I334359

公告本

發明專利說明書

（本說明書格式、順序及粗體字，請勿任意更動，※記號部分請勿填寫）

※ 申請案號：92138863

※ 申請日期：92.12.13

※IPC 分類：A63F9/00 (2006.01)
G05D3/00 (2006.01)

一、發明名稱：（中文/英文）

物品取得遊戲裝置

二、申請人：（共 1 人）

姓名或名稱：（中文/英文）

世雅股份有限公司/SEGA CORPORATION

代表人：（中文/英文）

小口久雄/HISAO OGUCHI

住居所或營業所地址：（中文/英文）

日本國東京都大田區羽田 1 丁目 2 番 12 號

國　籍：（中文/英文）日本/JAPAN

三、發明人：（共 4 人）

姓　名：（中文/英文）

1.深澤光晴/MITSUHARU FUKAZAWA

2.中嶋貴之/TAKASHI NAKAJIMA

3.柏木信人/NOBUTO KASHIWAGI

4.村上淳一/JUNICHI MURAKAMI

國　籍：（中文/英文）

1.2.3.4.日本/JAPAN

四、聲明事項：

☐ 主張專利法第二十二條第二項☐第一款或☐第二款規定之事實，其事實發生日期為：　年　月　日。

☑ 申請前已向下列國家（地區）申請專利：

【格式請依：受理國家（地區）、申請日、申請案號　順序註記】

☑ 有主張專利法第二十七條第一項國際優先權：

1.日本、2003/12/25、2003-430566

2.日本、2004/3/26、2004-092304

☐ 無主張專利法第二十七條第一項國際優先權：

☐ 主張專利法第二十九條第一項國內優先權：

【格式請依：申請日、申請案號　順序註記】

☐ 主張專利法第三十條生物材料：

☐ 須寄存生物材料者：

國內生物材料　【格式請依：寄存機構、日期、號碼　順序註記】

國外生物材料　【格式請依：寄存國家、機構、日期、號碼　順序註記】

☐ 不須寄存生物材料者：

所屬技術領域中具有通常知識者易於獲得時，不須寄存。

九、發明說明：

【發明所屬之技術領域】

本發明係有關於一種物品取得遊戲裝置，藉由機械手臂等撈起或是藉由吊臂等抓取糖果類等的小型的獎品(小獎)及獎牌(medal)等的物品。

【先前技術】

一般而言，在此種物品取得遊戲裝置中，藉由機械手臂等撈起或抓取被載置在回轉桌(turn table)等上的物品，並藉由落至獎品取出口，而可取得物品。

將此加以改良，平等地給予物品獲得的機會，任誰都可以簡單輕鬆地進行遊戲，在每個遊戲者配置收取在主板的上方的物品的吊桶，藉由輪盤的落點，改變吊桶的傾斜度，而從吊桶落下物品，例如，參考日本特開 2003-144740 號公報，即揭露上述遊戲裝置。

又，可確實地撈起物品，在回轉桌的中央部設置略為圓錐形的山形隆起部，從回轉桌的中心附近向外周部使吊筒移動，而撈起物品，例如，參考日本登錄實用新案第 2599242 號公報，即揭露上述遊戲裝置。

在上述日本特開 2003-144740 號公報中記載的遊戲裝置，即使初次進行遊戲的人，也給予可獲得物品的機會，因為在每個遊戲者設有吊桶，各遊戲者係只專心於自己的遊戲，而不會產生與其他遊戲者的競爭心理，而有對於遊戲不會釀成深厚興趣的問題。

又，在作為吊桶中的報酬(premium)的物品變空之時，因為無法進行把吊桶的物品作為目標的遊戲，店員必須補充物品，在此補充作業期間，除了無法進行遊戲，且存在有店員的作業負擔大的問題。

又，關於從吊桶取得物品的數量或種類，店員補充的係有上限，沒有新鮮感，藉由此點也有無法釀成深厚興趣的問題。

【發明內容】

本發明係有鑑於上述習知的問題點而提出，其目的在於提供遊戲性高的物品取得遊戲裝置，可引起與其他遊戲者的競爭心理，不需要由店員補充作為報酬的物品，藉由自己和其他人的遊戲，而逐漸增加報酬的物品。

為了解決上述問題，本發明係如申請專利範圍第 1 項所記載般，物品取得裝置包括：收容部，收容複數的物品；物品移送部，藉由遊戲者來操作操作輸入部，取得上述收容部的物品，並移送至既定的移送位置；分配裝置，將被移送至上述移送位置的上述物品分配至兩個以上的群組；第一累積裝置，累積藉由上述分配裝置分配的上述物品的至少一個群組；物品支付裝置，被分配的上述物品中，支付被分配在上述第一累積裝置以外的至少一群組的上述物品；動作情報產生裝置，基於既定的條件，產生動作情報；排出裝置，基於上述動作情報，將被累積在上述第一累積裝置的上述物品排出至上述物品支付裝置。

又，如申請專利範圍第2項所記載般，物品取得裝置包括：收容部，收容複數的物品；物品移送部，藉由遊戲者來操作操作輸入部，取得上述收容部的物品，並移送至既定的移送位置；分配裝置，將被移送至上述移送位置的上述物品分配至兩個以上的群組；第一累積裝置，累積藉由上述分配裝置分配的上述物品的至少一個群組；第二累積裝置，在被分配的上述物品中，累積被分配在上述第一累積裝置以外的至少一個群組的上述物品；物品支付裝置，將被累積在上述第二累積裝置的上述物品的一部份支付；搬送部，將被累積在上述第二累積裝置的上述物品向上述物品支付裝置移動；動作情報產生裝置，基於既定的條件，產生動作情報；排出裝置，基於上述動作情報，將被累積在上述第一累積裝置的上述物品排出至上述物品支付裝置。

又，如申請專利範圍第3項所記載般，物品取得裝置包括：收容部，收容複數的物品；物品移送部，藉由遊戲者來操作操作輸入部，取得上述收容部的物品，並移送至既定的移送位置；分配裝置，將被移送至上述移送位置的上述物品分配至兩個以上的群組；第一累積裝置，累積藉由上述分配裝置分配的上述物品的至少一個群組；第二累積裝置，在被分配的上述物品中，累積被分配在上述第一累積裝置以外的至少一個群組的上述物品；物品支付裝置，將被累積在上述第二累積裝置的上述物品的一部份支付；搬送部，將被累積在上述第二累積裝置的上述物品向上述物品支付裝置移動；動作情報產生裝置，基於既定的條件，產生動作情報；

排出裝置，基於上述動作情報，將被累積在上述第一累積裝置的上述物品排出至上述第二累積裝置。

又，如申請專利範圍第4項所記載般，物品取得裝置包括：收容部，收容複數的物品；物品移送部，藉由複數個遊戲者操作被設置在每個遊戲者的操作輸入部，取得上述收容部的物品，並移送至既定的移送位置；分配裝置，將被移送至上述移送位置的上述物品分配至兩個以上的群組；第一累積裝置，與複數的上述遊戲者共通，且累積藉由上述分配裝置分配的上述物品的至少一個群組；第二累積裝置，在被分配的上述物品中，累積被分配在上述第一累積裝置以外的至少一個群組的上述物品；物品支付裝置，被設置在每一遊戲者，且將被累積在上述第二累積裝置的上述物品的一部份支付；搬送部，將被累積在上述第二累積裝置的上述物品向上述物品支付裝置移動；動作情報產生裝置，基於既定的條件，產生動作情報；排出裝置，基於上述動作情報，將被累積在上述第一累積裝置的上述物品排出至上述物品支付裝置。

又，如申請專利範圍第5項所記載般，物品取得裝置包括：收容部，收容複數的物品；物品移送部，藉由複數個遊戲者操作被設置在每個遊戲者的操作輸入部，取得上述收容部的物品，並移送至既定的移送位置；分配裝置，將被移送至上述移送位置的上述物品分配至兩個以上的群組；第一累積裝置，與複數的上述遊戲者共通，且累積藉由上述分配裝置分配的上述物品的至少一個群組；第二累積裝置，在被分

配的上述物品中，累積被分配在上述第一累積裝置以外的至少一個群組的上述物品；物品支付裝置，被設置在每一遊戲者，且將被累積在上述第二累積裝置的上述物品的一部份支付；搬送部，將被累積在上述第二累積裝置的上述物品向上述物品支付裝置移動；動作情報產生裝置，基於既定的條件，產生動作情報；排出裝置，基於上述動作情報，將被累積在上述第一累積裝置的上述物品排出至上述第二累積裝置。

又，如申請專利範圍第6項所記載般，上述分配裝置可在物品的落下路徑設有分配板，其具有平坦部、以及一側向下彎折的耳部。

又，如申請專利範圍第7項所記載般，上述動作情報產生裝置可構成為藉由與物品的接觸而作動的感應器開關(sensor switch)的檢出動作作為觸發(trigger)的方式。

又，如申請專利範圍第8項所記載般，更包括燈環(lamp ring)，在環上配置的複數個燈依序亮燈，以可見光在周上遊走，在上述動作情報產生裝置的動作情報產生時，上述燈環的亮燈位置在既定的位置的場合，可構成為判斷使上述排出裝置動作的中大獎(jackpot)成立。

又，如申請專利範圍第9項所記載般，在貨幣(coin)未投入而成為空席的遊戲者的上述物品移送部在上述排出裝置的動作後，藉由程式(program)自動運轉，可以進行補充物品至上述第一累積裝置的構成。

又，如申請專利範圍第10項所記載般，上述搬送部係

由平板狀的推進機(pusher)構成，且包括：滾子(roller)，藉由中心為圓筒狀的軌跡移動；導引溝，設置於上述推進機的裏面，與上述滾子接觸延伸在上述物品取出裝置的方向的直角方向；上述滾子係以可變化上述軌跡的半徑的方式構成。

又，如申請專利範圍第 11 項所記載般，上述搬送部係由平板狀的推進機(pusher)構成，且包括：溝凸輪(cam)，設有導引溝；搖動曲軸(crank)，被設置在上述每個推進機，一端接觸上述導引溝；導引溝，設置於上述推進機的裏面，與上述搖動曲軸另一端的滾子接觸延伸在上述物品取出裝置的方向的直角方向；上述滾子係以可變化上述回動半徑的方式構成。

又，如申請專利範圍第 12 項所記載般，上述第一累積裝置係由累積獎品托盤(tray)構成，上述排出裝置係可以從累積獎品托盤排出物品的方式構成。

又，如申請專利範圍第 13 項所記載般，上述第一累積裝置係由累積獎品托盤(tray)構成，且可以包括在物品的支付方向形成緩和斜面的緩傾斜面。

又，如申請專利範圍第 14 項所記載般，上述第一累積裝置係由累積獎品托盤(tray)構成，上述排出裝置係可以回動累積獎品托盤排出物品至該遊戲者的正面並停止，傾斜上述累積獎品托盤而吐出物品的方式構成。

又，如申請專利範圍第 15 項所記載般，更包括在上述累積獎品托盤收納時，檢查在既定位置的裝置。

又，如申請專利範圍第 16 項所記載般，上述第一累積

裝置係由累積獎品托盤(tray)構成，上述排出裝置係可以藉由作為動力源的馬達的正轉和逆轉，切替上述累積獎品托盤的回轉和凸出傾斜的方式構成。

又，如申請專利範圍第 17 項所記載般，藉由設置在驅動上述累積獎品托盤的上述馬達的動力軸的單向離合器(one way clutch)，切替正轉和逆轉的動作的構成。

又，如申請專利範圍第 18 項所記載般，藉由設置在驅動上述累積獎品托盤的上述馬達的動力軸的閂鎖(latch)機構，切替正轉和逆轉的動作的構成。

又，如申請專利範圍第 19 項所記載般，可在由上述排出裝置的物品支付動作的處理中，停止關於物品的取得的通常動作。

在本發明中，藉由設置遊戲者共通的第一累積裝置，對應於遊戲的進行，緩緩地變成中獎品累積的前進系統(progressive system)，藉由對應於物品取得等的狀況、累積獎品(中大獎)成立，因為給予可從第一累積裝置的物品吐出大量物品而取得大量物品的機會，會引起與其他遊戲者的競爭心理，不需要由店員補充作為報酬的物品，可提供遊戲性高的物品取得遊戲裝置。

【實施方式】

以下基於圖面說明本發明的實施例。又，在實施例中，雖然係假想糖果類等的小型獎品(小獎)作為物品來說明，也可包含此類獎品以外的獎牌等的任意物品。

第 1 圖係表示有關本發明的一實施例的獎品取得遊戲裝置 10 的外觀圖，第 2 圖係為從上方觀看第 1 圖的獎品取得遊戲裝置 10 的圖式。又，第 3 圖係表示第 1 圖的獎品取得遊戲裝置 10 的中央的機構部的圖式。

在第 1~3 圖中，獎品取得遊戲裝置 10 係由箱狀的機台 11、以及覆蓋其上面的透明圓蓋(dome)12 所形成。又，在透明圓蓋 12 的內側上方設置照射內部的照明 13。

圖示的獎品取得遊戲裝置 10 係表示遊戲者最多四人可進行遊戲的型式，在機台 11 設置每一遊戲者在遊戲開始時投入貨幣的貨幣投入口 14、撈取獎品時的按壓撈取按鈕 15、以及將撈取的獎品落下時的按壓落下按鈕 16。又，在機台 11 的下部，設置作為用以取出取得的獎品的物品支付裝置的獎品取出口 17。又，遊戲者的數目可任意設定，亦可構成做為一人用。

作為獎品取得遊戲裝置 10 中央的機構部，係在比機台 11 的上面的下沉位置，設置作為載置獎品的收容部的回轉桌 20，在其上以放射狀的方式分別在每個遊戲者設置物品的搬送部和構成第二累積裝置的推進機 30 和固定台 31，在其上方設置與各遊戲者共通的燈環 80 以及作為第一累積裝置的累積獎品托盤 40。又，代替回轉的回轉桌 20，而以固定或左右平行移動的也可。關於推進機 30，其他機構也可，可藉由斜面代用，或省略。關於燈環 80 和累積獎品托盤 40 的位置或形狀也不限於圖式。第一累積裝置也不限於托盤形狀，只要可累積獎品，即便為碗狀、筒狀、任意形狀皆可。取代

燈環 80，亦可作為輪盤及自動販賣機樣式。

又，在鄰接各遊戲者的推進機 30 和固定台 31 的左側設置作為物品移動部的機械手臂 70，撈取回轉桌 20 上的獎品，移動至既定的高度後使獎品落下。又，除了撈取獎品，也可夾取。除了使獎品落下以外，也可置於既定場所。也可採用代替機械手臂 70 的其他機構。

又，在固定台 31 的前端設置感應器開關 60，作為給予在作為檢查出獎品狀態的動作情報產生裝置的控制回路部產生動作情報的觸發器的感測器，檢查獎品在此項獎品取出口 17 落下。又，在此雖然係為機械式的開關，亦可作為光學式的開關。又，作為檢查出獎品的狀態，亦可作為獎品落下以外的方式。

另一方面，在獎品取出口 17 的內部側入口設置在未進行遊戲時的檔板 18。

第 4 圖係表示回轉桌 20 的構成例，圖的上段係為平面圖，而下段係為中央部剖面圖。在第 4 圖中，回轉桌 20 係為略圓形的平面形狀，從周緣部向下緩緩地凸出而形成曲面，藉由在中央這邊垂直地向上的壁，在中央形成收納機構部的孔。

第 5 圖係表示推進機 30 的驅動機構的例子的構成圖。在第 5 圖中，在平板狀的固定台 31 的後部固定馬達 32，在其馬達軸 32a 安裝曲軸 33，曲軸 33 自馬達軸 32a 的既定的半徑位置安裝滾子 34。

同一平板狀的推進機 30 在裏面設置導引溝 30a，其與滑

動方向成直角方向，在嵌合推進機30在固定台31時，滾子34與導引溝30a的內側抵接，藉由馬達32的回轉，回轉曲軸33，隨著滾子34以圓周狀的軌跡移動，推進機30係在固定台31上進行往復滑動運動。

第6圖係為第5圖的馬達32周邊的分解構成圖，藉由變化以螺帽35安裝滾子34於曲軸33的位置，可無段式的變化滾子34移動軌跡的半徑，藉此可容易地調整推進機30的滑動幅度(行程)。例如，尺寸大的獎品的話，設定大的滑動幅度，尺寸小的獎品的話，設定小的滑動幅度，可對應各種的獎品，又，即使同樣的獎品，也可藉由變化滑動幅度，調整難易度。亦即，藉由增大滑動幅度降低難易度，藉由減少滑動幅度提高難易度。

第7圖係表示推進機30的驅動機構的另一例子的構成圖，第8圖係為第7圖的馬達周邊的分解構成圖。在第5和6圖所示的驅動機構係每一推進機30都需要馬達32，但在第7和8圖的驅動機構，可藉由一個馬達36往復滑動複數個推進機30。

在第7和8圖中，被安裝在馬達36的溝凸輪37的裏面，設置配合推進機30的滑動以變化自中心的距離的導引溝37a，在搖動曲軸38的一端設置的滾子38a，變成與此導引溝37a的內側抵接。又，搖動曲軸38係在回轉軸P中被軸支在固定台31，藉由一端的滾子38a隨著導引溝37a移動，另一端的滾子38b係搖動。

推進機30係在裏面設置導引溝30a，其與滑動方向成直

角方向，在嵌合推進機 30 在固定台 31 時，搖動曲軸 38 的滾子 38b 與導引溝 30a 的內側抵接，藉由馬達 36 的回轉，回轉溝凸輪 37，推進機 30 係在固定台 31 上進行往復滑動運動。

藉此，藉由變化在搖動曲軸 38 上的滾子 38b 的安裝位置，亦即，自回轉軸 P 的搖動半徑，可容易調整滑動幅度。

第 9 圖係表示累積獎品托盤 40 的構成例，(a)係為平面圖，(b)係為中央部剖面圖，(c)係為從(b)的箭頭 A 方向看的端面的擴大圖。又，在圖(a)和(b)中的左側係為獎品吐出方向。

在第 9 圖中，累積獎品托盤 40 係具有圓形的平面形狀，而形成皿狀，底部 40a 係偏心，並形成自此底部 40a 向獎品吐出方向緩緩傾斜的緩傾斜面 40b，累積獎品托盤 40 自平坦狀態向獎品吐出方向傾斜時，緩傾斜面 40b 的傾斜變成急據，不會停滯而可將獎品吐出。

