

(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2004-255077

(P2004-255077A)

(43) 公開日 平成16年9月16日(2004.9.16)

(51) Int.Cl.⁷**A63F 9/00****A63F 13/00****A63F 13/12****G06F 17/60**

F I

A 6 3 F 9/00 5 1 3

A 6 3 F 9/00 5 1 2 B

A 6 3 F 13/00 M

A 6 3 F 13/12 Z E C C

G O 6 F 17/60 1 4 6 Z

テーマコード (参考)

2 C O O 1

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 28 頁)

(21) 出願番号 特願2003-51781 (P2003-51781)

(22) 出願日 平成15年2月27日 (2003.2.27)

(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 100086586

弁理士 安富 康男

(74) 代理人 100112025

弁理士 玉井 敬憲

(74) 代理人 100113468

弁理士 佐藤 明子

(74) 代理人 100115141

弁理士 野田 慎二

(74) 代理人 100115820

弁理士 渡辺 みのり

(74) 代理人 100118717

弁理士 梅井 美佐

最終頁に続く

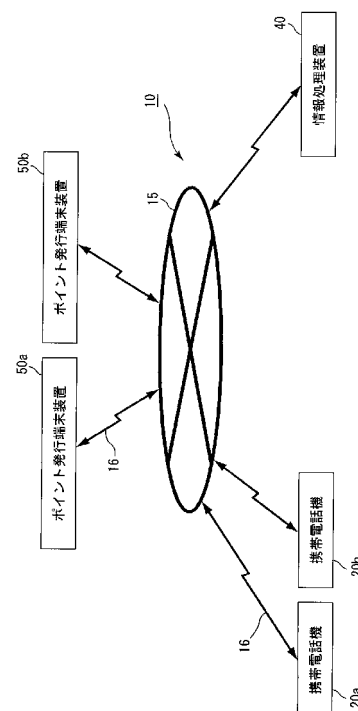
(54) 【発明の名称】 ポイント管理システム及び情報処理装置

(57) 【要約】

【課題】 共通ポイントの投資及び付与が行われる懸賞ゲームにおいて、利用者が節度あるゲームを行うことができるようにすること。

【解決手段】 ポイント発行端末装置50が発行するポイントを、共通ポイント管理機関により管理運営される共通ポイントに変換するポイント変換手段と、ゲームの結果及び投資された共通ポイント数に応じた数の共通ポイントを付与する懸賞ゲームを進行させる制御を携帯電話機20に対して行うゲーム制御手段と、懸賞ゲームにおける共通ポイント投資数及び／又は共通ポイント付与数に基づき定められる数値に制限値を設定する制限値設定手段を備えたことを特徴とするポイント管理システム。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数のポイント発行端末装置が発行するポイントを、共通ポイント管理機関により管理運営される共通ポイントに変換するポイント変換手段と、共通ポイントの投資に係る指示の入力を受け付けるとともに、ゲームの結果及び投資された共通ポイント数に応じた数の共通ポイントを付与する懸賞ゲームを進行させる制御を端末機に対して行うゲーム制御手段と、

前記懸賞ゲームにおける共通ポイント投資数及び／又は共通ポイント付与数に基づき定められる数値に制限値を設定する制限値設定手段とを備えたことを特徴とするポイント管理システム。

10

【請求項 2】

複数のポイント発行端末装置が発行するポイントから変換され、かつ、共通ポイント管理機関により管理運営される共通ポイントの投資に係る指示の入力を受け付けるとともに、ゲームの結果及び投資された共通ポイント数に応じた数の共通ポイントを付与する懸賞ゲームを進行させる制御を端末機に対して行うゲーム制御手段と、

前記懸賞ゲームにおける共通ポイント投資数及び／又は共通ポイント付与数に基づき定められる数値に制限値を設定する制限値設定手段とを備えたことを特徴とする情報処理装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

20

【発明の属する技術分野】

本発明は、商品等を購入した金額や、カードの利用回数等に応じてポイントを発行し、蓄積されたポイント数に応じた種々のサービス等を提供するポイント管理システム、及び、このポイント管理システムに適用される情報処理装置に関する。

【0002】

【従来の技術】

従来から、利用者が商品等を購入した金額や、カードの利用回数等に応じてポイントが発行され、蓄積されたポイント数に応じて、例えば、次回購入時における商品の値引き、各種施設の利用、各種景品への交換等のサービスが利用者に提供されるシステムが広く採用されている。このようなシステムは、顧客への利益還元として行われるのみではなく、ポイントに係る企業側の販売促進方法の一つとして行われており、集客力向上の目的も有している。

30

【0003】

しかし、これらのシステムでは、ポイントに係る企業からのサービスのみが利用者に提供されることになるため、多種類のポイントを保有している利用者は、それらのポイントの価値を合わせれば大きな価値となるにもかかわらず、ポイントを統合して使用することができないという問題があった。

また、多種類のポイントを保有している利用者は、それらのポイントに係る企業から提供されたポイントカード等を所持し、それぞれのポイントを管理して使い分けなければならず、煩雑さを感じてしまうという問題があった。

40

【0004】

このような問題点を解決するシステムとして、例えば、特許文献 1 に記載のポイント管理システムを挙げることができる。このポイント管理システムでは、複数のポイント発行端末装置が発行するポイントを共通ポイントに変換し、この共通ポイントを用いてサービスを得ることができるようになるため、多種類のポイントを全て共通ポイントに変換することにより、ポイントの価値が統合された結果、価値の高いサービスの提供受けることができるようになる。

また、多種類のポイントを保有している利用者は、それらのポイントを共通ポイントに変換することにより、該共通ポイントを一元的に管理することが可能となるため、煩雑さを感じることがない。

50

【0005】

【特許文献1】

特開2002-298051号公報

【0006】

【発明が解決しようとする課題】

さらに、近時、上記共通ポイントを用いて利用することができるサービスとして、上記共通ポイントの投資及び付与が行われる懸賞ゲームを提供するサービスが提案されている。この懸賞ゲームでは、ゲームの結果及び投資された共通ポイント数に応じた数の共通ポイントが付与されるため、懸賞ゲームを行う利用者は、多くの共通ポイントを獲得し、獲得した共通ポイントを用いて、より価値の高いサービスを得ることを期待しながらゲームを楽しむことができる。

10

【0007】

しかしながら、上述したような共通ポイントの投資及び付与が行われる懸賞ゲームでは、利用者が非常に多くの共通ポイントを獲得又は損失してしまう可能性があり、利用者の射幸心を極端に煽ってしまうおそれがある。

【0008】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、共通ポイントの投資及び付与が行われる懸賞ゲームにおいて、利用者が節度あるゲームを行うことができるようにすることにある。

【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、本発明は、複数のポイント発行端末装置（例えば、ポイント発行端末装置50）が発行するポイントを、共通ポイント管理機関により管理運営される共通ポイントに変換するポイント変換手段と、共通ポイントの投資に係る指示の入力を受け付けるとともに、ゲームの結果及び投資された共通ポイント数に応じた数の共通ポイントを付与する懸賞ゲームを進行させる制御を端末機（例えば、携帯電話機20）に対して行うゲーム制御手段と、上記懸賞ゲームにおける共通ポイント投資数及び／又は共通ポイント付与数に基づき定められる数値に制限値を設定する制限値設定手段とを備えたことを特徴とするポイント管理システムを提供する（図1参照）。

20

30

【0010】

本発明のポイント管理システムによれば、利用者が極端に多くの共通ポイントを獲得又は損失することを防止することができるため、利用者が懸賞ゲームに熱中しすぎることがなく、節度ある懸賞ゲームを提供することができるようになる。

【0011】

また、本発明は、複数のポイント発行端末装置（例えば、ポイント発行端末装置50）が発行するポイントから変換され、かつ、共通ポイント管理機関により管理運営される共通ポイントの投資に係る指示の入力を受け付けるとともに、ゲームの結果及び投資された共通ポイント数に応じた数の共通ポイントを付与する懸賞ゲームを進行させる制御を端末機（例えば、携帯電話機20）に対して行うゲーム制御手段と、上記懸賞ゲームにおける共通ポイント投資数及び／又は共通ポイント付与数に基づき定められる数値に制限値を設定する制限値設定手段とを備えたことを特徴とする情報処理装置を提供する（図1参照）。

40

【0012】

本発明の情報処理装置によれば、利用者が極端に多くの共通ポイントを損失したり、極端に多くの共通ポイントが利用者に付与されたりすることを防止することができるため、利用者が懸賞ゲームに熱中しすぎることがなく、節度ある懸賞ゲームを提供することができるようになる。

【0013】

【発明の実施の形態】

50

以下、本発明の実施例について、図面を用いて説明する。

図1は、本発明のポイント管理システムのネットワーク構成の一例を模式的に示す概略図である。

【0014】

本発明に係るポイント管理システム10は、携帯電話機20a、20b（以下、携帯電話機20ともいう）、情報処理装置40及びポイント発行端末装置50a、50b（以下、ポイント発行端末装置50ともいう）から構成されている。また、携帯電話機20、情報処理装置40及びポイント発行端末装置50は、通信回線16を介してインターネット15に接続されており、互いにデータやプログラム等の情報の送受信が可能な状態にある。なお、図1では、ポイント発行端末装置50及び携帯電話機20が、それぞれ2つずつ示されているが、本発明において、インターネット15に接続されている携帯電話機20及びポイント発行端末装置50の数は特に限定されるものではない。 10

【0015】

携帯電話機20は、インターネット15と接続する機能を有しており、利用者は携帯電話機20を操作し、情報処理装置40により設けられた共通ポイントサイト140（図示せず）にアクセスを行うことにより、ポイントを共通ポイントに変換する要求や、共通ポイントが用いられる種々のサービスが提供されるサービスコンテンツを利用する要求を行うことができる。上記サービスコンテンツについては、後に詳述することにする。なお、実施例においては、端末機として携帯電話機が用いられる場合について説明するが、本発明に用いることができる端末機としては、特に限定されるものではなく、携帯電話機のほかに、例えば、PC（パーソナル・コンピュータ）、PDA（パーソナル・デジタル・アシスタント）、店舗に設置された専用端末機等を挙げることができる。 20

【0016】

情報処理装置40は、共通ポイントの管理運営を行う機関（以下、共通ポイント管理機関という）により設置されたものであり、ゲーム制御手段と制限値設定手段とを備えている。また、情報処理装置40は、共通ポイントを利用者毎に管理する共通ポイント口座を備え、また、上記サービスコンテンツの提供を行うことができる。本発明に用いることができる情報処理装置としては、例えば、PC、専用端末機等を挙げることができる。また、複数台のPCや、専用端末機等の集合により情報処理装置40が構成されていてもよい。 30

【0017】

ポイント発行端末装置50は、ポイントに係る企業により設置されたものであり、上記ポイントに係る企業から商品を購入した金額等に応じた数のポイントを発行するとともに、発行したポイントを利用者毎に管理するポイント口座を備える。なお、上述したポイント管理システム10の動作等については、後に図面（図4）を用いて詳述することにする。 30

【0018】

次に、本発明に係る端末機について図面を用いて説明することにする。

図2は、図1に示した携帯電話機20の構成の一例を模式的に示すブロック図である。

図2に示すように、携帯電話機20の内部には、制御部30が備えられている。この制御部30は、セントラル・プロセッシング・ユニット（CPU）21と、ROM22と、RAM23と、送受信部24と、入出力バス28と、入力信号回路26と、LFコントローラ／アンプ27と、表示制御回路36とを備えている。 40

【0019】

入力信号回路26に接続された入力装置25は、例えば、10キー等の利用者の操作を入力するための装置であり、また、入力信号回路26は、入出力バス28を介してCPU21に接続されている。入出力バス28は、ROM22及びRAM23も接続されている。ROM22及びRAM23は、懸賞ゲームを制御したり、各種の画像を表示させたりするためのゲームプログラムや、各種の制限値、各種画像データ等を記憶することができる。 40

