

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第3883334号
(P3883334)

(45) 発行日 平成19年2月21日(2007. 2. 21)

(24) 登録日 平成18年11月24日(2006. 11. 24)

(51) Int. Cl.	F I
A 6 3 F 13/10 (2006. 01)	A 6 3 F 13/10
A 6 3 F 13/00 (2006. 01)	A 6 3 F 13/00 P

請求項の数 8 (全 16 頁)

(21) 出願番号	特願平11-240880	(73) 特許権者	000134855
(22) 出願日	平成11年8月27日(1999. 8. 27)		株式会社バンダイナムコゲームス
(65) 公開番号	特開2001-62153(P2001-62153A)		東京都大田区矢口2丁目1番21号
(43) 公開日	平成13年3月13日(2001. 3. 13)	(74) 代理人	100090387
審査請求日	平成17年5月27日(2005. 5. 27)		弁理士 布施 行夫
		(74) 代理人	100090479
			弁理士 井上 一
		(74) 代理人	100090398
			弁理士 大淵 美千栄
		(72) 発明者	恩田 明生
			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	清藤 弘晃
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームシステム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

異なる場所に配置され、ゲームに登場するキャラクターに関するキャラクターデータを供給する複数のキャラクターデータ供給装置と、当該キャラクターデータ供給装置と接続されて前記キャラクターデータを読み取る携帯情報端末とを含むゲームシステムにおいて、

前記キャラクターデータ供給装置は、

前記携帯情報端末からの送信要求に基づき、前記キャラクターデータが記憶された所定のキャラクターデータ供給側記憶領域から前記キャラクターデータを読み出し、前記携帯情報端末へ向け送信するためのキャラクターデータ供給側送受信手段と、

キャラクターデータ配信装置から送信され、かつ、所定数を超えるキャラクターデータを集めなければ得られない特別なキャラクターデータを前記キャラクターデータ供給側記憶領域に記憶するためのキャラクターデータ供給側制御手段と、

を含み、

前記携帯情報端末は、

前記キャラクターデータ供給装置へ向け前記キャラクターデータの送信要求を示すデータを送信し、前記キャラクターデータ供給装置から前記キャラクターデータを受信するための端末側送受信手段と、

この受信したキャラクターデータを所定の端末側記憶領域に記憶するための手段と、表示部と、

10

20

前記端末側記憶領域に記憶されたキャラクターデータに基づき、前記表示部にキャラクターごとに区分してキャラクターを表示する処理を行うデータ処理部と、

を含み、

前記キャラクターデータ供給側記憶領域には前記キャラクターデータ供給装置ごとに異なるキャラクターデータが記憶され、

前記キャラクターデータ供給側制御手段は、前記携帯情報端末からの前記送信要求を示すデータに含まれる前記キャラクターデータの記憶状況を示すデータに基づき、前記携帯情報端末に前記所定数を超えるキャラクターデータが記憶されているかどうかを判断し、前記所定数を超えるキャラクターデータが記憶されていると判断した場合、前記キャラクターデータ配信装置から前記特別なキャラクターデータを受信して前記キャラクターデータ供給側記憶領域に記憶し、

10

前記キャラクターデータ供給側送受信手段は、前記所定数を超えるキャラクターデータが記憶されていると判断された場合、前記特別なキャラクターデータを読み出し、前記携帯情報端末へ向け送信することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 2】

請求項 1 において、

前記キャラクターデータ供給側制御手段は、前記携帯情報端末へのキャラクターデータの送信状況を監視するとともに、当該キャラクターデータの送信頻度を判断し、

前記キャラクターデータ供給側送受信手段は、前記キャラクターデータの送信頻度に基づき、前記キャラクターデータ配信装置に新たなキャラクターデータの送信要求を行うとともに、前記キャラクターデータ配信装置から前記新たなキャラクターデータを受信することを特徴とするゲームシステム。

20

【請求項 3】

請求項 1、2 のいずれかにおいて、

前記端末側送受信手段は、前記端末側記憶領域に記憶された前記キャラクターデータを所定のゲーム装置へ向け送信し、

当該ゲーム装置では、受信したキャラクターデータを反映したゲームが実行されることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 4】

請求項 1～3 のいずれかにおいて、

前記キャラクターデータは、前記キャラクターの属性を規定する属性データおよび前記キャラクターのゲーム上での動作を規定する動作データの少なくとも一方を含むことを特徴とするゲームシステム。

30

【請求項 5】

請求項 1～4 のいずれかにおいて、

前記キャラクターデータは、前記キャラクターデータ供給装置の配置される場所と関連のある地域密着型キャラクターデータであることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 6】

請求項 1～5 のいずれかにおいて、

前記キャラクターデータは、野球ゲームに登場するキャラクターに関するキャラクターデータであることを特徴とするゲームシステム。

40

【請求項 7】

請求項 1～6 のいずれかにおいて、

前記キャラクターデータ供給側記憶領域には複数のキャラクターデータが記憶され、

前記キャラクターデータ供給側制御手段は、前記携帯情報端末からの送信要求のあった時刻に基づき、前記携帯情報端末へ送信するキャラクターデータを前記キャラクターデータ供給側記憶領域に記憶された複数のキャラクターデータからキャラクターデータを選択し、

