

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局



(43) 国際公開日
2007 年 5 月 10 日 (10.05.2007)

PCT

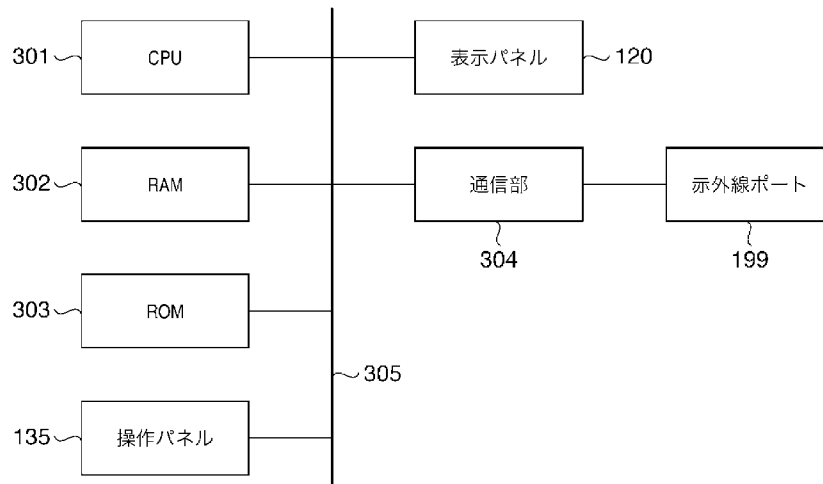
(10) 国際公開番号
WO 2007/052501 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/12 (2006.01) A63F 13/08 (2006.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2006/321207
- (22) 国際出願日: 2006 年 10 月 25 日 (25.10.2006)
- (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2005-319143 2005 年 11 月 2 日 (02.11.2005) JP
- (71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): 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; および
- (75) 発明者/出願人 (米国についてののみ): 埴義孝 (TAO, Yoshitaka) [JP/JP]; 〒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).
- (74) 代理人: 大塚康徳 (OHTSUKA, Yasunori); 〒1020094 東京都千代田区紀尾井町 3 番 6 号 秀和紀尾井町パークビル 7 F 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, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, 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, LV, LY, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RS, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, SV, SY, 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, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR),

[続葉有]

(54) Title: GAME DEVICE, AND CONTROL METHOD THEREFOR

(54) 発明の名称: ゲーム装置、及びその制御方法



135 OPERATION PANEL
120 DISPLAY PANEL
304 COMMUNICATION UNIT
199 INFRARED RAY PORT

(57) Abstract: In case communications with a mobile type game device are established by a communication unit (304), a display urging the charges for a game is made on a display panel (120).

(57) 要約: 通信部 304 によって携帯型ゲーム装置との通信が確立した場合には、表示パネル 120 にゲーム代金の徴収を促す表示を行う。



WO 2007/052501 A1



OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML,
MR, NE, SN, TD, TG).

2文字コード及び他の略語については、定期発行される
各PCTガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語
のガイダンスノート」を参照。

添付公開書類:

— 国際調査報告書

明 細 書

ゲーム装置、及びその制御方法

技術分野

[0001] 本発明は、ゲーム装置に係る技術に関するものである。

背景技術

[0002] 従来、二つのゲーム装置間にて通信を行う場合には、ゲーム代金の徴収（硬貨の投入）を行ってから通信を開始していた（例えば、特許文献1を参照）。

特許文献1：特開2000－300841号公報

発明の開示

発明が解決しようとする課題

[0003] しかし、この仕様だと、通信不良が発生した場合に硬貨の返却等を行う必要があり、手間であった。

[0004] 本発明はこの問題に鑑みてなされたものであり、ゲーム代金の徴収を好適なタイミングで行うための技術を提供することを目的とする。

課題を解決するための手段

[0005] 本発明の目的を達成するために、例えば、本発明の設置型ゲーム装置は以下の構成を備える。

[0006] 即ち、携帯型ゲーム装置とのデータ通信を行う通信部を有する設置型ゲーム装置であって、

表示部と、

前記通信部によって前記携帯型ゲーム装置との通信が確立した場合には、前記表示部にゲーム代金の徴収を促す表示を行う表示制御手段とを備えることを特徴とする。

[0007] 本発明の目的を達成するために、例えば、本発明の設置型ゲーム装置は以下の構成を備える。

[0008] 即ち、携帯型ゲーム装置とのデータ通信を行う通信部と、ゲーム代金を投入するための投入口と、を有する設置型ゲーム装置であって、

前記投入口に設けられたシャッター部であって、前記投入口に対するゲーム代金の投入を可能にするために開状態を取る、若しくは当該投入を遮蔽するために閉状態を取ることが可能なシャッター部と、

前記通信部によって前記携帯型ゲーム装置との通信が確立したか否かに応じて、前記シャッター部を前記開状態、閉状態の何れかに制御する制御手段とを備えることを特徴とする。

[0009] 本発明の目的を達成するために、例えば、本発明の設置型ゲーム装置の制御方法は以下の構成を備える。

[0010] 即ち、携帯型ゲーム装置とのデータ通信を行う通信部を有する設置型ゲーム装置の制御方法であって、

前記通信部によって前記携帯型ゲーム装置との通信が確立した場合には、表示部にゲーム代金の徴収を促す表示を行うことを特徴とする。

[0011] 本発明の目的を達成するために、例えば、本発明の設置型ゲーム装置の制御方法は以下の構成を備える。

[0012] 即ち、携帯型ゲーム装置とのデータ通信を行う通信部と、ゲーム代金を投入するための投入口と、を有する設置型ゲーム装置の制御方法であって、

前記投入口に設けられたシャッター部であって、前記投入口に対するゲーム代金の投入を可能にするために開状態を取る、若しくは当該投入を遮蔽するために閉状態を取ることが可能なシャッター部を、前記通信部によって前記携帯型ゲーム装置との通信が確立したか否かに応じて、前記開状態、閉状態の何れかに制御することを特徴とする。

