

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5282217号

(P5282217)

(45) 発行日 平成25年9月4日 (2013.9.4)

(24) 登録日 平成25年6月7日 (2013.6.7)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 2 9 2

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 1 7 0

A 6 3 F 13/10 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 2 1 0

G 0 6 K 17/00 (2006.01)

G 0 6 K 17/00 L

請求項の数 8 (全 29 頁)

(21) 出願番号 特願2008-215970 (P2008-215970)
 (22) 出願日 平成20年8月25日 (2008.8.25)
 (65) 公開番号 特開2010-46445 (P2010-46445A)
 (43) 公開日 平成22年3月4日 (2010.3.4)
 審査請求日 平成23年8月17日 (2011.8.17)

(73) 特許権者 000132471
 株式会社セガ
 東京都大田区羽田1丁目2番12号
 (74) 代理人 100079108
 弁理士 稲葉 良幸
 (74) 代理人 100080953
 弁理士 田中 克郎
 (74) 代理人 100078776
 弁理士 安形 雄三
 (74) 代理人 100114269
 弁理士 五十嵐 貞喜
 (74) 代理人 100093090
 弁理士 北野 進

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ネットワークゲームシステムおよびクライアントゲーム装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊戯者が所有する外部記憶媒体から少なくとも前記遊戯者固有の遊戯者IDを読み取る外部記憶媒体処理部を備えたゲーム装置と、該ゲーム装置とネットワークを介して通信可能に接続されたサーバ端末とを備えたネットワークゲームシステムであって、

前記サーバ端末は、

前記ゲーム装置のゲーム実行時にゲーム演出IDに対応付けたゲーム演出を行なう演出処理情報を格納する演出処理情報管理手段と、

前記ゲーム装置から送信された前記遊戯者IDに基づいて、前記外部記憶媒体に使用許可設定されている前記ゲーム演出IDを獲得ゲーム演出IDとして前記遊戯者IDに対応付けて格納する遊戯者情報管理手段と、

前記ゲーム装置から前記遊戯者IDを受信した際に、前記遊戯者情報管理手段に格納された前記獲得ゲーム演出IDの中から前記遊戯者IDに使用設定されている前記ゲーム演出IDを使用ゲーム演出IDとして読み出し、前記ゲーム装置に送信する遊戯者情報送信手段と、

前記遊戯者情報管理手段に格納されている前記遊戯者IDの前記獲得ゲーム演出IDに関する情報を更新し、その更新結果を前記ゲーム装置に送信する演出設定更新手段と

を備え、かつ、

前記ゲーム装置は、

前記外部記憶媒体処理部を介して前記遊戯者IDを読み取り、該遊戯者IDを前記サ

10

20

サーバ端末に送信する遊戯者 I D 送信手段と、

前記ゲーム演出 I D に対応付けて前記演出処理情報を格納する演出処理情報記憶手段と、

前記サーバ端末から送信された前記遊戯者 I D の前記使用ゲーム演出 I D に応じて、該使用ゲーム演出 I D に対応する前記演出処理情報を前記演出処理情報記憶手段から読み出し、前記ゲーム演出を実行するゲーム演出処理手段とを備え、

前記演出設定更新手段は、

前記ゲームに参加していた複数の遊戯者の前記外部記憶媒体に設定されている前記使用ゲーム演出 I D の中にコピー可能なゲーム演出 I D があるか否かを判定し、コピー可能な前記ゲーム演出 I D がある場合には、該ゲーム演出 I D の中から前記複数の遊戯者のうちのいずれかの外部記憶媒体に対して使用許可設定されていない最新の獲得タイムスタンプを有する最新演出処理情報を読み出し、前記複数の遊戯者のうちのいずれかの前記外部記憶媒体に対して前記最新演出処理情報のゲーム演出 I D を使用許可設定するために、前記遊戯者情報管理手段に格納されている前記外部記憶媒体の前記遊戯者 I D に対応付けられた前記獲得ゲーム演出 I D に関する情報を更新すること、
を特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項 2】

遊戯者が所有する外部記憶媒体から少なくとも前記遊戯者固有の遊戯者 I D を読み取る外部記憶媒体処理部を備えたゲーム装置と、該ゲーム装置とネットワークを介して通信可能に接続されたサーバ端末とを備えたネットワークゲームシステムであって、

前記サーバ端末は、

前記ゲーム装置のゲーム実行時にゲーム演出 I D に対応付けたゲーム演出を行なう演出処理情報を格納する演出処理情報管理手段と、

前記ゲーム装置から送信された前記遊戯者 I D に基づいて、前記外部記憶媒体に使用許可設定されている前記ゲーム演出 I D を獲得ゲーム演出 I D として前記遊戯者 I D に対応付けて格納する遊戯者情報管理手段と、

前記ゲーム装置から前記遊戯者 I D を受信した際に、前記遊戯者情報管理手段に格納された前記獲得ゲーム演出 I D の中から前記遊戯者 I D に使用設定されている前記ゲーム演出 I D を使用ゲーム演出 I D として読み出し、前記ゲーム装置に送信する遊戯者情報送信手段と、

前記遊戯者情報管理手段に格納されている前記遊戯者 I D の前記獲得ゲーム演出 I D に関する情報を更新し、その更新結果を前記ゲーム装置に送信する演出設定更新手段と

を備え、かつ、

前記ゲーム装置は、

前記外部記憶媒体処理部を介して前記遊戯者 I D を読み取り、該遊戯者 I D を前記サーバ端末に送信する遊戯者 I D 送信手段と、

前記ゲーム演出 I D に対応付けて前記演出処理情報を格納する演出処理情報記憶手段と、

前記サーバ端末から送信された前記遊戯者 I D の前記使用ゲーム演出 I D に応じて、該使用ゲーム演出 I D に対応する前記演出処理情報を前記演出処理情報記憶手段から読み出し、前記ゲーム演出を実行するゲーム演出処理手段とを備え、

さらに、

前記ゲーム装置は、それぞれの前記ゲーム装置ごとに付与された固有の筐体 I D を前記サーバ端末に送信する筐体 I D 送信手段をさらに備え、かつ、

前記サーバ端末は、前記ゲーム装置から送信された前記筐体 I D に対応付けて、前記ゲーム装置が所定の前記演出処理情報を前記外部記憶媒体に付与することができる演出付与設定情報を格納する演出付与設定管理手段をさらに備えていること、

を特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項 3】

前記演出設定更新手段は、前記ゲーム装置から送信された前記筐体 I D に基づいて、前

10

20

30

40

50

記演出付与設定管理手段から前記筐体 I D に対応付けられた前記演出付与設定情報を読み出すとともに、前記演出付与設定情報で指定されている前記演出処理情報が使用許可設定されていない前記外部記憶媒体に対して前記演出処理情報の前記ゲーム演出 I D を使用許可設定するために、前記遊戯者情報管理手段に格納されている前記外部記憶媒体の前記遊戯者 I D に対応付けられた前記獲得ゲーム演出 I D に関する情報を更新する請求項 2 に記載のネットワークゲームシステム。

【請求項 4】

前記演出設定更新手段は、前記ゲームに参加していた複数の遊戯者の前記外部記憶媒体に設定されている前記使用ゲーム演出 I D の中にコピー可能なゲーム演出 I D があるか否かを判定し、コピー可能な前記ゲーム演出 I D がない場合には、前記ゲーム装置から送信された前記筐体 I D に基づいて、前記演出付与設定管理手段から前記筐体 I D に対応付けられた前記演出付与設定情報を読み出すとともに、前記外部記憶媒体の中から前記演出付与設定情報で指定されている前記演出処理情報のゲーム演出 I D が使用許可設定されていない 1 つの外部記憶媒体を選択し、かつ、前記 1 つの外部記憶媒体に対して前記演出処理情報の前記ゲーム演出 I D を使用許可設定するために、前記遊戯者情報管理手段に格納されている前記 1 つの外部記憶媒体の前記遊戯者 I D に対応付けられた前記獲得ゲーム演出 I D に関する情報を更新する請求項 2 に記載のネットワークゲームシステム。

【請求項 5】

ネットワークを介してサーバ端末と通信可能に接続され、遊戯者が所有する外部記憶媒体から少なくとも前記遊戯者固有の遊戯者 I D を読み取る外部記憶媒体処理部を備えたクライアントゲーム装置であって、

ゲーム実行時にゲームの演出を行なう演出実行部と、

ゲーム演出 I D に対応付けた複数の演出処理情報を格納する演出処理情報記憶手段と、

前記外部記憶媒体処理部を介して前記遊戯者 I D を読み取り、該遊戯者 I D を前記サーバ端末に送信する遊戯者 I D 送信手段と、

前記サーバ端末から前記遊戯者 I D に使用設定されているゲーム演出 I D を使用ゲーム演出 I D として受信するとともに、該使用ゲーム演出 I D に対応する前記演出処理情報を前記演出処理情報記憶手段から読み出し、前記ゲーム演出を実行するゲーム演出処理手段と、

前記サーバ端末から前記ゲーム演出 I D に関する更新情報を受信する更新情報受信手段と
を備え、かつ、

前記サーバ端末は、

前記ゲーム演出 I D に対応付けた前記演出処理情報を格納する演出処理情報管理手段と、

前記遊戯者 I D 送信手段によって送信された前記遊戯者 I D に基づいて、前記外部記憶媒体に使用許可設定されている前記ゲーム演出 I D を獲得ゲーム演出 I D として前記遊戯者 I D に対応付けて格納する遊戯者情報管理手段と、

前記遊戯者 I D を受信した際に、前記遊戯者情報管理手段に格納された前記獲得ゲーム演出 I D のの中から前記遊戯者 I D に設定されている前記使用ゲーム演出 I D を読み出し、前記ゲーム演出処理手段に送信する遊戯者情報送信手段と、

前記遊戯者情報管理手段に格納されている前記遊戯者 I D の前記獲得ゲーム演出 I D に関する情報を更新し、その更新結果を前記更新情報受信手段に送信する演出設定更新手段とを備え、

前記演出設定更新手段は、

前記ゲームに参加していた複数の遊戯者の前記外部記憶媒体に設定されている前記使用ゲーム演出 I D の中にコピー可能なゲーム演出 I D があるか否かを判定し、コピー可能な前記ゲーム演出 I D がある場合には、該ゲーム演出 I D のの中から前記複数の遊戯者のうちのいずれかの外部記憶媒体に対して使用許可設定されていない最新の獲得タイムスタンプを有する最新演出処理情報を読み出し、前記複数の遊戯者のうちのいずれかの前記外部記

10

20

30

40

50

憶媒体に対して前記最新演出処理情報のゲーム演出 I D を使用許可設定するために、前記遊戯者情報管理手段に格納されている前記外部記憶媒体の前記遊戯者 I D で対応付けられた前記獲得ゲーム演出 I D に関する情報を更新すること、
を特徴とするクライアントゲーム装置。

【請求項 6】

ネットワークを介してサーバ端末と通信可能に接続され、遊戯者が所有する外部記憶媒体から少なくとも前記遊戯者固有の遊戯者 I D を読み取る外部記憶媒体処理部を備えたクライアントゲーム装置であって、

ゲーム実行時にゲームの演出を行なう演出実行部と、

ゲーム演出 I D に対応付けた複数の演出処理情報を格納する演出処理情報記憶手段と、

前記外部記憶媒体処理部を介して前記遊戯者 I D を読み取り、該遊戯者 I D を前記サーバ端末に送信する遊戯者 I D 送信手段と、

前記サーバ端末から前記遊戯者 I D に使用設定されているゲーム演出 I D を使用ゲーム演出 I D として受信するとともに、該使用ゲーム演出 I D に対応する前記演出処理情報を前記演出処理情報記憶手段から読み出し、前記ゲーム演出を実行するゲーム演出処理手段と、

前記サーバ端末から前記ゲーム演出 I D に関する更新情報を受信する更新情報受信手段と
を備え、

固有の筐体 I D を前記サーバ端末に送信する筐体 I D 送信手段をさらに備え、かつ、

前記サーバ端末は、前記ゲーム装置から送信された前記筐体 I D に対応付けて、前記ゲーム装置が所定の前記演出処理情報を前記外部記憶媒体に付与することができる演出付与設定情報を格納する演出付与設定管理手段をさらに備えていること、

を特徴とするクライアントゲーム装置。

【請求項 7】

前記サーバ端末は、前記ゲーム演出 I D に対応付けた前記演出処理情報を格納する演出処理情報管理手段と、前記遊戯者 I D 送信手段によって送信された前記遊戯者 I D に基づいて、前記外部記憶媒体に使用許可設定されている前記ゲーム演出 I D を獲得ゲーム演出 I D として前記遊戯者 I D に対応付けて格納する遊戯者情報管理手段と、前記遊戯者 I D を受信した際に、前記遊戯者情報管理手段に格納された前記獲得ゲーム演出 I D の中から前記遊戯者 I D に設定されている前記使用ゲーム演出 I D を読み出し、前記ゲーム演出処理手段に送信する遊戯者情報送信手段と、前記遊戯者情報管理手段に格納されている前記遊戯者 I D の前記獲得ゲーム演出 I D に関する情報を更新し、その更新結果を前記更新情報受信手段に送信する演出設定更新手段とを備え、

前記演出設定更新手段は、前記ゲーム装置から送信された前記筐体 I D に基づいて、前記演出付与設定管理手段から前記筐体 I D に対応付けられた前記演出付与設定情報を読み出すとともに、前記演出付与設定情報で指定されている前記演出処理情報が使用許可設定されていない前記外部記憶媒体に対して前記演出処理情報の前記ゲーム演出 I D を使用許可設定するために、前記遊戯者情報管理手段に格納されている前記外部記憶媒体の前記遊戯者 I D で対応付けられた前記獲得ゲーム演出 I D に関する情報を更新する請求項 6 に記載のクライアントゲーム装置。

