(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 10 月 3 日(03.10.2013)

WIPO | PCT

(10) 国際公開番号
WO 2013/147185 A1

(51) 国際特許分類:
A63F 9/00 (2006.01) *A63F 13/08* (2006.01)
A63F 13/00 (2006.01) *A63F 13/12* (2006.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2013/059592

(22) 国際出願日: 2013 年 3 月 29 日(29.03.2013)

(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 2012-081060 2012 年 3 月 30 日(30.03.2012) JP

(71) 出願人: 株式会社コナミデジタルエンタテインメント (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) [JP/JP]; 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目７番２号 Tokyo (JP).

(72) 発明者: 藤井 智昭(FUJII, Tomoaki); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目７番２号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP). 大澤 直哉(OSAWA, Naoya); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目７番２号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP). 村木 宏至(MURAKI, Hiroyuki); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目７番２号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP). 北條 美子(HOJO, Yoshiko); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目７番２号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP). 中嶋 圭一(NAKAJIMA, Keiichi); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目７番２号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP). 高橋 和也(TAKAHASHI, Kazuya); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目７番２号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP). 立山 琢(TATEYAMA, Taku); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目７番２号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP).

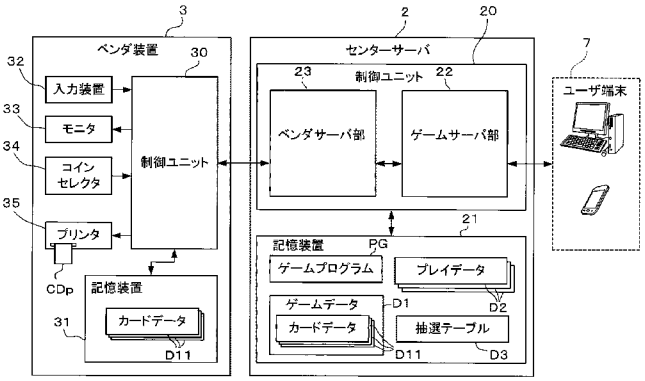
(74) 代理人: 山本 晃司, 外(YAMAMOTO, Koji et al.); 〒1040031 東京都中央区京橋一丁目１６番１０号 オークビル京橋３階 東京セントラル特許事務所内 Tokyo (JP).

(81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, 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,

[続葉有]

(54) **Title**: AMUSEMENT SYSTEM

(54) 発明の名称 : アミューズメントシステム



2 Center server
3 Vendor device
7 User terminal
20, 30 Control unit
21, 31 Storage device
22 Game server unit
23 Vendor server unit
32 Input device
33 Monitor
34 Coin selector
35 Printer
D1 Game data
D2 Play data
D3 Raffle table
D11 Card data
PG Game program

(57) **Abstract**: Provided is an amusement system offering expanded opportunities for a user to procure a prize associated with a game. An amusement system (1) in which a game server unit (22) of a server device (2) can be utilized to play a game on a user terminal (7), and a prize associated with the game is raffled at the game server unit (22) in association with a user operation in relation to the user terminal (7), the user being able to utilize the raffled prize in the game, wherein a vendor device (3) configured to be a physical device different from the user terminal (7) is connected to the server device (2), and the prize is raffled at the game server unit (22) on the basis of a user operation in relation to the vendor device (3), and one example of a physical prize corresponding to the raffled prize is printed and outputted for the user by a printer (35) of the vendor device (3).

(57) 要約:

[続葉有]

WO 2013/147185 A1

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).

添付公開書類:

— 国際調査報告（条約第 21 条(3)）

ゲームに関連付けられた景品をユーザが入手する機会を拡大したアミューズメントシステムを提供する。サーバ装置２のゲームサーバ部（２２）を利用してユーザ端末（７）上でゲームをプレイすることができ、ユーザ端末（７）に対するユーザの操作に関連付けてゲームと関連付けられた景品をゲームサーバ部（２２）で抽選し、抽選された景品をユーザがゲームで利用することが可能なアミューズメントシステム（１）において、ユーザ端末（７）とは異なる物理的装置として構成されたベンダ装置（３）をサーバ装置（２）と接続し、ベンダ装置（３）に対するユーザの操作に基づいてゲームサーバ部（２２）で景品を抽選し、抽選された景品に対応する物理的な景品の一例として、ベンダ装置（３）のプリンタ（３５）によりユーザに対して印刷出力する。

明　細　書

発明の名称 ： アミューズメントシステム

技術分野

[0001] 本発明は、景品の抽選機能を備えたアミューズメントシステムに関する。

背景技術

[0002] サーバ装置とゲームをプレイする端末装置とをネットワークを介して接続し、サーバ装置からゲームに関連した種々のサービスを端末装置に提供するオンライン型のアミューズメントシステムが種々提供され、実用に供されている。例えば、ＳＮＳ（ソーシャルネットワーキングシステムの略。以下同様。）の技術を利用してユーザの端末装置のブラウザ上でゲームをプレイさせるシステムが提案されている（例えば特許文献１参照）。また、店頭に設置される購入端末機、あるいは、携帯電話やパーソナルコンピュータ等のユーザ端末装置をサーバ装置とネットワークを介して接続し、端末装置に対するユーザの指示に基づいてサーバ装置が所定の景品の群からいずれかの景品を抽選し、当選した景品をユーザに提供するオンライン型の販売システムも提案されている（例えば特許文献２参照）。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特開２００７－２０６８２３号公報

特許文献2：特開２００２－４２２３３号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] 上述した特許文献１のようなオンライン型のアミューズメントシステムでは、ゲームで使用するアイテム、キャラクタ等の多種多様なコンテンツ（あるいはコンテンツの利用権）を、所定の条件と対応付けてユーザに順次入手させることが一般的に行われる。その場合、コンテンツの獲得に対して偶然性、僥倖性を付加するため、コンテンツを景品として位置付けた抽選を実行

し、当選した景品をユーザに入手させる方式が採用されることがある。しかしながら、オンライン型のアミューズメントシステムにてゲーム用端末装置の操作と関連付けて景品を抽選するだけでは、ユーザはオンラインゲームの閉じた仮想的な世界の中でしか景品入手の機会を得ることができない。

[0005] そこで、本発明は、ゲームに関連付けられた景品をユーザが入手する機会を拡大したアミューズメントシステム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] 本発明は、所定のゲームをプレイするためのゲーム用端末装置がネットワークを介して接続可能なサーバ装置を具備し、該サーバ装置には、前記ゲームと関連付けられた複数の景品（一例としてカード）のそれぞれに対応する景品データを記憶する記憶手段と、前記ゲーム用端末装置に対するユーザの操作と関連付けて、前記複数の景品の少なくとも一部を対象として設定されたゲーム端末向け抽選候補の景品群からユーザに付与すべき景品を抽選し、抽選された景品に対応する景品データを、前記ゲームにて前記ユーザに利用させるための処理を実行する抽選手段が設けられたアミューズメントシステムにおいて、前記ゲーム用端末装置とは異なる物理的装置として構成され、前記ネットワークを介して前記サーバ装置に接続されたベンダ装置をさらに具備し、前記ベンダ装置には、ユーザの操作に基づいて前記サーバ装置に前記景品の抽選を要求する抽選要求手段と、前記サーバ装置から前記景品データ又は該景品データと等価なデータを景品出力用データとして取得し、該景品出力用データに基づいて、前記景品を所定の態様（一例として物理的なカードＣＤｐの態様）でユーザに出力する景品出力手段とが設けられ、前記サーバ装置の前記抽選手段は、前記ベンダ装置の前記抽選要求手段からの前記抽選の要求に応答して、前記複数の景品の少なくとも一部を対象として設定されたベンダ向け抽選候補の景品群からユーザに付与すべき景品を抽選し、抽選された景品を識別する情報（一例としてカード番号）を前記ベンダ装置に通知し、前記ベンダ装置の前記景品出力手段は、前記抽選手段から通知された情報に基づいて前記抽選された景品を識別し、識別された景品に対応す

る景品出力用データに基づいて、当該景品を前記ユーザに出力するものである。

[0007] 本発明のアミューズメントシステムによれば、ゲーム用端末装置に対するユーザの操作と関連付けて抽選手段が景品を抽選し、抽選された景品に対応する景品データをユーザに利用させる処理が実行される。加えて、ベンダ装置に対するユーザの操作に基づいて抽選手段が抽選を実行し、サーバ装置から景品データ又はこれと等価なデータが景品出力用データとしてベンダ装置に提供され、その景品出力用データに基づいて、景品が所定の態様でユーザに出力される。したがって、ユーザは、オンラインゲームの閉じた仮想的な世界の中で景品入手の機会を得るだけでなく、ベンダ装置を利用して景品を入手することができる。言い換えれば、ゲーム用端末装置を操作するユーザに限定されず、ベンダ装置を操作するユーザに対してもゲームと関連付けられた景品を入手する機会を提供するこができる。そのため、ユーザが景品を入手する機会を拡大することが可能であり、ベンダ装置の設置台数及び設置場所を増やすほどその効果は顕著となる。ベンダ装置の存在それ自体、あるいはそのベンダ装置から払い出される景品を媒介としてゲームの存在をアピールし、現実の世界におけるゲームの認知度を高め、ゲームをプレイするモチベーションを多くのユーザに付与し、ゲームのユーザ数やユーザ層の拡大を図ることができる。

[0008] 本発明によれば、ゲーム用端末向けの抽選候補の景品群と、ベンダ向け抽選候補の景品群とが、サーバ装置の記憶手段に記録された景品データと対応する複数の景品の少なくとも一部を対象として設定されている。つまり、抽選候補となる景品群の最大範囲が共通化されている。したがって、ゲームのアップデート等に伴って新規の景品データをサーバ装置の記憶手段に追加した場合には、これに対応する新規の景品をゲーム用端末向けの抽選候補に加えることができるのみならず、ベンダ向けの抽選候補にも同様に加えることが可能である。抽選候補毎に別々に景品データを用意する必要がなく、データを記憶させる作業の手間を軽減し、かつサーバ装置の記憶容量も削減する

ことができる。

[0009] 本発明の一形態において、前記景品出力手段は、前記景品出力用データに基づいて、物理的な景品を出力するものとしてもよい。これによれば、ゲーム用端末装置にて仮想的存在として表示される景品を、ベンダ装置では、現実世界における物理的存在に置き換えてユーザに提供することができる。そのため、景品に関するユーザの収集意欲を高め、あるいは、景品を所有することに対するユーザの満足感を高めることができる。

[0010] さらに、前記景品出力手段は、前記景品データに基づいて前記ゲーム用端末装置に表示されるべき景品と少なくとも一部が共通するイメージを所定の印刷媒体上に印刷することにより物理的な景品を出力してもよい。これに代えて、又は加えて、前記景品出力手段は、前記景品出力用データに基づいて、前記識別された景品に対応する成型物を前記物理的な景品として出力してもよい。

[0011] 前記景品出力手段は、前記抽選された景品を識別する情報を、前記ゲーム用端末装置にて読み取り可能な態様で表現した識別情報部を、前記景品のイメージとともに前記印刷媒体上に印刷出力し、前記サーバ装置には、前記ゲーム用端末装置が前記識別情報部から読み取った前記景品を識別する情報を当該ゲーム用端末装置から取得し、その取得した情報に基づいて前記景品出力手段が出力した景品を識別し、その識別した景品に対応する景品データを前記ゲームにて前記ユーザに利用させるための処理を実行する情報処理手段をさらに備えてもよい。これによれば、ベンダ装置からユーザに提供された景品の識別情報部の情報をゲーム用端末装置に読み取らせることにより、サーバ装置ではその情報に対応する景品が識別され、その景品に対応する景品データをユーザに利用させる処理が行われる。したがって、物理的存在としてユーザに提供された景品を、仮想的な景品に置き換えてユーザがゲーム用端末装置上で利用することが可能となる。これにより、ベンダ装置にてカードを取得したユーザのゲームに対する関心を高め、ゲームのプレイに対してより強いモチベーションをユーザに付与することができる。

