

(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
2025年1月2日(02.01.2025)



(10) 国際公開番号
WO 2025/004444 A1

(51) 国際特許分類:
A63F 9/04 (2006.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2024/006640

(22) 国際出願日: 2024年2月22日(22.02.2024)

(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 2023-107329 2023年6月29日(29.06.2023) JP

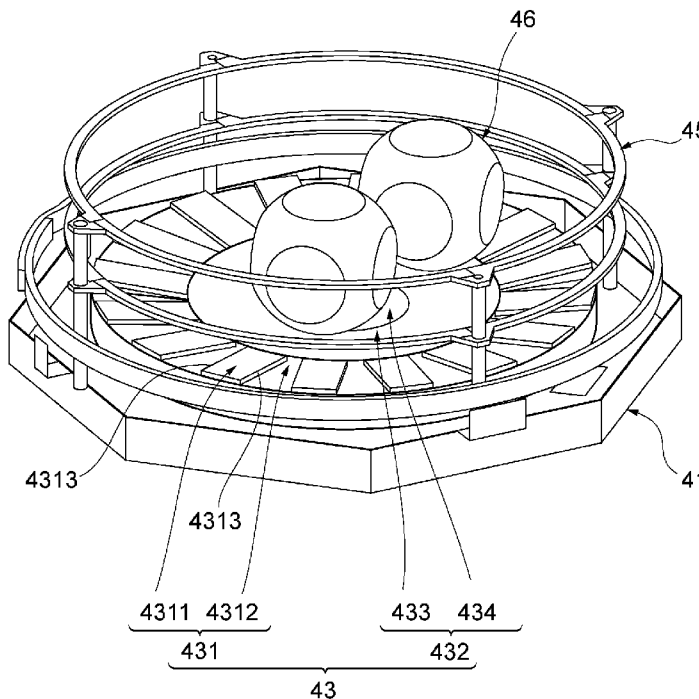
(71) 出願人: 株式会社セガ(SEGA CORPORATION)
[JP/JP]; 〒1410033 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー Tokyo (JP).

(72) 発明者: 星野 隆之 (HOSHINO, Takayuki);
〒1410033 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社セガ内 Tokyo (JP). 土井 聡 (DOI, Satoshi); 〒1410033 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社セガ内 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, CV, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IQ, IR, IS, IT, JM, JO, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, MG, MK, MN, MU, MW, MX, MY, MZ,

(54) Title: LOTTERY DEVICE AND GAME DEVICE

(54) 発明の名称: 抽選装置及びゲーム装置



(57) Abstract: Provided are a lottery device and a game device capable of improving the sense of expectation for a lottery of a player and amusement of a lottery game by changing the movement of a lottery medium on a rotary disk and extending a rolling time of the lottery medium on the rotary disk by using a simple configuration. The lottery device and the game device include: a lottery medium having a lottery surface showing a lottery content; a rotary disk on which the lottery medium is placed; and a rotary drive part configured to roll the lottery medium placed on the rotary disk on the rotary

NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT,
QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL,
ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG,
US, UZ, VC, VN, WS, 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, CV, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SC, 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, ME, 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))

disk by rotating the rotary disk. The rotary disk has a first surface part and a second surface part on which the lottery medium can roll and stop after the rotation of the rotary disk is stopped. When the rotary disk is viewed in a plan view, the first surface part has an annular shape, the second surface part is a part positioned on the inner peripheral side of the first surface part. The first surface part and the second surface part have different configurations so as to make the force applied to the lottery medium during rolling by the first surface part different from the force applied to the lottery medium during rolling by the second surface part.

(57) 要約: 簡易な構成を用いて、抽選媒体の回転盤上での動きに変化を与えて、抽選媒体の回転盤での転動時間を延長させることで、プレイヤの抽選に対する期待感及び抽選ゲームの興趣性を向上させることができる抽選装置及びゲーム装置を提供する。抽選装置及びゲーム装置は、抽選内容が示された抽選面を有する抽選媒体と、抽選媒体を載置する回転盤と、回転盤を回転させることで回転盤に載置された抽選媒体を回転盤上で転動させるように構成された回転駆動部と、を備える。回転盤は、回転盤の回転停止後に抽選媒体が転動して停止可能な第1表面部及び第2表面部を有し、回転盤を平面視すると、第1表面部は、環状を呈し、第2表面部は、第1表面部の内周側に位置する部分であり、第1表面部により転動中の抽選媒体に与える力と第2表面部により転動中の抽選媒体に与える力とを異ならせるように、第1表面部と第2表面部とは、異なる構成を有する。

明 細 書

発明の名称：抽選装置及びゲーム装置

技術分野

[0001] 本発明は、抽選装置及びゲーム装置に関する。

背景技術

[0002] 従来、ボール等の抽選媒体を逆円錐台状の盤面で転動させて抽選を行う抽選装置が知られている（例えば、特許文献1 参照）。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特開2004-248690号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] ところで、特許文献1に開示された従来の抽選装置は、抽選過程において、抽選媒体が逆円錐台状の盤面に沿って転動するように、固定されている逆円錐台状の盤面の周縁部に対して所定の角度で抽選媒体を射出している。このような従来の抽選装置は、そもそも逆円錐台状の盤面を回転させることを想定していないため、盤面の回転から抽選媒体に与える遠心力によって抽選媒体が盤面の周縁部に押し付けられて抽選媒体の転動が妨げられてしまうという問題の発生が考えられていない。また、抽選媒体が盤面に付着してしまうと、抽選媒体が盤面に対して転動しなくなるため、抽選過程における抽選媒体が盤面での転動時間が短くなり、プレイヤーの抽選に対する期待感及び抽選ゲームの興趣性に影響を与えるおそれがある。

[0005] 本発明は、簡易な構成を用いて、抽選媒体の回転盤上での動きに変化を与えて、抽選媒体の回転盤での転動時間を延長させることで、プレイヤーの抽選に対する期待感及び抽選ゲームの興趣性を向上させることができる抽選装置及びゲーム装置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] 前記目的を達成するため、本発明に係る抽選装置は、抽選用の抽選内容が示された抽選面を有する抽選媒体と、抽選媒体を載置する回転盤と、回転盤を回転させることで、回転盤に載置された抽選媒体を回転盤上で転動させるように構成された回転駆動部と、を備え、回転盤は、回転盤の回転停止後に抽選媒体が転動して停止可能な第1表面部及び第2表面部を有し、回転盤を平面視すると、第1表面部は、環状を呈し、第2表面部は、第1表面部の内周側に位置する部分であり、第1表面部により転動中の抽選媒体に与える力と第2表面部により転動中の抽選媒体に与える力とを異ならせるように、第1表面部と第2表面部とは、異なる構成を有するものである。
- [0007] かかる構成を採用すると、簡易な構成を用いて、抽選媒体の回転盤上での動きに変化を与えて、抽選媒体の回転盤での転動時間を延長させることで、プレイヤーの抽選に対する期待感及び抽選ゲームの興趣性を向上させることができる。
- [0008] 本発明に係る抽選装置において、第1表面部により転動中の抽選媒体に与える力は、第2表面部により転動中の抽選媒体に与える力よりも大きくされてもよい。
- [0009] かかる構成を採用すると、第1表面部及び第2表面部が回転している状態において、抽選媒体が第1表面部での転動時間を、第2表面部での転動時間よりも長くすることができる。
- [0010] 本発明に係る抽選装置において、第1表面部は、凹部を含むことと、凸部を含むことと、摩擦の大きな素材によって構成されることと、のうちの少なくとも1つの特徴を有してもよい。
- [0011] かかる構成を採用すると、凹部若しくは凸部を有しない表面部又は摩擦の小さな素材によって構成された表面部と比較して、第1表面部が抽選媒体に与える摩擦力を向上させることができる。
- [0012] 本発明に係る抽選装置において、第1表面部は、逆円錐台状を呈してもよい。
- [0013] かかる構成を採用すると、簡易な構成を用いて、抽選媒体が自重によって

第1表面部の内側に向かって転動することができる。

[0014] 本発明に係る抽選装置において、第2表面部は、第1表面部に接続している環状の接続部と、接続部の内周側に位置する円状の中央部と、を有し、接続部は、逆円錐台状を呈しており、中央部は、平面、球面、及び円錐面のいずれか1つの形状を呈してもよい。

[0015] かかる構成を採用すると、抽選媒体が自重によって中央部側へ集まることを容易に実現できる。

[0016] 本発明に係る抽選装置において、回転盤は、中央部に設けられた突起部をさらに有してもよい。

[0017] かかる構成を採用すると、抽選媒体が中央部側に集まり難くすることで、抽選媒体がスタックしにくくなる。

[0018] 本発明に係る抽選装置において、回転盤を側面視した場合に、接続部の傾斜度を、第1表面部の傾斜度と同じにするか、又は、第1表面部の傾斜度よりも小さくしてもよい。

[0019] かかる構成を採用すると、簡易な構成を用いて、第2表面部での抽選媒体の自重が与える抽選媒体の転動への影響を、第1表面部での抽選媒体の自重が与える抽選媒体の転動への影響以下にすることができ、抽選媒体の動きに変化を与えることができる。

[0020] 本発明に係る抽選装置において、抽選媒体は、複数の抽選面と、複数の抽選面の各々の周囲に設けられた複数の曲面と、を有し、複数の曲面は、相互に接続し、かつ、1つの球体の表面に均一に分布してもよい。

[0021] かかる構成を採用すると、複数の曲面が1つの球体の表面に均一に分布していない抽選媒体と比較して、抽選媒体の転動時間を延長させることができる。

[0022] 本発明に係る抽選装置において、複数の抽選面の各々は、平面、又は、曲率が1つの球体よりも小さい球面であってもよい。

[0023] かかる構成を採用すると、抽選面による抽選媒体の転動への影響を軽減することができる。

[0024] 本発明に係るゲーム装置において、少なくとも第1ゲーム及び第2ゲームを行うゲーム部と、第1ゲーム及び第2ゲームに関連する抽選ゲームを行う前述の抽選装置と、プレイヤの操作に基づいてゲーム部による第1ゲームを開始させて第1ゲームのゲーム結果を取得し、ゲーム結果に基づいて抽選装置による抽選ゲームを開始させて抽選結果を取得し、抽選結果に基づいてゲーム部による第2ゲームを開始させるように、ゲーム部及び抽選装置を制御する制御部と、を備えるものである。

[0025] かかる構成を採用すると、簡易な構成を用いて、抽選ゲームの抽選時間を延長させることで、プレイヤの抽選に対する期待感及び抽選ゲームの興趣性を向上させることができる。

発明の効果

[0026] 本発明によれば、簡易な構成を用いて、抽選媒体の回転盤上での動きに変化を与えて、抽選媒体の回転盤での転動時間を延長させることで、プレイヤの抽選に対する期待感及び抽選ゲームの興趣性を向上させることができる抽選装置及びゲーム装置を提供することが可能となる。

図面の簡単な説明

[0027] [図1]本実施形態に係るゲーム装置の構成を示す斜視図である。

[図2]本実施形態に係るゲーム装置の使用状態を示す模式図である。

[図3]本実施形態に係るゲーム装置のゲーム部の詳細を示す斜視図である。

[図4]本実施形態に係るゲーム装置のメダルゲーム部及び第1ゲーム部の構成を示す図である。

[図5]本実施形態に係るゲーム装置の第1ゲーム部の表示部の表示内容を示す図である。

[図6]本実施形態に係るゲーム装置の第1ゲーム部の表示部のその他の表示内容を示す図である。

[図7]本実施形態に係るゲーム装置の第2ゲーム部の表示部の表示内容を示す図である。

[図8]本実施形態に係るゲーム装置のサイコロ抽選部の構成を示す図である。

[図9]本実施形態に係るゲーム装置のサイコロの構成を示す斜視図である。

[図10]本実施形態に係るゲーム装置のサイコロの構成を示す正面図である。

[図11]本実施形態に係るゲーム装置のサイコロ抽選部の回転盤の構成を示す図である。

[図12]本実施形態に係るゲーム装置のサイコロ抽選部の回転盤の構成を示す斜視図である。

[図13]本実施形態に係るゲーム装置のサイコロ抽選部の回転盤の中央部の変形例を示す図である。

[図14]本実施形態に係るゲーム装置のサイコロ抽選部の回転盤の中央部の変形例の効果を示す図である。

[図15]本実施形態に係るゲーム装置のサイコロ抽選部の回転盤の中央部の他の変形例を示す図である。

[図16]本実施形態に係るゲーム装置のサイコロ抽選部の回転盤の中央部の他の変形例の効果を示す図である。

[図17]本実施形態に係るゲーム装置の制御部によるゲームへの制御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

[0028] 以下、各図を参照しながら、本実施形態について説明する。なお、図面の上下左右等の位置関係は、特に断らない限り、図面に示す位置関係に基づくものとする。また、図面の寸法比率は、図示の比率に限定されるものではない。さらに、以下の実施形態は、本発明を説明するための例示であり、本発明をこの実施形態のみに限定する趣旨ではない。またさらに、本発明は、その要旨を逸脱しない限り、様々な変形が可能である。

[0029] <ゲーム装置1の概要>

まず、図1～図3を参照しつつ、本実施形態に係るゲーム装置1の構成の概要及びゲーム装置1によって行われるゲームについて説明する。図1は、ゲーム装置1の構成を示す斜視図である。図2は、ゲーム装置1の使用状態を示す模式図である。

[0030] 本実施形態に係るゲーム装置１は、複数のプレイヤーが各自のゲームを同時に行うことができる遊戯装置の一例である。ここで、本実施形態に係るゲームは、例えば、後述する各ゲーム部において行われる、メダルゲーム、第１ゲームの一例である第１モノポリーゲーム、サイコロ抽選ゲーム、及び第２ゲームの一例である第２モノポリーゲームを含む。そのうち、メダルゲーム及びサイコロ抽選ゲームは、例えば、物理的に行われるゲームであり、第１モノポリーゲーム及び第２モノポリーゲームは、例えば、表示部において表示されるデジタルゲームである。また、メダルゲームは、第１モノポリーゲームに関連する抽選ゲームである。一方、サイコロ抽選ゲームは、第１モノポリーゲーム及び第２モノポリーゲームに関連する抽選ゲームである。

