

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2004-229846

(P2004-229846A)

(43) 公開日 平成16年8月19日(2004.8.19)

(51) Int.Cl.⁷

A63F 13/10

A63F 13/00

A63F 13/12

F I

A63F 13/10

A63F 13/00

A63F 13/12

テーマコード (参考)

2C001

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 21 頁)

(21) 出願番号 特願2003-21216 (P2003-21216)

(22) 出願日 平成15年1月29日 (2003.1.29)

(71) 出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(74) 代理人 100106002

弁理士 正林 真之

(72) 発明者 篠田 朋広

東京都江東区有明3丁目1番地25 有明

フロンティアビルA棟

Fターム(参考) 2C001 AA12 BA03 BA05 BA06 BB01

BB02 BB07 BB08 BD01 CA01

CB01 CB08 CC02 CC08 DA04

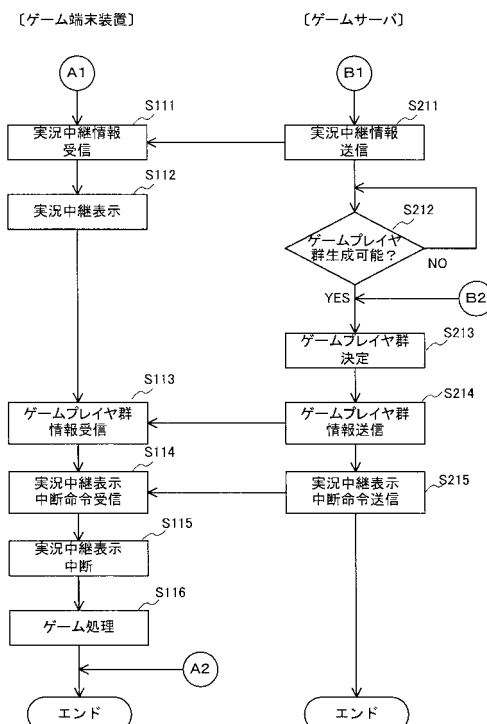
(54) 【発明の名称】 ゲームシステム及びゲームサーバ

(57) 【要約】

【課題】ゲームを行なうのに必要な人数が揃うまで待機しているゲームプレイヤーに対し、楽しい待ち時間を提供し、ゲームへの意欲を持続させることのできるゲームシステム及びゲームサーバを提供する。

【解決手段】ゲームシステム10におけるゲームサーバ21は、ゲームプレイヤーによりゲームが行なわれていない待ち時間中である待ち状態を検知する待ち状態検知手段と、前記待ち状態検知手段により待ち状態であることを検知されたときに、当該待ち状態であるゲームプレイヤーにおけるゲーム端末装置に対して、進行中のゲームにおけるイベントに関する情報を表示させる信号を送信するとともに、前記信号が受信されたゲーム端末装置から送信される所定の操作信号に基づいて、当該ゲーム端末装置に対して、前記イベントに関するイベント情報に含まれるイベントに属する進行中のゲームにおけるゲーム状況に関する情報を表示させる信号を送信する送信手段と、を備えた。

【選択図】 図19



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

ゲームプレイヤにより操作可能な操作部を有する複数のゲーム端末装置と、当該複数のゲーム端末装置に対して、ゲームに関するデータを送受信するゲームサーバと、を用い、複数のゲームプレイヤに対して参加可能なゲームを提供するゲームシステムであって、前記ゲームサーバは、ゲームプレイヤによりゲームが行われていない待ち時間中である待ち状態を検知する待ち状態検知手段と、前記待ち状態検知手段により待ち状態であることを検知されたときに、当該待ち状態であるゲームプレイヤにおけるゲーム端末装置に対して、進行中のゲームにおけるイベントに関する情報を表示させる信号を送信するとともに、前記信号が受信されたゲーム端末装置から送信される所定の操作信号に基づいて、当該ゲーム端末装置に対して、前記イベントに関するイベント情報に含まれるイベントに属する進行中のゲームにおけるゲーム状況に関する情報を表示させる信号を送信する送信手段と、を備えたことを特徴とするゲームシステム。 10

【請求項 2】

請求項 1 に記載のゲームシステムにおいて、前記送信手段は、前記待ち時間検知手段により待ち状態を脱したことを検知されたときに、当該待ち状態を脱したゲームプレイヤにおけるゲーム端末装置に対して、前記イベントに関する情報又は前記ゲーム状況に関する情報の表示を中断させる信号を送信する機能を有することを特徴とするゲームシステム。 20

【請求項 3】

ゲームプレイヤにより操作可能な操作部を有する複数のゲーム端末装置に対して、ゲームに関するデータを送受信するゲームサーバであって、ゲームプレイヤによりゲームが行われていない待ち時間中である待ち状態を検知する待ち状態検知手段と、前記待ち状態検知手段により待ち状態であることを検知されたときに、当該待ち状態であるゲームプレイヤにおけるゲーム端末装置に対して、進行中のゲームにおけるイベントに関する情報を表示させる信号を送信するとともに、前記信号が受信されたゲーム端末装置から送信される所定の操作信号に基づいて、当該ゲーム端末装置に対して、前記イベントに関するイベント情報に含まれるイベントに属する進行中のゲームにおけるゲーム状況に関する情報を表示させる信号を送信する送信手段と、を備えたことを特徴とするゲームサーバ。 30

【請求項 4】

請求項 3 に記載のゲームサーバにおいて、前記送信手段は、前記待ち時間検知手段により待ち状態を脱したことを検知されたときに、当該待ち状態を脱したゲームプレイヤにおけるゲーム端末装置に対して、前記イベントに関する情報又は前記ゲーム状況に関する情報の表示を中断させる信号を送信する機能を有することを特徴とするゲームサーバ。 40

【請求項 5】

請求項 3 に記載のゲームサーバにおいて、前記送信手段は、前記待ち時間検知手段により待ち状態を脱したことを検知されたときに、当該待ち状態を脱したゲームプレイヤにおけるゲーム端末装置に対して、前記イベントに関する情報又は前記ゲーム状況に関する情報を表示させる信号の送信を中断する機能を有することを特徴とするゲームサーバ。 40

【発明の詳細な説明】**【0001】****【発明の属する技術分野】**

本発明は、ゲームシステム及びゲームサーバに関するものである。

【0002】**【従来の技術】**

従来、ゲームシステムにおいて、ゲームプレイヤに対して操作可能な複数の端末装置と、それらの複数の端末装置から供給される信号に基づいて情報の提供を行なうゲームサーバ 50

と、が通信可能な状態に接続されるように構成されるものとして周知であり、実際に一箇所に集まることなく、ゲームを楽しむことができる簡便なサービスとして知られている。

【0003】

このような簡便なサービスの中でも、インターネットを介して不特定多数のゲームプレイヤーとゴルフゲームを競うことができるビデオゲーム装置が提供されている（例えば、特許文献1参照）。このビデオゲーム装置において、ゴルフゲームサーバは、各プレイヤーからのオープントーナメント参加の通信を受けて個人情報入力画面を送信する送信手段を備えており、ゲームプレイヤーに対して各種のゲームを提供することができる。

【0004】

また、上述したゴルフゲームの他にも、各種のゲームが存在し、その中の一例として、インターネットを介して、ゲームプレイヤーの操作により、ゲーム内容が表示され、実際の麻雀を行なうような麻雀ゲームを提供することができるゲームシステムが存在し、麻雀を行なう人数を集めるという煩雑な作業を行なうことなく、各地の見知らぬゲームプレイヤーとの麻雀ゲームを楽しむことができ、好評を得ている。 10

【0005】

【特許文献1】

特開2002-219282号公報

【0006】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、このようなシステムにおいては、ゲームプレイヤーがゲームを行ないたいと思ったときに、ゲームを行なうために必要な人数が揃っていないとは限らない。その場合には、ゲームプレイヤーは、必要な人数が揃うまで待機しなければならない、退屈な時間を過ごすことを余儀なくされていた。 20

【0007】

また、人数が揃わないときには、コンピュータの自動制御により、架空の対戦相手により対戦ゲームを行なうようなゲームシステムも提供されているが、実際の人物とゲームを行なうのに比べると、リアル感に欠け、ゲームの楽しみが減少してしまうという問題があった。

【0008】

本発明は以上の点に鑑みてなされたもので、ゲームを行なうのに必要な人数が揃うまで待機しているゲームプレイヤーに対し、退屈を感じさせず、ゲームへの意欲を持続させることのできるゲームシステム及びゲームサーバを提供するものである。 30

【0009】

【課題を解決するための手段】

以上のような目的を達成するために、本発明におけるゲームシステムは、ゲームサーバが、ゲームプレイヤーによりゲームが行われていない待ち時間中である待ち状態を検知する待ち状態検知手段と、前記待ち状態検知手段により待ち状態であることを検知されたときに、当該待ち状態であるゲームプレイヤーにおけるゲーム端末装置に対して、進行中のゲームにおけるイベントに関する情報を表示させる信号を送信するとともに、前記信号が受信されたゲーム端末装置から送信される所定の操作信号に基づいて、当該ゲーム端末装置に対して、前記イベントに関するイベント情報に含まれるイベントに属する進行中のゲームにおけるゲーム状況に関する情報を表示させる信号を送信する送信手段と、を備えたことを特徴とする。 40

