

(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
2024年10月3日(03.10.2024)



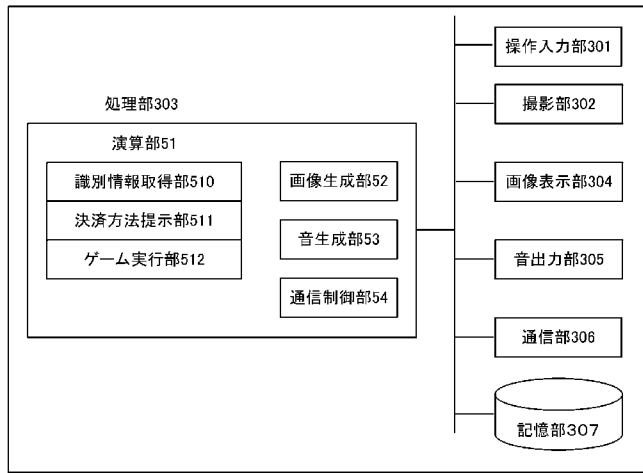
(10) 国際公開番号

WO 2024/203183 A1

- (51) 国際特許分類:
G07F 9/00 (2006.01) G07F 11/44 (2006.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2024/009144
- (22) 国際出願日: 2024年3月8日(08.03.2024)
- (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 2023-049099 2023年3月24日(24.03.2023) JP
- (71) 出願人: 株式会社バンダイ (BANDAI CO., LTD.) [JP/JP]; 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目4番8号 Tokyo (JP).
- (72) 発明者: 近藤 創(KONDO Hajime); 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内 Tokyo (JP). 小林 祐樹(KOBAYASHI Hiroki); 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内 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, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL,

(54) Title: PROGRAM, TERMINAL, AND MANAGEMENT DEVICE

(54) 発明の名称: プログラム、端末、及び管理装置



- 51 Computation unit
52 Image generation unit
53 Audio generation unit
54 Communication control unit
301 Operation input unit
302 Imaging unit
303 Processing unit
304 Image display unit
305 Audio output unit
306 Communication unit
307 Storage unit
510 Identification information acquisition unit
511 Payment method presentation unit
512 Game execution unit

(57) Abstract: [Problem] To provide an article supply technology that can increase the desire of a user to make a purchase. [Solution] Provided is a program that allows for supply of articles from an article supply device. The program makes a computer function as an acquisition means that acquires identification information displayed on the article supply device, a presentation means that presents a payment method on the condition of the acquisition of the identification information, and a game execution means that, on the condition the completion of at least one of payment for an article and supply of an article, executes a game that allows for supply of an additional article.

(57) 要約: 【課題】ユーザの購買意欲を高めること可能な物品供給の技術を提供する。【解決手段】物品供給装置からの物品の供給を可能とするプログラムである。プログラムは、コンピュータを、物品供給装置に表示されている識別情報を取得する取得手段、識別情報の取得を条件として、決済方法を提示する提示手段、物品の決済又は物品の供給のいずれかが少なくとも完了したことを条件に、更なる物品の供給を可能とするゲームを実行するゲーム実行手段、として機能させる。

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))

明 細 書

発明の名称：プログラム、端末、及び管理装置

技術分野

[0001] 本発明は、プログラム、端末、及び管理装置に関する。

背景技術

[0002] 従来、装置本体内に収納されたカプセルトイの物品を、代価の支払いを条件として、ハンドルなどを操作して取得する物品供給装置がある（例えば、特許文献1）。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：実開昭62-078998号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] このような物品供給装置において、ユーザの購買意欲を高める物品の供給形態が求められている。

[0005] そこで、本発明は、ユーザの購買意欲を高めることが可能なプログラム、端末及び管理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] 本発明の一態様は、物品供給装置からの物品の供給を可能とするプログラムであって、コンピュータを、物品供給装置に表示されている識別情報を取得する取得手段、識別情報の取得を条件として、決済方法を提示する提示手段、物品の決済又は物品の供給のいずれかが少なくとも完了したことを条件に、更なる物品の供給を可能とするゲームを実行するゲーム実行手段、として機能させるプログラムである。

[0007] 本発明の一態様は、物品供給装置に表示されている識別情報を取得する取得手段と、識別情報の取得を条件として、決済方法を提示する提示手段と、物品の決済又は物品の供給のいずれかが少なくとも完了したことを条件に、

更なる物品の供給を可能とするゲームを実行するゲーム実行手段と、を備える端末である。

[0008] 本発明の一態様は、物品供給装置からの物品の供給を可能とするプログラムであって、コンピュータを、物品供給装置に表示されている識別情報を、ユーザ端末から取得する取得手段、ユーザ端末に、決済方法を提示する提示手段、物品の決済又は物品の供給のいずれかが少なくとも完了したことを条件に、識別情報により識別される物品供給装置から物品の供給を可能に制御する物品供給制御手段、物品の決済又は物品の供給のいずれかが少なくとも完了したことを条件に、ユーザ端末において、更なる物品の供給を可能とするゲームの実行を可能に制御するゲーム実行制御手段、として機能させるプログラムである。

[0009] 本発明の一態様は、物品供給装置に表示されている識別情報を、ユーザ端末から取得する取得手段と、ユーザ端末に、決済方法を提示する提示手段と、物品の決済又は物品の供給のいずれかが少なくとも完了したことを条件に、識別情報により識別される物品供給装置から物品の供給を可能に制御する物品供給制御手段と、物品の決済又は物品の供給のいずれかが少なくとも完了したことを条件に、ユーザ端末において、更なる物品の供給を可能とするゲームの実行を可能に制御するゲーム実行制御手段と、を備える管理装置である。

発明の効果

[0010] 本発明によれば、ユーザの購買意欲を高めることが可能なプログラム、端末及び管理装置を提供することができる。

図面の簡単な説明

[0011] [図1]図1は本実施の形態における物品供給システムの概略図である。

[図2]図2は実施の形態における物品供給システムの概略図である。

[図3]図3は端末3の一例であるスマートフォンの装置構成例を示す図である。

[図4]図4は物品供給装置1の一例の正面図ある。

[図5]図 5 は物品供給装置 1 の一例の斜視図である。

[図6]図 6 は物品供給装置 1 の機能ブロック図である。

[図7]図 7 は端末 3 の機能構成例を示すブロック図である。

[図8]図 8 は管理サーバ 4 の機能構成例を示すブロック図である。

[図9]図 9 は物品供給装置データベース D 1 の一例を示す図である。

[図10]図 1 0 はユーザ情報データベース D 2 の一例を示す図である。

[図11]図 1 1 は本実施の形態の物品供給システムのシーケンス図である。

[図12]図 1 2 はユーザの端末 3 に表示さる一連の画面を説明するための図である。

[図13]図 1 3 は第 1 供給判制御処理のフローチャートである。

[図14]図 1 4 は物品供給装置 1 の供給処理のフローチャートである。

[図15]図 1 5 は第 2 供給制御処理のフローチャートである。

[図16]図 1 6 は、報酬として物品を供給する物品供給装置 1 の供給例を示した図である。

発明を実施するための形態

[0012] <本発明の実施の形態の概略>

本発明の実施の形態の概略を説明する。

[0013] 本実施の形態は、一回の物品の購入により、二以上の物品を取得できる可能性のある物品供給システムである。

[0014] 図 1 は本実施の形態における物品供給システムの概略図である。図 1 中、1 は物品供給装置、2 は物品供給装置 1 が供給する物品であり、3 はユーザの端末であり、4 は管理サーバである。

[0015] 物品供給装置 1 は物品 2 をユーザに供給する装置である。物品供給装置 1 は、屋内又は屋外に設置され、通常、異なる物品を供給する複数の物品供給装置 1 が設置される。物品 2 を供給する物品供給装置 1 には、物品供給装置を識別する物品供給装置識別情報 1 1 が表示されている。この物品供給装置識別情報 1 1 は、各物品供給装置 1 を識別可能なユニークな識別情報を含んでいる。例えば、物品供給装置識別情報 1 1 は、物品供給装置 1 の製造番号

等である。物品供給装置識別情報 11 は、ユーザの利便性を考慮し、端末 3 により読み取り可能な情報表示体であることが望ましい。例えば、情報表示体は、一次元又は二次元バーコード(QRコード:登録商標)等である。

[0016] 端末 3 は、情報表示体のリーダ機能や他の装置との通信機能を持つ。端末 3 は、例えば、パソコン、タブレット型コンピュータ、スマートフォンや、携帯電話機等である。

[0017] 管理サーバ 4 は、物品供給装置 1 及びユーザの物品の購入を管理するサーバである。

[0018] ユーザが物品供給装置 1 の設置場所に赴く。ユーザが物品 2 を取得するためには、複数の物品供給装置 1 が設置されている場所において、物品 2 を供給可能な物品供給装置 1 の特定する必要がある。

[0019] そこで、本実施の形態は、以下の特徴を有する。

[0020] (1) ユーザが購入したい物品を供給可能な物品供給装置 1 を特定するための物品供給装置識別情報 11 を物品供給装置 1 に表示する。

[0021] (2) 物品供給装置 1 が設置されている場所において、ユーザの端末 3 により、物品供給装置 1 の物品供給装置識別情報 11 を取得させる。

[0022] (3) 管理サーバ 4 は、ユーザの端末 3 から物品供給装置識別情報 11 を取得し、その物品供給装置識別情報 11 から特定される物品供給装置 1 から供給可能な物品 2 を特定する。供給可能な物品 2 の内容と、その物品 2 の決済方法と、端末 3 に提示する。

[0023] (4) ユーザは、端末 3 に表示される供給可能な物品 2 を確認し、決済方法を選択して物品 2 の購入の決済を行う。

[0024] (5) 管理サーバ 4 は、物品 2 の決済が完了すると、物品供給装置 1 のロックを解除し、物品供給装置 1 から物品 2 を供給可能にする。物品供給装置 1 における物品供給のロックの解除であるが、物品供給装置識別情報 11 により特定された物品供給装置 1 に、供給部のロックを解除するロック解除信号を送信する。そして、ロック解除信号を受信した物品供給装置 1 の供給部がロックを解除し、ユーザへの物品 2 の供給を可能な状態にする。管理装置

は物品供給装置 1 と通信可能なネットワーク上にあっても良いし、物品供給装置 1 自体が備えていても良い。また、物品供給装置 1 と端末 3 とが W i f i 又は Bluetooth 等で通信可能な場合は、端末 3 が管理装置から判定及び認証の完了情報を受け取り、端末 3 が物品供給装置 1 にロック解除信号を送信するようにしても良い。

[0025] このようにして、ユーザは、物品供給装置 1 から物品 2 を取得することができる。

[0026] 更に、本実施の形態は、ユーザに更なる物品の取得の機会を与える。その機会は、ゲームの実行である。管理サーバ 4 は、物品 2 の決済又は物品 2 の供給のいずれかが少なくとも完了したことを条件に、ユーザの端末 3 において、更なる物品 2 の供給を可能とするゲームの実行を可能にする。

[0027] (6) 管理サーバ 4 は、端末 3 に、更なる物品の供給を可能とするゲームを実行させる。このゲームは、ユーザが物品供給装置 1 から取得した物品のキャラクター作品に関係するゲームである。

[0028] (7) ユーザは、端末 3 により、ゲームを実行する。端末 3 は、ゲームの結果を、管理サーバ 4 に送信する。

[0029] (8) 管理サーバ 4 は、ゲームの結果を受け、例えば、ゲームの抽選による当選、ゲームの勝利などの条件を満たした場合、物品供給装置 1 のロックを解除し、物品供給装置 1 から物品 2 を供給可能にする。ロックを解除する物品供給装置 1 であるが、物品供給装置識別情報 1 1 により特定された物品供給装置 1 (ゲーム実行前に物品 2 を供給した物品供給装置 1) であっても良いし、その物品供給装置 1 と隣接するような他の物品供給装置 1 であっても良い。このようにして、ユーザは、物品供給装置 1 から、更に物品 2 を取得することができる。

[0030] 以下、具体的な実施の形態を説明する。

[0031] <本発明の実施の形態>

図 2 は本実施の形態における物品供給システムの概略図である。尚、図 2 中、図 1 と同様な構成のものには同じ番号を付している。

[0032] 図2に示すように、物品供給装置1と、ユーザの端末2と、管理サーバ4とは、通信網5に接続されており、相互に通信可能である。通信網5は、データ通信が可能な通信路を意味する。すなわち、通信網Nは、接続のための専用線（専用ケーブル）やイーサネット（登録商標）等によるLANの他、電話通信網やケーブル網、インターネット等の通信網を含み、通信方法については有線／無線を問わない。