発明の効果

[0013] 本発明の構成により、ゲーム代金の徴収を好適なタイミングで行うことができる。

[0014] 本発明のその他の特徴及び利点は、添付図面を参照とした以下の説明により明らかになるであろう。なお、添付図面においては、同じ若しくは同様の構成には、同じ参照番号を付す。

図面の簡単な説明

[0015] 添付図面は明細書に含まれ、その一部を構成し、本発明の実施の形態を示し、そ

の記述と共に本発明の原理を説明するために用いられる。

[図1]本発明の実施形態に係る設置型ゲーム装置の外観を示した斜視図である。

[図2]本発明の実施形態に係る設置型ゲーム装置の外観を示した斜視図である。

[図3]本発明の実施形態に係る設置型ゲーム装置のハードウェア構成を示すブロック図である。

[図4]本発明の実施形態に係る設置型ゲーム装置が、ゲーム開始までに行う処理のフローチャートである。

[図5]ステップS402で表示パネル120上に表示される画面の表示例を示す図である。

[図6]シャッター部を設けたコイン投入口132近傍の側面図である。

発明を実施するための最良の形態

[0016] 以下添付図面を参照して、本発明を好適な実施形態に従って詳細に説明する。

[0017] 以下に本発明の上位概念、中位概念および下位概念の理解に役立つ一実施形態を示す。なお、以下の実施形態に含まれる概念について、そのすべてが特許請求の範囲に記載されているとは限らない。ただし、これは特許発明の技術的範囲から意識的に除外したのではなく、特許発明と均等の関係にあるため特許請求の範囲には記載していない場合があることを理解していただきたい。

[0018] 以下では、遊戯施設などに設置される設置型ゲーム装置と、ユーザが形態可能なゲーム装置である携帯型ゲーム装置との間で通信を確立し、その後、携帯型ゲーム装置が保持しているデータを設置型ゲーム装置に送信し、設置型ゲーム装置側でこのデータを用いたゲーム処理を行う実施形態について説明する。

[0019] 図1および図2は、本実施形態に係る設置型ゲーム装置の外観を示した斜視図である。

[0020] 筐体100には、上部パネル101、傾斜パネル102、背面パネル103、右側パネル104、左側パネル105が含まれている。上部パネル101には、展示部110が設置されている。展示部110には、ポスター用の展示パネル111と、カード用の展示部112が含まれている。カード用の展示部112は、鍵をシリンダー113に差し込み回転させることによって施錠することができる。

- [0021] 表示パネル120は、筐体100の正面に設けられている。表示パネル120の下方には、第1のメンテナンス扉130が設けられている。第1のメンテナンス扉130の中央には、カードに付された記憶媒体から情報を読み取るための情報読み取り部131が設けられている。
- [0022] 情報読み取り部131近傍には赤外線ポート199が設けられており、後述する携帯型ゲーム装置との赤外線通信を行うために用いられる。この赤外線ポート199は、例えば周知のIrDAに従ったものである。
- [0023] なお、本実施形態に係る設置型ゲーム装置は、ゲームセンター等の屋内や店舗の出入り口等の屋外に設置する場合がある。例えば屋内に設置される場合は、蛍光灯や白熱電球等の影響を受け正常に赤外線通信を確立できない虞がある。そのため、赤外線ポート199については、蛍光灯や白熱電球等の光線が赤外線ポート199に直接入射しないように赤外線ポート199の周囲にカバー(図示せず)を設けても良い。
- [0024] 情報読み取り部131の右側には、コイン投入口132が設けられている。コイン投入口132の右下には、第1のメンテナンス扉130を施錠するためのシリンダー133と、操作ボタンを配置した操作パネル135が設けられている。操作パネル135の中心部までの高さは、約700mmないし約900mmであることが望ましい。これは、本装置の主たるプレイヤーの年齢が10代前半であることを想定したことによる。
- [0025] 第1のメンテナンス扉130の下方には、第2のメンテナンス扉140が設けられている。第2のメンテナンス扉140には、さらに、カード搬出口141と、コイン返却口142と、第2のメンテナンス扉140を施錠するためのシリンダー143とが設けられている。また、筐体100の下部パネルには、4つのキャスター150が設けられている。
- [0026] 筐体100の背面の上部を傾斜パネル102としたのは、排熱による内部温度上昇を回避するためである。すなわち、本実施形態に係る設置型ゲーム装置を店舗に配置する際には、スペース効率の観点から、できるだけ店舗などの壁面に近づけて設置できることが望ましい。しかしながら、壁面と筐体100との間に十分な空間がない場合は、排熱できない。そこで、筐体100の上部に傾斜パネル102を設けることで、壁面からの距離を十分に確保するとともに、排熱口161を設けることで、排熱効率を高めて

いる。

[0027] 傾斜パネル102の両サイドには、盗難防止を兼ねた取っ手160を形成している。とりわけ、この例では、取っ手を半環状とすることで、盗難防止用のワイヤー等を係止しやすくしている。従来のゲーム装置等では、装置の側面に窪みを設けて取っ手を形成していたため、盗難防止用の係止部を別に設ける必要があった。また、側面に窪みを設けることで、窪みが装置内部で邪魔となることがあった。本実施形態では、取っ手160を傾斜パネル102上に設けるようにしたので、装置内部のスペースにゆとりが生まれるとともに、個別の盗難防止用係止部を省略できる利点がある。

[0028] また、取っ手160は、地上から約800mmないし約1500mm程度の高さを取っ手160の中心部が来るように設置することが望ましい。これは、腰付近から肩付近と同程度の高さに取っ手があると、取っ手のついた装置を押しやすいことに起因する。2002年に文部科学省による調査によれば、日本人男性(17歳)の平均身長は1700mmであることから、平均的な腰の位置は約800mmとなり、平均的な肩の位置は約1500mmとなると考えられる。より好ましくは、1000mmから1300mmの範囲に取っ手160を設けると、装置の設置者は無理な姿勢をとることなく、手に力を入れやすくなるだろう。なお、この数値は、日本人男性の平均身長をモデルとしているため、他の国で本実施形態に係る装置を使用する場合は、その国の平均身長に合わせて適宜取っ手160の取り付け位置を調整すればよい。

