512 之上的狀態。

另一方面，步驟 S118 的判定結果，抽選結果並不是高額獎金 B 的當選時（步驟 S118 之 No），第 1 控制部 600 係接著判定抽選結果是否為球獎賞 A 的當選（步驟 S121b）。結果，抽選結果為球獎賞 A 的當選時（步驟

(209)

S122b 之 Yes)，第 1 控制部 600 係對附屬設備部 SA 要求將球 B 支付至具備有自身的遊戲站部 ST（步驟 S122d），之後，回到步驟 S111。

另一方面，步驟 S121b 的判定結果，抽選結果並不是球 B1 獎賞 A 或球 B2 獎賞 A 的當選時（步驟 S121b 之 No），第 1 控制部 600 係判定抽選結果是否為球獎賞 B 的當選（步驟 S123b）。結果，抽選結果為球獎賞 B 的當選時（步驟 S123b 之 Yes），第 1 控制部 600 係要求將球 B 直接支付至附屬設備部 SA 的球投入機構 1600（步驟 S124d），並且通知數位抽選遊戲之現在的遊戲狀態（步驟 S124e），之後，回到步驟 S111。

另一方面，步驟 S123b 的判定結果，抽選結果並不是球獎賞 B 的當選時（步驟 S123b 之 No），第 1 控制部 600 係判定抽選結果是否為小額 A 獎賞的當選（步驟 S125）。結果，抽選結果為小額 A 獎賞的當選時（步驟 S125 之 Yes），第 1 控制部 600 係例如利用驅動圖 2 所示之抬升供給器 300 與硬幣排出部 330，將當選之數量（例如，8 枚）的硬幣 M 支付至遊玩場域 500（步驟 S126），之後，回到步驟 S111。但是，當選之硬幣 M 係例如利用驅動圖 1 所示之抬升供給器 1020 與硬幣支付部 1030，直接支付給遊戲玩家亦可。

另一方面，步驟 S125 的判定結果，抽選結果並不是小額 A 獎賞的當選時（步驟 S125 之 No），第 1 控制部 600 係判定抽選結果是否為小額 B 獎賞的當選（步驟

(210)

S127)。結果，抽選結果為小額 B 獎賞的當選時（步驟 S127 之 Yes），第 1 控制部 600 係例如利用驅動圖 2 所示之抬升供給器 300 與硬幣排出部 330，將當選之數量（例如，2 枚）的硬幣 M 支付至遊玩場域 500（步驟 S128），之後，回到步驟 S111。但是，當選之硬幣 M 係例如利用驅動圖 1 所示之抬升供給器 1020 與硬幣支付部 1030，直接支付給遊戲玩家亦可。

又，步驟 S127 的判定結果，抽選結果並不是小額 B 獎賞的當選時（步驟 S127 之 No），第 1 控制部 600 係判定為錯誤（error）（步驟 S129），之後，回到步驟 S111。此時，第 1 控制部 600 係以將錯誤通知等傳送至所定管理伺服器，及於顯示器 701 進行錯誤顯示之方式來構成。

相對於此，附屬設備部 SA 的第 2 控制部係如圖 64 所示，於圖 63 的步驟 S122 中，常時監視是否從第 1 控制部 600 被要求將當選之球 B 支付至具備有其自身的遊戲站部 ST（步驟 S211a）。從第 1 控制部 600 被要求將當選之球 B 支付至具備有其自身隻遊戲站部 ST 時（步驟 S211a 之 Yes），第 2 控制部係使作為用以搬送球之所定搬送路徑而作用的球搬送路徑 1500 之球載具 1520（參考圖 3），沿著環狀構件 1550 而移動至球供給機構 1300（參考圖 3）後（步驟 S213a），利用從球供給機構 1300 使球 B 排出，執行從球供給機構 1300 將球 B 交付至球載具 1520 的控制（步驟 S214a）。

接著，第 2 控制部係使球載具 1520 沿著環狀構件

(211)

1550 移動至該當之遊戲站部 ST 的球投入機構 1800 後（步驟 S215），利用使球載具 1520 往球投入機構 1800 側傾斜，執行從球載具 1520 將球 B 交付至球投入機構 1800 的傾斜軌道部 1801（參考圖 2 或圖 46）的控制（步驟 S216a）。之後，第 2 控制部係回到步驟 S211a。再者，被交付至傾斜軌道部 1801 之球 B 係利用藉由設置於傾斜軌道部 1801 之卡止／釋放動作控制機構 1809（參考圖 46）而被卡止，暫時停止於作為其上端的起端部 1802（參考圖 46）。

又，遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 係如圖 65 所示，常時監視操作部 450（參考圖 40 或圖 41）的按壓按鍵 1830 是否藉由遊戲玩家被按下（步驟 S131）。按下操作部 450 的按壓按鍵 1830 時（步驟 S131 之 Yes），第 1 控制部 600 係以將從球投入機構 1800 的傾斜軌道部 1801 突出之卡止／釋放動作控制機構 1809 收納於傾斜軌道部 1801 內之方式來控制（步驟 S132a）。藉此，待機於球投入機構 1800 的起端部 1802 之球 B 係藉由重力滑下傾斜軌道部 1801 而進入至球投入位置抽選機構 1810（參考圖 46），經由此被供給至遊玩場域 500 之主台盤 501。

又，附屬設備部 SA 的第 2 控制部係如圖 66 所示，於圖 63 的步驟 S124d 中，常時監視是否從第 1 控制部 600 被要求將當選之球 B 直接支付至附屬設備部 SA 的球投入機構 1600（步驟 S221a）。從第 1 控制部 600 被要求將當選之球 B 直接支付至附屬設備部 SA 的球投入機構

(212)

1600 時（步驟 S221a 之 Yes），對象之第 2 控制部係判定從對象之第 1 控制部 600 通知之遊戲狀態是否為機率變動模式（步驟 S222a）。

步驟 S222a 的判定結果，現在的遊戲狀態為機率變動模式時（步驟 S222a 之 Yes），第 2 控制部係使球載具 1520，沿著環狀構件 1550 而移動至球供給機構 1300 後（步驟 S223a），利用從球供給機構 1300 使球 B 排出，執行從球供給機構 1300 將球 B 交付至球載具 1520 的控制（步驟 S224a）。

接著，第 2 控制部係使球載具 1520 沿著環狀構件 1550 移動至球投入機構 1600 的承受盤 1610（參考圖 3）後（步驟 S225），利用使球載具 1520 往承受盤 1610 側傾斜，執行從球載具 1520 將球 B1 交付至承受盤 1610 的控制（步驟 S226a）。

接著，第 2 控制部係監視該當遊戲站部 ST 之操作部 450（參考圖 40 或圖 41）的按壓按鍵 1830 是否藉由遊戲玩家被按下（步驟 S227）。再者，按壓按鍵 1830 已被按下係從遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 經由所定網路而被通知至附屬設備部 SA 的第 2 控制部。

於步驟 S227 中，按下操作部 450 的按壓按鍵 1830 時（步驟 S227 之 Yes），第 2 控制部係利用使球投入機構 1600 的承受盤 1610 往球投入路徑 1110（參考圖 3）側傾斜，執行從承受盤 1610 將球 B1 交付至球投入路徑 1110 的控制（步驟 S228a）。之後，第 2 控制部係回到步驟

(213)

S221。再者，交付至球投入路徑 1110 之球 B 係藉由重力，滑下球投入路徑 1110，被供給至附屬設備部 SA 之外側賓果平台 1100（參考圖 3）。

另一方面，步驟 S222a 的判定結果，現在的遊戲狀態不為機率變動模式時（步驟 S222a 之 No），第 2 控制部係使球載具 1520，沿著環狀構件 1550 而移動至球供給機構 1300 後（步驟 S229a），利用從球供給機構 1300 使球 B 排出，執行從球供給機構 1300 將球 B 交付至球載具 1520 的控制（步驟 S230a）。

接著，第 2 控制部係使球載具 1520 沿著環狀構件 1550 移動至球投入機構 1600 的承受盤 1620（參考圖 3）後（步驟 S231），利用使球載具 1520 往承受盤 1620 側傾斜，執行從球載具 1520 將球 B1 交付至承受盤 1620 的控制（步驟 S232a）。

接著，第 2 控制部係監視該當遊戲站部 ST 之操作部 450 的按壓按鍵 1830 是否藉由遊戲玩家被按下（步驟 S233）。再者，按壓按鍵 1830 已被按下係從遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 經由所定網路而被通知至附屬設備部 SA 的第 2 控制部。

於步驟 S233 中，按下操作部 450 的按壓按鍵 1830 時（步驟 S233 之 Yes），第 2 控制部係利用使球投入機構 1600 的承受盤 1620 往球投入路徑 1210（參考圖 3）側傾斜，執行從承受盤 1620 將球 B 交付至球投入路徑 1210 的控制（步驟 S234a）。之後，第 2 控制部係回到步驟 S221

(214)

。再者，交付至球投入路徑 1210 之球 B 係藉由重力，滑下球投入路徑 1210，被供給至附屬設備部 SA 之內側賓果平台 1200（參考圖 3）。

又，遊戲進行中，藉由推擠部 510 的運動，從主台盤 501 落下之球 B，係如前述般，被擋止於球搬送路徑 1040（參考圖 4）之球承受部 1041（參考圖 4）。之後，通過球停止部 1042（參考圖 4），載置在待機於球排出口 1043（參考圖 4）之球搬運部 1910（參考圖 1）。此時，藉由設置於球承受部 1041 與球排出口 1043 之間（理想為球排出口 1043 附近）的未圖示之感測器，檢測出球已落下。該檢測結果係被輸入至第 1 控制部 600。

相對於此，遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 係如圖 67 所示，常時監視球 B 是否已從遊玩場域 500 的主台盤 501 落下（步驟 S141a）。被通知從主台盤 501 球 B 已落下時（步驟 S141a 之 Yes），第 1 控制部 600 係將球已落下之狀態通知附屬設備部 SA 的第 2 控制部（步驟 S143a），並且將數位抽選遊戲之現在的遊戲狀態通知第 2 控制部（步驟 S143b），又，利用以球搬運機構 1900 之球搬運部 1910 滑上球搬運部行走坡道 1901 之方式控制，將載置於球搬運部 1910 之球 B 搬運至球搬運部行走坡道 1901 的上端（步驟 S144a）。

另一方面，附屬設備部 SA 的第 2 控制部係如圖 68 所示，常時監視球已落下之狀態及現在的遊戲狀態是否已從第 1 控制部 600 被通知（步驟 S241a）。球已落下之狀

(215)

態及現在的遊戲狀態從第 1 控制部 600 通知時，第 2 控制部係判定現在的遊戲狀態是否為機率變動模式（機率變動中）（步驟 S242a）。

步驟 S242a 的判定結果，現在的遊戲狀態為機率變動模式時（步驟 S242a 之 Yes），第 2 控制部係使球載具 1520（參考圖 3），沿著環狀構件 1550 而移動至遊戲站部 ST 的球搬運機構 1900 後（步驟 S243），利用從球搬運部 1910 使球 B 排出，執行從球搬運機構 1900 將球 B 交付至球載具 1520 的控制（步驟 S244a）。再者，從球搬運部 1910 的球 B 之排出控制係以第 1 控制部 600 來進行之方式構成亦可。

接著，第 2 控制部係使球載具 1520 沿著環狀構件 1550 移動至球投入機構 1600 的承受盤 1610（參考圖 3）後（步驟 S245），利用使球載具 1520 往承受盤 1610 側傾斜，執行從球載具 1520 將球 B 交付至承受盤 1610 的控制（步驟 S246a）。

接著，第 2 控制部係監視該當遊戲站部 ST 之操作部 450（參考圖 40 或圖 41）的按壓按鍵 1830 是否藉由遊戲玩家被按下（步驟 S247）。再者，按壓按鍵 1830 已被按下係從遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 經由所定網路而被通知至附屬設備部 SA 的第 2 控制部。

於步驟 S247 中，按下操作部 450 的按壓按鍵 1830 時（步驟 S247 之 Yes），第 2 控制部係利用使球投入機構 1600 的承受盤 1610 往球投入路徑 1110（參考圖 3）側傾

(216)

斜，執行從承受盤 1610 將球 B 交付至球投入路徑 1110 的控制（步驟 S248a）。之後，第 2 控制部係回到步驟 S241。再者，交付至球投入路徑 1110 之球 B 係藉由重力，滑下球投入路徑 1110，被供給至附屬設備部 SA 之外側賓果平台 1100（參考圖 3）。

另一方面，步驟 S242a 的判定結果，現在的遊戲狀態為機率變動模式時（步驟 S242a 之 Yes），第 2 控制部係使球載具 1520（參考圖 3），沿著環狀構件 1550 而移動至遊戲站部 ST 的球搬運機構 1900 後（步驟 S249），利用從球搬運部 1910 使球 B 排出，執行從球搬運機構 1900 將球 B 交付至球載具 1520 的控制（步驟 S250a）。再者，從球搬運部 1910 的球 B 之排出控制係以第 1 控制部 600 來進行之方式構成亦可。

接著，第 2 控制部係使球載具 1520 沿著環狀構件 1550 移動至球投入機構 1600 的承受盤 1620（參考圖 3）後（步驟 S251），利用使球載具 1520 往承受盤 1620 側傾斜，執行從球載具 1520 將球 B 交付至承受盤 1620 的控制（步驟 S252a）。

接著，第 2 控制部係監視該當遊戲站部 ST 之操作部 450 的按壓按鍵 1830 是否藉由遊戲玩家被按下（步驟 S253）。再者，按壓按鍵 1830 已被按下係從遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 經由所定網路而被通知至附屬設備部 SA 的第 2 控制部。

於步驟 S253 中，按下操作部 450 的按壓按鍵 1830 時

(217)

(步驟 S253 之 Yes)，第 2 控制部係利用使球投入機構 1600 的承受盤 1620 往球投入路徑 1210 (參考圖 3) 側傾斜，執行從承受盤 1620 將球 B 交付至球投入路徑 1210 的控制 (步驟 S254a)。之後，第 2 控制部係回到步驟 S241。再者，交付至球投入路徑 1210 之球 B 係藉由重力，滑下球投入路徑 1210，被供給至附屬設備部 SA 之內側賓果平台 1200 (參考圖 3)。

又，於上述之步驟 S228a 或 S248a 中被投入至外側賓果平台 1100 的球 B 係如前述般，旋繞外側賓果平台 1100 後，進入任一得獎點 1101。球 B 進入至得獎點 1101 係藉由設置於各得獎點 1101 的感測器檢測，並通知給第 2 控制部。相同地，於上述之步驟 S234a 或 S254a 中被投入至內側賓果平台 1200 的球 B 係如前述般，旋繞內側賓果平台 1200 後，進入任一得獎點 1201。球 B 進入至得獎點 1201 係藉由設置於各得獎點 1201 的感測器檢測，並通知給第 2 控制部。

相對於此，附屬設備部 SA 的第 2 控制部係如使用圖 59 所說明般，常時監視球 B 是否已進入任一得獎點 1101 或 1201，即，是否得到任一得獎點 1101 或 1201 之獎賞 (步驟 S261)。被通知得到任一得獎點的獎賞時 (步驟 S261 之 Yes)，第 2 控制部係判定被分配於球 B 得到獎賞之得獎點 1101 或 1201 者是否為彩金挑戰獎賞 (步驟 S262)。該判定結果，分配的是彩金挑戰獎賞時 (步驟 S262 之 Yes)，第 2 控制部係執行彩金遊戲 (步驟 S263

(218)

），之後，回到步驟 S261。

另一方面，步驟 S262 的判定結果，分配於得獎之得獎點 1101 或 1201 者為 1~9 之任一號碼時（步驟 S252 之 No），第 2 控制部係特定分配至得獎之得獎點 1101 或 1201 的號碼（步驟 S264），並將其或該等通知給遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 後（步驟 S265），回到步驟 S261。

相對於此，遊戲站部 ST 的第 1 控制部 600 係如圖 69 所示，於圖 59 之步驟 S265 中常時監視從附屬設備部 SA 的第 2 控制部是否通知當選號碼（步驟 S151）。通知當選號碼時（通知 S151 之 Yes），第 1 控制部 600 係特定被通知之當選號碼（步驟 S152），並判定該當選號碼是否已經當選過（步驟 S153）。該判定結果，為已經當選過時（步驟 S153 之 Yes），第 1 控制部 600 係回到步驟 S151。

另一方面，被通知之當選號碼並不是已經當選過時（步驟 S153 之 No），第 1 控制部 600 係加強顯示與正顯示於顯示器 701 的賓果表格之當選號碼建立對應的格子（步驟 S154）。

接著，第 1 控制部 600 係判定於賓果表格的線 L11~L18 中，是否存在所有格子當選之線（將此稱為當選線）（步驟 S155）。結果，存在有當選線時（步驟 S155 之 Yes），第 1 控制部 600 係特定被分配於當選線之獎賞的當選內容（步驟 S156）。

(219)

接著，第 1 控制部 600 係判定於特定之當選內容是否包含例如支付所定數量（例如，30 枚）的硬幣 M 之內容（步驟 S157）。結果，為不包含支付所定數量之硬幣 M 的內容時（步驟 S157 之 No），第 1 控制部 600 係轉變至步驟 S159。另一方面，步驟 S157 之判定結果為包含支付 30 枚硬幣 M 的內容時（步驟 S157 之 Yes），第 1 控制部 600 係例如利用驅動圖 2 所示之抬升供給器 300 與硬幣排出部 330，將 30 枚硬幣 M 支付至遊玩場域 500（步驟 S158），之後，轉變至步驟 S159。但是，當選之硬幣 M 係例如利用驅動圖 1 所示之抬升供給器 1020 與硬幣支付部 1030，直接支付給遊戲玩家亦可。

在步驟 S159，第 1 控制部 600 係判定於特定之當選內容是否包含例如支付 1 個或複數之球 B 之內容（步驟 S159）。結果，為不包含支付 1 個或複數之球 B 的內容時（步驟 S159 之 No），第 1 控制部 600 係轉變至步驟 S161。另一方面，為包含支付 1 個或複數之球 B 的內容時（步驟 S159 之 Yes），第 1 控制部 600 係對附屬設備部 SA 的第 2 控制部要求 1 個或複數之球 B 的支付（步驟 S160），之後，轉變至步驟 S161。再者，被要求 1 個或複數之球 B 的第 2 控制部係利用執行 1 次以上之與圖 64 或圖 66 所示之動作相同的動作，將球 B 供給至該當之遊戲站部 ST 或球投入機構 1600。

在步驟 S161，第 1 控制部 600 係判定於賓果表格的線 L11～L18 中，是否存在除了 1 個之外，其他所有格子

(220)

當選之線（將此稱為聽牌線）（步驟 S161）。結果，存在有聽牌線時（步驟 S161 之 Yes），第 1 控制部 600 係加強顯示該當線上剩下的格子（即，還未當選之格子）（步驟 S162），之後，回到步驟 S151。

利用上述之動作，包含數位抽選遊戲及賓果遊戲之一連串的遊戲係被提供給遊戲玩家。

再者，在上述，已舉出於得獎點 1101 及 1201 個別預先分配有 1~9 之號碼或彩金挑戰獎賞之狀況為例，但是，本發明係不限定於此，例如，因應狀況而使分配有彩金挑戰獎賞（或彩金獎賞）之得獎點 1101 及 1201 的位置（OS1~OS10 及 IS1~IS5 之任一）及其數量，程式性變化。例如，以挑戰賓果遊戲之遊戲玩家所在之遊戲站部 ST 之數位抽選遊戲的遊戲狀態為一般模式時，將分配有彩金挑戰獎賞之得獎點 1101 及 1201 作為 OS1 及 IS1，而相對於此，在數位抽選遊戲的遊戲狀態為機率變動模式時，將分配有彩金挑戰獎賞之得獎點 1101 及 1201 作為 OS2 及 OS6 以及 IS1 及 IS3 之方式來控制亦可。此時，彩金挑戰獎賞或號碼與得獎點 1101 及 1201 的對應關係係於附屬設備部 SA 的第 2 控制部中產生並管理。又，此時，從第 1 控制部 600 係通知現在的遊戲狀態為一般模式或機率變動模式。

又，在本變形例 2，為了逐次管理球 B 的流向，於球 B 的搬送路徑上，以所定間隔配置檢測出球的有無或通過的感測器亦可。進而，以相同理由，於球載具 1520 及球

(221)

搬運部 1910，以所定間隔配置檢測出球的有無或通過及其種別的感測器亦可。

【圖式簡單說明】

[圖 1]揭示關於本發明之一實施形態的遊戲裝置之整體構造的一部份之立體圖。

[圖 2]揭示圖 1 之遊戲站部 ST 的概略構成之立體圖。

[圖 3]揭示圖 1 之附屬設備部 SA 的概略構成之立體圖。

[圖 4]抽出本發明之一實施形態的遊玩場域 500 及其週邊部的構造之部份立體圖。

[圖 5]用以說明圖 4 所示之遊玩場域 500 的推擠部 510 之往返運動的圖。

[圖 6]從前方（遊戲玩家側）所視之本發明之一實施形態之遊玩場域 500 時的前視圖。

[圖 7]揭示關於本發明之一實施形態的硬幣 M 及球 B1/B2 之在主台盤 501 上的流向之圖。

[圖 8]揭示本發明之一實施形態的引導部移動機構 540 的構造之圖。

[圖 9]用以說明本發明之一實施例的引導部 530L 及 530R 的突沒運動之圖。

[圖 10]揭示關於本發明之一實施形態的硬幣投入機構之立體圖。

(222)

[圖 11]圖 10 所示之硬幣投入機構的前視圖。

[圖 12]圖 10 所示之硬幣投入機構的俯視圖。

[圖 13]圖 10 所示之硬幣投入機構的後視圖。

[圖 14]圖 10 所示之硬幣投入機構的部份分解圖。

[圖 15]揭示關於本發明之一實施形態的變更例 1 之硬幣投入機構的立體圖。

[圖 16]揭示關於本發明之一實施形態的變更例 2 之硬幣投入機構的立體圖。

[圖 17]揭示關於本發明之一實施形態的變更例 3 之硬幣投入機構的立體圖。

[圖 18]揭示關於本發明之一實施形態的變更例 4 之硬幣投入機構的立體圖。

[圖 19]揭示關於本發明之一實施形態的變更例 5 之硬幣投入機構的立體圖。

[圖 20]揭示關於本發明之一實施形態的其他硬幣投入機構之立體圖。

[圖 21]圖 20 所示之硬幣投入機構的前視圖。

[圖 22]圖 20 所示之硬幣投入機構的俯視圖。

[圖 23]圖 20 所示之硬幣投入機構的後視圖。

[圖 24]揭示關於本發明之一實施形態的其他硬幣投入機構的變更例 1 之立體圖。

[圖 25]揭示關於本發明之一實施形態的其他硬幣投入機構的變更例 2 之立體圖。

[圖 26]揭示關於本發明之一實施形態的其他硬幣投入

(223)

機構的變更例 3 之立體圖。

[圖 27]揭示關於本發明之一實施形態的其他硬幣投入機構的變更例 4 之立體圖。

[圖 28]揭示關於本發明之一實施形態的其他硬幣投入機構的變更例 5 之立體圖。

[圖 29]說明硬幣的厚度與該第 1 段差及第 2 段差的台階面之寬度的關係圖。

[圖 30]揭示關於本發明之一實施形態的硬幣移動模擬表演部之構造的立體圖。

[圖 31]揭示關於本發明之一實施形態的硬幣移動模擬表演部及其週邊部的電性構造之區塊圖。

[圖 32]揭示關於本發明之一實施形態的硬幣投入機構之硬幣投入感測器及其週邊部的電性構造之分解圖。

[圖 33]用以說明關於本發明之一實施形態的遊戲站部之硬幣的流向之圖。

[圖 34]揭示關於本發明之一實施形態的表演硬幣之疑似移動時的控制部之動作的流程圖。

[圖 35]本發明之一實施形態的在硬幣移動模擬表演部與其週邊部與控制部之間輸出入訊號的波形圖。

[圖 36]揭示本發明之一實施形態的硬幣移動模擬表演部及其週邊部的動作之變形例的圖，本變形例之在硬幣移動模擬表演部與其週邊部與控制部之間輸出入訊號的波形圖。

[圖 37] (a) 係揭示本發明之一實施形態的硬幣移動

(224)

模擬表演部之構造的變形例 1 之立體圖。

[圖 38] (a) 係揭示本發明之一實施形態的硬幣移動模擬表演部之構造的變形例 2 之立體圖，(b) 係揭示 (a) 的設置於各側面之 LED 的排列之圖。

[圖 39] (a) 係揭示本發明之一實施形態的硬幣移動模擬表演部之構造的變形例 3 之立體圖，(b) 係揭示 (a) 的設置於各側面之 LED 的排列之圖。

[圖 40] 揭示關於本發明之一實施形態的遊戲媒體吐出機構之整體構造的立體圖。

[圖 41] 揭示圖 40 所示之遊戲媒體吐出機構的內部構造之部分分解立體圖。

[圖 42] 揭示本發明之一實施形態的障壁高度為最低狀態之障壁高度調整機構的立體圖。

[圖 43] 揭示本發明之一實施形態的障壁高度為中間層次狀態之障壁高度調整機構的立體圖。

[圖 44] 揭示本發明之一實施形態的障壁高度為最高狀態之障壁高度調整機構的立體圖。

[圖 45] 揭示本發明之一實施形態的遊戲媒體搬送位置抽選機構之整體構造圖。

[圖 46] 圖 45 所示之遊戲媒體搬送位置抽選機構的要部構造圖。

[圖 47] (a) 係揭示本發明之一實施形態所致之於數位抽選遊戲中對遊戲玩家顯示之畫面的範例之圖，(b) 係揭示本發明之一實施形態所致之在數位抽選遊戲所使用

(225)

之圖案的範例之圖，（c）係揭示本發明之一實施形態所致之數位抽選遊戲之分配於各獎賞的通知範圍之表格。

[圖 48]揭示本發明之一實施形態所致之數位抽選遊戲的主要流程的流程圖。

[圖 49]使用於進行本發明之一實施形態所致之賓果遊戲的抽選時的外側賓果平台 1100 與內側賓果平台 1200 之俯視圖。

[圖 50]揭示本發明之一實施形態所致之在賓果遊戲所使用之賓果表格的一例之圖。

[圖 51]揭示於本發明之一實施形態中第 2 控制部產生賓果表格並遞送時的動作之流程圖。

[圖 52]揭示執行本發明之一實施形態所致之一連串的遊戲時的第 1 控制部 600 的動作之流程圖（1）。

[圖 53]揭示執行本發明之一實施形態所致之一連串的遊戲時的第 1 控制部 600 的動作之流程圖（2）。

[圖 54]揭示執行本發明之一實施形態所致之一連串的遊戲時的第 2 控制部的動作之流程圖（1）。

[圖 55]揭示執行本發明之一實施形態所致之一連串的遊戲時的第 1 控制部 600 的動作之流程圖（3）。

[圖 56]揭示執行本發明之一實施形態所致之一連串的遊戲時的第 2 控制部的動作之流程圖（2）。

[圖 57]揭示執行本發明之一實施形態所致之一連串的遊戲時的第 1 控制部 600 的動作之流程圖（4）。

[圖 58]揭示執行本發明之一實施形態所致之一連串的

(226)

遊戲時的第 2 控制部的動作之流程圖（3）。

[圖 59]揭示執行本發明之一實施形態所致之一連串的遊戲時的第 2 控制部的動作之流程圖（4）。

[圖 60]揭示執行本發明之一實施形態所致之一連串的遊戲時的第 1 控制部 600 的動作之流程圖（5）。

[圖 61]（a）係揭示本發明之一實施形態的變形例 1 所致之在數位抽選遊戲所使用之圖案的範例之圖，（b）係揭示本發明之一實施形態的變形例 1 所致之數位抽選遊戲的分配於各獎賞的通知範圍之表格。

[圖 62]揭示執行本發明之一實施形態的變形例 1 所致之一連串的遊戲時的第 1 控制部 600 的動作之流程圖。

[圖 63]揭示執行本發明之一實施形態的變形例 2 所致之一連串的遊戲時的第 1 控制部 600 的動作之流程圖（1）。

[圖 64]揭示執行本發明之一實施形態的變形例 2 所致之一連串的遊戲時的第 2 控制部的動作之流程圖（1）。

[圖 65]揭示執行本發明之一實施形態的變形例 2 所致之一連串的遊戲時的第 1 控制部 600 的動作之流程圖（2）。

[圖 66]揭示執行本發明之一實施形態的變形例 2 所致之一連串的遊戲時的第 2 控制部的動作之流程圖（2）。

[圖 67]揭示執行本發明之一實施形態的變形例 2 所致之一連串的遊戲時的第 1 控制部 600 的動作之流程圖（3）。

(227)

[圖 68]揭示執行本發明之一實施形態的變形例 2 所致之一連串的遊戲時的第 2 控制部的動作之流程圖 (3)。

[圖 69]揭示執行本發明之一實施形態的變形例 2 所致之一連串的遊戲時的第 1 控制部 600 的動作之流程圖 (4)。

[主要元件符號說明]

- 1：遊戲裝置
- 21：水平區域
- 22：第 1 傾斜區域
- 23：第 2 傾斜區域
- 24：上水平區域
- 25：第 1 傾斜區域
- 26：第 2 傾斜區域
- 27：第 1 下水平區域
- 28：第 2 下水平區域
- 100，100A：硬幣投入機構
- 101：貯留部
- 102：第 1 境界區域
- 103：第 2 境界區域
- 104：第 1 傾斜壁下部區域
- 105：第 2 傾斜壁下部區域
- 106：第 1 傾斜壁上部區域
- 107：第 2 傾斜壁上部區域

(228)

108：第 1 硬 幣 投 入 部

108-1：第 1 硬 幣 投 入 口

108-5：第 1 硬 幣 引 導 平 板

108-6：第 2 硬 幣 引 導 平 板

108-7：硬 幣 投 入 路 徑

108-9：硬 幣 投 入 感 測 器

109：第 2 硬 幣 投 入 部

109-1：第 2 硬 幣 投 入 口

109-2：第 1 硬 幣 投 入 部 護 蓋

109-3：第 1 中 間 平 板

109-4：第 1 滾 軸

109-5：第 1 硬 幣 引 導 平 板

109-6：第 2 硬 幣 引 導 平 板

109-7：硬 幣 投 入 路 徑

109-8：硬 幣 落 下 孔

110：第 1 安 裝 突 緣

111：第 2 安 裝 突 緣

112：第 1 硬 幣 限 制 平 板

113：第 1 引 導 部（第 1 段 差 部）

114：第 2 引 導 部（第 2 段 差 部）

115：第 1 複 數 稜 線 形 狀 突 部

116：第 2 複 數 稜 線 形 狀 突 部

117：第 1 側 部 構 造 體

118：第 2 側 部 構 造 體

(229)

- 119：硬幣供給側
- 120：突起群
- 121：振動電動機
- 122：通風孔
- 123：送風扇
- 124：網狀之傾斜壁
- 125：第3傾斜壁下部區域
- 126：第4傾斜壁下部區域
- 130：硬幣投入機構
- 131：上貯留部
- 132：第1境界區域
- 133：第2境界區域
- 134：第1傾斜壁上部區域
- 135：第2傾斜壁上部區域
- 136：第1傾斜壁下部區域
- 137：第2傾斜壁下部區域
- 138：第1硬幣投入部
- 138-1：第1硬幣投入口
- 139：第2硬幣投入部
- 139-1：第2硬幣投入口
- 140：第1複數稜線形狀突部
- 141：第2複數稜線形狀突部
- 142：第1境界區域
- 143：第2境界區域

(230)

- 144：第 1 下貯留部
- 145：第 2 下貯留部
- 146：第 1 安裝突緣
- 147：第 2 安裝突緣
- 148：第 1 硬幣限制平板
- 149：第 2 硬幣限制平板
- 150：第 1 下貯留部區分部
- 151：第 2 下貯留部區分部
- 152：硬幣供給側
- 153：突起群
- 154：振動電動機
- 155：通風孔
- 156：送風扇
- 157：網狀之傾斜壁
- 200：硬幣搬送路徑
- 300：抬升供給器
- 310：硬幣貯留部
- 320：抬升部
- 330：硬幣排出部
- 332：硬幣排出感測器
- 400：硬幣排出路徑
- 410：吐出部
- 412：支持體
- 414：第 1 覆蓋構件

(231)

416：安裝板

418：第 1 鋼線構造體

418-1：第 1 端部

418-2：第 2 端部

420：第 2 鋼線構造體

420-1：第 1 端部

420-2：第 2 端部

422：操作部本體

424：手柄

450：操作部（包含按壓按鍵）

460：傳達部

500：遊玩場域

501a：前端

501b：邊側端

501：主台盤（遊玩場域）

510：推擠部

511：副台盤

512：傾斜台盤

513：推進壁

515-1，515-2，515-3：卡盤

516：硬幣引導板

521：落下防止壁

530R，530L：引導部

531：球引導板

(232)

