

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】平成17年6月9日(2005.6.9)

【公開番号】特開2004-321837(P2004-321837A)

【公開日】平成16年11月18日(2004.11.18)

【年通号数】公開・登録公報2004-045

【出願番号】特願2004-245155(P2004-245155)

【国際特許分類第7版】

A 6 3 F 9/00

【F I】

A 6 3 F 9/00 5 0 8 H

【手続補正書】

【提出日】平成16年11月9日(2004.11.9)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

メダル投入口よりメダルを投入し、筐体内の正面上部に設けられたゲーム盤面の上方から下方へとメダルを通過させてメダルの通過位置に応じてゲームが行われ、ゲームの結果に応じてメダルが払い出されるメダルゲーム装置において、

前記筐体の前方にメダルが払出口を介して払い出される操作部を備え、

前記払出口は、前記操作部の上方に前記操作部と隣接して設けられ、

前記操作部には、

前記払い出されたメダルを貯留するメダル貯留部と、

前記メダル投入口と、

前記メダル貯留部に貯留したメダルを前記メダル投入口へとスライドさせて移動可能にする通路と、

が設けられたことを特徴とするメダルゲーム装置。

【請求項2】

請求項1において、

前記通路の一端側に前記メダル投入口が配置されていることを特徴とするメダルゲーム装置。

【請求項3】

メダル投入口よりメダルを投入し、筐体内の正面上部に設けられたゲーム盤面の上方から下方へとメダルを通過させてメダルの通過位置に応じてゲームが行われ、ゲームの結果に応じてメダルが払い出されるメダルゲーム装置において、

前記筐体の前方にメダルが払出口を介して払い出される操作部を備え、

前記払出口は、前記操作部の上方に前記操作部と隣接して設けられ、

前記操作部には、

前記払い出されたメダルを貯留するメダル貯留部と、

前記メダル貯留部の両側に設けられた前記メダル投入口と、

前記メダル貯留部に貯留したメダルを前記両側の各メダル投入口へとスライドさせて移動可能にする通路と、

が設けられたことを特徴とするメダルゲーム装置。

【請求項4】

請求項 1～3 のいずれかにおいて、

投入されたメダルを検出するメダル検出手段と、

前記メダル検出手段がメダルを検出したときに、前記ゲームフィールドにメダルを供給するメダル供給手段と、

投入されたメダルを、前記メダル供給手段に移動させるためのメダル投入路とが設けられていることを特徴とするメダルゲーム装置。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の詳細な説明】

【発明の名称】メダルゲーム装置

【技術分野】

【0001】

本発明は、メダルゲーム装置に関し、特に、ゲーム盤面を通過したメダルの通過位置に応じてゲームが行われ、ゲームの結果に応じてメダルが払い出されるメダルゲーム装置に関する。

【背景技術】

【0002】

一般に、メダルゲーム装置として、メダルプッシャーゲーム装置が知られている。

【0003】

このようなメダルプッシャーゲーム装置として、例えば、特許文献 1 に示されるようなものが知られている。

【0004】

このメダルプッシャーゲーム装置は、筐体内に多数のメダルが載置されたフィールドとフィールド上を往復動するプッシャーとが設けられ、フィールドの後方上部に抽選処理を行う抽選ボードが設けられた状態となっている。

【0005】

そして、筐体の上部にメダル投入口を設け、このメダル投入口から投入されたメダルが自重で抽選ボードを通過して抽選を行った後、フィールド上に落下する状態となっており、フィールド上のメダルは、プッシャーの往復動によってフィールド上から落下され、このフィールド上から落下されたメダルは筐体の下部に設けたメダル払出口へと自重で払い出されるようになっている。

