

發明專利說明書

(本申請書格式、順序及粗體字，請勿任意更動，※記號部分請勿填寫)

※申請案號：93133385

※申請日期：93 年 11 月 02 日

※IPC 分類：A63F13/12

一、發明名稱：

(中) 遊戲進行管理裝置，遊戲進行管理方法及記錄有遊戲進行管理程式之電腦可
讀取之記錄媒體

(英)

二、申請人：(共 1 人)

1. 姓 名：(中) 科樂美股份有限公司
(英) KONAMI CORPORATION

代表人：(中) 1. 上月景彥
(英)

地 址：(中) 日本國東京都千代田區丸之內二丁目四番一號
(英) 日本国東京都千代田区丸の内2丁目4番1号

國籍：(中英) 日本 JAPAN

三、發明人：(共 7 人)

1. 姓 名：(中) 久保田和孝
(英) KUBOTA, KAZUTAKA

國 籍：(中) 日本
(英) JAPAN

2. 姓 名：(中) 小西和馬
(英) KONISHI, KAZUMA

國 籍：(中) 日本
(英) JAPAN

3. 姓 名：(中) 原野裕樹
(英) HARANO, YUUKI

國 籍：(中) 日本
(英) JAPAN

4. 姓 名：(中) 芝宮正和

國 籍：(英) SHIBAMIYA, MASAKAZU
(中) 日本
(英) JAPAN

5.姓 名：(中) 明石茂人
(英) AKASHI, SHIGETO
國 籍：(中) 日本
(英) JAPAN

6.姓 名：(中) 西山將廣
(英) NISHIYAMA, MASAHIRO
國 籍：(中) 日本
(英) JAPAN

7.姓 名：(中) 和田博之
(英) WADA, HIROYUKI
國 籍：(中) 日本
(英) JAPAN

四、聲明事項：

◎本案申請前已向下列國家（地區）申請專利 ☐ 主張國際優先權：

【格式請依：受理國家（地區）；申請日；申請案號數 順序註記】

1. 日本 ; 2003/12/10 ; 2003-412465 ☒ 有主張優先權

國 籍：(英) SHIBAMIYA, MASAKAZU
(中) 日本
(英) JAPAN

5. 姓 名：(中) 明石茂人
(英) AKASHI, SHIGETO
國 籍：(中) 日本
(英) JAPAN

6. 姓 名：(中) 西山將廣
(英) NISHIYAMA, MASAHIRO
國 籍：(中) 日本
(英) JAPAN

7. 姓 名：(中) 和田博之
(英) WADA, HIROYUKI
國 籍：(中) 日本
(英) JAPAN

四、聲明事項：

◎本案申請前已向下列國家（地區）申請專利 ☐ 主張國際優先權：

【格式請依：受理國家（地區）；申請日；申請案號數 順序註記】

1. 日本 ; 2003/12/10 ; 2003-412465 ☒ 有主張優先權

(1)

九、發明說明

【發明所屬之技術領域】

本發明係關於配設於複數個店舖，將受理來自於玩家的操作之遊戲終端裝置經由通信線路來可使進行遊戲所需之操作信號相互通信地連接，來管理前述遊戲的進行之遊戲進行管理裝置、遊戲進行管理方法及記錄有遊戲進行管理程式之電腦可讀取之記錄媒體。

【先前技術】

以往，被提案或已被使用之各種者作為在複數個玩家之間所進行的電視遊戲。又，作為大型遊戲機（arcade game；街機）用，配設複數台相同機種的電視遊戲裝置（遊戲終端裝置），經由 LAN 及網際網路等的網路（及伺服器）連接複數個電視遊戲裝置，複數個玩家可在相同的遊戲空間內進行遊戲之電視遊戲裝置為眾所皆知。在如此的電視遊戲裝置，進行：麻將、象棋等的桌上遊戲，或運動、格鬥等的對戰型遊戲（以下將桌上遊戲及對戰型遊戲總稱為對戰遊戲）。

在進行上述對戰遊戲之情況時，由於經由 LAN 及網際網路等的網路（及伺服器）連接複數個電視遊戲裝置，故不特定之多數的玩家可參加對戰遊戲。如此，在互不認識的者彼此對戰之情況時，由於不知對戰對方之關於對戰遊戲的能力，故比起以單獨的形態使用電視遊戲裝置，而將電視遊戲裝置作為對戰對手來進行對戰之通常的對戰遊

戲，能夠賦予對戰遊戲進行上的意外性，而賦予對戰遊戲一定之有趣性。

一方面，隨進行：根據在遊戲的成績賦予排名，提高玩家對於成績之關心，提高遊戲的有趣性，但如上所述，由於在網路遊戲，不特定的多數玩家可參加對戰遊戲，故會有對於玩家而言，成為競爭對手之對象者非具體之情況。

在如此情況時，會有玩家對於遊戲成績之排名的關心降低，而減少藉由進行賦予排名以提高遊戲的有趣性之效果的課題。

本發明係有鑒於上述課題而開發完成的發明，其目的在於提供一種，在網路遊戲，可進行賦予遊戲成績之排名而有效地提高遊戲的有趣性之遊戲進行管理裝置、遊戲進行管理方法及記錄有遊戲進行管理程式之電腦可讀取之記錄媒體。

【發明內容】

為了達到上述目的，本發明之遊戲進行管理裝置，係配設於複數個店舖，經由通信線路，來與將受理來自於玩家的操作之遊戲終端裝置可使進行遊戲所需之操作信號相互通信地連接，以管理前述遊戲的進行之遊戲進行管理裝置，其特徵為：

具備：使玩家的識別資訊也就是玩家識別資訊與玩家假想地所屬之店舖的識別資訊也就是店舖識別資訊對應而

(3)

加以儲存之玩家資訊記憶手段；使前述遊戲終端裝置的識別資訊也就是終端識別資訊與配設有前述遊戲終端裝置的店舖之店舖識別資訊對應而加以儲存之終端資訊記憶手段；由1個遊戲終端裝置，受理該1個遊戲終端裝置的終端識別資訊、玩家識別資訊及開始前述遊戲的主旨的操作信號也就是遊戲開始信號，對於該1個遊戲終端裝置指示執行前述遊戲，並且因應前述遊戲結果，要求每個玩家之成績，以與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段之遊戲執行評價手段；在每個預定期間，針對每個假想地所屬之店舖收集玩家之成績，以決定店舖內排名，來與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段之成績收集手段；由前述終端資訊記憶手段讀出對應於前述1個遊戲終端裝置的終端識別資訊之店舖識別資訊，並且由前述玩家記憶手段讀出對應於以前述遊戲執行評價手段所受理的玩家識別資訊之店舖識別資訊，判定所讀出的2個店舖識別資訊是否一致之店舖判定手段；判定是否達到：藉由前述店舖判定手段判定前述2個店舖識別資訊一致，並且對應於藉由前述遊戲執行評價手段由前述1個遊戲終端裝置所受理的玩家識別資訊之店舖內排名為第1預定排名內之第1限制條件的限制條件判定手段；以及在藉由前述限制條件判定手段判定達到前述第1限制條件之情況時，為了將具有前述第1預定排名內的前述店舖內之玩家開始進行遊戲的主旨之導引（guidance）顯示於配設有前述1個遊戲終端裝置的店舖內之其他的遊戲終端裝置，而對於前

(4)

述其他遊戲終端裝置，傳送包含前述1個遊戲終端裝置的玩家之玩家識別資訊及店舖內排名資訊的導引資訊之導引資訊傳送手段。

若根據此裝置的話，玩家的識別資訊也就是玩家識別資訊與玩家假想地所屬之店舖的識別資訊也就是店舖識別資訊對應而儲存於玩家資訊記憶手段，且遊戲終端裝置的識別資訊之終端識別資訊與配設有遊戲終端裝置的店舖之店舖識別資訊對應而儲存於終端資訊記憶手段。

而當藉由遊戲執行評價手段，由1個遊戲中都安裝至受理該1個遊戲終端裝置的終端識別資訊、遊戲識別資訊及開始前述遊戲的主旨的操作信號之遊戲開始操作信號時，對於該1個遊戲終端裝置指示執行遊戲，並且因應遊戲的結果要求每個玩家的成績，對應玩家識別資訊後儲存於玩家資訊記憶手段。

又，藉由成績收集手段，在每個預定期間，針對每個假想地所屬之店舖，收集玩家的成績，以決定店舖內排名，使其與玩家識別資訊對應而儲存於玩家記憶手段。然後，藉由店舖判定手段，由終端資訊記憶手段讀出對應於前述1個遊戲終端裝置的終端識別資訊之店舖識別資訊，並且由玩家資訊記憶手段讀出對應於以遊戲執行評價手段所受理之玩家識別資訊的店舖識別資訊，判定所讀出的2個店舖識別資訊是否一致。

且，藉由限制條件手段判定是否達到：以店舖判定手段判定前述2個店舖識別資訊一致，且對應於以遊戲執行

(5)

評價手段由前述1個遊戲終端裝置所受理的玩家識別資訊之店舖內排名為第1預定排名內之第1限制條件。

並且，在藉由前述限制條件判定手段判定達到前述第1限制條件之情況時，為了將具有前述第1預定排名內的前述店舖內之玩家開始進行遊戲的主旨之導引（guidance）顯示於配設有前述1個遊戲終端裝置的店舖內之其他的遊戲終端裝置，而對於前述其他遊戲終端裝置，藉由導引傳送手段傳送包含前述1個遊戲終端裝置的玩家之玩家識別資訊及店舖內排名資訊的導引資訊。

即，在判定對應於玩家識別資訊的店舖識別資訊與對應於終端識別資訊之店舖識別資訊一致，且對應於由1個遊戲終端裝置所受理的玩家識別資訊之店舖內排名為第1預定排名內之情況時，為了將具有第1預定排名內的店舖內排名之玩家開始遊戲的主旨之導引顯示於配設有前述1個遊戲終端裝置之店舖內的其他遊戲終端裝置，而對於前述其他的遊戲終端裝置傳送包含前述1個遊戲終端裝置的玩家之玩家識別資訊及店舖內排名資訊之導引資訊。

因此，在具有第1預定排名內的店舖內排名之玩家，於假想地所屬的店舖內之1個遊戲終端裝置開始進行遊戲之情況時，由於在該店舖內的其他遊戲終端裝置顯示著具有第1預定排名的店舖內排名之玩家開始進行遊戲的主旨之導引，故在前述其他遊戲終端裝置進行遊戲之玩家，係能夠確認：假想地所屬於該店舖且具有第1預定排名內的店舖內排名之玩家開，在該店舖內開始進行遊戲之情事。

因此，由於在配設有1個遊戲終端裝置的店舖內之其他遊戲終端裝置進行遊玩之玩家係可具體地得知假想地所屬於該店舖的店舖內排名為第1預定排名內之玩家（例如前10名以內），故可提高對於店舖內排名之關心，並且提起競爭意願，而有效地提高遊戲之有趣性。

又，由於店舖內排名為第1預定排名內之玩家，係在假想地所屬之店舖內開始進行遊戲之際，可對於在該店舖內的遊戲終端裝置遊玩之玩家提起自己的店舖內排名為第1預定排名內的注意，故可提高對於店舖內排名之關心並且激起慾望，可有效地提高遊戲之有趣性。

本發明之遊戲進行管理方法，係使用遊戲進行管理裝置之遊戲進行管理方法，該遊戲進行管理裝置為配設於複數個店舖，經由通信線路，來與將受理來自於玩家的操作之遊戲終端裝置可使進行遊戲所需之操作信號相互通信地連接，以管理前述遊戲的進行者，其特徵為：前述遊戲進行管理裝置之玩家資訊記憶手段，使玩家的識別資訊也就是玩家識別資訊與玩家假想地所屬之店舖的識別資訊也就是店舖識別資訊對應而加以儲存；前述遊戲進行管理裝置之終端資訊記憶手段，使前述遊戲終端裝置的識別資訊也就是終端識別資訊與配設有前述遊戲終端裝置的店舖之店舖識別資訊對應而加以儲存；前述遊戲進行管理裝置之遊戲執行評價手段，由1個遊戲終端裝置，受理該1個遊戲終端裝置的終端識別資訊、玩家識別資訊及開始前述遊戲的主旨的操作信號也就是遊戲開始信號，對於該1個遊戲終

(7)

端裝置指示執行前述遊戲，並且因應遊戲結果，要求每個玩家之成績，以與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段；前述遊戲進行管理裝置之成績收集手段，在每個預定期間，針對每個假想地所屬之店舖，收集玩家之成績，以決定店舖內排名，來與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段；前述遊戲進行管理裝置之店舖判定手段，由前述終端資訊記憶手段讀出對應於前述1個遊戲終端裝置的終端識別資訊之店舖識別資訊，並且由前述玩家記憶手段讀出對應於以前述遊戲執行評價手段所受理的玩家識別資訊之店舖識別資訊，判定所讀出的2個店舖識別資訊是否一致；前述遊戲進行管理裝置之限制條件判定手段，進行判定是否達到：藉由前述店舖判定手段判定前述2個店舖識別資訊一致，並且判定對應於藉由前述遊戲執行評價手段由前述1個遊戲終端裝置所受理的玩家識別資訊之店舖內排名為第1預定排名內之第1限制條件；前述遊戲進行管理裝置之導引傳送手段，在藉由前述限制條件判定手段判定達到前述第1限制條件之情況時，為了將具有前述第1預定排名內的前述店舖內之玩家開始進行遊戲的主旨之導引（guidance）顯示於配設有前述1個遊戲終端裝置的店舖內之其他的遊戲終端裝置，而對於前述其他遊戲終端裝置，傳送包含前述1個遊戲終端裝置的玩家之玩家識別資訊及店舖內排名資訊的導引資訊者。

若根據此方法的話，玩家的識別資訊也就是玩家識別資訊與玩家假想地所屬的店舖的識別資訊也就是店舖識別

資訊對應而儲存於玩家資訊記憶手段，而遊戲終端裝置的識別資訊之終端識別資訊與配設有遊戲終端裝置的店舖之店舖識別資訊對應而儲存於終端資訊記憶手段。

然後，藉由遊戲執行評價手段，由1個遊戲終端裝置，受理該1個遊戲終端裝置的終端識別資訊、玩家識別資訊及開始前述遊戲的主旨的操作信號也就是遊戲開始信號，對於該1個遊戲終端裝置指示執行前述遊戲，並且因應遊戲結果，要求每個玩家之成績，以與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段。

又，藉由成績收集手段，在每個預定期間，針對每個假想地所屬之店舖，收集玩家的成績，以決定店舖內排名，使其與玩家識別資訊對應而儲存於玩家記憶手段。然後，藉由店舖判定手段，由終端資訊記憶手段讀出對應於前述1個遊戲終端裝置的終端識別資訊之店舖識別資訊，並且由玩家資訊記憶手段讀出對應於以遊戲執行評價手段所受理之玩家識別資訊的店舖識別資訊，判定所讀出的2個店舖識別資訊是否一致。

且，藉由限制條件手段判定是否達到：以店舖判定手段判定前述2個店舖識別資訊一致，且對應於以遊戲執行評價手段由前述1個遊戲終端裝置所受理的玩家識別資訊之店舖內排名為第1預定排名內之第1限制條件。

並且，在藉由前述限制條件判定手段判定達到前述第1限制條件之情況時，為了將具有前述第1預定排名內的前述店舖內之玩家開始進行遊戲的主旨之導引（guidance）

顯示於配設有前述1個遊戲終端裝置的店舖內之其他的遊戲終端裝置，而對於前述其他遊戲終端裝置，藉由導引傳送手段傳送包含前述1個遊戲終端裝置的玩家之玩家識別資訊及店舖內排名資訊的導引資訊。

即，在判定對應於玩家識別資訊的店舖識別資訊與對應於終端識別資訊之店舖識別資訊一致，且對應於由1個遊戲終端裝置所受理的玩家識別資訊之店舖內排名為第1預定排名內之情況時，為了將具有第1預定排名內的店舖內排名之玩家開始遊戲的主旨之導引顯示於配設有前述1個遊戲終端裝置之店舖內的其他遊戲終端裝置，而對於前述其他的遊戲終端裝置傳送包含前述1個遊戲終端裝置的玩家之玩家識別資訊及店舖內排名資訊之導引資訊。

因此，在具有第1預定排名內的店舖內排名之玩家，於假想地所屬的店舖內之1個遊戲終端裝置開始進行遊戲之情況時，由於在該店舖內的其他遊戲終端裝置顯示著具有第1預定排名的店舖內排名之玩家開始進行遊戲的主旨之導引，故在前述其他遊戲終端裝置進行遊戲之玩家，係能夠確認：假想地所屬於該店舖且具有第1預定排名內的店舖內排名之玩家開，在該店舖內開始進行遊戲之情事。

因此，由於在配設有1個遊戲終端裝置的店舖內之其他遊戲終端裝置進行遊玩之玩家係可具體地得知假想地所屬於該店舖的店舖內排名為第1預定排名內之玩家（例如前10名以內），故可提高對於店舖內排名之關心，並且提起競爭意願，而有效地提高遊戲之有趣性。

又，由於店舖內排名為第1預定排名內之玩家，係在假想地所屬之店舖內開始進行遊戲之際，可對於在該店舖內的遊戲終端裝置遊玩之玩家提起自己的店舖內排名為第1預定排名內的注意，故可提高對於店舖內排名之關心並且激起慾望，可有效地提高遊戲之有趣性。

本發明的記錄有遊戲進行管理程式之電腦可讀取之記錄媒體，係記錄有遊戲進行管理裝置的遊戲進行管理程式之電腦可讀取之記錄媒體，該遊戲進行管理裝置為配設於複數個店舖，經由通信線路，來與將受理來自於玩家的操作之遊戲終端裝置可使進行遊戲所需之操作信號相互通信地連接，以管理前述遊戲的進行者，其特徵為：將前述遊戲進行管理裝置作為：使玩家的識別資訊也就是玩家識別資訊與玩家假想地所屬之店舖的識別資訊也就是店舖識別資訊對應而加以儲存之玩家資訊記憶手段；使前述遊戲終端裝置的識別資訊也就是終端識別資訊與配設有前述遊戲終端裝置的店舖之店舖識別資訊對應而加以儲存之終端資訊記憶手段；由1個遊戲終端裝置，受理該1個遊戲終端裝置的終端識別資訊、玩家識別資訊及開始前述遊戲的主旨的操作信號也就是遊戲開始信號，對於該1個遊戲終端裝置指示執行前述遊戲，並且因應遊戲結果，要求每個玩家之成績，以與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段之遊戲執行評價手段；在每個預定期間，針對每個假想地所屬之店舖，收集玩家之成績，以決定店舖內排名，來與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段

之成績收集手段；由前述終端資訊記憶手段讀出對應於前述1個遊戲終端裝置的終端識別資訊之店舖識別資訊，並且由前述玩家記憶手段讀出對應於以前述遊戲執行評價手段所受理的玩家識別資訊之店舖識別資訊，判定所讀出的2個店舖識別資訊是否一致之店舖判定手段；進行判定是否達到：藉由前述店舖判定手段判定前述2個店舖識別資訊一致，並且判定對應於藉由前述遊戲執行評價手段由前述1個遊戲終端裝置所受理的玩家識別資訊之店舖內排名為第1預定排名內之第1限制條件的限制條件判定手段；以及在藉由前述限制條件判定手段判定達到前述第1限制條件之情況時，為了將具有前述第1預定排名內的前述店舖內之玩家開始進行遊戲的主旨之導引（guidance）顯示於配設有前述1個遊戲終端裝置的店舖內之其他的遊戲終端裝置，而對於前述其他遊戲終端裝置，傳送包含前述1個遊戲終端裝置的玩家之玩家識別資訊及店舖內排名資訊的導引資訊之導引資訊傳送手段來發揮功能者。

若根據此程式的話，玩家的識別資訊也就是玩家識別資訊與玩家假想地所屬的店舖的識別資訊也就是店舖識別資訊對應而儲存於玩家資訊記憶手段，而遊戲終端裝置的識別資訊之終端識別資訊與配設有遊戲終端裝置的店舖之店舖識別資訊對應而儲存於終端資訊記憶手段。

然後，藉由遊戲執行評價手段，由1個遊戲終端裝置，受理該1個遊戲終端裝置的終端識別資訊、玩家識別資訊及開始前述遊戲的主旨的操作信號也就是遊戲開始信號

，對於該1個遊戲終端裝置指示執行前述遊戲，並且因應遊戲結果，要求每個玩家之成績，以與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段。

又，藉由成績收集手段，在每個預定期間，針對每個假想地所屬之店舖，收集玩家的成績，以決定店舖內排名，使其與玩家識別資訊對應而儲存於玩家記憶手段。然後，藉由店舖判定手段，由終端資訊記憶手段讀出對應於前述1個遊戲終端裝置的終端識別資訊之店舖識別資訊，並且由玩家資訊記憶手段讀出對應於以遊戲執行評價手段所受理之玩家識別資訊的店舖識別資訊，判定所讀出的2個店舖識別資訊是否一致。

且，藉由限制條件手段判定是否達到：以店舖判定手段判定前述2個店舖識別資訊一致，且對應於以遊戲執行評價手段由前述1個遊戲終端裝置所受理的玩家識別資訊之店舖內排名為第1預定排名內之第1限制條件。

並且，在藉由前述限制條件判定手段判定達到前述第1限制條件之情況時，為了將具有前述第1預定排名內的前述店舖內之玩家開始進行遊戲的主旨之導引（guidance）顯示於配設有前述1個遊戲終端裝置的店舖內之其他的遊戲終端裝置，而對於前述其他遊戲終端裝置，藉由導引傳送手段傳送包含前述1個遊戲終端裝置的玩家之玩家識別資訊及店舖內排名資訊的導引資訊。

即，在判定對應於玩家識別資訊的店舖識別資訊與對應於終端識別資訊之店舖識別資訊一致，且對應於由1個

遊戲終端裝置所受理的玩家識別資訊之店舖內排名為第1預定排名內之情況時，為了將具有第1預定排名內的店舖內排名之玩家開始遊戲的主旨之導引顯示於配設有前述1個遊戲終端裝置之店舖內的其他遊戲終端裝置，而對於前述其他的遊戲終端裝置傳送包含前述1個遊戲終端裝置的玩家之玩家識別資訊及店舖內排名資訊之導引資訊。

因此，在具有第1預定排名內的店舖內排名之玩家，於假想地所屬的店舖內之1個遊戲終端裝置開始進行遊戲之情況時，由於在該店舖內的其他遊戲終端裝置顯示著具有第1預定排名的店舖內排名之玩家開始進行遊戲的主旨之導引，故在前述其他遊戲終端裝置進行遊戲之玩家，係能夠確認：假想地所屬於該店舖且具有第1預定排名內的店舖內排名之玩家開，在該店舖內開始進行遊戲之情事。

因此，由於在配設有1個遊戲終端裝置的店舖內之其他遊戲終端裝置進行遊玩之玩家係可具體地得知假想地所屬於該店舖的店舖內排名為第1預定排名內之玩家（例如前10名以內），故可提高對於店舖內排名之關心，並且提起競爭意願，而有效地提高遊戲之有趣性。

又，由於店舖內排名為第1預定排名內之玩家，係在假想地所屬之店舖內開始進行遊戲之際，可對於在該店舖內的遊戲終端裝置遊玩之玩家提起自己的店舖內排名為第1預定排名內的注意，故可提高對於店舖內排名之關心並且激起慾望，可有效地提高遊戲之有趣性。

【實施方式】

圖 1 係適用本發明之遊戲進行管理裝置的遊戲系統之構成圖。遊戲系統係具備：分別對應賦予識別資訊之客戶終端裝置（相當於遊戲終端裝置）1；分別對應賦予識別資訊，經由複數個（在此為 8 台）之客戶終端裝置 1 與專用線 5 可通信地連接之店舖伺服器裝置 2（相當於店舖顯示器裝置）；以及經由複數個店舖伺服器裝置 2 與通信線路 4 可通信地連接，且管理複數個玩家使用客戶終端裝置 1 所進行的遊戲之中心伺服器裝置 3（相當於遊戲進行管理裝置）。再者，店舖伺服器裝置 2 間也經由通信線路 4 可通信地連接著。

客戶終端裝置 1 係受理玩家參照顯示於顯示器的遊戲畫面所進行的預定操作，並且根據由店舖伺服器裝置 2（或中心伺服器裝置 3）所傳送來的指示訊號、來自於其他的客戶終端裝置 1 之操作信號等，進行遊戲。

店舖伺服器裝置 2 係將分別為複數（在此為 8 台）的客戶終端裝置 1 及中心伺服器裝置 3 可通信地連接，而在客戶終端裝置 1 與中心伺服器裝置 3 之間進行資料的傳送、接收，並且檢測出不能通信的通信線路 4，生成進行遊戲所需要的模擬操作信號，傳送至客戶終端裝置 1 者。

中心伺服器裝置 3 係受理來自於玩家的操作之客戶終端裝置 1 經由通信線路 4（及店舖伺服器裝置 2）使進行遊戲所需要的操作信號相互可通信地連接，管理由複數回合比賽所構成的錦標賽方式的對戰遊戲之進行，且將在後述

的指紋認證所需要的玩家之指紋的特徵點資料對應賦予使用者 ID 後作為玩家資訊加以儲存者。

第2圖係顯示客戶終端裝置1的一實施形態的外觀之斜視圖。再者，在以下的說明，說明顯示器一體地構成的業務用電視遊戲裝置作為客戶終端裝置的一例。

又，在本實施形態，使用本發明之客戶終端裝置1所進行之對戰遊戲，係模擬以預定人數（在此為4人）之玩家所構成之麻將的麻將遊戲，操作客戶終端裝置1之玩家、與操作其他客戶終端裝置1的玩家或 CPU 玩家進行對戰者。在與操作其他客戶終端裝置1的玩家進行對戰之情況時，經由後述的網路通信部18、店舖伺服器裝置2及中心伺服器裝置3等，進行客戶終端裝置1間之資料的傳送、接收，在店舖伺服器裝置2儲存關於遊戲進行狀況之資訊。

客戶終端裝置1係具備：顯示遊戲畫面之顯示器11；由催促顯示於顯示器11的遊戲畫面之選擇等的按鍵之位址與根據玩家之按壓位置判定係否已被指示了任一按鍵的觸控面板11a；輸出聲音之揚聲器12；讀入記憶於個人卡片的使用者 ID 等的資訊之讀卡機13；使用來自於後述的CCD 照相機14a 之指紋資訊擷取個人認證所需要的特徵點資料之指紋認證部14；以及接收使用者所投入的硬幣之硬幣接收部15。藉由指紋認證部14所擷取的特徵點資料係經由後述的網路通信部18及店舖伺服器裝置2等，儲存至中心伺服器裝置3之後述的玩家資訊362a。

顯示器11係顯示圖像之例如薄型的液晶顯示器。揚聲

器 12 係用來輸出預定的訊息或 BGM 者。指紋認證部 14 係具備將玩家的指紋攝影之 CCD 照相機 14a。亦能以其他的數位攝影器（例如 CMOS 照相機等）代替 CCD 照相機 14a 所構成的形態。硬幣接收部 15 係具備：在所被投入的硬幣為不良硬幣之情況時將其排出之硬幣排出口 151。

又，個人卡片係記憶有使用者 ID 等的個人資訊之磁性卡或 IC 卡等，雖未圖示但讀卡機 13 係可由已被插入的個人卡片讀出個人資訊者。

在客戶終端裝置 1 的適當處所，配設有以對各部輸出控制信號的微電腦等所構成之控制部 16（參照圖 3）。

圖 3 係顯示客戶終端裝置 1 的一實施形態之硬體構成圖。控制部 16 係用來控制客戶終端裝置 1 的全體動作者，具備：資訊處理部（CPU）161、暫時地儲存處理途中之資訊的 RAM162 及預先記憶著後述的預定圖像資訊及遊戲程式等之 ROM163。

外部輸出輸入控制部 171，係在控制部 16 與包含有讀卡機 13、觸控面板 11a、CCD 照相機 14a 及硬幣排出口 15 之檢測部之間，將檢測信號變換成處理用數位信號，又將指令資訊對於檢測部之各機器變換成控制信號後加以輸出者，例如分時地進行該信號處理與輸出輸入處理者。外部機器控制部 172 係在各自的分時期間內，進行對於檢測部的各機器輸出控制信號的輸出動作、與由檢測部的各機器輸入檢測信號的輸入動作者。

描繪處理部 111 係根據來自於控制部 16 的圖像顯示指

示，將所需的圖像顯示於顯示器11者，具備視訊RAM。聲音再生部121係根據來自於控制部16之指示，將預定的訊息或BGM等輸出至揚聲器12者。

觸控面板11a係呈長方形的薄層體，藉由將在縱橫以預定間距排列由線狀透明材料所成的感壓材料者以透明蓋披覆等所構成者，黏合於顯示顯示器11之顯示畫面上。此觸控面板11a係可採用習知者。又，觸控面板11a係可由催促顯示於顯示器11畫面的選擇等之按鍵的位址與按壓位置，來判定係否已指示了任何一按鍵。

在ROM163，記憶有麻將牌物件、背景圖像、各種畫面的圖像等。麻將牌物件等係可進行3次元描繪般，以構成其之所需數目的多角形來構成，描繪處理部111係根據來自於CPU161之描繪指示，進行用來由在3次元空間上的位置變換至在模擬3次元空間上的位置之計算、光源計算處理等，並且根據上述計算結果，進行欲對於視訊RAM描繪之圖像資料的寫入處理，例如對於以多角形所指定的視訊RAM的區域之結構資料的寫入（貼上）處理。

在此，說明CPU161的動作與描繪處理部111的動作之關係。CPU161係根據記錄在作為內裝或來自於外部的裝卸式之ROM163的作業系統（OS），由ROM163讀出圖像、聲音及控制程式資料、遊戲程式資料。已被讀出的圖像、聲音及控制程式資料等的一部分或全部，保持於RAM162上。以後，CPU161根據記憶在RAM162上的控制程式、各種資料（包含顯示物體的多角形或結構等其他的

文字圖像之圖像資料、聲音資料）、以及來自於檢測部的檢測信號等，進行處理。

於已被記憶在 ROM163的各種資料中，能記憶於可裝卸的記錄媒體之資料，亦可作成能以例如硬碟機（驅動器）、光碟機（驅動器）、可撓式碟片機（驅動器）、矽碟機（驅動器）、匣式媒體讀取機等的驅動器來讀取，在此情況時，記錄媒體為例如硬碟、光碟、可撓式碟片、CD、DVD、半導體記憶體等。

網路通信部18係用來將在進行麻將遊戲中所發生的各種活動資訊經由網路及店舖伺服器裝置2等，來與中心伺服器裝置3傳送、接收者。

在此，說明關於客戶終端裝置1之個人認證方法。個人認證係確認客戶終端裝置1（或經由網路通信部18及網路所連接的中心伺服器裝置3）所認識的玩家、與實際進行遊戲之玩家為相同之認證。在玩家最初於客戶終端裝置1進行遊戲的情況時，藉由讀卡機13由所插入的個人卡片讀出使用者ID資料（識別資訊），藉由指紋認證部14的CCD照相機14a攝影玩家的指紋，藉由指紋認證部14，使用來自於CCD照相機14a的指紋資訊，擷取個人認證所需要的特徵點資料。然後，將使用者ID資料與特徵點資料傳送至經由網路通信部18及網路所連接的店舖伺服器裝置2，由店舖伺服器裝置2經由通信線路，傳送至中心伺服器裝置3後，儲存於後述的玩家資訊記憶部362a。如此，進行玩家對於中心伺服器裝置3之登錄。