[0012] 本発明の一形態において、前記ベンダ装置には、前記サーバ装置から取得した景品出力用データを記憶する記憶手段がさらに設けられ、前記景品出力手段は、前記識別された景品に対応する景品出力用データが前記ベンダ装置の記憶手段に存在するか否かを判別し、存在している場合には当該記憶手段の景品出力用データに基づいて前記景品を前記ユーザに出力し、前記景品出力用データが存在しない場合には当該景品出力用データを前記サーバ装置から取得し、該景品出力用データを当該ベンダ装置の記憶手段に記憶させるものとしてもよい。これによれば、ベンダ装置がサーバ装置から景品出力用データを一旦取得すると、その景品出力用データがベンダ装置の記憶手段に記憶される。その後、同一の景品出力用データを利用して景品を出力する必要が生じた場合には、改めてサーバ装置から景品出力用データを取得することなく、ベンダ装置の記憶手段に存在するデータを再利用することができる。それにより、データ取得に要する時間的ロスを抑え、景品出力の迅速化を図るとともに、サーバ装置の負担を軽減することができる。

[0013] 前記ベンダ向け抽選候補の景品群には、前記ゲーム端末向け抽選候補の景品群に含まれていない景品（一例として図６のランク２ｓ、２＋ｓ、Ｘｓの景品）が含まれていてもよい。これによれば、ベンダ装置に対する抽選でなければ入手不可能な景品を生じさせ、その種のカードの入手を目的として、ユーザをベンダ装置に対する抽選へと誘導することができる。

[0014] 本発明の一形態においては、前記複数の景品のそれぞれが複数のランクに区分され、前記サーバ装置の記憶手段には、前記景品のランク毎に、抽選で選ばれるべき確率を配分した抽選テーブルが記録され、前記抽選手段は、前記ゲーム端末向け抽選候補の景品群から景品を抽選する場合、及び前記ベンダ向け抽選候補の景品群から景品を抽選する場合のいずれにおいても、前記抽選テーブルに記述された確率に従って一のランクを抽選し、選ばれたランクに所属する景品から前記ユーザに付与すべき景品を所定の規則に従って選び出すものとしてもよい。これによれば、ゲーム端末装置に対する抽選であるか、ベンダ装置に対する抽選であるかに関わりなく、抽選手段は、同一の

抽選テーブルにアクセスして確率配分を取得し、その確率に従ってランクを抽選し、抽選されたランクに所属する景品からユーザに付与すべき景品を抽選すればよい。したがって、抽選の手順の共通化を図り、抽選に関するプログラミング作業の工数を削減することができる。抽選手順の共通化により、抽選手順の相違に起因して抽選傾向に偏りが生じるおそれを抑制することもできる。なお、前記抽選手段は、前記選ばれたランクに所属する景品から前記ユーザに付与すべき景品を無作為に選び出すものとしてもよい。

[0015] 前記抽選テーブルには、前記ゲーム端末向け抽選候補の景品群からの景品を抽選する場合に参照されるべきランク毎の確率配分を記述したゲーム端末向け確率設定部と、前記ベンダ向け抽選候補の景品群から景品を抽選する場合に参照されるべきランク毎の確率配分を記述したベンダ向け確率設定部とが設けられてもよい。これによれば、各確率設定部における確率配分の調整により、母集団としての複数の景品を共通化しつつ、抽選候補の景品群及びそれらに含まれる景品の抽選確率の配分を、ゲーム用端末装置に対する抽選とベンダ装置に対する抽選とで区分して柔軟に設定することができる。もちろん、ゲーム用端末装置に対する抽選とベンダ装置に対する抽選との間で抽選候補の景品群及び確率配分を一致させてもよい。

[0016] 前記ゲーム端末向け確率設定部では、一部のランクに対してゼロの確率が設定され、前記ベンダ向け確率設定部では、前記ゲーム端末向け確率設定部にてゼロの確率が設定されたランクの少なくとも一つ対してゼロよりも大きい確率が設定されてもよい。確率がゼロに設定されたランクは抽選で選ばれる可能性がなく、抽選候補から排除されることになる。それにより、抽選候補の景品群の範囲を適宜に設定することができる。しかも、ゲーム端末向け確率設定部にてゼロの確率が設定されたランクの少なくとも一つ対して、ベンダ向け確率設定部ではゼロよりも大きい確率が設定された場合には、そのランクの景品をベンダ装置に対する抽選でなければ入手不可能な景品として設定することができる。

[0017] 前記ベンダ装置には、ユーザから抽選料金を徴収する料金徴収手段が設け

られ、前記ベンダ装置の前記抽選要求手段は、前記料金徴収手段が前記抽選料金を徴収したことを条件として、前記サーバ装置に前記景品の抽選を要求するものとしてもよい。これによれば、ベンダ装置を利用した抽選にて景品が過度に出力されるおそれを排除しつつ、ベンダ装置から払い出される景品に対して抽選料金に見合った価値を付加し、それによりベンダ装置を介した景品の入手に対するユーザの納得感を高めることができる。

[0018] 前記サーバ装置は前記ゲーム用端末装置からユーザの識別情報（一例としてユーザ毎にユニークに設定されるＩＤ）を取得してユーザを認証した場合に、当該ユーザのゲーム用端末装置に対して所定のサービスを提供する機能を有し、前記抽選手段は、前記ゲーム用端末装置のユーザが認証されている場合に限って前記ゲーム端末向け抽選候補の景品群からの景品の抽選を実行する一方で、前記ベンダ向け抽選候補の景品群からの抽選は、当該ベンダ装置のユーザを認証することなく実行するものとしてもよい。これによれば、ユーザの識別情報を取得していないユーザに対しても、ベンダ装置を利用して景品を入手する機会を提供することができる。これにより、新規ユーザの獲得効果を高めることができる。

[0019] 本発明において、ゲーム用端末装置は、ユーザにゲームをプレイさせることが可能であって、かつサーバ装置からネットワークを介してサービスの提供を受けることが可能であれば足り、その限りにおいて適宜の構成、用途の端末装置がゲーム用端末装置として利用されてよい。一例として、ユーザの個人用端末装置がゲーム用端末装置としてとして利用されてもよい。

発明の効果

[0020] 以上に説明したように、本発明のアミューズメントシステムによれば、ユーザに対して、オンラインゲームの閉じた仮想的な世界の中で景品入手の機会を提供するのみならず、ベンダ装置を利用した景品入手の機会をユーザに提供することができるので、ユーザが景品を入手する機会を拡大することができる。ベンダ装置の存在それ自体、あるいはそのベンダ装置から払い出される景品を媒介としてゲームの存在をアピールし、現実の世界におけるゲー

ムの認知度を高め、ゲームをプレイするモチベーションを多くのユーザに付与し、ゲームのユーザ数やユーザ層の拡大を図ることができる。

図面の簡単な説明

[0021] [図1]本発明の一形態に係るアミューズメントシステムの全体構成を示す図。

[図2]第１の形態に係るアミューズメントシステムの要部における機能ブロック図。

[図3]カードデータと、そのカードデータに基づいて出力される仮想的及び物理的なカードとの相互の関係を示す図。

[図4]カードデータのデータ構造の一例を示す図。

[図5]プレイデータのデータ構造の一例を示す図。

[図6]抽選テーブルの内容を表形式で示す図。

[図7]ユーザ端末に対して実行される景品抽選の手順を示すフローチャート。

[図8]ベンダ装置に対して実行される景品抽選の手順を示すフローチャート。

[図9]ベンダ装置で出力されたカードに対応するカードデータを、ユーザ端末にてプレイされるゲームにてユーザに利用させるための手順を示すフローチャート。

発明を実施するための形態

[0022] 以下、本発明の一形態に係るアミューズメントシステムを説明する。本形態は、ユーザに複数のカードを利用したゲームをプレイさせるとともに、それらのカードの少なくとも一部を抽選候補として抽選を実施し、抽選されたカードを景品としてユーザに提供するアミューズメントシステムに対して本発明を適用した例である。まず、図１を参照してシステムの全体構成を説明する。アミューズメントシステム１は、サーバ装置としてのセンターサーバ２と、複数のベンダ装置３とを含んでいる。センターサーバ２とベンダ装置３とはネットワーク４を介して接続されている。センターサーバ２は、複数のサーバユニット２Ａ、２Ｂを組み合わせて一台の論理的なサーバ装置として機能するように構成されている。ただし、単一のサーバユニットをセンターサーバ２として機能させてもよい。クラウドコンピューティングを利用し

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。

[0023] ベンダ装置３は、所定の抽選料金の支払いと引き換えに、カードをユーザに払い出すための端末装置として設けられている。ベンダ装置３は、一例として、店舗５Ａ、５Ｂ等の施設に設置される。店舗５Ａは、プレイ料金の支払いと引き換えにユーザにゲームをプレイさせる商業用途のゲーム機（いわゆるアーケードゲーム機）６が設置された施設であって、ゲームアーケード、アミューズメント施設といった商業施設が該当する。ただし、ゲーム機６は、アミューズメントシステム１において必須の構成要素ではない。したがって、ベンダ装置３の設置場所はゲーム機６が設置される施設に限定されない。ショッピングモールのように、ゲーム機６の存在を前提としない商業施設５Ｂにベンダ装置３が設置されてもよい。公共施設にベンダ装置３が設置されてもよい。ネットワーク４は、一例として、インターネット４Ａと、センターサーバ２及びベンダ装置３のそれぞれとインターネット４Ａとを接続するＬＡＮ４Ｂ、４Ｃとが、ルータ４Ｄを介して接続されることにより構築される。

[0024] センターサーバ２には、ネットワーク４を介してユーザ端末７が接続可能とされている。ユーザ端末７は、ユーザの個人用途に供される個人用端末装置である。例えばＰＣ７ａ、携帯電話（スマートフォンを含む。）７ｂのようにネットワーク接続が可能でかつ個人用途に供される各種のコンピュータ装置をユーザ端末７として利用することができる。図示を省略したが、家庭用のゲーム機、携帯型のゲーム機、携帯型タブレット端末等のコンピュータ装置も、ネットワーク端末装置として機能し、かつユーザの個人用途に供される限り、ユーザ端末７として利用することができる。

[0025] センターサーバ２は、ユーザ端末７及びベンダ装置３に対して所定のサービスを提供する。ゲーム機６がネットワーク４に接続される場合には、それらのゲーム機６に対してもセンターサーバ２がサービスを提供してもよい。センターサーバ２がユーザ端末７に提供するサービスとしては、ユーザ端末７をゲームに関連した操作の入力装置、及びゲームに関連した画像や音の出

力装置として機能させつつ、所定のゲームをユーザにプレイさせるゲームサービスがある。そのゲームサービスの一部として、センターサーバ２はユーザ端末７からユーザ毎にユニークなユーザＩＤ（ユーザ識別情報）を受け取ってそのユーザを認証するサービス、ユーザがゲームをプレイした結果をプレイデータに記録し、該プレイデータをユーザ認証情報と対応付けてセンターサーバ２上の記憶装置に保存するサービスも提供する。複数のユーザがネットワーク４を介して共通のゲームをプレイする場合に、それらのユーザ同士をマッチングさせるサービスをセンターサーバ２がさらに提供可能としてもよい。センターサーバ２に対してゲーム機６が接続される場合、センターサーバ２はそれらのゲーム機６に対してもゲームに関連したサービスを提供してもよい。ゲーム機６にてプレイされるゲームは、ユーザ端末７にてプレイされるゲームと関連付けられてもよいし、関連付けられなくてもよい。以下の説明において、特に断りがない限り、ゲームの用語はユーザ端末７にてプレイされるべきゲームを指すものとする。

