

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2017年11月23日(23.11.2017)



(10) 国際公開番号

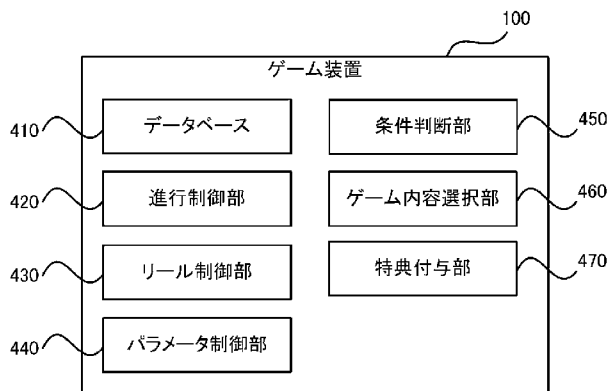
WO 2017/199322 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/80 (2014.01) A63F 13/69 (2014.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2016/064554
- (22) 国際出願日: 2016年5月17日(17.05.2016)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (71) 出願人: セガサミークリエイション株式会社(SEGA SAMMY CREATION INC.) [JP/JP];
〒1706025 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サンシャイン60 Tokyo (JP).
- (72) 発明者: 高原 雄大 (TAKAHARA, Yudai);
〒1706025 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サンシャイン60 セガサミークリエイション株式会社内 Tokyo (JP). 菅井 太治(SUGAI, Taiji);
〒1706025 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サンシャイン60 セガサミークリエイション株式会社内 Tokyo (JP).
- (74) 代理人: 稲葉 良幸, 外(INABA, Yoshiyuki et al.);
〒1066123 東京都港区六本木6-10-1 六本木ヒルズ森タワー23階 T M I 総合法律事務所 Tokyo (JP).
- (81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JP, KE, KG, KN, KP, KR,

(54) Title: GAME DEVICE AND GAME CONTROL METHOD

(54) 発明の名称: ゲーム装置及びゲーム制御方法

[図5]



- 100 Game device
- 410 Database
- 420 Progress control unit
- 430 Reel control unit
- 440 Parameter control unit
- 450 Condition determination unit
- 460 Game content selection unit
- 470 Benefit assignment unit

(57) Abstract: A game device equipped with a control unit and a storage unit, wherein the control unit is configured so as to perform: a storage function for storing a betting amount per play of a normal game, by executing a program stored in the storage unit; a determination function for determining whether or not prescribed conditions are satisfied, on the basis of a plurality of normal game play results; a selection function for selecting a benefit on the basis of the betting amount stored for each of the prescribed number of plays of the normal game, when determined that the prescribed conditions



WO 2017/199322 A1

KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME,
MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO,
NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU,
RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY,
TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC,
VN, ZA, ZM, ZW.

- (84) 指定国(表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類：

- 一 国際調査報告 (条約第21条(3))

are met; and an assignment function for assigning the selected benefit. Thus, the game device is capable of providing a more interesting game.

(57) 要約：ゲーム装置は、制御部及び記憶部を備える。制御部が、記憶部に記憶されたプログラムを実行することにより、ノーマルゲームのプレイごとのベット量を記憶する記憶機能と、ノーマルゲームの複数のプレイ結果に基づいて、所定条件を満たしたか否かを判断する判断機能と、所定条件を満たしたと判断された場合に、ノーマルゲームの所定の複数のプレイごとに記憶されたベット量に基づいて特典を選択する選択機能と、選択された特典を付与する付与機能とを実現するように構成されている。ゲーム装置は、より趣向性の高いゲームを実現する。

明 細 書

発明の名称： ゲーム装置及びゲーム制御方法

技術分野

[0001] 本発明は、ゲーム装置及びゲーム制御方法に関する。

背景技術

[0002] 近年、様々なゲーム装置が開発されている。例えば、特許文献1には、コンピュータの制御により仮想的なリールの一部を表示部に表示し、スピンさせることにより、スロットゲームをプレイ可能なゲーム装置が開示されている。このようなスロットゲームにおいて、ゲーム装置は、プレイヤーの操作に応じて複数のリールをスピンさせ、各リールを順次停止させて、リール上のシンボルの組み合わせを表示部に表示する。その後、ゲーム装置は、表示部上に表示されたシンボルの種類や配置に基づいて、プレイヤーに対して特典を付与する。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特開2015-024139号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] ゲームの趣向性はプレイヤーにとって大きな関心事項であり、どのような条件でどのような特典が付与されるかに応じてゲームの趣向性は大きく変化する。

[0005] 本発明は、上記に鑑みてなされたものであり、その課題は、より趣向性の高いゲームに関する技術を提供することにある。

課題を解決するための手段

[0006] 本発明の一態様におけるゲーム装置は、制御部及び記憶部を備えたゲーム装置であって、前記制御部が、前記記憶部に記憶されたプログラムを実行することにより、ノーマルゲームのプレイごとのベット量を記憶する記憶機能

と、ノーマルゲームの複数のプレイ結果に基づいて所定条件を満たしたか否かを判断する判断機能と、前記所定条件を満たしたと判断された場合にノーマルゲームの所定の複数のプレイごとに記憶された前記ベット量に基づいて特典を選択する選択機能と、前記選択された特典を付与する付与機能とを実現するように構成されている。

[0007] 本発明の一態様におけるゲーム制御方法は、制御部及び記憶部を備えたゲーム装置において実施されるゲーム制御方法であって、前記制御部が、前記記憶部に記憶されたプログラムを実行することにより、ノーマルゲームのプレイごとのベット量を記憶する記憶ステップと、ノーマルゲームの複数のプレイ結果に基づいて所定条件を満たしたか否かを判断する判断ステップと、前記所定条件を満たしたと判断された場合にノーマルゲームの所定の複数のプレイごとに記憶された前記ベット量に基づいて特典を選択する選択ステップと、前記選択された特典を付与する付与ステップとを実施することを含む。

発明の効果

[0008] 本発明によれば、より趣向性の高いゲームに関する技術を提供することができる。

図面の簡単な説明

[0009] [図1]一実施形態におけるゲーム装置の外観斜視図である。

[図2]一実施形態におけるゲーム装置の主なハードウェア構成を示すブロック図である。

[図3]一実施形態における表示装置に表示される画面の例を示す概念図である。

[図4]一実施形態における表示装置に表示される画面の例を示す概念図である。

[図5]一実施形態におけるゲーム装置の主な機能構成を示すブロック図である。

[図6]一実施形態におけるゲーム装置による処理を説明するためのフローチャ

ートである。

発明を実施するための形態

[0010] 以下、図面を参照して本発明の実施の形態を説明する。ただし、以下に説明する実施形態は、あくまでも例示であり、以下に明示しない種々の変形や技術の適用を排除する意図はない。即ち、本発明は、その趣旨を逸脱しない範囲で種々変形（各実施例を組み合わせる等）して実施することができる。また、以下の図面の記載において、同一または類似の部分には同一または類似の符号を付して表している。図面は模式的なものであり、必ずしも実際の寸法や比率等とは一致しない。図面相互間においても互いの寸法の関係や比率が異なる部分が含まれていることがある。

[0011] 以下、本発明の実施形態におけるゲーム装置及びプログラムを、図面を用いて説明する。

[0012] [ゲーム装置の外観構成例]

図1は、実施形態におけるゲーム装置の外観斜視図である。図1に例示するゲーム装置100は、カジノやアミューズメント施設等に設置されるゲーム装置である。本実施形態において、ゲーム装置100によりプレイヤーは、スロットゲーム（リールゲーム）をプレイすることができる。

[0013] 図1に示すように、ゲーム装置100は、外観上、スピーカ101と、複数の表示装置102と、複数の操作ボタン（以下、「操作入力装置」103という。）と、カード読取装置104と、紙幣投入装置105と、チケット払出装置106とを備える。スピーカ101は、ゲームの音声案内や効果音等を出力する音響出力手段である。表示装置102は、ゲームを表現あるいは演出するための画像（例えば、静止画、動画、映像等）を表示する表示手段である。操作入力装置103は、複数のボタンで構成されており、プレイヤーからの指示をゲーム装置に入力するためのボタンである。なお、操作入力装置103は、このような構成に限定せず、プレイヤーが指示を入力可能な構成であれば、どのような構成であっても良い。カード読取装置104は、プレイヤーが所有するカードから情報を読み取るカードリーダーである。紙幣投

