

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-5934

(P2020-5934A)

(43) 公開日 令和2年1月16日(2020.1.16)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F</b> 9/30 (2006.01)	A 6 3 F 9/30 5 0 2 C	
G 0 9 F 23/14 (2006.01)	G 0 9 F 23/14	

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 11 頁)

(21) 出願番号	特願2018-130311 (P2018-130311)	(71) 出願人	597009703 北日本通信工業株式会社 福島県須賀川市横山町8 1 番地
(22) 出願日	平成30年7月10日 (2018. 7. 10)	(74) 代理人	100107102 弁理士 吉延 彰広
		(74) 代理人	100155181 弁理士 中 大介
		(72) 発明者	松川 稔 福島県須賀川市横山町8 1 番地 北日本通信工業株式会社内
		(72) 発明者	瀬谷 隆志 福島県須賀川市横山町8 1 番地 北日本通信工業株式会社内

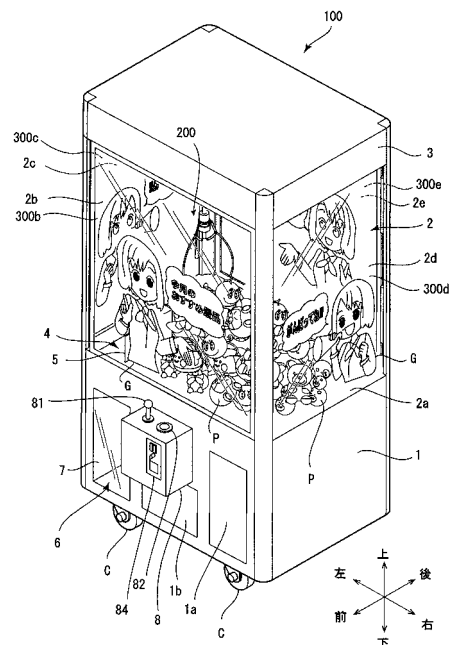
(54) 【発明の名称】 景品取得ゲーム装置

(57) 【要約】

【課題】演出効果を高めることができる景品取得ゲーム装置を提供する。

【解決手段】少なくとも一部が透明である前面扉 2 b、左側面板 2 c、右側面板 2 d 及び背面板 2 e により閉塞された空間が形成されて景品 P を載置するためのプレイフィールド 2 と、プレイフィールド 2 内に配置された把持装置 2 0 0 と、プレイヤーに操作が可能な操作レバー 8 1 及び操作ボタン 8 2 とを備え、操作レバー 8 1 及び操作ボタン 8 2 の操作により把持装置 2 0 0 を動作させてプレイフィールド 2 内の景品 P を取得する遊戯を行うクレーンゲーム機 1 0 0 であって、表示状態が変化可能であって平面側が透視可能な透明液晶パネル 3 0 0 b ~ 3 0 0 e が前面扉 2 b、左側面板 2 c、右側面板 2 d 及び背面板 2 e に設けられて、透明液晶パネル 3 0 0 b ~ 3 0 0 e を透過してプレイフィールド 2 内を視認可能とした。

【選択図】 図 1



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

少なくとも一部が透明である区画部により閉塞された空間が形成されて景品を載置するためのプレイフィールドと、前記プレイフィールド内に配置された景品取得装置と、プレイヤーによる操作が可能な操作手段とを備え、前記操作手段の操作により前記景品取得装置を動作させて前記プレイフィールド内の景品を取得する遊戯を行う景品取得ゲーム装置であって、

表示状態が変化可能であって背面側を透視可能な透過型画像表示パネルが前記区画部の透明部分に設けられて、該透過型画像表示パネルを透過して前記プレイフィールド内を視認可能としたことを特徴とする景品取得ゲーム装置。

10

**【請求項 2】**

前記区画部の透明部分であって前記透過型画像表示パネルが設けられていない領域の少なくとも一部にハーフミラー部が形成されていることを特徴とする請求項 1 に記載の景品取得ゲーム装置。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、景品取得ゲーム装置に関する。

**【背景技術】****【0002】**

20

従来の景品取得ゲーム装置は、ゲームセンター等の遊戯場に設置され、筐体内部に形成されたプレイフィールド内に多数の景品が配置されて使用されるものである。プレイフィールドは、少なくとも一部が透明板で形成された板状部材により四方が囲まれており、プレイヤーは、透明の板状部材を通してプレイフィールド内の景品の位置を確認しながら、レバーやボタン等の操作手段を用いて景品取得装置を駆動し、プレイフィールド内の景品を景品排出口から排出させることで景品を獲得することができる。

