



(19)대한민국특허청(KR)
(12) 공개실용신안공보(U)

(51) 。 Int. Cl. (11) 공개번호 20-2007-0000711
A63F 9/00 (2006.01) (43) 공개일자 2007년06월20일

(21) 출원번호 20-2007-0005967
(22) 출원일자 2007년04월11일
심사청구일자 2007년04월11일

(71) 출원인 한이선
서울 종로구 신영동 105-23(15/7) 월드빌라 -B01

(72) 고안자 한이선
서울 종로구 신영동 105-23(15/7) 월드빌라 -B01

전체 청구항 수 : 총 5 항

(54) 경품 게임기

(57) 요약

본 고안은 소정의 프로그램에 의하여 자유 이동하도록 하되 투입된 코인에 의하여 주어진 시간내에서 버튼을 조작하여 수평적으로 일렬을 이루는 단계를 다단계화하여 목표지점에 이르면 경품이 낙하하는 경품 게임기에 관한 것이다.

이 경품 게임기는,

투명 유리벽(12)으로 이루어진 상부몸체(10)와, 게임용 버튼(21), 코인 투입구(22), 경품인출구(23)등을 장치한 하부몸체(20)로 이루어진 게임기 본체(1)와; 소정의 프로그램에 의하여 벽돌쌓기가 일렬로 이루어지면 단계가 상승하여 소정의 목표점에 이를 때 마다 경품 낙하 신호화하는 스크린부(2); 및 상기 경품 낙하신호에 따라 구동되는 구동모터들(40)과, 이 구동모터들의 축에 연결되고 나선상으로 돌출되는 스크류상의 제2걸림부재(42)와, 제1걸림부재(41)로 이루어진 경품낙하장치(3)를 포함하는 경품 게임기를 제공한다.

대표도

도 2

실용신안 등록청구의 범위

청구항 1.

경품 게임기에 있어서,

경품 낙하 게임기의 본체(1);

상기 게임기 본체(1)의 상부몸체 내측에 투시가능하게 설치되며, 소정의 프로그램에 의하여 버튼(21)의 조작에 따라 게임이 이루어져 소정의 신호로서 경품 낙하 신호화합과 아울러 이러한 경품 낙하신호는 코인투입 시간동안 디스플레이되도록 하는 스크린부(2); 및

상기 경품 낙하신호에 따라 경품들이 낙하가 이루어지도록 상기 상부몸체(10) 후방측에 다수 설치되는 구동모터(30)들과, 이 구동모터(40)들의 축에 연결되고 나선상으로 수평 연장된 걸림부재(31)(32)들로 이루어진 경품낙하장치(3)를 포함하는 경품 게임기.

청구항 2.

제1항에 있어서,

상기 게임기 본체는,

도어(11)로서 개폐 가능한 투명 유리벽(12)으로 이루어져 내부가 투시되는 상부몸체(10)와, 내부적으로 소정의 프로그램화한 신호전달장치를 마련하되, 외측으로 게임용 버튼(21), 코인 투입구(22), 경품인출구(23)등을 장치하고, 내부적으로 상면에 중심부가 낙하공을 형성하고 그 저면에서 상기 경품인출구(23)에 호스로 연결되는 낙하구(24)를 형성한 하부몸체(20)로 이루어지는 것을 특징으로 하는 경품 게임기.

청구항 3.

제1항에 있어서,

상기 스크린부(2)는,

소정의 프로그램에 의하여 자유 이동하는 벽돌들중 어느 하나를 버튼(21)의 조작신호에 따라 수평적으로 벽돌쌓기가 일열로 이루어지면 단계가 상승하므로써 점차적으로 탑을 쌓아가되 중간라인(13)과 최대라인(14)에 이를 때 마다 이를 경품 낙하 신호화합과 아울러 이러한 벽돌쌓기가 코인투입 시간동안 디스플레이되도록 하는 것을 특징으로 하는 경품 게임기.

청구항 4.

제1항에 있어서,

상기 경품낙하장치(3)의 걸림부재(31)(32)들은,

상기 스크린부(2)의 하측과, 중간라인(13)의 양측에 걸쳐 경품(50)이 걸려있도록 나선상으로 돌출되는 스크류상의 제2걸림부재(32)와, 상기 스크린부(2)의 최대라인(14) 양측에 걸쳐 경품(50)이 걸려있도록 돌출되는 제1걸림부재(31)로 이루어지는 것을 특징으로 하는 경품낙하장치.

청구항 5.

