

(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4月11日(11.04.2013)



(10) 国際公開番号
WO 2013/051667 A1

- (51) 国際特許分類:
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2012/075851
- (22) 国際出願日: 2012年10月4日(04.10.2012)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願 2011-221539 2011年10月6日(06.10.2011) 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: 北風 裕介 (KITAKAZE, Yusuke); 〒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). 大滝 忠信 (OTAKI, Tadanobu); 〒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). 小西 和馬 (KONISHI, Kazuma); 〒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). 久保田 和孝 (KUBOTA, Kazutaka); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式

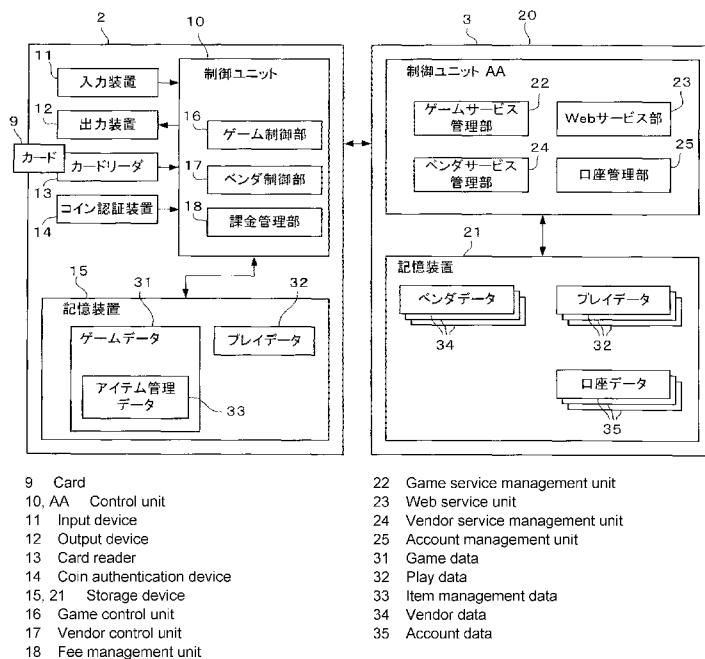
会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP).

- (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, 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

[続葉有]

(54) Title: GAME SYSTEM WITH PRIZE DRAWING FUNCTION

(54) 発明の名称: 景品抽選機能を備えたゲームシステム



(57) Abstract: In a game system that contains a commercial game machine (2) that is installed in a specified facility, said game machine, in exchange for payment of a play fee, allowing a user to play a game within a scope corresponding to the play fee, said game system is provided with a drawing means (24) that draws and gives to a user a prize that should be given to said user drawn from among a group of prizes capable of being used with the game in the game machine (2), the drawing means (24) is capable of executing a draw of a prize on the basis of a user instruction for a vendor device (40) existing in the same facility as the game machine (2), and at least one of the prizes contained in the group of prizes is set as a special prize that the user is capable of obtaining only by means of a draw executed by the drawing means (24) on the basis of a user instruction to the vendor device.

(57) 要約: 所定の施設に設置され、プレイ料金の支払いと引き換えにユーザに対してプレイ料金に対応した範囲でゲームをプレイさせる商業用のゲーム機2を含むゲームシステムにおいて、ゲーム機2におけるゲームで使用する

ことが可能な景品の群からユーザに付与すべき景品を抽選して該ユーザに付与する抽選手段24を備え、抽選手段24は、ゲーム機2と同一の施設に存在するベンダ装置2に対するユーザの指示に基づいて景品の抽選を実行可能であり、景品の群に含まれる少なくとも一つの景品は、ベンダ装置に対するユーザの指示に基づいて抽選手段24が実行する抽選によってのみユーザが獲得可能な特別景品として設定される。

WO 2013/051667 A1



(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))

明 細 書

発明の名称：景品抽選機能を備えたゲームシステム

技術分野

[0001] 本発明は、ゲームで使用することが可能な景品を抽選によりユーザに付与するゲームシステムに関する。

背景技術

[0002] 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をサーバ装置とネットワークを介して接続し、端末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が提案されている（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] 従来のシステムでは、コンテンツとして、音楽情報やゲームソフトといったデジタルコンテンツ、あるいはトレーディングカードのような物理的なコンテンツが想定されている。しかしながら、景品の抽選は、ユーザの景品それ自体に対する購入意欲を高めるために導入されているに過ぎない。そこで、本発明は、景品の抽選機能を、商業的なゲーム機の稼働率の向上に結び付けることが可能なゲーム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

[0005] 本発明は、所定の施設に設置され、プレイ料金の支払いと引き換えに、ユーザに対して前記プレイ料金に対応した範囲でゲームをプレイさせる商業用のゲーム機を含むゲームシステムにおいて、前記ゲーム機におけるゲームで使用することが可能な景品の群からユーザに付与すべき景品を抽選して該ユ

ーザに付与する抽選手段を備え、前記抽選手段は、前記ゲーム機と同一の施設に存在するベンダ装置に対するユーザの指示に基づいて前記景品の抽選を実行可能であり、前記景品の群に含まれる少なくとも一つの景品は、前記ベンダ装置に対するユーザの指示に基づいて前記抽選手段が実行する抽選によってのみユーザが獲得可能な特別景品として設定されたものである。

[0006] 本発明によれば、商業用のゲーム機におけるゲームで 사용할ことが可能な景品の群からユーザに付与すべき景品を抽選しているので、当選した景品を使用してゲームをプレイする動機付けをユーザに与えることができる。少なくとも一つの景品は、ベンダ装置に対してユーザが指示を与えて抽選を実行させない限り獲得できない特別景品であり、かつ、そのベンダ装置はゲーム機と同一の施設に存在している。したがって、特別景品を使用してゲームをプレイするためには、ゲーム機が設置された施設にユーザが出向いてベンダ装置に抽選の指示を与える必要がある。それにより、ゲーム機の置かれた施設にユーザを誘引し、ひいてはゲーム機でゲームをプレイする動機付けをユーザに与えることができる。それにより、景品の抽選機能をゲーム機の稼働率の向上に結び付けることが可能である。

[0007] 本発明において、「商業用のゲーム機」とは、ユーザが支払うプレイ料金を収益の少なくとも一部とする事業を営む目的で設置されるゲーム機であり、ゲームのプレイが有償である限り、ゲームの種類は問わない。「施設」とは、商業用のゲーム機を稼働させる設備を備えた場所であれば足り、施設それ自体が商業的、公共的、又は個人的のいずれであるかは問わない。「同一の施設」か否かは、ゲーム機にユーザを誘引する目的が達成可能な範囲にベンダ装置が存在するか否かの観点で判断することができる。例えば、ゲーム機を設置して運営する事業者が管理する区域内にベンダ装置が存在すれば、同一の施設とみなすことができる。「景品」はゲームで 사용할ことが可能なものであれば足り、デジタルデータとしてユーザに提供されるか、物理的コンテンツとしてユーザに提供されるかは問わない。画像データ、バーコードデータといったデジタルデータを、ゲーム機が読み取り可能な態様にてカ

ードその他の物理的媒体に出力した景品をユーザに付与し、その景品のデジタルデータをゲーム機で読み取ってゲームで使用可能としてもよい。

[0008] 本発明の一形態において、ゲームシステムは、前記ゲーム機とネットワークを介して接続され、前記ゲーム機からの要求に基づいて、前記ユーザのプレイ履歴に関連する情報を記録したプレイデータを前記ゲーム機から取得したユーザの識別情報と対応付けて保存し、かつ、前記ゲーム機からの要求に基づいて前記ユーザの識別情報に対応するプレイデータを前記ゲーム機に提供するサーバ装置をさらに含んでもよい。その場合、前記サーバ装置には、前記景品の群を特定するための情報を記録した景品データを記憶する景品データ記憶手段が設けられ、前記景品データは、前記プレイデータに含まれる情報に応じて景品の群が変化するように構成され、前記抽選手段は、前記抽選を要求したユーザの識別情報に対応するプレイデータに含まれる情報と前記景品データとに基づいて前記抽選の対象とすべき前記景品の群を特定し、その特定された群から前記景品を抽選してもよい。このような形態によれば、ユーザのプレイデータに含まれた情報に応じて景品の群を変化させることができる。そのため、ユーザのプレイ履歴を反映して、ユーザに適した景品を抽選で獲得させるといったユーザ指向の抽選管理が可能となり、ゲーム機が設置された施設に対するユーザの誘引効果を高めることができる。サーバ装置を運営する事業者と、商業用ゲーム機を運営する事業者とが異なり、かつゲーム機の収益をそれらの事業者で分配する場合には、ゲーム機の稼働率の向上を通じて両事業者の収益向上を図ることができる。

[0009] 上記の形態においては、前記サーバ装置が前記抽選手段を備え、前記ベンダ装置は前記ユーザの識別情報を前記抽選手段に提供して前記抽選を要求し、前記抽選手段は、前記ベンダ装置から前記ユーザの識別情報を取得して当該識別情報に対応するプレイデータを特定し、該特定したプレイデータに含まれる情報と前記景品データとに基づいて前記抽選の対象とすべき前記景品の群を特定し、その特定された群から前記景品を抽選するものとしてもよい。この場合は、サーバ装置側でユーザのプレイデータが特定されてそのプレ

イデータに含まれる情報に基づく抽選が行われる。サーバ装置側で抽選を行うことにより、複数の施設のそれぞれのゲーム機がネットワークを介してサーバ装置と接続されている環境において、それらの施設に関する抽選状況をサーバ装置側で一括して管理することが容易である。

[0010] あるいは、前記ベンダ装置が前記抽選手段を備え、該抽選手段は、前記ユーザの識別情報を取得して前記サーバ装置に提供し、前記サーバ装置は前記抽選手段に対して前記識別情報に対応するプレイデータに含まれる情報、及び前記景品データを提供し、前記抽選手段は、前記サーバ装置から提供されたプレイデータに含まれる情報と前記景品データとに基づいて前記抽選の対象とすべき前記景品の群を特定し、その特定された群から前記景品を抽選するものとしてもよい。この場合は、ベンダ装置側でユーザのプレイデータに含まれる情報に基づいた抽選が行われる。したがって、抽選処理の負荷をベンダ装置側で分散してサーバ装置の負担軽減を図ることができる。

[0011] 本発明の一形態においては、前記ゲーム機を前記ベンダ装置として機能させてもよい。これによれば、ゲーム機以外の追加負担なしで本発明を実施することができる。また、ゲーム機でゲームを開始する前、あるいは開始した後の適宜の時期に、ユーザからの指示に基づいて抽選を開始させることができ、ゲーム機におけるゲームのプレイとベンダ装置を介した景品の抽選とを柔軟に連携させることが可能である。

[0012] あるいは、前記ゲーム機とは物理的に異なる装置を前記ベンダ装置として機能させてもよい。これによれば、抽選を目的としたユーザによるゲーム機の専有を回避し、ゲーム機を本来の用途であるゲームのプレイ用の端末として有効に活用することができる。

[0013] 本発明の一形態において、前記ゲーム機は、所定の条件に従ってユーザによる使用の許可又は禁止が変化する複数のゲーム要素を含んだゲームを実行可能であり、前記複数のゲーム要素の少なくとも一部の特定要素については、前記ベンダ装置に対するユーザの指示に基づく前記抽選手段の抽選を経なければ使用が許可されないように前記所定の条件が設定され、それにより、

前記特定要素の使用の許可が、前記特別景品に相当するものとしてもよい。この形態によれば、ゲーム機のゲームにおいて、特定要素を使用するためにはユーザが施設に出向いてベンダ装置に対して抽選を指示する必要がある。そして、抽選により特定要素の使用が許可されると、ユーザがその特定要素を使用してゲームをプレイすることが可能となる。このように、ゲーム機で使用可能なゲーム要素の一部を、抽選を通じてしか使用が許可されない特定要素として設定すれば、ゲーム要素の獲得とベンダ装置を介した抽選との連携をさらに高めて、景品の抽選機能をゲーム機の稼働率の向上にさらに強く結び付けることができる。

[0014] 上記の形態において、前記抽選手段は、前記特別景品をユーザが獲得した場合、前記特定要素の使用が許可されるように前記ユーザの識別情報に対応するプレイデータを更新することにより、該特別景品を前記ユーザに付与してもよい。抽選を通じて特定要素の使用が許可された場合、これをユーザのプレイデータに記録して以降のゲームに抽選結果を確実に反映させることができる。

[0015] 本発明の一形態において、前記抽選手段は、前記ユーザによる所定の抽選料金の支払いと引き換えに前記抽選を実行するものとしてもよい。それにより、抽選料金による収益とゲーム機の稼働率の向上との相乗効果による収益のさらなる向上を図ることができる。

[0016] 前記抽選料金は、前記ゲーム機にてゲームをプレイするために必要なプレイ料金よりも小額に設定されてもよい。それにより、有償の抽選に対するユーザの負担感を抑え、ゲーム機におけるゲームのプレイで使用するための景品の抽選を、ユーザが気軽に選択できるようになる。さらに、ゲームシステムにおいて、ユーザが保持する仮想通貨を消費させることによる料金の支払いが可能である場合、前記抽選料金は、前記仮想通貨の消費によってのみ支払い可能とされてもよい。商業用のゲーム機で一般的に利用されている現金又は代替通貨を利用した料金の支払いでは、機械的な制約等により小額の決済が比較的困難なことがある。これに対して仮想通貨による支払いでは、課