532：通過口

533：硬幣引導板

534：支持部

540：引導部移動機構

541：容器

542：電動機

541a：電動機固定部

542a：旋轉軸

545：連結部

546：旋轉軸部

541b：引導軌

548：偏心凸輪

549：滑動台

550：位置檢測用感測器

600：第1控制部

700：顯示部

701：顯示器

710：框體構件

720：收納部

800：框體

900，901，902，903：硬幣移動模擬表演部

910，911，912，913：支持構件

911-1～911-4，912-1～912-4，913-1～913-4：側面

920，920a～920n，921a～921n，922a～922n，923a

(233)

～ 923n，924a～924n：LED

500：遊玩場域

930：LED 驅動電路

1001：硬幣承受部

1002：硬幣搬送路徑

1010：分別棒

1020：抬升供給器

1021：貯留部

1022：供給器驅動部

1023：抬升部

1030：硬幣排出部

1040：球搬送路徑

1041：球承受部

1042：球停止部

1043：球排出口

1100：外側賓果平台

1101：得獎點

1102：凹陷部

1110：球投入路徑

1120：引導軌道

1200：內側賓果平台

1201：得獎點

1202：凹陷部

1210：球投入路徑

(234)

1220：引導軌道

1300：球供給機構

1301：球供給部

1302：抬升部

1303：球歸來路徑

1400：球供給機構

1401：球供給部

1402：抬升部

1500：球搬送路徑

1510，1510-1：感測器部

1520：球載具

1550：環狀構件

1600：球投入機構

1610，1620：承受盤

1700：支持台

1800：球投入機構

1801：傾斜軌道部

1802：起端部

1803：尾端部

1804：圓弧狀底部

1804-1：傾斜側部

1805：傾斜部

1806：第1側壁

1807：第2側壁

(235)

1808：尾端壁

1809：卡止／釋放動作控制機構

1810：球投入位置抽選機構

1820：往返運動承受部

1821：球接收孔部

1822：球承受容器

1823：側壁

1824：側壁

1825：第 1 搬送路

1826：第 2 搬送路

1827：第 3 搬送路

1828：第 4 搬送路

1829：壁

1830：按壓按鍵（卡止／釋放操作部）

1900：球搬運機構

1901：球搬運部行走坡道

1910：球搬運部

2000：障壁調整機構

2100：支持構件

2101～2104：側壁

2101a：折曲部

2103a，2104a：延伸存在部

2105，2106：縫隙

2107，2108：底面

(236)

2109，2110：開口部

2111：突起部

2200：障壁構件

2201～2204：側壁

2205～2208：突起部

2210：開口部

2300：操作構件

2301：側壁

2302：折曲部

2303，2304：手持部

2305：縫隙

2306，2307：縫隙

2400：第1卡合機構

2500：第2卡合機構

2600：第3卡合機構

5010：凸緣部

B1，B2：球

IS1～IS5，OS1～OS10：得獎點

L1～L5，L11～L18：線

M，M1，M2：硬幣

S1：硬幣投入檢知訊號

S2：LED驅動電路控制訊號

S3：抬升供給器驅動訊號

S4：硬幣排出檢知訊號

(237)

S920a ~ S920n : LED 驅動訊號

t1 : 第 1 點燈推移時間

t2 : LED 點燈時間

t3 : LED 間推移時間

t4 : 硬幣排出推移時間

t5 : 待機時間

t6 : 重複點燈時間

SA : 附屬設備部

ST : 遊戲站部

五、中文發明摘要

發明名稱：遊戲裝置及其控制方法

[課題]提供可因應狀況而選擇複數種的抽選遊戲，並提供給遊戲玩家之遊戲裝置及遊戲方法。

[解決手段]執行使用球 B 而抽選第 1 獎賞或第 2 獎賞之賓果遊戲的遊戲裝置 1，係具備：兩個平台 1100 及 1200，係用以個別執行使用球 B 之抽選；抽選遊戲執行手段，係執行抽選包含使球 B 當選之第 3 獎賞、將接下來的遊戲狀態作為一般模式之第 4 獎賞、及將接下來的遊戲狀態作為機率變動模式之第 5 獎賞的複數獎賞中任一之數位抽選遊戲，並在當選第 4 獎賞時，使接下來的遊戲作為一般模式，在當選第 6 獎賞時，則使接下來的遊戲作為機率變動模式；供給手段，係將球 B 供給至所定搬送路徑；及第 1 及第 2 送給手段，係在現在的遊戲狀態為一般模式時，將球 B 送給至平台 1100，在為機率變動模式時，則送給至平台 1200。

六、英文發明摘要

發明名稱：

(1)

十、申請專利範圍

1. 一種遊戲裝置，係使用抽選媒體，執行抽選第 1 獎賞與第 2 獎賞之任一的第 1 抽選遊戲的遊戲裝置，其特徵為具備：

第 1 抽選場域，係使用前述抽選媒體，用以抽選前述第 1 獎賞與前述第 2 獎賞之任一；

第 2 抽選場域，係使用前述抽選媒體，用以抽選前述第 1 獎賞與前述第 2 獎賞之任一；

抽選遊戲執行手段，係執行電性抽選包含將前述抽選媒體提供給玩家的第 3 獎賞、將接下來的遊戲狀態作為前述第 3 獎賞的當選機率為第 1 當選機率之第 1 遊戲狀態的第 4 獎賞、及將接下來的遊戲狀態作為前述第 3 獎賞的當選機率為高於前述第 1 當選機率的第 2 當選機率之第 2 遊戲狀態的第 5 獎賞之複數獎賞中之任一的第 2 抽選遊戲，並且將前述第 1 遊戲狀態與前述第 2 遊戲狀態之任一，作為現在的遊戲狀態而加以管理，並在當選前述第 4 獎賞時，在前述第 1 遊戲狀態下執行接下來的第 2 抽選遊戲，在當選前述第 5 獎賞時，則在前述第 2 遊戲狀態下執行接下來的第 2 抽選遊戲；

供給手段，係將前述抽選媒體供給至所定搬送路徑；

遊戲狀態特定手段，係特定以前述抽選遊戲執行手段管理之前述現在的遊戲狀態；

第 1 送給手段，係在前述現在的遊戲狀態為前述第 1 遊戲狀態時，將前述抽選媒體送給至前述第 1 抽選場域；

(2)

及

第 2 送給手段，係在前述現在的遊戲狀態為前述第 2 遊戲狀態時，將前述抽選媒體送給至前述第 2 抽選場域。

2. 如申請專利範圍第 1 項所記載之遊戲裝置，其中

，

前述第 2 抽選場域之前述第 2 獎賞的當選機率，係高於前述第 1 抽選場域之前述第 2 獎賞的當選機率。

3. 如申請專利範圍第 1 項所記載之遊戲裝置，其中

，

前述第 1 抽選場域係具有：

第 1 圓板，係前述抽選媒體可一邊滾動並一邊旋繞；

及

複數第 1 得獎點，係設置於前述第 1 圓板，前述抽選媒體可滾入其中，

前述第 2 抽選場域係具有：

環狀的第 2 圓板，係以捲繞前述第 1 圓板的周圍之方式而配設，前述抽選媒體可一邊滾動並一邊旋繞；及

複數第 2 得獎點，係設置於前述第 2 圓板，前述抽選媒體可滾入其中，

更具備：

獎賞建立對應手段，係在前述複數第 1 及第 2 得獎點個別將前述第 1 或第 2 獎賞建立對應；

第 1 當選手段，係在前述抽選媒體進入前述複數第 1 得獎點之任一時，將與該當第 1 得獎點建立對應之前述第

(3)

1 或第 2 獎賞當作當選；及

第 2 當選手段，係在前述抽選媒體進入前述複數第 2 得獎點之任一時，將與該當第 2 得獎點建立對應之前述第 1 或第 2 獎賞當作當選。

4. 如申請專利範圍第 3 項所記載之遊戲裝置，其中

,

前述第 1 圓板係以所定旋轉軸為中心旋轉，

前述第 2 圓板係以前述所定旋轉軸為中心旋轉。

5. 如申請專利範圍第 3 項所記載之遊戲裝置，其中

,

前述獎賞建立對應手段，係在前述現在的遊戲狀態為前述第 2 遊戲狀態時，則相較於前述現在的遊戲狀態為前述第 1 遊戲狀態時，將更多的第 1 得獎點及／或第 2 得獎點與前述第 2 獎賞建立對應。

6. 如申請專利範圍第 1 項至第 5 項中任一項所記載之遊戲裝置，其中，更具備：

貯留部，係暫時貯留被提供給玩家之前述抽選媒體，

前述供給手段，係利用將前述抽選媒體，從前述貯留部直接地或間接地推進至前述所定搬送路徑，而將前述抽選媒體供給至前述所定搬送路徑。

7. 如申請專利範圍第 6 項所記載之遊戲裝置，其中，更具備：

支付手段，係依據前述第 2 抽選遊戲之抽選結果，將前述抽選媒體支付至前述貯留部。

(4)

8. 如申請專利範圍第 1 項至第 5 項中任一項所記載之遊戲裝置，其中，

前述供給手段，係依據前述第 2 抽選遊戲之抽選結果，將前述抽選媒體供給至前述所定搬送路徑。

9. 如申請專利範圍第 1 項至第 5 項中任一項所記載之遊戲裝置，其中，更具備：

賓果遊戲執行手段，係執行使用排列複數種類角色之賓果表格的賓果遊戲，

前述第 1 獎賞，係將在前述賓果遊戲所使用之前述複數種類角色中任一作為當選的獎賞。

10. 如申請專利範圍第 1 項至第 5 項中任一項所記載之遊戲裝置，其中，

前述抽選媒體係為球。

11. 一種遊戲裝置的控制方法，係執行利用將抽選媒體投入至具有與第 1 獎賞或第 2 獎賞個別建立對應之複數第 1 得獎點的第 1 抽選場域，而抽選前述第 1 或第 2 獎賞之任一，利用將抽選媒體投入至具有與前述第 1 獎賞或前述第 2 獎賞個別建立對應之複數第 2 得獎點的第 2 抽選場域，而抽選前述第 1 或第 2 獎賞的第 1 抽選遊戲之遊戲裝置的控制方法，其特徵為具備：

第 1 步驟，係執行電性抽選包含將前述抽選媒體提供給玩家的第 3 獎賞、將接下來的遊戲狀態作為前述第 3 獎賞的當選機率為第 1 當選機率之第 1 遊戲狀態的第 4 獎賞、及將接下來的遊戲狀態作為前述第 3 獎賞的當選機率為

(5)

高於前述第 1 當選機率的第 2 當選機率之前述第 2 遊戲狀態的第 5 獎賞之複數獎賞中之任一的第 2 抽選遊戲，並且將前述第 1 遊戲狀態與前述第 2 遊戲狀態之任一，作為現在的遊戲狀態而加以管理，並在當選前述第 4 獎賞時，在前述第 1 遊戲狀態下執行接下來的第 2 抽選遊戲，在當選前述第 5 獎賞時，則在前述第 2 遊戲狀態下執行接下來的第 2 抽選遊戲；

第 2 步驟，係將前述抽選媒體供給至所定搬送路徑；

第 3 步驟，係在將前述抽選媒體供給至前述所定搬送路徑時，特定於前述第 1 步驟中被管理之前述現在的遊戲狀態；

第 4 步驟，係在前述第 3 步驟被特定之前述現在的遊戲狀態為前述第 1 遊戲狀態時，將前述抽選媒體送給至前述第 1 抽選場域；

第 5 步驟，係檢測出前述抽選媒體是否已進入前述第 1 抽選場域之前述複數第 1 得獎點之任一；

第 6 步驟，係特定與在前述第 5 步驟所檢測出前述抽選媒體的進入之第 1 得獎點建立對應的獎賞；

第 7 步驟，係在前述第 3 步驟被特定之前述現在的遊戲狀態為前述第 2 遊戲狀態時，將前述抽選媒體送給至前述第 2 抽選場域；

第 8 步驟，係檢測出前述抽選媒體是否已進入前述第 2 抽選場域之前述複數第 2 得獎點之任一；及

第 9 步驟，係特定與在前述第 8 步驟所檢測出前述第

(6)

2 抽選媒體的進入之第 2 得獎點建立對應的獎賞。

12. 如申請專利範圍第 11 項所記載之遊戲裝置的控制方法，其中，

相對於與前述第 1 獎賞建立對應之第 2 得獎點的數量之與前述第 2 獎賞建立對應之第 2 得獎點的數量之比例，係大於相對於與前述第 1 獎賞建立對應之第 1 得獎點的數量之與前述第 2 獎賞建立對應之第 1 得獎點的數量之比例。

13. 如申請專利範圍第 11 項所記載之遊戲裝置的控制方法，其中，

前述遊戲裝置係更具備：

貯留部，係暫時貯留被提供給玩家之前述抽選媒體；
及

推進部，係利用將貯留於前述貯留部之前述抽選媒體，直接地或間接地推進至前述所定搬送路徑，而將前述抽選媒體送給至前述所定搬送路徑，

前述第 2 步驟，係利用驅動前述推進部，將前述抽選媒體供給至前述所定搬送路徑，

更具備：

第 10 步驟，係依據前述第 1 步驟之前述第 2 抽選遊戲的抽選結果，將前述抽選媒體支付至前述貯留部。

14. 如申請專利範圍第 11 項所記載之遊戲裝置的控制方法，其中，

前述第 2 步驟，係依據前述第 1 步驟之前述第 2 抽選

(7)

遊戲的抽選結果，將前述抽選媒體供給至前述所定搬送路徑。

15. 如申請專利範圍第 11 項所記載之遊戲裝置的控制方法，其中，更具備：

第 11 步驟，係在前述現在的遊戲狀態為前述第 2 遊戲狀態時，則相較於前述現在的遊戲狀態為前述第 1 遊戲狀態時，將更多的第 1 得獎點及／或第 2 得獎點與前述第 2 獎賞建立對應。

16. 如申請專利範圍第 11 項所記載之遊戲裝置的控制方法，其中，更具備：

第 12 步驟，係執行使用排列複數種類角色之賓果表格的賓果遊戲，

前述第 1 獎賞，係將在前述賓果遊戲所使用之前述複數種類角色中任一作為當選的獎賞。

17. 如申請專利範圍第 11 項至第 16 項中任一項所記載之遊戲裝置的控制方法，其中，

前述抽選媒體係為球。

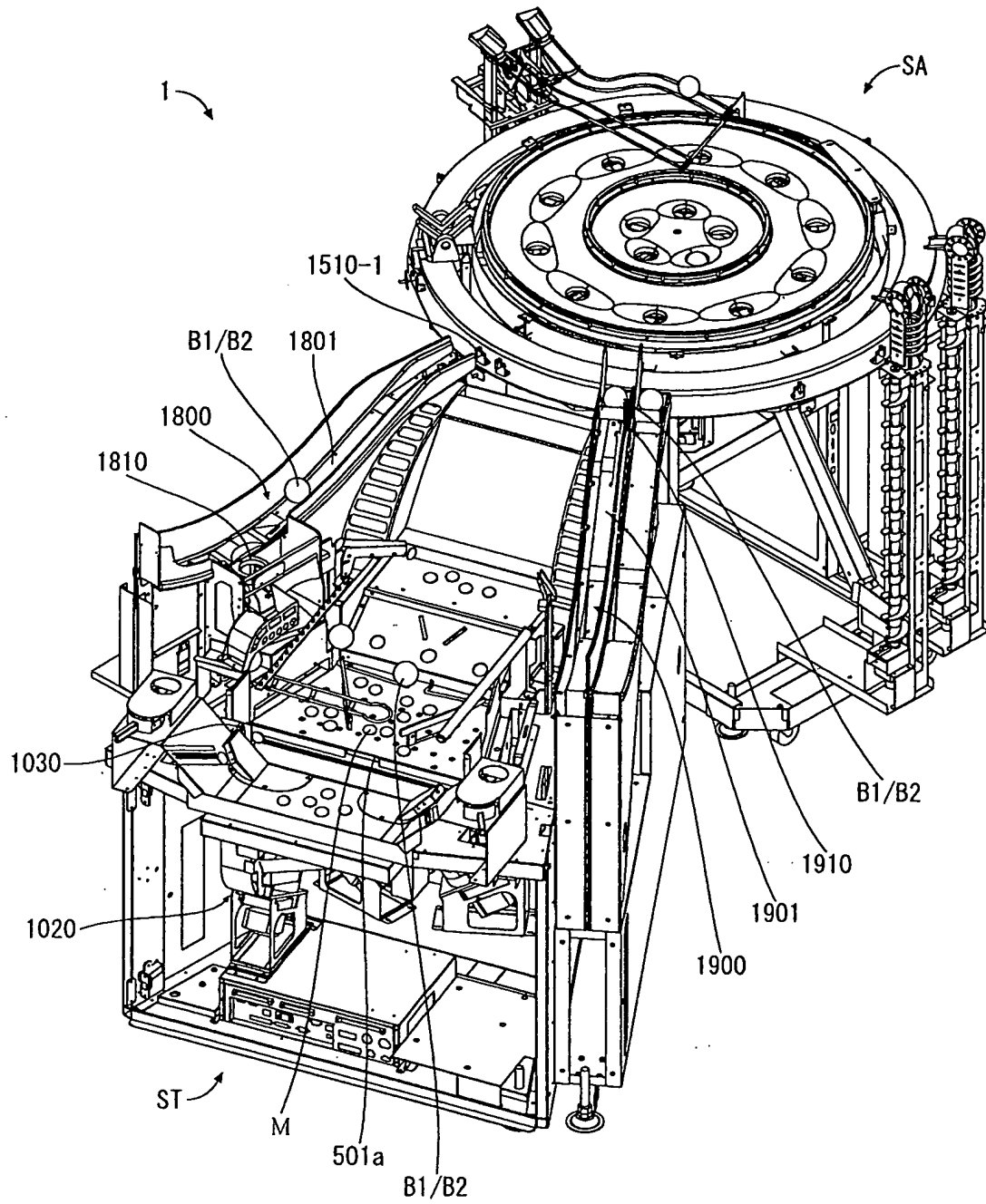


圖 1



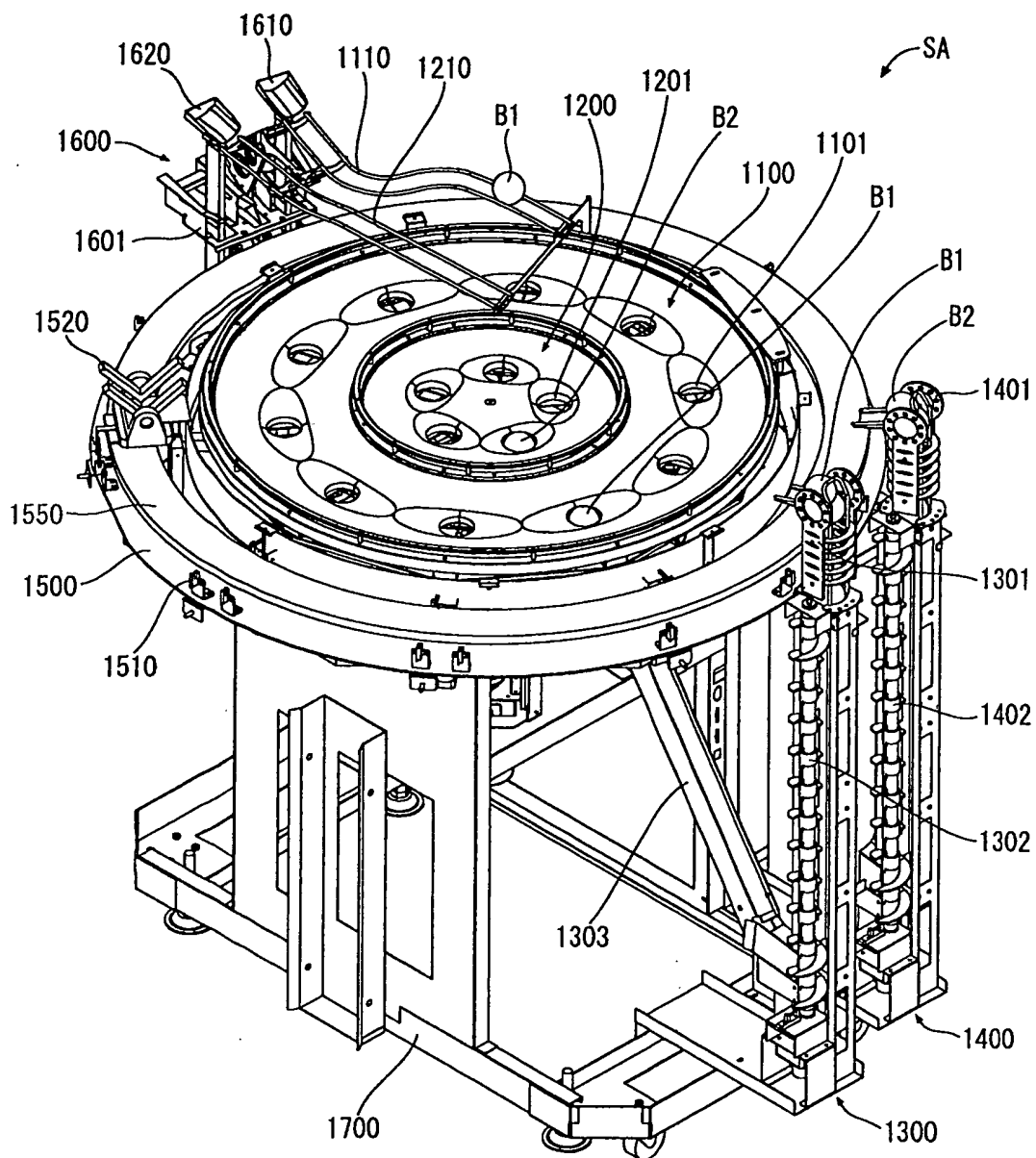


圖 3

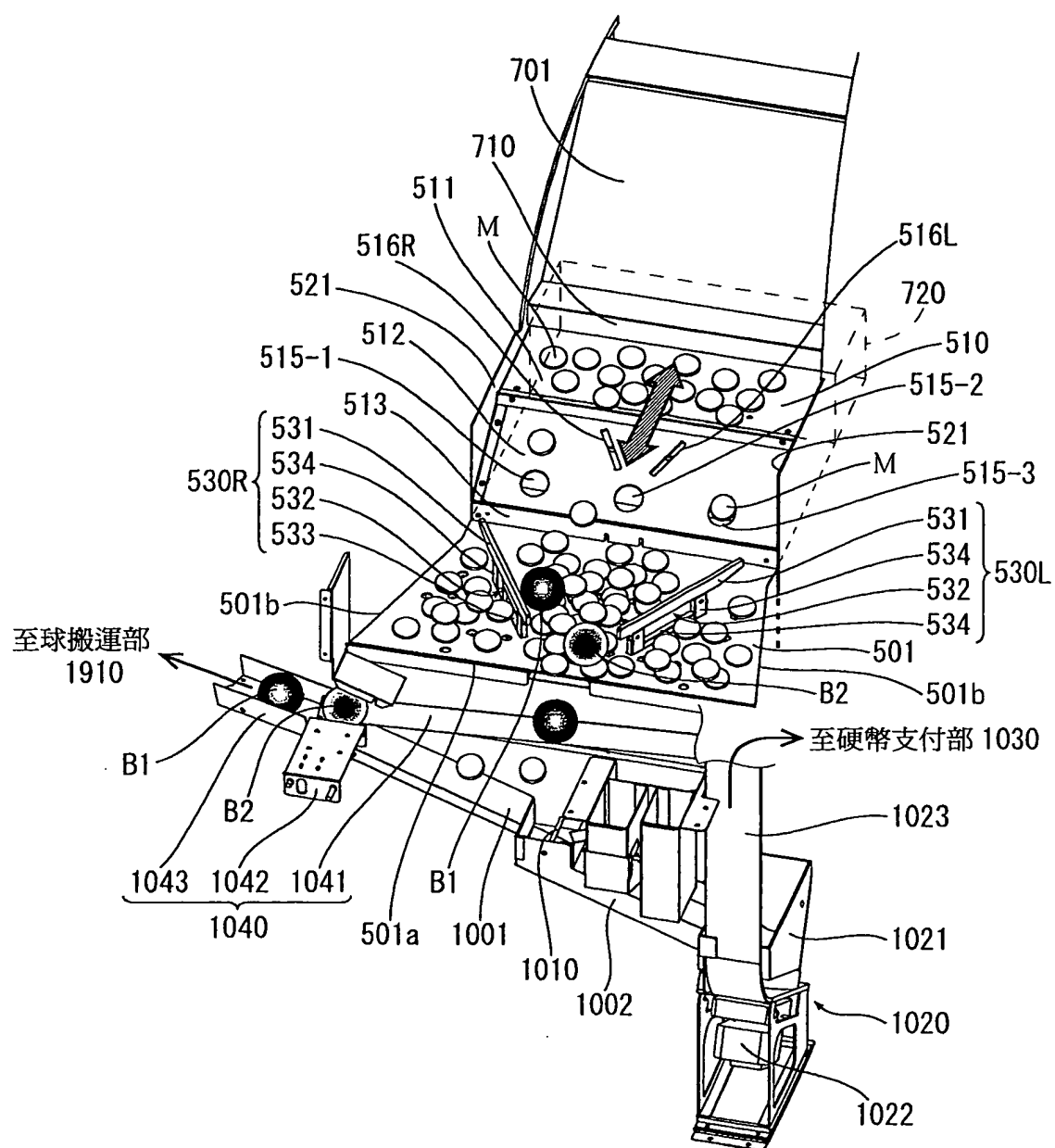


圖4

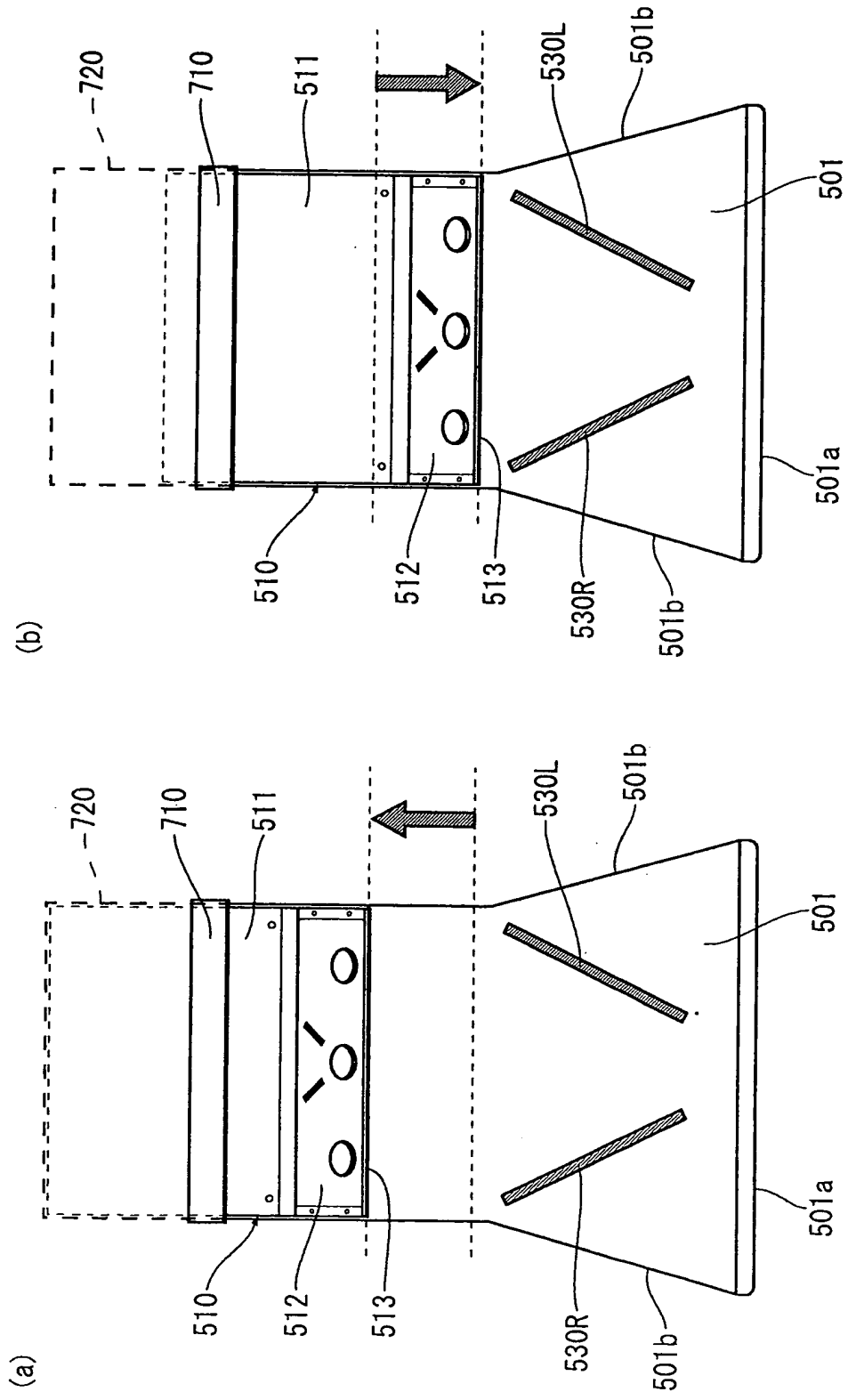


圖5

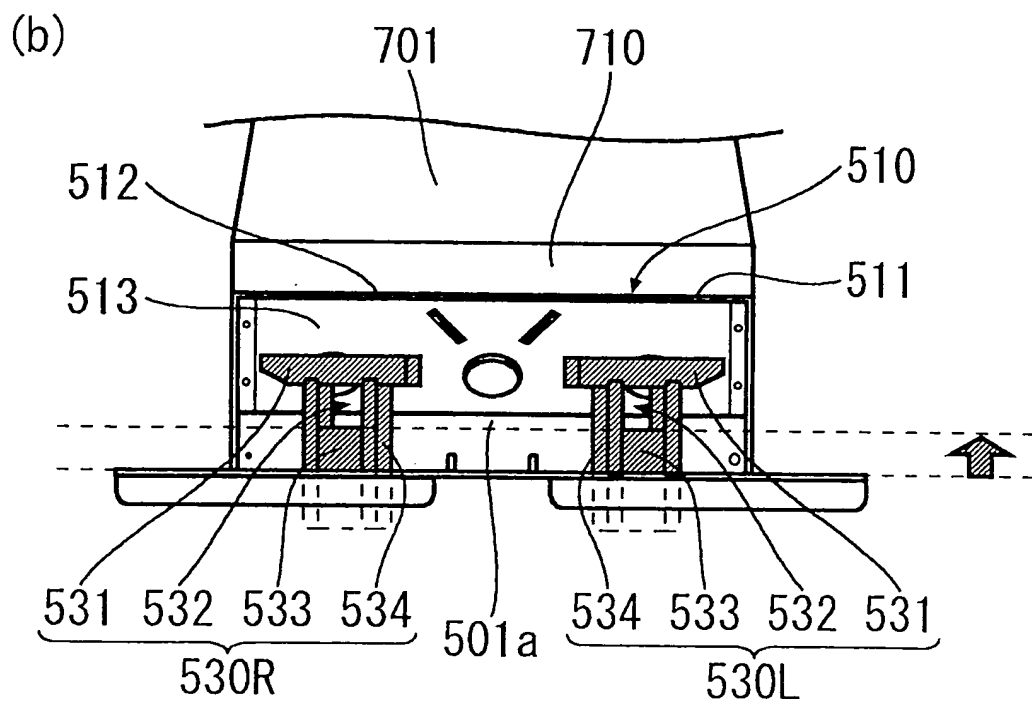
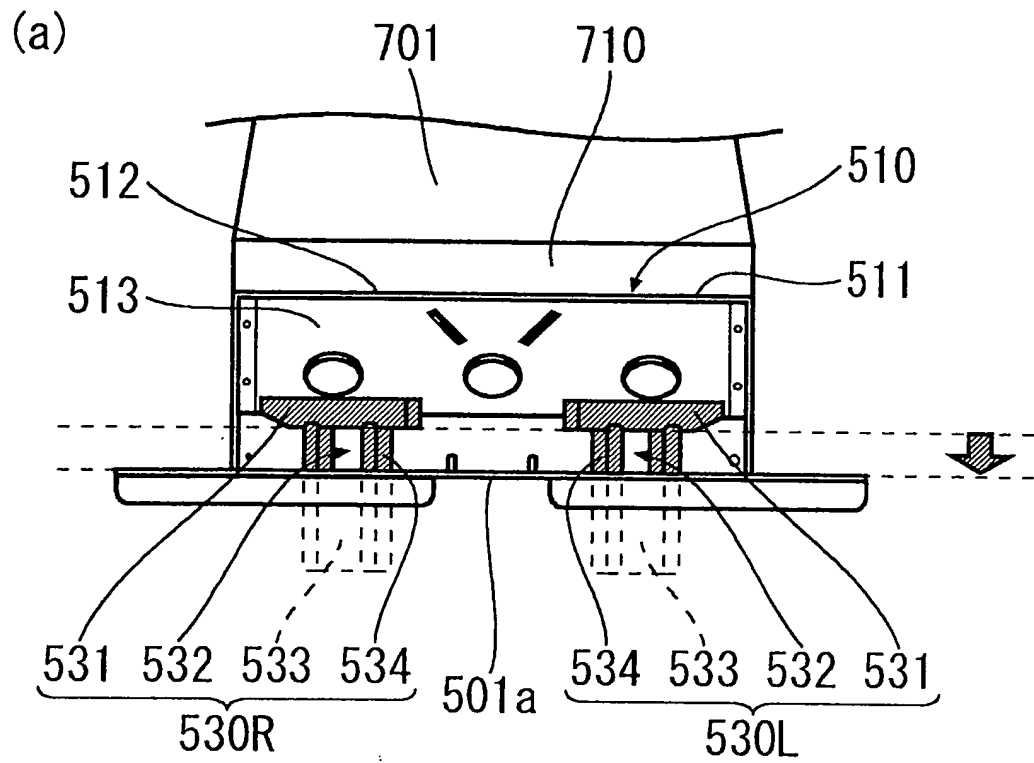


