

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第4475782号
(P4475782)

(45) 発行日 平成22年6月9日 (2010.6.9)

(24) 登録日 平成22年3月19日 (2010.3.19)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

G 0 6 F 13/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/12 C

A 6 3 F 13/00 M

G 0 6 F 13/00 6 3 0 A

請求項の数 4 (全 18 頁)

(21) 出願番号	特願2000-287104 (P2000-287104)	(73) 特許権者	000134855
(22) 出願日	平成12年9月21日 (2000.9.21)		株式会社バンダイナムコゲームス
(65) 公開番号	特開2002-85853 (P2002-85853A)		東京都品川区東品川4丁目5番15号
(43) 公開日	平成14年3月26日 (2002.3.26)	(74) 代理人	100090387
審査請求日	平成19年8月30日 (2007.8.30)		弁理士 布施 行夫
前置審査		(74) 代理人	100090398
			弁理士 大淵 美千栄
		(74) 代理人	100113066
			弁理士 永田 美佐
		(72) 発明者	田平 宏一
			東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
			会社ナムコ内
		審査官	植野 孝郎

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム用の情報提供システムおよび情報記憶媒体

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

パートナー関係にある複数のプレイヤーの電子メールの送信に関する条件である送信指定日時を示す条件データと、前記条件に適合しているかどうかを示す条件クリアデータとを含むパートナーデータを記憶する記憶手段と、

前記複数のプレイヤーの端末装置から所定の情報を受信する取得手段と、
判定手段と、

ゲームを行うためのゲーム情報を生成する情報生成手段と、
生成されたゲーム情報を前記ゲームを行う前記端末装置へ向け送信する提供手段と、
を含み、

前記情報生成手段は、電子メールの送信指定日時を指定させる画像を前記端末装置に表示させるための第1の画像情報を生成し、

前記提供手段は、当該第1の画像情報を前記複数のプレイヤーのうちの1人のプレイヤーの端末装置へ向け送信し、

前記取得手段は、当該端末装置から前記画像において前記送信指定日時を示す情報を受信し、

前記判定手段は、前記送信指定日時に応じて前記条件データを更新し、

前記情報生成手段は、前記条件データに基づき、前記条件として前記送信指定日時を示す画像を前記端末装置に表示させるための第2の画像情報を生成し、

前記提供手段は、当該第2の画像情報を前記複数のプレイヤーのうちの前記1人のプレ

ィヤー以外のプレイヤーの端末装置へ向け送信し、

前記判定手段は、前記取得手段によって受信される前記複数のプレイヤーの端末装置からの前記電子メールの送信要求情報と、前記条件データとに基づき、前記複数のプレイヤーの行動が前記条件に適合しているかどうかを判定するとともに、前記行動が前記条件に適合している場合は前記行動が前記条件に適合していることを示し、前記行動が前記条件に適合していない場合は前記行動が前記条件に適合していないことを示すように前記条件クリアデータを更新し、

前記情報生成手段は、前記条件クリアデータに基づき、前記行動が前記条件に適合している場合は、前記条件に適合していない場合に比べて相対的に有利なゲーム情報を生成することを特徴とする情報提供システム。

10

【請求項 2】

請求項 1 において、

前記ゲームは、恋愛シミュレーションゲームであって、

前記複数のプレイヤーは、ゲームにおいて恋愛関係にある者として設定され、

前記情報生成手段は、前記行動が前記条件に適合している場合は、前記条件に適合していない場合に比べて相対的に恋愛に有利なゲーム情報を生成することを特徴とする情報提供システム。

【請求項 3】

送受信部および パートナー関係にある複数のプレイヤーの電子メールの送信に関する条件である送信指定日時を示す条件データと、前記条件に適合しているかどうかを示す条件クリアデータとを含むパートナーデータを記憶した記憶部を有するコンピューターにより読み取り可能なプログラムを記憶した情報記憶媒体であって、

20

前記コンピューターを、

前記複数のプレイヤーの端末装置から前記送受信部に所定の情報を受信させる取得手段と、

判定手段と、

ゲームを行うためのゲーム情報を生成する情報生成手段と、

生成されたゲーム情報を前記送受信部に前記ゲームを行う前記端末装置へ向け送信させる提供手段として機能させるためのプログラムを記憶し、

前記情報生成手段は、電子メールの送信指定日時を指定させる画像を前記端末装置に表示させるための第 1 の画像情報を生成し、

30

前記提供手段は、前記送受信部に当該第 1 の画像情報を前記複数のプレイヤーのうちの 1 人のプレイヤーの端末装置へ向け送信させ、

前記取得手段は、前記送受信部に当該端末装置から前記画像において前記送信指定日時を示す情報を受信させ、

前記判定手段は、前記送信指定日時に応じて前記条件データを更新し、

前記情報生成手段は、前記条件データに基づき、前記条件として前記送信指定日時を示す画像を前記端末装置に表示させるための第 2 の画像情報を生成し、

前記提供手段は、前記送受信部に当該第 2 の画像情報を前記複数のプレイヤーのうちの 前記 1 人のプレイヤー以外のプレイヤーの端末装置へ向け送信させ、

40

前記判定手段は、前記取得手段によって受信される前記複数のプレイヤーの端末装置からの前記電子メールの送信要求情報と、前記条件データとに基づき、前記複数のプレイヤーの行動が前記条件に適合しているかどうかを判定するとともに、前記行動が前記条件に適合している場合は前記行動が前記条件に適合していることを示し、前記行動が前記条件に適合していない場合は前記行動が前記条件に適合していないことを示すように前記条件クリアデータを更新し、

前記情報生成手段は、前記条件クリアデータに基づき、前記行動が前記条件に適合している場合は、前記条件に適合していない場合に比べて相対的に有利なゲーム情報を生成することを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 4】

50

請求項 3 において、
前記ゲームは、恋愛シミュレーションゲームであって、
前記複数のプレイヤーは、ゲームにおいて恋愛関係にある者として設定され、
前記情報生成手段は、前記行動が前記条件に適合している場合は、前記条件に適合していない場合に比べて相対的に恋愛に有利なゲーム情報を生成することを特徴とする情報記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、ゲーム用の情報提供システムおよび情報記憶媒体に関する。

10

【0002】

【背景技術および発明が解決しようとする課題】

プレイヤーの選択入力に基づきゲームのストーリーやエンディング等が変化するマルチストーリー型ゲームやマルチエンディング型ゲームが提供されている。

【0003】

しかし、これらの従来のゲームでは、1人のプレイヤーの選択入力に基づき、ゲームの内容が変化するものであった。

【0004】

また、複数のプレイヤーの選択入力に基づき、ゲームの内容が変化するものも提案されているが、この場合、選択肢を提示し、選択された選択肢に基づいてゲームの内容を変化させていた。

