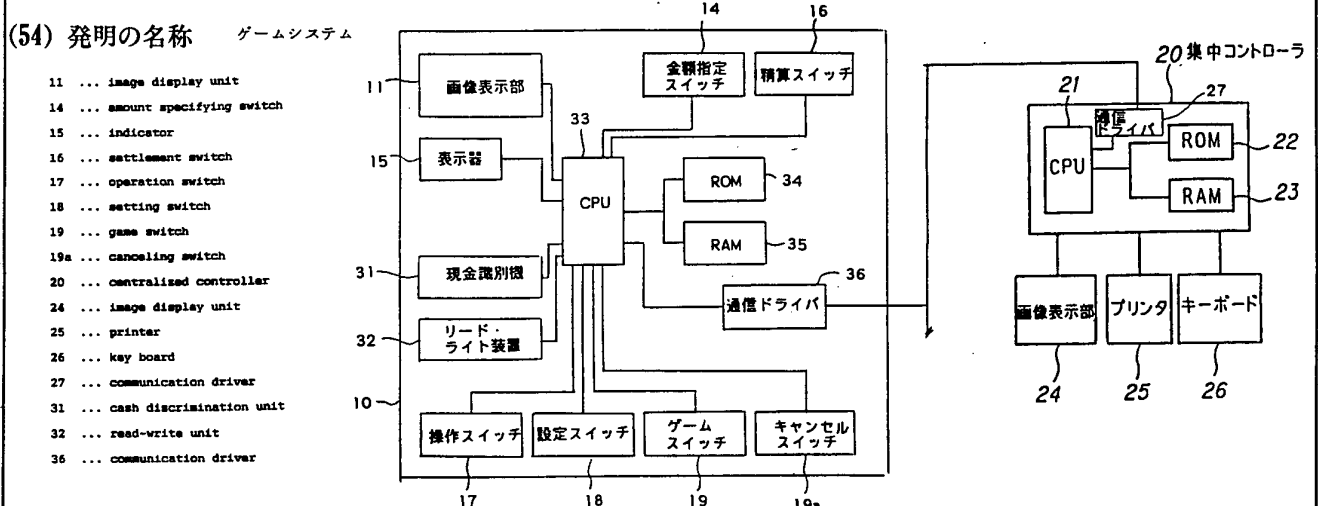




特許協力条約に基づいて公開された国際出願

<p>(51) 国際特許分類⁶ A63F 9/22</p>	<p>A1</p>	<p>(11) 国際公開番号 WO 95/15801</p> <p>(43) 国際公開日 1995年6月15日 (15.06.95)</p>
<p>(21) 国際出願番号 PCT/JP94/02007 (22) 国際出願日 1994年11月30日 (30. 11. 94)</p> <p>(30) 優先権データ 特願平5/305153 1993年12月6日 (06. 12. 93) JP</p> <p>(71) 出願人 (米国を除くすべての指定国について) 株式会社 エース電研 (KABUSHIKI KAISHA ACE DENKEN) [JP/JP] 〒110 東京都台東区東上野3丁目12番9号 Tokyo, (JP)</p> <p>(72) 発明者; および (75) 発明者/出願人 (米国についてのみ) 武本孝俊 (TAKEMOTO, Takatoshi) [JP/JP] 川島一成 (KAWASHIMA, Kazunari) [JP/JP] 〒110 東京都台東区東上野3丁目12番9号 株式会社エース電研内 Tokyo, (JP)</p> <p>(74) 代理人 弁理士 富田和子, 外 (TOMITA, Kazuko et al.) 〒220 神奈川県横浜市西区北幸2丁目9-10 横浜HSビル7階 Kanagawa, (JP)</p> <p>(81) 指定国 AU, CA, CN, J, P, KR, US, 欧州特許 (AT, BE, CH, DE, DK, ES, FR, GB, GR, I E, IT, LU, MC, NL, PT, SE) .</p> <p>添付公開書類 国際調査報告書</p>		

(54) Title : GAME SYSTEM



(57) Abstract

A game system comprises a centralized controller (20) and a plurality of game machines (10) connected to the centralized controller (20) in a manner to enable communication therebetween. The centralized controller (20) comprises a ROM (22) and a RAM (23), both of which serve to store a plurality of programs for games which are played on a part or all of the plurality of game machines, and a CPU (21) and a communication driver (27), which serve to transmit to specified game machines specified programs for games among the plurality of programs for games. The game machines (10) comprise a ROM (34) and a RAM (35), both of which serve to store the transmitted programs for games, an image display unit (11), an operation switch (17), and a CPU (33) for executing the programs for games and displaying images for games on the image display unit (11), and on receiving operation by the operation switch (17) changing the images for games.

