

[19] 中华人民共和国国家知识产权局

[51] Int. Cl⁷

A63F 5/04

A63F 3/00

A63F 13/00

G07F 17/32



[12] 发明专利申请公开说明书

[21] 申请号 200410085046.4

[43] 公开日 2005年4月13日

[11] 公开号 CN 1605372A

[22] 申请日 2004.10.10

[21] 申请号 200410085046.4

[30] 优先权

[32] 2003.10.10 [33] JP [31] 352221/2003

[71] 申请人 阿鲁策株式会社

地址 日本东京都

[72] 发明人 稻村幸纪

[74] 专利代理机构 中原信达知识产权代理有限责任公司

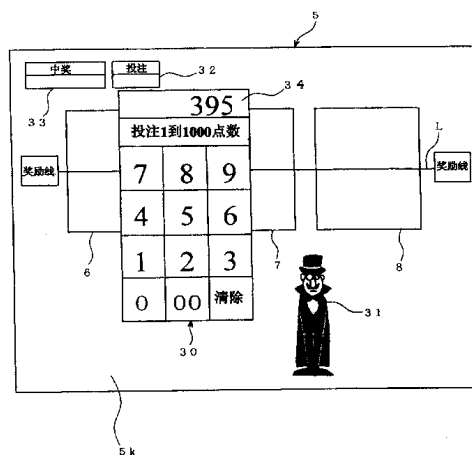
代理人 钟强 谷惠敏

权利要求书2页 说明书12页 附图6页

[54] 发明名称 游戏机

[57] 摘要

在投币机(1)中,当游戏者触摸对应于投注数显示部分(32)圆周的触摸面板(5k)时,数字键盘图像显示在液晶显示面板(5d)上并且通过数字键盘设备(30)使数字值输入操作激活。数字值由数字键盘设备(30)输入之后,如果游戏者操作启动杆(9)或旋转开关(13)或“最大投注”开关(17),则数字键盘图像消失。其后,投注数由主CPU(42)识别。如果主CPU(42)识别出投注数,由主CPU(42)将通过用投注数乘以对应于一注的单位金额计算出的金额设置为投注金额。其后,当基于游戏者操作启动杆(9)或旋转开关(13)或“最大投注”开关(17)时,卷筒2-4进行转动并启动投币机。



I S S N 1 0 0 8 - 4 2 7 4

1. 一种包含用于存储游戏媒体的游戏媒体存储设备的游戏机，其中通过投注至少一个游戏媒体进行游戏，
- 5 该游戏机进一步包含：
 输入设备，用于输入数字值；和
 识别设备，用于将从输入设备输入的数字值识别为游戏媒体的投注数。
- 10 2. 如权利要求 1 所述的游戏机，进一步包含：
 框体；
 液晶显示面板，其用于至少显示数字键盘图像，该液晶显示面板布置在框体的前侧；和
 透明触摸面板，其布置在该液晶显示面板前面；
- 15 其中输入设备由显示在该液晶显示面板上的数字键盘图像和对应于该数字键盘图像的触摸面板的预定区构成。
3. 如权利要求 2 所述的游戏机，其中，包括投注数显示部分的游戏图像平面显示在液晶显示面板上，以及
- 20 其中当触摸对应于投注数显示部分圆周的触摸面板时，数字键盘图像显示在液晶显示面板上。
4. 如权利要求 3 所述的游戏机，其中，该数字键盘图像包括多个数字键和数字值显示部分，以及
- 25 其中通过触摸对应于数字键的触摸面板输入的数字值显示在数字值显示部分中。
5. 如权利要求 4 所述的游戏机，进一步包含：
 计算设备，用于计算投注钱币；
- 30 其中该计算设备通过用投注数乘以对应于一注的单位金额计算投

注钱币。

游戏机

5 相关申请的交叉引用

本申请是基于 2003 年 10 月 10 日提出的在先日本专利申请 NO.2003-352221 并要求其优先权，其全部内容合并在此作为参考。本申请涉及与本申请同日提交的名称为“游戏机”的共同悬而未决美国申请。将该共同悬而未决申请直接合并在这里作为参考。

10

技术领域

本发明涉及一种游戏机，其中通过投注存储在其中的游戏媒体进行游戏。

15 背景技术

现有地，如这种类型的游戏机，是例如已知的在未审查的日本专利公开 NO.2001-120716 中公开的投币机。在示出于上述参考文件的投币机的开关面板上，提供有投注按钮，通过该投注按钮游戏者确定对存储在投币机中的游戏媒体的投注数。投注按钮由每对其操作一次累加投注数 1 的“1 注”(1-BET)按钮和通过对其操作可以以最大投注数投注游戏媒体的“最大投注”(MAX-bet)按钮构成。通过这些按钮的操作确定投注数并且其后通过操作启动杆启动游戏。

20

但是，在示出于日本参考文件的投币机中，只能通过预先为每个投注按钮分配的投注数来投注投币机，因此不可以自主设置投注数。这样，在投注数大的情况中，游戏者不得不按下许多次“1 注”按钮。结果，花费相对长的时间用于投注操作。

25

发明内容

30 本发明是为解决上述问题而做出的，并且具有提供一种游戏机的

目的，通过该游戏机游戏者可以自主并迅速地设置投注数，因此可以提高确定投注数的可操作性。

5 根据本发明的一个方面，提供一种包含用于存储游戏媒体的游戏媒体存储设备的游戏机，其中通过投注至少一个游戏媒体进行游戏，

该游戏机进一步包含：

输入设备，用于输入数字值；和

识别设备，用于将从输入设备输入的数字值识别为游戏媒体的投注数。

10

根据上述的游戏机，将从输入设备输入的数字值由识别设备识别为投注数。并且投注对应于该投注数的游戏媒体并进行游戏。因此，游戏者可以自主设置投注数而不像现有技术中限制于为每个投注按钮分配的投注数。因此，即使投注数是大的，游戏者也可以迅速地设置投注数而不必按下很多次投注按钮。