【0020】

入出力バス28には、送受信部24も接続されている。この送受信部24は、上述した通 50

信回線 16 を介して情報処理装置 40 及びポイント発行端末装置 50 との通信を行うためのものである。また、入出力バス 28 には、移動無線通信部 31 と L F コントローラ／アンプ 27 とが接続されており、L F コントローラ／アンプ 27 には、スピーカ 34 とマイク 29 とが接続されている。移動無線通信部 31 はアンテナ等を備えており、発呼信号の送信や着呼信号の受信等を行い、通話中には音声信号の送受信を行う。

また、入出力バス 28 には、表示制御回路 36 も接続されている。表示制御回路 36 は、表示装置 32 が接続されており、C P U 21 における演算処理の結果に応じて表示装置 32 に表示信号を供給する。

【0021】

次に、本発明のポイント管理システムに用いられる情報処理装置について説明する。

10

なお、本発明の情報処理装置は、ゲーム制御手段と、制限値設定手段とを備えており、本発明のポイント管理システムに用いられる情報処理装置と同様の構成を有するので、本発明の情報処理装置についても、併せて説明することにする。

図 3 は、本発明の情報処理装置の構成の一例を模式的に示すブロック図である。情報処理装置 40 は、ハードディスクドライブ 48 と、C P U 42 と、R O M 44 と、R A M 46 と、通信用インターフェイス回路 49 とから構成されている。

【0022】

ハードディスクドライブ 48 は、携帯電話機 20 及びポイント発行端末装置 50 との通信を行うためのプログラムや、携帯電話機 20 に提供される複数種の懸賞ゲームに係るゲームプログラム、各種の制限値を設定するためのプログラム、画像データ等を記憶する。通信用インターフェイス回路 49 は、上述した通信回路 16 を介して携帯電話機 20 及びポイント発行端末装置 50 との通信を行うためのものである。

20

【0023】

図 4 は、図 1 に示したポイント管理システムの動作を説明するためのブロック図である。

携帯電話機 20 は、上述したように、インターネット 15 と接続する機能を有しており、利用者は携帯電話機 20 を操作し、共通ポイントサイト 140 にアクセスを行うことにより、ポイントを共通ポイントに変換する要求や、上記サービスコンテンツを利用する要求を行うことができる。

共通ポイントサイト 140 は、情報処理装置 40 により設けられたサイトであり、共通ポイントを利用者毎に管理する共通ポイント口座 141 と、サービスコンテンツ 142 とを備える。

30

さらに、企業サイト 150 は、ポイント発行端末装置 50 により設けられたサイトであり、ポイントを利用者毎に管理するポイント口座 151 と、ポイント口座 151 が管理するポイントを共通ポイントに変換するポイント変換メニュー 152 とを備える。

【0024】

ポイント発行端末装置 50 から発行されたポイントを保有する利用者は、図 4 に示すように、該利用者が所有する携帯電話機 20 から、情報処理装置 40 により設けられた共通ポイントサイト 140 へアクセスを行うことにより、ポイントを共通ポイントに変換するポイント変換要求、及び、共通ポイントサイト 140 に備えられたサービスコンテンツ 142 を利用するサービスコンテンツ利用要求を行うことができる。

40

【0025】

携帯電話機 20 から共通ポイントサイト 140 へアクセスを行い、共通ポイント変換要求を行った場合、次に、変換したいポイントに係る企業サイトを選択し、その企業サイトの選択情報を共通ポイントサイト 140 に送信する。共通ポイントサイト 40 は、携帯電話機 20 からの上記企業サイト選択情報を受信すると、携帯電話機 20 から共通ポイントサイト 140 に対して行われているアクセスを、選択された企業に係る企業サイト 150 に移動する。このアクセスの移動が行われることにより、携帯電話機 20 とポイント企業サイト 150 との間でアクセスが行われることになる。

【0026】

そして、携帯電話機 20 と企業サイト 150 との間でアクセスが行われているとき、共通

50

ポイントへの変換を行うポイント数を含む情報を携帯電話機 20 から企業サイト 150 を備えるポイント発行端末装置 50 に送信すると、企業サイト 150 を備えるポイント発行端末装置 50 において、上記共通ポイントへの変換を行うポイント数が、ポイント口座 151 に保有されているポイント数の残高を超えていないか等の変換条件の判定が行われる。上記変換条件が満たされている場合には、ポイント口座 151 から変換要求があったポイント数が引き落とされるとともに、所定の変換レートによりポイントが共通ポイントに変換され、情報処理装置 40 により設けられた共通ポイントサイト 140 の共通ポイント口座 141 に振り込まれる。このとき、企業サイト 150 を備えるポイント発行端末装置 50 は、ポイント発行端末装置 50 が発行するポイントを、共通ポイントに変換するポイント変換手段として機能する。

10

なお、上記変換レートは、常に一定であってもよいし、ポイント発行端末装置 50 に係る企業ごとに設定されていてもよい。また、上記変換レートは、ポイント発行端末装置 50 に係る企業により、例えば、定期的に変更されるものであってもよい。

【0027】

なお、本発明のポイント管理システムは、共通ポイント変換要求があったときに、上述したようなポイント発行端末装置において共通ポイントへの変換が行われず、ポイント発行端末装置から情報処理装置へポイント数の移動が行われるとともに、情報処理装置において共通ポイントへの変換及び共通ポイント口座への振り込みが行われるように構成されていてもよい。このとき、情報処理装置は、ポイント発行端末装置が発行するポイントを、共通ポイントに変換するポイント変換手段として機能する。

20

【0028】

一方、携帯電話機 20 から情報処理装置 40 が備える共通ポイントサイト 140 へアクセスを行い、サービスコンテンツ利用要求を行った場合、利用者は、共通ポイント口座 141 に保有されている共通ポイント数に応じて、サービスコンテンツ 142 を利用することができるようになる。

上記サービスコンテンツとしては、特に限定されるものではなく、例えば、音楽・映像配信サービス、クレジット変換、社会奉仕及び懸賞ゲーム等を挙げることができる。

【0029】

上記クレジット変換では、上記共通ポイントを、景品との交換等に用いられる金券に相当するクレジットに変換することができる。

30

また、上記社会奉仕では、上記共通ポイントを福祉団体等に寄付したりすることができる。なお、上記寄付団体は、提供された共通ポイントを用いてサービスコンテンツを利用したり、共通ポイントを金銭等に変換したりすることができる。

【0030】

さらに、上記懸賞ゲームでは、共通ポイントを投資することによりゲームを進行させ、当該ゲームの結果及び投資された共通ポイント数に応じた数の共通ポイントが利用者に付与される。

【0031】

以下、上記懸賞ゲームについて図 5～図 14 を用いて説明することとする。

上記懸賞ゲームとしては、例えば、ポーカーゲーム、ブラックジャックゲーム等のトランプゲーム、スロットマシン等を模した画像を端末機に表示させてゲームを行うスロットゲーム、競馬や野球の勝敗を予想するブックメーカーゲーム、共通ポイントを投資することにより抽選くじを購入する抽選くじゲーム、設定された難易度のパズルを解くパズルゲーム、ゲーム中に広がる仮想世界にキャラクタを登場させ、冒険を行うロールプレイングゲーム等、従来公知のゲームを挙げることができる。

40

【0032】

また、図 5～図 14 を用いて説明する懸賞ゲームについて、その進行手順の概要は以下の通りである。

(i) 利用者は、一の懸賞ゲームを行うために、共通ポイント口座 141 から携帯電話機 20 に所定数の共通ポイントを予約的に保持（プール）させる。このプールした共通ポイ

50

ントは、懸賞ゲームを行うために投資される共通ポイントであり、プールした共通ポイント数の範囲内で一の懸賞ゲームを行うことができる。

(i i) 次に、一の懸賞ゲームが開始されると、当該一の懸賞ゲームにおいて、一のゲームが一回又は複数回行われる。この一のゲームは、懸賞ゲームにおいて、共通ポイントが投資されてから、共通ポイントが付与されるか、又は、共通ポイントが付与されないことが確定するまでの期間において行われるゲームである。

【0033】

(i i i) 一の懸賞ゲームにおいては、プールされた共通ポイントが投資されることにより一のゲームが行われ、当該一のゲームの結果に応じて付与される共通ポイントが携帯電話機20に累積的にプールされる。付与される共通ポイントは、投資される共通ポイントと別個にプールされ、当該一の懸賞ゲームにおいて、付与された共通ポイントを投資するために用いることはできない。

(i v) 一の懸賞ゲームは、プールされた共通ポイントを全て投資したか、懸賞ゲームを終了する旨の指示が携帯電話機20に入力されたか、懸賞ゲームにおける共通ポイント投資数及び／又は共通ポイント付与数に基づき定められた数値が制限値に達したときに終了する。

一の懸賞ゲームが終了したとき、付与された共通ポイントは情報処理装置40の共通ポイント口座141に返却される。また、一の懸賞ゲームが終了したときに、投資される共通ポイントが携帯電話機20にプールされている場合には、プールされている共通ポイントも情報処理装置40の共通ポイント口座141に返却されることになる。

【0034】

ただし、本発明は、上記(i)～(i v)に示した例に限定されるものではなく、例えば、一のゲームを行う毎に、情報処理装置40の共通ポイント口座141から携帯電話機20に、投資される共通ポイントがプールされることとしてもよい。また、ゲームの結果に応じて共通ポイントが付与されるごとに、付与された共通ポイントが情報処理装置40の共通ポイント口座141に返却されるように構成されていてもよい。

【0035】

また、図5～図14を用いて説明する懸賞ゲームにおいて、共通ポイント投資数及び／又は共通ポイント付与数に基づき定められる数値は、以下の8つの数値である。

- (1) 単位共通ポイント投資数・・・一のゲームに投資される共通ポイント数
- (2) 単位共通ポイント投資数・・・一のゲームにおいて付与される共通ポイント数
- (3) プール共通ポイント投資数・・・一の懸賞ゲームを行うために共通ポイント口座141から携帯電話機20にプールされる共通ポイント数
- (4) プール共通ポイント付与数・・・一の懸賞ゲームにおいて一のゲームが一回又は複数回行われた結果、携帯電話機20に累積的にプールされる共通ポイント数
- (5) 累積共通ポイント投資数・・・所定時間（例えば、24時間）内に懸賞ゲームに投資される共通ポイント数の総数
- (6) 累積共通ポイント付与数・・・所定時間（例えば、24時間）内に懸賞ゲームで付与される共通ポイント数の総数
- (7) 還元率・・・所定ゲーム数（例えば、1000回）又は所定時間（例えば、1時間）のゲームを行ったときの共通ポイント投資数に対する共通ポイント付与数の割合
- (8) 倍率・・・単位共通ポイント投資数に対する単位共通ポイント付与数の割合

【0036】

ただし、本発明において、共通ポイント投資数及び／又は共通ポイント付与数に基づき定められる数値は、上記(1)～(8)の数値に限定されるものではなく、例えば、所定回数（例えば、5回）の懸賞ゲームを行う際に投資される共通ポイント数や、上記所定回数の懸賞ゲームを行う際に付与される共通ポイント数等を挙げることができる。

また、本発明において、上記制限値を設定する数値の個数についても特に限定されるものではなく、例えば、上記還元率のみに制限値が設定されていてもよい。

【0037】

10

20

30

40

50

まず、携帯電話機 20 と情報処理装置 40 とにおいて実行されるサブルーチンについて、図 5 ～図 10 を用いて説明することにする。

図 5 は、携帯電話機 20 で実行されるサブルーチンの一例を示すフローチャートである。このサブルーチンは、例えば、携帯電話機 20 から情報処理装置 40 にアクセスが行われ、携帯電話機 20 の表示装置 32 において、上記サービスコンテンツのメニュー画面が表示されたときに実行されるものである。

なお、この携帯電話機 20 の ROM 22 には、情報処理装置 40 との通信が可能であるか否かを判断するためのプログラム等の情報処理装置 40 との通信をする際に必要となるプログラムが予め記憶されているものとする。