前記キャラクターデータ供給側送受信手段は、前記キャラクターデータ供給側制御手段によって選択されたキャラクターデータを前記携帯情報端末へ向け送信することを特徴と

50

するゲームシステム。

【請求項 8】

請求項 1～7 のいずれかにおいて、
前記キャラクターデータ配信装置は、
複数の前記キャラクターデータを記憶する記憶部と、
前記キャラクターデータ供給装置の配置される場所と関連のあるキャラクターに関する
前記キャラクターデータを送信するための手段と、
を含むことを特徴とするゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

10

【発明の属する技術分野】

本発明は、キャラクターデータの収集を目的とし、特に、キャラクターデータを収集してゲームを行うことを目的とするゲームシステムに関する。

【0002】

【背景技術および発明が解決しようとする課題】

従来のゲームシステムは、携帯情報端末同士を接続してキャラクターに関するキャラクターデータを交換したり、ゲーム装置でのゲーム成果をインターネットのホームページで入力したり、プレイヤーがあまり動き回る必要のないゲームシステムであった。

【0003】

また、プレイヤーが動き回るゲームシステムに近いものとしてスタンプラリーがあるが、ゲームとの関連性が少なく、スタンプラリーの場合、プレイヤーは単に集めることによる満足感を得るにすぎない。

20

【0004】

本発明の目的は、プレイヤーに様々な目的地を回らせることにより目的地での集客効果を高めることのできるゲームシステムを提供することにある。

【0005】

【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システムは、異なる場所に配置され、ゲームに登場するキャラクターに関するキャラクターデータを供給する複数のキャラクターデータ供給装置と、当該キャラクターデータ供給装置と接続されて前記キャラクターデータを

30

読み取る携帯情報端末とを含むゲームシステムにおいて、
前記キャラクターデータ供給装置は、
前記携帯情報端末からの送信要求に基づき、前記キャラクターデータが記憶された所定のキャラクターデータ供給側記憶領域から前記キャラクターデータを読み出し、前記携帯情報端末へ向け送信するためのキャラクターデータ供給側送受信手段を含み、

前記携帯情報端末は、
前記キャラクターデータ供給装置へ向け前記キャラクターデータの送信要求を示すデータを送信し、前記キャラクターデータ供給装置から前記キャラクターデータを受信するための端末側送受信手段と、

この受信したキャラクターデータを所定の端末側記憶領域に記憶するための手段と、
を含む、

40

前記キャラクターデータ供給側記憶領域には前記キャラクターデータ供給装置ごとに異なるキャラクターデータが記憶されていることを特徴とする。

【0006】

また、本発明に係る携帯情報端末は、異なる場所に配置されてそれぞれ異なるキャラクターに関するキャラクターデータが記憶された複数のキャラクターデータ供給装置と接続されて前記キャラクターデータを読み取って収集するための携帯情報端末であって、
前記キャラクターデータを受信するための送受信手段と、
受信したキャラクターデータを所定の記憶領域に記憶するための手段と、
を含むことを特徴とする。

50

【0007】

また、本発明に係る情報記憶媒体は、異なる場所に配置されてそれぞれ異なるキャラクターに関するキャラクターデータが記憶された複数のキャラクターデータ供給装置と接続されて前記キャラクターデータを読み取って収集するための情報を記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体であって、

前記情報は、

前記キャラクターデータを受信するための送受信手段と、

受信したキャラクターデータを所定の記憶領域に記憶するための手段と、

を実現するための情報を含むことを特徴とする。

【0008】

10

また、本発明に係るゲーム装置は、異なる場所に配置されてそれぞれ異なるキャラクターに関するキャラクターデータが記憶された複数のキャラクターデータ供給装置から前記キャラクターデータを読み取って所定の端末側記憶領域に記憶した携帯情報端末から前記キャラクターデータを読み取ってゲーム演算を行うゲーム装置であって、

前記キャラクターデータを受信するための手段と、

受信したキャラクターデータを所定の記憶領域に記憶するための手段と、

を含むことを特徴とする。

【0009】

また、本発明に係るキャラクターデータ配信装置は、所定のゲーム端末に所定のデータを供給する複数のキャラクターデータ供給装置へ向け、各キャラクターデータ供給装置ごとに異なるキャラクターに関するキャラクターデータを送信するための手段と、

20

前記キャラクターデータを所定の記憶領域に記憶するための手段と、

を含むことを特徴とする。

【0010】

また、本発明に係るキャラクターデータ供給装置は、所定のゲーム端末に所定のデータを送信するキャラクターデータ供給装置であって、

キャラクターに関するキャラクターデータを所定の記憶領域に記憶するための手段と、

記憶したキャラクターデータを、前記ゲーム端末に送信するための手段と、

を含み、

前記キャラクターは、当該キャラクターデータ供給装置固有のキャラクターであることを特徴とする。

30

【0011】

これらの発明によれば、キャラクターデータ供給装置を異なる場所に配置し、各キャラクターデータ供給装置ごとに異なるキャラクターデータを記憶しておくことにより、プレイヤーが多数のキャラクターに関するキャラクターデータを収集するために、プレイヤーにキャラクターデータ供給装置のある様々な場所を回らせることができる。

【0012】

これにより、キャラクターデータ供給装置の配置された目的地、例えば、駅や、ゲームセンター等での集客効果を高めることができる。

【0013】

40

また、前記キャラクターデータ供給装置は、キャラクターデータ配信装置から送信されるキャラクターデータを前記キャラクターデータ供給側記憶領域に記憶するためのキャラクターデータ供給側制御手段を含むことが好ましい。