15

这里，游戏媒体包括诸如硬币、代币（token）、游戏币、优惠券、票证、存储媒体（卡及类似物）的多种游戏媒体。

20

本发明上述的和进一步的目标及新颖特征将通过下面的结合附图的具体描述更加充分地显现。但是应清楚地理解，附图仅为说明的用途而不意在作为本发明的限制的定义。

附图说明

25

包含在本申请文件中并组成其一部分的附图说明本发明的实施例并且，与描述一起用于解释本发明的目的、优点和原理。

在附图中，

图 1 是根据实施例的投币机的透视图，

30

图 2 是形成在根据实施例的投币机中的卷筒显示窗部分的放大正

视图，

图 3 是根据实施例的投币机的卷筒显示窗部分的截面图。

图 4 是图 3 中所示的卷筒显示窗部分的分解透视图，

5 图 5 是示出根据实施例的投币机中的控制电路的电路结构的框图，和

图 6 是根据实施例的卷筒显示窗部分的说明性视图，在该卷筒显示窗部分上提供有数字键盘以确定投注数。

具体实施方式

10 本发明的优选实施例将在下文中描述。这里，在实施例中，虽然可以利用诸如硬币、代币（tokens）、游戏币（medals）、优惠券、票证、存储媒体（卡及类似物）的多种游戏媒体，但以下将说明其中使用硬币作为实例的实施例。

15 图 1 是根据本发明游戏机的一个实施例中的投币机 1 的透视图。在构成投币机 1 的中心主体的框体中，以可转动方式布置包括第一卷筒 2、第二卷筒 3 和第三卷筒 4 的三个卷筒。在每个卷筒 2 至 4 的外圆周上，描绘有由多种符号（下文简称“符号”）组成的符号行。将卷筒显示窗部分 5 布置在每个卷筒 2 至卷筒 4 的前面。并且在卷筒显示窗部分 5 中形成三个显示窗 6、7 和 8，并且通过显示窗 6-8 的每一个分别显示描绘在卷筒 2 至 4 外圆周上的符号行的三个符号。当游戏者将作为游戏媒体的硬币投入投币机并操作布置在框体侧面的启动杆 9 时，进行可变的符号显示。并且在卷筒显示窗部分 5 上，基于通过每个显示窗 6-8 沿奖励线 L 停止并显示的符号组合，根据所定义的符号组合形成奖励线 L 并确定中奖组合。

20

25

在安置于卷筒显示窗部分 5 下部位置的控制面板 10 上，提供游戏者向其中投入硬币的硬币投币口 11 和投纸币的纸币投币部分 12。并且同样在控制面板 10 上，提供独立于启动杆 9 的旋转开关 13，通过对其的按下操作来启动卷筒 2 至 4 的转动，并进一步布置转变开关

30

14、支付开关 (cashout switch) 15、“1 注”开关 16 和“最大投注”开关 17。

转变开关 14 是在游戏者呼叫游戏厅服务员时使用的开关，并且当操作转变开关 14 时，布置在投币机 1 上部的塔灯打开。支付开关 15 是当被按下时付出作为硬币投注和贷记到硬币盘 19 的钱币的开关。“1 注”开关 16 是通过一次按下操作仅投注投注对应于在所投注和所贷记的钱币中预定单位金额的开关，并且“最大投注”开关 17 是通过一次按下操作投注对应于在所投注和所贷记的钱币中的最大投注数（本实施例中是 1000 硬币）的金额

并且在布置在卷筒显示窗部分 5 上部位置的顶部玻璃 20 上，显示指示每个中奖组合和与其对应的付出的关系的表。并且在卷筒显示窗部分 5 的下部位置的底部玻璃 21 上，描绘关于投币机的字符。

图 2 是示出投币机 1 卷筒显示窗部分 5 的放大正视图。这里，在图 2 中，与如图 1 中所示的相同元件、部分由与图 1 中相同的数字指示并且省略对其的解释。卷筒显示窗部分 5 构成显示设备以显示游戏图像。在卷筒显示窗部分 5 的表面，布置有触摸面板 5k 以接受由游戏者输入操作。将触摸面板 5k 制成透明的，使得通过其显示描绘在卷筒 2 至 4 上的符号和信息，诸如显示在液晶显示面板 5d 上的游戏效果图像。这里，如本领域所知的，触摸面板 5k 由在其每一个上形成有多个诸如 ITO 的透明电极的透明片对和形成在该透明片之间的透明点隔片 (transparent dot spacers) 构成。具体地，在其中一个透明片中或两个透明片上形成透明点隔片，以使其互相不重叠。并且该两个透明片彼此重叠，使得每个片上的透明电极被分开对应于点隔片高度的距离。当游戏者的手指触摸触摸面板 5k 时，该片的透明电极在触摸位置相接触，因此基于透明电极互相接触的接触位置检测到触摸面板 5k 上的此触摸位置。另一方面，如将在后面提到的，在布置在触摸面板 5k 后面的液晶显示面板 5d 上显示数字键盘图像（图 2 中未示

出)。并且数字键盘设备 30(图 2 中未示出)由显示在液晶显示面板 5d 上的数字键盘图像和对应于该数字键盘图像的触摸面板 5k 的预定区构成。数字键盘设备 30 构成数字值输入设备用以通过数字值输入投注数,取代“1 注”开关 16 和“最大投注”开关 17。