金単位の制約が相対的に小さく、一般的な有償ゲームのプレイ料金よりも設定料金を小額に設定するといった料金設定の自由度や柔軟性を確保し易い。これにより、景品の抽選に対して合理的な抽選料金を設定し、抽選料金に対するユーザの負担感や納得感を高めることができる。

発明の効果

[0017] 以上に説明したように、本発明によれば、抽選によって得られる少なくとも一つの景品を、商業用のゲーム機と同一の施設に存在するベンダ装置に対してユーザが指示を与えて抽選を実行させない限り獲得できない特別景品として設定しているので、ゲーム機の設置された施設にユーザを誘引し、抽選で獲得した特別景品を使用してゲーム機でゲームをプレイする動機付けをユーザに与えることができる。それにより、景品の抽選機能をゲーム機の稼働率の向上に結び付けることが可能である。

図面の簡単な説明

- [0018] [図1]本発明の一形態に係るゲームシステムの全体構成を示す図。
[図2]第1の形態に係るゲームシステムの要部における機能ブロック図。
[図3]アイテム管理データの構成の一例を示す図。
[図4]プレイデータの構成の一例を示す図。
[図5]確率データの構成の一例を示す図。
[図6]景品データの構成の一例を示す図。
[図7]第1の形態において景品を抽選するためにゲーム機の制御ユニット及びセンターサーバの制御ユニットがそれぞれ実行する景品抽選処理の手順を示すフローチャート。
[図8]第2の形態に係るゲームシステムの要部における機能ブロック図。
[図9]第2の形態において景品を抽選するためにゲーム機の制御ユニット及びセンターサーバの制御ユニットがそれぞれ実行する景品抽選処理の手順を示すフローチャート。
[図10]第3の形態に係るゲームシステムの全体構成を示す図。
[図11]第3の形態に係るゲームシステムの要部における機能ブロック図。

[図12]第3の形態において景品を抽選するためにベンダ装置の制御ユニット及びセンターサーバの制御ユニットがそれぞれ実行する景品抽選処理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

[0019] (第1の形態)

本発明の第1の形態に係るゲームシステムを説明する。本形態は、ゲーム機がベンダ装置として機能し、そのゲーム機に対するユーザの指示に基づいてサーバ装置が景品を抽選する形態の一例である。まず、図1を参照して、ゲームシステムの全体構成を説明する。ゲームシステム1は、複数のゲーム機2とセンターサーバ3とを含む。各ゲーム機2は、店舗4等の施設に設置され、プレイ料金の支払いと引き換えに、そのプレイ料金に対応した範囲でユーザにゲームをプレイさせる商業用（業務用）のゲーム機として構成されている。各店舗4には適宜数のゲーム機2が設置される。図1では、ゲーム機2を区別せずに描いているが、ゲーム機2で実行されるゲームの内容は適宜に選択されてよい。ゲーム機2間でゲームが相違していてもよい。ゲーム機2は、特定のゲームに適合する物理的構成（例えば操作部等）を備えた専用機として構成されてもよいし、ソフトウェアの書き換えにより種々のゲームをプレイさせることが可能な汎用機として構成されてもよい。センターサーバ3は、複数のサーバユニット3A、3B…が組み合わせられることにより一台の論理的なサーバ装置として構成されている。ただし、単一のサーバユニットによりセンターサーバ3が構成されてもよい。あるいは、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3が構成されてもよい。

[0020] ゲーム機2及びセンターサーバ3は、ネットワーク5を介して相互に通信可能に接続されている。ネットワーク5は、WAN（ワイドエリアネットワーク）5Aと、店舗4毎に構築されてそれらのゲーム機2を収容するLAN（ローカルエリアネットワーク）5Bと、センターサーバ3のサーバユニット3A、3B…を収容してそれらのサーバユニット3A、3Bを相互に接続

するLAN5Cとを含んでいる。WAN5Aには、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インターネットが用いられる。LAN5B、5CもTCP/IPプロトコルを利用するイントラネットによって構築される。LAN5B、5Cはルータ6を介してWAN5Aに接続される。なお、ゲーム機2と店舗4のルータ6との間にローカルサーバが設置され、そのローカルサーバを介してゲーム機2がセンターサーバ3と通信可能に接続されてもよい。センターサーバ3のサーバユニット3A、3B…はLAN5Cに代えて、又は加えてWAN5Aにより相互に接続される場合もある。

[0021] 店舗4のLAN5Bには、管理用PC（パーソナルコンピュータの略であり、以下同様とする。）7も接続される場合がある。管理用PC7は、店舗4の運営者（オペレータと呼ぶことがある。）がゲーム機2を管理し、あるいはセンターサーバ3にアクセスして各種の情報を送受信する目的で設けられる。また、ゲームシステム1においては、ユーザ端末8からセンターサーバ3へのネットワーク5を介したアクセスが可能とされる。ユーザ端末8は、例えばPC8a、あるいは携帯電話（スマートフォンを含む。）8bのように、ネットワーク接続が可能な個人用の通信端末装置として機能するコンピュータ装置であれば適宜にこれを利用してよい。なお、本明細書において、ユーザとは、ゲーム機2のプレイヤーとなり得る者である。ユーザがゲーム機2を操作するときに、当該ユーザを特にプレイヤーと称することがある。また、センターサーバ3を運営してゲーム機2、あるいはユーザ端末8に向けた各種のサービスを提供する事業者をサービス事業者と呼ぶことがある。オペレータは、店舗4にてゲーム機2を運営する事業者であって、サービス事業者と概念的には区分される。

[0022] ゲーム機2及びセンターサーバ3には、ネットワーク5上でそれらを識別するためのユニークなIPアドレスが付されている。ゲーム機2同士あるいはゲーム機2とセンターサーバ3との間の通信では、そのIPアドレスを利用して通信相手が特定される。WAN5Aがインターネットのように公開性

のあるネットワークの場合には、各ルータ 6 に W A N 5 A 上でユニークな固定アドレスが設定される。ゲーム機 2 には、その固定アドレスとの組み合わせによってネットワーク 5 上でゲーム機 2 を一意に識別するためのプライベートアドレスが I P アドレスとして設定される。この場合、ゲーム機 2 とセンターサーバ 3 との間、あるいはゲーム機 2 同士の間には仮想プライベートネットワーク (V P N) が構築され、その V P N 上で各ゲーム機 2 がプライベートアドレスを用いて一意に特定される。管理 P C 7 に関しても同様である。ユーザ端末 8 にもネットワーク 5 上でユーザ端末 8 を一意に識別するためのユニークな I P アドレスが付与される。その I P アドレスは、ネットワーク 5 への接続される毎に変化するいわゆる動的アドレスでもよいし、不変の固定アドレスであってもよい。以下では、ゲーム機 2、センターサーバ 3、管理 P C 7 及びユーザ端末 8 をネットワーク 5 上で識別するための情報をアドレス情報と呼ぶ。ネットワーク 5 を介した通信では、特に断りのない限り、そのアドレス情報に基づいて通信すべき相手が特定されることを前提とする。ゲームシステム 1 では、上述したアドレス情報とは別に、店舗 4 のそれぞれに対して店舗 4 毎にユニークな店舗 I D が設定され、ゲーム機 2 のそれぞれに対してゲーム機 2 毎にユニークな筐体 I D が設定される。センターサーバ 3 は、通信相手のゲーム機 2 から店舗 I D 及び筐体 I D を受け取ることにより、その通信相手のゲーム機 2 が所属する店舗 4 及びそのゲーム機 2 を一意に特定することができる。

[0023] センターサーバ 3 は、ゲーム機 2、ユーザ（プレイヤ）及びオペレータに対し、ネットワーク 5 を介して各種のサービスを提供する。例えば、センターサーバ 3 は、ゲーム機 2 又はそのプレイヤに対して各種のゲームサービスを提供する。ゲームサービスとしては、例えば、ゲーム機 2 からプレイヤの識別情報を受け取ってそのプレイヤを認証し、そのプレイヤのプレイデータをゲーム機 2 から受け取って保存し、あるいはゲーム機 2 に提供するサービス、ネットワーク 5 を介してゲーム機 2 のプログラムあるいはデータを更新するサービス、ネットワーク 5 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させるサービス等がある。また、センターサーバ3は、ネットワーク5を介してアクセスするユーザ端末8に各種のWebサービスを提供する。Webサービスとしては、例えば、Webサイトを通じてゲームに関する各種の情報をユーザに提供するゲーム情報サービス、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といったサービスがある。さらに、センターサーバ3は、ユーザに対して、ゲーム機2におけるゲームで 사용할ことが可能な景品を抽選して販売するベンダサービス機能も提供する。

[0024] センターサーバ3には、ユーザに対して、有償サービスを提供する対価としての料金を課金してユーザからその料金を徴収する課金サービス機能も設けられている。課金サービスを実現するため、センターサーバ3上にはユーザ毎の仮想通貨の口座が設けられる。ユーザが現金やクレジットカード等の決済手段を利用してチャージ料金を支払うと、そのチャージ料金に相当する量の仮想通貨がそのユーザの口座にチャージされる。一方、ユーザが有償サービスを利用すると、そのユーザの口座から利用料金に相当する量の仮想通貨が消費される。

[0025] ゲームシステム1では、ユーザに対して各種のサービスを利用させるために必要な構成要素として、各種のハードウェア及びソフトウェアが用意されている。それらの構成要素の少なくとも一部は、サービス事業者からオペレータに譲渡又は貸与される。一例として、ゲーム機2は、サービス事業者からオペレータに対して有償で譲渡される。一方、ゲーム機2で実行されるべきゲーム用のプログラムあるいはデータといったいわゆるコンテンツは、サービス事業者からオペレータに貸与（提供）される。

[0026] オペレータは、ユーザがゲームをプレイする際に、その対価としてプレイ料金を徴収する。一方、サービス事業者は、コンテンツを貸与した対価として、ユーザが支払ったプレイ料金、言い換えれば、ユーザがゲームをプレイする際に消費した金銭的価値に応じた料金を、コンテンツの貸与の対価としてオペレータに課金する。つまり、ゲームシステム1では、ゲーム機2にて

プレイヤーが消費したプレイ料金を収益とし、その収益をゲーム機 2 が設置された店舗 4 のオペレータとサービス事業者との間で分配する仕組みが採用されている。そのような仕組みを実現するため、ゲーム機 2 には、コンテンツ毎のプレイ料金の消費実績を特定するために必要な情報をセンターサーバ 3 に適時に提供する機能が実装される。また、センターサーバ 3 には、ゲーム機 2 から提供された情報に基づいて、店舗 4 毎のプレイ料金の消費額を特定し、得られた消費額に対する所定率の料金をサービス事業者がオペレータに対して請求すべき利用料金として算出する機能が実装されている。そのような機能を設けることにより、プレイヤーから徴収したプレイ料金をサービス事業者とオペレータとの間で分配することができる。

[0027] 次に、図 2 を参照して、ゲームシステム 1 のゲーム機 2 及びセンターサーバ 3 に関する制御系の主要部の構成を説明する。ゲーム機 2 には、制御ユニット 10 が設けられている。制御ユニット 10 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として構成されている。制御ユニット 10 には、入力装置 11、出力装置 12、カードリーダ 13、コイン認証装置 14 及び記憶装置 15 が接続されている。入力装置 11 は、プレイヤー（ユーザ）の操作を受け付け、その操作内容に応じた信号を制御ユニット 10 に出力する。出力装置 12 は、制御ユニット 10 からの指示に従ってゲーム画面等を表示する表示装置、及び制御ユニット 10 からの指示に従って楽音や音声を出力する音声再生装置等を含む。

[0028] カードリーダ 13 は、プレイヤーが所持するカード 9 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 10 に出力する。カード 9 には、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）が設けられており、その媒体にはカード 9 毎にユニークな ID（以下、カード ID と呼ぶことがある。）等が記録されている。カード ID は、センターサーバ 3 上に保存されたプレイデータ 32 を呼び出すために利用される。センターサーバ 3 は、ユーザ毎にユニークなユーザ ID を利用してユーザ（プレイヤー）を識

別し、プレイデータ32もそのユーザIDと1対1に対応付けて記録されている。カードIDはユーザIDに対して1対1又は多対1で対応付けられ、センターサーバ3はそのカードIDとユーザIDとの対応関係を判別するためのデータを参照して、プレイヤのユーザIDを特定することができる。つまり、本形態においては、カードID及びユーザIDのいずれもがユーザの識別情報として機能する。なお、カードIDは、カード9にバーコード等の形態で記録されていてもよい。あるいは、カード9に代えて、携帯電話等を実装されたICチップ等の記憶媒体にカードIDが記録されてもよい。

[0029] コイン認証装置14は、プレイヤがゲーム機2のコイン投入口から投入したコインの真偽を判別し、真正なコインであればそのコインの投入枚数に応じた信号を制御ユニット10に出力する。記憶装置15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15は、制御ユニット10にて実行されるべきゲーム機用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。記憶装置15に記録されるデータについては後述する。