當在中心伺服器裝置3已經登錄完成的玩家以客戶終端裝置1進行遊戲之情況時，藉由讀卡機13由已被插入的個人卡片讀出使用者ID，藉由指紋認證部14的CCD照相機14a攝影玩家之指紋，藉由指紋認證部14，使用來自於CCD照相機14a的指紋資訊，擷取個人認證所需要的特徵點資料。然後，將使用者ID資料與特徵點資料傳送至經由網路通信部18及店舖伺服器裝置2等所連接之中心伺服器裝置3，藉由中心伺服器裝置3進行對應於儲存在後述的玩家資訊記憶部362a之使用者ID的特徵點資料與被傳送來的特徵點資料係否相同之判定，在肯定了此判定之情況時，許可玩家進行遊戲，在否定該判定的情況時，拒絕其進行遊戲（例如，在客戶終端裝置1之顯示器11顯示錯誤訊息，催促玩家在此進行指紋認證）者。

第4圖係客戶終端裝置1的控制部16之功能構成圖的一例。控制部16的CPU161係具備：接收來自於玩家的操作，並且根據來自於中心伺服器裝置3的指示及麻將規則，控制遊戲的進行之遊戲進行控制部161a；接收來自於中心伺服器裝置3的導引資訊之導引資訊接收部161b；將已接收到的導引資訊顯於顯示器11之導引資訊顯示部161c；及受理玩家假想地所屬的店舖之所屬店舖受理部161d。又，控制部16的RAM162係具備儲存導引資訊之導引資訊記憶部162a。

遊戲進行控制部161a係用來經由觸控面板11a等受理來自於玩家的操作，並且根據來自於中心伺服器裝置3（

或店舖伺服器裝置2)之指示及麻將規則，以控制遊戲之進行者。又，遊戲進行控制部161a係爲了前述的個人認證，而由個人卡片讀取使用者ID(相當於玩家識別資訊)，使其與客戶終端裝置1的識別資訊也就是終端識別資訊對應而傳送至中心伺服器裝置3者。

導引資訊接收部161b係由中心伺服器裝置3經由店舖伺服器裝置2接收導引資訊，將接收到的導引資訊儲存至導引資訊記憶部162a者。又，導引資訊接收部161b係藉由遊戲進行控制部161a，將使用者ID傳送至中心伺服器裝置3，在藉由中心伺服器裝置3之後述的遊戲執行評價部361b，判定前次的遊玩日期爲前月之情況時，由後述的導引資訊傳送部361e接收前月之玩家成績及店舖成績者。

導引資訊顯示部161c係由導引資訊記憶部162a讀出藉由導引資訊接收部161b所接收之導引資訊，而將其顯示於顯示器11者。再者，如後所述，預先設定因應導引資訊的種類所顯示的畫面上的位置等之顯示方法(參照圖19~24)。

所屬店舖受理部161d係由中心伺服器裝置3接收對應於以遊戲進行控制部161a所傳送至中心伺服器裝置3的終端識別資訊之店舖識別資訊(對應於終端識別資訊之配設有客戶終端裝置1的店舖之店舖識別資訊)，經由顯示器11受理來自於玩家之操作，以將玩家假想地所屬之店舖設定(登錄或變更)成現在所遊玩之配設有客戶終端裝置1

的店舖的主旨之設定指示資訊傳送至中心伺服器裝置3者。

導引資訊記憶部162a係暫時地儲存藉由導引資訊接收部161b所接收到的導引資訊者。儲存於導引資訊記憶部162a之導引資訊，亦可為藉由導引資訊顯示部161c顯示於顯示器11後刪除之形態，或亦可為經過預定時間（例如1個月）後刪除之形態。又，在後者的情況時，預先根據導引資訊的種類等加以分類儲存之形態為佳。

圖5係顯示店舖伺服器裝置2的一實施形態的外觀之一例的斜視圖。店舖伺服器裝置2係具備：顯示後述的排行榜畫面等的顯示器21；輸出聲音之揚聲器22；及受理玩家所投入的硬幣後，販賣個人卡片之個人卡片販賣機25。

顯示器21係以大大地顯示圖像為目的，而具備複數台（在此為2台）CRT。2台的CRT係配設成顯示各自的圖像之大致呈長方形的畫面顯示部的長邊相鄰，在2個畫面顯示1個圖像地，進行畫像信號之控制。

揚聲器22係輸出預定的訊息或BGM者。個人卡片販賣機25係具備承受玩家所投入的硬幣之硬幣受理部24、及退出個人卡片之卡片退出部23。再者，硬幣受理部24係具備在被投入的硬幣為不良硬幣之情況時將其排出之排出口（未圖示）。

在店舖伺服器裝置2之適當處所，配設有控制部26（參照第6圖），該控制部係以輸出來自於各部之檢測信號、或對於各部之控制信號的微電腦等所構成。

第6圖係顯示店舖伺服器裝置2的一實施形態之硬體構成圖。控制部26係用來控制店舖伺服器裝置2的全體動作者，具備資訊處理部（CPU）261、暫時地儲存處理途中之資訊的RAM262及預先記憶著預定圖像資訊等之ROM263。

描繪處理部211係根據來自於控制部26之圖像顯示指示，將所要的圖像顯示於顯示器21者，具備視訊RAM等。聲音再生部221係根據來自於控制部26之指示，將預定的訊息或BGM等輸出至揚聲器22者。

於已被記憶在ROM263的各種資料中，能記憶於可裝卸的記錄媒體之資料，亦可作成能以例如硬碟機（驅動器）、光碟機（驅動器）、可撓式碟片機（驅動器）、矽碟機（驅動器）、匣式媒體讀取機等的驅動器來讀取，在此情況時，記錄媒體為例如硬碟、光碟、可撓式碟片、CD、DVD、半導體記憶體等。

網路通信部28係用來將資料經由WWW（World-Wide Web）等所構成的網際網路，來與中心伺服器裝置3及其他的店舖伺服器裝置2進行傳送、接收者。界面部1a係用來進行與連接在店舖伺服器裝置2的複數台（例如8台）之客戶終端裝置1之間的資料的傳送、接收者。

第7圖係店舖伺服器裝置2的控制部26之功能構成圖的一例。控制部26的RAM262係具備：接收來自於中心伺服器裝置3的導引資訊之導引資訊接收部261a；及將已接收到的導引資訊顯示於顯示器11之導引資訊顯示部261b。又

，控制部 26 的 RAM262 係具備儲存導引資訊之導引資訊記憶部 262a。

導引資訊接收部 261a 係由中心伺服器裝置 3 接收導引資訊及排行榜資訊，將已接收到的導引資訊及排行榜資訊儲存至導引資訊記憶部 262a 者。

導引資訊顯示部 261b 係由導引資訊記憶部 262a 讀出藉由導引資訊接收部 261a 所接收到的導引資訊及排行榜資訊，將其顯示於顯示器 21 者。再者，如後所述，預先設定因應導引資訊的種類而顯示於畫面上的位置等之顯示方法（參照圖 27～31）。

圖 8 係顯示中心伺服器裝置 3 的一實施形態之硬體構成圖。控制部 36 係用來控制中心伺服器裝置 3 的全體動作者，具備：資訊處理部（CPU）361、暫時地儲存處理途中之資訊的 RAM362 及預先記憶著預定圖像資訊等之 ROM363。

在記憶於 ROM363 的各種資料中，可記憶於能裝卸之記錄媒體的資料，係亦可作成能以例如硬碟機（驅動器）、光碟機（驅動器）、可撓式碟片機（驅動器）、矽碟機（驅動器）、匣式媒體讀取機等的驅動器來讀取，在此情況時，記錄媒體為例如硬碟、光碟、可撓式碟片、CD、DVD、半導體記憶體等。

網路通信部 38 係用來將各種資料經由 WWW 等所構成的網際網路，來與複數個店舖伺服器裝置 2 進行傳送、接收者。再者，本發明的遊戲進行管理程式，係藉由記錄於

ROM363上，載入於RAM362上，以CPU361依次執行RAM362上的遊戲進行管理程式，來執行各自的功能。

圖9係中心伺服器裝置3的控制部36之功能構成圖的一例。控制部36的CPU361係具備：由客戶終端裝置1受理玩家假想地所屬的店鋪之所屬店鋪設定部361a；針對客戶終端裝置1指示執行遊戲，並且因應遊戲結果，要求每個玩家的成績之遊戲執行評價部361b（相當於遊戲執行評價手段）；在每預定期間，針對每個假想地所屬的店鋪收集玩家之成績，以決定店鋪內排名之成績收集部361c（相當於成績收集手段）；判定遊玩中的配設有客戶終端裝置1之店鋪是否為玩家假想地所屬的店鋪之店鋪判定部361d（相當於店鋪判定手段）；判定是否達到將導引資訊傳送至客戶終端裝置1（或店鋪伺服器裝置2）的條件之限制條件的限制條件判定部361e（相當於限制條件判定手段）；在達到限制條件之情況時，將導引資料傳送至客戶終端裝置1（或店鋪伺服器裝置2）之導引資訊傳送部361f（相當於導引資料傳送手段）；以及將排行榜資料傳送至店鋪伺服器裝置2之排行榜資料傳送部361g（相當於排行榜資料傳送手段）。

控制部36的RAM362係具備：將玩家的識別資訊也就是玩家識別資訊與玩家假想地所屬的店鋪的識別資訊也就是店鋪識別資訊對應而加以儲存之玩家資訊記憶部362a（相當於玩家資訊記憶手段）；將客戶終端裝置1的識別資訊也就是終端識別資訊與配設有客戶終端裝置1的店鋪之

店舖識別資訊對應而加以儲存之終端資訊記憶部362b（相當於終端記憶手段）；及將店舖的識別資訊也就是店舖識別資訊與配設有店舖的地區的識別資訊也就是地區識別資訊對應而加以儲存之店舖資訊記憶部362c（相當於店舖資訊記憶手段）。

所屬店舖設定部361a係藉由遊戲執行評價部361b，由客戶終端裝置1（以下，爲了將藉由遊戲執行評價部361b所受理的客戶終端裝置1來與其他的客戶終端裝置1作區別，而稱其爲客戶終端裝置1A）受理了終端識別資訊之際，由終端資訊記憶部362b讀出對應於客戶終端裝置1A的終端識別資訊之店舖識別資訊，對於客戶終端裝置1A傳送店舖識別資訊，由客戶終端裝置1A（所屬店舖受理部161d）受理進行假想地所屬之對應於店舖識別資訊的店舖之設定的主旨之所屬店舖設定資訊，使店舖識別資訊對應於客戶終端裝置1之玩家識別資訊後儲存至玩家資訊記憶部362a者。

遊戲執行評價部361b係由客戶終端裝置1A受理客戶終端裝置1的終端識別資訊、玩家識別資訊及開始對戰遊戲的主旨之操作信號也就是遊戲開始信號，根據預定規則（例如依受理遊戲開始信號之次序），決定成爲對戰對手的其他客戶終端裝置1之對戰對手終端裝置（以下稱爲客戶終端裝置1B），對於+客戶終端裝置1A及客戶終端裝置1B指示執行對戰遊戲者。

又，遊戲執行評價部361b係由客戶終端裝置1A（遊

戲進行控制部 161a) 受理對戰遊戲結果，因應對戰遊戲結果，要求每個玩家之成績，將其與玩家識別資訊對應而儲存至玩家資訊記憶部 362a 者。在此，每個玩家之成績係因應對戰遊戲也就是麻將遊戲的點棒的分數，作為點數而加以要求者。

具體而言，對於各玩家，在開始進行遊戲之時間點，假想地賦予 20000 點的點棒（所謂的配給原點為 20000 點），將由在遊戲結束時的點棒之分數減去了 20000 點之分數作為點數加以求出。例如，在遊戲結束時之點棒為 33000 點的情況時，評價為 +13000（ $=33000-20000$ ）點數，而在遊戲結束時之點棒為 15000 點之情況時，評價為 -5000（ $=15000-20000$ ）點數。

成績收集部 361c 係收集藉由遊戲執行評價部 361b 所評價的點數，求取累積點數，求取每個玩家之店舖內排名、與每個店舖的全國內之排名也就是店舖排名及預定地區內（在此為都道府縣（東京都、北海道、京都府、大阪府、四三縣）內）的排名也就是地區內店舖排名者。具體而言，成績收集部 361c 係收集預先設定的過去之預定期間內（在此為前月之整個月）的成績（稱為前月成績），求取店舖內排名、店舖排名及地區內店舖排名（分別稱為前月店舖內排名、前月店舖排名及前月地區內店舖排名）者。且，成績收集部 361c 係收集預先設定的至現今時間點為止之預定期間內（在此為當月 1 號至現今時間點為止）的成績（稱為當月成績），求取店舖內排名、店舖排名及

地區內店舖排名（分別稱為當月店舖內排名、當月店舖排名及當月地區內店舖排名）者。

再者，成績收集部 361c 係分別在預先設定的時間點（在此為各月之 1 號）求取前月店舖內排名、前月店舖排名及前月地區內店舖排名，而針對預先設定的預定前間（例如每個 30 分鐘）求取當月店舖內排名、當月店舖排名及當月地區內店舖排名者。又，成績收集部 361c 係將前月店舖內排名及當月店舖內排名與玩家識別資訊對應而儲存至玩家資訊記憶部 362a，而將當月店舖排名及當月地區內店舖排名、與前月店舖排名及前月地區內店舖排名和店舖識別資訊對應而儲存至店舖資訊記憶部 362c。

店舖判定部 361d 係由終端資訊記憶部 362b 讀出對應於客戶終端裝置 1A 的終端識別資訊之店舖識別資訊，並且由玩家資訊記憶部 362a 讀出對應於藉由遊戲執行評價部 361b 所受理的玩家識別資訊之店舖識別資訊，判定已被讀出的 2 個店舖識別資訊是否一致。換言之，店舖判定部 361d 係判定配設有玩家所遊玩的客戶終端裝置 1A 之店舖（稱為遊玩店舖）、與該玩家假想地所屬的店舖（稱為所屬店舖）是否一致者。

又，店舖判定部 361d 係由終端資訊記憶部 362b 讀出對應於客戶終端裝置 1A 的終端識別資訊之店舖識別資訊，由玩家資訊記憶部 362a 讀出對應於藉由遊戲執行評價部 361b 所受理的玩家識別資訊之店舖識別資訊，使用店舖資訊記憶部 362c，判定對應於已被讀出的 2 個店舖識別

資訊之地區識別資訊是否一致。換言之，店舖判定部361d係判定配設著配設有玩家所遊玩的客戶終端裝置1A之店舖的地區（遊玩地區）、與配設著該玩家假想地所屬的店舖之地區（稱為所屬地區）是否一致者。再者，在此，地區係都道府縣。

限制條件判定部361e係分別進行是否達到以下所說明的限制條件A、B及第1～第3限制條件之判定者。首先，限制條件A係指「對應於藉由遊戲執行評價部361b由客戶終端裝置1A受理了玩家識別資訊之店舖內排名為第1預定排名內（在此為前10名以內）」之限制條件，第1限制條件係指「藉由店舖判定部361d判定為遊玩店舖及所屬店舖的店舖識別資訊為一致，且達到限制條件A」之限制條件。

又，限制條件B係指「對應於藉由遊戲執行評價部361b由客戶終端裝置1A所受理的玩家識別資訊之玩家的店舖內排名為第1預定排名內（在此為前10名以內），且對應於藉由遊戲執行評價部361b由客戶終端裝置1A所受理的玩家識別資訊之玩家假想地所屬的店舖之地區內店舖排名為第2預定排名內（在此為第1名）」之限制條件，而第2限制條件係指「藉由店舖判定部361d判定為遊玩店舖及所屬店舖的地區識別資訊為一致（在此為遊玩地區與所屬地區一致），且達到限制條件B」之限制條件。

且，第3限制條件係指「對應於藉由遊戲執行評價部361b由客戶終端裝置1A所受理的玩家識別資訊之玩家的

店舖內排名為第1預定排名內（在此為前10名以內），且對應於藉由遊戲執行評價部361b由客戶終端裝置1A所受理的玩家識別資訊之玩家假想地所屬的店舖之店舖排名為第3預定排名內（在此為第1名）」之限制條件。

導引資訊傳送部361f係因應根據限制條件判定部361e之限制條件A、B及第1～第3限制條件之判定結果，對於客戶終端裝置1或店舖伺服器裝置2，傳送預定的導引資訊者。

首先，導引資訊傳送部361f係在藉由限制條件判定部361e判定為達到第3限制條件之情況時，為了將假想地所屬於具有第3預定排名內（在此為第1名）的店舖排名之店舖且具有第1預定排名內（在此為前10名以內）的店舖內排名的玩家開始進行遊戲的主旨之導引資料，顯示於配設有客戶終端裝置1A的店舖內之其他客戶終端裝置1A'及配設有客戶終端裝置1A的店舖內之店舖伺服器裝置2，而對於客戶終端裝置1A'傳送包含客戶終端裝置1A之玩家的玩家識別資訊、店舖內排名資訊、店舖識別資訊及店舖排名資訊的導引資訊（以下稱為總本部導引資訊）者。

又，導引資訊傳送部361f係在藉由限制條件判定部361e判定為達到第3限制條件之情況時，為了將當藉由遊戲執行評價部361b決定了對戰對手終端裝置（客戶終端裝置1B）之際，假想地所屬於具有第3預定排名內（在此為第1名）的店舖排名之店舖且具有第1預定排名內（在此為前10名以內）的店舖內排名之玩家作為對戰對手而加以

決定的主旨之導引資訊顯示於客戶終端裝置1B，而對於客戶終端裝置1B，傳送包含客戶終端裝置1A之玩家的玩家識別資訊、店舖內排名資訊、店舖識別資訊及店舖排名資訊的導引資訊（以下稱為總本部導引資訊）者。

其次，在總本部導引資訊未被傳送之情況下，導引資訊傳送部361f，係在藉由限制條件判定部361e判定為達到第2限制條件之情況時，為了將假想地所屬於具有第2預定排名內（在此為第1名）的地區內店舖排名之店舖且具有第1預定排名內（在此為前10名以內）的店舖內排名之玩家開始進行遊戲的主旨之導引資料，顯示於配設有客戶終端裝置1A的店舖內其他客戶終端裝置1A'及配設有客戶終端裝置1A的店舖內之店舖伺服器裝置2A，而對於客戶終端裝置1A'及店舖伺服器裝置2A，傳送傳送包含客戶終端裝置1A之玩家的玩家識別資訊、店舖內排名資訊、店舖識別資訊及店舖排名資訊的導引資訊（以下稱為本部導引資訊）者。

又，在總本部導引資訊未被傳送之情況下，導引資訊傳送部361f，係在藉由限制條件判定部361e判定為達到限制條件B之情況時，當藉由遊戲執行評價部361b決定了對戰對手終端裝置（客戶終端裝置1B）之際，為了將假想地所屬於具有第2預定排名內（在此為第1名）的地區內店舖排名之店舖且具有第1預定排名內（在此為前10名以內）的店舖內排名之玩家作為對戰對手而加以決定的主旨之導引資訊顯示於客戶終端裝置1B，而對於客戶終端裝置

1B，傳送包含客戶終端裝置1A之玩家的玩家識別資訊、店舖內排名資訊、店舖識別資訊及店舖排名資訊的導引資訊（以下稱為本部導引資訊）者。

然後，在總本部導引資訊及本部導引資訊未被傳送之情況下，導引資訊傳送部361f，係在藉由限制條件判定部361e判定為達到第1限制條件之情況時，為了將具有第1預定排名內（在此為前10名以內）的店舖內排名之玩家開始進行遊戲的主旨之導引資料，顯示於配設有客戶終端裝置1A的店舖內其他客戶終端裝置1A'及配設有客戶終端裝置1A的店舖內之店舖伺服器裝置2A，而對於客戶終端裝置1A'及店舖伺服器裝置2A，傳送傳送包含客戶終端裝置1A之玩家的玩家識別資訊、店舖內排名資訊、店舖識別資訊及店舖排名資訊的導引資訊（以下稱為分部導引資訊）者。

又，在總本部導引資訊未被傳送之情況下，導引資訊傳送部361f，係在藉由限制條件判定部361e判定為達到限制條件A之情況時，當藉由遊戲執行評價部361b決定了對戰對手終端裝置（客戶終端裝置1B）之際，為了將具有第1預定排名內（在此為前10名以內）的店舖內排名之玩家作為對戰對手而加以決定的主旨之導引資訊，顯示於客戶終端裝置1B，而對於客戶終端裝置1B，傳送包含客戶終端裝置1A之玩家的玩家識別資訊、店舖內排名資訊、店舖識別資訊及店舖排名資訊的導引資訊（即，分部導引資訊）者。

再者，導引資訊傳送部361f係在對於客戶終端裝置1A'及店舖伺服器裝置2A傳送導引資訊之情況時，爲了插入顯示於客戶終端裝置1A'及店舖伺服器裝置2A，而在導引資訊附加插入信號加以傳送。

排行榜資料傳送部361g係由店舖資訊記憶部362c讀出店舖識別資訊及店舖排名資訊，因應店舖排名加以分類而生成店舖排行榜資訊，傳送至店舖伺服器裝置2者。

又，排行榜資料傳送部361g係由店舖資訊記憶部362c讀出店舖識別資訊、地區識別資訊及地區內店舖排名資訊，因應地區內店舖排名加以分類而生成每個地區（針對具有相同地區識別資訊之店舖）的地區內店舖排行榜資訊，傳送至具有對應每個地區的地區內店舖排行榜資訊的地區識別資訊之店舖的店舖伺服器裝置2。

且，排行榜資料傳送部361g係由玩家資訊記憶部362a讀出玩家識別資訊、店舖內排名資訊及店舖識別資訊，因應店舖內排名資訊加以分類，生成每個店舖（針對具有相同店舖識別資訊之玩家）之店舖內排名排行榜資訊，傳送至具有對應每個店舖的店舖內排名排行榜資訊之店舖識別資訊的店舖之店舖伺服器裝置2。

玩家資訊記憶部362a係用來儲存與玩家識別資訊對應而玩家假想地所屬之店舖的店舖識別資訊、藉由成績收集部361c所求取之累計點數、店舖內排名資訊、及對應於藉由遊戲執行評價部361b所求取的過去之遊戲執行日期資訊的點數資訊。

終端資訊記憶部 362b 係與客戶終端裝置 1 的識別資訊也就是終端識別資訊對應而儲存店舖識別資訊者。在此，設為：在終端資訊記憶部 362b 預先對應終端識別資訊而儲存店舖識別資訊者。店舖資訊記憶部 362c 係對應店舖識別資訊，而儲存藉由成績收集部 361c 所求取到的地區內店舖排名資訊及店舖排名資訊者。

圖 10 係顯示中心伺服器裝置 3 的動作概要之流程的一例。首先，藉由成績收集部 361c 進行後述之成績收集處理（步驟 S101）。然後，藉由所屬店舖設定部 361a，進行是否由客戶終端裝置 1 接收到玩家識別資訊（稱為玩家 ID）及終端識別資訊（稱為終端 ID）之判定（步驟 S103）。在判定為未接收之情況（在步驟 S103 為 NO），處理呈待機狀態。在判定為已接收之情況（在步驟 S103 為 YES），藉由所屬店舖設定部 361a，進行是否已由客戶終端裝置 1A 接收了設定店舖的主旨之指示信號的判定（步驟 S105）。

在未接收到指示信號之情況（在步驟 S105 為 NO），處理進行至步驟 S111。在接收到指示信號之情況（在步驟 S105 為 YES），藉由所屬店舖設定部 361a，將儲存於玩家資訊記憶部 362a 之店舖 ID 變更成由終端資訊記憶部 362b 所讀出之對應於在步驟 S103 所受理的終端 ID 之店舖 ID（步驟 S107）。然後，將儲存於玩家資訊記憶部 362a 之累積點數初期化成「0」。

在步驟 S105 為 NO 之情況時，或在步驟 S109 之處理

結束的情況時，使用圖12進行後述的店舖排名導引處理（步驟S111）。然後，使用圖13，進行後述的地區內店舖排名導引處理（步驟S113）。接著，使用圖14，進行後述的店舖內排名導引處理（步驟S115）。然後，處理返回步驟S101，反復執行步驟S101～步驟S115。

圖11係顯示在如圖10所示的流程之步驟S101所進行的成績收集處理的一例之詳細流程圖。再者，以下之處理均係藉由成績收集部361c來進行。首先，在進行了前次步驟S203～步驟S211後，進行是否經過了預定時間（在此為30分鐘）之判定。在判定為未經過30分鐘之情況時（在步驟S207為NO），返回處理。在判定經過了30分鐘之情況時（在步驟S207為YES），比較各玩家之累積點數，求取玩家排名（步驟S203）。

然後，針對每個店舖（參照儲存於玩家資訊記憶部362a的玩家之店舖ID），在假想地所屬於店舖之玩家中，依在步驟S203所求取到的玩家排名高之順序，決定店舖內排名，使其與玩家ID對應而儲存至玩家資訊記憶部362a（步驟S205）。其次，針對每個店舖，求取店舖內排名為前10名以上的玩家的累積點數累計於每個店舖之店舖點數（步驟S207）。

接著，依在步驟S207所求取到的店舖點數多之順序，決定店舖排名，將其與店舖ID對應而儲存至店舖資訊記憶部362c（步驟S209）。然後，針對每個地區（參照儲存於店舖資訊記憶部362c的店舖之地區識別資訊），

決定店舖點數多的順序之地區內店舖排名，將其與店舖 ID 對應而儲存至店舖資訊記憶部 362c（步驟 S211）。

然後，由內裝於控制部 36 之時鐘（在圖 8 省略圖示）讀入顯在的時間，進行月份是否改變之判定（步驟 S213）。在判定月份未改變之情況（在步驟 S213 為 NO）時，返回處理。在判定為月份改變了之情況（在步驟 S213 為 YES）時，將儲存於玩家資訊記憶部 362a 的各玩家之當月排名及當月成績之當月累計點數資訊分別寫入至前月排名及前月成績之前月累計點數資料，而將儲存於店舖資訊記憶部 362c 的各店舖之當月排名及當月地區內店舖排名分別寫入至前月排名及前月地區內店舖排名（步驟 S215）。然後，將各玩家之當月累計點數資料初期化成「0」（步驟 S217），返回處理。

圖 12 係顯示在如圖 10 所示的流程之步驟 S111 所進行的店舖排名導引處理的一例之詳細流程圖。首先藉由限制條件判定部 361e，由玩家資訊記憶部 362a 讀出對應於玩家 ID 之店舖 ID（步驟 S301）。然後，藉由限制條件判定部 361e，由店舖資訊記憶部 362c 讀出對應於店舖 ID 之店舖排名（步驟 S303）。然後，藉由限制條件判定部 361e，進行店舖排名是否為第 1 名之判定（步驟 S305）。

在判定為店舖排名非第 1 名之情況（在步驟 S305 為 NO）時，返回處理。在判定店舖排名為第 1 名之情況（在步驟 S305 為 YES）時，藉由限制條件判定部 361e，由玩家資訊記憶部 362a 讀出對應於玩家 ID 之店舖內排名（步

驟 S307)。然後，藉由限制條件判定部361e，進行店舖內排名是否為前10名（第1名至第10名）之判定（步驟S309）。

在判定店舖內排名非前10名以內（第11名以下）之情況（在步驟S309為NO）時，返回處理。在判定店舖內排名為前10名以內之情況（在步驟S309為YES）時，藉由導引資訊傳送部361f，對於店舖內的其他終端裝置（客戶終端裝置1A'），附加插入信號後傳送玩家ID、店舖內排名、店舖ID及店舖排名（第1名）（步驟S311）。然後，藉由導引資訊傳送部361f，對於店舖內之店舖伺服器裝置2A，附加插入信號後傳送玩家ID、店舖內排名、店舖ID及店舖排名（第1名）（即，總本部導引資訊）（步驟S315）。

其次，藉由限制條件判定部361e，進行是否以遊戲執行評價部361b決定了成為對戰對手之客戶終端裝置1B的判定（步驟S317）。在判定為未決定客戶終端裝置1B之情況（在步驟S317為NO）時，處理呈待機狀態。在判定決定了客戶終端裝置1B之情況（在步驟S317為YES）時，藉由導引資訊傳送部361f，對於客戶終端裝置1B，附加插入信號後傳送玩家ID、店舖內排名、店舖ID及店舖排名（第1名）（即，總本部導引資訊）（步驟S319），而處理返回至如圖10所示的流程之步驟S101，執行步驟S101以後之處理。

圖13係顯示在如圖10所示的流程之步驟S113所進行

的地區內店鋪排名導引處理的一例之詳細流程圖。首先，藉由店鋪判定部361d，由玩家資訊記憶部362a讀出對應於玩家ID之店鋪ID（步驟S401），由店鋪資訊記憶部362c讀出對應於已被讀出的店鋪ID之地區ID（步驟S403）。其次，藉由限制條件判定部361e，由店鋪資訊記憶部362c讀出對應於在步驟S403已被讀出的店鋪ID之地區內店鋪內排名（步驟S410）。然後，藉由店鋪判定部361d，由店鋪資訊記憶部362c讀出對應於終端ID之店鋪ID（步驟S405），由店鋪資訊記憶部362c讀出對應於已被讀出的店鋪ID之地區ID（步驟S407）。

其次，藉由店鋪判定部361d，進行在步驟S403已被讀出的地區ID與在步驟S407被讀出的地區ID是否一致之判定（步驟S409），在判定地區ID非一致之情況（在步驟S409為NO）時，返回處理。在判定地區ID一致之情況（在步驟S409為YES）時，進行在步驟S409所讀出的地區內店鋪排名是否為第1名之判定（步驟S410）。在判定地區內店鋪排名非第1名（第2名以下）之情況（在步驟S410為NO）時，返回處理。

在判定地區內店鋪排名為第1名之情況（在步驟S410為YES）時，藉由限制條件判定部361e，由玩家資訊記憶部362a讀出對應於玩家ID之店鋪內排名（步驟S411）。然後，藉由限制條件判定部361e，進行店鋪內排名是否為前10名以內（第1名～第10名）之判定（步驟S413）。

在判定店鋪內排名非前10名以內（第11名以下）之情

況（在步驟 S413 爲 NO）時，返回處理。在判定店舖內排名爲前 10 名以內之情況（在步驟 S413 爲 YES）時，藉由導引資訊傳送部 361f，對於店舖內的其他終端裝置（客戶終端裝置 1A'），附加插入信號後傳送玩家 ID、店舖內排名、店舖 ID 及地區內店舖排名（步驟 S415）。然後，藉由導引資訊傳送部 361f，對於店舖內之店舖伺服器裝置 2A，附加插入信號後傳送玩家 ID、店舖內排名、店舖 ID 及地區內店舖排名（第 1 名）（即，本部導引資訊）（步驟 S417）。

其次，藉由限制條件判定部 361e，進行是否以遊戲執行評價部 361b 決定了成爲對戰對手之客戶終端裝置 1B 的判定（步驟 S419）。在判定爲未決定客戶終端裝置 1B 之情況（在步驟 S419 爲 NO）時，處理呈待機狀態。在判定決定了客戶終端裝置 1B 之情況（在步驟 S419 爲 YES）時，藉由導引資訊傳送部 361f，對於客戶終端裝置 1B，傳送玩家 ID、店舖內排名、店舖 ID 及店舖排名（第 1 名）（即，本部導引資訊）（步驟 S421），而處理返回至如圖 10 所示的流程之步驟 S101，執行步驟 S101 以後之處理。

圖 14 係顯示在如圖 10 所示的流程之步驟 S115 所進行的店舖排名導引處理的一例之詳細流程圖。首先，藉由店舖判定部 361d，由玩家資訊記憶部 362a 讀出對應於玩家 ID 之店舖 ID（步驟 S501），由終端資訊記憶部 362b 讀出對應於終端 ID 之店舖 ID（步驟 S503）。其次，藉由店舖判定部 361d，進行在步驟 S501 已被讀出的地區 ID 與在步