**【0003】**

このような景品取得ゲーム装置において、プレイフィールドの後面にLCD(Liquid Crystal Display)等の表示装置を配置し、遊戯の状況に応じて表示態様を変化させるものが知られている。

30

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2012 - 055494 号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

しかしながら、上記特許文献 1 に示すように、従来の景品取得ゲーム装置における表示装置は、その構造上、背面側が視認できないため、配置位置が限定され、演出効果が限定的であるという問題がある。

40

**【0006】**

本発明は、上記課題に鑑みてなされたものであり、演出効果を高めることができる景品取得ゲーム装置を提供することを目的とするものである。

**【課題を解決するための手段】****【0007】**

上記目的を解決するため、請求項 1 に記載の発明は、

少なくとも一部が透明である区画部により閉塞された空間が形成されて景品を載置するためのプレイフィールドと、前記プレイフィールド内に配置された景品取得装置と、プレイヤーによる操作が可能な操作手段とを備え、前記操作手段の操作により前記景品取得装置を動作させて前記プレイフィールド内の景品を取得する遊戯を行う景品取得ゲーム装置

50

であって、

表示状態が変化可能であって背面側を透視可能な透過型画像表示パネルが前記区画部の透明部分に設けられて、該透過型画像表示パネルを透過して前記プレイフィールド内を視認可能としたことを特徴とする。

【0008】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の景品取得ゲーム装置において、

前記区画部の透明部分であって前記透過型画像表示パネルが設けられていない領域の少なくとも一部にハーフミラー部が形成されていることを特徴とする。

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、演出効果を高めることができる景品取得ゲーム装置を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】第1の実施形態に係るクレーンゲーム機の外観を示す斜視図である。

【図2】クレーンゲーム機の機能的構成を示すブロック図である。

【図3】第2の実施形態に係るクレーンゲーム機の外観を示す正面図である。

【図4】第3の実施形態に係るクレーンゲーム機の外観を示す斜視図である。

【図5】第1の実施形態に係るクレーンゲーム機の使用態様の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、本発明の実施の形態に係る景品取得ゲーム装置（例えば、クレーンゲーム機）について、図面を参照しながら説明する。ただし、発明の範囲は図示例に限定されない。なお、以下の説明において、同一の機能及び構成を有するものについては、同一の符号を付し、その説明を省略する。

【0012】

< 第1の実施形態 >

まず、図1を用いて、本発明を適用することができる景品取得ゲーム装置の一例としての第1の実施形態に係るクレーンゲーム機100の全体構成について説明する。なお、図1は、第1の実施形態に係るクレーンゲーム機の外観を示す斜視図である。以下の説明において、左右、前後、上下とは、クレーンゲーム機のプレイヤーが正面側から見た状態を基準とした左右、前後、上下を意味する。

【0013】

クレーンゲーム機100は、縦長の直方体形状によって形成されており、底面にキャストCが適宜数取り付けられている。したがって、ゲームセンター等の遊戯場のスタッフがクレーンゲーム機100を押動することにより容易に搬送することができるようになっている。

【0014】

クレーンゲーム機100は、箱状の基台1と、基台1の上方に形成されたプレイフィールド2と、プレイフィールド2の上方を覆う天井部3とを備えて構成されている。

【0015】

基台1には、例えば、クレーンゲーム機100の全体制御を行う制御部400（図2参照）を有する制御基板等が収容されており、基台1の前面の右側に設けられた開閉扉1aを開放することにより、内部にアクセスすることができるようになっている。また、基台1の前面中央下部には、後述するコインセクタ84によって受け付けられた硬貨やコイン等の媒体を回収するための集金扉1bが開閉可能に設けられている。

【0016】

プレイフィールド2は、多数の景品Pが載置される底部2aを有するとともに、前面扉2b、左側面板2c、右側面板2d、背面板2e及び上述した天井部3により閉塞された内部空間により構成されている。前面扉2bは、方形状の外枠に透明のガラスあるいは樹

