

(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
2013年10月3日(03.10.2013)

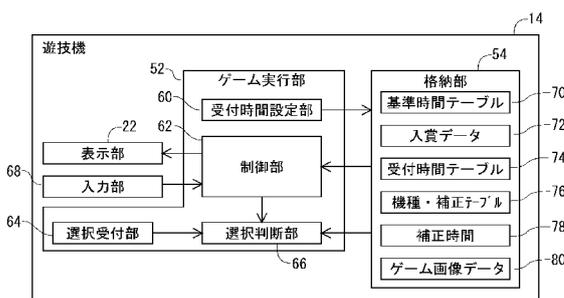


(10) 国際公開番号
WO 2013/145605 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/00 (2006.01) A63F 13/06 (2006.01)
A63F 5/04 (2006.01)
 - (21) 国際出願番号: PCT/JP2013/001673
 - (22) 国際出願日: 2013年3月13日(13.03.2013)
 - (25) 国際出願の言語: 日本語
 - (26) 国際公開の言語: 日本語
 - (30) 優先権データ:
特願 2012-077616 2012年3月29日(29.03.2012) JP
 - (71) 出願人: 株式会社サミーネットワークス(SAMMY NETWORKS CO., LTD.) [JP/JP]; 〒1070062 東京都港区南青山3-1-31 Tokyo (JP).
 - (72) 発明者: 合田 浩(GODA, Hiroshi); 〒1070062 東京都港区南青山三丁目1番31号 株式会社サミーネットワークス内 Tokyo (JP).
 - (74) 代理人: 龍華国際特許業務法人(RYUKA IP LAW FIRM); 〒1631522 東京都新宿区西新宿1-6-1 新宿エルタワー22階 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, IS, KE, KG, KM, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, 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, 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, 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, ML, MR, NE, SN, TD, TG).
- 添付公開書類:
— 国際調査報告 (条約第21条(3))

(54) Title: GAME DEVICE, CONTROL METHOD FOR GAME DEVICE, AND PROGRAM

(54) 発明の名称: 遊技機、遊技機の制御方法、及び、プログラム



- 14 Game device
- 22 Display
- 52 Game execution section
- 54 Storage section
- 60 Reception time setting section
- 62 Control section
- 64 Selection reception section
- 66 Selection determination section
- 68 Input section
- 70 Reference time table
- 72 Prize winning data
- 74 Reception time table
- 76 Machine-type correction table
- 78 Correction time
- 80 Game image data

(57) Abstract: Because correction processing becomes complicated, a game device of the present invention is provided with the following: a reception time setting section for receiving a user's selection of at least one of a plurality of subject images in association with a plurality of reference times respectively associated with the plurality of subject images and arranged in time series order, and for setting a plurality of reception times arranged in time series order; a control section that causes the plurality of subject images corresponding to the plurality of reference times to be displayed on a display in a time series order, prior to the plurality of reference times which are ahead by only the amount of the correction time; a selection reception section for receiving a selection from a user; and a selection determination section for determining within which one of the plurality of reception times is included a point in time at which a selection was received from the selection reception unit, and for performing display on a display to the effect that a subject image associated with the reference time determined to include said point in time was selected.

(57) 要約:

[続葉有]

WO 2013/145605 A1



補正の処理が複雑になる。遊技機は、複数の対象画像のそれぞれに対応付けられて時系列に並んだ複数の基準時間に対応付けて、複数の対象画像の少なくともいずれかをユーザが選択するのを受け付ける、時系列に並んだ複数の受付時間を設定する受付時間設定部と、複数の基準時間に対して、補正時間の分だけ先立って、複数の基準時間に対応した複数の対象画像のそれぞれを時系列で表示部に表示させる制御部と、ユーザから選択を受け付ける選択受付部と、選択受付部から選択を取得した時点が複数の受付時間のいずれの時間内であるかを判断し、当該時間内と判断された基準時間に対応付けられた対象画像が選択された旨を表示部に表示する選択判断部とを備える。

明 細 書

発明の名称：遊技機、遊技機の制御方法、及び、プログラム

技術分野

[0001] 本発明は、遊技機、遊技機の制御方法、及び、プログラムに関する。

背景技術

[0002] プレーヤーに基準タイミングを案内するための案内画像を表示装置に表示するとともに、当該基準タイミングと、プレーヤーがゲーム操作を行った操作タイミングとに基づいて、当該ゲーム操作を評価するゲーム装置がある（例えば、特許文献1を参照）。当該特許文献1において、ゲーム装置において過去に行われたゲームの操作の操作タイミングと当たりを評価するためにゲーム装置が管理している基準タイミングとのずれ時間に基づいて、表示装置の遅延にかかる補正データを自動算出し、当該補正データを用いてゲーム操作の評価を補正している。

[特許文献1] 特開2011-101691号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0003] しかしながら、上述の技術では、上記「当たり」はプレーヤーが本来であればその時点で操作をすべきことが期待されている基準タイミングとしてゲーム装置に管理されている。しかしながら、ゲーム内容によっては「プレーヤーが操作すべきことが期待されている当たり」が定義されない、いいかえるとプレーヤーの操作がいずれの時点での操作を意図したものであるかが判断できないものがある。そのようなゲームにおいては、「当たりに対する補正」自体が観念できない。また、上述の技術では、操作タイミングの入力があった後、補正データの示す遅延分だけ当該操作タイミングの評価を事後的に補正するので、処理が複雑になるとともに、プレーヤーに対して違和感を生じさせる。

課題を解決するための手段

- [0004] 請求項 1 の発明は、複数の対象画像のそれぞれに対応付けられて時系列に並んだ複数の基準時間に対応付けて、前記複数の対象画像の少なくともいずれかをユーザが選択するのを受け付ける、時系列に並んだ複数の受付時間を設定する受付時間設定部と、前記複数の基準時間に対して、補正時間の分だけ先立って、前記複数の基準時間に対応した前記複数の対象画像のそれぞれを時系列で表示部に表示させる制御部と、前記ユーザから選択を受け付ける選択受付部と、前記選択受付部から前記選択を取得した時点が前記複数の受付時間のいずれの時間内であるかを判断し、当該時間内と判断された基準時間に対応付けられた対象画像が選択された旨を前記表示部に表示する選択判断部とを備える遊技機を提供する。
- [0005] 請求項 2 の発明は、前記制御部は、前記補正時間の変更を前記ユーザから受け付ける請求項 1 に記載の遊技機を提供する。
- [0006] 請求項 3 の発明は、前記制御部は、遊技機の機種 ID に対応付けられた補正時間を読み出して設定する請求項 1 に記載の遊技機を提供する。
- [0007] 請求項 4 の発明は、前記機種 ID と前記補正時間とを対応付けたテーブルを格納した格納部をさらに備え、前記制御部は、前記格納部に格納されている前記テーブルを参照して前記補正時間を設定する請求項 3 に記載の遊技機を提供する。
- [0008] 請求項 5 の発明は、前記補正時間は、前記ユーザが前記選択受付部を直接に操作した時点から、前記選択判断部がいずれの対象画像が選択されたかを判断する時点までの時間以上である請求項 2 または請求項 3 に記載の遊技機を提供する。
- [0009] 請求項 6 の発明は、前記制御部は、一の対象画像を前記表示部に表示させた時点と、前記一の対象画像が前記表示部に表示された状態で前記一の対象画像を前記ユーザが選択したと仮定した場合に前記選択判断部に入力された前記選択の時点と、のずれ量を前記補正時間として設定する請求項 1 に記載の遊技機を提供する。
- [0010] 請求項 7 の発明は、前記受付時間設定部は、予め定められた時点で遊技の

入賞可能性の有無が変更された場合に、前記複数の基準時間に対する前記複数の受付時間の設定を変更する請求項 1 から 6 のいずれか 1 項に記載の遊技機を提供する。

[0011] 請求項 8 の発明は、複数の対象画像のそれぞれに対応付けられて時系列に並んだ複数の基準時間に対応付けて、前記複数の対象画像の少なくともいずれかをユーザが選択するのを受け付ける、時系列に並んだ複数の受付時間を設定する受付時間設定段階と、前記複数の基準時間に対して、補正時間の分だけ先立って、前記複数の基準時間に対応した前記複数の対象画像のそれぞれを時系列で表示部に表示させる制御段階と、前記ユーザから選択を受け付ける選択受付段階と、前記選択受付段階において前記選択を取得した時点が前記複数の受付時間のいずれの時間内であるかを判断し、当該時間内と判断された基準時間に対応付けられた対象画像が選択された旨を前記表示部に表示する選択判断段階とを備える遊技機の制御方法を提供する。

[0012] 請求項 9 の発明は、複数の対象画像のそれぞれに対応付けられて時系列に並んだ複数の基準時間に対応付けて、前記複数の対象画像の少なくともいずれかをユーザが選択するのを受け付ける、時系列に並んだ複数の受付時間を設定する受付時間設定機能と、前記複数の基準時間に対して、補正時間の分だけ先立って、前記複数の基準時間に対応した前記複数の対象画像のそれぞれを時系列で表示部に表示させる制御機能と、前記ユーザから選択を受け付ける選択受付機能と、前記選択受付機能が、前記選択を取得した時点が前記複数の受付時間のいずれの時間内であるかを判断し、当該時間内と判断された基準時間に対応付けられた対象画像が選択された旨を前記表示部に表示する選択判断機能とをコンピュータに実行させるプログラムを提供する。

[0013] なお、上記の発明の概要は、本発明の必要な特徴の全てを列挙したものである。また、これらの特徴群のサブコンビネーションもまた、発明となりうる。

図面の簡単な説明

[0014] [図1]遊技機システム 10 を説明する図である。

[図2]遊技機 1 4 のハードウェア構成を示す図である。

[図3]遊技機 1 4 において、回胴式遊技機のシミュレーションのゲームを実行中に表示部 2 2 に表示されるゲーム画面を説明する図である。

[図4]ゲーム画面 1 0 0 に記録される図柄配列を示す図である。

[図5]リール画像処理部により生成される 3 次元 C G の形状を示す図である。

[図6]リール枠画像 1 0 2 の停止動作を行った場合に表示される例示的なリール枠画像 1 0 2 を示す図である。

[図7]CPU 3 0 がゲームプログラムを実行することにより実現される機能構成を示すブロック図である。

[図8]格納部 5 4 に格納された基準時間テーブル 7 0 を説明する図である。

[図9]格納部 5 4 に格納された機種・補正テーブル 7 6 を説明する図である。

[図10]補正時間による補正なしの図柄の表示を説明する図である。

[図11]補正なしの状態での当たりの判断を説明するタイミングチャートである。

[図12]補正時間による補正ありの図柄の表示を説明する図である。

[図13]補正ありの状態での当たりの判断を説明するタイミングチャートである。

[図14]ゲームの実行処理を説明するフローチャートである。

[図15]ステップ S 1 0 における補正処理を説明するフローチャートである。

[図16]ステップ S 1 2 におけるプレイ処理を説明するフローチャートである。

[図17]補正処理が適用された別のゲームのゲーム画面の図である。

[図18]補正処理が適用された別のゲームのゲーム画面を説明する図である。

発明を実施するための形態

[0015] 以下、発明の実施の形態を通じて本発明を説明するが、以下の実施形態は請求の範囲にかかる発明を限定するものではない。また、実施形態の中で説明されている特徴の組み合わせの全てが発明の解決手段に必須であるとは限らない。

