

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第3576994号
(P3576994)

(45) 発行日 平成16年10月13日(2004.10.13)

(24) 登録日 平成16年7月16日(2004.7.16)

(51) Int. Cl.⁷

F I

A 6 3 F 13/12

A 6 3 F 13/12 C

A 6 3 F 13/00

A 6 3 F 13/00 E

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/10

G 0 6 F 17/60

G 0 6 F 17/60 1 4 6 Z

請求項の数 9 (全 31 頁)

(21) 出願番号 特願2001-133451 (P2001-133451)
 (22) 出願日 平成13年4月27日 (2001.4.27)
 (65) 公開番号 特開2002-325975 (P2002-325975A)
 (43) 公開日 平成14年11月12日 (2002.11.12)
 審査請求日 平成14年3月1日 (2002.3.1)

(73) 特許権者 598138501
 株式会社コナミコンピュータエンタテイン
 メントスタジオ
 東京都港区六本木6丁目10番1号
 (74) 代理人 100067828
 弁理士 小谷 悦司
 (74) 代理人 100075409
 弁理士 植木 久一
 (74) 代理人 100096150
 弁理士 伊藤 孝夫
 (72) 発明者 後藤 克宏
 大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会
 社ケイシーイーオー内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームサーバ、ネットゲーム進行制御プログラム及びネットゲーム進行制御方法

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

ネットワークを介して複数の端末装置との間で情報の授受を行うゲームサーバであって、
 3以上の端末装置の特定情報を関連付けて1のチームとしてメモリに記憶するメンバ情報
 記憶手段と、

特定情報が関連付けられチームとして構成されたチーム内の1の端末装置からのチーム内
 の他の1の端末装置についてのメンバ削除要求をチーム内の端末装置に配信し、前記メン
 バ削除要求に対する各端末装置からの応答に基づいてメンバ削除要求を承認するか否かを
 判定し、メンバ削除要求が承認された場合、該他の1の端末装置の特定情報を前記メモリ
 から削除するメンバ情報削除手段と、

前記チーム内の1の端末装置からのメンバ補充要求をチーム内の端末装置に配信し、端末
 装置からの前記メンバ補充要求についての応答に基づいてメンバ補充要求を承認するか否
 かを判定し、メンバ補充要求が承認された場合、前記チームを構成しない端末装置の中か
 ら前記メンバ補充要求に含まれる加入条件を満たす端末装置を選定し、該チームのメンバ
 として選定された端末装置の特定情報を該チームの他のメンバの端末装置の特定情報と関
 連付けてメモリに記憶するメンバ補充手段とを備えることを特徴とするゲームサーバ。

【請求項2】

チーム内の1の端末装置を使用してゲームを行うプレイヤーが、前記チーム内の他の端末装
 置のゲーム履歴を参照することを可能とする参照手段を備えたことを特徴とする請求項1
 記載のゲームサーバ。

【請求項 3】

前記メンバ情報削除手段は、前記メンバ削除要求を承認するか否かの判定を多数決の原理に基づいて行うことを特徴とする請求項 1 又は 2 記載のゲームサーバ。

【請求項 4】

前記メンバ補充手段は、前記メンバ補充要求を承認するか否かの判定を多数決の原理に基づいて行うことを特徴とする請求項 1 又は 2 記載のゲームサーバ。

【請求項 5】

前記端末装置は電子メールを送受信する送受信制御部を備え、前記メンバ情報削除手段及び前記メンバ補充手段における前記判定の結果を前記チーム内の端末装置の送受信制御部に電子メールで配信する電子メール配信手段を備えたことを特徴とする請求項 1 ~ 4 のいずれかに記載のゲームサーバ。

10

【請求項 6】

前記メンバ補充手段は、前記端末装置が備えるモニタに複数の加入条件を表示してプレイヤーによる選択を受け付ける加入条件選択画面を前記端末装置に送信することを特徴とする請求項 1 ~ 5 のいずれかに記載のゲームサーバ。

【請求項 7】

前記メンバ情報記憶手段は、それぞれ異なる役割が割り当てられている 3 以上の端末装置の特定情報を関連付けて 1 のチームとしてメモリに記憶することを特徴とする請求項 1 ~ 6 のいずれかに記載のゲームサーバ。

【請求項 8】

ネットワーク上に設けられ、該ネットワークを介してチーム編成された複数の端末装置との間で情報の授受を行うことを通してチーム単位でゲームを進行させるためのゲームサーバを、

20

3 以上の端末装置の特定情報を関連付けて 1 のチームとしてメモリに記憶するメンバ情報記憶手段と、

特定情報が関連付けられチームとして構成されたチーム内の 1 の端末装置からのチーム内の他の 1 の端末装置についてのメンバ削除要求をチーム内の端末装置に配信し、前記メンバ削除要求に対する各端末装置からの応答に基づいてメンバ削除要求を承認するか否かを判定し、メンバ削除要求が承認された場合、該他の 1 の端末装置の特定情報を前記メモリから削除するメンバ情報削除手段と、

30

前記チーム内の 1 の端末装置からのメンバ補充要求をチーム内の端末装置に配信し、端末装置からの前記メンバ補充要求についての応答に基づいてメンバ補充要求を承認するか否かを判定し、メンバ補充要求が承認された場合、前記チームを構成しない端末装置の中から前記メンバ補充要求に含まれる加入条件を満たす端末装置を選定し、該チームのメンバとして選定された端末装置の特定情報を該チームの他のメンバの端末装置の特定情報と関連付けてメモリに記憶するメンバ補充手段として機能させることを特徴とするゲーム進行制御プログラム。

【請求項 9】

ネットワークを介してゲームサーバと複数の端末装置との間で情報の授受を行うネットワークゲーム進行制御方法であって、

40

メモリを備えるゲームサーバが、3 以上の端末装置の特定情報を関連付けて 1 のチームとして前記メモリに記憶する第 1 のステップと、

前記ゲームサーバが、特定情報が関連付けられチームとして構成されたチーム内の 1 の端末装置からのチーム内の他の 1 の端末装置についてのメンバ削除要求をチーム内の端末装置に配信し、前記メンバ削除要求に対する各端末装置からの応答に基づいてメンバ削除要求を承認するか否かを判定し、メンバ削除要求が承認された場合、該他の 1 の端末装置の特定情報を前記メモリから削除する第 2 のステップと、

前記ゲームサーバが、前記チーム内の 1 の端末装置からのメンバ補充要求をチーム内の端末装置に配信し、端末装置からの前記メンバ補充要求についての応答に基づいてメンバ補充要求を承認するか否かを判定し、メンバ補充要求が承認された場合、前記チームを構成

50

しない端末装置の中から前記メンバ補充要求に含まれる加入条件を満たす端末装置を選定し、該チームのメンバとして選定された端末装置の特定情報を該チームの他のメンバの端末装置の特定情報と関連付けてメモリに記憶する第3のステップとからなることを特徴とするネットゲーム進行制御方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、ネットワークを介して行うネットゲームの技術に関するものである。

【0002】

【従来の技術】

従来、インターネット上のサイトには簡易なゲームを配信可能なサイトもあり、携帯電話機などの端末装置からこのゲームサイト（ゲームサーバ）にアクセスすることでゲームを楽しむ事ができる、ネットゲームが知られている。

【0003】

ネットゲームには、ゲームサーバの処理によりチーム編成してチーム単位でゲームを行う種類のものがある。このようなネットゲームとして、ネットワーク上に設けられたゲームサーバと、該ネットワークを介してチーム編成された複数の端末装置との間でゲームに関連する情報の授受を行うことを通してチーム単位でゲームを進行するものがある。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら上記のネットゲームでは、一旦編成されたチームはそのメンバを自由に変更することができないものであり、様々な意図を持ったプレイヤーがチーム内に存在する場合でも、あるいは能力値の低いプレイヤーがチーム内に存在する場合でも、ある一定期間のゲームが終了するまでは共にゲームを進行しなければならないこととなり、興趣性に欠けるものであった。

【0005】

本発明は、上記の問題を解決するためになされたもので、所定数の端末装置で構成されるチーム毎に進行されるネットゲームにおいて、プレイヤーの入れ替えを可能にするゲームサーバ、ネットゲーム進行制御プログラム及びネットゲーム進行制御方法を提供することを目的とするものである。

【0006】

【課題を解決するための手段】

請求項1に記載の発明は、ネットワークを介して複数の端末装置との間で情報の授受を行うゲームサーバであって、

3以上の端末装置の特定情報を関連付けて1のチームとしてメモリに記憶するメンバ情報記憶手段と、

特定情報が関連付けられチームとして構成されたチーム内の1の端末装置からのチーム内の他の1の端末装置についてのメンバ削除要求をチーム内の端末装置に配信し、前記メンバ削除要求に対する各端末装置からの応答に基づいてメンバ削除要求を承認するか否かを判定し、メンバ削除要求が承認された場合、該他の1の端末装置の特定情報を前記メモリから削除するメンバ情報削除手段と、

前記チーム内の1の端末装置からのメンバ補充要求をチーム内の端末装置に配信し、端末装置からの前記メンバ補充要求についての応答に基づいてメンバ補充要求を承認するか否かを判定し、メンバ補充要求が承認された場合、前記チームを構成しない端末装置の中から前記メンバ補充要求に含まれる加入条件を満たす端末装置を選定し、該チームのメンバとして選定された端末装置の特定情報を該チームの他のメンバの端末装置の特定情報と関連付けてメモリに記憶するメンバ補充手段とを備えることを特徴としている。

【0007】

この構成によれば、ゲームサーバには、あらかじめ会員として登録済みの複数の端末装置の中から3以上の端末装置の特定情報が関連付けられて1のチームとして所定のメモリに

10

20

30

40

50

記憶される。特定情報が関連付けられチームとして構成されたチーム内の1の端末装置からの同一チームとして記憶されている他の1の端末装置を削除する旨のメンバ削除要求がチーム内のメンバの端末装置に配信される。このメンバ削除要求に対する各端末装置からの応答に基づいてメンバ削除要求を承認するか否かが判定され、メンバ削除要求が承認された場合、該他の1の端末装置の特定情報が前記メモリから削除される。この削除処理の後、前記チーム内の1の端末装置からの前記メモリから削除された端末装置に代わる新たな端末装置をチームのメンバとして加える旨のメンバ補充要求が前記チーム内の端末装置に配信される。このメンバ補充要求に対する各端末装置からの応答に基づいてメンバ補充要求を承認するか否かが判定され、メンバ補充要求が承認された場合、前記メモリに未登録である前記チームを構成しない端末装置の中から前記メンバ補充要求に含まれる加入条件を満たす端末装置が選定され、選定された端末装置の特定情報が該チームの他のメンバの端末装置の特定情報と関連付けられて該チームのメンバとしてメモリに記憶される。これにより、ゲーム意図が異なるプレイヤー、あるいは能力値の低いプレイヤーをチーム内から削除することが可能になり、さらに同じゲーム意図を有する新たなメンバ、あるいは能力値の高いメンバを該チームに加入させることが可能となる。

10

【0008】

請求項2に記載の発明は、チーム内の1の端末装置を使用してゲームを行うプレイヤーが、前記チーム内の他の端末装置のゲーム履歴を参照することを可能とする参照手段を備えたことを特徴としている。

【0009】

この構成によれば、プレイヤーはチーム内の他のメンバのゲーム履歴、例えばゲーム内において各プレイヤーに割り当てられた能力値を参照することが可能となる。

20

【0010】

請求項3に記載の発明は、前記メンバ情報削除手段は、前記メンバ削除要求を承認するか否かの判定を多数決の原理に基づいて行うことを特徴としている。

【0011】

この構成によれば、前記メンバ削除要求を承認するか否かの判定が多数決の原理に基づいて行われるため、メンバ削除の承認に際してチーム内のメンバの意思を反映させることが可能となる。