경품 게임기에 있어서,

도어(11)로서 개폐 가능한 투명 유리벽(12)으로 이루어져 내부가 투시되는 상부몸체(10)와, 내부적으로 소정의 프로그램화한 신호전달장치를 마련하되, 외측으로 게임용 버튼(21), 코인 투입구(22), 경품인출구(23)등을 장치하고, 내부적으로 상면에 중심부가 낙하공을 형성하고 그 저면에서 상기 경품인출구(23)에 호스로 연결되는 낙하구(24)를 형성한 하부몸체(20)로 이루어진 게임기 본체(1);

상기 게임기 본체(1)의 상부몸체(10) 내측에 투시가능하게 설치되며, 소정의 프로그램에 의하여 자유 이동하는 벽돌들중 어느 하나를 버튼(21)의 조작신호에 따라 수평적으로 벽돌쌓기가 일열로 이루어지면 단계가 상승하므로써 점차적으로 탑을 쌓아가되 중간라인(13)과 최대라인(14)에 이를 때 마다 이를 경품 낙하 신호화 합과 아울러 이러한 벽돌쌓기가 코인투입 시간동안 디스플레이되도록 하는 스크린부(2); 및

상기 경품 낙하신호에 따라 구동되는 상기 상부몸체(10) 후방측에 다수 설치되는 구동모터들(30)과, 상기 스크린부(2)의 중간라인(13)과 최대라인(14)에 맞추어 이 구동모터들(30)의 축에 연결되어 상기 스크린부(2)의 하측과, 중간라인(13)의 양측에 걸쳐 경품(50)이 걸려있도록 나선상으로 돌출되는 스크류상의 제2걸림부재(32)와, 상기 스크린부(2)의 최대라인(14) 양측에 걸쳐 경품(50)이 걸려있도록 돌출되는 제1걸림부재(31)로 이루어진 경품낙하장치(3)를 포함하는 경품 게임기.

명세서

고안의 상세한 설명

고안의 목적

고안이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 고안은 경품 게임기에 관한 것으로 특히, 모니터상에서 이동하는 특정이동수단을 형성하고, 이 이동수단은 소정의 프로그램에 의하여 자유 이동하도록 하되 투입된 코인에 의하여 주어진 시간내에서 버튼을 조작하여 수평적으로 이동수단을 수평 상태로 일렬을 이루도록 하므로서 단계가 상승하도록 하고, 이러한 단계의 상승이 쌓여 소정의 중간라인과 최대라인에 이를 때에 이를 상기 프로그램에서 받아들여 경품을 매달은 걸림부재를 모터 구동으로 회전시켜 해당 수준의 경품이 낙하하여 게임기 본체의 전면 경품 인출구를 통하여 경품을 인출하도록 한 게임기에 관한 것으로 특히, 경품의 낙하용 걸림부재가 나선상의 스크류 구조를 갖되 그 후단을 구동모터가 회전하므로써 나선상 걸림부재의 회전에 의하여 경품이 낙하하는 경품 게임기에 관한 것이다.

종래 알려져 온 각종 게임기들은 공통적으로 코인 투입시간동안 레버나 버튼을 작동시켜 모니터 상의 여러가지 게임을 하므로써 점수가 쌓여가는 게임은 있었으나, 이러한 게임을 통하여 경품이 유도되는 게임기중 특히, 단계별 주어진 조건이 수평적으로 일치되어야 단계가 상승하며, 단계가 상승하더라도 특정 목표에서 결과물을 배출가능하게 하며, 더욱이 그러한 특정 목표에서 경품을 낙하하는 장치에 있어 나선상의 스크류를 걸림부재로 하여 그 회전력에 의하여 경품이 낙하되는 낙하장치를 마련한 게임기는 알려진 바 없었다.

고안이 이루고자 하는 기술적 과제

본 고안은 알려진 각종 게임기들을 통하여 발생된 소정의 신호를 이용하되 벽돌쌓기 혹은 수평쌓기와 같은 게임방식을 통한 단계별 목표 달성에 따라 경품이 낙하되는 경품 게임기를 제공하는 데에 그 목적이 있다.

또한, 이러한 본 고안 경품 게임기는 코인의 투입시간동안 스크린부의 벽돌쌓기 게임이나 각종 게임이 가능하게 하여 코인의 투입을 통한 게임이 단순히 게임만에 있지 아니하고 경품을 타기 위한 게임으로 유도하므로써 동전투입과 같은 적은 비용으로 게임문화를 즐길 수 있도록 한 게임기를 제공하고자 하는 데에 그 목적이 있다.

특히, 본 고안은 이러한 경품 게임기에 있어 나선상으로 감겨지거나 풀려지는 스크류식의 걸림부재에 의하여 경품이 걸리거나 반대 회전에 의해 해제되도록 하는 경품 낙하장치를 제공하는 데에도 그 목적이 있다.