入装置 105 は、投入された紙幣やチケットを読み取る装置である。チケット払出装置 106 は、プレイヤーにカードを払い出すチケット出力手段である。

[0014] カード読取装置 104 により読み取られるカードは、プレイヤーの遊技情報が記憶された媒体である。カードには、例えば、プレイヤーの遊技状況によって獲得されたポイント等を追加して記憶することができる。プレイヤーは、カードに記憶された情報に応じて様々なサービスが得られるが、カードの記憶内容が、遊技結果に影響を与えるものではない。

[0015] [ゲーム装置のハードウェア構成例]

図 2 を参照して、ゲーム装置 100 のハードウェア構成の例について説明する。図 2 に示すように、ゲーム装置 100 は、ハードウェア構成として、コンピューティング装置 200 と、スピーカ 101 と、表示装置 102 と、操作入力装置 103 と、カード読取装置 104 と、紙幣投入装置 105 と、チケット払出装置 106 とを備える。

[0016] コンピューティング装置 200 は、ゲーム装置 100 を統括的に制御する制御装置である。本実施形態におけるコンピューティング装置 200 は、主なハードウェア構成として、制御部 201 と、記憶装置 204 と、音声処理部 205 と、画像処理部 206 と、通信部 207 と、周辺装置インタフェース 208 とを含む。

[0017] 制御部 201 は、CPU (Central Processing Unit) 202 及びメモリ 203 を含む。コンピューティング装置 200 は、例えば、CPU 202 がメモリ 203 及び記憶装置 204 等に格納された所定のソフトウェアプログラム (例えば、ゲームソフトウェアプログラム) を実行することにより、他のハードウェア構成の処理及び動作を制御し、各種の機能実現手段として機能する。すなわち、コンピューティング装置 200 は、制御部 201 の制御の下、所定のプログラムを実行することにより、他のハードウェアと協働してゲーム機能を実現する。なお、図 2 には、コンピューティング装置 200 が備える主要な構成が示されているにすぎず、コンピューティング装置 200

は、一般的な情報処理装置が備える他の構成も備える。

[0018] 記憶装置204は、ハードディスク等により構成される。記憶装置204は、制御部201によりデータ読み出し及び書き込みが行われる。すなわち、記憶装置204には、コンピューティング装置200における処理に必要なソフトウェアプログラムなどのデータが書き込まれており、さらに、当該処理の結果のデータが書き込まれる。音声処理部205は、制御部201の制御の下、各種のサウンド処理を行う。画像処理部206は、制御部201の制御の下、各種のグラフィックス処理を行なう。通信部207は、サーバや他のゲーム装置との通信を可能にするインターフェースである。周辺装置インターフェース208は、コンピューティング装置200が操作入力装置103、カード読取装置104、紙幣投入装置105およびチケット払出装置106等の周辺機器との間の通信を可能にするインターフェースである。

[0019] [ゲームの内容例]

次に、本実施形態のゲーム装置100によってユーザがプレイ可能なゲームの内容の一例について説明する。このゲームは、ゲーム装置100が、制御部201の制御の下、記憶装置204等に記憶されたゲームソフトウェアプログラムをメモリ203上に展開して実行し、ゲーム装置100が有する各種の構成が制御されることにより、実現される。

[0020] まず、プレイヤは、ゲームを始めるために、所有するカードをゲーム装置100のカード読取装置104に投入し、且つ／又は紙幣投入装置105にコインを投入する。カード又はコインが投入されると、プレイヤは、カード残高又はコインに応じたクレジットをゲーム内で所有できる。

[0021] 次いで、ゲーム装置100は、プレイヤがスロットゲームに対してベットするためのベット画面を表示装置102に表示させる。プレイヤによるベットとスタートの指示に応じて、ゲーム装置100は、スロットのゲームを開始する。このようにコイン等を投入して課金することによりプレイ可能であるゲームを以下の説明において「ノーマルゲーム」と呼ぶ。これに対し、課金せずに無料でプレイ可能であるゲームを以下の説明において「フリーゲー

ム」と呼ぶ。本スロットゲームでは、仮想的な複数のリール（例えば、5つのリール。以下、仮想的なリールを単に「リール」ともいう。）の外周面にそれぞれ異なるシンボルが並べられた仮想的なリールストリップ（以下、単に「リールストリップ」という。）が配置されている。この仮想的なリールは独立して周方向に動かすこと、すなわち「回転」させることが可能に構成されている。画像処理部206は、これら複数のリールのうち外周面の一部を表示するようになっている。具体的には、ノーマルゲームまたはフリーゲームにおいて、まず、ゲーム装置100は、仮想的な複数のリールを回転させ、リールごとにランダムなタイミングで回転を停止させる。回転時、表示装置102には、各リールのシンボルがスクロールされるような画像が表示される。停止後、表示装置102には、各リールのシンボルの一部が視認可能な静止状態で表示される。

[0022] 図3には、表示装置102に表示される例示的な画面30が示されている。画面30は、領域30aと、領域30bとを含む。領域30bには、リールの回転の停止後の各リールの一部に示されたシンボル（絵柄）の表示の例が示されている。この例において、表示装置102は、領域bにリール31から35の5つのリールを表示している。各リール上には4つのシンボルが表示されている。また、リールには複数種類のシンボルが表示されており、この例では、シンボルS1, S2, S3, S4が表示されている。

[0023] このように表示装置102にリール回転の停止後に表示されたシンボルの並び方が予め設定された（又は選択された）ライン（ペイライン）に従っているか否かに応じて、プレイヤーに対して様々な特典が付与される。また、リール回転の停止後に所定のシンボルが表示装置102に表示された数に応じてポイント（パラメータの値）が蓄積され、当該蓄積されたポイントに応じて、プレイヤーに対して様々な特典が付与される。

[0024] 領域30aは、リール回転の停止後の領域30bにおける所定のシンボルの表示数に応じて蓄積されるパラメータの値を表示するための領域である。領域30aには、ゲージ36, 37, 38が表示されている。ゲージ36,

37, 38のそれぞれは、異なるパラメータのそれぞれについて、蓄積された値を示すためのゲージである。ゲージ36, 37, 38のそれぞれは、領域30bにおけるリール回転の停止時における所定のシンボルの表示数に対応付けられている。この例において、ゲージ36は、シンボルS1が領域30bに5つ表示されたときに蓄積する（増加する）パラメータの値を示すゲージである。ゲージ37は、シンボルS1が領域30bに4つ表示されたときに蓄積する（増加する）パラメータの値を示すゲージである。ゲージ38は、シンボルS1が領域30bに3つ表示されたときに蓄積する（増加する）パラメータの値を示すゲージである。

[0025] 例えば、領域30bにおけるリール回転の停止後に、シンボルS1が5つ表示された場合、領域30aのゲージ36に星型のシンボルが追加で表示されることにより、パラメータの値が増加する。すなわち、ゲージ36には、蓄積されたパラメータの値が星型のシンボルの数で示されている。図3に示す例では、1つのゲージに星型のシンボルが6つ表示されたとき（すなわち、パラメータの値が所定値に達したとき）に、プレイヤーに対して特典が付与される。どのパラメータの値が所定値に達したかに応じて、付与される特典は異なる。

[0026] 特典として、特段の限定はないが、例えば、クレジット、スコア、フリーゲームなどを実行する権利が付与される。また、特典は、表示されたシンボルの配置や種類に応じて、大当たりから小さな当たりまで、様々な価値のものが設定されている。

[0027] 以下に、フリーゲームについてさらに説明する。ゲーム装置100は、ノーマルゲームにおいてリールのスピンの停止時に表示装置102に表示されたシンボルの配置や種類が所定の条件を満たしたときに、フリーゲームをプレイ可能な状態に移行する。すなわち、表示されたシンボルの配置や、上記のように蓄積されたポイントが所定の条件を満たしたときに、フリーゲームをプレイする権利がプレイヤーに付与される。上記所定の条件については後述する。その後、プレイヤーは、フリーゲームを所定回数（例えば、5回）連続