驟 S503所讀出的店舖 ID 是否一致之判定（步驟 S505）。

在判定店舖 ID 非一致之情況（在步驟 S505為 NO）時，返回處理。在判定店舖 ID 一致之情況（在步驟 S505為 YES）時，藉由限制條件判定部361e，由玩家資訊記憶部362a讀出對應於玩家 ID 之店舖內排名（步驟 S507）。然後，藉由限制條件判定部361e，進行店舖內排名是否為前10名以內（第1名至第10名）之判定（步驟 S509）。

在判定店舖內排名非前10名以內（第11名以下）之情況（在步驟 S509為 NO）時，返回處理。在判定店舖內排名為前10名以內之情況時（在步驟 S509為 YES），藉由導引資訊傳送部361f，對於店舖內的其他終端裝置（客戶終端裝置1A'），附加插入信號後傳送玩家 ID 及店舖內排名（步驟 S511）。然後，藉由導引資訊傳送部361f，對於店舖內之店舖伺服器裝置2A，附加插入信號後傳送玩家 ID 及店舖內排名（即，分部導引資訊）（步驟 S513）。

其次，藉由限制條件判定部361e，進行是否以遊戲執行評價部361b決定了成為對戰對手之客戶終端裝置1B的判定（步驟 S515）。在判定為未決定客戶終端裝置1B之情況（在步驟 S515為 NO）時，處理呈待機狀態。在判定決定了客戶終端裝置1B之情況（在步驟 S515為 YES）時，藉由導引資訊傳送部361f，對於客戶終端裝置1B，傳送玩家 ID 及店舖內排名（即，分部導引資訊）（步驟 S5171），而處理返回至如圖10所示的流程之步驟 S101，

執行步驟 S101以後之處理。

圖 15、16係顯示客戶終端裝置的動作的流程之一例。再者，以下的處理係在未特別敘述的情況時，藉由遊戲進行控制部 161a 來進行。首先，藉由讀卡機 13，由已被插入的個人卡片讀出玩家 ID（使用者 ID）資料等的個人資訊（步驟 S601），將玩家 ID 與賦予客戶終端裝置 1之終端 ID 傳送至中心伺服器裝置 3（步驟 S603）。然後，藉由所屬店鋪受理部 161d，由中心伺服器裝置 3，取得分別對應於玩家 ID 及終端 ID 之店鋪 ID（步驟 S605）。

其次，藉由所屬店鋪受理部 161d，進行是否有對應於玩家 ID 的店鋪 ID 之所屬店鋪 ID（是否儲存於中心伺服器裝置 3之玩家資訊記憶部 362a）之判定（步驟 S607）。在判定無所屬店鋪 ID 之情況（在步驟 S607為 NO）時，藉由所屬店鋪受理部 161d，進行是否經由觸控面板 11a 受理玩家的操作而將所屬店鋪 ID 設定成對應於終端 ID 之店鋪 ID 的判定（步驟 S609）。在判定為未設定成店鋪 ID 之情況（在步驟 S609為 NO）時，處理前進至步驟 S619。在判定為設定成店鋪 ID 之情況（在步驟 S609為 YES）時，對於中心伺服器裝置 3傳送將所屬店鋪 ID 設定成對應於終端 ID 的店鋪 ID 的主旨之指示信號（步驟 S611），處理前進至步驟 S619。

在步驟 S607為 YES 之情況時，藉由所屬店鋪受理部 161d，進行分別對應於玩家 ID 及終端 ID 之店鋪 ID 是否一致的判定（步驟 S613）。在判定為店鋪 ID 一致之情況

(41)

（在步驟 S613 爲 YES）時，處理前進至步驟 S619。在判定爲店舖 ID 非一致之情況（在步驟 S613 爲 NO）時，藉由所屬店舖受理部 161d，進行是否經由觸控面板 11a 受理玩家的操作而將所屬店舖 ID 設定成對應於終端 ID 之店舖 ID 的判定（步驟 S615）。在判定爲未設定成店舖 ID 之情況（在步驟 S615 爲 NO）時，處理前進至步驟 S619。在判定爲設定成店舖 ID 之情況（在步驟 S615 爲 YES）時，對於中心伺服器裝置 3 傳送將所屬店舖 ID 設定成對應於終端 ID 的店舖 ID 的主旨之指示信號（步驟 S617），處理前進至步驟 S619。

在步驟 S609 爲 NO、在步驟 S613 爲 YES、在步驟 S615 爲 NO 之情況，或在步驟 S611 或步驟 S617 之處理結束的情況時，藉由所屬店舖受理部 161d，進行是否有對應於玩家 ID 的店舖 ID 之所屬店舖 ID（是否儲存於中心伺服器裝置 3 之玩家資訊記憶部 362a）之判定（步驟 S619）。在判定無所屬店舖 ID 之情況（在步驟 S619 爲 NO）時，處理前進至步驟 S631。在判定爲具有所屬店舖 ID 之情況（在步驟 S619 爲 YES）時，取得玩家資訊記憶部 362a 的過去之遊戲執行時間，使用前次的遊戲執行時間與現在的時間，進行是否爲當月第 1 次的遊玩（在前次遊玩時間與此次遊玩時間，是否月份不同）之判定（步驟 S621）。

在判定爲非當月第 1 次遊玩之情況（在步驟 S621 爲 NO）時，處理前進至 625。在判定爲當月第 1 次遊玩之情

況（在步驟 S621 爲 YES）時，由中心伺服器裝置 3 取得前月的店舖排名、地區內店舖排名及店舖內排名，顯示於顯示器 11（步驟 S623）（參照圖 19、20）。在步驟 S621 爲 NO 之情況、或在步驟 S623 處理結束之情況時，由中心伺服器裝置 3 取得前月之店舖內排名（步驟 S625），進行前月店舖內排名是否爲前 10 名以內之判定（步驟 S627）。在判定店舖內排名非前 10 名以內（第 11 名以下）之情況（在步驟 S627 爲 NO）時，處理前進至步驟 S631。在判定店舖內排名爲前 10 名以內之情況（在步驟 S627 爲 YES）時，稱讚店舖內排名爲前 10 名以內而顯示之 VIP 待遇畫面被顯示於顯示器 11（步驟 S629）。

在步驟 S619 爲 NO、在步驟 S627 爲 NO、或在步驟 S629 處理結束之情況時，經由觸控面板 11a 受理玩家之操作而受理對於對戰遊戲之參加，將參加的主旨之資訊傳送至中心伺服器裝置 3（步驟 S631）。然後，進行是否由中心伺服器裝置 3 接收到已決定的對戰對手的主旨之資訊的判定（步驟 S633）。在未接收到已決定了對戰對手的主旨之資訊的情況（在步驟 S633 爲 NO）時，處理呈待機狀態。在接收到已決定了對戰對手的主旨之資訊的情況（在步驟 S633 爲 YES）時，藉由導引資訊接收部 161b，進行是否由中心伺服器裝置 3 接收到關於對戰對手的導引顯示的指示資訊之判定（步驟 S635）。

在未接收到關於對戰對手的導引顯示的指示資訊之情況（在步驟 S635 爲 NO）時，處理前進至步驟 S639。在

已接收到關於對戰對手的導引顯示的指示資訊之情況（在步驟 S635 為 YES）時，藉由導引資訊顯示部 161c，顯示關於對戰對手之導引資訊（步驟 S637）。在步驟 S635 為 NO、或在步驟 S637 處理結束之情況時，執行對戰遊戲（步驟 S639）。然後，進行對戰遊戲是否結束之判定（步驟 S641）。在判定對戰遊戲尚未結束之情況（在步驟 S641 為 NO）時，處理返回至步驟 S639，繼續實行對戰遊戲。

在判定對戰遊戲已結束之情況（在步驟 S641 為 YES）時，進行是否有對應於玩家 ID 的店舖 ID 之所屬店舖 ID 的判定（步驟 S643）。在判定無所屬店舖 ID 之情況（在步驟 S643 為 NO）時，處理前進至步驟 S649。在判定有所屬店舖 ID 之情況（在步驟 S643 為 YES）時，將因應遊戲結果之點數傳送至中心伺服器裝置 3（步驟 S645），由中心伺服器裝置 3 接收更新後之累積點數，顯示於顯示器 11（步驟 S647）。在步驟 S643 為 NO、或在步驟 S647 處理結束之情況時，進行是否經由觸控面板 11a 受理玩家的操作而繼續遊玩之判定（步驟 S649）。在判定為繼續遊玩之情況（在步驟 S649 為 YES）時，處理返回至步驟 S631，反復執行步驟 S631 至步驟 S647 之處理。在判定不繼續進行遊玩之情況（在步驟 S649 為 NO）時，結束處理。

圖 17 係顯示在客戶終端裝置 1，受到插入進號所產生的導引資訊顯示處理的一例之流程圖。首先，進行是否已

藉由導引資訊接收部 161b 接收到導引資訊之判定（步驟 S701）。在判定為未接收到之情況（在步驟 S701為 NO）時，處理呈待機狀態。在判定為已接受到之情況（在步驟 S701為 YES）時，藉由導引資訊顯示部 161c，進行在步驟 S701所接收到之導引資訊是否為根據如圖 12所示的店舖內排名導引處理之導引資訊（分部導引資訊）之判定（步驟 S703）。

在判定為分部導引資訊之情況（在步驟 S703為 YES）時，藉由導引資訊顯示部 161c，將玩家 ID 及店舖內排名導引顯示（步驟 S705），返回處理。在判定非分部導引資訊之情況（在步驟 S703為 NO）時，藉由導引資訊顯示部 161c，進行在步驟 S701所接收到之導引資訊是否為根據如圖 13所示的地區內排名導引處理之導引資訊（=本部導引資訊）之判定（步驟 S707）。

在判定為本部導引資訊之情況（在步驟 S707為 YES）時，藉由導引資訊顯示部 161c，將玩家 ID、店舖內排名、店舖 ID 及地區內店舖排名（第 1 名）加以導引顯示（步驟 S709），返回處理。在判定非本部導引資訊（即，總本部導引資訊）之情況（在步驟 S707為 NO）時，藉由導引資訊顯示部 161c，將玩家 ID、店舖內排名、店舖 ID 及店舖排名（第 1 名）加以導引顯示（步驟 S711），返回處理。

圖 18～圖 25 係顯示於客戶終端裝置 1 的顯示器 11 之各種畫面之圖面圖的一例。圖 18 係顯示在如圖 15 所示的流程

之步驟 S611及步驟 S615所顯示的所屬店鋪設定畫面的一例之畫面圖。在所屬店鋪設定畫面600，於畫面大致中央部顯示有表示關於點數的說明之點數說明部601，在點數說明部601之下側，顯示有表示地區 ID 及店鋪 ID 之店鋪顯示部602，於店鋪顯示部602的下側，顯示有：在將顯示於店鋪顯示部602的店鋪設定成所屬店鋪之情況所按壓的 YES 按鍵603；及在不將顯示於店鋪顯示部602的店鋪設定成所屬店鋪的情況時所按壓之 NO 按鍵604。

在店鋪顯示部602，顯示「兵庫縣 ABC 遊戲中心」，由於此店鋪的地區 ID 為「兵庫縣」，店鋪 ID 為「ABC 遊戲中心」，顯示著「本部」，故可得知此店鋪係地區內店鋪排名第1名之店鋪。玩家係藉由店鋪顯示部602，可確認配設有正遊玩中的客戶終端裝置1之店鋪的地區 ID 及店鋪 ID，在期望將該店鋪設定成所屬店鋪之情況時，藉由 YES 按鍵603，能將此店鋪設定成所屬店鋪。

圖19係顯示在如圖16所示的流程之步驟 S623所顯示的所屬店鋪成績顯示畫面的一例之畫面圖。在所屬店鋪成績顯示畫面610，於畫面上部顯示著表示前月店鋪成績的標示之標題顯示部614，於畫面大致中央部，顯示表示地區內店鋪排名為第1名之本部顯示部611，於本部顯示部611之下側，顯示著表示前月店鋪成績的詳細資訊之店鋪成績說明部612，於店鋪成績說明部612之下側，顯示著表示前月店鋪排名及地區內店鋪排名之店鋪排名顯示部613。

在本部顯示部 611，顯示『ABC 遊戲中心成為「兵庫縣本部」』，可得知玩家的所屬店鋪之「ABC 遊戲中心」的前月地區內店鋪排名為第 1 名。又，在對戰者手牌物件 623，於「縣內」的欄顯示「第 1 名 / 123 店鋪」，可得知在配設於地區內（縣內）的 123 店鋪中，此店鋪（ABC 遊戲中心）的前月地區內店鋪排名為第 1 名。且，在「全國」的欄，顯示「第 2 名 / 1234 店鋪」，可得知在配設於全國之店鋪中，此店鋪的前月店鋪排名為第 2 名。再者，在店鋪成績說明部 612，顯示前述店鋪累計點數等的資訊。

圖 20 係顯示在如圖 16 所示的流程之步驟 S623 所顯示的店鋪內成績顯示畫面的一例之畫面圖。在店鋪內成績顯示畫面 620，於畫面上部顯示著表示前月店鋪內成績的標示之標題顯示部 621，於畫面大致中央部，顯示著標示店鋪內排名為第 1 名之店鋪內成績顯示部 622，於店鋪內成績顯示部 622 之下側，顯示著表示關於店鋪內成績的說明之說明顯示部 623。在說明顯示部 623 顯示「你在 ABC 遊戲中心已成為第 1 名」，可得知玩家之前月店鋪內排名為第 1 名。

圖 21 係顯示在如圖 16 所示的流程之步驟 S629 所顯示的 VIP 顯示畫面的一例之畫面圖。在 VIP 顯示畫面 630，於畫面大致中央部顯示著表示玩家資訊之玩家資訊顯示部 631。在玩家資訊顯示部 631，顯示著：顯示玩家的所屬店鋪之店鋪 ID 的店鋪 ID 顯示部 631a、顯示玩家的店鋪內排名之店鋪內排名顯示部 631b、及顯示玩家的玩家 ID 之玩

家 ID 顯示部 631c。

在店舖 ID 顯示部 631a，顯示著「ABC 遊戲中心」，可得知玩家的所屬店舖之店舖 ID 為「ABC 遊戲中心」。又，在店舖內排名顯示部 631b，顯示著「店內 No.1 雀士（玩家）」，可得知玩家的前月店舖內排名為第 1 名。且，玩家 ID 顯示部 631c，顯示著「太郎先生」，可得知此玩家之玩家 ID 為「太郎」。由於此畫面係僅顯示店舖內排名為前 10 名以內之玩家，故可提高玩家對於店舖內排名之關心，並且店舖內排名為前 10 名以內的玩家受到此畫面顯示，而提高競爭慾望。

圖 22 係顯示在如圖 16 所示的流程之步驟 S631 所顯示的參加受理畫面的一例之畫面圖。在參加受理畫面 640，於圖面左側顯示著受理欲遊玩之遊戲的選擇之遊戲選擇按鍵 641，於畫面右下顯示著表示玩家至現在為止的當月成績之成績顯示部 642。在成績顯示部 642，顯示著：顯示玩家的排名（全國排名）之排名顯示部 642a、顯示玩家當月的店舖內排名之店舖內排名顯示部 642b、及由玩家顯示店舖內排名為前 3 名的玩家 ID 之上位者顯示部 642c。

玩家可藉由按壓遊戲選擇按鍵 641 之任一按鍵，選擇期望進行之遊戲。又，在排名顯示部 642a，顯示著「全國第 100 名」，可得知玩家之當月全國排名為第 100 名。且，在店舖內排名顯示部 642b，顯示著「店舖內第 10 名」，可得知玩家之當月店舖內排名為第 10 名。並且，在上位者顯示部 642c，顯示較玩家之當月店舖內排名（第 10 名）的上

位（第7名～第9名）之3位的玩家ID，可確認店舖內的競爭對手之玩家ID。

圖23係顯示在如圖16所示的流程之步驟S637所顯示的對戰對手顯示畫面的一例之畫面圖。在對戰對手顯示畫面650，於畫面下部，顯示著顯示玩家的玩家ID等的玩家資訊之玩家資訊顯示部651，於畫面右側顯示著顯示下家的玩家的導引資訊之導引資訊顯示部652，在畫面上側及左側分別顯示著顯示對家及上家的玩家的玩家ID等之玩家資訊的對戰對手顯示部653。

在玩家資訊顯示部651，顯示著「太郎」，可確認玩家ID為「太郎」。又，在導引資訊顯示部652顯示著「總本部 No.1雀士（玩家）」，可得知將店舖排名第1名的店舖作為所屬店舖之店舖內排名為第1名的玩家決定成對戰對手。且，可藉由顯示於對戰對手顯示部653之資訊，確認顯示於導引資訊顯示部652的玩家以外之對戰對手。

圖24係顯示在如圖16所示的流程之步驟S639所顯示的對戰畫面的一例之畫面圖。在對戰畫面660，於畫面下側顯示有：在立直（聽牌後不能再換牌）之情況時所按壓的立直按鍵PBB；吃牌之情況時所按壓的吃按鍵PBC；碰牌之情況時所按壓的碰按鍵PBD；槓牌之情況時所按壓的槓按鍵PBE；胡牌之情況時所按壓的胡按鍵；使風圈進行之情況時所按壓的進行按鍵PBG；及在變更對於其他的玩家之捨牌係否叫吃（指碰、吃、明槓之動作）的選擇之情況時所按壓的叫吃變更按鍵PBH。

又，在對戰畫面 660，於畫面下側，以站立牌狀態，顯示著表示玩家的手牌的物件之手牌物件（麻將牌）661，於畫面上側及左右兩側，以站立牌狀態顯示著表示對戰者的手牌的物件之對戰者手牌物件（麻將牌）663。且，在對戰畫面 660，於畫面大致中央，顯示：表示包含寶牌之牌堆的牌堆物件 664；與在牌堆物件 664 的周圍表示捨牌之物件的捨牌物件 662。由於表示手牌物件 661 的種類之種類顯示面朝相機視點側，故玩家可藉由對戰畫面 660，確認手牌物件 661 之種類。例如，由左算起的第 2 個手牌物件之種類為「伍萬」。

且，在對戰畫面 660，於牌堆物件 664 與捨牌物件 662 之間，顯示著表示各玩家在遊戲內之稱呼的稱呼顯示部 NP，於玩家的下家的對戰者之玩家 ID 顯示部 NP 的下側，顯示著表示風圈之風圈標記 PRM。藉由玩家 ID 顯示部 NP，可得知例如玩家的稱呼為「朱雀王」，玩家的上家的對戰者之稱呼為「小奈奈」。又，藉由風圈標記 PRM，由其表示文字為「東」，可得知風圈為東風圈。

並且，在對戰畫面 660，於畫面上部顯示著顯示導引資訊之導引資訊顯示部 665。在導引資訊顯示部 665，顯示著『店舖內 No.1 雀士「太郎」來店』，可得知，在配設有限是玩家（玩家 ID 為「朱雀王」之玩家）正在進行遊戲的客戶終端裝置 1 之店舖的其他客戶終端裝置 1，此店舖為所屬店舖且店舖內排名為第 1 名之玩家（玩家 ID 為「太郎」之玩家）開始進行遊戲。

圖 25 係顯示在如圖 16 所示的流程之步驟 S647 所顯示的對戰結果顯示畫面的一例之畫面圖。在對戰結果顯示畫面 670，顯示著：於畫面下部顯示玩家的玩家 ID 及點棒的分數等之玩家資訊顯示部 671；於畫面右側、畫面上側及左側，分別顯示著顯示下家、對家及上家的玩家之玩家 ID 點棒的分數之對戰對手顯示部 672；及於畫面右下部，顯示反映了玩家的對戰結果的累積點數之累積點數顯示部 673。

又，在玩家資訊顯示部 671，顯示著：顯示玩家的玩家 ID 之玩家 ID 顯示部 671a、顯示作為對戰結果的點棒分數之分數顯示部 671b、及顯示由點棒的點數所求取的點數之點數顯示部 671c。在分數顯示部 671b，顯示著「33000」，可得知作為對戰結果的點數為 +13000（=33000-20000）。且，在累積點數顯示部 673，顯示著「136000P（店舖內第 7 名）」，可得知該對戰結果，玩家的累計點數為 136000，店舖內排名為第 7 名。

圖 26 係顯示店舖伺服器裝置 2 的動作的流程之一例。首先，藉由導引資訊接收部 261a，由內裝於控制部 26 的時鐘（在圖 6 省略圖示）讀入現在的時間資訊，進行是否為月的第 1 天之判定（步驟 S801）。在判定為非月的第 1 天之情況（在步驟 S801 為 NO）時，處理進行至步驟 S805。在判定為月的第 1 天之情況（在步驟 S801 為 YES）時，藉由導引資訊接收部 261a，由中心伺服器裝置 3 取得前月份的店舖內排名資訊、店舖排名及地區內店舖排名資訊（

即，前月份排行榜資訊）（步驟 S803）。

在步驟 S801為 NO、或步驟 S803之處理結束的情況時，藉由導引資訊接收部 261a，由中心伺服器裝置 3取得當月的店舖內排名資訊、店舖排名及地區內店舖排名資訊（即，當月份排行榜資訊）（步驟 S805）。然後，藉由導引資訊顯示部 261b，在顯示前月份店舖內排名資訊（即，前月份店舖內排名排行榜資訊）（步驟 S807）後，在預定時間後（例如 3分鐘後），顯示當月份店舖內排名資訊（即，當月份店舖內排名排行榜資訊）（步驟 S809）。

其次，在預定時間後（例如 3分鐘後），藉由導引資訊顯示部 261b，顯示前月份地區內店舖排名資訊（即，前月份地區內店舖排名排行榜資訊）（步驟 S811）後，在預定時間後（例如 3分鐘後），顯示當月份地區內店舖排名資訊（即，當月份地區內店舖排名排行榜資訊）（步驟 S813）。然後，在預定時間後（例如 3分鐘後），藉由導引資訊顯示部 261b，顯示前月份店舖排名資訊（即，前月份店舖排名排行榜資訊）（步驟 S815）後，在在預定時間後（例如 3分鐘後），顯示當月份店舖排名資訊（即，當月份店舖排名排行榜資訊）（步驟 S817）。

其次，藉由導引資訊接收部 261a，進行在步驟 S805進行處理後是否經過了 30分鐘以上之判定（步驟 S809）。在判定為未經過 30分鐘以上之情況（步驟 S809為 NO）時，處理返回至步驟 S807，反復執行步驟 S807～步驟

S817之處理。在判定為經過了30分鐘以上之情況（在步驟S809為YES）時，處理返回至步驟S805，反復執行步驟S805～步驟S817之處理。

圖27～圖31係顯示於店舖伺服器裝置2的顯示器21之各種的畫面之畫面圖的一例。圖27係顯示在如第26圖所示的流程之步驟S807所顯示的前一個月之店舖內排名排行畫面的一例之畫面圖。在前月份店舖內排名排行榜畫面700，顯示著：於畫面大致中央部，顯示前月份店舖內排名排行榜之排行板顯示部701；及於畫面上部及畫面下部，顯示配設有店舖伺服器裝置2的店舖內（在此為8台之）客戶終端裝置1的資訊之終端資訊顯示部702。

在排行板顯示部701，由畫面左側依序地顯示著：將店舖內排名朝下側降低排名地顯示之排名顯示部701a、顯示玩家ID之ID顯示部701b；及顯示累計點數之點數顯示部701c。例如，可得知店舖內排名為第1名之玩家ID為「太郎」，而累計點數為「123200P」。即，藉由顯示於排行板顯示部701之資訊，可確認每個店舖內排名之玩家ID及累計點數等。

圖28係顯示在如第26圖所示的流程之步驟S809所顯示的當月之店舖內排名排行畫面的一例之畫面圖。在當月份店舖內排名排行榜畫面710，顯示著：於畫面大致中央部顯示當月份店舖內排名排行榜之排行板顯示部711；及於畫面上部及畫面下部，顯示配設有店舖伺服器裝置2的店舖內（在此為8台之）客戶終端裝置1的資訊之終端資訊

顯示部 712。

在排行榜顯示部 711，由畫面左側依序地顯示著：將店舖內排名朝下側降低排名地顯示之排名顯示部 711a；顯示玩家 ID 之 ID 顯示部 711b；在前月店舖內排名為前 10 名以內之情況時，顯示前月店舖內排名之前月排名顯示部 711c；及顯示至今（現時間點）為止之累計點數的點數顯示部 711d。例如，可得知店舖內排名為第 1 名之玩家 ID 為「太郎」，而累計點數為「123200P」。即，藉由顯示於排行板顯示部 711 之資訊，可確認每個店舖內排名之玩家 ID 及累計點數等。

圖 29 係顯示在如第 26 圖所示的流程之步驟 S815 所顯示的前一個月之店舖內排名排行畫面的一例之畫面圖。在前月份店舖排名排行榜畫面 720，顯示著：於畫面大致中央部顯示前月份店舖排名排行榜之排行榜顯示部 721；及於畫面上部及畫面下部，顯示配設有店舖伺服器裝置 2 的店舖內（在此為 8 台之）客戶終端裝置 1 的資訊之終端資訊顯示部 722。

在排行榜顯示部 721，由畫面左側依序地顯示著：將店舖內排名朝下側降低排名地顯示之排名顯示部 721a；顯示配設有店舖的地區 ID（都道府縣名）之地區顯示部 721b；顯示玩家 ID 之 ID 顯示部 721c；及顯示店舖之累計點數的點數顯示部 721d。例如，可得知店舖店舖排名第 2 名之店舖 ID 為「ABC 遊戲中心」，地區 ID 為兵庫（縣），店舖之累計點數為「1213100P」。即，藉由顯示於排

行板顯示部 701 之資訊，可確認每個店舖排名的店舖 ID、地區 ID 及累計點數等。

圖 30 係顯示在如第 26 圖所示的流程之步驟 S817 所顯示的當月之店舖內排名排行畫面的一例之畫面圖。在當月份店舖排名排行榜畫面 730，顯示著：於畫面大致中央部顯示當月份店舖排名排行榜之排行榜顯示部 731；及於畫面上部及畫面下部，顯示配設有店舖伺服器裝置 2 的店舖內（在此為 8 台之）客戶終端裝置 1 的資訊之終端資訊顯示部 732。

在排行榜顯示部 731，由畫面左側依序地顯示著：將店舖內排名朝下側降低排名地顯示之排名顯示部 731a；顯示配設有店舖的地區 ID（都道府縣名）之地區顯示部 731b；顯示玩家 ID 之 ID 顯示部 721c；顯示前月的店舖名稱（總本部、本部、分部）之店舖名稱顯示部 731d；及顯示店舖至今（現時間點）為止之累計點數的點數顯示部 731e。例如，可得知店舖店舖排名第 2 名之店舖 ID 為「ABC 遊戲中心」，地區 ID 為兵庫（縣），前月店舖名稱為「本部」，店舖至今（現時間點）為止之累計點數為「90000P」。即，藉由顯示於排行榜顯示部 731 之資訊，可確認每個店舖排名的店舖 ID、地區 ID、前月店舖名稱及累計點數等。

圖 31 係顯示因應插入信號所顯示的導引顯示畫面的一例之畫面圖。在導引資訊顯示畫面 740，顯示著：於畫面大致中央部顯示賦予插入信號後由中心伺服器裝置 3 所傳

送來的導引資訊之導引資訊顯示部 741；及於畫面上部及畫面下部，顯示配設有店舖伺服器裝置 2 的店舖內（在此為 8 台之）客戶終端裝置 1 的資訊之終端資訊顯示部 742。

在導引資訊顯示部 741，顯示著：顯示玩家 ID 之玩家 ID 顯示部 741a；及顯示玩家的店舖內排名等之排名顯示部 741b。在玩家 ID 顯示部 741a，顯示著「太郎」，在排名顯示部 741b，顯示「店舖內 No.1 雀士來臨」，故將配設有顯示著此導引資訊顯示畫面 740 的店舖伺服器裝置 2 之店舖作為所屬店舖，可得知店舖內排名為第 1 名的「太郎」之玩家 ID 的玩家在此店舖開始進行遊戲。

如上所述，在具有第 1 預定排名內（在此為前 10 名以內）的店舖內排名之玩家，於假想地所屬的店舖內之客戶終端裝置 1A 開始進行遊戲之情況時，由於將具有第 1 預定排名內的店舖內排名之玩家開始進行遊戲的主旨之導引資訊，如圖 24 所示的對戰畫面 660 之導引資訊顯示部 665 般地顯示於該店舖內的其他客戶終端裝置 1A'，故在客戶終端裝置 1A' 進行遊戲之玩家係可確認：假想地所屬於該店舖且具有第 1 預定排名內的店舖排名之玩家，在該店舖內開始進行遊戲。

因此，在配設有客戶終端裝置 1A 的店舖內的其他客戶終端裝置 1A' 進行遊戲之玩家，係可具體地得知假想地所屬於該店舖且店舖內排名為第 1 預定排名內之玩家，故可提高對於店舖內排名的關心，且能激起競爭慾望，而可以有效地提高遊戲之有趣性。

又，由於店舖內排名為第1預定排名內之玩家，係可當在假想地所屬的店舖內開始進行遊戲之際，對於在該店舖內其他客戶終端裝置1A'正在進行遊戲的玩家，使其對自己的店舖內排名為第1預定排名內之情事感興趣，故可提高對於店舖內排名的關心，且可激起競爭慾望，而能有效地提高遊戲之有趣性。且，在店舖內排名為第1預定排名內之玩家，於假想地所屬的店舖內開始進行遊戲之際，顯示著如圖21所示的VIP顯示畫面630，故可進一步提高對於店舖內排名的關心，且能更激起競爭慾望，而可以進一步有效地提高遊戲之有趣性。

且，在具有第1預定排名內的店舖排名之玩家，在客戶終端裝置1A開始進行對戰遊戲之情況時，由於當已決定了對戰對手的客戶終端裝置1B之際，具有第1預定排名內的店舖內排名之玩家決定為對戰對手的主旨之導引資訊被如圖23所示的對戰對手顯示畫面650之導引資訊顯示部652般地顯示，故在客戶終端裝置1B進行遊戲之玩家係可確認具有第1預定排名內的店舖內排名之玩家為對戰對手。

因此，在客戶終端裝置1B進行遊戲的玩家係可得知與店舖內排名為第1預定排名內（在此為前10名）之玩家進行對戰，故可提高對於店舖內排名之關心，而能有效地提昇對戰遊戲之有趣性。

又，由於店舖內排名為第1預定排名內之玩家，係可對於在客戶終端裝置1B進行遊戲之對戰對手之玩家，訴

求自己的店舖內排名為第1預定排名內，故可提高對於店舖內排名的關心，且能激起競爭慾望，而可以有效地提高遊戲之有趣性。

特別係作為成為對戰對手之客戶終端裝置1B，決定了配設於與店舖內排名為第1預定排名內的玩家所遊玩之客戶終端裝置1A相同店舖內之其他客戶終端裝置1A'之情況時，由於在客戶終端裝置1B（在此為客戶終端裝置1A'）進行遊戲之成為對戰對手的玩家係可具體地得知配設有正在遊玩的客戶終端裝置1A'之店舖的店舖內排名為第1預定排名內（例如前10名以內）之玩家，故可進一步提高對於店舖內排名的關心，且能更激起競爭慾望，而可以進一步有效地提高遊戲之有趣性。

並且，在具有第1預定排名內（在此為前10名以內）的店舖內排名之玩家，於假想地所屬的店舖內之客戶終端裝置1A開始進行遊戲之情況時，在該店舖內之店舖伺服器裝置2，具有第1預定排名內的店舖內排名之玩家開始進行遊戲的主旨之導引資訊如圖31所示之導引資訊顯示畫面740的導引資訊顯示部741般地顯示，故位於該店舖內的玩家及觀戰者係可確認：假想地所屬該店舖且具有第1預定排名內的店舖內排名之玩家在該店舖內開始進行遊戲。