고안의 구성

상기 한 본 고안의 목적을 달성하기 위한 본 고안 경품 게임기는,

경품 낙하 게임기의 본체와; 상기 게임기 본체의 상부몸체 내측에 투시가능하게 설치되며, 소정의 프로그램에 의하여 버튼의 조작에 따라 게임이 이루어져 소정의 신호로서 경품 낙하 신호화합과 아울러 이러한 경품 낙하신호는 코인투입 시간동안 디스플레이되도록 하는 스크린부; 및 상기 경품 낙하신호에 따라 구동되는 상기 상부몸체 후방측에 설치되는 구동모터들과, 이 구동모터들의 축에 연결되어 회전되므로써 걸려진 경품들이 낙하가능하도록 나선상의 걸림부재로 이루어진 경품 낙하장치를 포함하는 경품 게임기로서 달성된다.

상기 한 본 고안의 목적을 달성하기 위한 본 고안 경품 게임기 본체는 도어로서 개폐 가능한 투명 유리벽으로 이루어져 내부가 투시되는 상부몸체와, 내부적으로 소정의 프로그램화한 신호전달장치를 마련하되, 외측으로 게임용 버튼, 코인투입구, 경품인출구등을 장치하고, 내부적으로 상면에 중심부가 낙하공을 형성하고 그 저면에서 상기 경품인출구(23)에 호스로 연결되는 낙하구(24)를 형성한 하부몸체로 이루어지는 특징을 갖는다.

상기 한 본 고안의 목적을 달성하기 위한 본 고안 경품 게임기의 상기 스크린부의 게임은 소정의 프로그램에 의하여 자유 이동하는 벽돌들중 어느 하나를 버튼의 조작신호에 따라 수평적으로 벽돌쌓기가 일렬로 이루어지면 단계가 상승하므로써 점차적으로 탑을 쌓아가되 중간라인(마이너)과 최대라인(메이저)에 이를 때 마다 이를 경품 낙하 신호화하는 특징을 갖는다.

상기 한 본 고안의 목적을 달성하기 위한 본 고안 경품 게임기의 상기 경품 낙하신호에 따라 구동되고 상기 상부몸체 후방측에 다수 설치되는 구동모터들과, 상기 스크린부의 중간라인과 최대라인에 맞추어 이 구동모터들의 축에 연결된 걸림부재들이 상기 스크린부의 하측과, 중간라인의 양측에 걸쳐 제2경품이 걸려있도록 하는 제2걸림부재와, 상기 스크린부의 최대라인 양측에 걸쳐 제1경품이 걸려있도록 돌출되는 제1걸림부재로 이루어지는 특징을 갖는다.

상기 한 본 고안의 목적을 달성하기 위한 본 고안 경품 게임기는,

도어로서 개폐 가능한 투명 유리벽으로 이루어져 내부가 투시되는 상부몸체와, 내부적으로 소정의 프로그램화한 신호전달장치를 마련하되, 외측으로 게임용 버튼, 코인 투입구, 경품인출구등을 장치하고, 내부적으로 상면에 중심부가 낙하공을 형성하고 그 저면에서 상기 경품인출구에 호스로 연결되는 낙하구를 형성한 하부몸체로 이루어진 게임기 본체와; 상기 게임기 본체의 상부몸체 내측에 투시가능하게 설치되며, 소정의 프로그램에 의하여 자유 이동하는 벽돌들중 어느 하나를 버튼의 조작신호에 따라 수평적으로 벽돌쌓기가 일렬로 이루어지면 단계가 상승하므로써 점차적으로 탑을 쌓아가되 중간라인과 최대라인에 이를 때 마다 이를 경품 낙하 신호화함과 아울러 이러한 벽돌쌓기가 코인투입 시간동안 디스플레이되도록 하는 스크린부; 및 상기 경품 낙하신호에 따라 구동되는 상기 상부몸체 후방측에 다수 설치되는 구동모터들과, 상기 스크린부의 중간라인과 최대라인에 맞추어 이 구동모터들의 축에 연결되어 상기 스크린부의 하측, 중간라인의 양측에 걸쳐 제2경품이 걸려있도록 나선상으로 돌출되는 스크류상의 제2걸이축과, 상기 스크린부의 최대라인 양측에 걸쳐 제1경품이 걸려있도록 나선상으로 돌출되는 제1걸이축으로 이루어진 경품낙하장치를 포함하는 경품 게임기로서 달성된다.

이하 본 고안의 바람직한 실시예를 첨부 도면에 의거 구체적으로 설명하면 다음과 같다.

