

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第3831695号  
(P3831695)

(45) 発行日 平成18年10月11日(2006.10.11)

(24) 登録日 平成18年7月21日(2006.7.21)

(51) Int. Cl.	F I
A 6 3 F 9/00 (2006.01)	A 6 3 F 9/00 5 1 3
A 6 3 F 13/12 (2006.01)	A 6 3 F 13/12 C
G 0 6 Q 50/00 (2006.01)	A 6 3 F 13/12 Z
G 0 6 Q 30/00 (2006.01)	G 0 6 F 17/60 1 4 6 Z
G 0 6 Q 20/00 (2006.01)	G 0 6 F 17/60 3 2 4
請求項の数 13 (全 26 頁) 最終頁に続く	

(21) 出願番号	特願2002-265487 (P2002-265487)	(73) 特許権者	506113602
(22) 出願日	平成14年9月11日(2002.9.11)		株式会社コナミデジタルエンタテインメン ト
(65) 公開番号	特開2004-97610 (P2004-97610A)		東京都港区六本木六丁目10番1号
(43) 公開日	平成16年4月2日(2004.4.2)	(74) 代理人	100099645
審査請求日	平成16年5月6日(2004.5.6)		弁理士 山本 晃司
		(74) 代理人	100107331
			弁理士 中村 聡延
		(74) 代理人	100108800
			弁理士 星野 哲郎
		(72) 発明者	齊藤 肇
			東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コ ナミ株式会社内
最終頁に続く			

(54) 【発明の名称】 ゲームシステム及びサーバ装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数のゲーム機と、それらのゲーム機に対して共通して用意されるサーバ装置とを備え、前記複数のゲーム機のそれぞれでは互いに異なる種類のゲームを実行可能とされたゲームシステムにおいて、

前記ゲーム機は、ゲーム種別毎に利用者を識別するための識別情報を含む送信情報を前記サーバ装置へ送信する第1送信手段を備え、

前記サーバ装置は、

ゲーム種別毎に管理される個別記憶手段を備え、前記個別記憶手段は前記識別情報とその識別情報に対応するゲームで固有に使用される固有データとを関連付けて記憶するデータ記憶手段と、

前記各ゲーム機におけるゲームのプレイ内容に応じて付与され各ゲーム間で統一された交換価値を有するポイントと前記識別情報とを対応付けて記憶するポイント記憶手段と、

前記識別情報とともに所定の固有データを購買する旨の購買要求を受信すると、受信した前記識別情報と対応する前記ポイント記憶手段の前記ポイントから、当該固有データに相当するポイントを減算して記憶内容を更新し、同一の利用者に用いられる複数の前記識別情報を紐付ける共通識別情報と紐付けの対象となる前記識別情報とを含む共通識別情報発行要求を受信すると、受信した共通識別情報と受信した識別情報とを関連付けて前記ポイント記憶手段に記憶する記憶管理手段と、

前記購買要求の対象の固有データを、前記共通識別情報によって受信した前記識別情報

と紐付けられて前記ポイント記憶手段に記憶され、前記固有データに対応する識別情報と関連付けて前記データ記憶手段に記憶する交換手段と、

前記交換手段によって前記データ記憶手段に前記識別情報と関連付けて記憶された固有データを前記ゲーム機に送信する第2送信手段とを備え、

前記各ゲーム機又は前記サーバ装置は、前記各ゲーム機におけるゲームのプレイ内容を示すプレイ情報を、そのゲームに対して設定された変換規則に従って前記ポイントに変換する変換手段を備える

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項2】

前記変換手段が前記各ゲーム機に設けられる場合、前記送信情報は前記ポイントを含む一方、前記変換手段が前記サーバ装置に設けられる場合、前記送信情報は前記プレイ情報を含むことを特徴とする請求項1に記載のゲームシステム。

10

【請求項3】

前記ポイント記憶手段は、正規の利用者であることを認証するため認証情報を前記識別情報及び前記ポイントと関連付けて記憶しており、

前記交換手段及び前記記憶管理手段は、前記購買要求及び前記識別情報とともに受信した前記認証情報が、受信した識別情報に関連付けられて予め記憶されている認証情報に等しい場合に前記利用者が正規であると認証し、前記購買要求に従って前記ポイント記憶手段及び前記データ記憶手段の記憶内容を更新する

ことを特徴とする請求項1又は2に記載のゲームシステム。

20

【請求項4】

前記第2送信手段は、前記サーバ装置が前記ゲーム機から前記固有データを特定する特定情報と前記識別情報とを受信すると、受信した前記特定情報によって特定される固有データが、受信した前記識別情報に関連付けられて前記データ記憶手段に記憶されている場合に、当該固有データを前記ゲーム機に送信する

ことを特徴とする請求項1～3のうちいずれか1項に記載のゲームシステム。

【請求項5】

前記データ記憶手段は前記個別記憶手段として、複数の固有データのそれぞれと各固有データの前記特定情報とを関連付けて記憶する第1記憶手段と、前記識別情報とその識別情報に対応するプレイヤーがゲームにて使用可能な前記固有データを特定する前記特定情報とを関連付けて記憶する第2記憶手段とを備え、

30

前記第2送信手段は、前記サーバ装置が前記ゲーム機から前記識別情報を受信すると、受信した前記識別情報と関連付けて記憶されている前記特定情報を前記第2記憶手段から読み出して前記ゲーム機に送信し、送信した前記特定情報の中から選択された前記特定情報を前記サーバ装置が前記ゲーム機から受信すると、受信した特定情報と関連付けて記憶されている固有データを前記第1記憶手段から読み出して前記ゲーム機に送信する

ことを特徴とする請求項4に記載のゲームシステム。

【請求項6】

前記記憶管理手段は、前記サーバ装置が送り元の識別情報、送り先の識別情報、及び前記送り元から前記送り先へ贈与されるポイントを含む贈与要求を受信すると、前記送り元の識別情報と関連付けられて前記ポイント記憶手段に記憶されているポイントから前記贈与されるポイントを減算し、前記送り先の識別情報と関連付けられて前記ポイント記憶手段に記憶されているポイントに前記贈与されるポイントを加算することを特徴とする請求項1～5のうちいずれか1項に記載のゲームシステム。

40

【請求項7】

前記サーバ装置は、前記記憶管理手段が前記贈与要求に従って前記ポイント記憶手段の記憶内容を変更すると、前記送り先の利用者に対して贈与があったことを知らせる通知手段を備えることを特徴とする請求項6に記載のゲームシステム。

【請求項8】

前記ゲーム機は、前記識別情報を記憶した情報記憶媒体から前記識別情報を読み出す読

50

出手段を備え、前記第 1 送信手段は前記読出手段によって読み出された識別情報を前記サーバ装置へ送信することを特徴とする請求項 1 ~ 7 のいずれか 1 項に記載したゲームシステム。

【請求項 9】

互いに異なる種類のゲームを実行可能な複数のゲーム機に対して共通して用意されるサーバ装置において、

前記各ゲーム機におけるゲームのプレイ内容に応じて付与され各ゲーム間で統一された交換価値を有するポイントと、ゲーム種別毎に利用者を識別するための識別情報とを対応付けて記憶するポイント記憶手段と、

ゲーム種別毎に管理される個別記憶手段を備え、前記個別記憶手段は前記識別情報とその識別情報に対応するゲームで固有に使用される固有データとを関連付けて記憶するデータ記憶手段と、

前記各ゲーム機におけるゲームのプレイ内容を示すプレイ情報を、そのゲームに対して設定された変換規則に従って前記ポイントに変換する変換手段と、

前記識別情報と前記プレイ情報を前記ゲーム機から受信すると、変換されたポイントを受信した前記識別情報に対応する前記ポイント記憶手段の前記ポイントに加算し、前記識別情報とともに所定の固有データを購買する旨の購買要求を受信すると、受信した前記識別情報と対応する前記ポイント記憶手段の前記ポイントから、当該固有データに相当するポイントを減算して記憶内容を更新し、同一の利用者に用いられる複数の前記識別情報を紐付ける共通識別情報と紐付けの対象となる前記識別情報とを含む共通識別情報発行要求を受信すると、受信した共通識別情報と受信した識別情報とを関連付けて前記ポイント記憶手段に記憶する記憶管理手段と、

前記購買要求の対象の固有データを、前記共通識別情報によって受信した前記識別情報と紐付けられて前記ポイント記憶手段に記憶され、前記固有データに対応する識別情報と関連付けて前記データ記憶手段に記憶する交換手段と、

前記交換手段によって前記データ記憶手段に前記識別情報と関連付けて記憶された固有データを前記ゲーム機に送信する送信手段と

を備えたサーバ装置。

【請求項 10】

前記送信手段は、前記ゲーム機から前記固有データを特定する特定情報と前記識別情報とを受信すると、受信した前記特定情報によって特定される固有データが、受信した前記識別情報に関連付けられて前記データ記憶手段に記憶されている場合に、当該固有データを前記ゲーム機に送信する

ことを特徴とする請求項 9 に記載のサーバ装置。

【請求項 11】

前記データ記憶手段は前記個別記憶手段として、複数の固有データのそれぞれと各固有データの前記特定情報とを関連付けて記憶する第 1 記憶手段と、前記識別情報とその識別情報に対応するプレイヤーがゲームにて使用可能な前記固有データを特定する前記特定情報とを関連付けて記憶する第 2 記憶手段とを備え、

前記送信手段は、前記ゲーム機から前記識別情報を受信すると、受信した前記識別情報と関連付けて記憶されている前記特定情報を前記第 2 記憶手段から読み出して前記ゲーム機に送信し、送信した前記特定情報の中から選択された前記特定情報を前記サーバ装置が前記ゲーム機から受信すると、受信した特定情報と関連付けて記憶されている固有データを前記第 1 記憶手段から読み出して前記ゲーム機に送信する

ことを特徴とする請求項 10 に記載のサーバ装置。

【請求項 12】

前記記憶管理手段は、前記サーバ装置が送り元の識別情報、送り先の識別情報、及び前記送り元から前記送り先へ贈与されるポイントを含む贈与要求を受信すると、前記送り元の識別情報と関連付けられて前記ポイント記憶手段に記憶されているポイントから前記贈与されるポイントを減算し、前記送り先の識別情報と関連付けられて前記ポイント記憶手

10

20

30

40

50

段に記憶されているポイントに前記贈与されるポイントを加算することを特徴とする請求項 9 ~ 11 のうちいずれか 1 項に記載のサーバ装置。

【請求項 13】

前記記憶管理手段が前記贈与要求に従って前記ポイント記憶手段の記憶内容を変更すると、前記送り先の利用者に対して贈与があったことを知らせる通知手段を備えることを特徴とする請求項 12 に記載のサーバ装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、複数のゲーム機とサーバ装置とを備えたゲームシステムに関する。

10

【0002】

【従来の技術】

インターネット等の通信網の拡充に伴い、サーバ装置と接続されるゲーム機が普及している。この種のゲーム機には、ゲームの成績に応じてポイントが付与され、ポイントを用いて、当該ゲームに登場するキャラクターの服等のアイテムを購入できるものがある。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、従来のゲームシステムはゲームの種別毎に独立して構築されており、あるゲームで獲得したポイントを用いて、他のゲームに登場するアイテムを購入することはできなかった。換言すれば、従来のポイントは、あるゲームの成績に応じて付与されるが、

20

ポイントの利用範囲は当該ゲームに限られていた。

【0004】

本発明は、上述した事情に鑑みてなされたものであり、複数種類のゲームに利用可能なポイントを用いるゲームシステム、それに用いられるサーバ装置を提供することを課題とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】

以下、本発明について説明する。なお、本発明の理解を容易にするために添付図面の参照符号を括弧書きにて付記するが、それにより本発明が図示の形態に限定されるものではない。

