

圖 1

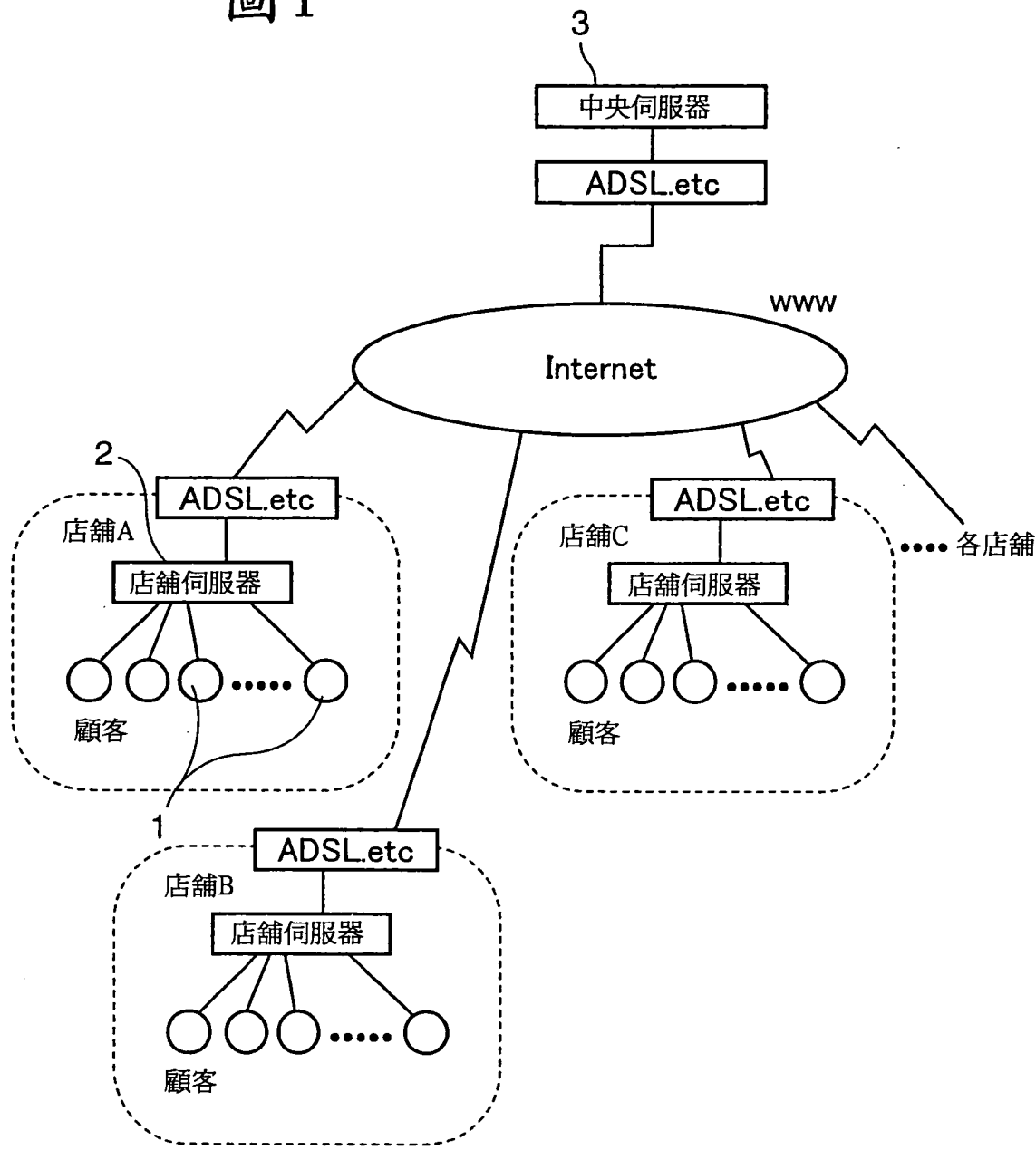


圖2

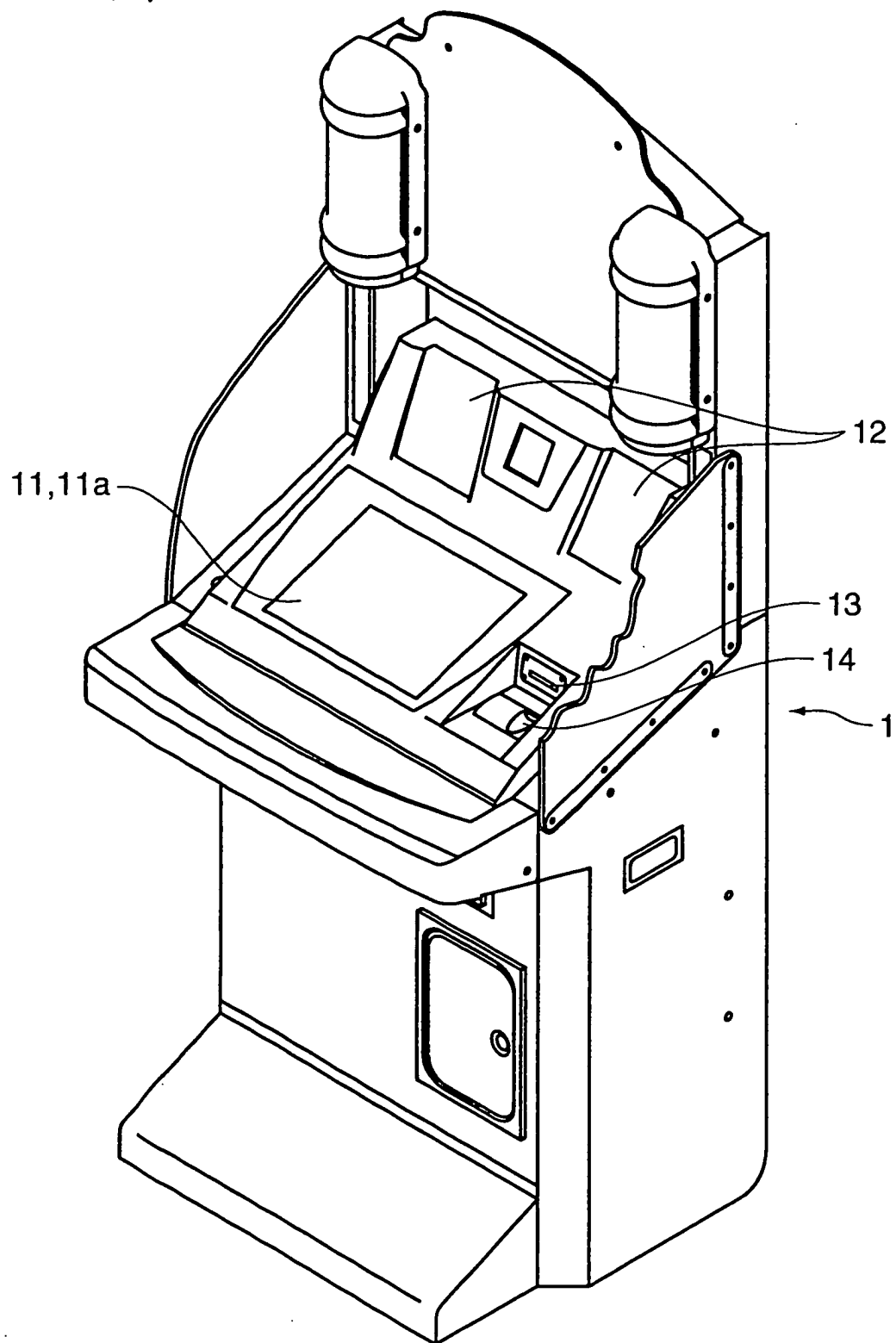


圖3

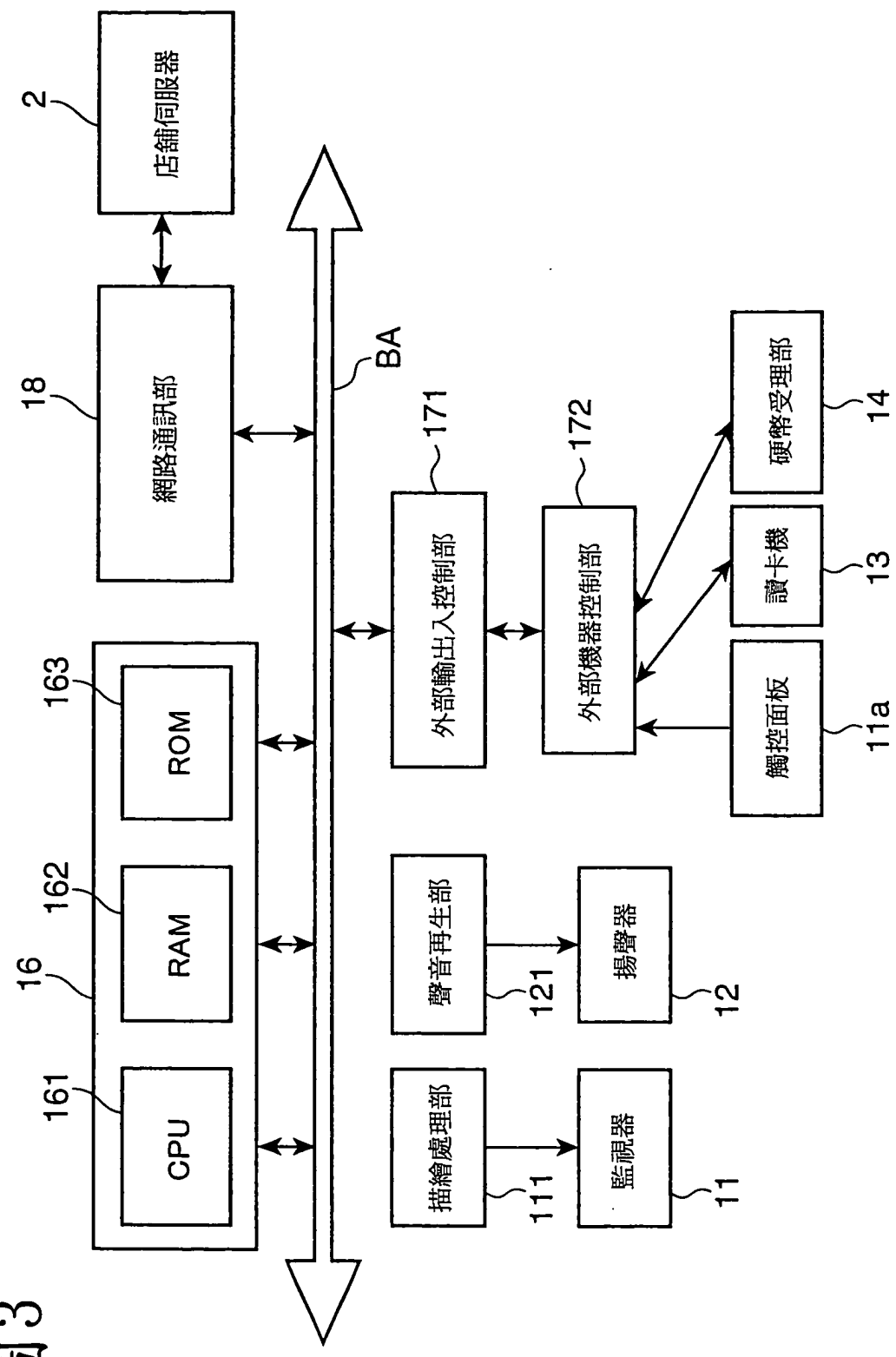


圖 4

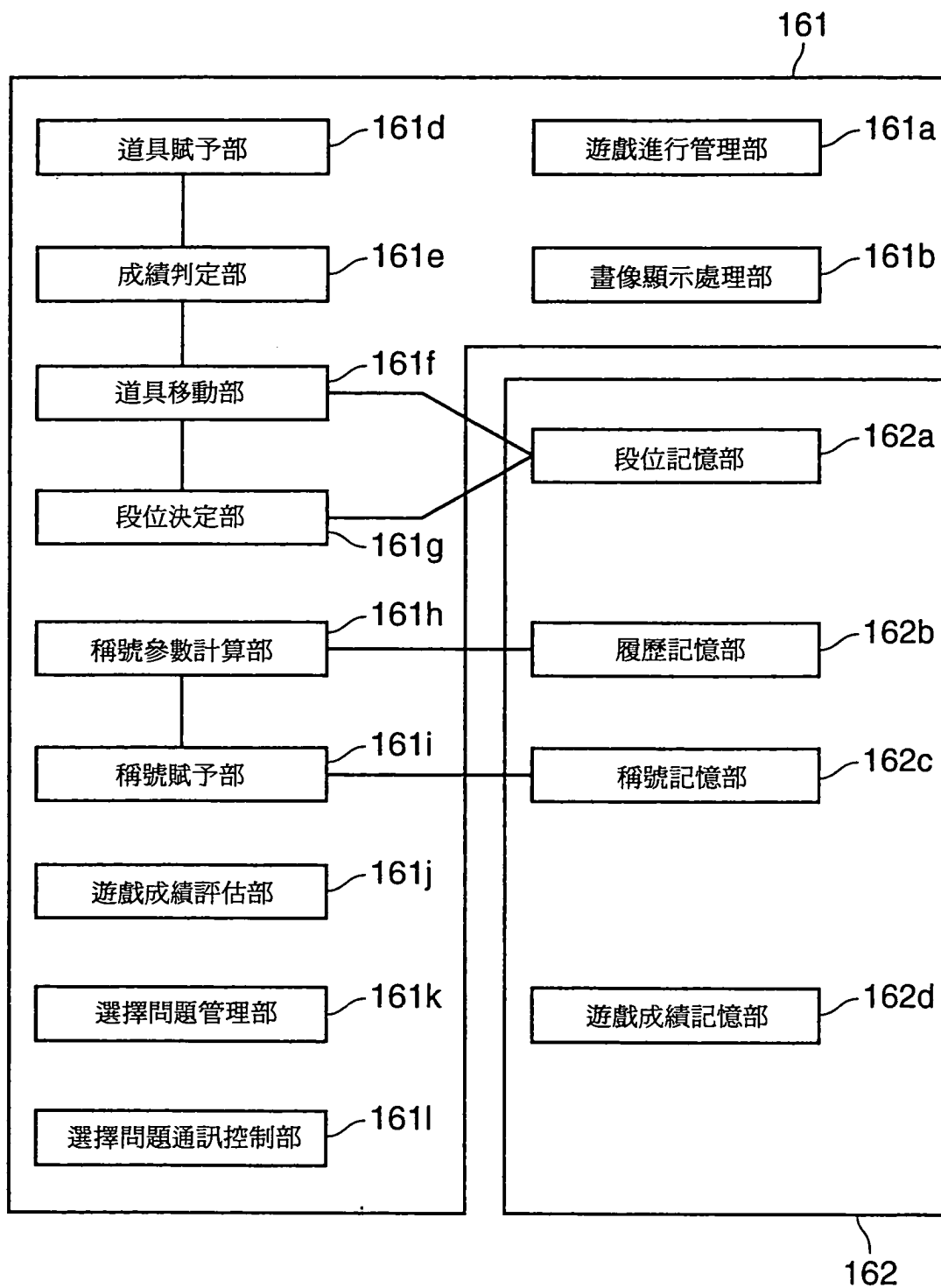


圖5

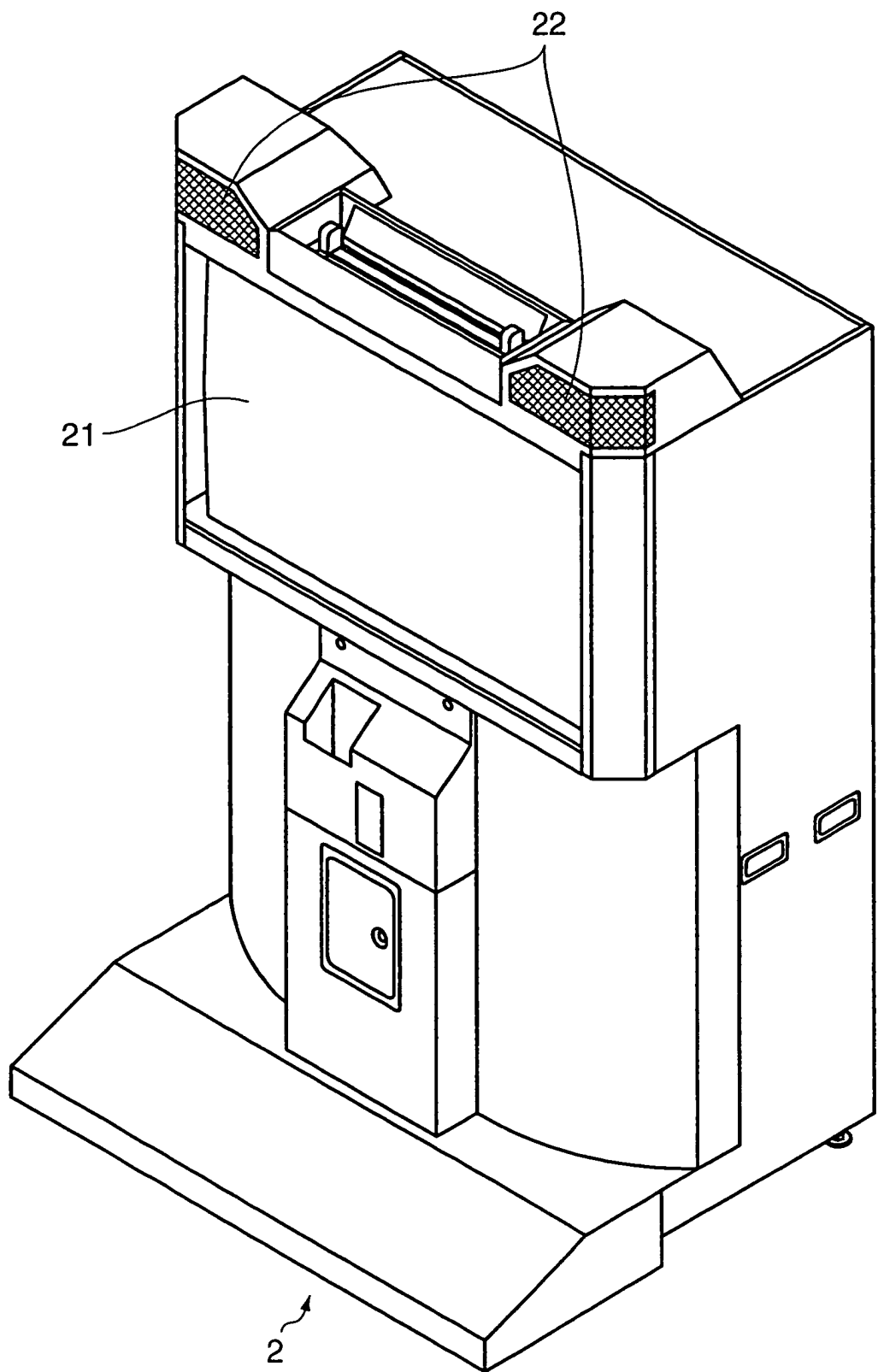


圖6

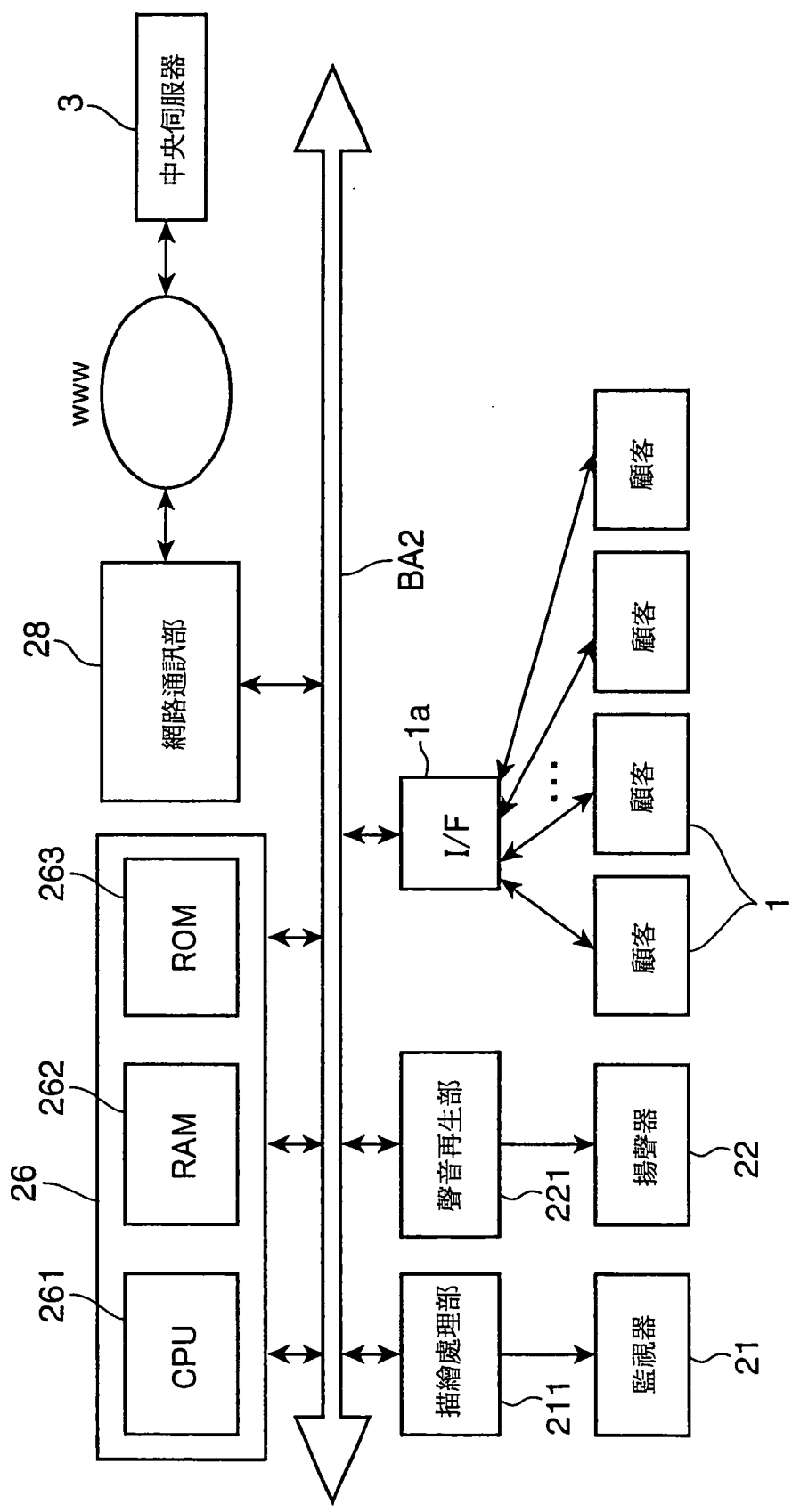


圖 7

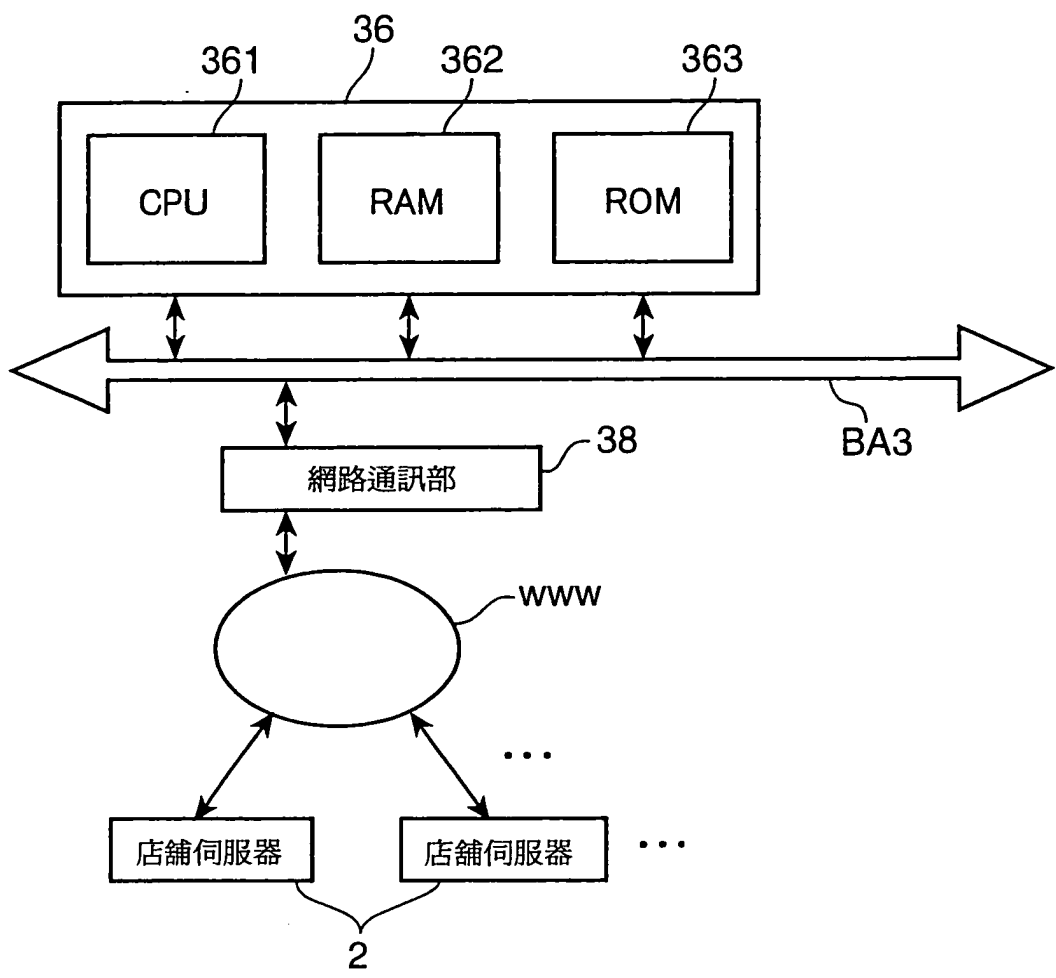


圖8

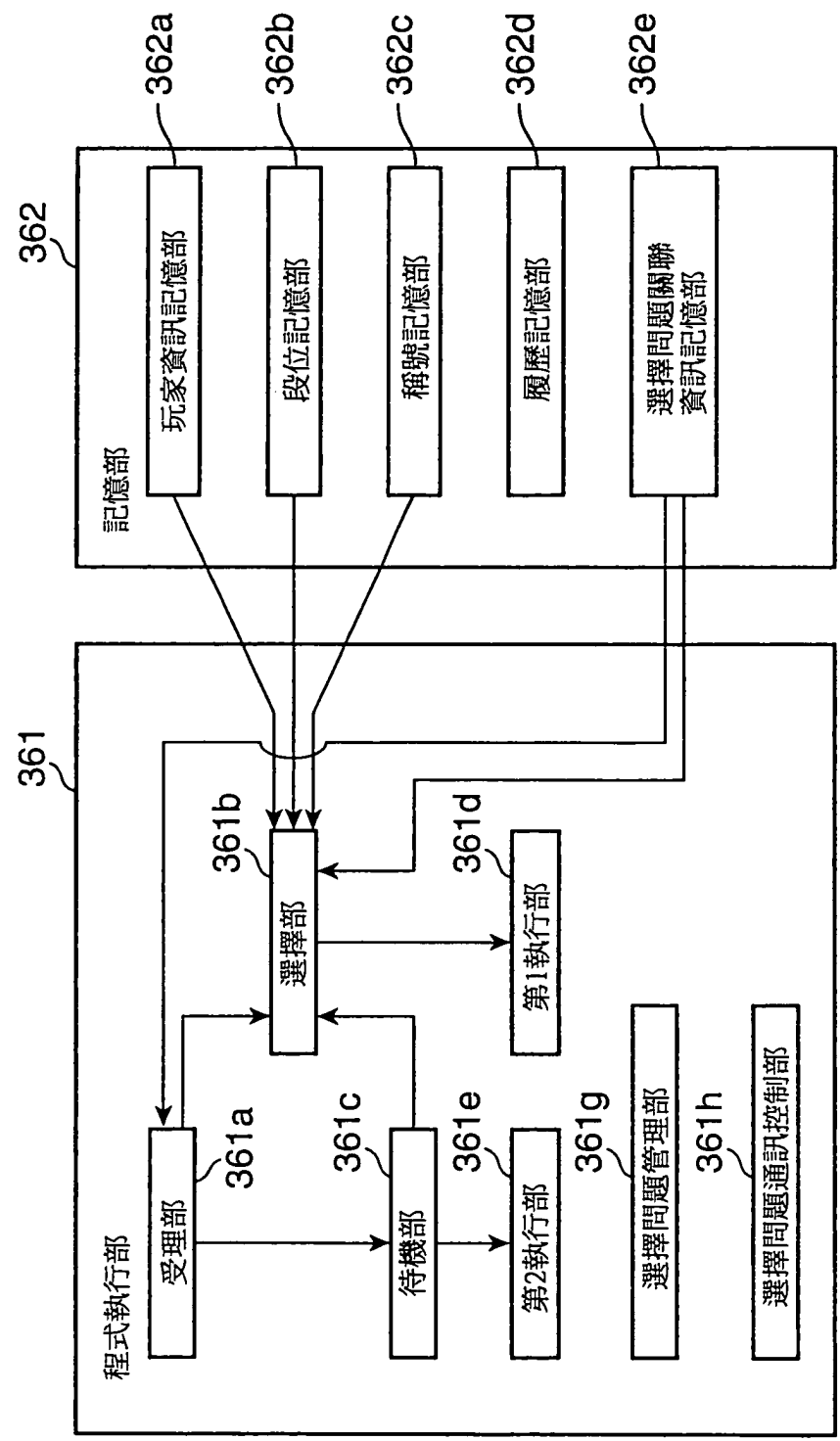
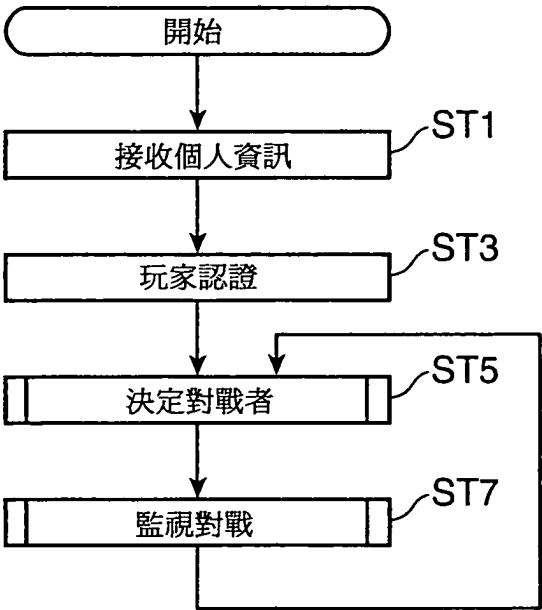