してプレイすることができる。フリーゲームにおいても、リール回転の停止後のシンボルの並び方や、所定のシンボルの配置に応じて、クレジットやリトリガーなど、様々な特典がプレイヤーに対して付与される。ここで、リトリガーとは、フリーゲームをさらに所定回数（例えば、5回）プレイ可能となる特典である。

[0028] フリーゲームが所定回数プレイ可能となる特典に関し、本実施形態では、領域30aのゲージ36, 37, 及び38に示されたパラメータのうち、どのパラメータの値が所定値に達したかに応じて、プレイ可能となる回数が異なるように設定される。例えば、ゲージ36のパラメータの値が所定値に達したとき（星型のシンボルが6つ表示されたとき）に5回のフリーゲームをプレイ可能となり、ゲージ37のパラメータの値が所定値に達したときに2回のフリーゲームをプレイ可能となり、ゲージ38のパラメータの値が所定値に達したときに1回のフリーゲームをプレイ可能となるように設定される。

[0029] また、特典としてプレイ可能となるフリーゲームに関し、ノーマルゲームにおいてプレイヤーによりベットされた量（ベット量）に応じてフリーゲームの内容が変更される。例えば、パラメータの値が所定値に達するまでにプレイされたノーマルゲームのそれぞれに対するベット量が高いほど、特典の獲得率がより高い内容のフリーゲームがプレイ可能となるように設定することができる。具体的には、パラメータの値が所定値に達するまでにプレイされたノーマルゲームに対するベット量の総量が500クレジットであった場合よりも、ベット量の総量が2500クレジットであった場合の方が特典の獲得率がより高い内容のフリーゲームがプレイ可能となるように設定することができる。

[0030] 図4には、スロットゲームのフリーゲームで使用される仮想的なリールストリップ4A, 4B, 及び4Cが例示的に示されている。この例におけるスロットゲームのフリーゲームにおいて、リールストリップには、複数のシンボル「7」が表示され、シンボル「7」のそれぞれの間には、ランダムな間

隔でブランクが設けられている。

[0031] また、当該フリーゲームにおいて、複数のリールの回転の停止後に複数のシンボル「7」が並んで表示されたときに特典がプレイヤーに対して付与される。従って、各リールのリールストリップに表示された複数のシンボル「7」のそれぞれの間の間隔が狭いほど（すなわち、シンボル「7」がより多く表示されているほど）、プレイヤーにとって特典の獲得率が高いフリーゲームとなる。

[0032] 図4の例では、シンボル「7」の表示数は、リールストリップ4Aが他のリールストリップと比較して最も多い。また、リールストリップ4Bにはリールストリップ4Cよりも多くのシンボル「7」が表示されている。従って、図4の例では、リールストリップ4Aを使用したスロットゲームが最も特典の獲得率が高く、リールストリップ4Cを使用したスロットゲームが最も特典の獲得率が低い。すなわち、特典の獲得率の異なる複数のゲーム内容のそれぞれは、スロットゲームにおいて使用されるリールストリップのシンボル配置が他のゲーム内容におけるリールストリップのシンボル配置と異なる。ゲーム装置100は、ノーマルゲームにおいてプレイヤーによるベット量に応じてリールストリップ4A、4B、4Cから使用するリールストリップを選択することによりフリーゲームの内容を決定する。ゲーム装置100は、当該決定した内容のフリーゲームをプレイする権利をプレイヤーに付与する。

[0033] 全てのフリーゲームのプレイが終了すると、ゲーム装置100は、再びノーマルゲームをプレイ可能な状態に移行する。なお、プレイヤーによるベット又はスタートの指示が可能となるときから、リールの停止位置に応じて特典の付与の有無が判明するまでを1つのゲーム単位として定義する。プレイヤーは、第1のゲームにおける特典の付与の有無が判明した後、第1のゲームに続く第2のゲームにおけるベット又はスタートの指示を行うことができる。

[0034] [ゲーム装置の機能構成例]

次に、本実施形態のゲーム装置100の機能構成の例を説明する。

[0035] 図5は、本実施形態のゲーム装置100の機能構成を示すブロック図であ

る。同図に示すように、ゲーム装置100は、機能構成として主に、データベース410、進行制御部420、リール制御部430、パラメータ制御部440、条件判断部450、ゲーム内容選択部460、及び特典付与部470を備える。これらの機能構成は、例えば、制御部201が、記憶装置204等の記憶部に記憶されたゲームソフトウェアプログラムをメモリ203に展開して実行すること等により、ゲーム装置100が有するプログラム（ソフトウェア）とハードウェアとの協働により実現される。なお、ゲーム装置100は、図5に示す機能以外に、一般的なゲーム装置が有する他の機能を有するが、ここでは説明を省略する。

[0036] データベース410は、ゲーム装置100において実行される処理に必要な情報、及び当該処理により生成された情報など、各種情報を記憶する。データベース410は、例えば、ゲームの進行を制御するための制御ソフトウェアプログラム、ゲームを表現あるいは演出するための画像（例えば、静止画、動画、映像等）データ及びサウンドデータ、並びに進行中のゲームの状態に関するデータ（パラメータを含む）等を記憶する。また、データベース410は、ノーマルゲームのプレイごとのベット量及びゲーム結果を記憶する。当該ベット量は、ベットしたプレイヤーの識別子に対応付けて記憶される。プレイヤーの識別子は、例えば、プレイヤーが所持するカードからカード読取装置104を介して読み取られる。

[0037] 進行制御部420は、ゲームのプレイヤーによるゲーム装置100に対する操作、及びデータベース410に記憶された制御ソフトウェアプログラムに従ってゲームの進行を制御する処理を行う。特に、進行制御部420は、上記で説明したようなスロットのノーマルゲームの進行の制御、ノーマルゲームからフリーゲームへの切り替えの制御、フリーゲームの進行の制御、フリーゲームからノーマルゲームへの切り替えの制御、及びゲームの進行に応じた表示装置102への画像の表示制御を行う。

[0038] 例えば、進行制御部420は、ノーマルゲームにおいてリール回転の停止後に表示装置102に表示されたシンボルに応じて蓄積されたパラメータ等

が所定の条件を満たすときに、フリーゲームをプレイ可能な状態になるように、又は所望のタイミングでフリーゲームをプレイする権利をプレイヤーに付与するように後述の特典付与部470を制御する。フリーゲームをプレイ可能な状態になったとき、進行制御部420は、フリーゲームを所定回数（例えば、5回）連続して実行するように制御する。ここで、フリーゲームをプレイする権利のプレイヤーへの付与とは、具体的には、例えば、進行制御部420の制御に応じて、特典付与部470が、対象プレイヤーがフリーゲームをプレイ可能であることを示すデータをデータベース410に記憶することである。

[0039] その後、進行制御部420は、所定のタイミングでデータベース410を参照し、当該データに基づいて対象プレイヤーがフリーゲームをプレイ可能であるか否かを特定し、可能である場合、フリーゲームのプレイを制御する。また、進行制御部420による上記の制御は、後述するリール制御部430、パラメータ制御部440及び特典付与部470による処理結果に従って行われる。

[0040] リール制御部430は、スロットゲームにおいてリールのスピン及び停止と、当該リールの映像の表示装置102への表示を制御する。リールの表面には複数のシンボルの画像が示されており、リール制御部430は、当該複数のシンボルのうちの一部のシンボルを表示装置102に表示するように制御する。

[0041] リールがスピンしている間、リール制御部430は、リールに示された複数のシンボルのうち、スピンに応じた位置に示されたシンボルを順次スクロールしながら表示装置102に表示することにより、表示装置102の表示を順次変更する。その後、リール制御部430は、所定のタイミングでリールのスピンを停止することにより、表示のスクロールを停止するように制御する。リール制御部430は、例えば、リールの停止位置をランダムに決定することができる。