【0038】

最初に、上記サービスコンテンツのメニュー画面が表示装置 32 に表示されると、CPU 21 は、懸賞ゲームを開始する旨の指示があったか否かを判断する（ステップ S10）。すなわち、CPU 21 は、入力装置 25 の操作により、上記サービスコンテンツのメニューから懸賞ゲームが選択され、該懸賞ゲームを開始する旨の指示があったか否かを判断する。

ステップ S10 において、懸賞ゲームを開始する旨の指示がなかったと判断した場合、すなわち、懸賞ゲーム以外のサービスコンテンツの利用を開始する旨の指示があったと判断した場合、本サブルーチンを終了する。

【0039】

一方、ステップ S10 において、懸賞ゲームを開始する旨の指示があったと判断した場合、次に、CPU 21 は、懸賞ゲーム開始要求信号を情報処理装置 40 へ送信する（ステップ S11）。この懸賞ゲーム開始要求信号は、情報処理装置 40 に対して、後述する懸賞ゲーム選択画像データを携帯電話機 20 に送信する処理の実行を要求する信号である。

【0040】

ステップ S11 の処理が実行されると、次に、CPU 21 は、懸賞ゲーム開始不許可通知画像データを情報処理装置 40 から受信したか否かを判断する（ステップ S12）。この懸賞ゲーム開始不許可通知画像データは、利用者の累積共通ポイント投資数又は累積共通ポイント付与数が、設定された上限値を超えたことを受けて、図 6 に示すサブルーチンのステップ S36 において情報処理装置 40 から携帯電話機 20 に送信されるデータであり、懸賞ゲームを行うことができない旨を利用者に通知する懸賞ゲーム開始不許可通知画像を表示装置 32 に表示させるための画像データが含まれる。

ステップ S12 において、懸賞ゲーム開始不許可通知画像データを情報処理装置 40 から受信したと判断した場合、利用者の累積共通ポイント投資数又は累積共通ポイント付与数が、設定された上限値を超えていることになるから、次に、CPU 21 は、携帯電話機 20 の表示装置 32 に懸賞ゲーム開始不許可通知画像を表示させ（ステップ S15）、本サブルーチンを終了する。このとき、懸賞ゲームは行われない。

【0041】

一方、ステップ S12 において、懸賞ゲーム開始不許可通知画像データを情報処理装置 40 から受信しなかったと判断した場合、次に、CPU 21 は、懸賞ゲーム選択画像データを情報処理装置 40 から受信したか否かを判断する（ステップ S13）。このステップ S13 における処理は、後述する図 6 に示すサブルーチンのステップ S33 に対応するものである。この懸賞ゲーム選択画像データには、携帯電話機 20 の表示装置 32 において、複数の懸賞ゲームから一の懸賞ゲームの選択を可能とする懸賞ゲーム選択画像を表示させるための画像データが含まれる。

ステップ S13 において、懸賞ゲーム選択画像データを情報処理装置 40 から受信しなかったと判断した場合、ステップ S12 に処理を戻し、再度、懸賞ゲーム開始不許可通知画像データを情報処理装置 40 から受信したか否かを判断する。すなわち、CPU 21 が、懸賞ゲーム開始不許可通知画像データ、又は、懸賞ゲーム選択画像データを情報処理装置 40 から受信したと判断するまで、ステップ S12、S13 の処理を繰り返し実行するのである。

10

20

30

40

50

【0042】

一方、ステップS13において、懸賞ゲーム選択画像データを受信したと判断した場合、CPU21は、情報処理装置40から受信した懸賞ゲーム選択画像データに基づいて、懸賞ゲーム選択画像を表示装置32に表示させる（ステップS14）。次に、CPU21は、一の懸賞ゲームを選択する旨の指示があったか否かを判断する（ステップS16）。すなわち、CPU21は、上述した懸賞ゲーム選択画像が表示装置32に表示されているときに、入力装置25の操作により、複数の懸賞ゲームの中から、一の懸賞ゲームを選択する旨の指示があったか否かを判断する。

ステップS16において、一の懸賞ゲームを選択する旨の指示がなかったと判断した場合、ステップS16に処理を戻し、再度、懸賞ゲームを選択する旨の指示があったか否かを判断する。すなわち、CPU21が、懸賞ゲームを選択する旨の指示があったと判断するまでステップS16の処理を繰り返し実行するのである。 10

【0043】

一方、ステップS16において、懸賞ゲームを選択する旨の指示があったと判断した場合、次に、CPU21は、懸賞ゲーム選択情報を情報処理装置40に送信する（ステップS17）。この懸賞ゲーム選択情報には、選択された懸賞ゲームがどの懸賞ゲームであるかについての情報が含まれる。

【0044】

ステップS17における処理が実行されると、次に、CPU21は、懸賞ゲーム開始設定処理を行い（ステップS18）、ゲームプログラムの実行や、懸賞ゲームに投資する共通ポイント数の設定等に係る処理を行う。 20

なお、この懸賞ゲーム開始設定処理については、後で図面（図8）を用いて詳述することにする。

【0045】

ステップS18における処理が実行されると、次に、CPU21は、懸賞ゲーム実行処理を行い（ステップS19）、本サブルーチンを終了する。

なお、この懸賞ゲーム実行処理については、後で図面（図10）を用いて詳述することにする。

【0046】

図6は、図5に示したような携帯電話機20において実行される端末機側処理ルーチンに対応して、情報処理装置40において実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。情報処理装置40は、予め起動されており、図6に示すサブルーチンは、予め実行されているメインルーチンから呼び出されて実行されるものとする。 30

【0047】

最初に、CPU42は、携帯電話機20から懸賞ゲーム開始要求信号を受信したか否かを判断する（ステップS20）。

なお、このステップS20における処理は、上述した図5におけるステップS11に対応するものである。

ステップS20において、携帯電話機20から懸賞ゲーム開始要求信号を受信しなかったと判断した場合、本サブルーチンを終了する。 40

【0048】

一方、ステップS20において、懸賞ゲーム開始要求信号を受信したと判断した場合、次に、CPU42は、記憶された時刻から上記所定時間（24時間）が経過したか否かを判断する（ステップS22）。このステップS22における処理は、携帯電話機20から上記懸賞ゲーム開始要求信号を受信した時点での時刻（以下、現時刻という）と、その前の時点において携帯電話機20から受信され、RAM46に記憶されている時刻（以下、前時刻という）とを比較し、所定時間が経過したか否かを判断することにより行う。

なお、このステップS22において、RAM46に記憶されている上記前時刻が存在しなかった場合（初めて懸賞ゲームを行う場合）は、CPU42は、所定時間が経過したと判断する。 50

【0049】

ステップS22において、上記前時刻から所定時間が経過したと判断した場合、次に、CPU42は、携帯電話機20から受信した上記現時刻を、上記前時刻としてRAM46に新たに記憶することにより、上記前時刻を更新する（ステップS24）。このとき、情報処理装置40のハードディスクドライブ48に、利用者の累積共通ポイント投資数及び累積共通ポイント付与数が記憶されている場合には、CPU42は、これらの累積共通ポイント投資数及び累積共通ポイント付与数を0にリセットする処理も行う。

【0050】

ステップS24における処理が実行されると、CPU42は、累積共通ポイント投資数の上限値を設定し（ステップS26）、次に、累積共通ポイント付与数の上限値を設定する（ステップS28）。 10

これらの累積共通ポイント投資数及び累積共通ポイント付与数の上限値は、常に一定の値を設定することとしてもよい。また、所定の期間（例えば、5日間）において懸賞ゲームが行われた結果、獲得又は損失している共通ポイントに応じて上限値を設定するというように、利用者のゲーム履歴に応じて上限値を設定することとしてもよい。

【0051】

例えば、所定の期間において利用者が損失した共通ポイントが2000ポイント以上である場合、累積共通ポイント投資数の上限値を1000ポイントに設定したり、累積共通ポイント付与数の上限値を2000ポイントに設定したりし、逆に、利用者が損失した共通ポイントが2000ポイント未満である場合には、累積共通ポイント投資数の上限値を2000ポイントに設定したり、累積共通ポイント付与数の上限値を1000ポイントに設定したりするというように、利用者が多くの共通ポイントを損失している場合には、累積共通ポイント投資数を低く設定したり、累積共通ポイント付与数を高く設定したりすることにより、利用者の損失を抑制することができる。 20

【0052】

一方、所定の期間において利用者が獲得した共通ポイントが2000ポイント以上である場合、累積共通ポイント付与数の上限値を1000ポイントに設定し、逆に、利用者が獲得した共通ポイントが2000ポイント未満である場合、累積共通ポイント付与数の上限値を2000ポイントに設定するというように、利用者が多くの共通ポイントを獲得している場合には、累積共通ポイント付与数を低く設定することにより、利用者が短期間で多大な利益を得ることを抑制することができる。 30

【0053】

ステップS28の処理が実行されるか、又は、ステップS22において、記憶された前時刻から所定時間が経過していないと判断した場合、次に、CPU42は、累積共通ポイント投資数が設定された上限値を超えたか否かを判断する（ステップS30）。すなわち、CPU42は、ハードディスクドライブ48に記憶された累積共通ポイント投資数が、上述したステップS26における処理により設定された累積共通ポイント投資数の上限値を超えたか否かを判断する。

【0054】

ステップS30において、累積共通ポイント投資数が設定された上限値を超えていないと判断した場合、次に、CPU42は、累積共通ポイント付与数が設定された上限値を超えたか否かを判断する（ステップS32）。すなわち、CPU42は、ハードディスクドライブ48に記憶された累積共通ポイント付与数が、上述したステップS28における処理により設定された累積共通ポイント付与数の上限値を超えたか否かを判断する。 40

【0055】

ステップS32において累積共通ポイント付与数が設定された上限値を超えたと判断するか、又は、ステップS30において累積共通ポイント投資数が設定された上限値を超えたと判断した場合、CPU42は、懸賞ゲーム開始不許可通知画像データを携帯電話機20に送信して（ステップS36）、本サブルーチンを終了する。

【0056】

一方、ステップ S 3 2 において、累積共通ポイント付与数が設定された上限値を超えていないと判断した場合、CPU 4 2 は、懸賞ゲーム選択情報を携帯電話機 2 0 から受信したか否かを判断する（ステップ S 3 4）。このステップ S 1 3 における処理は、上述した図 5 に示すサブルーチンのステップ S 1 7 に対応するものである。

ステップ S 3 4 において、懸賞ゲーム選択情報を携帯電話機 2 0 から受信していないと判断した場合、ステップ S 3 4 に処理を戻し、再度、懸賞ゲーム選択情報を携帯電話機 2 0 から受信したか否かを判断する。すなわち、CPU 4 2 が、懸賞ゲーム選択情報を携帯電話機 2 0 から受信したと判断するまでステップ S 3 4 の処理を繰り返し実行するのである。

【0057】

一方、ステップ S 3 4 において、懸賞ゲーム選択情報を携帯電話機 2 0 から受信したと判断した場合、次に、CPU 4 2 は、制限値設定処理を行い（ステップ S 3 8）、懸賞ゲームにおいて、上述した累積共通ポイント投資数の上限値、及び、累積共通ポイント付与数の上限値以外の制限値の設定等に係る処理を行う。

なお、制限値設定処理は、後で図面（図 7）を用いて詳述することにする。

【0058】

次に、CPU 4 2 は、懸賞ゲーム開始設定処理を行い（ステップ S 4 0）、懸賞ゲームに投資する共通ポイント数の設定等に係る処理を行う。

なお、この懸賞ゲーム開始設定処理については、後で図面（図 9）を用いて詳述することにする。

【0059】

ステップ S 4 0 における処理が実行されると、次に、CPU 4 2 は、懸賞ゲームにおいて、プール共通ポイント残数及びプール共通ポイント付与数を含むゲーム結果、及び、一の懸賞ゲームが終了したことを示すゲーム終了情報を携帯電話機 2 0 から受信したか否かを判断する（ステップ S 4 2）。このステップ S 4 2 における処理は、後述する図 1 0 におけるステップ S 1 5 8 の処理に対応するものである。なお、このプール共通ポイント残数は、懸賞ゲームに投資するためにプールされた共通ポイントのうち、投資されずにプールされている共通ポイントの数である。

