



(19) 대한민국특허청(KR)  
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2024-0146185  
(43) 공개일자 2024년10월08일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)  
A63F 7/02 (2006.01) A63F 7/30 (2006.01)  
A63F 7/40 (2006.01) A63F 9/24 (2006.01)  
G07F 17/32 (2006.01) G07F 17/42 (2006.01)

(52) CPC특허분류  
A63F 7/025 (2013.01)  
A63F 7/307 (2013.01)

(21) 출원번호 10-2023-0040561  
(22) 출원일자 2023년03월28일  
심사청구일자 없음

(71) 출원인  
(주)코뮤즈  
경기도 파주시 적성면 적성산단로 41

(72) 발명자  
강남호  
경기도 김포시 김포대로926번길 137, 220동 604호  
(북변동, 풍년마을영풍아파트)

서병수  
경기도 고양시 덕양구 원당로141번길 7, 506호 (주교동, 대기아파트)  
(뒷면에 계속)

(74) 대리인  
특허법인 이노

전체 청구항 수 : 총 9 항

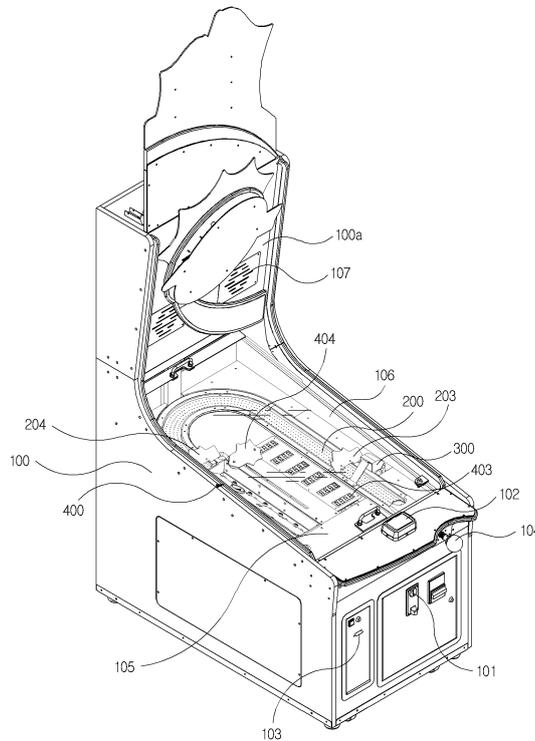
(54) 발명의 명칭 티켓 출력용 게임기의 게임방법

(57) 요약

본 발명은 휴대용 물품 거치장치에 관한 것으로, 펌프급기를 통해 레일부로 낙하된 꺾이 레일부 일단 방향으로 미끄러져 이동되고, 이때, 타격장치로 꺾을 타격하여 레일부 타단으로 꺾이 배출되도록 하면, 꺾이 타격장치의 타격력에 비례하도록 점수획득부를 따라 슬라이딩 이동되다가 복수개의 점수홀 중 어느 하나로 끌인되어, 꺾이

(뒷면에 계속)

대표도 - 도1



끌인된 점수홀에 대응하는 티켓수를 티켓출력량표시부에 표시하고, 이 티켓출력량표시부에 표시된 티켓수를 티켓출력부를 통해 출력한다.

본 발명에 따르면, 타격장치를 통해 찍을 타격하여 게임 진행시 사용자의 신체에 통증 발생이 방지되고, 타격장치를 통한 찍 타격 방식으로, 남녀노소 누구나 손쉽게 찍을 동일한 타격력으로 타격할 수 있으며, 또한, 점수획득부의 복수개의 점수홀에 찍 끌인시, 각각의 점수홀에 대응하는 서로 다른 티켓수가 티켓출력량표시부에 표시되어, 보다 많은 량의 티켓수를 획득하기 위한 의욕을 발생시키고, 티켓수 획득을 위한 승부욕 발생으로, 타인과의 경쟁을 유도할 수 있으며, 특히, 보너스알림판이 매 게임마다 점수획득부의 서로 다른 점수홀에 위치하면서, 이 보너스알림판이 위치한 점수홀을 통해 상대적으로 많은 량의 티켓수를 획득할 수 있고, 이에따라, 게임의 흥미 유발과 동시에 제품의 신뢰성이 향상되는 장점이 있다.

(52) CPC특허분류

*G07F 17/3286* (2020.05)

*G07F 17/42* (2013.01)

*A63F 2007/308* (2013.01)

*A63F 2007/4068* (2013.01)

*A63F 2009/2419* (2013.01)

*A63F 2009/245* (2013.01)

*A63F 2009/247* (2013.01)

*A63F 2250/146* (2013.01)

(72) 발명자

**백 렬**

경기도 고양시 일산서구 원일로21번길 22, 109동  
1003호

**김소란**

경기도 고양시 일산서구 송포로 207, 705동 1002호

## 명세서

### 청구범위

#### 청구항 1

본체(100) 전면에 형성된 동전투입구(101)로 동전을 투입하거나 혹은 카드단말기(102)에 카드를 인식시켜, 상면 일측에 형성된 펌공급기(300)를 통해 펌(10)이 상기 본체(100) 상면에서 상기 본체(100) 전면 방향을 향해 하향 경사지게 형성된 레일부(200)로 낙하 공급하는 제1과정(S100);

상기 레일부(200)를 따라 상기 본체(100) 전면 방향으로 하강 이동되어 상기 레일부(200) 일단에 위치한 상기 펌(10)을 상기 본체(100) 전면에 형성된 타격장치(104)로 타격하여, 상기 펌(10)이 상기 레일부(200)를 따라 이동하도록 강제하는 제2과정(S200);

상기 레일부(200)를 따라 이동된 펌(10)이 상기 레일부(200) 말단에 직렬 방향으로 복수개 형성된 점수획득부(400)의 점수홀(401) 중 어느 하나에 걸린 되도록 허용하여, 상기 펌(10)이 걸린된 점수홀(401)에 대응하는 티켓수를 상기 본체(100) 상면 하단에 형성된 티켓출력량표시부(105)를 통해 표시하는 제3과정(S300);

상기 본체(100) 전면에 형성된 티켓출력부(103)로 상기 티켓출력량표시부(105)에 대응하는 티켓수를 출력하는 제4과정(S400);

으로 구성된 것을 특징으로 하는 티켓 출력용 게임기의 게임방법.

#### 청구항 2

제 1항에 있어서,

상기 제1과정(S100)에서,

상기 펌공급기(300)를 통해 펌(10)이 배출되면서, 상기 펌(10)의 배출 여부를 상기 펌공급기(300) 내측 벽면에 형성된 스위치(301)가 감지하면, 상기 레일부(200) 상면을 따라 형성된 복수개의 홀(200a)을 통해 에어를 분사하여, 상기 레일부(200) 상에 위치한 펌(10)이 에어의 의해 공중에 부양되어 상기 레일부(200)의 일단으로 하강 이동하도록 안내하는 것을 특징으로 하는 티켓 출력용 게임기의 게임방법.

#### 청구항 3

제 2항에 있어서,

상기 제2과정(S200)에서,

상기 펌(10)이 상기 레일부(200) 일단으로 이동되어, 상기 레일부(200) 일단의 바닥면에 설치된 제1센서(201)에 감지되면, 상기 제1센서(201)에서 빛을 조사하여, 상기 펌(10)의 정위치 여부와 동시에 상기 본체(100)의 후면에 직립되게 설치되어 전면에 스피커(107)를 형성한 전광판(100a)의 스피커(107)를 통해 게임시작 음성을 출력하고, 상기 펌공급기(300)로 신호를 출력하여, 상기 펌공급기(300)를 통해 펌(10)이 배출되는 것을 제한하는 것을 특징으로 하는 티켓 출력용 게임기의 게임방법.

