

(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
2016 年 8 月 18 日(18.08.2016)



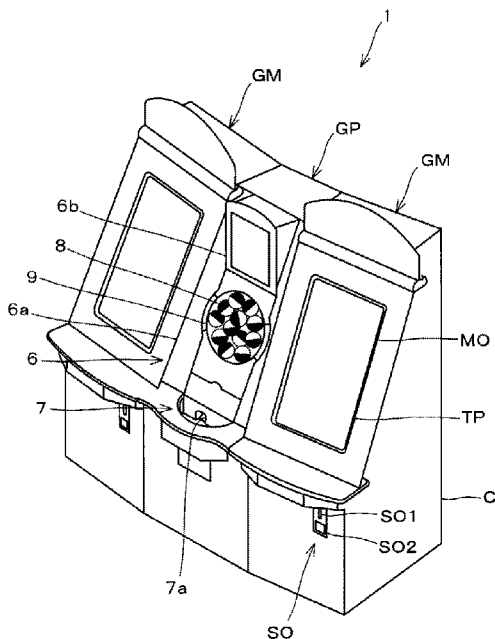
(10) 国際公開番号
WO 2016/129497 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 9/00 (2006.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2016/053379
- (22) 国際出願日: 2016 年 2 月 4 日(04.02.2016)
- (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 2015-024776 2015 年 2 月 10 日(10.02.2015) 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: 犬伏 崇 (INUBUSHI, Takashi); 〒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). 小林 健治 (KOBAYASHI, Kenji); 〒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 正伸 (TAKAHASHI, Masanaka); 〒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 1 6 番 1 0 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, IR, IS, KE, KG, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, 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, SA, 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, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーロパ (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ユーロッパ (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, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

[続葉有]

(54) Title: GAME SYSTEM

(54) 発明の名称: ゲームシステム



(57) Abstract: A game system capable of suppressing the variation in the remaining number of prizes between multiple game machines is provided. A game system (1) comprises two game machines (GM) that each provide a game and a prize dispensing mechanism (GP) that dispenses a capsule (8) from among multiple capsules (8) that physically contain a plurality of prizes (8a). Additionally, the prize dispensing mechanism (GP) dispenses a capsule (8) when the prize requirements are satisfied in at least one of the two game machines (GM).

(57) 要約: 景品の残数のバラつきを複数のゲーム機間で抑制することができるゲームシステムを提供する。ゲームシステム(1)は、ゲームをそれぞれ提供する2台のゲーム機(GM)と、物理的な複数の景品(8a)をそれぞれ収容する複数のカプセル(8)のうちから各カプセル(8)を払い出す景品払出機構(GP)と、を備えている。また、その景品払出機構(GP)は、2台のゲーム機(GM)の少なくともいずれか一つにおいて景品条件が満たされた場合に各カプセル(8)を払い出す。



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： ゲームシステム

技術分野

[0001] 本発明は、物理的な各景品を払い出すゲームシステムに関する。

背景技術

[0002] 物理的な各景品を払い出すゲームシステムが存在する。例えば、物理的景品としてゲーム内のキャラクタに対応するキャラクタカードを払い出すゲーム装置が知られている（例えば、特許文献1参照）。一方で、内部に各種の物を収容するカプセル状の景品を払い出すカプセル払出装置も知られている（例えば、特許文献2参照）。その他、本発明に関連する先行技術文献として特許文献3又は4が存在する。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特開2002-301264号公報

特許文献2：特許第3068004号公報

特許文献3：特許第4821103号公報

特許文献4：特許第4204287号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] 特許文献1の装置では、払出用のキャラクタカード（景品）はゲーム装置の内部に収容され、ゲーム装置自体がキャラクタカードを払い出す。このため、例えば、複数のゲーム装置が存在する場合、各ゲーム装置間の景品の在庫状況にバラつきが生じる可能性がある。具体的には、例えば、在庫が多く残るゲーム装置が存在する一方で、在庫の少ないゲーム装置等が存在してしまう可能性がある。この場合、一方で在庫が足りず、他方で在庫が余るといふ不合理が生じてしまう。結果として、複数のゲーム装置全体の利用率が低下してしまう可能性もある。また、各ゲーム装置間の在庫調整も難しい。特

許文献 2 のようなカプセル払出装置でも同様である。

[0005] そこで、本発明は、景品の残数のバラつきを複数のゲーム機間で抑制することができる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

[0006] 本発明のゲームシステムは、ゲームをそれぞれ提供する複数のゲーム機と、物理的な複数の景品のうちから各景品を払い出す景品払出機構と、を備え、前記景品払出機構は、前記複数のゲーム機の少なくともいずれか一つにおいて景品条件が満たされた場合に各景品を払い出すものである。

図面の簡単な説明

[0007] [図1]本発明の一形態に係るゲームシステムの外観を概略的に示す図。
[図2]景品払出機構及びゲーム機の制御系の要部の構成を示す図。
[図3]正面側蓋及び上面側蓋を外した状態の貯留部の斜視図の一例を模式的に示す図。
[図4]図 3 の例において更に囲い部を外した状態の貯留部を模式的に示す図。
[図5]図 4 の例の貯留部の平面図を模式的に示す図。
[図6]複数のモードの一例を説明するための説明図。
[図7]景品の残数に応じたゲーム機の状態の一例を説明するための説明図。
[図8]停止状態の解除の流れの一例を説明するための説明図。
[図9]案内画面の一例を模式的に示す図。
[図10]モード選択画面の一例を模式的に示す図。
[図11]初期数設定処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図。
[図12]徴収停止処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図。
[図13]停止解除処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図。
[図14]特別進行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

[0008] 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外観を概略的に示す図である。図 1 に示すように、一例として、ゲームシステム 1 は、景品払出機構 G P 及び 2

台のゲーム機GMを含んでいる。

[0009] 景品払出機構GPは、内部に貯留する景品をユーザに提供するための機構である。一例として、景品払出機構GPは、これらの2台のゲーム機GMに接続されて使用される。つまり、景品払出機構GPは、2台のゲーム機GMにより共用される。景品払出機構GPは、例えば、貯留部6及び排出部7を備えている。貯留部6は、複数の景品を貯留するための部分である。貯留部6には、例えば、複数のカプセル8が貯留される。各カプセル8は、内部にフィギュア等の各種の物理的な景品（物）を収容するカプセル型の球形の容器である。つまり、カプセル8には、実際の景品（特典）が収容されている。そして、景品払出機構GPは、カプセル8を介して景品を提供する。

[0010] 貯留部6の正面側には正面側蓋6aが、上面側には上面側蓋6bが、それぞれ設けられている。正面側蓋6a及び上面側蓋6bは、貯留部6の正面側の壁或いは上面を形成するための蓋部材である。貯留部6の内部には、正面側蓋6a及び上面側蓋6bによって空間が形成される。正面側蓋6aには、一例として、半球体状の立体的な窓9が設けられる。このため、貯留部6は、窓9を通して内部のカプセル8の情報（例えば残数等）を視覚的に外部に提供する。

[0011] 一方、排出部7は、貯留部6の内部の景品をユーザに提供するための部分である。排出部7には、下側排出口7aが形成される。下側排出口7aは、接続通路（不図示）に接続される。接続通路は、貯留部6の内部と外部とを接続する通路である。つまり、下側排出口7aは、接続通路を介して貯留部6の内部と外部とを接続する開口である。そして、貯留部6のカプセル8は、下側排出口7aを介して排出部7（外部）に排出される。具体的には、景品払出機構GPは、景品条件が満たされた場合に、貯留部6の内部の各カプセル8を一つずつ下側排出口7aから外部に排出する。このように景品払出機構GPは、一例として、貯留部6のカプセル8を適宜ユーザに提供するベンダーユニット（いわゆるガチャガチャ）として構成されている。

[0012] 一方、ゲーム機GMは、一例として、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GMは、有料でゲームを提供する。また、一例として、ゲーム機GMは、所定の対価を徴収した後にゲームを提供する。具体的には、ゲーム機GMは、例えば、所定の対価の消費（徴収）と引き換えに、その対価に応じた範囲で景品払出機構GPを利用するゲームを提供する。また、所定の対価に応じた範囲には、通常（初めから）のプレイだけでなく、コンティニュー（ゲームの途中から）のプレイも含まれる。つまり、ゲーム機GMは、ゲームのプレイが途中で終わった場合には、所定の対価の徴収に伴いその対価に応じた範囲として、プレイが終わったその途中から再開されるゲームも提供する。ゲーム機GMは、例えば、店舗等の商業施設に適当な台数ずつ設置される。

[0013] ゲーム機GMは、筐体Cを備えている。筐体Cには、モニタMOが設けられている。モニタMOの表面には、透明なタッチパネルTPが重ね合わされている。タッチパネルTPは、指等の接触位置に応じた信号を出力する公知の入力装置である。また、筐体Cの前面には、対価徴収手段としてのコイン回収機構SOが設けられる。コイン回収機構SOは、コインの徴収及び返却等を実行するための周知の機構である。

[0014] コイン回収機構SOは、コイン投入口SO1及びコイン排出口SO2を有している。コイン投入口SO1はコインの投入に、コイン排出口SO2はコインの排出（返却）に、それぞれ使用される。より具体的には、コイン投入口SO1は、コインの投入を受け付けるために使用される。また、コイン投入口SO1に投入されたコインは、回収部（不図示）に回収される。そして、回収部への回収に伴い、コインが徴収（消費）される。つまり、一例として、コイン投入口SO1を通じて所定の対価が消費（支払い）される。このように所定の対価の徴収には、一例として、コインが使用される。

[0015] 一方、回収部に回収出来ないコインがコイン投入口SO1から投入される場合がある。或いはコイン投入口SO1を通過した後に回収部が回収し損なうコインも存在する。このような場合、これらのコインは、コイン排出口S

Ｏ２から返却される。つまり、コイン排出口ＳＯ２は、一例として、このようなコインの返却に使用される。なお、ゲーム機ＧＭには、その他にもボリューム操作スイッチ、電源スイッチ、電源ランプといった通常の業務用のゲーム機が備えている各種の入力装置及び出力装置が設けられてよい。

[0016] 次に、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、景品払出機構ＧＰ及びゲーム機ＧＭ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、ゲーム機ＧＭは、一例として、上述のコイン回収機構ＳＯに加え、リーダＤＳ１を有している。また、ゲーム機ＧＭには、コンピュータとしての制御ユニット１０及び記憶ユニット１１も設けられている。

[0017] 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（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ている。制御ユニット１０には、一例として、上述のコイン回収機構ＳＯ、リーダＤＳ１、及び記憶ユニット１１が接続される。なお、制御ユニット１０には、上述のモニタＭＯ及びタッチパネルＴＰに加え、例えば、その他にも公知のゲーム機と同様に、スピーカ、カードリーダ（一例として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）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。

[0018] リーダＤＳ１は、ＩＣチップ（ＲＦＩＤの一種でＩＣタグと呼ばれることもある）の情報を読み取るための周知の装置である。例えば、各カプセル８内の景品８ａには、ＩＣチップ３８が設けられている。各ＩＣチップ３８には、例えば、景品８ａを管理するために必要な管理情報が記録される。管理情報は、例えば、景品ＩＤ、景品８ａの種類等の内容、出荷時期、出荷場所等の情報を含んでいる。景品ＩＤは、各景品８ａを識別するためのユニークなＩＤである。つまり、景品ＩＤによって個々の景品８ａが特定される。一例として、リーダＤＳ１は、このようなＩＤチップ３８の読み取りに使用される。そして、リーダＤＳ１は、例えば、ＩＣチップ３８の読み取り結果、

つまり取得した管理情報を制御ユニット１０に提供（出力）する。

[0019] コイン回収機構ＳＯは、上述の通り、コインＣＯの徴収或いは返却に使用される機構である。また、コイン回収機構ＳＯは、ブロッカＳＯ３を有している。ブロッカＳＯ３は、コインＣＯの徴収を妨げる周知の部材である。ブロッカＳＯ３は、一例として、可動式に構成されている。例えば、ブロッカＳＯ３は、コインＣＯの徴収を妨げない通常状態とコインＣＯの徴収を妨げる停止状態の間で動作する。

[0020] 具体的には、ブロッカＳＯ３は、例えば、通常状態では、コイン投入口ＳＯ１から投入されたコインＣＯの移動を妨げない。結果として、この状態では、コイン投入口ＳＯ１から投入されたコインＣＯは、回収部に回収される。つまり、通常状態では、コイン投入口ＳＯ１から投入されたコインＣＯは、ブロッカＳＯ３の影響を受けず、そのまま徴収される。一方、一例として停止状態では、ブロッカＳＯ３は、コイン投入口ＳＯ１を通過したコインＣＯの回収部への移動を妨げるように機能する。結果として、この場合、コインＣＯは、回収部に回収されずにコイン排出口ＳＯ２から返却される。つまり、ブロッカＳＯ３は、コイン投入口ＳＯ１を通じて投入されたコインＣＯが徴収（消費）されずコイン排出口ＳＯ２から返却される状態をコイン回収機構ＳＯが形成するように作動する。一例として、コイン回収機構ＳＯには、このようなブロッカＳＯ３が設けられる。

[0021] また、記憶ユニット１１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ている。記憶ユニット１１には、ゲームプログラム１４及びゲームデータ１５が記憶されている。ゲームプログラム１４は、ゲーム機ＧＭが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１４の実行に伴って、制御ユニット１０の内部には、ゲーム提供部１７が設けられる。ゲーム提供部１７は、ゲーム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１７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１０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。

[0022] ゲームデータ１５は、ゲームプログラム１４の実行に伴って参照され得るデータである。ゲームデータ１５は、例えば、画像データ、及び効果音データを含んでいる。画像データは、ゲームに必要な各種画像を表示するためのデータである。効果音データは、ゲームに必要な各種の音声を再生するためのデータである。さらに、ゲームデータ１５は、後述の払出管理データ２５ａも含んでいる。なお、ゲームデータ１５は、その他にもゲーム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。

[0023] 一方、景品払出機構ＧＰは、上述の貯留部６に加え、一例として、モータ１８、排出検知センサ１９、及びカプセル検知センサＤＳを備えている。また、景品払出機構ＧＰは、制御ユニット２０及び記憶ユニット２１も備えている。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（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ている。制御ユニット２０には、例えば、上述の記憶ユニット２１、モータ１８、排出検知センサ１９、及びカプセル検知センサＤＳが接続される。なお、制御ユニット２０には、例えば、その他にも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。

[0024] 記憶ユニット２１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ている。記憶ユニット２１には、景品管理用プログラム２４及び景品管理用データ２５が記憶されている。景品管理用プログラム２４は、景品払出機構ＧＰがカプセル８の管理（排出を含む）をするために必要なコンピュータプログラムである。景品管理用プログラム２４の実行に伴って、制御ユニット２０の内部には、景品提供部２７が設けられる。景品提供部２７は、景品を管理するために必要な各種処理を実行する。景品提供部２７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 20 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。

[0025] 景品管理用データ 25 は、景品管理用プログラム 24 の実行に伴って参照され得るデータである。景品管理用データ 25 は、例えば、払出管理データ 25 a を含んでいる。払出管理データ 25 a は、払い出した各景品 8 a を管理するためのデータである。払出管理データ 25 a は、例えば、景品 ID、及び払出日時等の情報を含んでいる。景品 ID は、上述の通りである。払出日時は、各景品 8 a を払い出した日時を示す情報である。なお、払出管理データ 25 a は、例えば、その他にも払出筐体或いはユーザ ID 等の情報を含んでいてよい。払出筐体は、各景品 8 a を払い出した各ゲーム機 GM を示す情報である。つまり、例えば、各ゲーム機 GM を識別するためにゲーム機 GM 毎にユニークな筐体 ID 等が管理されている場合には、払出管理データ 25 a は、この筐体 ID の情報を払出筐体として含んでいてよい。同様に、ユーザ ID は、各ユーザを識別するためのユニークな ID の情報である。例えば、ゲームのプレイ時に ID カード等によりユーザ ID が取得される場合には、払出管理データ 25 a は、このような情報を含んでいてもよい。