【0012】

請求項4に記載の発明は、前記メンバ補充手段は、前記メンバ補充要求を承認するか否かの判定を多数決の原理に基づいて行うことを特徴としている。

30

【0013】

この構成によれば、メンバ補充要求を承認するか否かの判定が多数決の原理に基づいて行われるため、メンバ補充の承認に際してチーム内のメンバの意思を反映させることが可能となる。

【0014】

請求項5に記載の発明は、前記端末装置は電子メールを送受信する送受信制御部を備え、前記メンバ情報削除手段及び前記メンバ補充手段における前記判定の結果を前記チーム内の端末装置の送受信制御部に電子メールで配信する電子メール配信手段を備えたことを特徴としている。

40

【0015】

この構成によれば、前記承認の判定の結果をチーム内の端末装置に対して電子メールで配信することが可能となる。

【0016】

請求項6に記載の発明は、前記メンバ補充手段は、前記端末装置が備えるモニタに複数の加入条件を表示してプレイヤーによる選択を受け付ける加入条件選択画面を前記端末装置に送信することを特徴としている。

【0017】

この構成によれば、前記メンバ補充要求は、複数の加入条件の中から1の選択を受け付け

50

ることによって、該選択された加入条件が付加されるため、プレイヤーが所望するメンバをチームに加入させることが可能となる。

【0018】

請求項7に記載の発明は、前記メンバ情報記憶手段は、それぞれ異なる役割が割り当てられている3以上の端末装置の特定情報を関連付けて1のチームとしてメモリに記憶することを特徴としている。

【0019】

この構成によれば、それぞれの端末装置には役割が割り当てられ、1チームは所定数の役割の異なる端末装置で構成されるため、同一の役割の端末装置が同一チーム内に存在することがなくなる。

10

【0020】

請求項8に記載の発明は、ネットワーク上に設けられ、該ネットワークを介してチーム編成された複数の端末装置との間で情報の授受を行うことを通してチーム単位でゲームを進行させるためのゲームサーバを、

3以上の端末装置の特定情報を関連付けて1のチームとしてメモリに記憶するメンバ情報記憶手段と、

特定情報が関連付けられチームとして構成されたチーム内の1の端末装置からのチーム内の他の1の端末装置についてのメンバ削除要求をチーム内の端末装置に配信し、前記メンバ削除要求に対する各端末装置からの応答に基づいてメンバ削除要求を承認するか否かを判定し、メンバ削除要求が承認された場合、該他の1の端末装置の特定情報を前記メモリ

20

から削除するメンバ情報削除手段と、
前記チーム内の1の端末装置からのメンバ補充要求をチーム内の端末装置に配信し、端末装置からの前記メンバ補充要求についての応答に基づいてメンバ補充要求を承認するか否かを判定し、メンバ補充要求が承認された場合、前記チームを構成しない端末装置の中から前記メンバ補充要求に含まれる加入条件を満たす端末装置を選定し、該チームのメンバとして選定された端末装置の特定情報を該チームの他のメンバの端末装置の特定情報と関連付けてメモリに記憶するメンバ補充手段として機能させることを特徴としている。

【0021】

この構成によれば、ゲームサーバには、あらかじめ会員として登録済みの複数の端末装置の内から3以上の端末装置の特定情報が関連付けられて1のチームとして所定のメモリに記憶される。特定情報が関連付けられチームとして構成されたチーム内の1の端末装置からの同一チームとして記憶されている他の1の端末装置を削除する旨のメンバ削除要求がチーム内のメンバの端末装置に配信される。このメンバ削除要求に対する各端末装置からの応答に基づいてメンバ削除要求を承認するか否かが判定され、メンバ削除要求が承認された場合、該他の1の端末装置の特定情報が前記メモリから削除される。この削除処理の後、前記チーム内の1の端末装置からの前記メモリから削除された端末装置に代わる新たな端末装置をチームのメンバとして加える旨のメンバ補充要求が前記チーム内の端末装置に配信される。このメンバ補充要求に対する各端末装置からの応答に基づいてメンバ補充要求を承認するか否かが判定され、メンバ補充要求が承認された場合、前記メモリに未登録である前記チームを構成しない端末装置の中から前記メンバ補充要求に含まれる加入条件を満たす端末装置が選定され、選定された端末装置の特定情報が該チームの他のメンバの端末装置の特定情報と関連付けられて該チームのメンバとしてメモリに記憶される。これにより、ゲーム意図が異なるプレイヤー、あるいは能力値の低いプレイヤーをチーム内から削除することが可能になり、さらに同じゲーム意図を有する新たなメンバ、あるいは能力値の高いメンバを該チームに加入させることが可能となる。

30

40

【0022】

請求項9に記載の発明は、ネットワークを介してゲームサーバと複数の端末装置との間で情報の授受を行うネットゲーム進行制御方法であって、

メモリを備えるゲームサーバが、3以上の端末装置の特定情報を関連付けて1のチームとして前記メモリに記憶する第1のステップと、

50

前記ゲームサーバが、特定情報が関連付けられチームとして構成されたチーム内の1の端末装置からのチーム内の他の1の端末装置についてのメンバ削除要求をチーム内の端末装置に配信し、前記メンバ削除要求に対する各端末装置からの応答に基づいてメンバ削除要求を承認するか否かを判定し、メンバ削除要求が承認された場合、該他の1の端末装置の特定情報を前記メモリから削除する第2のステップと、

前記ゲームサーバが、前記チーム内の1の端末装置からのメンバ補充要求をチーム内の端末装置に配信し、端末装置からの前記メンバ補充要求についての応答に基づいてメンバ補充要求を承認するか否かを判定し、メンバ補充要求が承認された場合、前記チームを構成しない端末装置の中から前記メンバ補充要求に含まれる加入条件を満たす端末装置を選定し、該チームのメンバとして選定された端末装置の特定情報を該チームの他のメンバの端末装置の特定情報と関連付けてメモリに記憶する第3のステップとからなることを特徴としている。

10

【0023】

この構成によれば、ゲームサーバには、あらかじめ会員として登録済みの複数の端末装置の内から3以上の端末装置の特定情報が関連付けられて1のチームとして所定のメモリに記憶される。特定情報が関連付けられチームとして構成されたチーム内の1の端末装置からの同一チームとして記憶されている他の1の端末装置を削除する旨のメンバ削除要求がチーム内のメンバの端末装置に配信される。このメンバ削除要求に対する各端末装置からの応答に基づいてメンバ削除要求を承認するか否かが判定され、メンバ削除要求が承認された場合、該他の1の端末装置の特定情報が前記メモリから削除される。この削除処理の後、前記チーム内の1の端末装置からの前記メモリから削除された端末装置に代わる新たな端末装置をチームのメンバとして加える旨のメンバ補充要求が前記チーム内の端末装置に配信される。このメンバ補充要求に対する各端末装置からの応答に基づいてメンバ補充要求を承認するか否かが判定され、メンバ補充要求が承認された場合、前記メモリに未登録である前記チームを構成しない端末装置の中から前記メンバ補充要求に含まれる加入条件を満たす端末装置が選定され、選定された端末装置の特定情報が該チームの他のメンバの端末装置の特定情報と関連付けられて該チームのメンバとしてメモリに記憶される。これにより、ゲーム意図が異なるプレイヤー、あるいは能力値の低いプレイヤーをチーム内から削除することが可能になり、さらに同じゲーム意図を有する新たなメンバ、あるいは能力値の高いプレイヤーを該チームに加入させることが可能となる。

20

30

【0024】

【発明の実施の形態】

図1は本発明に係るネットゲーム進行制御プログラムが実行されるネットゲームシステムの全体構成を示す図である。ネットゲームは、ネットワークであるインターネット上に配設されているゲーム(WWW)サーバ1、端末装置としての移動体通信機であって、その一例としての携帯電話機2、会員情報などのデータを格納するデータベースサーバ3、携帯電話機2とインターネットとの接続を仲介する移動体通信業者のネットワークセンタ4で構成されている。また、ネットワークセンタ4は他の移動体通信業者であり、携帯電話機2とインターネットとの接続を仲介するものである。なお、ゲームサーバ1とデータベースサーバ3とは本実施形態では別々の筐体としているが1つの筐体としてもよい。

40

【0025】

ゲームサーバ1は、インターネット上に設けられた多数のサーバのうちの所定のサーバ(例えば、本システムを稼働する業者が契約しているプロバイダが運営するサーバ)で、図2に示すサーバ側ゲーム装置としての着信メロディー取得ゲーム装置10を備える。この着信メロディー取得ゲーム装置10は内部に着信メロディー取得ゲームのためのハードウェア及びソフトウェアを備えている。また、自身のアドレスの格納部やプレイヤーから送信されるメールアドレスデータ等の一時的な格納部を有している。

【0026】

データベースサーバ3は、ゲームに使用する会員の個人情報等のデータの管理を行うサーバであり、各種のデータの格納やデータの検索等を行う。会員のデータは、会員の所有す

50

る携帯電話機 2 のメールアドレスと、後述する個人情報入力画面 4 0 0 から入力される会員の「ニックネーム」、「性別」、「好きな音楽のジャンル」、「住所」、「年齢」等の個人情報と、後述するパート選択画面 4 1 0 から入力されるパート選択情報と、主に後述する着メロ作成処理部 1 1 0 によって会員に提供される着信メロディーのデータを決定する目的で管理される「リズム感」、「音感」、「持久力」等の個人評価パラメータの値と、後述するメニュー画面で選択される活動項目の実行可否の判断基準となる「体力」の値等で構成されている。

【 0 0 2 7 】

図 2 は、着信メロディー取得ゲーム装置 1 0 の機能構成図である。着信メロディー取得ゲーム装置 1 0 は、ゲームの進行を制御するゲーム進行処理部 1 0 0 と、携帯電話機 2 を使用してゲームを行うプレイヤーの個人情報の会員登録処理を行う個人情報登録処理部 1 0 1 と、チームとしてのバンドにおけるプレイヤーの役割（パート）を決定する楽器決定処理部 1 0 2 と、イベントメモリ 1 5 0 から所定のイベントを読み出してイベントを実行させるイベント実行処理部 1 0 3 と、実行されたイベントの結果を評価して会員登録されたプレイヤーの個人評価パラメータを更新するイベント評価部 1 0 4 と、チームとしてのバンドを構成する仲間を検索する仲間探し処理部 1 0 8 と、イベントの評価結果としてのプレイヤーの個人評価パラメータに基づき着信メロディーメモリ 1 6 0 から着信メロディーを選択して読み出し編曲する処理を行う着メロ作成処理部 1 1 0 と、削除承認応答を受けてメンバ情報メモリ 1 7 0 から携帯電話機 2 の特定情報を削除するメンバ情報削除処理部 1 1 1 と、加入承認応答を受けてメンバ情報メモリ 1 7 0 に携帯電話機 2 の特定情報を登録するメンバ補充処理部 1 1 2 と、解散承認応答を受けてメンバ情報メモリ 1 7 0 に登録されているチーム内の全ての携帯電話機 2 の特定情報を削除するチーム解散処理部 1 1 3 と、携帯電話機 2 からの脱退要求を受けて該携帯電話機 2 をメンバ情報メモリ 1 7 0 から削除するチーム脱退処理部 1 1 4 と、イベント用として準備された画像データ及びテキストデータとゲーム進行上必要な画面の画像データ及びテキストデータとを格納するイベントメモリ 1 5 0 と、ランク付けされた複数の着信メロディーのデータを格納する着信メロディーメモリ 1 6 0 と、携帯電話機 2 に対応付けられた特定情報を所定数毎に関連付けることで 1 のチームとして記憶するメンバ情報メモリ 1 7 0 と、ゲームプログラム等を格納する ROM 1 8 0 と、処理データを一時的に記憶する RAM 1 9 0 とを備えている。

【 0 0 2 8 】

通信部 1 4 0 は、各プレイヤーが所有する携帯電話機 2 とサーバ 1 とのデータ通信を行わせ、携帯電話機 2 に所要の画像や文字データを含む各種ゲーム画面を配信してモニタに導くと共に携帯電話機 2 からの送信内容の受信を行う。また、着メロ作成処理部 1 1 0 で作成された着信メロディーデータをプレイヤーに対して配信する。

