

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 6 部門第 3 区分

【発行日】平成25年10月24日 (2013.10.24)

【公開番号】特開2012-69122(P2012-69122A)

【公開日】平成24年4月5日 (2012.4.5)

【年通号数】公開・登録公報2012-014

【出願番号】特願2011-222312(P2011-222312)

【国際特許分類】

G 0 7 F 9/00 (2006.01)

G 0 7 F 7/08 (2006.01)

G 0 7 F 17/32 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

G 0 7 F 9/00 C

G 0 7 F 7/08 S

G 0 7 F 17/32

A 6 3 F 13/00 A

【手続補正書】

【提出日】平成25年9月10日 (2013.9.10)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

表示装置と物品販売機能とゲーム機能とを備える物品販売装置であって、  
複数の物品を収納する物品収納部と、  
対価の支払いを検知する支払い検知部と、  
前記対価の支払いが検知されると、前記物品収納部に収納されている物品を排出する排出部と、

前記支払い検知部が検知した対価の総額または前記排出部が排出した物品の数をカウントするカウント部と、

前記カウント部がカウントしたカウント値に応じて前記ゲーム機能が今回のゲームプレイで使用するゲームパラメータをゲームプレイヤーにとって有利な値に制御するゲームパラメータ制御部と

を備えることを特徴とする物品販売装置。

【請求項 2】

前記支払い検知部は、前記物品を購入するために前記物品販売装置へコインが投入されたことを検知し、

前記カウント部は、前記支払い検知部により検知されたコインの枚数をカウントすることを特徴とする請求項 1 に記載の物品販売装置。

【請求項 3】

前記コインの投入枚数には、上限枚数が設定されていることを特徴とする請求項 2 に記載の物品販売装置。

【請求項 4】

前記表示装置は、物品の販売に関するガイダンスやゲーム画面を表示する表示装置であり、

前記対価の支払いが検知されると、前記表示装置は、物品の購入だけを実行するか、または物品の購入とともに前記ゲームをプレイするか、を問い合わせるためのメニューを表示することを特徴とする請求項 1 ないし 3 の何れか 1 項に記載の物品販売装置。

【請求項 5】

操作部をさらに備え、

物品の追加購入をしないことを示す信号が前記操作部から入力された場合、または一定時間が経過しても前記対価の支払いが検知されない場合は、前記物品販売機能が物品の販売処理を終了することを特徴とする請求項 1 ないし 4 の何れか 1 項に記載の物品販売装置

。

【請求項 6】

前記ゲームパラメータ制御部は、前記ゲームに登場する複数のゲームキャラクタのうちから所定の選択規則にしたがって選択した 1 つ以上のゲームキャラクタに関連付けられているゲームパラメータを制御することを特徴とする請求項 1 ないし 5 の何れか 1 項に記載の物品販売装置。

【請求項 7】

前記ゲームパラメータ制御部は、前記ゲームに登場するゲームキャラクタに関連付けられた複数のゲームパラメータのうちから所定の選択規則にしたがって選択した 1 つ以上のゲームパラメータを制御することを特徴とする請求項 1 ないし 6 の何れか 1 項に記載の物品販売装置。

【請求項 8】

前記表示装置は、前記複数のゲームパラメータのうちどのゲームパラメータがどれだけ上昇したかを示すメッセージを表示することを特徴とする請求項 7 に記載の物品販売装置

。

【請求項 9】

前記ゲームパラメータ制御部は、前記カウント値が 1 つの物品の対価に相当する値であるときはゲームパラメータの制御を実行せず、前記カウント値が 2 つ以上の物品の対価に相当する値であるときはゲームパラメータの制御を実行することを特徴とする請求項 1 ないし 8 の何れか 1 項に記載の物品販売装置。

【請求項 10】

1 つ以上の物品を載置する透光性を有する天板と、  
前記物品に設けられたコードを読み取る読み取り部と

を備え、

前記表示装置は、

前記コードに対応したゲームキャラクタの画像を表示し、

前記ゲームパラメータ制御部は、

前記読み取り部によって取得されたコードが前記ゲームパラメータの制御の対象となったゲームキャラクタを示すコードかどうかを判定し、

前記読み取り部によって取得されたコードが前記ゲームパラメータの制御の対象となったゲームキャラクタを示すコードであれば、該ゲームキャラクタに関連付けられたゲームパラメータの値を増加する

ことを特徴とする請求項 1 ないし 9 の何れか 1 項に記載の物品販売装置。

【請求項 11】

前記ゲームパラメータ制御部は、

前記ゲームが終了すると、前記ゲームパラメータの制御結果を破棄することを特徴とする請求項 1 ないし 10 の何れか 1 項に記載の物品販売装置。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 0 0 9 】

上記課題を解決すべく、本発明の物品販売装置は、表示装置と物品販売機能とゲーム機能とを備える物品販売装置であって、

複数の物品を収納する物品収納部と、

対価の支払いを検知する支払い検知部と、

前記対価の支払いが検知されると、前記物品収納部に収納されている物品を排出する排出部と、

前記支払い検知部が検知した対価の総額または前記排出部が排出した物品の数をカウントするカウント部と、

前記カウント部がカウントしたカウント値に応じて前記ゲーム機能が今回のゲームプレイで使用するゲームパラメータをゲームプレイヤーにとって有利な値に制御するゲームパラメータ制御部と

を備えることを特徴とする。

## 【 手 続 補 正 3 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 1 0

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

## 【 0 0 1 0 】

本発明によれば、支払い検知部が検知した対価の総額または排出部が排出した物品の数のカウント値に応じてゲーム機能が今回のゲームプレイにおいて使用するゲームパラメータを顧客にとってより有利な値に制御する。よって、物品を購入することで付与される利益を今回のゲームプレイにおいて顧客が利用できるようになる。