

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2005-102731

(P2005-102731A)

(43) 公開日 平成17年4月21日(2005.4.21)

(51) Int. Cl.⁷

A63F 9/00

A63F 9/02

F I

A63F 9/00 508H

A63F 9/00 512B

A63F 9/02 A

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 22 頁)

(21) 出願番号 特願2003-336356 (P2003-336356)

(22) 出願日 平成15年9月26日 (2003.9.26)

(71) 出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(74) 代理人 100086586

弁理士 安富 康男

(74) 代理人 100123917

弁理士 重平 和信

(72) 発明者 服部 尚智

東京都江東区有明3丁目1番地25

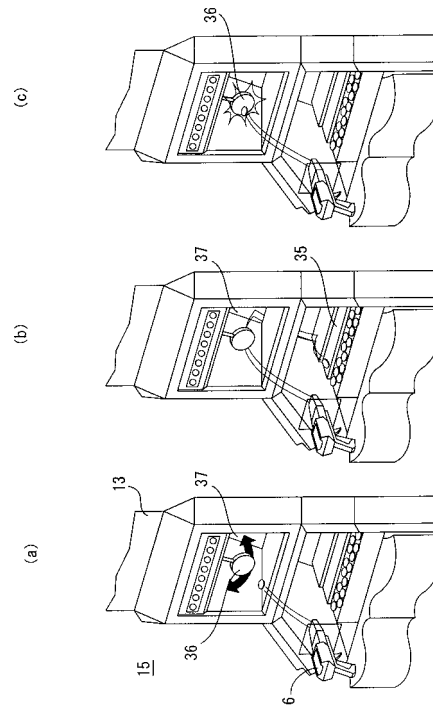
(54) 【発明の名称】 メダルゲーム機

(57) 【要約】

【課題】 プレーヤの関心を惹く演出を行い得る興趣性に富んだメダルゲーム機を提供すること。

【解決手段】 ゲーム空間内へのメダルの投入を行うための複数の投入装置と、ゲーム空間内における各投入装置に対応した位置に設けられた複数のメダル放出ゲートと、複数のメダル放出ゲートの各々の内部に設けられ、かつ、それぞれ異なる放出態様でメダルの放出を行うことが可能な複数の放出装置と、特定条件が満たされた際にジャックポット成立の有無を決定する抽選を行う抽選手段と、抽選手段による抽選の結果に応じて、メダル放出ゲートごとにメダルの放出態様が異なるように、放出装置の駆動制御を行う制御手段とを備えたことを特徴とする。

【選択図】 図13



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ジャックポット成立時にプレーヤに対してメダル獲得の機会を付与するメダルゲーム機であって、
ジャックポット成立時におけるメダルの放出態様を複数種類有していることを特徴とするメダルゲーム機。

【請求項 2】

ゲーム空間内へのメダルの投入を行うための複数の投入装置と、
前記ゲーム空間内における各投入装置に対応した位置に設けられた複数のメダル放出ゲートと、
前記複数のメダル放出ゲートの各々の内部に設けられ、かつ、それぞれ異なる放出態様でメダルの放出を行うことが可能な複数の放出装置と、
特定条件が満たされた際にジャックポット成立の有無を決定する抽選を行う抽選手段と、
前記抽選手段による抽選の結果に応じて、前記メダル放出ゲートごとにメダルの放出態様が異なるように、前記放出装置の駆動制御を行う制御手段と
を備えたことを特徴とする請求項 1 に記載のメダルゲーム機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、所謂ゲームセンター等に設置されるメダルゲーム機に関する。

20

【背景技術】

【0002】

従来、ジャックポット成立時にプレーヤに対して多数のメダル獲得の機会を付与するメダルゲーム機としては、例えば、投入されたメダルが所定領域に入ったことを受けて、ジャックポットが成立し、メダル貯留部に貯留されている多数のメダルが払い出されるメダルゲーム機（例えば、特許文献 1 参照）や、ゲーム空間内に設けられたメダル受入口にメダルが入ったことを受けて抽選が行われ、当該抽選に当選した場合に、ジャックポットが成立し、メダル貯留部に貯留されている多数のメダルが払い出されるメダルゲーム機（例えば、特許文献 2 参照）等が存在する。

【0003】

30

【特許文献 1】特開平 10 - 277256 号公報

【特許文献 2】特開 2003 - 79931 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献 1、2 に記載のメダルゲーム機では、多数のメダルの獲得に対する期待感を遊技者に抱かせることができるものの、一定条件が満たされる毎にメダル貯留部から常に同じ態様でメダルの払い出しが行われるため、興趣性に乏しく、プレーヤが飽きを感じてしまうという問題があった。

【0005】

40

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、プレーヤの関心を惹く演出を行い得る興趣性に富んだメダルゲーム機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上述した課題を解決するために、本発明は、以下のようなものを提供する。

(1) ジャックポット成立時にプレーヤに対してメダル獲得の機会を付与するメダルゲーム機であって、
ジャックポット成立時におけるメダルの放出態様を複数種類有していることを特徴とするメダルゲーム機。

【0007】

50

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(2) 上記(1)に記載のメダルゲーム機であって、
ゲーム空間内へのメダルの投入を行うための複数の投入装置と、
上記ゲーム空間内における各投入装置に対応した位置に設けられた複数のメダル放出ゲートと、
上記複数のメダル放出ゲートの各々の内部に設けられ、かつ、それぞれ異なる放出態様でメダルの放出を行うことが可能な複数の放出装置と、
特定条件が満たされた際にジャックポット成立の有無を決定する抽選を行う抽選手段と、
上記抽選手段による抽選の結果に応じて、上記メダル放出ゲートごとにメダルの放出態様が異なるように、上記放出装置の駆動制御を行う制御手段と
を備えたことを特徴とする。

10

【0008】

(1)の発明によれば、ジャックポットが成立するたびにメダルの放出態様が変わる可能性があるため、プレイヤーの関心を惹くことが可能であり、ゲームの興趣性を高めることができる。

【0009】

(2)の発明によれば、どの投入装置を用いてゲームを行うかによって、メダルの放出態様が変わるため、ゲームを行うたびに異なるメダルの放出態様を見て楽しむことが可能となり、プレイヤーの関心を強く惹き付けることができる。

【発明の効果】

20

【0010】

本発明によれば、プレイヤーの関心を惹く演出を行い得る興趣性に富んだメダルゲーム機を提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0011】

本発明の実施形態について図面に基づいて説明する。

まず、本発明のメダルゲーム機の構成について、図1～図5を用いて説明する。

図1は、本発明に係るメダルゲーム機10を模式的に示す斜視図であり、図2は、メダルゲーム機10に設けられた時計台13を示す斜視図である。

【0012】

30

図1に示すように、メダルゲーム機10は、縦長の四角柱状の筐体12を備え、筐体12の側面部分の4本の支柱17によって天板18が支持されている。また、筐体12の側面には、透明の窓部14がそれぞれ設けられている。天板18と4枚の窓部14とによって囲まれた空間が、ゲーム空間15であり、プレイヤーは、窓部14を介して、ゲーム空間15内を視認することができる。

【0013】

窓部14の下部の各々には、2つの投入装置16が設けられている。図示しないが、メダルゲーム機10全体としては、計8つの投入装置16が設けられている。

これらの投入装置16は、ゲーム空間15内へのメダルの投入を行うためのものであり、上下方向及び左右方向に所定の範囲内で回動可能に取り付けられており、プレイヤーは、手動により投入装置16を回動させてメダルを投入する方向を定めるとともに、投入装置16に備えられた投入トリガ40(図示せず)を引くことにより、ゲーム空間15内にメダルを投入する。なお、この投入装置16については、後で詳述することにする。

40

【0014】

投入装置16の下部に設けられたメダル容器置場32は、メダルが入った容器を載置するためのものである。また、メダル容器置場32の下部に設けられたメダル受皿31には、メダルゲーム機10から払い出されてプレイヤーに付与されたメダルが貯留される。

【0015】

ゲーム空間15内には、縦長の略四角柱状の時計台13が立設されている。

図2に示すように、時計台13の下部には、メダルが載置される載置場35が設けられて

50

いる。図中には示していないが、載置場 35 は、筐体 12 の各窓部 14 に対応する位置にそれぞれ計 4 つ設けられている。

【0016】

この載置場 35 では、所謂プッシュゲームが行われる。すなわち、載置場 35 は、複数の板状体が積み重ねられて階段状に構成されており、所定の板状体が前後方向に摺動するようになされている。また、載置場 35 の前方には、メダル排出口 34 が形成されており、板状体の前後方向への摺動に伴って、載置場 35 上のメダルがメダル排出口 34 に落下する。落下したメダルのうち、所定領域を通過したメダルは、メダル受皿 31 に払い出され、プレーヤに付与される。一方、上記所定領域を通過しなかったメダルは、支柱 17 内に設置された搬送エレベータ（図示せず）によって天板 18 まで搬送され、天板 18 内のシ

10

【0017】

載置場 35 の上部には、開口 37 が形成されており、この開口 37 の内部には、時計の振り子を模したチャッカ 36 が設置されている。チャッカ 36 は、常に所定範囲内で左右方向に揺動しており、プレーヤは、このチャッカ 36 を標的として、投入装置 16 を用いてゲーム空間 15 内にメダルを投入する。

【0018】

チャッカ 36 には、メダル検出センサ 38（図示せず）が備えられており、チャッカ 36 へのメダルの接触がメダル検出センサ 38 によって検出されると、ジャックポット成立の有無を決定する抽選（以下、JP 抽選ともいう）が行われ、その結果に基づいて、後述するジャックポットゲームが行われる。また、開口 37 を通過したメダルは、チャッカ 36 への衝突の有無に拘わらず、上述した載置場 35 に落下する。