[0029] 図3は、本実施形態に係る設置型ゲーム装置のハードウェア構成を示すブロック図である。なお、同図において図1に示したものと同一部分については同じ参照番号を付けており、その説明は省略する。

[0030] また、同図には、以下の説明で用いる主要な部分のみを示しており、同図に示した各部のみで本実施形態に係る設置型ゲーム装置を構成しているわけではない。

[0031] 301はCPUで、RAM302やROM303に保持されているプログラムやデータを用いて本装置全体の制御を行うと共に、設置型ゲーム装置が行う後述の各種の処理を実行する。

[0032] 302はRAMで、CPU301が各種の処理を行うために用いるワークエリアや、赤外線ポート199、通信部304を介して外部(携帯型ゲーム装置)から受信したデータを

一時的に記憶するためのエリアなどを適宜提供することができる。

[0033] 303はROMで、本装置の設定データや、本装置の起動プログラム、本装置が行う後述の各処理をCPU301に実行させるためのプログラムやデータ等を保持しており、これらはCPU301による処理対象となる。

[0034] 304は通信部で、赤外線ポート199を介して外部との赤外線通信を確立するための一連の処理を行うと共に、確立後、赤外線ポート199を介して外部との通信を制御する処理を行う。

[0035] 305はCPU301、RAM302、ROM303、操作パネル135、表示パネル120、通信部304を繋ぐバスである。

[0036] 次に、この設置型ゲーム装置が行う全体の処理について説明する。この設置型ゲーム装置と赤外線通信を行う携帯型ゲーム装置は、キャラクタを育成するゲームを提供する周知のゲーム装置であり、この携帯型ゲーム装置にも、外部との赤外線通信を行うための構成が備わっている。

[0037] ここで、携帯型ゲーム装置のユーザは、携帯型ゲーム装置内に保持しているキャラクタのデータ(育成対象のキャラクタに係るデータ)を赤外線通信を用いて設置型ゲーム装置に送信し、その後、設置型ゲーム装置側で、このデータに基づいたゲームを行うために、まず、自身の携帯型ゲーム装置と設置型ゲーム装置との赤外線通信を確立する必要がある。

[0038] そのために携帯型ゲーム装置のユーザは、この携帯型ゲーム装置を本実施形態に係る設置型ゲーム装置に近づけ、携帯型ゲーム装置に備わっているボタン群を用いて、設置型ゲーム装置との赤外線通信を行うための操作を行う。この操作を行うと、携帯型ゲーム装置は設置型ゲーム装置に対して赤外線通信の確立要求を送信する。

[0039] 一方、設置型ゲーム装置側では常に、外部との赤外線通信の確立要求を待機している。そこで、携帯型ゲーム装置から送信された赤外線通信の確立要求を検知すると、この通信を確立するための処理を行う。通信が確立すると、携帯型ゲーム装置と設置型ゲーム装置との間で赤外線通信を行うことができるため、携帯型ゲーム装置から設置型ゲーム装置側にデータを送信することができるし、ユーザは、設置型ゲー

ム装置側で、このデータに基づいたゲームを行うことができる。

[0040] ここで、このようなゲームを行うためには、ユーザは所定のゲーム代金をコイン投入口132に投入する必要がある。しかし、ゲーム代金の投入を赤外線通信が確立する前に行うと、もし赤外線通信が確立しなかった場合には、この投入されたゲーム代金は当然ユーザに返却しなくてはならない。従って、このようなケースが発生した場合には、コイン返却口142にゲーム代金を返却する必要がある。

[0041] 本実施形態では、通信が確立した後に初めてゲーム代金の徴収を促すための画面表示を表示パネル120に表示する。これにより、ユーザは通信が確立してからゲーム代金をコイン投入口132に投入することになり、その結果、通信が確立しないことによるゲーム代金の返却を行うケースが無くなる。またこれに伴って、通信の確立の有無に応じてゲーム代金を返却するための手順の必要はなくなる。

[0042] 図4は、本実施形態に係る設置型ゲーム装置が、ゲーム開始までに行う処理のフローチャートである。なお、同図のフローチャートに従った処理をCPU301に実行させるためのプログラムやデータはROM303に格納されており、これはCPU301による制御に従って適宜RAM302に読み出され、実行される。

[0043] 先ず、CPU301は通信部304を監視しており、通信部304が、携帯型ゲーム装置との赤外線通信を確立したか否かをチェックする(ステップS401)。上述のとおり、携帯型ゲーム装置のユーザは、自身の携帯型ゲーム装置と設置型ゲーム装置との赤外線通信を確立したい場合には、通信の確立を行うための操作を携帯型ゲーム装置側で行う。これにより、携帯型ゲーム装置側からは赤外線通信の確立要求が発せられるので、通信部304はこの要求を受けると、携帯型ゲーム装置との通信を確立するための処理を行う。なお、通信の確立のための処理については周知の技術であるので詳細な説明は省略するが、例えば、通信部としてIrDAに従ったものを用いればよい。

[0044] CPU301は通信部304から、通信の確立を行った旨を検知すると、処理をステップS402に進め、ゲーム代金の徴収を促す画面を表示パネル120に表示する(ステップS402)。図5は、ステップS402で表示パネル120上に表示される画面の表示例を示す図である。同図に示す如く、所定のゲーム代金をコイン投入口132に投入すること