第 10 圖係表示累積獎品托盤 40 的驅動機構的例子的構成圖，在圖中，表示將累積獎品托盤 40 凸出傾斜的狀態。

在第 10 圖中，驅動機構部的馬達 51 周邊部份以外，被固定在可藉由滾子 50a 回轉而形成略圓形的回轉台 50 上，藉由回轉回轉台 50，累積獎品托盤 40 和驅動機構一起回轉。又，累積獎品托盤 40 的回轉係在累積獎品托盤 40 被收納在水平位置的狀態下進行。

回轉台 50 的中央部係經由單向離合器(one-way clutch)53 被固定在自馬達 51 的動力軸，馬達在一方向回轉

(正轉)時，和單向離合器 53 接觸而回轉回轉台 50，馬達在逆方向回轉(逆轉)時，單向離合器 53 成為自由而回轉台 50 不動。又，在馬達 51 的回轉軸設置防止過大力矩的力矩串列(tandem)52。

另一方面，在回轉台 50 的上側，在自馬達 51 的動力軸安裝曲軸 54，在曲軸 54 的外周側的軸 54b，可回動的依序連接構成環機構的接頭(joint)55、連接片 56、桿 57、桿 58、安裝片 41，其中安裝片 41 係被固定在累積獎品托盤 40 的底部。又，連接片 56 和桿 57 的連結軸 56a 係可回動地軸支在固定於回轉台 50 上的支持台 59。又，在自支持台 59 延伸的安裝片 59a 的端部設置滾子，而成為滾動接觸在被固定在累積獎品托盤 40 的底部的安裝片 42 的斜面。藉此，在推進機 30 上有預想之外的大獎品時，累積獎品托盤 40 的端部與獎品接觸時，安裝片 42 的斜面與安裝片 59a 端部的滾子分離，可防止累積獎品托盤 40 的破損。

藉此，馬達 51 正轉時，回轉台 50 如前述般回轉，而馬達 51 逆轉時，曲軸 54 回轉，接頭 55 係成為在圖中的左右移動。圖示係表示接頭 55 與右邊充分分離的狀態，在此狀態下，累積獎品托盤 40 係凸出傾斜。又，在接頭 55 與左邊充分分離的狀態，由接頭 55、連接片 56、桿 57、桿 58 構成的環機構摺疊，累積獎品托盤 40 係被收納而成為水平狀態。亦即，在通常的遊戲中，藉由馬達 51 的正轉，累積獎品托盤 40 係以水平狀態回轉，在中大獎成立時，累積獎品托盤 40 係在該遊戲者的正面停止，藉由馬達 51 的逆轉，累積獎

品托盤 40 係被凸出傾斜，吐出被累積在累積獎品托盤 40 的獎品。又，累積獎品托盤 40 的停止位置係為遊戲者的正面並不意味在正面的嚴密的位置關係，可對應於機器的設計，而自遊戲者所見的略微左右位移的位置，換言之，在遊戲者的前面停止即可(以下的說明也同樣)。

又，進行在第 7 和 8 圖中所示的推進機 30 的往復滑動的機構的馬達 36 可兼用作第 10 圖中的馬達 51，在此場合中，溝凸輪 37 係被安裝在力矩串列 52 和單向離合器 53 之間的回轉軸。

另一方面，在第 10 圖中，在回轉台 50 上，設置構成檢查累積獎品托盤 40 的收納時的水平狀態的機構的支持台 502，在其上部，設置以平滑的方式進行與累積獎品托盤 40 的底部接觸的滾子 503、以及在接觸累積獎品 40 的底部時被壓入的柱塞(plunger)504。亦即，因為在累積獎品托盤 40 傾斜的狀態下，遊戲繼續的話，機械部份會有破損之虞，除了在累積獎品托盤 40 是否為水平狀態時可正確檢查，且藉由落下的獎品用以檢查水平狀態的機構部不會錯誤動作，不會破損的方式，接觸在累積獎品托盤 40 的底部，在機構部份中相對較高的位置設置柱塞 504。又，在回轉台 50 上設置柱塞 504，因為藉由此柱塞 504 被驅動的開關(後述)係被設置於固定的機台側，有不需利用用以和回轉部份進行電性連接的高價滑環(slip ring)即可的優點。

第 11 圖係擴大表示其水平狀態檢查機構的部份，在一對的支持台 502 的內側，形成為略 U 字狀的柱塞 504 係以可

在上下方向滑動的方式配置，此柱塞 504 係藉由設置在固定片 505 之間的彈簧 506 在上方向上施力，柱塞 504 的上端係成為自支持台 502 的上端露出。又，柱塞 504 的形狀並不限定於本實施例，重要的是可由壓上端部而可傳達變位即可。

又，搖動片 507 的缺口部 507a 係以與柱塞 504 的下片嚙合的方式被配置，柱塞 504 在下方向被壓下時，搖動片 507 在下方向動作，設置在其下部的遮蔽片 507b 係成為插入於光開關 508 的發光部 508a 和受光部 508b 之間。

第 12 圖係表示累積獎品托盤 40 的收納時，藉由其底部柱塞 504 被壓下在下方向的狀態，藉由搖動片 507 的遮蔽片 507b 被插入於光開關 508 的投光部 508a 和受光部 508b 之間，進行開關動作，藉由此開關動作檢查累積獎品托盤 40 係正確地位在水平狀態。

又，在上述實施例中，雖然係以在累積獎品托盤 40 收納時成為水平狀態而檢查水平狀態，但也在收納時成為傾斜狀態的場合，檢查位於其既定的位置作為特徵。

第 13 圖係表示累積獎品托盤 40 的驅動機構的另一例子的構成圖。亦即，雖然在第 10 圖中，藉由利用單向離合器 53，依據馬達 51 的正轉·逆轉，切換累積獎品托盤 40 的回轉和凸出傾斜，但在第 13 圖中，係利用閂鎖 501。又，馬達周邊部和回轉台 50 上的機構係與第 10 圖所示的相同而省略。

在第 13 圖中，自回轉台 50 中心的若干偏移位置以可回動的方式軸支閂鎖 501，藉由彈簧而向中心側被偏壓。且，設置在被安裝在動力軸的曲軸 54 的外周側的接觸面 54a 成

為與閂鎖 501 的端面接觸。藉此，曲軸 54 係在圖中的逆時針方向回轉時，閂鎖 501 係藉由阻止曲軸 54 的回轉，回轉台 50 全體成為在逆時針方向回轉。又，曲軸 54 係回轉順時針方向時，因為柱塞 501 不作用在曲軸 54，藉由曲軸 54 單獨地回轉，可驅動用以使累積獎品托盤 40 凸出傾斜的環機構。

其次，第 14 圖係表示回轉台 50 的鎖合機構的例子的構成圖。亦即，雖然在第 10 和 13 圖中，並未特別表示關於回轉台 50 的鎖合機構，在沒有鎖合機構的場合，因為在回轉台 50 自回轉狀態移行至停止狀態時，由於藉由慣性而繼續動作，把此部份估計在內有必須馬上停止回轉的問題。又，經常地在回轉台 50 上施加摩擦負荷的話，雖然沒有慣性問題，但會發生馬達的力矩損失，且長時間下來，產生因為摩擦的變化而使動作變成無法一定等的新問題，所以經常施加摩擦負荷也不好。又，藉由慣性使回轉台 50 繼續移動，在中大獎成立而累積獎品托盤 40 凸出傾斜時，產生搖晃，恐有縮短機械部份的壽命之虞，且外觀也不好看。藉此，在第 14 圖中，表示可確實地決定回轉台 50 的位置而固定的鎖合機構的例子。又，雖然回轉台 50 的形狀係以多角形表示，但即使如第 13 圖所示的圓形也不會妨礙。

在第 14 圖中，在回轉台 50 設置複數個對應於位置決定位置的銷 511，其鉛直向下突出，在機台上的回轉台 50 周邊部的一邊，可以挾持銷 511 的方式設置閂鎖 512 和鎖合臂 514 前端的滾子 515。又，可利用代替銷 511 的其他突起狀的構

件等，且即使不鉛直向下而是向上或橫向等也可。

第 15 圖係擴大表示鎖合機構的部份，閂鎖 512 係以可搖動的方式被軸支，且藉由彈簧 513 被偏壓在回轉台 50 方向。因此，回轉台 50 在圖中的箭頭方向上回轉時，銷 511 係一邊向外側壓出閂鎖 512 而移動，銷 511 在將閂鎖 512 的端部卸下之時，閂鎖 512 係彈回到銷 511 側，而與銷 511 的側方抵接。

另一方面，在前端設置滾子 515 的搖臂 514 係以可在中央部附近搖動的方式被軸支，在與滾子 515 相反側設置的導孔 514a 中，係以與被安裝在馬達 516 的回轉軸 516a 的曲軸 517 的滾子 518 卡合。在此，回轉台 50 回轉期間，搖臂 514 係成為滾子 515 側向下的傾斜狀態，而位在不妨礙回轉台 50 的銷 511 通過的位置。且，回轉台 50 的回轉停止之後，稍微超出(overrun)的回轉台 50 的銷 511 係藉由回轉台 50 的逆回轉，而對應於閂鎖 512 一帶停止。另一方面，藉由馬達 516 的回轉，搖臂 514 係回到水平狀態，回轉台 50 的銷 511 係被夾在閂鎖 512 和滾子 515 之間，而使搖動停止。

藉此，藉由慣性，即使回轉台 50 稍微超過，可搖動拉回到既定位置，不必要以在既定位置前進回轉使回轉停止的方式，進行微調整。又，藉由搖動停止，回轉台 50 搖晃消失，可抑制機械部份的消耗，且看起來較佳。

第 16~20 圖係表示累積獎品托盤的另一構成例的圖式。

第 16 圖係表示從底部落下獎品的型式，累積獎品托盤 410 的一部分係作為開閉底 411，而成為可開閉，在未成立

中大獎而為一般狀況時，開閉底411係為關閉的狀態，在如(a)所示般的燈環 80，係以底部下沉的狀態回轉。又，在一般狀況時使其回轉，係為了不使被累積的許多獎品集中於一方。

在此，在中大獎成立時，回轉至對應的遊戲者的正面而停止，藉由如(b)所示的提升機構412，而上昇至既定的高度，如(c)所示般，打開開閉底411，累積在累積獎品托盤410內部的獎品落下至推進機30上。

第17圖係表示同樣從底部落下獎品的型式，累積獎品托盤420係在底部具有可開閉的開閉底421、422，在中大獎未成立的一般狀況時，開閉底 421、422 係為關閉的狀態，在如(a)所示般，在與框架423正交的軌道(rail)424的中央部經由吊下部425，而被吊下至燈環80的附近位置且回轉。

在此，在中大獎成立時，累積獎品托盤420回轉至對應的遊戲者的正面而停止，藉由縮短如(b)所示的吊下部425，而上昇至既定的高度，如(c)所示般，吊下部425係沿著軌道424移動而移動至遊戲者側，以吊下的狀態移動，如(d)所示般，打開開閉底421、422，累積在內部的獎品落下至推進機30上。

第18圖係表示單純滑落獎品的型式，累積獎品托盤430係以平板狀形成，在中大獎未成立的一般狀況時，在如(a)所示般的燈環80的附近位置以不傾斜的狀態回轉。

在此，在中大獎成立時，累積獎品托盤430回轉至對應的遊戲者的正面而停止，如(b)所示般傾斜，累積在累積獎品

托盤 430 上的獎品滑落至推進機 30 上。又，(c)係為從側方看累積獎品托盤 430 在傾斜狀態下的圖式，藉由腳部 431 向上方突出，使累積獎品托盤 430 成為傾斜。

第 19 圖係表示利用離心力放出獎品的型式，累積獎品托盤 440 的底板 441 係可獨自回轉，且在其上設置翼部 442。又，在累積獎品托盤 440 的側壁 443 的一部份設置可開閉的開閉門 444。在中大獎未成立的一般狀況時，如(a)所示般，關閉開閉門 444，累積獎品托盤 440 全體回轉。此時，底板 441 獨自不回轉，而和累積獎品托盤 440 一起回轉。又，(b)係從斜上方看累積獎品托盤 440 的圖式。

在此，在中大獎成立時，累積獎品托盤 440 回轉至對應的遊戲者的正面而停止，與此同時底板 441 係開始回轉，回轉速度達到既定值時，如(c)所示，開閉門 444 係向側壁 443 內滑動而可開啟，藉由翼部 442 被給予離心力的獎品被放出至推進機 30 側。

第 20 圖係表示在累積獎品托盤傾斜時，從底部給予衝擊而衝擊式放出獎品的型式，累積獎品托盤 450 的底板係成為可發出衝擊。

累積獎品托盤 450 在中大獎未成立的一般狀況時，在如(a)所示般的燈環 80 的附近位置以不傾斜的狀態回轉。在中大獎成立時，累積獎品托盤 450 回轉至對應的遊戲者的正面而停止，如(b)所示般傾斜，且更如(c)所示般，從底部 451 發生衝擊，累積獎品托盤 450 上的獎品被衝擊式放出至推進機 30 側。

第 21 和 22 圖係表示機械手臂 70 的例子的構成圖，第 21 圖係為獎品撈起狀態，第 22 圖係表示獎品落下的狀態。

在第 21 和 22 圖中，機械手臂 70 係藉由軌道狀的提升機構 71 而成為可上下移動，在前端安裝撈起獎品的鏟部 72。鏟部 72 係藉由被設置在本體 74 內部的馬達而可回轉。

又，在機械手臂 70 的上面，安裝有分配板 73，其具有：平坦部 73a、在一側向上彎曲且相對側向下彎曲的耳部 73b 和耳部 73c。又，沒有向上彎曲的耳部 73b 也可。第 23(a)圖係表示沒有向上彎曲的耳部的分配板 73 的構成例，第 23(b)圖係為從(a)的左側所見的圖式。

在此，撈取獎品時，鏟部 72 的前端係在向下的位置，藉由提升機構 71，鏟部 72 的前端係下降至與回轉桌 20 的底接觸之前的位置，在此狀態下，藉由回轉鏟部 72，鏟部 72 的前端係如描繪回轉桌 20 的曲面般動作，而可撈取獎品。

獎品落下時，在撈取獎品的狀態下，藉由提升機構 71，鏟部 72 上升至從上向下看累積獎品托盤 40 的位置，藉由更回轉鏟部 72 使獎品滑落。此時，在獎品的落下路徑設置分配板 73，滑走平坦部 73a 而落在累積獎品托盤 40 的獎品、和從平坦部 73a 將向下彎曲的耳部 73c 滑落且落在操作機械手臂 70 的遊戲者的推進機 30 上的獎品分開。又，雖然在分配板 73 的左側上，藉由彎曲的耳部 73b，積極地防止獎品落至左側鄰近的遊戲者的區域，但即使沒有耳部 73b 實際上也沒有問題。

又，因為在回轉的累積獎品托盤 40 的邊緣以適當的間

隔設置導件 43，藉由斟酌落下獎品的時機以接觸導件 43，可在推進機側 30 落下較多的獎品。

第 24 圖係表示機械手臂 70 前端的鏟部 72 的回動方向，為了將撈取的獎品分配給累積獎品托盤 40 和推進機 30 兩者，沿著在從回轉桌 20 的中心相當偏移的位置向外側延伸的直線 L 上，鏟部 72 係回動。因此，鏟部 72 的前端係可與回轉桌 20 之間沒有間隙，如第 25 圖所示般，右側以比左側短的方式形成。

第 26 圖係表示燈環 80 的構成例，藉由半透明的塑膠外殼等形成外形，在每個遊戲者分隔區域，在內部，LED 等的複數的燈 81 係跨越區域被並排設置為環狀。燈環 80 的燈 81 的亮燈係藉由未圖示的控制電路部所控制。

第 27~29 圖係表示獎品取得裝置 10 的動作的流程圖，以下基於第 27~29 圖說明遊戲實行時的動作。

首先，藉由遊戲者投入貨幣至貨幣投入口 14(第 1 和 2 圖)而開始遊戲(步驟 S1)。

遊戲一開始，打開該遊戲者的擋門 18(第 2 圖)(步驟 S2)。

其次，判斷是否進行按壓撈取按鈕 15(步驟 S3)，進行直到檢查出按壓撈取按鈕 15 的迴路。

在檢查出按壓撈取按鈕時(步驟 S3 的 YES)，進行以機械手臂 70(第 21 圖)撈取獎品向上的動作(步驟 S4)。

其在，判斷是否進行按壓落下按鈕 16(步驟 S5)，迴圈(loop)直到檢查出按壓落下按鈕 16。

在檢查出按壓落下按鈕時(步驟 S5 的 YES)，進行以機械

手臂 70(第 22 圖)將獎品落下的動作(步驟 S6)。藉此，獎品落下至累積獎品托盤 40 和該遊戲者的推進機 30。推進機 30 係在遊戲中往復滑動，因為將自上落下的獎品壓出至獎品取出口 17 方向，藉由到目前為止的遊戲而在推進機 30 上具有一定程度數量的獎品，而使獎品自固定台 31 的端部落下在獎品取出口 17，而可取得。

其次，判斷中大獎(JP)的發動與否(步驟 S7)，未發動的場合(步驟 S7 的 NO)係判斷既定的限制時間是否終了(步驟 S8)，在限制時間內，重覆中大獎的發動的判斷(步驟 S7)。

在此，中大獎的發動判斷(步驟 S7)係如第 28 圖所詳細表示般，首先，燈環 80 的燈 81 依序亮燈，將光以環狀回轉(步驟 S71)。

其次，判斷是否有依據獎品向獎品取出口 17 的落下的感應開關 60 的檢出動作(ON)(步驟 S72)。又，在獎品落下以外的時機，亦可進行中大獎的發動。例如，在貨幣投入後的一定時間經過後或以隨機的時機進行中大獎的發動也可。

在有感應器開關 60 的檢出動作時(步驟 S72 的 YES)，判斷燈環 80 中亮燈的燈 81 是否在該遊戲者的區域內(步驟 S73)。

亮燈的燈 81 在該遊戲者的區域內時(步驟 S73 的 YES)，以藉由燈 81 的依序亮燈使光回轉的方式停止所見的動作(步驟 S74)。此場所係在中大獎以外的場合時，只藉由使具有反應的場所的燈 81 熄滅，回轉係不停止。