- [0016] 図1は、遊技機システム10を説明する図である。図1に示すように、遊技機システム10は、複数のゲームプログラムを格納するゲームサーバ12と、複数の遊技機14とを有する。遊技機14は、ネットワーク16を介して、データを送受信可能にゲームサーバ12と接続されている。複数の遊技機14はそれぞれ異なるオペレーションシステム、入出力ハードウェアを有していてもよい。
- [0017] 遊技機14は、ゲームサーバ12からゲームプログラム等のプログラムを取得して、ゲーム等を実行させる。遊技機14の一例はコンピュータを内蔵した携帯端末である。遊技機14は、ハウジング20と、表示部22と、タッチパネル24と、操作ボタン26とを備える。
- [0018] ハウジング20は、薄型の直方体形状を有する。ハウジング20は、表示部22と、タッチパネル24と、操作ボタン26とを保持する。
- [0019] 表示部22は、ハウジング20の一方の面に設けられる。表示部22は、例えば、液晶表示装置、有機EL表示装置等である。表示部22は、ゲームの画面、及び、電話またはインターネットの操作画面等を表示する。
- [0020] タッチパネル24は、表示部22の表面の略全域に重畳して設けられている。タッチパネル24は、例えば、抵抗膜方式、赤外線方式等の光学式方式、静電容量結合方式等のいずれの種類でもよい。タッチパネル24の表面がユーザによって押圧または撫でられると、タッチパネル24はユーザが接触した位置の座標を検出して、その座標データを出力する。
- [0021] 操作ボタン26は、ハウジング20の一方の面であって、表示部22と異なる領域に配置されている。図1に示す例において、操作ボタン26は3個設けられ、それぞれ異なる機能が設定されている。従って、操作ボタン26がユーザにより操作されると、当該操作ボタン26に設定された機能に対応した操作信号が出力される。例えば、一の操作ボタン26に電源のオン／オフ機能が設定されている場合に、当該操作ボタン26が操作されると、電源のオン／オフ切替信号等が出力される。
- [0022] 図2は、遊技機14のハードウェア構成を示す図である。遊技機14は、

CPU 30と、コネクタ32と、入出力インターフェース回路34と、ハードディスク36と、RAM38と、画像処理部40と、スピーカ44が接続された音声処理部42と、通信部46とを有する。これらのハードウェアは、ハウジング20に収納される。CPU 30、コネクタ32、入出力インターフェース回路34、ハードディスク36、RAM38、画像処理部40、音声処理部42、及び、通信部46は、バス48を介して互いに接続されている。

[0023] CPU 30は、ゲームプログラム等のプログラムをコネクタ32に接続された外部記録媒体50、ハードディスク36、及びゲームサーバ12等から読み込む。CPU 30は、読み込んだプログラムをワーキングエリアとして機能するRAM38に記憶させて実行する。

[0024] 入出力インターフェース回路34は、タッチパネル24及び操作ボタン26と、バス48とを接続する。これにより、入出力インターフェース回路34は、タッチパネル24及び操作ボタン26と、CPU 30とのデータの授受を可能とする。タッチパネル24は、デバイスドライバを含み、ユーザの指等が接触した位置に対応する位置座標のデータを出力する。尚、タッチパネル24の検出精度は、表示部22の表示画像の解像度よりも低くてもよく、高くてもよい。

[0025] 画像処理部40は、表示部22に接続されている。画像処理部40は、CPU 30からの指示に応じて、RAM38に記憶されている画像を生成するデータに基づいて、ゲーム画像等の画像を生成して、表示部22に表示させる。

[0026] 音声処理部42は、スピーカ44に接続されている。音声処理部42は、CPU 30からの支持に応じて、RAM38に記憶されている音声データを生成するデータに基づいて、ゲームの音声等の音声を生成して、スピーカ44に出力させる。

[0027] 通信部46は、種々の通信プログラムを記憶したROMを有する。通信部46は、通信プログラムに従って動作する。

- [0028] 図3は、遊技機14において、回胴式遊技機のシミュレーションのゲームを実行中に表示部22に表示されるゲーム画面100を説明する図である。図3に示すように、ゲーム画面100は、リール枠画像102、リール枠画像102の中のリール画像104、106、108を含む。このゲームでは、リール枠画像102の長手方向が表示部22の長手方向と直交している。
- [0029] また、ゲーム画面100は、リール枠画像102の上部に、液晶ディスプレイ画像110、照明画像112、パネル画像114など、実際の回胴式遊技機が備える周辺部材を忠実に再現させた画像が表示されている。このゲーム画面100では、入賞役の成立の有無、成立した入賞役の種類等の遊技結果がリール枠画像102に表示される。
- [0030] この表示形式では、リール枠画像102の表示サイズはゲーム画面100と比較すると幾分小さくはなるものの、リール枠画像102の下方にスタートボタン、リール停止ボタンなどの操作部材画像116、照明画像118、パネル画像120が表示される。このように、実際の回胴式遊技機の全体が表示部22内に表示されているので、回胴式遊技機の全体を表示部22に表示させて、回胴式遊技機のシミュレーションゲームを楽しみたいプレイヤーの要望に応えることができる。
- [0031] 図4は、ゲーム画面100に記録される図柄配列を示す図である。図5は、リール画像処理部により生成される3次元画像の形状を示す図である。図6は、リール枠画像102の停止動作を行った場合に表示される例示的なリール枠画像102を示す図である。
- [0032] 図4から図6に示すように、ゲーム画面100には、3つのリール画像104、106、108に対応して、それぞれ21コマの図柄及びその配列を規定した3つの図柄配列130、132、134のデータが格納されている。21コマの図柄は、複数の対象画像の一例である。CPU30は、図5に示すような円筒状の3次元形状を有し、その円周面上に図柄配列130、132、134の図柄が配列された仮想の3次元画像136、138、140を内部に生成する。CPU30は、その軸142を中心とする所定角度範囲

α の円周部分である表示部位144、146、148を3次元画像136、138、140の外側に設定された仮想視点から見た画像をリール画像104、106、108としてゲーム画面100に表示させる。なお、本実施形態では、上記角度範囲 α は、3次元画像136、138、140の円周面上に配置される3つの連続する図柄が含まれる大きさに設定されている。

[0033] そしてリール画像104、106、108の回転動作が行われた場合には、CPU30は、3次元画像136、138、140を所定方向に所定速度で回転させることで表示部位144、146、148を3次元画像136、138、140の円周面上に配置される図柄配列に対して相対的に移動させ、これにより表示部位144、146、148を通過することとなる3次元画像136、138、140の円周面上の時々刻々の図柄をリール画像104、106、108としてゲーム画面100に表示させる。

[0034] また、いずれかのリール画像104、106、108の停止動作が行われた場合には、停止動作に対応する3次元画像136、138、140の回転を停止させ、3次元画像136、138、140上の表示部位144、146、148における図柄である停止図柄をリール画像104、106、108としてゲーム画面100に表示させる。

[0035] このようにして全てのリール画像104、106、108の停止動作が行われた場合には、リール枠画像102内には3つのリール画像104、106、108について合計9つの停止図柄が表示される。さらに、本実施形態では、入賞データに基づいて、この9つの停止図柄の配列により遊技結果が告知されるようになっている。

[0036] 即ち、本実施形態では遊技結果として複数種類の入賞役が設定されており、リール画像104、106、108が全て停止したときに、リール枠画像102内に「7」、「bar」、「スイカ」、「リプレイ」などの図柄が所定の有効ライン上に並んだ場合、或いは、左のリール画像104の停止図柄のいずれかが「チェリー」の図柄であった場合には、それぞれの場合に対応する入賞役が成立したという遊技結果が告知され、それ以外の場合には、外

れという遊技結果が告知されるようになっている。

- [0037] 例えば図6は、3次元画像136、138、140上の表示部位144、146、148が、図4の図柄配列130、132、134上に示す枠150、152、154の位置にある状態でリール画像104、106、108が停止動作を行った場合のリール枠画像102を示しているが、同図中の横方向及び斜め方向のライン156が有効ラインであり、同図においては有効なライン156上に「7」の図柄が3つ並んでいる態様から、プレイヤーは特定の「7役」の入賞役が成立したことを理解することができる。
- [0038] 図7は、CPU30がゲームプログラムを実行することにより実現される機能構成を示すブロック図である。遊技機14は、ゲーム実行部52と、格納部54と、上記表示部22と、入力部68とを有する。入力部68は、タッチパネル24及び操作ボタン26を含む。
- [0039] ゲーム実行部52は、受付時間設定部60と、制御部62と、選択受付部64と、選択判断部66とを有する。
- [0040] 受付時間設定部60は、ユーザがタッチパネル24によって複数の図柄の少なくともいずれかをユーザが選択するのを受け付ける、時系列に並んだ複数の受付時間を設定する。複数の受付時間は、複数の図柄のそれぞれに対応付けられて時系列に並んだ複数の基準時間に対応付けられている。また、受付時間設定部60は、入賞データ72に基づいて、予め定められた時点で遊技の入賞可能性の有無が変更された場合に、複数の基準時間に対する複数の受付時間の設定を変更する。
- [0041] 制御部62は、入力部68によってユーザが入力した指示を取得して、当該指示に対応する処理を実行する。制御部62の実行する処理の一例は、表示部22に図柄を表示させる表示時間を基準時間に対して先立たせる補正時間を設定する補正処理である。尚、補正時間が設定されて表示時間が補正されても、入賞可能性の有無に変更がないときは、当たり受付時間と対応する図柄の基準時間との間の関係は変わらないことが好ましい。補正処理は、手動補正、自動補正及びトライアル補正を含む。

- [0042] 制御部62は、手動補正においては、補正時間の変更をタッチパネル24等によってユーザから受け付ける。制御部62は、自動補正においては、格納部54に格納されている機種・補正テーブル76を参照して、遊技機の機種IDに対応付けられた補正時間を読み出して補正時間を設定する。補正時間の一例は、ユーザが選択受付部64を直接に操作した時点から、選択判断部66がいずれの図柄が選択されたかを判断する時点までの時間である。尚、補正時間は、ユーザが選択受付部64を直接に操作した時点から、選択判断部66がいずれの図柄が選択されたかを判断する時点までの時間以上であってもよい。
- [0043] 制御部62は、トライアル補正においては、一の図柄を表示部22に表示させた時点と、一の図柄が表示部22に表示された状態で一の図柄をユーザが選択したと仮定した場合に選択判断部66に入力された選択の時点と、のずれ量を補正時間として設定する。
- [0044] 制御部62は、複数の基準時間に対して、補正処理によって設定された補正時間の分だけ先立って、複数の基準時間に対応した複数の図柄のそれぞれを時系列で表示部22に表示させる。
- [0045] 選択受付部64は、タッチパネル24及び操作ボタン26を含み、ユーザからの選択を受け付ける。
- [0046] 選択判断部66は、選択受付部64から選択を取得した時点が複数の受付時間のいずれの時間内であるかを判断し、当該時間内と判断された基準時間に対応付けられた図柄が選択された旨を表示部22に表示する。複数の受付時間は、ユーザの選択が当たりと判断される当たり受付時間と、ユーザの選択が外れと判断される外れ受付時間とを含む。
- [0047] 格納部54は、基準時間テーブル70と、入賞データ72と、受付時間テーブル74と、機種・補正テーブル76と、補正時間78と、ゲーム画像データ80とを格納する。
- [0048] 基準時間テーブル70は、各図柄を表示させる基準時間が、各図柄に関連付けられて時系列に配列されたテーブルである。制御部62は、図柄を表示