[0030] 制御ユニット10の内部には、ゲーム制御部16、ベンダ制御部17及び課金管理部18が設けられる。各部16～18は、いずれも制御ユニット10のコンピュータハードウェアと所定のソフトウェ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。ゲーム制御部16は、ゲーム機2におけるゲームの開始、進行、及び終了の管理といったゲームのプレイに必要な各種の処理を実行する。ベンダ制御部17は、センターサーバ3と協働してプレイヤに対してベンダサービスを提供するための処理を実行する。ベンダサービスとは、ユーザによる所定の抽選料金の支払い（消費）と引き換えに、ゲームで使用可能な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払い出すサービスである。ベンダサービスの詳細は後述する。課金管理部18は、プレイヤに対する料金の課金に関連した各種の処理を実行する。その処理には、プレイヤによるプレイ料金等の消費実績を記録し、その記録された消費実績をセンターサーバ3に適時に送信する処理が含まれる。

[0031] なお、プレイヤにプレイ料金相当の金銭的価値を消費させる方法としては、コインを媒介とする方法と、上述したセンターサーバ3の課金サービス機能を利用する方法とが選択可能とされている。前者の方法においては、プレイヤに対して有償で貸与されるコインをプレイヤがゲーム機2に投入すると、その投入枚数に応じた値の「クレジット」がプレイヤの保持する金銭的価値として計上される。一例として、100円硬貨が1枚投入された場合に1クレジットが計上される。プレイヤが1クレジットの消費をゲーム機2に対して指示すると、ゲーム機2では100円相当の金銭的価値が消費されたものと判断され、その消費量に対応した範囲におけるゲームのプレイが許可される。つまり、コインを媒介としてプレイ料金が支払われる場合、金銭的価値の消費量は1クレジットを単位として計数される。一方、後者の方法、すなわち仮想通貨を消費させる場合には、プレイヤによる金銭的価値の消費量は「クレジット」よりも小さい単位で計数される。仮想通貨の量（又は額）を計数する単位を「ポイント」とすれば、一例として1ポイントが1円と等価に設定されている。その場合、100円のプレイ料金が必要な場合、1000ポイントの仮想通貨が消費される。1ポイントは1円に必ずしも対応させる必要はないが、1ポイント（つまり仮想通貨の消費単位）は1クレジットよりも一桁以上小さい金銭的価値に相当するように設定される。

[0032] センターサーバ3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にて実行されるべきオペレーティングシステム等のプログラムが記録されたROM、及びマイクロプロセッサに対する作業領域を提供するRAM等の内部記憶装置（不図示）とを備えたコンピュータユニットである。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、制御ユニット20にて実行されるべきサーバ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。記憶装置21に記録されるデータについては後述する。

[0033] 制御ユニット20の内部には、ゲームサービス管理部22、Webサービ

ス管理部 23、ベンダサービス管理部 24、及び口座管理部 25 が設けられる。各部 22～25 は、いずれも制御ユニット 20 のコンピュータハードウェアと所定のソフトウェ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。ゲームサービス管理部 22 は上述したゲームサービスに関連する処理を実行し、Web サービス管理部 23 は上述した Web サービスに関連する処理を実行し、ベンダサービス管理部 24 は上述したベンダサービスに関連する処理を実行する。口座管理部 25 は、ゲームサービス管理部 22、Web サービス管理部 23 又はベンダサービス管理部 24 からの要求に従って、ユーザの口座からサービスの利用料金に相当する量の仮想通貨を消費させる処理を実行する。また、口座管理部 25 は、Web サービス管理部 23 からの要求に従って、ユーザの口座に仮想通貨をチャージする処理を実行する。なお、センターサーバ 3 には、上記の他にも、ゲーム機 2 から送られる消費実績に基づいてサービス事業者がオペレータに請求すべき利用料金を演算する機能等も実装されるが、その詳細は省略する。

[0034] 次に、記憶装置 15、21 に記録されているデータの詳細を説明する。ゲーム機 2 の記憶装置 15 には、ゲームデータ 31、及びプレイデータ 32 が記録されている。ゲームデータ 31 は、制御ユニット 10 のゲーム制御部 16 がゲーム用プログラムに従ってゲームを実行する際に適宜に参照するデータである。例えば、ゲーム画面の背景、キャラクタ、ステージ、アイテム等の画像を描画するための画像データ、ゲームの BGM、効果音等を再生するための音声データがゲームデータ 31 に含まれる。ゲームデータ 31 には、さらにゲームにて使用可能な複数のアイテム（ゲーム要素の一種である。）に関する使用の許可又は禁止を管理するためのデータも含まれる。一例として、ゲーム要素として複数のアイテムが予め用意され、それらのアイテムをゲームで使用するとプレイヤに有利な影響が生じるようにゲームが構成されている場合について説明する。なお、有利な影響としては、一例として、ゲームにおけるプレイヤのランクの昇格、プレイヤが使用するキャラクタの経験値、体力といったパラメータの向上、キャラクタが特別な技や武器を使用

できるようになる、といった態様があり得る。この場合、各アイテムをプレイヤーが獲得できる条件（つまり、プレイヤーによるアイテムの使用が許可される条件）、アイテム獲得の効果等を記述したデータがゲームデータ 31 に含まれる。そのデータの一例として、図 2 ではアイテム管理データ 33 がゲームデータ 31 の一部に含まれている状態が示されている。

[0035] アイテム管理データ 33 の一例を図 3 に示す。図 3 のアイテム管理データ 33 では、ゲーム機 2 で実行されるゲームで使用可能なゲーム要素として、アイテム X a、X b、X c …が記述され、それらのアイテムに対応付けて獲得条件（使用許可の条件）が記述されている。獲得条件は、例えばゲームでプレイヤーが獲得したスコア等の成績が所定のレベル以上であること、プレイヤーが繰り返しゲームをプレイすることによって獲得する経験値等のパラメータが所定のレベル以上であること、といったように、プレイヤーによるゲームのプレイ履歴と関連付けて設定される。しかし、一部のアイテムについては、例外として、ゲーム 2 機に対するプレイヤーの指示に基づいた景品の抽選を経なければプレイヤーが獲得できない、言い換えれば、ゲーム機 2 を利用した抽選でプレイヤーが引き当てない限りそのプレイヤーは使用できないように獲得条件が設定される場合がある。図 3 の例では、アイテム X b が、ゲーム機 2 を利用した抽選を経なければ獲得できないアイテムとしてその獲得条件が設定されている。この場合、アイテム X b が本発明の特定要素に相当する。

[0036] アイテムは、プレイヤー、又はプレイヤーが操作するキャラクタがゲームにて使用する道具、装備、武器といったゲーム上で使用可能なゲーム要素である。アイテム以外にも、ゲームで用いられる各種のゲーム要素が景品として設定されてよい。例えば、プレイデータ 32 に含まれている経験値、ランクといった各種のパラメータを向上させるようなゲーム要素を設定して、それらが景品として設定されてよい。ゲームに登場するキャラクタ、音楽ゲームにおける楽曲、ステージ、モードといった様々なゲーム要素を景品として設定してもよい。さらに、ゲーム上の隠し要素の出現を解禁させるための権利の全部又は一部が景品として設定されてもよい。さらに、景品はゲームの仮想

世界で通貨として使用可能なポイント等として設定されてもよい。

[0037] プレイデータ 32 は、プレイヤーのプレイ履歴に関連した情報をそのプレイヤーのユーザ ID と対応付けて記録したデータであって、プレイヤー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保存されるデータである。プレイデータは、ゲームの種別（タイトル等と呼ばれることがある。）毎に生成される。ゲーム機 2 の記憶装置 15 には、そのゲーム機 2 にて提供されるゲームに関してプレイヤーが保存したプレイデータ 32 がセンターサーバ 3 から呼び込まれて保存される。プレイデータ 32 の一例を図 4 に示す。図 4 のプレイデータ 32 には、プレイヤーのプレイログ、ベンダログ、ステータス、複数のリプレイ情報等が含まれている。

[0038] プレイログは、プレイヤーの過去のプレイ回数、対戦成績といったプレイヤーの過去のプレイ内容を記録した情報である。ベンダログは、ベンダサービスの利用履歴を記録した情報である。例えば、ベンダサービスの利用回数、利用日時、獲得した景品等の情報がベンダログに記録される。ステータスは、プレイヤーのゲーム上の状況を記録した情報である。例えば、プレイヤーがゲームを繰り返しプレイすることによって獲得したスキルや強さの指標を示すランク、プレイヤーが過去のプレイで獲得した経験値、プレイヤーが所有するアイテム等を特定する情報がステータスとして記録される。アイテムの情報としては、例えばアイテム毎にユニークなアイテム番号、アイテムコード等が記録される。リプレイ情報は、例えばプレイヤーの特定のプレイ内容を再現するために記録される情報である。例えば、ターン制のゲームにおけるプレイヤー及び対戦相手の手番毎の選択内容、あるいは特定のゲームにおける動画データ等がリプレイ情報として記録されてよい。

[0039] 図 2 に戻って、センターサーバ 3 の記憶装置 21 には、プレイデータ 32 の群、ベンダデータ 34 の群、及び口座データ 35 の群が記録されている。プレイデータ 32 は、ユーザ ID 毎に、かつゲームの種別毎に作成され、それらの集合がプレイデータ 32 の群である。いずれかのゲーム機 2 でプレイヤーがゲームをプレイする際には、そのプレイヤーがゲーム機 2 に認識させたカ

ードIDがセンターサーバ3に提供され、そのカードIDに関連付けられたユーザIDに対応するプレイデータ32であって、かつ当該ゲーム機2のゲーム種別に対応するプレイデータ32がセンターサーバ3からゲーム機2に提供されて当該ゲーム機2の記憶装置15に記憶される。口座データ35は、上述したように、ユーザIDとそのユーザが保有する仮想通貨の量（残高）とを対応付けて記録したデータである。

[0040] ベンダデータ34は、ベンダサービス管理部24による景品の抽選を管理するためのデータである。ベンダデータ34はゲームの種別毎に作成され、それらの集合がベンダデータ34の群である。ベンダデータ34は、図5に例示した確率データ36及び図6に例示した景品データ37を含む。図5の確率データ36は、ゲームに対応付けて用意された景品と、その景品が抽選で引かれるべき確率とを対応付けて記録したデータテーブルである。図5の例では、景品A～景品Nまで確率 $P_a \sim P_n$ が設定されている。景品A～景品Nが景品の群である。図6の景品データ37は、景品の群を特定するための情報（景品内容）を、プレイデータ32に含まれている情報と関連付けて記述したデータである。図6の例では景品Aの内容がプレイヤーのランク $R_a \sim R_x$ に応じて個別に設定されている。そのうち、ランク R_b に対応する景品Aは、アイテム X_b であり、そのアイテム X_b は図3に示したように抽選の景品としてのみ獲得が可能な特定のアイテム（ゲーム要素）である。したがって、ランク R_b のプレイヤーが抽選にて景品Aを引き当てた場合にアイテム X_b を獲得することができる。景品B～景品Nについても、同様にプレイヤーのランクに応じた景品の群が設定され、かつそれらの景品の群の少なくとも一部には特定要素としてのアイテムが設定されている。

[0041] 以上のように、ゲームシステム1では、ゲーム機2に対するユーザの指示に基づいて実行される景品の抽選でしか獲得できないアイテムが設定されている。そのため、店舗4に出向いてゲームをプレイする動機付けをユーザに与えることができる。また、ユーザのプレイデータ32に記録されている情報、すなわち、ユーザのプレイ履歴に関連付けて景品の群が変化するので、

個々のプレイヤーの状況に応じて適切な景品を提供することができる。それにより、ユーザ指向の抽選管理が可能となり、ゲーム機 2 が設置された店舗 4 に対するユーザの誘引効果を高め、抽選料金による収益とゲーム機 2 の稼働率の向上との相乗効果により、オペレータ及びサービス事業者の収益向上を図ることができる。

[0042] 上述した各データは、記憶装置 15、21 に記録されるデータの一例に過ぎない。記憶装置 15、21 には、図示のデータ以外にもゲームの実行やプレイ料金等の徴収、オペレータとサービス事業者との間における収益の分配といった処理に必要な各種のデータが記録されるが、それらの説明は省略する。

[0043] 次に、図 7 を参照して、景品を抽選するためにゲーム機 2 の制御ユニット 10 及びセンターサーバ 3 の制御ユニット 20 がそれぞれ実行する処理を説明する。なお、ゲーム機 2 における処理は制御ユニット 10 のベンダ制御部 17 が主として担当し、センターサーバ 3 における処理は制御ユニット 20 のベンダサービス管理部 24 が主として担当するが、以下では各処理の実行主体を制御ユニット 10、20 として説明する。また、図 7 の処理は、カード 9 のカード ID をカードリーダ 13 が読み取ってプレイヤーを認証し、そのプレイヤーのユーザ ID とゲーム機 2 のゲームに対応するプレイデータ 32 がセンターサーバ 3 からゲーム機 2 に呼び込まれて記憶装置 15 に保存された後に実行される処理である。

