

(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 2025/004447 A1

(51) 国際特許分類:
A63F 9/00 (2006.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2024/007024

(22) 国際出願日: 2024年2月27日(27.02.2024)

(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 2023-107273 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).

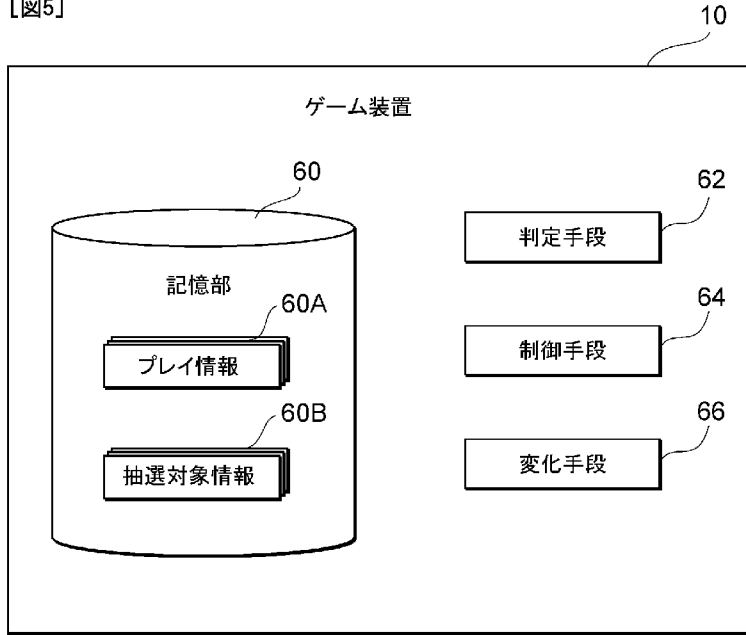
(72) 発明者:庄司 亮太(SHOJI, Ryota); 〒1410033 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社セガ内 Tokyo (JP).
鈴木 謙太(SUZUKI, Kenta); 〒1410033 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社セガ内 Tokyo (JP).

(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, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT,

(54) Title: GAME DEVICE

(54) 発明の名称: ゲーム装置

【図5】



10... Game device
60... Storage unit
60A... Play information
60B... Lottery target information
62... Determination means
64... Control means
66... Altering means

(57) Abstract: The present invention reduces a player's perception that a deliberate operation intervenes to alter a game. A game device 10 that provides a game to a player comprises: a field on which a plurality of objects can be placed; a storage means for storing an object that has moved outside the field; and an altering means 66 for altering the game according to the number or type of the objects stored in the storage means.

(57) 要約: プレイヤに対し、ゲームを変化させることについて作為的な操作が介入する感覚を弱めることができる。ゲームをプレイヤに提供するゲーム装置10が、複数の物体が載置可能なフィールドと、フィールドの外に出た物体を格納する格納手段と、格納手段に格納されている物体の数又は種類に応じてゲームを変化させる変化手段66と、を備える。

[続葉有]

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))

明 細 書

発明の名称： ゲーム装置

技術分野

- [0001] 本発明は、ゲーム装置に関する。
- [0002] 従来から、複数のコンテンツの中から一のコンテンツを抽選する抽選ゲームを実行するゲーム装置が知られている。
- [0003] これに関し、特許文献1には、デジタル抽選ゲームにて所定の選択肢が抽選された場合、抽選された選択肢に応じてゲーム条件を変化させる技術が開示されている。

先行技術文献

特許文献

- [0004] 特許文献1：特開2010-88710号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

- [0005] しかしながら、上記特許文献1に記載の技術では、デジタル抽選ゲームにて選択肢が抽選されるため、ゲーム条件等のゲームを変化させることについて作為的な操作が介入する感覚をプレイヤに与えてしまう。
- [0006] 本発明はこのような課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、プレイヤに対し、ゲームを変化させることについて作為的な操作が介入する感覚を弱める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

- [0007] 上記課題を解決するために、本発明の第一態様に係るゲーム装置は、ゲームをプレイヤに提供するゲーム装置であって、前記プレイヤの操作により移動可能な複数の物体が載置されるフィールドと、前記フィールドの外に出た物体を格納する格納手段と、前記格納手段に格納されている物体の数又は種類に応じて前記ゲームを変化させる変化手段と、を備える。
- [0008] また、本発明の第二態様に係るゲーム装置では、前記プレイヤの操作を受

け付けた場合に前記物体を移動可能な移動手段、を更に備える。

[0009] また、本発明の第三態様に係るゲーム装置では、前記変化手段は、前記格納手段に格納されている物体の数又は種類に応じて前記ゲームの内容を変化させる。

[0010] また、本発明の第四態様に係るゲーム装置では、前記変化手段は、前記格納手段に格納されている物体の数又は種類に応じて前記ゲームの演出を変化させる。

[0011] また、本発明の第五態様に係るゲーム装置では、前記複数の物体は、第一物体と、当該第一物体と異なる第二物体と、を含み、前記フィールドの外に出た物体が前記第一物体か前記第二物体かを判定する判定手段と、前記判定手段により前記フィールドの外に出た物体が前記第二物体と判定された場合、前記ゲームを実行する制御手段と、を更に備える。

[0012] また、本発明の第六態様に係るゲーム装置では、前記制御手段は、前記判定手段により前記フィールドの外に出た物体が前記第一物体と判定された場合、前記ゲーム装置に対して当該第一物体を前記格納手段に格納させる格納制御を行い、且つ、前記判定手段により前記フィールドの外に出た物体が前記第二物体と判定された場合、前記ゲーム装置に対して当該格納手段に格納されている物体を当該フィールドに戻させる制御を行う。

[0013] また、本発明の第七態様に係るゲーム装置では、前記ゲームは抽選ゲームを含み、前記変化手段は、前記抽選ゲームが実行されたときの前記格納手段に格納されている物体の数に応じて前記抽選ゲームの内容を変化させる。

[0014] また、本発明の第八態様に係るゲーム装置では、前記変化手段は、前記抽選ゲームが実行されたときの前記格納手段に格納されている物体の数が多いほど前記抽選ゲームの内容を有利にする。

[0015] また、本発明の第九態様に係るゲーム装置では、前記制御手段は、前記格納手段に格納されている物体の数が上限値に達した場合、前記ゲーム装置に対して当該格納手段に格納されている物体を前記フィールドに戻させる制御を行う。

[0016] また、本発明の第十態様に係るゲーム装置では、前記フィールドの一端側の外には、前記第一物体及び前記第二物体が落下可能な開口部が設けられ、前記格納手段には、前記開口部に落下した前記第一物体又は前記第二物体が、前記フィールドの他端側から前記一端側に向かって順番に格納される。

発明の効果

[0017] 本発明によれば、プレイヤーに対し、ゲームを変化させることについて作家的な操作が介入する感覚を弱めることができる。

図面の簡単な説明

[0018] [図1]本実施形態に係るゲーム装置の一例を示す斜視図である。

[図2]図1に示すゲーム装置のA-A矢視断面図である。

[図3]図2に示すゲーム装置における一つのプレイ領域を示す図である。

[図4]本実施形態に係るゲーム装置のハードウェア構成の一例を示すブロック図である。

[図5]本実施形態に係るゲーム装置の機能的構成の一例を示すブロック図である。

[図6]本実施形態に係るゲーム装置の処理の流れの一例を示すフローチャートである。

[図7A]本実施形態に係るゲーム装置に表示されるゲーム画面の一例を示す図である。

[図7B]図7Aに示すゲーム画面から続くゲーム画面の一例を示す図である。

[図7C]図7Bに示すゲーム画面から続くゲーム画面の一例を示す図である。

[図7D]図7Cに示すゲーム画面から続くゲーム画面の一例を示す図である。

[図7E]図7Dに示すゲーム画面から続くゲーム画面の一例を示す図である。

[図7F]図7Eに示すゲーム画面から続くゲーム画面の一例を示す図である。

発明を実施するための形態

[0019] 以下、添付図面を参照しながら本発明の実施形態（以下、「本実施形態」という。）について説明する。説明の理解を容易にするため、各図面において同一の構成要素及びステップに対しては可能な限り同一の符号を付して、

重複する説明は省略する。

[0020] <全体構成>

図1は、本実施形態に係るゲーム装置10の一例を示す斜視図である。ゲーム装置10は、一又は複数のプレイヤにゲームを提供する。ゲームとしては、メダルゲーム、パズルゲーム、シュミレーションゲーム、音楽ゲーム、アクションゲーム等、特に限定されないが、本実施形態ではメダルゲームのうちメダルプッシャーゲームである。また、本実施形態では、メダルプッシャーゲームの中に、モノポリーのようなすごろくゲームや抽選ゲームも含まれる。

[0021] 図1に示すように、ゲーム装置10は、投入装置12と、操作装置14と、を備える。

[0022] 投入装置12は、プレイヤが遊技媒体としてのメダルをゲーム装置10の内部に投入するための装置である。

[0023] 操作装置14は、ゲーム装置10を操作するための装置である。この操作装置14は、例えば、投入装置12によるメダルの投入方向を操作する。

[0024] 図2は、図1に示すゲーム装置10のA-A矢視断面図である。

[0025] 図2に示すように、ゲーム装置10は、4つの抽選機16と、表示装置18と、4つのプレイ領域20と、を備える。

[0026] 抽選機16は、後述する物理抽選の際に利用されるものであり、移動台16Aと、落とし穴16Bと、検出装置としての第一検出センサ16Cと、を備える。移動台16Aには、物理抽選の際に、抽選機16により不図示の抽選ボールが射出されたときにボールが移動するためのものである。落とし穴16Bは、移動台16Aを移動した抽選ボールが落ちるための穴である。第一検出センサ16Cは、ゲーム装置10における物理的な変化を検出するものである。例えば、第一検出センサ16Cは、現実空間においてゲーム装置10に予め用意されている実物体が所定の場所に移動したことを検出する。具体的には、第一検出センサ16Cは、実物体としての抽選ボールが所定の場所としての落とし穴16Bに落ちたことを検出する。

- [0027] 表示装置 18 は、メダルプッシャーゲームと連動して実行されるゲームのゲーム画面を表示する。
- [0028] プレイ領域 20 は、一人のプレイヤーがメダルプッシャーゲームをプレイするための領域である。
- [0029] 図 3 は、図 2 に示すゲーム装置 10 における一つのプレイ領域 20 を示す図である。
- [0030] 図 3 に示すように、プレイ領域 20 には、フィールド部 30 と、格納手段としてのストッカー 40 と、が設けられている。
- [0031] フィールド部 30 は、フィールド 30A と、押し板 30B と、移動手段としての射出機 32 と、開口部としての落とし口 34 と、第二検出センサ 36 と、を含んで構成される。
- [0032] フィールド 30A は、一又は複数のメダル M と、物体としてのボール O と、が載置される。ボール O は、一又は複数の第一物体としてのサイコロボール O1 と、一又は複数の第二物体としてのスペシャルボール O2 と、を含む。サイコロボール O1 は、例えばサイコロの模様が描かれた球状のボールである。スペシャルボール O2 は、サイコロボール O1 とは異なるボールであり、例えば全周に渡って所定の色が着色された球状のボールである。なお、ゲーム性を高める観点から、スペシャルボール O2 の数は、サイコロボール O1 の数よりも少ないことが好ましい。また、スペシャルボール O2 の数は、サイコロボール O1 の数の半分以下であることがより好ましい。
- [0033] 押し板 30B は、フィールド 30A に対して落とし口 34 の反対側に設けられている。この押し板 30B は、落とし口 34 の方向 D1 に向かって往復運動を繰り返す。
- [0034] 射出機 32 は、投入装置 12 から投入されたメダル M を、フィールド 30A 又は押し板 30B に射出するためのものである。この射出機 32 により射出されたメダル M が押し板 30B の前に入ると、当該メダル M が押し板 30B によりフィールド 30A 上の他のメダル M の中に押し込まれる。この影響により、フィールド 30A 上の他のメダル M が次々に移動していき、フィー