圖 9



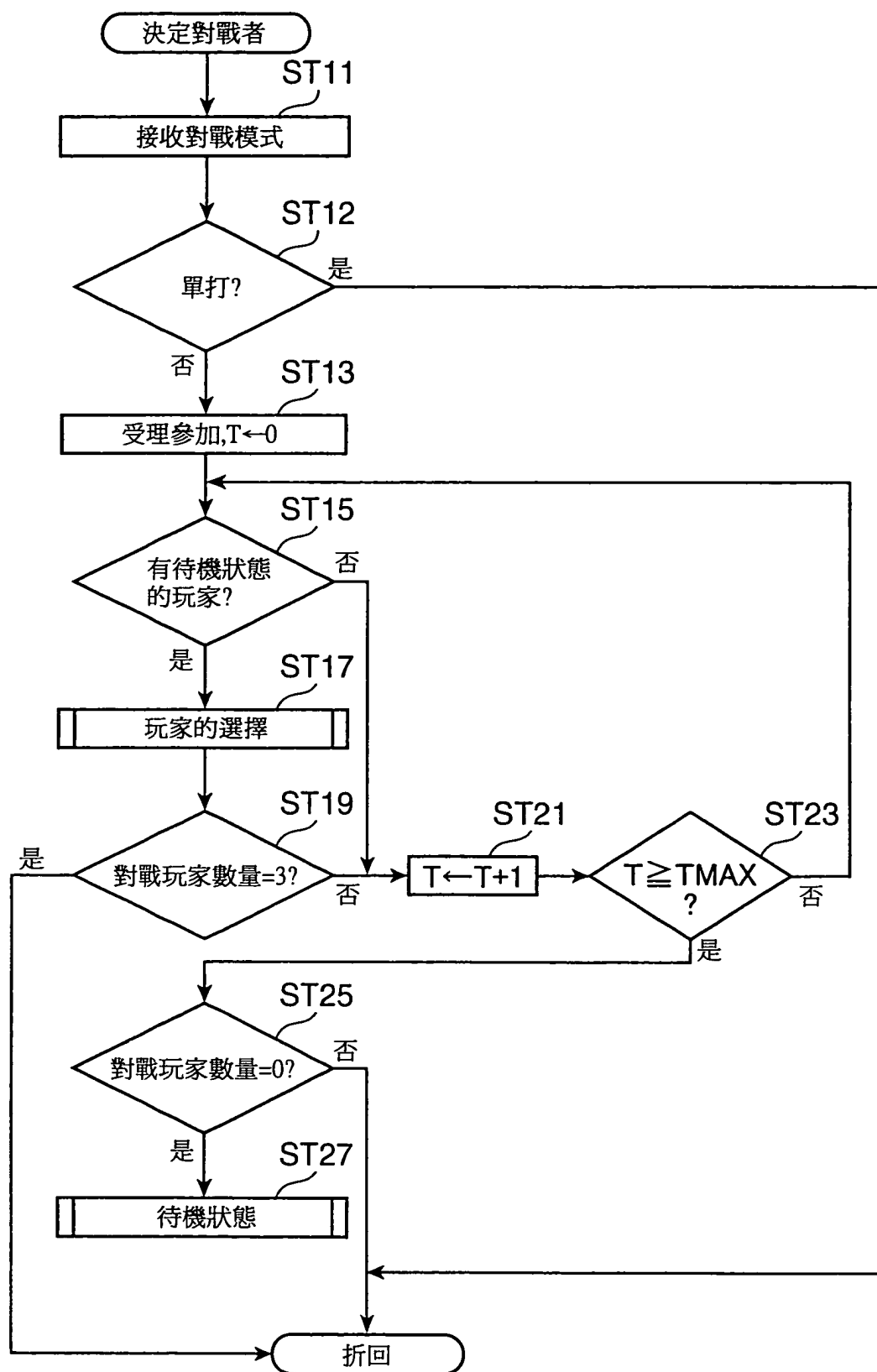


圖11

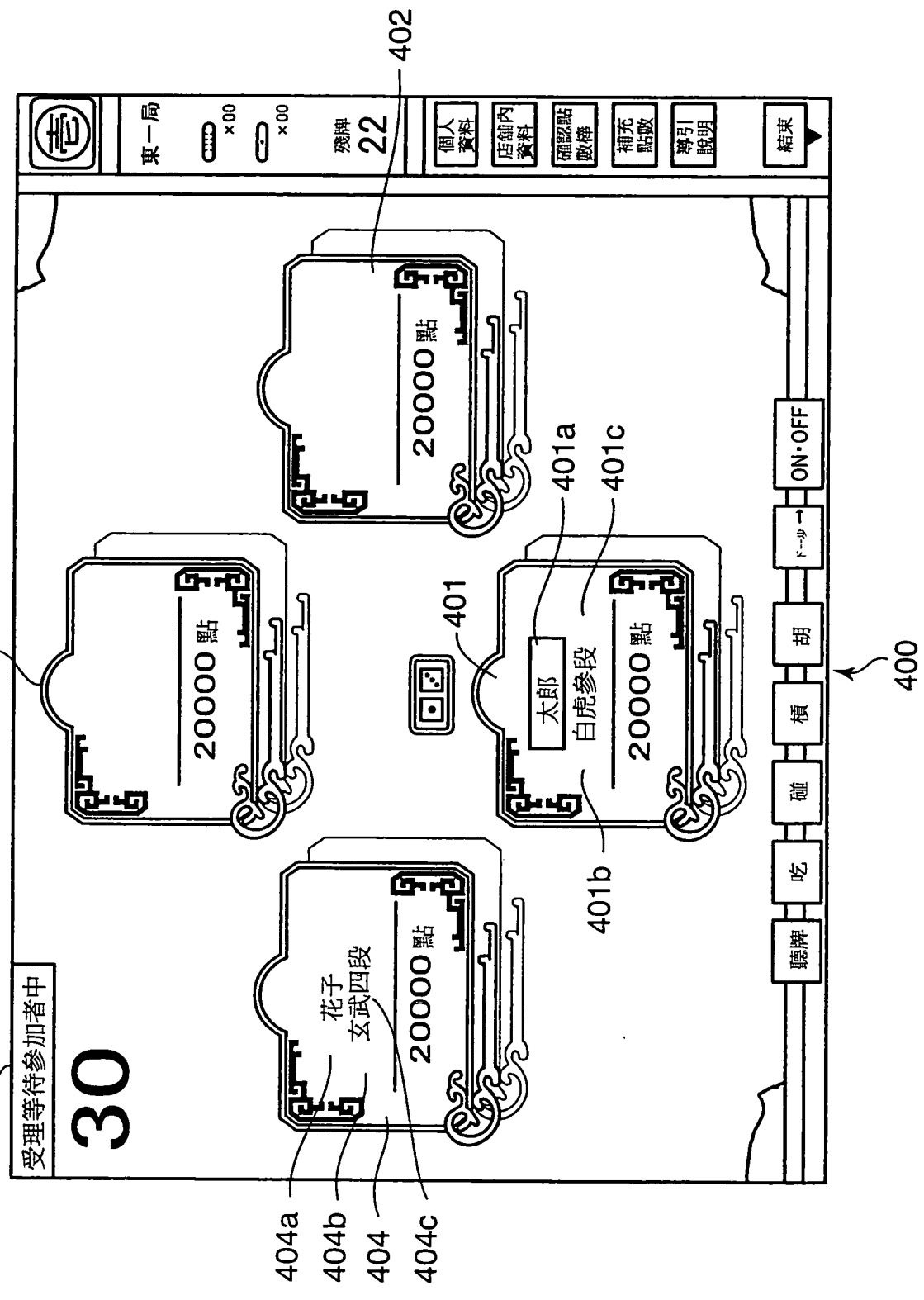


圖12

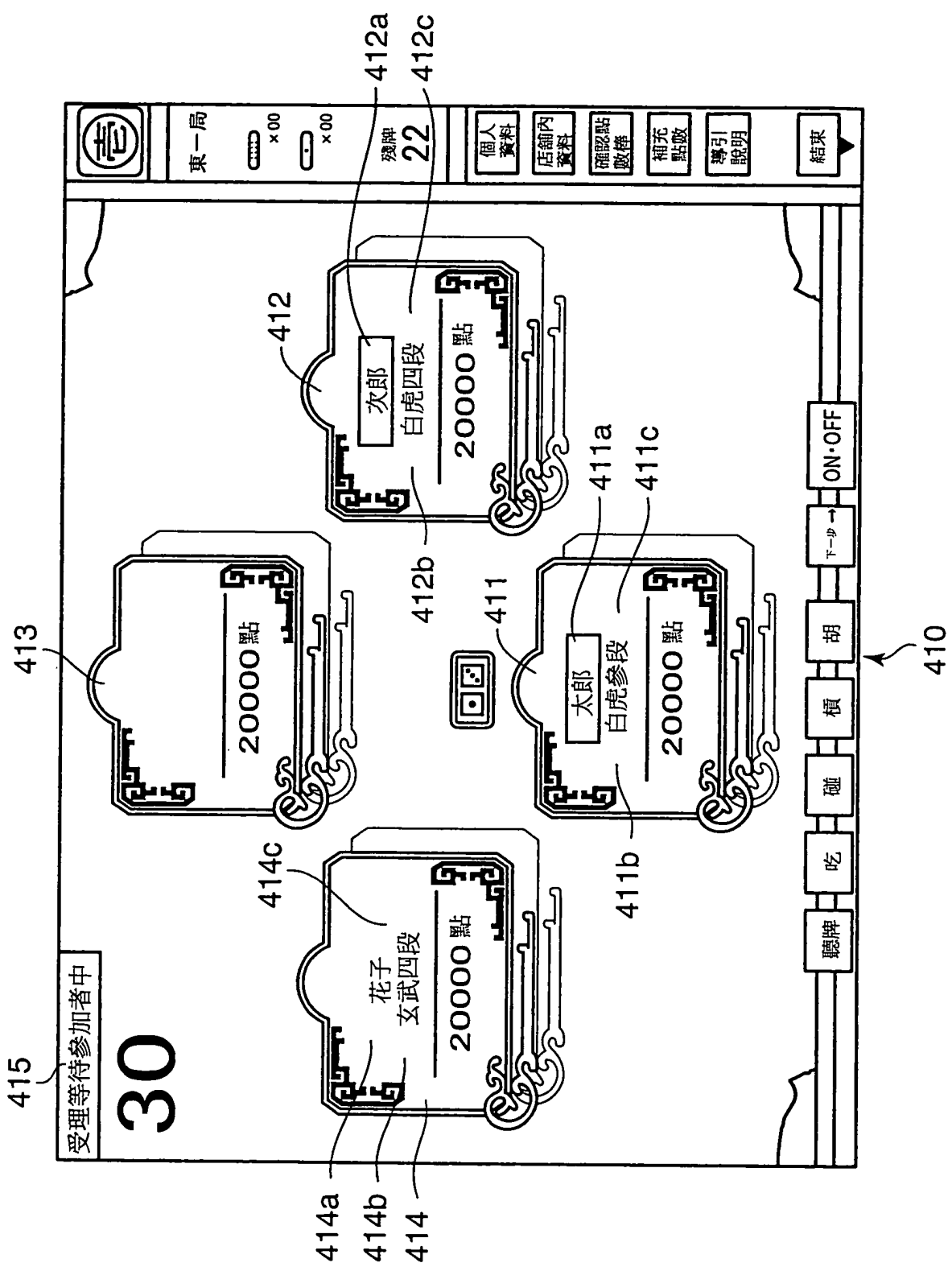


圖 13

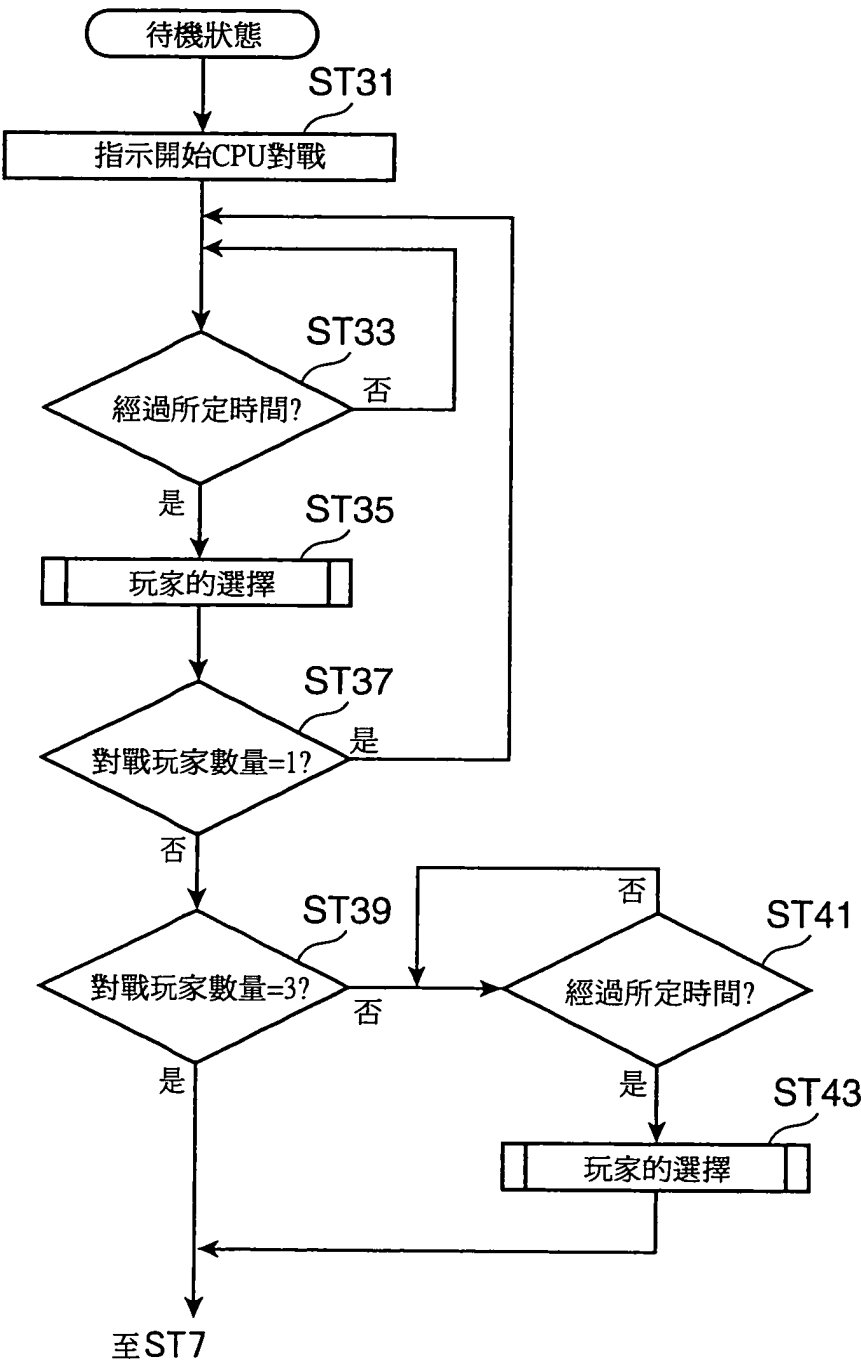


圖14

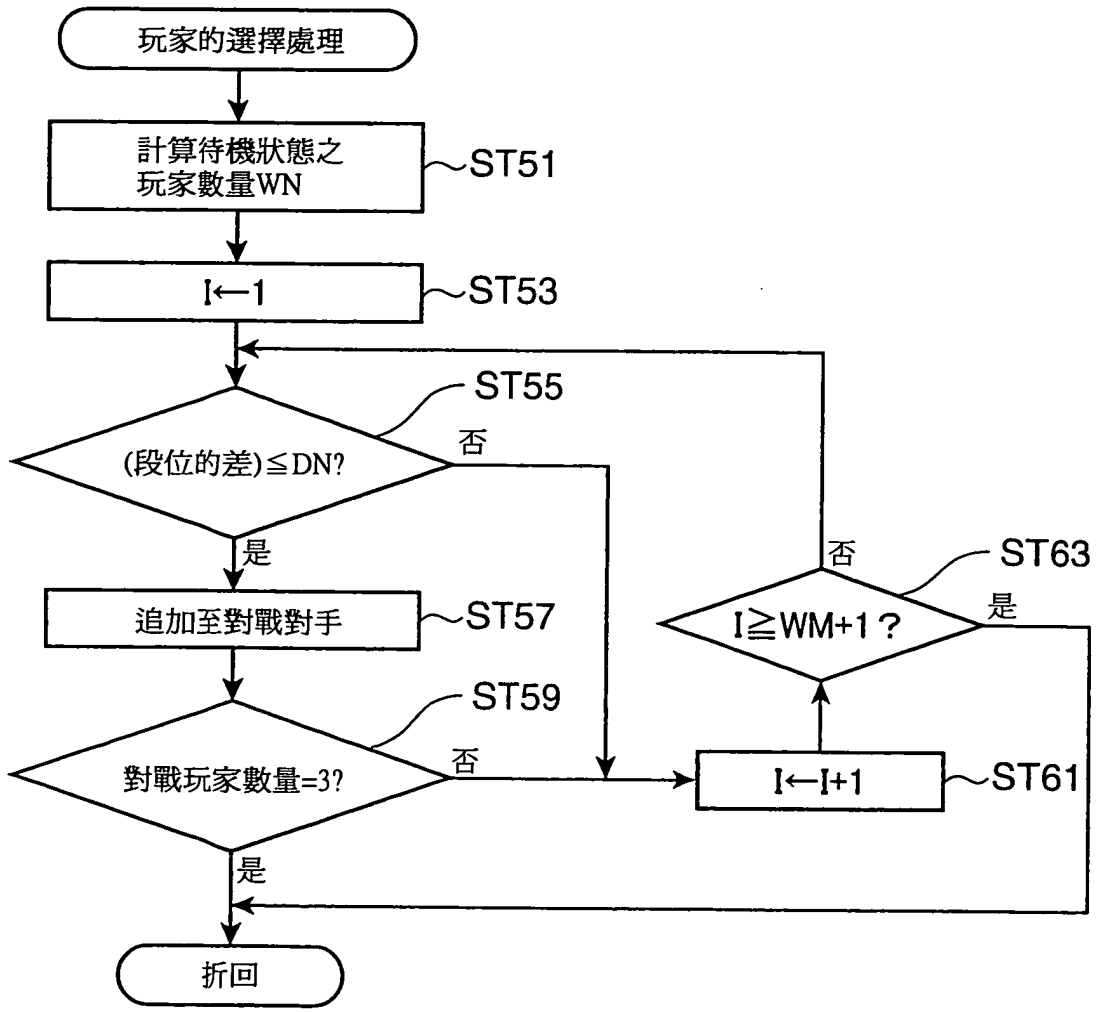


圖 15

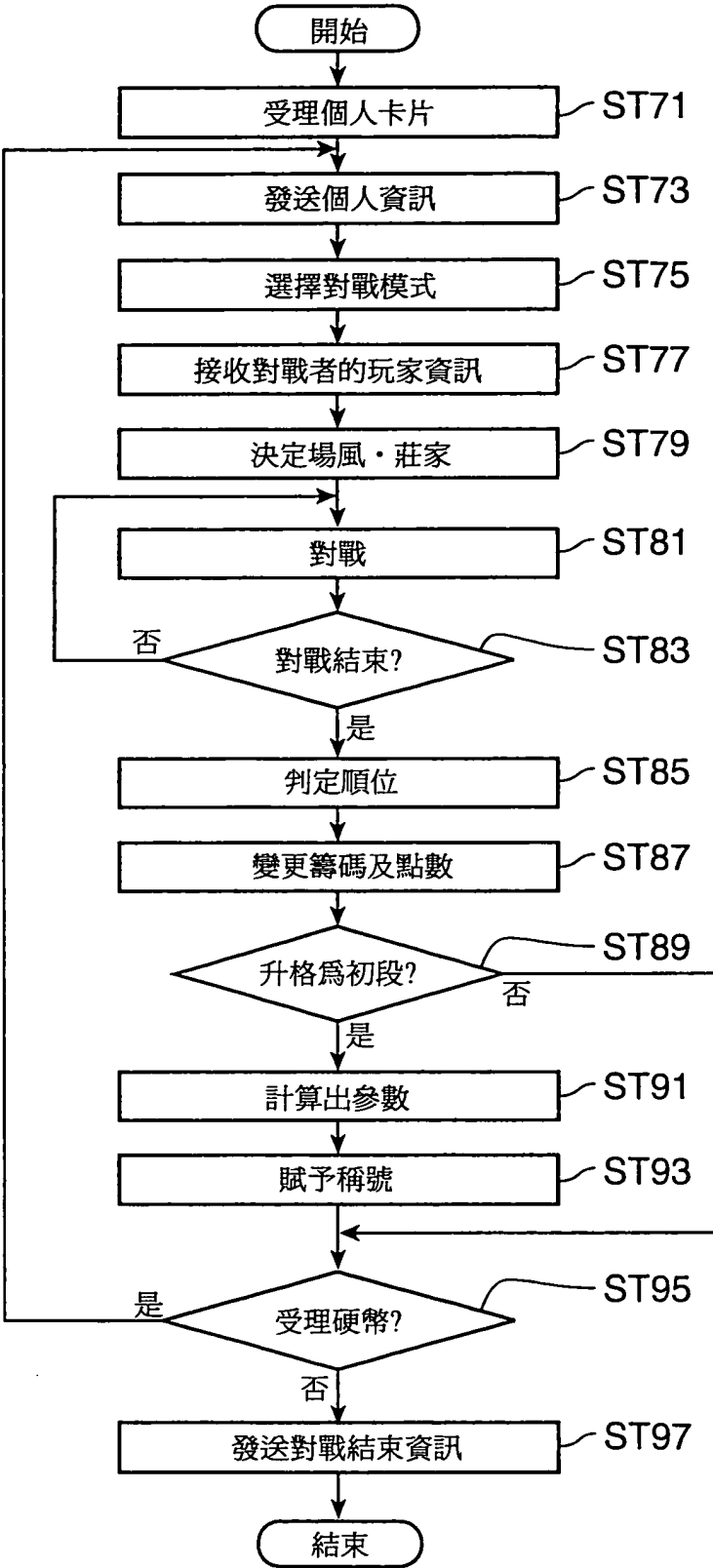


圖16

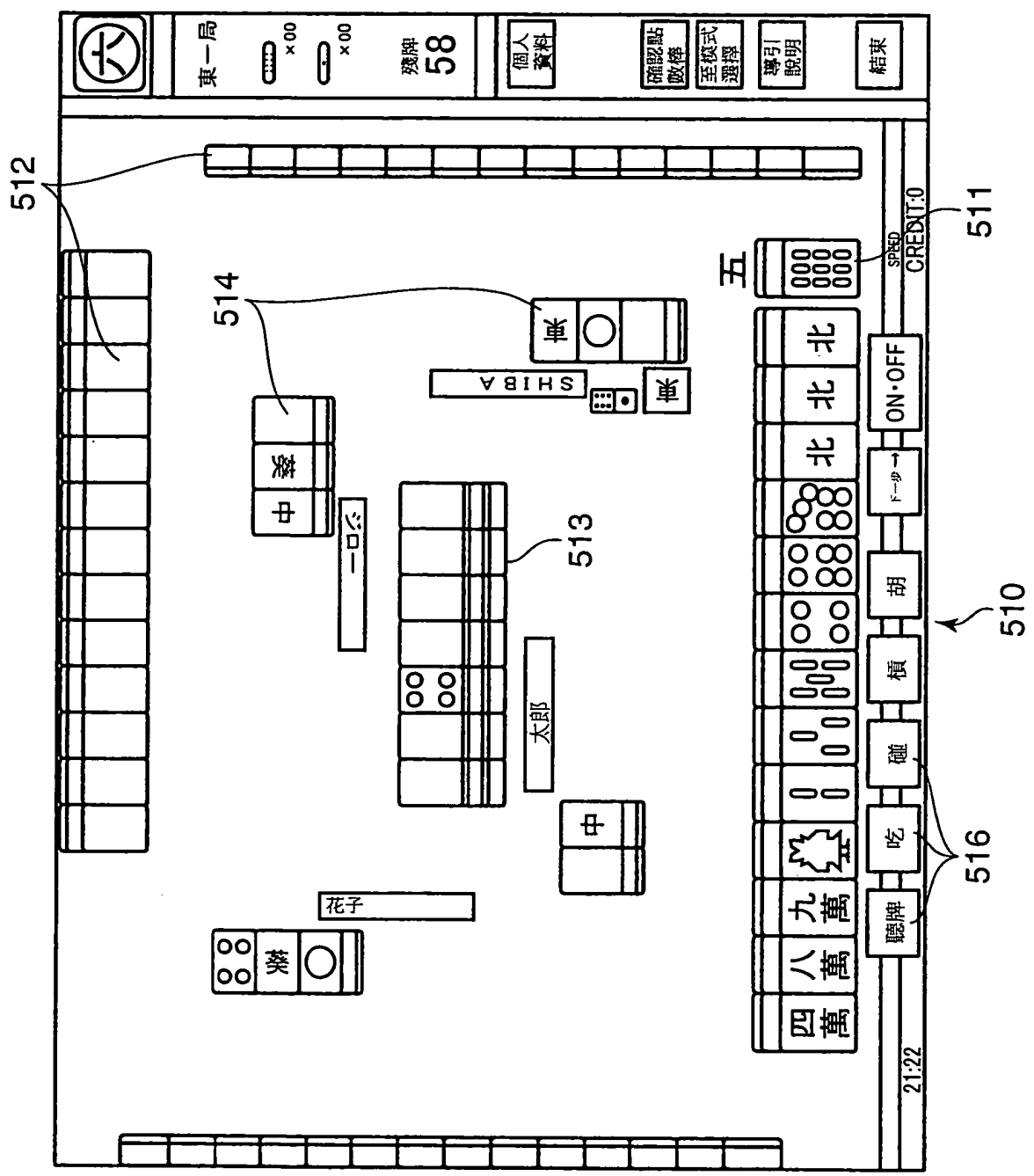


圖 17

Table.1	丟什麼牌問題的資料
	問題ID
	問題等級
	問題資料
	職業選手的回答資料
	回答受理期間
	結果顯示期間
Table.2	玩家的回答資料
	玩家ID
	問題ID
	回答結果
Table.3	回答的集計資料
	問題ID
	各回答的人數

