

(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
2011年4月28日(28.04.2011)

PCT

(10) 国際公開番号
WO 2011/048907 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 9/00 (2006.01) G06Q 50/00 (2006.01)
A63F 13/12 (2006.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2010/066428
- (22) 国際出願日: 2010年9月22日(22.09.2010)
- (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 2009-241812 2009年10月20日(20.10.2009) JP
- (71) 出願人(米国を除く全ての指定国について): 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; および
- (75) 発明者/出願人(米国についてのみ): ▲高▼山 央旨(TAKAYAMA, Hisayoshi) [JP/JP]; 〒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). 福田 泰志(FUKUDA, Hiroshi) [JP/JP]; 〒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). 沖野 強(OKINO, Tsuyoshi) [JP/JP]; 〒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▼藤 佑馬(TAKAFUJI, Yuma) [JP/JP]; 〒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). 伊藤 剛志(ITO, Takashi) [JP/JP]; 〒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). 倉 秀一(KURA, Shuichi) [JP/JP]; 〒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). 馬原 亮(MAHARA, Ryo) [JP/JP]; 〒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). 塩田 謙一朗(SHIODA, Kenichiro) [JP/JP]; 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目7番2

[続葉有]

(54) Title: GAME SYSTEM

(54) 発明の名称: ゲームシステム

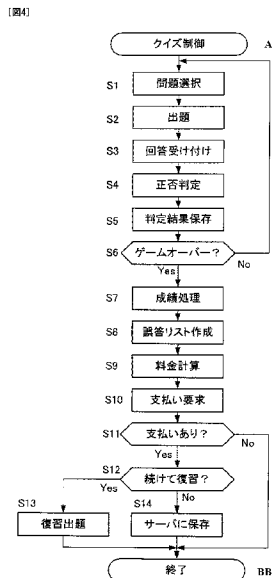


FIG. 4

AA QUIZ CONTROL
BB FINISH
S1 QUESTION SELECTION
S2 QUESTION SET
S3 RESPONSE RECEIVED
S4 CORRECT/INCORRECT ASSESSMENT
S5 RESULT OF ASSESSMENT STORED
S6 GAME OVER?
S7 RESULT PROCESSING
S8 GENERATION OF WRONG ANSWER LIST
S9 CALCULATION OF CHARGE
S10 REQUEST FOR PAYMENT
S11 PAYMENT MADE?
S12 CONTINUE TO REVIEW?
S13 REVIEW QUESTIONS SET
S14 STORAGE IN SERVER

(57) Abstract: Disclosed is a game system which is capable of matching the range of a re-try and the charge required for the re-try, even when the range of the re-try is set to one section of the range already played. A game system allows a user to play a prescribed range of a game when an initial fee is collected from said user, and sets the range of a re-try, which is restricted to one section of the prescribed play range of a game, and sets the play fee required for the re-try, according to the setting of the play range. After the prescribed range of the game is finished, a re-try processing is implemented for allowing the user to play a re-try range of the game, with the condition that the set play fee is collected from the user.

(57) 要約: 再プレイの範囲をプレイ済の範囲の一部に設定した場合でも、その再プレイの範囲と再プレイに必要な料金とを整合させることが可能なゲームシステムを提供する。ユーザから初期料金を徴収した場合に所定範囲のゲームのプレイを当該ユーザに対して許可するゲームシステムにおいて、所定範囲の一部に限定した再プレイ範囲を設定し、そのプレイ範囲の設定に応じて再プレイに必要なプレイ料金を設定する。設定されたプレイ料金をユーザから徴収したことを条件として、所定範囲のゲームの終了後に再プレイ範囲のゲームをユーザにプレイさせるための再プレイ処理を実行する。

WO 2011/048907 A1



号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP). 三木 紳ノ介(MIKI, Shinnosuke) [JP/JP]; 〒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). 川内 康平(KAWAUCHI, Kohei) [JP/JP]; 〒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). 吉岡 英一(YOSHIOKA, Eiichi) [JP/JP]; 〒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). 齊藤 昌宏(SAITO, Masahiro) [JP/JP]; 〒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). 西村 徳朗(NISHIMURA, Noriaki) [JP/JP]; 〒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). 石澤 あゆみ(ISHIZAWA, Ayumi) [JP/JP]; 〒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, 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, PE, PG, PH, PL, PT, RO, RS, RU, 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, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, 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, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

- 国際調査報告 (条約第 21 条(3))

明 細 書

発明の名称： ゲームシステム

技術分野

[0001] 本発明は、プレイ済のゲームの一部を有償で再度プレイできるようにしたゲームシステムに関する。

背景技術

[0002] ネットワークを介して接続された複数のゲーム端末間でクイズの正解率等を競うことが可能なゲームシステムが知られている（例えば特許文献１参照）。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献１：特開２００８－１７８４４２号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] クイズゲームでは、不正解となった問題をプレイヤーが復習、あるいは確認したい場合がある。しかしながら、プレイ料金の支払いの対価としてゲームのプレイを許可する有償制のゲームシステムでは、当初のプレイ範囲に見合ったプレイ料金の支払いを前提としているため、再出題を実現するためには再度の課金が必要である。ところが、クイズゲームでは、不正解となった問題数が一定ではないため、再出題の問題数に応じた課金をどのように処理すべきか問題となり、再出題を可能としたゲームシステムは提供されていない。この種の問題は、クイズゲームに限らず、再プレイの範囲が定まらない各種のゲームでも同様に生じ得る。

[0005] そこで、本発明は再プレイの範囲をプレイ済の範囲の一部に設定した場合でも、その再プレイの範囲と再プレイに必要な料金とを整合させることが可能なゲームシステム等を提供することを目的とする。

課題を解決するための手段

[0006] 本発明のゲームシステムは、ユーザからプレイ料金を徴収する料金徴収手段と、前記料金徴収手段が前記ユーザから初期料金を徴収した場合に、所定範囲のゲームのプレイを当該ユーザに対して許可するゲーム制御手段と、を備えたゲームシステムにおいて、前記所定範囲の一部に限定した再プレイ範囲を設定可能な再プレイ範囲設定手段と、前記再プレイ範囲のプレイに必要なプレイ料金を設定する再プレイ料金設定手段と、前記再プレイ範囲設定手段にて設定される再プレイ範囲、又は前記再プレイ料金設定手段にて設定されるプレイ料金のいずれか一方の設定を、他方の設定に応じて変化させる調整手段と、前記料金徴収手段が前記再プレイ料金設定手段にて設定されたプレイ料金を前記ユーザから徴収したことを条件として、前記所定範囲のゲームの終了後に、前記再プレイ範囲設定手段が設定した再プレイ範囲のゲームをユーザにプレイさせるための再プレイ処理を実行する再プレイ処理手段と、を備えるものである。

[0007] 本発明のゲームシステムによれば、再プレイ範囲設定手段にて設定される再プレイ範囲、又は再プレイ料金設定手段にて設定されるプレイ料金のいずれか一方の設定を、他方の設定に応じて変化させる調整手段を設けたことにより、再プレイの範囲をプレイ済の範囲の一部に設定した場合でも、その再プレイの範囲と再プレイに必要な料金とを整合させることができる。