5

图 3 是示出卷筒显示窗部分 5 内部构造的投币机的截面图。如图 3 中所示,将卷筒显示窗部分 5 布置在卷筒 2 至 4 前面并构造成使得其具有液晶显示面板 5d。并且图 4 是图 3 中示出的卷筒显示窗部分 5 的分解透视图。如图 4(a)至图 4(j)中所示,卷筒显示窗部分 5 由触摸面板 5k、透明丙烯酸板 5a、卷筒玻璃基座 5b、聚光圈 (bezel) 金属框 5c、液晶显示面板 5d、液晶支架 5e、扩散片 5f、光导板 5g、后部支架 5h 和抗静电片 5i 构成,将这些构件根据这个顺序布置在设备的前平面侧。将触摸面板 5k 布置在透明丙烯酸板 5a 的前侧,其前侧面向游戏者。并且在扩散片 5f、光导板 5g 和后部支架 5h 中,形成三个开口 6a、6b、6c (其形成显示窗 6),三个开口 7a、7b、7c (其形成显示窗 7) 和三个开口 8a、8b、8c (其形成显示窗 8)。

10

15

20

并且如图 3 中所示,通过经由螺钉 5j 使玻璃基座 5b 中形成为朝上和下方向突出的托架 5ba 固定到设备前面板的后侧,来将卷筒显示窗部分 5 连结到该设备的前面板。

25

在光导板 5g 的上端和下端两端布置有冷阴极射线管 30a 作为液晶显示面板 5d 的光源。并且在后部支架 5h 后侧显示窗部分的上部和下部位置布置有一对冷阴极射线管 30b,以照明描绘在卷筒 2 至 4 每一个的外圆周上的符号。

30

液晶显示面板 5d 是安排在卷筒 2 至 4 前侧的透明电子显示面板,并且可通过液晶显示面板 5d 看见和识别卷筒 2 至 4。液晶显示面板 5d 的显示部分周围的后侧由液晶支架 5e 保持。光导板 5g 由光透射树脂面板构成,并且形成透镜切口以引导从冷阴极射线管 30b 发射的光,

该冷阴极射线管 30b 安排成其侧面朝向液晶显示面板 5d 的后侧。扩散片 5f 由光透射树脂片形成并且构成扩散构件，以扩散由光导板 5g 引导的光并且使照明到液晶显示面板 5d 的光对准。将保持液晶显示面板 5d 的液晶支架 5e、扩散片 5f、和光导板 5g 形成为一体结构并且将其圆周插入聚光圈金属框 5c。通过这样的插入，由聚光圈金属框 5c 保持液晶显示面板 5d 中显示部分圆周的前侧。

插入聚光圈金属框 5c 并形成为一体结构的液晶支架 5e、扩散片 5f 和光导板 5g 进一步在其圆周处插入卷筒玻璃基座 5b，因此在液晶显示面板 5d 中显示部分前侧是打开的状态中，由卷筒玻璃基座 5b 对其进行支撑。通过由螺钉 5j 将卷筒玻璃基座 5b 固定在设备的前面板上来将在其前表面上布置有触摸面板 5k 的透明丙烯酸板 5a 连结到该设备的前面板，由此按下透明丙烯酸板 5a 并通过触摸面板 5k 将其连结到卷筒玻璃基座 5b 的前平面。这样，透明丙烯酸板 5a 闭合位于液晶显示面板 5d 中显示部分前平面上的上述开口。

后部支架 5h 由白色树脂板形成并将聚光圈金属框 5c、支撑液晶显示面板 5d 的液晶支架 5e、扩散片 5f 和光导板 5g（所有这些都支撑于卷筒玻璃基座 5b）从其后侧保持于卷筒玻璃基座 5b。后部支架 5h 作为反射板将从冷阴极射线管 30a 发射至光导板 5g 的光反射至液晶显示面板 5。将抗静电片 5i 制成透明的并由双面胶带粘附至后部支架 5h 的后平面，因此抗静电片 5i 覆盖了形成在后部支架 5h 中的开口。

图 5 是示出在本实施例投币机 1 中用于控制游戏操作进程的控制电路 40 的电路结构的框图。

控制电路 40 主要由微计算机 41 构成，并且微计算机 41 是由用于根据预先设定的程序进行控制操作的主 CPU（中央处理单位）42、作为存储设备的 ROM（只读存储器）43 和 RAM（随机存取存储器）44 构成的。在 ROM33 中，将用于整体控制游戏机的控制过程存储为

序列程序，并且当执行这样的程序时利用 RAM44 作为临时存储工作区等。

将用于产生标准时钟脉冲的时钟脉冲产生器 45 和分频器 46、用于在预定范围内产生随机数的随机数产生器 47 和用于采样由随机数产生器 47 产生的一个随机数的采样电路 48 连接于主 CPU42。进一步，将在后面提到的外围设备（致动器）之间接收和输出多种信号的 I/O 端口 49 连接至主 CPU42。并且 ROM43 也具有存储区，以存储中奖组合表，当基于符号组合而不是序列程序确定中奖组合的时候，参考该中奖组合表。

这里，微计算机 41、随机数产生器 47 和采样电路 48 构成抽选设备以根据抽选确定中奖组合，并且通过抽选来选择停止并显示在显示窗 6 至 8 或液晶显示面板 5d 上的符号，并且基于所选符号组合来确定中奖组合。并且微计算机 41 构成游戏媒体存储设备，其用于将从硬币投币口 11 和纸币投币部分 12 投入的投注钱币存储为 RAM44 中的数据。

作为主致动器，其操作由来自微计算机 41 的控制信号所控制，存在用于转动和驱动卷筒 2 至 4 的步进马达 50、各种灯 51、LED 显示部分 52、用于存储硬币的送卡箱（hopper）53、液晶显示面板 5d 和扬声器 55。这些分别由马达驱动电路 56、灯驱动电路 57、LED 驱动电路 58、送卡箱驱动电路 59、图像控制电路 60 和声音控制电路 61 来驱动和控制。这些驱动电路 56 至 59 和控制电路 60、61 通过 I/O 端口 49 连接至主 CPU42。