因此，判斷停止的位置是否在中大獎的成立位置(步驟

S75)。在此，中大獎的成立位置係，例如，如第 30 圖所示般，被決定在自區域的中心位置，在此位置光回轉停止的話，中大獎成立。在中大獎成立時(步驟 S75 的 YES)，移行至第 27 圖的中大獎演出動作(步驟 S9)。

另一方面，不論在感應器開關 60 的檢出動作沒有時(步驟 S72 的 NO)，亮燈的燈 81 不在該遊戲者的區域內(步驟 S73 的 NO)，停止的位置不是在既定的中大獎的成立位置的任一場合時(步驟 S75 的 NO)，移行至第 27 圖的限制時間終了的判斷(步驟 S8)。

回到第 27 圖，在中大獎成立時(步驟 S7 的 YES)，進行由音樂和光的中大獎的演出動作(步驟 S9)。

其次，進行其他的遊戲者席的狀態確認(其他席確認)(步驟 S10)。

此時，其他席確認的動作(步驟 S10)係如第 29 圖所詳細表示，首先，判斷其他席是否在遊戲中(步驟 S101)。不在遊戲中時(步驟 S101 的 NO)，其他席的確認完成。

在其他席也在遊戲中時(步驟 S101 的 YES)，判斷撈取按鈕 15 是否在待機中(步驟 S102)。撈取按鈕 15 在待機中時(步驟 S102 的 YES)，維持在起始位置(home position)的狀態，進入強制待機(步驟 S109)，而完成其他席的確認。

在撈取按鈕 15 不是待機中時(步驟 S102 的 NO)，判斷撈取按鈕 15 是否在發動中(步驟 S103)。當撈取按鈕 15 在發動中時(步驟 S103 的 YES)，撈取動作完成，在移動至落下按鈕 16 的待機位置(步驟 S104)而等待，其次，移動機械手臂 70

至起始位置(步驟 S106)，在起始位置，進入強制待機(步驟 S109)，而完成其他席的確認。

在撈取按鈕 15 不是在發動中時(步驟 S103 的 NO)，判斷落下按鈕 16 是否在待機中(步驟 S105)。當落下按鈕 16 在待機中時(步驟 S105 的 YES)，移動機械手臂 70 至起始位置(步驟 S106)，在起始位置，進入強制待機(步驟 S109)，而完成其他席的確認。

在落下按鈕 16 不是在待機中時(步驟 S105 的 NO)，判斷落下按鈕 16 是否在發動中(步驟 S107)。當落下按鈕 16 不是在發動中時(步驟 S107 的 NO)，在起始位置，進入強制待機(步驟 S109)，而完成其他席的確認。

在落下按鈕 16 是在發動中時(步驟 S107 的 YES)，待機直到遊戲終了(步驟 S108)，在起始位置，進入強制待機(步驟 S109)，而完成其他席的確認。

回到第 27 圖，在完成其他席確認的處理(步驟 S10)之後，直到其他席完成中大獎處理為止，係強制地在等待狀態(步驟 S11)。在這之間，不接受投幣(credit)。

其次，藉由累積獎品托盤 40 的驅動機構(第 10 圖)，進行中大獎的支付動作(步驟 S12)。亦即，藉由回轉累積獎品托盤 40 至中大獎成立的遊戲者的正面，使累積獎品托盤 40 凸出傾斜，使被累積的獎品落下至該遊戲者的場地(field)。又，推進機 30 係以拉引狀態使其停止，希望只可在動作開始時，壓出較多的獎品。

其次，判斷中大獎的支付動作是否完成(步驟 S13)，迴

圈至終了。

在中大獎的支付動作完成時(步驟 S13 的 YES)，其他席回到原始狀態(步驟 S14)。

其次，判斷是否有投幣(步驟 S15)，在有投幣時(步驟 S15 的 YES)，回到撈取按鈕 15 的判斷(步驟 S3)，使遊戲繼續。

在沒有投幣時(步驟 S15 的 NO)，關閉擋板 18(步驟 S16)，遊戲完成。

又，由於中大獎的支付，累積獎品托盤 40 係成為空的狀態，遊戲者少的話，之後的獎品累積變慢，使中大獎成立的意願薄弱，自動運轉空席的機械手臂 70，以補充獎品至累積獎品托盤 40。此時，在空席自動運轉的遊戲者席的擋板 18 係被關閉。

又，藉由如第 27 圖所示的流程圖，在獎品落下後的處理(步驟 S6)後進行關於中大獎發動的處理(步驟 S7~S14)，但為了對應連續遊戲等，也可在開啟擋板的處理(步驟 S2)後，兩者同時進行。

第 31 圖係表示中大獎後的自動補充的動作例的流程圖。在第 31 圖中，中大獎的動作終了(步驟 S201)後，判斷其他遊戲者席是否為空席(步驟 S201)。藉此，在非空席的場合(步驟 S202 的 NO)中，不能進行自動補充。

另一方面，在空席時(步驟 S202 的 YES)，關於此空席，開始撈取動作(步驟 S203)。且，進行撈取獎品(步驟 S204)、落下獎品(步驟 S205)的一連串動作，終了撈取動作(步驟 S206)。又，重複進行複數次的撈取/落下獎品的動作也可，

又，空席存在時，連續進行撈取/落下動作也可。

第 32~34 圖係為了更提高遊戲性，而在燈環 80 的亮燈上加工夫的例子。

亦即，在第 32 圖中，表示即使亮燈並未停止在中央部的中大獎成立位置，其停止位置可被追加作為接下來中大獎成立位置的例子。

又，在第 33 圖中，設置複數個爆彈記號，在爆彈記號上亮燈停止時，清除至今被追加的中大獎成立位置。

又，在第 34 圖中，係藉由貨幣投入而開始遊戲時，隨機設定中大獎成立位置。

雖然本發明已以較佳實施例揭露如上，然其並非用以限定本發明，任何熟習此技藝者，在不脫離本發明之精神和範圍內，當可作些許之更動與潤飾，因此本發明之保護範圍當視後附之申請專利範圍所界定者為準。

【圖式簡單說明】

第1圖係表示有關本發明的一實施例的獎品取得遊戲裝置的外觀圖；

第2圖係為從上方觀看第1圖的獎品取得遊戲裝置的圖式；

第3圖係表示第1圖的獎品取得遊戲裝置中央的機構部的圖式；

第4圖係表示回轉桌的例子的構成圖；

第5圖係表示推進機的驅動機構的例子的構成圖；

第6圖係為第5圖的馬達周邊的分解構成圖；

第7圖係表示推進機的驅動機構的另一例子的構成圖；

第8圖係為第7圖的馬達周邊的分解構成圖；

第9圖(a)~(c)係表示累積獎品托盤的例子的構成圖；

第10圖係表示累積獎品托盤的驅動機構的例子的構成圖；

第11圖係表示累積獎品托盤的水平狀態檢出機構的例子的構成圖；

第12圖係表示第11圖的水平狀態檢出機構的累積獎品托盤收納時的狀態的圖式；

第13圖係表示累積獎品托盤的驅動機構的另一例子的構成圖；

第14圖係表示回轉台的鎖合機構的例子的構成圖；

第15圖係為第14圖的部份的擴大圖；

第16圖(a)~(c)係表示累積獎品托盤的另一構成例的圖

式(之一)；

第 17 圖(a)~(d)係表示累積獎品托盤的另一構成例的圖式(之二)；

第 18 圖(a)~(c)係表示累積獎品托盤的另一構成例的圖式(之三)；

第 19 圖(a)~(c)係表示累積獎品托盤的另一構成例的圖式(之四)；

第 20 圖(a)~(c)係表示累積獎品托盤的另一構成例的圖式(之五)；

第 21 圖係表示機械手臂的例子的構成圖(獎品撈起的狀態)；

第 22 圖係表示機械手臂的例子的構成圖(獎品落下的狀態)；

第 23 圖(a)~(b)係表示分配板的另一構成例的圖式；

第 24 圖係表示鏟部的回動方向的圖式；

第 25 圖係表示機械手臂前端的鏟部的例子的構成圖；

第 26 圖係表示燈環的例子的構成圖；

第 27 圖係表示物品取得裝置的動作例的流程圖；

第 28 圖係表示在第 27 圖中的中大獎(JP)的發動的詳細流程圖；

第 29 圖係表示在第 27 圖中的其他席次的詳細流程圖；

第 30 圖係表示中大獎成立的燈位置的圖式；

第 31 圖係表示中大獎後的自動補充的動作例的流程圖；

第 32 圖係表示中大獎成立位置被追加的樣子的圖式；

第 33 圖係表示清除被追加的中大獎成立位置的樣子的圖式；以及

第 34 圖係表示隨機設定中大獎成立位置的樣子的圖式。

【主要元件符號說明】

10 獎品取得遊戲裝置、 11 機台、 12 透明圓蓋、 13 照明、 14 貨幣投入口、15 撈取按鈕、 16 落下按鈕、 17 獎品取出口、18 擋板、 20 回轉桌、 30 推進機、 30a 導引溝、 31 固定台、 32 固定馬達、 32a 馬達軸、 33 曲軸、 34 滾子、 35 螺帽、 36 馬達、 37 溝凸輪、 37a 導引溝、 38 搖動曲軸、 38b 滾子、 40 獎品累積托盤、 40a 底部、40b 緩傾斜面、 41、42 安裝片、43 導件、 50 回轉台、 50a 滾子、 51 馬達、 52 力矩串列、 53 單向離合器、54 曲軸、 54a 接觸面、 54b 軸、 55 接頭、 56 連接片、 56a 連結軸、 57、58 桿、 59 支持台、 59a 安裝片、 60 感應器開關、70 機械手臂、 71 提升機構、 72 鏟部、 73 分配板、 73a 平坦部、 73b、 73c 耳部、 80 燈環、 81 燈、 410、420、430、440、450 累積獎品托盤、 411、421、422 開閉底、 412 提升機構、 423 框架、424 導軌、425 吊下部、 431 腳部、441 底板、 442 翼部、443 側壁、 444 開閉門、 451 底部、 501 閂鎖、502 支持台、 503 滾子、504 柱塞、 505 固定片、 506 彈簧、507 搖動片、 507a 缺口

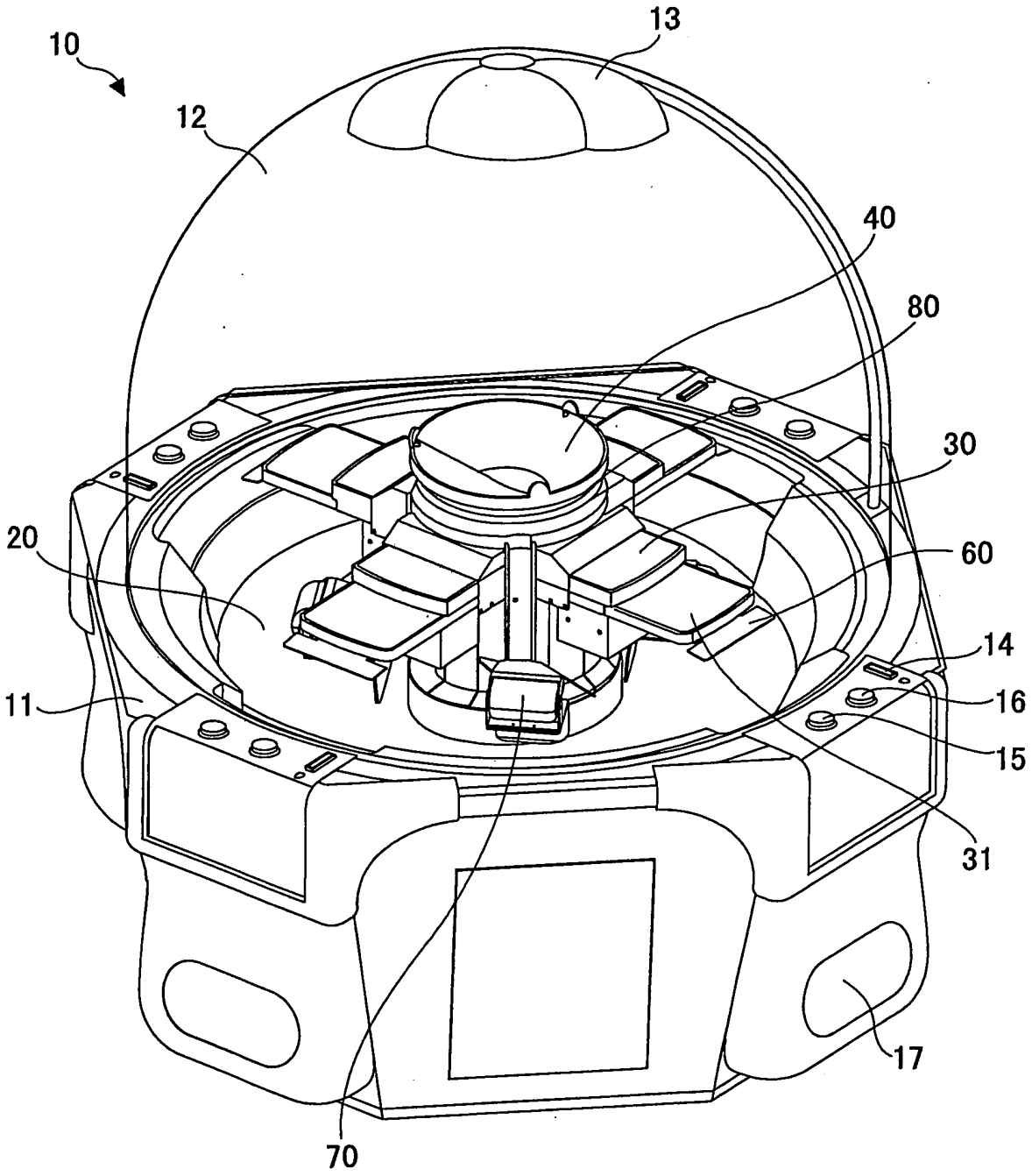
部、508光開關、508a發光部、508b受光部、511銷、512閂鎖、513彈簧、514臂、515滾子、516馬達、516a回轉軸、517曲軸、518滾子。

五、中文發明摘要：

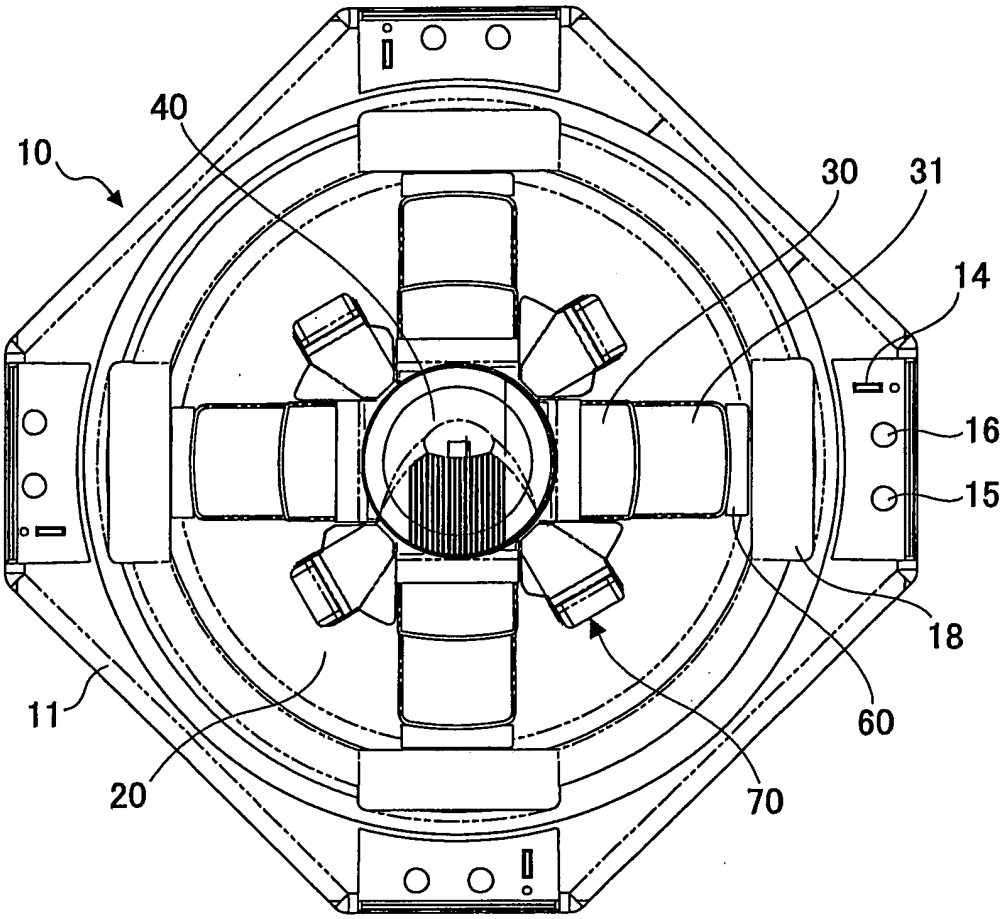
本發明係以提供一種遊戲性高的物品取得遊戲裝置作為目的。

物品取得裝置包括：收容部，收容複數的物品；物品移送部，藉由遊戲者操作操作輸入部，取得上述收容部的物品，並移送至既定的移送位置；分配裝置，將被移送至上述移送位置的上述物品分配至兩個以上的群組；第一累積裝置，累積藉由上述分配裝置分配的上述物品的至少一個群組；物品支付裝置，支付被分配在上述第一累積裝置以外的至少一群組的上述物品；動作情報產生裝置，基於既定的條件，產生動作情報；排出裝置，基於上述動作情報，將被累積在上述第一累積裝置的上述物品排出至上述物品支付裝置。