ルド30A上の何れかのメダルMやサイコロボールO1、スペシャルボールO2等が落とし口34に落下するようになる。すなわち、射出機32は、メダルMの投入というプレイヤーの操作を受け付けた場合に物体としてのサイコロボールO1やスペシャルボールO2を移動可能な移動手段として機能する。更に言い換えれば、サイコロボールO1やスペシャルボールO2は、メダルMの投入というプレイヤーの操作により、フィールド30A上を間接的に移動可能である。そして、メダルMが移動して落とし口34へ落下すると、そのメダルMはプレイヤーの元へと払い出される。サイコロボールO1が移動して落下すると第一処理（例えば通常抽選ゲームの処理）が実行される。スペシャルボールO2が移動して落下すると、上記第一処理とは異なる第二処理（例えば特別抽選ゲームの処理）が実行される。通常抽選ゲームは、抽選結果に基づきゲームを進行するために行われる。特別抽選ゲームは、抽選結果に基づきプレイヤーに報酬を付与するために行われる。

[0035] 落とし口34は、フィールド30Aの方向D1の一端側の外に設けられている。この落とし口34は、フィールド30Aに載置されているメダルM、サイコロボールO1、及び、スペシャルボールO2が落下可能なサイズに形成されている。

[0036] 第二検出センサ36は、落とし口34に物体が落下したか否かを判定するものである。

[0037] ストッカー40は、フィールド30Aに隣接して設けられ、フィールド30Aの一端側から他端側に向かって延伸している。このストッカー40には、落とし口34に落下したボールOが格納される。なお、ストッカー40のボールOの格納上限数は、例えば10個である。

[0038] このストッカー40の一端側には射出機42が設けられている。この射出機42は、落とし口34に落下したボールOをストッカー40の他端側に向かって射出する。これにより、ボールOが、フィールド30Aの他端側から一端側に向かって順番に格納される。

[0039] また、ストッカー40の下部には昇降装置44が設けられている。昇降装

置４４は、フィールド３０Ａとは反対側のストッカー４０の一端を上昇させる。これにより、昇降装置４４は、ストッカー４０をフィールド３０Ａ側に傾斜させて、ストッカー４０に格納されている全てのボールＯをフィールド３０Ａ又は押し板３０Ｂに戻す。

[0040] ＜ハードウェア構成＞

図４は、本実施形態に係るゲーム装置１０のハードウェア構成の一例を示すブロック図である。

[0041] 図４に示すように、ゲーム装置１０は、第一検出センサ１６Ｃと、表示装置１８と、第二検出センサ３６と、昇降装置４４と、プロセッサ５０と、メモリ５２と、記憶装置５４と、を備える。

[0042] プロセッサ５０は、メモリ５２或いは記憶装置５４等に格納された所定のプログラムを実行することにより、各種の機能的構成として機能する。この機能的構成の詳細については後述する。

[0043] メモリ５２は、ゲーム装置１０の各種設定値等が格納されている。

[0044] 記憶装置５４は、ハードディスク等で構成される。この記憶装置５４は、ゲームプログラムを含む、ゲーム装置１０における処理の実行に必要な各種プログラムや各種の情報、及び処理結果の情報を記憶する。

[0045] ＜機能的構成＞

図５は、本実施形態に係るゲーム装置１０の機能的構成の一例を示すブロック図である。

[0046] 図５に示すように、ゲーム装置１０は、機能的構成として、記憶部６０と、判定手段６２と、制御手段６４と、変化手段６６と、を備える。これらの機能的構成は、プロセッサ５０がプログラムを実行することにより実現される。

[0047] 記憶部６０は、複数のプレイ情報６０Ａと、複数の抽選対象情報６０Ｂと、を記憶する。プレイ情報６０Ａは、ゲームの進行度合いや、ゲームプレイによりプレイヤが獲得した報酬の獲得数等を含む。抽選対象情報６０Ｂは、ゲームで行われる抽選の複数の抽選対象の識別情報を含む。

- [0048] 判定手段62は、フィールド30Aの外に出た物体が第一物体か第二物体かを判定する。本実施形態では、判定手段62は、第二検出センサ36から受信した透過率に基づき、フィールド30Aから落とし口34落下した物体がサイコロボール01かスペシャルボール02かを判定する。具体的には、判定手段62は、第二検出センサ36から受信した透過率が閾値未満の場合には落下した物体がサイコロボール01であると判定し、第二検出センサ36から受信した透過率が閾値以上の場合には落下した物体がスペシャルボール02であると判定する。
- [0049] 制御手段64は、判定手段62によりフィールド30Aの外に出た物体がサイコロボール01と判定された場合、ゲーム装置10に対してサイコロボール01をストックカー40に格納させる格納制御を行う。また、制御手段64は、判定手段62によりフィールド30Aの外に出たボールがスペシャルボール02と判定された場合、ゲーム装置10に対してスペシャルボール02をストックカー40に格納させ、抽選ゲームの後、ゲーム装置10に対してストックカー40に格納されているボールをフィールド30Aに戻させる制御を行う。
- [0050] また、制御手段64は、判定手段62によりフィールド30Aの外に出たボール0がサイコロボール01と判定された場合、第一処理として例えば通常抽選ゲームを実行する。また、制御手段64は、判定手段62によりフィールド30Aの外に出たボール0がスペシャルボール02と判定された場合、サイコロボール01と判定された場合に実行するゲームとは異なる第二処理として例えば特別抽選ゲームを実行する。
- [0051] また、制御手段64は、ストックカー40に格納されているボール0の数が上限値に達した場合、ゲーム装置10に対してストックカー40に格納されている全てのボール0をフィールド30Aに戻させる制御を行う。
- [0052] 変化手段66は、ストックカー40に格納されているボールの数又は種類に応じてゲームを変化させる。例えば、変化手段66は、ストックカー40に格納されているボールの数又は種類に応じてゲームの内容やゲームの演出を変

化させる。なお、ゲームの内容とゲームの演出は異なる概念である。

[0053] ゲームの内容を変化させる例としては、変化手段66がゲームのルールを変化させたり、ゲームで得られる報酬を変化させたり、ゲームで実行されるイベントを変化させたり、メダルMの排出数を変化させたり、ジャックポットなどで実行されるルーレットの内容を変化させたり、特殊モードが開始されるようにゲームを変化させたり、抽選ゲームの内容を変化させたりすることが挙げられる。本実施形態では、変化手段66は、抽選ゲームが実行されたときのストッカー40に格納されているボールの数又は種類に応じて抽選ゲームの内容を変化させる。具体的には、変化手段66は、抽選ゲームが実行されたときのストッカー40に格納されているボールの数が多いほど抽選ゲームの内容を有利にする。より具体的には、抽選ゲームが実行されたときのストッカー40に格納されているボールの数が多いほど抽選ゲームに用意された抽選対象コンテンツに対して多くの新しい抽選対象コンテンツを追加する。

[0054] ゲームの演出を変化させる例としては、ゲーム装置10の照明を変化させたり、ゲームの演出を強調したり、ゲームの演出に新しい演出を追加したり、ゲームの演出に新しい演出から一部の演出を削除したり、ゲームのうち特に抽選ゲームの演出を変化させたりすることが挙げられる。本実施形態では、変化手段66は、抽選ゲームが実行されたときのストッカー40に格納されているボールの数に応じて抽選ゲームの演出を変化させる。具体的には、変化手段66は、抽選ゲームが実行されたときのストッカー40に格納されているボール0の数が多いほど抽選ゲームの演出を豪華にしたり色を濃くしたりして強調する。

[0055] <処理の流れ>

図6は、本実施形態に係るゲーム装置10の処理の流れの一例を示すフローチャートである。なお、以下の処理は、所定期間毎に繰り返される。また、以下の処理の内容及び順番は適宜変更することができる。

[0056] (ステップSP10)

制御手段64は、ゲーム装置10の電源が入った場合、又は、投入装置12を介してフィールド30AにメダルMが投入された場合、所定期間の間、表示装置18に対してゲーム画面を表示制御する。

[0057] 図7Aは、本実施形態に係るゲーム装置10に表示されるゲーム画面100Aの一例を示す図である。

[0058] 図7Aに示すように、ゲーム画面100Aには、マップ102と、複数のマス104と、コマ106と、が表示されている。マップ102は、例えば複数のマス104が環状に繋がって構成されている。複数のマス104にはそれぞれ、例えば第Aイベント～第Pイベント等のイベントが用意されている。コマ106は、複数のマス104のうち何れか一つのマスに配置されており、通常抽選ゲームの抽選結果により、マス104を移動する。

[0059] 図6に戻って、処理は、ステップSP12の処理に移行する。

[0060] (ステップSP12)

判定手段62は、第二検出センサ36の検出結果に基づき、落とし口34にボールが落下したか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には処理はステップSP14の処理に移行し、当該判定が否定判定された場合には処理はステップSP12の処理に戻る。なお、落とし口34に落下したボールOは、射出機42によって射出されてストッカー40に格納される。

[0061] (ステップSP14)

制御手段64は、ボール格納数Nをインクリメントする($N = N + 1$)。そして、処理は、ステップSP16の処理に移行する。

[0062] (ステップSP16)

判定手段62は、第二検出センサ36から出力された透過率に基づいて、落とし口34に落下したボールOがサイコロボールO1かスペシャルボールO2かを判定する。具体的には、判定手段62は、第二検出センサ36から受信した透過率が閾値未満の場合には落下したボールOがサイコロボールO1であると判定し、第二検出センサ36から受信した透過率が閾値以上の場

合には落下したボールOがスペシャルボールO2であると判定する。そして、処理は、ステップSP18の処理に移行する。

[0063] (ステップSP18)

ステップSP16において、スペシャルボールO2と判定されなかった場合には処理はステップSP20の処理に移行し、スペシャルボールO2と判定された場合には処理はステップSP30の処理に移行する。

[0064] (ステップSP20)

制御手段64は、以下のステップSP20A～ステップSP20Cを経ることで通常抽選ゲームを実行する。

[0065] (ステップSP20A)

制御手段64は、通常抽選ゲームとしてサイコロを利用した抽選（サイコロ抽選）を実行する。具体的には、制御手段64は、電子的なサイコロ又は／及び物理的なサイコロを振ること以一の数字を抽選する。なお、制御手段64は、抽選した一の数字に対して所定の倍率を掛けてもよい。そして、処理はステップSP20Bの処理に移行する。

[0066] (ステップSP20B)

制御手段64は、図7Aに示すマップ102において、抽選して得られた数字のマス104だけコマ106を移動させる。

[0067] 図6に戻って、処理は、ステップSP20Cの処理に移行する。

[0068] (ステップSP20C)

制御手段64は、移動したコマ106が位置するマス104に対応するイベントを実行する。そして、処理は、ステップSP22の処理に移行する。

[0069] (ステップSP22)

制御手段64は、ボール格納数Nが上限値 N_{max} と一致しているか否かを判定する（ $N = N_{max} ?$ ）。そして、当該判定が肯定判定された場合には処理はステップSP24の処理に移行し、当該判定が否定判定された場合には図6に示す一連の処理が終了する。

