

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4687318号  
(P4687318)

(45) 発行日 平成23年5月25日 (2011.5.25)

(24) 登録日 平成23年2月25日 (2011.2.25)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 9/00 (2006.01)

A 6 3 F 9/00 5 1 3

G 0 6 Q 50/00 (2006.01)

G 0 6 F 17/60 1 2 4

G 0 6 Q 30/00 (2006.01)

G 0 6 F 17/60 3 3 2

請求項の数 5 (全 13 頁)

(21) 出願番号 特願2005-232257 (P2005-232257)  
 (22) 出願日 平成17年8月10日 (2005.8.10)  
 (65) 公開番号 特開2007-44290 (P2007-44290A)  
 (43) 公開日 平成19年2月22日 (2007.2.22)  
 審査請求日 平成20年8月8日 (2008.8.8)

(73) 特許権者 000132471  
 株式会社セガ  
 東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号  
 (74) 代理人 100094514  
 弁理士 林 恒徳  
 (74) 代理人 100094525  
 弁理士 土井 健二  
 (72) 発明者 上田憲昭  
 東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株  
 式会社セガ内  
 (72) 発明者 藤部修平  
 東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株  
 式会社セガ内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームシステム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

サーバシステムと、前記サーバシステムにネットワークを通して接続されるゲーム店舗を備えたゲームシステムにおいて、

前記サーバシステムは、所定時間区分単位に単価が設定される単価スケジュールデータを形成保持し、

前記ゲーム店舗は、

店舗内 LAN に接続される複数のゲーム端末と、店舗サーバを有し、

前記店舗サーバに前記サーバシステムから送られる単価スケジュールデータを保持し、

前記複数のゲーム端末は、前記店舗サーバのタイマーに同期して前記所定時間区分単位より短い時間周期で前記店舗サーバにアクセスして前記単価スケジュールに従う単価情報を取得し、

前記取得した現在単価と、前記単価スケジュールに従う次の時間区分にスケジュールされた単価とが異なるとき、前記次の時間区分の開始時に、前記スケジュールされた単価にゲーム単価を変更設定する、

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 2】

請求項 1 において、

さらに、店舗対応に店舗管理端末を有し、

前記店舗管理端末は、前記サーバシステムから提供される、あるいは、前記店舗管理端

10

20

末自身で画像生成されるインタフェース画面において、前記単価スケジュールの更新処理を行うことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 3】

請求項 2 において、

さらに、前記店舗管理端末は、前記インタフェース画面において、前記複数のゲーム端末をグループ化し、それぞれのグループを単価グループとして登録し、前記単価グループ毎に含まれるゲーム端末に対して対応する単価スケジュールが適用されることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 4】

請求項 2 において、

前記複数のゲーム端末のそれぞれは、ゲーム機器と当該ゲーム機器に紐づけられた決済端末を有し、

前記店舗管理端末は、前記インタフェース画面において、前記ゲーム機器と当該ゲーム機器に紐づけられた決済端末を登録し、

ゲーム機器で実行されるゲームに対し、前記単価スケジュールに従う単価が、前記登録されたゲーム機器と紐付けされた決済端末で処理されることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 5】

請求項 4 において、

前記店舗管理端末により、前記ゲーム機器と当該ゲーム機器に紐づけられた決済端末を登録する際に、一台のゲーム端末に複数の決済端末が付属する場合は、前記ゲーム端末を構成するゲーム機器に対して前記複数の決済端末を紐づける登録が行われることを特徴とするゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームシステムに関し、特に複数の店舗に置かれる複数のゲーム端末に対する単価スケジュールの設定を行うゲームシステムに関する。

【背景技術】

【0002】

ネットワークの応用活用の進展により、ネットワークを通して複数のゲーム端末を一元管理するゲームシステムが開発、運用され始めている。さらに近年、現金の代わりに種々の電子媒体を用いた電子マネーにより、商品、サービスに対する対価支払いを決済するシステムの導入が広がっている。

【0003】

かかる点から、本出願人は先に電子マネーを用いたゲームシステムに関する発明を提案している（特許文献 1）。特許文献 1 に記載の発明は、複数の遊戯者が電子マネーを保有してゲームを行う状況で、遊戯者の意に反してゲームが開始されたり、ゲーム開始の為の手順が複雑となることを防止することを目的としている。

