(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号

特許第6226356号
(P6226356)

(45)発行日　平成29年11月8日(2017.11.8)　(24)登録日　平成29年10月20日(2017.10.20)

(51)Int.Cl.			F I		
G03B	17/53	(2006.01)	G03B	17/53	
H04N	5/7613	(2006.01)	H04N	5/7613	
H04N	5/222	(2006.01)	H04N	5/222	500
H04N	5/232	(2006.01)	H04N	5/232	935
H04N	5/225	(2006.01)	H04N	5/225	700

請求項の数 6　(全 37 頁)　最終頁に続く

(21)出願番号　特願2013-33468(P2013-33468)
(22)出願日　平成25年2月22日(2013.2.22)
(65)公開番号　特開2014-164032(P2014-164032A)
(43)公開日　平成26年9月8日(2014.9.8)
審査請求日　平成28年2月19日(2016.2.19)

(73)特許権者　591237685
株式会社メイクソフトウェア
大阪府大阪市北区西天満四丁目３番１８号
(74)代理人　100110788
弁理士　椿　豊
(74)代理人　100124589
弁理士　石川　竜郎
(74)代理人　100143557
弁理士　竹内　美保
(74)代理人　100166811
弁理士　白鹿　剛
(72)発明者　小原　徳三
大阪市北区天神橋３丁目２番１０号　株式会社メイクソフトウェア内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】写真シール作成装置、写真シール作成装置の制御方法、及び写真シール作成装置の制御プログラム

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
撮影した写真を利用してシートを作成するプレイをユーザに提供する写真シール作成装置であって、
抽選を行う抽選手段と、
写真を撮影する撮影手段と、
前記プレイの所定の場面で、ユーザに対して、前記抽選が行われることを通知する抽選実施通知手段と、
前記撮影手段により撮影された写真、及び前記抽選の結果表示を配置し、前記シートに印刷する画像の生成を行う印刷画像生成手段と、
前記印刷画像生成手段により生成された画像を前記シートに印刷し、シール排出口に排出する印刷出力手段とを備え、
前記抽選実施通知手段による通知は、前記シートに前記抽選の結果表示が含まれている旨の通知を含む、写真シール作成装置。
【請求項２】
前記写真シール作成装置は、前記抽選手段の動作及び前記抽選実施通知手段の動作を停止させるか否かを切り替える切替手段をさらに備える、請求項１に記載の写真シール作成装置。
【請求項３】
前記抽選実施通知手段は、プレイが開始されてから、ユーザが待機している状況にある

ときに、前記抽選が行われることを通知する、請求項１又は２に記載の写真シール作成装置。
【請求項４】
前記抽選実施通知手段は、ユーザに対して抽選案内画面を表示することにより前記抽選が行われることを通知し、
前記抽選案内画面は、前記抽選の結果をシートにプリントされる画像を見て見分けるための方法に関する通知事項を含む、請求項１から３のいずれかに記載の写真シール作成装置。
【請求項５】
撮影した写真を利用してシートを作成するプレイをユーザに提供する写真シール作成装置の制御方法であって、
抽選を行う抽選ステップと、
写真を撮影する撮影ステップと、
前記プレイの所定の場面で、ユーザに対して、前記抽選が行われることを通知する抽選実施通知ステップと、
前記撮影ステップにより撮影された写真、及び前記抽選の結果表示を配置し、前記シートに印刷する画像の生成を行う印刷画像生成ステップと、
前記印刷画像生成ステップにより生成された画像を前記シートに印刷し、シール排出口に排出する印刷出力ステップとを備え、
前記抽選実施通知ステップによる通知は、前記シートに前記抽選の結果表示が含まれている旨の通知を含む、写真シール作成装置の制御方法。
【請求項６】
撮影した写真を利用してシートを作成するプレイをユーザに提供する写真シール作成装置の制御プログラムであって、
抽選を行う抽選ステップと、
写真を撮影する撮影ステップと、
前記プレイの所定の場面で、ユーザに対して、前記抽選が行われることを通知する抽選実施通知ステップと、
前記撮影ステップにより撮影された写真、及び前記抽選の結果表示を配置し、前記シートに印刷する画像の生成を行う印刷画像生成ステップと、
前記印刷画像生成ステップにより生成された画像を前記シートに印刷し、シール排出口に排出する印刷出力ステップとをコンピュータに実行させ、
前記抽選実施通知ステップによる通知は、前記シートに前記抽選の結果表示が含まれている旨の通知を含む、写真シール作成装置の制御プログラム。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
この発明は写真シール作成装置、写真シール作成装置の制御方法、及び写真シール作成装置の制御プログラムに関し、特に、抽選の要素を導入したプレイを提供する機能を有する写真シール作成装置、写真シール作成装置の制御方法、及び写真シール作成装置の制御プログラムに関する。
【背景技術】
【０００２】
ゲームセンタなどに設置され、装置利用者（ユーザ）の写真を撮影し、その画像に対してユーザが画像の編集（落書き）を行った後に、それをシールなどのプリント物として提供する写真シール作成装置が知られている。
【０００３】
このような写真シール作成装置としては、ユーザに抽選（くじ引き）の要素を導入したプレイを提供するものがある。
【０００４】

例えば、下記特許文献１には、写真自販機により提供されるシールの剥離シートや、シールの裏側に、「あたり」「はずれ」などのくじ情報を表示することが記載されている。

【０００５】

下記特許文献２には、写真シール払出装置において、プレイ中にくじ抽選用画像を表示させて抽選を実行し、抽選結果に応じてサービスプレイを許容することが記載されている。

【０００６】

下記特許文献３には、写真撮影プリント装置において、シール紙印刷面に利用者が選択できない秘密画像をプリントすることで、くじを行うなど、意外性を持たせた遊びの要素を提供することが記載されている。

【０００７】

なお、下記特許文献４には、写真シール紙に加えて景品を排出する写真撮影遊戯機において、写真シール子の排出タイミングと同じタイミングかそれより早いタイミングで景品を排出するようにしつつ、ディスプレイに景品の排出に関する案内を表示し、景品の取り忘れを抑制することが記載されている。

【０００８】

また、下記特許文献５には、自動写真作成装置において、印刷待ちの間に印刷の進行状況を示す画面やゲーム画面を表示することにより、印刷待ち中のユーザのいらいら感を緩和又は解消させることが記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００９】

【特許文献１】特開２００２－２４５５４５号公報
【特許文献２】特開２００４－２１２７２号公報
【特許文献３】特開２００４－６２８３９号公報
【特許文献４】特開２０１１－１３７４６号公報
【特許文献５】特許４５０８９８５号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【００１０】

ところで、写真シール作成装置としては、プレイに大きな魅力があり、より多くのユーザからプレイを要求されるような、ユーザを引きつける要素を持つものが望まれている。このような観点から、例えば抽選結果についてシールにプリントするようにして、プレイに抽選の要素を導入することが考えられる。しかしながら、抽選結果をシールにプリントする場合には、次のような問題がある。

【００１１】

すなわち、従来一般的には、写真シール作成装置がシールに抽選結果をプリントすることは行われていなかった。そのため、通常のユーザは、抽選結果がプリントされているシールを見ても、そのシールに抽選結果がプリントされていることに気付かない可能性がある。換言すると、ユーザは、写真シール作成装置で一連のプレイを行っても、そのプレイに抽選の要素が含まれていたことに気付かない可能性がある。

【００１２】

また、そもそも、写真シール作成装置では、魅力的なシールをユーザに提供することが求められており、抽選の要素をプレイに加えるとしても、それはあくまで補助的なものとしてプレイに加えられるのが通常である。抽選結果を表示するためにシール面積を大きくしたり別のシールを出力したりすると、コストが上昇してしまうためである。このようにシールに補助的に抽選結果を表示させるときには、抽選結果を示す表示は、シートのデザインの印象を損ねることがないように、比較的目立たないようにする必要がある。

【００１３】

しかしながら、抽選結果が目立たないようにシールに表示されると、ユーザが抽選結果

を認識することが困難になったり、見落としてしまったりする。多くのユーザが抽選結果を認識できなかったり見落としてしまったりするような状況では、抽選の要素をプレイに加えることの意義が損なわれてしまう。

【００１４】

この発明はそのような問題点を解決するためになされたものであり、ユーザに対し効果的に抽選の要素を含む魅力的なプレイを提供できる写真シール作成装置、写真シール作成装置の制御方法、及び写真シール作成装置の制御プログラムを提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【００１５】

上記目的を達成するためこの発明のある局面に従うと、撮影した写真を利用してシートを作成するプレイをユーザに提供する写真シール作成装置は、抽選を行う抽選手段と、写真を撮影する撮影手段と、プレイの所定の場面で、ユーザに対して、抽選が行われることを通知する抽選実施通知手段と、撮影手段により撮影された写真、及び抽選の結果表示を配置し、シートに印刷する画像の生成を行う印刷画像生成手段と、印刷画像生成手段により生成された画像をシートに印刷し、シール排出口に排出する印刷出力手段とを備え、抽選実施通知手段による通知は、シートに抽選の結果表示が含まれている旨の通知を含む。

【００１６】

好ましくは、写真シール作成装置は、抽選手段の動作及び抽選実施通知手段の動作を停止させるか否かを切り替える切替手段をさらに備える。

【００１７】

好ましくは、抽選実施通知手段は、プレイが開始されてから、ユーザが待機している状況にあるときに、抽選が行われることを通知する。

【００１８】

好ましくは、抽選実施通知手段は、ユーザに対して抽選案内画面を表示することにより抽選が行われることを通知し、抽選案内画面は、抽選の結果をシートにプリントされる画像を見て見分けるための方法に関する通知事項を含む。

【００３３】

この発明の他の局面に従うと、撮影した写真を利用してシートを作成するプレイをユーザに提供する写真シール作成装置の制御方法は、抽選を行う抽選ステップと、写真を撮影する撮影ステップと、プレイの所定の場面で、ユーザに対して、抽選が行われることを通知する抽選実施通知ステップと、撮影ステップにより撮影された写真、及び抽選の結果表示を配置し、シートに印刷する画像の生成を行う印刷画像生成ステップと、印刷画像生成ステップにより生成された画像をシートに印刷し、シール排出口に排出する印刷出力ステップとを備え、抽選実施通知ステップによる通知は、シートに抽選の結果表示が含まれている旨の通知を含む。

【００３４】

この発明のさらに他の局面に従うと、撮影した写真を利用してシートを作成するプレイをユーザに提供する写真シール作成装置の制御プログラムは、抽選を行う抽選ステップと、写真を撮影する撮影ステップと、プレイの所定の場面で、ユーザに対して、抽選が行われることを通知する抽選実施通知ステップと、撮影ステップにより撮影された写真、及び抽選の結果表示を配置し、シートに印刷する画像の生成を行う印刷画像生成ステップと、印刷画像生成ステップにより生成された画像をシートに印刷し、シール排出口に排出する印刷出力ステップとをコンピュータに実行させ、抽選実施通知ステップによる通知は、シートに抽選の結果表示が含まれている旨の通知を含む。

【発明の効果】

【００３５】

これらの発明に従うと、通知手段が、そのときプレイを行うユーザに、そのプレイにお

いてそのユーザが当選ユーザであると判定される可能性があることに関する通知を行う。したがって、ユーザに対し効果的に抽選の要素を含む魅力的なプレイを提供できる写真シール作成装置、写真シール作成装置の制御方法、及び写真シール作成装置の制御プログラムを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【００３６】

【図１】本発明の実施の形態の１つにおける写真シール遊技システムのネットワーク接続例を示す図である。

【図２】写真シール作成装置のハードウェア構成を示す側面図である。

【図３】写真シール作成装置のハードウェア構成を示す平面図である。

【図４】写真シール作成装置を用いたプレイを示すフローチャートである。

【図５】写真シール作成装置の前部筐体を示す斜視図である。

【図６】写真シール作成装置の背部筐体を示す斜視図である。

【図７】写真シール作成装置の編集出力装置を示す斜視図である。

【図８】写真シール作成装置の制御に関する構成を説明するブロック図である。

【図９】写真シール作成装置の基本的動作の一例を示すフローチャートである。

【図１０】ユーザのプレイ時における写真シール作成装置とサーバとの動作を示すシーケンス図である。

【図１１】起動時処理の流れを示すフローチャートである。

【図１２】テストモードの動作の流れを示すフローチャートである。

【図１３】プレイにより排出されるシートを示す図である。

【図１４】ユーザが当選したときに排出されるシートの一例を示す図である。

【図１５】上述の例とはデザインが異なるシートの一例を示す図である。

【図１６】上述の例とはデザインが異なるシートの別の例を示す図である。

【図１７】抽選結果マークの配置に関する変型例の１つを説明する図である。

【図１８】外部モニタ受け付けのプレイ時の流れについて説明するフローチャートである。

【図１９】ウエイト時動作の流れを示すフローチャートである。

【図２０】抽選案内画面の表示内容の一例を示す図である。

【図２１】抽選案内画面の表示内容の別の例を示す図である。

【図２２】ウエイト画面の表示内容の一例を示す図である。

【図２３】撮影のプレイ時の流れについて説明するフローチャートである。

【図２４】落書き受け付けのプレイ時の流れについて説明する第１のフローチャートである。

【図２５】落書き受け付けのプレイ時の流れについて説明する第２のフローチャートである。

【図２６】通常の分割数選択説明画面の一例を示す図である。

【図２７】抽選機能が有効であるときの分割数選択説明画面の一例を示す図である。

【図２８】排出口パネルの一例を示す図である。

【図２９】発光表示部を用いた抽選に関する通知の一例を示す図である。

【図３０】発光表示部の一変型例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【００３７】

以下、本発明の実施の形態における写真シール作成装置を用いた、写真シール遊技システムの一例について説明する。

【００３８】

写真シール遊技システムは、写真シール作成装置と、管理サーバとで構成されている。管理サーバは、写真シール作成装置の複数のユーザの電子メールアドレス（以下、単にメールアドレスということがある。）をデータベースなどを用いて管理する。このように管理されるメールアドレスを用いて電子メールを送信することで、各ユーザに対して種々の

情報を提供することができる。

【００３９】

［実施の形態］

【００４０】

図１は、本発明の実施の形態の１つにおける写真シール遊技システムのネットワーク接続例を示す図である。

【００４１】

写真シール作成装置１は、管理サーバ（以下、単にサーバということがある）６０１や携帯端末装置（以下、携帯端末ということがある）７０１（７０１ａ，７０１ｂ）などと共に、写真シール遊戯システム９０１を構成する。写真シール作成装置１は、例えばゲームセンタなど、様々な店舗に設置されている。サーバ６０１は、例えば、データセンタで管理されている。携帯端末７０１は、例えば、写真シール作成装置１でプレイするユーザ（プレイヤ）が所有するものである。写真シール遊戯システム９０１の各装置は、例えば、インターネットなどのネットワーク８０１に接続されている。これにより、写真シール作成装置１や携帯端末７０１は、ネットワーク８０１を介して、サーバ６０１と通信可能である。なお、写真シール作成装置１と携帯端末７０１とが互いに通信可能であってもよい。

