

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4760047号
(P4760047)

(45) 発行日 平成23年8月31日(2011.8.31)

(24) 登録日 平成23年6月17日(2011.6.17)

(51) Int.Cl. F I
A 6 3 F 11/00 (2006.01) A 6 3 F 11/00 Z
A 6 3 F 9/00 (2006.01) A 6 3 F 9/00 5 O 8 H

請求項の数 4 (全 11 頁)

(21) 出願番号	特願2005-41422 (P2005-41422)	(73) 特許権者	000132471
(22) 出願日	平成17年2月17日 (2005.2.17)		株式会社セガ
(65) 公開番号	特開2006-223606 (P2006-223606A)		東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号
(43) 公開日	平成18年8月31日 (2006.8.31)	(74) 代理人	100087479
審査請求日	平成20年2月15日 (2008.2.15)		弁理士 北野 好人
		(74) 代理人	100114915
			弁理士 三村 治彦
		(72) 発明者	若生 晃
			東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式
			会社セガ内
		(72) 発明者	矢萩 崇史
			東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式
			会社セガ内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

プレイヤーがプレイする複数のサテライトと、
 該サテライトに設けられ、プレイヤーが操作する操作部と、
 前記サテライトの席に座ったプレイヤーの目の位置を囲み、前記サテライトの両側に設けられた仕切板と、
 を備えたゲーム装置であって、
 前記仕切板に設けられ、前記プレイヤーの目の位置から見える照明部と、
 前記照明部の上側に設けられ、前記照明部側の端面から対向側の端面に導光する導光板と、
 から構成され、前記仕切板の側方である第 1 の方向と、前記仕切板の上方である第 2 の方向とを照明する仕切照明部を
 更に有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】

前記導光板は、前記照明部側の端面が直線形状で、前記対向側の端面が円弧形状で、透明又は半透明であることを特徴とする請求項 1 記載のゲーム装置。

【請求項 3】

前記仕切板に、前記仕切照明部が 2 組並列して設けられていることを特徴とする請求項 1 又は 2 記載のゲーム装置。

【請求項 4】

前記照明部はネオン管であり、該ネオン管の一端から他端に向かって伸びる発光をすることを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明はゲーム装置に関し、特に、遊戯者がメダルを投入してゲームを行い、遊戯者にメダルが払い出されるメダルゲームを行うゲーム装置に関する。

【背景技術】

【0002】

メダルゲーム装置のひとつにメダルプッシャと呼ばれるものがある。メダルプッシャは、遊戯者が投入したメダルをテーブル上に蓄積し、このテーブル上に蓄積されたメダルをメダル押し出し部材によって押し出して、押し出されたメダルを遊戯者に払い戻すメダルゲーム装置である。このようなメダルゲーム装置では、遊戯者が大量に負けることがない代わりに、遊戯者が大量に勝つこともない。このため、遊技性に乏しく、遊戯者の射幸心をそそることがなかった。

【0003】

最近では、ひとつの大型筐体の周囲に数台のサテライトを設けたメダルゲーム装置が増えてきている。このようなメダルゲーム装置は、個々のサテライトで通常のメダルプッシャゲームを行いながら、全てのサテライトが参加できる共通のゲームを行い、大量のメダルを払い出すようにする等の新しい趣向を取り入れる試みがなされている。

【特許文献 1】特開 2004 - 113563

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

本発明の目的は、サテライトで遊戯している遊戯者だけでなく、ゲーム装置後方でゲームの様子を眺めている観客にも、サテライトの状態を示すことができるゲーム装置を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の一態様によるゲーム装置は、プレイヤがプレイする複数のサテライトと、該サテライトに設けられ、プレイヤが操作する操作部と、前記サテライトの席に座ったプレイヤの目の位置を囲み、前記サテライトの両側に設けられた仕切板と、を備えたゲーム装置であって、前記仕切板に設けられ、前記プレイヤの目の位置から見える照明部と、前記照明部の上側に設けられ、前記照明部側の端面から対向側の端面に導光する導光板と、から構成され、前記仕切板の側方である第 1 の方向と、前記仕切板の上方である第 2 の方向とを照明する仕切照明部を更に有することを特徴とする。