圖 18

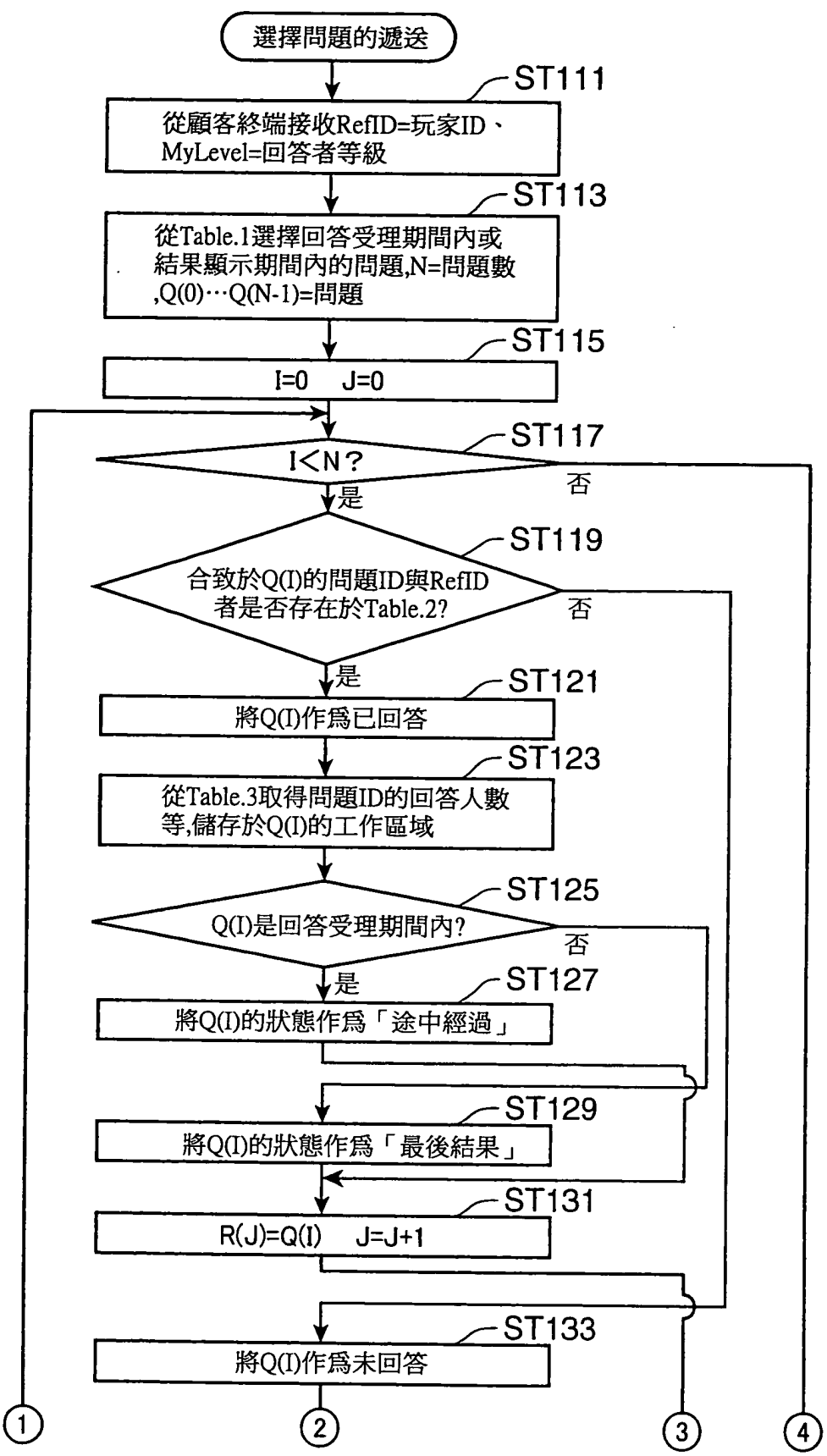


圖 19

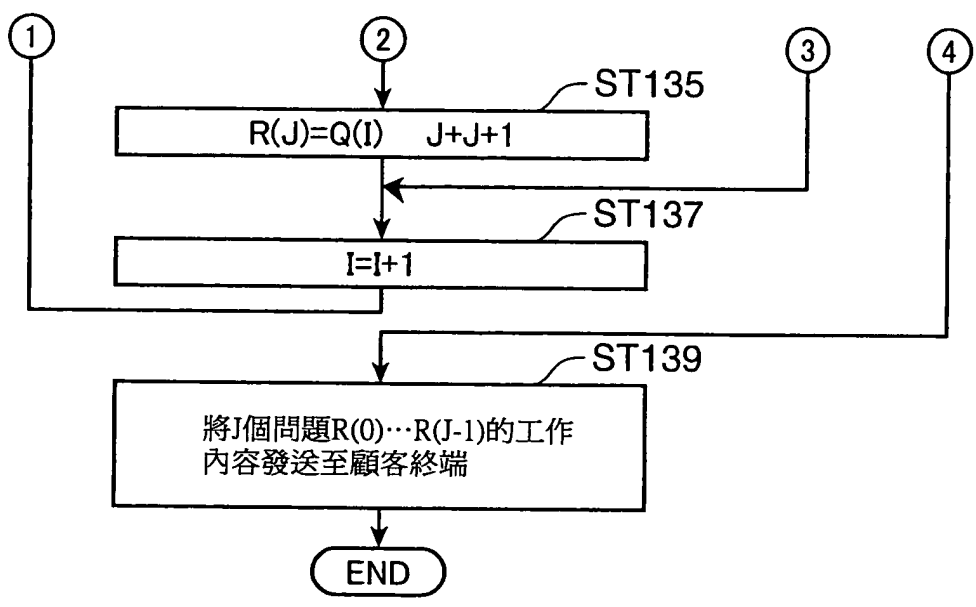


圖 20

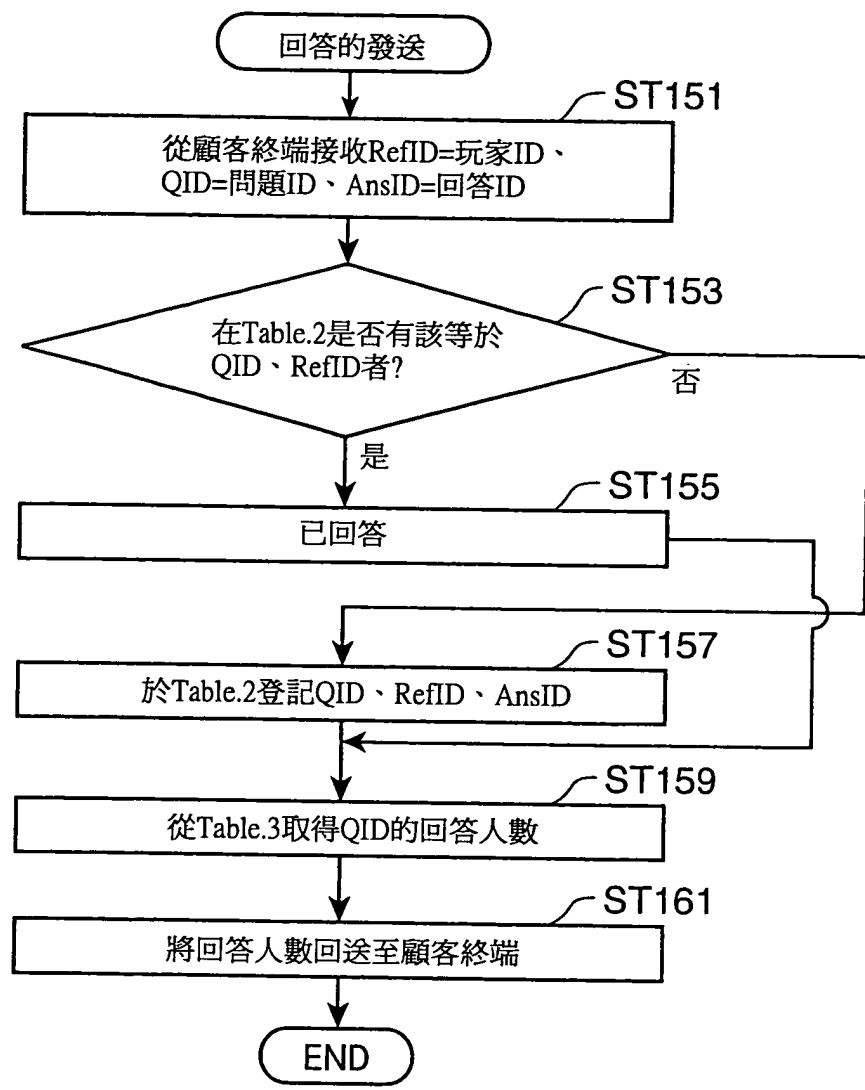


圖 21

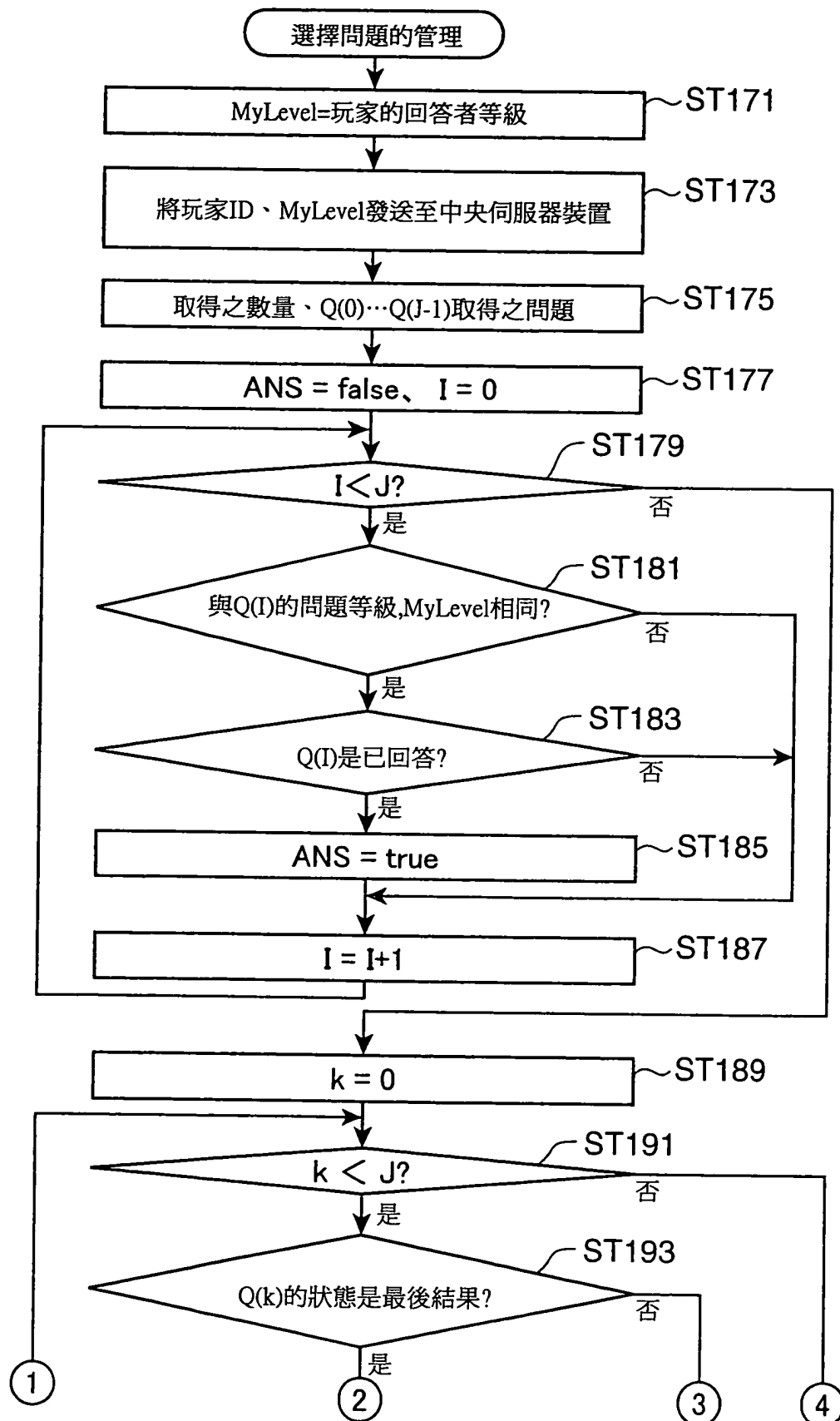


圖 22

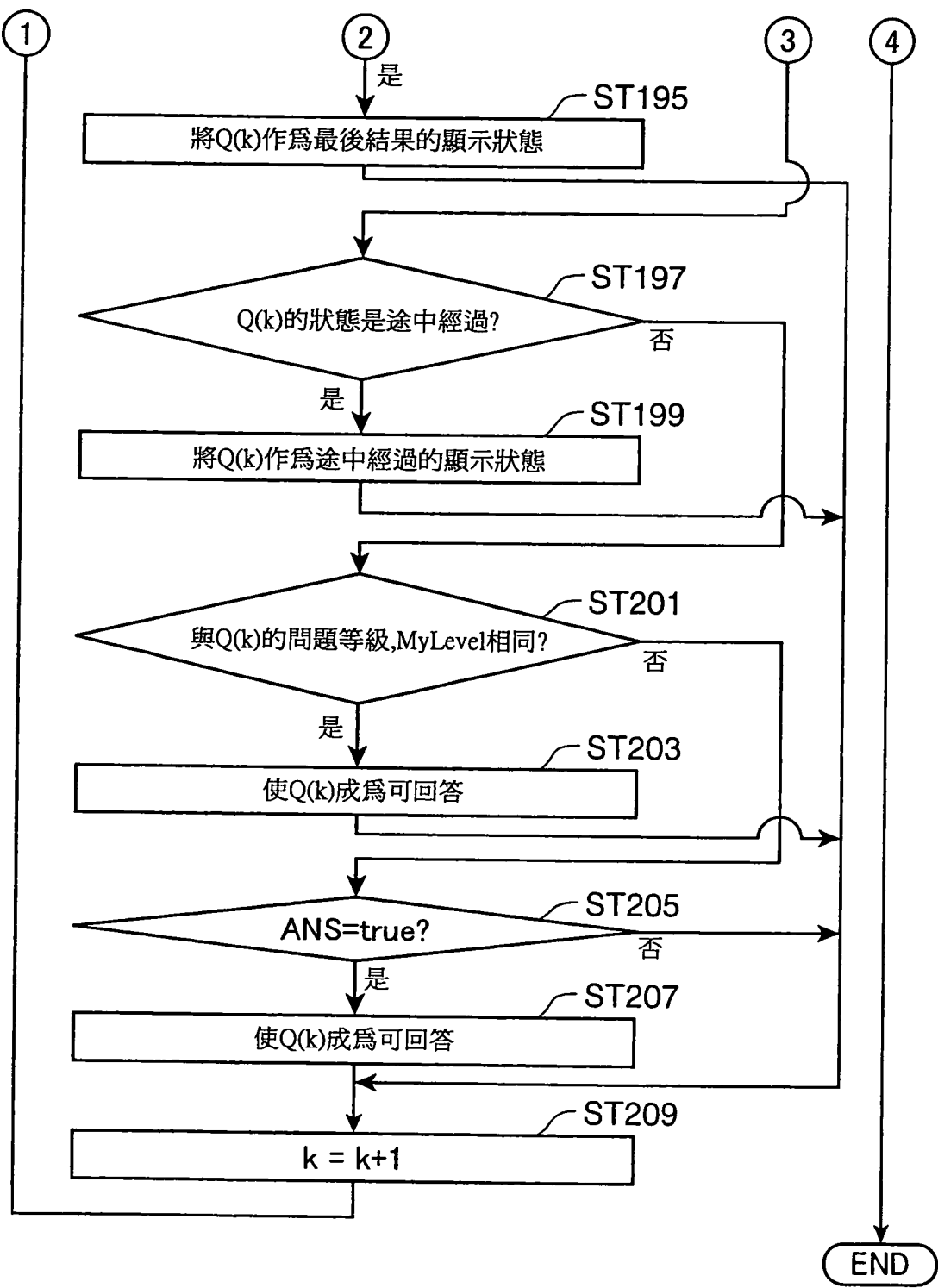


