(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第3787190号
(P3787190)
(45)発行日　平成18年6月21日(2006.6.21)　(24)登録日　平成18年3月31日(2006.3.31)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 9/00 (2006.01)　A63F 9/00 512B
A63F 9/00 502Z

請求項の数 6　(全 11 頁)

(21)出願番号　特願平8-130278
(22)出願日　平成8年5月24日(1996.5.24)
(65)公開番号　特開平9-308766
(43)公開日　平成9年12月2日(1997.12.2)
審査請求日　平成15年3月26日(2003.3.26)

(73)特許権者　000134855
株式会社バンダイナムコゲームス
東京都大田区矢口２丁目１番２１号
(74)代理人　100091867
弁理士　藤田　アキラ
(72)発明者　広瀬　豪
東京都大田区多摩川２丁目８番５号　株式会社ナムコ内
(72)発明者　緒方　満
東京都大田区多摩川２丁目８番５号　株式会社ナムコ内
(72)発明者　新保　利昭
東京都大田区多摩川２丁目８番５号　株式会社ナムコ内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】景品獲得ゲーム装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

所定位置に停止する収容部を予想するゲームが行われ、そのゲーム結果により前記収容部に収容されている景品を払い出す景品獲得ゲーム装置において、

筐体の所定箇所に設けられた少なくとも１つのプレイ部と、

前記筐体のディスプレイ部内に設けられ、景品を収容可能な複数の収容部を備えた景品収容部材と、

該景品収容部材をその各収容部が前記プレイ部と対向する位置を通るように回転する回転手段と、

該回転手段により前記景品収容部材がゲーム回転されてから所定時間経過すると、前記景品収容部材の収容部の１つが前記プレイ部と対向する位置で停止するように前記回転手段を停止させる停止手段と、

前記プレイ部に設けられ、前記収容部を指定する指定手段と、

前記景品収容部材が停止した際、前記指定手段によって指定された収容部と、前記プレイ部と対向する位置で停止した収容部とが一致しているかを判定する判定手段と、

該判定手段の一致信号により、前記プレイ部と対向する位置で停止した前記収容部に収容された景品を払い出す払い出し手段と、

を備えていることを特徴とする景品獲得ゲーム装置。

【請求項２】

ゲームへの参加を受け付けるエントリー受付をし、エントリー受付終了後に、所定位置

に停止する収容部を予想するゲームが行われ、そのゲーム結果により前記収容部に収容されている景品を払い出す景品獲得ゲーム装置において、

筐体の所定箇所に設けられた少なくとも１つのプレイ部と、

前記筐体のディスプレイ部内に設けられ、景品を収容可能な複数の収容部を備えた景品収容部材と、

該景品収容部材をその各収容部が前記プレイ部と対向する位置を通るように回転する回転手段と、

該回転手段により前記景品収容部材が回転され、そしてゲームへの前記エントリー受付が終了してから所定時間経過すると、前記景品収容部材の収容部の１つが前記プレイ部と対向する位置で停止するように前記回転手段を停止させる停止手段と、

前記プレイ部に設けられ、前記収容部を指定する指定手段と、

前記景品収容部材が停止した際、前記指定手段によって指定された収容部と、前記プレイ部と対向する位置で停止した収容部とが一致しているかを判定する判定手段と、

該判定手段の一致信号により、前記プレイ部と対向する位置で停止した前記収容部に収容された景品を払い出す払い出し手段と、

を備えている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または２に記載の景品獲得ゲーム装置において、前記景品収容部材が中心に上下方向に延びる回転軸線を持つ筒状体に形成されており、前記収容部が該筒状体の外周面側に上下方向で等間隔に配置された仕切部材によって仕切られることにより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４】

請求項３に記載の景品獲得ゲーム装置において、前記プレイ部が前記筐体の外周側に複数箇所設けら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１ないし４の何れか１つに記載の景品獲得ゲーム装置において、前記プレイ部に以前に停止した前記収容部の番号を表示するデータ表示部を設けたことを特徴とする景品獲得ゲーム装置。

