(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2005-143969
(P2005-143969A)
(43)公開日　平成17年6月9日(2005.6.9)

(51)Int.Cl.[7]	F I		テーマコード（参考）
A63F 13/10	A63F 13/10		2C001
A63F 13/00	A63F 13/00	H	
A63F 13/12	A63F 13/12	C	

審査請求 未請求　請求項の数 2　OL　（全 17 頁）

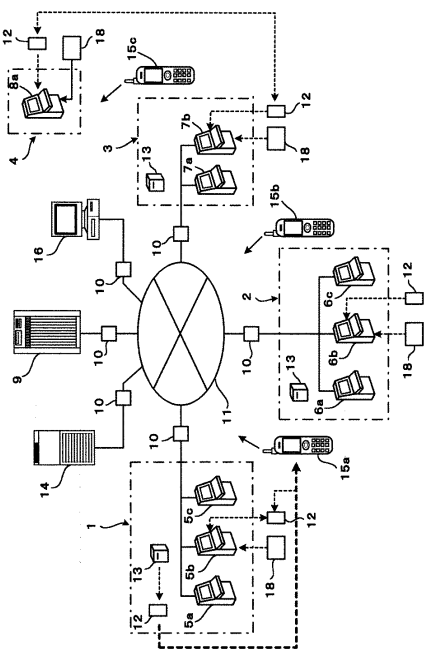
(21)出願番号　特願2003-388142 (P2003-388142)
(22)出願日　平成15年11月18日 (2003.11.18)

(71)出願人　390031783
サミー株式会社
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号　サンシャイン６０
(74)代理人　100063565
弁理士　小橋　信淳
(74)代理人　100118898
弁理士　小橋　立昌
(72)発明者　川村　正広
東京都豊島区東池袋二丁目２３番２号　サミー株式会社内
(72)発明者　村瀬　廣晃
東京都豊島区東池袋二丁目２３番２号　サミー株式会社内

Fターム(参考)　2C001 BB05　BB07　BC10　BD04　CB01
CB06　CB08　CC02　CC08

(54)【発明の名称】通信ネットワークを利用したゲームシステム

(57)【要約】
【課題】　通信ネットワークに接続されていないゲーム機でゲームをプレイした場合も、そのゲームの履歴データを、ゲームシステムの運営管理を行う管理サーバに反映させることができるゲームシステムを提供する。
【解決手段】　メモリカードの読込み手段と書込み手段を備え通信ネットワークに接続されゲーム機と、メモリカードの読込み手段と書込み手段を備え通信ネットワークに非接続のゲーム機と、通信ネットワークに接続されゲームシステムの運営管理を行うゲーム管理サーバを備えたゲームシステムであって、各ゲーム機は、遊技者がプレイしたゲームの履歴データをこのメモリカードに記録する手段を備え、通信ネットワークに接続されたゲーム機は、このゲーム機でプレイしたゲームの履歴データと、通信ネットワークに非接続のゲーム機でプレイしてメモリカードに記録されたゲームの履歴データをゲーム管理サーバに送信する手段を備えている通信ネットワークを利用したゲームシステムである。
【選択図】　図１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
メモリカードの読込み手段と書込み手段を備え通信ネットワークに接続されたゲーム機と、前記メモリカードの読込み手段と書込み手段を備え前記通信ネットワークに非接続のゲーム機と、前記通信ネットワークに接続されゲームシステムの運営管理を行うゲーム管理サーバを備えた通信ネットワークを利用したゲームシステムであって、
前記各ゲーム機のメモリカードの書込み手段は、遊技者がプレイしたゲームの履歴データを前記メモリカードに記録する手段を備え、
前記通信ネットワークに接続されたゲーム機は、遊技者が該ゲーム機でプレイしたゲームの履歴データを前記ゲーム管理サーバに送信する手段を備えると共に、前記通信ネットワークに非接続のゲーム機でプレイして前記メモリカードに記録されたゲームの履歴データを前記ゲーム管理サーバに送信する手段を備えていることを特徴とする通信ネットワークを利用したゲームシステム。
【請求項２】
前記メモリカードは、前記メモリカードに記録した前記ゲームの履歴データを前記ゲーム管理サーバに送信完了か否かを記録する領域を有していることを特徴とする請求項１に記載の通信ネットワークを利用したゲームシステム。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、インターネット等の通信ネットワークに接続したゲーム機と、通信ネットワークに接続されていないゲーム機とから構成されるゲームシステムに関し、特に、遊技者が通信ネットワークに接続されていないゲーム機でプレイした場合においても、ゲームの履歴データをこのゲームシステムの運営管理を行うゲーム管理サーバに反映することができるように配慮したゲームシステムに関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来から、インターネット等の通信ネットワークに複数のゲーム機を接続して、ゲームのアプリケーションソフトを実行可能としたゲームシステムが提案されている。このような通信ネットワークを利用したゲームシステムは、各地のゲームセンターに設置されているゲーム機と、これらゲーム機のプレイの運営・管理を行うゲーム管理サーバとを通信ネットワークに接続することにより構築されている。そして、このような通信ネットワークを利用したゲームシステムにおいては、例えば、１ケ月ごとに、ゲーム管理サーバは、会員登録された遊技者がプレイして獲得したスコア（得点、勝敗数等）、ポイント数、等をゲームアプリケーションソフトごとに集計し、高得点者には賞品や賞金を授与する等、の運営が行われている。また、Ｗｅｂページ（ホームページ）を介して、遊技者が獲得した得点のランキング等についても公開することが提案されている。
【０００３】
さらに、通信ネットワークを利用したゲームシステムの運用形態としては、特定のアプリケーションソフトについて、複数のゲーム機でプレイして獲得したスコアを、ネットワークを利用して互いに競う形式のゲーム、いわゆる、ネットワーク・ゲームイベント大会（以下、イベントゲームという）がある。このイベントゲームでは、イベント開催期間内に各ゲーム機において挙げられたスコア等のプレイ結果をゲーム管理サーバで集計して、順位や勝敗を競い、上位得点者の発表や賞品、賞金の授与を行なうものである。また、このイベントゲームは、ゲームセンター内の一つの会場で開催される場合や、国内でインターネット等の通信ネットワークを介して開催される場合、あるいは、外国に設置されているゲーム機もこのイベントゲームに参加する場合もあり得る。このように、外国に設置されているゲーム機がイベントゲーム等に参加する場合には、このゲーム機が設置されている国、地域の時差も考慮することが必要になる。
【０００４】

また、ゲームシステムの会員として登録されている遊技者がゲームのプレイを開始するときに、遊技者の認証情報を記憶したカードをゲーム機に読み取らせることにより遊技者の認証を行うゲームシステムも提案されている。

このような通信ネットワークを利用したゲームシステムについては、既に多数の提案がなされている。例えば、下記の特許文献が提案されている。

【０００５】

【特許文献１】特開２００１－３００１３０号公報（明細書第４頁～第１０頁、図１）

【特許文献２】特開２００２－１３６７４７号公報（明細書第７頁～第１３頁、図図１、図２）

【０００６】

特許文献１には、通信回線を介してゲーム装置と情報センタに設置されたゲームサーバ装置とを接続したゲームシステムが開示されている。そして、このゲーム装置は、個人認証カードを光学的に読み取る手段を備えていることが記載されている。さらに、特許文献１には、各プレーヤの個人情報が情報センタの個人情報データベースに格納されて一元的に管理されているため、プレーヤは、どのゲームセンターのゲーム装置を用いた場合であっても、前回までのゲームの続きを行うことができると記載されている。