【0007】

上述したゲーム装置において、前記導光板は、前記照明部側の端面が直線形状で、前記対向側の端面が円弧形状で、透明又は半透明であるようにしてもよい。

【0008】

上述したゲーム装置において、前記仕切板に、前記仕切照明部が 2 組並列して設けられているようにしてもよい。

【0009】

上述したゲーム装置において、前記照明部はネオン管であり、該ネオン管の一端から他端に向かって伸びる発光をするようにしてもよい。

【発明の効果】

【0011】

以上の通り、本発明によれば、プレイヤがプレイする複数のサテライトと、該サテライトに設けられ、プレイヤが操作する操作部と、前記サテライトの席に座ったプレイヤの目の位置を囲み、前記サテライトの両側に設けられた仕切板と、を備えたゲーム装置であっ

10

20

30

40

50

て、前記仕切板に設けられ、前記プレイヤーの目の位置から見える照明部と、前記照明部の上側に設けられ、前記照明部側の端面から対向側の端面に導光する導光板と、から構成され、前記仕切板の側方である第 1 の方向と、前記仕切板の上方である第 2 の方向とを照明する仕切照明部を更に有するので、サテライトで遊戯している遊戯者だけでなく、ゲーム装置後方でゲームの様子を眺めている観客にも、サテライトの状態を示すことができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0012】

〔一実施形態〕

本発明の一実施形態によるゲーム装置を図 1 乃至図 7 を用いて説明する。

【0013】

本実施形態によるメダルゲーム装置の外観を図 1 に示す。このメダルゲーム装置は略正八角形の角柱を縦方向に 2 つに分割した形状の筐体 10 を有している。

【0014】

（ビッグモノポリ（登録商標）部）

筐体 10 の中央には大きな円形のルーレット型のビッグモノポリ部 12 が設けられている。ビッグモノポリ部 12 には回転する表裏 2 枚の円環ボード 13 が設けられ、ビッグモノポリ部 12 の頂部には、円環ボード 13 のマスを示すための三角形の指示部 14 が設けられている。

【0015】

2 枚の円環ボード 13 の周縁にはモノポリで用いる 40 個のマスが描かれている。ボードゲームのモノポリにおいて正方形のボードの周縁に描かれた 40 個のマスと同じものである。回転している円環ボード 13 が停止したときに指示部 14 が同じマスを指し示すように、正面側と背面側の円環ボード 13 の対応する位置には同じマスが描かれている。

【0016】

ビッグモノポリ部 12 の円環ボード 13 内部の正面上部には、ディスプレイモニタ 15 が設けられており、ビッグモノポリゲームにおける各種情報を表示する。

【0017】

サテライト 20 においてプレイしているプレイヤーは所定の条件を満足することにより、ビッグモノポリ部 12 を用いた全プレイヤー共通のモノポリゲーム（以下「ビッグモノポリゲーム」という）をプレイする。

【0018】

ビッグモノポリゲームでは、プレイヤーが順番に円環ボード 13 を回転させる。回転する円環ボード 13 が停止したときに指示部 14 により指し示されたマスの内容にしたがってゲームを進行する。

【0019】

（サテライト部）

筐体 10 のビッグモノポリ部 12 の正面側と背面側にはそれぞれ 3 台、合計 6 台のサテライト 20 が設けられている。サテライト 20 間は透明な仕切板 21 により仕切られている。サテライト 20 間の仕切板 21 には特徴的な照明が設けられている。仕切板 21 の照明の詳細については後述する。

【0020】

サテライト 20 は、上部のゲーム部と中央の操作パネル部と下部のメダル払い出し部から構成されている。

【0021】

上部のゲーム部には、メダルを内部に投入するためのメダル投入手段 22A、22B が左右に配置されている。各サテライト 20 では二人の遊戯者が遊技することができるが、一人の遊戯者が左右のメダル投入手段 22A、22B を操作して遊戯してもよい。

