

(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

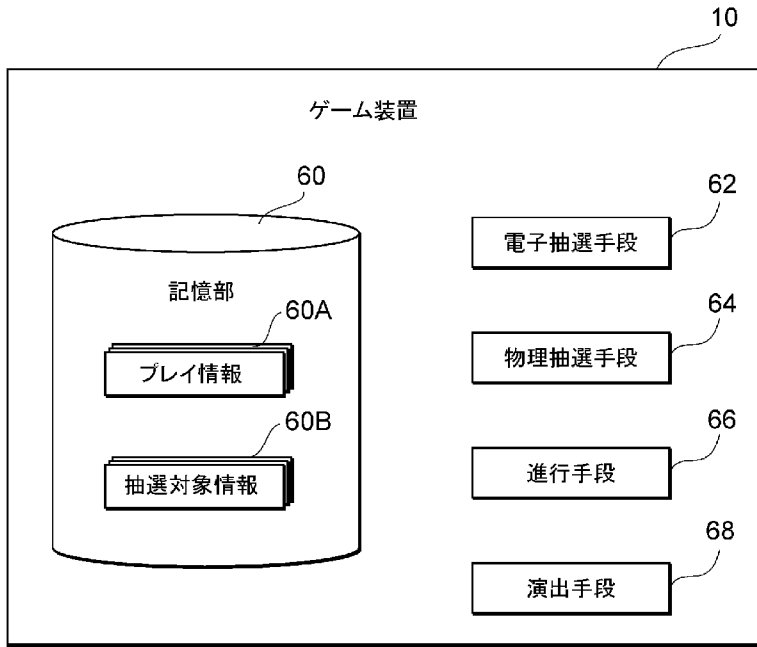
WO 2025/004448 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 9/00 (2006.01) A63F 9/04 (2006.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2024/007038
- (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 2023-107274 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).
内田 裕之(UCHIDA, Hiroyuki); 〒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 AND GAME PROGRAM

(54) 発明の名称: ゲーム装置及びゲームプログラム

[図5]



- 10... Game device
60... Storage unit
60A... Play information
60B... Lottery object information
62... Electronic lottery means
64... Physical lottery means
66... Progression means
68... Rendering means

(57) Abstract: The present invention can lessen for a player the impression that an intentional operation intervenes in the progression of a game. A game device 10 comprises: a detection device that detects a physical change; an electronic lottery means 62 that automatically determines a timing and, when an electronic timing is used as the timing, determines one first lottery object on the basis of the electronic timing; a physical lottery means 64 that, when a physical timing is used as the timing detected by the detection device, determines one second lottery object on the basis of the physical timing;

[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:

- 国際調査報告 (条約第21条(3))

and a progression means 66 that progresses a game on the basis of the determination of the electronic lottery means 62 and the determination of the physical lottery means 64.

(57) 要約: プレイヤに対し、ゲームの進行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 10 が、物理的な変化を検出する検出装置と、自動的にタイミングを決定し、当該タイミングを電子タイミングとしたとき、当該電子タイミングに基づいて一つの第一抽選対象を決定する電子抽選手段 62 と、検出装置が検出したタイミングを物理タイミングとしたとき、当該物理タイミングに基づいて一つの第二抽選対象を決定する物理抽選手段 64 と、電子抽選手段 62 の決定内容及び物理抽選手段 64 の決定内容に基づいてゲームを進行させる進行手段 66 と、を備える。

明 細 書

発明の名称： ゲーム装置及びゲームプログラム

技術分野

- [0001] 本発明は、ゲーム装置及びゲームプログラムに関する。
- [0002] 従来から、抽選を含むゲームをプレイヤに提供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、物理抽選を行う物理抽選手段とデジタル抽選を行うデジタル抽選手段の２つの抽選手段を備え、２つの抽選手段の一方の抽選手段による第一の抽選が先に行われ、第一の抽選の抽選結果に応じて、他方の抽選手段による第二の抽選を行い、第二の抽選の抽選結果に基づいてゲームを進行す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２００７－２１５７３９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、特許文献１に記載の技術では、２つの抽選手段を用いても、第二の抽選の抽選結果に基づいてゲームを進行するため、第二の抽選がデジタル抽選である場合、ゲームの進行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、ゲームの進行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及びゲームプログラム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、プレイヤにゲームを提供するゲーム装置であって、前記ゲーム装置における物理的な変化を検出する検出装置と、前記ゲームが実行されている間に、複数の

第一抽選対象の中から一つの第一抽選対象を抽選している様子を表示制御するとともに、自動的にタイミングを決定し、当該タイミングを電子タイミングとしたとき、当該電子タイミングに基づいて前記一つの第一抽選対象を決定する電子抽選手段と、前記複数の第一抽選対象と同一の又は異なる複数の第二抽選対象の中から一つの第二抽選対象を抽選する様子を表示制御するとともに、前記検出装置が検出したタイミングを物理タイミングとしたとき、当該物理タイミングに基づいて前記一つの第二抽選対象を決定する物理抽選手段と、前記電子抽選手段の決定内容及び前記物理抽選手段の決定内容に基づいて前記ゲームを進行させる進行手段と、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、前記物理抽選手段は、前記電子抽選手段が前記一つの第一抽選対象を決定した後に、前記一つの第二抽選対象を決定する。

[0009] また、本発明の第三態様に係るゲーム装置では、前記検出装置は、現実空間において前記ゲーム装置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。

[0010] また、本発明の第四態様に係るゲーム装置では、前記電子抽選手段が前記一つの第一抽選対象を決定した後で且つ前記物理抽選手段が前記一つの第二抽選対象を決定する前に、前記電子抽選手段の決定内容に基づいて前記ゲームの進行に係る演出を行う演出手段、を備える。

[0011] また、本発明の第五態様に係るゲーム装置では、前記複数の第一抽選対象は複数の第一記号を含み、且つ、前記複数の第二抽選対象は複数の第二記号を含み、前記電子抽選手段は、前記複数の第一記号を第一リールに変動表示させながら表示制御し、前記電子タイミングに基づいて当該変動表示を停止し、当該第一リールに表示された第一記号を前記一つの第一抽選対象として決定し、前記物理抽選手段は、前記複数の第二記号を第二リールに変動表示させながら表示制御し、前記物理タイミングに基づいて当該変動表示を停止し、当該第二リールに表示された第二記号を前記一つの第二抽選対象として決定する。

- [0012] また、本発明の第六態様に係るゲーム装置では、前記進行手段は、前記一つの第一抽選対象として決定された前記第一記号と、前記一つの第二抽選対象として決定された前記第二記号と、を利用して前記ゲームを進行させる進行度合いを算出し、当該進行度合いに基づいて前記ゲームを進行させる。
- [0013] また、本発明の第七態様に係るゲーム装置では、前記演出手段は、前記電子抽選手段が前記第一記号を決定した後で且つ前記物理抽選手段が前記第二記号を決定する前に、決定された第一記号と今後の第二記号の決定によって前記ゲームの進行度合いが予め定められた進行度合いになる可能性がある場合、前記プレイヤーに知らせる演出を行う。
- [0014] また、本発明の第八態様に係るゲーム装置では、前記演出手段は、前記ゲームの進行度合いが前記予め定められた進行度合いになる第二記号を表示制御する演出を行う。
- [0015] また、本発明の第九態様に係るゲーム装置では、前記演出手段は、前記電子抽選手段が前記第一記号を決定した後に、前記検出装置を強調する演出を行う。
- [0016] また、本発明の第十態様に係るゲームプログラムでは、物理的な変化を検出する検出装置を備え、プレイヤーにゲームを提供するコンピュータを、前記ゲームが実行されている間に、複数の第一抽選対象の中から一つの第一抽選対象を抽選している様子を表示制御するとともに、自動的にタイミングを決定し、当該タイミングを電子タイミングとしたとき、当該電子タイミングに基づいて前記第一抽選対象を決定する電子抽選手段、前記複数の第一抽選対象と同一の又は異なる複数の第二抽選対象の中から一つの第二抽選対象を抽選する様子を表示制御するとともに、前記検出装置が検出したタイミングを物理タイミングとしたとき、当該物理タイミングに基づいて前記第二抽選対象を決定する物理抽選手段、前記電子抽選手段の決定内容及び前記物理抽選手段の決定内容に基づいて前記ゲームを進行させる進行手段、として機能させる。

発明の効果

[0017] 本発明によれば、プレイヤーに対し、ゲームの進行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。

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。

[図7G]図7F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7H]図7G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、抽選を実行するゲームであれば、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抽選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、射出機32と、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、本実施形態では、スペシャルボールO2は省略することもできる。

[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検出するものである。

[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] 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、電子抽選手段62と、物理抽選手段64と、進行手段66と、演出手段68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ー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] 電子抽選手段62は、ゲームが実行されている間に、抽選対象情報60Bに含まれる複数の第一抽選対象の中から一つの第一抽選対象を抽選している様子を表示制御する。また、電子抽選手段62は、この表示制御とともに、自動的にタイミングを決定し、当該タイミングを電子タイミングとしたとき、当該電子タイミングに基づいて複数の第一抽選対象の中から少なくとも一つの第一抽選対象を決定する。

[0049] なお、電子抽選手段62によって第一抽選対象を決定することを「電子抽選」と称す。また、上記「自動的に」とは、プレイヤーの操作や物理的な動作がなく電子的に抽選が行われることを意味する。また、複数の第一抽選対象は、複数の第一記号を含んでもよい。第一記号は、文字や数字を含む概念である。例えば、複数の第一抽選対象は、互いに異なる「1」、「2」、「3」、「4」、「5」及び「6」の数字を含んでもよいし、一部重複する「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、及び「6」の数字を含んでもよい。また、複数の第一抽選対象は、「1」、「2」、「3」、「A」、「B」、「C」の英数字を含んでもよい。また、複数の第一抽選対象は、「1」、「2」、「3」、「&」、「%」、「A」、「B」、「C」の英数字と記号を含んでもよい。

[0050] 具体的には、電子抽選手段62は、「1」、「2」、「3」、「4」、「5」及び「6」の数字を含む第一記号を第一リールに変動表示させながら表示制御し、電子タイミングに基づいて当該変動表示を停止し、当該第一リールに表示された第一記号を一つの第一抽選対象として決定する。

[0051] 物理抽選手段64は、複数の第一抽選対象と同一の又は異なる複数の第二抽選対象の中から一つの第二抽選対象を抽選する様子を表示制御するとともに、第一検出センサ16Cが検出したタイミングを物理タイミングとしたとき、当該物理タイミングに基づいて複数の第二抽選対象の中から一つの第二抽選対象を決定する。

[0052] なお、物理抽選手段64によって第二抽選対象を決定することを「物理抽選」と称す。物理抽選手段64は、電子抽選手段62が一つの第一抽選対象を決定した後に、一つの第二抽選対象を決定することが好ましい。すなわち、電子抽選の後に物理抽選が実行されることが好ましい。また、複数の第二抽選対象は、複数の第二記号を含んでもよい。第二記号は、文字や数字を含む概念である。例えば、複数の第二抽選対象は、互いに異なる「1」、「2」、「3」、「4」、「5」及び「6」の数字を含んでもよいし、一部重複する「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、及び「6」の数字

を含んでもよい。また、複数の第二抽選対象は、「1」、「2」、「3」、「A」、「B」、「C」の英数字を含んでもよい。また、複数の第二抽選対象は、「1」、「2」、「3」、「&」、「%」、「A」、「B」、「C」の英数字と記号を含んでもよい。