因此，位於配設有客戶終端裝置1A之店舖內的玩家及觀戰者係可具體地得知，店舖內排名為第1預定排名內之玩家，故可提高對於店舖內排名的關心，且能激起競爭慾望，而可以有效地提高遊戲之有趣性。

又，由於店舖內排名為第1預定排名內之玩家，係當在假想地所屬之店舖內開始進行遊戲之際，對於位於該店舖內的玩家及觀戰者，訴求自己的店舖內排名為第1預定排名內，故可提高對於店舖內排名的關心，且能激起競爭慾望，而可以有效地提高遊戲之有趣性。

且，在假想地所屬於具有第2預定排名內（在此為第1名）的地區內店舖排名之店舖且具有第1預定排名內（在此為前10名）的店舖內排名之玩家，在具有與假想地所屬的店舖相同之地區識別資訊（配設由相同地區）之店舖內的客戶終端裝置1A開始進行遊戲之情況時，由於假想地所屬於具有第2預定排名內的地區內店舖排名的店舖且具有第1預定排名內的店舖內排名之玩家開始進行遊戲的主旨之導引資訊，被如圖24所示的對戰畫面660之導引資訊顯示部665般地顯示於該店舖內的其他客戶終端裝置1A'，故在客戶終端裝置1A'進行遊戲之玩家係可確認：假想地所屬於具有第2預定排名內的地區內店舖排名的店舖且具有第1預定排名內的店舖內排名之玩家，在該店舖內開始進行遊戲。

因此，在配設有客戶終端裝置1A的店舖內的其他客戶終端裝置1A'進行遊戲之玩家係可具體地得知，具有與該店舖相同的地區識別資訊（配設由相同地區），且假想地所屬於地區內店舖排名為第2預定排名內（例如第1名）的店舖，並且店舖內排名為第1預定排名內（在此為前10名）之玩家，故可提高對於地區內店舖排名及店舖內排名

的關心，且能激起競爭慾望，而可以有效地提高遊戲之有趣性。

又，由於假想地所屬於地區內店舖排名為第2預定排名內的店舖，且店舖內排名為第1預定排名內之玩家，係可在具有與假想地所屬的店舖相同之地區識別資訊（配設於相同地區）的店舖內開始進行遊戲之際，對於在該店舖內的客戶終端裝置1A'進行遊玩之玩家，訴求自己假想地所屬之店舖的地區內店舖排名為第2預定排名內，且自己的店舖內排名為第1預定排名內，故可提高對於地區內店舖排名及店舖內排名的關心，且能激起競爭慾望，而可以有效地提高遊戲之有趣性。

並且，在假想地所屬之店舖的地區內店舖排名為第2預定排名內，且具有第1預定排名內的店舖內排名之玩家在客戶終端裝置1A 開始對戰遊戲之情況時，由於當決定了對戰對手之客戶終端裝置1B 之際，在客戶終端裝置1B，如圖23所示的對戰對手顯示畫面650之導引資訊顯示部652般地，顯示假想地所屬於具有第2預定排名內的地區內店舖排名且具有第1預定排名內的店舖內排名之玩家決定為對戰對手的主旨之導引資訊，故在客戶終端裝置1B 進行遊戲之玩家係可確認，假想地所屬於具有第2預定排名內的地區內店舖排名且具有第1預定排名內的店舖內排名之玩家為對戰對手。

因此，在成為對戰對手之客戶終端裝置1B 進行遊戲的玩家係可得知，與假想地所屬於具有第2預定排名內的

地區內店舖排名（在此為第1名）的店部（即，本部）且店舖內排名為第1預定排名內（在此為前10名）之玩家進行對戰，故可提高對於地區內店舖排名及店舖內排名的關心，而可以有效地提高遊戲之有趣性。

又，由於假想地所屬於具有第2預定排名內的地區內店舖排名的店部且店舖內排名為第1預定排名內（在此為前10名）之玩家，係在開始進行遊戲之際，可對於在成為對戰對手之客戶終端裝置1B進行遊戲之玩家，訴求自己假想地所屬之店舖的地區內店舖排名為第2預定排名內且自己的店舖內排名為第1預定排名內，故可提高對於地區內店舖排名及店舖內排名的關心，且能激起競爭慾望，而可以有效地提高遊戲之有趣性。

特別係作為成為對戰對手之客戶終端裝置1B，決定了配設於與假想地所屬於具有第2預定排名內的地區內店舖排名之店舖且店舖內排名為第1預定排名內的玩家所遊玩之客戶終端裝置1A相同店舖內的其他客戶終端裝置1A'之情況時，由於成為對戰對手而在客戶終端裝置1B（在此為客戶終端裝置1A'）進行遊戲之玩家係可具體地得知，假想地所屬於具有與配設有正在遊玩的客戶終端裝置1A'之店舖相同的地區識別資訊（配設於相同區域）且地區內店舖排名為第2預定排名內之店舖，並且店舖內排名為第1預定排名內（例如前10名以內）之玩家，故可進一步提高對於店舖內排名的關心，且能更激起競爭慾望，而可以進一步有效地提高遊戲之有趣性。

且，在假想地所屬於具有第2預定排名內的地區內店舖排名之店舖且具有第1預定排名內的店舖內排名之玩家，於具有與假想地所屬之店舖相同的地區識別資訊（配設於相同地區）之店舖內的客戶終端裝置1A'開始進行遊戲之情況時，由於在該店舖伺服器裝置2，如圖31所示的導引資訊顯示畫面740之導引資訊顯示部741般地，顯示假想地所屬於具有第2預定排名內的地區內店舖排名之店舖且具有第1預定排名內的店舖內排名之玩家開始進行遊戲的主旨之導引資訊，故位於該店舖內的玩家及觀戰者係可確認：假想地所屬於具有第2預定排名內的地區內店舖排名之店舖且具有第1預定排名內的店舖內排名之玩家在該店舖內開始進行遊戲。

因此，位於配設有客戶終端裝置1A之店舖內的玩家及觀戰者，係可具體地得知，假想地所屬於具有與該店舖相同的地區識別資訊（配設於相同地區）且地區內店舖排名為第2預定排名內（在此為第1名）之店舖，並且店舖內排名為第1預定排名內（在此為前10名以內）之玩家，故可提高對於地區內店舖排名及店舖內排名的關心，且能激起競爭慾望，而可以有效地提高遊戲之有趣性。

又，由於假想地所屬於地區內店舖排名為第2預定排名內且店舖內排名為第1預定排名內之玩家，係當在具有與假想地所屬之店舖相同的地區識別資訊（配設於相同地區）之店舖內開始進行遊戲之際，可對於位於該店舖內的玩家及觀戰者，訴求自己假想地所屬之店舖的地區內店舖

排名為第2預定排名且自己的店舖內排名為第1預定排名內，故可提高對於地區內店舖排名及店舖內排名的關心，且能激起競爭慾望，而可以有效地提高遊戲之有趣性。

並且，在假想地所屬於具有第3預定排名內（在此為第1名）的店舖內排名之店舖（即，總本部）且具有第1預定排名內的店舖內排名之玩家，於客戶終端裝置1A開始進行遊戲之情況時，由於在該店舖內的其他客戶終端裝置1A'，如圖24所示的對戰畫面660的導引資訊顯示部665般地，顯示假想地所屬於具有第3預定排名內的店舖排名之店舖且具有第1預定排名內的店舖內排名之玩家開始進行遊戲的主旨之導引資訊，故在前述其他遊戲終端裝置進行遊戲之玩家，係可確認，假想地所屬於第3預定排名內的店舖排名之店舖且具有第1預定排名內的店舖內排名之玩家在該店舖內開始進行遊戲。

因此，在配設有客戶終端裝置1A的店舖內的其他客戶終端裝置1A正進行遊戲之玩家，係可具體地得知，假想地所屬於店舖排名為第3預定排名內（在此為第1名）之店舖（即，總本部）且店舖內排名為第1預定排名內（在此為前10名以內）之玩家，故可提高對於店舖排名及店舖內排名的關心，且能激起競爭慾望，而可以有效地提高遊戲之有趣性。

又，由於假想地所屬於店舖排名為第3預定排名內之店舖且店舖內排名為第1預定排名內之玩家，係當在任意的店舖開始進行遊戲之際，可對於在該店舖內的遊戲終端

裝置進行遊戲之玩家，訴求自己假想地所屬之店舖的店舖排名為第3預定排名內且自己的店舖內排名為第1預定排名內，故可提高對於店舖排名及店舖內排名的關心，且能激起競爭慾望，而可以有效地提高遊戲之有趣性。

且，在假想地所屬之店舖的店舖排名為第3預定排名內且具有第1預定排名內的店舖內排名之家，在客戶終端裝置1A開始進行對戰遊戲之情況時，由於當決定了成為對戰對手之客戶終端裝置1B之際，在客戶終端裝置1B，如圖23所示的對戰對手顯示畫面650之導引資訊顯示部652般地，顯示假想地所屬於具有第3預定排名內的店舖排名之店舖（即，總本部）且具有第1預定排名內的店舖內排名之玩家決定為對戰對手的主旨之導引資訊，故在客戶終端裝置1B進行遊戲之玩家係可得知，與假想地所屬於具有第3預定排名內（在此為第1名）的店舖排名之店舖（即，總本部）且店舖內排名為第1預定排名內（在此為前10名以內）之玩家進行對戰，故可提高對於店舖排名及店舖內排名的關心，而可以有效地提高遊戲之有趣性。

又，由於假想地所屬於具有第3預定排名內的店舖排名之店舖且店舖內排名為第1預定排名內之玩家，係當開始進行遊戲之際，可對於在成為對戰對手之客戶終端裝置1B進行遊戲之玩家，訴求自己假想地所屬之店舖的店舖排名為第3預定排名內且自己的店舖內排名為第1預定排名內，故可提高對於店舖排名及店舖內排名的關心，且能激起競爭慾望，而可以有效地提高遊戲之有趣性。

特別係作為成為對戰對手之客戶終端裝置1B，決定了配設於與假想地所屬於具有第3預定排名內的店舖排名之店舖且店舖內排名為第1預定排名內的玩家所遊玩之客戶終端裝置1A相同店舖內的其他客戶終端裝置1A'之情況時，由於成為對戰對手而在客戶終端裝置1B（在此為客戶終端裝置1A'）進行遊戲之玩家係可具體地得知，假想地所屬於店舖排名為第3預定排名內之店舖且店舖內排名為第1預定排名內之玩家，故可進一步提高對於店舖排名及店舖內排名的關心，且能更激起競爭慾望，而可以進一步有效地提高遊戲之有趣性。

並且，在假想地所屬於具有第3預定排名內的店舖排名之店舖且店舖內排名為第1預定排名內的玩家，在客戶終端裝置1A開始進行遊戲之情況時，在該店舖內的店舖伺服器裝置2，如圖31所示的導引資訊顯示畫面740之導引資訊顯示部741般地，顯示假想地所屬於具有第3預定排名內的店舖排名之店舖（即，總本部）且具有第1預定排名內的店舖內排名之玩家開始進行遊戲的主旨之導引資訊，故位於該店舖內的玩家及觀戰者係可確認，假想地所屬於具有第3預定排名內的店舖排名之店舖且店舖內排名為第1預定排名內的玩家在該店舖內開始進行遊戲。

因此，由於位於配設有客戶終端裝置1A的店舖之玩家及觀戰者，係可具體地得知，假想地所屬於具有第3預定排名內（例如第1名）之店舖且店舖內排名為第1預定排名內（例如前10名以內）之玩家，故可可提高對於店舖排

名及店舖內排名的關心，且能激起競爭慾望，而可以有效地提高遊戲之有趣性。

又，由於假想地所屬於店舖排名為第3預定排名內之店舖且店舖內排名為第1預定排名內之玩家，係當在任意的店舖開始進行遊戲之際，可對於位於該店舖內之玩家及觀戰者，訴求自己假想地所屬之店舖的店舖排名為第3預定排名內且自己的店舖內排名為第1預定排名內，故可提高對於店舖排名及店舖內排名的關心，且能激起競爭慾望，而可以有效地提高遊戲之有趣性。

且，當藉由所屬店舖設定部361a，由客戶終端裝置1A，受理經由如圖18所示的所屬店舖設定畫面600進行假想地所屬於對應於店舖識別資訊之店舖的設定之主旨的所屬店舖設定資訊時，則由於該店舖識別資訊與客戶終端裝置1A之玩家識別資訊對應而儲存至玩家資訊記憶部362a，故可將配設有開始進行遊戲之客戶終端裝置1A的店舖作為假想地所屬之店舖加以設定（登錄及變更）。

又，由於可僅將配設有開始進行遊戲之客戶終端裝置1A的店舖，作為玩家假想地所屬之店舖（稱為所屬店舖）加以設定，故可防止：在玩家能自由地設定所屬店舖的結構之情況時所產生之所屬店舖被稀薄化成僅為收集成績用之群組的缺點。換言之，玩家為了將期望的店舖設定成所屬店舖，而必須在未設定作為所屬店舖之店舖開始進行遊戲。

並且，由於藉由以導引資訊傳送部361f，在導引資訊

附加插入信號後加以傳送，來將導引資訊插入顯示於配設有開始進行遊戲之客戶終端裝置1A的店舖內之其他客戶終端裝置1A'，故即使其他的客戶終端裝置1A'進行遊戲等之情況時，其他的客戶終端裝置1A'之玩家也能夠確認導引資訊。因此，導引資訊可在早的時間點顯示於其他的客戶終端裝置1A，故可進一步提高根據顯示導引資訊之效果。

又，由於藉由成績收集部361c，收集過去的預定期間內（在此為前月的1整個月）之成績，決定店舖內排名，故藉由設定前述預定期間內之長度，可調整決定店舖內排名之頻度。即，在頻繁地變更店舖內排名之情況時，將前述預定設定期間設短（例如1星期），在未頻繁地變更店舖內排名之情況時，將前述預定期間設長（例如1年）即可。再者，越頻繁地變更店舖內排名，則形成越反映最近的成績之店舖內排名。藉由適當地設定前述預定期間內之長度，可進一步提高玩家對於店舖內排名之關心。

且，由於藉由排行榜資料傳送部361g，對於店舖伺服器裝置2，傳送假想地所屬於每個店舖之玩家的玩家識別資訊及店舖內排名資訊（排行榜資訊），在各店舖之店舖伺服器裝置2顯示排行榜，故玩家可容易地確認自己之店舖內排名，可進一步提高玩家對於店舖內排名之關心。

在本實施形態，將分部作為所屬店舖而店舖內排名為前10名以內之玩家，係限於在所屬店舖進行遊戲之情況時，於該店舖內的其他客戶終端裝置1A'及店舖伺服器裝置2

顯示導引資訊。一方面，即使在將本部（地區內店舖排名為第1名之店舖）作為所屬店舖而店舖內排名為前10名以內之玩家，於地區內的某店舖進行遊戲之情況時，導引資訊也顯示於該店舖內的其他客戶終端裝置1A'及店舖伺服器裝置2。且，即使在將總本部（在全國，店舖排名為第1名之店舖）作為所屬店舖而店舖內排名為前10名以內之玩家，於全國的某店舖進行遊戲之情況時，導引資訊也顯示於該店舖內的其他客戶終端裝置1A'及店舖伺服器裝置2。即，由於伴隨著所屬店舖由分部朝本部、總部，店舖排名上升，更進一步激起慾望（進一步滿足滿足感、自尊心等），故可提高對於店舖排名及地區內店舖排名之關心。

再者，本發明能夠變更以下之形態。

（A）在本實施形態，針對遊戲為麻將遊戲之情況作了說明，但亦可為其他之對戰遊戲的形態。例如，亦可為模擬足球之足球遊戲，或亦可為模擬圍棋之圍棋遊戲之形態。又，亦可為角色扮演（RPG）遊戲等的其他種類遊戲之形態。

（B）在本實施形態，針對地區為都道府縣的情況作了說明，但亦可為市鄉鎮等的較狹窄之地區形態，或亦可為由關東、關西、中部等所構成的地區之更廣泛地區之形態。

（C）在本實施形態，針對遊戲係在日本國內進行之情況作了說明，但亦可為在全世界進行之形態。在此情況時，店舖排名係成為在全世界之店舖排名，地區係設定成

以國家為單位（或，亞洲、歐洲等的地區）為佳。

（D）在本實施形態，針對成績收集部361c 要求在全國的店舖排名及在地區之地區內店舖排名之情況作了說明，但亦可為要求由複數階層所構成之地區內排名的形態。例如，亦可為第1地區區分為由關東、關西、中部等所構成的地區，第2地區區分為都道府縣，第3地區區分為市鄉鎮等之形態。在此情況時，可進一步提更對於地區內店舖排名之關心。

（E）在本實施形態，針對導引資訊傳送部361f 對於店舖內的其他客戶終端裝置1A'、對戰對手之客戶終端裝置1B 及店舖伺服器裝置2傳送導引資訊之情況作了說明，但亦可為對於客戶終端裝置1A'、對戰對手之客戶終端裝置1B 及店舖伺服器裝置2之至少1個裝置傳送資訊的形態。

（F）在本實施形態，針對導引資訊傳送部361f 傳送總本部導引資訊、本部導引資訊及分部導引資訊之情況作了說明，但亦可為傳送總本部導引資訊、本部導引資訊及分部導引資訊的至少1個資訊之形態。

【產業上之利用可能性】

若根據本發明的遊戲進行管理裝置（遊戲進行管理方法、遊戲進行管理程式）的話，由於根據在配設有1個遊戲終端裝置的店舖內其他遊戲終端裝置進行遊戲之玩家係可具體地得知，假想地所屬於該店舖且店舖內排名為第1

預定排名內（例如前10名以內）之玩家，故可提高對於店舖內排名的關心，且能激起競爭慾望，而可以有效地提高遊戲之有趣性。

又，由於店舖內排名為第1預定排名內的玩家，當在假想地所屬之店舖內開始進行遊戲之際，可對於在該店舖內的遊戲終端裝置進行遊戲的玩家，訴求自己的店舖內排名為第1預定排名內，故可提高對於店舖內排名的關心，且能激起競爭慾望，而可以有效地提高遊戲之有趣性。

【圖式簡單說明】

圖1係顯示適用本發明之遊戲進行管理裝置的遊戲系統的一例之構成圖。

圖2係顯示客戶終端裝置的外觀之一例的斜視圖。

圖3係顯示客戶終端裝置的一例之硬體構成圖。

圖4係顯示客戶終端裝置的控制部之一例的功能構成圖。

圖5係顯示店舖伺服器裝置的外觀之一例的斜視圖。

圖6係顯示店舖伺服器裝置的硬體結構的一例之圖。

圖7係顯示店舖伺服器裝置的控制部的功能結構的一例之圖。

圖8係顯示中心伺服器裝置的硬體結構的一例之圖。

圖9係顯示中心伺服器裝置的控制部的功能結構的一例之圖。

圖10係顯示中心伺服器裝置的動作的一例之流程圖。

圖 11 係顯示在如圖 10 所示的流程之步驟 S101 所進行的成績收集處理的一例之詳細流程圖。

圖 12 係顯示在如圖 10 所示的流程之步驟 S111 所進行的店舖排名導引處理的一例之詳細流程圖。

圖 13 係顯示在如圖 10 所示的流程之步驟 S113 所進行的地區內店舖排名導引處理的一例之詳細流程圖。

圖 14 係顯示在如圖 10 所示的流程之步驟 S115 所進行的店舖排名導引處理的一例之詳細流程圖。

圖 15 係顯示客戶終端裝置的動作的一例之流程圖（前半部）。

圖 16 係顯示客戶終端裝置的動作的一例之流程圖（後半部）。

圖 17 係顯示在客戶終端裝置，受到插入進號所產生的導引資訊顯示處理的一例之流程圖。

圖 18 係顯示在如圖 15 所示的流程之步驟 S611 及步驟 S615 所顯示的所屬店舖設定畫面的一例之畫面圖。

圖 19 係顯示在如圖 16 所示的流程之步驟 S623 所顯示的所屬店舖成績顯示畫面的一例之畫面圖。

圖 20 係顯示在如圖 16 所示的流程之步驟 S623 所顯示的店舖內成績顯示畫面的一例之畫面圖。

圖 21 係顯示在如圖 16 所示的流程之步驟 S629 所顯示的 VIP 顯示畫面的一例之畫面圖。

圖 22 係顯示在如圖 16 所示的流程之步驟 S631 所顯示的參加受理畫面的一例之畫面圖。

圖 23 係顯示在如圖 16 所示的流程之步驟 S637 所顯示的對戰對手顯示畫面的一例之畫面圖。

圖 24 係顯示在如圖 16 所示的流程之步驟 S639 所顯示的對戰畫面的一例之畫面圖。

圖 25 係顯示在如圖 16 所示的流程之步驟 S647 所顯示的對戰結果顯示畫面的一例之畫面圖。

圖 26 係顯示店舖伺服器裝置的動作的一例之流程圖。

圖 27 係顯示在如第 26 圖所示的流程之步驟 S807 所顯示的前一個月之店舖內排名排行畫面的一例之畫面圖。

圖 28 係顯示在如第 26 圖所示的流程之步驟 S809 所顯示的當月之店舖內排名排行畫面的一例之畫面圖。

圖 29 係顯示在如第 26 圖所示的流程之步驟 S815 所顯示的前一個月之店舖內排名排行畫面的一例之畫面圖。

圖 30 係顯示在如第 26 圖所示的流程之步驟 S817 所顯示的當月之店舖內排名排行畫面的一例之畫面圖。

圖 31 係顯示因應插入信號所顯示的導引顯示畫面的一例之畫面圖。

【主要元件符號說明】

1	客戶終端裝置
1 A	客戶終端裝置
1 A'	客戶終端裝置
1 B	客戶終端裝置
1 a	界面部 1 a

2	店舖伺服器裝置
3	中心伺服器裝置
4	通信線路
5	專用線
11	顯示器
11a	觸控面板
12	揚聲器
13	讀卡機
14	指紋認證部
14a	CCD照相機
15	硬幣接收部
16	控制部
18	網路通信部
21	顯示器
22	揚聲器
23	卡片退出部
24	硬幣受理部
25	個人卡片販賣機
26	控制部
36	控制部
38	網路通信部
111	描繪處理部
121	聲音再生部
151	硬幣排出口

- 1 6 1 資 訊 處 理 部 (C P U)
- 1 6 1 a 遊 戲 進 行 控 制 部
- 1 6 1 b 導 引 資 訊 接 收 部
- 1 6 1 c 導 引 資 訊 顯 示 部
- 1 6 1 d 所 屬 店 舖 受 理 部
- 1 6 2 R A M
- 1 6 2 a 導 引 資 訊 記 憶 部
- 1 6 3 R O M
- 1 7 1 外 部 輸 出 輸 入 控 制 部
- 1 7 2 外 部 機 器 控 制 部
- 2 1 1 描 繪 處 理 部
- 2 2 1 聲 音 再 生 部
- 2 6 1 資 訊 處 理 部 (C P U)
- 2 6 1 a 導 引 資 訊 接 收 部
- 2 6 1 b 導 引 資 訊 顯 示 部
- 2 6 2 R A M
- 2 6 2 a 導 引 資 訊 記 憶 部
- 2 6 3 R O M
- 3 6 1 資 訊 處 理 部 (C P U)
- 3 6 1 a 所 屬 店 舖 設 定 部
- 3 6 1 b 遊 戲 執 行 評 價 部
- 3 6 1 c 成 績 收 集 部
- 3 6 1 d 店 舖 判 定 部
- 3 6 1 e 限 制 條 件 判 定 部

3 6 1 f	導 引 資 訊 傳 送 部
3 6 1 g	排 行 榜 資 料 傳 送 部
3 6 2	R A M
3 6 2 a	組 合 記 憶 部
3 6 2 b	終 端 資 訊 記 憶 部
3 6 2 c	店 舖 資 訊 記 憶 部
3 6 3	R O M
6 0 0	所 屬 店 舖 設 定 畫 面
6 0 1	點 數 說 明 部
6 0 2	店 舖 顯 示 部
6 0 3	Y E S 按 鍵
6 0 4	N O 按 鍵
6 1 0	所 屬 店 舖 成 績 顯 示 畫 面
6 1 1	本 部 顯 示 部
6 1 2	店 舖 成 績 說 明 部
6 1 3	店 舖 排 名 顯 示 部
6 1 4	標 題 顯 示 部
6 2 0	店 舖 內 成 績 顯 示 畫 面
6 2 1	標 題 顯 示 部
6 2 2	店 舖 內 成 績 顯 示 部
6 2 3	說 明 顯 示 部
6 3 0	V I P 顯 示 畫 面
6 3 1	玩 家 資 訊 顯 示 部
6 3 1 a	店 舖 I D 顯 示 部

- 631b 店舖內排名顯示部
- 631c 玩家ID顯示部
- 640 參加受理畫面
- 641 遊戲選擇按鍵
- 642 成績顯示部
- 642a 排名顯示部
- 642b 店舖內排名顯示部
- 642c 上位者顯示部
- 650 對戰對手顯示畫面
- 651 玩家資訊顯示部
- 652 導引資訊顯示部
- 653 對戰對手顯示部
- 660 對戰畫面
- 661 手牌物件
- 662 捨牌物件
- 663 對戰者手牌物件
- 664 牌堆物件
- 670 對戰結果顯示畫面
- 671 玩家資訊顯示部
- 671a 玩家ID顯示部
- 671b 分數顯示部
- 671c 點數顯示部
- 672 對戰對手顯示部
- 673 累積點數顯示部

700	前月份店舖內排名排行榜畫面
701	排行板顯示部
701a	排名顯示部
701b	ID 顯示部
701c	點數顯示部
710	當月份店舖內排名排行榜畫面
711	排行榜顯示部
711a	排名顯示部
711b	ID 顯示部
711c	前月排名顯示部
711d	點數顯示部
712	終端資訊顯示部
720	前月份店舖排名排行榜畫面
721	排行榜顯示部
721a	排名顯示部
721b	地區顯示部
721c	ID 顯示部
721d	點數顯示部
730	當月份店舖排名排行榜畫面
731	排行榜顯示部
731a	排名顯示部
731b	地區顯示部
731c	ID 顯示部
731d	店舖名稱顯示部

- 731e 點數顯示部
- 732 終端資訊顯示部
- 740 導引資訊顯示畫面
- 741 導引資訊顯示部
- 741a 玩家 ID 顯示部
- 741b 排名顯示部
- 742 終端資訊顯示部

五、中文發明摘要

發明之名稱：遊戲進行管理裝置，遊戲進行管理方法及記錄有遊戲進行管理程式之電腦可讀取之記錄媒體

本發明之中心伺服器裝置3（CPU361、RAM362）係具備：將玩家識別資訊與所屬店鋪之店鋪識別資訊對應而加以儲存之玩家資訊記憶部362a；將終端識別資訊與店鋪識別資訊對應而加以儲存之終端資訊記憶部362b；將店鋪識別資訊與地區識別資訊對應而加以儲存之店鋪資訊記憶部362c；針對每個所屬店鋪，收集玩家之成績，以決定店鋪內排名之成績收集部361c；判定配設有正進行遊戲中的客戶終端裝置1之店鋪是否為所屬店鋪之店鋪判定部361d；判定是否達到將導引資訊傳送至客戶終端裝置1的條件也就是限制條件之限制條件判定部361e；在達到限制條件之情況時，將導引資訊傳送至客戶終端裝置1之導引資訊傳送部361f。