【0010】

より具体的には、本発明は、以下のようなものを提供する。

【0011】

(1) ゲームプレイヤーにより操作可能な操作部を有する複数のゲーム端末装置と、当該複数のゲーム端末装置に対して、ゲームに関するデータを送受信するゲームサーバと、を用い、複数のゲームプレイヤーに対して参加可能なゲームを提供するゲームシステムであって、前記ゲームサーバは、ゲームプレイヤーによりゲームが行われていない待ち時間中であ 50

る待ち状態を検知する待ち状態検知手段と、前記待ち状態検知手段により待ち状態であることを検知されたときに、当該待ち状態であるゲームプレイヤにおけるゲーム端末装置に対して、進行中のゲームにおけるイベントに関する情報を表示させる信号を送信するとともに、前記信号が受信されたゲーム端末装置から送信される所定の操作信号に基づいて、当該ゲーム端末装置に対して、前記イベントに関するイベント情報に含まれるイベントに属する進行中のゲームにおけるゲーム状況に関する情報を表示させる信号を送信する送信手段と、を備えたことを特徴とするゲームシステム。

【0012】

(1)の発明によれば、待ち時間を有するという退屈を感じさせ得る状態を解消することに加えて、イベントに関する情報、その情報に含まれたイベントに属するゲーム状況に関する情報を視認する楽しみを提供することができる。

【0013】

また、ゲームプレイヤの操作に応じて、所望とする情報を報知することが可能であり、ゲームプレイヤのゲーム意欲、探究心を向上させ得るゲームを提供することができる。

【0014】

また、上述した如き「ゲーム」としては、全般的なゲームを含む概念であるが、他のゲームプレイヤとの対戦ゲームであることが好ましく、その中でも、駆け引きを有するゲームが好適であり、例えば、麻雀ゲーム、カードゲーム等が最適である。

【0015】

(2) (1)に記載のゲームシステムにおいて、前記送信手段は、前記待ち時間検知手段により待ち状態を脱したことを検知されたときに、当該待ち状態を脱したゲームプレイヤにおけるゲーム端末装置に対して、前記イベントに関する情報又は前記ゲーム状況に関する情報の表示を中断させる信号を送信する機能を有することを特徴とするゲームシステム。

【0016】

(2)の発明によれば、待ち時間から脱した状態においては、ゲームを提供することとなり、情報を表示することを中断することにより、自己のゲームに対して意識を向けさせるように促し、ゲームプレイヤのゲーム意欲を向上させ得るゲームを提供することができる。

【0017】

これは、待ち時間中に視認したゲーム状況に関する情報が有利な状況に至ったゲームと、今から始まる自己のゲームの予測状況と、を重ねるように意識させるため、自己のゲームに対するゲーム意欲が向上し得るのである。

【0018】

また、上述した情報は、相対的に重要度が高いものが好ましく、重要度が高い特別イベントに参加しているゲームプレイヤは、概して、ゲームのレベルが高いことがあり、それらのゲームを視認することにより、ゲーム意欲が、より一層、向上し得るゲームを提供することができる。

【0019】

更には、重要度が高い特別イベントの報知として、特別イベントに参加できないゲームプレイヤに対して、より一層、ゲーム意欲を向上させ得るゲームを提供することができる。

【0020】

(3) ゲームプレイヤにより操作可能な操作部を有する複数のゲーム端末装置に対して、ゲームに関するデータを送受信するゲームサーバであって、ゲームプレイヤによりゲームが行われていない待ち時間中である待ち状態を検知する待ち状態検知手段と、前記待ち状態検知手段により待ち状態であることを検知されたときに、当該待ち状態であるゲームプレイヤにおけるゲーム端末装置に対して、進行中のゲームにおけるイベントに関する情報を表示させる信号を送信するとともに、前記信号が受信されたゲーム端末装置から送信される所定の操作信号に基づいて、当該ゲーム端末装置に対して、前記イベントに関するイベント情報に含まれるイベントに属する進行中のゲームにおけるゲーム状況に関する情

報を表示させる信号を送信する送信手段と、を備えたことを特徴とするゲームサーバ。

【0021】

(3)の発明によれば、待ち時間を有するという退屈を感じさせ得る状態を解消することに加えて、イベントに関する情報、その情報に含まれたイベントに属するゲーム状況に関する情報を視認する楽しみを提供することができる。

【0022】

また、ゲームプレイヤの操作に応じて、所望とする情報を報知することが可能であり、ゲームプレイヤのゲーム意欲、探究心を向上させ得るゲームを提供することができる。

【0023】

また、上述した如き「ゲーム」としては、全般的なゲームを含む概念であるが、他のゲームプレイヤとの対戦ゲームであることが好ましく、その中でも、駆け引きを有するゲームが好適であり、例えば、麻雀ゲーム、カードゲーム等が最適である。 10

【0024】

(4) (3)に記載のゲームサーバにおいて、前記送信手段は、前記待ち時間検知手段により待ち状態を脱したことを検知されたときに、当該待ち状態を脱したゲームプレイヤにおけるゲーム端末装置に対して、前記イベントに関する情報又は前記ゲーム状況に関する情報の表示を中断させる信号を送信する機能を有することを特徴とするゲームサーバ。

【0025】

(5) (3)に記載のゲームサーバにおいて、前記送信手段は、前記待ち時間検知手段により待ち状態を脱したことを検知されたときに、当該待ち状態を脱したゲームプレイヤにおけるゲーム端末装置に対して、前記イベントに関する情報又は前記ゲーム状況に関する情報を表示させる信号の送信を中断する機能を有することを特徴とするゲームサーバ。 20

【0026】

(4)又は(5)の発明によれば、待ち時間から脱した状態においては、ゲームを提供することとなり、情報を表示することを中断することにより、自己のゲームに対して意識を向けさせるように促し、ゲームプレイヤのゲーム意欲を向上させ得るゲームを提供することができる。

【0027】

これは、待ち時間中に視認したゲーム状況に関する情報が有利な状況に至ったゲームと、今から始まる自己のゲームの予測状況と、を重ねるように意識させるため、自己のゲームに対するゲーム意欲が向上し得るのである。 30

【0028】

また、上述した情報は、相対的に重要度が高いものが好ましく、重要度が高い特別イベントに参加しているゲームプレイヤは、概して、ゲームのレベルが高いことがあり、それらのゲームを視認することにより、ゲーム意欲が、より一層、向上し得るゲームを提供することができる。

【0029】

更には、重要度が高い特別イベントの報知として、特別イベントに参加できないゲームプレイヤに対して、より一層、ゲーム意欲を向上させ得るゲームを提供することができる。

【0030】

【発明の実施の形態】

以下に、本発明に好適な一実施形態について図面に基づいて説明する。

【0031】

[システム構成]

図1は、本発明の好適な一実施形態であるゲームシステム10の全体を示す概略図である。

【0032】

この図1に示すゲームシステム10において、インターネット、専用回線、プロバイダ、音声通信局、及び、携帯電話機用基地局、衛星通信局等からなるネットワーク51には、ゲームに関する情報の制御を行なうゲームサーバ21が接続可能となっており、ゲームサ 50

サーバ 21 がネットワーク 51 を介して通信可能である。

【0033】

尚、図 1 では、ネットワーク 51 に接続されているサーバをゲームサーバ 21 のみとして示したが、本発明においてはこれに限らず、後述するゲームサーバ 21 の機能を分割させて複数のサーバにより構成してもよい。

【0034】

また、ネットワーク 51 には、複数のゲーム端末装置群 31 A、31 B、．．．．．、が接続可能となっており、この複数のゲーム端末装置群 31 A、31 B、．．．．．、からゲームサーバ 21 にアクセス可能となっている。

【0035】

尚、本実施形態における各ゲーム端末装置群 31 A、31 B、．．．．．、は、ゲーム専用のゲーム端末装置群 31 A、31 B、．．．．．、であるが、本発明はこれに限らず、ゲームプレイヤーがネットワーク 51 にアクセス可能な端末装置であればよく、デスクトップ型パーソナルコンピュータ、ノート型パーソナルコンピュータ、モバイルパーソナルコンピュータを含むパーソナルコンピュータ、携帯電話、PDA (Personal Digital Assistant) 等、各種の端末装置を含む構成としてもよい。

【0036】

また、アクセスの方法としては、各ゲーム端末装置群 31 A、31 B、．．．．．、とインターネット等のネットワーク 51 (プロバイダのホストコンピュータ) との間は、TCP/IP プロトコル群で作成したパケットのやり取りをダイヤルアップ PPP (Point-to-Point Protocol) 接続を利用して行ない、ネットワーク 51 (ホストコンピュータとゲームサーバ 21 との間) では TCP/IP プロトコルによる通信が行なわれる。これにより、ゲーム端末装置群 31 A、31 B、．．．．．はゲームサーバ 21 から種々の提供情報を入手することができ、更には、ゲームサーバ 21 に対して種々の情報を提供することができる。