20

【0005】

したがって、プレイヤーの操作は、複数の選択肢から1つの選択肢を選択するという固定的なものとなり、運や知識の部分が強かった。

【0006】

このため、プレイヤーは、努力という部分を軽視してしまい、機械的にゲームを進行させるようになり、空虚さを感じる場合もあった。

【0007】

特に、恋愛シミュレーションゲーム等においては、恋人関係にあるプレイヤー同士がお互いに努力することによって、恋愛を成就させることで、ゲームクリア時の達成感がより大きくなる。

30

【0008】

本発明は、上記の課題に鑑みなされたものであり、その目的は、プレイヤーの努力に基づき、ゲーム成果を変化させることの可能なゲーム用の情報提供システムおよび情報記憶媒体を提供することにある。

【0009】

【課題を解決するための手段】

上記課題を解決するため、本発明に係るゲーム用の情報提供システムは、ゲーム用の端末装置でマルチプレイヤーゲームを行う場合に、プレイヤーによって他のプレイヤー宛に電子メールが送信されたかどうかを判定するとともに、前記電子メールが送信された場合、当該電子メールの送信行為に基づき、前記プレイヤーの行動が所定の条件に適合しているかどうかを判定する判定手段と、

40

ゲームを行うためのゲーム情報を生成する情報生成手段と、
生成されたゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段と、
を含み、

前記情報生成手段は、前記判定手段による判定に基づき、前記行動が前記条件に適合している場合は、前記条件に適合していない場合に比べて相対的に有利なゲーム情報を生成することを特徴とする。

【0010】

また、本発明に係る情報記憶媒体は、コンピュータにより使用可能な情報記憶媒体であ

50

って、
コンピューターにより使用可能な情報記憶媒体であって、
ゲーム用の端末装置でマルチプレイヤーゲームを行う場合に、プレイヤーによって他のプレイヤー宛に電子メールが送信されたかどうかを判定するとともに、前記電子メールが送信された場合、当該電子メールの送信行為に基づき、前記プレイヤーの行動が所定の条件に適合しているかどうかを判定する判定手段と、
ゲームを行うためのゲーム情報を生成する情報生成手段と、
生成されたゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段と、
をコンピューターに実現させるためのプログラムを含み、
前記情報生成手段は、前記判定手段による判定に基づき、前記行動が前記条件に適合している場合は、前記条件に適合していない場合に比べて相対的に有利なゲーム情報を生成することを特徴とする。

10

【0011】

また、本発明に係るプログラムは、コンピューターにより使用可能なプログラム（情報記憶媒体または搬送波に具現化されるプログラム）であって、上記各手段をコンピューターにより実現させるためのモジュールを含むことを特徴とする。

【0012】

本発明によれば、プレイヤーによる電子メールの送信に基づいて所定の条件に該当するかどうか判断される。このため、プレイヤーは、所定の条件に該当するように、電子メールを送信する努力をする必要がある。また、努力がゲーム成果に反映されるため、プレイヤーは、従来には得られなかった努力による達成感を得ることができる。

20

【0013】

なお、ここで、所定の条件としては、例えば、電子メールの送信回数の累計が所定値を超えること、所定時間内の電子メールの送信回数が所定値を超えること、電子メールを所定の期限までに送信すること、電子メールを特定の宛先に送信すること、複数のプレイヤーで同じ日時に電子メールを送信することおよびこれらの条件を組み合わせた条件等が該当する。

【0014】

また、前記情報提供システム、前記情報記憶媒体および前記プログラムにおいて、前記情報生成手段は、プレイヤーの選択入力によって前記電子メールを自動生成するための電子メール用情報を生成し、
前記提供手段は、当該電子メール用情報を前記プレイヤーの端末装置に提供し、前記選択入力があった場合に、前記電子メールを前記他のプレイヤーの端末装置に提供することが好ましい。

30

【0015】

これによれば、プレイヤーの選択入力によって選択入力部分以外の文字列等が補われて電子メールが自動的に生成されるため、プレイヤーは、ゲームとはあまり関係のない文字列等を入力する手間が軽減される。したがって、プレイヤーは、ゲームに集中できる。なお、選択入力とは、選択および入力の少なくとも一方のことである。

【0016】

40

また、本発明に係る他の情報提供システムは、ゲーム用の端末装置で行われるマルチプレイヤーゲームを行う場合に、プレイヤーの選択入力情報および他のプレイヤーの選択入力情報を各プレイヤーの端末装置から取得する取得手段と、
各プレイヤーの選択入力情報に基づき、各プレイヤーの行動が所定の条件に適合しているかどうかを判定する判定手段と、
ゲームを行うためのゲーム情報を生成する情報生成手段と、
生成されたゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段と、
を含み、
前記プレイヤーと前記他のプレイヤーは、ゲームにおいてパートナー関係にあり、
前記情報生成手段は、前記判定手段による判定に基づき、前記行動が前記条件に適合して

50

いる場合は、前記条件に適合していない場合に比べて相対的に有利なゲーム情報を生成することを特徴とする。

【0017】

また、本発明に係る他の情報記憶媒体は、コンピュータにより使用可能な情報記憶媒体であって、

ゲーム用の端末装置で行われるマルチプレイヤーゲームを行う場合に、プレイヤーの選択入力情報および他のプレイヤーの選択入力情報を各プレイヤーの端末装置から取得する取得手段と、

各プレイヤーの選択入力情報に基づき、各プレイヤーの行動が所定の条件に適合しているかどうかを判定する判定手段と、

ゲームを行うためのゲーム情報を生成する情報生成手段と、

生成されたゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段と、

をコンピュータに実現させるためのプログラムを含み、

前記プレイヤーと前記他のプレイヤーは、ゲームにおいてパートナー関係にあり、

前記情報生成手段は、前記判定手段による判定に基づき、前記行動が前記条件に適合している場合は、前記条件に適合していない場合に比べて相対的に有利なゲーム情報を生成することを特徴とする。

10

【0018】

また、本発明に係るプログラムは、コンピュータにより使用可能なプログラム（情報記憶媒体または搬送波に具現化されるプログラム）であって、上記各手段をコンピュータにより実現させるためのモジュールを含むことを特徴とする。

20

【0019】

本発明によれば、パートナー関係にある複数のプレイヤーによる選択入力に基づいて所定の条件に該当するかどうか判断される。このため、各プレイヤーは、所定の条件に該当するように、選択入力する努力をする必要がある。また、努力がゲーム成果に反映されるため、プレイヤーは、従来には得られなかった努力による達成感を得ることができる。