させる表示時間が補正されていない状態では、基準時間の間、各図柄を表示部 22 に表示させる。

[0049] 入賞データ 72 は、受付時間設定部 60 が入賞モードか否かを判定するデータである。受付時間設定部 60 は、入賞モードではない非入賞モードでは、当たりと判断される当たり受付時間を設定しない。従って、選択判断部 66 は、ユーザがどの時点で図柄を選択しても当たりと判断しない。この場合に、受付時間設定部 60 は、非入賞モードでは、当たり受付時間を設定しない代わりに当該時間に外れ受付時間を割り当てる。

[0050] 受付時間テーブル 74 は、入賞モードにおいて、選択判断部 66 が、ユーザの選択が当たりか否かを判断する当たり受付時間及び外れ受付時間を、各図柄に関連付けたテーブルである。選択判断部 66 は、入賞モードにおいて、ユーザの選択を取得した時点が当たり受付時間であれば当たりと判断する。非入賞モードの場合、および、入賞モードであってユーザの選択を取得した時点が当たり受付時間でない場合に、選択判断部 66 は、外れと判断する。

[0051] 機種・補正テーブル 76 は、機種 ID と、補正時間とを対応付けたテーブルである。制御部 62 は、後述する補正処理を実行した場合、機種・補正テーブル 76 に基づく補正時間、自動補正による補正時間、トライアル補正による補正時間のいずれかを補正時間 78 として、格納部 54 に格納する。

[0052] ゲーム画像データ 80 は、図柄配列 130、132、134 に含まれるゲームの複数の図柄等を含むゲーム画面 100 のデータである。制御部 62 は、ゲーム画像データを参照して、ゲーム画面を生成し、表示部 22 に表示させる。

[0053] 図 8 は、格納部 54 に格納された基準時間テーブル 70 を説明する図である。図 8 に示すように、基準時間テーブル 70 は、図柄配列 130、132、134 の各図柄と、図柄を時系列に並べる順と、基準時間とを関連付けている。制御部 62 は、ゲーム実行中において、各図柄に対応付けられた順で、各図柄に対応付けられた基準時間、例えば、1 / 30 秒の間、図柄を表示

部 2 2 に表示する。基準時間テーブル 7 0 において各図柄に対応付けられた順は、図 4 に示す図柄配列の順である。

[0054] 図 9 は、格納部 5 4 に格納された機種・補正テーブル 7 6 を説明する図である。機種・補正テーブル 7 6 は、機種 ID と、補正時間とが関連付けられている。なお図 9 においては補正時間が図柄のコマ数で示されているが、これに代えて、補正時間は 1.5 / 30 秒等の時間自体で示されてもよい。

[0055] 例えば、補正時間は遊技機 1 4 のタッチパネル 2 4 の反応にかかる遅延を補正する。遊技機 1 4 のタッチパネル 2 4 が異なる機種間において、タッチパネル 2 4 の特性に起因する遅延により、タッチパネル 2 4 を操作した時点と、その操作を選択判断部 6 6 が選択を取得する時点との間の時間が異なる。機種・補正テーブル 7 6 は、機種ごとに異なる上記遅延分を補正時間として、機種を識別する機種 ID に関連付けて格納している。上記遅延の時間が予め実験等により算出され、補正時間として格納されていてもよい。

[0056] 制御部 6 2 は、遊技機 1 4 の機種に対応する補正時間を機種・補正テーブル 7 6 から読み出す。制御部 6 2 は、複数の基準時間に対して、読み出した補正時間の分だけ先立って、複数の基準時間に対応した複数の図柄のそれぞれを時系列で表示する。

[0057] 図 1 0 は、補正をしない場合の図柄の表示を説明する図である。図 1 0 の左図は、基準時間を説明する図である。図 1 0 の中央図は、基準時間に対する表示部 2 2 の表示を説明する図である。図 1 0 の右図は、停止状態での表示部 2 2 の表示を説明する図である。以下の説明において、時間をコマ数によって表現する。1 コマは、各図柄がリール画像 1 0 4、1 0 6、1 0 8 の図柄の移動方向における 1 コマに表示されている時間であって、上記基準時間の長さに対応し、例えば 1 / 30 秒である。

[0058] 図 1 1 は、補正をしない場合の当たりの判断を説明するタイミングチャートである。基準時間として、図柄「チェリー」、「7」、「リプレイ」がこの順に 1 コマ分表示される例が示されている。表示時間は、各図柄「7」が表示部 2 2 に実際に表示されている時間を示す。図 1 1 の選択時間は、ユー

ザがタッチパネル24によって図柄を選択した選択時点を示す。図11の取得時間は、選択判断部66がユーザの選択を取得した時点を示す。

[0059] 図10及び図11では、リール画像108について説明する。図10及び図11に示すように、補正なしの状態では、基準時間と表示時間は、一致している。即ち、図柄、例えば図柄「7」は、当該図柄に対応する基準時間の開始とともに、リール画像108の移動方向の中央部82での表示が開始され、基準時間の終了とともに、リール画像108の中央部82での表示が終了する。中央部82での表示の例は、図柄の下辺が中央部82に入った時点を開始時点とし、図柄の下辺が中央部82から出た時点を終了時点とする。なお、各図柄は、略3コマの間、即ち、基準時間の3倍の時間リール画像108に表示される。

[0060] 図10及び図11に示す例において、入賞と判断される当たり受付時間は、基準時間及び表示部22に表示される時間よりも0.5コマ早く開始するべく設定されている。また、受付時間の長さは1コマに設定されている。従って、補正をしない場合、図柄の下辺が中央部82の0.5コマ手前に達した時点から中央部82の中心84に達したまでの時間が受付時間となる。

[0061] ここでユーザが、図柄「7」の受付時間にタッチパネル24を操作したとする。この場合に、ユーザは、実機であれば図柄「7」の選択が受け付けられたものとする。

[0062] しかしながら、タッチパネル24が有する遅延時間等により、ユーザの実際の操作時点から、選択判断部66がユーザの選択があった旨を認識するまでに時間を要する。この時間を1.5コマ分と仮定すると、選択判断部66が選択受付部64から取得する選択の時点が、図柄「7」の当たり受付時間を過ぎる。すなわち、選択判断部66は、ユーザの選択があった時点が図柄「7」の受付時間ではなく、図柄「リプレイ」の受付時間であると判断する。この結果、制御部62は、リール画像108の中央部82において図柄「7」を通過させて、次の図柄「リプレイ」を停止図柄として表示させる。この結果、ユーザは、当たり受付時間に図柄を選択したにも関わらず、遅延時

間によって、外れとなる。

[0063] 図12は、補正時間を用いて補正する場合の図柄の表示を説明する図である。図12の左図は、基準時間を説明する図である。図12の中央図は、基準時間に対する表示部22の表示を説明する図である。図12の右図は、停止状態での表示部22の表示を説明する図である。以下の説明において、図11と同様に、時間をコマ数によって表現する。

[0064] 図13は、補正ありの状態での当たりの判断を説明するタイミングチャートである。図13の基準時間、選択時間および取得時間は、図11と同様である。ただし、図13においては、基準時間と表示部22に表示される表示時間は一致しない。すなわち、制御部62は、基準時間よりも表示時間を補正時間の分だけ先立つように設定している。図13に示すように補正時間が1.5コマである場合に、図柄「7」の基準時間は、表示部22に図柄「7」が実際に表示されている表示時間よりも1.5コマ遅い。

[0065] ここで、受付時間設定部60は、受付時間を基準時間に対して固定しており、図柄が表示部22に表示される表示時間の補正の有無に関わらず、基準時間に対する受付時間は変化しない。図13においては入賞モードの受付時間と非入賞モードの受付時間とが示されている。以下、入賞モードについて説明する。

[0066] 図13に示される例において、図柄「7」の受付時間である当たり受付時間は、図11と同様に基準時間から0.5コマ遅れている。上記の通り補正時間が1.5コマであるから、図柄「7」の受付時間は、表示部22における図柄「7」の実際の表示時間よりも1コマ遅れる。

[0067] ここでユーザが、図柄「7」の受付時間にタッチパネル24を操作したとする。この場合に、ユーザは、実機であれば図柄「7」の選択が受け付けられたものとする。

[0068] この場合、選択判断部66が選択受付部64から選択を取得する時点は、上述したようにタッチパネル24の特性からユーザが選択した時点から遅延する。しかしながら、図13に示す例においては表示時間と受付時間との間

に補正時間に対応したずれがある。上記の通り、補正時間が1.5コマである場合、図柄「7」の受付時間は、表示部22における図柄「7」の実際の表示時間よりも1コマ遅れる。よって、ユーザがタッチパネル24を実際に操作した時点から1.5コマ遅れて、選択判断部66が選択受付部64からユーザの選択を取得すると、当該取得時点は、図柄「7」の受付時間に含まれる。よって、選択判断部66は、当該選択を当たりと判断する。これにより、ユーザは実機と一致した感覚を得ることができる。

[0069] 非入賞モードの場合、受付時間設定部60は、当たりである図柄「7」の受付時間をなくして、その分を外れであって次の絵柄である「リプレイ」の受付時間に設定する。この場合にユーザが図柄「7」が表示部22に表示されている表示時間にタッチパネル24を操作すると、選択判断部66は、遅延分および補正時間分を込みで「リプレイ」が選択されて、外れである、と判断する。

[0070] 図14は、ゲームの実行処理を説明するフローチャートである。図14に示すように、ゲームの実行処理では、補正処理を実行する(S12)。補正処理では、表示部22に表示される時間が、基準時間に対して補正時間だけ補正される。次に、補正処理によって補正された表示部22への表示に基づいて、ゲームのプレイ処理を実行する(S14)。

[0071] 図15は、ステップS10における補正処理を説明するフローチャートである。図15に示すように、補正処理では、制御部62は、ユーザによって補正が選択されているか否かを判定する(S20)。制御部62は、補正が選択されていないと判定すると(S20:No)、補正処理を終了して、プレイ処理を実行する。

[0072] 制御部62は、補正が選択されていると判定すると(S20:Yes)、手動補正が選択されているか否かを判定する(S22)。制御部62は、手動補正が選択されていると判定すると(S22:Yes)、手動補正を実行する(S24)。手動補正では、ユーザがタッチパネル24等によって入力した補正時間に基づいて、補正時間78が設定される。制御部62は、設定

された補正時間 7 8 を格納部 5 4 に格納する (S 2 6)。

[0073] 制御部 6 2 は、手動補正が選択されていないと判定すると (S 2 2 : N o)、自動補正が選択されているか否かを判定する (S 2 8)。制御部 6 2 は、自動補正が選択されていると判定すると (S 2 8 : Y e s)、自動補正を実行する (S 3 0)。自動補正では、制御部 6 2 は、遊技機 1 4 の機種 I D に対応する補正時間 7 8 を、機種・補正テーブル 7 6 から抽出して、格納部 5 4 に格納する (S 2 6)。

[0074] 制御部 6 2 は、自動補正が選択されていないと判定すると (S 2 8 : N o)、トライアル補正を実行する (S 3 2)。トライアル補正では、制御部 6 2 は、基準時間と同一の表示時間で図柄を回転表示させて、ユーザに特定の図柄を選択させる。制御部 6 2 は、当該図柄が表示部 2 2 に表示されている間にユーザがタッチパネル 2 4 を操作したものと仮定して、選択判断部 6 6 が選択受付部 6 4 から選択を取得した時点と基準時間とのずれを、遅延時間として算出し、格納する。尚、制御部 6 2 は、ユーザに図柄を複数回選択させて、その平均値に基づいて補正時間を算出することが好ましい。この場合に例えば、制御部 6 2 は図柄「7」以外の図柄を白く表示して、ユーザが図柄「7」の選択をしやすいようにしてもよい。