【請求項 8】

前記サーバ端末は、前記ゲーム演出 I D に対応付けた前記演出処理情報を格納する演出処理情報管理手段と、前記遊戯者 I D 送信手段によって送信された前記遊戯者 I D に基づいて、前記外部記憶媒体に使用許可設定されている前記ゲーム演出 I D を獲得ゲーム演出 I D として前記遊戯者 I D に対応付けて格納する遊戯者情報管理手段と、前記遊戯者 I D を受信した際に、前記遊戯者情報管理手段に格納された前記獲得ゲーム演出 I D の中から前記遊戯者 I D に設定されている前記使用ゲーム演出 I D を読み出し、前記ゲーム演出処理手段に送信する遊戯者情報送信手段と、前記遊戯者情報管理手段に格納されている前記遊戯者 I D の前記獲得ゲーム演出 I D に関する情報を更新し、その更新結果を前記更新情報

10

20

30

40

50

報受信手段に送信する演出設定更新手段とを備え、

前記演出設定更新手段は、前記ゲームに参加していた複数の遊戯者の前記外部記憶媒体に設定されている前記使用ゲーム演出 I D の中にコピー可能なゲーム演出 I D があるか否かを判定し、コピー可能な前記ゲーム演出 I D がない場合には、前記ゲーム装置から送信された前記筐体 I D に基づいて、前記演出付与設定管理手段から前記筐体 I D に対応付けられた前記演出付与設定情報を読み出すとともに、前記外部記憶媒体の中から前記演出付与設定情報で指定されている前記演出処理情報が設定されていない 1 つの外部記憶媒体を選択し、かつ、前記 1 つの外部記憶媒体に対して前記演出処理情報の前記ゲーム演出 I D を使用許可設定するために、前記遊戯者情報管理手段に格納されている前記 1 つの外部記憶媒体の前記遊戯者 I D に対応付けられた前記獲得ゲーム演出 I D に関する情報を更新する請求項 6 に記載のクライアントゲーム装置。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、I C カードなどの外部記憶媒体を用いたネットワークゲームシステムおよびクライアントゲーム装置に関し、特に、外部記憶媒体から少なくとも遊戯者固有の遊戯者 I D を読み取る外部記憶媒体処理部を備えたゲーム装置と、該ゲーム装置とネットワークを介して通信可能に接続されたサーバ端末とを備えたネットワークゲームシステム、およびネットワークを介してサーバ端末と通信可能に接続されたクライアントゲーム装置に関する。

20

【背景技術】

【0002】

この種のネットワークゲームシステムおよびゲーム装置として、例えば、特許文献 1 に開示されているような電子ダーツゲーム装置が知られている。この電子ダーツゲーム装置では、複数の電子ダーツゲーム装置（筐体）がインターネット等のネットワークに接続され、該ネットワークにはサーバ、パーソナルコンピュータ、携帯電話などの通信端末や、ダーツゲームとは異なる種類のゲームを行なうゲーム装置が接続されている。各ゲーム装置には、遊戯者固有の I D (I d e n t i f i c a t i o n) カードを挿入可能な複数のカードリーダーが設けられており、該カードリーダーを介して取得された遊戯者識別情報に基づいて、サーバから遊戯者固有のデータなどを取得できるようになっている。また、ゲームの成績や履歴などの遊戯者固有の情報を遊戯者識別情報と対応付けてサーバに記憶し、その遊戯者固有の情報をゲームに反映できるようになっている。

30

【0003】

また、特許文献 2 には、少なくとも 2 台の画像表示ゲーム装置間で、データを通信可能に構成され、ゲーム装置間でデータの通信を行う際に識別データを互いに送信し、その識別データに基づいてゲームの進行に役立つアイテム等の援助データを発生し、該援助データを遊戯者にプレゼントするようにしたゲームシステムが開示されている。

【0004】

【特許文献 1】特開 2005-131232 号公報

【特許文献 2】特開 2001-129240 号公報

40

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献 1 に開示されている従来のネットワークゲームシステムおよびゲーム装置では、I D カードの遊戯者識別情報を介して取得される情報は、ゲームの成績や履歴などであり、そのような情報のみをゲームに反映させただけでは、ゲームの趣向性を十分に高めることはできなかった。

【0006】

一方、特許文献 2 に開示されているゲームシステムでは、全体的なデータの管理を行なうサーバ端末が設けられていないため、管理者によって新たな援助データを作成したり、

50

援助データの配布状況の把握や、その配布状況に応じた配布量の調整などを行うことができない。そのため、配布量を増加させて最新版の援助データが多く出回るようにしたり、逆に、配布量を制限して希少価値の高い援助データを生成するなどの設定をすることができない、という問題があった。

【0007】

また、近年、例えば、ゲーム実行時にゲーム装置の表示部に表示される画面が、通常の画面とは異なる装飾されたゲーム画面（テーマ画面）に変更される演出処理情報を予め設定し、所定の条件を満たした際にその演出処理情報をIDカードに記憶するようにしたものが提案されている。

【0008】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、所定の条件を満たした際に、ゲーム画面やゲーム音声を通常とは異なるものに変更する演出処理情報を遊戯者に外部記憶媒体を介して付与することにより、ゲームの趣向性の向上および遊戯者間の交友の拡大を図ることができるネットワークゲームシステムおよびクライアントゲーム装置を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0009】

本発明の上記目的は、遊戯者が所有する外部記憶媒体から少なくとも前記遊戯者固有の遊戯者IDを読み取る外部記憶媒体処理部を備えたゲーム装置と、該ゲーム装置とネットワークを介して通信可能に接続されたサーバ端末とを備えたネットワークゲームシステムにおいて、前記サーバ端末が、前記ゲーム装置のゲーム実行時にゲーム演出IDに対応付けたゲーム演出を行なう演出処理情報を格納する演出処理情報管理手段と、前記ゲーム装置から送信された前記遊戯者IDに基づいて、前記外部記憶媒体に使用許可設定されている前記ゲーム演出IDを獲得ゲーム演出IDとして前記遊戯者IDに対応付けて格納する遊戯者情報管理手段と、前記ゲーム装置から前記遊戯者IDを受信した際に、前記遊戯者情報管理手段に格納された前記獲得ゲーム演出IDの中から前記遊戯者IDに使用設定されている前記ゲーム演出IDを使用ゲーム演出IDとして読み出し、前記ゲーム装置に送信する遊戯者情報送信手段と、前記遊戯者情報管理手段に格納されている前記遊戯者IDの前記ゲーム演出IDの前記使用許可設定に関する情報を更新し、その更新結果を前記ゲーム装置に送信する演出設定更新手段とを備え、かつ、前記ゲーム装置が、前記外部記憶媒体処理部を介して前記遊戯者IDを読み取り、該遊戯者IDを前記サーバ端末に送信する遊戯者ID送信手段と、前記ゲーム演出IDに対応付けて前記演出処理情報を格納する演出処理情報記憶手段と、前記サーバ端末から送信された前記遊戯者IDの前記使用ゲーム演出IDに応じて、該使用ゲーム演出IDに対応する前記演出処理情報を前記演出処理情報記憶手段から読み出し、前記ゲーム演出を実行するゲーム演出処理手段とを備え、前記演出設定更新手段は、前記ゲームに参加していた複数の遊戯者の前記外部記憶媒体に設定されている前記使用ゲーム演出IDの中にコピー可能なゲーム演出IDがあるか否かを判定し、コピー可能な前記ゲーム演出IDがある場合には、該ゲーム演出IDの中から前記複数の遊戯者のうちのいずれかの外部記憶媒体に対して使用許可設定されていない最新の獲得タイムスタンプを有する最新演出処理情報を読み出し、前記複数の遊戯者のうちのいずれかの前記外部記憶媒体に対して前記最新演出処理情報のゲーム演出IDを使用許可設定するために、前記遊戯者情報管理手段に格納されている前記外部記憶媒体の前記遊戯者IDで対応付けられた前記獲得ゲーム演出IDに関する情報を更新することにより、達成される。

【0010】

また、本発明の上記目的は、ネットワークを介してサーバ端末と通信可能に接続され、遊戯者が所有する外部記憶媒体から少なくとも前記遊戯者固有の遊戯者IDを読み取る外部記憶媒体処理部を備えたクライアントゲーム装置において、ゲーム実行時にゲームの演出を行なう演出実行部と、ゲーム演出IDに対応付けた複数の演出処理情報を格納する演出処理情報記憶手段と、前記外部記憶媒体処理部を介して前記遊戯者IDを読み取り、該

10

20

30

40

50

遊戯者IDを前記サーバ端末に送信する遊戯者ID送信手段と、前記サーバ端末から前記遊戯者IDに使用設定されているゲーム演出IDを使用ゲーム演出IDとして受信するとともに、該使用ゲーム演出IDに対応する前記演出処理情報を前記演出処理情報記憶手段から読み出し、前記ゲーム演出を実行するゲーム演出処理手段と、前記サーバ端末から前記ゲーム演出IDに関する更新情報を受信する更新情報受信手段とを備え、かつ、前記サーバ端末は、前記ゲーム演出IDに対応付けた前記演出処理情報を格納する演出処理情報管理手段と、前記遊戯者ID送信手段によって送信された前記遊戯者IDに基づいて、前記外部記憶媒体に使用許可設定されている前記ゲーム演出IDを獲得ゲーム演出IDとして前記遊戯者IDに対応付けて格納する遊戯者情報管理手段と、前記遊戯者IDを受信した際に、前記遊戯者情報管理手段に格納された前記獲得ゲーム演出IDの中から前記遊戯者IDに設定されている前記使用ゲーム演出IDを読み出し、前記ゲーム演出処理手段に送信する遊戯者情報送信手段と、前記遊戯者情報管理手段に格納されている前記遊戯者IDの前記獲得ゲーム演出IDに関する情報を更新し、その更新結果を前記更新情報受信手段に送信する演出設定更新手段とを備え、前記演出設定更新手段は、前記ゲームに参加していた複数の遊戯者の前記外部記憶媒体に設定されている前記使用ゲーム演出IDの中にコピー可能なゲーム演出IDがあるか否かを判定し、コピー可能な前記ゲーム演出IDがある場合には、該ゲーム演出IDの中から前記複数の遊戯者のうちのいずれかの外部記憶媒体に対して使用許可設定されていない最新の獲得タイムスタンプを有する最新演出処理情報を読み出し、前記複数の遊戯者のうちのいずれかの前記外部記憶媒体に対して前記最新演出処理情報のゲーム演出IDを使用許可設定するために、前記遊戯者情報管理手段に格納されている前記外部記憶媒体の前記遊戯者IDで対応付けられた前記獲得ゲーム演出IDに関する情報を更新することにより、達成される。

10

20

【0015】

また、本発明の上記目的は、前記演出設定更新手段が、前記ゲーム装置から送信された前記筐体IDに基づいて、前記演出付与設定管理手段から前記筐体IDに対応付けられた前記演出付与設定情報を読み出すとともに、前記演出付与設定情報で指定されている前記演出処理情報が使用許可設定されていない前記外部記憶媒体に対して前記演出処理情報の前記ゲーム演出を使用許可設定するために、前記遊戯者情報管理手段に格納されている前記外部記憶媒体の前記遊戯者IDで対応付けられた前記獲得ゲーム演出IDに関する情報を更新することにより、達成される。

30

【0016】

また、本発明の上記目的は、前記演出設定更新手段が、前記ゲームに参加していた複数の遊戯者の前記外部記憶媒体に設定されている前記使用ゲーム演出IDの中にコピー可能なゲーム演出IDがあるか否かを判定し、コピー可能な前記ゲーム演出IDがない場合には、前記ゲーム装置から送信された前記筐体IDに基づいて、前記演出付与設定管理手段から前記筐体IDに対応付けられた前記演出付与設定情報を読み出すとともに、前記外部記憶媒体の中から前記演出付与設定情報で指定されている前記演出処理情報のゲーム演出IDが使用許可設定されていない1つの外部記憶媒体を選択し、かつ、前記1つの外部記憶媒体に対して前記演出処理情報の前記ゲーム演出IDを使用許可設定するために、前記遊戯者情報管理手段に格納されている前記1つの外部記憶媒体の前記遊戯者IDで対応付けられた前記獲得ゲーム演出IDに関する情報を更新することにより、達成される。

40

【発明の効果】**【0019】**

本発明に係るネットワークゲームシステムおよびクライアントゲーム装置によれば、ゲーム実行時にゲーム演出IDに対応付けたゲーム演出を行なう演出処理情報を演出処理情報管理部に格納するとともに、遊戯者IDに基づいて外部記憶媒体に使用許可設定されているゲーム演出IDを獲得ゲーム演出IDとして遊戯者IDに対応付けて遊戯者情報管理部に格納し、かつ、遊戯者情報管理部に格納されている遊戯者IDの獲得ゲーム演出IDに関する情報を適宜更新できるようになっている。これにより、各外部記憶媒体の遊戯者IDに対応付けられている獲得ゲーム演出IDに関する情報を容易に変更することができ

50

る。この結果、例えば、ゲーム装置におけるゲーム終了後に、ある遊戯者が所有する外部記憶媒体に使用設定されている使用ゲーム演出IDを、その遊戯者と同じゲームに参加していた他の遊戯者の外部記憶媒体でも使用可能となるようにコピーすることができる。そのため、他の遊戯者が取得している使用ゲーム演出IDの演出処理情報を獲得して使用したいという遊戯者心理から、遊戯者同士の対戦意欲を向上させることができるので、遊戯者間のコミュニケーションの活性化を図ることができ、かつ、遊戯者が冗長することなくゲームを楽しむことができる。

【0020】

また、サーバ端末は、ゲーム装置ごとに固有の筐体IDを付与し、該筐体IDにゲーム演出IDを対応付けることができるようになっている。これにより、特定のゲーム装置をイベント台とし、特別に作成されたゲーム演出のゲーム演出IDをイベント台の筐体IDと対応付けることによって、特定のゲーム装置で遊んだ場合にだけ特別に作成された特別なゲーム演出を実行する演出処理情報のゲーム演出IDを獲得することができるという運営形態を実現することが可能になる。この結果、特別なゲーム演出を獲得したいと思う遊戯者に対して、より訴求力の高いゲーム装置を管理者側が任意に設定することができる。

【0021】

さらに、演出処理情報ごとにゲーム演出IDを設定してサーバ端末での管理を行うことができるようになっている。これにより、管理者は、サーバ端末にアクセスすることで各演出処理情報の作成日、配布可能設定日、獲得済みの遊戯者数などの条件から各演出処理情報の配布量等を調整することができる。