【００４２】

管理サーバ６０１は、一般的なハードウェア構成を有する電子計算機であり、通信部６０３と、記憶部６０５と、装置の各部を制御する制御部６５０などを有している。通信部６０３は、ＬＡＮ（構内情報通信網）などを経由して、サーバ６０１をネットワーク８０１に接続する。記憶部６０５は、例えばＨＤＤ（Ｈａｒｄ　Ｄｉｓｋ　Ｄｒｉｖｅ）である。記憶部６０５には、制御プログラム６０７が記憶されている。制御部６５０は、例えばＣＰＵやメモリなどで構成されている。制御部６５０は、制御プログラム６０７などを実行することで、サーバ６０１の各部の動作を制御する。

【００４３】

携帯端末７０１は、例えば、いわゆるフィーチャーフォンやスマートフォンである。携帯端末７０１は、通信部７０３と、記憶部７０５と、制御部７５０とを有している。通信部７０３は、例えば、無線ＬＡＮや携帯電話網を通じてネットワーク８０１に接続可能である。記憶部７０５は、例えばフラッシュメモリである。記憶部７０５には、制御プログラム７０７が記憶されている。携帯端末７０１は、さらに、操作部７１１や、表示部７１３や、カメラ７１５などを有している。制御部７５０は、例えばＣＰＵやメモリなどで構成されている。制御部７５０は、制御プログラム７０７などを実行することで、携帯端末７０１の各部の動作を制御する。

【００４４】

写真シール作成装置１は、プレイ時に生成された画像のデータをサーバ６０１に送信する。サーバ６０１は、送信された画像データを記憶する。サーバ６０１は、画像データを、それを送信したユーザのデータに対応させて管理する。サーバ６０１は、携帯端末７０１などからのアクセスを受け付け、携帯端末７０１を所有するユーザに対応する画像データを、その携帯端末７０１に対して公開する機能などを有している。これにより、ユーザは、携帯端末７０１を用いて、サーバ６０１に記憶されている画像データを取得可能である。

【００４５】

［写真シール作成装置１の概略構成］

【００４６】

図２は、写真シール作成装置１のハードウェア構成を示す側面図である。図３は、写真シール作成装置１のハードウェア構成を示す平面図である。

【００４７】

図２に示されるように、写真シール作成装置１は、前部筐体（撮影筐体）５１０、背部筐体５４０、及び編集出力装置５７０を有している。前部筐体５１０、背部筐体５４０、

及び編集出力装置５７０は、互いに並べられて１台の写真シール作成装置１として用いられる。

【００４８】

前部筐体５１０には、外部モニタ５２１やコイン投入部５２５などが配置された事前接客部５２０が設けられている。事前接客部５２０は、写真シール作成装置１の前部筐体５１０の左側面に配置されている（一方に選択的に配置されていればよく、右側面にあってもよい。）。

【００４９】

編集出力装置５７０の前部には、シール排出口５７５が設けられている。編集出力装置５７０の両側部には、それぞれ、編集モニタ５８１、タッチペン５８３、非接触通信装置５８５、及びスピーカ５８７などを有する編集受付部５８０が設けられている。

【００５０】

図３に示されるように、前部筐体５１０と背部筐体５４０とが組み合わせられることにより、撮影コーナー（撮影ブース）が形成される。撮影コーナーの両側方は開口部となるが、この開口部は、カーテン（図示せず）で覆うことができる。また、編集出力装置５７０の周囲も、カーテン（図示せず）で覆うことができる。これにより、ユーザは、他者にプレイ中の姿や編集画面などをのぞき込まれないようにして、プレイ可能である。

【００５１】

図４は、写真シール作成装置１を用いたプレイを示すフローチャートである。

【００５２】

本実施の形態において、写真シール作成装置１を用いたプレイは、大まかに、次のような４つの段階を順にたどるようにして行われる。通常のプレイは、通常動作モードでの動作時に行われる。

【００５３】

事前接客部５２０のコイン投入部５２５に規定枚数の硬貨が投入されると、プレイが開始する。ステップＳ１において、外部モニタ５２１における受け付けが行われる。このとき、図３において示されるＰ１の位置にユーザが立つ。この段階では、撮影を開始する前に、撮影、編集、作成される画像やシートなどの各種プレイに関する案内及び広告がユーザに対して行われる。また、ユーザは、各種選択操作を行う。

【００５４】

ステップＳ２において、撮影が行われる。このとき、図３において示されるＰ２の位置、すなわち撮影コーナー内にユーザが立つ。撮影コーナーでは、事前接客部５２０で受け付けられた各種選択操作に基づいて、ユーザに対して、各種操作で選択された撮影コースに応じた撮影が行われる。また、それと共に、ユーザによる各種操作が受け付けられ、落書き可能な画像データが作成される。

【００５５】

ステップＳ３において、落書き受け付けが行われる。このとき、図３において示されるＰ３の位置（落書きコーナー）にユーザが立つ。すなわち、ユーザは、左右いずれか一方の編集受付部５８０ａ，５８０ｂに対面するように立つ。落書き受け付けでは、撮影コーナーでのプレイが終了したユーザに対して、各種選択作業に関する案内が行われる。そして、ユーザにより行われる、出力するシールなどについての各種選択操作や、落書き操作が受け付けられる。このとき受け付けられた受付結果に基づいて、シールにプリントされる画像の処理が行われる。

【００５６】

ステップＳ４において、シールの出力が行われる。このとき、図３において示されるＰ４の位置にユーザが立つ。すなわち、ユーザは、シール排出口５７５の前方で、シール排出口５７５からシールが排出されるのを待つ。シール排出口５７５からシールが排出されると、写真シール作成装置１の近傍で行われる一連の主なプレイは終了する。

【００５７】

このように、４段階に分かれて、ユーザが移動しながらプレイが進むことで、単位時間

当たりに写真シール作成装置１を利用可能なユーザ組数が多くなっている。すなわち、最大で、５組のユーザが、写真シール作成装置１を利用できる。落書き受け付けは時間がかかるため、２つの編集受付部５８０ａ，５８０ｂを用いて、同時に２組のユーザが落書き受け付けの段階をプレイできるように構成されている。

【００５８】

図５は、写真シール作成装置１の前部筐体５１０を示す斜視図である。

【００５９】

図５に示されるように、前部筐体５１０の事前接客部５２０には、外部モニタ５２１と、コイン投入部５２５と、スピーカ５２７とが設けられている。

【００６０】

外部モニタ５２１は、例えば、液晶タッチパネルである。外部モニタ５２１は、ユーザに対して、各種案内や、選択操作に必要な画面を表示する。外部モニタ５２１は、表示された選択項目などを選択する、ユーザの指等によるタッチ操作を受け付ける。外部モニタ５２１は、いわゆるマルチタッチ操作を受け付け可能である。すなわち、外部モニタ５２１は、同時に１人以上の複数のユーザからの指示入力を受け付けることができる。外部モニタ５２１は、事前接客部５２０がどのユーザにも利用されていない場合は、利用開始を促すデモ画面などを表示する。

【００６１】

コイン投入部５２５は、硬貨投入口と、硬貨返却口とを有している。硬貨投入口は、プレイ開始時に必要な所定の硬貨（例えば４００円）の投入を受け付ける。硬貨返却口は、投入された硬貨が受け付け不可能であった場合に、それを返却する。

【００６２】

スピーカ５２７は、ユーザに対して、各種案内や、選択操作に必要な音声を出力する。事前接客部５２０が利用されていない場合は、スピーカ５２７は、利用開始を促すデモ音声（例えば「プレイを開始するのはここからだよ」）やバックグラウンドミュージックなどを出力する。

【００６３】

前部筐体５１０の撮影コーナー内となる部分には、正面照明装置（ドーム型照明装置５１１、上半身照明装置５１２ａ、膝上照明装置５１２、足元照明装置５１３、カメラまわりの照明装置５１４）と、カメラ（撮影手段の一例）５１５と、操作モニタ５１７などが設けられている。

【００６４】

正面照明装置５１１～５１４のそれぞれは、ストロボや蛍光灯などを備えている。ドーム型照明装置５１１はユーザの上半身及び背面に、上半身照明装置５１２ａはユーザの上半身に、膝上照明装置５１２はユーザの膝上辺り及び背面に、足元照明装置５１３はユーザの足元及び背面に、それぞれ光を照射する。カメラまわりの照明装置５１４は、ユーザの顔に対して光を照射する。なお、膝上照明装置５１２の側方の、撮影をする際に撮影に支障を来さない位置には、ユーザが手荷物を置くための荷物置き場（図示せず）が設けられている。

【００６５】

カメラ５１５は、ユーザの撮影を行う。撮影は、各種操作で選択された、撮影コースや、全身撮影及びアップ撮影の別などに応じて、ズーム及び撮影角度が調整された状態で行われる。換言すると、カメラ５１５による撮影は、外部モニタ５２１や操作モニタ５１７などでの指示入力の受付結果に応じて行われる。

【００６６】

操作モニタ５１７は、例えば液晶タッチパネルである。操作モニタ５１７は、ユーザに対して、各種案内や選択操作に必要な画面などを表示する。操作モニタ５１７は、表示された選択項目などを選択する、ユーザの指などを用いたタッチ操作による指示入力を受け付ける。操作モニタ５１７は、撮影コーナーがどのユーザにも利用されていない場合は、利用開始を促すデモ画面などを表示する。

【００６７】
なお、これらのほか、前部筐体５１０には、天井装置（図示せず）が設けられている。天井装置には、ユーザを上方から照らす照明装置や、ユーザに各種案内や選択操作に必要な音声を出力するスピーカ（図示せず）などが設けられている。スピーカは、撮影コーナーが利用されていない場合は、利用開始を促すデモ音声（例えば「撮影の準備が完了しました！」）やバックグラウンドミュージックなどを出力する。
【００６８】
図６は、写真シール作成装置１の背部筐体５４０を示す斜視図である。
【００６９】
図６に示されるように、背部筐体５４０は、大まかに平面視でコ字状の壁面を成すように形成されており、撮影コーナーの背面と両側方の一部とを覆う。背部筐体５４０には、背部照明装置５４１が設けられている。本実施の形態において、背部照明装置５４１としては、全身用照明装置（後方用上部照明装置）５４３と、アップ用照明装置（前方用照明装置）５４５と、全身用上部照明装置（前方及び後方用照明装置）５４７とが設けられている。
【００７０】
全身用照明装置５４３及び全身用上部照明装置５４７は、ストロボを備え、ユーザの全身に対して光を照射する。アップ用照明装置５４５は、ストロボとグリッドとを備え、主に、アップ撮影をするユーザの頭部付近、主に髪に光を照射する。
【００７１】
図７は、写真シール作成装置１の編集出力装置５７０を示す斜視図である。
【００７２】
図７に示されるように、編集出力装置５７０は、シール排出口５７５及び２つの編集受付部５８０（５８０ａ，５８０ｂ）のほか、照明部５７１を有している。
【００７３】
照明部５７１は、蛍光灯を有し、編集モニタ５８１の上部から照明を行う。
【００７４】
各編集受付部５８０において、編集モニタ５８１と、２つのタッチペン５８３と、非接触通信装置５８５と、スピーカ５８７とは、それぞれ、次のように構成されている。
【００７５】
編集モニタ５８１は、例えば、液晶タッチパネルである。編集モニタ５８１は、ユーザに対して、各種案内や落書き操作に必要な画面を表示する。編集モニタ５８１は、ユーザがタッチペン５８３を用いて行う、表示された選択項目の選択操作や落書き操作などの指示入力を受け付ける。タッチペン５８３は２つ設けられており、２人のユーザが同時に操作を行うことができる。編集モニタ５８１は、操作がいずれのタッチペン５８３を用いて行われたものであるか検知できる。タッチペン５８３は、不使用時には、タッチペン置き５８４に保持させることができる。
【００７６】
スピーカ５８７は、ユーザに対して、各種案内や、選択操作及び落書き操作について必要な音声を出力する。スピーカ５８７は、編集出力装置５７０が利用されていない場合は、使用開始を促すデモ音声（例えば「らくがきを開始してね」）やバックグラウンドミュージックなどを出力する。
【００７７】
非接触通信装置５８５は、例えばＮＦＣ（Ｎｅａｒ　Ｆｉｅｌｄ　Ｃｏｍｍｕｎｉｃａｔｉｏｎ）規格に基づいた通信（例えばＦｅｌｉＣａ（登録商標）を利用した通信など）を行うことができる。非接触通信装置５８５は、ユーザ自身の携帯端末７０１がかざされたとき、その携帯端末７０１に、ユーザのプレイによって作成された撮影画像や合成画像を得るための情報（例えば、サーバ６０１にアクセスするためのＵＲＬなど）を送信できる。これにより、ユーザは、携帯端末７０１を用いて撮影画像や合成画像を得るための場所にアクセスし、それらを取得できる。なお、非接触通信装置５８５に対して、携帯端末

７０１から種々の情報を送信できるようにしてもよい。また、非接触通信装置５８５は、２人以上のユーザが同時に利用できるように２つ以上設けられていてもよい。非接触通信装置５８５の通信方式は上述のものに限らず、ユーザの端末に対して、撮影画像のデータや合成画像のデータ自体を送信できるようにしてもよい。

【００７８】

シール排出口５７５には、印刷が完了したシール紙のシートが排出される。シールは、落書きが終わったユーザに対して提供される。シールには、撮影コーナーで撮影され、落書き受け付けで編集された合成画像が印刷されている。ユーザがシール排出口５７５に到着したときにシールの印刷が完了していない場合においては、ユーザは、シール排出口５７５の前で待機する。

【００７９】

編集出力装置５７０の筐体のうち、シール排出口５７５の周辺は、排出口パネル５７０ａで覆われている。排出口パネル５７０ａのうち、シール排出口５７５の近くには、発光表示部（排出口表示器の一例）５７７が設けられている。発光表示部５７７は、例えば、シール排出口５７５からのシールの排出に関する情報などが表示される。

【００８０】

図８は、写真シール作成装置１の制御に関する構成を説明するブロック図である。

【００８１】

写真シール作成装置１は、例えばＰＣ（パーソナルコンピュータ）のような、ＣＰＵ５０２、メモリ５０３、画像処理部５０４、記憶部５０５、及び通信部５０９などで構成された制御部（制御装置）５０１を有している。

【００８２】

画像処理部５０４は、カメラ５１５により撮影された写真の情報に基づいて、その後の処理や出力時に用いられる画像を生成したり、編集受付部５８０で受け付けられた落書きに応じて画像を生成したりする。すなわち、画像処理部５０４は、編集受付部５８０で受け付けられた落書き等の受付結果や外部モニタ５２１等での操作入力の受付結果に応じて、カメラ５１５により撮影された写真を用いて、シートにプリントする画像や、その後の処理に用いられる画像の処理を行ったり、画像を生成したりする。

【００８３】

記憶部５０５は、例えばフラッシュメモリやＨＤＤであり、制御プログラム５０７を有している。

【００８４】

制御部５０１は、ＣＰＵ５０２が制御プログラム５０７を実行することで、写真シール作成装置１の各部の動作を制御する。

【００８５】

通信部５０９は、例えばＰＨＳ通信モジュールを有し、写真シール作成装置１をネットワーク８０１に接続できる。

【００８６】

制御部５０１は、事前接客部５２０について、外部モニタ５２１、スピーカ５２７、及びコイン制御部５２５ａなどを制御する。コイン制御部５２５ａは、コイン投入部５２５を制御し、コインの投入状況などを確認し、制御部５０１に通知する。

