

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-88669

(P2010-88669A)

(43) 公開日 平成22年4月22日 (2010.4.22)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/10 (2006.01)	A 6 3 F 13/10	2 C 0 0 1
A 6 3 F 13/12 (2006.01)	A 6 3 F 13/12	C

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 19 頁)

(21) 出願番号	特願2008-261962 (P2008-261962)	(71) 出願人	306019111
(22) 出願日	平成20年10月8日 (2008.10.8)		株式会社タイトー
			東京都渋谷区代々木三丁目2番7号
		(74) 代理人	100058479
			弁理士 鈴江 武彦
		(74) 代理人	100108855
			弁理士 蔵田 昌俊
		(74) 代理人	100091351
			弁理士 河野 哲
		(74) 代理人	100088683
			弁理士 中村 誠
		(74) 代理人	100109830
			弁理士 福原 淑弘
		(74) 代理人	100075672
			弁理士 峰 隆司

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームサーバ、ゲーム装置、ゲームプログラム

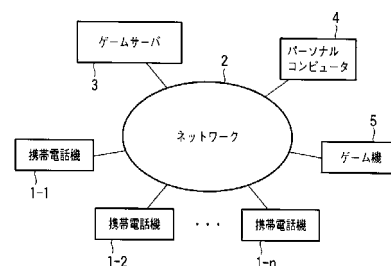
(57) 【要約】

【課題】よりゲーム性の高いスゴロク式のゲームを実行する。

【解決手段】ゲームサーバ3は、ゲームマップに基づくゲームマップ画面を、ネットワーク2を介して接続された携帯電話機1において表示させ、ゲームマップ画面中における移動先のノードを示す移動指示データを携帯電話機1から入力すると、この移動指示データに応じてゲームマップ中における現在位置のノードを移動させる。ゲームサーバ3は、移動指示データが示す移動先のノードに対して設定されたイベントデータに基づいて携帯電話機1においてイベントを実行させ、このイベントの結果に応じて現在位置のノードと対応付けて携帯電話機1の識別データを記録しておき、この記録された識別データを携帯電話機1毎に集計する。

【選択図】 図1

図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数の端末装置が接続されるゲームサーバにおいて、
複数のノードと前記ノード間を接続する経路から構成されるゲームマップを表すデータを記録するゲームマップ記録手段と、
前記ゲームマップ中の前記ノードに対して設定された、イベントを実行するためのイベントデータを記録するイベントデータ記録手段と、
前記端末装置からの要求に応じて前記ゲームマップに基づくゲームマップ画面を前記端末装置において表示させ、前記ゲームマップ画面中における移動先のノードを示す移動指示データを前記端末装置から入力する移動先入力手段と、
前記移動先入力手段により入力された前記移動指示データに応じて、前記端末装置の前記ゲームマップ中における現在位置のノードを管理する現在位置管理手段と、
前記移動指示データが示す移動先のノードに対して設定された前記イベントデータに基づいて、前記端末装置においてイベントを実行させるイベント実行手段と、
前記イベント実行手段により実行されたイベントの結果に応じて、前記現在位置のノードと対応付けて前記端末装置に対応する識別データを記録するノード記録手段と、
前記ノード記録手段によって前記識別データが記録された前記ノードの数を前記識別データ毎に集計する集計手段と
を具備したことを特徴とするゲームサーバ。

10

【請求項 2】

前記複数の端末装置からの要求に応じた処理を並行して実行することを特徴とする請求項 1 記載のゲームサーバ。

20

【請求項 3】

前記ノード記録手段によって前記識別データを記録可能な上限数が前記ノード毎に設定されており、
前記ノード記録手段は、新規に前記識別データを記録することで前記上限数を超える場合には、先に記録された識別データの何れかを削除することを特徴とする請求項 2 記載のゲームサーバ。

【請求項 4】

前記ノード記録手段によって特定の 2 つのノードに対して同じ前記端末装置の前記識別データが記録されている場合に、前記 2 つのノード間の経路と対応付けて前記端末装置の識別データを記録する経路記録手段と、
前記端末装置の前記ゲームマップ上における移動可能範囲を、前記経路記録手段により移動対象とする経路と対応付けて前記端末装置の識別データが記録されているか否かに応じて設定する移動可能範囲設定手段とをさらに具備し、
前記移動先入力手段は、前記移動可能範囲設定手段により設定された移動可能範囲内のノードを示す前記移動指示データを入力することを特徴とする請求項 1 記載のゲームサーバ。

30

【請求項 5】

前記端末装置からグループへの登録対象とする他の端末装置に対応する識別データを入力する登録要求入力手段と、
前記登録要求入力手段により入力された前記識別データを前記端末装置のグループに登録するグループ登録手段とをさらに具備し、
前記移動先入力手段は、前記グループ登録手段によりグループに登録された前記他の端末装置の現在位置のノードを移動先として入力することを特徴とする請求項 1 記載のゲームサーバ。

40

【請求項 6】

前記イベントデータ記録手段は、前記端末装置のユーザに対してクイズを提示するためのクイズデータをイベントデータとして記録し、
前記イベント実行手段は、前記イベントデータ記録手段により記録されたクイズデータ

50

をもとに前記端末装置においてクイズを提示し、このクイズに対する前記ユーザの回答を入力し、

前記ノード記録手段は、前記イベント実行手段により入力された回答が正解であった場合に、前記端末装置の前記識別データを記録することを特徴とする請求項１記載のゲームサーバ。

【請求項７】

複数の端末装置が接続されるコンピュータを、

複数のノードと前記ノード間を接続する経路から構成されるゲームマップを表すデータを記録するゲームマップ記録手段と、

前記ゲームマップ中の前記ノードに対して設定された、イベントを実行するためのイベントデータを記録するイベントデータ記録手段と、

前記端末装置からの要求に応じて前記ゲームマップに基づくゲームマップ画面を前記端末装置において表示させ、前記ゲームマップ画面中における移動先のノードを示す移動指示データを前記端末装置から入力する移動先入力手段と、

前記移動先入力手段により入力された前記移動指示データに応じて、前記端末装置の前記ゲームマップ中における現在位置のノードを管理する現在位置管理手段と、

前記移動指示データが示す移動先のノードに対して設定された前記イベントデータに基づいて、前記端末装置においてイベントを実行させるイベント実行手段と、

前記イベント実行手段により実行されたイベントの結果に応じて、前記現在位置のノードと対応付けて前記端末装置の識別データを記録するノード記録手段と、

前記ノード記録手段によって記録された前記識別データを前記端末装置毎に集計する集計手段として機能させるためのゲームプログラム。

を具備したことを特徴とする

【請求項８】

複数のユーザのそれぞれが操作する複数の入力装置が接続されるゲーム装置において、

複数のノードと前記ノード間を接続する経路から構成されるゲームマップを表すデータを記録するゲームマップ記録手段と、

前記ゲームマップ中の前記ノードに対して設定された、イベントを実行するためのイベントデータを記録するイベントデータ記録手段と、

前記ゲームマップに基づくゲームマップ画面を表示させ、前記ゲームマップ画面中における移動先のノードを示す移動指示データを前記入力装置から入力する移動先入力手段と、

、

前記移動先入力手段により入力された前記移動指示データに応じて、前記入力装置のそれぞれに対応する前記ゲームマップ中における現在位置のノードを管理する現在位置管理手段と、

前記移動指示データが示す移動先のノードに対して設定された前記イベントデータに基づいて、前記複数の入力装置のそれぞれに対応するユーザ毎にイベントを実行させるイベント実行手段と、