[0070] (ステップSP24)

制御手段64は、ストッカー40の格納を解除する。具体的には、制御手段64は、昇降装置44を制御して、フィールド30Aとは反対側のストッカー40の一端を上昇させ、ストッカー40に格納されている全てのボール0をフィールド30Aに戻す。また、制御手段64は、ボール格納数Nをゼロに初期化する。そして、図6に示す一連の処理が終了する。

[0071] (ステップSP30)

ステップSP18で肯定判定された場合、制御手段64は、以下のステップSP30A～ステップSP30Iを経ることで特別抽選ゲームを実行する。

[0072] (ステップSP30A)

制御手段64は、表示装置18に対して特別抽選ゲームの一例となるスロット抽選画面を表示制御する。

[0073] 図7Bは、図7Aに示すゲーム画面100Aから続くゲーム画面100Bの一例を示す図である。

[0074] 図7Bに示すように、ゲーム画面100Bはスロット抽選画面110を含む。スロット抽選画面110には、抽選対象情報60Bに基づき、複数の抽選対象コンテンツ112が表示されている。複数の抽選対象コンテンツ112には、開封済コンテンツ112Aと、未開封コンテンツ112Bと、が含まれている。これらの個数は特に限定されないが、本実施形態では、抽選対象コンテンツ112は8個で、開封済コンテンツ112Aは4個で、未開封コンテンツ112Bは4個である。

[0075] 開封済コンテンツ112Aは、既に開封されておりプレイヤにコンテンツの中身が見える状態のコンテンツである。開封済コンテンツ112Aとしては、例えば、所定枚数のメダルMをプレイヤに付与するコンテンツや、所定のポイントをプレイヤに付与するコンテンツ、コマ106を所定のマス104に移動させるコンテンツ等が挙げられる。

一方で、未開封コンテンツ112Bは、開封済コンテンツ112Aとは逆にまだ開封されておらずプレイヤにコンテンツの中身が見えない状態のコンテンツである。未開封コンテンツ112Bの中身は、開封済コンテンツ11

2 Aの中身と同一のものを含んでいてもよいが、開封済コンテンツ 1 1 2 Aの中身に比べてより良いコンテンツを含んでいることが好ましい。未開封コンテンツ 1 1 2 Bとしては、例えば、所定枚数のメダルMをプレイヤーに付与するコンテンツや、コマ 1 0 6 を所定のマス 1 0 4 に移動させるコンテンツ、マス 1 0 4 に対応するイベントには無いイベントを実行するコンテンツ等が挙げられる。

[0076] 図 6 に戻って、処理は、ステップ S P 3 0 B の処理に移行する。

[0077] (ステップ S P 3 0 B)

制御手段 6 4 は、表示装置 1 8 に対してボール格納数 N を表示制御する。

[0078] 図 7 C は、図 7 B に示すゲーム画面 1 0 0 B から続くゲーム画面 1 0 0 C の一例を示す図である。

[0079] 図 7 C に示すように、ゲーム画面 1 0 0 C には、「今回は 4 つ」等のようにボール格納数 N が表示されている。また、ゲーム画面 1 0 0 C には、ボール格納数 N が示す数のボールが格納されたストッカー 4 0 の様子を示す画像が表示されている。

[0080] 図 6 に戻って、処理は、ステップ S P 3 0 C の処理に移行する。

[0081] (ステップ S P 3 0 C)

変化手段 6 6 は、現在のボール格納数 N、言い換えればステップ S P 3 0 にて特別抽選ゲームが実行されたときのボール格納数 N に応じて特別抽選ゲームの内容を変化させる。具体的には、変化手段 6 6 は、ボール格納数 N が多いほど特別抽選ゲームにおける抽選対象コンテンツ 1 1 2 の開封済コンテンツ 1 1 2 A として追加するコンテンツの数を多くする。言い換えれば、変化手段 6 6 は、ボール格納数 N が多いほど未開封コンテンツ 1 1 2 B を開封する数を多くする。具体的には、変化手段 6 6 は、ボール格納数 N がゼロの場合には未開封コンテンツ 1 1 2 B を開封する数をゼロに変更し、ボール格納数 N が 1 の場合には未開封コンテンツ 1 1 2 B を開封する数を 1 つに変更し、ボール格納数 N が 2 以上の第一所定値の場合には未開封コンテンツ 1 1 2 B を開封する数を 2 つに変更し、ボール格納数 N が第一所定値よりも高い

第二所定値の場合には未開封コンテンツ 1 1 2 B を開封する数を 3 つに変更し、ボール格納数 N が第二所定値よりも高い第三所定値の場合には未開封コンテンツ 1 1 2 B を開封する数を 4 つに変更する。変更後、変化手段 6 6 は、開封しない未開封コンテンツ 1 1 2 B を抽選対象コンテンツ 1 1 2 から削除する。

続いて、変化手段 6 6 は、開封する対象の各未開封コンテンツ 1 1 2 B の内容を、予め定められた複数のコンテンツの中から抽選により決定した一のコンテンツに設定する。なお、複数のコンテンツには、開封済コンテンツ 1 1 2 A の内容に比べて質又は量がよいものが用意されている。この際、変化手段 6 6 は、ボール格納数 N に応じて複数のコンテンツの抽選確率を変更してもよい。例えば、変化手段 6 6 は、ボール格納数 N が多いほど開封済コンテンツ 1 1 2 A の内容に比べて質又は量がよいコンテンツの抽選確率を高くしてもよい。

以上により、特別抽選ゲームにおける抽選対象コンテンツ 1 1 2 の数が増えるようになる。そして、処理は、ステップ S P 3 0 D の処理に移行する。

[0082] (ステップ S P 3 0 D)

制御手段 6 4 は、未開封コンテンツ 1 1 2 B を開封する様子を示す演出を実行する。この際、変化手段 6 6 は、ボール格納数 N が多いほど上記演出を豪華にする。

[0083] 図 7 D は、図 7 C に示すゲーム画面 1 0 0 C から続くゲーム画面 1 0 0 D の一例を示す図である。

[0084] 図 7 D に示すように、ゲーム画面 1 0 0 D には、例えばキャラクタ 1 1 6 に星などのオブジェクトが流れた後、キャラクタ 1 1 6 がトンカチ 1 1 6 A で未開封コンテンツ 1 1 2 B を叩いて開封する様子が表示される。ここで、変化手段 6 6 は、ボール格納数 N が多いほどキャラクタ 1 1 6 やトンカチ 1 1 6 A の色を豪華にさせる。また、変化手段 6 6 は、ボール格納数 N が多いほど未開封コンテンツ 1 1 2 B を叩いて開封する演出回数を増やす。また、変化手段 6 6 は、ボール格納数 N が多いほどキャラクタ 1 1 6 に流れてくる

オブジェクトの数を増やす。

[0085] 図7Eは、図7Dに示すゲーム画面100Dから続くゲーム画面100Eの一例を示す図である。

[0086] 図7Eに示すように、ゲーム画面100Eには、未開封コンテンツ112Bが開封された後の様子が表示される。開封された未開封コンテンツ112Bには、開封済コンテンツ112Aの内容と異なるコンテンツが含まれている。例えば、このゲーム画面100Eにおいては、開封された未開封コンテンツ112Bには、第Pイベントに対応するマスへ移動させるコンテンツや、マス104に対応するイベントには無いイベント「スペシャルイベント」を実行するコンテンツが含まれている。

[0087] 図6に戻って、処理は、ステップSP30Eの処理に移行する。

[0088] (ステップSP30E)

制御手段64は、開封されて追加された抽選対象コンテンツを含む複数の抽選対象コンテンツ112から一の抽選対象コンテンツをスロット演出により抽選するスロット抽選を開始する。

[0089] 図7Fは、図7Eに示すゲーム画面100Eから続くゲーム画面100Fの一例を示す図である。

[0090] 図7Fに示すように、ゲーム画面100Fには、スロット用のリール120が表示されている。リール120のドラム122には、複数の抽選対象コンテンツ112の内容が描かれた図柄が反映されている。そして、スロット抽選が開始されると、リール120のドラム122が回転表示されることで、複数の抽選対象コンテンツ112が変動表示される。

[0091] 図6に戻って、処理は、ステップSP30Fの処理に移行する。

[0092] (ステップSP30F)

制御手段64は、抽選機16を制御して移動台16Aに抽選ボールを射出する。そして、処理は、ステップSP30Gの処理に移行する。

[0093] (ステップSP30G)

判定手段62は、第一検出センサ16Cからの検出結果に基づき、抽選ボ

ールが落とし穴 16B に落下したか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には処理はステップ S P 30H の処理に移行し、当該判定が否定判定された場合には処理はステップ S P 30G の処理に戻る。

[0094] (ステップ S P 30H)

制御手段 64 は、ドラム 122 の回転を停止する。そして、処理は、ステップ S P 30I の処理に移行する。

[0095] (ステップ S P 30I)

制御手段 64 は、ドラム 122 が停止したときにリール 120 に表示された図柄が示す抽選対象コンテンツ 112 を特別抽選ゲームの抽選結果とする。続いて、制御手段 64 は、抽選結果に対応する抽選対象コンテンツ 112 を実行したり、プレイヤーに付与したりする。そして、処理は、ステップ S P 24 の処理に移行する。

[0096] <効果>

以上、本実施形態に係るゲーム装置 10 は、ゲームをプレイヤーに提供するゲーム装置 10 であって、複数のボール O が載置されるフィールド 30A と、フィールド 30A の外に出たボール O を格納するストッカー 40 と、ストッカー 40 に格納されているボール O の数又は種類に応じてゲームを変化させる変化手段 66 と、を備える。

この構成によれば、ストッカー 40 に格納されたボール O の数又は種類という物理的な変化に応じてゲームが変化するため、物理的な変化に係らず電子的にゲームが変化する場合に比べて、プレイヤーに対し、ゲームを変化させることについて作為的な操作が介入する感覚を弱めることができる。

[0097] また、本実施形態に係るゲーム装置 10 では、プレイヤーの操作を受け付けた場合にボール O を移動可能な射出機 32 を更に備える。

この構成によれば、プレイヤーの操作によりボール O を間接的に移動してストッカー 40 に格納できるため、プレイヤーの操作によらずボール O を移動させる場合に比べて、プレイヤーに対し、ゲームを変化させることについて作為的な操作が介入する感覚を一層弱めることができる。

[0098] また、本実施形態に係るゲーム装置１０では、変化手段６６は、ストッカー４０に格納されているボール〇の数又は種類に応じてゲームの内容を変化させる。

この構成によれば、ゲームの内容を変化させるため、プレイヤーに対するゲームへの興趣性を高めることができる。

[0099] また、本実施形態に係るゲーム装置１０では、変化手段６６は、ストッカー４０に格納されているボール〇の数又は種類に応じてゲームの演出を変化させる。

この構成によれば、ゲームの演出を変化させるため、プレイヤーに対するゲームへの没入感を高めることができる。

[0100] また、本実施形態に係るゲーム装置１０では、複数のボール〇は、サイコロボール〇１と、当該サイコロボール〇１と異なるスペシャルボール〇２と、を含み、フィールド３０Ａの外に出たボール〇がサイコロボール〇１かスペシャルボール〇２かを判定する判定手段６２と、判定手段６２によりフィールド３０Ａの外に出たボール〇がスペシャルボール〇２と判定された場合、ゲームを実行する制御手段６４と、を更に備える。