【0060】

ステップ S 4 2 において、ゲーム結果及びゲーム終了情報を携帯電話機 2 0 から受信していないと判断した場合、ステップ S 4 2 に処理を戻し、再度、ゲーム結果及びゲーム終了情報を携帯電話機 2 0 から受信したか否かを判断する。すなわち、CPU 4 2 は、ゲーム結果及びゲーム終了情報を携帯電話機 2 0 から受信したと判断するまでステップ S 4 2 の処理を繰り返し実行するのである。

一方、ステップ S 4 2 において、ゲーム結果及びゲーム終了情報を携帯電話機 2 0 から受信したと判断すると、本サブルーチンを終了する。

【0061】

図 7 は、上述した図 6 に示すサブルーチンのステップ S 3 8 において呼び出されて実行される情報処理装置側制限値設定処理を示すフローチャートである。

まず、CPU 4 2 は、懸賞ゲーム選択情報に基づいて、選択された懸賞ゲームが A 種であるか否かを判断する（ステップ S 6 0）。ポイント管理システム 1 0 により提供される懸賞ゲームは、A 種の懸賞ゲームと B 種の懸賞ゲームとに大別される。上記 A 種の懸賞ゲームは、ゲームの難易度等に応じて倍率が設定され、一のゲームの結果に応じて、単位共通ポイント投資数に上記倍率を乗じた数の共通ポイントが付与される懸賞ゲームであり、例えば、上述した懸賞ゲームでは、ポーカーゲーム、ブラックジャックゲーム、ブックメーカーゲームを挙げることができる。上記 A 種のゲームでは、一のゲームに投資する共通ポイント数を設定された単位共通ポイント投資数の範囲内で利用者が選択することができる。

【0062】

例えば、上述したトランプゲームのポーカーゲームでは、手持ちのカードの組み合わせが、「ワンペア」に対応していれば倍率が 3 倍、「ストレート」に対応していれば倍率が 7

10

20

30

40

50

倍、「ファイブカード」に対応していれば倍率が50倍というように、成立役の難易度に応じた倍率が設定される。なお、この倍率は、予め設定された制限値の範囲内で定められる。また、設定された単位共通ポイント投資数の範囲（例えば、2～15ポイント）内で利用者が選択した数の共通ポイントを投資することにより一のゲームが行われる。

【0063】

そして、一のゲームが行われた結果、利用者の手持ちのカードの組み合わせが、上述した「ワンペア」、「ストレート」、「ロイヤルストレートフラッシュ」等の成立役に対応しており、かつ、利用者の手持ちのカードの組み合わせによる成立役が、ゲーム進行上の対戦相手であるディーラーの手持ちのカードの組み合わせによる成立役よりも強い（倍率が高い）成立役であれば、共通ポイント投資数に、利用者側の成立役に応じた倍率を乗じた数の共通ポイントが付与されるのである。一方、利用者の手持ちのカードの組み合わせが、上述した成立役のいずれにも対応していないか、又は、利用者の手持ちのカードの組み合わせによる成立役が、上記ディーラーの手持ちのカードの組み合わせによる成立役と同じか、又は、それよりも弱い（倍率が低い）成立役であれば、共通ポイントの付与は行われない。

【0064】

B種の懸賞ゲームは、上記倍率は設定されず、ゲームの難易度等に応じた数の共通ポイントが付与される懸賞ゲームである。単位共通ポイント投資数は、懸賞ゲームごとに一定であり、利用者が選択することができない。

【0065】

例えば、上述したパズルゲームでは、パズルの難易度が「レベル1」であれば20ポイント、「レベル2」であれば30ポイントというように、パズルゲームの難易度に応じた単位共通ポイント付与数が設定される。なお、この単位共通ポイント付与数は、予め設定された制限値の範囲内で定められる。また、予め定められた単位共通ポイント投資数（例えば、5ポイント）の共通ポイントを投資することにより一のゲームが行われる。そして、一のゲームが行われ、利用者がパズルを解くことができれば、当該パズルの難易度に応じた数の共通ポイントが利用者に付与され、逆に、上記パズルを解くことができない場合は、共通ポイントの付与は行われない。

【0066】

ステップS60において、選択された懸賞ゲームがA種であると判断した場合、CPU42は、倍率の上限値を設定する（ステップS62）。この倍率の上限値は、常に一定の値を設定することとしてもよい。また、所定の期間（例えば、5日間）において懸賞ゲームが行われた結果、獲得又は損失している共通ポイントに応じて上限値を設定するというように、利用者のゲーム履歴に応じて上限値を設定することとしてもよい。

【0067】

例えば、所定の期間（5日間）に利用者が損失した共通ポイントが2000ポイント以上である場合、倍率の上限値を60倍に設定し、損失した共通ポイントが2000ポイント未満である場合、倍率の上限値を50倍に設定するというように、利用者が多くの共通ポイントを損失している場合には、倍率の上限値を高く設定することにより、利用者が獲得し得る共通ポイント数を増加させることができる。一方、所定の期間に利用者が獲得した共通ポイントが2000ポイント以上である場合、倍率の上限値を40倍に設定し、獲得した共通ポイントが2000ポイント未満である場合、倍率の上限値を50倍に設定するというように、利用者が多くの共通ポイントを獲得している場合には、倍率の上限値を低く設定することにより、利用者が獲得し得る共通ポイント数を減少させることができる。

【0068】

このように、ステップS62においては、倍率の上限値を設定し、さらに、この倍率の上限値内で、ゲームの難易度等に応じた倍率を設定する。例えば、選択された一の懸賞ゲームがポーカーゲームであり、倍率の上限値を40倍とした場合、CPU42は、「ワンペア」の倍率を2倍、「ストレート」の倍率を6倍、「ファイブカード」の倍率を40倍と

いうように、各成立役に応じた倍率を設定する。

【0069】

ステップS62の処理が実行されると、次に、CPU42は、単位共通ポイント投資数の範囲を設定する（ステップS63）。

この単位共通ポイント投資数の範囲は、常に一定に設定することとしてもよい。また、所定の期間（例えば、5日間）において懸賞ゲームが行われた結果、獲得又は損失している共通ポイントに応じて範囲を設定するというように、利用者のゲーム履歴に応じて範囲を設定することとしてもよい。

【0070】

例えば、所定の期間に利用者が損失している共通ポイント数が2000以上である場合には、単位共通ポイント投資数の範囲を1～10ポイントに設定し、逆に、利用者が損失している共通ポイント数が2000未満である場合には、単位共通ポイント投資数の範囲を3～15ポイントに設定するというように、利用者が多くの共通ポイントを損失している場合には、単位共通ポイント投資数の範囲の上限値及び下限値が共に低くなるように、その範囲を設定することにより、利用者が損失し得る共通ポイント数を減少させることができる。

一方、所定の期間に利用者が獲得している共通ポイント数が2000ポイント以上である場合には、単位共通ポイント投資数の範囲を1～10ポイントに設定し、逆に、利用者が獲得している共通ポイント数が2000ポイント未満である場合には、単位共通ポイント投資数の範囲を3～15ポイントに設定するというように、利用者が多くの共通ポイントを獲得している場合には、単位共通ポイント投資数の範囲の上限値及び下限値が共に低くなるように、その範囲を設定することにより、利用者が獲得し得る共通ポイント数を減少させることができる。

【0071】

一方、ステップS60において、選択された懸賞ゲームがA種ではないと判断した場合、次に、CPU42は、単位共通ポイント付与数の範囲を設定する（ステップS64）。

この単位共通ポイント付与数の範囲は、常に一定に設定することとしてもよい。また、所定の期間（例えば、5日間）において懸賞ゲームが行われた結果、獲得又は損失している共通ポイントに応じて範囲を設定するというように、利用者のゲーム履歴に応じて範囲を設定することとしてもよい。

【0072】

例えば、所定の期間（5日間）に利用者が損失している共通ポイント数が2000ポイント以上である場合には、単位共通ポイント付与数の範囲を20～100ポイントに設定し、損失している共通ポイント数が2000ポイント未満である場合には、単位共通ポイント付与数の範囲を10～50ポイントに設定するというように、利用者が多くの共通ポイントを損失している場合には、単位共通ポイント付与数の範囲の上限値及び下限値を高く設定することにより、利用者が獲得し得る共通ポイント数を増加させることができ、利用者の共通ポイントの損失数を抑制することができるようになる。一方、所定の期間に利用者が獲得している共通ポイント数が2000ポイント以上である場合には、単位共通ポイント付与数を10～50ポイントに設定し、獲得している共通ポイント数が2000ポイント未満である場合には、単位共通ポイント付与数を20～100ポイントに設定するというように、利用者が多くの共通ポイントを獲得している場合には、単位共通ポイント付与数の範囲の上限値又は下限値を低く設定することにより、利用者が獲得し得る共通ポイント数を減少させることができ、利用者の共通ポイントの獲得数を抑制することができるようになる。

【0073】

このように、ステップS64においては、単位共通ポイント付与数の範囲を設定し、さらに、この範囲のなかで、ゲームの難易度に応じた単位共通ポイント付与数を設定する。例えば、一の懸賞ゲームがパズルゲームであり、単位共通ポイント付与数の範囲を10～50ポイントとした場合、CPU42は、パズルの難易度が「レベル1」であれば単位共通

ポイント付与数を10ポイント、「レベル2」であれば単位共通ポイント付与数を20ポイントに設定するというように、パズルの難易度に応じた単位共通ポイント付与数を設定する。

【0074】

ステップS64における処理が実行されるか、又は、ステップS63における処理が実行されると、次に、プール共通ポイント投資数の上限値を設定する（ステップS68）。このプール共通ポイント投資数の上限値は、常に一定の値を設定することとしてもよい。また、所定の期間（例えば、5日間）において懸賞ゲームが行われた結果、獲得又は損失している共通ポイントに応じて上限値を設定するというように、利用者のゲーム履歴に応じて上限値を設定することとしてもよい。

10

【0075】

例えば、上記所定の期間において、利用者が損失している共通ポイント数が2000ポイント以上である場合には、プール共通ポイント投資数の上限値を100ポイントに設定し、逆に、利用者が損失している共通ポイント数が2000ポイント未満である場合には、プール共通ポイント投資数の上限値を200ポイントに設定するというように、利用者が多くの共通ポイントを損失している場合には、一の懸賞ゲームに投資することができる共通ポイント数を低く設定することにより、利用者の共通ポイントの損失数を抑制することができるようになる。

【0076】

ステップS68の処理が実行されると、次に、CPU42は、プール共通ポイント付与数の上限値を設定する（ステップS70）。このプール共通ポイント付与数の上限値は、常に一定の値を設定することとしてもよい。また、所定の期間（例えば、5日間）において懸賞ゲームが行われた結果、獲得又は損失している共通ポイントに応じて上限値を設定するというように、利用者のゲーム履歴に応じて上限値を設定することとしてよい。

20

【0077】

例えば、上記所定の期間（5日間）において複数回の懸賞ゲームが行われた結果、利用者が損失している共通ポイント数が2000ポイント以上である場合には、プール共通ポイント付与数の上限値を500ポイントに設定し、逆に、利用者が損失している共通ポイント数が2000未満である場合には、プール共通ポイント付与数の上限値を300ポイントに設定するというように、利用者が多くの共通ポイントを損失している場合には、プール共通ポイント付与数の上限値を高く設定することにより、設定後の一の懸賞ゲームにおいて獲得し得る共通ポイント数を増加させることができ、利用者の共通ポイントの損失数を抑制することができるようになる。

30

一方、上記所定の期間において複数回の懸賞ゲームが行われた結果、利用者が獲得している共通ポイント数が2000ポイント以上である場合には、プール共通ポイント付与数の上限値を200ポイントに設定し、逆に、利用者が獲得している共通ポイント数が2000未満である場合には、プール共通ポイント付与数の上限値を300ポイントに設定するというように、利用者が多くの共通ポイントを獲得している場合に、プール共通ポイント付与数の上限値を低く設定することにより、設定後の一の懸賞ゲームにおいて獲得し得る共通ポイント数を減少させることができ、利用者の共通ポイントの獲得数を抑制することができるようになる。