[0008] 本発明の一形態において、前記ゲーム制御手段は、前記所定範囲のゲームを所定単位ずつ進行させるように構成され、前記再プレイ範囲における前記ゲームの単位数が前記所定範囲におけるゲームの単位数よりも少なく設定され、前記調整手段は、前記再プレイ範囲に含まれる単位数の増加と、前記再プレイ料金設定手段にて設定されるプレイ料金の上昇とが連係するように、前記一方の設定を前記他方の設定に応じて変化させてもよい。これによれば、再プレイ範囲に含まれる単位数と再プレイに必要な料金とを合理的に整合させることができる。

[0009] さらに、前記単位毎のプレイ成績を評価する成績評価手段を有し、前記再プレイ範囲設定手段は、前記所定範囲に含まれるゲームの単位から、成績が

相対的に低い単位を抽出して前記再プレイ範囲を設定し、前記再プレイ料金設定手段は、前記再プレイ範囲設定手段にて設定される再プレイ範囲に応じてプレイ料金を増減させることにより、前記調整手段として機能するようにしてもよい。これによれば、初期料金に対応するゲームをプレイした時の成績が低い単位が再プレイ範囲に設定されるので、再プレイによって成績の向上等を図ることができる。

[0010] 本発明の一形態において、前記ゲームが問題の出題とプレイヤーの回答とを前記単位として、当該単位ずつゲームを進行させるクイズゲームとして構成され、前記再プレイ範囲設定手段は、前記所定範囲に含まれるゲームの単位から、プレイヤーの回答が不正解となった単位を抽出して前記再プレイ範囲を設定し、前記再プレイ料金設定手段は、前記再プレイ範囲設定手段にて含まれる単位数が多いほど前記プレイ料金を高めることにより、前記調整手段として機能するものとしてもよい。この場合、再プレイ処理手段は、前記再プレイ処理として、前記再プレイ範囲に含まれる問題を前記プレイヤーに対して提示する処理を実行してもよい。これらの形態によれば、不正解になった問題をプレイヤーが合理的なプレイ料金の追加支払いによって再確認することが可能となる。

[0011] 本発明の一形態においては、前記料金徴収手段及び前記ゲーム制御手段がゲーム端末に設けられ、前記再プレイ処理手段は、前記再プレイ範囲のゲームを前記ゲーム端末にてプレイさせる処理を前記再プレイ処理として実行してもよい。これによれば、初期料金を支払ってゲームをプレイしたその場で再プレイ範囲のゲームをプレイすることが可能となる。

[0012] あるいは、前記料金徴収手段及び前記ゲーム制御手段がゲーム端末に設けられ、前記ゲーム端末がネットワークを介してサーバに接続され、前記サーバには、前記ゲーム端末とは異なるユーザ端末が前記ネットワークを介して接続可能とされ、前記再プレイ処理手段は、前記再プレイ処理として、前記ユーザ端末にて前記再プレイ範囲のゲームをプレイ可能とするための処理を実行してもよい。これによれば、ゲーム端末にてゲームをプレイした後、ユ

ーザ端末から再プレイ範囲のゲームをプレイすることができるので、再プレイ範囲のゲームのプレイに関する自由度が高まる。例えば、ゲーム端末が商業施設等に設置され、ユーザ端末がユーザの所有するパーソナルコンピュータ、携帯電話等である場合には、そのゲーム端末から離れて、適宜の時間にユーザが再プレイ範囲のゲームをプレイすることが可能となる。

[0013] 前記料金徴収手段が、現金による支払い手段を代替することが可能な電子的決済手段にてプレイ料金を徴収可能とされ、前記再プレイ料金設定手段にて設定されるプレイ料金の徴収が前記電子的決済手段によってのみ実現可能とされてもよい。一般的なゲームシステムでは、初期料金に見合った単位の硬貨等の受入装置が設置されているに過ぎないため、初期料金よりも小さい単位での料金徴収が困難な場合がある。これに対して、電子的決済手段を利用した場合には、その電子情報の交換、取得等に必要な入力装置、読み取り装置等を設けるだけで通貨の最小単位での料金徴収を容易に実現することができる。そのため、再プレイ範囲のプレイに対する料金徴収を電子的決済手段によってのみ実現可能とすれば、再プレイ範囲を初期料金に対応した範囲と比較してきめ細かく設定することができ、好都合である。

[0014] 本発明のゲームシステム用のコンピュータプログラムは、ユーザからプレイ料金を徴収する料金徴収手段を備えたゲームシステムのコンピュータを、前記料金徴収手段が前記ユーザから初期料金を徴収した場合に、所定範囲のゲームのプレイを当該ユーザに対して許可するゲーム制御手段、前記所定範囲の一部に限定した再プレイ範囲を設定可能な再プレイ範囲設定手段、前記再プレイ範囲のプレイに必要なプレイ料金を設定する再プレイ料金設定手段、前記再プレイ範囲設定手段にて設定される再プレイ範囲、又は前記再プレイ料金設定手段にて設定されるプレイ料金のいずれか一方の設定を、他方の設定に応じて変化させる調整手段、及び、前記料金徴収手段が前記再プレイ料金設定手段にて設定されたプレイ料金を前記ユーザから徴収したことを条件として、前記所定範囲のゲームの終了後に、前記再プレイ範囲設定手段が設定した再プレイ範囲のゲームをユーザにプレイさせるための再プレイ処理

を実行する再プレイ処理手段として機能させるように構成されたものである。

- [0015] 本発明のコンピュータプログラムをゲームシステムのコンピュータにて実行することにより、本発明のゲームシステムを実現することが可能である。

発明の効果

- [0016] 以上に説明したように、本発明によれば、再プレイ範囲設定手段にて設定される再プレイ範囲、又は再プレイ料金設定手段にて設定されるプレイ料金のいずれか一方の設定を、他方の設定に応じて変化させる調整手段を設けたことにより、再プレイの範囲をプレイ済の範囲の一部に設定した場合でも、その再プレイの範囲と再プレイに必要な料金とを整合させることができる。

図面の簡単な説明

- [0017] [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]ゲームゲームの機能ブロック図。
[図3]クイズデータの構造を示す図。
[図4]クイズ制御ルーチンを示すフローチャート。
[図5]復習時の処理を示すフローチャート。

発明を実施するための形態

- [0018] 本発明の一形態に係るゲームシステムを図1に示す。本形態のゲームシステム1は、クイズゲームをユーザに有償でプレイさせ、そのプレイした範囲の少なくとも一部を、追加のプレイ料金の支払いと引き換えにユーザが復習することを可能とするものである。そのゲームシステム1においては、複数のゲーム機（ゲーム端末に相当する。）2と、センターサーバ3とがルータ4を介してネットワーク5にそれぞれ接続されている。センターサーバ3は一台の物理的装置によって構成される例に限らず、複数の物理的装置としてのサーバ群によって一台の論理的なセンターサーバ3が構成されてもよい。さらには、一台のゲーム機2がセンターサーバ3として兼用されてもよい。ネットワーク5は、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もので、典型的にはインターネットがネットワーク5として使用さ

れる。各ゲーム機 2 は、ゲームの対価としてプレイ料金を徴収する業務用又は商用のゲーム機として構成されている。ゲーム機 2 は、店舗 6 等の商業施設に適当な台数ずつ設置される。ルータ 4 は各店舗 6 及びセンターサーバ 3 に対応付けて設置され、同一店舗のゲーム機 2 は共通のルータ 4 を介してネットワーク 5 に接続されている。ゲーム機 2 と店舗 6 のルータ 4 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。