#### 청구항 4

제 1항에 있어서,

상기 제2과정(S200)에서,

상기 펌(10)이 상기 펌공급기(300)에 근접하도록 상기 레일부(200) 상에 설치된 제1통과센서(203) 및 상기 레일부(200) 말단에 설치된 제2통과센서(204)를 연속 통과하면, 상기 제2통과센서(204)가 점수획득부(400)의 점수홀(401) 방향에 대응하도록 직립되게 단일로 구비되어, 상기 점수홀(401) 방향으로 경사지게 형성된 경사판(402)에 진동을 발생시켜, 상기 점수홀(401) 방향으로 진입되는 상기 펌(10)이 상기 점수홀(401) 주변에 걸림되는 것을 방지하는 것을 특징으로 하는 티켓 출력용 게임기의 게임방법.

**청구항 5**

제 4항에 있어서,

상기 제2과정(S200)에서,

상기 제1통과센서(203)에 상기 펍(10)의 통과 여부가 1회 감지되되, 상기 제2통과센서(204)에 상기 펍(10)의 통과 여부가 미 감지되면, 상기 제1통과센서(203)와 상기 제2통과센서(204) 사이의 레일부(200) 상에 상기 펍(10)이 걸림된 것으로 판단하여, 상기 제1, 제2통과센서(203, 204)가 오류 신호를 출력하고,

상기 제1통과센서(203)에 상기 펍(10)의 통과 여부가 2회 감지되고, 상기 제2통과센서(204)에 상기 펍(10)의 통과 여부가 미 감지되되, 상기 레일부(200) 일단의 바닥면에 설치된 제1센서(201)에 펍(10)이 미 감지되면, 상기 제1센서(201)와 상기 제1통과센서(203) 사이에 상기 펍(10)이 걸림된 것으로 판단하여, 상기 제1센서(201)와 상기 제1통과센서(203)가 오류 신호를 출력하는 것을 특징으로 하는 티켓 출력용 게임기의 게임방법.

**청구항 6**

제 4항에 있어서,

상기 제2과정(S200)에서,

상기 제1통과센서(203)에 상기 펍(10)의 통과 여부가 2회 감지되고, 상기 제2통과센서(204)에 상기 펍(10)의 통과 여부가 미 감지되되, 상기 레일부(200) 일단의 바닥면에 설치된 제1센서(201)에 펍(10)이 감지되면, 상기 레일부(200) 일단의 바닥면에 설치된 제1센서(201)로 빛을 조사하여, 상기 펍(10)의 정위치 여부와 동시에 상기 본체(100) 전면면에 형성된 스피커(107)를 통해 게임시작 음성을 출력하고, 상기 펍공급기(300)로 신호를 출력하여, 상기 펍공급기(300)를 통해 펍(10)이 배출되는 것을 제한하는 것을 특징으로 하는 티켓 출력용 게임기의 게임방법.

**청구항 7**

제 1항에 있어서,

상기 제3과정(S300)에서,

복수개의 상기 점수획득부(400)의 점수홀(401) 중 어느 하나에 상기 펍(10)이 골인되면, 상기 점수홀(401) 각각에 대응하도록 형성되어 서로 다른 티켓수를 표시한 티켓표시판(403)에 표시된 티켓수를 상기 티켓출력량표시부(105)로 출력하여, 상기 티켓출력량표시부(105)에 출력가능한 티켓합계량을 표시하는 것을 특징으로 하는 티켓 출력용 게임기의 게임방법.

**청구항 8**

제 7항에 있어서,

상기 점수획득부(400)와 상기 티켓표시판(403) 사이에는,

복수개의 상기 점수홀(401) 방향을 향해 직립방향으로 이동되어 복수개의 상기 점수홀(401) 중 어느 하나에 위치되는 보너스알림판(404)을 형성하여, 상기 보너스알림판(404)이 위치한 상기 점수홀(401)에 대응하는 티켓표시판(403)에 보너스 티켓수를 표시하는 것을 특징으로 하는 티켓 출력용 게임기의 게임방법.

**청구항 9**

제 8항에 있어서,

상기 보너스알림판(404)은,

상기 점수홀(401)에 펍(10)이 골인되면, 다른 상기 점수홀(401)에 위치되도록 이동되어, 상기 보너스알림판(404)이 위치한 상기 점수홀(401)에 대응하는 티켓표시판(403)에 보너스 티켓수를 표시하는 것을 특징으로 하는 티켓 출력용 게임기의 게임방법.

**발명의 설명**

## 기술분야

[0001] 본 발명은 티켓 출력용 게임기의 게임방법에 관한 것으로서, 더욱 상세하게는 펙공급기에 의해 레일부로 낙하 공급되어, 레일부 일단에 위치한 펙이 레일부를 따라 이동하도록 타격장치로 타격하여, 펙을 복수개의 점수홀 중 어느 하나에 골인 시키는 티켓 출력용 게임기의 게임방법에 관한 것이다.

## 배경기술

[0002] 일반적으로, 게임 자판기는 게임의 승패 결과에 따라 지정된 경품을 획득하는 장치로서, 게임을 즐기는 목적에서 더 한층 성취감을 얻도록 경품지급기를 구비한 것이다.

[0003] 이때, 이러한 게임 자판기는 사용자의 조작 능력에 따라 그 승패 결과가 결정되어, 게임을 즐기는 사용자로 하여금 성취감을 얻고, 이와 동시에 경품도 획득할 수 있는 것이다.

[0004] 특허문헌 1은 종래의 알카기 게임장치에 관한 것으로서, 더욱 상세하게는 전면에 투시창을 형성하고, 투시창 하단에 슈팅구를 형성하며, 전단 상면에 작동스위치를 형성한 본체와, 본체의 전면 내측에 설치되어, 본체의 메달 인출구로 메달을 배출하는 메달 인출유닛과, 판제형상으로, 본체 상면에 설치되고, 상면에 에어를 토출하는 복수개의 관통홀을 형성하며, 후단 상면에 골인라인 및 골인존을 형성한 게임판과, 양단이 게임판 양단에 슬라이딩 가능하게 결합되고, 수평 이동되면서 게임판 상에 안착된 슈팅메달을 게임판의 단부측으로 이동시켜, 게임판 상에서 슈팅메달을 제거하는 메달제거유닛으로 구성된다.

[0005] 먼저, 본체의 동전투입구로 동전을 투입하면, 메달인출유닛이 작동되어 메달인출구로 정해진 갯수의 슈팅메달을 배출하고, 이때, 사용자가 슈팅메달을 회수하여 본체의 전단 상면에 슈팅메달을 안착시킨다.

[0006] 여기서, 슈팅메달을 슈팅구 주변에 위치시키고, 그 상태에서 게임판의 골인존 또는 골인라인을 투시창을 통해 육안으로 확인한 후, 사용자의 손가락으로 슈팅메달을 튕기게 되면, 슈팅구로 진입된 슈팅메달이 게임판을 따라 이동하는 것이다.

[0007] 이때, 게임판의 관통홀은 연속적으로 에어를 분사하게 되고, 이에따라, 게임판으로 진입된 슈팅메달은 관통홀에서 분사되는 에어에 의해 공중에 부양된 상태로 골인라인 또는 골인존 방향으로 미끄러져 이동하는 것이다.

[0008] 그리고, 게임판에서 미끄러져 이동되는 슈팅메달이 골인라인에 도달하거나 혹은 골인존에 골인하게 되면, 정해진 점수를 획득하게 되고, 이때, 골인존에 골인된 점수는 골인라인에 도달한 점수에 비해 상대적으로 큰 점수를 출력하게 된다.

[0009] 만약, 골인라인 또는 골인존에 슈팅메달이 도달하지 못하면, 점수 획득에 실패하는 것이다.

[0010] 이후, 게임이 완료되면, 메달제거유닛의 제거편이 하강 이동되어 게임판 상면에 근접되도록 한 후, 게임판 상에 안착된 슈팅메달을 게임판의 단부측으로 밀어냄으로써, 슈팅메달이 게임판 상에서 제거되는 것이다.