[0075] 制御部 6 2 が、補正時間 7 8 を格納すると、補正処理を終了して、プレイ処理を実行する。

[0076] 図 1 6 は、ステップ S 1 2 におけるプレイ処理を説明するフローチャートである。図 1 6 に示すように、プレイ処理では、受付時間設定部 6 0 は入賞データを参照して、入賞モードの変更があるか否かを判断する (S 3 6)。入賞モードの変更があった場合に (S 3 6 : Y e s)、受付時間設定部 6 0 は受付時間を設定する (S 3 8)。非入賞モードから入賞モードへの変更であった場合に、受付時間設定部 6 0 は当たりの受付時間を設定し、入賞モードから非入賞モードへの変更であった場合に、受付時間設定部 6 0 は当たりの受付時間の分を外れの受付時間に設定する。

[0077] 制御部 6 2 は、格納された補正時間 7 8 に基づいて基準時間に先立つ表示

時間を設定する（S40）。次に、制御部62は、補正された表示時間に基づいて、リール枠画像102に図柄を順次表示させる（S42）。

[0078] 選択判断部66は、選択受付部64を介して、ユーザの選択を取得したか否かを判定する（S44）。選択判断部66は、ユーザの選択を取得するまで、ステップS44を繰り返す。選択判断部66は、ユーザの選択を取得したと判定すると（S44：Yes）、選択を取得した時点がいずれの受付時間か否かを判断する（S46）。

[0079] 選択判断部66が、選択を取得した時点が当たり受付時間と判断すると（S48：Yes）、制御部62は、当たり画像を表示する（S50）。一方、選択判断部66が、選択を取得した時点が外れ受付時間と判断すると（S48：No）、制御部62は、外れ画像を表示する（S52）。

[0080] その後、制御部62は、ユーザがゲームの継続を選択したと判定すると（S54：Yes）、ステップS36以降を繰り返す。一方、制御部62は、ユーザがゲームの継続を選択しなかったと判定すると（S54：No）、プレイ処理を終了する。

[0081] 上述したように、遊技機14では、制御部62が、基準時間に対して、補正時間78だけ先立たせて表示時間を補正する。これにより、選択判断部66は、当たり受付時間が経過した後、補正時間により、選択を取得した時点が補正することなく、取得時点がいずれの受付時間かを判定できる。換言すれば、選択判断部66は、当たり受付時間が経過した後に、取得時点が当たり受付時間か否かを、当該取得時点を時間的にさかのぼるように補正して判定するのではなく、取得時点と受付時間とを単に比較して当たりか否かを判断する。これにより、選択判断部66は、容易に当たりを判断することができる。

[0082] また、遊技機14の手動補正では、制御部62が、ユーザが入力した補正時間に基づいて、補正時間78が設定される。更に、遊技機14の自動補正では、機種・補正テーブル76から補正時間78を抽出する。これにより、当たりがないゲームであっても、遊技機14の手動補正及び自動補正を適用

することができる。

[0083] 図17は、補正処理が適用された別のゲームのゲーム画面の図である。図17は、例えば、ゴルフゲームにおいて、クラブのスイングの強度を調整する画面である。

[0084] 図17に示すように、スイングの強度を示す色付きの目盛86が、増減して、状態がAからEと変化する。例えば、最初は、色付きの目盛86が、時間の経過とともに、増加する。また、色付きの目盛86が最大値まで達すると、その後は、色付きの目盛86が減少する。従って、ユーザは、希望する強度に色付きの目盛86が達した状態で、タッチパネル24等によって選択する。ユーザにより選択された色つき目盛86の強度に応じたスイングでゲームが進行する。

[0085] ここで、タッチパネル24の特性によって遅延が生じると、上述したように、選択受付部64が選択を受け付けた時点と、選択判断部66が選択を取得する時点との間に遅延が生じる。これに対し、制御部62が、色付き目盛86の基準時間に対して、補正時間だけ先立って色付き目盛86を表示させる。これにより、図1から図16の実施形態と同様の効果を奏することができる。

[0086] 図18は、補正処理が適用された別のゲームのゲーム画面を説明する図である。図18は、このゲームでは、四角、丸、三角等の図柄が、徐々にゲーム画面88の下方へと移動する。ユーザが、例えば、ドットハッチングで示す色つきの丸が最下点に達した当たり状態で、対応する操作をすると、選択判断部66は、当たりと判断する。この場合、初期状態において各図柄90を表示させる基準時間に対して、補正時間だけ先立って各図柄90を表示させることにより、図1から図16の実施形態と同様の効果を奏することができる。

[0087] 上述の実施形態はタッチパネルを利用したゲームに利用できるが、特に、回胴式遊技機のシュミレーションゲームにおいて、ユーザが、回転するリールを停止させる場合に、ユーザの認識する停止位置に停止できるという効果

を得ることができる。従って、回胴式遊技機のシュミレーションゲームのルールを停止させる場合の利用が好ましい。

[0088] 上述の実施形態に利用される携帯端末は、タッチパネルを採用しており、ゲームをする場合にそのタッチパネルを使用するものであれば特に種類は選ばない。ただし、上述の実施形態に利用される携帯端末は、特に、タッチパネルの反応速度との関係から、Android（登録商標）OSまたはiOSを搭載しタッチパネルを採用した端末が、タッチパネルの操作上の反応が遅延するために好ましい。

[0089] 機種毎に表示時間の異なる表示部の遅延に対して上述の実施形態を適用してもよい。例えば、表示部22が、液晶表示装置によって構成されている機種と、有機EL表示装置によって構成されている機種との間で、表示時間に遅延がある場合、上述の実施形態の補正処理は有効である。

[0090] 以上、本発明を実施の形態を用いて説明したが、本発明の技術的範囲は上記実施の形態に記載の範囲には限定されない。上記実施の形態に、多様な変更または改良を加えることが可能であることが当業者に明らかである。その様な変更または改良を加えた形態も本発明の技術的範囲に含まれ得ることが、請求の範囲の記載から明らかである。

[0091] 請求の範囲、明細書、および図面中において示した装置、システム、プログラム、および方法における動作、手順、ステップ、および段階等の各処理の実行順序は、特段「より前に」、「先立って」等と明示しておらず、また、前の処理の出力を後の処理で用いるのでない限り、任意の順序で実現しうることに留意すべきである。請求の範囲、明細書、および図面中の動作フローに関して、便宜上「まず、」、「次に、」等を用いて説明したとしても、この順で実施することが必須であることを意味するものではない。

符号の説明

[0092] 10 遊技機システム、 12 ゲームサーバ、 14 遊技機、 16 ネットワーク、 20 ハウジング、 22 表示部、 24 タッチパネル、 26 操作ボタン、

30 CPU、 32 コネクタ、 34 入出力
インターフェース回路、 36 ハードディスク、 38 RA
M、 40 画像処理部、 42 音声処理部、 44
スピーカ、 46 通信部、 48 バス、 50
外部記録媒体、 52 ゲーム実行部、 54 格納部、
60 受付時間設定部、 62 制御部、 64 選択受
付部、 66 選択判断部、 68 入力部、 70
基準時間テーブル、 72 入賞データ、 74 受付時間テ
ーブル、 76 機種・補正テーブル、 78 補正時間、
80 ゲーム画像データ、 82 中央部、 84 中
心、 86 目盛、 88 ゲーム画面、 90 図柄
、 100 ゲーム画面、 102 リール枠画像、
104 リール画像、 106 リール画像、 108 リー
ル画像、 110 液晶ディスプレイ画像、 112 照明画
像、 114 パネル画像、 116 操作部材画像、
118 照明画像、 120 パネル画像、 130 図柄
配列、 132 図柄配列、 134 図柄配列、 1
36 3次元画像、 138 3次元画像、 140 3次元
画像、 142 軸、 144 表示部位、 146
表示部位、 148 表示部位、 150 枠、 15
2 枠、 154 枠、 156 ライン

請求の範囲

- [請求項1] 複数の対象画像のそれぞれに対応付けられて時系列に並んだ複数の基準時間に対応付けて、前記複数の対象画像の少なくともいずれかをユーザが選択するのを受け付ける、時系列に並んだ複数の受付時間を設定する受付時間設定部と、
- 前記複数の基準時間に対して、補正時間の分だけ先立って、前記複数の基準時間に対応した前記複数の対象画像のそれぞれを時系列で表示部に表示させる制御部と、
- 前記ユーザから選択を受け付ける選択受付部と、
- 前記選択受付部から前記選択を取得した時点が前記複数の受付時間のいずれの時間内であるかを判断し、当該時間内と判断された基準時間に対応付けられた対象画像が選択された旨を前記表示部に表示する選択判断部と
- を備える遊技機。
- [請求項2] 前記制御部は、前記補正時間の変更を前記ユーザから受け付ける請求項1に記載の遊技機。
- [請求項3] 前記制御部は、遊技機の機種IDに対応付けられた補正時間を読み出して設定する請求項1に記載の遊技機。
- [請求項4] 前記機種IDと前記補正時間とを対応付けたテーブルを格納した格納部をさらに備え、
- 前記制御部は、前記格納部に格納されている前記テーブルを参照して前記補正時間を設定する請求項3に記載の遊技機。
- [請求項5] 前記補正時間は、前記ユーザが前記選択受付部を直接に操作した時点から、前記選択判断部がいずれの対象画像が選択されたかを判断する時点までの時間以上である請求項2または請求項3に記載の遊技機。
- [請求項6] 前記制御部は、一の対象画像を前記表示部に表示させた時点と、前記一の対象画像が前記表示部に表示された状態で前記一の対象画像を

前記ユーザが選択したと仮定した場合に前記選択判断部に入力された前記選択の時点と、のずれ量を前記補正時間として設定する請求項1に記載の遊技機。

[請求項7] 前記受付時間設定部は、予め定められた時点で遊技の入賞可能性の有無が変更された場合に、前記複数の基準時間に対する前記複数の受付時間の設定を変更する請求項1から6のいずれか1項に記載の遊技機。

[請求項8] 複数の対象画像のそれぞれに対応付けられて時系列に並んだ複数の基準時間に対応付けて、前記複数の対象画像の少なくともいずれかをユーザが選択するのを受け付ける、時系列に並んだ複数の受付時間を設定する受付時間設定段階と、

前記複数の基準時間に対して、補正時間の分だけ先立って、前記複数の基準時間に対応した前記複数の対象画像のそれぞれを時系列で表示部に表示させる制御段階と、

前記ユーザから選択を受け付ける選択受付段階と、

前記選択受付段階において前記選択を取得した時点が前記複数の受付時間のいずれの時間内であるかを判断し、当該時間内と判断された基準時間に対応付けられた対象画像が選択された旨を前記表示部に表示する選択判断段階と

