

(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2005-102730

(P2005-102730A)

(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 508G

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 4 O L (全 19 頁)

(21) 出願番号 特願2003-336355 (P2003-336355)

(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

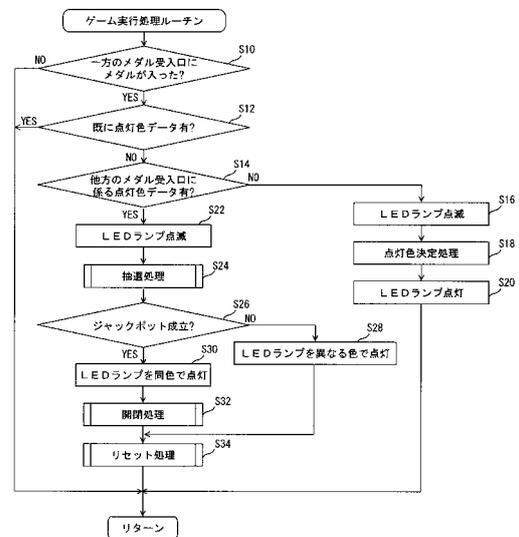
(54) 【発明の名称】 メダルゲーム機

(57) 【要約】

【課題】 ジャックポット成立に対する達成感を十分に享受することができるとともにメダルが払い出される場面を見逃してしまうことを防止することができ、プレイヤーが十分にゲームを楽しむことが可能なメダルゲーム機を提供すること。

【解決手段】 複数のメダル貯留部がメダル排出口に向かって順に連なって配置され、各メダル貯留部から払い出されたメダルがメダル排出口側に隣接するメダル貯留部に順に移動して貯留されるとともに、メダル排出口の直前のメダル貯留部から払い出されたメダルが、プレイヤーに付与され得るメダルゲーム機であって、メダルが検出された際に、ジャックポット成立の有無を決定するための抽選を行う抽選手段と、抽選手段の抽選結果を報知する報知手段と、報知手段によりジャックポット成立が報知された際に、メダル貯留部からメダルを払い出す払出手段とを備えたことを特徴とするメダルゲーム機。

【選択図】 図7



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

ゲーム空間へのメダルの投入を行うための投入装置と、前記ゲーム空間外にメダルを排出するためのメダル排出口と、複数のメダル貯留部とが設けられ、
前記複数のメダル貯留部は、前記メダル排出口に向かって順に連なって配置され、各メダル貯留部から払い出されたメダルが前記メダル排出口側に隣接するメダル貯留部に順に移動して貯留されるとともに、前記メダル排出口の直前のメダル貯留部から払い出されたメダルが、前記メダル排出口から排出されてプレーヤに付与され得るように構成されたメダルゲーム機であって、
前記投入装置から投入されたメダルを検出可能な検出手段と、
前記検出手段によってメダルが検出された際に、ジャックポット成立の有無を決定するための抽選を行う抽選手段と、
前記抽選手段の抽選結果を報知する報知手段と、
前記報知手段によりジャックポット成立が報知された際に、当該メダル貯留部からメダルを払い出す払出手段と
を備えたことを特徴とするメダルゲーム機。

10

【請求項 2】

前記検出手段は、各メダル貯留部に対応してそれぞれ複数設けられ、
前記抽選手段は、前記検出手段によってメダルが検出された際に、ジャックポット成立の有無を決定するための抽選を、複数の検出手段の各々について個別に行い、
前記報知手段は、各検出手段に対応して設けられ、
前記払出手段は、メダル貯留部に対応した複数の報知手段の報知内容の組み合わせによってジャックポット成立が報知された際に、当該メダル貯留部からメダルを払い出すことを特徴とする請求項 1 に記載のメダルゲーム機。

20

【請求項 3】

前記報知手段は、LEDランプからなることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載のメダルゲーム機。

【請求項 4】

各メダル貯留部は、前記メダル排出口側に隣接するメダル貯留部より上方に設けられており、
各メダル貯留部のメダルは、当該各メダル貯留部から自重によって移動して、前記メダル排出口側に隣接するメダル貯留部に貯留されることを特徴とする請求項 1 ~ 3 のいずれか 1 に記載のメダルゲーム機。

30

【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。

【背景技術】**【0002】**

従来、複数の段部を有する階段形状のメダル貯留部を備え、当該複数の段部のうち、メダル受入口にメダルが入ったことを受けて行われる抽選の結果に応じた段部からメダルが払い出されるように構成されたメダルゲーム機が知られている（例えば、特許文献 1 参照）。このようなメダルゲーム機によれば、抽選結果に応じて、下端の段部からメダルが払い出されて当該メダルがプレーヤに付与されたり、上側の段部から払い出されたメダルが下側の段部に貯留されたり、全ての段部からメダルが払い出されて大量のメダルがプレーヤに付与されたりするため、メダル貯留部からのメダルの払い出しを多様化させることが可能となる。

40

【特許文献 1】特開 2001 - 310077 号公報

【発明の開示】**【発明が解決しようとする課題】**

50

【0003】

しかしながら、上述したようなメダルゲーム機では、上記抽選に当選し、ジャックポットが成立したことを受けて、単に、メダルの払い出しが行われるのみであるため、抽選に当選したことに対する達成感を十分に享受することができないという問題があった。

また、複数のメダル貯留部が設けられているにも拘らず、抽選に当選したことを受けて、単に、メダルの払い出しが行われるのみであるため、メダルが払い出される場面を見逃してしまうおそれがある。そのような事態が起こると、著しくゲームの興味が削がれてしまうこととなり、プレーヤがゲームを行わなくなってしまうことも十分に予測し得る。

【0004】

本発明は上述した問題に鑑みてなされたものであり、その目的は、ジャックポット成立に対する達成感を十分に享受することができるとともにメダルが払い出される場面を見逃してしまうことを防止することができ、プレーヤが十分にゲームを楽しむことが可能なメダルゲーム機を提供することにある。

10

【課題を解決するための手段】

【0005】

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) ゲーム空間へのメダルの投入を行うための投入装置と、上記ゲーム空間外にメダルを排出するためのメダル排出口と、複数のメダル貯留部とが設けられ、

上記複数のメダル貯留部は、上記メダル排出口に向かって順に連なって配置され、各メダル貯留部から払い出されたメダルが上記メダル排出口側に隣接するメダル貯留部に順に移動して貯留されるとともに、上記メダル排出口の直前のメダル貯留部から払い出されたメダルが、上記メダル排出口から排出されてプレーヤに付与され得るように構成されたメダルゲーム機であって、

20

上記投入装置から投入されたメダルを検出可能な検出手段と、

上記検出手段によってメダルが検出された際に、ジャックポット成立の有無を決定するための抽選を行う抽選手段と、

上記抽選手段の抽選結果を報知する報知手段と、

上記報知手段によりジャックポット成立が報知された際に、当該メダル貯留部からメダルを払い出す払出手段と

を備えたことを特徴とするメダルゲーム機。

30

【0006】

(1)の発明によれば、ジャックポットが成立した場合には、その結果が報知されてメダルの払い出しが行われるため、ジャックポットの成立に対する達成感を十分に享受することができるとともに、メダルが払い出される場面を見逃してしまうことを防止することができる。その結果、プレーヤは、十分にゲームを楽しむことが可能となる。

【0007】

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、

上記検出手段は、各メダル貯留部に対応してそれぞれ複数設けられ、

上記抽選手段は、上記検出手段によってメダルが検出された際に、ジャックポット成立の有無を決定するための抽選を、複数の検出手段の各々について個別に行い、

40

上記報知手段は、各検出手段に対応して設けられ、

上記払出手段は、メダル貯留部に対応した複数の報知手段の報知内容の組み合わせによってジャックポット成立が報知された際に、当該メダル貯留部からメダルを払い出すことを特徴とする。

【0008】

(2)の発明によれば、例えば、上記検出手段を備えたメダル受入口が設けられ、メダル貯留部に対応した複数のメダル受入口ごとの抽選結果に応じてジャックポットが成立するようにすることにより、メダル貯留部からのメダルの払い出しを行わせるために、メダル貯留部に対応した複数のメダル受入口の全てを狙ってメダルを投入することとなるため、

50

プレイヤーの技術をゲーム結果に反映させることができる。

また、各メダル貯留部に対応して設けられる検出手段の数を異ならせることにより、ゲームの戦略性を向上させることができる。

【0009】

また、例えば、メダル貯留部に対応した複数のランプが同色で点灯した場合や、メダル貯留部に対応した複数の表示部に表示された図柄が同一の図柄（例えば、「7」等）となった場合に、当該メダル貯留部からメダルが払い出されるようにすることにより、ジャックポットが成立したことを直感的に認識することができる。