【0022】

したがって、以上のような構成からなる本発明に係るネットワークゲームシステムおよびクライアントゲーム装置によれば、ゲームの趣向性の向上および遊戯者間の交友の拡大を図ることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0023】

以下、図面を参照にしながら本発明の実施形態について説明する。なお、この実施形態では、本発明に係るネットワークゲームシステムのゲーム装置の一例として、外部記憶媒体（ICカード等）の読込／書込が可能なカードリーダー（外部記憶媒体処理部）を備えた電子ダーツゲーム装置について説明するが、本発明はこれに限定されるものではなく、データの読込／書込が可能な外部記憶媒体を用いたゲーム装置であれば、例えば家庭用のテレビゲーム装置やアミューズメント施設用のゲーム装置などであってもよい。

【0024】

図1は、本発明の実施形態に係るネットワークゲームシステムのゲーム装置（電子ダーツゲーム装置）の内部構成およびネットワーク構成の一例を概略的に示すブロック図である。

【0025】

同図において、本実施形態に係るネットワークゲームシステムでは、ゲーム装置（電子ダーツゲーム装置）1を含む複数のゲーム装置1、1A、1B、・・・が、インターネットなどのネットワーク2に接続され、該ネットワーク2には、サーバ端末3、パーソナルコンピュータ4、携帯電話5などの通信端末が接続されている。サーバ端末は、ネットワーク2を介して各電子ダーツゲーム装置1、1A、1B、・・・と種々の情報の入出力を行い、必要に応じてゲームなどの制御を実行するようになっている。

【0026】

電子ダーツゲーム装置1は、ダーツゲームの標的となる円形状のダーツ盤6と、遊戯者が投擲した矢（ソフトダーツ）がヒットしたダーツ盤6の領域（セグメント）を検出する当的検出部7と、ダーツゲームを制御するとともに、当的検出部7の検出結果に基づいて表示部8や音声出力部9に出力信号を出力する制御部10と、上述したネットワーク2に接続され、該ネットワーク2を介してサーバ端末および他の電子ダーツゲーム装置1A、1B、・・・とデータの送受信を行う通信部11と、遊戯者固有の遊戯者ID（遊戯者識

別情報)が記憶された外部記憶媒体(I Dカード)12の検出する外部記憶媒体処理部13と、ゲーム実行のためのコイン(硬貨)14の挿入を検出するコイン検出部15とを備えている。

【0027】

制御部10は、外部記憶媒体処理部13によって外部記憶媒体12から遊戯者I Dが検出されると、通信部11からネットワーク2を介してサーバ端末にアクセスし、該サーバ端末から遊戯者固有のデータを取得するようになっている。また、パーソナルコンピュータ4や携帯電話5などの通信端末は、ネットワーク2を介してサーバ端末にアクセスすることにより、電子ダーツゲーム装置1、1A、1B、・・・における成績データ、遊戯者順位、種々のイベント情報など、ダーツゲームに関する様々なデータを送受信することができる。また、これにより、ダーツゲームを実行中に表示部8に表示させる画像やメッセージ、音声出力部9を介して出力するBGM(Background Music)や効果音の設定を行うことができる。

10

【0028】

図2は、本発明の実施形態に係る本発明の実施形態に係るネットワークゲームシステムの電子ダーツゲーム装置の外観を示す正面図である。

【0029】

同図において、ダーツゲーム装置1は、筐体中央部に上述したダーツ盤6を備え、その上部には液晶表示ディスプレイ(表示部)8、およびスピーカ(音声出力部)9が配されている。液晶表示ディスプレイ8には、ゲームの進行に応じて、ゲームスコア、ゲームメニュー、ゲーム説明、ゲーム演出画像など、所定の画像や文字情報が表示され、スピーカ9からはダーツゲームに応じて効果音や音声などが出力される。

20

【0030】

また、ダーツ盤6の左上部には、遊戯者が矢を投擲する姿勢を撮像するカメラ16が配設されている。一般に、ダーツ盤6は、直径が39.37cm(15.5インチ)、床から中心までの高さが173cmに設定され、このダーツ盤6の真下の床から244cm離れた位置の床表面にスローイング・ライン(投擲線)が設けられている。遊戯者は、この投擲線からダーツ盤6に向かって矢を投げてダーツゲームを行う。したがって、上記カメラ16の視点は、このスローイング・ラインから投擲する遊戯者の姿勢を捉えるように設定されている。なお、本実施形態では、右利きの遊戯者が矢を投擲する姿勢(顔の表情など)をよく捉えることができるように、カメラ31を標的30の左上に設置したが、この設置位置はこれに限定されるものではなく、使用状況に応じて適宜変更することができる。

30

【0031】

また、ダーツ盤6の下部には、複数(4つ)のカードスロット17a~17dと、4つの決定ボタン18a~18dおよび1つの選択ボタン19とが配設されている。カードスロット17a~17dには、例えばRFID(Radio Frequency Identification)などのICタグが埋設された外部記憶媒体12が挿入される。この外部記憶媒体12には、遊戯者の識別コードや過去のゲーム履歴、プレイ中やランキング表示に使用するプレイヤー名、技量を示すランク、最新の各種データ更新日などの情報が記録されており、この記録情報は、各カードスロット17a~17dの裏側に取り付けられたカードリーダー(外部記憶媒体処理部)13によって読み取られる。選択ボタン19は、ダーツゲームの開始前にゲームモード(ゼロ・ワン、クリケット、カウント・アップ等)を選択するボタンとして機能する一方、ダーツゲーム中には、1セット3投のラウンド終了時に次ラウンドへ移行する(あるいは複数の遊戯者がいる場合には次順の遊戯者への切り替える)ボタンとして機能する。

40

【0032】

さらに、ダーツゲーム装置1の筐体下部は、筐体内部に収納された制御装置や電源装置などを出し入れできるように設けられた開閉扉20と、ダーツゲームを実行する際に投入されるコイン(硬貨)15の投入口21と、該投入口21から投入されたコインを収容す

50

るコインボックス 2 2 とを備え、コインボックス 2 2 には上述したコイン検出部 1 5 が配設されている。

【0033】

図 3 は、ダーツ盤を前面側（遊戯者との対向面）から見た分解斜視図であり、図 4 は、ダーツ盤を背面側から見た分解斜視図である。また、図 5 は、ダーツ盤の正面図であり、図 6 は、図 5 中の VI-VI 線に沿った断面図である。

【0034】

図 3 および図 4 に示すように、ダーツ盤 6 は、複数の板状部材を積層した構造であり、複数の標的領域（セグメント）2 3 を画定する第 1 隔壁体 2 4 と、上述した当的検出部として機能するセンサシート 7 と、後述する発光素子からの照射光を拡散して前面側で面発光させる拡散プレート 2 5 と、第 1 隔壁体 2 4 と同様に複数のセグメント 2 3 を画定する第 2 隔壁体 2 6 と、発光素子であるフルカラー発行ダイオード（LED: Light Emitted Diode）2 7 を搭載した LED 基板 2 8 とを備えている。

【0035】

第 1 隔壁体 2 4 は、硬質プラスチック等の樹脂材料を成型加工して形成されており、標的の中心に配された中心円フレーム 2 9 B と、該中心円フレーム 2 9 B から径方向に放射状に延びる 2 0 本の直線フレーム 3 0、および 2 組 4 本の同心円フレーム 2 9 D、2 9 T が基体部 2 4 a の表面に一体的に立設されている。これらの中心円フレーム 2 9 B、同心円フレーム 2 9 D、2 9 T および直線フレーム 3 0 によって、8 2 個（8 0 個+『インナーブル』、『アウターブル』）のセグメント 2 3 が画定されている。各セグメント 2 3 は、前後方向に貫通しており、全てのセグメント 2 3 には光透過性のセグメント部材 3 1 が収納されている。なお、図 3 ないし図 5 では、説明を簡略化するために一部のセグメント 2 3 にのみセグメント部材 3 1 が収納されている。また、各セグメント部材 3 1 に矢が的中した際のスコアについては、図 A を参照にしながら上述しているので、ここではその説明を省略する。

【0036】

各セグメント部材 3 1 の前面側には、図 5 に示すように、投擲された矢の先端部を受容する多数の受容穴 3 2 が形成されている。また、各セグメント部材 3 1 の背面側には、図 6 に示すように、1 または複数の突部 3 3 が形成され、該突部 3 3 の端部には弾性体 3 4 が取り付けられている。このような構造により、各セグメント部材 3 1 は、第 1 隔壁体 2 4 の各セグメント 2 3 内において、前後方向に変位可能に収納されている。

【0037】

図 7 は、外側から 2 番目および 3 番目の同心円フレームと、2 本の直線フレームとによって画定されるセグメント（シングル・セグメント）に収容されるセグメント部材を示す正面図（a）、斜視図（b）、および要部断面図（c）である。

【0038】

図 7（a）、（b）において、セグメント部材 3 1 は、上述したように前面に形成された多数の受容穴 3 2 を有し、各受容穴 3 2 の前面には、図 7（c）に示すように、矢の先端部を受容穴 3 2 に案内するための平面状の案内面 3 2 a が形成されている。セグメント部材 3 1 は、左右の側面から突出するように形成された 4 つの突部 3 3 を有し、この各突部 3 3 の背面にはゴムやばね等からなる弾性体 3 4 が取り付けられている。この各突部 3 3 の突出量は、直線フレーム 3 0 の厚さと略等しく設定されており、右側の突部 3 3 と左側の突部 3 3 とは、上下方向（縦方向）の位相が異なるように形成されている。したがって、2 つのセグメント部材 3 1 が直線フレーム 3 0 を挟んで隣接する 2 つのセグメント 2 3 に収容された場合に、左側のセグメント 2 3 に収容されたセグメント部材 2 9 の右側の突部 3 3 と右側のセグメント 2 3 に収容されたセグメント部材 2 9 の左側の突部 3 3 とは、同一の直線フレーム 3 0 の背面側で入れ子状に配される。すなわち、突部 3 3 および弾性体 3 4 が直線フレーム 3 0 と略同一線上に位置することにより、後述する背面側から照射される照射光が遮られないので、ダーツ盤 6 の良好な視認性を確保することができる。また、矢の先端部を受容穴 3 2 に案内するための案内面 3 2 a は、従来は椀状に形成され

ていたが、本実施形態では平面状に形成されている。これにより、碗状曲面のレンズ作用による光の干渉の発生を防止することができ、案内面 3 2 a が均一に照明させる。

【0039】

セグメント部材 3 1 が収納された第 1 隔壁体 2 4 の背面側に配されるセンサシート 7 は、セグメント部材 3 1 の各突部 3 3 に取り付けられた弾性体 3 4 に対応する位置にメンブレスイッチが形成されている。また、このセンサシート 7 の背面側に配される拡散プレート 2 5 は、アクリル樹脂等を円板状に成型されたものであり、その表裏には微細な凹凸加工が施されている。

【0040】

拡散プレート 2 5 の背面側に配される第 2 隔壁体 2 6 は、硬質プラスチック等の樹脂材料を成型加工して形成されており、図 4 に示すように、標的中心に配された中心円フレーム 2 9 B' と、該中心円フレーム 2 9 B' から径方向に放射状に延びる 2 0 本の直線フレーム 3 0'、および 2 組 4 本の同心円フレーム 2 9 D'、2 9 T' が基体部 2 6 a の背面に一体的に立設されている。これらの中心円フレーム 2 9 B'、同心円フレーム 2 9 D'、2 9 T' および直線フレーム 3 0' によって、上述した第 1 隔壁体 2 4 と同様に 8 2 個のセグメント 2 3' が画定されている。各セグメント 2 3' は、前後方向に貫通しており、第 1 隔壁体 2 4 の各セグメント 2 3 に対応する位置関係で取り付けられる。なお、本実施形態では、第 1 隔壁体 2 4 と同一の部材を表裏逆にしたものを第 2 隔壁体 2 6 として使用しているが、これに限定されることなく、第 1 隔壁体 2 4 のセグメント 2 3 と略同一の形状のセグメント 2 3' が画定されるものであれば、第 2 隔壁体 2 6 として使用することができる。

【0041】

第 2 隔壁体 2 6 の背面側に配される LED 基板 2 8 は、第 2 隔壁体 2 6 の各セグメント 2 3' に対応する位置、すなわち、第 1 隔壁体 2 4 の各セグメント 2 3 に収納されているセグメント部材 3 1 に対応する位置の前面に、1 または複数の発光素子となるフルカラー LED 2 7 が搭載されている。このフルカラー LED 2 7 から照射された照射光は、第 2 隔壁体 2 6 の 1 つのセグメント 2 3' から漏れることなく拡散プレート 2 5 に進入し、該拡散プレート 2 5 により略均一に拡散された光がセンサシート 7 を介してセグメント部材 3 1 を照明するようになっている。これにより、第 1 隔壁体 2 4 の隣接するセグメント部材 3 1 に照射光が回り込むのを防止することができるので、照射すべき所定のセグメント 2 3 の境界を明瞭に区画して、セグメント部材 3 1 を照射することができる。

【0042】

図 8 は、ダーツ盤の最外周セグメントを示す要部断面図であり、(a) は、矢がセグメント部材に当たる直前の状態を示す図であり、(b) は、矢がセグメント部材に刺さった衝撃力によってセグメント部材が背面側に変位した状態を示し、(c) は、セグメント部材が原点位置に復帰した状態を示している。

【0043】

図 8 (a) に示すように、矢 (ソフトダーツ) がセグメント部材 3 1 に的中していない状態では、セグメント部材 3 1 の背面側の突部 3 3 に取り付けられた弾性体 3 4 は、センサシート 7 に殆ど応力を付与しない位置にあるので、センサシート 7 内のメンブレスイッチの接点は ON されず、当的検出信号は出力されない。

【0044】

一方、図 8 (b) に示すように、矢 3 5 がセグメント部材 3 1 に的中すると、矢 3 5 の先端部 (チップ部) 3 5 a がセグメント部材 3 1 の受容穴 3 2 に受容されるとともに、その当的時に衝撃により、セグメント部材 3 1 が背面側 (図 7 中の右側) に変位し、弾性体 3 4 がセンサシート 7 を強く押圧する。これにより、センサシート 7 上のメンブレスイッチの接点が ON され、センサシート 7 から当的検出信号が出力される。電子ダーツゲーム装置 1 の制御部 1 0 は、この当的検出信号を検出すると、この当的検出信号に基づいて LED 基板 2 8 上のフルカラー LED 2 7 を点灯させる。

