

(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2006-51251

(P2006-51251A)

(43) 公開日 平成18年2月23日(2006.2.23)

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

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 24 頁)

(21) 出願番号	特願2004-236139 (P2004-236139)	(71) 出願人	598098526 アルゼ株式会社 東京都江東区有明3丁目1番地25
(22) 出願日	平成16年8月13日(2004.8.13)	(74) 代理人	100086586 弁理士 安富 康男
		(74) 代理人	100128956 弁理士 藪 慎吾
		(72) 発明者	服部 尚智 東京都江東区有明3丁目1番地25
		Fターム(参考)	2C001 BB00 BB07 CB02 CB08 DA06

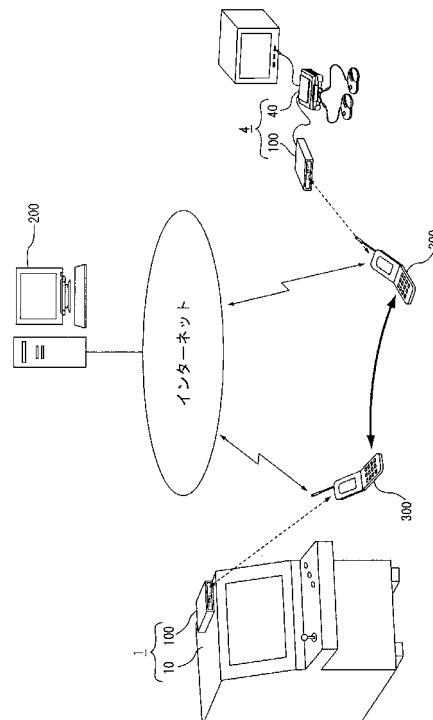
(54) 【発明の名称】 ゲームシステム

(57) 【要約】

【課題】 プラットホームの異なる複数種類のゲーム装置を購入・使用する際の障害や不都合を解消することができ、ゲームソフトを開発する際のリスクや開発費を軽減することを可能とするゲームシステムを提供すること。

【解決手段】 ゲーム装置は、ゲーム中断又は終了時のゲーム結果に関するゲーム結果情報を携帯端末機に送信する手段を備え、サーバは、携帯端末機からゲーム結果情報と当該携帯端末機の識別情報とを受信する手段と、当該サーバが備える記憶手段に、携帯端末機の識別情報に対応させて当該携帯端末機から受信したゲーム結果情報を記憶させる手段を備えたことを特徴とするゲームシステム。

【選択図】 図1



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

プレーヤにより操作される携帯端末機との間で通信可能なゲーム装置と、前記携帯端末機と通信可能なサーバとを備えたゲームシステムであって、

前記ゲーム装置は、

ゲーム中断又は終了時のゲーム結果に関するゲーム結果情報を前記携帯端末機に送信する手段を備え、

前記サーバは、

前記携帯端末機から送信されたゲーム結果情報と当該携帯端末機が有する識別情報とを受信する手段と、

当該サーバが備える記憶手段に、前記携帯端末機の識別情報に対応させて当該携帯端末機から受信したゲーム結果情報を記憶させる手段とを備えたことを特徴とするゲームシステム。

10

## 【請求項 2】

前記ゲーム装置は、

前記携帯端末機からゲーム結果情報を受信した場合に当該ゲーム結果情報に基づいてゲームを進行させる制御を行う手段を備え、

前記サーバは、

ゲーム結果情報の送信を要求する要求信号を前記携帯端末機から受信した場合、当該サーバが備える記憶手段から、前記要求信号の送信元の携帯端末機が有する識別情報に対応するゲーム結果情報を抽出して、前記要求信号の送信元の携帯端末機に送信する手段を備えたことを特徴とする請求項 1 に記載のゲームシステム。

20

## 【請求項 3】

前記サーバは、一のゲーム装置におけるゲーム結果に関するゲーム結果情報を、前記一のゲーム装置とはプラットフォームの異なる他のゲーム装置が認識可能なゲーム結果情報に変換する手段を備えたことを特徴とする請求項 2 に記載のゲームシステム。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、プレーヤにより操作される携帯端末機（例えば、携帯電話機等）との間で通信可能なゲーム装置と、携帯端末機と通信可能なサーバとを備えたゲームシステムに関する。

30

## 【背景技術】

## 【0002】

従来から、メモリカードを着脱可能なゲーム装置が存在している（例えば、特許文献 1 参照）。このようなゲーム装置によれば、ゲームを途中で中断したい場合に、一旦、メモリカードにゲーム結果に関するデータを一時記憶させてゲームを中断すれば、そのデータを使用してゲームを再開することにより、中断時の状態から継続してゲームを行うことができるため、プレーヤが任意にゲームを中断したり再開したりすることができる。

近年では、ロールプレイングゲームやシミュレーションゲーム等、クリアするまでに数時間～数十時間を要するゲームが登場しているが、このようなゲームを行うことができるのも、特許文献 1 に記載のゲーム装置のように、メモリカードを採用することにより、プレーヤが任意にゲームを中断したり再開したりすることが可能になったからであるといえる。

40

## 【0003】

ところで、ロールプレイングゲームやシミュレーションゲーム等のビデオゲームは、プレーヤがゲーム内で展開されるストーリーの登場人物等とゲーム内で様々な経験を共有しながら長時間にわたって楽しむことができるゲームであり、プレーヤをストーリーや登場人物等に感情移入させて強くゲームに惹き付けることが可能であることから、近年では、ゲームの最も主流のジャンルとなっている。しかし、多数のロールプレイングゲームやシミ

50

ュレーションゲーム等が市場に投入されているため、ゲーム内容を複雑化させたり高度なグラフィックを採用したりして他のゲームとの差別化を図らなければ、プレイヤーの支持を得られなくなってきており、ゲームの開発費が高騰しているのが現状である。

【0004】

このような問題を解消すべく、近時、ストーリーや登場人物等を前作から引き継ぎ、前作でのゲーム結果に関するデータを使用して行うことができるゲームが登場している。このようなゲームによれば、前作のストーリーや登場人物等に対して得られたプレイヤーの支持を新たな購買意欲に結びつけることができるメリットがある。また、前作のゲームの販売数によって、ある程度販売数を予測することができるため、ゲームメーカーにとってリスクが少なく、開発費を投じ易いというメリットもある。

10

【0005】

さらに、プラットフォームの異なる複数種類のゲーム装置の夫々に対応させてゲームソフトを開発・販売するというも行われている。このようにすれば、各ゲーム装置を所有するプレイヤーの購買意欲(ゲーム参加意欲)を高揚させることができるため、より確実にゲームの開発費の回収を図ることが可能となる。

【0006】

【特許文献1】特開2004-680号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、通常、メモリカードは、ゲーム装置に対応して製造・販売されるものであり、プラットフォームの異なる複数種類のゲーム装置間で互換性がないため、例えば、前作で複数種類のゲーム装置に対応するゲームソフトを販売した場合、次作でも同種類のゲーム装置に対応するゲームソフトを販売しなければ、プレイヤーによっては、前作でのゲーム結果に関するデータを使用してゲームを行うことができないという問題があった。

20

ゲームメーカーとしては、使用者の少ないゲーム装置に対応するゲームソフトを開発しても開発費を回収することが困難であるため、ゲームソフトを開発するときには、ゲーム装置の使用者数等を調査し、どのゲーム装置に対応させるかを判断したいのであるが、一旦、或るプラットフォームのゲーム装置に対応させてゲームソフトを販売した場合、プレイヤーの支持を確保するためには、次作でもそのプラットフォームのゲーム装置に対応させてゲームソフトを販売しなければならず、却ってゲームソフトの開発費が増大してしまうという問題があった。

30

【0008】

また、メモリカードは、プラットフォームの異なる複数種類のゲーム装置間で互換性がないため、プレイヤーはゲーム装置を購入するたびにメモリカードを購入しなければならず、他のゲーム装置を購入する際の足枷となっていた。この問題は、ゲームメーカーとしても、ゲーム装置の販売数を増加させる上での障害となっていた。

【0009】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、プラットフォームの異なる複数種類のゲーム装置を購入・使用する際の障害や不都合を解消することができ、ゲームソフトを開発する際のリスクや開発費を軽減することを可能とするゲームシステムを提供することにある。

40

【課題を解決するための手段】

【0010】

以上のような目的を達成するために、本発明は、以下のようなものを提供する。

(1) プレイヤーにより操作される携帯端末機との間で通信可能なゲーム装置と、上記携帯端末機と通信可能なサーバとを備えたゲームシステムであって、

上記ゲーム装置は、

ゲーム中断又は終了時のゲーム結果に関するゲーム結果情報を上記携帯端末機に送信する手段を備え、

50

上記サーバは、

上記携帯端末機から送信されたゲーム結果情報と当該携帯端末機が有する識別情報とを受信する手段と、

当該サーバが備える記憶手段に、上記携帯端末機の識別情報に対応させて当該携帯端末機から受信したゲーム結果情報を記憶させる手段とを備えたことを特徴とするゲームシステム。

【0011】

(1)の発明によれば、近年広く普及し、若年層であれば略誰でも所有している携帯電話機等の携帯端末機に対して、ゲーム結果に関するゲーム結果情報をゲーム装置から送信することができるため、例えば、携帯端末機が備える記憶手段にゲーム結果情報を記憶させるようにすることが可能であり、携帯端末機にメモリカードとしての機能を付与することができる。また、携帯端末機が有する通信機能を利用し、携帯端末機の識別情報(例えば、携帯電話機の電話番号等)とともにゲーム結果情報をサーバに送信することにより、サーバにゲーム結果情報を格納させておくことができるため、携帯端末機のデータ記憶容量によってメモリカードとしての機能が制限されることもない。従って、プラットフォームの異なるゲーム装置を購入する際に新たにメモリカードも購入する必要がなくなり、ゲームメーカーはゲーム装置の販売数の増加を図ることができる。

10

【0012】

また、ゲームメーカーは、サーバに格納される識別情報とゲーム結果情報とから、例えば、プレイヤーのゲームの好みやゲームの進め方、ゲームの進行速度等、種々の情報を得ることができるため、プレイヤーの嗜好に応じたゲームの開発を行うことができ、より確実にゲームの開発費の回収を図ることができる。さらに、サーバに格納されたゲーム結果情報等に基づいて、例えば、ゲームの攻略法に関する情報、画像データ(所謂待受画像等)、音楽データ(所謂着メロ等)等、そのゲームに関する種々の情報を携帯端末機に配信することも可能になり、プレイヤーをゲームに惹き付けるサービスを提供することも可能になる。