【0014】

これによれば、キャラクターデータ供給側記憶領域のキャラクターデータを更新することができる。これにより、プレイヤーを飽きさせることなく長期間に渡ってゲームを楽しむことができる。

【0015】

また、前記キャラクターデータ供給側制御手段は、所定の条件に適合するか判断し、

前記キャラクターデータ供給側送受信手段は、当該所定の条件に適合すると判断された場

50

合、前記キャラクターデータ配信装置にキャラクターデータの送信要求をし、前記キャラクターデータ配信装置から前記キャラクターデータを受信することが好ましい。

【0016】

ここで、所定の条件としては、例えば、携帯情報端末に所定数を超えるキャラクターデータが記憶されているという条件がある。この場合、前記キャラクターデータ供給側制御手段は、前記携帯情報端末からの送信要求データに含まれる前記キャラクターデータの記憶状況を示すデータに基づき、前記条件に適合するか判断することが可能である。

【0017】

これによれば、所定数を超えるキャラクターデータを集めなければ得られないキャラクターデータを設けることにより、プレイヤーの収集意欲をより高めることができる。

10

【0018】

また、所定の条件としては、例えば、当該キャラクターデータ供給装置における前記携帯情報端末への前記キャラクターデータの送信頻度が少ないという条件がある。この場合、前記キャラクターデータ供給側制御手段は、前記携帯情報端末への前記キャラクターデータの送信状況を監視し、前記キャラクターデータ供給側送受信手段は、前記キャラクターデータの送信頻度が少ないと判断された場合、前記キャラクターデータ配信装置にキャラクターデータの送信要求をし、前記キャラクターデータ配信装置から前記キャラクターデータを受信することが可能である。

【0019】

これによれば、前記送信頻度が少ない場合には、当該キャラクターデータにおけるキャラクターの魅力が少ないと考えられ、新たなキャラクターデータをキャラクターデータ供給装置に記憶することにより、当該キャラクターデータ供給装置のある目的地にプレイヤーを呼び込むことができ、集客効果を高めることができる。

20

【0020】

また、前記端末側送受信手段は、前記端末側記憶領域に記憶された前記キャラクターデータを所定のゲーム装置へ向け送信し、当該ゲーム装置では、受信したキャラクターデータを反映したゲームが実行されることが好ましい。

【0021】

また、前記携帯情報端末またはゲーム装置は、前記キャラクターデータに基づき、ゲーム演算を行うための手段を含むことが好ましい。

30

【0022】

また、前記情報記憶媒体は、前記キャラクターデータに基づき、ゲーム演算を行うための手段を実現するための情報を含むことが好ましい。

【0023】

これによれば、プレイヤーは、収集したキャラクターデータを反映したゲームがプレイできるため、これまでにない新たな満足感を得ることができる。

【0024】

また、前記キャラクターデータは、前記キャラクターの属性を規定する属性データおよび前記キャラクターのゲーム上での動作を規定する動作データの少なくとも一方を含むことが好ましい。

40

【0025】

これによれば、キャラクターデータを反映することにより、ゲームに登場するキャラクターの外観や動作を変化させることができ、プレイヤーのキャラクターデータの収集意欲を高めることができる。

【0026】

なお、ここで、属性データとしては、例えば、外観、装備、形態、道具、持ち物、ライフメーター、残りライフ数、レベル、攻撃力、防御力、知能等が該当する。また、動作データとしては、例えば、動きの速度、必殺技等が該当する。

【0027】

50

また、前記キャラクターデータは、前記キャラクターデータ供給装置の配置される場所と関連のある地域密着型キャラクターデータであることが好ましい。

【0028】

これによれば、キャラクターデータ供給装置の配置される場所と関連を持たせたキャラクターデータを設けることにより、当該キャラクターデータを収集する者の収集意欲を高めるとともに、当該場所を訪れた思い出作りになる。

【0029】

また、前記キャラクターデータは、野球ゲームに登場するキャラクターに関するキャラクターデータであることが好ましい。

【0030】

これによれば、プレーヤーは、野球選手を集めてオリジナルチームによる野球ゲームをプレイすることができる。

【0031】

また、前記携帯情報端末は、前記記憶領域に記憶されたキャラクターデータを、各キャラクターごとに定められた所定の表示領域に表示するための手段を含むことが好ましい。

【0032】

また、前記情報記憶媒体は、前記記憶領域に記憶されたキャラクターデータを、各キャラクターごとに定められた所定の表示領域に表示するための手段を実現するための情報を含むことが好ましい。

【0033】

これによれば、各キャラクターごとに定められた所定の表示領域に表示することにより、どのキャラクターを集め、どのキャラクターを集めていないかが分かりやすい。また、プレーヤーは、空白の表示領域を埋めようとキャラクターデータを収集するため、プレーヤーの収集意欲を高めることができる。

【0034】

【発明の実施の形態】

以下、本発明をゲームシステムに適用した好適な実施の形態について説明する。

【0035】

まず、野球ゲームを行うためのゲームシステムに適用した例について説明する。

【0036】

図1は、本実施の形態の一例に係るゲームシステム300の概略図である。

【0037】

ゲームシステム300は、ゲームデータを配信するキャラクターデータ配信装置100と、キャラクターデータ供給装置310と、携帯情報端末200と、ゲーム装置400とを含んで構成されている。