[0031] また、ゲーム装置１は、４人用のゲーム装置である。具体的には、ゲーム装置１は、図２に示すように、ゲーム機１Ａ～１Ｄを備える。ゲーム機１Ａ～１Ｄの各々は、同じ構成を有する。このため、ゲーム装置１を構成するゲーム機の数を変更させることで、ゲーム装置１の利用可能なプレイヤー数を、１人又は４人以外の人数に変更することができる。以下の説明では、ゲーム機１Ａの構成を中心に説明する。

[0032] ＜ゲーム機１Ａの詳細＞

続いて、図１～図１６を参照しつつ、本実施形態に係るゲーム機１Ａの構成の詳細について説明する。図３～図７は、ゲーム装置１のゲーム部の詳細を示す図である。図８、図１１、及び図１２は、サイコロ抽選部４０の構成を説明する図である。図９及び図１０は、サイコロ４６の構成を示す図である。図１３～図１６は、サイコロ抽選部４０の第２表面部４３２の変形例を示す図である。

[0033] ゲーム機１Ａは、図１～図３に示すように、メダルゲームを行うためのメダルゲーム部１０と、第１モノポリーゲームを行うための第１ゲーム部２０と、第２モノポリーゲームを行うための第２ゲーム部３０と、サイコロ抽選ゲームを行うためのサイコロ抽選部４０と、プレイヤーからの操作を受け付ける操作部５０と、抽選ゲームの結果に対応する枚数の景品交換券等の遊戯結

果媒体をプレイヤに払い出す払出部60と、メダルゲーム部10、第1ゲーム部20、第2ゲーム部30、サイコロ抽選部40、操作部50、及び払出部60のそれぞれの動作を制御することで抽選ゲームを実行させる制御部70と、前述した構成を支持又は収容する筐体80と、を備える。

[0034] [メダルゲーム部10]

まず、図3及び図4を参照しつつ、メダルゲーム部10の構成について説明する。メダルゲーム部10は、メダルゲームを行うための構成の一例である。ここで、メダルゲームは、メダル投入ゲームと、メダルプッシュゲームと、抽選媒体プッシュゲームと、抽選媒体を介して行われる媒体抽選ゲームと、を含む。抽選媒体は、例えば、サイコロが内蔵されたボール及びサイコロ等を含むことができる。

[0035] メダルゲーム部10は、図3及び図4に示すように、プレイヤの操作に基づいてメダルをメダルゲーム領域Fに投入するメダル投入部11（図1参照）と、メダル及び抽選媒体を載置する載置面12と、載置面12に載置されたメダル及び抽選媒体を移動するプッシュテーブル13と、載置面12に載置されたメダル及び抽選媒体が落下できる落下部14と、プッシュテーブル13の上面に抽選媒体を供給する抽選媒体供給部15と、プッシュテーブル13の上面にメダルを供給するメダル供給部16と、を備える。

[0036] ここで、メダルゲーム領域Fは、図3に示すように、載置面12と、プッシュテーブル13の上面とによって構成された領域である。メダルゲーム領域Fの正面視形状は、矩形状である。また、メダルゲーム領域Fは、短手方向がゲーム装置1の幅方向（図1参照）に沿っており、長手方向がゲーム装置1の奥行方向（図1参照）に沿っている。

[0037] (メダル投入部11)

メダル投入部11は、メダル投入ゲームに使用される構成である。メダル投入部11は、図1に示すように、プレイヤが後述する操作部50の調整ハンドル52を操作することによって、メダル投入部11によるメダルゲーム領域F（図3及び図4参照）へ投入するメダルの方向を調整できるように構

成されている。こうして、プレイヤーがメダルをプレイヤーが希望するメダルゲーム領域Fの位置に投入することができる。また、メダル投入部11を介してゲーム領域Fに投入されたメダルは、プッシュテーブル13を経て載置面12に落下するように移動する。

[0038] (載置面12)

載置面12は、メダル投入ゲーム、メダルプッシュゲーム、及び抽選媒体プッシュゲームに使用される構成である。載置面12の平面視形状は、矩形状である。載置面12は、図3に示すように、その長手方向がメダルゲーム領域の長手方向に沿うように設けられている。また、載置面12は、メダル投入部11によって投入されたメダルと、プッシュテーブル13から落下したメダル及び抽選媒体と、を載置することができる。

[0039] (プッシュテーブル13)

プッシュテーブル13は、メダルプッシュゲーム及び抽選媒体プッシュゲームに使用される構成である。プッシュテーブル13は、図3に示すように、載置面12の上方かつ載置面12の長手方向のリア側の端部に設けられている。プッシュテーブル13は、制御部70の制御によって、図3に示す第1方向D1において所定の範囲で往復に水平移動することができる。第1方向D1は、載置面12の長手方向に沿う方向である。

[0040] (落下部14)

落下部14は、媒体抽選ゲームに使用される構成である。落下部14は、載置面12の長手方向において、載置面12よりもフロント側に設けられている。落下部14は、図4に示すように、落下口141と、その落下口141の下方に設けられた図示されていない媒体検知センサ及びメダル枚数検知センサと、を有する。

[0041] 落下口141は、プッシュテーブル13によってプッシュされた、載置面12のフロント側の端部の位置するメダル及び抽選媒体を、載置面12から落下させることができる。

[0042] 媒体検出センサは、落下部14の底部に落下した抽選媒体の有無と、その

落下部 14 の底部に落下した抽選媒体に示されるサイコロの出目数と、を含む媒体抽選情報を検知することができる。また、媒体検出センサは、媒体抽選情報を検知した場合、その媒体抽選情報を制御部 70 に送信する。そして、制御部 70 は、媒体抽選情報に基づいて、第 1 ゲーム部 20 による第 1 モノポリーゲームを開始させることができる。

[0043] また、落下部 14 に落下したメダルは、図示されていないメダル搬送構成を介して、メダル供給部 16 のメダル収容部（図示せず）に搬送されて収容される。一方、落下部 14 に落下した抽選媒体は、図示されていない抽選媒体搬送構成を介して、抽選媒体供給部 15 に搬送される。

[0044] （抽選媒体供給部 15）

抽選媒体供給部 15 は、メダルゲーム用の抽選媒体をメダルゲーム領域 F に供給する構成である。抽選媒体供給部 15 は、例えば、図示されていない抽選媒体を搬送する搬送リフトと、搬送リフトによって搬送抽選媒体をメダルゲーム領域 F に案内する案内部 151（図 3 及び図 4 参照）と、を有する。搬送リフトは、例えば、抽選媒体搬送構成によって抽選媒体が抽選媒体供給部 15 に搬送された度にその抽選媒体をプッシュテーブル 13 の上面に搬送するように構成されている。

[0045] （メダル供給部 16）

メダル供給部 16 は、メダルゲーム用のメダルをメダルゲーム領域 F に供給する構成である。メダル供給部 16 は、例えば、図示されていないメダルを収容するメダル収容部及びメダル搬送部を有する。メダル搬送部は、例えば、メダルゲーム領域 F にあるメダルが一定の枚数以下にある場合、制御部 70 からのメダルゲーム領域 F へのメダルの補充要求に基づいて、メダル収容部から所定の枚数のメダルを取り出してメダルゲーム領域 F に供給するように構成されている。

[0046] [第 1 ゲーム部 20]

次に、図 3～図 6 を参照しつつ、第 1 ゲーム部 20 の構成について説明する。第 1 ゲーム部 20 は、第 1 モノポリーゲームを行うためのゲーム部の一

例である。第1ゲーム部20は、制御部70の制御に基づいて、第1モノポリーゲームを進行させるように構成されている。

[0047] 具体的には、制御部70は、媒体検知センサから送信された媒体抽選情報を受信した場合、第1ゲーム開始情報を第1ゲーム部20に送信する。そして、第1ゲーム部20は、第1ゲーム開始情報に基づいて、第1モノポリーゲームを開始して、進行させる。

[0048] ここで、第1ゲーム開始情報は、例えば、第1モノポリーゲームを開始させる開始情報と、制御部70が受信した、媒体検出センサによって検知された落下部14の底部に落下した抽選媒体に示されるサイコロの出目数情報と、を含む。

[0049] また、第1ゲーム部20は、図3及び図4に示すように、表示部21と、物理抽選部25と、を有する。表示部21は、第1モノポリーゲームの詳細内容をプレイヤに表示する構成である。物理抽選部25は、後述する表示部21によって表示される1つ目のサイコロスロット抽選のスロットの回転の停止タイミングを決定するための構成である。

[0050] 表示部21は、例えば、図4に示すように、第1モノポリーゲームを表示する枠状の第1表示領域22と、第1表示領域22の内側にあり、抽選に関連する情報等を表示する第2表示領域23と、第1表示領域22の外側にあり、プレイヤが支払済みのゲーム料金及び第1モノポリーゲームのゲーム結果情報等を表示する第3表示領域24と、を含む。

[0051] 第1表示領域22は、例えば、図4に示すように、第1モノポリーゲームにおける第1駒と、第1駒が移動する第1盤面と、を表示する。第1盤面には、例えば、土地マス、公共会社マス、鉄道マス、チャンスや共同基金マス、刑務所マス、及びプレイヤによって建てられた建物等の第1モノポリーゲームに関する情報が表示されている。また、第1駒は、後述する第2表示領域23に表示された2つのサイコロスロットの抽選結果の合計出目数に基づいて、第1盤面にその合計出目数に対応する歩数を移動する。

[0052] 第2表示領域23は、例えば、図4に示すように、2つのサイコロスロッ

ト画面を表示することができる。2つのサイコロスロット画面のうち、1つ目のサイコロスロット画面は、物理的に行われるサイコロ抽選結果を表示する。ここで、1つ目のサイコロスロットのサイコロ抽選結果は、物理抽選部25によって決定された1つ目のサイコロスロットの回転の停止タイミングに、1つ目のサイコロスロット画面に表示されていたサイコロスロットの出目数である。2つ目のサイコロスロット画面は、デジタル的に行われるサイコロ抽選結果を表示する。また、2つ目のサイコロスロット画面による抽選は、第1ゲーム部20に第1ゲーム開始情報が届いた時に開始する。

[0053] また、第2表示領域23は、図4に示す2つのサイコロスロット画面を表示するほか、その他の抽選ゲームを表示してもよい。例えば、第2表示領域23は、プレイヤーの第1駒がチャンスマスに至るとき、図5に示す第1ルーレット抽選を表示することができる。また、第1ルーレット抽選の抽選結果が「チャレンジ」に当たると、第2表示領域23は、図6に示す第2ルーレット抽選をさらに表示することができる。

[0054] ここで、図5に示す第1ルーレット抽選は、例えば、プレイヤーが建てたホテルの所在土地の値段が高いほど、「当たりマス」が増加する可能性が高くなる特徴を有する。第2ルーレット抽選は、例えば、プレイヤーが建てたホテルの数が多いほど、「当たりマス」が増加する可能性が高くなる特徴を有する。「当たりマス」は、後述する第3表示領域24で示された「モノポリーチャレンジ」で貯まる。「モノポリーチャレンジ」で貯まった「当たりマス」が所定の数（例えば、7個）に至ると、制御部70は、第2ゲーム部30による第2モノポリーゲームを開始させる。一方、「モノポリーチャレンジ」で貯まった「当たりマス」が所定の数以下である場合、第2ルーレット抽選で「ビッグモノポリー」に当たると、制御部70も、第2ゲーム部30による第2モノポリーゲームを開始させる。

[0055] 第3表示領域24は、例えば、図4～図6に示すように、第2表示領域23の外周側において、プレイヤーが支払済みのゲーム料金及びプレイヤーが第1モノポリーゲームにおいて取得したクレジットの情報と、プレイヤーが第1ル

ーレット抽選及び／又は第２ルーレット抽選で取得した「当たりマス」を貯めるための「モノポリーチャレンジ」情報と、プレイヤーが第１モノポリーゲームで取得したカード情報と、「GOボーナス」情報と、プレイヤーが公共会社を使用する情報と、を表示している。

[0056] 物理抽選部２５は、ボールを用いて、物理的に１つ目のサイコロスロットの回転の停止タイミングを抽選する構成である。物理抽選部２５は、図４に示すように、抽選本体２６と、抽選本体２６の上面を構成する抽選面２７と、抽選面２７の両端側に設けられたボール落下口２８及びボール輸送口２９と、を有する。

[0057] 抽選面２７は、図４に示すように、右端部２７１と、左端部２７２と、を有する。また、抽選面２７は、右端部２７１が左端部２７２よりも低くなるように傾斜して設けられている。ボール落下口２８は、右端部２７１に設けられており、ボール輸送口２９は、左端部２７２に設けられている。このような構成によれば、ボール輸送口２９から出たボールは、自重によって抽選面２７に沿ってボール落下口２８に向かって転動して落下することができる。

[0058] 抽選本体２６は、図示されていない、ボールを収容する収容部と、収容部からボールを取り出してボール輸送口２９に搬送する搬送部と、ボールがボール輸送口２９から出てからボール落下口２８に落下するまでの時間を計算する計算部と、を有する。このような抽選本体２６によれば、ボールがボール輸送口２９から出てからボール落下口２８に落下するまでの時間、すなわち、１つ目のサイコロスロットの回転の停止タイミングを簡易に算出することができる。

[0059] また、搬送部は、例えば、ボールがボール輸送口２９から出たときの、速度、方向等の状態を変更するように、ボールをボール落下口２８に搬送することができる。こうして、１つ目のサイコロスロットの回転の停止タイミングの変化を実現できる。

[0060] [第２ゲーム部３０]

続いて、図1、図3及び図7を参照しつつ、第1ゲーム部20の構成について説明する。第2ゲーム部30は、第2モノポリーゲームを行うためのゲーム部の一例である。また、第2ゲーム部30は、4人のプレイヤーが共有し、かつ、各プレイヤーが所定の順番で利用できるゲーム部である。第2ゲーム部30は、制御部70の制御に基づいて、第2モノポリーゲームを進行させるように構成されている。

[0061] 具体的には、制御部70は、第1ゲーム部20から送信された、第1ルーレット抽選及び／又は第2ルーレット抽選において「モノポリーチャレンジ」で貯まった「当たりマス」が所定の数（例えば、7個）に至ること、又は、第2ルーレット抽選で「ビッグモノポリー」に当たることに係る情報を受信した場合、第2ゲーム部30及びサイコロ抽選部40に第2ゲーム開始情報を送信する。そして、第2ゲーム部30及びサイコロ抽選部40は、第2ゲーム開始情報に基づいて、第2モノポリーゲームを開始して、進行させる。