[0026] 次に、図２を参照して、アミューズメントシステム１のセンターサーバ２及びベンダ装置３に関する制御系の主要部の構成を説明する。まず、センターサーバ２から説明する。センターサーバ２には、制御ユニット２０と記憶装置２１とが設けられている。制御ユニット２０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（不図示）等の周辺装置とを組み合わせたコンピュータユニットである。記憶装置２１は、例えばハードディスク記憶装置等、記憶保持が可能な記憶装置である。制御ユニット２０には、キーボード等の入力装置と、モニタ等の出力装置とが接続されるが、それらの図示は省略した。記憶装置２１は、サーバ用のオペレーティングシステム（サーバＯＳ）、そのサーバＯＳ上で動作させるべき各種のアプリケーションプログラム及びそれらのプログラムが参照すべきデータ群を記憶する。アプリケーションプログラムには、上述したゲームサービスを実現するためのゲームプログラムＰＧが含まれる。記憶装置２１に記録されるデータとしては、ゲームデータＤ１、プレイデータＤ２の群、及び抽選テ

ーブルＤ３が存在するが、それらの具体例は後述する。なお、ゲームデータＤ１は、ゲームにて使用可能な多数のカードのそれぞれに対応するカードデータＤ１１の群を含む。

[0027] 制御ユニット２０の内部には、ゲームサーバ部２２及びベンダサーバ部２３が設けられる。サーバ部２２、２３は、いずれも制御ユニット２０のコンピュータハードウエアと所定のソフトウエアとの組み合わせによって実現される論理的装置である。ゲームサーバ部２２は、ユーザ端末７からのアクセスに応答して、そのユーザ端末７に対しゲームサービスを提供する。一例として、ゲームサーバ部２２は、ユーザ端末７に対してＳＮＳ（ソーシャル・ネットワークキング・サービスの略）機能を提供し、そのＳＮＳ上でカードゲームをプレイさせるサービスを提供する。一方、ベンダサーバ部２３は、ベンダ装置３に対して景品の出力に関連付けられたベンダサービスを提供する。なお、センターサーバ２には、ユーザ端末７と協働してユーザ端末７のユーザにゲームのプレイ料金といったサービス利用料金を課金し、所定の決済方法を利用してその利用料金を徴収する課金機能も実装されている。ただし、その課金機能は周知のシステムと同様に構築すれば足り、詳細は省略する。

[0028] 一方、ベンダ装置３には、制御ユニット３０と、記憶装置３１とが設けられている。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等の周辺装置とを組み合わせたコンピュータユニットである。記憶装置３１は、例えばハードディスク記憶装置等、記憶保持が可能な記憶装置である。記憶装置３１は、制御ユニット３０にて実行されるべきプログラム及びそのプログラムが参照すべき各種のデータを記憶する。一例として、記憶装置３１には、センターサーバ２から配信されたカードデータＤ１１の群が保存される。

[0029] 制御ユニット３０には、操作ボタン等の入力装置３２、並びに出力装置としてのモニタ３３、コインセレクタ３４及びプリンタ３５が接続されている。コインセレクタ３４は、料金徴収手段として設けられ、ユーザがベンダ装

置に対して投入したコイン（又は代替通貨のメダルでもよい。）の真偽を判定し、真正と判定されたコインの投入枚数あるいは金額に対応した信号を出力する。プリンタ３５は、制御ユニット３０からの印刷指令に従って印刷対象の画像、文字等の情報を、所定の印刷用紙に出力する周知の印刷装置である。ただし、プリンタ３５の印刷用紙は、所定寸法のカード台紙に統一されている。プリンタ３５はベンダ装置３の筐体に内蔵されており、プリンタ３５にて印刷済のカードＣＤｐがベンダ装置３の排出口からユーザに対して払い出される。

[0030] 次に、図３～図６を参照して、センターサーバ２の記憶装置２１に記録されたデータを具体的に説明する。まず、図３及び図４を参照してカードデータＤ１１を説明する。図３に示したように、アミューズメントシステム１では、カードデータＤ１１に基づいて、ユーザ端末７の画面上に仮想的なカードＣＤｖが表示出力される。一方、ベンダ装置３のプリンタ３５からは物理的なカードＣＤｐが印刷出力される。つまり、カードデータＤ１１は、カードＣＤをユーザに対して出力するために作成されるデータである。以下では、カードＣＤｖ、ＣＤｐを総称してカードＣＤと呼ぶことがある。物理的なカードＣＤｐは、ユーザ端末７上に表示される仮想的なカードＣＤｖのイメージを、物理的な印刷媒体としてのカード台紙上に印刷出力したものである。

[0031] カードＣＤのフォーマットは適宜に設定してよい。図３の例では、カードＣＤを象徴するキャラクタＣＲの画像が表現されるキャラクタイメージ部Ｐ１、カードＣＤのランク（図３の例では「２＋」）が表示されるランク部Ｐ２、キャラクタＣＲの名称が表示される名称部Ｐ３、キャラクタＣＲのゲームにおける攻撃力、守備力といった各種のカード特性が表示される特性表示部Ｐ４がカードＣＤに含まれている。アミューズメントシステム１では、キャラクタＣＲや特性が異なる多種類のカードＣＤが用意され、カードデータＤ１１にはカードＣＤの種類毎にユニークなカード番号がカード識別情報として対応付けられる。ここでいうカードＣＤの種類とは、カードＣＤ上に表

現されている全ての情報（内容）が一致するか否かによってカードＣＤを区分するための概念である。つまり、一つの種類に対して多数枚のカードＣＤが発行され得るため、内容が一致するカードＣＤを一つの景品として一纏めに取り扱うために「種類」の概念を用いる。したがって、一つのカードの種類が一つの景品に対応し、「カードの種類毎」の概念が「景品毎」の概念に対応する。

[0032] 物理的なカードＣＤｐには、カード番号をユーザ端末７にて読取可能な態様で表現した識別情報部Ｐ５が設けられている。カード番号は一例として二次元バーコード化されて識別情報部Ｐ５に表示される。仮想的なカードＣＤｖも物理的カードＣＤｐと同様であるが、識別情報部Ｐ５は省略される。

[0033] ユーザ端末７にてプレイされるゲームには、ユーザがカードＣＤを収集してデッキを組み、そのデッキのカードＣＤを適宜に選択して使用しつつ所定の課題に挑戦し、あるいは対戦相手と戦うといったモードが含まれている。上述したカードＣＤの特性は、課題の達成度や対戦の優劣を演算する際に参照されるパラメータである。また、カードＣＤをユーザが入手するための手段の一つとして、アミューズメントシステム１ではセンターサーバ２による抽選を介してユーザに景品としてカードＣＤを付与する手段が用意されている。識別情報部Ｐ５に記録されるカード番号は、ベンダ装置３にて入手したカードＣＤｐに対応する仮想的なカードＣＤｖをユーザがゲームで使用するために利用される。

[0034] 次に、図４を参照して、カードデータＤ１１の構造の一例を説明する。図４の例において、カードデータＤ１１は、基本データＤ１２と画像データＤ１３とを含む。基本データＤ１２には、カード番号（カード＃）、ランク、画像ＩＤ、パラメータ群等が記述される。ランクは、カードＣＤの入手の困難度の指標である。画像ＩＤはキャラクタＣＲを表現するために使用されるべき画像データＤ１３を指定する情報である。パラメータ群はカードＣＤに設定されるべき種々の特性を記述した情報である。一方、画像データＤ１３は、キャラクタＣＲを描画するためのイメージ情報を画像ＩＤと対応付けて

記録したデータである。基本データＤ１２とその基本データＤ１２にて指定された画像ＩＤに対応する画像データＤ１３とを参照することにより、カードＣＤをユーザ端末７にて表示出力し、あるいはプリンタ３５から印刷出力することができる。また、物理的なカードＣＤｐの識別情報（二次元バーコード又はバーコード等）をユーザ端末７にて読み取ってカード番号を特定し、そのカード番号とカードデータＤ１１の群とを照合することにより、カードＣＤｐに対応するカードデータＤ１１を特定し、そのカードデータＤ１１に対応する仮想的なカードＣＤｖをゲームで使用し、あるいはそのカードＣＤｖをユーザ端末７上に表示させることができる。

[0035] 次に、図５を参照してプレイデータＤ２を説明する。プレイデータＤ２は、ユーザがゲームをプレイした結果を記録したデータであり、ユーザに前回の続きからゲームをプレイさせること等を目的として記憶装置２１に保存されるデータである。プレイデータＤ２には、一例としてプレイログ、ステータス、所有カード等の情報がユーザＩＤと対応付けて記録される。プレイログは、ユーザの過去のプレイ回数、対戦成績といった過去のプレイ内容を記録した情報である。ステータスは、ユーザがゲームで獲得した地位、達成度、到達度といったゲームの進行状況を示す各種の指標値を判別するための情報である。所有カードの情報は、ユーザがゲームで入手したカードＣＤを判別するための情報であって、一例としてユーザが入手済のカードＣＤのカード番号が所有カードの情報として記録される。

[0036] なお、ユーザがカードＣＤを入手した後、ゲームの達成状況に応じてカードＣＤのキャラクタＣＲの画像や特性を変化させることが可能な場合には、カードデータＤ１１に画像ＩＤや特性の初期値を格納し、ユーザが入手したカードＣＤに関してはそのユーザのプレイデータＤ２にカードデータＤ１１をコピーし、コピーされたカードデータの画像ＩＤやパラメータ群を変化させればよい。

[0037] 次に、図６を参照して抽選テーブルＤ３を説明する。図６は抽選テーブルＤ３に記録される情報を表形式で示した図である。図６の例から明らかなよ

うに、抽選テーブルＤ３は、カードＣＤが抽選で引き当てられるべき確率（単位は％である。）を、カードＣＤのランクと抽選の態様とに対応付けて記述したデータテーブルである。センターサーバ２のゲームサーバ部２２は、その抽選テーブルＤ３を参照して、ユーザに景品として付与すべきカードＣＤを抽選する。

[0038] 図６の例においては、抽選の態様として、ＳＮＳ無料、ＳＮＳ有料及びベンダ抽選の３つの態様が存在する。ＳＮＳ無料は、ユーザ端末７からアクセスするユーザに対して無料で実行される抽選であり、ＳＮＳ有料はユーザ端末７からアクセスするユーザに対して所定の抽選料金の支払いと引き換えに実行される抽選である。ベンダ抽選は、ベンダ装置３のユーザに対して所定の抽選料金の支払いと引き換えに実行される抽選である。ＳＮＳ有料と、ベンダ抽選とで抽選料金は一致してもよいし、異なってもよい。ＳＮＳ無料の抽選については、１日１回といった制限が課されてもよい。ゲームと関連付けられた所定の条件が満たされた場合にＳＮＳ無料抽選が許可されるものとしてもよい。

[0039] カードＣＤのランクは、図６の左から右に向かって順に入手困難度が高くなるように設定され、最も入手容易なカードのランクが１、最も入手困難なカードのランクがＸｓである。ランク毎の確率は、ランクの入手困難度が高くなるほど小さい値となるように配分される。ＳＮＳ無料とＳＮＳ有料とを比較した場合、ＳＮＳ有料の方が相対的にランクの高いカードＣＤが当選し易くなるように確率が配分されている。また、ＳＮＳ有料とベンダ抽選とを比較した場合、ベンダ抽選の方が相対的にランクの高いカードＣＤが当選し易くなるように確率が配分されている。さらに、添え字ｓが付されたランク（２ｓ、２＋ｓ、Ｘｓ等）は、ベンダ抽選でのみ入手可能なランクであって、ＳＮＳ無料及びＳＮＳ有料に対する確率はゼロ（図６ではーで示す。）に設定されている。ＳＮＳ無料及びＳＮＳ有料に関してゼロよりも大きい確率が設定されたランクのカードＣＤの集合が、ゲーム端末向け抽選候補の景品群であり、ベンダ抽選に関してゼロよりも大きい確率が設定されたランクの