[0053] 具体的には、物理抽選手段64は、「1」、「2」、「3」、「4」、「5」及び「6」の数字を含む第二記号を第二リールに変動表示させながら表示制御し、物理タイミングに基づいて当該変動表示を停止し、当該第二リールに表示された第二記号を一つの第二抽選対象として決定する。

[0054] 進行手段66は、電子抽選手段62の決定内容及び物理抽選手段64の決定内容に基づいてプレイヤーのゲームを進行させる。具体的には、進行手段66は、一つの第一抽選対象として決定された第一記号と、一つの第二抽選対象として決定された第二記号と、を利用してゲームを進行させる進行度合いを算出し、当該進行度合いに基づいてゲームを進行させる。例えば、第一記号と第二記号が数字である場合（以下、適宜「第一数字」、「第二数字」と称す）、進行手段66は、一つの第一抽選対象として決定された第一数字と、一つの第二抽選対象として決定された第二数字とを四則計算し、四則計算結果が示す数字だけゲームを進行させる。本実施形態では、進行手段66は、複数のマスが用意されたすごろくゲームにおいて、一つの第一抽選対象として決定された第一数字と、一つの第二抽選対象として決定された第二数字とを加算し、加算結果が示す数字に対応するマス数だけ、プレイヤーに対応するオブジェクトを移動させる。

[0055] 演出手段68は、電子抽選手段62が一つの第一抽選対象を決定した後で且つ物理抽選手段64が一つの第二抽選対象を決定する前に、電子抽選手段62の決定内容に基づいてゲームの進行に係る演出を行う。例えば、演出手段68は、ゲーム画面において電子抽選手段62の決定内容から進行できない箇所（例えばマス）をグレイアウトする演出を行ったり、ゲーム画面において電子抽選手段62の決定内容から進行できる箇所を強調表示する演出を行ったり、電子抽選手段62の決定内容からゲームを進行できる内容を表示

したりしてもよい。また、演出手段68は、電子抽選手段62の決定内容と決定前の複数の第二抽選対象の内容に基づき、演出を行う。例えば、演出手段68は、一つの第一抽選対象として決定された第一数字と、これから一つの第二抽選対象として決定される各第二数字とを加算し、加算結果が示す数字に対応するマス強調する演出をしたり、加算結果が示す数字に対応するマスだけ非グレイアウトする演出をしたりする。

[0056] また、演出手段68は、電子抽選手段62が第一記号を決定した後で且つ物理抽選手段64が第二記号を決定する前に、決定された第一記号と今後の第二記号の決定によってゲームの進行度合いが予め定められた進行度合いになる可能性がある場合、プレイヤに知らせる演出を行う。例えば、演出手段68は、決定された第一数字と今後の第二数字の決定によってプレイヤに対応するオブジェクトが予め定められたマスに移動する可能性がある場合、その旨をプレイヤに知らせる。ここで、予め定められたマスとしては、プレイヤにとってゲーム上有利となるマス又はプレイヤにとってゲーム上不利となるマスが挙げられる。また、演出手段68は、ゲームの進行度合いが予め定められた進行度合いになる第二記号を表示制御する演出を行う。例えば、演出手段68は、決定された第一数字と今後の第二数字の決定によってプレイヤに対応するオブジェクトが予め定められたマスに移動する可能性がある場合、そのマスに移動するための第二数字を表示制御する。また、演出手段68は、電子抽選手段62が第一記号を決定した後に、第一検出センサ16Cを強調する演出を行う。例えば、演出手段68は、電子抽選手段62が第一記号を決定した後に、第二記号を決定する様子と、第一検出センサ16Cとが繋がることを示す演出を行う。言い換えれば、演出手段68は、第二記号の決定が、第一検出センサ16Cの検出によるものであることを示す演出を行う。

[0057] <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。

[0058] (ステップS P 1 0)

進行手段66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。

[0059] 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。

[0060] 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、電子抽選手段62による抽選結果と物理抽選手段64による抽選結果との組み合わせにより、マス104を移動する。

[0061] 図6に戻って、処理は、ステップS P 1 2の処理に移行する。

[0062] (ステップS P 1 2)

進行手段66は、第二検出センサ36からの検出結果に基づき、落とし口34に物体が落下したか否かを判定する。具体的には、第二検出センサ36は、落下した物体の透過率を検出及び出力することができるため、進行手段66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に落下した物体がサイコロボール01又はスペシャルボール02を含むボール0であるか否かを判定する。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 1 4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 1 2の処理に戻る。

なお、落とし口34に落下したボールは、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。また、本実施形態では、落とし口34に落下した物体がサイコロボール01であるときに、下記の電子抽選と物理抽選を組み合わせた抽選ゲーム（通常抽選ゲーム）が実行される場合を説明し、落

とし口34に落下した物体がスペシャルボール02であるときに特別抽選ゲームが実行される場合の説明は省略する。

[0063] (ステップSP14)

進行手段66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。

[0064] (ステップSP16)

電子抽選手段62は、以下のステップSP16A～ステップSP16Dを経ることで、電子抽選を実行する。

[0065] (ステップSP16A)

電子抽選手段62は、表示装置18に対して電子抽選画面を表示制御する。

[0066] 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。

[0067] 図7Bに示すように、ゲーム画面100Bには、電子抽選画面の一例が表示されている。具体的には、ゲーム画面100Bには、マップ102の中心に、一のサイコロ110と、他のサイコロ112と、が表示される。一のサイコロ110は、例えば「1」、「2」、「3」、「4」、「5」及び「6」の第一数字を含んでいる。他のサイコロ112は、例えば「1」、「2」、「3」、「4」、「5」及び「6」の第二数字を含んでいる。そして、ゲーム画面100Bでは、一のサイコロ110が第一リール114に変化する演出が行われる。具体的には、ゲーム画面100Bでは、一のサイコロ110が消えるととともに、その近くに当該一のサイコロ110の目がドラムの図柄に反映された第一リール114が登場する演出が行われる。

[0068] 図6に戻って、処理は、ステップSP16Bの処理に移行する。

[0069] (ステップSP16B)

電子抽選手段62は、電子抽選を開始する。具体的には、電子抽選手段62は、第一リール114のドラムを回転表示させることで、複数の第一数字を第一リール114に変動表示させながら表示制御する。そして、処理は、

ステップSP16Cの処理に移行する。

[0070] (ステップSP16C)

電子抽選手段62は、自動的に電子タイミングを決定する。例えば、電子抽選手段62は、電子抽選の開始から、5秒や10秒等の予め定められた時間が経過したタイミングを電子タイミングとして決定する。そして、処理は、ステップSP16Dの処理に移行する。

[0071] (ステップSP16D)

電子抽選手段62は、決定した電子タイミングで第一数字の変動表示を停止し、第一リール114に停止表示された第一数字を一つの第一抽選対象として決定する。

[0072] 図7Cは、図7Bに示すゲーム画面100Bから続くゲーム画面100Cの一例を示す図である。

[0073] 図7Cに示すように、ゲーム画面100Cには、例えばキャラクタ116がトンカチ116Aで第一リール114を叩いて第一数字の変動表示を停止する様子が表示される。図7Cでは、第一リール114に停止表示された第一数字「4」が一つの第一抽選対象として決定される。

[0074] 図6に戻って、処理は、ステップSP18の処理に移行する。

[0075] (ステップSP18)

演出手段68は、第一抽選対象として決定された第一数字と、これから一つの第二抽選対象として決定される各第二数字とを加算し、加算結果が示す数字に対応するマス104を予想マスとして強調表示する演出を行う。具体的には、演出手段68は、加算結果が示す数字に対応するマス104だけ非グレースアウトする演出を行う。言い換えれば、演出手段68は、加算結果が示す数字に対応するマス104以外のマスをグレースアウトする演出を行う。

[0076] 図7Cに示すように、ゲーム画面100Dでは、第一数字の変動表示が停止した後、演出手段68による加算結果が示す数字に対応するマス104以外のマスがグレースアウトされている。これにより、予想マスが強調表示されることになる。

[0077] 図6に戻って、処理は、ステップSP20の処理に移行する。

[0078] (ステップSP20)

物理抽選手段64は、以下のステップSP20A～ステップSP20Dを経ることで、物理抽選を実行する。

[0079] (ステップSP20A)

物理抽選手段64は、表示装置18に対して物理抽選画面を表示制御する。

[0080] 図7Dは、図7Cに示すゲーム画面100Cから続くゲーム画面100Dの一例を示す図である。

[0081] 図7Dに示すように、ゲーム画面100Dには、物理抽選画面の一例が表示されている。具体的には、ゲーム画面100Bには、マップ102の中心に、第一リール114の他、他のサイコロ112が表示される。そして、ゲーム画面100Dでは、他のサイコロ112が第二リール120に変化する演出が行われる。具体的には、ゲーム画面100Dでは、他のサイコロ112が消えるととともに、その近くに当該他のサイコロ112の目がドラムの図柄に反映された第二リール120が登場する演出が行われる。

[0082] 図6に戻って、処理は、ステップSP20Bの処理に移行する。

[0083] (ステップSP20B)

演出手段68は、電子抽選手段62により決定された第一数字と今後の第二数字の決定によってゲームの進行度合いが予め定められた進行度合いになる可能性がある場合、プレイヤーに知らせるカットイン演出を行う。

[0084] 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。

[0085] 図7Eに示すように、演出手段68は、決定された第一数字と今後の第二数字の組み合わせにより、予め定められた「ホテルオープン」という第Kイベントが実行される可能性がある場合、「ホテルオープン」という文字をゲーム画面100Eにカットイン表示させ、今後の第二数字の決定によって第Kイベントが実行される可能性があることをプレイヤーに知らせる。また、図

7 Eに示すように、演出手段6 8は、第Kイベントが実行される第二数字「6」を表示制御する演出を行う。例えば、演出手段6 8は、「ホテルオープン」という文字の隣に第二数字「6」を示すサイコロ1 3 2 Aを表示制御する。また、演出手段6 8は、予め定められた第Kイベントのマス1 0 4を光らせたり色を変えたりして当該第Kイベントを強調表示するとともに、予め定められた第Kイベントのマス1 0 4の周囲に、第二数字「6」を示すサイコロ1 3 2 Bを表示制御する。

[0086] 図6に戻って、処理は、ステップS P 2 0 Cの処理に移行する。

[0087] (ステップS P 2 0 C)

物理抽選手段6 4は、物理抽選を開始する。具体的には、物理抽選手段6 4は、第二リール1 2 0のドラムを回転表示させることで、複数の第二数字を第二リール1 2 0に変動表示させながら表示制御する。そして、処理は、ステップS P 2 0 Dの処理に移行する。

[0088] (ステップS P 2 0 D)

物理抽選手段6 4は、物理タイミングを決定する。具体的には、物理抽選手段6 4は、抽選機1 6を制御して移動台1 6 Aに抽選ボールを射出する。射出された抽選ボールは、移動台1 6 Aを移動して落とし穴1 6 Bに落下する。落下した抽選ボールは、第一検出センサ1 6 Cによって検出される。物理抽選手段6 4は、第一検出センサ1 6 Cが抽選ボールの落下を検出したタイミングを物理タイミングとして決定する。そして、処理は、ステップS P 2 0 Eの処理に移行する。

[0089] (ステップS P 2 0 E)

物理抽選手段6 4は、決定した物理タイミングで第二数字の変動表示を停止し、第二リール1 2 0に停止表示された第二数字を一つの第二抽選対象として決定する。

[0090] 図7 Fは、図7 Eに示すゲーム画面1 0 0 Eから続くゲーム画面1 0 0 Fの一例を示す図である。

[0091] 図7 Fに示すように、ゲーム画面1 0 0 Fには、物理タイミングで第二数

字の変動表示が停止される様子が表示される。図 7 F では、第二リール 1 2 0 に停止表示された第二数字「6」が一つの第二抽選対象として決定される。

[0092] 図 6 に戻って、処理は、ステップ S P 2 2 の処理に移行する。

[0093] (ステップ S P 2 2)