【請求項６】

請求項１ないし５の何れか１つに記載の景品獲得ゲーム装置において、前記プレイ部に前記景品収容部材の回転の停止を早めるスイッチと景品収容部材の回転の停止を遅らせるスイッチとの少なくとも一方のスイッチが設けられていることを特徴とする景品獲得ゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【０００１】

【発明の属する技術分野】

本発明は、筐体内に収容されている景品を獲得する景品獲得ゲーム装置に関する。

【０００２】

【従来の技術】

従来、景品獲得ゲーム装置として種々の形式のものが提案されており、ルーレット形式の装置も知られている。ルーレット形式の景品獲得ゲーム装置では、その多くがスタートボタンを押して光を円軌条等に点滅させ、ストップボタンを押して光が停止した位置が当たりゾーンならば、景品が獲得できるというものである。また、ルーレット形式のコインゲームでは倍率の異なるゾーンを複数設けてプレイヤー次に停止すると思うゾーンに賭けるものあり、この場合も光を円軌条等に点滅させているものが殆どである。

【０００３】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上記したルーレット形式のゲーム装置では単なる光の移動だけであるので、アイキャッチ性に乏しいものであった。

【０００４】

本発明は、上記した従来の問題に鑑み、アイキャッチ性に優れたルーレット形式の新規な景品獲得ゲーム装置を提供することを目的としている。

【０００５】

【課題を解決するための手段】

本発明は、上記目的を達成するために、所定位置に停止する収容部を予想するゲームが行われ、そのゲーム結果により前記収容部に収容されている景品を払い出す景品獲得ゲーム装置において、筐体の所定箇所に設けられた少なくとも１つのプレイ部と、前記筐体のディスプレイ部内に設けられ、景品を収容可能な複数の収容部を備えた景品収容部材と、該景品収容部材をその各収容部が前記プレイ部と対向する位置を通るように回転する回転手段と、該回転手段により前記景品収容部材がゲーム回転されてから所定時間経過すると、前記景品収容部材の収容部の１つが前記プレイ部と対向する位置で停止するように前記回転手段を停止させる停止手段と、前記プレイ部に設けられ、前記収容部を指定する指定手段と、前記景品収容部材が停止した際、前記指定手段によって指定された収容部と、前記プレイ部と対向する位置で停止した収容部とが一致しているかを判定する判定手段と、該判定手段の一致信号により、前記プレイ部と対向する位置で停止した前記収容部に収容された景品を払い出す払い出し手段と、を備えていることを特徴とする景品獲得ゲーム装置を提案する。

【０００６】

また、本発明は上記目的を達成するために、ゲームへの参加を受け付けるエントリー受付をし、エントリー受付終了後に、所定位置に停止する収容部を予想するゲームが行われ、そのゲーム結果により前記収容部に収容されている景品を払い出す景品獲得ゲーム装置において、筐体の所定箇所に設けられた少なくとも１つのプレイ部と、前記筐体のディスプレイ部内に設けられ、景品を収容可能な複数の収容部を備えた景品収容部材と、該景品収容部材をその各収容部が前記プレイ部と対向する位置を通るように回転する回転手段と、該回転手段により前記景品収容部材が回転され、そしてゲームへの前記エントリー受付が終了してから所定時間経過すると、前記景品収容部材の収容部の１つが前記プレイ部と対向する位置で停止するように前記回転手段を停止させる停止手段と、前記プレイ部に設けられ、前記収容部を指定する指定手段と、前記景品収容部材が停止した際、前記指定手段によって指定された収容部と、前記プレイ部と対向する位置で停止した収容部とが一致しているかを判定する判定手段と、該判定手段の一致信号により、前記プレイ部と対向する位置で停止した前記収容部に収容された景品を払い出す払い出し手段と、を備えていることを特徴とする景品獲得ゲーム装置を提案する。