[0033] 物品供給装置1は、ユーザに物品2を供給する装置である。

[0034] 端末3は、例えば、パソコン、タブレット型コンピュータ、スマートフォンや、携帯電話機等である。図3は端末3の一例であるスマートフォンの装置構成例を示す図である。図3に示すように、端末3は、ディスプレイ31と、ディスプレイ31と一体構成されるタッチ操作パネル32と、内蔵されたスピーカ33とカメラ34とを備える。また、端末3には、図示されていない制御基板、内蔵バッテリー、電源ボタン、音量調節ボタン等が設けられている。制御基板には、CPUやGPU、DSP等の各種マイクロプロセッサ、ASIC、VRAMやRAM、ROM等の各種ICメモリ、携帯電話基地局と無線通信するための無線通信モジュール等が搭載されている。また、制御基板には、タッチ操作パネル32のドライバ回路といった、いわゆるI/F回路（インターフェース回路）等が搭載されている。これら制御基板に搭載されている各要素は、それぞれがバス回路等を介して電氣的に接続され、データの読み書きや信号の送受信が可能に接続されている。

[0035] 管理サーバ4は、単数又は複数のサーバ装置や記憶装置等を含んで構成されたサーバシステムである。管理サーバ4は、物品購入権の販売、物品購入権による決済、物品を供給する物品供給装置1の特定、物品供給装置1のロック解除等の処理を行う。

[0036] 次に、各装置の構成について説明する。

[0037] 図4は物品供給装置1の一例の正面図、図5は物品供給装置1の一例の斜視図、図6は物品供給装置1の機能ブロック図である。

[0038] 物品供給装置1は物品2を供給する装置である。

- [0039] 物品2は、例えば分割可能な球状カプセル内に玩具等が納められたものや、玩具とカプセルとが一体となったものを含む。物品2はひとつの種類の物品だけとは限らず、複数の種類の物品が存在しても良い。この場合、複数の種類の物品は、ひとつのシリーズ（種別）に属する物品として、後述する物品供給装置1の物品収容部20に混在して収容される。
- [0040] 物品供給装置1の前面には、物品2の内容を表示したディスプレイ13と、物品2の代価として支払われる硬貨の投入口14と、操作部としてのハンドル15と、物品2が供給される取出口16と、硬貨の返却口17とが設けられている。ユーザは、ディスプレイ13を視認することにより、その物品供給装置1が供給可能な物品を知ることができる。
- [0041] 物品供給装置1には、物品供給装置1を識別する物品供給装置識別情報11（情報表示体:QRコード）が表示されている。物品供給装置識別情報11は、物品供給装置1を識別するユニークな物品供給装置識別情報（装置ID）と、物品供給装置1が供給可能な物品を特定するための管理サーバ4へのリンク情報であるURL（Uniform Resource Locator）と、を少なくとも含んでいる。尚、物品供給装置識別情報11は、上述した以外にも、他の情報、例えば、物品供給装置1が設置されている場所を識別する位置情報や店名、物品の価格等の情報、物品供給装置1を管理するために必要な管理情報も含んでも良い。また、物品供給装置識別情報11の表示方法であるが、本例では、情報表示体としてのQRコードを物品供給装置1に装着して表示する方法を採用したが、これに限られない。例えば、物品供給装置1が液晶などの表示部を備える場合、その表示部に物品供給装置識別情報11の情報表示体を表示するようにしても良い。更に、物品供給装置識別情報11を表示する位置であるが、例えば、図5に示すように、返却口17の近傍に返却口17の底面を良く視認できるような位置に表示しても良い。本実施の形態におけるユーザは、物品購入権を取得しているので、硬貨などの金銭を支払うことなく物品2を取得できる。そのような位置に物品供給装置識別情報11を表示しておくことにより、ユーザが誤って投入した硬貨が返却口17に返却された

場合、ユーザは返却された硬貨に気づきやすくなるという効果を有する。

[0042] 物品供給装置 1 は、物品収容 20 と、物品供給部 21 と、ロック部 22 と、操作部 23 と、制御部 24 と、通信部 25 とを備える。

[0043] 物品収容部 20 は、多数の物品 2 を収容する。物品の収容は、物品収容部 20 を手前に引き、物品供給装置 1 の手前から物品 2 を投入することで、容易に物品を収容することができるように構成されている。物品収容部 20 内の下部には、1 つの物品 2 が通り抜けられる大きさの孔を有する回転盤を備える物品供給部 21 が設置されている。

[0044] 操作部 23 はハンドル 15 の操作を物品供給部 21 の回転盤に伝える。操作部 23 はロック部 22 によりロックされており、ロックが解除されることにより、ハンドル 15 がユーザの操作により回転可能となる。ロックを解除する機構としては、例えばソレノイドロックを用いたロック解除機構を用いる。この場合、ソレノイドロックを用いてハンドル 15 を回転不能状態（ロック状態）にし、ソレノイドに通電することによってロックを解除してハンドル 15 を回転可能状態とする。なお、ソレノイドロックを用いたロック解除機構に限定されず、他のロック解除機構を用いてもよい。そして、ロック部 22 がロック解除状態において、ハンドル 15 を所定角度回転させることによって回転盤が連動して回転し、回転盤の孔と、物品収容部 20 の底に設けられた落下口とが対向すると、その落下口から、1 つの物品 2 が、取出口 16 に連通する通路を通して取出口 16 に供給される。

[0045] 制御部 24 は、ロック部 22 のロックとそのロックの解除とを制御するものである。制御部 24 によるロック部 22 のロックの解除は、投入口 14 に投入された現金による決済や、外部から制御されるロック解除信号により、行われる。また、制御部 24 は、物品 2 の取出口 16 への排出の検知後に、又は、ロックの解除後所定時間経過後に、ロック部 22 をロックさせる。更に、制御部 24 は、外部から制御されるロック信号により、ロック部 22 をロックさせても良い。

[0046] 通信部 25 は、通信網 6 を介して、管理装置 5 と通信可能である。

[0047] 次に、端末３の構成について説明する。

[0048] 図７は端末３の機能構成例を示すブロック図である。図７に示すように、端末３は、操作入力部３０１と、撮影部３０２と、処理部３０３と、画像表示部３０４と、音出力部３０５と、通信部３０６と、記憶部３０７とを備える。

[0049] 操作入力部３０１は、ユーザの各種操作を入力するためのものであり、操作入力に応じた操作入力信号を処理部３０３に出力する。操作入力部３０１の機能は、例えば、タッチ操作パッド、ホームボタン、ボタンスイッチや、ジョイスティック、トラックボールといった直接ユーザが指で操作する素子はもちろん、加速度センサや角速度センサ、傾斜センサ、地磁気センサといった、運動や姿勢を検知する素子等によっても実現できる。図３では、タッチ操作パネル３２がこれに該当する。

[0050] 撮影部３０２は、物品供給装置識別情報１１の情報表示体(QRコード)の撮影処理を行い、撮影した画像を処理部３０３に出力する。撮影部３０２は、レンズと撮像素子とこれらを制御するコントローラとを備える。図３では、カメラ３４がこれに該当する。

[0051] 処理部３０３は、記憶部３０７に格納されるプログラムやデータ、操作入力部３０１からの操作入力信号等に基づいて端末３の動作を統括的に制御する。処理部３０３の機能は、例えば、CPUやGPU等のマイクロプロセッサ、ASIC、ICメモリ等の電子部品によって実現できる。この処理部３０３は、主な機能部として、演算部５１と、画像生成部５２と、音生成部５３と、通信制御部５４とを備える。

[0052] 演算部５１は、画像生成部５２と、音生成部５３と、通信制御部５４とに出力する。演算部５１は、識別情報取得部５１０と、決済方法提示部５１１と、ゲーム実行部５１２と、を含む。

[0053] 識別情報取得部５１０は、撮影部３０２が撮影した物品供給装置１の情報表示体を読み取り、物品供給装置識別情報１１及び物品購入画面へのリンク先情報(例えば、URL)を取得する。識別情報取得部５１０は、取得した物

品供給装置識別情報 1 1 と、ユーザを識別するユーザ ID とを含んだ物品購入画面のリクエストを管理サーバ 4 に送信する。

[0054] 決済方法提示部 5 1 1 は、物品 2 の購入のための決済方法を提示する。決済方法提示部 5 1 1 は、管理サーバ 4 から、物品供給装置識別情報 1 1 により特定される物品供給装置から供給可能な物品の案内、及び決済方法を受信し、画像生成部 5 2 を介して、画像表示部 3 0 4 に表示する。決済方法提示部 5 1 1 は、ユーザにより選択された決済方法による決済情報を、管理サーバ 4 に送信する。

[0055] ゲーム実行部 5 1 2 は、管理サーバ 4 からのゲーム実行指示を受け、ゲームを実行する。ゲームの種類は問わないが、例えば、くじのような抽選や、プレイヤの操作によるゲーム等である。また、ゲームに登場するキャラクターは、物品供給装置識別情報 1 1 により特定される物品供給装置から供給される物品のキャラクター作品のキャラクターであることが望ましい。物品とゲームとの世界観が一致するからである。ゲーム実行部 5 1 2 は、ゲームの結果を管理サーバ 4 に送信する。

[0056] 尚、識別情報取得部 5 1 0 と、決済方法提示部 5 1 1 と、ゲーム実行部 5 1 2 と、の機能は、端末 3 に搭載されている Web ブラウザで実現することが可能であり、また、専用のアプリケーションでも実現することができる。

[0057] 画像生成部 5 2 は、演算部 5 1 の処理結果に基づいて 1 フレーム時間（例えば 1 / 6 0 秒）で 1 枚の画像を生成し、生成した画像信号を画像表示部 3 0 4 に出力する。画像生成部 5 2 の機能は、例えば、GPU やデジタルシグナルプロセッサ（DSP）等のプロセッサ、ビデオ信号 IC、ビデオコーデック等のプログラム、フレームバッファ等の描画フレーム用 IC メモリ、テクスチャデータの展開用に使用される IC メモリ等によって実現できる。

[0058] 音生成部 5 3 は、演算部 5 1 の処理結果に基づいて効果音、各種操作音等の音信号を生成し、音出力部 3 0 5 に出力する。音生成部 5 3 の機能は、例えば、デジタルシグナルプロセッサ（DSP）や音声合成 IC 等のプロセッサ、音声ファイルを再生可能なオーディオコーデック等によって実現できる。

。

[0059] 通信制御部 5 4 は、管理装置 5 等とのデータ通信のための通信接続及びデータ処理を行う。

[0060] 画像表示部 3 0 4 は、画像生成部 5 2 から入力される画像信号に基づいて画面を表示する。画像表示部 3 0 4 の機能は、例えば、フラットパネルディスプレイ、ブラウン管（C R T）、プロジェクター、ヘッドマウントディスプレイといった表示装置によって実現できる。図 2 では、画像表示部 3 0 4 は、ディスプレイ 3 1 に該当する。

[0061] 音出力部 3 0 5 は、音生成部 5 3 から入力される音信号に基づいて効果音等を音出力するためのものである。図 2 では、音出力部 2 0 3 は、スピーカ 3 3 に該当する。

[0062] 通信部 3 0 6 は、通信回線 N と接続して通信を実現する。通信部 3 0 6 の機能は、例えば、無線通信機、モデム、T A（ターミナルアダプタ）、有線の通信ケーブルのジャックや制御回路等によって実現できる。

[0063] 記憶部 3 0 7 には、端末 3 を動作させ、端末 3 が備える種々の機能を実現するためのプログラムや、このプログラムの実行中に使用されるデータ等が予め記憶され、或いは処理の都度一時的に記憶される。記憶部 3 0 7 は、例えば R A M や R O M、フラッシュメモリ等の I C メモリ、ハードディスク等の磁気ディスク、C D - R O M や D V D 等の光学ディスク等によって実現できる。具体的には、記憶部 3 0 7 には、システムプログラムと、制御プログラムとが格納される。システムプログラムは、端末 3 のコンピュータとしての基本機能を実現するためのプログラムである。制御プログラムは、処理部 3 1 の演算部 5 1 を、識別情報取得部 5 1 0 と、決済方法提示部 5 1 1 と、ゲーム実行部 5 1 2 と、して機能させるためのプログラムである。

