

A63F	カードゲーム，盤上ゲーム，ルーレットゲーム；小遊技動体を用いる室内用ゲーム；ビデオゲーム；他に分類されないゲーム [5]		
1/00	カードゲーム [2 0 0 6 . 0 1]		
1/02	・カード；特殊形状のカード [2 0 0 6 . 0 1]		
1/04	・他のゲームと組み合わされたカードゲーム		
1/06	・カードゲームの付属物		
1/08	・カード押え		
1/10	・カード保持具		
1/12	・カード切り具		
1/14	・カード配り具		
1/16	・カード配り人を指示する装置		
1/18	・得点の計算器及び記録装置；指示装置 (A 6 3 F 1 / 1 6 が優先) [2 0 0 6 . 0 1]		
3/00	盤上ゲーム；富くじゲーム [2 0 0 6 . 0 1]		
3/02	・チェス；類似する盤上ゲーム		
3/04	・地理的または同様のゲーム		
3/06	・数合せカードゲームまたはビンゴゲーム；このようなゲームを検査，照合するためのシステム，装置または器具 [5]		
3/08	・相当大人数によって行える富くじゲーム		
5/00	ルーレットゲーム [2 0 0 6 . 0 1]		
5/02	・ルーレット状のボールゲーム		
5/04	・ディスクルーレット；ダイヤルルーレット；指回し小こま；さいころ表示をするこま		
7/00	小遊技動体たとえば，ボール，円盤またはブロックを用いる室内用ゲーム（盤上ゲームまたは富くじゲーム A 6 3 F 3 / 0 0 ；ルーレットゲーム A 6 3 F 5 / 0 0 ；小型ボーリングゲーム A 6 3 D 3 / 0 0 ，パグティルまたはそれに類似するゲーム A 6 3 D 1 3 / 0 0 ；玉突きまたはポケット玉突き A 6 3 D 1 5 / 0 0) [2 0 0 6 . 0 1]		
7/02	・落下する小遊技体または斜面上をころがる小遊技体を用いるもの，例．ピンボールゲーム		
7/04	・小容器内で振回しまたは転動するボールを用いるもの		
7/06	・戸外ボールゲームの模擬ゲーム，例．ホッケー（戸外スポーツを模した人体に肉体的に有益な卓上ゲーム，例．ピンポン，A 6 3 B 6 7 / 0 4 ） [2 0 0 6 . 0 1]		
7/07	・小遊技体が遊技面に常に接触しているものまたは常に保持されているもの，例．エアークッションを用いるもの [3]		
7/20	・小遊技体が空中に発射されるもの [3]		
7/22	・付属具；細部 [3]		
7/24	・小遊技体の発射または押出しを遊技者が操作する装置（卓上玉ころがし，小型ボーリングまたはボーリングゲームに関するこれらの装置，A 6 3 D 3 / 0 2 ；玉突き用のキュー A 6 3 D 1 5 / 0 8) [2 0 0 6 . 0 1]		
7/26	・電氣的または磁氣的なものの [3]		
7/28	・重力を用いたものの [3]		
7/30	・障害物；標的；得点装置または玉受け装置；遊技体で作動される感知器，例．スイッチ；傾斜指示計 [3]		
7/32	・得点表示装置 [3]		
7/34	・小遊技体を取扱う他の装置，例．賞球の返還装置 [3]		
7/36	・ A 6 3 F 7 / 2 4 ~ A 6 3 F 7 / 3 4 に含まれないゲーム器の構成物，例．枠，ゲーム盤，案内レール [3]		
7/38	・遊技中揺動自在な遊技面盤 [3]		
7/40	・ボールまたは他の遊技動体，例．ピンボール，円盤 [3]		
9/00	他に分類されないゲーム [2 0 0 6 . 0 1]		
9/02	・射出または投てきゲーム [2 0 0 6 . 0 1]		
9/04	・さいころ；さいころ容器；機械的なさいころ投出装置 [2 0 0 6 . 0 1]		
9/06	・ひとり遊びトランプ；その他のひとり遊びゲーム [2 0 0 6 . 0 1]		
9/08	・互に関連して移動できる要素片を有するパズル [2 0 0 6 . 0 1]		
9/10	・平面的嵌め合せ絵 [2 0 0 6 . 0 1]		
9/12	・立体的嵌め合せ絵 [2 0 0 6 . 0 1]		
9/14	・遊戯者の動作によって動かされる形象に特徴のある，競争ゲーム，交通ゲームまたは障害物ゲーム [2 0 0 6 . 0 1]		
9/16	・回転こまゲーム [2 0 0 6 . 0 1]		
9/18	・解答つき質問ゲーム [2 0 0 6 . 0 1]		
9/20	・ドミノゲームまたはそれに類似するゲーム；麻雀ゲーム [2 0 0 6 . 0 1]		
9/24	・他に分類されない電子回路を用いるゲーム [2 0 0 6 . 0 1]		
9/26	・バランスをとるゲーム，すなわち，もののバランスをとったり，または，くずしたりするゲーム [2 0 0 6 . 0 1]		
9/28	・倒れる要素を有する連鎖反応ゲーム，そのための分配，または配置装置 [2 0 0 6 . 0 1]		
9/30	・対象物をひっかける，または閉じこめる捕獲ゲーム，例．釣りゲーム [2 0 0 6 . 0 1]		
