

(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2005-302017

(P2005-302017A)

(43) 公開日 平成17年10月27日(2005. 10. 27)

(51) Int.Cl.⁷

F I

テーマコード (参考)

G 0 6 F 15/00

G 0 6 F 15/00

3 1 0 E

2 C 0 0 1

A 6 3 F 13/00

A 6 3 F 13/00

B

5 B 1 8 5

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/12

C

審査請求 有 請求項の数 11 O L (全 32 頁)

(21) 出願番号 特願2005-107759 (P2005-107759)

(22) 出願日 平成17年4月4日(2005. 4. 4)

(62) 分割の表示 特願平8-165268の分割

原出願日 平成8年6月5日(1996. 6. 5)

(71) 出願人 396010764

株式会社ドーナツコーポレーション

東京都豊島区東池袋1丁目48番10号

25山京ビル510

(74) 代理人 100087745

弁理士 清水 善廣

(74) 代理人 100098545

弁理士 阿部 伸一

(72) 発明者 川満 守

東京都豊島区東池袋1丁目48番10号2

5山京ビル510 株式会社ドーナツコ

ーポレーション内

最終頁に続く

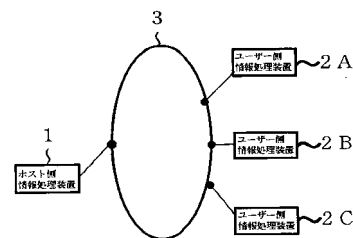
(54) 【発明の名称】 ネットワークサービスシステム

(57) 【要約】

【課題】 ユーザ側情報処理装置から送信された情報が正確かつ確実にホスト側情報処理装置に受信されたか否かを確認することができるとともに、その確認後にユーザが送信した情報について処理することにより、インターネットを利用したネットワークサービス上のトラブルを防止し、またユーザに安心・信頼感を持たせるネットワークサービスシステムを提供すること。

【解決手段】 ネットワーク回線3を利用してユーザ側情報処理装置2からアクセス可能なホスト側情報処理装置1において、ユーザ側情報処理装置2からの入力データを受信し、受信した入力データを記憶し、受信した入力データをユーザ側情報処理装置2に送信し、送信した入力データについてのユーザ側情報処理装置2からの確認データを受信し、入力データが正しいとの確認データを受信した場合に記憶していた入力データの処理を行うことを特徴とするネットワークサービスシステム。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置からの入力データを受信し、受信した入力データを記憶し、受信した入力データを前記ユーザ側情報処理装置に送信し、送信した入力データについての前記ユーザ側情報処理装置からの確認データを受信し、前記入力データが正しいとの確認データを受信した場合に記憶していた前記入力データの処理を行うことを特徴とするネットワークサービスシステム。

【請求項 2】

ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザがデータを入力し送信するための入力用情報をユーザ側情報処理装置に表示させ、前記入力用情報に基づいて前記ユーザ側情報処理装置から入力データが送信された後に、ユーザが確認データを入力し送信するための確認用情報をユーザ側情報処理装置に表示させ、前記確認用情報を表示させる際には、前記ユーザ側情報処理装置から送信されて受信した入力データを送信して表示させることを特徴とするネットワークサービスシステム。 10

【請求項 3】

前記ユーザ側情報処理装置からの受信データ及び前記ユーザ側情報処理装置への送信データには、ユーザを識別するためにあらかじめ設定されたユーザ ID とパスワードデータを含み、入力データとともに前記ユーザ ID とパスワードデータを記憶することを特徴とする請求項 1 記載のネットワークサービスシステム。 20

【請求項 4】

前記入力データが誤りとの確認データを受信した時には、前記ユーザ側情報処理装置からの訂正入力データを受信し、記憶していた前記入力データ内容を訂正入力データに訂正し、受信した訂正入力データをユーザ側情報処理装置に送信し、送信した訂正入力データについてのユーザ側情報処理装置からの確認データを受信することを特徴とする請求項 1 記載のネットワークサービスシステム。

【請求項 5】

前記入力データが誤りとの確認データをユーザ側情報処理装置が送信した時には、ユーザが訂正データを入力し送信するための入力用情報を前記ユーザ側情報処理装置に表示させ、前記入力用情報に基づいて前記ユーザ側情報処理装置から訂正入力データが送信された後に、ユーザが訂正データに対する確認データを入力し送信するための確認用情報を前記ユーザ側情報処理装置に表示させ、前記確認用情報を表示させる際には、前記ユーザ側情報処理装置から送信されて受信した訂正データを送信して表示させることを特徴とする請求項 2 記載のネットワークサービスシステム。 30

【請求項 6】

ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能で、最初の正解者を当選とするゲームを提供するホスト側情報処理装置において、ゲームについての回答をユーザ側情報処理装置から受信し、受信した回答が正解か否かを判断し、正解を判断したときには、他のユーザ側情報処理装置に対して、ゲーム終了メッセージデータを送信することを特徴とするネットワークサービスシステム。 40

【請求項 7】

ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能で、最初の正解者を当選とするゲームを提供するホスト側情報処理装置において、一のユーザが正解したときには、正解判断時にゲームを継続中のユーザ側情報処理装置に対して、又は当選判断以降にゲームを開始したユーザ側情報処理装置に対して、ゲーム終了メッセージを表示させることを特徴とするネットワークサービスシステム。

【請求項 8】

ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能で、最初の正解者、又は最短の時間で回答した正解者を当選とするゲームを提供するホスト側情報処理装置 50

において、ユーザ側情報処理装置から受信したゲームについての回答データが正解か否かを判断する正解者判断部を複数個並列処理可能に設け、二以上の正解者判断部にて正解者を判断したときには、正解の時刻又は正解に要した時間から当選者を判断する当選確定処理部を備えていることを特徴とするネットワークサービスシステム。

【請求項 9】

前記当選確定処理部は、いずれかの当選者処理部から当選者の情報が入力された場合には、判断処理を所定時間待機させ、この所定時間内に入力された他の当選者処理部からの入力データの正解の時刻又は正解に要した時間を比較することを特徴とする請求項 8 に記載のネットワークサービスシステム。

【請求項 10】

ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能で、正解の時刻又は正解に要した時間から当選者を判断するゲームを提供するホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置から受信したゲームについての回答データが正解か否かを判断する正解者判断部を複数個並列処理可能に設け、二以上の正解者判断部にて正解者を判断したときには、正解の時刻又は正解に要した時間から当選者を判断し、正解の時刻又は正解に要した時間順に当選者を表示することを特徴とするネットワークサービスシステム。

【請求項 11】

ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置から入力データを受信し、前記ユーザ側情報処理装置からの入力データを受信した時刻、前記ユーザ側情報処理装置からの入力データの送信時刻、ある時刻からの経過時刻、又は現在時刻等の時刻を確認し、時刻によってあらかじめ記憶している複数種類の送信画像データの中から該当する送信画像データを選択し、選択された送信画像データを前記ユーザ側情報処理装置に送信することを特徴とするネットワークサービスシステム。

【請求項 12】

ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置への送信画像データをあらかじめ複数種類記憶し、カウントされた時間によって記憶している送信画像データをあらかじめ選択しておき、前記ユーザ側情報処理装置から入力データを受信したときに、あらかじめ選択されている送信画像データを前記ユーザ側情報処理装置に送信することを特徴とするネットワークサービスシステム。

【請求項 13】

ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置からの入力データを受信した時刻、前記ユーザ側情報処理装置からの入力データの送信時刻、ある時刻からの経過時刻、又は現在時刻等の時刻によって、選択された送信画像を前記ユーザ側情報処理装置に表示させることを特徴とするネットワークサービスシステム。

【請求項 14】

ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置からの入力データに基づいて送信画像データを選択し、この選択された送信画像データを前記ユーザ側情報処理装置に送信する時に、ホスト側情報処理装置が有する時刻データ、又はこの時刻データをもとに作り出した仮想時刻データをあわせて送信することを特徴とするネットワークサービスシステム。

【請求項 15】

ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置からの入力データに基づいて選択された送信画像を前記ユーザ側情報処理装置に表示させるとともに、ホスト側情報処理装置が有する時刻、又はホスト側情報処理装置が有する時刻データをもとに作り出した仮想時刻をあわせて表示することを特徴とするネットワークサービスシステム。

【請求項 16】

ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置からの入力データに基づいて送信画像データを選択し、この選択された送信画像データを前記ユーザ側情報処理装置に送信する時に、複数の画像データからなる時刻表示データと、前記ユーザ側情報処理装置のタイムカウンタを利用して前記時刻表示データの画像データを変更する時刻表示変更データとをあわせて送信することを特徴とするネットワークサービスシステム。

【請求項 17】

ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置からの入力データに基づいて選択された送信画像と、前記ユーザ側情報処理装置が有するタイムカウンタによって動作する時計とを前記ユーザ側情報処理装置に表示させることを特徴とするネットワークサービスシステム。

10

【請求項 18】

前記ホスト側情報処理装置を、ユーザ側情報処理装置からネットワーク回線を利用してアクセス可能な第一のホスト側情報処理装置と、前記第一のホスト側情報処理装置にネットワーク回線を利用してアクセス可能な第二のホスト側情報処理装置で構成したことを特徴とする請求項 1 から請求項 17 のいずれかに記載のネットワークサービスシステム。

【請求項 19】

前記ホスト側情報処理装置を、ユーザ側情報処理装置からネットワーク回線を利用してアクセス可能な第一のホスト側情報処理装置と、前記第一のホスト側情報処理装置にネットワーク回線を利用してアクセス可能な第二のホスト側情報処理装置で構成し、前記第一のホスト側情報処理装置は、前記ユーザ側情報処理装置に対してのデータの送受信を行い、前記第二のホスト側情報処理装置は、前記第一のホスト側情報処理装置からデータを読み込み、入力データの処理を行うことを特徴とする請求項 1 又は請求項 7 に記載のネットワークサービスシステム。

20

【請求項 20】

ユーザ側情報処理装置からネットワーク回線を利用してアクセス可能な第一のホスト側情報処理装置と、前記第一のホスト側情報処理装置にネットワーク回線を利用してアクセス可能な第二のホスト側情報処理装置とを備え、前記第一のホスト側情報処理装置にて、ユーザ側情報処理装置からの入力データを受信して記憶し、前記第二のホスト側情報処理装置にて、前記第一のホスト側情報処理装置で記憶している入力データを読み込んで記憶するとともに前記第一のホスト側情報処理装置に前記入力データを送信し、前記第一のホスト側情報処理装置にて、前記第二のホスト側情報処理装置から受信した入力データを前記ユーザ側情報処理装置に送信するとともに、送信した入力データについての前記ユーザ側情報処理装置からの確認データを受信して記憶し、前記第二のホスト側情報処理装置にて、前記第一のホスト側情報処理装置で記憶している確認データを読み込んで、入力データが正しいとの確認データを受信した場合に記憶していた前記入力データの処理を行うことを特徴とするネットワークサービスシステム。

30

【請求項 21】

ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能で、最初の正解者を当選とするゲームを提供するホスト側情報処理装置において、ホスト側情報処理装置を、ユーザ側情報処理装置からネットワーク回線を利用してアクセス可能な第一のホスト側情報処理装置と、前記第一のホスト側情報処理装置にネットワーク回線を利用してアクセス可能な第二のホスト側情報処理装置で構成し、前記第一のホスト側情報処理装置にて、ゲームについての回答を前記ユーザ側情報処理装置から受信し、前記第二のホスト側情報処理装置にて、受信した回答が正解か否かを判断することを特徴とするネットワークサービスシステム。

40

【請求項 22】

ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ホスト側情報処理装置を、ユーザ側情報処理装置からネットワーク回線を利用してアクセス可能な第一のホスト側情報処理装置と、前記第一のホスト側情報処理