[0019] センターサーバ 3 は、ゲームシステム 1 の運営者によって設置され、ネットワーク 5 を介した各種のサービスを、ゲーム機 2 又はそのゲーム機 2 のユーザ（プレイヤ）に対して提供する。一例として、センターサーバ 3 は、ゲーム機 2 を介したゲームプログラムあるいはデータの更新サービス、ゲーム機 2 のユーザを認証し、そのユーザのプレイ履歴、セーブデータ等を含んだプレイヤデータをセンターサーバ 3 上に保管するサービス、ネットワーク 5 を介してユーザ同士が対戦し、あるいは協力してゲームを進める際のユーザ間のマッチングサービス等を提供する。

[0020] ゲーム機 2 及びセンターサーバ 3 には、ネットワーク 5 上でそれぞれ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。ネットワーク 5 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 4 にネットワーク 5 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 IP 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（VPN）が構築され、その VPN 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。

[0021] センターサーバ 3 は、ゲーム機 2 に対する各種のサービスを提供する機能に加えて、ネットワーク 5 を介してアクセスするユーザ端末 7 にサービスを

提供するウェブサーバとしても機能する。ユーザ端末 7 は、例えばパーソナルコンピュータ（以下、PC と略称する。）7 a、あるいは携帯電話 7 b のように、ネットワーク接続が可能な端末であれば適宜にこれを利用してよい。

[0022] 次に、図 2 を参照して、ゲームシステム 1 の構成をより詳細に説明する。まず、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 には、入力装置 11、表示装置 12、カードリーダ 13、金銭收受装置 14 及び記憶装置 15 が接続されている。入力装置 11 は、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。表示装置 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。カードリーダ 13 は、ユーザが所持するカード 8 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 8 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 8 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。なお、カード ID は、カード 8 にバーコード等の形態で記録されていてもよい。金銭收受装置 14 は、ユーザが投入した金銭（硬貨あるいは紙幣）の額を検出し、投入額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、所定のクイズゲームを制御ユニット 10 に実行させるためのゲームプログラム 101、及びそのゲームプログラム 101 がクイズゲームを進めるために参照するクイズデータ 102 といった各種のデータを記憶する。

[0023] 図 3 に示すように、クイズデータ 102 は、ゲーム機 2 で実行されるクイズゲームの問題及び解答を問題毎にユニークな問題 ID と対応付けて記録したデータである。問題及び解答は、文字列、画像等を適宜に組み合わせて構成されてよい。図示を省略したが、クイズデータ 102 には、問題を選択する際の情報として、問題のジャンル、難易度等を指定する情報が含まれてもよい。

- [0024] 図2に戻って説明を続ける。記憶装置15のゲームプログラム101を制御ユニット10が読み取って実行することにより、制御ユニット10の内部には、論理的装置としてのゲーム制御部16及び課金管理部17が設けられる。ゲーム制御部16は、ゲーム機2にてユーザに提供されるゲームの開始、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。課金管理部17は、ユーザに対してプレイ料金の支払いを要求し、要求した額のプレイ料金が支払われたか否かを判別するといったプレイ料金の支払いに関連する処理を実行する。なお、本形態では、プレイ料金の支払い手段（支払い方法）として、金銭收受装置14を利用した現金による支払い方法と、センターサーバ3にて管理されている口座から電子通貨を引き落とすことにより支払う方法とが選択可能とされている。ただし、支払い額の最小単位（最小額）は、現金による支払い方法よりも、電子通貨による支払い方法がより小さい。例えば、現金では100円が最小単位であるのに対して、電子通貨では1円単位相当量での支払いが可能とされる。
- [0025] 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201及びそのプログラム201が参照する各種のデータを記憶する。記憶装置21には、制御ユニット20が参照すべきデータの種類として、クイズデータ202、プレイヤーデータ203及び口座データ204が記録されている。クイズデータ202は、図3に示したクイズデータ102と同一のデータである。
- [0026] プレイヤーデータ203は、プレイヤー（ユーザ）のプレイ履歴、成績といったゲームのプレイ内容に関連した情報を、そのプレイヤーが所持するカード8

のカードIDと関連付けて記録したレコードの集合である。口座データ204は、ユーザが保持する電子通貨の額をそのユーザに固有のID（以下、ユーザIDと呼ぶ。）と関連付けて記録したレコードの集合である。カードIDとユーザIDとは1対1又は多対1で対応付けられており、センターサーバ3の記憶装置21には、そのIDの対応関係を判別するためのデータも記録されている。口座データ204に保持される電子通貨の額は、システム運営者等が運営するウェブサイト等を介してユーザが増額（預入）することが可能とされている。電子通貨の預入に対応したユーザへの課金は、例えばクレジットカード等による決済手段を通じて別途行われる。あるいは、電子通貨の預入専用端末等を利用して現金と引き換えに電子通貨が預け入れられるようにしてもよい。口座データ204に対する電子通貨の預入及びその決済は、プリペイド型の電子通貨システムのそれと同様でよく、その詳細は説明を省略する。

[0027] 記憶装置21のサーバプログラム201を制御ユニット20が読み取って実行することにより、制御ユニット20の内部には、論理的装置としての復習管理部22及び口座管理部23が設けられる。復習管理部22は、ユーザ端末7からの要求に従ってクイズゲームの復習サービスをユーザに提供するために必要な処理を実行する。口座管理部23は、ゲーム機2からのプレイ料金の引き落とし要求に応答して、口座データ204の対応するレコードから指定された額の電子通貨を引き落とすといった電子通貨の管理に関する処理を担当する。すなわち、ゲーム機2からカードIDと支払い額とを沿えて引き落とし処理が要求された場合、口座管理部23はそのカードIDに対応するレコードを口座データ204から特定し、その特定されたレコードに保持されている額から支払い額を減算することにより、電子通貨によるプレイ料金の支払いを完了させる。

[0028] ユーザ端末7には、制御ユニット30と、記憶装置31とが設けられている。制御ユニット30は、マイクロプロセッサと、そのマイクロプロセッサ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30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31は、制御ユニット30にてクイズゲームの復習を実行させるために必要な復習プログラム301及びその復習プログラム301が参照する復習データ302を記憶する。復習プログラム301及び復習データ302は、ユーザ端末7のウェブアクセス機能を利用して、センタサーバ3からダウンロードし、あるいはCD、DVD等の記憶媒体からユーザ端末7に読み込むことにより、記憶装置31に保存される。

[0029] 記憶装置31の復習プログラム301を制御ユニット30が読み取って実行することにより、制御ユニット30の内部には、論理的装置としての復習制御部32が設けられる。復習制御部32は、センタサーバ3の復習管理部22と協働してクイズゲームの復習を実現するために必要な処理を実行する。なお、図示した論理的装置の他にも、ゲーム機2の制御ユニット10、センタサーバ3の制御ユニット20及びユーザ端末7の制御ユニット30のそれぞれには、必要に応じて各種の論理的装置が設けられてよい。