[0044] ゲーム機 2 にて、ベンダサービスによる抽選を開始するための抽選開始条件が成立すると、ゲーム機 2 の制御ユニット 10 は図 7 の景品抽選処理を開始する。抽選開始条件は、例えば、ゲーム開始前又は開始後の適当な時期にプレイヤーがゲーム機 2 の入力装置 11 を介して抽選開始を指示した場合に成立するよう設定することができる。あるいは、抽選開始条件は、プレイデータに記録された情報が所定の条件を満たすときにプレイヤーに抽選を希望するか否か確認を求め、プレイヤーからの抽選開始の指示が確認できたときに成立するよう設定されてもよい。例えば、プレイヤーのランクが昇格したときに抽

選希望の有無を確認する機会が設けられてもよい。いずれにしても、抽選開始条件は、ゲーム機 2 のプレイヤーが入力装置 11 を介して抽選開始を指示した場合に成立するよう設定される。

[0045] ゲーム 2 機の制御ユニット 10 は、景品抽選処理を開始すると、まずステップ S 11 でセンターサーバ 3 に対して、抽選処理の開始を通知する、その通知には、プレイヤーを特定するためのユーザ ID（又はカード ID でもよい。）、及び抽選対象に含まれるべき景品の群を特定するために必要な情報が含まれる。例えば、景品の群がゲームの種別に応じて異なる場合には、ゲームの種別を特定する情報が通知される。ただし、センターサーバ 3 が筐体 ID を手掛かりとしてゲーム機 2 で実行されるべきゲームの種別を特定可能な場合には、ゲームの種別を特定する情報の通知が省略されてもよい。また、プレイデータ 32 に含まれている情報に応じて景品の群が変化する場合には、プレイデータ 32 の情報（図 6 の例ではプレイヤーのランクの情報が該当する。）が、景品の群を特定するために必要な情報として通知される。ただし、ステップ S 11 の実行時点で記憶装置 15 に記録されている最新のプレイデータ 32 の全体を、プレイデータに含まれる情報としてセンターサーバ 3 に送信し、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 32 をその最新のプレイデータ 32 で更新してもよい。

[0046] センターサーバ 3 の制御ユニット 20 は、ゲーム機 2 からの抽選開始通知を受け取ると図 7 の景品抽選処理を開始し、まずステップ S 21 にてゲーム機 2 から送られた情報に基づいて抽選の内容を特定する。ここでは、ゲーム機 2 から送られた情報に基づいて、景品の群を決めるために必要なベンダデータ 34 を特定する。続くステップ S 22 で、制御ユニット 20 は、口座管理部 25 を利用して、景品の抽選に必要な料金（抽選料金と呼ぶことがある。）に相当する量の仮想通貨を、ステップ S 21 で取得したユーザ ID に対応する口座データ 35 から消費させる処理を試みる。抽選料金は、コインを媒介としてプレイ料金を支払うときの消費単位である 1 クレジットに相当する額よりも小額に設定される。一例として、一回のゲームで 100 円相当の

金銭的価値を消費させる場合、抽選料金は１０円程度の金銭的価値に相当する値に設定される。したがって、コインを介して抽選料金を支払うことは不可能である。ステップＳ２２の消費処理が成功しない限り、プレイヤーは景品を獲得することができない。

[0047] なお、抽選料金は、ゲームの種類に関わりなく一定料金に設定されてもよいし、ゲーム毎に異なる料金が設定されてもよい。抽選料金を判別するためのデータは、ベンダデータ３４に含めればよい。プレイヤーのプレイデータ３２に記述されたステータスやプレイ回数等に応じて抽選料金を変動させてもよい。プレイヤーが少ない閑散時期又は時間帯には料金を相対的に低下させ、プレイヤーが多い繁忙時期又は時間帯には料金が上昇するといったように、景品抽選の時期に応じて抽選料金を変動させてもよい。なお、仮想通貨の消費を試みる際、ゲーム機２からプレイヤーに対して抽選料金の徴収に対する確認を求め、確認が得られた場合に消費を実行するものとしてもよい。

[0048] 続くステップＳ２３において、制御ユニット２０は、抽選料金の消費処理の結果をゲーム機２に通知する。この通知は、消費の成功又は失敗を識別する情報を含む。次のステップＳ２４において、センターサーバ３の制御ユニット２０は抽選料金の消費に成功したか否かを判別し、失敗していれば景品抽選を終える。ゲーム機２の制御ユニット１０は、ステップＳ１２でセンターサーバ３からの通知を受け取り、該通知内容に基づいて抽選料金の消費に成功したか否かを判別する。そして、消費に失敗していた場合、制御ユニット１０も景品抽選を終える。

[0049] ステップＳ２４にて抽選料金相当の仮想通貨の消費に成功していた場合、センターサーバ３の制御ユニット２０はステップＳ２５に進み、プレイデータ３２に含まれている情報とベンダデータ３４とに基づいて景品を抽選する処理を実施する。具体的には、ステップＳ２１にて特定したベンダデータ３４に含まれている確率データ３６に基づいて、景品Ａ～Ｎのいずれかを抽選し、かつ当選した景品の内容をプレイデータ３２に含まれるランクの情報と景品データ３７とに基づいて決定する。抽選は、乱数その他のコンピュータ

を利用した抽選処理で用いられる各種の公知の抽選処理に従って実施することができる。なお、抽選処理は確率データ 36 に基づいて行われるが、所定の条件が満たされたときに、確率データ 36 に記述された確率を変動させる処理が行われてもよい。一例として、所定のボーナス条件が満たされたときに、価値の高い景品が引き当てられる確率を一時的に上昇させるといった処理が行われてもよい。

[0050] 続くステップ S 26 にて、センターサーバ 3 の制御ユニット 20 は、抽選結果をゲーム機 2 に通知する。この場合、プレイヤーが獲得した景品を識別する情報（例えば、当選したアイテムを識別する情報、経験値の加算値を指定する情報等）がゲーム機 2 に提供される。その後、制御ユニット 20 はステップ S 27 に進み、抽選結果を反映させるべくデータを更新する。例えば、記憶装置 21 のユーザ ID に対応するプレイデータ 32 のベンダログに、今回の景品抽選の日時、獲得した景品等が記録される。また、プレイヤーがアイテムを獲得した場合には、その獲得したアイテムを所有アイテムに加えるようにプレイデータ 32 が更新される。景品が、経験値やランクの向上を含むものであった場合には、それらが反映されるようにプレイデータ 32 が更新される。ステップ S 27 のデータ更新が完了すると、制御ユニット 20 は図 7 の景品抽選を終える。以上の処理を実行することにより、制御ユニット 20 のベンダサービス管理部 24 は本発明の抽選手段として機能する。

[0051] 一方、ゲーム機 2 の制御ユニット 10 は、ステップ S 12 で消費成功と判断した場合、ステップ S 13 に進んでセンターサーバ 3 からの抽選結果の通知を待ち、通知があるとこれを取得する。続くステップ S 14 にて制御ユニット 10 は、抽選結果に応じた処理を実行する。例えば、抽選実施時に最新のプレイデータ 32 がセンターサーバ 3 に保存された場合には、ステップ S 27 で更新されたプレイデータ 32 をセンターサーバ 3 から受け取り、そのプレイデータ 32 により、記憶装置 15 のプレイデータ 32 を置き換える。あるいは、記憶装置 15 に保持されたプレイデータ 32 に今回の抽選結果が反映されるように、ベンダログその他の情報が更新されてもよい。続いて、

ゲーム機 2 の制御ユニット 10 はステップ S 15 に進み、ゲーム機 2 の画面上に、景品が抽選される様子を表示する。一例として、ゲーム機 2 の画面上に抽選機構の画像を表示し、その抽選機構が動作して多数の景品の中から一つの景品が選択される様子を描いた動画を表示する。ステップ S 15 における抽選の表示が終わると、制御ユニット 10 は図 7 の景品抽選を終える。なお、ステップ S 12 で消費成功と判断された場合、制御ユニット 10 のベンダ制御部 17 は、その消費実績を課金管理部 18 に提供し、課金管理部 18 はその消費実績を記憶装置 15 に記録する。記録された消費実績は適宜のタイミングで集計されてセンターサーバ 3 に提供され、センターサーバ 3 の制御ユニット 20 はその消費実績の集計値に基づいて、ベンダサービスの利用に対するオペレータへの請求額を演算する。

[0052] (第 2 の形態)

次に、本発明の第 2 の形態に係るゲームシステムを説明する。なお、本形態は、ゲーム機がベンダ装置として機能し、そのゲーム機に対するユーザの指示に基づいてゲーム機が景品を抽選する形態の一例である。ゲームシステムの全体構成は図 1 のゲームシステム 1 と同様である。以下においては、第 1 の形態と共通する部分には同一の参照符号を使用し、第 1 の形態に対する相違点を中心に説明する。

[0053] 図 8 は第 2 の形態に係るゲームシステム 1 のゲーム機 2 及びセンターサーバ 3 に関する制御系の主要部の構成を示している。図 8 に示すように、本形態では、ゲーム機 2 の記憶装置 15 に、ゲームデータ 31、及びプレイデータ 32 に加えて、ゲーム機 2 で実行されるべきゲームの種別に対応するベンダデータ 34 が記録されている。そのベンダデータ 34 は、センターサーバ 3 から適宜のタイミングで配信され、その記憶装置 21 に記録されている同一ゲームに対応したベンダデータ 34 と同期されている。ゲーム機 2 の制御ユニット 10 に設けられたベンダ制御部 17 は、記憶装置 15 に記録されたベンダデータ 34 とプレイデータ 32 とに基づいて景品を抽選することにより、本発明の抽選手段として機能する。

[0054] 図9は、第2の形態に係るゲームシステム1において、景品を抽選するためにゲーム機2の制御ユニット10及びセンターサーバ3の制御ユニット20がそれぞれ実行する処理を示している。なお、ゲーム機2における処理は制御ユニット10のベンダ制御部17が主として担当し、センターサーバ3における処理は制御ユニット20のベンダサービス管理部24が担当するが、以下では各処理の実行主体を制御ユニット10、20として説明する。また、図9の処理も、図7の処理と同様に、カード9のカードIDをカードリーダー13が読み取ってプレイヤを認証し、そのプレイヤのユーザIDとゲーム機2のゲームに対応するプレイデータ32がセンターサーバ3からゲーム機2に呼び込まれて記憶装置15に保存された後に実行される処理である。以下、図7と同様の処理に関しては図7と同一の参照符号を使用し、図7の処理に対する相違点を中心として説明する。

[0055] ゲーム機2の制御ユニット10は、所定の抽選開始条件（第1の形態と同じでよい。）が成立すると図9の景品抽選処理を開始してステップS11及びステップS12を順次実行する。また、センターサーバ3はステップS11によるゲーム機2からの通知に対応して図9の景品抽選処理を開始してステップS21～S24の処理を順次実行する。ゲーム機2の制御ユニット10は、ステップS12で抽選料金に相当する量の仮想通貨の消費に成功したと判断された場合、ステップS13Aに進んで景品を抽選する処理を実施する。具体的には、記憶装置15に記録されているベンダデータ34の確率データ36に基づいて、景品A～Nのいずれかをプレイヤに払い出すべき景品として抽選し、かつ当選した景品の内容を、記憶装置15のプレイデータ32に含まれるランクの情報と景品データ37とに基づいて決定する。抽選は、乱数その他のコンピュータを利用した抽選処理で用いられる各種の公知の抽選処理に従って実施することができる。この場合も、所定の条件が満たされたときに、確率データ36に記述された確率を変動させる処理が行われてもよい。

[0056] 続くステップS13Bにおいて、制御ユニット10は抽選結果をセンター

サーバ3に通知する。この場合、プレイヤーが獲得した景品を識別する情報（例えば、当選したアイテムを識別する情報、経験値の加算値を指定する情報等）がセンターサーバ3に提供される。その後、制御ユニット10はステップS14及びS15の処理を順次実行して今回の景品抽選を終える。一方、センターサーバ3の制御ユニット20は、ステップS26Aにてゲーム機2からの抽選結果の通知を取得し、続くステップS27では、抽選結果を反映させるべくデータを更新する。データ更新が完了すると、制御ユニット20は今回の景品抽選を終える。

[0057] （第3の形態）

次に、本発明の第3の形態に係るゲームシステムを説明する。本形態は、サーバ装置が景品を抽選する点では第1の形態と同様であるが、ベンダ装置に関する店舗側の構成が第1の形態に対して相違する例である。ただし、ゲームシステムの全体構成は、図1のゲームシステム1に類似する。以下においては、第1の形態と共通する部分には同一の参照符号を使用し、第1の形態に対する相違点を中心に説明する。

[0058] 図10に示すように、本形態のゲームシステム1では、店舗4内に、ゲーム機2とは物理的に異なるコンピュータ端末装置としてベンダ装置40が設置されている。ベンダ装置40は、ユーザからの指示に基づいて景品を抽選するために使用される専用端末として設置される。ベンダ装置40もゲーム機2と同様にLAN5Bに收容されている。ベンダ装置40にはゲーム機2と同様にネットワーク5上でユニークなアドレス情報が設定される。また、ベンダ装置40には、端末毎にユニークなベンダIDも設定される。センターサーバ3は、通信相手のベンダ装置40から店舗ID及びベンダIDを受け取ることにより、その通信相手のベンダ装置40が設置された店舗4及びそのベンダ装置40を一意に特定することができる。

