

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6675054号  
(P6675054)

(45) 発行日 令和2年4月1日(2020.4.1)

(24) 登録日 令和2年3月12日(2020.3.12)

(51) Int.Cl.	F I
A 6 3 F 13/61 (2014.01)	A 6 3 F 13/61
A 6 3 F 13/792 (2014.01)	A 6 3 F 13/792
A 6 3 F 13/79 (2014.01)	A 6 3 F 13/79
G 0 6 Q 30/02 (2012.01)	G 0 6 Q 30/02 3 9 8
A 6 3 F 13/85 (2014.01)	A 6 3 F 13/85

請求項の数 1 (全 25 頁)

(21) 出願番号	特願2017-163132 (P2017-163132)	(73) 特許権者	506113602
(22) 出願日	平成29年8月28日(2017.8.28)		株式会社コナミデジタルエンタテインメン ト
(62) 分割の表示	特願2015-182250 (P2015-182250) の分割		東京都中央区銀座一丁目11番1号
原出願日	平成27年9月15日(2015.9.15)	(72) 発明者	村井 潤
(65) 公開番号	特開2018-8083 (P2018-8083A)		東京都港区赤坂九丁目7番2号
(43) 公開日	平成30年1月18日(2018.1.18)	(72) 発明者	大滝 忠信
審査請求日	平成30年8月23日(2018.8.23)		東京都港区赤坂九丁目7番2号
		(72) 発明者	河本 三郎
			東京都港区赤坂九丁目7番2号
		(72) 発明者	石川 貴之
			東京都港区赤坂九丁目7番2号
		(72) 発明者	梅原 良介
			東京都港区赤坂九丁目7番2号

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームシステム、及びそれに用いられるコンピュータプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

各商品を推奨条件と関連付けて管理する商品データを記憶する商品データ記憶手段と、  
前記推奨条件に基づいて前記商品データによって管理される複数の商品の少なくとも一部の  
商品を特定する商品特定手段と、  
前記商品特定手段の特定結果に基づいて、ゲームの各ユーザが案内条件を満たす場合に前  
記一部の商品を案内する案内機会を前記ゲームのプレイに伴い提供する商品案内手段と、  
前記商品を購入するために前記ユーザによって行われる入力を受ける入力部と、  
前記入力に基づいて、前記商品が購入されるための処理の完了条件が満たされたか否かを  
判別する判別部と、

前記完了条件が満たされなかった場合、前記完了条件が満たされるための補完処理を行  
う補完処理部と、を備える、  
ゲーム機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、所定のゲームを提供するゲームシステム等に関する。

【背景技術】

【0002】

所定のゲームを提供するゲームシステムが存在する。例えば、このような所定のゲーム

の一つとして、プレイ料金の徴収と引き換えに、選手カードを利用したサッカーゲームを提供する業務用のゲーム装置が知られている（例えば、特許文献１参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【特許文献１】特許第２００２－３０１２６４号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

例えば、商品の販売或いはサービスの提供等と引き換えに対価を得るためには、商品或いはサービスに対して利用者に興味を抱かせる必要がある。利用者に興味を抱かせるためには少なくとも時間を割いてもらう必要があり、このための各種の努力がされている。一方、特許文献１のゲーム装置では、プレイ料金の徴収と引き換えにサッカー型のカードゲームが提供されるものの、その他の対価の徴収は想定されていない。つまり、ゲームのプレイを通じてユーザの時間を取得する機会を得ているにもかかわらず、その機会を有効に活用できていない。また、ゲーム装置の利用を通じて各ユーザの特性が取得される場合もある。このような場合、より適切な商品等の情報を提供すれば、商品の購入等に伴う対価が得られる可能性は高くなる。そもそもゲーム装置を利用するユーザのゲームに関する興味は高い。このため、ゲーム関連の商品等であれば、商品が購入される可能性は高く、ゲームのプレイとは別の対価が得られる可能性も高い。

【０００５】

そこで、本発明は、ゲームのプレイとは別の対価を得る機会を設けることができるゲームシステム等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】

【０００６】

本発明のゲームシステムは、少なくとも一つの支払い方法を通じてプレイ料金を徴収し、当該プレイ料金の徴収と引き換えにゲームを提供するゲームシステムであって、各商品を推奨条件と関連付けて管理する商品データを記憶する商品データ記憶手段と、前記推奨条件に基づいて前記商品データによって管理される複数の商品の少なくとも一部の商品を選定する商品特定手段と、前記商品特定手段の特定結果に基づいて、前記ゲームの各ユーザが案内条件を満たす場合に前記一部の商品案内する案内機会を前記ゲームのプレイ後に提供する商品案内手段と、を備えている。

【０００７】

一方、本発明のコンピュータプログラムは、少なくとも一つの支払い方法を通じてプレイ料金を徴収するための入力装置を備えたコンピュータを、上述のゲームシステムの各手段として機能させるように構成されたものである。

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【図１】本発明の一形態に係るゲームシステムの全体構成の概要を示す図。

【図２】ゲームシステムの制御系の要部の構成を示す図。

【図３】提供範囲に商品購入機会が含まれる場合及び含まれない（商品購入機会が省略される）場合を説明するための説明図。

【図４】支払条件が満たされる場合及び満たされない場合の提供の流れを説明するための説明図。

【図５】商品購入機会における商品購入までの流れの一例を説明するための説明図。

【図６】商品案内工程において表示される商品案内画面の一例を模式的に示す図。

【図７】規約案内工程において使用される規約案内画面の一例を模式的に示す図。

【図８】対価徴収工程において使用されるユーザ認証画面の一例を模式的に示す図。

【図９】商品の購入等が成立した場合の結果案内画面の一例を模式的に示す図。

【図１０】商品の購入等が成立しなかった場合の結果案内画面の一例を模式的に示す

10

20

30

40

50

図。

【図 1 1】終了工程において使用される終了画面の一例を模式的に示す図。

【図 1 2】ユーザ管理データの内容の一例の一部を示す図。

【図 1 3】商品データの内容の一例の一部を示す図。

【図 1 4】口座データの内容の一例の一部を示す図。

【図 1 5】商品案内処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図。

【図 1 6】商品購入処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図。

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、本発明の一形態に係るゲームシステムについて説明する。図 1 は、本発明の一形態に係るゲームシステムの全体構成の概要を示す図である。図 1 に示すように、ゲームシステム 1 は、センターサーバ 2 及び複数のゲーム機 G M を含んでいる。ゲーム機 G M は、ネットワーク 3 を介してセンターサーバ 2 に接続されている。一例として、ゲーム機 G M は、業務用（商業用）のゲーム機として構成されている。業務用のゲーム機は、有料或いは無料で所定範囲のゲームをプレイさせるゲーム機である。一例として、ゲーム機 G M は、有料でゲームを提供する。具体的には、ゲーム機 G M は、例えば、所定の対価（プレイ料金）の消費（徴収）と引き換えに、その対価に応じた範囲でカードゲームを提供する。ゲーム機 G M は、店舗 4 等の商業施設に適当な台数ずつ設置される。

【0010】

センターサーバ 2 は、一台の物理的装置によって構成される例に限らない。例えば、複数の物理的装置としてのサーバ群によって一台の論理的なセンターサーバ 2 が構成されてもよい。また、クラウドコンピューティングを利用して論理的にセンターサーバ 2 が構成されてもよい。さらに、ゲーム機 G M がセンターサーバ 2 として機能してもよい。

【0011】

また、センターサーバ 2 には、ネットワーク 3 を介して、ユーザ端末 5 が接続される。ユーザ端末 5 は、センターサーバ 2 から配信されるソフトウェアを実行することにより、各種の機能を発揮するネットワーク端末装置の一種である。図 1 の例では、ユーザ端末 5 の一例として、携帯電話（スマートフォンを含む）が利用されている。また、ユーザ端末 5 として、例えば、その他にもパーソナルコンピュータ、携帯型ゲーム機、携帯型タブレット端末装置といった、ネットワーク接続が可能でかつ主としてユーザの個人用途に供される各種のネットワーク端末装置が利用されてよい。

【0012】

ネットワーク 3 は、一例として、TCP/IP プロトコルを利用してネットワーク通信を実現するように構成される。典型的には、WAN としてのインターネットと、LAN としてのイントラネットと、を組み合わせるネットワーク 3 が構成される。図 1 の例では、センターサーバ 2 及びゲーム機 G M はルータ 3 a を介して、ユーザ端末 5 はアクセスポイント 3 b を介して、それぞれネットワーク 3 に接続されている。

【0013】

なお、ネットワーク 3 は、TCP/IP プロトコルを利用する形態に限定されない。ネットワーク 3 として、通信用の有線回線、或いは無線回線（赤外線通信、近距離無線通信等を含む）等を利用する各種の形態が利用されてよい。或いは、ユーザ端末 5 とゲーム機 G M 等との通信は、例えば、通信用の回線（有線及び無線を含む）を利用せずに、二次元コード等、各種情報を含むように所定の規格に準拠して生成されるコード（例えば、二次元コード）を利用して実現されてよい。したがって、ネットワーク（或いは通信回線）の用語は、このようなコードを利用する通信方法等、回線を利用せずに情報の送受信をする形態を含んでいる。

【0014】

センターサーバ 2 は、ゲーム機 G M 又はそのユーザに対して各種のゲーム機用サービスを提供する。ゲーム機用サービスとして、例えば、ゲーム機 G M からユーザの識別情報を受け取って、そのユーザを認証するサービスが提供されてよい。また、認証したユーザの

プレイデータをゲーム機 G M から受け取って保存し、或いは保存するプレイデータをゲーム機 G M に提供するサービスが提供されてもよい。さらに、ゲーム機用サービスには、ネットワーク 3 を介してゲーム機 G M のプログラム或いはデータを配信し、更新するサービス、ネットワーク 3 を介して複数のユーザが共通のゲームをプレイする際にユーザ同士をマッチングするマッチングサービス等が含まれていてもよい。

#### 【 0 0 1 5 】

また、センターサーバ 2 は、ネットワーク 3 を介してユーザ端末 5 のユーザに各種の W e b サービスを提供する。W e b サービスには、例えば、ゲーム機 G M が提供するゲームに関する各種の情報を提供するゲーム用情報サービスが含まれる。また、W e b サービスには、各ユーザ端末 5 に各種データ或いはソフトウェアを配信（データ等のアップデートを含む）する配信サービスも含まれる。さらに、W e b サービスには、その他にもユーザによる情報発信、交換、共有といった交流の場を提供するコミュニティサービス、各ユーザを識別するためのユーザ I D を付与するサービス等のサービスが含まれる。

10

#### 【 0 0 1 6 】

次に、カードゲームを実現するためのゲームシステム 1 の制御系の要部について説明する。図 2 は、ゲームシステム 1 の制御系の要部の構成を示す図である。図 2 に示すように、センターサーバ 2 は、制御ユニット 1 0 と、記憶ユニット 1 1 と、を備えている。制御ユニット 1 0 は、マイクロプロセッサと、そのマイクロプロセッサの動作に必要な内部記憶装置（一例として R O M 及び R A M ）等の各種周辺装置とを組み合わせたコンピュータユニットとして構成される。なお、制御ユニット 1 0 には、キーボード等の入力装置、モニタ等の出力装置等が接続され得る。しかし、それらの図示は省略した。