[0011] 하지만, 상기와 같은 특허문헌 1은, 슈팅구 주변에 안착된 슈팅메달을 사용자의 손가락으로 연속 튕기는 동작시, 사용자의 손가락에 통증을 유발할 수 있고, 어린이 또는 노약자가 슈팅메달을 튕기는 경우, 슈팅메달 타격력이 급격히 저하되어 게임판의 골인라인 또는 골인존에 도달할 가능성이 급격하게 저하되며, 손가락으로 슈팅메달을 튕기는 반복 동작으로 인해, 슈팅메달의 이동거리를 손쉽게 파악할 수 있고, 단시간에 골인라인 또는 골인존에 슈팅메달을 손쉽게 골인시켜 게임의 흥미도가 급격하게 저하되며, 특히, 메달제거유닛에 의해 골인라인 또는 골인존의 위치가 가려져, 손가락으로 슈팅메달 타격시 골인라인 및 골인존의 위치를 가늠하는데 어려움이 있고, 이에따라, 게임의 진행에 큰 불편함이 있어, 제품의 신뢰성이 저하되는 문제점이 있다.

## 선행기술문헌

### 특허문헌

[0012] (특허문헌 0001) KR 10-1917814 B1

## 발명의 내용

### 해결하려는 과제

[0013] 본 발명은 상술한 바와 같은 문제점을 해결하기 위한 것으로서, 본 발명의 목적은 전면에 동전투입구, 카드단말기 및 티켓출력부를 형성하고, 전면 일측에 타격장치를 형성한 본체를 구비하고, 본체 상면에 정해진 형상을 갖도록 형성되되, 본체 전면 방향으로 하향경사지게 형성된 레일부를 형성하며, 본체 상면 일측에 레일부로 꺾을 공급하는 꺾공급기를 형성하고, 레일부 말단에 꺾의 이동방향에 대응하도록 직렬 방향으로 복수개 형성되되, 꺾의 진입을 허용하여 꺾이 골인되도록 허용하는 점수홀을 포함한 점수획득부를 형성하여, 동전투입 또는 카드를 인식시키면, 꺾공급기를 통해 레일부로 낙하된 꺾이 레일부 일단 방향으로 미끄러져 이동되고, 이때, 타격장치로 꺾을 타격하여 레일부 타단으로 꺾이 배출되도록 하면, 꺾이 타격장치의 타격력에 비례하도록 점수획득부를 따라 슬라이딩 이동되다가 복수개의 점수홀 중 어느 하나로 골인되어, 꺾이 골인된 점수홀에 대응하는 티켓수를 티켓출력량표시부에 표시하고, 이 티켓출력량표시부에 표시된 티켓수를 티켓출력부를 통해 출력하는 티켓 출력용 게임기의 게임방법을 제공하는 것이다.

**과제의 해결 수단**

[0014] 상기와 같은 본 발명의 목적을 달성하기 위하여, 본 발명에 따른 티켓 출력용 게임기의 게임방법은, 본체 전면에 형성된 동전투입구로 동전을 투입하거나 혹은 카드단말기에 카드를 인식시켜, 상면 일측에 형성된 꺾공급기를 통해 꺾이 상기 본체 상면에서 상기 본체 전면 방향을 향해 하향 경사지게 형성된 레일부로 낙하 공급하는 제1과정; 상기 레일부를 따라 상기 본체 전면 방향으로 하강 이동되어 상기 레일부 일단에 위치한 상기 꺾을 상기 본체 전면에 형성된 타격장치로 타격하여, 상기 꺾이 상기 레일부를 따라 이동하도록 강제하는 제2과정; 상기 레일부를 따라 이동된 꺾이 상기 레일부 말단에 직렬 방향으로 복수개 형성된 점수획득부의 점수홀 중 어느 하나에 골인 되도록 허용하여, 상기 꺾이 골인된 점수홀에 대응하는 티켓수를 상기 본체 상면 하단에 형성된 티켓출력량표시부를 통해 표시하는 제3과정; 상기 본체 전면에 형성된 티켓출력부로 상기 티켓출력량표시부에 대응하는 티켓수를 출력하는 제4과정;으로 구성된 것을 특징으로 한다.

[0015] 본 발명에 따른 티켓 출력용 게임기의 게임방법은, 상기 제1과정에서, 상기 꺾공급기를 통해 꺾이 배출되면서, 상기 꺾의 배출 여부를 상기 꺾공급기 내측 벽면에 형성된 스위치가 감지하면, 상기 레일부 상면을 따라 형성된 복수개의 홀을 통해 에어를 분사하여, 상기 레일부 상에 위치한 꺾이 상기 에어의 의해 공중에 부양되어 상기 레일부의 일단으로 하강 이동하도록 안내하는 것을 특징으로 한다.

[0016] 본 발명에 따른 티켓 출력용 게임기의 게임방법은, 상기 제2과정(S200)에서, 상기 꺾이 상기 레일부 일단으로 이동되어, 상기 레일부 일단의 바닥면에 설치된 제1센서에 감지되면, 상기 제1센서에서 빛을 조사하여, 상기 꺾의 정위치 여부와 동시에 상기 본체의 후면에 직립되게 설치되어 전면에 스피커를 형성한 전광판의 스피커를 통해 게임시작 음성을 출력하고, 상기 꺾공급기로 신호를 출력하여, 상기 꺾공급기를 통해 꺾이 배출되는 것을 제한하는 것을 특징으로 한다.

[0017] 본 발명에 따른 티켓 출력용 게임기의 게임방법은, 상기 제2과정에서, 상기 꺾이 상기 꺾공급기에 근접하도록 상기 레일부 상에 설치된 제1통과센서 및 상기 레일부 말단에 설치된 제2통과센서를 연속 통과하면, 상기 제2통과센서가 점수획득부의 점수홀 방향에 대응하도록 직립되게 단일로 구비되어, 상기 점수홀 방향으로 경사지게 형성된 경사판에 진동을 발생시켜, 상기 점수홀 방향으로 진입되는 상기 꺾이 상기 점수홀 주변에 걸림되는 것을 방지하는 것을 특징으로 한다.

[0018] 본 발명에 따른 티켓 출력용 게임기의 게임방법은, 상기 제2과정에서, 상기 제1통과센서에 상기 꺾의 통과 여부가 1회 감지되되, 상기 제2통과센서에 상기 꺾의 통과 여부가 미 감지되면, 상기 제1통과센서와 상기 제2통과센서 사이의 레일부 상에 상기 꺾이 걸림된 것으로 판단하여, 상기 제1, 제2통과센서가 오류 신호를 출력하고, 상기 제1통과센서에 상기 꺾의 통과 여부가 2회 감지되고, 상기 제2통과센서에 상기 꺾의 통과 여부가 미 감지되되, 상기 레일부 일단의 바닥면에 설치된 제1센서에 꺾이 미 감지되면, 상기 제1센서와 상기 제1통과센서 사이에 상기 꺾이 걸림된 것으로 판단하여, 상기 제1센서와 상기 제1통과센서가 오류 신호를 출력하는 것을 특징으로 한다.

[0019] 본 발명에 따른 티켓 출력용 게임기의 게임방법은, 상기 제2과정에서, 상기 제1통과센서에 상기 꺾의 통과 여부가 2회 감지되고, 상기 제2통과센서에 상기 꺾의 통과 여부가 미 감지되되, 상기 레일부 일단의 바닥면에 설치된 제1센서에 꺾이 감지되면, 상기 레일부 일단의 바닥면에 설치된 제1센서로 빛을 조사하여, 상기 꺾의 정위치 여부와 동시에 상기 본체 전면에 형성된 스피커를 통해 게임시작 음성을 출력하고, 상기 꺾공급기로 신호를 출력하여, 상기 꺾공급기를 통해 꺾이 배출되는 것을 제한하는 것을 특징으로 한다.