【００８７】

制御部５０１は、前部筐体５１０及び背部筐体５４０について、カメラ５１５、操作モニタ５１７、及びストロボ制御部５３０などを制御する。ストロボ制御部５３０は、正面照明装置５１１～５１４と背部照明装置５４１とを制御し、適時に適切な態様で発光させる。

【００８８】

制御部５０１は、編集出力装置５７０について、編集モニタ５８１、非接触通信装置５８５、スピーカ５８７、及び印刷部５９０などを制御する。印刷部５９０は、画像処理部５０４により処理が行われた画像について、シールの用紙にプリント（印刷）し、印刷後

のシールをシール排出口５７５に搬送する。印刷部５９０により、シール排出口５７５からシールが出力される。

【００８９】

なお、図８で示される構成は、概念的な構成を示すものである。例えば、撮影コーナー側（前部筐体５１０及び背部筐体５４０）にＰＣを設け、落書きコーナー側（編集出力装置５７０）にも別のＰＣを設け、これらが連携して動作することで、制御部５０１などの機能が実現されるようにしてもよい。

【００９０】

［写真シール遊技システム９０１の動作の説明］

【００９１】

写真シール作成装置１は、サーバ６０１や携帯端末７０１と連携し、大まかに、次のような動作を行う。最初に、図９を参照し、主に写真シール作成装置１がプレイを実行可能なるまでの写真シール作成装置１の基本的動作について説明する。次に、図１０を参照し、写真シール遊技システム９０１を用いて行われるプレイについて説明する。

【００９２】

図９は、写真シール作成装置１の基本的動作の一例を示すフローチャートである。

【００９３】

図９に示されるように、写真シール作成装置１が起動されると、ステップＳ２１において、起動時処理が行われる。ここでは、各種制御プログラム５０７の読み込み、実行や、必要に応じて、サーバ６０１との通信処理などが行われる。

【００９４】

ステップＳ２２において、制御部５０１は、デモ画面を外部モニタ５２１やその他のモニタなどに表示させる。

【００９５】

ステップＳ２３において、制御部５０１は、テストモードに入るかどうかを確認する。例えば、管理者にしかアクセスできない位置に配置されている所定のスイッチなどが操作されたとき、制御部５０１は、テストモードに入ると判断する。

【００９６】

また、ステップＳ２４において、制御部５０１は、プレイを行うための対価を受け付けたか否かを確認する。

【００９７】

対価が受け付けられるか、テストモードに入ると確認されるまでは、制御部５０１は、デモ画面を表示しながら待機する。

【００９８】

ステップＳ２３でテストモードに入ると判断された場合には、ステップＳ２６において、テストモードが実行される。テストモードについては後述する。テストモードが終了すると、再び、デモ画面の表示に戻る（Ｓ２２）。

【００９９】

ステップＳ２４でコイン投入部５２５に規定枚数のコインが投入されて対価が受け付けられたと判断されたとき、ステップＳ２５において、プレイが実行される。プレイは、図４に説明したようにして行われる。写真シール作成装置１を用いたプレイが終了すると、ステップＳ２２の動作に戻る。

【０１００】

図１０は、ユーザのプレイ時における写真シール作成装置１とサーバ６０１との動作を示すシーケンス図である。

【０１０１】

上述のようにユーザからプレイを実行するために写真シール作成装置１にコインが投入されると、プレイが開始される。図１０に示されるように、ステップＳ１１１において、写真シール作成装置１は、撮影及び編集を行う。すなわち、図４において説明した、外部モニタ受付（Ｓ１）、撮影（Ｓ２）、及び落書き受付（Ｓ３）が行われる。ユーザは、編

集段階において、落書き編集入力を行うことができる。
【０１０２】
編集が終了すると、ユーザは、携帯端末７０１などで取得したい画像を選択する操作を行う。また、画像を取得するための情報を受信するためのメールアドレスを入力する操作を行う。
【０１０３】
ステップＳ１１２において、写真シール作成装置１は、撮影した写真に基づく送信用画像データと、メールアドレスとを互いに関連付けて、サーバ６０１に送信する。
【０１０４】
ステップＳ１１３において、写真シール作成装置１では、印刷が行われる。印刷が終了すると、シール排出口５７５から、印刷が完了したシート（シール紙）が排出される。
【０１０５】
ステップＳ１１４において、ユーザは、シール排出口５７５に排出されたシートを取得する。
【０１０６】
一方、写真シール作成装置１からサーバ６０１にデータが送信されると、ステップＳ１１５において、サーバ６０１は、送信された情報を受信する。
【０１０７】
ステップＳ１１６において、サーバ６０１では、受信した情報を用いて、データベース記録処理が行われる。
【０１０８】
サーバ６０１は、受信した送信用画像データに基づいて携帯端末機用の画像データ（取得用画像データ）を生成し、その画像データをユーザに取得させるための取得ページを通じて閲覧可能に保持する。取得ページは、例えばサーバ６０１のウェブサーバ機能によって外部から取得可能となるように、保持される。このとき、取得ページにアクセスするための取得用ＵＲＬが生成される。Ｓ１１７において、サーバ６０１は、取得用ＵＲＬ（取得ページアドレス）をユーザに送信する。このとき、例えば、写真シール作成装置１から送信されたメールアドレスを用いて、電子メールにより、ユーザの携帯端末７０１などに情報が送信される。
【０１０９】
ステップＳ１１８において、ユーザの携帯端末７０１は、取得ＵＲＬを受信する。
【０１１０】
ステップＳ１１９において、ユーザは、携帯端末７０１を操作し、携帯端末７０１で動作するウェブブラウザなどを用いて、取得ＵＲＬにアクセスする。
【０１１１】
ステップＳ１２０において、サーバ６０１は、取得ページのデータを携帯端末７０１に送信する。このとき、取得ページの表示時に閲覧される画像の携帯端末機用画像データも、携帯端末７０１に送信される。
【０１１２】
ステップＳ１２１において、携帯端末７０１は、取得した取得ページや画像のデータに基づいて、画像を含む取得ページを表示する。これにより、ユーザは、携帯端末機用の画像を、サーバ６０１から取得することができる。ユーザは、プレイを行った結果、シートを受け取ることができるとともに、携帯端末機用の画像を取得できる。したがって、ユーザにとって、プレイを行う楽しみが増加する。
【０１１３】
［抽選機能の説明］
【０１１４】
ところで、本実施の形態において、写真シール作成装置１は、抽選機能を有している。抽選機能が有効であるとき、プレイ毎に、そのプレイを行っているユーザについて抽選（くじ引き）が行われる。抽選が行われると、そのプレイを行っているユーザが、抽選に当

選した当選ユーザであるか否かが判定される。このような抽選は、例えば、写真シール作成装置１の制御部５０１において、ＣＰＵ５０２が所定の制御プログラム５０７を実行することにより行われる。

【０１１５】

なお、抽選は、種々の方式により行われればよく、特定の方式によるものに限られるものではない。例えば、制御部５０１は、予め設定された確率で、プレイ毎に当選ユーザであるか否かを判定するようにすればよい。また、例えば、プレイが所定回数行われるたびに、そのプレイを行うユーザが当選ユーザと判定されるようにしてもよい。また、例えば、所定回数のプレイが行われる中で所定数の当選ユーザがランダムに発生するようにしたり、所定期間中に所定数の当選ユーザがランダムに発生するようにしたりしてもよい。また、例えば、制御部５０１が、写真シール作成装置１の稼働率（混み具合；使用状況）や、現在の時間情報（日付、曜日、及び時間帯など）に応じて、予め設定された基準に応じて、当選ユーザと判定する確率を変動させるようにしてもよい。抽選において、当選と判定されるための条件は、例えばテストモードにおいて変更できるように構成されていてもよい。このとき、テストモードにおいて操作者（管理者であるユーザ）が容易に選択可能な複数の条件を予め定めておき、管理者が容易に選択できるようにしてもよい。例えば、５０分の１の確率で当選するか、１００分の１の確率で当選するかを容易に選択できるようにしてもよい。また、当選と判定されるための条件は、テストモードでの変更は許されず、例えば外部のサーバ６０１から送信された設定ファイルに応じて設定されるように構成されていてもよい。このような当選と判定されるための条件は、当選ユーザに対して提供される景品の金額等に応じて、適宜設定されるようにしてもよい。

【０１１６】

制御部５０１は、例えば、抽選フラグがオンになっているときに、抽選機能を有効とするように制御を行う。制御部５０１は、所定の条件に応じて、抽選フラグのオン、オフを切り替える。これにより、制御部５０１が抽選機能を有効として抽選を行うか、抽選機能を停止させて抽選を行わないかが切り替えられる。

【０１１７】

抽選フラグが切り替えられる所定の条件としては、例えば、写真シール作成装置１の管理者の操作によるものがある。すなわち、抽選フラグは、テストモードで管理者からの操作が受け付けられたとき、その操作に応じて、オン、オフされる。例えば、写真シール作成装置１が設置されている店舗の都合等で抽選を行わないようにする場合には、管理者がこのようなマニュアル操作で、抽選機能を停止させることができる。

【０１１８】

また、抽選フラグは、例えば、サーバ６０１から取得されたデータに基づいて、オン、オフされる。本実施の形態では、後述のように起動時処理が行われている間に、サーバ６０１から必要に応じてデータが取得される。このとき、このデータにおいて抽選フラグの状態を変更する指示があれば、制御部５０１は、抽選フラグの状態を確認し、必要に応じて抽選フラグのオン、オフを切り替える。抽選フラグがオンとなっていれば、制御部５０１は、その後、抽選機能を有効として制御動作を行う。

【０１１９】

なお、例えば所定の期間内に抽選機能を有効にするようにしたり、当選ユーザの延べ人数が所定数に到達するまで抽選機能を有効にするようにしたりしてもよい。このような場合、制御部５０１は、例えば、起動時処理を行うときに抽選フラグの状態を確認し、そのような所定の条件に応じて、必要に応じて抽選フラグをオン、オフするようにすればよい。すなわち、制御部５０１は、例えば、抽選フラグがオンであった場合において、所定の期間が満了したと判断したときには、抽選フラグをオフに切り替えることで、以後の抽選機能を停止させるようにしてもよい。また、制御部５０１は、抽選フラグがオンであった場合において、抽選に当選した当選ユーザの延べ人数が所定数に到達したと判断したときには、抽選フラグをオフに切り替えることで、以後の抽選機能を停止させるようにしてもよい。

【０１２０】
ここでは、このような抽選機能の実行、停止の設定に関する動作について説明する。
【０１２１】
図１１は、起動時処理の流れを示すフローチャートである。
【０１２２】
起動時処理が開始されると、ステップＳ２１１において、制御部５０１は、アップデート確認を行う。アップデート確認では、写真シール作成装置１は、ネットワークを介してサーバ６０１との間で通信を行いアップデートすべき事項があるか否かを確認する。アップデートすべき事項がある場合には、写真シール作成装置１は、サーバ６０１からアップデートデータをダウンロードする。
【０１２３】
ここで、抽選を行うか否かの設定を、アップデートデータに含めて行うようにしてもよい。すなわちサーバ６０１で写真シール作成装置１においてアップデートをするか否かを指定することで、写真シール作成装置１において抽選を行うか否かを設定することができる。
【０１２４】
ステップＳ２１２において、制御部５０１は、起動チェックを行う。起動チェックでは、例えば、装置各部との通信を行ったり、写真シール作成装置１の起動が確実に行われたか否かを確認したりする。
【０１２５】
ステップＳ２１３において、制御部５０１は抽選フラグの設定確認を行う。抽選フラグがオンであれば、制御部５０１は、以降の処理において抽選を行うように制御する。他方、抽選フラグがオフであれば、制御部５０１は、以降の処理において抽選を行わず、通常のプレイを行うように制御する。
【０１２６】
このとき、制御部５０１は、例えばアップデートデータに抽選フラグの変更する指示が含まれている場合には、その指示に応じて、抽選フラグの変更を行う。これにより、サーバ６０１を通じた抽選動作のオンオフを写真シール作成装置１において適用させることができる。また、制御部５０１は、所定の抽選フラグの切り替え条件が設定されている場合には、抽選フラグを切り替える必要があるか否かを判断し、必要に応じて抽選フラグの変更を行う。なお、サーバ６０１を通じて、抽選フラグを切り替える条件について指定されるようにしてもよい。この場合、指定された後、指定された条件に応じた適切なときに、抽選フラグの変更が行われるようになる。
【０１２７】
ステップＳ２１８において、制御部５０１は起動画面を表示させる。起動画面が表示されると、起動時処理が終了する。
【０１２８】
図１２は、テストモードの動作の流れを示すフローチャートである。
【０１２９】
ステップＳ２３１において、制御部５０１は、抽選設定の変更指示があるか否かを確認する。抽選設定の変更指示はテストモードにおいて表示される抽選設定変更画面において管理者（写真シール作成装置１の管理者であるユーザ）からの指示を受け付けることにより受け付けられる。すなわち、管理者は、抽選設定変更画面において抽選設定の変更指示を行い、抽選を行うか否かを切り替えることができる。管理者は、種々の状況に応じて、変更指示を行うことができる。例えば、景品がなくなったときには抽選を行わないようにするなど、当選ユーザに提供する景品の残数に応じて変更することができる。また、写真シール作成装置１の利用状況に応じて変更することができる。例えばユーザが少ないときには抽選を行い、ユーザが多いときには抽選を行わないようにすることができる。また、所定の販売促進キャンペーンなどのイベントが期間を定めて行われている場合には、その期間に合わせて、抽選を行うか行わないかを適宜設定することができる。