첨부 도면중 도 1은 본 고안의 사시도이고, 도 2는 본 고안 경품 게임기의 일부 절취사시도이고, 도 3은 본 고안 경품 게임기의 정면개략도이고, 도 4는 본 고안 경품 게임기의 스크린부의 요부 발체도이고, 도 5는 본 고안 경품 게임기의 경품낙하 장치의 요부 발체사시도이다.

상기 도면들에서 도시하는 본 고안 경품 게임기는 크게 게임기 본체(1)와, 스크린부(2)와, 경품낙하장치(3)로 구분된다.

먼저, 경품 낙하 게임기의 본체(1)는,

일반적으로 알려진 내부 구조와 외부구조를 갖는다.

즉, 본체(1)는 소정의 하부 무게중심을 이루어 전도의 위험성을 방지함과 아울러 그 내부에는 각종 공급된 전원을 후술하는 스크린부(2)의 게임 프로그램에 적당한 전원으로 변환시키는 장치를 마련하되, 도어(11)로서 개폐 가능한 투명 유리벽(12)으로 이루어져 내부가 투시되는 상부몸체(10)와, 내부적으로 소정의 프로그램화한 신호전달장치를 마련하되, 외측으로 게임용 버튼(21), 코인 투입구(22), 경품인출구(23)등을 장치하고, 내부적으로 상면에 중심부가 낙하공을 형성하고 그 저면에서 상기 경품인출구(23)에 호스로 연결되는 낙하구(24)를 형성한 하부몸체(20)로 이루어진다.

스크린부(2)는 상기 게임기 본체(1)의 상부몸체 내측에 투시가능하게 설치되며, 소정의 프로그램에 의하여 버튼(21)의 조작에 따라 게임이 이루어져 소정의 신호로서 경품 낙하 신호화함과 아울러 이러한 경품 낙하신호는 코인투입 시간동안 디스플레이되도록 하는 장치로서 일반적인 프로그램에 의하여 작동된다.

다만, 본 고안의 경품 낙하 게임원리는 이러한 프로그램중 소정의 이동수단(이하 벽돌쌓기의 벽돌이라 함)이 수평적으로 일렬로 배열됨에 따라 단계의 상승이 가능하도록 하고, 이러한 단계의 상승이 쌓여 소정의 높이에 이르면 1차,2차에 걸쳐 경품 낙하시호를 배출하도록 하여서 된다.

즉, 소정의 프로그램에 의하여 자유 이동하는 벽돌들중 어느 하나를 버튼(21)의 조작신호에 따라 수평적으로 벽돌쌓기가 일렬로 이루어지면 단계가 상승하므로써 점차적으로 탑을 쌓아가되 중간라인(14)과 최대라인(13)에 이를 때 마다 이를 경품 낙하 신호화합과 아울러 이러한 벽돌쌓기가 코인투입 시간동안 디스플레이되도록 하는 것이다.

경품낙하장치(3)는 상기 경품 낙하신호에 따라 경품들이 낙하가 이루어지도록 상기 상부몸체(10) 후방측에 다수 설치되는 구동모터(30)들과, 이 구동모터(40)들의 축에 연결되고 나선상으로 수평 연장된 걸림부재(31)(32)들로 이루어진다.

이 경품낙하장치(3)의 걸림부재(31)(32)들은 상기 스크린부(2)의 하측과, 중간라인(13)의 양측에 걸쳐 경품(50)이 걸려있도록 나선상으로 돌출되는 스크류상의 제2걸림부재(32)와, 상기 스크린부(2)의 최대라인(14) 양측에 걸쳐 경품(50)이 걸려있도록 돌출되는 제1걸림부재(31)로 이루어진다.

본 고안의 바람직한 경품 게임기는 궁극적으로 아래와 같이 실시됨이 바람직하다.