カードＣＤの集合が、ベンダ向け抽選候補の景品群である。図６におけるＳＮＳ無料及びＳＮＳ有料に対応した確率配分の部分が本発明におけるゲーム端末向け確率設定部に相当し、ベンダ抽選に対応した確率配分の部分が本発明におけるベンダ向け確率設定部に相当する。

[0040] 次に、景品の抽選に関連してセンターサーバ２及びベンダ装置３が実行する各種の処理を説明する。図７は、ユーザ端末７に対するユーザの操作に関連付けてＳＮＳ有料抽選を実施するためのユーザ端末７及びゲームサーバ部２２の処理を示している。なお、図７の処理は、ユーザがユーザ端末７を操作してセンターサーバ２のゲームサーバ部２２に自らの識別情報（ユーザＩＤ）を通知し、ユーザ認証が完了した後に行われる処理である。ユーザがユーザ端末７に対してＳＮＳ有料抽選の開始を指示すると、ユーザ端末７とゲームサーバ部２２とが協働してＳＮＳ有料抽選に対応する抽選料金をユーザから徴収する処理が行われる（ステップＳ７０１、Ｓ２０１）。その料金の徴収は、ユーザ端末７とゲームサーバ部２２との間で電子的情報を送受信することにより実現されるものであれば足りる。例えば、電子マネー等の仮想通貨を利用した料金の徴収、クレジットカードを利用した料金の徴収といった決済手段が用いられてよい。

[0041] 料金徴収が完了すると、ユーザ端末７はゲームサーバ部２２に対して抽選を要求し（ステップＳ７０２）、ゲームサーバ部２２はその要求に応じて抽選を実行する（ステップＳ２０２）。この場合、ゲームサーバ部２２は、抽選テーブルＤ３を参照してＳＮＳ有料に対応付けられたランク毎の確率配分を取得し、その確率配分に従ってユーザに付与すべきカードＣＤのランクを抽選し、抽選されたランクに所属するカードＣＤの群から所定枚数（例えば一枚）のカードＣＤをユーザに付与すべき景品として所定の規則に従って選択する。所定の規則としては、一例として無作為の選択が採用される。ただし、規則は無作為に限定されず、カードＣＤのパラメータ等に応じて差別化された確率に従ってカードが選択されるように規則が設定されてもよい。選択されたカードＣＤが、抽選で引き当てられた景品である。

[0042] 抽選が完了すると、ゲームサーバ部２２はユーザ端末７に対して抽選結果を通知する（ステップＳ２０３）。この場合、当選したカードＣＤをユーザ端末７上にて表示出力するために必要な情報、例えば当選したカードＣＤのカードデータＤ１１の全部又は画像データＤ１３や基本データＤ１２に記録されているパラメータ群あるいはキャラクタＣＲの名称など）が抽選結果の少なくとも一部としてユーザ端末７に提供される。その後、ゲームサーバ部２２は、当選したカードがユーザの所有カードとなるように、ユーザ端末７のユーザのユーザＩＤと対応付けて記憶装置２１に記録されているプレイデータＤ２の所有カード情報を更新し（ステップＳ２０４）、その後、図７の処理を終える。ステップＳ２０４の処理は、抽選された景品としてのカードＣＤに対応するカードデータＤ１１をユーザがゲームにて利用させるための処理に相当する。なお、ステップＳ２０４にて更新対象となるプレイデータＤ２を特定するためのユーザＩＤは、ユーザ認証時に取得したユーザＩＤを利用するか、又はステップＳ７０２で改めてユーザ端末７から取得すればよい。

[0043] 一方、ユーザ端末７は、ゲームサーバ部２２から抽選結果を取得し（ステップＳ７０３）、抽選結果をユーザに対して表示する（ステップＳ７０４）。その後、ユーザ端末７はＳＮＳ有料抽選に対応した処理を終える。なお、ＳＮＳ無料抽選の場合には、ステップＳ７０１、Ｓ２０１を省略し、これらの処理に代えてＳＮＳ無料抽選を実行するための条件が成立したか否かをユーザ端末７に対するユーザの操作と関連付けて判別すればよい。ＳＮＳ抽選（無料、有料を問わない。）を実行するトリガとなるべきユーザの操作は、ユーザ端末７に対する操作である限り適宜に設定してよい。例えば、ＳＮＳ抽選の開始を指示する操作であってもよいし、ゲームのプレイを開始し又はプレイ中における所定の操作であってもよい。あるいは、ユーザを認証するための操作であってもよい。ただし、ＳＮＳ無料の抽選とＳＮＳ有料の抽選とでは、抽選テーブルＤ３において参照すべき確率配分が異なるため、ゲームサーバ部２２ではそれらを区別する必要がある。その区別は、例えば料金

徴収の処理の有無によって判別することができる。

[0044] 図８は、ベンダ装置３に対するユーザの操作に対応してベンダ抽選を実施するためのベンダ装置３、ベンダサーバ部２３及びゲームサーバ部２２の処理を示している。ユーザがベンダ装置３の入力装置３２を操作してベンダ抽選を要求すると、ベンダ装置３（より詳しくは制御ユニット３０）はユーザから所定の抽選料金を徴収する（ステップＳ３０１）。ここでは、コインセレクタ３４を介して料金が徴収される。料金が支払われるとベンダ装置３はベンダサーバ部２３に抽選を要求し（ステップＳ３０２）、ベンダサーバ部２３はその抽選要求をゲームサーバ部２２に転送する（ステップＳ２１１）。ゲームサーバ部２２は、ベンダサーバ部２３を経由した抽選要求に応じてベンダ抽選を実行する（ステップＳ２２１）。この場合、ゲームサーバ部２２は、抽選テーブルＤ３を参照してベンダ抽選に対応付けられたランク毎の確率配分を取得し、その確率配分に従ってユーザに付与すべきカードＣＤのランクを抽選し、抽選されたランクに所属するカードＣＤの群から所定枚数（例えば一枚）のカードＣＤを所定の規則（一例として無作為抽出という規則が設定される。）に従って選択する。選択されたカードＣＤが、抽選で引き当てられた景品である。

[0045] 抽選が完了すると、ゲームサーバ部２２はベンダサーバ部２３に対して抽選されたカードＣＤのカード番号を通知する（ステップＳ２２２）。ベンダサーバ部２３はそのカード番号を抽選結果としてベンダ装置３に通知する（ステップＳ２１２）。ベンダ装置３はベンダサーバ部２３から通知されるカード番号を取得し（ステップＳ３０３）、そのカード番号に対応するカードデータＤ１１が自らの記憶装置３１に存在するか否かを判別する（ステップＳ３０４）。カードデータＤ１１が存在しないと判断された場合、ベンダ装置３はベンダサーバ部２３に対して通知されたカード番号に対応するカードデータＤ１１を要求し（ステップＳ３０５）、ベンダサーバ部２３はその要求をゲームサーバ部２２に転送する（ステップＳ２１３）。ゲームサーバ部２２は、要求されたカードデータＤ１１を自己の記憶装置２１から取得し（

ステップＳ２２３）、そのカードデータＤ１１をベンダサーバ部２３に提供する（ステップＳ２２４）。ベンダサーバ部２３は、提供されたカードデータＤ１１をベンダ装置３に提供する（ステップＳ２１４）。ベンダ装置３は、ベンダサーバ部２３から提供されたカードデータＤ１１を取得して自己の記憶装置３１に記録し（ステップＳ３０６）、続いてそのカードデータＤ１１に対応するカードＣＤをプリンタ３５にて印刷させる処理を実行する（ステップＳ３０７）。ステップＳ３０４にてカードデータＤ１１が存在すると判断された場合、ベンダ装置３はステップＳ３０５、Ｓ３０６の処理をスキップしてステップＳ３０７に進む。この場合は、既に記憶装置３１に記録されているカードデータＤ１１に基づいてカードＣＤｐが印刷される。以上により、図８の処理が完了する。なお、ＳＮＳ抽選（無料か有料かを問わない）とベンダ抽選とでは、抽選テーブルＤ３において参照すべき確率配分、及び抽選結果の通知に含めるべき情報が相違する。そのため、ゲームサーバ部２２ではそれらを区別する必要がある。その区別は、抽選がユーザ端末７又はベンダサーバ部２３のいずれから要求されたかを判断することによって実現可能である。

[0046] 図８の処理により、ユーザにはベンダ装置３から物理的なカードＣＤｐを払い出すことができる。図９は、ユーザが入手したカードＣＤｐに対応する仮想的なカードＣＤｖをゲームにおけるユーザの所有カードとしてプレイデータＤ２に記録するためにユーザ端末７及びゲームサーバ部２２が実行する処理を示す。なお、以下においては、カードＣＤｖをユーザの所有カードとしてプレイデータＤ２に記録することを登録と表現することがある。

[0047] 図９の処理において、ユーザ端末７はまずカードＣＤｐの識別情報部Ｐ５に記録された二次元バーコードを読み取って、その二次元バーコードに埋め込まれているカード番号を取得する（ステップＳ３１１）。続いて、ユーザ端末７は、取得したカード番号をゲームサーバ部２２に通知する（ステップＳ３１２）。つまり、ユーザ端末７は、カードＣＤｐから読み取ったカード番号を指定して、そのカード番号に対応するカードＣＤｖの登録を要求する

。この場合、ゲームサーバ部２２にユーザを識別させるため、ユーザＩＤが併せて通知されてもよい。図９の処理に先行してユーザ端末７とゲームサーバ部２２との間でユーザの認証が完了している場合には、その認証時にゲームサーバ部２２が取得したユーザＩＤが図９の処理におけるユーザの認証情報として利用されてもよい。

[0048] ゲームサーバ部２２は、ユーザ端末７からカード番号が通知されると、ユーザ端末７から取得しているユーザＩＤを手掛かりとして、そのユーザＩＤに対応付けて記憶装置２１に保存されているプレイデータＤ２を抽出する（ステップＳ２３１）。続いて、ゲームサーバ部２２は、ユーザ端末７から受け取ったカード番号に対応するカードＣＤｖがユーザの所有カードとして登録されるように、ステップＳ２３１で抽出したプレイデータＤ２の所有カードの情報を更新する（ステップＳ２３２）。一例として、図５に示したように、プレイデータＤ２上の所有カードの情報としてカード番号が記録されている場合にはユーザ端末７から通知されたカード番号を所有カードの情報に追記すればよい。カードの所有枚数に上限が設定され、所有カードの枚数が上限数に達している場合には、削除すべきカードをユーザに選択させ、削除すべきカード番号を新たに取得されたカード番号にて置換してもよい。

[0049] プレイデータＤ２の更新が完了すると、ゲームサーバ部２２はユーザ端末７に対して完了通知を送信し（ステップＳ２３３）、その後、図９の処理を終える。ユーザ端末７は、ゲームサーバ部２２から完了通知を受け取ると、カードＣＤｖの登録が完了した旨を処理結果としてユーザに表示する（ステップＳ３１３）。以上により、ユーザ端末７は図９の処理を終える。

[0050] 以上に説明したように、本形態のアミューズメントシステム１によれば、ゲームにて予め景品として用意されているカードＣＤを、ユーザ端末７を介して仮想的なカードＣＤｖの態様にてユーザが入手することを可能としたのみならず、ユーザ端末７とは異なる物理的装置として構成されたベンダ装置３を介して物理的なカードＣＤｐの態様にてユーザが入手することを可能としたため、ユーザが景品を入手できる機会を拡大することができる。ベンダ