(57) 要約

ゲームシステムは、集中コントローラ 20 と、集中コントローラ 20 に通信可能に接続する複数のゲーム機 10 とを備え、集中コントローラ 20 は、複数のゲーム機の一部または全部で行われるゲームのゲーム用プログラムを複数種記憶する ROM 22、RAM 23 と、複数種のゲーム用プログラムのうち指定されたゲーム用プログラムを指定されたゲーム機に送信する、CPU 21 および通信ドライバ 27 とを備え、ゲーム機 10 は、送信されたゲーム用プログラムを記憶する ROM 34、RAM 35 と、画像表示部 11 と、操作スイッチ 17 と、ゲーム用プログラムを実行して、画像表示部 11 にゲーム用画面を表示するとともに、操作スイッチ 17 による操作を受付け、該ゲーム用画面をこれに応じて変化させる CPU 33 とを備える。

情報としての用途のみ

PCTに基づいて公開される国際出願をパンフレット第一頁にPCT加盟国を同定するために使用されるコード

AM	アルメニア	EE	エストニア	LK	スリランカ	RU	ロシア連邦
AT	オーストリア	ES	スペイン	LR	リベリア	SD	スーダン
AU	オーストラリア	FI	フィンランド	LT	リトアニア	SE	スウェーデン
BB	バルバドス	FR	フランス	LU	ルクセンブルグ	SG	シンガポール
BE	ベルギー	GA	ガボン	LV	ラトヴィア	SI	スロベニア
BF	ブルキナ・ファソ	GB	イギリス	MC	モナコ	SK	スロバキア共和国
BG	ブルガリア	GE	イギリス	MD	モルドバ	SN	セネガル
BJ	ベナン	GN	ギニア	ML	マリ	SZ	スワジランド
BR	ブラジル	GR	ギリシャ	MN	モンゴル	TD	チャド
BY	ベラルーシ	HU	ハンガリー	MR	モリタニア	TG	トーゴ
CA	カナダ	IE	アイルランド	MW	マラウイ	TJ	タジキスタン
CF	中央アフリカ共和国	IS	アイスランド	MX	メキシコ	TM	トルクメニスタン
CG	コンゴ	IT	イタリア	NE	ニジェール	TT	トリニダード・トバゴ
CH	スイス	JP	日本	NL	オランダ	UA	ウクライナ
CI	コート・ジボアール	KE	ケニア	NO	ノルウェー	UG	ウガンダ
CM	カメルーン	KG	キルギスタン	NZ	ニュージーランド	US	米国
CN	中国	KP	朝鮮民主主義人民共和国	PL	ポーランド	UZ	ウズベキスタン共和国
CZ	チェッコ共和国	KR	大韓民国	PT	ポルトガル	VN	ベトナム
DE	ドイツ	KZ	カザフスタン	RO	ルーマニア		
DK	デンマーク	LI	リヒテンシュタイン				

-1-

明細書

ゲームシステム

技術分野

本発明は、複数のゲーム機を集中管理するゲームシステムに関するものである。

背景技術

複数のゲーム機が設置されている遊技場が現在数多く存在する。遊技場の遊技客は、目的のゲーム機に現金等を投じることでゲームを楽しむことができる。

しかしながら、従来では、各ゲーム機は、特定の一種類のゲームしかできなかった。

このため、遊技客が所望していた機種が、他の遊技客に使用され、一つも空いていないということがあった。このような場合、遊技客は、所望の機種のゲーム機が空くのを待つか、または、別のゲーム機で好みでないゲームを行うしかなかった。

発明の開示

本発明は、上記問題点を解決するために、遊技者が望みのゲームを行える可能性が高いゲームシステムを提供することを目的とする。

本発明は、上記問題点を解決するために、集中コントロ

-2-

ーラと、該集中コントローラに通信可能に接続する複数のゲーム機とを備え、

前記集中コントローラは、前記複数のゲーム機の一部または全部で行われるゲームのゲーム用プログラムを複数種記憶する第1記憶手段と、第1記憶手段に記憶されている複数種のゲーム用プログラムのうち指定されたゲーム用プログラムを指定されたゲーム機に送信する送信手段とを備え、

前記複数のゲーム機のそれぞれは、前記送信手段により送信されたゲーム用プログラムを記憶する第2記憶手段と、画像表示手段と、操作手段と、前記第2記憶手段に記憶されているゲーム用プログラムを実行して、前記画像表示手段にゲーム用画面を表示するとともに、前記操作手段による操作を受け、該ゲーム用画面をこれに応じて変化させる制御手段とを備えることを特徴とするゲームシステムを提供する。

本発明に係るゲームシステムでは、集中コントローラの第1記憶手段は、複数のゲーム機の一部または全部で行われるゲームのゲーム用プログラムを複数種記憶する。送信手段は、この中から、指定されたゲーム用プログラムを選び、これを、指定されたゲーム機に送信する。一方、ゲーム機においては、送信されたゲーム用プログラムを第2記憶手段に記憶する。制御手段は、第2記憶手段に記憶されているゲーム用プログラムを実行して、画像表示手段にゲ

ーム用画面を表示するとともに、操作手段による操作を受け付け、該ゲーム用画面をこれに応じて変化させる。

図面の簡単な説明

図1は、本発明に係るゲームシステムの一実施例の全体構成を示すブロック図である。

図2は、本発明に係るゲームシステムの一実施例のゲーム用プログラムに関する説明図である。

図3は、本発明に係るゲーム機の一実施例の外観図である。

図4は、本発明に係るゲーム機の一実施例のゲーム用画面に関する説明図である。

図5は、本発明に係るゲーム機の一実施例のゲーム用画面に関する説明図である。

図6は、本発明に係るゲームシステムの一実施例の全体構成を示すブロック図である。

-4-

発明を実施するための最良の形態

以下、図面を参照して発明を実施するための最良の形態を、本発明の実施例として説明する。

本実施例のゲームシステムは、図1に示すように、集中コントローラ20と、これに接続する複数のゲーム機10とを有して構成される。各ゲーム機10は、遊技場に設置されている。集中コントローラ20は、遊技場を管理する遊技場管理者（例えば遊技場の店員）が常駐する監視室に設置されている。ゲーム機10の正面には、図3に示すように、画像表示部11が設けられている。画像表示部11は、遊技者が選択したゲームに関する画像を表示することができる。