[0062] また、第2ゲーム部30は、図1及び図3に示すように、表示部31と、メダル払出部34と、を有する。表示部31は、第2モノポリーゲームの詳細をプレイヤーに表示する。表示部31は、4人のプレイヤーが共有する構成であり、第1ゲーム部20の表示部21よりも大きく構成されている。また、表示部31は、例えば、図3及び図7に示すように、第2モノポリーゲームを表示する枠状の第1表示領域32と、第1表示領域32の内側にあり、第1表示領域32に表示された盤上に関連する情報（例えば、建物や町の風景等）を表示する第2表示領域33と、を含む。

[0063] 第1表示領域32は、例えば、図3及び図7に示すように、第2モノポリーゲームにおける第2駒と、第2駒が移動する第2盤面と、を表示する。第2盤面には、例えば、土地マス、各土地マスに対応するポイント（図示せず）、及び刑務所マス等の第2モノポリーゲームに関する情報が表示されている。また、第2駒は、後述するサイコロ抽選部40の抽選結果、すなわち、サイコロ抽選部40の2つのサイコロ抽選の振り結果の合計出目数に基づい

て、第2盤面に合計出目数に対応する歩数を移動する。

[0064] メダル払出部34は、4人のプレイヤーが共有する構成である。メダル払出部34は、第2モノポリーゲームにおいて、プレイヤーが後述する「ジャックポット」を取得したとき、そのプレイヤーが使用するメダルゲーム部10のメダルゲーム領域Fの上方に移動して、「ジャックポット」に対応する数のメダルをそのプレイヤーに払い出すことができる。

[0065] ここで、第2モノポリーゲームは、原則、サイコロ抽選部40が所定の抽選回数（例えば、5回）を行った後に、又は、サイコロ抽選部40が所定の抽選回数を行っていないが、第2駒が第2盤面に示された刑務所マスに至るときに終了する。また、第2モノポリーゲームが終了する前に、プレイヤーが所定のポイント（例えば、300ポイント）を集めた場合、そのプレイヤーは「ジャックポット」を取得することができる。

[0066] [サイコロ抽選部40]

次に、図8、図11～図16を参照しつつ、サイコロ抽選部40の構成及び後述するサイコロ抽選部40の第2表面部432の変形例について説明する。サイコロ抽選部40は、サイコロ抽選ゲームを行うための抽選装置の一例である。サイコロ抽選部40は、2人のプレイヤーが共有し、かつ、各プレイヤーが所定の順番で使用できる抽選装置である。サイコロ抽選部40は、制御部70の制御に基づいて、サイコロ抽選ゲームを行うように構成されている。具体的には、サイコロ抽選部40は、制御部70からの第2ゲーム開始情報を受信したとき、サイコロ抽選ゲームを開始する。

[0067] ここで、サイコロ抽選ゲームは、2つのサイコロ46を介して行われる物理抽選である。サイコロ抽選ゲームに使用されるサイコロ46は、抽選用の抽選内容が示された抽選面を有する抽選媒体の一例である。具体的には、サイコロ46は、図9及び図10に示すように、6つの抽選面46Sと、6つの抽選面46Sの各々の周囲に設けられた曲面46Cと、を有する。6つの抽選面46Sの各々は、平面、又は、曲率が後述する6つの曲面46Cが所在する1つの球体よりも小さい球面である。6つの抽選面46Sの各々には

、異なる抽選内容の一例である出目数が印刷されている。なお、各抽選面 4 6 S は、異なる抽選内容をデジタル的に表示する表示部であってもよい。6 つの曲面 4 6 C は、図 9 に示すように、相互に接続し、かつ、1 つの球体の表面に均一に分布している。このような特徴を有する曲面 4 6 C によれば、サイコロ 4 6 の後述する回転盤 4 3 での転動時間を延長することができる。

[0068] なお、上記説明では、サイコロ 4 6 は、6 つの抽選面 4 6 S と、相互に接続しかつ 1 つの球体の表面に均一に分布している 6 つの曲面 4 6 C と、を有する構成として説明したが、これに限定されることがない。サイコロ 4 6 の 6 つの曲面 4 6 C は、相互に接続しなくてもよく、1 つの球体の表面に均一に分布しなくでもよい。また、サイコロ 4 6 は、1 つの抽選面 4 6 S のみを有してもよく、6 つ以外の複数の抽選面 4 6 S を有してもよい。また、抽選面 4 6 S によって示された抽選内容は、出目以外のもの、例えば、数値表示、図柄、及びアルファベット等のものであってもよい。

[0069] サイコロ抽選部 4 0 は、図 8 に示すように、サイコロ抽選に関連する抽選構成 4 0 1 と、サイコロ抽選結果の識別に関連する識別構成 4 0 2 と、を備える。抽選構成 4 0 1 は、図 8 に示すように、第 1 ベース部 4 1 と、第 1 ベース部 4 1 によって回転可能に支持され、かつ、サイコロ 4 6 を載置する回転盤 4 3 と、回転盤 4 3 を回転させることで、回転盤 4 3 に載置されたサイコロ 4 6 を回転盤 4 3 上で転動させるように構成された回転駆動部 4 4 と、回転盤 4 3 の周囲に設けられたガイド部 4 5 と、ガイド部 4 5 の外周側に設けられた、サイコロ 4 6 が回転盤 4 3 の回転によってガイド部 4 5 の外部へ跳ね出すことを防止する防護部 4 7 と、を備える。識別構成 4 0 2 は、図 8 に示すように、第 2 ベース部 4 2 と、第 2 ベース部 4 2 によって支持される照明部 4 8 と、第 2 ベース部 4 2 によって支持されるサイコロ認識部 4 9 と、を備える。

[0070] (回転盤 4 3)

回転盤 4 3 は、2 つのサイコロ 4 6 を支持しながら、回転駆動部 4 4 からの回転力を 2 つのサイコロ 4 6 に伝達する構成である。言い換えれば、2 つ

のサイコロ46の各々は、回転中の回転盤43との間の摩擦力によって、回転盤43上に転動することができる。回転盤43の全体は、図8に示すように、逆円錐台状を呈している。ここで、逆円錐台状という表現は、側面が球面状のものを含む。以下の説明も同様である。

[0071] 回転盤43の構成についてより詳細に説明する。回転盤43は、図11及び図12に示すように、回転盤43の回転停止後に2つのサイコロ46が転動して停止可能な第1表面部431及び第2表面部432を有する。

[0072] 回転盤43を平面視すると、図11に示すように、第1表面部431は、環状を呈し、第2表面部432は、第1表面部431の内周側に位置する円状の部分である。また、第1表面部431は、逆円錐台状を呈している。第2表面部432は、図12に示すように、中央部分に開口がない逆円錐台状を呈している。

[0073] このように、逆円錐台状の第1表面部431及び第2表面部432の逆円錐台状の部分によれば、サイコロ46が回転盤43の回転による遠心力によって回転盤43の外周側にあるガイド部45に押し付けられるとき、サイコロ46が自重によって回転盤43の内側に転動することができ、サイコロ46が遠心力によってガイド部45に押し付けられて転動しなくなることを回避することができる。

[0074] また、第1表面部431と第2表面部432とは、第1表面部431により転動中のサイコロ46に与える力と第2表面部432により転動中のサイコロ46に与える力とを異ならせるように、異なる表面構成を有する。例えば、第1表面部431は、第1表面部431により転動中の2つのサイコロ46に与える力が第2表面部432により転動中の2つのサイコロ46に与える力よりも大きくなるように構成されている。

[0075] 具体的には、第1表面部431は、例えば、図11及び図12に示すように、その表面上に設けられた複数の凸部4311を有する。凸部4311の平面視形状は、矩形状である。複数の凸部4311は、図11に示すように、第1表面部431の円周方向において等間隔に設けられている。こうして

、2つの凸部4311の間に、凹部4312が形成されている。

[0076] このような特徴を有する第1表面部431に対して、第2表面部432は、例えば、図11及び図12に示すように、凹凸が形成されていない滑らかな表面を有する。また、第2表面部432は、第1表面部431よりも摩擦の大きな素材によって構成されていない。

[0077] このように、上述した構成を有する第1表面部431及び第2表面部432によれば、第1表面部431がサイコロ46に与える摩擦力を、第2表面部432がサイコロ46に与える摩擦力よりも大きくすることができる。従って、回転盤43が回転するときにおいて、サイコロ46を転動させるために、第1表面部431がサイコロ46に与える駆動力は、第2表面部432がサイコロ46に与える駆動力よりも大きくなる。

[0078] 具体的には、各凸部4311は、図12に示すように、両側面の稜線4313を有する。このような凸部4311の稜線4313によれば、回転盤43が回転するときにおいて、凸部4311の稜線4313とサイコロ46と接触することが可能になる。また、そのような接触によって、回転盤43とともに回転中の稜線4313がサイコロ46を押して、サイコロ46に転動させる動力を与えることができる。その結果、回転盤43が回転するときにおいて、サイコロ46の回転盤43での転動時間を延長させることができる。

[0079] ここで、第1表面部431は、複数の凸部4311を有するものとして説明したが、これに限定されることがない。第1表面部431は、1つの凸部4311のみを有してもよく、凸部4311の替わりに、表面から凹むように形成された1つ又は複数の凹部を有してもよく、摩擦の大きな素材によって構成されてもよい。また、凸部4311の平面視形状は、矩形状以外の、円形、多角形、又は不規則な形状であってもよい。また、第1表面部431は、凹部を含むことと、凸部を含むことと、摩擦の大きな素材によって構成されることと、のうちの少なくとも2つの特徴を有してもよい。

[0080] また、第2表面部432は、凹凸が形成されていない滑らかな表面を有す

る構成として説明したが、これに限定されることがない。第2表面部432は、第1表面部431よりも転動中の2つのサイコロ46に与える力が小さくなるような構成を有すればよい。例えば、第1表面部431に複数の凹凸が形成されている場合に対して、第2表面部432に、第1表面部431の凹凸よりも浅い凹凸が形成されてもよく、第1表面部431の凹凸の数よりも少ない数の凹凸を有してもよい。また、第1表面部431が摩擦の大きな素材によって構成された場合に対して、第2表面部432は、第1表面部431よりも摩擦が小さな素材によって構成されてもよい。

[0081] また、上記説明では、第1表面部431の平面視形状は環状であり、第2表面部432の平面視形状は円状であることとして説明したが、これに限定されることがない。第1表面部431及び第2表面部432は、第1表面部431が第2表面部432よりも回転盤43の周縁側の位置し、かつ、第1表面部431が第2表面部432よりも転動中の2つのサイコロ46に大きな力を与えるように構成されていけばよい。例えば、第1表面部431の平面視形状は、環状以外の形状であってもよく、第2表面部432の平面視形状は、円状以外の形状であってもよい。具体的には、第1表面部431の平面視形状は、回転盤43の周縁側に、円周上に配置された1以上の互いに接続されていない構成であってもよい。この場合、第2表面部432の平面視形状は、第1表面部431の各構成の内側に位置する部分と、第1表面部431の各構成の接続していない部分を通じて回転盤43の周縁側に伸びる部分と、の両方を有してもよい。また、回転盤43は、第1表面部431及び第2表面部432以外、ほかの表面部を有してもよい。

[0082] 第2表面部432の構成についてより詳細に説明する。第2表面部432は、図11及び図12に示すように、第1表面部431に接続している平面視形状が環状である接続部433と、接続部433の内周側に位置する平面視形状が円状である中央部434と、を有する。

[0083] 接続部433は、図12に示すように、逆円錐台状を呈している。回転盤43を側面視すると、接続部433の傾斜度は、第1表面部431の傾斜度

と同じである。なお、接続部433の傾斜度は、第1表面部431の傾斜度よりも小さくされてもよい。このような傾斜度の特徴を有する第1表面部431及び接続部433によれば、接続部433でのサイコロ46の自重が与えるサイコロ46の転動への影響を、第1表面部431でのサイコロ46の自重が与えるサイコロ46の転動への影響以下にすることができ、接続部433の動きに変化を与えることができる。

[0084] 中央部434は、図11及び図12に示すように、平面状を呈している。一方、中央部434の形状は、平面以外であってもよい。例えば、中央部434の形状は、例えば、図13に示すように、接続部433に対して、下方に突出している円錐面状（又は、球面状）であってもよい。このような中央部434によれば、2つのサイコロ46は、図14に示すように、中央部434側に集まり易くなる。その結果、2つのサイコロ46は、スタックし易くなる。こうして、2つのサイコロ46がガイド部45に寄り掛かったままの状態になり難くなる。また、中央部434に、図15に示すように、突起部435が設けられてもよい。このような突起部435によれば、2つのサイコロ46は、図16に示すように、中央部434側に集まりにくくなる。その結果、2つのサイコロ46は、スタックしにくくなる。なお、中央部434の形状は、接続部433に対して、上方に突出している円錐面状又は球面状であってもよい。

[0085] （回転駆動部44）

回転駆動部44は、回転盤43の回転を駆動させるための構成である。回転駆動部44は、図8に示すように、第1ベース部41の裏面に取り付けられている。回転駆動部44は、例えば、サイコロ抽選部40が制御部70からの第2ゲーム開始情報を受信したときに回転力を出し、所定の時間を経過した後に回転力の出力を停止することができる。このような回転駆動部44によれば、回転盤43が回転してから所定時間後に停止することができる。

[0086] （ガイド部45）

ガイド部４５は、サイコロ４６の転動方向をガイドするための構成である。ガイド部４５は、例えば、図８に示すように、円状の枠構成である。ガイド部４５は、サイコロ４６が回転盤４３の周縁部分において回転しているとき、サイコロ４６と接触できるように設けられている。このように、ガイド部４５は、サイコロ４６が回転盤４３から飛び出さないように、サイコロ４６の転動方向をガイドすることができる。

[0087]（防護部４７）

防護部４７は、転動中のサイコロ４６が回転盤４３で跳ね出すことによってガイド部４５の外部へ飛び出すことを防止するための構成である。防護部４７は、図８に示すように、ガイド部４５よりも高く形成された円筒状構成である。また、防護部４７は、透明の材料によって構成されている。こうして、プレイヤーがサイコロ抽選ゲームの進行を視認することができる。