20

【0013】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(2) 上記(1)のゲームシステムであって、

上記ゲーム装置は、

上記携帯端末機からゲーム結果情報を受信した場合に当該ゲーム結果情報に基づいてゲームを進行させる制御を行う手段を備え、

30

上記サーバは、

ゲーム結果情報の送信を要求する要求信号を上記携帯端末機から受信した場合、当該サーバが備える記憶手段から、上記要求信号の送信元の携帯端末機が有する識別情報に対応するゲーム結果情報を抽出して、上記要求信号の送信元の携帯端末機に送信する手段を備えたことを特徴とする。

【0014】

(2)の発明によれば、サーバから携帯端末機にゲーム結果情報を読み出し、携帯端末機からゲーム結果情報をゲーム装置に送信することにより、ゲーム結果情報に基づいてゲームを進行させることができるため、中断したゲームを再開したり、前作のゲーム結果情報に基づいて新たなゲームを開始したりすることが可能になる。

40

【0015】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(3) 上記(2)のゲームシステムであって、

上記サーバは、一のゲーム装置におけるゲーム結果に関するゲーム結果情報を、上記一のゲーム装置とはプラットフォームの異なる他のゲーム装置が認識可能なゲーム結果情報に変換する手段を備えたことを特徴とする。

【0016】

(3)の発明によれば、一のゲーム装置で中断したゲームを、プラットフォームの異なる他のゲーム装置で再開することができる。また、一のゲーム装置で行った前作のゲームに関

50

するゲーム結果情報に基づいて、他のゲーム装置で新たなゲームを開始することができる。従って、前作のゲームソフトが対応していたゲーム装置に次作のゲームソフトが対応していなくても、前作のゲーム結果情報を、次作のゲームソフトが対応しているゲーム装置が認識可能なゲーム結果情報に変換することにより、前作のゲーム結果情報に基づいて次作のゲームを行うことができる。その結果、ゲームメーカは、ゲーム装置の使用者数等に応じて、どのゲーム装置に対応させるかを判断し、使用者の少ないゲーム装置に対応するゲームソフトの開発を見送る等の措置を採ることが可能となり、ゲームソフトの開発費の増大を抑制することができる。

【発明の効果】

【0017】

本発明によれば、プラットフォームの異なる複数種類のゲーム装置を購入・使用する際の障害や不都合を解消することができ、ゲームソフトを開発する際のリスクや開発費を軽減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】

【0018】

まず、図1を用いて、本発明に係るゲームシステムの概要を説明することとする。

図1は、本発明に係るゲームシステムの一例を示すネットワーク構成図である。

業務用ゲーム装置1は、業務用ゲーム装置本体10と通信ユニット100とからなり、ゲームセンタ等の商業施設に設置されている。なお、本実施形態においては、業務用ゲーム装置本体10の機種がゲーム装置“A”であるとして説明する。

【0019】

業務用ゲーム装置1は、本発明に係るゲーム装置に相当するものである。

業務用ゲーム装置本体10は、ビデオゲームを実行可能とするものであり、プレーヤは、業務用ゲーム装置本体10によってビデオゲームを行うことができる。また、業務用ゲーム装置本体10は、ケーブル(図示せず)を介して、通信ユニット100と接続されており、ゲーム中断又は終了時のゲーム結果に関するゲーム結果情報を通信ユニット100に送信する。通信ユニット100は、業務用ゲーム装置本体10から受信したゲーム結果情報を、赤外線を通信用媒体として、所定の通信方式(例えば、IrDA等)により、携帯電話機300に送信する。

このように、業務用ゲーム装置1は、ゲーム中断又は終了時のゲーム結果に関するゲーム結果情報を携帯電話機300に送信する手段を備えている。

【0020】

携帯電話機300は、本発明に係る携帯端末機及びサーバの夫々との間で通信可能な携帯端末機に相当するものである。

携帯電話機300は、例えば、フラッシュメモリ等の不揮発性メモリ320(図示せず)を備えており、不揮発性メモリ320は、業務用ゲーム装置1から受信したゲーム結果情報を記憶する。

【0021】

業務用ゲーム装置1でゲームを再開する際には、携帯電話機300の不揮発性メモリ320に記憶されたゲーム結果情報を、赤外線を通信用媒体として、所定の通信方式により、通信ユニット100に送信する。通信ユニット100は、ケーブルを介して、業務用ゲーム装置本体10にゲーム結果情報を送信する。業務用ゲーム装置本体10は、通信ユニット100から受信したゲーム結果情報に基づいてゲームを進行させる。

このように、業務用ゲーム装置1は、携帯電話機300からゲーム結果情報を受信した場合に当該ゲーム結果情報に基づいてゲームを進行させる制御を行う手段を備えている。

【0022】

家庭用ゲーム装置4は、家庭用ゲーム装置本体40と通信ユニット100とからなる。なお、本実施形態においては、家庭用ゲーム装置本体40の機種がゲーム装置“B”であるとして説明する。

【0023】

10

20

30

40

50

家庭用ゲーム装置４も、本発明に係るゲーム装置に相当するものである。

家庭用ゲーム装置本体４０は、ビデオゲームを実行可能とするものであり、プレーヤは、家庭用ゲーム装置本体４０によってビデオゲームを行うことができる。

本実施形態においては、家庭用ゲーム装置本体４０において行われるビデオゲームと、業務用ゲーム装置本体１０において行われるビデオゲームとの内容が同じである場合について説明する。

【００２４】

また、家庭用ゲーム装置本体４０は、業務用ゲーム装置本体４０とプラットフォーム（基本ソフトウェアの種類、環境、設定等）が異なっている。従って、同じ内容のゲームを実行可能とするゲーム用ソフトウェアであっても、業務用ゲーム装置本体１０において動作するゲーム用ソフトウェアは、家庭用ゲーム装置本体４０において動作せず、家庭用ゲーム装置本体４０において動作するゲーム用ソフトウェアは、業務用ゲーム装置本体１０において動作しない。なお、本明細書において、ソフトウェアとは、プログラムと当該プログラムによって用いられるデータとを含むものをいう。

10

【００２５】

さらに、家庭用ゲーム装置本体４０は、ケーブルを介して、通信ユニット１００と接続されており、ゲーム中断又は終了時のゲーム結果に関するゲーム結果情報を通信ユニット１００に送信する。通信ユニット１００は、家庭用ゲーム装置本体４０から受信したゲーム結果情報を、赤外線通信媒体として、所定の通信方式により、携帯電話機３００に送信する。

20

このように、家庭用ゲーム装置４は、業務用ゲーム装置１と同様に、ゲーム中断又は終了時のゲーム結果に関するゲーム結果情報を携帯電話機３００に送信する手段を備えている。

【００２６】

家庭用ゲーム装置４から受信したゲーム結果情報は、携帯電話機３００が備える記憶手段としての不揮発性メモリ３２０に記憶される。

【００２７】

家庭用ゲーム装置４でゲームを再開する際には、携帯電話機３００の不揮発性メモリ３２０に記憶されたゲーム結果情報を、赤外線通信媒体として、所定の通信方式により、通信ユニット１００に送信する。通信ユニット１００は、ケーブルを介して、家庭用ゲーム装置本体４０にゲーム結果情報を送信する。家庭用ゲーム装置本体４０は、通信ユニット１００から受信したゲーム結果情報に基づいてゲームを進行させる。

30

このように、家庭用ゲーム装置４は、業務用ゲーム装置１と同様に、携帯電話機３００からゲーム結果情報を受信した場合に当該ゲーム結果情報に基づいてゲームを進行させる制御を行う手段を備えている。

【００２８】

上述したように、本実施形態に係るゲームシステムによれば、携帯電話機３００が備える不揮発性メモリ３２０に、ゲーム結果情報を記憶させることができるため、携帯電話機３００にメモリカードとしての機能を付与することができる。

【００２９】

携帯電話機３００は、プレーヤによって入力された指示等に基づいて、業務用ゲーム装置１又は家庭用ゲーム装置４から受信して不揮発性メモリ３２０に記憶したゲーム結果情報を、携帯電話機３００が有する識別情報（例えば、携帯電話機３００の自局電話番号、プレーヤによって入力されたプレーヤ名等のプレーヤ識別情報等）とともに、インターネットを介して、サーバ２００に送信する。

40

【００３０】

サーバ２００は、本発明に係るサーバに相当するものである。サーバ２００は、記憶手段としてのハードディスクドライブ２０６（図示せず）を備えており、携帯電話機３００の識別情報に対応させて携帯電話機３００から受信したゲーム結果情報をハードディスクドライブ２０６に記憶させる。

50

このように、サーバ200は、記憶手段としてのハードディスクドライブ206に、携帯電話機300の識別情報に対応させて携帯電話機300から受信したゲーム結果情報を記憶させる手段を備えている。

【0031】

携帯電話機300は、プレーヤによって入力された指示等に基づいて、ゲーム結果情報の送信を要求する要求信号を、携帯電話機300が有する識別情報とともに、サーバ200に送信する。

【0032】

サーバ200は、携帯電話機300から要求信号を受信した場合、ハードディスクドライブ206から、当該要求信号とともに受信した識別情報に対応するゲーム結果情報を抽出し、当該要求信号の送信元の携帯電話機300に送信する。

10

このように、サーバ200は、携帯電話機300から要求信号を受信した場合、サーバ200が備える記憶手段としてのハードディスクドライブ206から、要求信号とともに受信した識別情報に対応するゲーム結果情報を抽出し、要求信号の送信元の携帯電話機300に送信する手段を備えている。

【0033】

携帯電話機300は、サーバ200から受信したゲーム結果情報を、不揮発性メモリ320に記憶させる。

【0034】

上述したように、本実施形態に係るゲームシステムによれば、携帯電話機300の通信機能を利用し、携帯電話機300の識別情報とともにゲーム結果情報をサーバに送信することにより、サーバ200にゲーム結果情報を格納させておくことができる。また、必要に応じて携帯電話機300から要求信号を送信し、サーバ200から携帯電話機300にゲーム結果情報を読み出し、携帯端末機300からゲーム結果情報を業務用ゲーム装置1又は家庭用ゲーム装置4に送信することにより、そのゲーム結果情報に基づいてゲームを進行させることができる。従って、携帯電話機300のデータ記憶容量によってメモリカードとしての機能が制限されることもなく、プラットフォームの異なるゲーム装置を購入する際に新たにメモリカードを購入する必要がなくなり、ゲームメカはゲーム装置の販売数の増加を図ることができる。