9/32	・長い棒の束を使うゲーム，例．ピックアップスティックス (A 6 3 F 9 / 3 0 が優先) [2 0 0 6 . 0 1]		

A 6 3 F

9/34	・グループ A 6 3 F 9 / 0 0 の他のサブグループに分類されない、磁石で動く、または保持する小片を使うゲーム [2 0 0 6 . 0 1]		
11/00	一般的な用途のあるゲーム付属品 [7]		
注 特定の種類のゲームだけに特に適用されるゲーム付属品は、その特定のゲームが分類されているグループ 1 / 0 0 ~ 9 / 0 0 のいずれかに分類される。 [7]			
13/00	ビデオゲーム、すなわち 2 次元以上の表示ができるディスプレイを用いた電子ゲーム [7 , 2 0 1 4 . 0 1]		
13/20	・ビデオゲーム装置用の入力装置 [2 0 1 4 . 0 1]	13/235	・無線接続を使うもの、例、赤外線またはピコネット [2 0 1 4 . 0 1]
13/21	・そのセンサー、目的または型式に特徴があるもの [2 0 1 4 . 0 1]	13/24	・入力装置の構造上の細部、例、取り外し可能なジョイスティックを有するコントローラ [2 0 1 4 . 0 1]
13/211	・慣性センサーを使うもの、例、加速度計またはジャイロスコープ [2 0 1 4 . 0 1]	13/245	・特定の種類のゲームに特に適合したもの、例、ステアリングホイール [2 0 1 4 . 0 1]
13/212	・プレイヤーが着用するセンサーを使うもの、例、脈拍または足の動きを測定するもの [2 0 1 4 . 0 1]	13/25	・ビデオゲーム装置用の出力装置 [2 0 1 4 . 0 1]
13/213	・光検知手段からなるもの、例、カメラ、フォトダイオードまたは赤外線セル (A 6 3 F 1 3 / 2 1 9 が優先) [2 0 1 4 . 0 1]	13/26	・少なくとも 1 つの追加のディスプレイ装置を含むもの、例、ゲームコントローラに設けられたものまたはゲームブースの外に設けられたもの [2 0 1 4 . 0 1]
13/214	・表面上の接触位置を検知するもの、例、床マットまたはタッチパッド [2 0 1 4 . 0 1]	13/27	・公共の会場の大型ディスプレイに特徴があるもの、例、映画館、スタジアムまたはゲームセンター [2 0 1 4 . 0 1]
13/2145	・表面がディスプレイ装置でもあるもの、例、タッチスクリーン [2 0 1 4 . 0 1]	13/28	・周囲の状態に影響を与えるためにゲーム装置から受け取った制御信号に応じるもの、例、プレイヤーの座席を振動させるもの、匂い放出装置を起動するものまたは温度または光に影響を与えるもの [2 0 1 4 . 0 1]
13/215	・音響信号を検知する手段からなるもの、例、マイクロフォンを使うもの [2 0 1 4 . 0 1]	13/285	・入力装置に触覚フィードバック信号を生成するもの、例、フォースフィードバック [2 0 1 4 . 0 1]
13/216	・地理情報を使うもの、例、GPS を使用して測定したゲーム装置またはプレイヤーの位置を用いるもの [2 0 1 4 . 0 1]	13/30	・ゲームサーバとゲーム装置の相互接続；ゲーム装置間の相互接続；ゲームサーバ間の相互接続 [2 0 1 4 . 0 1]
13/217	・環境に関連した情報を使うもの、すなわち、プレイヤー以外により生成された情報を使うもの、例、周囲の温度又は湿度 [2 0 1 4 . 0 1]	13/31	・ビデオゲーム特有のコミュニケーション様態、例、近くにある携帯ゲーム装置間のもの [2 0 1 4 . 0 1]
13/218	・圧力センサーを使うもの、例、プレイヤーから加えられる圧力に比例した信号の生成 [2 0 1 4 . 0 1]	13/32	・ローカルエリアネットワーク [L A N] を用いるもの [2 0 1 4 . 0 1]
13/219	・ディスプレイ上の特定の領域に照準を合わせるもの、例、光線銃 [2 0 1 4 . 0 1]	13/323	・ハードウェアの特徴が異なるゲーム装置間のもの、例、据置型ゲーム機またはアーケード機に接続可能な携帯ゲーム装置 [2 0 1 4 . 0 1]
13/22	・設定操作、例、キャリブレーション、キーの設定またはボタンの割当て [2 0 1 4 . 0 1]	13/327	・無線ネットワークを用いるもの、例、Wi - Fi (登録商標) またはピコネット [2 0 1 4 . 0 1]
13/23	・ゲーム装置との接続、例、ゲームコン	13/33	・ワイドエリアネットワーク [W A N] を用いるもの [2 0 1 4 . 0 1]
		13/332	・無線ネットワークを用いるもの、例、携帯電話ネットワーク [2 0 1 4 . 0 1]
		13/335	・インターネットを用いるもの [2 0 1 4 . 0 1]
		13/338	・テレビジョンネットワークを用いるもの [2 0 1 4 . 0 1]