【0022】

中央の操作パネル部には、複数の操作ボタン 24 が設けられている。

【0023】

10

20

30

40

50

下部のメダル払い出し部には、遊戯者に払い戻すメダルが排出されるメダル払い出し口 28 が設けられている。メダル払出手段（図示せず）により排出されたメダルが、このメダル払い出し口 28 から払い出される。メダル払い出し口 28 の詳細については後述する。

【0024】

（サテライト内部）

サテライト 20 の内部を図 2 に示す。サテライト 20 のゲームフィールドの底面には固定台 30 が設けられている。固定台 30 上をその奥行き方向へ往復スライドする移動テーブル 32 が設けられている。固定台 30 及び移動テーブル 32 の上部にはメダルが投入されるメダルテーブル 34 が設けられている。

10

【0025】

メダルテーブル 34 の奥には、複数のチャッカを有するチャッカ部材 36 が設けられている。図 2 に示すように、9 個のチャッカ 36 a、36 b、... が横一列に並べられていて、メダル投入手段 22 A、22 B から投入されたメダルは、ほとんどの場合いずれかのチャッカ 36 a、36 b、... を通過する。チャッカ 36 a、36 b、... を通過したメダルは、移動テーブル 32 上に落下する。チャッカ 36 間の仕切りにより弾かれて、チャッカ 36 a、36 b、... に入らなかったメダルも、メダルテーブル 34 上を転がって移動テーブル 32 又は固定台 30 上に落下する。遊戯者はメダル投入手段 22 A、22 B をチャッカ部材 36 のいずれかがチャッカ 36 a、36 b、... を通過させようと狙いを定める。

【0026】

チャッカ部材 36 の各チャッカ 36 a、36 b、... にはそれぞれ検出手段（図示せず）が設けられており、メダル投入手段 22 A、22 B から投入されたメダルがチャッカ 36 a、36 b、... を通過したかを検出する。

20

【0027】

チャッカ部材 36 の直ぐ奥にはゲーム画面を表示するディスプレイモニタ 38 が設けられている。チャッカ部材 36 の長さはディスプレイモニタ 38 の下辺の長さと同様であり、ディスプレイモニタ 38 の下辺の直ぐ近傍にチャッカ部材 36 が設けられている。ディスプレイモニタ 38 には、ゲーム画面や警告画面が表示される。ディスプレイモニタ 38 上部にはランプ 39 が設けられている。

【0028】

図 3 にゲーム画面の具体例を示す。ディスプレイモニタ 38 の下辺近傍の画像に 9 個のチャッカ 36 a、36 b、... の仕切画像を図示する。これにより、遊戯者からは、ディスプレイモニタ 38 の表示画像と現実のチャッカ部材 36 とが連続しているかのように見える。

30

【0029】

ゲーム画面にはモノポリのボードゲームと同様のゲームボードが表示されている。プレイヤは各サテライト 20 において、メダルを投入しながらひとりでプレイする特別ルールのモノポリゲーム（以下「ミニモノポリゲーム」という）をプレイする。

【0030】

メダルテーブル 34 の左側には、メダルボックス 40 が設けられている。メダルボックス 40 には、メダルを搬送するためのメダル搬送レール 42 が設けられ、メダル供給部 44 からメダル搬送レール 42 を介してメダルボックス 40 にメダルが供給される。

40

【0031】

大当たり又は中当たりが発生すると、メダルボックス 40 からメダルテーブル 34 上に多量のメダルが供給される。大当たりの場合には、これが何回も繰り返され、遊戯者の興奮が持続する。

【0032】

（サテライトの仕切り照明）

サテライト 20 間の仕切板 21 には特徴的な仕切照明部 50 が設けられている。この仕切照明部 50 について図 4 を用いて説明する。図 4 (a) は仕切照明部 50 の斜視図であり