圖6

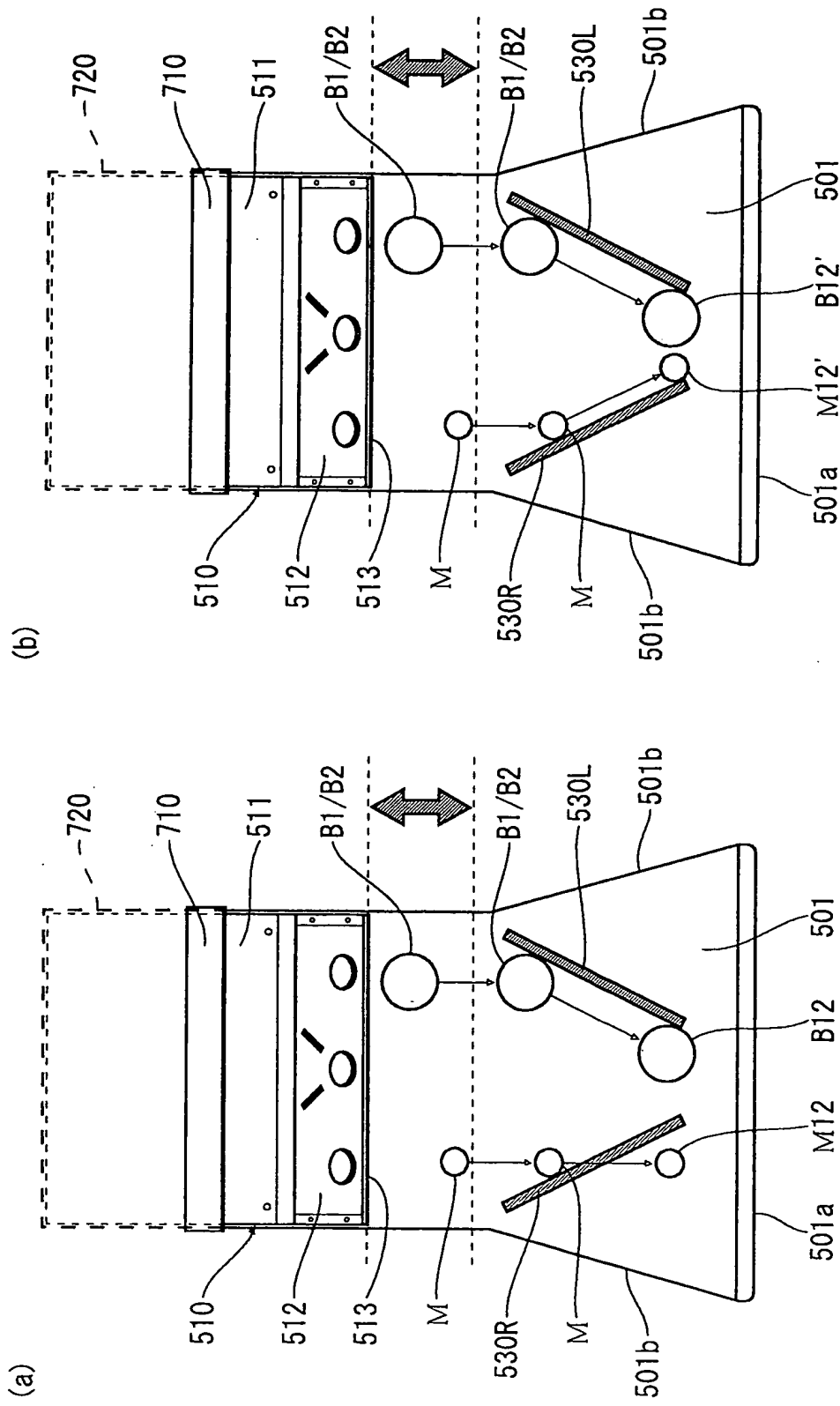


圖7

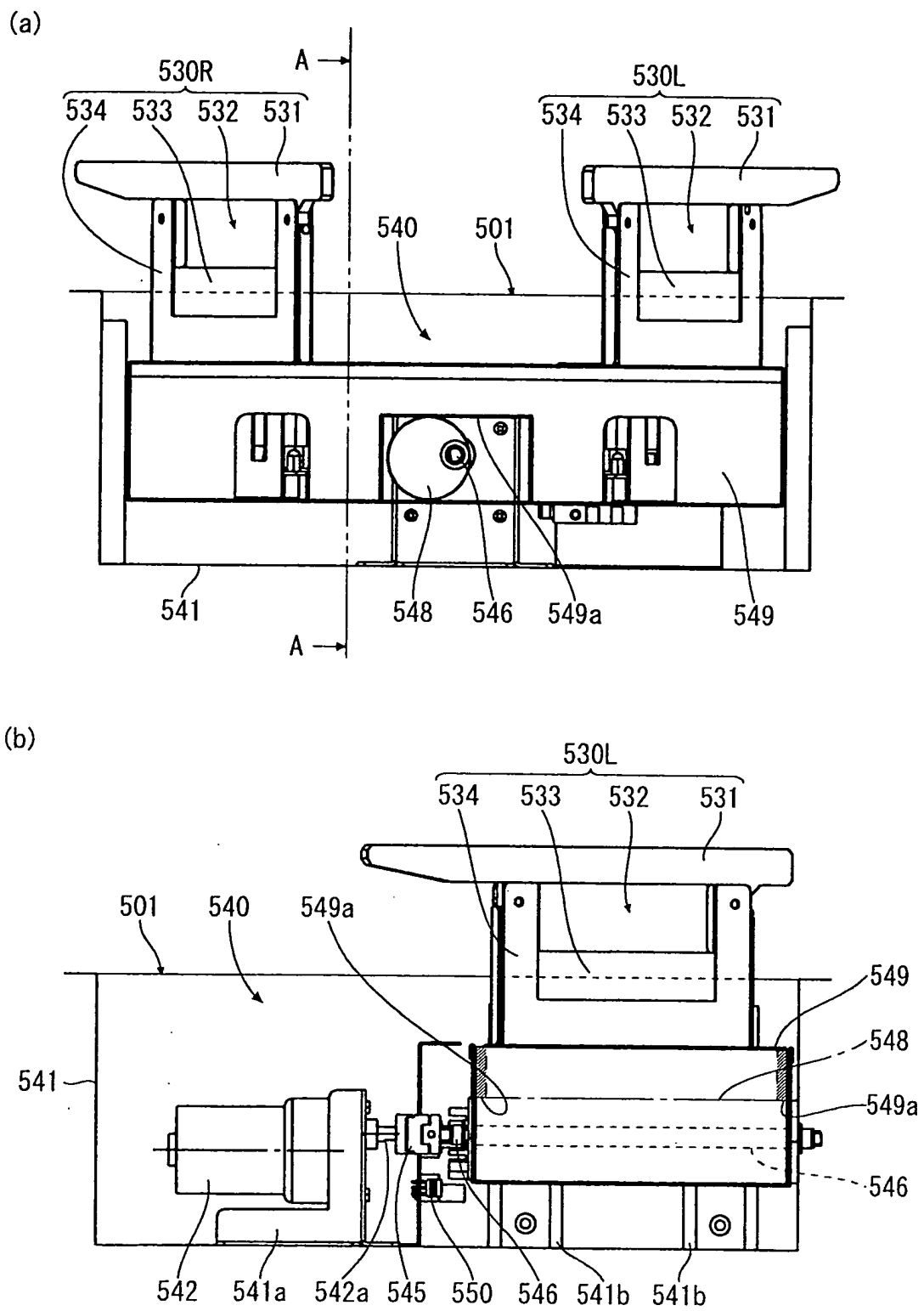


圖 8

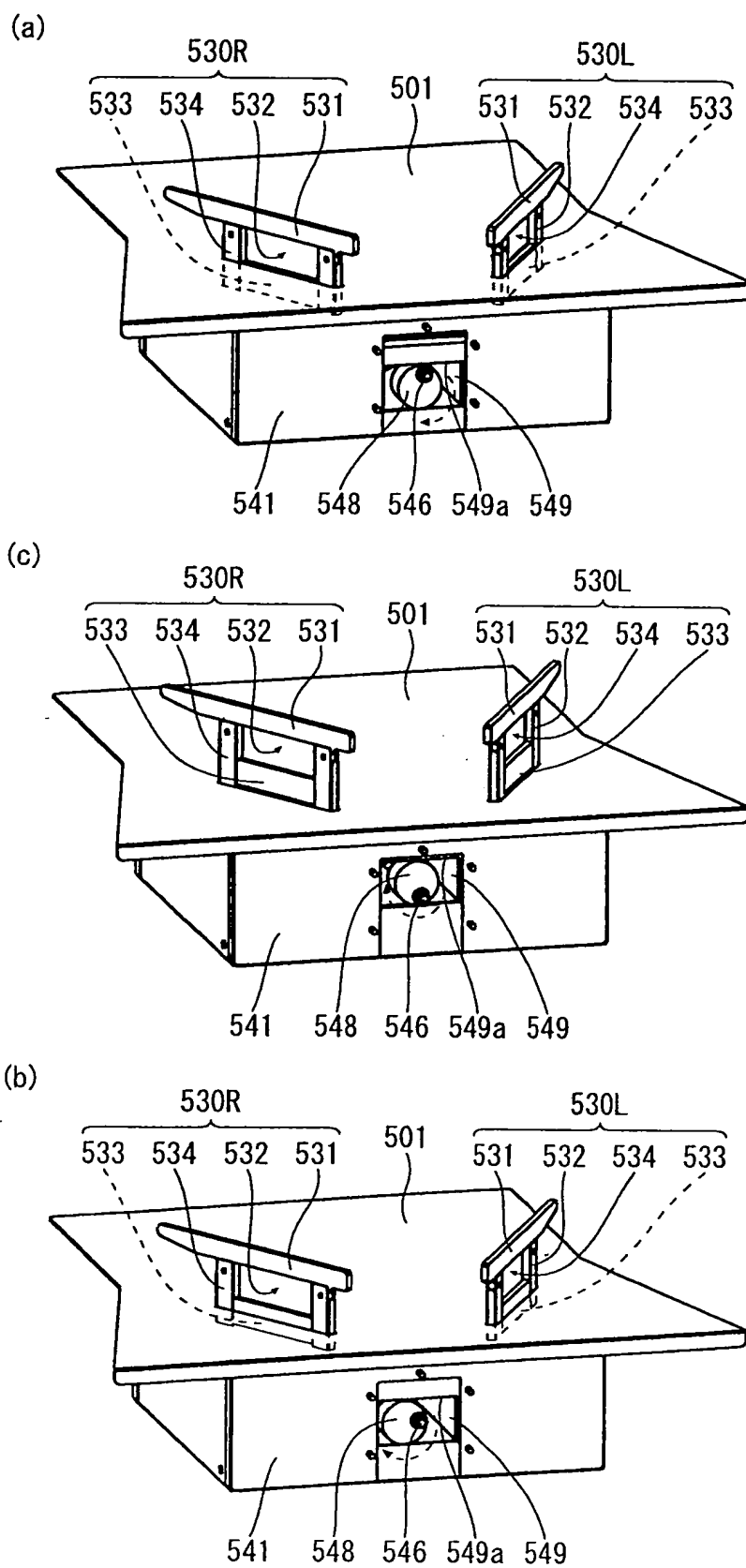


圖 9

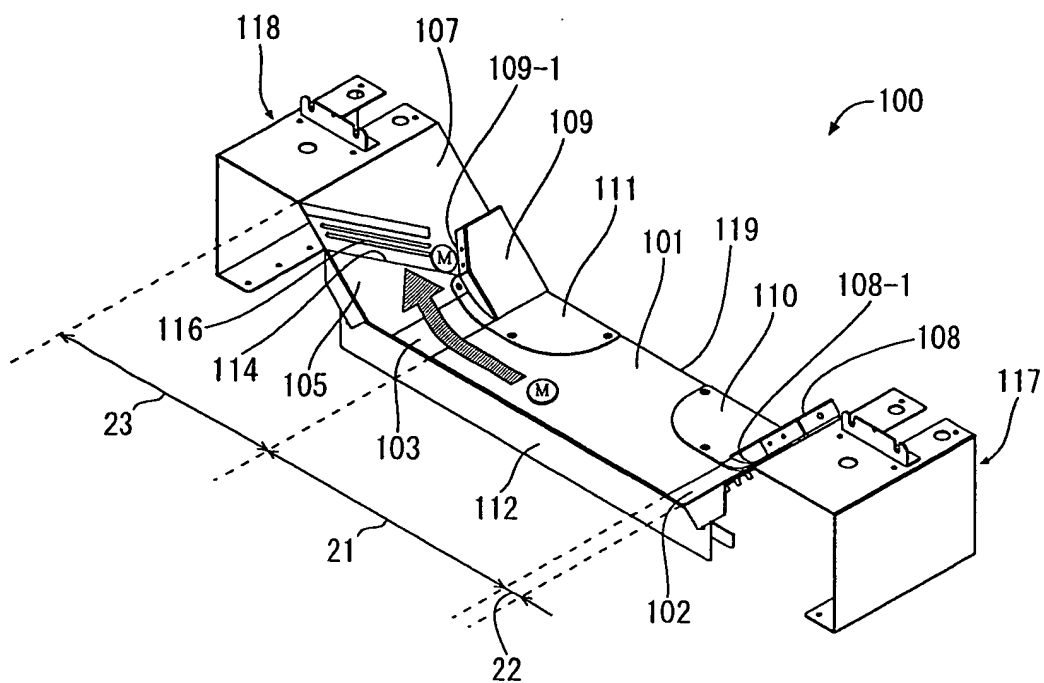


圖 10

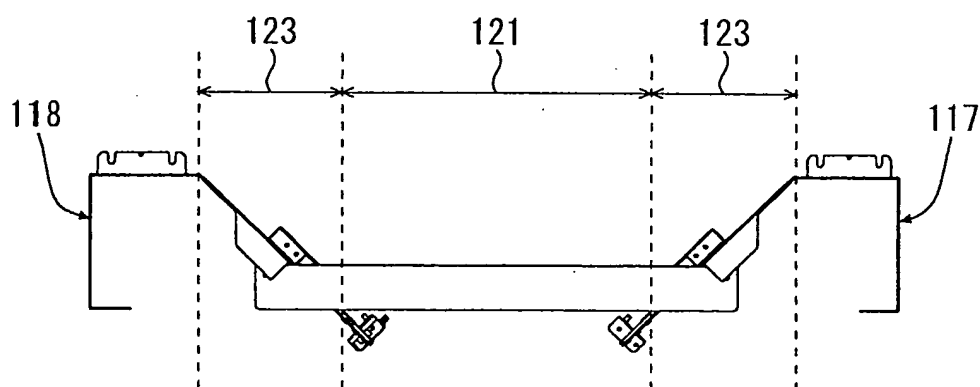


圖 11

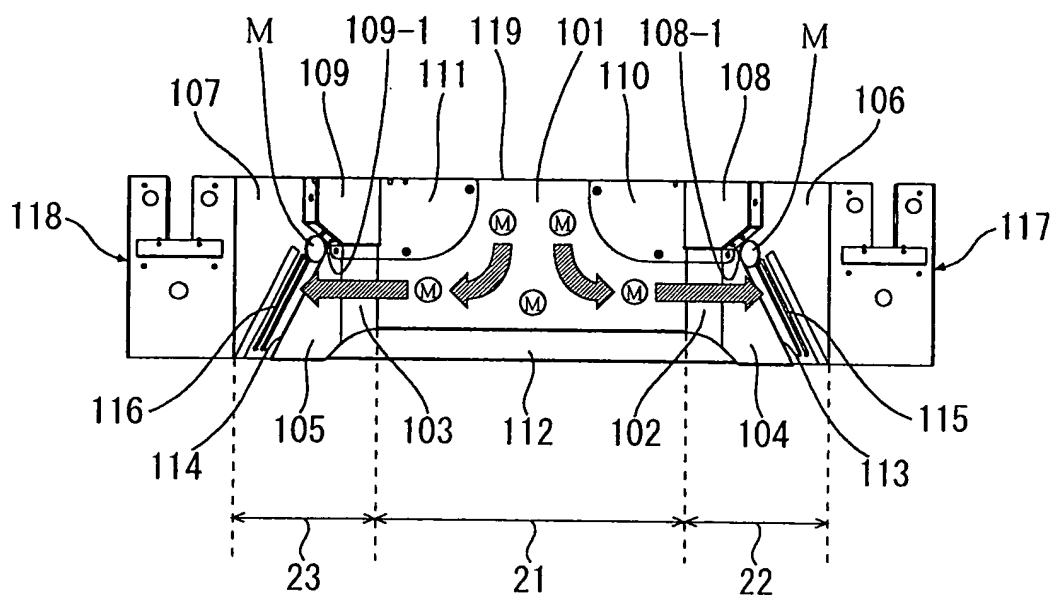


圖 12

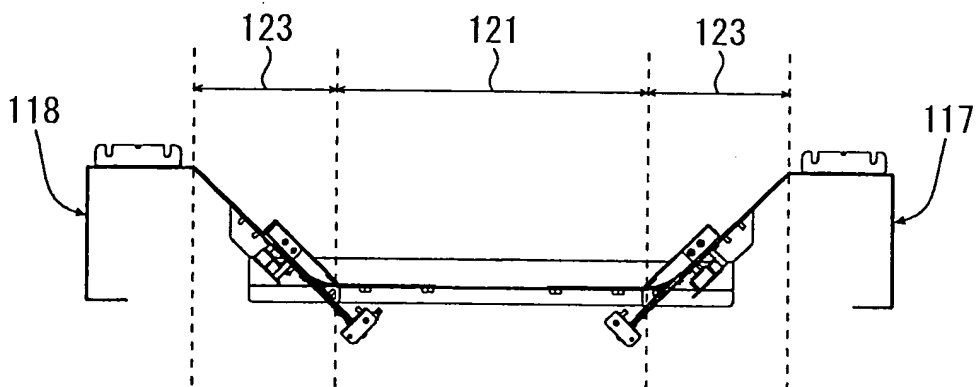


圖 13

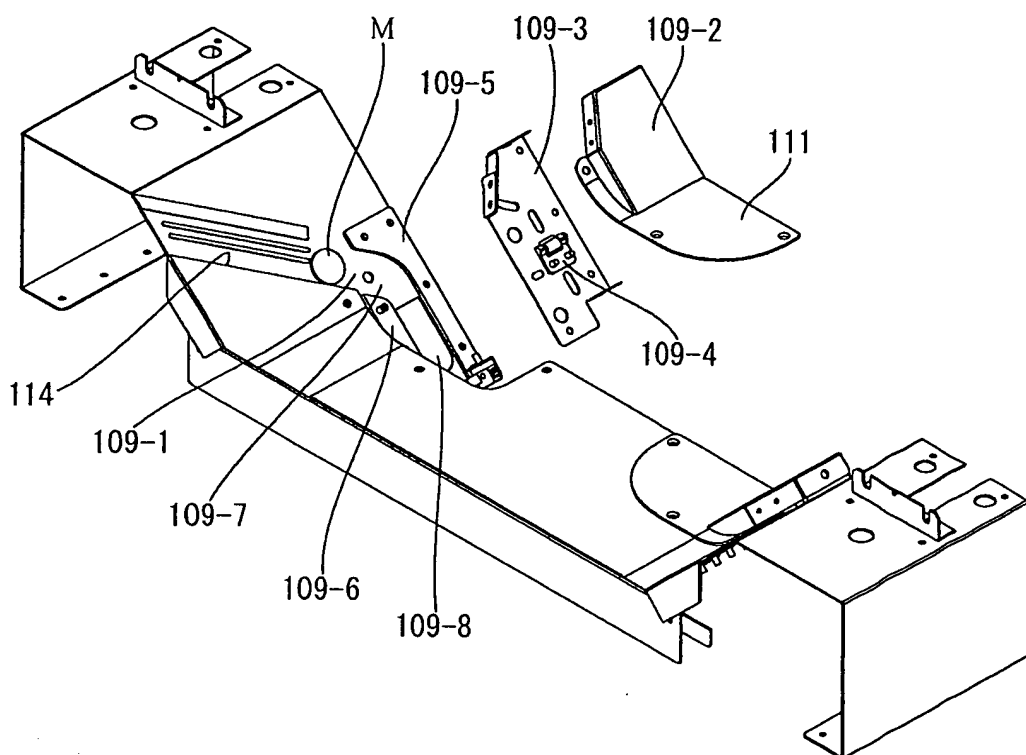


圖 14

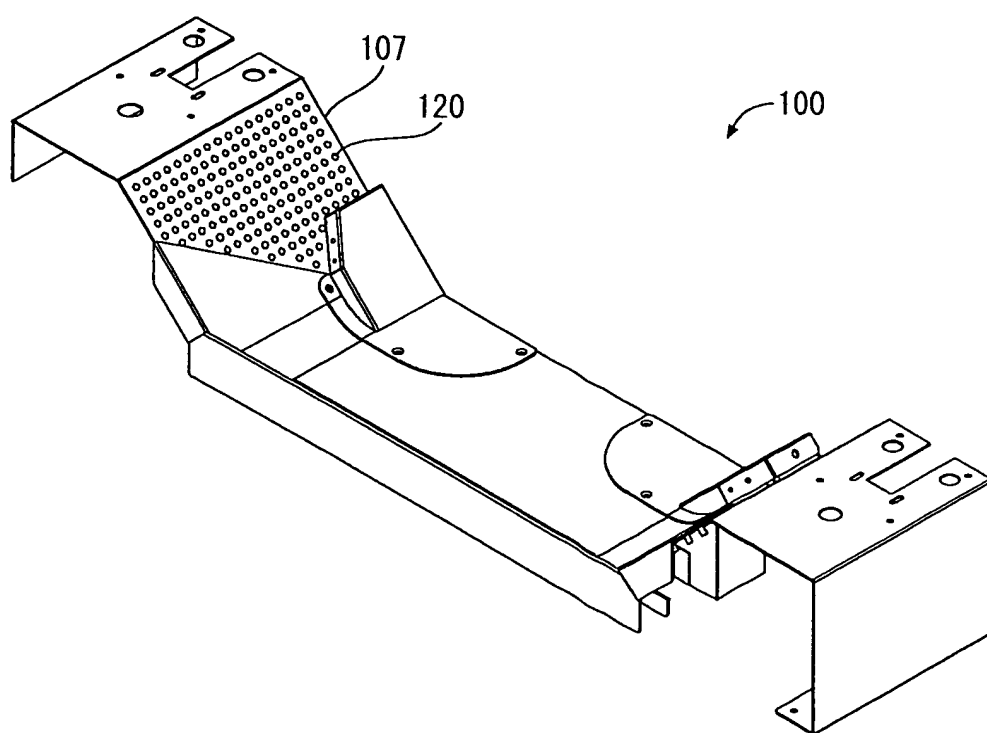


圖 15

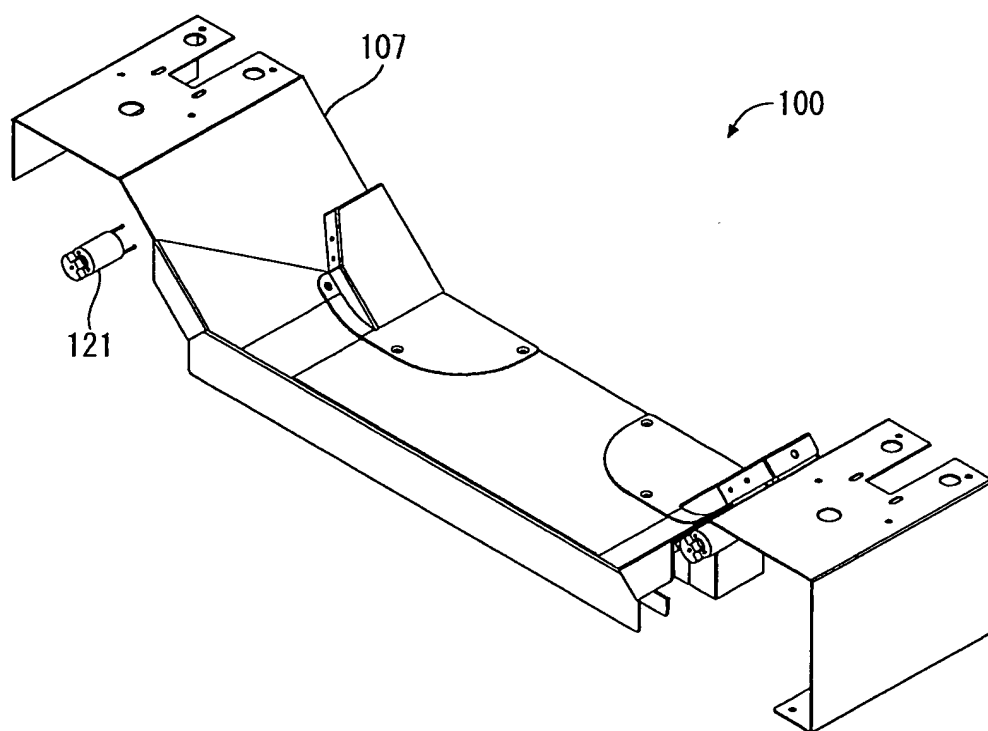


圖 16

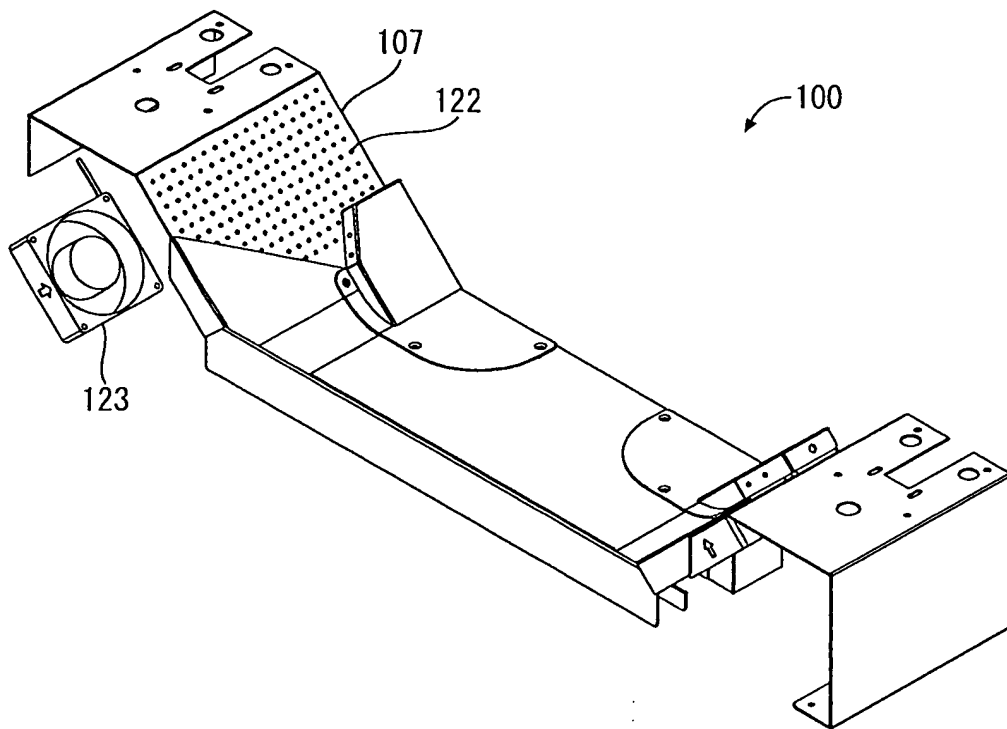


圖17

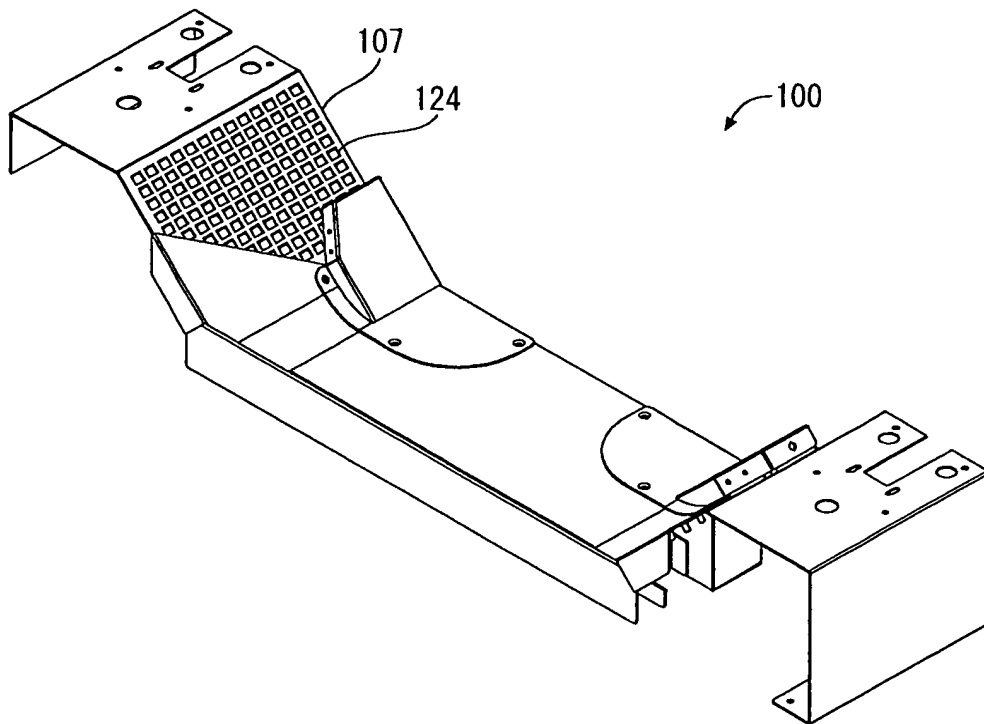


圖 18

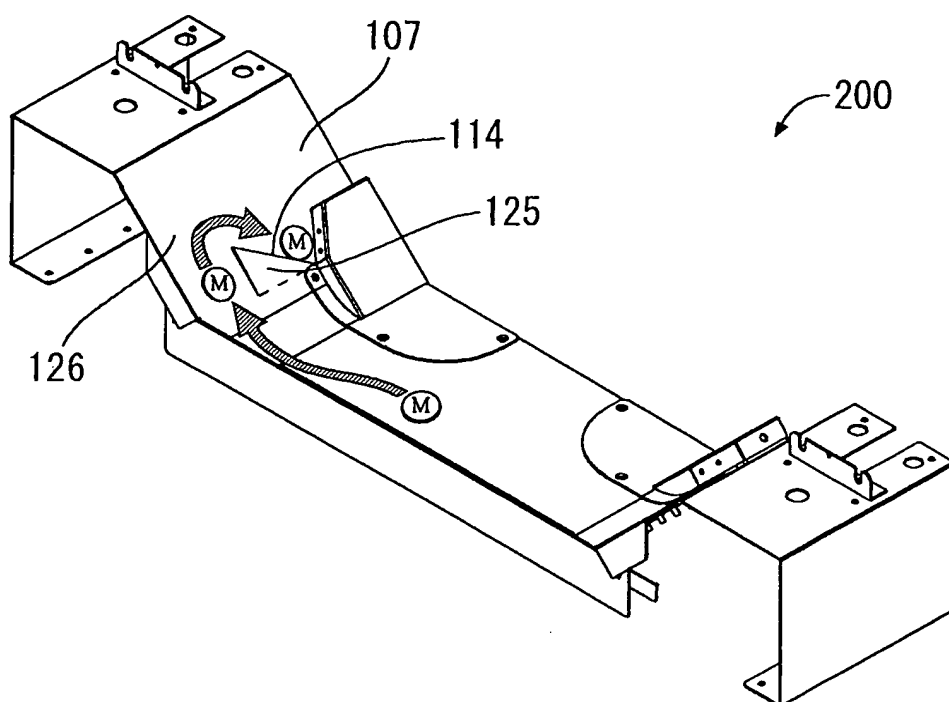
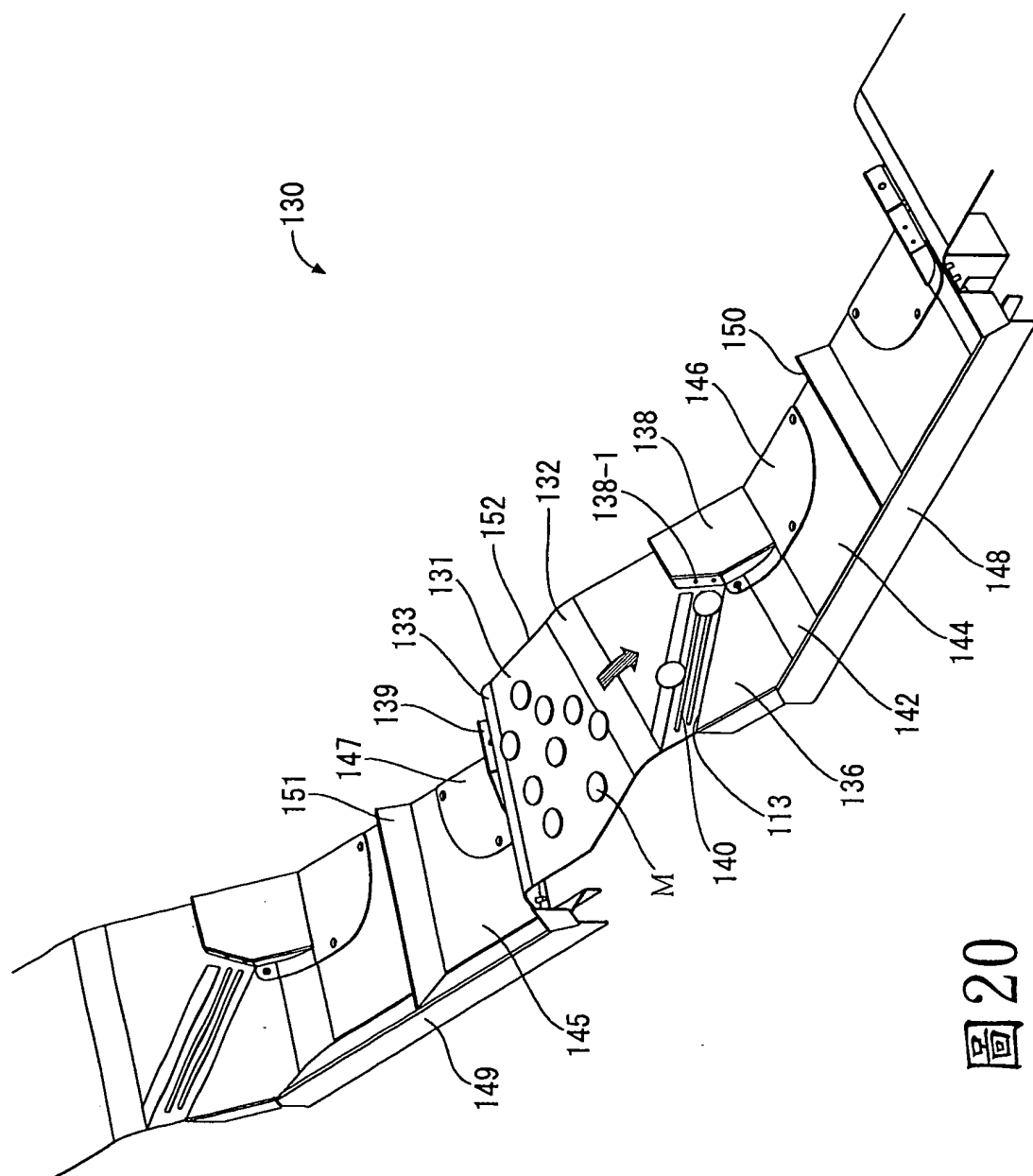