を促すための画面が表示パネル120に表示される。なお、表示する画面の構成についてはこれに限定するものではない。

[0045] 一方、通信の確立を検知していない場合には、CPU301は、通常の画面(例えば、アドバタイズ画面)を表示パネル120に表示する。

[0046] ここで、本実施形態では、通信には赤外線通信を用いているが、その他の通信、例えば有線接続による通信を行うようにしても良いし、無線通信を行う場合にはその他の通信方法を用いるようにしても良い。

[0047] また、赤外線ポート199の設置位置についても、上記特定の位置に限定するものではない。

[0048] <その他の実施形態>

通信の確立前にゲーム代金の投入を行わせない実施形態として、上記実施形態とは別の実施形態について説明する。

[0049] 即ち本実施形態では、通信の確立前にゲーム代金の投入を行わせない為に、コイン投入口132に対するゲーム代金の投入を可能にするために開状態を取る、若しくは投入を遮蔽するために閉状態を取ることが可能なシャッター部をコイン投入口132に設け、CPU301が通信部304から通信の確立を行った旨を検知した場合には、シャッター部を開状態に制御し、通信の確立を検知していない場合にはシャッター部を閉状態に制御する。以下、シャッター部として一例を挙げ、本実施形態について説明する。

[0050] 図6は、シャッター部を設けたコイン投入口132近傍の側面図である。同図において600a、600bはそれぞれ、閉状態にあるときのケース部、開状態にあるときのケース部を示す。610はこのケース部の一端を同図矢印で示す如く回転させ、ケース部を600aの状態から600bの状態に回転させる(その逆も可)モータ部である。

[0051] 同図に示す如く、ケース部が600aの状態にある場合(ケース部が閉状態にある場合)、コイン投入口132はケース部で覆われているため、コイン投入口132にゲーム代金の投入を行うことは物理的には不可能である。しかし、モータ部610がケース部を同図矢印で示す如く回転させ、ケース部を600aの状態から600bの状態に回転させた場合(ケース部が開状態にある場合)には、コイン投入口132にはゲーム代金の

投入を行うことができる。

- [0052] このような構成によれば、通常はケース部は600aの状態であり、コイン投入口132を覆っているのであるが、CPU301が通信部304から通信の確立を行った旨を検知すると、モータ部610に駆動指示を送出する。モータ部610はこの駆動指示を受けると、同図矢印で示す如くケース部を600aの状態から600bの状態に回転させ、コイン投入口132にゲーム代金が投入可能なようにする。
- [0053] このような構成によれば、通信の確立前にゲーム代金の徴収を行うことは物理的には不可能となるので、上記実施形態と同様、ユーザは通信が確立してからゲーム代金をコイン投入口132に投入することになる。なお、シャッター部の構成については様々なものが考えられ、特定の構成に限定するものではない。
- [0054] 本発明は上記の実施の形態に制限されるものではなく、本発明の精神及び範囲から離脱することなく、様々な変更及び変形が可能である。従って、本発明の範囲を公にするために、以下の請求項を添付する。