【0045】

センサシート7上のメンブレンスイッチの接点がONされた後、セグメント部材31は、図8(c)に示すように、矢35の先端部35aを受容穴32に保持した状態で、弾性体34の弾性力によって原点位置に復帰する。

【0046】

なお、図7において、セグメント部材31の受容穴34の終端部に配された符号36の部材は、拡散シートである。この拡散シート36を配設しない場合には、所定のセグメント部材31が照明された際にセンサシート7の微細な配線パターンなどが受容穴32から僅かに視認され、遊戯者が投擲に集中できない場合がある。そこで、この拡散シート36をセグメント部材31の受容穴32の終端部に配設することにより、遊戯者が上述した配線パターンなどを視認できないようにすることができ、この結果、ダーツ盤6の視認性を良好にすることができる。

10

【0047】

また、ここでは図示されていないが、ダーツ盤6のセンサシート7の前面側（弾性体34と当接する側）に、矢35がセグメント部材31等に当的した際の衝撃力を緩衝するための緩衝シートを配設してもよい。これにより、矢35がセグメント部材31等に的中したときの振動が緩和され、その近傍に配されている他のメンブレンスイッチの誤作動などを効果的に防止することができる。

【0048】

また、制御部10によるフルカラーLED27の点灯制御は、矢35が当的したセグメント部材31に対応させてフルカラーLED27を点灯させるだけではなく、例えば、次の投擲で狙うべきセグメント部材31を他のセグメント部材31とは異なる発光色（照明態様）で点灯または点滅させるようにしてもよい。また、矢35が狙うべきセグメント部材31に当的した際には、全てのセグメント部材31を多色で点滅させるなど、遊戯者の気分を高揚させるような演出を行うようにしてもよい。

20

【0049】

また、本実施形態においては、LED基板28に搭載する発光素子として、安価で高輝度を有するフルカラーLED27が用いられているが、本発明はこれに限定されず、例えば有機EL(Electroluminescence)素子、冷陰極蛍光管、液晶パネル、豆ランプ等を発光素子として用いてもよい。

【0050】

図9は、本発明の実施形態に係るネットワークゲームシステムの電子ダーツゲーム装置における制御システムの概略構成を示すブロック図である。

30

【0051】

同図において、例えば汎用PCなどからなる制御部10は、少なくとも、ゲーム中の演出などを含むゲームの進行を制御するCPU37と、各種プログラムやデータテーブルなどが格納されたROM38と、一時データの記録領域およびCPU38のワークエリアとして機能するRAM39とを備えている。この制御部10には、アンテナ13aおよびRFIDカードリーダー/ライター(RFID CARD R/W)13bからなる外部記憶媒体処理部13が接続されている。制御部10のCPU37は、カードスロット17a～17dに挿入された外部記憶媒体(ICカード等)12に記録されているデータを読み取るとともに、通信部11からネットワーク2を介してサーバ端末にアクセスして、この外部記憶媒体12に記録されているデータに基づく遊戯者固有のデータをサーバ端末から取得し、液晶表示ディスプレイ(表示部)8にそれらのデータを表示する処理などを実行する。

40

【0052】

また、制御部10には、コイン投入口21から投入されたコイン14を検出するコイン検出部15、投擲された矢35が何れのセグメント部材31にも当的しなかった場合にダーツ盤6の振動を検出するアウトボードセンサ40、決定ボタン18a～18dや選択ボタン19などの各種ボタンスイッチ、効果音や警告音などを出力するスピーカ、などの機器がI/O制御ボード41を介して接続されている。

50

【0053】

さらに、制御部10には、フルカラーLED27を搭載したLED基板28、スローイング・ラインから投擲する遊戯者の静止画像や動画像を撮影するカメラ16が接続されている。LED基板28には、当的検出部であるメンブレンスイッチを搭載したセンサシート7が接続され、該センサシート7によって検出された当的検出信号は、LED基板28を介して制御部10に出力される。

【0054】

図10は、本発明の実施形態に係るゲーム装置のシステム構成例を概略的に示すブロック図である。同図に示すように、ゲーム装置1とサーバ端末3とは、それぞれの通信部11, 301に接続されたネットワーク2を介してデータを送受信できるように接続されている。

10

【0055】

ゲーム装置1は、上記通信部11の他に、上述したようにCPU37、およびROM38やRAM39などの記憶領域を有する制御部10と、該制御部10から出力される制御信号に基づいて出力を制御される表示部8および音声出力部9と、少なくとも各外部記憶媒体(ICカード等)12a~12dの記憶領域に記憶されている遊戯者固有の遊戯者IDを読み取り可能な外部記憶媒体処理部13と、ゲーム装置1に電源が投入された際に制御部に電源投入信号を制御部10に出力する電源部42と、ゲーム装置1のゲーム実行時に通常のゲーム演出より装飾性の高いゲーム演出を実行する際に参照される各種データ(背景画像グラフィック、エフェクトアニメーション、エフェクト効果音、テクスチャ等)が格納されている演出処理情報記憶部43とを備えている。

20

【0056】

一方、サーバ端末3は、上記通信部301の他に、CPU37、およびROM38やRAM39などの記憶領域を有し、ネットワークゲームシステムの全体的な制御を実行する制御部302と、各種演出処理情報および該演出処理情報のコピー可否などに関する情報がゲーム演出IDに対応付けて格納されている演出処理情報管理部303と、外部記憶媒体12a~12dを所有している遊戯者のプレイヤ名、ゲーム勝敗履歴、レーティング(成績)等のゲーム履歴、各外部記憶媒体12a~12dに使用設定されている演出処理情報のゲーム演出ID(以下、使用ゲーム演出IDという)、各外部記憶媒体12a~12dに使用許可設定されている演出処理情報のゲーム演出ID(以下、獲得ゲーム演出IDという)などの遊戯者情報が、遊戯者IDに対応付けて格納されている遊戯者情報管理部304と、それぞれのゲーム装置1ごとに付与された筐体IDに対応付けて、ゲーム装置1が所定の演出処理情報を外部記憶媒体12a~12dに付与することができる演出付与設定情報が格納されている筐体情報管理部305とを備えている。ここで、遊戯者情報管理部304の遊戯者情報に含まれている使用ゲーム演出IDとは、外部記憶媒体12a~12dを用いてゲームを行う際に、そのゲーム中に実行されるゲーム演出の演出処理情報に対応するものであり、かつ、獲得ゲーム演出IDとは、そのゲーム演出IDに対応付けられた演出処理情報によるゲーム演出が外部記憶媒体12a~12dで使用可能な状態(例えば、通信端末4, 5などからネットワーク2を介してサーバ端末3にアクセスすることにより、使用ゲーム演出IDとして設定することができる状態)のものである。

30

40

【0057】

なお、ゲーム装置1に具備された演出処理情報記憶部43、および、サーバ端末3に具備された演出処理情報管理部303、遊戯者情報管理部304、筐体情報管理部305は、それぞれに設けられているハードディスクドライブ(HDD)などの記憶装置の記憶領域内に割り当てられている。

【0058】

ゲーム装置1の演出処理情報記憶部43、サーバ端末3の演出処理情報管理部303などに格納されている演出処理情報は、各ゲーム演出情報に応じて各種異なる態様のゲーム演出を実行するためのデータである。ここで、ゲーム演出情報とは、背景画像、キャラクターのコスチューム等の画像、キャラクターのモーションデータ、BGM、効果音などを遊戯

50

者の視覚、聴覚などの五感に訴える副次的な効果により、ゲームをより訴求力のあるものとする演出処理に関する情報（データ）である。このような演出処理として、例えば上述したダーツゲーム装置 1 で実行されるダーツゲームにおいて、遊戯者が投擲する際に表示される表示部 8 の投擲時画面の背景画像を通常よりも装飾性の高い画像（例えば動物画像や風景画像など）に変更したり、ダーツ盤 6 に矢 3 5 が当射した際に音声出力部 9 から出力される音声に通常よりも装飾性の高い効果音などを加えたり、LED 基盤 2 8 に搭載されたフルカラー LED 2 7 を装飾的に点灯・点滅させるなどの演出処理が挙げられる。

【0059】

ゲーム装置 1 の制御部 1 0 は、アップデート手段 4 4 と、遊戯者 ID 送信手段 4 5 と、演出情報記憶手段 4 6 と、ゲーム演出処理手段 4 7 と、ゲーム処理手段 4 8 とを備え、一方、サーバ端末 3 の制御部 3 0 2 は、演出処理情報管理手段 3 0 6 と、遊戯者情報管理手段 3 0 7 と、遊戯者情報送信手段 3 0 8 と、設定演出更新手段 3 0 9 と、演出付与設定管理手段 3 1 0 とを備えている。本実施形態に係るネットワークゲームシステムにおいて、これらの処理手段によって実行される制御処理は、ネットワーク 2 を介して通信可能に接続されたゲーム装置 1 とサーバ端末 3 の記憶領域に格納されている制御プログラムが互いの制御部 1 0、3 0 2 によって協働して処理されることにより実現される。なお、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、DVD/CD-ROM などに記録されたゲーム制御プログラムがゲーム装置 1 に設けられた読取装置を介して記録領域（RAM 3 9 など）にロードされ、この記憶領域にロードされたゲーム制御プログラムおよび各種データが制御部 1 0 によって処理されることによって、上記処理手段による制御処理が実現される形態であってもよい。

【0060】

アップデート手段 4 4 は、電源部 4 2 に電源が投入された際にサーバ端末 3 と通信し、演出処理情報記憶部 4 3 に格納されている演出処理情報と演出処理情報管理部 3 0 3 に格納されている演出処理情報とを比較し、演出処理情報管理部 3 0 3 に格納されている演出処理情報の中に演出処理情報記憶部 4 3 にはまだ格納されていない演出処理情報があった場合には、その演出処理情報の各種データを演出処理情報記憶部 4 3 にアップデートする処理を実行する。また、アップデート手段 4 4 は、上記と同様の処理により、最新のソフトウェアの更新や追加ゲーム情報などのデータをアップデートする処理を実行することもできる。

【0061】

遊戯者 ID 送信手段 4 5 は、カードスロット 1 7 a ~ 1 7 d に外部記憶媒体 1 2 a ~ 1 2 d が挿入されると、外部記憶媒体処理部 1 3 を介して各外部記憶媒体 1 2 a ~ 1 2 d から遊戯者 ID を読み取り、その遊戯者 ID を通信部 1 1 からサーバ端末 3 に送信する。

【0062】

演出処理情報記憶手段 4 6 は、アップデート手段 4 4 などによってアップデートされた演出処理情報をゲーム演出 ID に対応付けて演出処理情報記憶部 4 3 に格納する。なお、演出処理情報記憶手段 4 6 によって演出処理情報記憶部 4 3 に格納される演出処理情報は、外部記憶媒体 1 2 a ~ 1 2 d、あるいは DVD/CD-ROM などの記録媒体から読み出された情報であってもよい。

【0063】

ゲーム演出処理手段 4 7 は、サーバ端末 3 から送信された遊戯者 ID の使用ゲーム演出 ID に応じて、演出処理情報記憶部 4 3 からその使用ゲーム演出 ID に対応付けられた演出処理情報を読み出し、上述した演出処理を実行する。

【0064】

ゲーム処理手段 4 8 は、遊戯者による入力操作（例えば、ボタンスイッチ 1 8 a ~ 1 8 d、1 9 による入力、あるいは矢 3 5 がダーツ盤 6 に当射することによる入力）に応じてゲームを開始して進行するゲーム開始処理を実行するとともに、該ゲームが終了した際に遊戯者のゲーム結果などの情報を遊戯者 ID に対応付けてサーバ端末 3 に送信するゲーム終了処理を実行する。

【0065】

筐体ID送信手段49は、それぞれのゲーム装置1、1A、1B、・・・ごとに付与された固有の筐体IDを、例えば上述したアップロード手段44による通信時に、通信部11からサーバ端末3に送信する。

【0066】

演出処理情報管理手段306は、ゲーム装置1がゲームを実行する際にゲーム演出処理手段47によって演出処理される複数の演出処理情報を、それぞれゲーム演出IDに対応付けて演出情報管理部303に格納する。この演出情報管理部303に格納される演出処理情報は、例えばサーバ端末3の管理者などによって随時追加され、その都度、演出処理情報管理手段306によってゲーム演出IDに対応付けられて格納される。

10

【0067】

遊戯者情報管理手段307は、ゲーム装置1から送信された遊戯者IDに基づいて、各外部記憶媒体12a～12dの使用ゲーム演出ID、獲得ゲーム演出ID、プレイヤー名、ゲーム勝敗履歴、レーティング等を含む遊戯者情報を遊戯者IDに対応付けて遊戯者情報管理部304に格納する。

【0068】

遊戯者情報管理手段308は、ゲーム装置1から遊戯者IDを受信した際に、その遊戯者IDに設定されているゲーム演出IDを遊戯者情報管理部304から読み出し、そのゲーム演出IDを通信部301からゲーム装置1に送信する。

【0069】

設定演出更新手段309は、遊戯者情報管理部304に格納されている遊戯者IDの獲得ゲーム演出IDに関する情報を更新し、その更新結果をゲーム装置1や遊戯者が所有するPC4や携帯電話5などの通信端末に送信する。この各外部記憶媒体12a～12dに対応付けられた獲得ゲーム演出IDに関する情報を更新する条件については、後で詳細に説明する。この更新結果を受信したゲーム装置1は、その演出処理情報を獲得したことを示す画面を表示部8に出力することによって、外部記憶媒体12a～12dに設定されている獲得ゲーム演出IDに関する情報が変更（例えば、新たなゲーム演出IDが獲得ゲーム演出IDとして設定）されたことを遊戯者に報知する。

20

【0070】

演出付与設定管理手段310は、ゲーム装置1から送信された筐体IDに対応付けて、ゲーム装置が所定のゲーム演出情報を外部記憶媒体12a～12dに付与することができる演出付与設定情報を筐体情報管理部305に格納する。この各筐体IDの演出付与設定情報は、例えばサーバ端末3の管理者などによって適宜変更することができる。