[0042] 図3に示す例の場合、リール制御部430は、5つのリールのそれぞれの

スピン及び停止を制御する。また、図3において、1つのリールに示された複数のシンボルのうち、4個のシンボルが表示装置102に表示されている。従って、この例において、リール制御部430の制御により、5つのリールに示された複数のシンボルのうち、合計20個のシンボルが表示装置102に表示される。すなわち、リール制御部430は、ランダムに1つ又は複数のシンボルを表示装置102へ表示させるように制御するためのシンボル表示制御手段として機能する。

[0043] また、フリーゲームにおいてリール制御部430によりスピン及び停止が制御されるリールのリールストリップ（すなわち、フリーゲームで使用されるリールストリップ）は、後述するゲーム内容選択部460による処理結果に基づいて選択される。

[0044] パラメータ制御部440は、まず、リール制御部430によるゲーム（ノーマルゲーム又はフリーゲーム）ごとのシンボルの表示結果が所定の条件（例えば、所定のシンボルの表示数の条件）を満たすか否かを判断する。当該条件を満たすとき、パラメータ制御部440は、当該表示結果に応じて、前述の複数のパラメータのうち、所定のシンボルの表示数に予め対応付けられたパラメータの値を増加させるように制御する。図3を参照して前述したとおり、パラメータは複数（図3では、表示数3、4、及び5）設けられ、複数のパラメータのうち、リール回転の停止後の領域30bにおける所定のシンボルの表示数に応じたゲージ38、37、又は36のパラメータの値が蓄積される。複数のパラメータのそれぞれは、リール回転の停止時における所定のシンボルの異なる表示数（例えば、表示数3、4及び5）のそれぞれに対応付けられている。

[0045] 例えば、リール制御部430の制御によりリール回転の停止後に所定のシンボル（例えば、図3のシンボルS1）が表示装置102に5つ表示されたとき、パラメータ制御部440は、表示数5に対応付けられたゲージ36のパラメータの値を増加させる。なお、パラメータ制御部440によるパラメータの値の増加量は、一定としても良いし、抽選により決定してもよい。例

例えば、リール回転の停止の度に抽選を行い、当該抽選の結果に応じて、パラメータの値の増加量を決定することができる。

- [0046] 条件判断部450は、ノーマルゲームの複数のプレイ結果に基づいて、フリーゲームをプレイする権利をプレイヤーに付与するための所定条件を満たしたか否かを判断する。当該所定条件は、図3に示す例においてはゲージ36, 37, 38のいずれかに星型のシンボルが6つ表示されること（いずれかのゲージに示されたパラメータの値が所定値に達すること）である。すなわち、ノーマルゲームの複数のゲーム結果において、シンボルS1が5つ表示されるゲーム結果が6回発生したとき、シンボルS1が4つ表示されるゲーム結果が6回発生したとき、又はシンボルS1が3つ表示されるゲーム結果が6回発生したときに、上記の所定条件が満たされる。
- [0047] ゲーム内容選択部460は、条件判断部450により所定条件を満たしたと判断されたときに、ノーマルゲームの複数のプレイについて、データベース410に記憶されたベット量に基づいて、特典の獲得率の異なる複数のゲーム内容の中から選択されたゲーム内容（特典）を選択する。
- [0048] ゲーム内容選択部460は、例えば、ノーマルゲームにおいてプレイヤーによるベット量に応じて、図4に示されたリールストリップ4A, 4B, 及び4Cから使用するリールストリップを1つ選択することによりフリーゲームのゲーム内容を決定する。前述のとおり、リールストリップ4Aを使用したスロットゲームが最も特典の獲得率が高く、リールストリップ4Cを使用したスロットゲームが最も特典の獲得率が低い。ゲーム内容選択部460は、パラメータの値が所定値に達するまでにプレイされたノーマルゲームのそれぞれに対するベット量が高いほど、特典の獲得率がより高い内容のフリーゲームがプレイ可能となるように使用するリールストリップ（すなわち、ゲーム内容）を選択する。
- [0049] ゲーム内容の選択方法に関し、具体的には、ゲーム内容選択部460は、データベース410を参照し、ノーマルゲームの複数のプレイについて対象プレイヤーによるベット量の総量に基づいて前記ゲーム内容を選択することが

できる。例えば、ベット量の総量が高いほど、特典の獲得率がより高いフリーゲームのゲーム内容が選択することができる。

[0050] また、ゲーム内容選択部460は、データベース410を参照し、ノーマルゲームの複数のプレイに対する対象プレイヤーによるベット量のうち少なくとも一部を重み付けした値に基づいてフリーゲームのゲーム内容を選択することができる。例えば、ゲーム内容選択部460は、フリーゲームをプレイする権利をプレイヤーに付与するための所定条件を満たす直前のノーマルゲームにおけるベット量を重み付けし（当該ベット量のウェイトを重くし、又は軽くし）、他のノーマルゲームにおけるベット量をさらに使用して算出された値（例えば、ベット量の総量）に基づいて、特典の獲得率がより高い又は低いフリーゲームのゲーム内容を選択することができる。

[0051] また、ゲーム内容選択部460は、データベース410を参照し、ノーマルゲームの複数のプレイに対する対象プレイヤーによるベット量に基づく抽選結果に応じて、ゲーム内容を選択することができる。例えば、ゲーム内容選択部460は、ベット量が高いほど、特典の獲得率がより高いフリーゲームのゲーム内容が選択される抽選を実施して、ゲーム内容を選択することができる。詳細には、ゲーム内容選択部460は、ベット量が所定値以上であるとき、リールストリップ4Aの期待値が70%、リールストリップ4Bの期待値が20%、リールストリップ4Aの期待値が10%である抽選を実施することができる。また、ゲーム内容選択部460は、ベット量が所定値未満であるとき、リールストリップ4Aの期待値が10%、リールストリップ4Bの期待値が20%、リールストリップ4Aの期待値が70%である抽選を実施することができる。

[0052] 特典付与部470は、ゲームごとに表示装置102に表示されたシンボルの並び方が予め設定された（又は選択された）ライン（ペイライン）に従っているか否かに応じて、プレイヤーに対して様々な特典を付与するように制御する。また、特典付与部470は、パラメータ制御部440により各ゲームの結果に応じて増加されたパラメータの値が所定値に達したときに、当該所

定値に達したパラメータに予め対応付けられた特典を付与するように制御する。また、特典付与部470は、パラメータ制御部440により各ゲームの結果に応じて増加されたパラメータの値が所定値に達したことにより、特典としてフリーゲームをプレイする権利を付与する場合、ゲーム内容選択部460により選択されたゲーム内容のフリーゲームをプレイする権利をプレイヤーに付与する。

[0053] 特典の付与とは、具体的には、例えば、特典付与部470が、特典の付与を受けるプレイヤーが当該特典を利用可能であることを示すデータをデータベース410に記憶することである。例えば、特典として、フリーゲームをプレイする権利に加え、クレジットがプレイヤーに対して付与されうる。

[0054] このように本実施形態によれば、ゲームごとに表示装置102に表示されたシンボルの並び方が予め設定された（又は選択された）ライン（ペイライン）に従っている場合に加え、各ゲームの結果に応じて蓄積されたパラメータの値が所定値に達したときに、当該所定値に達したパラメータに予め対応付けられ、かつ、ベット量に応じた特典が付与される。その結果、複数のゲームに渡って段階的にプレイヤーの特典に対する期待を上げることができる。そのため、より趣向性の高いゲームを実現することができる。

[0055] また、特典付与部470は、所定値に達したパラメータに予め対応付けられた所定のシンボルの表示数が多いほど、より価値の高い特典を付与するように制御することもできる。例えば、図3に示す例において、ゲージ36, 37, 38にそれぞれ示されるパラメータの値は、シンボルS1の表示数5, 4, 3にそれぞれ予め対応付けられている。このとき、表示数5に対応付けられたパラメータの値が所定値に達したときに、表示数4又は3に対応付けられたパラメータの値が所定値に達したときよりも価値の高い特典が付与されるように制御することができる。

[0056] この例において、特典がフリーゲームをプレイする権利である場合、所定値に達したパラメータに予め対応付けられたシンボルS1の表示数が多いほど、特典として、フリーゲームをより多い回数プレイする権利を付与するこ