[0020] 본 발명에 따른 티켓 출력용 게임기의 게임방법은, 상기 제3과정에서, 복수개의 상기 점수획득부의 점수홀 중

어느 하나에 상기 꺾이 골인되면, 상기 점수홀 각각에 대응하도록 형성되어 서로 다른 티켓수를 표시한 티켓표시판에 표시된 티켓수를 상기 티켓출력량표시부로 출력하여, 상기 티켓출력량표시부에 티켓합계량을 표시하는 것을 특징으로 한다.

[0021] 본 발명에 따른 티켓 출력용 게임기의 게임방법은, 상기 점수획득부와 상기 티켓표시판 사이에는, 복수개의 상기 점수홀 방향을 향해 직립방향으로 이동되어 복수개의 상기 점수홀 중 어느 하나에 위치되는 보너스알림판을 형성하여, 상기 보너스알림판이 위치한 상기 점수홀에 대응하는 티켓표시판에 보너스 티켓수를 표시하는 것을 특징으로 한다.

[0022] 본 발명에 따른 티켓 출력용 게임기의 게임방법은, 상기 보너스알림판은, 상기 점수홀에 꺾이 골인되면, 다른 상기 점수홀에 위치되도록 이동되어, 상기 보너스알림판이 위치한 상기 점수홀에 대응하는 티켓표시판에 보너스 티켓수를 표시하는 것을 특징으로 한다.

### 발명의 효과

[0023] 본 발명에 따르면, 타격장치를 통해 꺾을 타격하여 게임 진행시 사용자의 신체에 통증 발생이 방지되고, 타격장치를 통한 꺾 타격 방식으로, 남녀노소 누구나 손쉽게 꺾을 동일한 타격력으로 타격할 수 있으며, 또한, 점수획득부의 복수개의 점수홀에 꺾 골인시, 각각의 점수홀에 대응하는 서로 다른 티켓수가 티켓출력량표시부에 표시되어, 보다 많은 량의 티켓수를 획득하기 위한 의욕을 발생시키고, 티켓수 획득을 위한 승부욕 발생으로, 타인과의 경쟁을 유도할 수 있으며, 특히, 보너스알림판이 매 게임마다 점수획득부의 서로 다른 점수홀에 위치하면서, 이 보너스알림판이 위치한 점수홀을 통해 상대적으로 많은 량의 티켓수를 획득할 수 있고, 이에따라, 게임의 흥미 유발과 동시에 제품의 신뢰성이 향상되는 장점이 있다.

### 도면의 간단한 설명

[0024] 도 1은 본 발명에 따른 티켓 출력용 게임기를 나타낸 사시도.

도 2는 본 발명에 따른 티켓 출력용 게임기의 레일부를 나타낸 요부 사시도.

도 3은 본 발명에 따른 티켓 출력용 게임기에 카드를 인식시켜, 게임시작 대기 상태로 동작시키는 평면도.

도 4는 본 발명에 따른 티켓 출력용 게임기로 게임을 진행하는 상태를 나타낸 평면도.

도 5는 본 발명에 따른 티켓 출력용 게임기의 게임방법을 나타낸 순서도.

### 발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0025] 이하, 본 발명의 실시예를 첨부된 도면을 참조하여 더욱 상세하게 설명한다.

[0026] 도 1 내지 도 5를 참조하면, 본체(100)는 전면에 동전 투입을 허용하는 동전투입구(101)와, 카드를 인식하는 카드단말기(102) 및 티켓을 출력하는 티켓출력부(103)를 형성하고, 전면 일측에 후퇴 및 전진 이동되는 타격장치(104)를 형성하며, 상면 하단에 상기 티켓출력부(103)를 통해 출력되는 티켓수를 표시하는 티켓출력량표시부(105)를 형성한다.

[0027] 상기 본체(100)는 상면에 투명한 재질의 투시창(106)을 형성하여, 상기 투시창(106)을 통해 상기 레일부(200), 꺾공급기(300) 및 점수획득부(400)를 육안으로 확인하도록 한다.

[0028] 상기 본체(100)는 상기 동전투입구(101)에 동전이 투입되거나 혹은 카드단말기(102)에 카드가 인식되면, 상기 꺾공급기(300)로 신호를 출력한다.

[0029] 상기 티켓출력부(103)는 상기 티켓출력량표시부(105)에 대응하는 티켓수를 출력한다.

[0030] 상기 타격장치(104)는 사용자에게 의해 파지된 상태에서, 사용자에게 의해 당겨져 강제 후퇴이동되되, 사용자의 당김력 해제시 원상태로 복원되면서 상기 레일부(200) 일단 방향으로 전진 이동되어, 상기 레일부(200) 일단에 위치한 꺾(10)을 타격한다.

[0031] 상기 타격장치(104)는 일단이 상기 본체(100) 전면으로 노출되되, 타단이 상기 레일부(200) 일단으로 노출되어, 전, 후진 이동하는 것이 바람직하다.

[0032] 상기 본체(100)는 후면에 직립되게 설치되되, 전면에 음성출력용 스피커(107)를 형성한 전광판(100a)을 더 구비

한다.

- [0033] 상기 전광판(100a)은 전면에 그림, 문자 또는 도형을 형성하되, 불빛을 조사하여 그림, 문자 또는 도형이 빛을 발산하도록 한다.
- [0034] 상기 스피커(107)는 상기 레일부(200)의 제1센서(201) 신호를 입력받아 게임시작 음성을 출력한다.
- [0035] 상기 티켓출력량표시부(105)는 상기 펍(10)이 끝난된 상기 점수획득부(400)의 점수홀(401) 각각의 티켓수 합을 표시하여, 사용자가 획득할 티켓수를 식별하도록 한다.
- [0036] 레일부(200)는 상기 본체(100) 상면에 일단이 상기 본체(100)의 타격장치(104)에 대응하는 위치에 형성되되, 타단이 상기 본체(100) 전면과 반대되는 방향으로 연장 형성되고, 정해진 형상을 갖도록 상기 본체(100) 전면 방향으로 하향경사지게 형성된다.
- [0037] 상기 레일부(200)는 일단과 말단 사이가 곡면 구조를 이루도록 굴곡지게 형성되어, 상기 펍(10)이 상기 점수획득부(400) 방향으로 이동하도록 안내한다.
- [0038] 상기 레일부(200)는 상기 펍공급기(300)로부터 펍(10)을 공급받아 상기 펍(10)이 상기 레일부(200) 일단 방향으로 미끄러져 이동하도록 안내한다.
- [0039] 상기 레일부(200)는 그 폭이 상기 펍(10)의 직경보다 상대적으로 더 크게 형성되어, 상기 펍(10)의 이동을 안내하는 것이 바람직하다.
- [0040] 상기 레일부(200)는 상면을 따라 에어를 분사하는 복수개의 홀(200a)을 형성하여, 상기 홀(200a)을 통해 분사되는 에어로 상기 레일부(200) 상에 안착된 펍(10)을 공중에 부양시킨다.
- [0041] 상기 레일부(200)는 상기 홀(200a)을 통해 분사되는 에어로 상기 레일부(200) 바닥면에 상기 펍(10)이 정해진 높이상에 부양되도록 한다.
- [0042] 상기 레일부(200)는 그 바닥면이 정해진 색상의 불빛을 조사하되, 상기 점수획득부(400)의 점수홀(401)로 상기 펍(10)이 끝인되면, 상기과 다른 색상의 불빛을 점멸하여, 상기 펍(10)의 끝인 여부를 알리는 것이 바람직하다.
- [0043] 상기 레일부(200)는 일단 바닥면에 상기 펍(10)의 존재 여부를 감지하는 제1센서(201)를 형성한다.
- [0044] 상기 제1센서(201)는 상기 레일부(200) 일단에 위치된 펍(10)을 감지하고, 상기 펍공급기(300)로 신호를 출력하여, 상기 펍공급기(300)에서 펍(10)을 배출하는 것을 제한한다.
- [0045] 상기 제1센서(201)는 상기 펍(10)의 존재 여부 감지와 동시에, 빛을 발광하여 상기 펍(10)의 정위치 여부를 외부로 알린다.
- [0046] 상기 제1센서(201)는 빛을 발광하는 발광센서로 형성되어, 상기 펍(10) 감지시 상기 레일부(200)를 투과하여, 외부로 빛을 발광하는 것이 바람직하다.
- [0047] 상기 레일부(200)는 상기 펍공급기(300)에 근접된 위치에 상기 펍(10)의 통과 여부를 감지하는 제1통과센서(203)와, 말단에 상기 제1통과센서(203)를 통과한 펍(10)의 배출 여부를 감지하는 제2통과센서(204)를 더 형성한다.
- [0048] 상기 제1통과센서(203)는 상기 제1센서(201)에서 이탈된 상기 펍(10)의 통과여부를 판단하여, 상기 펍(10)의 위치를 확인한다.
- [0049] 상기 제1통과센서(203)는 상기 제1센서(201)에서 이탈된 상기 펍(10)을 감지하여, 상기 펍(10)이 상기 레일부(200)를 따라 정상 이동하는 것으로 판단하고, 상기 제1센서(201)에서 이탈된 상기 펍(10)이 미 감지되면, 상기 펍(10)이 상기 제1통과센서(203)와 상기 제1센서(201) 사이의 통로에 걸림된 것으로 판단하여, 오류 신호를 출력한다.
- [0050] 상기 제2통과센서(204)는 상기 제1통과센서(203)를 통과한 상기 펍(10)의 배출여부를 판단하여, 상기 펍(10)의 위치를 확인한다.
- [0051] 상기 제2통과센서(204)는 상기 제1통과센서(203)를 통과한 상기 펍(10)의 배출 여부를 감지하여, 상기 펍(10)이 상기 점수획득부(400)로 정상 진입한 것으로 판단하고, 상기 제1통과센서(203)를 통과한 상기 펍(10)이 미 감지되면, 상기 펍(10)이 상기 제1통과센서(203)와 상기 제2통과센서(204) 사이에 걸림된 것으로 판단하여, 오류 신호를 출력한다.