前記イベント実行手段により実行されたイベントの結果に応じて、前記現在位置のノードと対応付けて前記ユーザの識別データを記録するノード記録手段と、

前記ノード記録手段によって記録された前記識別データを前記ユーザ毎に集計する集計手段と

を具備したことを特徴とするゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、複数のユーザが同時にプレイできるゲームを提供するゲームサーバ、ゲーム装置、ゲームプログラムに関する。

【背景技術】

【０００２】

10

20

30

40

50

近年では、インターネット等のネットワークを介してゲームサーバにアクセスし、他のユーザと同じゲーム空間中でゲームを実行するオンラインゲームが普及してきている。オンラインゲームでは、複数のユーザが同時にゲームサーバにアクセスし、それぞれがリアルタイムで並行してゲームを進行させていく。

【 0 0 0 3 】

複数のユーザが参加して行うゲームには、スゴロクと呼ばれるものがある。従来、スゴロクをオンラインゲームとして実行することができるシステムが考えられている（特許文献 1）。

【 0 0 0 4 】

特許文献 1 に記載されたスゴロクを実行するオンラインゲーム提供システムは、コマを進めるためのサイコロの代わりにミッションを遂行していき、そのミッション結果からコマを進行させることができる進行ポイントを獲得して、他のユーザよりも早く [ゴール] したユーザを勝ちとするものである。このサイコロゲームでは、コマにユーザの有利、不利になる様々なイベントが用意されており、停止したコマのイベントをクリアしながらゴールを目指す。ユーザの有利になるイベントとしては、例えば、10 コマ進む、他のユーザをスタートに戻す、他のユーザを 10 コマ戻すなどがある。ユーザの不利になるイベントとしては、例えば、10 コマ戻る、スタートに戻る、他のユーザを 10 コマ進めるなどがある。

【 0 0 0 5 】

また、このスゴロクゲームは、一般的なスゴロクのようにユーザごとに順番にコマを進めていくものではなく、リアルタイムにより進行している。つまり、ユーザは、他のユーザの進行とは関係なく、より多くのミッションを迅速に遂行していくことで進行ポイントを獲得し、他のユーザよりも早くゴールを目指すことが必要となる。

【特許文献 1】特開 2 0 0 6 - 3 3 3 9 1 6 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 6 】

このように従来のオンラインゲームとして提供されるスゴロクゲームでは、一般的なスゴロクと同様にして、コマを早く進めることを目的としている。また、他のユーザによる操作には何ら影響されないため、ユーザは、単純に、コマを進めるための操作を繰り返して行うだけとなってしまう、飽きられてしまうおそれがあった。このため、ユーザに繰り返しプレイする意欲を持たれるような、よりゲーム性の高いスゴロク式のゲームが求められていた。

【 0 0 0 7 】

本発明は前述した事情に考慮してなされたもので、その目的は、よりゲーム性の高いスゴロク式のゲームを実行することが可能なゲームサーバ、ゲーム装置、ゲームプログラムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 8 】

本発明は、複数の端末装置が接続されるゲームサーバにおいて、複数のノードと前記ノード間を接続する経路から構成されるゲームマップを表すデータを記録するゲームマップ記録手段と、前記ゲームマップ中の前記ノードに対して設定された、イベントを実行するためのイベントデータを記録するイベントデータ記録手段と、前記端末装置からの要求に応じて前記ゲームマップに基づくゲームマップ画面を前記端末装置において表示させ、前記ゲームマップ画面中における移動先のノードを示す移動指示データを前記端末装置から入力する入力手段と、前記入力手段により入力された前記移動指示データに応じて、前記端末装置の前記ゲームマップ中における現在位置のノードを管理する現在位置管理手段と、前記移動指示データが示す移動先のノードに対して設定された前記イベントデータに基づいて、前記端末装置においてイベントを実行させるイベント実行手段と、前記イベント実行手段により実行されたイベントの結果に応じて、前記現在位置のノードと対応付けて

前記端末装置の識別データを記録する端末記録手段と、前記端末記録手段によって記録された前記識別データを前記端末装置毎に集計する集計手段とを具備したことを特徴とする。

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、よりゲーム性の高いスゴロク式のゲームを実行することが可能となる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0010】

以下、図面を参照して本発明の実施の形態について説明する。

10

図1は、本実施形態におけるシステムの構成を示すブロック図である。図1に示すように、携帯電話機1(1-1, 1-2, ..., 1-n)は、インターネットや公衆電話網等を含むネットワーク2を介して、ゲームサーバ3と接続することができる。本実施形態においては、携帯電話機1は、オンラインゲームを実行するゲーム機(端末装置)として使用される。

【0011】

ゲームサーバ3は、ゲームサービスを提供するもので、例えばネットワーク2を介してアクセスしてきた携帯電話機1に対してゲームプログラムを配信する。また、ゲームサーバ3は、配信したゲームプログラムを実行することによりゲームの実行要求をしてきた携帯電話機1に対して、オンラインゲームサービスを提供する。ゲームサーバ3は、複数の携帯電話機1からのゲームの実行要求に対して、並行してリアルタイムでゲームを進行させる。

20

【0012】

本実施形態では、ゲームサーバ3は、スゴロク式のオンラインゲームを実行するためのゲームサービスを提供する。ゲームサーバ3が提供するスゴロク式のゲームは、複数のノードとノード間を接続する経路から構成されるゲームマップ、具体的には鉄道の駅(ノード)と駅間を接続する路線(経路)からなる鉄道路線図をゲームマップとしてゲームを実行する。また、本実施形態におけるスゴロク式のゲームでは、単にユーザが路線上でコマを進めるだけでなく、路線上を移動しながら複数のユーザの間で駅の取り合いをしていくゲームとなっている。ユーザは、路線上の移動先となった駅に予め設定されたイベントを実行して、その結果に応じて、その駅にユーザ(が使用する端末装置)の識別データを記録することができる。すなわち、ユーザは、現在位置の駅に「足跡」を残してマイステーションとして獲得する。なお、駅には、識別データ(「足跡」)を記録することが可能な上限数(駅によって異なる)が設定されており、その上限数までは複数のユーザが識別データを記録することができる。ただし、上限数を超えて新規に識別データが記録される場合には、先に記録されている識別データの何れか(例えば最初に記録された識別データ)が削除されるものとする。本実施形態におけるスゴロク式のゲームでは、不特定数のユーザがリアルタイムでゲームに参加するため、駅に「足跡」を残したとしてもユーザのプレイ状況に関係なく、他のユーザによって奪われる可能性を常に秘めている。従って、ユーザは、同じ駅を継続して獲得した状態にしておくためには、常に自分のプレイ状況(何れの駅を獲得しているか、他のユーザに奪われる可能性があるかなど)を把握しておき、必要に応じてこの駅に移動してイベントを実行する必要がある。長期にわたって放置していると他のユーザに奪われてしまうという、これまでのオンラインゲームとは異なるゲーム性を提供する。

30

40

【0013】

本実施形態のゲームでは、イベントとしてクイズが実行されるものとする。ユーザは、移動先の駅に設定されているクイズに回答し、この回答が正解であった場合に、識別データを記録する(「足跡」を残してマイステーションにする)ことができるものとする。なお、イベントとしては、クイズ以外のものであっても良い。例えば、ミニゲームや、特定の音声入力、所定のボタン操作などを行うものであっても良い。

50

【 0 0 1 4 】

また、以下の説明では、携帯電話機 1 をゲーム装置として使用する場合について説明するが、図 1 に示すパーソナルコンピュータ 4、業務用や家庭用の専用ゲーム機 5 の他、PDA (personal digital assistant)、カーナビゲーションシステム等の通信機能が搭載された他の端末装置においても実現可能である。