とができる。例えば、図3の例において、ゲージ36に示されたパラメータが所定値に達した場合（星が6つ溜まった場合）、フリーゲームを5回プレイする権利がプレイヤーに付与され、ゲージ37に示されたパラメータが所定値に達した場合、フリーゲームを2回プレイする権利がプレイヤーに付与され、ゲージ38に示されたパラメータが所定値に達した場合、フリーゲームを1回プレイする権利がプレイヤーに付与されるように制御することができる。

[0057] また、特典付与部470により所定値に達したパラメータに応じた特典が付与された後、パラメータ制御部440は、当該所定値に達したパラメータの値をクリアし、他のパラメータの値を維持することができる。例えば、図3の例において、星が6つ蓄積されたパラメータについて、星の蓄積をゼロにし、他のパラメータの星の蓄積を維持することができる。このように、特典が付与された後、一部のパラメータの値のみクリアし、他のパラメータの値の蓄積は維持されることにより、プレイヤーはプレイに対するモチベーションを維持することができる。すなわち、プレイヤーは、特典が付与された後も、値が蓄積されているパラメータについて更に値を蓄積し、他の特典を得ることを期待することにより、プレイに対するモチベーションを維持することができる。その結果、より趣向性の高いゲームを実現することができる。

[0058] [処理フロー]

次に、図6を参照して、ゲーム装置100において実行される処理のうち、スロットゲームにおいてリール回転の停止後に所定のシンボルが表示装置102に表示された数に応じてポイント（パラメータの値）が蓄積され、当該蓄積されたポイントに応じて、プレイヤーに対して特典を付与する処理のフローを説明する。

[0059] この処理は、制御部201が、記憶装置204等に記憶されたソフトウェアプログラムをメモリ203に展開して実行すること等により、ゲーム装置100が有するプログラム（ソフトウェア）とハードウェアとの協働により実行される。なお、以下に説明する処理フローに含まれる各処理ステップは、処理内容に矛盾を生じない範囲で、任意に順番を変更して又は並列に実行

することができる。また、処理内容に矛盾を生じない範囲で、各処理ステップ間に他のステップを追加してもよい。また、便宜上1ステップとして記載されているステップは、複数ステップに分けて実行することができる一方、便宜上複数ステップに分けて記載されているものは、1ステップとして把握することができる。なお、各処理ステップの処理の詳細は、既に説明しているため、ここでは省略する。

[0060] まず、ステップS11において、制御部201は、プレイヤーによるゲーム装置100に対するゲームの掛け金の投入及び操作指示に応じて、スロットゲームのノーマルゲームの実行を開始し、ゲームを進行する。すなわち、制御部201はノーマルゲームの実行を管理する。また、制御部201は、ノーマルゲームのプレイごとのベット量のデータを記憶装置204に書き込む。その後処理はステップS12へ進む。

[0061] ステップS12において、制御部201は、複数のリール（例えば、5つのリール）をスピンさせ、所定のタイミングで当該スピンを停止させた映像を表示装置102に表示するように制御する。各リールには、複数のシンボルが示されている。リールがスピニングしているときに、制御部201は、リールに示された複数のシンボルのうち、スピンの状態に応じた位置に示されたシンボルを順次スクロールしながら表示装置102に表示し、所定のタイミングで表示のスクロールを停止するように制御する。制御部201は、スクロール停止時の表示内容に応じてプレイ中のゲームの結果を決定する。制御部201は、プレイ結果のデータを記憶装置204に書き込む。その後処理はステップS13へ進む。

[0062] ステップS13において、制御部201は、シンボル表示のスクロール（リールのスピン）の停止後に表示装置102に表示された所定のシンボル（例えば、図3の例におけるシンボルS1）の表示数が所定の条件を満たすか否かを判断する。当該所定の条件として、本実施形態において、例えば、所定のシンボルの表示数が5、4又は3であるという条件を設定することができる。当該条件を満たす場合（ステップS13のYes）、処理はステップ

S 1 4 へ進み、当該条件を満たさない場合（ステップ S 1 3 の N o）、処理はステップ S 1 9 へ進む。

[0063] ステップ S 1 4 において、制御部 2 0 1 は、複数のパラメータのうち、スクロールの停止後の表示結果において特定される所定のシンボルの表示数に予め対応付けられたパラメータの値を増加させるように制御する。図 3 に示す例では、リール回転の停止後にシンボル S 1 が表示装置 1 0 2 に 5 つ表示されたとき、表示数 5 に対応付けられたゲージ 3 6 に示されたパラメータの値が増加される。その後処理はステップ S 1 5 へ進む。

[0064] ステップ S 1 5 において、制御部 2 0 1 は、記憶装置 2 0 4 からゲーム結果のデータを読み出し、これまでにプレイされたノーマルゲームの結果、複数のパラメータのうち、値が所定値に達した（例えば、星が 6 つ貯まった）パラメータがあるか否かを判断する。すなわち、制御部 2 0 1 は、ノーマルゲームの複数のプレイ結果に基づいて、フリーゲームをプレイする権利をプレイヤーに付与するための所定条件を満たしたか否か（複数のパラメータのうち、値が所定値に達したパラメータがあるか否か）を判断する。所定値に達したパラメータがある場合（ステップ S 1 5 の Y e s）、処理はステップ S 1 6 へ進み、他の場合（ステップ S 1 5 の N o）、処理はステップ S 1 8 へ進む。

[0065] ステップ S 1 6 において、制御部 2 0 1 は、フリーゲームをプレイする権利をプレイヤーに付与するために、記憶装置 2 0 4 からベット量を読み出し、ノーマルゲームのこれまでの複数のプレイに対するベット量に基づいて、特典の獲得率が互いに異なる複数のゲーム内容の中から選択されたゲーム内容（特典）を選択する。

[0066] ステップ S 1 7 において、制御部 2 0 1 は、ステップ S 1 5 で所定値に達したと判断されたパラメータに予め対応付けられた特典として、フリーゲームを所定回数プレイする権利をプレイヤーに付与するように制御する。特典として、フリーゲームを所定回数プレイする権利の付与するために、例えば、制御部 2 0 1 は、特典の付与を受けるプレイヤーがフリーゲームをプレイ可能

であることを示すフラグデータを記憶装置 204 に書き込むことができる。その後の所定のタイミングで制御部 201 は、記憶装置 204 に書き込まれたフラグデータに基づいて対象プレイヤーがフリーゲームをプレイゲームをプレイ可能であるか否かを判断し、可能であると判断した時に、フリーゲームの実行を開始する。

[0067] ステップ S18 において、制御部 201 は、所定値に達したパラメータの値をクリアし、他のパラメータの値を維持する。例えば、図 3 の例において、星が 6 つ蓄積されたパラメータについて、星の蓄積をゼロにし、他のパラメータの星の蓄積を維持する。

[0068] ステップ S19 において、制御部 201 は、ゲーム終了のための所定の処理を行い、次いで、ステップ S20 において、制御部 201 は、プレイヤーによるゲーム装置 100 に対するゲームの掛け金の投入及び操作指示の有無に応じて、ゲームのプレイを終了するか否かを判断する。終了すると判断した場合（ステップ S20 の Yes）、図 6 に示す処理を終了し、他の場合（ステップ S20 の No）、処理はステップ S11 へ進む。

[0069] 以上のように本実施形態によれば、各ゲームの結果に応じて蓄積されたパラメータの値が所定値に達したときに、当該所定値に達したパラメータに予め対応付けられ、かつ、ベット量に応じた特典が付与される。その結果、複数のゲームに渡って段階的に特典に対するプレイヤーの期待を上げることができる。そのため、より趣向性の高いゲームを実現することができる。

[0070] [変形例]

本発明は、上記の実施形態に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲内において、他の様々な変更を加えて実施することができる。すなわち、上記の実施形態はあらゆる点で単なる例示にすぎず、限定的に解釈されるものではなく、様々な変形例を採用することができる。

[0071] 例えば、上記の実施形態では、ゲーム装置 100 でプレイ可能なゲームとしてスロットゲームを採用したが、これに限定されず、バカラ、ブラックジャックなど、任意のゲームを採用することができる。