		13/34	・ピア・ツー・ピア接続を用いるもの [2 0 1 4 . 0 1]
			・コントローラとコンソール間の特殊なインターフェイス [2 0 1 4 . 0 1]

- 13/35 ・ ・ ゲームサーバの細部 [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/352 ・ ・ ・ 特殊なゲームサーバ装置に関するもの、例、国別サーバまたはゲーム空間の区画を管理する複数のサーバに接続される地域サーバ [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/355 ・ ・ ・ 処理能力に制限のあるクライアントに代わって処理を行うためのもの、例、サーバがゲームシーンをエンコードされた動画ストリームに変換して携帯電話または能力の低いクライアントへ送信するもの [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/358 ・ ・ ・ ネットワークまたはサーバの負荷にゲームの進行を適合させるもの、例、クライアント間の接続速度によるレイテンシーを減少させるもの [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/40 ・ ビデオゲーム装置の入力制御信号の処理、例、プレイヤーにより生成された信号または環境に由来する信号 [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/42 ・ ・ 入力信号をゲームコマンドに対応付けることによるもの、例、タッチスクリーン上のスタイラスから仮想車両のステアリング角への変換の対応付け [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/422 ・ ・ ・ プレイヤーをアシストすることを目的として自動的に行われるもの、例、ドライビングゲームの自動ブレーキ [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/424 ・ ・ ・ 音響入力信号に関するもの、例、ピッチまたはリズムの抽出結果を使うものまたは音声認識を使うもの [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/426 ・ ・ ・ スクリーン上の位置情報に関するもの、例、プレイヤーが光線銃で照準を合わせた１つのエリアのスクリーン座標 [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/428 ・ ・ ・ モーション入力信号または位置入力信号に関するもの、例、加速度計またはジャイロスコープにより検出されるコントローラの回転またはプレイヤーの腕の動きを表す信号 [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/44 ・ ・ 操作のタイミングに関するもの、例、時間内に行動を実行するもの [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/45 ・ ビデオゲームの進行制御 [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/46 ・ ・ ゲームスコアの演算 [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/47 ・ ・ 分岐に関するもの、例、所与の時点で複数のストーリーの中からひとつを選択するもの [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/48 ・ ・ ゲームの開始、例、ゲーム装置の起動またはマルチプレイヤーセッションに他のプレイヤーが参加するのを待つこと [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/49 ・ ・ ゲームの状態の保存；ゲームの中断または終了 [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/493 ・ ・ ・ ゲームの再開、例、休止、機能障害または停電の後 [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/497 ・ ・ ・ 以前のゲーム動作の部分的または全体的なりプレイ [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/50 ・ ゲームの進行に基づく出力信号の制御 [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/52 ・ ・ ゲームシーンの表示状態に関するもの [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/525 ・ ・ ・ 仮想カメラのパラメータを変化させるもの [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/5252 ・ ・ ・ ・ 同時にまたは連続的に２以上の仮想カメラを使うもの、例、キャラクターが部屋を変更したときまたはドライビングゲームでリアミラーの視界を表示するときに固定仮想カメラ間の切り替えを自動的に行うもの [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/5255 ・ ・ ・ ・ プレイヤーからの指示に従うもの、例、プレイヤーキャラクターの周りでカメラを回転させるために第２のジョイスティックを用いるもの [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/5258 ・ ・ ・ ・ ゲームオブジェクトまたはゲームキャラクターを視野の中に含むように動的に仮想カメラの位置を適合させるもの、例、キャラクターまたはボールの追跡 [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/53 ・ ・ ゲームシーンに対して追加される視覚情報に関するもの、例、ヘッドアップディスプレイ [HUD] に重畳表示を行うものまたはシューティングゲームでレーザーサイトを表示するもの [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/533 ・ ・ ・ プレイヤーに入力を促すためのもの、例、ゲームメニュー [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/537 ・ ・ ・ インジケーターの使用、例、画面上でゲームキャラクターの状態を示すもの [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/5372 ・ ・ ・ ・ ゲームシーンの中のキャラクター、オブジェクトまたは場所にタグを付けるもの、例、プレイヤーにより操作されるキャラクターの下に円を表示するもの [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/5375 ・ ・ ・ ・ 画像またはテキストにより行動を提案するもの、例、ドライビングゲームで曲がり角を示す矢印を表示するもの [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/5378 ・ ・ ・ ・ 平面図を追加的に表示するもの、例、レーダー画面またはマップ [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/54 ・ ・ 音響信号に関するもの、例、ドライビングゲームで回転数に依存するエンジン

	音を模擬するものまたは仮想的な壁での反響を模擬するもの [2 0 1 4 . 0 1]			安全な通信を使うもの、例、ゲームデータの暗号化またはプレイヤーの認証 [2 0 1 4 . 0 1]
13/55	・ゲームの進行に基づくゲームキャラクターまたはゲームオブジェクトの制御 [2 0 1 4 . 0 1]	13/73	・ゲームプログラムまたはゲーム装置の認証、例、記憶媒体の真偽をチェックするもの [2 0 1 4 . 0 1]	
13/56	・他のゲームキャラクター、ゲームオブジェクトまたはゲームシーンの要素との関係によりゲームキャラクターの動きを演算すること、例、仮想的な兵士の集団の振る舞いをシミュレートするためのものまたは行き先をみつけるためのもの [2 0 1 4 . 0 1]	13/75	・ルールを実行するもの、例、ファウルプレイの検出または不正プレイヤーのリストの生成 [2 0 1 4 . 0 1]	
13/57	・ゲームの世界での物体の特性、振る舞いまたは動きをシミュレートするもの、例、カーレースゲームでタイヤの負荷を演算するもの (A 6 3 F 1 3 / 5 6 が優先) [2 0 1 4 . 0 1]	13/77	・ゲーム装置またはゲームサーバのデータに関するもの、例、設定データ、ソフトウェアのバージョンまたはメモリの量 [2 0 1 4 . 0 1]	
13/573	・ゲームオブジェクトの軌道を使うもの、例、打撃点に応じたゴルフボールの軌道 [2 0 1 4 . 0 1]	13/79	・プレイヤー関連のデータに関するもの、例、識別情報、アカウント、嗜好またはプレイ履歴 [2 0 1 4 . 0 1]	
13/577	・ゲームキャラクター間またはゲームオブジェクト間の衝突判定を使うもの、例、バーチャルレーシングカー同士の衝突を回避するもの [2 0 1 4 . 0 1]	13/792	・支払いを目的とするもの、例、月額課金 [2 0 1 4 . 0 1]	
13/58	・ゲームキャラクターの状態の計算、例、スタミナ、強さ、モチベーションまたは体力 [2 0 1 4 . 0 1]	13/795	・他のプレイヤーを見つけるためのもの；チームを作るためのもの；友達リストを提供するもの [2 0 1 4 . 0 1]	