30

【0006】

本発明に係るゲームシステム(100)は、複数のゲーム機(1A、1B、1C)と、それらのゲーム機に対して共通して用意されるサーバ装置(5)とを備え、前記複数のゲーム機のそれぞれでは互いに異なる種類のゲームを実行可能とされたゲームシステムにおいて、前記ゲーム機は、ゲーム種別毎に利用者を識別するための識別情報を含む送信情報を前記サーバ装置へ送信する第1送信手段を備え、前記サーバ装置は、ゲーム種別毎に管理される個別記憶手段を備え、前記個別記憶手段は前記識別情報とその識別情報に対応するゲームで固有に使用される固有データとを関連付けて記憶するデータ記憶手段(52、53)と、前記各ゲーム機におけるゲームのプレイ内容に応じて付与され各ゲーム間で統一された交換価値を有するポイントと前記識別情報とを対応付けて記憶するポイント記憶手段(51)と、前記識別情報とともに所定の固有データを購買する旨の購買要求(REQ5)を受信すると、受信した前記識別情報と対応する前記ポイント記憶手段の前記ポイントから、当該固有データに相当するポイントを減算して記憶内容を更新し、同一の利用者に用いられる複数の前記識別情報を紐付ける共通識別情報と紐付けの対象となる前記識別情報とを含む共通識別情報発行要求(REQ1)を受信すると、受信した共通識別情報と受信した識別情報とを関連付けて前記ポイント記憶手段に記憶する記憶管理手段(50)と、前記購買要求の対象の固有データを、前記共通識別情報によって受信した前記識別情報と紐付けられて前記ポイント記憶手段に記憶され、前記固有データに対応するゲームの識別情報と関連付けて前記データ記憶手段に記憶する交換手段(50)と、前記交換手段によって前記データ記憶手段に前記識別情報と関連付けて記憶された固有データを前記

40

50

ゲーム機に送信する第2送信手段とを備え、前記各ゲーム機又は前記サーバ装置は、前記各ゲーム機におけるゲームのプレイ内容を示すプレイ情報を、そのゲームに対して設定された変換規則に従って前記ポイントに変換する変換手段(50)を備える(請求項1)。

【0007】

このゲームシステムによれば、各種のゲームに使用されるポイントを識別情報と関連付けて管理し、各種のゲームのプレイ内容をポイントに変換し、変換されたポイントを管理内容に反映させることができる。従って、プレイヤーは、あるゲームをプレイすることによって、他のゲームに適用されるデータと交換価値を有するポイントを貯めることができる。そして、購買要求に従って、識別情報と固有データとを関連付けるとともに、利用者の保有するポイントから固有データに相当するポイントを減算することができる。ここで、固有データは、ゲームに変化を与えるゲーム要素を記述したものであれば如何なるものであってもよく、例えば、ゲームに直接使用される音楽データや画像データ、ゲーム機自体が保有しているゲーム要素を有効にするための指令データ、さらには、ゲームに適用されるプログラムモジュールであってもよい。また、ゲーム内容には、ゲームをプレイした結果である得点、プレイ回数、クリアしたステージ数の他、不利な状況における失点の少なさといったプレイの内容に係る要素が含まれる。また、共通識別情報と識別情報とを紐付けることによって、個別記憶手段の記憶内容を関連付けるとともに、ポイントを利用することができるようになる。また、ゲームの種別毎にプレイ結果を管理する個別のファイルが既に存在する場合には、それらのファイルの記憶内容を変更することなく、異なるゲーム間で有効なポイントを導入することができる。なお、データ記憶手段は、複数の記憶ファイルが統合して構成されてもよく、例えば、各固有データを記憶するファイルと、識別情報と利用可能な固有データを指定するコードとを関連付けて記憶するファイルとを含むものであってもよい。

10

20

【0008】

ここで、前記変換手段(50)が前記各ゲーム機(1A、1B、1C)に設けられる場合、前記送信情報は前記ポイントを含む一方、前記変換手段が前記サーバ装置(5)に設けられる場合、前記送信情報は前記プレイ情報を含むことが好ましい(請求項2)。プレイ情報をポイントに変換する機能はゲーム機又はサーバ装置のいずれが有していてもよい。ゲーム機が有する場合には、サーバ装置の処理負荷を軽減することができる。一方、サーバ装置が有する場合には、プレイ情報とポイントの対応付けを容易に変更することが可能となる。

30

【0010】

また、前記ポイント記憶手段(51)は、正規の利用者であることを認証するため認証情報を前記識別情報及び前記ポイントと関連付けて記憶しており、前記交換手段及び前記記憶管理手段(50)は、前記購買要求及び前記識別情報とともに受信した前記認証情報が、受信した識別情報に関連付けられて予め記憶されている認証情報に等しい場合に前記利用者が正規であると認証し、前記購買要求に従って前記ポイント記憶手段及び前記データ記憶手段の記憶内容の更新を実行することが好ましい(請求項3)。この発明によれば、認証を条件に記憶内容の更新が実行されるからセキュリティを向上させることが可能となる。ここで、認証情報としては、例えば、パスワードの他、指紋等の生体情報が該当する。

40

【0011】

また、前記第2送信手段は、前記サーバ装置(5)が前記ゲーム機(1A、1B、1C)から前記固有データを特定する特定情報と前記識別情報とを受信すると、受信した前記特定情報によって特定される固有データが、受信した前記識別情報に関連付けられて前記データ記憶手段(52、53)に記憶されている場合に、当該固有データを前記ゲーム機に送信することが好ましい(請求項4)。この場合には、利用者が利用可能なデータをゲーム機にダウンロードすることが可能となる。

【0012】

より具体的には、前記データ記憶手段(52、53)は前記個別記憶手段として、複数

50

の固有データのそれぞれと各固有データの前記特定情報とを関連付けて記憶する第1記憶手段(53)と、前記識別情報とその識別情報に対応するプレイヤーがゲームにて使用可能な前記固有データを特定する前記特定情報とを関連付けて記憶する第2記憶手段(52)とを備え、前記第2送信手段は、前記サーバ装置(5)が前記ゲーム機から前記識別情報を受信すると、受信した前記識別情報と関連付けて記憶されている前記特定情報を前記第2記憶手段から読み出して前記ゲーム機に送信し、送信した前記特定情報の中から選択された前記特定情報を前記サーバ装置が前記ゲーム機から受信すると、受信した特定情報と関連付けて記憶されている固有データを前記第1記憶手段から読み出して前記ゲーム機に送信することが望ましい(請求項5)。この発明によれば、固有データのダウンロードに先立って、プレイヤーが購入済みで利用可能な状態となっている固有データを特定する特定情報が送信されるので、プレイヤーは利用可能な固有データを知ることができる。そして、プレイヤーの意思によって固有データが選択された後に、固有データがダウンロードされるから通信資源を有効利用することができる。

10

**【0013】**

前記記憶管理手段(50)は、前記サーバ装置(5)が送り元の識別情報、送り先の識別情報、及び前記送り元から前記送り先へ贈与されるポイントを含む贈与要求(REQ6)を受信すると、前記送り元の識別情報と関連付けられて前記ポイント記憶手段(51)に記憶されているポイントから前記贈与されるポイントを減算し、前記送り先の識別情報と関連付けられて前記ポイント記憶手段に記憶されているポイントに前記贈与されるポイントを加算することが好ましい(請求項6)。この発明によれば、プレイヤー間でポイントの贈与が可能となる。

20

**【0014】**

前記サーバ装置(5)は、前記記憶管理手段(50)が前記贈与要求に従って前記ポイント記憶手段の記憶内容を変更すると、前記送り先の利用者に対して贈与があったことを知らせる通知手段(54)を備えることが好ましい(請求項7)。この発明によれば、送り先のプレイヤーはポイントの贈与があったことを知ることが可能となる。

**【0015】**

より具体的には、前記通知手段は、前記ポイントの贈与があったことを知らせるメール文を生成する生成手段(50)と、前記メール文を前記送り先の識別情報と関連付けて記憶するメール記憶手段(54)と、前記ゲーム機から前記利用者がゲームをプレイする時に送信される前記識別情報を受信すると、前記メール記憶手段を検索して受信した識別情報と一致する前記送り先の識別情報と関連付けて記憶されているメール文を読み出して前記ゲーム機へ送信するメール送信手段(50)とを備えることが好ましい。この場合、既存の電子メールシステムを使用することなく、ゲームシステムを用いてメールを送ることができ、しかも、送り先のプレイヤーは、贈与があった後にゲーム機を始めて操作する時に贈与があったことを知ることができる。

30

**【0018】**

ここで、前記ゲーム機(1A、1B、1C)は、前記識別情報を記憶した情報記憶媒体(10)から前記識別情報を読み出す読出手段を備え、前記第1送信手段は前記読出手段によって読み出された識別情報を前記サーバ装置へ送信することが好ましい(請求項8)。また、固有データは、音楽データ、ゲーム画面の背景を表示するための画像データ、ゲームに登場するキャラクターが使用するアイテムを示すアイテムデータ、及びゲームに登場する物の性能を指定する性能データのうち少なくとも1つを含むものであってもよい。

40

**【0019】**

次に、本発明に係るサーバ装置(5)は、互いに異なる種類のゲームを実行可能な複数のゲーム機(1A、1B、1C)に対して共通して用意されるサーバ装置において、前記各ゲーム機におけるゲームのプレイ内容に応じて付与され各ゲーム間で統一された交換価値を有するポイントと、ゲーム種別に利用者を識別するための識別情報とを対応付けて記憶するポイント記憶手段(51)と、ゲーム種別毎に管理される個別記憶手段を備え、前記個別記憶手段は前記識別情報とその識別情報に対応するゲームで固有に使用される固有

50

データとを関連付けて記憶するデータ記憶手段(52、53)と、前記各ゲーム機におけるゲームのプレイ内容を示すプレイ情報を、そのゲームに対して設定された変換規則に従って前記ポイントに変換する変換手段(50)と、前記識別情報と前記プレイ情報を前記ゲーム機から受信すると、変換されたポイントを、受信した前記識別情報に対応する前記ポイント記憶手段の前記ポイントに加算し、前記識別情報とともに所定の固有データを購買する旨の購買要求を受信すると、受信した前記識別情報と対応する前記ポイント記憶手段の前記ポイントから、当該固有データに相当するポイントを減算して記憶内容を更新し、同一の利用者に用いられる複数の前記識別情報を紐付ける共通識別情報と紐付けの対象となる前記識別情報とを含む共通識別情報発行要求を受信すると、受信した共通識別情報と受信した識別情報とを関連付けて前記ポイント記憶手段に記憶する記憶管理手段(50)と、前記購買要求の対象の固有データを、前記共通識別情報によって受信した前記識別情報と紐付けられて前記ポイント記憶手段に記憶され、前記固有データに対応するゲームの識別情報と関連付けて前記データ記憶手段に記憶する交換手段(50)と、前記交換手段によって前記データ記憶手段に前記識別情報と関連付けて記憶された固有データを前記ゲーム機に送信する送信手段とを備える(請求項10)。このサーバ装置によれば、各種のゲームに使用されるポイントを識別情報と関連付けて管理し、各種のゲームのプレイ結果をポイントに変換し、変換されたポイントを管理内容に反映させることができる。従って、プレイヤーは、あるゲームをプレイすることによって、他のゲームに適用されるデータと交換価値を有するポイントを貯めることができる。そして、購買要求に従って、識別情報とデータとを関連付けるとともに、利用者の保有するポイントからデータに相当するポイントを減算することができる。また、サーバ装置においてプレイ情報をポイントに変換するから、ゲーム毎に予め定める変換規則を容易に変更することが可能となる。例えば、あるゲームの変換規則を変更する場合には、当該変更規則に係るサーバ装置の記憶内容を更新するだけで済む。また、共通識別情報と識別情報とを紐付けることによって、個別記憶手段の記憶内容を関連付けるとともに、ポイントを利用することができるようになる。また、ゲームの種別毎にプレイ結果を管理する個別のファイルが既に存在する場合には、それらのファイルの記憶内容を変更することなく、異なるゲーム間で有効なポイントを導入することができる。