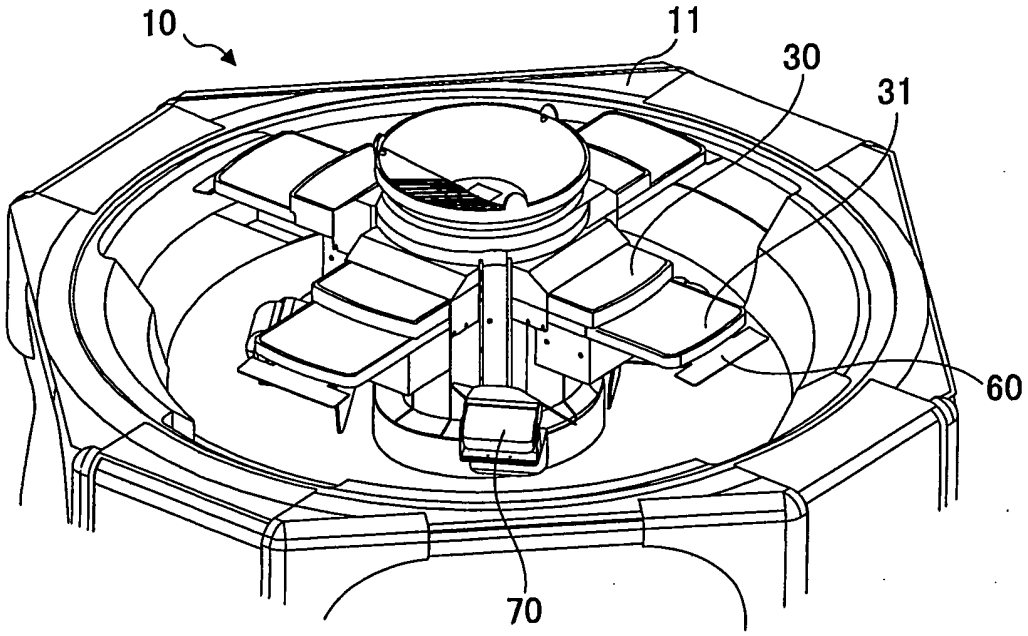
六、英文發明摘要：



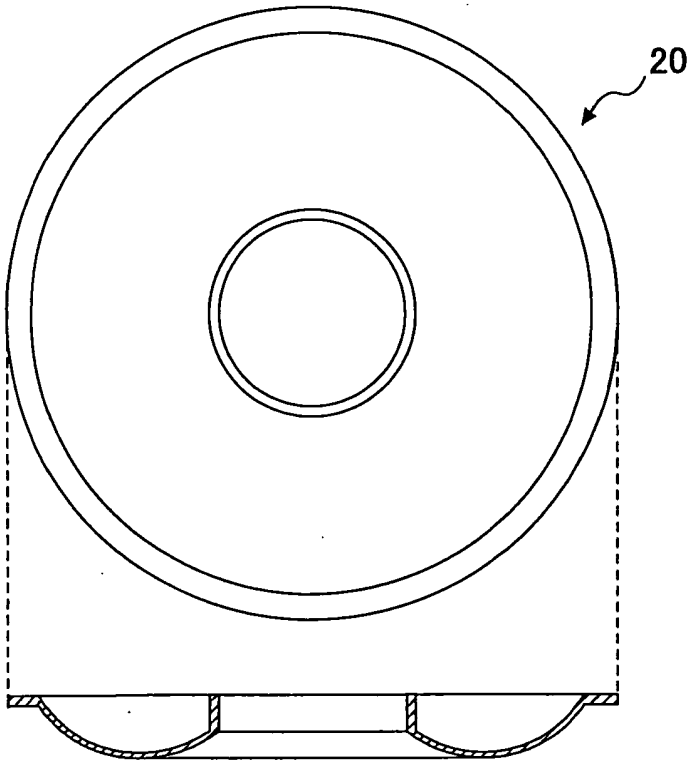
第1圖



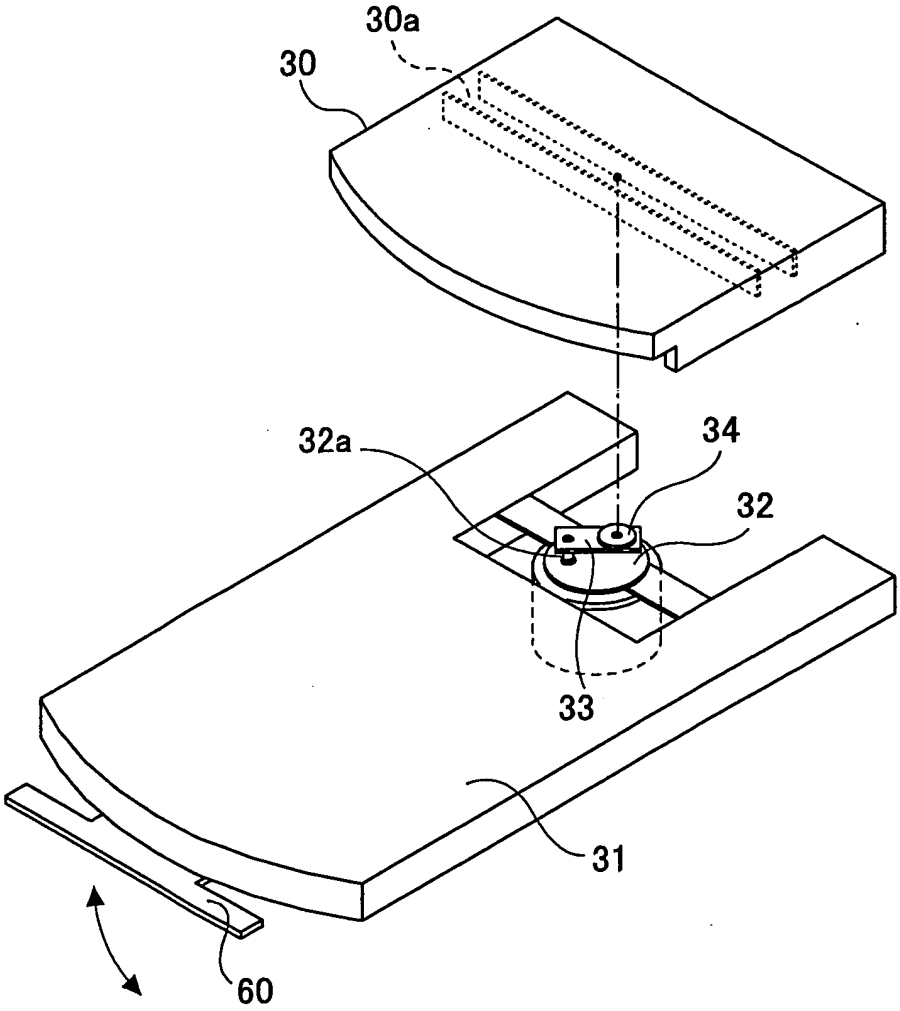
第2圖



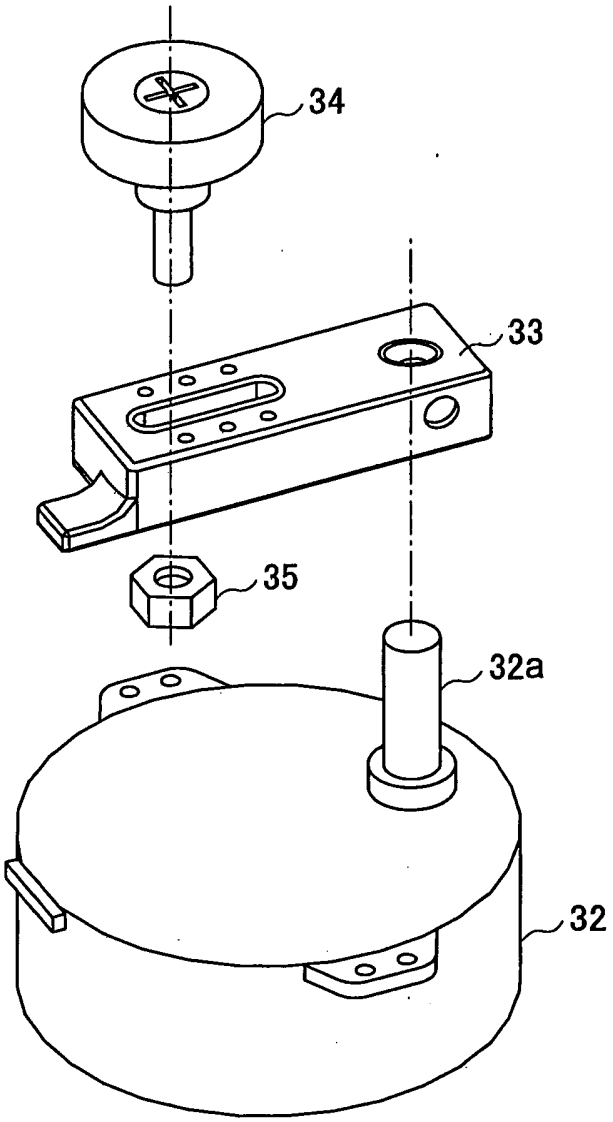
第3圖



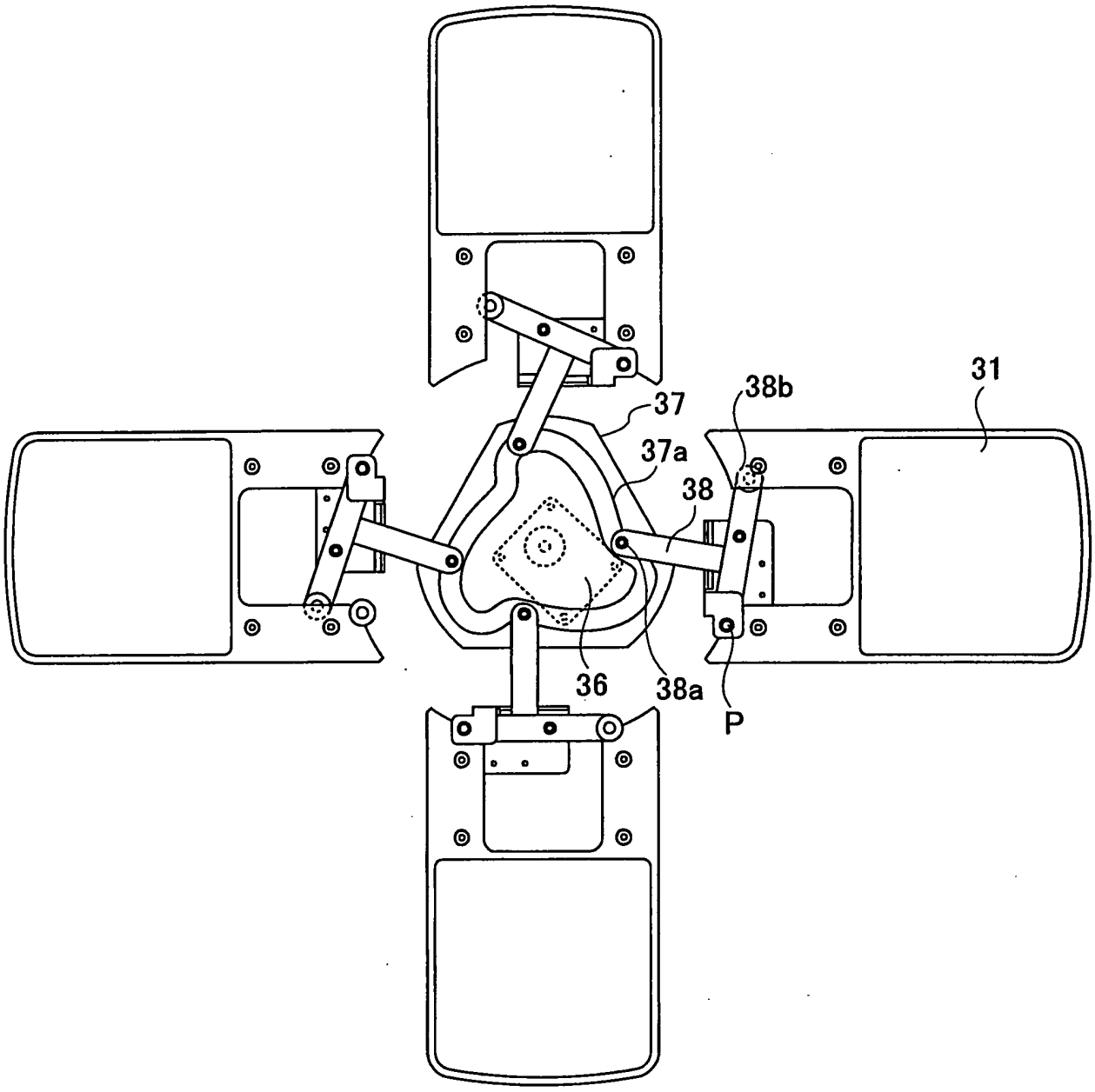
第4圖



第5圖

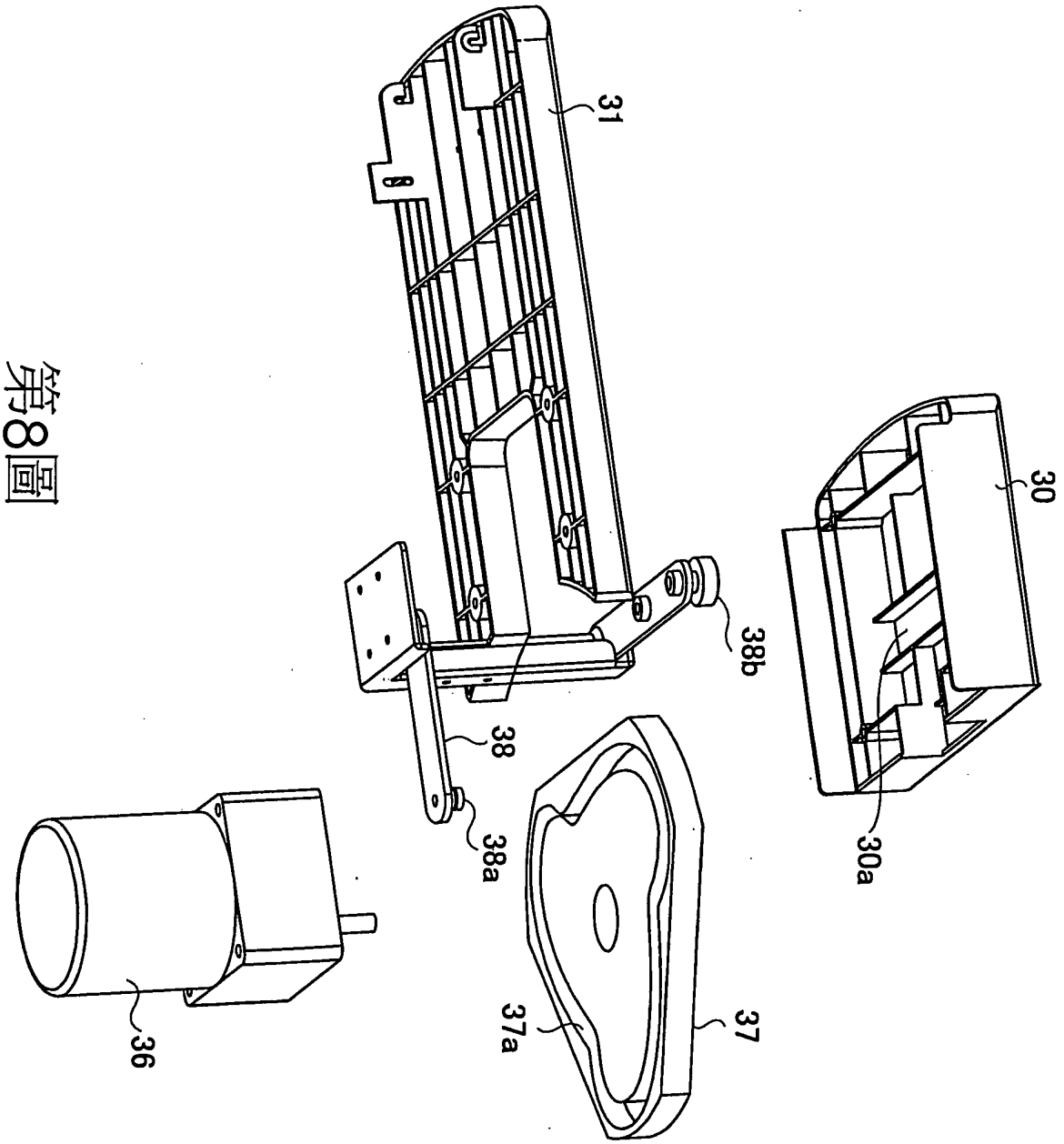


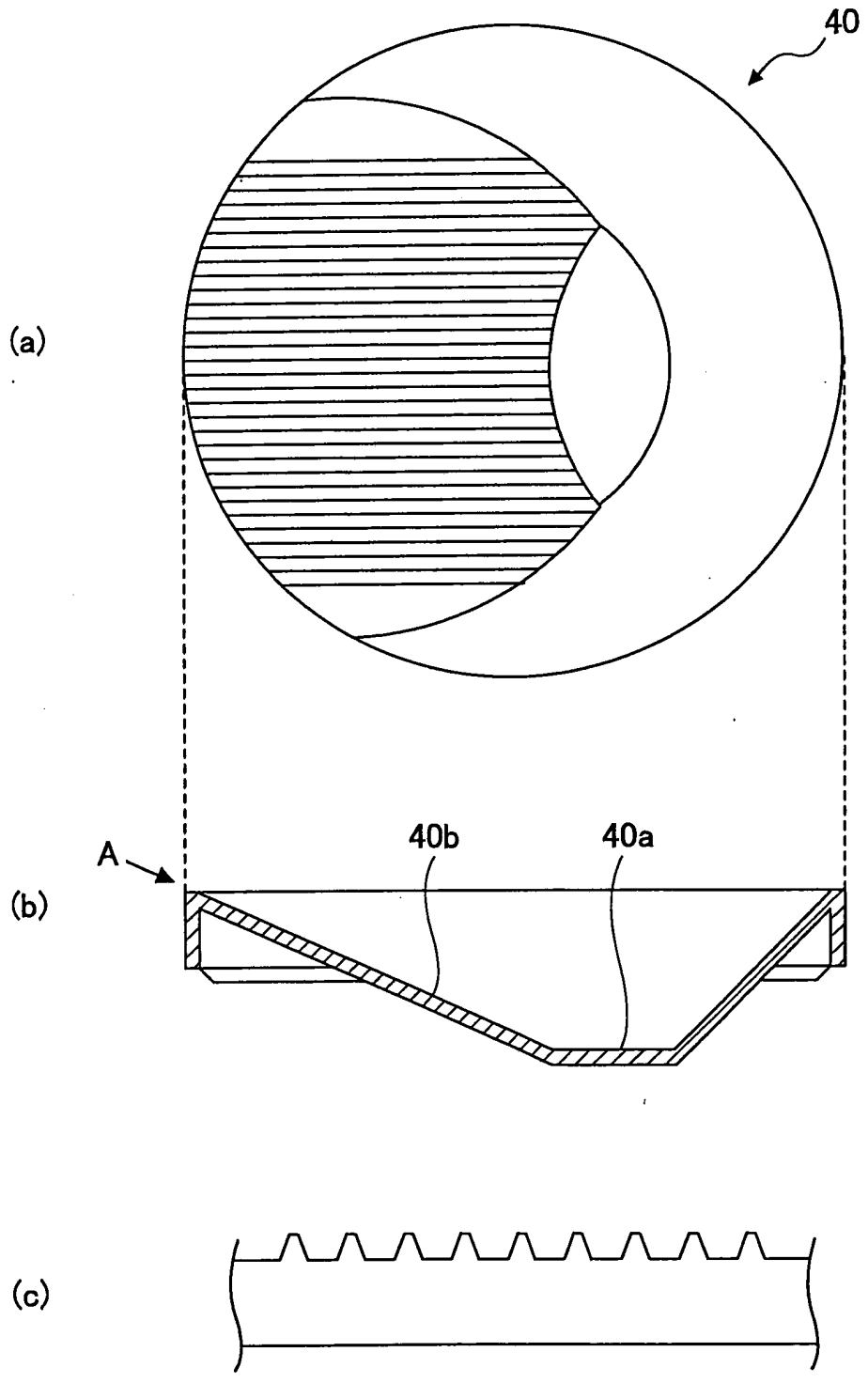
第6圖



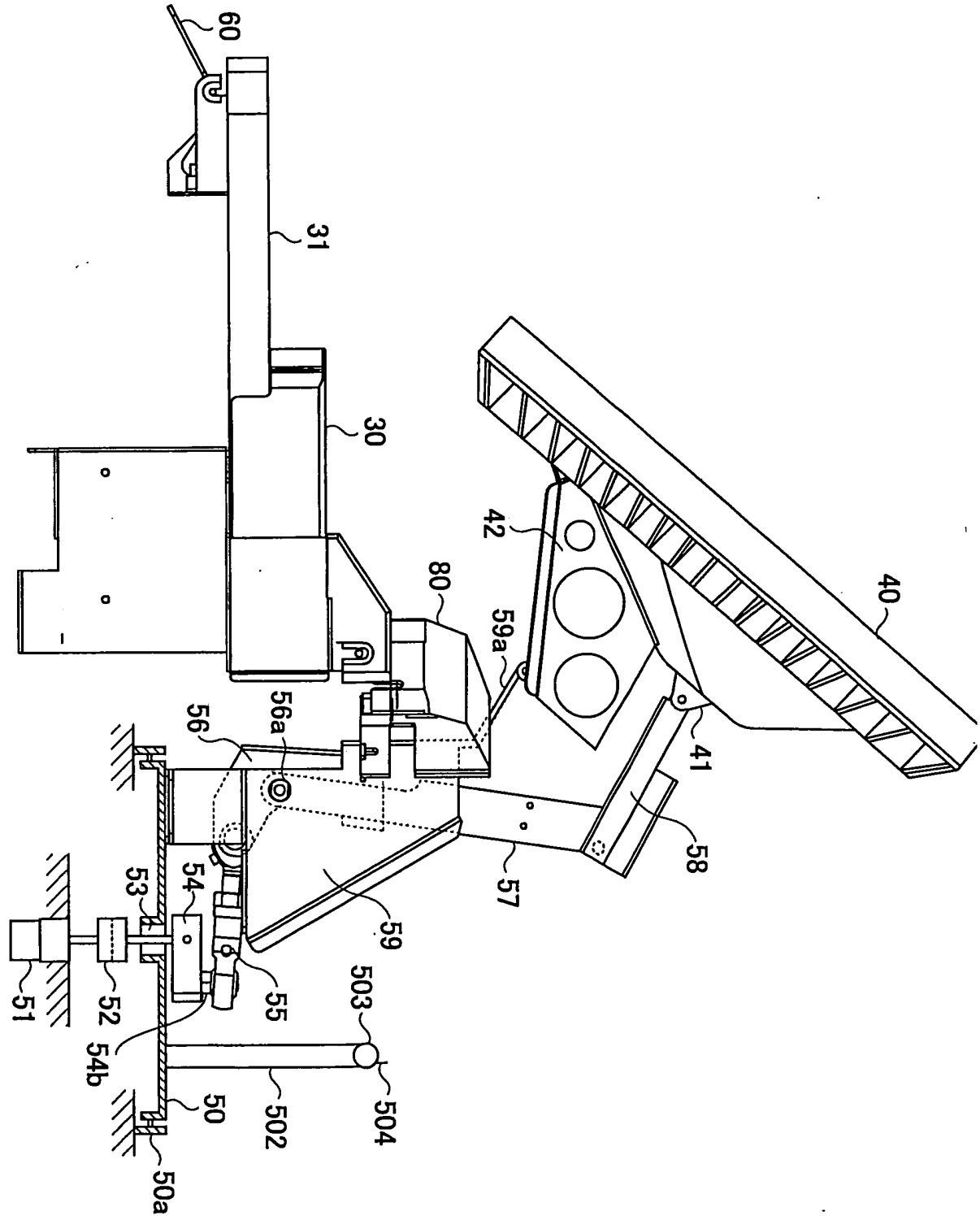
第7圖

第8圖

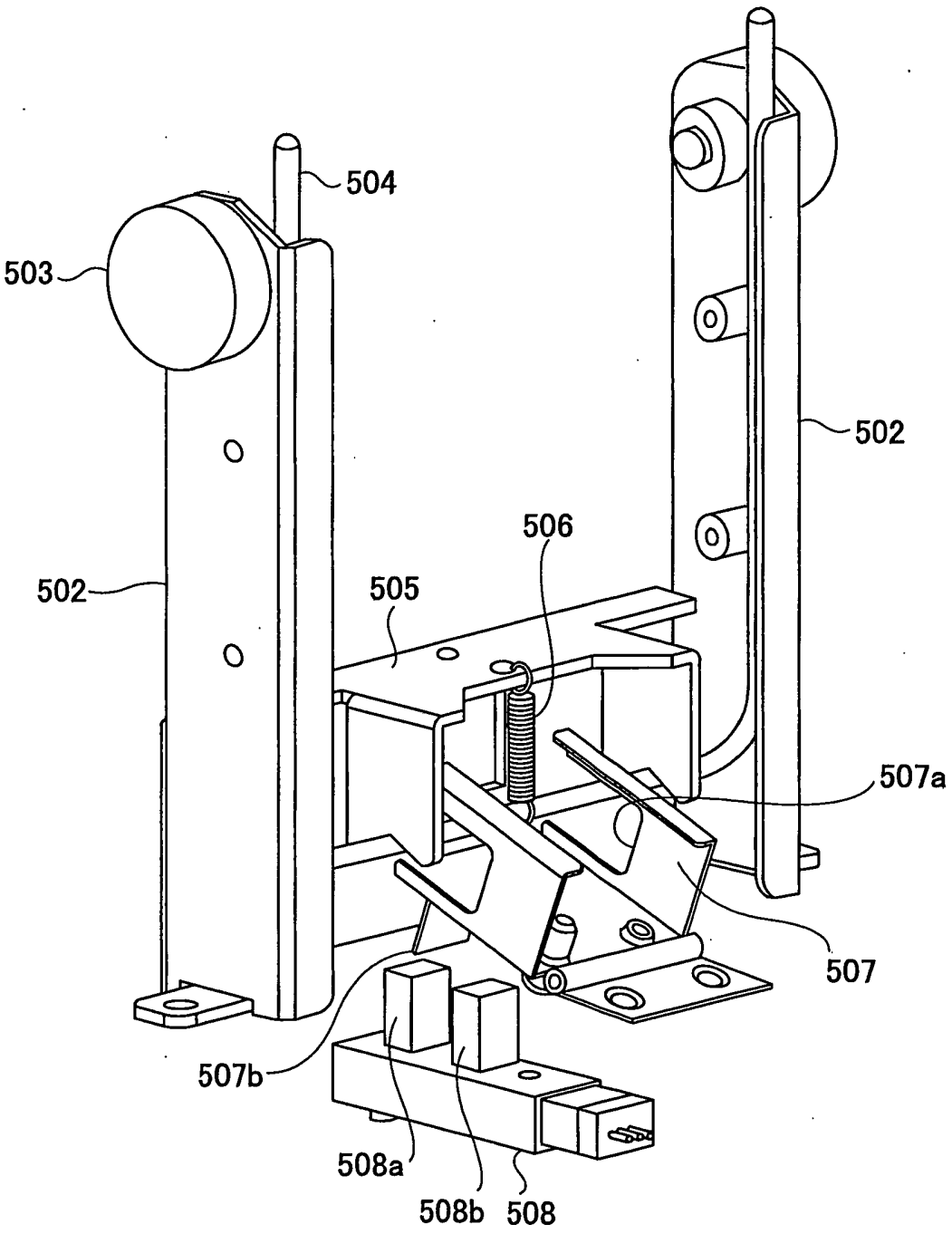