50

装置にネットワーク回線を利用してアクセス可能な第二のホスト側情報処理装置で構成し、前記第一のホスト側情報処理装置にて、ユーザ側情報処理装置からの入力データを受信し、前記第二のホスト側情報処理装置にて、前記ユーザ側情報処理装置からの入力データを受信した時刻、前記ユーザ側情報処理装置からの入力データの送信時刻、ある時刻からの経過時刻、又は現在時刻等の時刻から選択される送信画像データを前記第一のホスト側情報処理装置に送信し、前記第一のホスト側情報処理装置にて、選択された送信画像データを前記ユーザ側情報処理装置に送信することを特徴とするネットワークサービスシステム。

【請求項 23】

ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ホスト側情報処理装置を、ユーザ側情報処理装置からネットワーク回線を利用してアクセス可能な第一のホスト側情報処理装置と、前記第一のホスト側情報処理装置にネットワーク回線を利用してアクセス可能な第二のホスト側情報処理装置で構成し、前記第一のホスト側情報処理装置にて、ユーザ側情報処理装置からの入力データを受信し、前記第二のホスト側情報処理装置にて、前記ユーザ側情報処理装置からの入力データを受信した時刻、前記ユーザ側情報処理装置からの入力データの送信時刻、ある時刻からの経過時刻、又は現在時刻等の時刻から選択される送信画像データを前記ユーザ側情報処理装置に送信することを特徴とするネットワークサービスシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置、特にインターネットを利用してアクセス可能なホスト側情報処理装置が提供するネットワークサービスシステムに関する。

【背景技術】

【0002】

現在、インターネットを利用したネットワークサービスシステムが急増し、各種情報の紹介や、商品の売買、あるいはゲームなどが行われるようになっている。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかし、インターネットを利用したネットワークサービスシステムにおいては、送信した情報が100%正確かつ確実に受信されているとはいえない状況にある。従って、送信した情報がその結果によっては重要な影響を及ぼす場合などは、別途メールや電話、ファクシミリなどの通信手段により内容確認を行わなければならないという不便さがあった。

また、インターネットを利用したホスト側情報処理装置は、あらかじめ用意した情報をユーザ側情報処理装置からの指令に基づいて提供するだけのものが多く、複数のユーザが参加できるゲームは、未だ十分なものが提供されていない。

【0004】

そこで本発明は、ユーザ側情報処理装置から送信された情報が正確かつ確実にホスト側情報処理装置に受信されたか否かを確認することができるとともに、その確認後にユーザが送信した情報について処理することにより、インターネットを利用したネットワークサービス上のトラブルを防止し、またユーザに安心・信頼感を持たせるネットワークサービスシステムを提供することを目的とする。

また本発明は、一つの入力データを処理するまでは同じユーザからの他の入力の受付を排除したり、他の入力データが送信されたときには前の入力データを無効とすることを可能とし、例えばゲームのネットワークサービスを行う場合などは、同じユーザからの回答データの入力を制限するネットワークサービスシステムを提供することを目的とする。

また本発明は、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能で、最初の正解者又は最短の時間で回答した正解者を当選とするゲームを提供するネットワ

10

20

30

40

50

ークサービスシステムにおいて、正確な当選者を決定し、また的確にユーザにゲーム終了を伝えるネットワークサービスシステムを提供することを目的とする。

また本発明は、時刻によってユーザに送信する送信画像データを異ならせることにより、ユーザに飽きさせない情報の提供を行うことができるネットワークサービスシステムを提供することを目的とする。

また本発明は、ホスト側情報処理装置が有しているタイマーによる時刻を送信し、表示することで各ユーザ側情報処理装置に対して、共通の時刻を表示することができ、例えば時間の進行をとまなうゲームなどを行えるネットワークサービスシステムを提供することを目的とする。

さらに本発明は、ホスト側情報処理装置が有する重要な情報については、ユーザ側情報処理装置から引き出すことができないようにすることで、ホスト側情報処理装置のセキュリティを確保し、ユーザに対する安全性や公平性を担保することができるネットワークサービスシステムを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記目的を達成するために本発明のネットワークサービスシステムは、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置からの入力データを受信し、受信した入力データを記憶し、受信した入力データを前記ユーザ側情報処理装置に送信し、送信した入力データについての前記ユーザ側情報処理装置からの確認データを受信し、前記入力データが正しいとの確認データを受信した場合に記憶していた前記入力データの処理を行うことを特徴とする。

また請求項2記載の本発明のネットワークサービスシステムは、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザがデータを入力し送信するための入力用情報をユーザ側情報処理装置に表示させ、前記入力用情報に基づいて前記ユーザ側情報処理装置から入力データが送信された後に、ユーザが確認データを入力し送信するための確認用情報をユーザ側情報処理装置に表示させ、前記確認用情報を表示させる際には、前記ユーザ側情報処理装置から送信されて受信した入力データを送信して表示させることを特徴とする。

また請求項3記載の本発明のネットワークサービスシステムは、請求項1記載のネットワークサービスシステムにおいて、ユーザ側情報処理装置からの受信データ及びユーザ側情報処理装置への送信データには、ユーザを識別するためにあらかじめ設定されたユーザIDとパスワードデータを含み、入力データとともに前記ユーザIDとパスワードデータを記憶することを特徴とする。

また請求項4記載の本発明のネットワークサービスシステムは、請求項1に記載のネットワークサービスシステムにおいて、入力データが誤りとの確認データを受信した時には、前記ユーザ側情報処理装置からの訂正入力データを受信し、記憶していた前記入力データ内容を訂正入力データに訂正し、受信した訂正入力データをユーザ側情報処理装置に送信し、送信した訂正入力データについてのユーザ側情報処理装置からの確認データを受信することを特徴とする。

また請求項5記載の本発明のネットワークサービスシステムは、請求項2に記載のネットワークサービスシステムにおいて、入力データが誤りとの確認データをユーザ側情報処理装置が送信した時には、ユーザが訂正データを入力し送信するための入力用情報を前記ユーザ側情報処理装置に表示させ、前記入力用情報に基づいて前記ユーザ側情報処理装置から訂正入力データが送信された後に、ユーザが訂正データに対する確認データを入力し送信するための確認用情報を前記ユーザ側情報処理装置に表示させ、前記確認用情報を表示させる際には、前記ユーザ側情報処理装置から送信されて受信した訂正データを送信して表示させることを特徴とする。

また請求項6記載の本発明のネットワークサービスシステムは、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能で、最初の正解者を当選とするゲームを提供するホスト側情報処理装置において、ゲームについての回答をユーザ側情報処理装置か

ら受信し、受信した回答が正解か否かを判断し、正解を判断したときには、他のユーザ側情報処理装置に対して、ゲーム終了メッセージデータを送信することを特徴とする。

また請求項7記載の本発明のネットワークサービスシステムは、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能で、最初の正解者を当選とするゲームを提供するホスト側情報処理装置において、一のユーザが正解したときには、正解判断時にゲームを継続中のユーザ側情報処理装置に対して、又は当選判断以降にゲームを開始したユーザ側情報処理装置に対して、ゲーム終了メッセージを表示させることを特徴とする。

また請求項8記載の本発明のネットワークサービスシステムは、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能で、最初の正解者、又は最短の時間で回答した正解者を当選とするゲームを提供するホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置から受信したゲームについての回答データが正解か否かを判断する正解者判断部を複数個並列処理可能に設け、二以上の正解者判断部にて正解者を判断したときには、正解の時刻又は正解に要した時間から当選者を判断する当選確定処理部を備えていることを特徴とする。 10

また請求項9記載の本発明のネットワークサービスシステムは、請求項8に記載のネットワークサービスシステムにおいて、前記当選確定処理部は、いずれかの当選者処理部から当選者の情報が入力された場合には、判断処理を所定時間待機させ、この所定時間内に入力された他の当選者処理部からの入力データの正解の時刻又は正解に要した時間を比較することを特徴とする。

また請求項10記載の本発明のネットワークサービスシステムは、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能で、正解の時刻又は正解に要した時間から当選者を判断するゲームを提供するホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置から受信したゲームについての回答データが正解か否かを判断する正解者判断部を複数個並列処理可能に設け、二以上の正解者判断部にて正解者を判断したときには、正解の時刻又は正解に要した時間から当選者を判断し、正解の時刻又は正解に要した時間順に当選者を表示することを特徴とする。 20

また請求項11記載の本発明のネットワークサービスシステムは、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置から入力データを受信し、前記ユーザ側情報処理装置からの入力データを受信した時刻、前記ユーザ側情報処理装置からの入力データの送信時刻、ある時刻からの経過時刻、又は現在時刻等の時刻を確認し、時刻によってあらかじめ記憶している複数種類の送信画像データの中から該当する送信画像データを選択し、選択された送信画像データを前記ユーザ側情報処理装置に送信することを特徴とする。 30

また請求項12記載の本発明のネットワークサービスシステムは、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置への送信画像データをあらかじめ複数種類記憶し、カウントされた時間によって記憶している送信画像データをあらかじめ選択しておき、前記ユーザ側情報処理装置から入力データを受信したときに、あらかじめ選択されている送信画像データを前記ユーザ側情報処理装置に送信することを特徴とする。

また請求項13記載の本発明のネットワークサービスシステムは、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置からの入力データを受信した時刻、前記ユーザ側情報処理装置からの入力データの送信時刻、ある時刻からの経過時刻、又は現在時刻等の時刻によって、選択された送信画像を前記ユーザ側情報処理装置に表示させることを特徴とする。 40

また請求項14記載の本発明のネットワークサービスシステムは、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置からの入力データに基づいて送信画像データを選択し、この選択された送信画像データを前記ユーザ側情報処理装置に送信する時に、ホスト側情報処理装置が有する時刻データ、又はこの時刻データをもとに作り出した仮想時刻データをあわせて送信することを特徴とする。 50

また請求項 15 記載の本発明のネットワークサービスシステムは、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置からの入力データに基づいて選択された送信画像を前記ユーザ側情報処理装置に表示させるとともに、ホスト側情報処理装置が有する時刻、又はホスト側情報処理装置が有する時刻データをもとに作り出した仮想時刻をあわせて表示することを特徴とする。

また請求項 16 記載の本発明のネットワークサービスシステムは、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置からの入力データに基づいて送信画像データを選択し、この選択された送信画像データを前記ユーザ側情報処理装置に送信する時に、複数の画像データからなる時刻表示データと、前記ユーザ側情報処理装置のタイムカウンタを利用して前記時刻表示データの画像データを変更する時刻表示変更データとをあわせて送信することを特徴とする。 10

また請求項 17 記載の本発明のネットワークサービスシステムは、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置からの入力データに基づいて選択された送信画像と、前記ユーザ側情報処理装置が有するタイムカウンタによって動作する時計とを前記ユーザ側情報処理装置に表示させることを特徴とする。

また請求項 18 記載の本発明のネットワークサービスシステムは、請求項 1 から請求項 17 のいずれかに記載のネットワークサービスシステムにおいて、ホスト側情報処理装置を、ユーザ側情報処理装置からネットワーク回線を利用してアクセス可能な第一のホスト側情報処理装置と、前記第一のホスト側情報処理装置にネットワーク回線を利用してアクセス可能な第二のホスト側情報処理装置で構成したことを特徴とする。 20

また請求項 19 記載の本発明のネットワークサービスシステムは、請求項 1 又は請求項 7 に記載のネットワークサービスシステムにおいて、ホスト側情報処理装置を、ユーザ側情報処理装置からネットワーク回線を利用してアクセス可能な第一のホスト側情報処理装置と、前記第一のホスト側情報処理装置にネットワーク回線を利用してアクセス可能な第二のホスト側情報処理装置で構成し、前記第一のホスト側情報処理装置は、前記ユーザ側情報処理装置に対してのデータの送受信を行い、前記第二のホスト側情報処理装置は、前記第一のホスト側情報処理装置からデータを読み込み、入力データの処理を行うことを特徴とする。 30