【0010】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(3) 上記(1)又は(2)に記載のメダルゲーム機であって、上記報知手段は、LEDランプからなることを特徴とする。

【0011】

(3)の発明によれば、視認性が高いLEDランプにより報知されるため、ジャックポットが成立したことを、より確実に認識することができる。

【0012】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(4) 上記(1)～(3)のいずれか1に記載のメダルゲーム機であって、各メダル貯留部は、上記メダル排出口側に隣接するメダル貯留部より上方に設けられており、

各メダル貯留部のメダルは、当該各メダル貯留部から自重によって移動して、上記メダル排出口側に隣接するメダル貯留部に貯留されることを特徴とする。

【0013】

(4)の発明によれば、各メダル貯留部から、メダル排出口側に隣接するメダル貯留部にメダルを移動させるための装置等が不要となるため、メダルゲーム機の製造に係るコストを低減させることが可能となる。

【発明の効果】

【0014】

本発明の構成によれば、ジャックポットが成立した場合には、その結果が報知されてメダルの払い出しが行われるため、ジャックポットの成立に対する達成感を十分に享受することができるとともに、メダルが払い出される場面を見逃してしまうことを防止することができる。その結果、プレイヤーは、十分にゲームを楽しむことが可能となる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0015】

本発明の実施形態について図面に基づいて説明する。

図1は、実施形態に係るメダルゲーム機の一例を模式的に示す斜視図である。

メダルゲーム機10は、略六角柱形状の筐体12からなり、筐体12を構成する透明素材からなる窓部14を介してゲーム空間13内を視認することができる。また、筐体12を構成する天井体11も、透明素材からなり、ゲーム空間13内を上方から視認することが可能となっている。ゲーム空間13内には、後述するメダル発射装置16によりメダルを投入する標的となる6つのゲームフィールド15が、ゲーム空間13内に、六角形を中心から6分割するようにそれぞれ配置されている。なお、図中には、6つのゲームフィールド15のうち2つが示されている。

【0016】

ゲーム空間13内の窓部14の近傍には、後述するメダル落下口37に落下したメダルを上方に運搬するための5つの運搬装置50と、5つの運搬装置50の上部にそれぞれに連結されたレール45とが設けられている。レール45は、運搬装置50の上部から、ゲーム空間13の中心部に設けられたメダル収納部90に向かって、下方に傾斜するように設けられており、運搬装置50により上方に運搬されたメダルは、レール45上を滑落し、メダル収納部90に収納される。また、レール45は、アクリル樹脂等の透明素材からな

10

20

30

40

50

り、レール45上を滑落するメダルは、外部から視認可能となっている。

メダル収納部90に収納されたメダルは、所定時間(例えば、5分)が経過するごとに、6つのゲームフィールド15の各々が備えるメダル載置場27(図示せず)のなかのいずれかに供給される。その際、6つのメダル載置場27のうち、メダルを供給する対象となるメダル載置場27を選択するための抽選(以下、供給抽選ともいう)を行い、当該供給抽選の結果に応じたメダル載置場27にメダルが供給される。

なお、上述した運搬装置50及びメダル収納部90については、後に図面を用いて詳述する。

【0017】

筐体12の下部には、メダルを発射するための発射装置16が、6つのゲームフィールド15に対応してそれぞれ設けられており、最大で6人のプレーヤが同時にゲームを行うことが可能となっている。この発射装置16は、上下方向及び左右方向に所定の範囲内で回転可能に取り付けられており、プレーヤは、発射装置16を上下方向及び左右方向に所定の範囲で回転させてメダルを発射する方向を定めるとともに、発射ボタン122(図示せず)を押下することによりメダルを発射し、ゲーム空間13内にメダルを発射する。

なお、発射装置16は、対応するゲームフィールド15上のみメダルを投入することが可能なように、回転可能な範囲等が設定されている。

また、発射装置16の各々の下側には、メダル取出口31が設けられており、後述するメダル排出口17(図示せず)を介してゲーム空間13外に排出されたメダルは、メダル取出口31に供給され、プレーヤに付与される。

【0018】

次に、ゲーム空間13内に設けられたゲームフィールド15について説明する。

図2は、図1に示したメダルゲーム機10のゲーム空間13内に設けられたゲームフィールド15を模式的に示す斜視図である。なお、以下においては、メダルゲーム機10が備える6つのゲームフィールド15のなかの1つについて説明することとする。

ゲームフィールド15は、下方に傾斜したメダル載置場27と、4つのメダル貯留部20(20a~20d)とを備えている。メダル貯留部20(20a~20d)は、メダル載置場27の傾斜面と、後述する開閉扉21(21a~21d)と、後述するメダル受入口22(22a~22d)、及び、メダル載置場27の傾斜面の両側部に、メダル受入口22に当接するように設けられた側板(図示せず)とから構成されており、メダル貯留部20a~20dの各々は、発射装置16により投入されたメダルを貯留することが可能である。また、メダル貯留部20aは、メダル収納部90(図1参照)から供給されたメダルを貯留することが可能である。4つのメダル貯留部20a~20dは、前方でゲームを行っているプレーヤに向かって、メダル載置場27の傾斜面に沿って順に連なって配置されている。

【0019】

メダル貯留部20a~20dの各々の手前側には、アクリル樹脂等の透明素材からなる開閉扉21a~21dがそれぞれ設けられている。メダル貯留部20a~20dの前方でゲームを行っているプレーヤは、この開閉扉21a~21dを介して、メダル貯留部20a~20dに貯留されているメダルを視認することができる。

【0020】

開閉扉21(21a~21d)は、それぞれステッピングモータ31(図示せず)と、ステッピングモータ31の回転運動を直線往復運動に変換可能な伝達部材(図示せず)等を介して接続されており、ステッピングモータ31が作動することにより上下方向に移動し、開放状態又は閉鎖状態となることが可能である。

ステッピングモータ31が作動して開閉扉21a~21dが開放状態となると、塞き止められていたメダルが、メダル載置場27の傾斜面上を自重により滑落し、移動することとなる。

【0021】

開閉扉21a~21dの各々の左右の両側には、発射装置16により発射され、ゲーム空

10

20

30

40

50

間 1 3 内に投入されたメダルを入れるためのメダル受入口 2 2 a ~ 2 2 d がそれぞれ設けられている。また、メダル受入口 2 2 a ~ 2 2 d は、複数色の光を発することが可能な LED ランプ 2 3 a ~ 2 3 d をそれぞれ備えている。ジャックポット成立の有無を決定するための抽選の結果に応じてジャックポット成立となったときには、左右の両側の LED ランプ 2 3 が同色で点灯し、ジャックポット成立が報知される。この LED ランプ 2 3 は、ジャックポット成立の有無を決定するための抽選の結果を報知する報知手段として機能するものである。また、メダル受入口 2 2 a ~ 2 2 d の内部には、検出手段である赤外線センサ等のメダルセンサ 2 8 (図示せず) が設けられており、これにより、各メダル受入口 2 2 に入ったメダルを検出することができる。

【 0 0 2 2 】

例えば、メダル貯留部 2 0 a に設けられた 2 つのメダル受入口 2 2 a のうち、一方のメダル受入口 2 2 a にメダルが入り、検出手段であるメダルセンサ 2 8 によりメダルが検出されたことを受けて、一方のメダル受入口 2 2 a に設けられた LED ランプ 2 3 a が、その色を順次変化させながら点滅し、一定時間経過後、所定の色で点灯する。LED ランプ 2 3 a の一方が所定の色で点灯している状態で、他方のメダル受入口 2 2 a にメダルが入り、メダルセンサ 2 8 によりメダルが検出されると、他方のメダル受入口 2 2 a に設けられた LED ランプ 2 3 a が、その色を順次変化させながら点滅した後、所定の色で点灯する。このとき、2 つの LED ランプ 2 3 a の点灯色が同色であれば、ジャックポット成立となり、ステッピングモータ 3 1 により開閉扉 2 1 a が駆動され、開放扉 2 1 a が開放状態となる。そして、開放扉 2 1 a により塞き止められていたメダルが、メダル載置場 2 7 の傾斜面上を滑落し、メダル貯留部 2 0 a の下側のメダル貯留部 2 1 b に貯留されるのである。

