

(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
2019年9月19日(19.09.2019)



(10) 国際公開番号

WO 2019/176348 A1

(51) 国際特許分類:

A63F 9/00 (2006.01) *A63F 13/80* (2014.01)
A63F 13/25 (2014.01) *A63F 13/95* (2014.01)
A63F 13/69 (2014.01) *G07F 11/00* (2006.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2019/003002

(22) 国際出願日: 2019年1月29日(29.01.2019)

(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 2018-047347 2018年3月14日(14.03.2018) JP

(71) 出願人:株式会社バンダイ(BANDAI CO.,LTD.)
[JP/JP]; 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目4番8号 Tokyo (JP).

(72) 発明者:近藤 創(KONDO Hajime); 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内 Tokyo (JP). 五十嵐 達志(IKARASHI

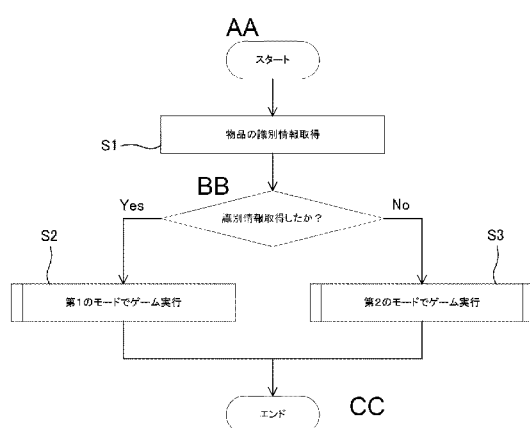
Tatsushi); 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内 Tokyo (JP).

(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, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JO, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, 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,

(54) Title: GAME DEVICE, GAME SYSTEM, AND PROGRAM

(54) 発明の名称: ゲーム装置、ゲームシステム及びプログラム



S1 Acquire article identification information
S2 Execute game in first mode
S3 Execute game in second mode
AA Start
BB Identification information acquired?
CC End

(57) Abstract: [Problem] To provide: a game device that is full of interest; a game system; and a program. [Solution] A game device 1 comprises: an information acquisition unit 52a that acquires identification information retained by an article 2; and a control unit 55 that can execute a game that includes a first mode which can be played given the condition that the identification information has been acquired, and a second mode which can be played without the condition that the identification information has been acquired.

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)）

(57) 要約：【課題】興趣性に富むゲーム装置、ゲームシステム及びプログラムを提供する。【解決手段】ゲーム装置1は、物品2が保持する識別情報を取得する情報取得部52aと、識別情報を取得したことを条件としてプレー可能な第1のモードと、識別情報を取得したことを条件とせずにプレー可能な第2のモードとを含むゲームを実行可能な制御部55と、を備える。

明 細 書

発明の名称： ゲーム装置、ゲームシステム及びプログラム

技術分野

[0001] 本発明は、ゲーム装置、ゲームシステム及びプログラムに関する。

背景技術

[0002] 従来、カプセル入りの玩具等の物品を販売する販売機や、販売されるカプセル入りの物品を用いてゲームを行うことができる什器は公知である。

特許文献 1 に記載された物品排出装置は、固有の情報を保持する物品を用いて所定のゲームを行うことができるものであり、ゲームの結果に応じて景品等の物品が排出可能な状態となるように構成されている。

このように構成された物品排出装置は、従来の、単に物品を販売する販売機や物品を用いてゲームを行うものと比較して、物品が保持する情報に応じて抽選回数や当選確率が決定されるので、遊戯性をより一層高めることができる。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特開 2 0 1 5 - 7 3 7 1 3 号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] しかしながら、特許文献 1 に記載された物品排出装置は、ゲームを開始するために物品が必要であるため、例えば低年齢層の者など、物品を所持していない者はゲームができなかった。

[0005] 本発明は、上述した事情に鑑みてなされたものであり、興趣性に富むゲーム装置、ゲームシステム及びプログラムを提供することを目的とする。

課題を解決するための手段

[0006] 本発明に係るゲーム装置は、物品が保持する識別情報を取得する情報取得部と、前記識別情報を取得したことを条件としてプレー可能な第 1 のモード

と、前記識別情報を取得したことを条件とせずにプレー可能な第2のモードとを含むゲームを実行可能な制御部と、を備えることを特徴とする。

[0007] 本発明に係るゲームシステムは、上記のいずれかのゲーム装置と、複数の前記物品と、を備えることを特徴とする。

[0008] 本発明に係るプログラムは、コンピュータを、上記のいずれかのゲーム装置の前記制御部として機能させることを特徴とする。

発明の効果

[0009] 本発明によれば、興趣性に富むゲーム装置、ゲームシステム及びプログラムを提供することができる。

図面の簡単な説明

[0010] [図1]本発明の実施形態を説明するための、ゲーム装置の一例を示す斜視図である。

[図2]図1のゲーム装置の機能ブロック図である。

[図3]図1のゲーム装置の制御部が行う処理のフローチャートである。

[図4]第1のモードでゲームを実行する際の制御部が行う処理のフローチャートである。

[図5]第2のモードでゲームを実行する際の制御部が行う処理のフローチャートである。

[図6]図1のゲーム装置の表示部に表示されるゲーム画面の模式図である。

[図7]抽選処理の結果を提示するゲーム画面の一例の模式図である。

[図8]抽選処理の結果を提示するゲーム画面の他の例の模式図である。

[図9]抽選処理の結果を提示するゲーム画面の他の例の模式図である。

[図10]抽選処理の結果を提示するゲーム画面の他の例の模式図である。

発明を実施するための形態

[0011] 図1は、本発明の実施形態を説明するための、ゲーム装置の一例を示す。

[0012] ゲーム装置1は、複数台の物品提供部10と、ゲーム部50とを備える。本例では、物品提供部10は、第1の物品提供部10a、第2の物品提供部10b、2つの第3の物品提供部10cを有する。

- [0013] 第1の物品提供部10aと第2の物品提供部10bとは左右に隣り合って設けられており、第1の物品提供部10a及び第2の物品提供部10bの上には、ゲーム部50が設けられている。また、第2の物品提供部10b及びゲーム部50の横には、2つの第3の物品提供部10cが上下に積み重ねられて設けられている。
- [0014] 各物品提供部10は、箱型の筐体を有し、筐体の上部には収納ケース11が設けられている。収納ケース11の中には、物品2を封入した収容体3が多数収容されている。
- [0015] 第1の物品提供部10aには、収容体3を取り出すために用いられる操作部（ハンドル）12aと、収納ケース11から取り出された収容体3が提供される提供口13aが設けられている。
- [0016] 第2の物品提供部10bには、収容体3を取り出すために用いられる操作部12bと、収納ケース11から取り出された収容体3が提供される提供口13bと、硬貨等の対価が投入される対価受付部14bと、投入された対価を返却する対価返却部15bが設けられている。
- [0017] 第3の物品提供部10cには、収容体3を取り出すために用いられる操作部12cと、収納ケース11から取り出された収容体3が提供される提供口13cと、硬貨等の対価が投入される対価受付部14cと、投入された対価を返却する対価返却部15cが設けられている。
- [0018] 物品2は、例えばメダルである。物品2は、固有の識別情報と、ゲームと関連するゲーム情報とを保持している。識別情報は、例えば白や黒といった濃淡二色の複数のマークが2次元状に配置されてなるデジタルコードによって表され、デジタルコードが印刷されたラベルが物品2に貼付されることによって、物品2に保持される。この識別情報は、ゲーム装置1が行うゲームに用いられる。
- [0019] 物品2は、ゲーム装置1が行うゲームとの関係において、第1の種別の物品2a、第2の種別の物品2b、第3の種別の物品2cに大別される。第1の種別の物品2aは、ゲーム結果のみに基づいて提供される物品であり、第

1の物品提供部10aから提供される。第2の種別の物品2bは、ゲーム結果と対価の支払いとに基づいて提供される物品であり、第2の物品提供部10bから提供される。第3の種別の物品2cは、対価の支払いのみに基づいて提供される物品であり、第3の物品提供部10cから提供される。

[0020] 上述のとおり、第3の種別の物品2cは、ゲーム結果とは関係なく、対価の支払いのみに基づいて提供され、第3の種別の物品2cを提供する第3の物品提供部10cは、プレーヤがゲームに使用する物品2を購入する場合に用いられる。プレーヤが第3の種別の物品2cの購入を希望する場合に、第3の物品提供部10cの対価受付部14cに対価が投入され、操作部12aが回転されることにより、第3の種別の物品2cを封入した収容体3が提供口13cから提供され、第3の種別の物品2cが提供される。

[0021] なお、第1の種別の物品2aはゲーム結果のみに基づいて提供され、対価の支払いを要しないので、第1の種別の物品2aを提供する第1の収容体物品提供部10aには対価受付部及び対価返却部が設けられていないが、対価受付部及び対価返却部は第1の物品提供部10aに設けられてもよい。全ての物品提供部10が同一の仕様となり、ゲーム装置の製造コスト及び時間を低減することができる。

[0022] ゲーム部50は、操作盤51と、操作盤51の上方に配置されている表示部53とを有する。操作盤51には、プレーヤの操作を受け付ける入力部52が設けられている。入力部52は、物品2が保持する識別情報とゲーム情報とを取得する情報取得部52aと、操作レバー52bと、操作ボタン52cとによって構成されている。