また請求項 20 記載の本発明のネットワークサービスシステムは、ユーザ側情報処理装置からネットワーク回線を利用してアクセス可能な第一のホスト側情報処理装置と、前記第一のホスト側情報処理装置にネットワーク回線を利用してアクセス可能な第二のホスト側情報処理装置とを備え、前記第一のホスト側情報処理装置にて、ユーザ側情報処理装置からの入力データを受信して記憶し、前記第二のホスト側情報処理装置にて、前記第一のホスト側情報処理装置で記憶している入力データを読み込んで記憶するとともに前記第一のホスト側情報処理装置に前記入力データを送信し、前記第一のホスト側情報処理装置にて、前記第二のホスト側情報処理装置から受信した入力データを前記ユーザ側情報処理装置に送信するとともに、送信した入力データについての前記ユーザ側情報処理装置からの確認データを受信して記憶し、前記第二のホスト側情報処理装置にて、前記第一のホスト側情報処理装置で記憶している確認データを読み込んで、入力データが正しいとの確認データを受信した場合に記憶していた前記入力データの処理を行うことを特徴とする。 40

また請求項 21 記載の本発明のネットワークサービスシステムは、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能で、最初の正解者を当選とするゲームを提供するホスト側情報処理装置において、ホスト側情報処理装置を、ユーザ側情報処理装置からネットワーク回線を利用してアクセス可能な第一のホスト側情報処理装置と、前記第一のホスト側情報処理装置にネットワーク回線を利用してアクセス可能な第二のホスト側情報処理装置で構成し、前記第一のホスト側情報処理装置にて、ゲームについての回答を前記ユーザ側情報処理装置から受信し、前記第二のホスト側情報処理装置にて、受信し 50

た回答が正解か否かを判断することを特徴とする。

また請求項 2 2 記載の本発明のネットワークサービスシステムは、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ホスト側情報処理装置を、ユーザ側情報処理装置からネットワーク回線を利用してアクセス可能な第一のホスト側情報処理装置と、前記第一のホスト側情報処理装置にネットワーク回線を利用してアクセス可能な第二のホスト側情報処理装置で構成し、前記第一のホスト側情報処理装置にて、ユーザ側情報処理装置からの入力データを受信し、前記第二のホスト側情報処理装置にて、前記ユーザ側情報処理装置からの入力データを受信した時刻、前記ユーザ側情報処理装置からの入力データの送信時刻、ある時刻からの経過時刻、又は現在時刻等の時刻から選択される送信画像データを前記第一のホスト側情報処理装置に送信し、前記第一のホスト側情報処理装置にて、選択された送信画像データを前記ユーザ側情報処理装置に送信することを特徴とする。 10

また請求項 2 3 記載の本発明のネットワークサービスシステムは、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ホスト側情報処理装置を、ユーザ側情報処理装置からネットワーク回線を利用してアクセス可能な第一のホスト側情報処理装置と、前記第一のホスト側情報処理装置にネットワーク回線を利用してアクセス可能な第二のホスト側情報処理装置で構成し、前記第一のホスト側情報処理装置にて、ユーザ側情報処理装置からの入力データを受信し、前記第二のホスト側情報処理装置にて、前記ユーザ側情報処理装置からの入力データを受信した時刻、前記ユーザ側情報処理装置からの入力データの送信時刻、ある時刻からの経過時刻、又は現在時刻等の時刻から選択される送信画像データを前記ユーザ側情報処理装置に送信することを特徴とする。 20

【発明の効果】

【0006】

以上の説明から明らかなように、本発明のネットワークサービスシステムは、ユーザ側情報処理装置から送信された情報が正確かつ確実にホスト側情報処理装置に受信されたか否かを確認することができるとともに、その確認後にユーザが送信した情報について処理することにより、インターネットを利用したネットワークサービス上のトラブルを防止し、またユーザに安心・信頼感を持たせることができる。

また本発明は、一つの入力データを処理するまでは同じユーザからの他の入力を受付を排除したり、他の入力データが送信されたときには前の入力データを無効とすることを可能とすることができる。 30

また本発明は、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能で、最初の正解者又は最短の時間で回答した正解者を当選とするゲームを提供することができる。

また本発明は、時刻によってユーザに送信する送信画像データを異ならせることにより、ユーザに飽きさせない情報の提供を行うことができる。

また本発明は、ホスト側情報処理装置が有しているタイマーによる時刻を送信し、表示することで各ユーザ側情報処理装置に対して、共通の時刻を表示することができる。

さらに本発明は、ホスト側情報処理装置が有する重要な情報については、ユーザ側情報処理装置から引き出すことができないようにすることで、ホスト側情報処理装置のセキュリティを確保し、ユーザに対する安全性や公平性を担保することができる。 40

【発明を実施するための最良の形態】

【0007】

本発明のネットワークサービスシステムの原理図を図 1 及び図 2 に示す。

図 1 に示すように、サービスを提供するホスト側情報処理装置 1 と、サービスの提供を受けるユーザ側情報処理装置 2 A、2 B、2 C とは、ネットワーク回線 3 に接続されており、ユーザ側情報処理装置 2 A、2 B、2 C からのアクセスによってホスト側情報処理装置 1 の提供するサービスを受けることができる。

また図 2 に示すように、ホスト側情報処理装置を、それぞれ別々にネットワーク回線に 50

接続した第一のホスト側情報処理装置 1 A と第二のホスト側情報処理装置 1 B とによって構成することも可能である。この場合のネットワークサービスシステムは、第一のホスト側情報処理装置 1 A をユーザ側情報処理装置 2 A、2 B、2 C からアクセス可能なホスト側情報処理装置とし、第二のホスト側情報処理装置 1 B をユーザ側情報処理装置 2 A、2 B、2 C からアクセスさせないホスト側情報処理装置とし、第二のホスト側情報処理装置 1 B は、第一のホスト側情報処理装置 1 A にアクセスすることによって、処理の一部を分担するものである。このネットワークサービスシステムは、例えばクイズなどのサービスを行う場合に、ユーザ側情報処理装置 2 A、2 B、2 C からのアクセスによって回答を引き出されることを防止するものである。

【0008】

本発明の第 1 から第 8 の実施の形態におけるネットワークサービスシステムを図 3 に基づいて説明する。

まず、本発明の第 1、及び第 2 の実施の形態について説明する。

まず、ユーザ側情報処理装置 2 は、ホスト側情報処理装置 1 にアクセスして、入力用情報を受信し（ステップ 101）、この入力用情報をディスプレイ上に表示する（ステップ 102）。ユーザは、この表示された入力用情報を用いてデータを入力し（ステップ 103）、入力データの送信を行う（ステップ 104）。ホスト側情報処理装置 1 は、このユーザ側情報処理装置 2 からの入力データを受信すると（ステップ 105）、受信した入力データを記憶部に記憶し（ステップ 106）、この受信した入力データをユーザ側情報処理装置 2 に対して確認用情報に含めて送信する（ステップ 107）。この送信によって、ユーザ側情報処理装置 2 は、入力データの内容を含んだ確認用情報を受信し（ステップ 108）、表示する（ステップ 109）。このとき、仮にネットワーク回線 3 上で入力データの内容が入力時と異なるものに変更されてしまった場合には、ユーザ側情報処理装置 2 に表示される入力データは、入力時と異なる内容を表示することになる。従って、ユーザはネットワーク回線 3 上で何らかのトラブルが発生したことを知ることになる。逆に、返信された入力データが入力時と同じ内容であれば、ホスト側情報処理装置 1 に記憶された入力データが入力データ内容と同じであることを確認することができる。なお、ネットワーク回線 3 上でのトラブルは、ユーザ側情報処理装置 2 からホスト側情報処理装置 1 に送信される場合だけでなく、ホスト側情報処理装置 1 からユーザ側情報処理装置 2 に返信される場合にも起こりうる。このようにホスト側情報処理装置 1 からユーザ側情報処理装置 2 への返信時にトラブルが生じた場合には、ホスト側情報処理装置 1 に記憶された入力データは正しい内容にもかかわらず、ユーザ側情報処理装置 2 に表示される内容は、誤った内容となってしまう。すなわち、本来は入力データを訂正する必要がないにもかかわらず訂正しなければならないようになってしまう場合が生じる。しかし、ネットワーク回線 3 上のトラブルは、頻繁に生じるものではなく、かつより安全確実な情報の伝達を望むときには多少の訂正作業の発生よりもより確実な情報の伝達の方が重要である。また、ユーザ側情報処理装置 2 からホスト側情報処理装置 1 に送信されるときに入力データが変更され、さらにホスト側情報処理装置 1 からユーザ側情報処理装置 2 に返信されるときに再び入力データが変更され、かつ 2 回の変更の結果、返信される入力データは、入力時の内容に戻ることも理論上はあり得るが、現実にはまず生じ得ない確率であり問題とはならない。

ユーザは、入力したデータがホスト側情報処理装置 1 に正しく届いたかを確認し、表示された確認用情報を用いて確認データの入力を行い（ステップ 110）、その後確認データを送信する（ステップ 111）。ホスト側情報処理装置 1 は、この確認データを受信し（ステップ 112）、入力データが正しいとの確認データか否かを判断し（ステップ 113）、入力データが正しいとの確認データを受信した場合には、記憶部にアクセスし入力データの処理を行う（ステップ 114）。仮に入力データが正しくないとの確認データであれば、再度入力用情報を送信する（ステップ 100）。

従って、ユーザはネットワーク回線 3 上のトラブルによる心配をすることなく、このネットワークサービスシステムを利用することができる。

なお、上記実施の形態では、入力データが正しくないとの確認データであれば、再度入

10

20

30

40

50

力用情報を送信する（ステップ１００）としたが、誤りとの確認データを受信したときには、ユーザ側情報処理装置２には、既に入力用情報を送信済みであるので、あらかじめ確認用情報に、誤りとの確認データが入力されたとき、又は誤りとの確認データが入力され、送信指示が入力されたときには、既に送信済みの入力用情報を表示するような指示プログラムを含めていてもよい。なお、このとき誤りとの確認データは、ホスト側情報処理装置１に送信しないようにしてもよい。

【０００９】

本発明の第３の実施の形態におけるネットワークサービスシステムは、さらにホスト側情報処理装置１への送信データ、及びユーザ側情報処理装置２への送信データに、ユーザを識別するためにあらかじめ設定されたユーザＩＤとパスワードデータを含ませることにある。具体的には、ユーザ側情報処理装置２から入力データを送信するとき（ステップ１０４）や、確認データを送信するとき（ステップ１１１）、又はホスト側情報処理装置１から確認のために入力データを送信するとき（ステップ１０７）である。又、このユーザＩＤとパスワードデータは、ホスト側情報処理装置１に入力データを記憶するときにあわせて記憶する（ステップ１０６）。なお、ユーザＩＤ等のデータは、ユーザが初期段階で入力したデータを用い、必ずしも送信ごとに入力する必要はない。すなわちユーザ識別データの inputs は、ユーザ側情報処理装置２からホスト側情報処理装置１への入力用情報を要求する以前のアクセス段階で行い、入力用情報がホスト側情報処理装置１から送信されるとき（ステップ１００）には既にユーザＩＤ等のデータを含ませておく。ただし、入力用情報を表示させるとき（ステップ１０２）や、確認用情報を表示させるとき（ステップ１

10

20

０９）には、特にこのユーザ識別データを表示させる必要はない。なお、このユーザＩＤについては表示させて確認することも可能である。

このようにユーザＩＤ等のデータを含めて送受信することにより、ユーザＩＤ等のデータが回線のトラブルで内容が変更されてしまったときには、トラブルの発生を認識することができ、より確実なネットワークサービスを行うことができる。また、ホスト側情報処理装置１でこのユーザＩＤ等のデータを管理することで、一つの入力データを処理するまでは同じユーザからの他の入力の受付を排除したり、他の入力データが送信されたときには前の入力データを無効とすることが可能となる。従って、例えばゲームのネットワークサービスを行う場合などは、同じユーザからの回答データの inputs を制限することが可能となる。