并且作为用于产生使主 CPU42 生成控制信号所必需的输入信号的主输入信号产生设备，存在用于检测启动杆 9 操作的启动开关 9S、旋转开关 13、转变开关 14、支付开关 15、“1 注”开关 16、“最大投注”开关 17 和检测投入硬币投币口 11 的硬币的硬币传感器 11S。进

一步，提供用于检测卷筒 2 至 4 转动位置的卷筒位置检测电路 62。

并且作为输入信号产生设备，存在用于计数从送卡箱 53 付出的
硬币数的硬币检测部分 53S、付出完成信号产生电路 63、由显示在液
晶显示面板 5d 上的数字键盘图像和对应于该数字键盘图像的触摸面
5 板 5k 的预定区构成的数字键盘设备 30 和数字键盘设备检测电路 64。
当对应于实际付出的和从硬币检测部分 53S 输入的硬币数的硬币计数
值达到付出硬币数数据时，付出完成信号产生电路 63 产生信号，以
检测硬币付出完成。并且数字键盘设备检测电路 64 检测数字键盘设
10 备 30 的操作，该操作通过触摸对应于显示在液晶显示面板 5d 上数字
键盘图像数字键的触摸面板 5k 完成，并且将所检测的操作信号输出
至主 CPU42。上述付出完成信号产生电路 63 和数字键盘设备检测电
路 64 同样通过 I/O 端口 49 连接至主 CPU42。这里，主 CPU42 构成
币值识别设备，以将从数字键盘设备 35 输入的数字值识别为所投注
15 钱币的投注数。

在上述构造中，在投币机 1 中进行游戏之前，游戏者首先将硬币
投入硬币投币口 11 或将纸币投入纸币投币口 12，因此投注的钱币存
储在投币机 1 中。然后，在存储的投注钱币中，由游戏者对游戏投注
20 的金额进行指导。通过常规地操作“1 注”开关 16 或“最大投注”开
关 17，或通过操作由液晶显示面板 5d 和触摸面板 5k 构成的数字键盘
设备 30 来进行该指导。

在显示在卷筒显示窗部分 5 上液晶显示面板 5d 的游戏图像上，
25 如图 6 中所示，显示字符图像 31、投注数（“投注”）显示部分 32、
付出（“中奖”）显示部分 33。当触摸对应于投注数显示部分 32 圆周
的触摸面板 5k 时，数字键盘图像显示液晶显示面板 5d 上，因此由液
晶显示面板 5d 和触摸面板 5k 上的数字键盘图像构成的数字键盘设备
30 使数字值输入操作激活。数字键盘设备 30 提供有数字键“0”~“9”
30 和“00”和清除键（“清除”）。这里，数字键和清除键由包括在显示在

液晶显示面板 5d 和触摸面板 5k 上的数字键盘图像中的数字图像和清除键图像构成。并且通过触摸对应于数字键图像的触摸面板 5k 输入的数字值显示在形成在数字键盘设备 30 中数字键盘图像上部位置的输入数字值区 34。例如，按此顺序按下对应于“3”、“9”、“5”三个数字键图像的触摸面板 5k，数字“395”显示在输入数字值区 34 中。其后，当游戏者操作启动杆 9 或旋转开关 13 或“最大投注”开关 17 时，数字键盘图像消失，并且由主 CPU42 将投注数识别为数字值“395”，因此这个投注数显示在投注数显示部分 32 中。在本实施例中，可以通过数字键盘设备 30 指导 1 至 1000 的投注数。并且在投注数由数字键输入的情况中，如果输入了错误的数字值，可以通过按下对应于清除键图像的触摸面板 5k 来修改该值，并通过触摸对应于数字键图像的触摸面板 5k 再次输入正确的数字值。

当识别出投注数时，主 CPU42 将通过对应于一注的单位金额乘以投注数计算出的金额设置为投注钱币。并且基于游戏者操作启动杆 9 或旋转开关 13 或“最大投注”开关 17，进行卷筒 2 至 4 的转动进程并且启动投币机游戏。并且在沿奖励线 L 停止并显示具有付出的中奖组合的符号组合的情况中，给予游戏者对应于由主 CPU42 设定的投注钱币的付出。因此，点数数增加或从硬币盘 19 付出硬币。

根据如上所述的本实施例的投币机 1，当通过由显示在液晶显示面板 5d 和触摸面板 5k 上的数字键盘图像构成的数字键盘设备 30 输入数字值时，由主 CPU42 将该数字值识别为投注数，并且在设置了对应于所识别投注数的投注钱币之后投币机运行游戏。这样，游戏者可以自主设置投注数而不像现有投币机中限制于分配给“1 注”开关 16 的投注数“1”和分配给“最大投注”开关 17 的投注数“1000”。因此，即使在投注数大的情况下，游戏者可以迅速地设置投注数而没有例如，按下 395 次“1 注”开关 16 以便使用 395 注进行游戏的麻烦操作。

并且在本实施例中，数字键盘图像显示在显示投币机 1 的游戏图

像的卷筒显示窗部分 5 中的液晶显示面板 5d 上，并且游戏者可通过触摸对应于与触摸面板 5k 共同构成数字键盘设备 30 的每个数字键图像的触摸面板 5k 来输入投注数。因此，游戏者可以操作数字键盘设备 30 同时看到卷筒显示窗部分，5 并且可以提高确定投注数的可操作性。