20

#### 【 0 0 1 7 】

記憶ユニット 1 1 は、制御ユニット 1 0 に接続される。記憶ユニット 1 1 は、電源の供給がなくても記憶を保持可能なように、例えば、磁気テープ等の大容量記憶媒体により構成される。記憶ユニット 1 1 には、サーバ用データ 1 4 及びサーバ用プログラム 1 5 が記憶される。サーバ用プログラム 1 5 は、センターサーバ 2 がゲーム機 G M 及びユーザ端末 5 に各種のサービスを提供するために必要なコンピュータプログラムである。制御ユニット 1 0 がサーバ用プログラム 1 5 を読み取って実行することにより、制御ユニット 1 0 の内部には、ゲーム機サービス管理部 1 6 及び W e b サービス管理部 1 7 が設けられる。

#### 【 0 0 1 8 】

ゲーム機サービス管理部 1 6 は、上述のゲーム機用サービスを提供するための処理を実行する。一方、W e b サービス管理部 1 7 は、上述の W e b サービスを提供するために必要な処理を実行する。ゲーム機サービス管理部 1 6 及び W e b サービス管理部 1 7 は、コンピュータハードウェアとコンピュータプログラムとの組み合わせにより実現される論理的装置である。なお、制御ユニット 1 0 の内部には、その他にも各種の論理的装置が設けられ得る。しかし、それらの図示は省略した。

30

#### 【 0 0 1 9 】

サーバ用データ 1 4 は、サーバ用プログラム 1 5 の実行に伴って参照されるデータである。例えば、サーバ用データ 1 4 は、ユーザ管理データ 1 4 a、商品データ 1 4 b 及び口座データ 1 4 c を含んでいる。ユーザ管理データ 1 4 a は、各ユーザの各種の情報を管理するためのデータである。また、また、ユーザ管理データ 1 4 a は、上述のプレイデータとして機能してもよい。プレイデータは、各ユーザの過去のプレイ実績に関する情報が記述されたデータ（例えば、前回までのプレイ結果（過去の実績）を次回以降に引き継ぐため、或いは各ユーザに固有の設定内容を引き継ぐために使用される）である。

40

#### 【 0 0 2 0 】

口座データ 1 4 c は、各ユーザが保持する電子通貨の額（量）を管理するためのデータである。口座データ 1 4 c は、一例として、後述の支払カード C D 2 を通じてプレイ料金の支払いに使用される。また、口座データ 1 4 c によって管理される電子通貨の額、つまり各ユーザが保持する電子通貨の額は、例えば、システム運営者が運営するウェブサイト等を介してユーザによって増額（預入）される。電子通貨の預入に対応したユーザへの課

50

金は、例えば、クレジットカード等による決算手段を通じて別途行われる。或いは、このような預入のための専用の端末が用意されてもよい。この場合、現金等の各種の支払方法で預入が実行されてよい。なお、口座データ14cに対する電子通貨の預入及びその決済は、例えば、プリペイド型の電子通貨システムと同様でよく、その詳細の説明を省略する。

#### 【0021】

一方、商品データ14bは、購入或いは購入予約可能な商品を管理するためのデータである。商品データ14bは、一例として、各ユーザに各種の商品の購入或いは購入予約の機会を提供するために使用される。購入或いは購入予約の機会に関しては更に後述する。また、ユーザ管理データ14a、商品データ14b及び口座データ14cの詳細も後述する。なお、サーバ用データ14は、例えば、その他にもユーザID等の各種IDを管理するためのID管理データ等を含んでいてもよい。

10

#### 【0022】

一方、ゲーム機GMには、コンピュータとしての制御ユニット30と、記憶ユニット31と、入力装置としてのカードリーダ32と、金銭収受装置33と、操作入力装置34と、表示手段としてのモニタMOと、が設けられている。記憶ユニット31、カードリーダ32、金銭収受装置33、操作入力装置34及びモニタMOは、いずれも制御ユニット30に接続される。制御ユニット30は、マイクロプロセッサと、そのマイクロプロセッサの動作に必要な内部記憶装置（一例としてROM及びRAM）等の各種周辺装置とを組み合わせたコンピュータユニットとして構成される。なお、制御ユニット30には、公知のゲーム機と同様に、例えば、その他にもスピーカユニット等の各種の出力装置或いは入力装置が接続され得る。しかし、それらの図示は省略した。

20

#### 【0023】

カードリーダ32は、例えば、近距離無線通信を利用し、記憶媒体に記録された各種の情報を非接触状態で読み取る周知の装置である。カードリーダ32は、一例として、ユーザカードCDの読み取りに使用される。具体的には、カードリーダ32は、一例として、各ユーザが所持するユーザカードCDの情報を読み取ってその情報に対応した信号を制御ユニット30に出力する。ユーザカードCDには、例えば、ICチップ、磁気ストライプといった不揮発性記憶媒体（不図示）が設けられている。ユーザカードCDには、このような不揮発性記憶媒体等を介して、各種の情報が記録される。

30

#### 【0024】

例えば、ユーザカードCDは、識別記録媒体としてのIDカードCD1及び支払カードCD2を含んでいる。IDカードCD1は、各ユーザの特定に使用されるカードである。具体的には、IDカードCD1には、例えば、ユーザIDの情報（ユーザIDを特定可能な情報でもよい）及びカードIDの情報が記録される。ユーザIDは、ユーザ毎にユニークなIDであり、上述の通り、各ユーザの識別に使用される。また、カードIDは、ユーザカードCD毎にユニークなIDであり、各ユーザカードCDの識別に使用される。カードIDは、例えば、上述のID管理データによって管理される。具体的には、カードIDは、例えば、ID管理データによってユーザIDと1対1、或いは多対1に関連付けられることにより、各ユーザと関連付けられて管理される。なお、IDカードCD1のユーザIDは、ID管理データを介してカードIDから特定されてもよい。このため、ユーザIDの情報は、IDカードCD1に記録されていなくてもよい。支払カードCD2に関しても同様である。

40

#### 【0025】

一方、支払カードCD2は、IDカードCD1と用途が相違する。例えば、支払カードCD2は、プレイ料金の支払いに使用される。具体的には、支払カードCD2には、IDカードCD1と同様に、ユーザIDの情報及びカードIDの情報が記録される。また、支払カードCD2のカードIDは、口座データ14cによって電子通貨の額と関連付けて管理される。そして、支払カードCD2によるプレイ料金の支払いに伴い、そのプレイ料金に対応する電子通貨の額が口座データ14cで管理される電子通貨の額から減算される。

50

つまり、支払カードCD2は、口座データ14cで管理される電子通貨を使用するためのカードであり、各ユーザが保持する電子通貨の額を消費するために使用される。また、支払カードCD2は、例えば、その他にも電子通貨の支払を許可するための認証情報（例えば、暗証番号等の情報）を記録していてもよい。また、支払カードCD2は、各ユーザを特定するためのカード、つまりIDカードCD1と同様の用途にも使用されてよい。

#### 【0026】

なお、ユーザカードCDは、いわゆる物理的カードに限定されない。例えば、携帯電話等、各種の情報を記録可能な各種の記憶媒体がユーザカードCDとして使用されてよい。さらに、ユーザカードCDは、不揮発性記憶媒体等により各種の情報を電子的に記憶する形態にも限定されない。例えば、ユーザカードCDには、二次元コード等の各種のコードを通じて情報が記録されてもよい。このため、カードリーダ32も、近距離無線通信を使用する形態に限定されない。例えば、二次元コードを読み取るカメラ等、ユーザカードCDの形態に対応してそこに記録される情報を読み取り可能な各種の装置がカードリーダ32として使用されてよい。

#### 【0027】

金銭収受装置33は、ユーザが投入した金銭（硬貨或いは紙幣）の額を検出するための周知の装置である。金銭収受装置33は、投入額に応じた信号を制御ユニット30に出力する。つまり、ゲーム機GMは、カードリーダ32及び金銭収受装置33によって電子通貨及び現金の両方の支払方法を通じてプレイ料金を徴収可能に構成されている。なお、金銭収受装置33は、金銭に限定されず、例えばメダル等、プレイ料金として徴収される各種の対価の支払いに使用されてよい。つまり、金銭収受装置33は、現金の他に更に別の支払方法によってプレイ料金を徴収してもよい。

#### 【0028】

操作入力装置34は、ユーザの各種の操作を受け付けるための装置である。操作入力装置34は、ユーザによって実行された操作内容に応じた信号を制御ユニット30に出力する。操作入力装置34として、例えば、テンキー等の押しボタン或いはタッチパネルといった周知の各種の装置が使用されてよい。モニタMOは、周知の表示装置である。モニタMOには、制御ユニット30の出力信号に応じてゲーム画面等の各種の画面が表示される。

#### 【0029】

記憶ユニット31は、電源の供給がなくても記憶を保持可能なように、例えば、磁気記録媒体や光記録媒体、フラッシュSSD（Solid State Drive）などにより構成される。記憶ユニット31には、ゲームプログラム35及びゲームデータ36が記憶される。ゲームプログラム35は、ゲーム機GMがカードゲームを提供するために必要なコンピュータプログラムである。ゲームプログラム35の実行に伴って、制御ユニット30の内部には、ゲーム提供部37が設けられる。ゲーム提供部37は、カードゲーム及び後述の商品購入機会を提供するために必要な各種処理を実行する。ゲーム提供部37は、コンピュータハードウェアとコンピュータプログラムとの組み合わせにより実現される論理的装置である。なお、制御ユニット30の内部には、その他にも各種の論理的装置が設けられ得る。しかし、それらの図示は省略した。

#### 【0030】

ゲームデータ36は、ゲームプログラム35の実行に伴って参照されるデータである。ゲームデータ36は、例えば、上述のユーザ管理データ14a及び商品データ14bを含んでいる。例えば、ユーザ管理データ14a及び商品データ14bは、必要な部分が含まれるように、少なくとも一部がセンターサーバ2から提供される。ゲームデータ36は、例えば、その他にもゲーム画面等を表示させるために必要な画像データ或いはBGM等の再生に必要なBGMデータ等を含んでいてよい。さらに、ゲームデータ36は、例えば、上述のID管理データやプレイデータ、口座データ14c等を含んでいてもよい。つまり、ゲームデータ36は、その他にもカードゲームの提供等に必要な各種のデータを含み得る。しかし、それらの図示は省略した。

## 【 0 0 3 1 】

次に、ゲーム機 G M が提供するカードゲームについて説明する。カードゲームは、キャラクタカードを使用してプレイするタイプのゲームである。キャラクタカードは、ゲーム内に登場する各キャラクタに対応する。このため、キャラクタカードには、例えば、パラメータ等、ゲームの各キャラクタを定義するための各種の情報が記録される。そして、カードゲームでは、そのようなキャラクタカードの使用に伴い、そのキャラクタカードに対応するキャラクタがゲーム中に再現され、それがプレイ媒体として使用される。ゲーム内では、例えば、各キャラクタの育成が実行される。育成は、例えば、ゲーム内に用意された対戦相手キャラクタとの対戦及び他のユーザのキャラクタとの対戦といったバトル（団体対戦を含む）を通じて実行される。