【0037】

尚、この通信には、各種の通信方式が用いることができ、例えば、携帯電話機、PDA の場合には、TDMA (Time Division Multiple Access) 方式や、CDMA (Code Division Multiple Access) 方式等、デジタル方式の電波を用いて音声データを供給するものが主流となっており、これらの電波は、各地に点在する基地局を介して、ゲームサーバ 21 に接続される。また、ネットワーク 51 等、各種の装置間の通信回線は、有線方式であっても、無線方式であっても、問題ない。

【0038】

また、本実施形態においては、ゲームサーバ 21 とネットワーク 51 とゲーム端末装置群 31 A、31 B、．．．．．、とで構成したが、本発明はこれに限らず、他の装置を備えるように構成してもよく、例えば、ゲームに関する課金を行なう課金サーバ等を備えるようにしてもよい。

【0039】

更には、本実施形態においては、ゲームサーバ 21 とネットワーク 51 とゲーム端末装置群 31 A、31 B、．．．．．、とで構成したが、本発明はこれに限らず、コンピュータ制御による仮想ゲームプレイヤーとのゲームではなく、実際のゲームプレイヤー同士のゲームであればよい。例えば、ゲームサーバ 21 を省略してもよく、更には、ネットワーク 51 を介することなくゲーム端末装置群 31 A、31 B、．．．．．のみで通信可能に接続するように構成しても問題ない。もちろん、ゲームシステム 10 の機能を、別体に構成しても、一体に構成してもよい。

【0040】

[ゲーム端末装置群構成]

図 2 は、本発明の好適な一実施形態であるゲーム端末装置群 31 A の全体構成を示す概略図である。尚、図 2 においては、ゲーム端末装置群 31 A を例に採って説明を行なうが、

10

20

30

40

50

他のゲーム端末装置群 3 1 B においても同じような機能を有しており、説明を省略する。

【 0 0 4 1 】

この図 2 に示すゲーム端末装置群 3 1 A には、例えば 4 台のゲーム端末装置 4 1 (4 1 A から 4 1 D) が連設されており、それらのゲーム端末装置 4 1 は、インターネット、専用回線、プロバイダ、音声通信局、及び、携帯電話機用基地局、衛星通信局等からなるネットワーク 5 1 に接続されたゲームサーバ 2 1 に対して通信可能となっている。

【 0 0 4 2 】

尚、本実施形態におけるゲーム端末装置 4 1 は 4 台を連結させたが、本発明はこれに限らず、ゲーム端末装置 4 1 同士が通信可能であればよく、ゲーム端末装置が複数台連結されるように構成することと、ゲーム端末装置が連結されていないように単独で構成することと、を問わない。 10

【 0 0 4 3 】

[ゲーム端末装置構成]

また、図 3 は、本発明の好適な一実施形態であるゲーム端末装置 4 1 A の構成を示す概略図である。尚、図 3 においては、ゲーム端末装置 4 1 A を例に採って説明を行なうが、他のゲーム端末装置 4 1 B、4 1 C、4 1 D においても同じような機能を有しており、説明を省略する。

【 0 0 4 4 】

この図 3 に示すゲーム端末装置 4 1 A には、ゲームプレイヤーに対向するように表示装置 3 2 が備えられており、ゲームに関する画像を表示する機能を有する。 20

【 0 0 4 5 】

また、この表示装置 3 2 の表面には、タッチセンサ 8 2 (図 8 参照) が設けられており、触接される位置、タイミングに応じてゲームに関する操作を可能とする。

【 0 0 4 6 】

更には、このゲーム端末装置 4 1 A にはスピーカ 8 6 (図 8 参照) が内蔵されており、表示装置 3 2 の両側方に形成された透音孔 3 3 から音声が発生されることとなる。

【 0 0 4 7 】

更にまた、表示装置 3 2 のゲームプレイヤー側 (椅子が描かれている方向) には、ゲームプレイヤーを識別可能とするゲーム用カード 8 9 (図 1 0 参照) を挿脱可能としてなるカード挿入口 3 4 が設けられており、ゲーム端末装置 4 1 A に内蔵されているカードリーダー 8 3 (図 8 参照) により、ゲーム用カード 8 9 に記憶された識別情報を読み取ることとなる。 30

【 0 0 4 8 】

尚、本実施形態においては、カードリーダー 8 3 によりゲームプレイヤーを識別可能とする識別情報を読み取るように構成したが、本発明はこれに限らず、ゲームプレイヤーを識別可能とする識別情報を入力可能なものであればよく、例えば、パスワード等の入力により行われるパスワード認証、ゲームプレイヤーの指紋を読み取る指紋認証、ゲームプレイヤーの虹彩を読み取る虹彩認証等、各種の認証方法が含まれる。

【 0 0 4 9 】

また、表示装置 3 2 のゲームプレイヤー側 (椅子が描かれている方向) には、ゲームを行なうための硬貨を投入可能とする硬貨投入口 3 5 が設けられており、ゲーム端末装置 4 1 A に内蔵されている硬貨検知センサ 8 1 (図 8 参照) により、硬貨を検知することとなる。 40

【 0 0 5 0 】

更には、このゲーム端末装置 4 1 A においては、演出ランプ 8 5 (図 8 参照) が設けられており、ゲームの結果、ゲームの内容に応じて、点灯、消灯を行なうこととなる。

【 0 0 5 1 】

尚、本実施形態においては、麻雀ゲームを提供するゲームシステムを採用したため、ゲームの結果が終了した場合のみ演出を行なうように構成したが、本発明にこれに限らず、ゲームの結果だけでなく、ゲームの状態、ゲームの状況、ゲームの経過、ゲームの内容により演出ランプを駆動するように構成してもよく、更には、演出ランプを備えないように構成してもよい。 50

【 0 0 5 2 】

[ゲームサーバ電氣的構成]

本発明の好適な一実施形態であるゲームサーバ 2 1 の制御回路を示すブロック図を図 4 に示す。

【 0 0 5 3 】

図 4 に示すように、ゲームサーバ 2 1 においては、データ B U S に C P U 2 2 、 R A M 2 3 、 R O M 2 4 、通信 I / F 2 6 、 R A I D (R e d u n d a n t A r r a y s o f I n e x p e n s i v e D i s k s) 等で構成された記憶部 2 8 が接続されている。

【 0 0 5 4 】

尚、本実施形態におけるゲームサーバ 2 1 は、最低限の構成として記載されたものであり、各種の機能を付加する場合には、各種の装置を接続可能とするように構成してもよい。 10

【 0 0 5 5 】

例えば、上述する構成に、乱数を発生する抽選部を接続し、後述する如く、各種の決定処理を、抽選部により発生された乱数に基づいて決定するように構成してもよい。尚、本実施形態においては、R O M 2 4 に記憶されたプログラムに従い C P U 2 2 が実行するものとする。

【 0 0 5 6 】

ゲームサーバ 2 1 の R O M 2 4 には、図 1 に示すゲームシステム 1 0 を管理するためのプログラム、具体的には、各ゲーム端末装置群 3 1 A、3 1 B、．．．．．、との通信を行なうためのプログラム等、各種のサービスを提供するプログラムが格納されている。 20

【 0 0 5 7 】

尚、本実施形態においては、R O M 2 4 にプログラムを記憶するように構成したが、本発明はこれに限らず、記憶部 2 8 にプログラムを記憶するように構成してもよく、更には、R O M 2 4 と記憶部 2 8 との両者にプログラムを記憶するように構成してもよい。

【 0 0 5 8 】

C P U 2 2 は、R O M 2 4 に格納されているこれらのプログラムに従って種々の動作を実行するようになされており、このプログラム自体、動作プログラムにより生成された変数、データ等を R A M 2 3 に一時的に記録し、当該動作に応じて各回路部を制御する。詳しくは後述するが、制御プログラムや記憶部 2 8 に格納されている種々のコンテンツやそのプログラムに従って種々の処理を実行するようになされている。すなわち、C P U 2 2 は、通信 I / F 2 6 に接続された回線を介して、ネットワーク 5 1 から送信される、各ゲーム端末装置群 3 1 A、3 1 B、．．．．．、からの情報を受け取り、これを R A M 2 3 、記憶部 2 8 に格納する。 30

【 0 0 5 9 】

[ゲームサーバにおける記憶部の構成]

また、上述した記憶部 2 8 には、図 5 に示す如く、個人情報データベースが記憶されている。

【 0 0 6 0 】

この個人情報データベースは、ゲームを行なうための個人情報に関連付けて記憶されるものであり、これらの項目には、「I D」、「氏名」、「パスワード」、「住所」、「識別情報」、「電子メール」、「個人ゲーム履歴」等、各種の情報が関連付けられている。 40

【 0 0 6 1 】

また、本実施形態においては、ゲーム端末装置群 3 1 A、3 1 B、．．．．．、を識別するための識別情報を一項目とした通信先データベースを記憶部 2 8 に記憶し、その通信先データベースを参照することにより、ゲーム端末装置 4 1 間を通信可能とすることとなる。