40

【0078】

ステップS70の処理が実行されると、次に、CPU42は、還元率の範囲を設定する（ステップS72）。

還元率は、上述したように、所定ゲーム数（例えば、1000回）又は所定時間（例えば、1時間）のゲームを行ったときの共通ポイント投資数に対する共通ポイント付与数の割合であるが、この還元率の範囲は、例えば、0.3～0.9というように、常に一定に設定することとしてもよい。また、所定の期間（例えば、5日間）において懸賞ゲームが行われた結果、獲得又は損失している共通ポイントに応じて範囲を設定するというように、

50

利用者のゲーム履歴に応じて範囲を設定することとしてもよい。

【0079】

ステップS72の処理が実行されると、次に、CPU42は、各種制限値データ、各種画像データ、ゲームプログラムを携帯電話機20に送信して（ステップS74）、本サブルーチンを終了する。

上記各種制限値データは、ステップS62、S64、S66、S68、S70、S72において設定した各種の制限値を含むデータであり、上記画像データは、懸賞ゲームを進行させるために必要となる各種の画像を表示させるためのデータであり、また、上記ゲームプログラムは、懸賞ゲームを制御したり、各種の画像を表示させたりするためのプログラム等を含むものである。

10

【0080】

なお、図7に示したサブルーチンにおけるステップS62、S63、S64、S68、S70、S72の処理、及び、図6に示したサブルーチンにおけるステップS26、S28の処理が実行されているとき、CPU42は、懸賞ゲームにおける共通ポイント投資数及び／又は共通ポイント付与数に基づき定められる数値に制限値を設定する制限値設定手段として機能する。

【0081】

図8は、上述した図5に示すサブルーチンのステップS18において呼び出されて実行される端末機側懸賞ゲーム開始設定処理を示すフローチャートである。

まず、CPU21は、各種制限値データ、各種画像データ及びゲームプログラムを情報処理装置40から受信したか否かを判断する（ステップS80）。このステップS80における処理は、上述した図6に示したサブルーチンのステップS74に対応するものである。

20

ステップS80において、各種制限値データ、各種画像データ及びゲームプログラムを情報処理装置40から受信しなかったと判断した場合、ステップS80に処理を戻し、再度、各種制限値データ、各種画像データ及びゲームプログラムを情報処理装置40から受信したか否かを判断する。

【0082】

一方、ステップS80において、各種制限値データ及びゲームプログラムを情報処理装置40から受信したと判断した場合、次に、CPU21は、ゲームプログラムの実行処理を行う（ステップS82）。このゲームプログラムは、上述したように、懸賞ゲームを制御するプログラム等を含むものである。

30

このゲームプログラムが実行されたとき、上述した各種の制限値が読み込まれ、当該各種の制限値が有効となった状態で懸賞ゲームが行われる。

【0083】

また、このゲームプログラムが実行されると、まず、携帯電話機20の表示装置32には、利用者に対してプール共通ポイント投資数の入力を促す画像が表示され、利用者は携帯電話機20を操作することにより、必要となるプール共通ポイント投資数を入力することができる。ただし、上述した図7に示したサブルーチンのステップS68において、プール共通ポイント付与数の上限値が設定されているので、利用者は、この上限値を超えてプール共通ポイント投資数を入力することはできない。

40

【0084】

ステップS82の処理が実行されると、次に、CPU21は、プール共通ポイント投資数が入力されたか否かを判断する（ステップS84）。すなわち、CPU21は、入力装置25の操作により、懸賞ゲームを行うために携帯電話機20にプールさせる共通ポイント数が入力された否かを判断する。

【0085】

ステップS84において、プール共通ポイント投資数が入力されていないと判断した場合、ステップS84に処理を戻し、再度、プール共通ポイント投資数が入力されたか否かを判断する。すなわち、CPU21がプール共通ポイント投資数が入力されたと判断するま

50

で、ステップ S 8 4 の処理を繰り返し実行するのである。

【0086】

一方、ステップ S 8 4 において、プール共通ポイント投資数が入力されたと判断した場合、次に、CPU 2 1 は、共通ポイント要求信号を情報処理装置 4 0 に送信する（ステップ S 8 8）。この共通ポイント要求信号には、入力されたプール共通ポイント投資数に相当する数の共通ポイントを、情報処理装置 4 0 から携帯電話機 2 0 に送信することを要求するためのものである。

【0087】

ステップ S 8 8 の処理が実行されると、次に、CPU 2 1 は、共通ポイント供給信号を情報処理装置 4 0 から受信したか否かを判断する（ステップ S 9 2）。 10

なお、このステップ S 9 2 における処理は、後述する図 9 におけるステップ S 1 0 4 の処理に対応するものである。

ステップ S 9 2 において、共通ポイント供給信号を情報処理装置 4 0 から受信しなかったと判断した場合、ステップ S 9 2 に処理を戻し、再度、共通ポイント供給信号を受信したか否かを判断する。すなわち、CPU 2 1 が、共通ポイント供給信号を受信したと判断するまでステップ S 9 2 の処理を繰り返し実行するのである。

【0088】

一方、ステップ S 9 2 において、共通ポイント供給信号を情報処理装置 4 0 から受信したと判断した場合、次に、CPU 2 1 は、情報処理装置 4 0 から受信した共通ポイント数（A）を RAM 2 3 に記憶し（ステップ S 9 4）、本サブルーチンを終了する。このとき、懸賞ゲームに投資するための共通ポイントが、携帯電話機 2 0 にプールされたことになるのである。 20

【0089】

図 9 は、上述した図 6 に示すサブルーチンのステップ S 4 0 において呼び出されて実行される情報処理装置側懸賞ゲーム開始設定処理を示すフローチャートである。

まず、CPU 4 2 は、共通ポイント要求信号を、携帯電話機 2 0 から受信したか否かを判断する（ステップ S 1 0 0）。このステップ S 1 0 0 における処理は、上述した図 8 に示すサブルーチンのステップ S 8 8 における処理に対応するものである。

ステップ S 1 0 0 において、共通ポイント要求信号を携帯電話機 2 0 から受信しなかったと判断した場合、ステップ S 1 0 0 に処理を戻し、再度、共通ポイント要求信号を受信したか否かを判断する。すなわち、CPU 4 2 は、共通ポイント要求信号を携帯電話機 2 0 から受信したと判断するまでステップ S 1 0 0 の処理を繰り返し実行するのである。 30

【0090】

一方、ステップ S 1 0 0 において、共通ポイント要求信号を携帯電話機 2 0 から受信したと判断した場合、次に、CPU 4 2 は、RAM 4 6 に記憶されている貯蓄共通ポイント数データを更新させる処理を行う（ステップ S 1 0 2）。すなわち、共通ポイント口座 1 4 1 に貯蓄されている共通ポイントの数である貯蓄共通ポイント数（S）から、受信した共通ポイント要求信号に含まれるプール共通ポイント投資数（A）を減算した数値を、貯蓄共通ポイント数（S）として RAM 4 6 に新たに記憶させる処理を行う。

【0091】

ステップ S 1 0 2 における処理が実行されると、次に、CPU 4 2 は、共通ポイント供給信号を携帯電話機 2 0 に送信し（ステップ S 1 0 4）、本サブルーチンを終了する。なお、この共通ポイント供給信号には、端末機にプールさせる共通ポイント数（A）が含まれる。 40

【0092】

なお、この図 9 に示すようなサブルーチン、及び、上述した図 6 並びに図 7 に示したようなサブルーチンが実行されているとき、情報処理装置 4 0 は、懸賞ゲームを進行させる制御を携帯電話機 2 0 に対して行うゲーム制御手段として機能する。

【0093】

図 1 0 は、上述した図 5 に示すサブルーチンのステップ S 1 9 において呼び出されて実行 50

される端末機側懸賞ゲーム実行処理を示すフローチャートである。

まず、CPU 21は、ゲーム開始処理を行う（ステップS140）。このゲーム開始処理は、懸賞ゲームを開始させるためにゲーム進行に必要な各種数値の設定を行い、さらに、各種の画像を表示装置32に表示させたり、BGM等をスピーカ34から出力させたりして、ゲームを進行させる処理であり、CPU 21は、ROM 22及び／又はRAM 23に記憶されたゲームプログラムやデータ等に基づいて当該処理を実行する。この処理が行われることにより、懸賞ゲームにおける一のゲームが開始されることになる。

【0094】

次に、CPU 21は、入力装置25を介して、一のゲームに対して共通ポイントを投資する指示が入力されたか否かを判断する（ステップS141）。共通ポイントを投資する指示には、共通ポイント投資数に係る情報が含まれる。 10

この共通ポイント投資数は、プール共通ポイント残数の範囲内で利用者が設定することができる。ただし、図7に示したサブルーチンのステップS63において、単位共通ポイント投資数の範囲が設定されている場合、投資する共通ポイント数は、プール共通ポイント残数の範囲内であって、単位共通ポイント投資数の範囲内で利用者が設定することができる。

【0095】

ステップS141において、共通ポイントを投資する指示が入力されていないと判断した場合、CPU 21は処理をステップS141に戻す。

一方、ステップS141において、共通ポイントを投資する指示が入力されたと判断した場合、CPU 21は、ステップS141において投資した共通ポイント数だけ、プール共通ポイント残数を減算して、新たにプール共通ポイント残数として記憶させる処理を行う（ステップS142）。 20

【0096】

ステップS142の処理を行った後、CPU 21は、ROM 22及び／又はRAM 24に記憶されたゲームプログラムやデータ等に基づいて一のゲームを進行させる処理を行う（ステップS143）。次に、CPU 21は、この一のゲームにおいて、共通ポイント付与条件をクリアしたか否かを判断する（ステップS144）。この共通ポイント付与条件としては、例えば、ポーカーゲームであれば、対戦相手であるディーラーの成立役より強い（倍率が高い）成立役を成立させることであり、また、パズルゲームであれば、当該パズルを解くことである。 30

【0097】

ステップS144において共通ポイント付与条件をクリアしたと判断した場合、CPU 21は、共通ポイントを付与する処理を行う（ステップS145）。

懸賞ゲームがA種の懸賞ゲームである場合、共通ポイント投資数に倍率を乗じた数の共通ポイントが付与される。例えば、懸賞ゲームがポーカーゲームである場合、共通ポイント投資数に、利用者側の成立役に応じた倍率を乗じた数の共通ポイントが付与される。この倍率は、図7に示したサブルーチンのステップS62において設定された倍率の上限値のなかで定められているので、この倍率の上限値を超えた倍率で共通ポイントが付与されることはない。 40

【0098】

懸賞ゲームがB種の懸賞ゲームである場合、予め定められた単位共通ポイント付与数だけ共通ポイントが付与される。この単位共通ポイント付与数は、図7に示したサブルーチンのステップS64において設定された単位共通ポイント付与数の範囲内で定められているので、この範囲を超えて共通ポイントが付与されることはない。

【0099】

ステップS144において共通ポイント付与条件をクリアしていないと判断した場合、又は、ステップS145の処理を実行した場合、次に、CPU 21は、再度ゲームを行う旨の指示があったか否かを判断する（ステップS152）。すなわち、CPU 21は、入力装置25の操作により、上記一のゲームを再度行う旨の指示があったか否かを判断する。 50

ステップ S 1 5 2 において再度ゲームを行う旨の指示がなかったと判断した場合、次に、C P U 2 1 は、プール共通ポイント残数及びプール共通ポイント付与数を示す情報を含むゲーム結果や、一の懸賞ゲームが終了したことを示すゲーム終了情報を情報処理装置 4 0 に送信し（ステップ S 1 5 8）、本サブルーチンを終了する。

【0100】

ステップ S 1 5 2 において、再度ゲームを行う旨の指示があったと判断した場合、次に、C P U 2 1 は、投資可能な共通ポイント数が携帯電話機 2 0 にプールされているか否かを判断する（ステップ S 1 5 4）。すなわち、C P U 2 1 は、上記プール共通ポイント残数が、一のゲームに投資可能な共通ポイント数以上であるか否かを判断する。