[0064] 次に、管理サーバ 4 について説明する。

[0065] 図 8 は管理サーバ 4 の機能構成例を示すブロック図である。管理サーバ 4 は、記憶部 6 1 と、処理部 6 2 と、通信部 6 3 とを備える。

[0066] 記憶部 6 1 は、例えば R A M や R O M、フラッシュメモリ等の I C メモリ

、ハードディスク等の磁気ディスク、ＣＤ－ＲＯＭやＤＶＤ等の光学ディスク等によって実現され、システムプログラムと、機能プログラムとが格納される。システムプログラムは、コンピュータとしての基本機能を実現するためのプログラムである。機能プログラムは、処理部６２を、後述する物品供給装置判定部６２１と、決済部６２２と、ゲーム実行制御部６２３と、物品供給制御部６２４と、して機能させるためのプログラムである。また、後述する各データベースが記憶されている。記憶されている各データベースを説明する。

[0067] 物品供給装置データベースＤ１は、物品２を供給可能な物品供給装置１の物品供給装置識別情報（ＩＤ）と、その物品供給装置１が提供する物品２の種別（商品名）と、その在庫数と、が関連付けられて記憶されている。図９は物品供給装置データベースＤ１の一例を示す図である。図９に示すように、物品供給装置データベースＤ１は、物品２を供給可能な物品供給装置１の物品供給装置ＩＤと、物品２の種別（商品名）と、その在庫数と、ペアとなる物品供給装置１と、が関連付けられて記憶されている。物品２の種別（商品名）が異なる場合であっても、同一のキャラクター作品に属する商品がある。例えば、図９の物品供給装置データベースＤ１における商品Ｘと商品Ｙとである。商品Ｘと商品Ｙとは、異なる商品であるが、同一のキャラクター作品「ＸＸＸシリーズ」の関連する商品であり、商品Ｘは「ＸＸＸシリーズ」の登場キャラクターＡを模した物品であり、商品Ｙは「ＸＸＸシリーズ」の登場キャラクターＢを模した物品である。また、同一のキャラクター作品に属する商品の物品を供給する物品供給装置１はペアの関係にあり、後述するように、ゲームの報酬として物品を供給する物品供給装置１となる。

[0068] ユーザ情報データベースＤ２は、ユーザ識別情報（ユーザＩＤ）と、氏名と、が関連付けられて記憶されている。図１０はユーザ情報データベースＤ２の一例を示す図である。図１０に示すように、ユーザ識別情報（ユーザＩＤ）と、氏名と、が関連付けられて記憶されている。

[0069] 処理部６２は、記憶部６１に格納されるプログラムやデータに基づいて、

管理装置 5 の動作を統括的に制御する。処理部 6 2 の機能は、例えば、CPU や GPU 等のマイクロプロセッサ、ASIC、IC メモリ等の電子部品によって実現できる。この処理部 6 2 は、主な機能部として、物品供給装置判定部 6 2 1 と、決済部 6 2 2 と、ゲーム実行制御部 6 2 3 と、物品供給制御部 6 2 4 と、を備える。

[0070] 物品供給装置判定部 6 2 1 は、端末 3 からの物品提供のリクエストを受信し、そのリクエストに含まれている物品供給装置 ID を取得し、取得した物品供給装置 ID が物品供給装置データベース D 1 に含まれているかを判断する。物品供給装置判定部 6 2 1 は、物品供給装置データベース D 1 に含まれている場合、その物品供給装置 ID の物品供給装置 1 の供給物品と、その在庫数を確認し、在庫数がある場合、その物品供給装置 ID 及びユーザ ID を決済部 6 2 2 に通知する。一方、物品供給装置判定部 6 2 1 は、物品供給装置データベース D 1 に含まれていない、又は、物品供給装置データベース D 1 に含まれていても在庫がない場合は、物品 2 の供給が不可能であることを案内するエラー画面を端末 3 に送信する。

[0071] 決済部 6 2 2 は、物品供給装置判定部 6 2 1 から物品供給装置 ID 及びユーザ ID を受信し、物品購入画面を、ユーザの端末 3 に送信する。決済部 6 2 2 は、物品供給装置データベース D 1 から、物品供給装置 ID の物品供給装置 1 が供給する物品の商品名及び価格を読み出し、物品の商品名、その価格、及び決算方法を含む物品購入画面を生成し、生成した物品購入画面をユーザの端末 3 に送信する。また、決済部 6 2 2 は、ユーザの端末 3 から決済情報を受信し、物品の購入の決済が完了したことを、ゲーム実行制御部 6 2 3 及び物品供給制御部 6 2 4 に通知する。

[0072] ゲーム実行制御部 6 2 3 は、決済部 6 2 2 から決済完了を受信すると、ユーザの端末 3 にゲームの実行を指示する。また、ゲーム実行制御部 6 2 3 は、ユーザの端末 3 からゲーム結果を受信し、そのゲーム結果が当選又は勝利などの結果である場合、物品供給制御部 6 2 4 に、物品供給の指示を通知する。

[0073] 物品供給制御部 6 2 4 は、物品供給装置 1 のロック解除信号を送信し、物品供給装置 1 からの物品の供給を可能にする。物品供給装置 1 へのロック解除信号の宛先は、二つある。ひとつは、端末 3 からの物品提供のリクエストに含まれている物品供給装置 I D により特定される物品供給装置 1 である。物品供給装置 I D により特定される物品供給装置 1 へのロック解除信号の送信は、決済部 6 2 2 からの決済完了の受信後に行われる。他のひとつは、予め定められた物品供給装置 1 である。この物品供給装置 1 は、例えば、物品供給装置 I D により特定される物品供給装置 1 に隣接する物品供給装置 1 である。例えば、物品供給装置 I D により特定される物品供給装置 1 の上又は下に設置されている物品供給装置 1 である。本実施の形態では、物品供給装置データベース D 1 に記載されたペアの物品供給装置 1 を、予め定められた物品供給装置とする。例えば、物品供給装置 I D により特定される物品供給装置 1 が物品供給装置 I D “E Q 1 0 0 1” の物品供給装置である場合、予め定められた物品供給装置 1 は物品供給装置 I D “E Q 1 0 0 2” の物品供給装置である。この物品供給装置 1 へのロック解除信号の送信は、ゲーム実行制御部 6 2 3 からの物品供給指示の受信後に行われる。

[0074] 本実施の形態のシステムの動作を説明する。

[0075] 図 1 1 は本実施の形態の物品供給システムのシーケンス図であり、図 1 2 はユーザの端末 3 に表示さる一連の画面を説明するための図である。尚、動作の説明にあたって、図 9 から図 1 0 の各データベースの内容を用いて説明する。

[0076] ユーザは、物品 2 を供給可能な物品供給装置 1 が設置されている場所に赴き、その物品供給装置 1 - 1 に表示されている物品供給装置識別情報 1 1 の情報表示体を取得する。情報表示体の取得は、ユーザの操作に応じて、端末 3 の撮影部 3 0 2 の撮影機能を用いて行われる（S t e p 1）。図 1 2 （a）は端末 3 の撮影部 3 0 2 による物品供給装置 1 - 1 の物品供給装置識別情報 1 1 の情報表示体の撮影例を示した図である。ユーザは、物品供給装置 1 の前に立ち、端末 3 のディスプレイ 3 1 に物品供給装置識別情報 1 1 の情

報表示体が表示されるように端末3を操作し、情報表示体を撮影する。

[0077] 端末3の識別情報取得部510は、撮影された物品供給装置識別情報11の情報表示体から物品供給装置識別情報11を取得する。本例では、取得された物品供給装置識別情報11は、物品供給装置1の物品供給装置IDを含み、物品購入画面へのリンク先情報(例えば、URL)である(Step 2)。本例では、取得した物品供給装置IDが“EQ1001”とし、リンク先は管理サーバ4が設定されているものとする。そして、リクエストには、ユーザID“10001”が含まれているものとする。

[0078] 端末3の識別情報取得部510は、取得した物品供給装置1-1の物品供給装置IDとリンク先とに基づいて、物品購入画面のリクエスト(ユーザIDを含む)を管理サーバ4に送信する(Step 3)。

[0079] 管理サーバ4は、端末3からのリクエストを受信し、第1供給判制御処理を行う(Step 3)。図13は第1供給判制御処理のフローチャートである。

[0080] 物品供給装置判定部621は、端末3からリクエストを受信すると(Step 100)、リクエストに含まれている装置IDを取得する(Step 101)。本例では、取得した物品供給装置IDは“EQ1001”である。

[0081] 物品供給装置判定部621は、物品供給装置データベースD1を用いて、物品供給装置IDの判定を行う(Step 102)。物品供給装置IDの判定は、取得した物品供給装置IDが物品供給装置データベースD1に含まれているかの判定である。取得した物品供給装置IDが物品供給装置データベースD1に含まれている場合は(Step 103)、ユーザが取得した物品供給装置IDの物品供給装置1が物品2を供給可能な物品供給装置1であると判断する。一方、取得した装置IDが物品供給装置データベースD1に含まれていない場合は(Step 103)、物品2を供給可能な物品供給装置1ではないと判断し、エラーの案内情報を端末3に送信する(Step 110)。本例では、取得した物品供給装置IDは“EQ1001”であり、物品供給装置データベースD1に含まれているので、ユーザが物品の

供給を受けようとしている物品供給装置 1 は、物品供給装置 I D “E Q 1 0 0 1” の物品供給装置 1 であると判定する。

[0082] 物品供給装置判定部 6 2 1 は、取得した物品供給装置 I D の物品供給装置 1 の物品 2 の在庫の確認を行う (S t e p 1 0 4)。物品供給装置判定部 6 2 1 は、物品供給装置データベース D 1 における取得した物品供給装置 I D の在庫数が “0” でない場合、取得した物品供給装置 I D の物品供給装置 1 が物品 2 を供給可能と判断して、ロック解除信号の送信先の物品供給装置 1 を特定し、物品供給装置 I D 及びユーザ I D を決済部 6 2 2 に通知する。一方、物品供給装置判定部 6 2 1 は、物品供給装置データベース D 1 における取得した物品供給装置 I D の在庫数が “0” である場合、エラーの案内情報を端末 3 に送信する (S t e p 1 1 0)。

[0083] 決済部 6 2 2 は、物品供給装置判定部 6 2 1 から物品供給装置 I D 及びユーザ I D を受信し、物品購入画面を生成する (S t e p 1 0 5)。決済部 6 2 2 は、取得した物品供給装置 I D が供給する種別と価格とを読み出し、その物品名、価格、及びその物品を購入するための決済方法を含んだ物品購入画面を生成する。そして、決済部 6 2 2 は、物品購入画面を、端末 3 に送信する (S t e p 1 0 6)。本例では、物品供給装置 I D “E Q 1 0 0 1” の物品供給装置 1 が供給可能な物品は「商品 X」であり、価格は「5 0 0 円」である。

[0084] 端末 3 の決済方法提示部 5 1 1 は、物品購入画面を表示する (S t e p 4)。端末 3 に表示される物品購入画面の一例が、図 1 2 (b) である。図 1 2 (b) の例では、商品 X と、その価格、3 つの決済方法と、が表示されている。

[0085] ユーザは、提示された決済方法を選択し、決済ボタンを選択すると、決済方法提示部 5 1 1 は決済情報を送信する。決済情報は、ユーザ I D、価格、決済方法を含む。

[0086] 決済部 6 2 2 は、決済情報を受信すると (S t e p 1 0 7)、決済処理を行う (S t e p 1 0 8)。決済処理は従来から行われているクレジット

決済等の電子決済を利用することが可能である。決済が完了すると、決済部 6 2 2 は、決済の完了をゲーム実行制御部 6 2 3 に通知する。また、決済部 6 2 2 は、決済の完了と物品供給装置 1 D とを、物品供給制御部 6 2 4 に通知する。

[0087] ゲーム実行制御部 6 2 3 は、ゲームの実行開始の指示を含む物品供給の案内画面を、端末 3 に送信する (S t e p 1 0 9) 。

[0088] 物品供給制御部 6 2 4 は、物品供給装置 1 D により特定される物品供給装置 1 - 1 に、ロック解除信号を送信する (S t e p 1 1 1) 。本例では、物品供給制御部 6 2 4 は、物品供給装置 1 D “ E Q 1 0 0 1 ” の物品供給装置 1 に、ロック解除信号を送信する。