20

【0019】

時計台 13 の最上部には、メダル貯留部 30 が設けられている。このメダル貯留部 30 には、上述したように、支柱 17 内の搬送エレベータによって搬送され、天板 18 内のシュートを通過したメダルが貯留される。また、メダル貯留部 30 に貯留されたメダルは、ジャックポットゲームにおいてジャックポット成立となった際に、放出装置 80～83（図示せず）によって載置場 35 へ向けて放出される。

【0020】

時計台 13 の上部（メダル貯留部 30 の下部）には、時計を模した抽選報知表示装置 20 が 4 つ、それぞれ各窓部 14 に設けられた 2 つの投入装置 16 に対応した位置に設けられている。抽選報知表示装置 20 は、短針 21、長針 22 及び時計盤 23 を備えており、この抽選報知表示装置 20 によって、ジャックポットゲームが行われる。ジャックポットゲームは、JP 抽選の結果を報知するためのものであり、短針 21 及び長針 22 が回転した後に停止し、停止した短針 21 と長針 22 との位置が所定位置であった場合に、ジャックポット成立となり、載置場 35 へのメダルの放出が行われるというゲームである。

30

【0021】

これらの抽選報知表示装置 20 は、上辺を軸として開閉動が可能であり、メダル放出ゲートとして機能するものである。また、これらの 4 つの抽選報知表示装置 20（メダル放出ゲート）に囲まれた箇所には、各抽選報知表示装置 20 に対応した放出装置 80～83 が設けられている。いずれかの抽選報知表示装置 20 においてジャックポット成立が報知されると、その抽選報知表示装置 20（メダル放出ゲート）が開き、そのなかから、その抽選報知表示装置 20（メダル放出ゲート）に対応した放出装置 80～83 によって、メダル貯留部 30 に貯留されたメダルが載置場 35 へ向けて放出される。なお、抽選報知表示装置 20（メダル放出ゲート）と、放出装置 80～83 とについては、後で図面を用いて詳述することにする。

40

【0022】

各抽選報知表示装置 20 の下部には、8 つの保留ランプ 33 が設置されている。この保留ランプ 33 は、点灯した数によって、ジャックポットゲームの保留数を示すものである。

50

ジャックポットゲーム実行中にチャッカ 36 にメダルが当たると共に、保留ランプの点灯数が 1 増加してジャックポットゲームが保留される一方、実行中のジャックポットゲームが終了した際に、保留ランプが 1 つ消灯し、保留されたジャックポットゲームが行われる。

【0023】

図 1、図 2 を用いて説明したように、メダルゲーム機 10 は、最大 8 人まで同時にゲームを行うことができる。また、筐体 12 の各窓部 14 には、2 つの投入装置 16 が設けられ、これら 2 つの投入装置 16 に対応するように、例えば、載置場 35、抽選報知表示装置 20 (メダル放出ゲート)、チャッカ 36、保留ランプ 33 等のゲームに必要な各装置が 1 セット設けられ、1 つのゲームフィールドが構成されている。すなわち、メダルゲーム機 10 には、4 つのゲームフィールドが構成されており、各ゲームフィールドでは独立してゲームが行われるのである。ただし、時計台 13 の最上部に設けられたメダル貯留部 30 は、全てのゲームフィールドに共通のものであり、ジャックポットゲームにおいてジャックポット成立となった際には、その抽選報知表示装置 20 の下部に設けられた載置場 35 へ向けて、メダル貯留部 30 に貯留されたメダルが放出される。

10

【0024】

図 3 は、メダルゲーム機 10 に設けられた投入装置 16 を模式的に示す断面図である。投入装置 16 は、銃を模した形状を有しており、窓部 14 に形成された開口部 14a に、その一部が挿入されるように設けられている。投入装置 16 は、回動機構 42 によって開口部 14a に取り付けられ、上下方向及び左右方向へその向きを変えることができるように構成されている。

20

【0025】

投入装置 16 のプレーヤ側 (図中、左側) には、投入トリガ 40、グリップ 41、メダル装着口 44 及びプッシュバー 46 が設けられている。投入トリガ 40 を引くと、プッシュバー 46 が前方 (図中、右方向) に移動し、メダル装着口 44 に装填された最下段のメダルを 1 枚前方へ送ることができる。また、投入トリガ 40 を放すと、プッシュバー 46 は元の位置に戻ってメダル装着口 44 に装填されたメダルが落下し、再度プッシュバー 46 によってメダルを前方へ送ることが可能になる。

【0026】

プッシュバー 46 によって前方へ送られたメダルは、投入モータ 47 (図示せず) に接続されたローラ 43 の下部に至る。

30

ローラ 43 は、投入トリガ 40 が引かれてから所定期間、投入モータ 47 の回転に伴って回転するように構成されており、ローラ 43 の下部に送られていたメダルは、ローラ 43 の回転によってメダル発射口 45 からゲーム空間 15 内に投入される。

【0027】

図 4 (a) は、時計台 13 にある抽選報知表示装置 20 (メダル放出ゲート) を模式的に示す背面図であり、(b) は、抽選報知表示装置 20 の断面図である。

時計盤 23 の中央には、円筒形状の軸部 21a が回転可能に設けられており、軸部 21a の一端には、アクリル樹脂からなる透明な短針 21 が固定されている。軸部 21a の他端には、ギア 21b が固定されており、ギア 21b には、ギア 21c が噛合している。ギア 21c には、ステッピングモータ 21m が直結されている。従って、ステッピングモータ 21m の回転は、ギア 21c - 21b の順に伝達され、短針 21 が回転することになる。

40

【0028】

短針 21 の軸部 21a を挿通するように、軸部 22a が回転可能に設けられており、軸部 22a の一端には、アクリル樹脂からなる透明な長針 22 が固定されている。軸部 22a の他端には、ギア 22b が固定され、ギア 22b には、ギア 22c が噛合している。ギア 22c には、ギア 22d が噛合しており、ギア 22d にはステッピングモータ 21m が直結されている。従って、ステッピングモータ 22m の回転は、ギア 22d - 22c - 22b の順に伝達され、長針 22 が回転することになる。なお、ステッピングモータ 21m、22m は、モータ駆動基板 26 からの駆動パルスによって回転するものであり、正逆転の

50

切り替えが可能である。

【0029】

時計盤23の所定位置には、LEDからなる4つの装飾ランプ24a~24dが設けられている。これらの装飾ランプ24a~24dは、複数の発光色で発光可能であり、短針21及び/又は長針22へ光を照射し得るように構成されている。装飾ランプ24a~24dは、LED制御基板25と接続されており、LED制御基板25からの信号によって発光色が変化したり点灯パターンが変化したりする。

【0030】

また、この抽選報知表示装置20は、その上辺部分に設けられた軸部20aを介して、開閉動可能に筐体12に取り付けられている。また、抽選報知表示装置20の裏板20bには、円弧形状の開閉ギア27aが垂設されており、この開閉ギア27aには、ギア27bが噛合している。図示しないが、このギア27bには、開閉モータ27mが直結しており、開閉モータ27mの回転は、27b-27aの順に伝達され、抽選報知表示装置20が開放されることになる。

10

【0031】

ジャックポットゲームにおいてジャックポット成立となった際には、上述したように、開閉モータ27mの回転によって抽選報知表示装置20(メダル放出ゲート)が開放され、その内部に格納された放出装置80~83(図示せず)によって、メダル貯留部30に貯留されたメダルが載置場35に放出されることになる。

【0032】

図4を用いて説明したように、本発明においては、短針及び長針が導光性を有していることが望ましい。発光源(例えば、装飾ランプ24等)からの光の照射により、装飾性を高めることができ、よりプレーヤの興味や興奮を高めることが可能な演出を行うことができるからである。

20

【0033】

図5(a)は、時計台13上部のメダル貯留部30を模式的に示す正面図であり、(b)は、メダル貯留部30を模式的に示す縦断面図である。

時計台13(図示せず)の最上部には、平面視矩形形状の壁部130が設けられており、その内部には、底無しの挿鉢形状を有したホッパー部131が設けられ、ホッパー部131の底となる部分には、回転ディスク132が設けられている。

30

これらの壁部130と、ホッパー部131と、回転ディスク132とにより、メダル貯留部30が構成されている。

【0034】

回転ディスク132は、その下部に設けられた払出用モータ139の駆動によって回転するように構成されており、その外周部に6つのメダル収容孔133が形成されている。これらのメダル収容孔133には、メダル貯留部30に貯留されたメダルが充填される。

【0035】

回転ディスク132の下部には、円環形状のメダル誘導ディスク134が、回転ディスク132と中心軸を共有するように設けられている。メダル誘導ディスク134は、その下部に設けられた誘導用モータ135の駆動によって回転するように構成されており、メダル誘導ディスク134の上面には、一段下がるように誘導路134aが形成されている。メダル誘導ディスク134の下部には、4つのメダル落下孔136a~136dが設けられている。

40

【0036】

回転ディスク132のメダル収容孔133には、メダル貯留部30に貯留されたメダルが充填され、充填されたメダルは、メダル誘導ディスク134の誘導路134aに落下し、メダル落下孔136(136a~136d)を通過する。メダル落下孔136a~136dの下部には、それぞれ後述する放出装置80~83(図示せず)が設けられており、メダル落下孔136(136a~136d)を通過したメダルは放出装置80~83に供給されることになる。従って、メダル誘導ディスク134の回転によって、誘導路134a