50

、図4(b)は仕切照明部50の断面図である。

【0033】

仕切板21の上部には仕切照明部50が設けられている。仕切照明部50は、照明用のネオン管52と、ネオン管52上に設けられた透明なアクリル板54により構成されている。アクリル板54は、ネオン管52側の端面が直線形状であり、その対向側の端面が円弧形状である。

【0034】

2組のネオン管52とアクリル板54とが並列して照明保持部56に保持されている。照明保持部56の側面にはネオン管52が外部から見えるような直線的な開口58が形成されている。

10

【0035】

ネオン管52はインバータ型であって、点灯時にインバータの電圧を変えることにより、一端から徐々に他端に向かって発光部が伸びていく特徴的な発光をさせることができる。

【0036】

アクリル板54は、ネオン管52からの発光を導光する導光板として機能する。ネオン管52の光を導光して乱反射により円弧形状の端面を発光させる。

【0037】

ネオン管52の発光時には、一端から徐々に他端に向かって発光部が伸びていくが、その発光の様子は、照明保持部56の開口58から見ることもできると共に、同時に、アクリル板54の円弧形状端面からも見ることもできる。

20

【0038】

照明保持部56の開口58は、サテライト20で遊戯しているプレイヤーの側に向いており、アクリル板54の円弧形状端面は、ゲーム装置後方でゲームの様子を眺めている観客の側に向いている。

【0039】

これにより、大当たり等の特別な演出照明をするときに、ネオン管52の点灯、消灯を繰り返すことにより、照明保持部56側面の開口58から見えるネオン管52からと、アクリル板54の円弧状端面からとで効果的に演出照明を行うことができる。照明保持部56側面の開口58からの照明により、サテライト20でプレイしているプレイヤーに大当たりの高揚感を与えると共に、アクリル板54の円弧形状端面からの照明により、ゲームの様子を眺めている観客にも大当たりの興奮を伝えることができる。

30

【0040】

プレイヤーはサテライトの席に座っており、その状態ではプレイヤーの目の位置がアクリル板で囲まれた空域内にあり、アクリル板の端面発光は見えず、左右の照明保持部の開口から直接的にネオン管が見え、大当たり時等にまばゆく光が輝き、高揚感を味わう。

【0041】

一方、筐体の後方に立ってゲームを見ているギャラリーには、照明保持部の開口のネオン管の直接的な発光は開口により遮られ、あまり見えないが、サテライト間のアクリル板の端面発光はよく見える。大当たり中のサテライトの両側にあるアクリル板の端面発光が淡い輝きで発光するので、ゲームを見ているギャラリーは、いまだこのサテライトが大当たり中なのか、どのサテライトがよく当たっているのか^かが分かり、そこが空いたら自分もそのサテライトでゲームをしてみたいという気にさせる。

40

【0042】

なお、小当たり、中当たり、大当たり、メインゲーム参加中、の各状態において、照明の点灯状態を変化させることで、現在、そのサテライトがどの状態なのかをギャラリーに示すことが可能である。

【0043】

なお、ネオン管52は蛍光灯、LED等の他の照明でもよい。アクリル板54は透明又は半透明の他の材料からなるものでもよい。照明保持部56は図示した構造でなくてもよ

50

い。

【 0 0 4 4 】

(メダル払い出し口)

サテライト 2 0 下部のメダル払い出し部には、遊戯者に払い戻すメダルが排出されるメダル払い出し口 2 8 が設けられている。このメダル払い出し口 2 8 について、図 5 乃至図 7 を用いて説明する。図 5 はメダル払い出し口 2 8 の斜視図であり、図 6 はメダル払い出し口 2 8 の平面図であり、図 7 はメダル払い出し口 2 8 の断面図である。