圖 23

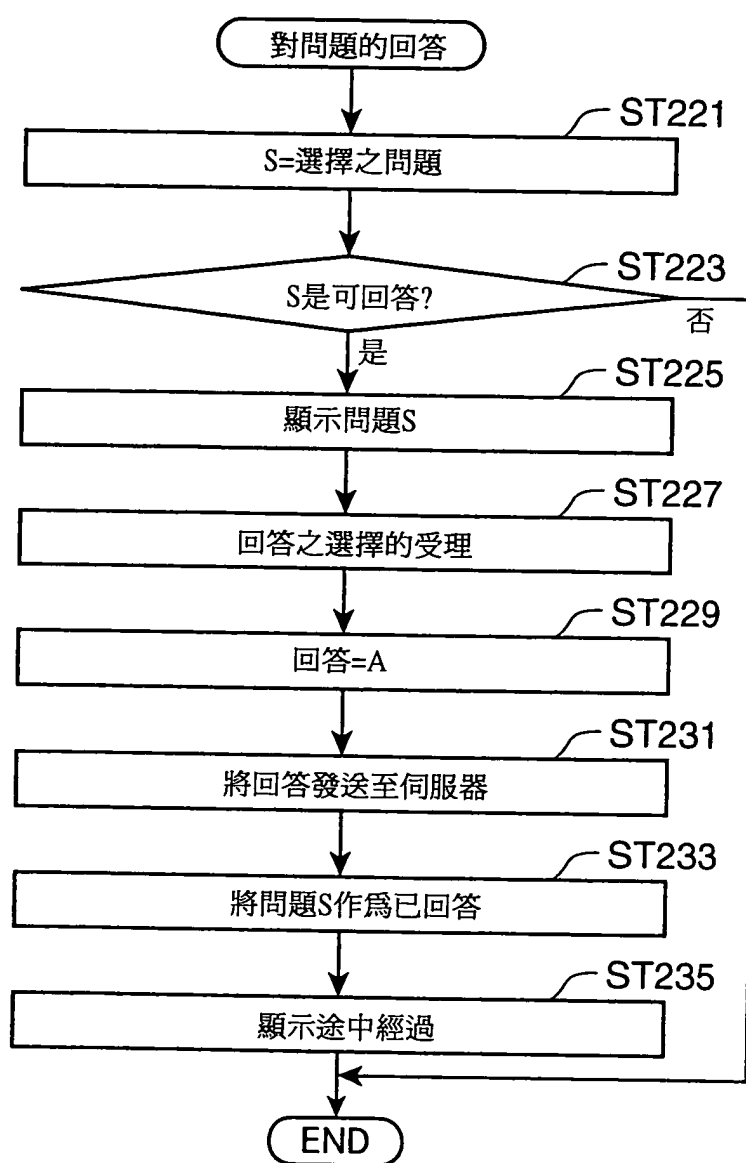
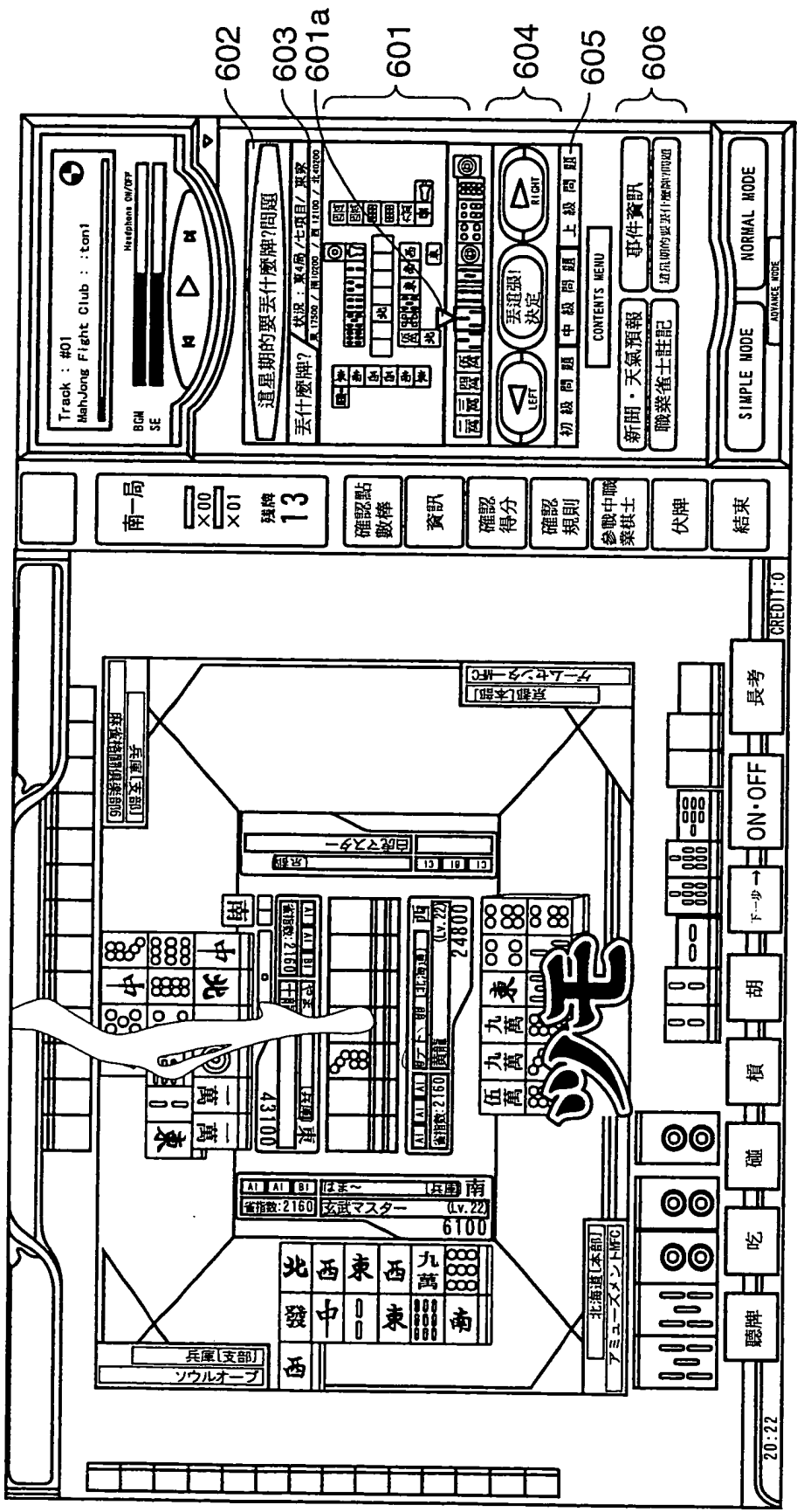


圖24



25

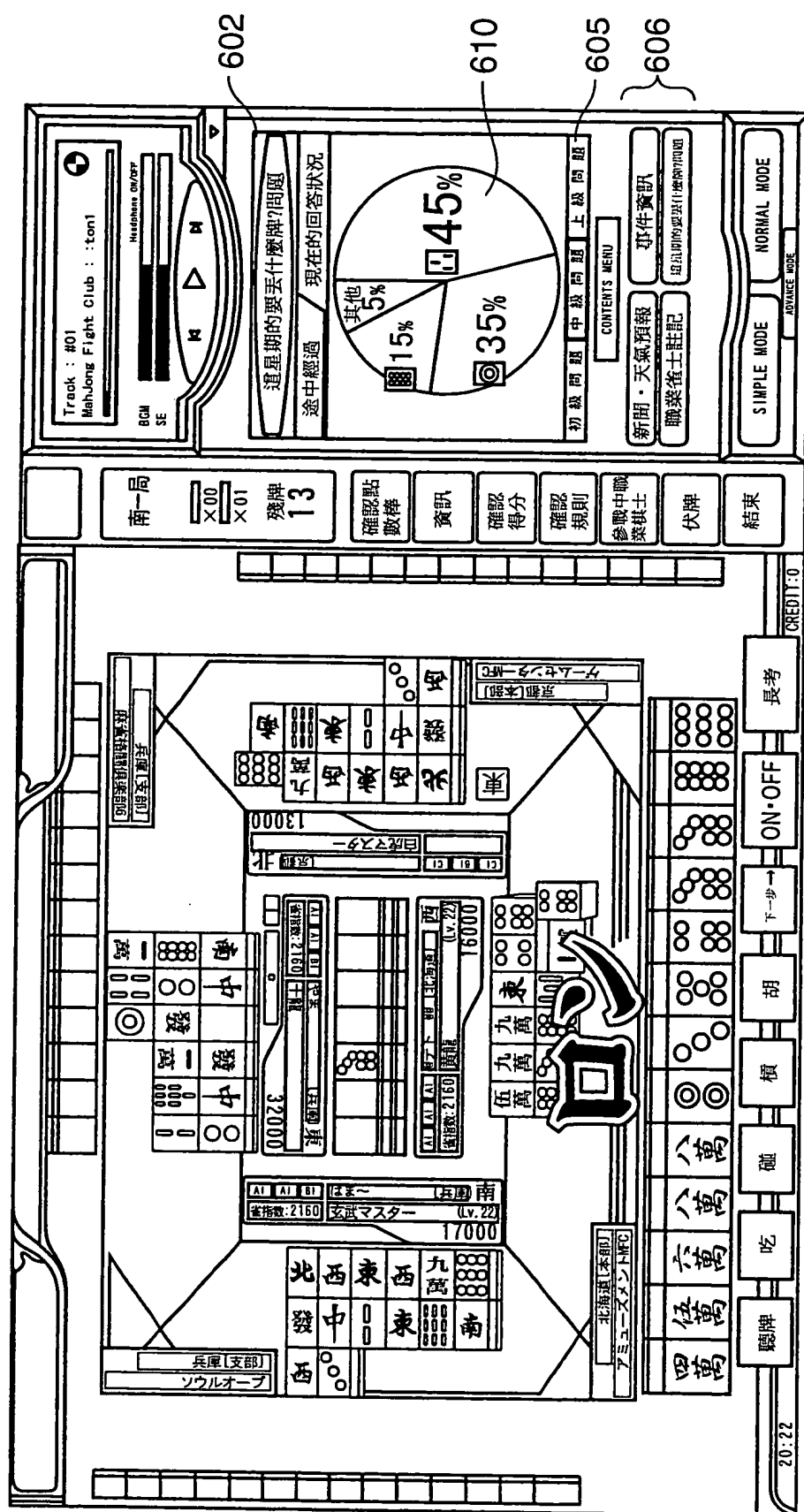


圖26

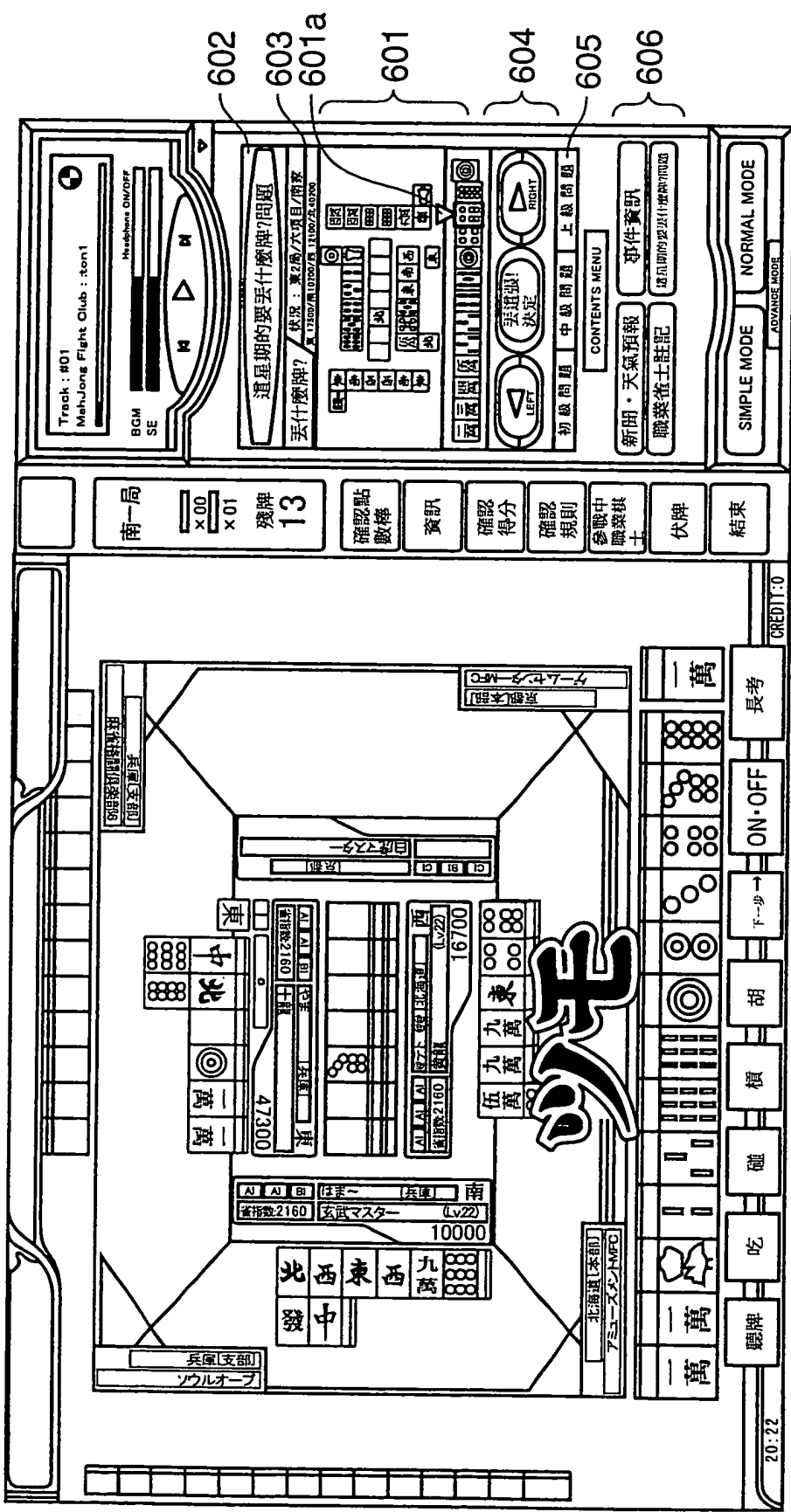
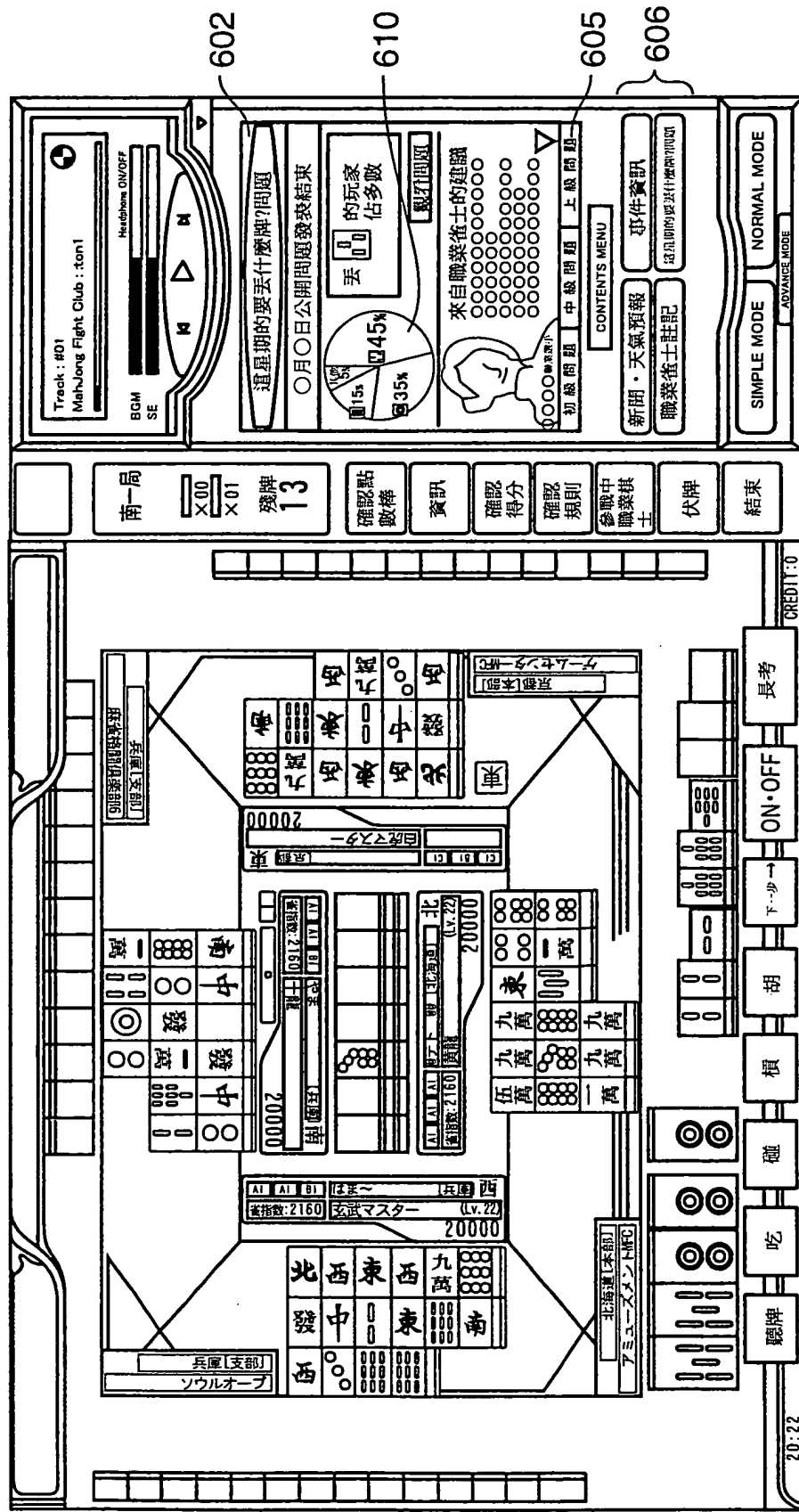