【 0 0 2 9 】

電子メール配信部 1 4 1 は、ゲーム進行上の報知情報を各プレイヤーの携帯電話機 2 に電子メールで配信する処理を行う。また、電子メール配信部 1 4 1 は複数の端末装置に対して同時に同じ内容のメールを配信することも可能である。

【 0 0 3 0 】

なお、個人情報登録処理部 1 0 1 から着メロ作成処理部 1 1 0 までの処理の内容については図 8 から図 2 1 を使用し、メンバ情報削除処理部 1 1 1 からチーム脱退処理部 1 1 4 までの処理の内容については図 2 2 から図 3 9 を使用して後述する。

【 0 0 3 1 】

また、仲間探し処理部 1 0 8 はメンバ情報記憶手段として機能し、メンバ情報削除処理部 1 1 1 はメンバ情報削除手段として機能し、メンバ補充処理部 1 1 2 はメンバ補充手段として機能し、電子メール配信部 1 4 1 は電子メール配信手段として機能し、メンバ情報メモリ 1 7 0 はメモリとして機能するものである。

【 0 0 3 2 】

図 3 は、携帯電話機 2 のブロック図を示すもので、特に、本発明に必要な機能のみを抽出して説明する。携帯電話機 2 は各部を統括して制御するコンピュータからなる制御部 2 0

10

20

30

40

50

を備えると共に、この制御部20は、操作部材としてのキー群201、モニタ202に表示される画像データを記憶するVRAM202a、アンテナ203、入力データや処理データを一時的に保存するRAM204及び制御プログラムなどを記憶したROM205と接続されて構成されている。

【0033】

キー群201は電話番号入力用のテンキー、モニタ202に表示されるカーソルの移動や意思決定用の機能キー及び回線オンオフ用キー等を有する。また機能キーの設定に応じてテンキーを用いて文字入力が可能に構成され、これによりメールアドレスの入力、メールアドレスの入力が可能に構成されている。

【0034】

VRAM202aは液晶表示装置等から構成されるモニタ202に表示する画面を一時的に記憶するもので、VRAM202aに書き込まれた内容を所定の周期で繰り返しモニタ202に読み出して表示することで、残像現象によって静止画として視認し得るようになるものである。

【0035】

制御部20を構成する表示処理部206～送受信制御部208について説明する。表示処理部206は入力操作の確認的表示、各種の入力ガイド画面の表示や着信メロディー取得ゲーム装置10側から送信されてきた画像データをモニタに表示させるものである。また、メールの内容を表示させたりするものである。この表示処理部206は少なくとも1画面分以上の画像データを記憶する容量を有し、例えばモニタ202に画像の一部しか表示されない態様では、キー群201の特定キーの操作に応じて画像を上下等にスクロール処理させるようにして、画像全体を見られるように手当している。キー入力処理部207は、キー群201の操作に応じた情報を作成するものである。

【0036】

送受信制御部208は無線公衆回線からの着信、送信の回線制御及び音声データの送受信の他、インターネットを経由するなどして用いられる電子メールにおけるデータ送受信を処理するもので、送受信データはアンテナ206を介して授受される。携帯電話機2で送受される画像データは例えばGIF形式で圧縮された後、パケットで通信される。

【0037】

ここで本発明が適用されるゲームの基本ゲーム手順を説明すると、プレイヤーは携帯電話機2からゲームサーバ1にアクセスし、ゲームサーバ1の着信メロディー取得ゲーム装置10からゲームデータとしてのゲーム画像、その他各種の画像情報(画像情報というときは、イメージデータ及びテキストデータの少なくとも一方から構成される)をプレイヤーの携帯電話機2に配信を受け、その画像が携帯電話機2のモニタ202に表示される。プレイヤーがモニタ202に表示された画像中の指示(本実施形態では多肢選択式の設問の設問番号等)で応答する要領でゲームが進行するようになっている。応答データ(番号データ)は着信メロディー取得ゲーム装置10側にゲームデータとして伝送され、該データに応じてゲーム処理としての所定の評価処理が実行され、プレイヤーの個人評価パラメータが更新される。かかる送受信と評価処理を所定回数繰り返すことを通して、最終的にプレイヤーの個人評価パラメータとして評価結果が決定される。そして、個人評価パラメータに応じて、着信メロディーが決定され、ネットワークを介してプレイヤーの携帯電話機2に配信される。

【0038】

図4～図7は着信メロディー取得ゲームの手順を示すフローチャートである。図4は、ゲーム全体の大まかな手順を示すフローチャートである。まず、最長20日間の一で活動する期間中に、チーム(ここでは、音楽のバンド)の構成する仲間を探す「仲間探し」等のゲームが行われる(ST1)。ゲームを始めて20日以内にバンド仲間が見つからない場合は、その時点でのプレイヤーの個人評価パラメータの値に基づいて着信メロディーが決定され、着信メロディーデータが携帯電話機2に送信されゲーム終了となる(ST3)。

【0039】

10

20

30

40

50

ゲームを始めて20日以内にバンド仲間が見つかり、チームが編成された場合は、10日間のアマチュアバンド活動期間となる。このアマチュアバンド活動期間中は、後述する「バンド練習」等のゲームが行なわれる。「バンド練習」とは、チーム(バンド)を構成するメンバ全員の協力で実行するチームイベントが発生し、チームとしてのバンドを構成するメンバ全員の回答結果が総合的に評価され、プレイヤーの個人評価パラメータの値が更新されるゲームである(ST5)。10日間のアマチュアバンド活動期間が経過するとプレイヤーの個人評価パラメータのひとつである「知名度」の値が評価され、所定の値未満である場合には、プレイヤーの個人評価パラメータの値に基づいて着信メロディーが決定され、着信メロディーデータが携帯電話機2に送信されゲーム終了となる(ST7)。

【0040】

10日間のアマチュアバンド活動期間が経過して、プレイヤーの個人評価パラメータのひとつである「知名度」の値が評価され、所定の値以上である場合には、7日間のメジャーバンド活動期間となる。このメジャーバンド活動期間中は、前述の「バンド練習」等のゲームが行なわれる(ST9)。7日間のメジャーバンド活動期間が経過すると、プレイヤーの個人評価パラメータの値に基づいて着信メロディーが決定され、着信メロディーデータが携帯電話機2に送信されゲーム終了となる(ST11)。

【0041】

図5は、一人で活動する期間中のゲームの手順を示すフローチャートである。ゲームを開始する前に、まず、会員登録が個人情報の入力によって行われる(ST13)。そして、チームとしてのバンドを構成するためにプレイヤーによってバンドを構成するパートが選択される(ST15)。ここでは、バンドは、例えば「ボーカル」、「ギター」、「ベース」、「ドラム」の4つのパートから構成されているものとする。パートの選択が完了するとゲームが開始される。

【0042】

ゲームが開始されると、イベントメモリ150からランダムにイベントが読み出され実行される(ST17)。つぎに、イベントの実行の結果が評価され、プレイヤーの個人評価パラメータの値が更新される(ST21)。また、プレイヤーは、一日の「体力」がなくなるまで、「個人練習」、「ストリートライブ」等の活動を選択して実行することができる(ST19)。ここで、「体力」は数値で管理されており、活動の種類と実行する時間とで消耗する「体力」が計算される。また、例えば「個人練習」を実行した場合には、その結果に応じてプレイヤーの個人評価パラメータの値が更新される(ST21)。また、プレイヤーはバンド仲間を探す「仲間探し」を行うことができる(ST19)。「仲間探し」を実行した結果、仲間が見つかってバンド(チーム)が編成されるとアマチュアバンドとしての活動が開始される(ST27)。以上に述べた一人で活動する期間中のゲームは、会員登録から最長20日間繰り返し実施することができる。最長20日間の期間内にバンド仲間が見つからない場合は、プレイヤーの個人評価パラメータの値に基づいて着信メロディーが決定され、着信メロディーデータが携帯電話機2に送信されゲーム終了となる。

【0043】

図6は、アマチュアバンド活動期間中のゲームの手順を示すフローチャートである。まず、イベントメモリ150からランダムにイベントが読み出され実行される(ST29)。つぎに、イベントの実行の結果が評価され、プレイヤーの個人評価パラメータの値が更新される(ST33)。イベントの中にはバンドの全員が協力して実行するチームイベント(バンド練習)が含まれている。チームイベントの実行結果は、チーム全体として評価され、プレイヤーの個人評価パラメータの値が更新される。

【0044】

また、プレイヤーは、一日の「体力」がなくなるまで、「個人練習」、「ストリートライブ」等の活動を選択して実行することができる(ST31)。ここで、「体力」は数値で管理されており、活動の種類と実行する時間とで消耗する「体力」が計算される。例えば、「個人練習」を実行した場合には、その結果に応じてプレイヤーの個人評価パラメータの値が更新される(ST33)。プレイヤーの個人評価パラメータのひとつである「知名度」が

10

20

30

40

50

所定の値以上になるとメジャーバンドとしての活動が開始される（ST39）。

【0045】

以上に述べたアマチュアバンド活動期間中のゲームは、アマチュアバンド活動開始から最長10日間繰り返し実施することができる。最長10日間の期間内で個人評価パラメータのひとつである「知名度」が所定の値以上にならない場合は、プレイヤーの個人評価パラメータの値に基づいて着信メロディーが決定され、着信メロディーデータが携帯電話機2に送信されゲーム終了となる。

【0046】

図7は、メジャーバンド活動期間中のゲームの手順を示すフローチャートである。まず、イベントメモリ150からランダムにイベントが読み出され実行される（ST41）。つ 10
ぎに、イベントの実行の結果が評価され、プレイヤーの個人評価パラメータの値が更新される（ST45）。イベントの中にはバンドの全員が協力して実行するチームイベントが含まれている。チームイベント（バンド練習）の実行結果は、チーム全体として評価され、プレイヤーの個人評価パラメータの値が更新される。

【0047】

また、プレイヤーは、一日の「体力」がなくなるまで、「個人練習」等の活動を選択して実行することができる（ST43）。ここで、「体力」は数値で管理されており、行動の種類と実行する時間とによって消耗する「体力」が計算される。例えば、「個人練習」を実行した場合には、その結果に応じてプレイヤーの個人評価パラメータが更新される（ST45）。 20

【0048】

以上に述べたメジャーバンド活動期間中のゲームは、メジャーバンド活動開始から7日間繰り返し実施することができる。7日間が経過すると、プレイヤーの個人評価パラメータの値に基づいて着信メロディーが決定され、着信メロディーデータが携帯電話機2に送信されゲーム終了となる（ST49）。

【0049】

図8は、プレイヤーが会員登録を行う場合に表示される個人情報入力画面の画面図の一例である。プレイヤーが携帯電話機2からゲームサーバ1にアクセスして本着信メロディー取得ゲームを開始しようとする、個人情報登録処理部101によって個人情報入力画面400のデータがイベントメモリ150から読み出され、携帯電話機2に送信され表示される 30

【0050】

個人情報入力画面400は、入力に関するガイダンスを表示するガイダンス表示部401と、ゲーム開始後の会員登録された携帯電話機2を認識する呼び名であるニックネームが入力されるニックネーム入力部402と、性別が選択して入力される性別入力部403と、好きな音楽のジャンルが「J-POPS」、「ロック」、「R&B」、「テクノ」、「演歌」から選択して入力される音楽ジャンル入力部404と、当該携帯電話機2の使用者であるプレイヤーの住んでいる都道府県が選択して入力される住所入力部405と、当該携帯電話機2の使用者であるプレイヤーの年齢が入力される年齢入力部406と、当該携帯電話機2の使用者であるプレイヤーからの自己PRが入力される自己PR入力部407と、ゲ 40
ームを実行する際に画像を携帯電話機2に表示するか否かの選択が入力される画像表示入力部408と、入力完了時に押下されるOKボタン409とから構成されている。