【 0 0 4 5 】

本実施形態では、図 5 に示すように、メダル払い出し口 2 8 として、前面パネル 6 0 に大量のメダルを貯留できる大型のメダル受け皿 6 2 が取り付けられている。メダル受け皿 6 2 内部には、図 6 に示すように、2 枚の三角形のカップ止め部 6 4 a、6 4 b が形成されている。メダルカップ 7 0 は底部直径が開口部直径よりも小さい戴頭円錐形であり、遊戯者が手に持ちやすい外形形状をしている。

10

【 0 0 4 6 】

図 5 に示すように、メダルを収容するためのメダルカップ 7 0 をカップ止め部 6 4 a、6 4 b の間に置くことにより、所定の位置にメダルカップ 7 0 が固定される。

【 0 0 4 7 】

三角形のカップ止め部 6 4 a、6 4 b は、メダル受け皿 6 2 にメダルカップ 7 0 を置く際のガイドとして機能すると共に、メダルカップ 7 0 が置かれていない場合にメダル受け皿 6 2 に蓄積されたメダルを手で取出しやすくする機能をも有している。

20

【 0 0 4 8 】

メダル受け皿 6 2 の奥行きは、図 7 に示すように、メダルカップ 7 0 の底部の大きさより少し大きい。メダルカップ 7 0 をメダル受け皿 6 2 に置いたときに、メダル受け皿 6 2 と、カップ止め部 6 4 a、6 4 b とにより、メダルカップ 7 0 は前後左右にずれることなく固定される。

【 0 0 4 9 】

プレイヤに払い出されるメダルは、図 7 に示すように、前面パネル 6 0 の内側であり、メダル受け皿 6 2 上方のメダル出口 6 6 から排出されて落下する。

【 0 0 5 0 】

メダル受け皿 6 2 にメダルカップ 7 0 を置かない場合には、図 7 (a) に示すように、排出されたメダルは直接メダル受け皿 6 2 に入り貯留される。

30

【 0 0 5 1 】

メダル受け皿 6 2 にメダルカップ 7 0 を置いた場合には、図 7 (b) に示すように、排出されたメダルはメダルカップ 7 0 に入り貯留される。メダルカップ 7 0 から溢れたメダルはメダル受け皿 6 2 に受け止められて貯留される。

【 0 0 5 2 】

したがって、メダル受け皿 6 2 の奥行きは、メダルカップ 7 0 が前後にずれない程度の大きさ、例えば、メダルカップ 7 0 の底部外径の 1 ~ 1 . 1 倍程度であればよい。

【 0 0 5 3 】

また、メダル受け皿 6 2 の横幅は、大量のメダルを貯留するために十分の大きさであって、メダルカップ 7 0 を置いた場合にはメダルカップ 7 0 から溢れたメダルを受け止めるために十分の大きさ、例えば、メダルカップ 7 0 の底部外径の 1 . 5 倍以上であればよい。

40

【 0 0 5 4 】

本実施形態によれば、プレイヤはメダルカップを用いて効率的なストレスのないメダルゲームを楽しむことができる。

【 0 0 5 5 】

通常、メダルゲームではプレイヤはメダルが入ったメダルカップ 7 0 を操作パネル部に置き、メダルカップ 7 0 からメダルを取り出しながらメダル投入手段 2 2 A、2 2 B によりメダルを投入する。メダルカップ 7 0 のメダルがなくなると、これまでは、一旦ゲーム

50

を中断して、メダル払い出し口 28 に貯留したメダルを手でメダルカップ 70 に移し替えて、その後ゲームを再開していた。

【0056】

本実施形態では、メダルカップ 70 をメダル受け皿 62 に置いておけば、排出されたメダルがメダルカップ 70 に自動的に貯留される。このため、操作パネル部に置いたメダルカップ 70 のメダルがなくなっても、メダル受け皿 62 に置かれメダルが貯留されたメダルカップ 70 と交換するだけで、ゲームをほとんど中断することなく、投入するメダルの補給をすることができる。