【0004】

また、いわゆるパチンコ機である遊技機を複数台一元管理するシステムにおいて、グループ毎に稼動時間等のデータを総合的に集中管理するシステムが提案されている（特許文献 2）。即ち、特許文献 2 に記載の発明は、一店舗内における複数のパチンコ機をグループ化し、グループ毎の 1 週間分の稼動状況や営業状態を正確に把握し、ディスプレイ装置に表示し、遊戯客人数、遊戯機の稼働時間のデータを総合的に集中管理するものである。

【0005】

さらにまた、別の技術としてスキー場等において複数のゲート機器を利用する際の単価を設定するための方法が提案されている（特許文献 3）。特許文献 3 に記載の発明では、各機器にカレンダー機能を持たせ、シーズンを通じて予め各機器に曜日、特定日や営業時間帯による販売単価や、機器の使用可能／不能の設定を行うようにしたものである。すな

10

20

30

40

50

わち，かかる特許文献３に記載の発明では，各端末機器にスケジュール機能を持たせ，予め設定された販売単価をスケジュールに従って当該機器において単価設定を行うものである。

【特許文献１】国際公開番号W02005/025703A1公報

【特許文献２】特開平10 - 165609号公報

【特許文献３】特開2000 - 11224 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００６】

ここで，ゲームシステムについて考察すると，一般に，一店舗内に200～300台という数のゲーム端末がゲーム店舗内LANに接続されている。さらに，インターネット等のネットワークを通して複数のゲーム店舗が接続されている。

【０００７】

一方，ゲーム端末で遊戯者がゲームを行うために，現金あるいは，電子マネーの受け入れを行う決済端末とゲーム端末が一台毎に結びつけられることが必要である。また，ゲーム端末でのゲーム実行（サービスの提供）単位は，一単価が設定されることが通常である。

【０００８】

したがって，上記のように，ゲームシステムにおける全端末の数が多数になり，しかも，ゲーム端末はゲーム種類の変更のため機器の入れ替え，あるいは，故障等のために一時的にLANから接続が切り離された状態が発生する場合がある。かかる状況を考慮すると，特許文献３に記載されたような各端末機器（ゲーム端末）がそれぞれスケジュール機能を持ち，設定されたスケジュールに応じて販売単価を端末に設定するという対応では，単価変更設定を容易に行うことは困難である。

【０００９】

すなわち，顧客稼働状況に対応してより顧客吸引力を強めるために単価変更を行い，一元的に複数のゲーム端末に対して単価変更設定を行うことは困難である。

【００１０】

よって，本発明の目的は，複数のゲーム端末を有するゲームシステムにおいて，各ゲーム端末に，タイムスケジュールに対応して単価設定を容易に行うことを可能とするゲームシステムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【００１１】

上記の課題を達成する本発明の第１の側面は，サーバシステムと，前記サーバシステムにネットワークを通して接続されるゲーム店舗を備えたゲームシステムであって，前記サーバシステムは，所定時間単位に単価が設定される単価スケジュールデータを形成保持し，前記ゲーム店舗は，店舗内LANに接続される複数のゲーム端末と，店舗サーバを有し，前記店舗サーバに前記サーバシステムから送られる，対応する単価スケジュールデータを保持し，前記複数のゲーム端末は，前記所定時間単位より短い時間周期で前記店舗サーバにアクセスして単価スケジュールに従う単価情報を得るように構成されたことを特徴とする。

【００１２】

前記第１の側面において，一態様として，前記複数のゲーム端末は，前記店舗サーバにアクセスして得られる現在単価と，単価スケジュールに従う次の時間区分にスケジュールされた単価とが異なるとき，前記次の時間区分の開始時に，前記スケジュールされた単価にゲーム単価を変更設定することができる。

【００１３】

さらに，一態様として，店舗対応に店舗管理端末を有し，前記店舗管理端末は，前記サーバシステムから提供され，あるいは，前記店舗管理端末自身で画像生成されるインタフェース画面において，前記単価スケジュールの更新処理を行うことができる。

## 【 0 0 1 4 】

また、前記サーバシステムから提供されるインタフェース画面は、前記サーバシステムのWEBブラウザ画面であってもよい。

## 【 0 0 1 5 】

さらにまた、前記店舗管理端末自身で画像生成されるインタフェース画面は、前記サーバシステムから提供されるJ A V A（登録商標）アプリケーションにより前記店舗管理端末自身で生成されてもよい。

## 【 0 0 1 6 】

さらに、一態様として、前記店舗管理端末は、前記インタフェース画面において、複数のゲーム端末を単価グループとして登録し、前記単価グループに含まれるゲーム端末に対して対応する単価スケジュールを適用する。