装置３の設置台数及び設置場所を増やすほどその効果は顕著となる。ベンダ装置３の存在それ自体、あるいはそのベンダ装置３から払い出されるカードＣＤｐを媒介としてゲームの存在をアピールし、現実の世界におけるゲームの認知度を高め、それにより、ゲームをプレイするモチベーションを多くのユーザに付与し、ゲームのユーザ数やユーザ層の拡大を図ることができる。ベンダ装置３の外観にゲームと関連する意匠（例えば、ゲームに登場するキャラクタＣＲの意匠、ゲームのシンボルを模した意匠等）を施せば、ベンダ装置３それ自体のアイキャッチ効果を高め、ゲームの認知度のさらなる向上を図ることができる。

[0051] カード番号が一致する仮想的なカードＣＤｖと物理的なカードＣＤｐとは、共通のカードデータＤ１１に基づいてユーザに表示され、あるいは印刷される。したがって、ユーザ端末７の画面上に表示されるに過ぎない仮想的な存在であるカードＣＤｖを、現実の物理的存在のカードＣＤｐに置き換えてユーザに提供することができる。これにより、カードＣＤの取得に関するユーザの収集意欲を高め、あるいは、カードを所有することに対するユーザの満足感を高めることができる。ゲームのアップデート等に合わせて新規のカードＣＤを追加する場合には、新規のカードＣＤのランクが既存の抽選テーブルＤ３に記録されているランクのいずれかに属する限り、新規のカードＣＤに対応するカードデータＤ１１をセンターサーバ２の記憶装置２１に記録するだけで、その新規のカードＣＤをそのランクに応じてゲーム端末向け抽選候補の景品群又はベンダ向け抽選候補の景品群に加えることができる。新たなランクを創設する場合でも、抽選テーブルＤ３を書き替えるだけでよい。抽選候補の景品群の最大範囲が共通化されているので、抽選の態様毎にカードデータＤ１１の群を別々に用意する必要がなく、データを記憶させる作業の手間を軽減し、記憶装置２１上に確保すべきデータ記憶容量を削減することができる。

[0052] このように、ユーザ端末７に対する抽選と、ベンダ装置３に対する抽選とで、抽選候補の設定対象となるべき最大限の範囲であるカードＣＤの集合を

共通化し、抽選テーブルＤ３にて抽選の態様に応じたランク別の確率配分を設定することにより、抽選の態様毎に抽選候補の景品群を設定する構成としたため、抽選の基本的な手順、つまり、抽選テーブルＤ３から確率配分を読み取ってランクを抽選し、引き当てたランクから所定数のカードを無作為に選択するという手順を抽選の態様に関わりなく共通化することができる。それにより、抽選に関するプログラミング作業の工数を削減することができる。ユーザ端末７に対する抽選と、ベンダ装置３に対する抽選との間で、抽選手順の相違に起因して抽選傾向に偏りが生じるおそれを抑制しつつ、抽選テーブルＤ３の確率配分の調整により、抽選候補の景品群を抽選の態様毎に柔軟に設定し、あるいは、各ランクの景品が抽選される確率を、抽選の態様に合わせて差別化することができる。抽選態様の相違に関わりなく、抽選候補の景品群及び確率配分を一致させてもよい。

[0053] 物理的カードＣＤｐに識別情報部Ｐ５を設け、そこに、カードＣＤｐをカードデータＤ１１と対応付けるカード識別情報としてのカード番号をユーザ端末７が読み取り可能な態様で表現しているので、そのカード番号を介して物理的カードＣＤｐをカードデータＤ１１及びそのデータＤ１１に対応する仮想的なカードＣＤｖと対応付けることができる。それにより、物理的カードＣＤｐを入手したユーザが、ゲームのプレイにてその物理的カードＣＤｐに対応するカードデータＤ１１を利用することが可能となり、カードデータＤ１１に対応する仮想的なカードＣＤｖを自らの所有カードとしてユーザ端末７上に表示出力させ、そのカードＣＤｖを使用してゲームを進めることができる。この結果、物理的カードＣＤｐを入手したユーザのゲームへの関心をさらに高め、ゲームのプレイに対して強いモチベーションを付与することができる。

[0054] 抽選テーブルＤ３において、ベンダ抽選でのみ入手可能なランクが生じるように確率配分が設定されているので、ユーザ端末７でゲームをプレイするだけでは入手不可能なカードＣＤが生じる。その種のカードの入手を目的としてユーザをベンダ装置３の抽選へと誘導することができる。これにより、

ベンダ装置３を設けた効果を高めることができる。ベンダ抽選でなければ得られないカードＣＤｐの確率を低く設定すれば、その種のカードＣＤｐを希にしか入手できないレアカードとして位置付けることができる。これにより、ベンダ抽選に対するユーザの誘導効果をさらに高めることができる。また、レアカードの識別情報部Ｐ５のカード番号をユーザ端末７に読み取らせることにより、そのカードＣＤｐに対応する仮想的なカードＣＤｖをユーザがゲームで使用することが可能となるため、レアカードの入手に対してユーザにさらなる強い意欲を生じさせ、ベンダ装置３を設けた効果をより顕著に高めることができる。

[0055] 以上の形態においては、ゲームサーバ部２２が、図７のステップＳ２０２及びＳ２０４の処理を実行することにより、本発明のゲーム用端末装置に対する抽選手段として機能し、ベンダ装置３の制御ユニット３０が図８のステップＳ３０２の処理を実行することにより本発明の抽選要求手段として機能し、制御ユニット３０が同図のステップＳ３０６、Ｓ３０７の処理を実行しかつプリンタ３５がステップＳ３０７の処理に応答してカードを印刷出力することにより本発明の景品出力手段として機能し、ゲームサーバ部２２が図８のステップＳ２２１及びＳ２２２の処理を実行することにより、本発明のベンダ装置に対する抽選手段として機能する。また、ゲームサーバ部２２は、図９のステップＳ２３１及びＳ２３２の処理を実行することにより本発明の情報処理手段として機能する。

[0056] 本発明は上述した形態に限定されず、種々の形態にて実施することができる。例えば、本発明において、ゲーム用端末装置はユーザの個人用端末装置に限定されず、アーケードゲーム機等の各種のゲーム用端末装置が対象とされてよい。ベンダ装置におけるモニタは必須でなく、適宜省略可能である。ベンダ装置に対する抽選がサーバ装置にて実行される場合、その抽選と関連付けて追加的な抽選がベンダ装置にて行われてもよい。その追加的抽選では、一例として、ユーザにさらなる景品を付与するか否かを抽選し、ユーザが当選した場合にはサーバ装置に対してさらなる抽選を要求し、抽選された景

品がベンダ装置を介してユーザにさらに出力されてもよい。ベンダ装置がモニタ（表示装置）を有する場合には、追加的抽選の状況をユーザに提示してもよい。

[0057] 上記の形態では景品データそのものをサーバ装置からベンダ装置に景品出力用データとして提供しているが、景品データと等価なデータを景品出力用データとしてベンダ装置に提供してもよい。例えばサーバ装置上で、景品データをプリンタ３５が解釈可能な印刷データに変換し、変換後の印刷データをサーバ装置からベンダ装置に提供してベンダ装置の記憶手段に記憶させてもよい。印刷データは、ベンダ装置から要求される都度、サーバ装置が景品データに基づいて作成してもよい。景品データに対応する印刷データを予め用意してサーバ装置の記憶手段に記憶させ、その印刷データをベンダ装置に提供してもよい。景品データと等価なデータとしては、その他に、サーバ装置とベンダ装置との間のデータ通信量を削減する処理が施されたデータであってもよい。例えばキャラクタの画像データを圧縮したデータ、あるいは画像データの画素数を削減したデータをベンダ装置に提供してもよい。

[0058] ベンダ装置における景品の出力は印刷出力に限定されない。印刷出力に代え、又は加えて景品データをユーザが持ち込んだ記憶媒体に出力してもよい。抽選された景品に対応する物理的な成型物、例えば景品としてのキャラクタやアイテムの外観、形態を模した成型物をベンダ装置から物理的な景品として出力してもよい。そのような成型物は、一例として、光造形法を利用した３Ｄプリンタ等の成形装置を印刷出力用のプリンタに代え、又は加えてベンダ装置に内蔵させ、景品出力用のデータに基づいてベンダ装置内で成型物を作成して出力してもよい。印刷物や成型物等の物理的景品を、抽選に先立って予めベンダ装置内で作成して蓄えておいてもよい。あるいは、成型物を景品としてユーザに付与する場合には、サーバ装置から取得した景品出力用データに基づいて、成型物の景品と交換するための情報を記録したチケット、引換券等の印刷物を物理的景品の一部として出力し、その印刷物を利用してユーザが景品を入手できるものとしてもよい。チケット等を媒介としてユ

ーザに物理的な景品を与える場合、そのチケット等は必ずしも物理的な存在であることを要せず、ユーザが持ち込んだ記憶媒体にチケット等の情報をデータとして出力してもよい。記憶媒体へのデータ出力は、ゲームで利用される音のデータ（一例として音楽ゲームにおける楽曲のデータ等）が景品として設定される場合に有効である。あるいは、ベンダ装置に、赤外線通信、あるいは近距離無線通信のようなデータ通信機能を付加し、ユーザの個人用端末装置とベンダ装置との間でデータ通信を行ってユーザに景品データを出力するものとしてもよい。

[0059] 上記の形態では、物理的なカードＣＤｐに識別情報部Ｐ５を設けることにより、そのカードＣＤｐを仮想的なカードＣＤｖに置き換えてユーザがゲームで利用できるようにしたが、識別情報部Ｐ５を省略し、カードＣＤｐの画像をユーザ端末７からサーバ装置に提供して画像解析処理を行うことにより、サーバ装置がカードＣＤｐに対応したカードデータＤ１１を特定できるようにしてもよい。あるいは、物理的なカードＣＤｐを仮想的なカードＣＤｖに置き換える手段を省略し、物理的なカードＣＤｐは収集対象のアイテムとしてユーザに提供されてもよい。あるいは、物理的なカードＣＤｐのデッキを販売し、そのデッキを利用した現実のカードバトルをユーザ同士が行えるようにしてもよい。その場合、ベンダ装置３は、現実のカードバトルで利用可能なカードをユーザが入手する手段としても機能する。このように物理的な景品から仮想的な景品への置換を不可能とした場合でも、ベンダ装置を介して現実の景品を入手したユーザが、ゲーム用端末装置に対する抽選によって仮想的な景品を入手することを希望することがあり、それによりゲームのプレイに対するモチベーションをユーザに付与することが可能である。景品はカードに限らず、ゲームに関連付けられている限り、様々な要素を景品として設定することができる。例えば、ゲームにてユーザ又はそのユーザの操作対象として設定されたキャラクタが使用する武器、防具、道具、魔法、呪文、必殺技、衣装といった各種のアイテムが景品として設定されてよい。あるいは、上記でも触れたように、ゲームにて使用される音のデータが景品と

して設定されてもよい。ゲームのタイトル画面、ゲーム画面の壁紙その他の要素が景品として設定されてもよい。

請求の範囲

［請求項1］ 所定のゲームをプレイするためのゲーム用端末装置がネットワークを介して接続可能なサーバ装置を具備し、該サーバ装置には、前記ゲームと関連付けられた複数の景品のそれぞれに対応する景品データを記憶する記憶手段と、前記ゲーム用端末装置に対するユーザの操作と関連付けて、前記複数の景品の少なくとも一部を対象として設定されたゲーム端末向け抽選候補の景品群からユーザに付与すべき景品を抽選し、抽選された景品に対応する景品データを前記ゲームにて前記ユーザに利用可能とさせるための処理を実行する抽選手段が設けられたアミューズメントシステムにおいて、