【0038】

A地域にキャラクターデータ配信装置100と、キャラクターデータ供給装置310-1が配置され、B地域にキャラクターデータ供給装置310-8と、携帯情報端末200と、ゲーム装置400が配置されている。また、キャラクターデータ供給装置310-1と、キャラクターデータ供給装置310-8の間には、複数のキャラクターデータ供給装置310-2～310-7が複数の経路320-1～320-3上に配置されている。

【0039】

キャラクターデータ配信装置100からゲームに登場する野球選手（キャラクター）に関するキャラクターデータが各キャラクターデータ供給装置310に配信される。なお、キャラクターデータ供給装置310は、ゲームセンターや駅等の所定の場所に配置されている。

【0040】

プレーヤーは、駅等の場所を訪れて携帯情報端末200をキャラクターデータ供給装置310に接続し、キャラクターデータをダウンロードする。これにより、プレーヤーは、キャラクターを収集することができる。

10

20

30

40

50

【0041】

また、プレーヤーは、キャラクターデータを記憶した携帯情報端末200を自分の家に持ち帰って、携帯情報端末200からTVに接続されたゲーム装置400にキャラクターデータをダウンロードする。

【0042】

ゲーム装置400にキャラクターデータがダウンロードされることにより、プレーヤーは、当該キャラクターデータが反映された野球ゲームを実行できる。キャラクターデータが反映されることにより、例えば、野球ゲームに新たな選手が登場したり、ゲームに登場する選手の能力が上がったりする。

【0043】

以下、携帯情報端末200、ゲーム装置400の順に詳細に説明する。

【0044】

図2は、本実施の形態の一例に係る携帯情報端末200の概略図である。

【0045】

携帯情報端末200は、プレーヤーの操作情報を入力するためのボタン212-1~212-5と、キャラクター10を表示するキャラクター表示画面262とを含んで構成されている。

【0046】

本実施例では、キャラクター10を9人分集めて1つのオリジナル野球チームを編成し、ゲーム装置400でオリジナル野球チームを用いた野球ゲームを実行することを想定する。

【0047】

各キャラクターデータ供給装置310ごとに異なるキャラクター10に関するキャラクターデータが各キャラクターデータ供給装置310の所定の記憶部に記憶されている。各キャラクターデータ供給装置310はA地域、B地域のように異なる地域に配置されている。したがって、プレーヤーは、9人分のキャラクターデータを集める場合、9か所のキャラクターデータ供給装置310に携帯情報端末200を接続してキャラクターデータをダウンロードしなければならない。

【0048】

ここで、キャラクターデータは、ゲームに登場する野球選手（キャラクター10）の属性を規定する属性データおよび野球選手のゲーム上での動作を規定する動作データの少なくとも一方を含む。

【0049】

これによれば、キャラクターデータを反映することにより、ゲームに登場する野球選手の外観や動作を変化させることができ、プレーヤーのキャラクターデータの収集意欲を高めることができる。

【0050】

なお、ここで、属性データとしては、例えば、外観、装備、形態、道具、持ち物、ライフメーター、残りライフ数、レベル、攻撃力、防御力、知能等が該当する。また、動作データとしては、例えば、動きの速度、必殺技等が該当する。

【0051】

具体的には、キャラクターデータを反映することにより、例えば、新たな野球選手を登場させたり、野球選手の打率が上がり安打が出やすくなったり、野球選手の足が速くなり盗塁の成功率が上がったりする。

【0052】

また、前記キャラクターデータは、キャラクターデータ供給装置310の配置される場所と関連のある地域密着型キャラクターデータである。

【0053】

これによれば、キャラクターデータ供給装置310の配置される場所と関連を持たせたキャラクターデータを設けることにより、当該キャラクターデータを収集する者の収集意欲

10

20

30

40

50

を高めるとともに、当該場所を訪れた思い出作りになる。

【0054】

具体的には、キャラクターデータとしては、例えば、野球選手の所属するチームのホームグラウンドのある地域に関連のあるキャラクターデータを適用することができる。例えば、東京がホームグラウンドのチームの選手を集めるには東京のキャラクターデータ供給装置310を訪れ、千葉がホームグラウンドのチームの選手を集めるには千葉のキャラクターデータ供給装置310を訪れることになる。これにより、単に、プレイヤーの収集意欲を高めるだけでなく、当該地域の集客効果も増加させることができる。

【0055】

また、図2に示すように、キャラクターデータ供給装置310でダウンロードしたキャラクター10-1、10-2は、それぞれ、キャラクター表示画面262-1、262-2に表示される。

10

【0056】

このように、各キャラクター10ごとに区分してキャラクター表示画面262に表示することにより、プレイヤーは、どのキャラクター10を集めていないか一目で分かり、空いているキャラクター表示画面262を埋めていくことによる収集という満足感を得ることができる。

【0057】

このようにして、プレイヤーは、9人分のキャラクター10を収集することによりオリジナルチームで野球ゲームを実行できる。野球ゲームは、ゲーム装置400を用いて実行す

20

【0058】

図3は、本実施の形態の一例に係るゲーム装置400の概略図である。

【0059】

携帯情報端末200とゲーム装置400が接続されて、携帯情報端末200からゲーム装置400にキャラクターデータが読み込まれる。

【0060】

プレイヤーは、コントローラ412-1、412-2を用いて、読み込んだオリジナルチームを選択して野球ゲームを実行する。

【0061】

30

ゲーム装置400からのゲーム画像は、ゲーム画面462に表示される。ゲーム画面462には、携帯情報端末200のキャラクター表示画面262-1に表示されていたキャラクター10-1が表示される。プレイヤーは、コントローラ412-1、412-2を用いてキャラクター10-1を操作することができる。