30

次に本発明の第４、及び第５の実施の形態におけるネットワークサービスシステムについて説明する。

【００１０】

本発明の第４の実施の形態は、第１の実施の形態において、入力データとともに時刻データを記憶部にて記憶するものである（ステップ１０６）。ここで、時刻データとして、ユーザ側情報処理装置２からの入力データを送信された時刻データを記憶する場合には、例えば、その後ユーザが入力データを確認する場合に、いつに入力したデータなのかを判断し易くなる。特にインターネットを利用した場合には、国によって時差があるため、ユーザ側情報処理装置２の時刻を表示することも必要な場合がある。また、時刻データとして、ユーザ側情報処理装置２からの入力データを受信した時刻データを記憶する場合には、例えば先着順の物品の販売や最初の正解者を当選者とするゲーム等において有効である。ユーザ側情報処理装置２の時刻は必ずしも正確とは言えず、またインターネットのように標準時刻の異なる国の間でも公平な判断が可能となる。また、ユーザ側情報処理装置２からの入力データを受信した時刻データの代わりに、記憶部への記憶した時刻であっても同様な効果が期待できる。受信データを記憶するまでにデータ内容の確認などのステップが多くある場合で、その処理に時間がかかり、処理時間がケースによって異なる場合には、入力データを受信した時刻とすることが好ましいが、かかる不都合が少なく、かつ受信時の時刻よりも記憶時の時刻の方が、データの処理上簡便に行える場合には、記憶時の時刻とすることが好ましい。なお、これらの時刻以外に、ユーザ側情報処理装置２での確認データを送信した（ステップ１１１）時刻や、ホスト側情報処理装置１での確認データを

40

50

受信した（ステップ１１２）時刻としてもよい。

【００１１】

また、本発明の第５の実施の形態は、第２の実施の形態において、ホスト側情報処理装置１から入力データを送信するとき（ステップ１０７）に、時刻データをあわせて送信し、この送信した時刻データをユーザ側情報処理装置２に表示させる（ステップ１０９）ものである。ここで、時刻データとして、ユーザ側情報処理装置２からの入力データを送信した（ステップ１０４）時刻を表示させる場合には、ユーザにとってはいつ入力したデータなのかを判断しやすいというメリットがある。また、時刻データとして、ホスト側情報処理装置１での入力データを受信した（ステップ１０５）時刻を表示させる場合、又は入力データを記憶した（ステップ１０６）時刻を表示させる場合には、ホスト側情報処理装置１での受け付けられた時刻を認識することができ、例えば時刻を争うゲームなどでの公平性を担保することができる。なお、これらの時刻以外にユーザ側情報処理装置２での確認データを送信した（ステップ１１１）時刻や、ホスト側情報処理装置１での確認データを受信した（ステップ１１２）時刻としてもよい。

【００１２】

次に、本発明の第６、及び第７の実施の形態におけるネットワークサービスシステムについて説明する。

本発明の第６、及び第７の実施形態は、第１の実施の形態又は第２の実施の形態において、誤りとの確認データを受信した場合である。

ホスト側情報処理装置１で、誤りとの確認データを受信したときには、訂正のための入力用情報の送信を行う（ステップ１００）。画像は初期の入力用情報と同じものでも訂正入力用であることを表示するものであってもよい。ユーザ側情報処理装置２では、この訂正のための入力用情報を受信し（ステップ１０１）、表示する（ステップ１０２）。ユーザは、この表示された入力用情報に訂正データの入力を行い（ステップ１０３）、訂正した入力データの送信を行う（ステップ１０４）。ホスト側情報処理装置１では、この訂正した入力データの受信を行う（ステップ１０５）と、記憶されていた入力データを訂正する（ステップ１０６）とともに再度ユーザ側情報処理装置２に対して訂正入力データの送信を行う（ステップ１０７）。そして、ユーザ側情報処理装置２では、訂正入力データの内容を含んだ確認用情報が表示される（ステップ１０９）。ユーザは、再度確認データの入力を行い（ステップ１１０）、この確認データの送信を行う（ステップ１１１）。この返信された確認データが正しいとの確認データの受信であれば、記憶部にアクセスし入力データ処理を行う（ステップ１１３）。仮に再度誤りとの確認データを受信したときには、上記の動作を再度繰り返すことになる。なお、上記説明では、入力用情報を送信する場合で説明したが、ユーザ側情報処理装置２には、既に入力用情報を送信済みであるので、あらかじめ確認用情報に、誤りとの確認データが入力されたとき、又は誤りとの確認データが入力され、送信指示が入力されたときには、既に送信済みの入力用情報を表示するような指示プログラムを含めていてもよい。なお、このとき誤りとの確認データは、ホスト側情報処理装置１に送信しないようにしてもよい。

本実施の形態によれば、このように訂正入力データについても、ホスト側情報処理装置１に送信された入力データを再度ユーザ側情報処理装置２に送信し（ステップ１０７）、確認を行うことにより、ユーザはネットワーク回線３上のトラブルによる心配をすることなく、このネットワークサービスシステムを利用することができる。

【００１３】

次に本発明の第８の実施の形態におけるネットワークサービスシステムについて説明する。

本発明の第８の実施の形態は、ホスト側情報処理装置１に、あらかじめ作成した画像データを記憶させておき、ユーザ側情報処理装置２からの入力データを受信したとき（ステップ１０５）、この入力データをこの画像データに合成して送信画像データを作成し、ユーザ側情報処理装置２に対してこの作成した送信画像データを送信する（ステップ１０７）ものである。

10

20

30

40

50

本実施の形態は、第 1 の実施形態と同様にユーザ側情報処理装置 2 から送信された入力データを記憶し（ステップ 106）、確認データを待って入力データの処理を行う（ステップ 114）ために、ユーザはネットワーク回線 3 上のトラブルによる心配をすることなく、このネットワークサービスシステムを利用することができる。

【0014】

次に本発明の第 9、及び第 10 の実施形態におけるネットワークサービスシステムを図 4 に基づいて説明する。

本発明の第 9、及び第 10 の実施形態は、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能で、最初の正解者を当選とするゲームを提供するネットワークサービスシステムに関するものである。

ユーザ側情報処理装置 2 A からゲーム選択データが送信され（ステップ 201）、ネットワーク回線 3 を経由してホスト側情報処理装置 1 において、ゲームを選択するゲーム選択データを受信する（ステップ 202）と、ホスト側情報処理装置 1 はゲーム選択を行い（ステップ 203）、選択されたゲームに関するゲームデータをユーザ側情報処理装置 2 A に送信する（ステップ 204）。ゲームデータを受信した（ステップ 205）ユーザは、ゲームに対する回答を入力し（ステップ 206）、ゲーム回答を送信する（ステップ 207）。ホスト側情報処理装置 1 は、このゲーム回答を受信する（ステップ 208）と、このゲーム回答が正解か否かの判断を行い（ステップ 209）、正誤結果データを送信する（ステップ 210）。そして、ユーザ側情報処理装置 2 A は、正誤結果データを受信する（ステップ 211）。このとき、回答が正解である場合には、ゲーム終了メッセージデータを他のユーザ側情報処理装置 2 B、2 C に対して送信する（ステップ 212）。このゲーム終了メッセージデータは、当選者以外のユーザ側情報処理装置 2 B、2 C であって、当選判断時にゲームを継続中のユーザ側情報処理装置に対して、又は当選判断以降にゲームを開始したユーザ側情報処理装置に対して送信し（ステップ 212）、表示させる（ステップ 213）ものである。また、このゲーム終了メッセージデータの送信は、ゲームを選択するゲーム選択データを送信した後であって、回答に対する正誤結果データを受信する前のタイミングに行う。

従って、本発明の第 9、及び第 10 の実施の形態によれば、正解者が出たために既に終了したゲームを、これを知らないユーザがゲームを行うことをなくし、ユーザに不快感をもたらすことを防止することができる。

【0015】

次に本発明の第 11、第 12、及び第 13 の実施の形態におけるネットワークサービスシステムを図 5 に基づいて説明する。

本発明の第 11、及び第 12 の実施の形態は、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能で、最初の正解者、又は最短の時間で回答した正解者を当選とするゲームを提供するネットワークサービスシステムに関するものである。

また本発明の第 13 の実施の形態は、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能で、正解の時刻又は正解に要した時間から当選者を判断するネットワークサービスシステムに関するものである。

【0016】

本発明の第 11 の実施の形態は、ホスト側情報処理装置 1 に、ユーザ側情報処理装置 2 から送信されるゲームについての回答データを受信するゲーム回答受信部 10 と、回答が正解か否かを判断する正解者判断部 11 とを複数個並列処理可能に設けている。そして、ホスト側情報処理装置 1 は、二以上の正解者判断部 11 にて正解者を判断したときには、正解の時刻又は正解に要した時間から当選者を判断する当選確定処理部 12 を備えている。ネットワーク回線 3 を利用したゲームにおいては、同時期に多数のユーザがアクセスする可能性が高く、単一の正解者判断部 11 では十分な処理ができない場合がある。従って、迅速な処理、あるいはユーザ側情報処理装置からのアクセスを十分に受け付けるためには、並列的な処理を行う必要が生じるが、最初の正解者を当選とするゲームにおいては、必ずしも最初の正解者判断部 11 での正解者が、最初に回答した正解者とは限らない。ま

10

20

30

40

50

た正解に要した時間が短いユーザを正解者とする場合にも同様の問題がある。

従って、本実施の形態では、かかる当選確定処理部 12 を設けることによって、正確な当選者を決定することができる。

【0017】

また、本発明の第 12 の実施の形態は、当選確定処理部 12 において、いずれかの当選者処理部 11 から当選者の情報が入力された場合には、判断処理を所定時間待機させるものである。そして、この所定時間内に入力された他の当選者処理部 11 からの入力データの正解の時刻又は正解に要した時間を比較することによって、正確な当選者を決定することができる。

【0018】

また、本発明の第 13 の実施の形態は、二以上の正解者判断部 11 にて正解者を判断したときには、正解の時刻又は正解に要した時間から当選者と判断し、正解の時刻又は正解に要した時間順に当選者を表示するものである。

従って、本実施の形態においても、正確な当選者を決定し、ユーザに知らせることができる。

【0019】

次に本発明の第 14 の実施形態におけるネットワークサービスシステムを図 6 に基づいて説明する。

本実施の形態においては、ユーザ側情報処理装置 2 でデータが入力され（ステップ 401）、この入力されたデータが送信される（ステップ 402）と、ホスト側情報処理装置 1 は、入力データを受信した（ステップ 403）後に、時刻確認を行い（ステップ 404）、時刻によってあらかじめ送信画像データ記憶部に記憶している複数種類の送信画像データの中から該当する送信画像データを選択し（ステップ 405）、選択された送信画像データをユーザ側情報処理装置 2 に送信する（ステップ 406）。そしてユーザ側情報処理装置 2 は、この選択された送信画像データを受信し（ステップ 407）、送信画像が表示される（ステップ 408）。

確認の対象とする時刻データとしては、ユーザ側情報処理装置 2 からの入力データを受信したとき（ステップ 403）の時刻、ユーザ側情報処理装置 2 からの入力データを送信したとき（ステップ 402）の時刻、ある時刻からの経過時刻、又は現在時刻等の時刻を用いる。

本実施の形態においては、時刻によってユーザ側情報処理装置 2 に送信する送信画像データを異ならせることにより、ユーザに飽きさせない情報の提供を行うことができる。また、紙芝居的な情報の提供ができるために、ゲームなどへの応用に効果的である。

【0020】

次に本発明の第 15 の実施の形態におけるネットワークサービスシステムを図 7 に基づいて説明する。

本実施例においては、ホスト側情報処理装置 1 は、ユーザ側情報処理装置 2 への送信画像データを送信画像データ記憶部にあらかじめ複数種類記憶しており、ホスト時刻を確認し（ステップ 510）、この時刻を時間付き送信画像データ全てに対して時刻通達し（ステップ 511）、時刻が一致する送信画像データを固定アドレスに配置している（ステップ 512）。そして、ユーザ側情報処理装置 2 でデータが入力され（ステップ 501）、入力されたデータが送信される（ステップ 502）と、ホスト側情報処理装置 1 は、入力データを受信した（ステップ 503）後、あらかじめ固定アドレスに配置された送信画像データ（ステップ 512）を呼び出し（ステップ 504）、この送信画像データをユーザ側情報処理装置 2 に対して送信する（ステップ 505）。ユーザ側情報処理装置 2 は、この送信画像データを受信し（ステップ 506）、表示する（ステップ 507）。