【0051】

プレイヤーが携帯電話機2に表示された個人情報入力画面400への入力を完了し、OKボタン409を押下すると、入力された個人情報が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、個人情報登録処理部101によってゲームサーバ1からデータベースサーバ3に伝送されて格納される。個人情報入力画面400から入力された個人情報は、少なくとも当該プレイヤーがゲームを終了する迄、データベースサーバ3に格納されている。

【0052】

図9は、プレイヤーが会員登録を行った後、チームとしてのバンドにおけるプレイヤーのパー 50

トを入力する際に表示されるパート選択画面の画面図の一例である。プレイヤーが個人情報入力画面400での入力を完了し、ゲームサーバ1に送信されると、楽器決定処理部102によってパート選択画面のデータがイベントメモリ150から読み出され、携帯電話機2に送信され表示される。

【0053】

パート選択画面410は、パート選択を表現する画像を表示する画像表示部411と、入力に関するガイダンスを表示するガイダンス表示部412と、第1希望のパートが「ボーカル」、「ギター」、「ベース」、「ドラム」の4つのパートから選択して入力される第1希望入力部413と、第2希望のパートが前記4つのパートから選択して入力される第2希望入力部414と、第3希望のパートが前記4つのパートから選択して入力される第3希望入力部415と、入力完了時に押下されるOKボタン416とから構成されている。

10

【0054】

プレイヤーが携帯電話機2に表示されたパート選択画面410の入力を完了し、OKボタン416が押下されると、入力されたパート選択情報が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、楽器決定処理部102によってゲームサーバ1からデータベースサーバ3に伝送されて格納される。パート選択画面410から入力されたパート選択情報は、前記個人情報と同様に少なくとも当該プレイヤーがゲームを終了する迄、データベースサーバ3に格納されている。また、パート選択画面410の入力が完了し、OKボタン416が押下され、入力されたパート選択情報が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信されるとゲーム

20

【0055】

図10は、パート選択画面410の入力が完了した後、ゲームが開始され、イベントが実行された際に表示されるイベント表示画面の画面図の一例である。ゲームは一人で活動する期間中のゲームから始まる。パート選択情報が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信されるとゲームが開始され、イベント実行処理部103によってランダムに選択されたイベントのイベント表示画面のデータがイベントメモリ150から読み出され、携帯電話機2に送信され表示される。

【0056】

イベント表示画面420は、イベントの内容を表現する画像を表示する画像表示部421と、イベントの内容を表示する内容表示部422と、イベントが実行された結果によってプレイヤーの個人評価パラメータがどのように更新されるかを表示する個人評価パラメータ更新結果表示部423と、イベント内容を確認した後に押下されるOKボタン424とから構成されている。

30

【0057】

プレイヤーが携帯電話機2に表示されたイベント表示画面420の内容の確認を完了し、OKボタン424が押下されると、当該イベントが確認されたことが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、イベント評価処理部104によってイベントに応じてプレイヤーの個人評価パラメータが更新され、データベースサーバ3に伝送されて格納される。

【0058】

図11は、一人で活動する期間中に、プレイヤーによって実行される、「個人練習」、「ストリートライブ」等の活動を選択するメニュー画面の画面図の一例である。一人で活動する期間中にゲームを開始すると、メニュー画面430（またはイベントが発生している場合はイベント表示画面420）が表示される。パート選択情報が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信されるとゲームが開始され、最長20日間の一人で活動する期間となり、ゲーム進行処理部100によってメニュー画面430のデータがイベントメモリ150から読み出され携帯電話機2に送信され表示される。

40

【0059】

メニュー画面430は、一人で活動する期間中であることを表現する画像を表示する画像表示部431と、一人で活動する期間の開始すなわちゲーム開始からの経過日数と一人で

50

活動する期間の残日数とを表示する期間表示部 4 3 2 と、選択可能な活動項目を表示する活動項目表示部 4 3 4 と、活動項目を選択した後に押下される OK ボタン 4 3 4 とから構成されている。なお、アマチュアバンド活動期間中（またはメジャーバンド活動期間中）は、画像表示部にアマチュアバンド活動期間中（またはメジャーバンド活動期間中）であることを表現する画像が表示され、活動項目として、「仲間探し」が削除され「仲間と会話」、「バンドメニュー」が追加されたメニュー画面となる。

【 0 0 6 0 】

プレイヤーが携帯電話機 2 に表示されたメニュー画面 4 3 0 から活動項目を選択し、OK ボタン 4 3 4 が押下されると、活動項目が携帯電話機 2 からゲームサーバ 1 に送信され、ゲーム進行処理部 1 0 0 によって活動項目に応じた次画面がプレイヤーの携帯電話機 2 に表示される。

10

【 0 0 6 1 】

図 1 2 は、プレイヤーによってメニュー画面から活動項目として「個人練習」が選択された時に、プレイヤーの携帯電話機 2 に表示される個人練習画面の画面図の一例である。活動項目として「個人練習」が携帯電話機 2 からゲームサーバ 1 に送信されると、個人練習処理部 1 0 5 によって個人練習画面のデータがイベントメモリ 1 5 0 から読み出され携帯電話機 2 に送信され表示される。

【 0 0 6 2 】

個人練習画面 4 4 0 は、ゲーム実施日の残りの「体力」を表示する体力表示部 4 4 1 と、個人練習の項目とその項目を実行するために必要な「体力」とを表示する個人練習項目表示部 4 4 3 と、個人練習の項目の選択が完了した時に押下される OK ボタン 4 4 4 とから構成されている。ただし、体力表示部 4 4 1 に表示されたゲーム実施日の残りの「体力」より大きな「体力」を必要とする個人練習項目を選択することはできないものとする。

20

【 0 0 6 3 】

プレイヤーが携帯電話機 2 に表示された個人練習画面 4 4 0 から個人練習の項目を選択し、OK ボタン 4 4 4 が押下されると、個人練習項目が携帯電話機 2 からゲームサーバ 1 に送信され、個人練習処理部 1 0 5 によって個人練習項目に応じた個人練習結果表示画面のデータがイベントメモリ 1 5 0 から読み出され、携帯電話機 2 に伝送され表示される。

【 0 0 6 4 】

図 1 3 は、プレイヤーによって個人練習画面 4 4 0 から個人練習項目として「身だしなみ」が選択された時に、プレイヤーの携帯電話機 2 に表示される個人練習結果表示画面の画面図の一例である。個人練習項目として「身だしなみ」が携帯電話機 2 からゲームサーバ 1 に送信されると、個人練習処理部 1 0 5 によって個人練習結果画面のデータがイベントメモリ 1 5 0 から読み出され携帯電話機 2 に送信され表示される。

30

【 0 0 6 5 】

個人練習結果表示画面 4 5 0 は、個人練習項目（ここでは「身だしなみ」）の内容を表現する画像を表示する画像表示部 4 5 1 と、個人練習項目の内容、説明等を表示する説明表示部 4 5 2 と、個人練習項目が実行された結果としてプレイヤーの個人評価パラメータがどのように変化したかを表示する個人評価パラメータ表示部 4 5 3 と、プレイヤーによって個人練習結果表示画面 4 5 0 の確認が完了した時に押下される OK ボタン 4 5 4 とから構成されている。

40

【 0 0 6 6 】

プレイヤーが携帯電話機 2 に表示された個人練習結果表示画面 4 5 0 を確認し、OK ボタン 4 5 4 が押下されると、個人練習結果表示画面 4 5 0 が確認されたことが携帯電話機 2 からゲームサーバ 1 に送信され、個人練習処理部 1 0 5 によって個人練習項目に応じて当該プレイヤーの個人評価パラメータが更新されデータベースサーバ 3 に格納される。以上の処理が完了すると、ゲーム進行処理部 1 0 0 によってメニュー画面のデータがイベントメモリ 1 5 0 から読み出され、プレイヤーの携帯電話機 2 に伝送され表示される。

【 0 0 6 7 】

図 1 4 は、プレイヤーによってメニュー画面から活動項目として「ストリートライブ」が選

50

択された時に、プレイヤーの携帯電話機 2 に表示されるストリートライブ画面の画面図の一例である。活動項目として「ストリートライブ」が携帯電話機 2 からゲームサーバ 1 に送信されると、ストリートライブ処理部 106 によってストリートライブ画面のデータがイベントメモリ 150 から読み出され携帯電話機 2 に送信され表示される。

【0068】

ストリートライブ画面 460 は、ストリートライブのイメージを表現する画像を表示する画像表示部 461 と、ライブの実施場所を「駅前」、「商店街」、「高架下」、「夜のネオン街」の 4 箇所から選択する場所選択部 462 と、ライブの実施時間を「5分」、「15分」、「30分」、「1時間」の 4 項目から選択する時間選択部 463 と、ライブの実施場所及び実施時間の選択が完了した時に押下される OK ボタン 464 と、メニュー画面 10

【0069】

プレイヤーが携帯電話機 2 に表示されたストリートライブ画面 460 からライブの実施場所及び実施時間を選択し、OK ボタン 464 が押下されると、ライブの実施場所及び実施時間が携帯電話機 2 からゲームサーバ 1 に送信され、ストリートライブ処理部 106 によってライブの実施場所及び実施時間に応じたストリートライブ決定画面のデータがイベントメモリ 150 から読み出されプレイヤーの携帯電話機 2 に伝送され表示される。なお、戻るボタン 465 が押下された場合は、戻るボタン 465 が押下されたことが携帯電話機 2 からゲームサーバ 1 に送信され、ストリートライブ処理部 106 によってメニュー画面がイベントメモリ 150 から読み出され携帯電話機 2 に送信され表示される。 20

【0070】

図 15 は、プレイヤーによってストリートライブ画面 460 においてライブの実施場所及び実施時間が選択され、OK ボタン 464 が押下された時に、プレイヤーの携帯電話機 2 に表示されるストリートライブ決定画面の画面図の一例である。ライブの実施場所及び実施時間が携帯電話機 2 からゲームサーバ 1 に送信されると、ストリートライブ処理部 106 によってストリートライブ決定画面のデータがイベントメモリ 150 から読み出され携帯電話機 2 に送信され表示される。

【0071】

ストリートライブ決定画面 470 は、ストリートライブ画面 460 において選択されたライブの実施場所及び実施時間を表示する時間場所表示部 471 と、ガイダンスを表示する 30

【0072】

プレイヤーが携帯電話機 2 に表示されたストリートライブ決定画面 470 の内容を確認し、OK ボタン 474 が押下されると、ストリートライブ決定画面 470 の内容が確認されたことが携帯電話機 2 からゲームサーバ 1 に送信され、ストリートライブ画面 470 において選択されたストリートライブ実施時間が経過した後に、ストリートライブ処理部 106 によってストリートライブの結果としてプレイヤーの個人評価パラメータがどのように更新されたかがメールとしてプレイヤーの携帯電話機 2 に送信される。また、OK ボタン 474 が押下されると、ストリートライブ決定画面 470 の内容が確認されたことが携帯電話機 40

【0073】

図 16 は、一人で活動する期間中にプレイヤーによってメニュー画面 430 から活動項目として「仲間探し」が選択された時に、プレイヤーの携帯電話機 2 に表示される仲間探し画面の画面図の一例である。活動項目として「仲間探し」が携帯電話機 2 からゲームサーバ 1 に送信されると、仲間探し処理部 108 によって仲間探し画面のデータがイベントメモリ 150 から読み出され、携帯電話機 2 に送信され表示される。

【0074】

仲間探し画面 480 は、仲間探しを表現する画像を表示する画像表示部 481 と、仲間探 50

しを実施する場所を「駅前」、「商店街」、「高架下」、「夜のネオン街」の4箇所から選択する場所選択部482と、仲間探しの場所の選択が完了した時に押下されるOKボタン483と、メニュー画面430に戻りたい場合に押下される、戻るボタン484とから構成されている。