【0020】

なお、ここで、所定の条件としては、例えば、所定のページにアクセスすること、所定のページへのアクセス回数の累計が所定値を超えること、所定時間内の所定のページへのアクセス回数が所定値を超えること、所定の文字列（文字、数字、記号等の組み合わせ）を入力すること、複数のプレイヤーが同じ選択入力を行うことおよびこれらの条件を組み合わせた条件等が該当する。

30

【0021】

また、前記情報提供システム、前記情報記憶媒体および前記プログラムにおいて、前記情報生成手段は、前記条件を提示する条件提示用情報を生成し、

前記提供手段は、当該条件提示用情報を前記端末装置に提供することが好ましい。

【0022】

これによれば、条件提示用情報を生成してプレイヤーに条件を提示することにより、条件を頻繁に変えながらゲームを行うことが容易となる。

【0023】

また、前記情報提供システム、前記情報記憶媒体および前記プログラムにおいて、前記条件は、複数のプレイヤーの行動に関するものであり、

前記判定手段は、複数のプレイヤーの行動が前記条件に該当するかどうかを判定することが好ましい。

40

【0024】

これによれば、複数のプレイヤーの行動に基づいて条件に該当するかどうか判断される。プログラム化された行動よりも実際のプレイヤーの行動のほうがより多彩である。複数のプレイヤーの行動の組み合わせの場合、より多彩なパターンとなる。したがって、プレイヤーは、より多彩なパターンでゲームを楽しむことができるため、飽きにくく長期にわたってゲームを楽しむことができる。

50

【 0 0 2 5 】

また、前記情報提供システム、前記情報記憶媒体および前記プログラムにおいて、前記ゲームは、複数のプレイヤーで行う恋愛シミュレーションゲームであって、前記複数のプレイヤーは、ゲームにおいて恋愛関係にある者として設定され、前記情報生成手段は、前記行動が前記条件に適合している場合は、前記条件に適合していない場合に比べて相対的に恋愛に有利なゲーム情報を生成することが好ましい。

【 0 0 2 6 】

これによれば、プレイヤーは、恋愛相手のために努力して恋愛に有利なゲーム成果を得ようと、より熱心にゲームを行うことができる。

【 0 0 2 7 】

また、本発明に係る情報提供方法は、ゲーム用の端末装置でゲームを行うためのゲーム情報を、伝送路を介して前記端末装置に提供するゲーム情報提供システム用の情報提供方法において、

前記端末装置に、プレイヤーに対して所定の行動を行うように条件を提示させる工程と、前記端末装置からのプレイヤーによる操作情報に基づき、プレイヤーの行動を把握する工程と、

把握されたプレイヤーの行動が前記条件に適合しているかどうかを判定し、前記行動が前記条件に適合している場合は、前記条件に適合していない場合に比べて相対的に有利なゲーム情報を生成する工程と、

生成されたゲーム情報を前記端末装置に提供する工程と、
を含むことを特徴とする。

【 0 0 2 8 】

本発明によれば、プレイヤーに対して条件が提示され、プレイヤーが当該条件に適合する行動をとった場合に、プレイヤーにとって有利なゲーム情報が生成される。したがって、プレイヤーは、条件を満たして有利なゲーム情報を得た場合に、従来にない達成感を得ることができる。

【 0 0 2 9 】

また、前記情報提供システム、前記情報提供方法、前記情報記憶媒体および前記プログラムにおいて、前記端末装置は、通信手段を有する携帯型端末装置であることが好ましい。

【 0 0 3 0 】

これによれば、いつでも、どこでも、誰とでもゲームを楽しむことができる。

【 0 0 3 1 】

なお、ここで、携帯型端末装置としては、例えば、いわゆる携帯電話等の携帯型電話機、通信機能を有する携帯情報端末、通信機能を有する携帯型の P C (Personal Computer)、通信機能を有する携帯型のゲーム装置等が該当する。

【 0 0 3 2 】

また、前記情報提供システム、前記情報提供方法、前記情報記憶媒体および前記プログラムにおいて、前記携帯型端末装置は、携帯型電話機であることが好ましい。

【 0 0 3 3 】

なお、ここで、携帯型電話機としては、例えば、いわゆる携帯電話、P H S (Personal Handyphone System)、衛星通信電話等が該当する。

【 0 0 3 4 】

【 発明の実施の形態 】

以下、本発明を、プレイヤーの選択によってストーリーが分岐するマルチストーリー型の恋愛シミュレーションゲームを実行するためのゲーム情報を提供する情報提供システムに適用した場合を例に採り、図面を参照しつつ説明する。

【 0 0 3 5 】

(ゲームシステムの概略)

図 1 は、本実施形態の一例に係るゲームシステムの概略図である。

【 0 0 3 6 】

ゲームシステムは、彼氏役のプレイヤーがゲームを行う携帯型端末装置である携帯電話 200-1 と、彼女役のプレイヤーがゲームを行う携帯電話 200-2 と、携帯電話 200 から伝送路を介して送信される配信要求情報（選択入力情報、操作情報等を含む。）に基づきゲーム情報を生成し、携帯電話 200-1、200-2 へ向けゲーム情報を送信するゲーム用の情報提供システムとして機能するゲーム情報配信装置 100 とを含んで構成されている。

【0037】

ここで、ゲーム情報配信装置 100 と携帯電話 200-1、200-2 とはネットワーク 300 を介して接続されている。また、ゲーム情報配信装置 100 と携帯電話 200-1、200-2 間の伝送路は、無線の伝送路 320-1、320-2 と、有線の伝送路 310 とを含んで構成されている。

10

【0038】

なお、ネットワーク 300 内には携帯電話 200-1、200-2 のための基地局やパケットの分解組立装置、インターネット等が介在している。また、実際には 3 台以上の携帯電話 200 がネットワーク 300 を介してゲーム情報配信装置 100 と接続されている。

【0039】

恋人関係に設定された 2 人のプレイヤーは、携帯電話 200-1、200-2 を用いてネットワーク 300 に接続する。携帯電話 200-1、200-2 は、プレイヤーの操作に基づき生成した配信要求情報をゲーム情報配信装置 100 へ向け送信する。ゲーム情報配信装置 100 では配信要求に応じたゲーム情報を生成し、携帯電話 200-1、200-2 へ向け送信する。

20

【0040】

携帯電話 200-1、200-2 は、ゲーム情報配信装置 100 からのゲーム情報を受信し、画面にゲーム画像を表示したり、音声を出力してゲームを実行する。

【0041】

従来のゲームでは、プレイヤーの 1 回の選択入力に基づいてゲーム成果が決定されていた。このため、プレイヤーの操作は機械的なものとなり、プレイヤーの知識や技能が重視され、プレイヤーの努力は軽視される傾向にあった。