図3および図6に示すように、ゲーム機10は、さらに、現金（紙幣又はコイン）が投入される投入口12と、投入口12より投入された現金を識別するための現金識別機31と、プリペイドカード等のカード類が挿入されるカード専用口13と、プリペイドカードに記録されている金額の読み出しや、該プリペイドカードへの所定の金額の書き込み等を行うリードライト装置32と、金額指定スイッチ14と、遊技者が選択したゲームのゲーム名や、ゲームで獲得した点数等を表示する小型の表示器15と、精算スイッチ16と、画像表示部11に表示されたカーソルを移動する場合等に用いられる操作スイッチ17と、ゲームを選択する際に用いられる設定スイッチ18と、ゲームの進行中

-5-

に操作される各種ゲームスイッチ19と、遊技者が一旦選択したゲームをキャンセルするためのキャンセルスイッチ19aと、ゲーム機10の各部の制御を行うCPU33と、CPU33で実行されるプログラム等を記憶する記憶部(ROM34、RAM35)と、集中コントローラ20と通信を行うための通信ドライバ36とを備えている。

前述の記憶部には、ROM、RAMなどのICメモリのほか、フラッシュメモリ、ICカード、光ディスク、磁気ディスク等を用いることもできる。画像表示部11には、CRTや液晶表示装置を用いることができる。また、操作スイッチ17には、例えば、スティック状の部材を用いたものや、回転可能に設けられたボールを有するものを使用してもよい。

なお、ROM34、RAM35には、図2に示すように、通常ゲーム用プログラム1~4を記憶するための第1記憶領域10aと、特別ゲーム用プログラムを記憶するための第2記憶領域10bと、その他の情報を記憶し、メインメモリとしての役割を果たす第3記憶領域(図示省略)が割当てられている。

そして、例えば、プリペイドカードがカード専用口13から挿入され、その後、金額指定スイッチ14によりゲームで使用する使用金額が指定された場合には、CPU33は、プリペイドカードの残金額から、この使用金額を差引き、その結果を表示器15に表示する。また、CPU33

は、これと同時に、画像表示部 11 に、図 4 又は図 5 に示すようなゲーム選択画面を表示する。

その後、操作スイッチ 17 により、画像表示部 11 上においてカーソルを所定の位置に動かされ、設定スイッチ 18 の押下により特定のゲームが指定された場合には、CPU 33 は、このゲームのゲーム用プログラムをメインメモリに呼び出し、これを実行する。遊技者がゲーム中に獲得した点数（パチンコゲームの場合は玉数）は、メインメモリに随時記憶される。ゲーム終了後、精算スイッチ 16 が押されたら、この時点のゲームの点数が、プリペイドカードに記録されていた前回までの獲得点数に加算され、その結果が該プリペイドカードに更新記録される。また、プリペイドカードには、これとともに、現在の所持金額が記録される。このような情報を記録されたのち、プリペイドカードは、カード専用口 13 から払い出される。

なお、本実施例では、通常ゲーム用プログラム 1、2、3、4 は、それぞれジャンル分けされている。通常ゲーム用プログラム 1 は、パチンコゲーム、通常ゲーム用プログラム 2 は、スロットゲーム、通常ゲーム用プログラム 3 は、映像ゲーム、通常ゲーム用プログラム 4 は、その他のゲームを実施することができる。また、各ゲーム用プログラムにおいては、さらに、何種類かのゲームが行えるようになっている。例えば、通常ゲーム用プログラム 4 は、画像表示部 11 に複数枚のカードを表示し、遊技者にこれらを操

-7-

作させてゲームを進行するカードゲームや、画像表示部 11 にルーレットを表示するルーレットゲームを実行することができる。どのゲーム用プログラムの、どの種類のものを行うかは、遊技者が任意に選択することができる。

また、CPU 33 は、現金かプリペイドカードかの区別、投入された現金又はプリペイドカードの金額、指定された使用金額等の情報（金銭情報）や、実行されたゲームの種類、ゲームの実行回数、ゲームの進行状況、遊技者がゲームで獲得した点数等の情報（ゲーム情報）を、通信ドライバ 36 を介して集中コントローラ 20 に送信する。なお、パチンコゲームの場合、どのセーフ穴に何発入ったか、フィーバーの発生回数、各フィーバー中に何点払い出されたか、その時間は、何時何分から何時何分だったか、さらに、大当たり、中当たり、小当たりについての検出に関する情報を、前記ゲーム情報として集中コントローラ 20 に送信する。

集中コントローラ 20 は、図 1 に示すように、CPU 21、該 CPU 21 で実行されるプログラム等記憶する記憶部（ROM 22、RAM 23）、および、各ゲーム機 10 と通信を行うための通信ドライバ 27 を内蔵する本体と、画像表示部 24 と、プリンタ 25 と、入力機器としてのキーボード 26 とを備える。画像表示部 24 には、CRT 等を用いることができる。CPU 21 は、遊技場管理者のキーボード 26 による入力操作に基づいて各種処理を行う。