[0030] 次に、ゲームシステム1にて実行されるゲーム及びその復習について説明する。図4は、ゲーム機2のユーザがクイズゲームをプレイする際に制御ユニット10にて実行されるクイズ制御ルーチンを示している。ユーザが所定のプレイ料金（以下、これを初期料金と呼ぶことがある。）を支払ってゲーム機2にクイズゲームの開始を指示すると、制御ユニット10は図4のルーチンを開始する。そのルーチンにおいて、制御ユニット10は、まずステップS1で出題すべき一問の問題IDを選択し、続くステップS2でその選択した問題IDに対応する問題をクイズデータ102から読み取ってプレイヤに出題する。次のステップS3で、制御ユニット10はプレイヤからの回答を受け付ける。プレイヤが入力装置11から回答を入力すると、制御ユニット10はステップS4に進み、プレイヤの回答内容を問題IDに対応する解

答と照合してプレイヤーが正解したか否かを判別し、その判別結果、つまり回答の正否をプレイヤーに通知する。その後、制御ユニット１０はステップＳ５に進み、正否の判定結果を問題ＩＤと対応付けて保存する。

[0031] 続いて、制御ユニット１０はステップＳ６に進み、ゲームオーバーか否かを判別する。例えば、予め支払われたプレイ料金に見合った問題数が出題された場合、あるいはプレイ料金に見合ったゲーム時間が経過した場合にゲームオーバーと判断される。ゲームオーバーではなかった場合、制御ユニット１０はステップＳ１に戻り、次の問題を選択する。ステップＳ１～Ｓ６が繰り返されることにより、複数の問題が順次出題される。

[0032] ステップＳ６にてゲームオーバーと判断した場合、制御ユニット１０はステップＳ７に進んで今回のゲームの成績を処理する。例えば、ゲーム開始からゲームオーバーまでの間にステップＳ５で保存された正否判定の結果を参照して、プレイヤーの正解数、正解率、あるいは得点をゲームの成績として算出する。算出された成績はプレイヤーに提示され、あるいは、プレイヤーデータにプレイ履歴の一部として保存される。その後、制御ユニット１０はステップＳ８に進み、誤答リストを作成する。この処理は、ゲーム開始からゲームオーバーまでに提出された問題のうち、プレイヤーが不正解となった問題の問題ＩＤをリストアップしてリストとして作成する処理である。

[0033] 誤答リストが作成されると、制御ユニット１０はステップＳ９に進み、誤答リストに基づいて復習に必要なプレイ料金を復習料金として計算する。復習料金は、一例として、誤答リストに含まれている問題数に、一问あたりの単価を乗算した額に設定される。例えば、一问２円で２０問が誤答リストに２０問がリストアップされているときは復習料金が４０円である。復習料金は、問題数に関わりなく一定の基本料金と、問題数に応じて変化する従量料金との合計額として設定されてもよい。なお、復習料金は、仮に全問不正解の場合でも、初期料金よりも低額に設定されることが望ましい。

[0034] 復習料金が計算されると、制御ユニット１０はステップＳ１０に進み、その復習料金の支払いをプレイヤーに対して要求する。ただし、この場合の支払

い方法としては、電子通貨による支払い方法が要求される。復習料金は、現金による支払い時の最小単位額では払えない端数が生じるためである。続く、ステップS 1 1にて、制御ユニット1 0は電子通貨にて復習料金が支払われたか否かを判別する。支払われた場合、制御ユニット1 0はステップS 1 2に進み、プレイヤーに対して、ゲーム機2上で続けて復習を実施するか否かを確認する。プレイヤーが続けて復習することを要求した場合、制御ユニット1 0はステップS 1 3に進み、誤答リストに基づく復習を実行する。すなわち、誤答リストに含まれている問題IDの問題を順次出題し、その回答をプレイヤーから取得して正否を判定する。誤答リスト上の全ての問題の出題と、それらの回答に対する正否判定とを終えると、制御ユニット1 0は今回のクイズ制御ルーチンを終える。この場合、復習は一回限りである。

[0035] 一方、ステップS 1 2にてプレイヤーが続けての復習を要求しなかった場合、制御ユニット1 0はステップS 1 4に進み、誤答リストをセンターサーバ3上のユーザIDに対応付けられたプレイヤーデータ2 0 3内に保存させる。なお、ステップS 7にて処理された成績の情報と一緒に誤答リストをゲーム機2上のプレイヤーデータに格納し、その後、プレイヤーデータをセンターサーバ3に送って保存させるようにしてもよい。ステップS 1 4の処理が完了すると、制御ユニット1 0は今回のルーチンを終了する。なお、ステップS 1 1にてプレイ料金が支払われなかった場合、制御ユニット1 0はステップS 1 2以下の処理をスキップして今回のルーチンを終える。この場合、誤答リストは破棄される。

[0036] センターサーバ3のプレイヤーデータ2 0 3に保存された誤答リストは、ユーザ端末7からのアクセスによって、ユーザの復習に供される。図5はその処理を示す。ユーザ端末7のユーザがセンターサーバ3に自らのユーザIDを認証させた後、ユーザ端末7に対してクイズゲームの復習サービスを要求すると、ユーザ端末7の制御ユニット3 0は図5の復習制御ルーチンを開始する。なお、このルーチンは復習制御部3 2が担当する処理である。

[0037] 図5の復習制御ルーチンを開始すると、制御ユニット3 0はまずステップ

S 1 0 1 でセンターサーバ 3 に対して通信のためのセッション構築を要求する。これに応答して、センターサーバ 3 の制御ユニット 2 0 は、その復習管理部 2 2 を利用して図 5 の復習情報提供ルーチンを開始し、ステップ S 2 0 1 でユーザ端末 7 との間のセッションを構築する。セッションが構築されると、ユーザ端末 7 の制御ユニット 3 0 はステップ S 1 0 2 に進み、復習データ 3 0 2 の送信をセンターサーバ 3 に対して要求し、その後、ステップ S 1 0 3 に進んで復習初期データを受取る。センターサーバ 3 の制御ユニット 2 0 はステップ S 2 0 2 に進み、ユーザ端末 7 から指定されたユーザ I D (ユーザ端末 7 のユーザに対応付けられているユーザ I D) に対応付けて保存されている誤答リストをプレイヤデータ 2 0 3 から抽出する。続くステップ S 2 0 3 にて、制御ユニット 2 0 は、抽出された誤答リストを含む復習初期データをユーザ端末 7 に送信する。

[0038] ユーザ端末 7 の制御ユニット 3 0 は、センターサーバ 3 から復習初期データを受取るとステップ S 1 0 4 に進み、そのデータに含まれている誤答リストに含まれている問題 I D からいずれか一つの問題 I D を選択する。続くステップ S 1 0 5 にて、制御ユニット 3 0 は、選択した問題 I D に対応する問題及び解答のデータを選択データとして送信するようにセンターサーバ 3 に要求する。その後、制御ユニット 3 0 はステップ S 1 0 6 に進んでセンターサーバ 3 から選択データを受取る。センターサーバ 3 の制御ユニット 2 0 はステップ S 2 0 4 にてステップ S 1 0 5 の要求を受取り、要求された問題 I D の問題及び解答をクイズデータ 2 0 2 から選択データとして取得する。続くステップ S 2 0 5 にて、制御ユニット 2 0 は、選択データをユーザ端末 7 に送信する。

[0039] ユーザ端末 7 の制御ユニット 3 0 は、選択データをステップ S 1 0 6 で受取った後、その選択データを復習データ 3 0 2 の一部として記憶装置 3 1 に保存する。続くステップ S 1 0 7 にて、制御ユニット 3 0 は、選択データに含まれている問題をユーザに出題する。さらに、制御ユニット 3 0 は、出題に対する回答をユーザから取得し、選択データ内の解答と照合してユーザの