20

【0035】

また、サーバ200は、業務用ゲーム装置1におけるゲーム結果に関するゲーム結果情報を、家庭用ゲーム装置4が認識可能なゲーム結果情報に変換する手段と、家庭用ゲーム装置4におけるゲーム結果に関するゲーム結果情報を、業務用ゲーム装置1が認識可能なゲーム結果情報に変換する手段とを備えている。

30

【0036】

本実施形態では、ゲーム装置本体（業務用ゲーム装置本体10又は家庭用ゲーム装置本体40）と通信ユニットとが別体であり、両者がケーブルで接続されることによりゲーム装置（業務用ゲーム装置1又は家庭用ゲーム装置4）が構成される場合について説明するが、本発明はこの例に限定されるものではなく、例えば、ゲーム装置本体と通信ユニットとが一体として構成されていてもよい。また、ゲーム装置自体が携帯端末機との通信を行う手段を備えていてもよい。

40

【0037】

また、本実施形態では、業務用ゲーム装置1（ゲーム装置“A”）で行われるゲームと、家庭用ゲーム装置4（ゲーム装置“B”）で行われるゲームとが同一のゲームである場合について説明するが、本発明はこの例に限定されず、例えば、一方のゲームが、他方のゲームからストーリーや登場人物等を引き継いだゲームであるというように、互いに関連性を有するゲームであってもよい。

【0038】

次に、図1に示したゲームシステムを構成する各装置について説明することとする。

図2は、図1に示した業務用ゲーム装置1の内部構成を示すブロック図である。

50

業務用ゲーム装置 1 は、業務用ゲーム装置本体 10 と、通信ユニット 100 とからなる。業務用ゲーム装置本体 10 は、演算処理装置としての CPU 11 と、主記憶装置としての ROM 12 と、補助記憶装置としての RAM 13 と、通信ユニット 100 との通信を行うための I/F (インターフェイス) 14 と、表示装置としてのディスプレイ 15 と、プレーヤにより投入されたコインを検出するコインセレクタ 16 と、入力装置としての操作スイッチ 17 とを備えている。

【0039】

ROM 12 には、業務用ゲーム装置本体 10 の基本的な機能を実現するための基本ソフトウェア (オペレーティングシステム) と、この基本ソフトウェア上で動作するゲーム用ソフトウェアとが記憶されている。

ROM 12 としては、例えば、業務用ゲーム装置本体 10 に内蔵される半導体メモリ等の記憶媒体であってもよく、装着脱可能な記憶媒体であってもよい。また、その両者から ROM 12 が構成されていてもよい。この場合、業務用ゲーム装置本体 10 に内蔵される記憶媒体に基本ソフトウェアを記憶し、装着脱可能な記憶媒体にゲーム用ソフトウェアを記憶することとすれば、装着脱可能な記憶媒体を交換することにより業務用ゲーム装置本体 10 において行われるゲームの内容を変更することができる。

また、ROM 12 に記憶された各種データ等のうち装着脱可能な記録媒体に記憶され得るデータ等は、例えばハードディスクドライブ、光ディスクドライブ、フレキシブルディスクドライブ、シリコンディスクドライブ、カセット媒体読み取り機等のドライバで読み取り可能にしてもよい。この場合、記録媒体は、例えばハードディスク、光ディスク、フレキシブルディスク、CD、DVD、半導体メモリ等である。

【0040】

CPU 11 は、ROM 12 に記憶された基本ソフトウェアに基づいて動作する。また、コインセレクタ 16 又は操作スイッチ 17 から入力される信号に応じて、ゲーム用ソフトウェアのプログラムを実行し、例えば、ゲーム進行に係る演算処理、ゲーム結果情報の生成、ディスプレイ 15 への表示制御等を行う。

ゲーム結果情報には、例えば、ゲームの種類を示すデータ、そのゲームが行われたゲーム装置の種類を示すデータ、そのゲームのゲーム結果を示すデータ等が含まれる。

RAM 13 には、演算処理の結果により得られたデータや、ゲーム結果情報等が一時的に記憶される。CPU 11 は、所定のタイミングで、I/F 14 を介して、RAM 13 に記憶されたゲーム結果情報を通信ユニット 100 に送信する。

【0041】

通信ユニット 100 は、本体 101 と赤外線通信部 110 とからなる。本体 101 は、メモリ (RAM) 109 を有するワンチップ CPU (以下、単に CPU という) 102 を備えており、CPU 102 には、無線通信回路部 103 と LAN コントローラ部 104 と拡張 I/F 105 とシリアル I/F 106 と汎用 I/O 107 とが接続されている。また、本体 101 には、電源回路 108 が設けられている。

【0042】

汎用 I/O 107 には、ケーブルを介して、業務用ゲーム装置本体 10 の I/F 14 が接続されている。業務用ゲーム装置本体 10 の CPU 11 から送信されたゲーム結果情報は、I/F 14 からケーブルを介して汎用 I/O 107 に入力される。メモリ 109 には、汎用 I/O 107 に入力されたゲーム結果情報が記憶される。

【0043】

赤外線通信部 110 は、図示しないが、赤外線受光素子と赤外線発光素子とを備えており、赤外線を通信媒体として所定の通信方式 (例えば、IrDA 等) により携帯電話機 300 との通信を行う。

【0044】

また、CPU 102 には ROM (図示せず) が内蔵されており、この ROM には、通信ユニット 100 の機能を実現させるためのプログラムが記憶されている。CPU 102 は、このプログラムを読み出して実行することにより、下記 (A) ~ (B) の処理を実行する

10

20

30

40

50



。

【0045】

(A) CPU 102は、ゲーム結果情報の出力を要求する出力要求信号を、赤外線通信部109により、携帯電話機300から受信する。

【0046】

(B) CPU 102は、上記(A)において出力要求信号を受信した際、メモリ109に記憶されたゲーム結果情報を、赤外線通信部109により、携帯電話機300に送信する。

。

【0047】

無線通信回路部103、LANコントローラ部104、拡張I/F105及びシリアルI/F106は、本実施形態において使用されないが、夫々以下のような機能を有する。 10

無線通信回路部103は、外部との無線によるデータの送受信を可能とするものであり、例えば、PCMCIA型カード、MiniPCI型カード等のカード型拡張デバイスを採用することができる。LANコントローラ部104は、有線により外部とのデータの送受信を可能とするものである。拡張I/F105には、各種の周辺機器の接続が可能である。シリアルI/F106は、シリアル伝送を行うためのインターフェイスであり、例えば、RS-232やRS-422等のシリアル伝送方式を採用することができる。

【0048】

図3は、図1に示した家庭用ゲーム装置4の内部構成を示すブロック図である。

家庭用ゲーム装置4は、家庭用ゲーム装置本体40と、通信ユニット100とからなる。 20  
家庭用ゲーム装置本体40は、演算処理装置としてのCPU41と、主記憶装置としてのROM42と、補助記憶装置としてのRAM43と、通信ユニット100との通信を行うためのI/F44と、入力装置としてのコントローラ47と、映像信号や音声信号等をTV受像機49に出力するための出力端子48とを備えている。

【0049】

ROM42には、家庭用ゲーム装置本体40の基本的な機能を実現するための基本ソフトウェア(オペレーティングシステム)と、この基本ソフトウェア上で動作するゲーム用ソフトウェアとが記憶されている。

ROM42としては、例えば、家庭用ゲーム装置本体40に内蔵される半導体メモリ等の記憶媒体であってもよく、装着脱可能な記憶媒体であってもよい。また、その両者からROM42が構成されていてもよい。この場合、家庭用ゲーム装置本体40に内蔵される記憶媒体に基本ソフトウェアを記憶し、装着脱可能な記憶媒体にゲーム用ソフトウェアを記憶することとすれば、装着脱可能な記憶媒体を交換することにより家庭用ゲーム装置本体40において行われるゲームの内容を変更することができる。 30

また、ROM42に記憶された各種データ等のうち装着脱可能な記憶媒体に記憶され得るデータ等は、例えばハードディスクドライブ、光ディスクドライブ、フレキシブルディスクドライブ、シリコンディスクドライブ、カセット媒体読み取り機等のドライバで読み取り可能にしてもよい。この場合、記録媒体は、例えばハードディスク、光ディスク、フレキシブルディスク、CD、DVD、半導体メモリ等である。

【0050】

CPU41は、ROM12に記憶された基本ソフトウェアに基づいて動作する。また、コントローラ47から入力される信号に応じて、ゲーム用ソフトウェアのプログラムを実行し、例えば、ゲーム進行に係る演算処理、ゲーム結果情報の生成、出力端子48への各種信号の送信等を行う。 40

RAM43には、演算処理の結果により得られたデータや、ゲーム結果情報等が一時的に記憶される。CPU41は、所定のタイミングで、I/F44を介して、RAM43に記憶されたゲーム結果情報を通信ユニット100に送信する。

通信ユニット100については、図2に示したものと同様であり、既に説明済であるから、ここでの説明は省略する。

【0051】

図 4 は、携帯電話機 300 の内部構成を示すブロック図である。

なお、携帯電話機 300 は、本発明における携帯端末機に相当する。

携帯電話機 300 は、入力装置としての操作部 304、表示装置としての液晶パネル 306、赤外線受光素子（図示せず）と赤外線発光素子（図示せず）とを有する赤外線通信部 308、無線部 310、音声回路 312、スピーカ 314、マイクロフォン 316、送受信アンテナ 318、不揮発性メモリ 320、マイクロコンピュータ 322 及び二次電池 324 を備えている。

【0052】

無線部 310 は、マイクロコンピュータ 322 により制御されて、送受信アンテナ 318 を通じて電波を媒体として基地局に対して送受信する。音声回路 312 は、無線部 310 からマイクロコンピュータ 322 を通じて出力された受信信号をスピーカ 314 に出力するとともに、マイクロフォン 316 から出力された音声信号を送信信号としてマイクロコンピュータ 322 を通じて無線部 310 に出力する。

10

【0053】

スピーカ 314 は、音声回路 312 から出力された受信信号を受信音声に変換して出力し、マイクロフォン 316 は、操作者から発せられた送信音声を変換して音声回路 312 に出力する。不揮発性メモリ 320 は、各種データや各種プログラムを不揮発的に記憶する。二次電池 324 は、各回路に電力を供給する。マイクロコンピュータ 322 は、CPU、ROM 及び RAM から構成されたもので、例えば、電話の発着信処理、電子メールの作成送受信処理、インターネット処理等を行う。なお、電子メールの送受信及びインターネットによるデータの送受信は、マイクロコンピュータ 322 が無線部 310 及び送受信アンテナ 318 を介して行う。