【０００７】

特許文献２には、遊技機の製造会社に設置された管理サーバが、インターネットを介して、遊技場に設置されたホールコンピュータに接続され、このホールコンピュータには、各遊技機に個別に設けられているＩＤユニットが接続され、ＩＤユニットからは、遊技機の情報と遊技機使用者の個人識別情報等がホールコンピュータ及びインターネットを介して管理サーバに送信するようなゲームシステムが開示されている。さらに、特許文献２には、遊技機情報の管理システムは、遊技機使用者の識別情報に対応してポイントの計算を行い、このポイントが所定の値以上になったと判断したときに、賞品の発送指示のデータを賞品発送会社のサーバへ送信することが記載されている。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００８】

上記特許文献１、２に記載の発明は、複数のゲーム機を通信ネットワークに接続したゲームシステムであるが、通信ネットワークに接続されていないゲーム機（以下、通信ネットワークに非接続のゲーム機という）でプレイして獲得したポイント、勝敗数等のゲームの履歴データを管理サーバに送信する手段については記載されていない。現在、多数のゲーム機が、国内の各地にあるゲームセンター等に設置されている。しかし、これらゲーム機の全てが通信ネットワークに接続されていると限らない。このため、遊技者が普段は通信ネットワークに接続されたゲーム機でプレイしており、旅行等により通信ネットワークに非接続のゲーム機でプレイした場合、このゲーム機でプレイしたゲームの履歴データは、システムの運営管理を行うゲーム管理サーバに反映（送信）されないことになる。これにより、通信ネットワークを利用したゲームシステムの会員である遊技者が、通信ネットワークに非接続のゲーム機でプレイしたときには、会員としての特典を得ることが出来なくなるという不具合が生じる。

【０００９】

また、遊技者が継続（ストリー）性のあるロールプレイングゲーム等について、このゲームを通信ネットワークに接続されているゲーム機を使用してプレイを行い、途中でこのゲームのプレイを中止し、後日、このゲームの続きを通信ネットワークに非接続のゲーム機でプレイする場合には、このゲームを再開した後のゲームの履歴データは、管理サーバに反映（送信）されないという不具合が生じる。

従って、上記の通信ネットワークを利用した従来のゲームシステムは、遊技者およびゲームセンターの運営者の立場を考慮して、使い易く、かつ親切なゲームシステムとはいえない。

【００１０】

そこで、本発明の目的は、通信ネットワークを利用したゲームシステムにおいて、通信ネットワークに非接続のゲーム機でプレイした場合においても、そのゲームの履歴データをゲームシステムの運営管理を行う管理サーバに反映させることができる通信ネットワークを利用したゲームシステムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【００１１】

本発明は、メモリカードの読込み手段と書込み手段を備え通信ネットワークに接続されゲーム機と、メモリカードの読込み手段と書込み手段を備え通信ネットワークに非接続のゲーム機と、通信ネットワークに接続されゲームシステムの運営管理を行うゲーム管理サーバを備えた通信ネットワークを利用したゲームシステムであって、

各ゲーム機のメモリカードへの書込み手段は、遊技者がプレイしたゲームの履歴データをこのメモリカードに記録する手段を備え、

通信ネットワークに接続されたゲーム機は、遊技者がこのゲーム機でプレイしたゲームの履歴データをゲーム管理サーバに送信する手段を備えると共に、通信ネットワークに非接続のゲーム機でプレイしてメモリカードに記録されたゲームの履歴データをゲーム管理サーバに送信する手段を備えている通信ネットワークを利用したゲームシステムである。

【００１２】

さらに、本発明は、前記したメモリカードは、このメモリカードに記録したゲームの履歴データをゲーム管理サーバに送信完了か否かを記録する領域を有している通信ネットワークを利用したゲームシステムである。

【００１３】

なお、上記したゲームの履歴データとは、遊技者のメモリカードに記録されているアクセスコード、遊技者が本発明のゲームシステムを利用してゲームをプレイして獲得したポイント数、勝敗数、プレイ回数、プレイ時間、ロールプレイングゲームをプレイしたときのゲームの継続情報、プレイしたゲームを識別するためのゲームＩＤ、プレイしたゲーム機を識別するためのゲーム機ＩＤ、等である。

【発明の効果】

【００１４】

本発明の通信ネットワークを利用したゲームシステムは、次のような効果を有している。（１）遊技者が通信ネットワークに非接続のゲーム機でプレイしたときのゲームの履歴データは、メモリカードに記録される。そして、次回、遊技者が通信ネットワークに接続されたゲーム機でプレイした場合に、この通信ネットワークに非接続のゲーム機でプレイしたゲームの履歴データをゲーム管理サーバに送信することができる。これにより、遊技者が通信ネットワークに非接続のゲーム機でプレイした場合においても、遊技者は本ゲームシステムの会員としの特典を得ることができるゲームシステムを提供することができる。

【００１５】

（２）上記（１）により、通信ネットワークに非接続のゲーム機を所有しているゲームセンター等においても、本システムの会員である遊技者は安心してゲームを楽しむことができる。これにより、通信ネットワークに非接続のゲーム機を所有しているゲームセンター等にとって、売上の向上に貢献することができるゲームシステムを提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【００１６】

以下、本発明を実施するための形態を図面に基づいて説明する。図１は、本発明を実施するためのシステム構成の一例を示す図である。図１において、１、２、３、４は各地に設立されているゲームセンターであり、ゲームセンター１、２、３、４には、それぞれゲーム機５ａ、５ｂ、５ｃ、・・、６ａ、６ｂ、６ｃ、・・、７ａ、７ｂ、・・、８ａ、・・が設置されている。なお、本発明においては、上記ゲーム機は、個人が運営するゲーム機も含むことができる。また、本発明においては、上記ゲームセンター１、２、３、４、

・・の設置場所は、日本国内はもちろん外国に設置されているゲームセンターを含むことができる。

【００１７】

９は、本発明のゲームシステムの運営管理を行うゲーム管理サーバであり、ワークステーションあるいは高速大容量のパーソナルコンピュータ（以下、パソコンという）等から構成されている。このゲーム管理サーバ９の運営者は、ゲーム機等の製造メーカあるいはネットワークを利用したゲームシステムの運営サービス業者等である。

【００１８】

図１に示すゲームセンター１、２、３に設置されているゲーム機５ａ、５ｂ、５ｃ、・・、６ａ、６ｂ、６ｃ、・・、７ａ、７ｂ、・・、およびゲーム管理サーバ９は、各地に設立されているプロバイダ１０を介してインターネットである通信ネットワーク１１に接続されている。また、ゲームセンター４に設置されているゲーム機８ａ、・・は、通信ネットワーク１１には接続されていない。本発明において、このように通信ネットワーク１１に非接続のゲーム機も本発明のシステムに含まれる。なお、本発明において、通信ネットワーク１１は、上記したインターネット通信網の他に、専用通信回線を利用して各ゲーム機とゲーム管理サーバ９とを接続したシステム構成にしてもよい。

【００１９】

通信ネットワーク１１に接続されているゲーム機を所有しているゲームセンター１、２、３等には、メモリカード１２を販売するためのカード販売機１３が設置されている。このメモリカード１２は、大容量のデータを記録することができる記録部を有するＩＣカード等から構成されている。このメモリカード１２は、本発明のゲームシステムを利用して特典（サービス）を得ることができる会員として登録された遊技者が、各ゲーム機を使用してゲームを行うときの遊技者の認証、およびゲームをプレイした結果であるゲームの履歴データ等を記録するための会員カードの役目を備えている。また、１枚のメモリカード１２を使用してゲームをプレイできるゲーム種は１種であり、メモリカード１２を購入して初めてゲームをプレイしたときに、このプレイしたゲームを識別するためのゲームＩＤが記録部に記録される。