[0026] 貯留部 6 は、一例として、箱部 33、回転部材としての配送円盤 34、底面盤 35、及び制限バネ 36 を備えている。箱部 33 は、貯留部 6 の上側の部分である。具体的には、箱部 33 は、一例として、内部にカプセル 8 を収容するための空間を有する部分である。箱部 33 は、例えば、貯留部 6 の周囲及び上面を形成する。したがって、箱部 33 は、上述の正面側蓋 6 a 及び上面側蓋 6 b を含む。つまり、箱部 33 には、正面側蓋 6 a によって正面側の壁が、上面側蓋 6 b によって上面が、それぞれ形成される。

[0027] 配送円盤 34 は、貯留部 6 の内部のカプセル 8 を排出部 7 に配送するための部材である。配送円盤 34 は、一例として、箱部 33 の下方に配置される。換言すれば、配送円盤 34 は、箱部 33 に貯留された各カプセル 8 を排出部 7 に配送するために各カプセル 8 の下方に配置される。また、配送円盤 3

4は、一例として、モータ18によって回転駆動される。そして、配送円盤34は、回転に伴い、排出部7からカプセル8が一つずつ排出されるように下方に位置する各カプセル8を順に一つずつ配送する。また、底面盤35は、配送円盤34の配送を補助するように配送円盤34の更に下方に配置される部材である。制限バネ36は、貯留部6の内部の各カプセル8の移動を一部制限するように配置されるバネである。

[0028] 一方、カプセル検知センサDSは、カプセル8の配送の有無を検知するためのセンサである。具体的には、一例として、カプセル検知センサDSは、配送円盤34の配送状況を検知するために使用される。また、カプセル検知センサDSは、例えば、リーダDS1及びフォトセンサDS2を含んでいる。フォトセンサDS2は、赤外線等を発光する発光素子を利用した周知のセンサである。フォトセンサDS2は、その検知結果を制御ユニット20に出力する。

[0029] リーダDS1は、上述の通りである。リーダDS1は、例えば、ICチップ38から情報を取得することによりカプセル検知センサDSとして機能する。そして、リーダDS1は、例えば、ICチップ38の読み取り結果、つまり取得した管理情報を制御ユニット20に提供（出力）する。そして、制御ユニット20は、一例として、ICチップ38の情報の取得の有無によりカプセル8の配送状況を検知する。このようにリーダDS1は、ICチップ38の情報の提供の有無によりカプセル検知センサDSとして機能する。

[0030] モータ18は、上述のように配送円盤34を回転駆動させるための動力源である。モータ18の動作は、制御ユニット20によって制御される。排出検知センサ19は、下側排出口7aから排出されるカプセル8の有無を検知するためのセンサである。例えば、排出検知センサ19は、下側排出口7aを通過するカプセル8の有無を検出する周知のセンサでよい。具体的には、例えば、排出検知センサ19は、下側排出口7aを通過するカプセル8の進行によって押される部材（進行自体は妨げない）を有してよい。また、排出検知センサ19は、カプセル8の進行により押された場合にカプセル8

の排出を示す信号を出力してよい。排出検知センサ 19 は、一例として、このように構成されてよい。したがって、排出検知センサ 19 は、一例として、接続通路の下側排出口 7 a 付近に配置される。また、排出検知センサ 19 の検知結果は、制御ユニット 20 に出力される。

[0031] 図 3～図 5 を参照して、景品払出機構 GP について更に説明する。図 3 は、正面側蓋 6 a 及び上面側蓋 6 b を外した状態の貯留部 6 の斜視図の一例を模式的に示す図である。図 3 に示すように、箱部 33 の内部には、多数のカプセル 8 を収容するための空間が形成される。また、例えば、箱部 33 は、囲い部 33 a を有している。囲い部 33 a は、内部空間を囲む側壁を形成する部材である。より具体的には、囲い部 33 a は、貯留部 6 の内部空間を形成する側壁のうち、正面側蓋 6 a が形成する正面側の壁以外の周囲の側壁を形成する。また、一例として、箱部 33 の下方には、筒状に下方に延びる筒状部 B H が形成される。同様に、筒状部 B H の更に下方には、モータ 28 が配置される。

[0032] 図 4 は、図 3 の例において更に囲い部 33 a を外した状態の貯留部 6 を模式的に示す図である。図 4 に示すように、一例として、筒状部 B H の内部には、配送円盤 34 及び底面盤 35 が上から順に配置される。一例として、配送円盤 34 は回転可能に配置される一方で、底面盤 35 は移動しないように固定的に配置される。

[0033] また、一例として、配送円盤 34 は、複数の通過口部 C H を有している。各通過口部 C H は、配送円盤 34 の上面側と底面側とを接続するように開口する部分である。換言すれば、各通過口部 C H は、配送円盤 34 の上方に位置する各カプセル 8 が配送円盤 34 の下方まで通過可能なように開口する部分である。したがって、各通過口部 C H は、配送円盤 34 を厚さ（高さ）方向に貫くように形成される。また、各通過口部 C H は、カプセル 8 の大きさ（半径）を基準に所定の高さ（深さ）に形成される。より具体的には、一例として、配送円盤 34 には、6 つの通過口部 C H が形成される。また、各通過口部 C H は、一例として、各カプセル 8 が通過可能なように各カプセル 8

に対応する大きさ及び形状に形成される。一例として、各通過口部ＣＨは、各カプセル８の通過に支障がなく、かつ複数のカプセル８が侵入しないように各カプセル８よりも一回り程度大きい円形状に形成される。つまり、各通過口部ＣＨは、一例として、各カプセル８が一つずつ通過する大きさ及び形状に形成される。

[0034] さらに、各通過口部ＣＨの上部側の開口の一部には、延長部３４ｂも形成される。延長部３４ｂは、各通過口部ＣＨの高さを延長するように延びる部分である。結果として、各通過口部ＣＨには、上部側の一部において延長部３４ｂにより他の部分よりも高い部分が形成される。また、各通過口部ＣＨの延長部３４ｂは、配送円盤３４の回転方向ＲＤに沿ってその後方側に位置するように配置される。つまり、延長部３４ｂは、各通過口部ＣＨの回転方向ＲＤと反対側の上方に設けられる。このため、配送円盤３４の回転時には、延長部３４ｂは、各カプセル８の各通過口部ＣＨへの収容を補助するように機能する。

[0035] 底面盤３５は、筒状部ＢＨの底面に沿うように盤面状に形成されている。結果として、底面盤３５は、各通過口部ＣＨの下側を塞ぎ、各通過口部ＣＨの底面として機能する。つまり、底面盤３５は、各カプセル８の通過を妨げ、各カプセル８を各通過口部ＣＨ内に留まらせるように配置される。このため、各通過口部ＣＨには、そこを通過せずに留まるカプセル８が収容される。結果として、配送円盤３４が回転する場合には、この回転に伴い各通過口部ＣＨはそこに留まるカプセル８、つまりそこに収容されるカプセル８とともに回転する。結果として、配送円盤３４は、このような通過口部ＣＨを通じて各通過口部ＣＨ内のカプセル８を回転方向に順に配送する。

[0036] また、配送円盤３４の上方には、制限バネ３６が配置される。より具体的には、制限バネ３６は、６つの通過口部ＣＨのうちの一つの上方を横切るように配置される。結果として、制限バネ３６は、この一つの通過口部ＣＨへのカプセル８の侵入を制限する。一方、制限バネ３６は、各通過口部ＣＨに収容された状態のカプセル８の高さよりも高い位置に配置されている。この

ため、制限バネ 3 6 は、配送円盤 3 4 の回転に伴い、各通過口部 C H とともに下方に位置するように移動するカプセル 8 の妨げにはならない。つまり、制限バネ 3 6 は、下方に位置する通過口部 C H へのカプセル 8 の直接の侵入を制限する一方で、配送円盤 3 4 の配送に伴うカプセル 8 の下方への移動は許容するように配置されている。

[0037] さらに、配送円盤 3 4 及び底面盤 3 5 の中央部には、攪拌部 4 3 が設けられる。攪拌部 4 3 は、貯留部 6 の内部のカプセル 8 を攪拌するためのユニットである。具体的には、攪拌部 4 3 は、一例として、配送円盤 3 4 及び底面盤 3 5 の中央部を貫くように配置される。そして、攪拌部 4 3 は、配送円盤 3 4 と同様に、モータ 1 8 により回転駆動される。また、攪拌部 4 3 には、一例として、上部に 2 つの攪拌用バネ 4 3 a が設けられる。各攪拌用バネ 4 3 a は、攪拌効率を向上させるために垂直方向と交差する斜め上方に延びるように配置される。攪拌用バネ 4 3 a は、攪拌部 4 3 とともに回転する。つまり、攪拌部 4 3 は、攪拌用バネ 4 3 a により貯留部 6 の内部の各カプセル 8 の状態（位置等）に影響を与えるように回転する。

[0038] 図 5 は、図 4 の例の貯留部 6 の平面図を模式的に示す図である。ただし、図 5 の例では、説明の便宜のため、攪拌用バネ 4 3 a の図示は省略している。図 5 に示すように、一例として、貯留部 6 の下方には、上側排出口 7 b が設けられる。上側排出口 7 b は、貯留部 6 の内部のカプセル 8 を外部に排出するための開口である。上側排出口 7 b は、下方に位置する接続通路に向かって開口している。つまり、上述のように、上側排出口 7 b は、接続通路を介して下側排出口 7 a と接続される。また、上側排出口 7 b は、通過口部 C H と同様に、一例として、一つのカプセル 8 を排出しつつ他のカプセル 8 の侵入を抑制するように、カプセル 8 よりも一回り大きい程度の円形状に形成されている。

[0039] 同様に、底面盤 3 5 は、接続口部 3 5 a を有している。接続口部 3 5 a は、上側排出口 7 b にカプセル 8 を提供するために開口する部分である。具体的には、接続口部 3 5 a は、底面盤 3 5 の上面側と底面側とを接続するよう

に開口する。したがって、底面盤 35 の上面側は、接続口部 35 a を介して上側排出口 7 b と接続される。そして、接続口部 35 a は、上側排出口 7 b に対応する位置に配置される。一例として、接続口部 35 a は、制限バネ 36 の下方に位置する通過口部 C H（以下、便宜的に接続通過口部 C H 1 と呼ぶ場合がある）の位置に配置される。

[0040] また、接続口部 35 a は、通過口部 C H 等と同様に、一つのカプセル 8 を通過させつつ他のカプセル 8 の侵入を抑制するように、カプセル 8 よりも一回り大きい程度の円形状に形成されている。結果として、底面盤 35 は、接続通過口部 C H 1 では接続口部 35 a により接続通過口部 C H 1 を通過したカプセル 8 を上側排出口 7 b に提供するように形成されている。一方で、底面盤 35 は、上述の通り、接続通過口部 C H 1 以外の残りの 5 つの通過口部 C H では各通過口部 C H の下側を塞ぐように形成されている。

[0041] また、底面盤 35 の接続通過口部 C H 1 以外の残りの 5 つの通過口部 C H の位置には、センサ用の孔 45 が更に設けられている。センサ用の孔 45 は、カプセル検知センサ D S がカプセル 8 を検知するために使用する孔である。具体的には、センサ用の孔 45 は、例えば、リーダ D S 1 やフォトセンサ D S 2 が電波や光を各通過口部 C H 内のカプセル 8 に対して出力するための孔である。センサ用の孔 45 は、接続口部 35 a と同様に、底面盤 35 の上面側と底面側とを接続するように開口する。ただし、センサ用の孔 45 は、接続口部 35 a よりも小さい。具体的には、カプセル 8 の直径よりもはるかに小さい。このため、カプセル 8 は、センサ用の孔 45 を通過できない。

[0042] また、リーダ D S 1 及びフォトセンサ D S 2 は、筒状部 B H の下に配置されている。つまり、リーダ D S 1 及びフォトセンサ D S 2 は、底面盤 35 を挟んで配送円盤 34 の反対側に配置される。したがって、筒状部 B H にも同様にセンサ用の孔 45 が設けられている。

[0043] 一方、配送円盤 34 は、各通過口部 C H の一つが上側排出口 7 b の位置に対応するように配置される。つまり、配送円盤 34 は、各通過口部 C H の一つが接続通過口部 C H 1 として機能するように配置される。一方で、各通過

口部C Hの位置は、配送円盤3 4の回転に伴い順に変化する。具体的には、例えば、各通過口部C Hの位置は、この回転に伴い回転方向R Dに順に各通過口部C Hが接続通過口部C H 1として機能するように変化する。具体的には、接続通過口部C H 1の回転方向R Dの一つ手前に位置する通過口部C H（以下、便宜的に次回通過口部C H 2と呼ぶ場合がある）が次回に、二つ手前に位置する通過口部C Hが次々回に、それぞれ順に接続通過口部C H 1として機能する。以降の各通過口部C Hについても同様である。

[0044] また、各通過口部C Hは、内部のカプセル8とともに回転する。結果として、この回転に伴い、各通過口部C Hが接続通過口部C H 1として順に機能するように内部に収容するカプセル8を上側排出口7 bの位置に配送する。また、接続通過口部C H 1の位置には、接続口部3 5 aが設けられている。したがって、接続通過口部C H 1は、他の通過口部C Hと異なり、接続口部3 5 aを介して上側排出口7 bに接続される。このため、各カプセル8は、接続通過口部C H 1の位置において上側排出口7 bに提供される。配送円盤3 4は、一例として、このような回転により、各通過口部C Hを介して貯留部6の内部のカプセル8を一つずつ上側排出口7 bに提供する。

[0045] カプセル検知センサD Sは、接続通過口部C H 1以外の通過口部C H毎に設けられる。つまり、センサ用の孔4 5を介した筒状部B Hの下方には、5つの通過口部C Hにそれぞれ対応する5つのカプセル検知センサD Sが配置される。一例として、5つのカプセル検知センサD Sは、1つのリーダD S 1と4つのフォトセンサD S 2により構成される。具体的には、一例として、回転方向R Dに接続通過口部C H 1の一つ手前の通過口部C H、つまり次回通過口部C H 2の下方には、リーダD S 1が配置される。したがって、次回通過口部C H 2において、換言すれば排出される一つ手前の位置においてリーダD S 1を介して各カプセル8のI Cチップ3 8に記録される情報が取得される。一方、その他の4つの通過口部C H、つまり接続通過口部C H 1及び次回通過口部C H 2以外の各通過口部C Hの下方には、フォトセンサD S 2が配置される。

[0046] また、配送円盤 3 4 及び底面盤 3 5 の中央部には、攪拌部 4 3 用の挿入口 4 6 が形成される。挿入口 4 6 は、配送円盤 3 4 及び底面盤 3 5 を貫くように形成されている。挿入口 4 6 には、攪拌部 4 3 が挿入されている。したがって、カプセル 8 の中央部の移動は攪拌部 4 3 によって制約を受ける。具体的には、接続通過口部 C H 1 への中央部側からの侵入が抑制される。結果として、上側排出口 7 b から排出されるカプセル 8 は、配送円盤 3 4 による配送に限定される。一例として、景品払出機構 G P は、このように構成される。

[0047] 次に、ゲーム機 G M が提供するゲームについて説明する。ゲーム機 G M は、景品払出機構 G P を利用する各種のゲームを提供してよい。例えば、ゲーム機 G M は、アクションゲーム、ロールプレイングゲーム、シミュレーションゲーム、パズルゲーム、シューティングゲーム等を提供してよい。

[0048] また、各ゲーム機 G M は、景品払出機構 G P を通じて提供した各景品 8 a をゲームで使用してもよい。例えば、各景品 8 a が各種のキャラクタと関連付けられている場合には、各景品 8 a に対応するキャラクタがゲーム内に再現されてもよい。このような景品 8 a の一例として、各種のキャラクタに対応するフィギア等が使用されてもよい。さらに、自己が提供した景品 8 a が使用された場合には、ゲームの進行に特別の変化が付与されてもよい。また、各ゲーム機 G M の自己の範囲には、景品払出機構 G P を共用する 2 台のゲーム機 G M が含まれてよい。つまり、景品払出機構 G P を共用する 2 台のゲーム機 G M では、これらのいずれかのゲーム機 G M により提供された景品 8 a が使用された場合、特別の変化が付与されてよい。特別の変化として、例えば、特別のアイテムの提供、特別のゲーム展開、特別のキャラクタの使用等が利用されてよい。一例として、このようなゲームがゲーム機 G M を通じて提供される。