50

の位置を変化させることによって、メダルを供給する対象となる放出装置 80 ~ 83 を変更することができる。

【0037】

次に、メダルゲーム機 10 の放出装置 80 ~ 83 について、図 6 ~ 図 9 を用いて説明する。

なお、放出装置 80 ~ 83 は、4 つの抽選報知表示装置 20 (メダル放出ゲート) に囲まれた領域に設置されている。すなわち、4 つの抽選報知表示装置 20 に囲まれた領域は、当該領域の対角線に沿って垂設された区画壁 120 によって、4 等分に区画されており、各放出装置 80 ~ 83 は、区画された 4 つの領域にそれぞれ設置されている。

【0038】

図 6 (a) は、放出装置 80 を模式的に示す正面図であり、(b) は、放出装置 80 を模式的に示す縦断面図である。なお、抽選報知表示装置 20 (メダル放出ゲート) については、図 4 を用いて既に説明済であるので、図 6 ~ 図 9 においては簡略化して示している。

【0039】

放出装置 80 は、往復トレイ 800 を備えている。この往復トレイ 800 は、側面に歯型部 800a が形成されており、歯型部 800a と噛合するギア 800b を備えたモータ 800m の駆動により、前後方向 (図中、左右方向) に往復動可能である。

この往復トレイ 800 の上面には、その側面に歯型部 801a が形成された回転トレイ 801 が設けられている。歯型部 801a は、モータ 802m のギア 802a と噛合しており、モータ 802m の駆動により、回転トレイ 801 が回転する。回転トレイ 801 に上面には、3 体の模型体 803 が立設されている。この回転トレイ 801 上に、メダル落下孔 136 を通過したメダルが落下してくることになる (図 5 参照)。図中、805 は、メダルを回転トレイ 801 上に誘導するシュートを示している。

【0040】

放出装置 80 の動作についてであるが、まず、抽選報知表示装置 20 (メダル放出ゲート) が開くと (図 4 参照)、モータ 800m の駆動により、往復トレイ 800 が前方向 (図中左方向) へ移動する。その後、モータ 802m の駆動により、回転トレイ 801 が回転し、回転トレイ 801 上に堆積したメダルが、載置場 35 (図 2 参照) に放出される。

【0041】

図 7 (a) は、放出装置 81 を模式的に示す正面図であり、(b) は、放出装置 81 を模式的に示す縦断面図である。

放出装置 81 は、転動トレイ 810 を備えている。この転動トレイ 810 の前辺 (図中左辺) には、軸部 811 が設けられており、転動トレイ 810 は、この軸部 811 を中心として所定範囲内で回転可能となっている。

【0042】

転動トレイ 810 の底面には、円弧状を有し、かつ、内側面に歯型部 812a 形成された内歯ギア 812 が立設されている。また、歯型部 812a には、モータ 813m のギア 813 が噛み合っており、モータ 813m の駆動により、転動トレイ 810 が、軸部 811 を中心として所定範囲内で回転するように構成されている。この転動トレイ 810 上に、メダル落下孔 136 (図 5 参照) を通過したメダルが落下してくることになる。図中、815 は、メダルを転動トレイ 810 上に誘導するシュートを示している。

【0043】

放出装置 81 の動作についてであるが、まず、抽選報知表示装置 20 (メダル放出ゲート) が開くと (図 4 参照)、モータ 813m の駆動により、転動トレイ 810 が、軸部 811 を中心として所定範囲内で回転し、転動トレイ 810 上に堆積したメダルが、載置場 35 (図 2 参照) に放出される。

【0044】

図 8 (a) は、放出装置 82 を模式的に示す正面図であり、(b) は、放出装置 82 を模式的に示す縦断面図である。

放出装置 82 は、鳩の形状を有する模型体 820 を備えている。模型体 820 の胴体部分

10

20

30

40

50

には、メダル収容部 820a が形成されている。このメダル収容部 820a 上に、メダル落下孔 136 (図 5 参照) を通過したメダルが落下してくることになる。メダル収容部 820a の底面は網目状になっており、模型体 820 に所定の振動を与えることにより、メダル収容部 820a に収容されたメダルが下方に落下するようになっている。

【0045】

模型体 820 には、後方 (図中、右方向) へ向けてマジックハンド (登録商標) 機構 821 が設けられており、マジックハンド機構 821 は、区画壁 120 に立設された支持部材 822 によって支持されている。また、マジックハンド機構 821 は、その上方に設置されたソレノイド 823 と接続されており、ソレノイド 823 の励磁又は消磁により、模型体 820 を前後方向 (図中、左右方向) に往復動させ得るように構成されている。

10

【0046】

放出装置 82 の動作についてであるが、まず、抽選報知表示装置 20 (メダル放出ゲート) が開くと (図 4 参照)、ソレノイド 823 の励磁と消磁とが繰り返し行われることにより、模型体 820 が所定範囲内で前後方向に往復動する。このときに生じる振動により、模型体 820 のメダル収容部 820a に収容されたメダルが、載置場 35 (図 2 参照) に放出される。

【0047】

図 9 (a) は、放出装置 83 を模式的に示す正面図であり、(b) は、放出装置 82 を模式的に示す縦断面図である。

放出装置 83 は、人形と箱とからなる模型体 830 を備えている。模型体 830 には、後方 (図中、右方向) へ向けてマジックハンド機構 831 が設けられており、マジックハンド機構 831 は、区画壁 120 に立設された支持部材 832 によって支持されている。また、マジックハンド機構 831 は、その上方に設置されたソレノイド 833 と接続されており、ソレノイド 833 の励磁又は消磁により、模型体 830 を前後方向 (図中、左右方向) に往復動させ得るように構成されている。

20

【0048】

放出装置 83 の動作についてであるが、まず、抽選報知表示装置 20 (メダル放出ゲート) が開くと (図 4 参照)、ソレノイド 833 の励磁と消磁とが繰り返し行われることにより、模型体 830 が所定範囲内で前後方向に往復動する。この放出装置 83 には、メダル貯留部 30 からメダルが供給されないので、放出装置 83 が動作しても、載置場 35 にメダルが放出されない。このように、本発明においては、複数種類のメダルの放出態様に、メダルが払い出されないという放出態様が含まれていてもよい。

30

【0049】

図 10 は、メダルゲーム機 10 の内部構成を示すブロック図である。

なお、メダルゲーム機 10 の 4 つのゲームフィールドは、放出装置 80 ~ 83 を除いて同様の構成を有するものであるから、図中、制御回路 60 と各ゲームフィールドに共通の払出用モータ 139 及び誘導用モータ 135 とを除いた各装置については、1 ゲームフィールドを構成するもののみを示すこととする。

【0050】

メダルゲーム機 10 内には、制御回路 60 が備えられている。制御回路 60 は、CPU (Central Processing Unit) 66 と、ROM (Read Only Memory) 68 と、RAM (Random Access Memory) 70 とを有する。

40

【0051】

ROM 68 は、メダルゲーム機のゲーム全体の流れを制御するゲームプログラムや各種のデータを記憶し、その他に、例えば、放出装置 80 ~ 83 の各動作を制御するためのプログラム、JP 抽選を行うために必要な抽選用確率テーブル、ジャックポットゲームにおける短針 21 及び長針 22 の停止態様を選択するために必要な停止態様選択テーブル、短針 21 及び長針 22 の回転態様を選択するための回転態様選択テーブル、装飾ランプ 24 の発光色や点灯パターンを選択するためのテーブル等を記憶する。RAM 70 は、CPU 66 の演算結果や、ジャックポットゲームの保留数等を一時的に記憶する。CPU 66 は、

50

供給される信号等に応じ、ROM 68 や RAM 70 に記憶されたプログラムや各種のデータ等に基づいて、演算処理を行ったり、各装置の制御を行ったりする。この制御回路 60 は、後述するメダル検出センサ 38 から検出信号を受信した際に JP 抽選を行う抽選手段として機能するものである。

【0052】

また、制御回路 60 には、払出用モータ 139 と誘導用モータ 135 とが接続されている。制御回路 60 は、上述した JP 抽選によりジャックポットが成立した際には、誘導用モータ 135 の駆動制御を行い、ジャックポットが成立した抽選報知表示装置 20 (メダル放出ゲート) に対応する放出装置 80 ~ 83 へメダルを供給し得る箇所に誘導路 134a を位置させるように、メダル誘導ディスク 134 を回転させ、その後、制御回路 60 は、払出用モータ 139 の駆動制御を行い、メダル貯留部 30 に貯留されたメダルを、ジャックポットが成立した抽選報知表示装置 20 (メダル放出ゲート) に対応する放出装置 80 ~ 83 へメダルを供給する (図 5 参照)。

10

【0053】

制御回路 60 には、投入装置 16 を構成する投入トリガ 40 と投入モータ 47 とが接続されている。投入トリガ 40 は、制御回路 60 と接続されており、投入トリガ 40 が操作された際には、所定の信号を制御回路 60 に送信する。当該信号を受信した制御回路 60 は、投入モータ 47 に所定の駆動信号を送信し、所定期間投入モータ 47 を駆動させる。その結果、ゲーム空間 15 内にメダルが投入されることになる (図 3 参照)。

【0054】

また、制御回路 60 には、メダル検出センサ 38 と、プッシャ作動モータ 39 と、保留ランプ 33 と、チャッカ揺動モータ 36m とが設けられている。メダル検出センサ 38 は、チャッカ 36 内に設けられた機械式接触検知センサであり、チャッカ 36 に当たったメダルを検出した際には検出信号を制御回路 60 に送信する。