10

20

【 0 0 2 3 】

また、メダル貯留部 2 0 b ~ 2 0 d についても、メダル貯留部 2 0 a の場合と同様であり、メダル貯留部 2 0 (メダル貯留部 2 0 b ~ 2 0 d) が備える 2 つのメダル受入口 2 2 (メダル受入口 2 2 b ~ 2 2 d) にそれぞれメダルが入った後、2 つのメダル受入口 2 2 のそれぞれが備える LED ランプ 2 3 の点灯色が同色であれば、開閉扉 (開放扉 2 1 b ~ 2 1 d) がそれぞれ開放状態となりメダルが払い出される。

【 0 0 2 4 】

メダル貯留部 2 0 a ~ 2 0 c から払い出されるメダルは、メダル排出口 1 7 側に隣接し、メダル貯留部 2 0 a ~ 2 0 c よりも下側に位置するメダル貯留部 2 0 b ~ 2 0 d にそれぞれ自重により移動して貯留されるのであるが、メダル排出口 1 7 の直前のメダル貯留部 2 0 d から払い出されたメダルは、そのまま滑落し、後述するフィールド板 3 4 上に載置されるか、フィールド板 3 4 からメダル排出口 1 7 に落下してプレーヤに付与されるか、又は、後述するメダル落下口 3 7 に落下して上述した運搬装置 5 0 により運搬されることとなる。

30

例えば、最も上側のメダル貯留部 2 0 a に貯留されているメダルを、メダル排出口 1 7 側に隣接するメダル貯留部 2 0 b、2 0 c、2 0 d と順に移動させて、メダル貯留部 2 0 a ~ 2 0 c のそれぞれに貯留されているメダルをメダル貯留部 2 0 d に移動させ、その後、メダル貯留部 2 0 d からメダルの払い出しを行わせることにより、メダル貯留部 2 0 a ~ 2 0 d に貯留されている全てのメダルをメダル貯留部 2 0 d から一挙に払い出すようにすることが可能となる。

40

【 0 0 2 5 】

メダル載置場 2 7 の前方部分には、水平状のメダル押出部 3 3 が設けられ、メダル押出部 3 3 の下面の中央にはフィールド板 3 4 が設けられている。フィールド板 3 4 は、モータ 3 5 (図示せず) と、モータ 3 5 の回転運動を直線運動に変換可能な伝達部材 (図示せず) 等を介して接続されており、モータ 3 5 が作動することにより、手前側と奥側とに往復移動することができるように構成されている。フィールド板 3 4 は、最も奥側に移動した場合であっても、メダル押出部 3 3 の手前側にメダルを載置することができる長さを有している。フィールド板 3 4 が手前側に移動したときに、投入されたメダルや、メダル貯留

50

部 20d から払い出されたメダルがフィールド板 34 に載置されると、その後、フィールド板 34 が奥側に移動したときに、当該投入されたメダルがメダル押出部 33 により押出され、フィールド板 34 に載置されている他のメダルを押し出してメダル排出口 17 へ落下させることができる。

【0026】

また、メダル排出口 17 の左右の両側には、メダル落下口 37 が設けられている。投入されたメダルや、メダル貯留部 20d から払い出されたメダル等がメダル載置場 27 の傾斜面上を滑落して、メダル落下口 37 に落下すると、そのメダルは運搬装置 50 により運搬され、メダル収納部 90 に収納されることとなる。

【0027】

なお、実施形態に係るメダルゲーム機 10 は、必ずしもメダル押出部 33 とフィールド板 34 とを備えた所謂プッシャーゲーム機である必要はなく、例えば、メダル載置場 27 上を滑落するメダルが、直接メダル排出口 17 又はメダル落下口 37 へ落下し得るように構成されていてもよい。

【0028】

次に、運搬装置 50 について、図面を用いて説明する。

図 3 は、運搬装置 50 を模式的に示す一部切り欠き斜視図である。

運搬装置 50 は、メダル落下口 37 (図 2 参照) に落下し、メダル落下口 37 に連通するレール 51 上を滑落してレール 51 の先端のストッパ 52 に載置されたメダルを、上方に運搬し、メダル収納部 90 (図 2 参照) に連結されたレール 45 に送り込むものである。レール 51 の先端のストッパ 52 は、櫛歯状となっており、その先端が上方に湾曲しており、レール 51 上を滑落するメダルを受け止め、ストッパ 52 の近傍に止まらせることが可能なように構成されている。

【0029】

運搬装置 50 は、ストッパ 52 上に載置されているメダルを上昇させるためのメダル上昇機構 70 を備えている。メダル上昇機構 70 は、ストッパ 52 上に載置されているメダルを収容するための複数のバケット 71 と、複数のバケット 71 を鉛直方向に循環させるためのモータを内蔵したバケット駆動装置 72 とを備えている。バケット駆動装置 72 内のモータの駆動軸 72a にはスプロケット 73 が取り付けられており、このスプロケット 73 と、スプロケット 73 の上方に位置するスプロケット 73 とには、複数のバケット 71 が取り付けられたチェーン 75 が巻き付けられている。上方のスプロケット 73 は、支持板 64a、64b に回転自在に取り付けられている。

【0030】

各バケット 71 には、メダルを支持するためのメダル支持板 71a が設けられており、各メダル支持板 71a は、支持板 64b 側から支持板 64a 側に向けて下方に傾斜している。また、メダル支持板 71a の上側の端部は、櫛歯状となっており、メダル支持板 71a が下端から上昇すると、メダル支持板 71a の櫛歯部とストッパ 52 の櫛歯部とが互いに対向するように交差して、メダル支持板 71a がストッパ 52 の上側を通過する際に、ストッパ 52 上に載置されているメダルを掬い上げる。

【0031】

また、支持板 64a には、各バケット 71 のメダル支持板 71a からメダルが転落することを防止するためのメダルストッパ 76 が備えられている。メダルストッパ 76 は、鉛直方向に延在しており、メダルを載置したメダル支持板 71a が、メダルストッパ 76 の上端まで達すると、メダル支持板 71a に載置されているメダルが滑落してレール 45 に移動する。

なお、筐体 12 内部にメダルの払い出しを行うためのメダルホッパを設け、メダル落下口 37 からストッパ 52 に供給されるメダル以外に、メダルホッパから払い出されたメダルがストッパ 52 に供給されるようにしてもよい。このようにすることにより、メダル支持板 71a に大量のメダルを収容させることが可能となり、メダル収納部 90 からのメダルの供給に対する期待感をプレーヤに強く抱かせることが可能となる。

10

20

30

40

50

また、メダル落下口 37 から落下したメダルが、直接メダルストッパ 52 に供給されずに、一旦、メダルホッパに貯留され、メダルホッパから払い出されたメダルがストッパ 52 に供給されるようにしてもよい。

【0032】

図 3 に示すように、運搬装置 50 は、運搬されるメダルを外部から視認することが可能なように構成されており、また、上述したように、運搬装置 50 に連結されたレール 45 は、透明素材からなる。これにより、プレーヤは、窓部 14 (図 1 参照) を介して運搬装置 50 及びレール 45 によりメダル収納部 90 へ運搬されるメダルを視認することができる。

【0033】

次に、メダル収納部 90 について図面を用いて説明する。

図 4 (a) は、図 1 に示したメダル収納部 90 を模式的に示す平面図であり、図 4 (b) は、図 4 (a) の A - A 線断面図である。

図 4 (a)、(b) に示すように、メダル収納部 90 は、略六角錘形状を有しており、また、図 4 (a) に示すように、メダル収納部 90 の周縁部には、6 つの開閉部 91 が開閉可能に設けられている。

開閉部 91 が閉鎖状態であるときには、斜面 98 上に載置されているメダルが、開閉部 91 により塞ぎ止められる。そして、開閉部 91 が下降して開閉部 91 が開放状態となったときには、斜面 98 上に載置されているメダルが滑落し、メダル収納部 20 に移動するのである。

【0034】

実施形態に係るメダルゲーム機 10 では、所定時間 (例えば、5 分) が経過するごとに、メダル収納部 90 の 6 つのメダル載置場 27 のうち、メダルを供給する対象となるメダル載置場 27 を選択するための供給抽選が行われ。この供給抽選の結果に応じて選択されたメダル載置場 27 に係る開閉部 91 が開放状態となり、メダル収納部 90 に収納されているメダルが、メダル載置場 27 に設けられたメダル貯留部 20 a に供給されるのである。