[0059] 図11は、本形態におけるゲームシステム1のベンダ装置40及びセンターサーバ3に関する制御系の主要部の構成を示している。ゲーム機2に関する図示は省略した。センターサーバ3に関しては図1と同様であり、説明を

省略する。ベンダ装置４０には制御ユニット４１が設けられている。制御ユニット４１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として構成されている。制御ユニット４１には、入力装置４２、出力装置４３、カードリーダ４４、及び記憶装置４５が接続されている。入力装置４２は、操作ボタン、タッチパネル等の入力部を有し、それらの入力部に対するユーザの操作を受け付け、その操作内容に応じた信号を制御ユニット４１に出力する。出力装置４３は、制御ユニット４１からの指示に従って抽選案内の画面等を表示する表示装置、及び制御ユニット４１からの指示に従って案内音声を出力する音声再生装置等を含む。

[0060] カードリーダ４４は、ゲーム機２のカードリーダ１３と同様に、カード９に記録されたカードＩＤを読み取って制御ユニット４１に通知する。記憶装置４５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４５は、制御ユニット４１が景品抽選処理を実行するために必要な端末用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。記憶装置４５に記録されたプログラムを制御ユニット４１が読み取って実行することにより、制御ユニット４１の内部には、ベンダ制御部４６及び課金管理部４７が設けられる。各部４６、４７は、いずれも制御ユニット４１のコンピュータハードウェアと所定のソフトウェ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。ベンダ制御部４６は、第１の形態におけるゲーム機２のベンダ制御部１７と同様の論理的装置であって、景品の抽選に必要な端末側の処理を実行する。課金管理部４７は、ユーザに対する抽選料金の課金に関連した各種の処理を実行する。その処理には、ユーザによる抽選料金の消費実績を記録し、その記録された消費実績をセンターサーバ３に適時に送信する処理が含まれる。

[0061] 図１２は、第３の形態に係るゲームシステム１において、景品を抽選するためにベンダ装置４０の制御ユニット４１及びセンターサーバ３の制御ユニット２０がそれぞれ実行する処理を示している。なお、ベンダ装置４０にお

ける処理は制御ユニット４１のベンダ制御部４６が主として担当し、センターサーバ３における処理は制御ユニット２０のベンダサービス管理部２４が担当するが、以下では各処理の実行主体を制御ユニット４１、２０として説明する。また、図１２の処理において、センターサーバ３側の景品抽選処理は、一部を除いて図７の処理と同様である。よって、図１２において、図７と同様の処理に関しては図７と同一の参照符号を使用し、以下では図７の処理に対する相違点を中心として説明する。

[0062] ユーザがベンダ装置４０に対して抽選開始を指示すると、ベンダ装置４０の制御ユニット４１は、図１２の景品抽選処理を開始する。まず、制御ユニット４１は、ステップＳ３１でユーザにカード９をカードリーダ４４にセットするように要求し、これに応じてセットされたカード９からカードＩＤを読み取ってセンターサーバ３にユーザ識別情報として通知する。その通知を受けて、センターサーバ３は図１２の景品抽選処理を開始し、まずステップＳ４１でベンダ装置４０から通知されたカードＩＤに対応するプレイデータ３２を特定し、そのプレイデータ３２に含まれている情報のうち、景品の抽選に必要な情報をプレイヤ情報としてベンダ装置４０に提供する。なお、プレイデータ３２それ自体がベンダ装置４０にプレイヤ情報として提供されてもよい。

[0063] ベンダ装置４０の制御ユニット４１は、センターサーバ３から提供されるプレイヤ情報をステップＳ３２で取得し、続くステップＳ３３で、プレイヤ情報とユーザからの指示とを参照して抽選内容を設定する。例えば、ゲームの種別によって異なる景品の群が設定されている場合には、ユーザのカードＩＤに対応付けて保存されているプレイデータ３２がいずれのゲームの種別に対応するプレイデータ３２かを、センターサーバ３からの情報に基づいて特定する。カードＩＤに対応して複数種類のゲームのプレイデータ３２が存在している場合には、ユーザに抽選を希望するゲームの種別を選択させる。なお、ここまでの処理は、ベンダ装置４０が複数種類のゲームに関連付けられた抽選に選択的に対応する必要があること、及び、景品抽選処理の開始時

点ではベンダ装置40にプレイデータ32が存在せず、いずれのゲームに対応する抽選を実施すればよいか、を判別できないために必要となる処理である。ステップS33で抽選内容が設定されると、制御ユニット41はステップS34に進んで抽選開始をセンターサーバ3に通知する。その通知にはステップS33で設定された抽選内容を特定するために必要な情報が含まれる。センターサーバ3は、その通知を受け取るとステップS21以下の処理を開始する。以降の処理は、ステップS23及びS26における通知先がベンダ装置40となる点を除いて第1の形態と同様である。したがって、本形態では、センターサーバ3のベンダサービス管理部24が本発明の抽選手段として機能する。

[0064] ベンダ装置40の制御ユニット41は、ステップS34の通知後にステップS35に進み、センターサーバ3から通知される抽選料金の消費処理の結果に基づいて、抽選料金の消費に成功したか否かを判別し、消費に失敗していた場合には景品抽選を終える。成功していれば制御ユニット41はステップS36に進んでセンターサーバ3からの抽選結果の通知を待ち、通知があるとこれを取得する。続くステップS37にて制御ユニット41は、ベンダ装置40の画面上に景品が抽選される様子を表示する。その表示は図7のステップS15と同様に行えばよい。その後、制御ユニット41は図12の景品抽選を終える。なお、ベンダ装置40はゲームを実行する端末ではないため、仮にベンダ装置40がプレイデータ32を取得している場合でも、ベンダ装置40上におけるデータ更新は不要である。抽選結果はセンターサーバ3のプレイデータ32に記録されているので、その後にユーザがゲーム機2でゲームをプレイする際には、抽選結果が反映された状態でゲームを開始することができる。なお、ステップS35で消費成功と判断された場合、制御ユニット41のベンダ制御部46は、その消費実績を課金管理部47に提供し、課金管理部47はその消費実績を記憶装置45に記録する。記録された消費実績は適宜のタイミングで集計されてセンターサーバ3に提供され、センターサーバ3の制御ユニット20はその消費実績の集計値に基づいて、ベ

ンダサービスに関するオペレータへの請求額を演算する。

[0065] なお、第3の形態に対する変形例について述べる。まず、ベンダ装置40は、店舗4内に専用端末として設置される例に限らない。店舗4内にパーソナルコンピュータを設置し、そのパーソナルコンピュータをベンダ装置として機能させてもよい。あるいは、店舗4内のLAN5Bに無線アクセスポイントを設置し、ユーザが店舗4に持ち込んだユーザ端末8が、無線アクセスポイントを介して店舗4のルータ6に接続している場合に限って、そのユーザ端末8をベンダ装置として機能させてもよい。ただし、その場合には、ユーザ端末8が店舗4のルータ6に接続されている間に、抽選料金相当の仮想通貨の消費実績がセンターサーバ3に通知される必要がある。第3の形態の変形例として、第2の形態と同様に、センターサーバ3からベンダ装置40にプレイデータ32及びベンダデータ34を提供してこれらを記憶装置45に記憶させ、それらのデータを参照して、ベンダ装置40のベンダ制御部46にて抽選を実施することにより、ベンダ制御部46を抽選手段として機能させてもよい。

[0066] 上述した第1～第3の形態においては、店舗4にてベンダ装置を利用して抽選を行うことにより、特別景品を獲得できることをセンターサーバ3からユーザ端末8に告知してもよい。それにより、店舗4へのユーザの誘引効果を高めることができる。また、景品の抽選は、ベンダ装置からの指示に基づいて実施される例に加えて、店舗4外からユーザ端末8を利用して実施可能としてもよい。ただし、店舗4外からユーザ端末8を利用して実施される抽選では、特別景品を景品の群から除外しておく必要がある。

[0067] 本発明は上述した形態及びその変形例に限定されることなく、種々の形態にて実施することができる。例えば、景品はゲームで使用する事が可能であれば足り、デジタルデータの形態でユーザに付与される例に限らない。例えば、物理的なコンテンツとしてユーザに付与されてもよい。その場合は、抽選結果に応じて景品を物理的に払い出す装置をベンダ装置に付加すればよい。画像データ、バーコードデータといったデジタルデータを、ゲーム機が

読み取り可能な態様にてカードその他の物理的媒体に出力した景品をユーザに払い出し、その景品のデジタルデータをゲーム機で読み取ってゲームで使用可能としてもよい。抽選手段は物理的な抽選機構を動作させて抽選を実施する構成とすることも可能である。例えば、物理的コンテンツを景品として払い出す場合には、店舗等の施設に物理的な抽選機構を設置し、その抽選機構が抽選可能な景品の群の一部に、当該店舗のゲーム機で使用可能な景品を含めるようにしてもよい。サーバ装置側に抽選手段を設ける場合にも、その抽選手段の一部を物理的な抽選機構によって構成し、その抽選機構が抽選した景品をサーバ装置からベンダ装置に通知するように構成してもよい。

[0068] 本発明は、ゲーム機とサーバ装置とがネットワークを介して接続されたゲームシステムとして構成される例に限らない。サーバ装置を利用せず、店舗等の施設にいわゆるスタンドアローン機として設定されたゲーム機と、そのゲーム機にて使用可能な景品の群からいずれかの景品を抽選するベンダ装置とを含んだゲームシステムとして構成することも可能である。その場合でも、ゲーム機をベンダ装置として機能させてもよいし、ゲーム機とは物理的に異なるベンダ装置が設けられてもよい。さらに、ゲーム機が設置された施設へのユーザへの誘引の観点から見て、景品の抽選は抽選料金の支払いを要せず、無償で行われるものとしてもよい。抽選料金の支払いを必要とする場合でも、その抽選料金は、ゲームのプレイ開始時にプレイ料金と一括して、言い換えれば外見的にはプレイ料金に含まれるようにして徴収されてもよいし、ゲームのプレイ中の適宜のタイミングで抽選料金が徴収されてもよい。抽選料金は仮想通貨にて支払われることを必ずしも要しない。現金、代替通貨、クレジットカードその他の各種の決済手段を利用して抽選料金を支払うことが可能とされてもよい。仮想通貨の消費によって抽選料金を徴収する場合でも、その消費処理はサーバ装置にて行われる形態に限らない。例えば、ユーザが所持するカードその他の媒体に予め仮想通貨をチャージし、その媒体上の残高からベンダ装置が抽選料金相当の仮想通貨を消費させることにより抽選料金が徴収されてもよい。また、上記の形態ではサーバ装置が管理する

口座上に予め仮想通貨をチャージし、その口座から仮想通貨を消費させる、いわゆるプリペイド型のシステムを前提としているが、ポストペイ型のシステムにより仮想通貨が消費されてもよい。

請求の範囲

- [請求項1] 所定の施設に設置され、プレイ料金の支払いと引き換えに、ユーザに対して前記プレイ料金に対応した範囲でゲームをプレイさせる商業用のゲーム機を含むゲームシステムにおいて、
- 前記ゲーム機におけるゲームで 사용할ことが可能な景品の群からユーザに付与すべき景品を抽選して該ユーザに付与する抽選手段を備え、
- 前記抽選手段は、前記ゲーム機と同一の施設に存在するベンダ装置に対するユーザの指示に基づいて前記景品の抽選を実行可能であり、
- 前記景品の群に含まれる少なくとも一つの景品は、前記ベンダ装置に対するユーザの指示に基づいて前記抽選手段が実行する抽選によってのみユーザが獲得可能な特別景品として設定されている、
- ゲームシステム。
- [請求項2] 前記ゲーム機とネットワークを介して接続され、前記ゲーム機からの要求に基づいて、前記ユーザのプレイ履歴に関連する情報を記録したプレイデータを前記ゲーム機から取得したユーザの識別情報と対応付けて保存し、かつ、前記ゲーム機からの要求に基づいて前記ユーザの識別情報に対応するプレイデータを前記ゲーム機に提供するサーバ装置をさらに含み、
- 前記サーバ装置には、前記景品の群を特定するための情報を記録した景品データを記憶する景品データ記憶手段が設けられ、
- 前記景品データは、前記プレイデータに含まれる情報に応じて景品の群が変化するように構成され、
- 前記抽選手段は、前記抽選を要求したユーザの識別情報に対応するプレイデータに含まれる情報と前記景品データとに基づいて前記抽選の対象とすべき前記景品の群を特定し、その特定された群から前記景品を抽選する、請求項1に記載のゲームシステム。
- [請求項3] 前記サーバ装置が前記抽選手段を備え、前記ベンダ装置は前記ユー

ザの識別情報を前記抽選手段に提供して前記抽選を要求し、前記抽選手段は、前記ベンダ装置から前記ユーザの識別情報を取得して当該識別情報に対応するプレイデータを特定し、該特定したプレイデータに含まれる情報と前記景品データとに基づいて前記抽選の対象とすべき前記景品の群を特定し、その特定された群から前記景品を抽選する、請求項2に記載のゲームシステム。