【特許文献 1】特開 2001-29643 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかし、このようなメダルプッシャーゲーム装置にあっては、メダル投入口が高い位置にあり、しかも、メダル払出口が低い位置にあるため、低い位置にあるメダル払出口に払い出されたメダルをプレーヤがかがんで取り出した後、立ち上がってまたは手を伸ばして高い位置にあるメダル投入口にメダルを投入することとなるため、ゲーム中にこのメダルの取り出しと投入動作を繰り返さなければならず、ゲームが中断されてしまい、しかも、かがんだり立ち上がったりまたは手を伸ばしたりという動作を繰り返さなければならず煩わしいものである。

【0007】

また、メダル投入口にメダルを投入する際、必ずメダル投入口の位置を確認しなければならないため、抽選ボードから目を離さなければならず、ゲームが中断してしまっていた。

【0008】

本発明の目的は、ゲームが中断されることなく、連続してメダルの投入ができ、しかも、かがんだり立ち上がったりという煩わしい動作を行うことなくゲームを楽しむことのできるメダルゲーム装置を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0009】

前記目的を達成するため、本発明のメダルゲーム装置は、メダル投入口よりメダルを投入し、筐体内の正面上部に設けられたゲーム盤面の上方から下方へとメダルを通過させてメダルの通過位置に応じてゲームが行われ、ゲームの結果に応じてメダルが払い出されるメダルゲーム装置において、

前記筐体の前方にメダルが払出口を介して払い出される操作部を備え、

前記払出口は、前記操作部の上方に前記操作部と隣接して設けられ、

前記操作部には、

前記払い出されたメダルを貯留するメダル貯留部と、

前記メダル投入口と、

前記メダル貯留部に貯留したメダルを前記メダル投入口へとスライドさせて移動可能にする通路と、

が設けられたことを特徴とする。

本発明においては、前記通路の一端側に前記メダル投入口が配置されるようにすることができる。

本発明の他のメダルゲーム装置は、メダル投入口よりメダルを投入し、筐体内の正面上部に設けられたゲーム盤面の上方から下方へとメダルを通過させてメダルの通過位置に応じてゲームが行われ、ゲームの結果に応じてメダルが払い出されるメダルゲーム装置において、

前記筐体の前方にメダルが払出口を介して払い出される操作部を備え、

前記払出口は、前記操作部の上方に前記操作部と隣接して設けられ、

前記操作部には、

前記払い出されたメダルを貯留するメダル貯留部と、

前記メダル貯留部の両側に設けられた前記メダル投入口と、

前記メダル貯留部に貯留したメダルを前記両側の各メダル投入口へとスライドさせて移動可能にする通路と、

が設けられたことを特徴とする。

本発明においては、投入されたメダルを検出するメダル検出手段と、

前記メダル検出手段がメダルを検出したときに、前記ゲームフィールドにメダルを供給するメダル供給手段と、

投入されたメダルを、前記メダル供給手段に移動させるためのメダル投入路とが設けられるようにすることができる。

【0010】

【0011】

【0012】

【0013】

【0014】

【0015】

【0016】

【0017】

【0018】

【0019】

【0020】

【0021】

【0022】

【0023】

【 0 0 2 4 】

【 0 0 2 5 】

【 0 0 2 6 】

【発明を実施するための最良の形態】

【 0 0 2 7 】

本実施の形態のメダルゲーム装置は、メダル投入口にメダルを投入することによってゲームが行われ、ゲームの結果に基づいてメダルが払い出されるメダルゲーム装置において

、払い出されたメダルを貯留するメダル貯留部と、

前記メダル貯留部内のメダルをメダル貯留部から前記メダル投入口へとスライドさせて移動させるための通路とを有することを特徴とする。

本実施の形態によれば、メダル投入口にメダルを投入することによってゲームが行われ、ゲームの結果に基づいてメダルが払い出されるメダルゲーム装置において、メダル貯留部内のメダルをメダル貯留部からメダル投入口へとスライドして移動させる通路を設けることで、ゲームを行うためにかがんだり立ったりまたは手を伸ばしたりという煩わしい動作を行うことなくゲームを楽しむことができ、しかも、メダル貯留部からメダル投入口へとメダルを連続して移動させてメダルの投入を行うことができ、ゲームが中断されることなく、連続してゲームを楽しむことができる。