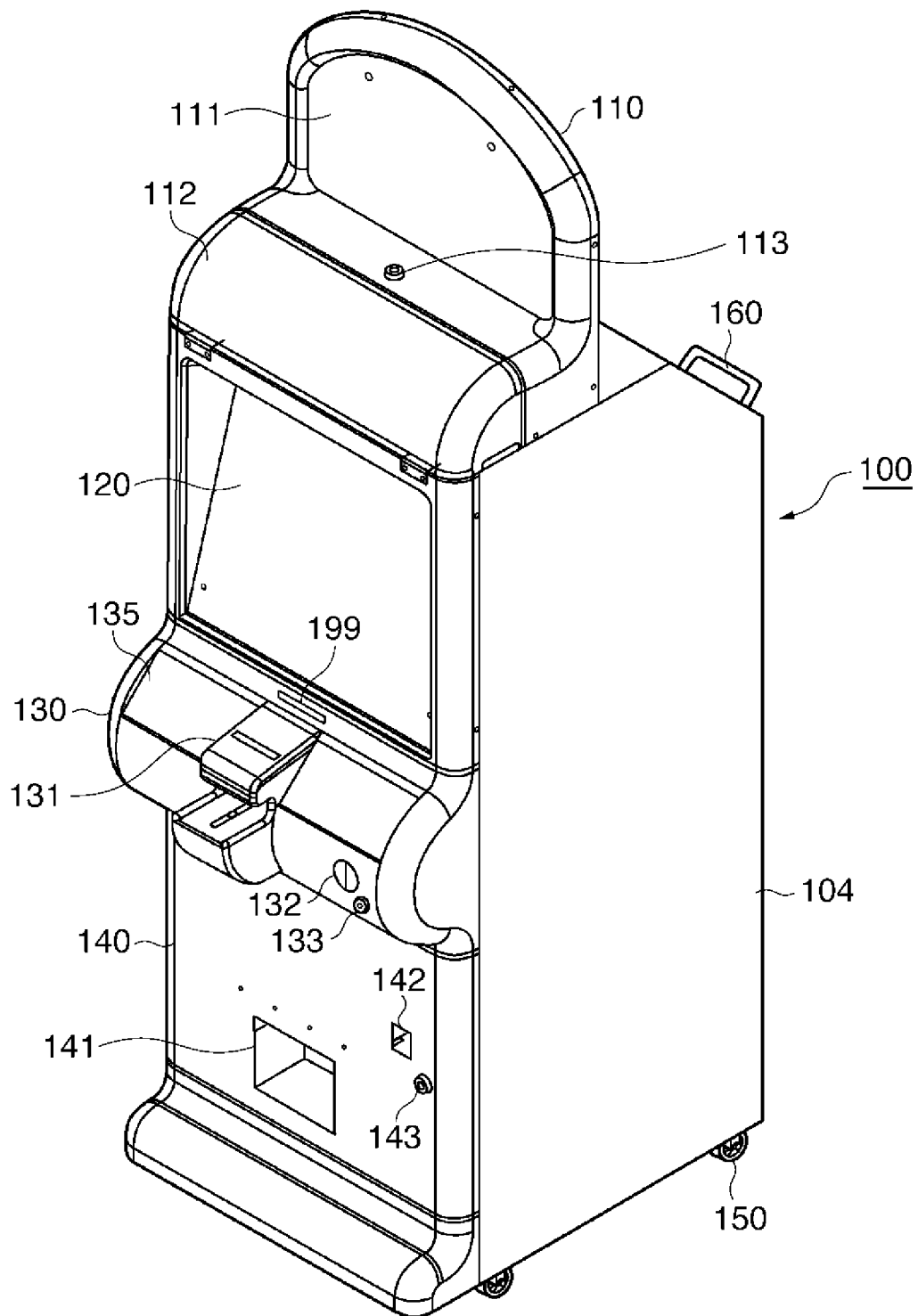
請求の範囲

- [1] 携帯型ゲーム装置とのデータ通信を行う通信部を有する設置型ゲーム装置であつて、
表示部と、
前記通信部によって前記携帯型ゲーム装置との通信が確立した場合には、前記表示部にゲーム代金の徴収を促す表示を行う表示制御手段と
を備えることを特徴とする設置型ゲーム装置。
- [2] 前記通信部は、赤外線通信により前記携帯型ゲーム装置との通信を行うことを特徴とする請求項1に記載の設置型ゲーム装置。
- [3] 携帯型ゲーム装置とのデータ通信を行う通信部と、ゲーム代金を投入するための投入口と、を有する設置型ゲーム装置であつて、
前記投入口に設けられたシャッター部であつて、前記投入口に対するゲーム代金の投入を可能にするために開状態を取る、若しくは当該投入を遮蔽するために閉状態を取ることが可能なシャッター部と、
前記通信部によって前記携帯型ゲーム装置との通信が確立したか否かに応じて、前記シャッター部を前記開状態、閉状態の何れかに制御する制御手段と
を備えることを特徴とする設置型ゲーム装置。
- [4] 前記制御手段は、前記通信が確立した場合には前記シャッター部を前記開状態に制御し、前記通信が確立していない場合には前記シャッター部を前記閉状態に制御することを特徴とする請求項3に記載の設置型ゲーム装置。
- [5] 携帯型ゲーム装置とのデータ通信を行う通信部を有する設置型ゲーム装置の制御方法であつて、
前記通信部によって前記携帯型ゲーム装置との通信が確立した場合には、表示部にゲーム代金の徴収を促す表示を行うことを特徴とする設置型ゲーム装置の制御方法。
- [6] 携帯型ゲーム装置とのデータ通信を行う通信部と、ゲーム代金を投入するための投入口と、を有する設置型ゲーム装置の制御方法であつて、
前記投入口に設けられたシャッター部であつて、前記投入口に対するゲーム代金

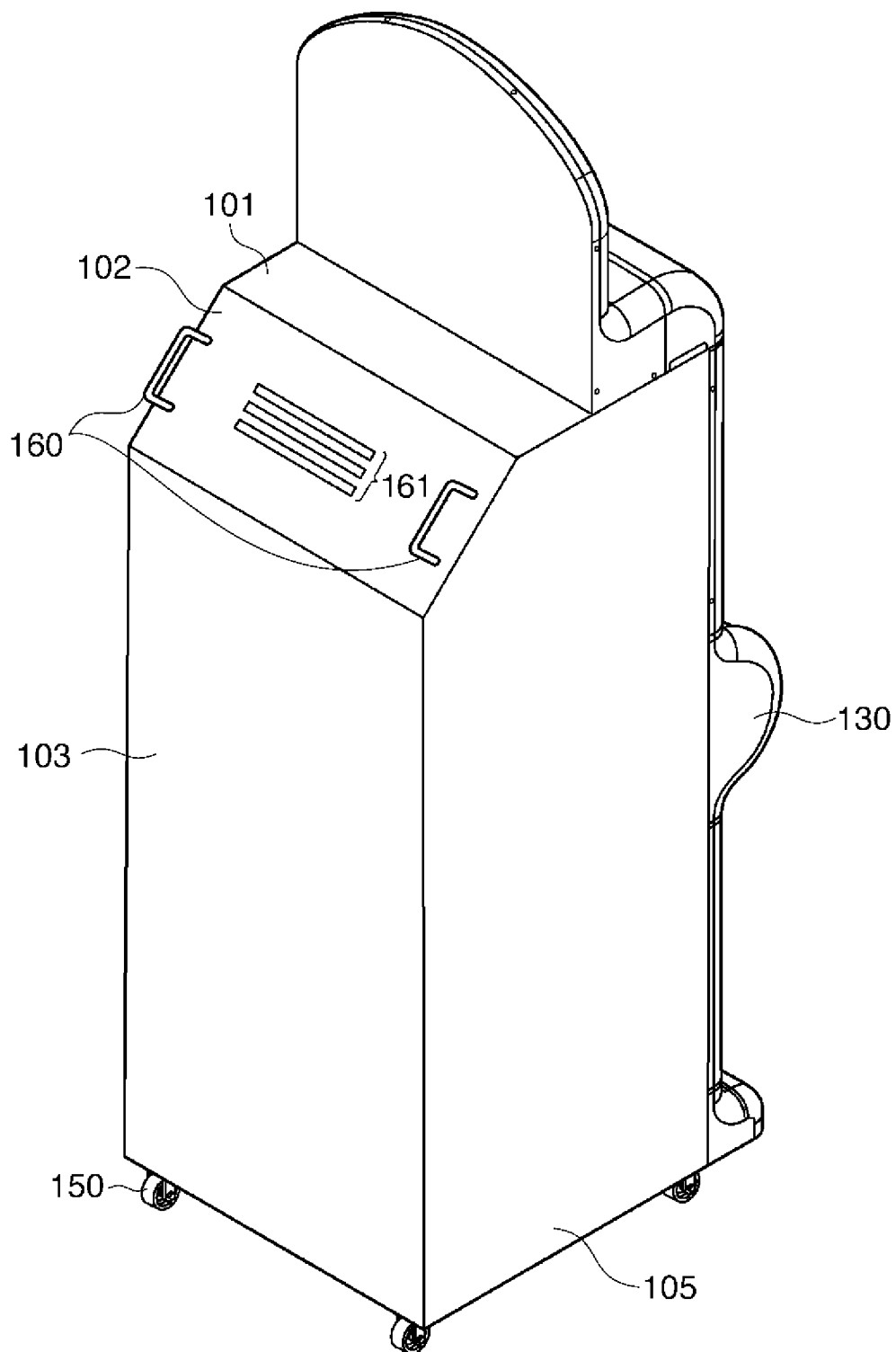
の投入を可能にするために開状態を取る、若しくは当該投入を遮蔽するために閉状態を取ることが可能なシャッター部を、前記通信部によって前記携帯型ゲーム装置との通信が確立したか否かに応じて、前記開状態、閉状態の何れかに制御することを特徴とする設置型ゲーム装置の制御方法。