回答の正否を判定する。正否判定の結果はユーザに提示される。正否の判定後、制御ユニット30はステップS108に進み、誤答リストに掲載されている全ての問題IDの復習が終了したか否かを判別する。終了していなければ制御ユニット30はステップS104の処理に戻る。全ての問題の復習が終了した場合、制御ユニット30はステップS109に進み、センターサーバ3との間のセッションを終了させる。

[0040] セッション終了はセンターサーバ3の制御ユニット20に対しても通知される。センターサーバ3の制御ユニット20は、選択データの送信後にステップS206に進み、ユーザ端末7からセッション終了が通知されたか否かを判別する。セッション終了が通知されていない場合は、制御ユニット20はステップS204の処理に戻る。一方、セッション終了が通知された場合、制御ユニット20はステップS207に進み、セッション終了に必要な処理を実行する。ステップS109、及びステップS207の処理が完了すると、ユーザ端末7の制御ユニット30及びセンターサーバ3の制御ユニット20のそれぞれは図5のルーチンを終了する。セッション終了時において、ユーザ端末7の制御ユニット30は、その記憶装置31に保存されている復習データ302を消去してもよいし、これを残してもよい。復習データ302を保存した場合には、センターサーバ3へのアクセスなしで再び復習を実施することが可能となる。また、センターサーバ3の制御ユニット20は、セッション終了時にプレイヤーデータ203内の誤答リストを消去してもよい。制御ユニット20にて誤答リストが消去され、かつ制御ユニット30にて復習データ302が消去された場合、ユーザ端末7における復習は一回限りとなる。

[0041] 以上の実施形態では、カードリーダー13、金銭収受装置14及び課金管理部17の組み合わせが料金徴収手段として機能し、制御ユニット10がゲーム制御手段として機能する。また、制御ユニット10が図5のステップS8の処理を実行することにより再プレイ範囲設定手段として機能し、ステップS9の処理を実行することにより再プレイ料金設定手段及び調整手段として

機能し、ステップS 1 1～S 1 4の処理を実行することにより再プレイ処理手段として機能する。また、上記の形態では、一問の出題とそれに対する回答とがゲームの単位に相当し、ゲーム機2又はユーザ端末7による復習が再プレイに相当する。

[0042] 本発明は、上述した形態に限定されず、種々の形態にて実施されてよい。例えば、上記の形態では、電子的決済手段として、電子通貨によるプレイ料金の支払い方法を採用しているが、現金による決済よりも小額の決済が可能であれば、電子的決済手段は適宜に追加、変更が可能である。例えば、クレジットカードによる料金徴収等を適宜に利用してよい。電子通貨を利用する場合でも、上記の形態では、電子通貨の口座をセンターサーバ上に構築し、ネットワークを介してプレイ料金相当額の電子通貨を引き落とすことによりプレイ料金を支払うものとしたが、例えばカード8、あるいは携帯電話等に装備されたICチップ等の記憶媒体に電子通貨をチャージし、プレイ料金の支払いに応じてカード8上の電子通貨の残高を減少させる、いわゆるプリペイド型の電子通貨システムによりプレイ料金を支払い可能としてもよい。プリペイド型の電子通貨システムを利用する場合でも、電子通貨の口座は、ゲームを実現するためのセンターサーバとは異なるサーバ上にて管理されてもよく、外部業者が提供する電子通貨の決済システムを利用してプレイ料金を支払えるようにしてもよい。

[0043] 本発明は、クイズゲームを実行する例に限らず、適宜の種類のゲームに適用可能である。例えば、ステージその他の概念でゲームの単位を規定し、単位毎にゲームを進めるゲームシステムであれば、成績が相対的に低い単位を抽出して再プレイ範囲に取り込み、これに見合った再プレイの料金を設定してよい。成績の高低に基づいて再プレイ範囲を設定する例に限らず、プレイヤの指示に従って再プレイの範囲を設定してもよい。あるいは、再プレイの範囲に先立って、再プレイのプレイ料金をプレイヤに設定させ、その設定範囲に応じて再プレイの範囲を設定するようにゲームシステムを変形してもよい。すなわち、本発明の調整手段は、再プレイの範囲及び再プレイに必要な

プレイ料金のいずれか一方が設定された場合に、その設定に応じて他方を設定するものであればよい。

[0044] 本発明のゲームシステムは、ゲーム端末とセンターサーバとがネットワークを介して接続されたネットワーク型のゲームシステムとして構成された例に限らず、ゲーム端末がネットワークに接続されていない、いわゆるスタンドアローン型のゲーム端末のみで構成されたゲームシステムとして構築されてもよい。また、ゲーム端末は店舗内に設置される例に限らず、例えば家庭用のゲーム機、あるいは携帯電話をゲーム端末として含むゲームシステムであっても、プレイ料金の支払い処理が可能であって、かつネットワークを介して有料でゲームをプレイすることが可能であれば、本発明のゲームシステムとして構築することが可能である。

符号の説明

- [0045]
- 1 ゲームシステム
 - 2 ゲーム機（ゲーム端末）
 - 3 センターサーバ
 - 5 ネットワーク
 - 6 店舗
 - 7 ユーザ端末
 - 10 制御ユニット（ゲーム制御手段、再プレイ範囲設定手段、）
 - 13 カードリーダー（料金徴収手段）
 - 14 金銭収受装置（料金徴収手段）
 - 17 課金管理部（料金徴収手段）
 - 101 ゲームプログラム

請求の範囲

[請求項1]

ユーザからプレイ料金を徴収する料金徴収手段と、

前記料金徴収手段が前記ユーザから初期料金を徴収した場合に、所定範囲のゲームのプレイを当該ユーザに対して許可するゲーム制御手段と、を備えたゲームシステムにおいて、

前記所定範囲の一部に限定した再プレイ範囲を設定可能な再プレイ範囲設定手段と、

前記再プレイ範囲のプレイに必要なプレイ料金を設定する再プレイ料金設定手段と、

前記再プレイ範囲設定手段にて設定される再プレイ範囲、又は前記再プレイ料金設定手段にて設定されるプレイ料金のいずれか一方の設定を、他方の設定に応じて変化させる調整手段と、

前記料金徴収手段が前記再プレイ料金設定手段にて設定されたプレイ料金を前記ユーザから徴収したことを条件として、前記所定範囲のゲームの終了後に、前記再プレイ範囲設定手段が設定した再プレイ範囲のゲームをユーザにプレイさせるための再プレイ処理を実行する再プレイ処理手段と、を備えたゲームシステム。

[請求項2]

前記ゲーム制御手段は、前記所定範囲のゲームを所定単位ずつ進行させるように構成され、

前記再プレイ範囲における前記ゲームの単位数が前記所定範囲におけるゲームの単位数よりも少なく設定され、

前記調整手段は、前記再プレイ範囲に含まれる単位数の増加と、前記再プレイ料金設定手段にて設定されるプレイ料金の上昇とが連係するように、前記一方の設定を前記他方の設定に応じて変化させる請求項1に記載のゲームシステム。

[請求項3]

前記単位毎のプレイ成績を評価する成績評価手段を有し、

前記再プレイ範囲設定手段は、前記所定範囲に含まれるゲームの単位から、成績が相対的に低い単位を抽出して前記再プレイ範囲を設定

し、

前記再プレイ料金設定手段は、前記再プレイ範囲設定手段にて設定される再プレイ範囲に応じてプレイ料金を増減させることにより、前記調整手段として機能する請求項2に記載のゲームシステム。