前記ゲーム用端末装置とは異なる物理的装置として構成され、前記ネットワークを介して前記サーバ装置に接続されたベンダ装置をさらに具備し、

前記ベンダ装置には、ユーザの操作に基づいて前記サーバ装置に前記景品の抽選を要求する抽選要求手段と、前記サーバ装置から前記景品データ又は該景品データと等価なデータを景品出力用データとして取得し、該景品出力用データに基づいて、前記景品を所定の態様でユーザに出力する景品出力手段とが設けられ、

前記サーバ装置の前記抽選手段は、前記ベンダ装置の前記抽選要求手段からの前記抽選の要求に応答して、前記複数の景品の少なくとも一部を対象として設定されたベンダ向け抽選候補の景品群からユーザに付与すべき景品を抽選し、抽選された景品を識別する情報を前記ベンダ装置に通知し、

前記ベンダ装置の前記景品出力手段は、前記抽選手段から通知された情報に基づいて前記抽選された景品を識別し、識別された景品に対応する景品出力用データに基づいて、当該景品を前記ユーザに出力する、アミューズメントシステム。

［請求項2］ 前記景品出力手段は、前記景品出力用データに基づいて、物理的な

景品を出力する請求項１に記載のアミューズメントシステム。

［請求項3］ 前記景品出力手段は、前記景品データに基づいて前記ゲーム用端末装置に表示されるべき景品と少なくとも一部が共通するイメージを所定の印刷媒体上に印刷することにより、前記物理的な景品を出力する請求項２に記載のアミューズメントシステム。

［請求項4］ 前記景品出力手段は、前記抽選された景品を識別する情報を、前記ゲーム用端末装置にて読み取り可能な態様で表現した識別情報部を、前記景品のイメージとともに前記印刷媒体上に印刷出力し、

前記サーバ装置には、前記ゲーム用端末装置が前記識別情報部から読み取った前記景品を識別する情報を当該ゲーム用端末装置から取得し、その取得した情報に基づいて前記景品出力手段が出力した景品を識別し、その識別した景品に対応する景品データを前記ゲームにて前記ユーザに利用させるための処理を実行する情報処理手段をさらに備えている請求項３に記載のアミューズメントシステム。

［請求項5］ 前記景品出力手段は、前記景品出力用データに基づいて、前記識別された景品に対応する成型物を前記物理的な景品として出力する請求項２～４のいずれか一項に記載のアミューズメントシステム。

［請求項6］ 前記ベンダ装置には、前記サーバ装置から取得した景品出力用データを記憶する記憶手段がさらに設けられ、

前記景品出力手段は、前記識別された景品に対応する景品出力用データが前記ベンダ装置の記憶手段に存在するか否かを判別し、存在している場合には当該記憶手段の景品出力用データに基づいて前記景品を前記ユーザに出力し、前記景品出力用データが存在しない場合には当該景品出力用データを前記サーバ装置から取得し、該景品出力用データを当該ベンダ装置の記憶手段に記憶させる請求項１～５のいずれか一項に記載のアミューズメントシステム。

［請求項7］ 前記ベンダ向け抽選候補の景品群には、前記ゲーム端末向け抽選候補の景品群に含まれていない景品が含まれている請求項１～６のいず

れか一項に記載のアミューズメントシステム。

[請求項8] 前記複数の景品のそれぞれが複数のランクに区分され、

前記サーバ装置の記憶手段には、前記景品のランク毎に、抽選で選ばれるべき確率を配分した抽選テーブルが記録され、

前記抽選手段は、前記ゲーム端末向け抽選候補の景品群から景品を抽選する場合、及び前記ベンダ向け抽選候補の景品群から景品を抽選する場合のいずれにおいても、前記抽選テーブルに記述された確率に従って一のランクを抽選し、選ばれたランクに所属する景品から前記ユーザに付与すべき景品を所定の規則に従って選び出す請求項１～６のいずれか一項に記載のアミューズメントシステム。

[請求項9] 前記抽選手段は、前記選ばれたランクに所属する景品から前記ユーザに付与すべき景品を無作為に選び出す請求項８に記載のアミューズメントシステム。

[請求項10] 前記抽選テーブルには、前記ゲーム端末向け抽選候補の景品群からの景品を抽選する場合に参照されるべきランク毎の確率配分を記述したゲーム端末向け確率設定部と、前記ベンダ向け抽選候補の景品群から景品を抽選する場合に参照されるべきランク毎の確率配分を記述したベンダ向け確率設定部とが設けられている請求項８又は９に記載のアミューズメントシステム。

[請求項11] 前記ゲーム端末向け確率設定部では一部のランクに対してゼロの確率が設定され、前記ベンダ向け確率設定部では、前記ゲーム端末向け確率設定部にてゼロの確率が設定されたランクの少なくとも一つ対してゼロよりも大きい確率が設定されている請求項１０に記載のアミューズメントシステム。

[請求項12] 前記ベンダ装置には、ユーザから抽選料金を徴収する料金徴収手段が設けられ、

前記ベンダ装置の前記抽選要求手段は、前記料金徴収手段が前記抽選料金を徴収したことを条件として、前記サーバ装置に前記景品の抽

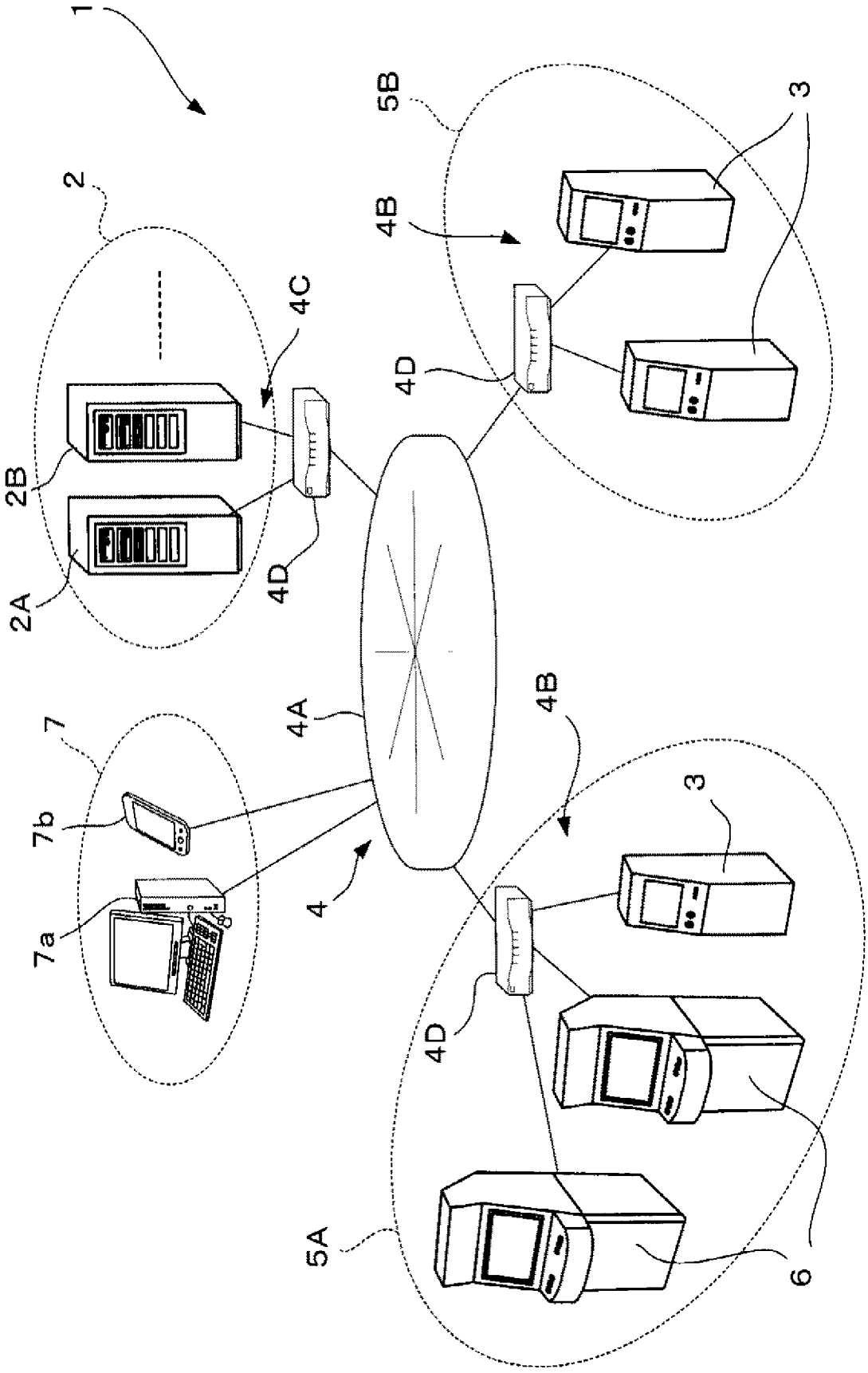
選を要求する請求項１～１１のいずれか一項に記載のアミューズメントシステム。

［請求項13］ 前記サーバ装置は前記ゲーム用端末装置からユーザの識別情報を取得してユーザを認証した場合に当該ユーザのゲーム用端末装置に対して所定のサービスを提供する機能を有し、

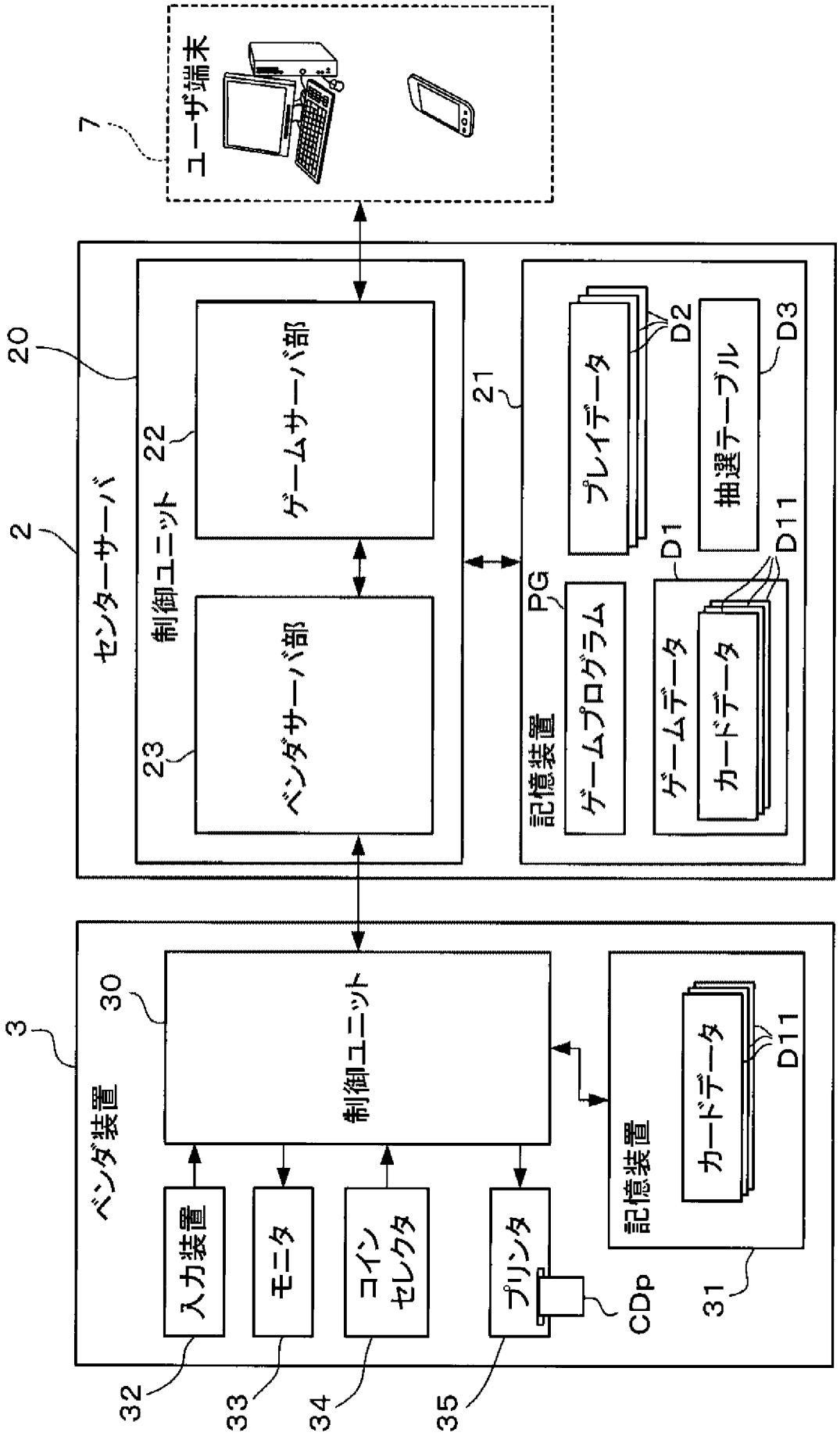
前記抽選手段は、前記ゲーム用端末装置のユーザが認証されている場合に限って前記ゲーム端末向け抽選候補の景品群からの景品の抽選を実行する一方で、前記ベンダ向け抽選候補の景品群からの抽選は、当該ベンダ装置のユーザを認証することなく実行する請求項１～１２のいずれか一項に記載のアミューズメントシステム。