[0049] また、ゲーム機 G M は、例えば、景品条件が満たされた場合に景品の提供に景品払出機構 G P を使用する。つまり、景品払出機構 G P は、一例として、各ゲーム機 G M において景品条件が満たされた場合に各景品 8 a を排出（

払出)する。景品条件は、例えば、単に各ゲーム機GMにおいて所定の対価が徴収(消費)された場合に満たされてもよい。或いは、景品条件の対象は、両ゲーム機GMであってもよい。つまり、景品条件は、例えば、両ゲーム機GMで対価が徴収された場合等、両ゲーム機GMが所定の条件(ゲーム機GM毎に相違していてよい)を満たした場合に満たされてもよい。または、景品条件は、2台のゲーム機GM毎に満たされてもよい。つまり、例えば、一方で対価が徴収された場合には、一方のゲーム機GMの払出として景品8aが提供されてもよい。また、景品条件は、各ゲーム機GMが提供するゲームに関連してもよい。具体的には、例えば、各ゲーム機GMが提供するゲームは、例えば、複数のモードを有していてよい。各モードは、一例として、プレイ方法の異なるゲームを意味する。そして、景品条件は、それらのモードに関連して満たされてもよい。以下では、一例として、景品条件がモードに関連して満たされる場合について説明する。

[0050] 図6は、複数のモードの一例を説明するための説明図である。図6に示すように、ゲーム機GMが提供するゲームは、例えば、景品ありモード及び景品なしモードを含んでいてよい。景品ありモードは景品8aの払出(排出)に関連するモードである。具体的には、景品条件は、例えば、景品ありモードのプレイに伴い、つまり景品ありモードでプレイされた場合は必ず満たされる。この場合、景品ありモードでプレイされた場合には、必ず景品8aが景品払出機構GPを通じて払い出される。また、一例として、実際の景品8aの払出は、景品ありモードのプレイ終了に伴い実行される。なお、景品条件は、景品ありモードでプレイされた場合のプレイ状況に応じて満たされてもよい。

[0051] 一方、景品なしモードは、景品8aの払出に関連しないモードである。つまり、景品なしモードでプレイされても景品8aが払い出されることはない。つまり、景品条件は、ゲームの景品ありモードに関連する一方で、景品なしモードには関連しない。このため、景品ありモードをプレイする場合と景品なしモードをプレイする場合とでは徴収されるべき所定の対価が相違して

いてもよい。例えば、徴収されるべき所定の対価の価値は、景品ありモードをプレイする場合の方が景品なしモードをプレイする場合よりも高くてもよい。一例として、このように各ゲーム機GMのゲームは、景品8aの払出を基準にする2つのモードを有していてもよい。そして、景品条件は、一例として、景品ありモードがプレイされる場合、つまり複数のモードのうち景品ありモードがプレイ対象に選択された場合に満たされる。

[0052] 次に、景品払出機構GPに貯留される各景品8aの残数が少ない場合のゲームシステム1の動作について説明する。上述のように景品払出機構GPでは、配送円盤34により、貯留部6内の各カプセル8が一つずつ配送され、排出される。また、接続通過口部CH1以外の5つの通過口部CHの下方には、これらがカプセル8を収容しているか否か検出するカプセル検知センサDSが設けられている。つまり、カプセル検知センサDSによって次回以降に配送を予定する各通過口部CHがカプセル8を配送可能か否か検知される。したがって、カプセル検知センサDSを通じて、景品残数として少なくとも5つ以上の在庫或いは5つ以内の具体的な残数情報が検知される。

[0053] 一例として、この残数情報は、各ゲーム機GMに反映される。例えば、景品払出機構GPに貯留される各景品8aの残数情報が変化条件としての停止条件を満たした場合には、各ゲーム機GMは停止状態となる。停止状態は、一例として、ゲーム機GMが所定の対価の徴収を停止する状態である。また、一例として、停止状態は、解除条件が満たされた場合に解除される。つまり、解除条件が満たされた場合には、各ゲーム機GMの状態は、停止状態から通常状態（所定の対価の徴収可能）に変化する。一例として、このように景品8aの残数に応じてゲーム機GMの状態が変化する。

[0054] 図7を参照して、景品8aの残数に応じたゲーム機GMの状態の変化について更に説明する。図7は、景品8aの残数に応じたゲーム機GMの状態の一例を説明するための説明図である。図7に示すように、通常状態では、一例としてゲーム機GMは、所定の対価の徴収を随時受け付ける。つまり、ユーザUは、ゲームをプレイするために随時コインCOを支払う（消費する）

ことができる。

[0055] 具体的には、通常状態では、各ゲーム機GMはコイン回収機構SOを通じて随時コインの投入を受け付ける。また、ブロックSO3は、作動しておらず通常状態である。つまり、コイン投入口SO1から投入されたコインCOは回収部に回収される。そして、コインCOの回収部への回収を条件に、換言すれば所定の対価がコインCOを通じて徴収された後に、各ゲーム機GMは、ユーザUにゲームを提供する。また、ゲームにおいて景品条件が満たされた場合、つまり景品ありモードでプレイされた場合には、景品払出機構GPを通じてカプセル8（景品8a）が払い出される。具体的には、ゲーム機GMからの払出指示に基づいて景品払出機構GPがユーザUにカプセル8を払い出す。

[0056] 一方、停止条件が満たされた場合には、各ゲーム機GMは通常状態から停止状態に変化する。一例として、停止条件は、残数情報が所定数以下の残数を示す場合に満たされる。具体的には、上述のように景品払出機構GPは、2台のゲーム機GMに共用される。結果として、2台のゲーム機GMから景品8aの払出が同時に要求される可能性がある。この場合、2つ以上の景品8aが景品払出機構GPに残っていなければ、この払出を実行できない。したがって、所定数の一例として、2台のゲーム機GMに応じた数が設定される。具体的には、所定数の一例として、2台のゲーム機GMからの要求を満たせない“1”が採用される。つまり、一例として、停止条件は、残数情報が1つ以下の残数を示す場合に満たされる。すなわち、景品払出機構GPの景品8aの残数が1つ以下の場合に、各ゲーム機GMは通常状態から停止状態に変化する。

[0057] 停止状態では、一例として、各ゲーム機GMは、コインCOの回収部への回収を停止する。具体的には、各ゲーム機GMは、停止条件が満たされた場合に、コインCOの回収部への移動が妨げられるようにブロックSO3を動作（作動）させる。つまり、停止状態では、ブロックSO3が停止状態に変化する。一例として、各ゲーム機GMは、このようにして停止状態を形成す

る。結果として、コインC Oが投入されたとしても、ブロッカS O 3に遮られ、コイン排出口S O 2から返却される。つまり、停止状態において各ゲーム機G Mは、所定の対価の徴収を停止する。したがって、停止状態では、各ユーザUは、通常状態と異なり、ゲームをプレイするためにコインC Oを支払う（消費する）ことができない。また、各ゲーム機G Mは、所定の対価の消費と引き換えにゲームを提供する。このため、停止状態では、各ユーザUはゲームをプレイすることができない。つまり、停止状態では、各ゲーム機G Mは、コインC Oの徴収の停止に伴い、ゲームの提供（ゲームのプレイ）を停止する。

[0058] 一方で、上述のように、各ゲーム機G Mが提供するゲームは、一例として、景品ありモード及び景品なしモードを有している。そして、景品ありモードでプレイされる場合に景品8 aの払出が要求される。このため、この場合、ゲームの提供には景品8 aの在庫が必要になる。一方で、景品なしモードでプレイされる場合には、景品8 aは払い出されない。つまり、この場合、ゲームの提供のために景品8 aの在庫が残っている必要はない。したがって、景品8 aの残数が1つ以下でも、景品なしモードでプレイされる場合には、ゲーム機G Mはゲームを提供することができる。或いは、2台のゲーム機G Mのうち一方のゲーム機G Mが景品なしモードでプレイされる場合には、他方のゲーム機G Mは景品ありモードを提供することができる。このため、解除条件は、一例として、停止状態においてプレイ対象のモードとして景品なしモードがプレイされる場合に満たされる。

[0059] 具体的には、各ゲーム機G Mは、停止状態において各ユーザUに案内を提供する。一例として、この案内には、停止状態を伝える情報が含まれる。また、上述のように停止状態は、景品払出機構G Pの残数情報に基づいて景品8 aの残数が少ない場合に形成される。換言すれば、停止状態は、景品ありモードのプレイができない場合に形成される。このため、この案内には、一例として、景品ありモードのプレイができない状況を伝える情報が含まれてもよい。

[0060] さらに、各ユーザには、例えば、案内の内容を了承した上でゲームのプレイを希望するか否か意思表示する意思表示機会が与えられる。具体的には、意思表示機会では、一例として、景品ありモードのプレイができなくてもゲームのプレイを希望するか否かの意思表示がユーザUに要求される。このような機会は、例えば、上述の案内に含まれていてもよいし、所定の操作に伴い案内とは別に提供されてもよい。そして、解除条件は、一例として、このような状況がユーザUによって了承された場合に満たされる。つまり、一例として、この了承を得た場合、即ち停止状態の意思表示機会において景品ありモードのプレイができなくてもゲームのプレイを希望する意思表示がされた場合に停止状態が解除される。

[0061] 具体的には、解除条件が満たされると、各ゲーム機GMは、コインCOの回収部への移動を妨げないようにブロックS O 3の状態を変更する。つまり、解除条件が満たされると、ブロックS O 3は、コインCOの移動を妨げるように作動しない通常状態に変化する。結果として、コインCOを使用した所定の対価の徴収が再開される。つまり、通常状態への変化に伴い、各ユーザUは、ゲームをプレイするためにコインCOを支払う（消費する）ことができる。換言すれば、所定の対価の徴収時期が変化する。具体的には、所定の対価の徴収時期は、通常状態では随時である一方で、停止状態では意思表示機会における了承後に限定される。そして、各ゲーム機GMは、所定の対価の徴収を条件にゲーム（景品なしモード）の提供を再開する。一方、ゲームの提供後には再度停止条件が満たされるので、再度停止状態に変化する。つまり、各ユーザUの了承に伴い、停止状態は一時的に解除される。一例として、このような通常状態及び停止状態が景品8 aの残数に応じて各ゲーム機GMに形成される。

[0062] 図8～図10を参照して、停止状態の解除の流れについて更に説明する。図8は、停止状態の解除の流れの一例を説明するための説明図である。図8に示すように、一例として、停止状態の解除の流れは、案内工程（ステップS 1）、解除工程（ステップS 2）、対価徴収工程（ステップS 3）、及び

プレイ工程（ステップS4）を順に含んでいる。

[0063] 案内工程は、上述の停止状態を各ユーザUに案内するための工程である。案内工程では、一例として、停止状態を伝える情報を含む案内画面がモニタMOに表示される。また、この案内画面には、例えば、景品ありモードのプレイができない状況を伝える情報も含まれる。さらに、一例として、意思表示機会も案内画面を通じて提供される。そして、意思表示機会において、ゲームのプレイを希望しない場合等、ゲームのプレイを希望する意思表示が得られない場合（希望なし）、以降の工程をスキップして、解除の流れを終了する。つまり、この場合、停止状態は解除されず、維持される。一方、景品ありモードのプレイができなくてもゲームのプレイを希望する意思表示がされた場合（希望あり）、解除工程に進む。

[0064] 解除工程は、ゲーム機GMの停止状態を解除するための工程である。つまり、解除工程では、ゲーム機GMの状態が停止状態から通常状態に変更される。より具体的には、解除工程では、ブロックS03の作動が解除される。つまり、コインCOが回収部に回収されるようにブロックS03の状態が通常状態に変更される。

[0065] 続く対価徴収工程は、所定の対価を徴収するための工程である。つまり、対価徴収工程では、コインCOを通じた所定の対価の支払いが要求される。そして、所定の対価の支払いを条件（対価あり）にプレイ工程に進む。一方で、例えば、対価徴収工程において、所定時間以上、所定の対価の支払いがされない場合には、解除の流れが停止されてよい。そして、再度停止状態に変更されるようにブロックS03が動作してよい。つまり、所定の対価が徴収されない場合（対価なし）、元の停止状態に戻り、再度案内工程から再開されてよい。

[0066] 次のプレイ工程は、実際にゲームを提供するための工程である。つまり、プレイ工程において、各ユーザUは、実際にゲームをプレイする。また、この工程は、一例として、モード選択画面を提供する工程を含んでいてよい。モード選択画面は、ゲームに含まれる各モードを選択するための画面である

。そして、選択結果に対応するモードがプレイ工程において提供されてよい。また、モード選択画面には、選択できない選択肢を選択不可の状態を含んでよい。具体的には、モード選択画面には、一例として、景品なしモードに対応する選択肢が選択可能な状態で表示される一方で、景品ありモードに対応する選択肢が選択不可の状態が表示されてよい。つまり、この場合、モード選択画面では、景品ありモードの選択はできない。このようなプレイ工程が提供され、解除の流れが終了する。一例として、このような流れで停止状態の解除が実行される。

[0067] 図9は、案内画面の一例を模式的に示す図である。図9に示すように、案内画面50は、一例として、情報表示領域51、意思確認領域52、及び選択肢ボタン53を含んでいる。情報表示領域51は、ユーザUに伝えるべき情報を表示するための領域である。例えば、情報表示領域51には、上述の停止状態を伝える情報及び景品ありモードのプレイができない状況を伝える情報が表示される。意思確認領域52は、ユーザUに意思表示を要求するための領域である。また、選択肢ボタン53は、ユーザUの意思を受け付けるためのボタンである。具体的には、タッチパネルTPを介する選択肢ボタン53の位置へのタッチ操作により、選択肢ボタン53はボタンとして機能する。

[0068] 図9の例では、情報表示領域51には、“景品の払出ができません。”という情報が表示されている。これは、一例として、停止状態を伝える情報及び景品ありモードのプレイができない状況を伝える情報の両方として機能する。また、意思確認領域52には“それでも遊びますか”と表示され、選択肢ボタン53を通じた意思表示が要求されている。また、選択肢ボタン53は、この状況を了承した上でプレイを希望する“Y e s”ボタン53a及びプレイを希望しない“N o”ボタン53bを含んでいる。つまり、この場合、“Y e s”ボタン53aが選択された場合には、解除条件が満たされ、解除工程が提供される。一方で、“N o”ボタン53bが選択された場合には、解除条件は満たされず、以降の工程はスキップされる。一例として、この

ような案内画面 50 が提供される。

[0069] 一方、図 10 は、モード選択画面の一例を模式的に示す図である。図 10 に示すように、一例として、モード選択画面 55 は、モード選択用ボタン 56 を含んでいる。モード選択用ボタン 56 は、ゲームが有する各モードを選択するためのボタンである。したがって、モード選択画面 55 には、モード選択用ボタン 56 として、各モードに対応するボタンがモード毎に表示される。そして、選択されたモード選択用ボタン 56 に対応するモードのゲームがプレイ工程において提供される。

[0070] 図 10 の例では、モード選択用ボタン 56 は、第 1 モードボタン 56 a 及び第 2 モードボタン 56 b を含んでいる。第 1 モードボタン 56 a には、“景品ありモード”と表示されている。つまり、第 1 モードボタン 56 a は、景品ありモードをプレイするための選択肢である。一方、第 2 モードボタン 56 b には、“景品なしモード”と表示されている。つまり、第 2 モードボタン 56 b は、景品なしモードをプレイするための選択肢である。また、解除の流れで提供されるプレイ工程では、景品ありモードは提供できない。この状況は、案内画面 50 を通じてユーザ U にも了承されている。このため、この場合、第 1 モードボタン 56 a は、選択不可の状態に表示される。つまり、タッチパネル T P の第 1 モードボタン 56 a に対応する位置にタッチ操作がされても、プレイ工程には進行しない。一方で、タッチパネル T P の第 2 モードボタン 56 b に対応する位置がタッチ操作された場合には、景品なしモードのゲームが提供される。一例として、このようなモード選択画面 55 が提供される。