[請求項4] 前記ベンダ装置が前記抽選手段を備え、該抽選手段は、前記ユーザの識別情報を取得して前記サーバ装置に提供し、前記サーバ装置は前記抽選手段に対して前記識別情報に対応するプレイデータに含まれる情報、及び前記景品データを提供し、前記抽選手段は、前記サーバ装置から提供されたプレイデータに含まれる情報と前記景品データとに基づいて前記抽選の対象とすべき前記景品の群を特定し、その特定された群から前記景品を抽選する、請求項2に記載のゲームシステム。

[請求項5] 前記ゲーム機が前記ベンダ装置として機能する請求項1～4のいずれか一項に記載のゲームシステム。

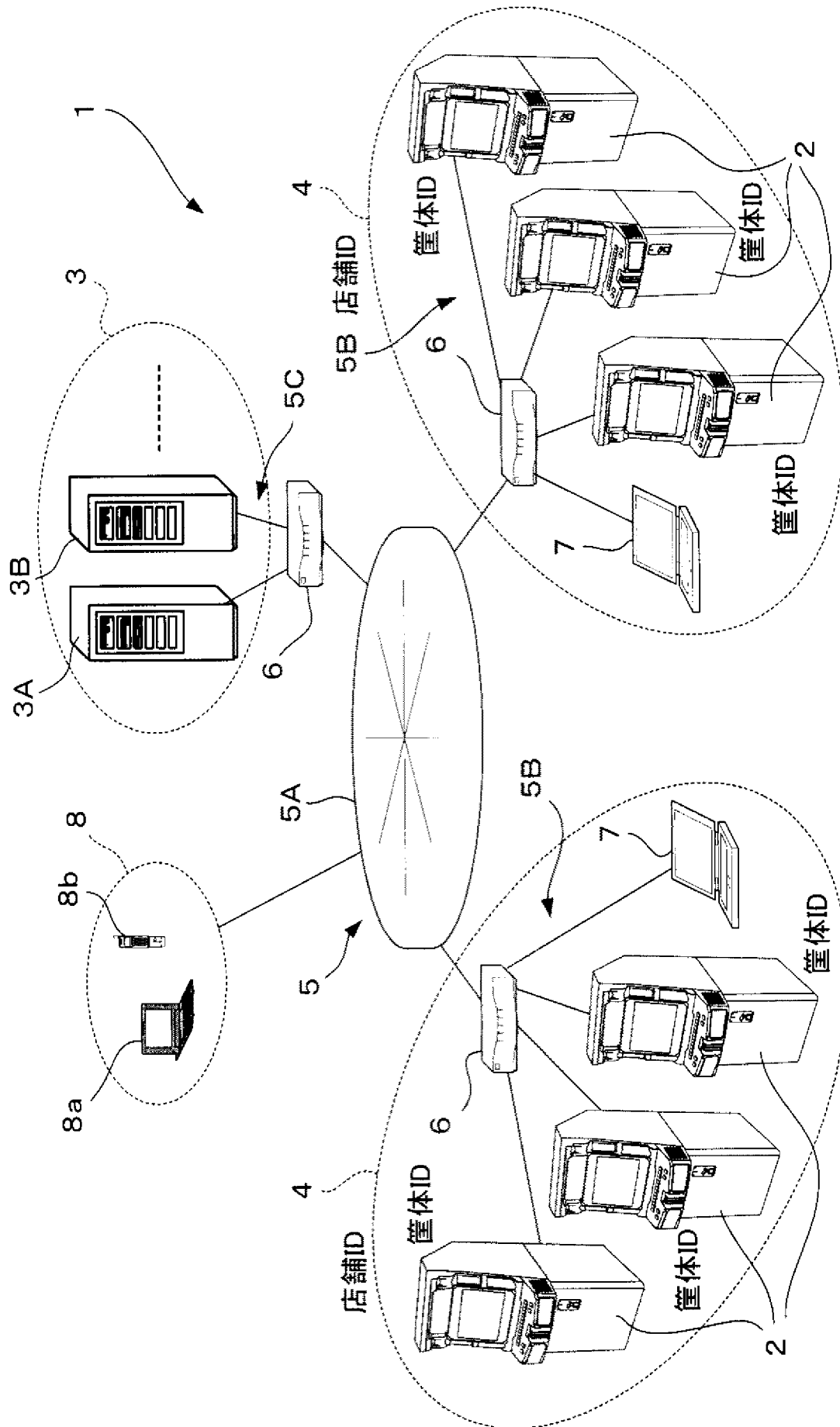
[請求項6] 前記ゲーム機とは物理的に異なる装置が前記ベンダ装置として機能する請求項1～4のいずれか一項に記載のゲームシステム。

[請求項7] 前記ゲーム機は、所定の条件に従ってユーザによる使用の許可又は禁止が変化する複数のゲーム要素を含んだゲームを実行可能であり、
前記複数のゲーム要素の少なくとも一部の特定要素については、前記ベンダ装置に対するユーザの指示に基づく前記抽選手段の抽選を経なければ使用が許可されないように前記所定の条件が設定され、それにより、前記特定要素の使用の許可が、前記特別景品に相当する請求項1～6のいずれか一項に記載のゲームシステム。

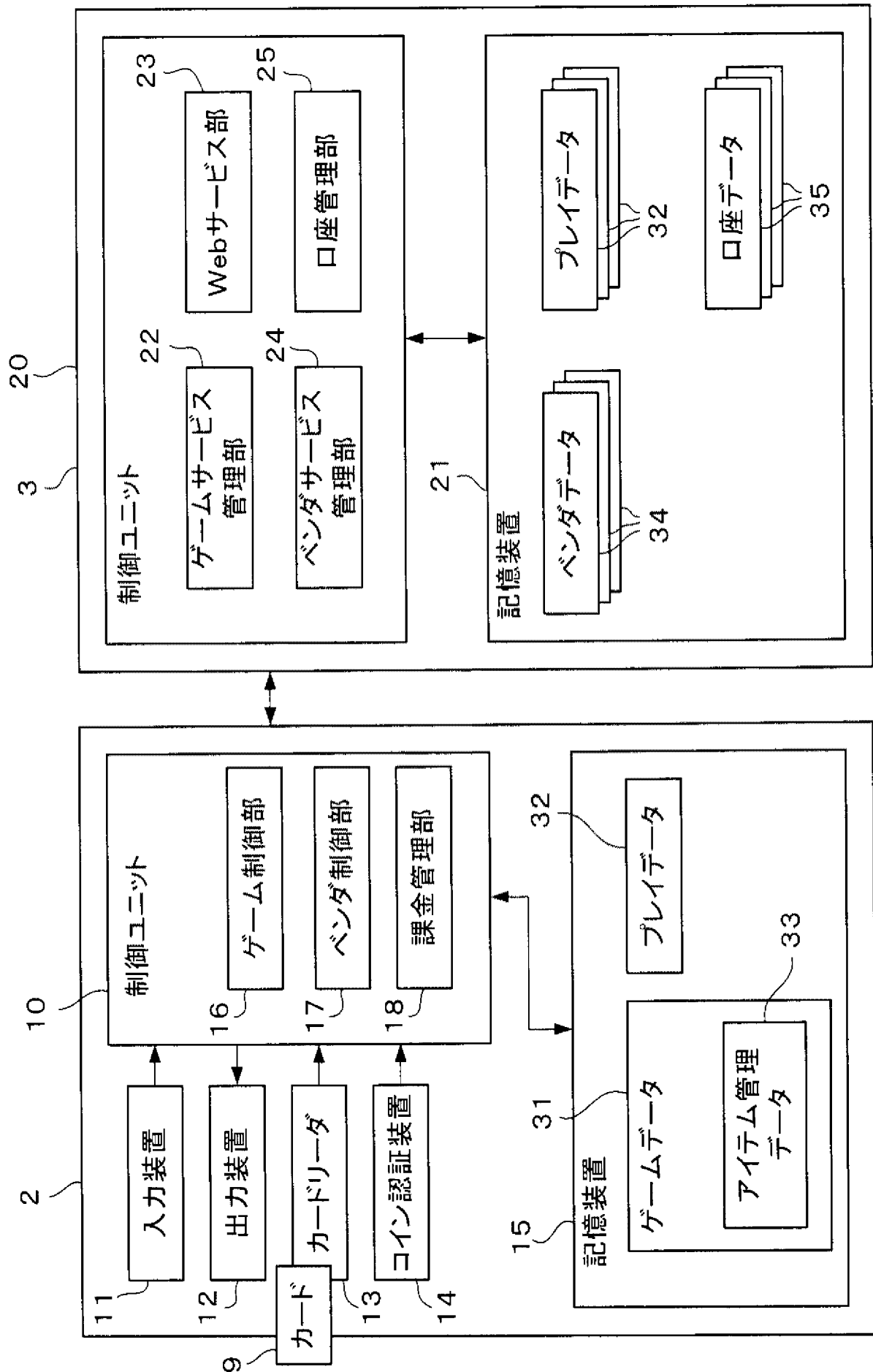
[請求項8] 前記抽選手段は、前記特別景品をユーザが獲得した場合、前記特定要素の使用が許可されるように前記ユーザの識別情報に対応するプレイデータを更新することにより、該特別景品を前記ユーザに付与する請求項7に記載のゲームシステム。

- [請求項9] 前記抽選手段は、前記ユーザによる所定の抽選料金の支払いと引き換えに前記抽選を実行する請求項1～8のいずれか一項に記載のゲームシステム。
- [請求項10] 前記抽選料金は、前記ゲーム機にてゲームをプレイするために必要なプレイ料金よりも小額に設定されている請求項9に記載のゲームシステム。
- [請求項11] ユーザが保持する仮想通貨を消費させることによる料金の支払いが可能であり、前記抽選料金は、前記仮想通貨の消費によってのみ支払い可能とされている請求項9又は10に記載のゲームシステム。

[図1]



[図2]

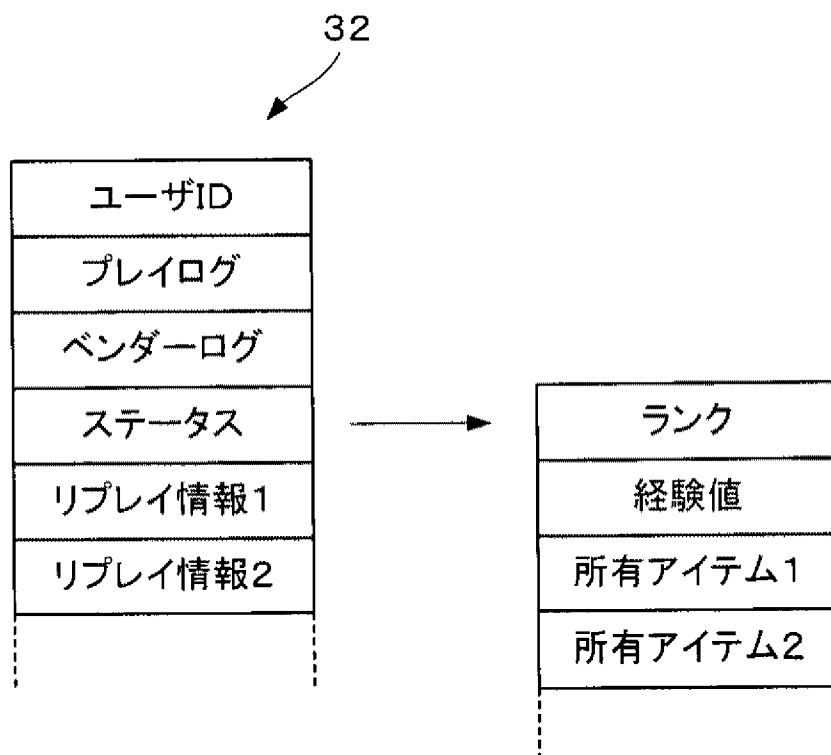


[図3]

33

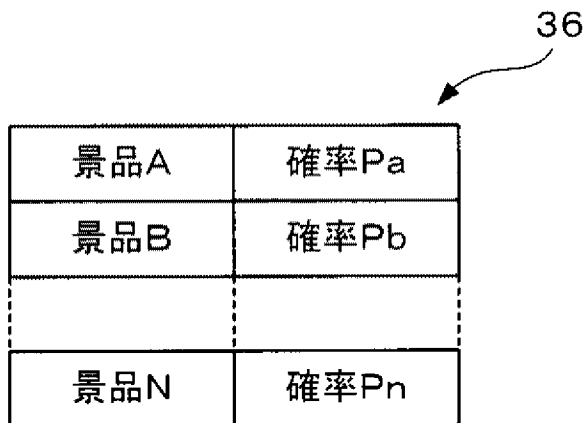
アイテムXa	獲得条件
アイテムXb	獲得条件(抽選のみ)
アイテムXc	獲得条件

[図4]