10

## 【 0 0 3 2 】

また、例えば、各キャラクタを定義するパラメータ等の内容は、成長に伴い変化する。そして、ゲームのプレイ後には、プレイを通じて成長したキャラクタ（変化後のパラメータ等によって定義されるキャラクタ）が更にキャラクタカードとして生成される。一例として、ゲーム機 G M は、このようなカードゲームを提供する。

## 【 0 0 3 3 】

また、ゲーム機 G M は、所定の対価（プレイ料金）の徴収と引き換えに、上述のカードゲームのプレイ機会を提供するとともに、プレイ後に案内機会としての商品購入機会を提供する場合がある。つまり、所定の対価と引き換えに提供される提供範囲に商品購入機会が含まれる場合がある。商品購入機会は、ゲーム機 G M を通じて商品を購入或いは予約するための機会である。各商品には購入に必要な所定の金額（対価）が設定されている。そして、商品購入機会では、プレイ料金とは別に各商品の金額に対応する対価を支払うことにより各商品が購入等される。

20

## 【 0 0 3 4 】

図 3 は、提供範囲に商品購入機会が含まれる場合及び含まれない（商品購入機会が省略される）場合を説明するための説明図である。図 3 に示すように、提供範囲に商品購入機会が含まれるか否かは、案内条件に基づいて判断される。具体的には、ゲーム機 G M は、ユーザ U からプレイ料金を徴収した後に、そのユーザ U が案内条件を満たすか否か判別する。案内条件は、例えば、支払条件、情報条件及びプレイ状況条件を含んでいる。また、案内条件は、例えば、支払条件、情報条件及びプレイ状況条件のうち少なくとも一つの条件が満たされた場合に満たされてよい。なお、案内条件は、支払条件、情報条件及びプレイ状況条件の全てが満たされた場合に満たされてもよいし、これらの一部（複数）が満たされた場合に満たされてもよい。

30

## 【 0 0 3 5 】

支払条件は、一例として、支払方法を要件とする条件である。例えば、支払条件は、特定の支払方法の場合に満たされる。また、特定の支払方法として、例えば、支払カード C D 2 による支払方法が採用されてよい。つまり、支払条件は、一例として、口座データ 1 4 c で管理される電子通貨がプレイ料金の支払いに使用された場合に満たされてよい。

## 【 0 0 3 6 】

情報条件は、一例として、各ユーザに付随する情報を要件とする条件である。例えば、更に所有条件及び属性条件を含んでいてよい。所有条件は、例えば、各ユーザの所有するものを要件とする条件である。各ユーザの所有するものとして、例えば、ユーザカード C D やゲーム内のアイテム等が採用されてよい。より具体的には、例えば、所有条件は、ユーザカード C D のうち支払カード C D 2 を所有するユーザの場合に満たされてもよい。支払カード C D 2 を所有し、それによってプレイ料金を支払可能であるにもかかわらず支払カード C D 2 の所持を忘れ、一時的に支払カード C D 2 で支払えない場合もある。つまり、ゲームをプレイするユーザが、本来は支払条件を満たすユーザである場合もある。一例として、所有条件が支払カード C D 2 の所有を要件とする場合、このようなユーザも案内条件を満たす。

40

## 【 0 0 3 7 】

50

一方、属性条件は、例えば、各ユーザの属性を要件とする条件である。例えば、ユーザの属性の情報として、信用情報或いは商品の送付（配送）に必要な送付用情報が使用されてもよい。信用情報は、各ユーザの信用の可否を判別するための情報である。信用情報は、例えば、過去の商品の購入実績や支払実績等に基づいて設定されてよい。また、送付用情報は、例えば、住所の情報を含んでいる。つまり、属性条件は、一例として、信用情報に基づいて信用可能と判別されるユーザUの場合や住所情報等、送付用情報が登録されているユーザUの場合に満たされてよい。

【 0 0 3 8 】

プレイ状況条件は、ゲームのプレイ状況を要件とする条件である。プレイ状況として、例えば、スコアや特定ステージのクリア等のミッション（課題）の達成状況が使用されてよい。つまり、プレイ状況条件は、例えば、カードゲームにおいて所定値以上のスコアが獲得された場合等、所定のミッションが達成された場合等、プレイ状況が所定の状況を見満たした場合に満たされる。また、プレイ状況は、前回（或いは前回まで）のプレイ状況が使用されてもよいし、今回のプレイ状況が使用されてもよい。今回のプレイ状況が使用される場合には、プレイ状況条件の判別、つまり案内条件の判別はカードゲームのプレイ後に実行されてよい。したがって、案内条件の判別は、プレイ機会の提供前に実行される形態に限定されず、各ユーザの特定後であれば、適宜の時期に実行されてよい。

10

【 0 0 3 9 】

そして、上述の案内条件が満たされる場合（“ O K ” の場合）には商品購入機会が提供される。つまり、プレイ料金に対応する提供範囲に商品購入機会が含まれる。一方、案内条件が満たされない場合（“ N G ” の場合）には商品購入機会が省略される。つまり、商品購入機会は提供されず提供範囲に含まれない。一例として、ゲーム機 G M では、このように案内条件に基づいて商品購入機会の提供の可否が判別される。

20

【 0 0 4 0 】

一方、商品購入機会では、購入等可能な商品のうち一部の商品の購入等の機会が提供される。具体的には、ゲーム機 G M は、まず購入等可能な複数の商品としての全商品 A P の情報を含む商品データ 1 4 b をセンターサーバ 2 から取得する。また、ゲーム機 G M は、推奨条件に基づいて全商品 A P から抽出した一部の商品としての一部商品 P P の情報だけを含む商品データ 1 4 b （以後、個別商品データ 1 4 b a と呼ぶ場合がある）を生成する。そして、この個別商品データ 1 4 b a に基づいて商品購入機会が提供される。つまり、一例として、商品購入機会では、推奨条件に基づいて特定（選択）された一部商品 P P だけが購入等の対象として提供される。

30

【 0 0 4 1 】

また、一例として、推奨条件は、例えば、金額条件、登録情報条件及びプレイ状況条件を含んでいる。また、推奨条件として、これらの条件が単独で使用されてもよいし、複合的に使用されてもよい。

【 0 0 4 2 】

金額条件は、各商品の金額に関連する条件である。例えば、金額条件は、所定の金額を基準にその金額以下、或いは以上の商品によって満たされる。また、所定の金額は、例えば、口座データ 1 4 c によって管理される電子通貨の額に応じて設定されてよい。具体的には、例えば、口座データ 1 4 c の電子通貨の額以下の商品が金額条件を満たしてよい。この場合、電子通貨を通じて購入可能な商品だけが特定され、それらの商品の購入等の機会が商品購入機会において提供される。或いは、口座データ 1 4 c の電子通貨の額が所定値以上の場合、所定の金額以上の高額商品が優先的に特定され、購入等の対象とされてもよい。なお、所定の金額は、口座データ 1 4 c で管理される電子通貨の額に限定されない。例えば、その他にも、一回に決算できる額の上限が設定されている場合にはその額が所定の金額として使用されてもよい。また、年齢に応じて限度額が設定されている場合には、その額が所定の金額として使用されてもよい。

40

【 0 0 4 3 】

登録情報条件は、各ユーザUの登録情報に関連する条件である。例えば、各ユーザUが

50

年齢や住所、性別等の各個人に固有の情報を登録している場合、つまりこのような情報がユーザ管理データ14aによって管理されている場合、そのような情報に基づいて商品が特定されてよい。具体的には、例えば、登録情報条件に応じて、各ユーザUの年齢や性別に適切な商品が特定されてよい。或いは、住所の登録ある場合には郵送が必要な物理的商品が、住所の登録が無い場合には郵送の不要な電子的商品が、それぞれ特定されてもよい。換言すれば、年齢や性別、住所登録の有無を基準に、これらに対応する商品が登録情報条件を満たしてよい。

#### 【0044】

プレイ状況条件は、ゲームのプレイ状況に関連する条件である。例えば、特定のキャラクタに対応するキャラクタカードを使用するユーザUには、その特定のキャラクタに関連した商品が特定される。また、例えば、ゲームで使用される音楽（例えば、ゲーム機GMが音楽ゲームを提供している場合には音楽ゲームで使用される音楽等）を含むCDアルバム等がプレイ状況に関連する商品として特定されてもよい。或いは、ゲームの進行状況等に応じて商品が特定されてもよい。換言すれば、特定のキャラクタに関連する商品或いは特定の進行状況といった特定のプレイ状況に対応する商品が、一例としてプレイ状況条件を満たしてよい。また、プレイ状況として、前回までの累積的状况（或いは前回単独の状況）が使用されてもよいし、今回のプレイ状況（或いは今回を含む累積的状况）が使用されてもよい。なお、プレイ状況条件は、例えば、その他にも特定の機種（例えば、ゲーム機GMの種類）がプレイされている場合に満たされてもよい。そして、その特定の機種が提供するゲーム等、その機種に関連する商品が特定されてもよい。

#### 【0045】

図4を参照して、案内条件のうち支払条件を使用して具体的に提供の流れの一例について説明する。図4は、支払条件が満たされる場合及び満たされない場合の提供の流れを説明するための説明図である。上述の通り、支払条件は、一例として、口座データ14cの電子通貨の額の消費を通じてプレイ料金が支払われた場合に満たされる。このため、図4に示すように、ユーザUがプレイ料金の支払いに支払カードCD2を使用した場合、つまり支払カードCD2を通じてプレイ料金が支払われた場合に支払条件が満たされる。この場合、支払条件の具備により案内条件が満たされるので、提供範囲には商品購入機会が含まれる。より具体的には、推奨条件により特定された一部商品PPを購入等の対象とする商品購入機会がプレイ機会（カードゲームのプレイの機会）に続き提供され、その後に提供範囲が終了する。

#### 【0046】

一方、例えば、プレイ料金がコインCO等の現金で支払われた場合には支払条件は満たされない。この場合、支払条件以外の条件も満たされなければ、案内条件は満たされない。このため、商品購入機会の提供が省略され、提供範囲には商品購入機会が含まれない。つまり、プレイ機会の終了に伴い、そのまま提供範囲が終了する。一例として、このような流れでカードゲームのプレイ及び商品購入機会が提供される。

#### 【0047】

次に、図5～図11を参照して、商品購入機会について更に説明する。図5は、商品購入機会における商品購入までの流れの一例を説明するための説明図である。図5に示すように、商品購入機会は、商品選択工程、規約案内工程、対価徴収工程、結果案内工程及び終了工程を一例として順に含んでいる。

#### 【0048】

商品案内工程は、購入或いは予約可能な商品の名称やその商品の解説等、商品に関する各種の情報をユーザに案内するための工程である（ステップS1）。商品案内工程では、個別商品データ14baに基づいて一部商品PPの情報が案内される。また、商品案内工程は、購入或いは予約対象の商品の選択にも使用される。

#### 【0049】

商品案内工程において、購入等の対象商品が選択された場合には、規約案内工程に進む。規約案内工程は、商品の購入或いは予約に必要な規約を案内するための工程である（ス

10

20

30

40

50

テップS2)。規約案内工程において各ユーザUが規約に承諾した場合には、続く対価徴収工程が提供される。対価徴収工程は、商品案内工程で選択された商品の購入代金を徴収するための工程である(ステップS3)。購入代金の徴収は、例えば、支払カードCD2或いはコインCO等の現金を通じて実行される。