【００２０】

メモリカード１２の記録部には、その製造時あるいは製造から販売依頼の間に、所定の桁数を有するアクセスコードが記録されると共に、メモリカード１２の表面（裏面または裏面）にはこのアクセスコードを表す文字が印刷されている。このアクセスコードとは、製造された個々のメモリカード１２を識別するために、メモリカード１２ごとに付与された固有の番号を示し、数字あるいは英数字から構成される。本発明のゲームシステムにおいて、上記アクセスコードは、会員である遊技者がゲームをプレイするときに、購入したメモリカード１２をゲーム機に読込ませてゲームをプレイするときに、遊技者とゲーム管理サーバ９が運営管理する各種の管理データテーブルとの結び付けを行う基礎データになる。さらに、アクセスコードは、携帯電話機あるいは一般のインターネットを利用してパソコンから本発明のゲームシステムが会員専用に公開するＷｅｂページをアクセスするときのアクセス番号として利用される。

【００２１】

１４は電話会社が運営するモバイルサーバ（情報センター）であり、１５ａ、１５ｂ、１６ｃは遊技者が所有している携帯電話機である。図１に示すように、モバイルサーバ１４は通信ネットワーク１１を介してゲーム管理サーバ９とデータ通信が可能になっている。なお、ゲーム管理サーバ９とモバイルサーバ１４とは、専用の通信回線を利用して接続してもよい。このモバイルサーバ１４は、上記のように、遊技者が携帯電話機を利用して本ゲームシステムのＷｅｂページをアクセスするとき、あるいは、遊技者が本発明のゲームシステムを利用して特典を得ることができる会員として登録申請の手続きを行うとき、ゲーム管理サーバ９との中継手段として利用されるもので、例えば、「ＮＴＴドコモ」のｉモード情報センタである。

【００２２】

１６は、プロバイダ１０を介して通信ネットワーク１１に接続されている遊技者、あるいは一般の人が所有しているパソコンである。このパソコン１６を利用して、遊技者は本システムが会員用に公開するＷｅｂページを閲覧することができるようになっている。また、会員でない一般の人もこのパソコン１６を利用してＷｅｂページの一部を閲覧できるようにしてもよい。

【００２３】

各ゲーム機５ａ、５ｂ、５ｃ、・・、６ａ、６ｂ、６ｃ、・・、７ａ、７ｂ、・・、８ａ、・・は、表示装置やゲームをプレイするための各種の操作装置を備えたゲーム機本体と、上記したメモリカード１２のデータの読込みと書込みを行うためのカードリードライト装置（図示せず）と、通信ネットワーク１１を介してゲーム管理サーバ９とデータ通信を行うための通信用インターフェース回路（図示せず）等を備えている。

【００２４】

本発明のシステムを構成する各ゲーム機５ａ、・・を使用してゲームをプレイするときには、ゲームアプリケーションソフトをＲＯＭに記憶したカッセト状の媒体（以下、ＲＯＭカートリッジという）１８をゲーム機本体にセットして、ゲームアプリケーションソフト、および各種の制御プログラムをＲＡＭに読み込ませる。一つのＲＯＭカートリッジ１８には、１種のゲームソフトであるゲームアプリケーションソフト１８ａ２（図２に示す）が記憶されている。このＲＯＭカートリッジ１８に記憶されているゲームアプリケーションソフトとしては、従来のテレビゲーム機でゲームを楽しむことが出来た格闘ゲーム、麻雀ゲーム、パズルゲーム、ロールプレイングゲーム等である。

【００２５】

上記したＲＯＭカートリッジ１８のＲＯＭには、図２に示すように、ゲームアプリケーションソフト１８ａ２の他に、ゲーム機全体の動作を制御するゲーム機動作制御プログラム１８ａ１、メモリカード１２に記録されているデータの読込み処理を行うメモリカード読込みプログラム１８ａ３、メモリカード１２へデータの書込み処理を行うメモリカード書込みプログラム１８ａ４、ゲーム管理サーバ９と通信処理を行うためのネットワーク通信プログラム１８ａ５、等のプログラムが記録されている。そして、上記したカードリードライト装置、メモリカード読込みプログラム１８ａ３、およびメモリカード書込みプログラム１８ａ４等は、本発明のメモリカードの読込み手段と書込み手段を構成する。なお、上記各プログラムは、アセンブラ言語、Ｃ言語等を用いて開発することができる。

【００２６】

本ゲームシステムの運営管理を行うゲーム管理サーバ９は、図３に示すように、通信機能部９ａ、この運営管理を統括する管理機能部９ｂ、この運営管理に必要な各種のデータの記録と保存を行う管理データベース９ｃを備えている。このうち、通信機能部９ａは、通信ネットワーク１１に接続された各ゲーム機５ａ、・・とデータ通信を行うための通信インターフェイス（Ｉ／Ｆ）回路を構成する論理回路９ａ１等を備えている。

【００２７】

管理機能部９ｂは、本ゲームシステムの運営管理を行う各種のプログラムから構成されている。これらのプログラムは、図３に示すように、システム運営管理プログラム９ｂ１、ゲーム機５ａ・・等との通信および通信管理を行う通信管理プログラム９ｂ２、モバイルサーバ１４との通信、およびイベントゲーム大会の開催やゲーム結果の発表等を行うＷｅｂページを公開するためのＷｅｂ情報サービスプログラム９ｂ３、メール配信処理を行うメール配信プログラム９ｂ４、等を備えている。

【００２８】

さらに、上記システム運営管理プログラム９ｂ１は、ゲーム管理サーバ９の動作を制御するためのサーバ動作制御プログラム９ｂ１１、本発明のゲームシステムを使用してゲームをプレイする会員の登録と認証を行う会員登録管理プログラム９ｂ１２、各ゲーム機５ａ、・・等を使用してゲームをプレイした結果であるゲームの履歴データの集計処理を行うプレイ実績管理プログラム９ｂ１３、月別上位ランク者やイベントゲーム入賞者の決定、賞品・賞金の支払い処理等を行う入賞者管理プログラム９ｂ１４、各ゲーム機の稼動実

績や売上情報等を集計管理するゲーム機稼動実績管理プログラム９ｂ１５、製造・販売されたメモリカード１２に関する情報を管理するメモリカード管理プログラム９ｂ１６、等から構成されている。なお、上記管理機能部９ｂを構成する各プログラムは、アセンブラ言語、Ｃ言語、ＨＴＭＬ、Ｐｅｒｌ等のスクリプト言語を用いて作成することができる。

【００２９】

ゲーム管理サーバ９の管理データベース９ｃは、上記した管理機能部９ｂの各プログラムの実行に必要な各種のデータの記録と保存を行うための各種のデータベース（データテーブル）から構成されている。これらのデータテーブルは、ファイル名を付けてゲーム管理サーバ９のハードディスク装置等の外部記憶装置に記憶されている。そして、この管理データベース９ｃは、例えば、図４～図７に示すようなデータ構造であるユーザ情報管理テーブルｔ１、ユーザゲーム別プレイ実績管理テーブルｔ２、ゲーム機稼動実績管理テーブルｔ３、メモリカード管理テーブルｔ４、等から構成され、通信ネットワーク１１に接続されているゲーム機からゲームの履歴データが送信される都度，所定のデータ項目についてはその記録内容が更新される。

