(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
2013 年 9 月 19 日(19.09.2013)

WIPO | PCT

(10) 国際公開番号
WO 2013/136609 A1

(51) 国際特許分類:
A63F 9/00 (2006.01) *A63F 7/02* (2006.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2012/081836

(22) 国際出願日: 2012 年 12 月 7 日(07.12.2012)

(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 2012-056370 2012 年 3 月 13 日(13.03.2012) JP

(71) 出願人: オムロン株式会社(OMRON CORPORATION) [JP/JP]; 〒6008530 京都府京都市下京区塩小路通堀川東入南不動堂町８０１番地 Kyoto (JP).

(72) 発明者: 松下 克己(MATSUSHITA, Katsumi); 〒6008530 京都府京都市下京区塩小路通堀川東入南不動堂町８０１番地 オムロン株式会社内 Kyoto (JP). 木村 雅孝(KIMURA, Masataka); 〒6008530 京都府京都市下京区塩小路通堀川東入南不動堂町８０１番地 オムロン株式会社内 Kyoto (JP).

(74) 代理人: 増井 義久, 外(MASUI, Yoshihisa et al.); 〒5300041 大阪府大阪市北区天神橋２丁目北２番６号 大和南森町ビル４Ｆ Osaka (JP).

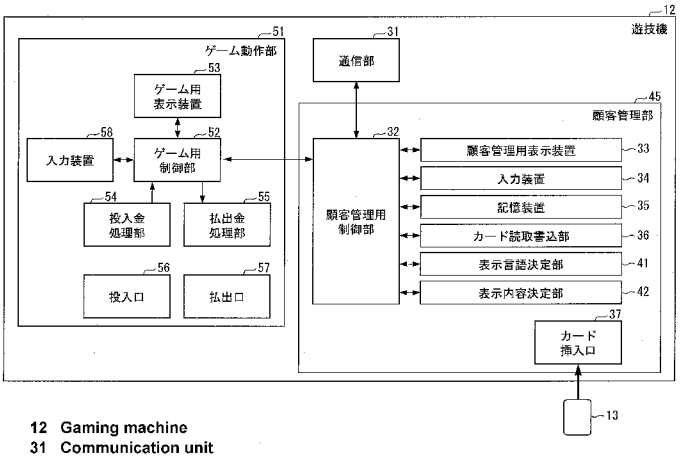
(81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KM, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, 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, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, 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, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

[続葉有]

(54) **Title**: GAMING MACHINE, GAMING SYSTEM, GAMING MACHINE INFORMATION DISPLAY METHOD, PROGRAM AND RECORDING MEDIUM

(54) 発明の名称 : 遊技機、遊技システム、遊技機の情報表示方法、プログラムおよび記録媒体



12 Gaming machine
31 Communication unit
32 Customer management control device
33 Customer management display device
34, 58 Input device
35 Storage device
36 Card reading/writing unit
37 Card insertion opening
41 Display language determination unit
42 Display content determination unit
45 Customer management unit
51 Game operation unit
52 Game control unit
53 Game display device
54 Deposited money processing unit
55 Payout money processing unit
56 Deposit slot
57 Payout slot

(57) **Abstract**: This gaming machine (12) is provided with: a game control unit (52) which allows the game display device (53) to display the game content on the basis of game content display information; a customer management control unit (32) for acquiring customers' nationality information; and a display language determination unit (41) and display content determination unit (42) which create game content display information in the language corresponding to the customer's nationality indicated by the nationality information, and provide said information to the game control unit (52).

(57) 要約: 遊技機（１２）は、ゲーム用表示装置（５３）にゲーム内容表示情報に基づいてゲーム内容の表示を行わせるゲーム用制御部（５２）、顧客の国籍情報を取得する顧客管理用制御部（３２）、国籍情報によって示される顧客の国籍に対応した言語にてゲーム内容表示情報を作成し、ゲーム用制御部（５２）に提供する表示言語決定部（４１）および表示内容決定部（４２）を備える。

WO 2013/136609 A1

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 ：

遊技機、遊技システム、遊技機の情報表示方法、プログラムおよび記録媒体

技術分野

[0001] 本発明は、カジノやパチンコ店等の遊技場において使用される遊技機、遊技システム、遊技機の情報表示方法、プログラムおよび記録媒体に関する。

背景技術

[0002] 例えばパチンコ店などの遊技場においては、客すなわち遊技者に対するサービスとして、遊技情報を提供することが行われている。この遊技情報の提供に関し、例えば特許文献１には、各パチンコ遊技機と接続された管理装置、およびこの管理装置と接続された情報公開端末を備えた遊技場用システムが開示されている。

[0003] 具体的には、管理装置は、各パチンコ遊技機から出力される、アウト玉数を示すアウト信号、セーフ玉数を示すセーフ信号、スタート信号、大当り信号および確変信号を取得し、各パチンコ遊技機の稼動データを個別に集計するようになっている。また、情報公開端末は、管理装置から提供されるデータに基づいて、パチンコ遊技機の機種名および台番号を含む、大当り履歴データ画面、確変継続スタート数ランキング画面、確変継続中大当り数ランキング画面、確変中スタート数ランキング画面および機種毎確変継続スタート数ランキング画面等を表示するようになっている。

[0004] したがって、遊技者は、情報公開端末に表示される上記の各画面からお勧め台を認識し、また好みのパチンコ遊技機を選択することができる。

[0005] このような遊技情報の提供は、遊技者の射幸心を煽ることになってリピート率向上につながることから、遊技場の売上向上策の一つとして有効である。

先行技術文献

特許文献

[0006] 特許文献1：日本国公開特許公報「特開２００６－１５８７７５号公報（２００６年６月２２日公開）」

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0007] ところが、遊技者が外国の遊技場においてゲームをする場合、その遊技場の遊技機における遊技情報の表示は、通常現地の言語にて行われる。この点は、遊技者におけるゲーム内容の表示においても同様であり、ゲーム内容の表示が現地の言語にて行われた場合、現地の言語に精通していない外国人は他国の遊技場にて容易にゲームを楽しむことができない。また、仮に、ゲーム内容の表示の言語を複数の言語から選択できるようになっていたとしても、言語を選択するための案内表示は現地の言語にて行われる。このため、外国人にとっては表示言語を選択する操作自体が容易ではないことが考えられる。遊技機におけるこのような表示言語の問題は、種々の国籍の人々が集まってゲームをするようなカジノにおいては特に顕著となる。

[0008] したがって、本発明は、顧客（遊技者）に負担を強いることなく、ゲーム内容の表示を顧客が理解できる言語にて表示することができる遊技機、遊技システム、遊技機の情報表示方法、プログラムおよび記録媒体の提供を目的としている。

課題を解決するための手段

[0009] 上記の課題を解決するために、本発明の遊技機は、表示装置と、前記表示装置に、ゲーム内容表示情報に基づいてゲーム内容の表示を行わせる表示制御部と、ゲームをする顧客の国籍情報を取得する第１の情報取得部と、前記国籍情報によって示される顧客の国籍に対応した言語にて前記ゲーム内容表示情報を作成し、前記表示制御部に提供する表示情報作成部とを備えていることを特徴としている。

発明の効果

[0010] 本発明の構成によれば、顧客が遊技機においてゲームをする場合に、遊技機の表示装置には、自動的に顧客の国籍に対応した言語にてゲーム内容の表示が行われる。すなわち、遊技機では、顧客（遊技者）に負担を強いることなく、ゲーム内容の表示を顧客が理解できる言語にて自動的に表示することができる。

図面の簡単な説明

[0011] [図1]本発明の実施の形態における遊技情報提供システムの構成を示すブロック図である。

[図2]図１に示した遊技機の構成の一例を示すブロック図である。

[図3]図２に示した遊技機の外観を示す斜視図である。

[図4]図３に示した顧客管理用構成部を示す正面図である。

[図5]図１に示した情報取得管理部が管理する１台の遊技機についての時間別遊技機状態情報管理テーブルを示す説明図である。

[図6]図１に示した情報取得管理部が管理する遊技機タイプの内容を示す遊技機タイプ情報管理テーブルの説明図である。

[図7]図１に示した情報取得管理部が管理する時間別遊技機状態情報管理テーブルを示す説明図である。

[図8]図１に示した情報取得管理部が管理する顧客タイプ別お進め遊技機情報管理テーブルを示す説明図である。

[図9]図１に示した情報取得管理部が管理する顧客個人情報管理テーブルを示す説明図である。

[図10]図２に示した遊技機での顧客の国籍に応じた表示言語の優先順位を示す国籍別優先表示言語リストの説明図である。

[図11]図１に示した遊技情報管理サーバにおけるお勧め遊技機情報の作成動作を示すフローチャートである。

[図12]図１に示した遊技機におけるお勧め遊技機情報の提供動作を示すフローチャートである。

[図13]図１に示した遊技機の表示装置に表示されるお勧め遊技機情報を示す

説明図である。

[図14]図１３に示したお勧め遊技機情報が英語による表示から日本語による表示に切り替えられた状態を示す説明図である。

[図15]図２に示した遊技機におけるゲーム内容の表示動作を示すフローチャートである。

[図16]図１５に示したＳ４５の動作において表示される、顧客の国籍に応じた言語によるゲーム内容の表示画面の一例を示す説明図である。

[図17]図１５に示したＳ４７の動作において表示される、ゲーム用表示装置に表示される言語選択画面を示す説明図である。

[図18]図１５に示したＳ４９の動作において表示される、言語選択画面において選択された言語によるゲーム内容の表示画面の一例を示す説明図である。

[図19]図１５に示した遊技機におけるゲーム内容の表示動作の他の例を示すフローチャートである。

発明を実施するための形態

[0012] 本発明の実施の形態を図面に基づいて以下に説明する。以下では、本願発明をカジノに備えられる遊技システムに適用した例について説明する。

[0013] 図１は、本発明の実施の形態における遊技システムの構成を示すブロック図である。図１に示すように、遊技システムは、遊技情報管理サーバ（遊技情報提供装置）１１および複数の遊技機１２を備えている。

[0014] （遊技情報管理サーバ）

遊技情報管理サーバ１１は、ＣＰＵ、ＲＡＭおよびＲＯＭを有するコンピュータを備えている。具体的には、各機能部として、図１に示すように、情報取得管理部（情報管理部、第２の情報取得部）２１、提供情報作成部２２、通信部２３および記憶装置２４を備えている。

[0015] 通信部２３は、遊技情報管理サーバ１１と有線あるいは無線にて接続される遊技機１２と通信し、遊技機１２と情報のやり取りを行う。

[0016] 情報取得管理部２１は、遊技機１２に関する情報である遊技機情報、顧客

に関する情報である顧客情報を管理する。これら情報は、管理テーブルとして記憶装置２４に記憶される。遊技機情報には、時間別遊技機状態情報、統合遊技機状態情報および遊技機タイプ情報が含まれる。顧客情報には、顧客個人情報、および顧客タイプ別お進め遊技機情報が含まれる。

[0017] 遊技機情報において、時間別遊技機状態情報は、各遊技機１２についての所定時間ごとの状態を示すものであり、例えば図５に示す時間別遊技機状態情報管理テーブルによって管理される。図５は、情報取得管理部２１が管理する１台の遊技機１２についての時間別遊技機状態情報管理テーブルを示す説明図である。

[0018] 時間別遊技機状態情報管理テーブルでは、遊技機１２ごとに、遊技機１２への投入金額、遊技機１２からの払出金額、遊技機１２での小当り回数および遊技機１２での大当り回数が管理されている。これら管理項目について元情報は各遊技機１２から遊技情報管理サーバ１１に提供される。なお、図５に示した例では、これら各項目が５分ごとに更新されている。

[0019] 遊技機タイプ情報は、遊技機１２ごとの投機性を遊技機タイプとして示すものであり、例えば図６に示す遊技機タイプ情報管理テーブルによって管理される。図６は、情報取得管理部２１が管理する遊技機タイプの内容を示す遊技機タイプ情報管理テーブルの説明図である。図６の例では、例えば過去２４時間における、小当りおよび大当りを含む総当り回数が５０回以上の遊技機１２を遊技機タイプＡとし、大当り回数が１回以上の遊技機１２を遊技機タイプＢとし、投入金額に対する払出金額の割合が１以上の遊技機１２を遊技機タイプＣとしている。

[0020] 統合遊技機状態情報は、例えば過去２４時間の時間別遊技機状態情報から求めた各遊技機１２についての状態情報と、その状態情報に基づき図６に示した遊技機タイプ情報を参照して設定される各遊技機１２のタイプ（遊技機タイプ）を示すものである。この統合遊技機状態情報は、例えば図７に示す統合遊技機状態情報管理テーブルによって管理される。図７は、情報取得管理部２１が管理する時間別遊技機状態情報管理テーブルを示す説明図である

。図７の例では、統合遊技機状態情報として、例えば過去２４時間における遊技機１２ごとの投入金額、払出金額、小当り回数、大当り回数および遊技機タイプが示されている。

[0021] また、顧客情報において、顧客タイプ別お進め遊技機情報は、遊技機１２に対する顧客の１日の投入金額に基づき、顧客に勧める遊技機１２（お勧め遊技機）を設定したものであり、例えば図８に示す顧客タイプ別お進め遊技機情報管理テーブルによって管理される。図８は、情報取得管理部２１が管理する顧客タイプ別お進め遊技機情報管理テーブルを示す説明図である。