10

## 【 0 0 1 7 】

さらにまた、一態様として、前記複数のゲーム端末のそれぞれは、ゲーム機器と当該ゲーム機器に紐づけられた決済端末を有し、前記店舗管理端末は、前記インタフェース画面において、前記ゲーム機器と当該ゲーム機器に紐づけられた決済端末を登録し、ゲーム機器で実行されるゲームに対し、前記単価スケジュールに従う単価が、前記登録されたゲーム機器と紐付けされた決済端末で処理される。

## 【 0 0 1 8 】

また、一態様として、前記店舗管理端末により、前記ゲーム機器と当該ゲーム機器に紐づけられた決済端末を登録する際に、一台のゲーム端末に複数の決済端末が付属する場合は、前記ゲーム端末を構成するゲーム機器に対して前記複数の決済端末を紐づける登録が可能である。

20

## 【 0 0 1 9 】

本発明の特徴は、以下に図面に従い説明される実施の形態例から更に明らかになる。

## 【 発明の効果 】

## 【 0 0 2 0 】

本発明従うゲーム端末は、スケジュールデータを持つ構成を必要とせず、簡易構成で実現でき、ゲームシステムを安価に構成することができるとともに、容易に単価設定を変更することができる。

## 【 発明を実施するための最良の形態 】

30

## 【 0 0 2 1 】

以下に図面に従い本発明の実施の形態例を説明する。なお、実施の形態例は、本発明の理解のために示すものであり、本発明の技術的範囲がこれに限定されるものではない。

## 【 0 0 2 2 】

図1は、本発明に従うゲームシステムの一例を示す図である。インターネット等のネットワークNWに複数のゲーム店舗ST1～STnが接続されている。さらに、サーバシステムSVがネットワークNWに接続され、このネットワークNWを通して、前記複数のゲーム店舗ST1～STnとデータの送受を行う。

## 【 サーバシステムSV 】

サーバシステムSVは、データベースサーバ10及び、アプリケーションサーバ11を有している。これらのサーバは、サーバシステムSV内でLAN接続され、スイッチングハブ12及びルータ13を通してインターネット等のネットワークNWに接続される。

40

## 【 0 0 2 3 】

データサーバ10は、後に詳細を説明する単価スケジュールデータを保持している。アプリケーションサーバ11は、アプリケーションとしてWEBサーバの機能を有し、データサーバ10から送られる単価スケジュールデータを後に説明する各ゲーム店舗において、WEBブラウザ画面で閲覧可能のようにGUI(Graphical User Interface)を店舗管理端末に提供する。WEBブラウザを使用することにより、i)専用ブラウザを開発せずに済む(開発コスト、時間の節約になる、ii)万人に慣れ親しんだGUIであり、新たに学習することなく容易に使用できるといった効果がある。

50

## 【 0 0 2 4 】

なお、以下の実施の形態例説明において、アプリケーションサーバ 11 により、店舗管理端末に提供されるアプリケーションサーバ 11 の W E B ブラウザ画面によらず専用のブラウザであっても良い。

## 【 0 0 2 5 】

専用のブラウザとして、アプリケーションサーバ 11 は、単価スケジュールデータを保持し、前記サーバシステムから提供されるブラウザ・プラグインにより店舗管理端末自身で生成したインタフェース画面で行うようにしてもよい。

ブラウザ・プラグインを使用することにより、i) 店舗管理端末の使用者が能動的にプログラムのインストール作業を行うことなく、W E B ブラウザにインタフェース画面機能を追加することができる。i i) 店舗管理端末上でブラウザ・プラグインが実行されるため、アプリケーションサーバの負荷を軽減することができる。

10

## 【 0 0 2 6 】

なお、ブラウザ・プラグインは、J A V A (登録商標) アプレット (J A V A (登録商標) 言語で記述されたプラグイン)、A c t i v e X コントロール (オブジェクトコードで構成されたプラグイン) などの、W e b ブラウザに機能を追加する形で実行されるプログラムである。

## [ ゲーム店舗 S T 1 ~ S T n ]

一方、複数のゲーム店舗 S T 1 ~ S T n の構成は、略同様である。ゲーム店舗 S T 1 を例にして説明すると、複数のゲーム端末 G T 1 - G T n を備え、ゲームジャンル、カテゴリなどを基準に複数のゲーム端末 G T 1 - G T n が、複数のグループにグループ化されている。これら複数のゲーム端末 G T 1 - G T n は、店舗サーバ 3 に L A N 接続されている。また、スイッチングハブ 1 及びルータ 2 を通してネットワーク N W に接続される。