10

20

30

40

50

脂により形成された板状部材が嵌装されており、また、左側面板 2 c、右側面板 2 d 及び背面板 2 e は、それぞれ透明のガラスあるいは樹脂により形成された板状部材により構成されている。本実施形態では、前面扉 2 b の板状部材、左側面板 2 c、右側面板 2 d 及び背面板 2 e により内部空間が視認できるようになっている。前面扉 2 b は、左端部が基台の左前端部から上方に延在する支柱に対して軸着されており、回動可能な扉体をなしている。したがって、遊戯場のスタッフが前面扉 2 b を開放することにより、景品 P をプレイフィールド 2 内に陳列可能とされている。なお、前面部が前面扉 2 b のような扉体でなく、板状部材が摺動可能に設けられて、当該板状部材を摺動することによりプレイフィールド 2 内にアクセス可能な構成とされてもよい。また、本実施形態では、前面扉 2 b の板状部材、左側面板 2 c、右側面板 2 d 及び背面板 2 e のいずれも透明の板状部材により形成されているが、一部の板状部材が不透明なものであってもよい。このように、本実施形態では、前面扉 2 b、左側面板 2 c、右側面板 2 d 及び背面板 2 e により区画部を構成している。

10

**【0017】**

また、本実施形態では、前面扉 2 b の板状部材、左側面板 2 c、右側面板 2 d 及び背面板 2 e のそれぞれプレイフィールド 2 に臨む側の面（裏面）の全面に亘って透過型画像表示パネルとしての透明液晶パネル 300 b ~ 300 e が設けられている。透明液晶パネル 300 b ~ 300 e は、背面側を透視可能であり、遊戯状態に応じた画像を表示することができる。

20

**【0018】**

例えば、遊戯が行われていない待機状態にあっては、前面扉 2 b に設けられた透明液晶パネル 300 b では、女の子のキャラクタ G とともに、「今月のおすすめ景品」の文字が付された吹き出しが表示されており、遊戯に用いられる景品のアピールを行って遊戯の促進が行われている。また、右側面板 2 d に設けられた透明液晶パネル 300 d では、女の子のキャラクタ G とともに、「がんばってね！！」の文字が付された吹き出しが表示されており、プレイヤーを激励する表示が行われている。同様の要領で、左側面板 2 c に設けられた透明液晶パネル 300 c 及び背面板 2 e に設けられた透明液晶パネル 300 e にも遊戯状態に応じた画像が表示されている。その他にも、遊戯における操作方法の説明や、遊戯の展開により声援や歓声を演出する表示を行うことにより、演出効果を向上させている。また、例えば、ポスターや P O P (Point Of Purchase) 等による装飾に代替して透明液晶パネル 300 b ~ 300 e による宣伝広告が可能となるので、装飾作業に係るコストを低減させることも可能となる。

30

**【0019】**

このように、本実施形態では、画像が表示された透明液晶パネル 300 b ~ 300 e を通してプレイフィールド 2 内の状態を視認することができるので、透明液晶パネル 300 b ~ 300 e に表示された画像を通してプレイフィールド 2 内の景品を獲得する遊戯を行うことができ、演出効果を飛躍的に高めることができる。さらに、クレーンゲーム機 100 に設けられた装飾用の発光手段（LED やランプ等）や、音声出力が可能な音声出力手段（スピーカ等）による演出との相乗効果により幅広い演出を行うことができるようになる。また、本実施形態に係るクレーンゲーム機 100 の設置位置により、例えば、透明液晶パネル 300 b ~ 300 e による店舗の宣伝等を行うこともでき、広告効果を持たせることもできる。

40

**【0020】**

なお、本実施形態では、前面扉 2 b の板状部材、左側面板 2 c、右側面板 2 d 及び背面板 2 e のそれぞれ全面に亘って透明液晶パネル 300 b ~ 300 e を設けたが、前面扉 2 b の板状部材、左側面板 2 c、右側面板 2 d 及び背面板 2 e のうちの一部の板状部材については一部の領域に透明液晶パネルが設けられるようにしてもよいし、前面扉 2 b の板状部材、左側面板 2 c、右側面板 2 d 及び背面板 2 e のそれぞれ一部の領域において透明液晶パネルが設けられるようにしてもよい。また、本実施形態では、前面扉 2 b の板状部材、左側面板 2 c、右側面板 2 d 及び背面板 2 e のそれぞれに透明液晶パネル 300 b ~ 3