［請求項14］ 前記ゲーム用端末装置が、ユーザの個人用端末装置である請求項１～１３のいずれか一項に記載のアミューズメントシステム。

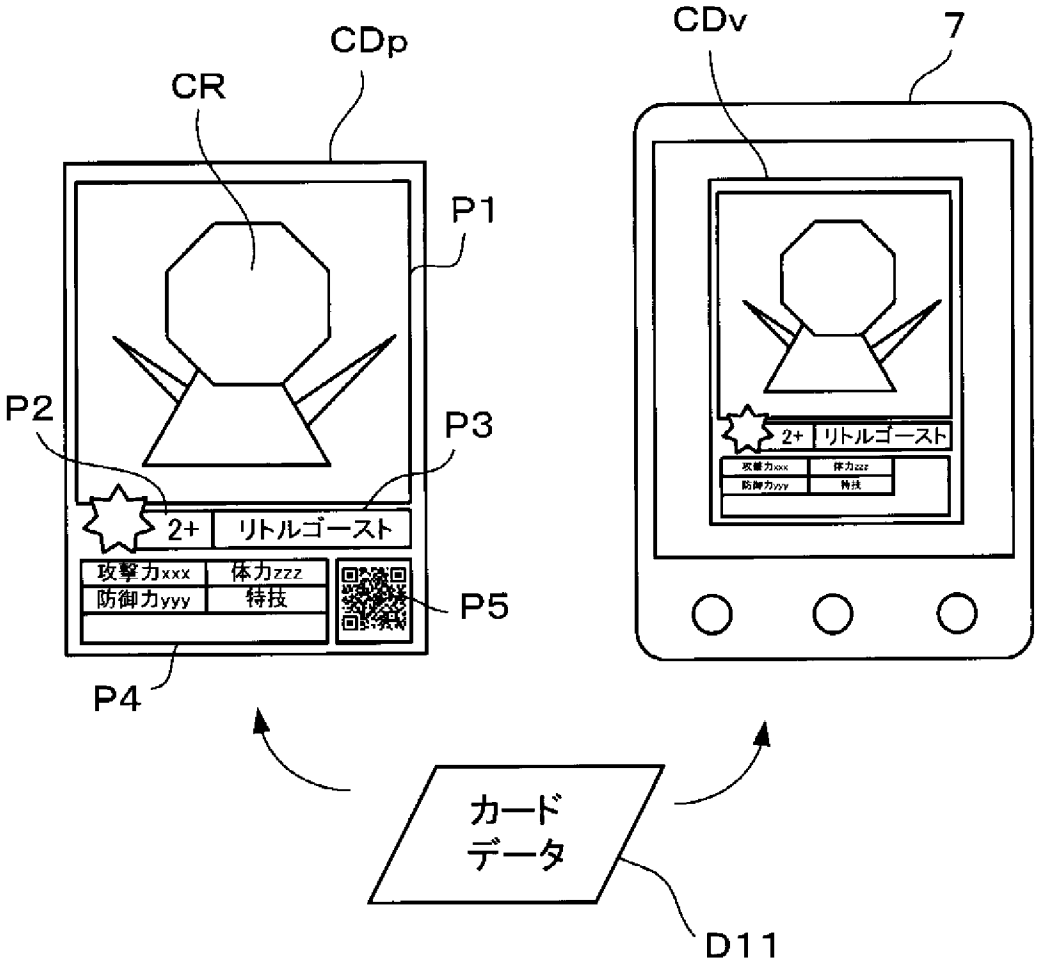
[図1]



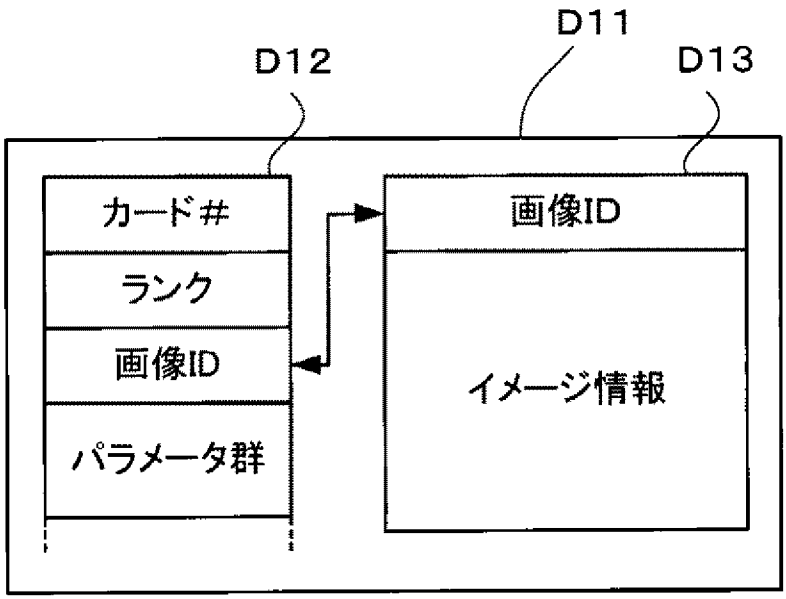
[図2]


7
ユーザ端末
20
センターサーバ
2
制御ユニット
22
ゲームサーバ部
23
ベンダサーバ部
21
記憶装置
PG
ゲームプログラム
プレイデータ
D2
抽選テーブル
D3
D1
ゲームデータ
カードデータ
D11
3
ベンダ装置
30
制御ユニット
入力装置
モニタ
コインセレクタ
プリンタ
CDp
記憶装置
カードデータ
D11
31
32
33
34
35

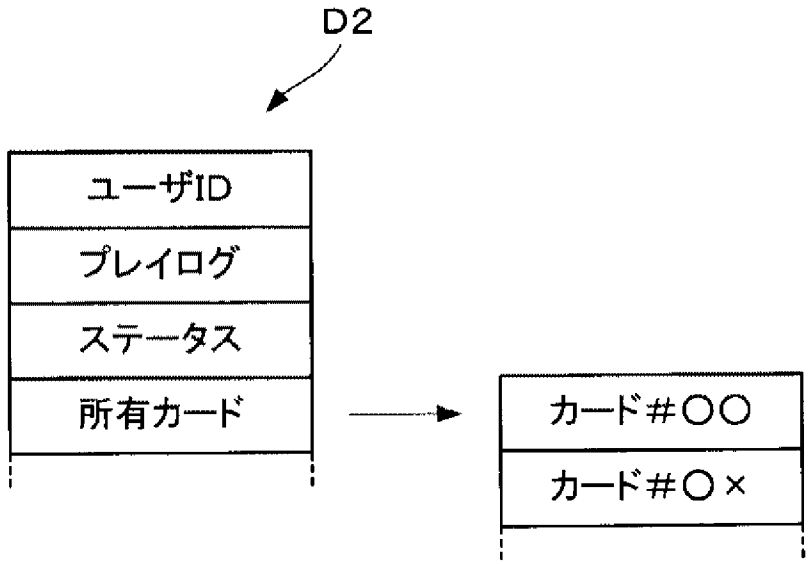
[図3]


CDp
CR
P1
P2
P3
2+
リトルゴースト
攻撃力xxx
体力zzz
防御力yyy
特技
P5
P4
CDv
7
2+
リトルゴースト
カード
データ
D11

[図4]


D11
D12
D13
カード#
ランク
画像ID
パラメータ群
画像ID
イメージ情報

[図5]

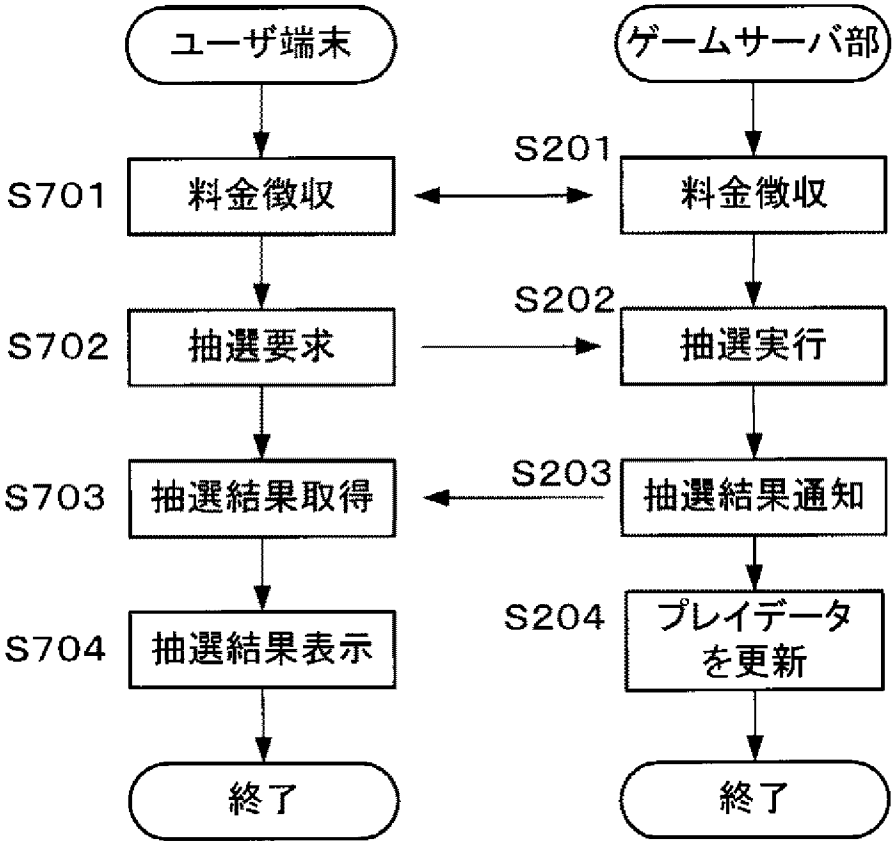


[図6]