20

## 【 0 0 2 7 】

さらに、店舗内 L A N には、各店舗対応の店舗管理端末 4 が備えられる。店舗管理端末 4 は、店舗内 L A N を通してあるいは、図 1 におけるゲーム店舗 S T 2 に示すように、店舗内 L A N から独立してルータ 2 1 を通して、ネットワーク N W に接続される。

## 【 0 0 2 8 】

図 2 は、各ゲーム端末の構成例である。ゲーム端末 G T 1 は、ゲーム機器 1 0 0 と電子マネー端末等の決済端末 1 0 1 が付属されている。ただし、このゲーム機器 1 0 0 と決済端末 1 0 1 の付属関係は、適宜変更可能である。たとえば、ゲーム機器自体が決済端末機能を有するものとすることも可能である。この場合は、決済端末を別途付属させる必要はない。なお、決済端末 1 0 1 は、通信ユニット 1 0 2 を有し、店舗サーバ 3 と接続される。

30

## [ タイミング設定 ]

本発明に従うゲームシステムにおいて、タイムスケジュールに対応して各ゲーム端末に単価設定が行われることが重要である。このために、データサーバ 10 におけるタイマーがマスタクロックとして設定されている。すなわち、ゲーム店舗 S T 1 ~ S T n のそれぞれにおける店舗サーバ 3 は、定期的にデータサーバ 10 にアクセスしてデータサーバ 10 のマスタクロックに同期される。

40

## 【 0 0 2 9 】

さらに、ゲーム店舗内の各ゲーム端末は、毎日の営業開始時に電源が投入され、営業終了時に電源が切られた状態になる。したがって、営業開始時にゲーム端末に電源が投入されると、その状態が対応する店舗サーバ 3 に認識され、これによりゲーム端末におけるタイマーは店舗サーバ 3 のタイマーに同期化され、従ってゲームシステム全体のタイミングが同期状態とされる。

## [ ゲーム機器と決済端末の対応設定 ]

ゲーム端末 G T 1 ~ G T n は、図 2 において説明したようにゲーム機器 1 0 0 と決済端末 1 0 1 を組み合わせて構成される。ゲーム店舗の営業開始時あるいは、ゲーム機器 1 0 0 と決済端末 1 0 1 との組み合わせの変更時に店舗管理者は、店舗管理端末 4 によりアプ

50

リケーションサーバ11のWEBブラウザを開き、決済端末101を取り付け又は、取り外しするゲーム機器を検索する。

【0030】

図3Iは、WEBブラウザ画面の一例であり、稼働中のゲーム端末のゲーム機器100と決済端末101との紐付き関係の登録に用いるWEBブラウザ画面である。検索されたゲーム(AM)機器は、ゲーム機器NO.と名称で表示されている(図3I, A)。この検索されたゲーム機器に対して付属した決済端末IDを入力する(図3I, B)。これにより、データサーバ10に稼働中のゲーム端末のゲーム機器100と決済端末101との紐付き関係が登録される。

【0031】

ここで、登録されたゲーム機器100と決済端末101との紐付き関係を解除する場合は、図3IIのサーバシステムSVにより端末IDの売り上げデータを定期的に吸い上げる締め処理を実行するWEBブラウザ画面において行われる。

【0032】

図3IIにおいて、実行チェック欄(図3II, A)にチェックを入れられた締め処理対象の端末IDに対する、取り外しを行う場合は、更に取り外し欄(図3II, B)にチェックを入れ、締め処理ボタン(図3II, C)を押下する。これにより、チェックされた端末IDについて締め処理を行い、取り外し欄がチェックされている場合は、締め処理後、取り外しを実行する。

【0033】

また、ゲーム端末GT1~GTnが、所定のメダルの投入によりゲーム実行を行うものである場合は、メダルの貸し出しが必要である。このメダルの貸し出しを電子マネーで行うものとする場合は、メダル貸機をゲーム機器と同視して、メダル貸機と決済端末とを紐付けることが必要である。かかる場合も、図3Iに示したと同様にWEBブラウザ画面において実行される。

[基本単価設定]

図4は、図3Iに示す処理によりゲーム機器100と決済端末101との紐付き関係が設定され、且つ基本的単価を登録したWEBブラウザ画面の例である。

【0034】

すなわち、ゲーム機器NO.及び名称と、それに付属する決済端末のID(図4, B)が表示され、且つ単価欄(図4, D)に単価金額が表示されている。

【0035】

なお、図4において、同じゲーム機器NO.及び名称に対して、2つのメータ管理番号1, 2が付されている(図4, E)。これは、1つのゲーム機器において複数の遊戯者がゲームをすることができるものであり、従ってかかる場合、複数の決済端末(図4の例では2つ)が紐付き関係を有するように登録されている例である。複数の決済端末が関係を有して管理され、インタフェース画面に並んで表示されるため、複数の決済端末の単価設定を誤って異なる単価に設定することを防止できる。