【0042】

本実施の形態では、プレイヤーの努力も重視するように、プレイヤーに対して条件を提示し、プレイヤーによるメール送信等に基づいて前記条件に適合しているかどうか判定し、判定に基づいてゲーム成果を決定するようにゲーム用の情報提供システムを構成している。

30

【0043】

以下、プレイヤーに対してメール送信に関する条件を提示し、プレイヤーによるメール送信に基づいてゲーム成果を決定する例について説明する。

【0044】

図 2 は、本実施形態の一例にメール作成時の画像遷移を示す図である。

【0045】

携帯電話 200 の画面に表示される第 1 のメール作成用の画像 400 では、プレイヤーに、今日の行動、その場所の入力を促す文字列が表示される。プレイヤーは、それぞれの入力欄に携帯電話 200 のキーを用いて文字列を入力する。そして、プレイヤーが「次へ」ボタンをクリックすることにより、第 2 のメール作成用の画像 402 が携帯電話 200 の画面に表示される。

40

【0046】

画像 402 では、生まれた場所、その場所の特徴、小さい頃の遊びの入力を促す文字列が表示される。また、画像 402 では、複数の選択肢から相手への質問を選択する。

【0047】

そして、プレイヤーが「決定」ボタンをクリックすることにより、メール完成時の画像が画面に表示される。

50

【 0 0 4 8 】

図 3 は、本実施形態の一例に係るメール完成時の画像 4 0 4 を示す図である。

【 0 0 4 9 】

画像 4 0 4 では、画像 4 0 0、4 0 2 でのプレイヤーの選択入力に基づいて自動生成されたメールの内容が表示される。例えば、画像 4 0 0 で、プレイヤーが今日の行動として「仕事」、その場所として「横浜」を選択した場合、画像 4 0 4 では、「今日は横浜で仕事でした。」という文字列が表示される。

【 0 0 5 0 】

そして、プレイヤーが、画像 4 0 4 でメールの内容を確認し、「送る」ボタンをクリックすることにより、ゲーム情報配信装置 1 0 0 から恋人役のプレイヤーが操作する携帯電話 2 0 0 - 2 へ向け画像 4 0 4 の内容のメールが送信される。

10

【 0 0 5 1 】

このように、本実施の形態では、メール送信という条件を課す場合、必要な文字列だけをプレイヤーに選択入力させ、ゲームとの関係が薄い部分の文字列等を自動生成してメールを生成する。これにより、条件を課すことによって生じる不要な手間（例えば、メールを生成するために文字列を全て入力する手間）が軽減され、プレイヤーは、本来の条件をクリアすることに集中できる。

【 0 0 5 2 】

次に、条件提示時の画像遷移について説明する。

【 0 0 5 3 】

20

図 4 は、本実施形態の一例に係る条件提示時の画像遷移を示す図である。

【 0 0 5 4 】

ここでは、条件として恋人関係にある 2 人のプレイヤーに対して、同じ日の同じ時間帯にメールを出す、という試練が与えられた（条件が提示された）ことを前提にして説明する。

【 0 0 5 5 】

彼女役の「ゆか」の携帯電話 2 0 0 - 2 の画面には画像 4 0 6 が表示され、日にちの選択と、時間の入力を促す文字列が表示される。

【 0 0 5 6 】

「ゆか」が日にちを選択し、時間を入力して「決定」ボタンをクリックすると、ゲーム情報配信装置 1 0 0 から携帯電話 2 0 0 - 1 へ向けメールが送信される。

30

【 0 0 5 7 】

メールの画像 4 0 8 では、「バイト」等の事前に入力された情報に基づいて自動生成された文字列と、画像 4 0 6 で選択入力された「8 / 1 4」および「2 2 時」を含む条件を示す文字列とが表示される。

【 0 0 5 8 】

「たくや」が「送る」ボタンをクリックすることにより、条件に同意したことを示すメールがゲーム情報配信装置 1 0 0 から携帯電話 2 0 0 - 2 へ向け送信される。

【 0 0 5 9 】

そして、ゲーム情報配信装置 1 0 0 から携帯電話 2 0 0 - 1、2 0 0 - 2 へ向け、画像 4 1 0 を表示するための情報が送信される。

40

【 0 0 6 0 】

画像 4 1 0 では、具体的にどのようにメールを送信すればよいかが示されている。ここでは、「タイトル A」のトップページにある「メール送信」コーナーにアクセスしてメールを送信すればよいことが示されている。

【 0 0 6 1 】

そして、8 月 1 4 日の 2 2 時台に「たくや」と「ゆか」が「メール送信」コーナーのページからメールを送信すれば、「たくや」と「ゆか」は、恋愛度の増加等のゲームを進める上で有利なゲーム成果が得られる。

【 0 0 6 2 】

50

以上のように、本実施の形態では、メール送信に基づいて所定の条件を満たしたかどうかを判定し、判定結果に基づき、ゲーム成果を決定している。これにより、プレイヤーは、単に選択肢を選択するようなゲームを行う場合と比べ、より大きな達成感を得ることができる。

【0063】

次に、上述した機能を実現するための機能ブロックについて説明する。

【0064】

図5は、本実施形態の一例に係るゲームシステムの機能ブロック図である。

【0065】

携帯電話200は、文字入力キー等で構成される操作部210と、操作部210からの操作情報を含む配信要求情報を送信し、ゲーム情報配信装置100からのゲーム情報を受信する送受信部290と、受信したゲーム情報を一時的に記憶する記憶部230と、記憶部230に記憶したゲーム情報に基づき、ゲーム画像をブラウザを用いて整形して液晶画面に表示する表示部220と、当該ゲーム情報に基づきゲーム音を出力する音声出力部222とを含んで構成されている。

10

【0066】

なお、ここで、ゲーム情報とは、ゲームに関連した情報であり、例えば、ゲームを実行するためのデータ、プログラム、データとプログラムが一体となったオブジェクト、JAV Aアプレット等のソフトウェア部品等を意味する。なお、J A V Aは、米国S u n M i c r o s y s t e m s社の商標である。

20

【0067】

また、ゲーム情報は、ゲーム画像だけでなくゲーム音声を再生するための情報を含む。

【0068】

一方、ゲーム情報配信装置100は、携帯電話200からの配信要求情報を受信（取得）するとともに、ゲーム情報を送信（提供）する取得手段および提供手段として機能する送受信部190と、受信した配信要求情報に基づき、どの携帯電話200が送信したかを識別し、受信した配信要求情報に基づき、ゲーム情報を生成する情報生成手段として機能するゲーム情報生成部111とを含んで構成されている。なお、送受信部190は、提供機能と取得機能の両方を有するが、送受信部190を提供手段と取得手段とに分けてもよい。