즉, 도어(11)로서 개폐 가능한 투명 유리벽(12)으로 이루어져 내부가 투시되는 상부몸체(10)와, 내부적으로 소정의 프로그램화한 신호전달장치를 마련하되, 외측으로 게임용 버튼(21), 코인 투입구(22), 경품인출구(23), 음향기기(25), 록커공(26) 등을 장치하고, 내부적으로 상면에 중심부가 낙하공을 형성하고 그 저면에서 상기 경품인출구(23)에 호스(도시생략)로 연결되는 낙하구(24)를 형성한 하부몸체(20)로 이루어진 게임기 본체(1)와, 상기 게임기 본체(1)의 상부몸체(10) 내측에 투시가능하게 설치되며, 소정의 프로그램에 의하여 자유 이동하는 벽돌들중 어느 하나를 버튼(21)의 조작신호에 따라 수평적으로 벽돌쌓기가 일렬로 이루어지면 단계가 상승하므로써 점차적으로 탑을 쌓아가되 중간라인(13)과 최대라인(14)에 이를 때 마다 이를 경품 낙하 신호화합과 아울러 이러한 벽돌쌓기가 코인투입 시간동안 디스플레이되도록 하는 스크린부(2)와, 상기 경품 낙하신호에 따라 구동되는 상기 상부몸체(10) 후방측에 다수 설치되는 구동모터들(30)과, 상기 스크린부(2)의 중간라인(13)과 최대라인(14)에 맞추어 이 구동모터들(30)의 축에 연결되어 상기 스크린부(2)의 하측과, 중간라인(13)의 양측에 걸쳐 경품(50)이 걸려있도록 나선상으로 돌출되는 스크류상의 제2걸림부재(32)와, 상기 스크린부(2)의 최대라인(14) 양측에 걸쳐 또 다른 경품(50)이 걸려있도록 돌출되는 제1걸림부재(31)로 이루어진 경품낙하장치(3)를 포함하여서 된다.

이와 같이 구성된 본 고안 경품 게임기의 작용을 설명하면 다음과 같다.

첨부 도면중 도 6a 내지 6c는 본 고안 경품 게임기의 낙하장치의 작동상태를 나타내는 단면도이다.

상기 도면들에서 도시하는 바와 같이,

먼저, 중간라인(13)과 최대라인(14)의 2차에 걸친 경품들(50)의 낙하 신호는 스크린부(2)의 벽돌들을 통하여 발생하도록 하는 프로그램(구체적인 프로그램은 공지된 것이므로 이를 생략한다)이 내장된다. 이러한 낙하신호에 따른 경품들(50)의 낙하구동은 다수 설치된 구동모터들(30)를 구동하므로써 가능하게 하며, 경품의 낙하를 위한 걸림부재들(31)(32)들은 스크류상으로 회전하므로써 나선상의 걸림부재(31)(32)가 회전하여 경품들(50)의 걸림상태가 점차 이동하면서 해제되어 낙하된다.

즉,

본 고안은 코인을 코인투입구(22)를 통하여 투입하므로써 정해진 시간이 결정된다. 이러한 정해진 시간내에서 버튼(21)이나 레버를 작동시켜 스크린부(2)내 자유 이동하는 벽돌을 소정의 위치에 오는 순간 버튼을 눌러 일렬로 수평을 만들도록 배열하므로써 게임이 이루어진다. 이러한 차례로 이동하는 벽돌의 제1열 수평배열이 끝나면 다음열을 다시 수평배열하는 방법으로 스크린부(2)에 여러단계를 버튼(21)을 조작하여 다층 쌓도록 하며, 이러한 수평배열 단계가 높아져 중간라인(13)에 도달하는 순간 프로그램을 통하여 1차로 보다 저급의 경품들(50)중 어느 하나를 낙하하도록 하며, 계속하여 단계를 높여가 최대라인(14)에 도달하면 보다 고급의 경품이 낙하되도록 하는 것이다.

이러한 수평배열이 이루어지지 않을 경우 반복시도가 가능하며, 시간오버가 되면 다시 코인을 투입하도록 하므로써 경품 게임기를 통한 게임기의 수입도 가능하게 하는 것이다.

고안의 효과

전술한 바와 같이 본 고안 경품 게임기는 코인의 투입시간동안 스크린부의 벽돌쌓기 게임이 이루어지도록 하고 그러한 벽돌쌓기가 단계별로 이루어지면 소정의 경품을 낙하하도록 하므로써 코인의 투입을 통한 게임이 단순히 게임만에 있지 아니하고 경품을 타기 위한 게임으로 유도하므로써 동전투입과 같은 적은 비용으로 게임문화를 즐길 수 있도록 한 효과를 갖는다.

본 고안은 특히, 이러한 경품 게임기에 있어 경품낙하장치를 새롭게 하여 나선상으로 감겨지거나 풀려지는 스크류식의 걸림부재에 경품이 간단히 걸리도록 하고, 반대 회전으로 해제되도록 하므로써 낙하장치를 간단화한 효과도 갖는다.

도면의 간단한 설명

도 1은 본 고안 경품 게임기의 사시도이고,

도 2는 본 고안 경품 게임기의 일부 절취사시도이고,

도 3은 본 고안 경품 게임기의 정면개략도이고,

도 4는 본 고안 경품 게임기의 스크린부의 요부 발췌도이고,

도 5는 본 고안 경품 게임기의 경품낙하장치의 요부 발췌사시도이고,

도 6a 내지 6c는 본 고안 경품 게임기의 낙하장치의 작동상태를 나타내는 단면도이다.