#### 【0050】

続く結果案内工程は、購入等の結果を案内するための工程である(ステップS4)。例えば、対価徴収工程を経て、商品の購入或いは予約が無事終了した場合には、結果案内工程において購入或いは予約完了の案内が通知される。次の終了工程は、商品購入機会の終了を案内するための工程である(ステップS5)。また、終了工程は、例えば、将来的に購入等の対象になる商品等、他の商品の案内を含んでよい。そして、終了工程の終了に伴い、商品購入機会は終了する。一例として、このような流れで商品購入機会は提供される。なお、結果案内工程が終了工程としても機能してよい。この場合、終了工程は省略されてよい。

#### 【0051】

また、図5の各工程は、一例として、モニタMOに表示される商品購入画面を通じて実現される。図6～図11は、図5の各工程において使用される商品購入画面の一例を模式的に示す図である。具体的には、図6は、商品案内工程において表示される商品案内画面の一例を模式的に示す図である。商品案内画面50Aは、ユーザUによる購入或いは予約対象の商品の選択のために使用される商品購入画面50である。図6に示すように、商品案内画面50Aは、例えば、商品案内領域51及び選択肢領域52を含んでいる。商品案内領域51は、“A商品”等の商品名やその商品の解説等の情報が表示される領域である。商品案内領域51は、“A商品”、“B商品”等、表示対象の商品毎に設けられる。

#### 【0052】

また、各商品の商品案内領域51の配置位置、或いは配置順等は、推奨条件に基づいて変化してもよい。例えば、所定の金額以下の商品(金額条件によって特定された商品)が表示されている場合には、上から金額の低い順或いは高い順に各商品の商品案内領域51が配置されてもよい。或いは、金額に応じて各商品の商品案内領域51の大きさや表示方法(例えば、特別の演出が付与される等)が変化してもよい。その他の推奨条件についても同様である。つまり、登録情報条件及びプレイ状況条件に応じて各商品の商品案内領域51の配置位置等が変化してよい。

#### 【0053】

一方、選択肢領域52は、購入或いは予約を希望する商品を特定するための領域である。このため、選択肢領域52も“A商品”等、購入対象の商品毎に設けられ、購入商品を示す選択肢として機能する。また、“A商品+B商品 セット”等、購入対象の商品の全てを購入対象として特定するための選択肢領域52も設けられる。さらに、選択肢領域52は、予約をせずに商品購入機会の終了を希望する場合の意思表示をするための領域でもある。このため、“予約しない”に対応する選択肢として機能する選択肢領域52も設けられる。また、この場合において、“以後表示しない”に対応する選択肢領域52が用意されてもよい。そして、この選択肢領域52が選択された場合には、次回以降において、今回表示した商品を特定しないように商品購入機会が提供されてもよいし、商品購入機会自体が以後提供されなくてもよい。これらの選択肢領域52は、例えば、カーソル53の位置を通じて、いずれか一つが特定され、選択される。

#### 【0054】

図6の例では、カーソル53によって“予約しない”の意思表示に対応する選択肢領域52が選択されている。この場合、今回の商品購入機会では、“A商品”は購入されずに終了する。また、この場合、次のプレイ時にも、同様の商品購入機会(表示される商品は変化してもよい)が提供される。なお、一例として、商品購入機会では、商品の在庫が存在する場合には商品を購入する機会が、在庫が存在しない場合(発売前を含む)には商品を予約する機会が、それぞれ提供される。

#### 【0055】

図 7 は、規約案内工程において使用される規約案内画面の一例を模式的に示す図である。規約案内画面 5 0 B は、規約の案内及び承諾のために使用される商品購入画面 5 0 である。図 7 に示すように、規約案内画面 5 0 B は、例えば、規約案内領域 5 4 及び承諾領域 5 5 を含んでいる。規約案内領域 5 4 は、商品の購入或いは予約に伴う規約を表示するための領域である。承諾領域 5 5 は、規約に対して“同意する”或いは“同意しない”の意思表示をするための領域である。このため、承諾領域 5 5 は、これらの意思表示に対応する肯定領域 5 5 A (“同意する”) 及び否定領域 5 5 B (“同意しない”) を含んでいる。

#### 【 0 0 5 6 】

図 8 は、対価徴収工程において使用されるユーザ認証画面の一例を模式的に示す図である。ユーザ認証画面 5 0 C は、ユーザ U の認証のために使用される商品購入画面 5 0 である。図 8 に示すように、ユーザ認証画面 5 0 C は、例えば、パスワード要求領域 5 6 を含んでいる。パスワード要求領域 5 6 は、ユーザ U を認証するための情報として、ユーザ U が事前に登録した暗証番号の入力をユーザ U に要求するための領域である。そして、適切な暗証番号の入力に伴い、例えば、プレイ料金の支払に使用された支払カード C D 2 を介して口座データ 1 4 c の電子通貨の額から商品の価格に対応する額が消費される。なお、クレジットカードや現金等、支払カード C D 2 以外の支払方法により対価が徴収される場合には、それらの方法により商品の購入額等を徴収するための決算画面（不図示）が提供されてもよい。その場合には、ユーザ認証画面 5 0 C は省略されてもよい。また、商品予約が実行される場合には、対価徴収工程は省略されてもよい。この場合、例えば、商品の

#### 【 0 0 5 7 】

図 9 及び図 1 0 は、結果案内工程において使用される結果案内画面の一例を模式的に示す図である。結果案内画面 5 0 D は、商品購入等の結果を案内するための商品購入画面 5 0 である。より具体的には、図 9 は商品の購入等が成立した場合の結果案内画面 5 0 D の一例を、図 1 0 は商品の購入等が成立しなかった場合の結果案内画面 5 0 D の一例を、それぞれ模式的に示している。図 9 及び図 1 0 に示すように、結果案内画面 5 0 D は、例えば、結果案内領域 5 7 を含んでいる。結果案内領域 5 7 には、商品購入等の成立の有無を示す情報が表示される。また、結果案内領域 5 7 には、商品購入等の成立或いは不成立に伴う付随情報も表示される。

#### 【 0 0 5 8 】

図 9 の例では、商品購入等の成功に伴い、結果案内領域 5 7 には、商品購入等の成立を示す“S U C C E S S”（成功）の情報が表示されている。また、付随情報として、商品購入等に関連する問合せ先等の情報が表示されている。一方、図 1 0 の例では、商品購入等の失敗（不成立）に伴い、結果案内領域 5 7 には、商品購入等の不成立を示す“F I L U R E”（失敗）の情報が表示されている。また、付随情報として、不成立の理由が表示されている。具体的には、不成立の理由として、名前や住所等の商品購入に必要な登録情報の不足が付随情報として表示されている。

#### 【 0 0 5 9 】

図 1 1 は、終了工程において使用される終了画面の一例を模式的に示す図である。終了画面 5 0 E は、商品購入機会の終了を通知するための商品購入画面 5 0 である。また、終了画面 5 0 E は、例えば、商品の案内にも使用される。具体的には、図 1 1 に示すように、終了画面 5 0 E には、例えば、“X 商品発売”の発売日の情報、その商品の画像、価格の情報、限定特典の有無の情報等、今回購入等の対象となった商品以外の商品の購入等を促進するための告知情報が表示される。一例として、これらのような商品購入画面 5 0 を通じて、商品購入機会は実現される。

#### 【 0 0 6 0 】

次に、ユーザ管理データ 1 4 a、商品データ 1 4 b 及び口座データ 1 4 c の詳細について説明する。ユーザ管理データ 1 4 a は、上述の通り、各ユーザ U の各種の情報を管理するためのデータである。より具体的には、ユーザ管理データ 1 4 a は、一例として、各ユ

10

20

30

40

50

ーザUの属性情報の管理に使用される。図12は、ユーザ管理データ14aの内容の一例の一部を示す図である。図12に示すように、ユーザ管理データ14aは、例えば、“ユーザID”、“名前”、“住所”、“年齢”、“性別”の情報を含んでいる。“ユーザID”は、上述のユーザIDを示す情報である。“名前”、“住所”、“年齢”、“性別”は、各ユーザUの名前、住所、年齢及び性別を示す情報である。一例として、ユーザ管理データ14aは、これらの情報が互いに関連付けられるように記述されたレコードの集合として構成される。

#### 【0061】

なお、属性情報は、一例として、ユーザUによって登録（提供）された場合にユーザ管理データ14aで管理される。つまり、属性情報が登録されていない場合には、ユーザ管理データ14aのそのユーザUに対応するレコードには属性情報が含まれていなくてもよい。属性情報の登録は、一例として、電子通貨の預入と同様に、システム運営者が運営するウェブサイト等を介してユーザUによって実行されてもよいし、ゲーム機GMを通じて実行されてもよい。また、ユーザ管理データ14aがプレイデータとして使用される場合には、ユーザ管理データ14aは、ゲームのプレイ実績に関連する情報を含んでいてもよい。

10

#### 【0062】

商品データ14bは、上述の通り、購入或いは購入予約可能な商品を管理するためのデータである。より具体的には、商品データ14bは、一例として、購入等可能な商品、及び予約前の事前告知が必要な商品（例えば、終了画面50Eを通じて告知されるべき商品）の管理に使用される。図13は、商品データ14bの内容の一例の一部を示す図である。図13に示すように、商品データ14bは、“商品ID”、“推奨条件”、“名称”、“価格”、及び“案内期間”の情報を含んでいる。

20

#### 【0063】

“商品ID”は、商品毎にユニークなIDの情報であり、各商品の識別に使用される。“推奨条件”は、上述の推奨条件に応じて各商品を特定するための情報である。例えば、“推奨条件”として、住所、年齢、性別といった推奨対象（特定対象）のユーザUの属性情報、或いは特定のキャラクタや進行状況等を示すプレイ状況の情報が使用される。また、“名称”、“価格”、及び“案内期間”は、それぞれ各商品の名称、価格、案内期間（購入等の対象とされるべき期間）を示す情報である。一例として、商品データ14bは、これらの情報が互いに関連付けられるように記述されたレコードの集合として構成される。なお、推奨条件として、金額条件が利用される場合には、“価格”の情報が本発明の購入金額を示す情報（推奨条件）として使用されてもよい。

30

#### 【0064】

また、口座データ14cは、上述の通り、各ユーザが保持する電子通貨の額（量）を管理するためのデータである。図14は、口座データ14cの内容の一例の一部を示す図である。図14に示すように、口座データ14cは、例えば、“ユーザID”、“残額”、“カードID”、及び“暗証番号”の情報を含んでいる。“ユーザID”は、上述のユーザIDを示す情報である。“残額”は、各ユーザUが保持する電子通貨の額を示す情報である。

40

#### 【0065】

“カードID”は、上述の各ユーザカードCDを識別するためのカードIDを示す情報である。一例として、IDカードCD1のカードIDが口座データ14cを介して“残額”と関連付けられた場合に、そのIDカードCD1が支払カードCD2として機能する。つまり、支払カードCD2は、一例として、口座データ14cを介して“残額”と関連付けられるIDカードCD1を意味する。そして、“残額”と関連付けられる“カードID”の情報が存在する場合、そのユーザUは電子通貨による支払が可能である。このため、例えば、支払カードCD2の使用を要件とする所有条件が利用される場合、支払条件においては、“残額”と関連付けられる“カードID”の情報が存在するか否かによって電子通貨による支払の可否が判別されてよい。