【００３０】

図４に示すユーザ情報管理テーブルｔ１は、本発明のゲームシステムを利用して特典を得ることができる会員として登録された遊技者（ユーザ）ごとに作成され、このユーザを識別するためのユーザＩＤ、アクセスコード、氏名、誕生日、住所、メールアドレス、会員登録したゲームセンターを識別するためのゲームセンターＩＤ、共通ポイント累計数、等に関するデータが記録される。このうち、共通ポイントとは、会員登録したユーザがメモリカードを使用してゲームをプレイしたときに、例えば、１回ゲームをプレイするごとに付与されるポイント数を示す。このユーザ情報管理テーブルｔ１は、本ゲームシステムの新規会員の登録が行われる都度、上記会員登録管理プログラム９ｂ１２の処理により新規ユーザのデータが追加される。そして、ユーザが通信ネットワーク１１に接続されたゲーム機でゲームをプレイするごとに、プレイしたゲームの履歴データがゲーム管理サーバ９に送信されので、上記したプレイ実績管理プログラム９ｂ１３の処理により、ユーザ情報管理テーブルｔ１の共通ポイント累計数は加算されて更新処理される。

【００３１】

図５に示すユーザゲーム別プレイ実績管理テーブルｔ２は、ユーザＩＤごとにプレイしたゲームＩＤ別に作成される。そして、このテーブルｔ２には、上記したプレイ実績管理プログラム９ｂ１３の処理により、獲得ポイント累計数、最大獲得ポイント数、最低獲得ポイント数、勝ち数、負け数、プレイ回数、プレイ時間、等が記録される。また、上記した入賞者管理プログラム９ｂ１４は、このユーザゲーム別プレイ実績管理テーブルｔ２を参照して、例えば、月ごとにゲームＩＤ別の上位ランク者を決定する処理等を行う。なお、ユーザＩＤとは、その詳細は後記するが、本ゲームシステムの会員として登録された遊技者を識別するためのＩＤであって、会員登録管理プログラム９ｂ１２が自動的に設定する識別コードである。また、ゲームＩＤとは、各ゲームアプリケーションソフト１８ａ２を識別するために予め設定された識別コードである。

【００３２】

図６に示すゲーム機稼動実績管理テーブルｔ３は、通信ネットワーク１１に接続されているゲーム機ごとに作成され、各ゲーム機の識別のためのゲーム機ＩＤ、およびそのゲーム機の運用者ＩＤ、ゲーム機にＲＯＭカートリッジを格納してプレイ可能なゲームアプリケーションソフトを識別するためのゲームＩＤ、ゲーム機が設置されている国や地域、店舗等のロケーション情報、ゲームセンターＩＤ、最終（最新）ゲームプレイ日、プレイ回数、プレイ時間（分秒）、ゲーム機の売上情報、ゲーム機の故障履歴および保守履歴等を示す故障／保守情報、等に関するデータがそれぞれ記録される。このゲーム機稼動実績管理テーブルｔ３は、上記したプレイ実績管理プログラム９ｂ１３等の処理により更新される。

【００３３】

図７に示すメモリカード管理テーブルｔ４は、製造して各ゲームセンターに販売依頼し

たメモリカード１２に関する情報を管理するために、メモリカードに記録しているアクセスコードごとに作成される。このメモリカード管理テーブルｔ４には、アクセスコード、カード製造日、カードＩＤ、ユーザＩＤ、利用開始日、利用開始ゲームセンターＩＤ、引継ぎフラグ、有効フラグ、等に関するデータが記録される。

【００３４】

本ゲームシステムを利用してゲームをプレイして特典を得ようとする遊技者は、まず、本システムの運営者が携帯電話会社等に委託した課金サイト（携帯電話Ｗｅｂ情報サービス）に入会する必要がある。そして、遊技者がメモリカード１２を購入して、自分の携帯電話機から携帯電話のｗｅｂページをアクセスし、続いてメモリカード１２に印刷されているアクセスコードを入力してゲーム管理サーバ１１にログインする。すると、Ｗｅｂ情報サービスプログラム９ｂ３は会員登録管理プログラム９ｂ１２を作動させて、メモリカード管理テーブルｔ４を参照してこのアクセスコードに対応するユーザＩＤが未登録の場合には、上記した所定桁数のユーザＩＤを自動発行して、このユーザＩＤをメモリカード管理テーブルｔ４のユーザＩＤ欄に記録する。

【００３５】

上記カードＩＤとは、遊技者がメモリカード１２を購入してこのメモリカード１２を使用してゲームをプレイし、ゲーム機からこのアクセスコードがゲーム管理サーバ９に送信され、会員登録管理プログラム９ｂ１２がこのアクセスコードが初めてゲーム機から送信されたと判断した場合に、会員登録管理プログラム９ｂ１２が自動的に設定（発行）する番号であり、例えば、所定の桁数の追番号が付与されて、メモリカード管理テーブルｔ４のカードＩＤ欄に記憶される。従って、会員登録管理プログラム９ｂ１２は、ゲーム機からアクセスコードが送信されたとき、メモリカード管理テーブルｔ４を参照して送信されたアクセスコードに対応するカードＩＤが未登録、例えば、スペースが記録されている場合には、アクセスコードが初めてゲーム機から送信されたと判断することができる。

【００３６】

上記ユーザＩＤとは、ゲーム管理サーバ９が自動的に設定する所定桁数の数字または英数字から構成される番号である。本ゲームシステムを利用してゲームをプレイして特典を得ようとする遊技者は、まず、本システムの運営者が携帯電話会社等に委託した課金サイト（携帯電話Ｗｅｂサービス）に入会する必要がある。そして、遊技者がメモリカード１２を購入して、自分の携帯電話機から携帯電話のＷｅｂページをアクセスし、続いてメモリカード１２に印刷されているアクセスコードを入力してゲーム管理サーバにログインする。すると、会員登録管理プログラム９ｂ１２は、メモリカード管理テーブルｔ４を参照してこのアクセスコードに対応するユーザＩＤが未登録の場合には、上記した所定桁数のユーザＩＤを自動発行して、メモリカード管理テーブルｔ４のユーザＩＤ欄に記憶する処理を行う。

【００３７】

上記のように、本ゲームシステムのメモリカード管理テーブルｔ４は、製造した全メモリカード１２について、その製造時等に付与したアクセスコードと、メモリカード１２が販売されゲームに使用された時点で設定したカードＩＤを記録しているので、メモリカード管理プログラム９ｂ１６により、メモリカード１２の販売状況、ゲームセンター別の在庫状況等を即時に把握することが可能になる。

【００３８】

本ゲームシステムに使用するメモリカード１２は、１枚のメモリカード１２を用いてゲームをプレイすることができる回数（利用制限回数）は予め設定され、メモリカード１２に記録されている。そして、遊技者がゲームをプレイする都度、この利用制限回数は減算されて記録されるので、利用制限回数が０になった場合には、このメモリカード１２を利用してゲームをプレイすることができなくなる。従って、遊技者がさらにゲームをプレイしたい場合には、新規にメモリカード１２を購入する必要が生じる。このとき、本ゲームシステムの会員である遊技者が、新規メモリカード１２を購入したことに伴うゲーム管理サーバ９に氏名等の遊技者の属性情報を登録するための操作は、極力簡素化した方がよい

。このためには、旧メモリカード１２に記録されるユーザＩＤ等のデータは新規購入した新メモリカード１２に記憶させる（引継ぐ）必要がある。

上記メモリカード管理テーブルｔ４に記録する引継ぎフラグとは、これら新旧メモリカード１２の引継ぎが完了しているか否かを示す情報であり、例えば、引継ぎがされていない場合には「０」、引継ぎが完了している場合には「１」が記録される。

【００３９】

上記メモリカード管理テーブルｔ４に記録する有効フラグとは、メモリカード１２の利用制限回数が０でない場合でも、不正使用等を防止するために記録される情報であり、例えば、使用可能な場合には「１」、使用不可能な場合には「９」を記録するようにする。