30

【0069】

また、ゲーム情報生成部111は、携帯電話200で画像を表示するための画像情報を生成する画像生成部113と、携帯電話200で音を出力するための音情報を生成する音声生成部114とを含んで構成されている。

【0070】

また、ゲーム情報配信装置100は、携帯電話200から送信される要求情報に基づき、操作内容を判定するとともに、当該操作内容に基づきプレイヤーの行動が所定の条件を満たすかどうかを判定する判定部115と、電子メールを生成するメール生成部117と、タイマー部119とを含んで構成されている。また、判定部115は、タイマー部119の値に基づき、所定の時間内に携帯電話200から応答がなかった場合に、応答なしと判定し、所定の処理を行う。

40

【0071】

なお、画像情報、音情報および電子メールはゲーム情報の一種である。また、画像生成部113、音声生成部114およびメール生成部117は、所定の記憶領域を有する記憶部120に記憶されたユーザーデータ121、パートナーデータ122およびゲームデータ123を適宜参照してゲーム情報を生成する。

【0072】

また、ゲーム情報生成部111、判定部115およびメール生成部117は、処理部110に含まれ、その機能は例えばC P U等により実現される。さらに、詳細には、画像生成部113は、C G I（Common Gateway Interface）を用いたソフトウェアにより動的に画

50

像情報を生成するように構成されている。

【0073】

また、記憶部120は例えばRAM等により実現され、送受信部190は例えばPAD（パケット分解組立）機能を有する通信装置等により実現される。

【0074】

なお、ゲーム情報配信装置100には、情報記憶媒体180が接続され、情報記憶媒体180から情報（例えば、プログラム、モジュール等）を読み取ることによりその機能を実現するように構成することも可能である。

【0075】

また、情報記録媒体180に記憶される情報は、搬送波に具現化される（embodied）ものであってもよい。すなわち、ゲーム情報配信装置100は、情報記憶媒体180からではなく、例えば、ネットワークを介して所定のホスト端末等から情報を読み取って上述した種々の機能を実現することも可能である。

【0076】

なお、情報記憶媒体180としては、例えば、CD-ROM、DVD-ROM、ICカード、ROM、RAM、メモ리카ード、ハードディスク等のレーザーや磁気等を用いた記憶媒体を適用できる。また、情報記憶媒体180からの情報読み取り方式は、接触式でも非接触式でもよい。

【0077】

次に、上述したユーザーデータ121のデータ構造について説明する。

【0078】

図6は、本実施形態の一例に係るユーザーデータ121のデータ構造を示す模式図である。

【0079】

ユーザーデータ121は、ユーザーの個人情報を管理するためのデータである。ユーザーデータ121のデータ項目としては、例えば、ユーザー識別情報である「ユーザーID」、「ユーザー名」、「メールアドレス」、「地域」等が該当する。

【0080】

ユーザーデータ121を参照することにより、例えば、「ユーザーID」が「00000123」のユーザーは、「ユーザー名」が「工藤卓也」で、「メールアドレス」が「a a @ a a . c o . j p」で、所属する「地域」が「東京」であること等を把握することができる。

【0081】

次に、上述したパートナーデータ122のデータ構造について説明する。

【0082】

図7は、本実施形態の一例に係るパートナーデータ122のデータ構造を示す模式図である。

【0083】

パートナーデータ122は、パートナー（ここでは、恋人）として関連付けられたユーザーを把握するとともに、各ユーザーのゲーム状況を把握するためのデータである。パートナーデータ122のデータ項目としては、例えば、「ユーザーID」、「ユーザー名」、「選択権フラグ」、「応答済みフラグ」、「選択」、「条件クリア」、「条件」等が該当する。

【0084】

ここで、「ユーザー名」は、設定画面でユーザーによって入力されたゲームのキャラクターの名前である。

【0085】

また、「選択権フラグ」は、現時点での各プレイヤーの選択権の有無を示し、「応答済みフラグ」は、現時点での各プレイヤーの応答有無を示す。また、「選択」は、各プレイヤーの選択した選択肢の番号を示す。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 6 】

また、「条件」は、プレイヤーに課された条件を示す。また、「条件クリア」は、当該条件をクリアしたかどうかを示す。

【 0 0 8 7 】

なお、パートナーデータ 1 2 2 の「ユーザー ID」は、ユーザーデータ 1 2 1 の「ユーザー ID」と関連付けられており、「ユーザー ID」をキーとして、ユーザーデータ 1 2 1 およびパートナーデータ 1 2 2 の検索等が行えるようになっている。

【 0 0 8 8 】

次に、ゲーム情報配信装置 1 0 0 の各部の動作についてフローチャートを用いて説明する。

10

【 0 0 8 9 】

図 8 は、本実施形態の一例に係るゲーム処理の手順を示すフローチャートである。

【 0 0 9 0 】

まず、ゲーム情報生成部 1 1 1 は、ゲーム情報を生成し、送受信部 1 9 0 は、当該ゲーム情報を携帯電話 2 0 0 に送信する。携帯電話 2 0 0 では、当該ゲーム情報に基づき、ゲーム画面の表示、ゲーム音声の出力が行われ、携帯電話 2 0 0 でゲームが進行する（ステップ S 2）。

【 0 0 9 1 】

これにより、各プレイヤーの携帯電話 2 0 0 で、図 2 ~ 図 4 に示す画像等が所定の遷移で表示される。なお、図 2 ~ 図 4 に示すように電子メールを自動生成する場合、メール生成部 1 1 7 は、配信要求情報に含まれるプレイヤーの選択入力情報と、ゲームデータ 1 2 3 とに基づいて電子メールを自動生成する。

20

【 0 0 9 2 】

当該ゲームの進行において、エンディングイベントが発生していない場合（ステップ S 4）、各プレイヤーに対して選択権が割り当てられ、当該選択に基づいてゲームが進行する。

【 0 0 9 3 】

判定部 1 1 5 は、例えば、ゲームの進行状況に基づき「ゆか」に選択権を与えるとともに、ゲームデータ 1 2 3 に基づき「同じ日時にメールを送る」という条件を設定する（ステップ S 6）。

30

【 0 0 9 4 】

より具体的には、判定部 1 1 5 は、選択権のある「ゆか」のパートナーデータ 1 2 2 の「選択権フラグ」を「ON」にし、選択権のない「たくや」の「選択権フラグ」を「OFF」にする。このようにすることにより、現在どのプレイヤーに選択権があるか容易に判別することができる。