[0089] 案内画面を受信したゲーム実行部 5 1 2 は、物品供給の案内画面を表示する。端末 3 に表示される物品供給の案内画面の一例が、図 1 2 (c) である。図 1 2 (c) の例では、決済が完了したこと、物品供給装置 1 のハンドル 1 5 を操作して物品を受け取ること、1 分間でハンドル 1 5 がロックされること、が案内されている。また、ゲームの開始を選択するボタンも表示されている。

[0090] ユーザは、案内情報に従って、物品供給装置 1 - 1 を操作する。

[0091] 物品供給装置 1 - 1 は、ロック解除信号を受信し、供給処理を行う (S t e p 5) 。そして、物品供給装置 1 - 1 は、供給報告を管理サーバ 4 に送信する。尚、管理サーバ 4 は、供給報告を受けて在庫数を更新する。

[0092] ここで、図 1 4 のフローチャートを用いて、物品供給装置 1 の供給処理 (S t e p 1 5) について説明する。

[0093] 物品供給装置 1 の制御部 2 4 は、ロック解除信号を受信すると (S t e p 2 0 0) 、ロック部 2 2 のロックを解除する (S t e p 2 0 1) 。

[0094] 物品供給装置 1 の制御部 2 4 は、物品 2 の供給の判定を行う (S t e p 2 0 2) 。まず、制御部 2 4 は、操作部 2 3 のハンドル 1 5 の操作 (例えば、1 回転) がされたかを判断する (S t e p 2 0 3) 。ハンドル 1 5 の操作 (例えば、1 回転) がされると、物品供給部 2 1 から、ひとつの物品 2 が

取出口 16 に供給される (Step 204)。そして、制御部 24 は、ロック部 22 をロックする (Step 205)。

[0095] 一方、制御部 24 は、ハンドル 15 の操作がない場合 (Step 203)、ロック解除から所定時間 (例えば、1 分間) 経過しているかを判断する (Step 207)。制御部 24 は、ハンドル 15 の操作がなく (Step 203)、ロック解除から所定時間 (例えば、1 分間) 経過している場合 (Step 207)、ロック部 22 をロックする (Step 205)。

[0096] 最後に、制御部 24 は、正常に物品 2 が供給された場合には正常に物品 2 が供給された旨の供給報告を行い、物品 2 が供給されなかった場合には物品 2 が供給されなかった旨の供給報告を行う (Step 206)。

[0097] 尚、ロック部 22 のロック解除からロックまでの制御であるが、上述した例では、制御部 24 がロック解除から所定時間経過しているかを判断し、所定時間経過した場合に、ロック部 22 をロック状態にする例を説明した。これは一例であり、例えば、管理サーバ 4 の物品供給制御部 624 がロック解除信号の送信から時間の計測を行い、所定時間が経過するまでに、正常に物品 2 が供給された旨の供給報告を受信しない場合、制御部 24 が物品供給装置 1 の制御部 24 にロック信号を送信するように構成しても良い。この場合、制御部 24 は、ロック信号を受信すると、ロック部 22 をロック状態にする。

[0098] 以上で、物品供給装置 1 の供給処理 (Step 5) の説明を終わる。

[0099] ユーザは、物品供給装置 1 を操作して物品を取得し、端末 3 に表示されているゲーム開始ボタンを選択すると、ゲーム実行部 512 は、ゲームを開始する (Step 6)。端末 3 に表示されるゲーム画面の一例が、図 12 (d) である。図 12 (d) の例では、商品 X のキャラクターが登場するゲーム画面の一例である。ゲーム実行部 512 は、ユーザによるゲームが終了すると、ゲームの結果を、管理サーバ 4 に報告する。ゲームの結果は、成功 (勝利) 又は失敗 (敗北) である。

[0100] 端末 3 からゲーム結果の報告を受けた管理サーバ 4 は、第 2 供給制御処理

(Step 7)を開始する。図15は第2供給制御処理のフローチャートである。

[0101] 第2供給制御処理において、ゲーム実行制御部623は、ゲーム結果を受信すると(Step 300)、ゲーム結果の判定を行う(Step 301)。

[0102] ゲームの結果が成功(勝利)である場合(Step 302)、ゲーム実行制御部623は、端末3に物品の供給を案内する報酬案内画面を送信する(Step 303)。一方、ゲームの結果が失敗(敗北)である場合(Step 302)、端末3に物品の供給は行われたい旨を案内する不成功案内画面を送信する(Step 305)。また、ゲーム実行制御部623は、ゲームの結果が成功(勝利)である場合、物品供給装置1のロック解除信号の送信を、物品供給制御部624に指示する。

[0103] 指示を受けた物品供給制御部624は、予め定められた物品供給装置1-2に、ロック解除信号を送信する(Step 304)。本例では、予め定められた物品供給装置1は、物品供給装置データベースD1に記載されたペアとなる物品供給装置1である。物品供給装置IDにより特定される物品供給装置1は物品供給装置ID“EQ1001”の物品供給装置1-1であるので、予め定められた物品供給装置1は物品供給装置ID“EQ1002”の物品供給装置1-2である。物品供給制御部624は、物品供給装置ID“EQ1002”の物品供給装置1-2に、ロック解除信号を送信する。この物品供給装置1-2へのロック解除信号の送信は、ゲーム実行制御部623からの物品供給指示の受信後に行われる。

[0104] 端末3のゲーム実行部512は、案内画面を表示する(Step 8)。端末3に表示される案内画面の一例が、図12(e)である。図12(e)の例では、ゲームが成功し、商品Yを報酬として受け取れ、商品Yを供給する物品供給装置1-2が前に物品を供給した物品供給装置1-1の下であることを告知している。

[0105] 物品供給制御部624からロック解除信号を受けた物品供給装置1-2は

、供給処理を行う（Step 9）。図16は、報酬として物品を供給する物品供給装置1-2の供給例を示した図である。図16の例では、上段の物品供給装置1-1が物品供給装置ID“EQ1001”の物品供給装置1であり、下段の物品供給装置1-2が物品供給装置ID“EQ1002”の物品供給装置1である場合を示した図である。物品供給装置ID“EQ1002”の物品供給装置1-2は、ロック解除信号を受信し、ハンドル15の周囲のLEDを点滅させることにより、物品を供給可能な状態であることを示している。このように構成することにより、ユーザは物品の供給可能な物品供給装置1を、容易に識別することができる。

[0106] ユーザは、案内情報に従って、物品供給装置1を操作し、報酬として物品を取得する。

[0107] 以上で、本実施の形態の動作の説明を終わる。

[0108] 本実施の形態は、物品を取得することにより、ゲームを実行することができる、そのゲームの結果によって報酬として更に物品を得ることができるように構成されている。これにより、ユーザの物品の購入意欲を高めることができる。

[0109] また、購入した物品と同じキャラクター作品の物品を、報酬として供給するようにすれば、そのキャラクター作品のファンのユーザにとってもメリットが大きい。

[0110] <本発明の実施の形態の変形例>

上述した実施の形態では、ゲーム実行制御部623は決済の完了後に、ゲームの実行指示を与える例を説明した。しかし、最初の物品供給装置による物品の供給報告が行われて、物品の供給が完了した後に、ゲームの実行指示を与えるようにしても良い。

[0111] このようにすれば、ユーザは物品を取得した後なので、ゲームに集中することができる。

[0112] 上記の実施の形態の一部又は全部は、以下の付記のようにも記載されるが、以下には限られない。

[0113] [付記 1]

物品供給装置からの物品の供給を可能とするプログラムであって、
コンピュータを、
物品供給装置に表示されている識別情報を取得する取得手段、
前記識別情報の取得を条件として、決済方法を提示する提示手段、
前記物品の決済又は前記物品の供給のいずれかが少なくとも完了したことを条件に、更なる物品の供給を可能とするゲームを実行するゲーム実行手段、
として機能させるプログラム。

[0114] [付記 2]

前記決済方法は、電子決済である、
付記 1 に記載のプログラム。

[0115] [付記 3]

前記ゲーム実行手段は、前記ゲームのプレイの結果に応じて、更なる物品の供給を可能とするか否かを判断する、
付記 1 又は付記 2 に記載のプログラム。

[0116] [付記 4]

前記ゲーム実行手段は、前記ゲームのプレイの結果が当選又は勝利である場合、更なる物品の供給ための処理を実行する、
付記 1 から付記 3 のいずれかに記載のプログラム。

[0117] [付記 5]

前記ゲーム実行手段は、前記物品の決済の完了を条件として、前記物品供給装置の操作部の操作を促すテキスト情報と、前記ゲームをプレイ可能である旨のテキスト情報と、を同時に提示する、
付記 1 から付記 4 のいずれかに記載のプログラム。

[0118] [付記 6]

前記ゲーム実行手段は、前記ゲームを実行するか否かを選択可能に制御する、

付記 1 から付記 5 のいずれかに記載のプログラム。

[0119] [付記 7]

前記物品供給装置から供給可能な物品は、所定のキャラクター作品が対応付けられ、

前記ゲームは、前記所定のキャラクター作品に関係するゲームである、
付記 1 から付記 6 のいずれかに記載のプログラム。

[0120] [付記 8]

物品供給装置に表示されている識別情報を取得する取得手段と、
前記識別情報の取得を条件として、決済方法を提示する提示手段と、
前記物品の決済又は前記物品の供給のいずれかが少なくとも完了したことを条件に、更なる物品の供給を可能とするゲームを実行するゲーム実行手段と、
を備える端末。

[0121] [付記 9]

物品供給装置からの物品の供給を可能とするプログラムであって、
コンピュータを、
物品供給装置に表示されている識別情報を、ユーザ端末から取得する取得手段、
前記ユーザ端末に、決済方法を提示する提示手段、
前記物品の決済又は前記物品の供給のいずれかが少なくとも完了したことを条件に、前記識別情報により識別される物品供給装置から物品の供給を可能に制御する物品供給制御手段、
前記物品の決済又は前記物品の供給のいずれかが少なくとも完了したことを条件に、前記ユーザ端末において、更なる物品の供給を可能とするゲームの実行を可能に制御するゲーム実行制御手段、
として機能させるプログラム。

[0122] [付記 10]

前記決済方法は、電子決済である、

付記 9 に記載のプログラム。

[0123] [付記 1 1]

前記物品供給制御手段は、前記ゲームのプレイの結果に応じて、更なる物品の供給を可能とするか否かを判断する、
付記 9 又は付記 1 0 に記載のプログラム。

[0124] [付記 1 2]

前記物品供給制御手段は、前記ゲームのプレイの結果が当選又は勝利である場合、更なる物品の供給ための処理を実行する、
付記 1 から付記 1 1 のいずれかに記載のプログラム。

[0125] [付記 1 3]

前記物品供給制御手段は、前記識別情報により識別される物品供給装置から供給可能な物品と、前記ゲームのプレイ後に供給する物品と、が異なるように物品の供給を制御する、
付記 1 から付記 1 2 のいずれかに記載のプログラム。

[0126] [付記 1 4]

前記物品供給制御手段は、前記識別情報により識別される物品供給装置とは異なる物品供給装置から物品の供給を可能に制御する、
付記 1 から付記 1 3 のいずれかに記載のプログラム。

[0127] [付記 1 5]

前記物品供給制御手段は、前記物品の決済が完了したことを条件に、前記識別情報により識別される物品供給装置の操作部をロックするロック部を解除するように制御する、
付記 1 から付記 1 4 のいずれかに記載のプログラム。

[0128] [付記 1 6]

前記物品供給制御手段は、前記ゲームのプレイの結果が当選又は勝利であることを条件として、物品を供給する物品供給装置の操作部に対する操作を報知するように制御する、
付記 1 から付記 1 5 のいずれかに記載のプログラム。

[0129] [付記 17]

物品供給装置に表示されている識別情報を、ユーザ端末から取得する取得手段と、

前記ユーザ端末に、決済方法を提示する提示手段と、

前記物品の決済又は前記物品の供給のいずれかが少なくとも完了したことを条件に、前記識別情報により識別される物品供給装置から物品の供給を可能に制御する物品供給制御手段と、

前記物品の決済又は前記物品の供給のいずれかが少なくとも完了したことを条件に、前記ユーザ端末において、更なる物品の供給を可能とするゲームの実行を可能に制御するゲーム実行制御手段と、