10

20

## 【0022】

また、前記送信手段は、前記ゲーム機(1A、1B、1C)から固有データを特定する特定情報と前記識別情報とを受信すると、受信した前記特定情報によって特定される固有データが、受信した前記識別情報に関連付けられて前記データ記憶手段(52、53)に記憶されている場合に、当該固有データを前記ゲーム機に送信することが好ましい(請求項10)。この場合には、利用者が利用可能な固有データをゲーム機にダウンロードすることが可能となる。

30

## 【0023】

より具体的には、前記データ記憶手段(52、53)は前記個別記憶手段として、複数の固有データのそれぞれと各固有データの前記特定情報とを関連付けて記憶する第1記憶手段(53)と、前記識別情報とその識別情報に対応するプレイヤーがゲームにて使用可能な前記固有データを特定する前記特定情報とを関連付けて記憶する第2記憶手段(52)とを備え、前記送信手段は、前記ゲーム機から前記識別情報を受信すると、受信した前記識別情報と関連付けて記憶されている前記特定情報を前記第2記憶手段から読み出して前記ゲーム機に送信し、送信した前記特定情報の中から選択された前記特定情報を前記サーバ装置が前記ゲーム機から受信すると、受信した特定情報と関連付けて記憶されている固有データを前記第1記憶手段から読み出して前記ゲーム機に送信することが望ましい(請求項11)。この発明によれば、固有データのダウンロードに先立って、プレイヤーが購入済みで利用可能な状態となっている固有データを特定する特定情報が送信されるので、プレイヤーは利用可能な固有データを知ることができる。

40

## 【0024】

また、前記記憶管理手段(50)は、送り元の識別情報、送り先の識別情報、及び前記

50

送り元から前記送り先へ贈与されるポイントを含む贈与要求(REQ6)を受信すると、前記送り元の識別情報と関連付けられて前記ポイント記憶手段に記憶されているポイントから前記贈与されるポイントを減算し、前記送り先の識別情報と関連付けられて前記ポイント記憶手段(51)に記憶されているポイントに前記贈与されるポイントを加算することが好ましい(請求項12)。この発明によれば、プレイヤー間でポイントの贈与をサーバ装置で管理できる。

#### 【0025】

ここで、前記記憶管理手段(50)が前記贈与要求に従って前記ポイント記憶手段の記憶内容を変更すると、前記送り先の利用者に対して贈与があったことを知らせる通知手段(54)を備えることが好ましい(請求項13)。この発明によれば、送り先のプレイヤーはポイントの贈与があったことを知ることが可能となる。

10

#### 【0028】

##### 【発明の実施の形態】

以下、本発明に係るゲームシステムの一実施形態を図面を参照しつつ説明する。

##### <1. ゲームシステムの構成>

図1は、ゲームシステム100の全体構成を示すブロック図である。ゲームシステム100は、各店舗SH...SH、インターネット等の通信網NET、複数の携帯電話機MS...MS、及びパーソナルコンピュータPC...PCを備える。

#### 【0029】

店舗SHには、音楽ゲーム機1A、マージャンゲーム機1B、及びアクションゲーム機1Cといった種類の異なるゲーム機が設置されている。これらのゲーム機1A、1B、1C、...及び総合アミューズメント端末2は、ハブ3及びルータ4を介して通信網NETに接続されており、サーバ装置5との間でデータ通信が可能である。

20

#### 【0030】

ゲーム機1A、1B、1C、...は、磁気カードリーダー(図示せず)を備えており、IDカード10から情報を読み出し及び書き込めるようになっている。IDカード10は、磁気カードであって、そこにはゲームの種類を示す種別情報と個別IDとが記録されている。個別IDは、ゲームの種類毎に、プレイヤーを識別するための識別情報である。IDカード10は、ゲームの種別に応じて用いられる。すなわち、音楽ゲーム機1Aには音楽ゲーム専用のIDカード10A、マージャンゲーム機1Bにはマージャンゲーム専用のIDカード10B、アクションゲーム機1Cにはアクションゲーム専用のIDカード10Cが各々用いられる。従って、一人のプレイヤーが複数種類のIDカード10を所有していることがある。

30

#### 【0031】

IDカード10は、店舗SH内に設置される専用のカード販売機(図示せず)や総合アミューズメント端末2によって販売される。プレイヤーがIDカード10を用いてゲームをプレイするためには、まず、個別IDの登録を行う必要がある。個別IDの登録は、総合アミューズメント端末2又は各ゲーム機1A、1B、1C、...によって行われる。具体的には、プレイヤーがIDカード10を磁気カードリーダーに挿入し、ディスプレイに表示される案内に従って、例えば、8桁の英数字を入力することにより、入力された英数字が個別IDとして、サーバ装置5に記憶される。

40

#### 【0032】

そして、プレイヤーがIDカード10を用いてゲームをプレイすると、各ゲーム機1A、1B、1C、...は、プレイ結果を示す結果情報を生成し、生成した結果情報をサーバ装置5へ送信する。結果情報は、ゲームの種別によって内容が異なるが、ゲームの成績、ゲームの進行状況、獲得したアイテム、及びプレイ回数等を含み得る。例えば、マージャンゲームの結果情報は、東風戦の点数や順位、上がり役の種別及び回数、獲得したアイテム、及びプレイ回数等を含み得る。また、アクションゲームの結果情報は、獲得した点数、勝利した敵キャラクタの種別、獲得したアイテム等を含み得る。

#### 【0033】

50



サーバ装置 5 は、個別 ID と関連付けてゲームの成績等を管理する。そして、プレイヤーが次回来店して同じゲームをプレイする際に、サーバ装置 5 は、各ゲーム機 1 A、1 B、1 C ... に対して、過去のゲーム成績やゲームの進行状況を示す情報を送信する。これにより、プレイヤーは途中で終了したゲームを再開したり、過去のゲーム成績等を知ることが可能となる。

【 0 0 3 4 】

次に、サーバ装置 5 は、CPU 5 0、共通 ID 管理ファイル 5 1、個別ゲーム管理ファイル 5 2、コンテンツファイル 5 3、及びメールファイル 5 4 を有する。CPU 5 0 は、これらのファイルにアクセスし記憶内容を読み出したり、あるいは記憶内容を更新できるようにプログラムされている。

10

【 0 0 3 5 】

図 2 に、共通 ID 管理ファイル 5 1 及び個別ゲーム管理ファイル 5 2 の記憶内容の一例を示す。共通 ID 管理ファイル 5 1 は表形式で各種の情報を管理し、そのデータ構造は複数の行と複数の列とを有する。共通 ID 管理ファイル 5 1 の各行には、共通 ID、パスワード、共通ポイント、個別 ID、及び利用者情報が関連付けられて記憶される。以下の説明では、ファイル 5 1 の 1 行に書き込まれた情報の組をレコードと称する。

【 0 0 3 6 】

共通 ID は、ゲームの種別毎に付与される個別 ID を関連付けるとともに、プレイヤーを識別するための識別情報である。共通 ID は個別 ID とは別の手続によって登録される。具体的には、プレイヤーが総合アミューズメント端末 2 を操作することによって、共通 ID がパスワード及び個別 ID とともに共通 ID 管理ファイル 5 1 に書き込まれるようになっている。

20

【 0 0 3 7 】

利用者情報は、プレイヤーに関する情報であって、性別、趣味、生年月日、電話番号、及びメールアドレス等を含む。利用者情報は、共通 ID の登録が終了した後、プレイヤーが、携帯電話機 M S やパーソナルコンピュータ P C を用いてインターネット上のホームページをアクセスし、ホームページ上で共通 ID とパスワードを入力することを条件にサーバ装置 5 に提供される。サーバ装置 5 の管理者は、利用者情報をゲームのマーケットリサーチや、誕生日に共通ポイントを付与する等のサービスに利用することができる。

【 0 0 3 8 】

共通ポイントは、各種のゲームに変化を付与するゲーム要素のデータと交換価値を有し、価値の大きさを数値化したものである。すなわち、共通ポイントは、各ゲーム間で統一された交換価値を有する点で、従来のポイントと相違する。音楽ゲームのゲーム要素としては、再生される曲、音楽に合わせて踊るキャラクターのブレスレット、帽子、服等が該当する。また、マージャンゲームのゲーム要素としては、壁紙、リーチ一発棒、透視メガネ等のアイテムが該当する。また、アクションゲームのゲーム要素としては、キャラクタの服装、キャラクタが繰り出す技、対戦場の環境等の他、パンチ力、移動速度や跳躍力といったキャラクタの戦闘に関するパラメータが該当する。さらに、レーシングゲームのゲーム要素としては、レースのコース、車の種類、エンジンやサスペンションといったパーツの他、ブレーキの性能、最大トルク、や車重といった車の性能に関するパラメータが該当する。くわえて、ロールプレイングゲームのゲーム要素としては、魔法、盾、あるいは剣といったアイテムが該当する。

30

40

【 0 0 3 9 】

共通ポイントは、ゲームの成績やプレイ回数といったプレイ結果に応じてプレイヤーに付与される。プレイヤーは共通ポイントを用いて、各種のゲーム要素を購入することができる。また、購入したゲーム要素を売却して共通ポイントに戻すことも可能である。共通ポイントが、あるゲームのゲーム要素と交換価値を有するだけでなく、他の種類のゲームに係るゲーム要素と交換価値を有する点は、ゲームの楽しみを広げる上で重要である。

【 0 0 4 0 】

例えば、あるプレイヤーがマージャンゲームが得意であり、音楽ゲームやアクションゲー

50

ムが不得手であるとする。この場合、当該プレイヤーは、マージャンゲームをプレイして良い成績を得て高い共通ポイントを獲得し、この共通ポイントを用いて音楽ゲームの曲を購入したり、あるいは、アクションゲームのアイテムを購入することができる。そして、当該プレイヤーの音楽ゲームやアクションゲームのスキルが向上すれば、これらのゲームによって高い共通ポイントを獲得できるようになり、獲得した共通ポイントを用いて、さらに他のゲームのゲーム要素を購入することが可能となる。換言すれば、ゲームの種類によらない共通の価値を共通ポイントとして導入することにより、あるゲームの成績やプレイ回数といったプレイ結果をプレイヤーの意思によって他の種類のゲーム内容に反映させ、複数種類のゲームを有機的に関連させて楽しむことが可能となる。

**【 0 0 4 1 】**

個別ゲーム管理ファイル 5 2 は、ゲームの種別毎に構成された個別ファイル 5 2 A、5 2 B、...を含む。個別ファイル 5 2 A は音楽ゲーム専用のファイルであり、個別ファイル 5 2 B はマージャンゲーム専用のファイルである。各個別ファイル 5 2 A、5 2 B、...は、個別 ID と個人情報とを関連付けて記憶している。

**【 0 0 4 2 】**

音楽ゲーム専用の個別ファイル 5 2 A に記録される個人情報は、曲指定コード、過去のゲーム成績、ランキング等を含む。曲指定コードは、プレイヤーが音楽ゲームで使用可能な音楽データを指定する。

**【 0 0 4 3 】**

マージャンゲーム専用の個別ファイル 5 2 B に記録される個人情報は、各種のアイテムを指定するアイテム指定コード、過去のゲーム成績、ランキング等を含む。アイテムには、ゲーム画面の背景に使用される壁紙、リーチ発ツモを可能とするリーチ発棒、対戦相手の牌が透けて見える透視メガネ等がある。