進行手段 6 6 は、第一抽選対象として決定された第一数字と、第二抽選対象として決定された第二数字と、を利用してゲームを進行させる進行度合いとしてコマ 1 0 6 を移動させるマス 1 0 4 の数「移動マス数」を算出する。

[0094] 図 7 G は、図 7 F に示すゲーム画面 1 0 0 F から続くゲーム画面 1 0 0 G の一例を示す図である。

[0095] 図 7 G に示す例では、進行手段 6 6 は、第一抽選対象として決定された第一数字「4」と、第二抽選対象として決定された第二数字「6」とを加算して、その加算結果「10」を移動マス数とし、これをゲーム画面 1 0 0 G に表示する。

[0096] 図 6 に戻って、処理は、ステップ S P 2 4 の処理に移行する。

[0097] (ステップ S P 2 4)

進行手段 6 6 は、移動マス数だけ、コマ 1 0 6 を移動させる。

[0098] 図 7 H は、図 7 G に示すゲーム画面 1 0 0 G から続くゲーム画面 1 0 0 H の一例を示す図である。

[0099] 図 7 H に示すように、コマ 1 0 6 は、進行手段 6 6 により移動マス数「10」だけマス 1 0 4 を移動する。

[0100] 図 6 に戻って、処理は、ステップ S P 2 6 の処理に移行する。

[0101] (ステップ S P 2 6)

進行手段 6 6 は、移動したコマ 1 0 6 が位置するマス 1 0 4 に対応する第 K イベントを実行する。そして、処理は、ステップ S P 2 8 の処理に移行する。

[0102] (ステップ S P 2 8)

進行手段 6 6 は、ボール格納数 N が上限値 N m a x 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 S P 3 0 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。

[0103] (ステップ S P 3 0)

進行手段 6 6 は、ストッカー 4 0 の格納を解除する。具体的には、進行手段 6 6 は、昇降装置 4 4 を制御して、フィールド 3 0 A とは反対側のストッカー 4 0 の一端を上昇させ、ストッカー 4 0 に格納されている全てのボール 0 をフィールド 3 0 A に戻す。また、進行手段 6 6 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。

[0104] <効果>

以上、本実施形態に係るゲーム装置 1 0 は、プレイヤにゲームを提供するゲーム装置 1 0 であって、当該ゲーム装置 1 0 における物理的な変化を検出する第一検出センサ 1 6 C を備える。そして、ゲーム装置 1 0 は、ゲームが実行されている間に、複数の第一抽選対象の中から一つの第一抽選対象を抽選している様子を表示制御するとともに、自動的にタイミングを決定し、当該タイミングを電子タイミングとしたとき、当該電子タイミングに基づいて一つの第一抽選対象を決定する電子抽選手段 6 2 と、複数の第一抽選対象と同一の又は異なる複数の第二抽選対象の中から一つの第二抽選対象を抽選する様子を表示制御するとともに、第一検出センサ 1 6 C が検出したタイミングを物理タイミングとしたとき、当該物理タイミングに基づいて一つの第二抽選対象を決定する物理抽選手段 6 4 と、電子抽選手段 6 2 の決定内容及び物理抽選手段 6 4 の決定内容に基づいてゲームを進行させる進行手段 6 6 と、を備える。

この構成によれば、電子抽選手段 6 2 の決定内容だけでなく物理抽選手段 6 4 の決定内容にも基づいてゲームを進行させるので、ゲームの進行について物理抽選手段 6 4 による無作為性を入り込ませることができる。これにより、本実施形態に係るゲーム装置 1 0 では、電子抽選手段 6 2 による電子抽選が二回行われる場合に比べて、プレイヤに対し、ゲームの進行について作

為的な操作が介入する感覚を弱めることができる。また、本実施形態に係るゲーム装置 10 では、物理抽選手段 64 による物理抽選が二回行われる場合に比べて、抽選の時間を短縮でき、テンポ良くゲームを進行することができる。また、本実施形態に係るゲーム装置 10 の抽選は、電子抽選と物理抽選の組み合わせであるため、抽選のフローが淡泊とならず、ゲームの興趣性を向上することができる。

[0105] また、本実施形態に係るゲーム装置 10 では、物理抽選手段 64 は、電子抽選手段 62 が一つの第一抽選対象を決定した後に、一つの第二抽選対象を決定する。

この構成によれば、電子抽選よりも物理抽選が後に行われるため、ゲームの進行については最終的に物理抽選による無作為性によって決まることになる。これにより、物理抽選よりも電子抽選が後に行われる場合に比べて、プレイヤーに対し、ゲームの進行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。

[0106] また、本実施形態に係るゲーム装置 10 では、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。

この構成によれば、実物体が所定の場所に移動するタイミングはゲーム装置 10 の環境要因等によって変化し得るため、物理抽選の物理タイミングの無作為性を高めることができる。

[0107] また、本実施形態に係るゲーム装置 10 では、電子抽選手段 62 が一つの第一抽選対象を決定した後で且つ物理抽選手段 64 が一つの第二抽選対象を決定する前に、電子抽選手段 62 の決定内容に基づいてゲームの進行に係る演出を行う演出手段 68、を備える。

この構成によれば、電子抽選と物理抽選の間にゲームの進行に係る演出が行われるので、プレイヤーに対し、物理抽選について興趣性を与えることができる。

[0108] また、本実施形態に係るゲーム装置 10 では、複数の第一抽選対象は複数

の第一記号を含み、且つ、複数の第二抽選対象は複数の第二記号を含み、電子抽選手段62は、複数の第一記号を第一リール114に変動表示させながら表示制御し、電子タイミングに基づいて当該変動表示を停止し、当該第一リール114に表示された第一記号を一つの第一抽選対象として決定し、物理抽選手段64は、複数の第二記号を第二リール120に変動表示させながら表示制御し、物理タイミングに基づいて当該変動表示を停止し、当該第二リール120に表示された第二記号を一つの第二抽選対象として決定する。

この構成によれば、電子抽選と物理抽選の興趣性を高めることができる。

[0109] また、本実施形態に係るゲーム装置10では、進行手段66は、一つの第一抽選対象として決定された第一記号と、一つの第二抽選対象として決定された第二記号と、を利用してゲームを進行させる進行度合いを算出し、当該進行度合いに基づいてゲームを進行させる。

この構成によれば、第一記号と第二記号でゲームの進行度合いが算出されるため、プレイヤーに対してゲームの進行度合いを理解させ易い。

[0110] また、本実施形態に係るゲーム装置10では、演出手段68は、電子抽選手段62が第一記号を決定した後で且つ物理抽選手段64が第二記号を決定する前に、決定された第一記号と今後の第二記号の決定によってゲームの進行度合いが予め定められた進行度合いになる可能性がある場合、プレイヤーに知らせる演出を行う。

この構成によれば、プレイヤーに対し、予め定められた進行度合いになる可能性があることを認識させることで、物理抽選について興趣性を与えることができる。

[0111] また、本実施形態に係るゲーム装置10では、演出手段68は、ゲームの進行度合いが予め定められた進行度合いになる第二記号を表示制御する演出を行う。

この構成によれば、プレイヤーに対し、第二記号を認識させることで、物理抽選について興趣性を与えることができる。

[0112] また、本実施形態に係るゲーム装置10では、演出手段68は、電子抽選

手段 6 2 が第一記号を決定した後に、第一検出センサ 1 6 C を強調する演出を行う。

この構成によれば、プレイヤーに対し、第一検出センサ 1 6 C に着目させることで、物理抽選について興趣性を与えることができる。

[0113] <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。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。

[0114] 例えば、上記実施形態では、第一検出センサ 1 6 C は、ボールが落とし穴 1 6 B に落ちたことを検出する場合を説明したが、ゲーム装置 1 0 における物理的な変化を検出するものであれば、特に限定されない。例えば、第一検出センサ 1 6 C は、ボールが移動台 1 6 A の所定位置に移動したことを検出してもよいし、プレイヤーが操作装置 1 4 を操作したことを検出してもよいし、メダル M が落ちたことを検出してもよい。

[0115] また、上記実施形態では、物理抽選手段 6 4 は、電子抽選手段 6 2 が一つの第一抽選対象を決定した後に、一つの第二抽選対象を決定する場合を説明したが、電子抽選手段 6 2 が一つの第一抽選対象を決定する前に、一つの第二抽選対象を決定してもよい。また、物理抽選手段 6 4 は、電子抽選手段 6 2 が一つの第一抽選対象を決定すると同時に、一つの第二抽選対象を決定してもよい。

[0116] また、上記実施形態では、進行手段 6 6 は、所定条件を満たした場合に、電子抽選手段 6 2 による電子抽選を物理抽選手段 6 4 による物理抽選に変更してもよい。所定条件としては、プレイヤーが対価を支払うこと、ゲームが所定の進行状況になったこと、スペシャルボール 0 2 等の所定の物体が落とし口 3 4 に落下したこと等が挙げられる。

- [0117] また、上記実施形態では、進行手段66は、電子抽選手段62の決定内容及び物理抽選手段64の決定内容に基づいてゲームを進行させる場合を説明したが、電子抽選手段62の決定内容に基づいて物理抽選手段64の複数の第二抽選対象の全部又は一部を変更してもよい。この場合、物理抽選手段64は、変更された第二抽選対象のうち一の第二抽選対象を決定し、進行手段66は、電子抽選手段62の決定内容及び物理抽選手段64の決定内容に基づいてゲームを進行させる。また、進行手段66は、電子抽選手段62の決定内容及び物理抽選手段64の決定内容に基づいてゲームを進行させるとともに又はゲームを進行させる代わりに、プレイヤに報酬を付与してもよい。
- [0118] 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。
- [0119] 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。

符号の説明

- [0120] 10 : ゲーム装置
- 16C : 第一検出センサ（検出装置）
- 62 : 電子抽選手段
- 64 : 物理抽選手段
- 66 : 進行手段
- 68 : 演出手段
- 114 : 第一リール
- 120 : 第二リール

請求の範囲

- [請求項1] プレイヤにゲームを提供するゲーム装置であって、
 前記ゲーム装置における物理的な変化を検出する検出装置と、
 前記ゲームが実行されている間に、複数の第一抽選対象の中から一つの第一抽選対象を抽選している様子を表示制御するとともに、自動的にタイミングを決定し、当該タイミングを電子タイミングとしたとき、当該電子タイミングに基づいて前記一つの第一抽選対象を決定する電子抽選手段と、
 前記複数の第一抽選対象と同一の又は異なる複数の第二抽選対象の中から一つの第二抽選対象を抽選する様子を表示制御するとともに、前記検出装置が検出したタイミングを物理タイミングとしたとき、当該物理タイミングに基づいて前記一つの第二抽選対象を決定する物理抽選手段と、
 前記電子抽選手段の決定内容及び前記物理抽選手段の決定内容に基づいて前記ゲームを進行させる進行手段と、
 を備えるゲーム装置。
- [請求項2] 前記物理抽選手段は、前記電子抽選手段が前記一つの第一抽選対象を決定した後に、前記一つの第二抽選対象を決定する、
 請求項1に記載のゲーム装置。
- [請求項3] 前記検出装置は、現実空間において前記ゲーム装置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、
 請求項1又は2に記載のゲーム装置。
- [請求項4] 前記電子抽選手段が前記一つの第一抽選対象を決定した後で且つ前記物理抽選手段が前記一つの第二抽選対象を決定する前に、前記電子抽選手段の決定内容に基づいて前記ゲームの進行に係る演出を行う演出手段、
 を備える請求項2に記載のゲーム装置。
- [請求項5] 前記複数の第一抽選対象は複数の第一記号を含み、且つ、前記複数