圖 19



20回

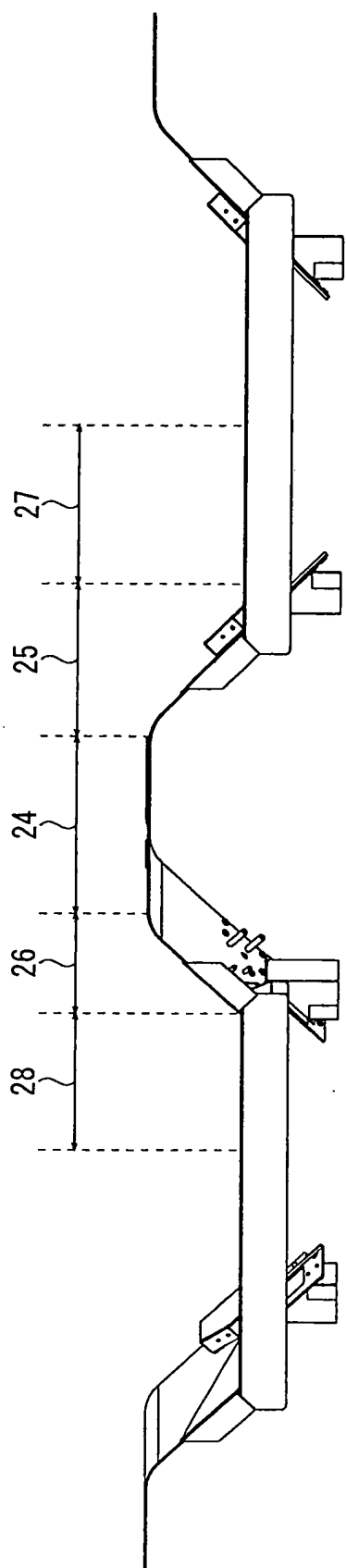


圖21

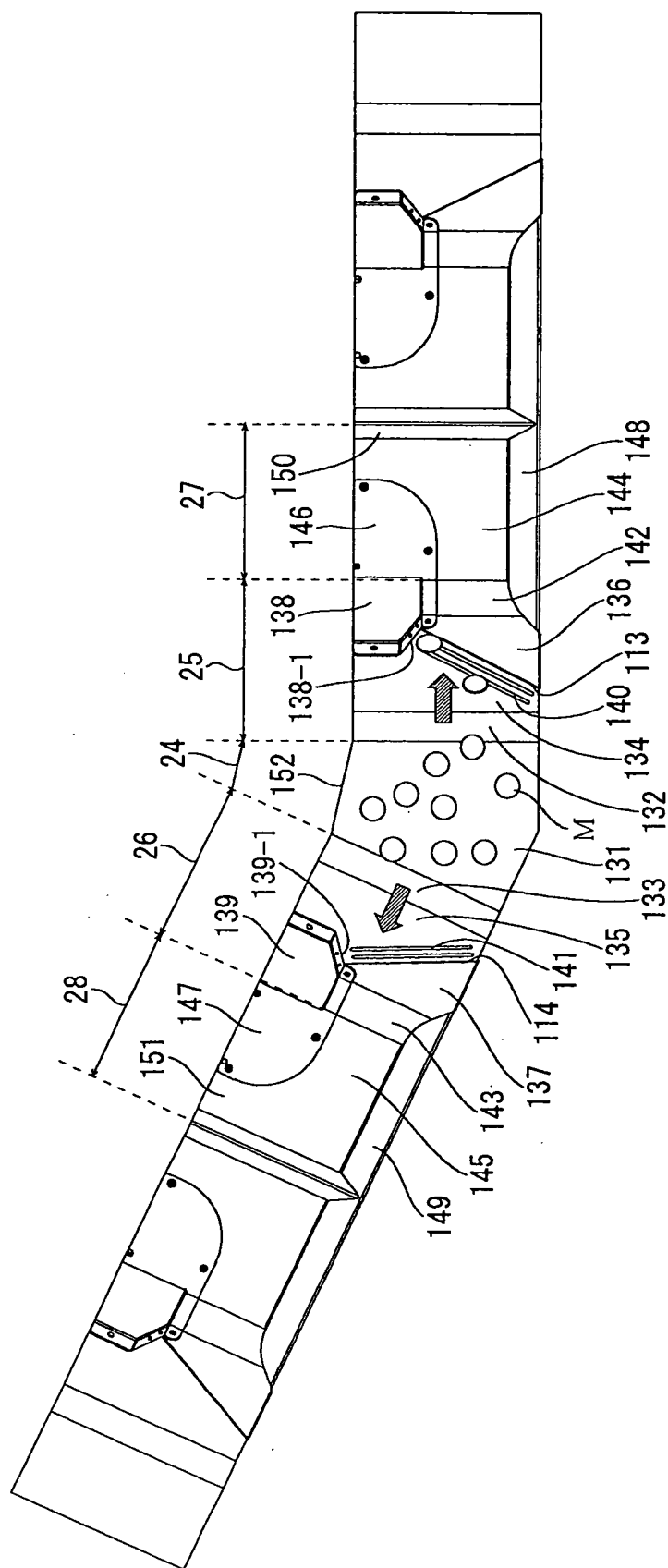


圖22

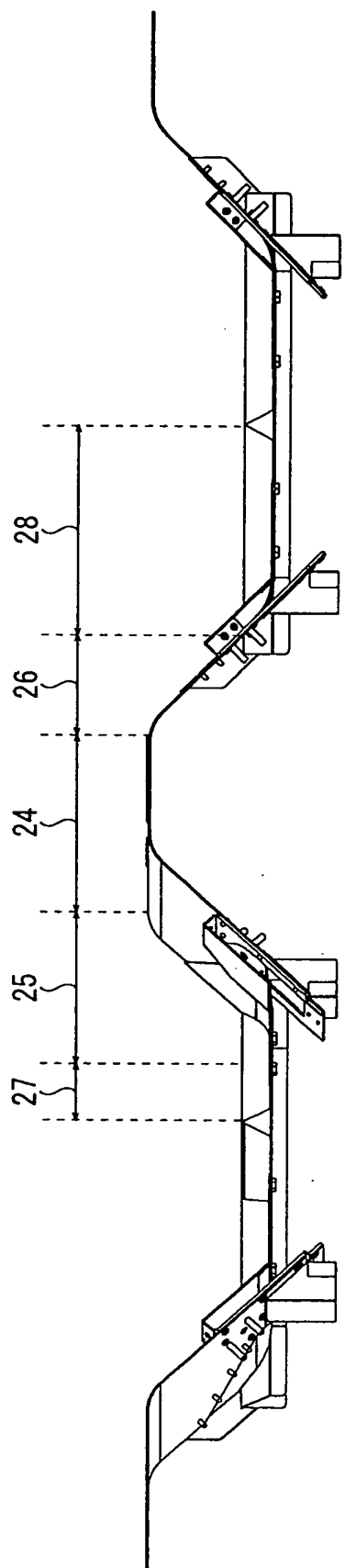


圖 23

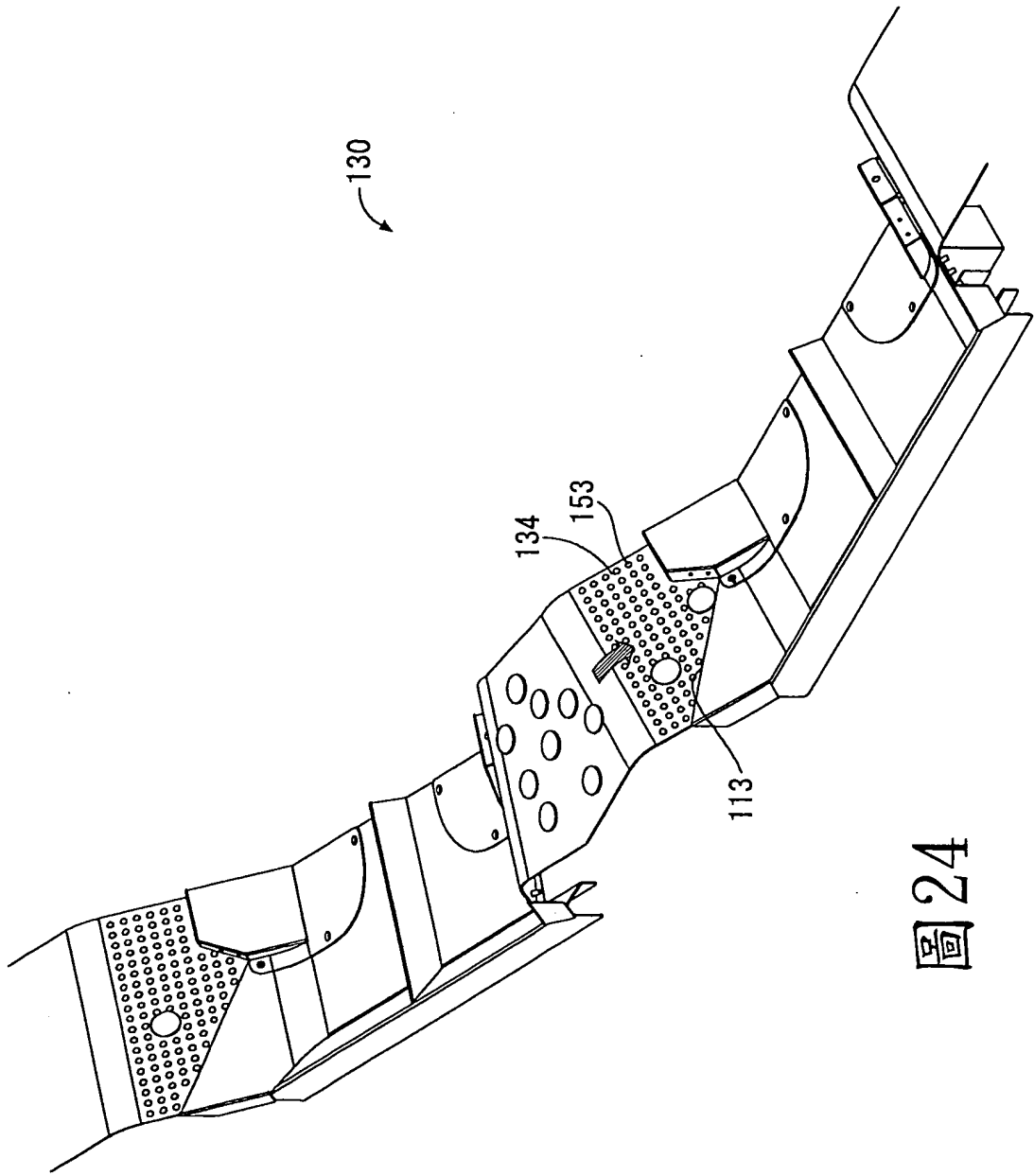


圖24

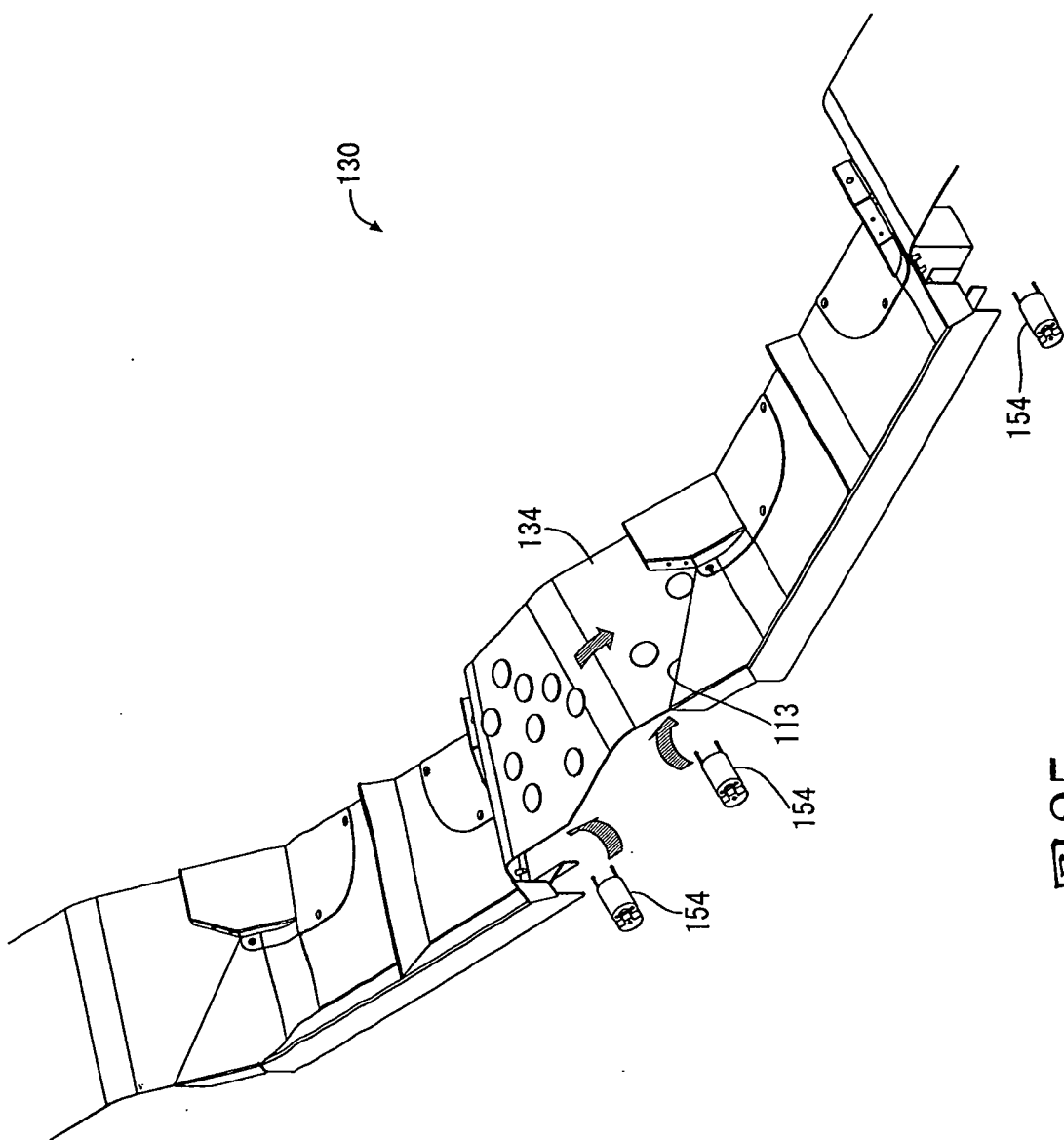


圖25

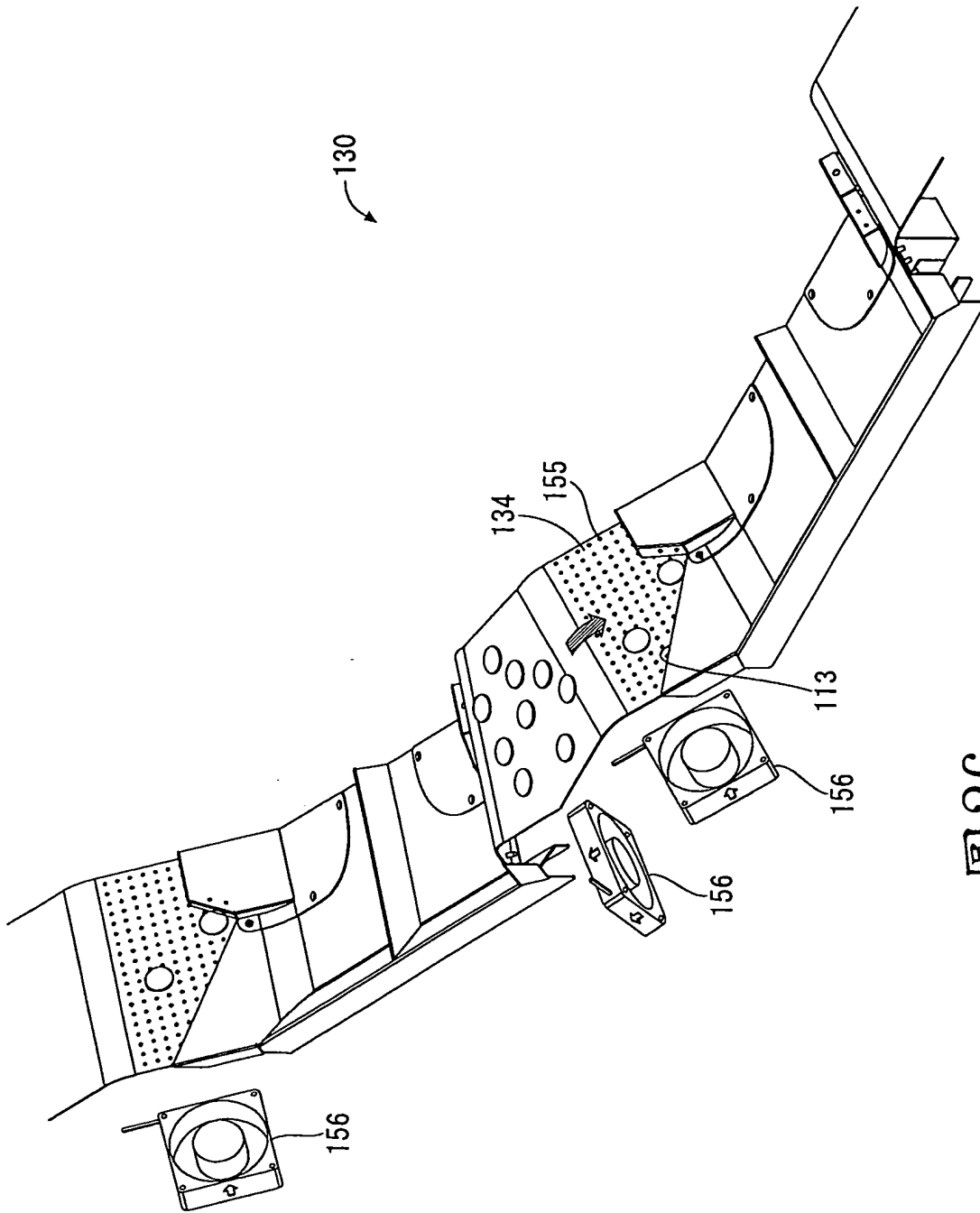


圖26

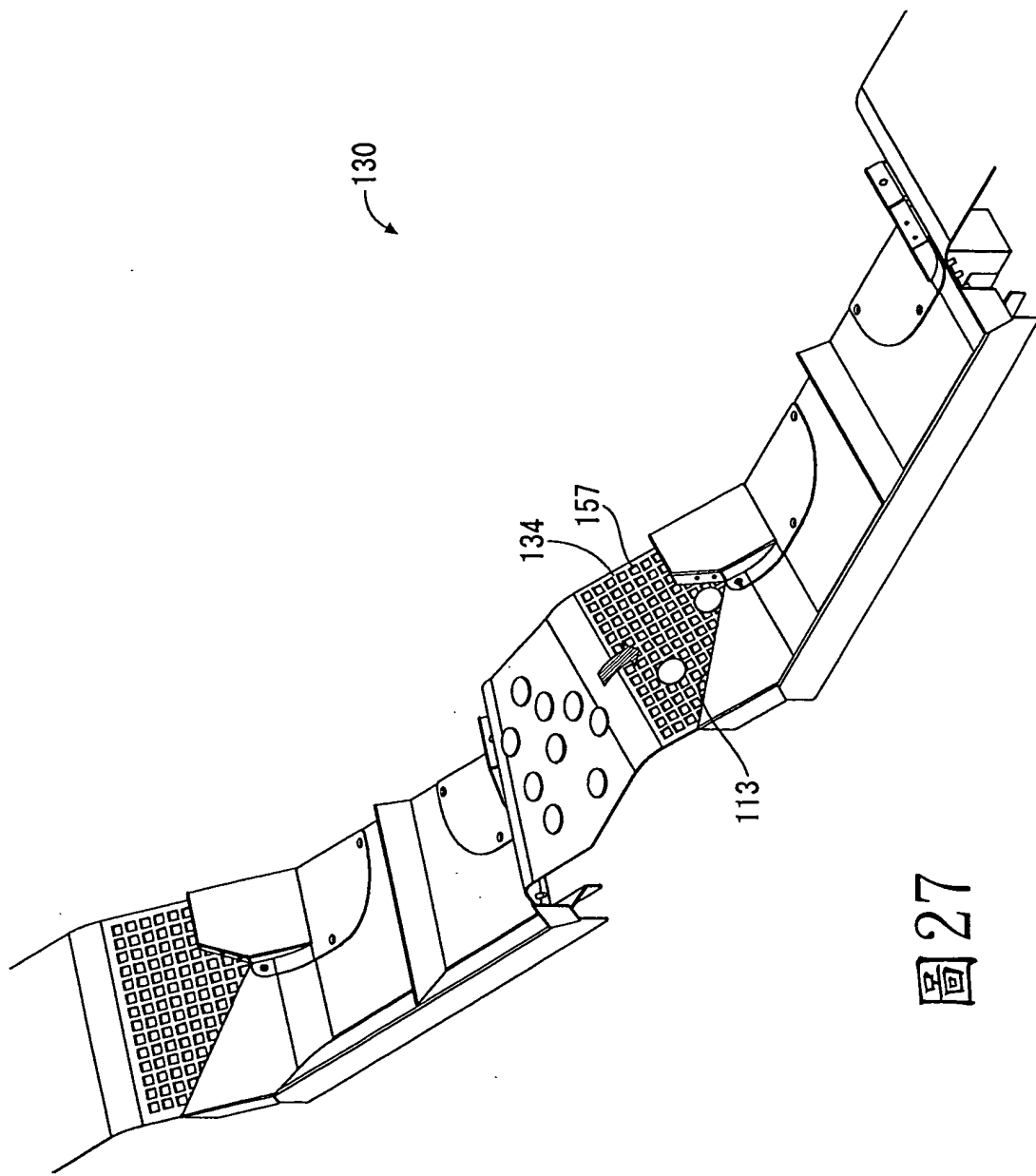


圖27

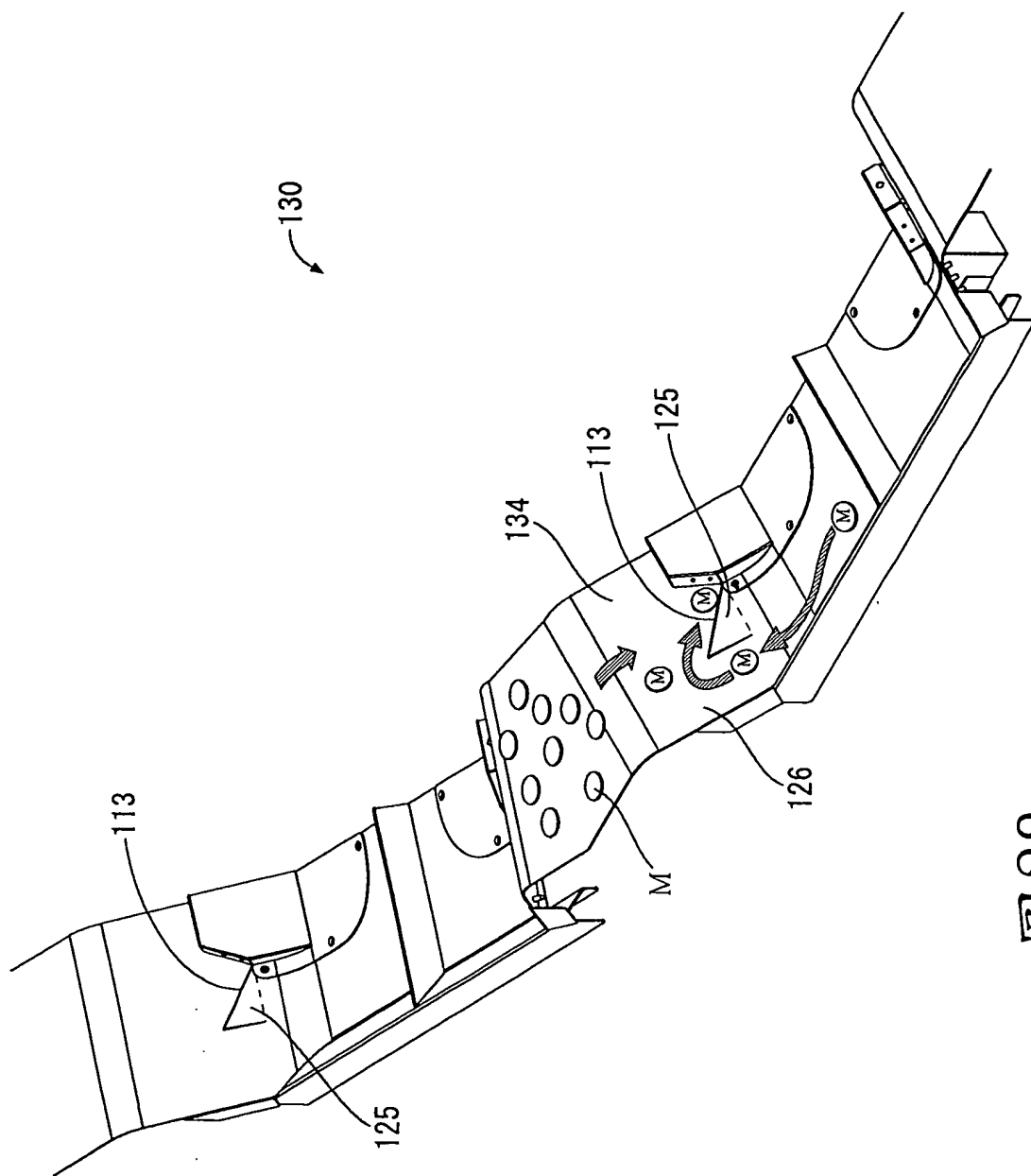


圖 28

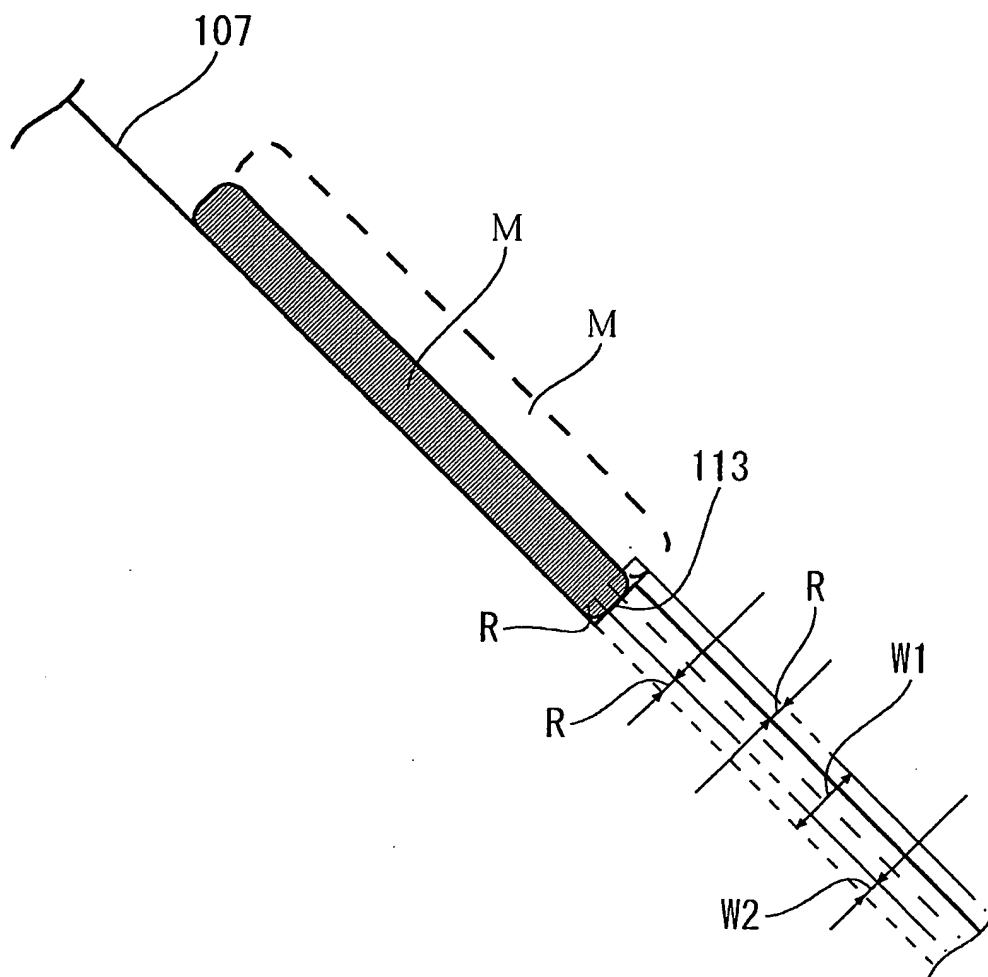


圖 29