[0023] 図2は、ゲーム装置1の機能ブロックを示す。

[0024] 図2に示すように、ゲーム装置1は、情報取得部52aを含む入力部52と、表示部53と、記憶部54と、制御部55とを備える。

[0025] 情報取得部52aは、CCD等の撮像素子を含んで構成され、物品のラベルに印刷されたデジタルコードを撮像する。表示部53は、例えば液晶ディスプレイ（liquid crystal display：LCD）等によって構成され、ゲーム

の演出及び結果等を表示する。記憶部 5 4 は、例えばフラッシュメモリ、ハードディスク、ROM (Read Only Memory)、RAM (Random Access Memory) 等の記憶媒体によって構成され、制御部 5 5 によって実行される制御プログラム及び制御データを記憶している。

[0026] 制御部 5 5 は、例えば、マイクロプロセッサなどの処理装置を含み、記憶部 5 4 に記憶されたプログラムに従って動作し、ゲーム装置 1 の各部の動作を制御する。制御部 5 5 は、情報取得部 5 2 a によって撮像された物品 2 のラベルのデジタルコードから識別情報を認識し、認識した識別情報に基づいてゲームを実行する。

[0027] また、制御部 5 5 は、第 1 の物品提供部 1 0 a の操作部 1 2 a と接続されている。操作部 1 2 a は、平時は動作ロックされており、制御部 5 5 は、ゲームの結果に応じて操作部 1 2 a の動作ロックを解除し、第 1 の種別の物品 2 a を提供可能な状態に第 1 の物品提供部 1 0 a を制御する。そして、第 1 の種別の物品 2 a を提供可能な状態で操作部 1 2 a が操作されることにより、第 1 の種別の物品 2 a を封入した収容体 3 が提供口 1 3 a から提供され、第 1 の種別の物品 2 a が提供される。

[0028] また、制御部 5 5 は、第 2 の物品提供部 1 0 b の操作部 1 2 b 及び対価受付部 1 4 b と接続されている。操作部 1 2 b は、平時は動作ロックされており、制御部 5 5 は、ゲームの結果に応じ、対価受付部 1 4 b が対価を受け付けたことを条件に、操作部 1 2 b の動作ロックを解除し、第 2 の種別の物品 2 b を提供可能な状態に第 2 の物品提供部 1 0 b を制御する。第 2 の種別の物品 2 b を提供可能な状態で操作部 1 2 b が操作されることにより、第 2 の種別の物品 2 b を封入した収容体 3 が提供口 1 3 b から提供され、第 2 の種別の物品 2 b が提供される。

[0029] 次に、図 3 を参照して制御部 5 5 が行う処理について説明する。

[0030] 制御部 5 5 が実行するゲームは、第 1 のモードと、第 2 のモードとを含む。第 1 のモードは、情報取得部 5 2 a が物品 2 の識別情報を取得したことを条件としてプレー可能なモードであり、第 2 のモードは、情報取得部 5 2 a

が物品 2 の識別情報を取得したことを条件とせずにプレー可能なモードである。

[0031] モードを選択するために、制御部 5 5 は、例えば第 1 のモードと第 2 のモードを選択することをプレーヤに促す表示を表示部 5 3 に表示させ、プレーヤによる操作レバー 5 2 b 及び操作ボタン 5 2 c の操作により、第 1 のモードでゲームを実行するか第 2 のモードでゲームを実行するかが選択される（ステップ S 1）。

[0032] ステップ S 1 で第 1 のモードが選択された場合、制御部 5 5 は、物品 2 を情報取得部 5 2 a に配置することをプレーヤに促す表示を表示部 5 3 に表示させ、物品 2 が情報取得部 5 2 a に配置され、配置された物品 2 の識別情報が取得されたかどうかを判断し（ステップ S 2）、物品 2 の識別情報が取得されたと判断された場合には第 1 のモードでゲームを実行する（ステップ S 3）。ステップ 2 で、物品 2 の識別情報が取得されないと判断された場合にはゲームを終了する。

[0033] 一方、ステップ S 1 で第 2 のモードが選択された場合、制御部 5 5 は、物品 2 を情報取得部 5 2 a に配置することをプレーヤに促す表示を表示部 5 3 に表示させることなく、第 2 のモードでゲームを実行する（ステップ S 4）。

[0034] ここで、ステップ S 2 で物品 2 の識別情報が取得された後、1 以上の物品 2 が順次情報取得部 5 2 a に配置されることにより、情報取得部 5 2 a は 1 以上の各物品 2 のゲーム情報を取得してもよい。

[0035] 図 4 は、第 1 のモードでゲームを実行する際の制御部 5 5 が行う処理を示す。

[0036] 制御部 5 5 は、1 回目のゲームを実行する（ステップ S A 1）。第 1 のモードでゲームを実行する制御部 5 5 は、抽選処理を行い、抽選処理に基づく 1 回目のゲームのゲーム結果として、超大当たり（第 1 のゲーム結果）と、大当たり（第 2 のゲーム結果）と、ハズレとの三つの結果の何れかになるように制御可能である。なお、抽選処理は、例えば乱数と、当選値を定めたテーブルとを利用した公知の方法によって行われる。

- [0037] 1回目のゲーム結果がハズレとなった場合に、制御部55は、ハズレのゲーム結果を表示部53に表示させ（ステップSA2）、ゲームを終了する。
- [0038] 1回目のゲーム結果が超大当たりとなった場合に、制御部55は、超大当たりのゲーム結果を表示部53に表示させ（ステップSA3）、第1の種別の物品2aを提供可能な状態に第1の物品提供部10aを制御する（ステップSA4）。そして、第1のカプセルステーション物品提供部10aの操作部12aが操作されることによって第1の種別の物品2aが提供された後に、制御部55はゲームを終了する。
- [0039] 1回目のゲーム結果が大当たりとなった場合に、制御部55は、大当たりのゲーム結果を表示部53に表示させ（ステップSA5）、併せて、対価を支払うことによって第2の種別の物品2bの提供を受けるか、対価を支払わずにゲームを終了するかをプレーヤに選択させる（ステップSA6）。例えば操作レバー52b及び操作ボタン52cが操作され、対価を支払わない選択を受け付けた場合には（ステップSA6-No）、制御部55はゲームを終了する。
- [0040] 一方、対価を支払う選択を受け付けた場合には（ステップSA6-Yes）、制御部55は、第2の物品提供部10bの対価受付部14bが対価を受け付けたことを条件に、第2の種別の物品2bを提供可能な状態に第2の物品提供部10bを制御し、第2の物品提供部10bの操作部12bが操作されることによって第2の種別の物品2bが提供される（ステップSA7）。そして、第2の種別の物品2bが提供されたことを条件として、制御部55は、2回目のゲームを実行する（ステップSA8）。
- [0041] 第2の種別の物品2bが提供されたことは、第2の物品提供部10bの操作認識部（図示せず）が第2の種別の物品2bを提供可能に操作部12bが操作されたことを認識することにより判断される。このように認識しておくことにより、対価の支払い後、プレーヤが第2の種別の物品2bの提供ための操作部12bへの操作を忘れることなく実行した後に制御部55が2回目のゲームを実行することが可能となる。

- [0042] 制御部 55 は、第 1 のモードでの抽選処理を行い、抽選処理に基づく 2 回目のゲームのゲーム結果として、超大当たり（第 1 のゲーム結果）と、ハズレとの結果の何れかになるように制御可能である。2 回目のゲームにおいて超大当たりのゲーム結果が設定される確率は、1 回目のゲームにおいて超大当たりのゲーム結果が設定される確率と同じであってもよいが、1 回目のゲームにおいて超大当たりのゲーム結果が設定される確率よりも高いことが好ましい。抽選処理が、乱数と、当選値を定めたテーブルとを利用して行われる場合に、テーブルが変更されることによって確率も変更される。
- [0043] 2 回目のゲーム結果がハズレとなった場合に、制御部 55 は、ハズレのゲーム結果を表示部 53 に表示させ（ステップ S A 9）、ゲームを終了する。
- [0044] 2 回目のゲーム結果が超大当たりとなった場合に、制御部 55 は、超大当たりのゲーム結果を表示部 53 に表示させ（ステップ S A 3）、第 1 の種別の物品 2 a を提供可能な状態に第 1 の物品提供部 10 a を制御する（ステップ S A 4）。そして、第 1 の物品提供部 10 a の操作部 12 a が操作されることによって第 1 の種別の物品 2 a が提供された後に、制御部 55 はゲームを終了する。
- [0045] 上述した第 1 のモードのゲームにおいて、好ましくは、制御部 55 は、1 回目のゲームのゲーム結果を超大当たり（第 1 のゲーム結果）又は大当たり（第 2 のゲーム結果）に設定する確率、及び 2 回目のゲームのゲーム結果を超大当たり（第 1 のゲーム結果）に設定する確率を、ゲームを開始する際に取得した物品 2 の識別情報に応じて変化させる。これにより、物品 2 を用いたゲームの興趣性が高まる。
- [0046] 例えば、制御部 55 は、超大当たりの場合に提供される第 1 の種別の物品 2 a の識別情報を取得している場合にゲーム結果を超大当たり及び大当たりの何れかに設定する確率を、大当たりの場合に提供される第 2 の種別の物品 2 b の識別情報を取得している場合にゲーム結果を超大当たり又は大当たりに設定する確率よりも高くする。
- [0047] また、制御部 55 は、超大当たりの場合に提供される第 1 の種別の物品 2

a 又は大当たりの場合に提供される第 2 の種別の物品 2 b の識別情報を取得している場合にゲーム結果を超大当たり及び大当たりの何れかに設定する確率を、購入可能な第 3 の種別の物品 2 c の識別情報を取得している場合にゲーム結果を超大当たり又は大当たりに設定する確率よりも高くする。