【 0 0 6 2 】

更には、本実施形態において、ゲームに参加可能なゲームプレイヤーに関する参加ゲームプレイヤーデータベースが記憶部 2 8 に記憶されており、後述する如く、ゲームプレイヤー群を決定する際には、参加可能なゲームプレイヤーから複数のゲームプレイヤーを選択し、ゲーム 50

プレイヤー群を生成することとなる。尚、このデータベースは、ゲームプレイヤーの認証が行われたことを契機に更新記憶されることとなる。

【 0 0 6 3 】

尚、本実施形態においては、記憶部 2 8 に、図 5 に示す如き個人情報データベース、通信先データベース、参加ゲームプレイヤーデータベースが記憶されるように構成したが、本発明はこれに限らず、上述した如き個人情報データベースを記憶しないように構成してもよく、更には、他種のデータベースを記憶するように構成してもよい。

【 0 0 6 4 】

[ゲーム端末装置群電氣的構成]

本発明の好適な一実施形態であるゲーム端末装置群 3 1 A の制御回路を示すブロック図を図 6 に示す。尚、図 6 においては、ゲーム端末装置群 3 1 A を例にとって説明を行なうが、他のゲーム端末装置群 3 1 B においても同じような機能を有しており、説明を省略する。

【 0 0 6 5 】

ゲーム端末装置群 3 1 A は、端末群制御回路 9 1 と、複数の端末制御回路 6 1 (6 1 A から 6 1 D) と、が通信可能に接続されている。

【 0 0 6 6 】

この端末群制御回路 9 1 は、複数の端末制御回路 6 1 を、ネットワーク 5 1 を介して、ゲームサーバ 2 1 に通信可能に接続するものであり、更には、複数の端末制御回路 6 1 の各々を通信可能に接続するものである。詳細については後述する如きである。

【 0 0 6 7 】

また、端末制御回路 6 1 は、一のゲーム端末装置 4 1 に対して内蔵されるものであり、端末群制御回路 9 1 を介して、他のゲーム端末装置 4 1 に通信可能に接続されるものであり、端末群制御回路 9 1、ネットワーク 5 1 を介して、ゲームサーバ 2 1 と通信可能に接続されるものである。また、このゲームサーバ 2 1 を介して、他のゲーム端末装置群 3 1 A と通信可能に接続されることがあり、その場合には、他のゲーム端末装置群 3 1 A に含まれる他のゲーム端末装置 4 1 に通信可能に接続されることとなる。詳細については後述する如きである。

【 0 0 6 8 】

[端末群制御回路電氣的構成]

本発明の好適な一実施形態である端末群制御回路 9 1 の電氣的な構成を示すブロック図を図 7 に示す。

【 0 0 6 9 】

図 7 に示すように、端末群制御回路 9 1 においては、データ B U S に C P U 9 2、R A M 9 3、R O M 9 4、通信 I / F 9 6、R A I D (R e d u n d a n t A r r a y s o f I n e x p e n s i v e D i s k s) 等で構成された記憶部 9 8 が接続されている。

【 0 0 7 0 】

尚、本実施形態における端末群制御回路 9 1 は、最低限の構成として記載されたものであり、各種の機能を付加する場合には、各種の装置を接続可能とするように構成してもよい。

【 0 0 7 1 】

例えば、上述する構成に、乱数を発生する抽選部を接続し、後述する如く、各種の決定処理を、抽選部により発生された乱数に基づいて決定するように構成してもよい。

【 0 0 7 2 】

端末群制御回路 9 1 の R O M 9 4 には、図 1 に示すゲームサーバ 2 1 と通信可能に接続するためのプログラム、複数の端末制御回路 6 1 間を通信可能に接続するためのプログラム等、各種のサービスを提供するプログラムが格納されている。

【 0 0 7 3 】

尚、本実施形態においては、R O M 9 4 にプログラムを記憶するように構成したが、本発明はこれに限らず、記憶部 9 8 にプログラムを記憶するように構成してもよく、更には、

R O M 9 4 と記憶部 9 8 との両者にプログラムを記憶するように構成してもよい。

【 0 0 7 4 】

また、本実施形態においては、複数の端末制御回路 6 1 を、端末群制御回路 9 1 を介して、間接的に、ゲームサーバ 2 1 に接続させ、端末群制御回路 9 1 が複数の端末制御回路 6 1 の通信回線を集中的に制御するように構成していたが、本発明はこれに限らず、複数の端末制御回路 6 1 の各々を直接的にネットワーク 5 1 に接続するように構成してもよく、この場合には、端末群制御回路 9 1 を省略するように構成してもよい。

【 0 0 7 5 】

C P U 9 2 は、R O M 9 4 に格納されているこれらのプログラムに従って種々の動作を実行するようになされており、このプログラム自体、動作プログラムにより生成された変数、データ等を R A M 9 3 に一時的に記録し、当該動作に応じて各回路部を制御する。 10

【 0 0 7 6 】

また、本実施形態において、C P U 9 2 は、通信 I / F 9 6 を介して、複数の端末制御回路 6 1 A、6 1 B、.、6 1 D と、ネットワーク 5 1 と、に対して通信可能に構成されており、端末制御回路 6 1 A、6 1 B、.、6 1 D と、ゲームサーバ 2 1 と、を識別するための識別情報を一項目とした通信先データベースが記憶部 9 8 に記憶されている。このため、C P U 9 2 は、この通信先データベースを参照することにより、ゲーム端末装置 4 1 間、ゲーム端末装置 4 1 とゲームサーバとの間を通信可能とすることとなる。

【 0 0 7 7 】

[端末制御回路電氣的構成]

本発明の好適な一実施形態である端末制御回路 6 1 A の電氣的な構成を示すブロック図を図 8 に示す。

【 0 0 7 8 】

上述した硬貨検知センサ 8 1 は、端末制御回路 6 1 A のインターフェイス回路群 6 2 に接続され、インターフェイス回路群 6 2 は、入出力バス 6 4 に接続されている。硬貨検知センサ 8 1 は、硬貨投入口 3 5 から投入された硬貨を検知するものであり、硬貨を検知した場合には、インターフェイス回路群 6 2 に対して所定の検知信号を供給し、その所定の検知信号を受け取ったインターフェイス回路群 6 2 は、所定の検知情報として変換し、その所定の検知情報を入出力バス 6 4 に供給する。入出力バス 6 4 は、C P U 6 6 にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。 30

【 0 0 7 9 】

また、C P U 6 6 の内部には、タイマ（図示せず）が備えられている。

【 0 0 8 0 】

また、表示装置 3 2 に備えられたタッチセンサ 8 2 もインターフェイス回路群 6 2 に接続されている。タッチセンサ 8 2 は、ゲームプレイヤーの手が触れたことを検出する触接検出信号をインターフェイス回路群 6 2 に発した後、その触接検出情報を入出力バス 6 4 に供給する。

【 0 0 8 1 】

更には、上述したインターフェイス回路群 6 2 には、カードリーダー 8 3 も接続されており、ゲームプレイヤーを識別可能とするゲーム用カード 8 9 を検知したときには、カードリーダー 8 3 がゲーム用カード 8 9 から識別情報等の各種の情報を読み取り、その読み取られた各種の情報をインターフェイス回路群 6 2 に供給する。 40

【 0 0 8 2 】

上述した入出力バス 6 4 には、R O M（リード・オンリー・メモリ）6 8 及び R A M（ランダム・アクセス・メモリ）7 0 も接続されている。R O M 6 8 は、端末制御回路 6 1 A のゲーム全体の流れを制御する制御プログラムを記録する。更に、R O M 6 8 は、制御プログラムを実行するための初期データや、演出ランプ 8 5 の点滅動作パターンを制御するプログラムや、表示装置 3 2 における表示制御をするプログラム、スピーカ 8 6 における音声制御をするプログラム等を記憶する。 50

【 0 0 8 3 】

また、ＲＡＭ 7 0 は、上述したプログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。

【 0 0 8 4 】

更に、入出力バス 6 4 には、インターフェイス回路群 7 2 も接続されている。インターフェイス回路群 7 2 には、表示制御装置 8 4、演出ランプ 8 5、スピーカ 8 6 が接続されており、インターフェイス回路群 7 2 は、ＣＰＵ 6 6 における演算処理の結果に応じて上述した装置の各々を制御すべく駆動信号や駆動電力を供給する。

【 0 0 8 5 】

更にまた、入出力バス 6 4 には、ＥＰＲＯＭ 6 5 が接続されている。ＥＰＲＯＭ 6 5 は、情報の書き込みが可能なものであり、各種の情報を記憶することができる。

10

【 0 0 8 6 】

尚、本実施形態における端末制御回路 6 1 A は、最低限の構成として記載されたものであり、各種の機能を付加する場合には、各種の装置を接続可能とするように構成してもよい。

【 0 0 8 7 】

例えば、上述する構成に、乱数を発生する抽選部を接続し、後述する如く、各種の決定処理を、抽選部により発生された乱数に基づいて決定するように構成してもよい。尚、本実施形態においては、ＲＯＭ 6 8 に記憶されたプログラムに従いＣＰＵ 6 6 が実行するものとする。