【０１３０】
ステップＳ２３１において抽選設定の変更指示があった場合には、ステップＳ２３２において、抽選設定の変更を行う。抽選設定の変更が行われると抽選フラグの設定も行われる。例えば抽選フラグがオフであるときに抽選設定が抽選を行うように変更された場合には抽選フラグがオンに設定される。
【０１３１】
ステップＳ２３２の処理が終わったとき又はステップＳ２３１で変更指示がなかった場合には、ステップＳ２３３においてテストモード終了となる。テストモードが終了するとデモ画面の表示状態に戻る。
【０１３２】
このように、本実施の形態においては、テストモードで管理者からの指示を受け付けることにより、抽選を行うか否かを設定できる。これにより、写真シール作成装置１の管理者によって、その写真シール作成装置１で抽選機能を有効にするか否かを適宜設定することができる。
【０１３３】
また、本実施の形態においては、サーバ６０１と通信し、サーバ６０１から得た情報を用いて抽選機能を有効にするか否かを設定することができる。これにより、写真シール作成装置１が設置されている店舗では何らの操作を行うことなく、遠隔操作により、写真シール作成装置１の抽選機能に関する設定を行うことができる。このような方式によれば、複数台の写真シール作成装置１について、容易に、一斉に抽選機能を有効にしたり無効にしたりすることができる。また、サーバ６０１から、抽選に関する設定を行う写真シール作成装置１を特定の地域に設置されているものに限定することなども可能であり、写真シール作成装置１を用いた抽選キャンペーン等について、容易に実施することができるようになる。
【０１３４】
なお、本実施の形態において、制御部５０１は、サーバ６０１と写真シール作成装置１とが通信不可能な場合には、抽選機能を有効にしないようにしてもよい。これは例えば、アップデート確認を行ったり、起動チェックを行ったりする場面で、写真シール作成装置１とサーバ６０１とが通信できなかった場合において、その後抽選フラグがオンに設定されていることを確認した場合には、抽選フラグがオフに変更されるようにすればよい。これにより、抽選を行う写真シール作成装置１の管理をサーバ６０１で確実に行うことができるようになる。換言すると、その写真シール作成装置１において、意図せず抽選機能が有効化されることを防止することができる。なお、このとき、写真シール作成装置１とサーバ６０１とが通信不可能である場合には、抽選フラグをオンにするように設定されていてもよい。
【０１３５】
なお、抽選フラグのオン、オフすなわち抽選機能を有効化するか否かの設定は、これに限られるものではなく、例えばテストモードによる設定及びサーバ６０１からのデータに基づく設定のいずれか一方についてのみが行われるようにしてもよい。
【０１３６】
ここで、写真シール作成装置１の出荷初期状態において抽選フラグをオフに設定することで、写真シール作成装置１の初期化作業を行ったときに抽選フラグが意図せずオンになることを防止するようにしてもよい。
【０１３７】
また、抽選フラグがオン、オフの状態が、外部から容易に確認可能になっていることが望ましい。例えば、写真シール作成装置１の出荷時に抽選フラグがオフに設定されており、写真シール作成装置１の設置後に抽選フラグをオンにする作業を行うべき状況において、操作忘れなどにより抽選フラグがオフのままになっている場合に、管理者などがそのことに容易に気付くことができる。また、抽選フラグをオンからオフに変更しておくべき状況において、操作忘れなどにより抽選フラグがオンのままになっている場合に、管理者な

どがそのことに容易に気付くことができる。このような抽選フラグの状態表示は、例えば外部モニタ５２１、操作モニタ５１７、編集モニタ５８１などに表示される画面中に表示することができる。このような画面上にはユーザ向けの情報の表示が多く含まれている。また、ユーザに抽選フラグのオン、オフの状態を認識させないほうが望ましい。そのため、抽選フラグの状態表示は、例えば画面上にアイコン画像等を表示することにより行うことが望ましい。また、抽選フラグの状態を示すアイコン画像等は、一般のユーザが見ても抽選フラグの状態を判別できないようなものとすることが望ましい。このような抽選フラグの状態表示を行う場合、管理者等が状態表示を把握しやすいように、例えば写真シール作成装置１の外部に露出している外部モニタ５２１などに表示することが望ましい。また、シール排出口５７５の近くにディスプレイを設けている場合には、そのディスプレイを用いて抽選フラグの状態表示を行うようにしてもよい。

【０１３８】

［抽選結果の表示に関する説明］

【０１３９】

次に、抽選が行われたときの抽選結果の表示について説明する。本実施の形態においては、抽選結果は、プレイの結果として写真シール作成装置１から排出されるシールのシートに、所定の態様で画像がプリントされることで示される。ユーザは、排出されたシートを確認することにより、抽選の結果を知ることができる。

【０１４０】

このような抽選結果の表示は、制御部５０１が、ユーザが当選ユーザであると判定したか否かの判定結果に応じて、画像処理部５０４を制御することにより行われる。制御部５０１は、そのときプレイを行うユーザが当選ユーザであるか否かに応じて、シートにプリントする画像を変化させる。

【０１４１】

より具体的には、画像処理部５０４は、抽選機能が有効であるとき、そのときプレイを行うユーザが当選ユーザであるか否かにかかわらず、シートにプリントする画像に、カメラ５１５により撮影された写真に加えて、抽選結果に関する結果表示（例えば、所定の結果表示マーク）を含めるように構成されている。制御部５０１は、そのときプレイを行うユーザが当選ユーザであるか否かに応じて、結果表示マークの表示態様を変化させる。例えば、結果表示マークの色彩が、ユーザが当選ユーザであるか否かに応じて（抽選結果に応じて）変更される。

【０１４２】

なお、画像処理部５０４は、シールのうち所定の領域に結果表示マークが配置されるように、シールに形成する画像の処理を行う。例えば、シールのうち、カメラ５１５により撮影された写真から離れたクレジット表示領域が、結果表示マークが配置される所定の領域として選択される。

【０１４３】

図１３は、プレイにより排出されるシートを示す図である。

【０１４４】

図１３を参照して、シート１０ａ中において斜線部分はプレイ中の撮影により撮影された写真が配置される部分を示す。シート１０ａは、縦長形状であり、その上部には、大きい写真とタイトル部１２ａとがプリントされている。タイトル部１２ａには、シート１０ａのデザインテーマに応じて予め設定された、フレーズ等が含まれる図柄が記載される。シート１０ａの下部には、クレジット表示領域１１ａが配置されている。クレジット表示領域１１ａには、例えば、プレイを行った日時、プレイ後にユーザがアクセス可能なＷｅｂページのＵＲＬ、及びそのプレイの識別番号などの情報が示されている。

【０１４５】

ここで、本実施の形態において、クレジット表示領域１１には抽選結果マーク２０が含まれている。抽選結果マーク２０は例えば所定のロゴマークであり、ユーザが識別可能な大きさでプリントされている。このようなロゴマークを、シート１０ａ上において特にユ

ーザの注目を受ける抽選結果マーク２０として表示することで、ユーザにおけるロゴマークの認知度を向上させることができる。

【０１４６】

図１３において示されている抽選結果マーク２０は、当選しなかったことを示す通常マーク２０ａである。ここで、通常マーク２０ａは、例えば、黒地に白抜きの模様を有するものである。

【０１４７】

図１４は、ユーザが当選したときに排出されるシート１０ａの一例を示す図である。

【０１４８】

図１４においてプリントされている抽選結果マーク２０は、ユーザが当選したことを示す当選マーク２０ｂである。当選マーク２０ｂは、図１３において示されている通常マーク２０ａとは色彩が異なり、白地に黒い模様を有するものである。

【０１４９】

このように、ユーザが当選ユーザであるか否かに応じて、シート１０ａ中のクレジット表示領域１１ａに互いに色彩の異なる抽選結果マーク２０（通常マーク２０ａ又は当選マーク２０ｂ）が配置されている。したがって、ユーザは、排出されたシート１０ａを見て、ユーザ自身がそのプレイ中において抽選に当選したか否かを知ることができる。なお、当選したユーザは、そのシートを店舗の従業員に見せることにより、景品を受け取ることができるようにするなどすればよい。

【０１５０】

なお、結果表示マーク２０は、次のようにして表示されるようにしてもよい。例えば、基本となる通常マーク２０ａが配置されているシートデザインと当選マーク２０ｂが配置されているシートデザインとを予め用意しておき、制御部５０１が、抽選結果に応じて排出するシートデザインを決定してもよい。また、例えば、制御部５０１は、通常マーク２０ａが配置されているシートデザインを基本のシートデザインとして採用し、当選時には、当選マーク２０ｂ用のフレームレイヤを基本のシートデザインに重ねて印刷することで、当選マーク２０ｂが表示されるようにしてもよい。

【０１５１】

本実施の形態においては、抽選結果マーク２０は、シート１０ａのデザインに応じて、そのシート１０ａのクレジット表示領域１１ａ中に適宜配置される。抽選結果マーク２０がクレジット表示領域１１ａに配置されていることにより、シート１０ａ全体のデザインを損ねることなく、抽選結果マーク２０がシート１０ａ中に含められる。そのため、抽選機能には興味がなく抽選結果マーク２０を必要とはしないユーザにとっても、不要な画像がシート１０ａ中に表示されることによる不満を感じることがない。したがって、すべてのユーザに、満足感の高いプレイを提供することができる。なお、抽選結果マーク２０は、抽選結果を示すフレーズであってもよい。例えば当選したことを示す「あたり」や、当選しなかったことを示す「はずれ」などの文言が、抽選結果マーク２０に替えてプリントされていてもよい。また、通常マーク２０ａと当選マーク２０ｂとは、色彩が異なるものに限られない。例えば、両者の間で、図柄そのものが異なるようにしてもよいし、大きさや向き等が異なるようにしてもよい。

【０１５２】

図１５は、上述の例とはデザインが異なるシートの一例を示す図である。

【０１５３】

図１５に示されるシート１０ｂは、上述のシート１０ａと比較して、写真の配置が異なるものである。また、それに伴い、シート１０ｂのタイトル部１２ｂのデザインも変更されている。シート１０ｂにおいて、クレジット表示領域１１ｂは、シート１０ｂ全体のうち右下部分に配置されている。ここでもクレジット表示領域１１ｂには、抽選結果マーク２０が配置されている。ユーザは、クレジット表示領域１１ｂに形成された抽選結果マーク２０を見て、自身の抽選結果を知ることができる。

【０１５４】

図１６は、上述の例とはデザインが異なるシートの別の例を示す図である。

【０１５５】

図１６に示されるシート１０ｃは、上述の１０ａ，１０ｂと比較して、大きな面積を有している。シート１０ｃは、同一のデザインの写真が数種類配置されている、比較的横長のシートである。シート１０ｃの上部には、タイトル部１２ｂが帯状に配置されている。シート１０の下部には、クレジット表示領域１１ｃが帯状に配置されている。抽選結果マーク２０は、この場合も、クレジット表示領域１１ｃに納まるように配置されている。

【０１５６】

なお、抽選結果マーク２０が配置される位置は、クレジット表示領域１１ａ，１１ｂ，１１ｃに限られない。抽選結果マーク２０は、シート１０ａ，１０ｂ，１０ｃのいずれの位置に配置されていてもよい。

【０１５７】

図１７は、抽選結果マーク２０の配置に関する変型例の１つを説明する図である。

【０１５８】

図１７において、抽選結果マーク２０は、シート２０のタイトル部１２ａに配置されている。このように抽選結果マーク２０が配置されている場合には、比較的ユーザの目に触れやすくなる。このように抽選結果マーク２０が形成される場合にも、抽選結果マーク２０が形成されることでシート１０ａの美観が損なわれないように、抽選結果マーク２０の厳密な位置や大きさ、色彩などに、デザイン的な配慮が行われることが望ましい。

【０１５９】

なお、抽選結果マーク２０は、抽選結果に応じて、ユーザが当選したとき及び当選しなかったときのいずれかの場合にのみシート１０ａ，１０ｂ，１０ｃに配置されるようにしてもよい。また、１回のプレイで排出されるシートが、複数のユーザ用に複数の区域に区切られている場合（区域毎にカットされる場合も含む）には、各区域に抽選結果マーク２０を表示するようにしてもよいし、いずれかの区域にのみ抽選結果マーク２０を表示するようにしてもよい。抽選結果マーク２０が表示される位置が、ユーザが当選したときと当選しなかったときとで異なるようにしてもよい。例えば、ユーザが当選したときには、タイトル部１２ａ，１２ｂなどのユーザの目に付きやすい位置に抽選結果マーク２０を表示し、ユーザが当選しなかったときには、クレジット表示領域１１ａ，１１ｂ，１１ｃなどに抽選結果マーク２０を表示するようにして、シートのデザインテーマに対する抽選結果マーク２０の影響が比較的小さくなるようにしてもよい。抽選結果マーク２０を表示する位置は、ユーザが選択可能なシートのデザイン毎に設定されていればよい。例えば、選択可能なすべてのシートのうち、一部のシートについては、タイトル部や余白部分などに抽選結果マーク２０を表示するようにし、他のシートについてはクレジット表示領域に抽選結果マーク２０表示するようにしてもよい。

【０１６０】

なお、抽選結果マーク２０の色とシート上の背景色との関係によっては、抽選結果マーク２０が識別しにくくなる可能性もある。このような場合に備えて、制御部５０１は、抽選結果マーク２０に、所定の色（白色であってもよい）の縁取り部を設けて表示するようにしてもよい。予め縁取り部を設けた抽選結果マーク２０が用いられてもよい。また、ユーザが選択可能なシートのデザイン毎に、そのデザインに応じて、抽選結果マーク２０の色が設定されるようにしてもよい。このような抽選結果マーク２０の色の設定は、制御部５０１が、シートのデザインに関する情報に基づいて抽選結果マーク２０が識別しやすくなるように、適宜行うようにしてもよい。

【０１６１】

［抽選に関する通知機能の説明］

【０１６２】

本実施の形態において、写真シール作成装置１で抽選機能が有効となっているとき、制御部５０１は、写真シール作成装置１の各部を用いて、そのときプレイを行うユーザに、抽選に関する通知を行う。

【０１６３】
ここで、抽選に関する通知は、そのプレイにおいてそのユーザが当選ユーザであると判定される可能性があることに関する通知を含む。抽選に関する通知は、例えば、プレイが開始されてから、ユーザが待機している状況にあるときに、抽選案内画面を表示することにより行われる。このような処理は、制御部５０１による制御に基づいて行われる。
【０１６４】
以下、このような通知動作の具体的な例について、プレイが行われるときの写真シール作成装置１の動作に沿って説明する。写真シール作成装置１のプレイ時において、各段階の流れは、例えば次のようである。各動作は、制御部５０１の制御に基づいて行われる。なお、各処理において、外部モニタ５２１、操作モニタ５１７、編集モニタ５８１等の表示内容を中心に説明するが、画面表示に伴い、スピーカ５２７，５８７等を利用した音声案内が適宜行われる。なお、通知は、外部モニタ５２１、操作モニタ５１７、編集モニタ５８１等のみを用いて行われるようにしてもよいし、スピーカ５２７，５８７等のみを用いて行われるようにしてもよい。
【０１６５】
図１８は、外部モニタ受け付けのプレイ時の流れについて説明するフローチャートである。
【０１６６】
図１８に示されるように、プレイが開始されると、ステップＳ３０１において、プレイの説明が行われる。例えば、外部モニタ５２１に画像を表示したり、スピーカ５２７から音声を出力したりすることで、プレイの一連の流れや後述のプレイコースについての説明が行われる。
【０１６７】
ステップＳ３０２において、コース選択が受け付けられる。本実施の形態においては、「ノーマルコース」と、「ルックブックコース（Ｌｏｏｋ　Ｂｏｏｋコース）」との２つのプレイコースがある。ユーザは、２つのプレイコースを選択してプレイできる。
【０１６８】
ここで、ノーマルコースは、背景と撮影画像を合成させ、矩形の枠をそのまま使用して作成する通常の撮影コースであり、ユーザによる背景選択を受け付ける。他方、ルックブックコースは、デザイン性の高いレイアウトになるように撮影するコースである。ルックブックコースでは、撮影する前に、シール紙に印刷される完成イメージのコラージュデザインであるルックブックのデザイン選択をユーザから受け付ける。
【０１６９】
ステップＳ３０３において、デザイン選択が受け付けられる。ここでは、例えば、画像やデザイン等について、ふんわりとした印象のものとするかくっきりとした印象のものにするかなど、全体の印象をどういうものにするかなどの選択が受け付けられる。
【０１７０】
ステップＳ３０４において、名前入力を受け付ける。例えば、ユーザに対して、２名分の名前入力を行わせる画面が表示される。入力された名前は、落書き編集時に使用される。また、ルックブックコースでは、背景やフレームなどのデザインの一部として使用される。
【０１７１】
ステップＳ３０５において、コース選択を行ったユーザに対して、コースによって異なる背景などを選択する画面が表示される。例えば、ノーマルコースの場合は「背景を６枚選んでね」と表示・案内などがされる。また、ルックブックコースの場合は、「撮影セットを選んでね」と表示・案内などがされる。
【０１７２】
ステップＳ３０６において、制御部５０１は、撮影コーナーが空いているか（使用中でないか）を判断する。
【０１７３】