【0075】

プレイヤーが携帯電話機2に表示された仲間探し画面480から仲間探しの場所の選択を完了し、OKボタン483が押下されると、仲間探しの場所が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、仲間探し処理部108によって仲間探しの場所に応じた仲間探し決定画面のデータがイベントメモリ150から読み出され、プレイヤーの携帯電話機2に送信され表示される。なお、戻るボタン484が押下された場合は、戻るボタン484が押下されたことが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、仲間探し処理部108によってメニュー画面430のデータがイベントメモリ150から読み出され、携帯電話機2に送信され表示される。

10

【0076】

図17は、プレイヤーによって仲間探し画面480において仲間探しの実施場所が選択され、OKボタン483が押下された時に、プレイヤーの携帯電話機2に表示される仲間探し決定画面の画面図の一例である。仲間探しの実施場所が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信されると、仲間探し処理部108によって仲間探し決定画面のデータがイベントメモリ150から読み出され、携帯電話機2に送信され表示される。

【0077】

仲間探し決定画面490は、仲間探し画面480において選択された仲間探しの実施場所を表示する場所表示部491と、ガイダンスを表示するガイダンス表示部492と、仲間探し決定画面490の内容がプレイヤーによって確認された時に押下されるOKボタン493とから構成されている。

20

【0078】

プレイヤーが携帯電話機2に表示された仲間探し決定画面490の内容を確認し、OKボタン493が押下されると、仲間探し決定画面490の内容が確認されたことが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信される。そして、仲間探し処理部108によって一人で活動中の期間内で所定時間間隔毎に、「仲間探し」を実施中で、且つ、仲間探しの実施場所が同じで、且つ、当該プレイヤーを含めて4人でバンドが結成できる(パート情報の相異なる)他の3人のプレイヤーが検索される。さらに、検索された結果、該当する仲間が見つかった場合には、仲間探し処理部108によってバンドを構成する4人のメンバーの携帯電話機2を特定する特定情報(例えば携帯電話機2を特定する認証ID等)を1のチームとして関連付けてメンバー情報メモリ170に記憶される。そして、「バンド名」、バンドを構成するメンバーのニックネーム及びパート情報等がメールとして当該プレイヤーの携帯電話機2に送信される。一人で活動中の期間内に該当する仲間が見つからなかった場合には、着メロ作成処理部110によって当該プレイヤーの個人評価パラメータの値に基づいて着信メロディーが決定され、着信メロディーデータが携帯電話機2に送信されゲーム終了となる。

30

【0079】

図18は、アマチュアバンド活動期間中またはメジャーバンド活動期間中にチームイベント(バンド練習)が実行された際に表示されるチームイベント表示画面の画面図の一例である。プレイヤーが「仲間探し」を実施し、仲間が見つかって(バンドが結成されて)からゲーム終了までの期間中すなわちアマチュアバンド活動期間中またはメジャーバンド活動期間中に、イベント実行処理部103によってチームイベントの中からランダムに選択されたチームイベントのチームイベント表示画面のデータがイベントメモリ150から読み出され当該チームを構成する全員の携帯電話機2に送信される。

40

【0080】

チームイベント表示画面500は、チームイベントの内容を表現する画像を表示する画像表示部501と、バンド名を表示するバンド名表示部502と、ガイダンスを表示するガイダンス表示部503と、イベントの内容であるクイズを表示するクイズ表示部504と

50

、クイズの回答の選択肢を表示する選択肢表示部 5 0 5 と、プレイヤーが選択肢からの選択を完了した後に押下される OK ボタン 5 0 6 とから構成されている。

【 0 0 8 1 】

クイズ表示部 5 0 4 に表示されるクイズは、ここでは、バンドを構成するメンバそれぞれの役割を持たせ、メンバ全員の協力で回答を行う形式のクイズである。より具体的には、バンドの構成人数（ここでは 4 人）と同じ文字数（ここでは、4 文字）からなる回答の 1 文字目から 4 文字目までを、バンドを構成するメンバのそれぞれに回答させ、イベント評価処理部 1 0 4 は、その結果として得られる 4 文字全体が正しいか否かを評価するものである。

【 0 0 8 2 】

また、本実施形態では、バンドを構成するメンバのそれぞれに 1 文字ずつ回答させる場合について説明したが、バンドを構成するメンバのそれぞれに 2 文字以上を回答させる形態でもよい。この場合には、バンドの構成人数に回答する文字数を乗じた文字数が全体の回答の文字数となる。更にバンドを構成するメンバのそれぞれに各パート毎に異なる文字数からなる文字を回答させる形態でも良い。この場合には、各パートに割り当てられた文字数の合計が全体の回答の文字数となる。

【 0 0 8 3 】

プレイヤーが選択肢表示部 5 0 5 からの選択を完了し、OK ボタン 5 0 4 が押下されると、選択肢情報が携帯電話機 2 からゲームサーバ 1 に送信され一次保管される。そして、バンドを構成するメンバ全員が回答を完了する（メンバ全員によって OK ボタン 5 0 4 が押下されると、イベント評価処理部 1 0 4 によってバンドを構成するメンバ全員の回答結果に基づいてプレイヤーの個人評価パラメータの値が更新され、データベースサーバ 3 に伝送されて格納される。

【 0 0 8 4 】

図 1 9 は、アマチュアバンド活動期間中またはメジャーバンド活動期間中にメニュー画面において「仲間と会話」が選択されたときに表示される会話入力画面の画面図の一例である。アマチュアバンド活動期間中またはメジャーバンド活動期間中に、プレイヤーがメニュー画面において「仲間と会話」を選択すると、仲間と会話処理部 1 0 7 によって会話入力画面のデータがイベントメモリ 1 5 0 から読み出され、当該プレイヤーの携帯電話機 2 に送信され表示される。

【 0 0 8 5 】

会話入力画面 5 1 0 は、ガイダンスを表示するガイダンス表示部 5 1 1 と、バンドを構成する仲間へ伝えたいメッセージを入力するメッセージ入力部 5 1 2 と、プレイヤーがメッセージの入力を完了した後に押下される、送るボタン 5 1 3 とから構成されている。

【 0 0 8 6 】

プレイヤーがメッセージの入力を完了し、送るボタン 5 1 3 が押下されると、入力されたメッセージ情報が携帯電話機 2 からゲームサーバ 1 に送信され、仲間と会話処理部 1 0 7 によってメッセージを入力したプレイヤーの属するバンドを構成するメンバ全員（ただしメッセージの入力者は除く）の携帯電話機 2 へメールとして送信される。

【 0 0 8 7 】

また、メニュー画面 4 3 0 において「ステータス」が選択された場合、自分のステータス乃至はチーム内の他のメンバのステータスを確認することが可能なステータス画面が表示される。このステータス画面では、プレイヤーの「音感」、「リズム感」、「ルックス」等の個人評価パラメータの値が表示され、プレイヤーは、他のメンバの能力を確認することが可能となり、このステータスを参照することによって、メンバ削除及びメンバ補充の処理を実行するか否かを決定することができる。

【 0 0 8 8 】

また、クイズ表示部 5 0 4 で表示されたクイズに対する他のメンバの回答を閲覧可能あるいは電子メールなどで配信することも可能である。

【 0 0 8 9 】

10

20

30

40

50

これにより、他のメンバのゲームに対する考え方などがわかるようになり、メンバ削除及びメンバ補充の処理を実行するか否かを決定することができる。さらに、仲間と会話処理部107によってチーム内の他のプレイヤーとメール交換することでも他のメンバのゲームに対する考え方などがわかるようになる。

【0090】

図20は、メニュー画面において「着メロ入手」が選択された際に表示される着メロ入手画面の画面図の一例である。プレイヤーがメニュー画面において「着メロ入手」を選択すると、着メロ作成処理部110によって着メロ入手画面のデータがイベントメモリ150から読み出され、プレイヤーの携帯電話機2に送信され表示される。

【0091】

着メロ入手画面520は、ガイダンスを表示するガイダンス表示部521と、着信メロディーを入手するか否かの選択を行う選択部522と、前記選択が完了した後に押下されるOKボタン523とから構成されている。

【0092】

プレイヤーが、「作成する」を選択しOKボタン523が押下されると、着信メロディーを作成することが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、着メロ作成処理部110によって1曲の着信メロディーが選択され着信メロディーメモリ160から当該着信メロディーのデータが読み出され、さらに読み出された着信メロディー（基本メロディーと呼ぶ）に後述する編曲処理が施された後、ゲームサーバ1から携帯電話機2に編曲処理後の着信メロディーのデータが送信される。ここで、着信メロディーの選択は、当該プレイヤーの個人評価パラメータの値に基づいて決定され（個人評価パラメータの値が高い程、ランクの高い着信メロディーが選択され）、選択された着信メロディーに施される編曲処理の内容も当該プレイヤーの個人評価パラメータに基づいて決定される（個人評価パラメータの値が高い程、編曲の度合いが少ない）ものとする。一方、プレイヤーが、「戻る」を選択しOKボタン523が押下されると、メニュー画面に戻ることが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、着メロ作成処理部110によってメニュー画面のデータがイベントメモリ150から読み出されプレイヤーの携帯電話機2に送信され表示される。

【0093】

図21は、着メロ作成処理部110によって行なわれる編曲処理の一例を示す図である。（a）は基本メロディーであり、（b）はプレイヤーの個人評価パラメータの内、「音感」の値のみが低い場合の基本メロディーの編曲処理結果であり、（c）はプレイヤーの個人評価パラメータの内、「リズム感」の値のみが低い場合の基本メロディーの編曲処理結果であり、（d）はプレイヤーの個人評価パラメータの内、「持久力」の値のみが低い場合の基本メロディーの編曲処理結果である。「音感」の値のみが低い場合は、音程が外れるように編曲され、「リズム感」の値のみが低い場合は音長が外れるように編曲され、「持久力」の値のみが低い場合は、曲が短くなるように編曲される。

【0094】

本発明は、上記アマチュアバンド活動期間及びメジャーバンド活動期間において、チームとしてのバンドを構成するメンバの変更をチーム内のプレイヤーが提案することによって行うことを可能にするものである。チーム内の携帯電話機2から提案されたメンバ削除要求を受けて、チーム内の他のメンバに対してこのメンバ削除要求が配信され、この配信されたメンバ削除要求に対する応答が例えば「賛成」か「反対」のいずれかを選択することで行われ、多数決の原理に基づいて承認するか否かの判定が行われる。多数決の原理とはチーム内の多数者の意見で前記要求に対する応答の採否を決定するものである。つまり、「賛成」するメンバの数が「反対」するメンバの数を上回る場合、メンバ削除要求が承認されたとみなし、当該メンバをチームから脱退させる。続いて新たなメンバをチームに加えるべく携帯電話機2から提案されたメンバ補充要求を受けて、チーム内の他のメンバに対してこのメンバ補充要求が配信され、この配信されたメンバ補充要求に対する応答が「賛成」か「反対」のいずれかを選択することで行われ、多数決の原理に基づいて承認するか否かの判定が行われる。つまり、「賛成」するメンバの数が「反対」するメンバの数を上

10

20

30

40

50

回る場合、チームに未登録のプレイヤーをチームに加入させる。このようにしてチーム内のメンバの入れ替えが行われる。

【0095】

図22は、メンバ情報削除処理の手順を示すフローチャートであり、図23は、バンドメニュー画面610で「メンバの不満を訴える」が選択された場合の画面遷移図の一例であり、図24, 25, 26は、携帯電話機2に配信される画面図の一例である。