の第二抽選対象は複数の第二記号を含み、

前記電子抽選手段は、前記複数の第一記号を第一リールに変動表示させながら表示制御し、前記電子タイミングに基づいて当該変動表示を停止し、当該第一リールに表示された第一記号を前記一つの第一抽選対象として決定し、

前記物理抽選手段は、前記複数の第二記号を第二リールに変動表示させながら表示制御し、前記物理タイミングに基づいて当該変動表示を停止し、当該第二リールに表示された第二記号を前記一つの第二抽選対象として決定する、

請求項 4 に記載のゲーム装置。

[請求項6] 前記進行手段は、前記一つの第一抽選対象として決定された前記第一記号と、前記一つの第二抽選対象として決定された前記第二記号と、を利用して前記ゲームを進行させる進行度合いを算出し、当該進行度合いに基づいて前記ゲームを進行させる、

請求項 5 に記載のゲーム装置。

[請求項7] 前記演出手段は、前記電子抽選手段が前記第一記号を決定した後で且つ前記物理抽選手段が前記第二記号を決定する前に、決定された第一記号と今後の第二記号の決定によって前記ゲームの進行度合いが予め定められた進行度合いになる可能性がある場合、前記プレイヤーに知らせる演出を行う、

請求項 6 に記載のゲーム装置。

[請求項8] 前記演出手段は、前記ゲームの進行度合いが前記予め定められた進行度合いになる第二記号を表示制御する演出を行う、

請求項 7 に記載のゲーム装置。

[請求項9] 前記演出手段は、前記電子抽選手段が前記第一記号を決定した後に、前記検出装置を強調する演出を行う、

請求項 7 に記載のゲーム装置。

[請求項10] 物理的な変化を検出する検出装置を備え、プレイヤーにゲームを提供

するコンピュータを、

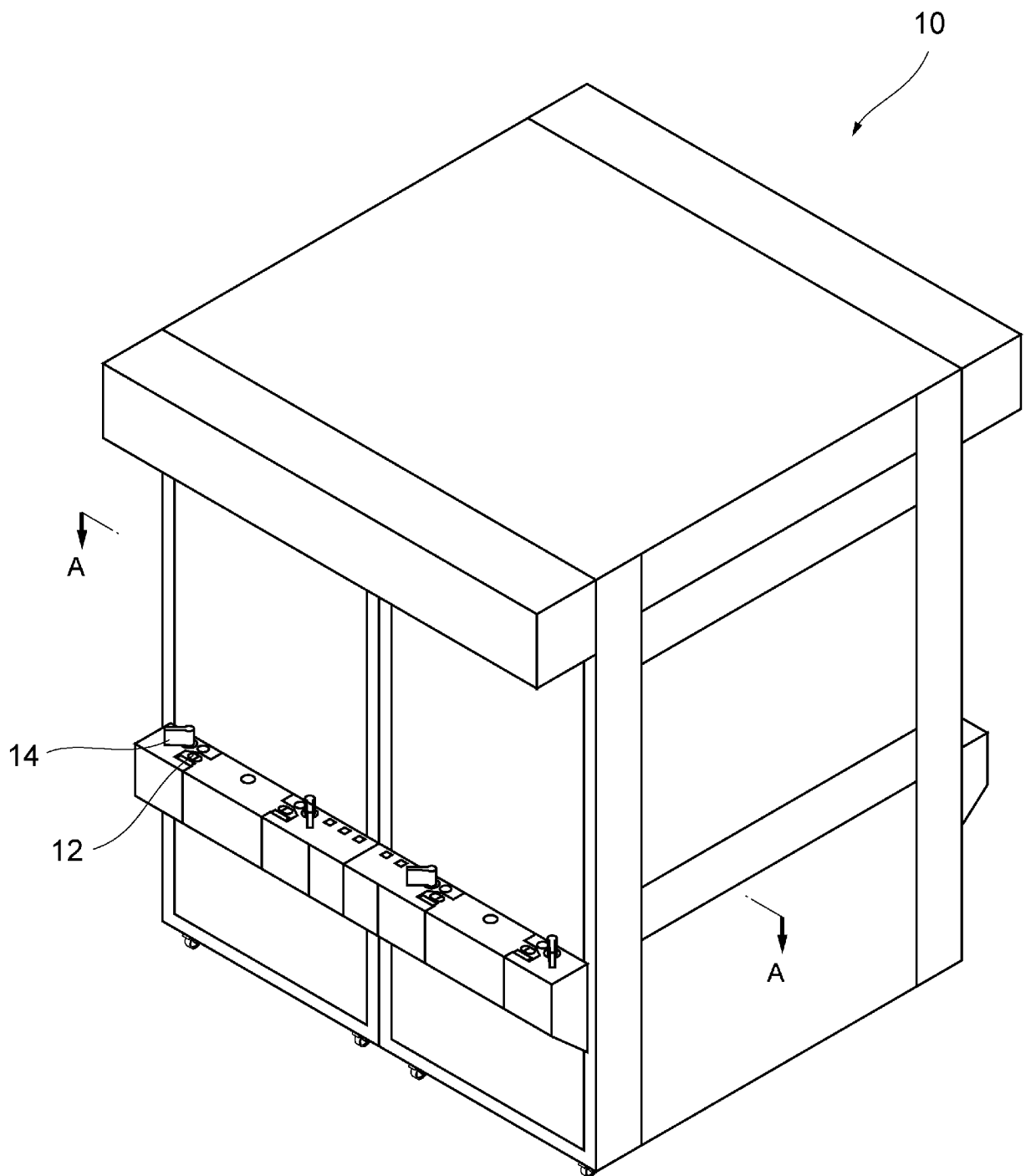
前記ゲームが実行されている間に、複数の第一抽選対象の中から一つの第一抽選対象を抽選している様子を表示制御するとともに、自動的にタイミングを決定し、当該タイミングを電子タイミングとしたとき、当該電子タイミングに基づいて前記第一抽選対象を決定する電子抽選手段、

前記複数の第一抽選対象と同一の又は異なる複数の第二抽選対象の中から一つの第二抽選対象を抽選する様子を表示制御するとともに、前記検出装置が検出したタイミングを物理タイミングとしたとき、当該物理タイミングに基づいて前記第二抽選対象を決定する物理抽選手段、

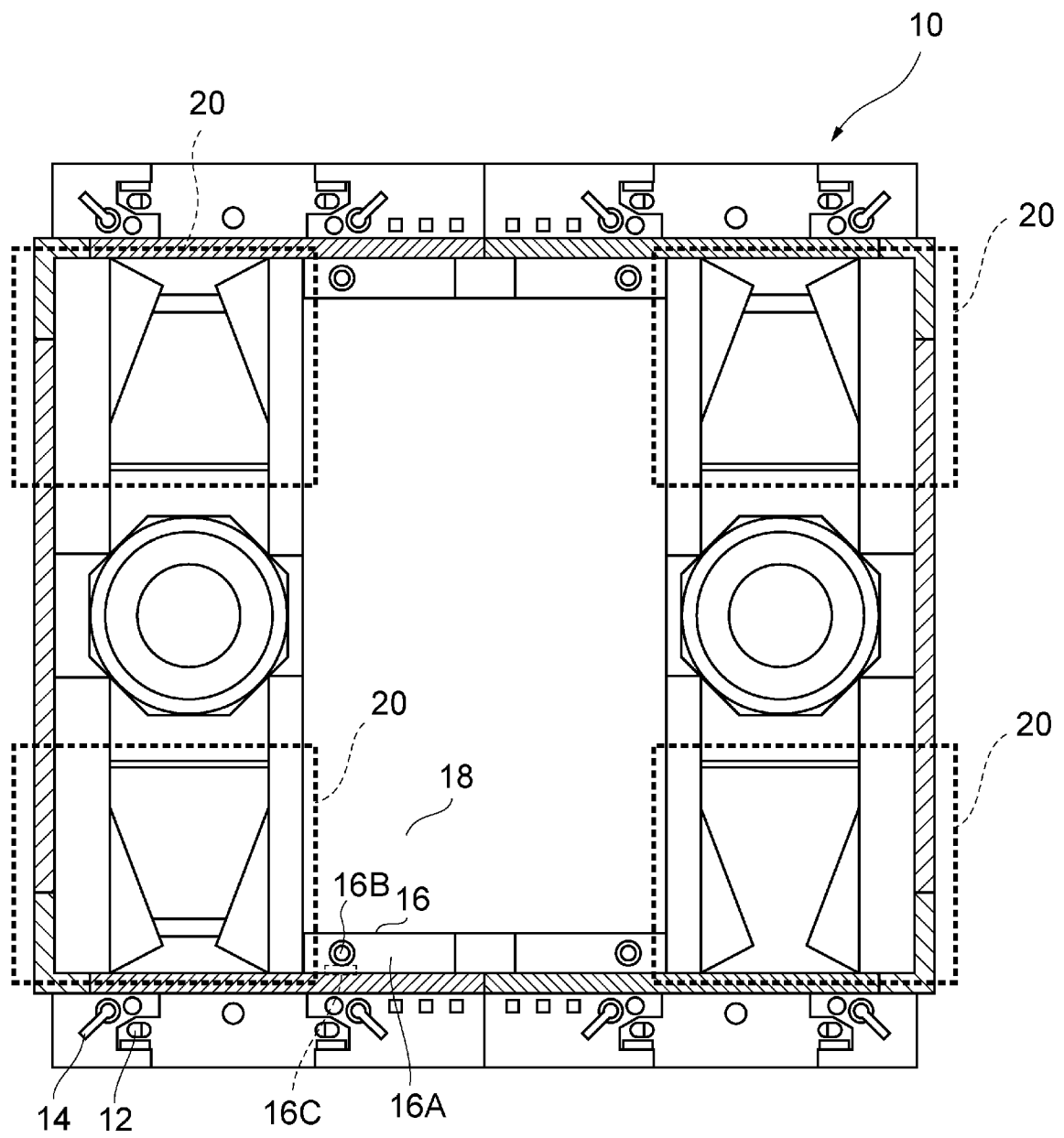
前記電子抽選手段の決定内容及び前記物理抽選手段の決定内容に基づいて前記ゲームを進行させる進行手段、