[0048] また、制御部 5 5 は、ゲーム情報を取得している場合に、取得している物品 2 のゲーム情報の数が多いほど、ゲーム結果を超大当たり又は大当たりに設定する確率を高くする。

[0049] 図 5 は、第 2 のモードでゲームを実行する際の制御部 5 5 が行う処理を示す。

[0050] 制御部 5 5 はゲームを実行する（ステップ S B 1）。第 2 のモードでゲームを実行する制御部 5 5 は、抽選処理を行い、抽選処理に基づくゲーム結果として、大当たり（第 2 のゲーム結果）と、ハズレとの二つの結果の何れかになるように制御可能であるが、超大当たり（第 1 のゲーム結果）は設定不能である。これにより、物品 2 を用いたゲームの興趣性が高まる。

[0051] ゲーム結果がハズレとなった場合に、制御部 5 5 は、ハズレのゲーム結果を表示部 5 3 に表示させ（ステップ S B 2）、ゲームを終了する。

[0052] ゲーム結果が大当たりとなった場合に、制御部 5 5 は、大当たりのゲーム結果を表示部 5 3 に表示させ（ステップ S B 3）、併せて、対価を支払うことによって第 2 の種別の物品 2 b の提供を受けるか、対価を支払わずにゲームを終了するかをプレーヤに選択させる（ステップ S B 4）。例えば操作レバー 5 2 b 及び操作ボタン 5 2 c が操作され、対価を支払わない選択を受け付けた場合には（ステップ S B 4 - N o）、制御部 5 5 はゲームを終了する。

[0053] 一方、対価を支払う選択を受け付けた場合には（ステップ S B 4 - Y e s）、制御部 5 5 は、第 2 の物品提供部 1 0 b の対価受付部 1 4 b が対価を受け付けたことを条件に、第 2 の種別の物品 2 b を提供可能な状態に第 2 の物品提供部 1 0 b を制御する（ステップ S B 5）。そして、第 2 の物品提供部 1 0 b の操作部 1 2 b が操作されることによって第 2 の種別の物品 2 b が提

供された後に、制御部 5 5 はゲームを終了する。

[0054] 好ましくは、制御部 5 5 は、第 1 のモードでゲームを実行している場合にゲーム結果を大当たりに設定する確率を、第 2 のモードでゲームを実行している場合にゲーム結果を大当たりに設定する確率よりも高くする。これにより、物品 2 を用いたゲームの興趣性が高まる。

[0055] このように、プレーヤが物品 2 を所持していない場合であってもプレーヤはゲーム装置 1 を利用でき、ゲーム装置 1 は興趣性に富む。

[0056] なお、ステップ S 1（図 3 参照）で取得された物品 2 の識別情報は記憶部 5 4 に蓄積され、以後に実行されるゲームにおいて、ステップ S 1 で取得された識別情報が記憶部 5 4 に蓄積されている識別情報と一致しない場合にのみ、第 1 のモードでゲームが実行されてもよい。すなわち、一つのゲーム装置 1 において、物品 2 は一度のみ利用可能とされてもよい。

[0057] 次に、制御部 5 5 が実行するゲームの処理について説明する。

[0058] 図 6 は、表示部 5 3 に表示されるゲーム画面を示す。

[0059] 制御部 5 5 が実行するゲームは、プレーヤに関連付けられる第 1 のキャラクタ A と、第 2 のキャラクタ B との対戦ゲームであり、対戦ゲームは抽選処理によって進められる。第 1 のキャラクタ A 及び第 2 のキャラクタ B は、ゲームが開始される前に制御部 5 5 によって設定される。

[0060] 記憶部 5 4 には、キャラクタの設定情報が予め記憶されている。第 1 のキャラクタ A は、ステップ S 2（図 3 参照）において識別情報が取得された場合に、取得された識別情報に対応するキャラクタの設定情報が記憶部 5 4 から読み出され、読み出された設定情報に基づいて設定される。一方、ステップ S 2（図 3 参照）において識別情報が取得されなかった場合には、第 1 のキャラクタ A は、例えばランダムに設定され、又は特定のキャラクタに設定される。第 2 のキャラクタ B は、例えばランダムに設定される。

[0061] 表示部 5 3 に表示されるゲーム画面は、複数のゲーム要素 7 2 が表示される第 1 の表示領域 7 1 と、第 1 のキャラクタ A に関連付けられる第 1 のポイント P が表示される第 2 の表示領域 7 3 とを有する。

- [0062] 複数のゲーム要素 7 2 は、第 1 のキャラクタ A に対応する絵柄によって構成された第 1 のゲーム要素 7 2 a と、第 2 のキャラクタ B に対応する絵柄によって構成された第 2 のゲーム要素 7 2 b とを含む。これらの絵柄は、キャラクタの設定情報として記憶部 5 4 に予め記憶されており、第 1 のキャラクタ A 及び第 2 のキャラクタ B と併せて制御部 5 5 によって設定される。
- [0063] 複数のゲーム要素 7 2 は、複数行且つ複数列に配列されて表示され、本例では第 1 行 C 1 ～第 3 行 C 3 の 3 行且つ第 1 列 R 1 ～第 3 列 R 3 の 3 列に配列されて表示される。そして、第 1 のゲーム要素 7 2 a は、第 1 列 R 1 ～第 3 列 R 3 の各列に少なくとも一つ配置され、第 2 のゲーム要素 7 2 b もまた、第 1 列 R 1 ～第 3 列 R 3 の各列に少なくとも一つ配置される。
- [0064] 本例では、複数のゲーム要素 7 2 は、第 1 のゲーム要素 7 2 a の絵柄及び第 2 のゲーム要素 7 2 b の絵柄とは異なる絵柄によって構成された第 3 のゲーム要素 7 2 c をさらに含む。第 3 のゲーム要素 7 2 c は、第 1 列 R 1 ～第 3 列 R 3 の各列に、少なくとも一つの第 1 のゲーム要素 7 2 a と、少なくとも一つの第 2 のゲーム要素 7 2 b とが配置された後に残るマス目に配置される。好ましくは、第 3 のゲーム要素 7 2 c もまた、第 1 列 R 1 ～第 3 列 R 3 の各列に少なくとも一つ配置される。
- [0065] 制御部 5 5 は、抽選結果に基づいて第 1 列 R 1 ～第 3 列 R 3 の各列における第 1 のゲーム要素 7 2 a、第 2 のゲーム要素 7 2 b、及び第 3 のゲーム要素 7 2 c それぞれの配置を決定する。そして、制御部 5 5 は、決定した配置に従って第 1 のゲーム要素 7 2 a、第 2 のゲーム要素 7 2 b、及び第 3 のゲーム要素 7 2 c を第 1 の表示領域 7 1 に表示させることにより、抽選結果をプレーヤに提示する。
- [0066] 制御部 5 5 は、抽選結果を提示するにあたり、第 1 列 R 1 ～第 3 列 R 3 を横断する一つ以上の当選ラインを設定する。本例では第 1 行 C 1 ～第 3 行 C 3 の各行が当選ラインとして設定可能であり、第 2 行 C 2 が当選ラインに設定されている。第 2 行 C 2 のゲーム要素 7 2 の並びには、第 2 行 C 2 が当選ラインであることを示すマーカー 7 4 が表示されている。なお、当選ライン

は、第1列R1～第3列R3を行方向に横断するものに限定されず、第1列R1～第3列R3を対角方向に横断するものであってもよい。

[0067] 制御部55は、例えば操作レバー52bに対する操作を受け付けた場合に、第1列R1～第3列R3の各列のゲーム要素72を列方向に比較的高速で移動させ、各列のゲーム要素72が列方向に回転しているように表示させる。そして、制御部55は、例えば各列のゲーム要素72の回転を開始してから所定のタイミングで各列のゲーム要素72の列方向の移動（回転）を停止させる。

[0068] そして、制御部55は、各列のゲーム要素72の列方向の移動（回転）を停止させる際に、抽選結果に基づいて決定した配置に従って第1のゲーム要素72a、第2のゲーム要素72b、及び第3のゲーム要素72cを第1の表示領域71に表示させる。抽選結果は、当選ラインである第2行C2上に配置されたゲーム要素72の組み合わせによってプレーヤに提示される。

[0069] なお、第1のゲーム要素72a、第2のゲーム要素72b、及び第3のゲーム要素72cの配置は抽選処理によって予め決定されているので、各列のゲーム要素72の回転開始から回転停止までの期間に操作ボタン52cが受け付ける操作は、制御部55によって無効とされる。換言すれば、操作ボタン52cはダミー操作部である。これにより、過度の興趣をプレーヤに与えることを抑制できる。