【0096】

まず、ゲーム進行処理部100によって図23のメインメニュー画面600が表示され、このメインメニュー画面600で「バンドメニュー」が選択されるとバンドメニュー画面（要求項目選択画面）510が表示される。バンドメニュー画面610において「メンバの不満を訴える」が選択されるとメンバ情報削除処理部111によって削除メンバ選択画面611が携帯電話機2に送信され（ST51）、携帯電話機2のモニタ202に表示される。この削除メンバ選択画面511ではメンバの不満を訴える旨の表示がされる。ここでは、プレイヤーが削除を所望するメンバを選択する項目、例えば「ユーザA（ボーカル）」、「ユーザC（ベース）」、「ユーザD（ドラム）」等が表示され、プレイヤーの選択を受け付ける。ここでいずれかの項目が選択されるとメンバ情報削除処理部111によって決定画面612が送信され（ST52）、モニタ202に表示される。決定画面612は削除メンバ選択画面611において「ユーザA（ボーカル）」が選択された場合に送信される画面であり、ここで「いいえ」が選択されると終了となり、バンドメニュー画面610に戻ることにとなる。ここで、「はい」が選択されると決定画面612に表示されている内容を確認する確認画面613がメンバ情報削除処理部111によって携帯電話機2に送信され（ST53）、モニタ202に表示される。続いてメンバ削除要求が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、バンドメニュー画面510に戻ることにとなる。ゲームサーバ1はメンバ削除要求を受信すると（ST54でYES）、次回、他のメンバからの本ゲームへのアクセスがあると（ST55でYES）、それぞれに対して投票画面701（図24）を送信する（ST56）。携帯電話機2のモニタ202に投票画面701が表示され、プレイヤーによって「反対」、「賛成」のいずれかが選択され、ゲームサーバ1は応答情報として受信する（ST57）。ゲームサーバ1において全ての応答情報が受信されると（ST58でYES）、メンバ情報削除処理部111によって可決、否決の判定処理が行われる（ST59）。この判定処理は、「賛成」を選択した携帯電話機2の数が「反対」を選択した携帯電話機2の数を上回った場合承認（可決）とみなし（ST60でYES）、この承認応答を受けて、メンバ情報削除処理部111は当該携帯電話機2の特定情報をメンバ情報メモリ170から削除する（ST61）。ステップST60の判定処理において「反対」を選択した携帯電話機2が「賛成」を選択した携帯電話機2を上回った場合は承認とみなさず（ST60でNO）、ステップST63に進む。なお、ステップST59の判定処理において、「賛成」、「反対」の応答の数が同数であった場合、予めどちらかに決定されるように設定可能で、本実施形態では「反対」が選択される（承認しない）ように設定されている。そして、電子メール配信部116によってバンド内の全てのメンバに対して判定結果が送信される（ST62）。図25, 26は判定結果を報知するメール画面の一例であり、可決画面702はメンバ削除要求が承認された場合にモニタ202に表示される画面であり、否決画面703はメンバ削除要求が否決された場合にモニタ202に表示される画面である。

【0097】

図27は、メンバ補充処理の手順を示すフローチャートであり、図28は、バンドメニュー画面610で「新メンバーを募集」が選択された場合の画面遷移図の一例であり、図29, 30, 31は、携帯電話機2に配信される画面図の一例である。

【0098】

まず、図28のバンドメニュー画面610において「新メンバーを募集する」が選択されると加入条件選択画面621がメンバ補充処理部112によって携帯電話機2に送信され（ST71）、モニタ202に表示される。この加入条件選択画面621では新メンバを

10

20

30

40

50

募集する旨の表示がされる。ここでは、新メンバに要求する加入条件、例えば「誰でもいい」、「平均レベル3以上の人」、「平均レベル5以上の人」等が表示され、プレイヤーの選択を受け付ける。ここでいずれかの項目が選択されるとメンバ補充処理部112によって決定画面622が送信される(ST72)。決定画面622は加入条件選択画面621において「誰でもいい」が選択された場合に送信される画面であり、ここで「OK」が選択されると決定画面622に表示されている内容が確認されたことが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、バンドメニュー画面610に戻ることとなる。ゲームサーバ1はメンバ補充要求を受信すると(ST73でYES)、次回、他のメンバからの本ゲームへのアクセスがあると(ST74でYES)、それぞれに投票画面711(図29)を送信する(ST75)。携帯電話機2のモニター202に投票画面711が表示され、プレイヤーは「反対」、「賛成」のいずれかを選択することによって応答し、応答情報はゲームサーバ1に受信される(ST76)。全ての応答情報が受信されると(ST77でYES)、メンバ補充処理部112によって可決、否決の判定処理が行われる(ST78)。「賛成」を選択した携帯電話機2の数が「反対」を選択した携帯電話機2の数を上回った場合承認とみなし(ST79でYES)、この承認応答を受けて、メンバ補充処理部111は加入条件を満たす携帯電話機2を選定し、選定された当該携帯電話機2の特定情報をメンバ情報メモリ170に記憶する(ST80)。なお、ここで加入条件を満たす携帯電話機2が選定される際、メンバ情報削除処理部111でメンバ情報メモリ170の当該チームから削除された携帯電話機2は選定されないようにされている。ステップST79の判定処理において「反対」を選択した携帯電話機2が「賛成」を選択した携帯電話機2を上回った場合は承認とみなさず(ST79でNO)、ステップST81に進む。なお、ステップST78の判定処理において、「賛成」、「反対」の応答の数が同数であった場合、予めどちらかに決定されるように設定可能で、本実施形態では、「賛成」、「反対」の数が同数であった場合、予め「反対」が選択される(承認しない)ように設定されている。そして、電子メール配信部116によってバンド内の全てのメンバに対して判定結果が送信される。図30, 31は判定結果を報知するメール画面の一例であり、可決画面712はメンバ補充要求が承認された場合にモニター202に表示される画面であり、否決画面713は承認されなかった場合にモニター202に表示される画面である。

【0099】

図32は、チーム解散処理の手順を示すフローチャートであり、図33は、バンドメニュー画面610で「解散を持ちかける」が選択された場合の画面遷移図の一例であり、図34, 35, 36は、携帯電話機2に配信される画面図の一例である。

【0100】

まず、図33のバンドメニュー画面610で「解散を持ちかける」が選択されるとチーム解散決定画面631がチーム解散処理部113によって携帯電話機2に送信され(ST91)、モニター202に表示される。このチーム解散決定画面631ではバンドを解散する旨の表示がされる。ここで「いいえ」が選択されるとバンドメニュー画面610に戻ることとなる。「はい」が選択されるとチーム解散処理部113によって確認画面532が送信され(ST92)、モニター202に表示される。この確認画面632で「OK」が選択されると、確認画面632に表示されている内容が確認されたことが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、バンドメニュー画面610に戻ることとなる。ゲームサーバ1はチーム解散要求を受信すると(ST93でYES)、次回、チーム内の他のメンバからの本ゲームへのアクセスがあるとそれぞれに投票画面721(図34)を送信する(ST95)。携帯電話機2のモニター202に投票画面721が表示され、プレイヤーは「反対」、「賛成」のいずれかを選択することによって応答し、応答情報がゲームサーバ1に受信される(ST96)。全ての携帯電話機2からの応答が受信されると(ST97でYES)、チーム解散処理部113によって可決、否決の判定処理が行われる(ST98)。判定処理では、「賛成」を選択した携帯電話機2の数が「反対」を選択した携帯電話機2の数を上回った場合承認とみなし(ST99でYES)、この承認応答を受けて、チーム解散処理部113はチーム内の全ての携帯電話機2の特定情報をメンバ情報メモリ170か

10

20

30

40

50

ら削除する(S T 1 0 0)。ステップ S T 9 9 の判定処理において「反対」を選択した携帯電話機 2 が「賛成」を選択した携帯電話機 2 を上回った場合は承認とみなさず(S T 9 9 で N O)、ステップ S T 1 0 1 に進む。なお、ステップ S T 9 8 の判定処理において、「賛成」、「反対」の応答の数が同数であった場合、予めどちらかに決定されるように設定可能で、本実施形態では、「賛成」、「反対」の数が同数であった場合、予め「反対」が選択される(承認しない)ように設定されている。そして、判定結果が電子メール配信部 1 1 6 によってバンド内の全てのメンバの携帯電話機 2 に対して送信される(S T 1 0 1)。図 3 5 , 3 6 は判定結果を報知するメール画面の一例であり、可決画面 7 2 2 はチーム解散要求が承認された場合に表示される画面であり、否決画面 7 2 3 はチーム解散要求が否決された場合に表示される画面である。

10

【 0 1 0 1 】

図 3 7 は、チーム脱退処理の手順を示すフローチャートであり、図 3 8 は、バンドメニュー画面 6 1 0 で「脱退する」が選択された場合の画面遷移図の一例であり、図 3 9 は、携帯電話機 2 に配信される画面図の一例である。

【 0 1 0 2 】

まず、図 3 8 のバンドメニュー画面 6 1 0 において「脱退する」が選択されるとチーム脱退決定画面 6 4 1 がチーム脱退処理部 1 1 4 によって携帯電話機 2 に送信され(S T 1 1 1)、このチーム脱退決定画面 6 4 1 では当該プレイヤーがバンドを脱退することを確認する旨の表示がされる。ここで「いいえ」が選択されるとバンドメニュー画面 6 1 0 に戻ることとなる。「はい」が選択されると当該プレイヤーは現在所属するバンドを脱退することとなり決定画面 6 4 2 がチーム脱退処理部 1 1 4 によって送信される(S T 1 1 2)。ここで、「OK」が選択されると確認画面 6 4 2 に表示されている内容が確認されたことが携帯電話機 2 からゲームサーバ 1 に受信され(S T 1 1 3)、バンドメニュー画面 6 1 0 に戻ることとなる。チーム脱退処理部 1 1 4 は当該携帯電話機 2 の特定情報をメンバ情報メモリ 1 7 0 から削除する(S T 1 1 4)。この場合他のメンバに対する応答は行われず、脱退した旨の内容が表示されるメール画面 7 3 1 (図 3 9)が電子メール配信部 1 4 1 によって電子メールでバンド内の他のメンバに対して送信される(S T 1 1 5)。

20

【 0 1 0 3 】

なお、本発明は、以下の態様にも適用可能である。

【 0 1 0 4 】

(A) 本実施形態では、チームとしてバンドを構成する場合について説明したが、コーラス、野球、サッカー等のチームを結成するゲームや、その他複数の端末装置を 1 つのチームとして構成されるゲームにも適用可能である。この場合には、より汎用性の高いネットゲームを提供できる。

30

【 0 1 0 5 】

(B) 本実施形態では、遊技者の個人評価パラメータの値に基づいて着信メロディーの選択及び着信メロディーの編曲処理を行う場合について説明したが、いずれか一方を行う形態でもよい。着信メロディーの選択のみを行う場合には、編曲処理が不要となる。着信メロディーの編曲処理のみを行う場合には、着信メロディーを格納するメモリの容量を低減可能である。

40

【 0 1 0 6 】

(C) 本実施形態では、1 曲の着信メロディーが提供される場合について説明したが、2 曲以上の着信メロディーが提供される形態でもよい。この場合には、遊技者の個人評価パラメータの値に基づいて提供される曲数も変化することが可能となり、ゲームの複雑さが増し、興趣性が向上する。

【 0 1 0 7 】

(D) 本実施形態では、端末装置として移動体通信機、特に携帯電話機 2 で説明したが、本発明はこれに限定されず、公衆電話、インターネット、電子(E)メール等のネットワーク(有線、無線)に対する通信モデムを備えると共に、モニタやキー操作部を備えたパーソナルコンピュータ等でもよい。パーソナルコンピュータの場合には J P E G 方式等で

50

圧縮された画像情報の送受信が可能となり、ゲームデータの情報量も大量化でき、種々のゲームへの適用性が向上する。

【0108】

(E)本実施形態では、プレイヤーによる議題の提案は複数の項目を選択することによって行われているが、本発明はこれに限定されず、プレイヤーが直接文章を入力する態様でもよい。この場合、ゲームの複雑性が増し、より興趣に富むものとなる。