符号の説明

[0072] 100 ゲーム装置、101 スピーカ、102 表示装置、103 操作入力装置、104 カード読取装置、105 紙幣投入装置、106 チケット払出装置、201 制御部、202 CPU、203 メモリ、204 記憶装置、205 音声処理部、206 画像処理部、207 通信部、208 周辺装置インタフェース

請求の範囲

- [請求項1] 制御部及び記憶部を備えたゲーム装置であって、前記制御部が、前記記憶部に記憶されたプログラムを実行することにより、
- ノーマルゲームのプレイごとのベット量を記憶する記憶機能と、
- ノーマルゲームの複数のプレイ結果に基づいて所定条件を満たしたか否かを判断する判断機能と、
- 前記所定条件を満たしたと判断された場合にノーマルゲームの所定の複数のプレイごとに記憶された前記ベット量に基づいて特典を選択する選択機能と、
- 前記選択された特典を付与する付与機能と
- を実現するように構成されたゲーム装置。
- [請求項2] 前記選択機能は、ノーマルゲームの複数のプレイに対する前記記憶されたベット量の総量に基づいて前記特典を選択する、請求項1に記載のゲーム装置。
- [請求項3] 前記選択機能は、ノーマルゲームの複数のプレイごとに記憶された前記ベット量のうち少なくとも一部を重み付けした値に基づいて前記特典を選択する、請求項1に記載のゲーム装置。
- [請求項4] 前記選択機能は、ノーマルゲームの複数のプレイごとに記憶された前記ベット量に基づく抽選結果に応じて前記特典を選択する、請求項1から3のいずれか一項に記載のゲーム装置。
- [請求項5] 前記選択機能による特典の選択は、特典の獲得率が互いに異なる複数のゲーム内容から選択されたゲーム内容を選択することを含み、
- 前記特典の獲得率が互いに異なる複数のゲーム内容のそれぞれは、スロットゲームにおいて使用されるリールストリップのシンボル配置が他のゲーム内容におけるリールストリップのシンボル配置と異なる、請求項1から4のいずれか一項に記載のゲーム装置。
- [請求項6] 前記選択機能により選択される特典は、フリーゲームであることを特徴とする、請求項1から4のいずれか一項に記載のゲーム装置。

[請求項7]

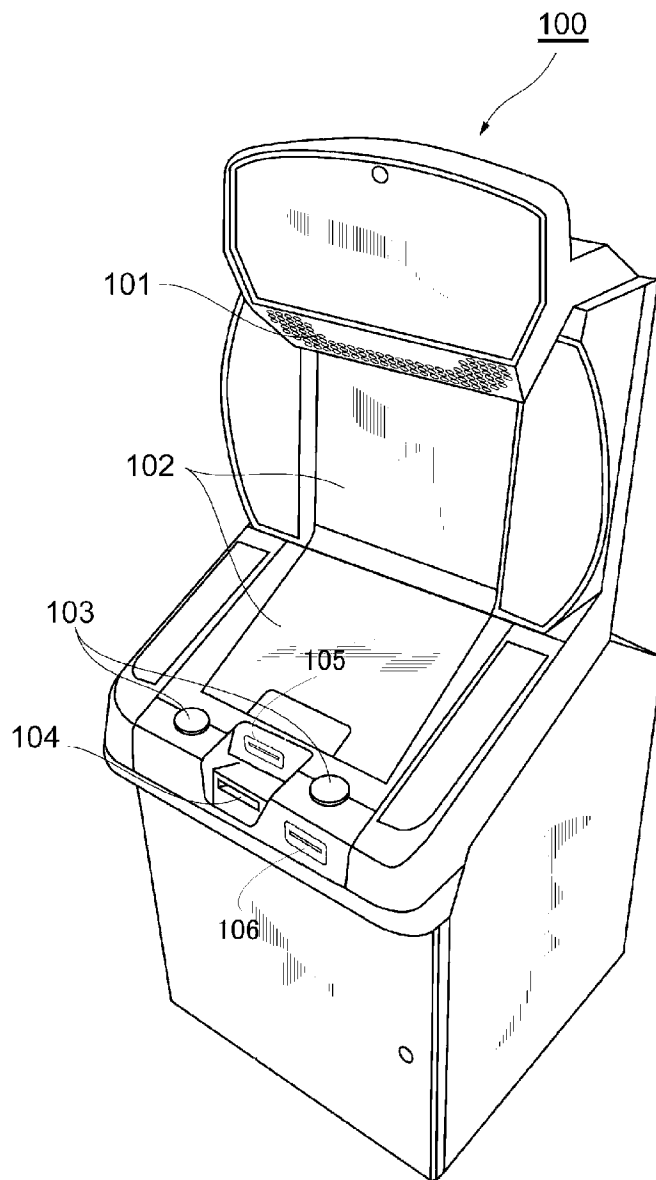
制御部と、
前記制御部からデータの読み出し及び書き込みがされる記憶部と、
を備え、
前記制御部は、
ノーマルゲームの実行を管理し、
ノーマルゲームのプレイごとのベット量及びプレイ結果のデータを
前記記憶部に書き込み、
前記記憶部から前記プレイ結果のデータを読み出し、
ノーマルゲームの所定の複数のプレイについての前記プレイ結果に
基づいて、所定条件が満たされているか否かを判断し、
前記所定条件が満たされたと判断したときに、前記記憶部からベッ
ト量のデータを読み出し、
ノーマルゲームの複数のプレイに対する前記ベット量に基づいて、
特典を選択し、
前記選択された特典を使用する権利が有効であることを示すフラグ
を前記記憶部に書き込む、
ようにプログラムされている、ゲーム装置。

[請求項8]

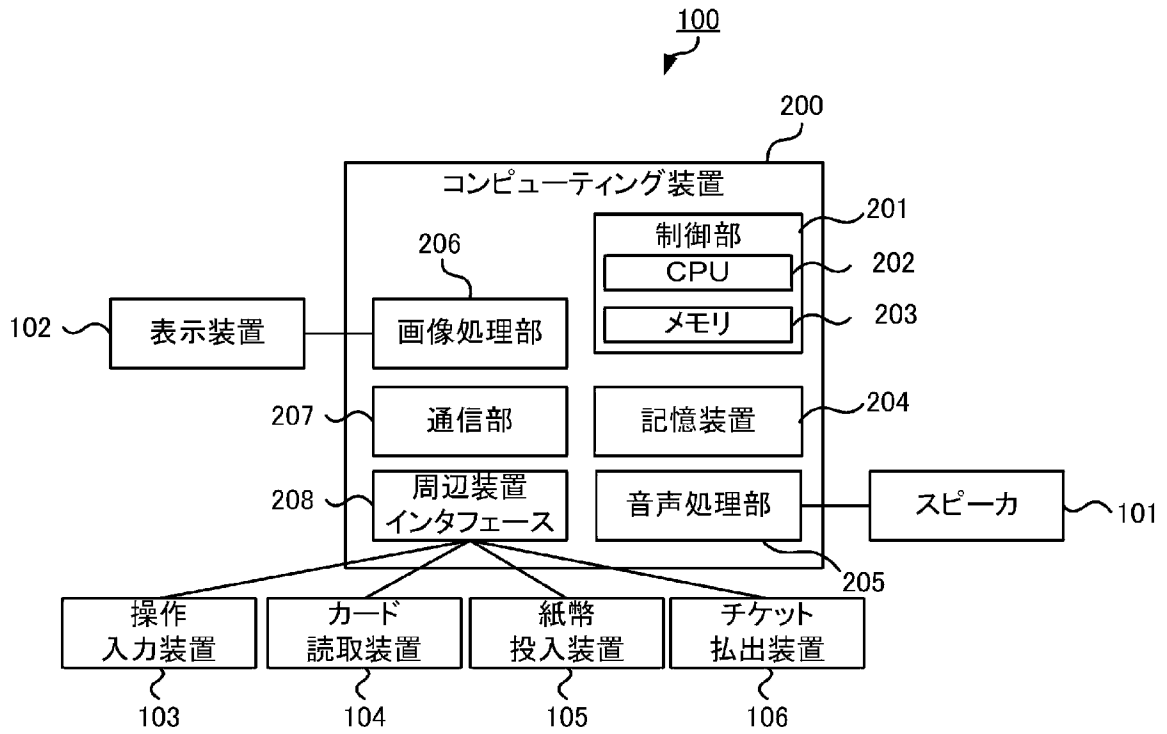
制御部及び記憶部を備えたゲーム装置において実施されるゲーム制
御方法であって、前記制御部が、前記記憶部に記憶されたプログラム
を実行することにより、
ノーマルゲームのプレイごとのベット量を記憶する記憶ステップと
、
ノーマルゲームの複数のプレイ結果に基づいて所定条件を満たした
か否かを判断する判断ステップと、
前記所定条件を満たしたと判断された場合にノーマルゲームの所定
の複数のプレイごとに記憶された前記ベット量に基づいて特典を選択
する選択ステップと、
前記選択された特典を付与する付与ステップと