本実施の形態においては、時刻によってユーザ側情報処理装置 2 に送信する送信画像データを異ならせることにより、ユーザに飽きさせない情報の提供を行うことができる。また、紙芝居的な情報の提供ができるために、ゲームなどへの応用に効果的である。

【0021】

次に本発明の第 16 の実施の形態におけるネットワークサービスシステムを図 6、図 7 に基づいて説明する。

本発明の第 16 の実施の形態は、ホスト側情報処理装置 1 において、ユーザ側情報処理装置 2 からの入力データを受信したとき（ステップ 403、503）の時刻、ユーザ側情報処理装置 2 から入力データを送信したとき（ステップ 402、502）の時刻、ある時刻からの経過時刻、又は現在時刻等の時刻によって選択された送信画像をユーザ側情報処理装置 2 に表示させる（ステップ 408、507）ものである。

本実施の形態においては、時刻によってユーザ側情報処理装置 2 に送信する送信画像データを異ならせることにより、ユーザに飽きさせない情報の提供を行うことができる。また、紙芝居的な情報の提供ができるために、ゲームなどへの応用に効果的である。

10

【0022】

次に本発明の第 17 及び第 18 の実施の形態におけるネットワークサービスシステムを図 8 に基づいて説明する。

ユーザ側情報処理装置 2 でデータが入力され（ステップ 601）、この入力データが送信される（ステップ 602）と、ホスト側情報処理装置 1 はこの入力データを受信する（ステップ 603）。そしてホスト側情報処理装置 1 は、受信した入力データに基づいて送信画像データを選択し（ステップ 604）、またホスト側情報処理装置 1 が有する時刻データと呼び出し（ステップ 605）、この選択された送信画像データを前記ユーザ側情報処理装置 2 に送信する時に、ホスト側情報処理装置 1 が有する時刻データ、又はこの時刻データをもとに作り出した仮想時刻データをあわせて送信する（ステップ 606）。従って、ユーザ側情報処理装置 2 は、入力したデータに基づいて選択された送信画像とともに、ホスト側情報処理装置 1 が有する時刻、又はホスト側情報処理装置 1 が有する時刻データをもとに作り出した仮想時刻のデータを受信し（ステップ 607）、送信画像とともに時刻をあわせて表示する（ステップ 608）。

20

本実施の形態においては、ホスト側情報処理装置 1 が有している時刻を送信し、又ユーザ側情報処理装置 2 に表示することで各ユーザ側情報処理装置 2 に対して、共通の時刻を表示することができ、例えば時間の進行をとまなうゲームなどを提供することができる。

【0023】

次に本発明の第 19 及び第 20 の実施の形態におけるネットワークサービスシステムを図 9 に基づいて説明する。

30

ユーザ側情報処理装置 2 でデータが入力され（ステップ 701）、入力されたデータが送信され（ステップ 702）、ホスト側情報処理装置 1 でこの入力データを受信すると（ステップ 703）、ホスト側情報処理装置 1 は、この入力データに基づいて送信画像データを選択する（ステップ 704）。

本発明の第 19 の実施の形態は、この時に、複数の画像データからなる時刻表示データと呼び出す（ステップ 705）とともにユーザ側情報処理装置 2 のタイムカウンタを利用して時刻表示データの画像データを変更する時刻表示変更データとを呼び出し（ステップ 706）、送信画像データとともにあわせて送信する（ステップ 707）ものである。

ユーザ側情報処理装置 2 は、送信画像データとともに時刻表示データと時刻変更データを受信する（ステップ 708）。そして、送信画像とともに最初の時刻表示を表示する（ステップ 709）。そして回答データが送信されたかどうか判断し（ステップ 710）、未だ送信されない状態であれば、ユーザ側情報処理装置 2 のタイマをカウントし（ステップ 711）、一定時間カウントすると時刻変更データに基づいて表示すべき時刻表示を選択し（ステップ 712）、ユーザ側情報処理装置 2 に表示された時刻表示を変更する（ステップ 713）。そしてこの時刻表示の変更は回答データが送信されるまで行う。このように本発明の第 20 の実施の形態は、ユーザ側情報処理装置 2 からの入力データに基づいて選択された送信画像とともに、ユーザ側情報処理装置 2 が有するタイムカウンタによって動作する時計とをユーザ側情報処理装置 2 に表示させるものである。

40

本発明の第 21 から第 23 の実施の形態におけるネットワークサービスシステムを図 10 に基づいて説明する。

50

まず、ユーザ側情報処理装置 2 は、第一のホスト側情報処理装置 1 A にアクセスして、入力用情報を受信し（ステップ 8 0 1）、この入力用情報をディスプレイ上に表示する（ステップ 8 0 2）。ユーザは、この表示された入力用情報を用いてデータを入力し（ステップ 8 0 3）、入力データの送信を行う（ステップ 8 0 4）。第一のホスト側情報処理装置 1 A は、このユーザ側情報処理装置 2 からの入力データを受信すると（ステップ 8 0 5）、受信した入力データを記憶部に記憶する（ステップ 8 0 6）。一方、第二のホスト側情報処理装置 1 B は、第一のホスト側情報処理装置 1 A に対して、入力データの読み込み指示を送信する（ステップ 8 0 7）。第一のホスト側情報処理装置 1 A は、第二のホスト側情報処理装置 1 B から入力データの読込指示を受信すると（ステップ 8 0 8）、既に記憶している入力データを読み込み（ステップ 8 0 9）、第二のホスト側情報処理装置 1 B に対して送信する（ステップ 8 1 0）。第一のホスト側情報処理装置 1 A から入力データを受信した（ステップ 8 1 1）第二のホスト側情報処理装置 1 B は、この入力データを記憶し（ステップ 8 1 2）、第一のホスト側情報処理装置に対して記憶した入力データを送信する（ステップ 8 1 3）。第一のホスト側情報処理装置 1 A は、入力データを受信すると（ステップ 8 1 4）、第一のホスト側情報処理装置 1 A にすでに記憶している入力データと一致するかどうか判断し（ステップ 8 1 5）、仮に一致しなければ入力データを再度読み込む（ステップ 8 0 9）。一致していれば確認用情報を作成し（ステップ 8 1 6）、ユーザ側情報処理装置 2 に対して入力データを確認用情報に含めて送信する（ステップ 8 1 7）。この送信によって、ユーザ側情報処理装置 2 は、入力データの内容を含んだ確認用情報を受信し（ステップ 8 1 8）、表示する（ステップ 8 1 9）。ユーザは、入力したデータがホスト側情報処理装置に正しく届いたかを確認し、表示された確認用情報を用いて確認データの入力を行い（ステップ 8 2 0）、その後確認データを送信する（ステップ 8 2 1）。第一のホスト側情報処理装置 1 A は、この確認データを受信し（ステップ 8 2 2）、入力データが正しいとの確認データか否かを判断し（ステップ 8 2 3）、入力データが正しいとの確認データを受信した場合には、記憶部に確認データを記憶する（ステップ 8 2 4）。仮に入力データが正しくないとの確認データであれば、再度入力用情報を送信する（ステップ 8 0 0）。ここで、第二のホスト側情報処理装置 1 B は、第一のホスト側情報処理装置 1 A に対して確認データの読込指示を送信する（ステップ 8 2 5）。第二のホスト側情報処理装置 1 B から確認データの読込指示を受信した（ステップ 8 2 6）第一のホスト側情報処理装置 1 A は、既に記憶している確認データを読み込み（ステップ 8 2 7）、第二のホスト側情報処理装置 1 B に対して確認データを送信する（ステップ 8 2 8）。第二のホスト側情報処理装置 1 B は、この確認データを受信すると（ステップ 8 2 9）、既に記憶している該当の入力データを呼び出し（ステップ 8 3 0）、この入力データの処理を行う（ステップ 8 3 1）。

【0024】

本発明の第 2 1 の実施の形態は、上記のようにホスト側情報処理装置を、ユーザ側情報処理装置からネットワーク回線を利用してアクセス可能（ステップ 8 0 4、8 2 1）な第一のホスト側情報処理装置と、前記第一のホスト側情報処理装置にネットワーク回線を利用してアクセス可能（ステップ 8 0 7、8 2 5）な第二のホスト側情報処理装置で構成したものである。

【0025】

また本発明の第 2 2 の実施の形態は、さらに第一のホスト側情報処理装置は、前記ユーザ側情報処理装置に対してのデータの送受信を行い（ステップ 8 0 0、8 0 5、8 1 7、8 2 2）、第二のホスト側情報処理装置は、前記第一のホスト側情報処理装置からデータを読み込み（ステップ 8 1 1、8 2 9）、入力データの処理を行う（ステップ 8 3 1）ものである。

【0026】

また本発明の第 2 3 の実施の形態は、第一のホスト側情報処理装置にて、ユーザ側情報処理装置からの入力データを受信して記憶し（ステップ 8 0 5、8 0 6）、第二のホスト側情報処理装置にて、前記第一のホスト側情報処理装置で記憶している入力データを読み

10

20

30

40

50

込んで記憶する（ステップ８１１、８１２）とともに第一のホスト側情報処理装置に入力データを送信し（ステップ８１３）、第一のホスト側情報処理装置にて、第二のホスト側情報処理装置から受信した入力データをユーザ側情報処理装置に送信する（ステップ８１４、８１７）とともに、送信した入力データについてのユーザ側情報処理装置からの確認データを受信して記憶し（ステップ８２２、８２４）、第二のホスト側情報処理装置にて、第一のホスト側情報処理装置で記憶している確認データを読み込んで（ステップ８２９）、入力データが正しいとの確認データを受信した場合に記憶していた前記入力データの処理を行う（ステップ８３１）ものである。

従って、ユーザはネットワーク回線３上のトラブルによる心配をすることなく、このネットワークサービスシステムを利用することができるとともに、ユーザ側情報処理装置２からは、直接第二のホスト側情報処理装置１Ｂにアクセスできないため、入力データの処理に関する情報を引き出される危険性がない。

なお、上記実施の形態では、入力データが正しくないとの確認データであれば、再度入力用情報を送信する（ステップ８００）としたが、誤りとの確認データを受信したときには、ユーザ側情報処理装置２には、既に入力用情報を送信済みであるので、あらかじめ確認用情報に、誤りとの確認データが入力されたとき、又は誤りとの確認データが入力され、送信指示が入力されたときには、既に送信済みの入力用情報を表示するような指示プログラムを含めていてもよい。なお、このとき誤りとの確認データは、第二のホスト側情報処理装置１Ａに送信しないようにしてもよい。

【００２７】

次に本発明の第２４の実施形態におけるネットワークサービスシステムを図１１、図１２に基づいて説明する。

本発明の第２４の実施形態は、最初の正解者を当選とするゲームを提供するネットワークサービスシステムに関するものである。

まず図１１に示す処理流れに沿って説明する。ユーザ側情報処理装置２からゲーム選択データが送信され（ステップ９０１）、第一のホスト側情報処理装置１Ａにおいて、ゲームを選択するゲーム選択データを受信する（ステップ９０２）と、第一のホスト側情報処理装置１Ａはゲーム選択データを記憶する（ステップ９０３）。一方、第二のホスト側情報処理装置１Ｂは、第一のホスト側情報処理装置１Ａに対して、ゲーム選択データの読み込み指示を送信する（ステップ９０４）。第一のホスト側情報処理装置１Ａは、第二のホスト側情報処理装置１Ｂからゲーム選択データの読込指示を受信すると（ステップ９０５）、既に記憶しているゲーム選択データを読込み（ステップ９０６）、第二のホスト側情報処理装置１Ｂに対して送信する（ステップ９０７）。第一のホスト側情報処理装置１Ａからゲーム選択データを受信した（ステップ９０８）第二のホスト側情報処理装置１Ｂは、ゲームを選択し（ステップ９０９）、第一のホスト側情報処理装置に対してゲームデータを送信する（ステップ９１０）。第一のホスト側情報処理装置１Ａは、ゲームデータを受信し（ステップ９１１）、ユーザ側情報処理装置２に対してこのゲームデータを送信する（ステップ９１２）。この送信によって、ユーザ側情報処理装置２は、ゲームデータを受信し（ステップ９１３）、ユーザは、ゲームに対する回答を入力し（ステップ９１４）、ゲーム回答を送信する（ステップ９１５）。第一のホスト側情報処理装置１Ａは、このゲーム回答を受信する（ステップ９１６）と、このゲーム回答を記憶する（ステップ９１７）。一方、第二のホスト側情報処理装置１Ｂは、第一のホスト側情報処理装置１Ａに対して、ゲーム回答データの読み込み指示を送信する（ステップ９１８）。第一のホスト側情報処理装置１Ａは、第二のホスト側情報処理装置１Ｂからゲーム回答データの読込指示を受信すると（ステップ９１９）、既に記憶しているゲーム回答データを読込み（ステップ９２０）、第二のホスト側情報処理装置１Ｂに対して送信する（ステップ９２１）。第一のホスト側情報処理装置１Ａからゲーム回答データを受信した（ステップ９２２）第二のホスト側情報処理装置１Ｂは、回答が正解か否かの判断を行い（ステップ９２３）、第一のホスト側情報処理装置１Ａに対して正誤結果データを送信する（ステップ９２４）。第一のホスト側情報処理装置１Ａは、正誤結果データを受信し（ステップ９２５）、ユー