【0035】

図 4 (b) に示すように、開閉部 91 の下部には、歯型部 95 が設けられている。また、歯型部 95 の下端の近傍には、開閉動モータ 92 (図示せず) のシャフトに取り付けられた歯車 93 が設けられている。歯車 93 は、開閉部 91 の歯型部 95 と歯車 93 との間に設けられた歯車 94 と噛み合っており、歯車 94 は、歯型部 95 と噛み合っている。また、歯型部 95 の上端の近傍には、機械式センサである上昇限界位置センサ 96 が設けられ、歯型部 95 の近傍の歯車 94 の上側には、機械式センサである下降限界位置センサ 97 が設けられている。

【0036】

開閉部 91 が開放される際には、開閉動モータ 92 が作動して歯車 93 が右回りに回転して、開閉部 91 が下降する。そして、開閉部 91 の下降中に歯型部 95 に上端に設置された接点 95 a が下降限界位置センサ 97 により検出されると、開閉動モータ 92 の回転が停止する。そして、一定時間 (例えば、5 秒) が経過すると、開閉動モータ 92 が逆回転 (左回りに回転) して、開閉部 91 が上昇する。開閉部 91 の上昇中に接点 95 a が上昇

限界位置センサ 96 により検出されると、開閉動モータ 92 の回転が停止する。上述した開閉部 91 の下降と上昇とにより、メダル収納部 90 からメダル貯留部 20 a へのメダルの供給が行われるのである。

なお、図 4 (b) では、開閉部 91 の片側 (図 4 (a) においては、上側) に設けられた歯型部 95 しか示していないが、開閉部 91 は、左右の両側に歯型部 95 を備えており、左右の歯型部 95 の各々が、モータ 92 により駆動されるように構成されている。また、上昇限界位置センサ 96 及び下降限界位置センサ 97 は、左右の両側に設けられていてもよく、片側のみにも設けられていてもよい。上昇限界位置センサ 96 及び下降限界位置センサ 97 が開閉部 91 の片側に設けられている場合には、上昇限界位置センサ 96 及び下降限界位置センサ 97 により接点 95 a が検出されたことを受けて、左右の歯型部 95 の各

10

20

30

40

50

々に設けられているモータ92の回転が一斉に停止する。

【0037】

次に、発射装置16について、図面を用いて説明する。

図5は、筐体12の発射装置16の近傍を模式的に示す断面図である。なお、図5では、説明の便宜上、発射装置16の一部について断面視した状態を示している。

図5に示すように、発射装置16は、筐体12の窓部14の下側に上下方向及び左右方向に所定の範囲で回動可能に取り付けられている。プレーヤは、発射装置16に備えられたレバー120を操作することにより、発射装置16を上下方向及び左右方向に回動させることができる。また、レバー120には、発射ボタン122が設けられており、プレーヤは、この発射ボタン122を押下することによりメダル1を発射することができる。

10

【0038】

発射装置16には、左側にメダル装着口118、右側にメダル発射口119が形成されており、更に、その内部には、メダル装着口118及びメダル発射口119とを連通するガイドレール123が設けられている。このガイドレール123は、奥側に向かって下方に傾斜するとともに途中で上側に湾曲するように設けられている。また、発射装置16の内部には、ストッパ121が設けられ、ストッパ121の奥側には、シャッタ124が設けられている。ストッパ121は、ストッパ121に取り付けられたソレノイドの作動により、上下に移動可能であり、シャッタ124は、シャッタ124に取り付けられたモータの作動により、開閉可能である。また、ストッパ121とシャッタ124とは、メダル1の直径よりも大きい間隔が設けられている。

20

【0039】

さらに、シャッタ124の右側には発射モータ（図示せず）に取り付けられた発射ローラ125が設けられている。発射ローラ125は、発射モータの作動により図中、矢印で示す方向に回転可能である。また、発射ローラ125は、ガイドレール123上を滑落するメダル1と接触するように設けられており、発射ローラ125が回転しているときに、ガイドレール123上を滑落するメダル1と接触すると、メダル1を加速させることができ、メダル1をメダル発射口119から勢い良く発射させることができる。

【0040】

メダル装着口118に複数枚のメダル1が入ると、複数枚のメダル1はシャッタ124により塞止される。このとき、ストッパ121は開放状態となっており、また、ストッパ121とシャッタ124との間には、1枚のメダルが存在している。発射ボタン122が押下されると、ストッパ121が下に移動してストッパ121により手前側に存在するメダル1が塞止され、その直後に、シャッタ124が回動した開放状態となるとともに、発射ローラ125が回転し、ストッパ121とシャッタ124との間に存在するメダル1がガイドレール123上を滑落し、発射ローラ125と接触して加速され、メダル発射口119から発射される。

30

なお、図中、2点鎖線の矢印で示すように、メダル発射口119から発射されるメダル1は、ゲーム空間13内へ投入される。

【0041】

シャッタ124が開放状態となってから所定時間（例えば、0.5秒）経過すると、シャッタ124が回動して閉鎖状態となるとともに、ストッパ121が上に移動してメダル1がシャッタ124まで送り出される。そして、再度発射ボタン122が押下されると、上述したような方法でメダル1が発射されるのである。なお、上記所定時間は、例えば、発射装置16が最も水平に近付いたときに、シャッタ124が開放状態となってから、メダル1がシャッタ124の下側を通過するまでの時間等に応じて設定することが可能である。

40

また、メダル発射口119の近傍にセンサを設け、シャッタ124が開放状態となった後、発射ローラ125により加速されたメダル1が、上記センサにより検出されたときに、シャッタ124を閉鎖状態とするようにしてもよい。

【0042】

50

図6は、実施形態に係るメダルゲーム機の内部構成を模式的に示すブロック図である。

図6に示すように、メダルゲーム機10の筐体12内には、制御部60が設けられている。制御部60は、セントラル・プロセッシング・ユニット(CPU)66とROM62とRAM64とを有する。

【0043】

ROM62は、メダルゲーム機10のゲーム全体の流れを制御するゲームプログラムや、ジャックポット成立の有無を決定するための抽選に係るプログラムや、メダルを供給する対象となるメダル載置場27を選択するための供給抽選を行うためのプログラムや、ゲーム状況に応じたBGMや効果音等を発生させる際に必要となる音データ等を記憶する。また、ROM62は、ジャックポット成立の有無を決定するための抽選を行う際に必要な抽選用確率テーブルや、6つのメダル載置場27のうち、メダルを供給する対象となるメダル載置場27を選択するための供給抽選を行うために必要な供給抽選用確率テーブル等を記憶する。

10

【0044】

CPU66は、インターフェイス回路61を介して、メダル受入口22(22a~22d)が備えるメダルセンサ28及びLEDランプ23(23a~23d)と接続されている。2つのメダル受入口22のなかの一方のメダル受入口22にメダルが入ったことをメダルセンサ28が検出すると、検出信号がインターフェイス回路61を介してCPU66に供給される。そして、メダルセンサ28からの検出信号を受信したCPU66は、一方のメダル受入口22のLEDランプ23の点灯色を決定し、決定した点灯色で点灯させる旨の制御信号を、そのLEDランプ23に送信する。

20

【0045】

そして、他方のメダル受入口22にメダルが入ったことをメダルセンサ28が検出すると、検出信号がインターフェイス回路61を介してCPU66に供給される。そして、メダルセンサ28からの検出信号を受信したCPU66は、ROM62に記憶されている上記抽選用確率テーブルに基づいて抽選を行い、ジャックポット成立となった場合には、他方のメダル受入口のLEDランプ23を、先に点灯しているLEDランプ23と同じ色で点灯させる旨の制御信号を、そのLEDランプ23に送信する。

【0046】

また、CPU66は、インターフェイス回路63を介して、メダル収納部90と接続されている。CPU66は、所定時間が経過するごとに、開閉動モータ92に対して駆動信号を供給して開閉動モータ92を作動させる。開閉動モータ92の回転による開閉部91の下降中に、CPU66が下降限界位置センサ97からの検出信号を受信すると、CPU66は、制御信号を開閉動モータ92に供給して開閉動モータ92を停止させ、一定時間(5秒間)経過後に、再度、駆動信号を開閉動モータ92に供給し、開閉動モータ92を逆回転させて開閉部91を上昇させる。そして、開閉部91の上昇中に上昇限界位置センサ96からの検出信号をCPU66が受信すると、開閉動モータ92に供給して開閉動モータ92を停止させる。

30

【0047】

さらに、CPU66は、インターフェイス回路65を介して、ステッピングモータ31、モータ35、スピーカ46と接続されている。

40

ステッピングモータ31は、メダル貯留部20(20a~20d)の開閉扉21(21a~21d)を開閉駆動するためのものであり、モータ35は、上述したフィールド板を往復運動させるためのものである。