圖27



發明專利說明書**公告本**

(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)

100年10月7日修(更)正替換頁
第 1457 頁

※申請案號：097111184

※申請日期：97 年 03 月 28 日

※IPC 分類：A63F 13/12

A63F 13/00

A63F 13/10

一、發明名稱：(中) 遊戲用伺服器裝置、遊戲終端裝置、附屬遊戲管理系統及附屬遊戲管理方法
(英)**二、申請人：(共 1 人)**

1. 姓 名：(中) 科樂美數碼娛樂股份有限公司

(英) KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.

代表人：(中) 1. 田中富美明

(英) 1. TANAKA, FUMIAKI

地 址：(中) 日本國東京都港區赤坂九丁目七番二號

(英) 7-2, Akasaka 9-chome, Minato-ku, Tokyo 107-8324 Japan

國籍：(中英) 日本 JAPAN

三、發明人：(共 4 人)

1. 姓 名：(中) 長友康幸

(英) NAGATOMO, YASUYUKI

國 籍：(中) 日本

(英) JAPAN

2. 姓 名：(中) 芝宮正和

(英) SHIBAMIYA, MASAKAZU

國 籍：(中) 日本

(英) JAPAN

3. 姓 名：(中) 小西和馬

(英) KONISHI, KAZUMA

國 籍：(中) 日本

(英) JAPAN

4. 姓 名：(中) 西山將廣

(英) NISHIYAMA, MASAHIRO

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 ; 2007/03/30 ; 2007-094640 ☒ 有主張優先權

(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 ; 2007/03/30 ; 2007-094640 ☒ 有主張優先權

九、發明說明

【發明所屬之技術領域】

本發明係關於受理來自玩家的操作而控制遊戲之進行的遊戲終端裝置、連接複數台如此之遊戲終端裝置，使各遊戲終端裝置執行與本來遊戲不同之其他的附屬性迷你遊戲的遊戲用伺服器裝置、以及其附屬遊戲管理系統及附屬遊戲管理方法。

【先前技術】

於專利文獻 1 係記載在先行玩家的遊戲中，對該遊戲，後發玩家進行參加的申請時，對於參加申請的許否是藉由先行玩家來進行，在拒否參加時，使後發玩家進行遊玩附屬性迷你遊戲者。

於專利文獻 2 係記載於吃角子老虎遊戲機器等的遊藝機中，具備有在遊戲之待機狀態的期間，因應玩家的選擇，使針對複數類型而準備之迷你遊戲執行的迷你遊戲控制手段者。又，於專利文獻 3 係記載爲了有效活用本來遊戲的下載等待時間，在其間提供子遊戲，實現可進行遊玩該子遊戲的遊戲系統。

在專利文獻 1 至 3，雖然任一皆在對玩家提供與本來遊戲不同之迷你遊戲之點類似，但是，該迷你遊戲不過是以玩家個人完結者，並不是對多數其他玩家提供者。又，亦無考慮到迷你遊戲與玩家之屬性的關聯，也無考慮遊戲結果的通知性，在迷你遊戲之活用之點還有改善的空間。

[專利文獻 1] 日本特開 2000-140413 號公報

[專利文獻 2] 日本特開 2001-293143 號公報

[專利文獻 3] 日本特開 2002-143566 號公報

【發明內容】

本發明的目的係提供解決前述問題之遊戲用伺服器裝置、遊戲終端裝置、附屬遊戲管理系統及附屬遊戲管理方法。

依據本發明的一觀點，一種遊戲用伺服器裝置，係與受理來自玩家的操作而控制遊戲之進行的複數遊戲終端裝置可通訊地連接，且至少可監視是否是遊戲執行中的遊戲用伺服器裝置，具備：玩家資訊收訊手段，係取得包含於在前述遊戲終端裝置進行遊玩之玩家之資訊的玩家之能力資訊；附屬性遊戲記憶手段，係將與前述遊戲內容不同之附屬性遊戲，以能力別來區分並加以記憶；附屬性遊戲遞送手段，係對於遊戲執行中的前述遊戲終端裝置，遞送從該遊戲終端裝置取得之遊玩中的玩家之能力所對應之區分的附屬性遊戲；遊玩結果收訊手段，係從前述複數遊戲終端裝置接收，對於前述遞送之前述附屬性遊戲之遊玩的遊玩結果；統計手段，係統計從各遊戲終端裝置接收之個別的前述遊玩結果；及統計結果送訊手段，係對發送前述遊玩結果之遊戲終端裝置，回送前述統計結果。

依據本發明的其他一觀點，一種遊戲終端裝置，係與至少在與其他遊戲終端裝置之間可通訊地連接之遊戲用伺

服器裝置可通訊地連接，且受理來自玩家的操作而控制遊戲之進行的遊戲終端裝置，具備：玩家資訊送訊手段，係將包含於在遊戲開始時從玩家受理之玩家資訊的玩家之能力資訊，發送至前述遊戲用伺服器裝置；附屬性遊戲收訊手段，係在遊戲執行中，接收從將與前述遊戲內容不同之附屬性遊戲以能力別區分並分別記憶之前述遊戲用伺服器裝置發送來的玩家之能力所對應之區分的附屬性遊戲；遊玩結果受理手段，係受理對於前述附屬性遊戲之玩家所致之遊玩結果；遊玩結果送訊手段，係將受理之遊玩結果，發送至前述遊戲用伺服器裝置；及顯示處理手段，係從前述遊戲用伺服器裝置接收從各遊戲終端裝置接收之對於前述附屬性遊戲的遊玩結果之統計結果，並使監視器顯示。

依據本發明的另其他一觀點，一種附屬遊戲管理系統，係具備受理來自玩家的操作而控制遊戲之進行的複數台遊戲終端裝置，及與前述複數台遊戲終端裝置可通訊地連接的遊戲用伺服器裝置，其中，前述遊戲終端裝置，係具備：玩家資訊送訊手段，係將包含於在遊戲開始時從玩家受理之玩家資訊的玩家之能力資訊，發送至前述遊戲用伺服器裝置；附屬性遊戲收訊手段，係在遊戲執行中，接收從前述遊戲用伺服器裝置發送來的玩家之能力所對應之區分的附屬性遊戲；遊玩結果受理手段，係受理對於前述附屬性遊戲之玩家所致之遊玩結果；遊玩結果送訊手段，係將受理之遊玩結果，發送至前述遊戲用伺服器裝置；及顯示處理手段，係從前述遊戲用伺服器裝置接收各遊戲終端

裝置之對於前述附屬性遊戲的遊玩結果之統計結果，並使監視器顯示；前述遊戲用伺服器裝置，係具備：玩家資訊收訊手段，係取得包含於在前述遊戲終端裝置進行遊玩之玩家之資訊的玩家之能力資訊；附屬性遊戲記憶手段，係將與前述遊戲內容不同之附屬性遊戲，以能力別來區分並加以記憶；附屬性遊戲遞送手段，係對於遊戲執行中的前述遊戲終端裝置，遞送從該遊戲終端裝置取得之遊玩中的玩家之能力所對應之區分的附屬性遊戲；遊玩結果收訊手段，係從前述複數遊戲終端裝置接收，對於前述遞送之前述附屬性遊戲之遊玩的遊玩結果；統計手段，係統計從各遊戲終端裝置接收之個別的前述遊玩結果；及統計結果送訊手段，係對發送前述遊玩結果之遊戲終端裝置，回送前述統計結果。

依據本發明的另其他觀點，一種附屬遊戲管理方法，係具備受理來自玩家的操作而控制遊戲之進行的複數台遊戲終端裝置，及與前述複數台遊戲終端裝置可通訊地連接的遊戲用伺服器裝置，從遊戲用伺服器裝置對遊戲執行中的遊戲終端裝置提供附屬性遊戲的附屬遊戲管理方法，實現：將與前述遊戲內容不同之附屬性遊戲，以能力別來區分並分別記憶於前述遊戲用伺服器裝置，將包含於在各遊戲終端裝置的遊戲開始時以該遊戲終端裝置受理之玩家之資訊的玩家之能力資訊，以前述遊戲用伺服器裝置接收，將從受理前述玩家資訊之遊戲終端裝置取得之遊玩中的玩家之能力所對應之區分的附屬性遊戲，遞送至該等遊戲終

端裝置，受理對於藉由受理前述玩家資訊之遊戲終端裝置進行遊玩之前述附屬性遊戲的遊玩結果，並將其遊玩結果發送至前述遊戲用伺服器裝置，以前述遊戲用伺服器裝置，統計從各遊戲終端裝置接收之個別的前述遊玩結果，並將其統計結果回送至發送前述遊玩結果之遊戲終端裝置，將前述統計結果顯示於各遊戲終端裝置的監視器。

藉由該等構造，利用在本來遊戲遊玩的途中，對遊戲中的多數玩家提供考慮該遊戲之玩家之能力的附屬性遊戲，且統計其結果，並加以回饋（通知），可提供更富有趣味的遊戲環境。

【實施方式】

圖 1 係適用關於本發明的遊戲終端裝置及遊戲用伺服器裝置之遊戲系統的構成圖。遊戲系統係具備：分別與識別資訊建立對應的顧客終端裝置（遊戲終端裝置）1、可通訊地連接複數（在此為 8 台）顧客終端裝置 1 的店舖伺服器裝置 2、及可通訊地連接複數店舖伺服器裝置 2，管理複數玩家使用顧客終端裝置 1 而進行之遊戲的中央伺服器裝置 3。

顧客終端裝置 1，係藉由玩家依據顯示於監視器之遊戲畫面來進行所定操作，進行遊戲者。再者，對應於顧客終端裝置 1 之識別資訊係包含：連接顧客終端裝置 1 之每台店舖伺服器裝置 2 的識別資訊（或配設顧客終端裝置 1 之店舖的識別資訊），與在配設顧客終端裝置 1 之店舖內

之每台顧客終端裝置 1 之識別資訊（稱為終端號碼）。例如，在店舖 A 的識別資訊為 A，店舖 A 內之遊戲終端裝置 1 的識別資訊為 4 時，該當顧客終端裝置 1 的識別資訊則為 A4。

店舖伺服器裝置 2，係可通訊地連接個別之複數顧客終端裝置 1 及中央伺服器裝置 3，在顧客終端裝置 1 與中央伺服器裝置 3 之間進行資料的發送接收。

中央伺服器裝置 3，係可通訊地與複數店舖伺服器裝置 2 連接，與用以特定玩家個人之使用者 ID 建立對應，儲存前述玩家資訊之同時，利用經由店舖伺服器裝置 2，與顧客終端裝置 1 進行資料的發送接收，來選擇與玩家在同一遊戲空間上進行遊戲的玩家（稱為對戰對手）者。

圖 2 係揭示顧客終端裝置 1 之一實施形態之外觀的立體圖。再者，使用顧客終端裝置 1 進行之遊戲係個人遊戲亦可，對戰遊戲亦可，在本實施形態假定是麻將遊戲，為操作顧客終端裝置 1 之玩家，與操作其他顧客終端裝置 1 之玩家及 CPU 玩家之至少一方進行對戰者。在與操作其他顧客終端裝置 1 之玩家進行對戰時，係經由後述之網路通訊部 18、店舖伺服器裝置 2，進行在對戰中之顧客終端裝置 1 之間的因應各玩家操作之內容的操作資料的發送接收。

顧客終端裝置 1 係具備：顯示遊戲畫面的監視器 11、由催促顯示於監視器 11 之遊戲畫面的選擇等之按鍵的位址和玩家所致之押壓位置來判定是指示哪個按鍵的觸控

面板 11a、輸出聲音的揚聲器 12、讀入記憶於個人卡片之使用者 ID 等之資訊的讀卡機 13、及受理玩家投入之硬幣的硬幣受理部 14。監視器 11 係顯示畫像者，有液晶顯示器或電漿顯示器等。監視器 11 係於其主要部份顯示有本來遊戲，所定一部份（小畫面），在後述之圖 24～27 係在右側部顯示有關於附屬性遊戲的畫像。又，個人卡片係使用記憶卡片 ID 等之個人資訊的磁卡或 IC 卡等。

於顧客終端裝置 1 之適處，係配設有以輸出來自各部的檢測訊號及各部之控制訊號的微電腦等所構成之控制部 16（參照圖 3）。

圖 3 係揭示顧客終端裝置 1 之一實施形態的硬體構成圖。控制部 16 係控制顧客終端裝置 1 之整體動作者，具備：進行關於遊戲的進行全般之處理與畫像顯示處理之外其他各種處理的資訊處理部（CPU）161、暫時儲存處理途中之資訊等的 RAM162、及預先記憶後述之所定畫像資訊及遊戲程式等的 ROM163。

外部輸出入控制部 171，係在包含控制部 16 與讀卡機 13、觸控面板 11a、及硬幣受理部 14 的檢測部之間，將檢測訊號轉換成處理用之數位訊號，又，對檢測部之各機器將指令資訊轉換成控制訊號而輸出者，例如，以分時進行訊號處理與輸出入處理者。外部機器控制部 172，係進行在分別之分時期間內，向檢測部之各機器的控制訊號之輸出動作，與來自檢測部之各機器的檢測訊號之輸入動作者。

描繪處理部 111，係遵從來自控制部 16 的畫像顯示指示，使所要的畫像顯示於監視器 11 者，具備有視訊 RAM 等。聲音再生部 121，係遵從來自控制部 16 的指示，將所定訊息及 BGM 等輸出至揚聲器 12。

於 ROM163 係記憶有麻將牌角色、背景畫像、各種畫面的畫像等。麻將牌角色等係以可 3 次元描繪之方式，以構成其之所要數量的多邊形而構成，描繪處理部 111 係依據來自 CPU161 的描繪指示，進行用以從在 3 次元空間上之位置轉換至虛擬 3 次元空間上之位置的計算、光源計算處理之同時，依據前述計算結果，進行對於視訊 RAM 所應描繪之畫像資料的寫入處理（例如，以多邊形所指定之對於視訊 RAM 的區域之材質資料的寫入（貼上）處理）。又，於 ROM163 係記憶後述之用以顯示身為附屬性遊戲之選擇問題的畫面、構成爲了顯示統計結果之畫面的基本畫像亦可。

在此，說明 CPU161 之動作與描繪處理部 111 之動作的關係。CPU161 係依據由內藏或由外部進行對監視器 11 的畫像資訊之輸出與其顯示的畫像顯示控制部、記錄於裝卸式之 ROM163 之作業系統（OS），從 ROM163 讀取出畫像、聲音及控制程式資料及遊戲程式資料。被讀取出之畫像、聲音及控制程式資料等之一部分或全部係保持於 RAM162 上。之後，CPU161 係依據記憶於 RAM162 上之控制程式、各種資料（包含顯示物體之多邊形及材質等之其他文字畫像之畫像資料、聲音資料）、以及來自檢測部

之檢測訊號等，進行處理。

記憶於 ROM163 之各種資料中，能記憶於可裝卸之記憶媒體的資料係例如，使可利用硬碟機驅動器、光碟機驅動器、可撓式碟片機驅動器、矽碟機驅動器、卡匣式媒體讀取機等的驅動器來讀取亦可，在此狀況，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。

網路通訊部 18 係用以將發生於麻將遊戲執行中之玩家的操作資訊及各種事件資訊等，經由網路及店舖伺服器裝置 2 等，與進行對戰中的顧客終端裝置 1 進行發送接收者。又，網路通訊部 18 係用以將關於在遊戲執行前後之對於新的玩家之受理處理時的個人認證處理等之資訊、在遊戲結束時間點之遊戲成績及在遊戲執行中關於選擇問題之資訊，經由網路及店舖伺服器裝置 2 等，在中央伺服器 3 之間進行收送訊者。

圖 4 係揭示顧客終端裝置 1 之控制部 16 的功能構成圖。控制部 16 的 CPU161 係具備：遊戲進行管理部 161a，係管理控制伴隨遊戲開始之遊戲的進行之連串處理、遊戲中及遊戲結束時為止的進行、資訊通訊；畫像顯示處理部 161b，係於監視器 3 顯示所要畫像（本來之遊戲畫像及附屬性遊戲關聯畫像）；道具賦予部 161d，係將所定量之道具虛擬地賦予玩家；成績判定部 161e，係每於遊戲的結束，判定玩家在遊戲的順位；道具移動部 161f，係依據成績判定部 161e 所致之判定結果，從玩家虛擬

所持有之道具，將所定數量份在玩家之間移動；段位決定部 161g，係依據玩家虛擬地持有之道具的數量，決定表示該玩家在遊戲之強度等級的段位（相當於階級）；稱號參數計算部 161h，係依據儲存於後述之履歷記憶部 162b 之履歷資料，計算出表示玩家在遊戲之特徵的稱號參數；稱號賦予部 161i，係依據計算出之稱號參數，將在遊戲內的玩家稱號賦予玩家；遊戲成績評估部 161j，係藉由評估遊戲中玩家的操作，求出在遊戲結束時之遊戲成績；選擇問題管理部 161k，係執行對於從後述之中央伺服器裝置 3 遞送來的選擇問題之一連串的處理；及選擇問題通訊控制部 161l，係進行關聯於選擇問題之資訊的通訊控制。

又，控制部 16 的 RAM162 係具備：段位記憶部 162a，係將道具的數量及段位資訊與玩家名稱建立對應並加以儲存；履歷記憶部 162b，係將玩家過去之遊戲履歷資料，依每個玩家而儲存；稱號記憶部 162c，係將藉由稱號賦予部 161i 賦予之稱號與玩家名稱建立對應並加以儲存；及遊戲成績記憶部 162d，係儲存藉由遊戲成績評估部 161j 評估之玩家持有點數棒之點數值。

道具授予部 161d，係對於達成所定條件的玩家虛擬地授予道具（在此，稱為龍幣（dragon chip）之道具），並且增減玩家虛擬地保有之點數，將道具數及點數與玩家名稱建立對應並儲存於段位記憶部 162a 者。

成績判定部 161e，係在以後述之選擇部 361b 選定之桌子中所定局數的遊戲結束時，以玩家虛擬地作為點數棒

所持有之點數多寡之順序，判定順位者。但是，遊戲開始時，玩家虛擬地作為點數棒所持有的點數（稱為原點數）係相同。例如，原點數為 20000 點。

道具移動部 161f，係在藉由成績判定部 161e 判定順位後，根據成績判定部 161e 所致之判定結果及對局數，由玩家虛擬地持有之道具，使所定數量份在玩家間移動者。