【０００７】

なお、本発明は前記景品収容部材が中心に上下方向に延びる回転軸線を持つ筒状体に形成されており、前記収容部が該筒状体の外周面側に上下方向で等間隔に配置された仕切部材によって仕切られることにより形成されていると、効果的である。

【０００８】

また、本発明は前記プレイ部が前記筐体の外周側に複数箇所設けられていると、効果的である。

さらにまた、本発明は前記プレイ部に以前に停止した前記収容部の番号を表示するデータ表示部を設けていると、効果的である。

【０００９】

さらにまた、本発明は前記プレイ部に前記景品収容部材の回転の停止を早めるスイッチと景品収容部材の回転の停止を遅らせるスイッチとの少なくとも一方のスイッチが設けられていると、効果的である。

【００１０】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の実施の形態を添付図面に従って説明する。

図１は、本発明に係る景品獲得ゲーム装置の一例の概略を示す斜視図、図２は粗の平面説明図である。

【００１１】
図１及び図２において、符号１は景品獲得ゲーム装置の筐体であり、筐体１は全体形状がほぼ正五角形の筒状体に形成され、その上部側から頭部２、該頭部に続いて透明なプラスチックよりなるディスプレイ部３及び該ディスプレイ部３の下部に設けられた不透明な筐体本体４で構成されている。ディスプレイ部３内には、景品収容部材としての景品筒１０が設けられ、景品筒１０は図２に明示するように、円筒状に形成されている。また、筐体本体４の上部側であって正五角形の各辺に対応する５箇所の位置には図１ないし図３に示すプレイ部５が設けられ、プレイ部５には後に詳述するプレイヤが操作するための指定手段としてのエントリースイッチ６や当該プレイ部５における過去のデータを表示するデータ表示部７が設けられている（図４参照）。さらに、筐体本体４には各プレイ部５の下方に景品取り出し部８が設けられている。

【００１２】
上記景品筒１０には、その円筒の中心軸線と同芯上に回転軸１１が設けられ、回転軸１１は景品筒１０の上端及び下端よりも上方及び下方に延在させるとともに、その延在部分において頭部２及び筐体本体４に回転自在に支持されている。この回転軸１１には、本例の場合その上部にギヤ１２が固定され、このギヤ１２は頭部２に設けられた駆動モータ１３の出力軸に固定されたギヤ１４と噛み合っており、この駆動モータ１３によって景品筒１０が回転駆動される。この駆動モータ１３は、本例の場合、ステッピングモータを用いている。

【００１３】
さらにまた、景品筒１０には図３に示すように、その外周筒１５と同芯上の内周筒１６が設けられ、この外周筒１５と内周筒１６の間に景品を収容可能な収容部１７が形成されている。すなわち、外周筒１５と内周筒１６によって形成される空間は図２に示すようにドーナツ状になり、この空間に収容部１７が設けられている。本例の収容部１７は、この空間を上下方向に延びる仕切板１８を１０枚等間隔に配置して１０個の収容部１７に分割されており、これによって景品筒１０にはその高さが１ｍ程度とすると、収容部１７は１ｍの高さを有する細長い１０個の収容部が形成される。なお、本例のゲームでは図１に示すように、１０個の収容部１７に直径１５㎝程度の景品を入れた多数のカプセルＣが縦方向に並べて収容されている。

【００１４】
１０個の収容部１７は、その個々を図示していない制御装置が認識できるように、各収容部１７毎に所属する検知器を備えており、本例の検知器は景品筒１０の下面に対向する筐体本体４側の位置に設けられた１０個の透過型センサ１９と、景品筒１０に固定された１つの遮光板２０とから構成されている。そして、この遮光板２０が遮るセンサ１９によって制御装置は認識した収容部１７がどの位置で停止しているかを知ることができる。なお、分割された収容部１７の外周筒１５側には図１に示すように、１から１０の番号が誰でも判るような大きな文字が付されている。