ステップ S 1 5 4 において、投資可能な共通ポイント数が携帯電話機 2 0 にプールされていないと判断した場合、C P U 2 1 は、懸賞ゲーム終了通知画像を表示装置 3 2 に表示させる処理を行い（ステップ S 1 5 7）、再度ゲームを行うことができない旨を利用者に通知した後、ゲーム結果やゲーム終了情報を情報処理装置 4 0 に送信し（ステップ S 1 5 8）、本サブルーチンを終了する。 10

【0101】

ステップ S 1 5 4 において、投資可能な共通ポイント数が携帯電話機 2 0 にプールされていると判断した場合、次に、還元率を算出するタイミングであるか否かを判断する（ステップ S 1 4 6）。すなわち、C P U 2 1 は、実行したゲーム数又はゲーム時間に基づいて、還元率を算出するか否かを判断する。

還元率を算出するタイミングであると判断した場合、C P U 2 1 は、所定ゲーム数（例えば、1 0 0 0 回）又は所定時間（例えば、1 時間）のゲームを行ったときの共通ポイント投資数及び共通ポイント付与数から、還元率を算出する処理を行う（ステップ S 1 4 7）。次に、C P U 2 1 は、算出した還元率が、図 7 に示したサブルーチンのステップ S 7 2 において設定した還元率の範囲内にあるか否かを判断する（ステップ S 1 4 8）。 20

【0102】

算出した還元率が、図 7 に示したサブルーチンのステップ S 7 2 において設定した還元率の範囲内ないと判断した場合、C P U 2 1 は、懸賞ゲーム終了通知画像を表示装置 3 2 に表示させる処理を行い（ステップ S 1 5 7）、再度ゲームを行うことができない旨を利用者に通知した後、ゲーム結果やゲーム終了情報を情報処理装置 4 0 に送信し（ステップ S 1 5 8）、本サブルーチンを終了する。 30

【0103】

ステップ S 1 4 6 において還元率を算出するタイミングではないと判断した場合、又は、ステップ S 1 4 8 において還元率が当該範囲内であると判断した場合、C P U 2 1 は、プール共通ポイント付与数が設定された上限値を超えたか否かを判断する（ステップ S 1 5 6）。すなわち、C P U 2 1 は、R A M 2 3 に記憶されているプール共通ポイント付与数が、図 7 に示したサブルーチンのステップ S 7 0 における処理により設定されたプール共通ポイント付与数の上限値を超えたか否かを判断する。ステップ S 1 5 6 において、プール共通ポイント付与数が設定された上限値を超えていないと判断した場合、ステップ S 1 4 0 に処理を戻し、再度、一のゲームを実行する。

【0104】

一方、ステップ S 1 5 6 において、プール共通ポイント付与数が設定された上限値を超えたと判断した場合、C P U 2 1 は、懸賞ゲーム終了通知画像を表示装置 3 2 に表示させる処理を行い（ステップ S 1 5 7）、再度ゲームを行うことができない旨を利用者に通知した後、ゲーム結果やゲーム終了情報を情報処理装置 4 0 に送信し（ステップ S 1 5 8）、本サブルーチンを終了する。 40

【0105】

次に、本発明のポイント管理システムにおいて、サービスコンテンツの中から懸賞ゲームが選択され、当該懸賞ゲームが行われるときに携帯電話機 2 0 の表示装置 3 2 に表示される画像について図 1 1 ～図 1 4 を用いて説明することとする。図 1 1 （a）～（d）、図 1 2 （a）～（c）、図 1 3 （a）～（c）、及び、図 1 4 （a）～（b）は、携帯電話 50

機 2 0 の表示装置 3 2 に表示される画像の一例を模式的に示す図である。

【0106】

まず、利用者の入力装置 2 5 の操作により、サービスコンテンツの利用を要求する旨の指示の入力があると、携帯電話機 2 0 の表示装置 3 2 には、図 1 1 (a) に示すようなサービスコンテンツのメニューを示す画面画像が表示される。

【0107】

図 1 1 (a) に示す画面画像の上側には、「サービスコンテンツを以下より選択して下さい。」というサービスコンテンツの選択を促す画像が表示されている。また、画面画像の中央には、上から順に「音楽・映像配信」、「クレジット変換」、「懸賞ゲーム」というように、上述したサービスコンテンツの選択肢を示す画像が表示されており、各選択肢を示す画像の左側には、ラジオボタンが表示されている。また、画面画像の下側には、左から順に、「戻る」、「決定」、「次へ」という選択肢を示すボタンが表示されている。 10

【0108】

図 1 1 (a) に示す画面画像が表示されているとき、利用者は入力装置 2 5 を操作することにより、サービスコンテンツのメニューのなかから、一のサービスを選択することができる。

図 1 1 (a) に示すように、「懸賞ゲーム」が選択され、更に、「決定」が選択されたときに、累積共通ポイント投資数が設定された上限値を超えている場合、図 1 1 (b) に示すような画面画像が表示される。

【0109】

図 1 1 (b) に示す画面画像の上側には、「投資した共通ポイント数が規定数をオーバーしているため、懸賞ゲームを開始できません」という利用者に懸賞ゲームを開始することができないことを示す画像が表示され、画面画像の中央には「健全なゲーム環境を維持するため、ご協力をお願い申し上げます。」という画像が表示される。 20

【0110】

さらに、図 1 1 (a) において、「懸賞ゲーム」が選択され、更に、「決定」が選択されたときに、累積共通ポイント付与数が設定された上限値をこえている場合、図 1 1 (c) に示す画面画像が表示される。

【0111】

図 1 1 (c) に示す画面画像の上側には、「付与された共通ポイント数が規定数をオーバーしているため、懸賞ゲームを開始できません」という利用者に懸賞ゲームを開始することができないことを示す画像が表示され、画面画像の中央には「健全なゲーム環境を維持するため、ご協力をお願い申し上げます。」という画像が表示される。 30

なお、この図 1 1 (b) 及び図 1 1 (c) に示す画面画像が、図 5 に示したサブルーチンのステップ S 1 5 の処理において携帯電話機 2 0 の表示装置 3 2 に表示される懸賞ゲーム開始不許可通知画像である。

【0112】

さらに、図 1 1 (a) において、「懸賞ゲーム」が選択され、更に、「決定」が選択されたときに、累積共通ポイント投資数及び累積共通ポイント付与数が、共に設定された上限値を超えていない場合、図 1 1 (d) に示すような画面画像が表示される。 40

【0113】

図 1 1 (d) に示す画面画像の上側には、「プレイする懸賞ゲームを以下より選択して下さい。」という懸賞ゲームの選択を促す画像が表示されている。また、画面画像の中央よりやや上側には、懸賞ゲームの種類である「トランプゲーム」を示す画像が表示され、その下側に「ポーカー」、「ブラックジャック」というように、懸賞ゲームの選択肢を示す画像が表示されており、更に、「ポーカー」、「ブラックジャック」を示す画像の左側には、ラジオボタンが表示されている。また、画面画像の下側には、左から順に、「戻る」、「決定」、「次へ」という選択肢を示すボタンが表示されている。

なお、この図 1 1 (d) に示す画面画像が、図 5 に示したサブルーチンのステップ S 1 3 の処理において情報処理装置 4 0 から懸賞ゲーム選択画像データを受信したときに、携帯 50

電話機 20 の表示装置 32 に表示される懸賞ゲーム選択画像である。

【0114】

図 11 (d) に示す画面画像が表示されているとき、利用者は入力装置 25 を操作することにより、懸賞ゲームのなかから、行う懸賞ゲームの種類を選択することができる。

例えば、図 11 (d) に示すように、「ポーカー」が選択され、更に、「決定」が選択されると、図 12 (a) ~ (c) に示すような画面画像が表示される。

【0115】

図 12 (a) ~ (c) に示す画面画像の上側には「ポーカーゲーム」という画像が表示され、その下側には、「このゲームを行うために用いる共通ポイント数を入力してください。」というプール共通ポイント投資数の入力を促す画像が表示される。また、画面画像の下側には、プール共通ポイント投資数の入力欄が表示され、さらにその下側には、入力可能なプール共通ポイント投資数の範囲を示す画像が表示されている。さらに、画面画像の下端には、「決定」という選択肢を示すボタンが表示されている。

10

【0116】

図 12 (a) に示す画面画像は、上記所定の期間 (5 日間) において、損失している共通ポイント数が 2000 ポイント以上である場合の画面画像であり、プール共通ポイント投資数の上限値が 300 ポイントに設定されている。

一方、図 12 (b) に示す画面画像は、上記所定の期間において、損失している共通ポイント数が 2000 ポイント未満である場合の画面画像であり、プール共通ポイント投資数の上限値が 200 ポイントに設定されている。

20

このようにすることにより、上記所定の期間において、損失している共通ポイント数が多い場合には、一の懸賞ゲームを行うために携帯電話機 20 にプールすることができる共通ポイント数が低く設定されるため、共通ポイントの損失数を抑制することができるようになる。

【0117】

図 12 (a) 又は図 12 (b) において、プール共通ポイント投資数が入力され、更に、「決定」が選択されると、ポーカーゲームが開始されるのである。そして、このポーカーゲームにおいて、一のゲームが行われているとき、表示装置 32 には、図 13 (a) ~ (c) に示すような画面画像が表示される。

【0118】

30

図 13 (a) ~ (c) に示す画面画像の上側には、投資された共通ポイントの累積数と、プール共通ポイント投資数とを示す画像が表示され、その下側には、プール共通ポイント付与数と、設定されたプール共通ポイント付与数の上限値とを示す画像が表示されている。

例えば、図 13 (a) に示す画面画像の右上部分の「50 / 200」を示す画像において、分子の 50 は、プール共通ポイント残数を示しており、分母の 200 は、入力されたプール共通ポイント投資数を示している。また、「50 / 200」を示す画像の下側に表示されている「90 / 300」を示す画像において、分子の 90 は、プール共通ポイント付与数を示しており、分母の 300 は、設定されたプール共通ポイント付与数の上限値を示している。

40

また、画面画像の中央には、成立役とその倍率を示す画像が表示され、画面画像の下側には、単位共通ポイント投資数の入力欄が表示され、さらにその下側には、単位共通ポイント投資数の範囲を示す画像が表示されている。

【0119】

図 13 (a) に示す画面画像は、上記所定の期間 (5 日間) において、損失している共通ポイント数が 2000 ポイント未満であり、かつ、獲得している共通ポイント数が 2000 ポイント未満である場合の画面画像である。

この画面画像では、上述したように、累積共通ポイント付与数の上限値が 300 に設定されている。また、成立役「ワンペア」の倍率が 3 倍、「ストレート」の倍率が 7 倍、「フ

50

ァイブカード」の倍率が 50 倍に設定されている。さらに、単位共通ポイント投資数の範

囲が3～15ポイントに設定されている。

【0120】

図13(b)に示す画面画像は、上記所定の期間(5日間)において、損失している共通ポイント数が2000ポイント以上である場合の画面画像である。

この画面画像では、累積共通ポイント付与数の上限値が500に設定されている。また、成立役「ワンペア」の倍率が5倍、「ストレート」の倍率が10倍、「ファイブカード」の倍率が60倍に設定されている。さらに、単位共通ポイント投資数の範囲が1～10ポイントに設定されている。

このようにすることにより、利用者が多くの共通ポイントを損失している場合には、懸賞ゲームにおいて、獲得し得る共通ポイント数を増加させることができるとともに、損失し得る共通ポイント数を減少させることができるため、利用者の共通ポイントの損失数を抑制することができるようになる。

【0121】

図13(c)に示す画面画像は、上記所定の期間(5日間)において、獲得している共通ポイント数が2000以上である場合の画面画像である。

この画面画像では、累積共通ポイント付与数の上限値が200ポイントに設定されている。また、成立役「ワンペア」の倍率が2倍、「ストレート」の倍率が6倍、「ファイブカード」の倍率が40倍に設定されている。さらに、単位共通ポイント投資数の範囲が1～10ポイントに設定されている。