この処理としては、例えば、ゲーム機 10 に対するゲーム用プログラムの設定処理や消去処理がある。具体的には、あるゲーム機 10 に対して、パチンコゲームの A と B に関するプログラムを設定し、それ以外のパチンコゲームに関するプログラムを消去することもできる。このような設定が為されると、遊技客は、そのゲーム機 10 において、パチンコゲームの A と B のみしか行うことができなくなる。このようにすれば、遊技客が選択できるゲームを制限することができる。

なお、ROM 22、RAM 23 には、通常ゲーム用プログラム 1～4 および特別ゲーム用プログラムの各マスタープログラムが記憶されている。そして、CPU 21 は、キーボード 26 を介して、どのゲーム機 10 に、どのゲーム用プログラムを設定するかという指示を受付け、これにしたがってマスタープログラムをゲーム機 10 に設定する。このとき、通常ゲーム用プログラム 1～4 については、第 1 記憶領域 10a に、特別ゲーム用プログラムについては、第 2 記憶領域 10b に記憶される。なお、マスタープログラムについては、遊技場管理者により随時新しいものに交換される。また、特別ゲーム用プログラムとは、予め集中コントローラ 20 においてゲームの難易度が設定されているものを指す。例えば、パチンコゲームならば、玉の出具合が調節されている。

なお、キーボード 26 による入力操作に基づき、CPU

-9-

21が、各ゲーム用プログラムのパラメータ等を変更するように構成してもよい。このようにしても、各ゲームの難易度を設定することができる。難易度の設定処理は、その都度キーボード26から行ってもよいが、CPU21の動作プログラムの中の処理で、自動変更できるようにしてもよい。もちろん、このような処理を行うプログラムは、予めROM22等に記憶しておく。また、自動変更の処理については、予め乱数表を記憶し、これを利用することで実現することができる。

また、CPU21は、キーボード26による遊技場管理者の入力操作に基づいて、各ゲーム機10の画像表示部11にメッセージを表示させることができる。例えば、遊技者がパチンコゲームを行っている場合に、打ち止めになりそうなときには、「もうすぐ打ち止めです、がんばって！」というメッセージを表示させてもよい。さらに、打ち止めになったときには、「おめでとう…打ち止めです」、また、閉店が近づいたときには、「もうすぐ閉店です…明日のご来場をお待ちしています」等のメッセージを表示させてもよい。もちろん、近所の商店の広告等の表示も可能である。これらのメッセージは、ゲームの邪魔にならるように画像表示部11の片隅に表示させる。なお、このメッセージ表示は、その都度キーボード26から行ってもよいが、CPU21の動作プログラム中の処理として、自動的に行うようにしてもよい。

また、CPU 21は、各ゲーム機10から送信される前記金銭情報やゲーム情報を記憶部に記憶する。そして、キーボード26からの呼出し指令等により、これらの情報を呼出し、その後、必要に応じて演算処理を施したり、所定の出力形式（例えば表形式）にして画像表示部24に表示する。画像表示部24に表示する情報は、プリンタ25からも出力することができる。

つぎに本実施例のゲームシステムの動作について説明する。

本実施例のゲームシステムでは、遊技者は、いずれのゲーム機10においても、集中コントローラ20から設定された範囲内において、各種ゲームの中から好みのゲームを自由に選択し遊技を行うことができる。

すなわち、遊技者により現金あるいはプリペイドカードがゲーム機10に投入されると、この投入金額が表示器15に表示される。つぎに、金額指定スイッチ14により一回分のゲームに使用する金額が指定されると、表示器15に表示されている金額から、この指定金額分が差し引かれ、表示器15に残金が表示される。画像表示部11には、これと同時に、図4に示すゲーム選択画面が表示される。ゲーム選択画面のカーソルを操作スイッチ17を用いて目的のゲームのゲーム名が表示されている位置まで移動し、設定スイッチ18を押せば、目的のゲームを開始することができる。なお、ゲーム選択画面は、例えば、図5に示すよ

うなものであってもよい。図5のゲーム選択画面には、各ゲームを表すアイコンが示されている。このアイコンは、実際のゲーム機そのものの写真であってもよい。なお、ゲーム選択画面に表示されるゲーム名（または、アイコン）は、集中コントローラ20から許可されているゲームのもののみ表示される。

目的のゲームを選択すると、画像表示部11には、このゲームのゲーム画面が表れる。なお、この時点でキャンセルスイッチ19aを押せば、画像表示部11は、前述のゲーム選択画面に戻る。ゲーム選択をやりなおしたい場合は、このようにする。なお、ゲーム画面が表示される前には、当該ゲームに関する操作説明が表示される。

ゲーム中に、予め指定した使用金額を使い切ってしまった場合は、再度、金額指定スイッチ14を押すことにより、残金額の範囲でゲームを続けることができる。残金が無くなると、現金等を追加投入しないかぎり、ゲームを続行することができなくなる。なお、指定した使用金額が残っている場合でも、該ゲーム機10が集中コントローラ20等から強制的にゲームを終了をするよう指示を与えられた場合（例えば、打ち止めが検出され、強制終了を示す信号を受け付けた場合）には、この指示にしたがいゲームが終了する。