を実施することを含む、ゲーム制御方法。

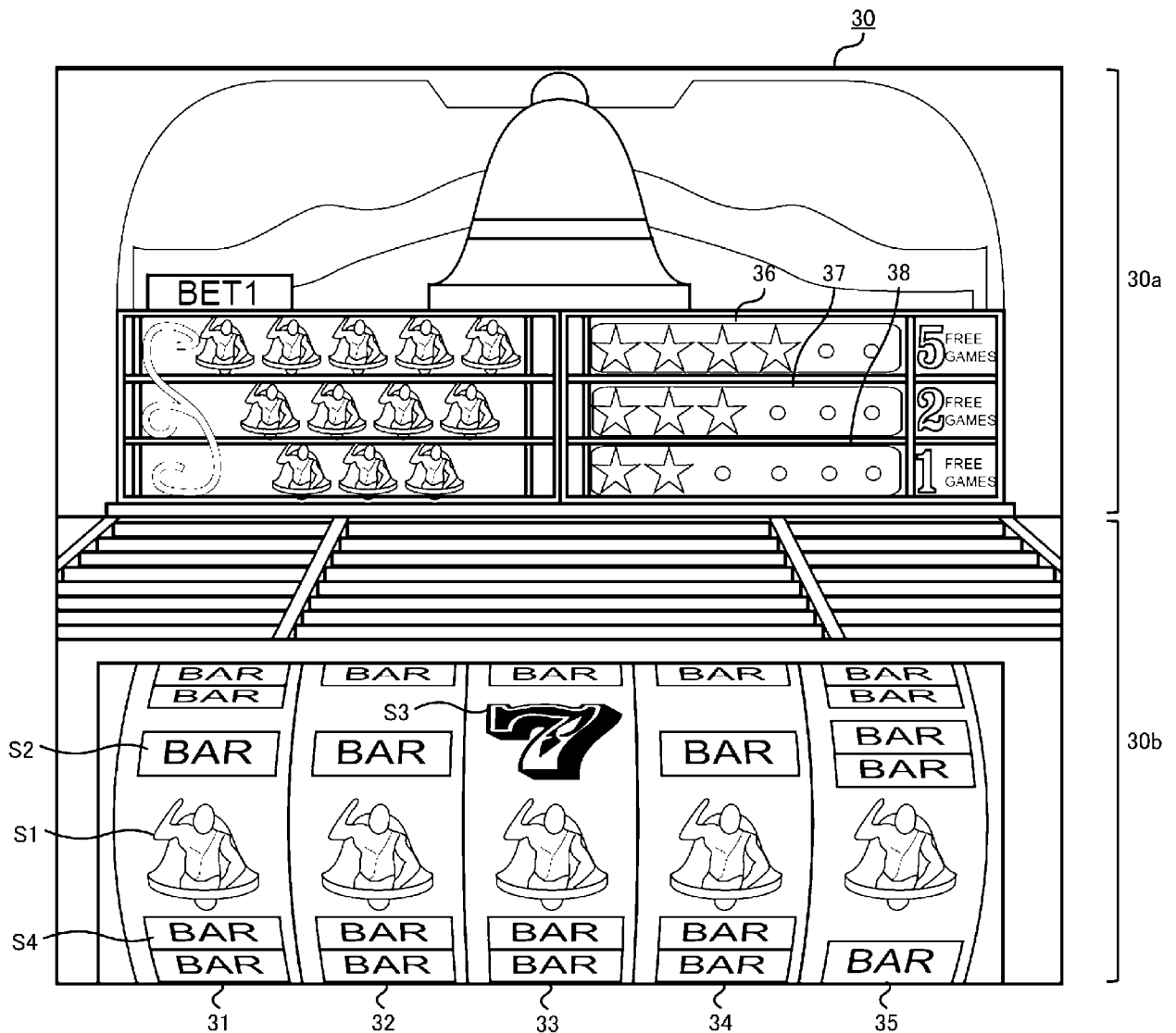
[図1]



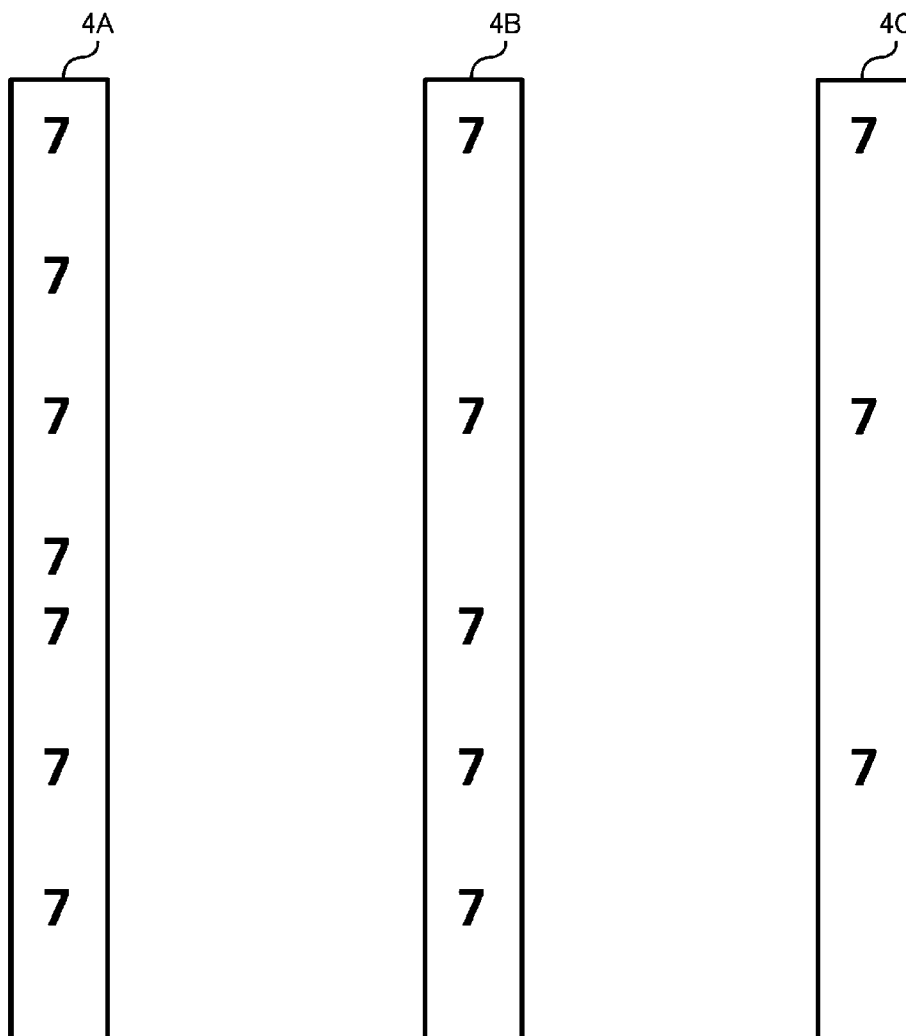
[図2]