このようにすることにより、利用者が多くの共通ポイントを獲得している場合には、懸賞ゲームにおいて、獲得し得る共通ポイント数を減少させることができるため、利用者の共通ポイントの獲得数を抑制することができるようになる。

【0122】

図13(a)～(c)において、一回又は複数回のゲームが行われた結果、プール共通ポイント残数が、一のゲームに投資可能な共通ポイント数よりも少なくなった場合、図14(a)に示すような画面画像が表示される。

【0123】

図14(a)に示す画面画像の上側には、「投資する共通ポイント数が不足しています。」というように、プール共通ポイント残数が一のゲームに投資可能な共通ポイント数よりも少ないことを示す画像が表示されている。また、画面画像の中央には、「ポーカーゲームを終了します。」というように、懸賞ゲームの終了を示す画像が表示されている。

【0124】

図13(a)～(c)において、一回又は複数回のゲームが行われた結果、プール共通ポイント付与数が設定された上限値を超えた場合、図14(b)に示すような画面画像が表示される。

【0125】

図14(b)に示す画面画像の上側には、「付与された共通ポイント数が規定値をオーバーしました。」というように、プール共通ポイント付与数が設定された上限値を超えたことを示す画像が表示されている。また、画面画像の中央には、「ポーカーゲームを終了します。」というように、懸賞ゲームの終了を示す画像が表示されている。

なお、この図14(a)及び図14(b)に示す画面画像が、図10に示したサブルーチンのステップS157において携帯電話機20の表示装置32に表示される懸賞ゲーム終了通知画像である。

【0126】

上述した例において示したように、本発明に係るポイント管理システム10は、単位共通ポイント投資数、単位共通ポイント付与数、倍率及び還元率に制限値が設定されるように構成されているため、設定後の懸賞ゲームにおいて、利用者が獲得又は損失している共通ポイント数を抑制することができ、利用者が極端に多くの共通ポイントを獲得又は損失することを防止することができるようになる。その結果、利用者が懸賞ゲームに熱中しすぎるものがなく、節度ある懸賞ゲームを提供することができるようになる。

10

20

30

40

50

【0127】

また、上述した例において示したように、本発明に係るポイント管理システム10は、懸賞ゲームにおいて、プール共通ポイント投資数及びプール共通ポイント付与数に制限値が設定され、更に、当該制限値を超えた場合には、懸賞ゲームを終了させるように構成されているため、利用者が獲得又は損失している共通ポイント数を抑制することができ、利用者が極端に多くの共通ポイントを獲得又は損失することを防止することができる。その結果、利用者が懸賞ゲームに熱中しすぎることがなく、節度ある懸賞ゲームを提供することができるようになる。

【0128】

さらに、上述した例において示したように、本発明に係るポイント管理システム10は、懸賞ゲームにおいて、累積共通ポイント投資数及び累積共通ポイント付与数に制限値が設定され、更に、当該制限値を超えた場合には、懸賞ゲームを開始することができないように構成されているため、利用者が獲得又は損失している共通ポイント数を抑制することができ、利用者が極端に多くの共通ポイントを獲得又は損失することを防止することができる。その結果、利用者が検証ゲームに熱中しすぎることがなく、節度ある懸賞ゲームを提供することができるようになる。

10

【0129】

本発明において、上記共通ポイント投資数及び／又は共通ポイント付与数に基づき定められる数値に制限値を設定する方法としては特に限定されるものではなく、上述した例において示したような所定の期間における獲得又は損失した共通ポイント数に応じて制限値を設定する方法の他に、例えば、利用者が懸賞ゲームを行った回数に応じて設定する方法等を挙げることができる。

20

また、単位共通ポイント投資数、単位共通ポイント付与数、プール共通ポイント投資数、プール共通ポイント付与数、倍率及び還元率については、上述した方法の他に、例えば、懸賞ゲームの種類に応じて制限値を設定する方法や、懸賞ゲームの進行状況に応じて変動的に制限値を設定する方法等を挙げることができる。

【0130】

上述した例では、ゲームプログラムや画像データが情報処理装置40のハードディスクドライブ48に記憶されており、上記ゲームプログラムや画像データを携帯電話機20に供給し、携帯電話機20において供給されたプログラムを実行することにより懸賞ゲームを行うように構成されていたが、本発明において、懸賞ゲームの提供方法は、上述した例に限定されるものではない。

30

【0131】

例えば、上記ゲームプログラムを予め端末機のメモリに予め記憶させておき、懸賞ゲームの進行（開始）に伴って、必要となる各種の画像データを情報処理装置40から送信するように構成されていてもよい。

また、上記ゲームプログラムのみが情報処理装置から送信され、各種の画像データは予め端末機のメモリに記憶されており、必要となる画像データをメモリから適宜読み出すように構成されていてもよい。

さらに、上記ゲームプログラムを情報処理装置のハードディスクドライブ等に記憶させるとともに、各種の画像データを端末機のメモリに記憶させ、情報処理装置において上記ゲームプログラムが実行された結果に従って送信される制御信号又は制御情報に応じて、端末機においてゲームを進行させることとしてもよい。

40

【0132】

【発明の効果】

本発明のポイント管理システムによれば、利用者が極端に多くの共通ポイントを損失したり、極端に多くの共通ポイントが利用者に付与されたりすることを防止することができるため、利用者が懸賞ゲームに熱中しすぎることがなく、節度ある懸賞ゲームを提供することができるようになる。

【0133】

50

また、本発明の情報処理装置によれば、利用者が極端に多くの共通ポイントを損失したり、極端に多くの共通ポイントが利用者に付与されたりすることを防止することができるため、利用者が懸賞ゲームに熱中しすぎることがなく、節度ある懸賞ゲームを提供することができるようになる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明のポイント管理システムのネットワーク構成の一例を模式的に示す概略図である。

