

(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7月31日(31.07.2025)



(10) 国際公開番号

WO 2025/158786 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/20 (2014.01) A63F 13/426 (2014.01)
A63F 13/53 (2014.01) A63F 13/2145 (2014.01)
A63F 13/95 (2014.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2024/042804
- (22) 国際出願日: 2024年12月4日(04.12.2024)
- (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 2024-009775 2024年1月25日(25.01.2024) JP
- (71) 出願人: 株式会社タカラトミーアーツ(T-ARTS COMPANY, LTD.) [JP/JP]; 〒1248511 東京都葛飾区立石七丁目9番10号 (JP). 株式会社マーベラス(MARVELOUS INC.) [JP/JP]; 〒1400002 東京都品川区東品川四丁目12番8号 (JP).
- (72) 発明者: 土手 真悟(DOTE, Shingo); 〒1400002 東京都品川区東品川四丁目12番8号 株式会社マーベラス内 (JP). 大林 武尊(OBAYASHI, Takeru); 〒1400002 東京都品川区東品川四丁目12番8号 株式会社マーベラス内 (JP).
- (74) 代理人: 江部 武史, 外 (EBE, Takeshi et al.); 〒1050003 東京都港区西新橋1丁目18番9号 西新橋ノアビル4階 (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, 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,

(54) Title: GAME DEVICE, METHOD FOR CONTROLLING OPERATION OF SAME, AND GAME PROGRAM

(54) 発明の名称: ゲーム装置、その動作制御方法およびゲームプログラム

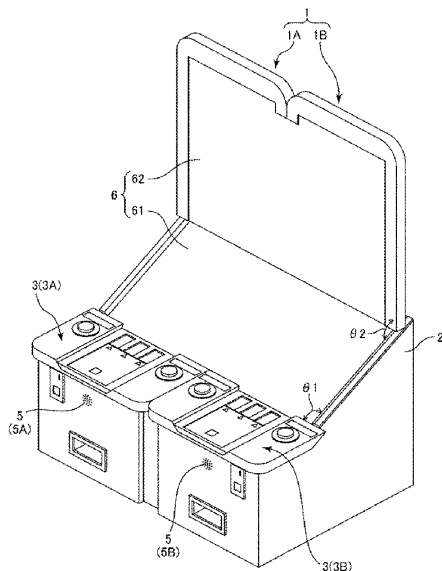


FIG.1

(57) Abstract: Provided is a game device comprising: a first manipulation unit including a manipulation field in which a recording medium related to a game is disposed; a display unit for displaying a prescribed image related to the game; and a control unit for controlling displaying of the prescribed image. The display unit has a first display area for displaying the prescribed image and a second display area for displaying a manipulation field image representing the manipulation field. The second display area functions as a second manipulation unit for receiving a manipulation input from a player. Accordingly, it is possible to provide a dynamic feeling of manipulation on a single screen.

(57) 要約: ゲームに関連する記録媒体を配置するための操作フィールドを含む第1の操作部と、ゲームに関連する所定の画像を表示する表示部と、所定の画像の表示を制御する制御部とを含むゲーム装置が提供される。表示部は、所定の画像を表示する第1の表示領域と、操作フィールドを表す操作フィールド画像を表示する第2の表示領域とを有する。第2の表示領域は、プレイヤーからの操作入力を受ける第2の操作部として機能する。これにより、1つの画面上で操作のダイナミック感を提供することができる。

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)）