を備える遊技機の制御方法。

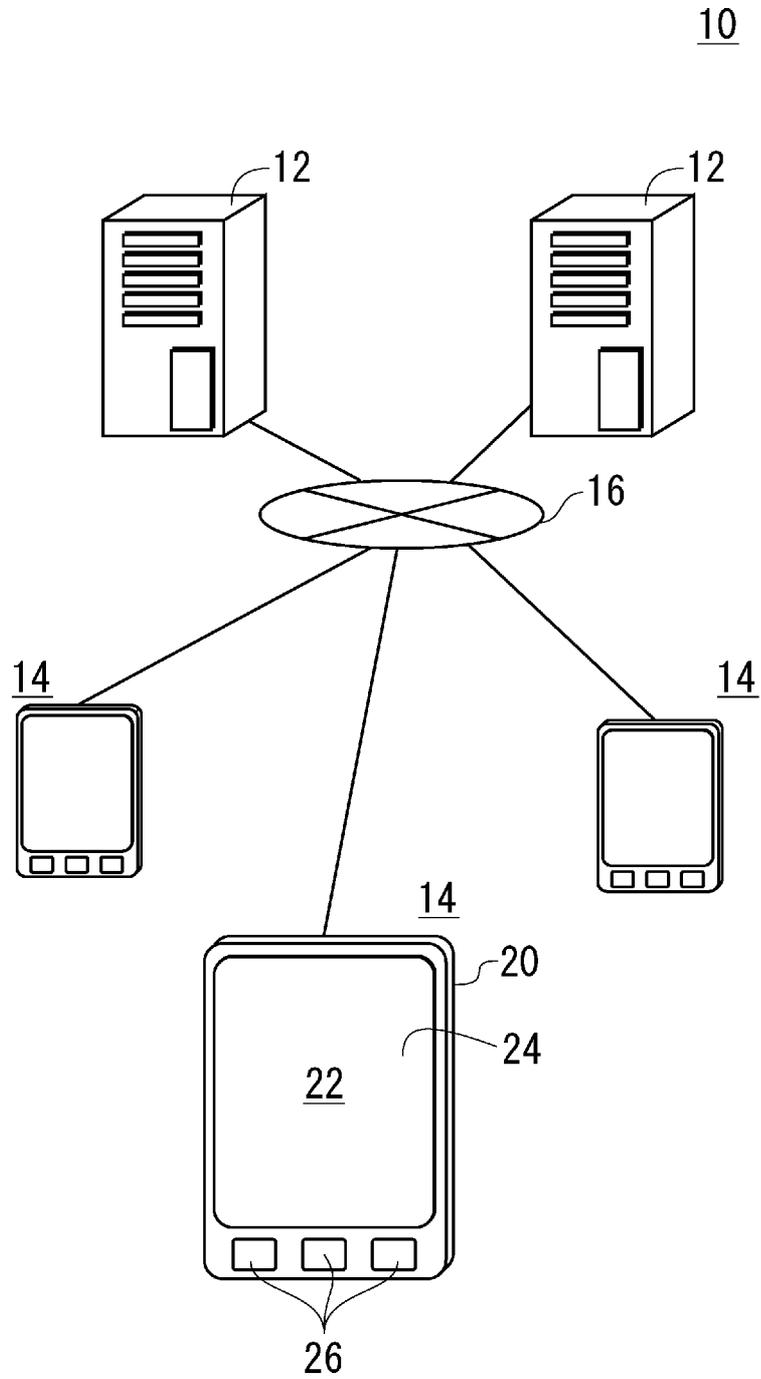
[請求項9] 複数の対象画像のそれぞれに対応付けられて時系列に並んだ複数の基準時間に対応付けて、前記複数の対象画像の少なくともいずれかをユーザが選択するのを受け付ける、時系列に並んだ複数の受付時間を設定する受付時間設定機能と、

前記複数の基準時間に対して、補正時間の分だけ先立って、前記複数の基準時間に対応した前記複数の対象画像のそれぞれを時系列で表示部に表示させる制御機能と、

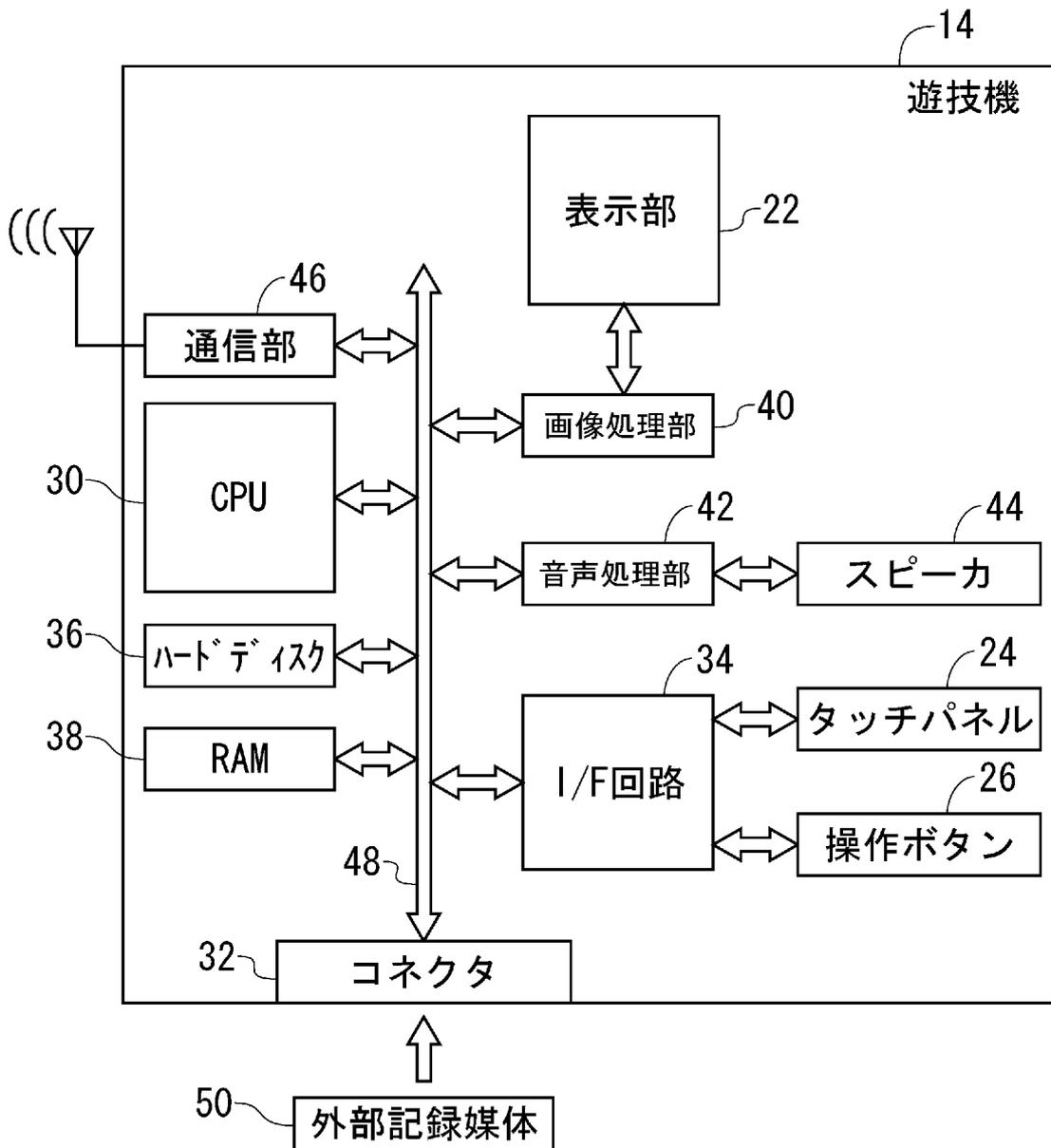
前記ユーザから選択を受け付ける選択受付機能と、

前記選択受付機能が、前記選択を取得した時点が前記複数の受付時間のいずれの時間内であるかを判断し、当該時間内と判断された基準時間に対応付けられた対象画像が選択された旨を前記表示部に表示する選択判断機能と
をコンピュータに実行させるプログラム。

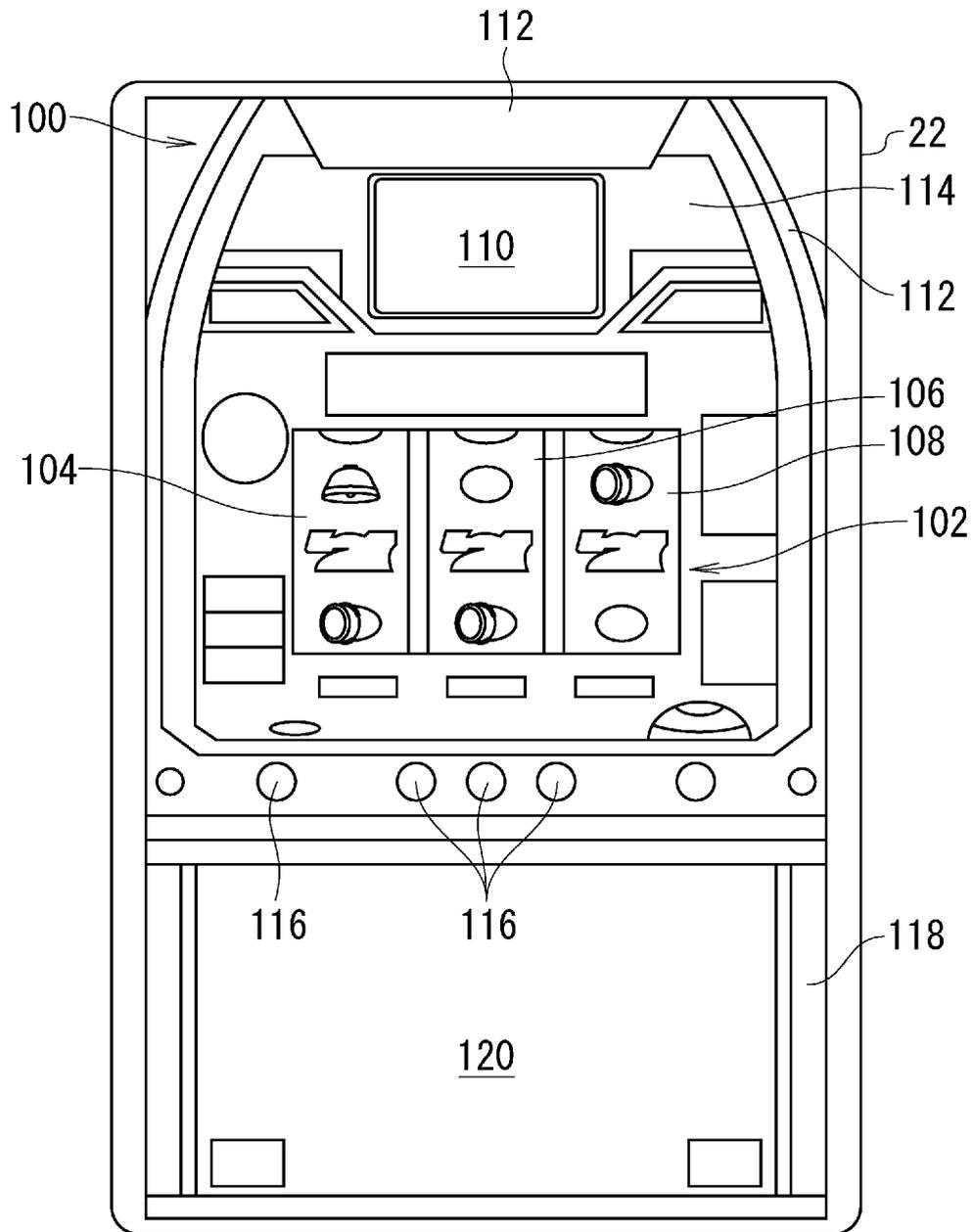
[図1]