【0057】

また、プレイヤーによって、メダル受け皿 62 に直接メダルを貯めてプレイすることを習慣とするものもいるし、メダルカップ 70 にメダルを貯めてプレイすることを習慣とするものもいる。本実施形態によれば、このような様々なタイプのプレイヤーにも満足できるメダル払い出し口の構造を提供できる。

【0058】

このように本実施形態において、カップをメダル受け皿に差し入れるにはプレイヤーが座席に座った状態でメダルカップを手にしてメダル受け皿に斜めにして差し入れる。その際に筐体に座っているプレイヤーの視点からは、メダル受け皿をほぼ上方から見下ろすことになる。また、遊戯場はカジノの雰囲気を出すために照明が暗いので、メダル受け皿の奥側が見え難い。その際にカップ止め部材が斜めの三角形形状になっているので、メダルカップを略上方から差し入れる際にメダルカップの底部が三角形形状の斜めの辺に自然と差し入れる形になり、メダルカップの底部が斜めの辺をガイドにしてメダル受け皿に落ちつく。

【0059】

また、メダルカップをメダル受け皿から取り出す際にも三角形形状の斜め辺をガイドにメダルカップをやや斜めにして上方へ持ち上げるように取り出すのがサテライトテーブルに座っているプレイヤーにとり取りやすい姿勢である。その際に三角形形状の斜め辺をメダルカップの側面あるいは底部が、メダルが一杯入ったメダルカップを取り出す際に滑り、容易にメダル受け皿から取り出しやすいのである。

【0060】

さらに、メダルカップが入っていないメダル受け皿にメダルが入っている場合に、プレイヤーは手を入れて掻き出すようにメダルを取り出すことになるが、その際に、カップ止め部材は三角形形状になっているので、手前にメダルを掻き出すのに邪魔にならず、怪我することなく、メダルを取出しやすいのである。

【0061】

なお、メダル受け皿 62 内部にカップ止め部 64 a、64 b を形成する代わりに、メダル受け皿 62 底部にメダルカップ 70 の底部形状にあわせた凹みを形成してもよい。凹みの直径はメダルカップ 70 が前後にずれない程度の大きさ、例えば、メダルカップ 70 の底部外径の 1 ~ 1.1 倍程度であればよい。

【0062】

〔変形実施形態〕

本発明は上記実施形態に限らず種々の変形が可能である。

【0063】

例えば、上記実施形態では、メダルプッシュゲームを行うメダルゲーム装置に本発明を適用したが、メダルプッシュゲームに限らず、他のメダルゲームを行うゲーム装置であってもよい。

【0064】

また、上記実施形態では、メダルを用いるメダルゲーム装置に本発明を適用したが、ゲームにおいて遊技価値を有するもので物理的な形態があるもの、すなわち、物理的遊技価値であれば、メダルに限らず、パチンコ玉、トークン、通貨、景品等の他の形態であってもよい。

【0065】

また、上記実施形態では、ＩＣカード等の情報記憶媒体を用いないゲーム装置に本発明を適用したが、ＩＣカード、磁気カード等の情報記憶媒体を用いるゲーム装置であってもよいし、他のゲーム装置やゲーム装置内のサテライト内のメモリ、ゲーム装置がインターネットを介して通信可能なゲームサーバ内のメモリを用いるゲーム装置であってもよい。