【 0 0 8 8 】

更にまた、入出力バス 6 4 には、通信Ｉ／Ｆ 7 4 も接続されており、通信Ｉ／Ｆ 7 4 は、端末群制御回路 9 1、ネットワーク 5 1 等を介して、ゲームサーバ 2 1 等との通信をするためのものである。

20

【 0 0 8 9 】

〔ゲーム機の表示制御装置の構成〕

上述した表示制御装置 8 4 の回路を示すブロック図を図 9 に示す。

【 0 0 9 0 】

インターフェイス回路 2 0 2 は、入出力バス 2 0 4 に接続されており、上述した端末制御回路 6 1 A から発せられた画像表示命令は、インターフェイス回路 2 0 2 を介して入出力バス 2 0 4 に供給される。入出力バス 2 0 4 は、ＣＰＵ 2 0 6 にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。本実施例では、ＣＰＵ 2 0 6 は外部との信号の送受信をバス経由で行なっているが、ポート経由で行なってもよい。

30

【 0 0 9 1 】

上述した入出力バス 2 0 4 には、ＲＯＭ 2 0 8 及びＲＡＭ 2 1 0 も接続されている。ＲＯＭ 2 0 8 は、端末制御回路 6 1 A から発せられた画像表示命令に基づいて表示装置 3 2 に供給する駆動信号を生成するための表示制御プログラムを記憶する。一方、ＲＡＭ 2 1 0 は、当該プログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。

【 0 0 9 2 】

更に、入出力バス 2 0 4 には、画像データプロセッサ（以下、ＶＤＰと称する）2 1 2 も接続されている。このＶＤＰ 2 1 2 は、いわゆるスプライト回路、スクリーン回路、及びパレット回路等の回路を含み、表示装置 3 2 に画像を表示させるための種々の処理を行なうことができる処理装置である。

40

【 0 0 9 3 】

上述したＶＤＰ 2 1 2 には、端末制御回路 6 1 A から発せられた画像表示命令に応じた画像データを記憶するためのビデオＲＡＭ 2 1 4 と、背景の画像データや、図柄の画像データを記憶する画像データ用ＲＯＭ 2 1 6 と、が接続されている。更に、ＶＤＰ 2 1 2 には、表示装置 3 2 を駆動するための駆動信号を発する駆動回路 2 1 8 も接続されている。

【 0 0 9 4 】

上述したＣＰＵ 2 0 6 は、ＲＯＭ 2 0 8 に記憶されている表示制御プログラムを読み出して実行することにより、端末制御回路 6 1 A から発せられた画像表示命令に応じて表示装

50

置 3 2 に表示する画像データをビデオ R A M 2 1 4 に記憶させる。端末制御回路 6 1 A から発せられる画像表示命令には、背景表示命令や、図柄表示命令等の表示命令が含まれる。

【 0 0 9 5 】

また、画像データ用 R O M 2 1 6 は、上述した如く、麻雀牌の画像のデータや、表示装置 3 2 等の背景を構成する背景画像データ等の画像データを記憶する。

【 0 0 9 6 】

[ゲームの説明]

上述した構成により、ゲームプレイヤに対して提供可能な麻雀ゲームについて、図 1 0 から図 1 7 を用いて説明する。

10

【 0 0 9 7 】

上述したゲーム用カード 8 9 は、図 1 0 に示す如く、ゲームプレイヤを識別可能とするためのものであり、ゲームプレイヤを識別可能とする識別情報が記憶されている。このため、ゲームを開始する際には、カード挿入口 3 4 にゲーム用カード 8 9 を挿入することにより、ゲームを行なうことができる。尚、このゲーム用カード 8 9 をカード挿入口 3 4 に挿入し、硬貨を硬貨投入口 3 5 に投入した場合において、ゲームを開始することができる。

【 0 0 9 8 】

また、この麻雀ゲームにおいては、ゲームプレイヤのゲーム結果に応じた各種の情報が存在する。

【 0 0 9 9 】

20

例えば、この麻雀ゲームを、その経過又は結果に応じてジュエルの争奪が行われるようにし、あるゲームプレイヤにおける情報を、図 1 1 に示す如く、誕生石、獲得ジュエルの数、誕生石であるエメラルドの数、ポイント数というように表示を行なう。

【 0 1 0 0 】

この誕生石は、図 1 2 に示す如く、ゲームプレイヤ固有の誕生年月日情報から判定するものであり、例えば、5 月生まれのゲームプレイヤにおいては、誕生石はエメラルドとなる。また、この誕生石は、ポイント数に換算する場合には、2 倍のポイントとして換算されるため、獲得ジュエルの数が 6 7 であっても、誕生石であるエメラルドが 5 個入っている、即ち、誕生石が 5 個、誕生石でないものが 6 2 個であるため、 $5 \times 2 + 6 2 = 7 2$ というポイント数が算出されることとなる。

30

【 0 1 0 1 】

また、このポイント数は、図 1 3 に示す如く、級、段、称号を得ることができ、図 1 5 に示す如く、八段というような級、段、称号が表示されることとなる。これによって、自己のゲームレベルを明示化することが可能であり、ゲームプレイヤのゲーム意欲を高めるとともに、他のゲームプレイヤのゲームレベルを知ることが可能となり、より一層、ゲームプレイヤ間で楽しめ得るゲームを提供することができる。

【 0 1 0 2 】

また、このポイント数によっては、図 1 4 に示す如く、ランキング表示がなされることもある。これによっても、自己のゲームレベルを明示化することが可能であり、ゲームプレイヤのゲーム意欲を高めるとともに、他のゲームプレイヤのゲームレベルを知ることが可能となり、より一層、ゲームプレイヤ間で楽しめ得るゲームを提供することができる。

40

【 0 1 0 3 】

また、本実施例では、表示装置 3 2 に画像が表示され、ゲームが進められる。このゲームにおいて表示される画像の表示例については、図 1 5 から図 1 7 に示すようになる。

【 0 1 0 4 】

図 1 5 は、麻雀ゲームが行なわれるときに表示される画面である。図 1 6 及び図 1 7 は、麻雀ゲームを行なうために必要な人数が揃うまでの待ち時間に、表示される画面である。

【 0 1 0 5 】

図 1 5 には、麻雀牌が表示されており、自己の手牌、捨牌等が、牌に描かれた図柄を視認可能に表示されている。

50

【 0 1 0 6 】

また、4人のゲームプレイヤに関する情報等も表示されており、ゲームプレイヤに対してそのような情報を視認可能とすることにより、どのようなゲームプレイヤとゲームを行っているのかを実感し得るゲームを提供することとなる。

【 0 1 0 7 】

また、表示画面下方には、「チー」、「ポン」、「カン」、「リーチ」、「ロン」、「キャンセル」等のボタン画像が表示されており、そのボタン画像が表示されている場合には、そのボタン画像を接触することにより、その場所が触接されたということを検知しタッチセンサ82が所定の接触信号をCPU66に供給することとなる。

【 0 1 0 8 】

図16は、ゲームを開始するまでの待ち時間に、ゲームプレイヤが、対戦状況を見たいイベントを選択する際に表示される画面である。

【 0 1 0 9 】

図16の上部には、「見たいイベントにタッチしてください。」という文字が表示され、その下には、「麻雀最強王座決勝戦」、「IRE-GUI杯関東大会」、「女流名人戦予選C組」という、イベントの名称が表示されている。

【 0 1 1 0 】

図17は、ゲームプレイヤが「IRE-GUI杯関東大会」を選択した場合に表示される画面である。表示装置32の下部には、「IRE-GUI杯関東大会の実況中継です!」という文字が表示され、画面全体に、IRE-GUI杯関東大会という麻雀大会の様子が表示される。

【 0 1 1 1 】

[ゲームシステムの動作]

上述したゲームサーバ21、端末群制御回路91、端末制御回路61等、各種の回路において実行されるゲームシステム10を制御するサブルーチンを図18から図19に示す。

【 0 1 1 2 】

< ゲーム端末装置処理 >

最初に、図18に示す如く、ゲーム端末装置41Aでは、カードの挿入が行なわれたか否かを判断する(ステップS101)。ゲームプレイヤがゲーム用カード89を挿入すると、カードリーダー83から信号が発せられる。この処理において、CPU66は、カードリーダー83から信号を受け取ったか否かを判断する。CPU66が、信号を受け取ったと判別した場合にはステップS102に処理を移し、受け取っていないと判別した場合には、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【 0 1 1 3 】

ステップS102では、識別情報を読み取る。この処理において、カードリーダー83は、ゲーム用カード89に記憶されている識別情報等の各種の情報を読み取り、その読み取られた各種の情報を、インターフェイス回路群62を介して、CPU66に供給する。そして、CPU66は、上述した如き情報を受け取り、RAM70に記録する。この処理を終了させた後、ステップS103に処理を移す。

【 0 1 1 4 】

次に、識別情報を送信する(ステップS103)。この処理において、CPU66は、ステップS102の処理によりRAM70に記録された識別情報を、通信I/F74、端末群制御回路91、ネットワーク51を介して、ゲームサーバ21に送信する。この処理が終了した場合には、ステップS104に処理を移す。尚、以降、端末群制御回路91における通信制御についての説明は省略する。