六、英文發明摘要

發明之名稱：

圖 1

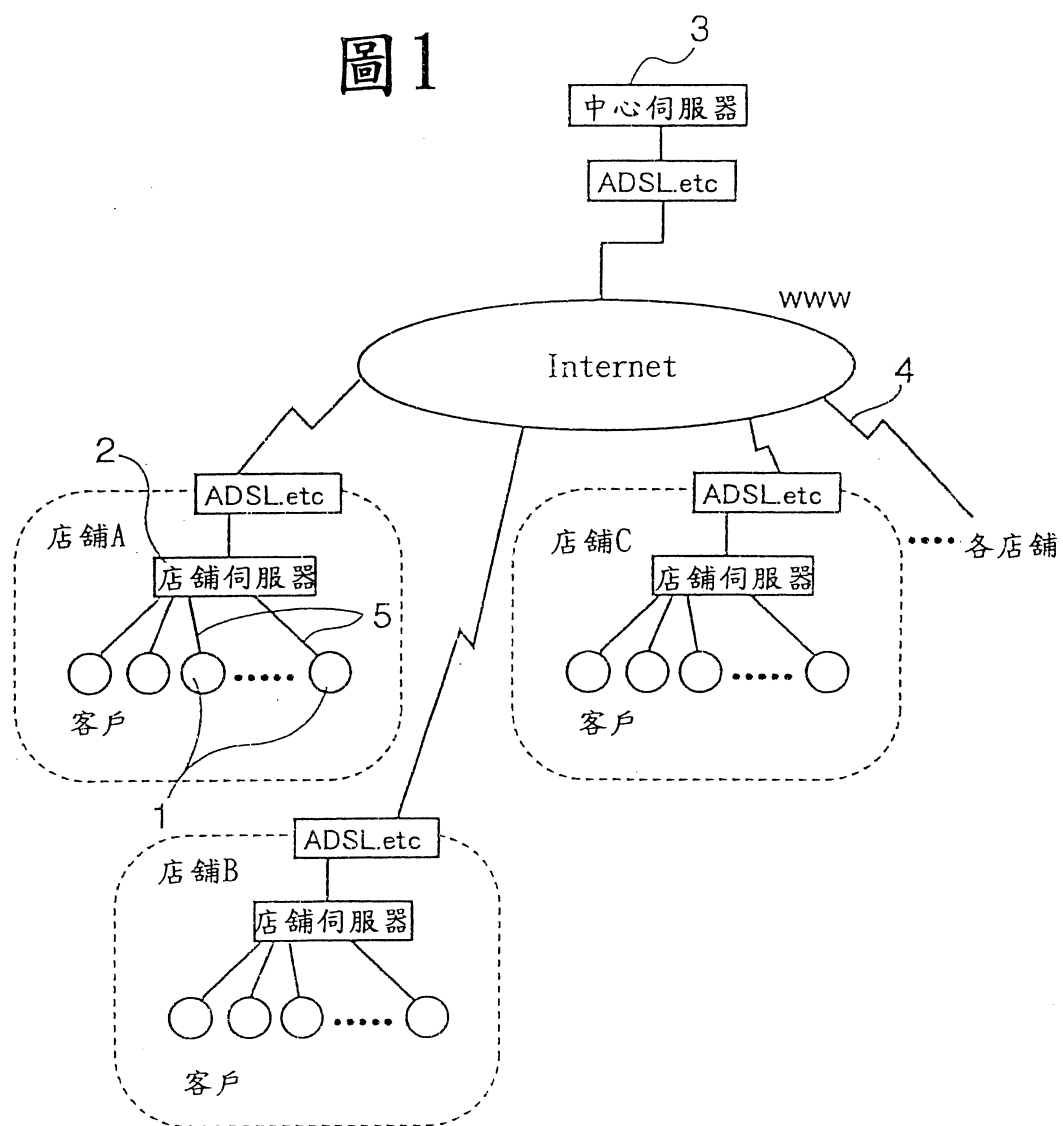


圖 2

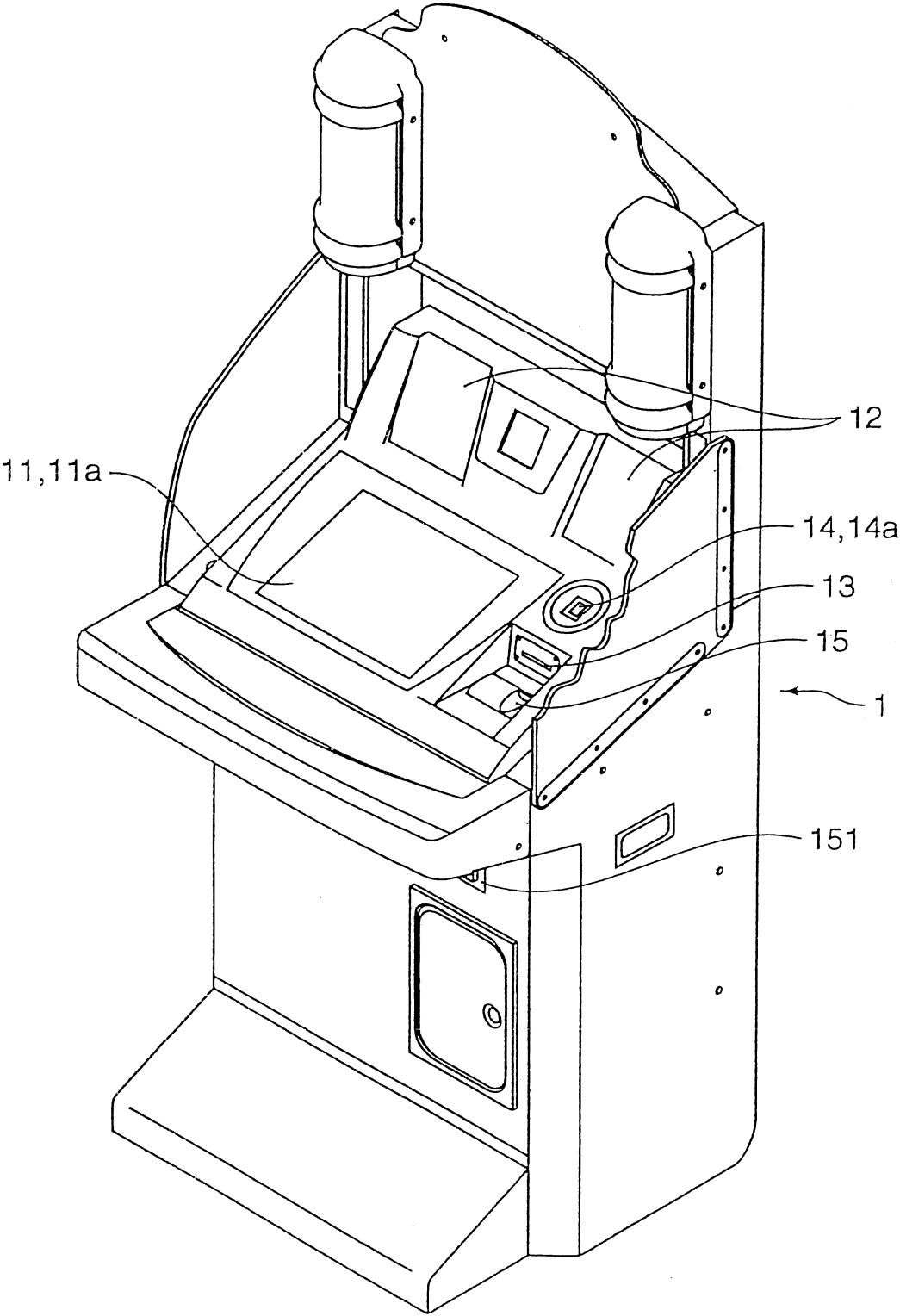


圖3

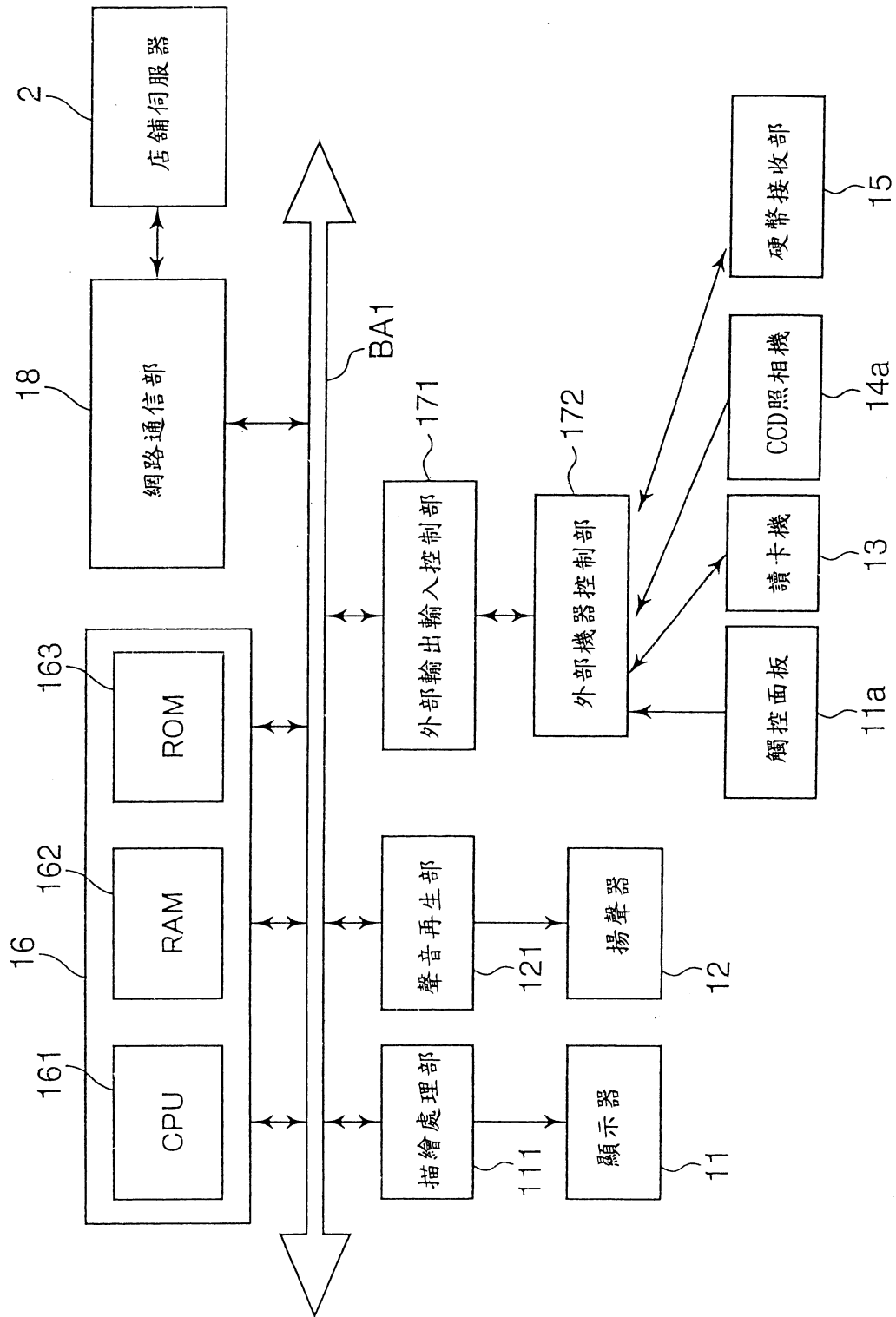


圖4

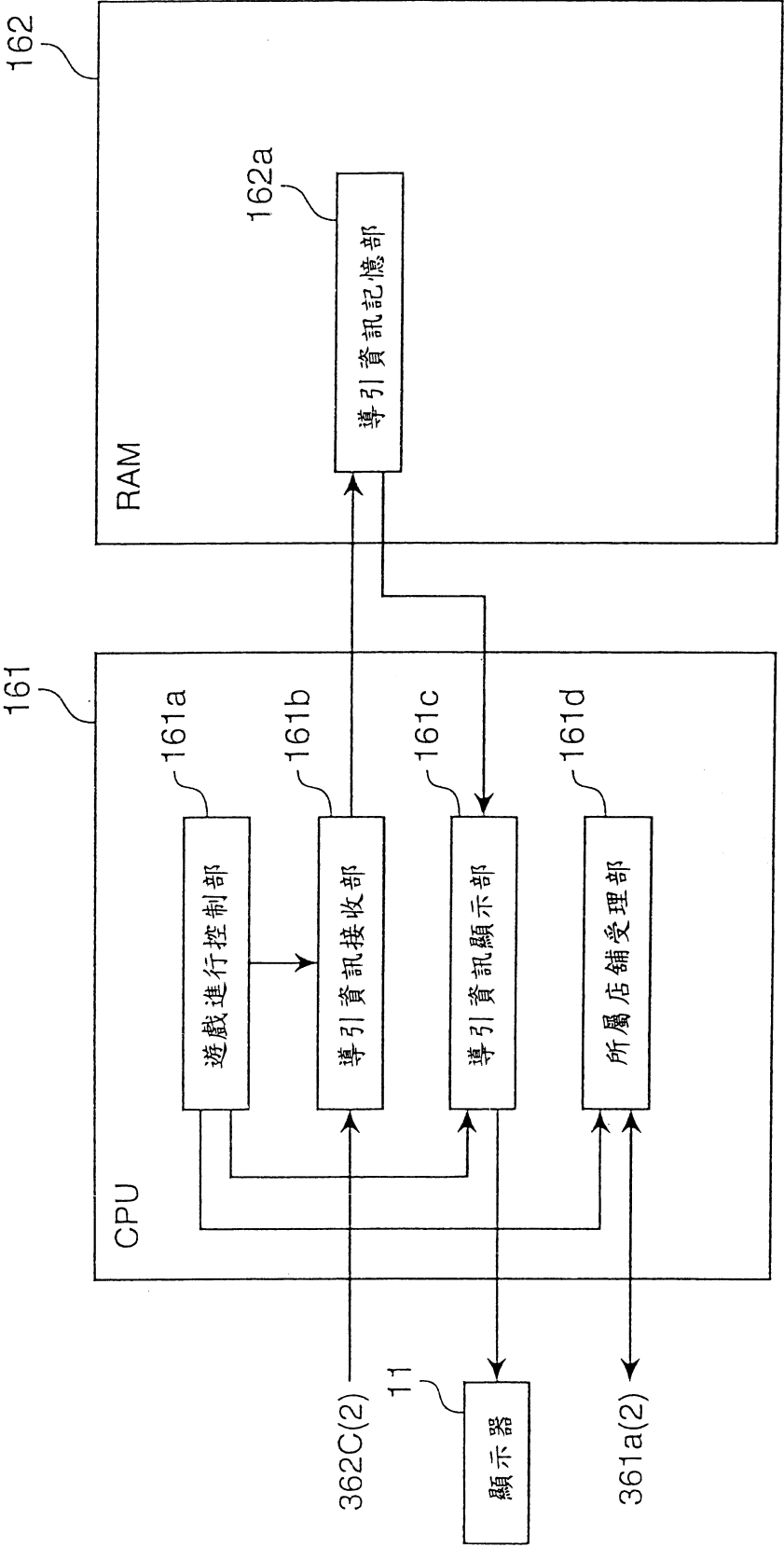


圖 5

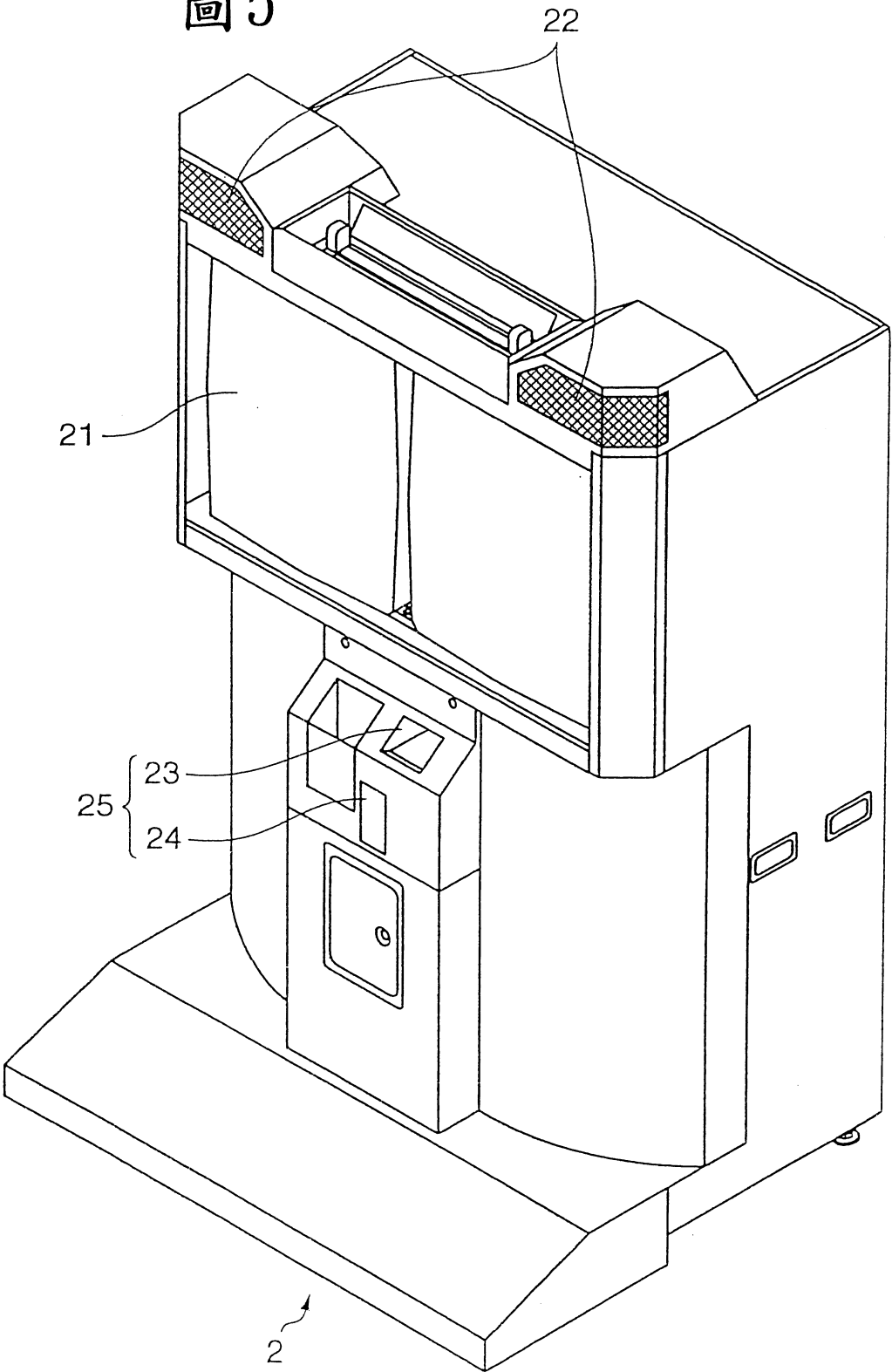


圖6

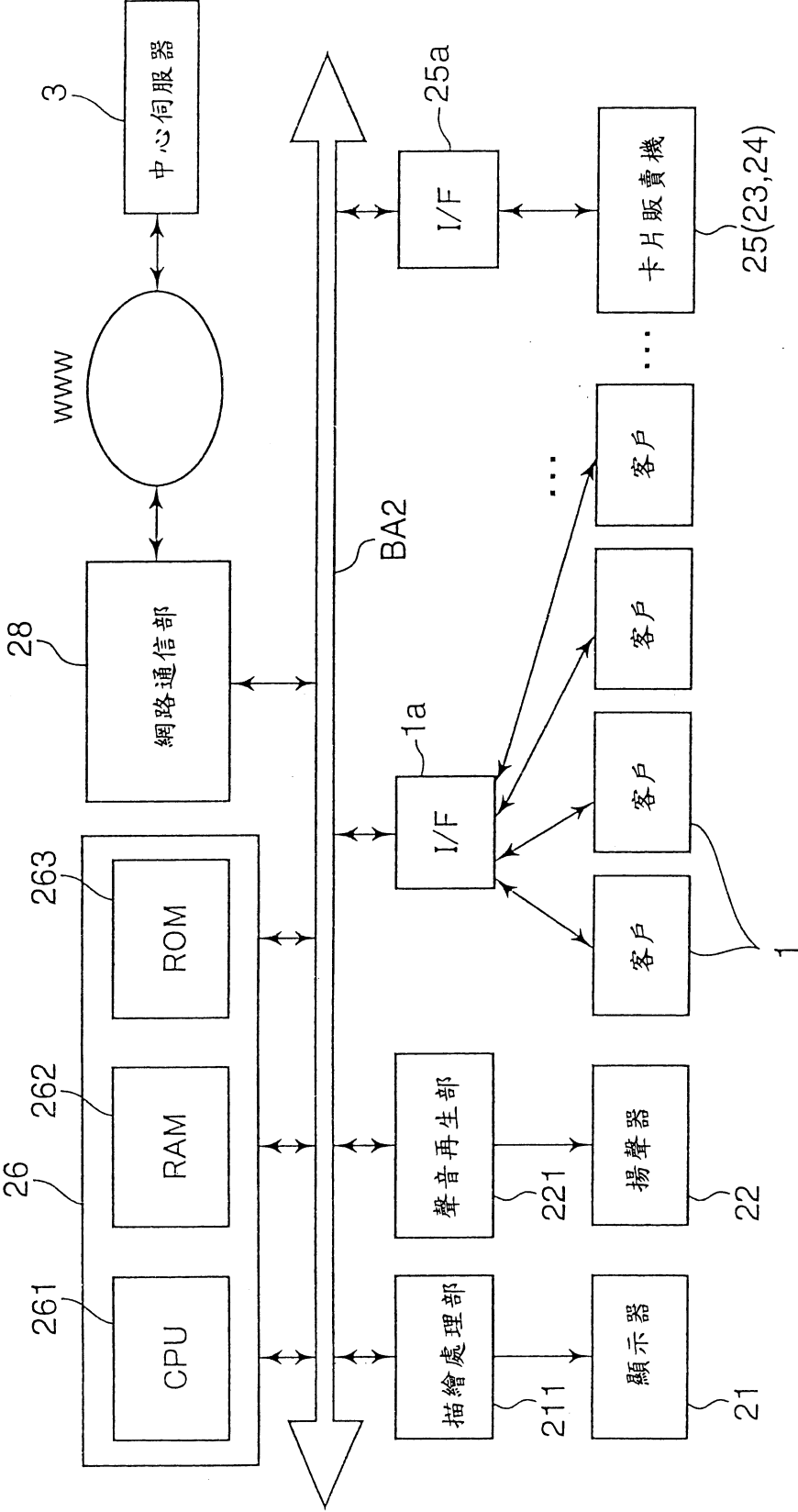


圖7

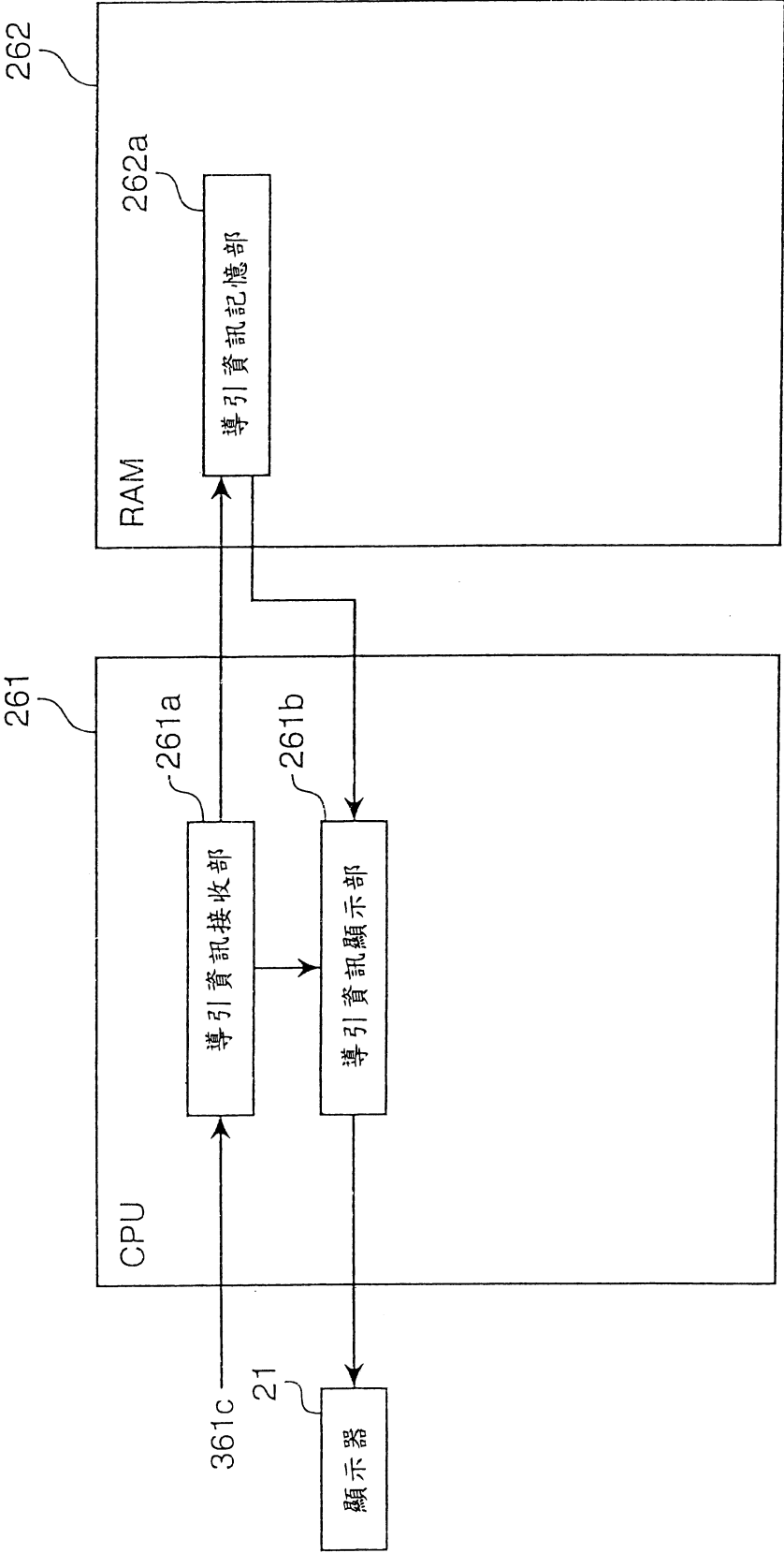


圖8

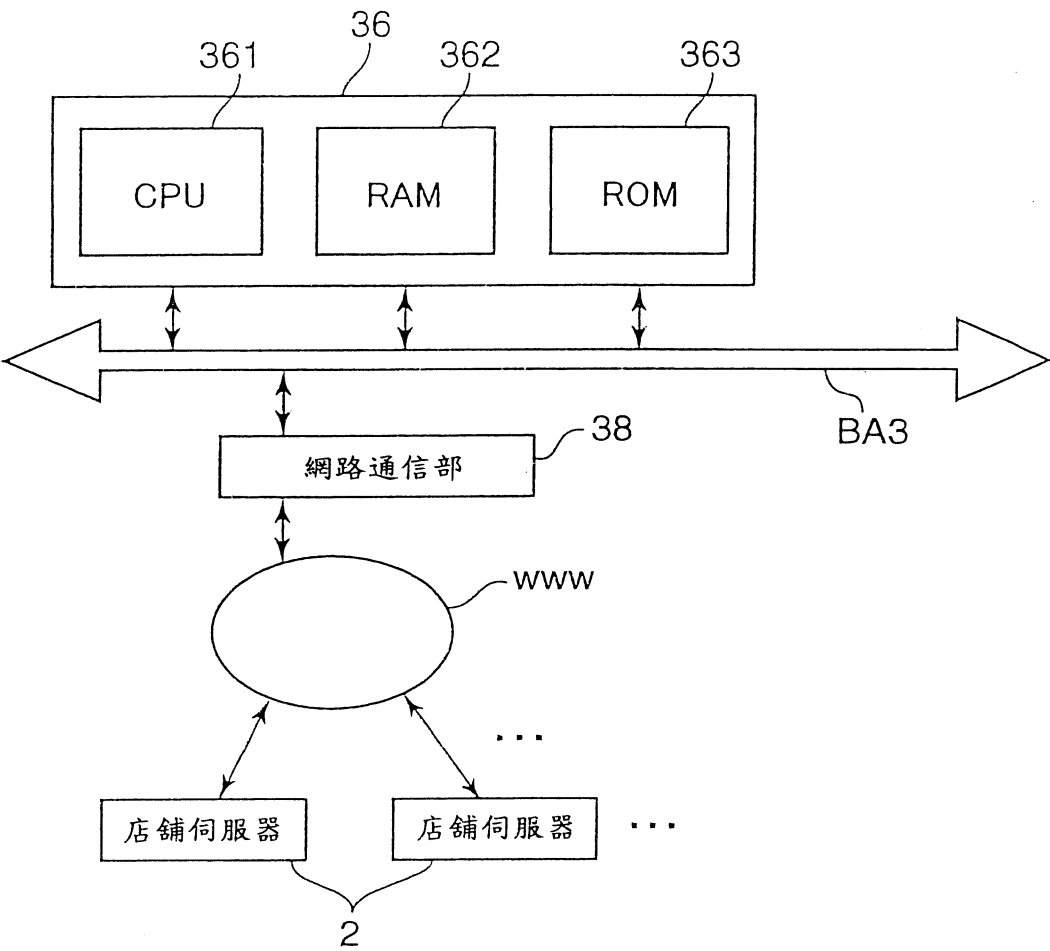


圖9

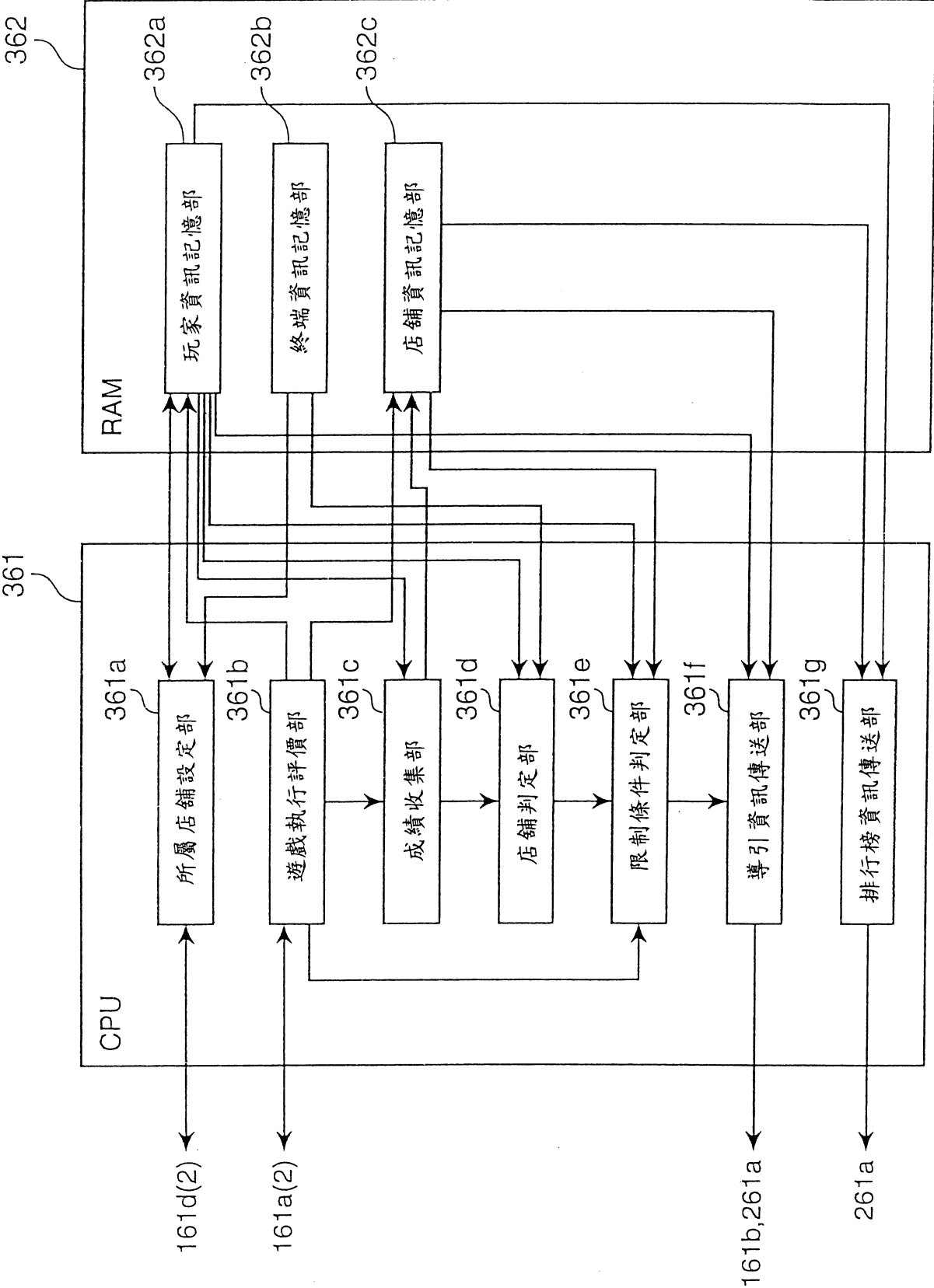


圖 10

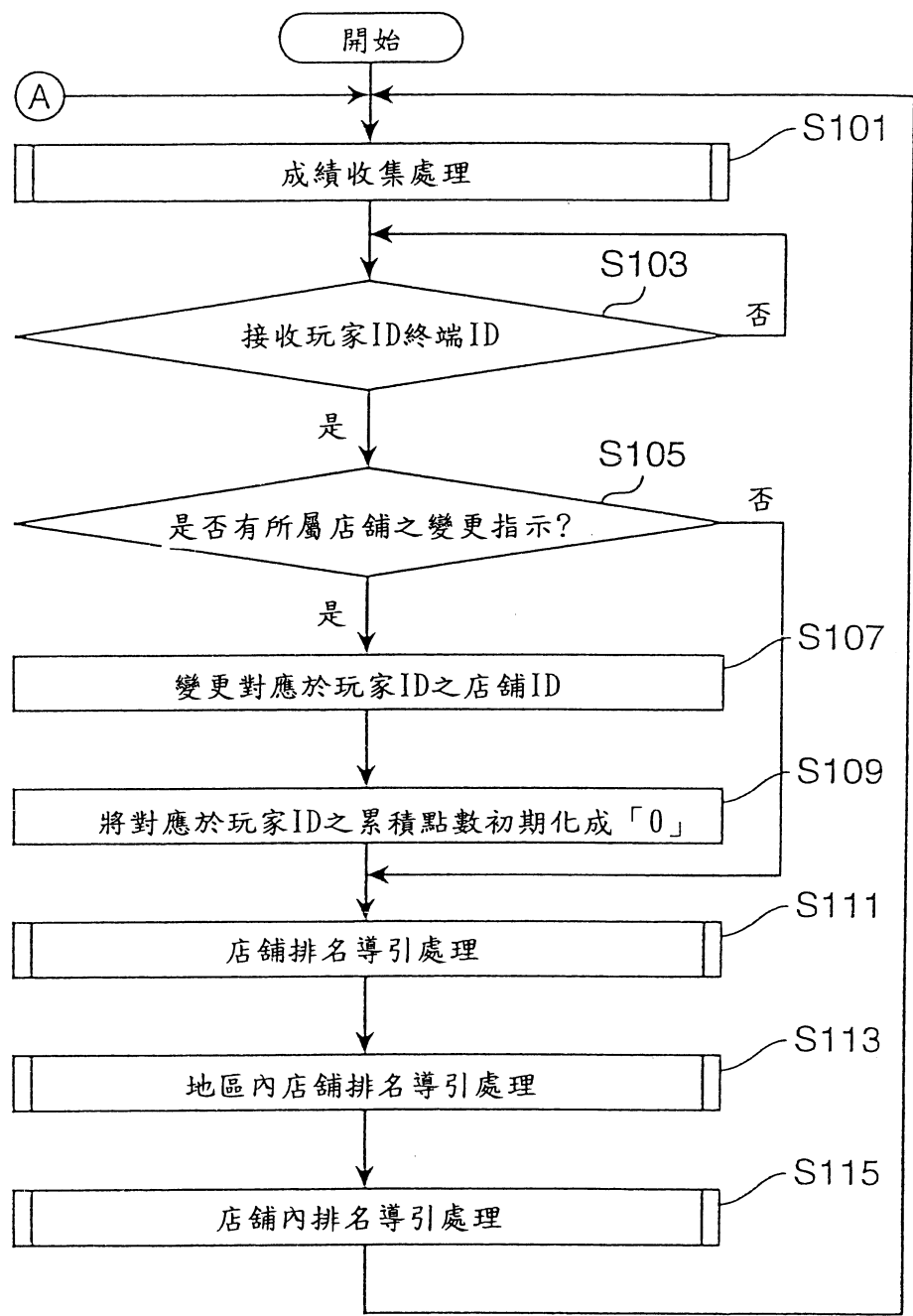


圖 11

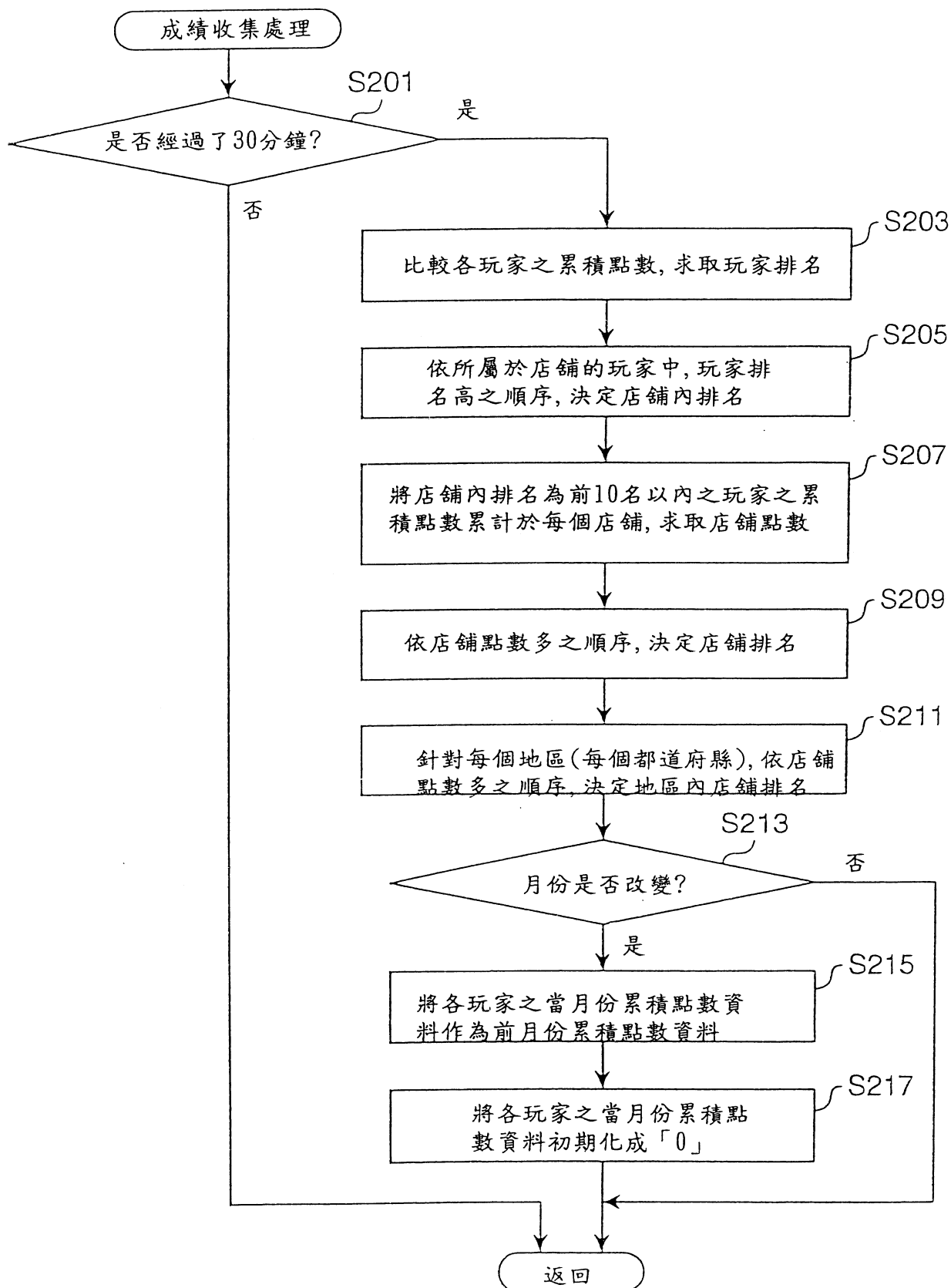


圖12

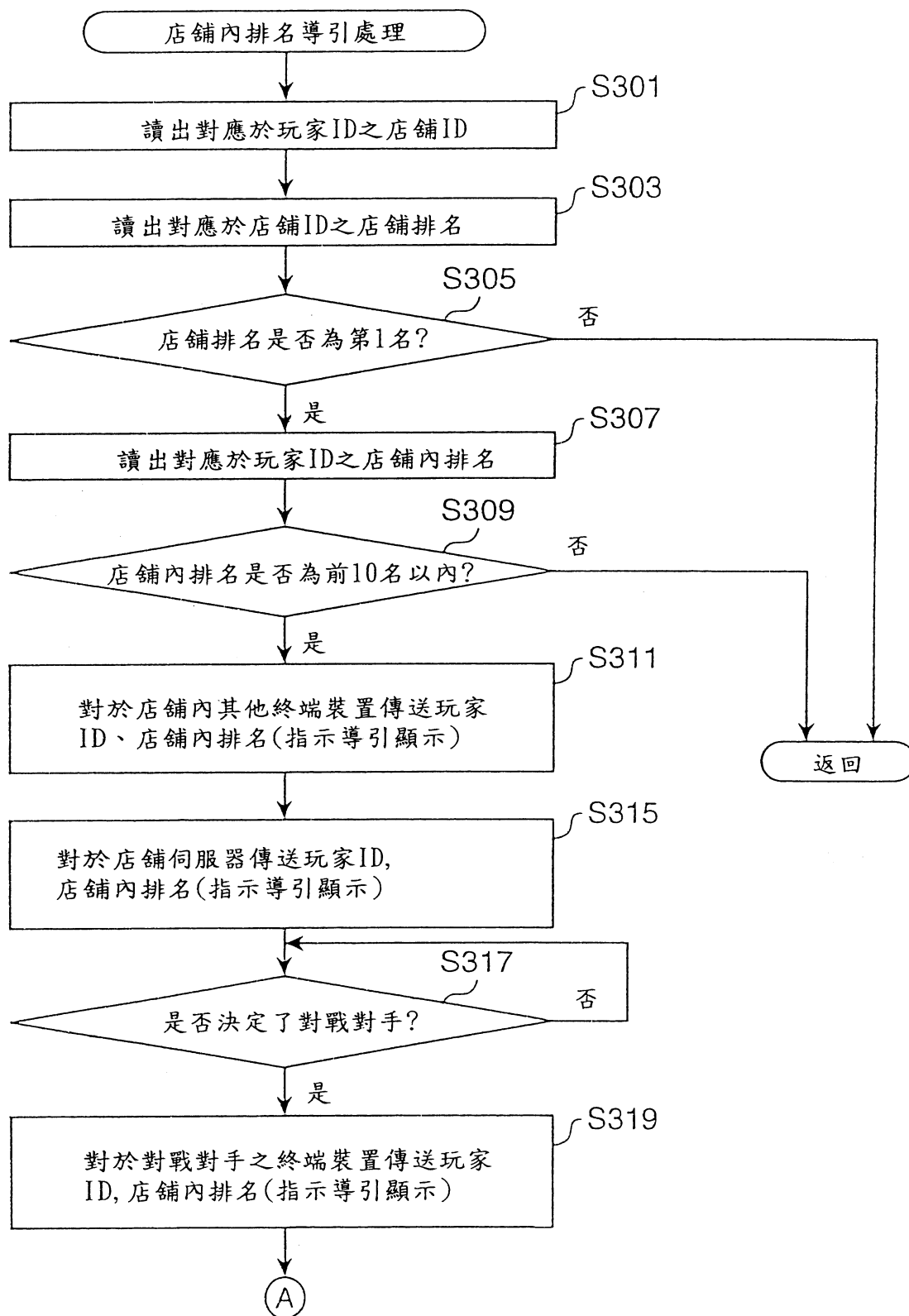


圖 13

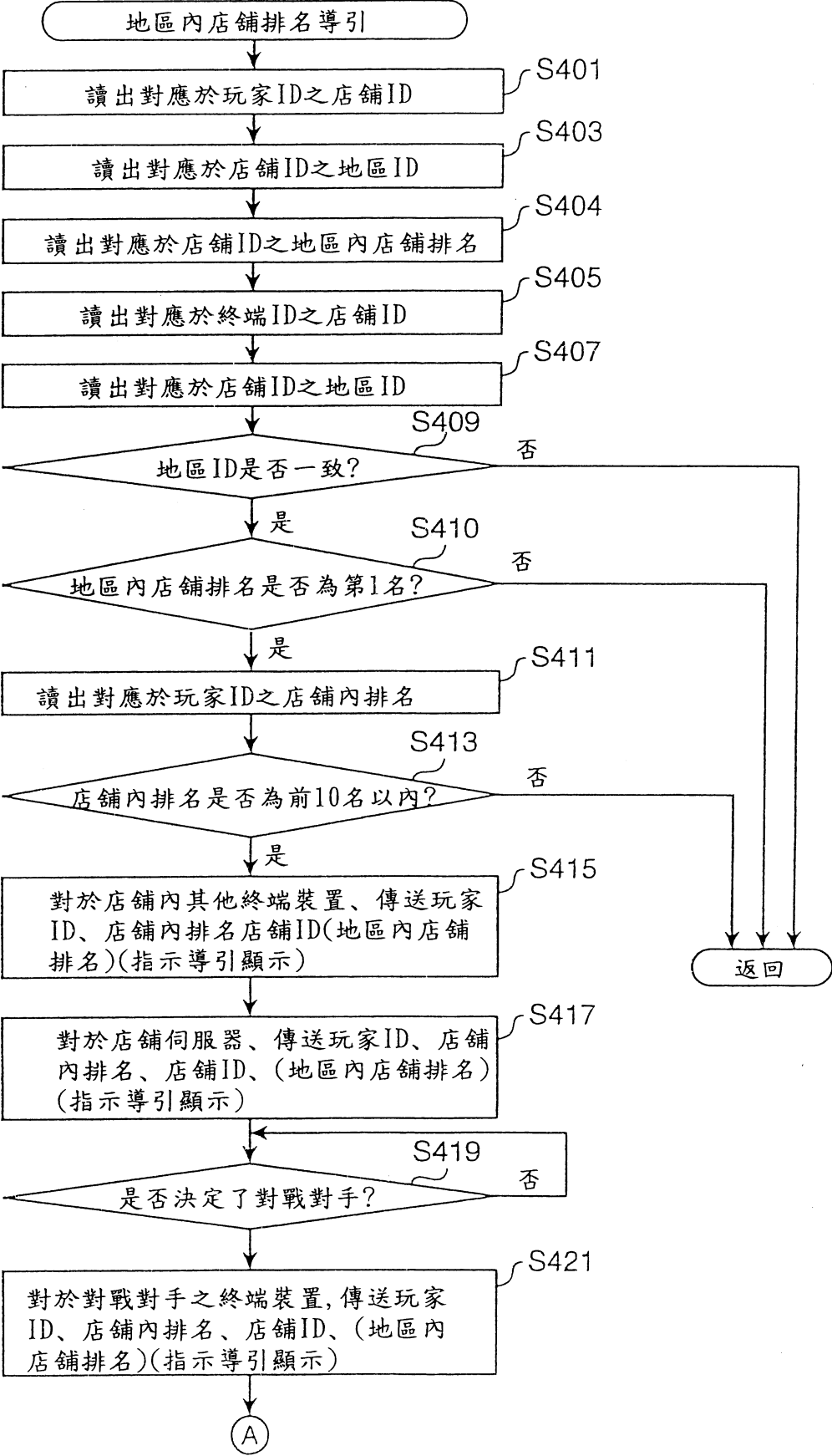


圖 14

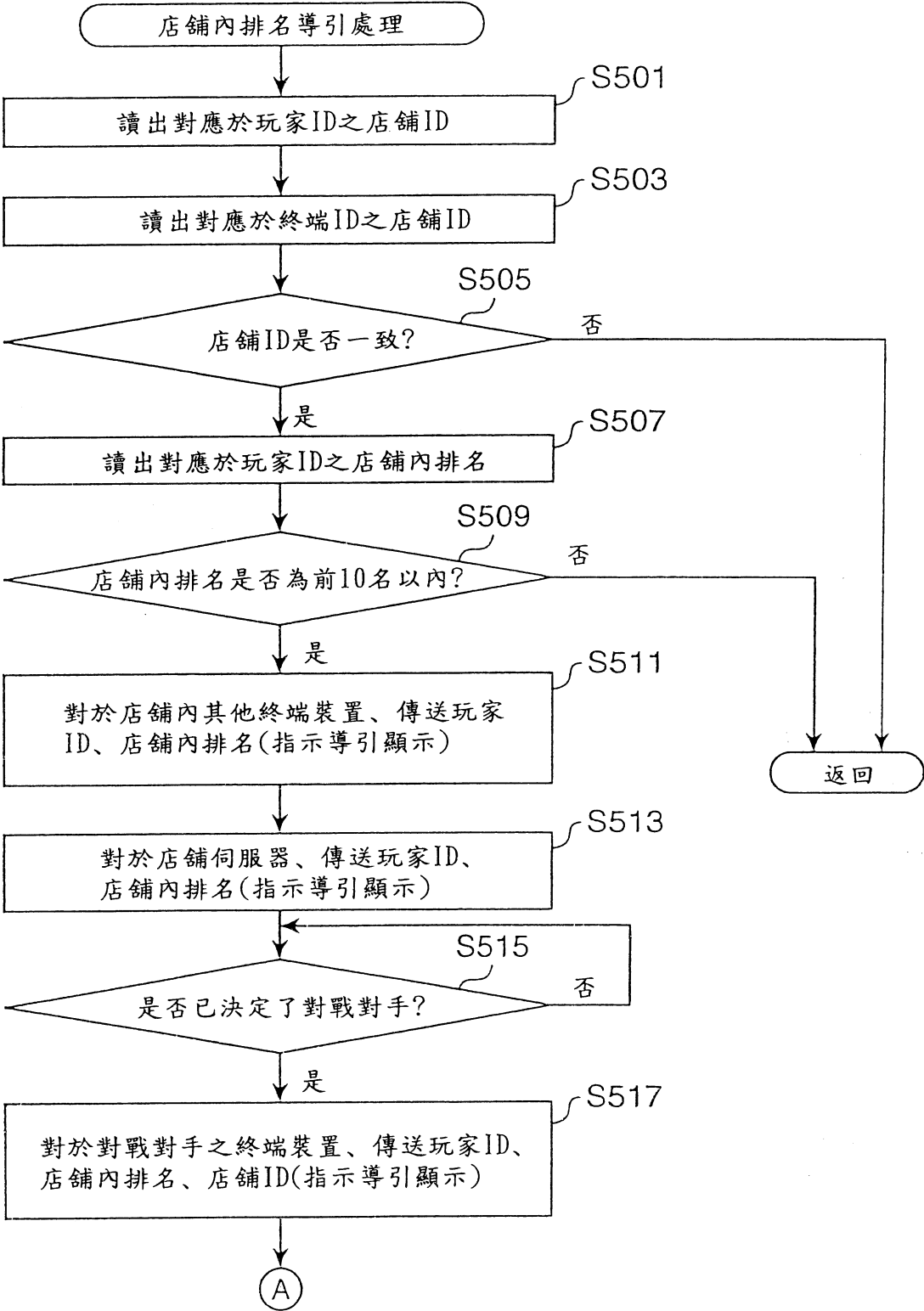


圖 15

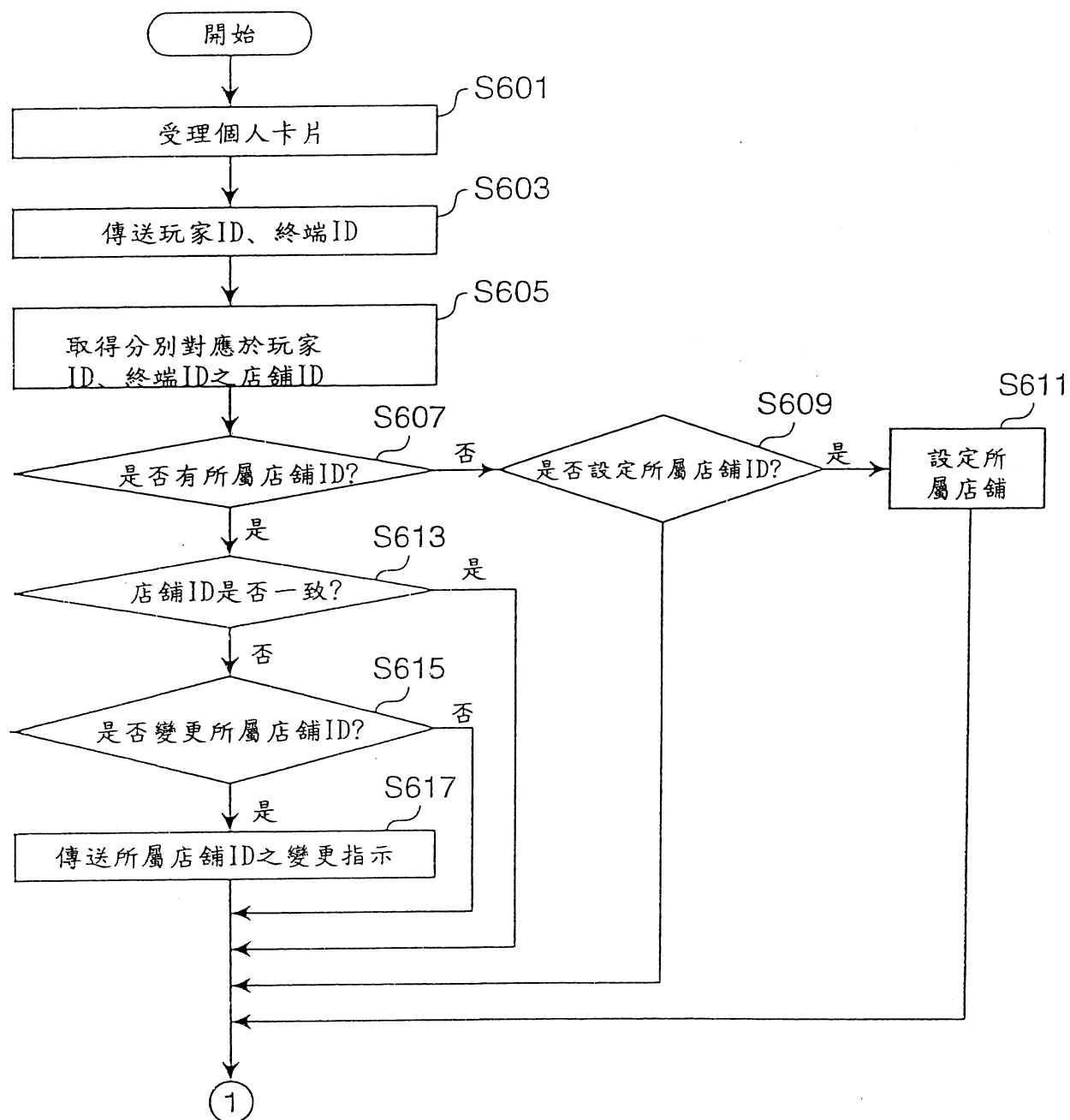


圖 16

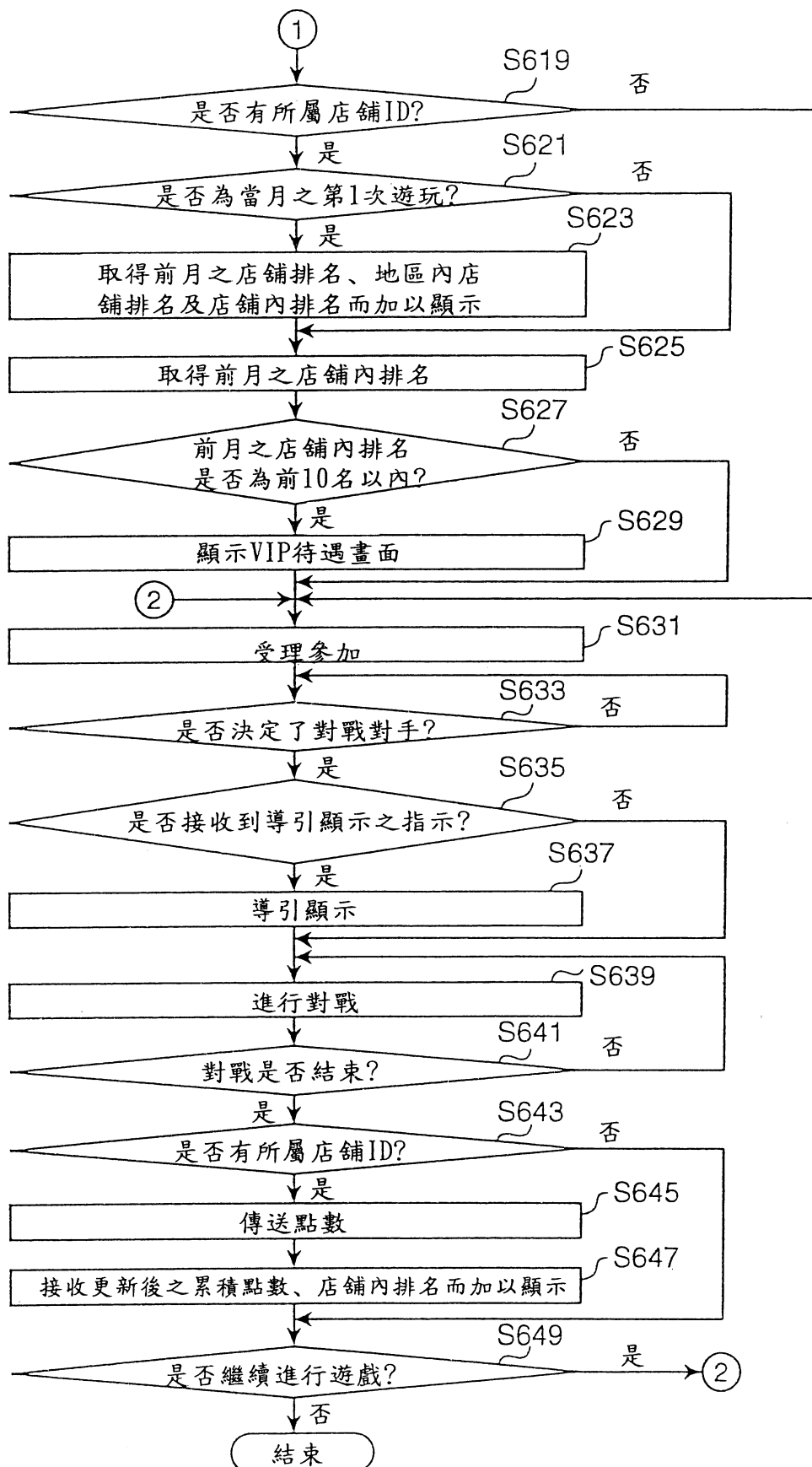


圖 17

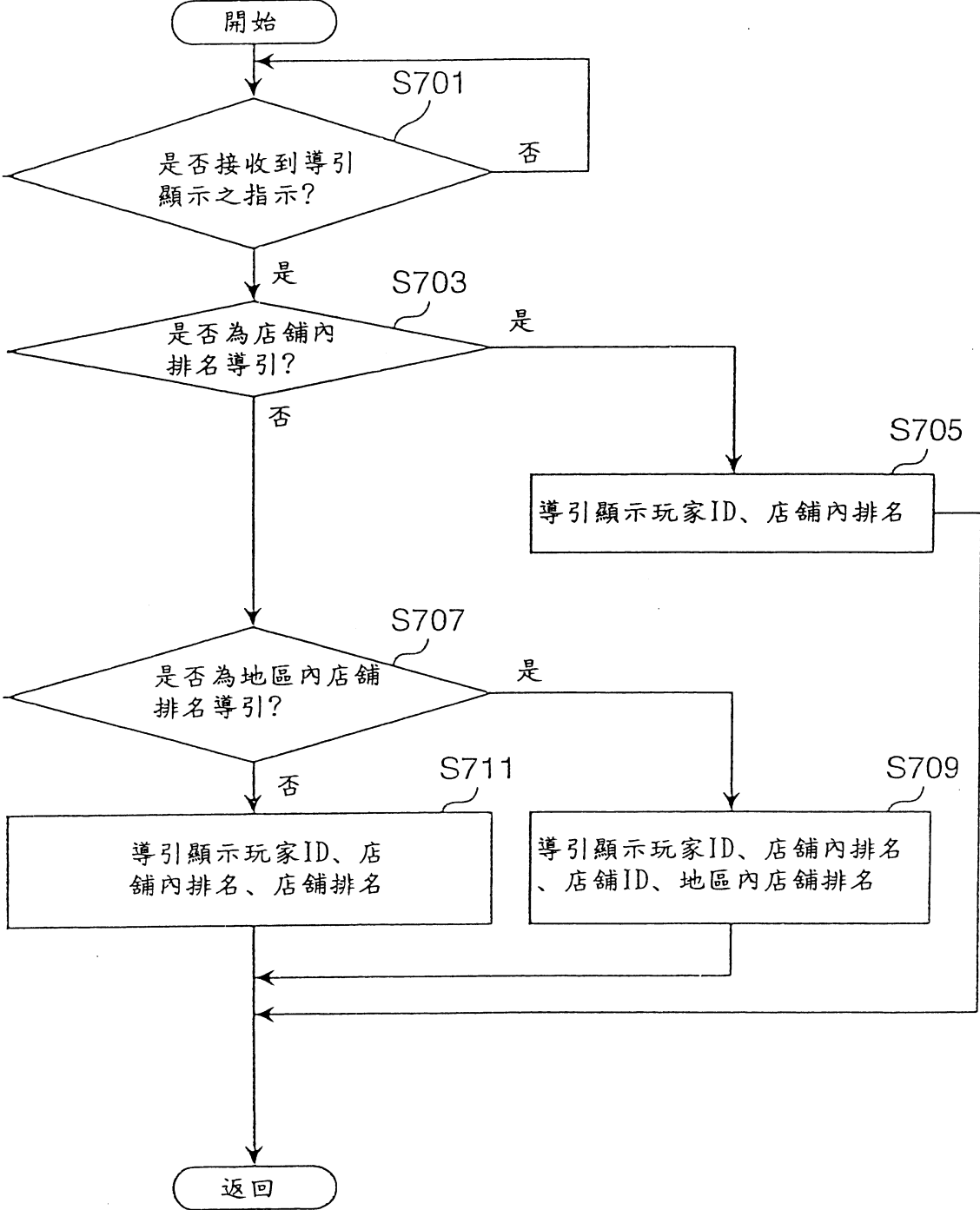


圖18

店鋪登錄

登錄於店鋪，每隔一個月進行點數之收集，以店鋪內之個人排行榜，與店鋪內之前10名之總和點數，決定地區內之店鋪排行榜者。

※已經登錄之店鋪，無論何時皆可變更。

這裡是
兵庫縣本部
ABC遊戲中心。

是否登錄在此店鋪？

YES

NO

圖19

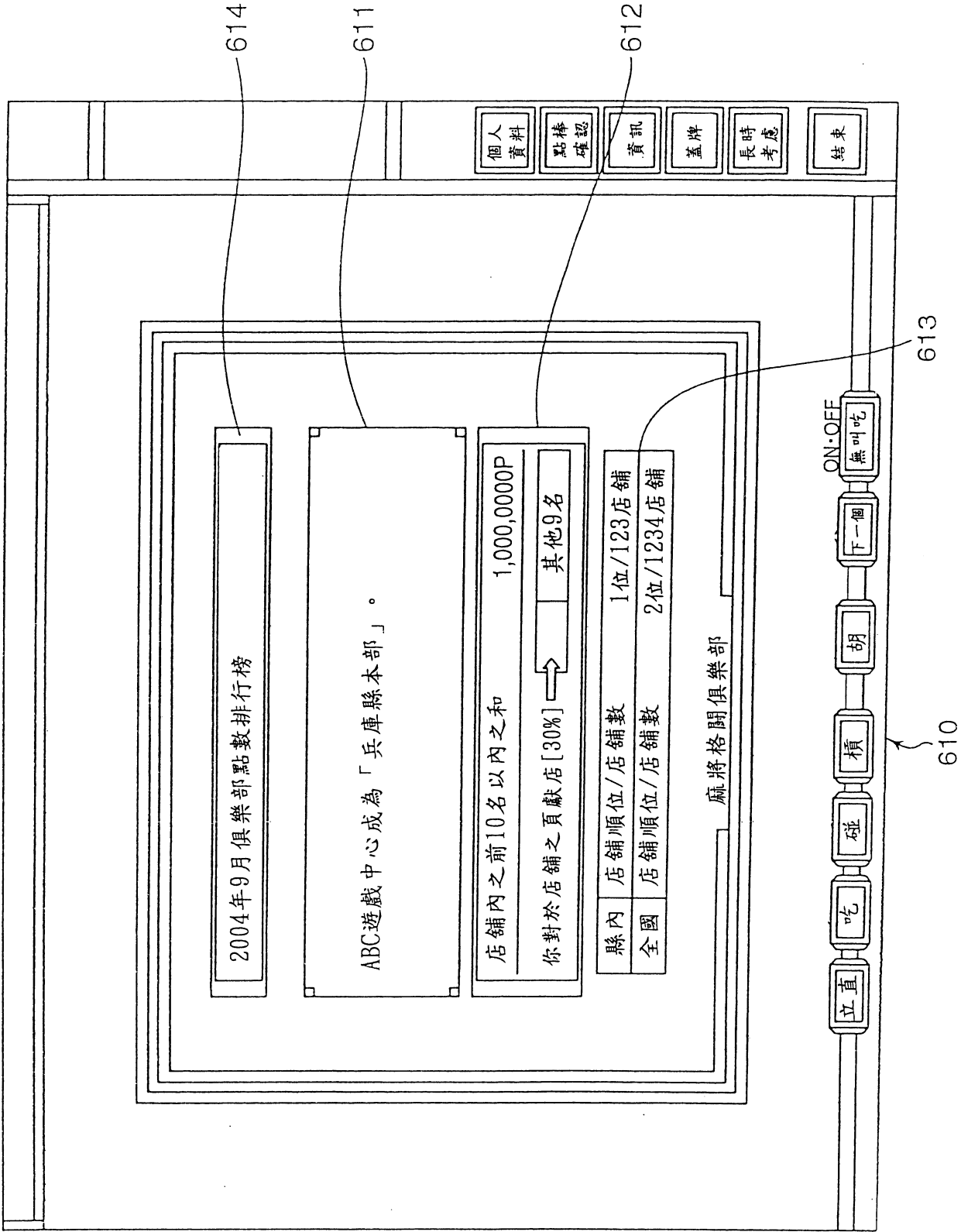


圖20

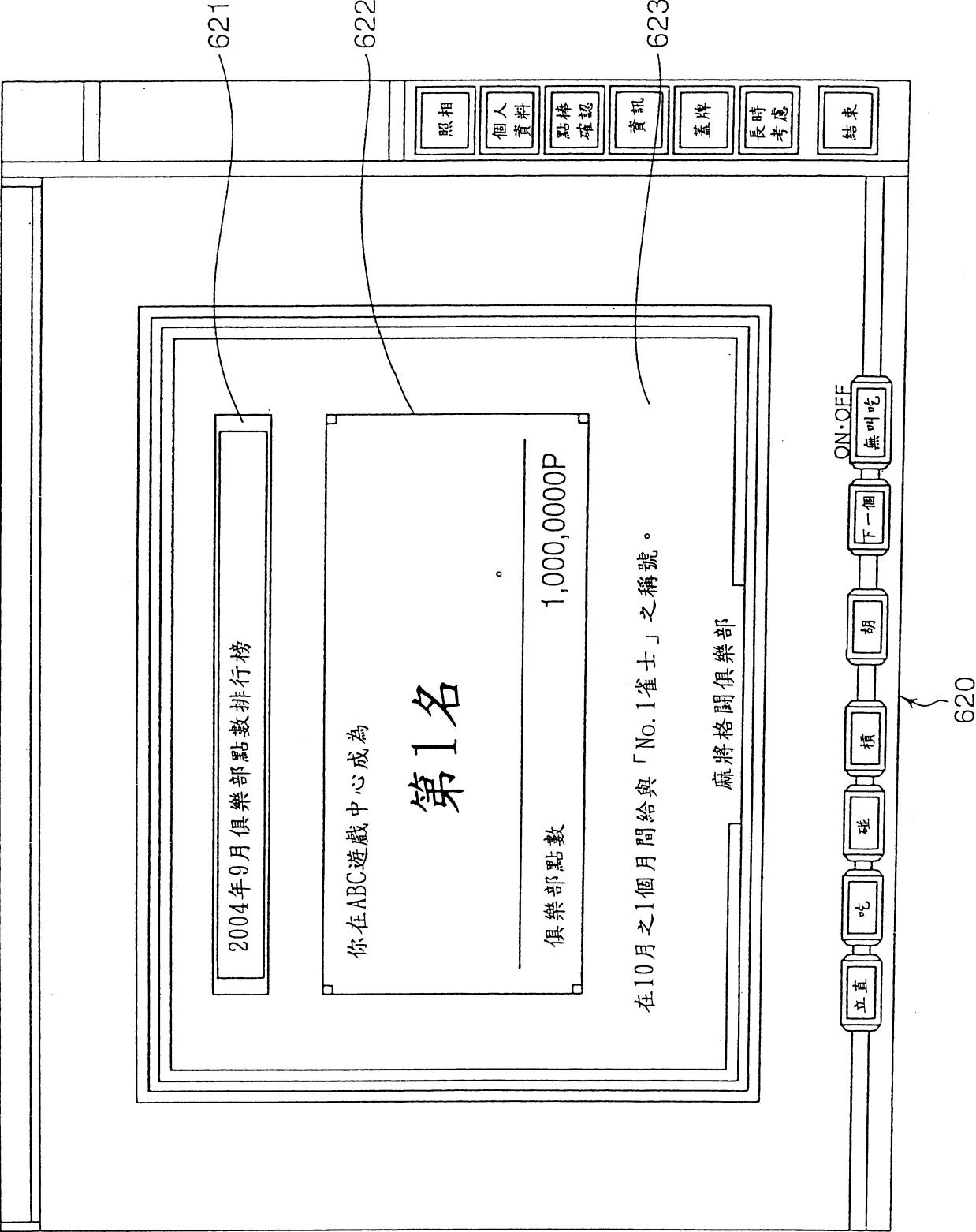


圖21

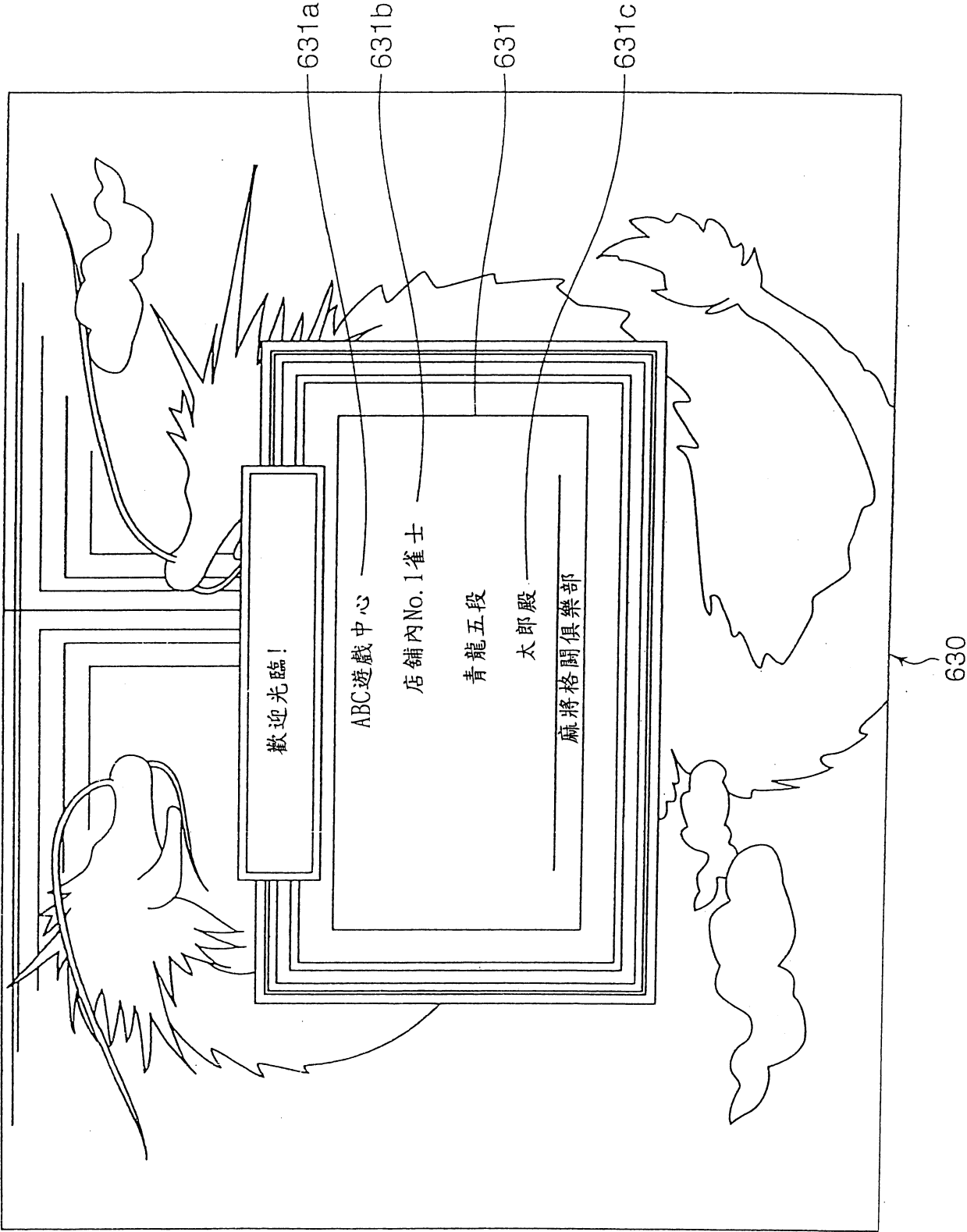


圖22

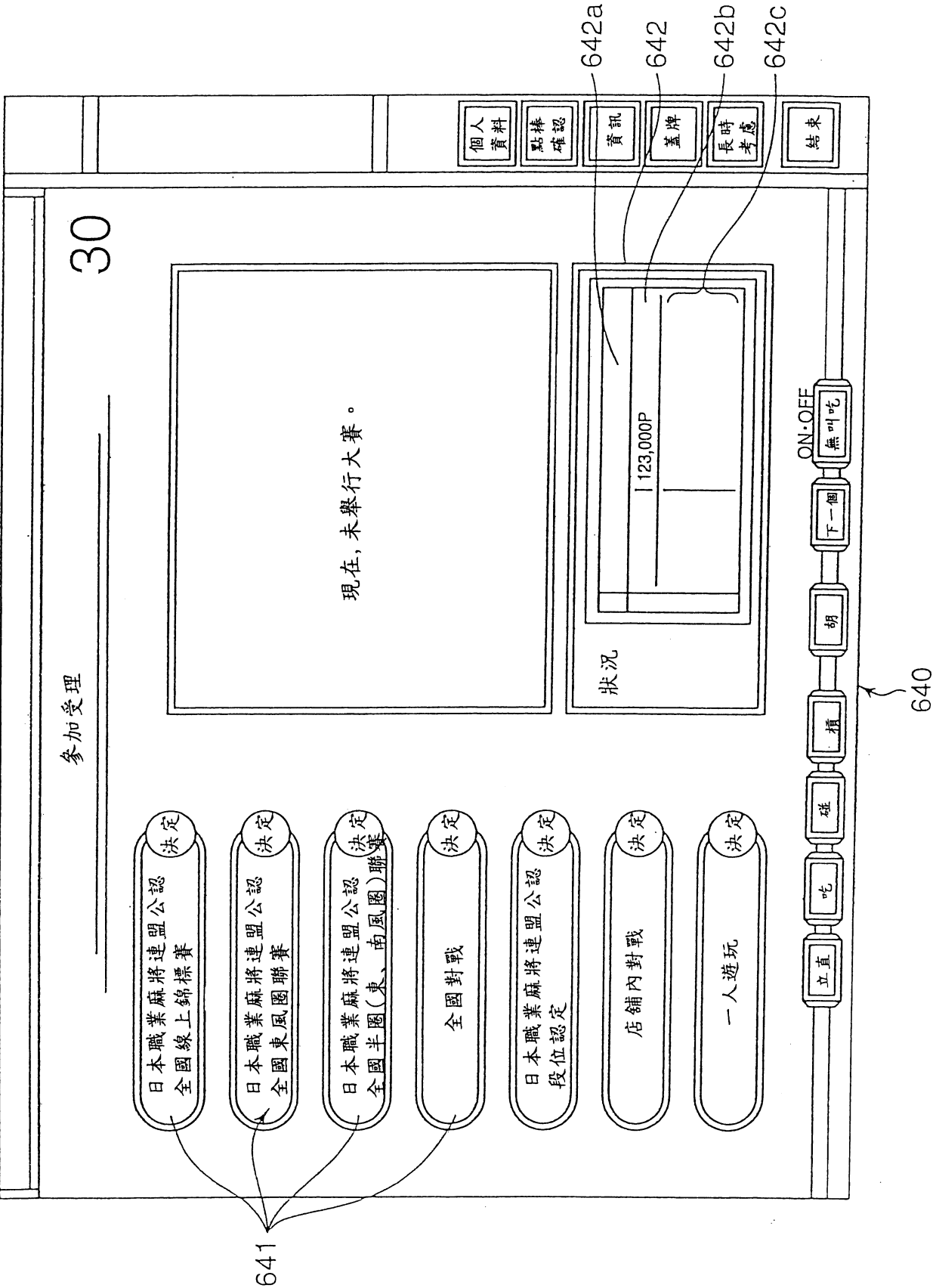


圖23

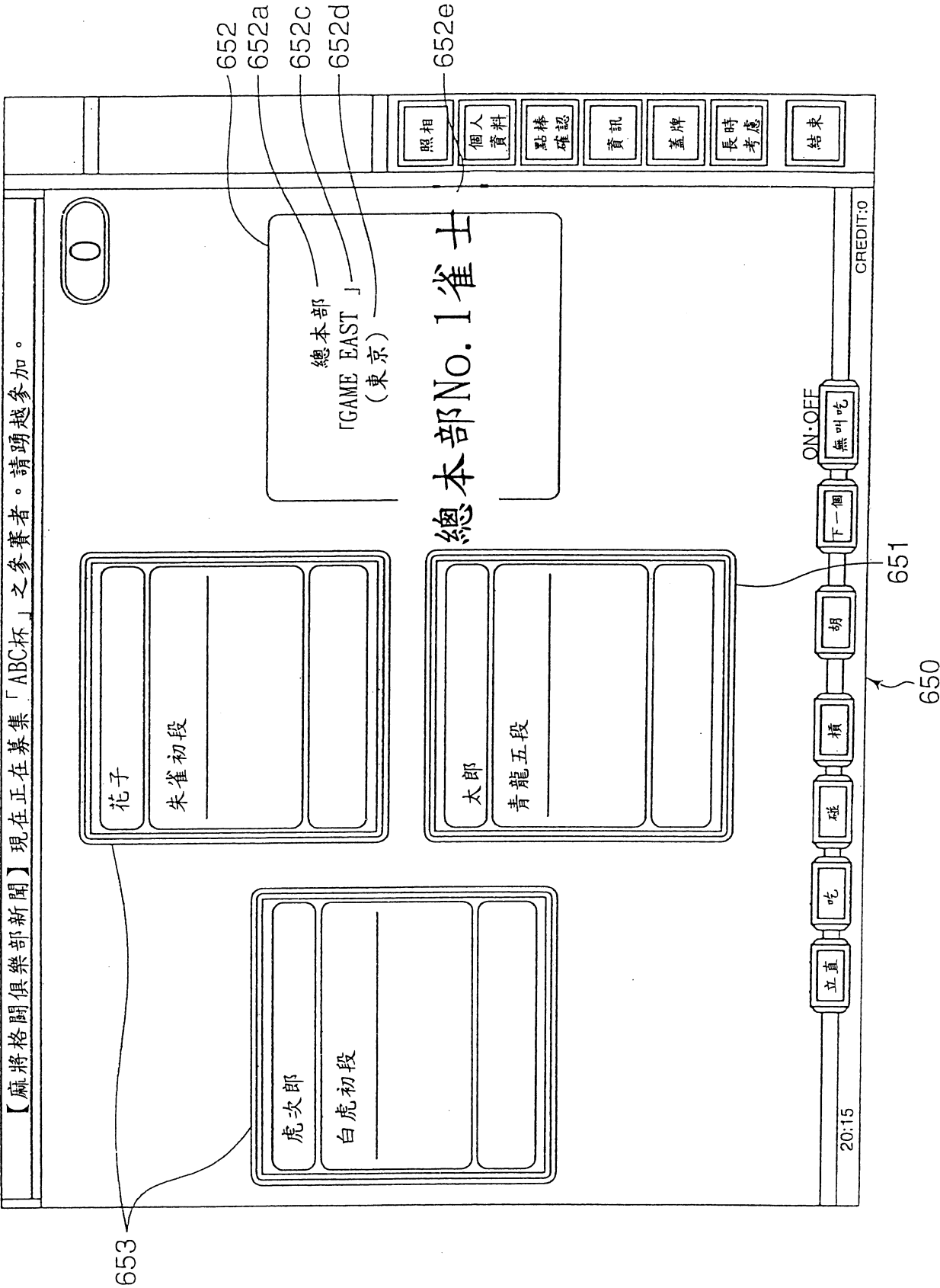


圖 24

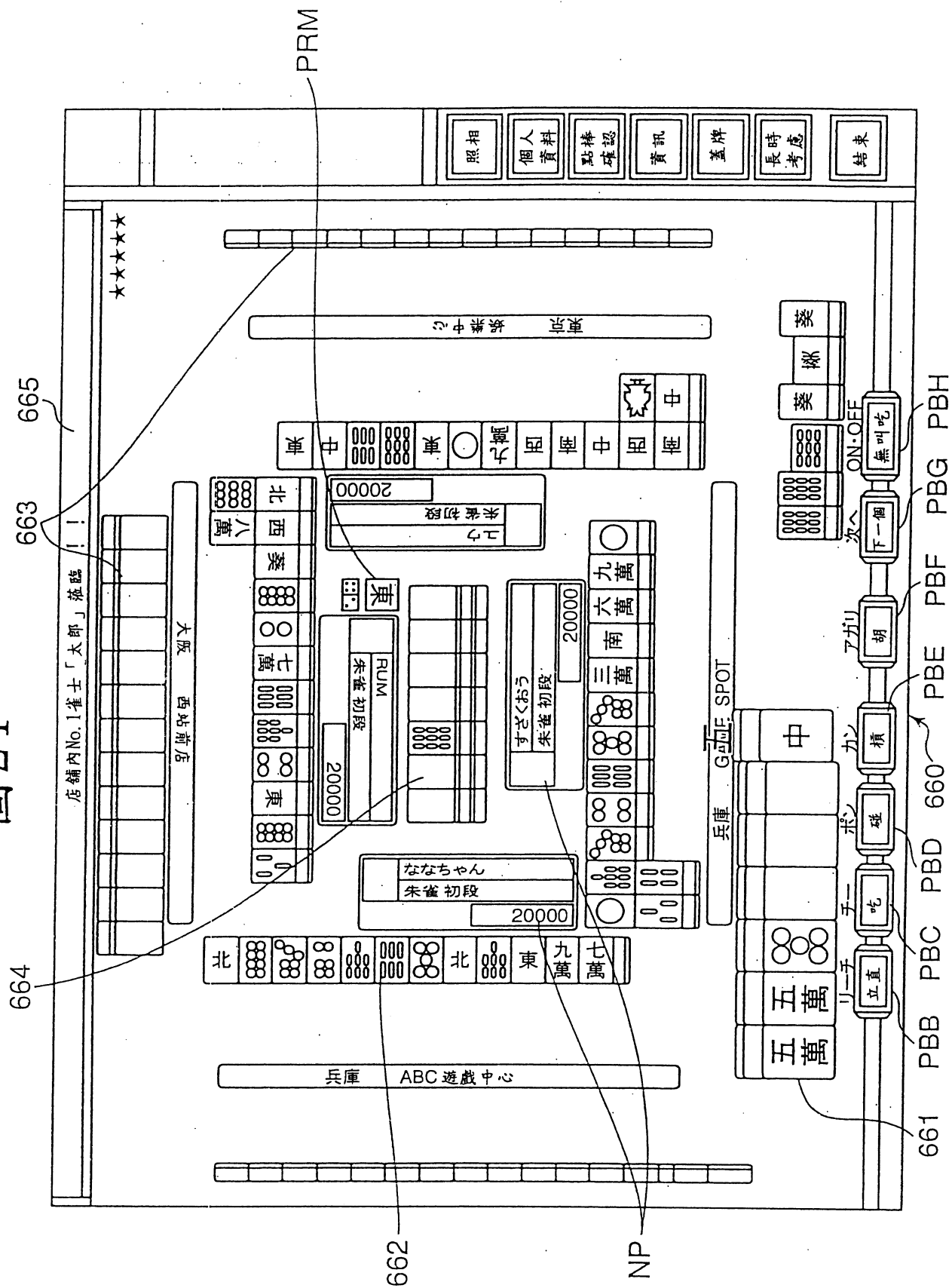


圖25

672