段位決定部 161g，係依據玩家虛擬地持有之道具的個數，決定表示該玩家之在遊戲的強度等級之段位，並與玩家名稱建立對應而儲存於段位記憶部 162a 之同時，將段位資訊經由網路通訊部 18、網路及店舖伺服器裝置 2 等，傳輸至中央伺服器裝置 3 者。

稱號參數計算部 161h，係於藉由段位決定部 161g 進行之段位的決定中，被決定為初段時，依據儲存於後述之履歷記憶部 162b 之履歷資料，計算出表示玩家在遊戲之特徵的稱號參數者。參數係包含以下計算式定義之胡牌率、放槍率、平均寶牌數及平均台數。

$(\text{胡牌率}) = (\text{累計胡牌次數}) / (\text{累計遊玩局數})$

$(\text{放槍率}) = (\text{累計放槍次數}) / (\text{累計遊玩局數})$

$(\text{平均寶牌數}) = (\text{胡牌時的累計寶牌數}) / (\text{累計胡牌次數})$

$(\text{平均台數}) = (\text{胡牌時的累計台數}) / (\text{累計胡牌次數})$

再者，前述計算式所使用之累計胡牌次數、累計放槍

次數、累計遊玩局數、胡牌時的累計寶牌數、胡牌時的累計台數及累計胡牌次數，係與玩家的識別資訊建立對應而儲存於後述之履歷記憶部 162b。

稱號賦予部 161i，係在藉由段位決定部 161g 進行之段位的決定中，被決定為初段時，依據藉由稱號參數計算部 161h 計算出之稱號參數，將在遊戲內之玩家稱號虛擬地賦予玩家，並與玩家名稱建立對應而儲存於稱號記憶部 162c 之同時，將稱號資訊經由網路通訊部 18、網路及店舖伺服器裝置 2 等，傳輸至中央伺服器裝置 3 者。

遊戲成績評估部 161j，係遵從所定規則而評估遊戲中玩家的操作，藉此求出在遊戲結束時之遊戲成績者。遊戲成績係表示遊戲中評估玩家的操作之結果者。具體來說，遊戲成績係從遊戲開始時到遊戲結束時，增減變動之各玩家的持有點數棒之點數在遊戲結束後，作為遊戲結果而表示。

選擇問題管理部 161k，係將從中央伺服器裝置 3 遞送來之所定數選擇問題，經由畫像顯示處理部 161b，使監視器 11 顯示，從顯示之問題經由觸控面板 11a 受理所希望的回答，並將受理之回答，藉由選擇問題通訊控制部 161l，使中央伺服器裝置 3 發送者。又，選擇問題管理部 161k，係從統計從多數顧客終端裝置 1 發送來之回答之內容的中央伺服器裝置 3，接收其統計結果，並經由畫像顯示處理部 161b，使監視器 11 顯示者。又，選擇問題管理部 161k，係管理是否對於玩家之能力所對應之區分的選

擇問題（附屬性遊戲）進行回答（遊玩），以回答作為條件，賦予可對於玩家之能力所對應之區分以外的選擇問題，進行回答之允許者。

段位記憶部 162a，係將藉由道具賦予部 161d 賦予，且藉由道具移動部 161f 變更之道具的個數與藉由段位決定部 161g 決定之段位，與玩家名稱建立對應並加以儲存者。

履歷記憶部 162b，係作為玩家過去之遊戲履歷資料，將作為已胡牌次數之累計次數的累計胡牌次數、作為已放槍次數之累計次數的累計放槍次數、作為已遊玩局數之累計次數的累計遊玩次數、作為胡牌時手牌中所有之寶牌數之累計個數的累計寶牌數、作為胡牌時手牌中所有之台數累計的累計台數及作為胡牌之累計次數的累計胡牌次數等，依每個玩家而儲存者。

稱號記憶部 162c，係儲存藉由稱號參數計算部 161h 計算出之稱號參數值及藉由稱號賦予部 161i 賦予之稱號等者。

遊戲成績記憶部 162d，係將藉由遊戲成績評估部 161j 評估（計算）之玩家持有點數棒之點數值，與玩家名稱建立對應並加以儲存者。

圖 5 係揭示店舖伺服器裝置 2 之一實施形態之外觀的立體圖。店舖伺服器裝置 2，係具備：顯示遊戲畫面等之監視器 21 及輸出之聲音的揚聲器 22。揚聲器 22 係輸出所定訊息及 BGM 者。

於店舖伺服器裝置 2 之適切處，係配設有以輸出來自各部的檢測訊號及各部之控制訊號的微電腦等所構成之控制部 26（參照圖 6）。

圖 6 係揭示店舖伺服器裝置 2 之一實施形態的硬體構成圖。控制部 26 係控制店舖伺服器裝置 2 之整體動作者，具備：資訊處理部（CPU）261、暫時儲存處理途中之資訊等的 RAM262、及預先記憶後述之所定畫像資訊及遊戲程式等的 ROM263。

描繪處理部 211，係遵從來自控制部 26 的畫像顯示指示，使所要的畫像顯示於監視器 21 者，具備有視訊 RAM 等。聲音再生部 221，係遵從來自控制部 26 的指示，將所定訊息及 BGM 等輸出至揚聲器 22。

記憶於 ROM263 之各種資料中，能記憶於可裝卸之記憶媒體的資料係例如，使可利用硬碟機驅動器、光碟機驅動器、可撓式碟片機驅動器、矽碟機驅動器、卡匣式媒體讀取機等的驅動器來讀取亦可，在此狀況，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。網路通訊部 28，係用以將各種資料經由 WWW 所構成之網路，與中央伺服器裝置 3 進行發送接收者。介面部 1a，係用以進行連接店舖伺服器裝置 2 之複數（例如 8 台）顧客終端裝置 1 之間的資料的收授者。

控制部 26，係經由網路通訊部 28，將從中央伺服器裝置 3 接收之賦予終端識別資訊的資訊，經由介面部 1a，發送至對應其終端識別資訊的顧客終端裝置 1。又，經

由介面部 1a，將從顧客終端裝置 1 接收之賦予終端識別資訊的資訊，經由網路通訊部 28，發送至中央伺服器裝置 3。

圖 7 係揭示關於本發明之中央伺服器裝置 3 之一實施形態的硬體構成圖。控制部 36 係控制中央伺服器裝置 3 之整體動作者，具備：資訊處理部（CPU）361、暫時儲存處理途中之資訊等的 RAM362、及預先記憶玩家之個人資訊、各玩家之關於遊戲之玩家資訊等的 ROM363。RAM362 係作為記憶關聯選擇問題之資訊的資料庫（參照圖 17）而作用。

記憶於 ROM363 之各種資料中，能記憶於可裝卸之記憶媒體的資料係例如，使可利用硬碟機驅動器、光碟機驅動器、可撓式碟片機驅動器、矽碟機驅動器、卡匣式媒體讀取機等的驅動器來讀取亦可，在此狀況，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。

網路通訊部 38，係介由各種資料經由 WWW 所構成之網路，經由複數店舖伺服器裝置 2 之任一，遵從終端識別資訊，在與對應之顧客終端裝置 1 之間進行收送訊者。

再者，遊戲管理程式及選擇問題管理程式係記錄於 ROM363 上，載入至 RAM362 上，藉由利用 CPU361 依序執行 RAM362 上的遊戲管理程式，而實現個別的功能。所謂選擇問題管理程式，係管理對於麻將遊戲之遊玩中的玩家（對於該顧客終端裝置 1），提示與身為麻將遊戲之能

力（強度）的段位建立對應之等級（難易度）的選擇問題乃至其他等級的選擇問題，並催促回答，進行對於來自多數玩家之各種回答的統計處理之同時，用以將統計途中乃至統計結果回饋給回答之玩家的處理者。

圖 8 係揭示中央伺服器裝置 3 之控制部 36 的功能構成圖。控制部 36 的 CPU361 係具備：受理部 361a，係在各顧客終端裝置 1 之遊戲開始時，受理玩家參加遊戲；選擇部 361b，係從藉由受理部 361a 受理之玩家及藉由後述之待機部 361c 作為待機狀態之玩家中，遵從所定規則而選擇，在同一遊戲空間內遊玩之所定最大數（在此為 3）以下且所定數（在此為 2）以上之玩家；待機部 361c，係使在未藉由選擇部 361b 選擇之狀態下的玩家作為待機狀態，對於選擇部 361b，使其執行該玩家的選擇；第 1 執行部 361d，係使藉由選擇部 361b 選擇之玩家彼此在同一遊戲空間內執行遊戲；第 2 執行部 361e，係使藉由待機部 361c 成為待機狀態之玩家，與 CPU 玩家在同一遊戲空間上執行遊戲；選擇問題管理部 361g，係管理身為麻將遊戲之能力（強度）的段位與選擇問題之等級（難易度）的建立對應所致之選擇問題的選出、是已回答或未回答的判定、對於回答的統計處理等；及選擇問題通訊控制部 361h，係進行對於以該選擇問題管理部 361g 管理之所賦予的資訊、來自各顧客終端裝置 1 之回答資訊的通訊控制。

RAM362 係具備：玩家資訊記憶部 362a，係儲存使用

者 ID 資料等之個人資訊；段位記憶部 362b，係將表示玩家在遊戲上的強度等級之階級資訊與玩家的識別資訊（使用者 ID 資料）建立關聯並加以儲存；稱號記憶部 362c，係將表示玩家之在遊戲的戰術特徵之稱號資訊與玩家的識別資訊（使用者 ID 資料）建立關聯並加以儲存；履歷記憶部 362d，係將作為玩家在遊戲之過去對戰成績的累計胡牌次數、累計放槍次數、累計遊玩局數、胡牌時的累計寶牌數及胡牌時的累計台數等，與玩家的識別資訊建立對應並加以儲存；及選擇問題關聯資訊記憶部 362e，係分別記憶如圖 17 所示之關聯選擇問題之所要資料類。再者，選擇問題關聯資訊記憶部 362e 的詳細係以圖 17 說明。

受理部 361a，係受理從各顧客終端裝置 1 發送來之玩家的使用者 ID 資料等之個人資訊，並依據儲存於玩家資訊記憶部 362a 之玩家資訊，受理玩家對遊戲的參加者。

選擇部 361b，係從藉由受理部 361a 受理之玩家及藉由待機部 361c 成為待機狀態之玩家中，遵從處理規則（在此係依據儲存於段位記憶部 362b 之階級與儲存於稱號記憶部 362c 之稱號）選擇（組合）在同一遊戲空間遊玩之 2 以上且 3 以下之玩家者。進而，選擇部 361b 係在被選擇之玩家的數量未滿 3（即 2）時，至少再 1 次選擇玩家。具體來說，選擇與玩家的階級（段位）之差在 2 階級以內的玩家。再者，關於稱號包含於選擇的條件亦可。再者，在本實施例，選擇部 361b 係對於被選擇之顧客終端

裝置 1，依選擇順序，例如，附上選擇號碼。

待機部 361c，係使在玩家未藉由選擇部 361b 選擇時，使該當玩家作為待機狀態，使選擇部 361b 執行該玩家的選擇。待機狀態係等待藉由選擇部 361b 選擇對戰對手之狀態。

第 1 執行部 361d，係使藉由選擇部 361b 選擇之玩家彼此在同一遊戲空間內執行遊戲。亦即，將藉由選擇部 361b 選擇之玩家彼此成為對戰對手，（虛擬地坐上相同桌子）執行遊戲之要旨的指示資訊，發送至被選擇之玩家所使用之顧客終端裝置 1。

第 2 執行部 361e，係使藉由待機部 361c 成為待機狀態之玩家，與 CPU 玩家在同一遊戲空間上執行遊戲。

選擇問題管理部 361g，係從以顧客終端裝置 1 的讀卡機 13 讀取之玩家的個人卡片之個人資訊，參照段位記憶部 362b，確認回答者等級，將該玩家的段位與選擇問題的等級（難易度）建立對應並進行選擇問題的選出之同時，判定在選出問題中是已回答之問題或未回答之選擇問題，並針對在該玩家遊玩之顧客終端裝置 1 已回答份，發送統計內容，針對未回答份，發送選出之選擇問題者。又，選擇問題管理部 361g，係對於從各顧客終端裝置 1 回送來之回答，執行每個選擇結果的統計處理部者。在本實施形態，作為選擇問題的階級，區分為所定段數，在此係區分成初級、中級、上級之 3 階級，且將玩家的段位與有關之 3 階級（回答者等級）建立對應。再者，回答等級的

資訊係參照段位記憶部 362b，以中央伺服器裝置 3 設定之方法之外，讓個人卡片具有回答者等級的資訊亦可，或者作為讓個人卡片具有段位資訊，從以顧客終端裝置 1 讀取之段位資訊轉換成回答者等級，發送至中央伺服器裝置之樣態亦可。

以下，首先針對麻將遊戲處理來說明，接著針對選擇問題遊戲處理之加以說明。

圖 9 係表示中央伺服器裝置 3 的動作之流程圖的一例。首先，藉由受理部 361a，接收從顧客終端裝置 1 傳送來的個人資訊（步驟 ST1），依據儲存於玩家資訊記憶部 362a 之玩家資訊，執行玩家的認證處理，被確定時則允許參加遊戲（步驟 ST3）。接著，藉由選擇部 361b，從藉由受理部 361a 允許參加並受理（不是後述之「單打」模式時可受理）之玩家中，依據儲存於段位記憶部 362b 之階級與儲存於稱號記憶部 362c 之稱號，選擇在同一遊戲空間內遊玩之 2 以上的玩家，藉由第 1 執行部 361d，將藉由選擇部 361b 選擇之玩家彼此在同一遊戲空間內執行遊戲之要旨的指示資訊，發送至被選擇之玩家所使用之顧客終端裝置 1（步驟 ST5）。再者，藉由資訊處理部 361，進行藉由第 1 執行部 361d 執行遊戲之所有顧客終端裝置 1 的使用狀態等之監視（步驟 ST7）。

圖 10 係揭示圖 9 所示之步驟 ST5（對戰者決定處理）之詳細流程圖的一例。再者，以下的處理係如未特別記載，皆藉由選擇部 361b 進行。首先，藉由受理部 361a，

接收從顧客終端裝置 1 發送來之對戰模式（步驟 ST11）。

於對戰模式係有「單打」、「店舖內對戰」及「通訊對戰」之 3 種模式。「單打」模式係與 CPU 玩家進行對戰之模式，「店舖內對戰」模式係對戰者全部使用連接於同一店舖伺服器裝置 2 之顧客終端裝置 1 時的對戰模式，「通訊對戰」模式係對戰者內至少 1 人使用連接不同店舖伺服器之顧客終端裝置 1 的玩家時的對戰模式。

接下來，藉由受理部 361a，進行對戰模式是否為「單打」模式的判定（步驟 ST12）。該判定被肯定時，處理則重新進行。在該判定被否定時，則受理玩家，時間計數 T 初始化成為 0（步驟 ST13）之同時，以顯示圖 13 所示之等待畫面的方式，指示資訊被發送至該當玩家進行遊玩之顧客終端裝置 1。

圖 11 係等待畫面之畫面圖的一例。於等待畫面 400，在畫面下側顯示有顯示該畫面之玩家的玩家資訊 401，在畫面上側及右側顯示有表示未選擇對戰對手之玩家資訊 402 及 403，在畫面左側顯示有 CPU 玩家的玩家資訊 404。

玩家資訊 401 及 404 係表示作為玩家在遊戲的稱呼之名稱 401a、404a、玩家的稱號 401b、404b 及玩家的段位 401c、404c。例如，CPU 玩家的名稱係「花子」，稱呼係「玄武」，段位係「四段」。於等待畫面 400，未顯示使用顯示該畫面之顧客終端裝置 1 的玩家與 CPU 玩家以外的對戰對手之玩家資訊 402 及 403，故該當玩家可確認未選擇對戰對手。

再次，回到圖 10 所示之流程圖而說明。進行是否有藉由待機部 361c 成為待機狀態之玩家或已經受理之玩家的判定（步驟 ST15）。在該判定被否定時，則前進至步驟 ST21。在該判定被肯定時，則從被受理之玩家及藉由待機部 361c 成為待機狀態之玩家中，依據儲存於段位記憶部 362b 之階級與儲存於稱號記憶部 362c 之稱號，選擇在同一遊戲空間遊玩之 2 以上且 3 以下之玩家（步驟 ST17），並以顯示表示選擇之結果的等待畫面之方式，將指示資訊發送至該當玩家進行遊玩之顧客終端裝置 1。

圖 12 係表示選擇之結果的等待畫面的一例。於等待畫面 410，在畫面下側顯示有顯示該畫面之玩家的玩家資訊 411，在畫面上側顯示有表示未選擇對戰對手之玩家資訊 413，在畫面左側顯示有 CPU 玩家的玩家資訊 414，在畫面右側顯示有藉由選擇部 361b 選擇之玩家的玩家資訊 412。玩家資訊 411、412 及 414 係表示作為玩家在遊戲的稱呼之名稱 411a、412a、414a、玩家的稱號 411b、412b、414b、及玩家的段位 411c、412c、414c。於等待畫面 410，顯示使用顯示該畫面之顧客終端裝置 1 的玩家與 CPU 玩家以外，亦顯示藉由選擇部 361b 選擇之玩家（對戰對手）之玩家資訊 412，故使用顯示該畫面之顧客終端裝置 1 的玩家可確認選擇了 1 位對戰對手。

再次，回到圖 10 所示之流程圖而說明。進行於步驟 ST17 中被選擇之玩家數量（對戰對手的數量）是否為 3 的判定（步驟 ST19）。該判定被肯定時，處理則重新進

行。在該判定被否定時，則增加時間計數 T （步驟 ST21），進行時間計數 T 是否為所定時間 T_{MAX} （在此為 30 秒）以上的判定（步驟 ST23）。在該判定被否定時，則回到步驟 ST15。在該判定為肯定時，進行於步驟 ST17 中被選定之玩家數量是否為 0（亦即未被選擇）的判定（步驟 ST25）。在該判定被肯定時，則藉由待機部 361c 玩家成為待機狀態（步驟 ST27）。該判定被否定時，處理則重新進行。

圖 13 係揭示圖 10 所示之步驟 ST27 的處理（待機狀態的處理）之詳細流程圖的一例。首先，對於顧客終端裝置 1，以開始 CPU 對戰（僅與 CPU 玩家的對戰）之方式，發送指示資訊（步驟 ST31）。

接下來，進行是否已經過所定時間（例如，30 秒）的判定（步驟 ST33），在該判定被肯定為止，經過時間係被累計。在該判定被肯定時，則藉由選擇部 361b 進行玩家的選擇（步驟 ST35），進行成為待機狀態之玩家是否已被選擇的判定（步驟 ST37）。在該判定被肯定時，則前進至以顯示表示玩家被選擇之對戰者出現畫面之方式，將指示資訊發送至顧客終端裝置 1 的步驟 ST39。在該判定被否定時，則回到步驟 ST33。

步驟 ST37 之判定被肯定時，則進行被選擇之玩家數量是否為 3 的判定（步驟 ST39）。在該判定被肯定時，則前進至圖 11 的步驟 ST7（對戰監視處理）。在該判定被否定時（被選擇之玩家數量為 1 時），則進行是否已經

過所定時間（例如，10 秒）的判定（步驟 ST41），在該判定被肯定為止，經過時間係被累計。在該判定被肯定時，則藉由選擇部 361b 進行玩家的選擇（步驟 ST43），前進至圖 9 的步驟 ST7（對戰監視處理）。

圖 14 係揭示圖 10 所示之步驟 ST17 的處理（玩家的選擇處理）之詳細流程圖的一例。再者，圖 10 所示之步驟 ST17 的處理係與圖 13 所示之步驟 ST35 及步驟 ST43 相同之處理。又，以下的處理係全部藉由選擇部 361b 進行。首先，待機狀態的玩家及被受理之玩家的總數 WN 被計算（步驟 ST51），接著，玩家數量計數 I 被初始化為 1（步驟 ST53）。接下來，該當玩家與第 I 位玩家之段位係從段位記憶部 362b 讀入，判定段位之差是否為所定值 DN（在此為 2）以下（步驟 ST55）。在該判定被否定時，則前進至步驟 ST61。在該判定被肯定時，則第 I 位玩家追加至與該當玩家進行對戰之玩家（步驟 ST57）。

接著，進行與該當玩家進行對戰之玩家數量是否為 3 的判定（步驟 ST59）。該判定被肯定時，處理則重新進行。在該判定被否定時，則增加玩家數量計數 I（步驟 ST61），進行玩家數量計數 I 是否超過玩家的總數 WN 以上的判定（步驟 ST63）。在該判定被肯定時，處理重新進行，被否定時，則回到步驟 ST55。

在此，針對依據前述中央伺服器裝置 3 的指示執行之顧客終端裝置 1 的動作加以說明。圖 15 係表示顧客終端裝置 1 的動作之流程圖的一例。首先，從插入讀卡機 13

之個人卡片讀入使用者 ID 資料（步驟 ST71），並一併受理密碼的輸入，而使用者 ID 資料與密碼一起被發送至中央伺服器裝置 3（步驟 ST73）。然後，顯示選擇對戰模式之模式選擇畫面，受理來自玩家的輸入，選擇對戰模式（步驟 ST75），對戰模式資訊係被發送至中央伺服器裝置 3。從中央伺服器裝置 3 接收在同一遊戲空間進行遊戲之其他玩家（對戰者）的名稱、段位及稱號等的對戰者資訊（步驟 ST77）。接著，從中央伺服器裝置 3 接收執行遊戲之要旨的指示資訊時，則藉由遊戲進行管理部 161a 執行遊戲的開始處理，並決定場風及莊家（步驟 ST79），進而，開始對戰（步驟 ST81），顯示圖 16 所示之對戰畫面。