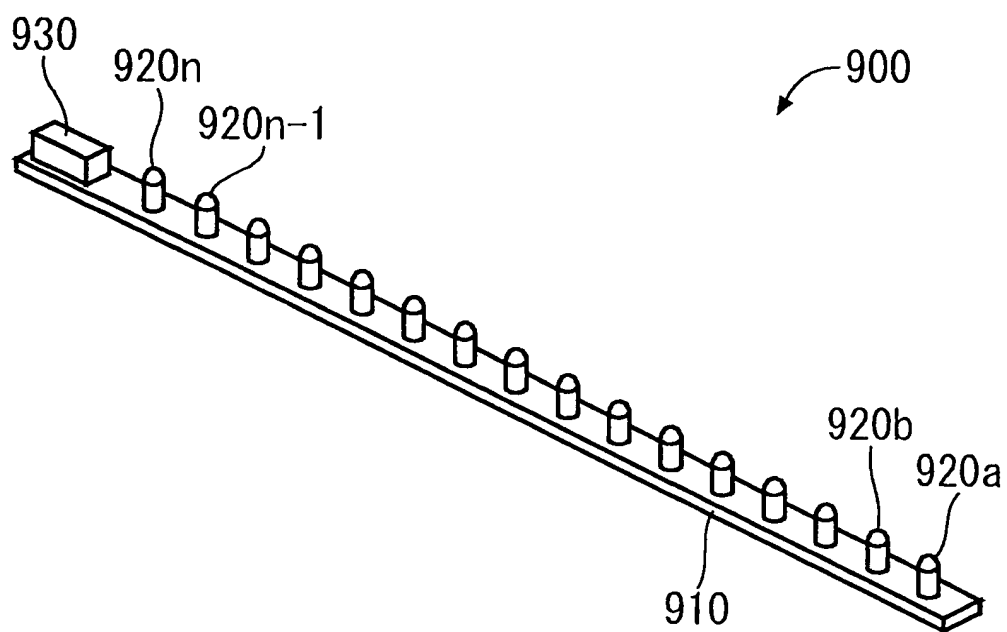


圖 30

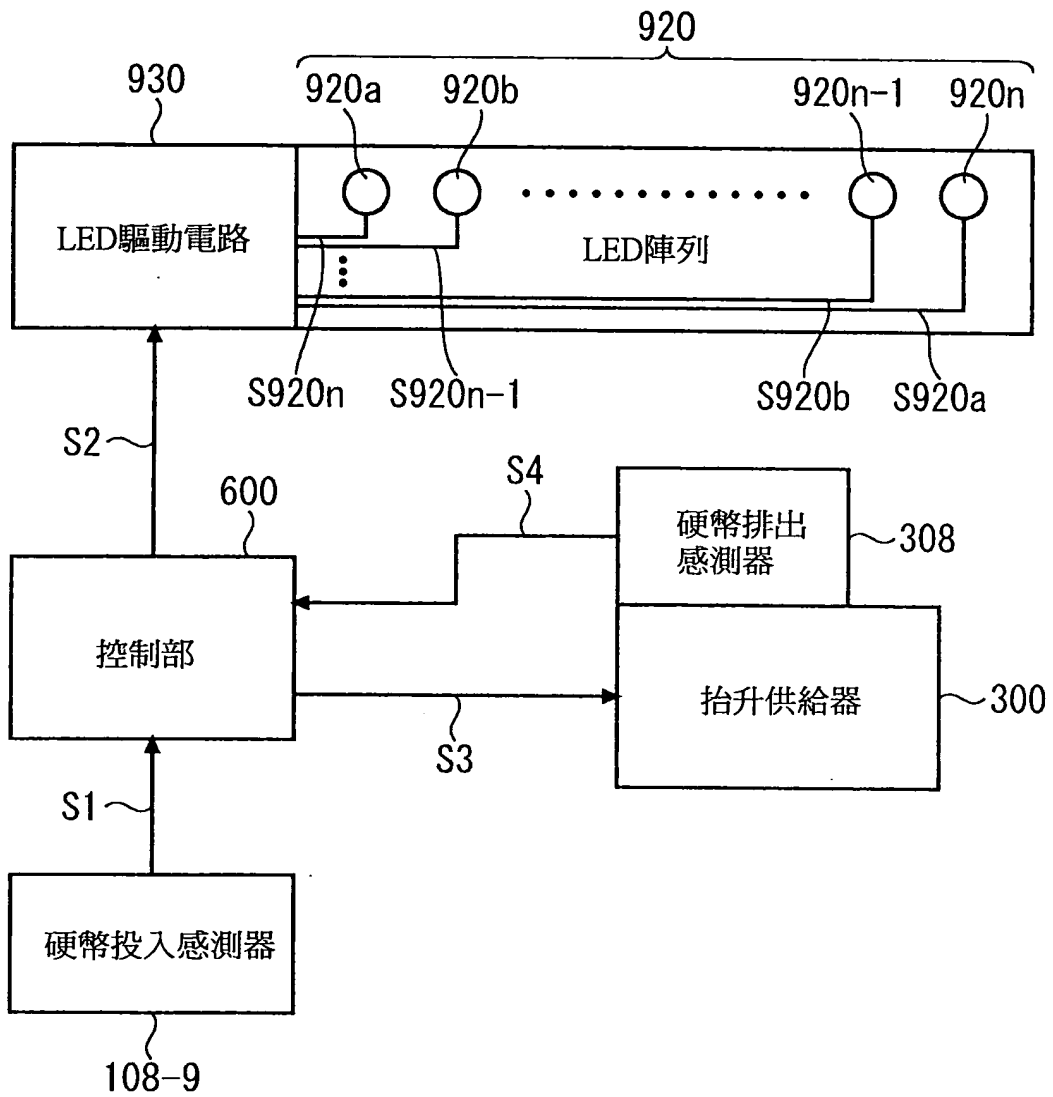


圖31

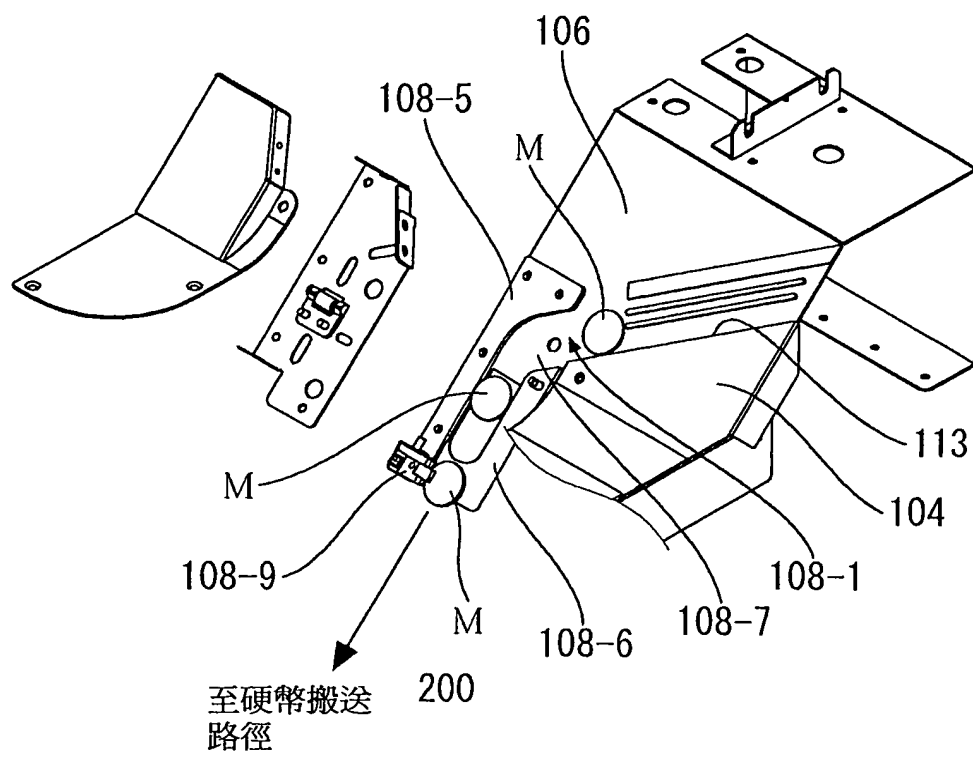


圖32

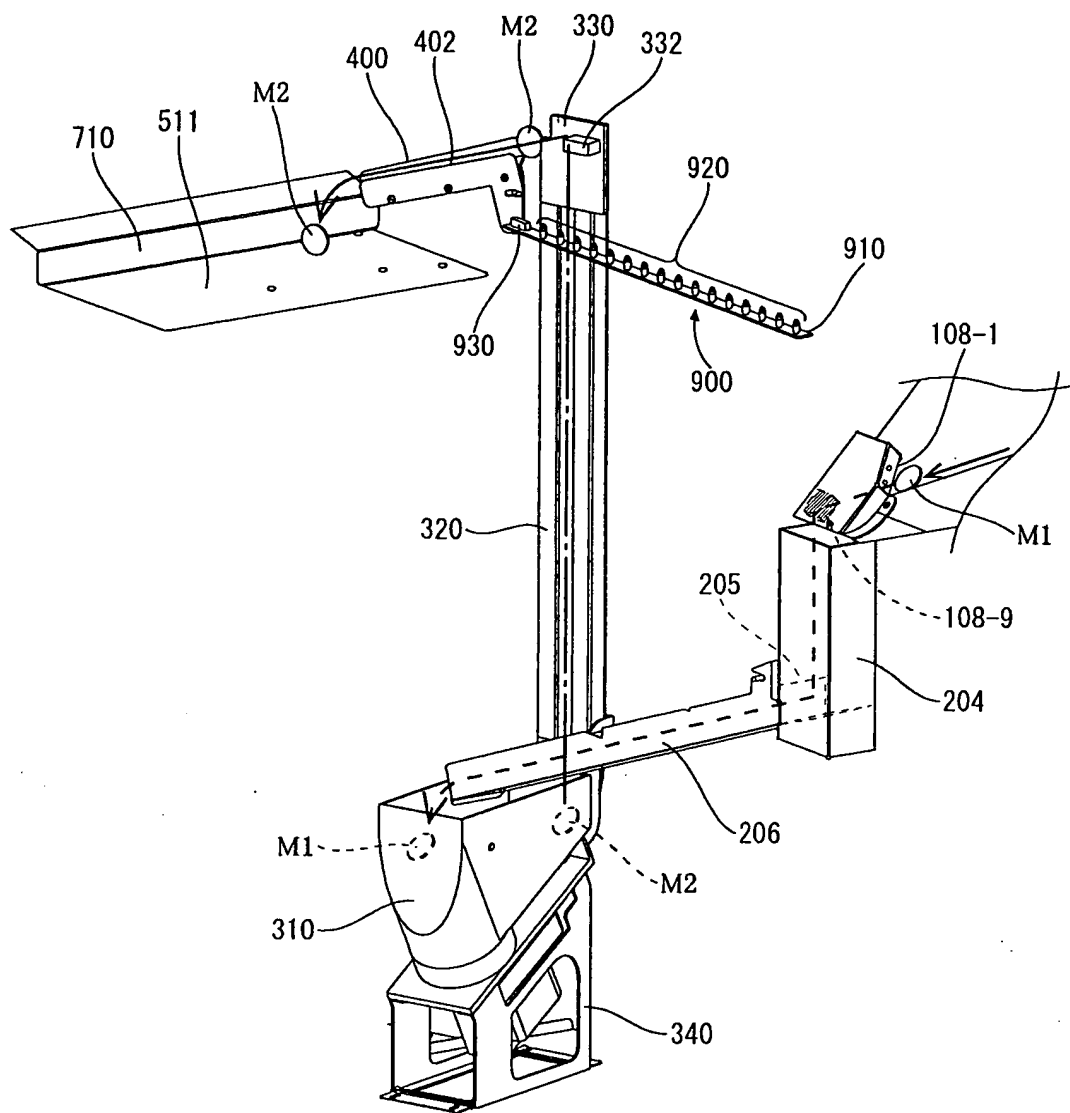


圖 33

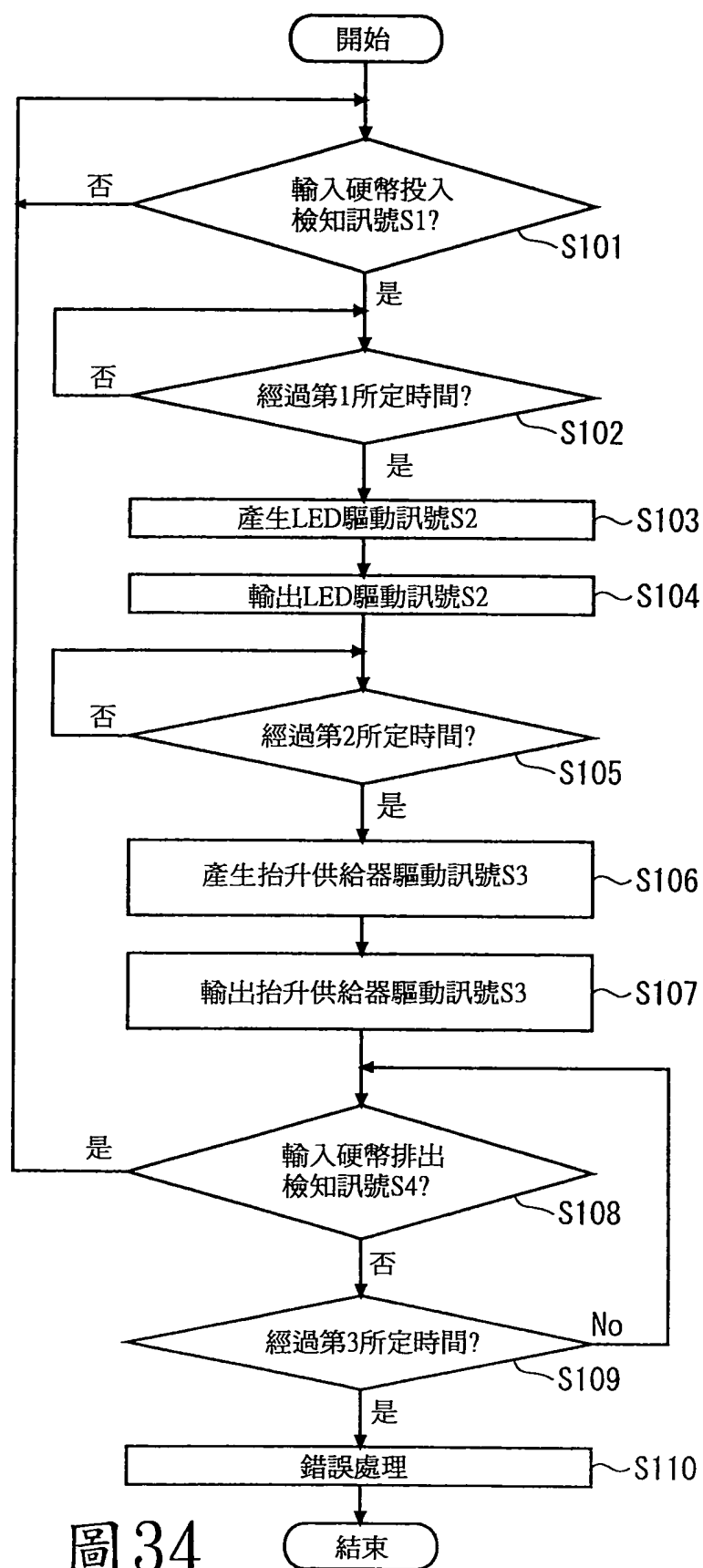


圖 34

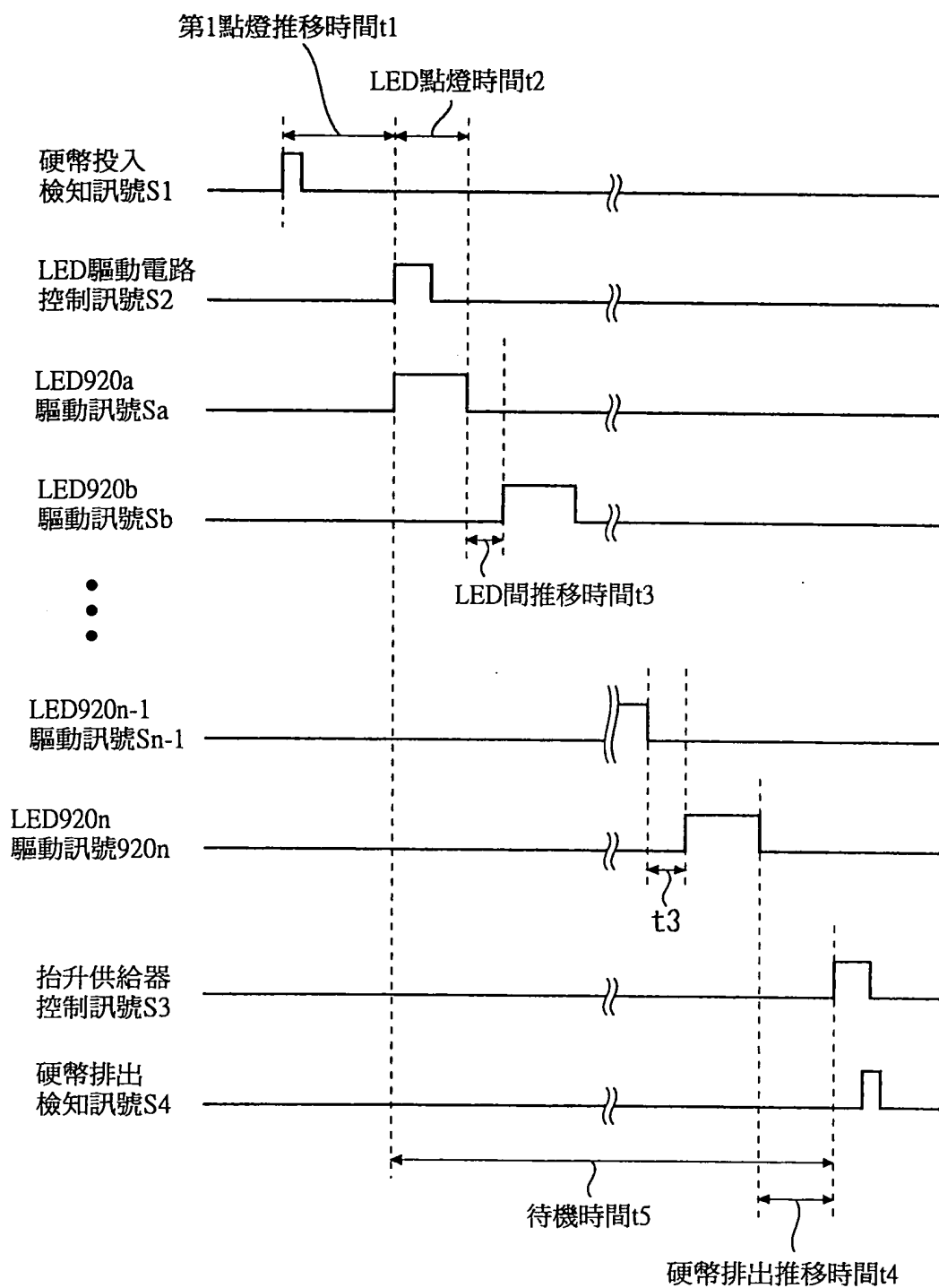


圖 35

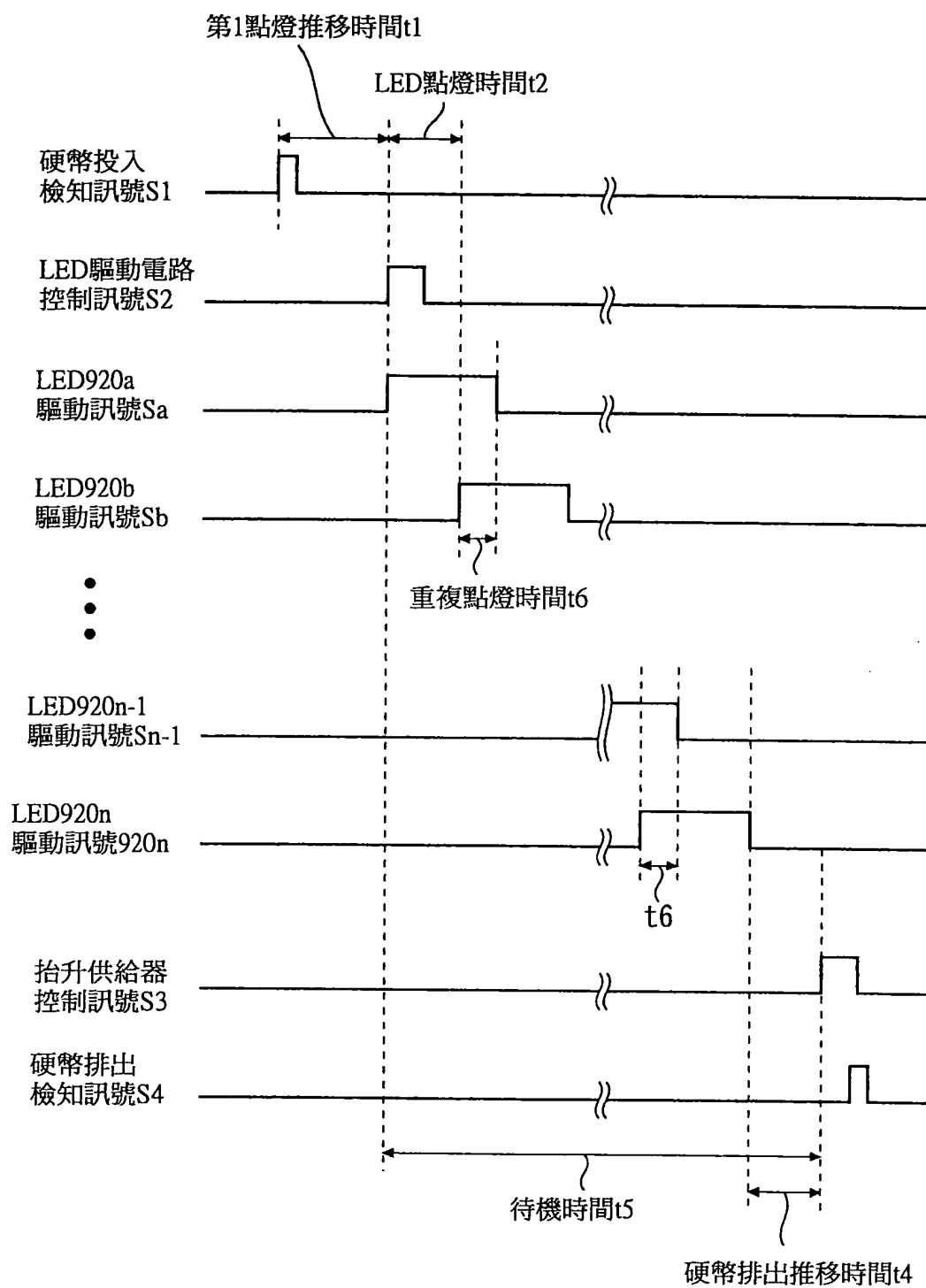


圖 36

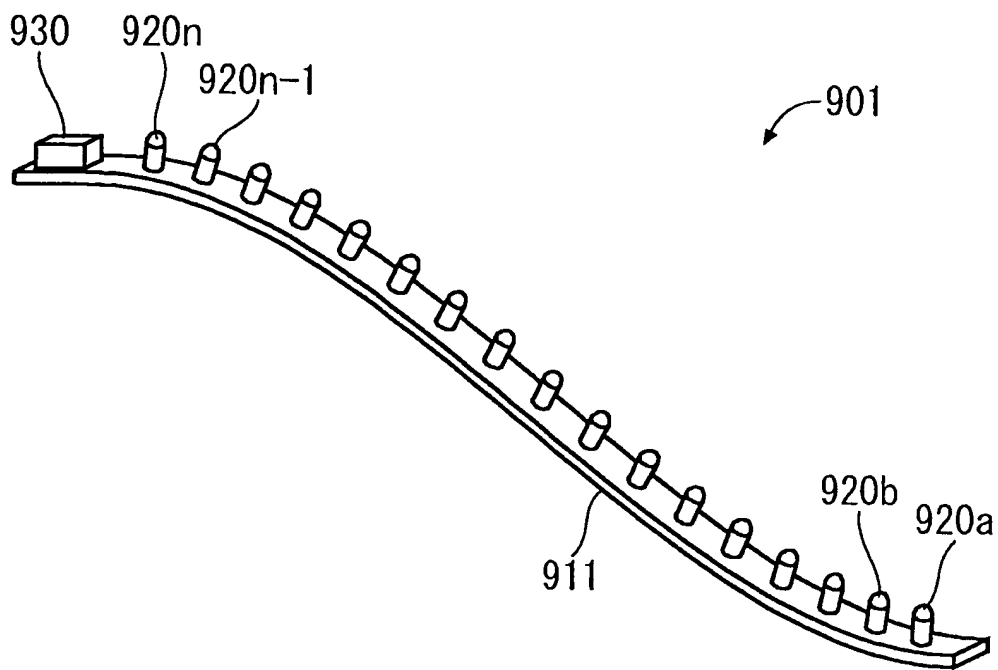
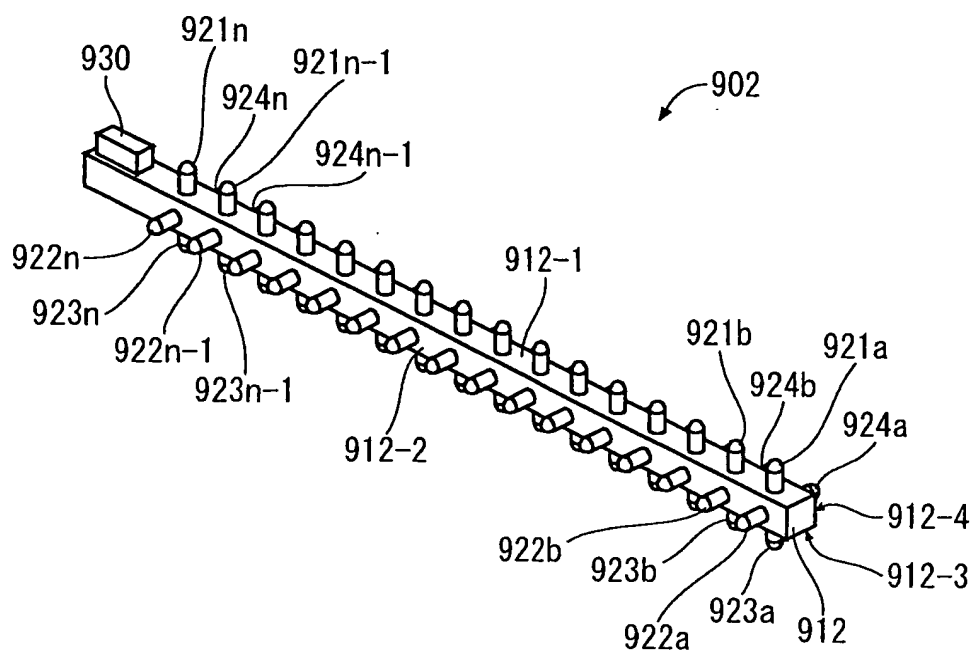


圖 37

(a)



(b)