【0062】

次に、このような野球ゲームを行うための機能を実現するための機能ブロックについて説明する。

【0063】

図4は、本実施の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。

【0064】

40

キャラクターデータ150をキャラクターデータ供給装置310に配信するキャラクターデータ配信装置100は、配信する送受信部180と、キャラクターデータ150を記憶する記憶部140とを含む。

【0065】

送受信部180は、記憶部140に記憶された複数のキャラクター10に関するキャラクターデータ150から、各キャラクターデータ供給装置310ごとに異なるキャラクター10に関するキャラクターデータ150を配信する。

【0066】

キャラクターデータ供給装置310は、キャラクターデータ配信装置100からキャラクターデータ150を受信し、キャラクターデータ150を携帯情報端末200へ向け送信

50

する送受信部 318 を含む。

【0067】

また、キャラクターデータ供給装置 310 は、受信したキャラクターデータ 150 を記憶する記憶部 314 と、キャラクターデータ 150 等のデータ転送制御等を行う制御部 312 とを含む。

【0068】

携帯情報端末 200 は、ボタン 212 等により実現される操作部 210 と、プレーヤーの操作情報に基づき、キャラクターデータ供給装置 310 からキャラクターデータ 150 を受信し、キャラクターデータ 150 をゲーム装置 400 へ向け送信する送受信部 280 とを含む。

10

【0069】

なお、ここで、送受信部 280 によるキャラクターデータ 150 の受信は、キャラクターデータ供給装置 310 に直接接続してキャラクターデータ 150 を読み取ってもよく、キャラクターデータ供給装置 310 に赤外線等を用いて間接的に接続してキャラクターデータ 150 を読み取ってもよく、キャラクターデータ供給装置 310 にケーブル等を用いて間接的に接続してキャラクターデータ 150 を受信してもよい。

【0070】

また、携帯情報端末 200 は、受信したキャラクターデータ 150 を記憶部 240 に記憶し、記憶部 240 内のキャラクターデータ 150 に基づき、表示部 260 の所定の表示領域にキャラクター 10 を表示する処理を行うデータ処理部 230 を含む。

20

【0071】

ゲーム装置 400 は、コントローラ 412 等により実現される操作部 410 と、プレーヤーの操作情報に基づき、携帯情報端末 200 からキャラクターデータ 150 を受信する送受信部 480 とを含む。

【0072】

送受信部 280 と同様に、送受信部 480 によるキャラクターデータ 150 の受信も、携帯情報端末 200 に直接接続してキャラクターデータ 150 を読み取ってもよく、携帯情報端末 200 に赤外線等を用いて間接的に接続してキャラクターデータ 150 を読み取ってもよく、携帯情報端末 200 にケーブル等を用いて間接的に接続してキャラクターデータ 150 を受信してもよい。

30

【0073】

また、ゲーム装置 400 は、受信したキャラクターデータ 150 をゲーム演算等のゲーム処理が行える形式に変換して記憶部 440 に記憶するデータ処理部 430 と、記憶部 440 にゲーム処理可能な形式で記憶されたキャラクターデータ 150 に基づきゲーム演算等を行うゲーム処理部 420 と、ゲーム処理結果に基づきゲーム画像を表示する表示部 460 とを含む。

【0074】

なお、キャラクターデータ供給装置 310、携帯情報端末 200、ゲーム装置 400 の機能は、それぞれ、情報記憶媒体 700、情報記憶媒体 500、情報記憶媒体 600 を用いて実現することもできる。

40

【0075】

例えば、携帯情報端末 200 の機能を実現する情報記憶媒体 500 は、携帯情報端末 200 が読み取り可能な情報記憶媒体 500 であり、情報として、以下のものを含む。

【0076】

まず、キャラクターデータ 150 を受信するための送受信手段と、受信したキャラクターデータ 150 を所定の記憶領域に記憶するための手段とを実現するための情報を含む。

【0077】

また、前記記憶領域に記憶されたキャラクターデータ 150 を、各キャラクター 10 ごとに定められた所定の表示領域に表示するための手段を実現するための情報を含む。

【0078】

50

さらに、キャラクターデータ150に基づき、ゲーム演算を行うための手段を実現するための情報を含む。

【0079】

これらの情報が携帯情報端末200に読み取られることにより、携帯情報端末200は上述したデータ処理部230等と同等の機能を実現できる。なお、情報記憶媒体500、600、700から情報を読み取るのではなく、キャラクターデータ配信装置100等の情報配信装置から情報を読み取るように構成してもよい。

【0080】

また、携帯情報端末200単独で野球ゲームを行うように構成してもよい。この場合、ゲーム処理部420と同様のゲーム処理部220を携帯情報端末200に設けることにより

10

実現することができる。

【0081】

次に、携帯情報端末200を例に採り、上述した操作部210等を実現するハードウェア構成について説明する。

【0082】

図5は、本実施の形態の一例に係る携帯情報端末200のハードウェア構成図である。

【0083】

CPU1000、ROM1002、RAM1004、情報記憶媒体500、音生成IC1008、画像生成IC1010、I/Oポート1012、1014が、システムバス1016により相互にデータ送受信可能に接続されている。