ステップＳ３０６で撮影コーナーが空いていなければ、ステップＳ３０７において、制御部５０１は、空くまで、ウエイト時動作を行う。ウエイト時動作の詳細については、後述する。

【０１７４】

ステップＳ３０６で撮影コーナーが空いていれば、ステップＳ３０８において、撮影コーナー誘導の画面表示が行われる。これにより、事前接客部５２０での各種操作が完了したユーザを、撮影コーナーへ誘導する。

【０１７５】

図１９は、ウエイト時動作の流れを示すフローチャートである。

【０１７６】

ウエイト時動作では、ステップＳ４１１において、制御部５０１は、抽選フラグがオンであるか否かを確認する。

【０１７７】

ステップＳ４１１でオンでなければ、ステップＳ４１２において、制御部５０１は、通常ウエイト案内を行う。

【０１７８】

通常ウエイト案内では、制御部５０１は、モニタに所定のウエイト画面を表示させる。例えば、外部モニタ５２１での受付時にウエイト時動作が行われるときには、外部モニタ５２１にウエイト画面が表示される。このとき、スピーカ５２７等を用いた音声を伴う案内が行われるようにしてもよいし、行われなくてもよい。

【０１７９】

他方、ステップＳ４１１でオンであれば、ステップＳ４１３において、制御部５０１は、抽選案内を行う。

【０１８０】

抽選案内では、制御部５０１は、モニタに所定の抽選案内画面を表示させる。例えば、外部モニタ５２１での受付時にウエイト時動作が行われるときには、外部モニタ５２１に抽選案内画面が表示される。このとき、スピーカ５２７等を用いた音声を伴う案内が行われるようにしてもよいし、行われなくてもよい。

【０１８１】

なお、抽選案内は、抽選に関する通知を行うもののみに限られない。例えば、抽選案内は、抽選に関する事項と、上述の通常ウエイト案内で通知される事項などとを併せてユーザに案内するものであってもよい。

【０１８２】

図２０は、抽選案内画面の表示内容の一例を示す図である。

【０１８３】

図２０に示されるように、抽選案内画面としては、例えば、プレイ後に排出されるシートに、抽選に関する結果表示が含まれている旨や、当選した場合において景品を受け取るための方法の説明など、抽選の実施要項などが表示される。このように抽選案内が行われることで、ユーザは、その写真シール作成装置１において抽選が行われていること、及びユーザ自身がそのプレイで当選ユーザとなる可能性があることなどに、特段の注意力を払うことなく、容易に気付くことができる。

【０１８４】

図２１は、抽選案内画面の表示内容の別の例を示す図である。

【０１８５】

図２１に示されるように、抽選案内画面には、ユーザが当選ユーザであるか否かをシートにプリントされる画像を見て見分けるための方法に関する通知事項を含めるようにしてもよい。例えば上述のように結果表示マーク２０が表示される場合、どのようなマークが通常マーク２０ａで、どのようなマークが当選マーク２０ｂであるかを示すようにしてもよい。また、結果表示が行われる部分（例えば、シートのうちクレジット部分）について案内するようにしてもよい。

【０１８６】
図２２は、ウエイト画面の表示内容の一例を示す図である。
【０１８７】
図２２に示されるように、ウエイト画面としては、例えば、待機しなければならない理由についての説明事項と、携帯端末でアクセス可能なウェブサイトの宣伝等が表示される。このように抽選案内が行われることで、待機させられているユーザの不満感が抑えられる。
【０１８８】
上述のように外部モニタ受け付けが終了すると、制御部５０１は、事前接客部５２０で受け付けられた情報を用いて、撮影コーナーで撮影を行う。
【０１８９】
図２３は、撮影のプレイ時の流れについて説明するフローチャートである。
【０１９０】
図２３に示されるように、ステップＳ３２１において、制御部５０１は、操作モニタ５１７に、撮影開始画面を表示させる。ユーザに対して、撮影開始を促す画面が表示される。ユーザが操作モニタ５１７にタッチすることで、撮影が開始される。
【０１９１】
ステップＳ３２２において、通常撮影が行われる。撮影は、大まかに、次のようにして行われる。撮影は、６枚の写真が得られるまで行われる。
【０１９２】
まず、ユーザは、全身撮影かアップ撮影を行うかの選択を行う。そうすると、制御部５０１は、ユーザに対して、ユーザが選択した撮影コースに対応した撮影を行うことを促す。このとき、ユーザに対して、おすすめのポーズを促すサンプル画面が表示される。次に、ライブ表示に切り替わり、実際の撮影画像の写りをわかりやすくするために、撮影を行うユーザ自身が操作モニタ５１７に表示される。所定の時間が経過すると、カウントダウンが行われ、ユーザに対して、撮影するタイミングが通知される。そして、所定のタイミングで撮影コースに対応した撮影が行われる。撮影が行われると、撮影により得られた写真が画像データ化される。この処理待ち時間が経過すると、次の写真の撮影に入る。
【０１９３】
各写真の撮影が終わると、プレビュー表示が行われる。プレビュー表示では、ユーザに対して、所定の枚数（例えば、６枚）の撮影が行われたかの確認を行うために、撮影により得られた画像が表示される。撮影が終了すると、ユーザに対して、その旨の確認操作を促す撮影完了確認画面が表示される。
【０１９４】
なお、撮影時の各処理は、それぞれ所定の時間で行われ、次の処理に自動的に進むように制御されればよい。これにより、速やかに、ユーザの撮影を行うことができる。
【０１９５】
ステップＳ３２３において、おまけ撮影の説明が行われる。おまけ撮影では、プレイを行うことによりシールのほかに作成できる追加画像（おまけ画像）に用いる写真を撮影する。このとき、必要に応じて、ユーザに、撮影をするのに適した場所へ誘導したり、撮影する写真の構図についての説明が行われたりする。例えば、「全身を撮るときは後ろのゾーンに入ってね」などと案内が行われる。また、ルックブックコース選択時に事前接客部５２０で受け付けた名前が反映されるデザインを選択している場合には、「自分の名前の方に入って撮影してね」などと案内が行われる。
【０１９６】
ステップＳ３２４では、おまけ撮影が行われる。撮影自体は、上述の通常撮影と同じような手順で、ポーズ指定、ライブ表示、カウントダウン、撮影、処理、及びプレビューと進む。これにより、おまけ画像に用いられる写真の画像データが得られる。
【０１９７】
ステップＳ３２５では、目の映り選択や明るさ選択が行われる。ここでは、撮影した写

真をプレビュー表示させながら、複数の設定（例えば、各５段階の設定）のうちどれを適用するかが選択される。

【０１９８】

すなわち、目の映り選択では、よりユーザのイメージ通りのシートが出力されるように、撮影画像の目の大きさの選択を受け付ける。明るさ選択では、よりユーザのイメージ通りのシートが出力されるように、撮影画像の明るさの選択を受け付ける。操作モニタ５１７に表示される撮影画像は、必然的に顔が小さくなるため、目の大きさの変化・明るさの変化がわかりにくい全身撮影画像ではなく、変化がわかりやすいアップ撮影画像が表示されるようにすればよい。これにより、プレビュー表示に必要な処理の量が低減するため、制御部５０１にかかる負荷を低減できる。このとき、ユーザの選択の効果は、操作モニタ５１７に表示されていない全身画像にも反映されるようにするとよい。

【０１９９】

ステップＳ３２６において、制御部５０１は、落書きコーナーが空いているか（使用中でないか）を判断する。例えば、編集受付部５８０ａ，５８０ｂのいずれか一方でも他のユーザにより使用中でなければ、落書きコーナーが空いていると判断される。

【０２００】

ステップＳ３２６で落書きコーナーが空いていなければ、ステップＳ３２７において、制御部５０１は、空くまで、ウエイト時動作を行う。ウエイト時動作の詳細については、上述のとおりである。ウエイト時に行われる画面表示等の案内は、例えば、操作モニタ５１７やスピーカ（図示せず）を用いて行われる。

【０２０１】

ステップＳ３２６で落書きコーナーが空いていれば、ステップＳ３２８において、落書きコーナー誘導の画面表示が行われる。これにより、撮影が完了したユーザを、落書きコーナーへ誘導する。このとき、編集受付部５８０ａ，５８０ｂのうち、いずれか適切な方に移動するようにユーザに促すようにすればよい。例えば、「右の１番のらくがきコーナーに移動してね」などと案内すればよい。

【０２０２】

図２４は、落書き受け付けのプレイ時の流れについて説明する第１のフローチャートである。図２５は、落書き受け付けのプレイ時の流れについて説明する第２のフローチャートである。

【０２０３】

図２４に示されるように、落書き受け付けが開始されると、ステップＳ３３１において、制御部５０１は、編集モニタ５８１にデータ転送開始画面を表示させる。ここでは、撮影された写真に基づき作成された画像データが、撮影コーナーから落書きコーナーに転送される。そして、そのことを示す画面が表示される。

【０２０４】

ステップＳ３３２において、画面タッチが受け付けられる。ここでは、タッチペン５８３を用いて編集モニタ５８１のタッチ操作を受け付ける。タッチ操作が行われるか、所定の時間が経過すると、次の処理に進む。

【０２０５】

タッチ操作が受け付けられると、ステップＳ３３３において、落書き案内が行われる。ユーザに対して、落書き操作が開始されることが案内される。例えば、「次はらくがきだよ！」などと表示が行われる。画像データが転送されてから、この表示が行われている期間に、落書きに用いる画像データについての各種の処理が行われる。画像データについての処理が終了すると、次の処理に進む。

【０２０６】

ステップＳ３３４において落書き編集が開始される。落書き編集では、文字や図柄を書き込むためのパレットが含まれる落書き編集画面を表示して、ユーザからの操作を受け付ける。落書き編集画面には、撮影された写真に基づく画像が含まれる。ユーザは、各画像について、所定時間内に、落書き編集を行うことができる。

【０２０７】
ステップＳ３３５において、制御部５０１は、抽選フラグがオンであるか否かを確認する。
【０２０８】
ステップＳ３３５で抽選フラグがオンであると、ステップＳ３３６において、抽選案内が行われる。この処理は、上述のウエイト時動作が行われるときに行われる処理と同様に行われるようにすればよい。
【０２０９】
このとき行われる抽選案内は、抽選フラグがオンであるときには常に行われる。したがって、ユーザに、そのプレイで抽選が行われていることなど抽選に関する通知を、確実に行うことができる。
【０２１０】
ステップＳ３３５で抽選フラグがオフであるか、ステップＳ３３６の処理が終了すると、ステップＳ３３７の処理に進む。ステップＳ３３７において、分割数選択説明画面が表示される。シートデザイン選択に移る旨が案内される。
【０２１１】
ステップＳ３３８において、シートデザイン選択が受け付けられる。ここでは、例えば、ユーザに対し、シート当たりに印刷する画像の数の選択が受け付けられる。ノーマルコースにおいて、撮影画像の配置が選択できるシートレイアウトが採用されている場合には、ユーザによる画像の配置についての操作が受け付けられる。他方、ルックブックコースにおいて、名前が、撮影画像の左側と右側とに左右個別で表示されるデザインなどを選択されているとき、ユーザに対して、撮影画像に写っているユーザの名前に間違いがないか確認する画面を表示し、必要な場合には名前の変更が受け付けられる。
【０２１２】
図２５に示されるように、ステップＳ３３９において、ケータイ送信確認画面が表示される。本実施の形態において、基本のプレイ時には、ユーザの携帯端末７０１に、例えばプレイによって作成された撮影画像又は合成画像のうち１枚の画像を取得させることができる。
【０２１３】
ステップＳ３４０において、送信画像選択画面が表示される。制御部５０１は、携帯端末７０１に取得させる対象となる画像の選択操作を、ユーザから受け付ける。当該画像は、撮影された画像、シールとして印刷できる落書き画像、及び生成されたおまけ画像などのすべての中から選択可能である。なお、２人までのユーザがそれぞれ希望する画像を選択するか、送信画像選択画面に使用される所定の時間が経過することによって次の画面に進む。所定の時間が経過し、タイムアウトになった場合は、タイムアウト時に選択されている画像が選択される。
【０２１４】
ステップＳ３４１において、アドレス入力画面が表示される。ここでは、携帯端末７０１の電子メールアドレス等の入力が受け付けられる。電子メールアドレス等が入力されると、その情報がサーバ６０１に送信される。これにより、例えば、サーバ６０１は、ユーザにより選択された画像を取得可能にするＵＲＬを、電子メールなどの方法で携帯端末７０１に通知する。ユーザは、携帯端末７０１で当該ＵＲＬにアクセスすることで、別途写真シール作成装置１からサーバ６０１に送られた、選択した画像を取得できる。
【０２１５】
ステップＳ３４１のアドレス入力画面において、非接触通信（ＮＦＣ通信など）で送信することを選択できる。これが選択されたとき、ステップＳ３４２において、非接触通信操作画面が表示される。制御部５０１は、非接触通信装置５８５を制御し、選択された画像を取得可能にするＵＲＬなどの情報を、非接触通信装置５８５にかざされた携帯端末７０１に送信できる。非接触通信操作画面には、ユーザが行うべき動作の説明などが含まれる。非接触通信操作画面は、携帯端末７０１への通信が成功するか、例えば「アドレス入

力に戻る」ボタンが操作されるまで、表示されるようにすればよい。

【０２１６】

ステップＳ３４１で入力が完了すると、ステップＳ３４３において、制御部５０１は、印刷部（プリンタ）５９０が空いているか（使用中でないか）を判断する。

【０２１７】

ステップＳ３４３で印刷部５９０が空いていなければ、ステップＳ３４４において、制御部５０１は、空くまで、ウエイト時動作を行う。ウエイト時動作の詳細については、上述のとおりである。ウエイト時に行われる画面表示等の案内は、例えば、編集モニタ５８１などを用いて行われる。

【０２１８】

ステップＳ３４３で印刷部５９０が空いていれば、ステップＳ３４５において、プリントが行われる。制御部５０１は、画像処理部５０４を制御して、印刷すべき画像データを生成し、印刷部５９０に転送する。これにより、印刷部５９０によりシートの印刷が行われる。なお、印刷部５９０に用紙切れなどのエラーが発生している場合には、プリンタエラー画面が表示されるようにすればよい。このとき、メンテナンスを行うための連絡先などが表示される。

【０２１９】

ステップＳ３４６において、編集モニタ５８１には、落書きブース終了画面が表示される。印刷が完了するまで、シール排出口５７５の前で待機するように、ユーザに案内が行われる。これにより、シール排出口５７５からシート（シール）が排出され、一連のプレイが終了する。このとき、シール排出の案内を行うのとともに、抽選案内が行われるようにしてもよい。