【 0 1 1 5 】

次に、イベント名称情報を受信する(ステップS104)。イベント名称情報とは、他のゲームプレイヤの間で行われている麻雀リーグの、中継可能なゲームイベントの名称に関する情報のことである。この処理において、CPU66は、ゲームサーバ21から送信されたイベント名称情報を受信し、RAM70に記録する。この処理を終了させた後、ステ

10

20

30

40

50

ップ S 1 0 5 に処理を移す。

【 0 1 1 6 】

次に、イベント名称を表示する（ステップ S 1 0 5）。この処理において、CPU 6 6 は、ステップ S 1 0 4 の処理により RAM 7 0 に記録されたイベント名称情報に基づいて、図 1 6 に示す如く、表示装置 3 2 上に、中継可能なイベント名称の一覧を表示する。この処理を終了させた後、ステップ S 1 0 6 に処理を移す。

【 0 1 1 7 】

次に、表示選択があるか否かを判断する（ステップ S 1 0 6）。この処理において、CPU 6 6 は、ゲームプレイヤによりイベント名称が表示された部分が触接された旨の信号を、タッチセンサ 8 2 より受信したか否かを判断する。受信したと判別した場合にはステップ S 1 0 7 に処理を移し、受信しなかったと判別した場合には、ステップ S 1 0 6 の処理を再度行なう。

10

【 0 1 1 8 】

次に、選択情報を送信する（ステップ S 1 0 7）。この処理において、CPU 6 6 は、ステップ S 1 0 6 の処理により、ゲームプレイヤが選択したイベントに関する情報を、ゲームサーバ 2 1 に送信する。この処理を終了させた後、ステップ S 1 1 1 に処理を移す。

【 0 1 1 9 】

次に、図 1 9 に示す如く、実況中継情報を受信する（ステップ S 1 1 1）。実況中継情報とは、他のゲームプレイヤの間で行われている、麻雀リーグを実況中継するためのものである。この処理において、CPU 6 6 は、ゲームサーバ 2 1 から送信された実況中継情報を受信し、RAM 7 0 に記録する。この処理を終了させた後、ステップ S 1 1 2 に処理を移す。

20

【 0 1 2 0 】

次に、実況中継を表示する（ステップ S 1 1 2）。この処理において、CPU 6 6 は、RAM 7 0 に記録した実況中継情報を読み出し、イベントの実況中継を表示装置 3 2 に表示する。これにより、図 1 7 に示す如く、ゲームプレイヤが表示を希望したイベントの実況中継が表示される。この処理を終了させた後、ステップ S 1 1 3 に処理を移す。尚、ステップ S 1 1 1 およびステップ S 1 1 2 の処理は、ステップ S 1 1 5 の処理により実況中継表示が中断されるまで随時行われ、更新された実況中継情報を受信し、実況中継を表示する。

30

【 0 1 2 1 】

次に、ゲームプレイヤ群情報を受信する（ステップ S 1 1 3）。ゲームプレイヤ群情報とは、一緒にゲームを行なう 4 人のゲームプレイヤに関する情報である。この処理において、CPU 6 6 は、ゲームサーバ 2 1 から送信されたゲームプレイヤ群情報を、通信 I / F 7 4 を介して受信し、RAM 7 0 に記録する。この処理を終了させた後、ステップ S 1 1 4 に処理を移す。

【 0 1 2 2 】

次に、実況中継表示中断命令を受信する（ステップ S 1 1 4）。この処理において、CPU 6 6 は、ゲームサーバ 2 1 から通信 I / F 7 4 を介して、実況中継を表示することを中断する旨の命令を受信し、RAM 7 0 に記録する。この処理を終了させた後、ステップ S 1 1 5 に処理を移す。

40

【 0 1 2 3 】

次に、実況中継の表示を中断する（ステップ S 1 1 5）。この処理において、CPU 6 6 は、入出力バス 6 4、インターフェイス回路群 7 2 を介して、表示制御装置 8 4 に、実況中継の表示を中断する旨の命令を発する。そして、表示制御装置 8 4 の CPU 2 0 6 は、表示装置 3 2 に、イベントの実況中継を表示させることを中断する。この処理を終了させた後、ステップ S 1 1 6 に処理を移す。次に、ゲーム処理を行なう（ステップ S 1 1 6）。この処理において、CPU 6 6 は、ROM 6 8 に記録されている、ゲーム制御プログラムに基づいてゲームを進行する。この処理を終了させた後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

50

【0124】

<ゲームサーバ処理>

最初に、図18に示す如く、ゲームサーバ21では、識別情報を受信する(ステップS201)。この処理において、CPU22は、ゲーム端末装置41Aから送信された識別情報を受信する。この処理を終了させた後、ステップS202に処理を移す。

【0125】

次に、ゲームプレイヤー群を生成することが可能か否かを判断する(ステップS202)。ゲーム端末装置群31Aに接続されているすべてのゲーム端末装置から識別情報を受信すると、CPU22は、ゲームプレイヤー群を生成することが可能となる。この処理において、CPU22は、ゲームプレイヤー群を生成することが可能か否かを判断する。生成することが可能であると判別した場合には、ステップS213に処理を移し、可能であると判別しなかった場合には、ステップS203に処理を移す。

10

【0126】

ステップS203では、イベント名称情報を送信する。この処理において、CPU22は、記憶部28に記憶されているイベント名称情報を、ゲーム端末装置41Aに送信する。この処理を終了させた後、ステップS204に処理を移す。

【0127】

次に、選択情報を受信する(ステップS204)。この処理において、ステップS204は、ゲーム端末装置41Aから、ゲームプレイヤーが選択したイベントに関する情報を受信する。この処理を終了させた後、ステップS211に処理を移す。

20

【0128】

次に、図19に示す如く、実況中継情報を送信する(ステップS211)。この処理において、CPU22は、記憶部28に記憶されている、イベント状況を示すデータの中から、ゲームプレイヤーが選択したイベントに関するデータを読み出し、ゲーム端末装置41Aに送信する。この処理を終了させた後、ステップS212に処理を移す。尚、ステップS211の処理は、ステップS215の処理により、実況中継の表示を中断する旨の命令を送信するまで随時行われるものであり、更新された実況中継情報を送信する。

【0129】

次に、ゲームプレイヤー群を生成することが可能か否かを判断する(ステップS212)。この処理において、CPU22は、ゲームプレイヤー群を生成することが可能か、即ち、ゲーム端末装置群31Aに接続しているすべてのゲーム端末装置から識別情報を受信したか否かを判断する。CPU22は、識別情報を受信したと判別した場合にはステップS213に処理を移し、受信しなかったと判別した場合には、ステップS212の処理を再度行なう。

30

【0130】

ステップS213では、ゲームプレイヤー群を決定する。この処理において、CPU22は、4人のゲームプレイヤーからなるゲームプレイヤー群を生成し、記憶部28に記憶する。この処理を終了させた後、ステップS214に処理を移す。

【0131】

次に、ゲームプレイヤー群情報を送信する(ステップS214)。この処理において、CPU22は、ステップS213の処理により決定したゲームプレイヤー群情報を、通信I/F26を介してゲーム端末装置41Aに送信する。この処理を終了させた後、ステップS215に処理を移す。

40

【0132】

次に、実況中継表示中断命令を送信する(ステップS215)。この処理において、CPU22は、ゲーム端末装置41Aにおいてイベントの実況中継を表示することを中断させる旨の命令を、通信I/F26を介してゲーム端末装置41Aに送信する。この処理を終了させた後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0133】

上述した処理を行なうことにより、待ち時間を有するという退屈を感じさせ得る状態を解

50

消することに加えて、他のゲームプレイヤーにおけるゲームの状況および結果を視認する楽しみを提供することができる。また、待ち時間から脱した状態においては、ゲームを提供することとなり、他のゲームプレイヤーにおけるゲームの経過及び結果を表示することを中断することにより、自己のゲームに対して意識を向けさせるように促し、ゲームプレイヤーのゲーム意欲を向上させうるゲームを提供することができる。

【0134】

更に、上述したステップS113～ステップS115及びステップS212～ステップS215の各処理を行なうことにより、待ち時間から脱した状態においては、ゲームを提供することとなり、情報を表示することを中断することにより、自己のゲームに対して意識を向けさせるように促し、ゲームプレイヤーのゲーム意欲を向上させ得るゲームを提供することができる。

10

【0135】

尚、本実施形態においては、ゲームサーバ21において、ゲームプレイヤー群を生成できる状態になったときに、イベント状況の表示を中断する旨の信号を送信したが、本発明はこれに限らず、イベント状況を表示させる信号を送信することを中断するようにしてもよい。

【0136】

また、本実施形態においては、見たいイベントを選択するとき等、ゲームプレイヤー所定の操作を行なう際には、表示装置32に触接することとしているが、本発明はこれに限らず、ゲーム端末装置41Aに操作ボタンを設け、ボタンを押動することにより、所定の操作を行なうようにしてもよい。