13/60	・ゲームプログラムの実行前または実行中にゲームコンテンツを生成または修正するもの、例、ゲーム開発に特に適したオーサリングツールまたはゲームと統合されたレベルエディター [2 0 1 4 . 0 1]	13/798	・スキルを評価するものまたはプレイヤーをランク付けるもの、例、殿堂を作るもの [2 0 1 4 . 0 1]	
13/61	・広告情報を使うもの [2 0 1 4 . 0 1]	13/80	・特定の種類のゲームまたはゲームモードを実行するのに特に適合したもの [2 0 1 4 . 0 1]	
13/63	・プレイヤーによるもの、例、レベルエディターを使用して作るもの [2 0 1 4 . 0 1]	13/803	・乗り物の運転、例、自動車、飛行機、船、ロボットまたは戦車 [2 0 1 4 . 0 1]	
13/65	・現実世界のデータを用いてゲーム装置又はサーバによって自動的に行われるもの、例、現実のレース競技における測定データ [2 0 1 4 . 0 1]	13/807	・表面を滑空または滑走するもの、例、スキー、スケートまたはボードを使うもの [2 0 1 4 . 0 1]	
13/655	・写真の取り込みによるもの、例、プレイヤーの写真 [2 0 1 4 . 0 1]	13/812	・球技、例、サッカーまたは野球 [2 0 1 4 . 0 1]	
13/67	・プレイヤーの行動から学習することにより順応するもの、例、スキルレベルの調節または成功した戦闘履歴を再利用するために格納するもの [2 0 1 4 . 0 1]	13/814	・音楽の演奏、例、楽譜に追従するプレイヤーの技術を評価するもの [2 0 1 4 . 0 1]	
13/69	・特定のゲーム要素を有効にするかまたはアップデートするもの、例、隠し要素、アイテム、レベルまたはバージョンを解除するもの [2 0 1 4 . 0 1]	13/816	・運動競技、例、陸上競技 [2 0 1 4 . 0 1]	
13/70	・ゲームセキュリティまたはゲーム管理状態 [2 0 1 4 . 0 1]	13/818	・釣り [2 0 1 4 . 0 1]	
13/71	・ゲーム装置およびゲームサーバの間で	13/822	・ストラテジーゲーム；ロールプレイングゲーム (A 6 3 F 1 3 / 8 2 5 , A 6 3 F 1 3 / 8 2 8 が優先) [2 0 1 4 . 0 1]	
		13/825	・仮想キャラクターの育成 [2 0 1 4 . 0 1]	
		13/828	・仮想のスポーツチームの運営 [2 0 1 4 . 0 1]	
		13/833	・格闘技、例、武術大会 [2 0 1 4 . 0 1]	
		13/837	・標的射撃 [2 0 1 4 . 0 1]	
		13/843	・ひとつのゲーム装置に2人以上のプレ	

- プレイヤーが同時に関わるもの、例．各プレイヤーのために、複数のコントローラまたはゲームデータにおける特殊な視界の使用を必要とするもの [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/847 ・ ・ 協力プレイ、例．共通の目的を達成するために数人のプレイヤーが協調的な行動をとることを必要とするもの [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/85 ・ プレイヤーへの付加的なサービスの提供 [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/86 ・ ・ 他のプレイヤーがプレイするゲームの観戦 [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/87 ・ ・ ゲームのプレイ中に他のプレイヤーとコミュニケーションを行うもの、例．電子メールまたはチャットによるもの [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/88 ・ ・ メインゲームがロードされている間にミニゲームを独立して実行するもの [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/90 ・ A 6 3 F 1 3 / 2 0 または A 6 3 F 1 3 / 2 5 に含まれないビデオゲーム装置の構造上の細部または仕組み、例．ケース、配線、接続またはキャビネット [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/92 ・ ・ ゲーム中に手で保持されることに特に適合したビデオゲーム装置 [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/95 ・ ・ ゲームの情報を記録するのに特に適合した記憶媒体、例．ビデオゲームのカートリッジ [2 0 1 4 . 0 1]
- 13/98 ・ ・ 付属品、すなわち、取り外し可能でビデオゲーム装置を使用するためにオプションで取り付けられるもの、例．ゲームコントローラ用のグリップサポート [2 0 1 4 . 0 1]