【０２２０】

このように、一連のプレイの中の適当な場面で、ユーザに、抽選に関する通知が行われる。したがって、ユーザは、始めてこのような抽選が行われる写真シール作成装置１でプレイをする場合であっても、抽選が行われることを確実に知ることができる。写真シール作成装置１で抽選を行う場合に、それをユーザに確実に知らせることができるので、ユーザに対し効果的に、抽選の要素を含むプレイであることを認識させることができ、ユーザに魅力的なプレイを提供できる。

【０２２１】

なお、抽選案内は、上述した場面において行われるもののみに限られない。例えば、起動時処理を行ったときに抽選フラグがオンであることが確認された場合において、制御部５０１は、デモ画面において、プレイするユーザがそのプレイにおいて当選ユーザとなる可能性がある旨などを宣伝するようにしてもよい。このとき、外部モニタ５２１等へのデモ画面の表示のみに限られず、例えば音声やその他の効果を出力することで、ユーザに抽選機能について通知するようにしてもよい。

【０２２２】

また、通常の案内画面に抽選に関する案内を加えることで、抽選に関する通知が行われるようにしてもよい。例えば、上述の図２４に示される処理において、抽選フラグがオンである場合に、上述のステップＳ３３６の処理に替えて、分割数選択説明画面において抽選に関する通知を行うようにしてもよい。

【０２２３】

図２６は、通常の分割数選択説明画面の一例を示す図である。

【０２２４】

図２６に示されるように、通常の分割数選択画面には、落書きの受付が終了したこと、及びシートレイアウトデザインの選択に移ることをユーザに案内するメッセージが表示される。

【０２２５】

図２７は、抽選機能が有効であるときの分割数選択説明画面の一例を示す図である。

【０２２６】

図２７に示されるように、抽選機能が有効であるときには、通常の分割数選択画面に含まれるメッセージに加えて、抽選に関する案内を行うメッセージ（例えば、「シートには当たりくじがあるよ！」）が含まれる。このように画面表示を行うことによっても、ユーザに、抽選が行われることについて通知することができる。

【０２２７】

なお、このように通常の案内で案内する事項に加えて、抽選に関する案内を表示する場合には、その画面を表示する時間を通常よりも若干長くするようにしてもよい。これにより、確実にユーザに抽選に関する通知を行うことができる。また、ユーザがシートのデザイン選択を行って、そのプレイにおいて出力されるシートのデザインが確定した後に抽選に関する通知を行う場合（例えば、上述の図２７に示すような場合）には、そのシートにおいて結果表示が行われる部分に関する案内や、結果表示マーク２０の見分け方に関する案内を、デザインに即して具体的に案内するようにしてもよい。

【０２２８】

［シール排出口５７５付近における抽選に関する通知機能の説明］

【０２２９】

ここで、本実施の形態において、抽選に関する通知は、シール排出口５７５付近においても行われる。ユーザが実際にシートを手にするタイミングで抽選に関する通知を行うことにより、結果表示についてユーザにシートを確認してもらいやすくなる。したがって、ユーザに抽選が行われたことをより効果的に知らせることができる。以下、このようなシール排出口５７５付近において行われる通知について説明する。

【０２３０】

シール排出口５７５付近で行われる通知は、例えば、排出口パネル５７０ａに設けられている発光表示部５７７を用いて行われる。

【０２３１】

図２８は、排出口パネル５７０ａの一例を示す図である。

【０２３２】

図２８に示されるように、発光表示部５７７は、シール排出口５７５の上方に設けられている。すなわち、発光表示部５７７は、シール排出口５７５から排出されるシートに注目するユーザが自然と視認できる位置に配置されている。発光表示部５７７は、例えば、ＬＥＤ（発光ダイオード）などを光源として発光することで、写真シール作成装置１の種々のステータスをユーザなどに知らせるものである。

【０２３３】

発光表示部５７７は、例えば、出力情報表示部５７６と、進捗情報表示部５７８と、抽選通知部５７９とを含んでいる。発光表示部５７７の制御は、制御部５０１により行われる。

【０２３４】

出力情報表示部５７６は、例えば、編集受付部５８０ａ側で編集を行ったユーザと編集受付部５８０ｂ側で編集を行ったユーザとのいずれのユーザ用の印刷が行われているかを表示する。これにより、シール排出口５７５が１つしかないところ、２組のユーザ間で排出されたシートの取り違えなどの混乱が発生するのを防止できる。また、出力情報表示部５７６は、例えば、印刷部５９０で用紙切れとなっているか否かを表示したり、プリンタエラーが表示しているか否かを表示したりする。

【０２３５】

進捗情報表示部５７８は、シートの出力処理の進捗について、複数の発光部で表示するものである。例えば、図に示されるように、４つの発光部が連なって配置されている。シートの出力処理が進むにつれて、例えば左の発光部から順に点灯する。すなわち、進捗情報表示部５７８は、４つの発光部を用いてプログレスバー表示を行うことで、進捗を表示する。最後の発光部は、シートがシール排出口５７５に排出されるタイミングに合わせて点灯する。これにより、ユーザは、シートが排出されるタイミングを予測しながら、シートが排出されるまで待機することができ、ユーザがストレスを感じることを防止すること

ができる。なお、発光部の数や発光部の形状はこれに限られるものではない。また、例えば、セグメント表示で数字を表示する発光表示器を用いて、進捗度合いを数値で表示するようにしてもよい。

【０２３６】

抽選通知部５７９は、所定の場合に発光表示を行うものである。抽選通知部５７９は、例えば、抽選機能が有効であるときにシートに表示される結果表示マークと同じデザインのマークであるが、これに限られるものではない。

【０２３７】

図２９は、発光表示部５７７を用いた抽選に関する通知の一例を示す図である。

【０２３８】

本実施の形態において、制御部５０１は、抽選フラグがオンであるとき、発光表示部５７７を用いて、抽選に関する通知を行う。抽選に関する通知は、シール排出口５７５からシートを出力する動作に合わせて行われる。このとき、制御部５０１は、ユーザが当選ユーザであると判定されたか否かに応じて、そのユーザに対して行う抽選に関する通知の態様を変更する。

【０２３９】

具体的には、図２９に示されるように、シール排出口５７５からシートを出力する場合、すなわち進捗情報表示部５７８の発光部がすべて発光するとき、それに合わせて抽選通知部５７９が発光する。このように抽選通知部５７９として所定のマークが発光することにより、ユーザに、抽選が行われていることを通知することができる。

【０２４０】

このとき、抽選通知部５７９の発光態様は、ユーザが当選ユーザであるか否かに応じて変更される。例えば、発光色や、光源の輝度が、当選時とそうでないときとで異なるように制御される。このとき、当選時の方が、そうでないときよりも、ユーザにより意外性を感じさせる色で発光するようにしてもよい。また、当選時の方が、そうでないときよりも、高い輝度で発光するようにしてもよい。さらにまた、当選していないときには点滅なしで発光し、当選したときにはユーザの注意を惹く態様で点滅して発光するようにしてもよい。このように当選ユーザに、当選していないときと比較して、より覚知しやすい態様で、抽選に関する通知を行うことで、ユーザが自身が当選したことを見逃すことを防止できる。

【０２４１】

なお、制御部５０１は、抽選通知部５７９が、ユーザが当選しているときのみ、発光させるようにしてもよい。このとき、当選時に抽選通知部５７９が点灯する旨を表示しておき、抽選通知部５７９を点灯させることで、ユーザに抽選に当選したことを示唆するようにしてもよい。

【０２４２】

図３０は、発光表示部の一変型例を示す図である。

【０２４３】

図３０に示されるように、発光表示部の配置を変更してもよい。図３０に示されている発光表示部５７７ａにおいて、進捗情報表示部５７８の右側に、抽選通知部５７９が配置されている。すなわち、進捗情報表示部５７８の４つの発光部と抽選通知部５７９とが一列に並ぶようにして配置されている。

【０２４４】

本変型例においても、進捗情報表示部５７８は、いわゆるプログレスバー表示を行う。シートが排出されるまでに、進捗情報表示部５７８の発光部が図３０において左の方から順に発光する。そして、進捗情報表示部５７８のすべての発光部が発光したとき、シートが排出される。そしてその後、ユーザが当選しているときには、抽選通知部５７９が発光するように制御される。

【０２４５】

このように、進捗情報表示部５７８における進捗表示に関連して抽選通知部５７９を配

置し、抽選通知部５７９の発光タイミングを進捗情報表示部５７８の発光タイミングに関係したものとすることで、進捗情報表示部５７８へのユーザの注目を効果的に高めることができる。進捗情報表示部５７８の発光部と抽選通知部５７９との全体がプログレスバーを構成するように配置され、発光されることにより、シートの排出を待つユーザに一定の期待感を持たせることができ、より楽しいプレイをユーザに提供することができる。

【０２４６】

なお、本変型例において、ユーザが当選しているときにのみ抽選通知部５７９を発光させてもよいし、ユーザが当選していない場合にも抽選通知部５７９を発光させてユーザにシートの確認を促すようにしてもよい。

【０２４７】

［その他］

【０２４８】

上述の実施の形態や変型例に含まれる特徴部分を適宜組み合わせて、写真シール遊技システムを構成してもよい。

【０２４９】

シール排出口の近くには、そこで待機するユーザが見ることができるように、上述の図２８や図３０に示されるようなＬＥＤなどの光源を用いた発光表示部に代えて、液晶ディスプレイなどの表示パネル（発光表示部の一例）を設けてもよい。この場合、その表示パネルで、追加して提供される画像に関する操作などを受け付け可能に構成されていてもよい。表示パネルには、様々な広告や、ユーザに対する案内などを表示できる。この表示パネルを用いて、抽選に関する案内を行うようにしてもよいし、抽選結果に応じて、通知の態様を変更した案内を行うようにしてもよい。なお、このような表示パネルは、上述の図２８や図３０に示されるような発光表示部に加えて設けてもよい。

【０２５０】

抽選機能が有効である場合において、プレイを行うユーザに対して抽選に関する通知を行うとき、そのユーザが当選ユーザであると判定されたか否かに応じて、そのユーザに対して行う抽選に関する通知の態様を変更するようにしてもよい。このとき、抽選は、プレイが開始されたときに行い、制御部がそのユーザが当選ユーザであるか否かを判定するようにすればよい。

【０２５１】

具体的には、プレイを行うユーザが当選ユーザであると判定されたとき、当選ユーザであると判定されないときと比較して、通知を受けるユーザがその通知をより覚知しやすい態様で、抽選に関する通知を行うようにしてもよい。例えば、プレイ開始時や撮影前において、モニタを用いて抽選案内を行うとき、そのユーザが当選していることを前提にしたメッセージ等、ユーザに抽選に当選したことを示唆する通知を抽選に関する通知に含めて画面に表示して、ユーザに排出されたシートを確認させるようにしてもよい。また、当選ユーザのプレイ時においては、それ以外のユーザのプレイ時と比較して、例えば、高頻度、長時間、大音量、派手で充実した演出態様で、抽選案内を行うようにしてもよい。このように当選時とそうでないときとで抽選に関する通知の態様を変更することにより、実際には当選しているが、自身が当選したと気付けなかったユーザが発生することを防止することができる。

【０２５２】

また、上述のような写真シール作成装置自体を用いた抽選に関する通知に替えて、シート取得後に管理サーバからユーザの携帯電話等に送信されるメールにおいて抽選に関する通知を行うようにしてもよい。また、ユーザの携帯電話等に送信された取得ＵＲＬによりアクセス可能な取得ページにおいて、抽選に関する通知を行うようにしてもよい。このような方法を採ることにより、写真シール作成装置１における抽選機能が有効であるときの処理の内容を複雑にしたり、抽選に関する通知を行うためにプレイ時間を長く確保したりすることなく、ユーザに、抽選が行われることについて知らせて、シートを確認してもらうことができる。また、このようなサーバと連携した通知を、上述のような写真シール作

成装置１自体を用いた抽選に関する通知に加えて行うことで、より確実に、ユーザに抽選に関して通知を行うことができる。

【０２５３】

なお、このように管理サーバを用いて抽選を行う場合には、例えば、制御部は、落書き完了後にサーバに送信用画像データを送信するときに、写真シール作成装置で抽選機能が有効であることを示す情報を加えて送信するようにすればよい。サーバは、受信したデータに、抽選機能が有効であることを示す情報が含まれるとき、上述のように、メールや取得ページにおいて、抽選に関する通知をユーザに対して行うようにすればよい。このとき、制御部は、送信用画像データとともに当選ユーザであるか否かを示す情報をサーバに送信し、サーバが、それに応じて、当選時とそうでない場合とで異なる態様で、抽選に関する通知をユーザに対して行うようにしてもよい。

【０２５４】

上述の実施の形態における処理は、ソフトウェアによって行っても、ハードウェア回路を用いて行ってもよい。

【０２５５】

上述の実施の形態における処理を実行するプログラムを提供することもできるし、そのプログラムをＣＤ－ＲＯＭ、フレキシブルディスク、ハードディスク、ＲＯＭ、ＲＡＭ、メモリカードなどの記録媒体に記録してユーザに提供することにしてもよい。プログラムはインターネットなどの通信回線を介して、装置にダウンロードするようにしてもよい。上記のフローチャートで文章で説明された処理は、そのプログラムに従ってＣＰＵなどにより実行される。

【０２５６】

上記実施の形態は、すべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味及び範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

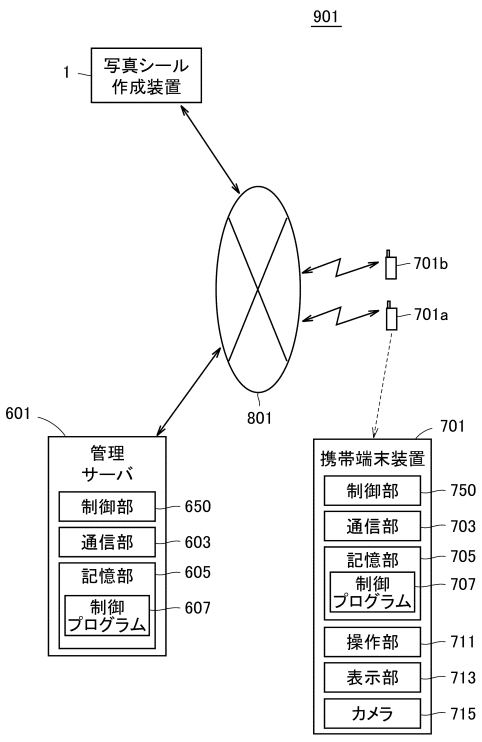
【符号の説明】

【０２５７】

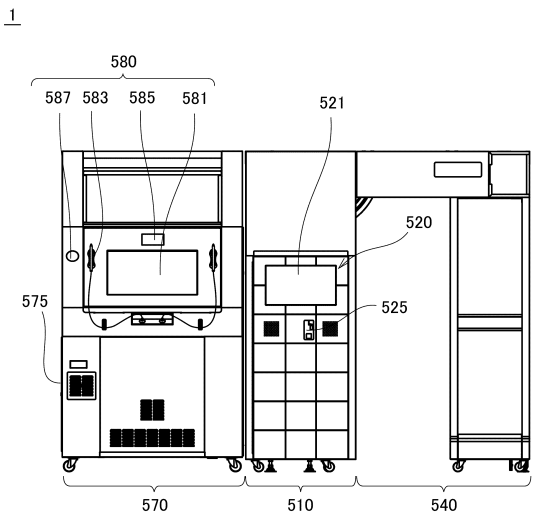
１　写真シール作成装置
１０ａ，１０ｂ，１０ｃ　シート（シール）
１１ａ，１１ｂ，１１ｃ　クレジット表示領域
２０　抽選結果マーク（結果表示の一例）
２０ａ　通常マーク（結果表示の一例）
２０ｂ　当選マーク（結果表示の一例）
５０１　制御部
５０２　ＣＰＵ
５０３　メモリ
５０４　画像処理部
５０５　記憶部
５０７　制御プログラム
５０９　通信部
５１５　カメラ（撮影手段）
５２１　外部モニタ
５７５　シール排出口
５７７，５７７ａ　発光表示部
５７８　進捗情報表示部
５７９　抽選通知部
５８１　編集モニタ
５９０　印刷部
６０１　管理サーバ
７０１　携帯端末