[単価グループの設定]

ここで、複数のゲーム端末GT1~GTnにゲーム単価を設定する場合、ゲームのジャンル、カテゴリー等によってグループ化することにより、単価変更スケジュールの設定が容易となる。

【0036】

図5は、単価グループを新規に設定する際の店舗管理端末4に表示されるアプリケーションサーバ11のWEBブラウザの画面例である。例えば、カテゴリー欄(図5, A)にビデオゲームと記入し検索すると、カテゴリーがビデオゲームであるゲーム機器が検索されWEB画面に表示される。

【0037】

表示された端末機器の内、同じグループを新たに設定する場合、新たなグループ名称を入力する(図5, B)とともに、グループに含めるゲーム機器にチェックを入力する(図

10

20

30

40

50

5, C)。次いで, 更新ボタン(図5, D)を押下すると新たに入力された単価グループ名称に設定される。

〔単価スケジュールの設定〕

上記のように設定された単価グループに対し, 設定されるスケジュールの期間に特別な単価を設定することができる。かかるスケジュールの期間に特別な単価を与えことにより, 遊戯者吸引力を強め, 営業効果を高めることができる。

【0038】

単価グループ全てのゲーム機器に同じ単価を設定することも, ゲーム機器個別に設定することも可能である。すなわち, 図6は, 検索された単価グループに属するゲーム機器毎にスケジュール単価を入力するためのWEBブラウザ画面である。図6では, 現在の単価が皆同じに設定されているが, WEBブラウザ画面において現在単価を任意の値に設定可能である。

10

【0039】

図6において, カテゴリがビデオゲームに属する単価グループとして, ビデオゲーム, プライズゲーム, バーチャルリアリティ大型ゲーム及び, メダルゲームの単価グループが検索表示されている(図6, A)。

【0040】

図6に表示される例では, プライズゲームの単価グループのみ2つの2つのゲーム機器がグループに属しているが, 他の単価グループの例がそれぞれ属するゲーム機器は1つのみである。

20

【0041】

各ゲーム機器における, 単価スケジュール期間でない現在の単価(図6, B)は皆同じ値である(図6, B)。さらに, 既登録の単価スケジュール期間における単価は, 1クレジット単価欄(図6, C)に表示されている。この既登録の単価スケジュール期間における単価を変更する場合, 新クレジット単価欄(図6, D)に記入し, 更新することによりスケジュール単価が更新設定される。

【0042】

上記のようなスケジュール単価の設定は, ゲーム店舗毎に行われる。したがって, データベースサーバ10には, ゲームシステムに属する全ゲーム店舗ST1~STnについて単価スケジュールデータが形成される。

30

【0043】

図7は, 形成された単価スケジュールデータの例である。単価スケジュールにおける時間設定は, 一時間帯の4区分単位(15分単位)で設定されている。例えば, ゲーム店舗ST1については, 06日と07日の両日, 11時30分から19時までの間, 単価グループser11129に対して, 先に単価スケジュールに設定した新クレジット単価が適用される。同様に, 06日に, 9時15分から18時までの間, 単価グループser11130に対して, 先に設定した単価スケジュールに従う新クレジット単価が適用される。

【0044】

上記15分単位は, 実施例であり, 1時間単位とすることも, 10分単位とすることもあるいは, 1分単位とするような任意の所定時間単位に設定することが可能であり, 本発明の概念に含まれるものである。

40

〔ゲーム端末に対する単価設定〕

次に上記のようにデータサーバ10に形成保持される単価スケジュールに従って, 各ゲーム端末に単価設定を行う手順について説明する。

【0045】

図8は, かかる各ゲーム端末に単価設定を行う手順を説明するフローである。ゲームシステムの立ち上げに先立って, 先に説明したように, 営業開始時にゲーム端末ST1~STnに電源が投入されると, その状態が対応する店舗サーバ3に認識され, これによりゲーム端末におけるタイマーが店舗サーバ3のタイマーに同期される(ステップS1)。

【0046】

50

ついで、データサーバ10よりゲーム店舗ST1-STnのそれぞれの店舗サーバ3に対し、対応する単価スケジュールデータが送信される(ステップS2)。この単価スケジュールデータの送信は、データサーバ10から夜間ゲーム店舗の営業が終了している時刻に定期的に送信し、あるいは、各店舗管理端末4からデータサーバ10に対し送信要求を送り、これに応じて送信するようにしてもよい。