[0088]（第２ベース部４２）

第２ベース部４２は、図８に示すように、第１ベース部４１の周縁側に取り付けられている。第２ベース部４２の上方側の端部は、照明部４８及びサイコロ認識部４９が回転盤４３の上方に位置するように、照明部４８及びサイコロ認識部４９を支持している。

[0089]（照明部４８）

照明部４８は、図８に示すように、回転盤４３に向かって照明する構成である。このような照明部４８によれば、プレイヤーがサイコロ抽選ゲームを視認し易くなるとともに、サイコロ抽選ゲームの見栄えを向上させることができる。

[0090]（サイコロ認識部４９）

サイコロ認識部４９は、サイコロ抽選ゲームの抽選結果、すなわち、停止後の２つのサイコロ４６のそれぞれの出目数を認識するための構成である。サイコロ認識部４９は、図８に示すように、サイコロ４６に光を当てる照射光源４９１と、照射光源４９１によって照射されたサイコロ４６の出目数を識別するためのサイコロ認識カメラ４９２と、を有する。

[0091] 照射光源491は、例えば、赤外光を放射するものである。サイコロ認識カメラ492は、赤外光に照らされた2つのサイコロ46の出目数の画像を取得して、その2つの画像に対応する合計出目数情報を制御部70に送信する。そして、制御部70は、その合計出目数情報に基づいて、第2モノポリーゲームに係る第2駒を第2盤面に合計出目数に対応する歩数で移動させることができる。

[0092] なお、サイコロ認識部49は、上述した方法でサイコロ46の出目数を認識することに限定されることがない。サイコロ認識部49は、例えば、照射光源491を採用せず、可視光を用いてサイコロ46の出目数を識別してもよい。また、サイコロ認識部49は、例えば、RFID方式でサイコロ46の出目数を識別してもよい。また、サイコロ認識部49は、例えば、2つのサイコロ46が重なること等によってサイコロ認識部49の認識エラーが起こった場合、その認識エラー情報を制御部70に送信するように構成されてもよい。このような認識エラー情報に基づいて、制御部70は、回転盤43を再回転させて、又は、サイコロ抽選時よりも遅いスピードで回転盤43を回転させて、2つのサイコロ46の重なりを解消することを実現できる。

[0093] [操作部50]

次に、図1を参照しつつ、操作部50の構成について説明する。操作部50は、プレイヤーによる本実施形態に係るゲームを行うための操作を受け付けるための構成の一例である。操作部50は、図1に示すように、プレイヤーからのゲーム料金を受け付けるための料金投入口51と、メダル供給部16を回転するための調整ハンドル52と、メダル投入部11を介して、メダルをメダルゲーム領域Fに投入するためのメダル投入ボタン53と、第1モノポリーゲーム、第2モノポリーゲーム、及びサイコロ抽選ゲームに対する操作を受け付けるための操作ボタン54と、を備える。

[0094] 操作ボタン54は、例えば、プレイヤーによる第1モノポリーゲーム及び第2モノポリーゲームのそれぞれに係る、土地購入、抽選、建物の建設等のゲーム操作と、サイコロ抽選ゲームの開始及び停止等の抽選操作と、を受け付

けることができる。

[0095] [制御部 70 による制御]

続いて、図 17 を参照しつつ、制御部 70 による制御、すなわち、制御部 70 がメモリに記憶されたデータ及びプログラムに基づいて行う本実施形態に係るゲームに係る処理の一例について説明する。なお、設定によって、制御部 70 は、異なるゲームに係る処理を行うことができる。図 17 は、制御部 70 による抽選ゲームへの制御を説明するためのフローチャートである。

[0096] (ステップ S 11)

プレイヤーが料金投入口 51 に所定のゲーム料金を投入すると、制御部 70 は、本実施形態に係るゲームを開始させる。また、ゲームの開始に伴い、メダルゲームの、メダルプッシャゲーム及び抽選媒体プッシャゲームが開始される (ステップ S 11)。

[0097] (ステップ S 12, S 13, S 14, S 15)

制御部 70 は、プレイヤーがメダル投入ボタン 53 を押したか否かを判断する (ステップ S 12)。プレイヤーがメダル投入ボタン 53 を押した場合 (ステップ S 12 の YES)、制御部 70 は、メダル投入ゲームを開始させる (ステップ S 13)。その次に、制御部 70 は、載置面 12 に載置された抽選媒体が落下部 14 に落下したか否かを判断する (ステップ S 14)。載置面 12 に載置された抽選媒体が落下部 14 に落下した場合 (ステップ S 14 の YES)、制御部 70 は、第 1 モノポリーゲームを開始させる (ステップ S 15)。

[0098] (ステップ S 16, S 17, S 18, S 19)

第 1 モノポリーゲームが開始された後に、2つのサイコロスロットによる抽選が開始される。そして、制御部 70 は、2つのサイコロスロットによる抽選が終了したか否かを判断する (ステップ S 16)。2つのサイコロスロットによる抽選が終了した場合 (ステップ S 16 の YES)、制御部 70 は、2つのサイコロスロットによる抽選に係る合計出目数に基づいて、第 1 駒をその合計出目数に対応する歩数で移動させる (ステップ S 17)。続いて

、制御部70は、第1駒が「チャンス」マスに至ったか否かを判断する（ステップS18）。第1駒が「チャンス」マスに至った場合（ステップS18のYES）、制御部70は、第1モノポリーゲームにおける第1ルーレット抽選を開始させる（ステップS19）。

[0099] （ステップS20, S21, S22, S23）

次いで、制御部70は、第1ルーレット抽選において、「チャレンジ」に当たったか否かを判断する（ステップS20）。「チャレンジ」に当たった場合（ステップS20のYES）、制御部70は、第2ルーレット抽選を開始させる（ステップS21）。続いて、制御部70は、第2ルーレット抽選において、「ビッグモノポリー」に当たったか否かを判断する（ステップS22）。「ビッグモノポリー」に当たった場合（ステップS22のYES）、制御部70は、第2モノポリーゲーム及びサイコロ抽選ゲームを開始させる（ステップS23）。

[0100] （ステップS24, S25, S26）

サイコロ抽選ゲームが開始された後に、制御部70は、プレイヤーが操作ボタン54を押したか否かを判断する（ステップS24）。プレイヤーが操作ボタン54を押していない場合（ステップS24のNO）、制御部70は、回転盤43の回転が続く時間が経過したか否かを判断する（ステップS25）。回転盤43の回転が続く時間が経過した場合（ステップS25のYES）、制御部70は、回転盤43の回転を停止させてサイコロの出目数を認識してから、認識した2つのサイコロ46に示された合計出目数に基づいて、第2駒をその合計出目数に対応する歩数で移動させる（ステップS26）。

[0101] （ステップS27, S28, S29, S30）

続いて、制御部70は、サイコロ抽選ゲームが所定の抽選回数に至ったか否かを判断する（ステップS27）。サイコロ抽選ゲームが所定の抽選回数に至らなかった場合（ステップS27のNO）、制御部70は、第2駒が「刑務所」マスに至ったか否かを判断する（ステップS28）。また、第2駒が「刑務所」マスに至らなかった場合（ステップS28のNO）、制御部7

0は、第2モノポリーゲームにおいて、プレイヤーが所定のポイントを集めたか否かを判断する（ステップS 2 9）。プレイヤーが所定のポイントを集めた場合（ステップS 2 9のYES）、制御部7 0は、プレイヤーにジャックポットを取得させるように、メダル払出部3 4をプレイヤーが使用するメダルゲーム部1 0の上方に移動させて、プレイヤーに所定の数のメダルを払い出す（ステップS 3 0）。

[0102] （ステップS 3 1, S 3 2）

その後、制御部7 0は、メダル払出部3 4によるプレイヤーへのメダルの払い出しが終了したか否かを判断する（ステップS 3 1）。メダル払出部3 4によるプレイヤーへのメダルの払い出しが終了した場合（ステップS 3 1のYES）、制御部7 0は、第2モノポリーゲームを終了させてから（ステップS 3 2）、ゲームを終了させる。

[0103] 一方、プレイヤーがメダル投入ボタン5 3を押していない場合（ステップS 1 2のNO）、制御部7 0は、処理をステップS 1 2へ戻す。載置面1 2に載置された抽選媒体が落下部1 4に落下していない場合（ステップS 1 4のNO）、制御部7 0は、処理をステップS 1 4へ戻す。

[0104] 一方、2つのサイコロスロットによる抽選が終了していない場合（ステップS 1 6のNO）、制御部7 0は、処理をステップS 1 6へ戻す。第1駒が「チャンス」マスに至らなかった場合（ステップS 1 8のNO）、制御部7 0は、処理をステップS 1 4へ戻す。

[0105] 一方、第1ルーレット抽選において、「チャレンジ」に当たらなかった場合（ステップS 2 0のNO）、制御部7 0は、「モノポリーチャレンジ」で貯まった「当たりマス」が所定の数に至ったか否かを判断する（ステップS 3 3）。「モノポリーチャレンジ」で貯まった「当たりマス」が所定の数に至った場合（ステップS 3 3のYES）、制御部7 0は、処理をステップS 2 3へ進める。一方、「モノポリーチャレンジ」で貯まった「当たりマス」が所定の数に至らなかった場合（ステップS 3 3のNO）、制御部7 0は、処理をステップS 1 4へ戻す。「ビッグモノポリー」に当たらなかった場合

(ステップS 2 2のN O)、制御部7 0は、処理をステップS 1 4へ戻す。

[0106] 一方、プレイヤーが操作ボタン5 4を押した場合(ステップS 2 4のY E S)、制御部7 0は、処理をステップS 2 6へ進める。サイコロ抽選ゲームが所定の抽選回数に至った場合(ステップS 2 7のY E S)又は第2駒が「刑務所」マスに至った場合(ステップS 2 8のY E S)、制御部7 0は、処理をステップS 3 1へ進める。プレイヤーが所定のポイントを集めていない場合(ステップS 2 9のN O)、制御部7 0は、処理をステップS 2 3へ戻す。メダル払出部3 4によるプレイヤーへのメダルの払い出しが終了していない場合(ステップS 3 1のN O)、制御部7 0は、処理をステップS 3 1へ戻す。

[0107] 以上説明した実施形態に係る抽選装置の一例であるサイコロ抽選部4 0においては、抽選用の抽選内容が示された抽選面を有する抽選媒体の一例であるサイコロ4 6と、サイコロ4 6を載置する回転盤4 3と、回転盤4 3を回転させることで回転盤4 3に載置された2つのサイコロ4 6を回転盤上で転動させるように構成された回転駆動部4 4と、を備え、回転盤4 3は、回転盤4 3の回転停止後に2つのサイコロ4 6が転動して停止可能な第1表面部4 3 1及び第2表面部4 3 2を有し、回転盤4 3を平面視すると、第1表面部4 3 1は、環状を呈し、第2表面部4 3 2は、第1表面部4 3 1の内周側に位置する部分であり、第1表面部4 3 1により転動中のサイコロ4 6に与える力と第2表面部4 3 2により転動中のサイコロ4 6に与える力とを異ならせるように、第1表面部4 3 1と第2表面部4 3 2とは、異なる構成を有するように構成されている。その結果、簡易な構成を用いて、サイコロ4 6の回転盤4 3上での動きに変化を与えて、サイコロ4 6の回転盤4 3での転動時間を延長させることで、プレイヤーの抽選に対する期待感及びサイコロ抽選ゲームの興趣性を向上させることができる。

[0108] また、以上説明した実施形態に係るサイコロ抽選部4 0においては、第1表面部4 3 1により転動中のサイコロ4 6に与える力は、第2表面部4 3 2により転動中のサイコロ4 6に与える力よりも大きくされることができる。

その結果、第1表面部431及び第2表面部432が回転している状態において、第1表面部431でのサイコロ46の転動時間を、第2表面部432でのサイコロ46の転動時間よりも長くすることができる。

[0109] また、以上説明した実施形態に係るサイコロ抽選部40においては、第1表面部431は、凹部を含むことと、凸部を含むことと、摩擦の大きな素材によって構成されることと、のうちの少なくとも1つの特徴を有することができる。その結果、凹部若しくは凸部を有しない表面部又は摩擦の小さな素材によって構成された表面部と比較して、第1表面部431がサイコロ46に与える摩擦力を大きくすることができる。

[0110] また、以上説明した実施形態に係るサイコロ抽選部40においては、第1表面部431は、逆円錐台状を呈していることができる。その結果、簡易な構成を用いて、サイコロ46が自重によって第1表面部431の内側に向かって転動することができる。

[0111] また、以上説明した実施形態に係るサイコロ抽選部40においては、第2表面部432は、第1表面部431に接続している環状の接続部433と、接続部433の内周側に位置する円状の中央部434と、を有し、接続部433は、逆円錐台状を呈しており、中央部434は、平面、球面、及び円錐面のいずれか1つの形状を呈していることができる。その結果、サイコロ46が自重によって中央部434側へ集まることを容易に実現できる。

[0112] また、以上説明した実施形態に係るサイコロ抽選部40においては、回転盤43は、中央部434に設けられた突起部435をさらに有することができる。その結果、サイコロ46が中央部434側に集まり難くすることで、サイコロ46がスタックしにくくなる。

[0113] また、以上説明した実施形態に係るサイコロ抽選部40においては、回転盤43を側面視すると、接続部433の傾斜度を、第1表面部431の傾斜度と同じにするか、又は、第1表面部431の傾斜度よりも小さくすることができる。その結果、簡易な構成を用いて、第2表面部432でのサイコロ46の自重が与えるサイコロ46の転動への影響を、第1表面部431での

サイコロ46の自重が与えるサイコロ46の転動への影響以下にすることができる、サイコロ46の動きに変化を与えることができる。

[0114] また、以上説明した実施形態に係るサイコロ抽選部40においては、サイコロ46は、複数の抽選面46Sと、複数の抽選面46Sの各々の周囲に設けられた複数の曲面46Cと、を有し、複数の曲面46Cは、相互に接続し、かつ、1つの球体の表面に均一に分布していることができる。その結果、複数の曲面が1つの球体の表面に均一に分布していない場合のサイコロ46の転動時間と比較して、サイコロ46の転動時間を延長させることができる。

[0115] また、以上説明した実施形態に係るサイコロ抽選部40においては、複数の抽選面46Sの各々を、平面、又は、曲率が複数の曲面46Cが所在する1つの球体よりも小さい球面とすることができる。その結果、抽選面46Sによるサイコロ46の転動への影響を軽減することができる。