【００１５】
他方、プレイ部５には図４に示すように、１から１０の計１０個のそのエントリースイッチ６と、データ表示部７には前々回と前回の停止した番号が表示されるデータ表示部７が設けられている。さらに、プレイ部５には景品筒１０の停止を早める止まれボタン９ａと、景品筒１０の停止を遅らせる止まるなボタン９ｂとが設けられている。

【００１６】
次に、かく構成の景品獲得ゲーム装置のプレイとその作動態様を図５のフローチャートに従って説明する。
図５において、本ゲーム装置はエントリー受付を開始すると（ステップ１）、ゲームへのエントリー受付中であることを音声等で知らせ、その後エントリー受付が経過すると（ステップ２）、エントリー受付を終了する（ステップ３）。このエントリー受付時では、プレイヤーに各収容部１７に収容されている景品を視認できるように、景品筒１０を比較的ゆっくりした速度で回転させている。また、プレイヤーがゲームにエントリーする場合は

所定のコインを図示していないコイン投入口に投入し、次に１から１０の次にプレイ部５に停止すると思われる番号を予想してその番号のエントリースイッチ６を押すだけである。このとき、プレイ部５のデータ表示部７には当該プレイ部５に前々回と前回の停止した番号が表示されており、プレイヤーはこのようなデータを予想の参考にすることもできる。

【００１７】

次に、エントリー受付中にエントリーがあったかが判断され（ステップ４）、エントリーがあれば音声等の合図とともに、景品筒１０をスロー回転からそれより高速のゲーム回転に切り換えられる（ステップ５）。このゲーム回転は、所定時間経過すると停止されるが、ゲーム回転は高速であるため景品筒１０を急停止することができない。よって、景品筒１０は回転速度をある程度落としから停止させている。このため、景品筒１０の回転が遅くなり停止に近づくと、プレイヤーは予想した番号の収容部１７がプレイ部５に停止しそうか否かが大凡であるが予測することができ、停止しそうもないと判断した場合には止まれボタン９ａまたは止まるなボタン９ｂを押して景品筒１０の停止を早めたり遅めたりすることができる。この動作は、止まれボタン９ａが押されたかが判断され（ステップ６）、該ボタンが押されていない場合には、止まるなボタン９ｂ押されたかが判断される（ステップ７）。従って、止まれボタン９ａまたは止まるなボタン９ｂの一方が押されると、他方のボタンは無効になり、また両ボタンとも押されなければ通常停止になる。さらにまた、複数人が同時にエントリーしている場合には最初に止まれボタン９ａまたは止まるなボタン９ｂ押したプレイヤーのみが有効となる。

【００１８】

ところで、本ゲーム装置では景品筒１０の回転は収容部１７の１つがプレイ部５に対向する位置で停止させなければ、ゲームが成立しない。従って、かかる停止は極めて重要なものであるが、駆動モータ１３としてステッピングモータを用い、さらにゲーム回転から速度を落とした後に停止させるようにしても、モータ停止後、景品筒１０が慣性で回転してしまう。そこで、所定の速度でモータを停止した際の慣性による回転量に調整することで、予め１０個の透過型センサ１９の１つを遮光板２０が遮ったとき駆動モータ１３の駆動を停止させると、景品筒１０は慣性によって予め遮光板２０が透過型センサ１９の１つを遮る位置で停止するように設定することができる。このように設定すれば、ゲーム回転の停止でプレイ部５に対向する位置に収容部１７の１つが向くようにすることができる。よって、景品筒１０を停止させる停止手段は図示していない制御装置で構成されている。

【００１９】

次に、景品筒１０の回転が停止すると（ステップ８）、プレイヤーが賭けた番号とそのプレイ部５に停止した収容部１７の番号が一致しているかが判断され（ステップ９）、番号が一致しておれば、その収容部１７に収容されている景品の入ったカプセルＣが払い出され（ステップ１０）、番号が一致していないときにはスタートに戻って、次のゲームが開始される。従って、プレイヤーが指定した番号とそのプレイ部５に停止した収容部１７の番号が一致しているか否かの判定は図示していない制御装置が行っている。なお、上記したゲーム進行において、エントリー受付中にエントリーがなかった場合には上記ステップ５とステップ８によるデモンストレーションゲームが実行される。