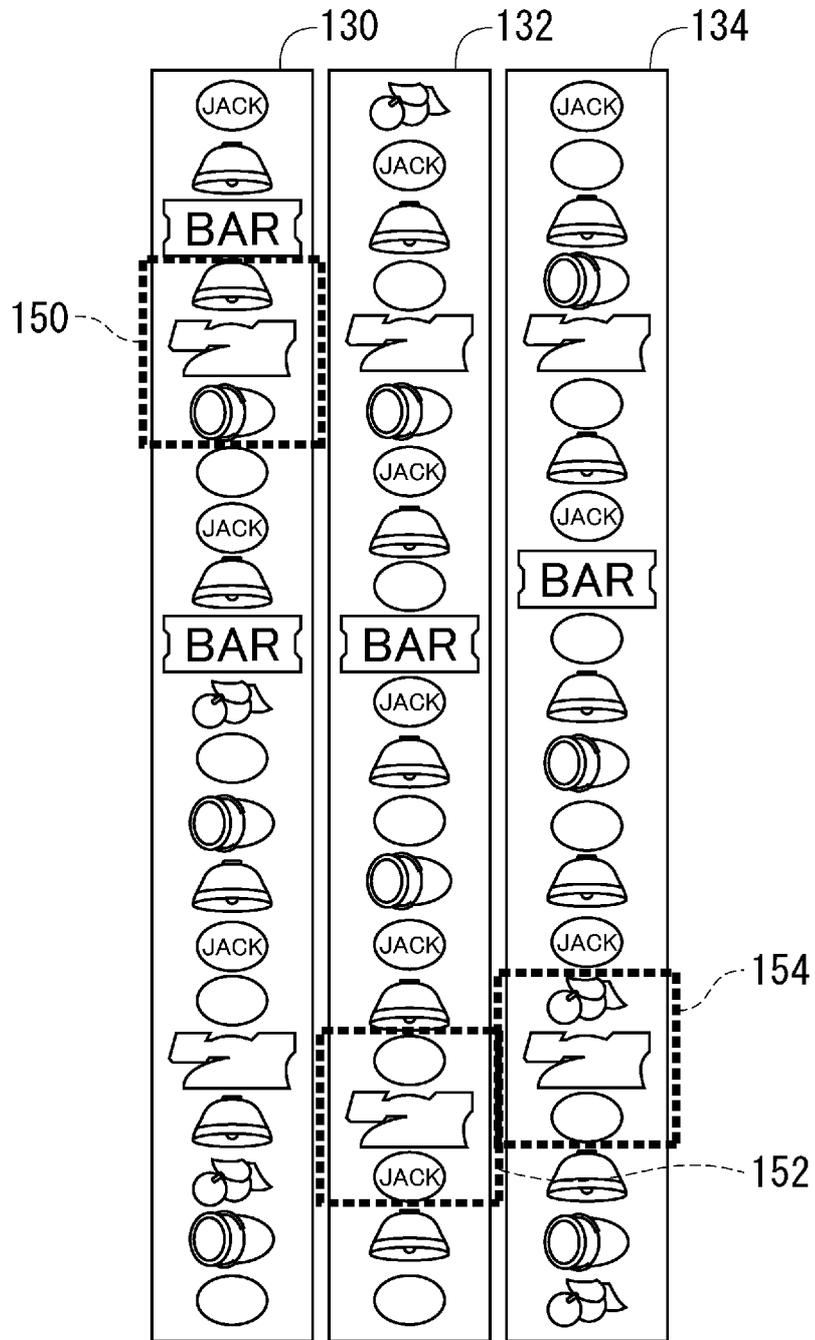
[図2]



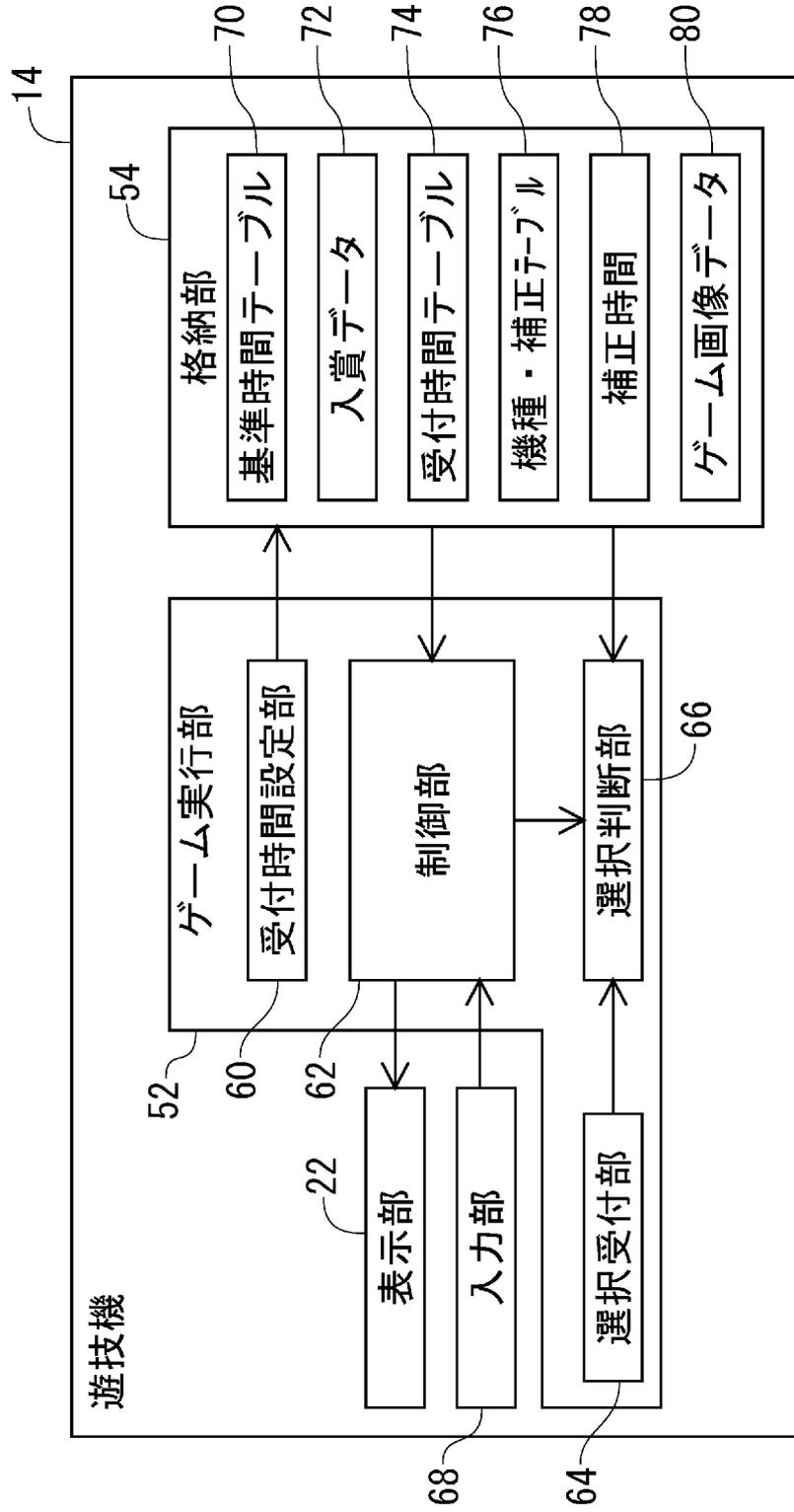
[図3]



[図4]



[図7]



[図8]

70

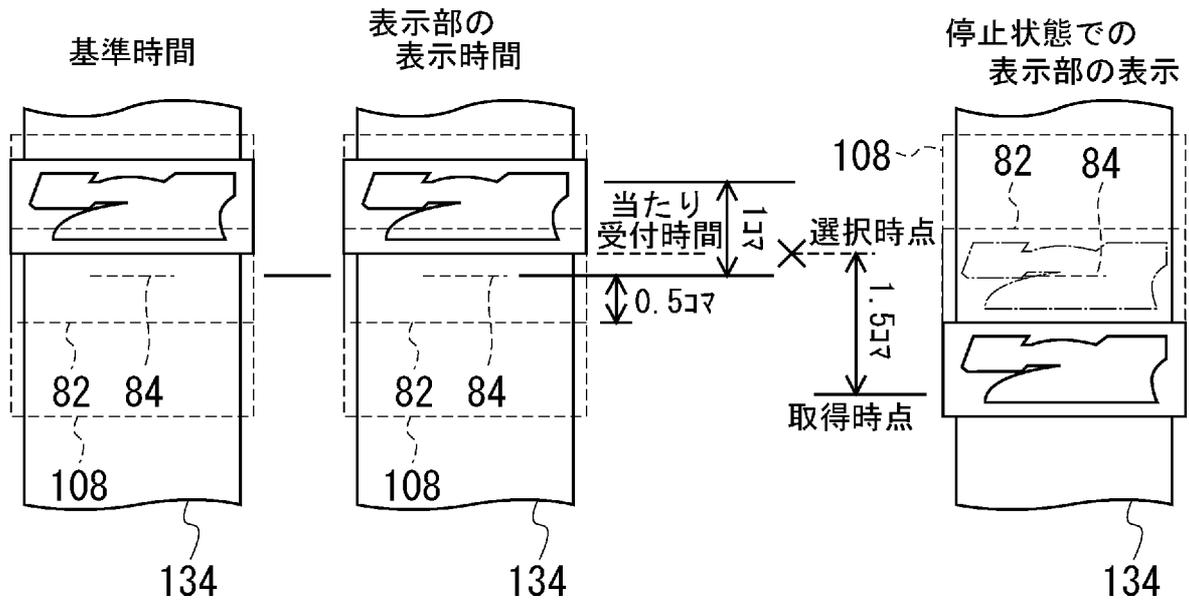
図柄	順	基準時間(秒)
	1	1/30
	2	1/30
	3	1/30
	4	1/30
	5	1/30
	6	1/30

[図9]