【0047】

ここで、データサーバ10から店舗管理端末4に送られる単価スケジュールデータは、当日分と翌日分を含む2日分のデータとすることが好ましい。これは、ゲーム店舗において、当日と翌日の日付を跨って(24時を超えて)営業が継続する場合があるためである。

10

【0048】

このように、データサーバ10よりゲーム店舗ST1-STnのそれぞれに対し送信される単価スケジュールは、店舗サーバ3に保持される。

【0049】

一方、店舗内の複数のゲーム端末GT1-GTnは、前記の一時間帯の4区分単位(15分単位)より短い所定時間、例えば2分毎に、対応する店舗サーバ3にアクセスして、単価データの送信要求ポーリングを行う(ステップS3)。

【0050】

このように、所定時間単位より短い時間周期でアクセスすることにより、単価の設定変更を、抜けがなく、所定時間単位で確実に行うことができる。また、締め処理を所定時間単位待つことなく、短い待ち時間で開始することができる。

20

【0051】

すなわち、ゲーム端末GT1-GTnは、店舗サーバ3にアクセスして、現在時刻に対して設定されている単価と、次の15分単位の区間に設定されるべき単価のデータを取得する。

【0052】

基本的に先の端末初期化(ステップS1)により時刻合わせがされているので、現在時刻における単価設定値は、ゲーム端末GT1-GTnと店舗サーバ3との間で相違がないはずである。しかし、通信異常などにより単価情報が更新されなかった等の理由によりゲーム端末GT1-GTn自身に設定されている現在時刻の単価と、店舗サーバ3から取得される単価とが異なるときは、店舗サーバ3から取得される現在単価に修正変更する。

30

【0053】

さらに、ゲーム端末GT1-GTnは、店舗サーバ3から取得した次の15分単位の時間区間に設定されるべき単価が、現在時刻の単価設定値と比較し、異なる場合(ステップS4、Y)は、次の時間区間の開始時に設定変更する(ステップS5)。

【0054】

上記の処理(ステップS2からステップS5)を営業時間中、継続実行する(ステップS6、N)。

【産業上の利用可能性】

【0055】

上記のように、本発明は、データサーバにスケジュールデータを形成し、これに対応する店舗サーバで取得保持する。そして、複数のゲーム端末は、対応する店舗サーバに所定タイミングでスケジュールデータを問い合わせ、逐次、自端末の単価設定を変更するようにしている。

40

【0056】

したがって、ゲーム端末は、スケジュールデータを持つ構成を必要とせず、簡易構成で実現でき、ゲームシステムを安価に構成できるとともに、容易に単価設定を変更することができる。これにより顧客吸引力を高めることが可能であり、産業上寄与するところ大である。