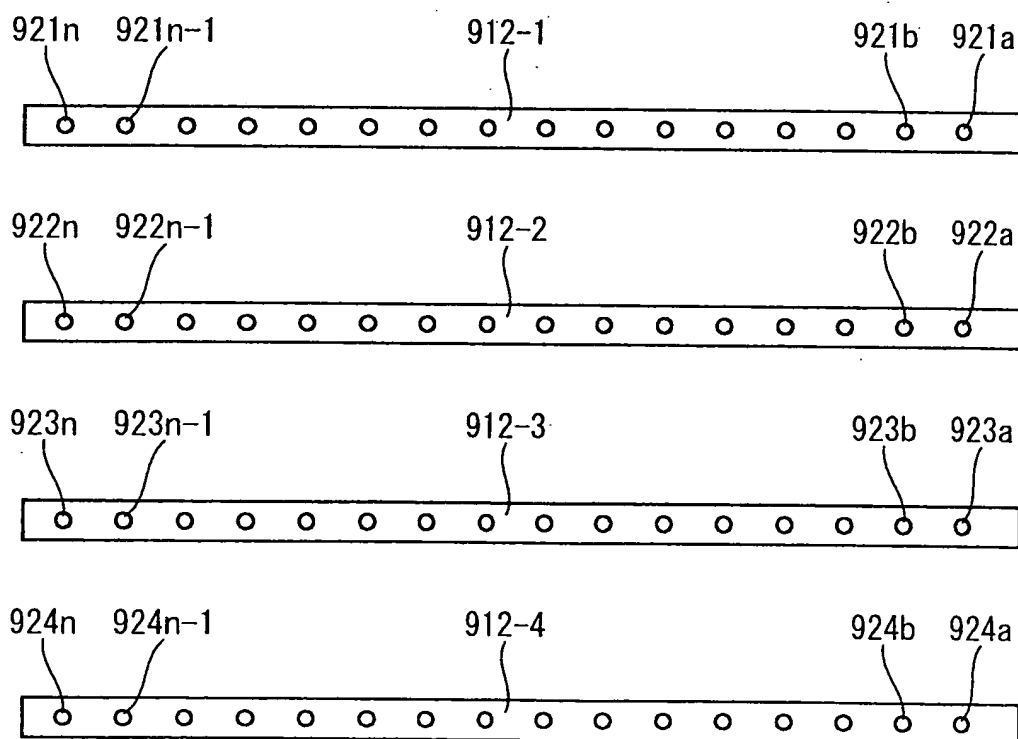


圖 38

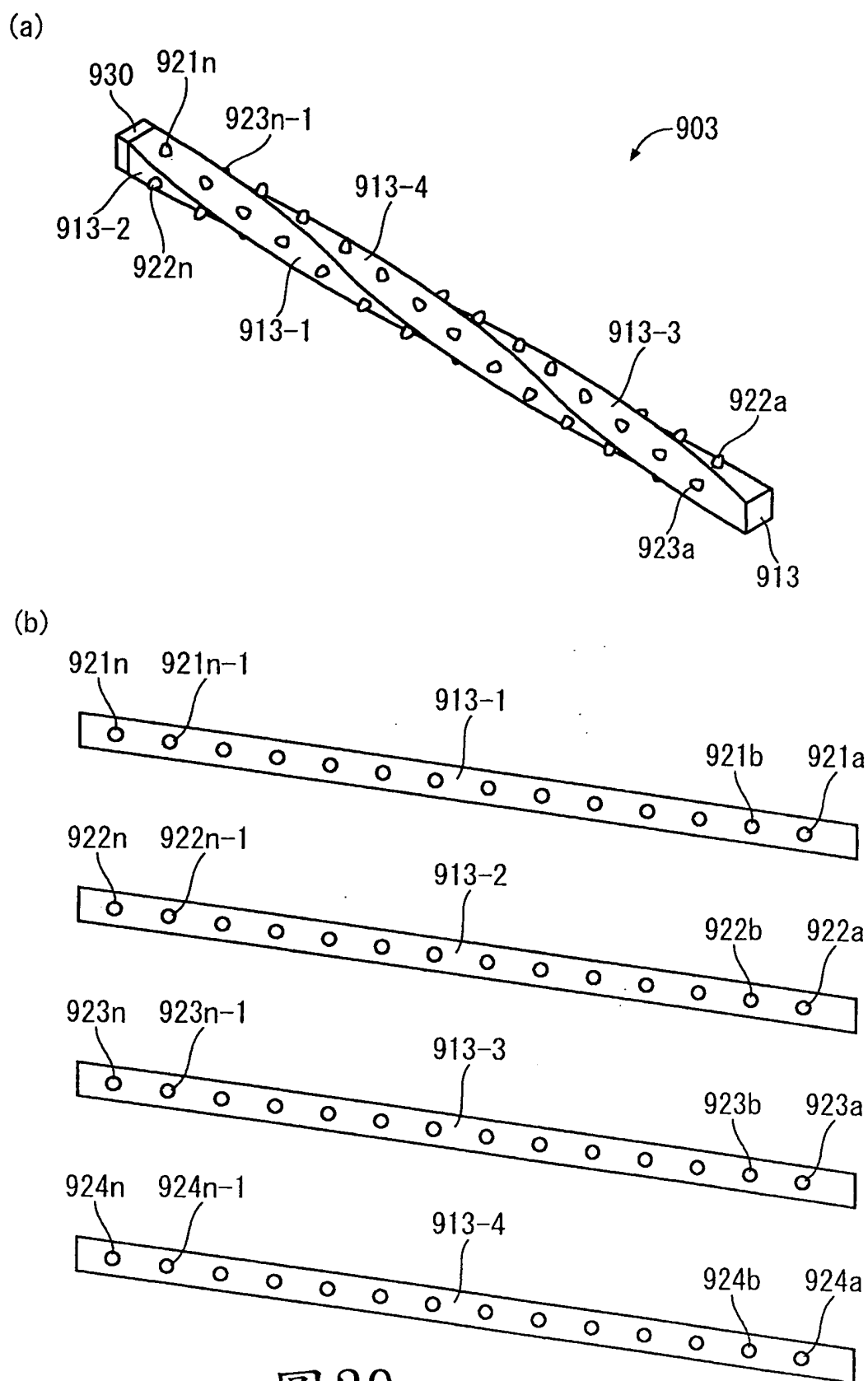


圖 39

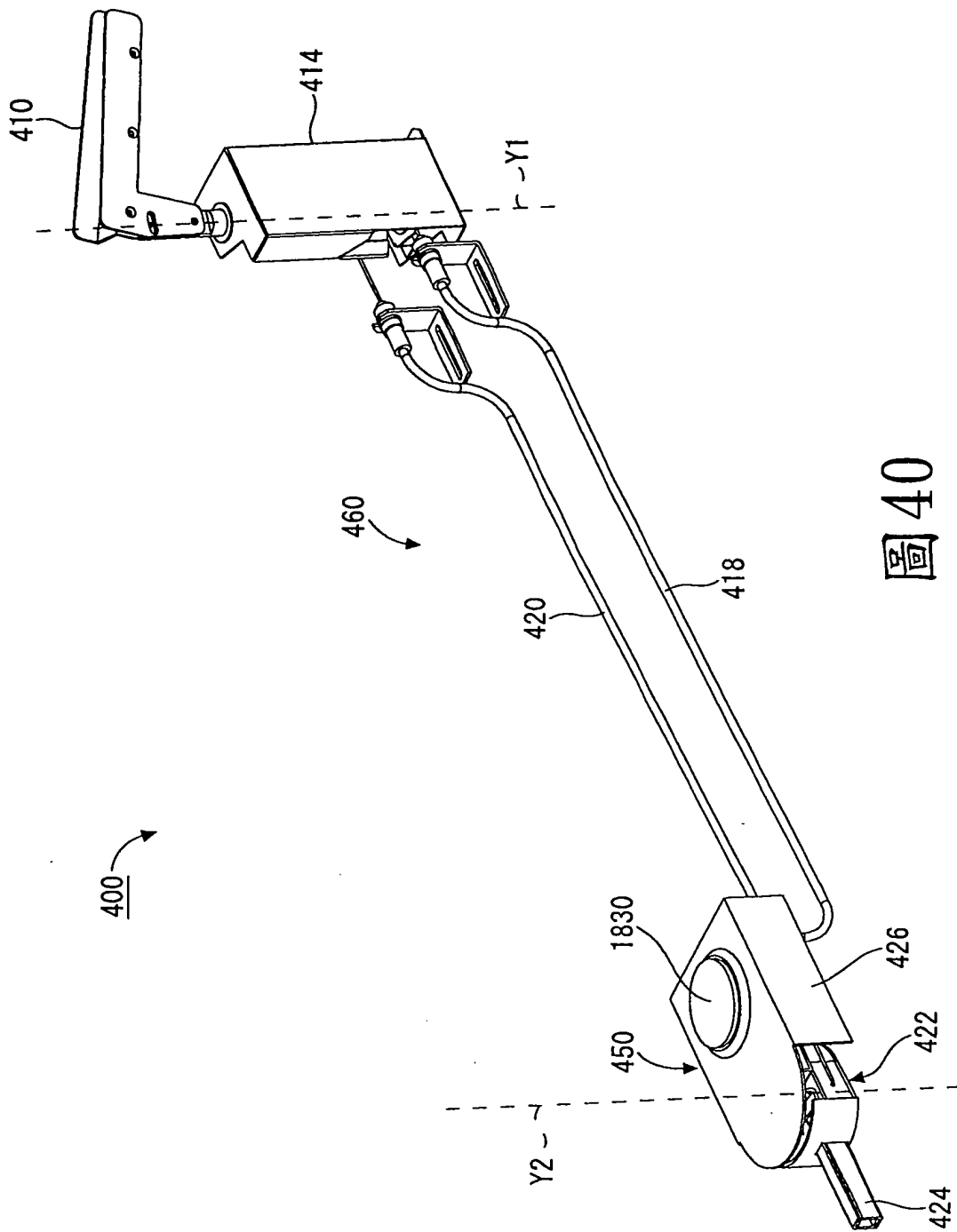


圖40

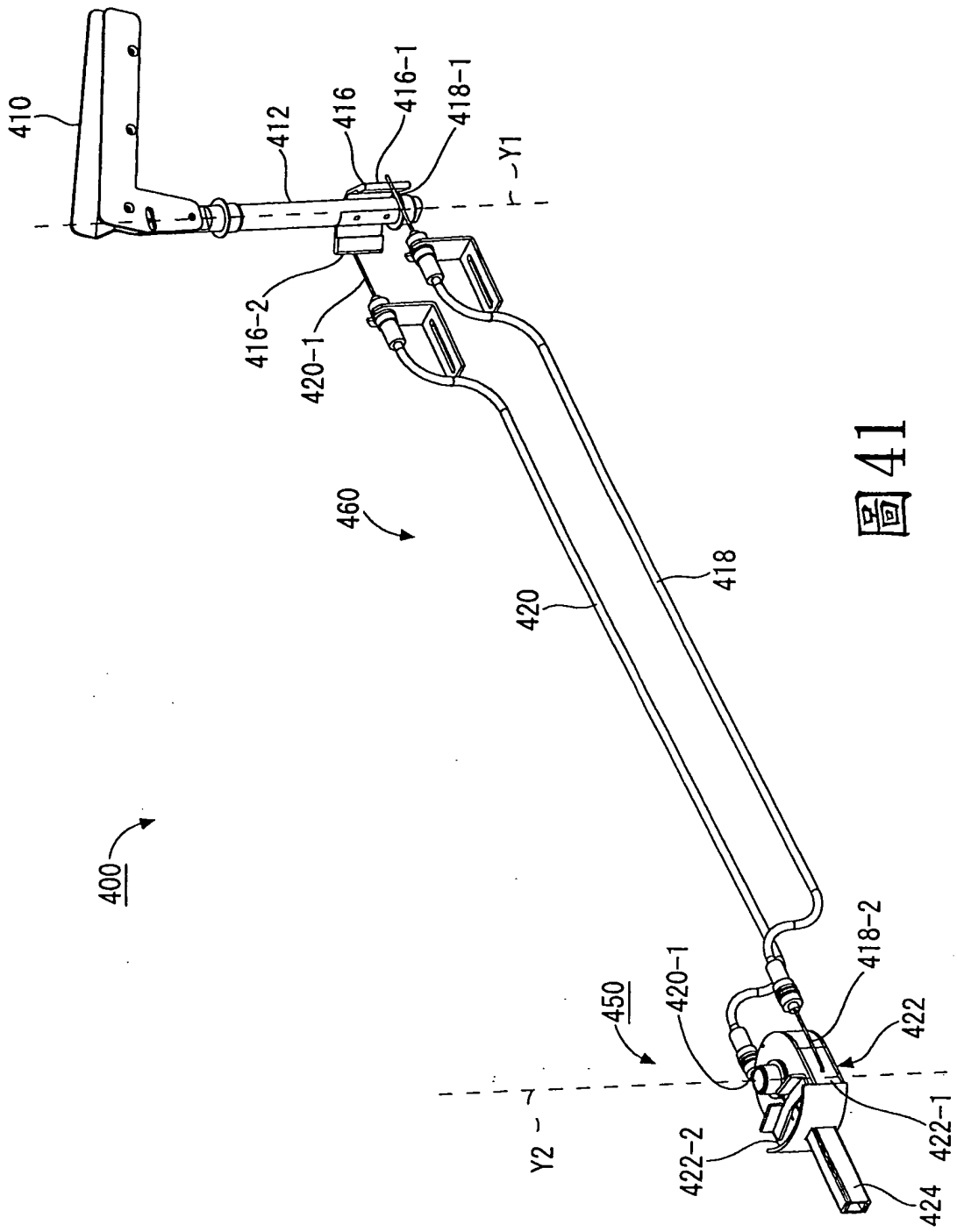


圖41

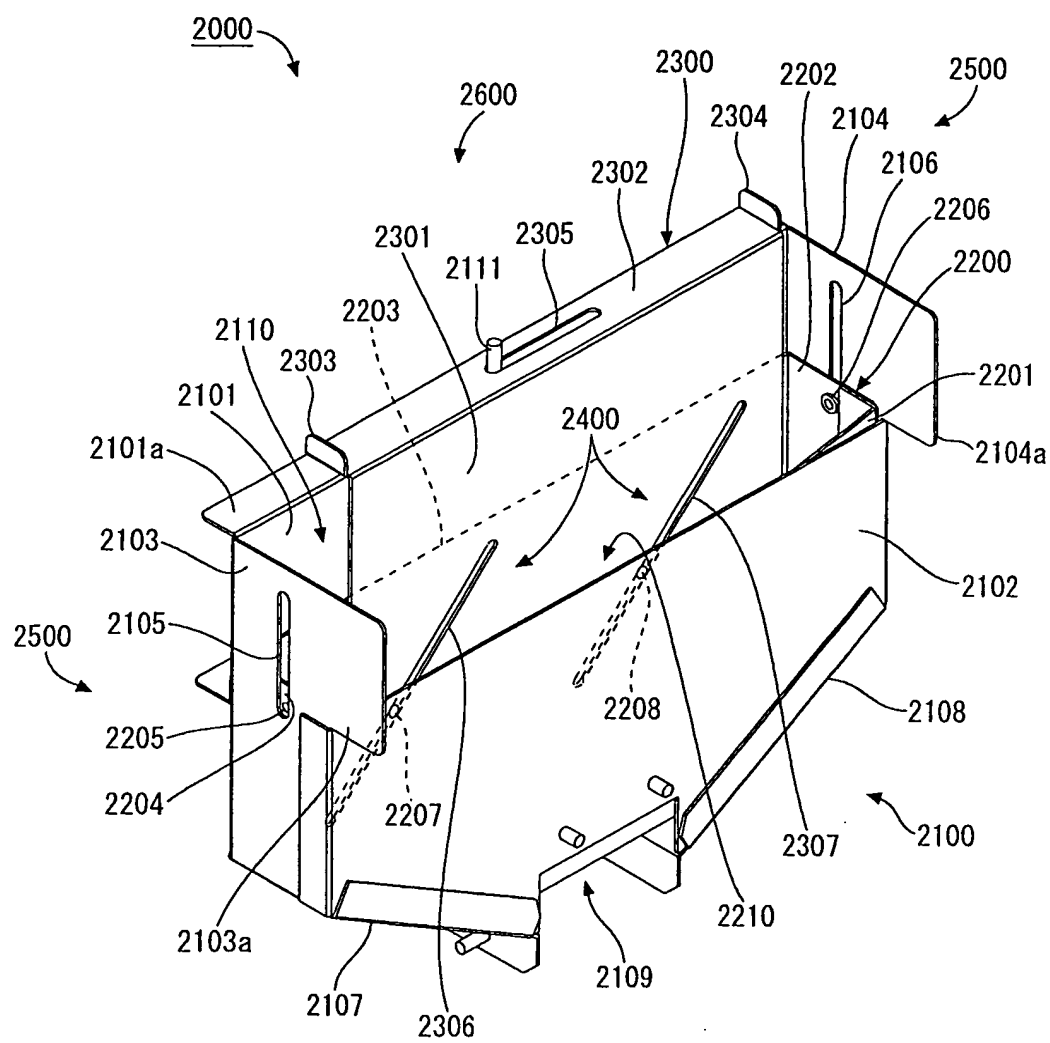


圖 42



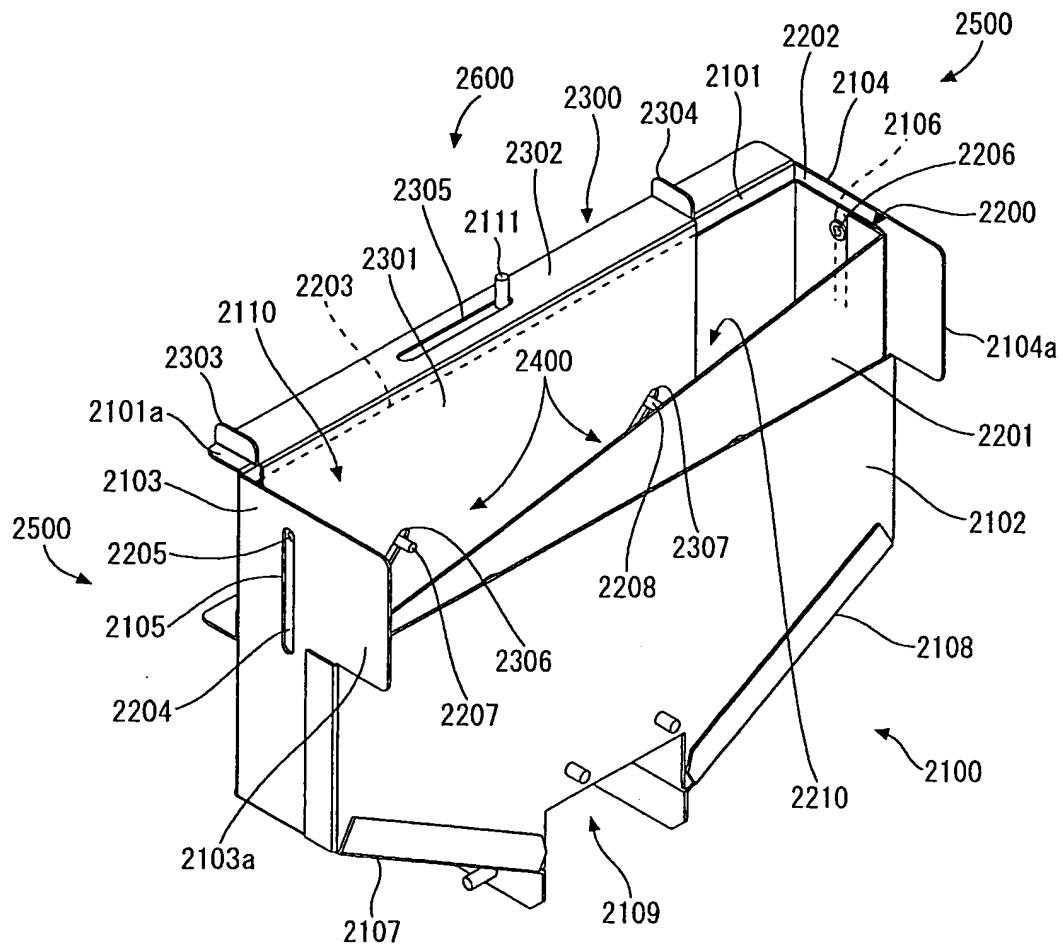


圖 44

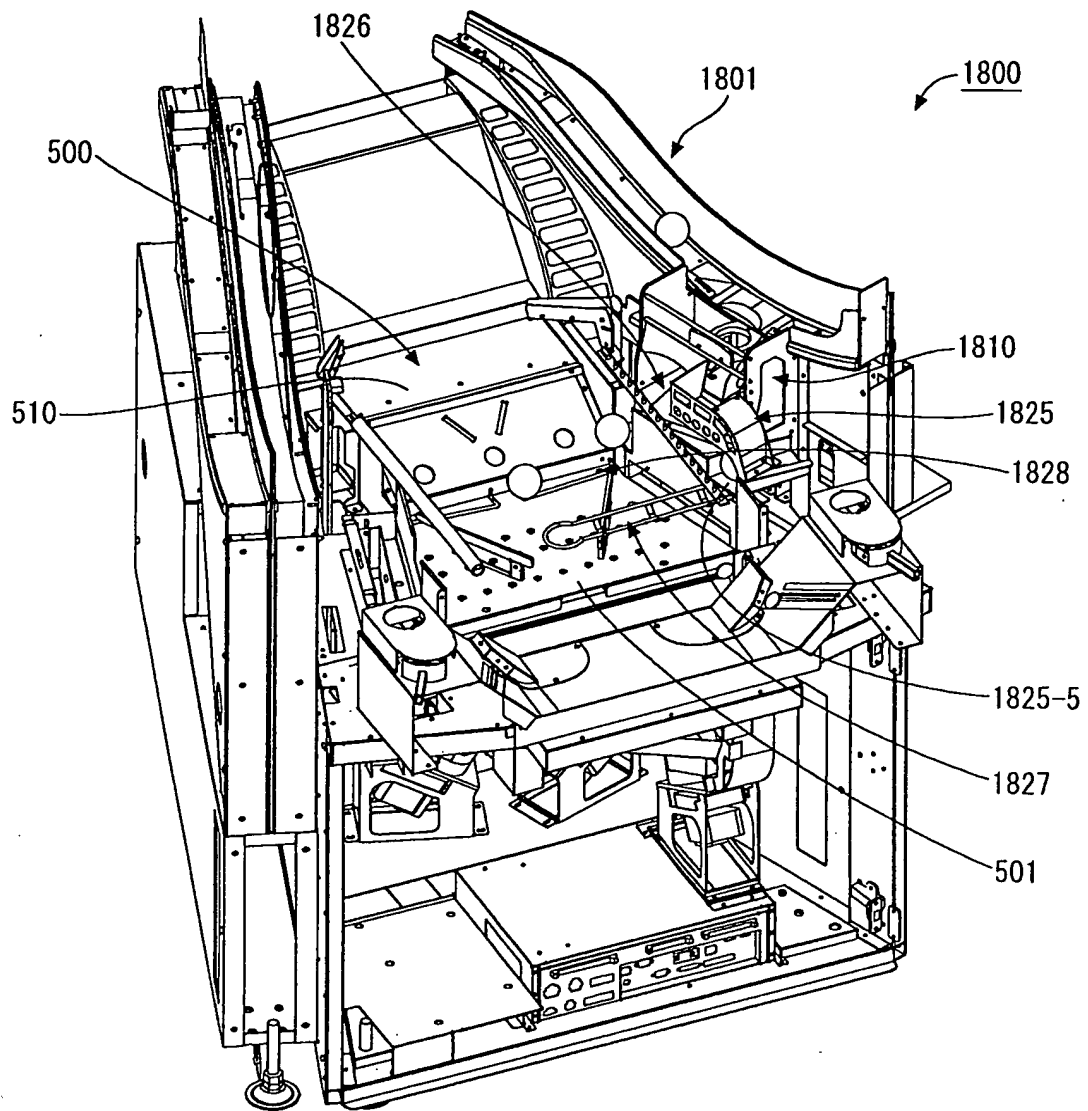


圖 45

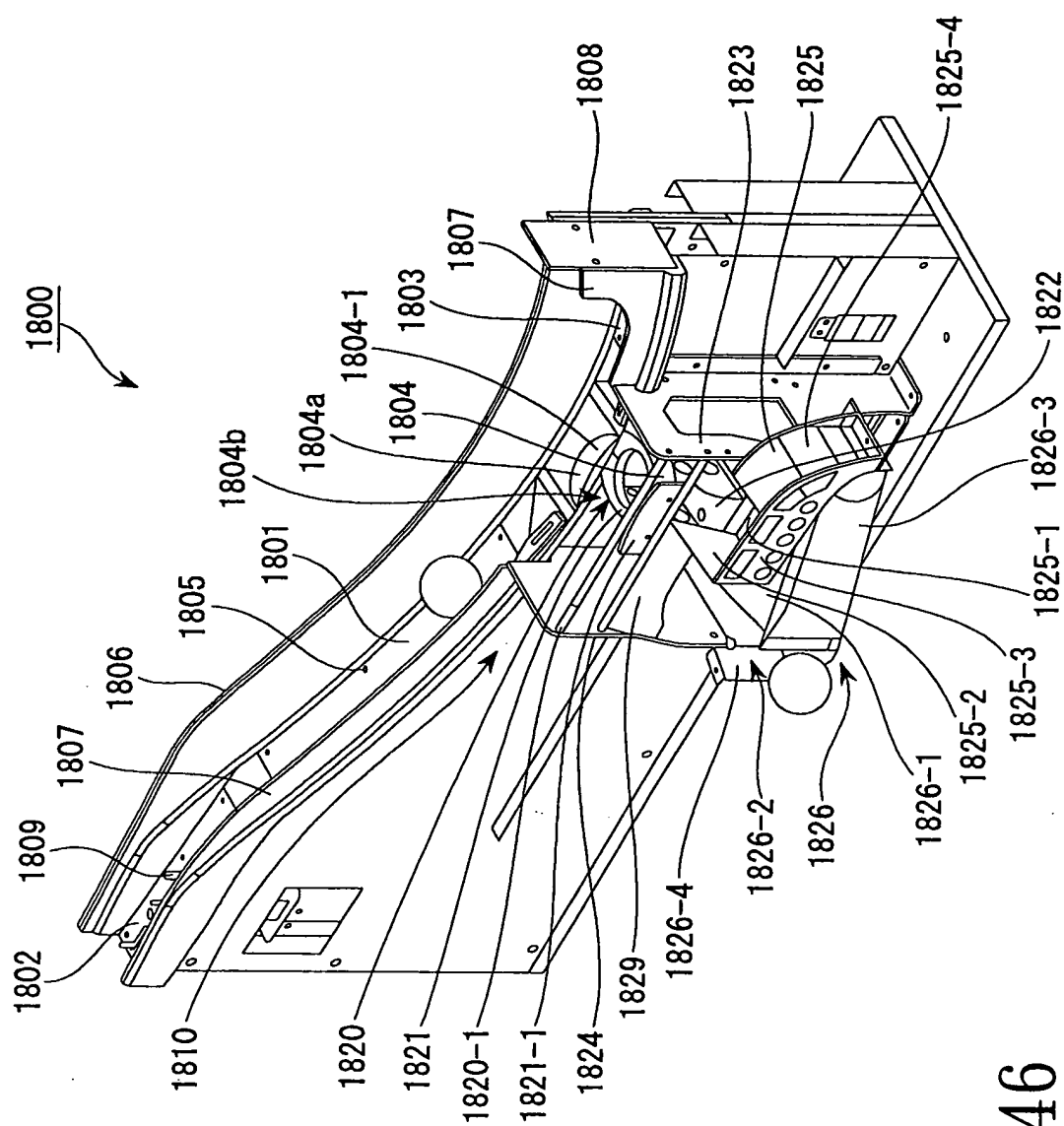
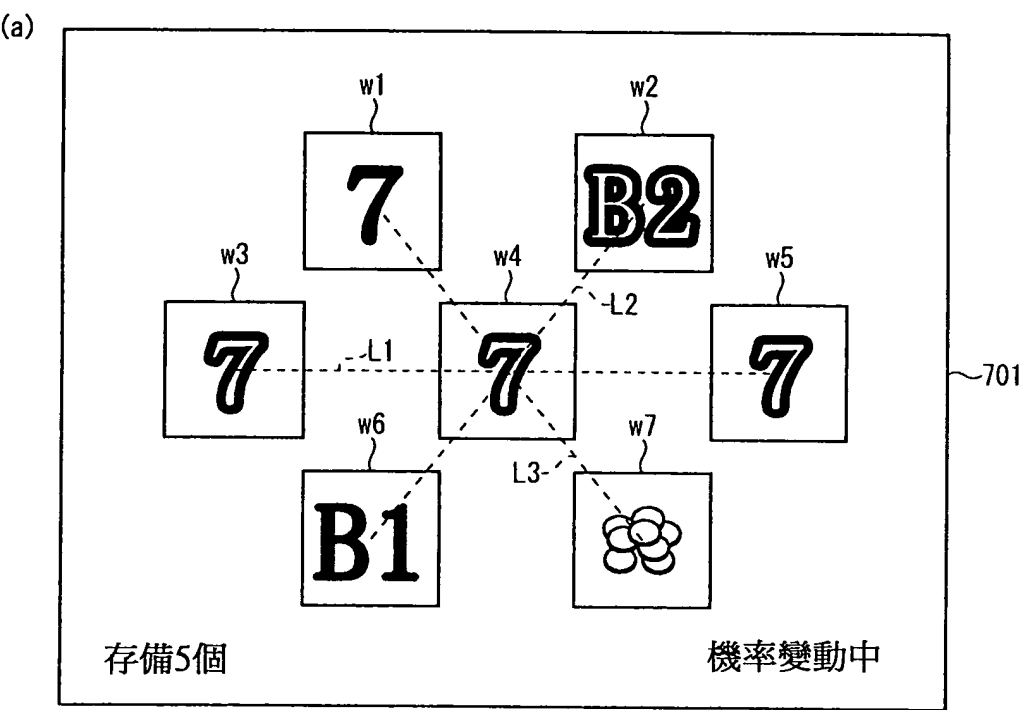


圖 46



- (b)
- 7** : 高額獎金A圖案
 - 7** : 高額獎金B圖案
 - B1** : 球B1獎賞A圖案
 - B1** : 球B1獎賞B圖案
 - B2** : 球B2獎賞A圖案
 - B2** : 球B2獎賞B圖案
 - : 小額A圖案
 - : 小額B圖案
 - +** : 落選圖案

(c)

獎賞/落選	當選範圍	
	一般模式	機率變動模式
高額獎金A圖案	0 ~ 31 (32)	0 ~ 63 (64)
高額獎金B圖案	32 ~ 63 (32)	64 ~ 127 (64)
球B1獎賞A圖案	64 ~ 191 (128)	128 ~ 383 (256)
球B1獎賞B圖案	192 ~ 319 (128)	384 ~ 639 (256)
球B2獎賞A圖案	320 ~ 383 (64)	640 ~ 767 (128)
球B2獎賞B圖案	384 ~ 447 (64)	768 ~ 895 (128)
小額A圖案	448 ~ 959 (512)	896 ~ 1919 (1024)
小額B圖案	960 ~ 1983 (1024)	1920 ~ 3967 (2048)
落選	1984 ~ 4095 (2112)	3968 ~ 4095 (1028)