20

【0137】

更にまた、本実施形態においては、麻雀ゲームに関する好適な例を挙げたが、本発明はこれに限らず、ポーカーゲーム機、花札ゲーム機等、複数の人数で対戦ゲームを行なうような各種のゲームに対して適用することが可能である。

【0138】

【発明の効果】

本発明によれば、待ち時間を有するという退屈を感じさせ得る状態を解消することに加えて、イベントに関する情報、その情報に含まれたイベントに属するゲーム状況に関する情報を視認する楽しみを提供することができる。

30

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明におけるゲームシステムの概観を示す概略図である。

【図2】本発明におけるゲーム端末装置群の概観を示す概略図である。

【図3】本発明におけるゲーム端末装置の概観を示す概略図である。

【図4】本発明におけるゲームサーバの電氣的な構成を示すブロック図である。

【図5】本発明におけるゲームサーバのデータベースの構成を示す説明図である。

【図6】本発明におけるゲーム端末装置群の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図7】本発明におけるゲーム端末装置群の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図8】本発明におけるゲーム端末装置の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図9】本発明における表示制御装置の電氣的な構成を示すブロック図である。

40

【図10】本発明におけるゲーム用カードを示す説明図である。

【図11】本発明におけるゲーム端末装置の画面表示を示す概略図である。

【図12】本発明におけるゲーム端末装置の画面表示を示す概略図である。

【図13】本発明におけるゲーム端末装置の画面表示を示す概略図である。

【図14】本発明におけるゲーム端末装置の画面表示を示す概略図である。

【図15】本発明におけるゲーム端末装置の画面表示を示す概略図である。

【図16】本発明におけるゲーム端末装置の画面表示を示す概略図である。

【図17】本発明におけるゲーム端末装置の画面表示を示す概略図である。

【図18】本発明におけるゲームシステムにおいて実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

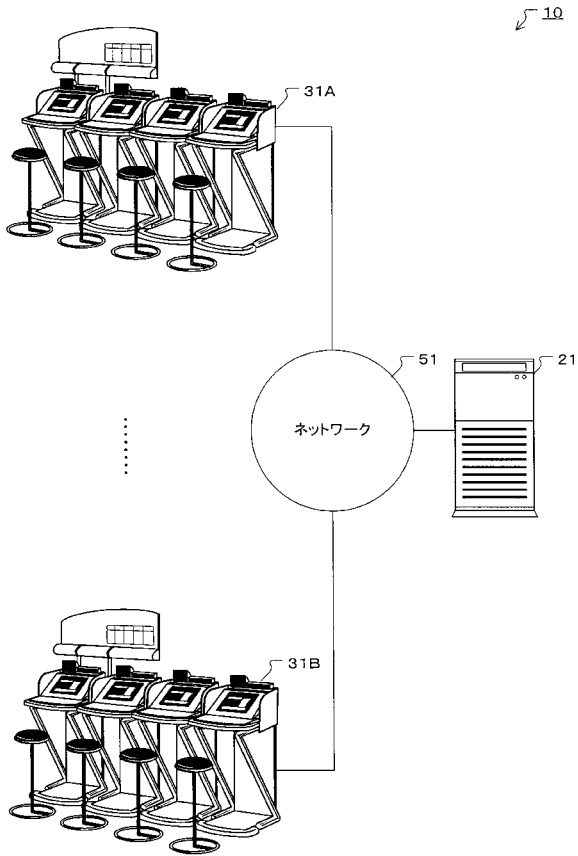
50

【図 19】本発明におけるゲームシステムにおいて実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

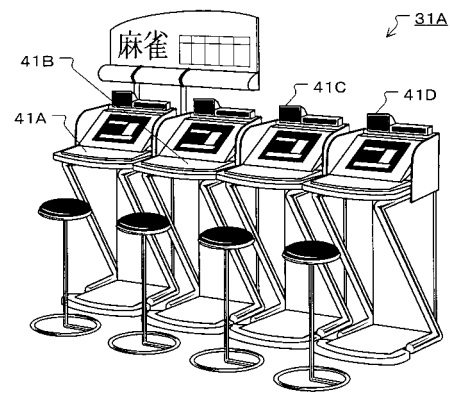
【符号の説明】

10	ゲームシステム	
21	ゲームサーバ	
22、66、92	CPU	
23、70、93	RAM	
24、68、94	ROM	
26、74、96	通信 I / F	
28、98	記憶部	10
31	端末装置群	
32	表示装置	
34	カード挿入口	
35	硬貨投入口	
41	ゲーム端末装置	
51	ネットワーク	
61	端末制御回路	
62、72	インターフェイス回路群	
64	入出力バス	
81	硬貨検知センサ	20
82	タッチセンサ	
83	カードリーダー	
84	表示制御装置	
85	演出ランプ	
86	スピーカ	
91	端末群制御回路	

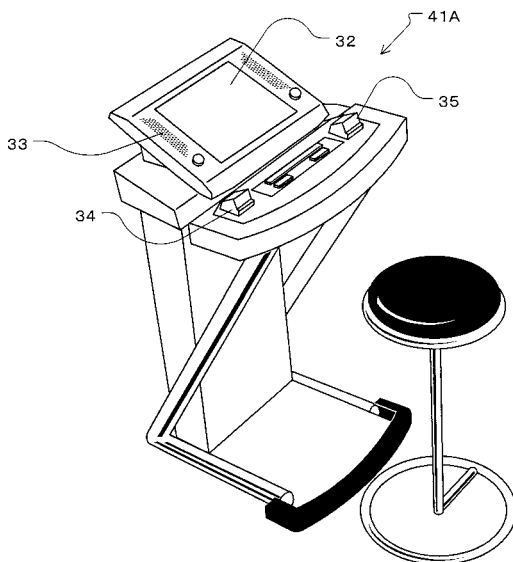
【図 1】



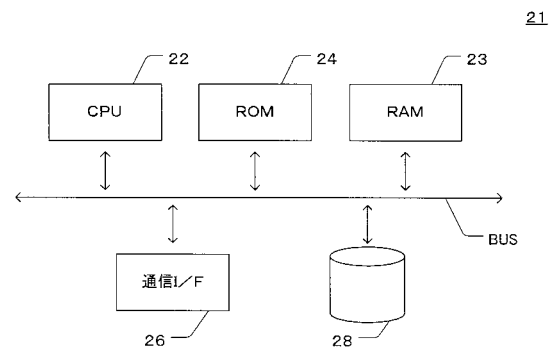
【図 2】



【図 3】



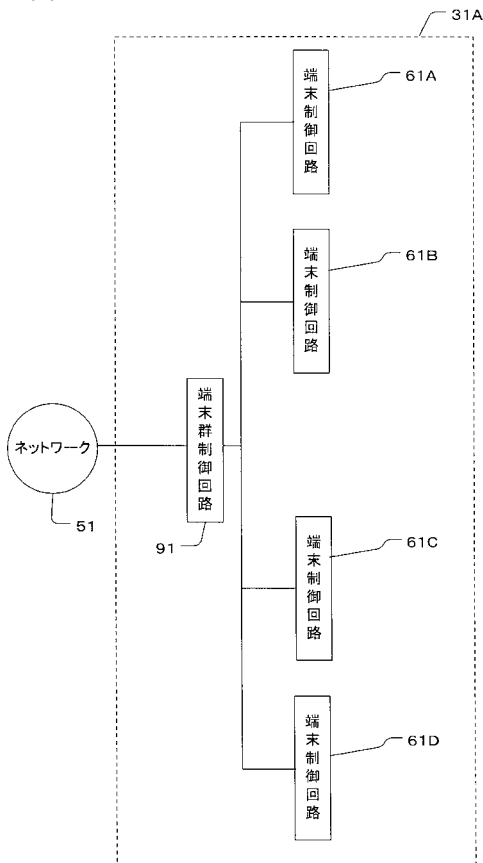
【図 4】



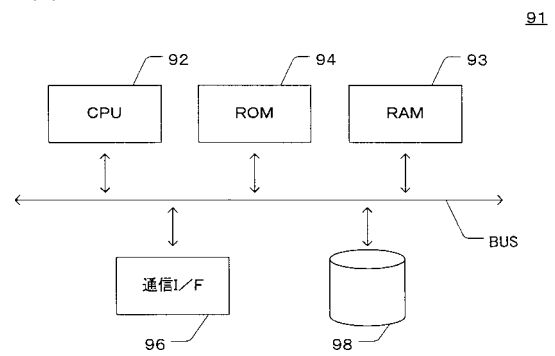
【図 5】

ID	氏名	パスワード	住所	識別情報	電子メール	個人ゲーム履歴	...
0001	氏名1	パスワード1	住所1	識別情報1	電子メール1	個人ゲーム履歴1	...
0002	氏名2	パスワード2	住所2	識別情報2	電子メール2	個人ゲーム履歴2	...
0003	氏名3	パスワード3	住所3	識別情報3	電子メール3	個人ゲーム履歴3	...
0004	氏名4	パスワード4	住所4	識別情報4	電子メール4	個人ゲーム履歴4	...
...	...	...	...	...	...	...	...