[0022] 図８の例では、お勧め遊技機タイプを、遊技機１２に対する顧客の１日の投入金額が、５００ドル以下の顧客（顧客タイプI）に対しては遊技機タイプＡとし、５０１～１，０００ドルの顧客（顧客タイプII）に対しては遊技機タイプＢとし、１，００１ドル以上の顧客（顧客タイプIII）に対しては遊技機タイプＣとしている。

[0023] 顧客の１日の投入金額を示す情報は、顧客が使用した各遊技機１２から遊技情報管理サーバ１１に提供される。すなわち、顧客が遊技機１２を使用する場合、遊技機１２の後述するカード挿入口３７に顧客カード（顧客用記憶装置）１３が挿入される。遊技機１２では、顧客カード１３を読み取り、顧客カード１３に記録されている顧客個人情報（顧客識別情報を含む）を遊技情報管理サーバ１１に送信する。また、遊技機１２は、顧客カード１３がカード挿入口３７に挿入されている状態において、遊技機１２に対して顧客が投入した金額、および遊技機１２から払い出した金額の情報を例えば所定時間ごとに遊技情報管理サーバ１１に送信する。遊技情報管理サーバ１１の情報取得管理部２１では、上記のようにして遊技機１２から提供される情報に基づいて、顧客の１日の投入金額を示す情報を作成することができる。

[0024] 顧客個人情報は、図９に示すように、各顧客の個人情報を示すものである。図９は、情報取得管理部２１が管理する顧客個人情報管理テーブルを示す説明図である。図９の例では、顧客個人情報は、顧客の氏名、住所、電話番号（あるいはさらにメールアドレス）および国籍等の基本情報を含んでいる

。これに加えて、表示言語情報として前回に顧客が選択した言語（前回選択言語）の情報を含んでいる。さらに、顧客個人情報は、遊技機１２に対する顧客の１日の投入金額を示す情報、およびその情報に基づき、図８に示した顧客タイプ別お進め遊技機情報を参照して顧客に設定された顧客タイプを示す情報を含んでいる。

[0025] 提供情報作成部２２は、遊技情報としてのお勧め遊技機情報を端末装置１２に提供する場合に、顧客識別情報によって示される顧客のお勧め遊技機情報を情報取得管理部２１から取得する。このお勧め遊技機情報は、顧客に勧める遊技機１２を示す情報である。さらに、提供情報作成部２２は、情報取得管理部２１から取得したお勧め遊技機情報を通信部２３により顧客識別情報によって示される顧客が使用している遊技機１２に送信させる。

[0026] （遊技機）

遊技機１２は、ＣＰＵ、ＲＡＭおよびＲＯＭを有するコンピュータを備えている。遊技機１２は、例えばスロットマシンであり、カジノの内部に多数台設置されている。図２は、遊技機１２の構成の一例を示すブロック図である。

[0027] 図２に示すように、遊技機１２は、顧客管理部４５、ゲーム動作部５１および通信部３１を備えている。顧客管理部４５は、顧客管理用制御部（第１の情報取得部、表示制御部）３２、表示言語決定部（表示情報作成部）４１、表示内容決定部（表示情報作成部）４２、顧客管理用表示装置３３、入力装置３４、記憶装置３５およびカード読取書込部（顧客情報読取部、情報読取書込部、第１の情報取得部）３６を備えている。また、顧客カード１３を挿入するためのカード挿入口３７を備えている。

[0028] ゲーム動作部５１は、遊技機１２の本来の遊技機能を有する機能部である。ゲーム動作部５１は、ゲーム用制御部（表示制御部）５２、ゲーム用表示装置５３、投入金処理部５４、払出金処理部５５、投入口５６、払出口５７および入力装置５８を備えている。

[0029] 通信部３１は、無線あるいは有線により、遊技機１２が遊技情報管理サー

バ１１とデータのやり取りを行うためのものである。顧客管理用表示装置３３は、例えば液晶表示装置からなり、顧客管理用制御部３２の制御の下、各種情報を表示する。入力装置３４は、顧客が遊技機１２（顧客管理部４５）に対して入力操作を行うためのものである。記憶装置３５は各種情報を記憶する。カード読取書込部３６は、カード挿入口３７に挿入された顧客カード１３に対する情報の読み取りおよび書き込みを行う。

[0030] 顧客管理部４５の顧客管理用制御部３２は、カード読取書込部３６による顧客カード１３に対しての情報の書き込みおよび読み取り動作を制御する。これにより、顧客管理用制御部３２は、カード読取書込部３６により顧客カード１３に記録されている情報を取得する。この情報には、顧客の国籍情報が含まれる。また、前回選択言語の情報があればその情報も含まれる。また、顧客管理用制御部３２は、顧客管理用表示装置３３の表示動作を制御する。

[0031] 表示言語決定部４１は、顧客管理用制御部３２が取得した顧客の国籍情報によって示される顧客の国籍を確認して、通信部３１が受信した遊技情報管理サーバ１１からのお勧め遊技機情報について、顧客の国籍に対応した言語を決定する。

[0032] 表示内容決定部４２は、図１０に示した国籍別優先表示言語リストを参照し、国籍に応じた使用言語として上記リストに示されている各言語にて、遊技情報管理サーバ１１から提供されたお勧め遊技機情報が翻訳された状態とする。この場合、表示内容決定部４２は、上記リストに設定されている優先順位にて、各言語による各表示を積層された状態に並べる。また、表示内容決定部４２は、前回選択言語が存在する場合には、その言語による表示が最優先の位置（最前面の位置）となるように、各言語の表示を並べ替える。

[0033] 国籍別優先表示言語リストは、図１０に示すように、顧客の国籍に応じた使用言語の優先順位を示すものである。なお、優先順位は数字によって示されている。この国籍別優先表示言語リストは、記憶装置３５に記憶されている。

[0034] 図１０は、遊技機１２での顧客の国籍に応じた表示言語の優先順位を示す国籍別優先表示言語リストの説明図である。この国籍別優先表示言語リストの例では、顧客の国籍がＵＳＡである場合に、使用言語の優先順位は、英語、フランス語、ドイツ語、スペイン語、ポルトガル語、日本語、中国語、アラビア語、ロシア語、朝鮮語の順序となる。

[0035] また、表示内容決定部４２は、ゲーム用表示装置５３に表示されるゲーム内容の表示情報を表示言語決定部４１にて決定された言語（顧客の国籍に対応した言語）にて作成する。また、表示内容決定部４２は、前回選択言語が存在する場合には、その言語により上記ゲーム内容の表示情報を作成する。また、表示内容決定部４２は、後述する言語選択画面の表示情報を作成する。

[0036] 表示内容決定部４２にて作成された上記の各情報は、顧客管理用制御部３２からゲーム用制御部５２に供給され、ゲーム用制御部５２の制御の下、ゲーム用表示装置５３に表示される。なお、お勧め遊技機情報および言語選択画面の表示情報については、顧客管理用制御部３２の制御の下、顧客管理用表示装置３３に表示されてもよい。

[0037] ゲーム動作部５１において、ゲーム用表示装置５３は、液晶表示装置の上にタッチパネルを有するものであり、ゲーム用制御部５２の制御の下でゲーム内容の表示を行う。なお、ゲーム用表示装置５３は、ゲーム内容の表示に加えて、お勧め遊技機情報や言語選択画面を表示してもよい。

[0038] 投入金処理部５４は、投入口５６から顧客（遊技者）により投入されたお金（遊技媒体）の金額を計算し、ゲーム用制御部５２に伝える。払出金処理部５５は、顧客がゲームにおいて勝者となった場合に、ゲーム用制御部５２による制御の下、払出口５７からの払出金（遊技媒体）を処理する。

[0039] 入力装置５８は、ゲーム用表示装置５３の上記タッチパネルを含み、遊技機１２でのゲームにおいて顧客に操作されるものである。

[0040] 図３は、遊技機１２の外観を示す斜視図である。図４は、図３に示した顧客管理用構成部６１を示す正面図である。図３に示すように、遊技機１２は

、正面の上部に上記のゲーム用表示装置５３を備え、その下に顧客管理用構成部６１を備えている。顧客管理用構成部６１は、図４に示すように、上記の顧客管理用表示装置３３およびカード挿入口３７に加えて、キーボード６２を備えている。また、顧客管理用構成部６１の下には、遊技機１２の正面から前方に突出した状態にて操作用表示装置６３が設けられている。操作用表示装置６３は、例えば液晶表示装置の上にタッチパネルを有するものである。上記キーボード６２は、図２に示した顧客管理部４５の入力装置３４を構成し、操作用表示装置６３は、ゲーム動作部５１の入力装置５８を構成している。

[0041] 遊技機１２のカード挿入口３７に挿入される顧客カード１３は、例えばＩＣカードからなり、カジノに来場した顧客に与えられる。顧客はカジノにおいて顧客カード１３を携帯するようになっている。

[0042] 上記の構成において、本実施の形態における遊技情報提供システムの動作について以下に説明する。

[0043] （顧客個人情報の基本情報の登録）

まず、顧客個人情報の登録動作について説明する。顧客はカジノでは顧客カード１３を携帯する。顧客カード１３は、有人の受付カウンターにおいて発行される。この場合、顧客カード１３への顧客個人情報の登録は、上記受付カウンターにおいて、パスポートや免許証などの個人を証明するものを元にして、端末装置に顧客個人情報が入力されることにより行われる。ここでの登録は、顧客個人情報のうちの基本情報、すなわち氏名、国籍、住所および電話番号等について行われる。

[0044] 受付カウンターの端末装置において入力された基本情報は、端末装置から遊技情報管理サーバ１１に送信される。遊技情報管理サーバ１１では、通信部２３にて基本情報を受信し、情報取得管理部２１に送る。情報取得管理部２１では、顧客の基本情報を取得すると、顧客個人情報管理テーブルに登録する。

[0045] なお、遊技情報管理サーバ１１の顧客個人情報管理テーブルに登録される

顧客個人情報の基本情報としては、上記のものに限定されることなく、顧客を識別できかつ顧客の国籍が分かるものであればよい。また、顧客カード１３に記録される基本情報は、顧客の国籍を示す情報、および顧客を識別できる情報（顧客識別情報）であればよい。

[0046] また、遊技機１２において、ゲーム内容の表示のみを行う場合、顧客カード１３に記録される情報（基本情報）は、顧客の国籍を示す情報のみであってもよい。

[0047] （お勧め遊技機情報の作成）

次に、遊技情報としてのお勧め遊技機情報の作成動作について説明する。この動作は、顧客の嗜好を反映した顧客ごとのお勧め遊技機情報を作成するものである。図１１は、遊技情報管理サーバ１１におけるお勧め遊技機情報の作成動作を示すフローチャートである。

[0048] お勧め遊技機情報の作成において、遊技情報管理サーバ１１の情報取得管理部２１は、各遊技機１２の遊技機状態情報（遊技機情報）を取得する（Ｓ１１）。遊技機状態情報は、遊技機１ごとの所定期間（例えば過去２４時間）における投入金額、払出金額、小当り回数および大当り回数等の遊技機の状態を示す情報である。

[0049] 次に、情報取得管理部２１は、取得した遊技機状態情報に基づいて遊技機タイプ情報を作成する（Ｓ１２）。遊技機タイプ情報は、小当りおよび大当りを含めた総当り回数、大当りの有無、および投入金額に対する払出金額の割合など、例えば遊技機１のギャンブル性によって区別される遊技機１ごとのタイプを示す情報である。

[0050] また、情報取得管理部２１は、顧客ごとの投入金額情報を取得する（Ｓ１３）。この投入金額情報は、所定期間（例えば１日）における遊技機１に対する顧客ごとの投入金額を示す情報である。この情報は、顧客ごとの遊技機１によるゲームに対しての嗜好を示す嗜好情報である。

[0051] 次に情報取得管理部２１は、顧客ごとの投入金額情報に基づいて、顧客タイプ情報を作成する（Ｓ１４）。この顧客タイプ情報は、ギャンブルに対す

る顧客の嗜好の度合いによって区別される顧客ごとのタイプを示す情報である。

[0052] 次に、情報取得管理部２１は、上記の遊技機タイプ情報と顧客タイプ情報とから、顧客ごとのお勧め遊技機情報を作成する（Ｓ１５）。この顧客ごとのお勧め遊技機情報は、顧客の嗜好に応じた顧客ごとのお勧め遊技機１を示すものである。

[0053] 以下に、情報取得管理部２１による上記のお勧め遊技機情報の作成動作についてさらに詳細に説明する。

[0054] 顧客は、いずれかの遊技機１２によってゲームをする場合に、顧客カード１３を遊技機１２のカード挿入口３７に挿入した後に、ゲームを開始する。また、顧客は、ゲームを終了する場合に、顧客カード１３をカード挿入口３７から抜脱する。

[0055] カード挿入口３７に顧客カード１３が挿入されると、顧客カード１３に記録されている顧客識別情報は、カード読取書込部３６によって読み取られ、遊技情報管理サーバ１１に送信される。これにより、遊技情報管理サーバ１１は、その遊技機１２においてゲームをしている顧客を識別することができる。