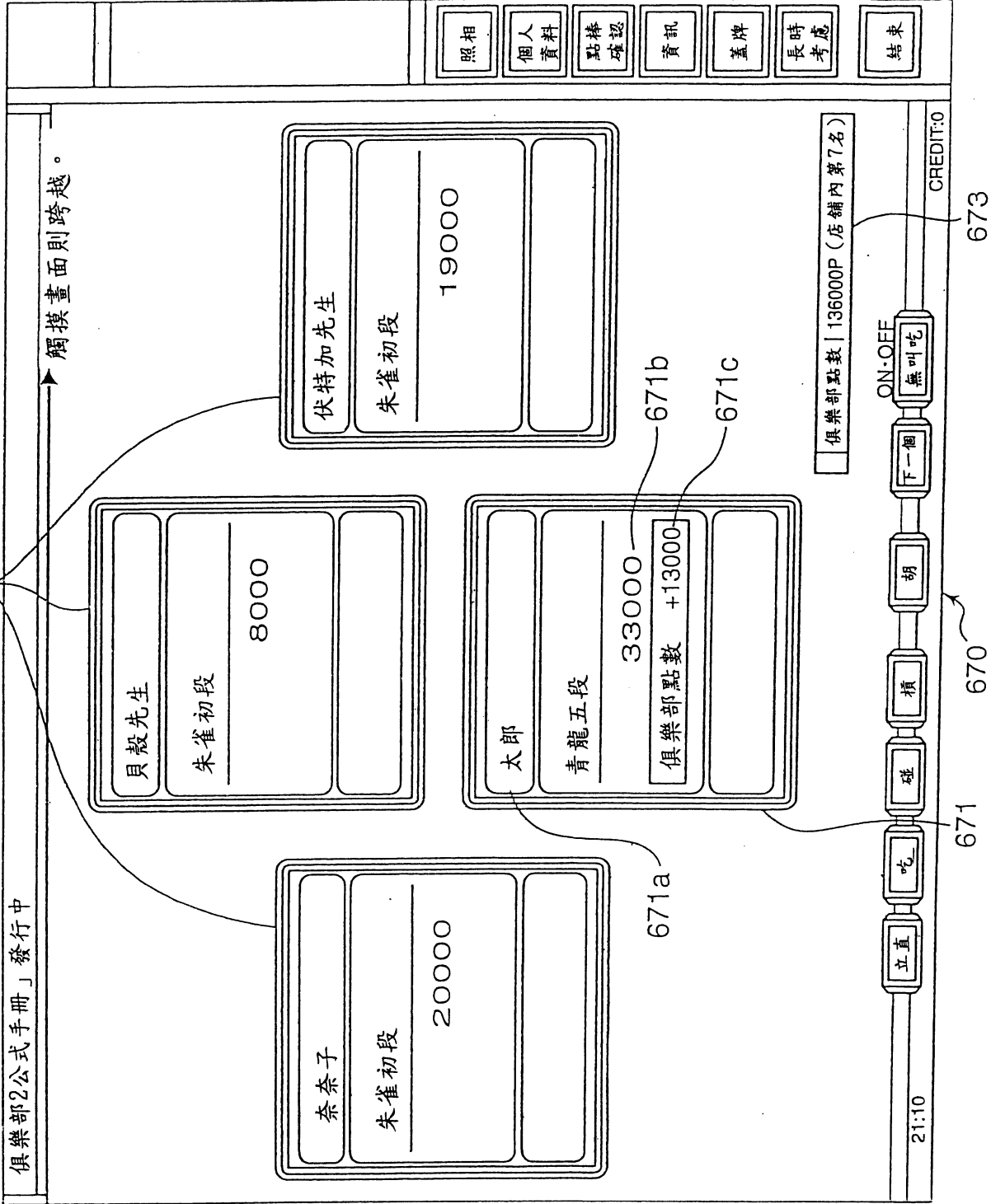


圖 26

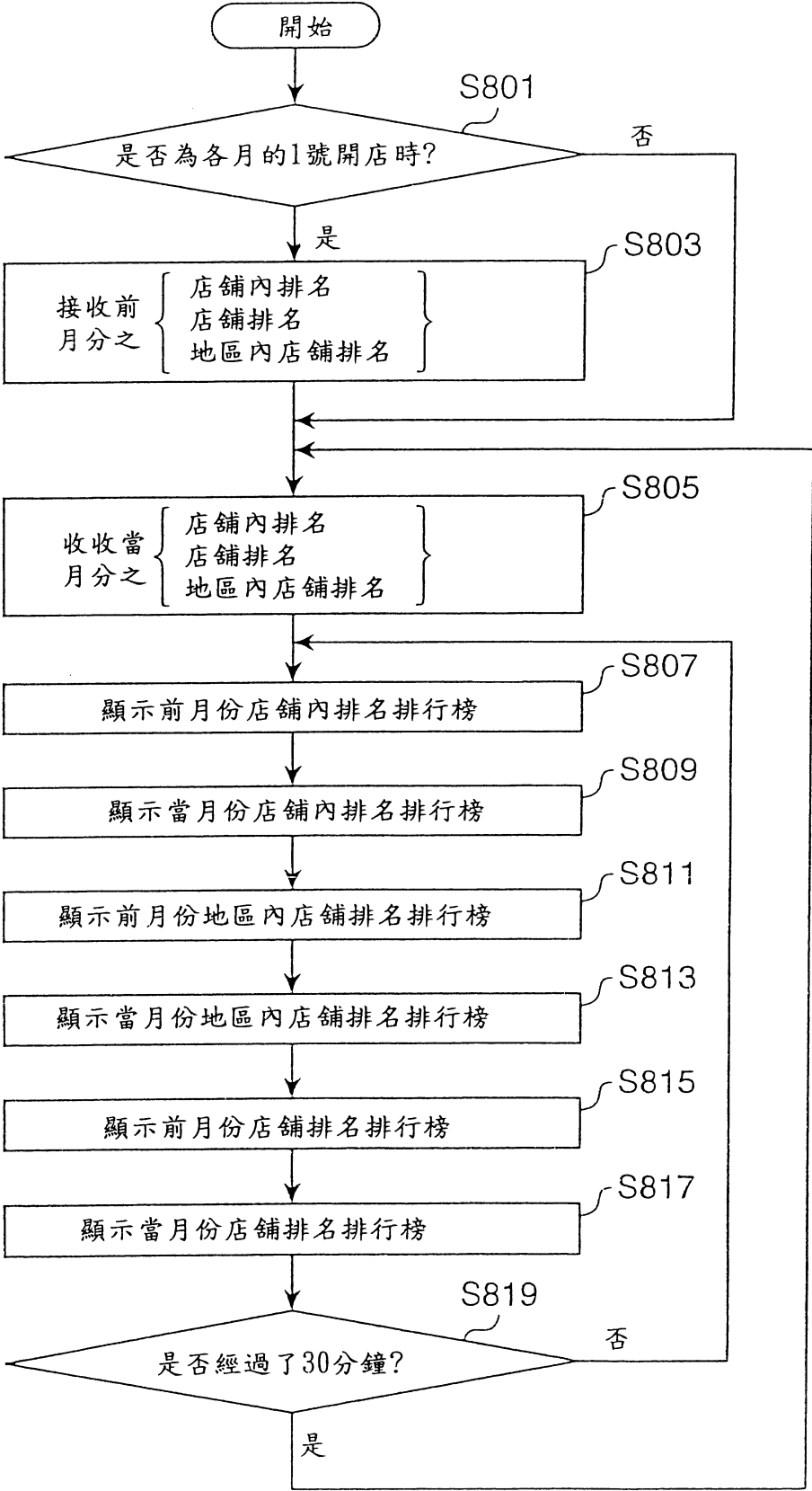


圖 27

702

壹	東風團	兵庫	青龍五段	兵庫	赤木田奈	白虎貳段	兵庫	參	一人	兵庫	一級	兵庫	四	預約	仙人掌	兵庫	五級
太郎		20,000 點		對戰賽東風團第一名		20,000 點		赤木田奈		對戰賽東風團第一名		20,000 點		仙人掌		對戰賽東風團第一名	
兵庫縣本部				ABC遊戲中心								現在之店舖獲得俱樂部點數 564876200 CP					
2004年9月店舖內俱樂部點數排行榜																	
結果																	
累計登錄者數 1234人																	
順位 名前 屬性・段位 代表次數 俱樂部點數																	
no.1		太郎		青龍五段		10 次		123,200 P									
no.2		K君		玄武六段		3 次		123,100 P									
no.3		PS		白虎初段		5 次		93,600 P									
no.4		茶裏王		黃龍		1 次		86,200 P									
no.5		三田優		玄武貳段		2 次		75,200 P									
no.6		田耕小子		黃龍		2 次		74,200 P									
no.7		不是呀!王子		黃龍		20 次		72,200 P									
no.8		大川小姐		朱雀參段		0 次		70,200 P									
no.9		小地谷先生		朱雀五段		0 次		68,200 P									
no.10		MMR		白虎六段		2 次		60,100 P									
時刻		麻將俱樂部3新戰役等著你!															
10:10																	
五	東風團	兵庫	黃龍	兵庫	一郎	朱雀四段	兵庫	七	席	兵庫	朱雀王	兵庫	八	年將(東風團)	朱雀王	兵庫	朱雀初段
紫陽花		20,000 點		對戰賽東風第一局		20,000 點		席		對戰賽東風第一局		20,000 點		朱雀王		對戰賽東風第一局	

701b

701a

701c

701

700

圖28

712

711c

壹	東風園	兵庫	青龍五段	兵庫	赤木田奈	白虎貳段	兵庫	參	一人	兵庫	四	預約	兵庫
	太郎				赤木田奈				文太郎			仙人掌	
	對戰賽東風園第一名		20,000點		對戰賽東風園第一名	20,000點			對戰賽東風園第一名			五級	

711b

711a

兵庫縣本部	ABC遊戲中心	現在之店舖獲得俱樂部點數
		564876200 CP
		累計登錄者數
		1234人

711d

711