ゲームが終了した時点で、精算スイッチ16が押されると、その時点での残金額および獲得点数がプリペイドカー

-12-

ドに更新記録され、プリペイドカード専用口13から払い出される。なお、現金投入によりゲームが開始された場合には、内部のカード状記録媒体に残金額および獲得点数が記録され、これがプリペイドカード専用口13から払い出される。遊技客は、払い出されたプリペイドカードあるいは発行されたカードを持って景品交換カウンタに行き、景品交換または現金の返却を受けることができる。もちろん、別のゲーム機10で遊技を再度行うこともできる。また、ゲームの終了時点で、精算スイッチ16を押さずに、再度ゲームの選択操作を行い、所望のゲームを行うこともできる。

一方、遊技場管理者は、監視室に居ながらにして、各ゲーム機10について、実行可能なゲームの設定、ゲームの難易度の設定、メッセージの送信を行うことができる。このため、遊技場の管理がしやすくなり、また、遊技者に対するサービスも行き届くことになる。

請求の範囲

1. 集中コントローラと、該集中コントローラに通信可能に接続する複数のゲーム機とを備え、

前記集中コントローラは、前記複数のゲーム機の一部または全部で行われるゲームのゲーム用プログラムを複数種記憶する第1記憶手段と、第1記憶手段に記憶されている複数種のゲーム用プログラムのうち指定されたゲーム用プログラムを指定されたゲーム機に送信する送信手段とを備え、

前記複数のゲーム機のそれぞれは、前記送信手段により送信されたゲーム用プログラムを記憶する第2記憶手段と、画像表示手段と、操作手段と、前記第2記憶手段に記憶されているゲーム用プログラムを実行して、前記画像表示手段にゲーム用画面を表示するとともに、前記操作手段による操作を受け、該ゲーム用画面をこれに応じて変化させる制御手段とを備えることを特徴とするゲームシステム。

2. 請求項1において、前記第2記憶手段は、前記送信手段により送信されたゲーム用プログラムを複数種記憶可能であり、該ゲーム機は、外部からの操作に基づいて、前記第2記憶手段に記憶されている複数種のゲーム用プログラムの何れかを選択する選択手段をさらに備え、前記制御手段は、該選択手段により選択されたゲーム用プログラムを実行することを特徴とするゲームシステム。

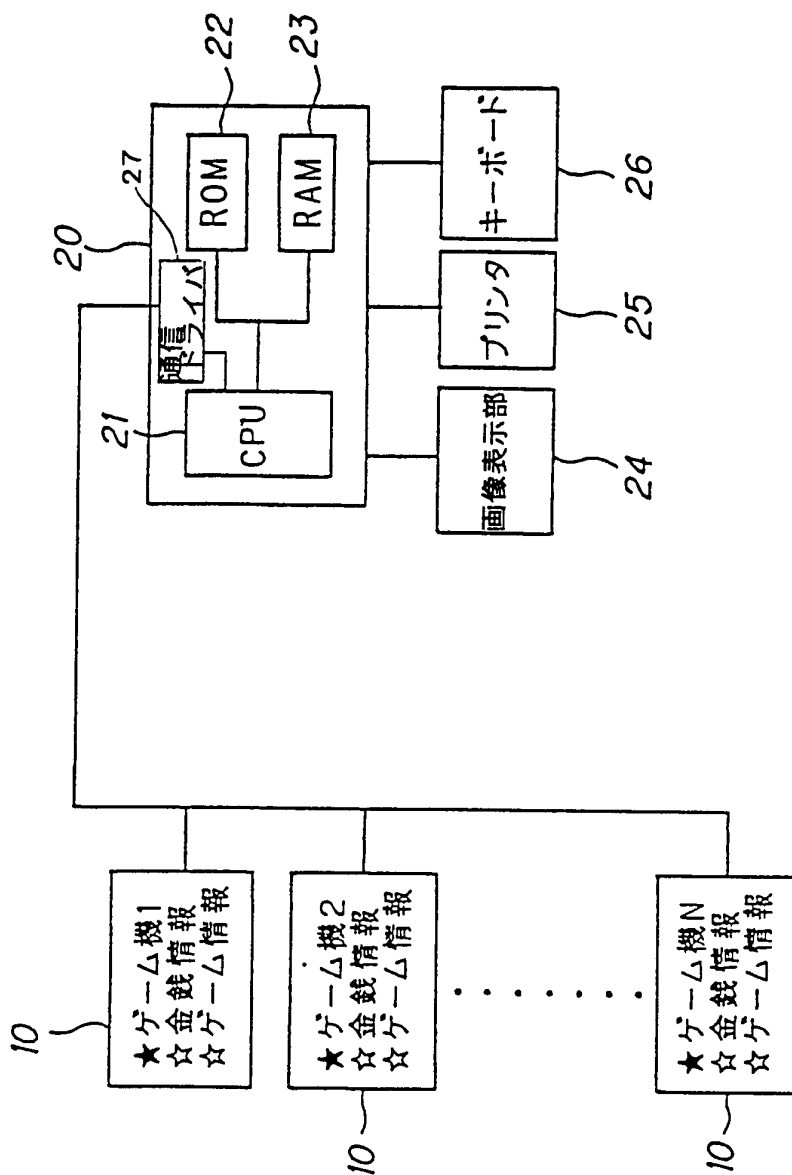
3. 請求項1または2において、前記集中コントローラ

は、外部からの操作に基づいて、前記画像表示手段にメッセージを表示させる手段をさらに備えることを特徴とするゲームシステム。

4. 請求項1、2または3において、前記集中コントローラは、前記ゲーム用プログラムのパラメータを変化させることで、該ゲーム用プログラムが実行された際のゲームの難易度を設定する手段をさらに備えることを特徴とするゲームシステム。