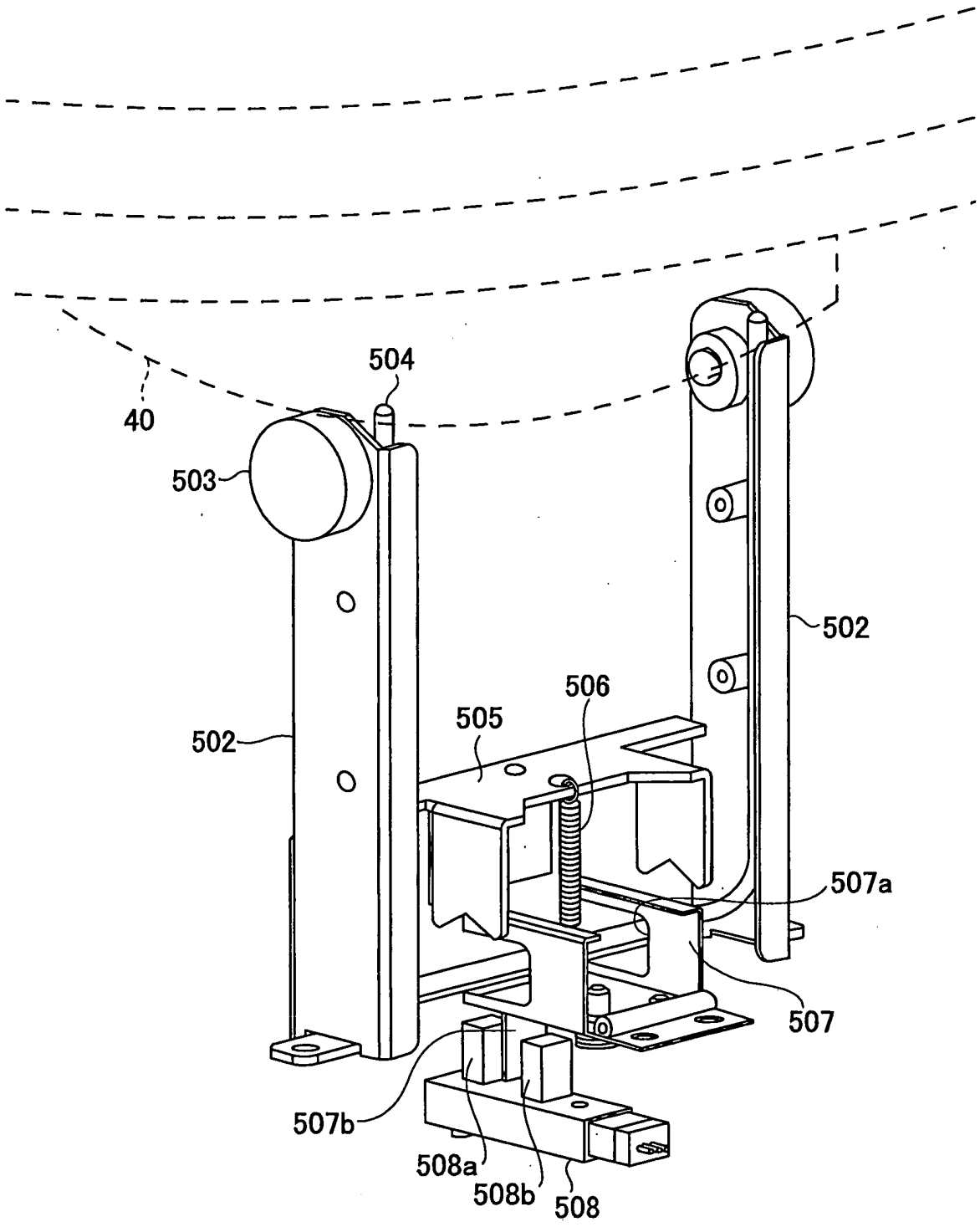
第9圖


60
31
30
42
40
80
59a
56
56a
41
58
57
59
53
54
55
503
51
52
54b
502
504
50
50a

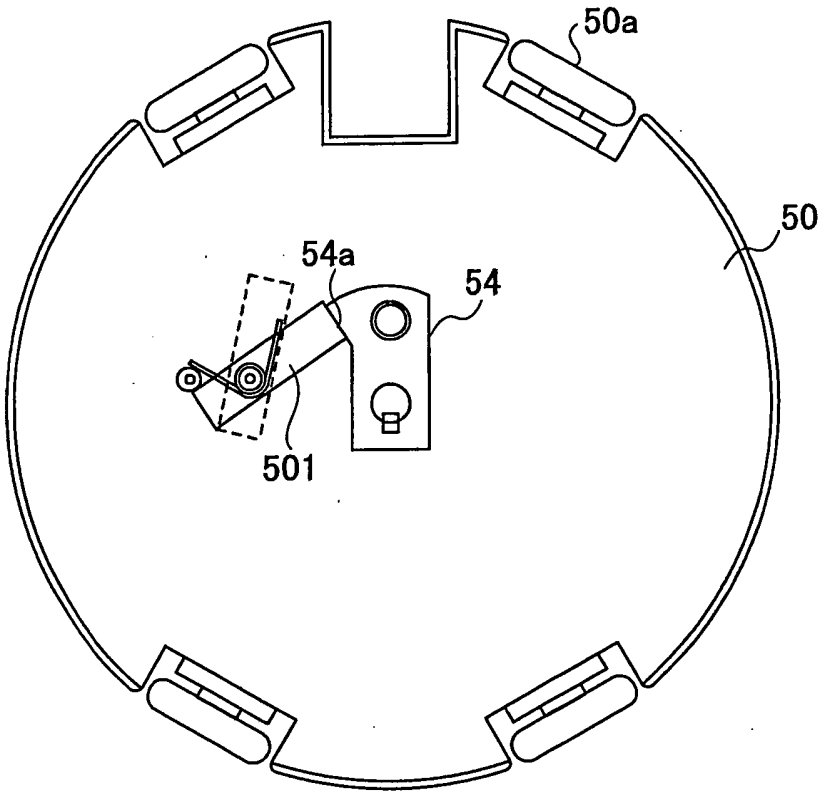
第10圖



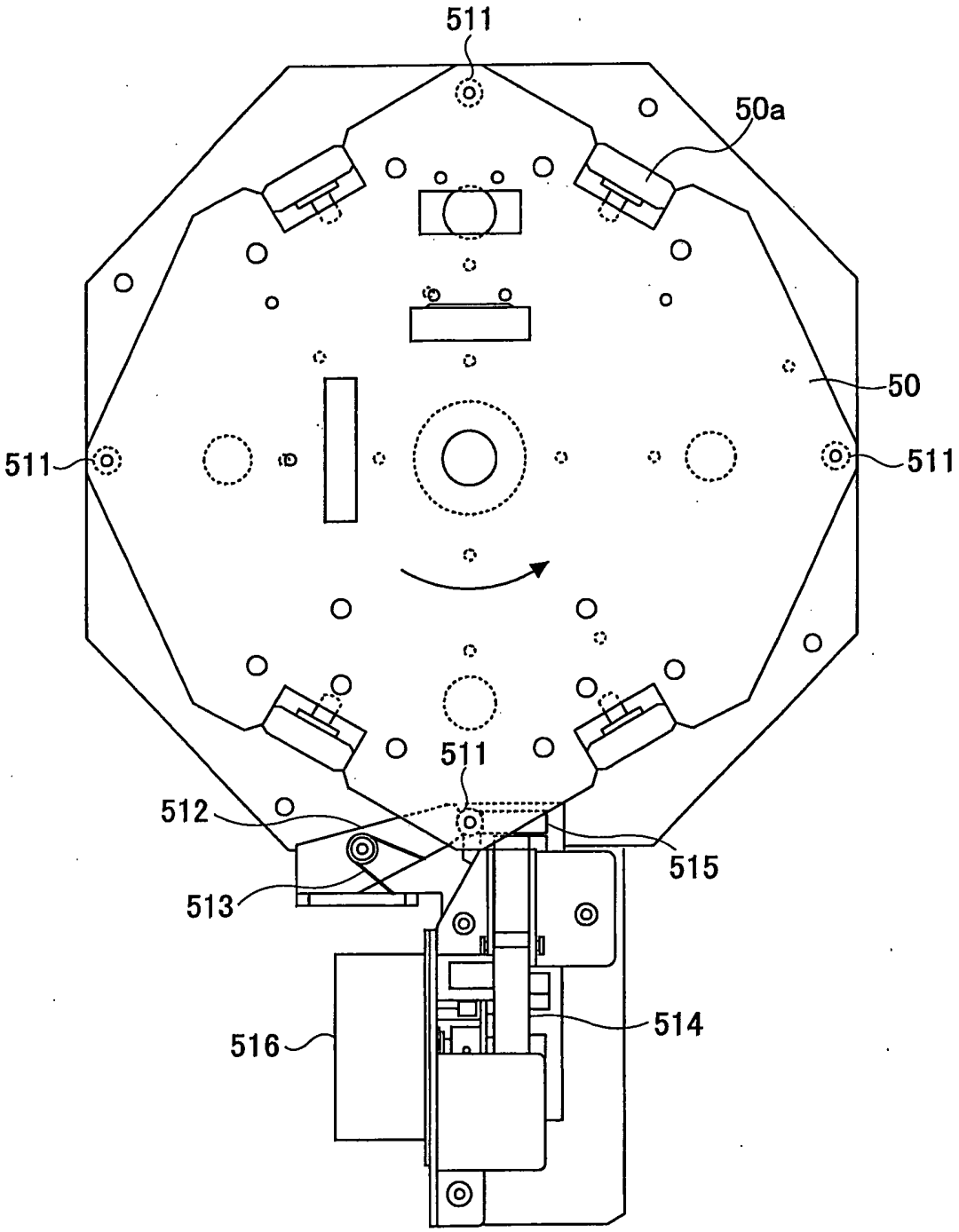
第11圖



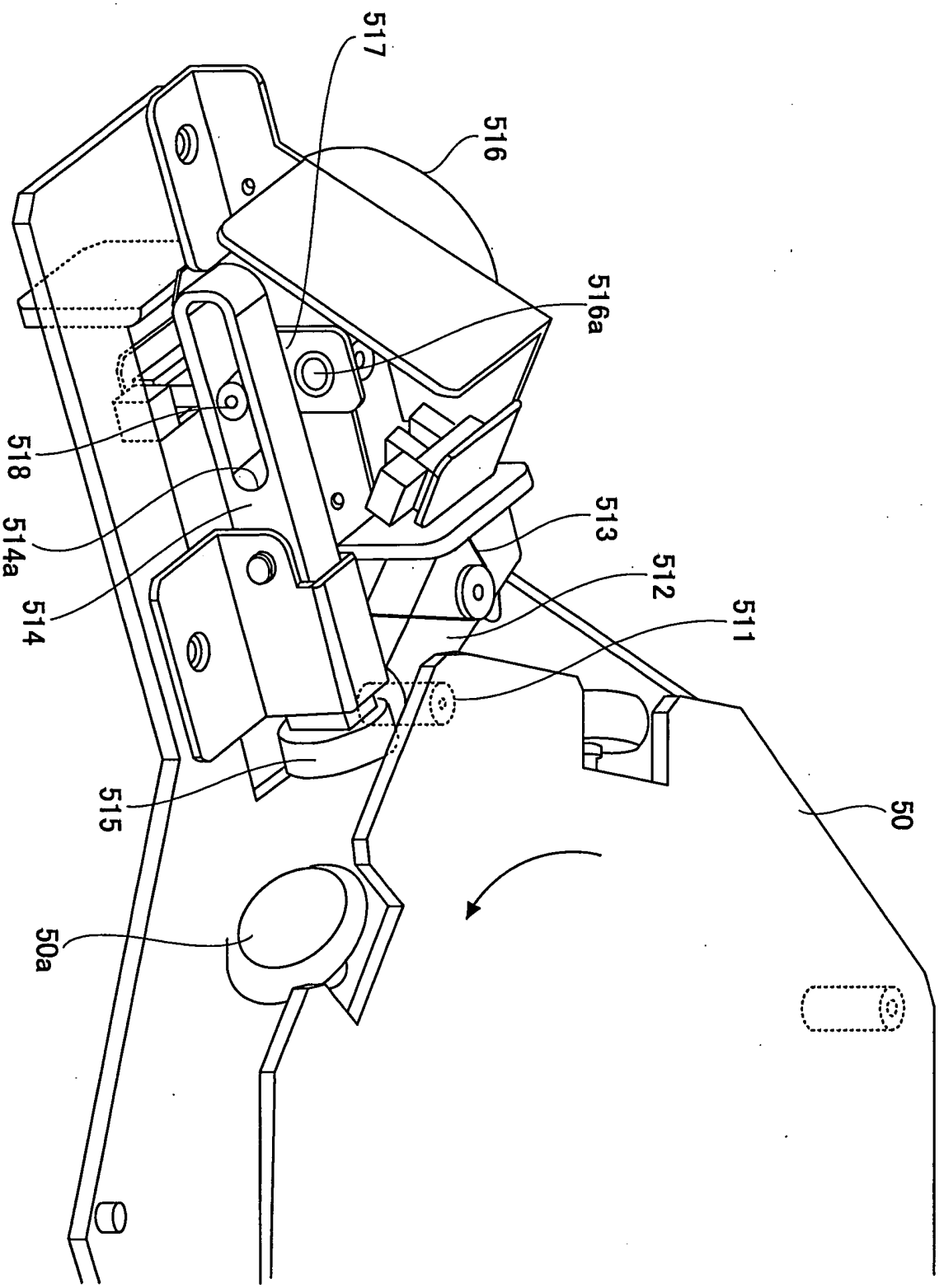
第12圖



第13圖

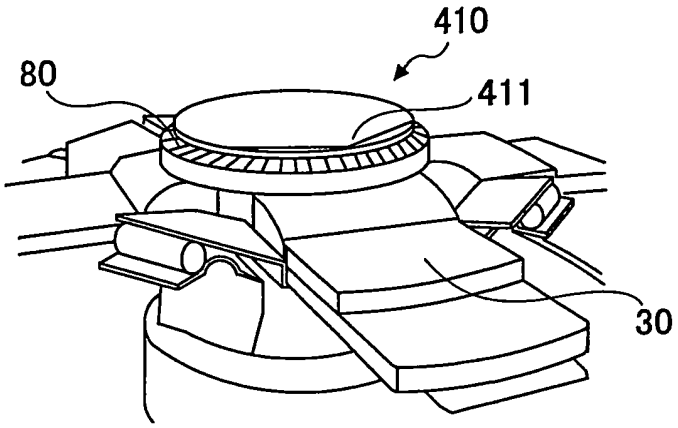


第14圖

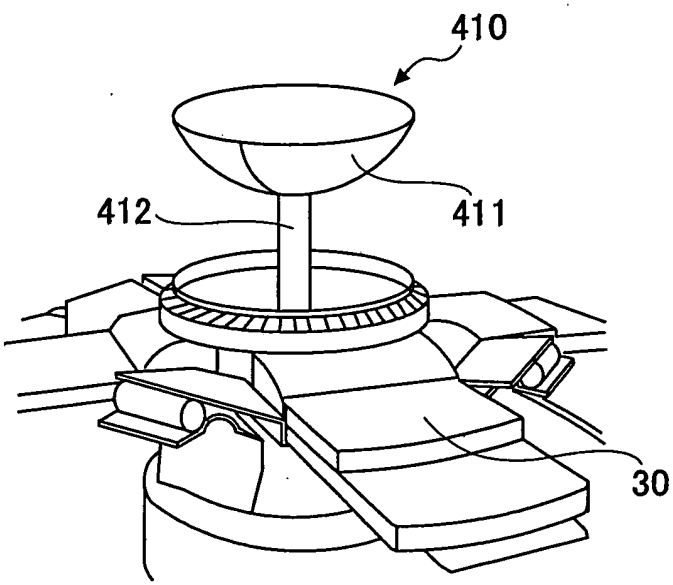


第15圖

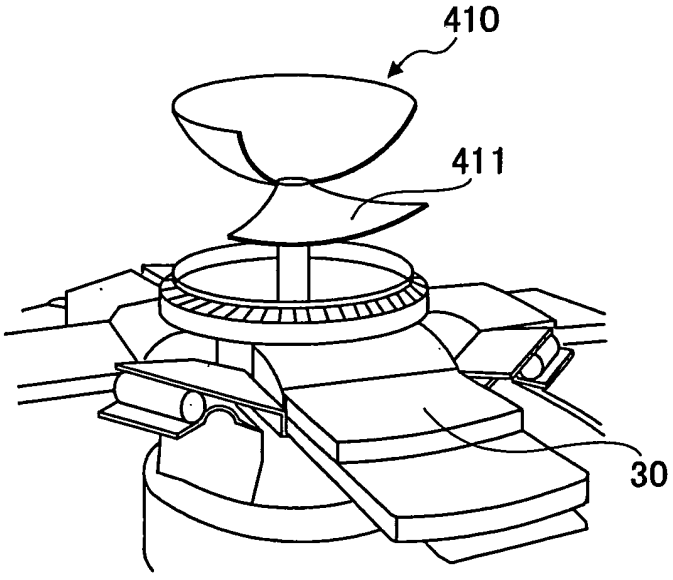