50

00eを設けたが、前面扉2bの板状部材、左側面板2c、右側面板2d及び背面板2eのうちの一部の板状部材についてのみ透明液晶パネルを設けるようにしてもよい。

【0021】

また、本実施形態では、前面扉2bの板状部材、左側面板2c、右側面板2d及び背面板2eにそれぞれ透明液晶パネル300b~300eを設けるようにしたが、例えば、左側面板2c、右側面板2d及び背面板2eのうちの一部又は全部について、透明液晶パネルに換えて既知のハーフミラー加工を施してもよい。これにより、プレイフィールド2内に配置された発光体からの光が、前面扉2bの板状部材に設けられた透明液晶パネル300bに集光され、輝度が上昇して画像の視認性が向上する。このように、ハーフミラー加工が施された左側面板2c、右側面板2d及び背面板2eによりハーフミラー部を構成することができる。

10

【0022】

また、本実施形態では、透過型画像表示パネルとして透明液晶パネルを採用したが、他の表示パネルを採用してもよく、例えば、透明有機EL(Electro Luminescence)表示パネルを採用してもよいし、透明板上にフルカラーLED(Light Emitting Diode)チップをマトリクス状に配置して透明電極で接続し、LEDを連携して点滅させることで画像を表示可能なLED表示パネルを採用してもよい。

【0023】

プレイフィールド2の底部2aの左前隅部には、方形状に開口された景品排出口4が設けられており、景品Pを下方に排出することができるようになっている。景品排出口4から排出された景品Pは、景品取出室6まで落下し、基台1の前面の左側に設けられた扉体7を開放することにより、景品取出室6にある景品Pを取り出すことができるようになっている。景品排出口4には景品払出センサ(図2参照)41が設けられており、景品排出口4から排出された景品Pを検知する。ここで、扉体7は、透明のガラスあるいは樹脂により形成された板状部材により構成されており、扉体7を介して内部を視認することができるようになっている。また、底部2aには、景品排出口4の右側端部及び後側端部を囲うように仕切板5が立設されており、底部2aに載置され、あるいは、積み上げられた景品Pが景品排出口4から落下するのを抑制している。

20

【0024】

プレイフィールド2の上方には、把持装置200が設けられている。天井部3には、図示しないが、2本の縦行用レールがそれぞれ左右両端近傍に前後方向に延びて平行に設けられるとともに、1本の横行用レールが2本の縦行用レールに架設されている。横行用レールは、縦行用モータ401(図2参照)により縦行用レールの延在方向に沿って移動可能に構成されている。また、横行用レールには、横行用モータ402(図2参照)が設けられており、把持装置200を横行用レールの延在方向に沿って移動可能に構成されている。把持装置200は吊下げワイヤを介してワイヤ巻取装置403(図2参照)に吊設されており、ワイヤ巻取装置403の駆動により把持装置200を上下方向に変位させることができる。また、把持装置200には、アーム駆動モータ404(図2参照)が設けられており、アーム駆動モータ404の駆動により、把持装置200に設けられたアームの開閉動作を行うことができ、これにより、プレイフィールド2内に載置された景品Pを把持することができるようになっている。

30

40

【0025】

一方、基台1の前面中央には、操作部8が設けられており、箱型形状をなしている。操作部8は、その上面に、操作レバー81及び操作ボタン82が配置されている。操作レバー81及び操作ボタン82は、プレイヤーにより操作が可能となっている。プレイヤーは、操作レバー81を操作することにより把持装置200をプレイフィールド2内の任意の位置に移動させ、操作ボタン82を操作することにより、把持装置200を下降させるとともに、把持動作を行わせることができる。把持装置200は、把持動作が終了すると上昇し、アームを閉状態に維持させながら景品排出口4の上方に移動し、アームを開状態に変化させる。このとき、景品Pが把持装置200により把持されていた場合には、景品排

50

出口 4 に向けて景品 P が落下して景品取出室 6 に案内され、その結果、プレイヤーは、景品取出室 6 から景品 P を取り出すことができる。なお、本実施形態では、操作レバー 8 1 及び操作ボタン 8 2 を操作することにより、把持装置 2 0 0 に動作を行わせるように構成されているが、操作ボタンのみで把持装置 2 0 0 に動作を行わせるように構成されたものであってもよい。例えば、横移動ボタンと縦移動ボタンとを備え、まず、横移動ボタンを操作して把持装置 2 0 0 を左右方向に移動させた後、縦移動ボタンを操作して把持装置 2 0 0 を前後方向に移動させ、その場所で把持装置 2 0 0 による把持動作が行われるように構成されてもよい。また、操作レバーのみ設け、操作ボタンを備えない構成であってもよい。