[0116] また、以上説明した実施形態に係るゲーム装置の一例であるゲーム機1Aにおいては、少なくとも第1ゲームの一例である第1モノポリーゲームを行う第1ゲーム部20及び第2ゲームの一例である第2モノポリーゲームを行う第2ゲーム部30と、第1モノポリーゲーム及び第2モノポリーゲームに関連する抽選ゲームの一例であるサイコロ抽選ゲームを行う上述したいずれか一つのサイコロ抽選部40と、プレイヤーの操作に基づいて第1ゲーム部20による第1モノポリーゲームを開始させて第1モノポリーゲームのゲーム結果を取得し、そのゲーム結果に基づいてサイコロ抽選部40によるサイコロ抽選ゲームを開始させて抽選結果を取得し、その抽選結果に基づいて第2ゲーム部による第2モノポリーゲームを開始させるように、第1ゲーム部20、第2ゲーム部30、及びサイコロ抽選部40を制御する制御部70と、を備えるように構成されている。その結果、簡易な構成を用いて、サイコロ抽選ゲームの抽選時間を延長させることで、プレイヤーの抽選に対する期待感及びサイコロ抽選ゲームの興趣性を向上させることができる。

[0117] 本発明は、以上の各実施形態に限定されるものではなく、これら実施形態

に当業者が適宜設計変更を加えたものも、本発明の特徴を備えている限り、本発明の範囲に包含される。すなわち、前記各実施形態が備える各要素及びその配置、材料、条件、形状、サイズ等は、例示したものに限定されるわけではなく適宜変更することができる。また、前記各実施形態が備える各要素は、技術的に可能な限りにおいて組み合わせることができ、これらを組み合わせたものも本発明の特徴を含む限り本発明の範囲に包含される。例えば、上述した特徴を有するサイコロ抽選部40は、本実施形態に係るゲーム装置1の行うゲームと異なるゲームを行うゲーム装置に使用されても、本発明の範囲に包含される。また、上述した特徴を有するサイコロ46（抽選媒体）が、上述したサイコロ抽選部40以外の抽選装置に採用されても、又は、上述したサイコロ抽選ゲームと異なるゲームに使用されても、本発明の範囲に包含される。

符号の説明

- [0118] 1…ゲーム装置
 20…第1ゲーム部
 30…第2ゲーム部
 40…サイコロ抽選部
 43…回転盤
 44…回転駆動部
 46…サイコロ
 46S…抽選面
 46C…曲面
 431…第1表面部
 432…第2表面部
 433…接続部
 434…中央部
 435…突起部
 4311…凸部

4 3 1 2 …凹部

請求の範囲

- [請求項1] 抽選用の抽選内容が示された抽選面を有する抽選媒体と、
前記抽選媒体を載置する回転盤と、
前記回転盤を回転させることで、前記回転盤に載置された前記抽選媒体を前記回転盤上で転動させるように構成された回転駆動部と、を
備え、
前記回転盤は、前記回転盤の回転停止後に前記抽選媒体が転動して
停止可能な第1表面部及び第2表面部を有し、
前記回転盤を平面視すると、前記第1表面部は、環状を呈し、前記
第2表面部は、前記第1表面部の内周側に位置する部分であり、
前記第1表面部により転動中の前記抽選媒体に与える力と前記第2
表面部により転動中の前記抽選媒体に与える力とを異ならせるように
、前記第1表面部と前記第2表面部とは、異なる構成を有する、抽選
装置。
- [請求項2] 前記第1表面部により転動中の前記抽選媒体に与える力は、前記第
2表面部により転動中の前記抽選媒体に与える力よりも大きい、請求
項1に記載の抽選装置。
- [請求項3] 前記第1表面部は、凹部を含むことと、凸部を含むことと、摩擦の
大きな素材によって構成されることと、のうちの少なくとも1つの特
徴を有する、請求項2に記載の抽選装置。
- [請求項4] 前記第1表面部は、逆円錐台状を呈している、請求項3に記載の抽
選装置。
- [請求項5] 前記第2表面部は、前記第1表面部に接続している環状の接続部と
、前記接続部の内周側に位置する円状の中央部と、を有し、
前記接続部は、逆円錐台状を呈しており、
前記中央部は、平面、球面、及び円錐面のいずれか1つの形状を呈
している、請求項4に記載の抽選装置。
- [請求項6] 前記回転盤は、前記中央部に設けられた突起部をさらに有する、請

求項 5 に記載の抽選装置。

[請求項7] 前記回転盤を側面視すると、前記接続部の傾斜度は、前記第 1 表面部の傾斜度と同じであるか、又は、前記第 1 表面部の傾斜度よりも小さい、請求項 6 に記載の抽選装置。

[請求項8] 前記抽選媒体は、複数の抽選面と、前記複数の抽選面の各々の周囲に設けられた複数の曲面と、を有し、

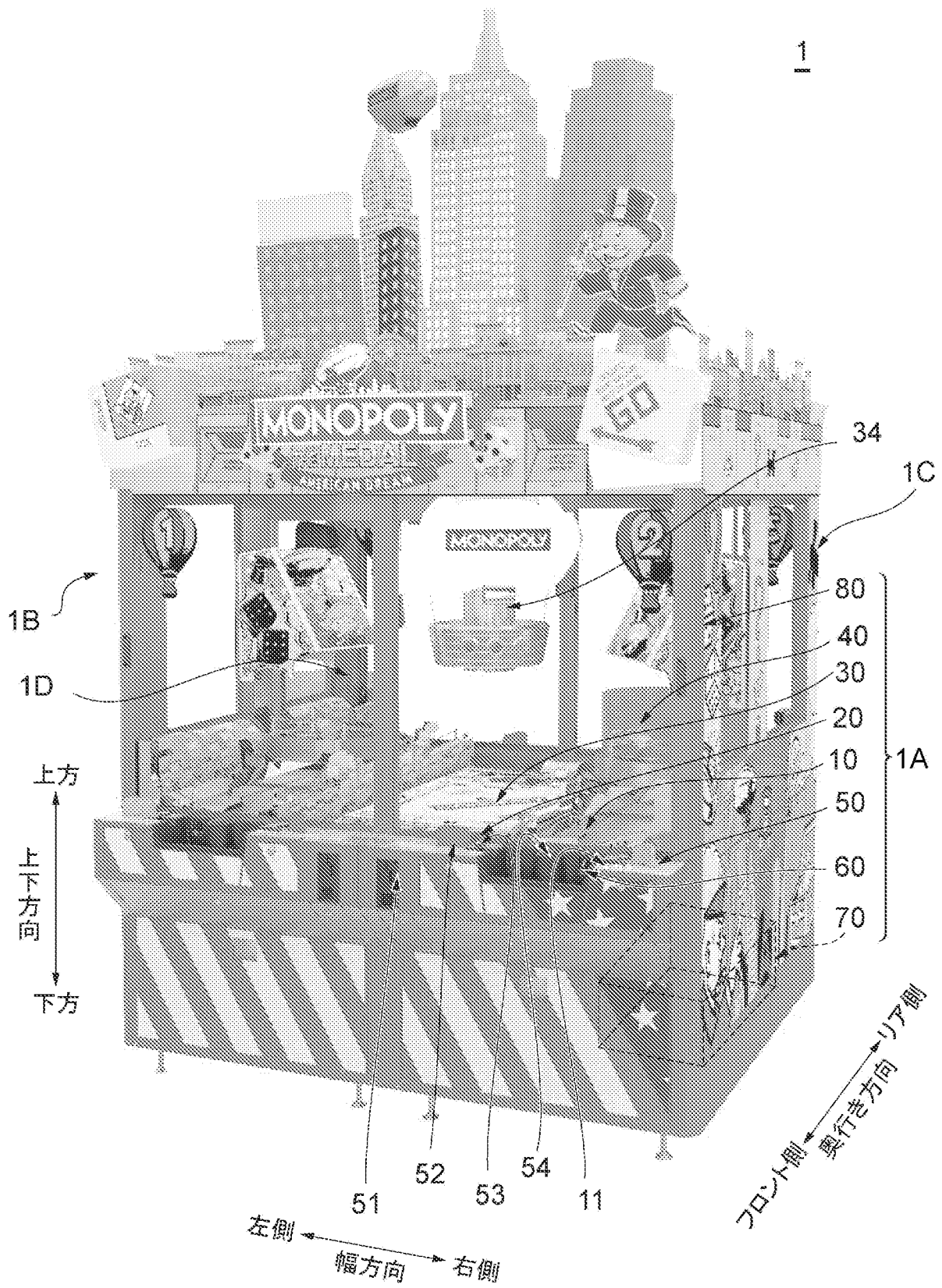
前記複数の曲面は、相互に接続し、かつ、1 つの球体の表面に均一に分布している、請求項 1 に記載の抽選装置。

[請求項9] 前記複数の抽選面の各々は、平面、又は、曲率が前記 1 つの球体よりも小さい球面である、請求項 8 に記載の抽選装置。

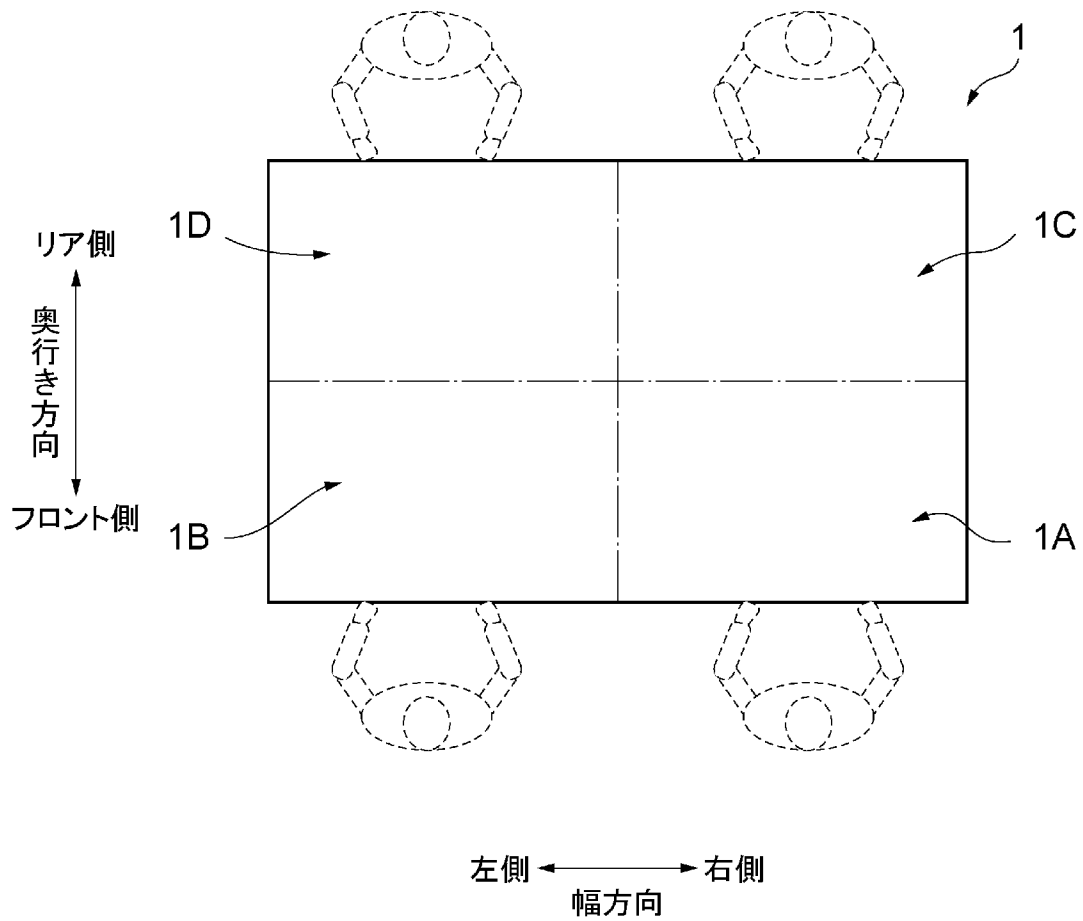
[請求項10] 少なくとも第 1 ゲーム及び第 2 ゲームを行うゲーム部と、
前記第 1 ゲーム及び前記第 2 ゲームに関連する抽選ゲームを行う請求項 1 ～ 9 のいずれか一項に記載の抽選装置と、

プレイヤーの操作に基づいて前記ゲーム部による前記第 1 ゲームを開始させて前記第 1 ゲームのゲーム結果を取得し、前記ゲーム結果に基づいて前記抽選装置による前記抽選ゲームを開始させて抽選結果を取得し、前記抽選結果に基づいて前記ゲーム部による前記第 2 ゲームを開始させるように、前記ゲーム部及び前記抽選装置を制御する制御部と、を備える、ゲーム装置。