(a)



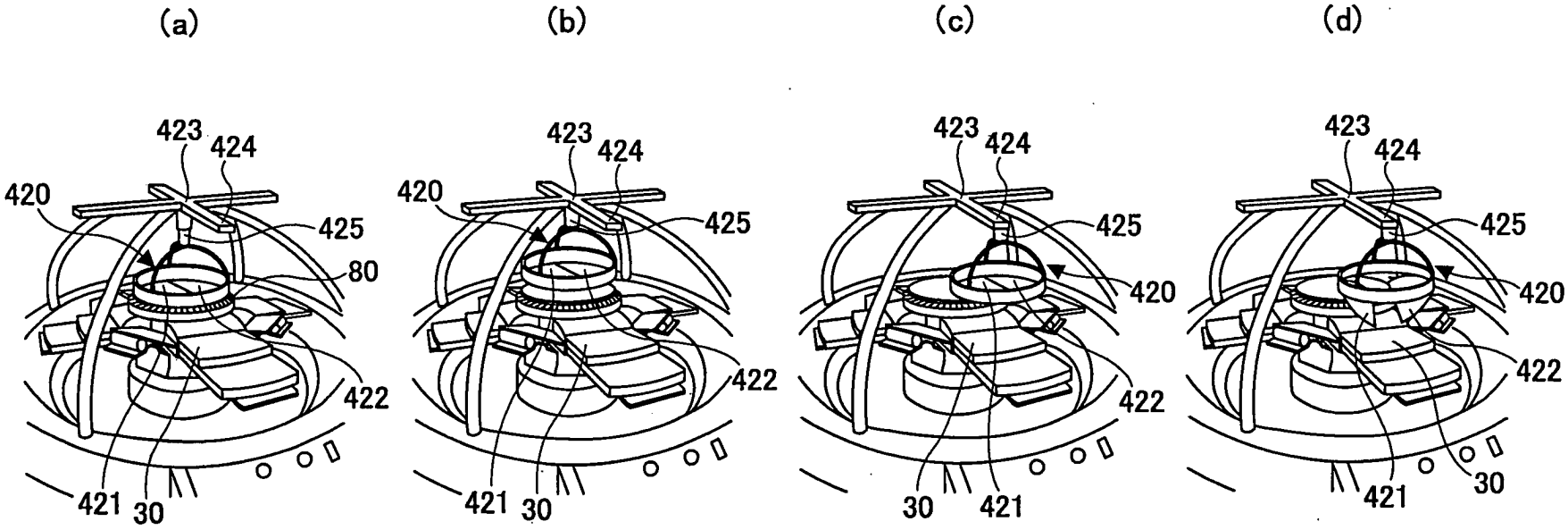
(b)



(c)



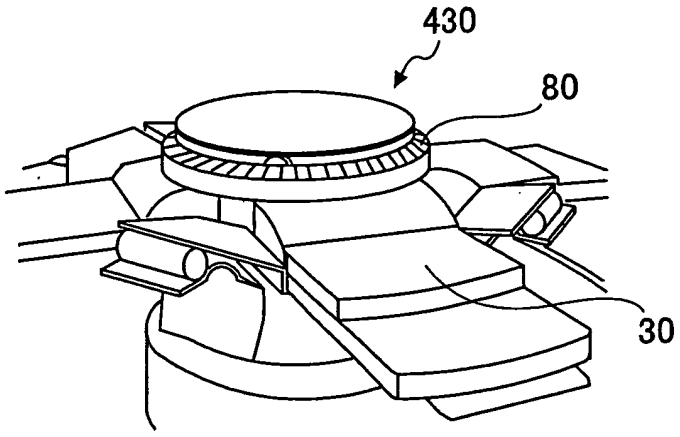
第16圖



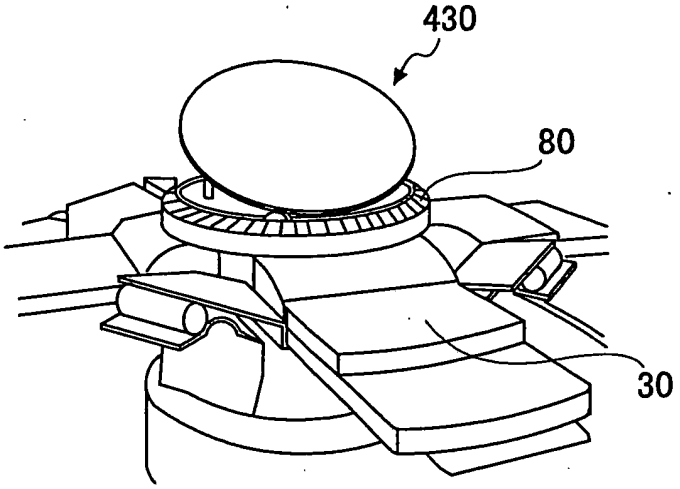
第17圖

I334359

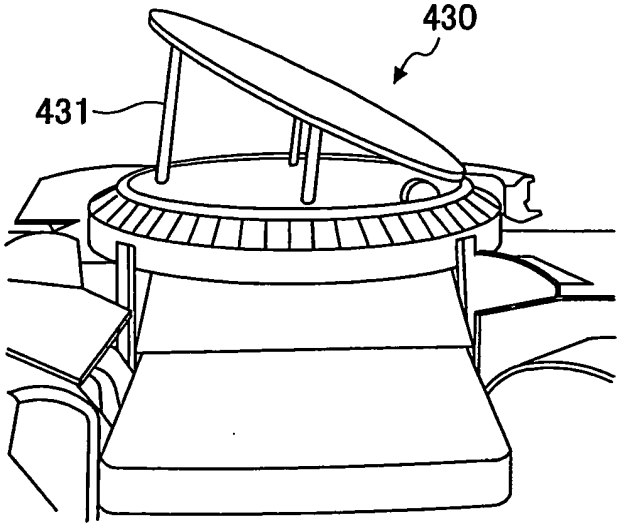
(a)



(b)

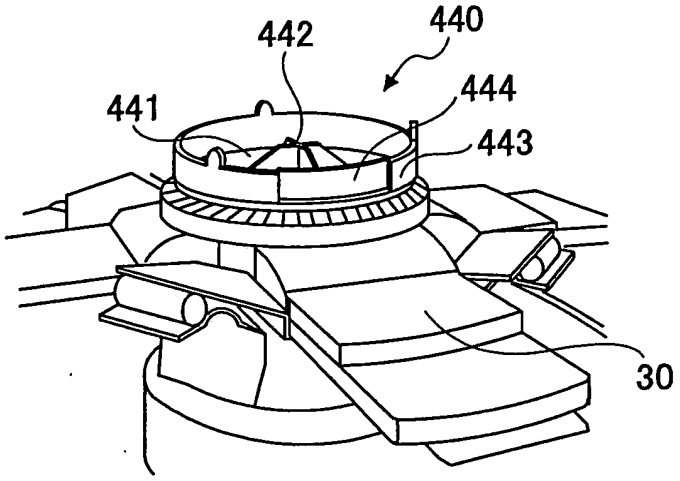


(c)

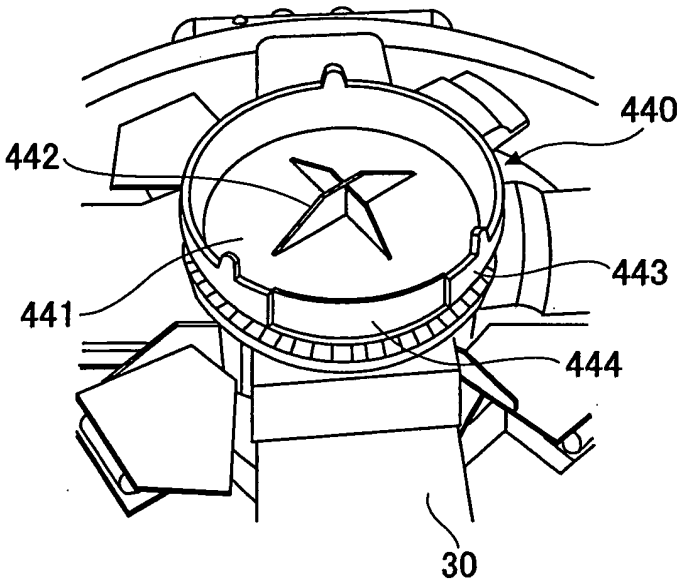


第18圖

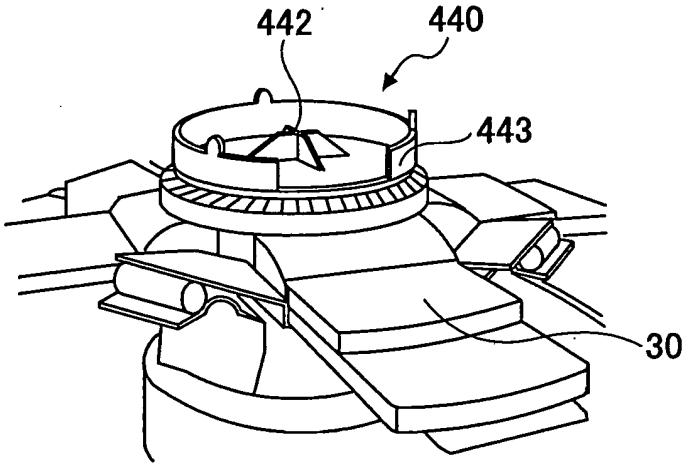
(a)



(b)

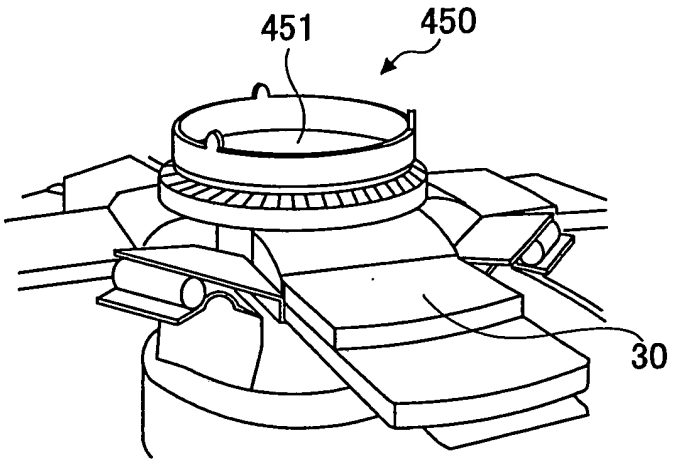


(c)