スピーカ46は、上述したように、ゲーム状況に応じてBGM、音声、効果音等を出力する。

【0048】

以下、実施形態に係るメダルゲーム機において行われるゲームについて、図7、図8を用いて説明することにする。

図7は、図1に示したメダルゲーム機10において実行されるゲーム実行処理ルーチンを

50

示すフローチャートである。このサブルーチンは、メダルゲーム機10の電源が投入されたときに呼び出されて実行されるものである。なお、このゲーム実行処理は、4つのメダル貯留部20(20a~20d)の各々について同様の処理が行われるため、以下においては、4つのメダル貯留部20(20a~20d)のなかの一のメダル貯留部20について行われる処理について説明する。

【0049】

まず、CPU66は、2つのメダル受入口22のいずれか一方にメダルが入ったか否かを判断する(ステップS10)。すなわち、CPU66は、メダル貯留部20に設けられた2つのメダル受入口22のどちらか一方に入ったメダルを検出したメダルセンサ28からの検出信号を受信したか否かを判断する。ステップS10において、2つのメダル受入口22のどちらにもメダルが入っていないと判断した場合、本サブルーチンを終了する。

【0050】

一方、2つのメダル受入口22のいずれか一方にメダルが入ったと判断した場合、次に、CPU66は、既に点灯色データがRAM64に記憶されているか否かを判断する(ステップS12)。この点灯色データは、後述するステップS18において決定されたメダル受入口22のLEDランプ23の点灯色に関するデータであり、RAM64に記憶されるものである。点灯色データがRAM64に記憶されているということは、既に一方のメダル受入口22にメダルが入り、LEDランプ22がステップS18において決定された点灯色で点灯しているということである。

ステップS12において、既に点灯色データがRAM64に記憶されていると判断した場合、本サブルーチンを終了する。

【0051】

一方、ステップS12において、点灯色データがRAM64に記憶されていないと判断した場合、次に、CPU66は、他方のメダル受入口に係る点灯色データがRAM64に記憶されているか否かを判断する(ステップS14)。ステップS14において、他方のメダル受入口22に係る点灯色データがRAM64に記憶されているということは、一方のメダル受入口22にメダルが入る前に、既に他方のメダル受入口22にメダルが入り、LEDランプ22がステップS18において決定された点灯色で点灯しているということである。

【0052】

ステップS14において、他方のメダル受入口22に係る点灯色データがRAM64に記憶されていないと判断した場合、次に、CPU66は、一方のメダル受入口22のLEDランプ23を点滅させる処理を実行する(ステップS16)。このステップS16の処理を実行すると、LEDランプ23がその色を順次変化させながら点滅する。なお、このLEDランプ23の点滅は、一定時間(例えば、3秒間)にわたって行われる。

【0053】

ステップS16の処理を実行すると、次に、CPU66は、点灯色決定処理を実行する(ステップS18)。このステップS18において、CPU66は、ROM62に記憶されている点灯色決定用確率テーブルに基づいて点灯色決定抽選を行い、決定された点灯色に関する点灯色データをRAM64に記憶する。

【0054】

ステップS18の処理を実行すると、次に、CPU66は、ステップS18において決定された点灯色で、一方のメダル受入口22のLEDランプ23を点灯させる処理を実行する(ステップS20)。ステップS20の処理を実行すると、本サブルーチンを終了する。

【0055】

上述したステップS14において、他方のメダル受入口22に係る点灯色データがRAM64に記憶されていると判断した場合、次に、CPU66は、一方のメダル受入口22のLEDランプ23を点滅させる処理を実行する(ステップS22)。このステップS22の処理を実行すると、LEDランプ23がその色を順次変化させながら点滅する。なお、

このLEDランプ23の点滅は、一定時間（例えば、3秒間）にわたって行われる。

【0056】

ステップS22の処理を実行すると、次に、CPU66は、抽選処理を実行する（ステップS24）。このステップS24において、CPU66は、上述した抽選用確率テーブルに基づいて、ジャックポット成立の有無を決定するための抽選を行い、当該抽選の結果を抽選データとしてRAM64に記憶させる。この抽選では、ジャックポット成立又は不成立（はずれ）のいずれかを決定する抽選が行われる。

このステップS24の処理を実行するとき、制御部60は、2つのメダル受入口22のそれぞれに設けられたメダルセンサ28によってメダルが検出された際に、ジャックポット成立の有無を決定するための抽選を行う抽選手段として機能する。

10

【0057】

ステップS24の処理を実行すると、次に、CPU66は、ジャックポット成立か否かを判断する（ステップS26）。すなわち、CPU66は、ステップS24においてRAM64に記憶された抽選データが、ジャックポット成立に対応する抽選データであったか否かを判断する。

【0058】

ステップS26において、ジャックポット成立ではないと判断した場合、すなわち、RAM64に記憶された抽選データがはずれに対応する抽選データであった場合、次に、CPU66は、一方のメダル受入口22のLEDランプ23を、他方のメダル受入口22のLEDランプ23と異なる色で点灯させる処理を実行する（ステップS28）。このステップS28において、CPU66は、上述したステップS20においてRAM64に記憶されている他方のメダル受入口22に係る点灯色データに基づいて、他方のメダル受入口22のLEDランプ23の点灯色とは異なる点灯色となるように、一方のメダル受入口22のLEDランプ23を点灯させる。

20

【0059】

一方、ステップS26において、ジャックポット成立と判断した場合、次に、CPU66は、一方のメダル受入口22のLEDランプを、他方のメダル受入口22のLEDランプ23と同色で点灯させる処理を実行する（ステップS30）。このステップS30において、CPU66は、上述したステップS20においてRAM64に記憶されている他方のメダル受入口22に係る点灯色データに基づいて、他方のメダル受入口22のLEDランプ23の点灯色と同色となるように、一方のメダル受入口22のLEDランプ23を点灯させる。

30

【0060】

ステップS30の処理を実行すると、次に、CPU66は、開閉扉21を開放させる処理を実行する（ステップS32）。このステップS32において、CPU66は、ステッピングモータ31に駆動信号を供給して、開閉扉21を下降させて開放状態とする。このステップS32の処理が実行されて、開閉扉21が開放状態となると、メダル貯留部20に貯留されているメダルが払い出される。なお、このステップS32の処理を実行するとき、制御部60、ステッピングモータ31及び開閉扉21は、メダル貯留部20からメダルを払い出す払出手段として機能する。

40

【0061】

ステップS32の処理を実行した場合、又は、上述したステップS28の処理を実行した場合、次に、CPU66は、リセット処理を実行し、2つのLEDランプ23を共に消灯させるとともに、RAM64に記憶されている点灯色データを消去する。ステップS34の処理を実行すると、本サブルーチンを終了する。

【0062】

図7を用いて説明したように、実施形態に係るメダルゲーム機10では、メダル貯留部20が備える2つのメダル受入口22のそれぞれにメダルが入ったことを受けて、ジャックポット成立の有無を決定するための抽選が行われ、抽選結果がジャックポット成立となった場合には、2つのLEDランプ23が同一の点灯色で点灯することでジャックポット成

50

立がプレーヤに報知され、メダル貯留部 20 からメダルが払い出されるのである。一方、抽選結果がジャックポット成立とならなかった（はずれとなった）場合には、2つのLEDランプ23が異なる点灯色で点灯し、抽選結果がはずれとなったことが報知されるのである。また、図7を用いて説明したように、2つのメダル受入口22の一方に連続してメダルが入った場合には、ジャックポット成立の有無を決定するための抽選は行われない。

【0063】

図8は、図1に示したメダルゲーム機10において実行されるメダル供給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、メダルゲーム機10の電源が投入されたときに呼び出されて実行されるものである。

【0064】

まず、CPU66は、所定時間（5分間）が経過したか否かを判断する（ステップS40）。所定時間が経過していないと判断した場合、CPU66は、処理をステップS40に戻す。一方、ステップS40において所定時間が経過したと判断した場合、次に、CPU66は、供給抽選処理を実行する（ステップS42）。このステップS42において、CPU66は、ROM62に記憶されている供給抽選用確率テーブルに基づいて抽選を行い、抽選結果に基づいて、6つのメダル載置場27のなかで、メダルを供給する対象となるメダル載置場27を選択する。