20

【0054】

マイクロコンピュータ 322 は、操作部 304 を介して入力された所定の指示に基づいて、サーバ 200 から所定のアプリケーションをダウンロードし、不揮発性メモリ 320 に格納する。そして、マイクロコンピュータ 322 は、アプリケーションに含まれるプログラムを不揮発性メモリ 320 から読み出して実行することにより、下記 (i) ~ (vii) のように機能する。

【0055】

(i) マイクロコンピュータ 322 は、プレーヤが操作部 304 を介して入力した指示に応じて、ゲーム結果情報の出力を要求する出力要求信号を、赤外線通信部 308 により、業務用ゲーム装置 1 又は家庭用ゲーム装置 4 が備える通信ユニット 100 に送信する。

30

【0056】

(ii) マイクロコンピュータ 322 は、業務用ゲーム装置 1 又は家庭用ゲーム装置 4 が備える通信ユニット 100 からゲーム結果情報を受信する。

【0057】

(iii) マイクロコンピュータ 322 は、上記 (ii) において受信したゲーム結果情報を、不揮発性メモリ 320 に記憶させる。

【0058】

(iv) マイクロコンピュータ 322 は、操作部 304 を介して入力された指示に応じて、不揮発性メモリ 320 に記憶されたゲーム結果情報を、携帯電話機 300 の識別情報（例えば、携帯電話機 300 の自局電話番号、プレーヤが操作部 304 を操作することによって入力されたプレーヤ名等のプレーヤ識別情報等）とともに、インターネットを介して、サーバ 200 に送信する。

40

【0059】

(v) マイクロコンピュータ 322 は、操作部 304 を介して入力された指示に応じて、ゲーム結果情報の送信を要求する要求信号を、携帯電話機 300 の識別情報とともに、インターネットを介して、サーバに送信する。

【0060】

(vi) マイクロコンピュータ 322 は、サーバ 200 からインターネットを介してゲーム

50

結果情報を受信し、不揮発性メモリ 320 に記憶させる。

【0061】

(vii) マイクロコンピュータ 322 は、操作部 304 を介して入力された指示に応じて、不揮発性メモリ 320 に記憶されたゲーム結果情報を、赤外線通信部 308 により、業務用ゲーム装置 1 又は家庭用ゲーム装置 4 に送信する。

【0062】

本実施形態では、携帯電話機 300 がサーバ 200 からアプリケーションをダウンロードする場合について説明するが、本発明はこの例に限定されず、例えば、予め携帯端末機の記憶手段に記憶される(プレインストールされる)こととしてもよい。

【0063】

図 5 は、図 1 に示したサーバ 200 の内部構成を示すブロック図である。

サーバ 200 は、演算処理装置としての CPU 201 と、ROM 202 と、RAM 203 と、ハードディスクドライブ 206 と、インターネット通信部 207 とを備えている。ハードディスクドライブ 206 は、記憶手段に相当するものであり、携帯電話機 300 の識別情報に対応させてゲーム結果情報を記憶する。

【0064】

図 6 は、サーバ 200 のハードディスクドライブ 206 に記憶されるゲーム結果情報を説明するための図である。

なお、図中、携帯電話機電話番号とプレイヤー ID データとは、本発明における識別情報に相当するものである。

【0065】

ハードディスクドライブ 206 においては、携帯電話機電話番号とプレイヤー ID データとに対応させて、ゲーム結果情報が記憶されている。ゲーム結果情報には、ゲーム装置の種類を示すゲーム装置種別データと、ゲームの種類を示すゲーム種別データとが含まれている。なお、図示しないが、ゲーム結果情報には、ゲームの結果を示すデータ(例えば、ゲームに登場するキャラクタの能力値等を示すデータ、ゲームの進行状況を示すデータ等)が含まれている。

【0066】

具体的には、ハードディスクドライブ 206 に、携帯電話機電話番号“090-1234-\*\*\*\*”とプレイヤー ID データ“P1”とに対応させて、ゲーム装置種別データ“A”とゲーム種別データ“X”とを含むゲーム結果情報と、ゲーム装置種別データ“B”とゲーム種別データ“X”とを含むゲーム結果情報との 2 つのゲーム結果情報が記憶されている。

また、携帯電話機電話番号“090-2345-\*\*\*\*”とプレイヤー ID データ“P2”とに対応させて、ゲーム装置種別データ“B”とゲーム種別データ“X”とを含むゲーム結果情報と、ゲーム装置種別データ“B”とゲーム種別データ“Y”とを含むゲーム結果情報との 2 つのゲーム結果情報が記憶されている。

【0067】

また、ハードディスクドライブ 206 は、携帯電話機 300 がダウンロードするためのアプリケーションを記憶する。インターネット通信部 207 は、インターネットを介した通信を可能とするものであり、CPU 201 は、インターネット通信部 207 により、インターネットを介して、携帯電話機 300 との通信を行う。

【0068】

以下、本発明に係るゲームシステムを構成する各装置において行われる処理について説明することにする。

【0069】

図 7 は、ゲーム終了時に業務用ゲーム装置 1 と携帯電話機 300 とにおいて実行される処理の流れを示すフローチャートである。

図 8 は、図 7 に示した処理が行われる際に携帯電話機 300 に表示される画像の一例を示す図である。

【0070】

10

20

30

40

50

まず、業務用ゲーム装置 1 は、ゲーム進行処理を行う（ステップ S 1 0 1）。

この処理において、業務用ゲーム装置本体 1 0 が備える CPU 1 1 は、ROM 1 2 に記憶されているゲーム用ソフトウェアのプログラムを読み出し、ゲーム進行に係る各種の処理、例えば、ゲーム進行に係る演算処理、ディスプレイ 1 5 への表示制御等を行う。このとき、CPU 1 1 は、演算処理の結果により得られたデータ等を RAM 1 3 に一時的に記憶させる。

【 0 0 7 1 】

次に、プレーヤによって操作スイッチ 1 7 を介してゲームを終了させる旨の指示が入力されるか、又は、ゲームを終了させる旨の条件（例えば、ゲームクリア、ゲームオーバー等）が成立した際、業務用ゲーム装置 1 は、ゲーム終了処理を行う（ステップ S 1 0 2）。この処理において、業務用ゲーム装置本体 1 0 が備える CPU 1 1 は、ゲーム終了に係る各種の処理を行うとともに、RAM 1 3 に一時的に記憶されたデータ等に基づいて、ゲーム結果情報を生成する。ゲーム結果情報には、例えば、ゲームの種類を示すデータ、そのゲームが行われたゲームの種類を示すデータ、そのゲームのゲーム結果を示すデータ等が含まれる。

10

【 0 0 7 2 】

次に、業務用ゲーム装置 1 は、待受画像の表示を行う（ステップ S 1 0 3）。

ステップ S 1 0 3 において表示される待受画像は、携帯電話機 3 0 0 からの出力要求信号の入力を受け付ける旨を示す画像である。

業務用ゲーム装置本体 1 0 の CPU 1 1 は、ROM 1 2 に記憶された画像データのなかから、所定の画像データを読み出し、ディスプレイ 1 5 に表示させる処理を行う。

20

【 0 0 7 3 】

業務用ゲーム装置 1 において待受画像の表示が行われると、当該待受画像の内容によって、プレーヤは、携帯電話機 3 0 0 からの出力要求信号の入力が受け付けられたことを把握することができる。

【 0 0 7 4 】

携帯電話機 3 0 0 は、プレーヤによって操作部 3 0 4 を介して入力された指示に応じて、業務用ゲーム装置 1 からのゲーム結果情報の出力を要求する旨の指示の入力を受け付ける処理を行う（ステップ S 3 0 1）。

この処理において、携帯電話機 3 0 0 のマイクロコンピュータ 3 2 2 は、不揮発性メモリ 3 2 0 に記憶された画像データのなかから、所定の画像データを読み出し、液晶パネル 3 0 6 に、例えば、図 8 ( a ) に示すような画像を表示させる。

30

液晶パネル 3 0 6 の中央部分には“データの送信を要求しますか？”という指示内容を示す画像が表示されており、液晶パネル 3 0 6 の下側には“OK”、“戻る”という選択肢を示す画像が表示されている。このとき、プレーヤは、操作部 3 0 4 を操作して選択肢“OK”を選択することにより、業務用ゲーム装置 1 に対してゲーム結果情報の出力を要求する旨の指示を入力することができる。

【 0 0 7 5 】

業務用ゲーム装置 1 に対してゲーム結果情報の出力を要求する旨の指示が入力された場合、携帯電話機 3 0 0 は、出力要求信号を送信する（ステップ S 3 0 2）。

40

この処理において、携帯電話機 3 0 0 のマイクロコンピュータ 3 2 2 は、赤外線通信部 3 0 8 により、業務用ゲーム装置 1 の通信ユニット 1 0 0 に対して、出力要求信号を送信する。

【 0 0 7 6 】

一方、業務用ゲーム装置 1 は、携帯電話機 3 0 0 から出力要求信号を受信すると、携帯電話機 3 0 0 に対して、ゲーム結果情報を送信する（ステップ S 1 0 4）。

この処理において、業務用ゲーム装置 1 の通信ユニット 1 0 0 が備える CPU 1 0 2 は、赤外線通信部 1 1 0 により、携帯電話機 3 0 0 から出力要求信号を受信すると、業務用ゲーム装置本体 1 0 に対して所定の信号を送信する。一方、業務用ゲーム装置本体 1 0 の CPU 1 1 は、通信ユニット 1 0 0 から信号を受信すると、RAM 1 3 に記憶されているゲ

50

ーム結果情報を読み出して通信ユニット100に送信する。通信ユニット100が備えるCPU102は、業務用ゲーム装置本体10からゲーム結果情報を受信すると、メモリ109にゲーム結果情報を一時的に記憶し、メモリ109に記憶されたゲーム結果情報を赤外線通信部110により携帯電話機300に送信する。

【0077】

携帯電話機300が備えるマイクロコンピュータ322は、赤外線通信部308により、業務用ゲーム装置1からゲーム結果情報を受信した場合、当該ゲーム結果情報を不揮発性メモリ320に記憶させる(ステップS303)。