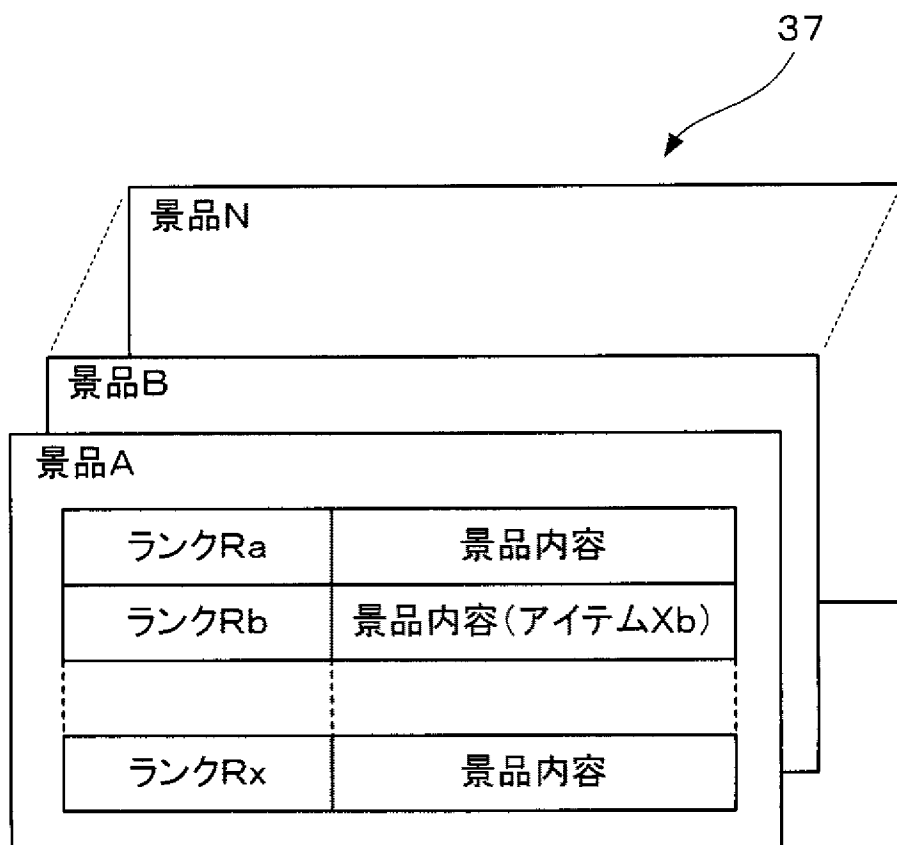
[図5]

36

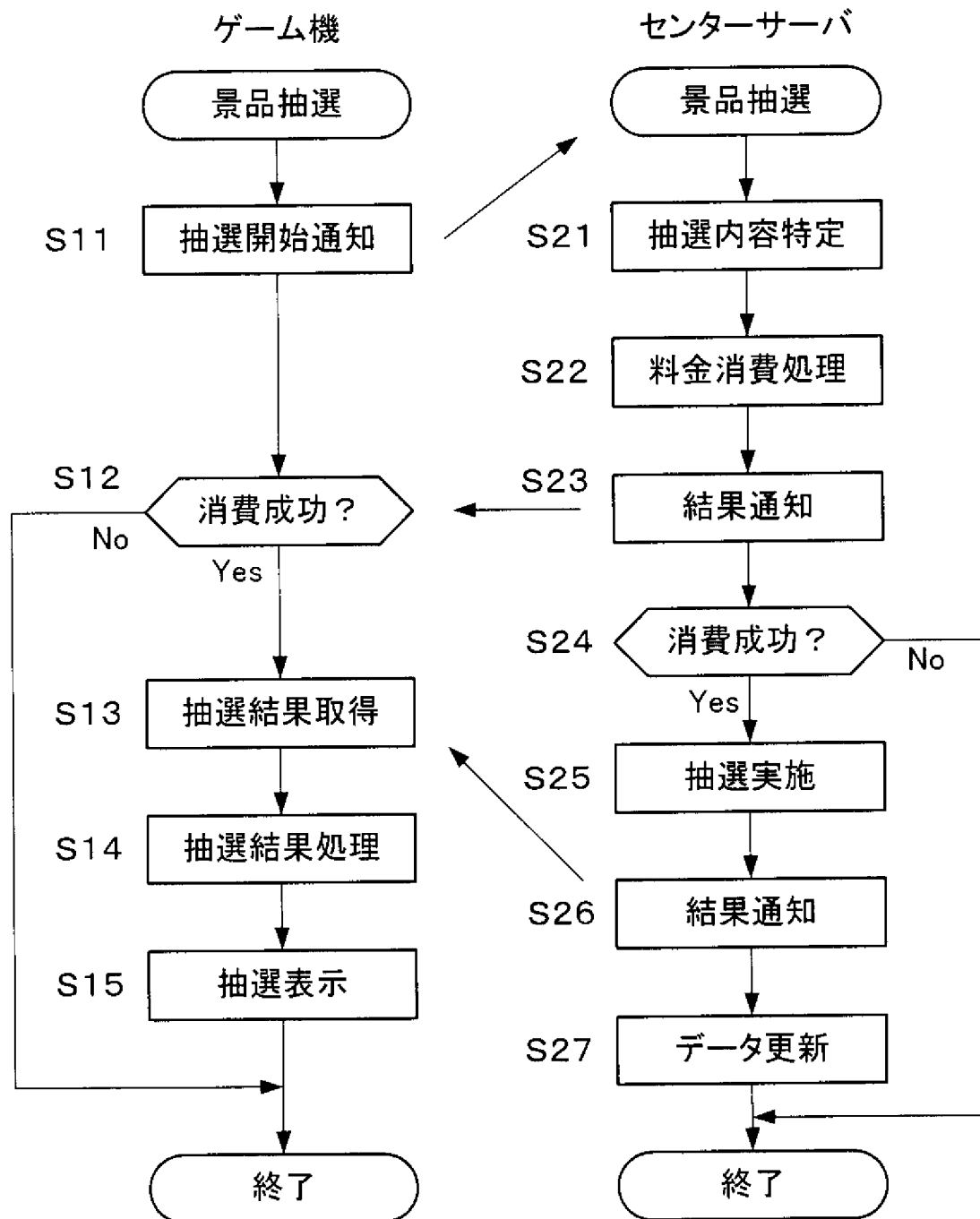


景品A	確率Pa
景品B	確率Pb
景品N	確率Pn

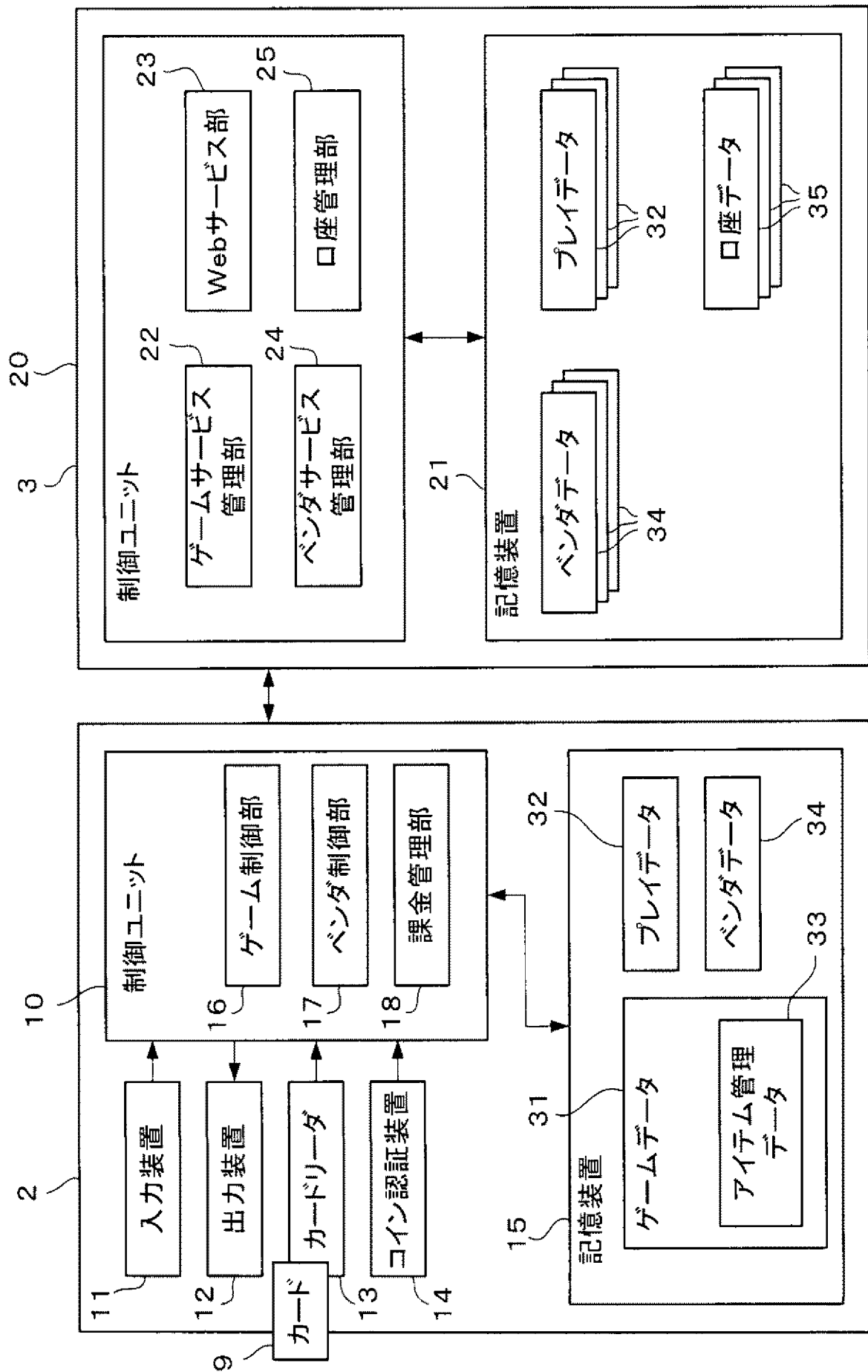
[図6]



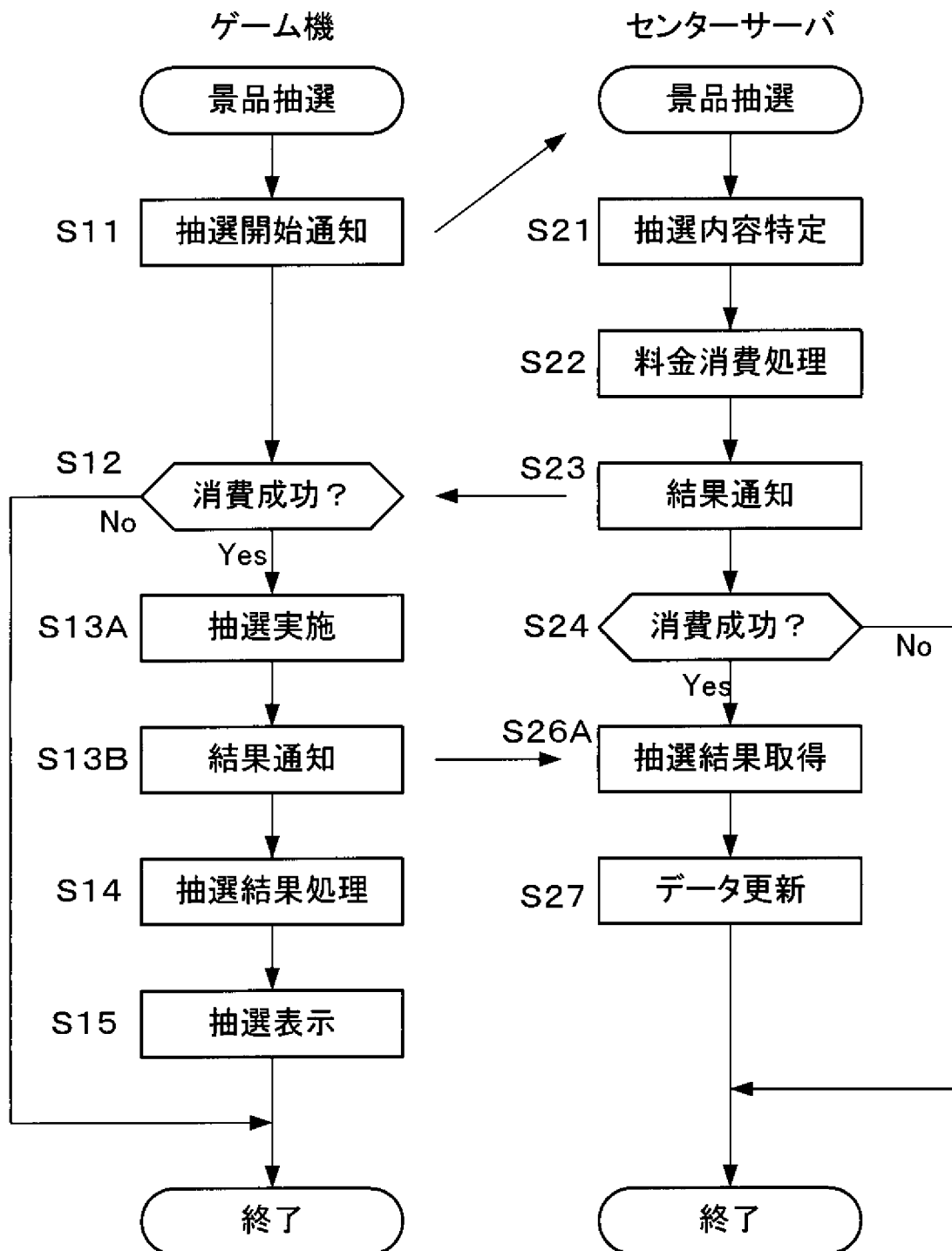
[図7]