**【 0 0 4 4 】**

各個別ファイル 5 2 A、5 2 B、...に記録されるデータは、共通 ID によって関連付けられている。例えば、音楽ゲームの個別 ID 「A 1 2 3 3 3 3」と、マージャンゲームの個別 ID 「B 6 5 5 1 2 3」とは、共通 ID 「z c v b n m q」と関連付けられている。

**【 0 0 4 5 】**

コンテンツファイル 5 3 は、ゲームの種別毎に構成された個別ファイル 5 3 A、5 3 B、...を含む。個別ファイル 5 3 A は音楽ゲーム専用のコンテンツを記録したファイルであり、個別ファイル 5 3 B はマージャンゲーム専用のコンテンツを記録したファイルである。そして、サーバ装置 5 は、必要に応じてコンテンツファイル 5 3 からデータを読み出して、読み出したデータを各ゲーム機 1 A、1 B、...にダウンロードする。

**【 0 0 4 6 】**

次に、総合アミューズメント端末 2 は、共通 ID の登録、共通ポイントを用いたアイテム等の購入、ゲームの実行、個人情報の閲覧等の機能を有する。図 3 は、総合アミューズメント端末 2 の外観を示す斜視図である。総合アミューズメント端末 2 の正面にはメインディスプレイ 2 1 が配置され、手前に張り出したテーブル 3 0 の上側にはサブディスプレイ 2 2 が配置される。サブディスプレイ 2 2 はタッチパネルを備える。プレイヤーが、サブディスプレイ 2 2 の表示内容に従って表示を触ると、タッチパネルにより操作指示が入力される。サブディスプレイ 2 2 の右側にはプレイヤーが指示を入力するために用いる入力装置 2 4 が設けられている。また、メインディスプレイ 2 1 の中央下側には、ID カード 1 0 の出入口 2 8 1 が設けられ、さらに、出入口 2 8 1 の左右にはスピーカ 2 3 が設けられている。

**【 0 0 4 7 】**

メインディスプレイ 2 1 は画面が大きく且つ正面に配置されているため、プレイヤーとともに第三者も画面を見ることが出来る。一方、サブディスプレイ 2 2 は画面が小さく且つテーブル 3 0 の上側に配置されているから、プレイヤーは画面を上から覗き見ることが出来るが、第三者はプレイヤーの影になってサブディスプレイ 2 2 の画面を見ることが難しい。そこで、メインディスプレイ 2 1 には共通 ID の登録やアイテムの購入時等のメニュ

10

20

30

40

50

一画面、あるいは、ゲーム画面を表示する一方、サブディスプレイ 22 には、共通 ID 登録時にプレイヤーが入力する共通 ID 等、秘匿性が高い情報を表示するようになっている。

#### 【0048】

図 4 は、総合アミューズメント端末 2 の電氣的な構成を示すブロック図である。総合アミューズメント端末 2 は、上述したメインディスプレイ 21、サブディスプレイ 22、スピーカ 23、及び入力装置 24 の他、これらの装置とバスを介して接続される CPU 20 を備える。CPU 20 は、総合アミューズメント端末 2 の制御中枢として機能する。ROM 25 には、ブートプログラム等が記憶されており、ハードディスク 27 には、ゲームプログラム、制御プログラム、及び通信プログラム等が記憶されている。

10

#### 【0049】

RAM 26 は、CPU 20 の作業領域として機能する。具体的には、ハードディスク 27 に記憶されている各種プログラムをロードし、実行途中のデータを記憶する。磁気カード記録再生装置 28 は、CPU 20 の指令に基づいて、ID カード 10 へ情報を書き込み、ID カード 10 から情報を読み出す。通信インターフェース 29 は、サーバ装置 5 との間でデータ通信を実行する。

#### 【0050】

< 2 . 共通ポイントの蓄積 >

次に、上述したゲームシステム 100 における共通ポイントの蓄積について説明する。ここでは、共通 ID の登録を済ませたプレイヤーが、各種のゲーム機 1A、1B、1C... でゲームをプレイする場合を想定する。

20

#### 【0051】

図 5 は、サーバ装置 5 の CPU 50 の動作を示すフローチャートである。プレイヤーが ID カード 10 を用いて、各種のゲーム機 1A、1B、1C... でゲームをプレイすると、プレイが終了した時点において、各ゲーム機 1A、1B、1C... は、プレイ結果を示す結果情報を生成し、この結果情報と ID カード 10 から読み出した個別 ID 及びゲーム識別情報とをサーバ装置 5 へ送信する。

#### 【0052】

CPU 50 は、結果情報、個別 ID 及びゲーム識別情報を取得すると (ステップ S1)、ゲーム識別情報に基づいて結果情報を共通ポイントへ変換する規則を特定する (ステップ S2)。変換規則は、ゲームの種別毎に定められている。例えば、音楽ゲームではゲーム成績の 100 分の 1 を共通ポイントとし、マージャンゲームでは東風戦 1 回当たり 100 ポイント、アクションゲームでは 1 ステージクリアで 30 ポイントといったように定めることができる。この後、CPU 50 は、特定した変換規則に従って結果情報を共通ポイントに変換する (ステップ S3)。

30

#### 【0053】

次に、CPU 50 は、共通ポイントの更新を実行する (ステップ S4)。具体手的には、第 1 に、CPU 50 は、共通 ID 管理ファイル 51 にアクセスして、取得した個別 ID と一致する個別 ID を含むレコードを特定する。第 2 に、CPU 50 は、当該レコードに記憶されている共通ポイントを読み出す。第 3 に CPU 50 は、読み出した共通ポイントに変換した共通ポイントを加算し、加算結果を新たな共通ポイントとして当該レコードに書き込む。

40

#### 【0054】

上述したように共通ポイントは各種のゲーム要素と交換価値を有するから、プレイヤーは、あるゲームをプレイすることによって、他のゲームのゲーム要素を購入可能な価値を蓄積することができる。

#### 【0055】

< 3 . 総合アミューズメント端末の動作概要 >

次に、総合アミューズメント端末 2 の動作概要を説明する。総合アミューズメント端末 2 は、サーバ装置 5 とデータ通信を行いつつ、プレイヤーに仮想空間を提供する。仮想空間

50

には各種の仮想店舗が存在し、プレイヤーが共通ポイントを用いて、アイテム等の各種のゲーム要素を購入したり、あるいは、ゲームをプレイして共通ポイントを貯めることができるようになっている。

【0056】

図6に、アミューズメント端末2のメインディスプレイ21に表示される初期画面を示す。この図に示すように初期画面の右上には、「どこに行くの」という文字列が表示される。また、「ユウビン」の下に表示される下向きの三角形を選択すると、「ゲーセン」の文字が表示されるようになっている。この初期画面によって、プレイヤーは、「エントランス」、「レコード」、「グッズ」、「ユウビン」、及び「ゲーセン」の中から、自分が行きたい仮想店舗を選択するように促される。

10

【0057】

エントランスを選択すると、カードの購入、共通IDの登録、個人情報の閲覧等の中からいずれかを選択する画面が表示される。レコードを選択すると、レコード屋に進む。レコード屋では、共通ポイントを用いて音楽ゲームで使用する曲を購入したり、あるいは、曲をレコード屋に売却して共通ポイントを得ることができる。グッズを選択するとグッズ屋に進む。グッズ屋では、各種のゲームのアイテムを購入したり、プレイヤーが所有しているアイテムを売却することが可能である。ユウビンを選択すると、郵便局に進む。郵便局では、友人にメールを送ることが可能である。この際、共通ポイントやアイテムを友人に送ることも可能である。さらに、ゲーセンを選択すると、ゲームセンターに進む。ゲームセンターでは、ゲームをプレイすることが可能であり、共通ポイントを貯めることができる。

20

【0058】

< 3 - 1 : 共通IDの登録 >

次に、プレイヤーがエントランスにおいて共通IDを選択した場合の登録処理について説明する。この登録処理には、共通IDの新規登録処理と追加登録処理の2種類がある。新規登録処理はプレイヤーが始めて共通IDを登録する処理をいい、共通ID管理ファイル51に共通IDと個別IDとの組が記録される。一方、追加登録処理は、既に登録されている共通IDに個別IDを紐付ける処理をいい、共通ID管理ファイル51に共通IDと個別IDとの組が既に記録されている状態で、他の個別IDが関連付けて記録される。

【0059】

共通IDの登録処理において、総合アミューズメント端末2のメインディスプレイ21には、新規登録処理と追加登録処理とのうちいずれを選択するかを促すメニュー画面が表示される。そして、プレイヤーがいずれかの処理を選択すると、選択された処理が実行される。

30

【0060】

図7は、共通IDの新規登録処理における総合アミューズメント端末2及びサーバ装置5の動作を示すシーケンス図である。まず、総合アミューズメント端末2において個別IDの読出処理が行われる(ステップSa1)。この処理において、第1に、CPU20は、メインディスプレイ21にIDカード10を本体に挿入するメッセージ文を表示させ、プレイヤーにIDカード10を挿入するように促す。第2に、プレイヤーが、既に個別IDが登録されたIDカード10を出入口281に挿入すると、CPU20は、磁気カードリーダーダライタ28によって読み出された個別IDとゲーム種別情報とを取得し、これらの情報をRAM26に記憶する。

40

【0061】

次に、総合アミューズメント端末2において共通ID及びパスワードの入力処理が行われる(ステップSa2)。この処理では、CPU20は、所定の画像データを読み出してサブディスプレイ22に図8に示す入力画面を表示させる。サブディスプレイ21に入力画面を表示させたのは、共通ID及びパスワードは秘匿性の高い情報だからである。

【0062】

プレイヤーが、入力画面の入力欄221に8桁の英数字を入力するとともに入力欄222

50

に4個の英数字を入力した後、確認欄223をタッチすると、CPU20は、入力欄221に入力された8桁の英数字を仮共通IDとして取得するとともに、入力欄222に入力された4個の英数字を仮パスワードとして取得する。そして、CPU20は、図7に示す共通ID発行要求REQ1を生成する。共通ID発行要求REQ1は、個別ID、ゲーム種別情報、仮共通ID及び仮パスワードを含む。

**【0063】**

この後、CPU20が、共通ID発行要求REQ1をサーバ装置5へ送信すると、サーバ装置5は、共通ID発行処理を実行する。まず、サーバ装置5のCPU50は、共通ID発行要求REQ1から分離した個別IDが共通ID管理ファイル51に未登録であるか否かを判定する(ステップSa3)。

10

**【0064】**

未登録である場合には、CPU50は処理をステップSa4に進め、共通ID発行要求REQ1から分離した仮共通IDが共通ID管理ファイル51に未登録であるか否かを判定する(ステップSa4)。仮共通IDが未登録であれば、CPU50は、仮共通ID及び仮パスワードを正規の共通ID及びパスワードとして、個別IDと関連付けて共通ID管理ファイル51に記録するとともに登録完了メッセージを生成する(ステップSa5)。

**【0065】**

例えば、図2に示す音楽ゲーム専用の個別ファイル52Aに記録されている個別ID「A123456」及び共通ID「tyuilkh」が共通ID管理ファイル51に未記録であったとする。この場合、当該個別IDが記録されたIDカード10Aをプレイヤーが総合アミューズメント端末2に挿入して新規登録処理を選択し、仮共通IDとして「tyuilkh」を仮パスワードとして「piok」を入力すると、図9(A)に示す共通ID、パスワード、及び個別IDの組からなるレコードが共通ID管理ファイル51に追加される。なお、共通ポイント「100」は新規登録処理の際に一律に付与されるポイント数である。

20

**【0066】**

また、個別IDが既に共通ID管理ファイル51に登録済であった場合には、図7に示すステップSa3の判定結果は「NO」となる。この場合は、当該個別IDが共通IDと関連付けられて共通ID管理ファイル51に登録されている。このため、CPU50は登録済メッセージを生成する(ステップSa6)。