【００２０】

本ゲーム装置は、このようにしてゲームが行われ、複数の景品を収容する収容部１７を備えた景品筒１０をルーレットとして回すので、アイキャッチ性が極めてよいものである。さらに、本例のように比較的大きな景品筒１０であれば、そのアクションも派手になるため、アイキャッチ性をより高められる。

【００２１】

ところで、収容部１７に収容されている景品の入ったカプセルＣを払い出す払い出し機構は、各プレイ部毎に設けられており、その機構の図６を用いて説明する。

【００２２】

図６において、払い出し機構は駆動源としてソレノイド２１を用いており、このソレノイ

ド２１は筐体本体４の機枠４ａに取り付けられている。このソレノイド２１のプランジャー２１ａには連結板２２を介して押し上げ板２３が固定されている。なお、符号２４は連結板２２の移動をガイドするガイドロッドである。また、ソレノイド２１のプランジャー２１ａはオフ時では自重または図示していないバネによって図示する位置に保持されている。

【００２３】

ディスプレイ部３側には、各収容部１７毎にカプセルを保持する保持部材２５と、該保持部材２５を作動するリンク部材とが設けられている。保持部材２５は、が景品筒１０の底板１０ａに立設された立設板２６に軸２７を介して回動可能に装着され、最下段のカプセルは三角形状に形成された保持部材２５の保持爪２５ａに引掛かって実線で示す位置に保持されている。上記リンク部材は、保持部材２５に軸支された第１リンク２８と、一端が第１リンク２８に軸支され他端が底板１０ａに立設された立設板２９に軸３０を介して回動可能に装着された第２リンク３１とから構成されている。第２リンク３１には、景品筒１０の底板１０ａに形成された孔３２を貫通する押し上げ棒３３の上端が軸支されている。押し上げ棒３３の下端は自由端となって上記押し上げ板２３に接近した位置まで延在されている。

【００２４】

この払い出し機構は、払い出し信号が発信されると、ソレノイド２１がオンし、バネの作用に抗して押し上げ板２３を押し上げる。この押し上げにより、押し上げ棒３３が押し上げられ、これによって第２リンク３１が軸３０を支点として持ち上げられる。第２リンク３１の持ち上げ作動により、第１リンク２８も持ち上げられ、これによって保持部材２５が軸２７に中心として時計方向に回動される。この保持部材２５の回動に伴い、保持爪２５が最下段のカプセルから外れて下方へ下し、図３に示す払い出し通路３４の底部に達することで、プレイヤーは取り出し口８からカプセルを獲得することができる。また、保持部材２５の回動すると、最下段のカプセルの次に位置するカプセルが鎖線で示すように、保持部材２５の図の右上角に引掛かるため、同時に２個のカプセルが払い出されることはない。

【００２５】

このように構成された払い出し機構は、駆動源であるソレノイド２１と保持部材２５を動かすリンク部材等を筐体本体４と回転する景品筒１０側とに分けて配置しているので、比較的高価であるソレノイド２１の数を最小限に抑えられる。すなわち、駆動源も保持部材２５を動かすリンク部材等も景品筒１０に設ければ、収容部１７の数だけ必要になるが、上記の如く分けることで駆動源をプレイ部５の数だけで済む。しかも、景品筒１０に駆動源を設けると、その通電方法に工夫が必要になり、費用がさらに嵩むことが避けられないものである。

【００２６】

図７は、本発明の別の実施形態を示す説明図であり、本例のゲーム装置は上記例の同様に構成された景品筒１０に景品を収容している収容部１７と景品のない外れ部１７ａとを設けている。そして、このゲーム装置ではエントリースイッチ６に変えてスタートスイッチ及びストップスイッチ（図示せず）を設けるが、上記例の止まれボタン９ａ及び止まるなボタン９ｂはそのまま採用することが可能である。また、上記景品筒１０の外れ部１７ａは予め景品を収容できない構造に変更してもよいが、上記例の収容部１７に景品を入れないだけでも代用することができ、この場合外れ部１７ａの数を任意に設定できるという利点もある。