【0065】

ステップS42の処理を実行すると、次に、CPU66は、ステップS42において選択されたメダル載置場27に係る開閉部91を開放させるために、開閉動モータ92に駆動信号を供給して、駆動モータ92を回転させる（ステップS44）。このステップS44の処理を実行すると、開閉動モータ92が右回りに回転して、開閉部91が下降する（図4参照）。

【0066】

ステップS44の処理を実行すると、次に、CPU66は、下降限界位置センサ97からの検出信号を受信したか否かを判断する（ステップS46）。すなわち、CPU66は、開閉部81の下降中に歯型部95に設置された接点95aが下降限界位置センサ97により検出されたことに応じて、下降限界位置センサ97から送信された検出信号を受信したか否かを判断する。

ステップS46において、検出信号を受信していないと判断した場合、CPU66は、処理をステップS46に戻す。

【0067】

一方、ステップS46において、検出信号を受信したと判断した場合、次に、CPU66は、開閉部91の下降を停止させるために、開閉動モータ92に停止信号を供給して、開閉動モータ92の回転を停止させる（ステップS48）。

【0068】

ステップS48の処理を実行すると、次に、CPU66は、一定時間（5秒間）が経過するまで待機して、開閉部91の停止状態を維持させ（ステップS50）、開閉部91を上昇させるために、開閉動モータ92に駆動信号を供給して、開閉動モータ92を逆回転させる（ステップS52）。このステップS52の処理を実行すると、開閉動モータ92が左回りに回転して、開閉部91が上昇する（図4参照）。

【0069】

ステップS52の処理を実行すると、次に、CPU66は、上昇限界位置センサ96からの検出信号を受信したか否かを判断する（ステップS54）。すなわち、CPU66は、開閉部81の上昇中に歯型部95に設置された接点95aが上昇限界位置センサ96により検出されたことに応じて、上昇限界位置センサ96から送信された検出信号を受信したか否かを判断する。

ステップS54において、検出信号を受信していないと判断した場合、CPU66は、処理をステップS54に戻す。

【0070】

10

20

30

40

50

ステップS54において、検出信号を受信したと判断した場合、次に、CPU66は、開閉部91の上昇を停止させるために、開閉動モータ92に停止信号を供給して、開閉動モータ92の回転を停止させる(ステップS56)。ステップS56の処理を実行すると、本サブルーチンを終了する。

【0071】

図8を用いて説明したように、実施形態に係るメダルゲーム機10では、メダルを供給する対象となるメダル載置場27を選択するための供給抽選が行われ、抽選結果に基づいて選択されたメダル載置場27にメダルを供給するために、開閉部91を一定時間(5秒間)開放状態とするのである。開閉部91が開放状態となると、メダル収納部90の斜面98上をメダルが滑落し、メダル載置場27に設けられたメダル貯留部20aにメダルが移動するのである。

10

【0072】

次に、実施形態に係るメダルゲーム機10において行われるゲームについて、図9、図10を用いて説明する。

図9(a)~(c)、及び、図10(a)~(c)は、実施形態に係るメダルゲーム機10においてゲームが行われている様子を示す図である。

例えば、図9(a)に示すように、4つのメダル貯留部20(20a~20d)にそれぞれ2つずつ設けられたメダル受入口22(22a~22d)のなかの最も上側の2つのメダル受入口22aのうち、左側のメダル受入口22aにメダルが入ると、図9(b)に示すように、左側のメダル受入口22aに設けられたLEDランプ23aが、その色を順次

20

変化させながら点滅し、一定期間経過後、図9(c)に示すように、所定の色で点灯する。

【0073】

そして、左側のメダル受入口22aに設けられたLEDランプ23aが所定の色で点灯した後、反対側(右側)のメダル受入口22aにメダルが入ると、ジャックポット成立の有無を決定するための抽選が行われ、ジャックポット成立となると、図10(a)に示すように、右側のメダル受入口22aに設けられたLEDランプ23aが、その色を順次変化させながら点滅し、一定期間経過後、図10(b)に示すように、左側のメダル受入口22aのLEDランプ23aの点灯色と同色で点灯して、上記抽選の結果に基づいてジャックポット成立となったことが報知される。

30

【0074】

そして、上述したジャックポット成立の報知が行われた後、図10(c)に示すように、開閉扉21aが下降して、開放状態となり、メダル貯留部20aに貯留されていたメダルが払い出される。メダル貯留部20aから払い出されたメダルは、当該メダルの自重によりメダル載置場27の斜面上を滑落し、下側のメダル貯留部20bに貯留されるのである。

【0075】

図1~図10を用いて説明したように、実施形態に係るメダルゲーム機10では、4つのメダル貯留部20のそれぞれが備える2つのLEDランプが同一の点灯色で点灯することで、ジャックポット成立が報知されるため、ジャックポットの成立を直感的に認識することができる。また、ジャックポット成立が報知されることにより、ジャックポットの成立

40

に対する達成感を十分に享受することができるとともに、メダルが払い出される場面を見逃してしまうことを防止することができる。その結果、プレーヤは、十分にゲームを楽しむことが可能となる。

を滑落し、メダル貯留部20aの下側のメダル貯留部20bに貯留されるのである。

【0076】

また、実施形態に係るメダルゲーム機10では、4つのメダル貯留部20のそれぞれに設けられた2つのメダルセンサ28によりメダルが検出された際に、ジャックポット成立の有無を決定するための抽選が、2つのメダルセンサ28の各々について個別に行われるため、メダルセンサ28がそれぞれ設けられた2つのメダル受入口の全てを狙ってメダルを投入することとなり、プレーヤの技術をゲーム結果に反映させることができる。

50

【0077】

また、実施形態に係るメダルゲーム機10では、視認性が高いLEDランプにより、ジャックポット成立の有無を決定するための抽選の抽選結果が報知されるため、ジャックポットが成立したことを、より確実に認識することができる。

【0078】

また、実施形態に係るメダルゲーム機10では、メダル貯留部20a~20cが、メダル排出口17側に隣接するメダル貯留部20b~20dよりも上方に設けられており、メダル貯留部20a~20cから払い出されたメダルは、自重によって移動してメダル貯留部20b~20dにそれぞれ貯留されるため、メダルを移動させるための装置等が不要となり、メダルゲーム機の製造に係るコストを低減させることが可能となる。

10

【0079】

また、実施形態に係るメダルゲーム機10では、運搬装置50及びレール45により運搬されたメダルがメダル収納部90に収納され、供給抽選に基づいて選択されたメダル載置場27に、メダル収納部90に収納されているメダルが供給されるため、運搬装置50及びレール45によりメダルが運搬されている段階では、そのメダルがどのメダル載置場に供給されるかについて認識することができない。そのため、6つのゲームフィールド15でゲームを行っている全てのプレーヤにメダルの供給に対する期待感を抱かせることができ、ゲームの興趣を持続させることができる。

【0080】

また、実施形態に係るメダルゲーム機10では、運搬装置50及びレール45により運搬されるメダルがプレーヤにより視認可能となるように構成されているため、運搬装置50及びレール45により運搬されるメダルの量を認識することができ、ゲームを行っている全てのプレーヤにメダルの供給に対する期待感をより強く抱かせることができる。

20

【0081】

上述した例では、各メダル貯留部は、メダル排出口側に隣接するメダル貯留部より上方に設けられており、各メダル貯留部のメダルは、各メダル貯留部から自重によって移動して、メダル排出口側に隣接するメダル貯留部に貯留されるようにメダルゲーム機が構成されている場合について説明したが、本発明では、各メダル貯留部がメダル排出口に向かって順に連なって配置されていれば、各メダル貯留部の位置関係としては特に限定されるものではなく、例えば、複数のメダル貯留部のうち、メダル貯留部Aが、メダル排出口側に隣接するメダル貯留部Bよりも下側に位置しており、メダル貯留部Aから払い出されたメダルが、コンベア等の移動装置によりメダル貯留部Bに移動されるようにメダルゲーム機が構成されていてもよい。

30

【0082】

上述した例では、メダルセンサを備えたメダル受入口が、各メダル貯留部に対応してそれぞれ2つ設けられており、ジャックポット成立の有無を限定するための抽選が、2つのメダル受入口ごとに個別に行われる場合について説明したが、本発明では、メダル受入口にメダルが入ったことを受けて、複数のメダル貯留部のなかのいずれか1又は2以上のメダル貯留部からメダルを払い出すことについてのジャックポット成立の有無を決定するために、全てのメダル貯留部について共通の抽選が行われることとしてもよい。