【図面の簡単な説明】

50



## 【 0 0 5 7 】

【図 1】本発明に従うゲームシステムの一例を示す図である。

【図 2】ゲーム店舗に配置される各ゲーム端末の構成例である。

【図 3 I】稼働中のゲーム端末のゲーム機器と決済端末との紐付き関係の登録に用いる W E B ブラウザ画面の一例である。

【図 3 I I】サーバシステム S V により締め処理を実行する W E B ブラウザ画面の一例である。

【図 4】図 3 I に示す処理によりゲーム機器と決済端末との紐付き関係が設定され、且つ基本的単価を登録した W E B ブラウザ画面の例である。

【図 5】単価グループを新規に設定する際の店舗管理端末 4 に表示されるアプリケーションサーバ 1 1 の W E B ブラウザの画面例である。

10

【図 6】検索された単価グループに属するゲーム機器毎にスケジュール単価を入力するための W E B ブラウザ画面である。

【図 7】形成された単価スケジュールデータの例である。

【図 8】各ゲーム端末に単価設定を行う手順を説明するフローである。

## 【符号の説明】

## 【 0 0 5 8 】

1 , 1 2    スイッチングハブ

2 , 2 1 , 1 3    ルータ

3    店舗サーバ

20

4    店舗管理端末

5    情報端末

6    チャージ端末

G T 1    G T n    ゲーム端末

S T 1    S T n    ゲーム店舗

1 0    データサーバ

1 1    アプリケーションサーバ

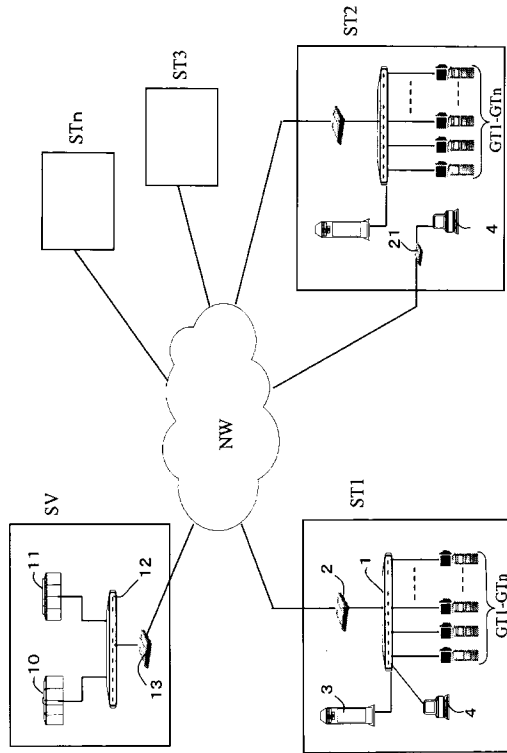
1 4    管理サーバ

1 0 0    ゲーム機器

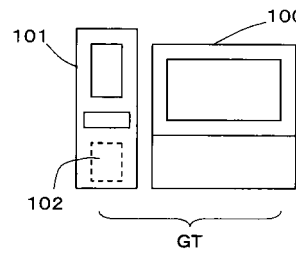
1 0 1    決済端末

30

【図 1】



【図 2】



【図 3 I】

図 3 I は、ネットワーク管理システムの画面表示例を示す。画面には、ネットワーク構成図、設定情報、およびログ表示が含まれている。

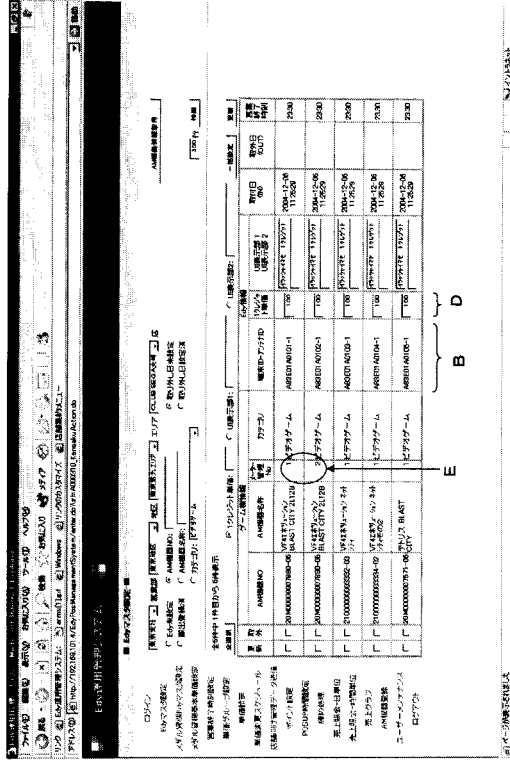
項目	内容
ネットワーク構成図	ネットワークの物理構成と論理構成を示す図表。
設定情報	ネットワークの各種設定パラメータ。
ログ表示	ネットワークの動作ログとエラーメッセージ。

【図 3 II】

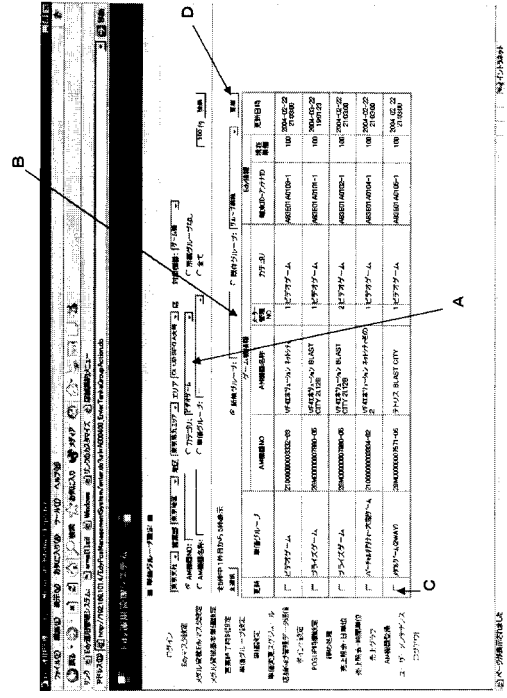
図 3 II は、ネットワーク管理システムの画面表示例を示す。画面には、ネットワーク構成図、設定情報、およびログ表示が含まれている。