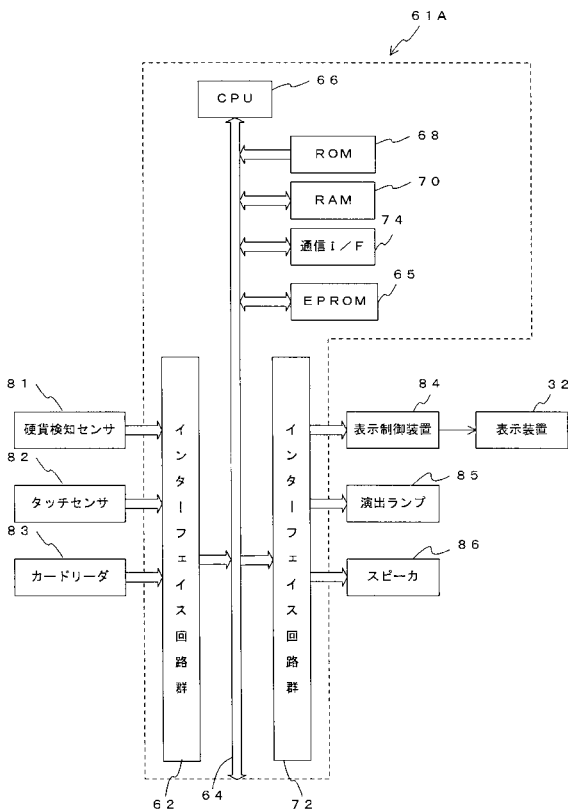
【図 6】



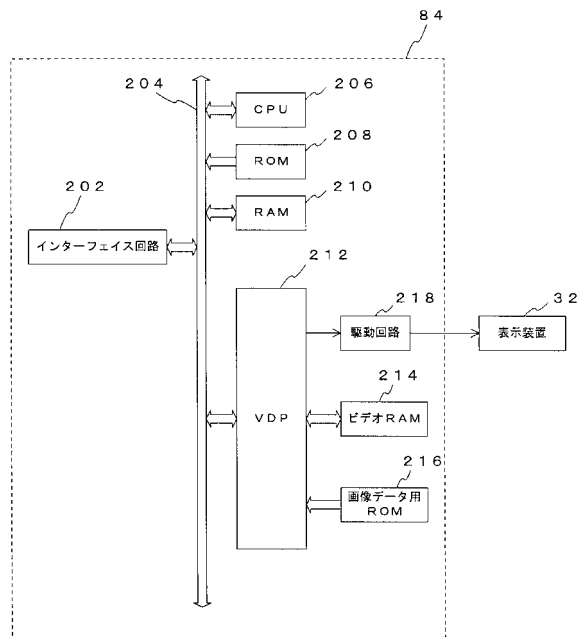
【図 7】



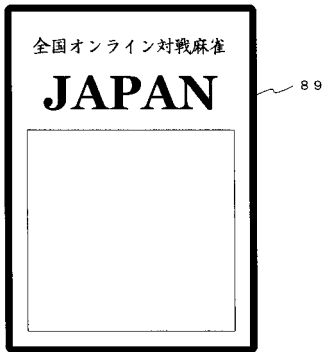
【図 8】



【図 9】



【図 10】

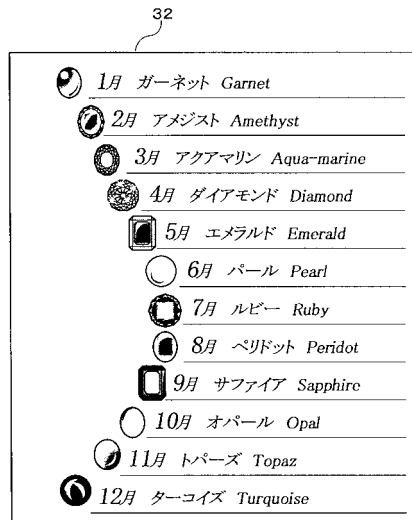


【図 11】

32

どんちゃん 八段
誕生石 エメラルド
獲得ジュエル 67個
エメラルド 5個
ポイント 72

【図 12】



【図 13】

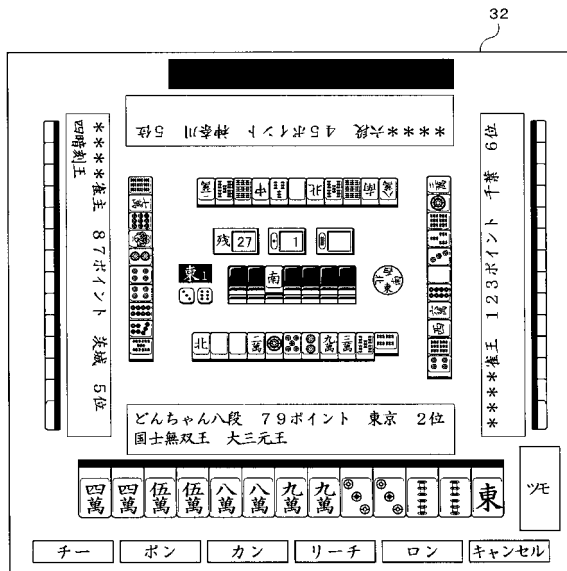
十級～一級	対局数・獲得ポイント数によって変動。降格ナシ。
初段～十段	獲得ポイント数によって変動。降格アリ。
雀主	県別ランキング1位に与えられる。全国で48名。
雀王	獲得ジュエル数1位に与えられる。全国で12名。
雀聖	ランキング1位に与えられる称号。全国で1名。

【図 14】

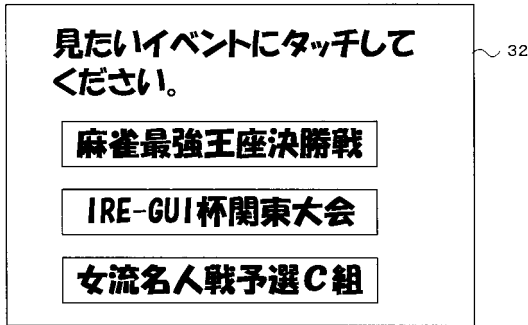
32

東京都雀主			
JAPAN RANKING			
1位	東京都	/200P	雀主/どんちゃん /45P
2位	神奈川県	/189P	雀主/きんぐ /40P
3位	千葉県	/176P	雀主/れお /33P
4位	北海道	/150P	雀主/やな /29P
5位	福岡県	/120P	雀主/がんま /27P

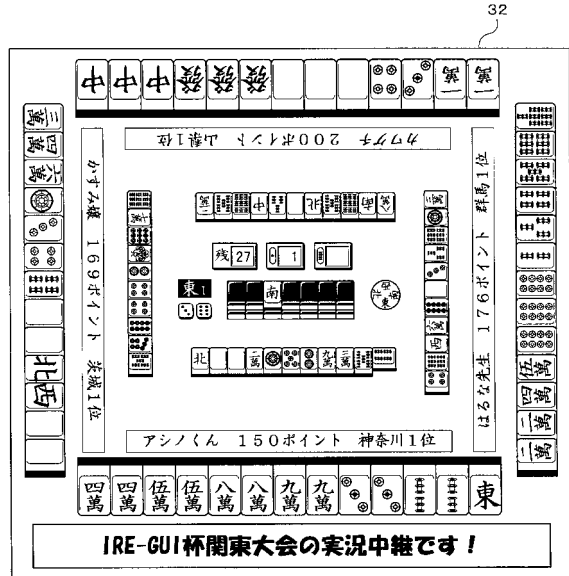
【図 15】



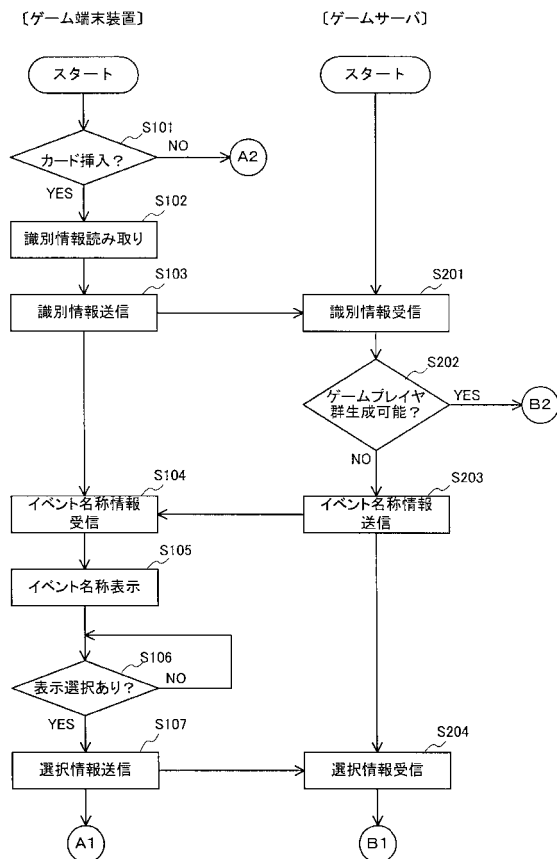
【図 16】



【図 17】



【図 18】



【図 19】