5. 画像表示手段を有し、遊技者の選択により特定されたゲーム用プログラムに基づいて前記画像表示手段に前記遊技者が選択したゲームのゲーム用画面を表示させて当該ゲームを可能とする複数のゲーム機と、遊技場管理者の入力操作に基づいて、前記ゲーム機のそれぞれについて、遊技者が選択可能なゲーム用プログラムを設定する集中コントローラとを備えることを特徴とするゲームシステム。

図1



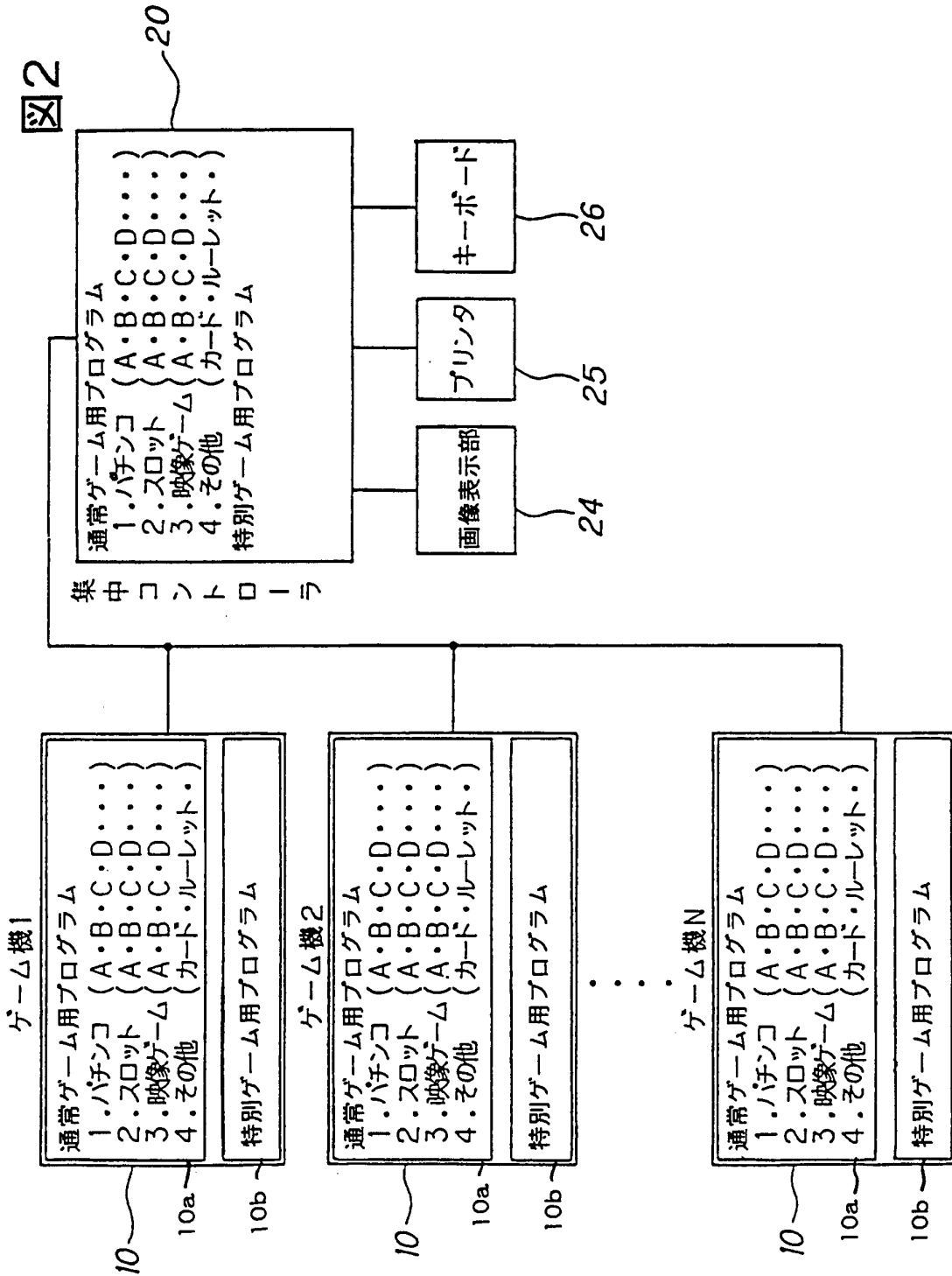


図2

3/5
図3

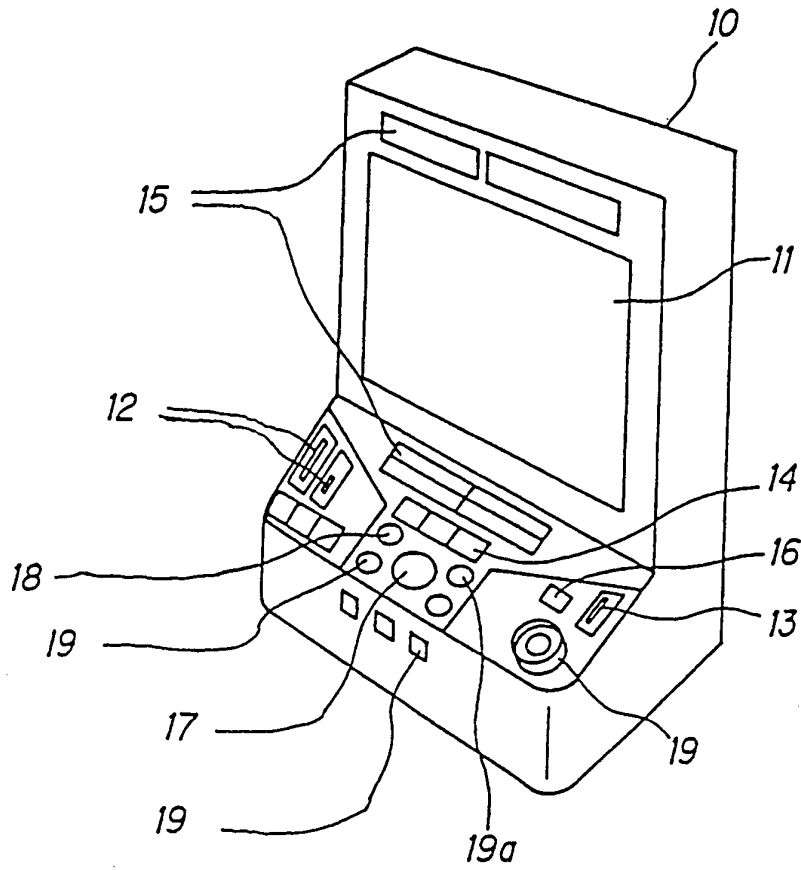
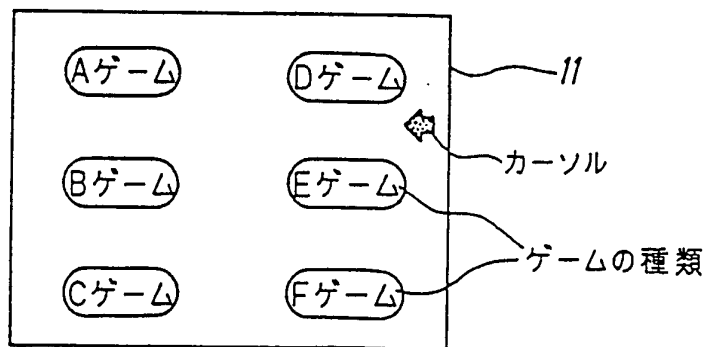
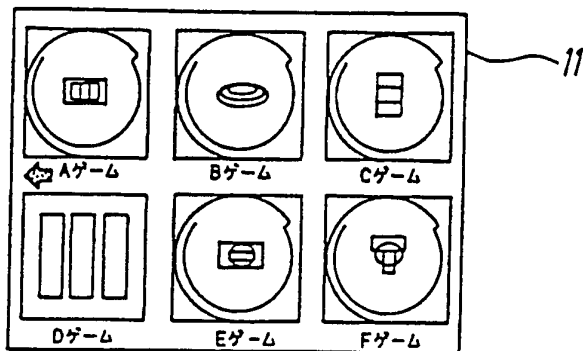