20

【0055】

プッシャ作動モータ 39 は、載置場 35 の板状体を所定範囲内で前後方向に摺動させるものである。また、保留ランプ 33 は、RAM 70 に記憶されたジャックポットゲームの保留数の変化に応じて点灯数が増減する。また、チャッカ揺動モータ 36m は、チャッカ 36 を所定範囲内で左右方向に揺動させるものである。

【0056】

また、制御回路 60 には、開閉モータ 27m と、モータ駆動制御回路 26a と、位置検出回路 29 と、装飾ランプ 24 (24a ~ 24d) と、放出装置 80 と、スピーカ 19 とが接続されている。

30

開閉モータ 27m は、抽選報知表示装置 20 の開閉動を行うためのものであり、ジャックポットゲームにおいてジャックポット成立となった際に制御回路 60 から供給される駆動信号によって駆動する。

【0057】

モータ駆動制御回路 26a には、短針 21 を回転させるためのステッピングモータ 21m と、長針 22 を回転させるためのステッピングモータ 22m とが接続されており、短針 21 と長針 22 との位置は位置検出回路 29 によって検出される。モータ駆動制御回路 26a は、制御回路 60 からの制御信号に基づいて、ステッピングモータ 21m、22m の回転制御を行う。

40

【0058】

装飾ランプ 24 は、複数の発光色で発光可能であり、かつ、短針 21 及び / 又は長針 22 へ光を照射し得るものであり、制御回路 60 からの制御信号に基づいて、発光色や点灯パターン等が変化する。

放出装置 80 は、ジャックポットゲームにおいてジャックポット成立となった際に、その抽選報知表示装置 20 の下部の載置場 35 へ向けて、メダル貯留部 30 に貯留されたメダルを放出するものであり、モータ 800m、802m を備える (図 6 参照)。モータ 800m、802m は、制御回路 60 からの命令信号によって駆動するステッピングモータで

50

ある。

スピーカ 19 は、筐体 12 内に内蔵されており、制御回路 60 から供給される信号に基づいて、ゲーム状況に応じた BGM、音声、効果音等を出力する。

【0059】

また、他のゲームフィールドは、それぞれ放出装置 81 ~ 83 を備える。

放出装置 81 は、モータ 813m を備えており（図 7 参照）、モータ 813m は、制御回路 60 からの命令信号によって駆動するステッピングモータである。

また、放出装置 82 は、ソレノイド 823 を備えており（図 8 参照）、放出装置 83 は、ソレノイド 833 を備えている。ソレノイド 823、833 は、それぞれ制御回路 60 からの命令信号によって励磁と消磁とを繰り返し実行する。

ジャックポット成立時には、上述した放出装置 80 ~ 83 のうち、ジャックポット成立を報知した抽選報知表示装置 20（メダル放出ゲート）に対応した放出装置を駆動させるべく、制御回路 60 は、放出装置に駆動信号を送信する。

【0060】

次に、メダルゲーム機 10 において行われるサブルーチンについて説明する。以下においては、メダルゲーム機 10 は起動しており、上述した CPU 66 において用いられる変数は所定の値に初期化され、定常動作しているものとする。また、以下のサブルーチンは、ゲームフィールドごとに個別に実行されるものである。

【0061】

図 11 は、メダルゲーム機 10 の制御回路 60 において行われるメダル検出ルーチンを示すフローチャートである。このサブルーチンは、チャッカ 36 内のメダル検出センサ 38 から検出信号を受信した際に呼び出されて実行されるサブルーチンである。

【0062】

まず、保留数が上限値（例えば、8）以上であるか否かを判断する（ステップ S10）。保留数は、上述したように、ジャックポットゲーム実行中にチャッカ 36 にメダルが当たったときに保留されるジャックポットゲームの回数である。

【0063】

保留数が上限値以上ではないと判断した場合、RAM 70 に記憶された保留数を 1 加算する処理を行い（ステップ S11）、次に JP 抽選処理を行う（ステップ S12）。この JP 抽選処理は、乱数カウンタからの乱数のサンプリングを行い、サンプリングした乱数を RAM 70 に記憶させる処理である。このとき、サンプリングされる乱数には、ジャックポット成立又は不成立を判定するための乱数や、短針 21 及び長針 22 の停止態様を選択するための乱数や、短針 21 及び長針 22 の回転態様を選択するための乱数等がある。これらの乱数は、後述するジャックポットゲームにおいて用いられる。このとき、制御回路 60 は、JP 抽選を行う抽選手段として機能する。

【0064】

次に、保留ランプ 33 の点灯数を 1 つ増加させる処理を行い（ステップ S13）、その後、本サブルーチンを終了する。一方、ステップ S10 において、保留数が上限値以上であると判断した場合、上述したステップ S11 ~ S13 の処理は行われずに、本サブルーチンが終了する。

【0065】

図 12 は、メダルゲーム機 10 の制御回路 60 において行われるジャックポットゲーム処理ルーチンを示すフローチャートである。このサブルーチンは、制御回路 60 において所定のタイミングで呼び出されて実行されるものである。

【0066】

まず、CPU 66 は、RAM 70 に記憶された保留数が 0 を超えているか否かを判断する（ステップ S20）。RAM 70 に記憶された保留数が 0 を超えていない、すなわち、保留数が 0 であると判断した場合、本サブルーチンを終了する。

【0067】

一方、ステップ S20 において、保留数が 0 を超えていると判断した場合、CPU 66 は

10

20

30

40

50

、RAM70に記憶された保留数を1減算し、減算後の保留数をRAM70に記憶させる(ステップS21)。このとき、保留ランプ33の点灯数を1減少させる処理も行う。なお、保留数は、このジャックポットゲームが実行されている間も、図11に示したサブルーチンのステップS11において加算され得るものである。

【0068】

次に、ジャックポット成立判定を行う(ステップS22)。このジャックポット成立判定は、予めROM68に記憶された抽選用確率テーブルと、図11に示したサブルーチンのステップS12においてサンプリングされた乱数(JP判定用乱数)とに基づいて行われるものであり、ジャックポット成立判定の結果、ジャックポット成立又は不成立のいずれかが決定される。

10

【0069】

次に、ジャックポット成立判定の結果がジャックポット成立であったか否かを判断し(ステップS23)、ジャックポット成立であった場合には、CPU66は、予めROM68に記憶された停止態様選択テーブルと、図11に示したサブルーチンのステップS12においてサンプリングされた乱数(停止態様選択用乱数)とに基づいて、ジャックポットゲーム終了時の短針21及び長針22の停止態様(ジャックポット成立態様)を選択する(ステップS24)。

ジャックポット成立となった場合、ジャックポットゲームにおいては、後述するように、選択されたジャックポット成立態様で短針21及び長針22が停止するように、短針21及び長針22の回転と停止とが行われる。

20

【0070】

一方、ジャックポット成立判定の結果がジャックポット不成立であった場合、CPU66は、乱数のサンプリングを行い、サンプリングした乱数と停止態様選択テーブルとに基づき、ジャックポットゲーム終了時の短針21及び長針22の停止態様(はずれ態様)を選択する(ステップS25)。

ジャックポット不成立となった場合、ジャックポットゲームにおいては、後述するように、選択されたはずれ態様で短針21及び長針22が停止するように、短針21及び長針22の回転と停止とが行われる。

【0071】

ステップS25の処理を実行した場合、CPU66は、ステップS25において選択されたはずれ態様が、リーチを示す停止態様(リーチ態様)であるか否かを判断する(ステップS26)。

30

【0072】

はずれ態様がリーチ態様ではないと判断した場合、CPU66は、図11に示したサブルーチンのステップS12においてサンプリングした乱数(回転態様選択用乱数)と、予めROM68に記憶された回転態様選択テーブルとに基づいて、短針21及び長針22の回転態様を選択する(ステップS27)。

【0073】

次に、CPU66は、選択された回転態様に基づいて、モータ駆動制御回路26aに、短針21及び長針22の回転を開始させる旨の制御信号を送信する(ステップS28)。そして、当該制御信号を受信したモータ駆動制御回路26aによって、ステッピングモータ21m、22mが駆動し、短針21及び長針22が回転する。

40

【0074】

次に、CPU66は、所定期間が経過するまで待機し、ステップS27において選択された回転態様で短針21及び長針22の回転を継続させ(ステップS29)、その後、ステップS25において選択したはずれ態様で短針21及び長針22を停止させる旨の制御信号をモータ駆動制御回路26aに送信し(ステップS30)、本サブルーチンを終了する。

そして、当該制御信号を受信したモータ駆動制御回路26aによって、はずれ態様で短針21及び長針22が停止する。その結果、ジャックポット不成立が報知されたことになり

50

、ジャックポットゲームは終了する。

【0075】

一方、ステップS24においてジャックポット成立態様が選択された場合、又は、ステップS26においてはずれ態様がリーチ態様であると判断された場合、ジャックポットゲームにおいてリーチが発生することになる。まず、CPU66は、図11に示したサブルーチンのステップS12においてサンプリングした乱数（回転態様選択用乱数）と、予めROM68に記憶された回転態様選択テーブルとに基づいて、短針21及び長針22の回転態様を選択する（ステップS31）。

【0076】

次に、CPU66は、選択された回転態様に基づいて、モータ駆動制御回路26aに、短針21及び長針22の回転を開始させる旨の制御信号を送信する（ステップS32）。そして、当該制御信号を受信したモータ駆動制御回路26aによって、ステッピングモータ21m、22mが駆動し、短針21及び長針22が回転する。 10