50

## 【 0 0 6 6 】

また、“カードID”は、一つの“ユーザID”のレコード、つまり一つの“ユーザID”に対応するユーザUが保持する“残額”に対して、1対1、或いは多対1で関連付けられる。つまり、複数のIDカードCD1を示す“カードID”の情報が一つの“ユーザID”及び“残額”を示す情報に対して関連付けられる場合がある。そして、“残額”に関連付けられる各IDカードCD1が支払カードCD2として機能する。“残額”とIDカードCD1を示すカードIDとの関連付けは、例えば、電子通貨の預入と同様に、システム運営者が運営するウェブサイト等を介してユーザによって実行されてもよいし、ゲーム機GMを通じて実行されてもよい。

## 【 0 0 6 7 】

“暗証番号”は、電子通貨の支払を許可するための暗証番号を示す情報である。“暗証番号”は、例えば、ユーザ認証画面50Cにおいて各ユーザUの認証のために使用されてよい。一例として、口座データ14cは、これらの情報が互いに関連付けられるように記述されたレコードの集合として構成される。また、口座データ14cの“カードID”の情報が本発明の支払判別情報として機能する。一方、ユーザ管理データ14aの属性情報が本発明の属性情報として機能する。このため、ユーザ管理データ14a及び口座データ14cの“ユーザID”の情報が本発明のユーザ識別情報として機能する。また、ユーザ管理データ14a及び口座データ14cに含まれる各情報が本発明の管理情報として機能する。なお、口座データ14cは、ユーザIDをキーに各レコードが管理される形態に限定されない。例えば、ユーザIDの代わりに、口座ID等、レコード毎（換言すれば、“残高”毎）にユニークなIDが使用されてもよい。そして、例えば、ID管理データ等によりユーザIDと口座IDとが関連付けられて管理されてもよい。このため、口座データ14cはユーザIDの情報を含んでいなくともよい。

## 【 0 0 6 8 】

次に、商品案内処理及び商品購入処理について説明する。商品案内処理及び商品購入処理は、商品購入機会を実現するための処理である。より具体的には、一例として、商品案内処理は図5の商品選択工程（ステップS1）を、商品購入処理は図5の規約案内工程（ステップS2）～終了工程（ステップS5）までを、それぞれ実現するための処理である。

## 【 0 0 6 9 】

例えば、商品案内処理は図15のルーチンを通じて、商品購入処理は図16のルーチンを通じて、それぞれゲーム機GMの制御ユニット30によって実現される。より具体的には、図15及び図16のルーチンは、いずれもゲーム提供部37を通じて制御ユニット30によって実行される。なお、ゲーム機GMの制御ユニット30及びセンターサーバ2の制御ユニット10は、これらの処理の他にも各種の周知な処理等を、それぞれ単独で或いは互いに協働して実行する。このような処理には、例えば、ゲーム機GMからのプレイ料金の引き落とし要求にตอบสนองして、口座データ14cの対応するレコードから指定された額の電子通貨を消費するといった電子通貨の管理に関する処理も含まれる。しかし、それらの詳細な説明は省略する。

## 【 0 0 7 0 】

図15は、商品案内処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図である。図15のルーチンは、例えば、カードゲームのプレイの終了後に実行される。図15のルーチンが開始されると、ゲーム提供部37は、まずステップS11において、案内条件の判別に必要なユーザUの情報を取得する。例えば、ゲーム提供部37は、案内条件として支払条件が利用される場合にはユーザUのプレイ料金の支払方法の情報を取得する。また、案内条件として情報条件が利用される場合にはユーザUのユーザIDを取得する。例えば、この取得は、IDカードCD1の使用等に伴い、カードリーダ32を介してIDカードCD1から取得してよい。

## 【 0 0 7 1 】

続くステップS12において、ゲーム提供部37は、ステップS11で取得した情報に

基づいて、プレイ料金を支払ったユーザUが案内条件を満たすか否か判別する。案内条件を満たすか否かの判別方法は、上述の通りである。そして、この判別結果が否定的結果の場合、つまり案内条件を満たさない場合、ゲーム提供部37は以降の処理をスキップして、今回のルーチンを終了する。なお、案内条件が満たされない場合にも、商品の告知が実行されてよい。また、一例として、このような告知は、終了画面50Eを通じて実行されてもよい。

#### 【0072】

一方、ステップS12の判別結果が肯定的結果の場合、つまり案内条件を満たす場合、ゲーム提供部37はステップS13に進む。ゲーム提供部37は、ステップS13において、商品選択工程において案内すべき商品、つまり商品案内画面50Aに表示すべき商品を10  
特定する。この特定は、上述の通り、一例として、推奨条件に基づいて実行される。また、金額条件、登録情報条件、及びプレイ状況条件等の推奨条件のうちの一部が使用される場合、例えば、ゲーム提供部37は、ステップS13において所定の優先条件に基づいて使用されるべき条件を決定し、その条件に基づいて各商品を特定してよい。

#### 【0073】

続くステップS14において、ゲーム提供部37は、ステップS13で特定した商品の配置を決定する。一例として、この決定も、上述の通り推奨条件に基づいて実行される。より具体的には、例えば、金額条件、登録情報条件、或いはプレイ状況条件に基づいて各商品の配置位置、配置順、大きさ或いは演出等が変化するように、ゲーム提供部37は商品の配置を決定する。また、表示可能数に比して特定される商品が多い場合には、ゲーム20  
提供部37は、ステップS14において、所定の優先順位条件に応じて一部商品PPを特定してよい。

#### 【0074】

次のステップS15において、ゲーム提供部37は、ステップS14の決定内容に従って一部商品PPが配置された商品案内画面50AをモニタMOに表示させる。そして、ゲーム提供部37は、ステップS15の処理を終えると、今回のルーチンを終了する。これにより、多くの商品から推奨条件に基づいて特定される一部商品PPを購入するための商品案内画面50Aが提供される。また、このような商品案内画面50Aは、案内条件が満たされる場合に提供され、案内条件が満たされない場合には省略される。つまり、案内条件が満たされる場合に商品案内画面50Aを通じて商品購入機会を含む提供範囲が提供され30  
る。一方、案内条件が満たされない場合には、商品購入機会が省略され、商品購入機会を含まない提供範囲が提供される。

#### 【0075】

図16は、商品購入処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図である。図16のルーチンは、例えば、商品案内画面50Aの提供後にその提供に続いて実行される。図16のルーチンが開始されると、ゲーム提供部37は、まずステップS21において進行条件が満たされるか否か判別する。進行条件は、例えば、商品案内画面50Aにおいて“A商品”に対応する選択肢領域52等、商品購入或いは商品予約に対応する選択肢領域52が選択された場合に満たされる。換言すれば、進行条件は、例えば、商品購入等を希望しない“予約しない”等の選択肢領域52が選択された場合には満たされない。また、例えば40  
、商品案内画面50Aの提供時間が所定時間内に限定されている場合には、いずれの選択肢領域52も選択されずに所定時間が経過したときにも進行条件は満たされない。

#### 【0076】

ステップS21の判別結果が否定的結果の場合、つまり進行条件が満たされない場合、ゲーム提供部37は、ステップS22に進む。ステップS22において、ゲーム提供部37は、商品購入機会の終了を案内して、今回のルーチンを終了する。なお、この終了案内は、例えば、終了画面50Eを通じて実行されてもよい。つまり、商品が購入等されずに商品購入機会が終了する場合にも、他の商品の告知が実行されてもよい。

#### 【0077】

一方、ステップS21の判別結果が肯定的結果の場合、つまり進行条件が満たされる場50

合、ゲーム提供部 37 は、ステップ S 23 に進む。ステップ S 23 において、ゲーム提供部 37 は、商品購入等に必要な規約を案内する。この案内は、一例として、上述の規約案内画面 50B を通じて実行される。つまり、ゲーム提供部 37 は、一例として、ステップ S 23 において規約案内画面 50B をモニタ MO に表示させ、規約案内工程（ステップ S 2）を実現する。

【0078】

続くステップ S 24 において、ゲーム提供部 37 は、ステップ S 23 で案内した規約にユーザ U が同意したか否かを判別する。具体的には、ゲーム提供部 37 は、例えば、規約案内画面 50B において肯定領域 55A 及び否定領域 55B のいずれが選択されたかによって同意したか否かを判別する。また、例えば、ゲーム提供部 37 は、規約案内画面 50B において肯定領域 55A 及び否定領域 55B のいずれも選択されずに所定時間経過した場合も、同意していない、つまり否定領域 55B が選択されたと判別してよい。そして、この判別結果が否定的結果の場合、つまりユーザ U が規約に同意しない場合、ゲーム提供部 37 は、ステップ S 22 に進み、上述のように処理を実行する。

10

【0079】

一方、ステップ S 24 の判別結果が肯定的結果の場合、つまりユーザ U が規約に同意した場合、ゲーム提供部 37 は、ステップ S 25 に進む。ステップ S 25 において、ゲーム提供部 37 は、ユーザ U を認証するための認証機会を提供する。認証機会は、一例として、ユーザ認証画面 50C を通じて実行される。つまり、ゲーム提供部 37 は、一例として、ステップ S 25 においてユーザ認証画面 50C をモニタ MO に表示させる。

20

【0080】

続くステップ S 26 において、ゲーム提供部 37 は、ユーザ U が認証されたか否かを判別する。具体的には、ゲーム提供部 37 は、一例として、ユーザ認証画面 50C を通じて入力された暗証番号が適切か否かに基づいて各ユーザ U を認証する。この判別結果が否定的結果の場合、つまりユーザ U が認証されなかった場合（例えば、暗証番号が適切でない場合）、ゲーム提供部 37 はステップ S 22 に進み、上述のように処理を実行する。なお、例えば、ユーザ認証画面 50C において暗証番号が入力されずに所定時間経過した場合も、暗証番号が適切でないとは判別されてよい。

【0081】

一方、ステップ S 26 の判別結果が肯定的結果の場合、つまりユーザ U が認証された場合（例えば、暗証番号が適切な場合）、ゲーム提供部 37 はステップ S 27 に進む。ステップ S 27 において、ゲーム提供部 37 は、購入等の対象の商品の金額に応じた対価を徴収する。具体的には、ゲーム提供部 37 は、例えば、ゲームのプレイに使用した支払カード CD2 を介して口座データ 14c の電子通貨の額を消費することにより対価を徴収する。結果として、ステップ S 25 ～ステップ S 27 の処理により対価徴収工程（ステップ S 3）が実現される。

30

【0082】

続くステップ S 28 において、ゲーム提供部 37 は、商品購入等を完了するための完了条件が満たされるか否かを判別する。完了条件は、例えば、ステップ S 27 において商品購入等の対価が問題なく消費された場合に満たされる。また、購入等の対象商品が郵送商品の場合には、例えば、対価の徴収に加えて住所等の必要情報が登録されている場合に満たされてよい。一方、例えば、商品の対価が徴収できない場合、必要情報が登録されていない場合、或いは通信障害等によって処理を完了できない場合には、完了条件は満たされない。