９０１　写真シール遊戯システム

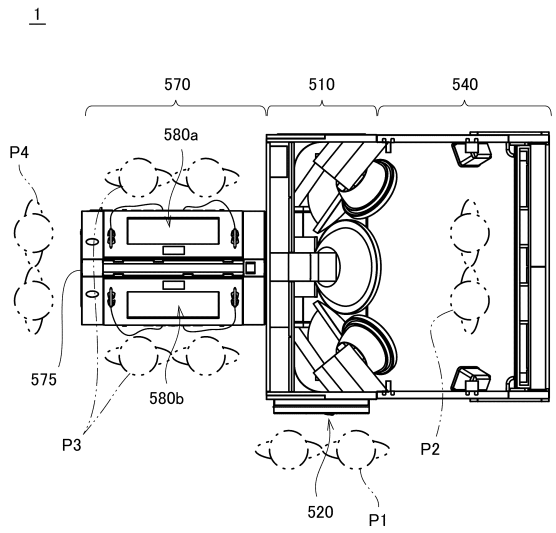
【図１】



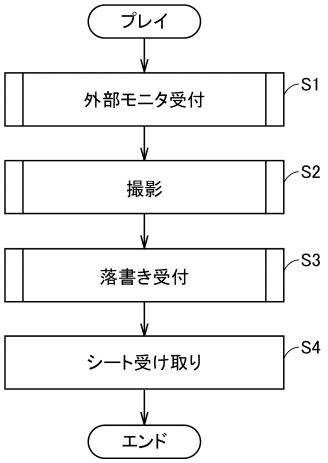
【図２】



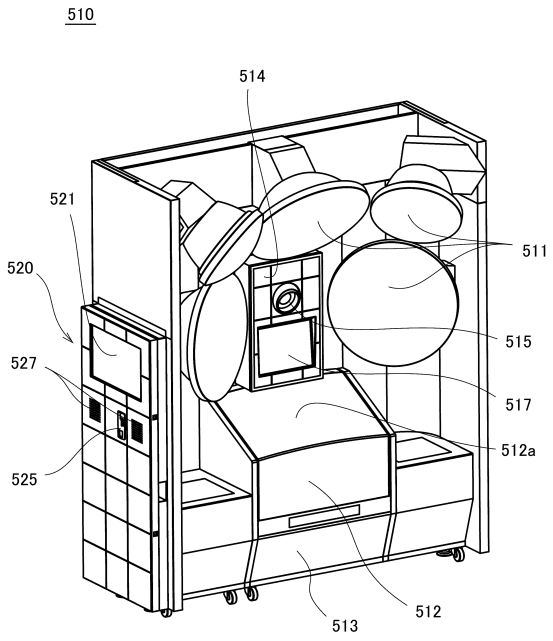
【図３】


1
570
510
540
580a
P4
575
580b
P3
P2
520
P1

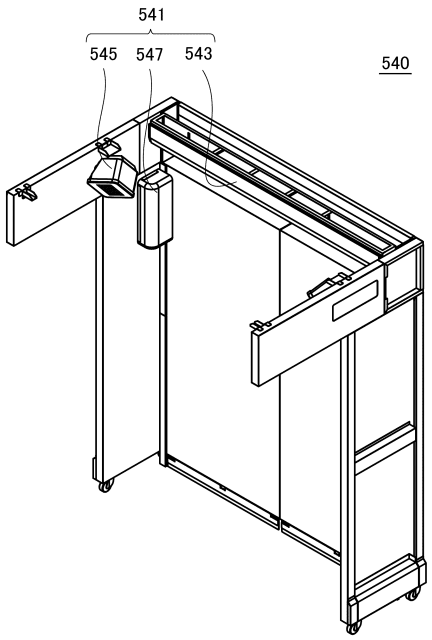
【図４】


プレイ
外部モニタ受付
S1
撮影
S2
落書き受付
S3
シート受け取り
S4
エンド

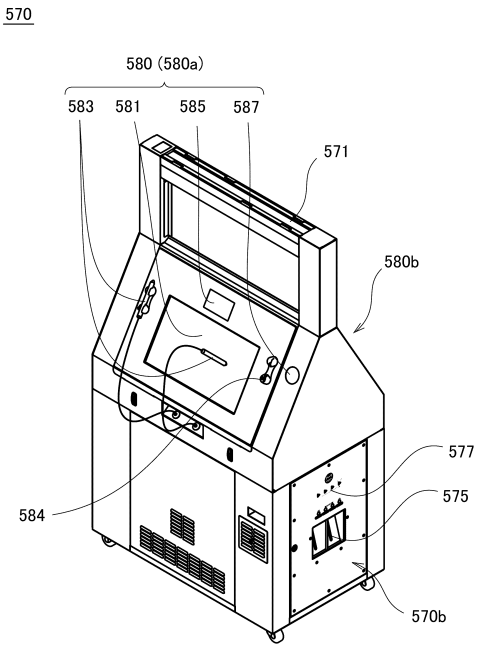
【図５】


510
514
521
511
520
515
527
517
512a
525
513
512

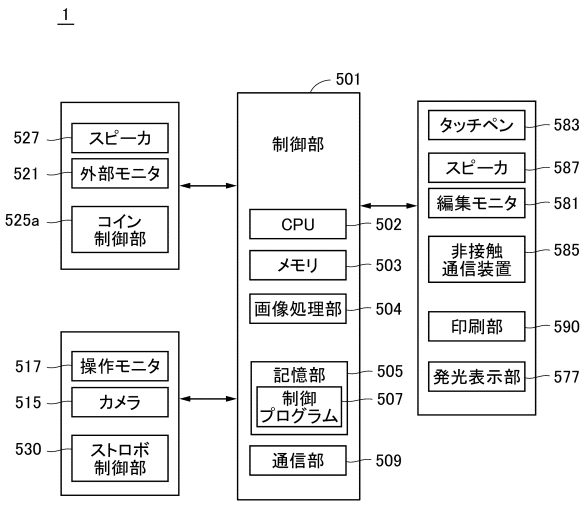
【図６】


541
545
547
543
540

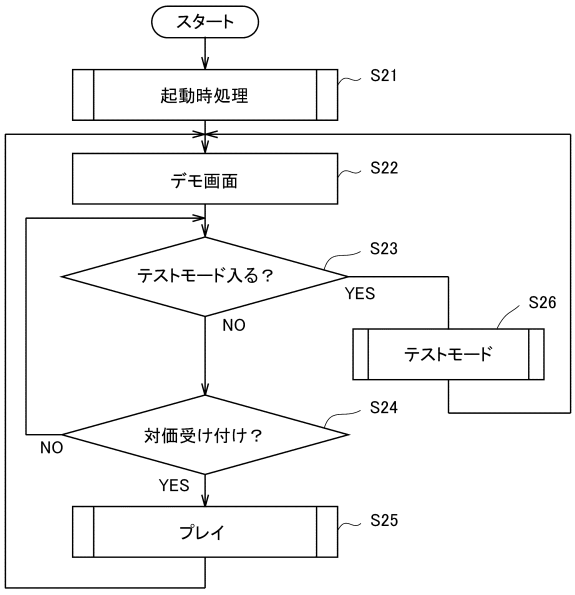
【図７】


570
580 (580a)
583
581
585
587
571
580b
577
575
584
570b

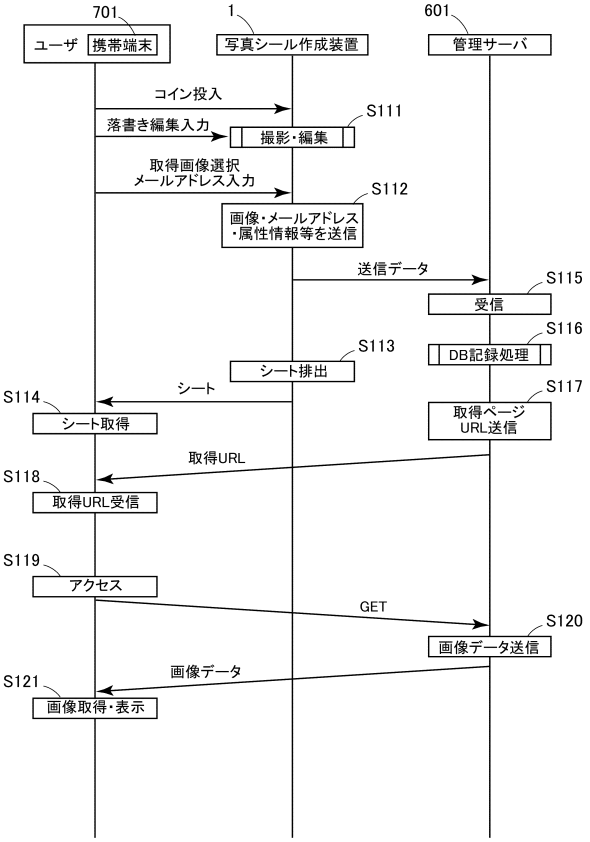
【図８】


1
501
制御部
527
スピーカ
521
外部モニタ
525a
コイン
制御部
CPU
502
メモリ
503
画像処理部
504
記憶部
505
制御
プログラム
507
通信部
509
517
操作モニタ
515
カメラ
530
ストロボ
制御部
タッチペン
583
スピーカ
587
編集モニタ
581
非接触
通信装置
585
印刷部
590
発光表示部
577

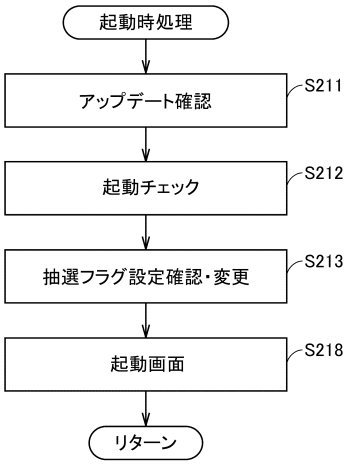
【図９】


スタート
起動時処理
S21
デモ画面
S22
テストモード入る？
S23
YES
NO
テストモード
S26
対価受け付け？
S24
NO
YES
プレイ
S25

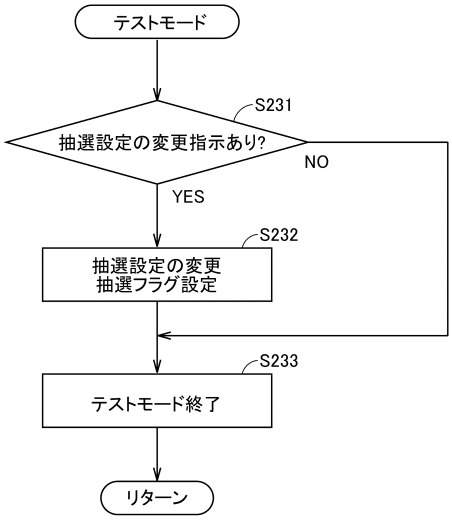
【図１０】


701
ユーザ
携帯端末
1
写真シール作成装置
601
管理サーバ
コイン投入
落書き編集入力
S111
撮影・編集
取得画像選択
メールアドレス入力
S112
画像・メールアドレス
・属性情報等を送信
送信データ
S115
受信
S116
DB記録処理
S113
シート排出
シート
S114
シート取得
S117
取得ページ
URL送信
取得URL
S118
取得URL受信
S119
アクセス
GET
S120
画像データ送信
画像データ
S121
画像取得・表示