[0071] 次に、初期数設定処理、徴収停止処理、停止解除処理、及び特別進行処理について説明する。初期数設定処理は、停止条件に関連する所定数を設定するための処理である。一例として、初期数設定処理は、図 11 のルーチンを通じて景品払出機構 G P の制御ユニット 20 によって実現される。より具体的には、図 11 のルーチンは、一例として、制御ユニット 20 の景品提供部 27 を通じて実行される。

[0072] 一方、徴収停止処理は、ゲーム機GMの状態を停止状態に変更するための処理である。停止解除処理は、ゲーム機GMの停止状態を解除するための処理である。また、特別進行処理は、ゲームの進行に特別の変化を付与するための処理である。一例として、徴収停止処理は図12のルーチンを通じて、停止解除処理は図13のルーチンを通じて、特別進行処理は図14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10によって実現される。より具体的には、図12～図14のルーチンは、一例として、いずれも制御ユニット10のゲーム提供部17を通じて実行される。

[0073] なお、制御ユニット20或いはゲーム機GMの制御ユニット10は、例えば、その他にも景品払出機構GPを制御するため、或いはゲームを実行するための各種の周知な処理等を実行する。そこには、リーダDS1及びフォトセンサDS2の検知結果を使用する各種の処理も含まれる。このような処理として、制御ユニット20は、例えば、在庫数（5つ以上あるか等）を管理するための処理を実行する。しかし、これらの詳細な説明は省略する。

[0074] 図11は、初期数設定処理を実現するための初期数設定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11のルーチンは、例えば、初期数の設定を指示する所定の指示操作に伴い実行される。また、所定の指示操作は、例えば、店舗等の施設に設置される際に実行される。或いは、図11のルーチンは、例えば、所定の時期（例えば、店舗等の施設の開店時或いは閉店時等）毎に実行されてもよい。

[0075] 図11のルーチンが開始されると、景品提供部27は、まずステップS11においてゲーム機GMの台数を取得する。この取得は、一例として、制御ユニット20に接続されるゲーム機GMの制御ユニット10の数を取得することにより実行される。或いは、ゲーム機GMの台数は、例えば、施設の運営者等により設定されてもよい。

[0076] 続くステップS12において、景品提供部27は、初期数を決定する。この決定は、例えば、ステップS11で取得したゲーム機GMの台数に基づいて実行される。具体的には、景品提供部27は、一例として、ステップS1

1で取得したゲーム機の台数から一つ少ない数を初期数として決定する。例えば、ステップS 1 1で取得したゲーム機GMの台数が“2”の場合、それより一つ少ない“1”が初期数として決定される。

[0077] 次のステップS 1 3において、景品提供部2 7は、ステップS 1 2で決定した初期数を停止条件に使用する所定数のデフォルト値（初期値）として設定して、今回のルーチンを終了する。これにより、景品払出機構GPに接続されるゲーム機GMの台数に応じて停止条件に使用される所定数の初期値が自動で設定される。なお、所定数は、初期数に限定されない。例えば、所定数は、デフォルト値、つまり図1 1のルーチンによって設定された値から適宜に変更されてもよい。例えば、排出されずに景品払出機構GPに残る景品8 aの数を抑制する場合には初期数よりも低い値が設定されてもよい。反対に、例えば、コインCOを徴収しつつ景品8 aの払出ができないケースをより確実に抑制する場合には初期数よりも大きな値が所定数として設定されてもよい。ただし、所定数は景品払出機構GPに接続されるゲーム機GMの台数に応じて設定される方が好ましい。

[0078] 図1 2は、徴収停止処理を実現するための徴収停止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1 2のルーチンは、例えば、景品払出機構GPが各カプセル8を払い出す毎に実行される。一例として、各カプセル8の払出は、排出検知センサ1 9によって検知される。また、図1 2のルーチンは、一例として、図1 3のルーチンが実行された場合には、図1 3のルーチンの実行後にも更に実行されてよい。

[0079] 図1 2のルーチンが開始されると、ゲーム提供部1 7は、まずステップS 2 1において景品払出機構GPから残数情報を取得する。続くステップS 2 2において、ゲーム提供部1 7は、ステップS 2 1で取得した残数情報が停止条件を満たすか否か判別する。例えば、上述のように、停止条件は、景品払出機構GPに残る景品8 aの残数が1つ以下の場合に満たされる。したがって、ゲーム提供部1 7は、一例として、ステップS 2 2において、残数情報に基づいて景品払出機構GPに残る景品8 aの残数が1つ以下に該当する

か否か判別する。この判別結果が否定的結果の場合、つまり停止条件が満たされない場合（例えば景品 8 a の残数が 2 つ以上の場合）、ゲーム提供部 17 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。

[0080] 一方、ステップ S 2 2 の判別結果が肯定的結果の場合、つまり停止条件が満たされる場合（景品 8 a の残数が 1 つ以下の場合）、ゲーム提供部 17 は、ステップ S 2 3 に進む。ステップ S 2 3 において、ゲーム提供部 17 は、ブロック S O 3 を作動させる。具体的には、ゲーム提供部 17 は、ブロック S O 3 の状態が停止状態に変更されるようにコイン回収機構 S O を制御する。

[0081] 続くステップ S 2 4 において、ゲーム提供部 17 は、ゲーム機 G M の停止状態を告知するためにゲーム機 G M の状態等の情報を案内する。一例として、この案内は、案内画面 5 0 を通じて実行される。このため、ゲーム提供部 17 は、一例として、ステップ S 2 4 において案内画面 5 0 をモニタ M O に表示させる。そして、ゲーム提供部 17 は、ステップ S 2 4 の処理を終えると、今回のルーチンを終了する。なお、モニタ M O には、例えば、所定時間経過後には案内画面 5 0 に代わって待機画面が表示されてもよい。待機画面は、ユーザによる任意の或いは所定のタッチ操作により案内画面 5 0 に切り替わる画面である。また、待機画面として、モニタ M O の表示機能の低下（例えば焼きつき等）を抑制するための画面が使用されてもよい。

[0082] 図 1 2 のルーチンにより、景品払出機構 G P の景品 8 a の残数が所定数以下になった場合に各ゲーム機 G M の状態が通常状態から停止状態に変更される。つまり、コイン C O を通じた所定の対価の徴収が停止される。また、そのような停止状態を示す情報が各ユーザ U に案内される。

[0083] 図 1 3 は、停止解除処理を実現するための停止解除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 1 3 のルーチンは、例えば、案内画面 5 0 において選択肢ボタン 5 3 に対するタッチ操作が行われる毎に実行される。

[0084] 図 1 3 のルーチンが開始されると、ゲーム提供部 17 は、まずステップ S

31において選択肢ボタン53を通じた選択結果を取得する。より具体的には、ゲーム提供部17は、選択肢ボタン22に対するタッチ操作の結果、つまり“Y e s” ボタン53 a及び“N o” ボタン53 bのいずれに対してタッチ操作が実行されたか取得する。

[0085] 続くステップS32において、ゲーム提供部17は、ステップS31に取得結果に基づいてプレイの希望があるか否か判別する。具体的には、ゲーム提供部17は、一例として、ステップS31で取得した選択結果が“Y e s” ボタン53 aの場合には希望あり（肯定的結果）と、“N o” ボタン53 bの場合には希望なし（否定的結果）と、それぞれ判別する。そして、この判別結果が否定的結果の場合、つまりゲームのプレイが希望されない場合には、ゲーム提供部17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。

[0086] 一方、ステップS32の判別結果が肯定的結果の場合、つまり景品ありモードがプレイできなくてもゲームのプレイを希望する場合には、ゲーム提供部17はステップS33に進む。ステップS33において、ゲーム提供部17は、ブロックS03の作動を解除させる。具体的には、ゲーム提供部17は、ブロックS03の作動が解除されるように、つまりブロックS03の状態が通常状態に変更されるようにコイン回収機構S0を制御する。そして、ステップS33の処理を終えると、ゲーム提供部17は今回のルーチンを終了する。これにより、ゲーム機GMがコインC0を徴収しない停止状態においても、ユーザUの意思確認を介してゲームが提供される。より具体的には、景品払出機構GPが払出可能な景品8aの残数が1つ以下の場合でも、ユーザUの意思表示に基づき景品8aを払い出さない景品なしモードが提供される。

[0087] 図14は、特別進行処理を実現するための特別進行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14のルーチンは、一例として、リーダDS1を通じて各景品8aのICチップ38の情報が読み取られる毎に実行される。

[0088] 図14のルーチンが開始されると、ゲーム提供部17は、まずステップS41においてリーダDS1の出力結果に基づき管理情報を取得する。続くステップS42において、ゲーム提供部17は、ステップS41で取得した管理情報に基づいて、この管理情報を取得した景品8aが進行変更条件を満たすか否か判別する。この判別は、例えば、次のようにして実行される。

[0089] まずゲーム提供部17は、管理情報に含まれる景品IDの情報を特定する。また、ゲーム提供部17は、景品払出機構GPの記憶ユニット21から景品管理用データ、より具体的には払出管理データ25aを取得する。さらに、ゲーム提供部17は、特定した景品IDが払出管理データ25aに含まれているか否か、つまり景品IDに対応する景品8aが自己或いは景品払出機構GPを共用するゲーム機GMによって払い出されているか否か判断する。そして、ゲーム提供部17は、この判断結果が肯定的結果の場合、つまり景品IDが払出管理データ25aに含まれている場合、進行変更条件を満たすと判別する。一方、この判断結果が否定的結果の場合、つまり景品IDが払出管理データ25aに含まれていない場合、ゲーム提供部17は進行変更条件を満たさないと判別する。一例として、ステップS42の判別は、このようにして実行される。

[0090] そして、ステップS42の判別結果が肯定的結果の場合、つまり進行変更条件を満たす場合、ゲーム提供部17は、ステップS43に進む。一方、ステップS42の判別結果が否定的結果の場合、つまり進行変更条件を満たさない場合、ゲーム提供部17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。

[0091] ステップS43において、ゲーム提供部17は、ゲームの進行に特別の変化を付与して、今回のルーチンを終了する。これにより、景品払出機構GPを共用する各ゲーム機GMによって提供された景品8aがこれらのゲーム機GMで使用された場合に、ゲームに特別の変化が付与される。つまり、自己或いは景品払出機構GPを共用する他方のゲーム機GMが一つのグループとして判別され、このグループ単位でゲームの進行に特別の変化が付与される。

。

[0092] 以上に説明したように、この形態によれば、2台のゲーム機GMのいずれか一つにおいて景品条件が満たされた場合に各景品8aが景品払出機構GPを通じて払い出される。つまり、2台のゲーム機GMは、一つの景品払出機構GPを共用することができる。より具体的には、2台のゲーム機GMは、一つの景品払出機構GPの景品8aを共通に使用することができる。したがって、これらの景品払出機構GPを共用する2台のゲーム機GM間では景品8aの残数を一致させることができる。これにより、景品8aの残数のバラつきを、この2台のゲーム機GM間では排除することができる。

[0093] また、景品払出機構GPではカプセル検知センサDSを介してカプセル8、つまり景品8aの残数が検知される。そして、その景品8aの残数を示す残す情報が取得され、ゲーム機GMの状態に反映される。例えば、その残数情報が停止条件を満たす場合には、ゲーム機GMでは停止状態が形成される。例えば、停止状態は、各ゲーム機GMの払出の要求に対応できない景品8aの残数の場合に形成される。具体的には、景品8aの残数が1つ以下の場合に停止状態が形成される。そして、停止状態では、ゲーム機GMは、コインCO、つまり所定の対価の徴収を停止する。つまり、景品8aの残数情報に基づいて所定の対価の徴収を停止することができる。これにより、例えば、上述のように景品8aを払い出すことができない場合に所定の対価の徴収を停止することができる。結果として、所定の対価を返還すべき状況が生じることを抑制することができるので、ユーザU及び管理者等の双方の利便性を向上させることができる。

[0094] さらに、ゲーム機GMの停止状態は、例えば、解除条件が満たされた場合に解除される。そして、解除条件は、一例として、景品8aの払出がなくともゲームのプレイをユーザUが希望する場合に満たされる。より具体的には、解除条件は、一例として、ユーザUが景品ありモードのプレイができないことに了承した場合に満たされる。そして、このような状況を了承するか否か意思表示の機会が、例えば案内画面50を通じてユーザUに付与される。

つまり、ユーザUに停止状態を解除してプレイするか否か意思表示する機会を付与することができる。これにより、停止状態の解除にユーザの意思を反映することができる。

[0095] また、ユーザUが景品ありモードのプレイができないことに了承した場合、つまり景品なしモードのプレイを希望する意思表示がされた場合に停止状態が解除され、所定の対価の徴収が少なくとも一時的に再開される。そして、景品なしモードがユーザUに提供される。つまり、例えば、景品8aの払出に関連する景品ありモードの提供を停止する一方で、景品8aの払出に関連しない景品なしモードを提供することができる。換言すれば、景品8aの払出が十分に実行できない場合でも、これと関連しない景品なしモードを提供することができる。これにより、景品8aの残数に応じて一律にゲームの提供が停止される場合、つまり一律に停止状態が維持される場合に比べてゲーム機GMの利用率を向上させることができる。

[0096] さらに、景品払出機構GPを共用する各ゲーム機GMによって提供された景品8aがこれらのゲーム機GMで使用された場合には、ゲームに特別の変化が付与される。つまり、自己或いは景品払出機構GPを共用する他方のゲーム機GMを一つのグループとして判断し、このグループ単位でゲームの進行に特別の変化を付与することができる。結果として、例えば、このようなグループ単位で優遇或いは冷遇することができる。

[0097] 以上の形態において、ゲーム機GMの制御ユニット10が、ゲーム提供部17を通じて図12のルーチンを実行することにより本発明の残数情報取得手段、及び変化付与手段として機能する。また、ゲーム機GMの制御ユニット10が、ゲーム提供部17を通じて図11のルーチンを実行することにより本発明の所定数設定手段として機能する。さらに、ゲーム機GMの制御ユニット10が、ゲーム提供部17を通じて図14のルーチンを実行することにより本発明の進行変更手段として機能する。一方、ゲーム機GMの記憶ユニット11が払出管理データ25aを記憶することにより本発明のデータ記憶手段として機能する。

[0098] 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、案内画面50には、ユーザUの意思確認用の選択肢として、“Y e s” ボタン53a及び“N o” ボタン53bが採用されている。そして、“Y e s” ボタン53aが解除選択肢として使用されている。しかし、本発明は、このような形態に限定されない。例えば、第1モードボタン56a及び第2モードボタン56bを案内画面50が含んでいてもよい。つまり、一例として、案内画面50がモード選択画面55としても機能してよい。そして、第2モードボタン56bが解除選択肢として機能してもよい。この場合、“Y e s” ボタン53a及び“N o” ボタン53bは省略されてもよい。さらに、この場合、第2モードボタン56bを操作せずに立ち去る等、第2モードボタン56bに対する不作為が選択機会における他の選択肢として機能してよい。したがって、第1モードボタン56aの表示は省略されてもよい。一方、反対に、例えば、案内画面50でユーザの意思が確認された後には、モード選択画面55が省略されてもよい。つまり、案内画面50によって意思確認された後には、モード選択画面55を介さずに強制的に景品なしモードのゲームが提供されてもよい。

[0099] 上述の形態では、ブロックS03は、コインC0の回収部への移動を妨げるように作動している。しかし、ブロックS03は、このような形態に限定されない。例えば、ブロックS03は、コイン投入口S01からの投入を妨げるように作動してもよい。この場合も対価の徴収を停止することができる。また、ブロックS03により対価の徴収を停止する形態にも限定されない。コイン回収機構S0は、各種の態様で所定の対価の徴収を停止してもよい。

[0100] また、上述の形態では、所定の対価の徴収にコインC0が使用されている。しかし、本発明は、このような形態に限定されない。所定の対価の徴収には、各種の価値が使用されてよい。したがって、このような価値は、物理的媒介を使用した価値に限定されない。例えば、このような価値として、電子的価値が使用されてもよい。一例として、電子的価値は、電子的仮想通貨或