5

这里，在本实施例中，尽管每单位游戏的投注数由数字键盘设备 30 确定，但本发明不限于此。例如，可以构造其使得通过数字键盘设备 30 输入的投注数作为多次游戏的投注数使用，并且将该投注数用于设置所投注的钱币。也就是说，由游戏者在当前游戏输入的投注数可以作为数据存储于 RAM44 等中，并且可提供重复投注开关以将 RAM44 中的存储数据确定为下次游戏的投注数。在这个情况中，在下次游戏中，只要投注数是由重复投注开关确定的而不是通过数字键盘设备 30 再次输入的投注数，RAM44 中的存储数据就继续作为投注数使用。并且当再次通过数字键盘设备 30 输入投注数时，存储在 RAM44 中的数据可显示在投注数显示部分 32 中。

10

15

根据上述结构，在多次游戏中使用恒定投注数的情况中，游戏者可以省略每单位游戏通过数字键盘设备 30 投注数的输入操作，因此可以减少游戏中的操作。结果，即使游戏者长时间进行游戏，游戏者也可集中在游戏中而不感觉疲劳并且可以预期游戏激励的改善。

20

并且可对应于是否将由游戏者通过数字键盘设备 30 输入的投注数用于设置投注钱币的游戏状态来确定。例如，假设两个游戏状态，其中单位游戏中支付给游戏者的付出的预计值是彼此不同的，并且假设具有较低期待值的游戏状态是第一游戏状态并且具有较高期待值的游戏状态是第二游戏状态。此时，在第一游戏状态和第二游戏状态其中之一中，使用由游戏者通过数字键盘设备 30 输入的投注数并且在其中的另一游戏状态中使用固定存储在 ROM43 中的投注数。

25

根据上述结构，可能存在在特定游戏状态中可控制获取硬币的比率的情况。

5 并且根据该游戏状态，可以想得到游戏者可通过数字键盘设备 30 输入的投注数范围改变了。例如，在上述第一游戏状态中，可以在从直到预定的第一上限值（例如，投注数为 1000）范围内选择投注数并且在上述第二游戏状态中，可以在从直到低于上述第一上限值的预定第二上限值（例如，投注数为 100）范围内选择投注数。进一步，可以将第二上限值设置为高于第一上限值。并且游戏者可输入的投注数
10 的下限值可根据游戏状态改变。

根据上述结构，可能存在在特定游戏状态中可控制获取硬币的比率的情况。

15 并且在上述实施例中，尽管解释了由数字键盘设备检测电路 64 所检测的数字键盘设备 30 的操作并且将该检测值输入至主 CPU42 由此确定投注数的情况，但本发明并不限于此。例如，可以想得到为触摸面板 5k 提供数字键盘设备检测电路 64 的功能并且将通过数字键盘设备 30 输入的数字值直接从触摸面板 5k 提供给主 CPU42。根据这个
20 构造，在对其以标准方式安装有触摸面板 5k 的框体中，可以仅通过改变其软件实现具有与上述实施例相同功能的投币机，而不增加诸如数字键盘设备检测电路 64 的新部分。

25 进一步，在上述实施例中，尽管利用美元（\$）和美分（¢）作为显示在用于输入投注数的数字键盘设备 30 上的货币币值，但货币币值并不限于此。例如，显示在数字键盘 30 的液晶显示面板 5d 上的货币币值可以是英镑和便士等，因此可以更改该货币币值并对应于投币机 1 使用的区来显示它。

30 并且在上述实施例中，尽管投注数由通过数字键盘设备 30 直接

输入数字值确定，但投注数的确定方法不限于此。例如，投注数选择
面板可以显示在卷筒显示窗部分 5 中的液晶显示面板 5d 上而不是数
字键盘设备 30，投注数选择面板具有多个投注数选择部分，在该每一
投注数选择部分中分级地预先设置投注数，并且投注数可取决于游戏
5 者所触摸的投注数选择部分中的投注数。

在上述的每个变型中，可以获得与上述实施例类似的效果。

在上述实施例中，尽管解释了将本发明的游戏机应用于投币机的
10 情况，但本发明可以应用于投注游戏媒体的游戏机，类似于上述实施
例。例如，本发明可以应用于由操作停止按钮停止卷筒转动的日本弹
球投币（Pachi-slot）游戏机、扑克游戏机、纸牌（trump）游戏机、
麻将游戏机等。进一步，本发明可以应用于游戏程序，通过该游戏程
序家庭游戏机可毫无疑问地执行与每个上述游戏机相同的操作。在这
15 个情况中，作为记录游戏程序的记录媒体，可以利用各种记录媒体诸
如 CD-ROM、FD(软盘)、高速存储卡等。如果将本发明应用于任何上
述游戏机，可以获得与实施例相同的效果。