※도면의 주요 부분에 대한 부호의 설명

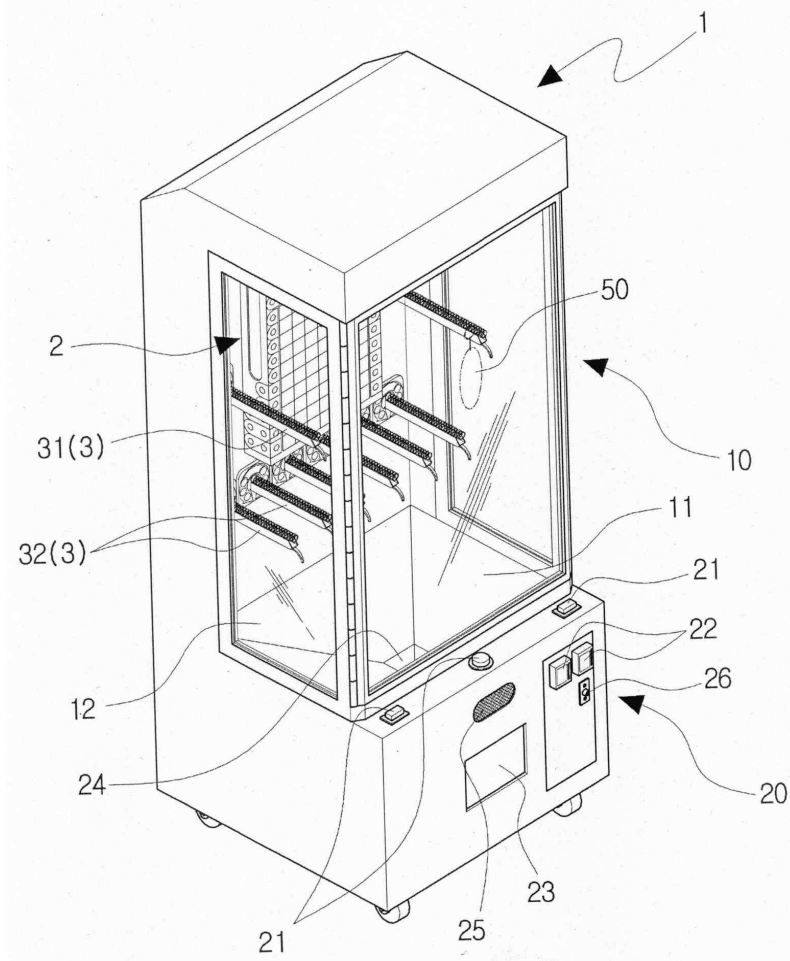
1:게임기 본체, 10:상부몸체, 11:도어, 12:투명 유리벽,13:중간라인,

14:최대라인, 2:스크린부, 20:하부몸체, 21:게임용 버튼, 22:코인 투입구,

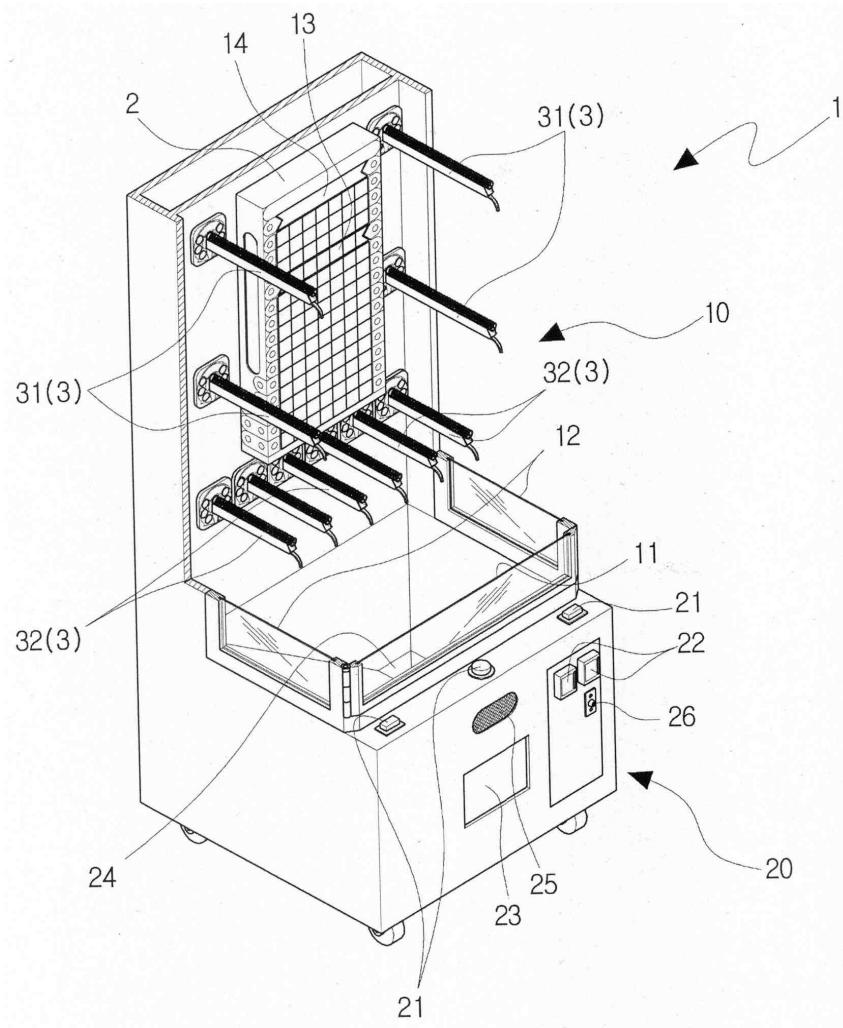
23:경품인출구, 3:낙하장치, 30:구동모터,31,32:제1,제2걸림부재.