【 0 0 9 5 】

選択権と条件が決定されると、ゲーム情報生成部 1 1 1 は、選択入力用のゲーム情報を生成し、送受信部 1 9 0 は、当該選択入力用のゲーム情報を携帯電話 2 0 0 - 2 に配信する（ステップ S 8）。

【 0 0 9 6 】

これにより、携帯電話 2 0 0 - 2 の画面には画像 4 0 6 が表示される。

40

【 0 0 9 7 】

そして、ゲーム情報配信装置 1 0 0 は、携帯電話 2 0 0 - 2 からプレイヤーの応答があるまで待つことになる（ステップ S 10）。

【 0 0 9 8 】

また、判定部 1 1 5 は、送受信部 1 9 0 によって選択入力用のゲーム情報が携帯電話 2 0 0 - 2 に配信されると、タイマー部 1 1 9 の値を読み取り、記憶部 1 2 0 にその値を配信日時として記憶する。

【 0 0 9 9 】

判定部 1 1 5 は、記憶された配信日時からの経過時間に基づき、携帯電話 2 0 0 - 2 から

50

の応答待ち状態から所定時間内にプレイヤーの応答があるかどうかを判定する（ステップ S 1 2）。

【 0 1 0 0 】

そして、所定の時間内に応答があった場合、判定部 1 1 5 は、パートナーデータ 1 2 2 の「応答済みフラグ」を「ON」に変更するとともに、プレイヤーの「応答済みフラグ」の値を参照して、すべてのプレイヤーの応答があったかどうかを判定する（ステップ S 1 4）。

【 0 1 0 1 】

所定の時間内に応答がなかった場合、判定部 1 1 5 は、応答のなかったプレイヤーのパートナーデータ 1 2 2 の「選択」を強制的に決定する（ステップ S 1 6）。

10

【 0 1 0 2 】

また、所定時間内に応答があった場合、判定部 1 1 5 は、パートナーデータ 1 2 2 の「選択」に応答のあったプレイヤーの選択した番号を入力する。

【 0 1 0 3 】

例えば、画像 4 0 6 で、「ゆか」が「8 / 1 4」を選択した場合、判定部 1 1 5 は、2 つ目の選択肢のためパートナーデータ 1 2 2 の「選択」に「2」を書き込む。

【 0 1 0 4 】

また、画像 4 0 6 で、「ゆか」が時間として「2 2 時」を入力した場合、判定部 1 1 5 は、2 2 時が入力されたことを示す情報をパートナーデータ 1 2 2 に書き込む。

【 0 1 0 5 】

20

画像生成部 1 1 3 は、パートナーデータ 1 2 2 の「条件」「選択」等を参照し、画像 4 0 8 を表示するための画像情報を生成する。送受信部 1 9 0 は、当該画像情報を「たくや」の操作する携帯電話 2 0 0 - 1 へ向け送信する。

【 0 1 0 6 】

これにより、携帯電話 2 0 0 - 1 の画面に画像 4 0 8 が表示される。

【 0 1 0 7 】

また、すべての応答があった場合、判定部 1 1 5 は、所定の条件を満たしたかどうかを判定する（ステップ S 1 8）。

【 0 1 0 8 】

例えば、上述した「同じ日時にメールを出す」という条件の場合、判定部 1 1 5 は、携帯電話 2 0 0 - 1、2 0 0 - 2 からの配信要求情報に基づき、「たくや」と「ゆか」が 8 月 1 4 日の 2 2 時台に「メール送信」コーナーのページにアクセスしたかどうかを監視する。

30

【 0 1 0 9 】

ここでは、「たくや」が 8 月 1 4 日の 2 2 時台に「メール送信」コーナーのページにアクセスし、かつ、「ゆか」がアクセスしなかった場合（ケース 1）と、「たくや」と「ゆか」の両方が 8 月 1 4 日の 2 2 時台に「メール送信」コーナーのページにアクセスした場合（ケース 2）を想定する。

【 0 1 1 0 】

ケース 1 では、判定部 1 1 5 は、「たくや」のパートナーデータ 1 2 2 の「条件クリア」を「YES」にし、「ゆか」のパートナーデータ 1 2 2 の「条件クリア」を「NO」にする。

40

【 0 1 1 1 】

そして、判定部 1 1 5 は、条件クリアしたかどうかの判定時（ステップ S 1 8）にパートナーデータ 1 2 2 を参照することにより、「ゆか」が条件クリアしていないことが分かる。

【 0 1 1 2 】

そして、ゲーム情報生成部 1 1 1 は、判定部 1 1 5 の判定結果に基づき、ゲームにおいて不利なゲーム情報を生成し、送受信部 1 9 0 は当該ゲーム情報を携帯電話 2 0 0 - 1、2 0 0 - 2 へ向け送信する（ステップ S 2 2）。

50

【 0 1 1 3 】

また、ケース 2 では、判定部 1 1 5 は、「たくや」と「ゆか」のパートナーデータ 1 2 2 の「条件クリア」を「Y E S」にする。

【 0 1 1 4 】

そして、判定部 1 1 5 は、条件クリアしたかどうかの判定時（ステップ S 1 8）にパートナーデータ 1 2 2 を参照することにより、「たくや」と「ゆか」の両方とも条件クリアしていることが分かる。

【 0 1 1 5 】

そして、ゲーム情報生成部 1 1 1 は、判定部 1 1 5 の判定結果に基づき、ゲームにおいてプレイヤーにとって有利なゲーム情報を生成し、送受信部 1 9 0 は当該ゲーム情報を携帯電話 2 0 0 - 1、2 0 0 - 2 へ向け送信する（ステップ S 2 0）。

10

【 0 1 1 6 】

そして、再びゲームが進行し（ステップ S 2）、エンディングイベントが発生した場合（ステップ S 4）、判定部 1 1 5 は、所定の条件に基づきエンディングを決定する（ステップ S 2 4）。

【 0 1 1 7 】

例えば、判定部 1 1 5 は、条件クリア回数を記憶部 1 2 0 に記憶し、条件クリア回数が多いほど有利なエンディングになるようにする。

【 0 1 1 8 】

そして、ゲーム情報生成部 1 1 1 は、判定部 1 1 5 の判定結果に基づき、ゲーム情報を生成し、送受信部 1 9 0 が当該ゲーム情報を携帯電話 2 0 0 - 1、2 0 0 - 2 へ向け送信することにより、エンディングが進行する（ステップ S 2 6）。

20

【 0 1 1 9 】

なお、このエンディングの際にもプレイヤーに対して条件を課してもよい。

【 0 1 2 0 】

図 9 は、本実施形態の一例に係る他の条件提示時の画像を示す図である。

【 0 1 2 1 】

例えば、画像 4 1 2 に示すように、「一週間以内に所定のページを探し出す」という条件を課した場合を想定する。携帯電話 2 0 0 の画面に表示される画像 4 1 2 でプレイヤーが「さっそく探す」ボタンをクリックした場合、画面に画像 4 1 4 が表示される。