[0070] 図7から図10は、第2行C2上に配置されるゲーム要素72の組み合わせ例を示す。

[0071] 図7は、抽選結果が当選である場合のゲーム要素72の組み合わせ例を示し、第2行C2上に配置される複数のゲーム要素72が全て第3のゲーム要素72cとなっている。抽選結果が当選である場合に、制御部55は、ゲーム結果を超大当たり（第1のゲーム結果）又は大当たり（第2のゲーム結果）に設定してゲームを終了する。

[0072] なお、ゲーム結果が超大当たりに設定される場合と、大当たりに設定される場合とで、第3のゲーム要素72cを構成する絵柄が変更されてもよい。

また、超大当たり又は大当たりに設定される確率が、ゲームを開始する際に取得された識別情報に応じて変化する場合に、当選ラインの数が識別情報に応じて増減されてもよい。確率の変化を当選ラインの数の増減に基づいてプレーヤに視覚的に伝えることができるので、物品2を用いたゲームの興趣性が高まる。

[0073] 図8から図10は、いずれも抽選結果が落選である場合のゲーム要素72の組み合わせ例を示す。図8に示す例では、第2行C2上に配置される複数のゲーム要素72が第1のゲーム要素72a、第2のゲーム要素72b及び第3のゲーム要素72cから選ばれる2種以上のゲーム要素となっている。図9に示す例では、第2行C2上に配置される複数のゲーム要素72が全て第1のゲーム要素72aとなっており、図10に示す例では、第2行C2上に配置される複数のゲーム要素72が全て第2のゲーム要素72bとなっている。制御部55は、一回のゲームのなかで抽選処理を繰り返し行い、当選することなく落選が所定回数続いた場合にゲームを終了する。

[0074] ここで、制御部55が実行するゲームは、プレーヤに関連付けられる第1のキャラクタAと、第2のキャラクタBとの対戦ゲームであり、対戦ゲームは、上述した抽選処理によって進められる。

[0075] まず、第1のゲーム要素72aが第2行C2上に並んだ状態（図9参照）を第1のゲーム要素72aの第1の状態とし、第2のゲーム要素72bが第2行C2上に並んだ状態（図10参照）を第2のゲーム要素72bの第1の状態として、制御部55は、第1のゲーム要素72aが第1の状態にある場合に、対戦ゲームにおける第1のキャラクタAを有利とし、第2のゲーム要素72bが第1の状態にある場合に、対戦ゲームにおける第1のキャラクタAを不利とする。

[0076] そして、制御部55は、有利又は不利の決定に応じ、第1のキャラクタAに関連付けられる第1のポイントPを増減させて対戦ゲームを進める。具体的には、制御部55は、第1のキャラクタAを有利とした場合に第1のポイントPを増加させ、第1のキャラクタAを不利とした場合に第1のポイント

Pを減少させる。

[0077] なお、第2のキャラクタに関連付けられる第2のポイントが併用されてもよい。例えば、制御部55は、第1のキャラクタAを有利（第2のキャラクタBを不利）とした場合に、第1のポイントPを増加させ、且つ第1のポイントPに加えたポイントを第2のポイントから減じてもよい。また、制御部55は、第1のキャラクタAを不利（第2のキャラクタBを有利）とした場合に、第1のポイントPを減少させ、且つ第1のポイントPから減じたポイントを第2のポイントに加えてもよい。これにより、対戦ゲームの興趣性が高まる。

[0078] 制御部55は、一回のゲームのなかで抽選処理を繰り返し行い、当選することなく落選が所定回数続いた場合にゲームを終了するが、ゲームを終了する時点の第1のポイントPに応じ、ゲーム結果を、超大当たり（第1のゲーム結果）、大当たり（第2のゲーム結果）、及びハズレのいずれかに設定する。

[0079] 例えば、ゲームを終了する時点の第1のポイントPが第1の所定ポイントP1未満である場合（ $P < P1$ ）に、制御部55は、ゲーム結果をハズレに設定する。また、第1のポイントPが第1の所定ポイントP1以上且つ第2の所定ポイントP2未満である場合（ $P1 \leq P < P2$ ）に、制御部55は、ゲーム結果を大当たりに設定する。そして、第1のポイントPが第2の所定ポイントP2以上である場合（ $P2 \leq P$ ）に、制御部55は、ゲーム結果を超大当たりに設定する。

[0080] 本発明のゲーム装置、プログラム及びゲームシステムは、前述した実施形態に限定されるものでなく、適宜な変形、改良等が可能である。

符号の説明

- [0081] 1 ゲーム装置
2 物品
2a 第1の種別の物品

- 2 b 第2の種別の物品
- 2 c 第3の種別の物品
- 3 収容体
- 1 0 物品提供部
- 1 0 a 第1の物品提供部
- 1 0 b 第2の物品提供部
- 1 0 c 第3の物品提供部
- 1 1 収納ケース
- 1 2 a、1 2 b、1 2 c 操作部（ハンドル）
- 1 3 a、1 3 b、1 3 c 提供口
- 1 4 b、1 4 c 対価受付部
- 1 5 b、1 5 c 対価返却部
- 5 0 ゲーム部
- 5 1 操作盤
- 5 2 入力部
- 5 2 a 情報取得部
- 5 2 b 操作レバー
- 5 2 c 操作ボタン
- 5 3 表示部
- 5 4 記憶部
- 5 5 制御部
- 7 1 第1の表示領域
- 7 2 ゲーム要素
- 7 2 a 第1のゲーム要素
- 7 2 b 第2のゲーム要素
- 7 2 c 第3のゲーム要素
- 7 3 第2の表示領域
- 7 4 マーカー

- A 第1のキャラクタ
- B 第2のキャラクタ
- C 1 第1行
- C 2 第2行
- C 3 第3行
- P 第1のポイント
- P 1 第1の所定ポイント
- P 2 第2の所定ポイント
- R 1 第1列
- R 2 第2列
- R 3 第3列

請求の範囲

- [請求項1] 物品が保持する識別情報を取得する情報取得部と、
前記識別情報を取得したことを条件としてプレー可能な第1のモードと、前記識別情報を取得したことを条件とせずにプレー可能な第2のモードとを含むゲームを実行可能な制御部と、
を備えるゲーム装置。
- [請求項2] 請求項1記載のゲーム装置であって、
前記制御部は、
前記第1のモードでゲームを実行している場合に、第1のゲーム結果となるように制御可能であり、
前記第2のモードでゲームを実行している場合に、前記第1のゲーム結果とならないように制御可能である、
ゲーム装置。
- [請求項3] 請求項2記載のゲーム装置であって、
前記物品を提供可能な物品提供部を備え、
前記制御部は、前記第1のゲーム結果となった場合に、前記物品提供部を前記物品の提供が可能な状態に制御する、
ゲーム装置。
- [請求項4] 請求項3記載のゲーム装置であって、
前記制御部は、前記第1のモードでゲームを実行している場合、及び前記第2のモードでゲームを実行している場合のいずれの場合にも第2のゲーム結果となるように制御を設定可能である、
ゲーム装置。
- [請求項5] 請求項4記載のゲーム装置であって、
前記制御部は、前記第2のゲーム結果となった場合に、前記物品提供部を前記物品の提供が可能な状態に制御する、
ゲーム装置。
- [請求項6] 請求項5記載のゲーム装置であって、

前記物品提供部は、前記物品に対する対価の支払いを受け付ける対価受付部を有し、

前記制御部は、前記第 1 のゲーム結果となった場合に、前記物品に対する対価の支払いなく、前記物品提供部を前記物品の提供が可能な状態に制御する、

ゲーム装置。

[請求項7] 請求項 5 記載のゲーム装置であって、

前記物品提供部は、前記物品に対する対価の支払いを受け付ける対価受付部を有し、

前記制御部は、前記第 2 のゲーム結果となった場合に、前記対価受付部が対価の支払いを受け付けたことを条件として、前記物品提供部を前記物品の提供が可能な状態に制御する、

ゲーム装置。

[請求項8] 請求項 7 記載のゲーム装置であって、

前記制御部は、前記第 1 のモードでゲームを実行しており、且つ前記第 2 のゲーム結果に応じて前記物品提供部から前記物品が提供された場合に、継続して実行されるゲームにおいて前記第 1 のゲーム結果となるように制御可能である、

ゲーム装置。

[請求項9] 請求項 8 記載のゲーム装置であって、

前記物品提供部は、操作部を有し、前記物品の提供が可能な状態で前記操作部が操作されることにより、前記物品を提供する、

ゲーム装置。

[請求項10] 請求項 7 から 9 のいずれか一項記載のゲーム装置であって、

前記制御部は、前記第 1 のモードでゲームを実行している場合に、前記第 2 のゲーム結果を経ずに、前記第 1 のゲーム結果となるように制御可能である、

ゲーム装置。

- [請求項11] 請求項7から10のいずれか一項記載のゲーム装置であって、
前記物品提供部は、
前記第1のゲーム結果に応じて前記物品の提供が可能な状態に制御されている場合に、第1の種別の前記物品を提供可能であり、
前記第2のゲーム結果に応じて前記物品の提供が可能な状態に制御されている場合に、第2の種別の前記物品を提供可能である、
ゲーム装置。
- [請求項12] 請求項11記載のゲーム装置であって、
前記物品提供部として、第1の種別の前記物品を提供可能な第1の物品提供部と、第2の種別の前記物品を提供可能な第2の物品提供部とを含む、
ゲーム装置。
- [請求項13] 請求項11又は12記載のゲーム装置であって、
前記制御部は、第1の種別の前記物品が保持する前記識別情報を取得している場合に前記第1のゲーム結果又は前記第2のゲーム結果となる確率を、第2の種別の前記物品が保持する前記識別情報を取得している場合に前記第1のゲーム結果又は前記第2のゲーム結果となる確率よりも高くする、
ゲーム装置。
- [請求項14] 請求項11から13のいずれか一項記載のゲーム装置であって、
前記物品に対する対価の支払いを受け付ける対価受付部を有し、前記対価受付部が対価の支払いを受け付けたことを条件に第3の種別の前記物品を提供可能な第3の物品提供部を備える、
ゲーム装置。
- [請求項15] 請求項14記載のゲーム装置であって、
前記制御部は、第1の種別の前記物品又は第2の種別の前記物品が保持する前記識別情報を取得している場合に前記第1のゲーム結果又は前記第2のゲーム結果となる確率を、第3の種別の前記物品が保持