40

【0083】

ステップ S 28 の判別結果が否定的結果の場合、ゲーム提供部 37 はステップ S 29 に進む。ステップ S 29 において、ゲーム提供部 37 は、商品購入等の不成立を示した後に、完了条件を満たすための補完機会を提供する。また、商品購入等の不成立は、一例として、結果案内画面 50D を通じて実現される。つまり、ゲーム提供部 37 は、商品購入等の不成立を示す結果案内画面 50D をモニタ MO に表示させた後に、補完機会を提供する

50

。具体的には、ゲーム提供部 37 は、例えば、電子通貨の額が商品の金額に満たない場合には電子通貨の額を増加させる機会を、必要情報が登録されていない場合には必要情報を登録する機会を、それぞれ補完機会として提供する。また、通信障害の場合には、補完機会において通信をリトライしてもよい。なお、商品購入等の不成立を示す結果案内画面 50D の表示を通じて、ステップ S29 によって結果案内工程（ステップ S4）が実行される。

#### 【0084】

続くステップ S30 において、ゲーム提供部 37 は、補完条件を満たすか否か判別する。補完条件は、一例として、完了条件と同様でよい。そして、この結果が否定的結果の場合、ゲーム提供部 37 はステップ S22 に進み、上述のように処理を実行する。

10

#### 【0085】

一方、ステップ S30 の処理結果或いはステップ S28 の処理結果が肯定的結果の場合、つまり完了条件或いは補完条件が満たされる場合、ゲーム提供部 37 はステップ 31 に進む。ステップ S31 において、ゲーム提供部 37 は、商品購入等の完了を案内する。具体的には、ゲーム提供部 37 は、一例として、結果案内画面 50D を通じて完了の案内を実現する。つまり、ゲーム提供部 37 は、一例として、ステップ S25 において商品購入等の成立を示す結果案内画面 50D をモニタ MO に表示させる。

#### 【0086】

また、完了の案内には、例えば、他の商品の告知が含まれていてよい。そして、この告知は、一例として、終了画面 50E を通じて実行されてよい。つまり、ゲーム提供部 37 は、ステップ S31 において、更に終了画面 50E をモニタ MO に表示させてもよい。結果として、ゲーム提供部 37 は、ステップ S31 を通じて結果案内工程（ステップ S4）及び終了工程（ステップ S5）を実行してよい。そして、ステップ S31 の処理を終えると、ゲーム提供部 37 は今回のルーチンを終了する。これにより、図 5 の規約案内工程以降の工程が実現され、商品の購入等が実現される。なお、ステップ S29 及びステップ S30 の処理（必要情報等を補完するための処理）は、省略されてもよい。

20

#### 【0087】

以上に説明したように、この形態によれば、ゲームのプレイ後に案内条件に基づいて商品を案内する商品購入機会が提供される。このため、商品購入機会を通じて商品への興味をユーザ U に抱かせることができる。そして、実際に商品の購入につながれば、ゲームのプレイ料金とは別に商品の販売或いは仲介に伴う対価を得ることができる。つまり、商品購入機会を通じて、ゲームのプレイ料金だけでなく更なる対価を得る機会を設けることができる。

30

#### 【0088】

例えば、案内条件は、ゲームをプレイするユーザ U が商品の販売に必要な情報を登録している場合、或いは高い信用を有する場合等に満たされる。このため、購入可能性が高い或いは信用性が高いユーザ U に商品購入機会を提供することができる。これにより、更なる対価が得られる可能性を高めることができる。

#### 【0089】

さらに、商品購入機会では、推奨条件に基づいて特定された一部商品 PP だけが購入等の対象として案内される。また、推奨条件として、各ユーザ U の支払特性や属性、或いはプレイ状況に関する情報が利用される。つまり、一部商品 PP の特定に、各ユーザ U に固有の情報を反映することができる。このため、商品購入機会では、推奨条件に基づいて各ユーザ U により適した商品を案内することができる。そして、それらのより適切な商品にユーザ U の興味を集約することができる。これにより、更なる対価が得られる可能性をより高めることができる。

40

#### 【0090】

一方で、案内条件を満たさないユーザ U には商品購入機会は提供されない。このため、商品購入等の可能性の低いユーザ U の煩わしさや時間の消費を抑制することができる。結果として、ゲームの魅力の低下を抑制することができる。

50

## 【 0 0 9 1 】

以上の形態において、ゲーム機 G M の制御ユニット 3 0 が、ゲーム提供部 3 7 を通じて図 1 5 のルーチンを実行することにより本発明の商品特定手段、及び商品案内手段として機能する。同様に、ゲーム機 G M の制御ユニット 3 0 が、ゲーム提供部 3 7 を通じて図 1 5 のルーチンのステップ S 1 1 を実行することにより本発明の情報取得手段として機能する。また、ゲーム機 G M の記憶ユニット 3 1 が、ユーザ管理データ 1 4 a 及び商品データ 1 4 b を記録することにより本発明の商品データ記録手段及び管理データ記憶手段として機能する。

## 【 0 0 9 2 】

本発明は上述の形態に限定されず、適宜の形態にて実施することができる。例えば、上述の形態では、商品購入機会は、ゲームのプレイ後に提供されている。しかし、商品購入機会の提供時期は、このような形態に限定されない。例えば、商品購入機会は、ゲームのプレイ前、プレイ中のいずれの時期に提供されてもよい。つまり、商品購入機会は、ゲームのプレイに伴い提供される限り、任意の時期に提供されてよい。また、上述の形態では、支払条件は電子通貨による支払の場合に満たされている。つまり、一例として、支払条件を満たす特定の支払方法として、電子通貨による支払いが採用されている。しかし、本発明は、このような形態に限定されない。例えば、反対に、特定の支払方法として現金による支払方法が採用されてもよい。つまり、支払条件は、現金支払いの場合に満たされてもよい。同様に、その他各種の支払い方法が特定の支払方法として採用されてよい。

## 【 0 0 9 3 】

また、例えば、案内条件は、特典の付与にも使用されてよい。具体的には、例えば、ゲーム機 G M は、案内条件が満たされた場合に、特典として、特別にプレイできるゲームモードやゲーム範囲（例えば、案内条件が満たされない場合にはプレイできない範囲のゲーム）提供してもよい。そして、例えば、その特別のゲームモードやゲーム範囲において高得点を取得した場合等、所定のプレイ状況条件が満たされた場合に、商品購入機회가提供されてもよい。例えば、プレミアム商品等、希少性或いは価値の高い商品が購入等の対象になる場合がある。この場合、このような商品の魅力を活用して、プレイを促進したり、案内条件を満たすユーザの増加を促進したりすることができる。また、価値の高い商品には、購入者自身のためではなく、第三者（転売含む）のために購入等される可能性もある。ハイスコア等、プレイ状況を要件に含むことにより、このような購入者を排除することができる。このように案内条件は、特典を介在させつつ、金額条件等の組み合わせにより使用されてもよい。

## 【 0 0 9 4 】

また、上述の形態では、電子通貨の額は口座データ 1 4 c によって管理されている。しかし、本発明は、このような形態に限定されない。例えば、電子通貨の額、つまり電子通貨の残額は支払カード C D 2 に記録されていてもよい。また、上述の形態では、口座データ 1 4 c に登録された I D カード C D 1 が支払カード C D 2 として機能している。しかし、支払カード C D 2 は、このような形態に限定されない。例えば、支払カード C D 2 は、I D カード C D 1 とは別の種類のカード（記録媒体）として構成されてもよい。

## 【 0 0 9 5 】

また、上述の形態では、ゲーム機 G M がカードリーダー 3 2 或いは金銭収受装置 3 3 を通じてプレイ料金を徴収している。しかし、本発明は、このような形態に限定されない。例えば、ゲーム機 G M ではユーザ I D や暗証番号の情報が入力され、それらの情報に基づいて口座データ 1 4 c から電子通貨の額を消費することによりセンターサーバ 2 がプレイ料金を徴収してもよい。この場合、例えば、タッチパネルやテンキー等の数字を入力可能な入力装置が本発明の入力装置として機能してよい。また、案内条件として支払条件が採用されてない場合には、ゲーム機 G M は複数の支払方法を受付可能に構成されていなくともよい。このため、例えば、カードリーダー 3 2 及び金銭収受装置 3 3 のいずれか一方又は両方が省略されてもよい。

## 【 0 0 9 6 】

上述の形態では、ゲーム機 G M はカードゲームを提供している。しかし、ゲーム機 G M が提供するゲームは、このような形態に限定されない。例えば、その他にも、アクションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲーム、シミュレーションゲーム、パズルゲーム、音楽ゲーム、シューティングゲーム、スポーツゲーム、複合ゲーム等の各種のゲームがゲーム機 G M によって提供されてよい。

【 0 0 9 7 】

また、ゲーム機 G M は、業務用のゲーム機に限定されない。ゲーム機 G M として、例えば、家庭用の据置型ゲーム機（ゲームを実行可能な据置型のパーソナルコンピュータを含む）、携帯型のゲーム機（ゲームを実行可能なスマートフォン、タブレット P C、携帯型のパーソナルコンピュータ等の携帯端末を含む）等、適宜の形態が採用されてよい。また、上述の形態では、制御ユニット 3 0 及び記憶ユニット 3 1 がゲーム機 G M に設けられている。しかし、本発明のゲーム機は、このような形態に限定されない。例えば、クラウドコンピューティングを利用してネットワーク上に論理的に制御ユニット 3 0 及び記憶ユニット 3 1 が設けられてもよい。つまり、ゲーム機 G M は、ネットワーク 3 を通じて制御ユニット 3 0 処理結果を表示して提供する端末として構成されていてもよい。さらに、本発明のゲームシステムは、センターサーバ 2 が省略され、一台のゲーム機によって実現されてもよい。

【 0 0 9 8 】

以下に、上述の内容から得られる本発明の一例を記載する。なお、以下の説明では本発明の理解を容易にするために添付図面の参照符号を括弧書きにて付記したが、それにより本発明が図示の形態に限定されるものではない。

【 0 0 9 9 】

本発明のゲームシステムは、所定のゲームを提供するゲームシステム（ 1 ）であって、各商品を推奨条件と関連付けて管理する商品データ（ 1 4 b ）を記憶する商品データ記憶手段（ 3 1 ）と、前記推奨条件に基づいて前記商品データによって管理される複数の商品（ A P ）の少なくとも一部の商品（ P P ）を特定する商品特定手段（ 3 0 ）と、前記商品特定手段の特定結果に基づいて、前記ゲームの各ユーザが案内条件を満たす場合には前記一部の商品を案内する案内機会を前記ゲームのプレイに伴い提供する商品案内手段（ 3 0 ）と、を備えている。

【 0 1 0 0 】

本発明によれば、ゲームのプレイに伴い案内条件に基づいて商品を案内する案内機会が提供される。このため、案内機会を通じて商品への興味をユーザに抱かせることができる。そして、実際に商品の購入につながれば、ゲームのプレイとは別に商品の販売（或いは仲介等）に伴う対価を得ることができる。つまり、案内機会の提供を通じて、ゲームのプレイとは別の対価を得る機会を設けることができる。さらに、案内機会では、推奨条件に基づいて特定された商品が案内される。このため、案内機会では、推奨条件に応じて、各ユーザにより適した商品を案内することができる。これにより、ゲームのプレイとは別の対価が得られる可能性を高めることができる。なお、本発明の商品は役務（サービス）の概念を含んでよい。