#### 【 0 0 2 6 】

また、操作部 8 の前面には、コインセクタ 8 4 が設けられており、硬貨やメダル等の媒体を受付可能に構成されている。コインセクタ 8 4 により受け付けられた媒体は、例えば、基台 1 の下部の回収箱に集められ、遊戯場の管理者が開錠操作して集金扉 1 b を開放させることにより、回収することができるようになっている。

#### 【 0 0 2 7 】

続いて、本実施形態に係るクレーンゲーム機 1 0 0 の機能的構成について、図 2 を参照しながら説明する。ここで、図 2 は、クレーンゲーム機 1 0 0 の機能的構成を示すブロック図である。

#### 【 0 0 2 8 】

図 2 に示すように、例えば、クレーンゲーム機 1 0 0 の統括制御を行う制御部 4 0 0 を備えており、制御部 4 0 0 には、操作部 8 と、コインセクタ 8 4 と、景品払出センサ 4 1 と、透明液晶パネル 3 0 0 b ~ 3 0 0 e と、縦行用モータ 4 0 1 と、横行用モータ 4 0 2 と、ワイヤ巻取装置 4 0 3 と、アーム駆動モータ 4 0 4 、通信部 4 0 5 とが電氣的に接続されて構成されている。

#### 【 0 0 2 9 】

制御部 4 0 0 は、例えば、CPU (Central Processing Unit) 4 0 0 a と、ROM (Read Only Memory) 4 0 0 b と、RAM (Random Access Memory) 4 0 0 c とを備えて構成され、ROM 4 0 0 b に記憶されているシステムプログラム等の各種処理プログラムを読み出して RAM 4 0 0 c に展開し、展開したプログラムに従って各部の動作を集中制御する。

#### 【 0 0 3 0 】

ROM 4 0 0 b は、半導体等の不揮発メモリ等により構成され、上述した各種プログラムの他、各種データ等を記憶する。RAM 4 0 0 c は、CPU 4 0 0 a により実行される各種プログラム及びこれらプログラムに係るデータを一時的に記憶するワークエリアを形成する。

#### 【 0 0 3 1 】

通信部 4 0 5 は、例えば、他のクレーンゲーム機 1 0 0 と通信接続することにより、通信部 4 0 5 を介して通信接続された他のクレーンゲーム機 1 0 0 と演出の連携等を行うことができる。なお、通信部 4 0 5 を備えない構成であってもよい。

#### 【 0 0 3 2 】

##### < 第 2 の実施形態 >

続いて、図 3 を用いて、第 2 の実施形態に係るクレーンゲーム機 1 1 0 0 の全体構成について説明する。なお、図 3 は、第 2 の実施形態におけるクレーンゲーム機の外観を示す斜視図である。また、第 1 の実施形態に係るクレーンゲーム機の機能構成が同じ部分については、詳細な説明を省略する。

#### 【 0 0 3 3 】

第 2 の実施形態に係るクレーンゲーム機 1 1 0 0 は、縦長の円柱形状によって形成されている。

#### 【 0 0 3 4 】

クレーンゲーム機 1 1 0 0 は、円柱状の基台 1 0 0 1 と、基台 1 0 0 1 の上方に形成さ

10

20

30

40

50

れたプレイフィールド1002と、プレイフィールド1002の上方を覆う天井部1003とを備えて構成されている。

【0035】

基台1001は、上端に円形の操作卓1001tが外方に突出するように形成されるとともに、第1遊戯ステーションSTa、第2遊戯ステーションSTb、第3遊戯ステーションSTc及び第4遊戯ステーションSTdが等間隔を空けて配置され、最大で4人同時に遊戯をすることができるようになっている。

【0036】

基台1001の上方には、第1前面窓1002a1、第2前面窓1002b1、第3前面窓1002c1及び第4前面窓1002d1が上下方向に延在するとともに、第1前面窓1002a1～第4前面窓1002d1の間にそれぞれ開閉扉1002a2～1002d2が設けられている。第1前面窓1002a1～第4前面窓1002d1及び開閉扉1002a2～1002d2は、それぞれ透明薄板状であるが曲面をなす板状部材を有しており、第1前面窓1002a1～第4前面窓1002d1及び開閉扉1002a2～1002d2により閉鎖された空間が形成されてプレイフィールド1002をなし、このプレイフィールド1002内に景品Pが陳列される。開閉扉1002a2～1002d2は、それぞれ左端部が回動可能に支持されており、開閉することができるようになっている。したがって、開閉扉1002a～1002d2を開扉することで、プレイフィールド1002内にアクセスすることができる。