として機能させるゲームプログラム。

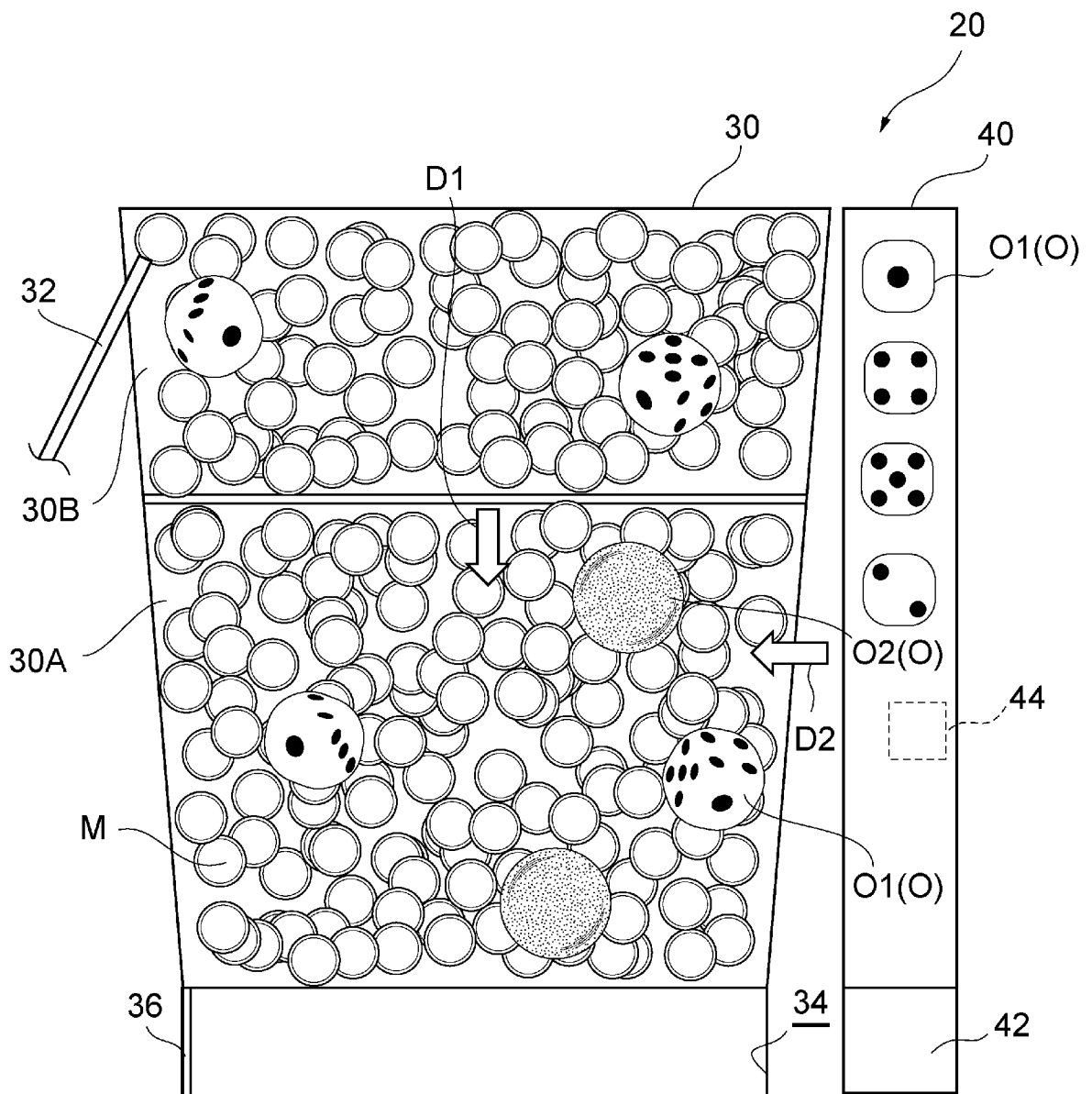
[図1]



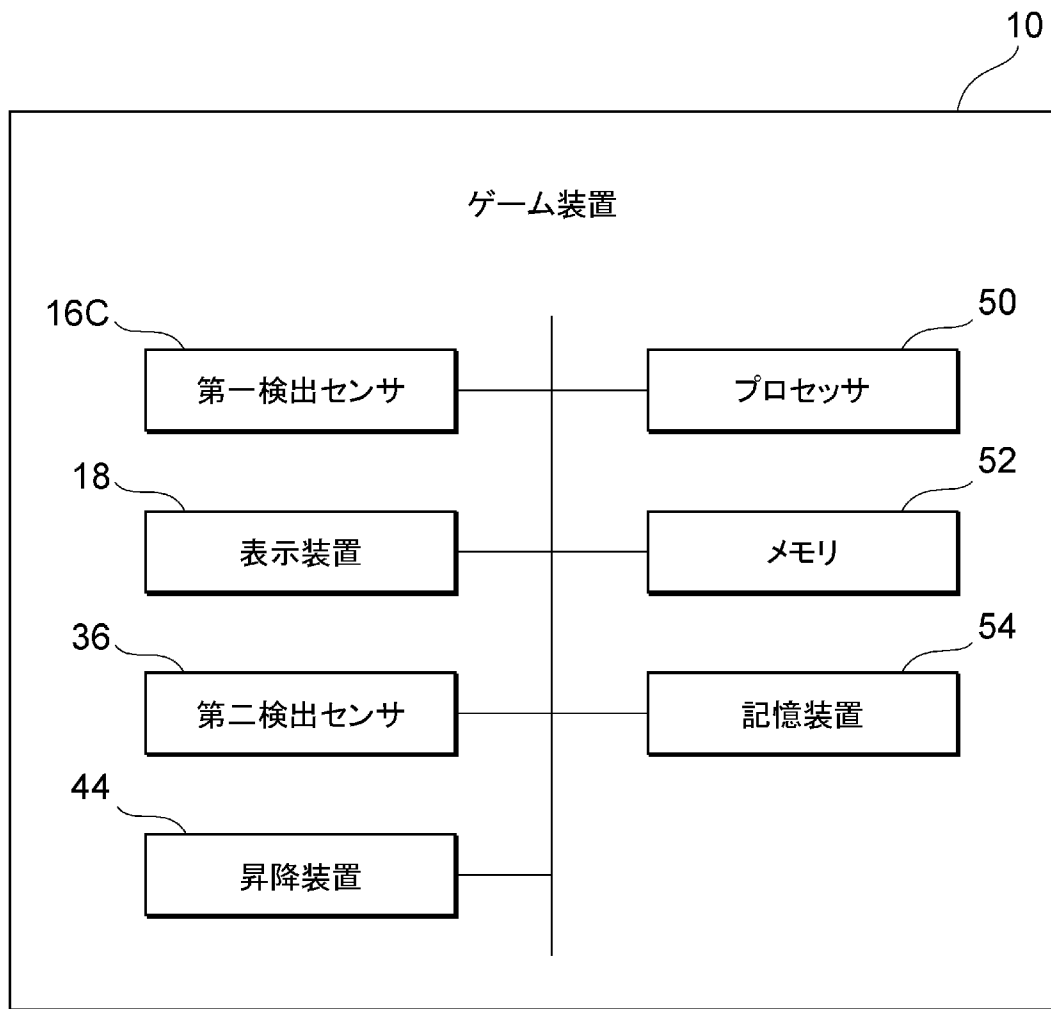
[図2]



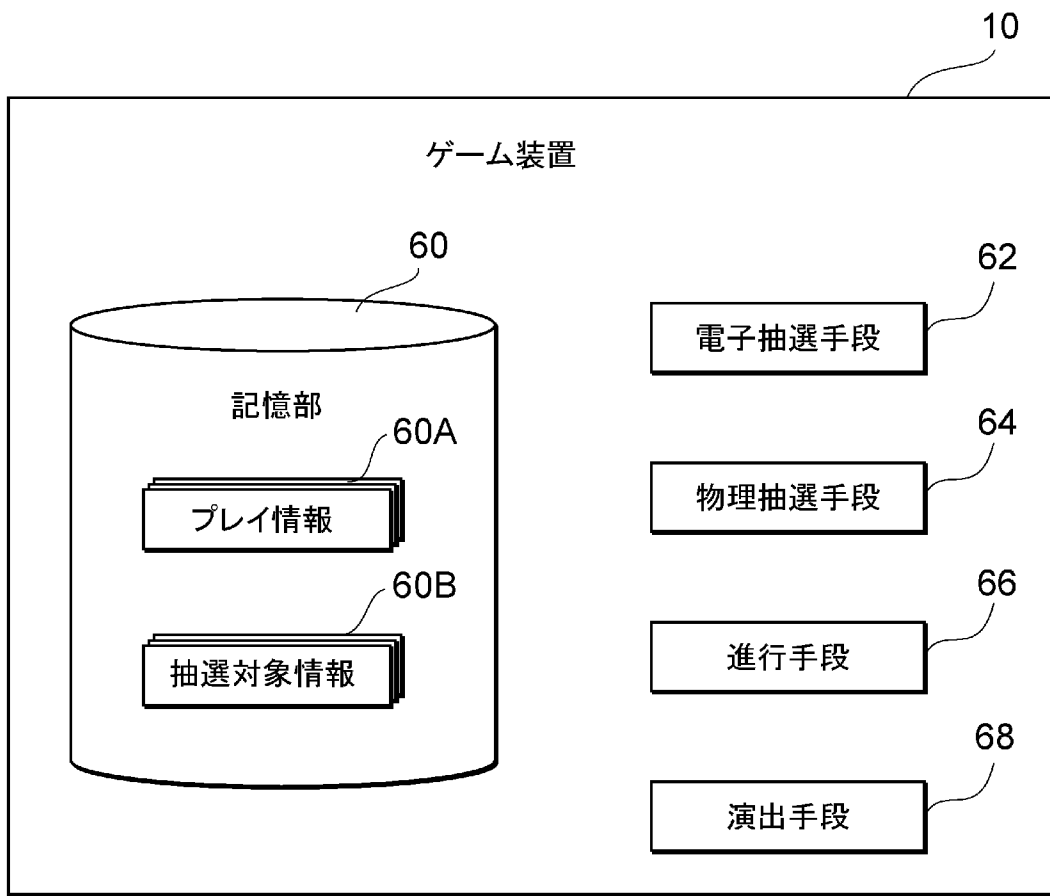
[図3]



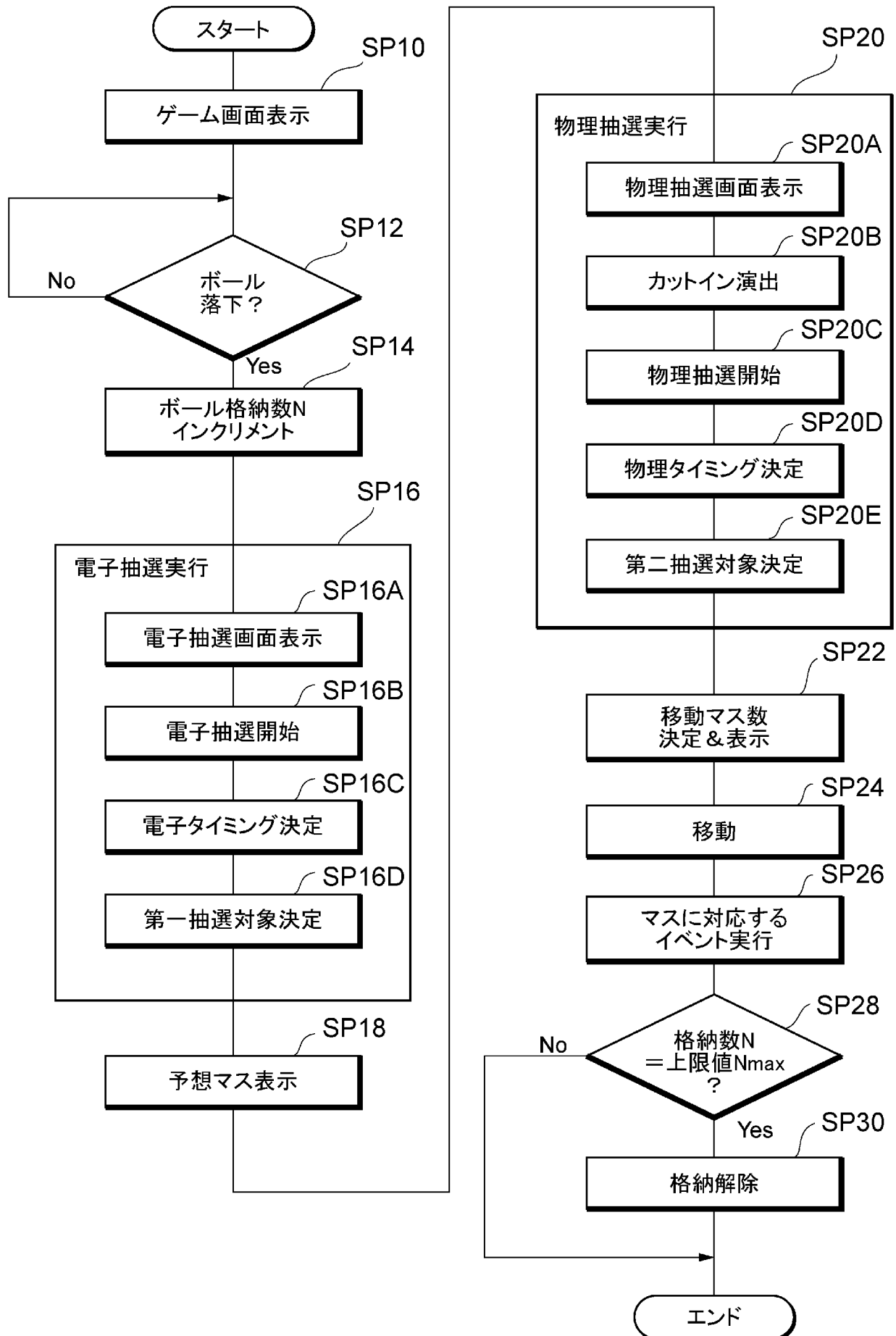
[図4]