【 0 0 1 5 】

図 2 は、本実施形態においてゲーム装置として使用される携帯電話機 1 の機能構成を示すブロック図である。

図 2 に示すように、携帯電話機 1 は、電話網やインターネットを含むネットワーク 2 を介して、ゲームサービスを提供するゲームサーバ 3 との通信が可能である。

10

【 0 0 1 6 】

図 2 に示すように、携帯電話機 1 には、制御部 10、表示部 11、入力部 12、サウンド部 13、通信部 14、ROM 15、RAM 16 が設けられている。

【 0 0 1 7 】

制御部 10 は、携帯電話機 1 全体の制御を司るもので、CPU により ROM 15 及び RAM 16 に記憶されたプログラムを実行することにより各種機能を実現する。制御部 10 は、RAM 16 に記憶されたゲームプログラム 16a を実行することで、ゲームサーバ 3 が提供するオンラインゲームを実行するためのゲーム実行部 10a の機能を実現することができる。ゲームプログラム 16a は、例えばゲームサーバ 3 (あるいは別のサーバ) からネットワーク 2 を通じてダウンロードしたり、可搬型の記録媒体を介してインストールしたりするものとする。また、ゲームプログラム 16a は、予めメモリに記録されて端末装置に組み込まれているものとしても良い。

20

【 0 0 1 8 】

表示部 11 は、制御部 10 の制御のもとで、ディスプレイにおいてゲーム画面などを表示させる。

【 0 0 1 9 】

入力部 12 は、ユーザからの入力操作を受け付けるもので、複数のボタンが設けられている。複数のボタンには、電話としての機能を実行するための数字ボタン、発呼ボタン、切断ボタンなどの他、上下左右方向を指示するためのカーソルボタン、選択実行を指示するための選択実行ボタン、各種機能に対応する機能ボタンなどが含まれる。ゲーム実行部 10a によるゲーム実行時には、ゲーム操作のために各種ボタンが使用される。

30

【 0 0 2 0 】

サウンド部 13 は、制御部 10 の制御のもとで音声を出力させる。サウンド部 13 は、入力部 12 の操作に応じた操作音の他、ゲーム実行中の効果音やメッセージ音声などを出力する。

【 0 0 2 1 】

通信部 14 は、制御部 10 の制御のもとで、ネットワーク 2 を通じて、ゲームサーバ 3 や他の端末装置 (携帯電話機 1、パーソナルコンピュータ 4、ゲーム機 5) との通信を制御する。

40

【 0 0 2 2 】

ROM 15 は、携帯電話機 1 に予め搭載された基本機能 (音声通話等) を制御するためのプログラムやデータが記憶されている。

【 0 0 2 3 】

RAM 16 は、通信部 14 によりダウンロードされたプログラムや各種データ (あるいは可搬型の記録媒体から読み出されたプログラムやデータ) などが記憶される。本実施形態では、ゲームサーバ 3 からダウンロードされたゲームプログラム 16a の他、ゲームプログラム 16a (ゲーム実行部 10a) の実行に伴って各種データが一時的に記録される。

【 0 0 2 4 】

50

図 3 は、本実施形態におけるゲームサーバ 3 の機能構成を示すブロック図である。

図 3 に示すように、ゲームサーバ 3 は、制御部 20、メモリ 21、通信部 22、及び記録装置 23 が設けられている。

【0025】

制御部 20 は、プロセッサやメモリ (ROM、RAM) 等を含んで構成されるもので、各種プログラムを実行することにより各種処理機能を実現する。本実施形態においては、制御部 20 は、ゲームプログラムを実行することにより、オンラインゲーム (スゴロク式のゲーム) を制御するためのゲーム制御部 20a、成績集計部 20b、及び対戦制御部 20c を実現する。

【0026】

ゲーム制御部 20a は、オンラインゲーム (スゴロク式のゲーム) の実行を制御するもので、ネットワーク 2 を介して接続される複数の携帯電話機 1 からの要求に応じた処理を並行して実行する。すなわち、複数のユーザが、リアルタイムで同じゲームマップ上でゲームに参加することができる。ゲーム制御部 20a には、ゲームを制御するための次のような機能が設けられる。すなわち、携帯電話機 1 からの要求に応じてゲームマップに基づくゲームマップ画面を携帯電話機 1 において表示させ、ゲームマップ画面中における移動先のノードを示す移動指示データを携帯電話機 1 から入力する移動先入力機能、移動先入力機能により入力された移動指示データに応じて、携帯電話機 1 のゲームマップ中における現在位置の駅 (ノード) を管理する現在位置管理機能、移動指示データが示す移動先のノードに対して設定されたイベントデータに基づいて、携帯電話機 1 においてイベントを実行させるイベント実行機能、イベント実行機能により実行されたイベントの結果に応じて、現在位置の駅 (ノード) と対応付けて携帯電話機 1 に対応する識別データを記録するノード記録機能などが設けられる。

【0027】

成績集計部 20b は、ゲーム制御部 20a の制御により進行されるゲーム内容に応じて、ゲームに参加している各ユーザの成績を集計する。成績集計部 20b は、例えば一定期間毎に、識別データが記録された駅の数を集計する。すなわち、成績集計部 20b は、一定期間内で各ユーザ (端末装置) によって獲得された駅の数に累積値を算出して、駅を獲得したユーザのランキングを求める。

【0028】

対戦制御部 20c は、ゲーム制御部 20a によって制御されるゲームとは別に実行される特定のユーザ間で実行される対戦ゲームを制御する。対戦制御部 20c は、例えば二人のユーザ間で対戦を実行し、その対戦の勝者にゲーム進行において優位となる特典を与える。

【0029】

メモリ 21 は、プログラムやデータなどを記録する。

通信部 22 は、制御部 20 の制御のもとで、外部のネットワーク 2 と接続して各種のデータの送受信を制御する。本実施形態では、ネットワーク 2 を通じて複数の端末装置 (携帯電話機 1、パーソナルコンピュータ 4、ゲーム機 5 等) との通信を制御する。

【0030】

記録装置 23 は、各種プログラムやデータなどを記録するためのもので、オンラインゲームサービスを提供するための各種データが記録される。ゲームサービスを実行するためのデータには、複数のノード (駅) とノード間を接続する経路 (路線) から構成されるゲームマップを表すゲームマップデータその他、ユーザ登録データ 23a、ゲーム状況管理データ 23b、ユーザ状態管理データ 23c、登録数管理データ 23d、及びイベント管理データ 23e が含まれている。

以下、ゲームサービスを実行するための各種データの一例について説明する。

【0031】

図 4 には、ユーザ登録データ 23a のデータ構成の一例を示している。ユーザ登録データ 23a は、ゲームサーバ 3 が提供するゲームサービスを利用するユーザに関するデータ

10

20

30

40

50

であり、例えばユーザを識別するための登録ID、ゲームサービスを利用する際のログインに用いるパスワード、ユーザ名、メールアドレスなどが対応付けて設定されている。登録IDは、ユーザあるいはユーザが使用する端末装置（携帯電話機1）に対応する固有の識別データであり、例えばユーザが任意に指定したユーザIDや端末装置に固有のIDなどが用いられるものとする。