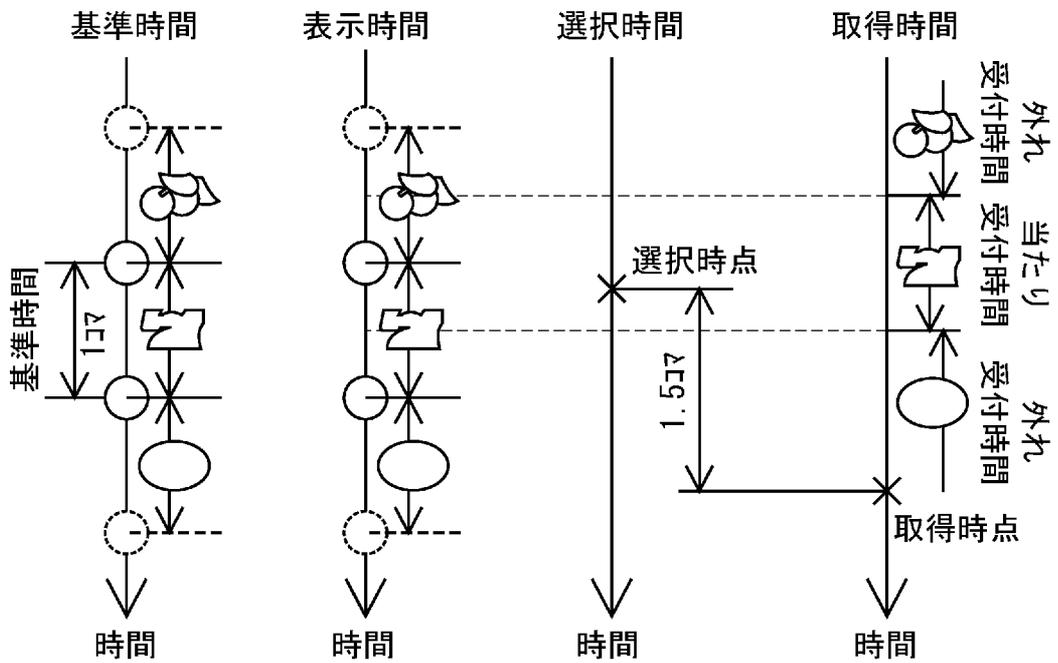
76

機種ID	補正時間(コマ)
xxx-yyy	1.5
aaa-bbb	0.5
ddd-eee	1.75

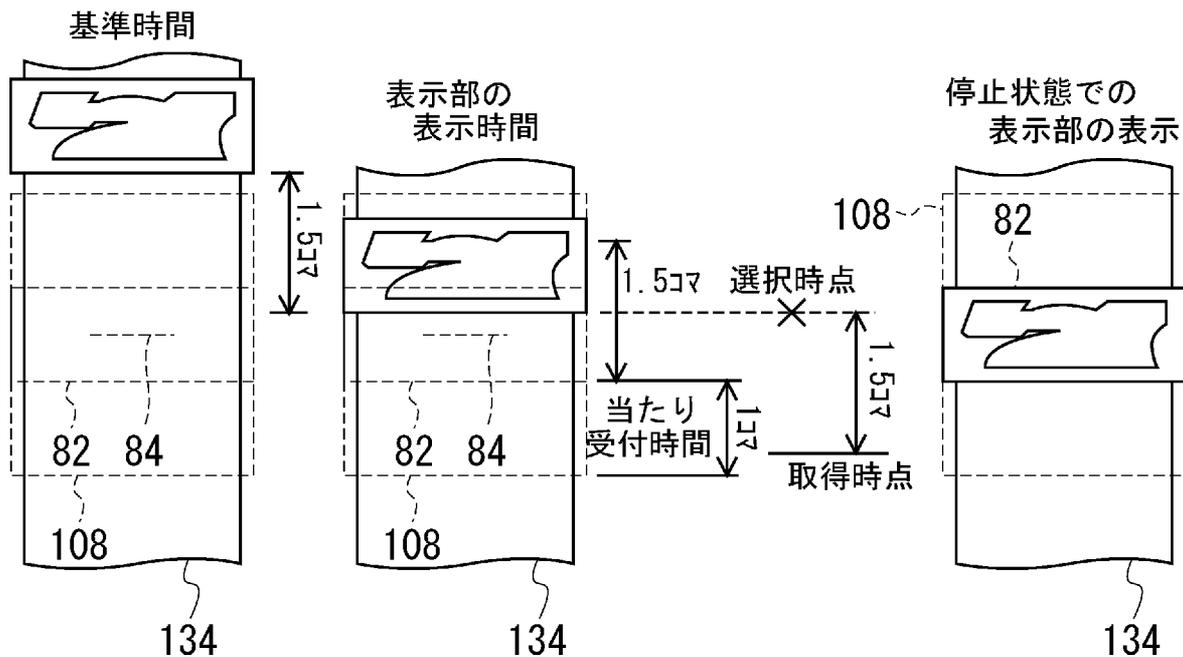
[図10]



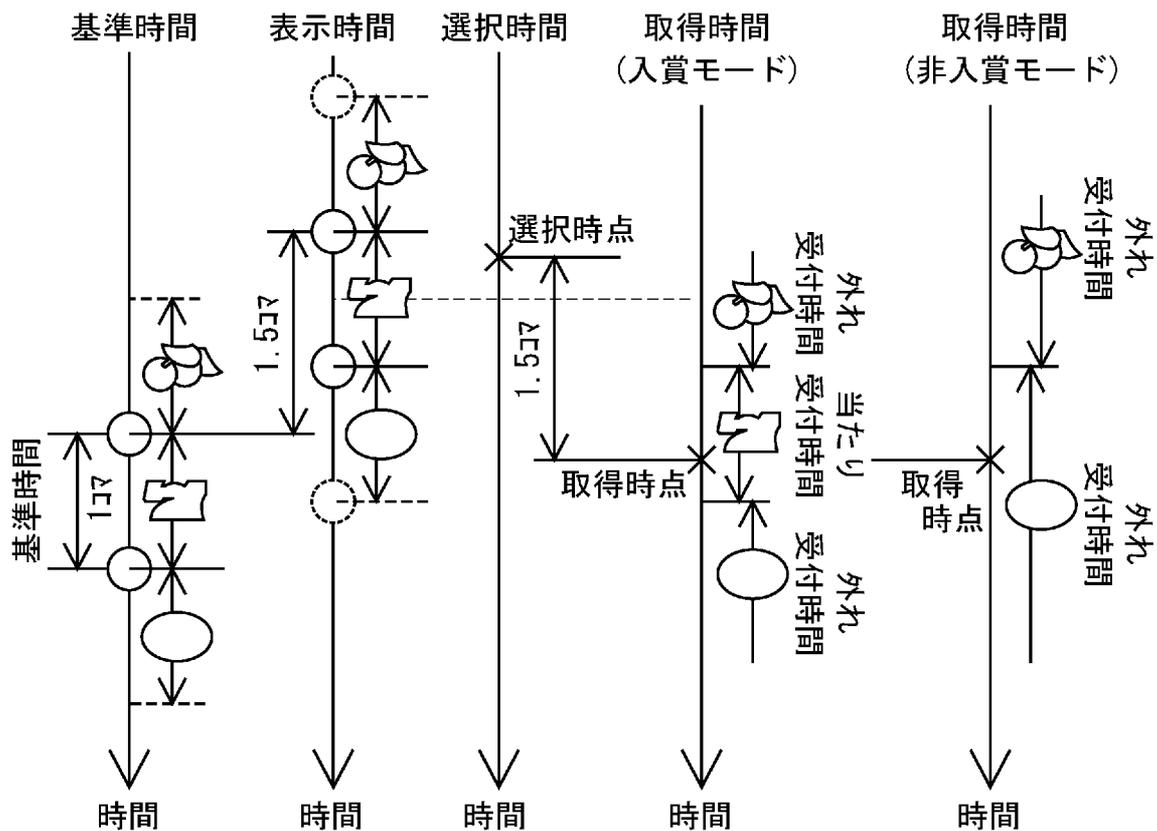
[図11]



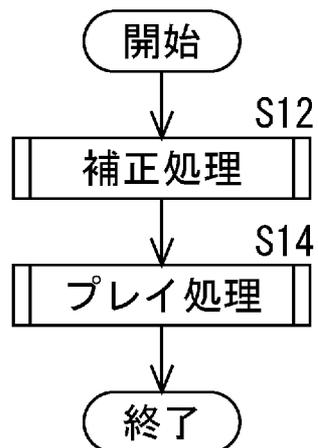
[図12]



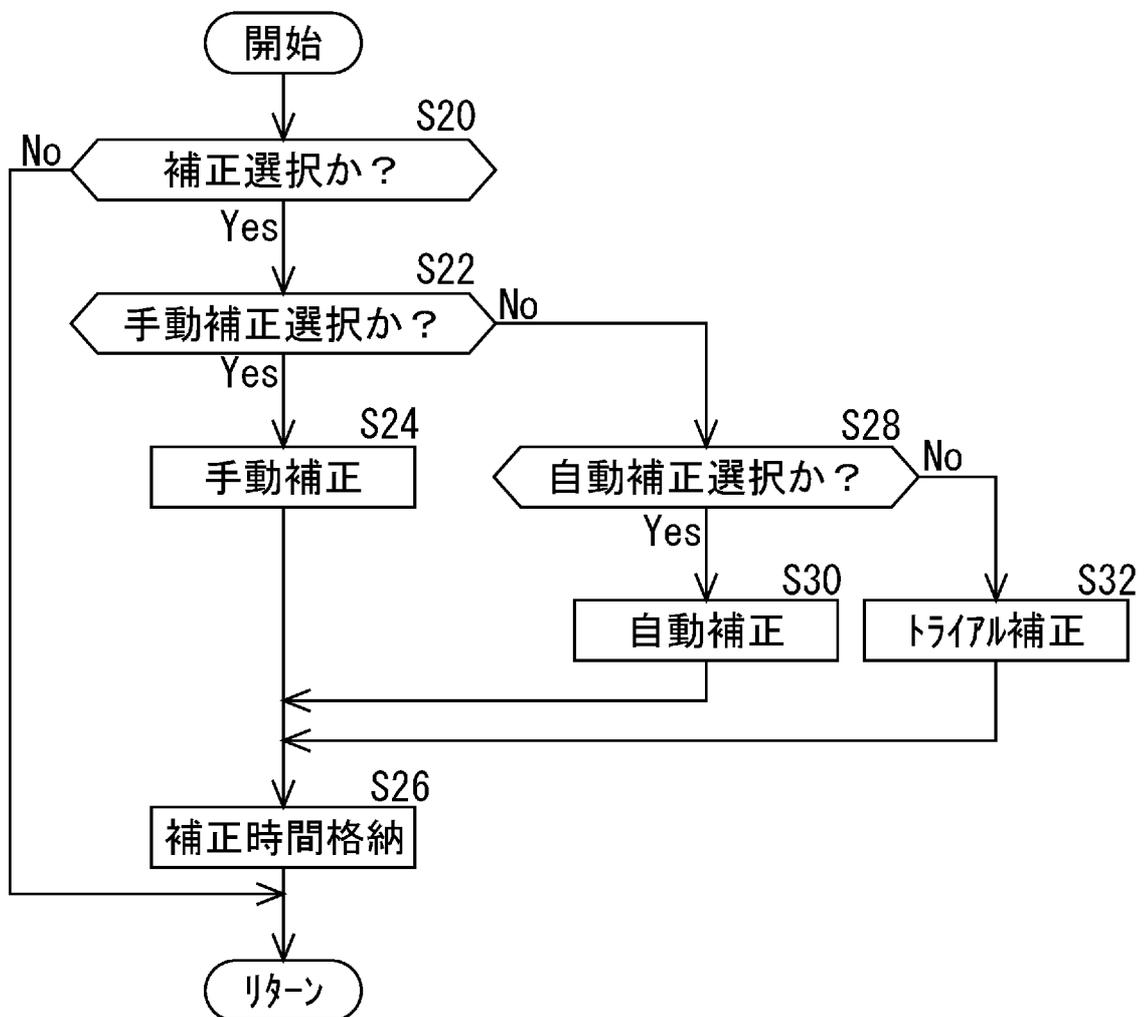
[図13]