[0056] なお、遊技機１２においてゲームをしている顧客を識別する構成は、これに限定されない。例えば、顧客カード１３を使用せず、顧客が遊技機１２の入力装置３４から識別情報（例えば顧客ＩＤ番号）を手動操作によって入力し、その識別情報が遊技情報管理サーバ１１に送信される構成であってもよい。

[0057] 遊技機１２のカード挿入口３７に顧客カード１３が挿入されて顧客によりゲームが行われている場合、ゲームにおいて投入口５６に投入された投入金は投入金処理部５４によって確認され、顧客識別情報によって示される顧客の投入金額の情報としてゲーム用制御部５２へ出力される。このような顧客ごとの投入金額の情報は、所定時間ごとあるいはゲームごとに、ゲーム用制御部５２から顧客管理用制御部３２に伝えられ、通信部３１から遊技情報管

理サーバ１１に送信される。

[0058] また、遊技機１２のカード挿入口３７に顧客カード１３が挿入されて顧客によりゲームが行われている場合、ゲームにおいて払出口５７に払い出される払出金はゲーム用制御部５２の制御の下、払出金処理部５５によって処理される。この場合の顧客識別情報によって示される顧客ごとの払出金額の情報は、所定時間ごとあるいはゲームごとに、ゲーム用制御部５２から顧客管理用制御部３２に伝えられ、通信部３１から遊技情報管理サーバ１１に送信される。

[0059] また、各遊技機１２からは、顧客識別情報の有無に関係なく（顧客カード１３の有無に関係なく）、投入口５６からの投入金額の情報（遊技機１２ごとの投入金額の情報）、払出口５７への払出金額の情報（遊技機１２ごとの払出金額の情報）、小当り回数の情報および大当り回数の情報が、所定時間ごとあるいはゲームごとに、通信部３１から遊技情報管理サーバ１１に出力されている。

[0060] 遊技情報管理サーバ１１では、通信部２３によって、上記の顧客ごとの投入金額の情報、顧客ごとの払出金額の情報、遊技機１２ごとの投入金額の情報、遊技機１２ごとの払出金額の情報、小当り回数の情報および大当り回数の情報を受信すると、これら情報は情報取得管理部２１に送られる。情報取得管理部２１は、上記の各情報を取得すると、それら各情報を記憶装置２４に記憶させていく。

[0061] 次に、情報取得管理部２１は、記憶装置２４から各情報を読み出して、各管理テーブルを作成する。

[0062] 情報取得管理部２１は、図５に示した時間別遊技機状態情報管理テーブルに関し、遊技機１２ごとの投入金額の情報、払出金額の情報、小当り回数の情報および大当り回数の情報から、投入金額、払出金額、小当り回数および大当り回数の各項目の情報を作成する。

[0063] また、情報取得管理部２１は、図７に示した統合遊技機状態情報管理テーブルに関し、遊技機１２ごとの過去２４時間の投入金額の情報、払出金額の

情報、小当り回数の情報および大当り回数の情報から、遊技機１２ごとの投入金額、払出金額、小当り回数および大当り回数の各項目の情報を作成する。

[0064] また、情報取得管理部２１は、図７に示した統合遊技機状態情報管理テーブルに関し、図６に示した遊技機タイプ情報管理テーブルを参照して遊技機タイプの項目を作成する。具体的には、遊技機１２ごとの１日分（過去２４時間）の小当り回数の情報および大当り回数の情報の情報から、総当り回数が５０回以上の遊技機１を抽出し、その遊技機１を遊技機タイプＡとする。また、遊技機１２ごとの１日分の大当り回数の情報から、大当り回数が１回以上の遊技機１を抽出し、その遊技機１を遊技機タイプＢとする。また、遊技機１２ごとの１日分の投入金額の情報および払出金額の情報から（払出金額／投入金額）を計算して、（払出金額／投入金額）が１以上の遊技機１を抽出し、その遊技機１を遊技機タイプＣとする。

[0065] また、情報取得管理部２１は、図９に示した顧客個人情報管理テーブルに関し、顧客個人情報のうちの基本情報（氏名、国籍、住所および電話番号）については、前述したように、遊技機１２等において入力された個人情報に基づいて作成する。また、１日の投入金額については、顧客ごとの投入金額の情報から１日分の投入金額を求めることにより作成する。

[0066] 顧客タイプについては、１日の投入金額から、図８に示した顧客タイプ別お勧め遊技機情報管理テーブルを参照して求める。具体的には、遊技機１２に対する１日の投入金額が５００ドル以下の顧客は顧客タイプI（お勧め遊技機タイプＡ）とし、５０１～１，０００ドルの顧客は顧客タイプII（お勧め遊技機タイプＢ）とし、１，００１ドル以上の顧客は顧客タイプIII（お勧め遊技機タイプＣ）とする。

[0067] （表示用お勧め遊技機情報の提供）

次に、遊技機１２におけるお勧め遊技機情報の提供成動作について説明する。

遊技機１２は、顧客管理用表示装置３３あるいはゲーム用表示装置５３での

表示により、ゲームを行う顧客に対して、顧客に勧める遊技機１２を示すお勧め遊技機情報を提供する。なお、以下の説明では、お勧め遊技機情報が顧客管理用表示装置３３に表示されるものとする。

[0068] お勧め遊技機情報の提供動作は、第１の場合として、遊技機１２に対する顧客の操作により、例えば入力装置３４に対する顧客の操作により、顧客からお勧め遊技機情報を表示することの要求があった場合に行われる。また、第２の場合として、遊技機１２のカード挿入口３７に顧客カード１３が挿入された場合に行われる。

[0069] 第２の場合において、顧客管理用制御部３２は、カード挿入口３７に顧客カード１３が挿入され、顧客カード１３がカード読取書込部３６によって読み取られると、お勧め遊技機情報の提供動作を行う。

[0070] 図１２は、遊技機１２におけるお勧め遊技機情報の提供動作を示すフローチャートである。

[0071] 遊技機１２において顧客にお勧め遊技機情報を提供する場合には、遊技機１２のカード挿入口３７に顧客識別情報を記録した顧客カード１３が挿入された状態となっている。この顧客識別情報は、カード読取書込部３６によって読み取られ、遊技情報管理サーバ１１に送信される。したがって、遊技情報管理サーバ１１では、お勧め遊技機情報を提供すべき顧客すなわち遊技機１２を特定することができる。

[0072] 遊技機１２においてお勧め遊技機情報を提供する場合（Ｓ２１）、顧客管理用制御部３２は、顧客カード１３の顧客識別情報に該当する顧客のお勧め遊技機情報を遊技情報管理サーバ１１から取得する（Ｓ２２）。なお、図９に示した顧客個人情報に前回選択言語が登録されている場合には、その前回選択言語を示す情報も取得する。

[0073] 次に、表示言語決定部４１は、顧客カード１３の顧客識別情報によって示される顧客の国籍を確認して、お勧め遊技機情報の表示言語を決定し、表示内容決定部４２に伝える（Ｓ２３）。なお、前回選択言語を示す情報が存在する場合には、その情報も表示内容決定部４２に伝える。

[0074] 表示内容決定部４２は、図１０に示した国籍別優先表示言語リストを参照し、国籍に応じた使用言語として上記リストに示されている各言語にて表示用お勧め遊技機情報を作成する。この場合、表示内容決定部４２は、上記リストに設定されている優先順位にて、各言語のお勧め遊技機情報を積層された状態に並べる（Ｓ２４）。

[0075] 表示内容決定部４２は、前回選択言語が設定されている場合には（Ｓ２５）、その言語が最優先の位置（最前面の位置）となるように、各言語の表示用お勧め遊技機情報を並べ替える（Ｓ２６）。

[0076] その後、顧客管理用制御部３２は、表示内容決定部４２にて作成された各言語の表示用お勧め遊技機情報を、顧客管理用表示装置３３に表示させる（Ｓ２７）。

[0077] 図１３は、遊技機１２の顧客管理用表示装置３３に表示されるお勧め遊技機情報を示す説明図である。図１３の例では、お勧め遊技機情報として顧客へのお勧め遊技機の番号が４および５であることが示されている。なお、図１３の例は、顧客の国籍が日本であり、前回選択言語が英語の場合のお勧め遊技機情報である。したがって、図１３では、図１０に示した国籍別優先表示言語リストの国籍が日本の場合の使用言語の優先順位において、日本語が優先順位の１番であるところ、英語が優先順位の１番として表示されている。

[0078] 遊技機１２では、表示装置にお勧め遊技機情報が表示されている状態において、お勧め遊技機情報の表示言語を切り替えることができる。この場合の切り替えは、顧客が入力装置３４を操作して使用言語（表示言語）を選択することにより行われる。あるいは遊技機１２の顧客管理用表示装置３３がタッチパネル方式のものである場合には、表示されているお勧め遊技機情報における使用言語（表示言語）のタブを顧客がタッチすることにより行われる。

[0079] 図１４は、お勧め遊技機情報の図１３に示した英語による表示から日本語による表示に切り替えられた状態を示す説明図である。

[0080] なお、遊技機１２におけるお勧め遊技機情報の提供は、上記の第１の場合および第２の場合の他、所定の時間ごと、あるいは顧客ごとのお勧め遊技機情報が変化したタイミングに行われてもよい。

[0081] 所定の時間ごとにお勧め遊技機情報を提供する場合は、１日の最初に遊技機１２から顧客へお勧め遊技機情報を提供した後、所定の時間ごと、例えば１時間ごとに同じ顧客が使用する遊技機１２に対してお勧め遊技機情報を提供するようにしてもよい。

[0082] また、顧客ごとのお勧め遊技機情報が変化するのは、遊技機タイプと顧客タイプとの少なくとも一方が変化した場合である。これら各場合の顧客ごとのお勧め遊技機情報を作成する動作、および端末装置１２へお勧め遊技機情報を提供する動作については、前述の場合と同様である。

[0083] （ゲーム内容の表示）

次に、遊技機１２におけるゲーム内容の表示動作について説明する。ゲーム内容の表示は、顧客が遊技機１２にてゲームをする場合にゲーム用表示装置５３にて行われるゲームに関する表示である。

[0084] 遊技機１２では、ゲーム内容の表示が遊技機１２にてゲームをする顧客の国籍に対応した言語にて行われる。国籍を示す情報は、顧客カード１３からカード読取書込部３６によって取得される。したがって、ゲーム内容の表示を行う場合、顧客カード１３には、顧客個人情報として少なくとも顧客の国籍を示す情報が記録されていればよい。

[0085] 図１５は、遊技機１２におけるゲーム内容の表示動作を示すフローチャートである。

[0086] 遊技機１２において顧客によりゲームが開始される場合（Ｓ４１）、顧客管理用制御部３２は、顧客カード１３からゲームをする顧客の国籍を示す情報（顧客の国籍情報）を取得する（Ｓ４２）。なお、顧客カード１３に記録されている情報は、カード読取書込部３６によって読み取られる。

[0087] 次に、表示言語決定部４１は、顧客の国籍情報から顧客の国籍を確認して、ゲーム内容の表示の言語を国籍に対応した言語に決定し、表示内容決定部

４２に伝える（Ｓ４３）。

[0088] 表示内容決定部４２は、ゲーム内容の表示を表示言語決定部４１にて決定された表示言語にて行うためのゲーム内容表示情報を作成し、ゲーム用制御部５２に送る（Ｓ４４）。

[0089] ゲーム用制御部５２は、表示内容決定部４２にて作成されたゲーム内容表示情報に基づいてゲーム用表示装置５３により、例えば図１６に示すように、ゲーム内容の表示を行わせる（Ｓ４５）。したがって、ゲーム用表示装置５３では、顧客の国籍に応じた言語にてゲーム内容の表示が行われる。

[0090] 次に、顧客がゲーム内容の表示の表示言語の変更を希望した場合、顧客により入力装置３４が操作され、表示言語の変更が指示される（Ｓ４６）。

[0091] この場合に操作される入力装置３４は、例えば入力装置３４として設けられた表示言語の変更ボタン、あるいはタッチパネルを備えたゲーム用表示装置５３に表示される表示言語の変更ボタンである。この場合、表示言語の変更ボタンには、表示言語の変更ボタンであることの説明が主要な国の言語にて付記されていてもよい。

[0092] 表示言語の変更が指示されると、表示内容決定部４２は、言語選択画面の表示情報を作成する。この言語選択画面の表示情報は、顧客管理用制御部３２を介してゲーム用制御部５２に送られる。ゲーム用制御部５２は、言語選択画面の表示情報に基づいてゲーム用表示装置５３に、例えば図１７に示す言語選択画面を表示させる（Ｓ４７）。

[0093] 次に、ゲーム用表示装置５３は、言語選択画面において、例えば言語の選択タブが顧客にてタッチされることにより、ゲーム内容の表示の表示言語が選択されると、選択された表示言語を顧客管理用制御部３２に伝える。さらに、顧客管理用制御部３２は、選択された表示言語を表示内容決定部４２に伝える。これにより、表示内容決定部４２は、言語選択画面において選択された表示言語にて、ゲーム内容表示情報を作成する（Ｓ４８）。作成されたゲーム内容表示情報は、顧客管理用制御部３２を介してゲーム用制御部５２に送られる。