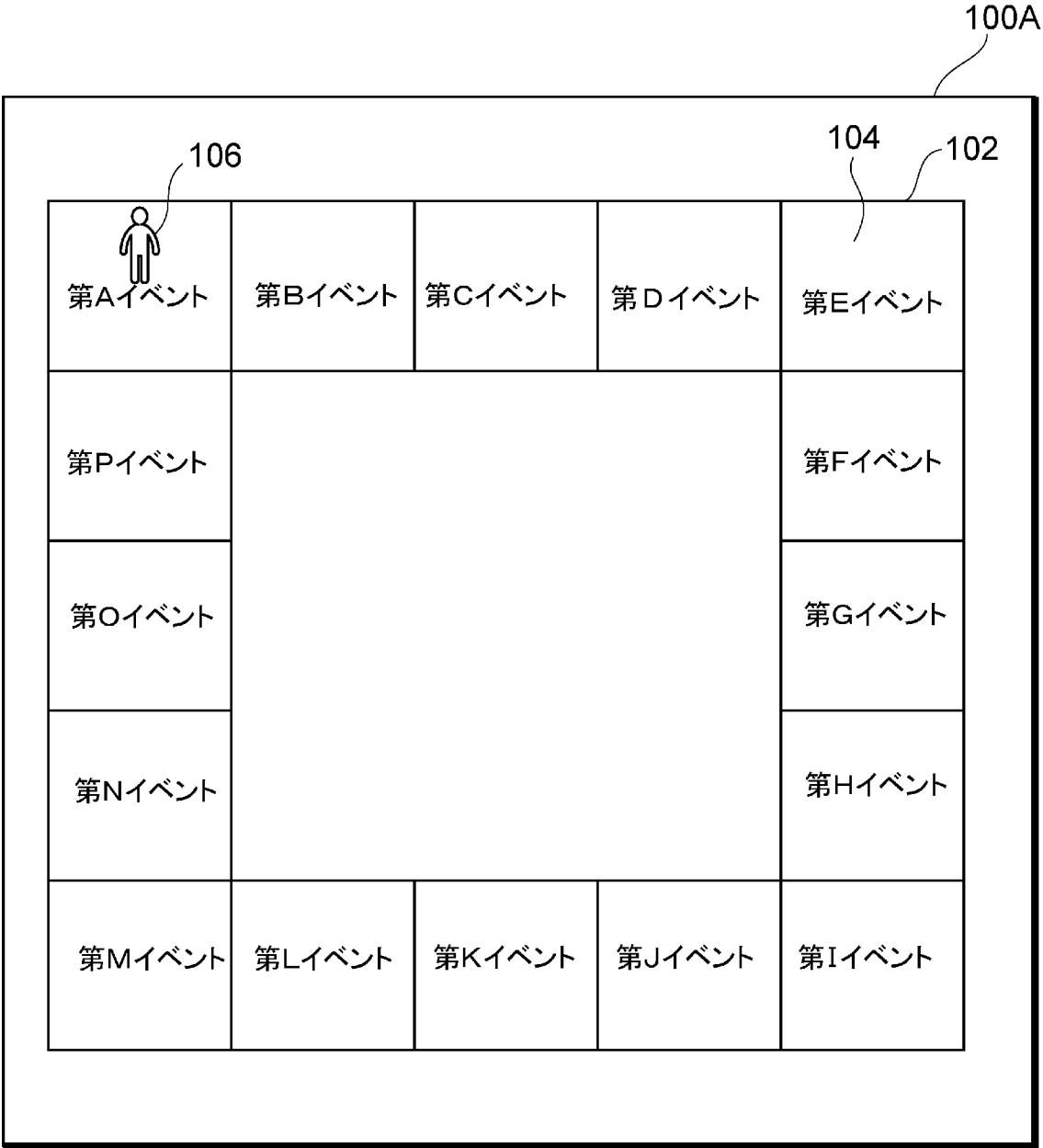
[図5]



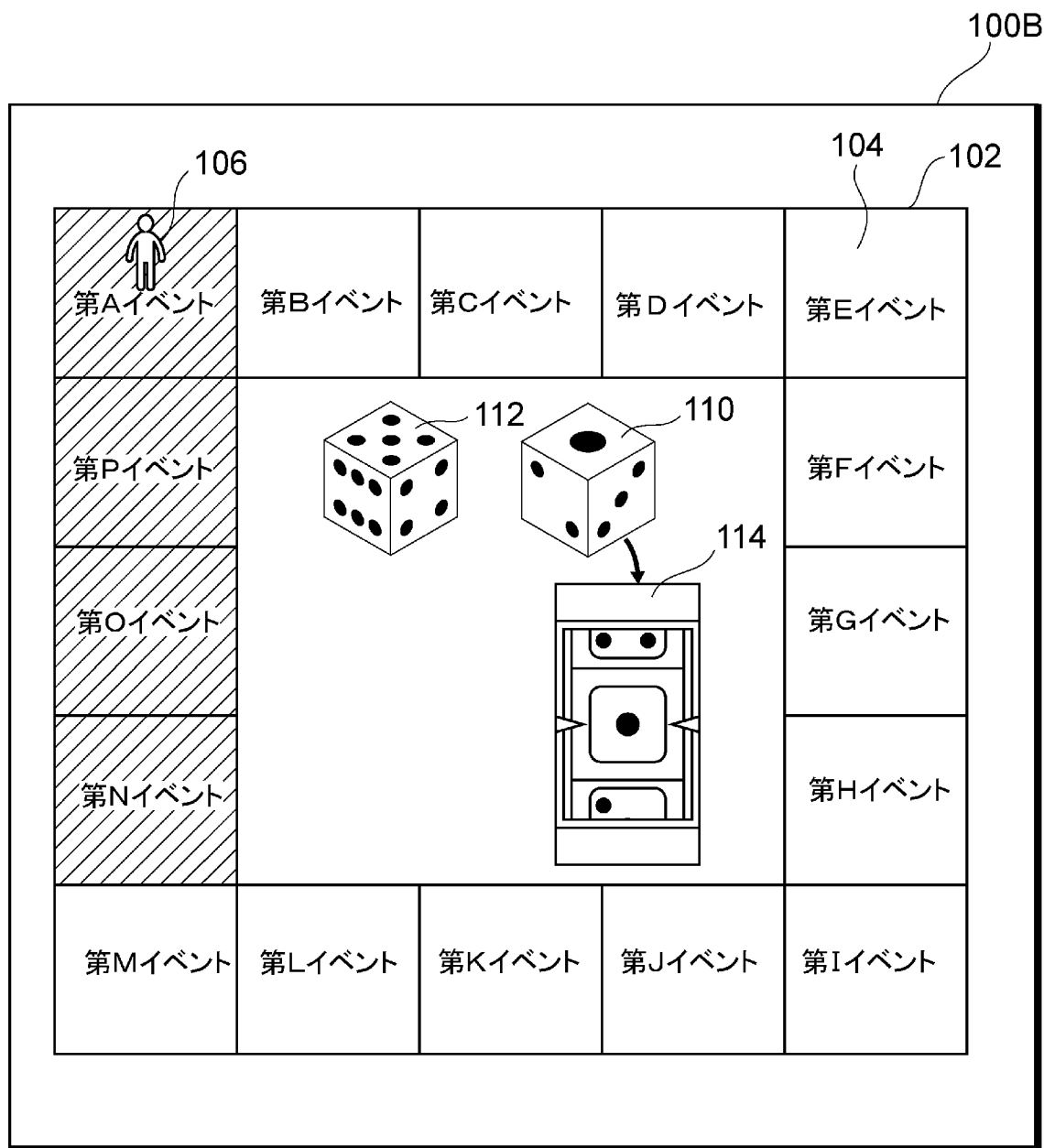
[図6]



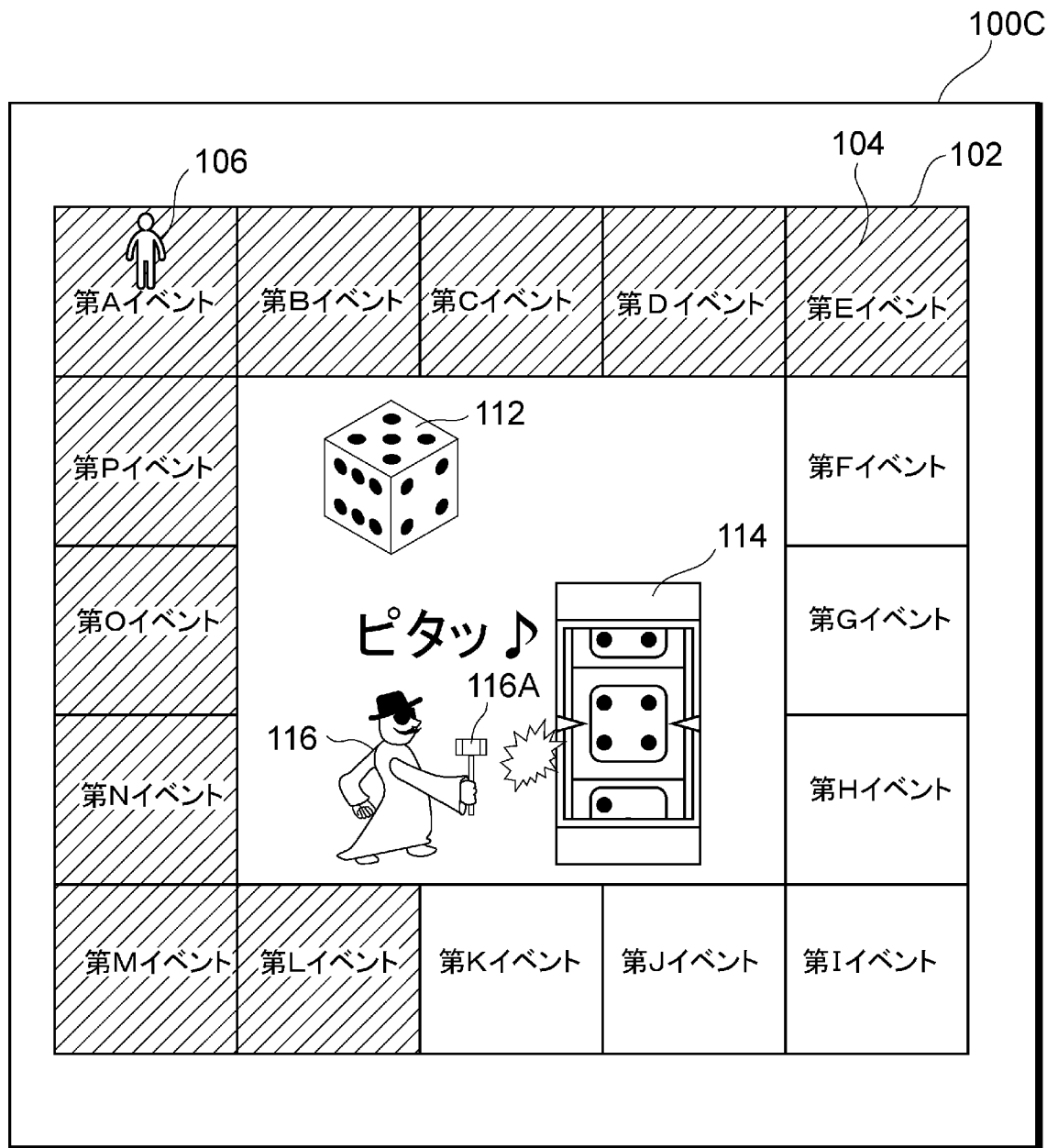
[図7A]