- [0052] 펍공급기(300)는 상기 본체(100)의 상면 일측에 고정 설치되어, 상기 레일부(200) 상으로 펍(10)을 낙하 공급한다.
- [0053] 상기 펍공급기(300)는 상기 동전투입구(101) 또는 카드단말기(102) 신호를 입력받아 상기 레일부(200)로 배출한다.
- [0054] 상기 펍공급기(300)는 상기 제1센서(201) 신호가 입력되면, 상기 펍(10) 공급을 중단한다.
- [0055] 상기 펍공급기(300)는 내벽면에 펍(10)의 배출을 감지하는 스위치(301)를 형성한다.
- [0056] 상기 스위치(301)는 상기 펍공급기(300)를 통해 상기 펍(10)이 배출되는 것을 감지한 후, 상기 레일부(200)의 홀(200a)을 통해 에어가 분사되도록 제어한다.
- [0057] 점수획득부(400)는 상기 레일부(200) 말단에 형성되고, 상기 펍(10)의 이동방향에 대응하도록 직렬방향으로 복수개 연결된 점수홀(401)을 형성하며, 복수개의 상기 점수홀(401) 중 어느 하나에 상기 레일부(200) 말단으로 배출된 펍(10)이 골인되도록 허용한다.
- [0058] 상기 점수홀(401)은 각각으로 구획 형성되고, 상기 펍(10) 골인시 서로 다른 티켓수를 상기 티켓출력량표시부(105)로 출력한다.
- [0059] 상기 점수홀(401) 사이에는 제자리 회전 되어, 상기 점수홀(401) 주변에 근접한 펍(10)이 상기 점수홀(401)로 골인되도록 안내하는 롤러(401a)가 더 형성된다.
- [0060] 상기 롤러(401a)는 상기 펍(10) 외면과 마찰되면서, 상기 펍(10)이 상기 점수홀(401) 방향으로 골인 되도록 안내한다.
- [0061] 상기 점수획득부(400)는 상기 점수홀(401)에 대응하도록 직립되게 단일로 구비되며, 상기 점수홀(401) 방향으로 경사지게 형성되어, 상기 점수홀(401) 방향으로 상기 펍(10)이 이동하도록 안내하는 경사판(402)을 더 형성한다.
- [0062] 상기 경사판(402)은 상기 제2통과센서(204)와 연결되어, 상기 제2통과센서(204)로 상기 펍(10)이 통과되는 시점에 진동 작동되면서, 상기 펍(10)이 상기 점수홀(401) 주변에 걸림되는 것을 방지한다.
- [0063] 상기 경사판(402)은 정해진 시간차를 두고 진동 또는 멈춤 상태를 반복하여, 상기 펍(10)에 진동을 발생시킨다.
- [0064] 상기 점수획득부(400)는 상기 점수홀(401) 일 측면에 상기 점수홀(401) 각각에 대응하도록 형성되어, 상기 점수홀(401) 각각에 대응하는 티켓출력수를 표시하는 티켓표시판(403)을 형성한다.
- [0065] 상기 티켓표시판(403)은 상기 점수홀(401) 골인시 획득가능한 티켓수를 표시한다.
- [0066] 상기 티켓표시판(403)은 서로 다른 티켓수를 표시하여, 사용자에게 상기 점수홀(401) 골인시 획득가능한 티켓수를 육안으로 확인하도록 한다.
- [0067] 상기 점수획득부(400)와 상기 티켓표시판(403) 사이에는 상기 점수홀(401) 방향을 향해 직립방향으로 이동되며, 복수개의 상기 점수홀(401) 중 어느 하나에 위치되어 상기 점수홀(401)에 대응하는 티켓표시판(403)에 보너스 티켓수를 표시하는 보너스알림판(404)을 더 형성한다.
- [0068] 상기 보너스알림판(404)은 상기 점수홀(401)에 펍(10)이 골인되면, 다른 상기 점수홀(401)로 위치 이동되어, 상기 보너스알림판(404)이 위치된 상기 점수홀(401)에 대응하는 티켓표시판(403)에 보너스 티켓수를 표시한다.
- [0069] 상기 보너스알림판(404)은 복수개의 상기 점수홀(401) 중 최 하단에 위치된 상기 점수홀(401)로 이동하는 것을 제한하여, 최 하단에 위치된 상기 점수홀(401)에 대응하는 티켓표시판(403)의 티켓수가 변화되는 것을 방지하는 것이 바람직하다.
- [0070] 상기 보너스알림판(404)이 위치된 상기 점수홀(401)에 대응하는 상기 티켓표시판(403)에 표시된 티켓수는 다른 상기 점수홀(401)에 대응하는 상기 티켓표시판(403)에 표시된 티켓수에 비해 상대적으로 많은 량의 티켓수를 표시하는 것이 바람직하다.
- [0071] 상기 보너스알림판(404)의 위치는 상기 점수홀(401)에 펍(10)이 골인된 시점에서, 복수개의 상기 점수홀(401) 중 어느 하나로 랜덤하게 위치 이동하는 것이 바람직하다.