- [7] コンピュータに請求項5又は6に記載の制御方法を実行させるプログラムを格納したことを特徴とする、コンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

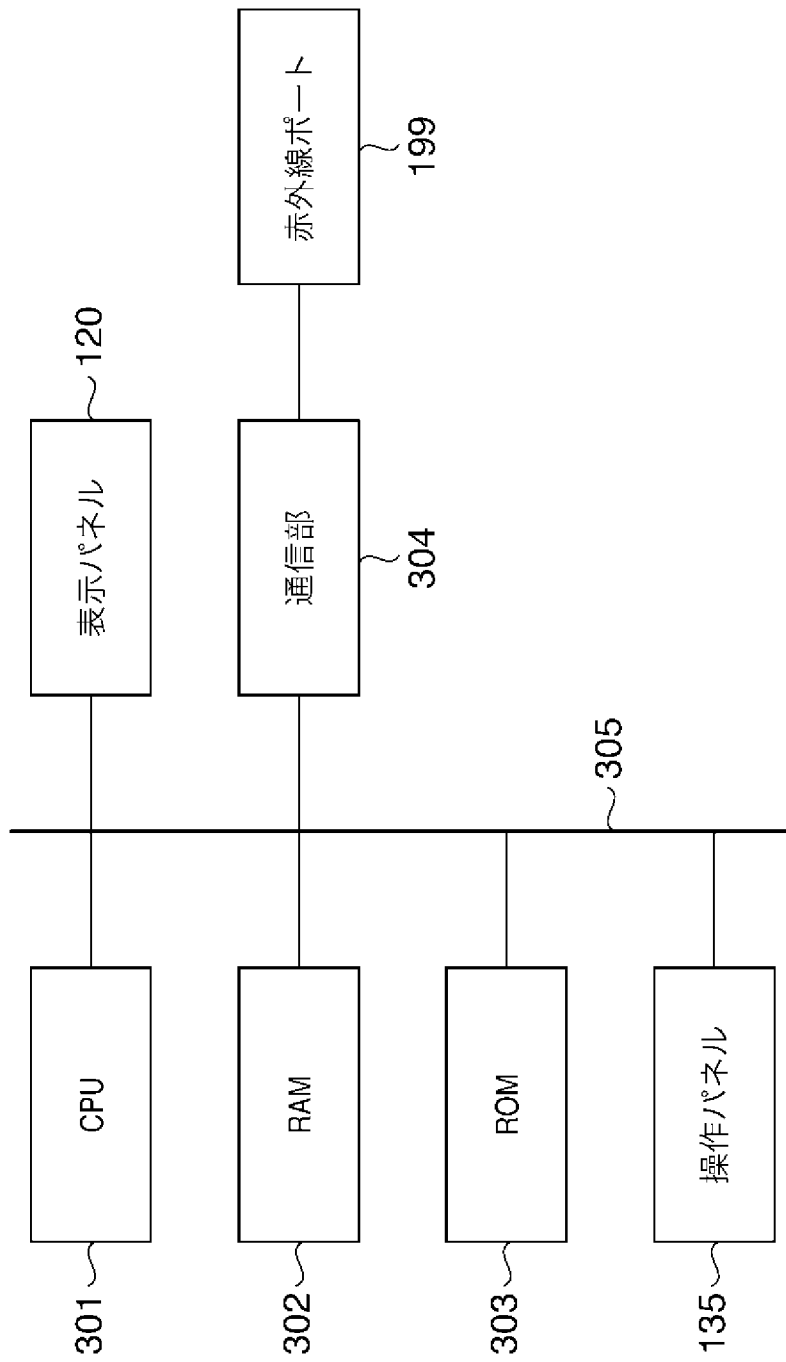
[図1]



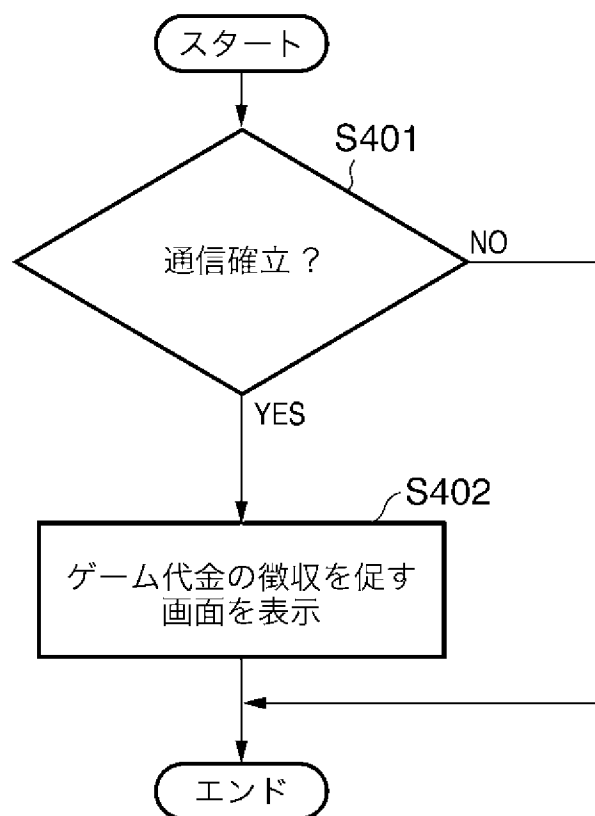
[図2]