10

20

30

40

50

ザ側情報処理装置 2 に対してこの正誤結果データを送信する（ステップ 926）。この送信によって、ユーザ側情報処理装置 2 は、正誤結果データを受信し（ステップ 927）、このゲームを終了することになる。

図 12 に示す処理流れにおいて、図 11 との相違点は、第二のホスト側情報処理装置 1B からのゲームデータの送信（ステップ 910）、及び正誤結果データの送信（ステップ 924）を第一のホスト側情報処理装置 1A に対して行うのではなく、ユーザ側情報処理装置 2 に対して行う点である。従って、第一のホスト側情報処理装置 1A は、第二のホスト側情報処理装置 1B からのゲームデータの受信（ステップ 911）、及び正誤結果データの受信（ステップ 925）、ユーザ側情報処理装置 2 に対するゲームデータの送信（ステップ 912）、及び正誤結果データの送信（ステップ 926）を行わない。

10

以上のように、ゲームデータ及び回答情報は、第二のホスト側情報処理装置 1B が有し、ユーザ側情報処理装置 2 からのアクセスは第一のホスト側情報処理装置 1A としているので、ユーザ側情報処理装置 2 からゲームデータやゲーム回答に関する情報を引き出されることがない。

本発明の第 24 の実施の形態は、特に、第一のホスト側情報処理装置 1A にて、ゲームについての回答をユーザ側情報処理装置 2 から受信し（ステップ 916）、第二のホスト側情報処理装置 1B にて、受信した回答が正解か否かを判断する（ステップ 923）ことにより、ユーザ側情報処理装置 2 からゲームの回答に関する情報を引き出される危険性がない。

20

【0028】

次に本発明の第 25 の実施形態におけるネットワークサービスシステムを図 13 に基づいて説明する。

ユーザ側情報処理装置 2 において、データを入力し（ステップ 1001）、この入力データが送信されると（ステップ 1002）、第一のホスト側情報処理装置 1A において、この入力データを受信する（ステップ 1003）。第一のホスト側情報処理装置 1A は、受信した入力データを記憶する（ステップ 1004）。一方、第二のホスト側情報処理装置 1B は、第一のホスト側情報処理装置 1A に対して、入力データの読込指示を送信する（ステップ 1005）。第一のホスト側情報処理装置 1A は、第二のホスト側情報処理装置 1B から入力データの読込指示を受信すると（ステップ 1006）、既に記憶している入力データを読込み（ステップ 1007）、第二のホスト側情報処理装置 1B に対して送信する（ステップ 1008）。第一のホスト側情報処理装置 1A からゲーム選択データを受信した（ステップ 1009）第二のホスト側情報処理装置 1B は、ユーザ側情報処理装置 2 からの入力データを受信したとき（ステップ 1003）の時刻、ユーザ側情報処理装置 2 からの入力データを送信したとき（ステップ 1002）の時刻、ある時刻からの経過時刻、又は現在時刻等の時刻から選択される送信画像データを選択し（ステップ 1010）、第一のホスト側情報処理装置 1A に対してこの選択された送信画像データを送信する（ステップ 1011）。第一のホスト側情報処理装置 1A は、この送信画像データを受信し（ステップ 1012）、ユーザ側情報処理装置 2 に対してこの送信画像データを送信する（ステップ 1013）。この送信によって、ユーザ側情報処理装置 2 は、送信画像データを受信することになる（ステップ 1014）

30

40

本発明の第 25 の実施の形態は、特に第一のホスト側情報処理装置 1A にて、ユーザ側情報処理装置 2 からの入力データを受信し（ステップ 1003）、第二のホスト側情報処理装置 1B にて、送信画像データを選択し（ステップ 1010）、この送信画像データを第一のホスト側情報処理装置 1A に送信し（ステップ 1011）、第一のホスト側情報処理装置 1A にて、送信画像データをユーザ側情報処理装置 2 に送信する（ステップ 1013）ことにより、ユーザ側情報処理装置 2 から不当に送信画像データを引き出されることがない。

【0029】

次に本発明の第 26 の実施形態におけるネットワークサービスシステムを図 14 に基づいて説明する。図 14 に示す処理流れにおいて、図 13 との相違点は、第二のホスト側情

50

報処理装置 1 Bからの送信画像データの送信（ステップ 1 0 1 1）を第一のホスト側情報処理装置 1 Aに対して行うのではなく、ユーザ側情報処理装置 2 に対して行う点である。従って、第一のホスト側情報処理装置 1 Aは、第二のホスト側情報処理装置 1 Bからの送信画像データの受信（ステップ 1 0 1 2）、及びユーザ側情報処理装置 2 に対する送信画像データの送信（ステップ 1 0 1 3）を行わない。

本発明の第 2 6 の実施の形態は、特に、第一のホスト側情報処理装置 1 Aにて、ユーザ側情報処理装置 2 からの入力データを受信し（ステップ 1 0 0 3）、第二のホスト側情報処理装置 1 Bにて、選択される送信画像データをユーザ側情報処理装置 2 に送信する（ステップ 1 0 1 1）ことにより、ユーザ側情報処理装置 2 からゲームの回答に関する情報を引き出される危険性がない。

10

【実施例】

【0 0 3 0】

以下本発明のネットワークサービスシステムの一実施例を図 1 5 に基づいて説明する。

本実施例は、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能で、最初の正解者を当選とするゲームを提供するホスト側情報処理装置におけるネットワークサービスシステムである。

図 1 5 は、ユーザ側情報処理装置からホスト側情報処理装置に対して、ユーザを識別するユーザ ID とパスワードが送信され、ホスト側情報処理装置からユーザ側情報処理装置に対して、複数のゲームの紹介メニューが送信された状態以降の処理フローを示すものである。

20

【0 0 3 1】

まず、ユーザは、提供されたゲームの紹介メニューから「金庫ゲーム」を選択し（ステップ S 1 ）、該当のコマンドを指示すると、「金庫選択」データがユーザ側情報処理装置から送信される。ホスト側情報処理装置は、この「金庫選択」データを受信すると、まずこの「金庫ゲーム」について既に当選者が存在するか否かを判断する（ステップ S 2 ）。もし既に当選者が存在する場合には、終了メッセージを送信する（ステップ S 3 ）。従って、ユーザ側情報処理装置では、「金庫ゲーム」に関する情報を表示する代わりに終了メッセージを表示（ステップ S 4 ）し、ユーザはこのゲームが既に終了したことを知ることになる。

当選者の有無の判断（ステップ S 2 ）の結果、未だ当選者が存在しないときには、「金庫ゲーム」に関する情報並びにこのゲームの回答を入力できる番号入力データを送信する（ステップ S 5 ）。この「金庫ゲーム」に関する番号入力データを受信（ステップ S 6 ）したユーザは、回答と思われる番号を入力し送信する（ステップ S 7 ）。ホスト側情報処理装置では、この回答番号データを受信すると（ステップ S 8 ）、このユーザからの入力された番号を記憶しておくとともに、既に準備している画像データにこの番号データを合成して確認用の送信画像データを作成し（ステップ S 9 ）、作成した送信画像データを送信する（ステップ S 1 0 ）。ユーザ側情報処理装置では、この送信画像データを受信し（ステップ S 1 1 ）し表示する。ユーザはこの表示された送信画像で、送信した番号が正しくホスト側情報処理装置に届いているかどうかを確認する。確認の結果、送信した番号に間違いがないときには、正しいとのコマンドを指示して確認データを送信する（ステップ S 1 2 ）。仮に確認の結果送信した番号と相違するときには誤りとのコマンドを指示して確認データを送信（ステップ S 1 2 ）する。

30

40

【0 0 3 2】

ホスト側情報処理装置は、この確認データを受信すると（ステップ S 1 3 ）、その内容を判断する（ステップ S 1 4 ）。正しくないとのデータである場合には、ユーザが再度回答の番号を入力できる状態に戻す。すなわち、このゲームの回答を入力できる番号入力データを再度ホスト側情報処理装置から送信する（ステップ S 5 ）か、あるいはユーザ側情報処理装置に既に送信している番号入力データを再度ユーザ側情報処理装置に表示する（ステップ S 7 ）。

ホスト側情報処理装置は、確認データの内容の判断（ステップ S 1 4 ）の結果、正しい

50

とのデータである場合には、この時点でこのゲームについての当選者が存在していないかどうか判断する（ステップS15）。仮に、この時点で正解者が存在することとなっている場合には、終了メッセージをユーザ側情報処理装置に送信する（ステップS16）。従って、ユーザ側情報処理装置では、正解か否かの結果に関する情報を表示する代わりに終了メッセージを表示し（ステップS17）、ユーザはこのゲームが既に終了したことを知るようになる。

当選者の有無の判断（ステップS15）の結果、未だ当選者が存在しないときには、記憶していた回答番号を読み出し、当選番号と比較し正解か否かを判断する（ステップS18）。当選番号と異なる場合には、不正解メッセージを送信する（ステップS19）。従って、ユーザ側情報処理装置では、不正解メッセージを表示し（ステップS20）、ユーザは入力した番号が正解でないことを知るようになる。ユーザがリトライを希望するときには、不正解メッセージの表示とともに表示されているリトライコマンドを指示する（ステップS21）。この指示によって、ユーザ側情報処理装置は、再度回答の番号を入力できる状態（ステップS7）に戻る。すなわち、このゲームの回答を入力できる番号入力データを再度ホスト側情報処理装置から送信（ステップS5）するか、あるいはユーザ側情報処理装置に既に送信している番号入力データを再度ユーザ側情報処理装置に表示（ステップS7）する。仮にユーザがリトライを希望しないときは、終了コマンドを指示することによりこのゲームは終了する。

正解か否かの判断（ステップS18）の結果、正解と判断するとゲーム終了メッセージを出すための当選者処理を行う（ステップS22）。この当選者処理は、より具体的には「金庫ゲーム」データにフラグを立てることによって行い、この当選者処理が行われた後には、当選者の有無判断において有と判断され、ユーザ側情報処理装置に対しては終了メッセージの送信が行われる。

【0033】

正解か否かの判断の結果、正解者が発生すると正解者の時間確認を行う（ステップS23）。そして、所定時間内に複数の正解者が発生した場合には、各当選者の回答等の時刻を確認し、最初の（最短の）時刻の正解者を当選者と判断して処理する（ステップS24）。ここで、正解ではあるが当選者ではないユーザに対しては、終了メッセージを送信する（ステップS3）。ここで、最初に正解と判断されたユーザが必ずしも最初の正解者とは限らないため、当選確定処理を最初の正解者の発生から所定時間待機させておくことが好ましい。なお、待機させる時間は、ホスト側情報処理装置での処理時間やユーザが1回のゲームに要する時間等を考慮して決定する。上記の当選確定処理（ステップS24）の結果、最終当選者が複数存在するか否かを判断し（ステップS25）、当選者が複数存在する場合には複数当選確定メッセージを表示するデータをユーザ側情報処理装置に対して送信する（ステップS26）。従って、ユーザ側情報処理装置は、複数当選確定メッセージを表示し（ステップS26）、当選者に当選であることを伝え、このゲームの終了を知らせる。複数の当選者がいない場合には、当選確定メッセージを表示するデータをユーザ側情報処理装置に対して送信する（ステップS28）。従ってユーザ側情報処理装置は、当選確定メッセージを表示（ステップS29）してこのゲームの終了を知らせる。