この構成によれば、スペシャルボール〇２を外に出すことでゲームが実行されるため、それまでにストッカー４０にサイコロボール〇１をどれだけ格納させるかで、そのゲームが変化する。したがって、ゲームの戦略性が高まり、プレイヤーに対するゲームへの興趣性を高めることができる。

[0101] また、本実施形態に係るゲーム装置１０では、制御手段６４は、判定手段６２によりフィールド３０Ａの外に出たボール〇がサイコロボール〇１と判定された場合、ゲーム装置１０に対してサイコロボール〇１を格納手段に格納させる格納制御を行い、且つ、判定手段６２によりフィールド３０Ａの外に出たボール〇がスペシャルボール〇２と判定された場合、ゲーム装置１０に対してストッカー４０に格納されているボール〇をフィールド３０Ａに戻させる制御を行う。

この構成によれば、スペシャルボール〇２が外に出るとゲームは実行され

るものの、ストッカー40に格納されているボールOがなくなるので、どのタイミングでスペシャルボールO2を外に出すかがより重要となり、ゲームの戦略性を一層高めることができる。

[0102] また、本実施形態に係るゲーム装置10では、ゲームは抽選ゲームを含み、変化手段66は、抽選ゲームが実行されたときのストッカー40に格納されているボールOの数に応じて抽選ゲームの内容を変化させる。

抽選ゲームは他のゲームに比べてプレイヤーに対し、作為的な操作が介入する感覚を与え易いが、上記構成によれば、ストッカー40に格納されたボールOの数という物理的な変化に応じて抽選ゲームの内容が変化するため、プレイヤーに対し、抽選ゲームの内容を変化させることについて作為的な操作が介入する感覚を確実に弱めることができる。

[0103] また、本実施形態に係るゲーム装置10では、変化手段66は、抽選ゲームが実行されたときのストッカー40に格納されているボールOの数が多いほど抽選ゲームの内容を有利にする。

この構成によれば、抽選ゲームが実行されるまでにボールOをどれだけ多く外に出すかがより重要となり、ゲーム全体の戦略性を一層高めることができる。

[0104] また、本実施形態に係るゲーム装置10では、制御手段64は、ストッカー40に格納されているボールOの数が上限値 N_{max} に達した場合、ゲーム装置10に対してストッカー40に格納されているボールOをフィールド30Aに戻させる制御を行う。

この構成によれば、抽選ゲームが実行されるまでにボールOをどれだけ多く外に出すかだけでなく上限値 N_{max} を注意することも重要となり、ゲーム全体の戦略性を一層高めることができる。

[0105] また、本実施形態に係るゲーム装置10では、フィールド30Aの一端側の外には、サイコロボールO1及びスペシャルボールO2が落下可能な落とし口34が設けられ、ストッカー40には、落とし口34に落下したサイコロボールO1又はスペシャルボールO2が、フィールド30Aの他端側から

一端側に向かって順番に格納される。

この構成によれば、サイコロボール〇１を多くストッカー４０に格納させた後に、スペシャルボール〇２を格納させると、抽選ゲームが終わった後、スペシャルボール〇２はフィールド３０Ａの一端側に戻される。フィールド３０Ａの一端側に戻ったスペシャルボール〇２は落とし口３４に近くなるため、そのスペシャルボール〇２を再度落下させ易くすることができ、ゲーム全体の戦略性を一層高めることができる。

[0106] <変形例>

なお、本発明は上記の具体例に限定されるものではない。すなわち、上記の具体例に、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。また、前述した実施形態及び後述する変形例が備える各要素は、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。

[0107] 例えば、上記実施形態では、複数の抽選対象コンテンツ１１２が８個用意されている場合を説明したが、変化手段６６は、ゲームの進行状況や、プレイヤーのレベル、メダルＭの所持数等によって抽選対象コンテンツ１１２の個数や種類、内容を変更してもよい。また、変化手段６６は、プレイヤーや管理者等のユーザの操作に基づいて抽選対象コンテンツ１１２の個数や種類、内容を変更してもよい。

[0108] また、上記実施形態では、変化手段６６が、ストッカー４０に格納されている物体の数又は種類に応じてゲームを変化させる場合を説明したが、ストッカー４０に格納されている物体のサイズや物体に記載された数字、物体の重さに応じてゲームを変化させてもよい。例えば、変化手段６６は、ストッカー４０に格納されている物体のサイズやボールに記載された数字が大きいほど抽選ゲームの内容を有利にしてもよい。また、変化手段６６は、ストッカー４０に格納されている物体が重いほど抽選ゲームの内容を有利にしてもよい。

- [0109] 逆に、変化手段66は、抽選ゲームが実行されたときのストッカー40に格納されている物体の数が少ないほど抽選ゲームの内容を有利にしてもよい。また、抽選ゲームが実行されたときのストッカー40に格納されている物体のサイズや物体に記載された数字が小さいほど抽選ゲームの内容を有利にしてもよい。また、抽選ゲームが実行されたときのストッカー40に格納されている物体が軽いほど抽選ゲームの内容を有利にしてもよい。
- [0110] また、上記実施形態では、物体がボールOである場合を説明したが、メダルMや飴、おもちゃ、ぬいぐるみ、キーホルダ等であってもよい。
- [0111] また、上記実施形態では、サイコロボールO1やスペシャルボールO2は、メダルMの投入というプレイヤの操作により間接的に移動可能である場合を説明したが、サイコロボールO1やスペシャルボールO2をプレイヤが直接に触れて操作することにより直接的に移動可能であってもよい。
- [0112] また、上記実施形態では、変化手段66は、ストッカー40に格納されている物体の数に応じて抽選ゲームの内容を変化させる場合を説明したが、第二物体が落下した数に応じてゲームを変化させてもよい。例えば、変化手段66は、判定手段62によりフィールド30Aの外に出た物体が第二物体と判定された数に応じて、第一物体と判定されて実行される通常抽選ゲームを変化させる。具体的には、変化手段66は、判定手段62によりフィールド30Aの外に出た物体が第二物体と判定された数が多いほどステップSP20Aにて抽選された一の数字に対して掛ける倍率（乗算する値）を高くする。また、変化手段66は、判定手段62によりフィールド30Aの外に出た物体が第二物体と判定された数が多いほど通常抽選ゲームの演出をより盛り上がるように変化させてもよい。

符号の説明

- [0113] 10 : ゲーム装置
30A : フィールド
32 : 射出機（移動手段）
34 : 落とし口（開口部）

- 4 0 : ストッカー（格納手段）
- 4 2 : 射出機（移動手段）
- 6 2 : 判定手段
- 6 4 : 制御手段
- 6 6 : 変化手段
- 0 : ボール（物体）
- 0 1 : サイコロボール（物体、第一物体）
- 0 2 : スペシャルボール（物体、第二物体）

請求の範囲

- [請求項1] ゲームをプレイヤに提供するゲーム装置であって、
 複数の物体が載置されるフィールドと、
 前記フィールドの外に出た物体を格納する格納手段と、
 前記格納手段に格納されている物体の数又は種類に応じて前記ゲームを変化させる変化手段と、
 を備えるゲーム装置。
- [請求項2] 前記プレイヤの操作を受け付けた場合に前記物体を移動可能な移動手段、
 を更に備える請求項1に記載のゲーム装置。
- [請求項3] 前記変化手段は、前記格納手段に格納されている物体の数又は種類に応じて前記ゲームの内容を変化させる、
 請求項1又は2に記載のゲーム装置。
- [請求項4] 前記変化手段は、前記格納手段に格納されている物体の数又は種類に応じて前記ゲームの演出を変化させる、
 請求項2に記載のゲーム装置。
- [請求項5] 前記複数の物体は、第一物体と、当該第一物体と異なる第二物体と、
 を含み、
 前記フィールドの外に出た物体が前記第一物体か前記第二物体かを判定する判定手段と、
 前記判定手段により前記フィールドの外に出た物体が前記第二物体と判定された場合、前記ゲームを実行する制御手段と、
 を更に備える請求項3に記載のゲーム装置。
- [請求項6] 前記制御手段は、前記判定手段により前記フィールドの外に出た物体が前記第一物体と判定された場合、前記ゲーム装置に対して当該第一物体を前記格納手段に格納させる格納制御を行い、且つ、前記判定手段により前記フィールドの外に出た物体が前記第二物体と判定された場合、前記ゲーム装置に対して当該格納手段に格納されている物体

を当該フィールドに戻させる制御を行う、

請求項 5 に記載のゲーム装置。

[請求項7]

前記ゲームは抽選ゲームを含み、

前記変化手段は、前記抽選ゲームが実行されたときの前記格納手段に格納されている物体の数に応じて前記抽選ゲームの内容を変化させる、

請求項 6 に記載のゲーム装置。

[請求項8]

前記変化手段は、前記抽選ゲームが実行されたときの前記格納手段に格納されている物体の数が多いほど前記抽選ゲームの内容を有利にする、

請求項 7 に記載のゲーム装置。

[請求項9]

前記制御手段は、前記格納手段に格納されている物体の数が上限値に達した場合、前記ゲーム装置に対して当該格納手段に格納されている物体を前記フィールドに戻させる制御を行う、

請求項 8 に記載のゲーム装置。

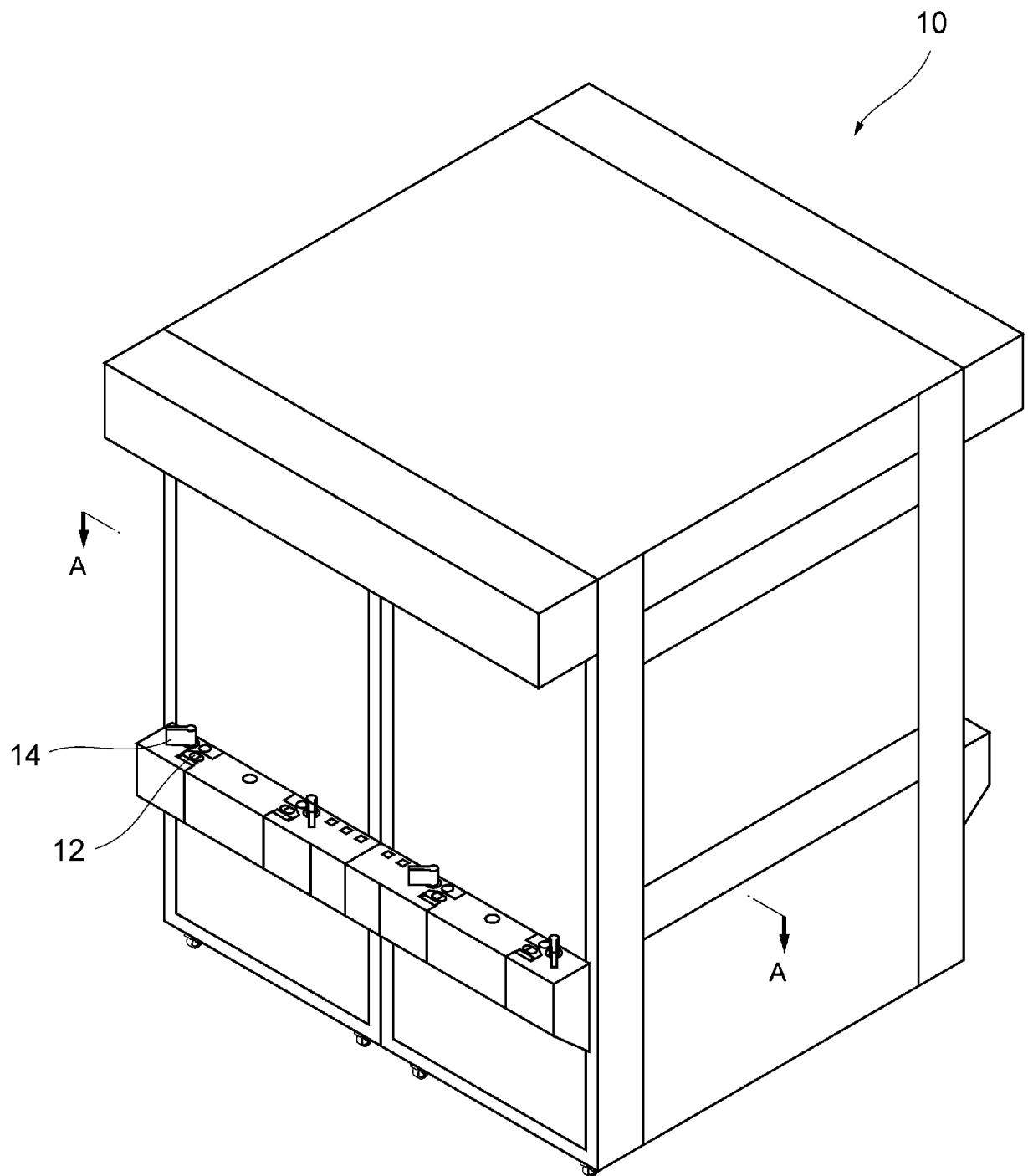
[請求項10]