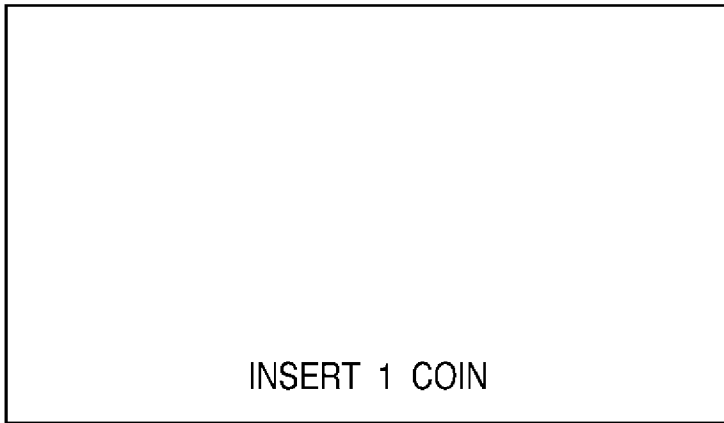
[図3]



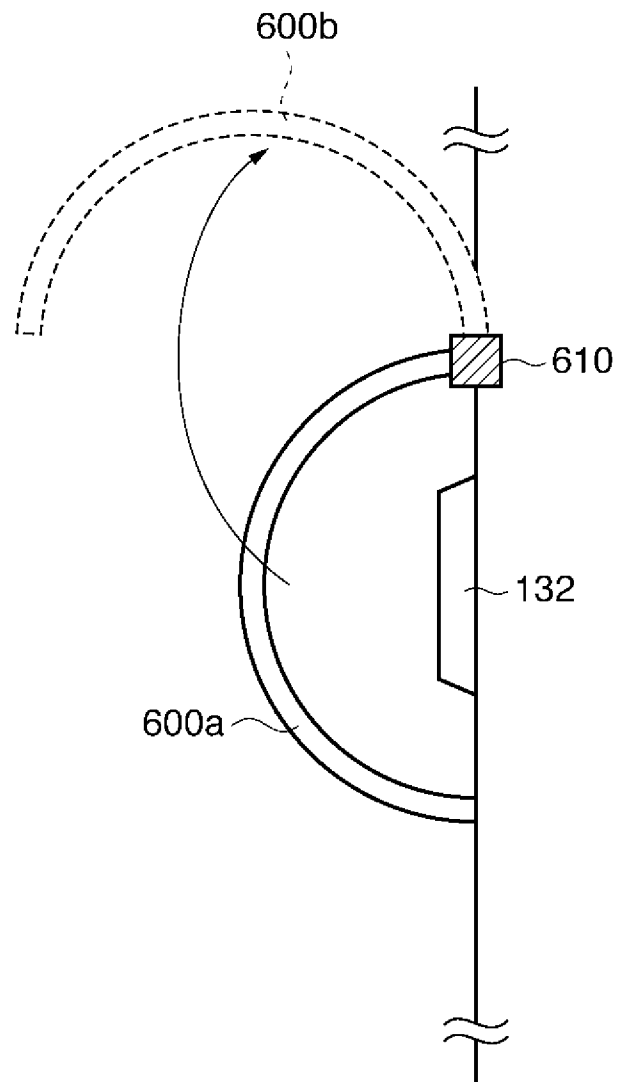
[図4]



[図5]



[図6]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2006/321207

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/12(2006.01) i, A63F13/08(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)

A63F13/00-13/12, A63F9/24

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	1996-2006
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2006	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2006

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 Y	JP 2000-202165 A (Capcom Co., Ltd.), 25 July, 2000 (25.07.00), Par. Nos. [0018] to [0061]; Figs. 1 to 5 (Family: none)	3-4, 6-7 1-2, 5
Y	JP 2002-301264 A (Sega Corp.), 15 October, 2002 (15.10.02), Par. Nos. [0174] to [0177]; Fig. 37 & WO 2002/062440 A1 & EP 1319430 A1 & US 2003/0171142 A1 & CN 1457263 A & TW 226255 B	1-2, 5

☐ 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
10 November, 2006 (10.11.06)

Date of mailing of the international search report
21 November, 2006 (21.11.06)

Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2006/321207

Box No. II Observations where certain claims were found unsearchable (Continuation of item 2 of first sheet)

This international search report has not been established in respect of certain claims under Article 17(2)(a) for the following reasons:

1. ☐ Claims Nos.:
because they relate to subject matter not required to be searched by this Authority, namely:

2. ☐ Claims Nos.:
because they relate to parts of the international application that do not comply with the prescribed requirements to such an extent that no meaningful international search can be carried out, specifically:

3. ☐ Claims Nos.:
because they are dependent claims and are not drafted in accordance with the second and third sentences of Rule 6.4(a).