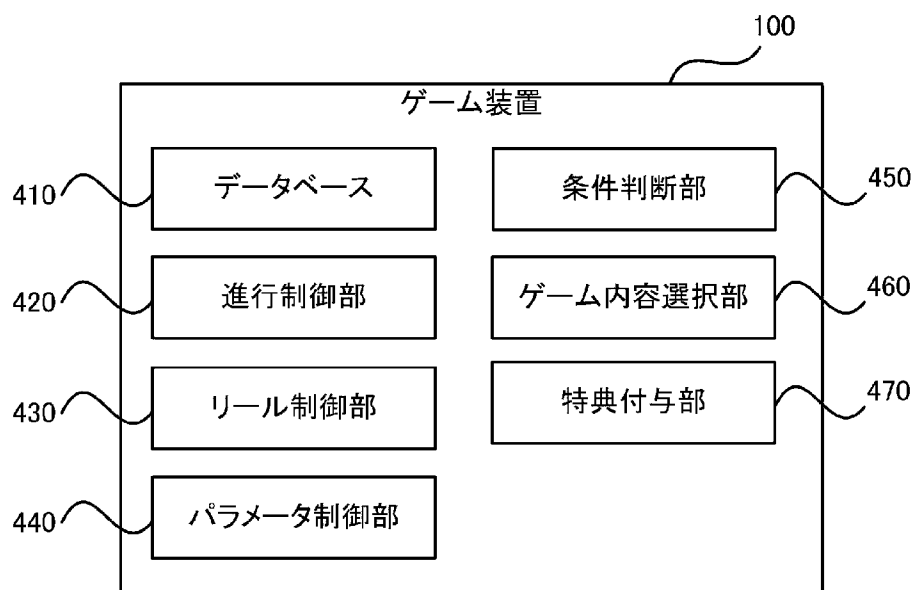
[図3]



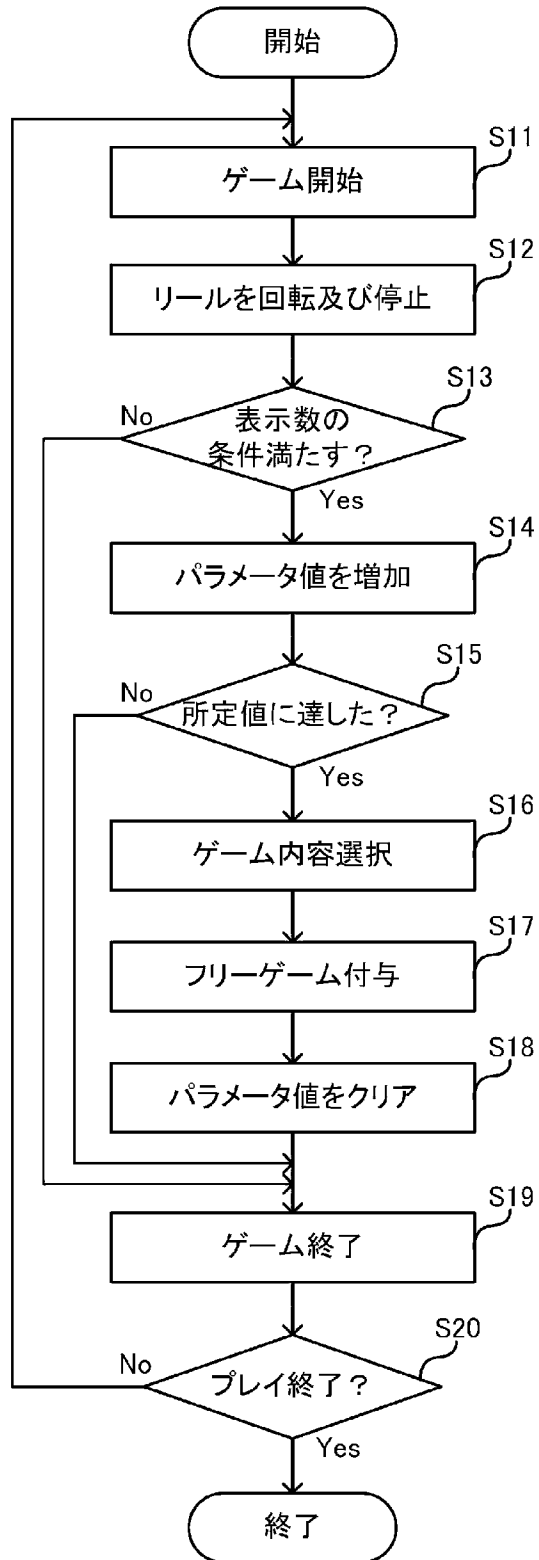
[図4]



[図5]



[図6]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2016/064554

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
A63F13/80(2014.01) i, A63F13/69(2014.01) i

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)
A63F13/00-13/98, A63F9/24, A63F5/04

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2016
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2016	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2016

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.
Y	JP 2009-95455 A (Aruze Corp.), 07 May 2009 (07.05.2009), paragraphs [0032], [0048] to [0049], [0104] to [0114] & US 2009/0098929 A1 paragraphs [0046], [0064] to [0065], [0120] to [0130]	1-8
Y	JP 2003-19254 A (Olympia Co., Ltd.), 21 January 2003 (21.01.2003), paragraphs [0187], [0192] to [0193] (Family: none)	1-8

Further documents are listed in the continuation of Box C. See patent family annex.

* Special categories of cited documents:	"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
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance	"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
"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date	"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
"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)	"&" document member of the same patent family
"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	

Date of the actual completion of the international search 25 July 2016 (25.07.16)	Date of mailing of the international search report 02 August 2016 (02.08.16)
--	---

Name and mailing address of the ISA/ Japan Patent Office 3-4-3, Kasumigaseki, Chiyoda-ku, Tokyo 100-8915, Japan	Authorized officer Telephone No.
--	---

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/064554

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2013-34731 A (Universal Entertainment Corp.), 21 February 2013 (21.02.2013), paragraphs [0297] to [0298] & US 2013/0040719 A1 paragraphs [0418] to [0419] & AU 2012211450 A & CN 102956067 A	2-6
Y	JP 2005-304857 A (Aruze Corp.), 04 November 2005 (04.11.2005), paragraphs [0083] to [0091]; fig. 42 & US 2005/0239539 A1 paragraphs [0178] to [0191]; fig. 41 & EP 1589505 A1 & ZA 200503227 A & AU 2005201671 A	5
Y	JP 2008-68075 A (Aruze Corp.), 27 March 2008 (27.03.2008), paragraph [0060] & US 2008/0064468 A1 paragraph [0096] & ZA 200707802 A & AU 2007216672 A	7

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int.Cl. A63F13/80(2014.01)i, A63F13/69(2014.01)i

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.Cl. A63F13/00-13/98, A63F9/24, A63F5/04

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	1922-1996年
日本国公開実用新案公報	1971-2016年
日本国実用新案登録公報	1996-2016年
日本国登録実用新案公報	1994-2016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 請求項の番号
Y	JP 2009-95455 A (アルゼ株式会社) 2009.05.07, 段落[0032], [0048]-[0049], [0104]-[0114] & US 2009/0098929 A1, 段落[0046], [0064]-[0065], [0120]-[0130]	1-8
Y	JP 2003-19254 A (株式会社オリンピア) 2003.01.21, 段落[0187], [0192]-[0193] (ファミリーなし)	1-8

C欄の続きにも文献が列挙されている。

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	の日の後に公表された文献
「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	「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
「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの	「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
「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)	「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
「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献	「&」同一パテントファミリー文献
「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願	

国際調査を完了した日 25.07.2016	国際調査報告の発送日 02.08.2016
--------------------------	--------------------------

国際調査機関の名称及びあて先 日本国特許庁 (ISA/J P) 郵便番号100-8915 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) 前地 純一郎	2D	5712
	電話番号 03-3581-1101 内線 3241		

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 請求項の番号
Y	JP 2013-34731 A (株式会社ユニバーサルエンターテインメント) 2013.02.21, 段落[0297]-[0298] & US 2013/0040719 A1, 段落[0418]-[0419] & AU 2012211450 A & CN 102956067 A	2-6
Y	JP 2005-304857 A (アルゼ株式会社) 2005.11.04, 段落[0083]-[0091], 図 42 & US 2005/0239539 A1, 段落[0178]-[0191], FIG. 41 & EP 1589505 A1 & ZA 200503227 A & AU 2005201671 A	5
Y	JP 2008-68075 A (アルゼ株式会社) 2008.03.27, 段落[0060] & US 2008/0064468 A1, 段落[0096] & ZA 200707802 A & AU 2007216672 A	7