前記フィールドの一端側の外には、前記第一物体及び前記第二物体が落下可能な開口部が設けられ、

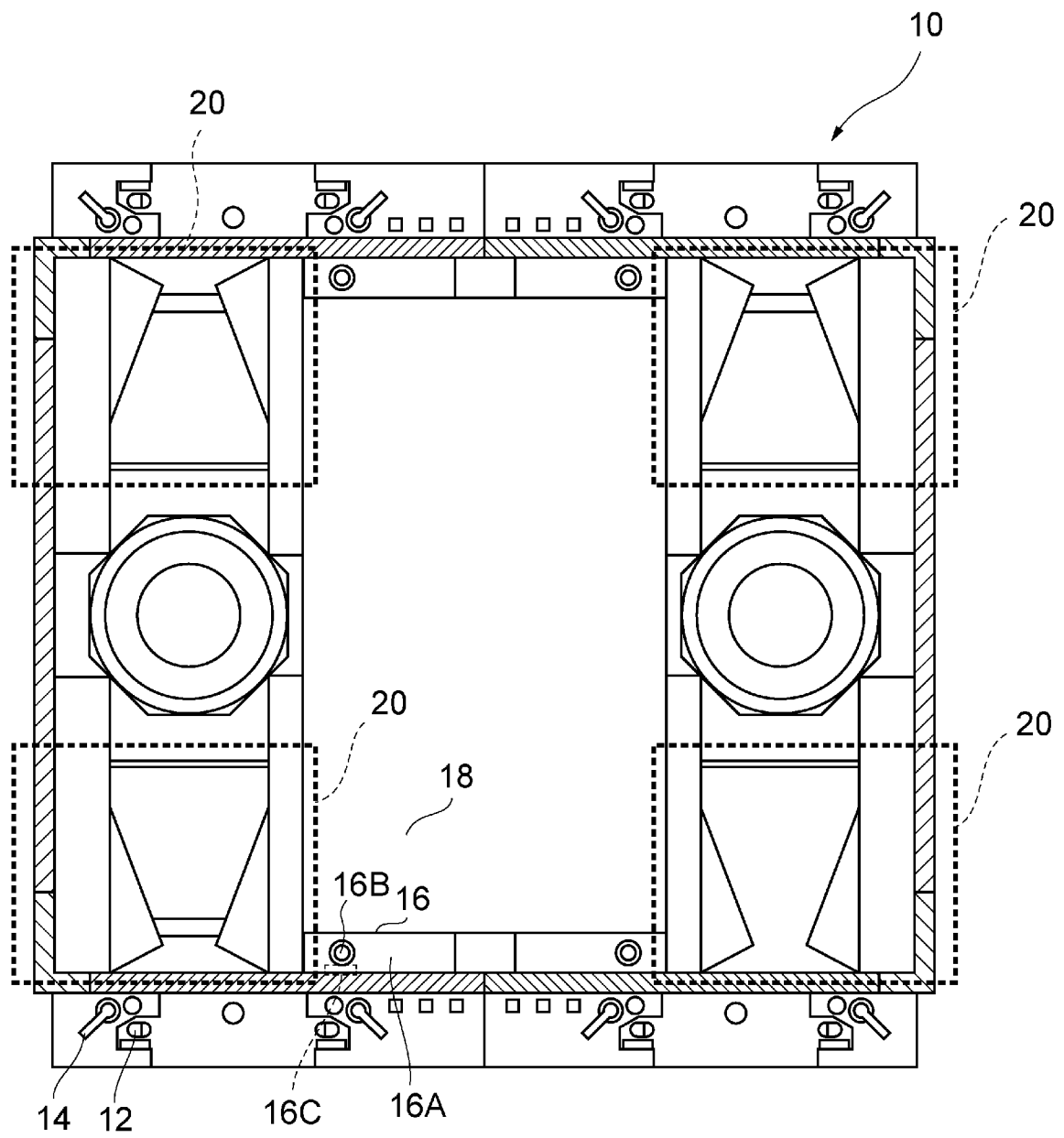
前記格納手段には、前記開口部に落下した前記第一物体又は前記第二物体が、前記フィールドの他端側から前記一端側に向かって順番に格納される、

請求項 9 に記載のゲーム装置。

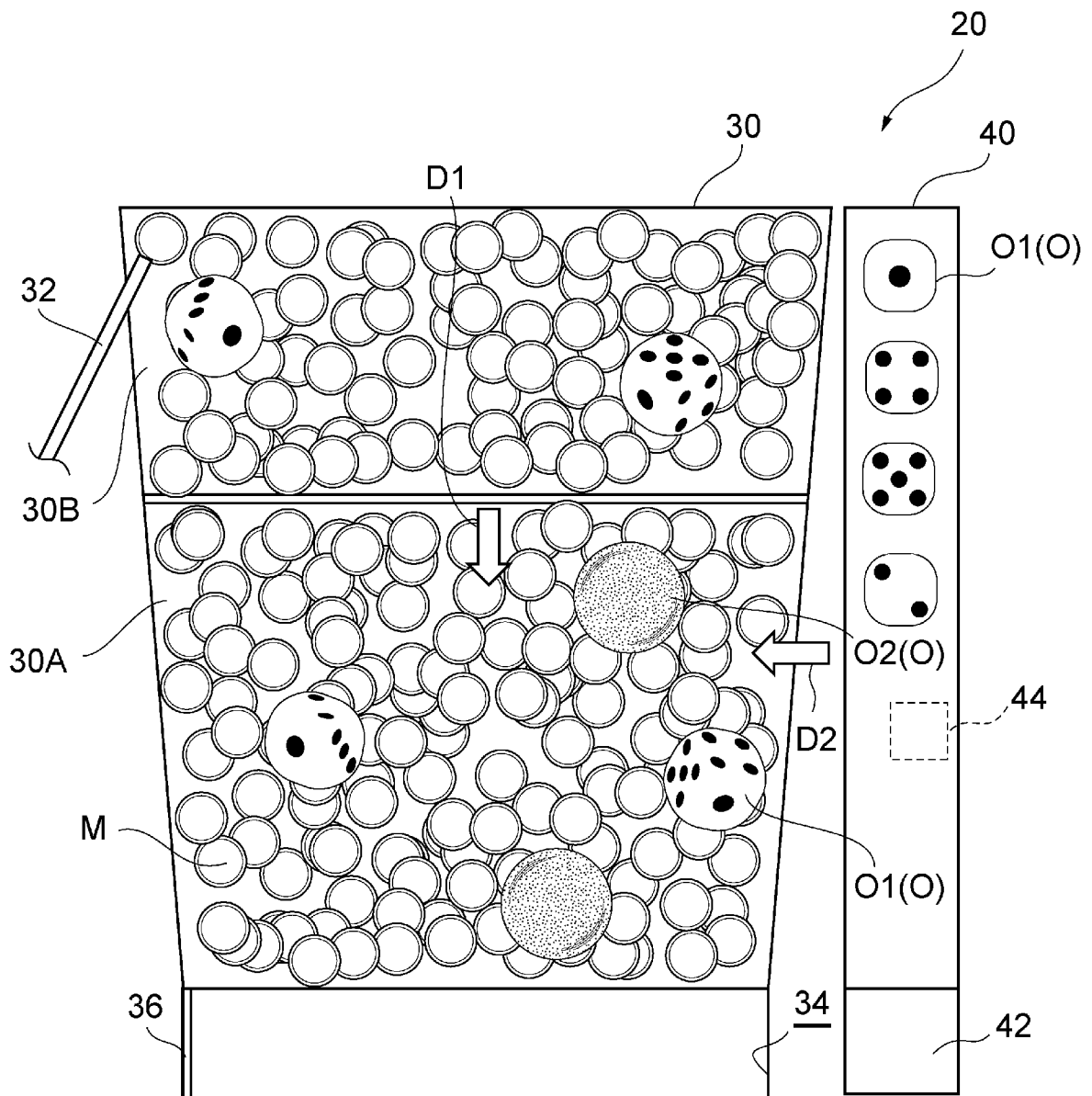
[図1]



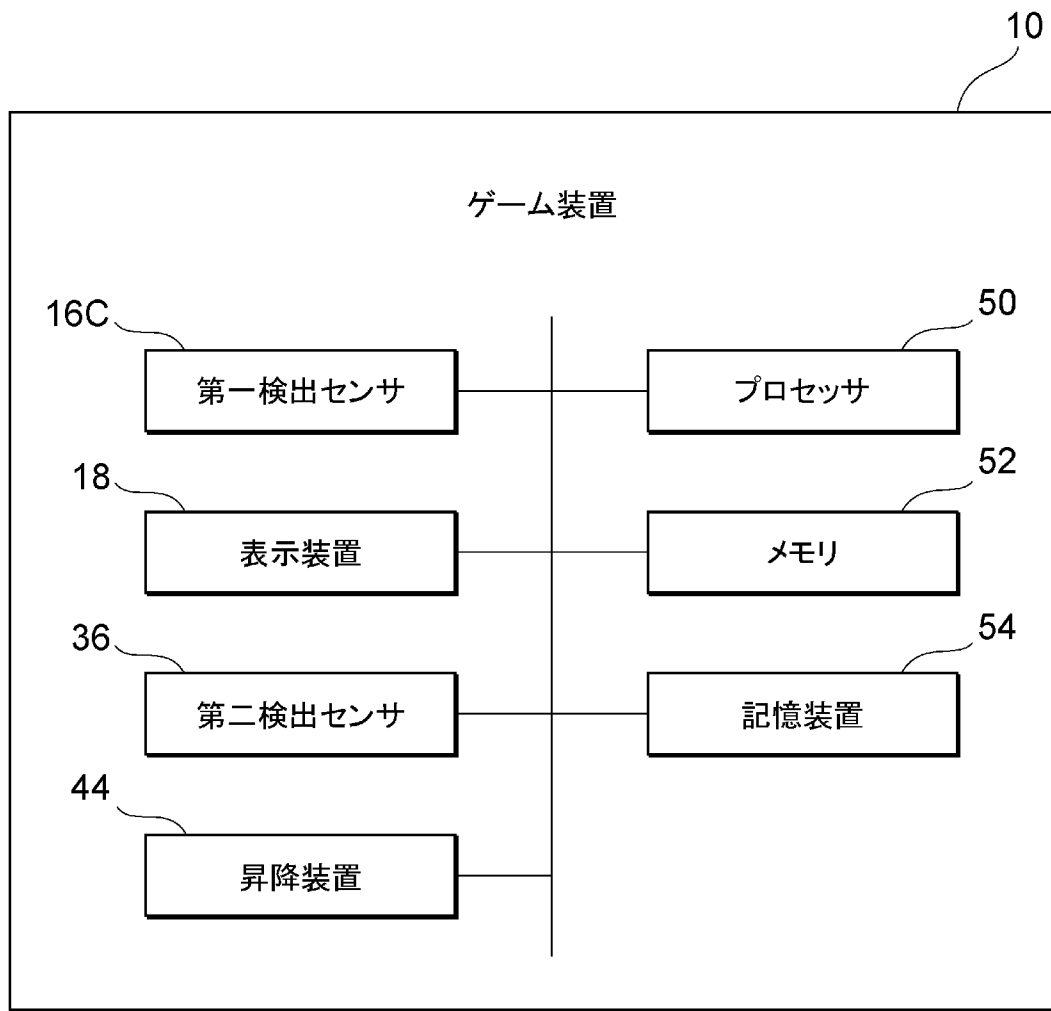
[図2]