いは電子的通貨を含んでいてもよい。したがって、対価徴収手段は、コイン回収機構S Oにも限定されない。対価徴収手段として、例えば、電子的価値を読み取る各種のリーダ等が採用されてもよい。この場合、例えば、電子的価値の読み取り停止等により停止状態が形成されてよい。

[0101] 上述の形態では、各景品8 aはカプセル8を介して提供されている。しかし、本発明は、このような形態に限定されない。各種の景品が各種の形態で提供されてよい。例えば、景品として、キャラクタカード等のカードが採用されてもよい。したがって、景品払出機構G Pも上述の形態に限定されない。各種の景品の払出を実行できるように、各種の形態が採用されてよい。例えば、景品払出機構は、各種景品を払い出すクレーン型に形成されてもよいし、カードを印刷するプリンタが景品払出機構として機能してもよい。結果として、景品払出機構では、各種の景品の残数を検知できる各種のセンサ等がカプセル検知センサD Sとして、或いはそれに代わり採用されてよい。

[0102] また、ゲーム機G Mは、業務用のゲーム機に限定されない。所定の対価を徴収した後にゲームが提供される限り、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1 0及び記憶ユニット1 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1 0及び記憶ユニット1 1が設けられてもよい。つまり、ゲーム機G Mは、各種のネットワークを通じて制御ユニット1 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。

[0103] さらに、上述の形態では、景品払出機構に2台のゲーム機G Mが接続されている。しかし、本発明は、このような形態に限定されない。景品払出機構に接続されるゲーム機G Mの2台数以上の任意の台数でよい。また、上述の

形態では、変化条件として停止条件が採用され、停止条件が満たされた場合にはそれに対応する変化として所定の対価の徴収が停止されている。しかし、変化及びそれに対応する変化条件は、このような形態に限定されない。例えば、このような変化として、ゲームの進行に付与される変化等、ゲーム機GM或いは景品払出機構GPに生じる各種の変化が採用されてよい。そして、このような変化を生じさせる各種の条件が変化条件として採用されてよい。

[0104] 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。

[0105] 本発明のゲームシステム（１）は、ゲームをそれぞれ提供する複数のゲーム機（GM）と、物理的な複数の景品（８a）のうちから各景品を払い出す景品払出機構（GP）と、を備え、前記景品払出機構は、前記複数のゲーム機の少なくともいずれか一つにおいて景品条件が満たされた場合に各景品を払い出すものである。

[0106] 本発明のゲームシステムによれば、複数のゲーム機の少なくともいずれか一つにおいて景品条件が満たされた場合に各景品が景品払出機構を通じて払い出される。つまり、複数のゲーム機は一つの景品払出機構を共用することができる。より具体的には、複数のゲーム機は一つの景品払出機構の景品を共通に使用することができる。このため、少なくとも一つの景品払出機構を共用する各ゲーム機間では景品の残数を一致させることができる。これにより、景品の残数のバラつきを複数のゲーム機間で抑制することができる。

[0107] 本発明のゲームシステムの一態様として、前記景品払出機構が払い出し可能な景品の残数を示す残数情報を取得する残数情報取得手段（１０）と、前記残数情報が変化条件を満たす場合に前記ゲームの進行に変化を付与する変化付与手段（１０）と、が設けられるゲームシステムが採用されてもよい。この場合、変化条件を介して、共用の景品払出機構の在庫状況を各ゲーム機のゲームの進行に反映することができる。これにより、例えば、景品の残数

が少なく、景品を払い出すことができない場合に、ゲームの提供を停止することができる。或いは、ゲームが景品の払出に関連するモード及び景品の払出に関連しないモード等を含む場合には、例えば、景品の払出に関連するモードの提供を停止する一方で、景品の払出に関連しないモードを提供することができる。これにより、一律にゲームの提供が停止される場合に比べてゲームシステムの利用率を向上させることができる。

[0108] 変更条件として、残数情報を利用する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、前記変化条件は、前記景品の残数が所定数以下の場合に満たされてもよい。

[0109] また、本発明の景品の残数が所定数以下の場合に変化条件が満たされる態様として、前記複数のゲーム機の台数に応じた数を前記所定数として設定する所定数設定手段（１０）が設けられるゲームシステムが採用されてもよい。複数のゲーム機から景品払出機構に払出が同時に要求される可能性がある。したがって、所定数は景品払出機構に接続されるゲーム機の台数に応じて設定される方が好ましい。この場合、景品排出機構に接続されるゲーム機Ｇの台数に応じて所定数を設定することができる。結果として、変化条件に景品排出機構を共用するゲーム機の台数を反映することができる。

[0110] 本発明のゲームシステムの一態様として、各景品をそれぞれ識別するための景品情報が記述された景品情報データ（２５ａ）を記憶するデータ記憶手段（１１）と、進行変更条件が満たされる場合に前記ゲームの進行に変化を付与する進行変更手段（１０）と、が設けられ、各景品には、前記景品情報を記録するＩＣチップ（３８）が設けられ、前記景品情報データには、前記複数のゲーム機によって排出された各景品に対応する前記景品情報が記述され、各ゲーム機には、前記ＩＣチップの前記景品情報を取得するリーダ（ＤＳ１）が設けられ、前記進行変更条件は、前記リーダを介して各ゲーム機が取得した前記景品情報に対応する景品が前記景品情報データに基づいて各ゲーム機が共用する前記景品払出機構によって払い出されている場合に満たされるゲームシステムが採用されてもよい。この場合、景品払出機構を共用す

る各ゲーム機によって提供された景品がこれらのゲーム機で使用された場合に、ゲームの進行に変化が付与される。つまり、自己或いは景品払出機構を共用する他のゲーム機を一つのグループとして判断し、このグループ単位でゲームの進行に変化を付与することができる。結果として、このようなグループ単位でゲームの進行を優遇等することができる。

[0111] 景品として、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、各景品は、カプセル型の容器（８）に収容され、当該カプセル型の容器を介して提供されてもよい。また、この態様において景品排出機構は、各種の態様でカプセル型の容器を払い出してよい。例えば、本発明のゲームシステムの一態様において、前記景品払出機構は、前記カプセル型の容器を一つずつ配送するように回転する回転部材（３４）を有し、前記回転部材の回転を通じて前記カプセル型の容器を一つずつ払い出してよい。

符号の説明

- [0112] １ ゲームシステム
- ８ カプセル（カプセル型の容器）
- １０ 制御ユニット（コンピュータ、残数情報取得手段、変化付与手段、所定数設定手段、進行変更手段）
- ３４ 配送円盤（回転部材）
- ８a 景品
- ２５a 払出管理データ（景品情報データ）
- GP 景品払出機構
- GM ゲーム機
- SO コイン回収機構（対価徴収手段）
- CO コイン（所定の対価）

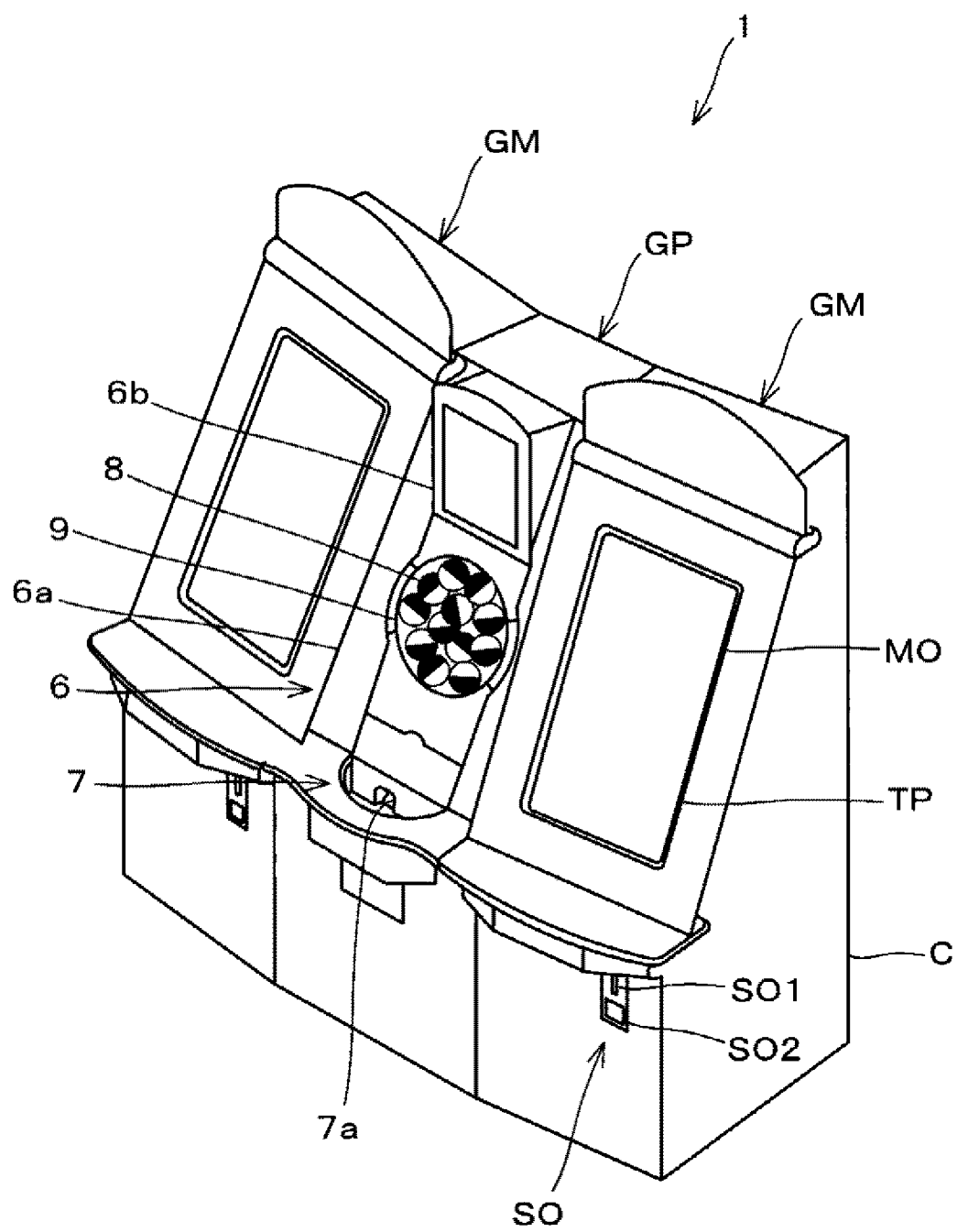
請求の範囲

- [請求項1] ゲームをそれぞれ提供する複数のゲーム機と、
物理的な複数の景品のうちから各景品を払い出す景品払出機構と、
を備え、
前記景品払出機構は、前記複数のゲーム機の少なくともいずれか一つにおいて景品条件が満たされた場合に各景品を払い出す、ゲームシステム。
- [請求項2] 前記景品払出機構が払い出し可能な景品の残数を示す残数情報を取得する残数情報取得手段と、前記残数情報が変化条件を満たす場合に前記ゲームの進行に変化を付与する変化付与手段と、が設けられる、請求項1のゲームシステム。
- [請求項3] 前記変化条件は、前記景品の残数が所定数以下の場合に満たされる、請求項2のゲームシステム。
- [請求項4] 前記複数のゲーム機の台数に応じた数を前記所定数として設定する所定数設定手段が設けられる、請求項3のゲームシステム。
- [請求項5] 各景品をそれぞれ識別するための景品情報が記述された景品情報データを記憶するデータ記憶手段と、進行変更条件が満たされる場合に前記ゲームの進行に変化を付与する進行変更手段と、が設けられ、
各景品には、前記景品情報を記録するＩＣチップが設けられ、
前記景品情報データには、前記複数のゲーム機によって排出された各景品に対応する前記景品情報が記述され、
各ゲーム機には、前記ＩＣチップの前記景品情報を取得するリーダーが設けられ、
前記進行変更条件は、前記リーダーを介して各ゲーム機が取得した前記景品情報に対応する景品が前記景品情報データに基づいて各ゲーム機が共用する前記景品払出機構によって払い出されている場合に満たされる、請求項1～4のいずれか一項のゲームシステム。
- [請求項6] 各景品は、カプセル型の容器に収容され、当該カプセル型の容器を

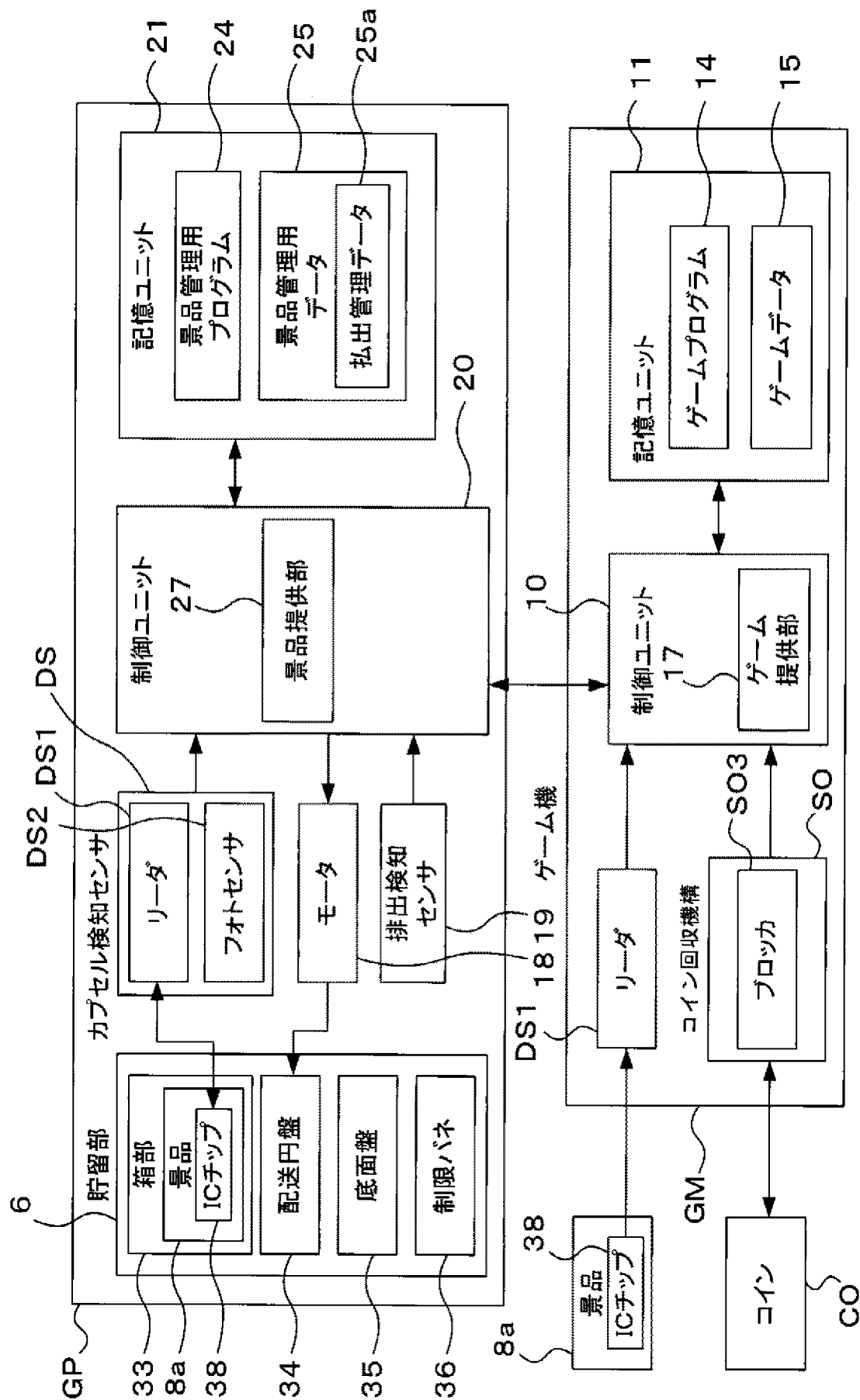
介して提供される、請求項 1 ～ 5 のいずれか一項のゲームシステム。

[請求項7] 前記景品払出機構は、前記カプセル型の容器を一つずつ配送するように回転する回転部材を有し、前記回転部材の回転を通じて前記カプセル型の容器を一つずつ払い出す、請求項 6 のゲームシステム。