20

【0084】

画像生成IC1010にはディスプレイ1018が接続され、音生成IC1008にはスピーカー1020が接続され、I/Oポート1012にはコントロール装置1022が接続され、I/Oポート1014には通信装置1024が接続されている。

【0085】

情報記憶媒体500は、プログラム、表示物を表現するための画像データ、音データ等が主に格納されるものである。例えば、家庭用ゲーム装置や携帯情報端末200では、ゲームプログラム等を格納する情報記憶媒体としてCD-ROM、ゲームカセット、DVD-ROM等が用いられる。また業務用ゲーム装置ではROM等のメモリが用いられ、この場合には情報記憶媒体500はROM1002になる。

30

【0086】

コントロール装置1022はコントローラ412、操作パネル等に相当するものであり、プレーヤーがゲーム進行に応じて行う判断の結果を装置本体に入力するためのものである。

【0087】

情報記憶媒体1006に格納されるプログラム、ROM1002に格納されるシステムプログラム（装置本体の初期化情報等）、コントロール装置1022によって入力される信号等に従って、CPU1000は装置全体の制御や各種データ処理を行う。

【0088】

RAM1004はCPU1000の作業領域等として用いられる記憶手段であり、情報記憶媒体1006やROM1002の所与の内容、あるいはCPU1000の演算結果等が格納される。また本実施形態を実現するための論理的な構成を持つデータ構造は、RAM1004または情報記憶媒体500で構築されることになる。

40

【0089】

さらに、この種の装置には音生成IC1008と画像生成IC1010とが設けられ、ゲーム音やゲーム画像の好適な出力が行えるようになっている。音生成IC1008は情報記憶媒体1006やROM1002に記憶される情報に基づいて効果音やバックグラウンド音楽等のゲーム音を生成する集積回路であり、生成されたゲーム音はスピーカー1020によって出力される。

【0090】

50

また、画像生成IC1010は、RAM1004、ROM1002、情報記憶媒体1006等から送られる画像情報に基づいてディスプレイ1018に出力するための画素情報を生成する集積回路である。なおディスプレイ1018として、いわゆるヘッドマウントディスプレイ(HMD)と呼ばれるものを使用することもできる。

【0091】

また、通信装置1024はゲーム装置内部で利用される各種の情報を外部とやりとりするものであり、他のゲーム装置と接続されてゲームプログラムに応じた所与の情報を送受したり、通信回線を介してゲームプログラム等の情報を送受すること等に利用される。

【0092】

以上説明してきたハードウェアを用いて携帯情報端末200を実現できる。操作部210 10
としては、例えば、コントロール装置1022等を用いることができ、ゲーム処理部220、データ処理部230としては、例えば、CPU1000、画像生成IC1010、音生成IC1008等を用いることができる。

【0093】

また、表示部260としては、例えば、ディスプレイ1018等を用いることができ、記憶部240としては、例えば、ROM1002、RAM1004等を用いることができ、送受信部280としては、例えば、通信装置1024等を用いることができる。

【0094】

なお、ゲーム装置400や、キャラクターデータ供給装置310、キャラクターデータ配信装置100の各部についても同様の構成で実現できる。また、キャラクターデータ供給 20
装置310の制御部312としては、例えば、CPU1000等を用いることができる。

【0095】

次に、以上説明してきたゲーム処理部420等を用いてゲームを実行するまでの処理手順について説明する。

【0096】

図6は、本実施の形態の一例に係るゲームシステムにおけるゲーム実行までの手順を示すフローチャートである。

【0097】

まず、プレーヤーは、キャラクターデータ供給装置310のある場所に行き、携帯情報端末200をキャラクターデータ供給装置310に接続する。接続することにより、初回 30
であれば、データ処理部230により記憶部240の記憶領域が初期化される(ステップS2)。

【0098】

プレーヤーは、所望の状態になるまでキャラクターデータ150の収集を行う(ステップS4、S6)。野球ゲームの場合、オリジナルチームを作るには、少なくとも9人分のキャラクターデータ150を収集しなければならない。

【0099】

携帯情報端末200をキャラクターデータ供給装置310に接続することにより、キャラクターデータ供給装置310の記憶部314に記憶されたキャラクターデータ150が送受信部318、280により携帯情報端末200の記憶部240に記憶され、キャラクター 40
データ150が収集される。

【0100】

記憶部240に新たなキャラクターデータ150が記憶されることにより、データ処理部230により新たなキャラクターデータ150に基づくキャラクター10が表示部260に表示される。これにより、図2に示すように、キャラクター表示画面262に表示されるキャラクター10が更新される(ステップS8)。

【0101】

プレーヤーは、新たなキャラクター10をキャラクター表示画面262に表示して収集したり、オリジナルチームを作成するために各地のキャラクターデータ供給装置310を回 30
ってキャラクターデータ150を携帯情報端末200にダウンロードする。

【0102】

このようにして9人分のキャラクターデータ150を収集すると、所望の状態になったため（ステップS4）、家庭用のゲーム装置400で9人のオリジナルなキャラクター10で編成されたオリジナルチームを用いて野球ゲームを実行することができる（ステップS10）。

【0103】

以上のように、本発明によれば、各地のキャラクターデータ供給装置310を回ることによりキャラクターデータ150を収集することができる。収集意欲は収集することが困難であるほど収集したときの満足感は大い。インターネットのホームページからデータをダウンロードすることによるデータ収集と比べ、その場所まで行かなければそのキャラクター10は得られないため、収集したときの満足感は大い。