30

**【0067】**

また、仮共通IDが既に共通ID管理ファイル51に登録済であった場合には、ステップSa4の判定結果は「NO」となる。この場合は、他人が仮共通IDと一致する共通IDを既に使用している場合である。このため、CPU50は重複メッセージを生成する(ステップSa7)。この後、CPU50は、ステップSa5～Sa7で生成したメッセージを含む共通ID発行応答RES1を生成して(ステップSa8)、総合アミューズメント端末2へ送信する。

**【0068】**

共通ID発行応答RES1を受信した総合アミューズメント端末2は、共通ID発行応答RES1に基づく処理を実行する(ステップSa9)。まず、共通ID発行応答RES1に登録完了メッセージが含まれているならば、CPU20は、共通IDの登録が完了した旨をメインディスプレイ21に表示させ、IDカード10を排出する(ステップSa10)。次に、共通ID発行応答RES1に登録済メッセージが含まれているならば、CPU20は、共通IDが既に登録されている旨をメインディスプレイ21に表示させ、IDカード10を排出する(ステップSa10)。さらに、共通ID発行応答RES1に重複メッセージが含まれているならば、CPU20は、他のプレイヤーが共通IDを使用しているため共通IDの変更を促す旨のメッセージをメインディスプレイ21に表示させ、処理をステップSa2に戻す。このようにして、共通ID管理ファイル51に共通IDと個別IDとが登録された後、プレイヤーが登録された個別IDに対応するゲームをプレイすると、上述した共通ポイントの蓄積処理が実行され、プレイ結果に応じた共通ポイントが蓄

40

50

積されることになる。

【0069】

次に、共通IDの追加登録処理について説明する。図10は、共通IDの追加登録処理における総合アミューズメント端末2及びサーバ装置5の動作を示すシーケンス図である。ただし、図10に示すステップSb1、Sb2、Sb3及びSb6の処理は、図7を参照して説明した共通IDの新規登録処理におけるステップSa1、Sa2、Sa3及びSa6の処理と同様であるので、説明を省略する。

【0070】

図10に示す追加登録要求REQ2は、個別ID、ゲーム種別情報、共通ID及びパスワードを含む。ステップSb4において、サーバ装置5のCPU50は、追加登録要求REQ2から分離した共通ID及びパスワードが、共通ID管理ファイル51に既に登録されているか否かを判定する。共通ID及びパスワードが既登録であれば、CPU50は、既登録の共通ID及びパスワードに関連付けて、追加登録要求REQ2から分離した個別IDを共通ID管理ファイル51に記録するとともに登録完了メッセージを生成する(ステップSb5)。

10

【0071】

例えば、プレイヤーが、個別IDとして「B775544」が記録されたマージャンゲーム専用のIDカード10Bを、共通ID「tyuilkjh」と関連付けて追加登録する場合を想定する。ここで、新規登録処理によって、図9(A)に示す共通ID、パスワード、及び個別IDの組が共通ID管理ファイル51に既に記録されていたとする。この場合、プレイヤーが、ステップSb2において、共通ID「tyuilkjh」及びパスワード「piok」を入力すると、ステップSb5の処理において、サーバ装置5のCPU50は、図9(A)に示す共通ID管理ファイル51のレコードを図9(B)に示すレコードに更新する。すなわち、CPU50は、個別IDのマージャンの欄に「B775544」を記録する。

20

【0072】

また、共通ID及びパスワードが共通ID管理ファイル51に未登録であった場合には、ステップSb4の判定結果は「NO」となる。この場合、CPU50は、不正メッセージを生成する(ステップSb7)。その後、CPU50は、ステップSb5～Sb7で生成したメッセージを含む追加登録応答RES2を生成して(ステップSb8)、総合アミューズメント端末2へ送信する。

30

【0073】

追加登録応答RES2を受信した総合アミューズメント端末2は、追加登録応答RES2に基づく処理を実行する(ステップSb9)。まず、追加登録応答RES2に登録完了メッセージが含まれているならば、CPU20は、個別IDの追加登録が完了した旨をメインディスプレイ21に表示させ、IDカード10を排出する(ステップSb10)。次に、追加登録応答RES2に登録済メッセージが含まれているならば、CPU20は、個別IDが共通IDと関連付けられて既に登録されている旨をメインディスプレイ21に表示させ、IDカード10を排出する(ステップSb10)。さらに、追加登録応答RES2に不正メッセージが含まれているならば、CPU20は、正しい共通ID及びパスワードの入力を促すためのメッセージをメインディスプレイ21に表示させ、処理をステップSb2に戻す。

40

【0074】

このようにして個別IDを追加登録すると、複数種類のゲームをプレイすることによって、共通ポイントを貯めることが可能となる。また、複数の個別IDを共通IDに紐付ける処理によって、既に構築されたゲームシステムに大きな変更を加えることなく、共通ポイントを導入することが可能となる。すなわち、ゲームの種類毎に個別ゲーム管理ファイル52A、52B、...が存在し、ゲーム毎に独立したゲームシステムが構築されている場合、これらのファイルに変更を加えることなく利用者が共通ID管理ファイル51に個別IDを登録することによって、利用者単位で共通ポイント制への移行を図ることができる。

50

## 【 0 0 7 5 】

## &lt; 3 - 2 : 共通ポイントの利用 &gt;

次に、共通ポイントの利用について説明する。上述したように、総合アミューズメント端末2は、プレイヤーに仮想店舗を含む仮想空間を提供する。共通ポイントを用いると、レコード屋あるいはグッズ屋で提供される曲やアイテム等を購入することができる。ここでは、プレイヤーが図6に示すメニュー画面において、レコードを選択し、レコード屋で曲を購入する場合を一例として説明する。

## 【 0 0 7 6 】

図11は、プレイヤーがレコード屋で曲を購入する場合の総合アミューズメント端末2及びサーバ装置5の動作を示すシーケンス図である。なお、この例にあっては、個別ID「A123333」が記録されたIDカード10Aと個別ID「B655123」が記録されたIDカード10Bをプレイヤーが所有しており、共通ID管理ファイル51には、図2に示すように個別ID「A123333」と個別ID「B655123」とを紐付ける共通ID「zxcvbnmp」が記録されているものとする。

10

## 【 0 0 7 7 】

まず、総合アミューズメント端末2において個別IDの読出処理が行われる(ステップSc1)。この処理において、CPU20は、メインディスプレイ21にIDカード10を本体に挿入するメッセージ文を表示させ、プレイヤーにIDカード10を挿入するように促す。この例では、プレイヤーがマーチャンゲーム専用のIDカード10Bを出入口281に挿入したものとする。すると、CPU20は、個別ID「B655123」とゲーム種別情報とを取得する。

20

## 【 0 0 7 8 】

次に、総合アミューズメント端末2においてパスワードの入力処理が行われる(ステップSc2)。この処理では、CPU20は、所定の画像データを読み出してサブディスプレイ21に入力画面を表示させ、パスワードの入力を促す。この例では、プレイヤーが正規のパスワード「koma」を入力したものとする。

## 【 0 0 7 9 】

この後、CPU20は、認証要求REQ3を生成する。認証要求REQ3は個別ID、ゲーム種別情報、及びパスワードを含む。そして、CPU20が、認証要求REQ3をサーバ装置5へ送信すると、サーバ装置5は、パスワードが正規なものであるか否かを判定する(ステップSc3)。

30

## 【 0 0 8 0 】

具体的には、サーバ装置5のCPU50が、共通ID管理ファイル51にアクセスし、認証要求REQ3から分離した個別IDが含まれるレコードを特定し、当該レコードに含まれるパスワードを読み出す。この例においては、個別ID「B655123」を含むレコードとして、図2に示す共通ID「zxcvbnmp」を含むレコードが特定され、当該レコードのパスワード「koma」が読み出される。この後、CPU50は、読み出したパスワードと認証要求REQ3から分離したパスワードが一致するか否かを判定し、これによりパスワードが正規か否かを決定する。

## 【 0 0 8 1 】

次に、パスワードが正規なものであれば、CPU50は当該レコードに含まれる共通ポイントを読み出す(ステップSc4)。この例では、パスワードは正規であるから、共通ポイント「350」が読み出される。

40

## 【 0 0 8 2 】

次に、サーバ装置5のCPU50は、認証応答RES3を生成して総合アミューズメント端末2へ送信する。パスワードが正規なものである場合、認証応答RES3は共通ポイントを含む一方、パスワードが不正なものである場合、認証応答RES3は共通ポイントを含まない。この例の認証応答RES3は共通ポイント「350」を含む。

## 【 0 0 8 3 】

次に、総合アミューズメント端末2が認証応答RES3を受信すると、総合アミューズメ

50

ント端末2のCPU20は認証結果をメインディスプレイ21に表示させる(ステップSc5)。この際、パスワードが不正であれば、CPUは、「パスワードが誤っています。パスワードを入力し直してください。」との文字列をメインディスプレイ21に表示させた後、処理をステップSc2に戻す。

**【0084】**

一方、パスワードが正規であれば、CPU20は図12に示す初期画面をメインディスプレイ21に表示させる。初期画面の左上には、「売り」と表示された選択ボタン211と「買い」と表示された選択ボタン212が配置されている。さらに、左下には、プレイヤーが所持する共通ポイント数を示す表示欄213が配置されている。

**【0085】**

ここでプレイヤーが選択ボタン212をクリックすると、CPU20は曲リスト要求REQ4をサーバ装置5へ送信する。サーバ装置5は曲リスト要求REQ4を受信すると、CPUは、コンテンツファイル53にアクセスして、配信可能な曲を示す曲リストを生成する。曲リストは、コンテンツファイル53に記録されている音楽データを指定する曲指定コード、及び、曲のジャンル、曲名、アーティスト、演奏時間、及び共通ポイントを指示する曲情報を含む。

**【0086】**

曲リスト応答RES4を総合アミューズメント端末2が受信すると、CPU20は、曲リスト応答RES4に基づいて、メニュー画面を表示するための画像データを生成し、メニュー画面をメインディスプレイ21に表示させる。メニュー画面の一例を図13に示す。この図に示すようにメニュー画面の中央欄214には、曲のジャンル、曲名、アーティスト、演奏時間、及び共通ポイントを紐付けた表が表示され、左下の表示欄215には共通ポイント数が表示される。このメニュー画面によって、プレイヤーは、自己の共通ポイント数の範囲内で好みの曲を購入することが可能となる。

**【0087】**

そして、プレイヤーがメニュー画面から好みの曲を選択すると、CPUは、選択された曲を指定する曲指定コードを含む購買要求REQ5を生成して、サーバ装置5に送信する。ここで、図13に示すメニュー画面において、中央欄214の最上部に表示された曲名「COCO」の曲指定コードが「P123」であり、プレイヤーが曲名「COCO」を選択したとすると、曲指定コード「P123」がサーバ装置5に送信される。

**【0088】**

この後、サーバ装置5のCPU50は、購買要求REQ5から分離した曲指定コードに対応する共通ポイントを、コンテンツファイル53から取得し(ステップSc8)、共通ID管理ファイル51の共通ポイントを更新する(ステップSc9)。上述した例では、曲名「COCO」の共通ポイントは「200」である。従って、図14に示すように、共通ID管理ファイル51の共通ID「zxcvbnmp」を含むレコードの内容が更新され、共通ポイントが「350」から「150」へ変化する。

**【0089】**

次に、CPU50は、プレイヤーが購入した曲の曲指定コードを音楽ゲーム用の個別ゲーム管理ファイル52Aへ追加して、記憶内容を更新する。上述した例にあっては、図15に示すように個別ゲーム管理ファイル52Aの個別ID「A123333」を含むレコードの内容が更新され、個人情報の欄に曲指定コード「P123」が追加される。