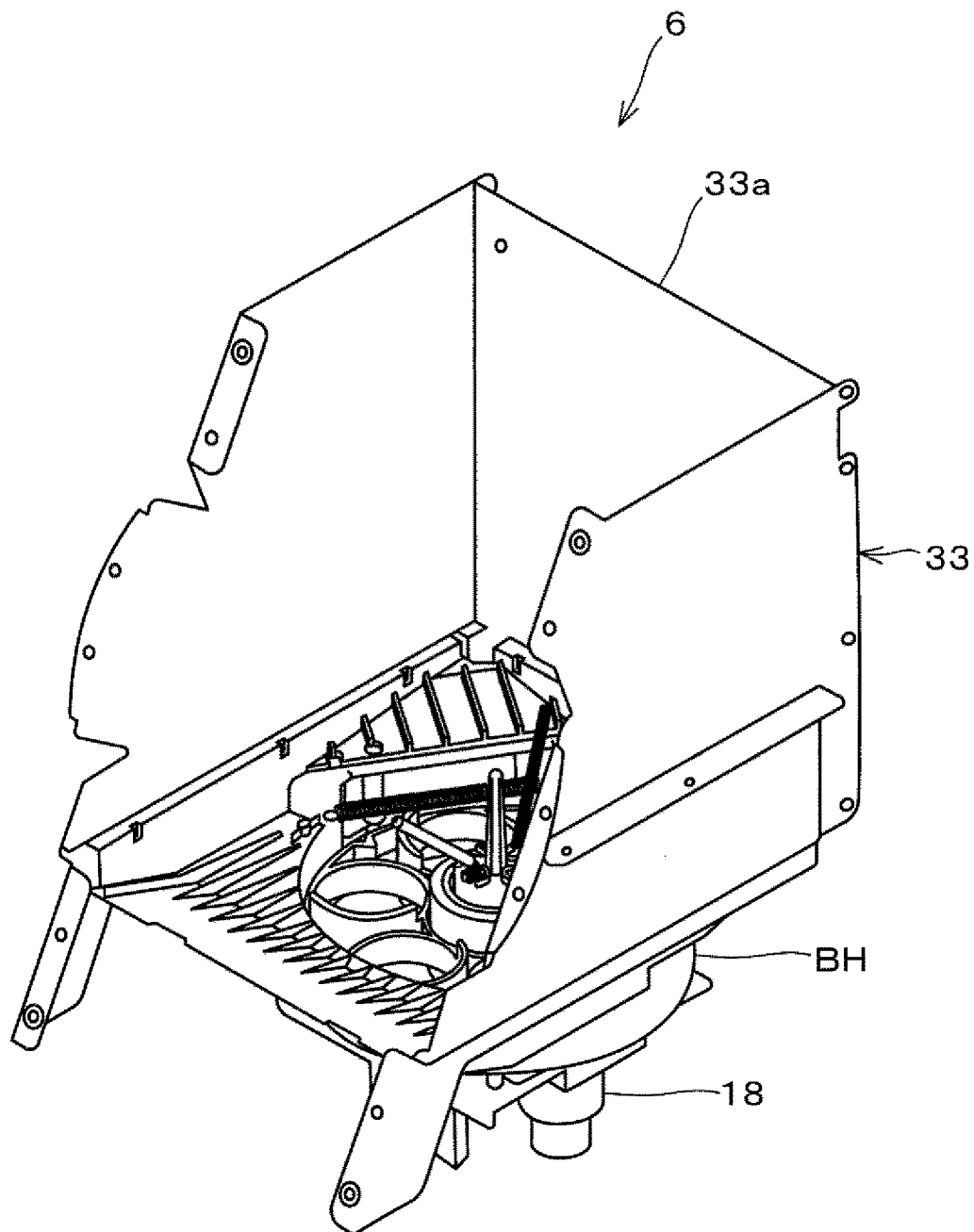
[図1]



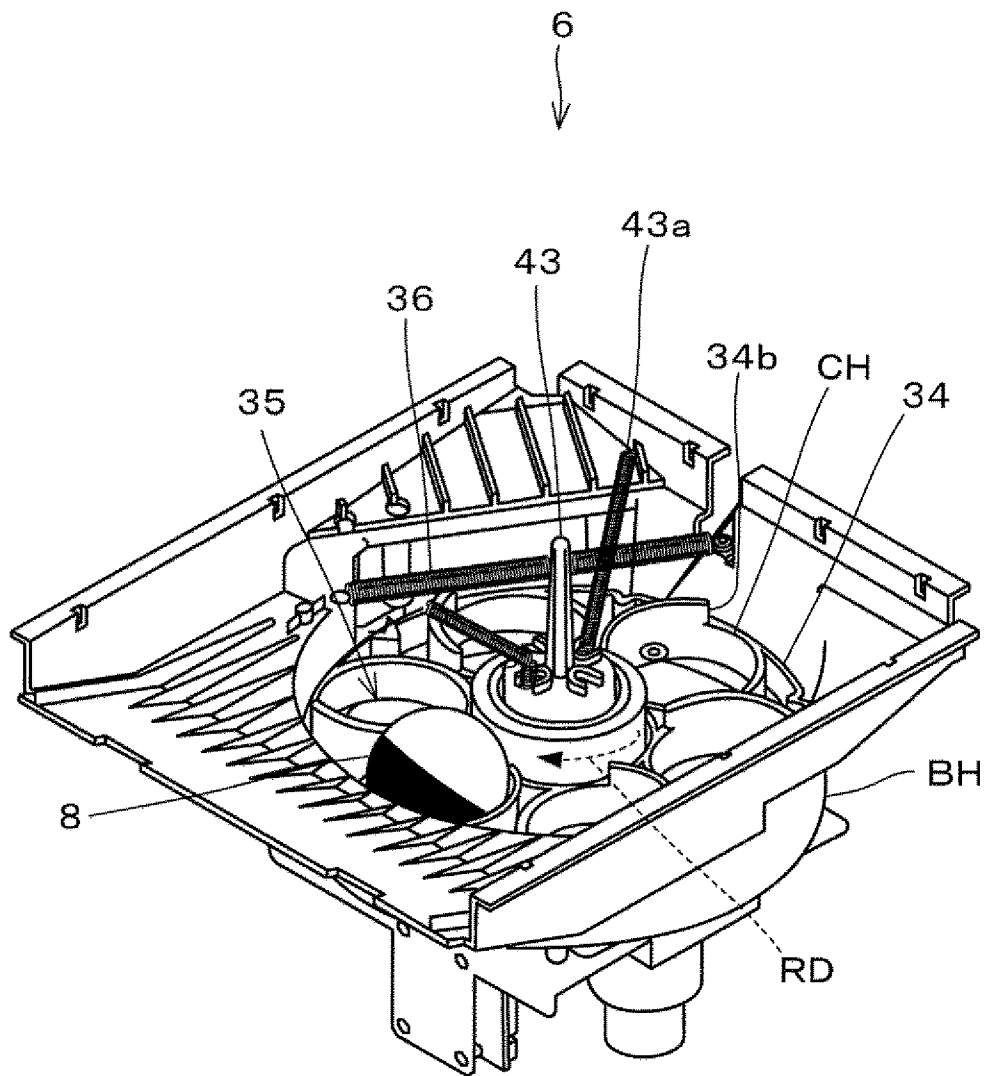
[図2]



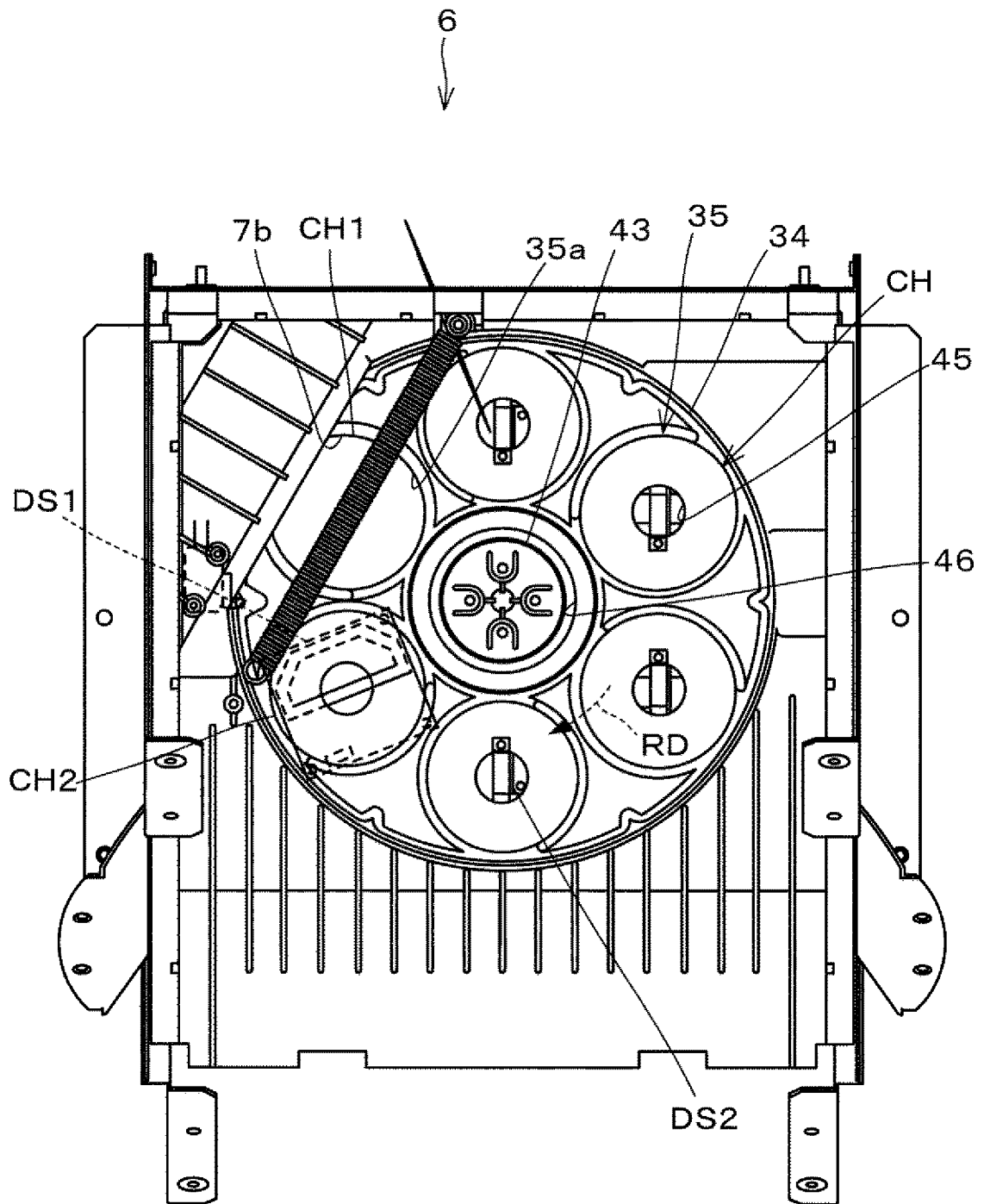
[図3]



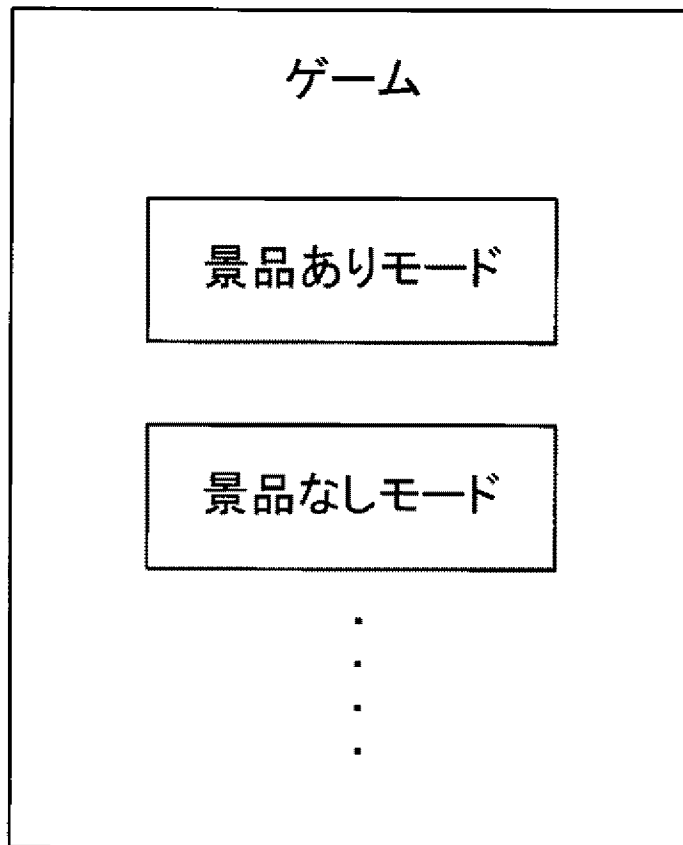
[図4]



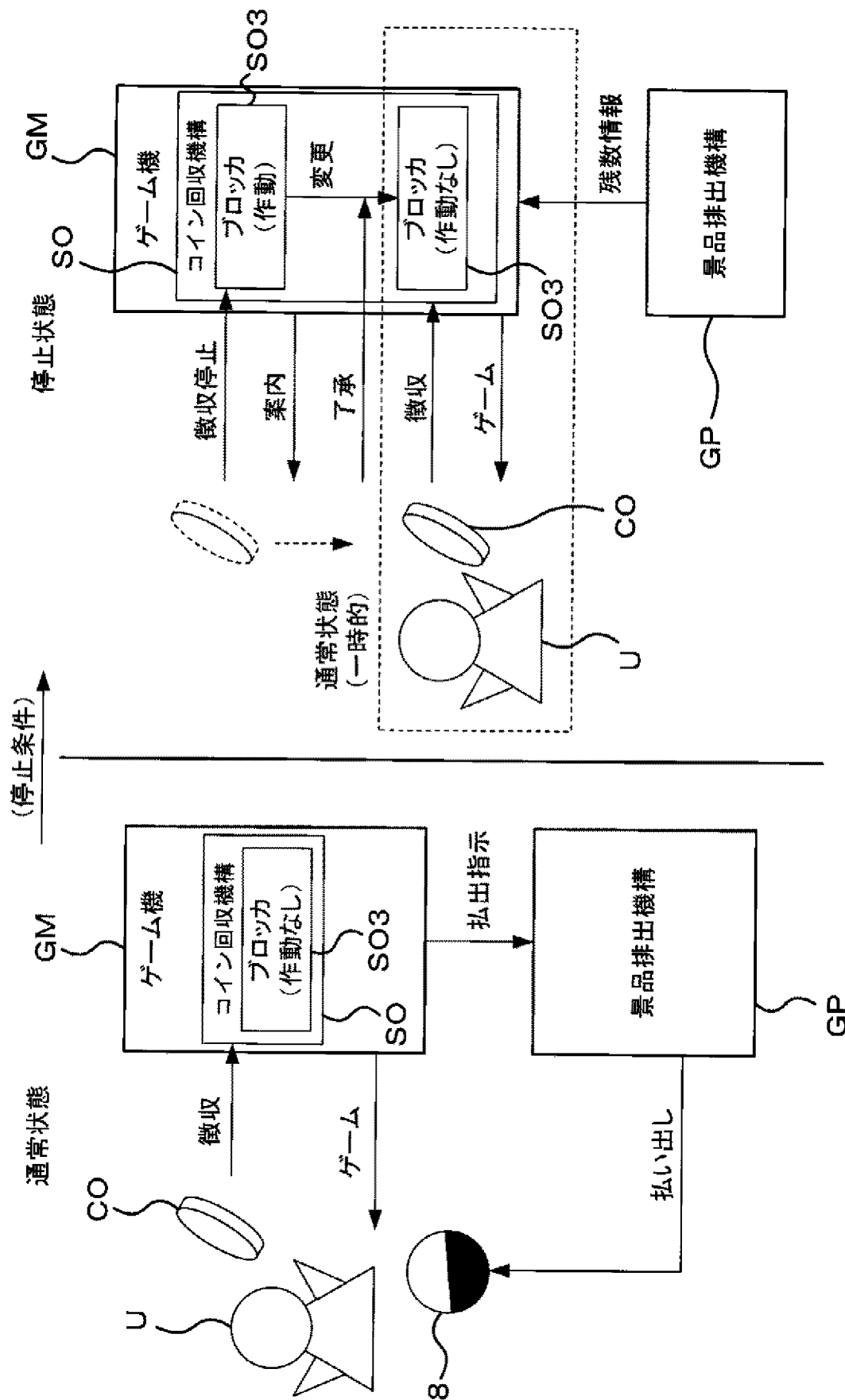
[図5]