10

【0037】

また、本実施形態では、第1前面窓1002a1、第2前面窓1002b1、第3前面窓1002c1及び第4前面窓1002d1の各板状部材のそれぞれプレイフィールド1002に臨む側の面(裏面)の全面に亘って透明液晶パネル1300a～1300dが設けられている。透明液晶パネル1300a～1300dは、可撓性を有しており、それぞれ、第1前面窓1002a1～第4前面窓1002d1の各板状部材の曲面に沿って取り付けられている。透明液晶パネル1300a～1300dは、背面側を透視可能であり、遊戯状態に応じた画像を表示することができる。なお、本実施形態では、第1前面窓1002a1～第4前面窓1002d1に透明液晶パネル1300a～1300dを設けるようにしたが、開閉扉1002a2～1002d2に透明液晶パネルを設けるようにしてもよい。また、第1前面窓1002a1～第4前面窓1002d1に透明液晶パネルを設けず、開閉扉1002a2～1002d2にのみ透明液晶パネルを設けるようにしてもよい。

20

30

【0038】

次に、第1遊戯ステーションSTa、第2遊戯ステーションSTb、第3遊戯ステーションSTc及び第4遊戯ステーションSTdの構成について説明する。なお、第1遊戯ステーションSTa～第4遊戯ステーションSTdは、いずれも同様の構成とされているので、以下の説明では、第1遊戯ステーションSTaを代表して説明する。

【0039】

まず、プレイフィールド1002の底部におけるプレイヤーから見て左手前部分に景品排出口1004aが開設されており、景品Pを下方に排出することができる。景品排出口1004aから排出された景品Pは、景品取出室1006aまで落下し、基台1の下方に設けられた扉体1007aを開放することにより、景品取出室1006aにある景品Pを取り出すことができるようになっている。

40

【0040】

プレイフィールド1002の上方には、第1遊戯ステーションSTaに対応する第1把持装置1200aが設けられている。天井部1003には、図示しないが、中心からプレイフィールド1002の外周に向けて延在するとともに、中心を回動軸としてモータ駆動により回動可能なレール部材が設けられている。これにより、第1把持装置1200aを円弧方向に移動させることができる。また、レール部材は、その長手に沿って第1把持装置1200aをスライド移動可能に支持し、モータ駆動により第1把持装置1200aを

50

移動させることができる。第1把持装置1200aは吊下げワイヤを介してワイヤ巻取装置に吊設されており、ワイヤ巻取装置の駆動により第1把持装置1200aを上下方向に変位させることができる。また、第1把持装置1200aには、アーム駆動モータが設けられており、アーム駆動モータの駆動により、第1把持装置1200aに設けられたアームの開閉動作を行うことができ、これにより、プレイフィールド1002内に載置された景品Pを把持することができるようになっている。

#### 【0041】

一方、基台1001の操作卓1001tの上面における第1遊戯ステーションSTaに対応する領域には、操作レバー1081aと、操作ボタン1082aと、コイン投入口1083aとが配置されている。プレイヤーは、コイン投入口1083aに媒体を投入した後、操作レバー1081a及び操作ボタン1082aを操作することにより第1把持装置1200aを動作させて景品Pの取得動作を行わせることができる。このとき、景品Pが景品排出口1004aから落下すると景品取出室1006aに案内され、その結果、プレイヤーは、景品取出室1006aから景品Pを取り出すことができる。

10

#### 【0042】

また、基台1001の下方には、コイン返却部1084aが設けられており、コイン投入口1083aに投入された媒体がコインセクタにより受け付けられなかった場合に当該媒体を排出する。

#### 【0043】

##### <第3の実施形態>

続いて、図4を用いて、第3の実施形態に係るクレーンゲーム機100'を複数台(例えば、4台)組み合わせるクレーンゲームユニット2000の全体構成について説明する。なお、図4は、第3の実施形態におけるクレーンゲームユニットの外観を示す斜視図である。また、第1の実施形態に係るクレーンゲーム機の機能構成が同じ部分については、詳細な説明を省略する。