する前記識別情報を取得している場合に前記第 1 のゲーム結果又は前記第 2 のゲーム結果となる確率よりも高くする、

ゲーム装置。

[請求項16] 請求項 4 から 1 5 のいずれか一項記載のゲーム装置であって、
前記物品は、ゲーム情報をさらに有し、
前記情報取得部は、複数の前記ゲーム情報を取得可能であり、
前記制御部は、取得している前記ゲーム情報の数に応じて、前記第 1 のゲーム結果又は前記第 2 のゲーム結果となる確率を変化させる、
ゲーム装置。

[請求項17] 請求項 4 から 1 6 のいずれか一項記載のゲーム装置であって、
前記制御部は、前記第 1 のモードでゲームを実行している場合に前記第 2 のゲーム結果となる確率を、前記第 2 のモードでゲームを実行している場合に前記第 2 のゲーム結果となる確率よりも高くする、
ゲーム装置。

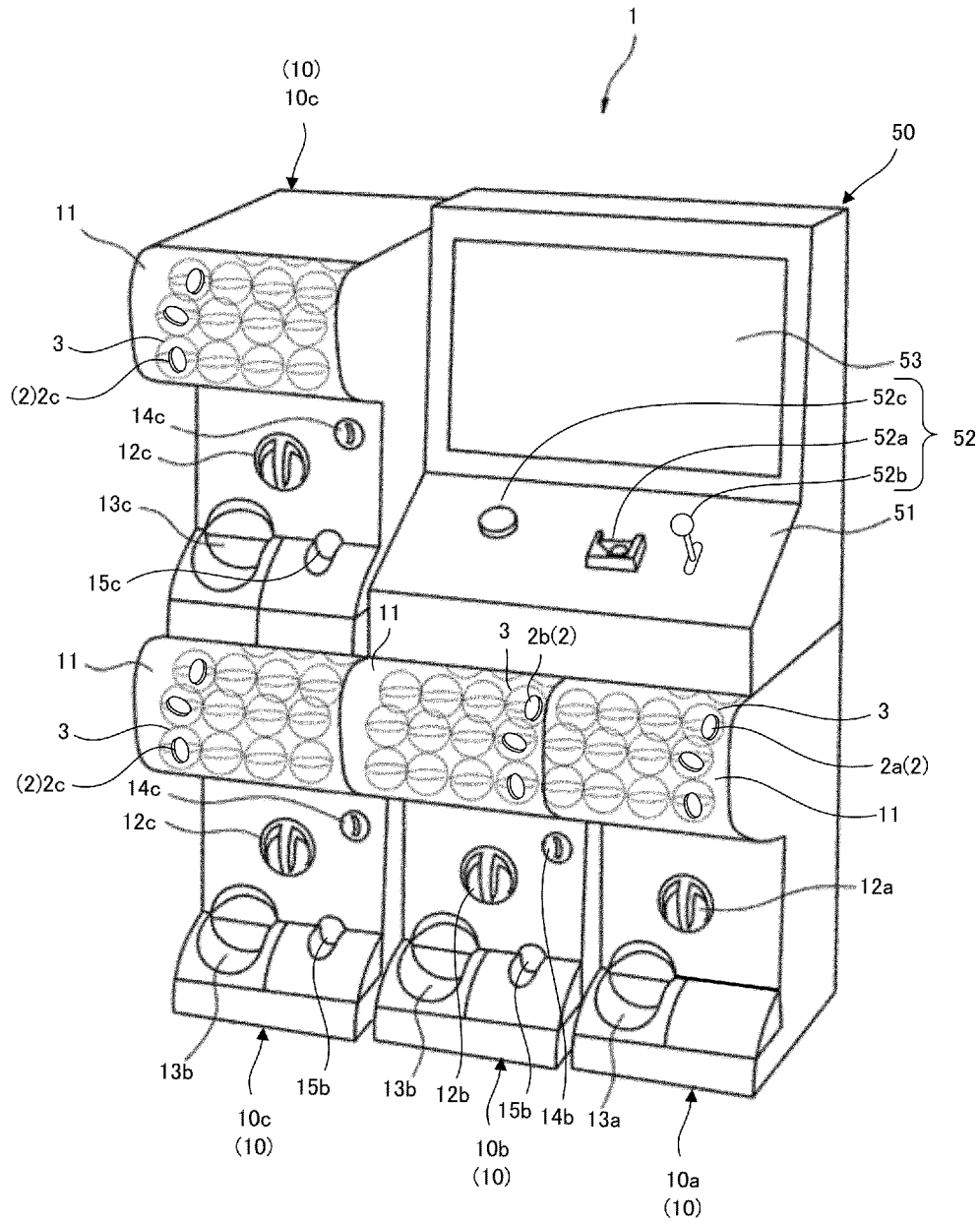
[請求項18] 請求項 1 から 1 7 のいずれか一項記載のゲーム装置であって、
取得した前記識別情報を蓄積する記憶部をさらに有し、
前記制御部は、取得した前記識別情報が前記記憶部に蓄積されている識別情報と一致しないことを条件として、前記第 1 のモードでゲームを実行する、
ゲーム装置。

[請求項19] 請求項 1 から 1 7 のいずれか一項記載のゲーム装置であって、
前記制御部が実行するゲームは抽選処理である、
ゲーム装置。

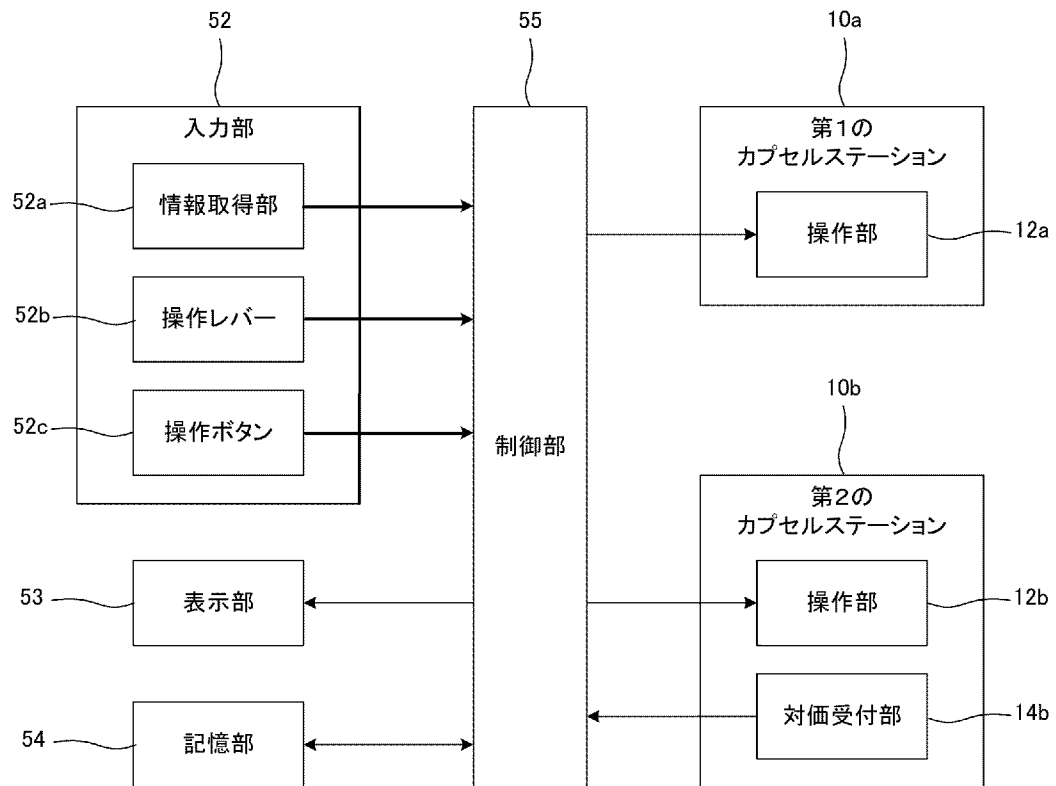
[請求項20] 請求項 1 から 1 8 のいずれか一項記載のゲーム装置と、複数の前記物品と、を備えるゲームシステム。