[0094] ゲーム用制御部５２は、表示内容決定部４２にて作り直されたゲーム内容表示情報に基づいてゲーム用表示装置５３により、例えば図１８に示すように、ゲーム内容の表示を行わせる（Ｓ４９）。したがって、ゲーム用表示装置５３では、顧客にて選択された表示言語によりゲーム内容の表示が行われる。その後、ゲームが終了されるまで（Ｓ５０）、Ｓ４６～Ｓ４９の動作が繰り返される。

[0095] 図１６は、上記Ｓ４５の動作において表示される、顧客の国籍に応じた言語によるゲーム内容の表示画面の一例を示す説明図である。

[0096] 図１７は、上記Ｓ４７の動作において、ゲーム用表示装置５３に表示される言語選択画面を示す説明図である。言語選択画面には、複数の言語にて「言語を選択してください」のメッセージが表示され、例えば画面の最上部に複数の言語の選択タブが表示される。なお、上記複数の言語は、図１０に示した国籍別優先表示言語リストに示されている、顧客の国籍に応じた言語であり、複数の言語の選択タブは、国籍別優先表示言語リストに示されている国籍に応じた使用言語の優先順位に従って並んでいる。

[0097] 図１８は、上記Ｓ４９動作において表示される、言語選択画面において選択された言語によるゲーム内容の表示画面の一例を示す説明図である。図１８に示したゲーム内容の表示画面は、図１６に示した英語の表示から、言語選択画面において選択された日本語の表示に切り替えられている。

[0098] 次に、顧客カード１３に前回のゲーム内容の表示の言語として顧客が選択した言語（前回選択言語）が記録されている場合の遊技機１２におけるゲーム内容の表示動作について説明する。ここでは、ゲーム内容の表示言語として、言語選択画面において顧客により国籍に対応する言語以外の言語が選択された場合に、その選択言語が前回選択言語としてカード読取書込部３６により顧客カード１３に記録されるものとする。

[0099] 図１９は、遊技機１２における前回選択言語に基づくゲーム内容の表示動作を示すフローチャートである。図１９に示す動作では、図１５に示した動作に対してＳ６１およびＳ６２の動作が追加されている。

[0100] 図１９に示すように、遊技機１２において顧客によりゲームが開始される場合（Ｓ４１）、顧客管理用制御部３２は、顧客カード１３に前回選択言語の情報が記録されているか否かを判定する（Ｓ６１）。

[0101] この判定の結果、顧客カード１３に前回選択言語の情報が記録されていれば、表示言語決定部４１は、前回選択言語をゲーム内容の表示の言語に決定し、表示内容決定部４２に伝える（Ｓ６２）。

[0102] 一方、Ｓ６１において、顧客カード１３に前回選択言語の情報が記録されていなければ、
顧客カード１３からゲームをする顧客の国籍を示す情報（顧客の国籍情報）を取得する（Ｓ４２）。

[0103] 次に、表示言語決定部４１は、顧客の国籍情報から顧客の国籍を確認して、ゲーム内容の表示の言語を国籍に対応した言語に決定し、表示内容決定部４２に伝える（Ｓ４３）。

[0104] 表示内容決定部４２は、ゲーム内容の表示を表示言語決定部４１にて決定された表示言語にて行うためのゲーム内容表示情報を作成し、ゲーム用制御部５２に送る（Ｓ４４）。

[0105] 以下のＳ４５～Ｓ５０の動作は、図１５に示した動作と同様であるので、説明を省略する。なお、Ｓ４８の動作によりゲーム内容の表示の言語として新たな言語が選択された場合には、その言語は前回選択言語としてカード読取書込部３６により顧客カード１３に記録される。

[0106] 上記のように、遊技機１２は、顧客がゲームをする場合に、遊技機１２のゲーム用表示装置５３に、自動的に顧客の国籍に対応した言語にてゲーム内容の表示を行うようになっている。したがって、顧客に負担を強いることなく、ゲーム内容の表示を顧客が理解できる言語にて自動的に表示することができ、高い利便性を備えることができる。

[0107] また、ゲーム内容の表示の言語は言語選択画面において顧客が選択できるようになっているので、顧客が国籍に対応した言語とは異なる言語の方が得意な場合にも、適切に対応することができる。

[0108] また、遊技情報管理サーバ１１は、例えば、遊技機１２の過去２４時間における、小当りおよび大当りを含む総当り回数、大当り回数、および投入金額に対する払出金額の割合によって、遊技機１２を複数の遊技機タイプに区別している。また、例えば、顧客の遊技機１２に対する１日（あるいは過去２４時間）における投入金額によって、顧客を複数の顧客タイプに区別している。また、各顧客タイプと各遊技機タイプとを結びつけて、顧客タイプに応じた遊技機タイプの遊技機１２を示すお勧め遊技機情報を作成して顧客（顧客が使用する端末装置１２）に提供している。したがって、顧客の嗜好を反映した遊技情報を提供することができる。

[0109] また、遊技情報管理サーバ１１から顧客が使用する端末装置１２に提供するお勧め遊技機情報は、顧客の国籍に応じた言語に翻訳されたもの、さらには国籍別優先表示言語リストに示される国籍に応じた複数の言語に翻訳されたものとなっている。したがって、遊技情報管理サーバ１１を含む遊技情報提供システムを備えたカジノが外国のカジノであったとしても、顧客（遊技者）はそのカジノにおいて言語理解の負担を受けることがなく、お勧め遊技機情報を容易に利用してゲームを楽しむことができる。また、カジノでは、遊技機１２の利用率を向上することができる。

[0110] （遊技情報管理サーバのプログラム、記録媒体）

ここで、遊技情報管理サーバ１１および遊技機１２を備えた遊技システムの各ブロック、特に遊技機１２の各ブロックは、ハードウェアロジックによって構成してもよいし、次のようにＣＰＵを用いてソフトウェアによって実現してもよい。

[0111] すなわち、遊技システムは、各機能を実現する制御プログラムの命令を実行するＣＰＵ（central processing unit）、上記プログラムを格納したＲＯＭ（read only memory）、上記プログラムを展開するＲＡＭ（random access memory）、上記プログラムおよび各種データを格納するメモリ等の記憶装置（記録媒体）などを備えている。そして、本発明の目的は、上述した機能を実現するソフトウェアである遊技システムの制御プログラムのプログラムコ

ード（実行形式プログラム、中間コードプログラム、ソースプログラム）をコンピュータで読み取り可能に記録した記録媒体を、上記遊技システムに供給し、そのコンピュータ（またはＣＰＵやＭＰＵ）が記録媒体に記録されているプログラムコードを読み出し実行することによっても、達成可能である。

[0112] 上記記録媒体としては、例えば、磁気テープやカセットテープ等のテープ系、フロッピー（登録商標）ディスク／ハードディスク等の磁気ディスクやＣＤ－ＲＯＭ／ＭＯ／ＭＤ／ＤＶＤ／ＣＤ－Ｒ等の光ディスクを含むディスク系、ＩＣカード（メモリカードを含む）／光カード等のカード系、あるいはマスクＲＯＭ／ＥＰＲＯＭ／ＥＥＰＲＯＭ（登録商標）／フラッシュＲＯＭ等の半導体メモリ系などを用いることができる。

[0113] また、遊技システムを通信ネットワークと接続可能に構成し、上記プログラムコードを通信ネットワークを介して供給してもよい。この通信ネットワークとしては、特に限定されず、例えば、インターネット、イントラネット、エキストラネット、ＬＡＮ、ＩＳＤＮ、ＶＡＮ、ＣＡＴＶ通信網、仮想専用網（virtual private network）、電話回線網、移動体通信網、衛星通信網等が利用可能である。また、通信ネットワークを構成する伝送媒体としては、特に限定されず、例えば、ＩＥＥＥ１３９４、ＵＳＢ、電力線搬送、ケーブルＴＶ回線、電話線、ＡＤＳＬ回線等の有線でも、ＩｒＤＡやリモコンのような赤外線、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ（登録商標）、８０２．１１無線、ＨＤＲ、携帯電話網、衛星回線、地上波デジタル網等の無線でも利用可能である。なお、本発明は、上記プログラムコードが電子的な伝送で具現化された、搬送波に埋め込まれたコンピュータデータ信号の形態でも実現され得る。

[0114] 以上のように、本発明の遊技機は、表示装置と、前記表示装置に、ゲーム内容表示情報に基づいてゲーム内容の表示を行わせる表示制御部と、ゲームをする顧客の国籍情報を取得する第１の情報取得部と、前記国籍情報によって示される顧客の国籍に対応した言語にて前記ゲーム内容表示情報を作成し、前記表示制御部に提供する表示情報作成部とを備えている構成である。

[0115] また、本発明の遊技機の情報表示方法は、表示装置に、ゲーム内容表示情報に基づいてゲーム内容の表示を行わせる表示制御工程と、ゲームをする顧客の国籍情報を取得する情報取得工程と、前記国籍情報によって示される顧客の国籍に対応した言語にて前記ゲーム内容表示情報を作成する表示情報作成工程とを備えている構成である。

[0116] 上記の構成によれば、表示制御部は（表示制御工程では）、表示装置にゲーム内容表示情報に基づいてゲーム内容の表示を行わせる。第１の情報取得部は（情報取得工程では）、ゲームをする顧客の国籍情報を取得する。表示情報作成部は（表示情報作成工程では）、国籍情報によって示される顧客の国籍に対応した言語にてゲーム内容表示情報を作成し、表示制御部に提供する。

[0117] これにより、顧客が遊技機においてゲームをする場合に、遊技機の表示装置には、自動的に顧客の国籍に対応した言語にてゲーム内容の表示が行われる。すなわち、遊技機では、顧客（遊技者）に負担を強いることなく、ゲーム内容の表示を顧客が理解できる言語にて自動的に表示することができる。

[0118] 上記の遊技機において、前記第１の情報取得部は、遊技機にてゲームをする顧客が携帯する顧客用記憶装置に記録されている前記国籍情報を読み取る顧客情報読取部を備えている構成としてもよい。

[0119] 上記の構成によれば、遊技機にてゲームをする顧客の国籍情報は、顧客が携帯する顧客用記憶装置、例えばＩＣカードから、遊技機が備える第１の情報取得部の顧客情報読取部によって読み取られる。これにより、顧客用記憶装置に顧客の国籍情報を記録しておけば、顧客の国籍情報を容易に取得することができる。

[0120] 上記の遊技機において、前記表示情報作成部は、前記ゲーム内容の表示の言語の変更を指示する入力に基づいて、複数の言語のうちのいずれかを選択できる言語選択画面の表示情報を作成し、前記表示制御部に提供するとともに、前記言語選択画面において選択された言語にてゲーム内容表示情報を作成して、前記表示制御部に提供し、前記表示制御部は、前記言語選択画面の

表示情報に基づいて言語選択画面を前記表示装置に表示させるとともに、前記表示情報作成部から、先に第１のゲーム内容表示情報が提供され、後から第２のゲーム内容表示情報が提供された場合に、第１のゲーム内容表示情報に代えて第２のゲーム内容表示情報に基づき、前記表示装置にゲーム内容の表示を行わせる構成としてもよい。

[0121] 上記の構成によれば、表示情報作成部は、ゲーム内容の表示の言語の変更を指示する入力があると、複数の言語のうちのいずれかを選択できる言語選択画面の表示情報を作成し、表示制御部に提供する。表示制御部は、表示情報作成部から提供される言語選択画面の表示情報に基づいて言語選択画面を表示装置に表示させる。この言語選択画面においていずれかの言語が顧客により選択されると、表示情報作成部は、言語選択画面において選択された言語にてゲーム内容表示情報を作成し、表示制御部に提供する。表示制御部は、表示情報作成部から、先に第１のゲーム内容表示情報（例えば顧客の国籍に対応した言語にて作成されたゲーム内容表示情報）が提供され、後から第２のゲーム内容表示情報（例えば言語選択画面において選択された言語にて作成されたゲーム内容表示情報）が提供された場合に、第１のゲーム内容表示情報に代えて第２のゲーム内容表示情報に基づき、表示装置にゲーム内容の表示を行わせる。

[0122] したがって、国籍に対応した言語とは異なる言語の方が得意な顧客は、好みの言語にて表示されたゲーム内容の表示によりゲームを行うことができ、利便性を向上することができる。

[0123] 上記の遊技機において、前記表示情報作成部は、顧客の国籍に基づいて設定された複数の表示言語を示す国籍別表示言語リストを有し、前記言語選択画面において選択可能な前記複数の言語として、前記国籍別表示言語リストに示されている顧客の国籍に基づいて設定された複数の表示言語を設定する構成としてもよい。

[0124] 上記の構成によれば、表示情報作成部は、言語選択画面において選択可能な複数の言語として、国籍別表示言語リストに示されている複数の表示言語

を設定する。この場合、国籍別表示言語リストの複数の言語、すなわち言語選択画面において選択可能なものとして設定された複数の言語は、顧客の国籍に基づいて設定されたものであるから、ゲーム内容の表示の言語として、好適な言語を選択することができる。