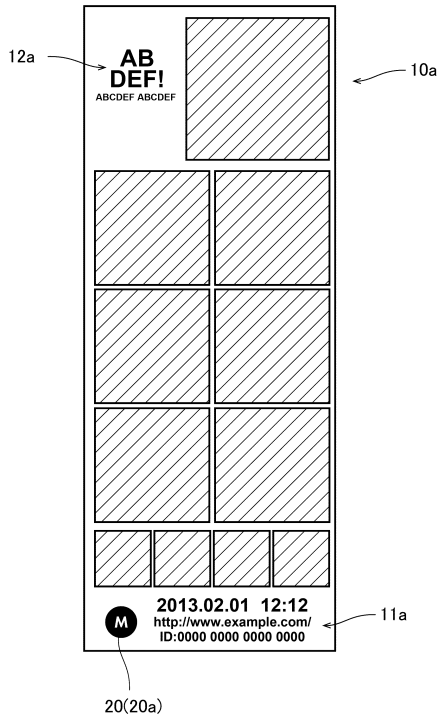
【図１１】



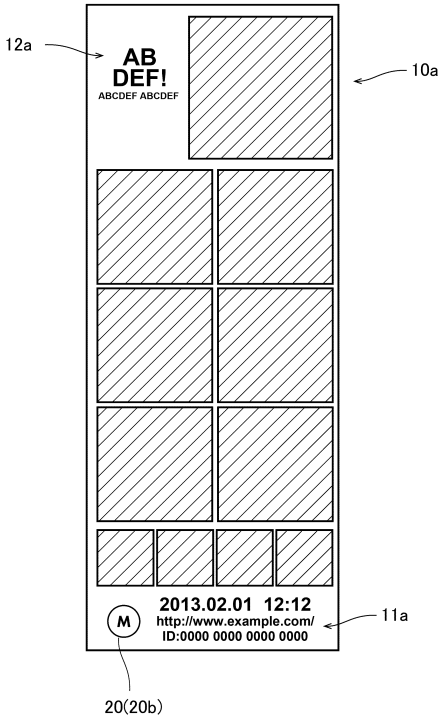
【図１２】



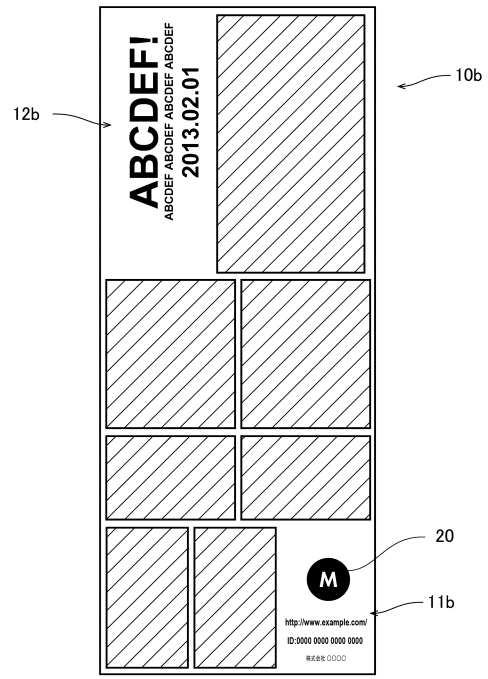
【図１３】



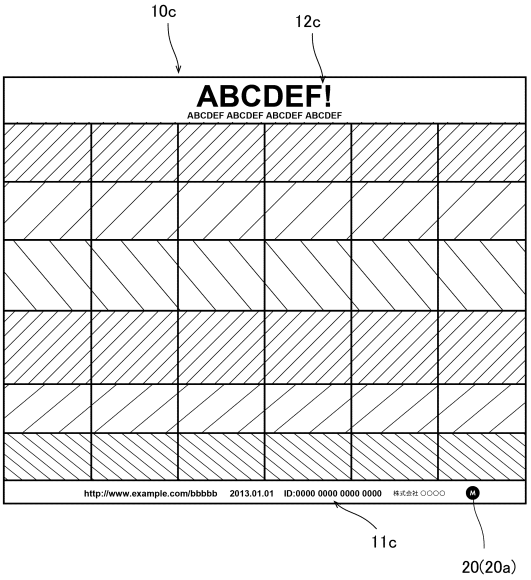
【図１４】



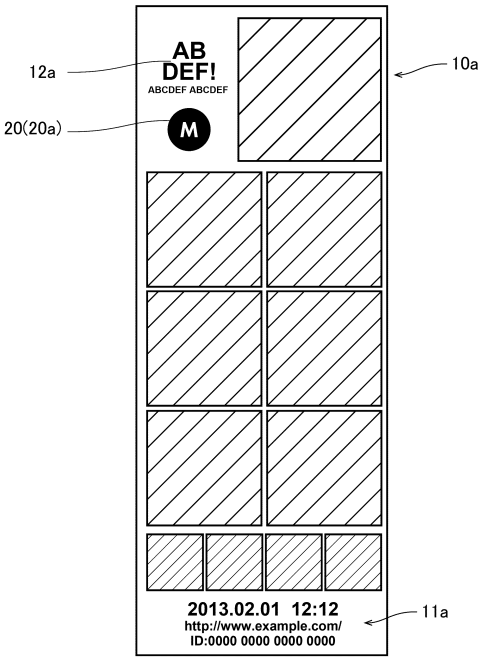
【図１５】



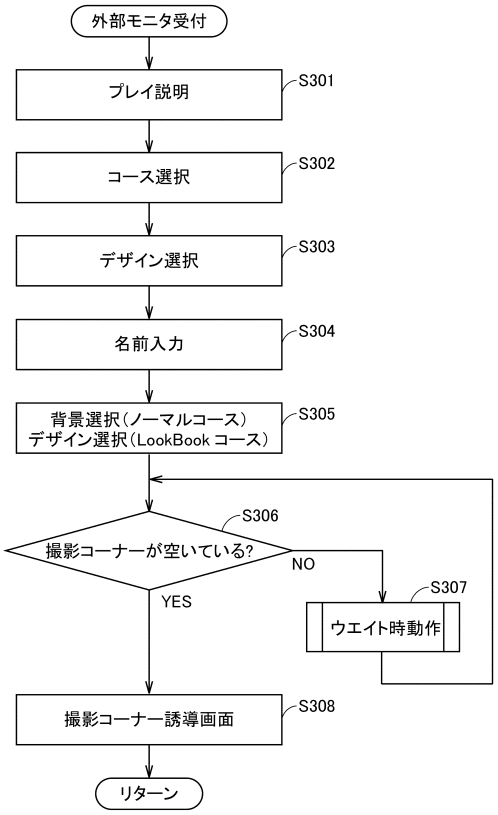
【図１６】



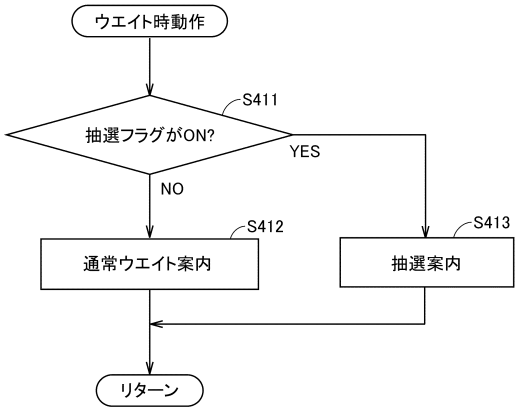
【図１７】



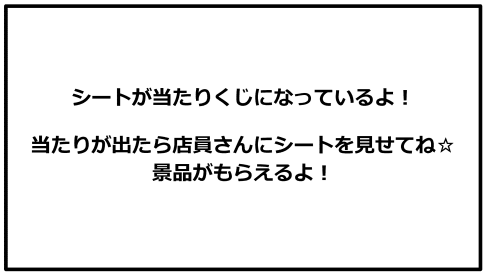
【図１８】



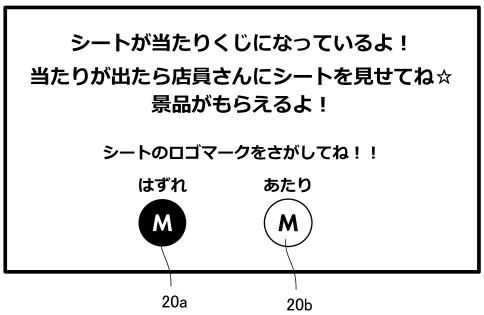
【図１９】



【図２０】



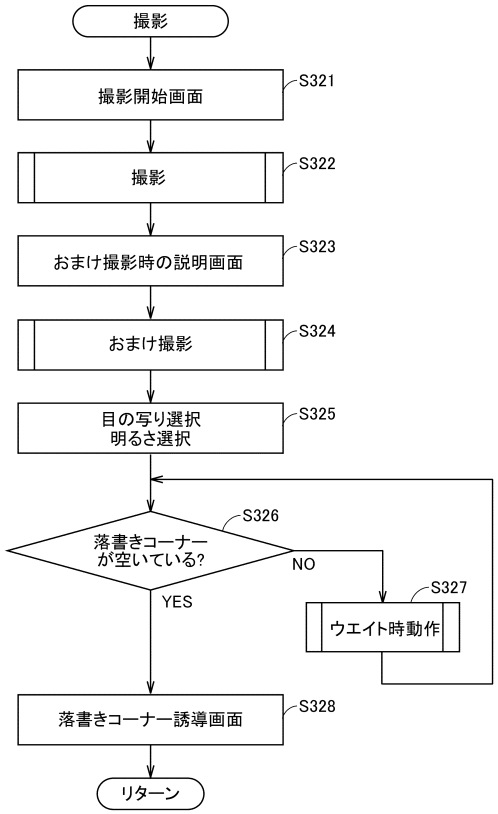
【図２１】



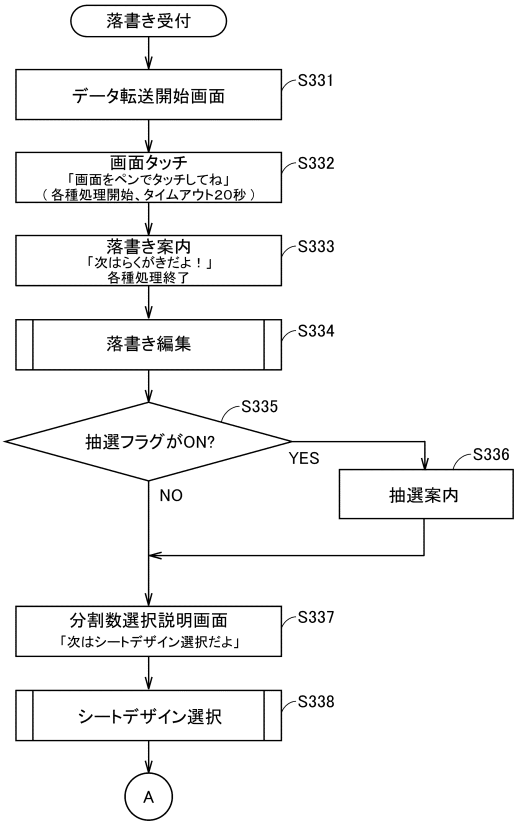
【図２２】



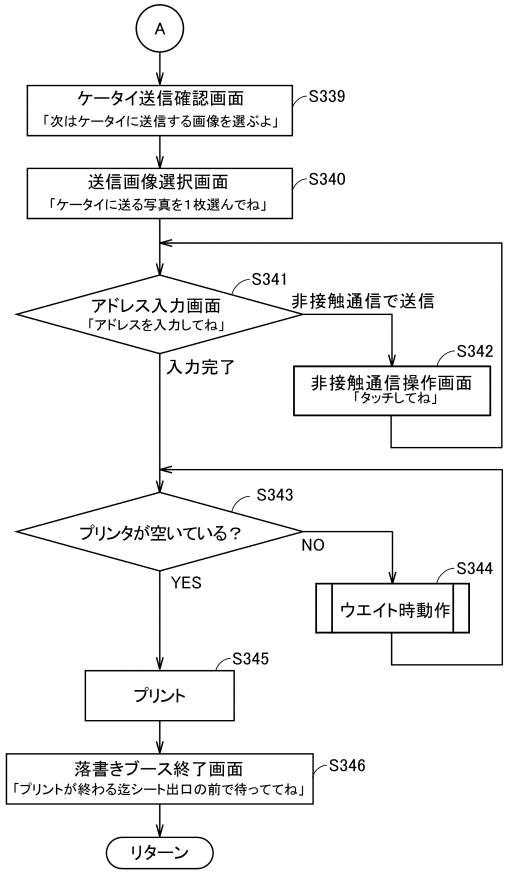
【図２３】



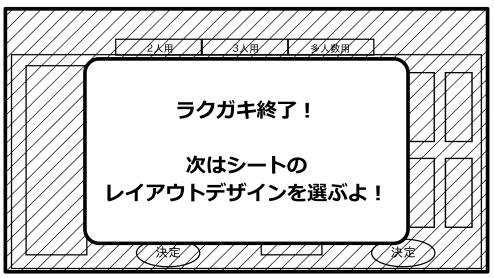
【図２４】



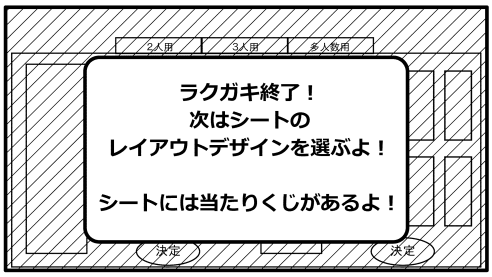
【図２５】



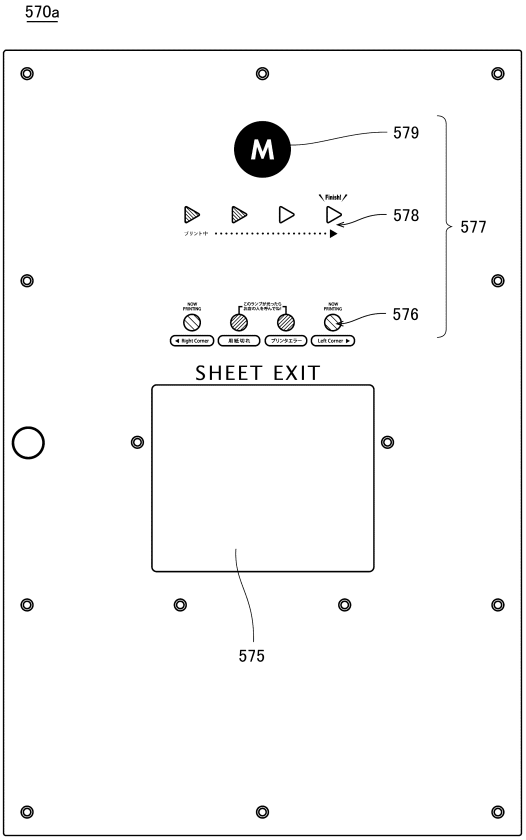
【図２６】



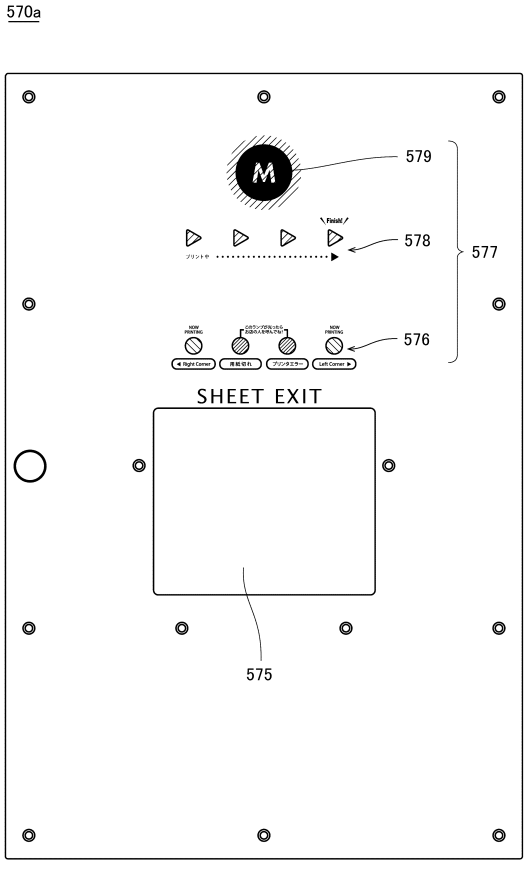
【図２７】



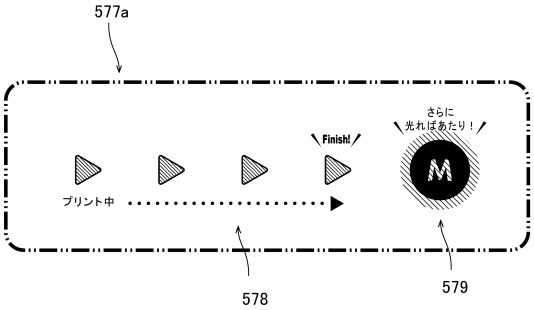
【図２８】



【図２９】



【図３０】



フロントページの続き

(51)Int.Cl. FI
G07F 17/26 (2006.01) G07F 17/26

(72)発明者 鈴木 麻里亜
大阪市北区天神橋３丁目２番１０号 株式会社メイクソフトウェア内
(72)発明者 上野 達司
大阪市北区天神橋３丁目２番１０号 株式会社メイクソフトウェア内
(72)発明者 加藤 泰平
大阪市北区天神橋３丁目２番１０号 株式会社メイクソフトウェア内
(72)発明者 大西 雄也
大阪市北区天神橋３丁目２番１０号 株式会社メイクソフトウェア内

審査官 高橋 雅明

(56)参考文献 特開２００４－０７０４７９（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－０２１２７２（ＪＰ，Ａ）
特開平０８－１２９６６９（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－０６２８３９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－０１３７４６（ＪＰ，Ａ）
特開２００５－０７４７７９（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl., ＤＢ名)
Ｇ０３Ｂ １７／５３
Ｇ０７Ｆ １７／２６
Ｈ０４Ｎ ５／２２２
Ｈ０４Ｎ ５／２２５
Ｈ０４Ｎ ５／２３２
Ｈ０４Ｎ ５／７６１３