- [0073] 상기와 같이 구성되는 본 발명에 따른 티켓 출력용 게임기의 게임방법은 다음과 같이 사용된다.
- [0074] 먼저, 본체(100)의 동전투입구(101)로 동전을 투입하거나 혹은 카드단말기(102)에 카드를 인식시키면, 동전투입구(101) 또는 카드단말기(102)가 상기 펙공급기(300)로 신호를 출력하여, 상기 펙공급기(300)에서 펙을 배출하고, 이때, 상기 펙공급기(300)에서 배출된 펙(10)이 상기 레일부(200)로 낙하 공급된다(S100).
- [0075] 여기서, 상기 펙공급기(300)에서 펙(10)을 배출함에 따라, 상기 펙공급기(300)에 형성된 스위치(301)가 작동되어, 상기 레일부(200)의 홀(200a)을 통해 에어가 분사되도록 함으로써, 상기 레일부(200) 상면 전체에 에어가 분사된 상태를 유지한다.
- [0076] 그러면, 상기 레일부(200)로 낙하된 상기 펙(10)이 상기 홀(200a)을 통해 분사되는 에어에 의해 상기 레일부(200) 상에서 공중에 부양된 상태를 유지하면서, 상기 레일부(200)를 따라 미끄러지도록 하강 이동되어, 상기 레일부(200) 일단에 위치된다.
- [0077] 그리고, 상기 레일부(200) 일단에 상기 펙(10)이 위치됨에 따라, 상기 제1센서(201)가 상기 펙(10)을 감지하면서 외부로 빛을 발광하되, 상기 펙공급기(300)로 신호를 출력하여, 상기 펙(10)이 위치된 상기 레일부(200) 상으로 빛이 조사되면서, 상기 펙(10)의 정위치 여부를 알림과 동시에 상기 펙공급기(300)가 상기 제1센서(201) 신호를 입력받아 상기 펙(10)의 배출을 정지한다.
- [0078] 또한, 상기 제1센서(201)는 상기 본체(100)의 전광판(100a)에 형성된 스피커(107)로 신호를 출력하여, 상기 스피커(107)를 통해 게임시작 음성을 출력하는 것이다.
- [0079] 이어서, 상기 점수획득부(400)에 설치된 보너스알림관(404)은 복수개의 상기 점수홀(401) 중 어느 하나에 대응하는 위치로 이동되어, 상기 보너스알림관(404)이 위치된 상기 점수홀(401)에 대응하는 상기 티켓표시판(403)에 보너스티켓수를 표시하는 것이다.
- [0080] 그리고, 다른 상기 점수홀(401)에 대응하는 상기 티켓표시판(403)에는 각각의 점수홀(401)에 대응하는 티켓수를 표시하고, 이때, 복수개의 상기 티켓표시판(403)에 표시되는 티켓수는 그 갯수가 서로 다르게 표시된다.
- [0081] 이후, 상기 타격장치(104)를 파지하고, 그 상태에서 상기 타격장치(104)에 당김력을 부여하여, 상기 타격장치(104)가 후퇴이동 하도록 한 후, 상기 타격장치(104)의 당김력을 해제하면, 상기 타격장치(104)가 전진 이동되면서, 상기 레일부(200) 일단에 위치된 상기 펙(10)을 타격하고, 이때, 상기 펙(10)이 상기 레일부(200)를 따라 슬라이딩 이동한다(S200).
- [0082] 여기서, 상기 타격장치(104)로 상기 펙(10)을 타격하게 되면, 상기 펙(10)이 상기 제1센서(201)에서 이탈된 후, 상기 레일부(200)에 설치된 상기 제1통과센서(203)를 통과하여 상기 제1통과센서(203)가 상기 펙(10)의 통과여부를 판별한다.
- [0083] 이때, 상기 제1센서(201)에서 상기 펙(10)이 이탈되어, 상기 제1센서(10) 감지 해제후, 상기 제1통과센서(203)로 상기 펙(10)이 통과되면, 상기 레일부(200)를 따라 상기 펙(10)이 정상 이동된 것으로 판단하고, 상기 제1센서(201) 감지 해제후, 상기 제1통과센서(203)에 상기 펙(10)이 미 감지되면, 상기 제1센서(201)와 상기 제1통과센서(203) 사이에 상기 펙(10)이 걸림된 것으로 판단하여, 상기 제1센서(201) 및 상기 제1통과센서(203)가 오류 신호를 출력한다.
- [0084] 그러나, 상기 제1센서(201) 감지 해제후, 상기 제1통과센서(203)에 상기 펙(10)이 미 감지되고, 상기 제1센서(201)에 정해진 시간 이내에 상기 펙(10)이 감지되면, 상기 스피커(107)를 통해 게임시작 음성을 출력한다.
- [0085] 한편, 상기 제1통과센서(203)를 통과한 상기 펙(10)이 상기 레일부(200)를 따라 연속 이동하여, 상기 제2통과센서(204)를 통과하게 되면, 상기 펙(10)이 상기 점수획득부(400)로 진입된 것으로 판단하여, 상기 펙(10)의 이동을 정상으로 판단한다.
- [0086] 만약, 상기 제1통과센서(203)에 상기 펙(10)이 감지된 후, 상기 제2통과센서(204)에 상기 펙(10)이 미 감지되면, 상기 제1통과센서(203)와 상기 제2통과센서(204) 사이의 경로상에 상기 펙(10)이 걸림된 것으로 판단하여, 상기 제1통과센서(203) 및 제2통과센서(204)가 오류 신호를 출력한다.
- [0087] 즉, 상기 제1통과센서(203)에 상기 펙(10)의 통과 여부가 1회 감지되되, 상기 제2통과센서(204)에 상기 펙(10)의 통과 여부가 미 감지되면, 상기 제1통과센서(203)와 상기 제2통과센서(204) 사이의 레일부(200) 상에 상기 펙(10)이 걸림된 것으로 판단하여, 상기 제1, 제2통과센서(203, 204)가 오류 신호를 출력한다.