【0077】

次に、CPU66は、所定期間が経過するまで待機し、ステップS31において選択された回転態様で短針21及び長針22の回転を継続させ（ステップS33）、その後、ステップS24において選択されたジャックポット成立態様、又は、ステップS25において選択されたはずれ態様に基づいて、リーチ態様となるように短針22を停止させる旨の制御信号をモータ駆動制御回路26aに送信する（ステップS34）。そして、当該制御信号を受信したモータ制御回路26aによって、リーチ態様で短針21が停止する。その結果、リーチの発生が報知されたことになる。このとき、長針22は継続して回転する。 20

【0078】

次に、CPU66は、装飾ランプ24a～24dに命令信号を送信し、装飾ランプ24a～24dの発光色を変化させたり、点灯パターンを変化させたりする（ステップS35）。

【0079】

その後、所定期間が経過するまで待機し、選択された回転態様による長針22の回転を継続させ（ステップS36）、その後、ステップS24において選択されたジャックポット成立態様、又は、ステップS25において選択されたはずれ態様で長針22が停止するように、制御信号をモータ駆動制御回路26aに送信する（ステップS37）。そして、当該制御信号を受信したモータ駆動制御回路26aによって、ジャックポット成立態様又ははずれ態様で長針22が停止する。 30

【0080】

ステップS37の処理を実行した後、CPU66は、短針21及び長針22の停止態様がジャックポット成立態様であるか否か、すなわち、ジャックポットゲームにおいてジャックポット成立となったか否かを判断する（ステップS38）。

【0081】

ジャックポット成立となったと判断した場合、CPU66は、開閉モータ27mを駆動させ、ジャックポット成立を報知した抽選報知表示装置20（メダル放出ゲート）を開放する（ステップS39）。その後、CPU66は、放出装置80～83のうち、ジャックポット成立を報知した抽選報知表示装置20（メダル放出ゲート）に対応した放出装置の駆動制御を行い、メダル貯留部30に貯留されたメダルを載置場35へ放出する（ステップS40）。放出装置80～83は、図6～図9に示したように、それぞれ異なる態様でメダルの放出を行うものである。このとき、制御回路60は、抽選手段によるJP抽選の結果に応じて、抽選報知表示装置20（メダル放出ゲート）ごとにメダルの放出態様が異なるように、放出装置の駆動制御を行う制御手段として機能する。 40

【0082】

メダルの放出が完了した後、CPU66は、開閉モータ27mを駆動させ、抽選報知表示装置20（メダル放出ゲート）を閉鎖し（ステップS41）、本サブルーチンを終了する。一方、ステップS38において、ジャックポットゲームでジャックポット不成立となっ 50

たと判断した場合、所定期間が経過するまで、短針 2 1 及び長針 2 2 の停止を継続し（ステップ S 4 2）、その後、本サブルーチンを終了する。

【0083】

次に、本発明のメダルゲーム機において行われるゲームについて、図 1 3 ~ 図 1 6 を用いて説明する。

図 1 3 (a) ~ (c)、図 1 4 (a) ~ (b)、図 1 5 (a) ~ (b)、図 1 6 (a) ~ (b)、は、メダルゲーム機 1 0 において行われるゲームについて説明するための図である。

【0084】

まず、プレーヤは、時計台 1 3 の開口 3 7 内で左右方向に揺動するチャッカ 3 6 を標的として、投入装置 1 6 を用いてゲーム空間 1 5 内にメダルを投入する（図 1 3 (a) 参照）。

開口 3 7 を通過したメダルは、開口 3 7 の下部の載置場 3 5 に落下する（図 1 3 (b) 参照）。一方、チャッカ 3 6 にメダルを当てることができると（図 1 3 (c) 参照）、JP 抽選が行われ、その結果に基づいて、抽選報知表示装置 2 0 においてジャックポットゲームが開始され、短針 2 1 及び長針 2 2 が回転する（図 1 4 (a) 参照）。

【0085】

その後、例えば、短針 2 1 及び長針 2 2 が所定位置（例えば、9 時を示す位置等）で停止すると、ジャックポットゲームにおいてジャックポットが成立したことになる（図 1 4 (b) 参照）。抽選報知表示装置 2 0 によりジャックポット成立が報知されると、その抽選報知表示装置 2 0（メダル放出ゲート）が開き、そのなかから、放出装置によってメダル貯留部 3 0 に貯留されたメダルが載置場 3 5 へ放出されるのであるが、放出装置 8 0 ~ 8 3 は、それぞれ異なる態様でメダルの放出を行うものである。

【0086】

放出装置 8 0 のメダル放出態様は、図 1 5 (a) に示すように、抽選報知表示装置 2 0（メダル放出ゲート）が開いた後、回転トレイ 8 0 1 が回転しながら登場し、回転トレイ 8 0 1 の回転に伴って、回転トレイ 8 0 1 に立設された 3 体の模型体 8 0 3 が回転するとともに、回転トレイ 8 0 1 上に堆積したメダルが載置場 3 5 に放出されるという放出態様である。

【0087】

放出装置 8 1 のメダル放出態様は、図 1 5 (b) に示すように、抽選報知表示装置 2 0（メダル放出ゲート）が開いた後、鳩を模した模型体 8 2 0 が登場して前後方向に往復動を繰り返し、模型体 8 2 0 のメダル収容部 8 0 2 a（図示せず）に収容されたメダルが載置場 3 5 に放出されるという放出態様である。

【0088】

放出装置 8 2 のメダル放出態様は、図 1 6 (a) に示すように、抽選報知表示装置 2 0（メダル放出ゲート）が開いた後、転動トレイ 8 1 0 上に堆積したメダルが載置場 3 5 に放出されるという放出態様である。

【0089】

放出装置 8 3 のメダル放出態様は、図 1 6 (b) に示すように、抽選報知表示装置 2 0（メダル放出ゲート）が開いた後、人形と箱とからなる模型体 8 3 0 が登場して前後方向に往復動を繰り返すという放出態様であるが、このときには載置場 3 5 へのメダルの放出は行われない。

【0090】

このように、メダルゲーム機 1 0 によれば、ジャックポット成立時におけるメダルの放出態様を複数種類有しているため、ジャックポットが成立するたびにメダルの放出態様が変化する可能性があり、プレーヤの関心を惹くことが可能であり、ゲームの興趣性を高めることができる。

【0091】

また、メダルゲーム機 1 0 によれば、各投入装置 1 6 に対応した位置に抽選報知表示装置

20 (メダル放出ゲート) が設けられ、各抽選報知表示装置20 (メダル放出ゲート) 内には、それぞれ異なる放出態様でメダルの放出を行うことが可能な複数の放出装置80 ~ 83 が設けられているため、どの投入装置16 を用いてゲームを行うかによってメダルの放出態様が異なり、ゲームを行うたびに異なるメダルの放出態様を見て楽しむことが可能となる。その結果、プレイヤーの関心を強く惹き付けることが可能となる。

【0092】

本発明におけるメダル放出態様は、図15 ~ 図16 に示した例に限定されず、例えば、以下のような放出態様であってもよい。

図17 (a) ~ (b) は、本発明のメダルゲーム機におけるメダル放出態様の他の一例を模式的に示す斜視図である。

10

【0093】

図17 (a) に示すように、時計台13 は、その側面にそれぞれ抽選報知表示装置220 (メダル放出ゲート) を備えている。抽選報知表示装置220 (メダル放出ゲート) は、前方へ突出して開放するように構成されており、その裏面には放出装置280 が設けられている。放出装置280 は、抽選報知表示装置220 の開放に伴って前方に移動するように構成されている。放出装置280 は、円筒形状を有しており、その内部にメダルが貯留されるように構成されており、その側面には複数のメダル発射口281 が設けられている。

【0094】

放出装置280 のメダル放出態様は、抽選報知表示装置220 (メダル放出ゲート) の開放に伴って、放出装置280 が回転しながら前方へ移動し、放出装置280 内に貯留されたメダルがメダル発射口281 から放出されるという放出態様である。

20

【0095】

図17 (b) に示すように、時計台13 は、その側面にそれぞれ抽選報知表示装置320 (メダル放出ゲート) を備えている。抽選報知表示装置320 (メダル放出ゲート) は、前方へ突出して開放するように構成されており、その裏面には放出装置380 が設けられている。放出装置380 は、抽選報知表示装置320 の開放に伴って前方へ移動するように構成されている。放出装置380 は、円筒形状を有しており、その内部にメダルが貯留されるように構成されており、その側面には、図示しないが、メダルを放出し得る複数の孔が形成されている。

30

【0096】

放出装置380 のメダル放出態様は、抽選報知表示装置320 (メダル放出ゲート) の開放に伴って、放出装置380 が回転しながら前方へ移動し、放出装置380 内に貯留されたメダルが、放出装置380 の側面に形成された孔から放出されるという放出態様である。

【0097】

メダルゲーム機10 においては、4つの抽選報知表示装置20 (メダル放出ゲート) が、投入装置16 との位置関係において固定して設けられていたが、本発明においては、以下のような構成を採用することができる。

【0098】

すなわち、ゲーム空間内へのメダルの投入を行うための複数の投入装置と、上記ゲーム空間内における各投入装置に対応した位置に設けられた複数のメダル放出ゲートと、上記複数のメダル放出ゲートの各々の内部に設けられ、かつ、それぞれ異なる放出態様でメダルの放出を行うことが可能な複数の放出装置と、特定条件が満たされた際に、メダル放出ゲートごとに個別に、ジャックポット成立の有無を決定する抽選 (JP 抽選) を行う抽選手段と、上記抽選によりジャックポットが成立した際に、複数の放出装置のなかから、メダルの放出を行う放出装置を選択する選択手段と、上記選択手段により選択された放出装置が、上記抽選の対象となったメダル放出ゲートの