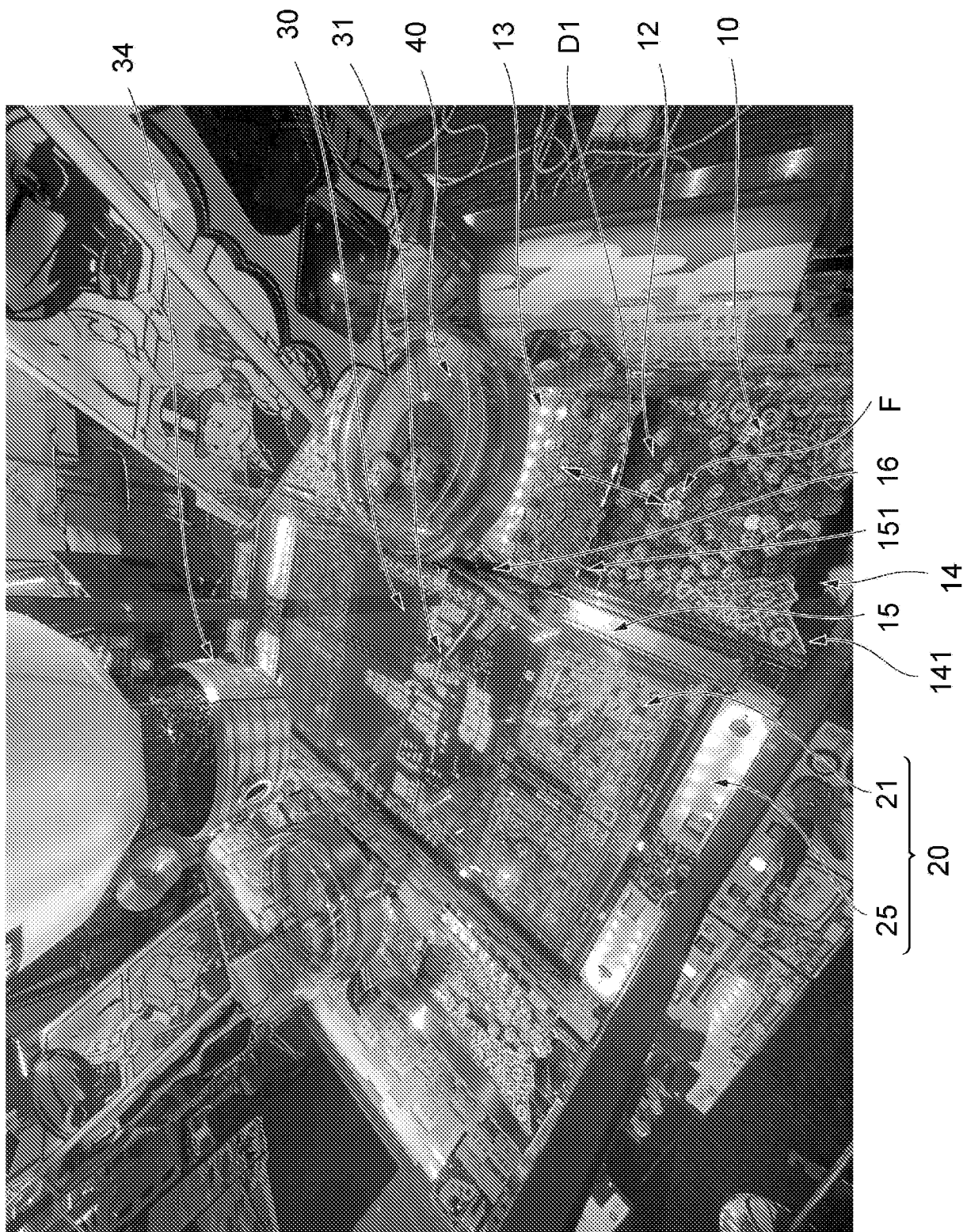
[図1]



[図2]



[図3]



[図4]



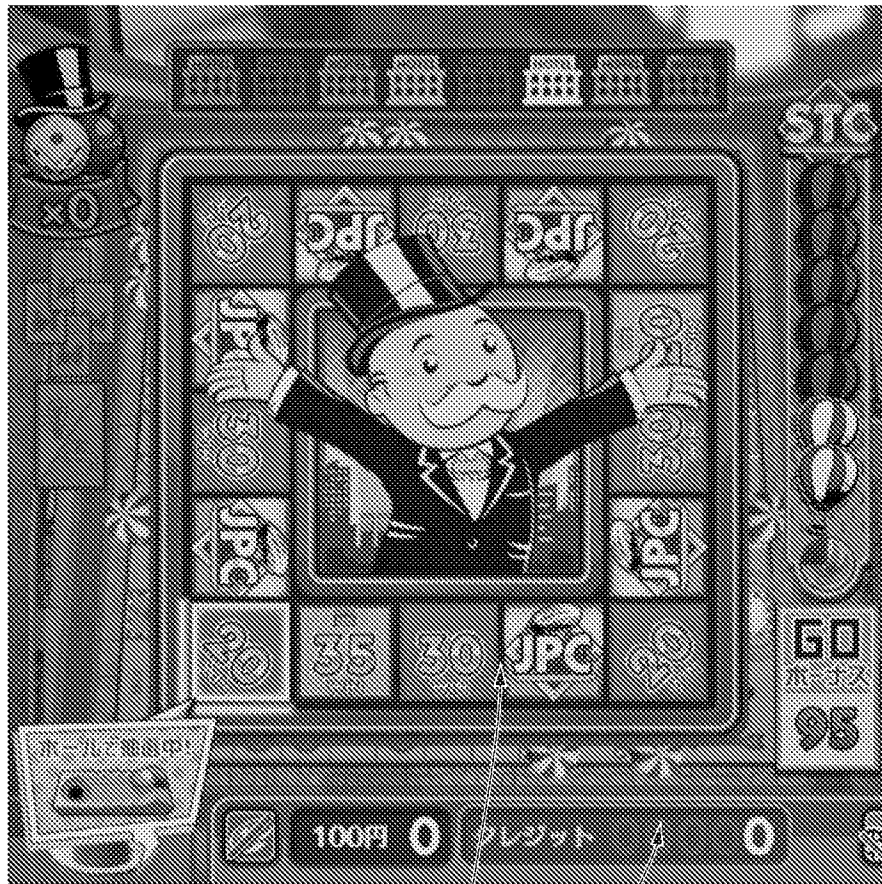
[図5]

21

23

24

[図6]

21

23

24

[図7]

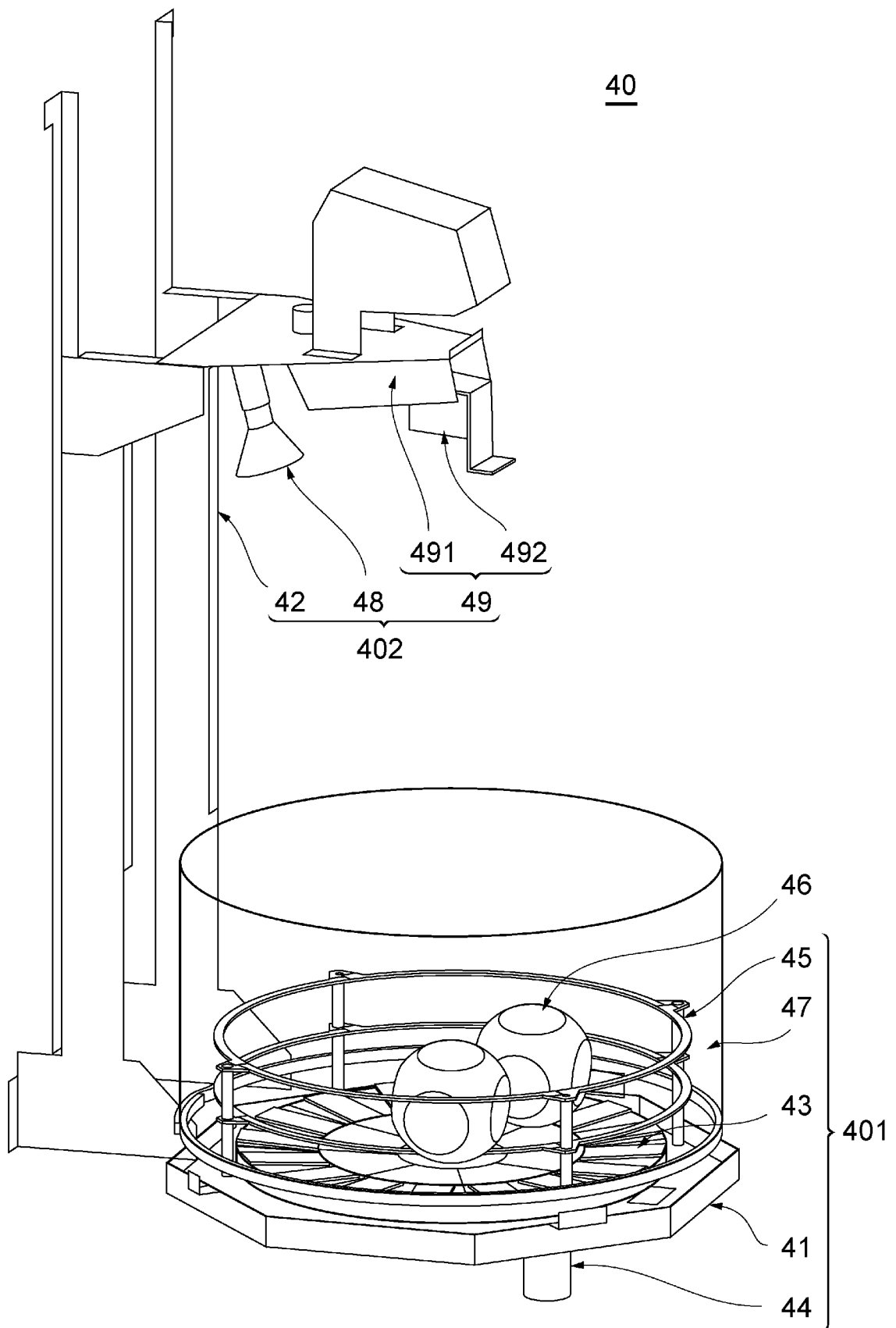
31
XXXXXXXXXX



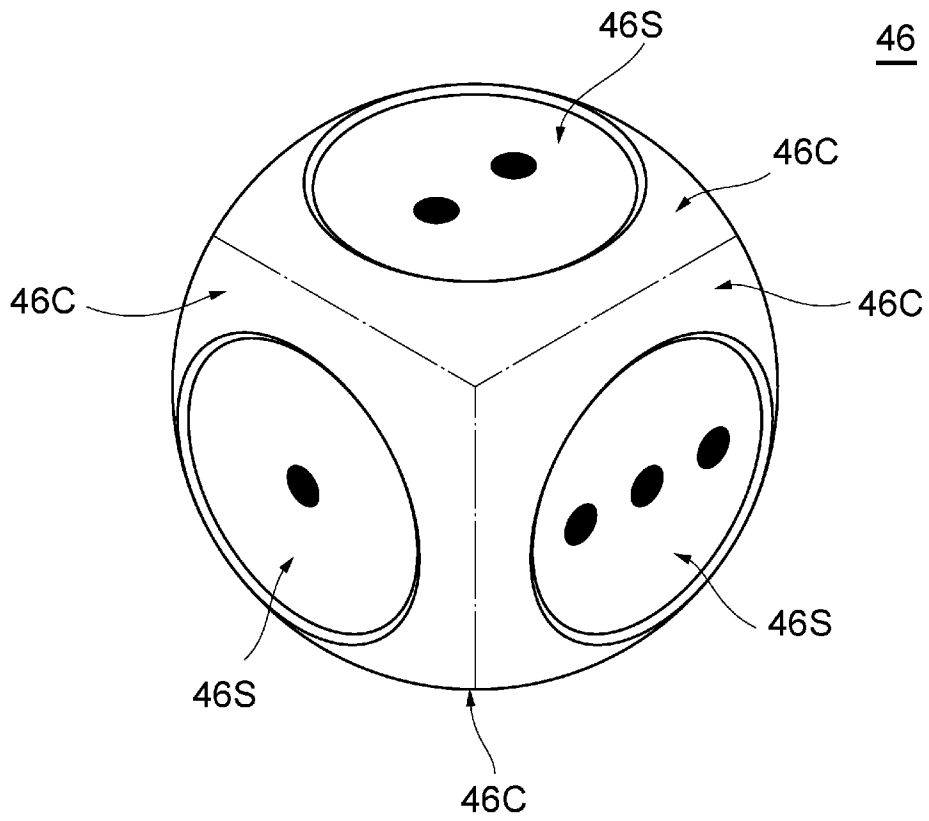
32

33

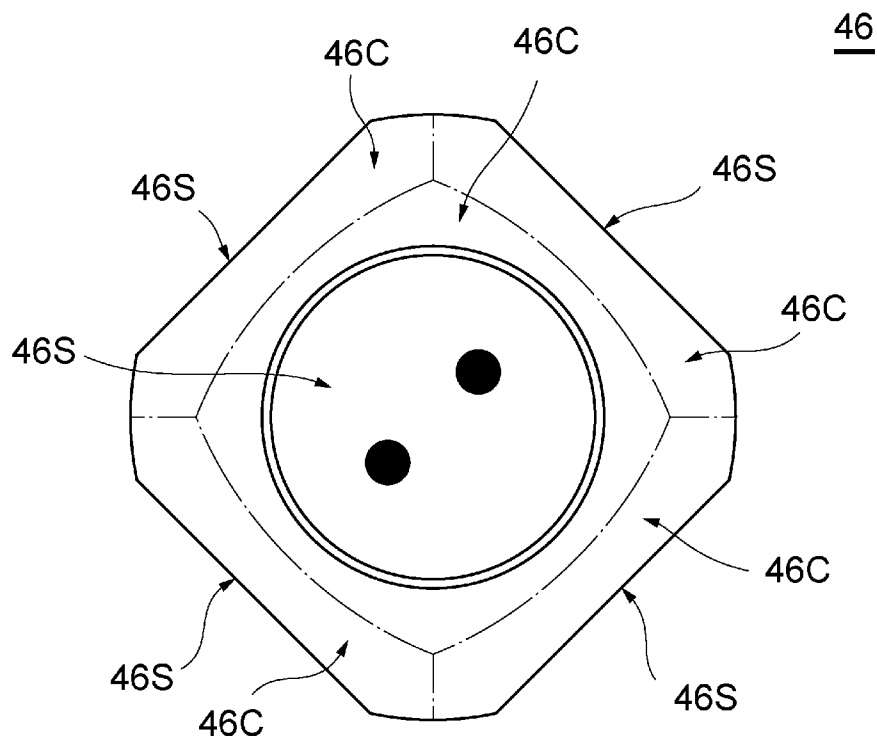
[図8]