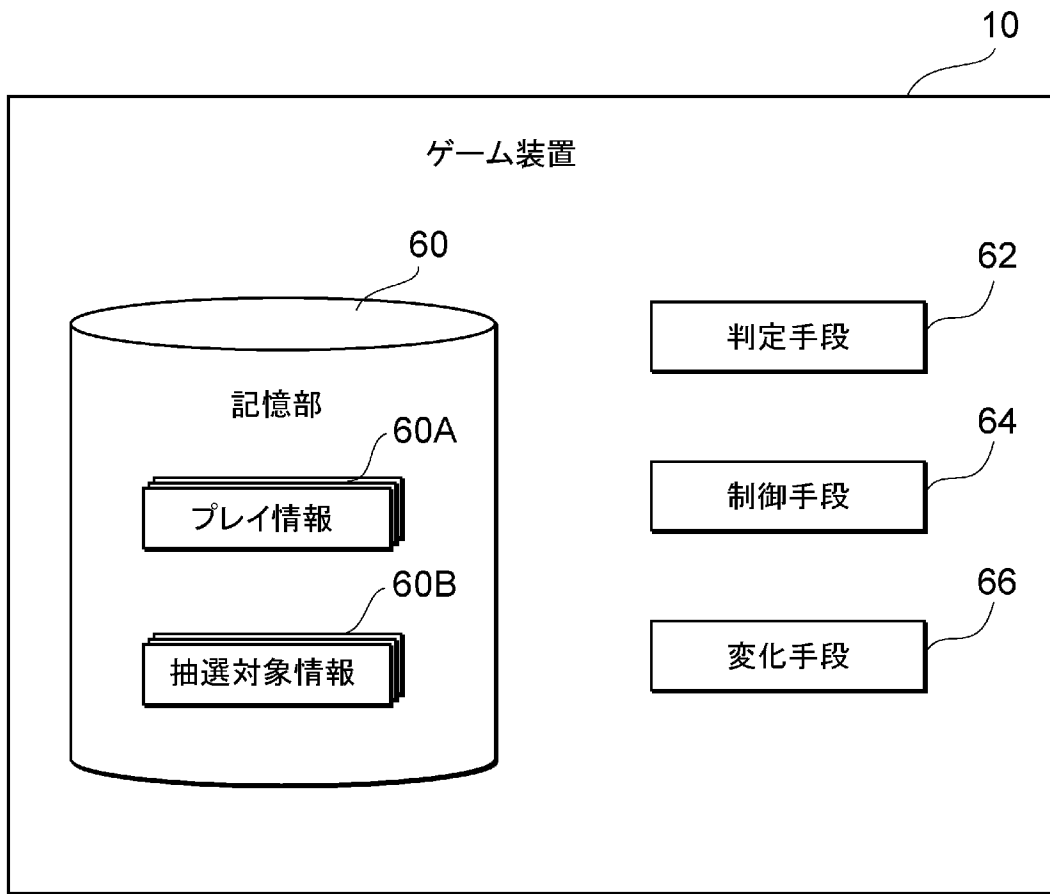
[図3]



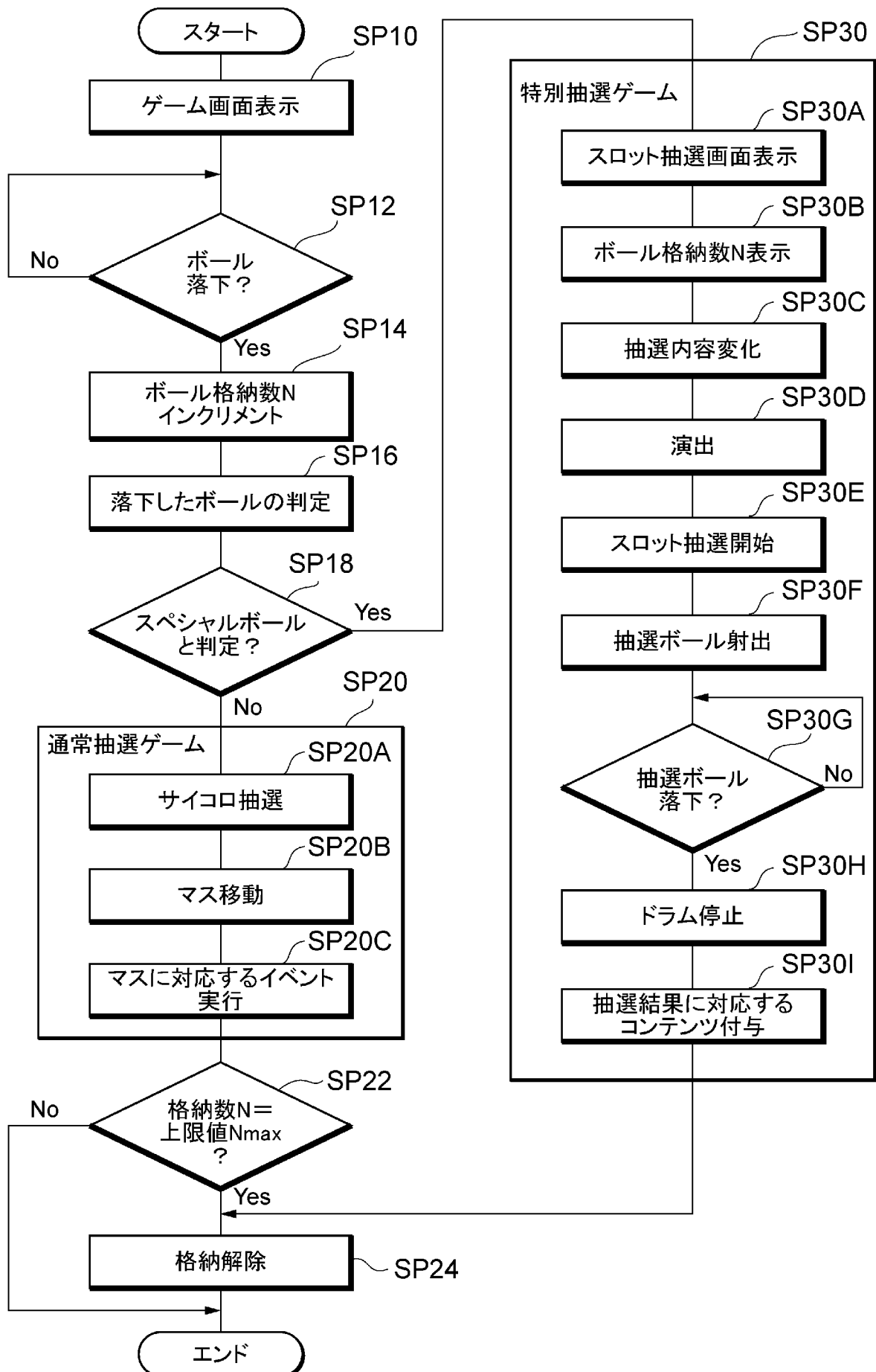
[図4]



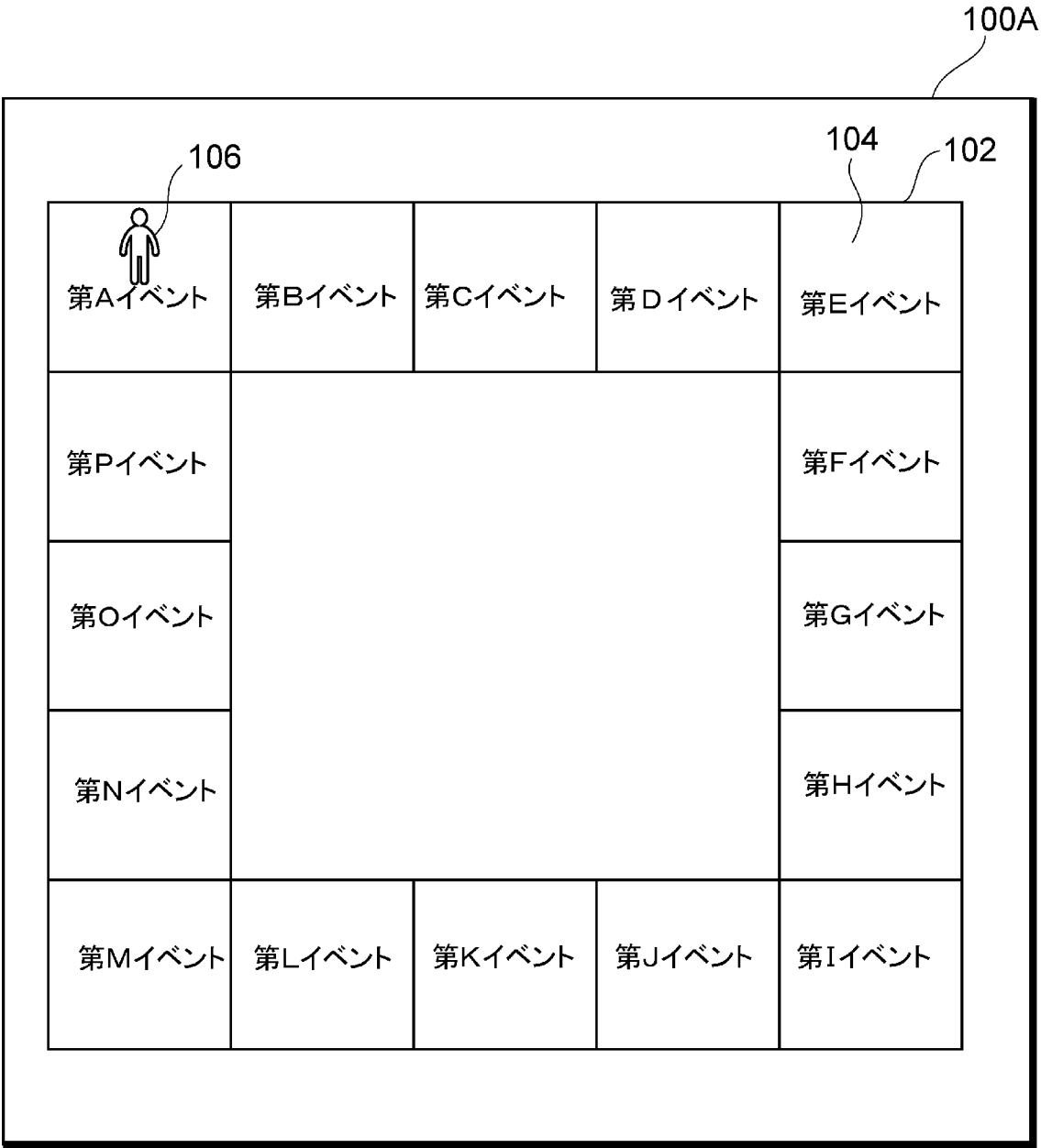
[図5]