他の実施の形態のメダルゲーム装置は、ゲーム盤面を通過したメダルの通過位置に基づいてゲームが行われ、ゲームの結果に基づいてメダルが払い出されるメダルゲーム装置において、

、払い出されたメダルを貯留するメダル貯留部と、

前記メダル貯留部内のメダルをメダル貯留部からメダル投入口へとスライドさせて移動させるための通路とを有することを特徴とする。

本実施の形態によれば、ゲーム盤面を通過したメダルの通過位置に基づいてゲームが行われ、ゲームの結果に基づいてメダルが払い出されるメダルゲーム装置において、メダル貯留部内のメダルをメダル貯留部からメダル投入口へとスライドして移動させる通路を設けることで、ゲームを行うためにかがんだり立ったりまたは手を伸ばしたりという煩わしい動作を行うことなくゲームを楽しむことができ、しかも、メダル貯留部からメダル投入口へとメダルを連続して移動させてメダルを投入することで、ゲームが中断されることなく、連続してゲームを楽しむことができる。

さらに他の実施の形態のメダルゲーム装置は、メダル投入口よりメダルを投入し、ゲームフィールド上のメダルを落下させることによって、メダルが払い出されるメダルゲーム装置において、

、払い出されたメダルを貯留するメダル貯留部と、

前記メダル貯留部内のメダルをメダル貯留部から前記メダル投入口へとスライドさせて移動させるための通路とを有することを特徴とする。

本実施の形態によれば、メダル投入口よりメダルを投入し、ゲームフィールド上のメダルを落下させることによって、メダルが払い出されるメダルゲーム装置において、メダルゲームを行うためにかがんだり立ったりまたは手を伸ばしたりという煩わしい動作を行うことなくゲームを楽しむことができ、しかも、メダル貯留部からメダル投入口へとメダルを連続して移動させてメダルを投入することで、ゲームが中断されることなく、連続してゲームを楽しむことができる。

本実施の形態においては、前記ゲームフィールドから落下したメダルを前記メダル貯留部に導く払出路を設けることができる。

このような構成とすることにより、ゲームフィールドから落下したメダルを払出路を通して自重でメダル貯留部に導くことができる。

この場合、前記払出路には、プレーヤが不正を行うのを防止する不正防止手段を設けることができる。

このような構成とすることにより、ゲームフィールド近傍にメダル貯留部を配置した場

合であっても、払出路に不正防止手段が設けられているので、プレーヤが払出路を通してゲームフィールドに手や道具を差し込んでゲームフィールドからメダルを落下させるような不正行為を防止することができる。

本実施の形態においては、前記払出路には、メダル回収路が接続され、

前記払出路から前記メダル貯留部に向かう経路と、前記メダル回収路に向かう経路とを切り替える切替手段を設けることができる。

このような構成とすることにより、ゲーム時には払出路を通してメダル貯留部にメダルを払い出し、メダルゲーム装置に何らかのエラーが発生したり、電源のオフ時に切替手段によってメダル回収路側を開放し、メダルを回収して、メダル貯留部にメダルが払い出されないようにすることができます。

本実施の形態においては、投入されたメダルを検出するメダル検出手段と、

前記メダル検出手段がメダルを検出したときに、前記ゲーム盤面または前記ゲームフィールドにメダルを供給するメダル供給手段と、

投入されたメダルを、前記メダル供給手段に移動させるためのメダル投入路とを設けることができる。

このような構成とすることにより、メダル投入口をゲームフィールドよりも下に設けた場合でも、メダル投入口に投入されたメダルをメダル検出手段によって検出し、メダル供給手段からゲームフィールドにメダルを供給することで、確実に投入されたメダルに対応してメダルをゲームフィールドに供給することができる。