**【0090】**

この後、CPU50が購買応答RES5を生成して、総合アミューズメント端末2に送信すると、総合アミューズメント端末2は、メインディスプレイ21に購買結果を表示する。

**【0091】**

この例では、マージャンゲーム専用のIDカード10Bを用いて、音楽ゲームに使用する音楽データを購入することができた。これは、マージャンゲームの個別IDと音楽ゲームの個別IDとが、共通ID管理ファイル51上で共通IDをキーとして紐付けられている

10

20

30

40

50



からである。換言すれば共通IDの登録によって、利用者が所有する複数のIDカード10A、10Bを相互に関連付け、それらの利用範囲を拡大することが可能となる。

【0092】

以上、共通ポイントの利用について音楽ゲームにおける曲の購入を一例として説明したが、マーチャンゲームやアクションゲームについても同様である。例えば、プレイヤーがマーチャンゲームのアイテムを購入する場合には、図6に示す初期画面において、グッズを選択する。すると、メインディスプレイ21に仮想店舗のグッズ屋に係るメニュー画面が表示される。このメニュー画面では、音楽ゲーム、マーチャンゲーム、アクションゲームといったゲームのジャンルの選択ができるようになっている。そして、プレイヤーがマーチャンゲームを選択すると、マーチャンゲームの各アイテムと共通ポイント数と対応付けた画面が表示される。

10

【0093】

そして、プレイヤーがアイテムを選択すると、総合アミューズメント端末2からサーバ装置5へ購買要求が送信され、購買要求が指定するアイテムに対応した共通ポイント数が共通ID管理ファイル51に記録された共通ポイント数から減算され、購入したアイテムが個別ゲーム管理ファイル52Bに書き込まれるようになっている。

【0094】

<3-3:メールの利用>

仮想店舗の郵便局は、共通IDを有するプレイヤー間にメール機能を提供する。このメール機能には、メッセージ文を送受信する機能、メッセージ文に共通ポイントを添付して送受信する機能、及び共通ポイントを送受信する機能がある。

20

【0095】

メッセージ文の送信では、郵便局において、プレイヤーが相手の共通IDとメッセージ文を入力すると、入力された共通IDとメッセージ文がサーバ装置5に送信され、サーバ装置5のメールファイル54に共通IDとメッセージ文とが対応付けて記録される。一方、メッセージ文の受信では、プレイヤーがゲーム機1A、1B、1C...又は総合アミューズメント端末2にIDカード10を挿入して、何等かの認証処理を実行し、正規のプレイヤーであることが認証されると、サーバ装置5のCPUがメールファイル54にアクセスして、共通IDに対応するメッセージ文をゲーム機1A、1B、1C...のディスプレイ、又は総合アミューズメント端末2のメインディスプレイ21に表示させる。さらに、メッセージ文に共通ポイントを添付して、送信することも可能である。この場合には、送信元のプレイヤーの共通ポイント数から送信した共通ポイント数を減算する一方、送信先のプレイヤーの共通ポイント数に送信した共通ポイント数を加算するように、共通ID管理ファイル51の記憶内容を更新する。

30

【0096】

次に、共通ポイントを送受信する処理について説明する。図16は、プレイヤーが共通ポイントを送受信する場合の総合アミューズメント端末2、サーバ装置5、及びゲーム機1Aの動作を示すシーケンス図である。まず、総合アミューズメント端末2とサーバ装置5との間で認証処理が実行される(ステップSd1)。この認証処理は、図11に示す個別IDの読出から(ステップSc1)、認証応答REQ3を総合アミューズメント端末2が受信するまでの処理と同様である。すなわち、パスワードを用いて正規のプレイヤーであることがサーバ装置5で認証された後、当該プレイヤーの共通ポイントが共通ID管理ファイル51から読み出され、共通ポイントを含む認証応答REQ3が総合アミューズメント端末2へ送信される。

40

【0097】

プレイヤーが正規であると認証された場合には、図17に示すメール画面がサブディスプレイ22に表示される。このメール画面には、表示欄224、送信先入力欄225及びポイント入力欄226が配置されている。表示欄224には、認証処理においてCPU20が取得した共通ポイント数が表示される。これにより、プレイヤーは保有している共通ポイント数を知ることができる。また、送信先入力欄225は送信先の共通IDを入力する

50

ための記載欄であり、ポイント入力欄 2 2 6 は送信する共通ポイント数を入力するための記載欄である。

【 0 0 9 8 】

そして、プレイヤーが送信先入力欄 2 2 5 及びポイント入力欄 2 2 6 に共通 ID と送信先の相手に提供する共通ポイント数を入力すると、CPU 2 0 はメール送信要求 REQ 6 をサーバ装置 5 へ送信する。メール送信要求 REQ 6 は、送信先の共通 ID 及び贈与する共通ポイント数を含む。

【 0 0 9 9 】

次に、サーバ装置 5 の CPU 5 0 は、メール送信要求 REQ 6 及び送信元の共通 ID に基づいて共通 ID 管理ファイル 5 1 の記憶内容を更新する (ステップ S d 3)。ここで、送信元の共通 ID に関連付けられて記憶されている共通ポイント数を P 1、送信先の共通 ID に関連付けられて記憶されている共通ポイント数を P 2、送信先から送信元へ提供される共通ポイント数を P 3 とする。更新処理では、送信元の共通ポイント数を P 1 から P 1 - P 3 へ変更するとともに、送信先の共通ポイント数を P 2 から P 2 + P 3 へ変更する。

【 0 1 0 0 】

この後、CPU 5 0 は、メール文の自動生成処理を実行する (ステップ S d 4)。この処理においては、送信先のプレイヤーに送信元のプレイヤーから共通ポイントが送られたことを知らせるメール文が自動的に生成される。このメール文は、定型文に送信元の共通 ID、共通ポイント数、及び日付を埋め込むことによって生成される。例えば、定型文として「さんより、共通ポイント  が、月 日にプレゼントされました。」を用意し、」に送信元の共通 ID、「」に送信される共通ポイント数、「月 日」に送信日付を埋め込んでメール文を生成する。

【 0 1 0 1 】

このようにして生成されたメール文は、送信先の共通 ID に対応付けられてメールファイル 5 4 に記憶される (ステップ S d 5)。この後、サーバ装置 5 が送信完了通知 RES 6 を総合アミューズメント端末 2 へ送信すると、総合アミューズメント端末 2 のメインディスプレイ 2 1 には、「送信が完了しました。」の文字列が表示される (ステップ S d 6)。これにより、送信元のプレイヤーは共通ポイントが送信先に送信されたことを確認できる。

【 0 1 0 2 】

次に、メールの受信について説明する。メールは、送信先のプレイヤーがゲーム機 1 A、1 B、1 C、... 又は総合アミューズメント端末 2 を使用して、サーバ装置 5 にアクセスした際に配信される。ここでは、送信先のプレイヤーが音楽ゲームを音楽ゲーム機 1 A でプレイする場合を一例として説明する。

【 0 1 0 3 】

送信先のプレイヤーが音楽ゲーム機 1 A に ID カード 1 0 A を挿入すると、音楽ゲーム機 1 A とサーバ装置 5 との間で認証処理が行われる (ステップ S d 7)。認証処理において、正規のプレイヤーであることが認証された場合には、サーバ装置 5 は、認証処理の過程で音楽ゲーム機 1 A から音楽ゲーム専用の個別 ID を用いて、メールの配信処理を行う (ステップ S d 8)。この処理では、サーバ装置 5 の CPU 5 0 が、第 1 に、共通 ID 管理ファイル 5 1 にアクセスして個別 ID に対応する共通 ID を取得し、第 2 に、メールファイル 5 4 にアクセスして取得した共通 ID に対応するメールが記憶されているか否かを判定する。第 3 に、メールが記憶されていれば、当該メールを読み出して音楽ゲーム機 1 A にメール送信通知 REQ 7 を生成する。メール送信通知 REQ 7 は読み出されたメールを含む。

【 0 1 0 4 】

この後、メール送信通知 REQ 7 を音楽ゲーム機 1 A が受信すると、音楽ゲーム機 1 A はディスプレイにメールを表示し (ステップ S d 9)、サーバ装置 5 にメール受信完了通知 RES 7 を送信する。メール受信完了通知 RES 7 を受け取ったサーバ装置 5 はメールファイル 5 4 から当該メールを削除して、メールファイル 5 4 の記憶内容を更新する (ステ

10

20

30

40

50

ップ S d 1 0 )。

【 0 1 0 5 】

< 4 . コンテンツの配信 >

次に、共通ポイントを用いて購入した曲やアイテム等をサーバ装置 5 から各ゲーム機 1 A、1 B、1 C へ配信する動作について、音楽ゲームを一例として説明する。図 1 8 は音楽ゲーム機への音楽データを配信する場合のゲーム機 1 A 及びサーバ装置 5 の動作を示すシーケンス図である。まず、プレイヤーが I D カード 1 0 A を音楽ゲーム機 1 A に挿入すると、音楽ゲーム機 1 A は、I D カード 1 0 A に記録されている個別 I D 及びゲーム種別情報を読み出し (ステップ S e 1)、アクセス要求 R E Q 8 をサーバ装置 5 へ送信する。アクセス要求 R E Q 8 は、個別 I D 及びゲーム種別情報を含む。この例のゲーム種別情報は音楽ゲームを示す。 10

【 0 1 0 6 】

次に、サーバ装置 5 の C P U 5 0 は、アクセス要求 R E Q 8 に含まれるゲーム種別情報に基づいて、アクセス対象を特定する。この例のゲーム種別情報は音楽ゲームを示すから、音楽ゲーム用の個別ゲーム管理ファイル 5 2 A が特定される。そして、C P U 5 0 は、音楽ゲーム用の個別ゲーム管理ファイル 5 2 A を検索する (ステップ S e 2)。この検索処理において、C P U 5 0 は、アクセス要求 R E Q 8 から分離した個別 I D に関連付けて記憶されている曲指定コードを個別ゲーム管理ファイル 5 2 A から読み出す。例えば、個別ゲーム管理ファイル 5 2 A が図 2 に示すものであり、個別 I D が「A 1 5 4 7 8 9」であれば、曲指定コード P 0 0 5、P 0 0 6、P 0 1 1 が読み出される。 20

【 0 1 0 7 】

この後、C P U 5 0 は、曲リストを生成する (ステップ S e 3)。曲リストは、読み出された曲指定コードとこれら対応する曲情報を含む。曲情報は、曲の内容を示し、ジャンル、曲名、アーティスト、及び演奏時間を含み、曲指定コード及び音楽データと関連付けられてコンテンツファイル 5 3 に記憶されている。曲リストの生成処理において、C P U 5 0 は、コンテンツファイル 5 3 にアクセスして、ステップ S e 2 で読み出された曲指定コードに対応する曲情報を読み出して、曲リストを生成する。生成された曲リストは音楽ゲーム機 1 A へ送信される (R E S 8)。

【 0 1 0 8 】

曲リストを音楽ゲーム機 1 A が受信すると、受信した曲リストが反映された曲選択画面が音楽ゲーム 1 A のディスプレイに表示される。プレイヤーが曲を選択すると (ステップ S e 4)、音楽ゲーム機 1 A の C P U は、選択された曲がダウンロードの対象か否かを判定する (ステップ S e 5)。具体的には、受信した曲リストの中から曲が選択された場合にダウンロードの対象であると判定される。 30

【 0 1 0 9 】

ダウンロードの対象であると判定された場合には、音楽ゲーム機 1 A は音楽データ送信要求 R E Q 9 をサーバ装置 5 へ送信する。音楽データ送信要求 R E Q 9 はプレイヤーが選択した曲を特定する曲指定コードを含む。