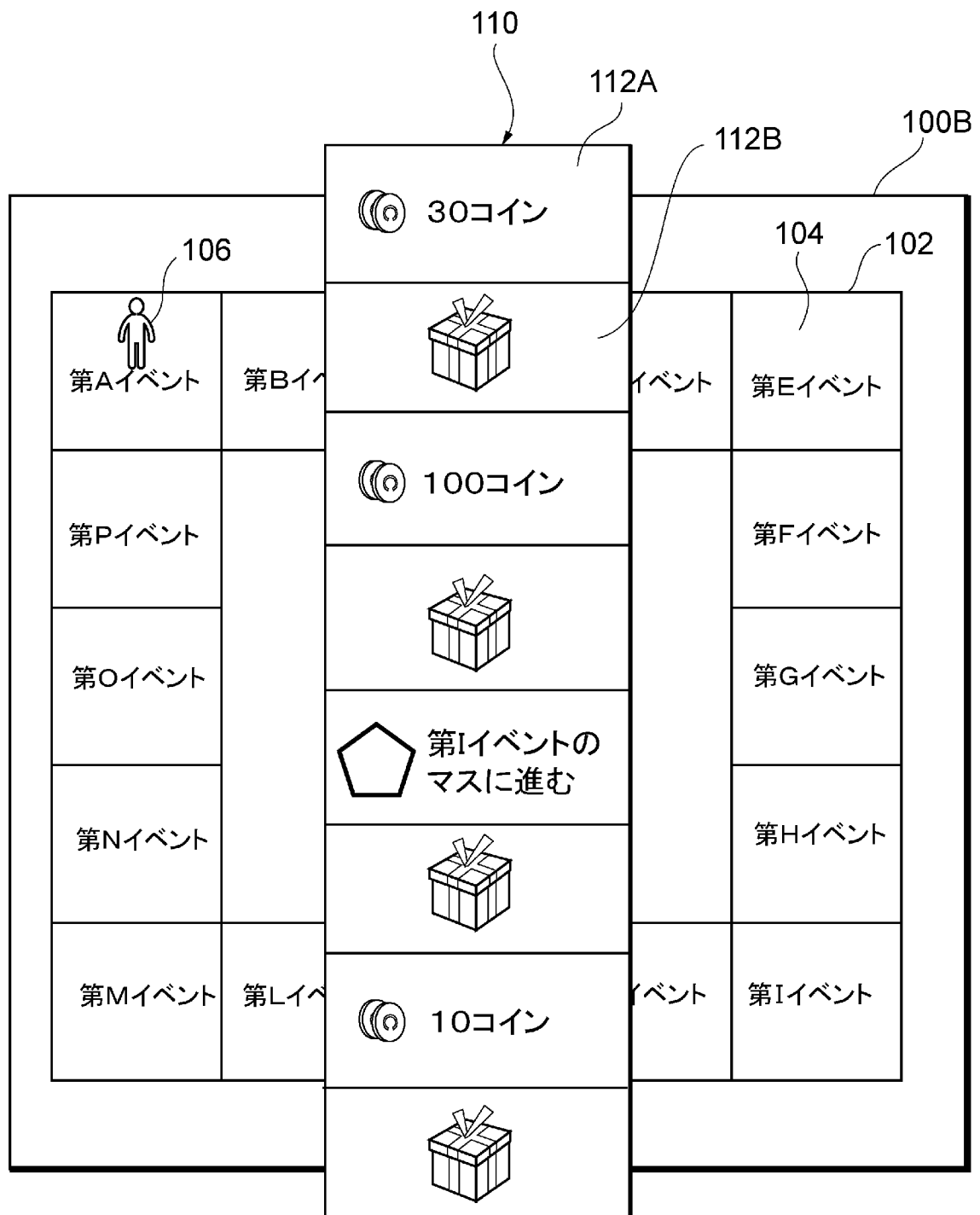
[図6]



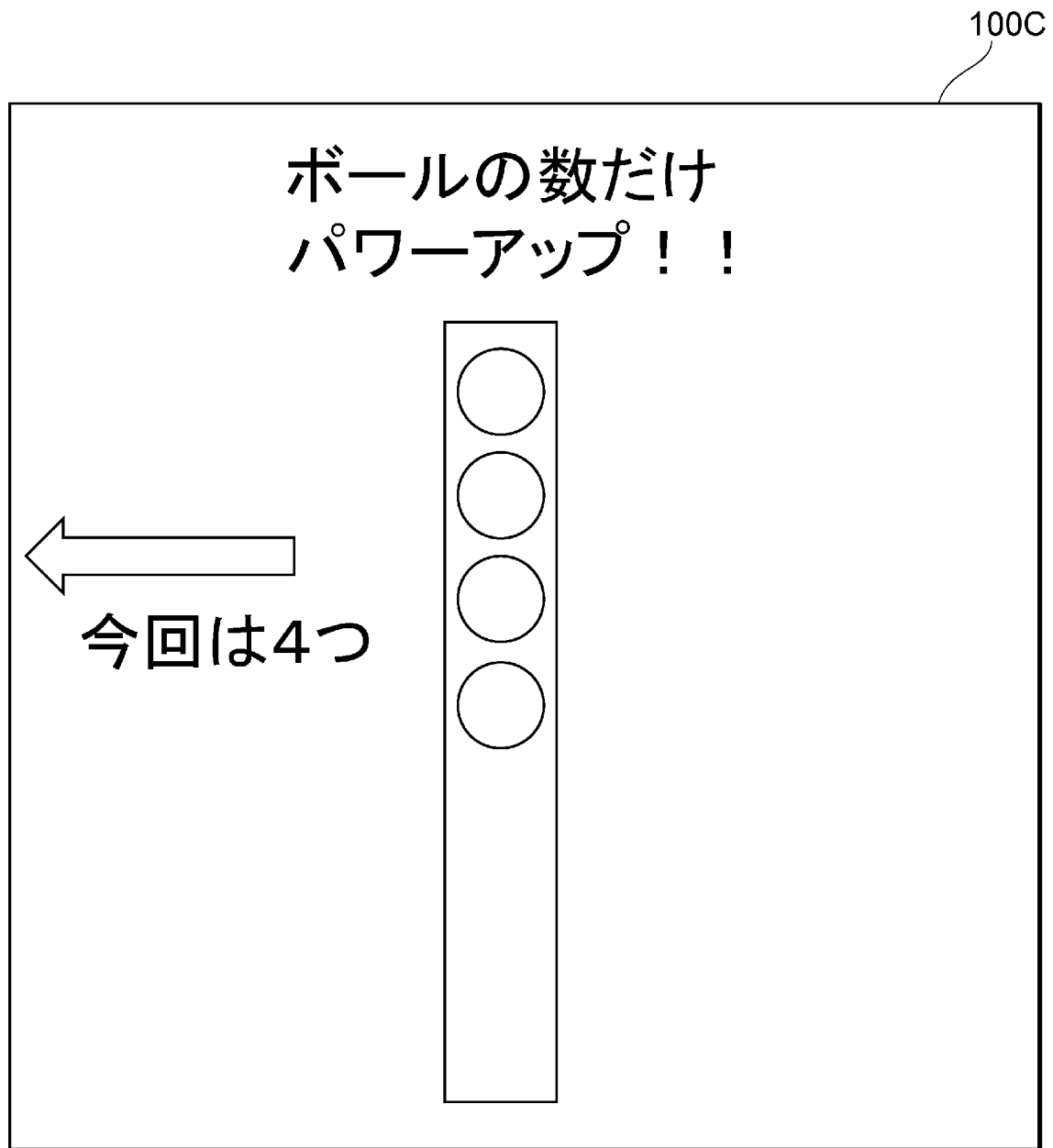
[図7A]



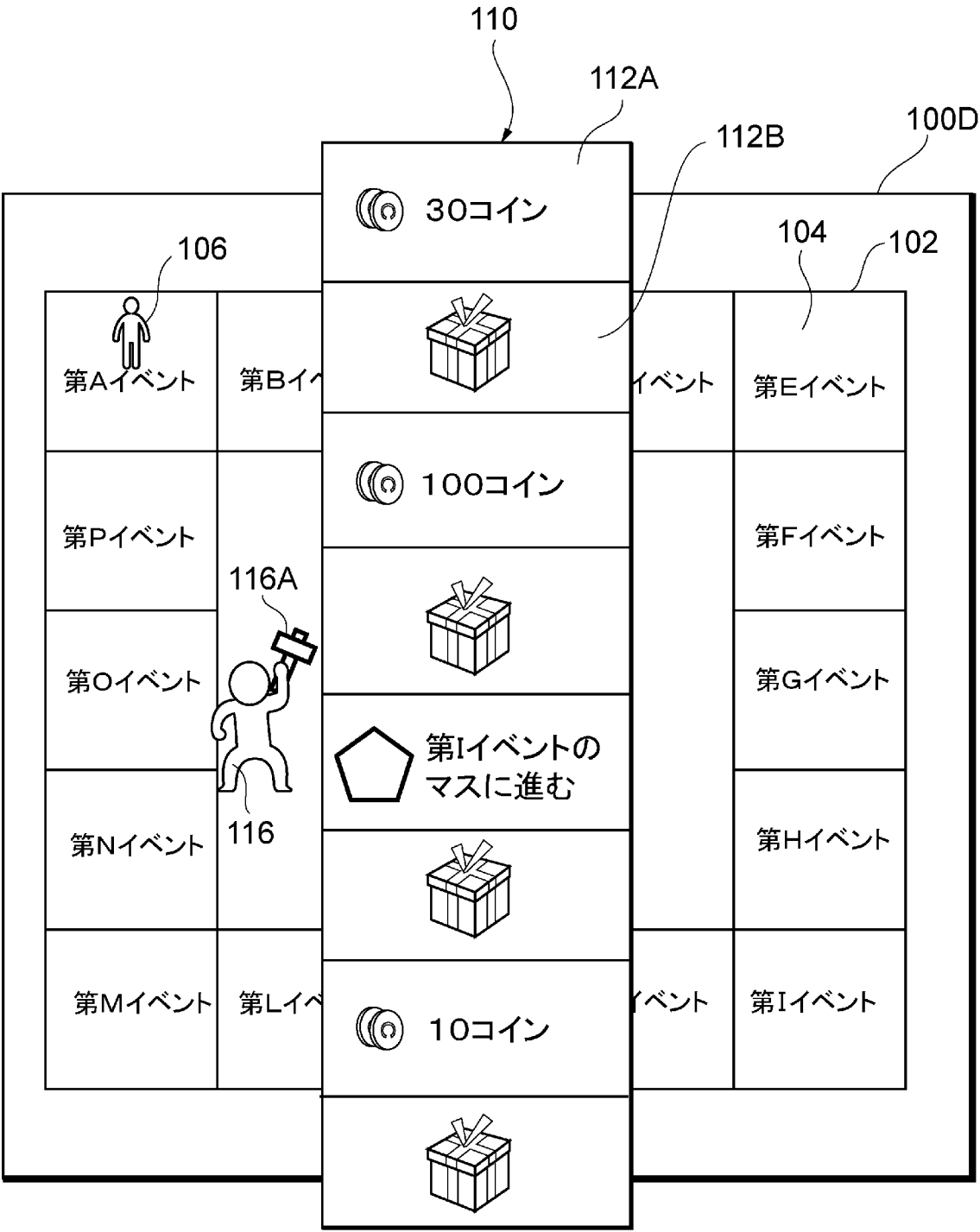
[図7B]