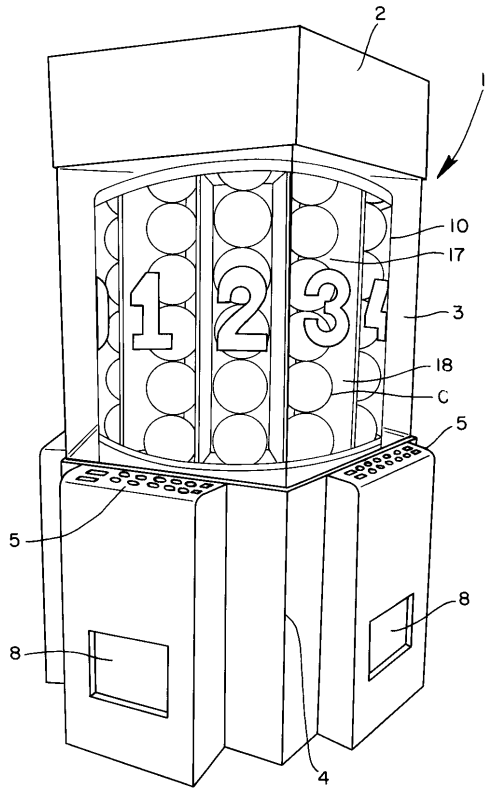
【００２７】

このゲーム装置は、ゲームを開始して回転させた景品筒１０が停止したとき、収容部１７が自分のプレイ部５に止まれば景品が獲得することができるものであり、このときその収容部１７に収容された景品が払い出される。また、プレイ部５は止まったのが収容部１７と外れ部１７ａの何れかという判定は、上記収容部１７の検知スイッチ１９等を用いれば、制御装置によって容易に行うことができる。

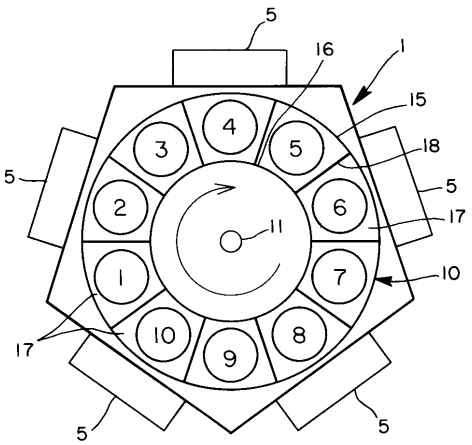
【００２８】
このように構成したゲーム装置においても、景品を収容した景品筒１０を回転させるのでアイキャッチ性がよく、しかも上記例のゲーム装置と主要構造が概ね共通するので、僅かな設計変更で所望の装置が得られる。
【００２９】
以上、本発明の好ましい例について説明したが、本発明は上記例のみに限定されず、各種改変できるものである。
例えば、上記の例では景品筒１０を垂直の軸を中心として回転させているが、景品筒１０は水平の垂直の軸を中心として回転させるようにすることもできる。この場合、プレイ部は１つまたは２つまでにし、プレイ部に対向する位置に枠等を表示してその枠に入った番号がエントリースイッチで指定した番号と一致すれば景品を獲得できるようにすればよい。
【００３０】
また、上記の例では、データ表示部に前回と前々回の停止した番号を表示しているが、データ表示部は各エントリースイッチの近傍に過去数１０回または前日のその番号が停止した回数を表示するものでもよし、このようなデータと前回と前々回の停止した番号のデータの両方を表示するものでもよい。
【００３１】
さらにまた、上記の例では止まれボタンと止まるなボタンを設けたが、止まれボタンと止まるなボタンはその何れか１つのボタンだけを設けるようにしてもよい。
【００３２】
さらにまた、上記の例では、景品筒を等分割した収容部を設けたが、収容部はプレイ部に停止した収容部が判るものならば、景品筒に等分割でない収容部を設けてもよい。
【００３３】
【発明の効果】
本発明によれば、複数の景品を収容する収容部を備えた景品収容部材をルーレットように回転するので、アイキャッチ性が極めて高くなり、景品筒が大きく設定すれば、その動きも派手になるため、アイキャッチ性をより高められる。
【００３４】
請求項２の構成によれば、回転する景品筒が円筒状で垂直軸の回りに回転させるので、景品筒を回転する陳列棚のようになり、アイキャッチ性を高められる。
【００３５】
請求項３の構成によれば、景品筒が円筒状で垂直軸の回りに回転させることで、同一のプレイ部を複数設けられ、１回のゲーム収益率を高められる。
請求項４の構成によれば、プレイヤーがまったくの勘でなく、停止番号を予想することができる。
【００３６】
請求項５の構成によれば、景品筒が停止する直前までゲームを楽しむことができる。
【図面の簡単な説明】
【図１】本発明に係る景品獲得ゲーム装置の一例の概略を示す斜視図である。
【図２】図１に示すゲーム装置の平面説明図である。
【図３】図１に示すゲーム装置の全体を示す断面図である。
【図４】プレイ部の説明図である。
【図５】ゲーム制御の流れを示すフローチャートである。
【図６】景品払い出し機構を示す説明図である。
【図７】本発明に係る景品獲得ゲーム装置の他の例の平面説明図である。
【符号の説明】
１　筐体　　３　ディスプレイ部
５　プレイ部　　６　エントリースイッチ
１０　景品筒　　１７　収容部