【 0 1 0 1 】

本発明のゲームシステムの一態様において、前記商品案内手段は、前記案内条件が満たされない場合には、前記案内機会の提供を省略してもよい。この場合、案内条件に基づいて案内機会が不要と判断されるユーザの煩わしさや時間の消費を抑制することができる。

【 0 1 0 2 】

本発明のゲームシステムは、所定のゲームとして各種のゲームを提供してよい。また、所定のゲームは、有料、無料の各種の態様で提供されてよい。例えば、本発明のゲームシステムの一態様として、少なくとも一つの支払い方法を通じてプレイ料金を徴収するための入力装置を更に備え、前記ゲームは、前記プレイ料金の徴収と引き換えに提供され、前記商品案内手段は、前記案内機会を前記プレイ料金の徴収後に提供する態様が採用されてよい。

## 【 0 1 0 3 】

本発明のゲームシステムの一態様において、前記少なくとも一つの支払い方法として、複数の支払い方法が用意され、前記案内条件は、前記複数の支払い方法のうち特定の支払い方法によって前記プレイ料金が徴収された場合に少なくとも満たされてよい。例えば、商品の購入可能性が高い、或いはユーザの信用性が高いと判断可能な支払方法が存在する場合がある。この場合、そのような購入可能性或いは信用性が高いユーザに案内機会を提供することができる。また、例えば、この態様において、前記特定の支払方法として、電子通貨による支払方法が採用されてもよい。なお、本発明の電子通貨は仮想通貨或いはゲーム内の通貨的価値の概念を含んでよい。

## 【 0 1 0 4 】

案内条件は、その他にも各種の場合に満たされてよい。例えば、本発明のゲームシステムの一態様として、各ユーザを識別するためのユーザ識別情報（例えば、ユーザID）と各ユーザを管理するための管理情報とを関連付けて記憶する管理データ記憶手段（31）と、前記ユーザ識別情報を記憶する識別記憶媒体を介して前記ゲームをプレイするユーザの前記ユーザ識別情報を取得する情報取得手段（30）と、を更に備え、前記案内条件は、前記識別記憶媒体を介して取得される前記ユーザ識別情報と関連付けられる前記管理情報が前記案内機会を提供するための情報条件を満たす場合に少なくとも満たされる態様が採用されてよい。或いは、本発明のゲームシステムの一態様において、前記案内条件は、前記ゲームのプレイ状況を要件に含み、当該プレイ状況が所定のプレイ状況条件を満たした場合に少なくとも満たされてもよい。

## 【 0 1 0 5 】

案内条件が情報条件を要件に含む態様において、情報条件は各種の場合に満たされてよい。例えば、本発明の情報条件の一態様において、前記管理情報は、各ユーザの前記電子通貨による支払の可否を判別するための支払判別情報を含み、前記情報条件は、前記ゲームをプレイするユーザが前記支払判別情報に基づいて前記電子通貨による支払が可能なユーザに該当すると判別される場合に少なくとも満たされてもよい。或いは、前記管理情報は、各ユーザによって年齢及び住所の少なくともいずれか一方を含む属性情報が登録されている場合には、当該属性情報を含み、前記情報条件は、前記管理情報が前記属性情報を含む場合に少なくとも満たされてもよい。また、前記管理情報は、各ユーザの信用の可否を判別するための信用情報を含み、前記情報条件は、前記ゲームをプレイするユーザが前記信用情報に基づいて信用可能と判別される場合に少なくとも満たされてもよい。

## 【 0 1 0 6 】

また、例えば、管理情報が属性情報を含む態様において、前記推奨条件として、各ユーザの年齢及び住所の少なくともいずれか一方を示す情報が利用され、前記商品特定手段は、前記属性情報に基づいて当該属性情報に対応する商品を前記一部の商品として特定してもよい。この場合、案内機会案内される商品の特定に各ユーザの属性情報を反映することができる。このため、この場合も更なる対価が得られる可能性を高めることができる。

## 【 0 1 0 7 】

また、例えば、管理情報が属性情報を含む態様において、前記推奨条件として、前記ゲームの特定のプレイ状況を示す情報が少なくとも利用され、前記商品特定手段は、前記ゲームのプレイ状況に応じて当該プレイ状況に対応する商品を前記一部の商品として特定してもよい。この場合、案内機会案内される商品の特定にゲームのプレイ状況を反映することができる。このため、この場合も更なる対価が得られる可能性を高めることができる。

## 【 0 1 0 8 】

その他、推奨条件として各種の態様が採用されてよい。例えば、本発明のゲームシステムの一態様において、前記推奨条件として、各商品の購入に必要な購入金額を示す情報が少なくとも利用され、前記商品特定手段は、所定の金額を基準に当該所定の金額よりも前記購入金額が小さい商品を前記一部の商品として特定してもよい。

## 【 0 1 0 9 】

また、本発明のゲームシステムの一態様として、前記案内機会を提供するための商品案内画面（50A）を表示する表示手段（MO）を更に備え、前記商品特定手段は、前記一部の商品として二つ以上の商品を特定した場合に、当該二つ以上の商品の前記商品案内画面における配置位置及び配置順の少なくともいずれか一方を前記推奨条件に基づいて変化させる態様が採用されてもよい。この場合、案内機会において商品案内画面における配置位置及び配置順を通じて、各商品の案内を差別化することができる。このため、例えば、より更なる対価の得られる可能性が高い商品の方を目立たせる等することができる。これにより、更なる対価の得られる可能性を更に高めることができる。

【0110】

一方、本発明のコンピュータプログラムは、少なくとも一つの支払い方法を通じてプレイ料金を徴収するための入力装置（32、33）を備えたコンピュータを、上述のゲームシステムの各手段として機能させるように構成されたものである。本発明のコンピュータプログラムが実行されることにより、本発明のゲームシステムを実現することができる。

10

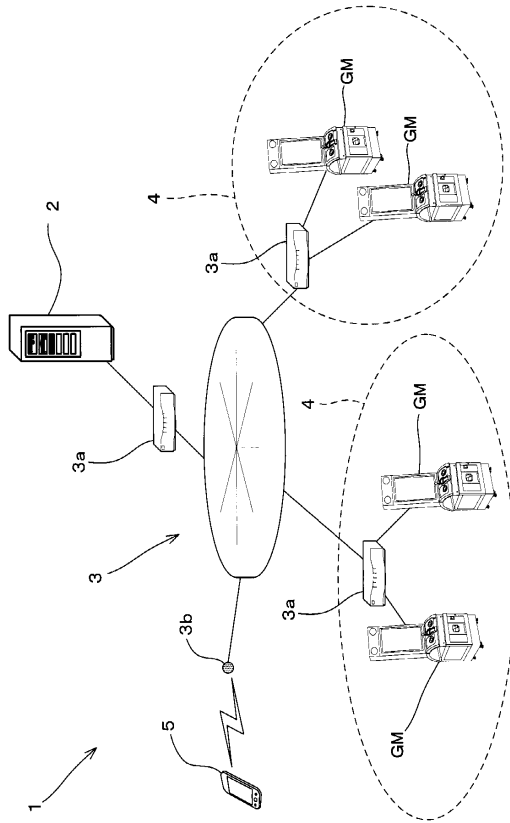
【符号の説明】

【0111】

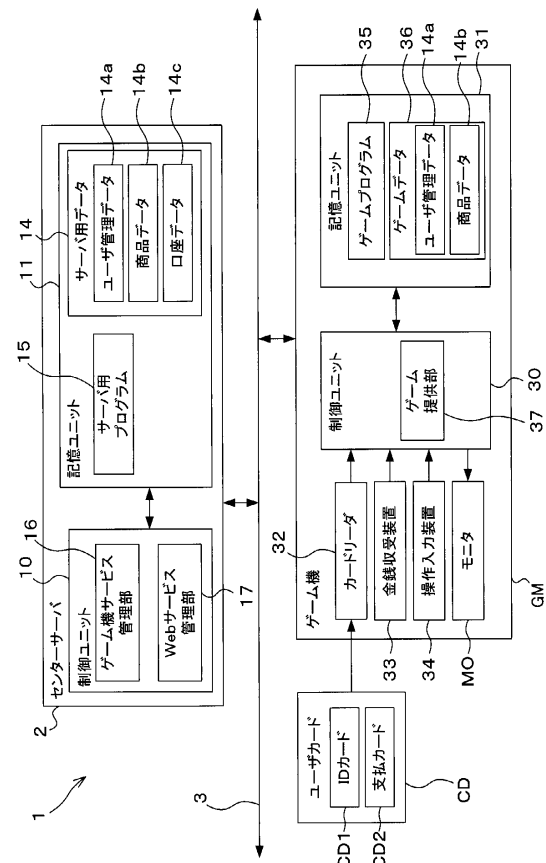
- 1 ゲームシステム
- 30 制御ユニット（コンピュータ、商品特定手段、情報取得手段）
- 31 記憶ユニット（商品データ記憶手段、管理データ記憶手段）
- 32 カードリーダー（入力装置）
- 33 金銭収受装置（入力装置）
- 50A 商品案内画面
- MO モニタ（表示手段）
- AP 全商品（複数の商品）
- PP 一部商品（一部の商品）
- CD1 IDカード（識別記録媒体）
- CD2 支払カード