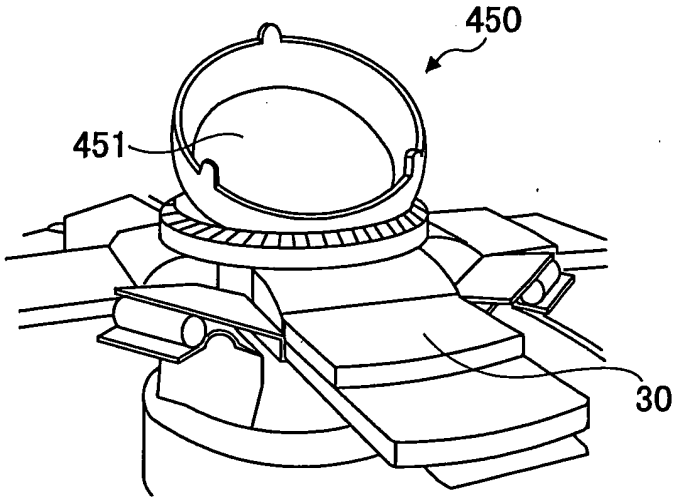


第19圖

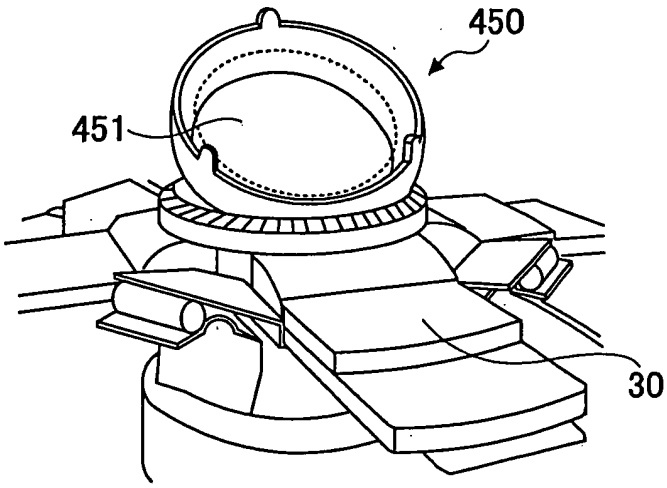
(a)



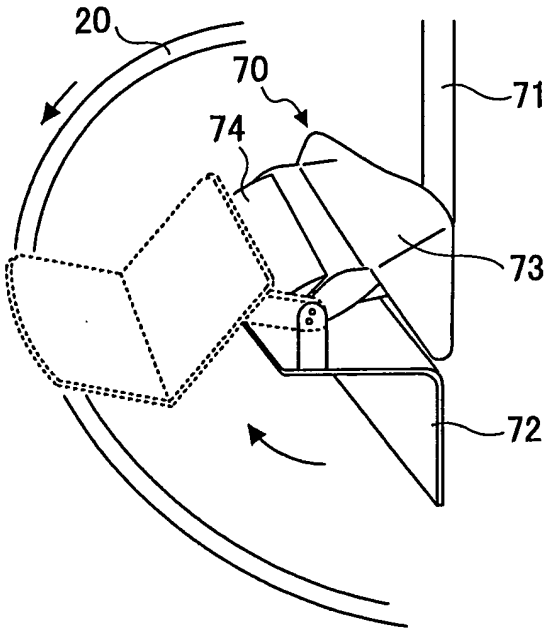
(b)



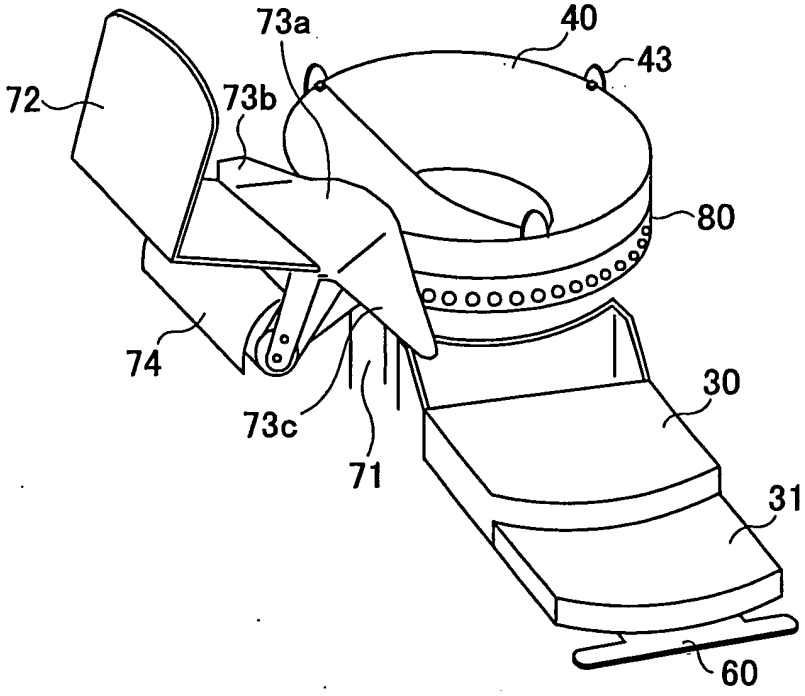
(c)