40

50

位置まで移動するように、放出装置の移動制御を行う移動手段と、上記移動手段により放出装置の移動が行われた後、上記選択手段により選択された放出装置からメダルの放出を行う放出手段とを備えたことを特徴とするメダルゲーム機。

【0099】

このような構成をメダルゲーム機10に適用したとして説明する。まず、4つの抽選報知表示装置20（メダル放出ゲート）のいずれかにおいてジャックポット成立が報知されると、放出装置80～83のなかから、メダルの放出を行う放出装置が選択される。例えば、放出装置80が選択されたとすると、その後、4つの抽選報知表示装置20（メダル放出ゲート）と、その内部に設置された放出装置80～83とが水平方向に回転し、ジャックポット成立が報知された抽選報知表示装置20（メダル放出ゲート）があった位置まで、放出装置80が移動する。その後、放出装置80によりメダルの放出が行われることになる。

10

【0100】

このようにした場合、プレーヤは、同じ投入装置16によってゲームを行っていても、ジャックポット成立となるごとに、異なるメダルの放出態様を見ることができ、ゲームへの興味や関心を飛躍的に向上させることができる。なお、メダルの放出を行う放出装置の選択は、JP抽選の結果により決定することとしてもよく、JP抽選とは別の抽選を行って決定することとしてもよい。

【0101】

メダルゲーム機10においては、抽選報知表示装置20がメダル放出ゲートとして機能する場合について説明したが、本発明においては、抽選報知表示装置とメダル放出ゲートとが別体として設けられていてもよい。

20

【0102】

本発明におけるメダルの放出態様は、勿論、上述した例に限定されるものではない。また、メダルゲーム機10においては、4つの抽選報知表示装置20（メダル放出ゲート）からのメダルの放出態様が全て異なっていたが、本発明において、複数のメダル放出ゲートからのメダルの放出態様は、その全てが異なっている必要はなく、一部に同じ放出態様が含まれていてもよい。また、メダル放出態様の種類の数は、特に限定されるものではない。

【0103】

メダルゲーム機10においては、2つの投入装置16に対応した位置に抽選報知表示装置20（メダル放出ゲート）が設けられていたが、本発明においては、1つのメダル放出ゲートに対応する投入装置の数は、特に限定されるものではない。

30

【0104】

メダルゲーム機10においては、チャッカ36にメダルが当たった際に、すなわち、メダル検出センサ38からの検出信号を受信した際に、抽選手段として機能する制御回路60が、JP抽選を行っていたが、本発明において、抽選手段がJP抽選を行う契機となる特定条件は、このような例に限定されるものではない。JP抽選を行う契機となる特定条件としては、特に限定されるものではなく、例えば、投入装置から所定数のメダルが投入されたことや、ゲーム空間内の所定領域に所定数のメダルを通過させること等を挙げることができる。

40

【図面の簡単な説明】

【0105】

【図1】本発明に係るメダルゲーム機10を模式的に示す斜視図である。

【図2】メダルゲーム機10に設けられた時計台13を示す斜視図である。

【図3】メダルゲーム機10に設けられた投入装置16を模式的に示す断面図である。

【図4】(a)は、時計台13にある抽選報知表示装置20を模式的に示す背面図であり、(b)は、抽選報知表示装置20の断面図である。

【図5】(a)は、時計台13上部のメダル貯留部30を模式的に示す正面図であり、(b)は、メダル貯留部30を模式的に示す縦断面図である。

50

【図 6】(a) は、放出装置 80 を模式的に示す正面図であり、(b) は、放出装置 80 を模式的に示す縦断面図である。

【図 7】(a) は、放出装置 81 を模式的に示す正面図であり、(b) は、放出装置 81 を模式的に示す縦断面図である。

【図 8】(a) は、放出装置 82 を模式的に示す正面図であり、(b) は、放出装置 82 を模式的に示す縦断面図である。

【図 9】(a) は、放出装置 83 を模式的に示す正面図であり、(b) は、放出装置 83 を模式的に示す縦断面図である。

【図 10】メダルゲーム機 10 の内部構成を示すブロック図である。

【図 11】メダルゲーム機 10 の制御回路 60 において行われるメダル検出ルーチンを示すフローチャートである。 10

【図 12】メダルゲーム機 10 の制御回路 60 において行われるジャックポットゲーム処理ルーチンを示すフローチャートである。

【図 13】(a) ~ (c) は、メダルゲーム機 10 において行われるゲームについて説明するための図である。

【図 14】(a) ~ (b) は、メダルゲーム機 10 において行われるゲームについて説明するための図である。

【図 15】(a) ~ (b) は、メダルゲーム機 10 において行われるゲームについて説明するための図である。

【図 16】(a) ~ (b) は、メダルゲーム機 10 において行われるゲームについて説明するための図である。 20

【図 17】(a) ~ (b) は、本発明のメダルゲーム機におけるメダル放出態様の他の一例を模式的に示す斜視図である。

【符号の説明】

【0106】

10 メダルゲーム機

12 筐体

13 時計台

14 窓部

14 a 開口部 30

15 ゲーム空間

16 投入装置

17 支柱

18 天板

19 スピーカ

20 抽選報知表示装置(メダル放出ゲート)

20 a (抽選報知表示装置用の)軸部

20 b 裏板

21 短針

21 a (短針用の)軸部 40

21 b、22 c (短針用の)ギア

21 m (短針用の)ステッピングモータ

22 長針

22 a (短針用の)軸部

22 b、22 c、22 d (短針用の)ギア

22 m (短針用の)ステッピングモータ

23 時計盤

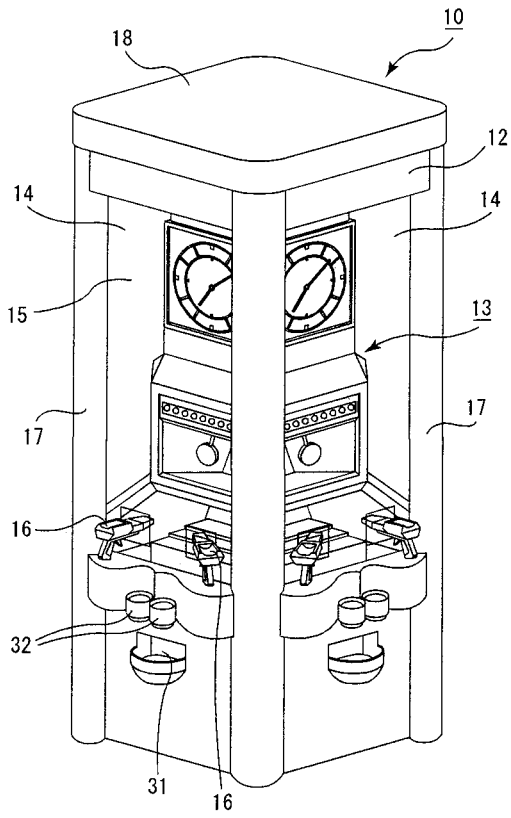
24 a ~ 24 d 装飾ランプ

25 LED制御基板

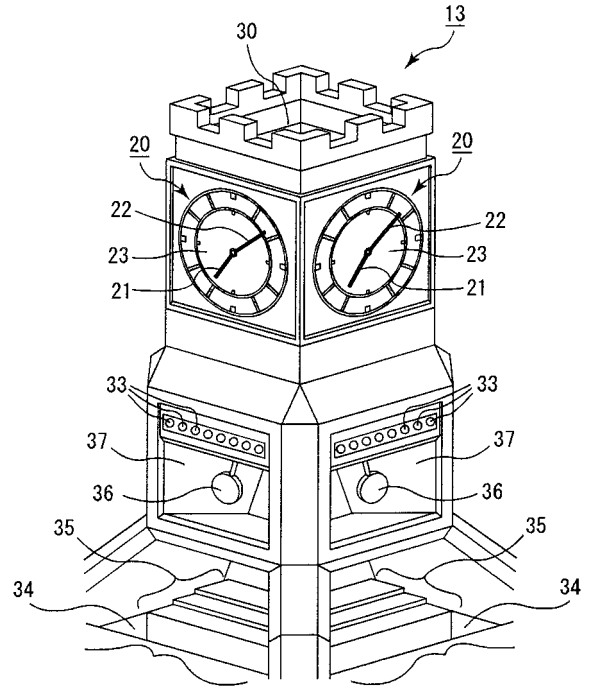
26 モータ駆動基板 50

2 6 a	モータ駆動制御回路	
2 7 a	開閉ギア	
2 7 b	ギア	
2 7 m	開閉モータ	
2 9	位置検出回路	
3 0	メダル貯留部	
3 1	メダル受皿	
3 2	メダル容器置場	
3 3	保留ランプ	
3 4	メダル払出口	10
3 5	載置場	
3 6	チャッカ	
3 6 m	チャッカ揺動モータ	
3 7	開口	
3 8	メダル検出センサ	
3 9	プッシャ作動モータ	
4 0	投入トリガ	
4 1	グリップ	
4 2	回動機構	
4 3	ローラ	20
4 4	メダル装着口	
4 5	メダル発射口	
4 6	プッシュバー	
4 7	投入モータ	
6 0	制御回路	
6 6	C P U	
6 8	R O M	
7 0	R A M	
8 0、8 1、8 2、8 3	放出装置	
1 2 0	区画壁	30
1 3 0	壁部	
1 3 1	ホッパー部	
1 3 2	回転ディスク	
1 3 3	メダル収容孔	
1 3 4	メダル誘導ディスク	
1 3 5	誘導用モータ	
1 3 6 a ~ 1 3 6 d	メダル落下孔	
1 3 9	払出用モータ	
8 0 0	往復トレイ	
8 0 1	回転トレイ	40
8 0 3、8 2 0、8 3 0	模型体	
8 1 0	転動トレイ	