30

【0071】

本実施形態に係るネットワークゲームシステムでは、筐体IDに対応付けて所定のゲーム演出情報を外部記憶媒体に付与する構成となっているが、該当の筐体（ゲーム装置）1が設置されている店舗ごとに設定される店舗ID（店舗識別情報）や、該当の筐体1が設置されている地域ごとに設定されている地域ID（地域識別情報）などを筐体IDに対応して設けても良い。このように店舗IDを設ける構成とすることで、特定の店舗に設置される全ての筐体1に同一のゲーム演出情報を付与することができ、店舗でのイベント運営などに利用することができる。また、地域IDを設ける構成とすることで、設置店舗が所属する地域（例えば都道府県、市町村など）に限定して、その地域に設置されている筐体1で遊戯した場合にだけ付与されるゲーム演出情報を設定することができ、地域限定のイベント運営（例えば東京都限定ゲーム演出情報付与イベント、関東地方限定ゲーム演出情報付与イベント）を行うことができる。

40

【0072】

また、店舗内の筐体1を管理する少なくとも1つの店舗内サーバを構成として含めると、サーバ端末3では各筐体IDを管理することなく店舗内サーバに設定された店舗IDにより、店舗内サーバを介して各筐体（ゲーム装置1、1A、1B・・・）に演出処理情報を付与す

50

る構成とすることも可能である。具体的には、店舗ID情報を有する店舗内サーバは、上述したゲーム装置1と同様の構成で店舗IDをサーバ端末に送信し、その情報を受信したサーバ端末3は、店舗IDに対応するゲーム演出情報を店舗内サーバに送信し、かつ、ゲーム演出情報を受信した店舗内サーバが管理している筐体IDに対応する筐体1に対し、ゲーム演出情報を送信する。このように、店舗内サーバ端末で店舗内に設置される各筐体1を一元的に管理することにより、サーバ端末3が各筐体IDを全て管理することなく店舗IDを用いて情報を選択して管理することができるので、処理の負荷が軽減される。

【0073】

図11は、本発明の実施形態に係るネットワークゲームシステムの処理動作を説明するためのフローチャートである。以下で説明するネットワークゲーム処理は、上述した電子
10
ダーツゲーム装置1において、カードスロット17a~17dに外部記憶媒体12a~12dが挿入され、ボタンスイッチ18a~18d、19を介して実行するゲームモード（ゼロ・ワン、クリケット、カウント・アップ等）の決定入力となされた時点で開始する。

【0074】

同図において、ネットワークゲーム処理が開始されると、まずゲーム装置1の外部記憶媒体処理部13を介して各外部記憶媒体12a~12dに記憶されている遊戯者IDが読み出され（ステップS101）、ここで認識された遊戯者IDが送信部11からネットワ
ク2を介してサーバ端末3に送信される（ステップS102）。

【0075】

ゲーム装置1から送信された遊戯者IDが通信部301を介してサーバ端末3に受信され
20
ると（ステップS103）、遊戯者情報管理部304からその遊戯者IDに設定されている使用ゲーム演出ID、獲得ゲーム演出ID、およびプレイヤー名、ゲーム勝敗履歴、レーティング等を含む遊戯者情報が遊戯者情報管理部304から読み出され（ステップS104）、その遊戯者IDに対応付けられた遊戯者情報が、通信部301からネットワーク2を介してゲーム装置1に送信される（ステップS105）。

【0076】

サーバ端末3から送信された遊戯者情報が通信部11を介してゲーム装置1に受信されると（ステップS106）、選択されたゲームモードを開始してゲームを進行するゲーム開始処理が実行され（ステップS107）、受信された遊戯者情報の中に使用ゲーム演出IDが存在するか否かが判定される（ステップS108）。ここで、使用ゲーム演出ID
30
が存在しない場合には、ゲーム制御プログラムに基づいて通常（デフォルト）のゲーム演出処理が実行され（ステップS109）、一方、使用ゲーム演出IDが存在する場合には、その使用ゲーム演出IDに対応付けられた演出処理情報が演出処理情報記憶部43から読み出され、通常のゲーム演出処理とは異なるゲーム演出処理が実行される（ステップS110）。その後、選択されたゲームモードが終了してゲーム終了処理が実行されると（ステップS111）、遊戯者IDに対応付けられたゲーム結果情報が送信部11からネットワーク2を介してサーバ端末3に送信される（ステップS112）。

【0077】

なお、ステップS108では、受信された遊戯者情報の中に使用ゲーム演出IDが存在するか否かを判定要素としているが、これに限定されず、例えば、通常のゲーム演出を実
40
行する演出処理情報にもゲーム演出IDを対応付け、遊戯者情報中に設定された使用ゲーム演出IDがこの通常のゲーム演出IDであった場合に、ステップS109の処理が実行される構成にしてもよい。ここで、通常のゲーム演出処理とは、ゲーム制御プログラムに初期値（デフォルト）として設定されている演出処理情報である。

【0078】

また、例えば、ゲーム演出処理として背景画像の変更が可能なダーツゲーム装置1では、ステップS110で遊戯者ごとにゲーム演出処理情報が読み出され、各遊戯者のプレイ
50
順番になった時に遊戯者ごとに読み出された使用ゲーム演出IDに対応した画像を背景画像としたプレイ画面を表示部8に表示する。一方、ステップS108で使用ゲーム演出IDが存在しない場合には、予めゲーム制御プログラムに初期値（デフォルト）として設定

された通常の画像を背景画像としたプレイ画面を表示部8に表示する。上述したように、このゲーム演出処理は、プレイ画面の背景画像情報に限定されず、プレイ実行中のBGMや効果音などの音声情報などについても、同様の構成で遊戯者ごとに異なるデータを出力することができる。遊戯者の順番ごとに各遊戯者が所望する異なるゲーム演出データが出力され、ゲームが進行される。この結果、より趣向性の高いダーツゲーム装置が実現される。

【0079】

ゲーム装置1から送信されたゲーム結果情報が通信部301を介してサーバ端末3に受信されると(ステップS113)、そのゲーム結果情報に基づいて、遊戯者情報管理部304に格納されている各遊戯者IDのゲーム履歴情報を更新し(ステップS114)、獲得ゲーム演出IDに関する情報を更新するかどうか判定される(ステップS115)。この獲得ゲーム演出IDに関する情報の更新とは、例えば、ゲーム装置1の筐体IDに対応付けられた演出付与設定情報に基づく所定の演出処理情報のゲーム演出IDが使用可能な状態になるように、あるいは、同じゲームに参加していた他の遊戯者の外部記憶媒体12に設定されている使用ゲーム演出IDが使用可能な状態になるように、サーバ端末3内の遊戯者情報管理部304に格納されている獲得ゲーム演出IDのテーブル中にそのゲーム演出IDを追加して、獲得ゲーム演出IDとして設定することである。

【0080】

ステップS115において、外部記憶媒体12a~12dの獲得ゲーム演出IDに関する情報を更新すると判定された場合には、遊戯者情報管理部304に格納されている遊戯者IDの獲得ゲーム演出IDに関する情報が更新され(ステップS116)、その獲得ゲーム演出IDに関する情報の更新結果が通信部301からネットワーク2を介してゲーム装置1に送信される(ステップS117)。そして、サーバ端末3から送信された獲得ゲーム演出IDに関する情報の更新結果が通信部11を介してゲーム装置1に受信されると(ステップS118)、その獲得ゲーム演出IDに対応するゲーム演出の演出処理情報を獲得したことを示す画面が表示部8に出力され(ステップS119)、ネットワークゲーム処理が終了される。一方、ステップS115において、外部記憶媒体12a~12dの獲得ゲーム演出IDに関する情報を更新しないと判定された場合には、ステップS116~S119の処理が実行されることなく、ネットワークゲーム処理が終了される。

【0081】

本実施形態に係るネットワークゲーム処理では、特定の演出処理情報のゲーム演出IDを使用可能な状態とするための演出付与設定情報を、特定のゲーム装置1の筐体IDに対応付けることにより、新たなゲーム演出を獲得するために遊戯者が特定のゲーム装置1で遊戯を行う強い動機付けとなる。また、同じゲームに参加していた遊戯者が所有する外部記憶媒体12の遊戯者IDに対してサーバ端末3上で使用設定(もしくは使用許可設定)されている使用ゲーム演出ID(獲得ゲーム演出ID)のゲーム演出を、その他の遊戯者が使用可能な状態とすることができるので、遊戯者間での対戦意欲を促進することができる。

【0082】

なお、外部記憶媒体12を所有する各遊戯者は、上述したように、通信端末4、5などからネットワーク2を介してサーバ端末3にアクセスすることにより、ステップS119において新たに獲得した演出処理情報を、プレイ中に使用する外部記憶媒体12のゲーム演出として設定するために、その演出処理情報に対応するゲーム演出IDを獲得ゲーム演出IDから使用ゲーム演出IDに変更することができる。

【0083】

図12は、本発明の実施形態に係るネットワークゲームシステムにおいて、ゲーム演出IDを更新する遊戯者の決定について説明するためのフローチャートである。以下で説明するゲーム演出IDに関する更新処理は、上述した電子ダーツゲーム装置1において、選択されたゲームモードが終了して、遊戯者IDに対応付けられたゲーム結果情報がゲーム装置1からネットワーク2を介してサーバ端末3に送信された時点から開始されるものと

する。

【0084】

同図において、ゲーム演出IDを更新する遊戯者を決定する処理が開始されると、まずゲーム装置1の筐体IDに対応付けられた演出付与設定情報が筐体情報管理部305から読み出され（ステップS201）、ゲーム装置1が所定の演出処理情報を付与可能な所定演出設定台であるか否かが判定される（ステップS202）。

【0085】

ステップS202において、ゲーム装置1が所定の演出処理情報を付与可能な所定演出設定台であると判定された場合には、その所定の演出付与設定情報に対応付けられた所定ゲーム演出IDが付与対象のゲーム演出として読み出される（ステップS203）。そして、遊戯者情報管理部304に格納されている遊戯者情報が参照され、その所定ゲーム演出IDの未獲得者がいるか否かが判定される（ステップS204）。なお、獲得者とは、上述したように、遊戯者IDに対応付けられた遊戯者情報において、演出処理情報のゲーム演出IDが獲得ゲーム演出IDとして設定され、使用可能な状態である外部記憶媒体12を所有している者である。ここで、所定ゲーム演出IDの未獲得者がいると判定された場合には、所定ゲーム演出が未獲得者の全員に付与されて、遊戯者情報管理部304に格納されている付与された全遊戯者IDの遊戯者情報に含まれている獲得ゲーム演出IDのテーブル中にそのゲーム演出IDが追加され、（ステップS205）、ゲーム演出IDに関する更新処理が終了される。一方、ステップS204において、所定ゲーム演出IDの未設定者がいないと判定された場合には、いずれの遊戯者にもゲーム演出の付与が行われず（ステップS206）、ゲーム演出IDに関する更新処理が終了される。

【0086】

ステップS205の処理で所定ゲーム演出IDが付与された遊戯者IDを有する遊戯者は、遊戯終了後にPC4や携帯電話5などの通信端末からネットワーク2を介してサーバ端末3にアクセスし、新たに付与されたゲーム演出ID（獲得ゲーム演出ID）を使用ゲーム演出IDとして設定することにより、次回遊戯する際にそのゲーム演出IDに対応するゲーム演出処理を実行させることができる。なお、ステップS205では、未獲得者全員に所定ゲーム演出を付与するとしたが、この付与に関する規則は一例に過ぎず、例えば、後述する判断手段を介して未獲得者のうちのいずれか1人、または一部の未獲得者に付与するようにしてもよい。

【0087】

ステップS202において、所定演出設定台ではないと判定された場合には、遊戯者情報管理部304に格納されている遊戯者情報が参照され、外部記憶媒体12a～12dの遊戯者IDに使用ゲーム演出IDとして設定されているゲーム演出IDの情報が参照される。各ゲーム演出IDには、遊戯者間のコピーの可否が設定された情報が含まれており、ここでは、各外部記憶媒体12a～12dの遊戯者IDに設定されている使用ゲーム演出IDの中に、遊戯者間のコピーを許可されたゲーム演出IDがあるか否かが判定される（ステップS207）。なお、遊戯者間のコピーとは、上述したように、ある遊戯者が所有する外部記憶媒体12の遊戯者IDに対してサーバ端末3上で使用設定（もしくは使用許可設定）されていたゲーム演出IDが、その遊戯者と同じゲームに参加していた他の遊戯者の獲得ゲーム演出IDのテーブル（遊戯者情報管理部304に遊戯者IDに対応付けられて格納されている遊戯者情報）の中に追加されて獲得ゲーム演出IDとして設定されることである。

【0088】

ステップS207において、コピー可能なゲーム演出IDがないと判定された場合には、基本ゲーム演出IDが付与対象のゲーム演出として読み出され（ステップS208）、いずれのゲーム演出IDも獲得ゲーム演出IDとして設定されていない未獲得者がいるか否かが判定される（ステップS209）。ここで、いずれのゲーム演出IDも獲得していない未獲得者がいると判定された場合には、ステップS208で読み出された基本ゲーム演出が、未獲得者の中から任意に選択（例えば外部記憶媒体12a～12dが挿入された

カードスロット17a～17dの番号順に優先的に選択)された1人に付与されて、遊戯者情報管理部304に格納されている付与された遊戯者IDの獲得ゲーム演出IDに関する情報が更新され(ステップS210)、ゲーム演出IDに関する更新処理が終了される。一方、ステップS209において、いずれのゲーム演出IDも獲得していない未獲得者がいないと判定された場合には、いずれの遊戯者にもゲーム演出の付与が行なわれず(ステップS211)、ゲーム演出IDに関する更新処理が終了される。

【0089】

なお、基本ゲーム演出IDとは、上記のようにコピー可能なゲーム演出IDの設定者がいない場合に付与されるゲーム演出IDである。一般にダーツゲームなどでは、遊戯上級者は、初心者と対戦することを敬遠する傾向にあるが、初心者にとっては上級者と対戦することは技能の上達に繋がる。そのため、初心者と上級者の対戦を促進を図ることにより、初心者がより高いレベルに上達して再度遊戯を行うきっかけを創出することができ、この結果、遊戯のリピート率を高めることができる。