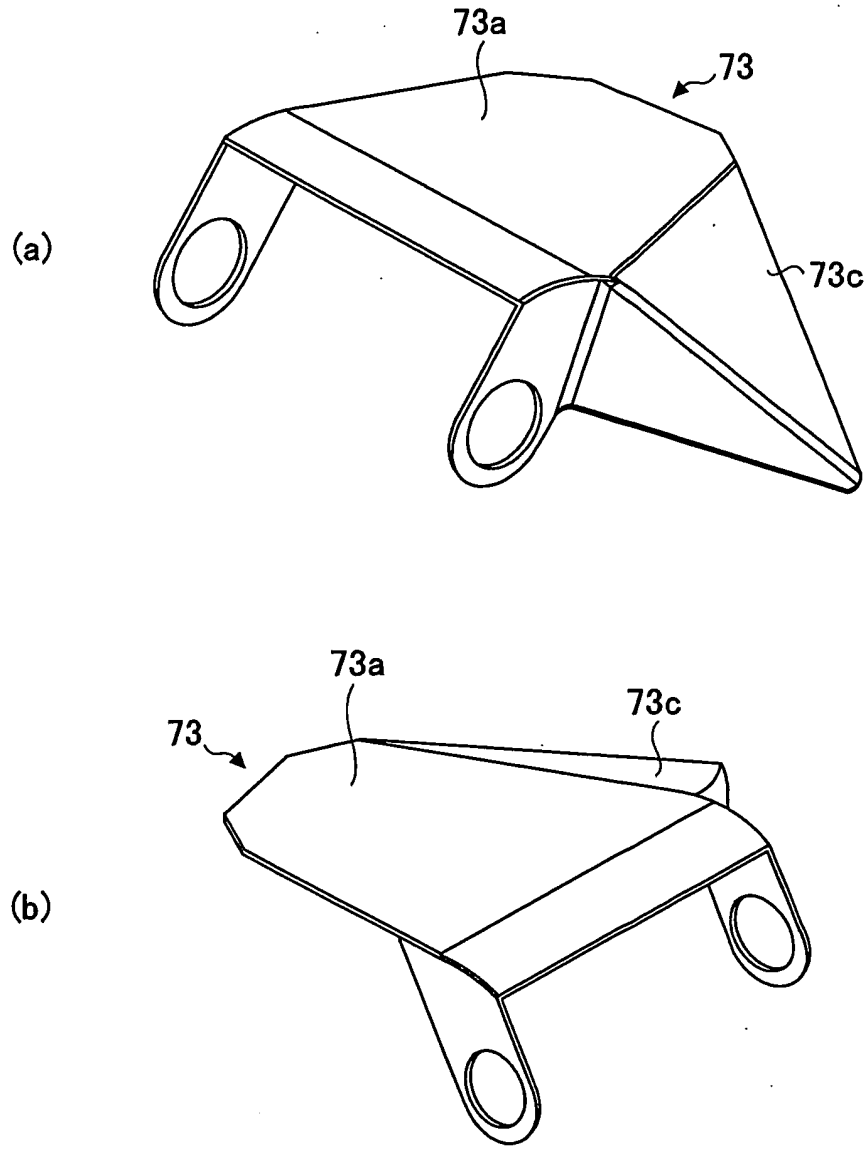
第20圖



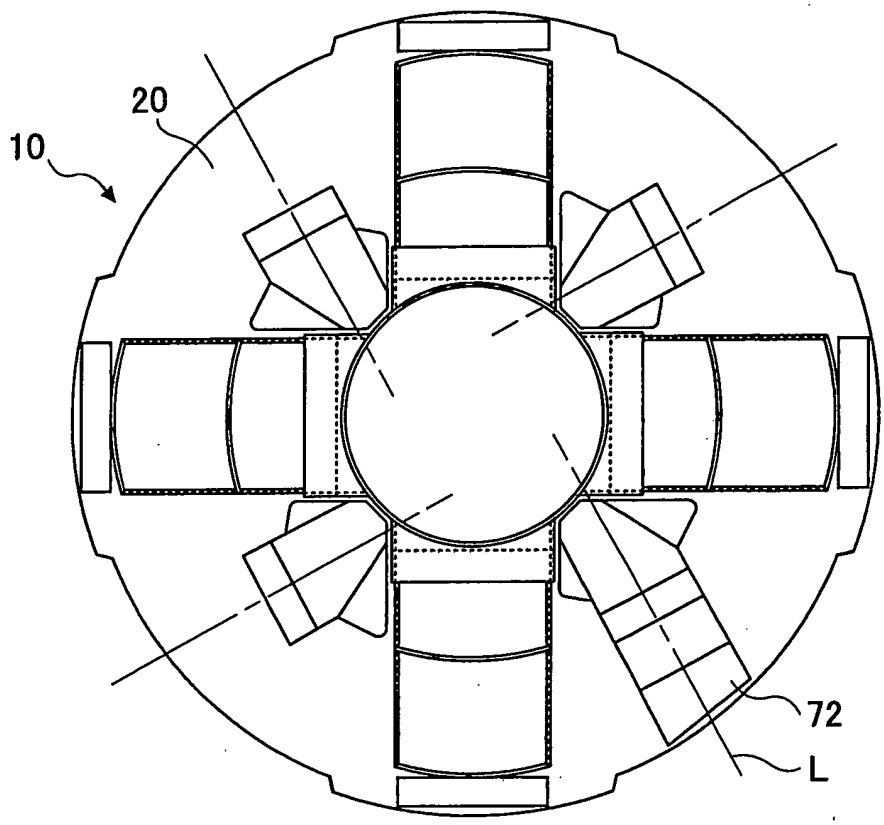
第21圖



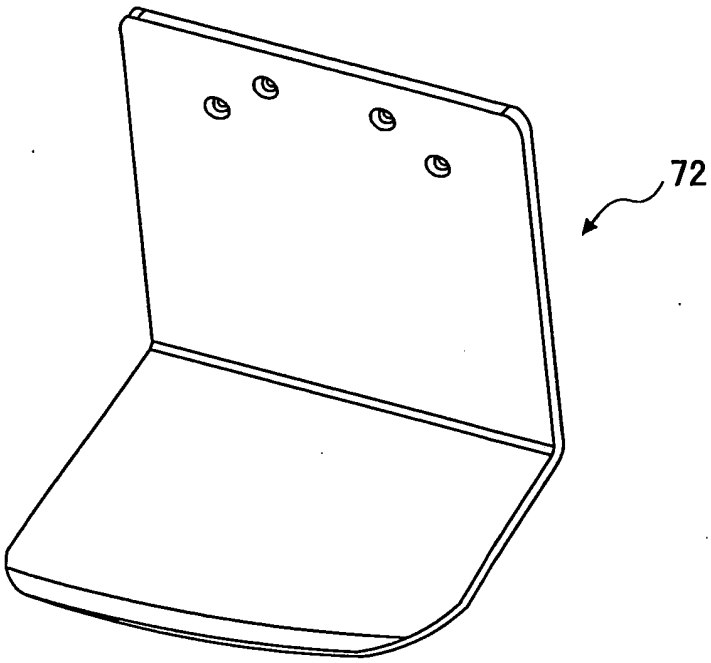
第22圖



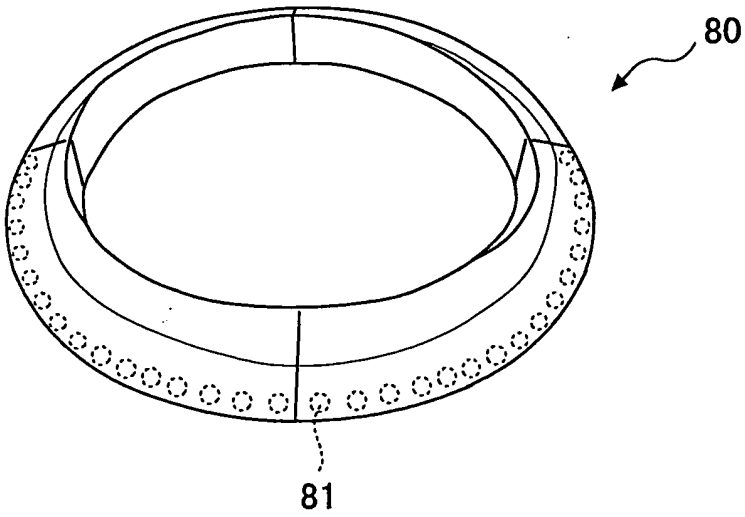
第23圖



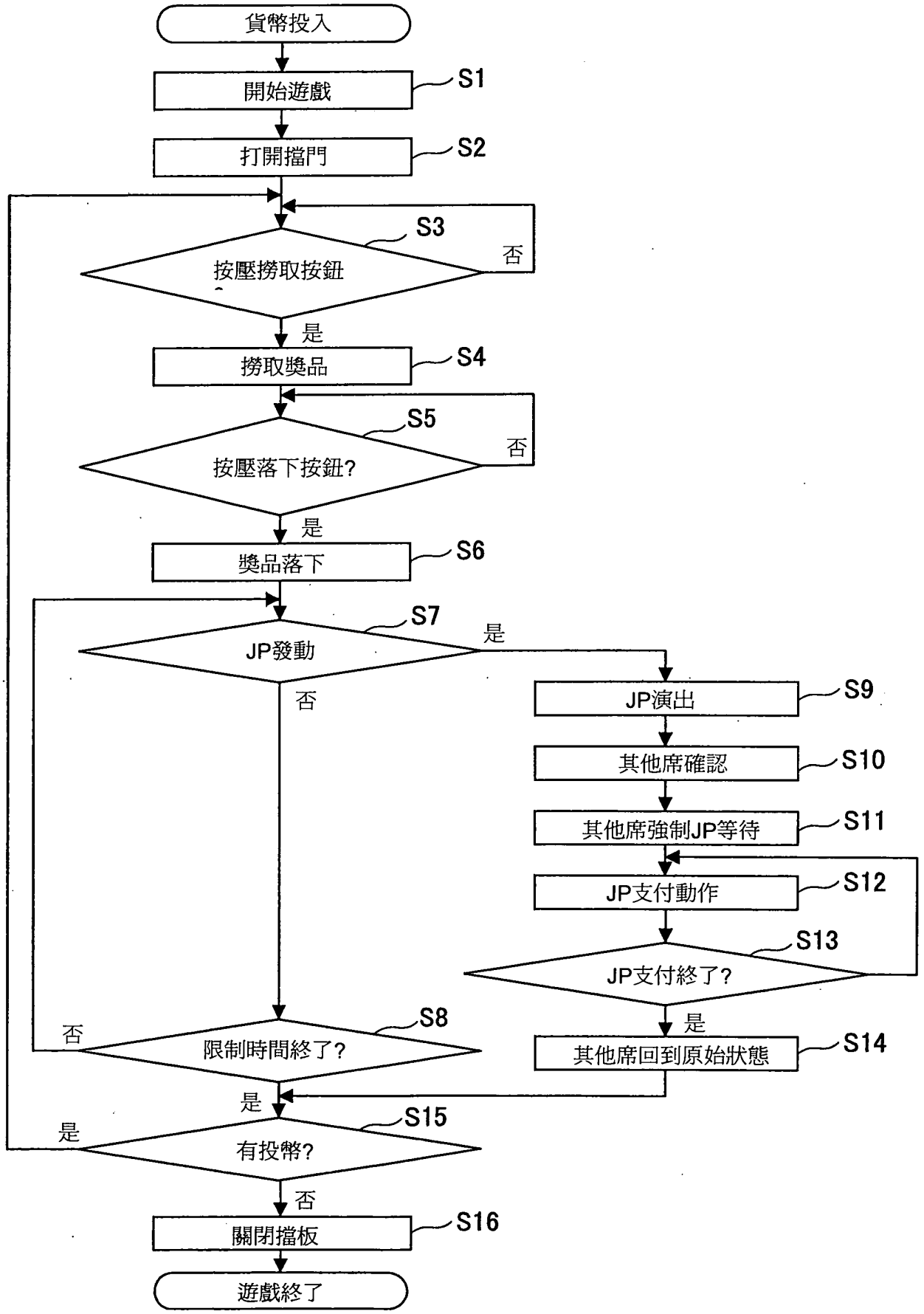
第24圖



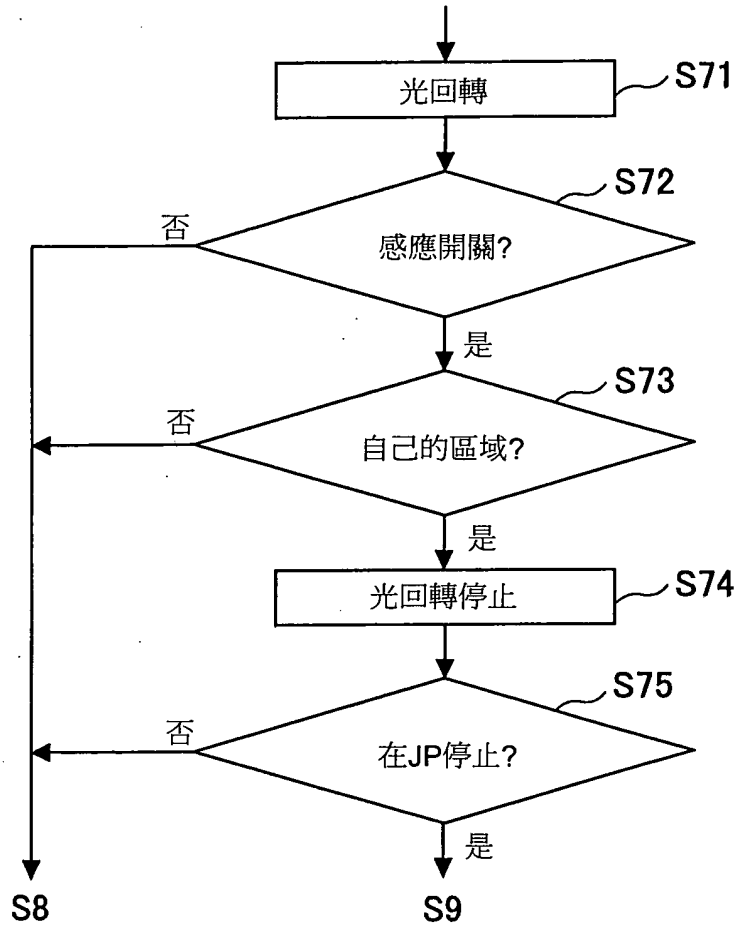
第25圖



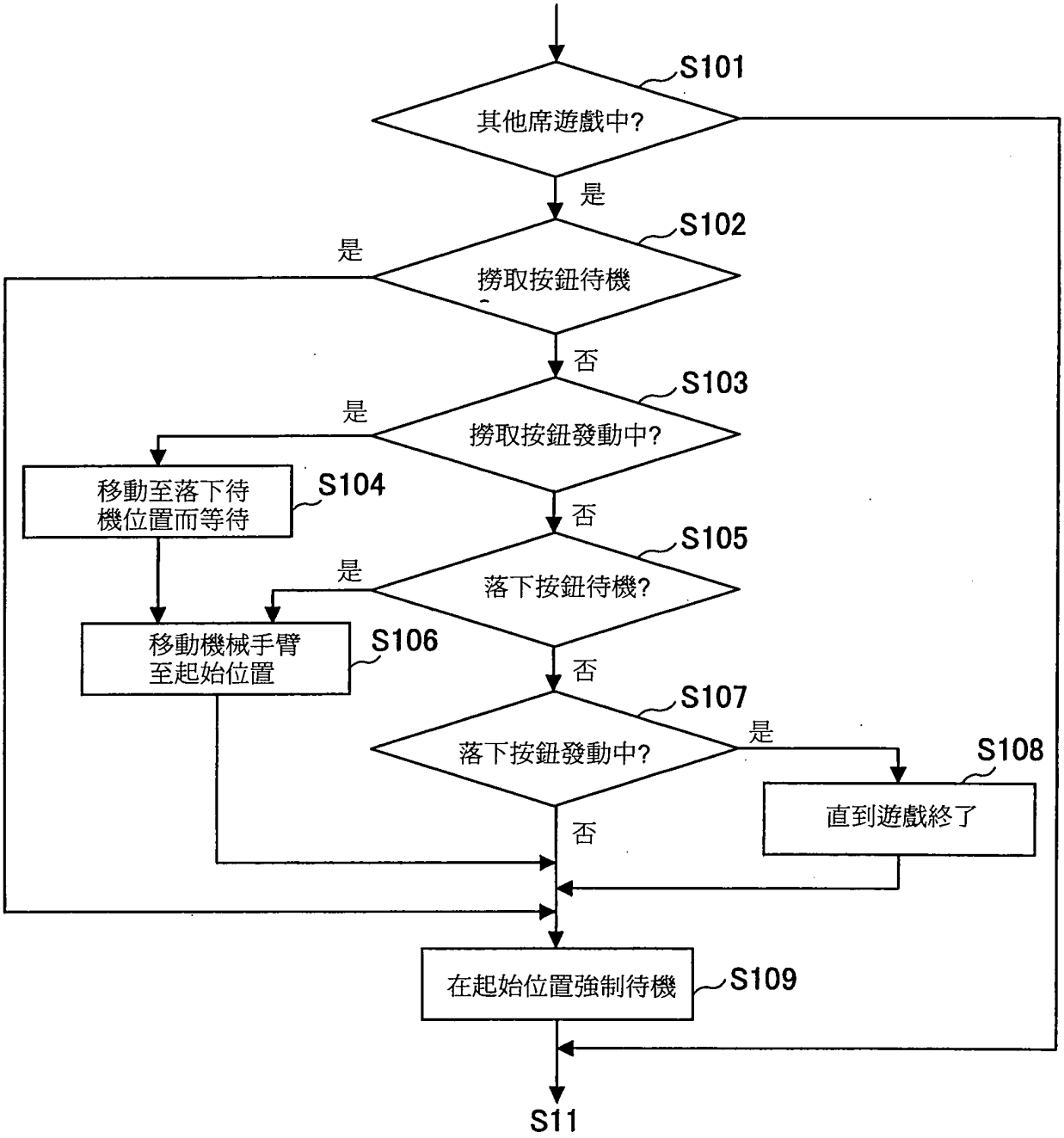
第26圖


貨幣投入
開始遊戲
S1
打開擋門
S2
S3
按壓撈取按鈕
否
是
撈取獎品
S4
S5
按壓落下按鈕?
否
是
獎品落下
S6
S7
JP發動
是
否
JP演出
S9
其他席確認
S10
其他席強制JP等待
S11
JP支付動作
S12
S13
JP支付終了?
是
其他席回到原始狀態
S14
否
限制時間終了?
S8
是
是
S15
有投幣?
否
關閉擋板
S16
遊戲終了

第27圖



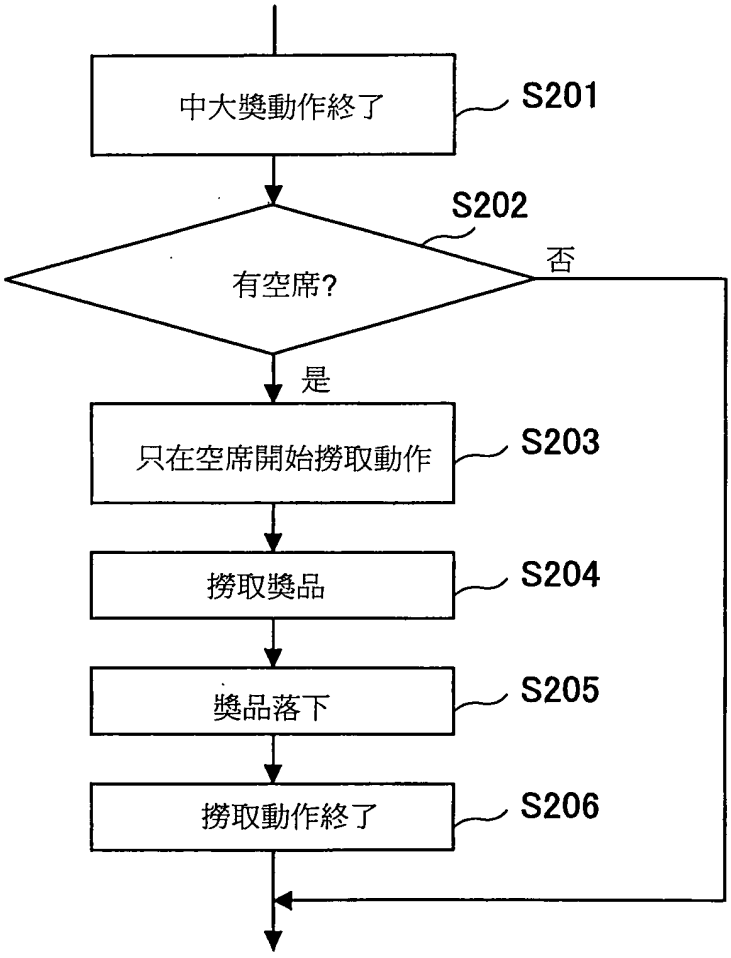
第28圖


S101
其他席遊戲中?
是
S102
是
撈取按鈕待機
否
S103
是
撈取按鈕發動中?
移動至落下待機位置而等待
S104
否
S105
是
落下按鈕待機?
移動機械手臂至起始位置
S106
否
S107
落下按鈕發動中?
是
S108
直到遊戲終了
否
在起始位置強制待機
S109
S11

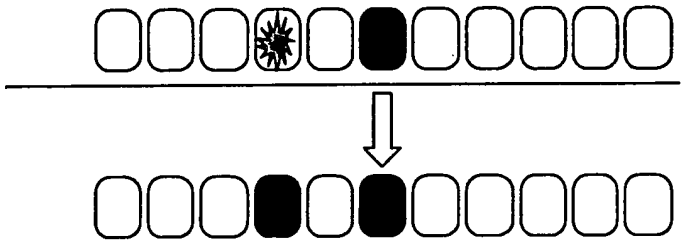
第29圖



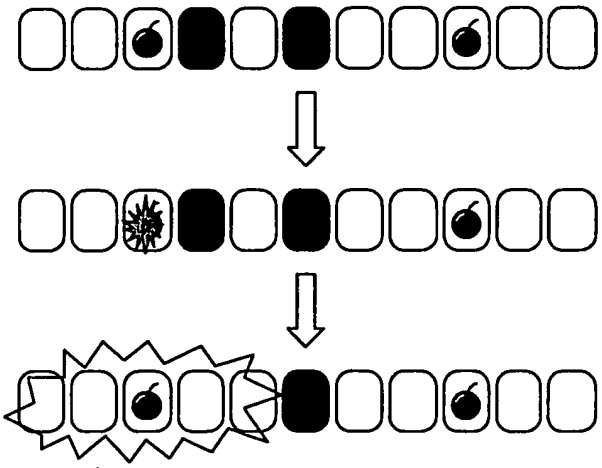
第30圖


中大獎動作終了
S201
S202
有空席?
否
是
只在空席開始撈取動作
S203
撈取獎品
S204
獎品落下
S205
撈取動作終了
S206

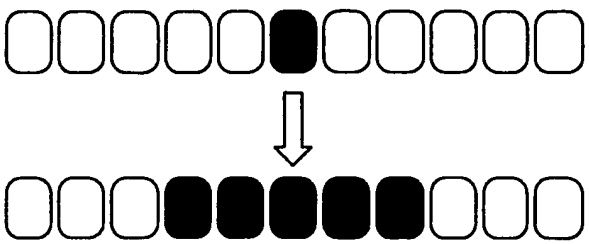
第31圖



第32圖



第33圖



第34圖

七、指定代表圖：

(一)本案指定代表圖為：第（　1　）圖。

(二)本代表圖之元件符號簡單說明：

10 獎品取得遊戲裝置、11 機台、12 透明圓蓋、13 照明、14 貨幣投入口、15 撈取按鈕、16 落下按鈕、17 獎品取出口、20 回轉桌、30 推進機、31 固定台、40 獎品累積托盤、60 感應器開關、 70 機械手臂、80 燈環。

八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：

修正 本 年 月 日
補充 96.11.22

十、申請專利範圍：

1.一種物品取得遊戲裝置，其特徵在於包括

收容部，收容複數的物品；

物品移送部，藉由遊戲者操作操作輸入部，取得上述收容部的物品，並移送至既定的移送位置；

分配裝置，設置於被移送至上述移送位置的上述物品的落下路徑，將上述物品分配至兩個以上的群組；

第一累積裝置，累積藉由上述分配裝置分配的上述物品的至少一個群組；

物品支付裝置，被分配的上述物品中，支付被分配在上述第一累積裝置以外的至少一群組的上述物品；

動作情報產生裝置，基於既定的條件，產生動作情報；以及

排出裝置，基於上述動作情報，將被累積在上述第一累積裝置的上述物品排出至上述物品支付裝置。

2.一種物品取得裝置，其特徵在於包括：

收容部，收容複數的物品；

物品移送部，藉由遊戲者操作操作輸入部，取得上述收容部的物品，並移送至既定的移送位置；

分配裝置，設置於被移送至上述移送位置的上述物品的落下路徑，將上述物品分配至兩個以上的群組；

第一累積裝置，累積藉由上述分配裝置分配的上述物品的至少一個群組；

第二累積裝置，在被分配的上述物品中，累積被分配在

上述第一累積裝置以外的至少一個群組的上述物品；

物品支付裝置，支付被累積在上述第二累積裝置的上述物品的一部份；

搬送部，將被累積在上述第二累積裝置的上述物品向上述物品支付裝置移動；

動作情報產生裝置，基於既定的條件，產生動作情報；以及

排出裝置，基於上述動作情報，將被累積在上述第一累積裝置的上述物品排出至上述物品支付裝置。

3.一種物品取得裝置，其特徵在於包括：

收容部，收容複數的物品；

物品移送部，藉由遊戲者操作操作輸入部，取得上述收容部的物品，並移送至既定的移送位置；

分配裝置，設置於被移送至上述移送位置的上述物品的落下路徑，將上述物品分配至兩個以上的群組；

第一累積裝置，累積藉由上述分配裝置分配的上述物品的至少一個群組；

第二累積裝置，在被分配的上述物品中，累積被分配在上述第一累積裝置以外的至少一個群組的上述物品；

物品支付裝置，支付被累積在上述第二累積裝置的上述物品的一部份；

搬送部，將被累積在上述第二累積裝置的上述物品向上述物品支付裝置移動；

動作情報產生裝置，基於既定的條件，產生動作情報；

96年11月27日修(更)正替換頁

以及

排出裝置，基於上述動作情報，將被累積在上述第一累積裝置的上述物品排出至上述第二累積裝置。

4.一種物品取得裝置，其特徵在於包括：

收容部，收容複數的物品；

物品移送部，藉由複數個遊戲者操作在每個遊戲者設置的操作輸入部，取得上述收容部的物品，並移送至既定的移送位置；

分配裝置，設置於被移送至上述移送位置的上述物品的落下路徑，將上述物品分配至兩個以上的群組；

第一累積裝置，與複數的上述遊戲者共通，且累積藉由上述分配裝置分配的上述物品的至少一個群組；

第二累積裝置，在被分配的上述物品中，累積被分配在上述第一累積裝置以外的至少一個群組的上述物品；

物品支付裝置，被設置在每一遊戲者，且支付被累積在上述第二累積裝置的上述物品的一部份；

搬送部，將被累積在上述第二累積裝置的上述物品向上述物品支付裝置移動；

動作情報產生裝置，基於既定的條件，產生動作情報；以及

排出裝置，基於上述動作情報，將被累積在上述第一累積裝置的上述物品排出至上述物品支付裝置。

5.一種物品取得裝置，其特徵在於包括：

收容部，收容複數的物品；

物品移送部，藉由複數個遊戲者操作在每個遊戲者設置的操作輸入部，取得上述收容部的物品，並移送至既定的移送位置；

分配裝置，設置於被移送至上述移送位置的上述物品的落下路徑，將上述物品分配至兩個以上的群組；

第一累積裝置，與複數的上述遊戲者共通，且累積藉由上述分配裝置分配的上述物品的至少一個群組；

第二累積裝置，在被分配的上述物品中，累積被分配在上述第一累積裝置以外的至少一個群組的上述物品；

物品支付裝置，支付被累積在上述第二累積裝置的上述物品的一部份；

搬送部，將被累積在上述第二累積裝置的上述物品向上述物品支付裝置移動；

動作情報產生裝置，基於既定的條件，產生動作情報；以及

排出裝置，基於上述動作情報，將被累積在上述第一累積裝置的上述物品排出至上述第二累積裝置。

6.如申請專利範圍第1、2、3、4或5項所述之物品取得遊戲裝置，其中上述分配裝置設有分配板，其具有平坦部、以及一側向下彎折的耳部。

7.如申請專利範圍第1、2、3、4或5項所述之物品取得遊戲裝置，其中上述動作情報產生裝置可藉由與物品的接觸而作動，以觸發感應器開關的檢出動作。

8.如申請專利範圍第1、2、3、4或5項所述之物品取得

96年11月22日修(更)正替換頁

遊戲裝置，更包括燈環，在環上配置的複數個燈依序亮燈，以可見光在周上遊走；

其中在上述動作情報產生裝置的動作情報產生時，上述燈環的亮燈位置在既定的位置的場合，可以判斷使上述排出裝置動作的中大獎的成立。

9.如申請專利範圍第1、2、3、4或5項所述之物品取得遊戲裝置，其中在貨幣未投入而成為空席的遊戲者的上述物品移送部在上述排出裝置的動作後，藉由程式自動運轉，可以進行補充物品至上述第一累積裝置。

10.如申請專利範圍第2、3、4或5項所述之物品取得遊戲裝置，其中上述搬送部係由平板狀的推進機構成，且包括：

滾子，藉由中心為圓筒狀的軌跡移動；以及

導引溝，設置於上述推進機的裏面，在與上述滾子接觸的上述物品取出裝置的方向的直角方向延伸；

其中上述滾子可變化上述軌跡的半徑。

11.如申請專利範圍第4或5項所述之物品取得遊戲裝置，其中上述搬送部係由平板狀的推進機構成，且包括：

溝凸輪，設有導引溝；

搖動曲軸，被設置在上述每個推進機，一端接觸上述導引溝；以及

導引溝，設置於上述推進機的裏面，在與上述搖動曲軸另一端的滾子接觸的上述物品取出裝置的方向的直角方向延伸；

其中上述滾子可變化回動半徑。

96年11月22日修(更)正替換頁

12.如申請專利範圍第1、2、3、4或5項所述之物品取得遊戲裝置，其中上述第一累積裝置係由累積獎品托盤構成，且上述排出裝置係從累積獎品托盤排出物品。

13.如申請專利範圍第1、2、3、4或5項所述之物品取得遊戲裝置，其中上述第一累積裝置係由累積獎品托盤構成，且包括在物品的支付方向形成緩和斜面的緩傾斜面。

14.如申請專利範圍第1、2、3、4或5項所述之物品取得遊戲裝置，其中上述第一累積裝置係由累積獎品托盤構成，且上述排出裝置係回轉累積獎品托盤排出物品至該遊戲者的正面並停止，凸出傾斜上述累積獎品托盤而吐出物品。

15.如申請專利範圍第14項所述之物品取得遊戲裝置，更包括在上述累積獎品托盤收納時，檢查出是否在既定位置的裝置。

16.如申請專利範圍第1、2、3、4或5項所述之物品取得遊戲裝置，其中上述第一累積裝置係由累積獎品托盤構成，且上述排出裝置係藉由作為動力源的馬達的正轉和逆轉，切換上述累積獎品托盤的回轉和凸出傾斜。

17.如申請專利範圍第16項所述之物品取得遊戲裝置，其中藉由設置在驅動上述累積獎品托盤的上述馬達的動力軸的單向離合器，切換正轉和逆轉的動作。

18.如申請專利範圍第16項所述之物品取得遊戲裝置，其中藉由設置在驅動上述累積獎品托盤的上述馬達的動力軸的閂鎖機構，切換正轉和逆轉的動作。

19.如申請專利範圍第1、2、3、4或5項所述之物品取

96年11月22日修(更)正替換頁

得遊戲裝置，其中在藉由上述排出裝置的物品支付動作的處理中，停止物品的取得的通常動作。