【図面の簡単な説明】

【００６６】

【図１】本発明の一実施形態によるメダルゲーム装置の外観を示す斜視図である。

【図２】本発明の一実施形態によるメダルゲーム装置のサテライト内部を示す図である。

【図３】本発明の一実施形態によるメダルゲーム装置におけるミニモノポリゲームのゲーム画面を示す図である。

10

【図４】本発明の一実施形態によるメダルゲーム装置におけるサテライトの仕切照明部を示す斜視図及び断面図である。

【図５】本発明の一実施形態によるメダルゲーム装置におけるサテライトのメダル払い出し口を示す斜視図である。

【図６】本発明の一実施形態によるメダルゲーム装置におけるサテライトのメダル払い出し口の平面図である。

【図７】本発明の一実施形態によるメダルゲーム装置におけるサテライトのメダル払い出し口の断面図である。

【符号の説明】

【００６７】

20

１０…筐体

１２…ビッグモノポリ部

１３…円環ボード

１４…指示部

２０…サテライト

２２Ａ、２２Ｂ…メダル投入手段

２４…操作ボタン

２８…メダル払い出し口

３０…固定台

３２…移動テーブル

30

３４…メダルテーブル

３６…チャッカ部材

３６ａ、３６ｂ、…、３６ｉ…チャッカ

３８…ディスプレイモニタ

３９…ランプ

４０…メダルボックス

４２…メダル搬送レール

４４…メダル供給部

４６…表示ランプ

５０…仕切照明部

40

５２…ネオン管

５４…アクリル板

６０…前面パネル

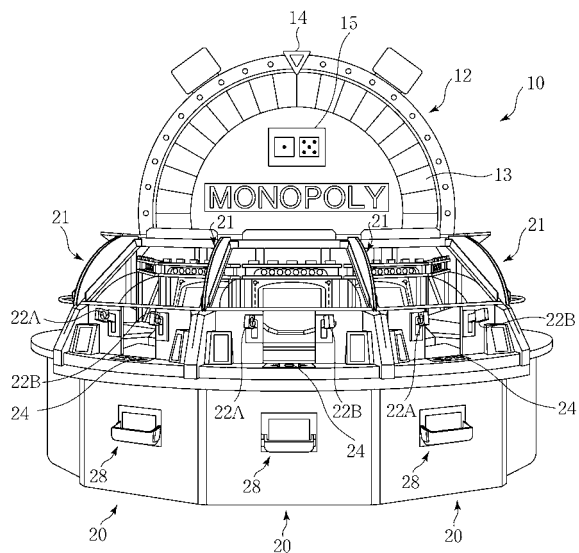
６２…メダル受け皿

６４ａ、６４ｂ…カップ止め部

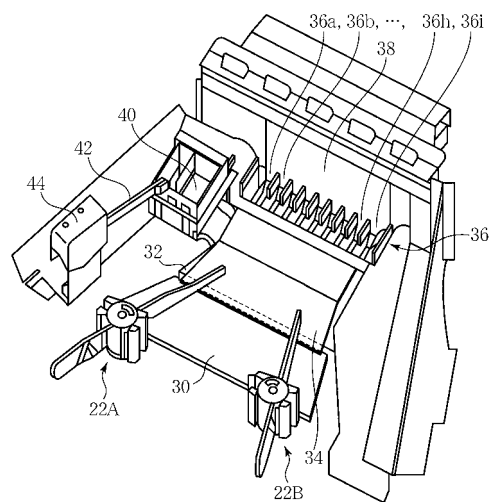
６６…メダル出口

７０…メダルカップ

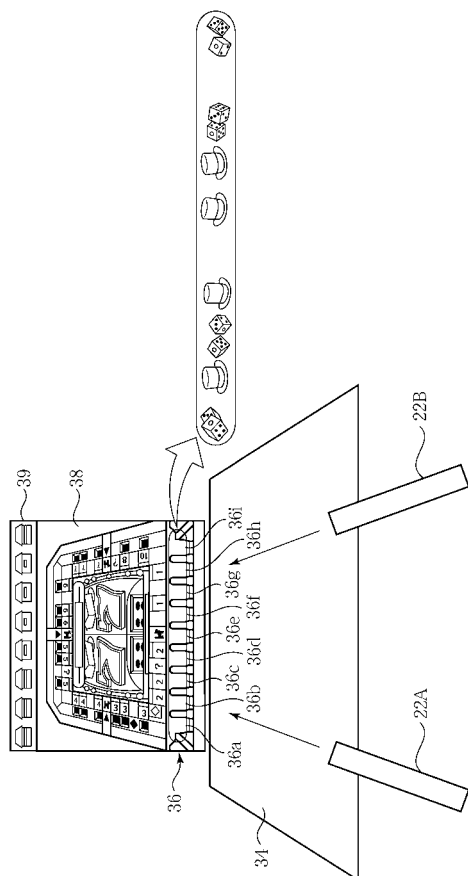
【図 1】