30

【 0 1 2 2 】

画像 4 1 4 は、キーワード入力によって該当するキーワードを含むインターネットの Web ページを検索するための画像である。

【 0 1 2 3 】

プレイヤーがキーワードを入力し、「検索」ボタンをクリックすることにより、キーワードを含むインターネットの Web ページの一覧が画面に表示され、プレイヤーが一覧からページを選択することにより、当該ページが画面に表示される。

【 0 1 2 4 】

例えば、「たくや」と「ゆか」の両方とも所定のページを探し出すことができた場合に有利なエンディングにし、一方しか所定のページを探し出せなかった場合や両方とも所定のページを探し出せなかった場合には通常のエンディングまたは不利なエンディングとする。

40

【 0 1 2 5 】

以上のように、本実施の形態によれば、メール送信や、ページへのアクセスといったプレイヤーの行動によってゲーム成果が変化する。

【 0 1 2 6 】

これにより、プレイヤーは、選択肢を選択するという単純な操作だけでなく、メールを送信したり、キーワードを入力してページを検索したりといった複雑な操作も行うことになる。また、本実施の形態では、従来のゲームのように、運、知識、技能ではなく、プレイヤーの努力が評価される。

50

【 0 1 2 7 】

このため、プレイヤーは、自分の努力によって条件をクリアした場合に、より大きな達成感を得ることができ、ゲームに飽きにくく長期にわたってゲームを楽しむことができる。

【 0 1 2 8 】

また、メール送信等の条件を課す場合、メール生成部 1 1 7 を設け、電子メールを自動生成することにより、不要な手間を軽減できる。したがって、プレイヤーは、本来の条件をクリアすることに集中できる。

【 0 1 2 9 】

以上、本発明を適用した好適な実施の形態について説明してきたが本発明の適用は上述した実施例に限定されない。

10

【 0 1 3 0 】

(変形例)

例えば、プレイヤーに課される条件は、上述したものに限られず、種々の条件を採用できる。電子メールに関する条件としては、上述した複数のプレイヤーで同じ日時に電子メールを送信すること以外にも、例えば、電子メールの送信回数の累計が所定値を超えること、所定時間内の電子メールの送信回数が所定値を超えること、電子メールを所定の期限までに送信すること、電子メールを特定の宛先に送信することおよびこれらの条件を組み合わせた条件等を用いてもよい。

【 0 1 3 1 】

また、選択入力に関する条件としては、所定の条件としては、上述した所定のページにアクセスすること以外にも、例えば、所定のページへのアクセス回数の累計が所定値を超えること、所定時間内の所定のページへのアクセス回数が所定値を超えること、所定の文字列(文字、数字、記号等の組み合わせ)を入力すること、複数のプレイヤーが同じ選択入力を行うことおよびこれらの条件を組み合わせた条件等を用いてもよい。

20

【 0 1 3 2 】

また、ゲーム情報の提供手段として送受信部 1 9 0 に情報を送信させる手段等を用いてもよく、配信要求情報の取得手段として携帯電話 2 0 0 にエージェントを配信して当該エージェントに携帯電話 2 0 0 に記憶されている配信要求情報を取得させる手段等を用いてもよい。

【 0 1 3 3 】

さらに、ゲーム情報の提供の手法としては、上述したように、伝送路を介して携帯電話 2 0 0 に間接的にゲーム情報を提供してもよく、ゲーム情報の提供装置に携帯電話 2 0 0 を接続して直接的にゲーム情報を提供してもよい。

30

【 0 1 3 4 】

また、ゲーム情報配信装置 1 0 0 の各機能を複数の装置に分散して処理を行うことも可能であり、ゲーム情報配信装置 1 0 0 と携帯電話 2 0 0 とで各機能を分散して処理を行ってもよい。

【 0 1 3 5 】

また、例えば、上述した実施例では、携帯型端末装置として、携帯電話 2 0 0 を適用した例について説明したが、携帯電話 2 0 0 以外にも携帯型の電話機として、例えば、PHS、衛星通信電話、ページャ等を適用することが可能である。また、携帯型の電話機以外にも、例えば、携帯型のPCや、携帯情報端末、通信機能を有するゲーム装置(家庭用および業務用)等の端末装置を適用することも可能である。

40

【 図面の簡単な説明 】

【 図 1 】 本実施形態の一例に係るゲームシステムの概略図である。

【 図 2 】 本実施形態の一例に係るメール作成時の画像遷移を示す図である。

【 図 3 】 本実施形態の一例に係るメール完成時の画像を示す図である。

【 図 4 】 本実施形態の一例に係る条件提示時の画像遷移を示す図である。

【 図 5 】 本実施形態の一例に係るゲームシステムの機能ブロック図である。

【 図 6 】 本実施形態の一例に係るユーザーデータのデータ構造を示す模式図である。

50

【図 7】本実施形態の一例に係るパートナーデータのデータ構造を示す模式図である。

【図 8】本実施形態の一例に係るゲーム処理の手順を示すフローチャートである。

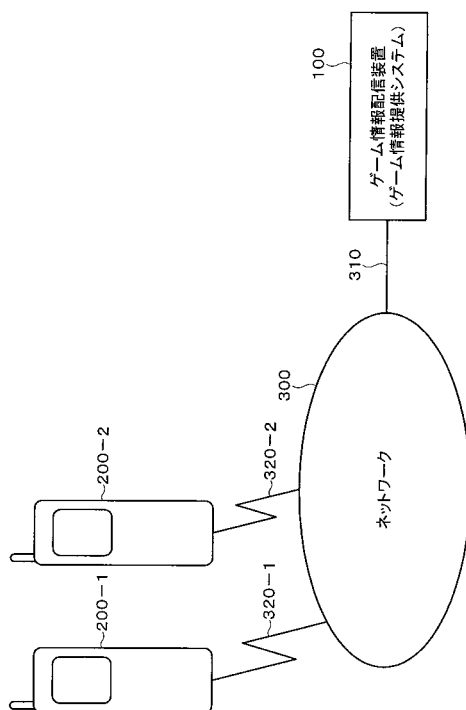
【図 9】本実施形態の一例に係る他の条件提示時の画像を示す図である。

【符号の説明】

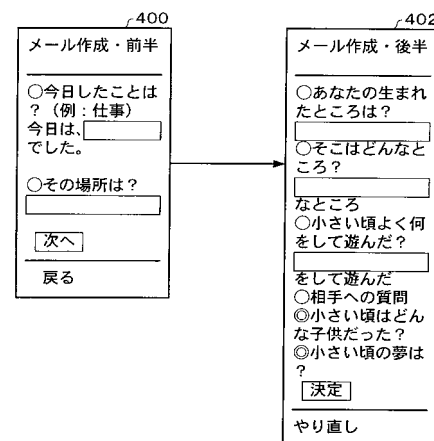
- 1 0 0 ゲーム情報配信装置
- 1 1 0 処理部
- 1 1 1 ゲーム情報生成部
- 1 1 3 画像生成部
- 1 1 4 音声生成部
- 1 1 5 判定部
- 1 1 7 メール生成部
- 1 1 9 タイマー部
- 1 2 0 記憶部
- 1 2 1 ユーザーデータ
- 1 2 2 パートナーデータ
- 1 2 3 ゲームデータ
- 1 8 0 情報記憶媒体
- 2 0 0 携帯電話