【0078】

業務用ゲーム装置1からのゲーム結果情報の受信を完了した場合、携帯電話機300が備えるマイクロコンピュータ322は、赤外線通信部308により、受信完了通知信号を業務用ゲーム装置1に送信し(ステップS304)、続いて、不揮発性メモリ320に予め記憶された画像データのなかから、所定の画像データを読み出し、例えば、図8(b)に示すような画像を、液晶パネル306に表示させる処理を行う(ステップS305)。液晶パネル306の中央部分には、“受信完了しました。”という画像と、例えば、受信したゲーム結果情報が示すゲームの種類、ゲーム装置の種類、ゲーム結果情報が生成された日時等、ゲーム結果情報に関する情報を示す画像とが表示されている。

【0079】

次に、業務用ゲーム装置1が携帯電話機300から受信完了通知信号を受信すると、業務用ゲーム装置本体10のCPU11は、ROM12に記憶された画像データのなかから、所定の画像データを読み出し、ゲーム結果情報の送信が完了した旨を示す画像を、ディスプレイ15に表示させる(ステップS105)。

【0080】

図7に示した処理が行われることによって、業務用ゲーム装置1におけるゲームの結果に関するゲーム結果情報が、携帯電話機300に供給されるのである。

【0081】

図9は、携帯電話機300がサーバ200にゲーム結果情報を送信する際に携帯電話機300とサーバ200とにおいて実行される処理の流れを示すフローチャートである。

図10は、図9に示す処理が行われる際に携帯電話機300に表示される画像の一例を示す図である。

【0082】

まず、携帯電話機300が備えるマイクロコンピュータ322は、不揮発性メモリ320に記憶されたゲーム結果情報に基づいて、同じく不揮発性メモリ320に記憶された画像データを読み出し、例えば、図10(a)に示すような画像を液晶パネル306に表示させる。

【0083】

液晶パネル306の上側には、“どのデータをサーバへ送信しますか?”という、送信するゲーム結果情報の選択を促す画像が表示されている。

また、液晶パネル306の中央部分には、不揮発性メモリ320に記憶されているゲーム結果情報の一覧表を示す画像が表示されている。この一覧表では、5つのゲーム結果情報  
を示す画像が配置されており、各画像によって、ゲーム結果情報に関する情報(例えば、ゲームの種類、ゲーム装置の種類、ゲーム結果情報が生成された日時等)が示されている。

【0084】

具体的には、No.1のゲーム結果情報は、ゲーム装置“A”により認識可能なゲーム“X”のゲーム結果情報であり、生成された日時は“04/8/01”である。

No.2のゲーム結果情報は、ゲーム装置“B”により認識可能なゲーム“X”のゲーム結果情報であり、生成された日時は“04/7/30”である。

No.3のゲーム結果情報は、ゲーム装置“B”により認識可能なゲーム“X”のゲーム結果情報であり、生成された日時は“04/7/28”である。

10

20

30

40

50

No. 4のゲーム結果情報は、ゲーム装置“A”により認識可能なゲーム“Y”のゲーム結果情報であり、生成された日時は、“04/7/27”である。

No. 5のゲーム結果情報は、ゲーム装置“A”により認識可能なゲーム“Y”のゲーム結果情報であり、生成された日時は、“04/7/26”である。

【0085】

また、各ゲーム結果情報を示す画像の右横には、チェックボックスが表示されており、チェックボックスへチェックを入力するか否かによって、そのゲーム結果情報をサーバ200へ送信するか否かを選択する指示を入力することができる。図8(a)においては、No. 1のゲーム結果情報を示す画像の右横に表示されたチェックボックスにチェックが入力されている様子を示している。

10

【0086】

さらに、液晶パネル306の下側には、“送信”、“戻る”という選択肢を示す画像が表示されている。例えば、図8(a)に示す画像が液晶パネル306に表示されているときに、プレーヤは、操作部304を操作して選択肢“送信”を選択することにより、サーバ200に対してNo. 1のゲーム結果情報を送信する旨の指示を入力することができる。

【0087】

次に、携帯電話機300のマイクロコンピュータ322は、送信するゲーム結果情報を選択する旨の指示の入力を受け付け(ステップS312)、当該指示が入力された場合には、不揮発性メモリ320に記憶されたゲーム結果情報のうち、選択されたゲーム結果情報を、携帯電話機300の識別情報(例えば、携帯電話機300の自局電話番号、プレーヤによって入力されたプレーヤ名等のプレーヤ識別情報等)とともに、インターネットを介してサーバ200に送信する(ステップS313)。

20

例えば、図8(a)に示す画像が液晶パネル306に表示されているときに選択肢“送信”が選択された場合、マイクロコンピュータ322は、不揮発性メモリ320に記憶されたゲーム結果情報のなかから、No. 1のゲーム結果情報を抽出し、このゲーム結果情報を、携帯電話機300の識別情報(例えば、携帯電話機300の自局電話番号、プレーヤによって入力されたプレーヤ名等のプレーヤ識別情報等)とともに、インターネットを介してサーバ200に送信する。

【0088】

一方、サーバ200が備えるCPU201は、インターネット通信部207により、携帯電話機300からインターネットを介してゲーム結果情報を、携帯電話機300の識別情報とともに受信すると、図6を用いて説明したように、識別情報に対応させてゲーム結果情報をハードディスクドライブ206に記憶させる(ステップS211)。

30

【0089】

続いて、サーバ200が備えるCPU201は、ゲーム結果情報の受信が完了した旨を示す受信完了通知信号を、インターネット通信部207により、インターネットを介して、携帯電話機300に送信する(ステップS212)。

携帯電話機300が備えるマイクロコンピュータ322は、インターネットを介して、受信完了通知信号を受信すると、不揮発性メモリ320に予め記憶された画像データのなかから、所定の画像データを読み出し、例えば、図10(b)に示すような画像を、液晶パネル306に表示させる処理を行う(ステップS314)。

40

液晶パネル306の中央部分は、“送信完了しました。”という画像と、例えば、受信したゲーム結果情報が示すゲームの種類、ゲーム装置の種類、ゲーム結果情報が生成された日時等、ゲーム結果情報に関する情報を示す画像とが表示されている。

【0090】

図9に示した処理が行われることによって、携帯電話機300の不揮発性メモリ320に記憶されたゲーム結果情報を、サーバ200に格納しておくことができるのである。

【0091】

図11は、携帯電話機300がサーバ200からゲーム結果情報を受信する際に携帯電話機300とサーバ200とにおいて実行される処理の流れを示すフローチャートである。

50

図 1 2 は、図 1 1 に示した処理が行われる際に携帯電話機 3 0 0 に表示される画像の一例を示す図である。

【 0 0 9 2 】

まず、携帯電話機 3 0 0 が備えるマイクロコンピュータ 3 2 2 は、サーバ 2 0 0 に記憶されたゲーム結果情報の一覧表を示すリストデータの送信をサーバ 2 0 0 に要求する旨の指示の入力を受け付ける（ステップ S 3 2 1）。このとき、プレーヤによって操作部 3 0 4 を介して所定の指示が入力されると、マイクロコンピュータ 3 2 2 は、インターネットを介して、データ一覧要求信号を携帯電話機 3 0 0 の識別情報とともにサーバ 2 0 0 に送信する（ステップ S 3 2 2）。

【 0 0 9 3 】

一方、サーバ 2 0 0 が備える CPU 2 0 1 は、データ一覧要求信号を携帯電話機 3 0 0 の識別情報とともに受信すると、当該識別情報に対応付けられてハードディスクドライブ 2 0 6 に記憶されたゲーム結果情報の一覧表を示すリストデータを生成し（ステップ S 2 2 1）、このリストデータを、インターネットを介して携帯電話機 3 0 0 に送信する（ステップ S 2 2 2）。

【 0 0 9 4 】

携帯電話機 3 0 0 は、サーバ 2 0 0 からリストデータを受信すると、当該リストデータに基づいて、不揮発性メモリ 3 2 0 に記憶された画像データのなかから、所定の画像データを読み出し、例えば、図 1 2 ( a ) に示すような画像を液晶パネル 3 0 6 に表示させる（ステップ S 3 2 3）。

【 0 0 9 5 】

液晶パネル 3 0 6 の上側には、“どのデータをサーバから受信しますか？”という、受信するゲーム結果情報の選択を促す画像が表示されている。

また、液晶パネル 3 0 6 の中央部分には、サーバ 2 0 0 のハードディスクドライブ 2 0 6 に記憶されているゲーム結果情報の一覧表を示す画像が表示されている。この一覧表では、5 つのゲーム結果情報を示す画像が配置されており、各画像によって、ゲーム結果情報に関する情報（例えば、ゲームの種類、ゲーム装置の種類、ゲーム結果情報が生成された日時等）が示されている。

【 0 0 9 6 】

具体的には、No. 1 のゲーム結果情報は、ゲーム装置 “ A ” により認識可能なゲーム “ X ” のゲーム結果情報であり、生成された日時は “ 0 4 / 8 / 0 1 ” である。

No. 2 のゲーム結果情報は、ゲーム装置 “ B ” により認識可能なゲーム “ X ” のゲーム結果情報であり、生成された日時は “ 0 4 / 7 / 2 0 ” である。

No. 3 のゲーム結果情報は、ゲーム装置 “ B ” により認識可能なゲーム “ X ” のゲーム結果情報であり、生成された日時は “ 0 4 / 7 / 1 9 ” である。

No. 4 のゲーム結果情報は、ゲーム装置 “ B ” により認識可能なゲーム “ X ” のゲーム結果情報であり、生成された日時は “ 0 4 / 7 / 1 8 ” である。

No. 5 のゲーム結果情報は、ゲーム装置 “ A ” により認識可能なゲーム “ Y ” のゲーム結果情報であり、生成された日時は “ 0 4 / 7 / 2 6 ” である。

【 0 0 9 7 】

また、各ゲーム結果情報を示す画像の右横には、チェックボックスが表示されており、チェックボックスへチェックを入力するか否かによって、そのゲーム結果情報をサーバ 2 0 0 から受信するか否かを選択する指示を入力することができる。図 1 2 ( a ) においては、No. 1 のゲーム結果情報を示す画像の右横に表示されたチェックボックスにチェックが入力されている様子を示している。

【 0 0 9 8 】

さらに、液晶パネル 3 0 6 の下側には、“ OK ”、“ 戻る ” という選択肢を示す画像が表示されている。例えば、図 1 2 ( a ) に示す画像が液晶パネル 3 0 6 に表示されているときに、プレーヤは、操作部 3 0 4 を操作して選択肢 “ OK ” を選択することにより、サーバ 2 0 0 から No. 2 のゲーム結果情報を受信する旨の指示を入力することができる。