を備える管理装置。

[0130] 以上、好ましい実施の形態をあげて本発明を説明したが、本発明は必ずしも上記実施の形態に限定されるものではなく、その技術的思想の範囲内において様々に変形し実施することが出来る。

符号の説明

- [0131] 1 物品供給装置
- 2 物品
- 3 端末
- 4 管理サーバ
- 5 通信網

請求の範囲

- [請求項1] 物品供給装置からの物品の供給を可能とするプログラムであって、コンピュータを、
- 物品供給装置に表示されている識別情報を取得する取得手段、
- 前記識別情報の取得を条件として、決済方法を提示する提示手段、
- 前記物品の決済又は前記物品の供給のいずれかが少なくとも完了したことを条件に、更なる物品の供給を可能とするゲームを実行するゲーム実行手段、
- として機能させるプログラム。
- [請求項2] 前記決済方法は、電子決済である、
- 請求項1に記載のプログラム。
- [請求項3] 前記ゲーム実行手段は、前記ゲームのプレイの結果に応じて、更なる物品の供給を可能とするか否かを判断する、
- 請求項1又は請求項2に記載のプログラム。
- [請求項4] 前記ゲーム実行手段は、前記ゲームのプレイの結果が当選又は勝利である場合、更なる物品の供給ための処理を実行する、
- 請求項3に記載のプログラム。
- [請求項5] 前記ゲーム実行手段は、前記物品の決済の完了を条件として、前記物品供給装置の操作部の操作を促すテキスト情報と、前記ゲームをプレイ可能である旨のテキスト情報と、を同時に提示する、
- 請求項4に記載のプログラム。
- [請求項6] 前記ゲーム実行手段は、前記ゲームを実行するか否かを選択可能に制御する、
- 請求項4に記載のプログラム。
- [請求項7] 前記物品供給装置から供給可能な物品は、所定のキャラクター作品が対応付けられ、
- 前記ゲームは、前記所定のキャラクター作品に関するゲームである、

請求項4に記載のプログラム。

[請求項8] 物品供給装置に表示されている識別情報を取得する取得手段と、
前記識別情報の取得を条件として、決済方法を提示する提示手段と、
、
前記物品の決済又は前記物品の供給のいずれかが少なくとも完了したことを条件に、更なる物品の供給を可能とするゲームを実行するゲーム実行手段と、
を備える端末。

[請求項9] 物品供給装置からの物品の供給を可能とするプログラムであって、
コンピュータを、
物品供給装置に表示されている識別情報を、ユーザ端末から取得する取得手段、
前記ユーザ端末に、決済方法を提示する提示手段、
前記物品の決済又は前記物品の供給のいずれかが少なくとも完了したことを条件に、前記識別情報により識別される物品供給装置から物品の供給を可能に制御する物品供給制御手段、
前記物品の決済又は前記物品の供給のいずれかが少なくとも完了したことを条件に、前記ユーザ端末において、更なる物品の供給を可能とするゲームの実行を可能に制御するゲーム実行制御手段、
として機能させるプログラム。

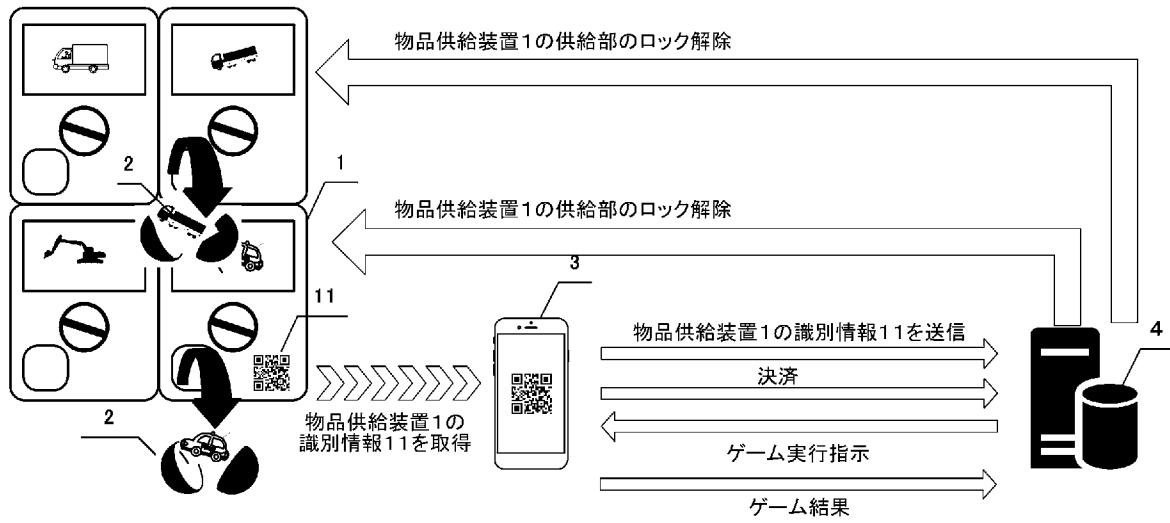
[請求項10] 前記決済方法は、電子決済である、
請求項9に記載のプログラム。

[請求項11] 前記物品供給制御手段は、前記ゲームのプレイの結果に応じて、更なる物品の供給を可能とするか否かを判断する、
請求項9又は請求項10に記載のプログラム。

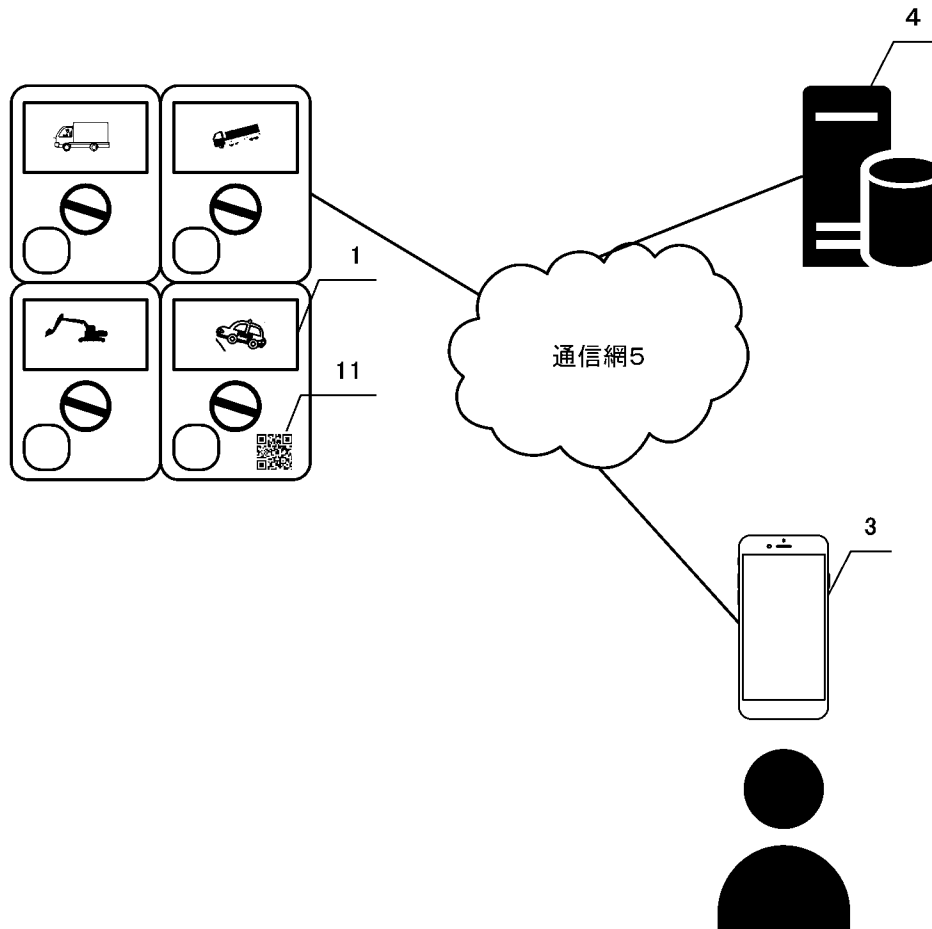
[請求項12] 前記物品供給制御手段は、前記ゲームのプレイの結果が当選又は勝利である場合、更なる物品の供給ための処理を実行する、
請求項11に記載のプログラム。

- [請求項13] 前記物品供給制御手段は、前記識別情報により識別される物品供給装置から供給可能な物品と、前記ゲームのプレイ後に供給する物品と、が異なるように物品の供給を制御する、請求項12に記載のプログラム。
- [請求項14] 前記物品供給制御手段は、前記識別情報により識別される物品供給装置とは異なる物品供給装置から物品の供給を可能に制御する、請求項13に記載のプログラム。
- [請求項15] 前記物品供給制御手段は、前記物品の決済が完了したことを条件に、前記識別情報により識別される物品供給装置の操作部をロックするロック部を解除するように制御する、請求項13に記載のプログラム。
- [請求項16] 前記物品供給制御手段は、前記ゲームのプレイの結果が当選又は勝利であることを条件として、物品を供給する物品供給装置の操作部に対する操作を報知するように制御する、請求項13に記載のプログラム。
- [請求項17] 物品供給装置に表示されている識別情報を、ユーザ端末から取得する取得手段と、
前記ユーザ端末に、決済方法を提示する提示手段と、
前記物品の決済又は前記物品の供給のいずれかが少なくとも完了したことを条件に、前記識別情報により識別される物品供給装置から物品の供給を可能に制御する物品供給制御手段と、
前記物品の決済又は前記物品の供給のいずれかが少なくとも完了したことを条件に、前記ユーザ端末において、更なる物品の供給を可能とするゲームの実行を可能に制御するゲーム実行制御手段と、
を備える管理装置。

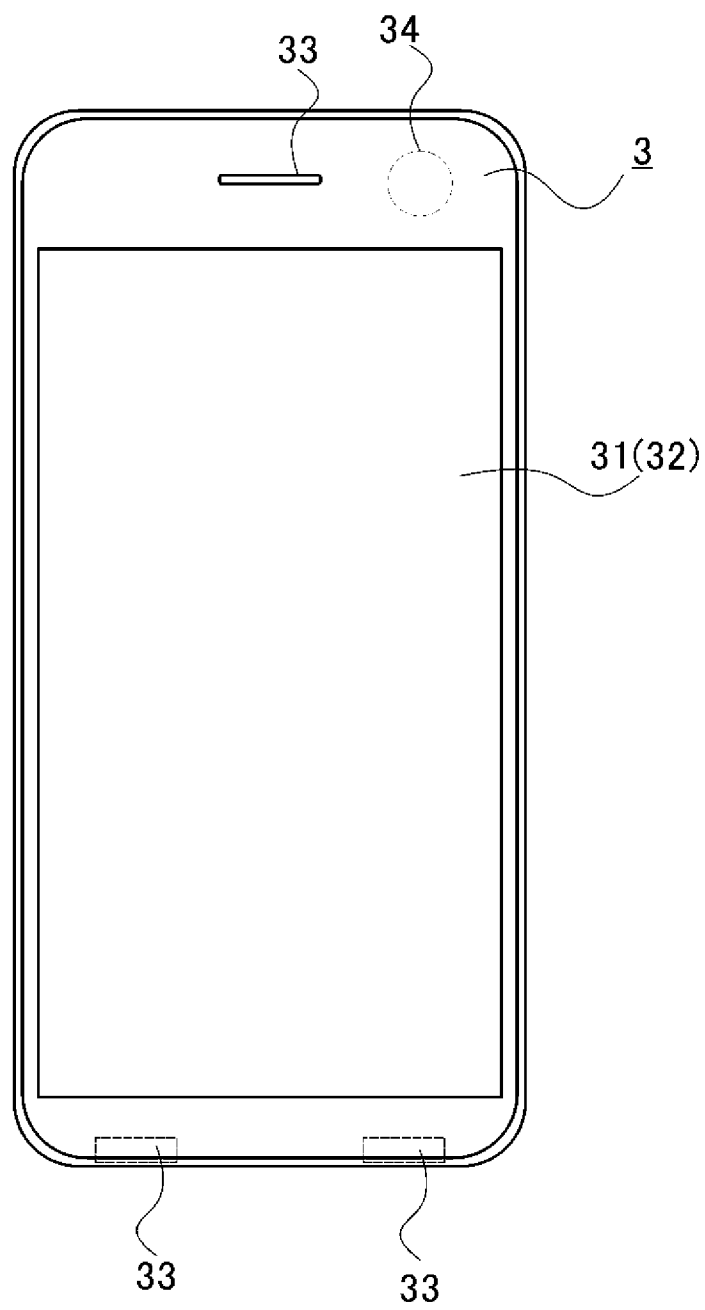
[図1]