20

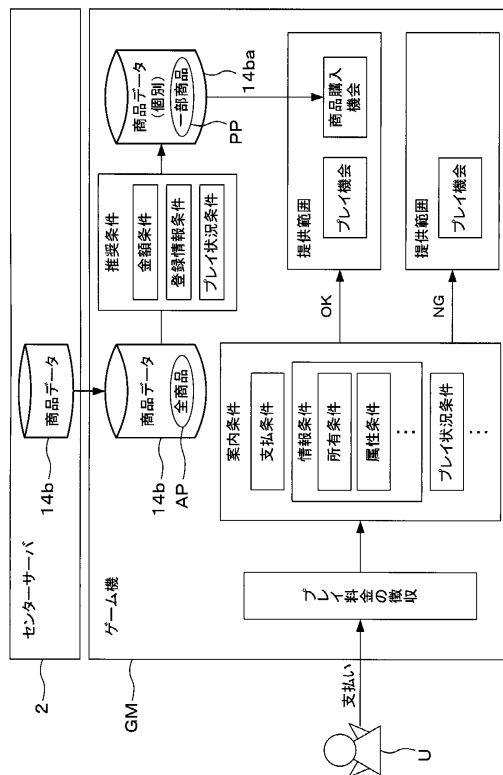
【図 1】



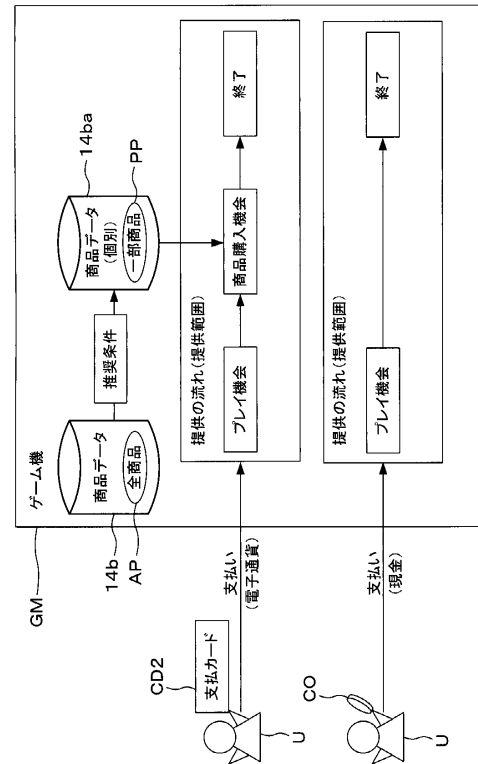
【図 2】



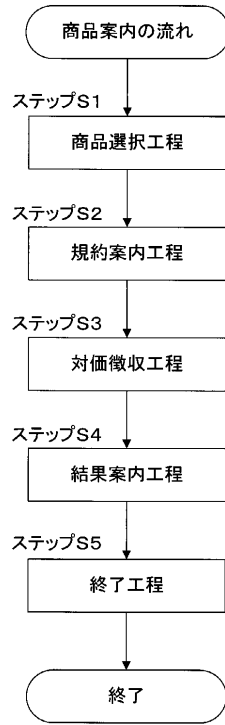
【図 3】



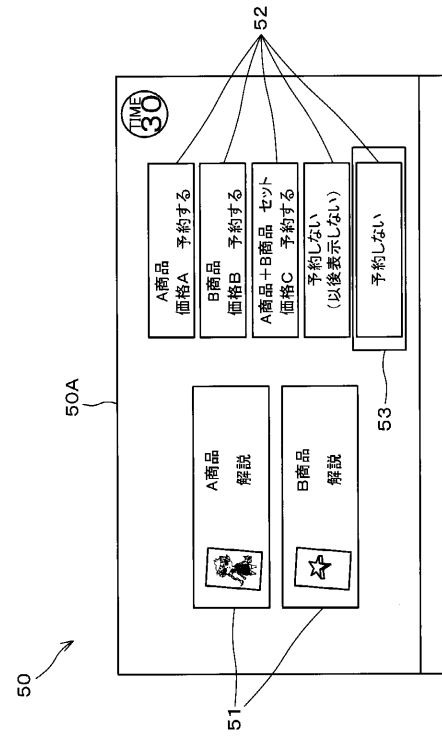
【図 4】



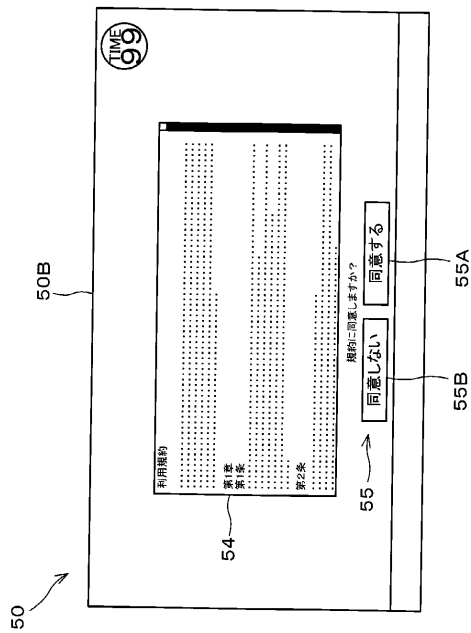
【図5】



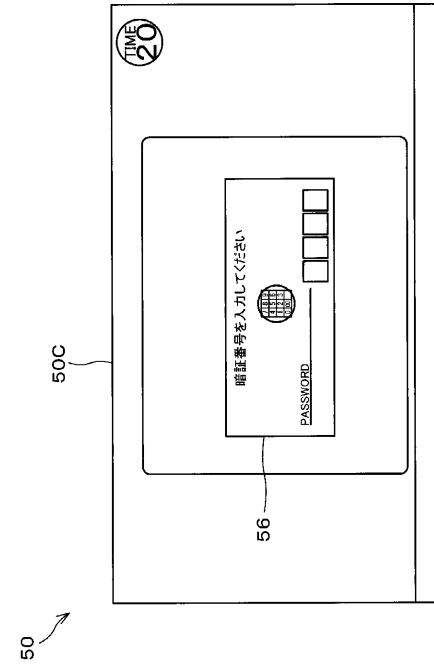
【図6】



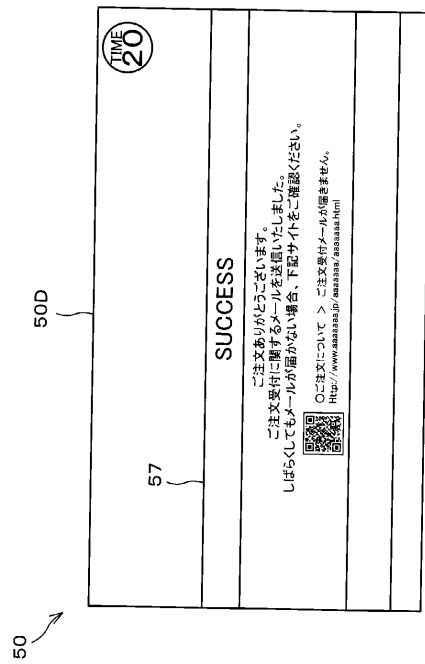
【図7】



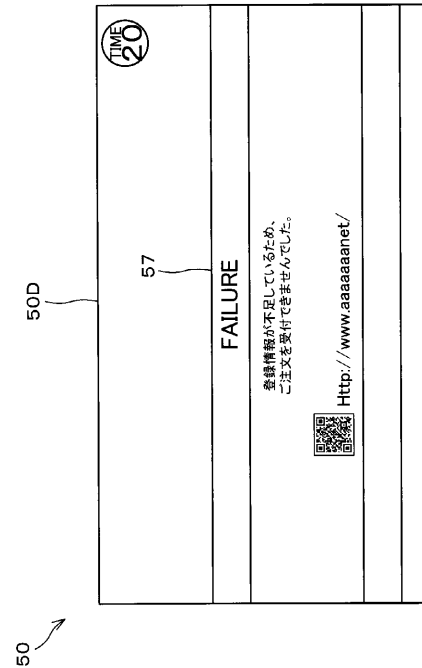
【図8】



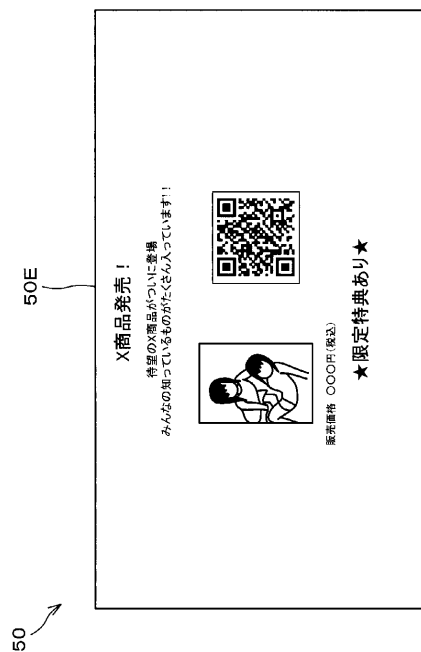
【図 9】



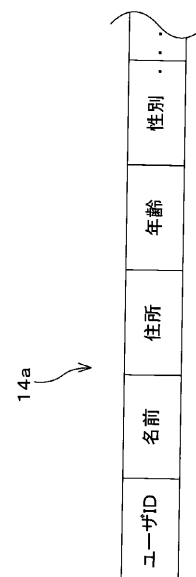
【図 10】



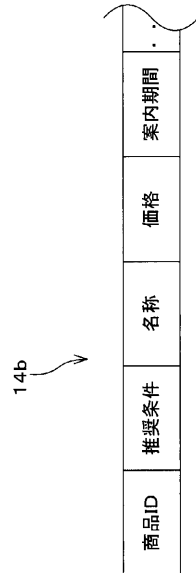
【図 11】



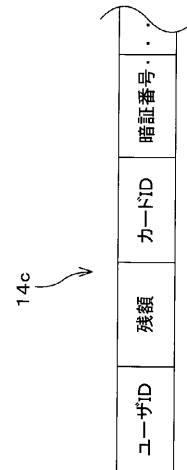
【図 12】



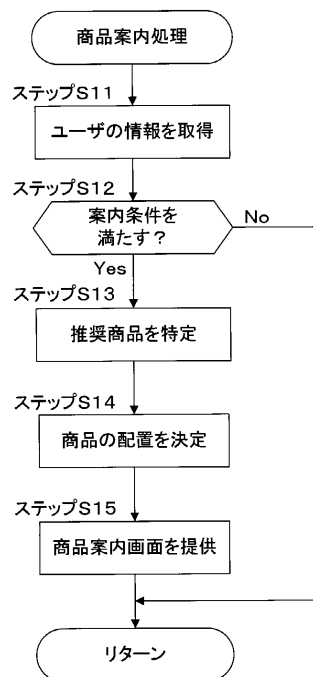
【図 13】



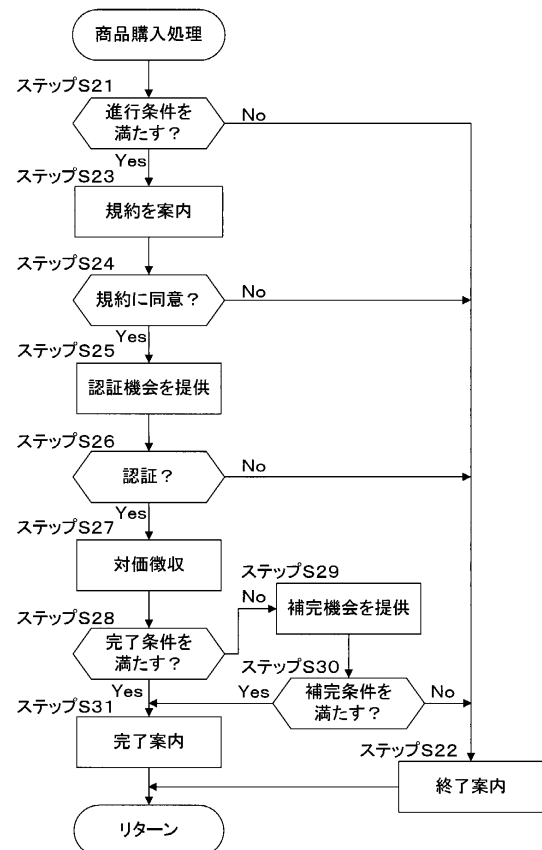
【図 14】



【図 15】



【図 16】



---

フロントページの続き

特許法第30条第2項適用 FAX送信による公開 送信日 平成27年8月6日 FAX送信先 対象のゲーム機を設置する店舗(144店)

特許法第30条第2項適用 アップロードによる公開 アップロード日 平成27年8月17日 アップロード先 店舗(144店)に設置された対象のゲーム機

審査官 宇佐田 健二

(56)参考文献 特開2001-297258(JP,A)  
国際公開第2015/107710(WO,A1)  
特表2003-534109(JP,A)  
特開2008-295775(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 13/00 - 13/98, 9/24  
G06Q 30/02