圖 47

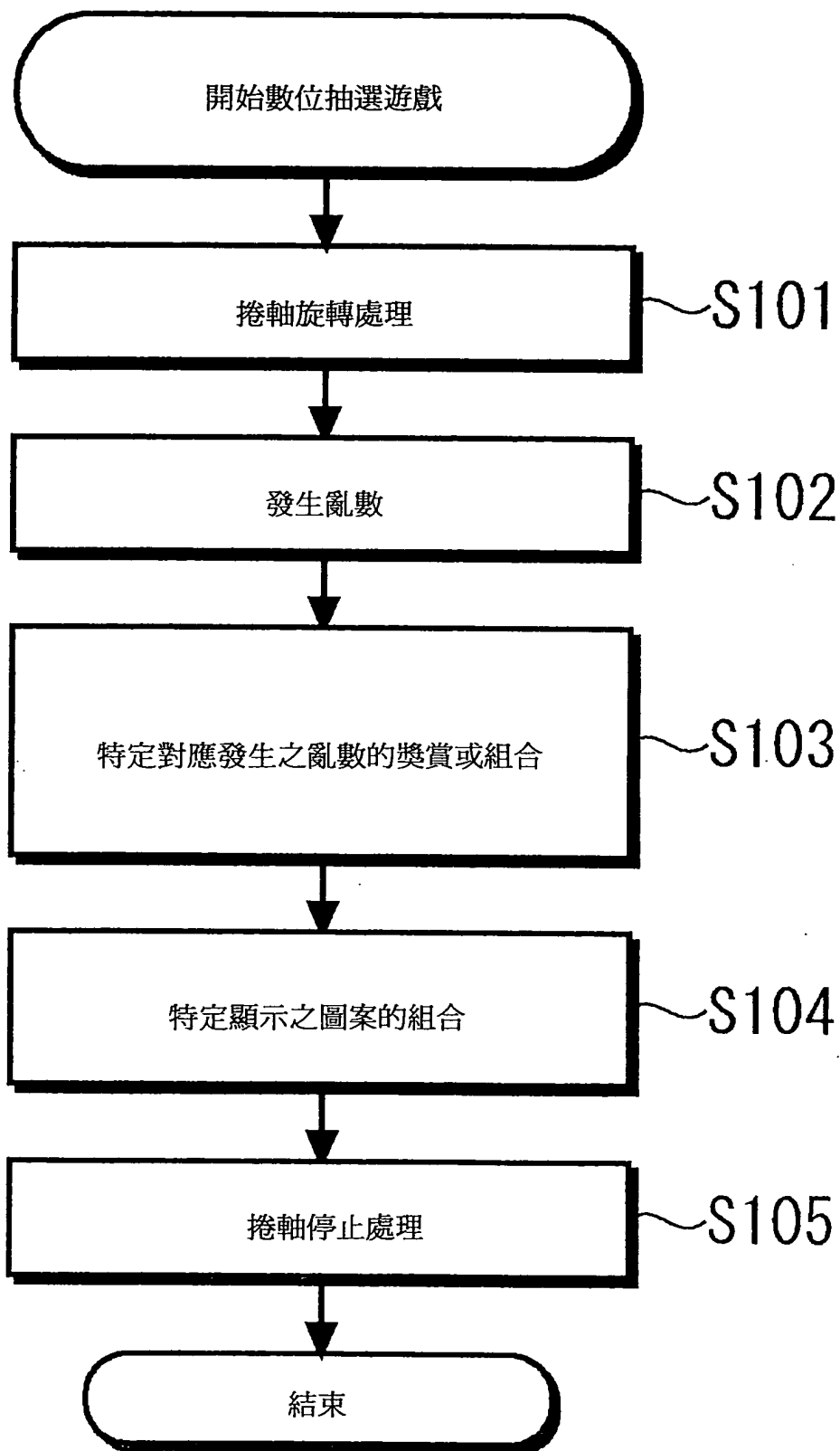


圖 48

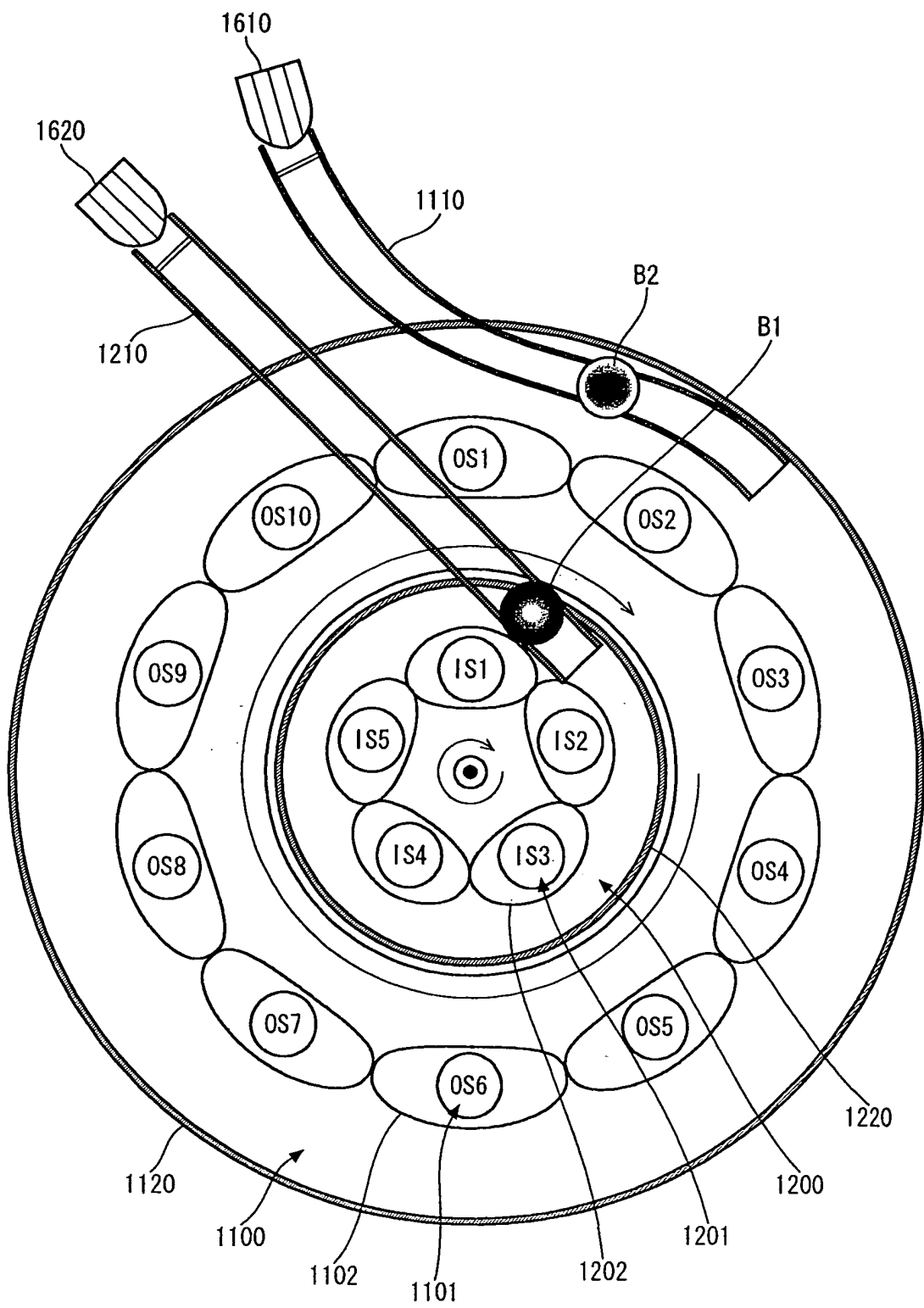


圖 49

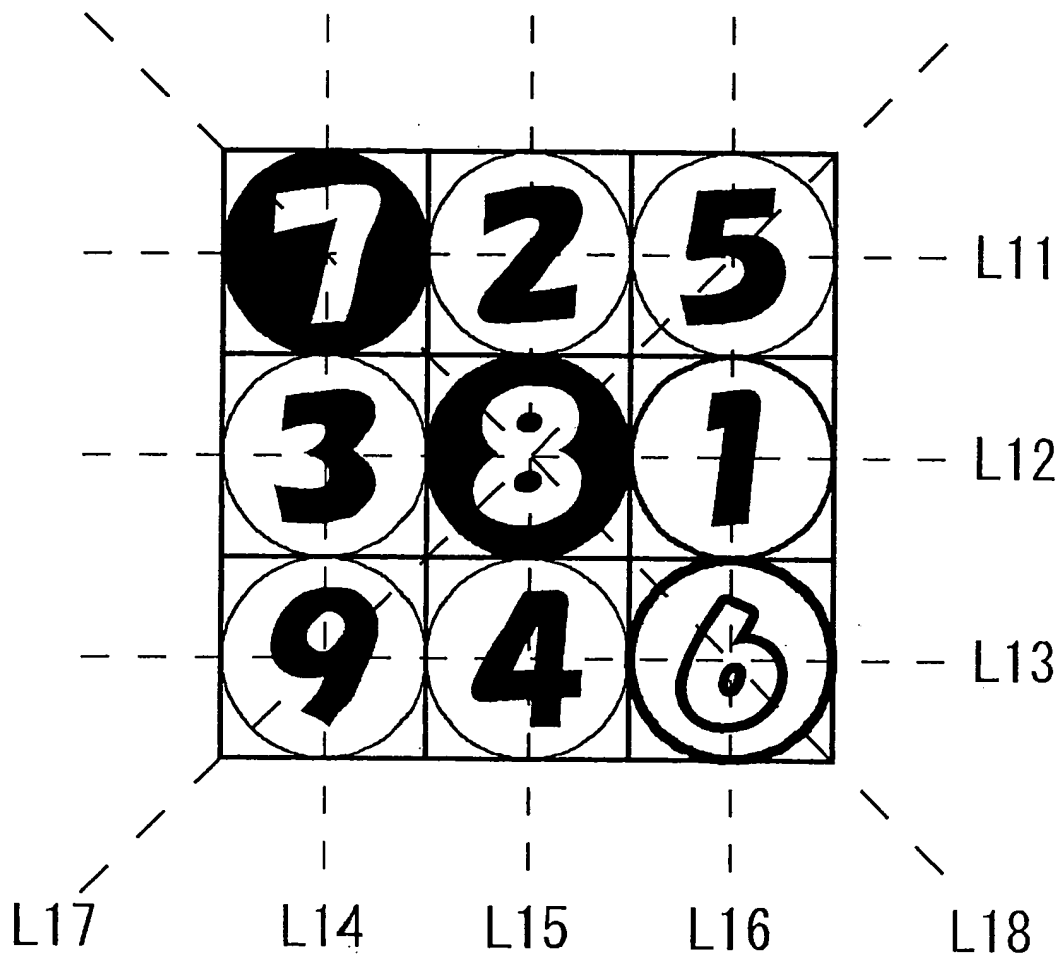


圖 50

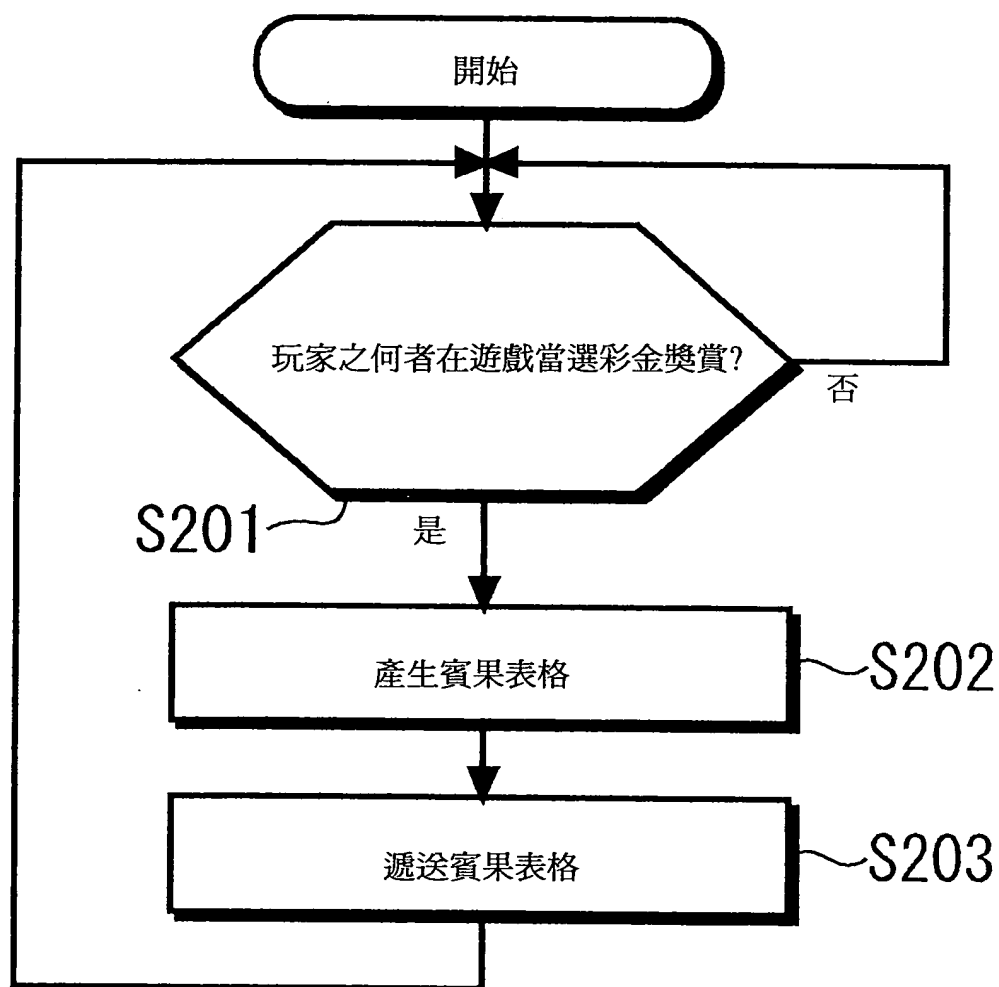


圖51

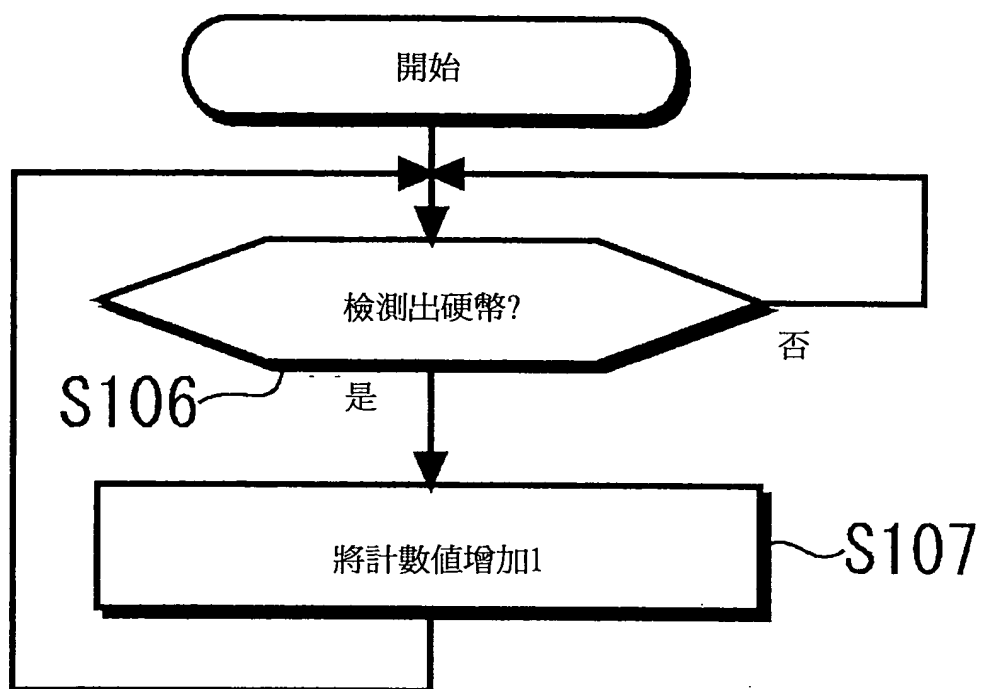


圖52

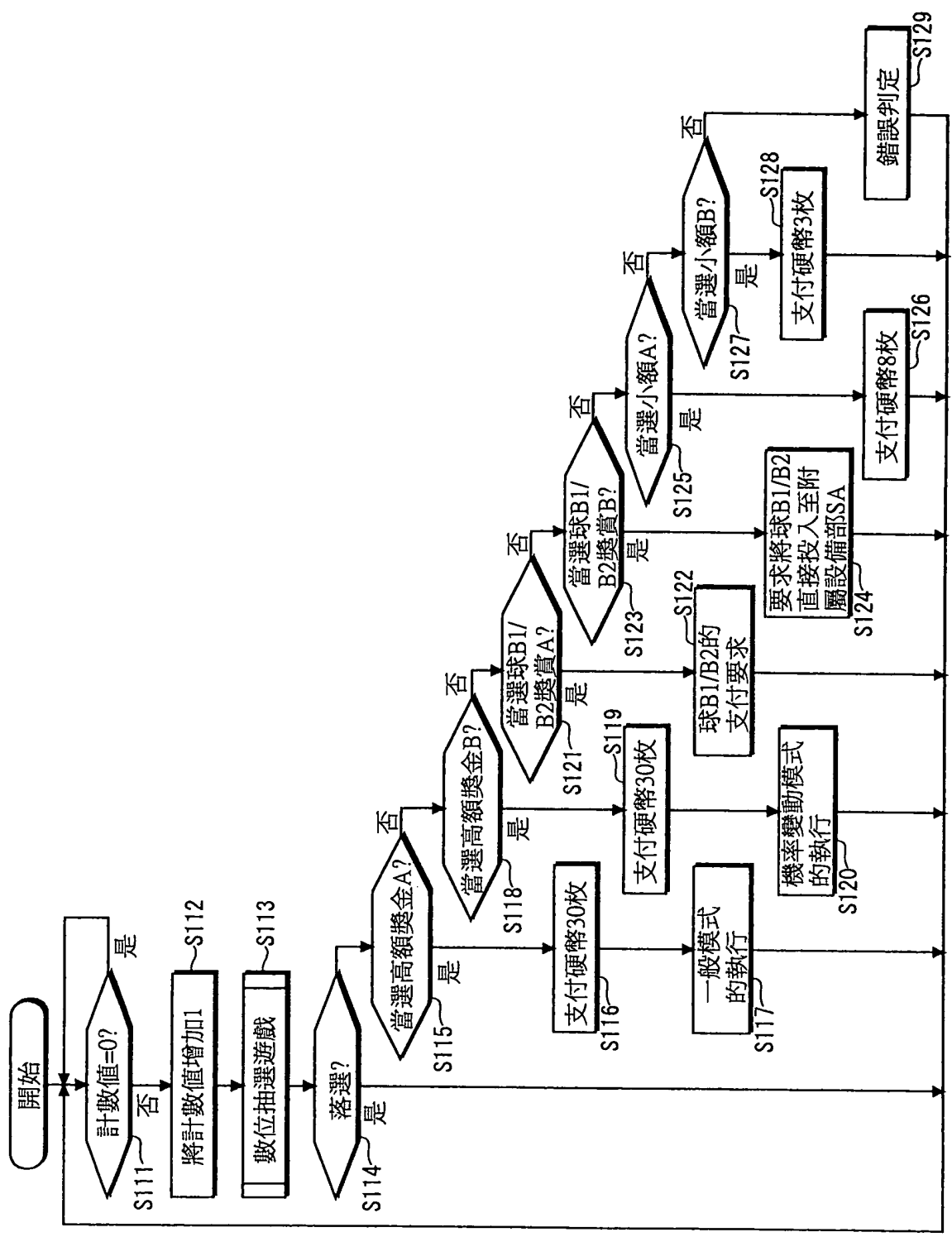


圖53

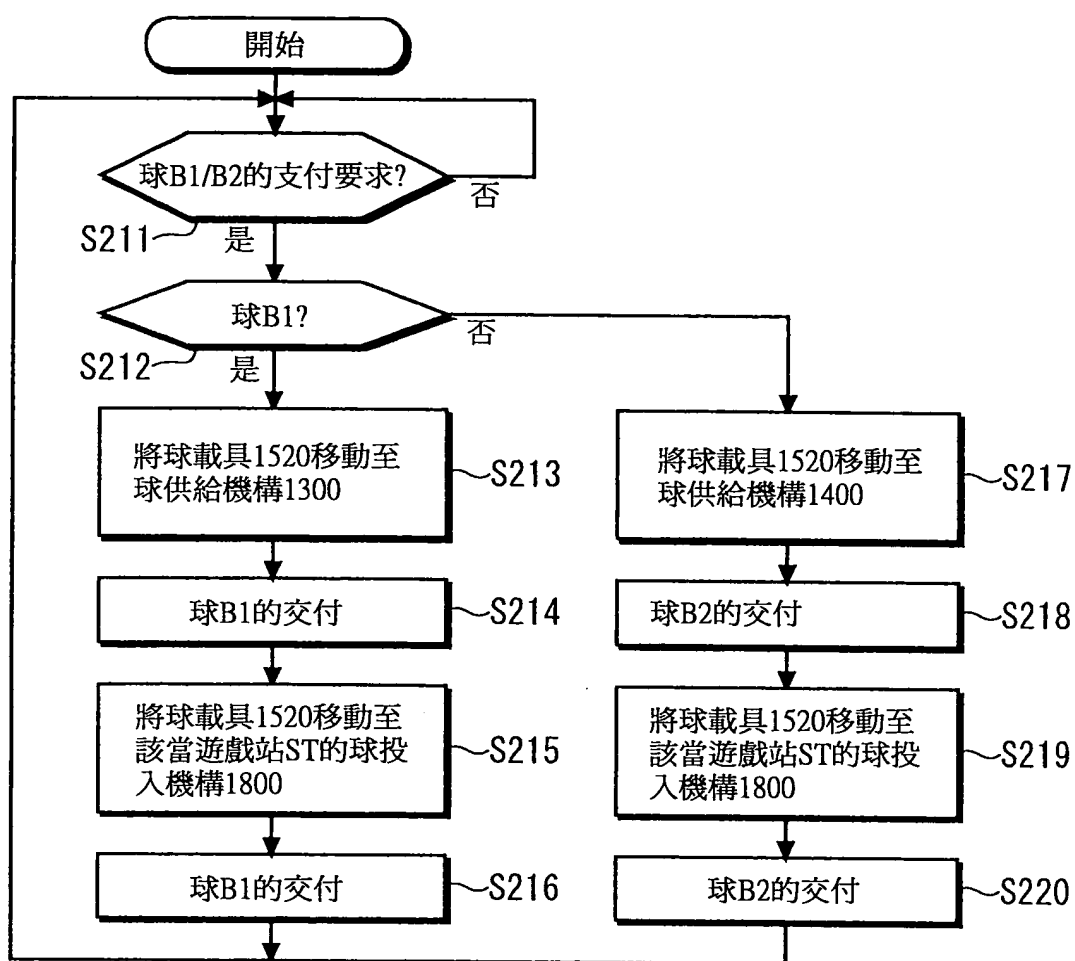


圖 54

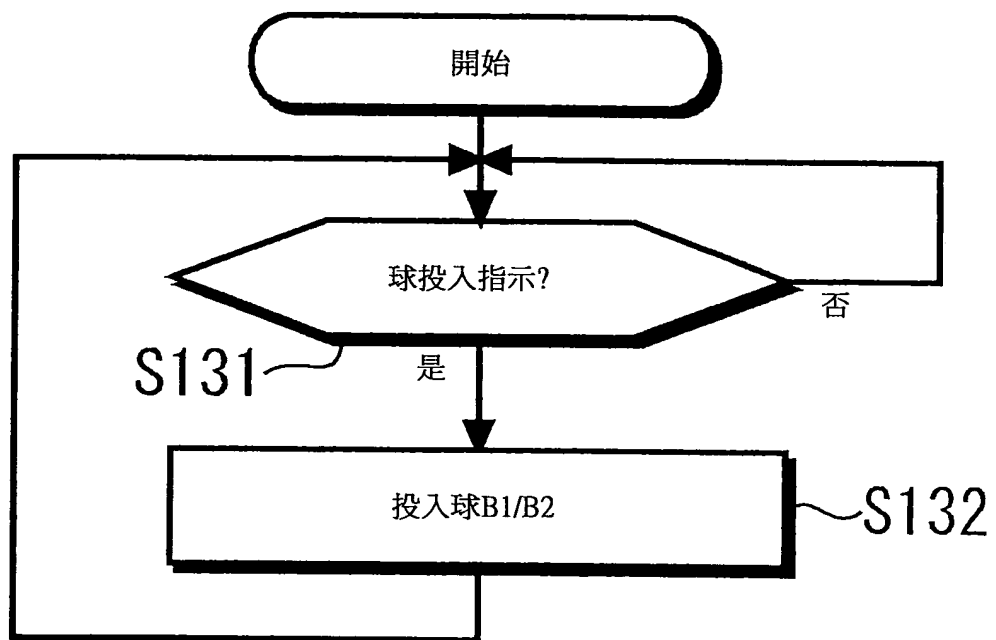


圖 55

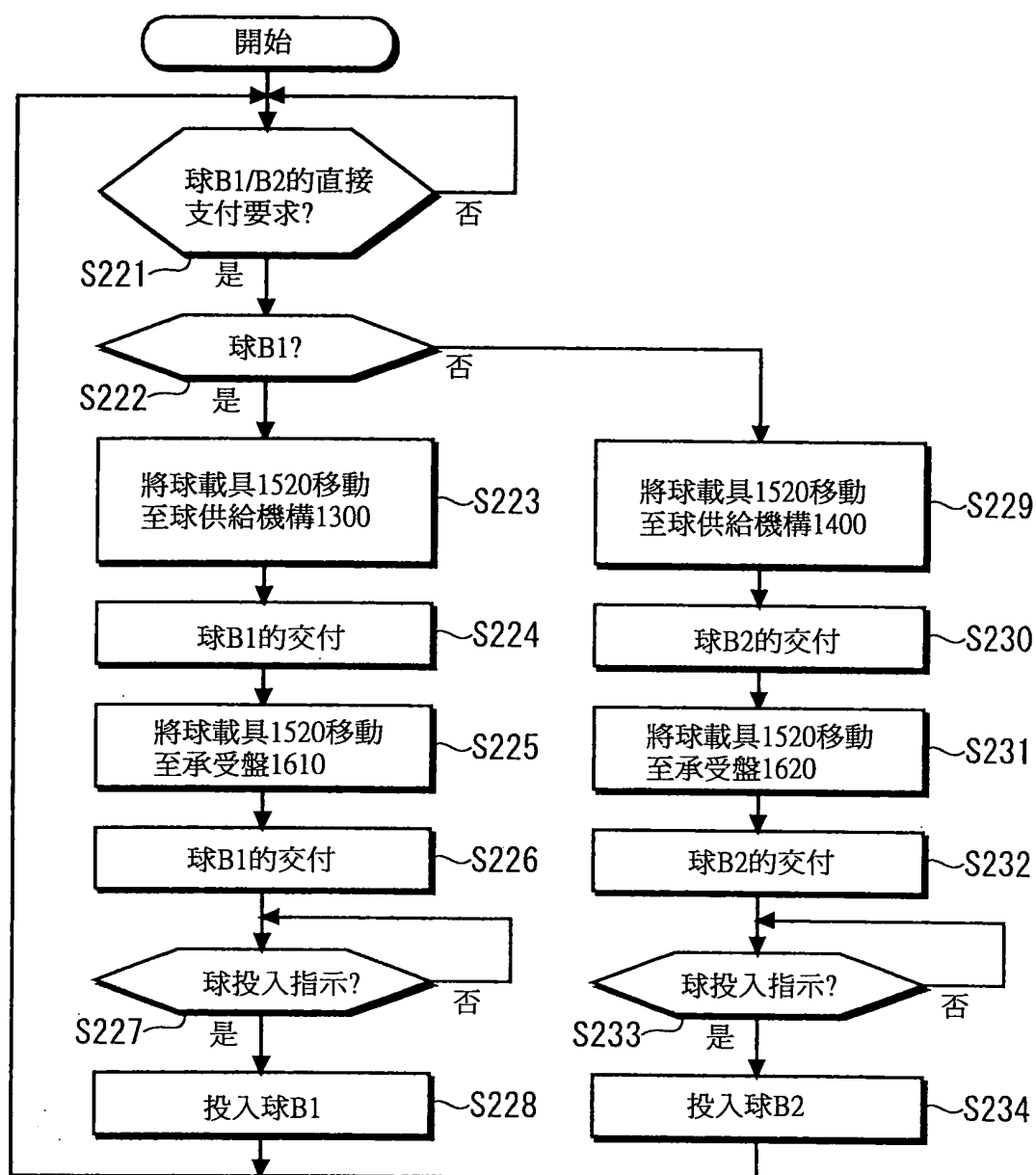


圖 56

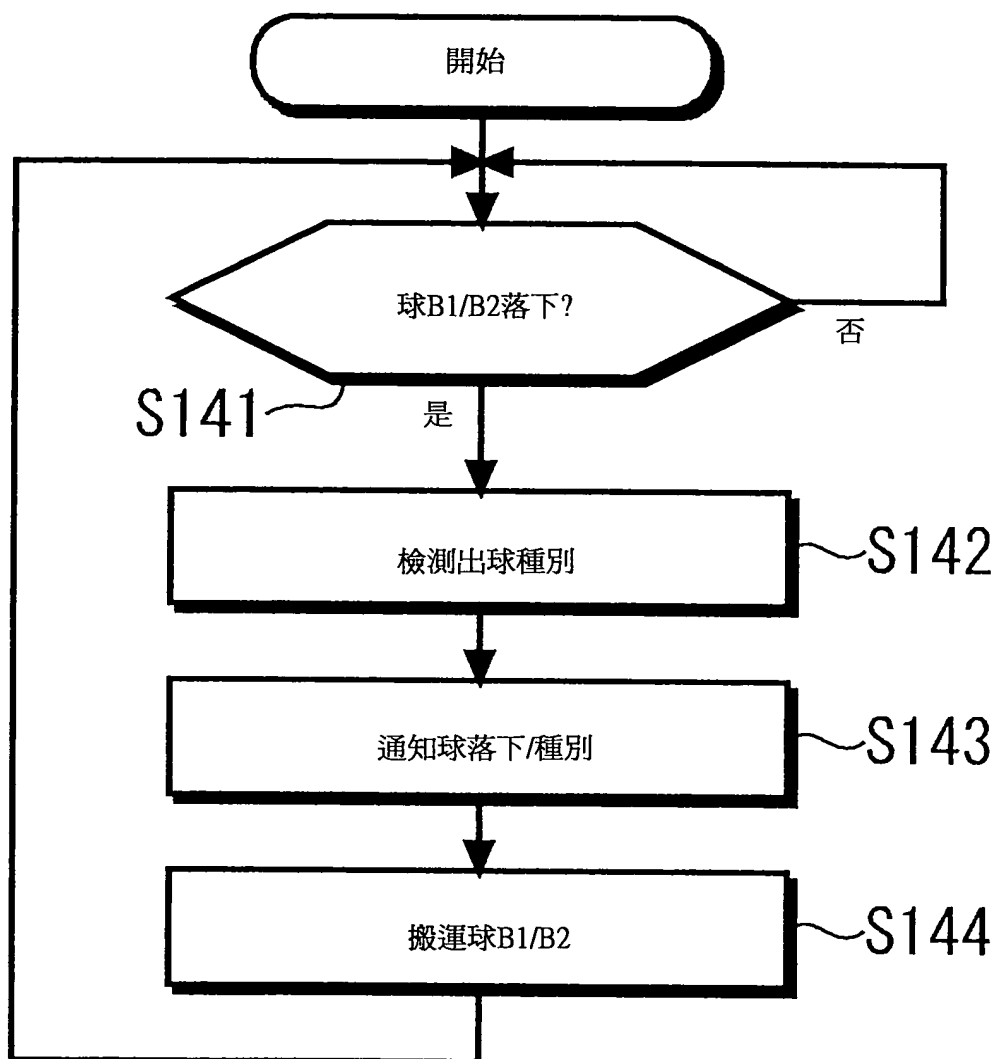


圖57

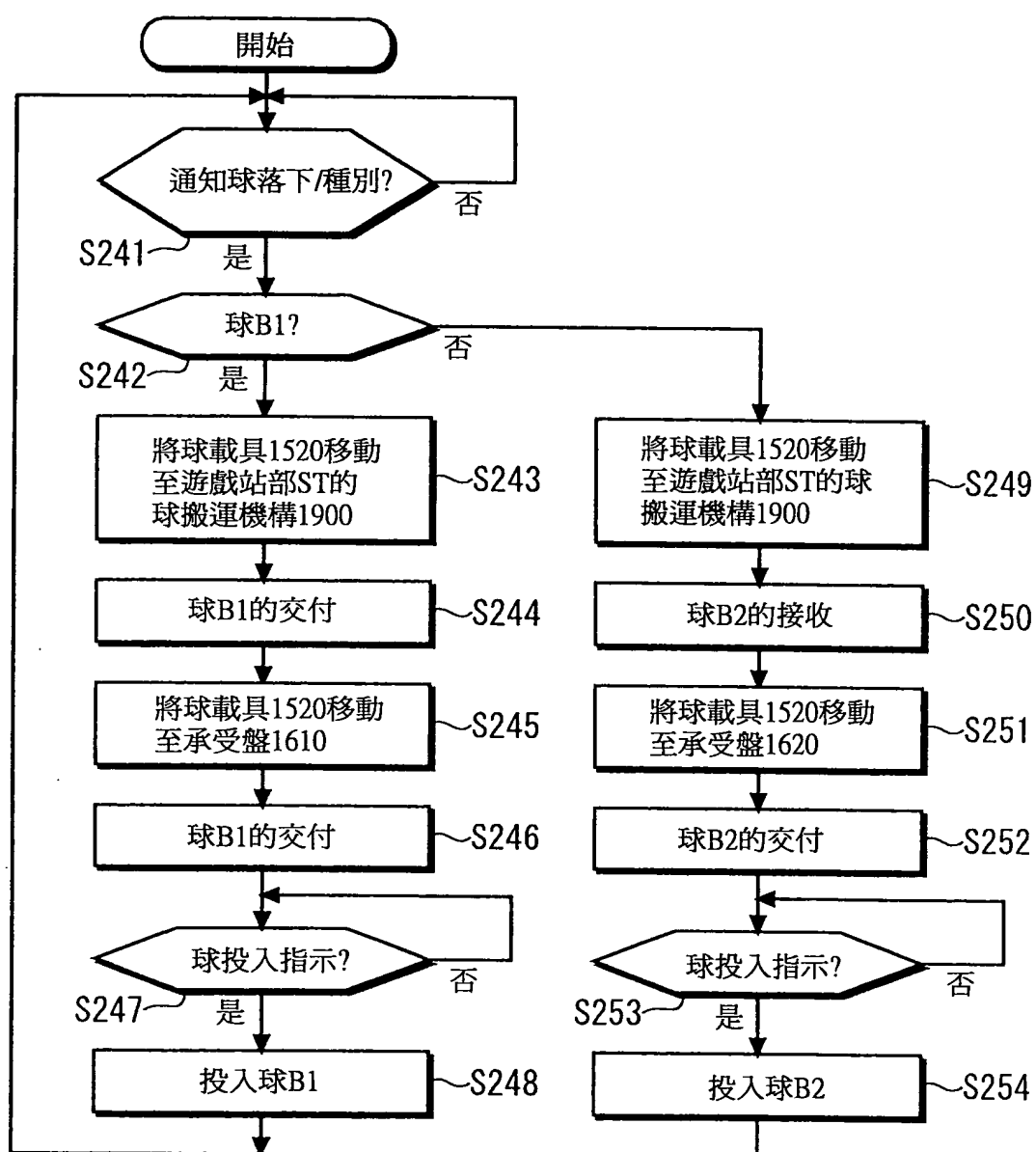


圖 58

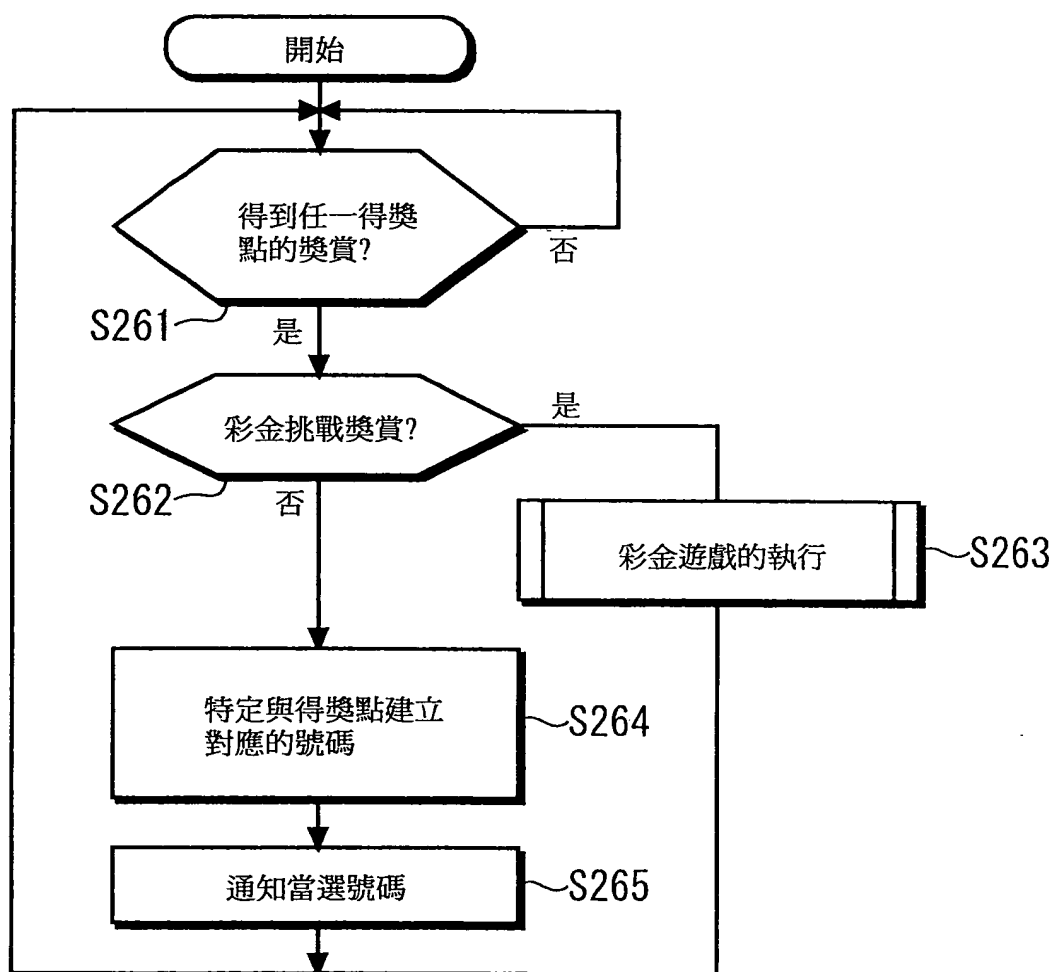


圖 59

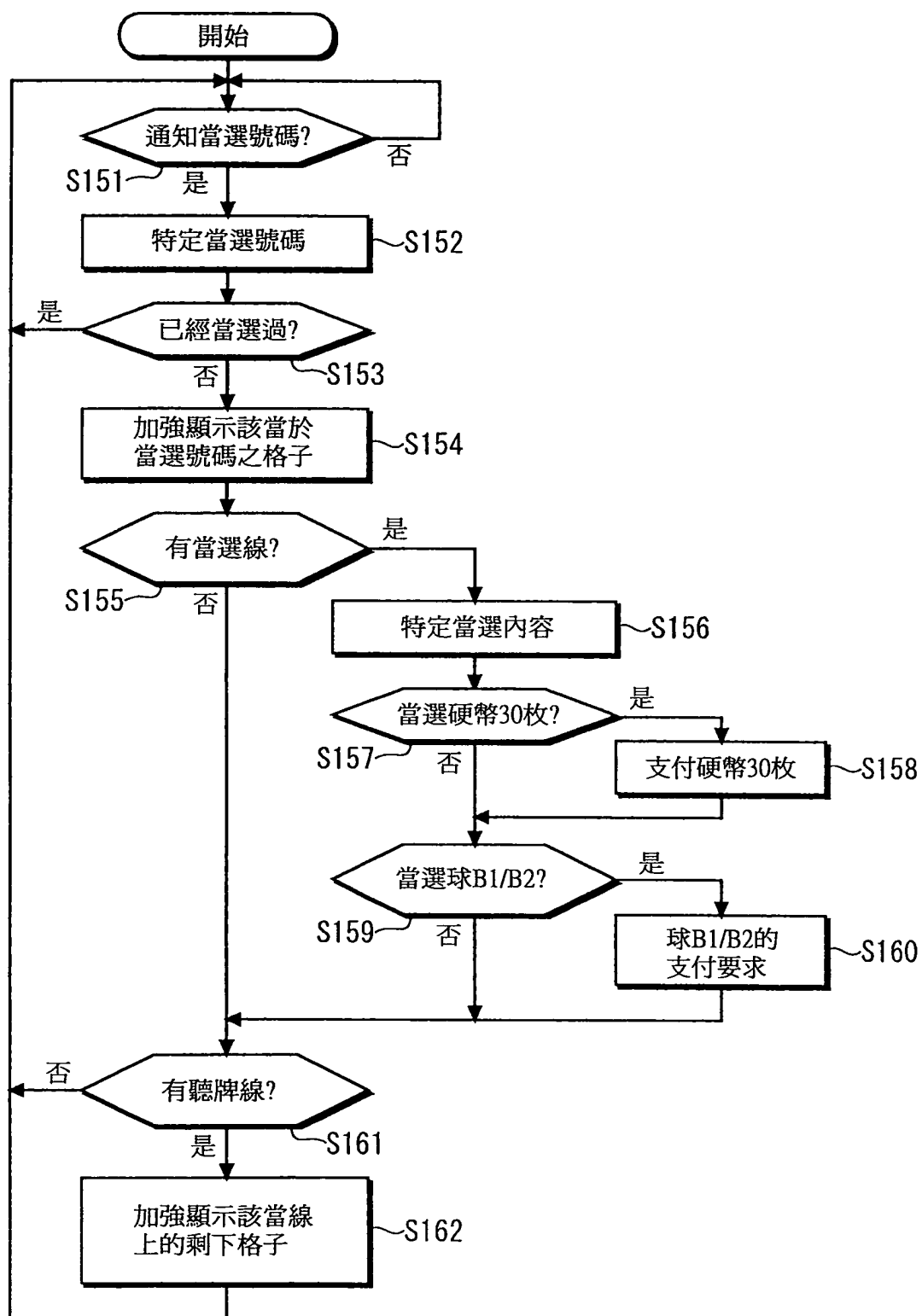


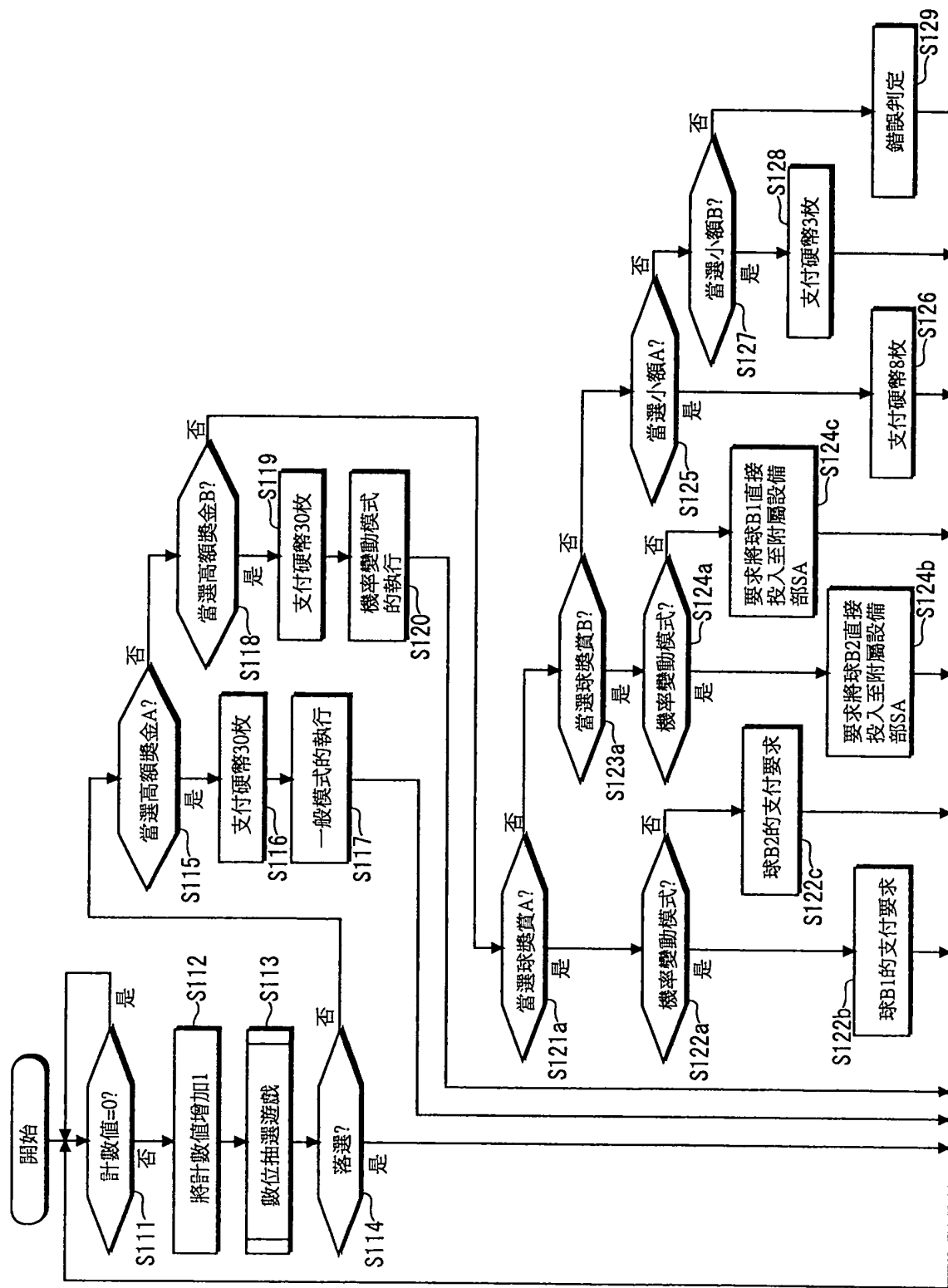
圖 60

- (a)
-  : 高額獎金A圖案
 -  : 高額獎金B圖案
 -  : 球獎賞A圖案
 -  : 球獎賞B圖案
 -  : 小額A圖案
 -  : 小額B圖案