【００４０】

メモリカード１２の記録部には、図８に示すようなデータ項目に関する情報、ずなわち、アクセスコード、ユーザＩＤ、ゲームＩＤ、利用制限回数、共通ポイント累計数、ネットワークに非接続のゲーム機でプレイした際に溜まった共通ポイント数（オフラインゲーム機共通ポイント累計数）、総プレイ回数、総プレイ時間、プレイ結果であるゲームの履歴データ、等が記録される。このうち、図８のＡ欄に示すアクセスコード～ゲームＩＤはこのカード固有のデータであり、Ｂ欄に示すデータ利用制限回数～総プレイ時間は遊技者がゲームをプレイするごとに更新して記録されるデータであり、Ｃ欄に示すゲームの履歴データ欄の各データは、該当ゲームＩＤのゲームをプレイしたときのプレイ日、プレイ回数、獲得した共通ポイント数等、共通的なゲームの履歴データである。さらに、Ｄ欄に示す獲得ポイント、勝敗数、上がり回数、ゲーム継続情報、等はそのゲームＩＤに対応して記録されるゲームの履歴データであり、例えば、ゲームＩＤが格闘ゲームに関するゲームアプリケーションソフトの場合には、勝敗数、習得技数等が記録され、麻雀ゲームの場合には上がり回数、振り込み回数等が記録され、ロールプレイングゲームやパズルゲームの場合には、クリアしたステップ、クリア面、未クリア面等のゲーム継続情報が記録される。

【００４１】

上記したメモリカード１２の記録部の各データ項目についてそのデータを記録するタイミングは、例えば、図８に示すＡ欄に示すデータ項目は初期データとして、アクセスコードは前記の通りメモリカード１２の製造時等に、ユーザＩＤとゲームＩＤは遊技者が初めてゲームをプレイしたときにゲーム機動作制御プログラム１８ａ１の制御により記録される。また、Ｂ欄に示すデータ項目は遊技者がゲームを終了したときに更新（加算または減算）して記録し、ＣおよびＤに示すデータ項目は、遊技者がゲームを終了した都度そのゲームの履歴データを記録するが、これらゲームの履歴データ全てを記録するか、あるいは、例えば、過去２０回分のデータを記録するか等は、メモリカード１２の記録容量を考慮して任意に設定すればよい。

【００４２】

本発明のゲームシステムにおいては、メモリカード１２に記録するゲームの履歴データの中にこのゲーム継続情報（図８のＤ欄）を記憶するようにしている。これにより、遊技者がロールプレイングゲーム等の継続性のあるゲームを通信ネットワーク１１に接続されているゲーム機でプレイし、後日、その続きのゲームを通信ネットワーク１１に非接続のゲーム機でプレイした場合、このゲーム機のカードリードライト装置はメモリカード１２に記録されたこのゲーム継続情報を読込んでその続きのゲームをプレイすることができるようになる。また、この通信ネットワーク１１に非接続のゲーム機でプレイしたゲームの履歴データもメモリカード１２に記録されるので、後日、通信ネットワーク１１に接続されているゲーム機でプレイしたときに、このゲームの履歴データをゲーム管理サーバ９に送信することができる。

【００４３】

メモリカード１２に記録される利用制限回数の欄には、遊技者がメモリカード１２を購入して初めてゲームをプレイしたときに、ゲーム機動作制御プログラム１８ａ１の制御によりそのゲームＩＤごとに最大値利用回数、例えば、３００回が初期値として記録される

。そして、前記の通り、ゲームを１回プレイするごとにゲーム機動作制御プログラム１８ａ１の制御によりこの利用制限回数は１ずつ減算されて記録され、この利用制限回数が「０」になると、このメモリカード１２はゲームをプレイするときには使用できなくなる。従って、遊技者は自分のメモリカードの利用制限回数が「０」になると、上記のように新規にメモリカード１２を購入することになる。

【００４４】

メモリカード１２のゲームの履歴データ欄に記録される送信完了フラグ（図８に示すＥ欄のデータ）とは、メモリカード１２に記録したゲームの履歴データ（図８に示すＡ、Ｂ、Ｃ、Ｄ欄のデータ）をゲーム管理サーバ９に送信済みであるかどうかを識別する情報である。通信ネットワーク１１に接続されているゲーム機でプレイした場合には、プレイ終了とともにゲームの履歴データはゲーム機動作制御プログラム１８ａ１の制御により、ゲーム管理サーバ９に送信されるので、例えば、この送信完了フラグには「１」が記録される。一方、通信ネットワーク１１に非接続のゲーム機でプレイした場合、ゲームの履歴データは、ゲーム管理サーバ９に送信することができないので、送信完了フラグには「０」を記録するようにする。これにより、遊技者が通信ネットワーク１１に接続されているゲーム機でプレイしてこのプレイが終了したときに、ゲーム機のゲーム機動作制御プログラム１８ａ１は、この送信完了フラグの記録内容をチェックし、「０」が記録されている場合には、図８に示すＡ～Ｄ欄の各データをゲーム管理サーバ９に送信する処理を行うようにする。

【００４５】

このように本ゲームシステムに用いるメモリカードには、ゲームの履歴データをゲーム管理サーバに送信済みであるか否かを記録する領域である送信完了フラグを設定しているので、会員である遊技者が通信ネットワーク１１に非接続のゲーム機でプレイしたゲームの履歴データも、通信ネットワーク１１に接続したゲーム機からゲーム管理サーバ９に送信することができる。これにより、本ゲームシステムは遊技者に不利益を与えることがないゲームシステムを提供することができる。

【００４６】

続いて、上記構成である本発明の通信ネットワークを利用したゲームシステムについて、遊技者がゲームをプレイする手順、およびこれに伴うゲームシステムの処理内容について説明する。

本ゲームシステムを利用してゲームをプレイして特典を得ようとする遊技者は、前記のように、本ゲームシステムの運営者が携帯電話会社等に委託した課金サイト（携帯電話Ｗｅｂ情報サービス）に入会する必要がある。そして、遊技者がメモリカード１２を購入して、ゲームをプレイした後、自分の携帯電話機等から上記Ｗｅｂ情報サービスのＷｅｂページをアクセスし、続いてメモリカード１２に印刷されているアクセスコードを入力してゲーム管理サーバにログインすることにより、本ゲームシステムの会員登録の申請を行うことができる。この手順の一例を図９に基づいて説明する。

【００４７】

（手順１）

遊技者は、カード販売機１３に所定の金額を投入してメモリカード１２を１枚購入する。遊技者が購入したメモリカード１２には、予め前記したアクセスコードがその記録部に記録されていると共に、メモリカード１２の裏面または表面にこのアクセスコードに相当する文字が印刷されている。

【００４８】

（手順２）

メモリカード１２を購入した遊技者は、このメモリカード１２をゲーム機のカードリードライト装置に挿入して読込ませて、ゲームをプレイする。このとき、ゲーム機動作制御プログラム１８ａ１は、メモリカード１２に記憶されているアクセスコードをゲーム管理サーバ９に送信する。ゲーム管理サーバ９の会員登録管理プログラム９ｂ１２は、送信されてきたアクセスコードについて、メモリカード管理テーブルｔ４を参照し、このアクセ

スコードに対するカードＩＤ、ユーザＩＤが既に登録済みであるかどうかをチェックする。この場合、カードＩＤ、ユーザＩＤ等が未設定であるためこのアクセスコードがゲーム管理サーバ９に初めて送信されてきたアクセスコードと判断するので、ゲーム機に対して会員登録申請のコマンドを送信する。ゲームが終了すると、ゲーム機動作制御プログラム１８ａ１の制御により、ゲームの履歴データはゲーム管理サーバ９に送信されると共にメモリカード１２に記録される。