【0032】

図5には、ゲーム状況管理データ23bのデータ構成の一例を示している。ゲーム状況管理データ23bは、オンラインゲームに参加しているユーザの現在の状況を管理するためのデータであり、例えば、登録ID、ゲームマップ中の現在位置（駅）を示す現在位置データ、ゲーム中のユーザの動作状態を示すステータスデータなどが対応付けて設定されている。ユーザのステータスとしては、例えばログオフ中、ゲームマップ中を移動中、イベント実行中、対戦実行中などのデータがゲームの進行状況に応じて逐次更新されていく。

10

【0033】

図6には、ユーザ状態管理データ23cのデータ構成の一例を示している。ユーザ状態管理データ23cは、ゲームの進行に伴って各ユーザに対して設定される各種データであり、例えば登録ID、マイステーション、マイライン、グループ登録ID、アイテムデータ、チケット枚数データなどが対応付けて設定されている。マイステーションは、登録IDに対応するユーザ（端末装置）が獲得した駅を示すデータである。マイラインは、ゲームマップ中の特定の2つのノード、例えば鉄道路線図中の隣接するターミナル駅を獲得した場合に（マイステーションとした場合）に設定される区間（路線）を示すデータである。マイラインとして設定された区間では、ゲームマップ上のユーザの移動可能な範囲が通常より広くなる（移動速度が速くなる）ように制御される。グループ登録IDは、グループメンバーとして登録されたユーザ（端末装置）に対応する登録IDである。例えば、一人のユーザは、五人までのユーザをグループに登録することができるものとする。グループに登録されたグループメンバー間では、相互に現在位置（駅）に移動することができたり、ゲーム中に獲得できるアイテムの交換やグループメンバーが獲得したマイラインでの移動を優位にしたりするなどの制御が行われる。アイテムデータは、ゲーム中にプレイヤーが獲得したアイテムを示すデータである。チケット枚数データは、ゲームの進行に応じて獲得されるチケットの枚数を示すデータである。チケットは、例えば対戦ゲームによって勝った場合などに獲得することができ、ゲーム画面中表示されるアバターの変更や各種アイテムの獲得、あるいはゲームマップ上を移動する速度（移動可能範囲）の変更に使用することができる。

20

30

【0034】

図7には、登録数管理データ23dのデータ構成の一例を示している。登録数管理データ23dは、ゲームマップ中に配置された駅（ノード）毎に、駅をマイステーションとして獲得したユーザ（端末装置）を管理するためのデータであり、例えば駅を識別するための駅固有の駅ID、登録上限数、ユーザ（端末装置）を示す登録IDが対応付けて設定されている。駅毎に登録上限数が決められており、マイステーションとして獲得できるユーザの数が決められている。本実施形態では、例えばターミナル駅では登録上限数が多く、小さい駅では登録上限数が少なく設定されている。

40

【0035】

図8には、イベント管理データ23eのデータ構成の一例を示している。イベント管理データ23eは、ゲームマップ中のノード（駅）に対して設定されたイベントを実行するためのデータであり、例えばイベントとしてユーザにクイズを出題するためのデータが含まれている。すなわち、イベント管理データ23eには、駅IDと対応付けて、クイズのジャンル、クイズの提示を行う有効期間、クイズ内容に関するクイズデータ等が設定されている。

【0036】

次に、本実施形態におけるシステムで実行されるオンラインゲームを実行するための動

50

作について、図 9、図 10、図 11、及び図 12 に示すフローチャートを参照しながら説明する。図 9 は、ゲームサーバ 3 により実行されるスゴロク式のオンラインゲームを制御するためのゲーム処理を説明するためのフローチャートである。図 10 はゲーム処理中に実行されるイベント処理、図 11 は同じく移動処理、図 12 は同じく対戦モード処理を説明するためのフローチャートである。

ゲームサーバ 3 は、ネットワーク 2（インターネット）中にゲームサービスを提供するためのサイトを開設している。ゲームサーバ 3 が提供するオンラインゲームに参加しようとするユーザは、ゲーム装置として使用する、例えば携帯電話機 1 によってゲームサーバ 3 のサイトにアクセスする。なお、ゲームサービスを利用する携帯電話機 1 には、予めゲームサービスを利用するためのゲームプログラム 16 a が、例えば所定のサイトからダウンロードされて記録されているものとする。携帯電話機 1 は、ゲームプログラム 16 a により実現されるゲーム実行部 10 a により、ゲームサーバ 3 が提供するゲームサービスを利用することができる。

【0037】

ゲームサーバ 3（制御部 20）は、ネットワーク 2 を介してアクセスしてきた携帯電話機 1 に対して、ログイン処理を実行する（ステップ A1）。ログイン処理では、ゲームサーバ 3 にゲームサービスを利用するための会員登録時に設定した例えば登録 ID やパスワードなどを入力させて、正当な会員であることを確認する。制御部 20 は、携帯電話機 1 から入力された登録 ID、パスワードに対して、ユーザ登録データ 23 a に設定されたデータを参照して認証を行う。

【0038】

正当な会員であることが確認されると、制御部 20 は、ユーザが初めてのゲーム参加であるか、例えばゲーム状況管理データ 23 b の該当登録 ID に対応するデータを参照して確認する。例えば、各データが初期状態にある場合には初めてのゲーム参加であると判別する（ステップ A2、Yes）。

【0039】

この場合、ゲーム制御部 20 a は、スタート駅選択処理を実行する（ステップ A3）。すなわち、ゲームマップ中に予め用意された複数のスタート駅を携帯電話機 1 において表示させ、ユーザに何れかを選択させる。ゲーム制御部 20 a は、ここで選択された駅を、ユーザの現在位置としてゲーム状況管理データ 23 b に設定してゲームを開始する。ゲーム制御部 20 a は、この開始駅に応じたゲームマップ（路線図）を、記録装置 23 に記録されたゲームマップデータをもとに、携帯電話機 1 において表示させる（ステップ A4）。

【0040】

一方、初めてのゲーム参加でない場合には、ゲーム状況管理データ 23 b に設定されている前回のログオフ時の現在位置に応じてゲームマップ（路線図）を、記録装置 23 に記録されたゲームマップデータをもとに、携帯電話機 1 において表示させる（ステップ A4）。

【0041】

図 13 及び図 14 は、携帯電話機 1 において表示されるゲーム画面（ゲームマップ）を説明するための図である。

図 13 は、ゲームマップの構成例を示すもので、例えば実際の鉄道網と同じ駅と路線によってゲームマップが構成されているものとする。ゲームマップには、「上野」「大宮」「高崎」などのターミナル駅と、ターミナル駅間に複数存在する通常駅が含まれており、各駅間が路線によって接続されている。

【0042】

図 14 は、ゲーム画面例を示すもので、例えばゲームマップ上にユーザ毎に設定されるキャラクタが表示されている。ゲームサーバ 3 が提供するゲームでは、オンラインで複数のユーザが同時に参加しているため、自分に対応するキャラクタだけでなく、他のユーザに対応するキャラクタも表示されている。また、ゲーム画面中の駅には、マイステーション

10

20

30

40

50

ンとして獲得している（「足跡」を残している）ユーザの数が表示されている。

【0043】

ゲームサーバ3は、携帯電話機1において、現在位置におけるイベントの実行が要求されると、イベント管理データ23eに設定されている現在位置に対応する駅IDに対応するデータを用いてイベント処理を実行する（ステップA9）。

【0044】

ここで、イベント処理について、図10に示すフローチャートを参照しながら説明する。

ゲーム制御部20aは、イベント管理データ23eに設定されている、現在位置に対応する駅IDに対応するデータを参照して、クイズデータの有効期間内にあるかを判別する。例えば、図15（c）に示すように、駅（例えば「偕楽園駅」）によっては、土地柄に合わせた期間限定の特別なクイズ（イベント）が用意されており、この有効期間内にあるかを判別する。ここで、有効期間内でない場合には（ステップB1、No）、イベント処理を終了する。なお、通常のクイズデータについては、全ての期間が有効期間として設定されているものとする。