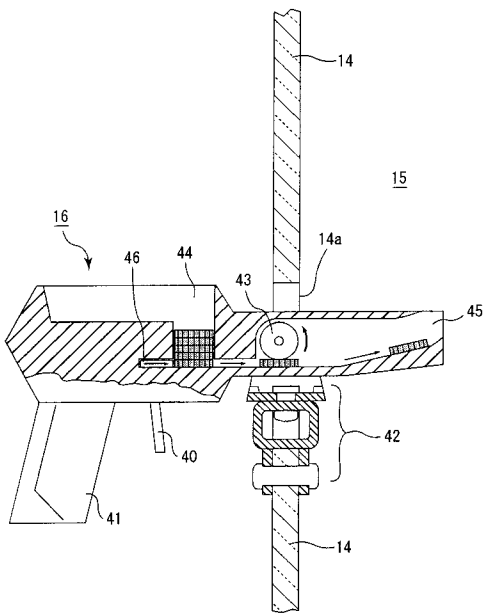
【 図 1 】



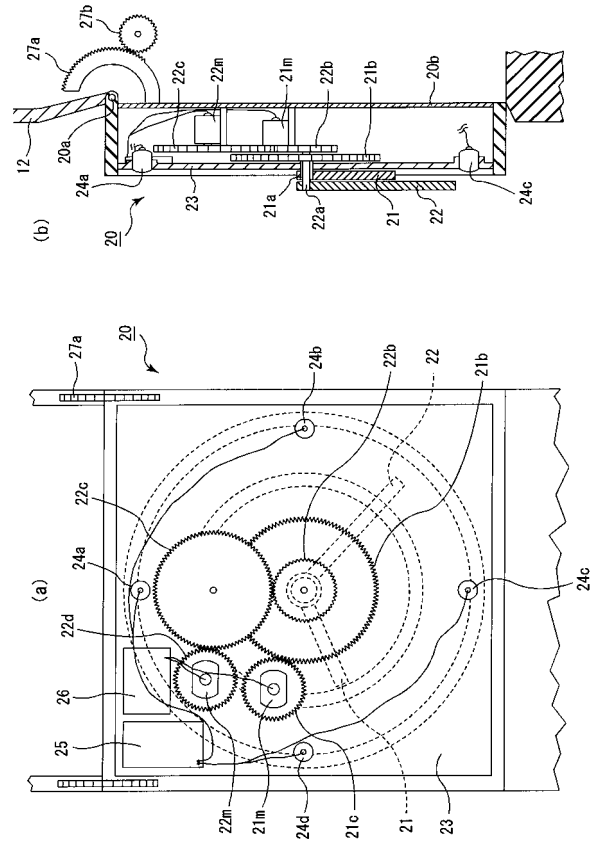
【 図 2 】



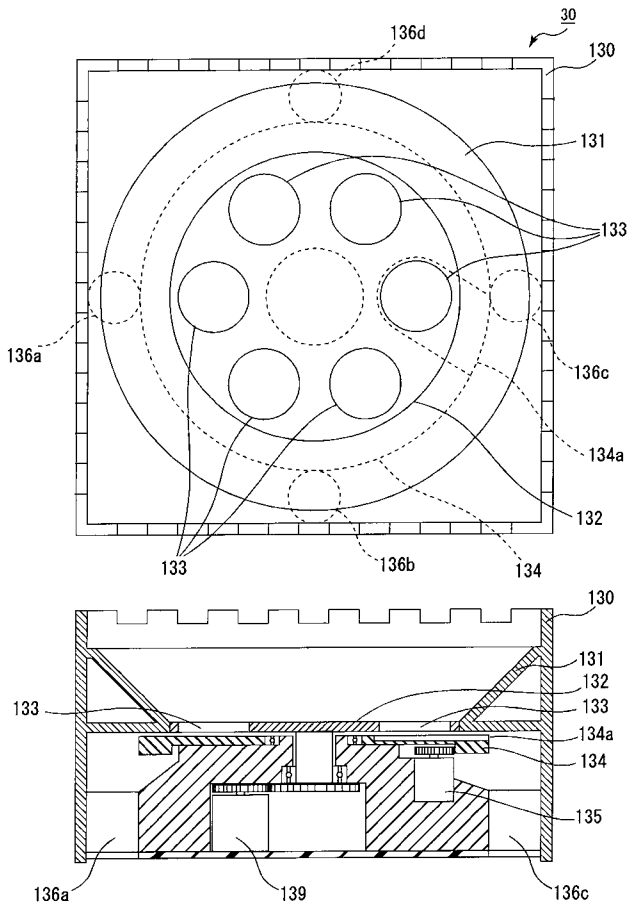
【 図 3 】



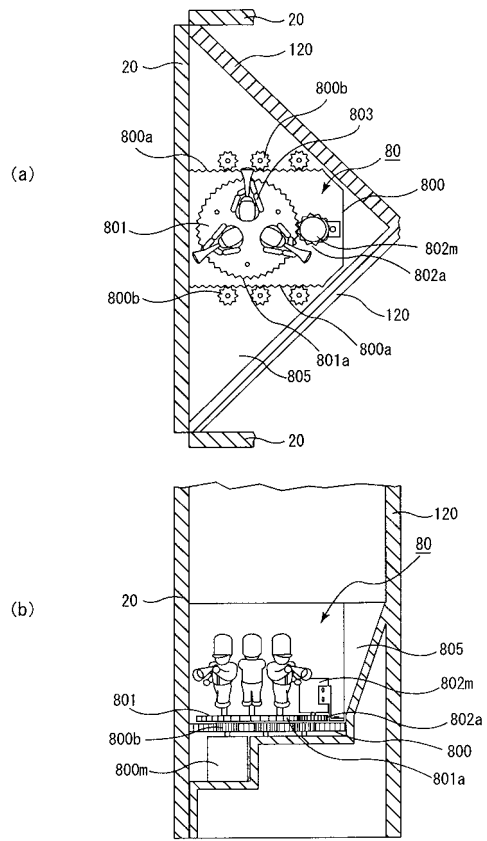
【 図 4 】



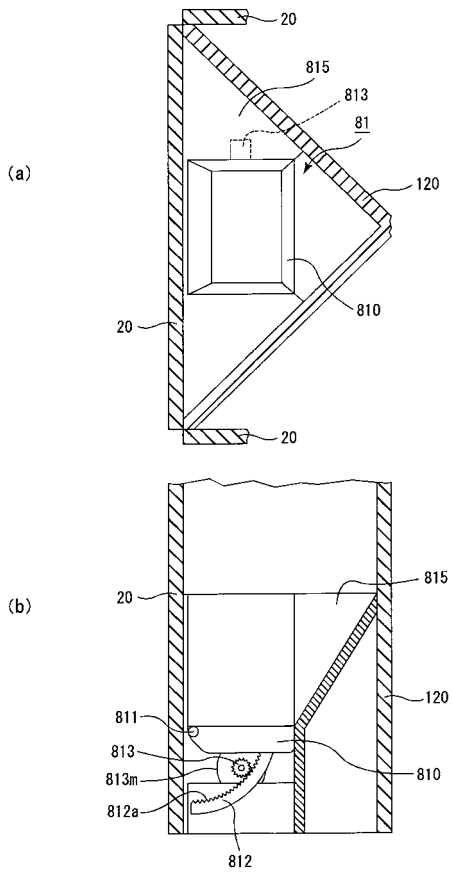
【 図 5 】



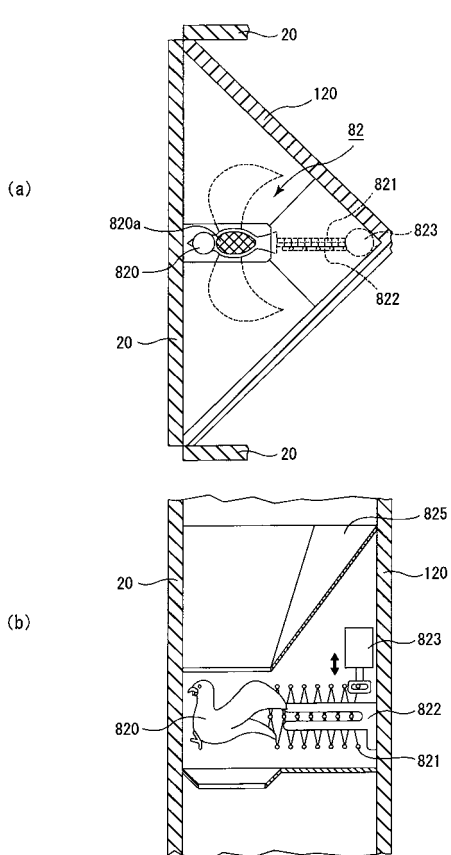
【 図 6 】



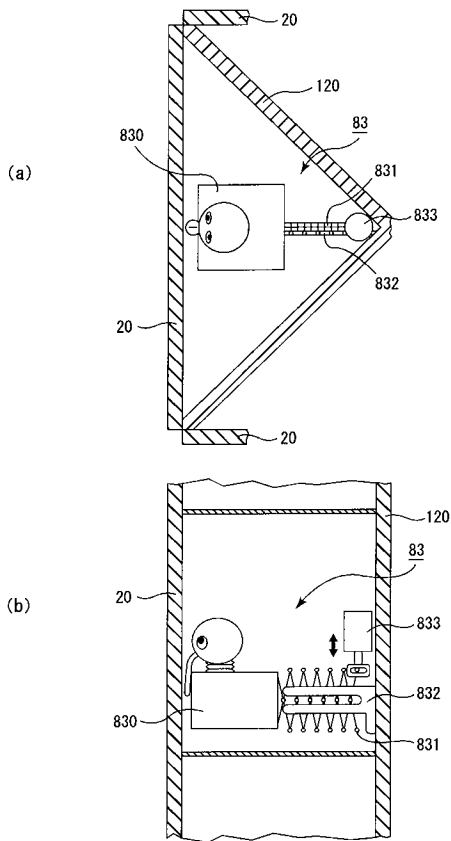
【 図 7 】



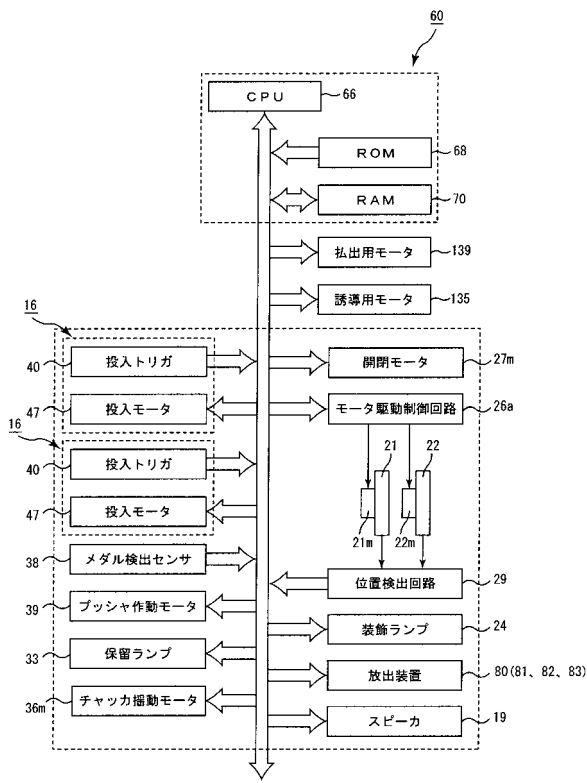