【００４９】

（手順３）

ゲーム機のゲーム機動作制御プログラム１８ａ１は、上記手順２の処理に基づいて、遊技者に対して“会員登録申請の手続きをして下さい”という旨のメッセージを表示装置に表示する。上記の通り、本ゲームシステムを利用してゲームをプレイして特典を得ようとする遊技者は、本ゲームシステムに関する情報を提供するＷｅｂ情報サービス（携帯電話によるＷｅｂ情報サービスネット）に入会する必要がある。この入会は、前記したように、例えば「ＮＴＴドコモ」が提供している携帯電話網によるインターネット接続サービスの「ｉモード」等を利用して行う。例えば、「ｉモード」のマイメニューに上記Ｗｅｂ情報サービスを登録することにより、本ゲームシステムに関する情報を携帯電話によるＷｅｂ情報サービスを介して閲覧することができる入会手続きが完了する。続いて、遊技者は自分の携帯電話を使用して、本ゲームシステムのＷｅｂ情報サービスにアクセスし、次に、遊技者が購入したメモリカード１２に印刷されているアクセスコードをログインデータとして入力して送信することにより、会員専用に公開しているＷｅｂページを閲覧することができる。このＷｅｂページには、会員登録申請の申し込みを行うためのページが含まれている。

【００５０】

（手順４）

続いて、遊技者は、携帯電話のＷｅｂ情報サービスの表示に従って遊技者の属性情報、例えば、氏名、誕生日、メールアドレス等を入力して送信する。遊技者が入力した自分の属性情報は、モバイルサーバ１４を介してゲーム管理サーバ９に送信される。そして、ゲーム管理サーバ９のＷｅｂ情報サービスプログラム９ｂ３は会員登録管理プログラム９ｂ１２を作動して、ユーザ情報管理テーブルｔ１に新規会員として送信されてきた遊技者の属性情報を登録する処理を行う。

【００５１】

（手順５）

手順４により、遊技者の属性情報がゲーム管理サーバ９に送信されると、ゲーム管理サーバ９のＷｅｂ情報サービスプログラム９ｂ３は会員登録管理プログラム９ｂ１２を作動して、ユーザ情報管理テーブルｔ１に新規会員として送信されてきた遊技者の属性情報を登録する処理を行う。この登録処理が完了すると、ゲーム管理サーバ９のメール配信プログラム９ｂ４は、モバイルサーバ１４を介して遊技者の携帯電話に会員登録申請の完了をメールで送付することもできる。これにより、遊技者は本ゲームシステムの特典を得ることができる会員として登録される。

【００５２】

なお、上記した手順１～５は、遊技者がメモリカード１２を購入してゲームをプレイした後に会員申請する手順であるが、遊技者がメモリカード１２を購入した後に会員登録申請し、続いてゲームをプレイする手順としてもよい。また、遊技者は、本ゲームシステムに関する情報を提供するＷｅｂ情報サービスに入会した後、上記手順１～手順４を行ってもよい。

【００５３】

上記した手順３～手順４により、会員登録の申請をした遊技者に関する情報がゲーム管理サーバ９のユーザ情報管理テーブルｔ１に登録される処理は、携帯電話Ｗｅｂ情報サービスのＷｅｂページにゲーム管理サーバ９のアドレスを埋め込んでおき、携帯電話のＷｅｂページからゲーム管理サーバ９にリンクさせることにより可能になる。

【００５４】
続いて、本ゲームシステムの会員である遊技者が、通信ネットワーク１１に接続されたゲーム機を利用してゲームをプレイする手順と本ゲームシステムの処理内容を図１０に基づいて説明する。
【００５５】
（手順１１）
まず、遊技者はこれからプレイするゲームアプリケーションソフトを記憶したＲＯＭカートリッジ１８をゲーム機にセットし、所定の金額の硬貨（またはメダル）をゲーム機に投入し、スタートボタンを押す。すると、ゲーム機に搭載されているブートプログラムが作動して、ＲＯＭカートリッジ１８のＲＯＭに記憶されているゲーム機動作制御プログラム１８ａ１が立ち上がる。
【００５６】
（手順１２）（手順１３）
ゲーム機動作制御プログラム１８ａ１は、ゲーム機の表示装置に“メモリカードを挿入して下さい”と表示する処理を行って、遊技者に対し自分のメモリカード１２をカードリードライト装置へ挿入する要求を行う。
【００５７】
（手順１４）
ゲーム機動作制御プログラム１８ａ１は、カードリードライト装置へのメモリカード１２の挿入を確認すると、メモリカード読込みプログラム１８ａ３を作動させて、メモリカード１２に記録されているデータをゲーム機のＲＡＭに読込む処理を行う。続いて、読込んだデータのうちのアクセスコードを取り出し、このアクセスコードをネットワーク通信プログラム１８ａ５の処理によりゲーム管理サーバ９に送信する。
【００５８】
（手順１５）
ゲーム管理サーバ９のサーバ動作制御プログラム９ｂ１１は、ゲーム機からアクセスコードを受信すると、メモリカード管理テーブルｔ４を参照してこのアクセスコードに対応するカードＩＤとユーザＩＤを取り出してＲＡＭに記憶し、続いて、ユーザ情報管理テーブルｔ１を参照して取り出したユーザＩＤに対応する遊技者の氏名等の属性情報、およびこれまでのゲームの履歴データ、例えば、これまでの共通ポイント累計数、ゲームの勝敗数等を取り出してＲＡＭに記憶する。続いて、サーバ動作制御プログラム９ｂ１１は通信管理プログラム９ｂ２を作動させて、これらＲＡＭに記憶したカードＩＤ、ユーザＩＤ、遊技者の属性情報、ゲームの履歴データを、アクセスコードを送信したゲーム機に送信する。
【００５９】
（手順１６）（手順１７）
ゲーム機動作制御プログラム１８ａ１は、ゲーム管理サーバ９からカードＩＤ、ユーザＩＤ、遊技者の氏名、ゲームの履歴データ等を受信すると、ゲーム機の表示装置に遊技者の氏名、共通ポイント累計数等を表示した後、ゲームアプリケーションソフト１８ａ２を作動させてゲームをスタートさせる。ゲームはこのゲームアプリケーションソフト１８ａ２の制御に従って進行する。
【００６０】
（手順１８）（手順１９）
遊技者がゲームを終了させると、ゲーム機動作制御プログラム１８ａ１はゲームの終了を検出し、今回のゲームをプレイしたゲーム機ＩＤ、カードＩＤ、ユーザＩＤ、ゲームＩＤ、およびゲームの履歴データ等をゲーム管理サーバ９に送信する。このゲームの履歴データとしては、獲得した共通ポイント数、ゲーム時間、ゲーム回数、ゲームで獲得したポイント数、勝敗数、ロールプレイングゲームやパズルゲームの場合には、クリアしたステップ、クリア面、未クリア面のゲーム継続情報、売上情報、等である。
【００６１】