10

【0045】

一方、有効期間内である場合には（ステップB1、Yes）、複数ジャンルが用意されているかを判別する。すなわち、ゲームマップ上の各駅には、図15（a）に示すように、それぞれジャンルが設定され、そのジャンルに該当するクイズデータが用意されている。例えば、「鉄道」「アニメ」「歴史」などのジャンルが用意されている。さらに、駅によっては、図15（b）に示すように、1つの駅に複数のジャンル、例えば「文学」「雑学」「ギネス」などが設定されている。

20

【0046】

図15（b）に示すように、複数のジャンルが設定されている場合には、ゲーム制御部20aは、何れかのジャンルをランダムに選択し（ステップB3）、このジャンルと対応付けられたクイズデータをイベント管理データ23eから読み出して、携帯電話機1において表示させる（ステップB4）。なお、ランダムに選択してクイズを提示するだけでなく、順番にジャンルを選択したり、ユーザからの指示に応じて選択したりするようにしても良い。

【0047】

ここで、携帯電話機1のユーザがボタン操作によって回答を入力すると、ゲーム制御部20aは、携帯電話機1からの回答を示すデータを受信する。ゲーム制御部20aは、回答結果に応じた画面を携帯電話機1において表示させる。

30

【0048】

図16には、回答結果に応じて表示されるゲーム画面の一例を示している。図16に示す例では、複数のキャラクタを表示させ、クイズに対する回答をしている様子を表示している。例えば、中央に配置されたキャラクタがユーザに対応しており、携帯電話機1から受信した回答に応じた動作（選択肢の札を上げる）をするように制御する。なお、その他のキャラクタについては、ランダムに選択された回答や、過去の他のユーザが選択した回答に応じた動作を表示させて、複数のプレイヤーによってゲームを競っている雰囲気を出している。

40

【0049】

ここで、回答が不正解であった場合には（ステップA10、No）、ゲーム制御部20aは、現在位置の駅と隣接する駅の何れかを、次の移動先として選択する（ステップA17）。すなわち、不正解であった場合には、ユーザが意図する方向に移動することができず、強制的にランダムに選択した隣の駅（1マス分）のみ移動させる。

【0050】

ゲーム制御部20aは、ゲーム状況管理データ23bに設定された、このユーザの現在位置を示すデータを変更する（ステップA15）。ゲーム終了がユーザから指示されなければ（ステップA16、No）、移動先の駅に応じたゲームマップ（路線図）を表示させ

50

て（ステップ A 4）、前述と同様の処理を繰り返して実行する（ステップ A 9～A 15）。

【0051】

一方、クイズに対する回答が正解であった場合には（ステップ A 10、Yes）、ゲーム制御部 20a は、登録数管理データ 23d（図 7）の現在位置の駅（駅 ID）に対応付けて、ユーザ（携帯電話機 1）に対応する登録 ID（識別データ）を新規に設定する。また、ユーザ状態管理データ 23c のユーザの登録 ID と対応付けて、マイステーションとして現在位置の駅 ID を設定する（ステップ A 11）。

【0052】

ここで、新規登録することで、この駅に登録された登録 ID が現在位置の駅に設定された登録上限数を越えてしまう場合には（ステップ A 12、Yes）、ゲーム制御部 20a は、現在位置の駅 ID と対応付けて設定されている、例えば最初に登録された登録 ID（ユーザ）を削除する（ステップ A 13）。従って、登録 ID が削除されたユーザは、マイステーションを失うことになる。

【0053】

図 17 には、駅と対応付けて登録される登録 ID の変化の一例を示している。

図 17（a）に示すように、駅毎に登録上限数が設定されており、例えば「新宿駅」のように大きなターミナル駅の場合には登録上限数「100」として、100 人のユーザがそれぞれマイステーションとして獲得（「足跡」を残す）ことができるのに対して、比較的小さい「海老名駅」の場合には登録上限数「5」として、5 人のユーザのみがマイステーションとして登録可能となっている。

【0054】

登録上限数が少ない駅については、図 17（b）に示すように、新規登録されることで比較的簡単に、最初に登録したユーザが削除されてしまう（図 17 中の足型はユーザの「足跡」の登録を表している）。また、登録上限数が多くても重要なターミナル駅の場合には、多くのユーザが獲得しようとするため、状況によってはやはり削除されてしまう。これを回避するためには、ユーザは、マイステーションとして確保している駅に、他のユーザが新規登録することにより削除される前に移動し、図 17（c）に示すように、イベントを実行して再度新規登録する必要がある。

【0055】

本実施形態におけるオンラインゲームは、複数のユーザが同時にリアルタイムで参加しているため、自分がゲームからログオフしたとしても他のユーザがマイステーションに登録しているため、適切なタイミングでゲームマップ上を移動して、必要とする経路上の駅をマイステーションとして確保する必要がある。

【0056】

なお、クイズに正解した場合には、ゲーム制御部 20a は、次の移動先を決めるための移動処理を実行する（ステップ A 14）。

ここで、移動処理について、図 11 に示すフローチャートを参照しながら説明する。

【0057】

まず、ゲーム制御部 20a は、ユーザの現在位置からの移動可能範囲を設定する（ステップ C 1）。例えば、クイズに回答した際の回答に要した時間に応じて移動可能範囲を設定する。例えば、1～3 駅の範囲で設定されるものとし、回答時間が予め設定された第 1 基準時間より短かった場合には 3 駅を移動可能範囲とし、第 2 基準時間より長かった場合には 1 駅を移動可能範囲とする。複数駅が移動可能範囲と設定された場合には、その範囲内で任意にユーザが移動先とする駅を選択できるものとする。

【0058】

このため、図 15（a）に示すように、駅毎に異なるジャンルが設定されている場合に、得意なジャンルが設定された駅を選択して移動先とすることができる。なお、ゲームマップ中では、各駅を表す図形（例えば円形）がジャンルに応じた色を用いて表示されており、駅に対応するジャンルが容易に判別できるようになっているものとする。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 9 】

また、現在位置がマイラインとして設定されている経路上にある場合には、通常よりも広い移動可能範囲が設定されるものとする。マイラインは、例えば隣接するターミナル駅などの重要駅をマイステーションとして獲得している場合に、このターミナル駅間をマイラインとしてユーザ状態管理データ 2 3 c に設定される。ゲーム制御部 2 0 a は、ユーザ状態管理データ 2 3 c を参照してマイライン上にあることが判別された場合には、例えば移動可能範囲を 2 ～ 6 の範囲で設定されるものとする。従って、ゲームマップ上を素早く移動してマイステーションを確保するためには、効率的にターミナル駅をマイステーションとして獲得し、またマイラインとして維持していくことが重要となる。つまり、戦略的にゲームマップを移動する必要があるため、単純にコマを進めるスゴロクゲームと比較して、飛躍的にゲーム性が向上されている。

10

【 0 0 6 0 】

さらに、後述する対戦モード処理（後述する）などにおいて獲得したチケットを有している場合には、このチケットを使用して移動可能範囲を拡大するようにしても良い。この場合、携帯電話機 1 のユーザがチケットの使用を指示することで、ゲーム制御部 2 0 a は、使用されるチケットに応じて移動可能範囲を設定する。