[0125] 上記の遊技機において、前記顧客情報読取部は、前記顧客用記憶装置に対して情報の読み取りおよび書き込みを行う情報読取書込部であり、前記ゲーム内容の表示の言語として、言語選択画面において顧客の国籍に対応した言語以外の言語が選択された場合に、その言語の情報を前回選択言語の情報として前記顧客用記憶装置に記録し、前記第１の情報取得部は、前記顧客用記憶装置から前回選択言語の情報を取得し、前記表示情報作成部は、前記ゲーム内容の表示の言語の変更を指示する入力に基づいて、複数の言語のうちのいずれかを選択できる前記言語選択画面の表示情報を作成し、前記表示制御部に提供するとともに、前記言語選択画面において選択された言語にてゲーム内容表示情報を作成して、前記表示制御部に提供し、前記第１の情報取得部により前記前回選択言語の情報が取得された場合に、前記ゲーム内容表示情報を、顧客の国籍に対応した言語に代えて、前記前回選択言語の情報によって示される前回選択言語にて作成する構成としてもよい。

[0126] 上記の構成によれば、表示情報作成部は、ゲーム内容の表示の言語の変更を指示する入力があると、複数の言語のうちのいずれかを選択できる言語選択画面の表示情報を作成し、表示制御部に提供する。表示制御部は、表示情報作成部から提供される言語選択画面の表示情報に基づいて言語選択画面を表示装置に表示させる。顧客情報読取部は、顧客用記憶装置に対して情報の読み取りおよび書き込みを行う情報読取書込部であり、ゲーム内容の表示の言語として、言語選択画面において顧客の国籍に対応した言語以外の言語が選択された場合に、その言語の情報を前回選択言語の情報として顧客用記憶装置に記録する。また、表示情報作成部は、第１の情報取得部により前回選択言語の情報が取得された場合に、ゲーム内容表示情報を、顧客の国籍に対応した言語に代えて、前回選択言語にて作成する。

[0127] これにより、顧客が過去にゲーム内容の表示の言語として選択した前回選択言語が顧客用記憶装置に記録されている場合には、ゲーム内容の表示が、顧客の国籍に対応した言語ではなく、前回選択言語にて行われる。したがって、顧客がゲームをする場合の利便性をさらに高めることができる。

[0128] 本発明の遊技システムは、遊技情報提供装置と、ゲームにおいて遊技媒体の払い込みおよび払い出しが行われ、前記遊技情報提供装置と無線あるいは有線にて情報の送受信を行う上記のいずれかの遊技機の複数台とを備え、前記遊技情報提供装置は、複数台の前記遊技機から、前記遊技機ごとの前記遊技媒体の払い出しの状況を示す払出情報を含む遊技機情報、前記遊技機によりゲームをしている複数の顧客を識別する顧客識別情報、および前記顧客ごとの前記遊技機のゲームに対する嗜好を示す嗜好情報を取得する第２の情報取得部と、前記第２の情報取得部にて取得された各情報を記憶する記憶装置と、前記遊技機情報に基づいて前記複数の遊技機を複数の遊技機タイプに区別するとともに、前記嗜好情報に基づいて前記複数の顧客を複数の顧客タイプに区別する情報管理部と、前記遊技機タイプおよび前記顧客タイプから、顧客ごとのお勧め遊技機を示すお勧め遊技機情報を作成して前記遊技機に提供する提供情報作成部とを備え、前記遊技機の前記表示情報作成部は、前記遊技情報提供装置から提供された前記お勧め遊技機情報から、前記国籍情報によって示される顧客の国籍に対応した言語にて表示用のお勧め遊技機情報を作成して前記表示制御部に提供し、前記遊技機の前記表示制御部は、前記表示用のお勧め遊技機情報に基づいて表示装置にお勧め遊技機情報を表示させる構成である。

[0129] 上記の構成によれば、遊技情報提供装置の第２の情報取得部は、複数台の遊技機から、遊技機ごとの遊技媒体の払い出しの状況を示す払出情報を含む遊技機情報、遊技機によりゲームをしている複数の顧客を識別する顧客識別情報、および顧客ごとの遊技機のゲームに対する嗜好を示す嗜好情報を取得する。第２の情報取得部にて取得された各情報は記憶装置に記憶される。

[0130] 情報管理部は、遊技機情報に基づいて複数の遊技機を複数の遊技機タイプ

に区別する。また、嗜好情報に基づいて複数の顧客を複数の顧客タイプに区別する。提供情報作成部は、遊技機タイプおよび顧客タイプから、顧客ごとのお勧め遊技機を示すお勧め遊技機情報を作成して遊技機に提供する。

[0131] 遊技機の表示情報作成部は、遊技情報提供装置から提供されたお勧め遊技機情報から、国籍情報によって示される顧客の国籍に対応した言語にて表示用のお勧め遊技機情報を作成し、表示制御部に提供する。遊技機の表示制御部は、表示用のお勧め遊技機情報に基づいて表示装置にお勧め遊技機情報を表示させる。

[0132] これにより、顧客が遊技機においてゲームをする場合に、遊技機の表示装置には、自動的に顧客の国籍に対応した言語にてゲーム内容の表示が行われる。すなわち、遊技機では、顧客（遊技者）に負担を強いることなく、ゲーム内容の表示を顧客が理解できる言語にて表示することができる。

[0133] また、遊技機において、遊技機の状態のみによらず、顧客の嗜好を反映した、顧客すなわち遊技者にとってさらに有効なお勧め遊技機情報を顧客の国籍に対応した言語にて提供することができる。

[0134] 上記の遊技システムにおいて、前記嗜好情報は、前記顧客ごとの前記遊技機に対する前記遊技媒体の払い込みの状況を示す払込情報である構成としてもよい。

[0135] 上記の構成によれば、顧客の嗜好情報は、顧客ごとの遊技機に対する遊技媒体の払い込みの状況を示す払込情報であるので、この払込情報を顧客の嗜好情報として作成されるお勧め遊技機情報は、顧客の現状の嗜好を適切に反映したものとすることができる。

[0136] 本発明は上述した実施形態に限定されるものではなく、請求項に示した範囲で種々の変更が可能であり、実施形態にそれぞれ開示された技術的手段を適宜組み合わせて得られる実施形態についても本発明の技術的範囲に含まれる。

産業上の利用可能性

[0137] 本発明は、スロットマシンやパチンコ機等の遊技機、およびそれら遊技機

を備えたカジノやパチンコ店等に設置される遊技システムに利用することができる。

符号の説明

[0138] １１　遊技情報管理サーバ（遊技情報提供装置）

１２　遊技機

１３　顧客カード（顧客用記憶装置）

２１　情報取得管理部（情報管理部、第２の情報取得部）

２２　提供情報作成部

２３　通信部

２４　記憶装置

３１　通信部

３２　顧客管理用制御部（第１の情報取得部、表示制御部）

３３　顧客管理用表示装置

３４　入力装置

３５　記憶装置

３６　カード読取書込部（顧客情報読取部、情報読取書込部、第１の情報取得部）

３７　カード挿入口

４１　表示言語決定部（表示情報作成部）

４２　表示内容決定部（表示情報作成部）

４５　顧客管理部

５１　ゲーム動作部

５２　ゲーム用制御部（表示制御部）

５３　ゲーム用表示装置

５４　投入金処理部

５５　払出金処理部

５６　投入口

５７　払出口

５８　入力装置

６１　顧客管理用構成部

６３　操作用表示装置

請求の範囲

［請求項1］ 表示装置と、

前記表示装置に、ゲーム内容表示情報に基づいてゲーム内容の表示を行わせる表示制御部と、

ゲームをする顧客の国籍情報を取得する第１の情報取得部と、

前記国籍情報によって示される顧客の国籍に対応した言語にて前記ゲーム内容表示情報を作成し、前記表示制御部に提供する表示情報作成部とを備えていることを特徴とする遊技機。

［請求項2］ 前記第１の情報取得部は、遊技機にてゲームをする顧客が携帯する顧客用記憶装置に記録されている前記国籍情報を読み取る顧客情報読取部を備えていることを特徴とする請求項１に記載の遊技機。

［請求項3］ 前記表示情報作成部は、前記ゲーム内容の表示の言語の変更を指示する入力に基づいて、複数の言語のうちのいずれかを選択できる言語選択画面の表示情報を作成し、前記表示制御部に提供するとともに、前記言語選択画面において選択された言語にてゲーム内容表示情報を作成して、前記表示制御部に提供し、

前記表示制御部は、前記言語選択画面の表示情報に基づいて言語選択画面を前記表示装置に表示させるとともに、前記表示情報作成部から、先に第１のゲーム内容表示情報が提供され、後から第２のゲーム内容表示情報が提供された場合に、第１のゲーム内容表示情報に代えて第２のゲーム内容表示情報に基づき、前記表示装置にゲーム内容の表示を行わせることを特徴とする請求項１または２に記載の遊技機。

［請求項4］ 前記表示情報作成部は、顧客の国籍に基づいて設定された複数の表示言語を示す国籍別表示言語リストを有し、前記言語選択画面において選択可能な前記複数の言語として、前記国籍別表示言語リストに示されている顧客の国籍に基づいて設定された複数の表示言語を設定することを特徴とする請求項３に記載の遊技機。

［請求項5］ 前記顧客情報読取部は、前記顧客用記憶装置に対して情報の読み取

りおよび書き込みを行う情報読取書込部であり、前記ゲーム内容の表示の言語として、言語選択画面において顧客の国籍に対応した言語以外の言語が選択された場合に、その言語の情報を前回選択言語の情報として前記顧客用記憶装置に記録し、

前記第１の情報取得部は、前記顧客用記憶装置から前回選択言語の情報を取得し、

前記表示情報作成部は、前記ゲーム内容の表示の言語の変更を指示する入力に基づいて、複数の言語のうちのいずれかを選択できる前記言語選択画面の表示情報を作成し、前記表示制御部に提供するとともに、前記言語選択画面において選択された言語にてゲーム内容表示情報を作成して、前記表示制御部に提供し、前記第１の情報取得部により前記前回選択言語の情報が取得された場合に、前記ゲーム内容表示情報を、顧客の国籍に対応した言語に代えて、前記前回選択言語の情報によって示される前回選択言語にて作成することを特徴とする請求項２に記載の遊技機。

［請求項6］ 遊技情報提供装置と、ゲームにおいて遊技媒体の払い込みおよび払い出しが行われ、前記遊技情報提供装置と無線あるいは有線にて情報の送受信を行う、請求項１から５のいずれか１項に記載の遊技機の複数台とを備え、

前記遊技情報提供装置は、

複数台の前記遊技機から、前記遊技機ごとの前記遊技媒体の払い出しの状況を示す払出情報を含む遊技機情報、前記遊技機によりゲームをしている複数の顧客を識別する顧客識別情報、および前記顧客ごとの前記遊技機のゲームに対する嗜好を示す嗜好情報を取得する第２の情報取得部と、

前記第２の情報取得部にて取得された各情報を記憶する記憶装置と、

前記遊技機情報に基づいて前記複数の遊技機を複数の遊技機タイプ

に区別するとともに、前記嗜好情報に基づいて前記複数の顧客を複数の顧客タイプに区別する情報管理部と、

前記遊技機タイプおよび前記顧客タイプから、顧客ごとのお勧め遊技機を示すお勧め遊技機情報を作成して前記遊技機に提供する提供情報作成部とを備え、

前記遊技機の前記表示情報作成部は、前記遊技情報提供装置から提供された前記お勧め遊技機情報から、前記国籍情報によって示される顧客の国籍に対応した言語にて表示用のお勧め遊技機情報を作成して前記表示制御部に提供し、