【 0 1 1 0 】

音楽データ要求 R E Q をサーバ装置 5 が受信すると、C P U 5 0 は、コンテンツファイル 5 3 にアクセスして、音楽データ要求 R E Q 9 から分離した曲指定コードに関連付けて記憶されている音楽データを読み出す (ステップ S e 9)。そして、サーバ装置 5 は、読み出した音楽データを含む音楽データ送信応答 R E S 9 を音楽ゲーム機 1 A に送信する。 40

【 0 1 1 1 】

音楽ゲーム機 1 A は、ステップ S e 5 の判定結果が「Y E S」の場合には、サーバ装置 5 から取得した音楽データを再生する一方、ステップ S e 5 の判定結果が「N O」の場合には、予め記憶している音楽データを再生する (ステップ S e 7)。このようにして、プレイヤーは共通ポイントを使用して購入した音楽データをゲーム機 1 A にダウンロードさせ、音楽ゲームをプレイすることができる。

【 0 1 1 2 】

音楽ゲームに使用する曲は、流行に左右されやすいので、常に新曲を提供することが望ましい。一方、音楽ゲーム機 1 A が保有する曲は、工場から出荷される時点で、音楽ゲーム機 1 A のハードディスクや ROM に記録された音楽データに限定されている。しかしながら、本実施形態では、プレイヤーが共通ポイントを使用して音楽データを購入することができるので、流行に併せた新曲をコンテンツサーバ 5 3 に格納しておけば、随時、新曲を提供することが可能となる。

【 0 1 1 3 】

また、この例では、音楽データのダウンロードに先立って、曲リストを送信し、プレイヤーが曲を選択した後に、大容量の音楽データのダウンロードを実行する。すなわち、曲の選択が確定した後に、大容量のデータ通信を実行するから、通信資源を有効に利用できる。

10

【 0 1 1 4 】

ここでは、コンテンツの配信の一例として音楽データを取り上げたが、マージャンゲームであれば、例えば、画面の背景を表示する壁紙の画像データを同様の手法によってダウンロードしてもよく、アクションゲームであれば、キャラクターの戦闘能力を示すパラメータを指示するデータをダウンロードしてもよい。

【 0 1 1 5 】

< 5 . 変形例 >

以上、実施形態について説明したが、本発明は上述した実施形態には限定されないことは勿論であり、例えば、以下に述べる変形が可能である。

20

【 0 1 1 6 】

( 1 ) 上述した実施形態において、プレイヤーが共通ポイントを使用して購入したゲーム要素は、音楽データ等のゲームデータであったが、このゲームデータには、ゲーム機 1 A 、 1 B 、 1 C ... において、通常のプレイ時には隠されているゲーム要素をプレイヤーに利用可能とする指令であってもよい。例えば、音楽ゲーム機 1 A において、曲 1 ~ 曲 2 0 に対応する音楽データ MD 1 ~ MD 2 0 を予め記憶したメモリを備え、通常のプレイでは曲 1 ~ 曲 1 0 が指定可能にしておき、上述した仮想店舗のレコード屋で曲 1 1 ~ 曲 2 0 を購入できるようにしてもよい。この場合、プレイヤーが曲 1 5 を購入したとすると、当該プレイヤーが音楽ゲーム機 1 A で音楽ゲームをプレイするとき、サーバ装置 5 から曲 1 5 を利用可能とする指令を送信すればよい。そして、音楽ゲーム機 1 A は、曲 1 ~ 曲 1 0 及び

30

【 0 1 1 7 】

( 2 ) また、上述した実施形態においては、総合アミューズメント端末 2 に閲覧機能を設けたが、携帯電話機 M S やパーソナルコンピュータ P C からサーバ装置 5 にアクセスして共通 I D 、個別 I D 、及びパスワードを入力することを条件に共通ポイントや個人情報等を閲覧できるようにしてもよい。また、メール送信については、共通 I D 管理ファイル 5 1 に記憶されているメールアドレスに対してメールを送信するようにしてもよいし、メールアドレスが登録されている場合は登録されているメールアドレスを優先し、未登録の場合には送信先のプレイヤーがゲーム機 1 A 、 1 B 、 1 C ... でゲームをプレイする際にサーバ装置 5 からメールを配信するようにしてもよい。総合アミューズメント端末 2 は、ゲームセンター等の店舗 S H に設置されたが、コンビニエンスストアや駅の構内に設置してもよい。

40

【 0 1 1 8 】

( 3 ) また、上述した実施形態においては、総合アミューズメント端末 2 を用いて、共通 I D の新規登録処理及び追加登録処理を実行したが、磁気カードリーダーを備えるパーソナルコンピュータ P C を用いて、これらの処理を実行してもよい。さらに、ゲーム要素の購入も同様にパーソナルコンピュータ P C を用いて行ってもよい。

【 0 1 1 9 】

( 4 ) また、上述した実施形態では、ゲーム機 1 A 、 1 B 、 ... からサーバ装置 5 へ結果情

50

報を送信し、サーバ装置 5 は変換規則に従って結果情報を共通ポイントへ変換していた。つまり、サーバ装置 5 が変換機能を有していた。本発明はこれに限定されるものではなく、各ゲーム機 1 A、1 B、... に変換機能を持たせてもよい。この場合には、各ゲーム機 1 A、1 B、... が結果情報を共通ポイントに変換し、共通ポイントと I D カード 1 0 から読み出した個別 I D をサーバ装置 5 に送信する。これにより、サーバ装置 5 の変換機能に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

【 0 1 2 0 】

【発明の効果】

以上に説明したように、本発明によれば、プレイヤーが、あるゲームをプレイすることによって、他のゲームに適用されるゲームデータと交換価値を有するポイントを貯めることができる。また、ポイントを用いてゲームデータを購入することもできる。この結果、あるゲームのプレイ結果をプレイヤーの意思によって他の種類のゲーム内容に反映させ、複数種類のゲームを有機的に関連させて楽しむことが可能となる。

10

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明の一実施形態に係るゲームシステム 1 0 0 の全体構成を示すブロック図である。

【図 2】共通 I D 管理ファイル 5 1 及び個別ゲーム管理ファイル 5 2 の記憶内容の一例を示す説明図である。

【図 3】総合アミューズメント端末 2 の外観を示す斜視図である。

【図 4】総合アミューズメント端末 2 の電気的な構成を示すブロック図である。

20

【図 5】共通ポイントの蓄積に係るサーバ装置 5 の C P U 5 0 の動作を示すフローチャートである。

【図 6】アミューズメント端末 2 のメインディスプレイ 2 1 に表示される初期画面を示す説明図である。

【図 7】共通 I D の新規登録処理における総合アミューズメント端末 2 及びサーバ装置 5 の動作を示すシーケンス図である。

【図 8】入力処理において表示される入力画面を示す説明図である。

【図 9】共通 I D 管理ファイル 5 1 に記録されるレコードの一例を示す説明図である。

【図 1 0】共通 I D の追加登録処理における総合アミューズメント端末 2 及びサーバ装置 5 の動作を示すシーケンス図である。

30

【図 1 1】プレイヤーがレコード屋で曲を購入する場合の総合アミューズメント端末 2 及びサーバ装置 5 の動作を示すシーケンス図である。

【図 1 2】レコード屋の初期画面の一例を示す説明図である。

【図 1 3】曲の購入におけるメニュー画面の一例を示す説明図である。

【図 1 4】共通 I D 管理ファイル 5 1 の更新例を示す説明図である。

【図 1 5】個別ゲーム管理ファイル 5 2 A の更新例を示す説明図である。

【図 1 6】プレイヤーが共通ポイントを送受信する場合の総合アミューズメント端末 2、サーバ装置 5、及びゲーム機 1 A の動作を示すシーケンス図である。

【図 1 7】共通ポイントの送信時におけるメール画面の一例を示す説明図である。

【図 1 8】音楽ゲーム機への音楽データを配信する場合のゲーム機 1 A 及びサーバ装置 5 の動作を示すシーケンス図である。

40

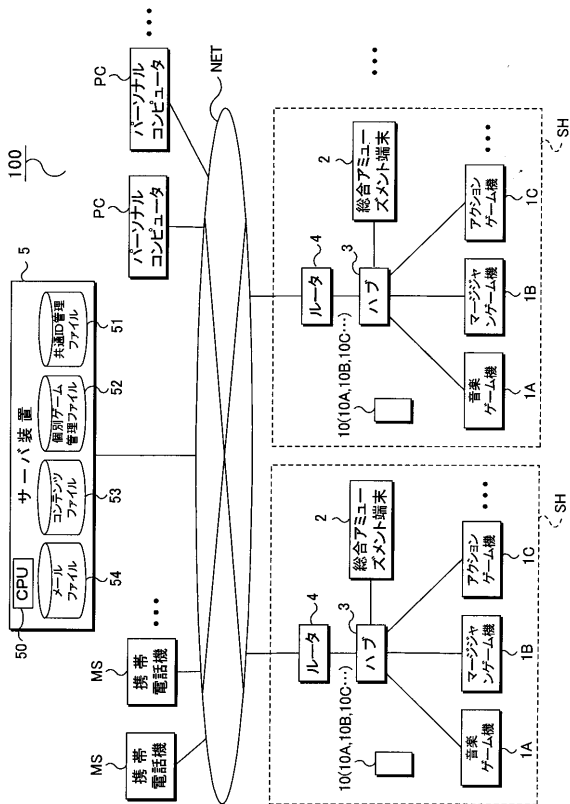
【符号の説明】

- 1 0 0 ゲームシステム
- 1 A 音楽ゲーム機
- 1 B マージャンゲーム機
- 1 C アクションゲーム機
- 2 総合アミューズメント端末
- 5 サーバ装置
- 5 1 共通 I D 管理ファイル
- 5 2 個別ゲーム管理ファイル

50

- 5 3 コンテンツファイル
- 5 4 メールファイル

【 図 1 】



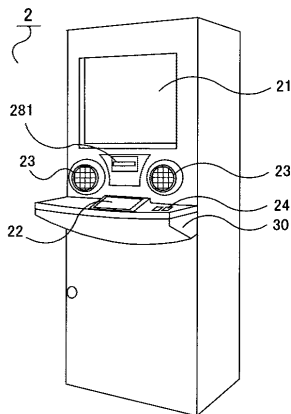
【 図 2 】

共通ID	パスワード	共通ポイント	個別ID		利用者情報
			音楽ゲーム	アクションゲーム	
asdfghjkl	popo	250	B882857	A123456	...
qwertyui	mari	390	-	C125879	...
zxcvbnmq	koma	350	B655123	-	...
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

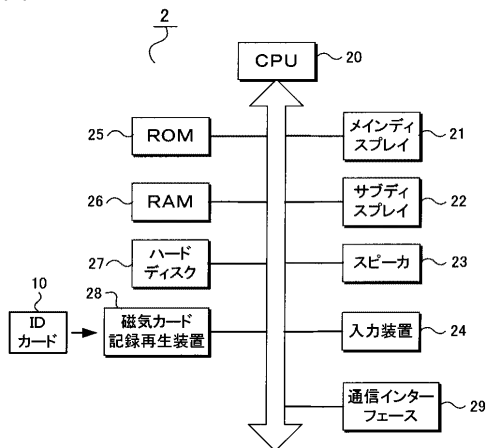
  

52A		52B	
個別ID	個人情報	個別ID	個人情報
A123333	P001	B655123	T01(ユーザー登録)、...
A123456	P003	B775544	T08(透視メガネ)、...
A154789	P005,P006,P011	B549836	T04(壁紙1)、T05(壁紙2)...
⋮	⋮	⋮	⋮