圖 16 係表示對戰狀況的對戰畫面之畫面圖的一例。於對戰畫面 510 係於畫面下側玩家的手牌 511 以可看見牌的種類之方式顯示，於畫面上側及左右兩側對戰者的手牌 512 以無法看見牌的種類之方式顯示，於畫面略中央顯示有包含寶牌表示牌之牌堆 513、及於牌堆 513 周圍顯示有捨棄牌 514，於畫面下側則顯示有藉由玩家按下之各種按鍵 516。而藉由玩家一邊觀看對戰畫面 510 一邊適切按下按鍵 516，來進行遊戲。

再次，回到圖 15 所示之流程圖而說明。開始對戰之後，則藉由遊戲進行管理部 161a 進行對戰是否結束的判斷（步驟 ST83）。在該判定被否定時，則回到步驟 ST81。在該判定被肯定時，則表示對戰已結束之對戰結束資訊

被發送至中央伺服器裝置 3，藉由成績判定部 161e 判定在遊戲的順位（步驟 ST85）。然後，藉由道具移動部 161f，依據成績判定部 161e 所致之判定結果及對局數，玩家所虛擬地持有之道具係在玩家間移動（步驟 ST87）。接下來，藉由段位決定部 161g，依據玩家虛擬地持有之道具的個數及點數，決定表示該當玩家之在遊戲上的強度等級之段位，並藉由與儲存於段位記憶部 162a 之至今為止（上次遊戲結束時）的段位進行比較，進行段位是否被變更爲初段的判定（步驟 ST89）。在段位不被變更時，則顯示表示現在的道具之個數的未圖示之道具顯示畫面，並前進至步驟 ST95。再者，藉由段位決定部 161g 決定之段位，係儲存於段位記憶部 162a 之同時，作爲段位資訊被發送至中央伺服器裝置 3。

在段位被變更爲初段時，藉由稱號參數計算部 161h，計算出表示玩家之在遊戲上的特徵之稱號參數（步驟 ST91）。然後，藉由稱號賦予部 161i，依據藉由稱號參數計算部 161h 計算出之參數玩家，虛擬地賦予玩家在遊戲內的玩家稱號（步驟 ST93），並儲存於稱號記憶部 162c 之同時，稱號資訊係被發送至中央伺服器裝置 3。

執行步驟 ST93 的處理時，會針對達成未圖示之所定條件的玩家，以畫像或聲音來導引遊戲的持續，藉由接受該導引而硬幣受理部 14 是否已受理硬幣，並受理來自玩家的判斷，進行是否繼續現在執行中之對戰的判定（步驟 ST95）。在該判定被肯定時，則回到步驟 ST73，該判定

被否定時，則前進至步驟 ST97。

步驟 ST95 的判定被否定時，表示遊戲結束之對戰結束資訊係被發送至中央伺服器裝置 3（步驟 ST97），而結束處理。

接下來，針對選擇問題遊戲處理加以說明。圖 17 係揭示構成選擇問題關聯資訊記憶部 362e 之資料庫的表格地圖之一例的圖。

該資料庫係由用以適切地構築資料之所要數表格，在此是由表格 1～3 所構成。表格 1 係身為選擇問題，所謂關於「丟哪張牌問題」之資料的區域，具有特定問題的問題 ID、問題等級（階級）、職業選手（在此場面職業雀士會丟此牌之類）推薦之回答的回答資料、用以對回答設定期限的回答受理期間及用以設定遞送統計結果並通知之期限的結果顯示期間的各資料項目。以對回答設定期限，記憶於選擇問題關聯資訊記憶部 362e 之選擇問題係於每該期間（例如 1 週間，參照圖 24），被變更為新的問題（被重新作成）。表格 2 係關於玩家之回答的區域，具有玩家 ID（使用者 ID）、回答之選擇問題所對應之問題 ID 及玩家之回答結果的各資料項目。表格 3 係關於回答之統計資料的區域，具有問題 ID 及（對於選擇項）各回答之人數（玩家數）的各資料項目。再者，該資料表係每個表格充分準備必須之數份（在表格 1 是問題數份，表格 2 是回答之玩家人數份，表格 3 是有回答之問題數份）的記憶體容量。

圖 18、圖 19 係揭示在中央伺服器裝置 3 執行之選擇問題的遞送處理之一例的流程圖。首先，進行從某顧客終端裝置 1 之玩家 ID (RefID) 與回答者等級 (MyLevel) 的接收 (步驟 ST111)，接下來，滿足選擇問題關聯資訊記憶部 362e 之表格 1 的回答受理期間項目與結果顯示期間項目的條件之問題數 (N) 與問題資料 (Q(I) : I = 0 ~ N-1) 作為候補被選出 (步驟 ST113)。候補的選出結束時，變數 I、J 皆被初始設定為 0 (步驟 ST115)，首先進行是否是 $I < N$ 的判斷 (步驟 ST117)。初始係因為 $I = 0$ ，而成為 $I < N$ ，前進至步驟 ST119，判斷 Q(I) (但是在此 $I = 0$) 的問題 ID 與表格 2 內之身為玩家 ID 的 RefID 之一致的有無，在有一致時，則將此時的問題 Q(I) 附加已回答 (既回答) 之旗標 (步驟 ST121)，前進至步驟 ST123。在步驟 ST123，從表格 3 取得問題 ID 之回答的人數等 (包含統計資料)，並儲存於問題 Q(I) 的工作區域。

接下來，判斷問題 Q(I) 是否在回答受理期間內 (步驟 ST125)，如被肯定，則於問題 Q(I) 附加「途中經過」的旗標 (步驟 ST127)，如被否定，則於問題 Q(I) 附加「最後結果」的旗標 (步驟 ST129)。所謂途中經過係在回答受理期間內之到現在時間點為止的統計結果，所謂最後結果係回答受理全期間之統計結果。

接著，在步驟 ST131，進行 $R(J) = Q(I)$ 、 $J = J + 1$ 的轉換，前進至步驟 ST137。另一方面，在步驟 ST119，判斷被否定時，則在問題 Q(I) 附加未回答之旗標後 (步驟

ST133)，進行 $R(J) = Q(I)$ 、 $J = J + 1$ 的轉換（步驟 ST135）。接下來，作為 $I = I + 1$ （步驟 ST137），回到步驟 ST117，相同的處理被重覆至問題 $Q(N-1)$ 為止。

於步驟 ST117 中， $I < N$ 的判斷被否定時，則將儲存於被選出之 J 個問題 $R(0) \cdots R(J-1)$ 的工作（在步驟 ST123）的資料，回送至顧客終端裝置 1（步驟 ST139），結束本流程。

圖 20 係揭示在中央伺服器裝置 3 執行之對顧客裝置 1 之回答的送訊處理之一例的流程圖。首先，進行從顧客終端裝置 1 之身為玩家 ID 的 RefID、身為問題 ID 的 QID 及身為回答 ID 的 AnsID 的接收（步驟 ST151），進行該當 QID、RefID 者是否存在於表格 2 的判斷（步驟 ST153）。在該判斷被否定時，則前進至步驟 ST157，另一方面，該判斷被肯定時，則作為已回答，前進至步驟 ST159。在步驟 ST157，因為是未回答之判斷，故於表格 2 登記有 QID、RefID、AnsID（參照圖 17），前進至步驟 ST159。

在步驟 ST159，從表格 3 取得 QID 的回答人數，取得之回答人數的資料被回送至在步驟 ST151 接收之顧客終端裝置 1（步驟 ST161），結束本流程。

圖 21、圖 22 係揭示在中央伺服器裝置 1 執行之選擇問題的管理處理之一例的流程圖。

首先，個人卡片插入至讀卡機 13，取得玩家之個人資訊中的回答者等級之資訊 MyLevel（步驟 ST171），而玩家 ID 與回答者等級 MyLevel 被發送至中央伺服器裝置

3 (步驟 ST173) 。亦即，在此回答者等級係被儲存於個人卡片之樣態。

接下來，在步驟 ST139，進行從中央伺服器裝置 3 發送來之 J 個問題資訊的接收時 (步驟 ST175)，以下，執行問題之顯示狀態的確認處理。再者，在此將選擇問題以 Q 表現。

首先，設定變數 $ANS = false$ ， $I = 0$ (步驟 ST177)。在此， $ANS = false$ 係表示對於回答者等級所對應之等級的選擇問題，是未回答的狀態， $ANS = true$ 係表示已解答的狀態。

接下來，進行是否是 $I < J$ 的判斷 (步驟 ST179)。初始係因為 $I = 0$ ，而成為 $I < J$ ，前進至步驟 ST181，判斷 $Q(I)$ (但是在此 $I = 0$) 的問題等級與 $MyLevel$ 是否相同，在被肯定時，接著，進行該 $Q(I)$ 是否是已回答的判斷 (步驟 ST183)。如果該 $Q(I)$ 是已回答，則前進至步驟 ST185，設定 $ANS = true$ 。亦即，表示與 $MyLevel$ 相同等級的問題 $Q(I)$ 是已回答。再者，在步驟 ST181 是 NO，步驟 ST183 是 NO 時，則跳過步驟 ST185 (作為未回答的狀態)，前進至步驟 ST187。

又，在步驟 ST181 是 YES，步驟 ST183 是 NO 時，雖然跳過步驟 ST185，此時代表如果不回答與 $MyLevel$ 相同等級的問題 Q，則無法進行對其他等級之問題的回答。例如，在假設 $MyLevel$ 是「中級」等級的玩家進行遊玩之狀況的圖 24 之畫面中，如後述般，在等級顯示欄 605，僅

「中級問題」之框線以高亮度顯示（畫面上，以較粗之框線描畫），表示對於該玩家，在現狀僅允許回答「中級問題」。

在步驟 ST187，設定 $I = I + 1$ ，回到步驟 ST179，重覆進行相同的處理。然後，於步驟 ST179 中，判斷 $I < J$ 時，則設定變數 $k = 0$ （步驟 ST189），進行是否 $k < J$ 的判斷（步驟 ST191）。

$k < J$ 的判斷被肯定時，則判斷 $Q(k)$ 的狀態是否是「最後結果」（步驟 ST193），在判斷 $Q(k)$ 的狀態是「最後結果」時，則 $Q(k)$ 作為「最後結果」的顯示狀態（步驟 ST195），前進至步驟 ST209。

另一方面，在判斷 $Q(k)$ 的狀態不是「最後結果」時，則判斷 $Q(k)$ 的狀態是否是「途中經過」（步驟 ST197）。在判斷 $Q(k)$ 的狀態是「途中經過」時，則 $Q(k)$ 設定成「途中經過」的顯示狀態（步驟 ST199），前進至步驟 ST209。

另一方面，在步驟 ST197，判斷 $Q(k)$ 的狀態不是「途中經過」時，則判斷 $Q(k)$ 的問題等級與 $MyLevel$ 是否相同（步驟 ST201）。在判斷 $Q(k)$ 的問題等級與 $MyLevel$ 相同時，則 $Q(k)$ 成為可回答狀態（步驟 ST203），前進至步驟 ST209。

另一方面，在判斷 $Q(k)$ 的問題等級與 $MyLevel$ 不同時，則判斷是否 $ANS = true$ （步驟 ST205）。在判斷是 $ANS = true$ 時，則 $Q(k)$ 設定成可回答狀態（步驟 ST207）。

，前進至步驟 ST209。另一方面，在判斷不是 $ANS = true$ 時，則直接前進至步驟 ST209。

在步驟 ST209，設定 $k = k + 1$ ，回到步驟 ST191，重覆進行相同的處理。然後， $k < J$ 的判斷被否定時，則結束本流程。

圖 23 係揭示在顧客終端裝置 1 執行之選擇問題的回答處理之一例的流程圖。

首先，設定變數 $S =$ 「選擇之問題」（步驟 ST221），進行選擇之問題 S 是否可回答的判斷（步驟 ST223）。如果選擇之問題 S 是可回答之問題，該問題 S 會顯示於監視器 11（步驟 ST225），回答的選擇會成為可受理（步驟 ST227）。然後，受理回答時，作為回答 $= A$ （步驟 ST229），該回答 A 被發送至中央伺服器裝置 3（步驟 ST231），對該問題 S 附加已回答的旗標（步驟 ST233）。接下來，對從中央伺服器裝置發送來之該問題 S 的到途中為止之統計結果會顯示於監視器 11（步驟 ST235），而結束本流程。

另一方面，在步驟 ST223 判斷問題 S 不是可回答之問題時，則結束本流程。

於前述中，每於受理回答，作為回答 $= A$ （步驟 ST229）而對該問題 S 附加已回答的旗標（步驟 ST233）時，圖 21、圖 22 的步驟 ST177～ST209 係為別途執行。藉此，在顧客終端裝置 1 側，因應回答，進行相對於對各選擇問題之回答許否等的狀況之更新。所以，解決了每於

對選擇問題之回答，則從中央伺服器裝置 3 發送新的問題之麻煩。

圖 24 係揭示選擇問題之一例的顯示畫面。監視器 11 的右側所定部係顯示選擇問題關聯畫像的區域，於區域的略中央設置有選擇問題的顯示欄 601，於其上部設置有「這星期的要丟什麼牌？問題」顯示欄 602、選擇問題的狀況說明欄 603。又，於選擇問題顯示欄 601 的下部係顯示具有指定丟牌之按鍵與用以變更其左右側之牌的指定之左、右按鍵的操作顯示欄 604。於等級顯示欄 605 係顯示有用以選擇「初級問題」、「中級問題」、「上級問題」之等級的按鍵。於遞送資訊顯示欄 606 係至少顯示有「職業雀士註記」按鍵、「這星期的要丟什麼牌？問題」按鍵。於選擇問題顯示欄 601 係在此例，顯示有假設選擇對應回答者等級之「中級問題」，且東 4 局、第 7 輪、東家之遊戲途中的一場面而進行顯示，在自摸牌「二萬」時（於選擇問題顯示欄 601 的下部左右並排為一系列之牌的右端之牌），選擇丟出 14 張持有牌中任一的問題。顯示於持有牌的一部份之箭頭標記 601a，係用以使丟牌可目視者，每於按下左右按鍵時，則對應按下方向，控制移動左右牌各 1 個份。

圖 25 係揭示回答選擇問題時的統計結果之一例的顯示畫面。於區域的略中央係作為「途中經過」之現在的回答狀況以所定圖表，在此以圓形圖表 610 顯示，遵從來自其他顧客終端裝置 1 的回答狀況，以被選擇之牌的多寡順

序，以數值（在此以百分比）顯示。

圖 26 係揭示在回答回答者等級的問題時，選擇其他等級的問題時之一例的顯示畫面。在此，揭示選擇「初級問題」之狀況。

圖 27 係揭示回答選擇問題時的統計結果之其他例的顯示畫面。將區域的略中央分爲二，於上半部顯示與圖 25 相同的「途中經過」的回答狀況，於下半部顯示「來自職業雀士的建議」（表格 1 的項目「職業選手的回答資料」）。在圖 25、圖 27，作爲選擇問題的回答，將「來自職業雀士的建議」所致者，或最大數量所致者作爲正確回答來處理亦可。

再者，本發明係可採用以下之樣態。

（A）於本實施樣態中，已針對藉由顧客終端裝置 1 執行之對戰遊戲爲麻將遊戲之狀況進行說明，但是，爲其他之以複數玩家進行的遊戲之形態亦可。例如，卡片遊戲、圍棋遊戲、將棋遊戲、射擊遊戲、賽車遊戲等之樣態亦可。

（B）於本實施形態中，作爲附屬性遊戲，有具有選擇項的選擇問題，尤其在此是於麻將遊戲中在湊牌型時選擇丟牌（接近正確回答，被推獎之回答的選擇，亦即，最多玩家選擇之回答的選擇）的問題，但是，並不限定於此，亦可採用各種形態的附屬性遊戲。例如，在本來遊戲是卡片遊戲時，作爲不同方式的卡片遊戲，假設最後選擇項之場面的附屬性遊戲亦可。與在顧客終端裝置 1 進行之本

來的遊戲是完全不同種類的遊戲亦可（例如，本來遊戲是麻將遊戲時，附屬性遊戲是將棋遊戲亦可），但是，作為雖然與本來遊戲不同，卻具有關聯性之附屬性遊戲為佳。進而，作為引導出正確回答之附屬性遊戲亦可。又，作為附屬性遊戲，係不限定於選擇問題者，作為在短時間內有結果，例如，射擊遊戲或智能遊戲等之所謂迷你遊戲亦可。

（C）於本實施形態中，已針對具備店舖伺服器裝置 2 之狀況加以說明，但是，作為顧客終端裝置 1 經由網路而連接於中央伺服器裝置 3 之樣態亦可。

（D）於本實施形態中，中央伺服器裝置 3、店舖伺服器裝置 2 及顧客終端裝置 1 的連接（網路）構造亦不限定於圖 1 所示者。例如，作為不使用店舖伺服器裝置 2 之顧客終端裝置 1 與中央伺服器裝置 3 的連接樣態，係可舉出環狀型、樹狀型、星狀型等之各種連接樣態。於該狀況係樹狀型之連接形態為佳。又，作為利用使顧客終端裝置 1 具有中央伺服器裝置 3 的功能，將顧客終端裝置 1 之一作為主機終端裝置，與其他顧客終端裝置 1 連接之樣態亦可。又，作為使店舖伺服器裝置 2 具有中央伺服器裝置 3 的功能，與店舖內的顧客終端裝置 1 連接之樣態亦可。如圖 1 所示，於中央伺服器裝置 3 與顧客終端裝置 1 之間，設置店舖伺服器裝置 2，以中央伺服器裝置 3、店舖伺服器裝置 2、顧客終端裝置 1 分散處理之樣態為佳。此時，於各店舖設置店舖伺服器裝置 2，於該店舖伺服器裝置 2

連接各顧客終端裝置 1 為佳。

(E) 於本實施形態中，遞送使附屬性遊戲對應玩家的能力而準備者，但是，並不限定於此，作為對於正確回答（作為正確回答而推獎時，多數玩家會回答之狀況）的玩家，將特別準備之附屬性遊戲，遞送給該玩家之樣態亦可。作為特別之附屬性遊戲，為難易度更高之遊戲或不同方式之遊戲亦可。

(F) 在本實施形態，因為是網路對戰方式麻將遊戲，作為對戰對手可在等待 3 個人之數十秒的時間，回答該附屬性遊戲（問題），可謀求等待時間的有效利用。又，作為於遊戲中自由受理回答者之樣態亦可，但是，於對戰方式遊戲中，一邊持續附屬性遊戲的提示（顯示），一邊針對回答，考慮對手側之操作中的時間帶等，設置時間限制（例如，每於自身側的操作結束時之所定時間內之限制）亦可。

(G) 在本實施形態，從遊戲用伺服器裝置進行所謂整批遞送玩家之能力所對應之區分及區分以外的選擇問題，但是，作為使選擇問題管理部 361g 具有針對在某顧客終端裝置 1 遊玩中的玩家，監視、判斷是否對該玩家之能力所對應之區分的選擇問題進行回答，或是否在中央伺服器裝置 3 接收其回答的監視功能（監視手段），在藉由該監視功能判斷已接收前述回答時，選擇問題通訊控制部 361h 係對在顧客終端裝置 1 遊玩中的前述玩家，允許其他能力區分之選擇問題的遞送之樣態亦可。依據此，僅在

每次需要時遞送需要之資訊份即可。

如上所述，新穎的遊戲用伺服器裝置，係與受理來自玩家的操作而控制遊戲之進行的複數遊戲終端裝置可通訊地連接，且至少可監視是否是遊戲執行中，並具備：玩家資訊收訊手段，係取得包含於在前述遊戲終端裝置進行遊玩之玩家之資訊的玩家之能力資訊；附屬性遊戲記憶手段，係將與前述遊戲內容不同之附屬性遊戲，以能力別來區分並加以記憶；附屬性遊戲遞送手段，係對於遊戲執行中的前述遊戲終端裝置，遞送從該遊戲終端裝置取得之遊玩中的玩家之能力所對應之區分的附屬性遊戲；遊玩結果收訊手段，係從前述複數遊戲終端裝置接收，對於前述遞送之前述附屬性遊戲之遊玩的遊玩結果；統計手段，係統計從各遊戲終端裝置接收之個別的前述遊玩結果；及統計結果送訊手段，係對發送前述遊玩結果之遊戲終端裝置，回送前述統計結果。

依據此構造，於附屬性遊戲記憶手段，與遊戲內容不同之附屬性遊戲，會以能力別來區分並加以記憶。然後，藉由玩家資訊收訊手段，取得包含於在前述遊戲終端裝置進行遊玩之玩家之資訊的玩家之能力資訊時，藉由附屬性遊戲遞送手段，進行對於遊戲執行中的前述遊戲終端裝置，從該遊戲終端裝置取得之遊玩中的玩家之能力所對應之區分的附屬性遊戲的遞送。進而，藉由遊玩結果收訊手段，從前述複數遊戲終端裝置接收，對於前述遞送之前述附屬性遊戲之遊玩的遊玩結果時，藉由統計手段，統計從各

遊戲終端裝置接收之個別的前述遊玩結果，藉由統計結果送訊手段，對發送前述遊玩結果之遊戲終端裝置，回送前述統計結果。所以，利用在本來遊戲遊玩的途中，對遊戲中的多數玩家提供考慮該遊戲之玩家之能力的附屬性遊戲，且統計其結果，並加以回饋（通知），可提供更富有趣味的遊戲環境。

於前述遊戲用伺服器裝置中，更設置：監視手段，係針對在某遊戲終端裝置進行遊玩中的玩家，判斷是否已接收進行遊玩該玩家之能力所對應之區分的附屬性遊戲的結果；前述附屬遊戲遞送手段，係在藉由前述監視手段判斷已接收前述遊玩結果時，對在該遊戲終端裝置進行遊玩中的前述玩家，允許其他能力區分之附屬性遊戲的遞送為佳。依據該構造，藉由監視手段，針對在某遊戲終端裝置進行遊玩中的玩家，進行是否已接收進行遊玩該玩家之能力所對應之區分的附屬性遊戲的結果之判斷，在藉由前述監視手段判斷已接收前述遊玩結果時，藉由前述附屬性遊戲遞送手段，進行對在該遊戲終端裝置進行遊玩中的前述玩家，允許其他能力區分之附屬性遊戲的遞送，亦即進行遞送。所以，除了因應玩家能力之附屬性遊戲之外，亦可挑戰能力以下或能力以上之附屬性遊戲。