前記遊技機の前記表示制御部は、前記表示用のお勧め遊技機情報に基づいて表示装置にお勧め遊技機情報を表示させることを特徴とする遊技システム。

[請求項7] 前記嗜好情報は、前記顧客ごとの前記遊技機に対する前記遊技媒体の払い込みの状況を示す払込情報であることを特徴とする請求項６に記載の遊技システム。

[請求項8] 表示装置に、ゲーム内容表示情報に基づいてゲーム内容の表示を行わせる表示制御工程と、

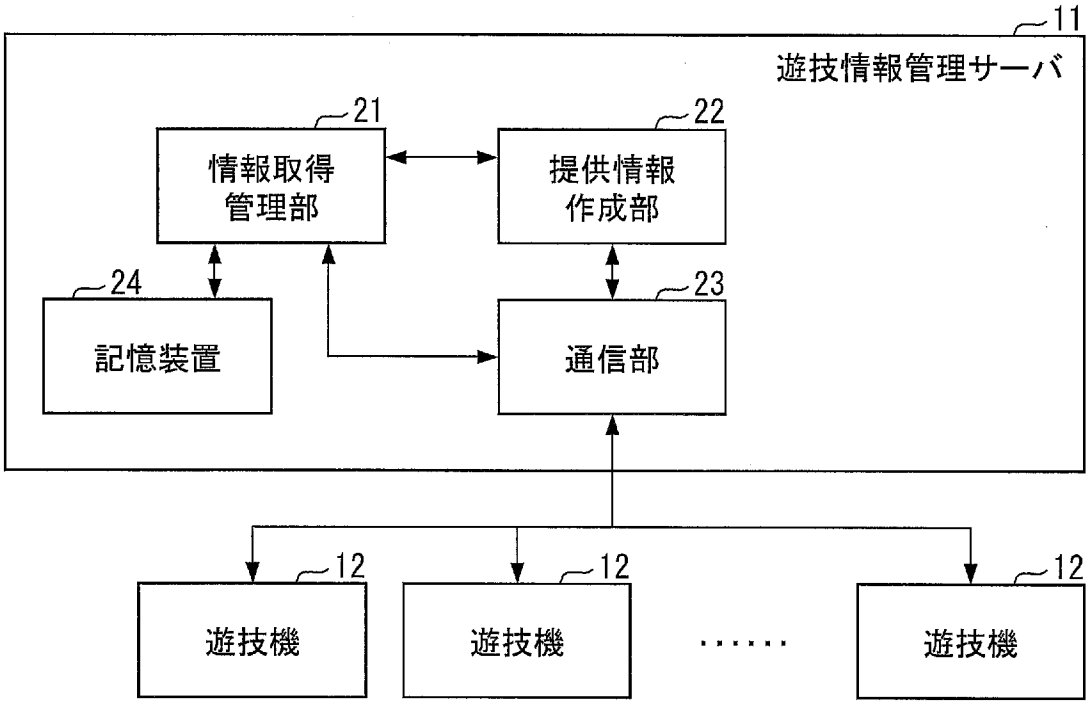
ゲームをする顧客の国籍情報を取得する情報取得工程と、

前記国籍情報によって示される顧客の国籍に対応した言語にて前記ゲーム内容表示情報を作成する表示情報作成工程とを備えていることを特徴とする遊技機の情報表示方法。

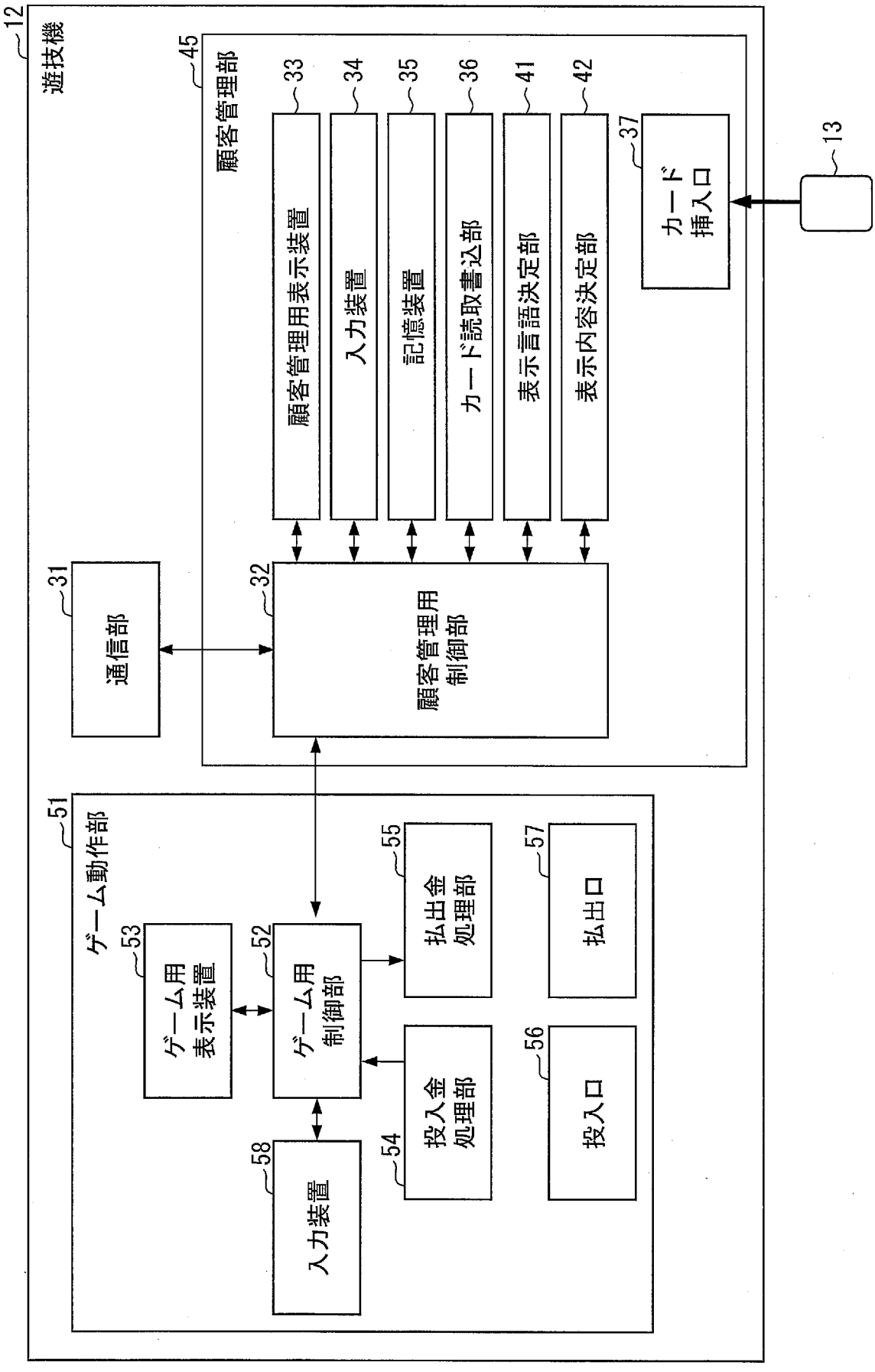
[請求項9] 請求項１から５のいずれか１項に記載の遊技機の前記の各部としてコンピュータを機能させるためのプログラム。

[請求項10] 請求項９に記載のプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

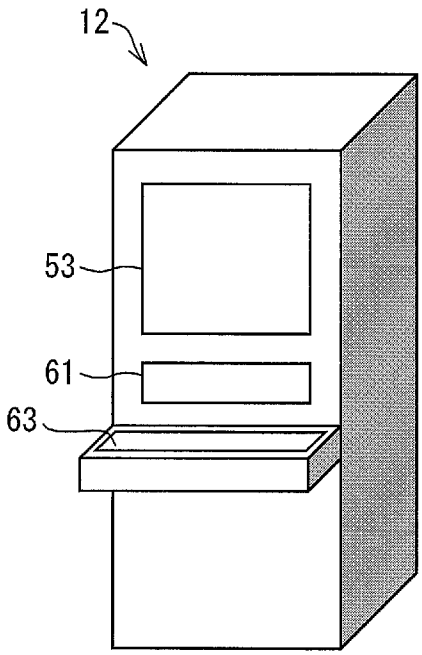
[図1]


11
遊技情報管理サーバ
21
情報取得
管理部
22
提供情報
作成部
24
記憶装置
23
通信部
12
遊技機
12
遊技機
.....
12
遊技機

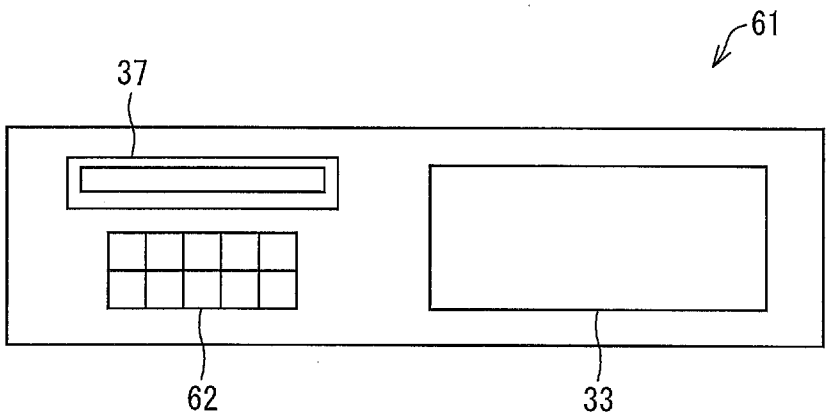
[図2]


12
遊技機
45
顧客管理部
33
顧客管理用表示装置
34
入力装置
35
記憶装置
36
カード読取書込部
41
表示言語決定部
42
表示内容決定部
37
カード挿入口
13
31
通信部
32
顧客管理用制御部
51
ゲーム動作部
53
ゲーム用表示装置
52
ゲーム用制御部
55
払出金処理部
57
払出口
54
投入金処理部
56
投入口
58
入力装置

[図3]



[図4]



[図5]

(時間別遊技機状態情報)

時刻	投入金額 (US$)	払出金額 (US$)	小当り回数	大当り回数
10:00	10	0	0	0
10:05	12	10	1	0
10:10	15	100	5	0
10:15	9	0	0	0
10:20	8	10,000	0	1
10:25	12	0	0	0
10:30	・	・	・	・
10:35	・	・	・	・
10:40	・	・	・	・
10:45	・	・	・	・
・	・	・	・	・
・	・	・	・	・
・	・	・	・	・

[図6]

(遊技機タイプ情報)

タイプ内容	遊技機タイプ
総当たり回数が50回以上	A
大当り回数が1回以上	B
払出金額／投入金額が1以上	C

[図7]

(統合遊技機状態情報) (過去24H)

遊技機 No.	投入金額 (US$)	払出金額 (US$)	小当り回数	大当り回数	遊技機 タイプ
1	10,000	1,000	50	0	A
2	4,000	5,000	100	0	A、C
3	5,000	500	30	0	
4	15,000	15,000	5	1	B
5	20,000	50,000	10	1	B
6	3,000	10	1	0	
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					

[図8]

(顧客タイプ別お勧め遊技機情報)

顧客タイプ	1日の投入金額	お勧め遊技機タイプ
I	$500以下	A
II	$1,000～$501	C
III	$1,001以上	B

[図9]

(顧客個人情報)

ID	氏名	国籍	住所	電話番号	TEL	メール	前回選択言語	1日の投入金額 (US$)	顧客タイプ
1	AA	USA		○○○-○○			フランス語	2,000	III
2	BB	中国					中国語	100	I
3	CC	USA					英語	700	II
4									
5									

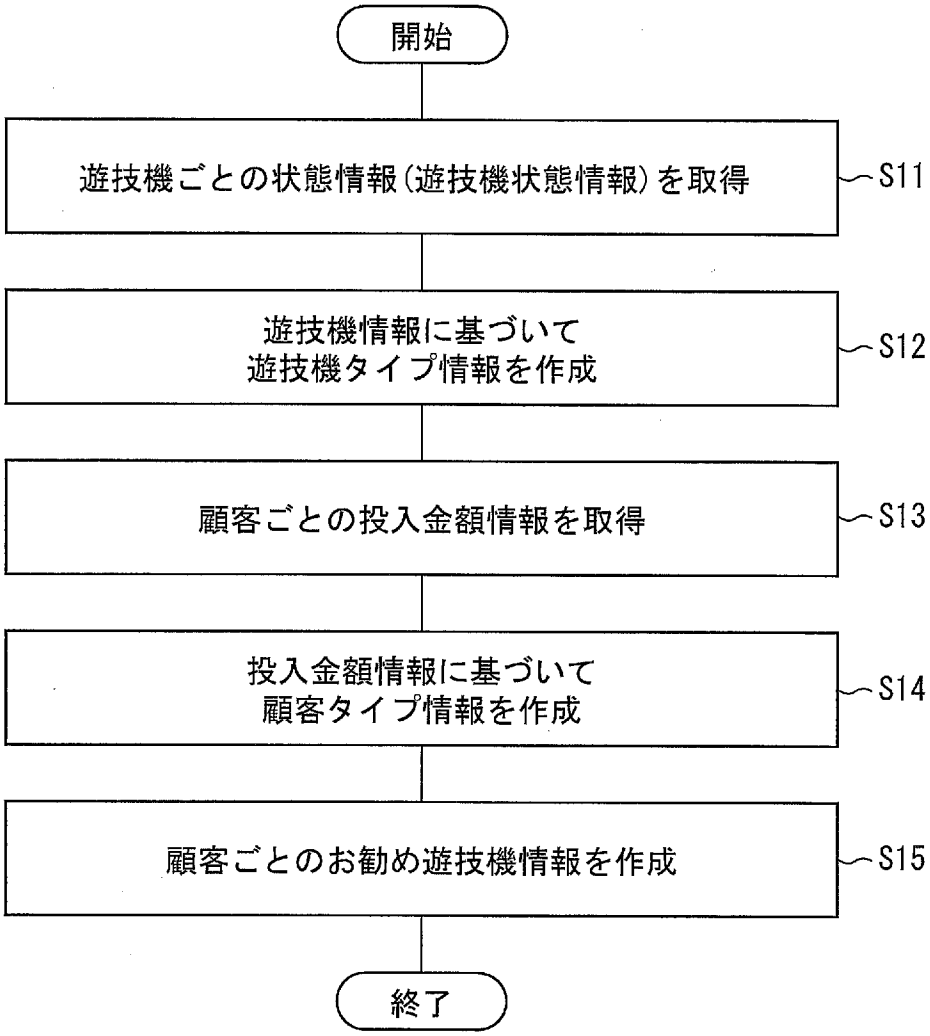
[図10]