（手順２０）（手順２１）
ゲーム管理サーバ９のサーバ動作制御プログラム９ｂ１１は、ゲーム機から上記手順１９に基づいたゲームの履歴データ等を受信すると、プレイ実績管理プログラム９ｂ１３、ゲーム機稼動実績管理プログラム９ｂ１５等を作動させて、ユーザゲーム別プレイ実績管理テーブルｔ２、ゲーム機稼動実績管理テーブルｔ３に記録するゲームの履歴データの更新処理を行う。そして、サーバ動作制御プログラム９ｂ１１はこのゲームの履歴データの更新処理が終了すると、“更新完了”のコマンドをゲーム機に送信する。
【００６２】
（手順２２）
ゲーム機のゲーム機動作制御プログラム１８ａ１は、上記手順２１により“更新終了”のコマンドを受信すると、メモリカード書込みプログラム１８ａ４を作動させて、上記手順１９の処理でゲーム管理サーバ９に送信したゲームの履歴データ等をメモリカード１２の記録部に記録する処理を行う。このとき、図８に示すメモリカード１２の送信完了フラグ欄Ｅには、今回のゲームの履歴データをゲーム管理サーバ９に送信済みであることを示す「１」を記録する。また、この処理では、図８のＡおよびＢ欄に示すユーザＩＤ、ゲームＩＤ、利用制限回数、共通ポイント数、等に関するデータもメモリカード１２に記録するようにする。なお、利用制限回数はゲームを一回プレイするごとに、１ずつ減算される。
【００６３】
（手順２３）（手順２４）
ゲーム機動作制御プログラム１８ａ１は、ゲームの履歴データをメモリカード１２に記録する処理が完了すると、カードリードライト装置からメモリカード１２を排出させる制御を行う。そして、遊技者はカードリードライト装置から排出されたメモリカード１２を受け取ると、遊技者のプレイに伴う一連のゲーム機およびゲーム管理サーバ９のプログラム処理は終了する。
【００６４】
本発明のゲームシステムにおいては、遊技者が通信ネットワーク１１に非接続のゲーム機８ａ等でプレイした場合にも、メモリカード１２にゲームの履歴データが記録される。しかし、通信ネットワーク１１に非接続のゲーム機８ａ等でプレイした場合、プレイ終了後、このゲームの履歴データを直ちにゲーム管理サーバ９に送信することが出来ない。そこで、本発明のゲームシステムにおいては、この遊技者が、次回、通信ネットワーク１１に接続されたゲーム機（図１に示す例ではゲーム機７ｂ）でプレイしたときに、前記の通り、ゲーム機動作制御プログラム１８ａ１は、メモリカードに記録されている送信完了フラグ（Ｅ）をチェックする処理を行う。そして、送信完了フラグ（Ｅ）に「０」が記録されているゲームの履歴データが存在すれば、上記した手順１９においてこのゲームの履歴データをゲーム管理サーバ９に送信する処理を行う。これにより、通信ネットワーク１１に非接続のゲーム機８ａ等でプレイしたゲームの履歴デーも確実にゲーム管理サーバ９に送信することができるので、本ゲームシステムの会員である遊技者に不利益を与えることを防ぐことができる。
【００６５】
本発明において、上記遊技者が通信ネットワーク１１に非接続のゲーム機８ａ等でプレイしたとき、ゲーム機８ａのプログラムの処理内容についてさらに説明すると次のようになる。
【００６６】
（１）遊技者が通信ネットワーク１１に非接続のゲーム機８ａ等でプレイする場合、遊技者の操作は図１０に示す手順と同一であるが、ゲーム機ａはゲーム管理サーバ９との通信が不可能であるので、ゲーム機動作制御プログラム１８ａ１は、ネットワーク通信プログラム１８ａ５の実行を自動的にジャンプさせるように制御する必要がある。このジャンプさせる方法は、例えば、ゲーム機動作制御プログラム１８ａ１が、手順１４に示すゲーム管理サーバ９との通信処理を制御するとき、ゲーム管理サーバ９との通信応答の時間監視

（例えば、５秒）を行って、応答がない場合には、通信ネットワーク１１に非接続のゲーム機であることを示す接続フラグを「０」にセットし、以下の通信処理はこの接続フラグの値をチェックして、通信プログラム１８ａ５をジャンプさせる処理を採用することにより可能になる。

【００６７】

（２）通信ネットワーク１１に非接続のゲーム機８ａ等でプレイした場合も、メモリカード１２には、図８に示すようなデータ項目に関するゲームの履歴データ等がゲーム機動作制御プログラム１８ａ１の制御により記録される。そして、ゲーム機動作制御プログラム１８ａ１は、上記接続フラグの記録内容をチェックし、接続フラグに「０」が記録されている場合には、上記メモリカード１２の記録部の送信完了フラグ（Ｅ）には、「０」を記録する。

【００６８】

（３）遊技者が通信ネットワーク１１に接続されたゲーム機７ｂ等でプレイしたとき、ゲーム機７ｂ側のゲーム機動作制御プログラム１８ａ１は、上記した手順１４の処理でメモリカード１２のデータを読込んだときに、送信完了フラグの値をチェックする。そして、上記した手順１９の処理において、この値が「０」のときは、この１レコードのゲームの履歴データ（図８に示すＡ～Ｄ欄のデータ）もゲーム管理サーバ９に送信し、ゲーム管理サーバ９から更新完了信号を受信すると、送信完了フラグ（Ｅ）に「１」を記録する。

【００６９】

上記のように、各ゲーム機が通信ネットワーク１１に接続されているかどうかをプログラム処理により自動的に判断する手段を採用すると、通信ネットワーク１１に接続されたゲーム機において、ゲーム管理サーバ９との通信回線に障害が発生した場合においても、ゲーム機動作制御プログラム１８ａ１により、遊技者はゲームをプレイしてもそのゲームの履歴データはメモリカード１２に記録され、かつ、メモリカード１２の送信完了フラグには「０」が記録されるように制御することが可能になる。そして、通信回線が復旧したときに、ゲーム機動作制御プログラ１８ａ１の処理により、メモリカード１２に記録されたこのゲームの履歴データをゲーム管理サーバ９に送信することができるので、遊技者に不利益を与えることを防止できる効果も生じる。

【図面の簡単な説明】

【００７０】

【図１】本発明のシステム構成の一例を示す図である。

【図２】本発明に使用するＲＯＭカートリッジに搭載されているソフトウエアの構成を説明するための図である。

【図３】図１に示すゲーム管理サーバの構成を説明するためのブロック図である。

【図４】ゲーム管理サーバの管理データベースを構成するユーザ情報管理テーブルのデータ構造の一例を説明するための図である。

【図５】同じく、ゲーム管理サーバの管理データベースを構成するユーザゲーム別プレイ実績管理テーブルのデータ構造の一例を説明するための図である。

【図６】同じく、ゲーム管理サーバの管理データベースを構成するゲーム機稼動実績管理テーブルのデータ構造の一例を説明するための図である。

【図７】同じく、ゲーム管理サーバの管理データベースを構成するメモリカード管理テーブルのデータ構造の一例を説明するための図である。

【図８】メモリカードの記録部に記録されるデータ項目の一例を説明するための図である。

【図９】遊技者が、本発明のゲームシステムの会員登録の申請を行うとき、その申請手順の一例を説明するための図である。

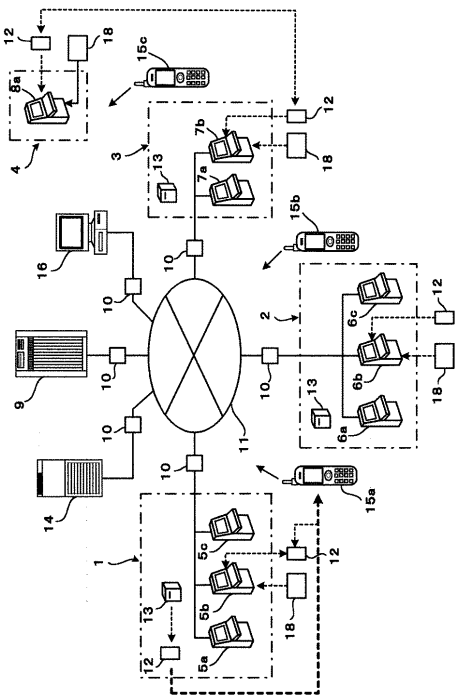
【図１０】遊技者が本発明のゲームシステムでゲームをプレイするときの手順とゲーム機およびゲーム管理サーバの動作内容を説明するための図である。