2004年10月店舖內俱樂部點數排行榜			
(10點45分更新)			
名次	名前	屬性・段位	店舖內稱號 代表次數 俱樂部點數
1位	α	黃龍	分部 no.6 2次 20,000 P
2位	β	玄武六段	3次 19,000 P
3位	γ	白虎初段	5次 18,000 P
4	δ	黃龍	1次 17,000 P
5	ε	玄武貳段	2次 16,000 P
6	ζ	黃龍	2次 15,000 P
7	甲乙丙丁戊	青龍八段	20次 14,000 P
8	己庚辛壬癸	玄武六段	0次 13,000 P
9	一二三四五	朱雀初段	0次 12,000 P
10	太郎	青龍五段	10次 11,000 P

時刻

10:10

710

五	東風園	兵庫	黃龍	兵庫	六	店舖內	兵庫	七	空席	兵庫	八	朱雀王	兵庫
	紫陽花					一郎						朱雀王	
	對戰賽東風園第一局		20,000點		對戰賽東風園第一局		20,000點		對戰賽東風園第一局			朱雀初段	

圖29

722

壹	東風園	兵庫	青龍五段	赤木田奈	東風園	兵庫	白虎貳段	文太郎	一人	兵庫	仙人掌	預約	兵庫
對戰賽東風園第一名		20,000	對戰賽東風園第一名		20,000	對戰賽東風園第一名		20,000	對戰賽東風園第一名		20,000	對戰賽東風園第一名	
兵庫縣本部				ABC遊戲中心				現在之店舖獲得俱樂部點數 564876200 CP					
兵庫縣本部				ABC遊戲中心				累計登錄者數 1234人					
2004年9月全國店舖排行榜													
一名次	登錄地區	店舖名	本部次數	本部次數	本部次數	本部次數	本部次數	本部次數	本部次數	本部次數	本部次數	俱樂部點數	
全國總本部	東京	GAME EAST	2次	10次	1203,200 P								
2位	兵庫	ABC遊戲中心	3次	3次	1213,100 P								
3位	廣島	麻將格闘俱樂部	0次	5次	923,600 P								
4	東京	XYZ	1次	1次	886,200 P								
5	愛知	遊戲中心加油2號	2次	2次	752,200 P								
6	香川	遊戲菊野屋	2次	2次	714,200 P								
7	奈良	田耕屋	0次	20次	702,200 P								
8	富山	宇宙三木店	0次	0次	700,200 P								
9	滋賀	遊戲中心野鳥	0次	0次	608,200 P								
10	兵庫	GOODY曙店	1次	2次	601,100 P								
時刻 10:10		麻將俱樂部3新戰役等著你!										頁數 10/10	
五	東風園	兵庫	黃龍	一郎	朱雀四段	空席	朱雀王	朱雀初段					
對戰賽東風園第一名		20,000	對戰賽東風園第一名		20,000	對戰賽東風園第一名		20,000	對戰賽東風園第一名				