 -  : 落選圖案

(b)

獎賞/落選	當選範圍	
	一般模式	機率變動模式
高額獎金A圖案	0～31 (32)	0～63 (64)
高額獎金B圖案	32～63 (32)	64～127 (64)
球獎賞A圖案	64～319 (256)	128～639 (512)
球獎賞B圖案	320～447 (128)	640～895 (256)
小額A圖案	448～959 (512)	896～1919 (1024)
小額B圖案	960～1983 (1024)	1920～3967 (2048)
落選	1984～4095 (2112)	3968～4095 (1028)

圖 61



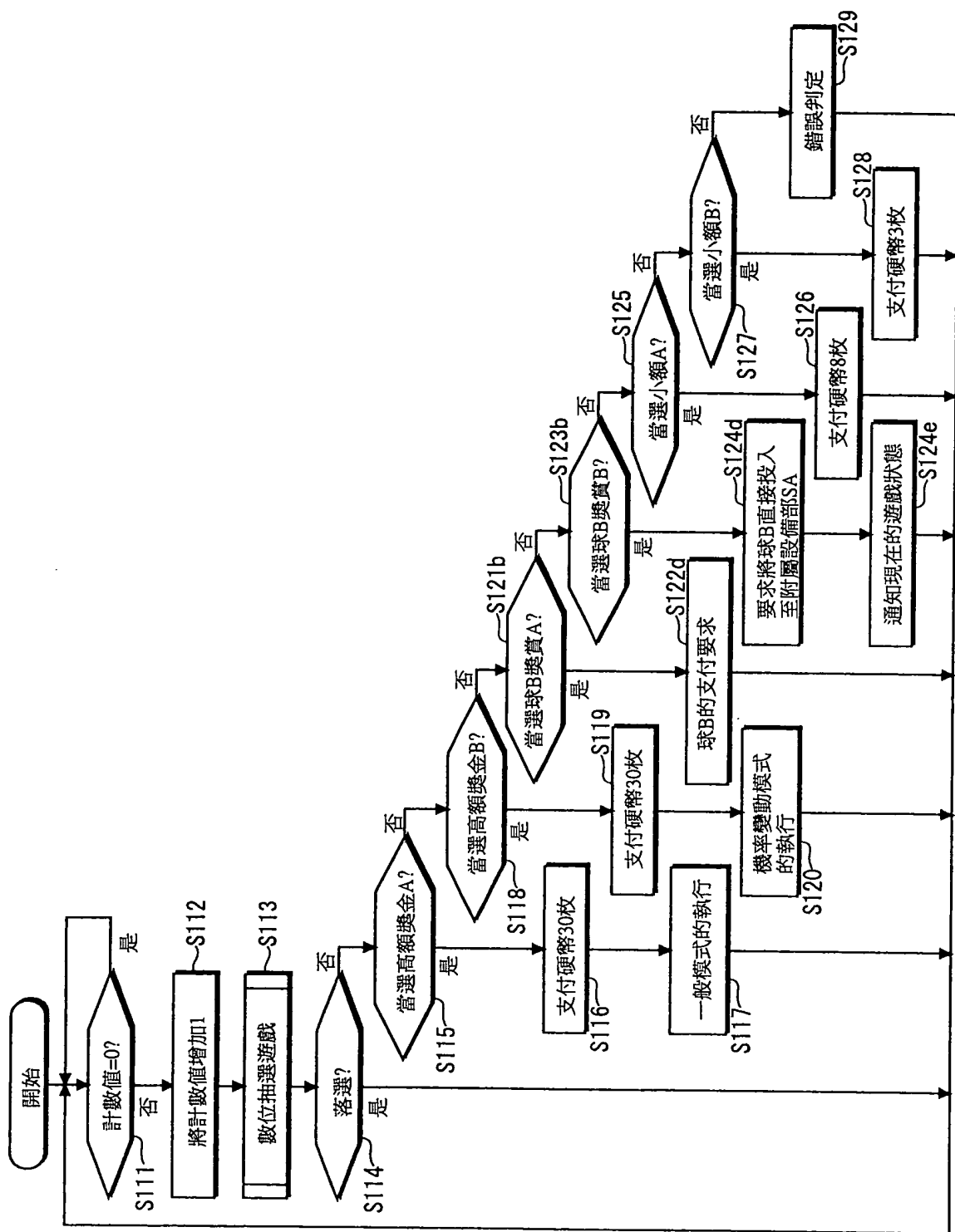


圖63

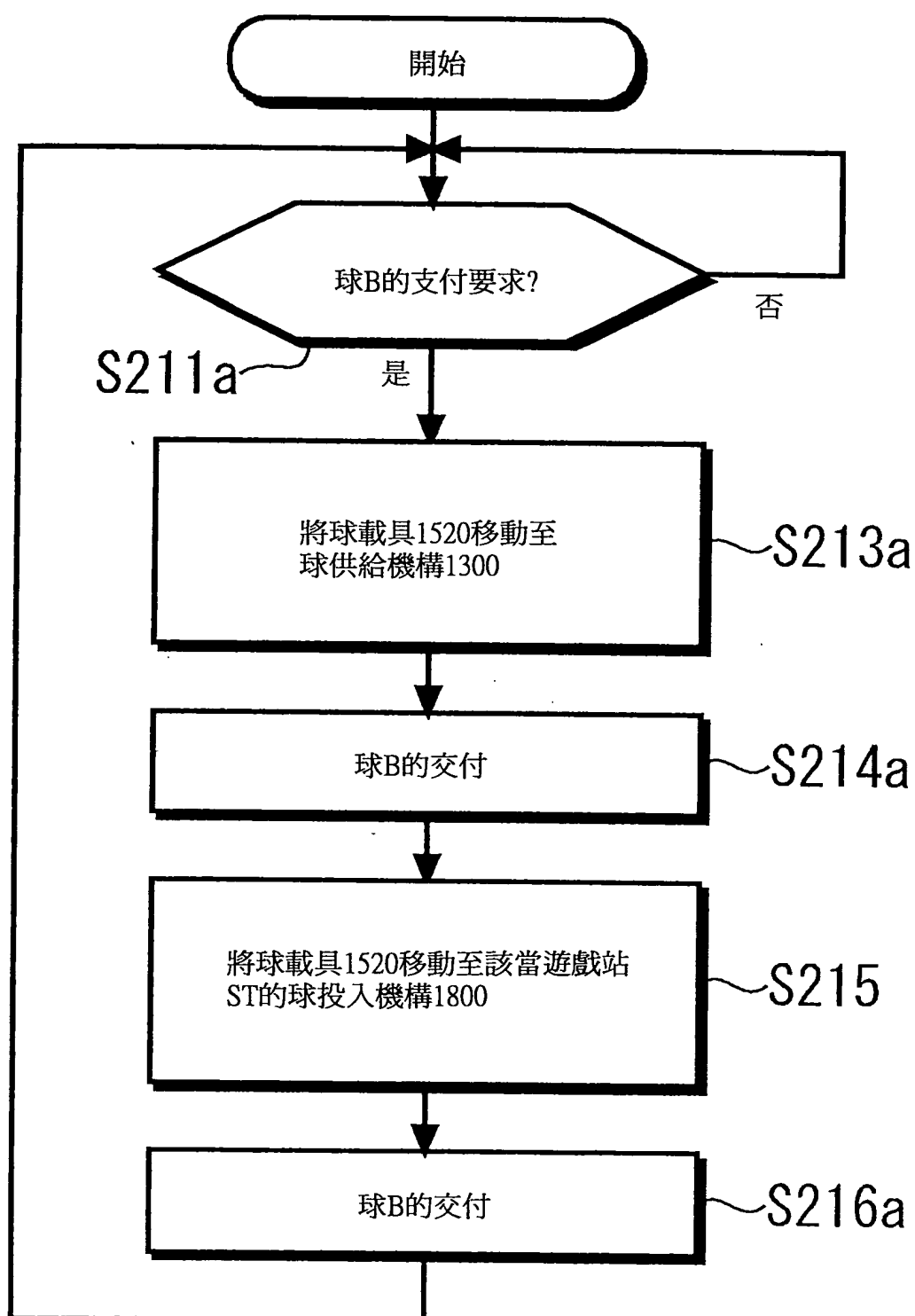


圖 64

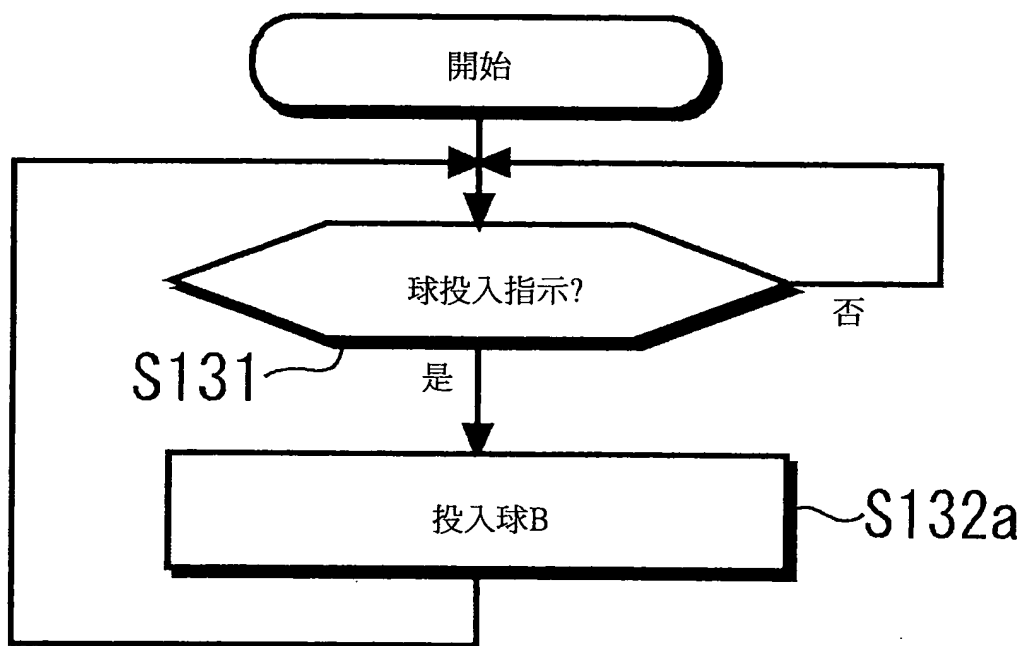


圖 65

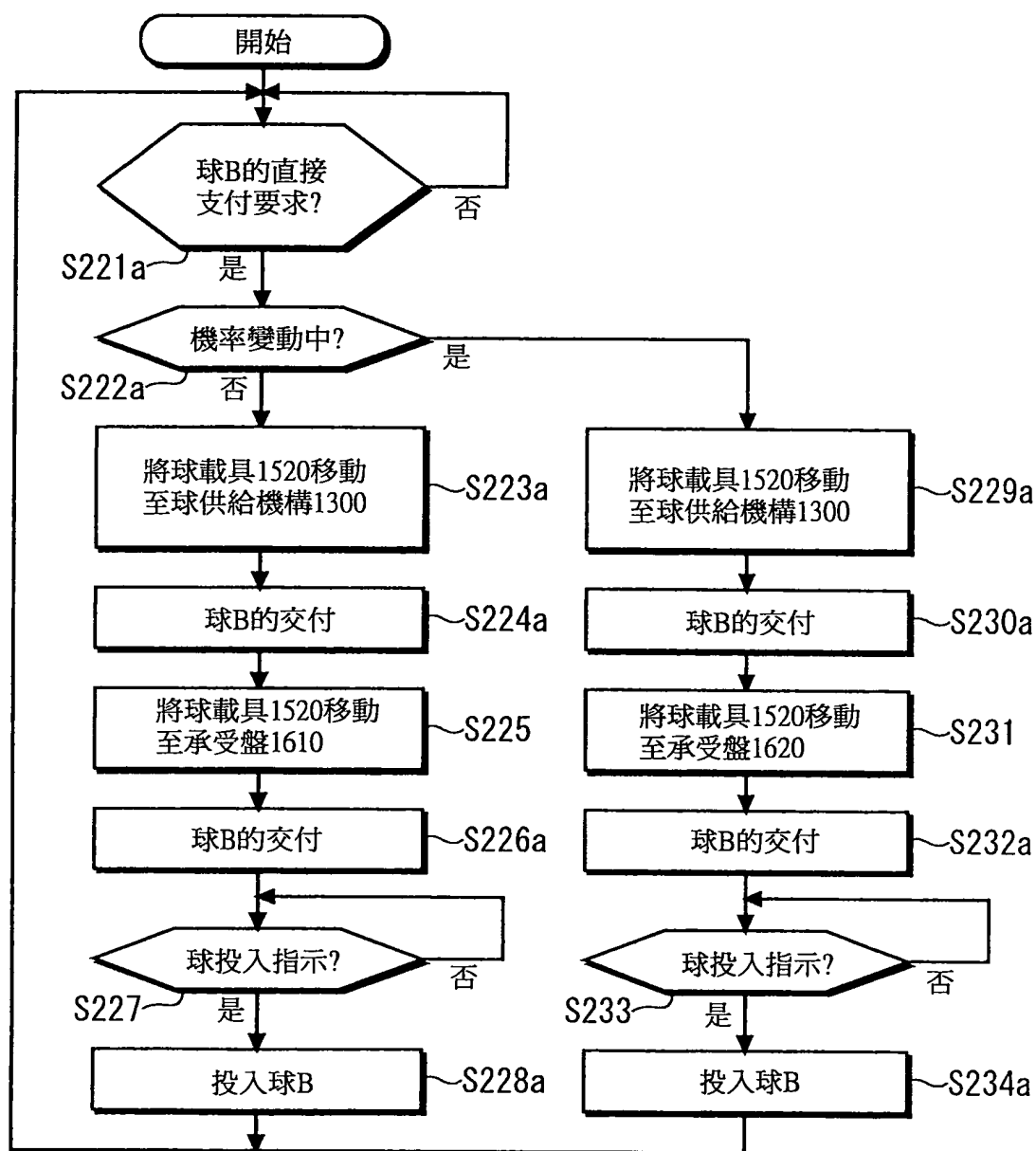


圖 66

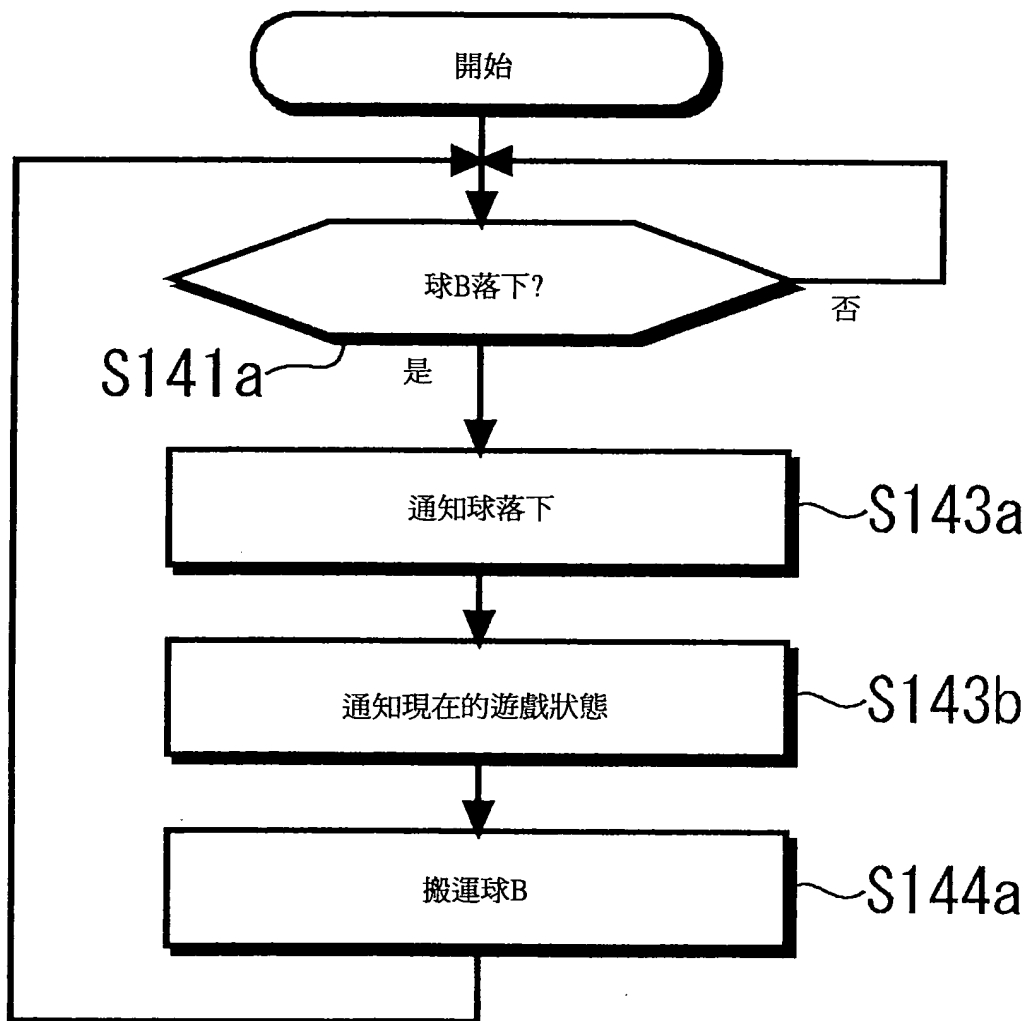


圖 67

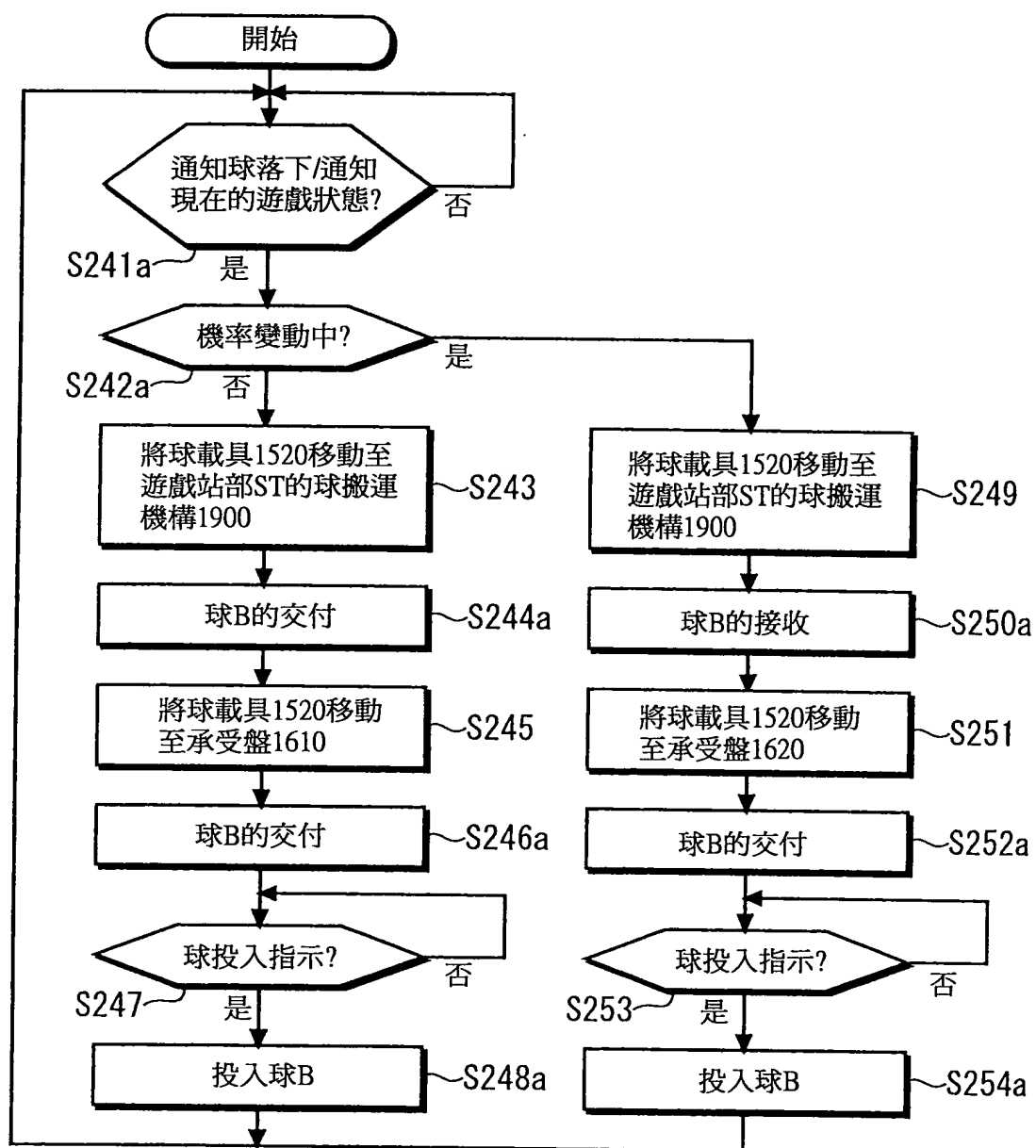


圖 68

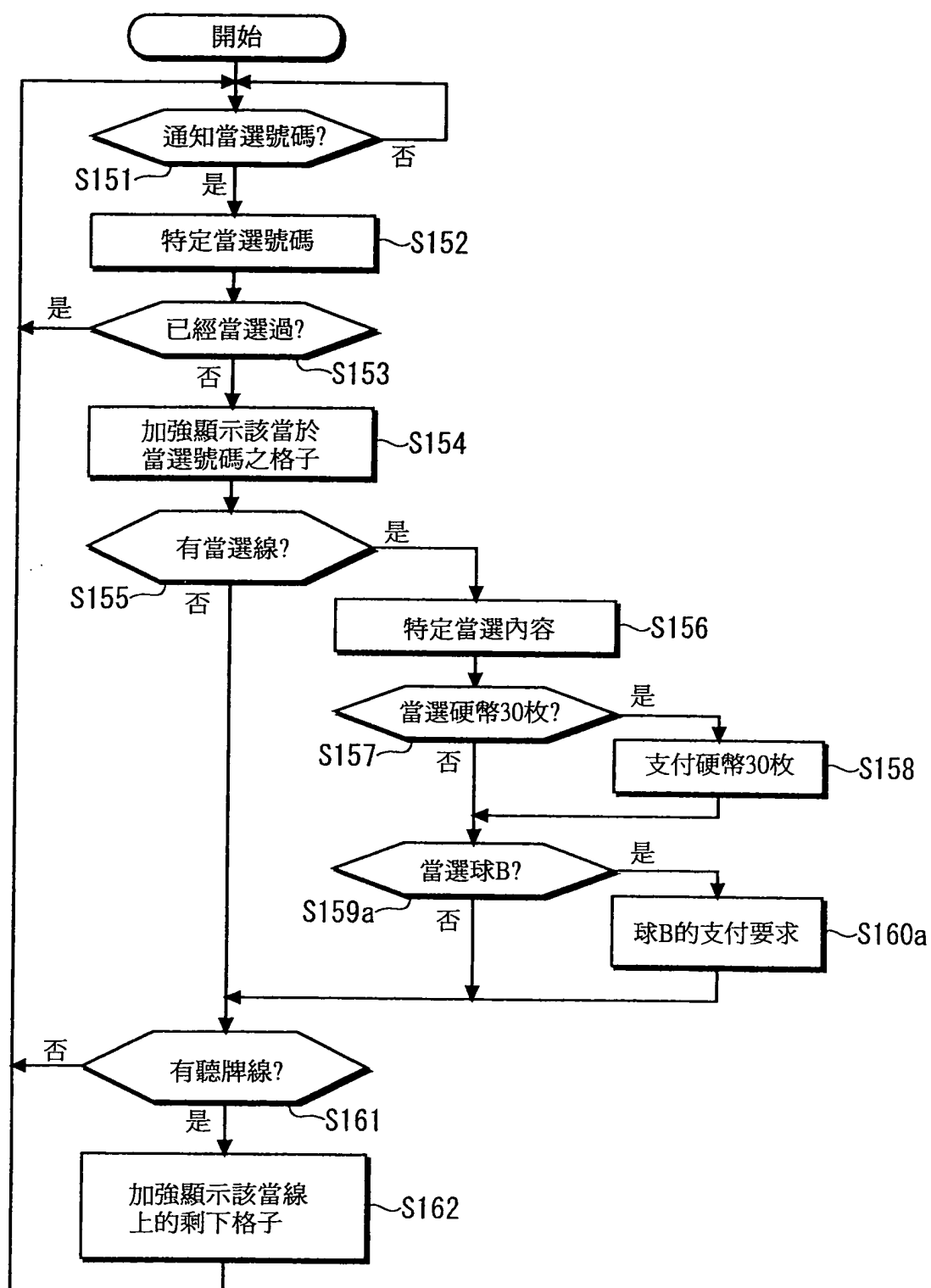


圖 69

七、指定代表圖：

(一)、本案指定代表圖為：第 (50) 圖

(二)、本代表圖之元件代表符號簡單說明：

L11 ~ L18：線

八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：