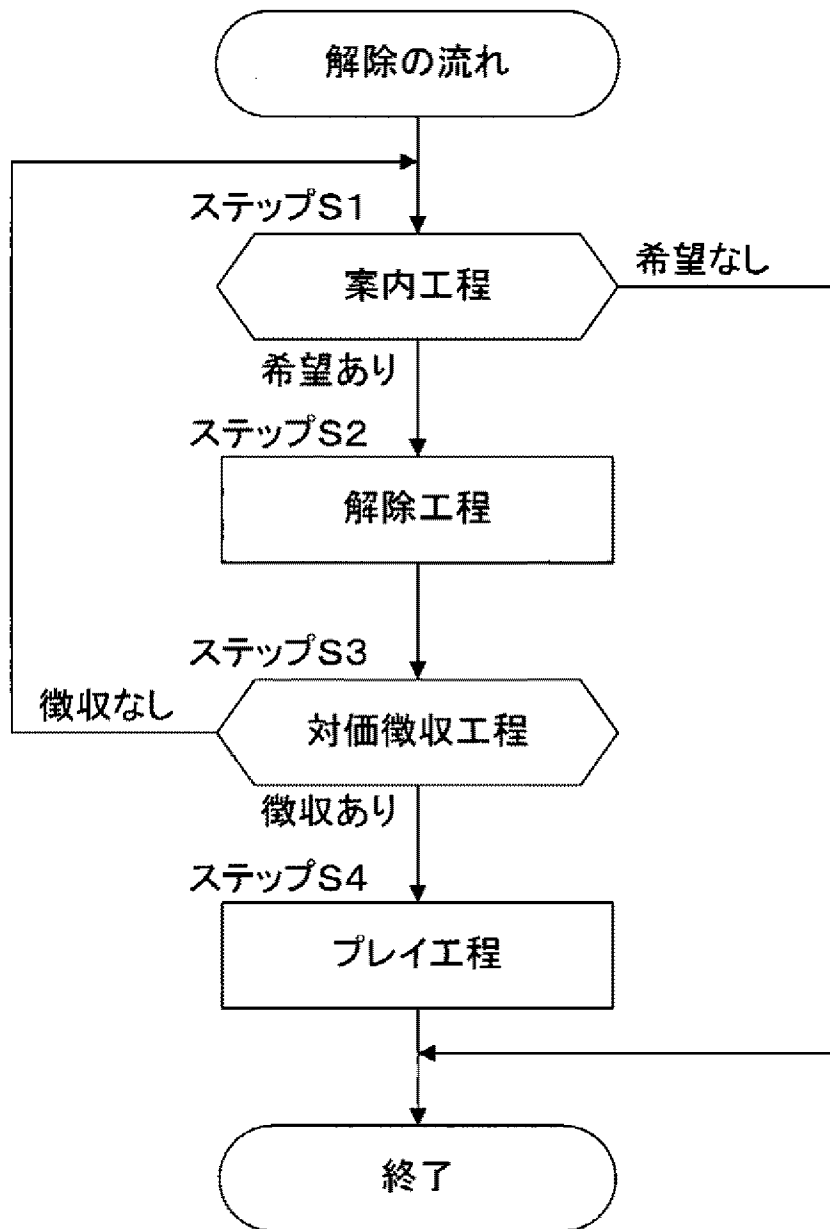
[図6]



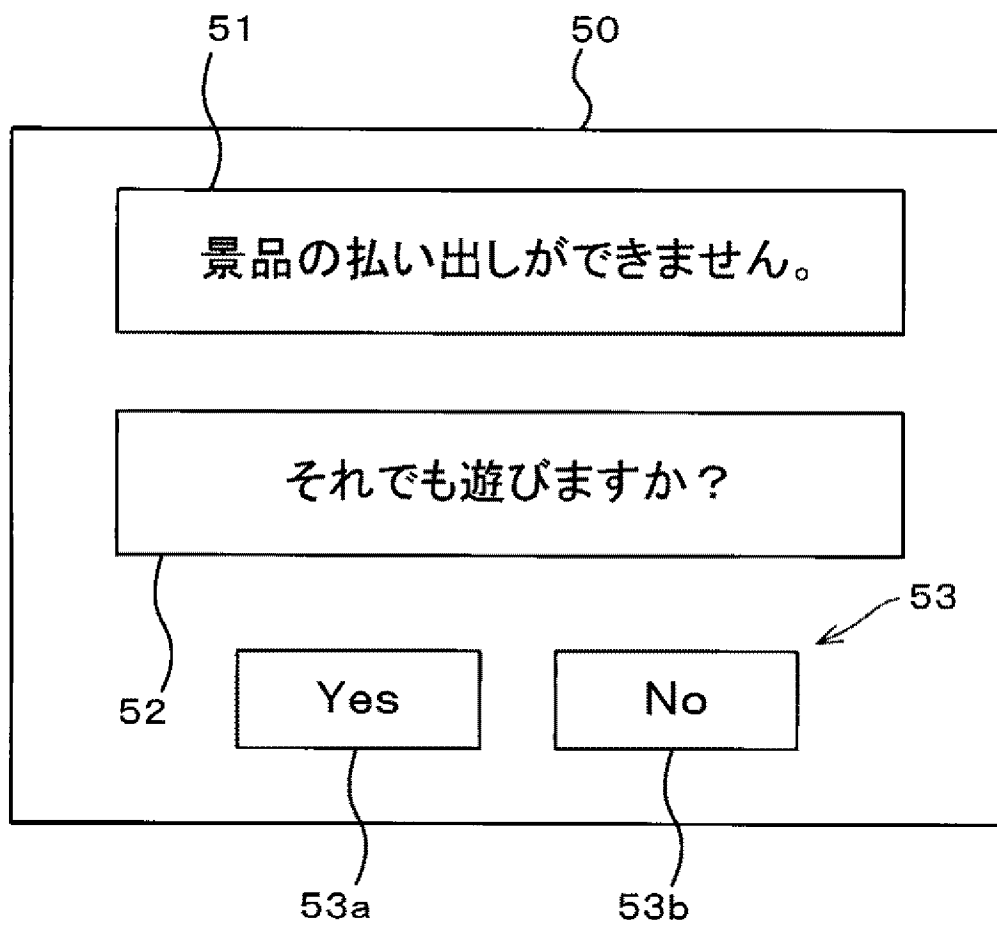
[図7]



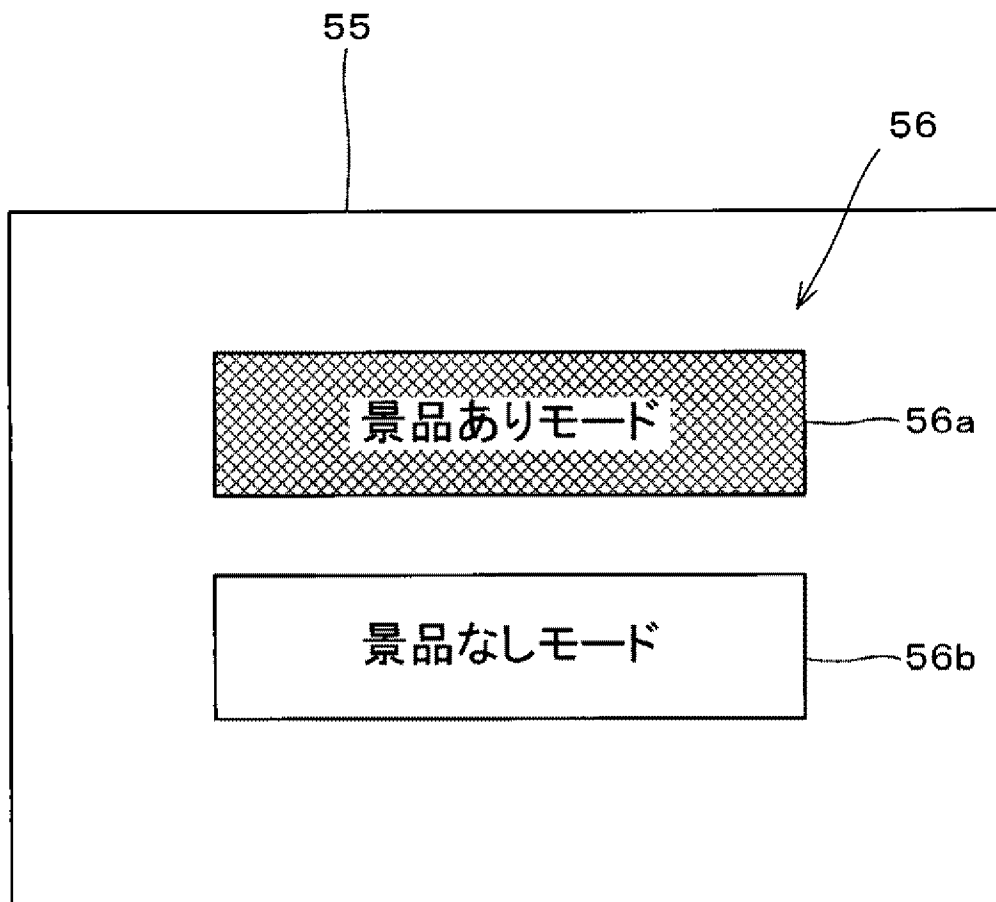
[図8]



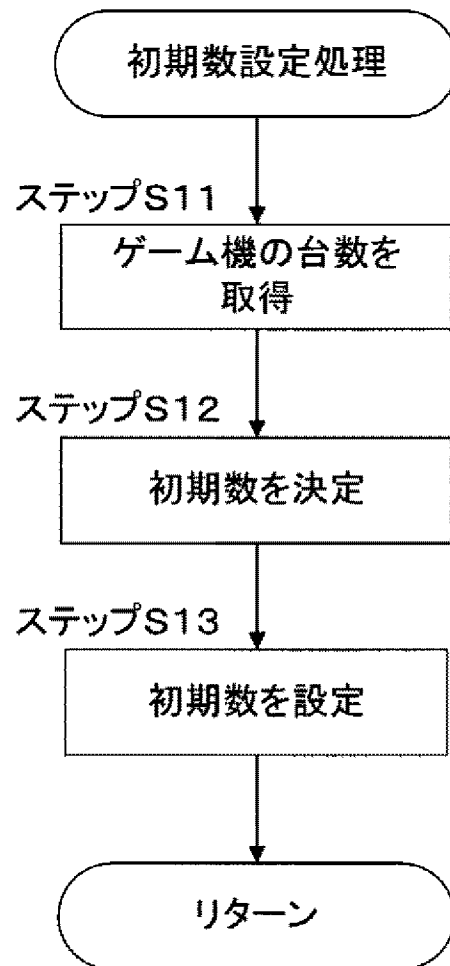
[図9]



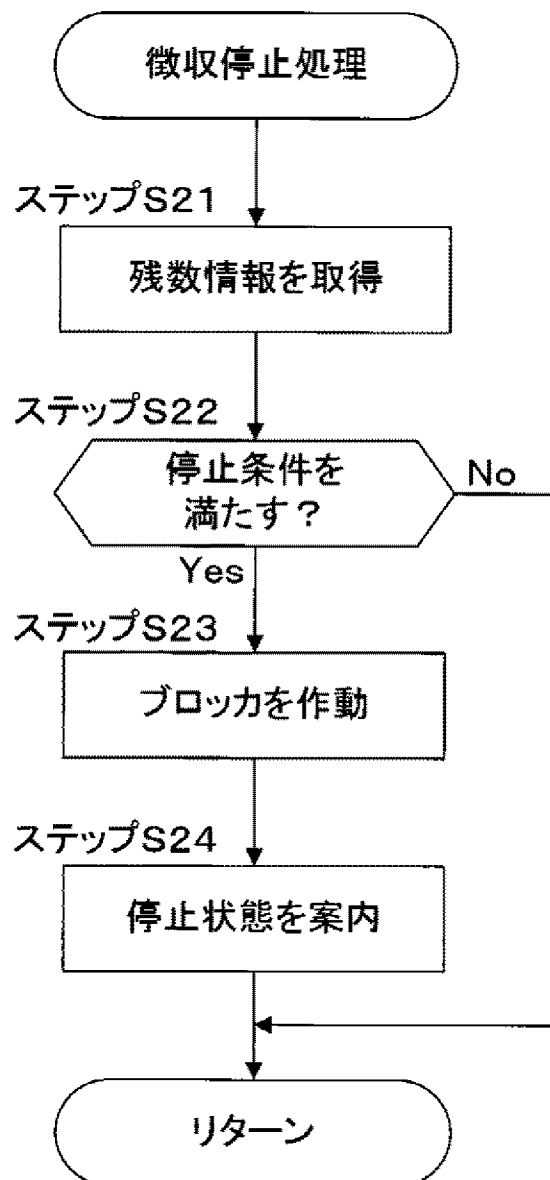
[図10]



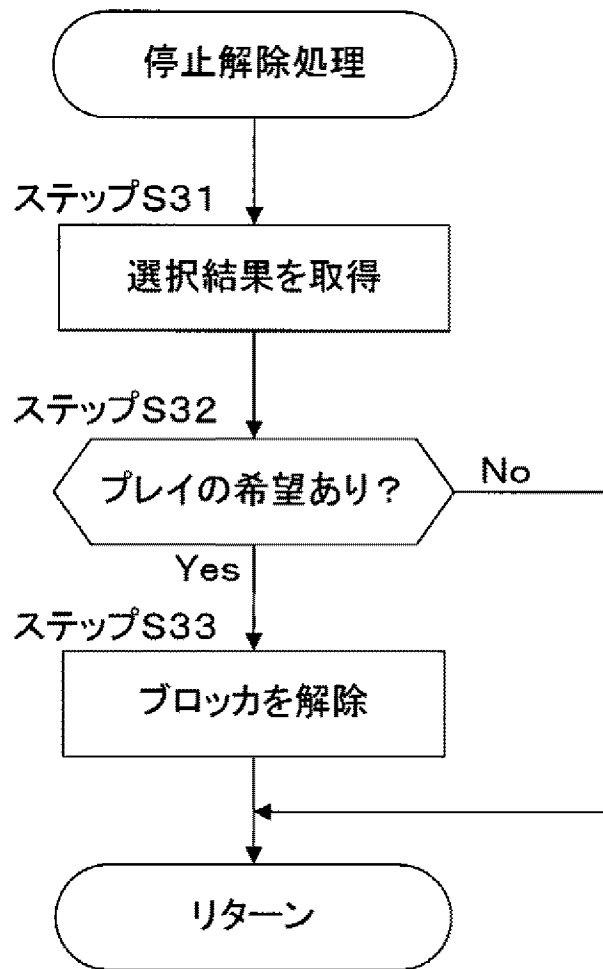
[図11]



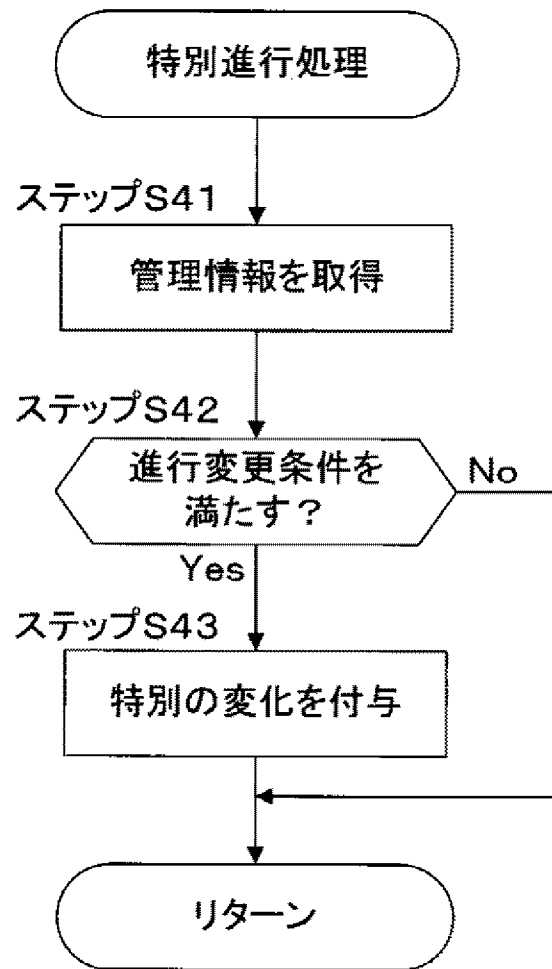
[図12]



[図13]



[図14]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/053379

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F9/00(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)

A63F9/00-13/98, A63F5/00-5/04, G07F11/00-11/72, G07F17/00-17/42

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	1996-2016
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2016	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2016

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X Y A	CD-ROM of the specification and drawings annexed to the request of Japanese Utility Model Application No. 31616/1993(Laid-open No. 83086/1994) (Takasago Electric Industry Co., Ltd.), 29 November 1994 (29.11.1994), claims 1, 3, 4; paragraphs [0003] to [0005], [0011] to [0025]; fig. 1 to 11 (Family: none)	1, 6-7 2-4 5
Y	JP 3394099 B2 (Taito Corp.), 07 April 2003 (07.04.2003), paragraphs [0011], [0017] to [0018]; fig. 1 to 2 & JP 8-107980 A	2-4

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C.

☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"I" 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
26 April 2016 (26.04.16)

Date of mailing of the international search report
10 May 2016 (10.05.16)

Name and mailing address of the ISA/
Japan Patent Office
3-4-3, Kasumigaseki, Chiyoda-ku,
Tokyo 100-8915, Japan

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/053379

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2002-143548 A (Omron Corp.), 21 May 2002 (21.05.2002), paragraph [0031] & US 2002/0058547 A1 paragraph [0038]	1-7
A	JP 5288523 B2 (Namco Bandai Games Inc.), 11 September 2013 (11.09.2013), entire text; fig. 1 to 10 & JP 2008-149011 A	1-7
A	JP 4709097 B2 (Taito Corp.), 22 June 2011 (22.06.2011), entire text; fig. 1 to 11 & JP 2008-48829 A	1-7
A	JP 2005-152040 A (Omron Corp.), 16 June 2005 (16.06.2005), entire text; fig. 1 to 27 (Family: none)	1-7

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/053379

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

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

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

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

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

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

This International Searching Authority found multiple inventions in this international application, as follows:
See extra sheet.

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

4. ☒ No required additional search fees were timely paid by the applicant. Consequently, this international search report is restricted to the invention first mentioned in the claims; it is covered by claims Nos.:
claims 1-4, claim 5 referring to any one of claims 2-4, claims 6-7 referring to any one of claims 1-4, and claims 6-7 which further refer to claim 5 referring to any one of claims 2-4

Remark on Protest

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

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/053379

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

Document 1: CD-ROM of the specification and drawings annexed to the request of Japanese Utility Model Application No. 31616/1993 (Laid-open No. 83086/1994) (Takasago Electric Industry Co., Ltd.), 29 November 1994 (29.11.1994), claims 1, 3, 4; paragraphs [0003] to [0005], [0011] to [0025]; fig. 1 to 11 (Family: none)

Claims are respectively classified into the following two inventions.

(Invention 1) claims 1-4, claim 5 referring to any one of claims 2-4, claims 6-7 referring to any one of claims 1-4, and claims 6-7 which further refer to claim 5 referring to any one of claims 2-4

Document 1 describes a "game system (prize emitting game machine) which is provided with a plurality of game machines (a plurality of game machine main bodies: game machines 2A and 2B) each of which offer a game, and a prize dispensing mechanism (prize emitting device 1) which dispenses prizes from among a plurality of physical prizes (prize 3), wherein the prize dispensing mechanism dispenses the prizes if a prize condition (prescribed condition) in at least any one of the plurality of game machines is satisfied." (see for example the description in [claim 1].), and thus the invention according to claim 1 lacks novelty, in the light of document 1, and therefore does not have a special technical feature.

However, the invention according to claim 2, which is dependent on claim 1, has a special technical feature, namely "provided with: a remaining number information acquiring means which acquires remaining number information indicating a remaining number of the prizes that can be dispensed by the prize dispensing mechanism; and a change imparting means which imparts a change to the progress of the game if the remaining number information satisfies a change condition", and the invention according to claim 3 which cites claim 2, the invention according to claim 4 which cites claim 3, the invention according to claim 5 which cites any of claims 2 to 4, and the invention according to claims 6 and 7 which further cite claim 5 which cites any of claims 2 to 4 also have the same special technical feature.

Further, in relation to the invention according to claims 6 and 7, document 1 also describes an item, namely "the prize is accommodated in a capsule-type container (spherical capsule), and is provided by means of said capsule-type container" and an item, namely "the prize dispensing mechanism includes a rotating member (movable plate 14) which rotates in such a way as to deliver the capsule-type containers one at a time, the capsule-type containers being dispensed one at a time by way of the rotation of the rotating member", said items being specified in claims 6 and 7 (see for example the descriptions in [claim 4] and in paragraph [0021].), and therefore the invention according to claims 6 and 7 which cite any of claims 1 to 4 are also classified into Invention 1.

Consequently, the inventions of claims 1-4, the invention of claim 5 referring to any one of claims 2-4, the inventions of claims 6-7 referring to any one of claims 1-4, and the inventions of claims 6-7 which further refer to claim 5 referring to any one of claims 2-4 are classified into Invention 1.

(Invention 2) claim 5 referring to claim 1, and claims 6-7 which further refer to claim 5 referring to claim 1

It is not considered that the invention of claim 5 referring to claim 1 has a special technical feature same as or corresponding to the invention of claim 2 which is classified into Invention 1.

(Continued to next extra sheet)

Further, the invention according to claim 5 is dependent on the invention according to claim 1, classified into Invention 1, but the technical features in claim 5 that are additional to those in claim 1, namely "provided with: a data storing means which stores prize information data in which prize information for identifying each prize is described; and a progress changing means which imparts a change to the progress of the game when a progress change condition is satisfied; wherein an IC chip on which the prize information is recorded is provided in each prize, the prize information corresponding to each prize that has been emitted by the plurality of game machines is described in the prize information data, a reader which acquires the prize information on the IC chip is provided in each game machine, and the progress change condition is satisfied when, on the basis of the prize information data, the prizes corresponding to the prize information that has been acquired by way of the readers, by each game machine, have been dispensed by the prize dispensing mechanism shared by the game machines, " has a low technical relationship with the technical features of claim 1, namely a "game system which is provided with a plurality of game machines, each of which offer a game, and a prize dispensing mechanism which dispenses prizes from among a plurality of physical prizes, wherein the prize dispensing mechanism dispenses the prizes if a prize condition in at least any one of the plurality of game machines is satisfied."

Therefore, it is not considered that the invention of claim 5 referring to claim 1 has an inventive relationship with claim 1.

In addition, the invention of claim 5 referring to claim 1 have no relationship such that said invention is substantially same as or equivalent to an invention of any claim classified into Invention 1.

Consequently, the invention of claim 5 referring to claim 1, and the inventions of claims 6-7 which further refer to claim 5 referring to claim 1 cannot be classified into Invention 1.

Then the invention according to claim 5 which cites claim 1 has a special technical feature, namely "provided with: a data storing means which stores prize information data in which prize information for identifying each prize is described; and a progress changing means which imparts a change to the progress of the game when a progress change condition is satisfied; wherein an IC chip on which the prize information is recorded is provided in each prize, the prize information corresponding to each prize that has been emitted by the plurality of game machines is described in the prize information data, a reader which acquires the prize information on the IC chip is provided in each game machine, and the progress change condition is satisfied when, on the basis of the prize information data, the prizes corresponding to the prize information that has been acquired by way of the readers, by each game machine, have been dispensed by the prize dispensing mechanism shared by the game machines, ", and is therefore classified into Invention 2.

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

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. A63F9/00-13/98, A63F5/00-5/04, G07F11/00-11/72, G07F17/00-17/42

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	1971-2016年
日本国実用新案登録公報	1996-2016年
日本国登録実用新案公報	1994-2016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 Y A	日本国実用新案登録出願 5-31616 号(日本国実用新案登録出願公開 6-83086 号)の願書に添付した明細書及び図面の内容を記録した CD-ROM (高砂電器産業株式会社) 1994. 11. 29, [請求項 1], [請求項 3], [請求項 4], 段落[0003]-[0005], [0011]-[0025], 図 1 - 11 (ファミリーなし)	1, 6-7 2-4 5
Y	JP 3394099 B2 (株式会社タイトー) 2003. 04. 07, 段落[0011], [0017]-[0018], 図 1 - 2 & JP 8-107980 A	2-4

C 欄の続きにも文献が列挙されている。

パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)
「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の 1 以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
「&」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

26. 04. 2016

国際調査報告の発送日

10. 05. 2016

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/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)

植野 孝郎

2 D

9209

電話番号 03-3581-1101 内線 3241

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
A	JP 2002-143548 A (オムロン株式会社) 2002.05.21, 段落[0031] & US 2002/0058547 A1, 段落[0038]	1-7
A	JP 5288523 B2 (株式会社バンダイナムコゲームス) 2013.09.11, 全文, 図1-10 & JP 2008-149011 A	1-7
A	JP 4709097 B2 (株式会社タイトー) 2011.06.22, 全文, 図1-11 & JP 2008-48829 A	1-7
A	JP 2005-152040 A (オムロン株式会社) 2005.06.16, 全文, 図1-27 (ファミリーなし)	1-7

第Ⅱ欄 請求の範囲の一部の調査ができないときの意見（第1ページの2の続き）

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

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

第Ⅲ欄 発明の単一性が欠如しているときの意見（第1ページの3の続き）

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

特別ページ参照

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

請求項1－4、請求項2－4のいずれかを引用する請求項5、請求項1－4のいずれかを引用する請求項6－7、請求項2－4のいずれかを引用する請求項5をさらに引用する請求項6－7

追加調査手数料の異議の申立てに関する注意

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

文献 1: 日本国実用新案登録出願 5-31616 号(日本国実用新案登録出願公開 6-83086 号)の願書に添付した明細書及び図面の内容を記録した CD-ROM (高砂電器産業株式会社) 1994. 11. 29, [請求項 1], [請求項 3], [請求項 4], 段落[0003]－[0005], [0011]－[0025], 図 1－1 1 (ファミリーなし)

請求の範囲は、以下の 2 つの発明に区分される。

(発明 1) 請求項 1－4、請求項 2－4 のいずれかを引用する請求項 5、請求項 1－4 のいずれかを引用する請求項 6－7、請求項 2－4 のいずれかを引用する請求項 5 をさらに引用する請求項 6－7

文献 1 には、「ゲームをそれぞれ提供する複数のゲーム機（複数台のゲーム機本体：ゲーム機 2 A, 2 B）と、物理的な複数の景品（景品 3）のうちから各景品を払い出す景品払出機構（景品放出装置 1）と、を備え、前記景品払出機構は、前記複数のゲーム機の少なくともいずれか一つにおいて景品条件（所定の条件）が満たされた場合に各景品を払い出す、ゲームシステム（景品放出ゲーム機）。」が記載されており（[請求項 1] の記載等参照。）、請求項 1 に係る発明は、文献 1 により新規性が欠如しているため、特別な技術的特徴を有しない。

しかしながら、請求項 1 に従属する請求項 2 に係る発明は、「前記景品払出機構が払い出し可能な景品の残数を示す残数情報を取得する残数情報取得手段と、前記残数情報が変化条件を満たす場合に前記ゲームの進行に変化を付与する変化付与手段と、が設けられる、」という特別な技術的特徴を有しており、請求項 2 を引用する請求項 3 に係る発明、請求項 3 を引用する請求項 4 に係る発明、請求項 2－4 のいずれかを引用する請求項 5 に係る発明、請求項 2－4 のいずれかを引用する請求項 5 をさらに引用する請求項 6－7 に係る発明も、これと同一の特別な技術的特徴を有している。

また、請求項 6－7 に係る発明について、文献 1 には、当該請求項 6－7 で特定される「各景品は、カプセル型の容器（球状カプセル）に収容され、当該カプセル型の容器を介して提供される」事項、および、「前記景品払出機構は、前記カプセル型の容器を一つずつ配送するように回転する回転部材（可動板 1 4）を有し、前記回転部材の回転を通じて前記カプセル型の容器を一つずつ払い出す」事項についても記載されているので（[請求項 4]、段落 [0021] の記載等参照。）、請求項 1－4 のいずれかを引用する請求項 6－7 に係る発明も、発明 1 に区分する。

したがって、請求項 1－4 に係る発明、請求項 2－4 のいずれかを引用する請求項 5 に係る発明、請求項 1－4 のいずれかを引用する請求項 6－7 に係る発明、請求項 2－4 のいずれかを引用する請求項 5 をさらに引用する請求項 6－7 に係る発明を発明 1 に区分する。

(発明 2) 請求項 1 を引用する請求項 5、請求項 1 を引用する請求項 5 をさらに引用する請求項 6－7

請求項 1 を引用する請求項 5 に係る発明は、発明 1 に区分された請求項 2 に係る発明と、同一の又は対応する特別な技術的特徴を有しているとはいえない。

また、請求項５に係る発明は、発明１に区分された請求項１に係る発明に従属するものであるが、請求項５において請求項１に対して追加された技術的特徴である「各景品をそれぞれ識別するための景品情報が記述された景品情報データを記憶するデータ記憶手段と、進行変更条件が満たされる場合に前記ゲームの進行に変化を付与する進行変更手段と、が設けられ、各景品には、前記景品情報を記録するＩＣチップが設けられ、前記景品情報データには、前記複数のゲーム機によって排出された各景品に対応する前記景品情報が記述され、各ゲーム機には、前記ＩＣチップの前記景品情報を取得するリーダが設けられ、前記進行変更条件は、前記リーダを介して各ゲーム機が取得した前記景品情報に対応する景品が前記景品情報データに基づいて各ゲーム機が共用する前記景品払出機構によって払い出されている場合に満たされる、」ことは、請求項１の技術的特徴である「ゲームをそれぞれ提供する複数のゲーム機と、物理的な複数の景品のうちから各景品を払い出す景品払出機構と、を備え、前記景品払出機構は、前記複数のゲーム機の少なくともいずれか一つにおいて景品条件が満たされた場合に各景品を払い出す、ゲームシステム。」と、技術的関連性が低い。

このため、請求項１を引用する請求項５に係る発明は、請求項１に対して発明の連関を有しているとは認められない。

さらに、請求項１を引用する請求項５に係る発明は、発明１に区分されたいずれの請求項に係る発明に対しても実質同一又はそれに準ずる関係にはない。

したがって、請求項１を引用する請求項５に係る発明、請求項１を引用する請求項５をさらに引用する請求項６－７に係る発明は発明１に区分できない。

そして、請求項１を引用する請求項５に係る発明は、「各景品をそれぞれ識別するための景品情報が記述された景品情報データを記憶するデータ記憶手段と、進行変更条件が満たされる場合に前記ゲームの進行に変化を付与する進行変更手段と、が設けられ、各景品には、前記景品情報を記録するＩＣチップが設けられ、前記景品情報データには、前記複数のゲーム機によって排出された各景品に対応する前記景品情報が記述され、各ゲーム機には、前記ＩＣチップの前記景品情報を取得するリーダが設けられ、前記進行変更条件は、前記リーダを介して各ゲーム機が取得した前記景品情報に対応する景品が前記景品情報データに基づいて各ゲーム機が共用する前記景品払出機構によって払い出されている場合に満たされる、」という特別な技術的特徴を有しているので、発明２に区分する。