- [0088] 그리고, 상기 제1통과센서(203)에 상기 펍(10)의 통과 여부가 2회 감지되고, 상기 제2통과센서(204)에 상기 펍(10)의 통과 여부가 미 감지되되, 상기 레일부(200) 일단의 바닥면에 설치된 제1센서(201)에 펍(10)이 미 감지되면, 상기 제1센서(201)와 상기 제1통과센서(203) 사이에 상기 펍(10)이 걸림된 것으로 판단하여, 상기 제1센서(201)와 상기 제1통과센서(203)가 오류 신호를 출력한다.
- [0089] 반면, 상기 제1통과센서(203)에 상기 펍(10)의 통과 여부가 2회 감지되고, 상기 제2통과센서(204)에 상기 펍(10)의 통과 여부가 미 감지되되, 상기 레일부(200) 일단의 바닥면에 설치된 제1센서(201)에 펍(10)이 감지되면, 상기 제1센서(201)를 통해 상기 펍(10)이 위치한 상기 레일부(200)의 바닥면으로 빛을 조사하여, 상기 펍(10)의 정위치 여부와 동시에 상기 본체(100) 전면에서 형성된 스피커(107)를 통해 게임시작 음성을 출력하고, 상기 펍공급기(300)로 신호를 출력하여, 상기 펍공급기(300)를 통해 펍(10)이 배출되는 것을 제한한다.
- [0090] 이후, 상기 제2통과센서(204)를 통과한 상기 펍(10)은 상기 점수획득부(400)로 진입된 후, 상기 점수획득부(400)를 따라 이동하다가 복수개의 상기 점수홀(401) 중 어느 하나에 걸리면, 상기 펍(10)이 걸린 점수홀(401)에 대응하는 티켓표시판(403)에 표시된 티켓수가 상기 티켓수출력량표시부(105)로 입력된다(S300).
- [0091] 여기서, 상기 펍(10)이 걸린 상기 점수홀(401)에 상기 보너스알림판(404)이 위치한 경우에는, 상기 점수홀(401)에 대응하는 티켓표시판(403)에 표시된 보너스티켓수가 상기 티켓수출력량표시부(105)로 입력되는 것이다.
- [0092] 이때, 상기 제2통과센서(204)로 상기 펍(10)이 통과됨과 동시에 상기 제2통과센서(204)가 상기 점수획득부(400)의 경사판(402)으로 신호를 출력하고, 이때, 상기 경사판(402)이 정해진 시간차를 두고 진동 및 정지를 반복하면서, 상기 점수홀(401)에 근접하여, 상기 경사판(402) 상으로 진입된 상기 펍(10)에 진동을 발생시켜, 상기 펍(10)이 상기 점수홀(401) 주변에 걸림되는 것을 방지한다.
- [0093] 또한, 상기 경사판(402)에 의해 진동되는 상기 펍(10)은 상기 점수홀(401) 주변에 설치된 롤러(401a)와 마찰되면서, 상기 롤러(401a)에 의해 상기 점수홀(401) 방향으로 안내되어, 상기 점수홀(401)로 걸린다는 것이다.
- [0094] 이어서, 상기 펍(10)이 상기 점수홀(401)에 걸린 시점에, 상기 보너스알림판(404)이 복수개의 상기 점수홀(401) 중 어느 하나로 이동되어, 상기 보너스알림판(404)이 위치한 상기 점수홀(401)에 대응하는 티켓표시판(403)에 보너스티켓수를 표시한다.
- [0095] 이때, 상기 보너스알림판(404)은 복수개의 상기 점수홀(401) 중 최하단에 위치한 상기 점수홀(401)로 이동하는 것이 제한되어, 최하단에 위치한 상기 점수홀(401)에 대응하는 티켓표시판(403)에 표시된 티켓수가 변화되는 것이 방지된다.
- [0096] 그리고, 상기 점수홀(401)로 펍이 진입되면, 상기 펍공급기(300)에서 상기 레일부(200)로 펍(10)을 배출하여, 상기과 동일한 방법으로 상기 펍(10)을 상기 점수홀(401)에 걸린 시킨다.
- [0097] 특히, 상기 펍(10)이 걸린다는 상기 점수홀(401) 위치는 상기 타격장치(104)의 타격력에 의해 변화되고, 이 타격장치(104)를 당기는 당김력에 변화를 발생시켜, 상기 타격장치(104)로 상기 펍(10)을 타격하는 타격력을 조절한다.
- [0098] 이후, 상기 티켓출력량표시부(105)에 표시된 티켓수에 대응하는 티켓이 상기 티켓출력부(103)로 출력되고, 이때, 사용자가 상기 티켓출력부(103)를 통해 티켓을 획득한다(S400).
- [0099] 상기과 같이 레일부(200) 일단에 위치한 펍(10)이 레일부(200)를 따라 이동하도록 타격장치(104)로 타격하여, 펍(10)을 복수개의 점수홀(401) 중 어느 하나에 걸린 시키는 구조는, 타격장치(104)를 통해 펍(10)을 타격하여 게임 진행시 사용자의 신체에 통증 발생이 방지되고, 타격장치(104)를 통한 펍(10) 타격 방식으로, 남녀노소 누구나 손쉽게 펍(10)을 동일한 타격력으로 타격할 수 있으며, 또한, 점수획득부(400)의 복수개의 점수홀(401)에 펍(10)이 걸린시, 각각의 점수홀(401)에 대응하는 서로 다른 티켓수가 티켓출력량표시부(105)에 표시되어, 보다 많은 량의 티켓수를 획득하기 위한 의욕을 발생시킨다.
- [0100] 이상에서 설명한 본 발명에 따른 휴대용 물품 거치장치는 상기한 실시예에 한정되지 않고, 이하의 청구범위에서 청구하는 본 발명의 요지를 벗어남이 없이 본 발명이 속하는 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 누구든지 다양하게 변경하여 실시할 수 있는 범위까지 그 기술적 정신이 있다.