【 図 8 】



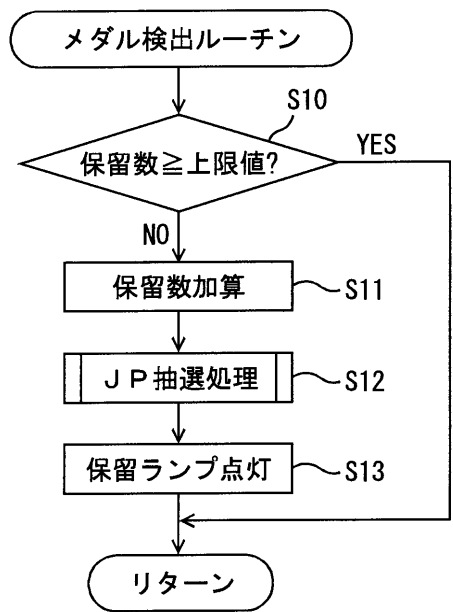
【 図 9 】



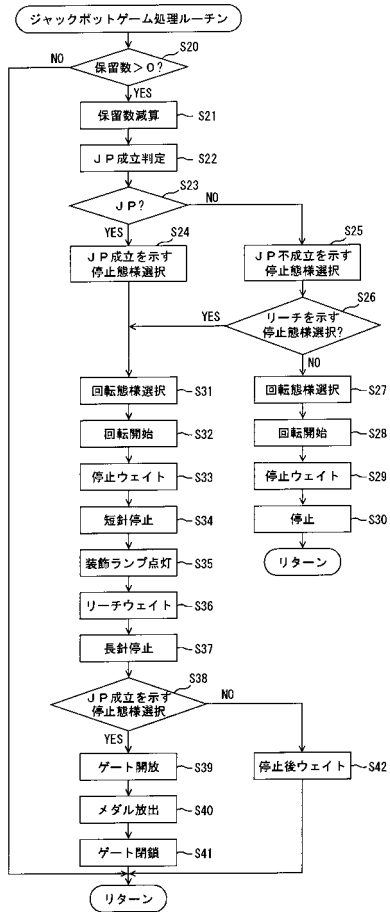
【 図 10 】



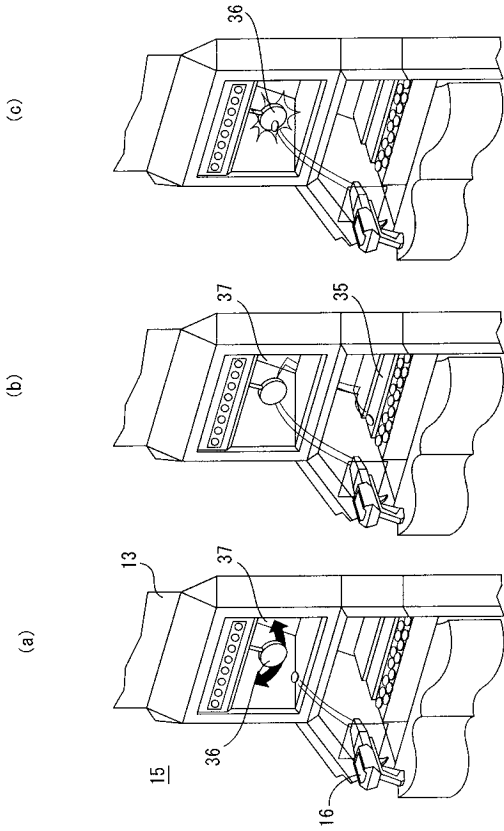
【 図 11 】



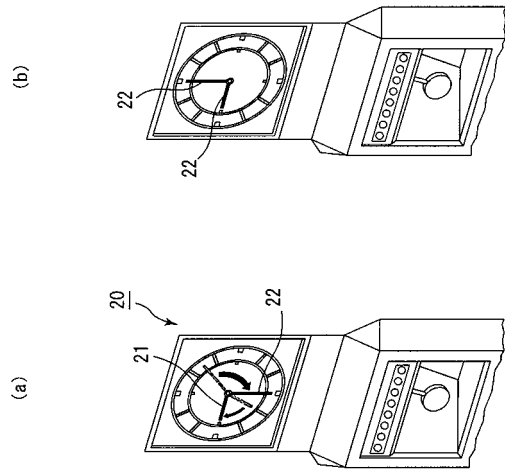
【 図 12 】



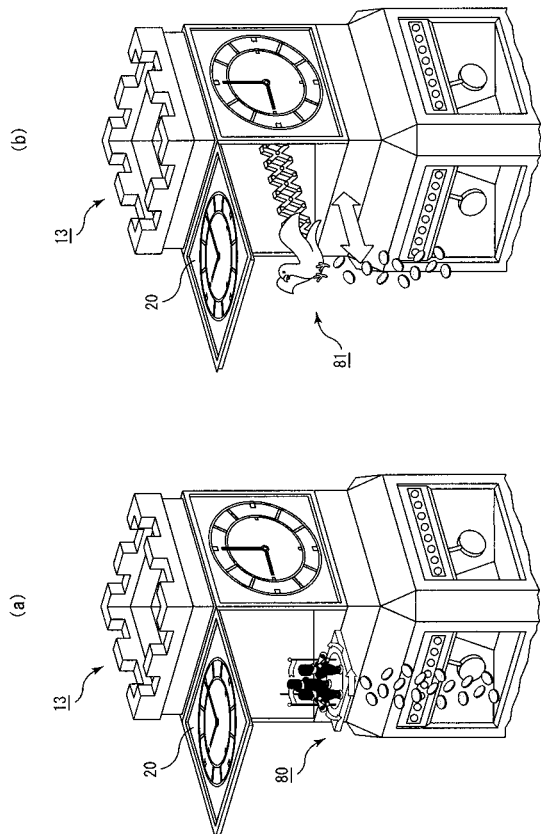
【 図 1 3 】



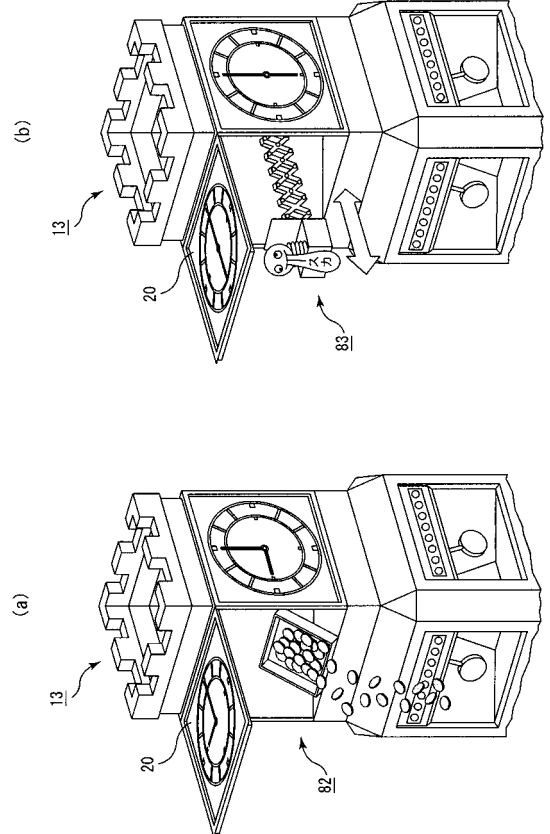
【 図 1 4 】



【 図 1 5 】



【 図 1 6 】



【 図 17 】