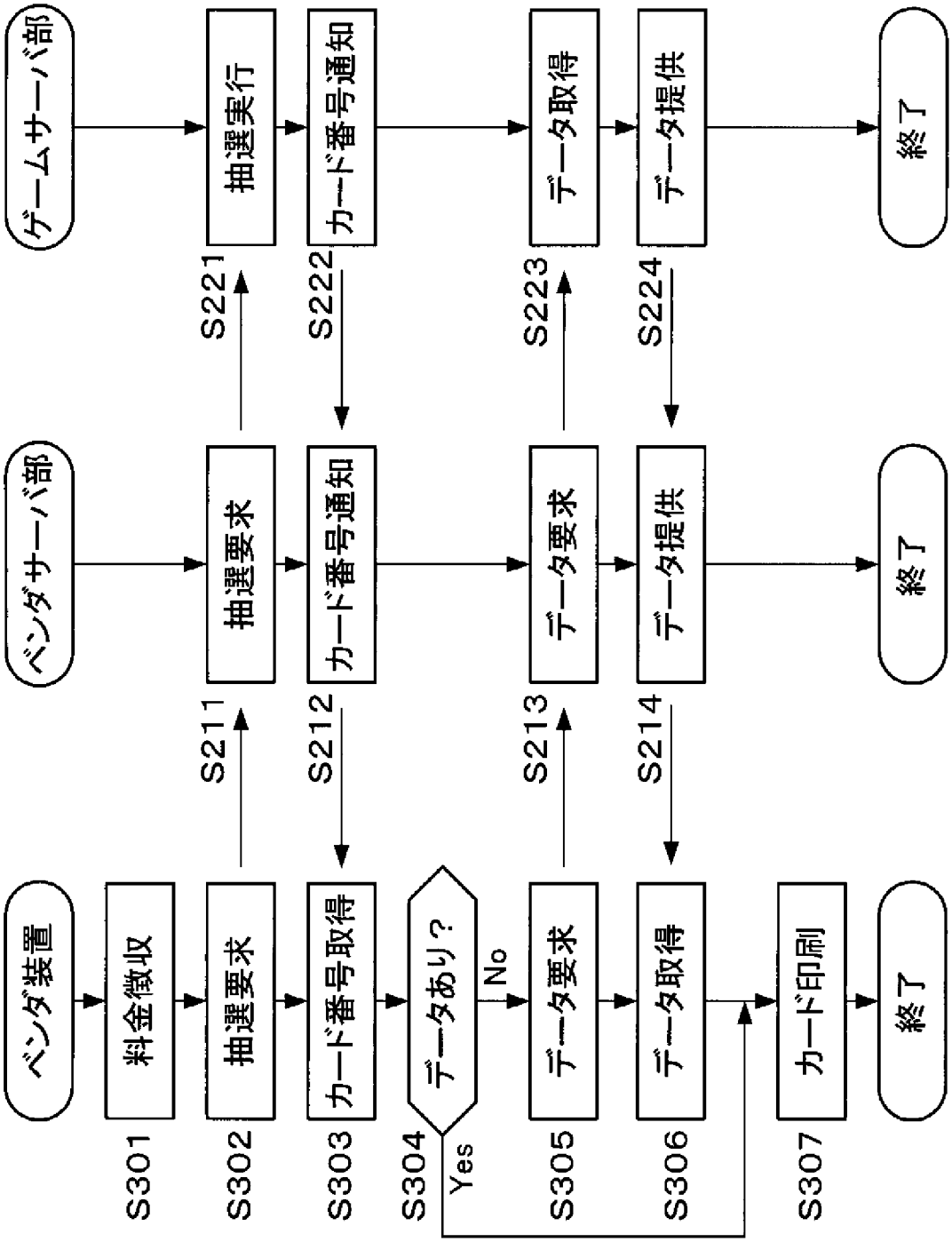


	1	1+	2	2s	2+	2+s	3		X	Xs
SNS無料	75	10	5	—	1.5	—	1		0.005	—
SNS有料	—	15	55	—	8	—	4		1	—
ベンダ抽選	—	5	15	40	5	10	5		2	1

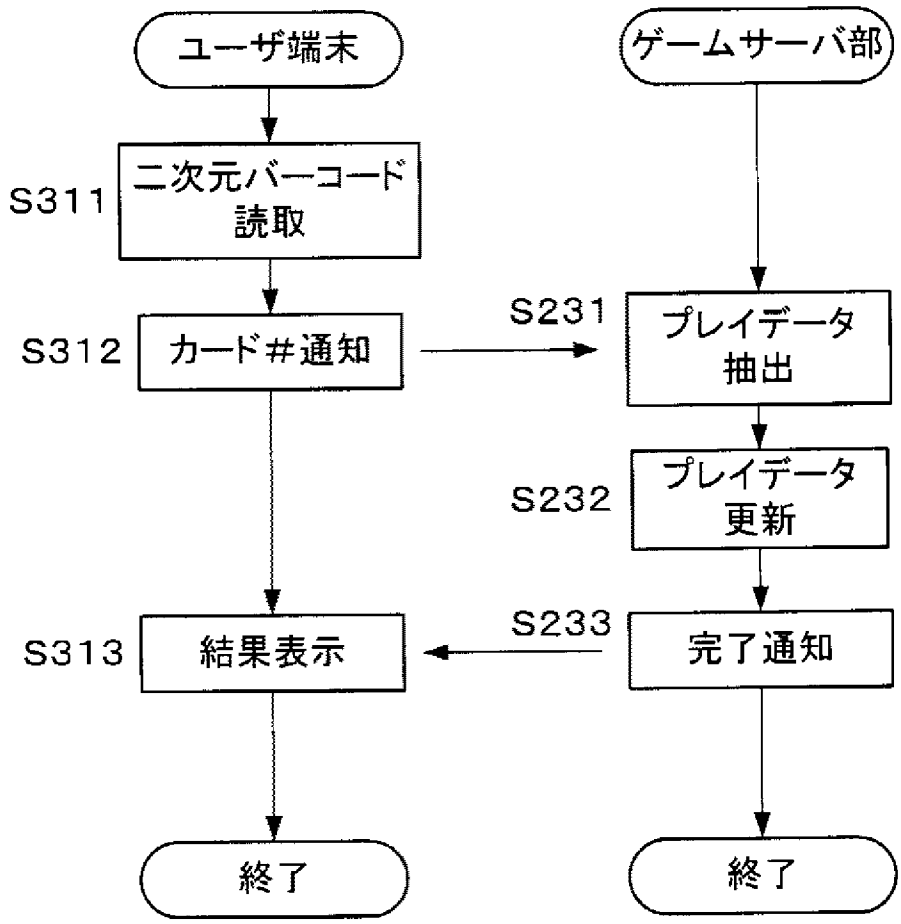
[図7]


ユーザ端末
ゲームサーバ部
S701
料金徴収
S201
料金徴収
S702
抽選要求
S202
抽選実行
S703
抽選結果取得
S203
抽選結果通知
S704
抽選結果表示
S204
プレイデータを更新
終了
終了

[図8]


ベンダ装置
料金徴収
抽選要求
カード番号取得
データあり？
No
Yes
データ要求
データ取得
カード印刷
終了
S301
S302
S303
S304
S305
S306
S307
ベンダサーバ部
抽選要求
カード番号通知
データ要求
データ提供
終了
S211
S212
S213
S214
ゲームサーバ部
抽選実行
カード番号通知
データ取得
データ提供
終了
S221
S222
S223
S224

[図9]


ユーザ端末
ゲームサーバ部
S311
二次元バーコード読取
S312
カード#通知
S231
プレイデータ抽出
S232
プレイデータ更新
S233
完了通知
S313
結果表示
終了
終了

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2013/059592

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
A63F9/00(2006.01)i, *A63F13/00*(2006.01)i, *A63F13/08*(2006.01)i, *A63F13/12*(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, A63F13/00, A63F13/08, A63F13/12

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 2002-306837 A (Toppan Printing Co., Ltd.), 22 October 2002 (22.10.2002), entire text; all drawings (Family: none)	1-5,7-14
Y	Professional Baseball Dream Nine, Dengeki Game Appli, Ascii Media Works Inc., 14 December 2011 (14.12.2011), vol.1, pages 14 to 19	1-5,7-14
Y	JP 2002-042233 A (Fuji Photo Film Co., Ltd.), 08 February 2002 (08.02.2002), entire text; all drawings (Family: none)	1-5,7-14

☒ 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	Date of mailing of the international search report
30 April, 2013 (30.04.13)	14 May, 2013 (14.05.13)
Name and mailing address of the ISA/ Japanese Patent Office Facsimile No.	Authorized officer Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2013/059592

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2011-182863 A (Namco Bandai Games Inc.), 22 September 2011 (22.09.2011), fig. 1 to 2; paragraphs [0043] to [0045], [0050] (Family: none)	4
Y	JP 2000-176163 A (Hudson Co., Ltd.), 27 June 2000 (27.06.2000), paragraph [0005] (Family: none)	8-11
A	JP 2003-016333 A (Sharp Corp.), 17 January 2003 (17.01.2003), entire text; all drawings (Family: none)	6
A	JP 2006-181196 A (Taito Corp.), 13 July 2006 (13.07.2006), entire text; all drawings (Family: none)	1-14
A	BASEBALL HEROES 2011 SHINE STAR, Gekkan Arcadia, Enterbrain, Inc., 30 September 2011 (30.09.2011), vol.12, no.11, pages 106 to 107	1-14
A	Oshare Majo Love and Berry DS Collection, Kanzen Hozonban DS Soft All Catalog 07SUMMER, Nintendo Dream, the August issue Bessatsu Furoku, Mainichi Communications Inc., 01 August 2007 (01.08.2007), vol.12, no.8, page 55	1-14

国際調査報告

国際出願番号　ＰＣＴ／ＪＰ２０１３／０５９５９２

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, A63F13/00(2006.01)i, A63F13/08(2006.01)i, A63F13/12(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, A63F13/00, A63F13/08, A63F13/12

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 2002-306837 A（凸版印刷株式会社）2002.10.22, 全文全図（ファミリーなし）	1-5,7-14
Y	プロ野球ドリームナイン，電撃ゲームアプリ，株式会社アスキー・メディアワークス，2011.12.14，Ｖｏｌ．１，第１４－１９頁	1-5,7-14
Y	JP 2002-042233 A（富士写真フイルム株式会社）2002.02.08, 全文全図（ファミリーなし）	1-5,7-14

☑　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 ３０．０４．２０１３	国際調査報告の発送日 １４．０５．２０１３
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）　２Ｂ　３８０５ 奈良田　新一 電話番号　０３－３５８１－１１０１　内線　３２３７

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
Y	JP 2011-182863 A（株式会社バンダイナムコゲームス）2011.09.22, 図１－２、【００４３】－【００４５】、【００５０】（ファミリーなし）	4
Y	JP 2000-176163 A（株式会社ハドソン）2000.06.27, 【０００５】（ファミリーなし）	8-11
A	JP 2003-016333 A（シャープ株式会社）2003.01.17, 全文全図（ファミリーなし）	6
A	JP 2006-181196 A（株式会社タイトー）2006.07.13, 全文全図（ファミリーなし）	1-14
A	BASEBALL HEROES 2011 SHINE STAR, 月刊アルカディア, 株式会社エンターブレイン, 2011.09.30, 第12巻第11号, 第106-107頁	1-14
A	オシャレ魔女　ラブａｎｄベリーＤＳコレクション, 完全保存版ＤＳソフトオールカタログ　０７ＳＵＭＭＥＲ　ニンテンドードリーム８月号別冊付録, 株式会社毎日コミュニケーションズ, 2007.08.01, 第12巻第8号, 第55頁	1-14