10

20

30

40

50

## 【0099】

図12(a)に示した画像が液晶パネル306に表示されているときに選択肢“OK”が選択されると、携帯電話機300のマイクロコンピュータ322は、不揮発性メモリ320に予め記憶された画像データのなかから、所定の画像データを読み出し、例えば、図12(b)に示すような画像を液晶パネル306に表示させる。

## 【0100】

液晶パネル306の上側には、“このデータをサーバから受信します。”という画像とともに、選択されたNo.1のゲーム結果情報を示す画像が表示されている。

また、液晶パネル306の中央部分には、“データ変換を行いますか？”という画像とともに、“変換しない”、“ゲーム装置B用に変換”という選択肢を示す画像が表示されている。選択肢“変換しない”は、No.1のゲーム結果情報を、そのまま(ゲーム装置Aにより認識可能な状態で)サーバ200から受信する旨の指示を入力するための選択肢である。また、選択肢“ゲーム装置B用に変換”は、No.1のゲーム結果情報を、ゲーム装置Bにより認識可能なデータに変換させてサーバ200から受信する旨の指示を入力するための選択肢である。各選択肢の右横には、ラジオボタンが表示されており、いずれか1のラジオボタンにチェックを入力することにより、選択肢を選択することができる。

10

## 【0101】

さらに、液晶パネル306の下側には、“送信”、“戻る”という選択肢を示す画像が表示されている。例えば、図12(b)に示す画像が液晶パネル306に表示されているときに、プレーヤは、操作部304を操作して選択肢“送信”を選択することにより、サーバ200からNo.1のゲーム結果情報をゲーム装置B用のデータに変換して受信する旨の指示を入力することができる。

20

## 【0102】

ステップS323の処理が実行された後、マイクロコンピュータ322は、図12(a)、(b)を用いて説明したように、サーバ200から受信するゲーム結果情報を選択する旨の指示の入力を受け付け(ステップS324)、当該指示に応じた要求信号を携帯電話機300の識別情報とともにインターネットを介してサーバ200に送信する(ステップS325)。この要求信号には、例えば、サーバ200に送信を要求するゲーム結果情報を示すデータ、データの変換を要求するか否かに関するデータ等が含まれ、さらに、データの変換を要求する場合にはデータの変換先となるゲーム装置の種類を示すデータが含まれる。

30

## 【0103】

一方、サーバ200のCPU201は、携帯電話機300から要求信号を携帯電話機300の識別情報とともに受信すると、当該要求信号に基づいて、ハードディスクドライブ206に記憶されたゲーム結果情報のなかから、携帯電話機300の識別情報に対応したゲーム結果情報を抽出する(ステップS223)。

## 【0104】

次に、サーバ200のCPU201は、データの変換処理を行う(ステップS224)。この処理は、ゲーム装置“A”(業務用ゲーム装置本体10)におけるゲーム結果情報を、ゲーム装置“A”とはプラットフォームの異なるゲーム装置“B”(家庭用ゲーム装置本体40)により認識可能とするか、又は、ゲーム装置“B”におけるゲーム結果情報を、ゲーム装置“A”により認識可能とする処理である。

40

なお、要求信号によってデータの変換を要求されていない場合には、CPU201は、ステップS224の処理を行わずに、処理をステップS225に進める。

## 【0105】

次に、サーバ200のCPU201は、ハードディスクドライブ206に記憶されたゲーム結果情報を、インターネット通信部207により、インターネットを介して、携帯電話機300に送信する(ステップS225)。

## 【0106】

携帯電話機300のマイクロコンピュータ322は、インターネットを介して、サーバ2

50



00からゲーム結果情報を受信すると、当該ゲーム結果情報を、不揮発性メモリ320に記憶させる(ステップS326)。

【0107】

次に、携帯電話機300のマイクロコンピュータ322は、ゲーム結果情報の受信を完了した旨を示す受信完了通知信号を、インターネットを介して、サーバ200に送信し(ステップS327)、続いて、不揮発性メモリ320に予め記憶された画像データのなかから、所定の画像データを読み出し、例えば、図12(c)に示すような画像を液晶パネル306に表示させる処理を行う(ステップS328)。

【0108】

液晶パネル306の中央部分には、“受信完了しました。”という画像と、例えば、受信したゲーム結果情報が示すゲームの種類、ゲーム装置の種類、ゲーム結果情報が生成された日時等、ゲーム結果情報に関する情報を示す画像とが表示されている。 10

【0109】

図13は、ゲーム開始時に家庭用ゲーム装置4と携帯電話機300とにおいて実行される処理の流れを示すフローチャートである。

図14は、図13に示した処理が行われる際に携帯電話機300に表示される画像の一例を示す図である。

【0110】

まず、家庭用ゲーム装置4は、ゲーム開始処理を行う(ステップS431)。

この処理において、家庭用ゲーム装置本体40が備えるCPU41は、ROM42に記憶されているゲーム用ソフトウェアのプログラムを読み出し、ゲーム開始に係る各種の処理、例えば、RAM43の所定領域の初期化、ゲームに使用される各種変数の設定、出力端子48を介したTV受像機49への映像信号及び音声信号の出力制御等を行う。 20

【0111】

次に、プレーヤによってコントローラ47を介して所定の指示が入力された際に、家庭用ゲーム装置4は、待受画像の表示を行う(ステップS432)。

ステップS432において表示される待受画像は、携帯電話機300からのゲーム結果情報の送信を受け付ける旨を示す画像である。

家庭用ゲーム装置本体40のCPU41は、ROM42に記憶された画像データのなかから、所定の画像データを読み出し、出力端子48を介してTV受像機49に出力することにより、TV受像機49に待受画像を表示させる処理を行う。 30

【0112】

家庭用ゲーム装置4において待受画像の表示が行われると、当該待受画像の内容によって、プレーヤは、携帯電話機300からのゲーム結果情報の送信が受け付けられたことを把握することができる。

【0113】

携帯電話機300が備えるマイクロコンピュータ322は、プレーヤによって操作部304を介して入力された指示に応じて、不揮発性メモリ320に記憶されたゲーム結果情報に基づいて、同じく不揮発性メモリ320に記憶された画像データを読み出し、例えば、図14(a)に示すような画像を液晶パネル306に表示させる。 40

【0114】

液晶パネル306の上側には、“どのデータを使用しますか?”という、使用するゲーム結果情報の選択を促す画像が表示されている。

また、液晶パネル306の中央部分には、不揮発性メモリ320に記憶されているゲーム結果情報の一覧表を示す画像が表示されている。この一覧表では、5つのゲーム結果情報を示す画像が配置されており、各画像によって、ゲーム結果情報に関する情報(例えば、ゲームの種類、ゲーム装置の種類、ゲーム結果讓歩が生成された日時等)が示されている。

【0115】

具体的には、No.1のゲーム結果情報は、ゲーム装置“B”により認識可能なゲーム“ 50

X”のゲーム結果情報であり、生成された日時は“04/8/01”である。

No. 2のゲーム結果情報は、ゲーム装置“B”により認識可能なゲーム“X”のゲーム結果情報であり、生成された日時は“04/7/30”である。

No. 3のゲーム結果情報は、ゲーム装置“B”により認識可能なゲーム“X”のゲーム結果情報であり、生成された日時は“04/7/28”である。

No. 4のゲーム結果情報は、ゲーム装置“A”により認識可能なゲーム“Y”のゲーム結果情報であり、生成された日時は“04/7/27”である。

No. 5のゲーム結果情報は、ゲーム装置“A”により認識可能なゲーム“Y”のゲーム結果情報であり、生成された日時は“04/7/26”である。

【0116】

また、各ゲーム結果情報を示す画像の右横には、チェックボックスが表示されており、チェックボックスへチェックを入力するか否かによって、そのゲーム結果情報をサーバ200へ送信するか否かを選択する指示を入力することができる。図14(a)においては、No. 1のゲーム結果情報を示す画像の右横に表示されたチェックボックスにチェックが入力されている様子を示している。

【0117】

さらに、液晶パネル306に下側には、“送信”、“戻る”という選択肢を示す画像が表示されている。例えば、図14(a)に示す画像が液晶パネル306に表示されているときに、プレーヤは、操作部304を操作して選択肢“送信”を選択することにより、家庭用ゲーム装置4に対してNo. 1のゲーム結果情報を送信する旨の指示を入力することができる。

【0118】

次に、携帯電話機300のマイクロコンピュータ322は、送信するゲーム結果情報を選択する旨の指示の入力を受け付け(ステップS332)、当該指示が入力された場合には、不揮発性メモリ320に記憶されたゲーム結果情報のうち、選択されたゲーム結果情報を送信する(ステップS333)。ステップS333の処理において、携帯電話機300のマイクロコンピュータ322は、赤外線通信部308により、家庭用ゲーム装置4の通信ユニット100に対して、ゲーム結果情報を送信する。

【0119】

一方、家庭用ゲーム装置4は、携帯電話機300から受信したゲーム結果情報を記憶する(ステップS433)。

この処理において、家庭用ゲーム装置4の通信ユニット100が備えるCPU102は、赤外線通信部110により、携帯電話機300からゲーム結果情報を受信すると、そのゲーム結果情報をメモリ109に記憶し、メモリ109に記憶したゲーム結果情報を、家庭用ゲーム装置本体40に送信する。家庭用ゲーム装置本体40のCPU41は、通信ユニット100からゲーム結果情報を受信すると、そのゲーム結果情報をRAM43に記憶させる。

【0120】

次に、家庭用ゲーム装置4は、携帯電話機300に対して受信完了通知信号を送信する(ステップS434)。

この処理において、家庭用ゲーム装置本体40のCPU41は、通信ユニット100に対して、ゲーム結果情報の受信を完了した旨を示す信号を送信する。通信ユニット100が備えるCPU102は、家庭用ゲーム装置本体40から上記信号を受信すると、受信完了通知信号を、赤外線通信部110により、携帯電話機300に送信する。

【0121】

携帯電話機300が備えるマイクロコンピュータ322は、赤外線通信部308により、家庭用ゲーム装置4から受信完了通知信号を受信すると、不揮発性メモリ320に予め記憶された画像データのなかから、所定の画像データを読み出し、例えば、図14(b)に示すような画像を液晶パネル306に表示させる処理を行う(ステップS334)。