[請求項21] コンピュータを、請求項 1 から 1 8 のいずれか一項記載のゲーム装置の前記制御部として機能させるプログラム。

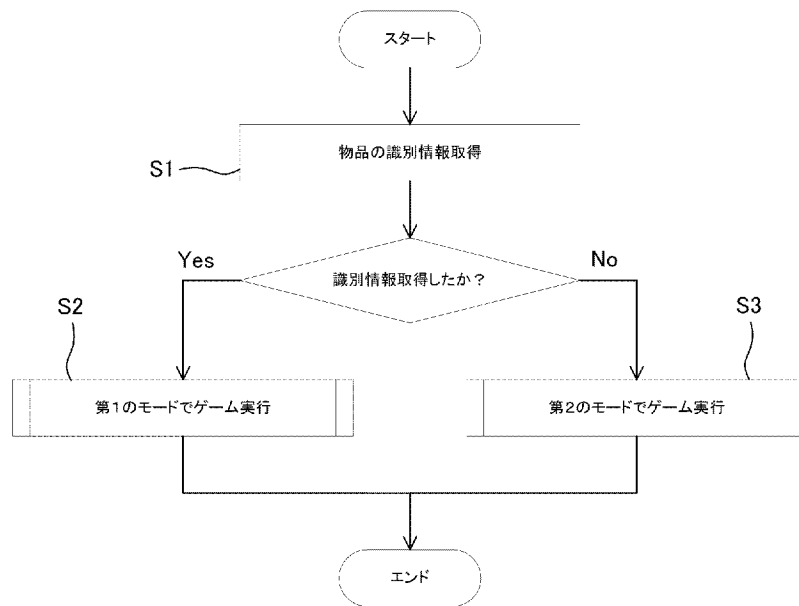
[図1]



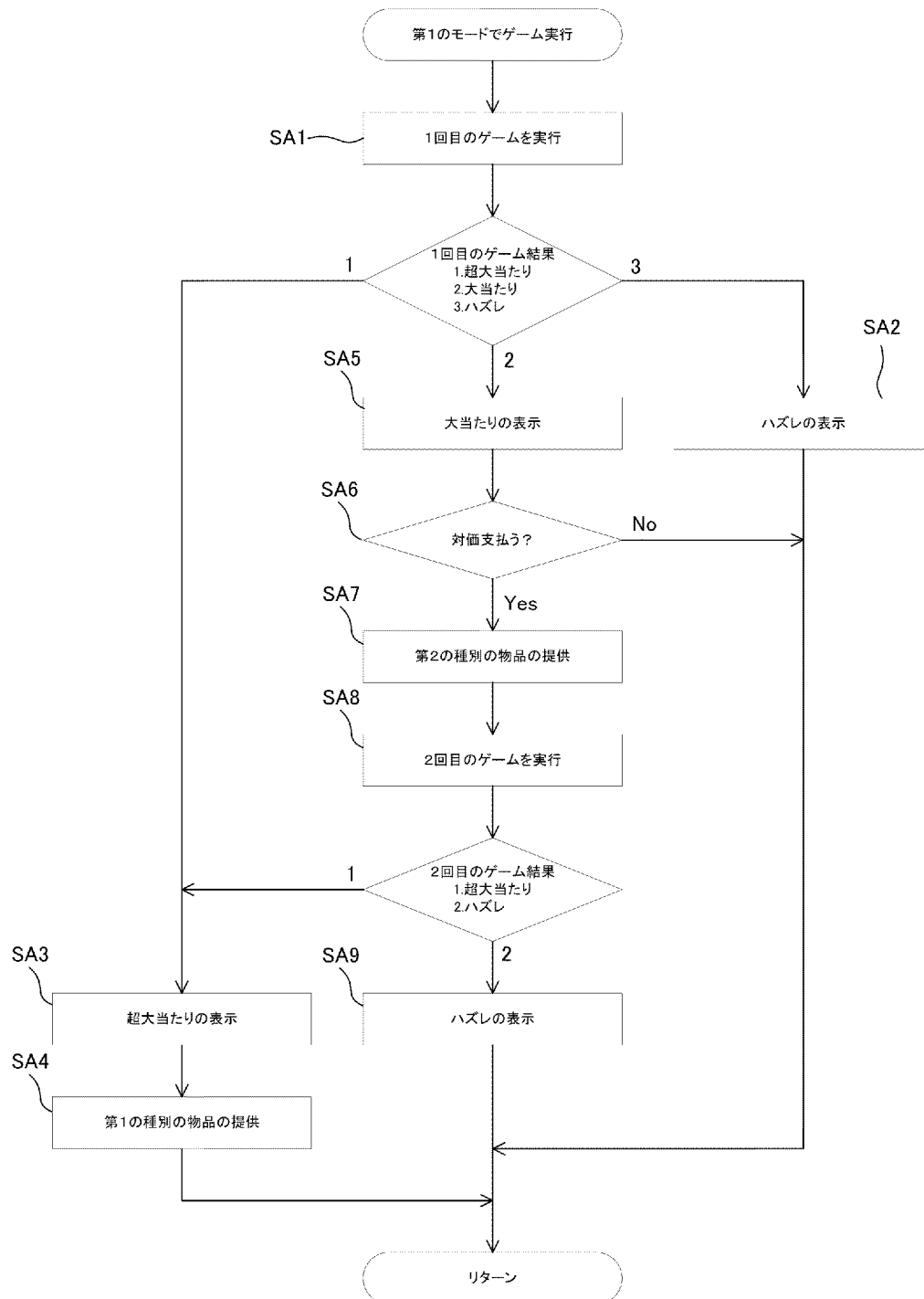
[図2]



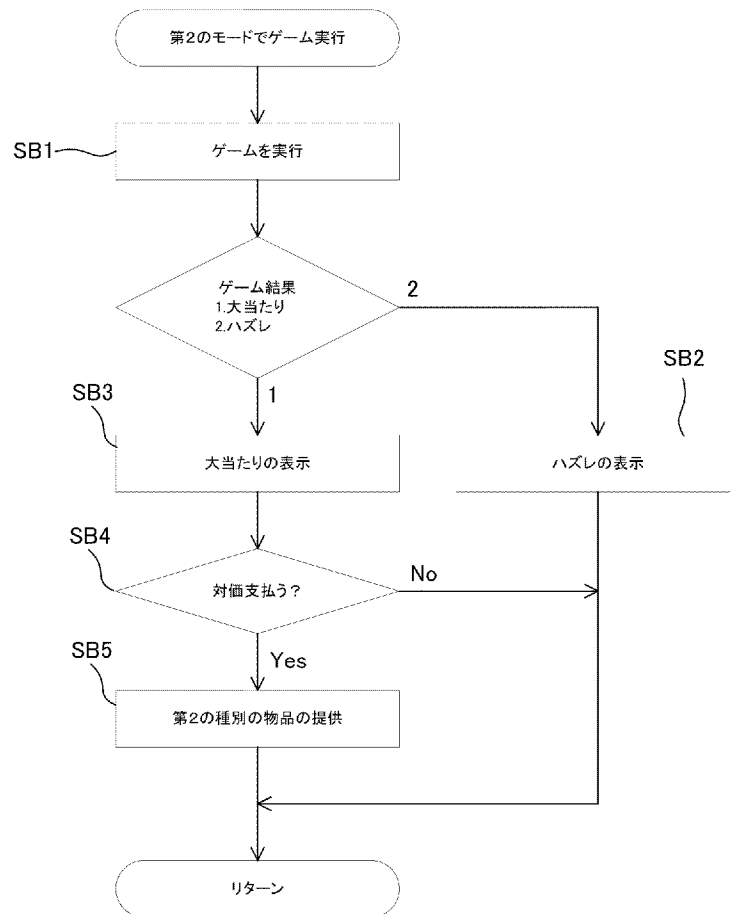
[図3]



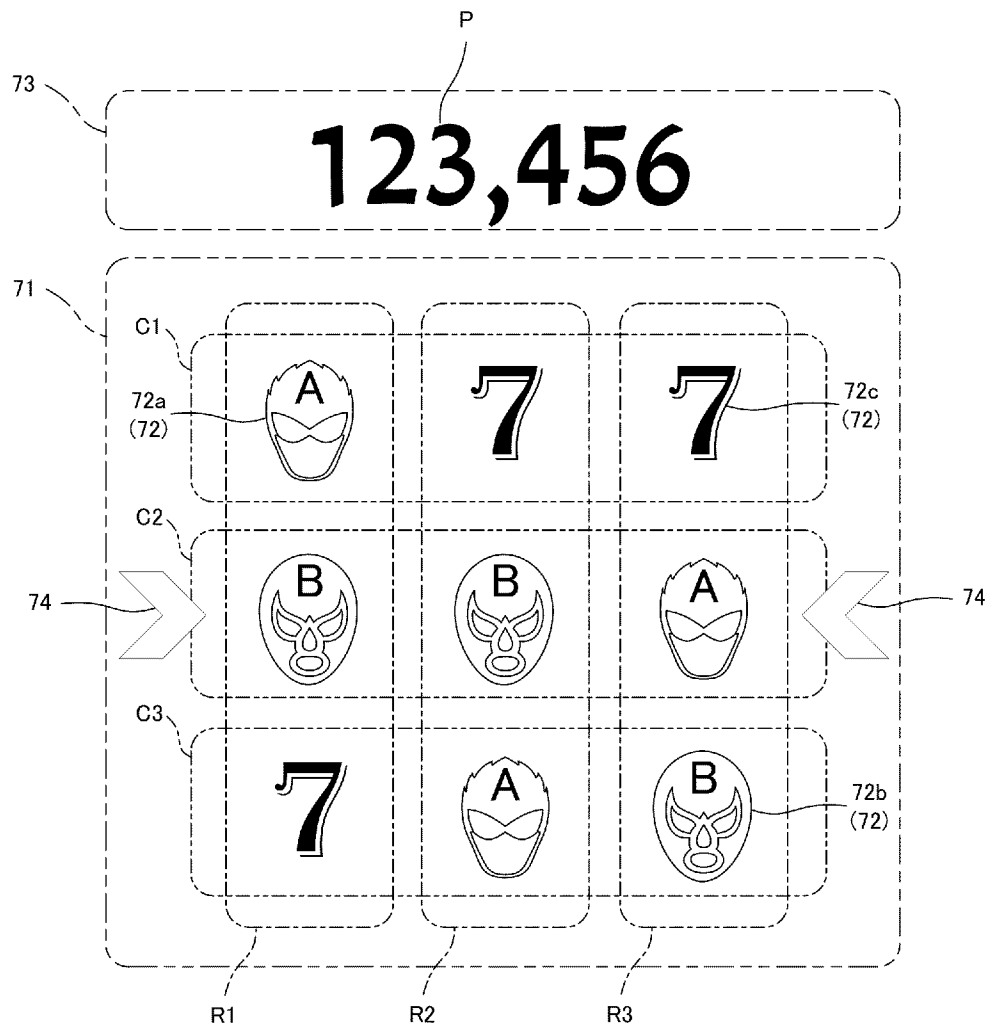
[図4]