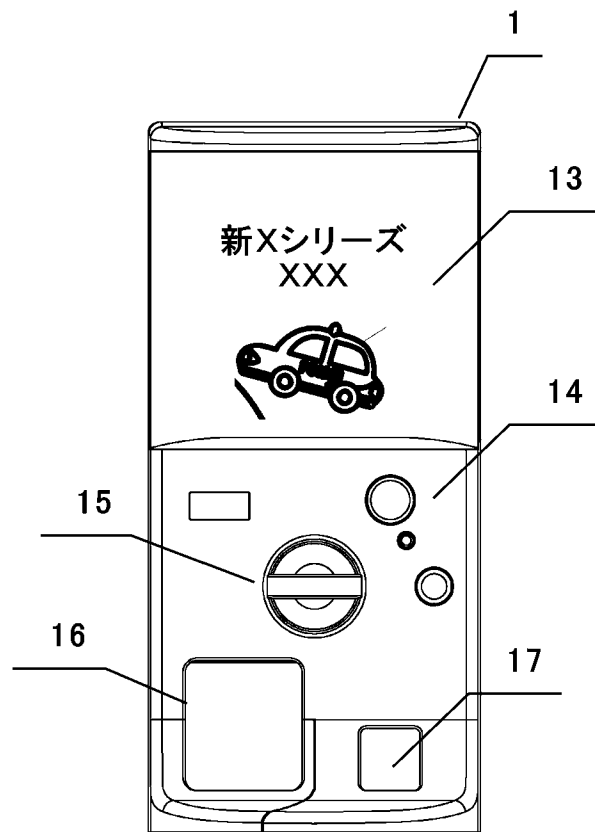
[図2]



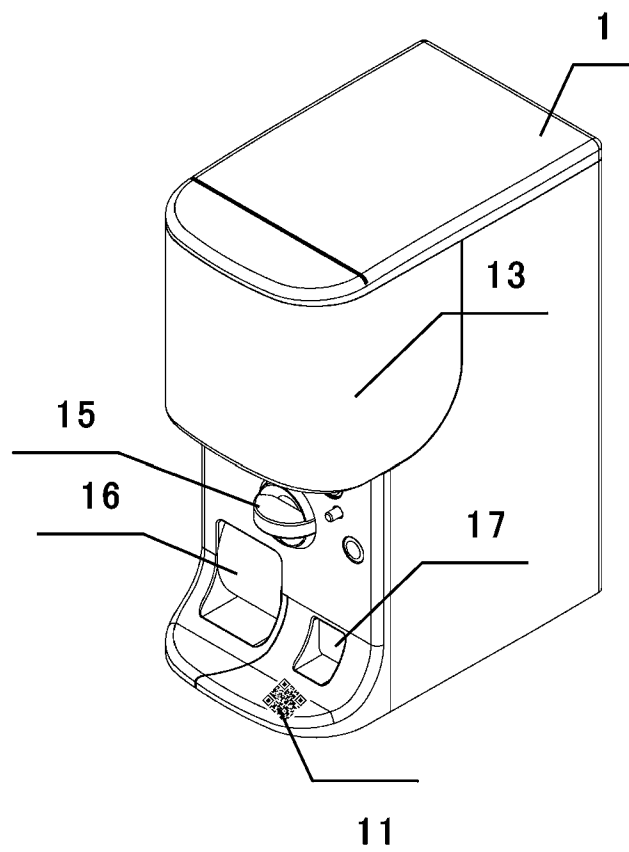
[図3]



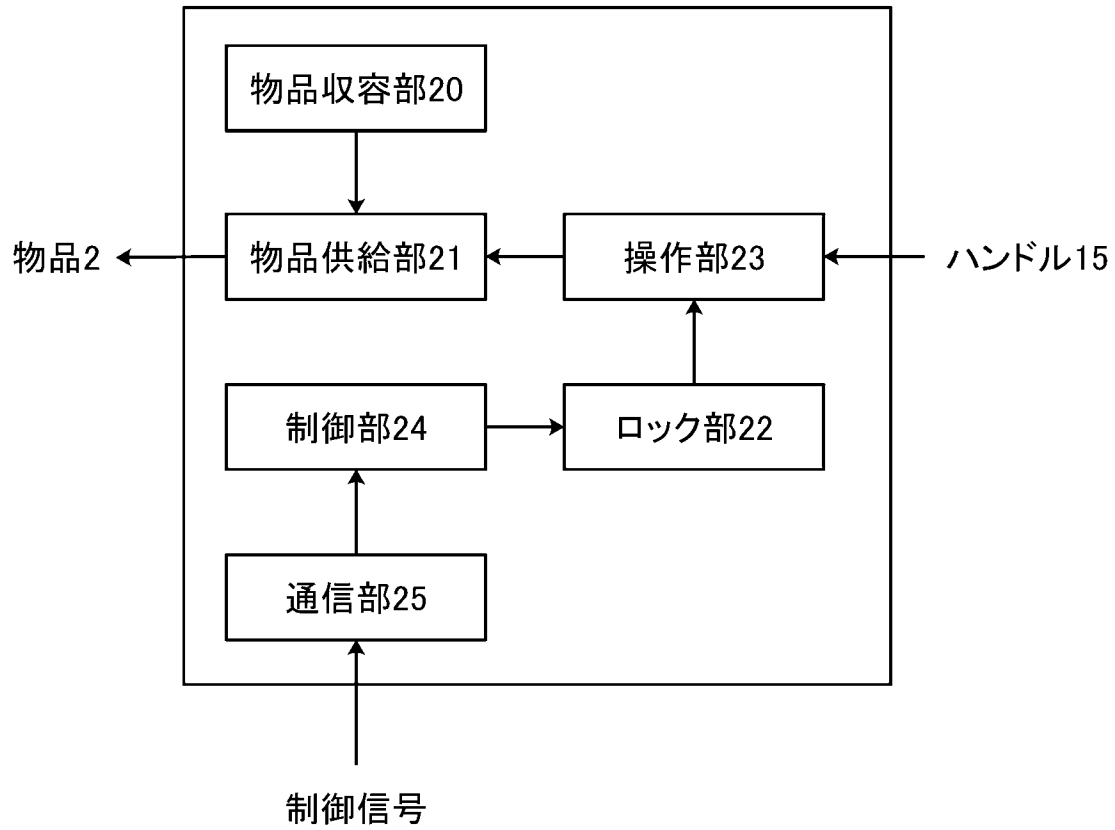
[図4]



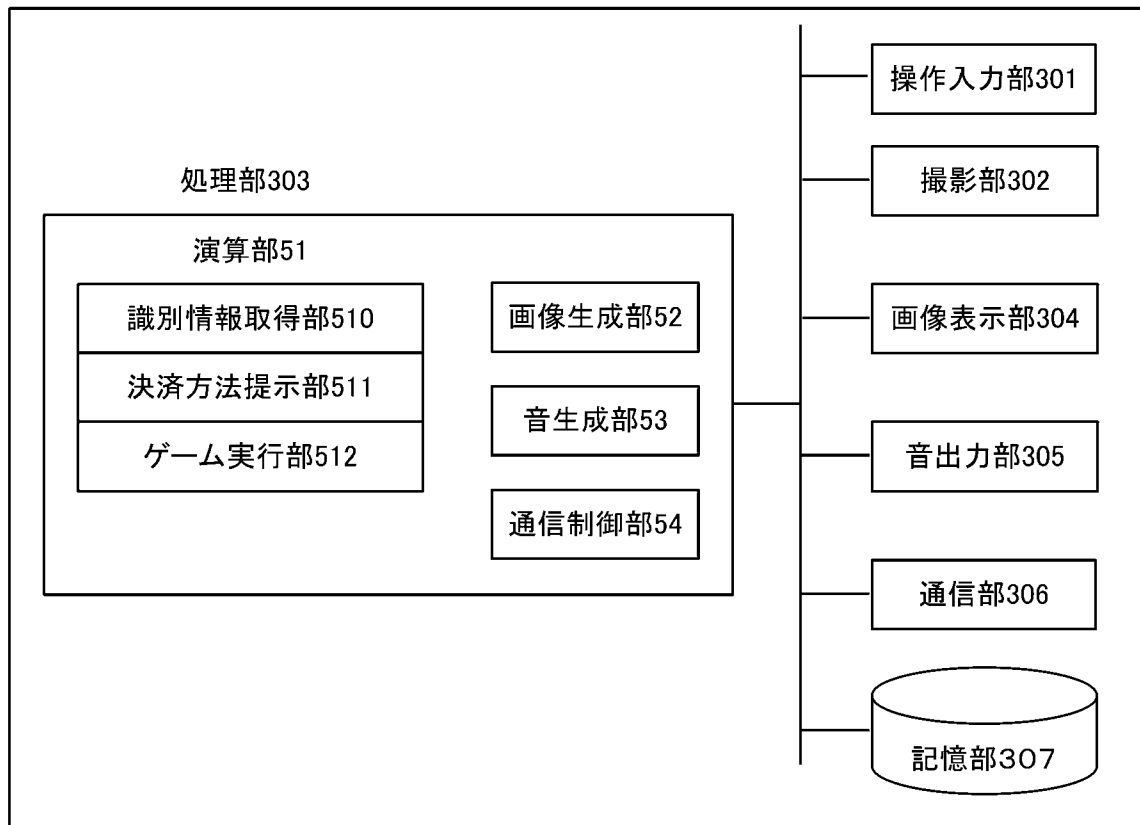
[図5]



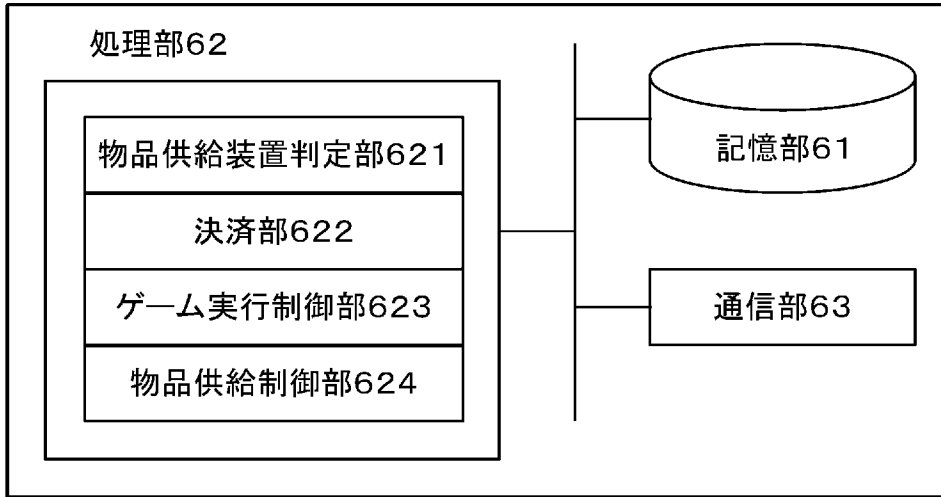
[図6]



[図7]



[図8]



[図9]