液晶パネル306の中央部分には、“送信完了しました。”という画像と、例えば、送信

10

20

30

40

50

したゲーム結果情報が示すゲームの種類、ゲーム装置の種類、ゲーム結果情報が生成された日時等、ゲーム結果情報に関する情報を示す画像とが表示されている。

【0122】

一方、家庭用ゲーム装置4は、ステップS434の処理の後、携帯電話機300から受信したゲーム結果情報をゲームに使用可能であるか否かを判断する(ステップS435)。この処理において、家庭用ゲーム装置本体40のCPU41は、RAM43に記憶されたゲーム結果情報をゲームに使用可能であるか、すなわち、ゲーム装置“B”により認識可能なゲーム結果情報であるかを判断する。

【0123】

RAM43に記憶されたゲーム結果情報をゲームに使用可能であると判断した場合、家庭用ゲーム装置本体40のCPU41は、そのゲーム結果情報を用いてゲーム進行処理を行う(ステップS436)。 10

【0124】

このように、本発明に係るゲームシステムによれば、携帯電話機300の不揮発性メモリ320に、ゲーム結果情報を記憶させることができるため(図7、図8参照)、携帯電話機300にメモリカードとしての機能を付与することができる。

【0125】

また、携帯電話機300が有する通信機能を利用し、携帯電話機300の識別情報とともにゲーム結果情報をサーバ200に送信することにより、サーバ200にゲーム結果情報を格納させておくことができるため(図9、図10参照)、携帯電話機300の不揮発性メモリ320のデータ記憶容量によってメモリカードとしての機能が制限されることもない。 20

【0126】

また、サーバ200から携帯電話機300にゲーム結果情報を読み出し、携帯電話機300からゲーム結果情報をゲーム装置に送信することにより、ゲーム結果情報に基づいてゲームを進行させることができるため(図11~図14参照)、中断したゲームを再開したり、前作のゲーム結果情報に基づいて新たなゲームを開始したりすることが可能となる。

【0127】

さらに、ゲーム装置“A”で行われたゲームに関するゲーム結果情報を、ゲーム装置“B”により認識可能なゲーム結果情報に変換したり、ゲーム装置“B”で行われたゲームに関するゲーム結果情報を、ゲーム装置“A”により認識可能なゲーム結果情報に変換したりすることも可能である(図11、図12参照)。 30

【0128】

以上、本発明の実施形態を説明したが、具体例を例示したに過ぎず、特に本発明を限定するものではなく、各手段等の具体的構成は、適宜設計変更可能である。また、本発明の実施形態に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

【図面の簡単な説明】

【0129】

【図1】本発明に係るゲームシステムの一例を示すネットワーク構成図である。 40

【図2】図1に示した業務用ゲーム装置の内部構成を示すブロック図である。

【図3】図1に示した家庭用ゲーム装置の内部構成を示すブロック図である。

【図4】図1に示した携帯電話機の内部構成を示すブロック図である。

【図5】図1に示したサーバの内部構成を示すブロック図である。

【図6】サーバに格納されるゲーム結果情報を説明するための図である。

【図7】ゲーム終了時に業務用ゲーム装置と携帯電話機とにおいて実行される処理の流れを示すフローチャートである。

【図8】図7に示した処理が行われる際に携帯電話機に表示される画像の一例を示す図である。

【図9】携帯電話機がサーバにゲーム結果情報を送信する際に携帯電話機とサーバとにお 50

いて実行される処理の流れを示すフローチャートである。

【図10】図9に示した処理が行われる際に携帯電話機に表示される画像の一例を示す図である。

【図11】携帯電話機がサーバからゲーム結果情報を受信する際に携帯電話機とサーバとにおいて実行される処理の流れを示すフローチャートである。

【図12】図11に示した処理が行われる際に携帯電話機に表示される画像の一例を示す図である。

【図13】ゲーム開始時に家庭用ゲーム装置と携帯電話機とにおいて実行される処理の流れを示すフローチャートである。

【図14】図13に示した処理が行われる際に携帯電話機に表示される画像の一例を示す図である。 10

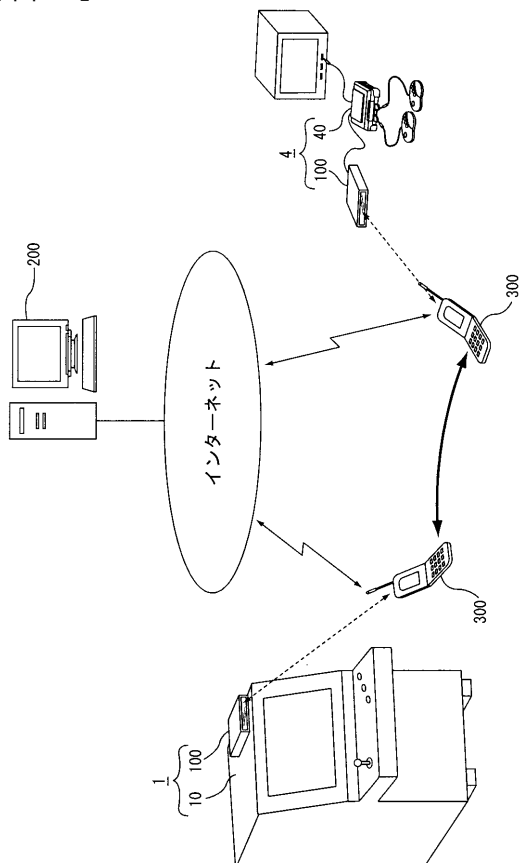
【符号の説明】

【0130】

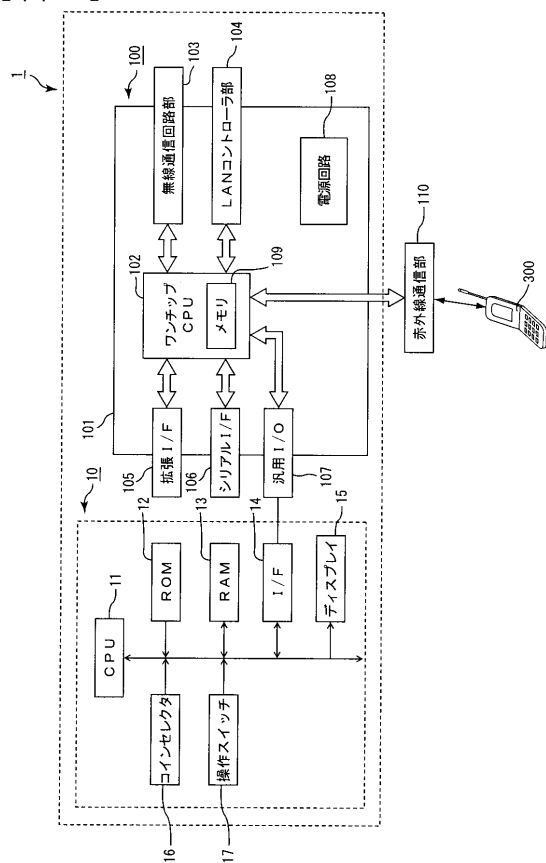
- |     |             |    |
|-----|-------------|----|
| 1   | 業務用ゲーム装置    |    |
| 4   | 家庭用ゲーム装置    |    |
| 10  | 業務用ゲーム装置本体  |    |
| 11  | CPU         |    |
| 12  | ROM         |    |
| 13  | RAM         |    |
| 14  | I/F         | 20 |
| 15  | ディスプレイ      |    |
| 16  | コインセレクタ     |    |
| 17  | 操作スイッチ      |    |
| 40  | 家庭用ゲーム装置本体  |    |
| 41  | CPU         |    |
| 42  | ROM         |    |
| 43  | RAM         |    |
| 44  | I/F         |    |
| 47  | コントローラ      |    |
| 48  | 出力端子        | 30 |
| 49  | TV受像機       |    |
| 100 | 通信ユニット      |    |
| 101 | 本体          |    |
| 102 | CPU         |    |
| 103 | 無線通信回路部     |    |
| 104 | LANコントローラ部  |    |
| 105 | 拡張I/F       |    |
| 106 | シリアルI/F     |    |
| 107 | 汎用I/F       |    |
| 108 | 電源回路        | 40 |
| 110 | 赤外線通信部      |    |
| 200 | サーバ         |    |
| 201 | CPU         |    |
| 202 | ROM         |    |
| 203 | RAM         |    |
| 206 | ハードディスクドライブ |    |
| 207 | インターネット通信部  |    |
| 300 | 携帯電話機       |    |
| 304 | 操作部         |    |
| 306 | 液晶パネル       | 50 |

- 308 赤外線通信部
- 310 無線部
- 312 音声回路
- 314 スピーカ
- 316 マイクロフォン
- 318 送受信アンテナ
- 320 不揮発性メモリ
- 322 マイクロコンピュータ
- 324 二次電池