[請求項4]

前記ゲームが問題の出題とプレイヤーの回答とを前記単位として、当該単位ずつゲームを進行させるクイズゲームとして構成され、

前記再プレイ範囲設定手段は、前記所定範囲に含まれるゲームの単位から、プレイヤーの回答が不正解となった単位を抽出して前記再プレイ範囲を設定し、

前記再プレイ料金設定手段は、前記再プレイ範囲設定手段にて含まれる単位数が多いほど前記プレイ料金を高めることにより、前記調整手段として機能する請求項2に記載のゲームシステム。

[請求項5]

前記再プレイ処理手段は、前記再プレイ処理として、前記再プレイ範囲に含まれる問題を前記プレイヤーに対して提示する処理を実行する請求項4に記載のゲームシステム。

[請求項6]

前記料金徴収手段及び前記ゲーム制御手段がゲーム端末に設けられ、

前記再プレイ処理手段は、前記再プレイ範囲のゲームを前記ゲーム端末にてプレイさせる処理を前記再プレイ処理として実行する請求項1～5のいずれか一項に記載のゲームシステム。

[請求項7]

前記料金徴収手段及び前記ゲーム制御手段がゲーム端末に設けられ、

前記ゲーム端末がネットワークを介してサーバに接続され、

前記サーバには、前記ゲーム端末とは異なるユーザ端末が前記ネットワークを介して接続可能とされ、

前記再プレイ処理手段は、前記再プレイ処理として、前記ユーザ端末にて前記再プレイ範囲のゲームをプレイ可能とするための処理を実行する請求項1～5のいずれか一項に記載のゲームシステム。

[請求項8] 前記料金徴収手段が、現金による支払い手段を代替することが可能な電子的決済手段にてプレイ料金を徴収可能とされ、前記再プレイ料金設定手段にて設定されるプレイ料金の徴収が前記電子的決済手段によってのみ実現可能とされた請求項 1 ～ 7 のいずれか一項に記載のゲームシステム。