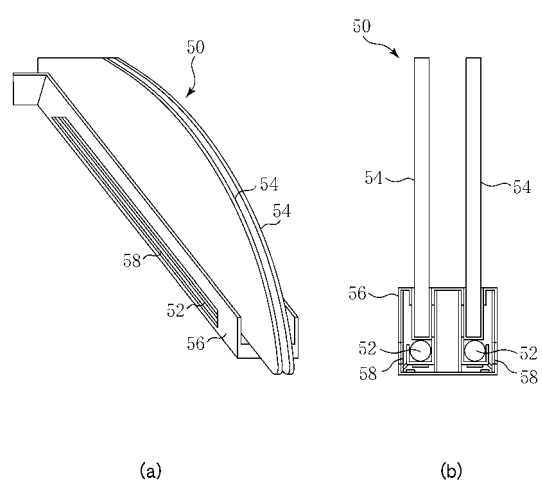
【図 2】



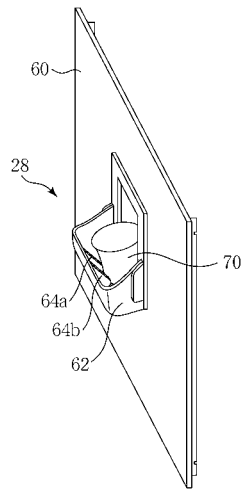
【図 3】



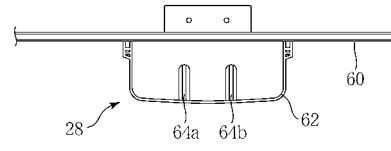
【図 4】



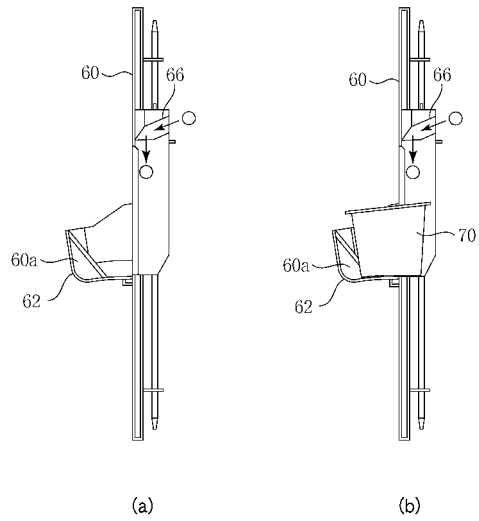
【図 5】



【図 6】



【図 7】



フロントページの続き

- (72)発明者 宮内 博文
東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社セガ内
(72)発明者 浜田 哲弥
東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社セガ内

審査官 植野 孝郎

- (56)参考文献 特開 2 0 0 0 - 1 1 7 2 5 (J P , A)
特開平 3 - 2 0 9 2 9 3 (J P , A)
特開 2 0 0 4 - 1 0 5 6 0 0 (J P , A)
特許第 2 8 6 0 8 1 8 (J P , B 2)
特開 2 0 0 4 - 3 2 9 5 0 9 (J P , A)
特開 2 0 0 2 - 8 5 6 3 9 (J P , A)
実公平 6 - 1 7 4 4 1 (J P , Y 2)
特開 2 0 0 4 - 3 2 9 5 6 2 (J P , A)
「ドラゴントレジャーII」パンフレット, 株式会社セガ, 2 0 0 4 年 5 月 1 7 日

- (58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 9 / 0 0 - 1 3 / 1 2
A 6 3 F 5 / 0 4
A 6 3 F 7 / 0 2
G 0 9 F 9 / 0 0 - 1 3 / 4 6