【 0 0 6 1 】

携帯電話機 1 においてカーソルキーなどのボタン操作によって、ゲームマップ上の移動方向が指示されると、ゲーム制御部 2 0 a は、この移動先の指定（移動指示データ）を入力して（ステップ C 3 ）、ユーザのゲームマップ上における現在位置を変更する（ステップ A 1 5 ）。

20

【 0 0 6 2 】

図 1 8 は、ユーザに対応するキャラクタがゲームマップを移動する際に表示されるゲーム画面の一例を示している。図 1 8 に示すゲーム画面では、移動可能範囲を示す駅数（「あと 4 駅」）や、先に回答したクイズの正解率（62%）などが表示されている。また、移動途中に他のユーザが存在していたため、他のユーザに対応するキャラクタを追い抜く演出をしている。

【 0 0 6 3 】

また、本実施形態では、ユーザが他のユーザをグループ登録している場合には、このグループに属している他のユーザの現在位置に移動することができる。例えば、携帯電話機 1 からグループへの登録対象とする他の携帯電話機 1 に対応する登録 ID（識別データ）を送信することで、ゲーム制御部 2 0 a は、この登録 ID をユーザ状態管理データ 2 3 c のグループ登録 ID として設定してグループメンバーに登録する。なお、グループに登録可能な人数は、例えば 5 人のように制限されている。

30

【 0 0 6 4 】

ゲーム制御部 2 0 a は、移動先としてグループ指定された場合には（ステップ C 2、Yes）、グループメンバーの現在位置を、ゲーム状況管理データ 2 3 b を参照して判別し、携帯電話機 1 に対してグループメンバーの現在位置の一覧を出力させる（ステップ C 4）。

【 0 0 6 5 】

ここで、携帯電話機 1 において移動先とするグループメンバーが選択されると（ステップ C 5）、ゲーム制御部 2 0 a は、この選択入力に応じてメンバーの現在位置をゲーム状況管理データ 2 3 b から読み出し（ステップ C 6）、ユーザの現在位置とする（ステップ A 1 5 ）。

40

【 0 0 6 6 】

このように、グループを作成して、グループメンバーで協力し合って、ゲームマップの適切な位置に各メンバーがいることで、相互にゲームマップ上を効率的に移動することができ、マイステーションの確保を容易にすることができる。

【 0 0 6 7 】

以下、前述したように、ゲーム終了がユーザから指示されなければ（ステップ A 1 6、

50

N o)、移動先の駅に応じたゲームマップ(路線図)を表示させて(ステップA 4)、前述と同様の処理を繰り返して実行する(ステップA 9 ~ A 15)。

【0068】

なお、ユーザがゲームマップ中で獲得している駅(マイステーション)と経路(マイライン)は、ゲーム画面中、あるいはゲームサーバ3からユーザ状態管理データ23cをもとに提示されるマイステーション/マイライン一覧表示によって確認できるようにする。

【0069】

例えば、現在位置に応じて表示されるゲームマップ(路線図)中にマイラインが存在する場合には、通常とは異なる形態(色または形状)によって経路を表示する。また、マイステーションについては、他のユーザによる新規登録により削除されるまでの数に応じて異なる色によって表示する。例えば、削除されるまでの順番が近い場合には赤色、中程度の場合には黄色、十分に余裕がある場合には青色によって表示する。また、数字によって、例えば(削除されるまでの順番)/(登録上限数)によって明示しても良い。

【0070】

また、マイステーション/マイライン一覧表示を表示させる場合には、ユーザは、携帯電話機1に対する所定の操作によって、ゲームサーバ3に対して一覧表示を要求する。ゲームサーバ3は、ユーザ状態管理データ23cを参照して、一覧表示の要求元に対応する登録IDと対応付けられた、マイステーション及びマイラインに関するデータを読み出し、これらを一覧にして携帯電話機1において表示させる。これにより、ユーザは、ゲームマップの何れ場所にいたとしても、現在獲得している駅やマイラインとしている経路を常に確認することができる。

【0071】

次に、対戦モード処理について説明する。

ユーザは、ゲーム途中で任意に対戦登録することができる。ゲーム制御部20aは、携帯電話機1から対戦登録の要求があると(ステップA 5、Yes)、対戦要求したユーザ(登録ID)を対戦登録して、対戦相手となる他のユーザが対戦登録されるのを待つ。なお、対戦登録したユーザは、通常のゲームに参加することができ、対戦相手が登録された場合に通知を受け取れるものとする。

【0072】

対戦相手となる他のユーザが現れた場合(ステップA 7、Yes)、対戦制御部20cは、図12のフローチャートに示す対戦モード処理を実行する。ここでの対戦は、予め決められた数の問題(クイズ)を出し、対戦しているユーザがそれぞれ回答して、正解数が多い方を勝ちとする。

【0073】

まず、対戦制御部20cは、対戦相手を設定すると(ステップD 1)、それぞれのユーザの携帯電話機1に対して問題を提示する(ステップD 2)。対戦制御部20cは、回答時間内にそれぞれの携帯電話機1から回答を入力し(ステップD 3)、正解/不正解をユーザ毎に集計する(ステップD 4)。これを規定数の問題が終了するまで繰り返して実行する(ステップD 5)。

【0074】

全ての問題が終了すると(ステップD 5、Yes)、対戦制御部20cは、正解数が多い方を勝者として判別し(ステップD 6)、勝者とするユーザに対する獲得チケット枚数を、ユーザ状態管理データ23cの該当登録IDと対応付けて追加する。例えば、両者の正解数の差を獲得チケット枚数とする。なお、対戦方法は、他の方法を用いることもできるし、獲得チケットの決定方法も任意に決めることが可能である。

【0075】

次に、成績集計部20bの動作について説明する。

成績集計部20bは、一定期間(例えば1週間)毎に、全てのユーザ(登録ID(識別データ))のそれぞれについてマイステーションとして獲得した駅の数を集計する。例えば、ユーザ状態管理データ23c、あるいは登録数管理データ23dを参照して、登録I

10

20

30

40

50

D毎に駅の数进行计数する。ここでは、期間中に獲得した駅の数、期間の最終時に獲得している駅の数、あるいはターミナル駅と通常駅の違いに応じて異なる重み付けをして集計するようにしても良い。成绩集计部20bは、集计结果に基づいてランキングを作成して、このランキングを全てのユーザ宛に送信する。送信の方法としては、Webサイトを通じて行っても良いし、ユーザ登録データ23aに登録されたメールアドレスを用いて電子メールによって送信しても良い。

【0076】

このようにして、本実施形態におけるオンラインゲームでは、単にゲームマップ上を移動するだけでなく、リアルタイムで同時にゲームに参加しているユーザと駅を取り合うので、ゲーム性を飛躍的に向上させることができる。

10

【0077】

各駅には、それぞれ登録上限数が設定されているため、上位ランキングに入るためには、ユーザは自分が獲得した各駅の状態を常に把握し、次に何れの駅を獲得する必要があるか、場合によっては何れの駅を捨てるかといった状況判断をする必要があり、一般のスゴロクのゲームからは得られないゲーム性が提供される。また、不特定多数のユーザがゲームに参加するので、リアルタイムで常に状況が変化し、何時、ゲームに参加したとしても新たなゲーム状況に対応する必要がある。また、ゲームに参加する他のユーザの構成も毎回異なるため、対戦相手に応じた結果予測が行いにくい。このため、ゲームに飽きにくく、繰り返してゲームに参加する意欲を向上させることができる。

【0078】

20

さらに、本実施形態におけるスゴロク式のゲームでは、継続してゲームに参加していなければ有利な状態を確保できないため、古くからゲームに参加しているユーザと、新規に参加したユーザとの間に大きな差ができず、新規ユーザに挑戦意欲を持たせることができる。