【0034】

なお、上記実施例では、同時刻の正解者が存在する場合には、複数当選とした場合で説明したが、同時刻の場合には、他の判断基準を加えて一人の当選者としても構わない。例えば、ホスト側情報処理装置からゲームデータを送信して回答のデータを受信するまでの時間を判断し、この時間の短い正解者を当選者とすることもできる。また、必ずしも最初の正解者を当選者とする場合だけでなく、例えば、ホスト側情報処理装置からゲームデータを送信して回答のデータを受信するまでの時間を判断し、この時間の短い正解者を当選者とすることもできる。

さらに、当選者を判断する時刻としては、本発明の実施の形態でも説明したように、ユーザ側情報処理装置からのデータの送信時刻、ホスト側情報処理装置でのデータの受信時刻、確認データの送信時刻などの時刻を用いることができる。

【0035】

本発明のネットワークサービスシステムの他の実施例を図16から図21に基づいて説明する。

本実施例は、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能で、例えば紙芝居的な情報を提供するホスト側情報処理装置におけるネットワークサービスシステムであり、特に本発明の第14から第16の実施の形態に関するものである。

図16から図21は、いずれもユーザ側情報処理装置に表示される画面を表したものである。図に示す画面は、既にユーザ側情報処理装置からホスト側情報処理装置に対して、ユーザを識別するユーザIDとパスワードが送信され、ホスト側情報処理装置からユーザ側情報処理装置に対して、ゲーム内容が送信された状態以降のものである。

本実施例によるゲームは、まず図16に示す画像が表示される。同図に示すように、画面には、部屋の一階見取り図20と方位30と時計40とが表示されている。この状態で、一階見取り図20に表示されている台所21Aを例えばマウスのクリック等の操作により指示すると、ユーザ側情報処理装置からホスト側情報処理装置に対して、指示した台所21Aの画像データを読み出しに行き、ホスト側情報処理装置に有している該当の台所21Aの画像データをユーザ側情報処理装置に送信する。そして、この台所21Aの画像データをユーザ側情報処理装置が受信すると、図17に示すように、台所の風景画像21Bが表示される。

一方図16、又は図17に示す一階見取り図20に表示されている階段22Aを、同様にマウスのクリック等の操作により指示すると、図18に示すように二階見取り図25が表示される。また、この二階見取り図25に表示されている居間22Aを指示すると、ユーザ側情報処理装置からホスト側情報処理装置に対して、指示した居間22Aの画像データを読み出しに行き、ホスト側情報処理装置に有している居間22Aの画像データをユーザ側情報処理装置に送信する。そして、この該当の居間22Aの画像データをユーザ側情報処理装置が受信すると、図19に示すように、該当の居間の風景画像22Bが表示される。

今、台所21A、居間22Aについて説明したが、他の部屋についても同様である。また台所の風景画像21Bに表示されている流し台の扉等についても同様に、指示した画像データをホスト側情報処理装置に読み出しに行き、ホスト側情報処理装置に有している該当の画像データをユーザ側情報処理装置に送信し表示することもできる。

図20は、ゲームのスタートから5分経過後に一階の見取り図20に表示されている台所21Aを指示し、該当の台所の風景画像21Cを表示した状態の画面を示している。また図21は、ゲームのスタートから10分経過後に二階の見取り図25に表示されている居間22Aを指示し、該当の居間の風景画像22Cを表示した状態の画面を示している。図20、図21に示すように、ゲームスタートからの時間経過によって、同じ部屋を指示しても部屋の風景が変わるようになっている。また、ユーザ側情報処理装置からホスト側情報処理装置に対して、指示した部屋の画像データを読み出しに行き、ホスト側情報処理装置に有している該当の部屋の画像データをユーザ側情報処理装置に送信するときに、ホスト側情報処理装置の時刻データをあわせて送信し、この該当の部屋の画像データをユーザ側情報処理装置に表示するときに時計41、42の表示も変更する。この時刻表示については、本発明の第17又は第18の実施の形態を適用することができる。

以上のように本実施例では、部屋の見取り図20、25と方位30に関する画像データは、はじめの段階でホスト側情報処理装置からユーザ側情報処理装置に送信し、各部屋の画像データ及び時刻データは、ユーザ側情報処理装置での操作ごとにホスト側情報処理装置から送信するようになっている。また、各部屋の画像データは、ゲームのスタートからの経過時間によって変更しており、同じ部屋を指示しても、経過時間によって表示される内容が異なるようになっている。

本実施例は、ある家で殺人事件が発生し、その犯人と凶器を当てるような犯人当て推理等のゲームにおいて有効なゲームシステムである。すなわち、テレビドラマにおいては、制作者が設定し、放映される画面の中で犯人あるいは凶器を推測することしかできず、ユ

10

20

30

40

50

ーザが見てみたい画面、例えば隣の部屋等は当然見ることはできない。しかし、本ゲームシステムによれば、ユーザ独自の推測と判断で見たい部屋を見ることができ、その変化によって更に推測して他の部屋を確認することもでき、あたかも自らが殺人現場に居合っているかのような探偵感覚を味わうことができるものである。

【0036】

本発明のネットワークサービスシステムのさらに他の実施例を図22から図26に基づいて説明する。

本実施例は、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能で、マウスでポイントを移動し、ある通路内を正確にどれだけの時間で通過するかを競うゲームを提供するホスト側情報処理装置におけるネットワークサービスシステムであり、特に本発明の第19又は第20の実施の形態における時刻表示の適用が可能なシステムである。

図22から図26は、いずれもユーザ側情報処理装置に表示される画面を表したものである。図に示す画面は、既にユーザ側情報処理装置からホスト側情報処理装置に対して、ユーザを識別するユーザIDとパスワードが送信され、ホスト側情報処理装置からユーザ側情報処理装置に対して、ゲーム内容が送信された状態以降のものである。

本実施例によるゲームは、まず図22に示す画像が表示される。同図に示すように、画面には、一つの通路50と時計60とが表示されている。また通路50のスタート地点には、移動ポイント51が表示されている。ユーザは、この移動ポイント51にマウスのポイントに合わせてクリックし、クリックした状態でこの移動ポイント51を移動する。図23、図24はこの移動ポイント51の移動状況を示す図である。時計60は、図に示すようにゲームスタート後に計測を開始する。そして移動ポイント51をゴール地点まで移動することでこのゲームは終了する。またこのとき、無事ゴールまでたどり着いたことを「おめでとうございます！！」表示をすることでユーザに知らせる。図26は、途中で移動ポイント51が通路50に接触した場合を示しており、かかる場合には、ゲームは終了する。なおこのとき、通路50に接触したことを「GAME OVER」表示をすることでユーザに知らせる。

本実施例においては、ゲームの開始は、図24に示す画面がユーザ側情報処理装置に受信されたとき、あるいはスタート地点にある移動ポイント51をマウスでクリックしたときから開始するものとする。時計60の表示に関するデータは、ホスト側情報処理装置から送信されるが、時計60の表示変更はユーザ側情報処理装置が有するタイマーカウントを利用する。ゴールにたどり着くまでの時間を各ユーザが競う場合には、公平性が要求されるため、ユーザ側情報処理装置の時計60の表示とは別個に、ホスト側情報処理装置において時間を計測する。このホスト側情報処理装置における時間計測は、図24に示す画面がユーザ側情報処理装置に受信されたとき、あるいはスタート地点にある移動ポイント51をクリックしたときから開始するものとする。従って、かかる場合には図24に示す画面がユーザ側情報処理装置に受信されたとき、あるいはスタート地点にある移動ポイント51をクリックしたときにユーザ側情報処理装置からホスト側情報処理装置に計測開始の信号を送信することによって行う。また最も簡便な方法としては、ホスト側情報処理装置から図24に示す画面が送信されたときから計測を開始するようにしてもよい。また、移動ポイント51がゴールに到達したときには、ユーザ側情報処理装置においてゴールしたことを認識し、ホスト側情報処理装置に対してゲームが終了したことを知らせる情報を送信する。ホスト側情報処理装置は、このゲーム終了信号を受信することによってこのゲームに要した時間を決定する。なお、移動ポイント51が通路に接触したことを認識する情報、通路に接触したときに画面に表示する「GAME OVER」表示、あるいは無事ゴールにたどり着いたときに画面に表示する「おめでとうございます」表示等のデータについては、あらかじめユーザ側情報処理装置に送信しておきユーザ側情報処理装置内にて処理を行う。