[請求項9] ユーザからプレイ料金を徴収する料金徴収手段を備えたゲームシステムのコンピュータを、

前記料金徴収手段が前記ユーザから初期料金を徴収した場合に、所定範囲のゲームのプレイを当該ユーザに対して許可するゲーム制御手段、

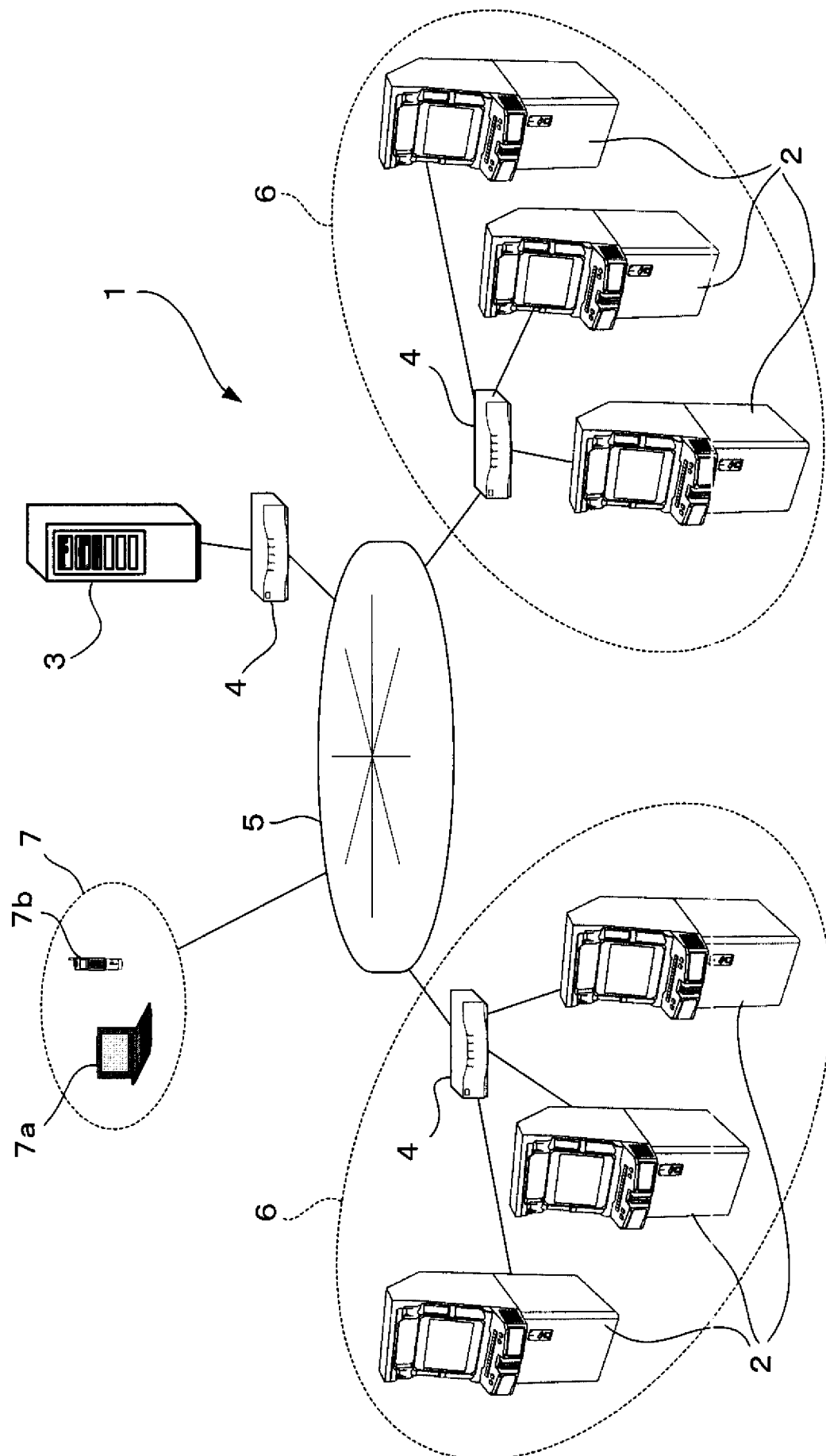
前記所定範囲の一部に限定した再プレイ範囲を設定可能な再プレイ範囲設定手段、

前記再プレイ範囲のプレイに必要なプレイ料金を設定する再プレイ料金設定手段、

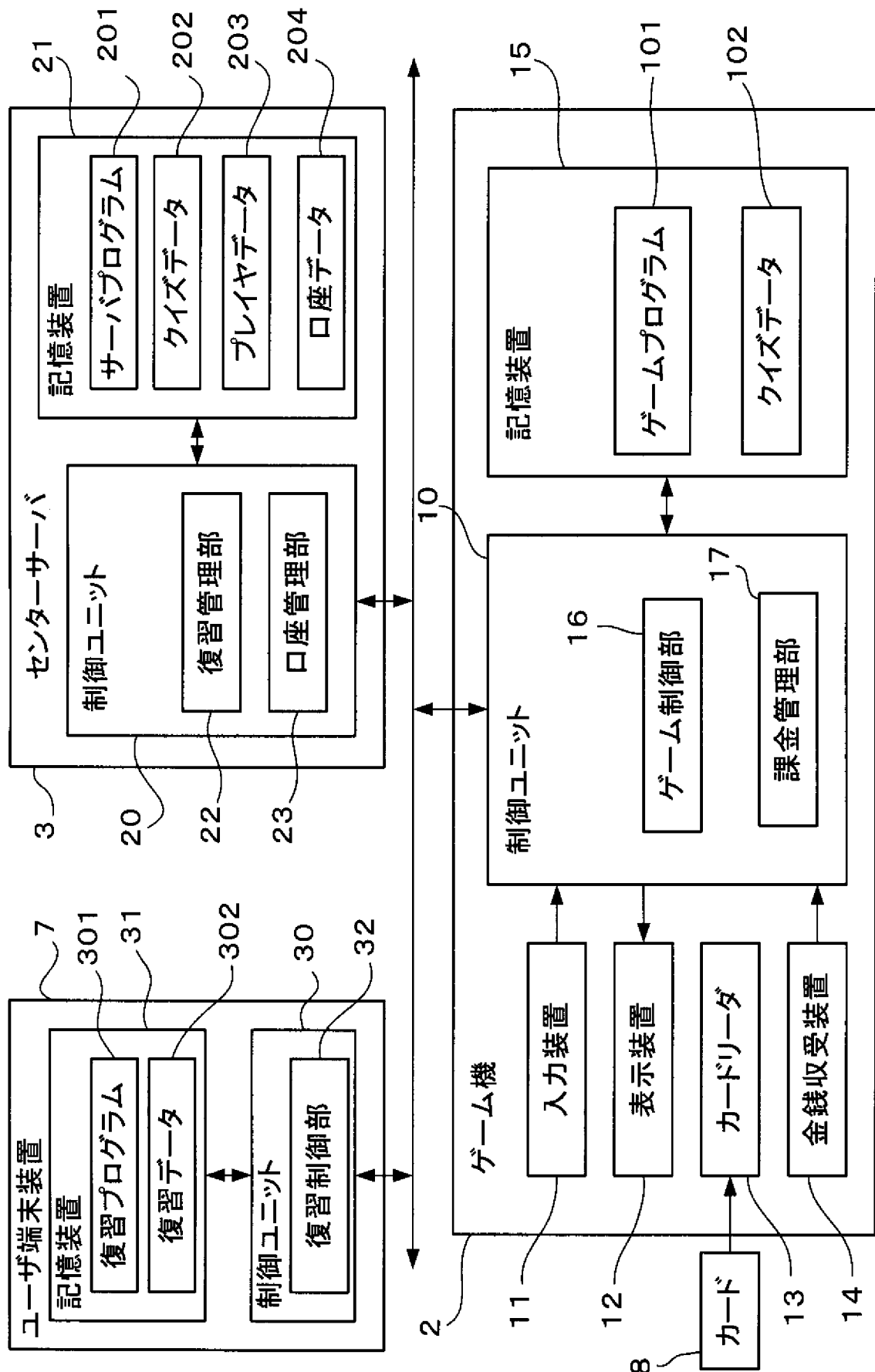
前記再プレイ範囲設定手段にて設定される再プレイ範囲、又は前記再プレイ料金設定手段にて設定されるプレイ料金のいずれか一方の設定を、他方の設定に応じて変化させる調整手段、及び、

前記料金徴収手段が前記再プレイ料金設定手段にて設定されたプレイ料金を前記ユーザから徴収したことを条件として、前記所定範囲のゲームの終了後に、前記再プレイ範囲設定手段が設定した再プレイ範囲のゲームをユーザにプレイさせるための再プレイ処理を実行する再プレイ処理手段、として機能させるように構成されたゲームシステム用のコンピュータプログラム。

[図1]



[図2]

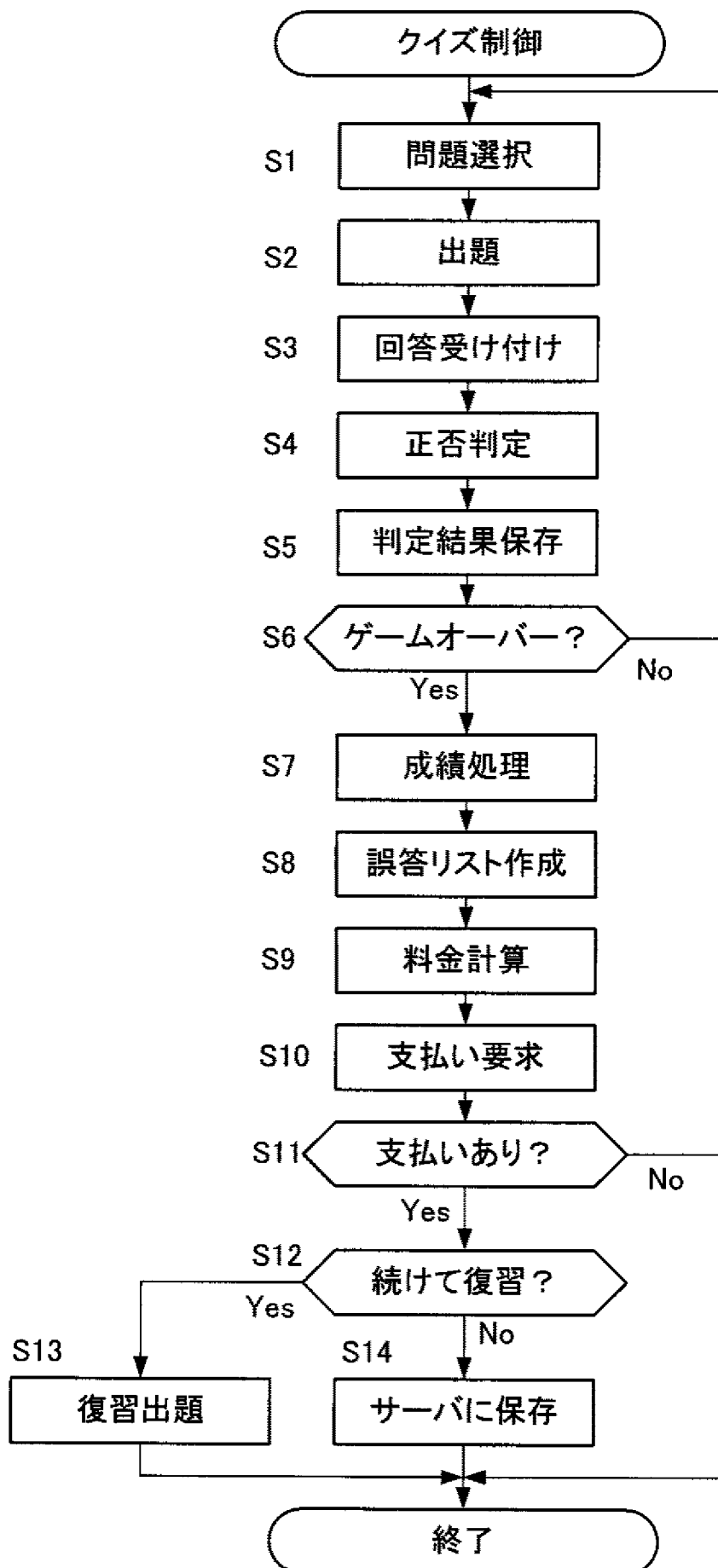


[図3]