項目	内容
ネットワーク構成図	ネットワークの物理構成と論理構成を示す図表。
設定情報	ネットワークの各種設定パラメータ。
ログ表示	ネットワークの動作ログとエラーメッセージ。

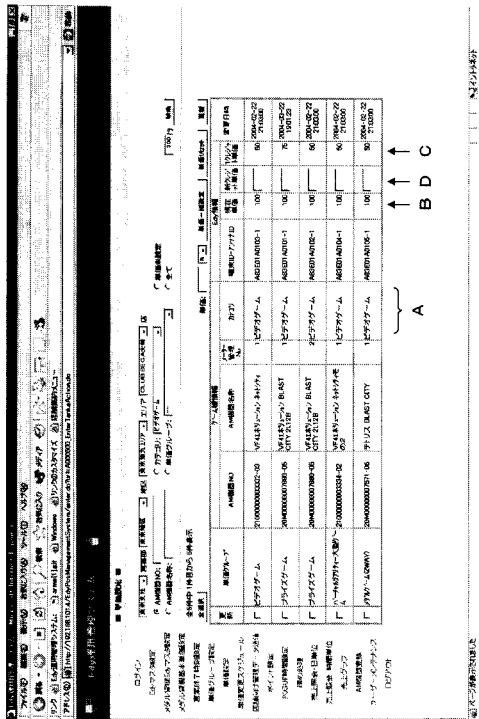
【図 4】



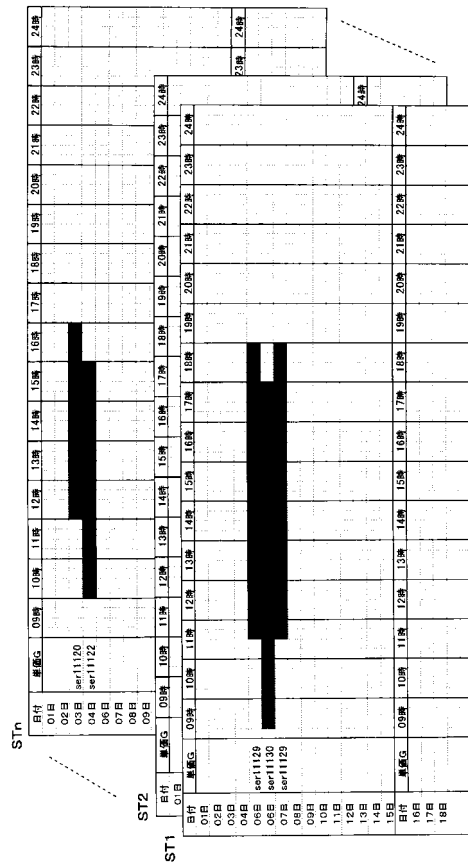
【図 5】



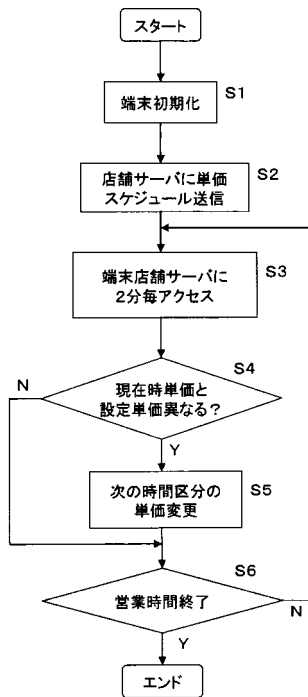
【図 6】



【図 7】



【図 8】



---

フロントページの続き

- (72)発明者 吉田二郎  
東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社セガ内
- (72)発明者 草島智咲  
東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社セガ内
- (72)発明者 宮本淳一  
東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社セガ内
- (72)発明者 五十嵐学  
東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社セガ内

審査官 宇佐田 健二

- (56)参考文献 特開 2 0 0 0 - 0 1 4 9 3 0 ( J P , A )  
特開 2 0 0 5 - 0 3 4 4 0 3 ( J P , A )  
特開平 1 0 - 0 7 6 0 7 1 ( J P , A )  
特開 2 0 0 6 - 3 0 4 9 1 3 ( J P , A )  
特開平 1 0 - 1 6 5 6 0 9 ( J P , A )  
特開 2 0 0 4 - 0 5 7 7 1 6 ( J P , A )

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 7 / 0 2 , 9 / 0 0 , 9 / 2 4  
A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 1 2  
G 0 6 Q 3 0 / 0 0 , 5 0 / 0 0