도면

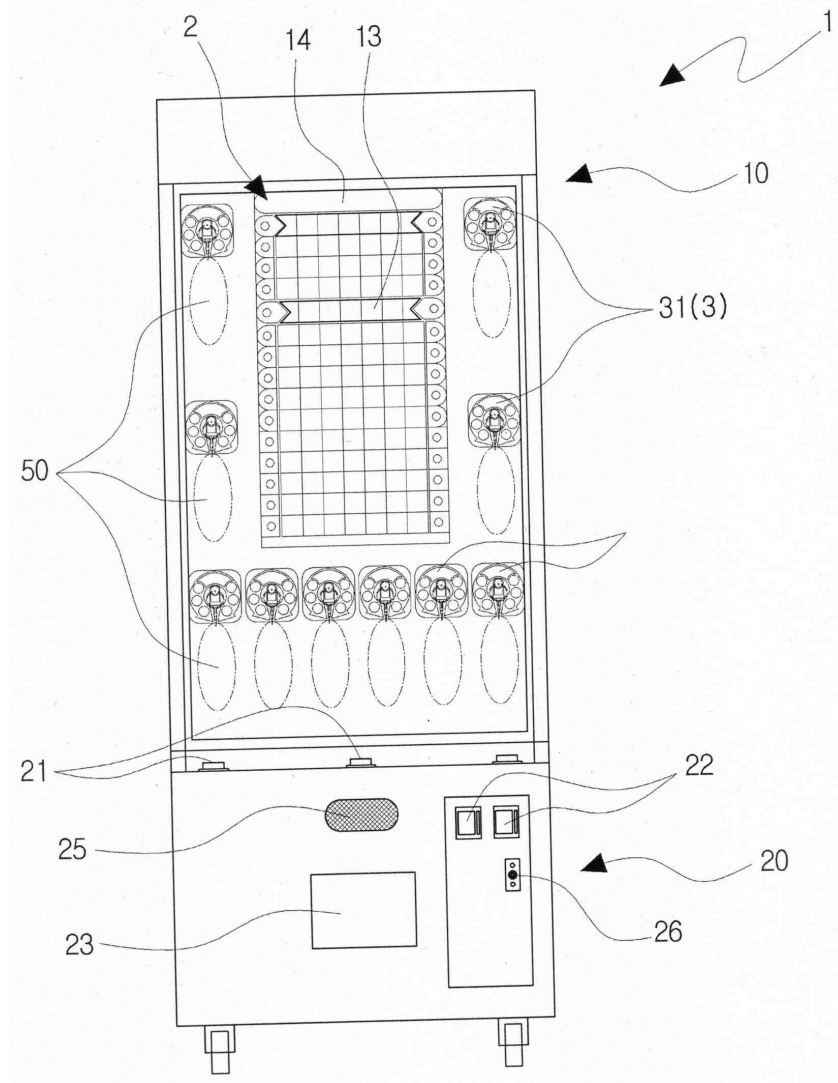
도면1



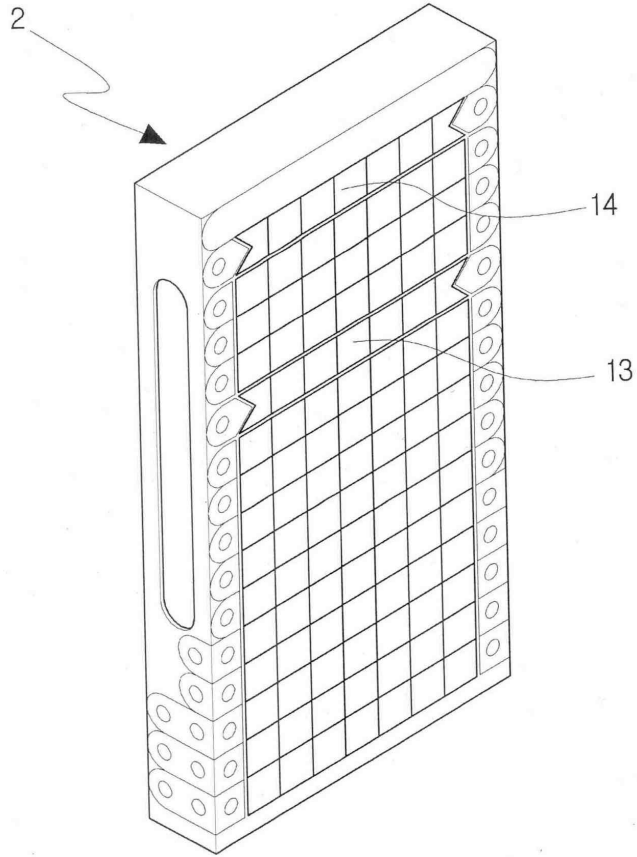
도면2



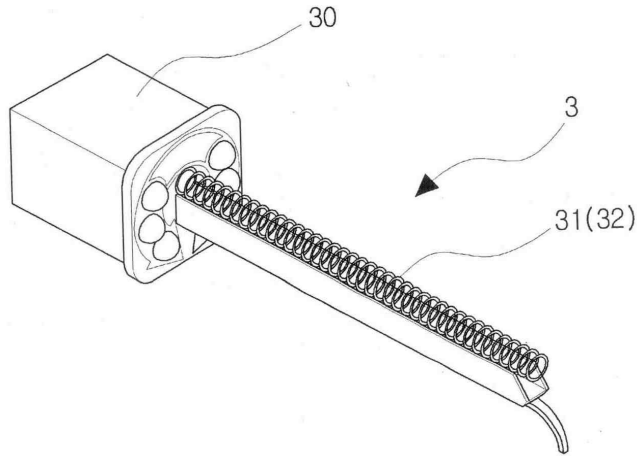