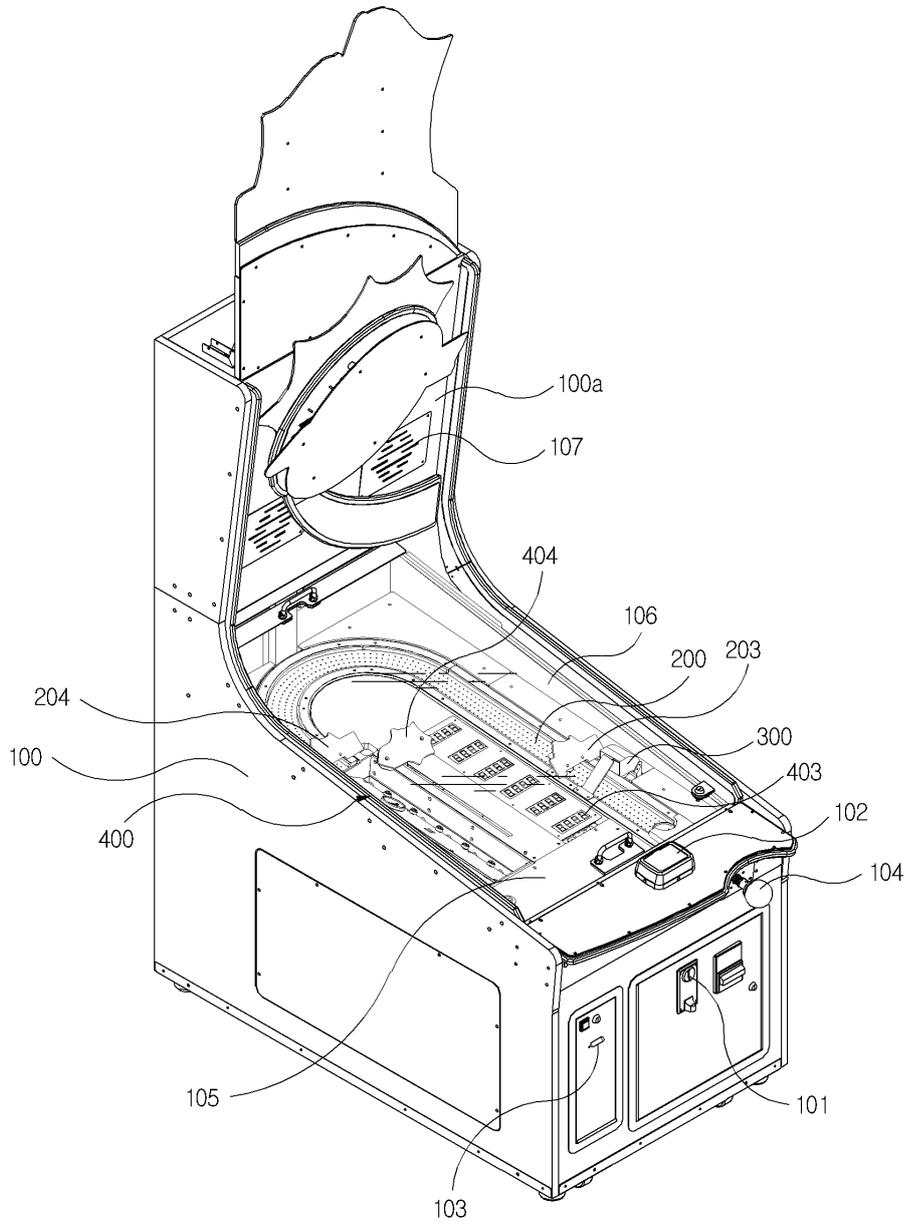
**부호의 설명**

- [0101] 100 : 본체    101 : 동전투입구

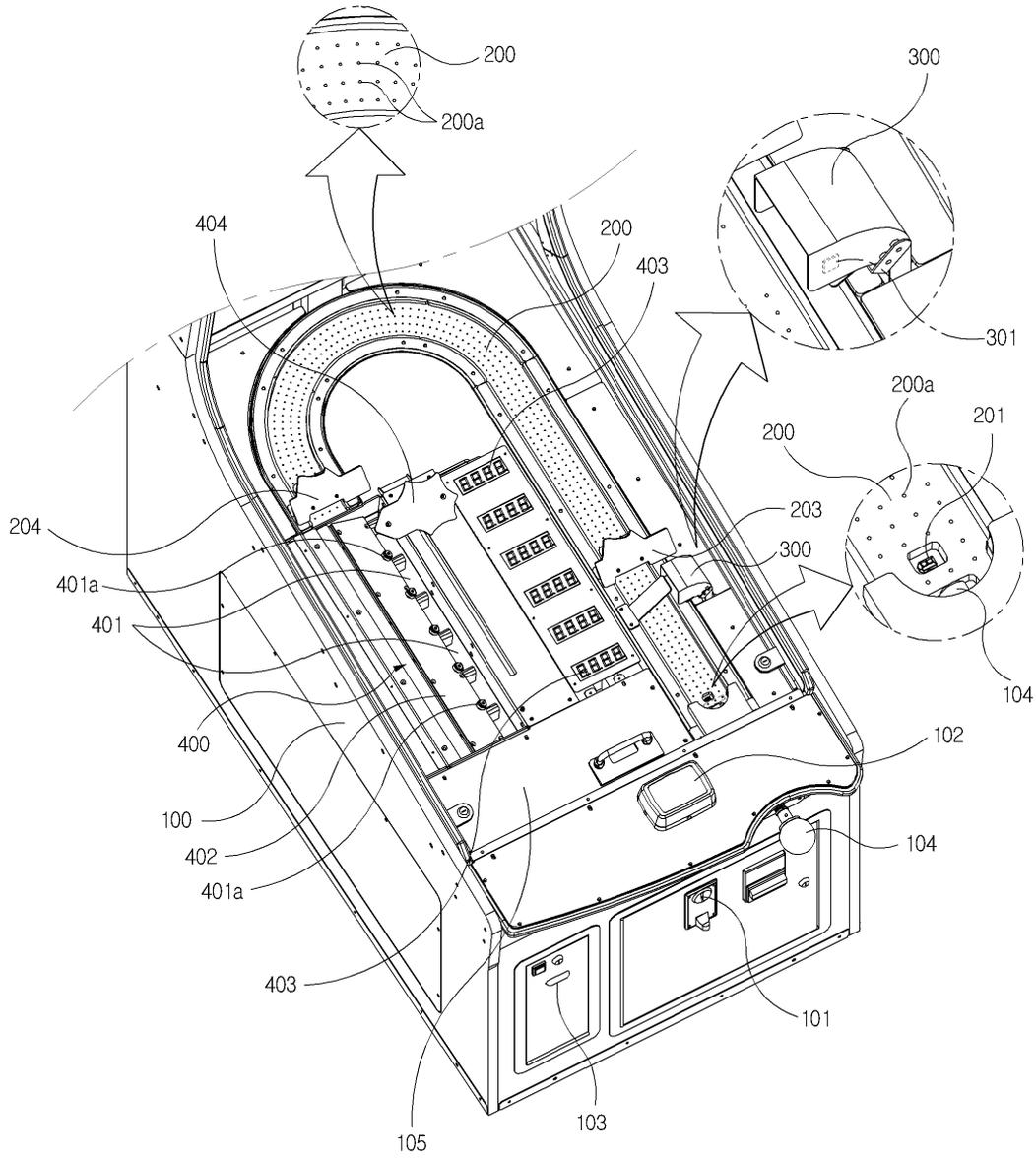
102 : 카드단말기    103 : 티켓출력부  
104 : 타격장치    105 : 티켓출력량표시부  
106 : 투시창    107 : 스피커  
200 : 레일부    200a : 홀  
201 : 제1센서    203 : 제1통과센서  
204 : 제2통과센서    300 : 펌공급기  
301 : 스위치    400 : 점수획득부  
401 : 점수홀    401a : 롤러  
402 : 경사판    403 : 티켓표시판  
404 : 보너스알림판

도면

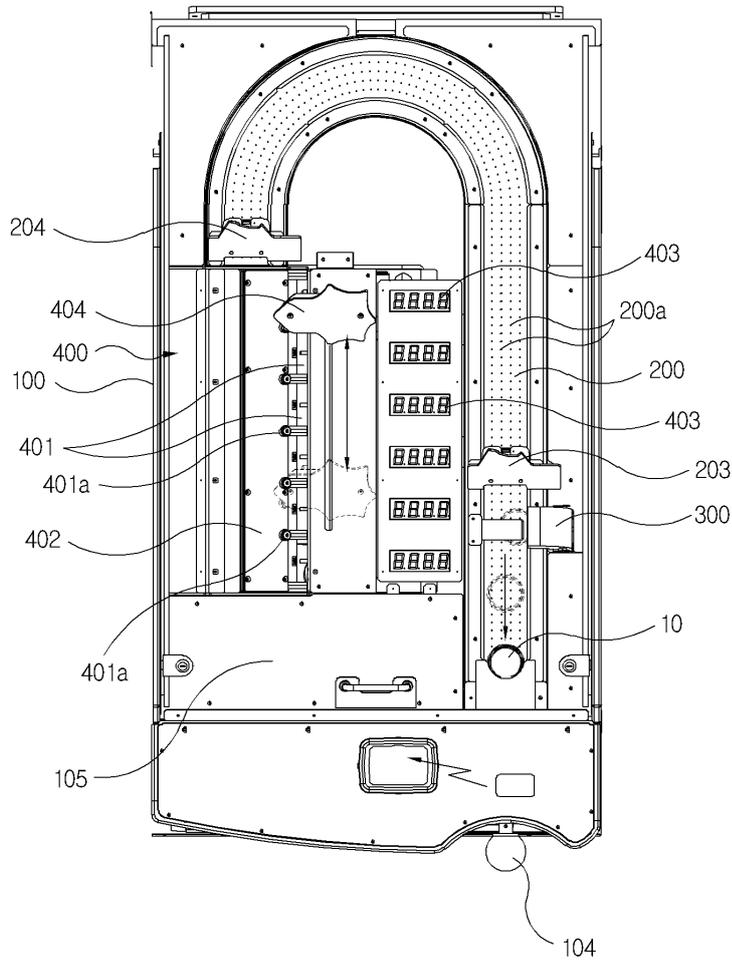
도면1



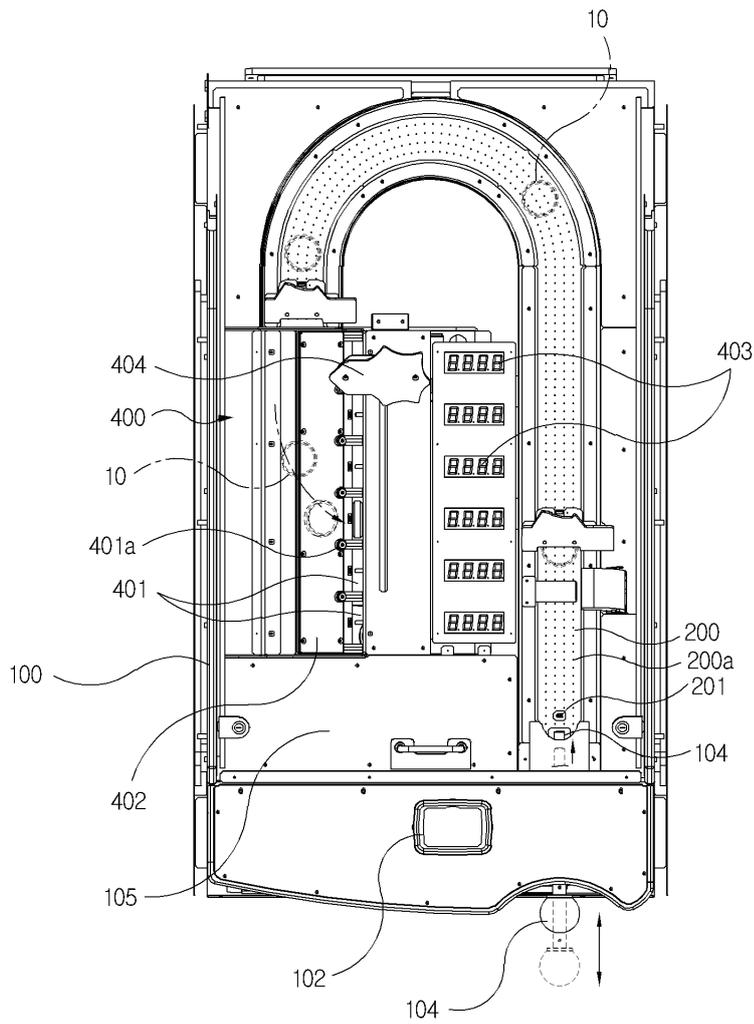
도면2



도면3



도면4



도면5