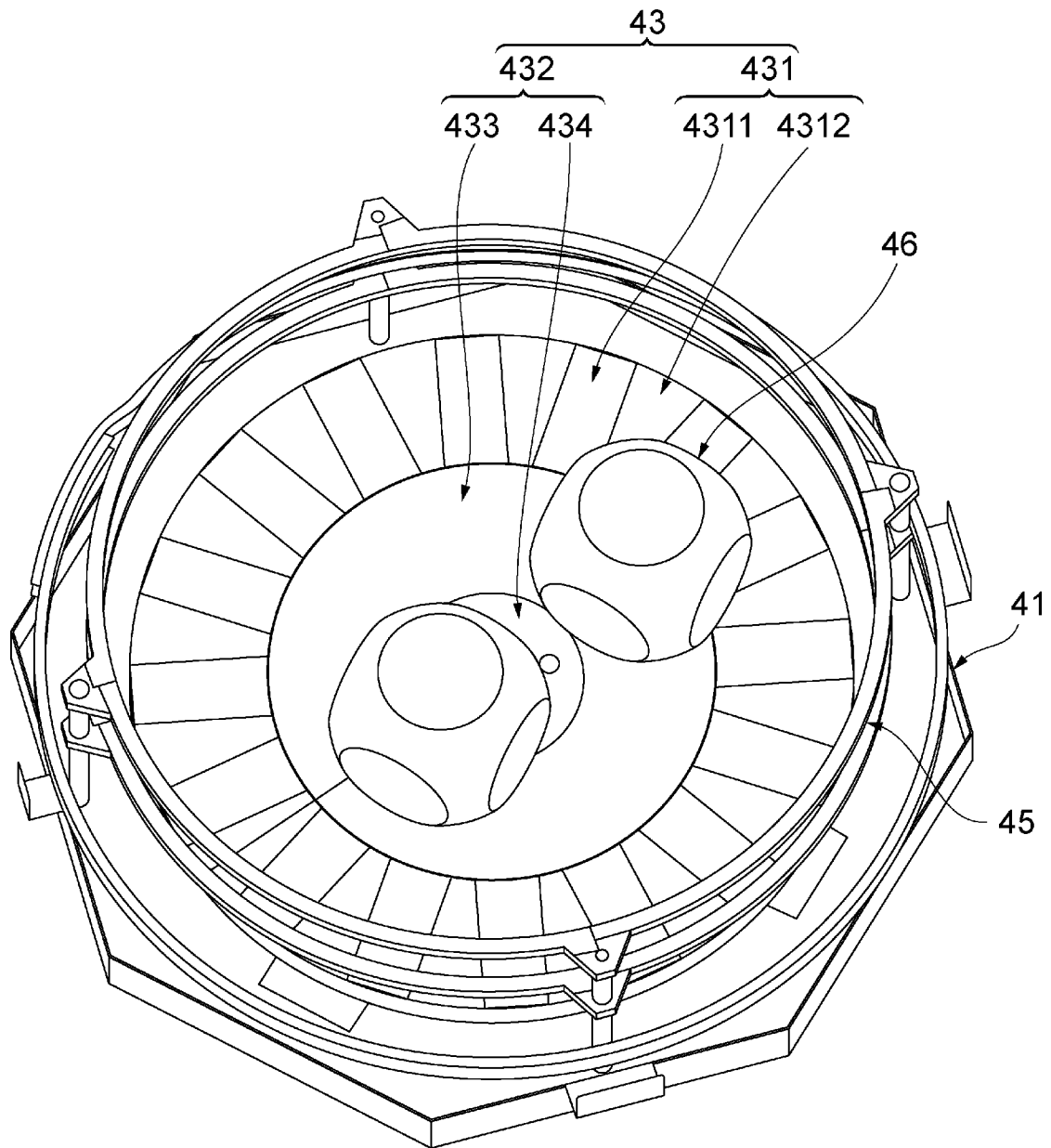
[図9]



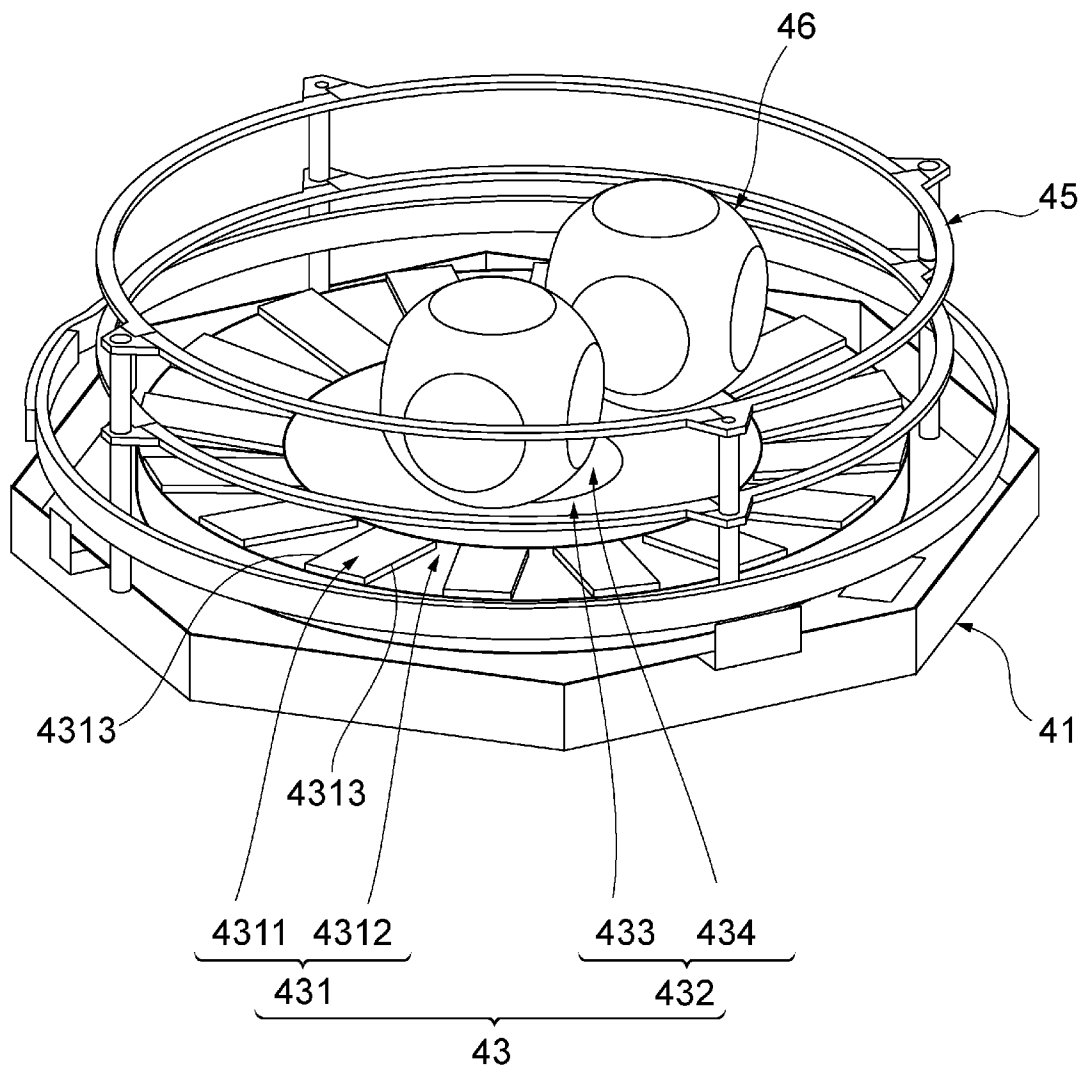
[図10]



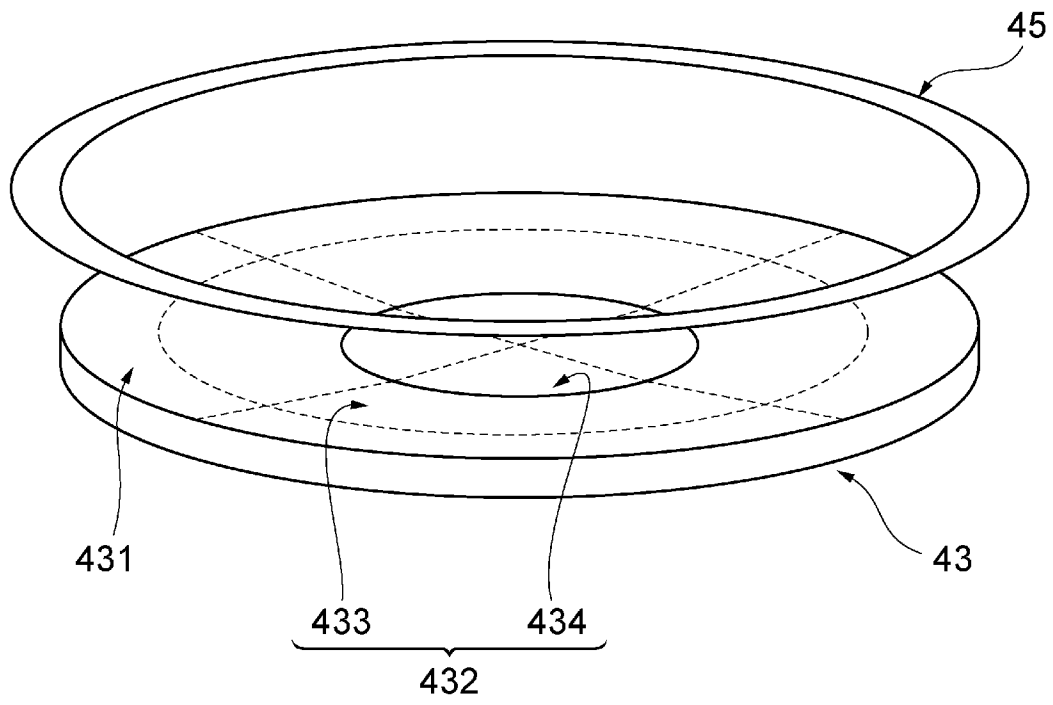
[図11]



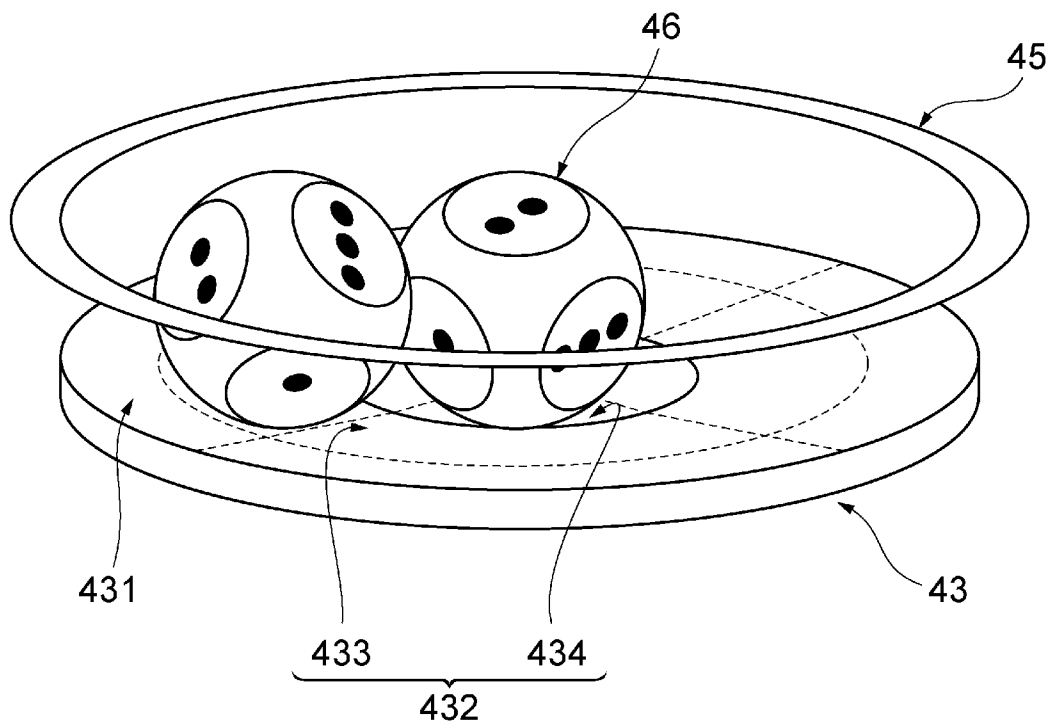
[図12]



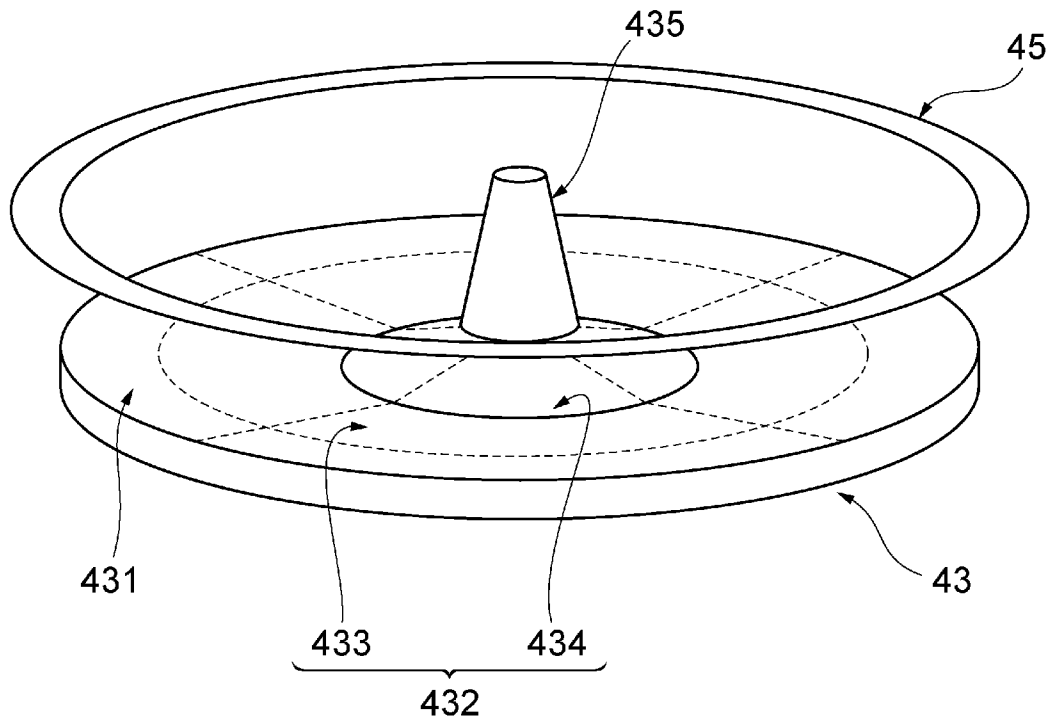
[図13]