【0090】

本実施形態では、いずれのゲーム演出IDも獲得していない未獲得者は、遊戯を始めて間もない初心者である可能性が高い。したがって、基本ゲーム演出IDは、初心者が持っている可能性が高いという状況が生じる。これにより、上級者は、手に入り難い基本ゲーム演出を手に入れるために初心者と積極的に対戦を行うので、上級者と初心者の間での同時遊戯を促進することができ、上記のような効果を生じることができる。なお、各ゲーム演出の演出処理情報は、管理者が演出処理情報管理手段306を介して変更することが可能であるので、管理者が所定期間ごとに基本ゲーム演出IDを新たなゲーム演出に更新することにより、上記の効果を持続することが可能である。

【0091】

ステップS207において、外部記憶媒体12a～12dの遊戯者IDに使用ゲーム演出IDとして設定されているゲーム演出IDの中でコピー可能なものがあると判定された場合には、そのコピー可能なゲーム演出IDをリスト化する(例えば、後述する図13参照)。このリストは、各ゲーム演出の名称、各ゲーム演出を使用設定しているプレイヤー名、使用設定しているプレイヤーが各ゲーム演出を獲得した日時(獲得タイムスタンプ)、各ゲーム演出を獲得済みのプレイヤー名、各ゲーム演出を獲得済みのプレイヤー数、各ゲーム演出IDに対応するゲーム演出が配布可能となった日時(配布タイムスタンプ)、などの情報により構成されている。このリストの中から最新の獲得タイムスタンプを有する最新演出処理情報を読み出して、その最新演出処理情報に対応付けられた最新ゲーム演出IDが付与対象のゲーム演出IDとして読み出される(ステップS212)。そして、遊戯者情報管理部304に格納されている遊戯者情報が参照され、いずれのゲーム演出IDも獲得ゲーム演出IDとして設定されていない未獲得者がいるか否かが判定される(ステップS213)。ここで、いずれのゲーム演出IDも獲得していない未獲得者がいると判定された場合には、この最新ゲーム演出がその未獲得者の中から任意に選択された1人の外部記憶媒体12に付与されて、遊戯者情報管理部304に格納されている付与された遊戯者IDの獲得ゲーム演出IDに関する情報が更新され(ステップS214)、ゲーム演出IDに関する更新処理が終了される。なお、ステップS214などで新たな獲得ゲーム演出IDを獲得した場合に、新たな獲得ゲーム演出IDを使用ゲーム演出IDとして遊戯者情報の更新を行うようにしてもよい。特に、過去にいずれのゲーム演出IDも獲得していない未獲得者にゲーム演出IDが付与された場合には、ネットワーク2を介して遊戯者が通信端末4、5により使用ゲーム演出IDを設定せずとも、サーバ端末3の制御部302が使用ゲーム演出IDを更新することで、ゲーム演出処理が未設定の遊戯者を減らすことができる。

【0092】

ステップS213において、ゲーム演出IDの未獲得者がいないと判定された場合には、遊戯者情報管理部304に格納されている遊戯者情報が参照され、コピー可能なゲーム演出IDのリストの中から選択された最新ゲーム演出IDの未獲得者がいるか否かが判定

10

20

30

40

50

される（ステップS 2 1 5）。ここで、最新ゲーム演出 I D の未獲得者がいると判定された場合には、その最新ゲーム演出 I D の未獲得者に設定されている使用ゲーム演出 I D の獲得タイムスタンプが遊戯者情報管理部 3 0 4 から参照されて、その中で最も古い獲得タイムスタンプを有する使用ゲーム演出 I D が設定されている遊戯者が、コピー先として選択される（ステップS 2 1 6）。そして、その選択された遊戯者に最新ゲーム演出が付与されて、遊戯者情報管理部 3 0 4 に格納されている付与された遊戯者 I D の獲得ゲーム演出 I D に関する情報が更新され（ステップS 2 1 7）、ゲーム演出 I D に関する更新処理が終了される。

【0093】

ステップS 2 1 5において、最新ゲーム演出 I D の未獲得者がいないと判定された場合には、その最新ゲーム演出 I D がコピー可能なゲーム演出 I D のリストから除外され（ステップS 2 1 8）、コピー可能なゲーム演出 I D のリストの中にまだゲーム演出 I D が含まれているか否かが判定される（ステップS 2 1 9）。ここで、コピー可能なゲーム演出 I D のリストの中にまだゲーム演出 I D が含まれていると判定された場合には、ステップS 2 1 2に移行して、コピー可能なゲーム演出 I D のリストに含まれている残りのゲーム演出 I D の中で最新の獲得タイムスタンプを有する最新演出処理情報（すなわち2番目に新しい演出処理情報）が選択され、ステップS 2 1 3以降の処理が実行される。一方、ステップS 2 1 9において、コピー可能なゲーム演出 I D のリストの中にゲーム演出 I D が含まれていないと判定された場合には、いずれの遊戯者にもゲーム演出の付与が行なわれず、ゲーム演出 I D に関する更新処理が終了される。

【0094】

図13は、本発明の実施形態に係るネットワークゲームシステムの処理におけるコピー可能なゲーム演出 I D のリストを示す表である。ここでは、ゲーム装置1のゲームに参加している4人の遊戯者の外部記憶媒体12a~12dにおけるゲーム演出 I D のコピーについて説明するが、これに限定されず、例えばネットワーク2を介して接続された他のゲーム装置1A, 1B, ...を介して参加している遊戯者の外部記憶媒体12をゲーム演出 I D のコピー対象に加えてもよい。

【0095】

このように本実施形態に係るゲーム演出 I D に関する更新処理では、獲得タイムスタンプを比較して、最新の獲得タイムスタンプを有する演出処理情報が優先的に選択される構成となっている。これにより、より新しいゲーム演出ほど多くコピーされ、他の遊戯者が獲得した最も新しいゲーム演出を自分も獲得したいという遊戯者心理に応えることができる。

【0096】

また、コピー対象であるゲーム演出は、いずれのゲーム演出も使用許可設定されていない未獲得者に対して優先的にコピーされ、かつ、未獲得者がいない場合には、その中で最も古いゲーム演出を使用設定している遊戯者に優先的にコピーされる構成となっている。これにより、多くの遊戯者がより多種類のゲーム演出を楽しむことができる。

【0097】

なお、上述した比較判定要素は、あくまでも一例に過ぎず、管理者は、他の基準を判断基準として設定して、コピー元のゲーム演出やコピー先の遊戯者を選択することも可能である。コピーされるゲーム演出選択のための判断基準として、例えば、各ゲーム演出が配布開始された日時を表す配布タイムスタンプ、サーバ端末3に登録されている全遊戯者のうち各ゲーム演出を獲得している遊戯者数を表す獲得遊戯者数、全遊戯者のうち各ゲーム演出を使用ゲーム演出 I D として設定している遊戯者数を表す設定遊戯者数、ゲーム演出ごとのコピーの優先順位を表した優先度、コピー世代数などの情報を用いることができる。

【0098】

配布タイムスタンプを用いて判断を行うと、最も新しいまたは古い配布日を有するゲーム演出が優先的にコピーされる構成となる。獲得遊戯者数を用いて判断を行うと、最も多

くまたは少なく流通しているゲーム演出が優先的にコピーされる構成となる。特に、所持者が少ないということは、一般的に付加価値の高いものであるので、このように高価値のものほど優先的にコピーがなされるよう設定することで、遊戯者が所望のゲーム演出がコピーされる構成を実現できる。逆に、高価値のものほどコピーされにくい設定とすることで、より流通が制限され付加価値をさらに上昇させることも可能である。

【0099】

また、判断基準として優先度を設定した場合には、優先度の値を変更することによって、コピーの優先順位を容易に変更することができる。これにより、各ゲーム演出のコピーの優先順位に管理者の意向を容易に反映させることが可能となる。

【0100】

更に、コピーの世代数を判断基準とすることができる。コピーの世代数とは、例えば該当するゲーム演出を最初に獲得した遊戯者を第1世代として、以降、遊戯者間でゲーム演出がコピーされるごとにコピー世代を表す数値に1ずつ加算していくデータ情報である。コピー世代の数値が少ないほど優先的にコピーされるように構成することで、より新しいテーマが付与される構成を実現できる。また、実際にイベントに参加をするなどして獲得した遊戯者のゲーム演出IDと、その遊戯者と対戦を行ってコピーにより獲得した遊戯者IDに上記のデータパラメータのような違いを持たせることで、遊戯者がイベントに参加することの強い動機付けとすることができる。

【0101】

以上の例のように、様々な判断基準を設けることにより、管理者は、各ゲーム演出の配布量等を所望の状態に調整することができる。

【0102】

図13において、各外部記憶媒体12a～12dに対応する遊戯者ID[a]～[d]には、それぞれ異なるゲーム演出ID《1》～《4》が使用ゲーム演出IDとして設定され、各ゲーム演出ID《1》～《4》は、そのゲーム演出IDが獲得されたタイムスタンプが新しい順にソートされている。各ゲーム演出IDに対応するゲーム演出の種類は、ゲーム演出ID《1》が『雲』の背景画像をダーツゲームの投擲時表示画面に合成して出力する演出処理情報であり、ゲーム演出ID《2》が『炎』の背景画像をダーツゲームの投擲時表示画面に合成して出力する演出処理情報であり、ゲーム演出ID《3》が『星』の背景画像をダーツゲームの投擲時表示画面に合成して出力する演出処理情報であり、かつ、ゲーム演出ID《4》が『魚』の背景画像をダーツゲームの投擲時表示画面に合成して出力する演出処理情報である。

【0103】

図12に示すフローチャートのステップS207において、外部記憶媒体12a～12dの遊戯者IDに使用ゲーム演出IDとして設定されているゲーム演出IDの中でコピー可能なものと判定された場合には、この図13に示すコピー可能なゲーム演出IDのリストが参照される。そして、まず、ソートされた際に1番上になる、すなわちリストの中で最も新しい獲得タイムスタンプを有するゲーム演出ID《2》がコピー対象のゲーム演出（最新ゲーム演出ID）として読み出され、各遊戯者の当該ゲーム演出の獲得状況（獲得ゲーム演出IDになっているか否か）が確認される。なお、同図において、「○」表記は、他の遊戯者IDが当該ゲーム演出を既に獲得済みであることを意味し、「×」表記は、他の遊戯者IDが当該ゲーム演出を未獲得であることを意味する。

【0104】

遊戯者ID[c]に使用設定されているゲーム演出ID《2》は、最も新しい獲得タイムスタンプを有しているが、他の遊戯者ID[a]、[b]および[d]がゲーム演出ID《2》を既に獲得済みであるため、このゲーム演出ID《2》はコピー対象のゲーム演出IDの選択リストから除外される。その後、次に新しい獲得タイプスタンプを有するゲーム演出ID《4》がコピー対象のゲーム演出（最新ゲーム演出ID）として読み出され、各遊戯者の当該ゲーム演出の獲得状況が確認される。

【0105】

遊戯者 I D [a] に使用されているゲーム演出 I D 《4》は、遊戯者 I D [b] , [c] の 2 人にはまだ獲得されていない。したがって、この未獲得者の遊戯者 I D [b] , [c] の獲得タイムスタンプが比較され、最も古い獲得タイムスタンプを有する遊戯者 [b] が、ゲーム演出 I D 《4》を獲得する遊戯者として選択される。そして、遊戯者情報管理部 304 に格納されている遊戯者 I D [b] の獲得ゲーム演出に関する情報が更新され、獲得ゲーム演出 I D のテーブル中にゲーム演出 I D 《2》が追加される。

【0106】

図 14 は、本発明の実施形態に係るネットワークゲームシステムの処理における演出処理情報の付与およびコピーに関する説明図である。本発明の実施形態に係るネットワークゲームシステムでは、大別すると、コピーに関する異なる規制が設定された 2 種類の演出処理情報がある。一方の演出処理情報は、図 12 に示すフローチャートのステップ S205 で付与される所定ゲーム演出の処理情報であり、この所定ゲーム演出の処理情報は、他の遊戯者へのコピーができないように設定されている。他方は、図 12 に示すフローチャートのステップ S210, S214 および S217 など付与される基本ゲーム演出の処理情報であり、この基本ゲーム演出の処理情報は、ゲームに参加した他の遊戯者のうちの 1 人にのみコピーができるように設定されている。このコピーの可否の設定情報は、ゲーム演出 I D のデータの中に含まれている。

【0107】

図 14 (a) は、ゲーム装置 1 が所定ゲーム演出の処理情報を付与可能な所定演出設定台である場合のコピーに関する説明図である。この所定演出設定台では、ゲームに参加した遊戯者全員の外部記録媒体 12a ~ 12d にいずれのゲーム演出も付与されていない場合、あるいは遊戯者全員の外部記録媒体 12a ~ 12d にいずれかの基本ゲーム演出が付与されている場合には、所定ゲーム演出の処理情報が、遊戯者全員の外部記録媒体 12a ~ 12d に付与される。

【0108】

図 14 (b) は、ゲーム装置 1 が所定ゲーム演出の処理情報を付与可能な所定演出設定台ではない場合のコピーに関する説明図である。この所定ゲーム演出の非設定台では、ゲームに参加した遊戯者全員の外部記録媒体 12a ~ 12d にいずれのゲーム演出も付与されていない場合には、予め用意されている基本ゲーム演出の中からランダムに選択されたゲーム演出の演出処理情報が、遊戯者のうちの 1 人の外部記録媒体 12 (ここでは、カードスロット 17 の番号が若い外部記録媒体 12a) に付与される。また、ゲームに参加した遊戯者のうちの 1 人の外部記録媒体 12a に所定ゲーム演出が付与されていて、他の遊戯者の外部記録媒体 12b ~ 12d にはいずれのゲーム演出も付与されていない場合には、予め用意されている基本ゲーム演出の中からランダムに選択されたゲーム演出の演出処理情報が、未獲得者のうちの 1 人の外部記録媒体 12 (ここでは、カードスロット 17 の番号が若い外部記録媒体 12b) に付与される。さらに、ゲームに参加した遊戯者のうちの 1 人の外部記録媒体 12a に基本ゲーム演出が付与されていて、他の遊戯者の外部記録媒体 12b ~ 12d にはいずれのゲーム演出も付与されていない場合には、外部記録媒体 12a に使用ゲーム演出 I D として設定されている基本ゲーム演出の演出処理情報が、未獲得者のうちの 1 人の外部記録媒体 12 (ここでは、カードスロット 17 の番号が若い外部記録媒体 12b) に付与される。