於前述遊戲用伺服器裝置中，前述附屬性遊戲記憶手段，係每隔所定期間變更附屬性遊戲的內容者；前述統計手段，係在前述所定期間中，發送到途中為止的統計結果；經過前述所定期間後，係分別可識別地顯示最後統計結

果為佳。依據該構造，因為每隔所定期間，附屬性遊戲會改變，故可持續提供附屬性遊戲而不使人厭煩，而且，即使在所定期間內，亦可直接參照作為途中經過的統計結果，能實現富有便利性者。

於前述遊戲用伺服器裝置中，前述附屬性遊戲，係具有選擇項的選擇問題；前述遊玩結果，係對於選擇項之任一的選擇結果為佳。依據該構造，作為附屬性遊戲，是具有選擇項的選擇問題，故即使在本來之遊戲遊玩中，選擇問題亦可無障礙地進入而加以對應。

於前述遊戲用伺服器裝置中，更具備：正確回答判斷手段，係判斷是否正確回答前述選擇問題；前述附屬性遊戲遞送手段，係在藉由前述正確回答判斷手段判斷是正確回答時，對在該遊戲終端裝置進行遊玩中的前述玩家，允許其他能力區分之選擇問題的遞送為佳。依據該構造，在正確回答選擇問題時，可挑戰其他能力區分之選擇問題，故可實現富有趣味者。

於前述遊戲用伺服器裝置中，具備：正確回答判斷手段，係判斷是否正確回答前述選擇問題；前述附屬性遊戲遞送手段，係在藉由前述正確回答判斷手段判斷是正確回答時，對在該遊戲終端裝置進行遊玩中的前述玩家，允許除了能力區分之選擇問題之外的其他被準備之特別問題的遞送為佳。依據該構造，在正確回答選擇問題時，可挑戰特別問題，故可實現富有趣味者。

又，新穎的遊戲終端裝置，係與至少在與其他遊戲終

端裝置之間可通訊地連接之遊戲用伺服器裝置可通訊地連接，且受理來自玩家的操作而控制遊戲之進行者，具備：玩家資訊送訊手段，係將包含於在遊戲開始時從玩家受理之玩家資訊的玩家之能力資訊，發送至前述遊戲用伺服器裝置；附屬性遊戲收訊手段，係在遊戲執行中，接收從將與前述遊戲內容不同之附屬性遊戲以能力別區分並分別記憶之前述遊戲用伺服器裝置發送來的玩家之能力所對應之區分的附屬性遊戲；遊玩結果受理手段，係受理對於前述附屬性遊戲之玩家所致之遊玩結果；遊玩結果送訊手段，係將受理之遊玩結果，發送至前述遊戲用伺服器裝置；及顯示處理手段，係從前述遊戲用伺服器裝置接收從各遊戲終端裝置接收之對於前述附屬性遊戲的遊玩結果之統計結果，並使監視器顯示。

依據該構造，藉由玩家資訊送訊手段，包含於在遊戲開始時從玩家受理之玩家資訊的玩家之能力資訊，會被發送至前述遊戲用伺服器裝置。然後，藉由附屬性遊戲收訊手段，在遊戲執行中，接收從將與前述遊戲內容不同之附屬性遊戲以能力別區分並分別記憶之前述遊戲用伺服器裝置發送來的玩家之能力所對應之區分的附屬性遊戲時，藉由遊玩結果受理手段，受理對於前述附屬性遊戲之玩家所致之遊玩結果，藉由遊玩結果送訊手段，受理之遊玩結果，會被發送至前述遊戲用伺服器裝置。進而，藉由顯示處理手段，從各遊戲終端裝置接收之對於前述附屬性遊戲的遊玩結果之統計結果，會從前述遊戲用伺服器裝置接收並

顯示於監視器。所以，利用在本來遊戲遊玩的途中，對遊戲中的多數玩家提供考慮該遊戲之玩家之能力的附屬性遊戲，且可確認其結果的統計內容，故可提供更富有趣味的遊戲環境。

於前述遊戲終端裝置中，更具備：附屬性遊戲處理手段，係設定對於前述附屬性遊戲的回答之許否；前述附屬性遊戲收訊手段，係從前述遊戲用伺服器裝置，與玩家的能力所對應之區分的附屬性遊戲一起，也接收玩家的能力所對應之區分以外的附屬性遊戲者；前述附屬性遊戲處理手段，係藉由前述遊玩結果受理手段而以對玩家的能力所對應之區分的附屬性遊戲進行遊玩作為條件，賦予對玩家的能力所對應之區分以外的附屬性遊戲進行遊玩的允許為佳。依據該構造，從遊戲用伺服器裝置，作為遊玩候補的附屬性遊戲無關區分而被遞送，藉由附屬性遊戲處理手段，管理玩家是否對自身之能力所對應之區分的附屬性遊戲進行遊玩，在已遊玩之狀態被肯定時，允許對其他區分之附屬性遊戲的遊玩。所以，針對玩家之能力所對應之區分以外的附屬性遊戲，不需要每次接受遞送。亦即，與玩家之能力所對應之區分的附屬性遊戲一起，整批遞送玩家之能力所對應之區分以外的附屬性遊戲，可個別接受遊玩允許，故不需要個別接受遞送的處理。

於前述遊戲終端裝置中，前述附屬性遊戲，係具有選擇項的選擇問題；前述遊玩結果，係對於選擇項之任一的選擇結果為佳。依據該構造，即使在本來之遊戲遊玩中，

選擇問題亦可無障礙地進入而加以對應。

進而，新穎的附屬遊戲管理系統，係具備受理來自玩家的操作而控制遊戲之進行的複數台遊戲終端裝置，及與前述複數台遊戲終端裝置可通訊地連接的遊戲用伺服器裝置，其中，前述遊戲終端裝置，係具備：玩家資訊送訊手段，係將包含於在遊戲開始時從玩家受理之玩家資訊的玩家之能力資訊，發送至前述遊戲用伺服器裝置；附屬性遊戲收訊手段，係在遊戲執行中，接收從前述遊戲用伺服器裝置發送來的玩家之能力所對應之區分的附屬性遊戲；遊玩結果受理手段，係受理對於前述附屬性遊戲之玩家所致之遊玩結果；遊玩結果送訊手段，係將受理之遊玩結果，發送至前述遊戲用伺服器裝置；及顯示處理手段，係從前述遊戲用伺服器裝置接收各遊戲終端裝置之對於前述附屬性遊戲的遊玩結果之統計結果，並使監視器顯示；前述遊戲用伺服器裝置，係具備：玩家資訊收訊手段，係取得包含於在前述遊戲終端裝置進行遊玩之玩家之資訊的玩家之能力資訊；附屬性遊戲記憶手段，係將與前述遊戲內容不同之附屬性遊戲，以能力別來區分並加以記憶；附屬性遊戲遞送手段，係對於遊戲執行中的前述遊戲終端裝置，遞送從該遊戲終端裝置取得之遊玩中的玩家之能力所對應之區分的附屬性遊戲；遊玩結果收訊手段，係從前述複數遊戲終端裝置接收，對於前述遞送之前述附屬性遊戲之遊玩的遊玩結果；統計手段，係統計從各遊戲終端裝置接收之個別的前述遊玩結果；及統計結果送訊手段，係對發送前

述遊玩結果之遊戲終端裝置，回送前述統計結果。

藉由該構造，與上述相同，利用在本來之遊戲遊玩的途中，對遊戲中的多數玩家提供考慮該遊戲之玩家之能力的附屬性遊戲，且統計其結果，並加以回饋（通知），可提供更富有趣味的遊戲環境。

進而，新穎的附屬遊戲管理方法，係具備受理來自玩家的操作而控制遊戲之進行的複數台遊戲終端裝置，及與前述複數台遊戲終端裝置可通訊地連接的遊戲用伺服器裝置，從遊戲用伺服器裝置對遊戲執行中的遊戲終端裝置提供附屬性遊戲者，其中：將與前述遊戲內容不同之附屬性遊戲，以能力別來區分並分別記憶於前述遊戲用伺服器裝置，將包含於在各遊戲終端裝置的遊戲開始時以該遊戲終端裝置受理之玩家之資訊的玩家之能力資訊，以前述遊戲用伺服器裝置接收，將從受理前述玩家資訊之遊戲終端裝置取得之遊玩中的玩家之能力所對應之區分的附屬性遊戲，遞送至該等遊戲終端裝置，受理對於藉由受理前述玩家資訊之遊戲終端裝置進行遊玩之前述附屬性遊戲的遊玩結果，並將其遊玩結果發送至前述遊戲用伺服器裝置，以前述遊戲用伺服器裝置，統計從各遊戲終端裝置接收之個別的前述遊玩結果，並將其統計結果回送至發送前述遊玩結果之遊戲終端裝置，將前述統計結果顯示於各遊戲終端裝置的監視器。

藉由該構造，與上述相同，利用在本來之遊戲遊玩的途中，對遊戲中的多數玩家提供考慮該遊戲之玩家之能力

的附屬性遊戲，且統計其結果，並加以回饋（通知），可提供更富有趣味的遊戲環境。

【圖式簡單說明】

[圖 1]圖 1 係適用關於本發明之遊戲終端裝置及遊戲用伺服器裝置之遊戲系統的構成圖。

[圖 2]圖 2 係揭示顧客終端裝置之一實施形態之外觀的立體圖。

[圖 3]圖 3 係揭示顧客終端裝置之一實施形態之外觀的硬體構成圖。

[圖 4]圖 4 係顧客終端裝置之控制部的功能構成圖。

[圖 5]圖 5 係揭示店舖伺服器裝置之一實施形態之外觀的立體圖。

[圖 6]圖 6 係揭示店舖伺服器裝置之一實施形態的硬體構成圖。

[圖 7]圖 7 係揭示中央伺服器裝置之一實施形態的硬體構成圖。

[圖 8]圖 8 係中央伺服器裝置之控制部的功能構成圖。

[圖 9]圖 9 係表示中央伺服器裝置的動作之流程圖的一例。

[圖 10]圖 10 係揭示圖 9 所示之對戰者決定處理之詳細流程圖的一例。

[圖 11]圖 11 係等待畫面之畫面圖的一例。

[圖 12]圖 12 係表示選擇之結果的等待畫面的一例。

[圖 13]圖 13 係揭示圖 10 所示之待機狀態的處理之詳細流程圖的一例。

[圖 14]圖 14 係揭示圖 10 所示之玩家的選擇處理之詳細流程圖的一例。

[圖 15]圖 15 係表示顧客終端裝置的動作之流程圖的一例。

[圖 16]圖 16 係表示對戰狀況的對戰畫面之畫面圖的一例。

[圖 17]圖 17 係揭示構成選擇問題關聯資訊記憶部之資料庫的表格地圖之一例的圖。

[圖 18]圖 18 係揭示在中央伺服器裝置執行之選擇問題的遞送處理之一例的流程圖。

[圖 19]圖 19 係揭示在中央伺服器裝置執行之選擇問題的遞送處理之一例的流程圖。

[圖 20]圖 20 係揭示在中央伺服器裝置執行之對顧客裝置之回答的送訊處理之一例的流程圖。

[圖 21]圖 21 係揭示在顧客終端裝置執行之選擇問題的管理處理之一例的流程圖。

[圖 22]圖 22 係揭示在顧客終端裝置執行之選擇問題的管理處理之一例的流程圖。

[圖 23]圖 23 係揭示在顧客終端裝置執行之選擇問題的回答處理之一例的流程圖。

[圖 24]圖 24 係揭示選擇問題之一例的顯示畫面。

[圖 25]圖 25 係揭示回答選擇問題時的統計結果之一例的顯示畫面。

[圖 26]圖 26 係揭示在回答回答者等級的問題時，選擇其他等級的問題時之一例的顯示畫面。

[圖 27]圖 27 係揭示回答選擇問題時的統計結果之其他例的顯示畫面。

【主要元件符號說明】

- 1：顧客終端裝置
- 2：店舖伺服器裝置
- 3：中央伺服器裝置
- 4：預約裝置
- 5：通知裝置
- 11，21：監視器
- 11a，41a：觸控面板
- 12，22：揚聲器
- 13，42：讀卡機
- 14：硬幣受理部
- 25（23，24）：個人卡片販賣機
- 16，26，36：控制部
- 161，261，361：資訊處理部（CPU）
- 162，262，362：RAM
- 163，263，363：ROM
- 171：外部輸出入控制部

172：外部機器控制部
 18，28，38：網路通訊部
 111，211：描繪處理部
 121，221：聲音再生部
 161a：遊戲進行管理部
 161b：畫像顯示處理部
 161d：道具賦予部
 161e：成績判定部
 161f：道具移動部
 161g：段位決定部
 161h：稱號參數計算部
 161i：稱號賦予部
 161j：遊戲成績評估部
 161k：選擇問題管理部
 161l：選擇問題通訊控制部
 162a，362b：段位記憶部
 162b，362d：履歷記憶部
 162c，362c：稱號記憶部
 162d：遊戲成績記憶部
 1a：介面部
 361a：受理部
 361b：選擇部
 361c：待機部
 361d：第1執行部

361e：第 2 執行部
 361g：選擇問題管理部
 361h：選擇問題通訊控制部
 362a：玩家資訊記憶部
 362e：選擇問題關聯資訊記憶部
 601：選擇問題顯示欄
 602：顯示欄
 603：狀況說明欄
 604：操作顯示欄
 605：等級顯示欄
 606：遞送資訊顯示欄
 601a：箭頭標記
 610：圓形圖表
 BA3：匯流排
 400，410：等待畫面
 401～404，411～414：玩家資訊
 401a，404a，411a，412a，414a：名稱
 401b，404b，411b，412b，414b：稱號
 401c，404c，411c，412c，414c：段位
 I：玩家數量計數
 TMAX：所定時間
 WN：玩家的總數
 510：對戰畫面
 511，512：手牌

513：牌堆

514：捨棄牌

516：按鍵

DN：所定值

A，B，C：店舖

五、中文發明摘要

發明名稱：遊戲用伺服器裝置、遊戲終端裝置、附屬遊戲管理系統及附屬遊戲管理方法

一種可與複數顧客終端裝置通訊的遊戲用伺服器裝置，係具備：選擇問題通訊控制部，係取得在終端裝置進行遊玩之玩家之資訊中的玩家之能力資訊；選擇問題關聯資訊記憶部，係將附屬性遊戲以能力別區分並分別加以記憶；選擇問題通訊控制部，係對於遊玩中的終端裝置，遞送從終端裝置取得之遊玩中的玩家之能力所對應之區分的附屬性遊戲；選擇問題通訊控制部，係從前述複數終端裝置接收，對於前述遞送之前述附屬性遊戲之遊玩的遊玩結果；選擇問題管理部，係統計從各終端裝置接收之個別的前述遊玩結果；及選擇問題通訊控制部，係對發送遊玩結果之終端裝置，回送統計結果。在本來遊戲遊玩中，使符合玩家之能力的附屬性遊戲進行，可提供更富有有趣性的遊戲環境。

六、英文發明摘要

十、申請專利範圍

1. 一種遊戲用伺服器裝置，係與受理來自玩家的操作而控制遊戲之進行的複數遊戲終端裝置可通訊地連接，且至少可監視是否是遊戲執行中的遊戲用伺服器裝置，其特徵為具備：

 玩家資訊收訊手段，係取得包含於在前述遊戲終端裝置進行遊玩之玩家之資訊的玩家之能力資訊；

 附屬性遊戲記憶手段，係將與前述遊戲內容不同之附屬性遊戲，以能力別來區分並分別加以記憶；

 附屬性遊戲遞送手段，係對於遊戲執行中的前述遊戲終端裝置，遞送從該遊戲終端裝置取得之遊玩中的玩家之能力所對應之區分的附屬性遊戲；

 遊玩結果收訊手段，係從前述複數遊戲終端裝置接收，對於前述遞送之前述附屬性遊戲之遊玩的遊玩結果；

 統計手段，係統計從各遊戲終端裝置接收之個別的前述遊玩結果；及

 統計結果送訊手段，係對發送前述遊玩結果之遊戲終端裝置，回送前述統計結果。

2. 如申請專利範圍第 1 項所記載之遊戲用伺服器裝置，其中，更具備：

 監視手段，係針對在某遊戲終端裝置進行遊玩中的玩家，判斷是否已接收進行遊玩該玩家之能力所對應之區分的附屬性遊戲的結果；

 前述附屬性遊戲遞送手段，係在藉由前述監視手段判

斷已接收前述遊玩結果時，對在該遊戲終端裝置進行遊玩中的前述玩家，允許其他能力區分之附屬性遊戲的遞送。

3. 如申請專利範圍第 1 項所記載之遊戲用伺服器裝置，其中，

前述附屬性遊戲記憶手段，係每隔所定期間變更附屬性遊戲的內容者；前述統計手段，係在前述所定期間中，發送到途中為止的統計結果；經過前述所定期間後，係分別可識別地顯示最後統計結果。

4. 如申請專利範圍第 1 項至第 3 項中任一項所記載之遊戲用伺服器裝置，其中，

前述附屬性遊戲，係具有選擇項的選擇問題；前述遊玩結果，係對於選擇項之任一的選擇結果。

5. 如申請專利範圍第 4 項所記載之遊戲用伺服器裝置，其中，更具備：

正確回答判斷手段，係判斷是否正確回答前述選擇問題；

前述附屬性遊戲遞送手段，係在藉由前述正確回答判斷手段判斷是正確回答時，對在該遊戲終端裝置進行遊玩中的前述玩家，允許其他能力區分之選擇問題的遞送。

6. 如申請專利範圍第 4 項所記載之遊戲用伺服器裝置，其中，更具備：

正確回答判斷手段，係判斷是否正確回答前述選擇問題；

前述附屬性遊戲遞送手段，係在藉由前述正確回答判

斷手段判斷是正確回答時，對在該遊戲終端裝置進行遊玩中的前述玩家，允許除了能力區分之選擇問題之外的其他被準備之特別問題的遞送。

7. 一種遊戲終端裝置，係與至少在與其他遊戲終端裝置之間可通訊地連接之遊戲用伺服器裝置可通訊地連接，且受理來自玩家的操作而控制遊戲之進行的遊戲終端裝置，其特徵為具備：

玩家資訊送訊手段，係將包含於在遊戲開始時從玩家受理之玩家資訊的玩家之能力資訊，發送至前述遊戲用伺服器裝置；

附屬性遊戲收訊手段，係在遊戲執行中，接收從將與前述遊戲內容不同之附屬性遊戲以能力別區分並分別記憶之前述遊戲用伺服器裝置發送來的玩家之能力所對應之區分的附屬性遊戲；

遊玩結果受理手段，係受理對於前述附屬性遊戲之玩家所致之遊玩結果；

遊玩結果送訊手段，係將受理之遊玩結果，發送至前述遊戲用伺服器裝置；及

顯示處理手段，係從前述遊戲用伺服器裝置接收從各遊戲終端裝置接收之對於前述附屬性遊戲的遊玩結果之統計結果，並使監視器顯示。

8. 如申請專利範圍第 7 項所記載之遊戲終端裝置，其中，更具備：

附屬遊戲處理手段，係設定對於前述附屬性遊戲的回

答之許否；

前述附屬性遊戲收訊手段，係從前述遊戲用伺服器裝置，與玩家的能力所對應之區分的附屬性遊戲一起，也接收玩家的能力所對應之區分以外的附屬性遊戲者；前述附屬性遊戲處理手段，係藉由前述遊玩結果受理手段而以對玩家的能力所對應之區分的附屬性遊戲進行遊玩作為條件，賦予對玩家的能力所對應之區分以外的附屬性遊戲進行遊玩的允許。

9. 如申請專利範圍第 7 項或第 8 項所記載之遊戲終端裝置，其中，

前述附屬性遊戲，係具有選擇項的選擇問題；前述遊玩結果，係對於選擇項之任一的選擇結果。

10. 一種附屬遊戲管理系統，其特徵為由申請專利範圍第 1 項至第 3 項中任一項所記載的遊戲用伺服器裝置，與申請專利範圍第 7 項或第 8 項所記載的遊戲終端裝置所構成。

11. 一種附屬遊戲管理方法，係具備受理來自玩家的操作而控制遊戲之進行的複數台遊戲終端裝置，及與前述複數台遊戲終端裝置可通訊地連接的遊戲用伺服器裝置，從遊戲用伺服器裝置對遊戲執行中的遊戲終端裝置提供附屬性遊戲的附屬遊戲管理方法，其特徵為：

將與前述遊戲內容不同之附屬性遊戲，以能力別來區分並分別記憶於前述遊戲用伺服器裝置，

將包含於在各遊戲終端裝置的遊戲開始時以該遊戲終

端裝置受理之玩家之資訊的玩家之能力資訊，以前述遊戲用伺服器裝置接收，

將從受理前述玩家資訊之遊戲終端裝置取得之遊玩中的玩家之能力所對應之區分的附屬性遊戲，遞送至該等遊戲終端裝置，

受理對於藉由受理前述玩家資訊之遊戲終端裝置進行遊玩之前述附屬性遊戲的遊玩結果，並將其遊玩結果發送至前述遊戲用伺服器裝置，

以前述遊戲用伺服器裝置，統計從各遊戲終端裝置接收之個別的前述遊玩結果，並將其統計結果回送至發送前述遊玩結果之遊戲終端裝置，將前述統計結果顯示於各遊戲終端裝置的監視器。

七、指定代表圖：

- (一)、本案指定代表圖為：第 (8) 圖
- (二)、本代表圖之元件代表符號簡單說明：

361：CPU
 361a：受理部
 361b：選擇部
 361c：待機部
 361d：第 1 執行部
 361e：第 2 執行部
 361g：選擇問題管理部
 361h：選擇問題通訊控制部
 362：RAM
 362a：玩家資訊記憶部
 362b：段位記憶部
 362c：稱號記憶部
 362d：履歷記憶部
 362e：選擇問題關聯資訊記憶部

八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：