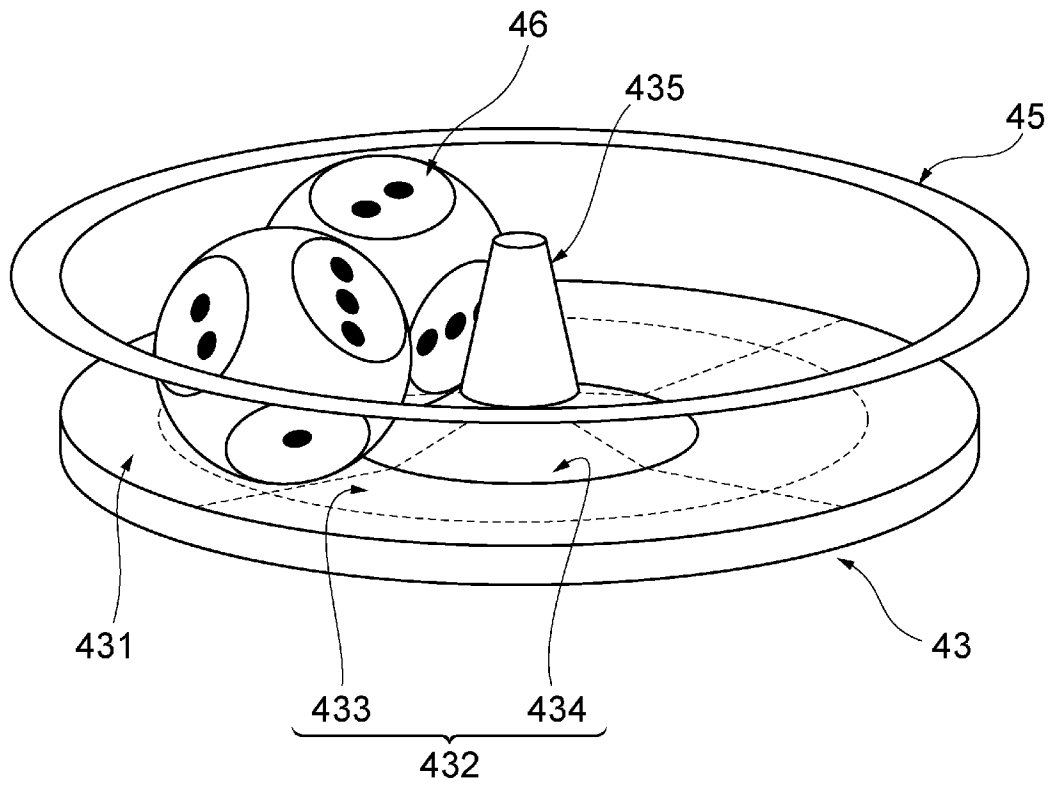
[図14]



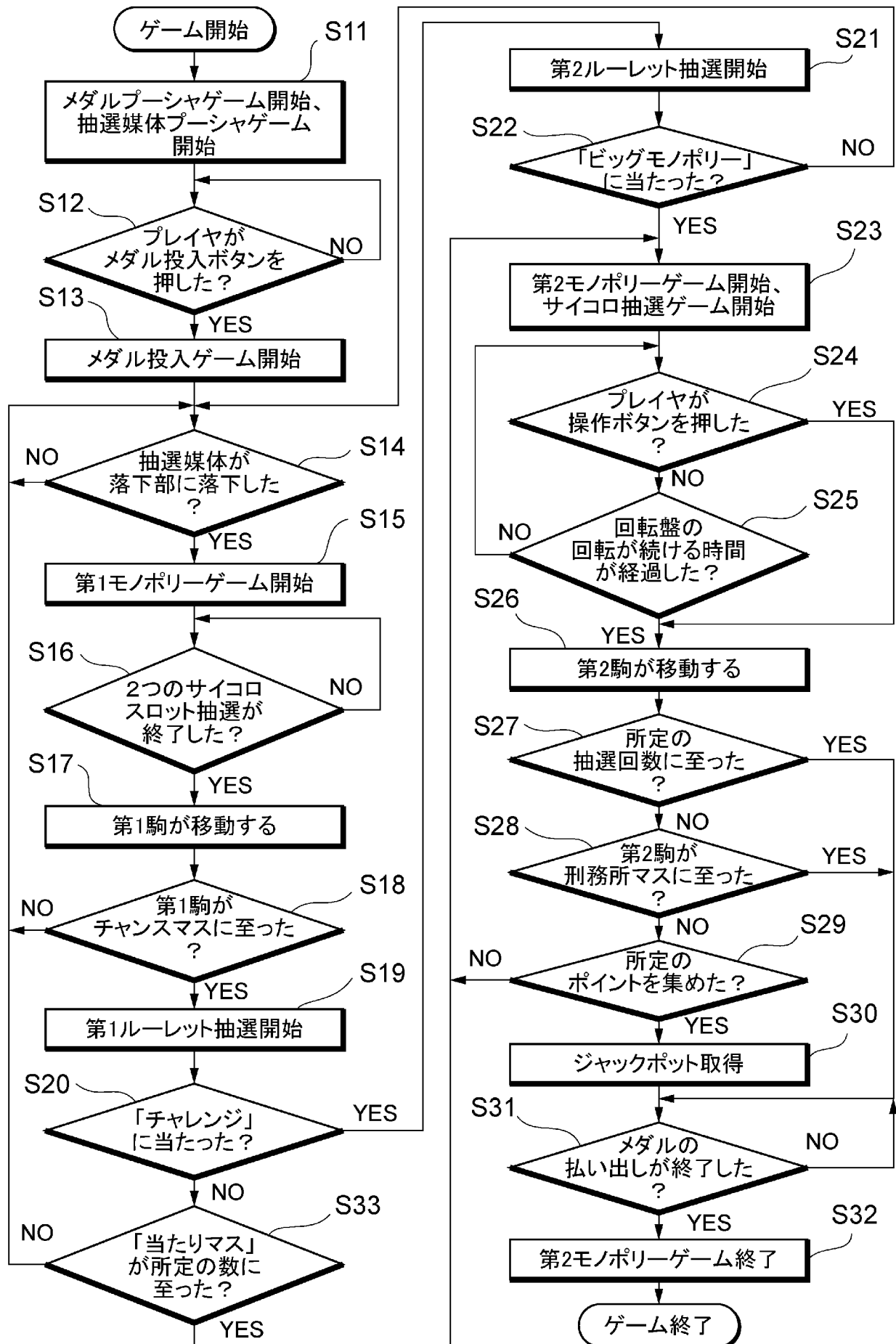
[図15]



[図16]



[図17]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2024/006640

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F 9/04(2006.01)i

FI: A63F9/04 G

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)

A63F9/00-9/20; 9/26-11/00; 3/00

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 1971-2024

Registered utility model specifications of Japan 1996-2024

Published registered utility model applications of Japan 1994-2024

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 09-230781 A (MIWA TEC KK) 05 September 1997 (1997-09-05) paragraphs [0018]-[0022], [0026]-[0033], fig. 1-4	1-3
Y	paragraphs [0018]-[0022], [0026]-[0033], fig. 1-4	4-5, 8-9
A	entire text, all drawings	6-7, 10
Y	JP 2009-195691 A (ARUZE CORP.) 03 September 2009 (2009-09-03) paragraphs [0028]-[0043], fig. 2-4	4-5
Y	US 2004/0041342 A1 (FRIEMAN, S. R.) 04 March 2004 (2004-03-04) paragraphs [0045], [0061], fig. 1-6	8-9
A	JP 2012-205796 A (NAMCO BANDAI GAMES INC.) 25 October 2012 (2012-10-25) entire text, all drawings	1-7, 10
A	JP 2009-066101 A (NAMCO BANDAI GAMES INC.) 02 April 2009 (2009-04-02) entire text, all drawings	1-7, 10



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

“D” document cited by the applicant in the international application

“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

08 April 2024

Date of mailing of the international search report

23 April 2024

Name and mailing address of the ISA/JP

Japan Patent Office (ISA/JP)
3-4-3 Kasumigaseki, Chiyoda-ku, Tokyo 100-8915
Japan

Authorized officer

Telephone No.

Box No. III Observations where unity of invention is lacking (Continuation of item 3 of first sheet)

This International Searching Authority found multiple inventions in this international application, as follows:

(Invention 1) Claims 1-7 and 10

Claims 1-3 lack novelty in light of document 1 (in particular, see paragraphs [0028]-[0043] and figures 2-4), and therefore have no special technical feature. However, claim 4, which is dependent from claim 1, has the special technical feature "the first surface part has an inverted truncated conical shape," and claims 5-7 and 10 also have the same special technical feature as claim 4. Accordingly, claims 1-7,10 are classified as invention 1.

(Invention 2) Claims 8-9

Claims 8-9 cannot be said to have the same or corresponding special technical feature as claim 4, which has been classified as invention 1.

Furthermore, although claims 8-9 are dependent from claim 1, which has been classified as invention 1, the technical feature "structure of a lottery medium" that has been added with respect to claim 1 has little technical relationship to a "rotary disk structure," which is a technical feature of claim 1.

Moreover, claims 8-9 are not substantially identical to or similarly closely related to any of the claims classified as invention 1.

Accordingly, claims 8-9 cannot be classified as invention 1.

Claims 8-9 have the special technical feature "structure of a lottery medium," and therefore are classified as invention 2.

1. ☒ As all required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers all searchable claims.
2. ☐ As all searchable claims could be searched without effort justifying additional fees, this Authority did not invite payment of additional fees.
3. ☐ As only some of the required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers only those claims for which fees were paid, specifically claims Nos.:
4. ☐ No required additional search fees were timely paid by the applicant. Consequently, this international search report is restricted to the invention first mentioned in the claims; it is covered by claims Nos.:

Remark on Protest

- ☐ The additional search fees were accompanied by the applicant's protest and, where applicable, the payment of a protest fee.
- ☐ The additional search fees were accompanied by the applicant's protest but the applicable protest fee was not paid within the time limit specified in the invitation.
- ☒ No protest accompanied the payment of additional search fees.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.
PCT/JP2024/006640

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
JP	09-230781	A	05 September 1997	(Family: none)	
JP	2009-195691	A	03 September 2009	US 2009/0215535 A1 paragraphs [0060]-[0075], fig. 2-4	
US	2004/0041342	A1	04 March 2004	(Family: none)	
JP	2012-205796	A	25 October 2012	(Family: none)	
JP	2009-066101	A	02 April 2009	(Family: none)	

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC））

A63F 9/04(2006.01)i
FI: A63F9/04 G

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））
A63F9/00-9/20; 9/26-11/00; 3/00

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 1971-2024年
日本国実用新案登録公報 1996-2024年
日本国登録実用新案公報 1994-2024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	JP 09-230781 A（株式会社美和テック） 05.09.1997（1997 - 09 - 05） [0018]-[0022], [0026]-[0033], 図1-4	1-3
Y	[0018]-[0022], [0026]-[0033], 図1-4	4-5, 8-9
A	全文、全図	6-7, 10
Y	JP 2009-195691 A（アルゼ株式会社） 03.09.2009（2009 - 09 - 03） [0028]-[0043], 図2-4	4-5
Y	US 2004/0041342 A1（FRIEMAN Shlomo Ruvane） 04.03.2004（2004 - 03 - 04） [0045]、[0061]、図1-6	8-9
A	JP 2012-205796 A（株式会社バンダイナムコゲームス） 25.10.2012（2012 - 10 - 25） 全文、全図	1-7, 10
A	JP 2009-066101 A（株式会社バンダイナムコゲームス） 02.04.2009（2009 - 04 - 02） 全文、全図	1-7, 10

☐ 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

“D” 国際出願で出願人が先行技術文献として記載した文献

“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抵触するものではなく、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

08.04.2024

国際調査報告の発送日

23.04.2024

名称及びあて先

日本国特許庁(ISA/JP)
〒100-8915
日本国
東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

権限のある職員（特許庁審査官）

相川 俊 2D 1130

電話番号 03-3581-1101 内線 3247

様式 PCT/ISA/210（第2ページ）（2022年7月）

第III欄 発明の単一性が欠如しているときの意見（第1ページの3の続き）

次に述べるようにこの国際出願に二以上の発明があるとこの国際調査機関は認めた。

（発明1）請求項1-7, 10

請求項1-3は、文献1（特に、[0028]-[0043]、図2-4を参照。）により新規性が欠如しているため、特別な技術的特徴を有しない。しかしながら、請求項1の従属請求項である請求項4は、「前記第1表面部は、逆円錐台状を呈している」という特別な技術的特徴を有しており、請求項5-7, 10も、請求項4と同一の特別な技術的特徴を有している。したがって、請求項1-7, 10を発明1に区分する。

（発明2）請求項8-9

請求項8-9は、発明1に区分された請求項4と、同一の又は対応する特別な技術的特徴を有しているとはいえない。

また、請求項8-9は、発明1に区分された請求項1の従属請求項であるが、請求項1に対して追加された技術的特徴である「抽選媒体そのものの構造」は、請求項1の技術的特徴である「回転盤の構造」と、技術的関連性が低い。

さらに、請求項8-9は、発明1に区分されたいずれの請求項に対しても実質同一又はそれに準ずる関係にはない。

したがって、請求項8-9は発明1に区分できない。

そして、請求項8-9は、「抽選媒体そのものの構造」という特別な技術的特徴を有しているので、発明2に区分する。

1. ☒ 出願人が必要な追加調査手数料をすべて期間内に納付したので、この国際調査報告は、すべての調査可能な請求項について作成した。
2. ☐ 追加調査手数料を要求するまでもなく、すべての調査可能な請求項について調査することができたので、追加調査手数料の納付を求めなかった。
3. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料を一部のみしか期間内に納付しなかったので、この国際調査報告は、手数料の納付のあった次の請求項のみについて作成した。
4. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料を期間内に納付しなかったので、この国際調査報告は、請求の範囲の最初に記載されている発明に係る次の請求項について作成した。

追加調査手数料の異議の
申立てに関する注意

- ☐ 追加調査手数料及び、該当する場合には、異議申立手数料の納付と共に、出願人から異議申立てがあった。
- ☐ 追加調査手数料の納付と共に出願人から異議申立てがあったが、異議申立手数料が納付命令書に示した期間内に支払われなかった。
- ☒ 追加調査手数料の納付はあったが、異議申立てはなかった。

国際調査報告
パテントファミリーに関する情報

国際出願番号

PCT/JP2024/006640

引用文献			公表日	パテントファミリー文献	公表日
JP	09-230781	A	05.09.1997	(ファミリーなし)	
JP	2009-195691	A	03.09.2009	US 2009/0215535 A1 [0060]-[0075], 図2-4	
US	2004/0041342	A1	04.03.2004	(ファミリーなし)	
JP	2012-205796	A	25.10.2012	(ファミリーなし)	
JP	2009-066101	A	02.04.2009	(ファミリーなし)	