【0109】

以上のように、本発明の実施形態に係るネットワークゲームシステムおよびゲーム装置 1 によれば、ゲーム実行時に通常の演出とは異なる画像や音声を出力するゲーム演出の処理情報が、ゲーム演出 I D に対応付けて演出処理情報記憶部 43 および演出処理情報管理部 303 に格納され、外部記憶媒体 12 に使用ゲーム演出 I D および獲得ゲーム演出 I D として設定されているゲーム演出 I D が、遊戯者 I D に対応付けられた遊戯者情報の一部として遊戯者情報管理部 305 に格納され、かつ、遊戯者情報管理部 305 に格納されている獲得ゲーム演出 I D に関する情報が、ゲーム結果情報などに応じて適宜更新されるようになっている。これにより、各外部記憶媒体 12 の遊戯者 I D に対応付けられている使

10

20

30

40

50

用ゲーム演出 I D および獲得ゲーム演出 I D に関する情報を容易に変更することができる。

【0110】

また、本発明の実施形態に係るネットワークゲームシステムおよびゲーム装置 1 によれば、ネットワーク 2 を介して通信可能に接続されたゲーム装置 1 ごとに固有の筐体 I D が付与されるとともに、各ゲーム装置 1 が所定ゲーム演出の処理情報を外部記憶媒体 1 2 に付与することができる各ゲーム装置 1 の演出付与設定情報が、筐体 I D に対応付けて筐体情報管理部 3 0 5 に格納され、かつ、ゲーム装置 1 が所定ゲーム演出の設定台である場合には、この所定ゲーム演出の処理情報が、該所定ゲーム演出を獲得していない遊戯者全員の外部記録媒体 1 2 に付与されるようになってい

10

【0111】

また、本発明の実施形態に係るネットワークゲームシステムおよびゲーム装置 1 によれば、ゲーム装置 1 が所定ゲーム演出の設定台ではなく、ゲームに参加していた複数の遊戯者の外部記憶媒体 1 2 に試用設定されているコピー可能な基本ゲーム演出の処理情報がない場合に、ゲーム装置 1 から送信された筐体 I D に基づいて、筐体情報管理部 3 0 5 から筐体 I D に対応付けられた演出付与設定情報が読み出されるとともに、外部記憶媒体 1 2 の中から演出付与設定情報で指定された基本ゲーム演出の処理情報を獲得していない 1 つの外部記憶媒体 1 2 が選択され、かつ、選択された外部記憶媒体 1 2 に演出付与設定情報で指定された基本ゲーム演出が付与されるようになってい

20

【0112】

さらに、本発明の実施形態に係るネットワークゲームシステムおよびゲーム装置 1 によれば、ゲーム装置 1 が所定ゲーム演出の設定台ではなく、ゲームに参加していた複数の遊戯者の外部記憶媒体 1 2 に使用ゲーム演出 I D として設定されているコピー可能な基本ゲーム演出の処理情報がある場合に、その基本ゲーム演出の処理情報の中から、遊戯者のうちのいずれかの外部記憶媒体 1 2 に対して使用許可設定されていない最新の獲得タイムスタンプを有する最新ゲーム演出の演出処理情報がコピー対象の最新ゲーム演出 I D として読み出される。そして、外部記憶媒体 1 2 の中にいずれのゲーム演出 I D も獲得ゲーム演出 I D として設定されていない外部記憶媒体 1 2 がある場合には、その外部記憶媒体 1 2 が優先的に選択され、外部記憶媒体 1 2 の中にいずれのゲーム演出 I D も獲得ゲーム演出 I D として設定されていない外部記憶媒体 1 2 がない場合には、その中で最も古い獲得タイムスタンプを有するゲーム演出 I D が使用ゲーム演出 I D として設定されている外部記憶媒体 1 2 が選択され、その選択された外部記憶媒体 1 2 に最新ゲーム演出 I D がコピーされるようになってい

30

40

【0113】

以上、本発明の実施形態について具体的に説明してきたが、本発明はこれに限定されるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲で適宜変更可能である。

【図面の簡単な説明】

【0114】

【図 1】本発明の実施形態に係るネットワークゲームシステムのゲーム装置（電子ダーツ

50

ゲーム装置)の内部構成およびネットワーク構成の一例を概略的に示すブロック図である。

【図2】電子ダーツゲーム装置の外観を示す正面図である。

【図3】電子ダーツゲーム装置のダーツ盤を前面側(遊戯者との対向面)から見た分解斜視図である。

【図4】電子ダーツゲーム装置のダーツ盤を背面側から見た分解斜視図である。

【図5】電子ダーツゲーム装置のダーツ盤を示す正面図である。

【図6】電子ダーツゲーム装置のダーツ盤を示す図5中のVI-VI線に沿った断面図である。

【図7】外側から2番目および3番目の同心円フレームと、2本の直線フレームとによって画定されるセグメント(シングル・セグメント)に収容されるセグメント部材を示す(a)正面図、(b)斜視図、および(c)要部断面図である。

【図8】ダーツ盤の最外周セグメントを示す要部断面図であり、(a)は、矢がセグメント部材に当たる直前の状態を示す図であり、(b)は、矢がセグメント部材に刺さった衝撃力によってセグメント部材が背面側に変位した状態を示し、(c)は、セグメント部材が原点位置に復帰した状態を示している。

【図9】本発明の実施形態に係るネットワークゲームシステムの電子ダーツゲーム装置における制御システムの概略構成を示すブロック図である。

【図10】本発明の実施形態に係るネットワークゲームシステムの構成例を概略的に示すブロック図である。

【図11】本発明の実施形態に係るネットワークゲームシステムの処理動作を説明するためのフローチャートである。

【図12】本発明の実施形態に係るネットワークゲームシステムにおいて、ゲーム演出IDを更新する遊戯者の決定について説明するためのフローチャートである。

【図13】本発明の実施形態に係るネットワークゲームシステムの処理におけるコピー可能なゲーム演出IDのリストを示す表である

【図14】本発明の実施形態に係るネットワークゲームシステムの処理における演出処理情報の付与およびコピーに関する説明図である。

【符号の説明】

【0115】

1・・・ゲーム装置

2・・・ネットワーク

3・・・サーバ端末

8・・・表示部(LCD)

9・・・音声出力部(スピーカ)

10・・・(ゲーム装置の)制御部

11・・・(ゲーム装置の)通信部

12, 12a~12d・・・外部記憶媒体(ICカード)

13・・・外部記憶媒体処理部(カードリーダー)

42・・・電源部

43・・・演出処理情報記憶部

44・・・アップデート手段

45・・・遊戯者ID送信手段

46・・・演出情報記憶手段

47・・・ゲーム演出処理手段

48・・・ゲーム処理手段

49・・・筐体ID送信手段

301・・・(サーバ端末の)通信部

302・・・(サーバ端末の)制御部

303・・・演出処理情報管理部

10

20

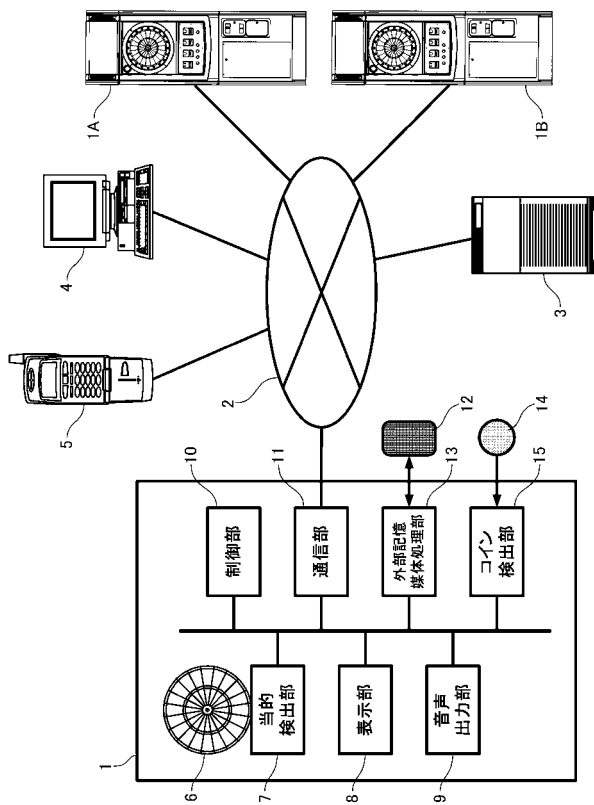
30

40

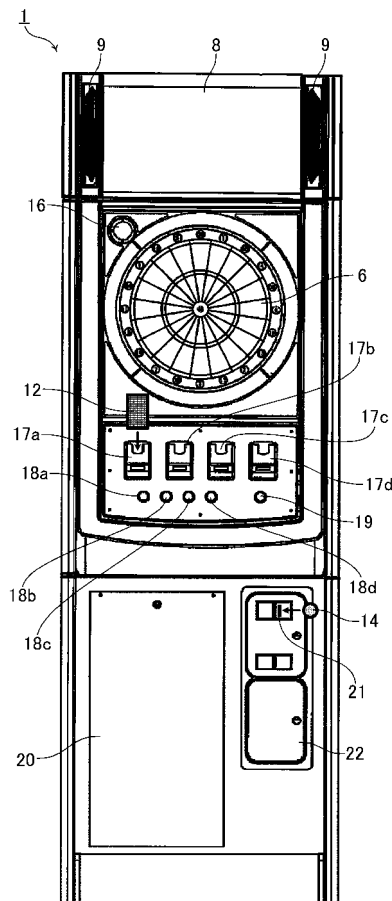
50

- 304・・・遊戯者情報管理部
- 305・・・筐体情報管理部
- 306・・・演出処理情報管理手段
- 307・・・遊戯者情報管理手段
- 308・・・遊戯者情報送信手段
- 309・・・設定演出更新手段
- 310・・・演出付与設定管理手段