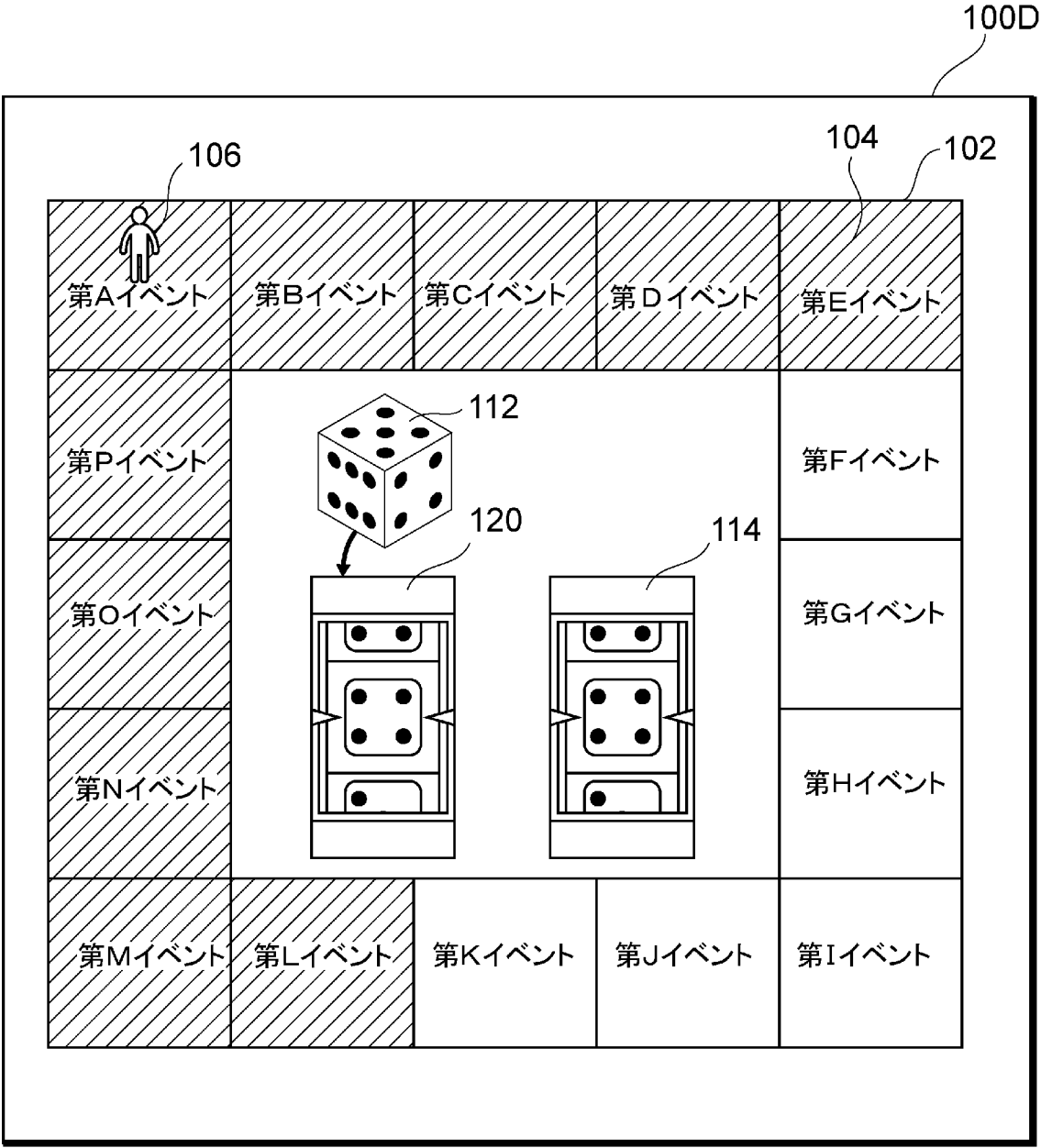
[図7B]



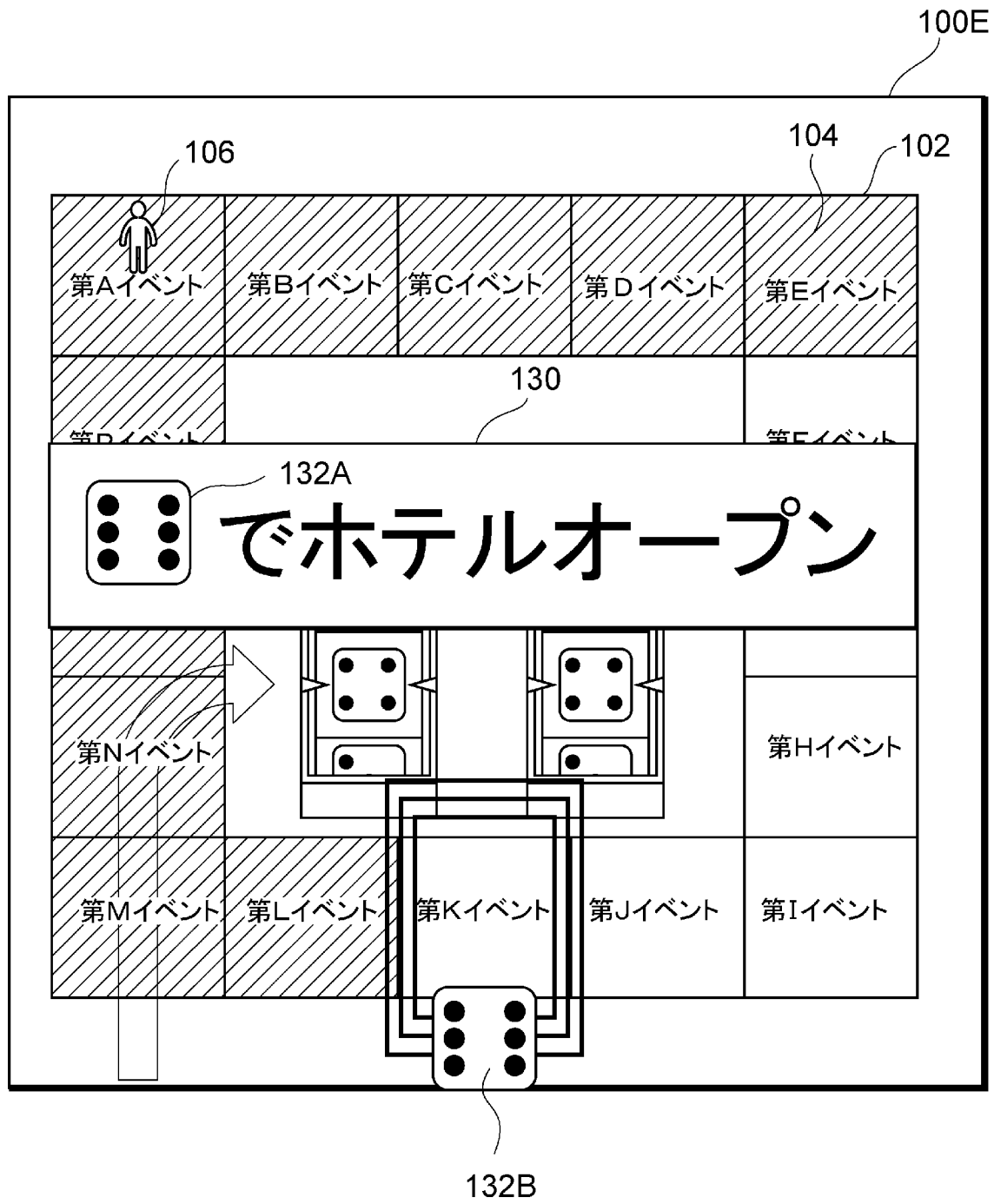
[図7C]



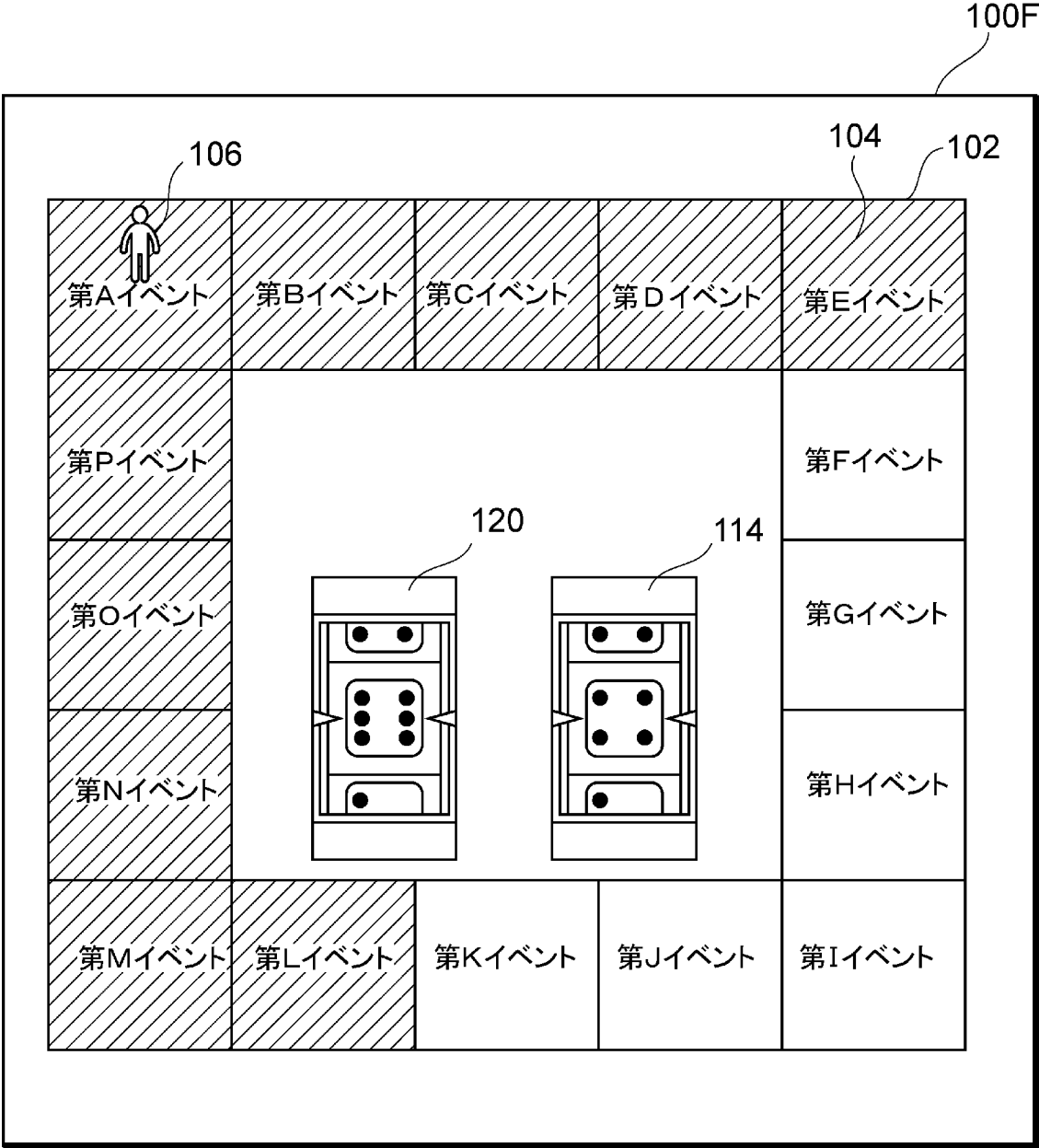
[図7D]