Box No. III Observations where unity of invention is lacking (Continuation of item 3 of first sheet)

This International Searching Authority found multiple inventions in this international application, as follows:

The technical features of the invention of claims 1, 2 and 5 and the invention of claim 7 referring to claim 5 relate to an installed type game device for making a display urging the charges for a game, in case the connection with a mobile type game device is established, whereas the technical features of the invention of claims 3, 4 and 6 and the invention of claim 7 referring to claim 6 relate to an installed type game device for opening the shutter of a coin slot to insert the game charges therein, in case the connection with a mobile type game device is established. Therefore, the invention of claims 1, 2 and 5 and the invention of claim 7 referring to claim 5, (continued to extra sheet)

1. ☐ As all required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers all searchable claims.
2. ☒ As all searchable claims could be searched without effort justifying an additional fee, this Authority did not invite payment of any additional fee.
3. ☐ As only some of the required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers only those claims for which fees were paid, specifically claims Nos.:

4. ☐ No required additional search fees were timely paid by the applicant. Consequently, this international search report is restricted to the invention first mentioned in the claims; it is covered by claims Nos.:

Remark on Protest
the

- ☐ The additional search fees were accompanied by the applicant's protest and, where applicable, payment of a protest fee..
- ☐ The additional search fees were accompanied by the applicant's protest but the applicable protest fee was not paid within the time limit specified in the invitation.
- ☐ No protest accompanied the payment of additional search fees.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2006/321207

Continuation of Box No.III of continuation of first sheet (2)

and the invention of claims 3, 4 and 6 and the invention of claim 7 referring to claim 6 share common technical features in the installed type game device having a communication unit for performing the data communications with the mobile type game device. However, those technical features are well known in the art, although not exemplified, but cannot be said the special technical features within the meaning of PCT Rule 13.2, second sentence, since they makes no contribution over the prior art. Moreover, the inventions do not involve another or other two or more of the same or corresponding special technical features.

Hence, it is apparent that the inventions of claims 1 to 7 do not comply with the requirement of unity of invention.

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（I P C）） Int.Cl. A63F13/12(2006.01)i, A63F13/08(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（I P C）） Int.Cl. A63F13/00-13/12, A63F9/24			
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 1971-2006年 日本国実用新案登録公報 1996-2006年 日本国登録実用新案公報 1994-2006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 請求の範囲の番号	
X	J P 2 0 0 0 - 2 0 2 1 6 5 A (株式会社カプコン)	3-4,	
Y	2000.07.25, 段落【0018】-【0061】, 図1-5 (ファミリーなし)	6-7 1-2, 5	
Y	J P 2 0 0 2 - 3 0 1 2 6 4 A (株式会社セガ)	1-2, 5	
	2002.10.15, 段落【0174】-【0177】, 図37 & WO 2002/062440 A1 & EP 1319430 A 1 & US 2003/0171142 A1 & CN 145726 3 A & TW 226255 B		
☐ 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		の日の後に公表された文献	
「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		「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	
「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		「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	
「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）		「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	
「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献		「&」同一パテントファミリー文献	
「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願			
国際調査を完了した日 10.11.2006		国際調査報告の発送日 21.11.2006	
国際調査機関の名称及びあて先 日本国特許庁（I S A / J P） 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） 松川 直樹	2 T 3 6 1 2
		電話番号 03-3581-1101 内線	3266

第Ⅱ欄 請求の範囲の一部の調査ができないときの意見（第1ページの2の続き）

法第8条第3項（P C T 17条(2)(a)）の規定により、この国際調査報告は次の理由により請求の範囲の一部について作成しなかった。

1. ☐ 請求の範囲_____は、この国際調査機関が調査をすることを要しない対象に係るものである。
つまり、
2. ☐ 請求の範囲_____は、有意義な国際調査をすることができる程度まで所定の要件を満たしていない国際出願の部分に係るものである。つまり、
3. ☐ 請求の範囲_____は、従属請求の範囲であってP C T 規則6.4(a)の第2文及び第3文の規定に従って記載されていない。

第Ⅲ欄 発明の単一性が欠如しているときの意見（第1ページの3の続き）

次に述べるようにこの国際出願に二以上の発明があるところの国際調査機関は認めた。

請求の範囲1-2、5及び請求の範囲5を引用する請求の範囲7に係る発明の技術的特徴は、携帯型ゲーム装置との接続が確立した場合に、ゲーム代金の徴収を促す表示を行う設置型ゲーム装置であるのに対し、請求の範囲3-4、6及び請求の範囲6を引用する請求の範囲7に係る発明の技術的特徴は、携帯型ゲーム装置との接続が確立した場合に、ゲーム代金の投入するための投入口のシャッターを開けてゲーム代金の投入を可能にする設置型ゲーム装置であることから、請求の範囲1-2、5及び請求の範囲5を引用する請求の範囲7に係る発明と、請求の範囲3-4、6及び請求の範囲6を引用する請求の範囲7に係る発明とは、携帯型ゲーム装置とのデータ通信を行う通信部を有する設置型ゲーム装置という点で、同一の技術的特徴を有しているが、当該技術的特徴は例示するまでもなく周知のものであり、先行技術に対する貢献をもたらすものではないから、P C T 規則13.2の第2文の意味における特別な技術的特徴であるとはいえない。また、ほかに同一の又は対応する特別な技術的特徴が存在しない。

よって、請求の範囲1-7に係る発明は発明の単一性の要件を満たしていないことが明らかである。

1. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料をすべて期間内に納付したので、この国際調査報告は、すべての調査可能な請求の範囲について作成した。
2. ☒ 追加調査手数料を要求するまでもなく、すべての調査可能な請求の範囲について調査することができたので、追加調査手数料の納付を求めなかった。
3. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料を一部のみしか期間内に納付しなかったため、この国際調査報告は、手数料の納付のあった次の請求の範囲のみについて作成した。
4. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料を期間内に納付しなかったため、この国際調査報告は、請求の範囲の最初に記載されている発明に係る次の請求の範囲について作成した。

追加調査手数料の異議の申立てに関する注意

- ☐ 追加調査手数料及び、該当する場合には、異議申立手数料の納付と共に、出願人から異議申立てがあった。
- ☐ 追加調査手数料の納付と共に出願人から異議申立てがあったが、異議申立手数料が納付命令書に示した期間内に支払われなかった。
- ☐ 追加調査手数料の納付を伴う異議申立てがなかった。