도면3



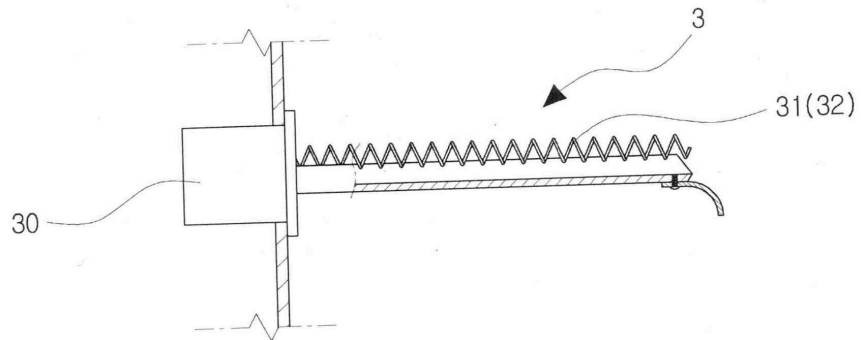
도면4



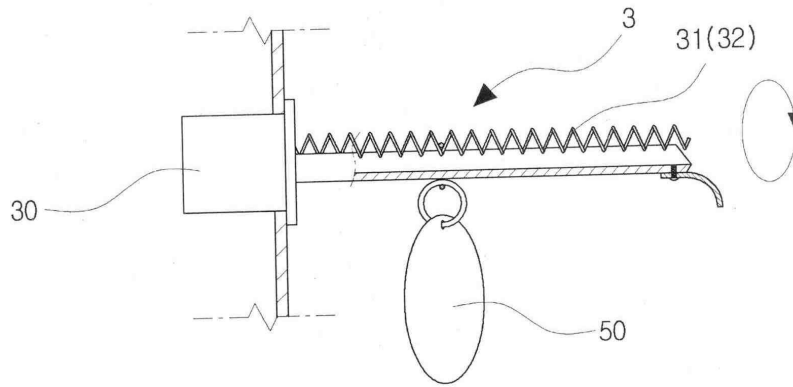
도면5



도면6a



도면6b



도면6c