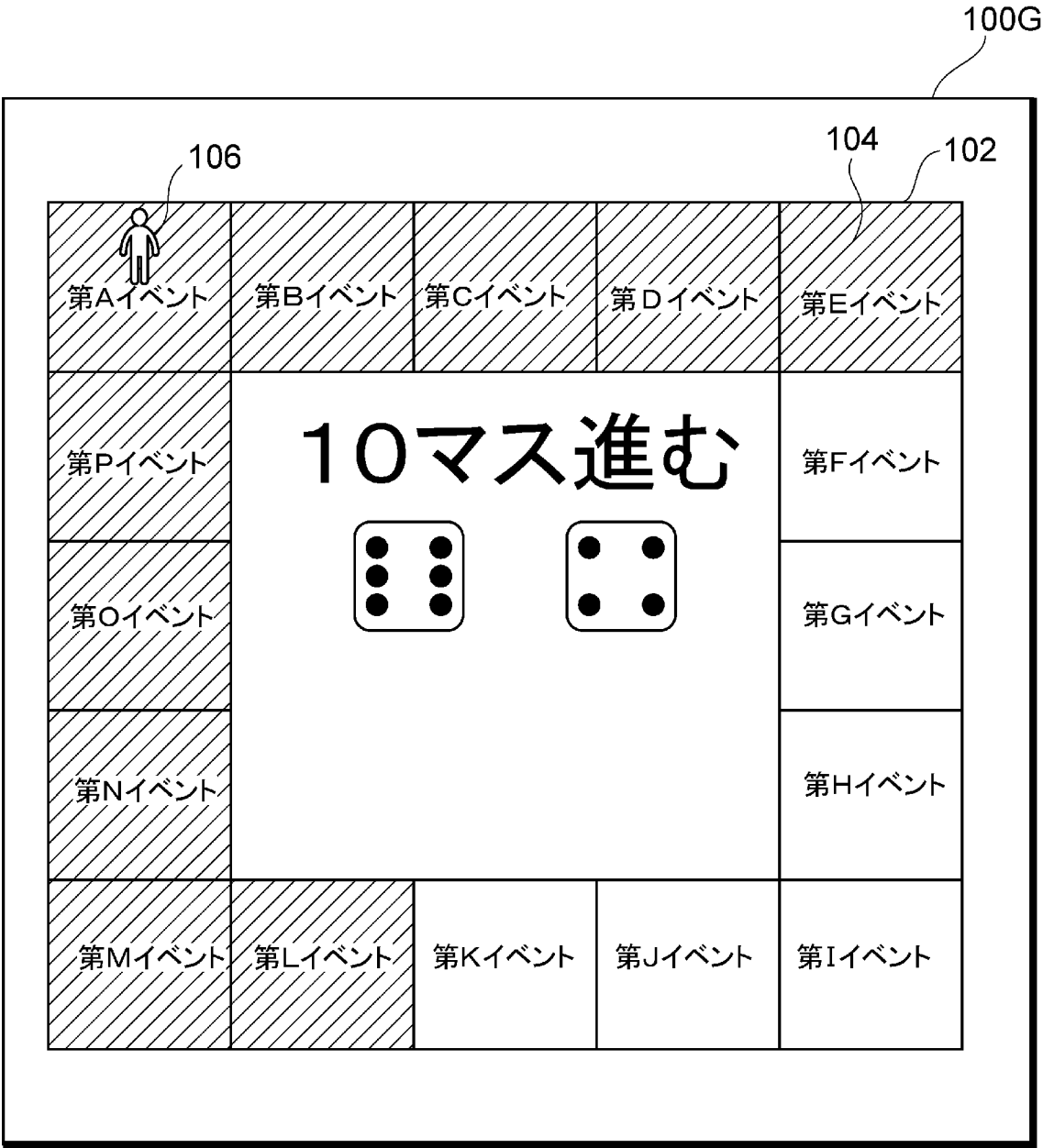
[図7E]



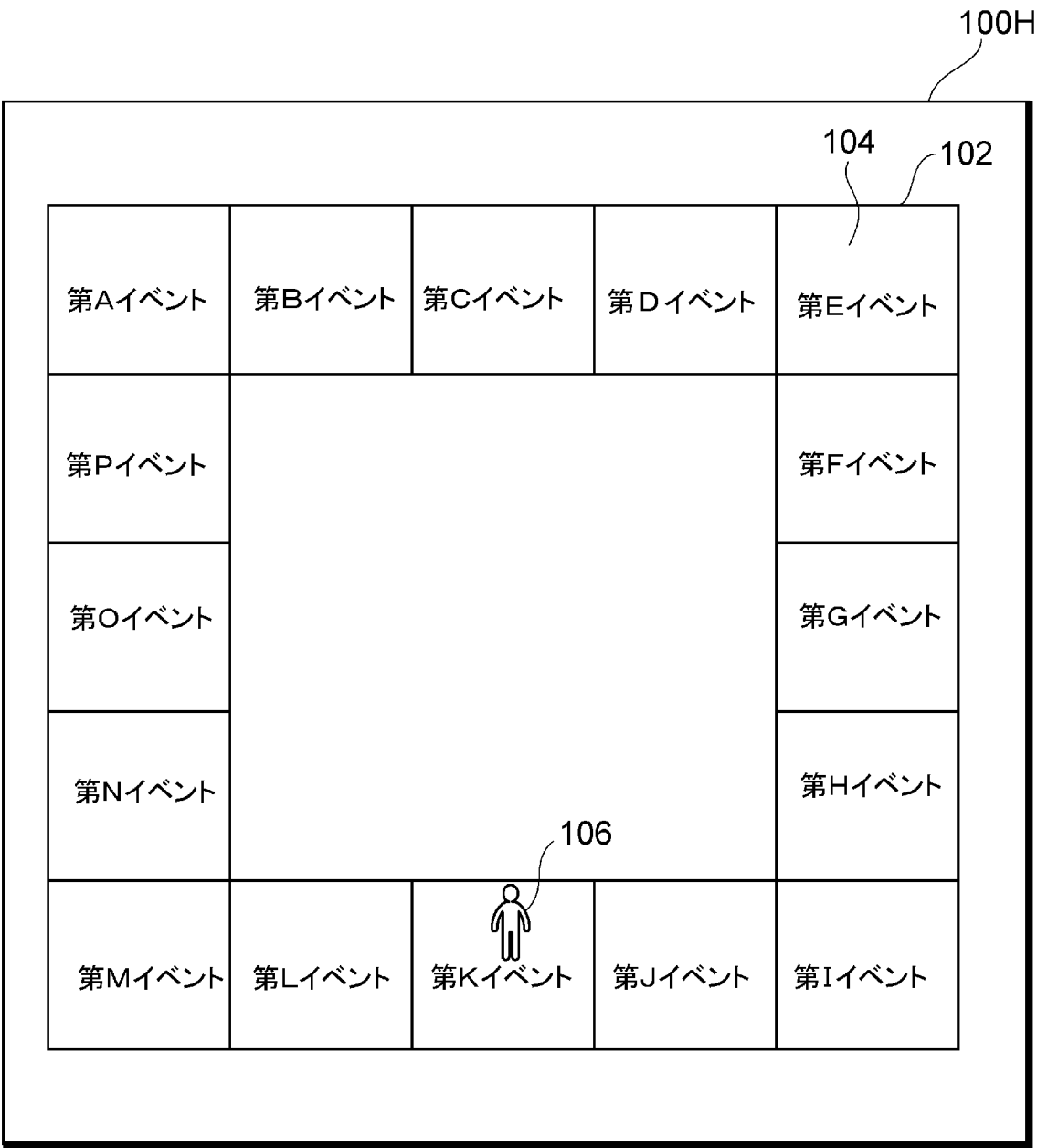
[図7F]



[図7G]



[図7H]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2024/007038

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER A63F 9/00 (2006.01)i; A63F 9/04 (2006.01)i FI: A63F9/00 508H; A63F9/04 Z 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 6592815 B1 (KONAMI AMUSEMENT CO., LTD.) 23 October 2019 (2019-10-23) paragraphs [0008], [0024]-[0033], fig. 4-9	1-4, 10
Y	paragraphs [0008], [0024]-[0033], fig. 4-9	5
A	entire text, all drawings	6-9
Y	JP 2015-036063 A (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) 23 February 2015 (2015-02-23) paragraph [0023], fig. 5	5
A	JP 2019-115503 A (KONAMI AMUSEMENT CO., LTD.) 18 July 2019 (2019-07-18) entire text, all drawings	1-10
A	JP 2014-226306 A (SEGA CORP.) 08 December 2014 (2014-12-08) entire text, all drawings	1-10
A	JP 2003-144603 A (NAMCO LTD.) 20 May 2003 (2003-05-20) 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
Information on patent family members

International application No.
PCT/JP2024/007038

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
JP	6592815	B1	23 October 2019	(Family: none)	
JP	2015-036063	A	23 February 2015	(Family: none)	
JP	2019-115503	A	18 July 2019	WO 2019/131523 A1 CN 111447980 A	
JP	2014-226306	A	08 December 2014	(Family: none)	
JP	2003-144603	A	20 May 2003	(Family: none)	

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; A63F 9/04(2006.01)i
FI: A63F9/00 508H; A63F9/04 Z

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 6592815 B1（株式会社コナミアミューズメント）23.10.2019（2019-10-23） [0008]、[0024]－[0033]、図4－9	1-4,10
Y	[0008]、[0024]－[0033]、図4－9	5
A	全文、全図	6-9
Y	JP 2015-036063 A（株式会社コナミデジタルエンタテインメント）23.02.2015 （2015-02-23） [0023]、図5	5
A	JP 2019-115503 A（株式会社コナミアミューズメント）18.07.2019（2019-07-18） 全文、全図	1-10
A	JP 2014-226306 A（株式会社セガ）08.12.2014（2014-12-08） 全文、全図	1-10
A	JP 2003-144603 A（株式会社ナムコ）20.05.2003（2003-05-20） 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、一般的技术水準を示すもの

“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

様式 PCT/ISA/210（第2ページ）（2022年7月）

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/JP2024/007038

引用文献			公表日	パテントファミリー文献	公表日
JP	6592815	B1	23.10.2019	(ファミリーなし)	
JP	2015-036063	A	23.02.2015	(ファミリーなし)	
JP	2019-115503	A	18.07.2019	WO 2019/131523 A1	
				CN 111447980 A	
JP	2014-226306	A	08.12.2014	(ファミリーなし)	
JP	2003-144603	A	20.05.2003	(ファミリーなし)	