10

【0104】

特に、キャラクターデータ150を地域密着型キャラクターデータとすることにより、収集意欲の高揚と当該地域を訪れた思い出づくりにすることができる。

【0105】

また、ゲームの提供者側にとっては、プレーヤーにキャラクターデータ供給装置310の配置されたゲームセンターを訪れさせることによるゲームセンターへの集客効果も期待できる。

【0106】

また、本発明によれば、収集したキャラクター10をゲームに登場させてプレーすることにより、そのキャラクター10への愛着が増し、ゲームの楽しみが倍増する。

20

【0107】

なお、本発明の適用は、上述した実施例に限定されるものではなく、種々の変形例に対しても適用可能である。

【0108】

例えば、キャラクターデータ供給装置310の制御部312を用いて、キャラクターデータ供給装置310から携帯情報端末200へのキャラクターデータ150のダウンロード状況を監視し、制御部312によりダウンロードが少ないと判断された場合、送受信部318を用いてキャラクターデータ配信装置100に新たなキャラクターデータの配信要求を送信する手法を適用することが可能である。

30

【0109】

これにより、例えば、ダウンロード頻度が少ない場合は、キャラクター10に魅力がないと考えられ、配信するキャラクターデータ150を変更することができる。これにより、キャラクターデータ供給装置310では配信された新たなキャラクターデータ150を提供することができ、ダウンロード頻度を改善することができる。

【0110】

また、携帯情報端末200からホスト装置310への送信要求データに記憶部240でのキャラクターデータ150の記憶状況（収集状況）を示す収集状況データを含め、キャラクターデータ供給装置310の制御部312を用いて、収集状況データに基づき、携帯情報端末200でのキャラクターデータ150の収集状況をチェックし、所定数以上のキャラクターを収集したり、全キャラクターを収集している場合には、ゲームデータ配信装置100から特別なキャラクターデータ150を受信して携帯情報端末200にダウンロードさせたり、景品を提供したりすることも可能である。

40

【0111】

これにより、プレーヤーは、特別なキャラクターデータ150を得るためにキャラクターデータ供給装置310のある多くの地域を回ることになり、よりゲームを楽しむことができる。

【0112】

また、携帯情報端末200を、家庭用のゲーム装置400ではなく、業務用のゲーム装置に接続して野球ゲームを楽しむこともできる。

50

【0113】

また、本発明の適用は、野球ゲームには限られず、キャラクターや、キャラクターに関する各種のデータを収集してゲームに反映させる各種のゲームに適用できる。例えば、本発明を、サッカーゲーム等のスポーツゲーム、ロールプレイングゲーム、アクションゲーム、レーシングゲーム、対戦ゲーム、クイズゲーム等に適用できる。

【0114】

例えば、ロールプレイングゲームに適用する場合、新たなキャラクターをゲームに登場させることができる。また、対戦ゲームに適用する場合、キャラクターの使える必殺技を加えたり、キャラクターの装備を加えたりすることができる。また、クイズゲームに適用する場合、その地域にちなんだクイズデータを加えることができる。

10

【0115】

また、単に、キャラクターデータ150を収集して楽しむゲームを実現することもできる。この場合も、図2に示すように、キャラクターを表示する領域を区分して各キャラクターを表示することにより、キャラクターのスタンプを台紙に押すのと同様の感覚で楽しんでキャラクターデータ150を収集することができる。なお、区分して表示する手法は、1画面を分割して表示してもよく、複数の画面を設けてもよい。

【0116】

特に、地域密着型のキャラクターデータを適用することにより、キャラクターデータを収集して思い出づくりとして活用することもできる。

【0117】

さらに、キャラクターデータ供給装置310の記憶部314に複数のキャラクターデータ150を記憶し、制御部312が携帯情報端末200からの送信要求のあった時刻に基づき、携帯情報端末200へ送信するキャラクターデータ150を選択し、送受信部318を用いて前記選択されたキャラクターデータ150を携帯情報端末200に送信することも可能である。

20

【0118】

これによれば、訪れる時刻により得られるキャラクターデータ150が変わるため、同一のキャラクターデータ供給装置310のある場所への集客力を高めることができる。なお、時刻の基準は、例えば、キャラクターデータ供給装置310内部のシステムタイマーを用いればよい。

30

【図面の簡単な説明】

【図1】本実施の形態の一例に係るゲームシステムの概略図である。

【図2】本実施の形態の一例に係る携帯情報端末の概略図である。

【図3】本実施の形態の一例に係るゲーム装置の概略図である。

【図4】本実施の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5】本実施の形態の一例に係る携帯情報端末のハードウェア構成図である。

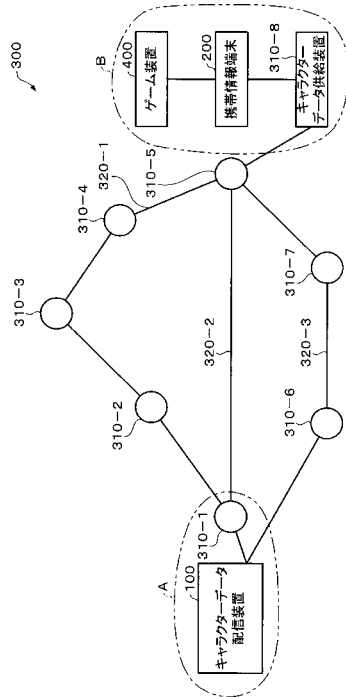
【図6】本実施の形態の一例に係るゲームシステムにおけるゲーム実行までの手順を示すフローチャートである。