【図 2】本発明に係る端末機の構成の一例を模式的に示すブロック図である。

【図 3】本発明の情報処理装置の構成の一例を模式的に示すブロック図である。

【図 4】図 1 に示したポイント管理システムの動作を説明するためのブロック図である。 10

【図 5】本発明に係る端末機において実行されるサブルーチンの一例を示すフローチャートである。

【図 6】本発明に係る情報処理装置において実行されるサブルーチンの一例を示すフローチャートである。

【図 7】図 6 に示すサブルーチンのステップ S 3 8 において呼び出されて実行される情報処理装置側制限値設定処理ルーチンを示すフローチャートである。

【図 8】図 5 に示すサブルーチンのステップ S 1 8 において呼び出されて実行される端末機側懸賞ゲーム開始設定処理ルーチンを示すフローチャートである。

【図 9】図 6 に示すサブルーチンのステップ S 4 0 において呼び出されて実行される情報処理装置側懸賞ゲーム開始設定処理を示すフローチャートである。 20

【図 1 0】図 5 に示すサブルーチンのステップ S 1 9 において呼び出されて実行される端末機側懸賞ゲーム実行処理を示すフローチャートである。

【図 1 1】(a)～(d)は、図 1 に示した端末機の表示装置に表示される画像の一例を模式的に示す図である。

【図 1 2】(a)～(b)は、図 1 に示した端末機の表示装置に表示される画像の一例を模式的に示す図である。

【図 1 3】(a)～(c)は、図 1 に示した端末機の表示装置に表示される画像の一例を模式的に示す図である。

【図 1 4】(a)～(b)は、図 1 に示した端末機の表示装置に表示される画像の一例を模式的に示す図である。 30

【符号の説明】

1 0 ポイント管理システム

1 5 ネットワーク

2 0 携帯電話機

2 1 C P U

2 2 R O M

2 3 R A M

2 5 入力装置

3 2 表示装置

4 0 情報処理装置 40

4 2 C P U

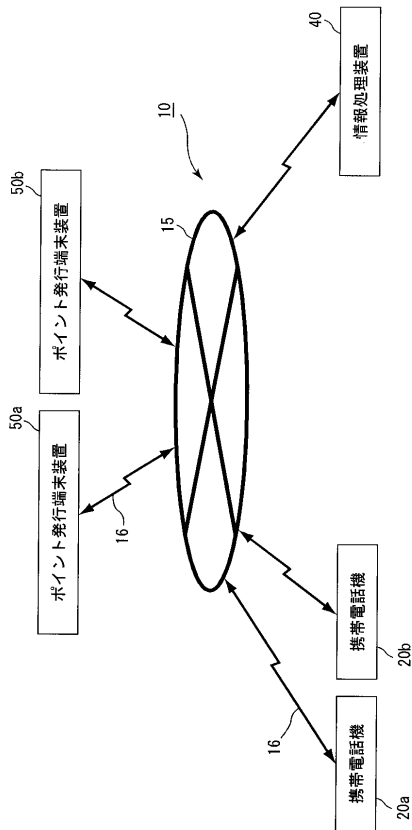
4 4 R O M

4 6 R A M

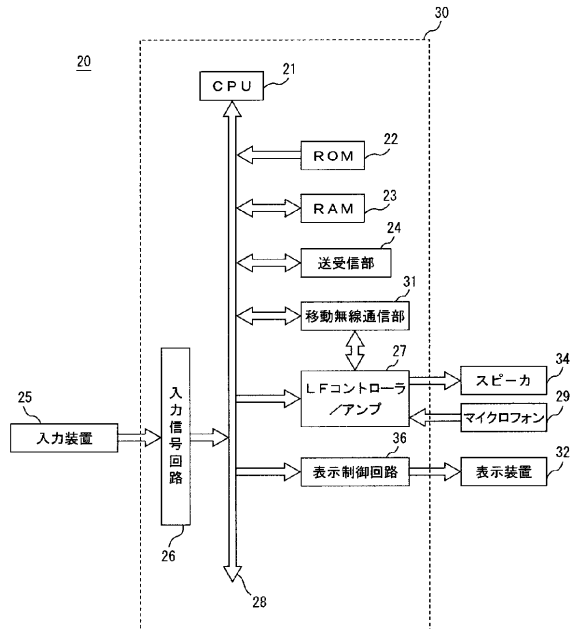
4 8 ハードディスクドライブ

5 0 ポイント発行端末装置

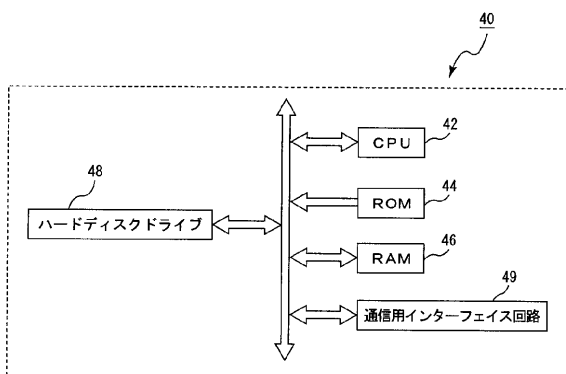
【図 1】



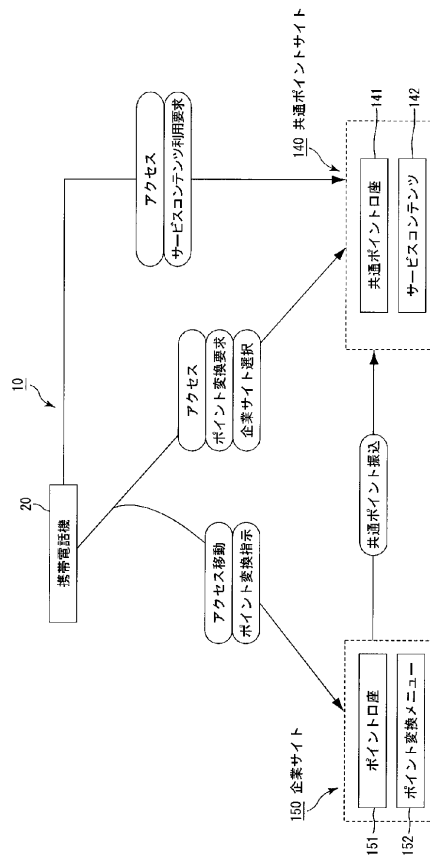
【図 2】



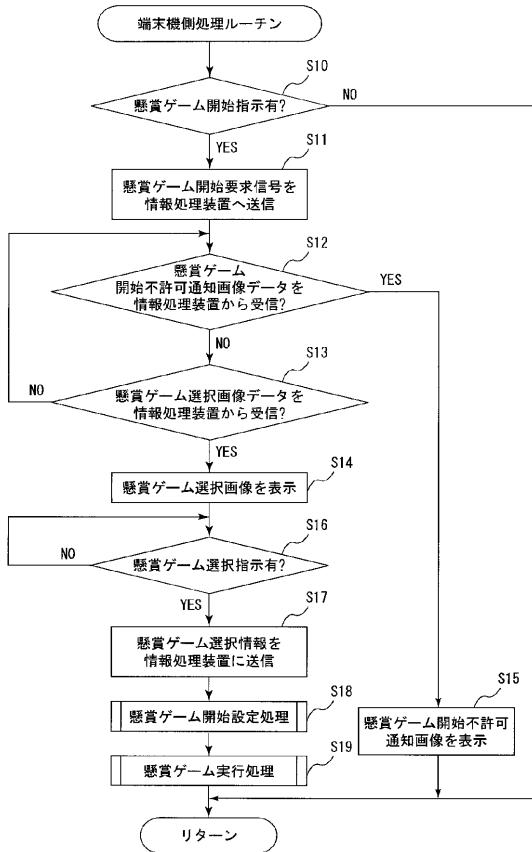
【図 3】



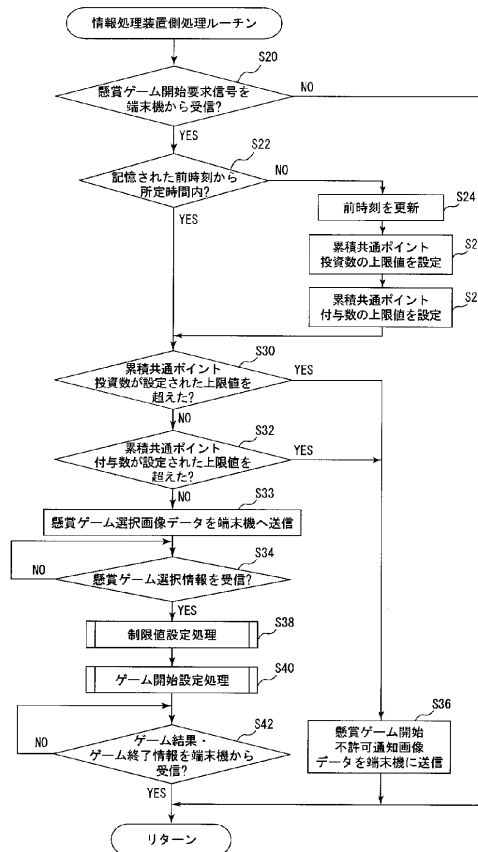
【図 4】



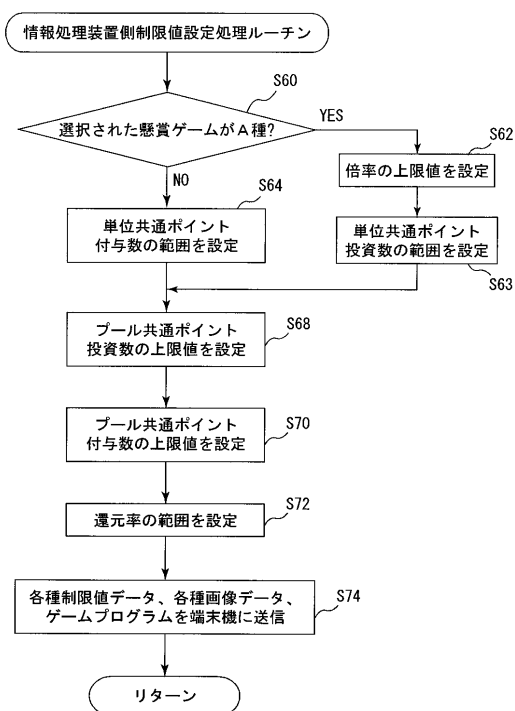
【図 5】



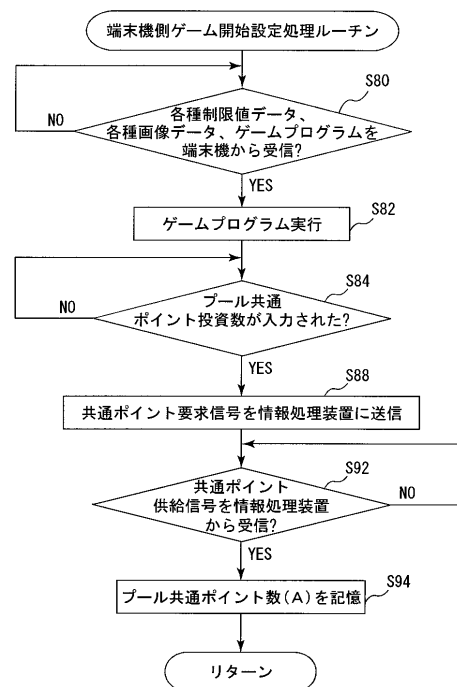
【図 6】



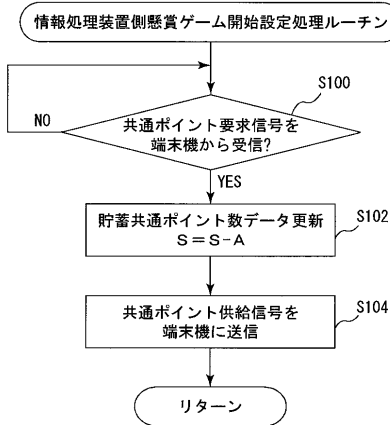
【図 7】



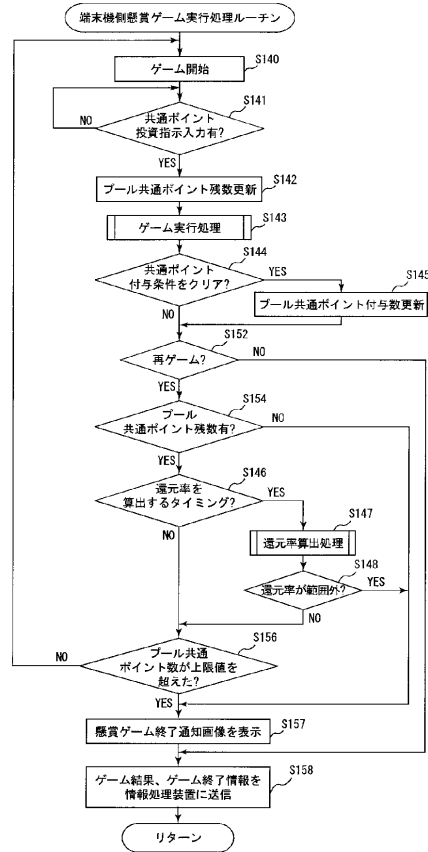
【図 8】



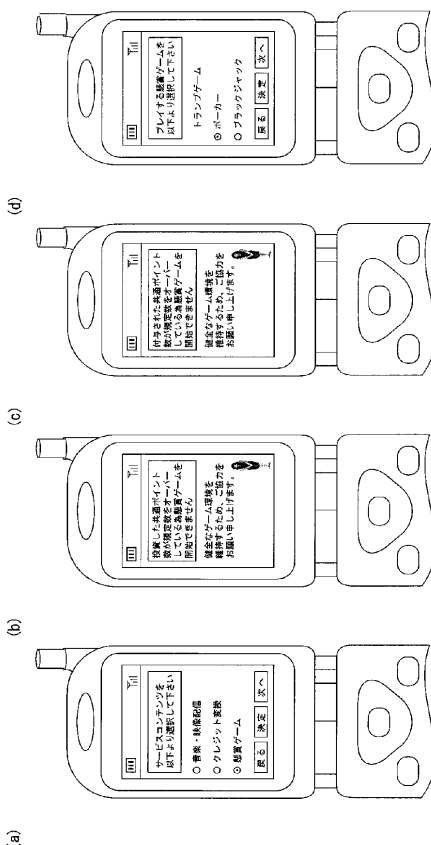
【図 9】



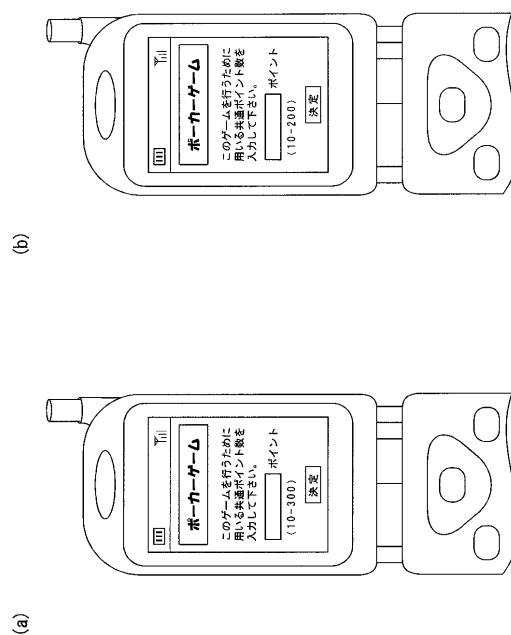
【図 10】



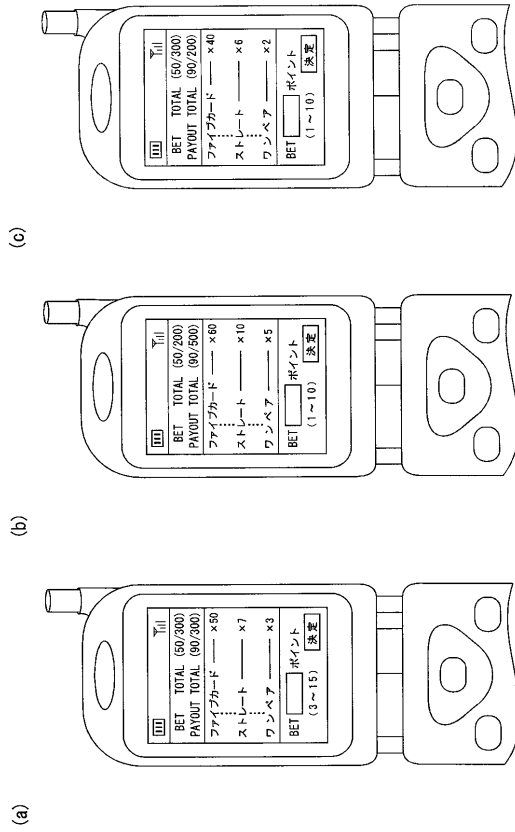
【図 11】



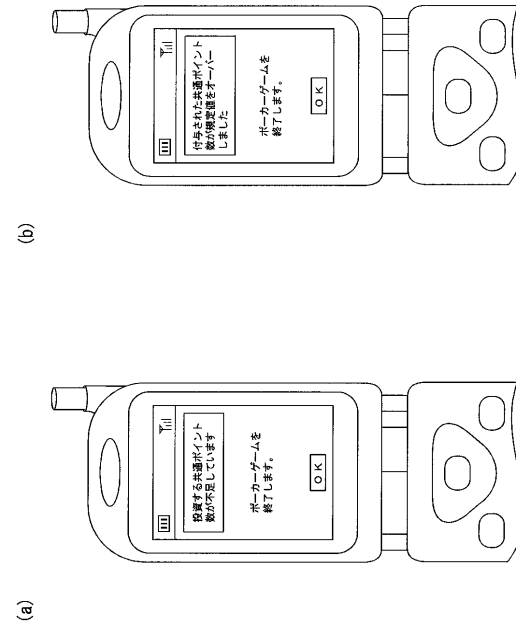
【図 12】



【図 13】



【図 14】



フロントページの続き

(72)発明者 平野谷 信勝

東京都江東区有明3丁目1番25号有明フロンティアビルA棟

Fターム(参考) 2C001 AA10 AA13 BA06 BB01 BB07 BD03 BD07 CB01 CB08 CC03
DA06