物品供給装置データベースD1

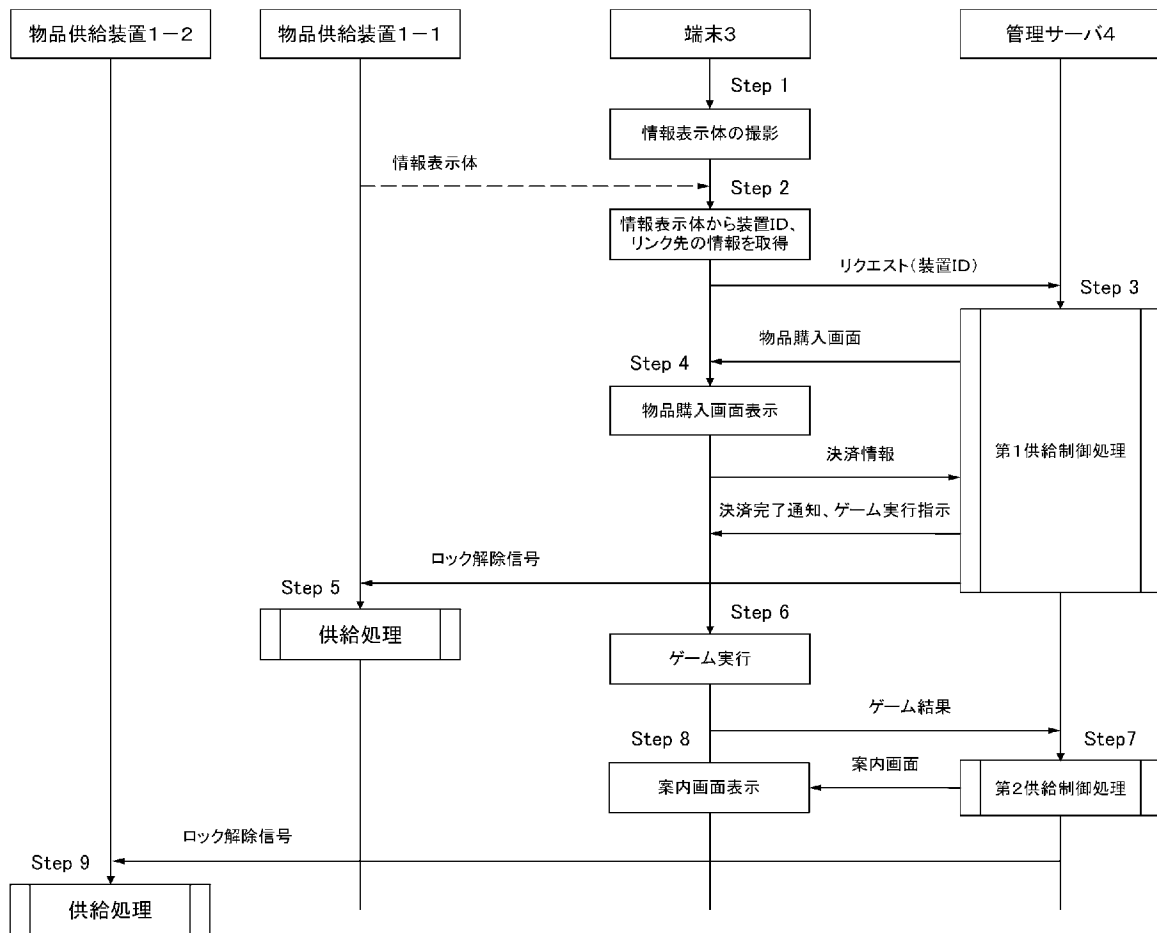
物品供給装置ID	供給物品の種別	価格	在庫	ペア
EQ1001	商品X(XXXシリーズ)	500円	60	EQ1002
EQ1002	商品Y(XXXシリーズ)	500円	30	EQ1001
...				
EQ1010				

[図10]

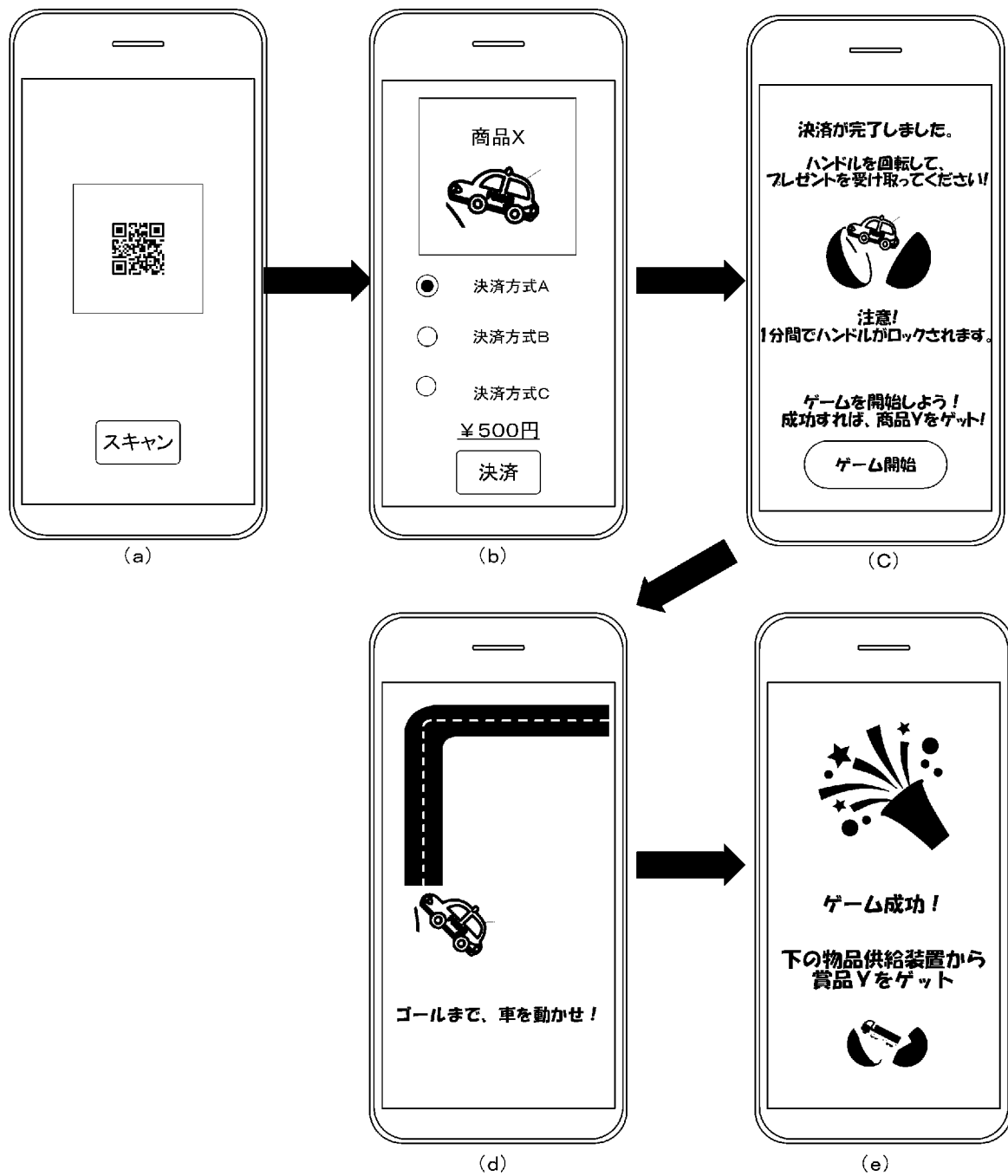
ユーザ情報データベースD2

ユーザID	氏名
10001	XXXX
10002	YYYY
...	...

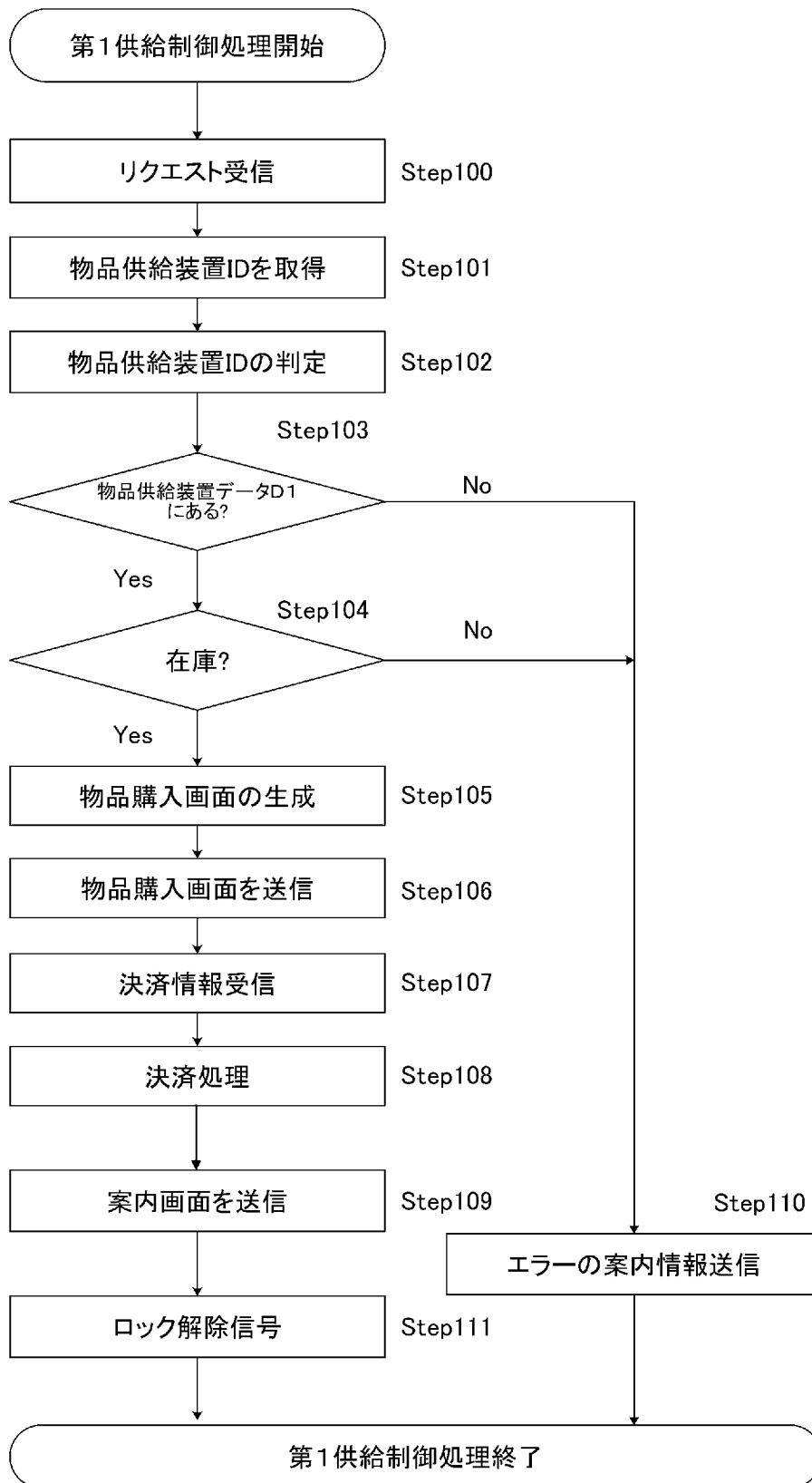
[図11]