【符号の説明】

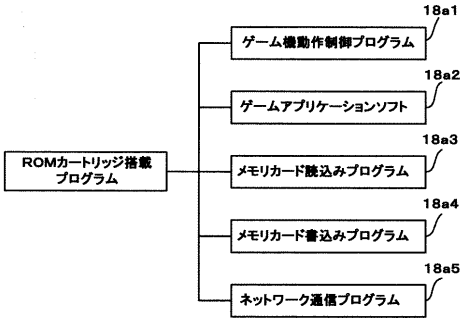
【００７１】

１、２、３、４　：ゲームセンター
５ａ、５ｂ、５ｃ、・・　：ゲーム機（通信ネットワークに接続）
６ａ、６ｂ、６ｃ、・・　：ゲーム機（通信ネットワークに接続）
７ａ、７ｂ、・・・・・・：ゲーム機（通信ネットワークに接続）
８ａ、・・・・・・・・・：ゲーム機（通信ネットワークに非接続）
９　　：ゲーム管理サーバ
９ａ　：通信機能部
９ａ１　：通信インターフェイス回路
９ａ２　：通信制御プログラム
９ｂ　：管理機能部
９ｂ１　：システム運営管理プログラム
９ｂ１１：サーバ動作制御プログラム
９ｂ１２：会員登録管理プログラム
９ｂ１３：プレイ実績管理プログラム
９ｂ１４：入賞者管理プログラム
９ｂ１５：ゲーム機稼動実績管理プログラム
９ｂ１６：メモリカード管理プログラム
９ｂ２　：通信管理プログラム
９ｂ３　：Ｗｅｂ情報サービスプログラム
９ｂ４　：メール配信プログラム
９ｃ　：管理データベース
１１　：通信ネットワーク
１２　：メモリカード
１３　：カード販売機
１４　：モバイルサーバ
１５ａ、１５ｂ、１６ｃ　：携帯電話機
１６　：パソコン
１８　：ＲＯＭカートリッジ
１８ａ１　：ゲーム機動作制御プログラム
１８ａ２　：ゲームアプリケーションソフト
１８ａ３　：メモリカード読込みプログラム
１８ａ４　：メモリカード書込みプログラム
１８ａ５　：ネットワーク通信プログラム
ｔ１　：ユーザ情報管理テーブル
ｔ２　：ユーザゲームプレイ実績管理テーブル
ｔ３　：ゲーム機稼動実績管理テーブル
ｔ４　：メモリカード管理テーブル

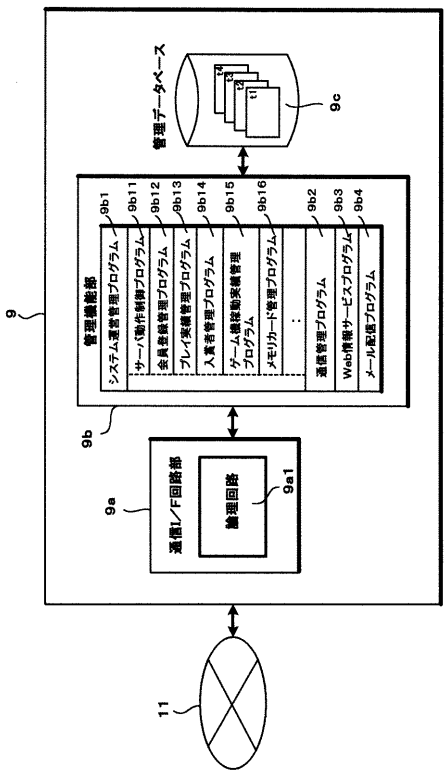
【図１】



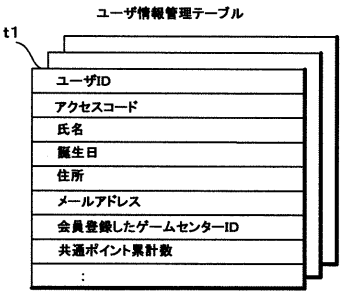
【図２】


ROMカートリッジ搭載プログラム
18a1
ゲーム機動作制御プログラム
18a2
ゲームアプリケーションソフト
18a3
メモリカード読込みプログラム
18a4
メモリカード書込みプログラム
18a5
ネットワーク通信プログラム

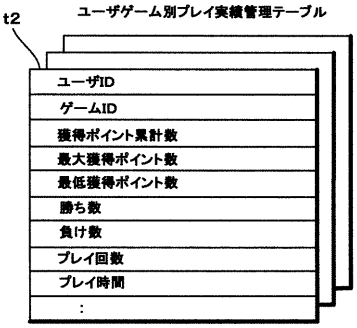
【図３】


管理データベース
9c
管理機能部
システム運営管理プログラム
サーバ(動作制御プログラム
会員登録管理プログラム
プレイ実績管理プログラム
入室者管理プログラム
ゲーム進行実績管理プログラム
メモリカード管理プログラム
通信管理プログラム
Web情報サービスプログラム
メール配信プログラム
9b
通信I／F回路部
論理回路
9a
9a1
9
11

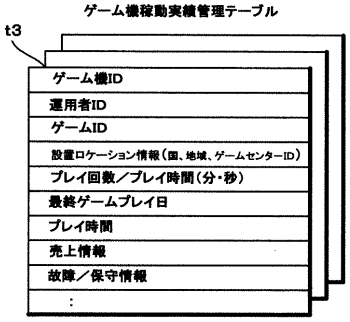
【図４】


ユーザ情報管理テーブル
t1
ユーザID
アクセスコード
氏名
誕生日
住所
メールアドレス
会員登録したゲームセンターID
共通ポイント累計数
:

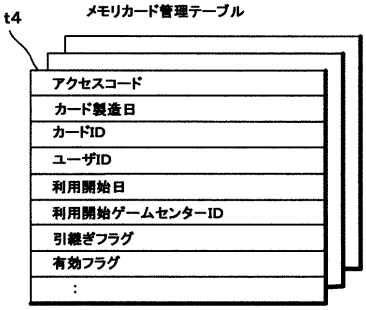
【図５】


ユーザゲーム別プレイ実績管理テーブル
t2
ユーザID
ゲームID
獲得ポイント累計数
最大獲得ポイント数
最低獲得ポイント数
勝ち数
負け数
プレイ回数
プレイ時間
:

【図６】



【図７】

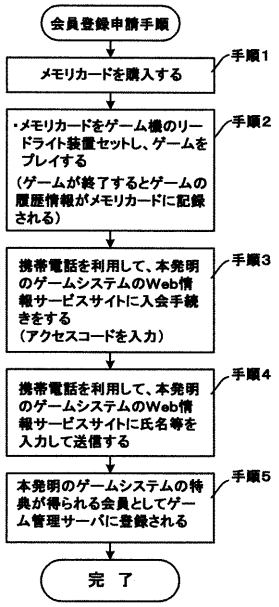


【図８】

12

データ項目名称		記憶されるデータ例	
アクセスコード		1234 5678 0912 3456	A
ユーザID		T123456	
ゲームID		A001	
利用制限回数		15	B
共通ポイント累計数		5	
オフラインケーム機共通ポイント累計数		3	
総プレイ回数		5	
総プレイ時間（分:秒）		23:30	
ゲームの履歴データ（1）	プレイ日	20031025	C
	プレイ回数	3	
	プレイ時間（分）	15	
	共通ポイント数	3	
	オフラインケーム機共通ポイント累計数	0	
	獲得ポイント		D
	勝敗数		
	上がり回数		
	ゲーム継続情報		
	：		
	送信完了フラグ	0	E
ゲームの履歴データ（2）	プレイ日		
	プレイ回数		
	プレイ時間（分）		
	共通ポイント数		
	オフラインケーム機共通ポイント累計数		
	獲得ポイント		
	勝敗数		
	上がり回数		
	ゲーム継続情報		
	：		

【図９】



【図１０】