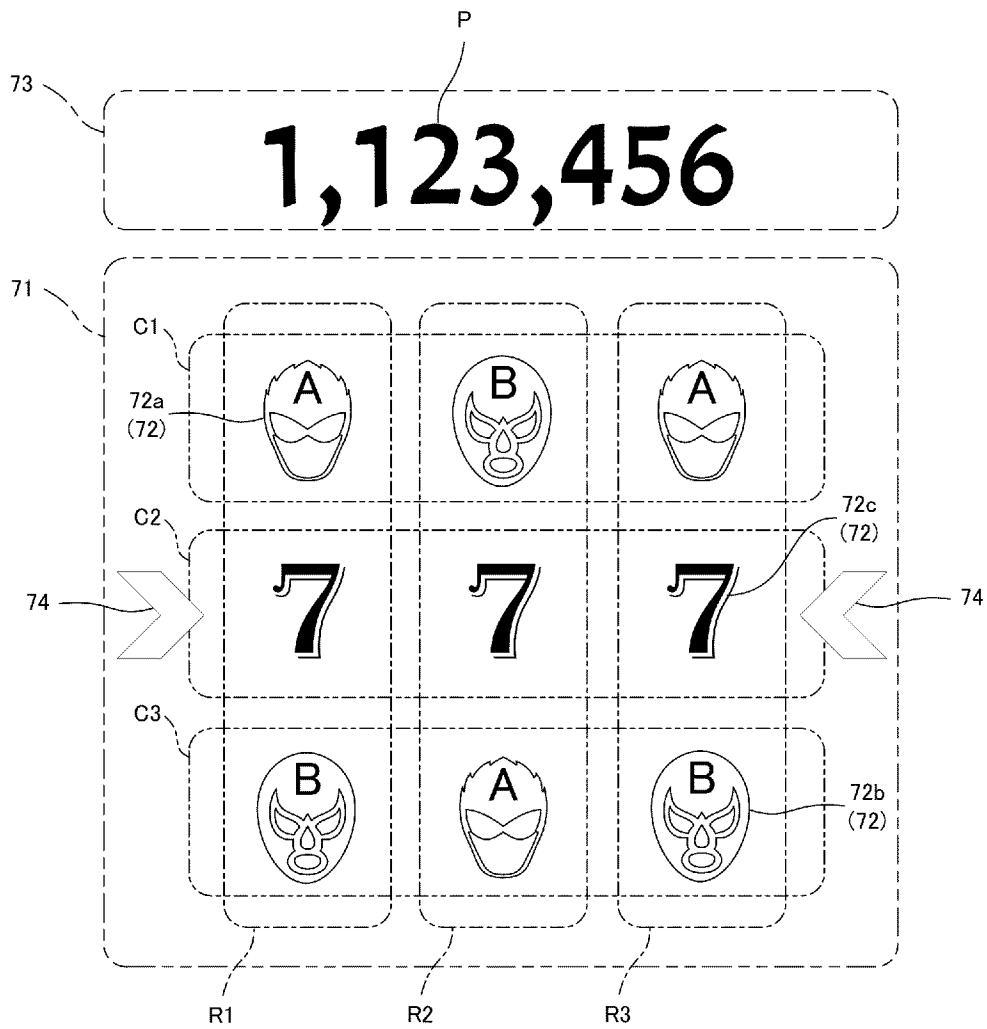
[図5]



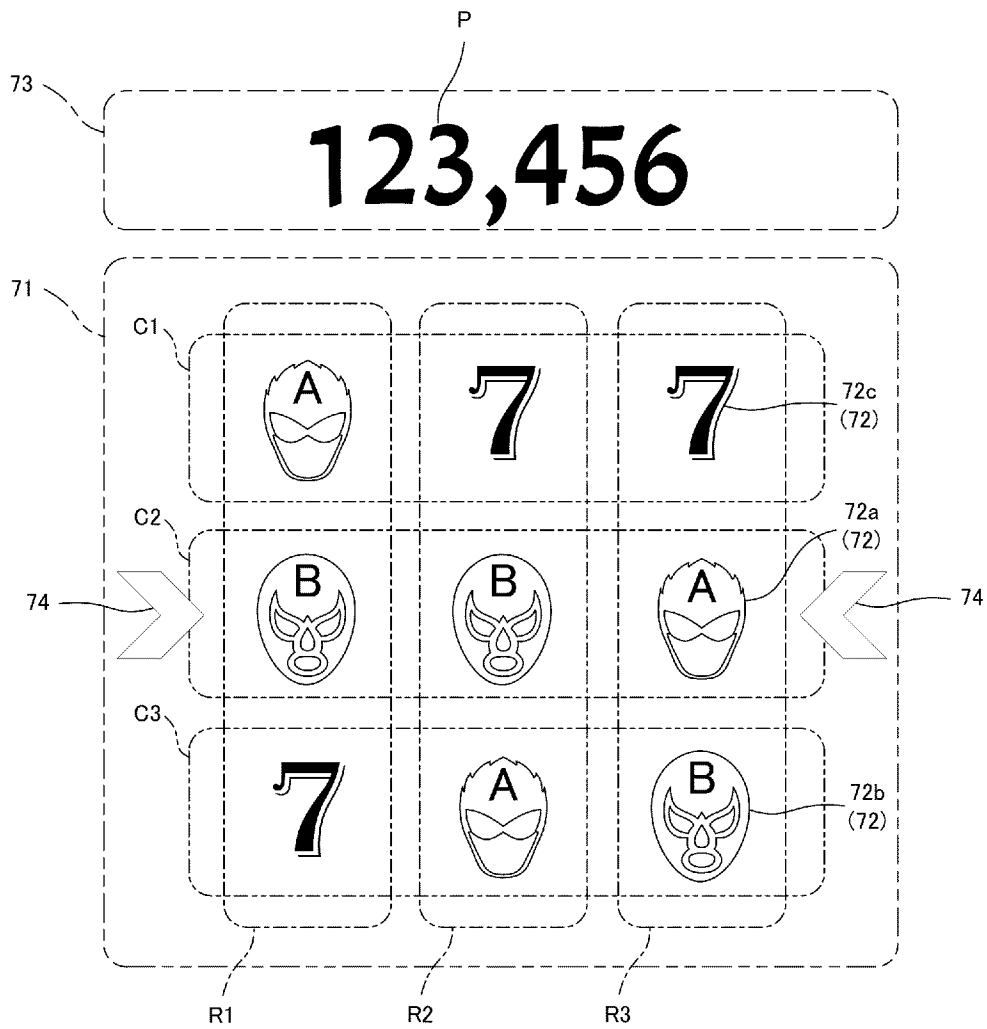
[図6]