【符号の説明】

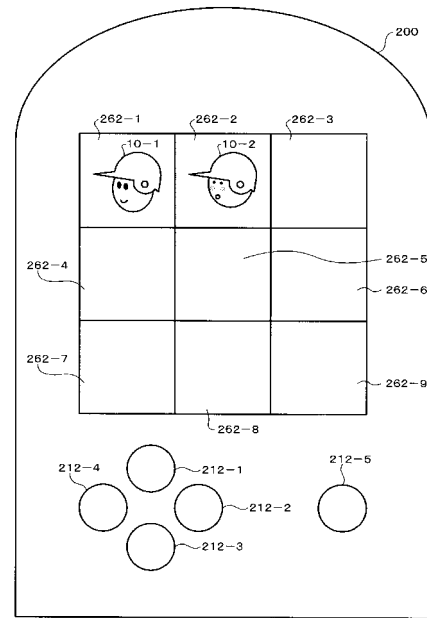
- 100 キャラクターデータ配信装置
- 200 携帯情報端末
- 210 操作部
- 220 ゲーム処理部
- 230 データ処理部
- 240 記憶部
- 260 表示部
- 280 送受信部
- 310 キャラクターデータ供給装置
- 400 ゲーム装置

40

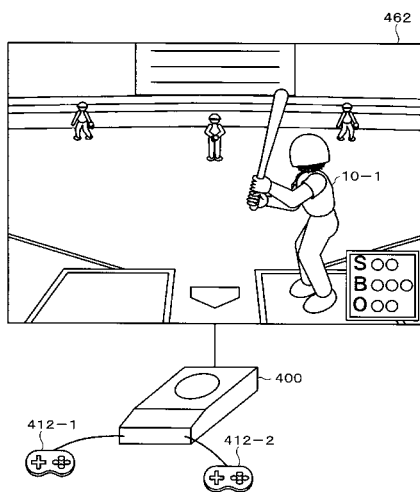
【図 1】



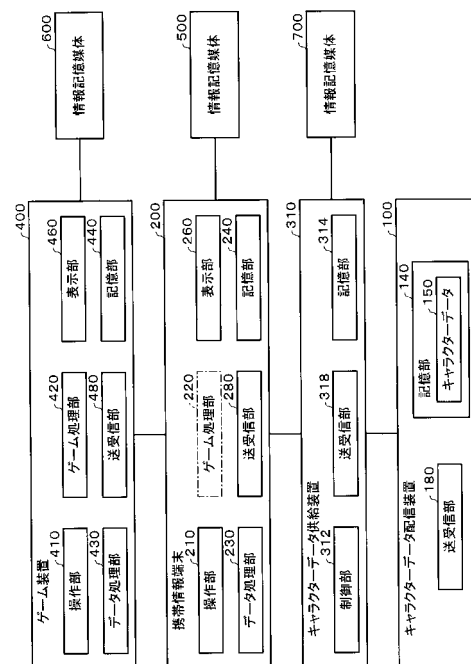
【图 2】



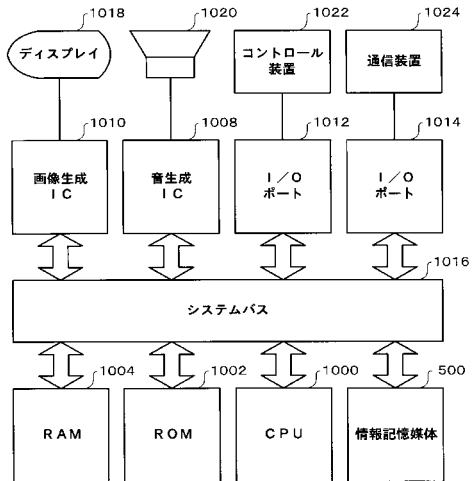
【 図 3 】



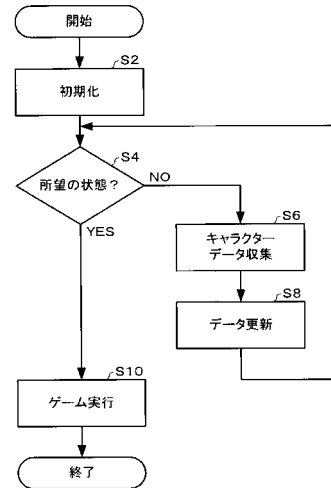
【 図 4 】



【図 5】



【図 6】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開昭60-238998 (JP, A)
特開平11-019337 (JP, A)
特開昭62-113295 (JP, A)
国際公開第99/008231 (WO, A1)
特開平10-322775 (JP, A)
特開平11-161851 (JP, A)
特開平11-017768 (JP, A)
特開平07-163756 (JP, A)
特開平10-085456 (JP, A)
特開平11-112915 (JP, A)
特開平06-266542 (JP, A)
特開平11-099285 (JP, A)
特開平11-098280 (JP, A)
宮本茂のロクヨン魂, 電撃NINTENDO64, メディアワークス, 1999年 7月 1日
 , 第4巻第7号, p. 119

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F13/00-13/12
A63F 9/24