20

#### 【0044】

クレーンゲームユニット2000は、4台のクレーンゲーム機100'が平面視で方形をなすように組み合わせ配置されてなる。すなわち、クレーンゲーム機100'の背面左端部に他のクレーンゲーム機100'の右側面前端部が整合するように配置することで、四つ巴をなすようにしてクレーンゲームユニット2000が構成されている。このように、本実施形態に係るクレーンゲームユニット2000は、4台のクレーンゲーム機100'が組み合わせるものであり、すなわち、4人のプレイヤーが同時に遊戯を行うことができるようになっている。なお、第3の実施形態に係るクレーンゲーム機100'は、第1の実施形態に係るクレーンゲーム機100とほとんどの部分で機能構成が一致しているため、第1の実施形態に係るクレーンゲーム機100と機能構成の異なる部分についてのみ詳しく説明し、同様の部分については説明を省略する。

30

#### 【0045】

クレーンゲーム機100'は、基台1'の上方の左側面部について、透明の板状部材からなる窓部2c1が前方に形成されるとともに、窓部2c1の後方に扉部2c2が設けられている。扉部2c2は、後端部が上下方向を回動軸に軸支されており、回動可能な扉体をなしており、遊戯場のスタッフが扉部2c2を開放することにより、プレイフィールド2内にアクセスすることができるようになっている。また、基台1'の上方の前面部は、板状の透明部材からなる前面板2b'が設けられている。

40

#### 【0046】

本実施形態では、前面板2b'に透明液晶パネル300bが設けられており、遊戯状態に応じた画像を表示可能とされている。なお、本実施形態では、前面板2b'についてのみ透明液晶パネル300bを設けるようにしたが、左側面部の窓部2c1や扉部2c2、右側面部及び背面板の一部又は全部にも透明液晶パネルを設けるようにしてもよい。

#### 【0047】

次に、図5を用いて、図1に示すクレーンゲーム機100を複数台並設し、これらクレー

50

ーンゲーム機 100 による連携演出表示について説明する。なお、図 5 は、第 1 の実施形態に係るクレーンゲーム機の使用態様の一例を示す図である。

【0048】

図 5 に示す例では、4 台のクレーンゲーム機 100 が並設されており、それぞれ通信部 405 を介して通信可能に接続されている。

【0049】

上述したようにして構成された 4 台のクレーンゲーム機 100 のうち、最も左に配置されたクレーンゲーム機 100 と左から 3 番目に配置されたクレーンゲーム機 100 では、透明液晶パネル 300b に女の子のキャラクタとともに「新景品導入！！」の文字が付された吹き出しが表示され、左から 2 番目に配置されたクレーンゲーム機 100 と最も右に配置されたクレーンゲーム機 100 では、透明液晶パネル 300b に法被を着て団扇を持ったおじさんのキャラクタがプレイヤーを激励する画像が表示されている。また、4 台のクレーンゲーム機 100 の各透明液晶パネル 300b の上部では、4 台のクレーンゲーム機 100 に亘って、「夏休みクレーンゲーム祭り開催中！」の文字が左方向にスクロールしながら表示されている。なお、キャラクタによるアニメーション表示に伴って隣接するクレーンゲーム機 100 に跨って表示するようにしてもよい。このように、複数台のクレーンゲーム機 100 を並べて通信接続することで、複数台のクレーンゲーム機 100 によって連携して画像演出表示を行うことができ、演出効果を高めることができる。

【0050】

なお、図 5 に示す例では、図 1 に示すクレーンゲーム機 100 を用いた連携演出表示について説明したが、図 3 に示すクレーンゲーム機 1100 を複数台並べて配置して通信接続し、これらにより連携演出表示を行うようにしてもよいし、図 4 に示すクレーンゲームユニット 2000 を構成する各クレーンゲーム機 100' によって連携演出表示を行うようにしてもよい。また、図 5 に示す例では、複数のクレーンゲーム機 100 を通信接続することにより連携演出表示を実現したが、例えば、RTC (Real Time Clock) や内蔵タイマを用いて表示タイミングを設定することにより連携演出表示を実現するようにしてもよい。