１７ａ　外れ部

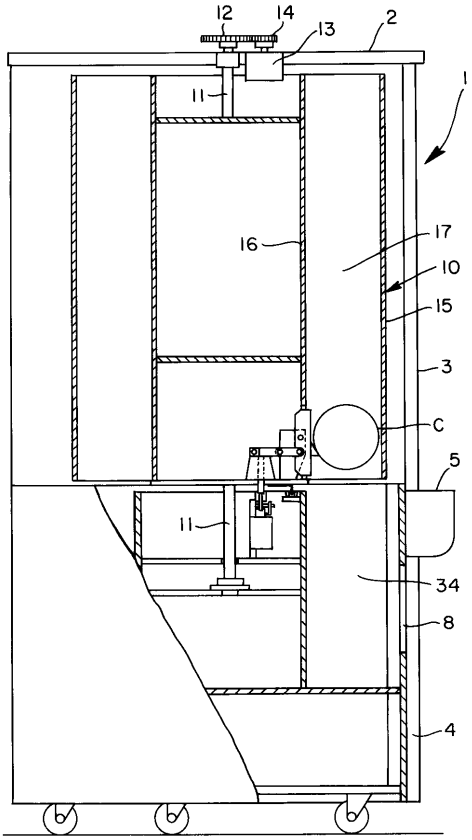
【図１】



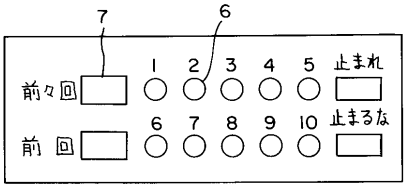
【図２】



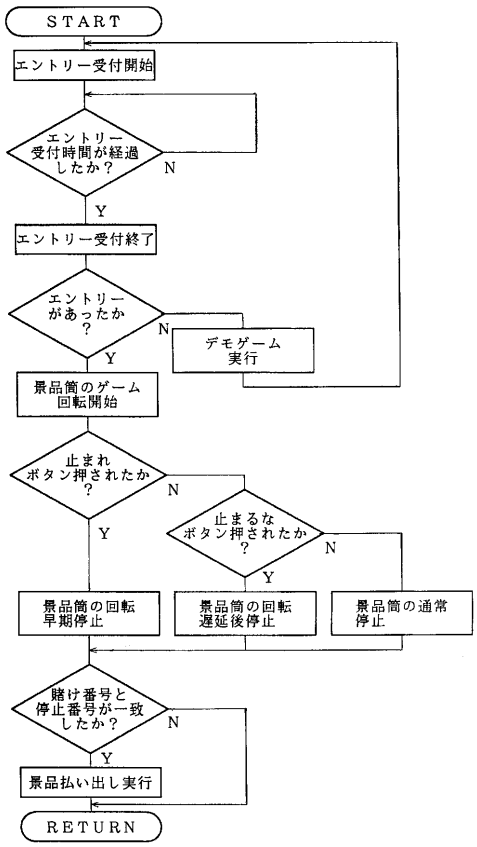
【図３】


12
14
13
2
1
11
16
17
10
15
3
C
5
11
34
8
4

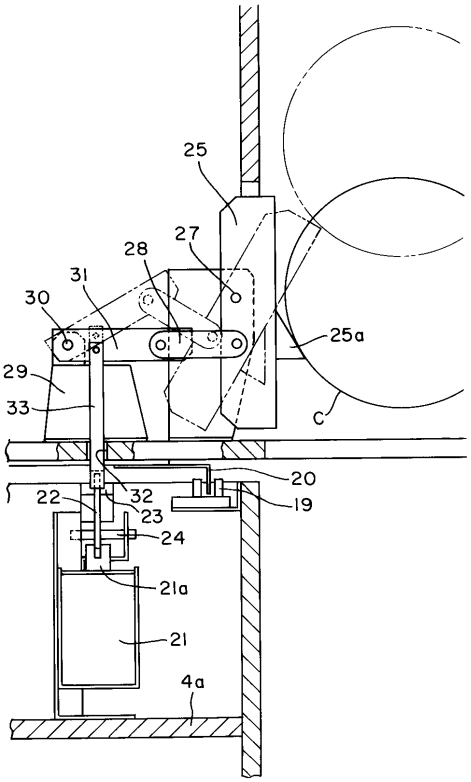
【図４】


7
6
前々回
1
2
3
4
5
止まれ
前回
6
7
8
9
10
止まるな

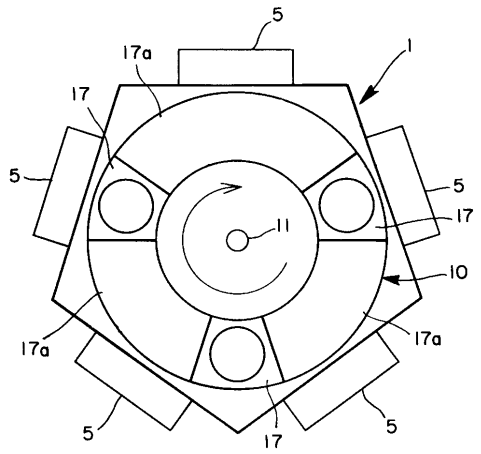
【図５】


START
エントリー受付開始
エントリー受付時間が経過したか？
N
Y
エントリー受付終了
エントリーがあったか？
N
デモゲーム実行
Y
景品箇のゲーム回転開始
止まれボタン押されたか？
N
止まるなボタン押されたか？
N
Y
Y
景品箇の回転早期停止
景品箇の回転遅延後停止
景品箇の通常停止
賭け番号と停止番号が一致したか？
N
Y
景品払い出し実行
RETURN

【図６】


25
27
28
31
30
25a
29
33
C
20
22
32
19
23
24
21a
21
4a

【図７】



フロントページの続き

審査官　植野　孝郎

(56)参考文献　特開平０８－１４１２１０（ＪＰ，Ａ）
特開平０８－１２６７６２（ＪＰ，Ａ）
特開平０７－３３１９１６（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F 9/00-11/00
A63F 5/00-5/04
E04H 6/14