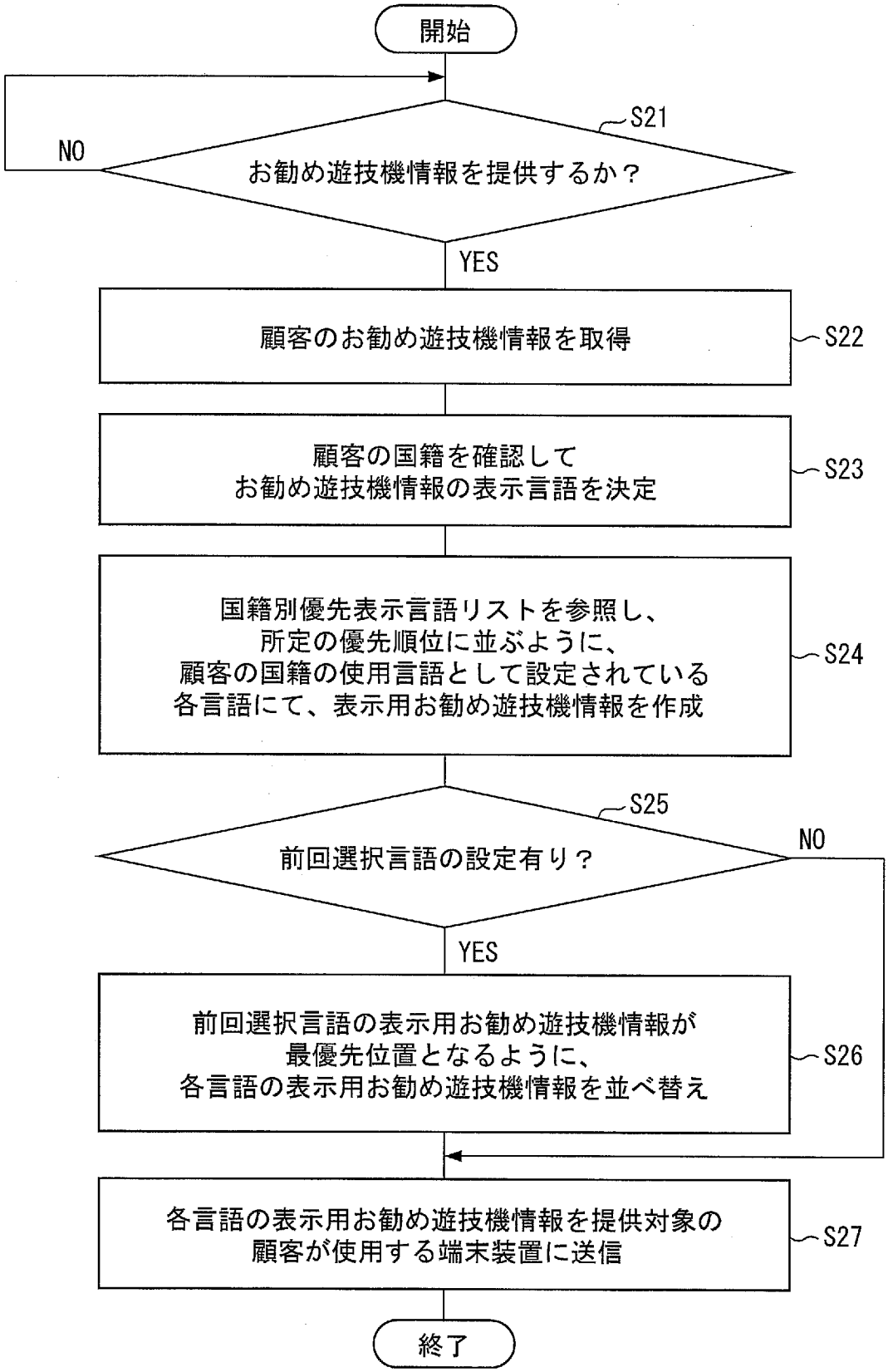
(国籍別表示言語リスト)

使用言語＼国籍	USA	カナダ	中国	韓国	日本	フランス	ドイツ	イギリス	ブラジル
英語	1	1	2	2	2	2	2	1	3
日本語	6	6	4	4	1	6	6	7	5
中国語	7	7	1	3	3	7	7	8	6
スペイン語	4	4	5	5	6	8	5	4	2
ポルトガル語	5	5	6	6	7	9	8	5	1
ドイツ語	3	3	7	7	5	3	1	3	7
アラビア語	8	8	8	8	8	5	9	9	8
フランス語	2	2	9	9	4	1	3	2	4
ロシア語	9	9	10	10	9	4	4	6	9
朝鮮語	10	10	3	1	10	10	10	10	10

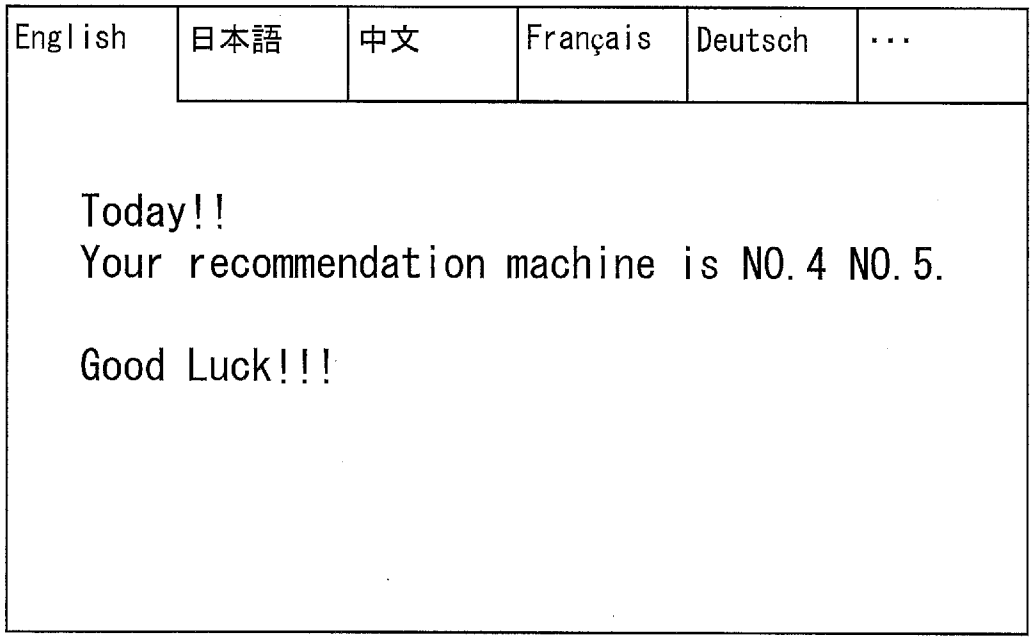
[図11]


開始
遊技機ごとの状態情報(遊技機状態情報)を取得
S11
遊技機情報に基づいて
遊技機タイプ情報を作成
S12
顧客ごとの投入金額情報を取得
S13
投入金額情報に基づいて
顧客タイプ情報を作成
S14
顧客ごとのお勧め遊技機情報を作成
S15
終了

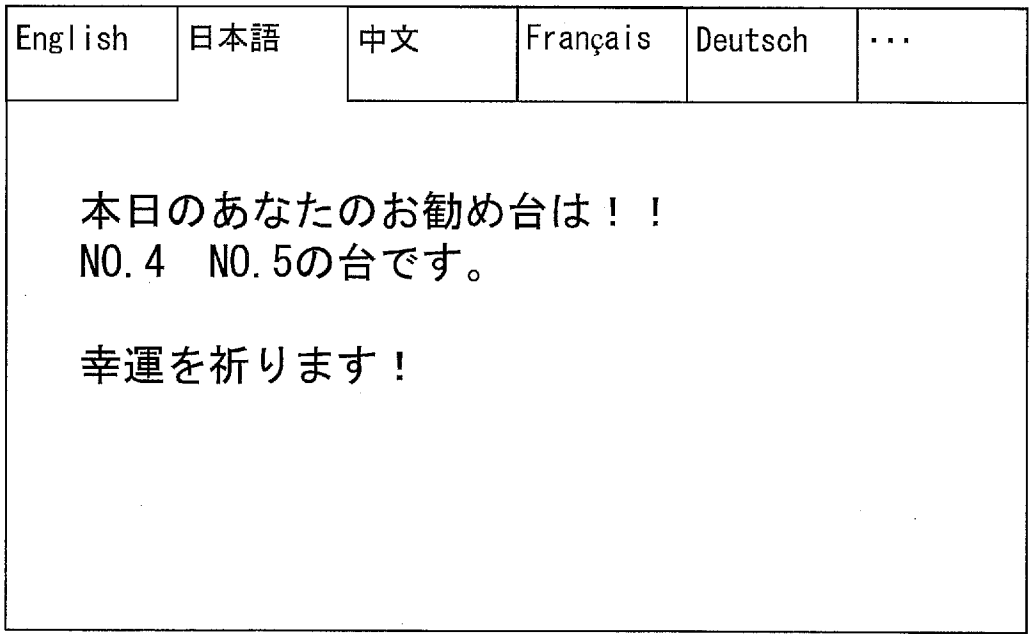
[図12]


開始
S21
NO
お勧め遊技機情報を提供するか？
YES
顧客のお勧め遊技機情報を取得
S22
顧客の国籍を確認して
お勧め遊技機情報の表示言語を決定
S23
国籍別優先表示言語リストを参照し、
所定の優先順位に並ぶように、
顧客の国籍の使用言語として設定されている
各言語にて、表示用お勧め遊技機情報を作成
S24
S25
前回選択言語の設定有り？
NO
YES
前回選択言語の表示用お勧め遊技機情報が
最優先位置となるように、
各言語の表示用お勧め遊技機情報を並べ替え
S26
各言語の表示用お勧め遊技機情報を提供対象の
顧客が使用する端末装置に送信
S27
終了

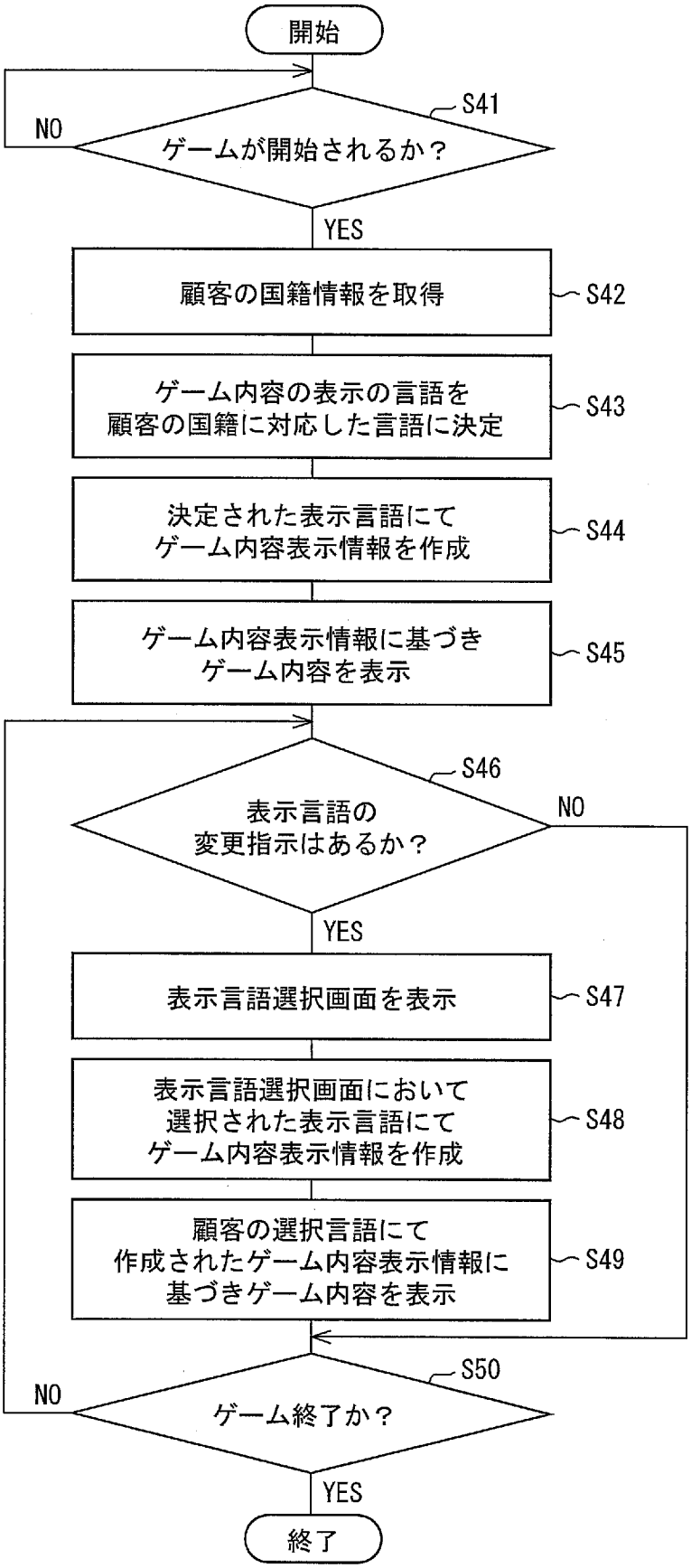
[図13]


English
日本語
中文
Français
Deutsch
・・・
Today!!
Your recommendation machine is NO.4 NO.5.
Good Luck!!!