【0051】

以上説明したように、本実施形態によれば、少なくとも一部が透明である前面扉 2b、左側面板 2c、右側面板 2d 及び背面板 2e により閉塞された空間が形成されて景品 P を載置するためのプレイフィールド 2 と、プレイフィールド 2 内に配置された把持装置 200 と、プレイヤーに操作が可能な操作レバー 81 及び操作ボタン 82 とを備え、操作レバー 81 及び操作ボタン 82 の操作により把持装置 200 を動作させてプレイフィールド 2 内の景品 P を取得する遊戯を行う景品取得ゲーム装置であって、表示状態が変化可能であって平面側が透視可能な透明液晶パネル 300b ~ 300e が前面扉 2b、左側面板 2c、右側面板 2d 及び背面板 2e に設けられて、透明液晶パネル 300b ~ 300e を透過してプレイフィールド 2 内を視認可能としたので、表示パネルに表示された画像を通してプレイフィールド内の様子を見ることができるので、演出効果を高めることができる。

【0052】

また、左側面板 2c、右側面板 2d 及び背面板 2e の少なくとも一部の領域にハーフミラー部が形成されているので、プレイフィールド内に設けられた発光体からの光が透過型画像表示パネルに集光して輝度が上昇し、画像の視認性を向上させることができる。

【0053】

なお、本発明の実施の形態に記載された作用および効果は、本発明から生じる最も好適な作用および効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用および効果は、本発明の実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。

【符号の説明】

【0054】

- 100 クレーンゲーム機 (景品取得ゲーム装置)
- 2 プレイフィールド

10

20

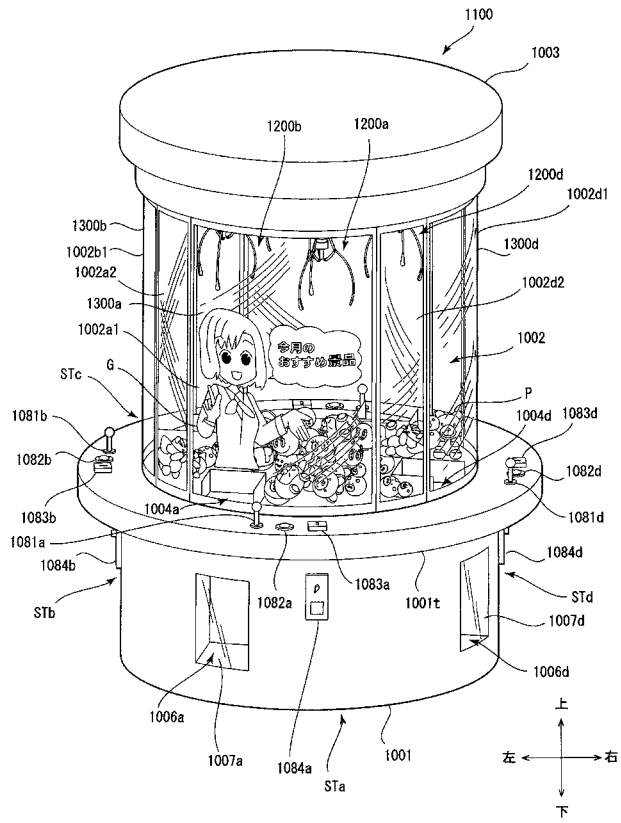
30

40

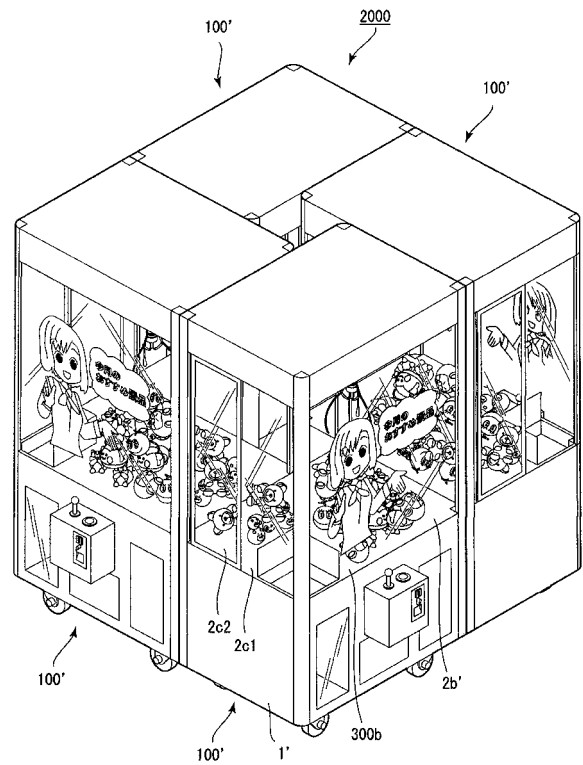
50



【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】