本実施の形態においては、前記メダル貯留部と前記通路とが筐体に設けられた操作部に一体的に設けられ、前記通路の一端側に前記メダル投入口が配置された構成とができる。

このような構成とすることにより、操作部上にメダル貯留部と通路とが並んだ状態で配置され、メダル貯留部からメダル投入口へのメダルの移動がより容易に行うことができる。

本実施の形態においては、前記メダル貯留部は略椀状に形成され、

前記通路は、メダル移動面が、前記メダル貯留部の内面と同一面となるように形成された構成とできる。

このような構成とすることにより、メダル貯留部からメダル投入口へ至るメダルの移動がより一層容易となる。

以下、本発明の実施例について、図面を参照して詳細に説明する。

#### 【0028】

図1～図4は、本発明の一実施例に係るメダルゲーム装置を示す図である。

#### 【0029】

このメダルゲーム装置10は、メダルプッシャーゲームを行うもので、図1の正面から見た斜視図に示すように、筐体12内の正面上部にゲーム盤面14が設けられ、このゲーム盤面14の下端位置に前後方向で往復移動を行うプッシャープレート16を有するメダル載置用のゲームフィールド18が設けられている。

#### 【0030】

また、筐体12の上下方向略中央前方には操作部20が設けられ、この操作部20にメダル投入口22及びメダル30を貯留するメダル貯留部25が設けられ、このメダル貯留部25に筐体12内のメダル30を払い出すための払出口24が、操作部20の上方に隣接するように筐体12の前面に設けられている。

#### 【0031】

ゲーム盤面14には、表示部26と、チャッカーパート28と、チャッカーパート28へのメダル30の進路を邪魔する複数の釘32と、ゲーム盤面14の両側上方に配置された放出口36から放出されたメダル30の放出方向を変更するワイパー34とが設けられている。

#### 【0032】

放出口36から放出されたメダル30は、ワイパー34によって振り分けられ、釘32によって邪魔されながら下方へと移動し、メダル30がチャッカーパート28を通過すると、

チャッカー部 28 の内側に設けたセンサー（図示せず）がメダル 30 の通過を検出する。

【0033】

そして、メダル 30 が通過したチャッカー 28 の位置に応じて、表示部 26 に表示されるゲームが進行し、このゲームの結果に応じて、筐体 12 内に設置したメダル払い出し用の派出ホッパー 74 からメダル 30 がゲームフィールド 18 上に払い出されるようになっている。

【0034】

ゲームフィールド 18 上に払い出されたメダル 30 及びゲーム盤面 14 を通過したメダル 30 は、ブッシャープレート 16 の往復移動によって、ゲームフィールド 18 上から落下して払出口 24 から払い出され、メダル貯留部 25 に貯留されるようになっている。

【0035】

なお、筐体 12 の側部で、操作部 20 の下部位置には、メダル投入口 22 から投入されたメダル 30 の返却口 38 が設けられている。

【0036】

メダル投入口 22 は、図 2 に示すように、操作部 20 の両側にそれぞれ 1 つずつ設けられ、メダル貯留部 25 は、2 つのメダル投入口 22 の間に 1ヶ所設けられた状態となっており、2 人のプレーヤがメダル貯留部 25 を共通にして同時にゲームを楽しむことができるようになっている。

【0037】

すなわち、2 つのメダル投入口 22 と 1 つのメダル貯留部 25 とが操作部 20 上で横方向に隣接させて配置された状態となっており、メダル貯留部 25 からメダル投入口 22 にかけては、メダル貯留部 25 からメダル投入口 22 へとメダル 30 を移動可能にする通路 40 にて連結された状態となっている。

【0038】

このように、メダル投入口 22 とメダル貯留部 25 とを操作部 20 上で横方向に隣接させて配置することで、ゲームを行うためにかがんだり立ったりまたは手を伸ばしたりという煩わしい動作を行うことなくゲームを楽しむことができる。