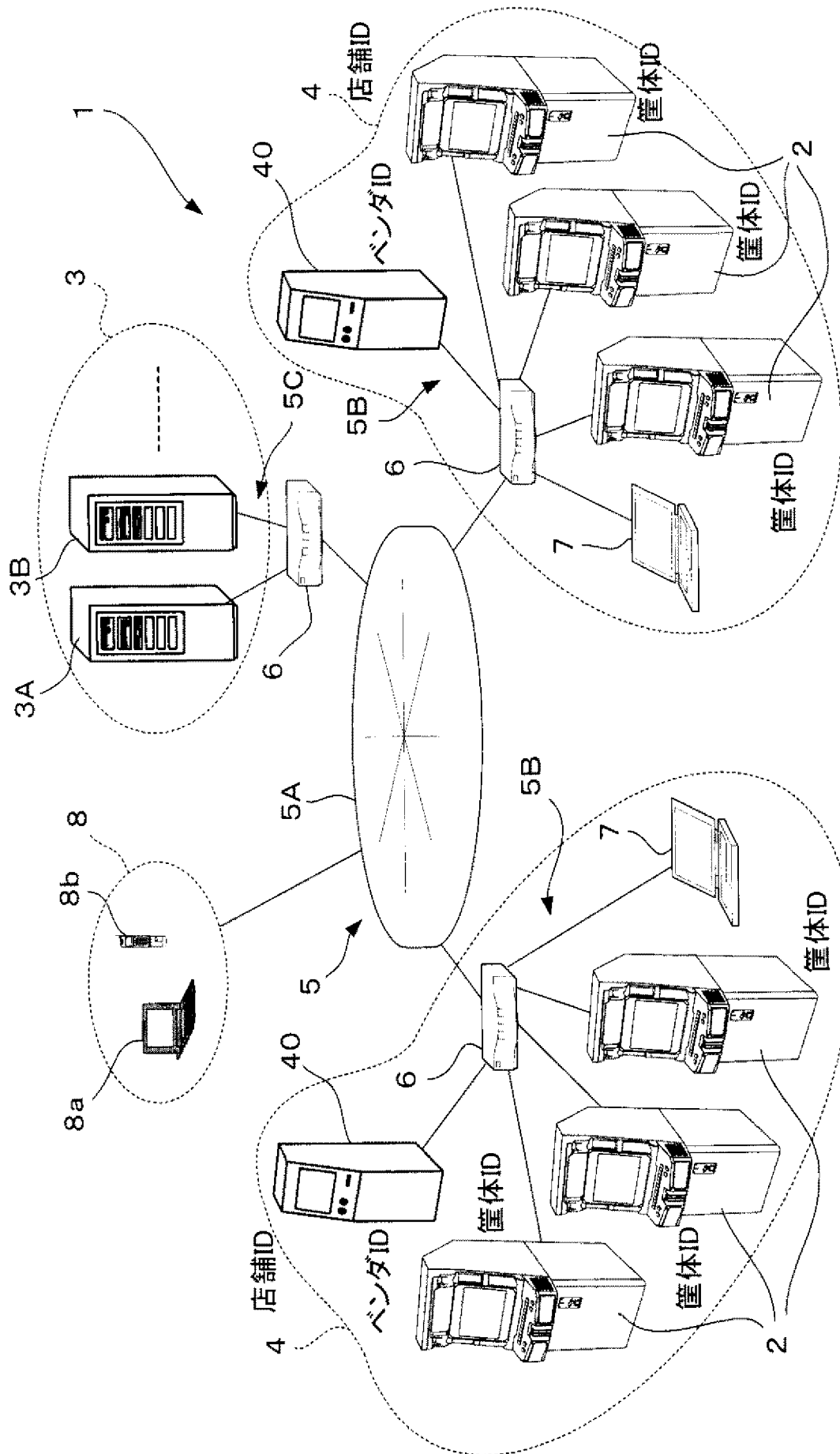
[図8]



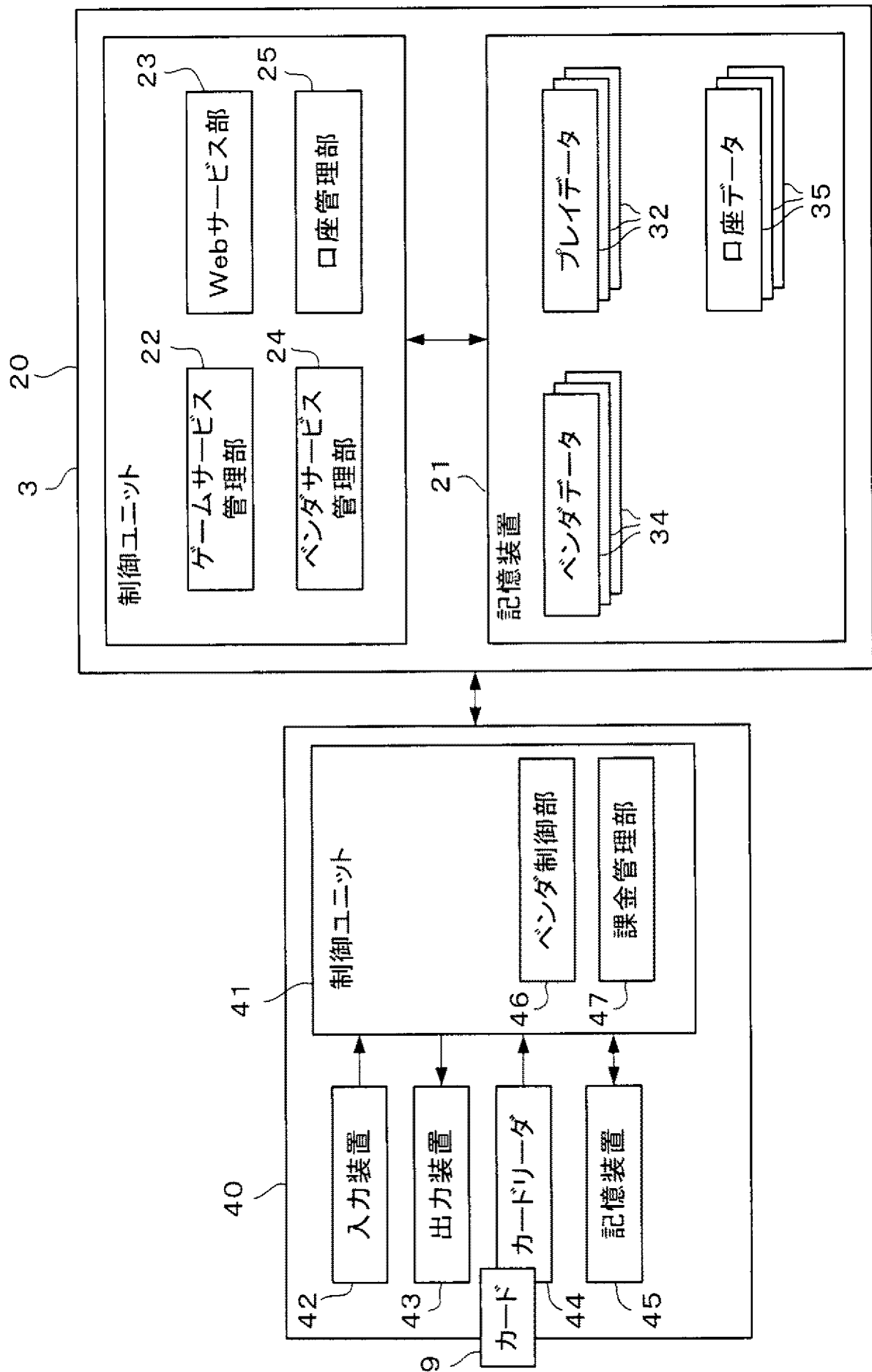
[図9]



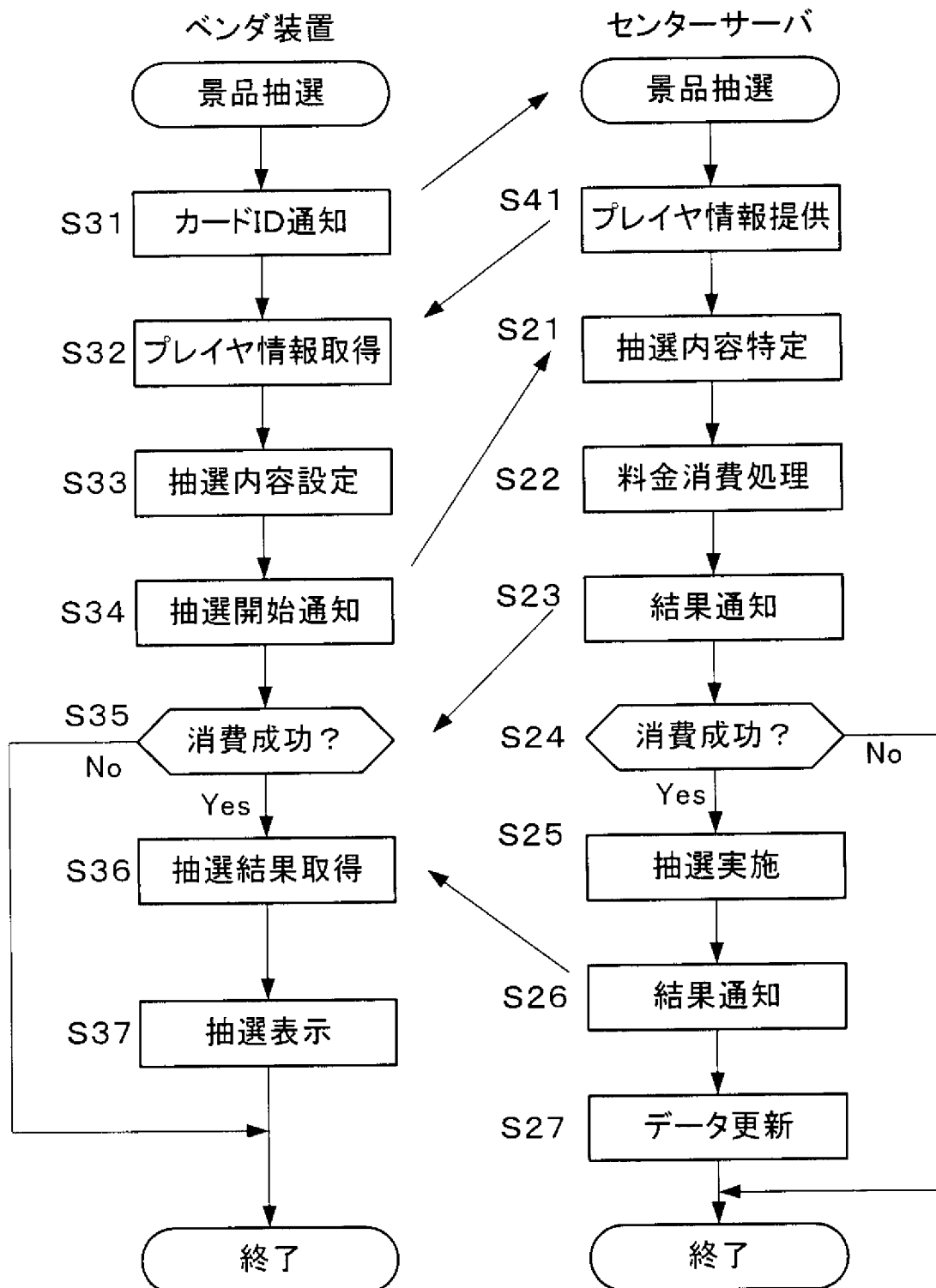
[図10]



[図11]



[図12]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2012/075851

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

G06Q50/10 (2012.01) 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)

G06Q50/10

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	1996-2012
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2012	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2012

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	JP 2006-181196 A (Taito Corp.), 13 July 2006 (13.07.2006), particularly, paragraphs [0001], [0054] to [0058], [0012], [0022], [0026], [0028], [0050] (Family: none)	1-11



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
23 October, 2012 (23.10.12)

Date of mailing of the international search report
13 November, 2012 (13.11.12)

Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（I P C））

Int.Cl. G06Q50/10(2012.01)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. G06Q50/10

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	1 9 2 2 - 1 9 9 6 年
日本国公開実用新案公報	1 9 7 1 - 2 0 1 2 年
日本国実用新案登録公報	1 9 9 6 - 2 0 1 2 年
日本国登録実用新案公報	1 9 9 4 - 2 0 1 2 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
X	JP 2006-181196 A（株式会社タイトー）2006.07.13, 特に【0001】、【0054】～【0058】、【0012】、 【0022】、【0026】、【0028】、【0050】 （ファミリーなし）	1-11

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

2 3 . 1 0 . 2 0 1 2

国際調査報告の発送日

1 3 . 1 1 . 2 0 1 2

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）

関 博文

5 L

9 8 4 4

電話番号 03-3581-1101 内線 3562