此外，每次当一个游戏终止时和当游戏者希望改变投注数时，数
20 字键盘图像可显示在液晶显示面板 5d 上。

而且，当触摸对应于投注数显示部分 32 圆周的触摸面板 5k 时，
数字键盘图像可消失。

25 此外，在数字键盘图像包括输入键图像而不是如图 6 所示的清除
键图像的情况下，在游戏者触摸对应于该输入键图像的触摸面板 5k
的时刻数字键盘图像可消失。

图1

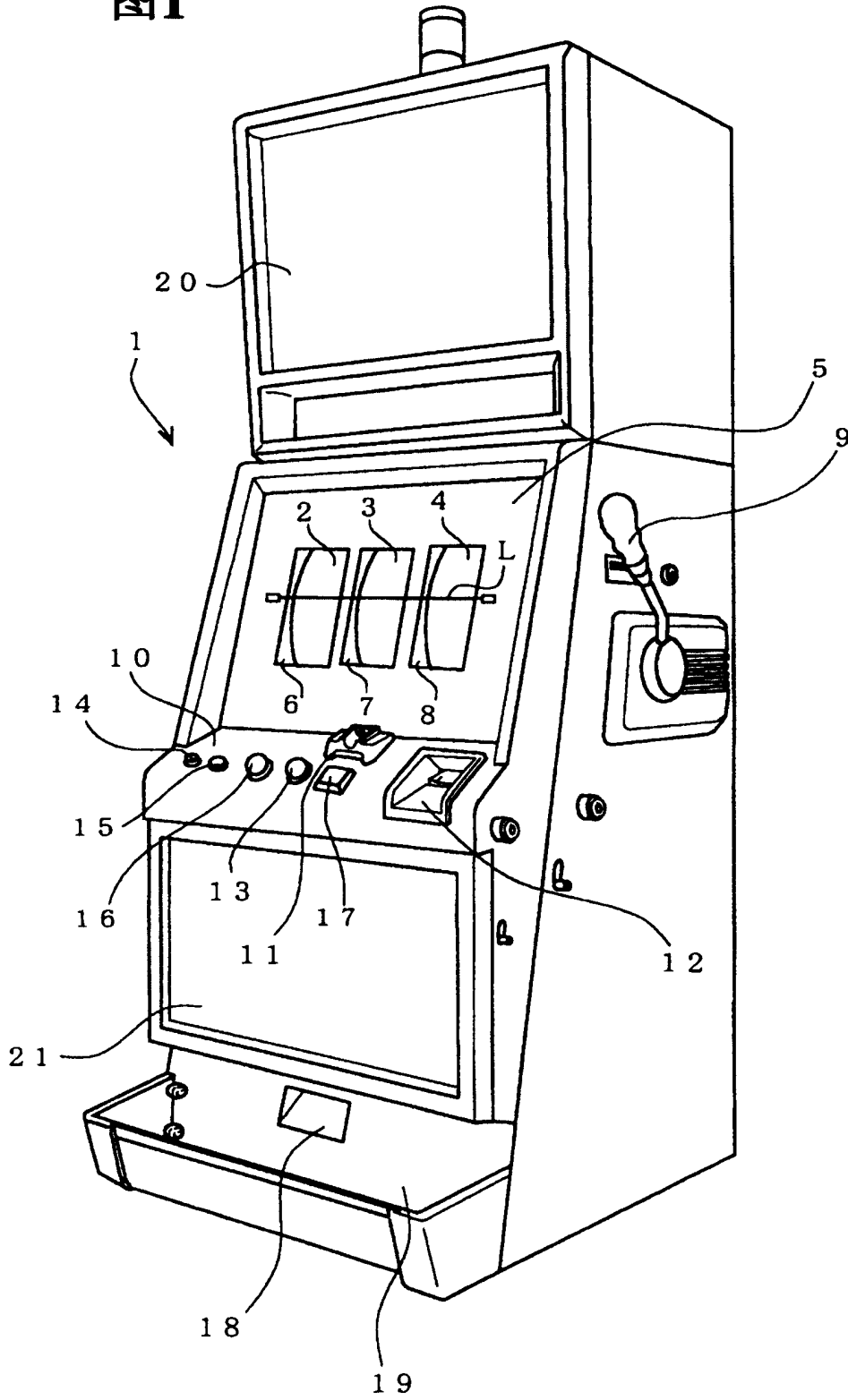


图2

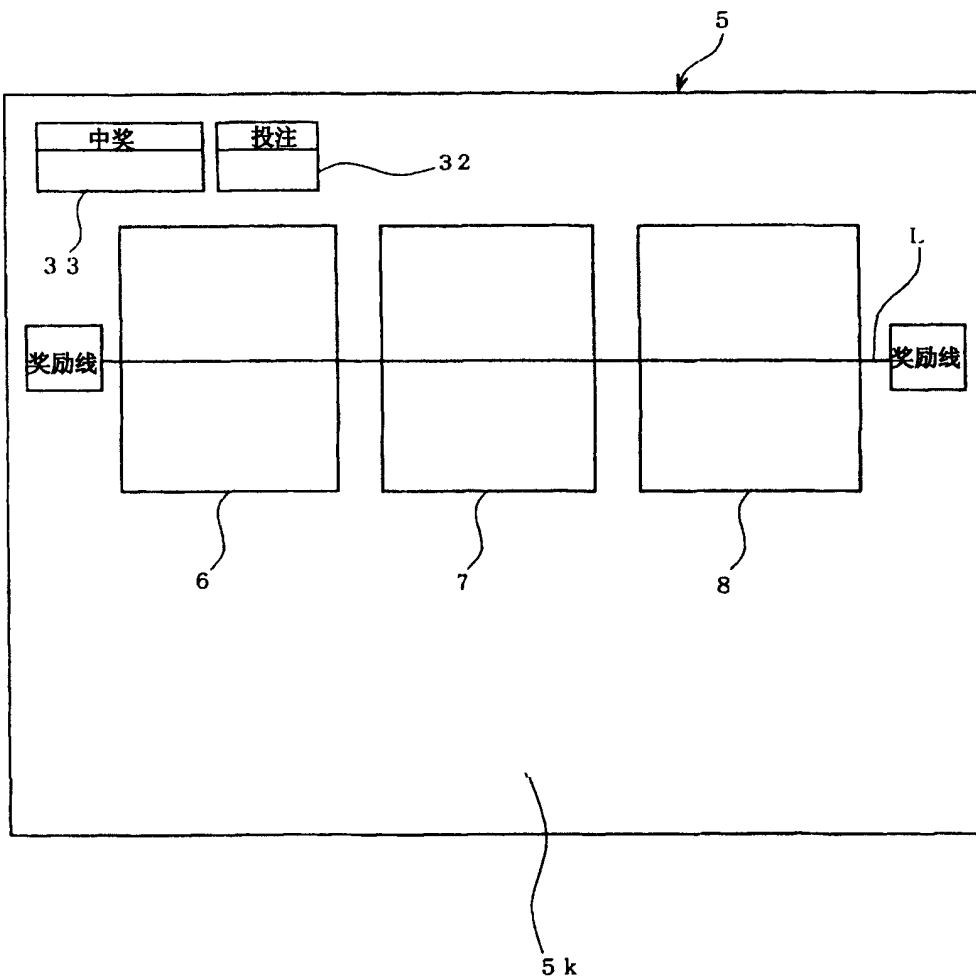


图3