40

【0083】

また、上述した例では、メダル貯留部に設けられた2つのメダル受入口の全てにメダルが入ったことを受けて、ジャックポット成立の有無を決定するための抽選が行われ、当該抽選の結果がジャックポット成立であったときには、メダル貯留部からメダルが払い出される場合について説明したが、本発明では、メダル貯留部が備える複数のメダル受入口の各々にメダルが入ったことを受けて、上記複数のメダル受入口ごとにそれぞれ抽選が行われ、複数のメダル受入口に係る全ての抽選の抽選結果に応じてジャックポット成立の有無を決定することとしてもよい。

例えば、メダル貯留部に設けられた2つのメダル受入口の各々にメダルが入ったことを受けて、それぞれ別個に当たり又ははずれを決定する抽選が行われ、2つのメダル受入口に

50

係る抽選の結果が共に当たりであれば、ジャックポット成立となり、一方、2つのメダル受入口に係る抽選の結果のうち、いずれか一方がはずれとなるか、又は、共にはずれとなれば、ジャックポット不成立となるようにしてもよい。

【0084】

上述した例では、メダル受入口にメダルが入ったことを受けて、ジャックポット成立の有無を決定するための抽選が行われ、当該抽選の抽選結果がジャックポット成立であったときにメダル貯留部からのメダルの払い出しが行われる場合について説明したが、本発明において、ジャックポット成立の有無を決定するための抽選が行われる条件としては特に限定されるものではなく、例えば、ゲーム空間内の所定位置をメダルが通過することや、ゲーム空間内の所定位置に設けられたターゲットにメダルが衝突すること等であってもよい。

10

また、上述した例では、ジャックポット成立の有無を決定するための抽選が行われ、当該抽選結果に応じてジャックポット成立となった場合にメダル貯留部からのメダルの払い出しが行われる場合について説明したが、本発明では、上記抽選が行われず、例えば、ゲーム空間内の所定位置をメダルが通過することや、ゲーム空間内の所定位置に設けられたターゲットにメダルが衝突することによりジャックポット成立となるようにメダルゲーム機が構成されていてもよい。

【0085】

また、上述した例では、メダル貯留部に設けられた2つのLEDランプの点灯色が同一となったときにジャックポット成立が報知される場合について説明したが、本発明において、ジャックポット成立を報知する方法としては特に限定されるものではなく、例えば、メダル貯留部に対応した複数のLEDランプの全てについて、その輝度を高くすることにより報知することとしてもよく、メダル貯留部に対応した複数のLEDランプの全てを点滅させることにより報知することとしてもよい。また、例えば、メダル貯留部に対応した複数のLED表示器等からなる表示装置のそれぞれに表示される図柄等の組み合わせが、所定の組み合わせ（例えば、全ての図柄が「7」）で停止表示されることにより、ジャックポット成立が報知されることとしてもよい。

20

【0086】

さらに、上述した例では、所定時間（例えば、5分間）が経過したことを受けて、メダルを供給する対象となるメダル載置場を選択するための供給抽選を行い、当該供給抽選の結果に応じて選択されたメダル載置場にメダルが供給される場合について説明したが、本発明において、メダルが供給されるメダル載置場を選択するための条件としては、特に限定されるものではなく、例えば、ジャックポット成立となり、4つのメダル貯留部のいずれかからメダルが払い出されたことを受けて、メダルが供給されるメダル載置場の選択が行われてもよい。

30

【図面の簡単な説明】

【0087】

【図1】実施形態に係るメダルゲーム機を模式的に示す斜視図である。

【図2】図1に示したメダルゲーム機のゲーム空間内に設けられたゲームフィールドを模式的に示す斜視図である。

40

【図3】図1に示したメダルゲーム機が備える運搬装置を模式的に示す斜視図である。

【図4】(a)は、図1に示したメダルゲーム機が備えるメダル収納部を模式的に示す平面図であり、(b)は、そのA-A線断面図である。

【図5】図1に示したメダルゲーム機が備える発射装置の近傍を模式的に示す断面図である。

【図6】図1に示したメダルゲーム機の内部構成を模式的に示すブロック図である。

【図7】図1に示したメダルゲーム機において実行されるゲーム実行処理ルーチンを示すフローチャートである。

【図8】図1に示したメダルゲーム機10において実行されるメダル供給処理ルーチンを示すフローチャートである。

50

【図9】(a)～(c)は、図1に示したメダルゲーム機においてゲームが行われている様子を示す図である。

【図10】(a)～(c)は、図1に示したメダルゲーム機においてゲームが行われている様子を示す図である。

【符号の説明】

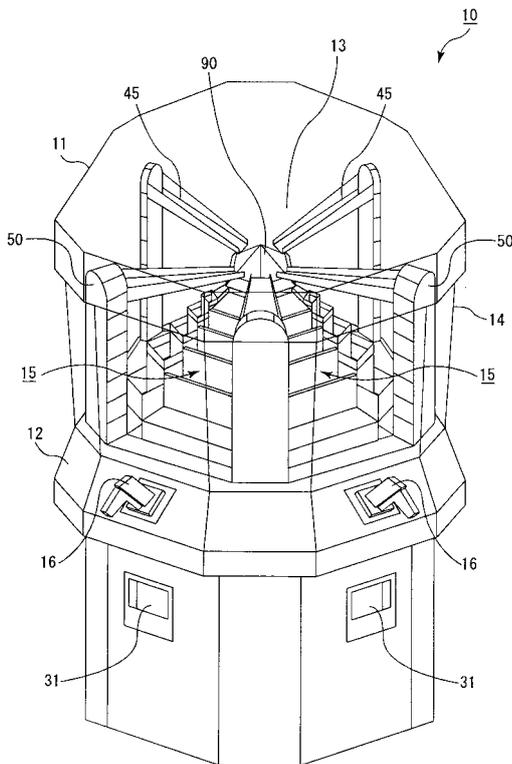
【0088】

- 10 メダルゲーム機
- 12 筐体
- 13 ゲーム空間
- 14 遊技盤
- 15 ゲームフィールド
- 16 発射装置
- 17 メダル排出口
- 20 (20a～20d) メダル貯留部
- 21 (21a～21d) 開閉扉
- 22 (22a～22d) メダル受入口
- 23 (23a～23d) LEDランプ
- 27 メダル載置場
- 28 メダルセンサ
- 45 レール
- 50 運搬装置
- 62 ROM
- 64 RAM
- 66 CPU
- 90 メダル収納部