【0039】

しかも、メダル貯留部 25 からメダル投入口 22 へとメダル 30 を移動可能にする通路 40 にてメダル投入口 22 とメダル貯留部 25 とを連結することで、メダル貯留部 25 のメダル 30 を見ることなしに、ゲーム盤面 14 を見続けたままメダル 30 を連続してメダル投入口 22 に移動させることができ、ゲームが中断されることなく、連続してゲームを楽しむことができる。

【0040】

特に、断面略台形状に窪んだ略椀形状に形成されたメダル貯留部 25 の通路 40 側の内面が、メダル 30 を通路 40 に移動しやすいように通路 40 の表面と同一平面となるように一体に形成されているため、プレーヤは、ゲーム盤面 14 を見たままでもメダル 30 を移動できる。

【0041】

また、操作部 20 は、ゲームフィールド 18 近傍で、ゲームフィールド 18 よりも低い位置に配置され、ゲームフィールド 18 より落下したメダル 30 が自重で払出口 24 より払い出されるようになっている。

【0042】

従って、プレーヤに無理な姿勢を強いることなく、楽な姿勢でゲームを行わせることができ、しかも、ゲームフィールド 18 より落下したメダル 30 を自重で払出口 24 より払い出すことができる。

【0043】

このゲームフィールド 18 から落下したメダル 30 は、図 3 及び図 4 に示すように、派出路 42 を通って払出口 24 に払い出し可能にされている。

【0044】

この払出路 4 2 には、プレーヤが不正を行うのを防止する不正防止手段 4 4 が設けられている。

#### 【 0 0 4 5 】

この不正防止手段 4 4 は、払出路 4 2 をジグザグな経路に形成し、プレーヤが払出口 2 4 から払出路 4 2 を通ってゲームフィールド 1 8 に手や道具を差し込んでゲームフィールド 1 8 からメダル 3 0 を落下させるような不正行為を防止することができるようになっている。

#### 【 0 0 4 6 】

また、払出路 4 2 には、メダル回収路 4 6 が接続され、払出路 4 2 とメダル回収路 4 6 とは、切替手段 4 8 によって切り替え可能にされている。

#### 【 0 0 4 7 】

この切替手段 4 8 は、払出路 4 2 とメダル回収路 4 6 とを切り替える切替プレート 5 0 と、この切替プレート 5 0 を切替駆動するソレノイド 5 2 とからなり、切替プレート 5 0 によりゲーム時にメダル回収路 4 6 側を閉じ、払出路 4 2 側を開放してメダル 3 0 を払出口に払い出すようにするとともに、メダルゲーム装置に何らかのエラーが発生したり、筐体 1 2 を揺らすなどの不正を検出したとき、または、電源のオフ時に、切替プレート 5 0 によりメダル回収路 4 6 側を開放し、払出路 4 2 側を閉塞することで、メダルを筐体 1 2 内に設置したメダル払い出し用の払出ホッパー 7 4 内に回収して、払出口 2 4 からメダル 3 0 が払い出されないようにしている。

#### 【 0 0 4 8 】

メダル投入口 2 2 には、筐体 1 2 内に配設されたホッパー 5 4 にメダル 3 0 を投入するメダル投入路 5 6 が接続され、このメダル投入路 5 6 には、メダル検出手段としての通過センサ 5 8 が配設されている。

#### 【 0 0 4 9 】

そして、この通過センサ 5 8 がメダル 3 0 の通過を検出すると、ホッパー 5 4 から対応した枚数のメダル 3 0 をメダル供給レール 7 6 に送り出し、ゲーム盤面 1 4 上方の放出口 3 6 を経てゲーム盤面 1 4 にメダル 3 0 を供給するようにしている。