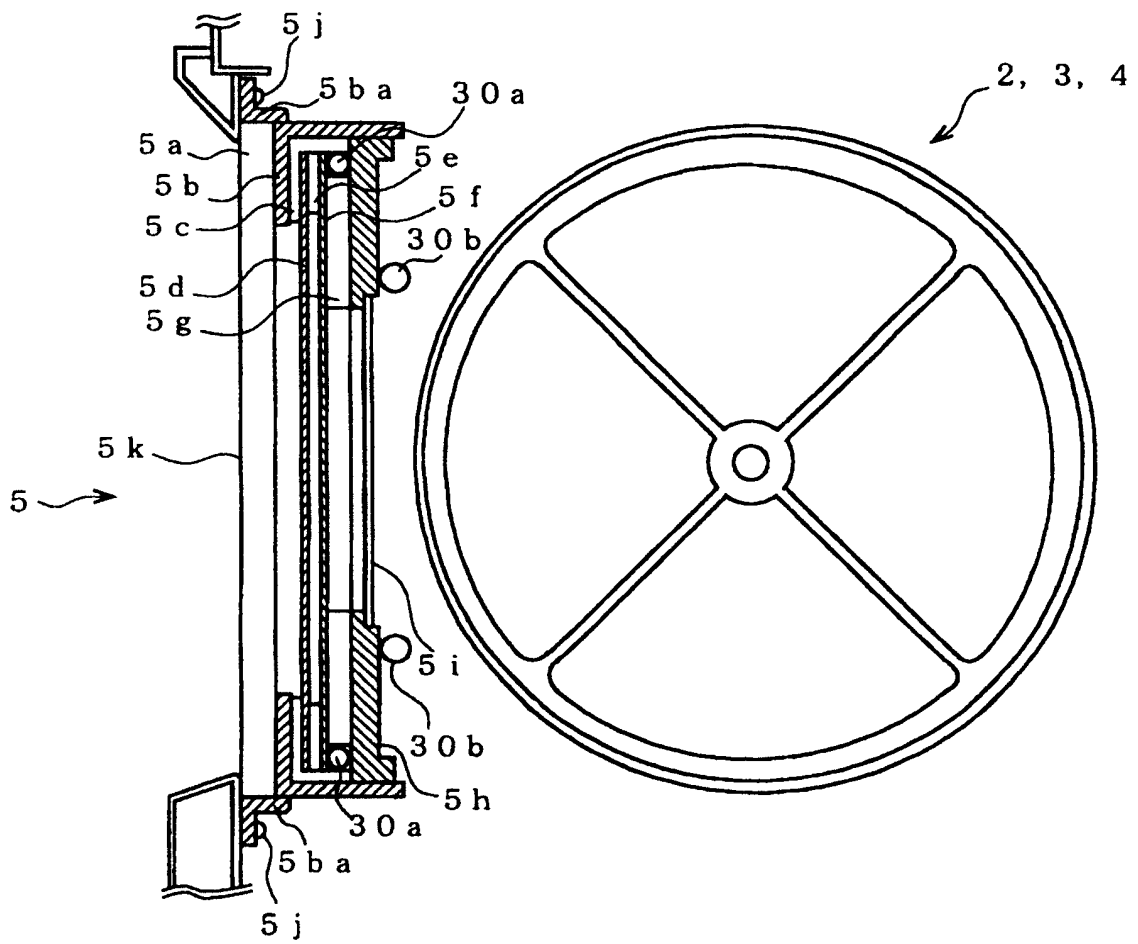


图4

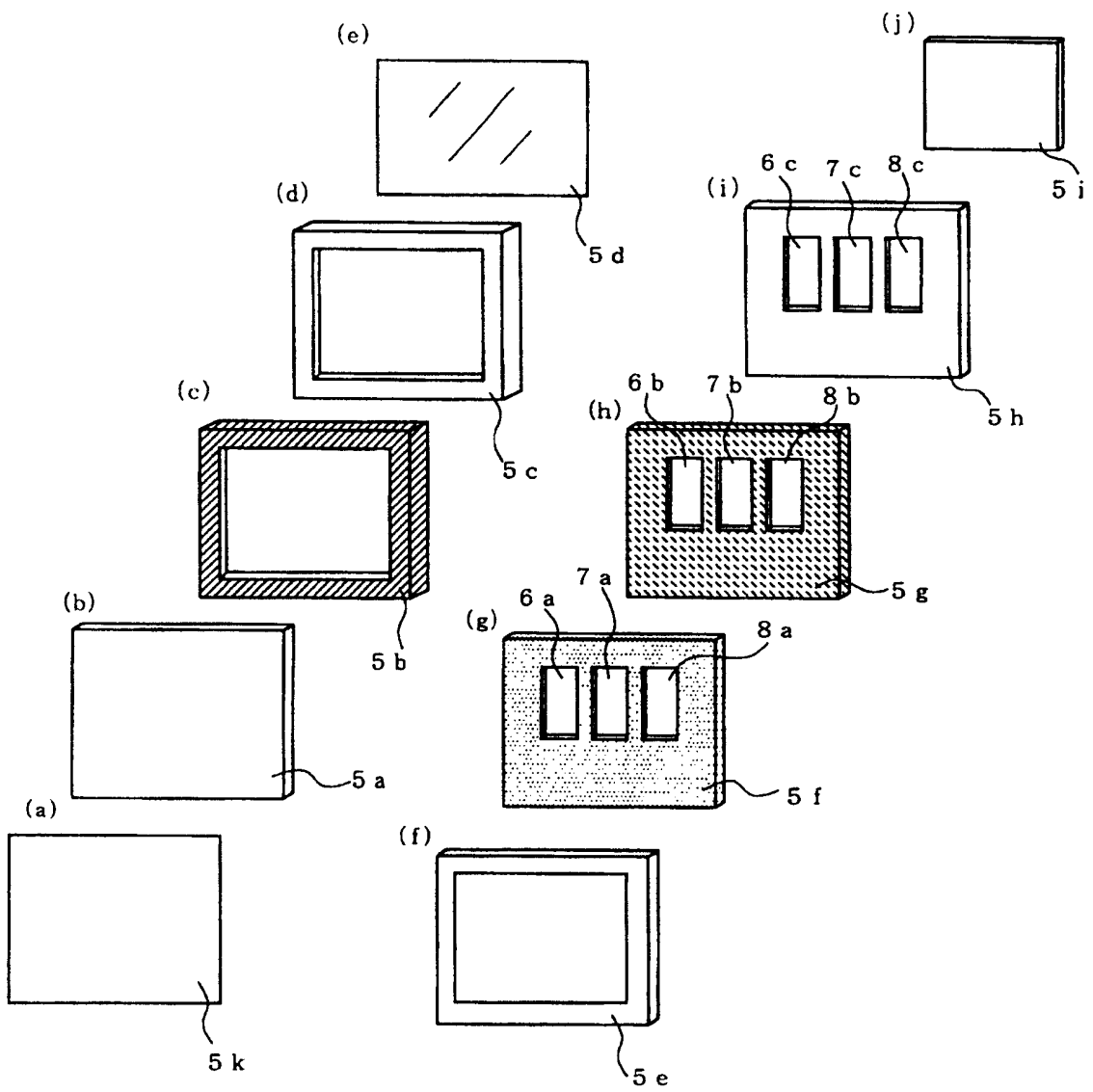


图5

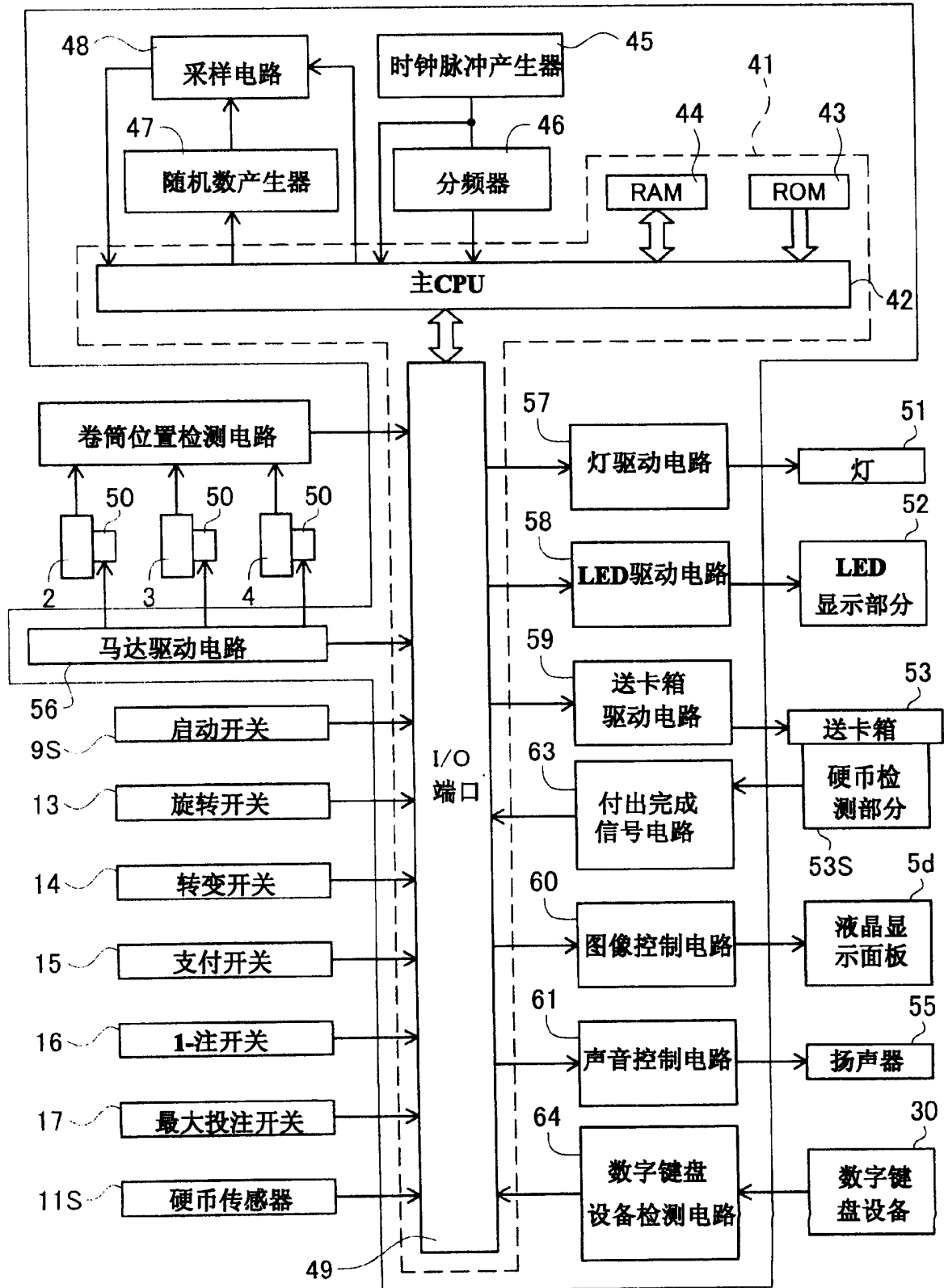


图6