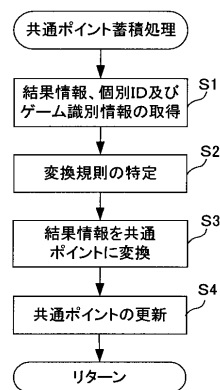
【 図 3 】



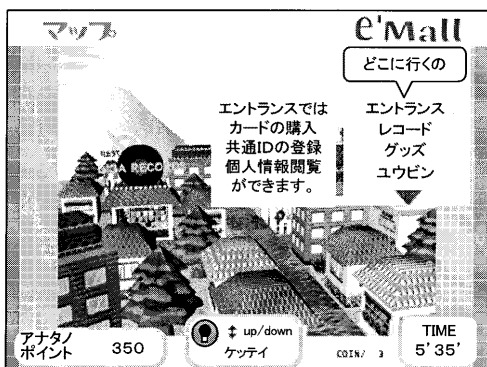
【 図 4 】



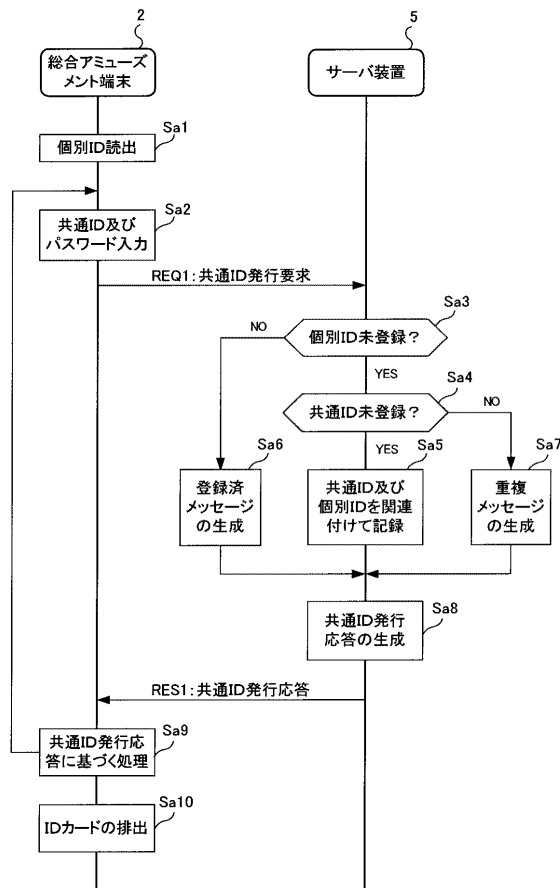
【 図 5 】



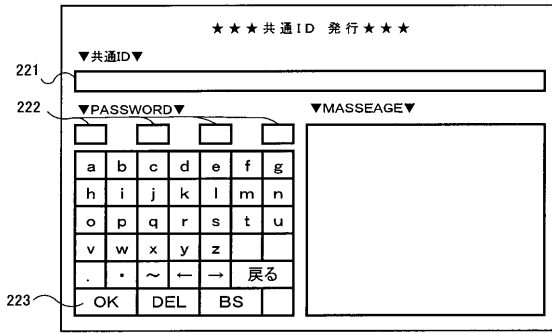
【 図 6 】



【 図 7 】



【 図 8 】



【 図 9 】

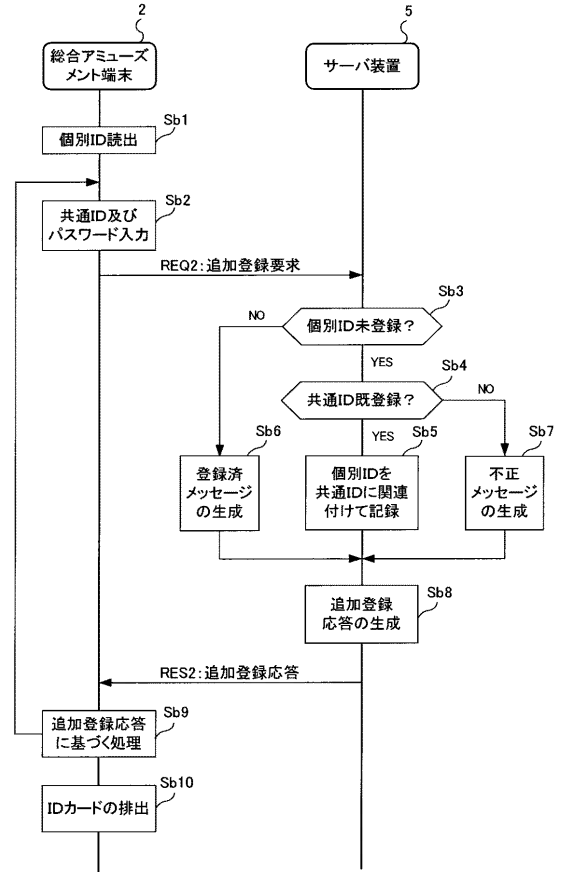
(A)

共通ID	パス ワード	共通 ポイント	個別ID			
			音楽ゲーム	マージャン ゲーム	アクション ゲーム	...
tyuilkjh	piok	100	A123456	-	-	...

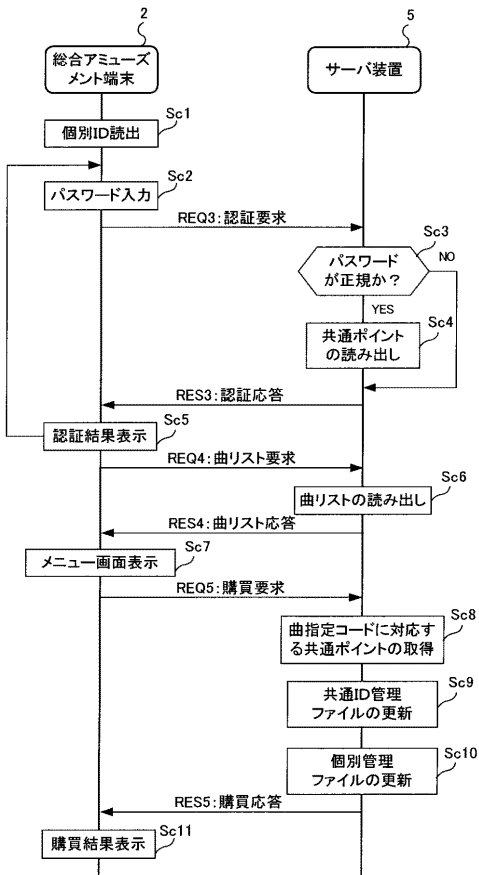
(B)

共通ID	パス ワード	共通 ポイント	個別ID			
			音楽ゲーム	マージャン ゲーム	アクション ゲーム	...
tyuilkjh	piok	100	A123456	B775544	-	...

【 図 10 】



【 図 11 】



【 図 12 】



【 図 13 】

メニュー ホシイキョクラエランデネ

**BEAT-FINAL**

ジャンル	曲名	アーティスト	TIME	ポイント
J-POPS	COCO	tatuo yamsita	3' 29'	200
J-POPS	summer time	sasa	3' 10'	310
J-POPS	1st love	sasa	4' 18'	240
JAZZ	september	xyz	4' 07'	300
ENNKA	難波の花道	南 哲夫	3' 33'	260
ROCK	red car	mimich	5' 15'	300
ROCK	bule sky	mimich	6' 14'	280
JAZZ	retem to me	xyz	3' 10'	290
J-POPS	moon	K. Y	2' 58'	777
J-POPS	komaruri	tatuo yamsita	4' 22'	450

アナタノポイント 350 up/down  
クッテイ TIME  
2' 35'



【図14】

共通ID	パスワード	共通ポイント	個別ID			
			音楽ゲーム	マジャンゲーム	アクションゲーム	...
zxcvbnmp	koma	350	A123333	-	-	...



共通ID	パスワード	共通ポイント	個別ID			
			音楽ゲーム	マジャンゲーム	アクションゲーム	...
zxcvbnmp	koma	150	A123333	B655123	-	...

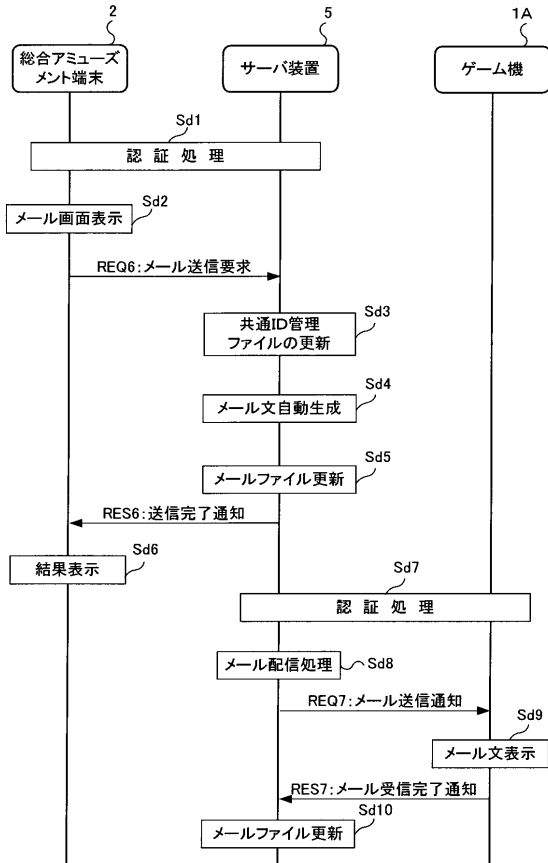
【図15】

個別ID	個人情報
A123333	P001



個別ID	個人情報
A123333	P001, P123

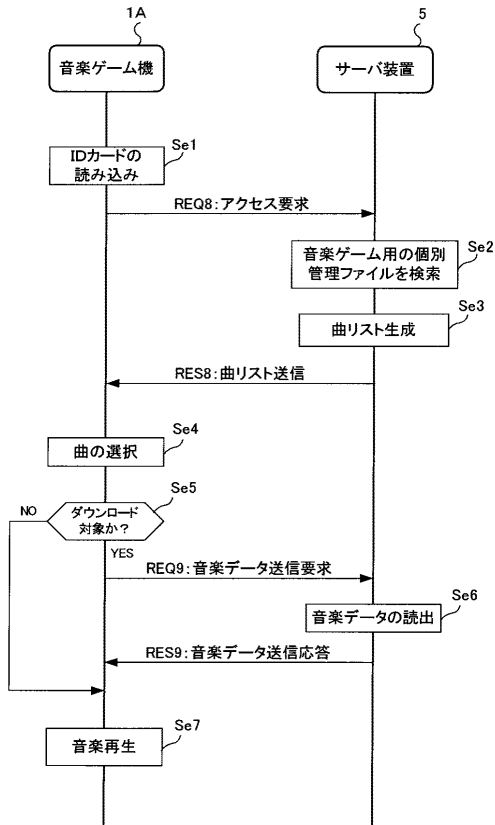
【図16】



【図17】



【図18】



## フロントページの続き

(51)Int.Cl. F I  
G 0 6 F 17/60 4 1 0 A

- (72)発明者 右寺 修  
東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社内
- (72)発明者 小松 ほたる  
東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社内
- (72)発明者 井上 ちひろ  
東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社内
- (72)発明者 河村 和保  
東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社内
- (72)発明者 多田 孝男  
東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社内

審査官 松川 直樹

- (56)参考文献 特開2001-340656(JP,A)  
特開2001-344524(JP,A)  
特開2002-197389(JP,A)  
特開2002-197333(JP,A)  
特開2002-215994(JP,A)  
特開2002-095860(JP,A)  
特開2001-325436(JP,A)  
特開2000-231658(JP,A)  
野口 恒, 『ICカードを利用した「第3の経済」ポイントエコノミーの成長・拡大』, 月刊カード・ウェーブ, 日本, (株)シーメディア, 2001年 9月10日, 第14巻/第10号/通巻169号, p. 32 - 35

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 9/00-13/12  
G06Q 20/00  
G06Q 30/00  
G06Q 50/00