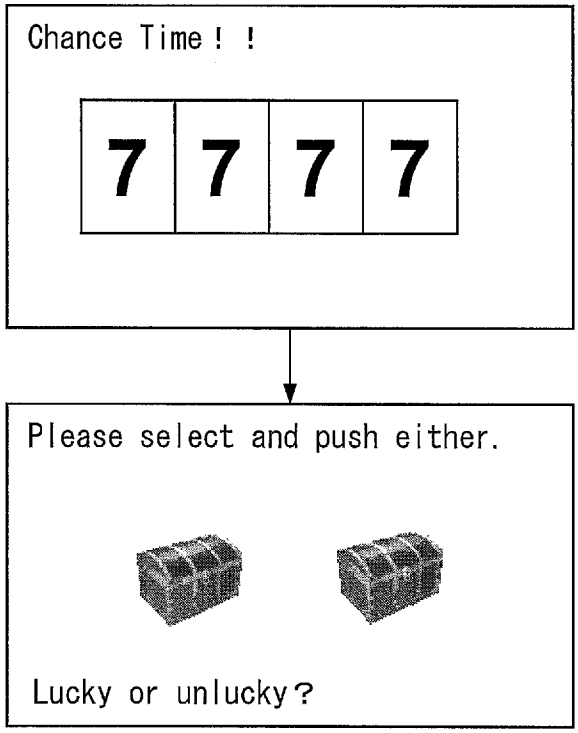
[図14]


English
日本語
中文
Français
Deutsch
・・・
本日のあなたのお勧め台は！！
NO.4　NO.5の台です。
幸運を祈ります！

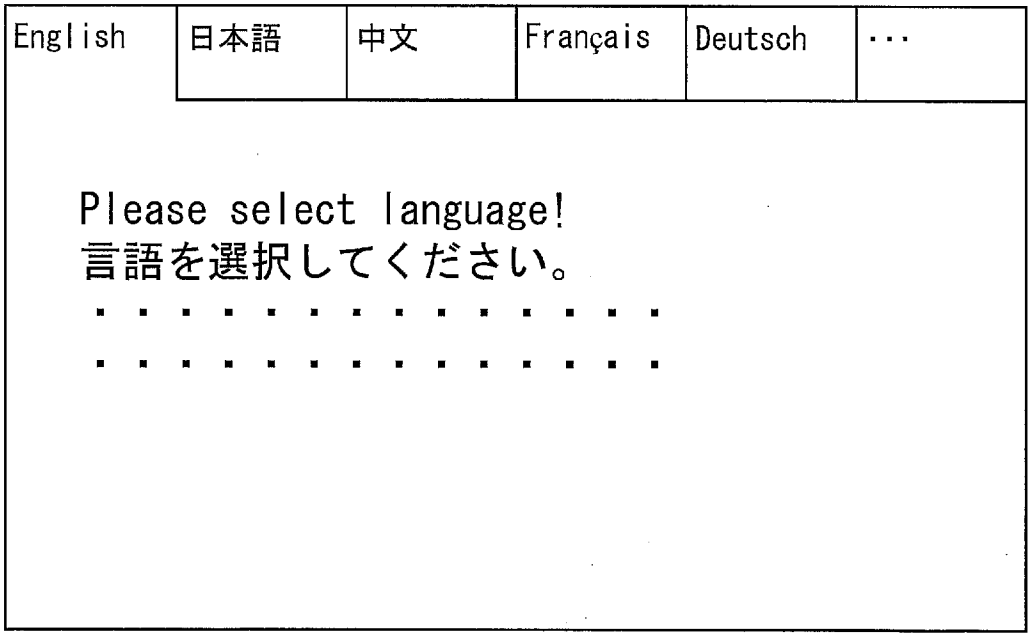
[図15]


開始
S41
NO
ゲームが開始されるか？
YES
顧客の国籍情報を取得
S42
ゲーム内容の表示の言語を
顧客の国籍に対応した言語に決定
S43
決定された表示言語にて
ゲーム内容表示情報を作成
S44
ゲーム内容表示情報に基づき
ゲーム内容を表示
S45
S46
表示言語の
変更指示はあるか？
NO
YES
表示言語選択画面を表示
S47
表示言語選択画面において
選択された表示言語にて
ゲーム内容表示情報を作成
S48
顧客の選択言語にて
作成されたゲーム内容表示情報に
基づきゲーム内容を表示
S49
S50
NO
ゲーム終了か？
YES
終了

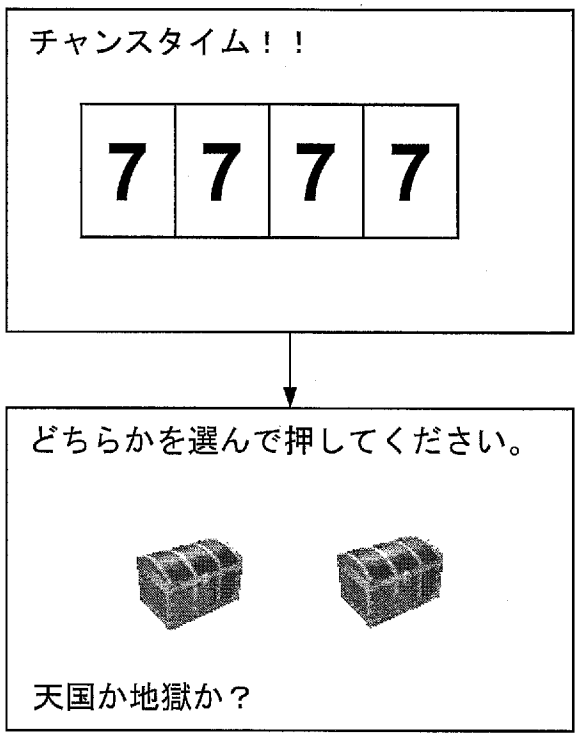
[図16]


Chance Time！！
7 7 7 7
Please select and push either.
Lucky or unlucky？

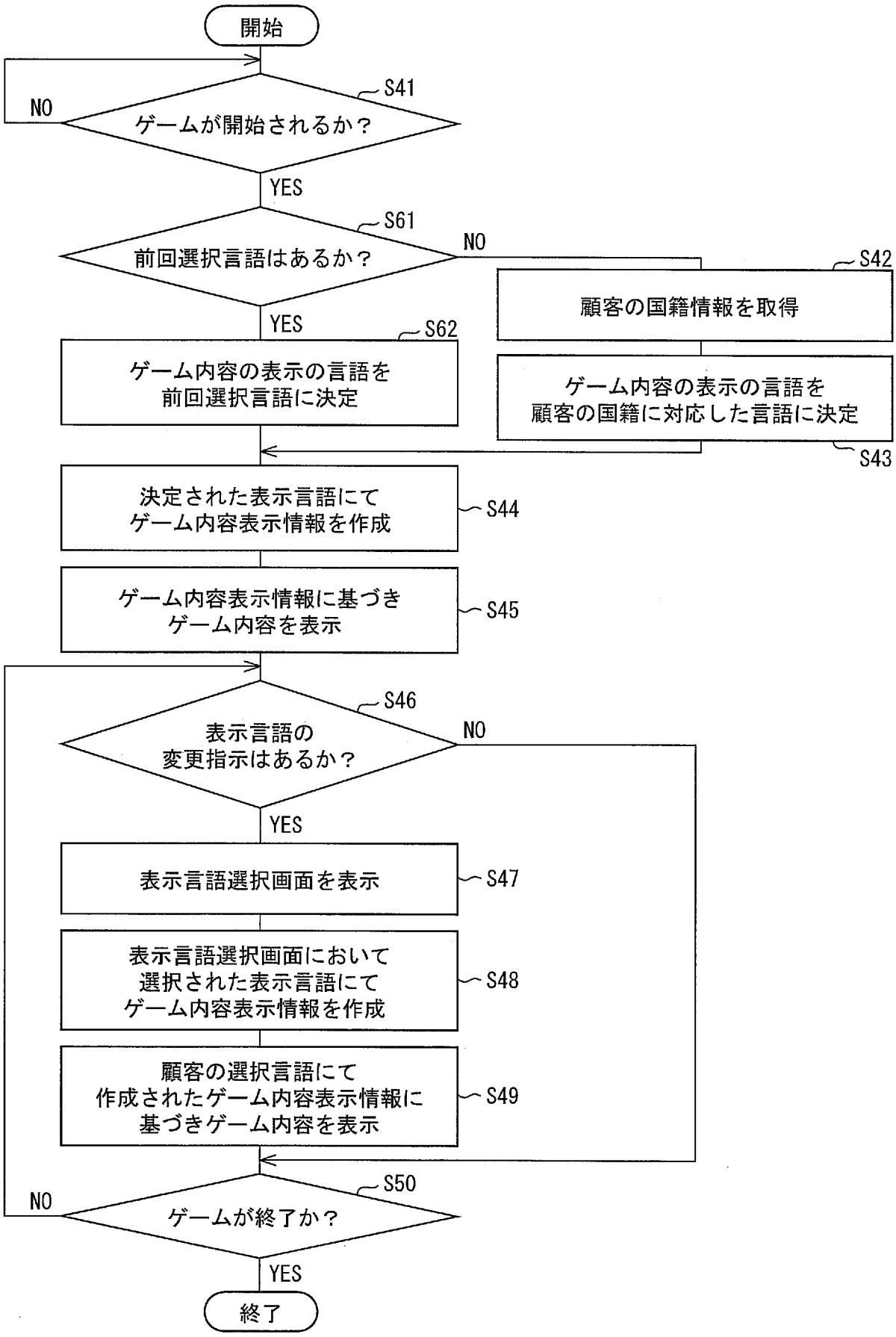
[図17]


English
日本語
中文
Français
Deutsch
・・・
Please select language!
言語を選択してください。

[図18]



[図19]


開始
S41
NO
ゲームが開始されるか？
YES
S61
前回選択言語はあるか？
NO
S42
顧客の国籍情報を取得
YES
S62
ゲーム内容の表示の言語を
前回選択言語に決定
ゲーム内容の表示の言語を
顧客の国籍に対応した言語に決定
S43
決定された表示言語にて
ゲーム内容表示情報を作成
S44
ゲーム内容表示情報に基づき
ゲーム内容を表示
S45
S46
表示言語の
変更指示はあるか？
NO
YES
表示言語選択画面を表示
S47
表示言語選択画面において
選択された表示言語にて
ゲーム内容表示情報を作成
S48
顧客の選択言語にて
作成されたゲーム内容表示情報に
基づきゲーム内容を表示
S49
S50
NO
ゲームが終了か？
YES
終了

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2012/081836

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
A63F9/00(2006.01)i, *A63F7/02*(2006.01)i

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, A63F7/02

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2013
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2013	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2013

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	JP 2006-141473 A (Aruze Corp.), 08 June 2006 (08.06.2006), paragraphs [0096] to [0104] (Family: none)	1-3,8-10
Y	JP 2001-190829 A (Ace Denken Co., Ltd.), 17 July 2001 (17.07.2001), paragraphs [0030], [0053] (Family: none)	1-3,8-10
Y	JP 7-28899 A (Hitachi, Ltd.), 31 January 1995 (31.01.1995), paragraph [0021] (Family: none)	4

☒ 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
"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 March, 2013 (01.03.13)	Date of mailing of the international search report 12 March, 2013 (12.03.13)
Name and mailing address of the ISA/ Japanese Patent Office Facsimile No.	Authorized officer Telephone No.

Form PCT/ISA/210 (second sheet) (July 2009)

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2012/081836

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2002-259104 A (Canon Inc.), 13 September 2002 (13.09.2002), paragraphs [0088] to [0089] (Family: none)	5
A	JP 2009-233155 A (Sammy Networks Co., Ltd.), 15 October 2009 (15.10.2009), paragraphs [0052] to [0059] (Family: none)	6-7

国際調査報告

国際出願番号　ＰＣＴ／ＪＰ２０１２／０８１８３６

Ａ．　発明の属する分野の分類（国際特許分類（ＩＰＣ））

Int.Cl.　A63F9/00(2006.01)i, A63F7/02(2006.01)i

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））

Int.Cl.　A63F9/00, A63F7/02

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	１９７１－２０１３年
日本国実用新案登録公報	１９９６－２０１３年
日本国登録実用新案公報	１９９４－２０１３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 2006-141473 A (アルゼ株式会社) 2006.06.08, 段落【0096】-【0104】（ファミリーなし）	1-3,8-10
Y	JP 2001-190829 A (株式会社エース電研) 2001.07.17, 段落【0030】, 【0053】（ファミリーなし）	1-3,8-10
Y	JP 7-28899 A (株式会社日立製作所) 1995.01.31, 段落【0021】（ファミリーなし）	4

☑　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
「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矛盾するものではなく、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 ０１．０３．２０１３	国際調査報告の発送日 １２．０３．２０１３
国際調査機関の名称及びあて先 日本国特許庁（ＩＳＡ／ＪＰ） 郵便番号１００－８９１５ 東京都千代田区霞が関三丁目４番３号	特許庁審査官（権限のある職員）　２Ｔ　３９２０ 渡辺　剛史 電話番号　０３－３５８１－１１０１　内線　３２６６

Ｃ（続き）．　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 2002-259104 A (キヤノン株式会社) 2002.09.13, 段落【0088】-【0089】（ファミリーなし）	5
A	JP 2009-233155 A (株式会社サミーネットワークス) 2009.10.15, 段落【0052】-【0059】（ファミリーなし）	6-7