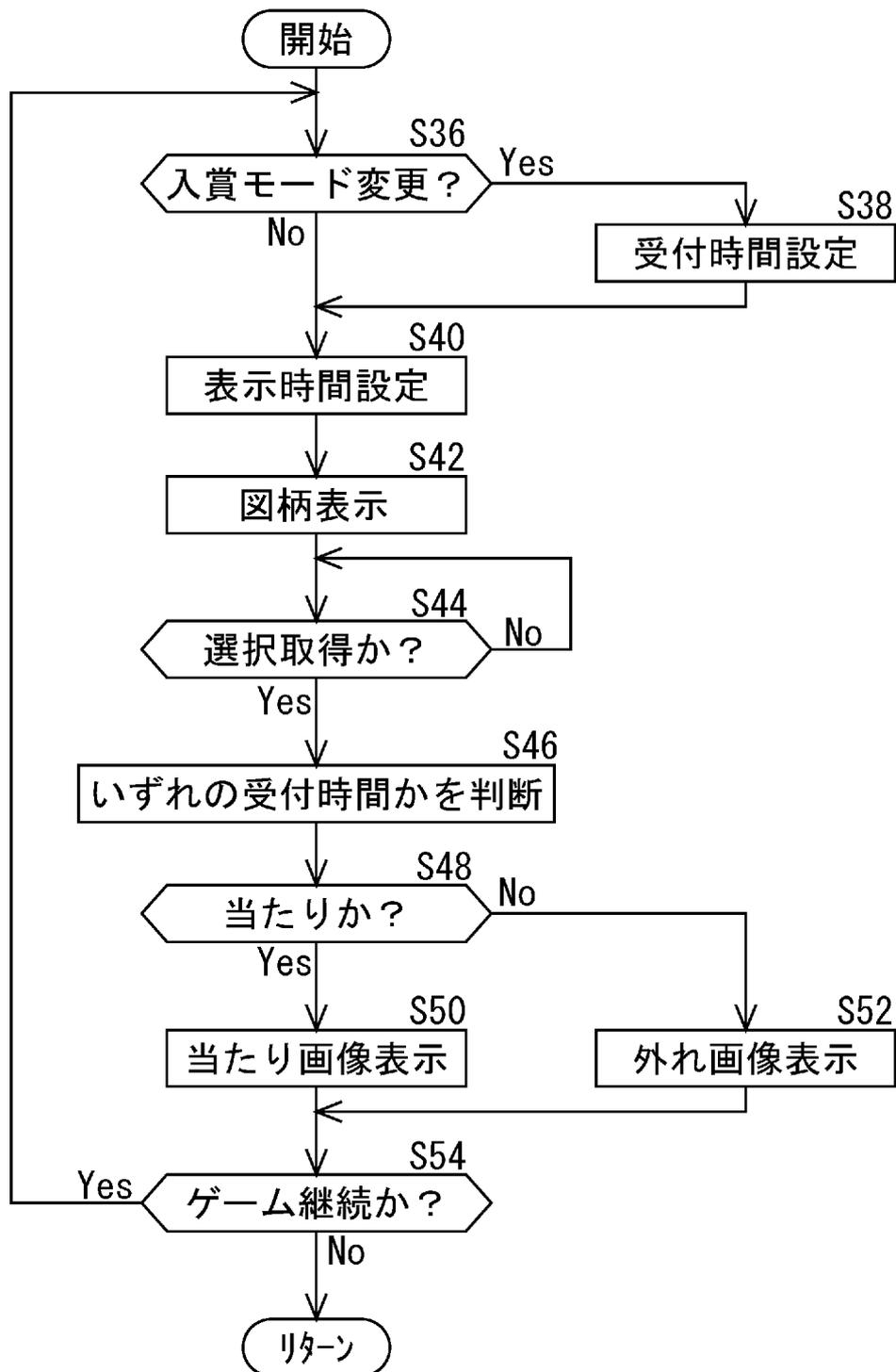
[図14]



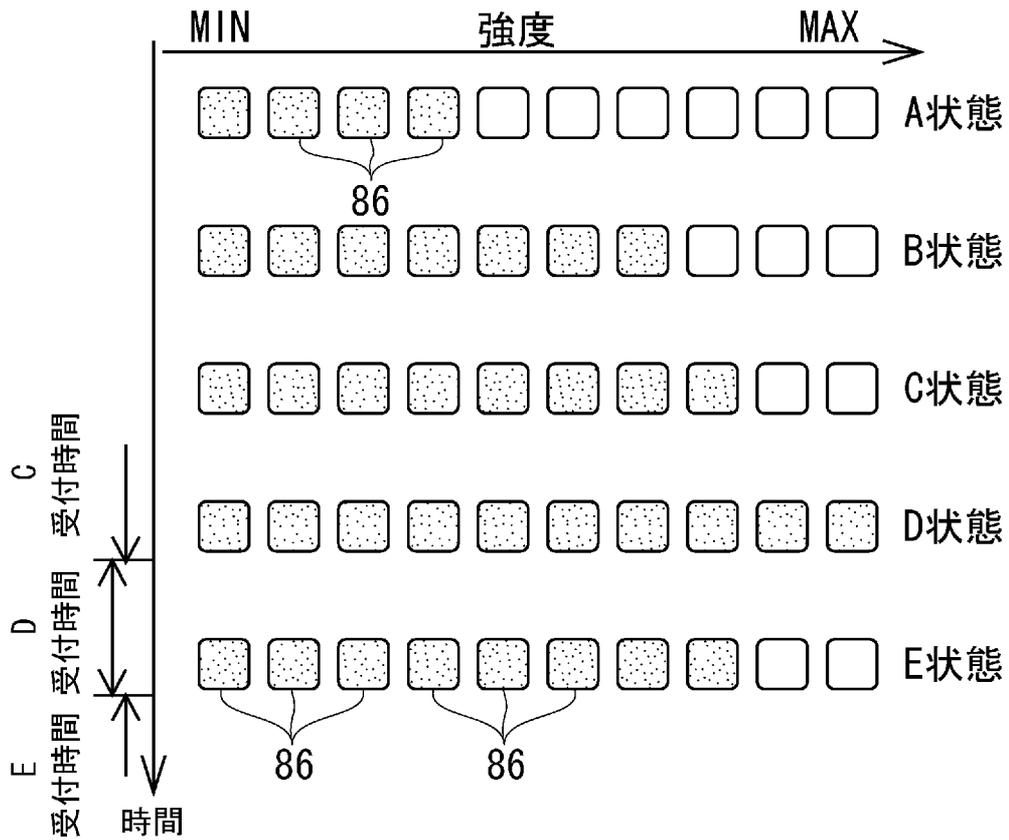
[図15]



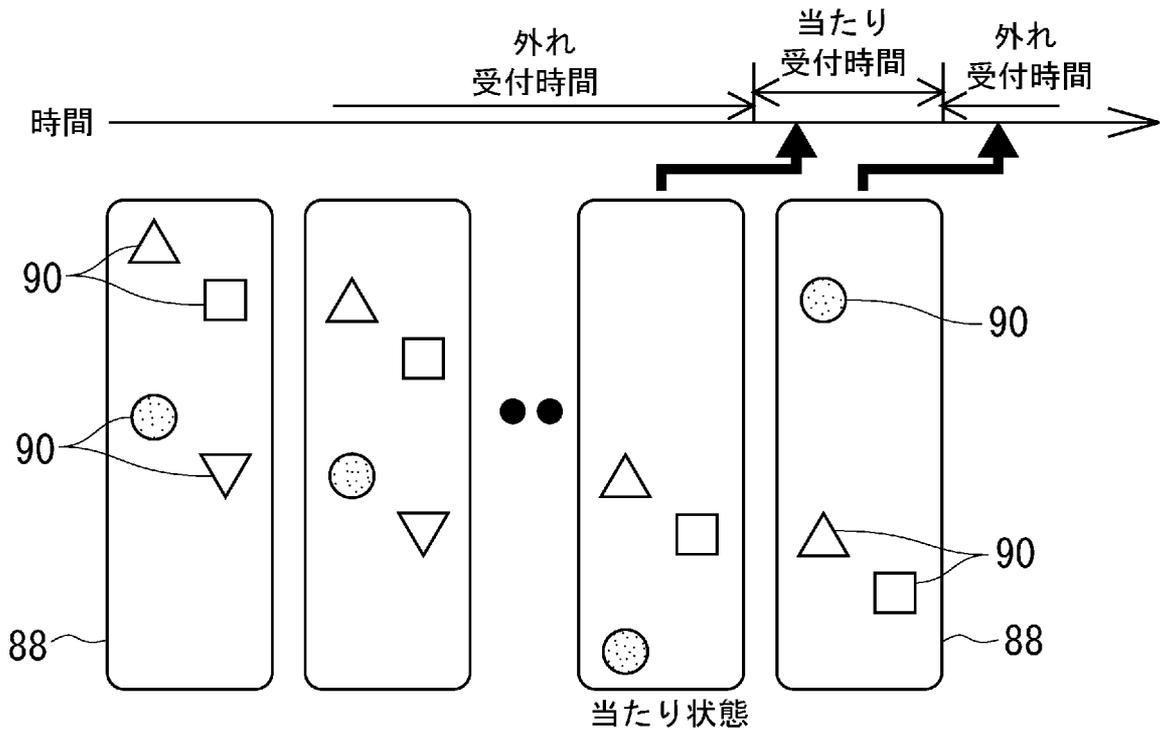
[図16]



[図17]



[図18]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2013/001673

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/00(2006.01)i, A63F5/04(2006.01)i, A63F13/06(2006.01)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)

A63F13/00-13/12, 9/24, 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	1996-2013
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2013	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2013

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 A	JP 2002-936 A (Konami Co., Ltd.), 08 January 2002 (08.01.2002), abstract; paragraphs [0013], [0034], [0047], [0049], [0053], [0055] to [0056], [0058] to [0059], [0064], [0066], [0070]; fig. 3 to 7, 15 & US 2002/0013166 A1 & EP 1174856 A2	1-2, 5-6, 8-9 3-4, 7
A	JP 2011-101691 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 26 May 2011 (26.05.2011), entire text; all drawings (Family: none)	1-9

Further documents are listed in the continuation of Box C.

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 application or patent 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
07 June, 2013 (07.06.13)

Date of mailing of the international search report
18 June, 2013 (18.06.13)

Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2013/001673

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2005-329004 A (Namco Ltd.), 02 December 2005 (02.12.2005), abstract; paragraph [0003] (Family: none)	1-9
A	JP 2006-149976 A (Sammy Corp.), 15 June 2006 (15.06.2006), abstract; fig. 1 to 2 (Family: none)	1-9
A	JP 2005-152322 A (Kabushiki Kaisha San'yo Bussan), 16 June 2005 (16.06.2005), abstract; paragraph [0042] (Family: none)	1-9

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))
 Int.Cl. A63F13/00(2006.01)i, A63F5/04(2006.01)i, A63F13/06(2006.01)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. A63F13/00-13/12, 9/24
 A63F 5/04

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 1971-2013年
 日本国実用新案登録公報 1996-2013年
 日本国登録実用新案公報 1994-2013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
X A	JP 2002-936 A (コナミ株式会社) 2002.01.08, 要約, 段落 0013, 0034, 0047, 0049, 0053, 0055-0056, 0058-0059, 0064, 0066, 0070, 図 3-7, 15 & US 2002/0013166 A1 & EP 1174856 A2	1-2, 5-6, 8-9 3-4, 7
A	JP 2011-101691 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2011.05.26, 全文, 全図 (ファミリーなし)	1-9
A	JP 2005-329004 A (株式会社ナムコ) 2005.12.02, 要約, 段落 0003 (ファミリーなし)	1-9

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
 「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」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
 「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 07.06.2013	国際調査報告の発送日 18.06.2013
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) 宇佐田 健二 電話番号 03-3581-1101 内線 3237

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
A	JP 2006-149976 A (サミー株式会社) 2006.06.15, 要約, 図 1-2 (ファミリーなし)	1-9
A	JP 2005-152322 A (株式会社三洋物産) 2005.06.16, 要約, 段落 0042 (ファミリーなし)	1-9