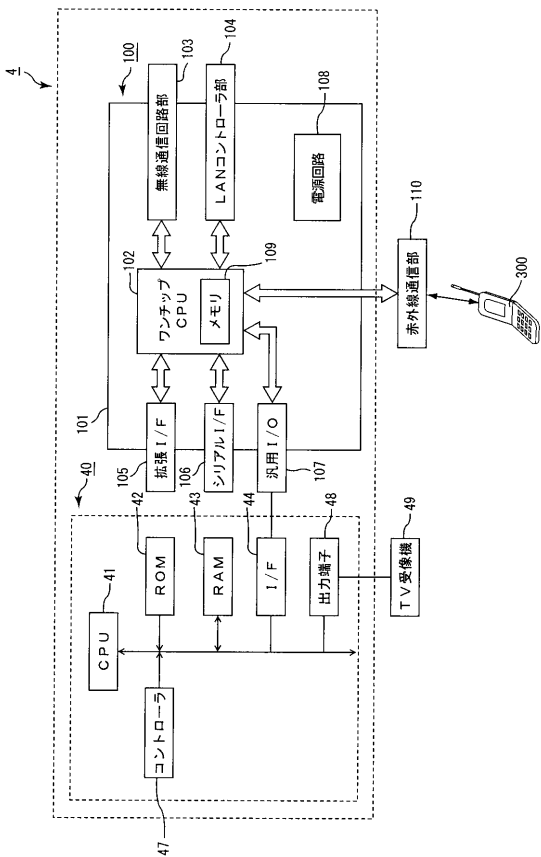
【図1】



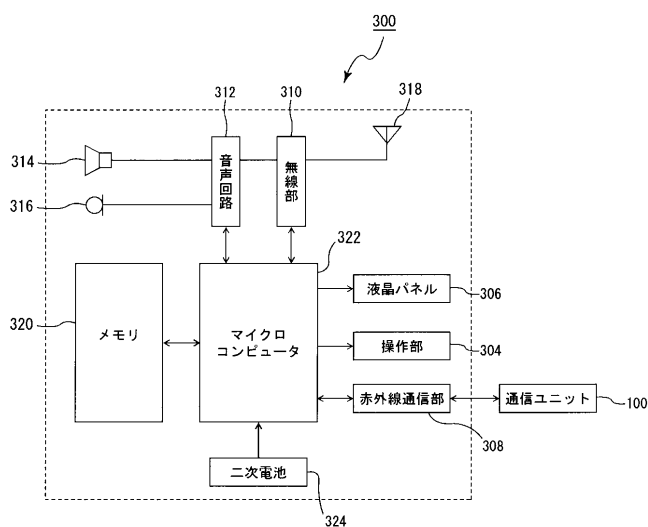
【図2】



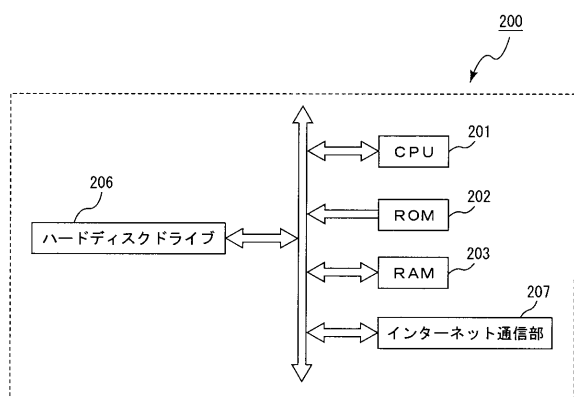
【図3】



【図4】



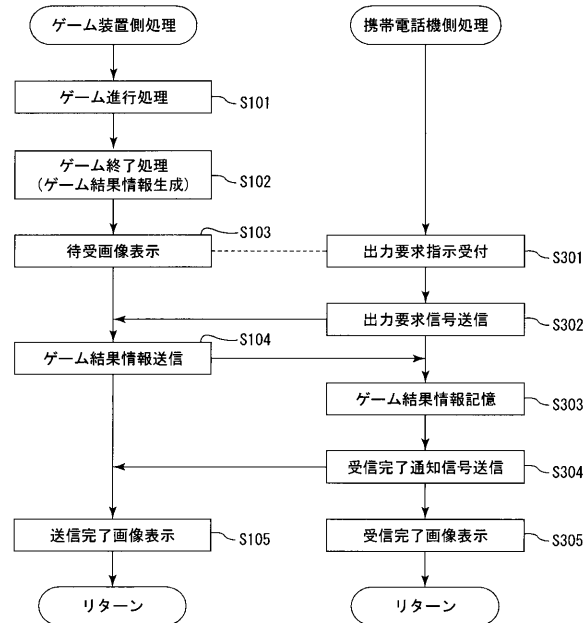
【図5】



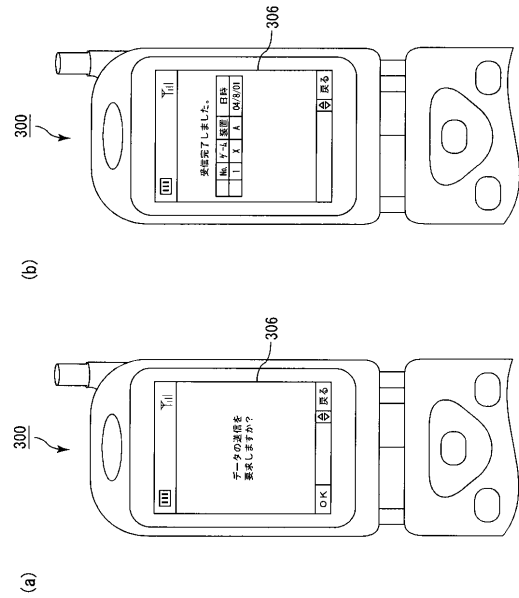
【図6】

携帯電話機 電話番号	プレーヤ IDデータ	ゲーム結果情報	
		ゲーム装置 種別データ	ゲーム 種別データ
090-1234-****	P1	A	X
090-1234-****	P1	B	X
090-2345-****	P2	B	X
090-2345-****	P2	B	Y
.	.	.	.
.	.	.	.

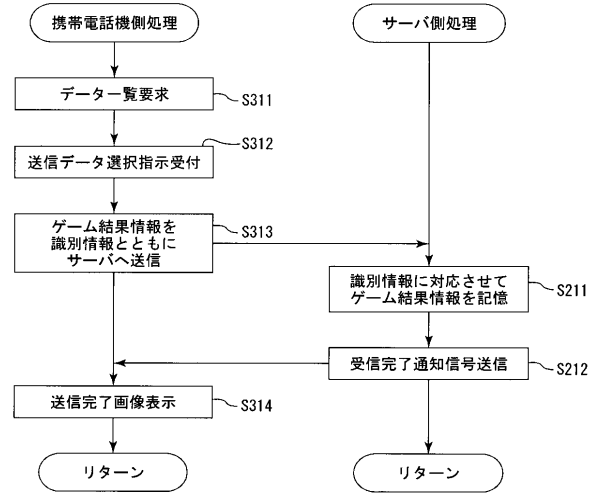
【図7】



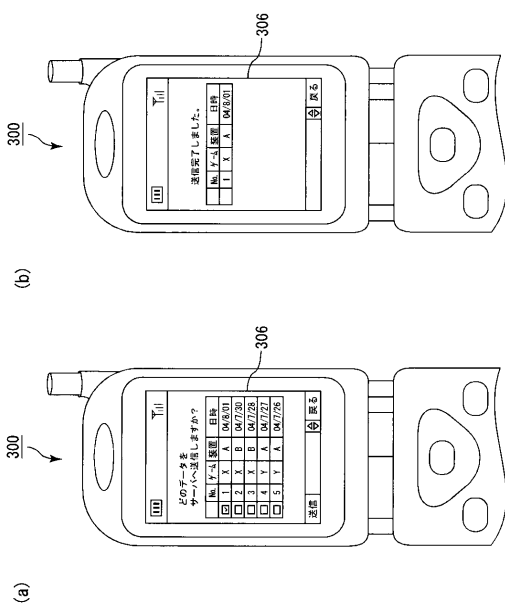
【図8】



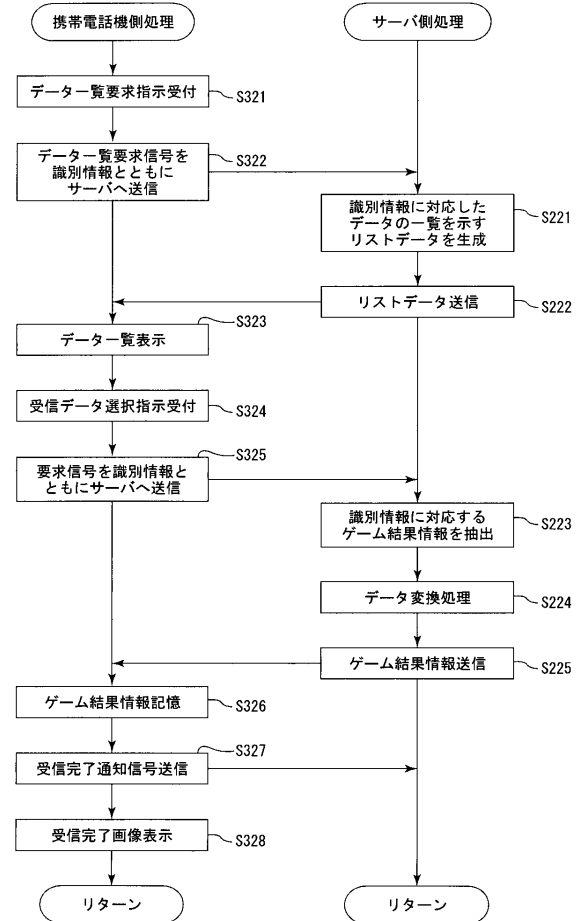
【図9】



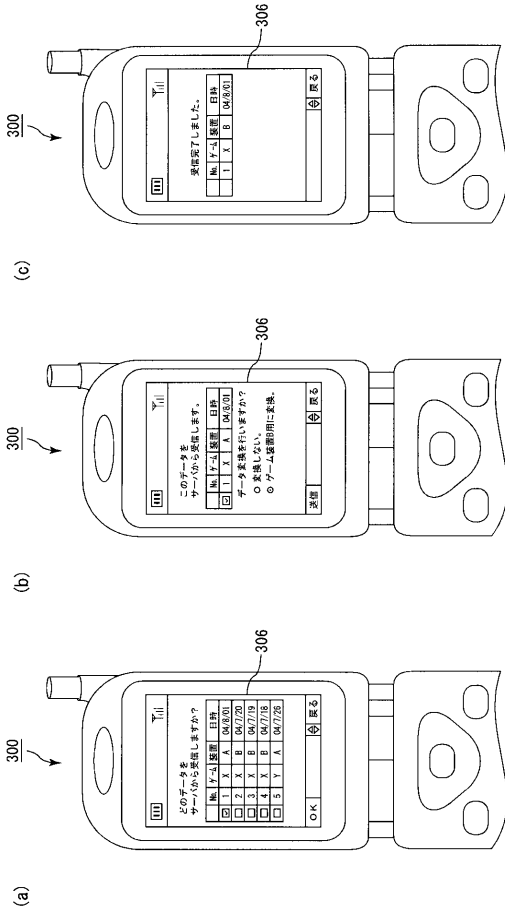
【図10】



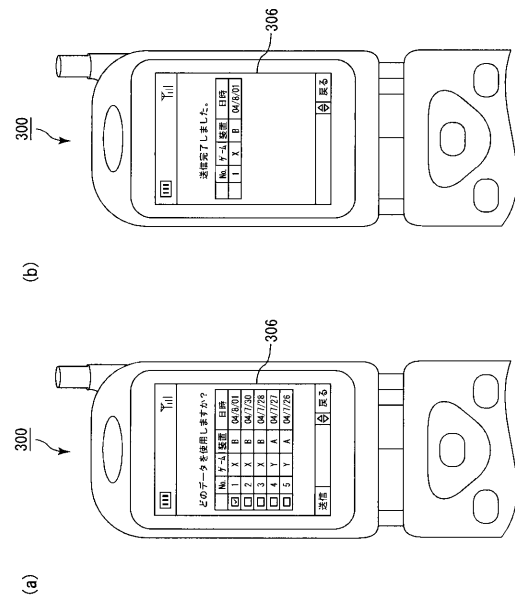
【図11】



【図 12】



【図 14】



【図 13】