【0109】

【発明の効果】

請求項1に記載の発明によれば、ゲーム意図が異なるメンバ、あるいは能力値の低いメンバをチーム内から削除することができ、さらに、新たなメンバをチームに加入させることができる。これにより、チームとして構成されるメンバの入れ替えが行われ、同じゲーム意図を有するメンバとゲームを進行することができ、興趣に富むゲームとなる。

10

【0110】

請求項2に記載の発明によれば、チーム内の他のプレイヤーのゲーム履歴を参照することができるので、プレイヤーのメンバを削除する際の参考となる。

【0111】

請求項3に記載の発明によれば、メンバ削除の承認に際してチーム内のメンバの意思を反映させることができるため、興趣に富むゲームとなる。

【0112】

請求項4に記載の発明によれば、メンバ補充の承認に際してチーム内のメンバの意思を反映させることができるため、興趣に富むゲームとなる。

20

【0113】

請求項5に記載の発明によれば、承認の判定の結果がチーム内の端末装置に対して電子メールで配信されるため、プレイヤーはメンバ削除要求及びメンバ補充要求の結果を確認することができる。

【0114】

請求項6に記載の発明によれば、プレイヤーが所望するメンバを加入させることができ、プレイヤーの意思が反映されるものとなるため、同じ意図を持ったプレイヤーをチームに補充することができる、興趣に富むゲームとなる。

【0115】

請求項7に記載の発明によれば、同一の役割の端末装置が同一チーム内に存在することがなくなるため、個々のプレイヤーの役割が確立され、興趣に富むゲームとなる。

30

【0116】

請求項8に記載の発明によれば、ゲーム意図が異なるメンバ、あるいは能力値の低いメンバをチーム内から削除することができ、さらに、新たなメンバをチームに加入させることができる。これにより、チームとして構成されるメンバの入れ替えが行われ、同じゲーム意図を有するメンバとゲームを進行することができ、興趣に富むゲームとなる。

【0117】

請求項9に記載の発明によれば、ゲーム意図が異なるメンバ、あるいは能力値の低いメンバをチーム内から削除することができ、さらに、新たなメンバをチームに加入させることができる。これにより、チームとして構成されるメンバの入れ替えが行われ、同じゲーム意図を有するメンバとゲームを進行することができ、興趣に富むゲームとなる。

40

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明が適用されるネットゲームシステムの全体構成を示す図である。

【図2】着信メロディー取得ゲーム装置の機能構成図である。

【図3】端末装置の一例である携帯電話機のブロック図である。

【図4】ゲーム全体の大まかな手順を示すフローチャートである。

【図5】一人で活動する期間中のゲームの手順を示すフローチャートである。

【図6】アマチュアバンド活動期間中のゲームの手順を示すフローチャートである。

【図7】メジャーバンド活動期間中のゲームの手順を示すフローチャートである。

50

【図 8】遊技者が会員登録を行う場合に表示される個人情報入力画面の画面図の一例である。

【図 9】チームとしてのバンドにおける遊技者のパートを入力する際に表示されるパート選択画面の画面図の一例である。

【図 10】イベントが実行された際に表示されるイベント表示画面の画面図の一例である。

【図 11】活動を選択するメニュー画面の画面図の一例である。

【図 12】個人練習画面の画面図の一例である。

【図 13】個人練習結果表示画面の画面図の一例である。

【図 14】ストリートライブ画面の画面図の一例である。

10

【図 15】ストリートライブ決定画面の画面図の一例である。

【図 16】仲間探し画面の画面図の一例である。

【図 17】仲間探し決定画面の画面図の一例である。

【図 18】チームイベント表示画面の画面図の一例である。

【図 19】会話入力画面の画面図の一例である。

【図 20】着メロ入手画面の画面図の一例である。

【図 21】着メロ作成処理部によって行なわれる編曲処理の一例を示す図である。

【図 22】メンバ情報削除処理の手順を示すフローチャートである。

【図 23】バンドメニュー画面で「メンバーの不満を訴える」が選択された場合の画面遷移図の一例である。

20

【図 24】携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【図 25】携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【図 26】携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【図 27】メンバ補充処理の手順を示すフローチャートである。

【図 28】バンドメニュー画面で「新メンバーを募集」が選択された場合の画面遷移図の一例である。

【図 29】携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【図 30】携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【図 31】携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【図 32】チーム解散処理の手順を示すフローチャートである。

30

【図 33】バンドメニュー画面で「解散を持ちかける」が選択された場合の画面遷移図の一例である。

【図 34】携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【図 35】携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【図 36】携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【図 37】チーム脱退処理の手順を示すフローチャートである。

【図 38】バンドメニュー画面で「脱退する」が選択された場合の画面遷移図の一例である。

【図 39】携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【符号の説明】

40

1 ゲームサーバ

2 携帯電話機

3 データベースサーバ

4 ネットワークセンタ

10 着信メロディー取得ゲーム装置

100 ゲーム進行処理部

101 個人情報登録処理部

102 楽器決定処理部

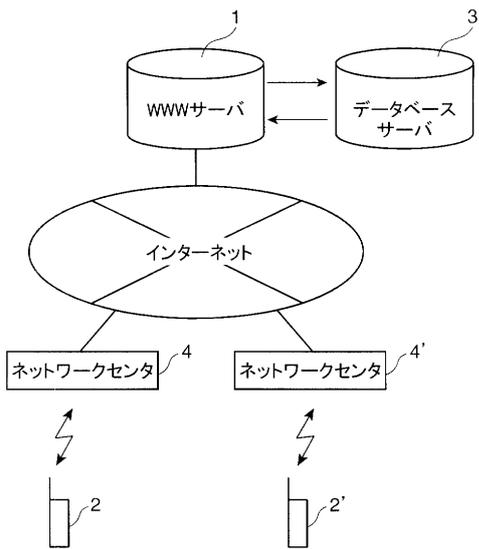
103 イベント実行処理部

104 イベント評価部

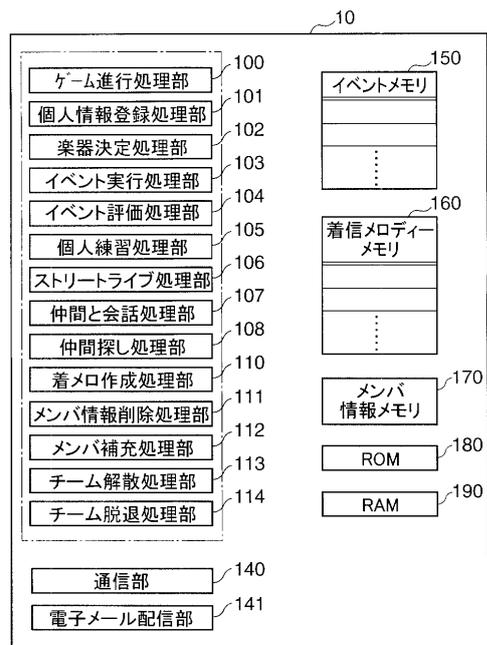
50

- 105 個人練習処理部
- 106 ストリートライブ処理部
- 107 仲間と会話処理部
- 108 仲間探し処理部
- 110 着メロ作成処理部
- 111 メンバ情報削除処理部
- 112 メンバ補充処理部
- 113 チーム解散処理部
- 114 チーム脱退処理部
- 140 通信部
- 141 電子メール配信部
- 150 イベントメモリ
- 160 着信メロディメモリ
- 170 メンバ情報メモリ
- 180 ROM
- 190 RAM

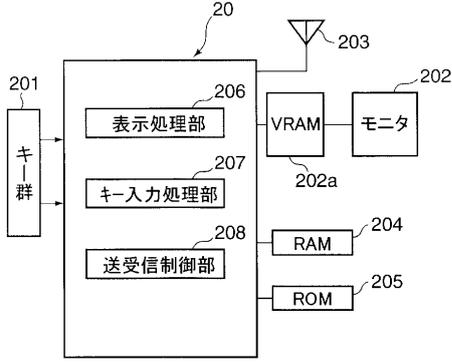
【図1】



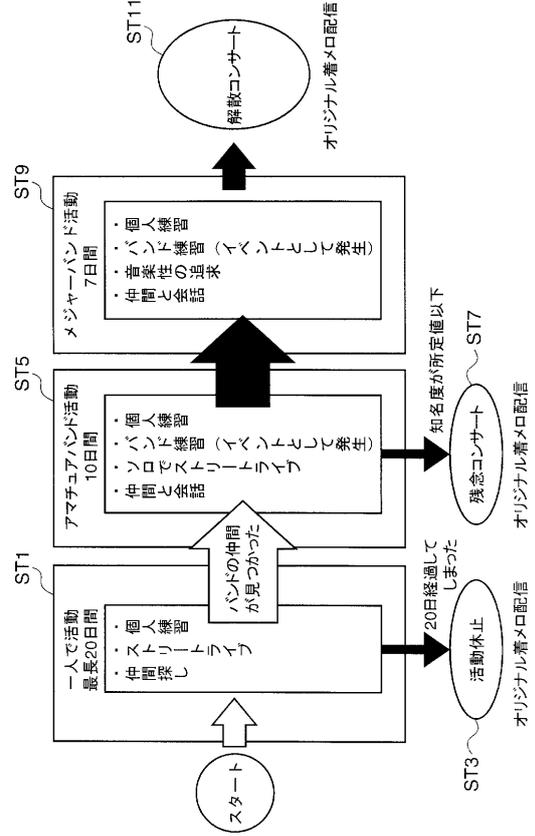
【図2】



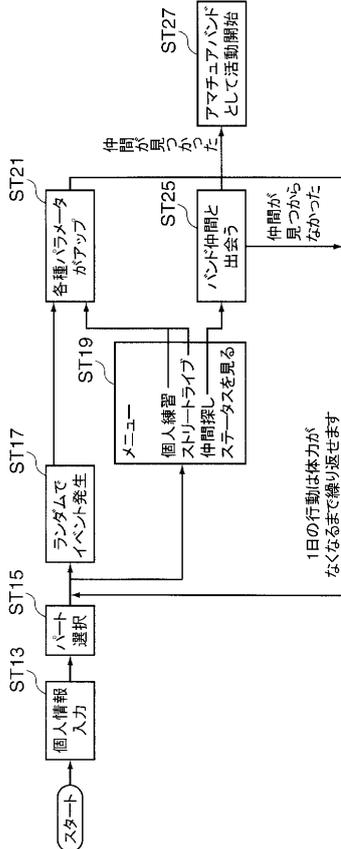
【 図 3 】



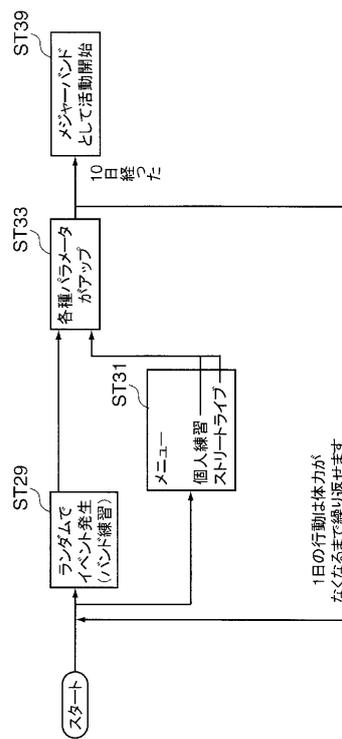
【 図 4 】



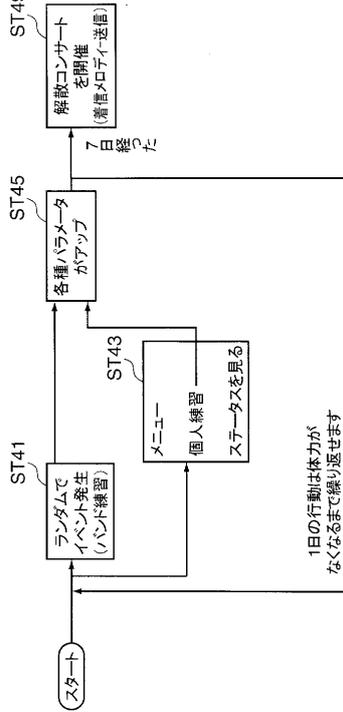
【 図 5 】



【 図 6 】



【 図 7 】



【 図 8 】

個人情報登録

401 このゲームで使用
する個人情報を入力
して下さい。

402 ニックネーム(必須)