【0079】

なお、前述した説明では、ネットワーク2を介して複数の端末装置（携帯電話機1、パーソナルコンピュータ4、ゲーム機5等）がゲームサーバ3に接続して実行するオンラインゲームを例にして説明しているが、端末装置単体で実行されるゲームを対象とすることもできる。この場合、端末装置には複数のユーザが同時に操作可能な複数の入力装置（コントローラ）を設け、複数のユーザがそれぞれの入力装置を用いてゲームに参加する。端末装置は、本実施形態において説明したゲームサーバ3と同様にして、各入力装置からの要求に応じた処理を並行（リアルタイム）に実行するものとする。

30

【0080】

また、本発明は上記実施形態そのままに限定されるものではなく、実施段階ではその要旨を逸脱しない範囲で構成要素を変形して具体化できる。また、上記実施形態に開示されている複数の構成要素の適宜な組み合わせにより、種々の発明を形成できる。例えば、実施形態に示される全構成要素から幾つかの構成要素を削除してもよい。さらに、異なる実施形態にわたる構成要素を適宜組み合わせてもよい。

【0081】

また、実施形態に記載した手法は、コンピュータに実行させることができるプログラム（ソフトウェア手段）として、例えば磁気ディスク（フレキシブルディスク、ハードディスク等）、光ディスク（CD-ROM、DVD、MO等）、半導体メモリ（ROM、RAM、フラッシュメモリ等）等の記録媒体に格納し、また通信媒体により伝送して頒布することもできる。なお、媒体側に格納されるプログラムには、コンピュータに実行させるソフトウェア手段（実行プログラムのみならずテーブルやデータ構造も含む）をコンピュータ内に構成させる設定プログラムをも含む。本装置を実現するコンピュータは、記録媒体に記録されたプログラムを読み込み、また場合により設定プログラムによりソフトウェア手段を構築し、このソフトウェア手段によって動作が制御されることにより上述した処理を実行する。なお、本明細書でいう記録媒体は、頒布用に限らず、コンピュータ内部あるいはネットワークを介して接続される機器に設けられた磁気ディスクや半導体メモリ等の

40

50

記憶媒体を含むものである。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 8 2 】

【図 1】本実施形態におけるシステムの構成を示すブロック図。

【図 2】本実施形態においてゲーム装置として使用される携帯電話機 1 の機能構成を示すブロック図。

【図 3】本実施形態におけるゲームサーバ 3 の機能構成を示すブロック図。

【図 4】ユーザ登録データ 2 3 a のデータ構成の一例を示す図。

【図 5】ゲーム状況管理データ 2 3 b のデータ構成の一例を示す図。

【図 6】ユーザ状態管理データ 2 3 c のデータ構成の一例を示す図。

10

【図 7】登録数管理データ 2 3 d のデータ構成の一例を示す図。

【図 8】イベント管理データ 2 3 e のデータ構成の一例を示す図。

【図 9】ゲームサーバ 3 により実行されるスゴロク式のオンラインゲームを制御するためのゲーム処理を説明するためのフローチャート。

【図 10】ゲーム処理中に実行されるイベント処理を説明するためのフローチャート。

【図 11】移動処理を説明するためのフローチャート。

【図 12】対戦モード処理を説明するためのフローチャート。

【図 13】ゲームマップの構成例を示す。

【図 14】携帯電話機 1 において表示されるゲーム画面（ゲームマップ）の一例を示す図

20

。 【図 15】ゲームマップの各駅に設定されるジャンルについて説明するための図。

【図 16】回答結果に応じてゲーム画面の一例を示す図。

【図 17】駅と対応付けて登録される登録 ID の変化の一例を示す図。

【図 18】ゲームマップをキャラクタが移動する際のゲーム画面の一例を示す図。

【符号の説明】

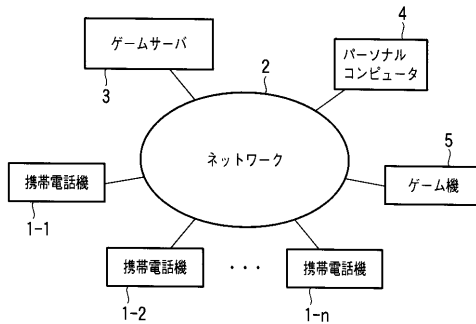
【 0 0 8 3 】

1 (1 - 1 , 1 - 2 , ... , 1 - n) ... 携帯電話機、 2 ... ネットワーク、 3 ... ゲームサーバ、 4 ... パーソナルコンピュータ、 5 ... ゲーム機、 1 0 , 2 0 ... 制御部、 1 0 a ... ゲーム実行部、 1 1 ... 表示部、 1 2 ... 入力部、 1 3 ... サウンド部、 1 4 , 2 2 ... 通信部、 1 5 ... R O M、 1 6 ... R A M、 1 6 a ... ゲームプログラム、 2 1 ... メモリ、 2 0 a ... ゲーム制御部、 2 0 b ... 成績集計部、 2 0 c ... 対戦制御部、 2 3 ... 記録装置、 2 3 a ... ユーザ登録データ、 2 3 b ... ゲーム状況管理データ、 2 3 c ... ユーザ状態管理データ、 2 3 d ... 登録数管理データ、 2 3 e ... イベント管理データ。

30

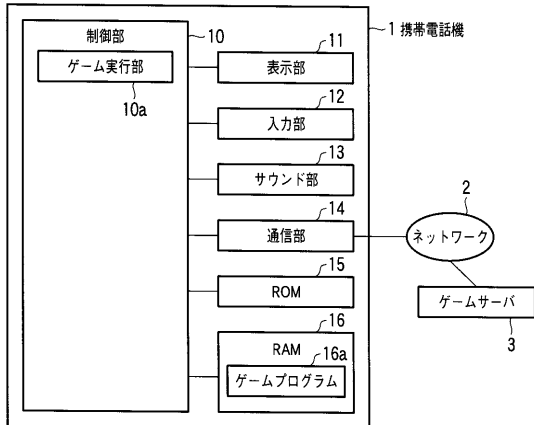
【 図 1 】

图 1



【 図 2 】

图 2



【 図 5 】

図 5

23b ゲーム状況管理データ

登録ID	現在位置	ステータス	...

【 図 6 】

图 6

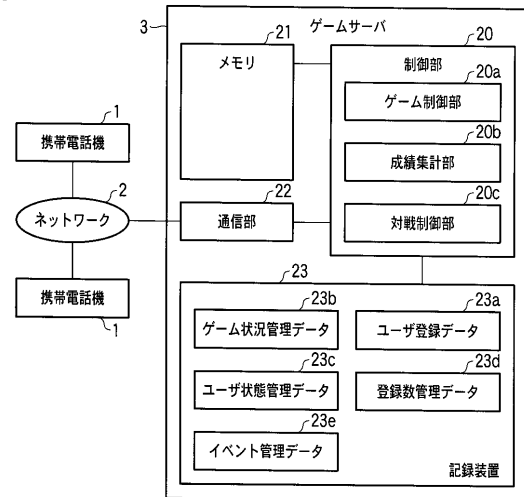
図 6

23c ユーザ状態管理データ

登録ID	マイステーション	マイライン	グループ登録ID	アイテム	チケット枚数
	.	.	.		
	.	.	.		
	.	.	.		

【 図 3 】

图 3



【 図 4 】

图 4

23a ユーザ登録データ

登録ID	パスワード	ユーザ名	メールアドレス	...