721c

721b

721a

721d

721

720

圖 30

732

731d

壹	東風園	兵庫	青龍五段	兵庫	赤木田奈	東風園	兵庫	白虎武段	兵庫	文太郎	兵庫	一級	兵庫	仙人掌	兵庫	五級	兵庫
對戰賽東風第一局		20,000 點		對戰賽東風第一局		20,000 點		對戰賽東風第一局		對戰賽東風第一局		20,000 點		對戰賽東風第一局		20,000 點	
兵庫縣本部				ABC遊戲中心												現在之店舖獲得俱樂部點數 564876200 CP	
兵庫縣本部				累計登錄者數												1234人	
2004年10月全國店舖排行榜																	
名次		登錄地區		店舖名稱		店舖名稱 總本部次數 本部次數 俱樂部點數											
1位		DEF		分部		2次		10次		100,000 P							
2位		ABC遊戲中心		本部		3次		3次		90,000 P							
3位		GEH		分部		0次		5次		80,000 P							
4		GAME EAST		本部		2次		10次		70,000 P							
5		LMN		本部		2次		2次		60,000 P							
6		OPQ		分部		2次		2次		50,000 P							
7		RST		分部		0次		20次		40,000 P							
8		UV		分部		0次		0次		30,000 P							
9		XY		本部		0次		0次		20,000 P							
10		YZ		分部		1次		2次		10,000 P							
時刻		10:10															
麻將俱樂部3新戰役等著你!																	
五	東風園	兵庫	紫陽花	兵庫	黃龍	六	店舖內	兵庫	空席	七	兵庫	朱雀四段	兵庫	朱雀王	兵庫	朱雀初段	兵庫
對戰賽東風第一局		20,000 點		對戰賽東風第一局		20,000 點		對戰賽東風第一局		20,000 點		對戰賽東風第一局		對戰賽東風第一局		20,000 點	

731c

731b

731a

731e

731

730

圖31

742

壹	東風園	兵庫	貳	東風園	兵庫	參	一人	兵庫	四	預約	兵庫
太郎	青龍五段	赤木田奈	白虎貳段	文太郎	一級	仙入掌	五級	對戰賽東風園第一名	現在之店鋪獲得俱樂部點數	564876200 CP	
20,000點	20,000點	20,000點	20,000點	20,000點	20,000點	20,000點	20,000點	20,000點	20,000點	20,000點	
兵庫縣本部	ABC遊戲中心	兵庫縣本部	ABC遊戲中心	兵庫縣本部	ABC遊戲中心	兵庫縣本部	ABC遊戲中心	兵庫縣本部	ABC遊戲中心	兵庫縣本部	
全國錦標賽點數排行榜											
名次	登錄地區	名字	屬性・段位	俱樂部點數	累積登錄者數	1234人					
全國總本部	東京	太郎	青龍五段	1203,200 P							
2	兵庫	K君	玄武貳段	1213,100 P							
3	廣島	PS	青龍五段	923,600 P							
4	東京	茶裏王	黃龍貳段	886,200 P							
5	愛知	三田優	玄武貳段	752,200 P							
6	香川	甲耕小子	黃龍	714,200 P							
7	奈良	奈良	黃龍	702,200 P							
8	富山	大川小姐	朱雀參段	700,200 P							
9	滋賀	小地谷先生	朱雀五段	608,200 P							
10	兵庫	MMR	白虎五段	601,100 P							
時刻 10:10											
麻將俱樂部3新戰役等著你!											
五	東風園	兵庫	六	店舖內	兵庫	七	空席	兵庫	八	半將(東風)	兵庫
紫陽花	黃龍	一郎	朱雀四段	20,000點	對戰賽東風園第一名	20,000點	空席	20,000點	朱雀王	朱雀初段	20,000點
對戰賽東風園第一名	20,000點	對戰賽東風園第一名	20,000點	對戰賽東風園第一名	20,000點	對戰賽東風園第一名	20,000點	對戰賽東風園第一名	20,000點	對戰賽東風園第一名	20,000點

741a

741b

740

七、指定代表圖：

(一)、本案指定代表圖為：第(9)圖

(二)、本代表圖之元件符號簡單說明：

無

八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：

(1)

十、申請專利範圍

第 93133385 號專利申請案

中文申請專利範圍修正本

民國 94 年 10 月 13 日修正

1. 一種遊戲進行管理裝置，係配設於複數個店舖，經由通信線路，來與將受理來自於玩家的操作之遊戲終端裝置可使進行遊戲所需之操作信號相互通信地連接，以管理前述遊戲的進行之遊戲進行管理裝置，其特徵為：

具備有：玩家資訊記憶手段，使玩家的識別資訊也就是玩家識別資訊、與玩家假想性所屬之店舖的識別資訊也就是店舖識別資訊，彼此對應而加以儲存；

終端資訊記憶手段，使前述遊戲終端裝置的識別資訊也就是終端識別資訊、與配設有前述遊戲終端裝置的店舖之店舖識別資訊，彼此對應而加以儲存；

遊戲執行評價手段，從 1 台遊戲終端裝置，受理來自該 1 台遊戲終端裝置的終端識別資訊、玩家識別資訊及旨在「開始前述遊戲」的操作信號也就是遊戲開始信號，對於該 1 台遊戲終端裝置指示執行前述遊戲，並且因應前述遊戲結果，要求每個玩家之成績，以與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段；

成績收集手段，在每個預定期間，針對每個假想性所屬之店舖，收集玩家之成績，以決定店舖內排名，來與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段；

店舖判定手段，從前述終端資訊記憶手段讀出前述 1

(2)

台遊戲終端裝置的終端識別資訊所對應之店舖識別資訊，並且從前述玩家記憶手段讀出以前述遊戲執行評價手段所受理的玩家識別資訊所對應之店舖識別資訊，判定所讀出的2個店舖識別資訊是否一致；

限制條件判定手段，判定是否滿足「藉由前述店舖判定手段判定前述2個店舖識別資訊為一致，並且藉由前述遊戲執行評價手段而從前述1台遊戲終端裝置所受理的玩家識別資訊所對應之店舖內排名為第1預定排名內」之第1限制條件；以及

導引資訊傳送手段，在藉由前述限制條件判定手段判定為滿足前述第1限制條件之情況時，為了將「具有前述第1預定排名內的前述店舖內排名之玩家將要開始進行遊戲」的主旨之導引（guidance）資訊，顯示於前述1台遊戲終端裝置所被配設的店舖內之其他的遊戲終端裝置上，而對於前述其他遊戲終端裝置，傳送包含前述1台遊戲終端裝置的玩家之玩家識別資訊及店舖內排名資訊的導引資訊。

2.一種遊戲進行管理裝置，係配設於複數個店舖，經由通信線路，來與將受理來自於玩家的操作之遊戲終端裝置可使進行遊戲所需之操作信號相互通信地連接，以管理前述遊戲的進行之遊戲進行管理裝置，其特徵為：

具備有：玩家資訊記憶手段，使玩家的識別資訊也就是玩家識別資訊、與玩家假想性所屬之店舖的識別資訊也就是店舖識別資訊，彼此對應而加以儲存；

(3)

終端資訊記憶手段，使前述遊戲終端裝置的識別資訊也就是終端識別資訊、與配設有前述遊戲終端裝置的店舖之店舖識別資訊，彼此對應而加以儲存；

遊戲執行評價手段，從1台遊戲終端裝置，受理來自該1台遊戲終端裝置的終端識別資訊、玩家識別資訊及旨在「開始前述遊戲」的操作信號也就是遊戲開始信號，根據預定規則，決定成為對戰對手之其他遊戲終端裝置也就是對戰對手終端裝置，對於前述1台遊戲終端裝置及對戰對手終端裝置指示執行前述對戰遊戲，並且因應前述遊戲結果，要求每個玩家之成績，以與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段；

成績收集手段，在每個預定期間，針對每個假想性所屬之店舖，收集玩家之成績，以決定店舖內排名，來與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段；

限制條件判定手段，判定是否滿足「藉由前述遊戲執行評價手段由前述1台遊戲終端裝置所受理的玩家識別資訊所對應之店舖內排名為第1預定排名內」之限制條件；以及

導引資訊傳送手段，在藉由前述限制條件判定手段判定為滿足前述限制條件之情況時，當藉由前述限制條件判定手段決定了對戰對手終端裝置之際，為了將「具有前述第1預定排名內的前述店舖內之玩家已被決定成對戰對手」之主旨的導引資訊顯示於前述對戰對手終端裝置，而對於前述對戰對手終端裝置，傳送包含前述1台遊戲終端裝

(4)

置的玩家之玩家識別資訊及店舖內排名資訊的導引資訊。

3.一種遊戲進行管理裝置，係配設於複數個店舖，經由通信線路，來與將受理來自於玩家的操作之遊戲終端裝置可使進行遊戲所需之操作信號相互通信地連接，以管理前述遊戲的進行，並且可與配設於各店舖且具備顯示器之店舖顯示器裝置通信地連接之遊戲進行管理裝置，其特徵為：

具備有：玩家資訊記憶手段，使玩家的識別資訊也就是玩家識別資訊、與玩家假想性所屬之店舖的識別資訊也就是店舖識別資訊，彼此對應而加以儲存；

終端資訊記憶手段，使前述遊戲終端裝置的識別資訊也就是終端識別資訊、與配設有前述遊戲終端裝置的店舖之店舖識別資訊，彼此對應而加以儲存；

遊戲執行評價手段，從1台遊戲終端裝置，受理來自該1台遊戲終端裝置的終端識別資訊、玩家識別資訊及旨在「開始前述遊戲」的操作信號也就是遊戲開始信號，對於該1台遊戲終端裝置指示執行前述遊戲，並且因應前述遊戲結果，要求每個玩家之成績，以與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段；

成績收集手段，在每個預定期間，針對每個假想性所屬之店舖，收集玩家之成績，以決定店舖內排名，來與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段；

店舖判定手段，從前述終端資訊記憶手段讀出前述1台遊戲終端裝置的終端識別資訊所對應之店舖識別資訊，

(5)

並且從前述玩家記憶手段讀出以前述遊戲執行評價手段所受理的玩家識別資訊所對應之店舖識別資訊，判定所讀出的2個店舖識別資訊是否一致；

限制條件判定手段，判定是否滿足「藉由前述店舖判定手段判定前述2個店舖識別資訊為一致，並且藉由前述遊戲執行評價手段由前述1台遊戲終端裝置所受理的玩家識別資訊所對應之店舖內排名為第1預定排名內」之第1限制條件的；以及

導引資訊傳送手段，在藉由前述限制條件判定手段判定為滿足前述第1限制條件之情況時，為了將「具有前述第1預定排名內的前述店舖內排名之玩家將要開始進行遊戲」之主旨的導引資訊，顯示於前述1台遊戲終端裝置所被配設的店舖內之店舖顯示器裝置，而對於前述1台遊戲終端裝置所被配設的店舖內之店舖顯示器裝置，傳送包含前述1台遊戲終端裝置的玩家之玩家識別資訊及店舖內排名資訊的導引資訊。

4.一種遊戲進行管理裝置，係配設於複數個店舖，經由通信線路，來與將受理來自於玩家的操作之遊戲終端裝置可使進行遊戲所需之操作信號相互通信地連接，以管理前述遊戲的進行之遊戲進行管理裝置，其特徵為：

具備有：店舖資訊記憶手段，將店舖的識別資訊也就是店舖識別資訊、與配設有店舖的地區的識別資訊也就是地區識別資訊，彼此對應而加以儲存；

玩家資訊記憶手段，使玩家的識別資訊也就是玩家識

(6)

別資訊、與玩家假想性所屬之店舖的識別資訊也就是店舖識別資訊，彼此對應而加以儲存；

終端資訊記憶手段，使前述遊戲終端裝置的識別資訊也就是終端識別資訊、與配設有前述遊戲終端裝置的店舖之店舖識別資訊，彼此對應而加以儲存；

遊戲執行評價手段，從1台遊戲終端裝置，受理來自該1台遊戲終端裝置的終端識別資訊、玩家識別資訊及旨在「開始前述遊戲」的操作信號也就是遊戲開始信號，對於該1台遊戲終端裝置指示執行前述遊戲，並且因應前述遊戲結果，要求每個玩家之成績，以與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段；

成績收集手段，在每個預定期間，針對每個假想性所屬之店舖，收集玩家之成績，以決定店舖內排名，來與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段，並且在每個預定期間，收集前述店舖內排名為第1預定排名內的玩家之成績以求取店舖成績，因應各店舖的店舖成績，針對每個配設有各店舖之地區，決定各店舖的排名也就是地區內店舖排名，將已被決定的地區內店舖排名與前述店舖識別資訊，對應而儲存於前述店舖資訊記憶手段；

店舖判定手段，從前述終端資訊記憶手段讀出前述1台遊戲終端裝置的終端識別資訊所對應之店舖識別資訊，並且從前述玩家記憶手段讀出以前述遊戲執行評價手段所受理的玩家識別資訊所對應之店舖識別資訊，判定所讀出的2個店舖識別資訊是否一致；

(7)

限制條件判定手段，判定是否滿足「藉由前述店舖判定手段判定前述2個店舖識別資訊為一致，並且藉由前述遊戲執行評價手段由前述1台遊戲終端裝置所受理的玩家識別資訊所對應之店玩家的舖內排名為第1預定排名內，而藉由前述遊戲執行評價手段由前述1台遊戲終端裝置所受理的玩家識別資訊所對應之玩家假想性所屬的店舖之地區內店舖排名為第2預定排名內」的第2限制條件；以及

導引資訊傳送手段，在藉由前述限制條件判定手段判定為滿足前述第2限制條件之情況時，為了將「假想性所屬在具有前述第2預定排名內的地區內店舖排名之店舖且具有前述第1預定排名內的前述店舖內排名之玩家將要開始進行遊戲」之主旨的導引資訊，顯示於前述1台遊戲終端裝置所被配設的店舖內之其他的遊戲終端裝置上，而對於前述其他遊戲終端裝置，傳送包含前述1台遊戲終端裝置的玩家之玩家識別資訊、店舖內排名資訊及地區內店舖排名資訊的導引資訊。

5.一種遊戲進行管理裝置，係配設於複數個店舖，經由通信線路，來與將受理來自於玩家的操作之遊戲終端裝置可使進行遊戲所需之操作信號相互通信地連接，以管理前述遊戲的進行之遊戲進行管理裝置，其特徵為：

具備有：店舖資訊記憶手段，將店舖的識別資訊也就是店舖識別資訊、與配設有店舖的地區的識別資訊也就是地區識別資訊，彼此對應而加以儲存；

玩家資訊記憶手段，使玩家的識別資訊也就是玩家識

(8)

別資訊、與玩家假想性所屬之店舖的店舖識別資訊，彼此對應而加以儲存；

終端資訊記憶手段，使前述遊戲終端裝置的識別資訊也就是終端識別資訊、與配設有前述遊戲終端裝置的店舖之店舖識別資訊，彼此對應而加以儲存；

遊戲執行評價手段，從1台遊戲終端裝置，受理來自該1台遊戲終端裝置的終端識別資訊、玩家識別資訊及旨在「開始前述遊戲」的操作信號也就是遊戲開始信號，根據預定規則，決定成為對戰對手之其他遊戲終端裝置也就是對戰對手終端裝置，對於前述1台遊戲終端裝置及對戰對手終端裝置指示執行前述對戰遊戲，並且因應前述遊戲結果，要求每個玩家之成績，以與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段；

成績收集手段，在每個預定期間，針對每個假想性所屬之店舖，收集玩家之成績，以決定店舖內排名，將已被決定的店舖內排名資訊與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段，並且在每個預定期間，收集前述店舖內排名為第1預定排名內的玩家之成績以求取店舖成績，因應各店舖的店舖成績，針對每個配設有各店舖之地區，決定各店舖的排名也就是地區內店舖排名，將已被決定的地區內店舖排名與前述店舖識別資訊對應而儲存至前述店舖資訊記憶手段；

限制條件判定手段，判定是否滿足「藉由前述遊戲執行評價手段由前述1台遊戲終端裝置所受理的玩家識別資

(9)

訊所對應之店舖內排名為第1預定排名內，且藉由前述遊戲執行評價手段由前述1台遊戲終端裝置所受理的玩家識別資訊所對應之玩家假想性所屬的店舖之地區內店舖排名為第2預定排名內」之限制條件；以及

導引資訊傳送手段，在藉由前述限制條件判定手段判定為滿足前述限制條件之情況時，為了當藉由前述限制條件判定手段決定了對戰對手終端裝置之際，將「假想性所屬在具有前述第2預定排名內的地區內店舖排名之店舖且具有前述第1預定排名內的前述店舖內之玩家，已被決定成對戰對手」之主旨的導引資訊，顯示於前述對戰對手終端裝置上，而對於前述對戰對手終端裝置，傳送包含前述1台遊戲終端裝置的玩家之玩家識別資訊、店舖內排名資訊及地區內店舖排名資訊的導引資訊。

6.一種遊戲進行管理裝置，係配設於複數個店舖，經由通信線路，來與將受理來自於玩家的操作之遊戲終端裝置可使進行遊戲所需之操作信號相互通信地連接，以管理前述遊戲的進行，並且可與配設於各店舖且具備顯示器之店舖顯示器裝置通信地連接之遊戲進行管理裝置，其特徵為：

具備有：店舖資訊記憶手段，將店舖的識別資訊也就是店舖識別資訊、與配設有店舖的地區的識別資訊也就是地區識別資訊，彼此對應而加以儲存；

玩家資訊記憶手段，使玩家的識別資訊也就是玩家識別資訊、與玩家假想性所屬之店舖的識別資訊也就是店舖

(10)

識別資訊，彼此對應而加以儲存；

終端資訊記憶手段，使前述遊戲終端裝置的識別資訊也就是終端識別資訊、與配設有前述遊戲終端裝置的店舖之店舖識別資訊，彼此對應而加以儲存；

遊戲執行評價手段，從1台遊戲終端裝置，受理來自該1台遊戲終端裝置的終端識別資訊、玩家識別資訊及旨在「開始前述遊戲」的操作信號也就是遊戲開始信號，對於該1台遊戲終端裝置指示執行前述遊戲，並且因應前述遊戲結果，要求每個玩家之成績，以與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段；

成績收集手段，在每個預定期間，針對每個假想性所屬之店舖，收集玩家之成績，以決定店舖內排名，將已被決定的店舖內排名資訊與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段，並且在每個預定期間，收集前述店舖內排名為第1預定排名內的玩家之成績以求取店舖成績，因應各店舖的店舖成績，針對每個配設有各店舖之地區，決定各店舖的排名也就是地區內店舖排名，將已被決定的地區內店舖排名與前述店舖識別資訊對應而儲存至前述店舖資訊記憶手段；

店舖判定手段，從前述終端資訊記憶手段讀出前述1台遊戲終端裝置的終端識別資訊所對應之店舖識別資訊，並且從前述玩家記憶手段讀出以前述遊戲執行評價手段所受理的玩家識別資訊所對應之店舖識別資訊，判定所讀出的2個店舖識別資訊是否一致；

(11)

限制條件判定手段，判定是否滿足「藉由前述店鋪判定手段判定前述2個店鋪識別資訊為一致，並且藉由前述遊戲執行評價手段由前述1台遊戲終端裝置所受理的玩家識別資訊所對應之店鋪內排名為第1預定排名內，且藉由前述遊戲執行評價手段由前述1台遊戲終端裝置所受理的玩家識別資訊所對應之玩家假想性所屬的店鋪之地區內店鋪排名為第2預定排名內」之第2限制條件；以及

導引資訊傳送手段，在藉由前述限制條件判定手段判定為滿足前述第2限制條件之情況時，為了將「假想性所屬在具有前述第2預定排名內的地區內店鋪排名之店鋪且具有前述第1預定排名內的前述店鋪內排名之玩家將要開始進行遊戲」之主旨的導引資訊，顯示於前述1台遊戲終端裝置所被配設的店鋪內之店鋪顯示器裝置上，而對於前述店鋪顯示器裝置，傳送包含前述1台遊戲終端裝置的玩家之玩家識別資訊、店鋪內排名資訊及地區內店鋪排名資訊的導引資訊。

7.一種遊戲進行管理裝置，係配設於複數個店鋪，經由通信線路，來與將受理來自於玩家的操作之遊戲終端裝置可使進行遊戲所需之操作信號相互通信地連接，以管理前述遊戲的進行之遊戲進行管理裝置，其特徵為：

具備有：店鋪資訊記憶手段，儲存各店鋪的識別資訊也就是店鋪識別資訊；

玩家資訊記憶手段，使玩家的識別資訊也就是玩家識別資訊、與玩家假想性所屬之店鋪的店鋪識別資訊，彼此

(12)

對應而加以儲存；

終端資訊記憶手段，使前述遊戲終端裝置的識別資訊也就是終端識別資訊、與配設有前述遊戲終端裝置的店舖之店舖識別資訊，彼此對應而加以儲存；

遊戲執行評價手段，從1台遊戲終端裝置，受理來自該1台遊戲終端裝置的終端識別資訊、玩家識別資訊及旨在「開始前述遊戲」的操作信號也就是遊戲開始信號，對於該1台遊戲終端裝置指示執行前述遊戲，並且因應前述遊戲結果，要求每個玩家之成績，以與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段；

成績收集手段，在每個預定期間，針對每個假想性所屬之店舖，收集玩家之成績，以決定店舖內排名，將其與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段，並且在每個預定期間，收集前述店舖內排名為第1預定排名內的玩家之成績，以求取店舖成績，因應各店舖的店舖成績，決定各店舖的排名也就是店舖排名，將其與店舖識別資訊對應而儲存至前述店舖資訊記憶手段；

限制條件判定手段，判定是否滿足「藉由前述遊戲執行評價手段由前述1台遊戲終端裝置所受理的玩家識別資訊所對應之玩家的店舖內排名為第1預定排名內，且前述玩家假想性所屬之店舖的店舖排名為第3預定排名內」的第3限制條件；以及

導引資訊傳送手段，在藉由前述限制條件判定手段判定滿足前述第3限制條件之情況時，為了將「假想性所屬

(13)

在具有前述第3預定排名內的店舖排名之店舖且具有前述第1預定排名內的前述店舖內排名之玩家將要開始進行遊戲」之主旨的導引資訊，顯示於前述1台遊戲終端裝置所被配設的店舖內之其他遊戲終端裝置上，而對於前述其他遊戲終端裝置，傳送包含前述1台遊戲終端裝置的玩家之玩家識別資訊、店舖內排名資訊及店舖排名資訊的導引資訊。

8.一種遊戲進行管理裝置，係配設於複數個店舖，經由通信線路，來與將受理來自於玩家的操作之遊戲終端裝置可使進行遊戲所需之操作信號相互通信地連接，以管理前述遊戲的進行之遊戲進行管理裝置，其特徵為：

具備有：店舖資訊記憶手段，儲存各店舖的識別資訊也就是店舖識別資訊；

玩家資訊記憶手段，使玩家的識別資訊也就是玩家識別資訊、與玩家假想性所屬之店舖的店舖識別資訊，彼此對應而加以儲存；

終端資訊記憶手段，使前述遊戲終端裝置的識別資訊也就是終端識別資訊、與配設有前述遊戲終端裝置的店舖之店舖識別資訊，彼此對應而加以儲存；

遊戲執行評價手段，從1台遊戲終端裝置，受理來自該1台遊戲終端裝置的終端識別資訊、玩家識別資訊及旨在「開始前述遊戲」的操作信號也就是遊戲開始信號，根據預定規則，決定成為對戰對手之其他遊戲終端裝置也就是對戰對手終端裝置，對於前述1台遊戲終端裝置及對戰

(14)

對手終端裝置指示執行前述對戰遊戲，並且因應前述遊戲結果，要求每個玩家之成績，以與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段；

成績收集手段，在每個預定期間，針對每個假想性所屬之店舖，收集玩家之成績，以決定店舖內排名，將其與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段，並且在每個預定期間，收集前述店舖內排名為第1預定排名內的玩家之成績，以求取店舖成績，因應各店舖的店舖成績，決定各店舖的排名也就是店舖排名，將其與店舖識別資訊對應而儲存至前述店舖資訊記憶手段；

限制條件判定手段，判定是否滿足「藉由前述遊戲執行評價手段由前述1台遊戲終端裝置所受理的玩家識別資訊所對應之玩家的店舖內排名為第1預定排名內，且前述玩家假想性所屬之店舖的店舖排名為第3預定排名內」的第3限制條件；以及

導引資訊傳送手段，在藉由前述限制條件判定手段判定滿足前述第3限制條件之情況時，為了將「假想性所屬在具有前述第3預定排名內的店舖排名之店舖且具有前述第1預定排名內的前述店舖內排名之玩家，已被決定成對戰對手」之主旨的導引資訊，顯示於前述對戰對手終端裝置上，而對於前述對戰對手終端裝置，傳送包含前述1台遊戲終端裝置的玩家之玩家識別資訊、店舖內排名資訊及店舖排名資訊的導引資訊。

9.一種遊戲進行管理裝置，係配設於複數個店舖，經

(15)

由通信線路，來與將受理來自於玩家的操作之遊戲終端裝置可使進行遊戲所需之操作信號相互通信地連接，以管理前述遊戲的進行，並且可與配設於各店舖且具備顯示器之店舖顯示器裝置通信地連接之遊戲進行管理裝置，其特徵為：

具備有：店舖資訊記憶手段，將店舖的識別資訊也就是店舖識別資訊、與配設有店舖的地區的識別資訊也就是地區識別資訊，彼此對應而加以儲存；

玩家資訊記憶手段，使玩家的識別資訊也就是玩家識別資訊、與玩家假想性所屬之店舖的識別資訊也就是店舖識別資訊，彼此對應而加以儲存；

終端資訊記憶手段，使前述遊戲終端裝置的識別資訊也就是終端識別資訊、與配設有前述遊戲終端裝置的店舖之店舖識別資訊，彼此對應而加以儲存；

遊戲執行評價手段，從1台遊戲終端裝置，受理來自該1台遊戲終端裝置的終端識別資訊、玩家識別資訊及旨在「開始前述遊戲」的操作信號也就是遊戲開始信號，對於該1台遊戲終端裝置指示執行前述遊戲，並且因應前述遊戲結果，要求每個玩家之成績，以與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段；

成績收集手段，在每個預定期間，針對每個假想性所屬之店舖，收集玩家之成績，以決定店舖內排名，將其與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段，並且在每個預定期間，收集前述店舖內排名為第1預定排名內

(16)

的玩家之成績以求取店舖成績，因應各店舖的店舖成績，決定各店舖的排名也就是店舖排名，將其與前述店舖識別資訊對應而儲存至前述店舖資訊記憶手段；

限制條件判定手段，判定是否滿足「藉由前述遊戲執行評價手段由前述1台遊戲終端裝置所受理的玩家識別資訊所對應之玩家的店舖內排名為第1預定排名內，且前述玩家假想性所屬之店舖的店舖排名為第3預定排名內」的第3限制條件；以及

導引資訊傳送手段，在藉由前述限制條件判定手段判定為滿足前述第3限制條件之情況時，為了將「假想性所屬在具有前述第3預定排名內的店舖排名之店舖且具有前述第1預定排名內的店舖內排名之玩家將要開始進行遊戲」之主旨的導引資訊，顯示於前述1台遊戲終端裝置所被配設之店舖內之店舖顯示器裝置上，而對於配設有前述1台遊戲終端裝置之店舖顯示器裝置，傳送包含前述1台遊戲終端裝置的玩家之玩家識別資訊、店舖內排名資訊及店舖排名資訊的導引資訊。

10.如申請專利範圍第1至9項中任一項之遊戲進行管理裝置，其中具備所屬店舖設定手段，該所屬店舖設定手段係當藉由前述遊戲執行評價手段，從前述1台遊戲終端裝置受理了來自該1遊戲終端裝置之終端識別資訊之際，由前述終端資訊記憶手段讀出前述1台遊戲終端裝置的終端識別資訊所對應之店舖識別資訊，對於前述1台遊戲終端裝置傳送前述店舖識別資訊，從前述1台遊戲終端裝置

(17)

受理「向前述店舖識別資訊所對應之店舖進行假想性所屬之設定」之主旨的所屬店舖設定資訊，將前述店舖別資訊與前述1台遊戲終端裝置的玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段。

11.如申請專利範圍第1、4、7項中任一項之遊戲進行管理裝置，其中前述導引資訊傳送手段係爲了將前述導引資訊插入顯示於前述其他遊戲終端裝置，而對於前述其他遊戲終端裝置，在前述導引資訊附加插入信號後加以傳送。

12.如申請專利範圍第1至3項中任一項之遊戲進行管理裝置，其中前述成績收集手段，係針對每個假想性所屬之店舖，收集玩家過去之預定期間內的成績，以決定店舖內排名，將其與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段。

13.如申請專利範圍第3項之遊戲進行管理裝置，其中具備有店舖內排行榜傳送手段，該店舖內排行榜傳送手段係爲了將假想性所屬於每個店舖之玩家的玩家識別資訊及店舖內排名，以排行榜顯示於各店舖之店舖顯示器裝置，而對於各店舖的店舖顯示器裝置，傳送假想性所屬於各店舖的玩家之玩家識別資訊及店舖內排名資訊者。

14.如申請專利範圍第4至9項中任一項之遊戲進行管理裝置，其中前述導引資訊係進一步包含有：前述1台遊戲終端裝置之玩家假想性所屬之店舖的店舖識別資訊。

15.一種遊戲進行管理方法，係使用遊戲進行管理裝

(18)

置之遊戲進行管理方法，該遊戲進行管理裝置為配設於複數個店舖，經由通信線路，來與將受理來自於玩家的操作之遊戲終端裝置可使進行遊戲所需之操作信號相互通信地連接，以管理前述遊戲的進行者，其特徵為：

前述遊戲進行管理裝置之玩家資訊記憶手段係使玩家的識別資訊也就是玩家識別資訊、與玩家假想性所屬之店舖的識別資訊也就是店舖識別資訊，彼此對應而加以儲存，

前述遊戲進行管理裝置之終端資訊記憶手段係使前述遊戲終端裝置的識別資訊也就是終端識別資訊、與配設有前述遊戲終端裝置的店舖之店舖識別資訊，彼此對應而加以儲存，

前述遊戲進行管理裝置之遊戲執行評價手段係從1台遊戲終端裝置，受理來自該1台遊戲終端裝置的終端識別資訊、玩家識別資訊及旨在「開始前述遊戲」的操作信號也就是遊戲開始信號，對於該1台遊戲終端裝置指示執行前述遊戲，並且因應前述遊戲結果，要求每個玩家之成績，以與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段，

前述遊戲進行管理裝置之成績收集手段係在每個預定期間，針對每個假想性所屬之店舖，收集玩家之成績，以決定店舖內排名，來與玩家識別資訊對應而儲存至前述玩家資訊記憶手段，

前述遊戲進行管理裝置之店舖判定手段係從前述終端

(19)

資訊記憶手段讀出前述1台遊戲終端裝置的終端識別資訊所對應之店舖識別資訊，並且從前述玩家記憶手段讀出以前述遊戲執行評價手段所受理的玩家識別資訊所對應之店舖識別資訊，判定所讀出的2個店舖識別資訊是否一致，

前述遊戲進行管理裝置之限制條件判定手段係判定是否滿足「藉由前述店舖判定手段判定前述2個店舖識別資訊為一致，並且藉由前述遊戲執行評價手段由前述1台遊戲終端裝置所受理的玩家識別資訊所對應之店舖內排名為第1預定排名內」之第1限制條件，

前述遊戲進行管理裝置之導引資訊傳送手段係在藉由前述限制條件判定手段判定為滿足前述第1限制條件之情況時，為了將「具有前述第1預定排名內的前述店舖內排名之玩家將要開始進行遊戲」之主旨的導引（guidance）資訊，顯示於前述1台遊戲終端裝置所被配設的店舖內之其他的遊戲終端裝置上，而對於前述其他遊戲終端裝置，傳送包含前述1台遊戲終端裝置的玩家之玩家識別資訊及店舖內排名資訊的導引資訊。