403 性別
●男性
○女性
○なし

404 好きな音楽は?
J-POP

405 住んでいる所
北海道

406 年齢
 歳

407 何か一言

408 画像表示
●する
○しない

409 OK

400

【 図 9 】

411

412 希望の楽器を第3希望まで
決めて下さい

413 第1希望
○ボーカル
●ギター
○ベース
○ドラム

414 第2希望
○ボーカル
○ギター
○ベース
●ドラム

415 第3希望
●ボーカル
○ギター
○ベース
○ドラム

416 OK

410

【 図 10 】

421

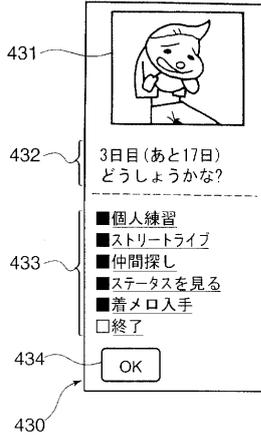
422 本屋で「リズムと音感」という本を買った。

423 リズム感が1ポイント上がった
音感が1ポイント上がった

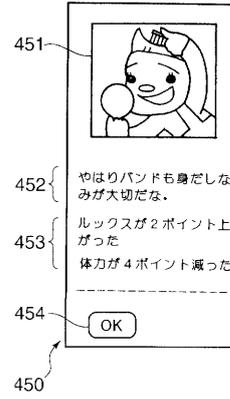
424 OK

420

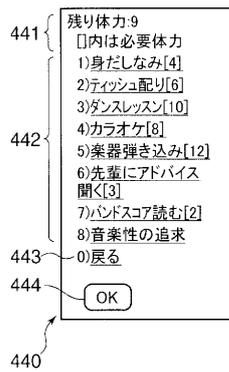
【 図 1 1 】



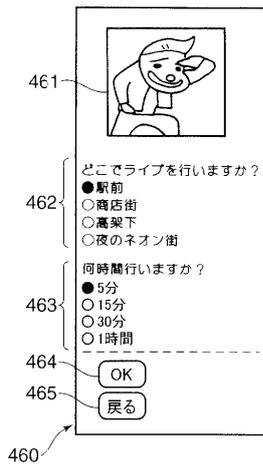
【 図 1 3 】



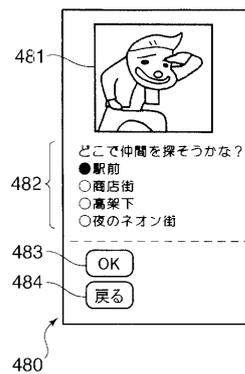
【 図 1 2 】



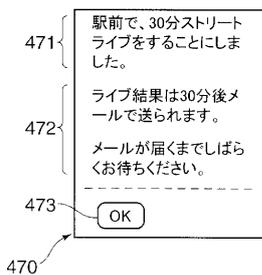
【 図 1 4 】



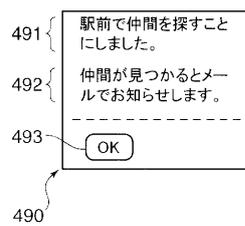
【 図 1 6 】



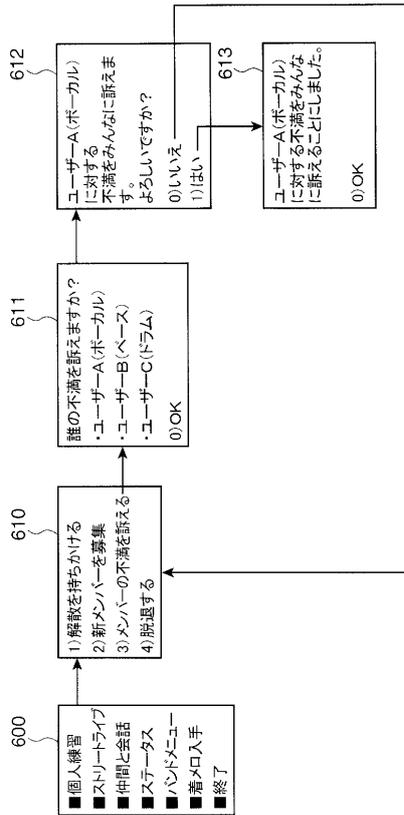
【 図 1 5 】



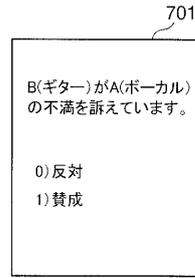
【 図 1 7 】



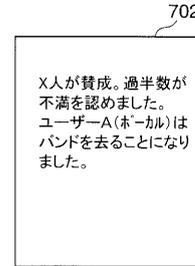
【図 2 3】



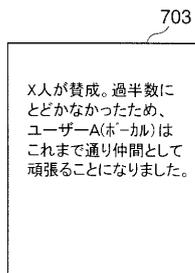
【図 2 4】



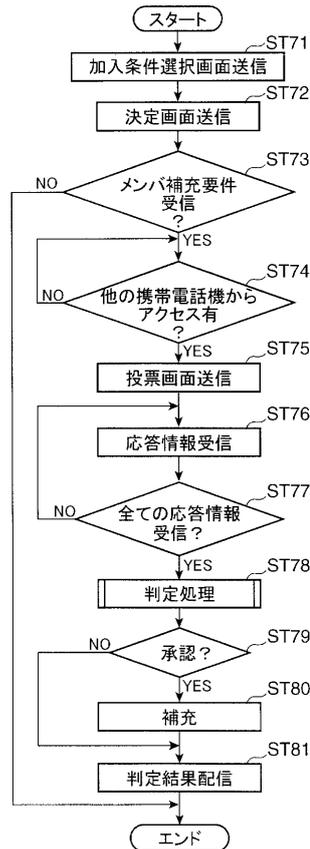
【図 2 5】



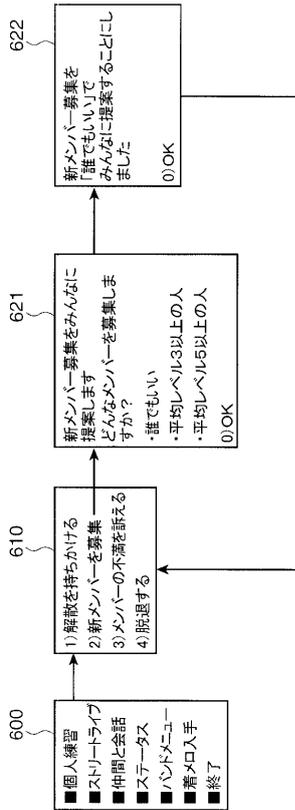
【図 2 6】



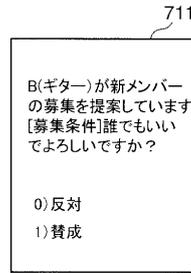
【図 2 7】



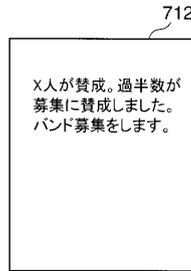
【 図 28 】



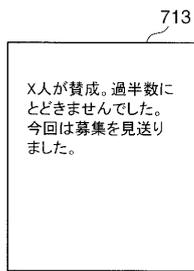
【 図 29 】



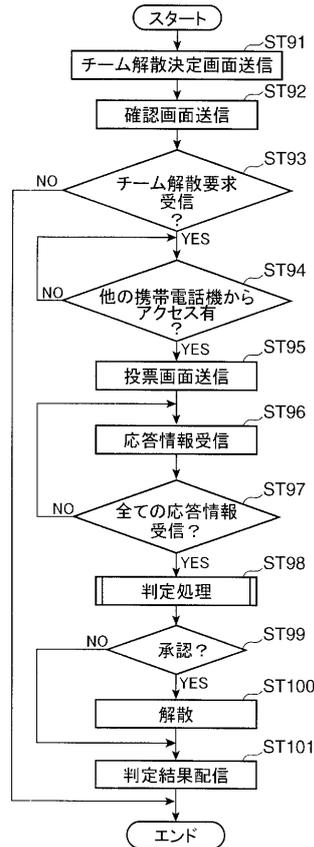
【 図 30 】



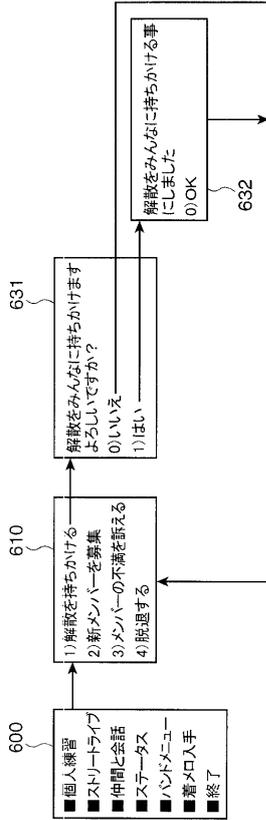
【 図 31 】



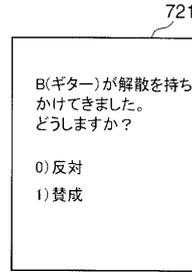
【 図 32 】



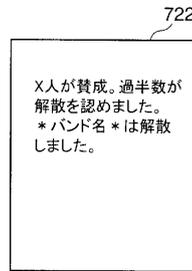
【 図 3 3 】



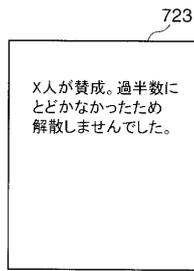
【 図 3 4 】



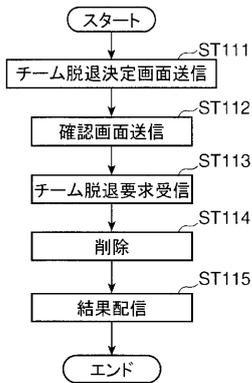
【 図 3 5 】



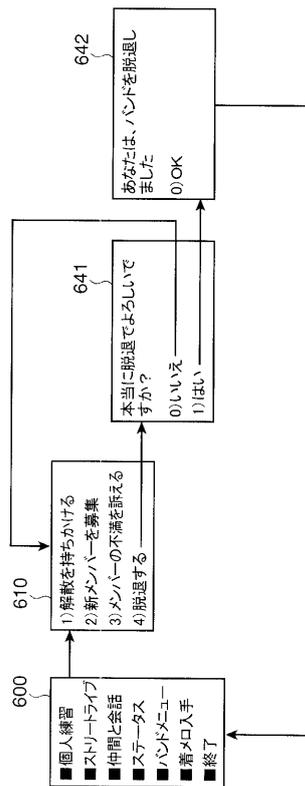
【 図 3 6 】



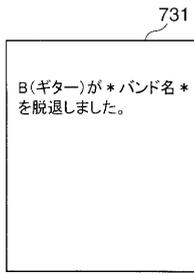
【 図 3 7 】



【 図 3 8 】



【 図 3 9 】



フロントページの続き

- (72)発明者 中山 法夫
大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社ケイシーイーオー内
- (72)発明者 高橋 秀壽
大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社ケイシーイーオー内
- (72)発明者 石川 達也
大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社ケイシーイーオー内

審査官 松川 直樹

- (56)参考文献 特開昭61-216046(JP,A)
特開平8-19664(JP,A)
PowerMailシステム 操作説明書 電子会議ラインモード編A1版, 日本, 株式会社東芝, 1995年 5月20日, 第A1版, p. 1-192

- (58)調査した分野(Int.Cl.⁷, DB名)
A63F13/00~13/12、9/24
G06F17/60~19/00
H04N7/10、7/14~7/173、7/20~7/22