【 図 7 】

图 7

23d 登録数管理データ

駅 ID	登録上限数	登録ID

【 図 8 】

图 8

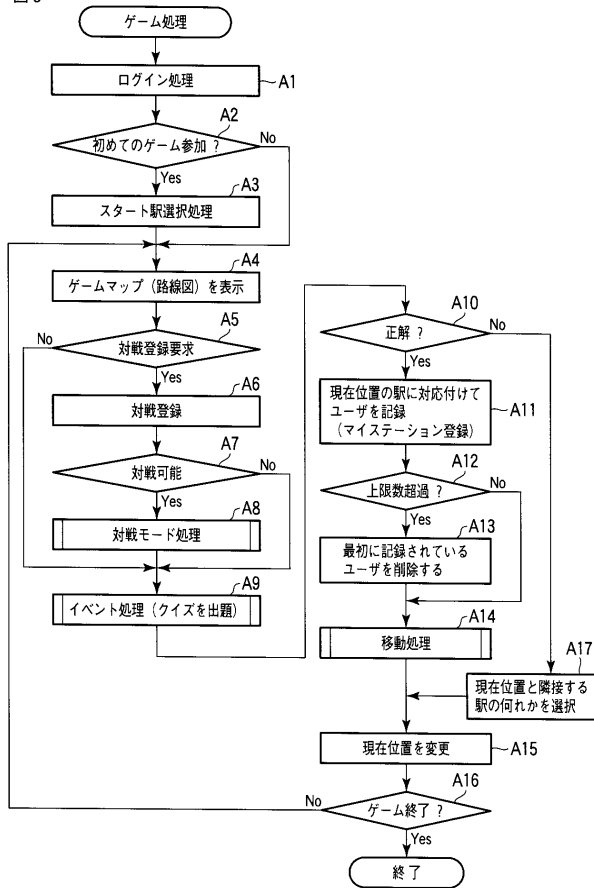
8

23e イベント管理データ

駅 ID	ジャンル	有効期間	クイズデータ
*			
*			
*			

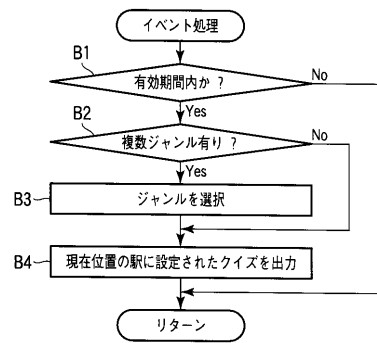
【図 9】

図 9



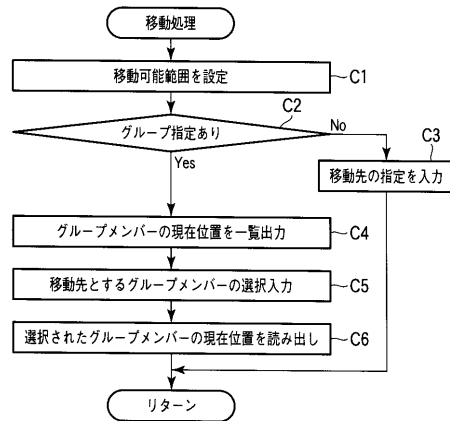
【図 10】

図 10



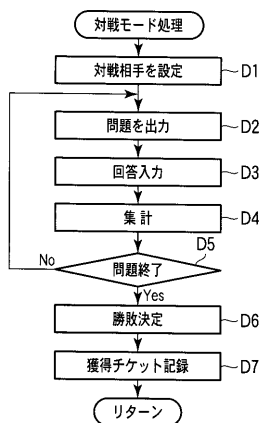
【図 11】

図 11



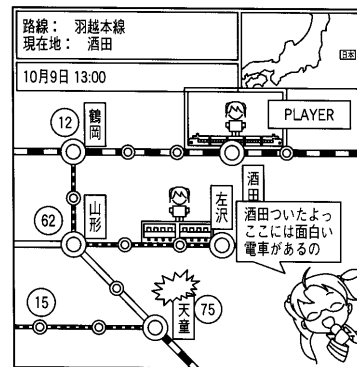
【図 12】

図 12



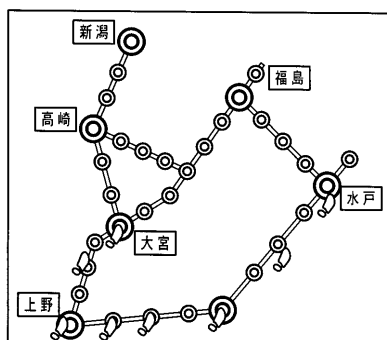
【図 14】

図 14



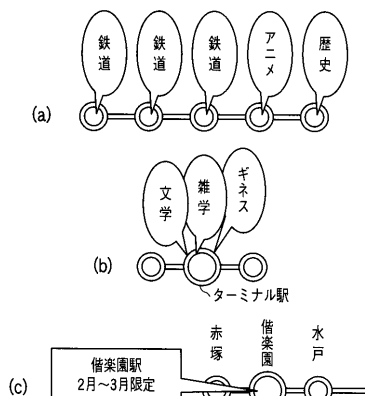
【図 13】

図 13



【図 15】

図 15



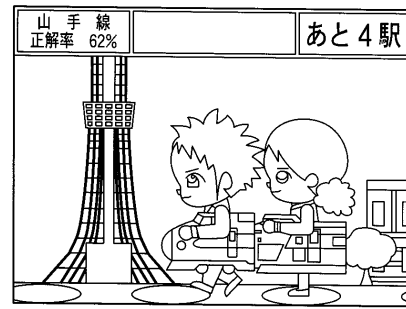
【図 16】

図 16



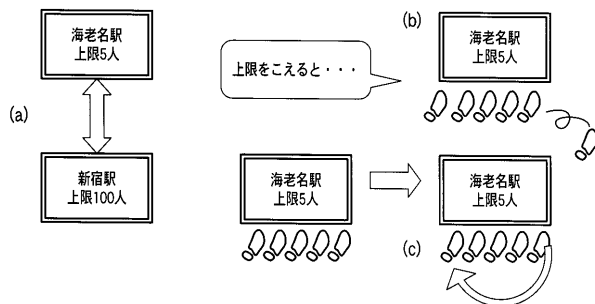
【図 18】

図 18



【図 17】

図 17



フロントページの続き

(74)代理人 100095441
弁理士 白根 俊郎

(74)代理人 100084618
弁理士 村松 貞男

(74)代理人 100103034
弁理士 野河 信久

(74)代理人 100119976
弁理士 幸長 保次郎

(74)代理人 100153051
弁理士 河野 直樹

(74)代理人 100140176
弁理士 砂川 克

(74)代理人 100100952
弁理士 風間 鉄也

(74)代理人 100101812
弁理士 勝村 紘

(74)代理人 100070437
弁理士 河井 将次

(74)代理人 100124394
弁理士 佐藤 立志

(74)代理人 100112807
弁理士 岡田 貴志

(74)代理人 100111073
弁理士 堀内 美保子

(74)代理人 100134290
弁理士 竹内 将訓

(74)代理人 100127144
弁理士 市原 卓三

(74)代理人 100141933
弁理士 山下 元

(72)発明者 村檉 泰雄
東京都渋谷区代々木三丁目 2 2 番 7 号 株式会社タイトー内

(72)発明者 大島 司
東京都渋谷区代々木三丁目 2 2 番 7 号 株式会社タイトー内

F ターム(参考) 2C001 BA06 BB03 BC05 CB01 CB04 CB08 CC01 CC08