#### 【 0 0 5 0 】

従って、メダル投入口 2 2 をゲームフィールド 1 8 の近傍に設けた場合でも、メダル投入口 2 2 に投入されたメダル 3 0 を通過センサ 5 8 によって検出し、ホッパー 5 4 からゲーム盤面 1 4 にメダル 3 0 を供給することで、確実に投入されたメダル 3 0 に対応してメダル 3 0 をゲーム盤面 1 4 に供給することができる。

#### 【 0 0 5 1 】

また、メダル投入路 5 6 には、スリット状の異形コイン排出部 6 0 が設けられ、メダル投入口 2 2 から異形のコイン、例えば、小径のコインが投入された場合に、この異形コイン排出部 6 0 から異形のコイン 7 8 を排出するようにしている。

#### 【 0 0 5 2 】

さらに、メダル投入路 5 6 には、筐体 1 2 の下部に設けられた返却口 3 8 にメダル 3 0 を返却する返却路 6 2 が接続され、この返却路 6 2 とメダル投入路 5 6 とを切替手段 6 4 にて切り替え可能にしている。

#### 【 0 0 5 3 】

この切替手段 6 4 は、メダル投入路 5 6 と返却路 6 2 とを切り替える切替プレート 6 6 と、この切替プレート 6 6 を切り替え駆動させるソレノイド 6 8 とからなり、ゲーム中は、切替プレート 6 6 によりメダル投入路 5 6 を開放し、返却路 6 2 を閉塞して、メダル投入口 2 2 から投入されたメダル 3 0 をホッパー 5 4 内へと投入するようにするとともに、メダルゲーム装置 1 0 に何らかのエラーが発生した場合や、電源のオフ時に切替プレート 6 6 により返却路 6 2 側を開放することで、メダル 3 0 を返却口 3 8 に返却せるようにしている。

#### 【 0 0 5 4 】

また、メダル投入路 5 6 には、ソレノイド 7 0 によって作動するロックアウトピン 7 2

が設けられ、ゲームを行っていないときにメダル30の投入を阻止するようにしている。

#### 【0055】

本発明は、前記実施例に限定されるものではなく、本発明の要旨の範囲内において、種々の形態に変形可能である。

#### 【0056】

例えば、前記実施例では、メダルプッシャーゲームを行うゲーム装置について説明したが、メダルプッシャーゲームに限らず、ゲーム盤面でのゲーム結果に応じてメダルを払い出すメダルゲーム装置一般に適用することが可能である。

#### 【0057】

また、不正防止手段は、払出路をジグザグ形状に形成する場合に限らず、払出路に設けられた切替プレートによって兼用することもでき、あるいは、払出口とゲームフィールドの間に十分な距離を確保できる場合には、不正防止手段を省略することも可能である。

#### 【0058】

さらに、ゲームフィールドから落下したメダルが自重で払い出し口に払い出される場合について説明したが、ゲームフィールドから落下したメダルの枚数をカウンタによってカウントし、その枚数に対応したメダルを払出装置から払い出すようにすることも可能である。

#### 【0059】

また、前記実施例では、メダル検出手段として通過センサを用いたが、リミットフィッチ等を用いることも可能である。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0060】

【図1】本発明の一実施例に係るメダルゲーム装置の正面から見た斜視図である。

【図2】図1の操作部の状態を示す拡大平面図である。

【図3】図1のメダルゲーム装置の縦断面図である。

【図4】図3の払出口及び投入口の状態を示す拡大断面図である。

#### 【符号の説明】

#### 【0061】

- 10 メダルゲーム装置
- 12 筐体
- 14 ゲーム盤面
- 16 プッシャープレート
- 18 ゲームフィールド
- 20 操作部
- 22 メダル投入口
- 24 払出口
- 25 メダル貯留部
- 30 メダル
- 38 返却口
- 40 通路
- 42 扟出路
- 44 不正防止手段
- 46 メダル回収路
- 48、64 切替手段
- 54 ホッパー
- 56 メダル投入路
- 58 通過センサ
- 62 返却路