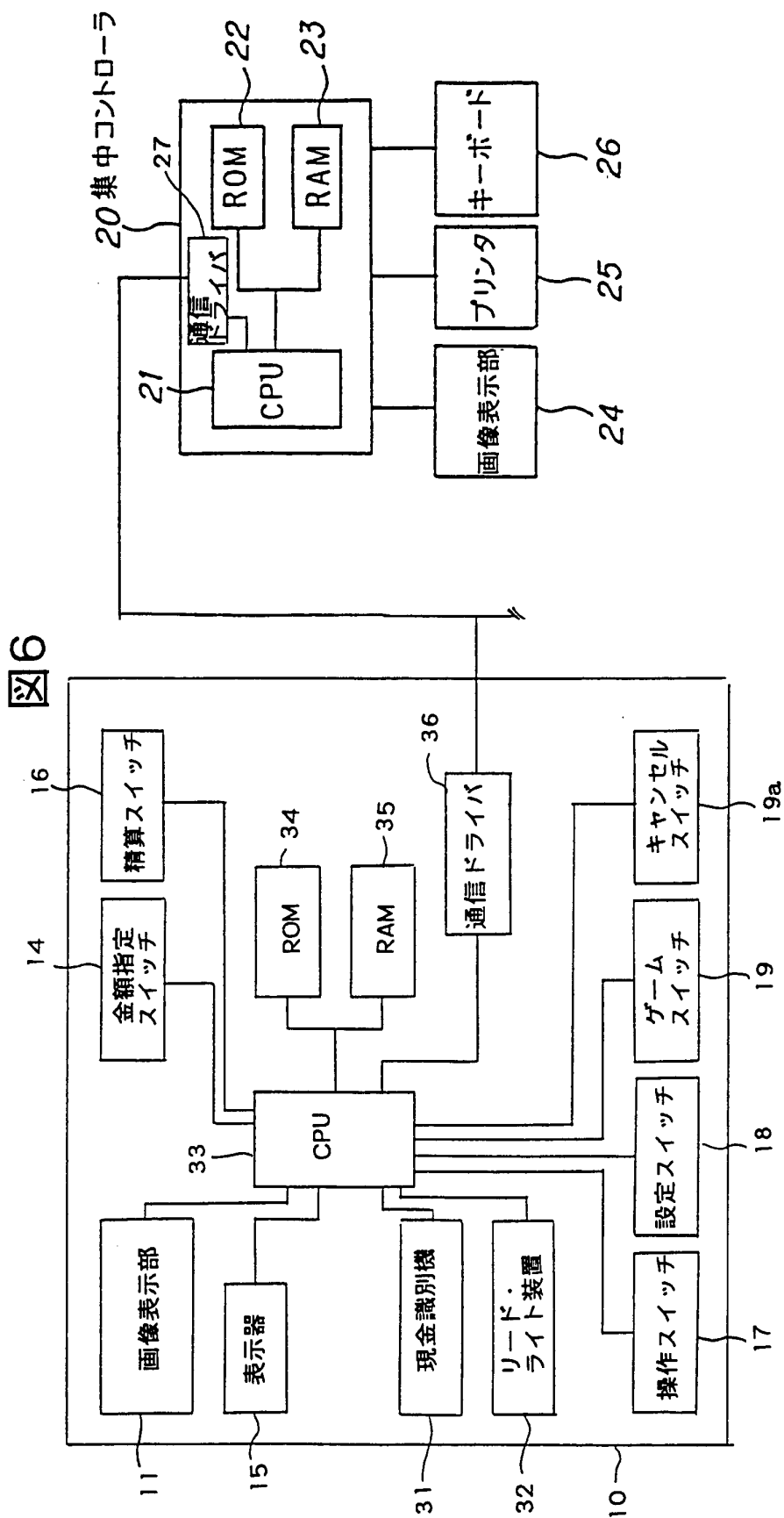
図4



4/5

図5





INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP94/02007

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER		
Int. Cl ⁶ A63F9/22		
According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
B. FIELDS SEARCHED		
Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)		
Int. Cl ⁵ A63F9/22, A63F7/02		
Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched		
Jitsuyo Shinan Koho 1920 - 1994		
Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971 - 1994		
Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	JP, A, 3-254775 (Takeya K.K.), November 13, 1991 (13. 11. 91), (Family: none) Line 13, upper right column to line 6, lower right column, page 2,	1, 4
Y	Full descriptions, Figs. 1 to 12	2, 3, 5
X	JP, A, 2-166875 (Sayuji Tsumura), June 27, 1990 (27. 06. 90), (Family: none) Full descriptions, Fig. 1	1, 2, 5
Y	Full descriptions, Fig. 1	3, 4
Y	JP, A, 5-184710 (Oizumi K.K.), July 27, 1993 (27. 07. 93), (Family: none) Full descriptions, Figs. 4 to 6	3
Y	JP, A, 52-112439 (Sumio Tanikado), September 20, 1977 (20. 09. 77), (Family: none) Full descriptions, Figs. 1 to 3	4
Y	JP, A, 60-75072 (Sofia K.K.), April 27, 1985 (27. 04. 85), (Family: none) Full descriptions, Figs. 1 to 7	4
<input checked="" type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input type="checkbox"/> See patent family annex.		
* Special categories of cited documents: "A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance "E" earlier document but published on or after the international filing date "L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified) "O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means "P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed "T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention "X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone "Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art "&" document member of the same patent family		
Date of the actual completion of the international search December 14, 1994 (14. 12. 94)		Date of mailing of the international search report January 17, 1995 (17. 01. 95)
Name and mailing address of the ISA/ Japanese Patent Office Facsimile No.		Authorized officer Telephone No.

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC)) Int. Cl⁸ A 63 F 9 / 22		
B. 調査を行った分野 調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC)) Int. Cl⁸ A 63 F 9 / 22 , A 63 F 7 / 02		
最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの 日本国実用新案公報 1920-1994年 日本国公開実用新案公報 1971-1994年		
国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)		
C. 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
X Y	JP, A, 3-254775 (株式会社 竹屋), 13. 11月. 1991 (13. 11. 91) (ファミリーなし) 第2頁, 右上欄第13行-右下欄第6行 全文, 第1-12図	1, 4 2, 3, 5
X Y	JP, A, 2-166875 (津村三百次), 27. 6月. 1990 (27. 06. 90) (ファミリーなし) 全文, 第1図 全文, 第1図	1, 2, 5 3, 4
<input checked="" type="checkbox"/> C欄の続きにも文献が列挙されている。 <input type="checkbox"/> パテントファミリーに関する別紙を参照。		
* 引用文献のカテゴリー 「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの 「E」 先行文献ではあるが、国際出願日以後に公表されたもの 「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す) 「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献		「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの 「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの 「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの 「&」 同一パテントファミリー文献
国際調査を完了した日 14. 12. 94	国際調査報告の発送日 17.01.95	
名称及びあて先 日本国特許庁 (ISA/JP) 郵便番号100 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号	特許庁審査官 (権限のある職員) 荒 巻 慎 哉	2 C 9 2 0 9
	電話番号 03-3581-1101 内線	3 2 2 1

C (続き). 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y	JP, A, 5-184710 (株式会社 オーイズミ), 27. 7月. 1993 (27. 07. 93) (ファミリーなし) 全文, 第4-6図	3
Y	JP, A, 52-112439 (谷角寿雄), 20. 9月. 1977 (20. 09. 77) (ファミリーなし) 全文, 第1-3図	4
Y	JP, A, 60-75072 (株式会社 ソフィア), 27. 4月. 1985 (27. 04. 85) (ファミリーなし) 全文, 第1-7図	4