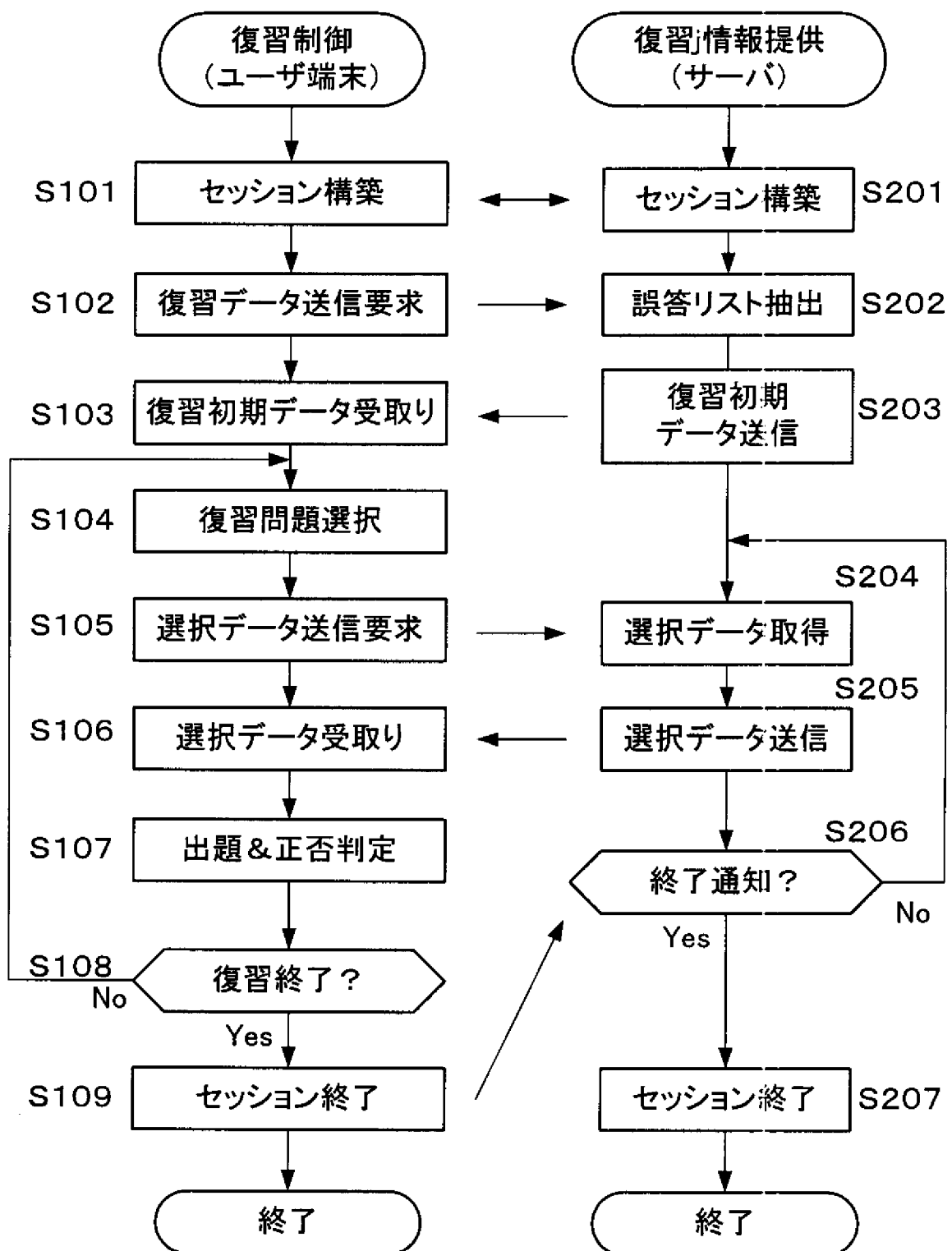
102
↙

問題ID	問題	解答
問題ID	問題	解答
⋮		
問題ID	問題	解答

[図4]



[図5]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2010/066428

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F9/00(2006.01)i, A63F13/12(2006.01)i, G06Q50/00(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, 9/24, 13/00-13/12, G06Q50/00

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 1996-2010

Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2010 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2010

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

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2002-197202 A (Namco Ltd.), 12 July 2002 (12.07.2002), paragraphs [0001] to [0002], [0008], [0052], [0103], [0108] to [0110], [0122], [0127], [0144], [0195], [0257]; fig. 1 to 3, 7 to 9 (Family: none)	1-9
Y	JP 2008-178442 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 07 August 2008 (07.08.2008), paragraphs [0013] to [0015]; fig. 1 to 2 & US 2010/0105456 A & WO 2008/088005 A1	1-9
A	JP 2002-239212 A (Nintendo Co., Ltd.), 27 August 2002 (27.08.2002), abstract; paragraphs [0047] to [0049] (Family: none)	1-9

☒ 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
29 October, 2010 (29.10.10)Date of mailing of the international search report
09 November, 2010 (09.11.10)Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2010/066428

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 2009-119146 A (Namco Bandai Games Inc.), 04 June 2009 (04.06.2009), paragraphs [0107] to [0108] (Family: none)	1-9
A	JP 2002-210226 A (Minoru HIRASHIMA et al.), 30 July 2002 (30.07.2002), abstract; paragraph [0010] (Family: none)	1-9

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（I P C））

Int.Cl. A63F9/00(2006.01)i, A63F13/12(2006.01)i, G06Q50/00(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（I P C））

Int.Cl. A63F9/00, 9/24, 13/00-13/12
G06Q50/00

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 0 年
日本国実用新案登録公報	1 9 9 6 - 2 0 1 0 年
日本国登録実用新案公報	1 9 9 4 - 2 0 1 0 年

国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
Y	JP 2002-197202 A（株式会社ナムコ） 2 0 0 2 . 0 7 . 1 2 , 段落 0 0 0 1 - 0 0 0 2 , 0 0 0 8 , 0 0 5 2 , 0 1 0 3 , 0 1 0 8 - 0 1 1 0 , 0 1 2 2 , 0 1 2 7 , 0 1 4 4 , 0 1 9 5 , 0 2 5 7 , 図 1 - 3 , 7 - 9（ファミリーなし）	1 - 9
Y	JP 2008-178442 A（株式会社コナミデジタルエンタテインメント） 2 0 0 8 . 0 8 . 0 7 , 段落 0 0 1 3 - 0 0 1 5 , 図 1 - 2 & US 2010/0105456 A & WO 2008/088005 A1	1 - 9
A	JP 2002-239212 A（任天堂株式会社） 2 0 0 2 . 0 8 . 2 7 , 要約, 段落 0 0 4 7 - 0 0 4 9（ファミリーなし）	1 - 9

☒ 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 9 . 1 0 . 2 0 1 0

国際調査報告の発送日

0 9 . 1 1 . 2 0 1 0

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 1 0 0 - 8 9 1 5
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）

宇佐田 健二

2 B

4 0 9 6

電話番号 0 3 - 3 5 8 1 - 1 1 0 1 内線 3 2 3 7

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 2009-119146 A (株式会社バンダイナムコゲームス) 2 0 0 9 . 0 6 . 0 4 , 段落 0 1 0 7 - 0 1 0 8 (ファミリーなし)	1 - 9
A	JP 2002-210226 A (平島稔、外 5 名) 2 0 0 2 . 0 7 . 3 0 , 要約, 段落 0 0 1 0 (ファミリーなし)	1 - 9