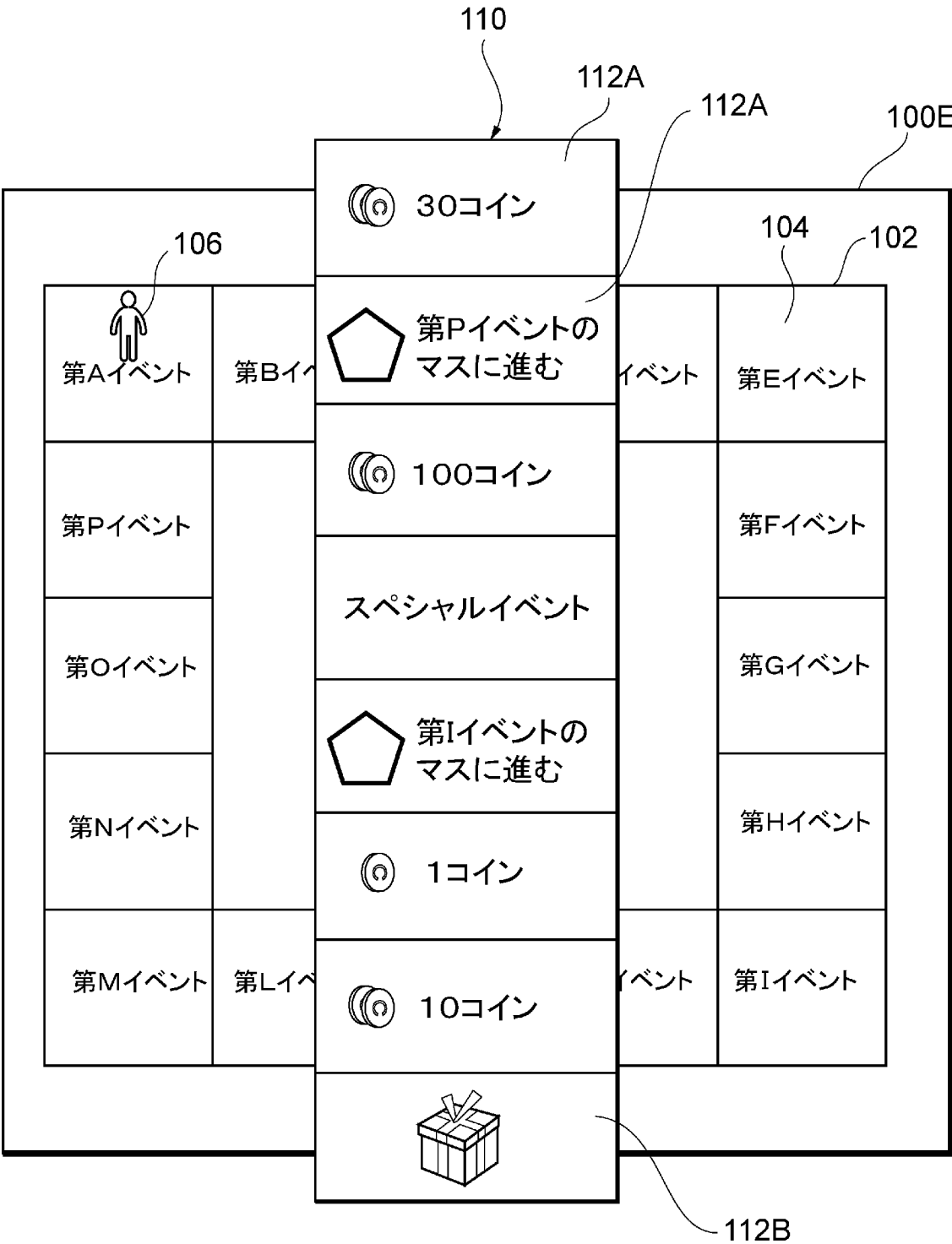
[図7C]



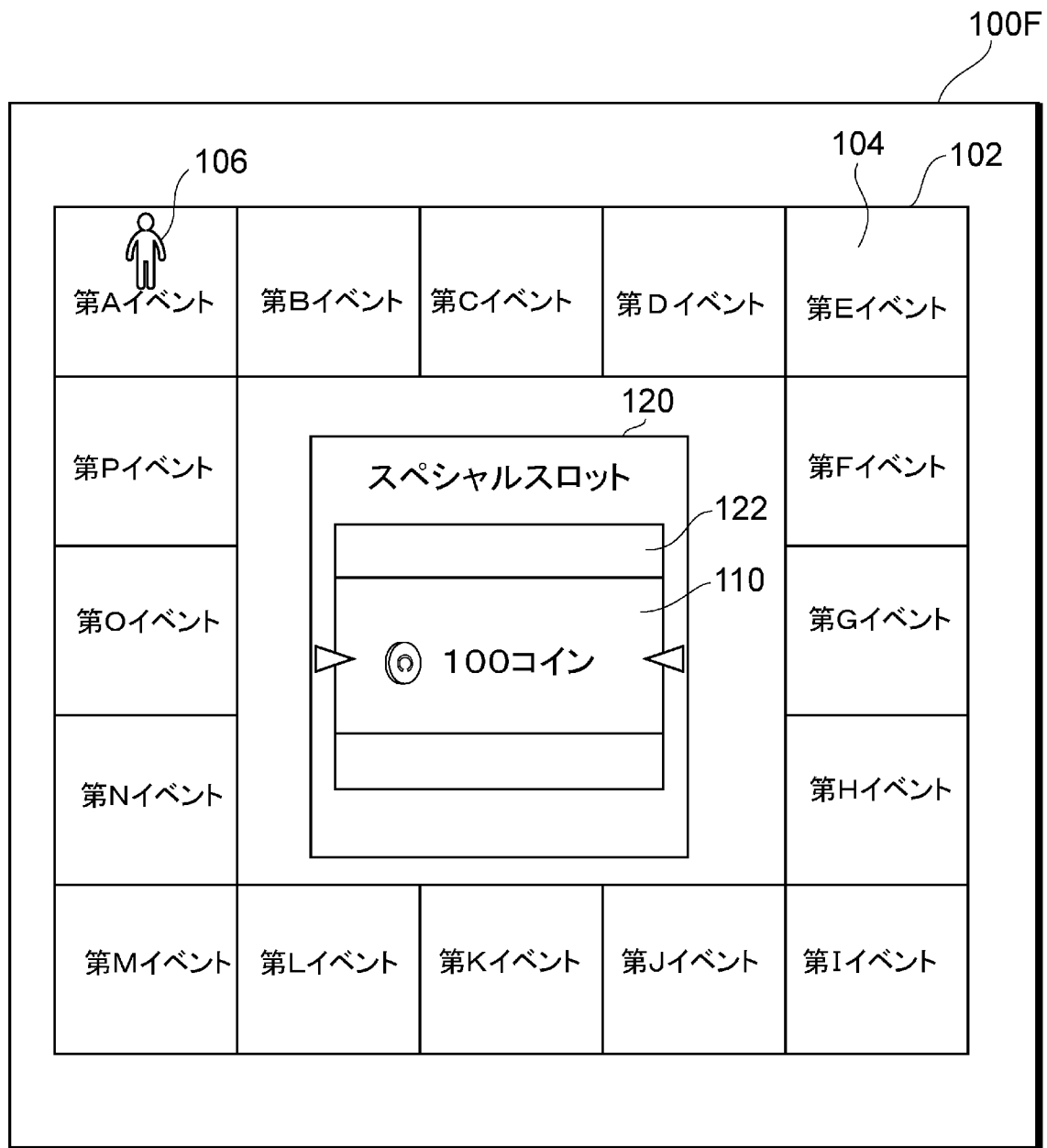
[図7D]



[図7E]



[図7F]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2024/007024

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER A63F 9/00 (2006.01)i FI: A63F9/00 508H 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 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 2019-024647 A (SEGA GAMES CO., LTD.) 21 February 2019 (2019-02-21) paragraphs [0026]-[0070], fig. 4-5, 10	1-4
Y	paragraphs [0026]-[0070], fig. 4-5, 10	1-3, 5-6
A	paragraphs [0026]-[0070], fig. 4-5, 10	7-10
Y	JP 2023-061255 A (SEGA CORP.) 01 May 2023 (2023-05-01) paragraphs [0113]-[0127], fig. 8, 10	1-3, 5-6
A	paragraphs [0113]-[0127], fig. 8, 10	4, 7-10
A	JP 2011-147627 A (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) 04 August 2011 (2011-08-04) entire text, all drawings	1-10
A	JP 2018-089149 A (COPCOM CO., LTD.) 14 June 2018 (2018-06-14) entire text, all drawings	1-10
☒ 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 21 March 2024		Date of mailing of the international search report 02 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.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2024/007024

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2013-066512 A (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) 18 April 2013 (2013-04-18) entire text, all drawings	1-10

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.
PCT/JP2024/007024

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
JP	2019-024647	A	21 February 2019	(Family: none)	
JP	2023-061255	A	01 May 2023	(Family: none)	
JP	2011-147627	A	04 August 2011	(Family: none)	
JP	2018-089149	A	14 June 2018	(Family: none)	
JP	2013-066512	A	18 April 2013	US 2013/0072287 A1	
				CN 103007532 A	

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC））

A63F 9/00(2006.01)i

FI: A63F9/00 508H

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

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 2019-024647 A（株式会社セガゲームス）21.02.2019（2019-02-21） [0026] - [0070]、図4-5、10	1-4
Y	[0026] - [0070]、図4-5、10	1-3, 5-6
A	[0026] - [0070]、図4-5、10	7-10
Y	JP 2023-061255 A（株式会社セガ）01.05.2023（2023-05-01） [0113] - [0127]、図8、10	1-3, 5-6
A	[0113] - [0127]、図8、10	4, 7-10
A	JP 2011-147627 A（株式会社コナミデジタルエンタテインメント）04.08.2011 （2011-08-04） 全文、全図	1-10
A	JP 2018-089149 A（株式会社カプコン）14.06.2018（2018-06-14） 全文、全図	1-10

☒ 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

21.03.2024

国際調査報告の発送日

02.04.2024

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 3241

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
A	JP 2013-066512 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 18.04.2013 (2013 - 04 - 18) 全文、全図	1-10

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/JP2024/007024

引用文献			公表日	パテントファミリー文献	公表日
JP	2019-024647	A	21.02.2019	(ファミリーなし)	
JP	2023-061255	A	01.05.2023	(ファミリーなし)	
JP	2011-147627	A	04.08.2011	(ファミリーなし)	
JP	2018-089149	A	14.06.2018	(ファミリーなし)	
JP	2013-066512	A	18.04.2013	US 2013/0072287 A1	
				CN 103007532 A	