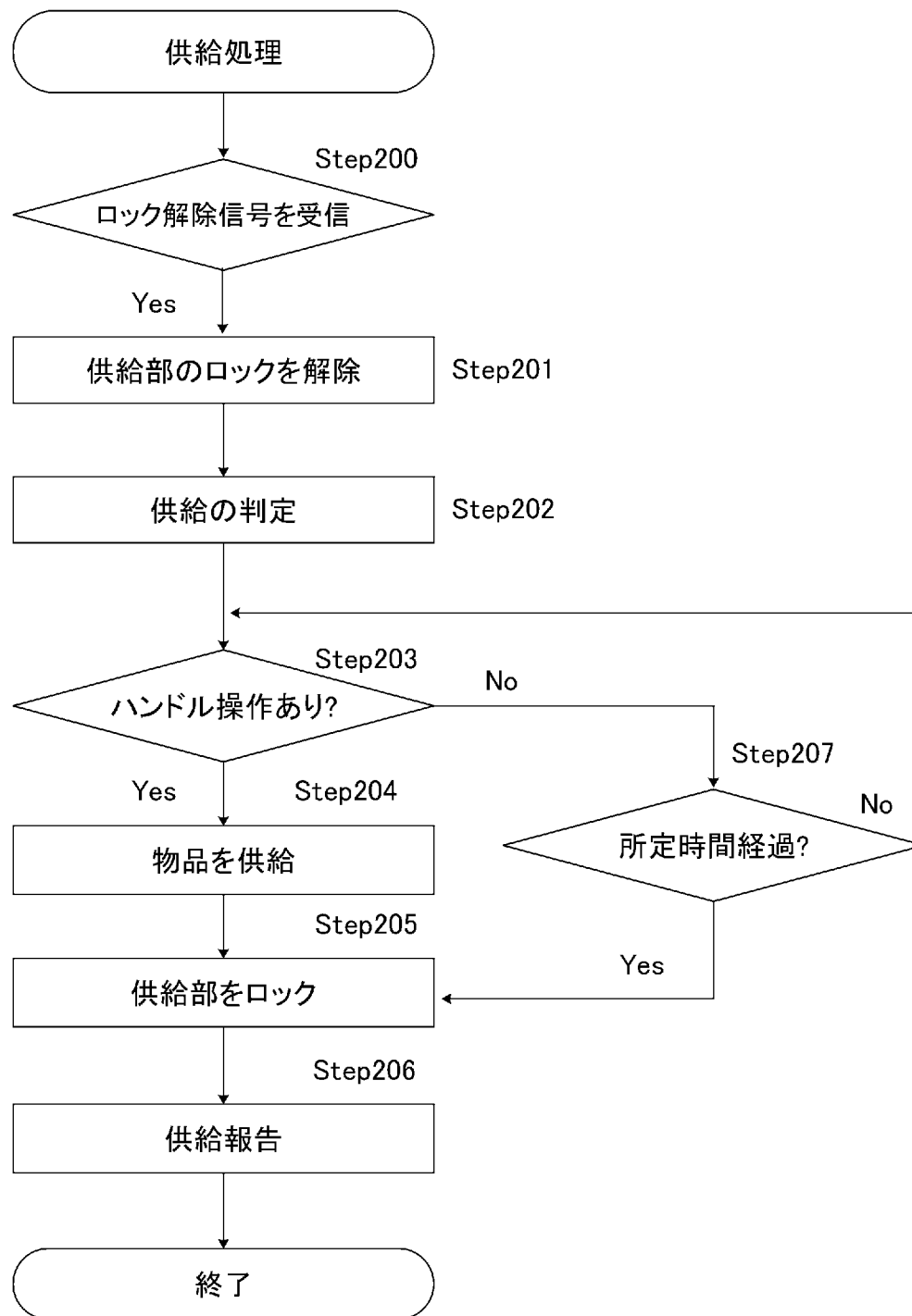
[図12]



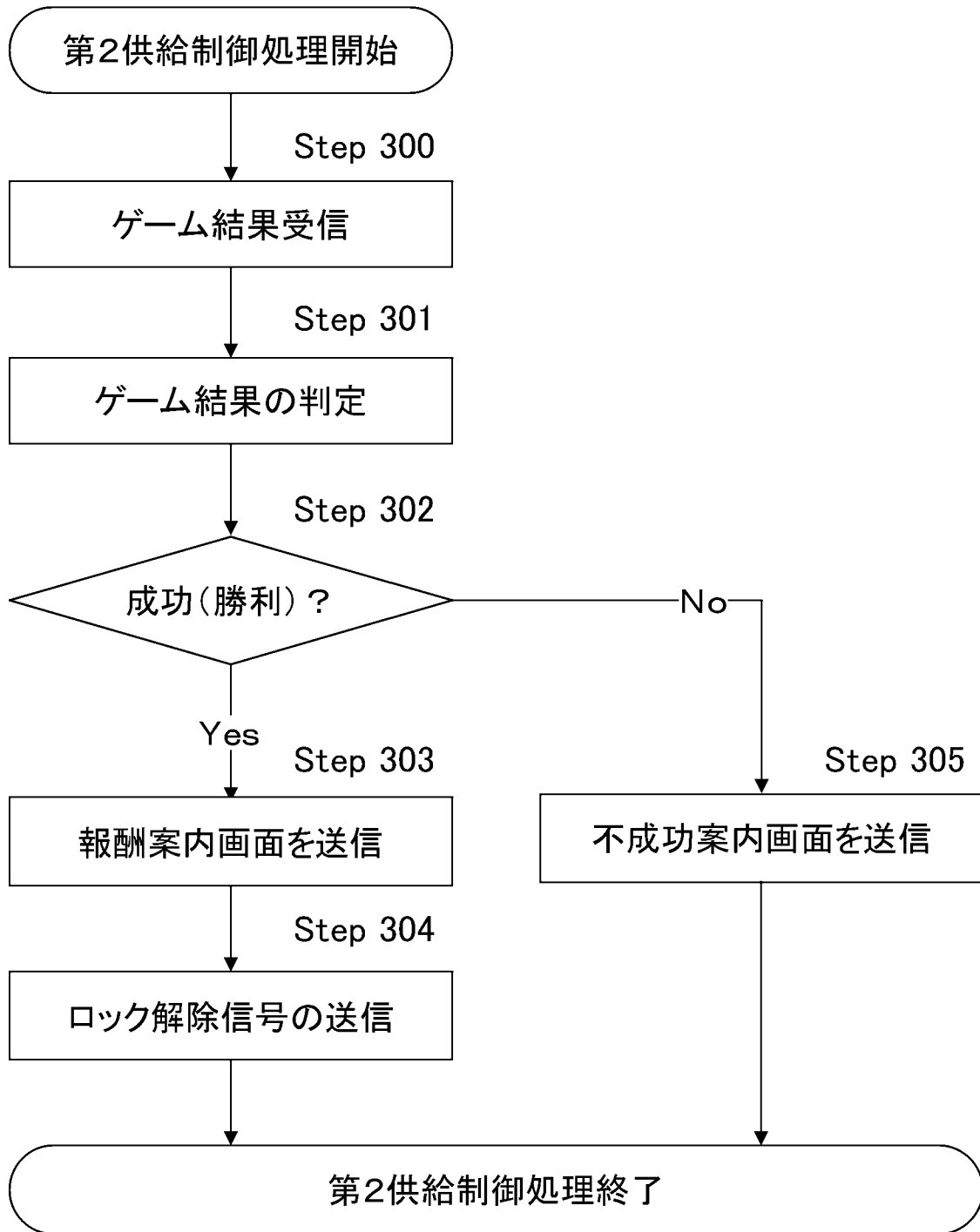
[図13]



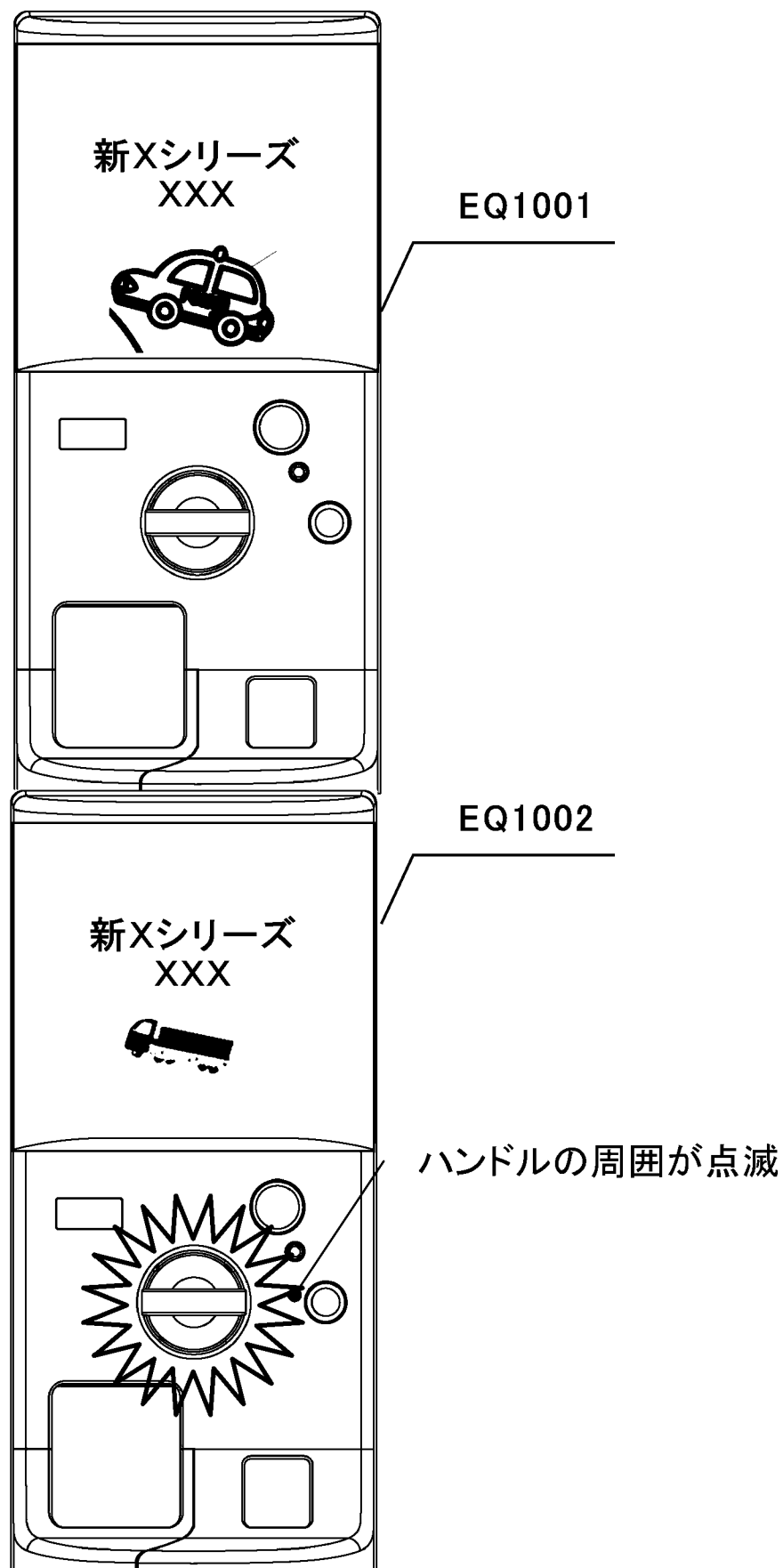
[図14]



[図15]



[図16]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2024/009144

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER <i>G07F 9/00</i> (2006.01)i; <i>G07F 11/44</i> (2006.01)i FI: G07F9/00 C; G07F11/44 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) G07F9/00; G07F11/44 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.
Y A	JP 2022-24928 A (KABUSHIKI KAISHA BANDAI) 09 February 2022 (2022-02-09) paragraphs [0041], [0083], fig. 9	1-4, 6-17 5
Y A	JP 2019-113924 A (YAHOO JAPAN CORPORATION) 11 July 2019 (2019-07-11) paragraphs [0032], [0037]-[0039], [0041], fig. 8	1-4, 6-17 5
Y	JP 2006-113834 A (DIMPS CORP.) 27 April 2006 (2006-04-27) paragraph [0034]	7
Y	JP 2023-35523 A (KABUSHIKI KAISHA BANDAI) 13 March 2023 (2023-03-13) fig. 16	16
☐ 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 01 May 2024		Date of mailing of the international search report 14 May 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/JP2024/009144

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
JP	2022-24928	A	09 February 2022	WO 2022/024865 A1 paragraphs [0041], [0083], fig. 9	
JP	2019-113924	A	11 July 2019	(Family: none)	
JP	2006-113834	A	27 April 2006	(Family: none)	
JP	2023-35523	A	13 March 2023	WO 2023/032897 A1 fig. 16	

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC））

G07F 9/00(2006.01)i; G07F 11/44(2006.01)i

FI: G07F9/00 C; G07F11/44

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））

G07F9/00; G07F11/44

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
Y	JP 2022-24928 A（株式会社バンダイ）09.02.2022（2022 - 02 - 09） [0041], [0083], 図9	1-4, 6-17
A		5
Y	JP 2019-113924 A（ヤフー株式会社）11.07.2019（2019 - 07 - 11） [0032], [0037] - [0039], [0041], 図8	1-4, 6-17
A		5
Y	JP 2006-113834 A（株式会社ディンブス）27.04.2006（2006 - 04 - 27） [0034]	7
Y	JP 2023-35523 A（株式会社バンダイ）13.03.2023（2023 - 03 - 13） 図16	16

☐ 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

01.05.2024

国際調査報告の発送日

14.05.2024

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）

永安 真 3R 9244

電話番号 03-3581-1101 内線 3372

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/JP2024/009144

引用文献			公表日	パテントファミリー文献	公表日
JP	2022-24928	A	09.02.2022	WO 2022/024865 A1 [0 0 4 1] , [0 0 8 3] , 図 9	
JP	2019-113924	A	11.07.2019	(ファミリーなし)	
JP	2006-113834	A	27.04.2006	(ファミリーなし)	
JP	2023-35523	A	13.03.2023	WO 2023/032897 A1 図 1 6	