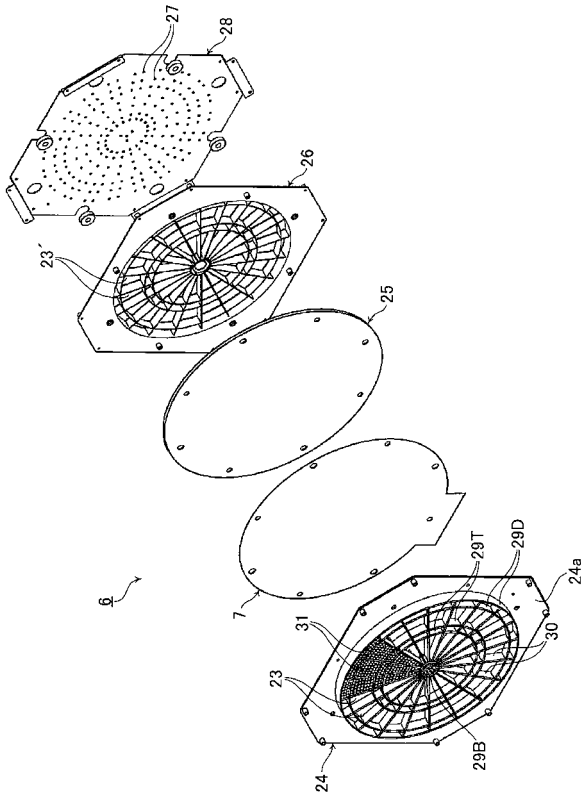
【図1】



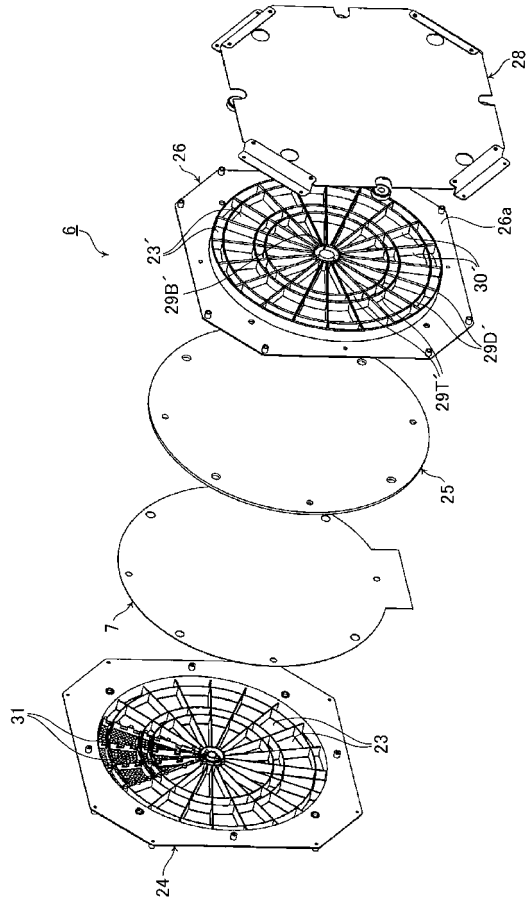
【図2】



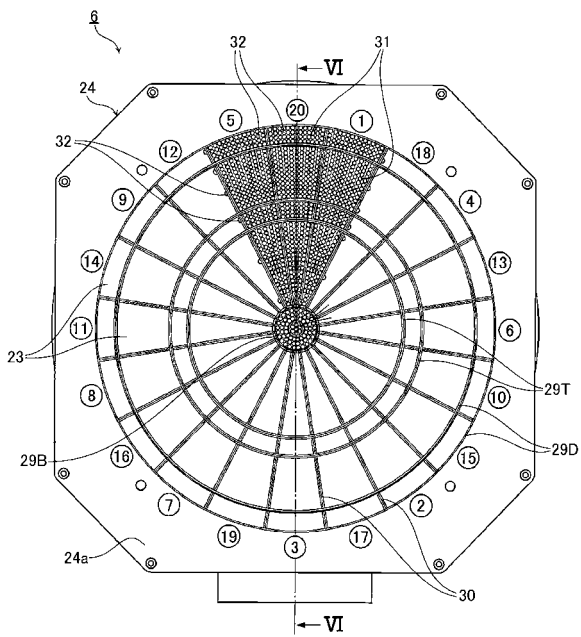
【図 3】



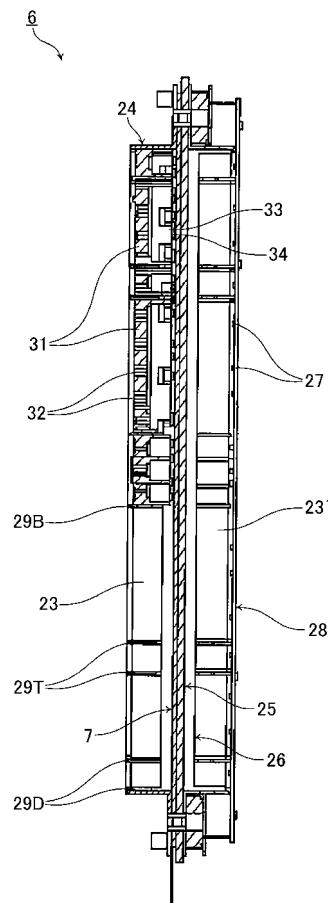
【図 4】



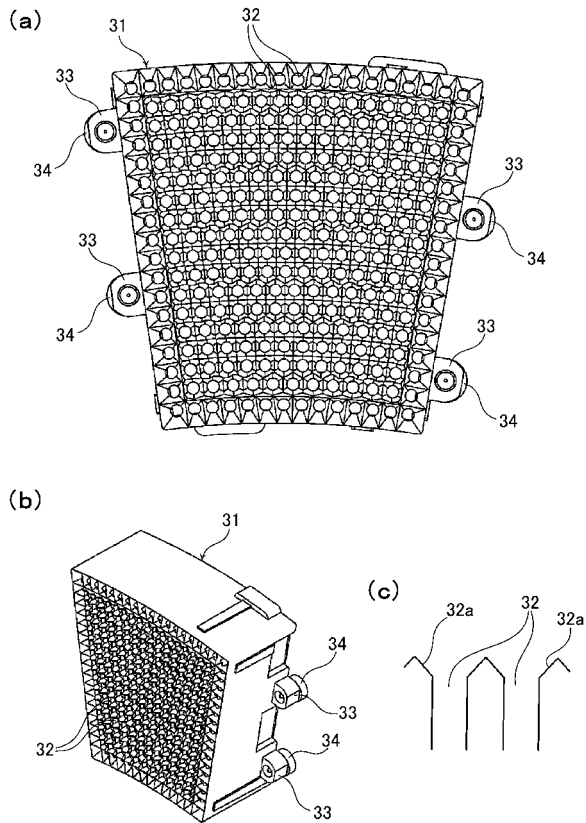
【図 5】



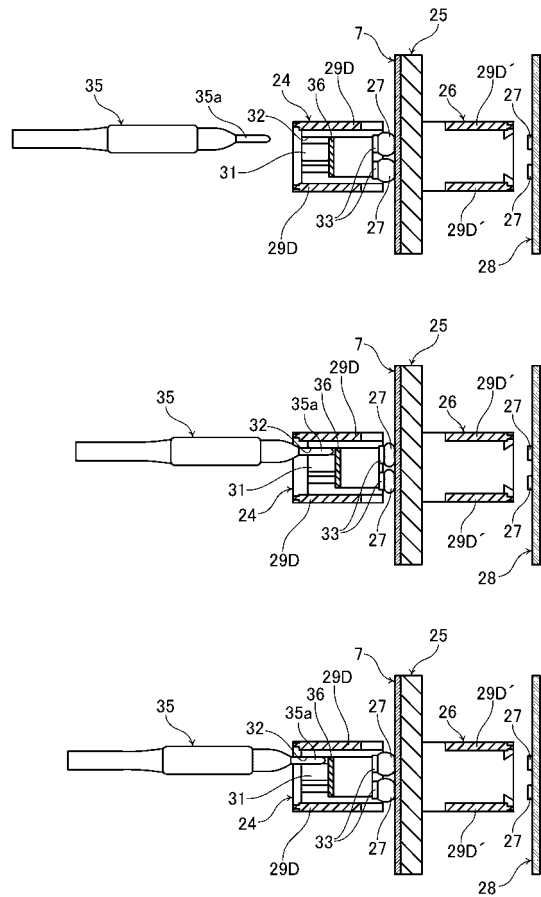
【図 6】



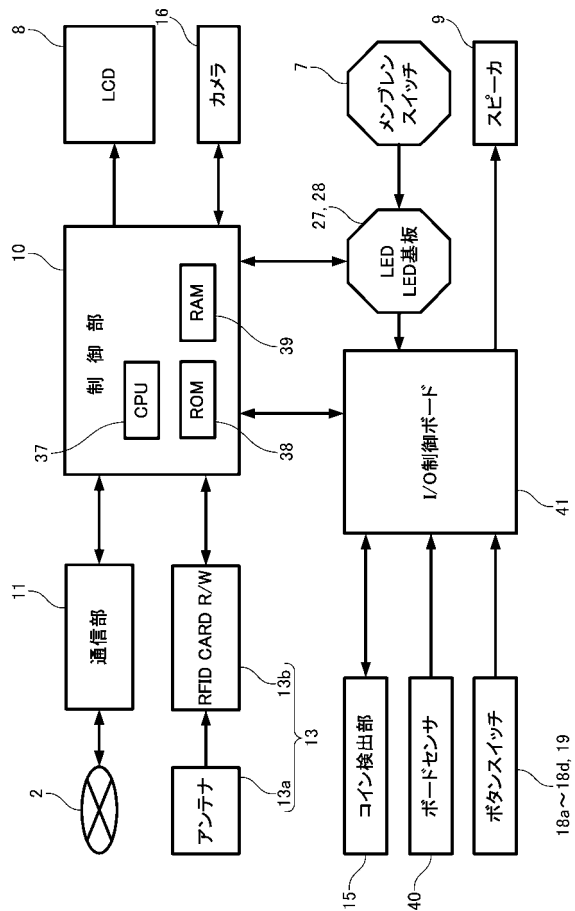
【圖 7】



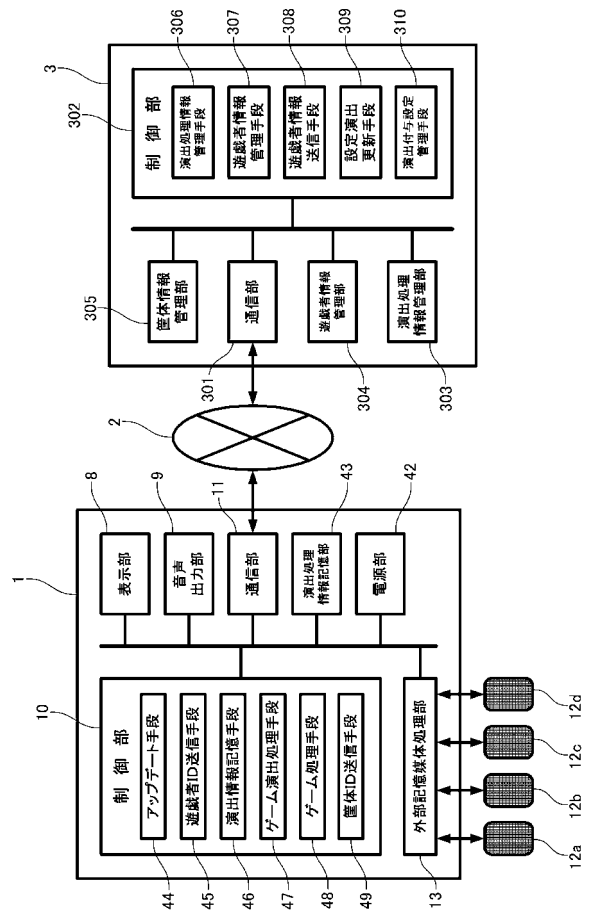
【图 8】



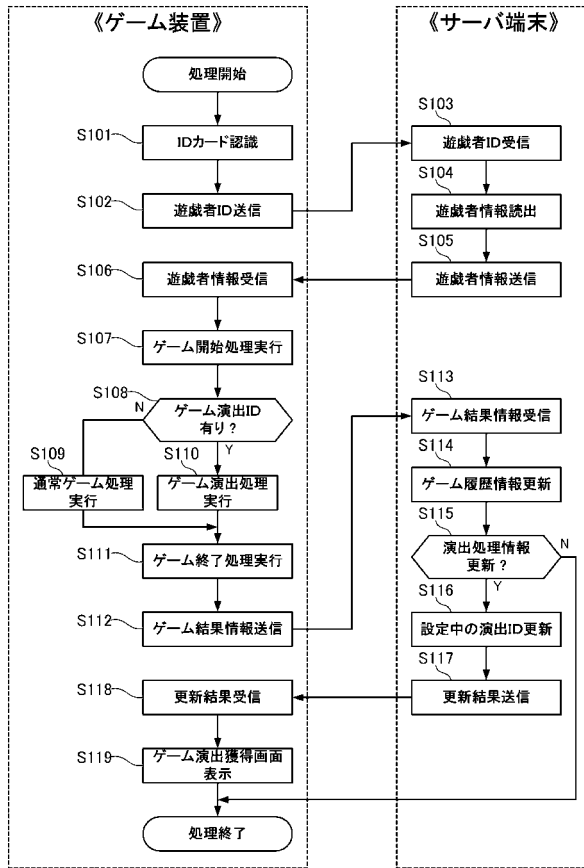
【图 9】



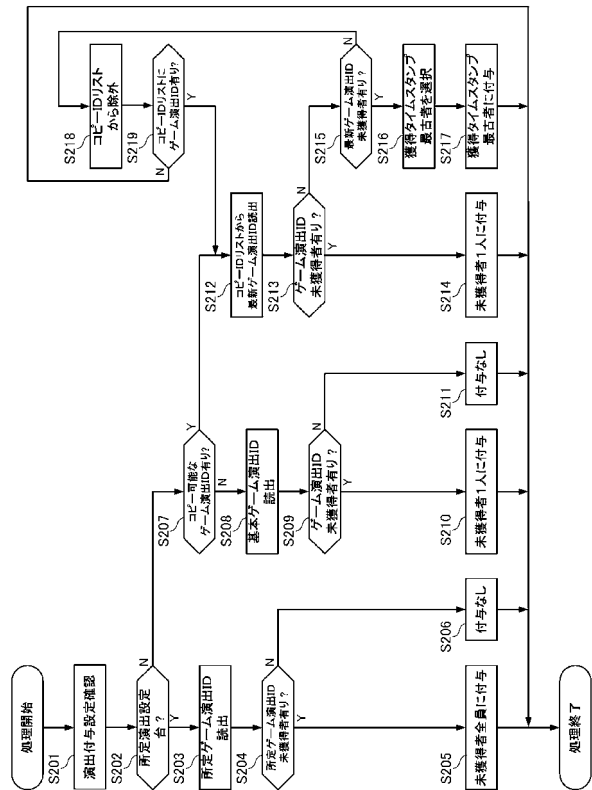
【図 10】



【図 1 1】



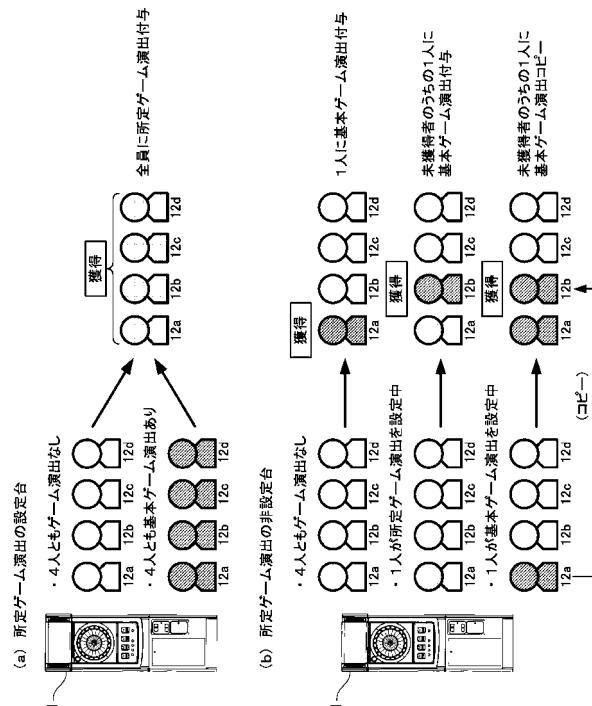
【図 1 2】



【図 1 3】

遊戯者ID	設定中の ゲーム演出ID	ゲーム演出 の種類	獲得タイム スタンプ	各遊戯者の獲得状況				コピー可能 人数
				[a]	[b]	[c]	[d]	
[c]	《2》	炎	2008/04/03 21:00	○	○	／	○	0人
[a]	《4》	魚	2008/04/01 23:20	／	×	×	○	2人
[d]	《3》	星	2008/03/15 18:00	○	×	○	／	1人
[b]	《1》	雲	2008/02/23 00:30	×	／	×	×	3人

【図 14】



フロントページの続き

(73)特許権者 505183107

株式会社ダーツライブ

東京都渋谷区恵比寿一丁目１番１９号

(72)発明者 小林 香織

東京都渋谷区恵比寿１丁目１番１９号 株式会社ダーツライブ内

(72)発明者 大川 智行

東京都渋谷区恵比寿１丁目１番１９号 株式会社ダーツライブ内

(72)発明者 ▲高▼橋 秀弥

東京都渋谷区恵比寿１丁目１番１９号 株式会社ダーツライブ内

審査官 櫻井 茂樹

(56)参考文献 特開２００４－０９７６１０（ＪＰ，Ａ）

特開２００６－２８８７２８（ＪＰ，Ａ）

特開平０８－３３２２８２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 1 3 / 0 0 ~ 1 3 / 1 2、9 / 2 4

G 0 6 F 2 1 / 3 0 ~ 2 1 / 4 6

G 0 6 K 1 7 / 0 0