10

【図 1】



【図 2】



【図 3】

メール

こんばんは。
今日は横浜で仕事
でした。
僕の生まれたとこ
ろですか？
僕は福岡県で生ま
れました。そこは
海がキレイなところ
でした。
小さい頃はよく鬼
ごっこをして遊ん
だよ。
ゆかさんは小さい
頃どんな子供だっ
た？

たくや

☐を送る

戻る

【図 4】

試練

○2人の最初の試
練です。
同じ日の同じ時間
帯と一緒にメール
をしてお互いの思
いの強さを計りま
す。
あなたが日時を指
定してください。

日
◎8/13
◎8/14
◎8/15

時間(例:午後8
時は20時)
時

やり直し

メール

こんばんは。
去年のクリスマス
があ。私もバイト
でした。
クリスマスにバイ
トって寂しい女だ
よね。
ところで同じ時間
帯と一緒にメール
するように指示が
ありました。
私が日時を決める
ことになりました。
。日時は8/14の22
時台。OKだよな
？2人で最初の約
束ですね。
最初の試練一緒
に乗り越えようね。
ゆか

☐を送る

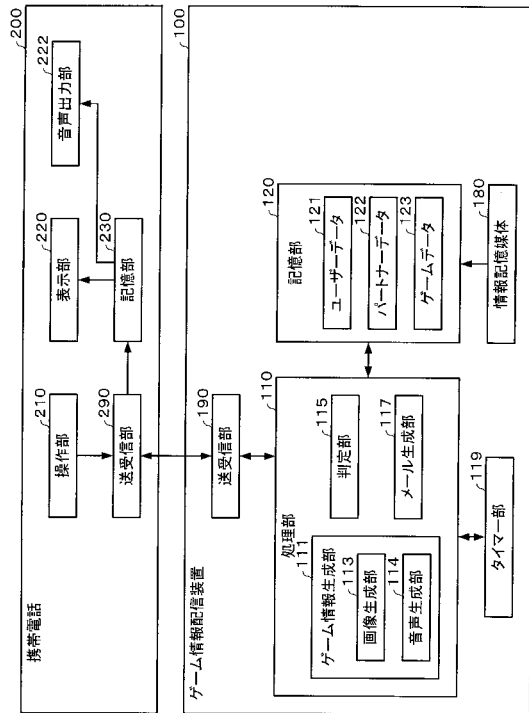
戻る

試練

2人で同じ日の同
じ時間帯にメール
を送ります。
「タイトルA」の
トップページにあ
る「メール送信」
コーナーへ8/14
の22時に行って
ください。
22時台ならいつ
でもOKですが、メ
ールが届くまで時
間がかかるかもし
れないので、早い
時間に送ってくだ
さい。
2人の最初の約束
が守られることを
祈っています。

戻る

【図 5】



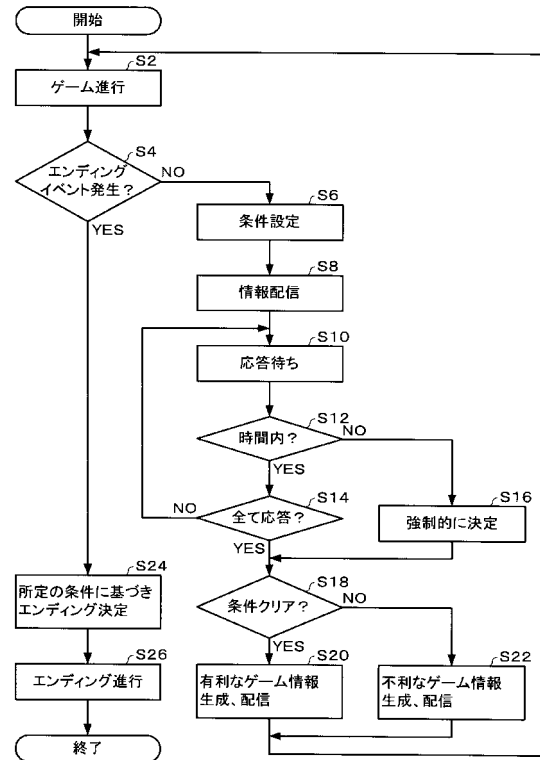
【図 6】

ユーザーID	ユーザー名	メールアドレス	地域	...
00000123	工藤卓也	aa@aa.co.jp	東京	...
00000169	小林由香	bb@aa.co.jp	東京	...
...

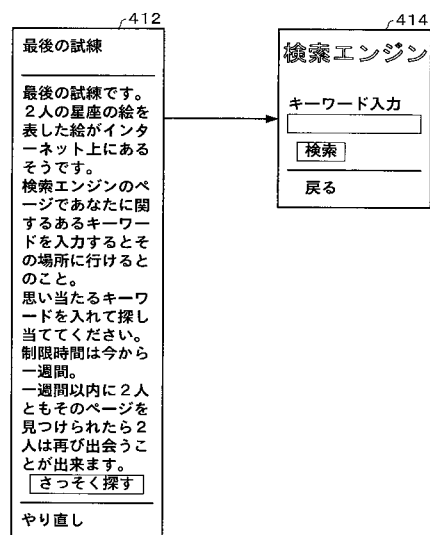
【図 7】

122	...	条件
	...	条件クリア
	...	選択
	...	応答済みフラグ
	00000123	ON	ON	OFF	ON
	00000169	ON	ON	ON	ON
	ユーザー名	たくや	ゆか		
	ユーザーID	00000123	00000169		

【図 8】



【図 9】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2000-162959(JP,A)
特開平10-322775(JP,A)
特開2000-22827(JP,A)
特開平11-282778(JP,A)
特開2000-196774(JP,A)
特開平10-309376(JP,A)
特開2000-185174(JP,A)
特開2000-207083(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F13/00-13/12

A63F 9/24

G06F13/00