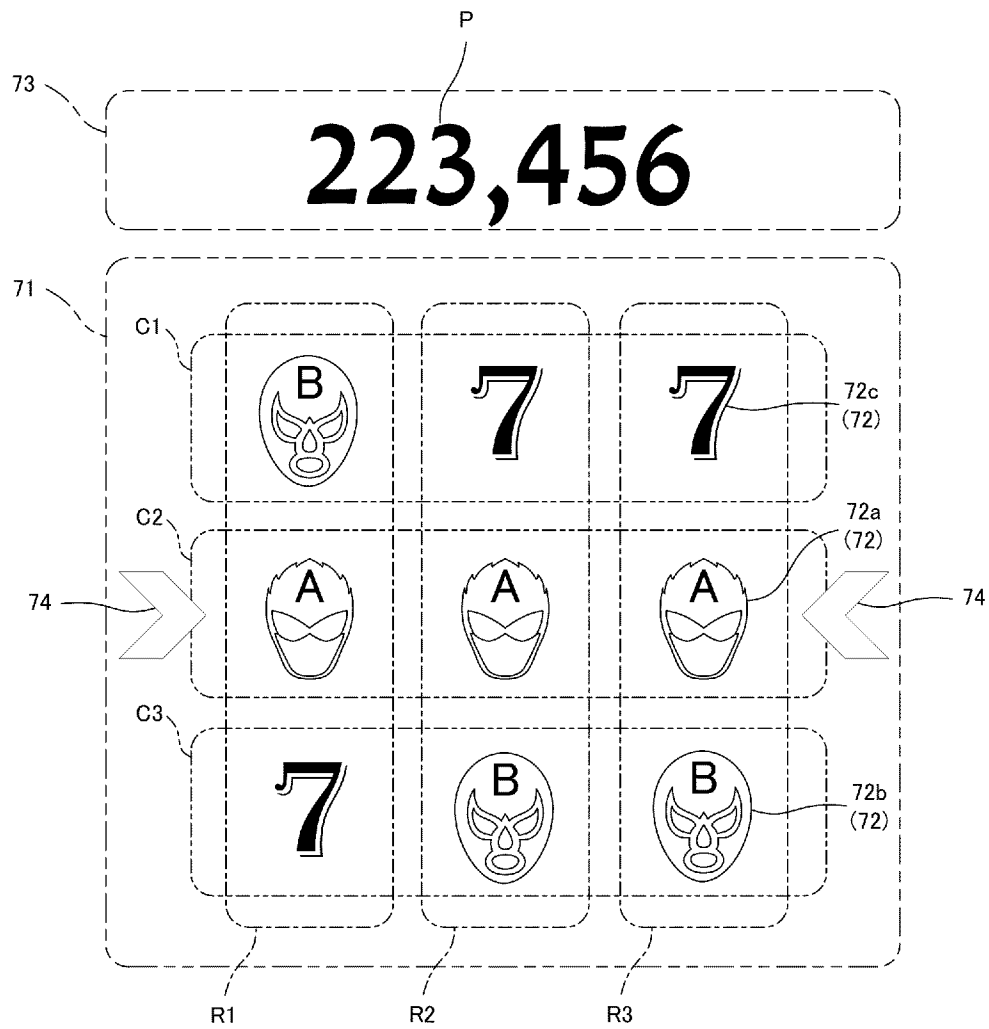
[図7]



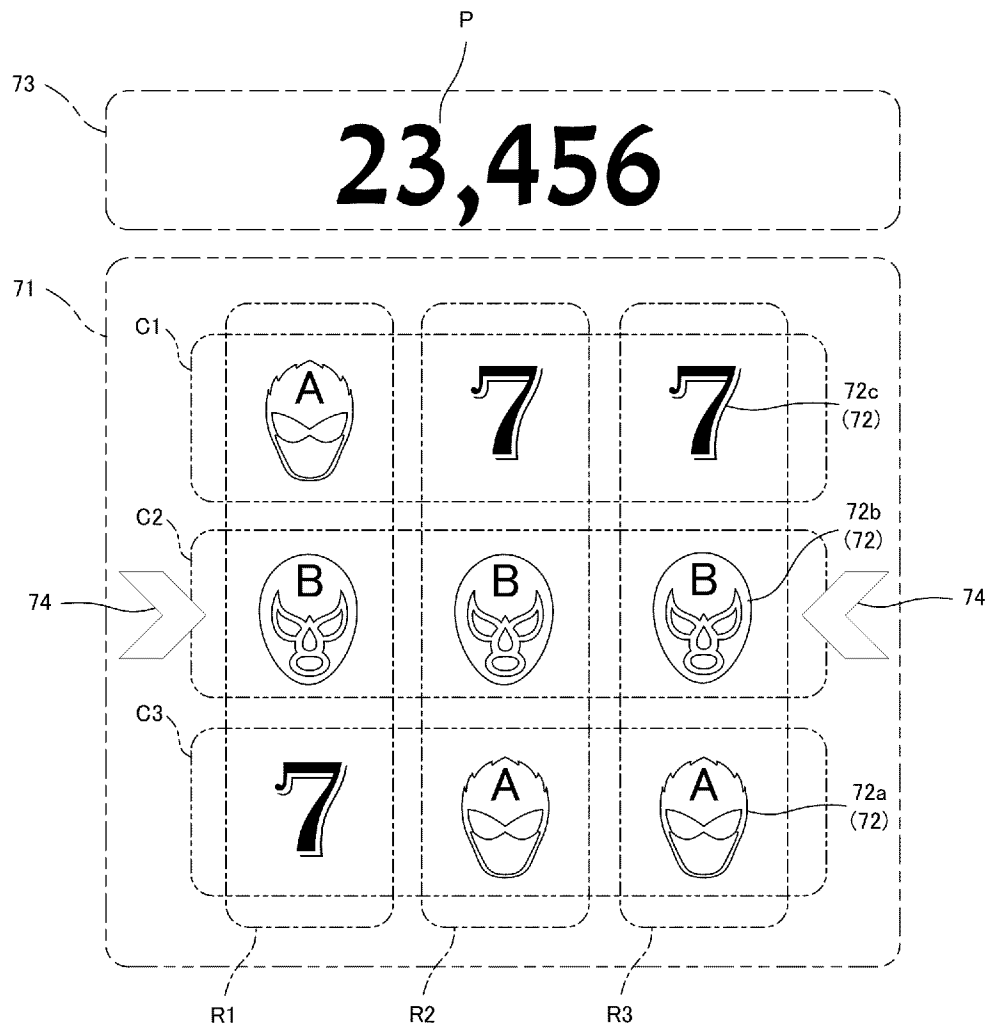
[図8]



[図9]



[図10]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2019/003002

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER Int.Cl. A63F9/00 (2006.01) i, A63F13/25 (2014.01) i, A63F13/69 (2014.01) i, A63F13/80 (2014.01) i, A63F13/95 (2014.01) i, G07F11/00 (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) Int.Cl. A63F9/00-13/98, G07F11/00 Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched Published examined utility model applications of Japan 1922-1996 Published unexamined utility model applications of Japan 1971-2019 Registered utility model specifications of Japan 1996-2019 Published registered utility model applications of Japan 1994-2019 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 A	JP 2017-113438 A (BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT INC.) 29 June 2017, paragraphs [0042]-[0045], [0061]-[0066], [0143]-[0147], fig. 1-4, 9, 10 (Family: none)	1-5, 16-21 6-15
Y A	JP 2002-153675 A (TAITO CORPORATION) 28 May 2002, paragraphs [0008]-[0014], fig. 1, 2 (Family: none)	1-5, 16-21 6-15
☒ 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 01 April 2019 (01.04.2019)	Date of mailing of the international search report 09 April 2019 (09.04.2019)	
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/JP2019/003002

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 6013582 B1 (BANDAI CO., LTD.) 25 October 2016, entire text, all drawings & WO 2017/115543 A1 & TW 201722521 A & CN 108472543 A	1-21
A	JP 2017-6631 A (BANDAI CO., LTD.) 12 January 2017, entire text, all drawings (Family: none)	1-21
A	JP 2015-142636 A (SEGA GAMES CO., LTD.) 06 August 2015, entire text, all drawings (Family: none)	1-21
A	JP 2015-73713 A (BANDAI CO., LTD.) 20 April 2015, entire text, all drawings & WO 2015/053096 A1 & TW 201519942 A & CN 105592898 A & HK 1220940 A	1-21
A	JP 2007-18544 A (BANDAI CO., LTD.) 25 January 2007, entire text, all drawings (Family: none)	1-21

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（I P C））

Int.Cl. A63F9/00(2006.01)i, A63F13/25(2014.01)i, A63F13/69(2014.01)i, A63F13/80(2014.01)i,
A63F13/95(2014.01)i, G07F11/00(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（I P C））

Int.Cl. A63F9/00-13/98, G07F11/00

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	1971-2019年
日本国実用新案登録公報	1996-2019年
日本国登録実用新案公報	1994-2019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 A	JP 2017-113438 A（株式会社バンダイナムコエンターテインメント） 2017.06.29, 段落[0042]-[0045], [0061]-[0066], [0143]-[0147], 図1-4, 9, 10 (ファミリーなし)	1-5, 16-21 6-15
Y A	JP 2002-153675 A（株式会社タイトー） 2002.05.28, 段落[0008]-[0014], 図1, 2 (ファミリーなし)	1-5, 16-21 6-15

☒ 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

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

01.04.2019

国際調査報告の発送日

09.04.2019

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁（I S A/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）

西村 民男

電話番号 03-3581-1101 内線 3241

2D

8364

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリ*	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 6013582 B1 (株式会社バンダイ) 2016.10.25, 全文, 全図 & WO 2017/115543 A1 & TW 201722521 A & CN 108472543 A	1-21
A	JP 2017-6631 A (株式会社バンダイ) 2017.01.12, 全文, 全図 (ファミリーなし)	1-21
A	JP 2015-142636 A (株式会社セガゲームス) 2015.08.06, 全文, 全図 (ファミリーなし)	1-21
A	JP 2015-73713 A (株式会社バンダイ) 2015.04.20, 全文, 全図 & WO 2015/053096 A1 & TW 201519942 A & CN 105592898 A & HK 1220940 A	1-21
A	JP 2007-18544 A (株式会社バンダイ) 2007.01.25, 全文, 全図 (ファミリーなし)	1-21