

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 1 部門第 2 区分

【発行日】平成20年12月18日(2008.12.18)

【公開番号】特開2008-246263(P2008-246263A)

【公開日】平成20年10月16日(2008.10.16)

【年通号数】公開・登録公報2008-041

【出願番号】特願2008-188502(P2008-188502)

【国際特許分類】

A 6 3 F 9/30 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 9/30 5 0 2 C

【手続補正書】

【提出日】平成20年10月31日(2008.10.31)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

景品を載置する景品載置エリアと景品を落下させる開口エリアとを含むゲームフィールドと、

前記ゲームフィールドの上方を移動して景品保持動作を行ない、前記開口エリアの上方に移動した後開放動作を行ない、景品を前記開口エリアに落下させる景品保持部と、

前記開口エリアに落下された景品をプレイヤーが取り出すための景品取出口と、

前記ゲームフィールドの下方に開口形成され、前記開口エリアに落下された景品を前記景品取出口に導くための景品誘導空間と、

を含み、

前記景品載置エリアは、

景品を載置することができる複数の景品載置部材により構成され、

前記ゲームフィールドは、

前記景品誘導空間の上方で前記複数の景品載置部材のそれぞれのレイアウトが変更可能に形成されていることを特徴とする景品獲得ゲーム装置。

【請求項 2】

請求項 1 において、

前記複数の景品載置部材は、

形状が異なる複数種類の景品載置部材を含むことを特徴とする景品獲得ゲーム装置。

【請求項 3】

請求項 1、2 のいずれかにおいて、

前記景品載置部材を前記景品誘導空間の上方に任意に配置するための支持部材を更に含むことを特徴とする景品獲得ゲーム装置。

【請求項 4】

請求項 3 において、

前記支持部材は、

前記景品誘導空間の上方で前記複数の景品載置部材をマトリクス状に配置可能に形成されていることを特徴とする景品獲得ゲーム装置。

【請求項 5】

請求項 3、4 のいずれかにおいて、

前記支持部材は、

前記景品誘導空間の側面上部から水平方向に延出するようにして設けられた延出部材を含むことを特徴とする景品獲得ゲーム装置。

【請求項 6】

請求項 5 において、

前記延出部材は、

少なくとも 2 つの前記景品載置部材を支持可能に形成されていることを特徴とする景品獲得ゲーム装置。

【請求項 7】

請求項 3 ～ 6 のいずれかにおいて、

前記支持部材は、

ゲーム装置本体に形成された第 1 の支持部材と、

前記第 1 の支持部材に支持されて前記景品誘導空間の上方に任意に配置される複数の第 2 の支持部材と、

を含み、

前記第 2 の支持部材の少なくとも 1 つには、前記第 2 の支持部材が前記景品誘導空間の上方に配置されたときに隣接する他の第 2 の支持部材を支持する支持部が形成され、

前記景品載置部材は、

前記第 2 の支持部材により支持されることを特徴とする景品獲得ゲーム装置。

【請求項 8】

請求項 3 ～ 6 のいずれかにおいて、

前記支持部材は、

ゲーム装置本体に形成された第 1 の支持部材と、

前記第 1 の支持部材に支持される複数の前記景品載置部材の少なくとも 1 つに形成され、前記景品載置部材が前記景品誘導空間の上方に配置されたときに隣接する他の景品載置部材を支持する支持部と、

を含むことを特徴とする景品獲得ゲーム装置。

【請求項 9】

請求項 3 ～ 8 のいずれかにおいて、

前記ゲームフィールドは、

前記景品載置部材の非配置エリアが前記開口エリアとして形成され、前記支持部材に支持されて前記景品誘導空間の上方に配置される前記景品載置部材の配置パターンによって、前記開口エリアのレイアウトが変更されることを特徴とする景品獲得ゲーム装置。

【請求項 10】

請求項 1、2 のいずれかにおいて、

前記景品載置エリアを構成する景品載置部材を、該景品載置部材と異なる形状の他の景品載置部材と交換可能に前記景品誘導空間の上方に支持する支持部材を更に含み、

前記ゲームフィールドは、

前記景品載置部材の非配置エリアが前記開口エリアとして形成され、前記景品載置部材が該景品載置部材と異なる形状の他の景品載置部材と交換されることによって、前記開口エリアのレイアウトが変更されることを特徴とする景品獲得ゲーム装置。

【請求項 11】

請求項 1 ～ 10 のいずれかにおいて、

前記ゲームフィールドは、

前記景品誘導空間の上方の異なる高さ位置に複数層設けられ、少なくともいずれかの層のゲームフィールドの前記開口エリアのレイアウトが変更されることを特徴とする景品獲得ゲーム装置。

【請求項 12】

請求項 1 ～ 11 のいずれかにおいて、

前記ゲームフィールドの高さ位置を変更する手段を更に含むことを特徴とする景品獲得

ゲーム装置。

【請求項 13】

請求項 1 ~ 12 のいずれかにおいて、
前記景品保持部の動作制御を行なう動作制御手段を更に含み、
前記動作制御手段は、
前記開口エリアのレイアウト情報に基づき、前記開口エリアの上方で前記景品保持部に
前記開放動作を行なわせることを特徴とする景品獲得ゲーム装置。

【請求項 14】

請求項 13 において、
前記開口エリアのレイアウト情報を検出する開口エリア検出手段を更に含み、
前記動作制御手段は、
前記開口エリア検出手段の検出結果に基づき、前記開口エリアの上方で前記景品保持部
に前記開放動作を行なわせることを特徴とする景品獲得ゲーム装置。

【請求項 15】

請求項 13 において、
前記開口エリアのレイアウトに関する設定情報を受付ける設定情報受付手段を更に含み
、
前記動作制御手段は、
前記設定情報受付手段が受付けた設定情報に基づき、前記開口エリアの上方で前記景品
保持部に前記開放動作を行なわせることを特徴とする景品獲得ゲーム装置。

【請求項 16】

請求項 13 ~ 15 のいずれかにおいて、
前記景品保持部が移動を開始する移動開始基準位置を設定する基準位置設定手段を更に
含み、
前記動作制御手段は、
前記基準位置設定手段により設定された移動開始基準位置から前記景品保持部を移動さ
せることを特徴とする景品獲得ゲーム装置。

【請求項 17】

請求項 13 ~ 16 のいずれかにおいて、
前記動作制御手段は、
前記開口エリアが複数ある場合、所与のルールに基づいて 1 つの前記開口エリアを特定
し、特定した前記開口エリアに向けて前記景品保持部を移動させ、特定した前記開口エリ
アの上方で前記景品保持部に前記開放動作を行なわせることを特徴とする景品獲得ゲー
ム装置。

【請求項 18】

請求項 17 において、
前記動作制御手段は、
前記景品保持部が景品保持動作を行った位置から最も近い開口エリアを特定することを
特徴とする景品獲得ゲーム装置。

【請求項 19】

請求項 17 において、
前記動作制御手段は、
前記移動開始基準位置に最も近い開口エリアを特定することを特徴とする景品獲得ゲー
ム装置。

【請求項 20】

請求項 17 において、
前記動作制御手段は、
前記景品保持部が景品保持動作を行った位置から開口エリアを通り前記移動開始基準位
置へ移動する距離が最短となる経路上にある開口エリアを特定することを特徴とする景
品獲得ゲーム装置。