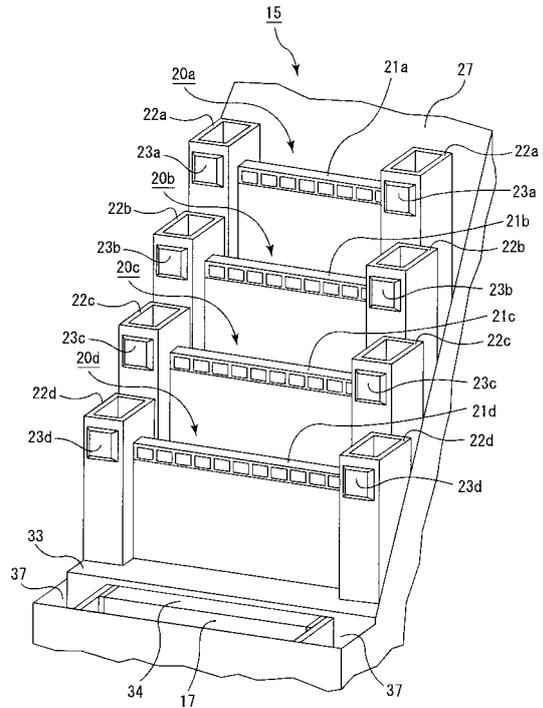
10

20

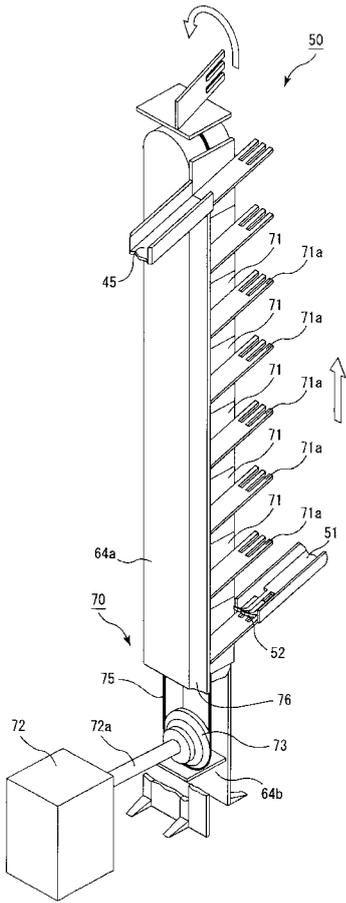
【図1】



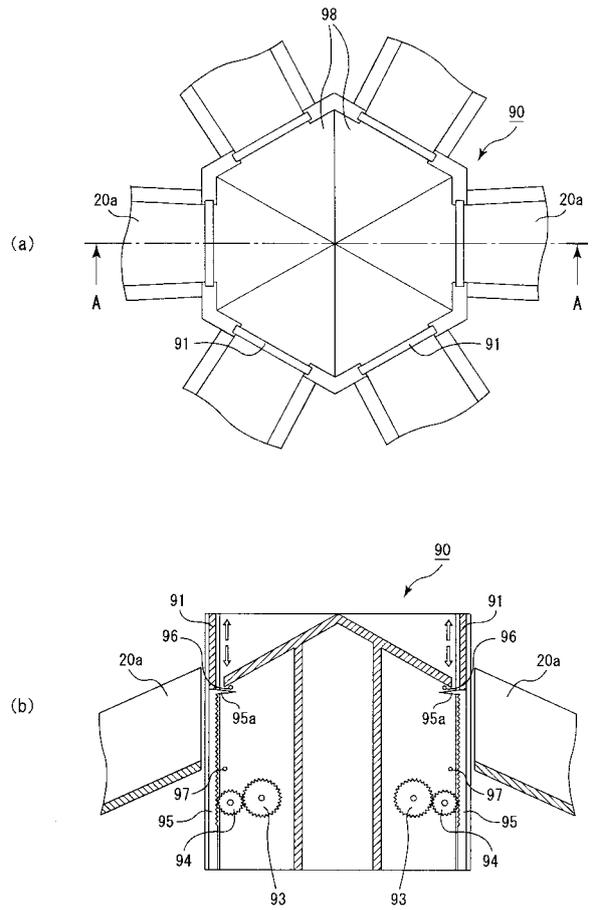
【図2】



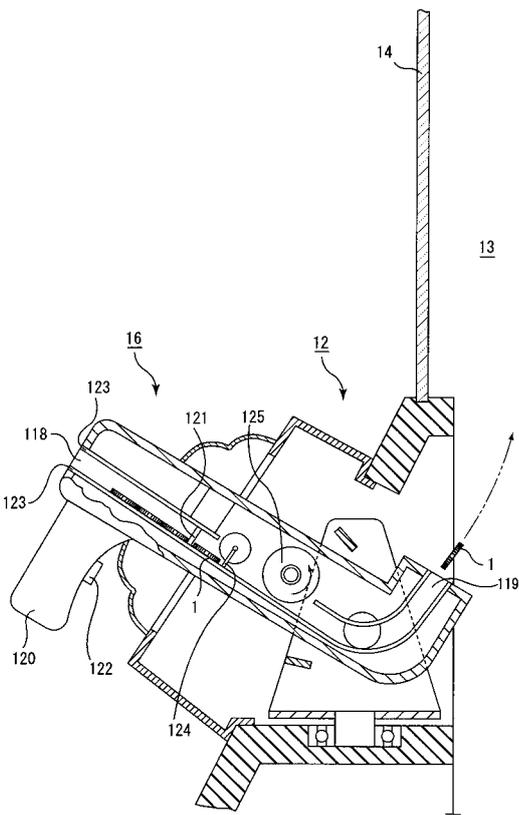
【 図 3 】



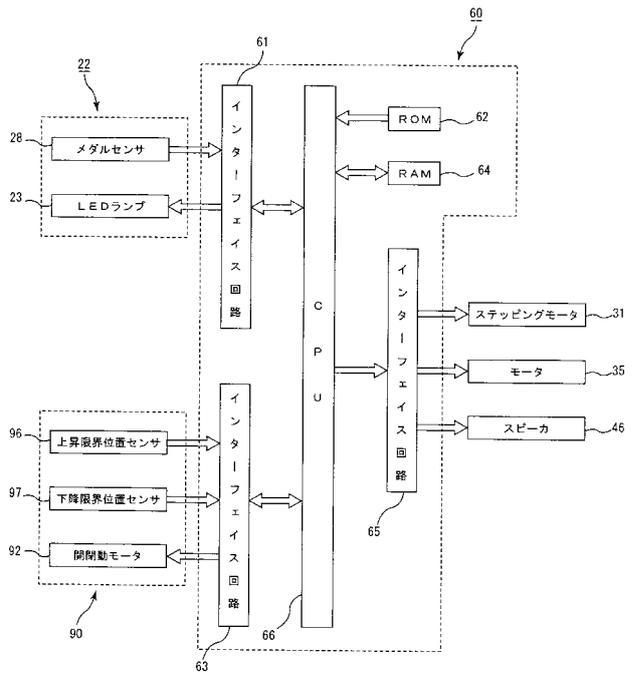
【 図 4 】



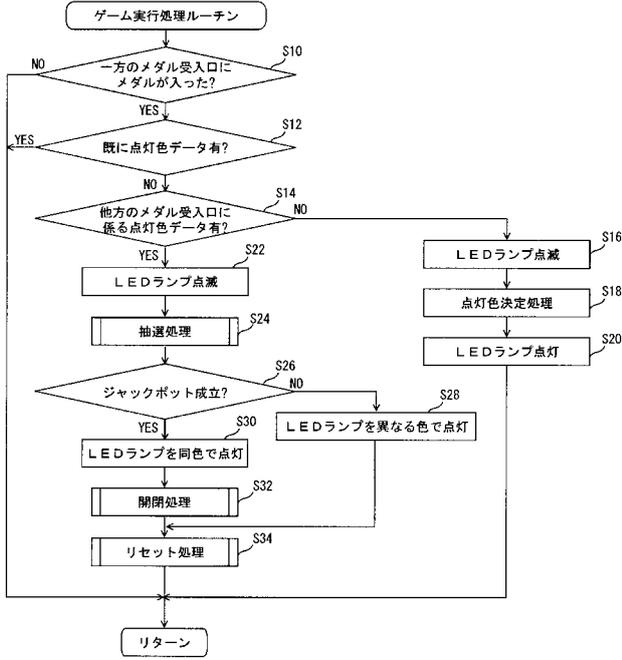
【 図 5 】



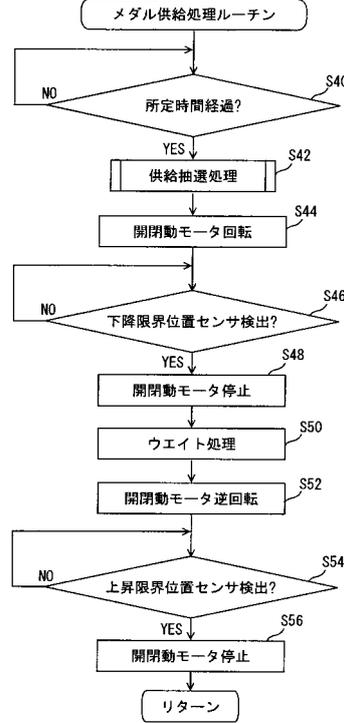
【 図 6 】



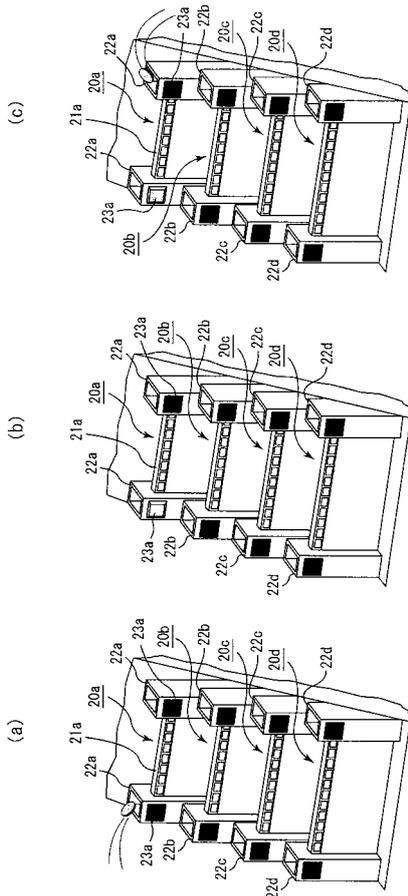
【 図 7 】



【 図 8 】



【 図 9 】



【 図 10 】