なお、上記実施例では、単に提供するゲームシステムの内容について説明したが、ゲームの途中終了時やゴール時に企業広告を表示するようにすることも可能である。さらに衝

突する通路 50 の場所に応じて、表示する広告内容を変更することも可能である。

【図面の簡単な説明】

【0037】

【図1】本発明のネットワークサービスシステムの第一の原理図

【図2】本発明のネットワークサービスシステムの第二の原理図

【図3】本発明の第1から第8の実施の形態による処理流れを表す図

【図4】本発明の第9及び第10の実施の形態による処理流れを表す図

【図5】本発明の第11から第13の実施の形態によるブロック図

【図6】本発明の第14及び第16の実施の形態による処理流れを表す図

【図7】本発明の第15及び第16の実施の形態による処理流れを表す図

【図8】本発明の第17及び第18の実施の形態による処理流れを表す図

【図9】本発明の第19及び第20の実施の形態による処理流れを表す図

【図10】本発明の第21及び第23の実施の形態による処理流れを表す図

【図11】本発明の第24の実施の形態による処理流れを表す図

【図12】本発明の第24の実施の形態による処理流れを表す図

【図13】本発明の第25の実施の形態による処理流れを表す図

【図14】本発明の第26の実施の形態による処理流れを表す図

【図15】本発明の一実施例によるネットワークサービスシステムの処理流れを表す図

【図16】本発明の他の実施例によるネットワークサービスシステムのユーザ側情報処理装置に表示される画面内容を表す図

【図17】同ネットワークサービスシステムのユーザ側情報処理装置に表示される画面内容を表す図

【図18】同ネットワークサービスシステムのユーザ側情報処理装置に表示される画面内容を表す図

【図19】同ネットワークサービスシステムのユーザ側情報処理装置に表示される画面内容を表す図

【図20】同ネットワークサービスシステムのユーザ側情報処理装置に表示される画面内容を表す図

【図21】同ネットワークサービスシステムのユーザ側情報処理装置に表示される画面内容を表す図

【図22】本発明のさらに他の実施例によるネットワークサービスシステムのユーザ側情報処理装置に表示される画面内容を表す図

【図23】同ネットワークサービスシステムのユーザ側情報処理装置に表示される画面内容を表す図

【図24】同ネットワークサービスシステムのユーザ側情報処理装置に表示される画面内容を表す図

【図25】同ネットワークサービスシステムのユーザ側情報処理装置に表示される画面内容を表す図

【図26】同ネットワークサービスシステムのユーザ側情報処理装置に表示される画面内容を表す図

【符号の説明】

【0038】

- 1 ホスト側情報処理装置
- 2 ユーザ側情報処理装置
- 3 ネットワーク回線

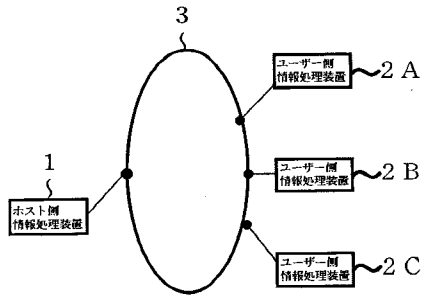
10

20

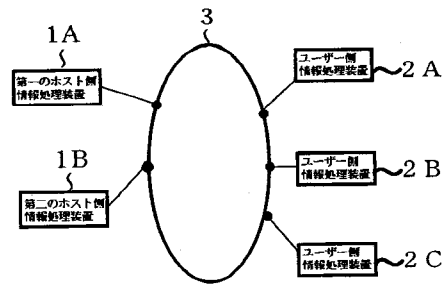
30

40

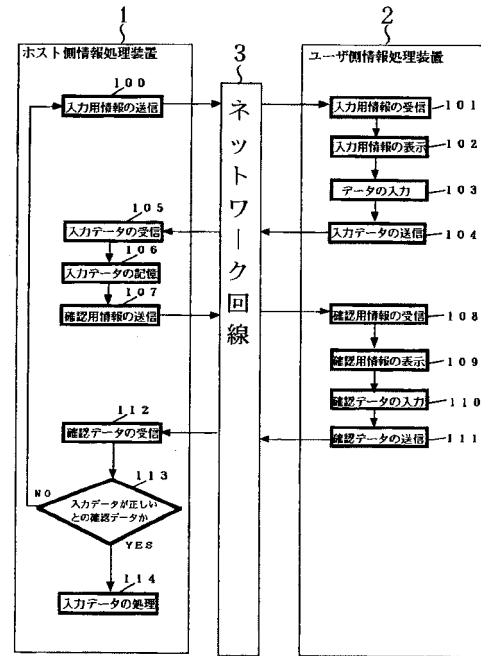
【図 1】



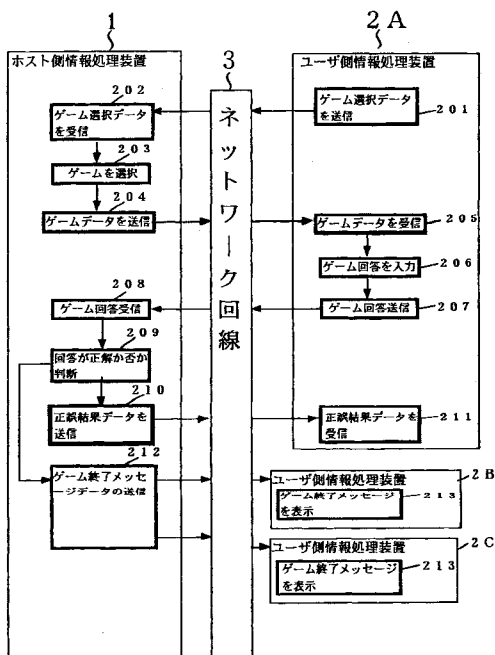
【図 2】



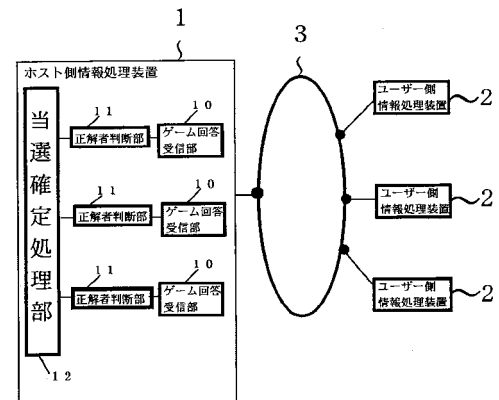
【図 3】



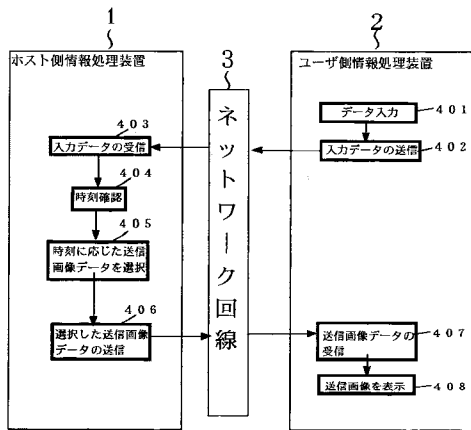
【図 4】



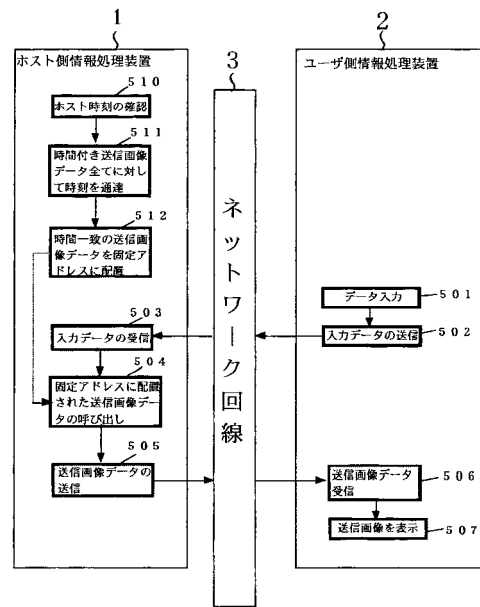
【図 5】



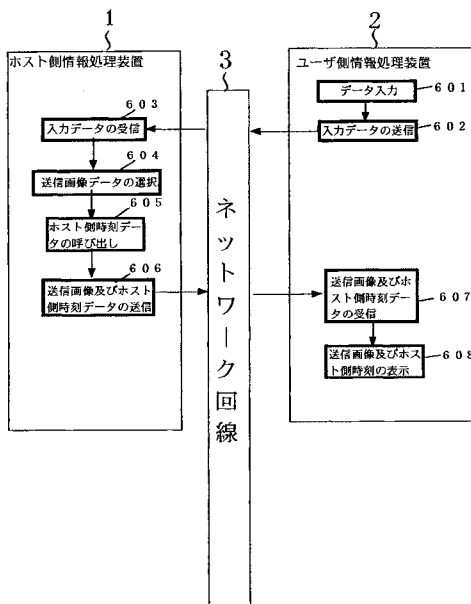
【図 6】



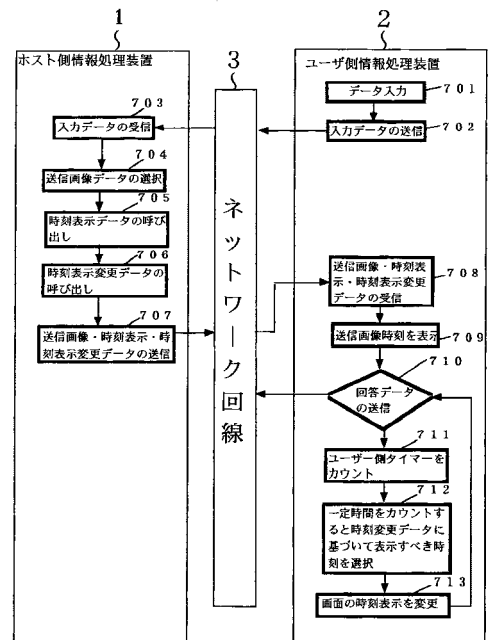
【図 7】



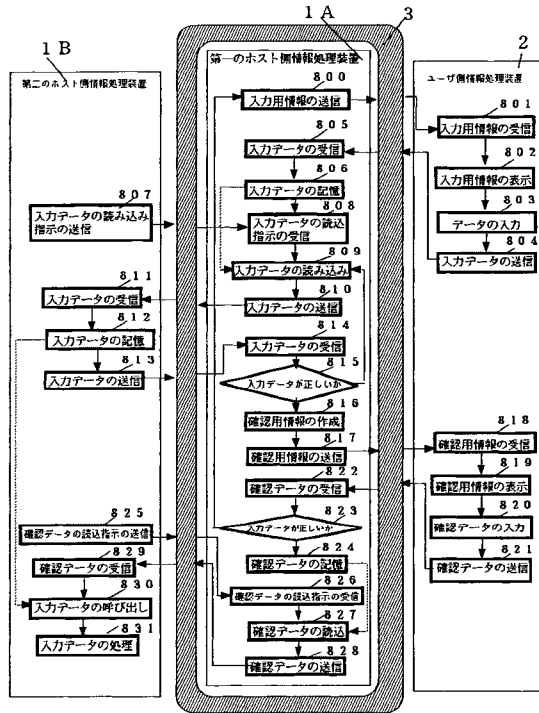
【図 8】



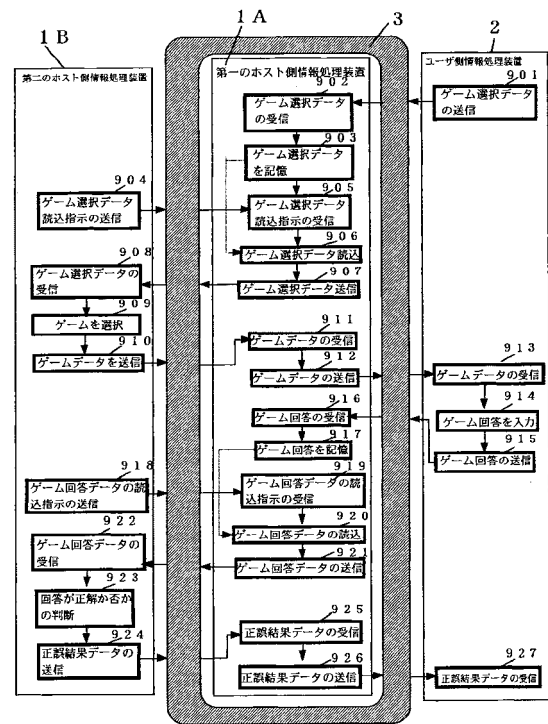
【図 9】



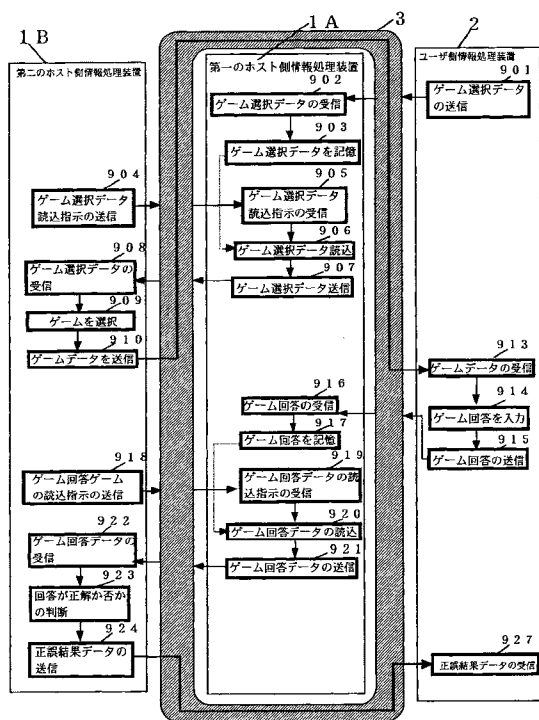
【図 10】



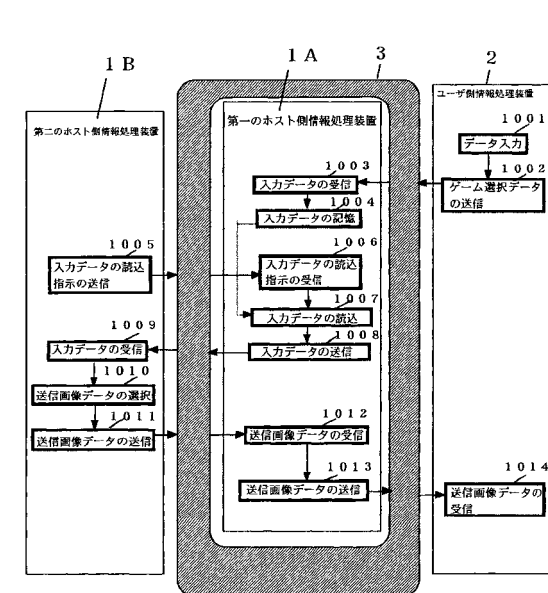
【図 11】



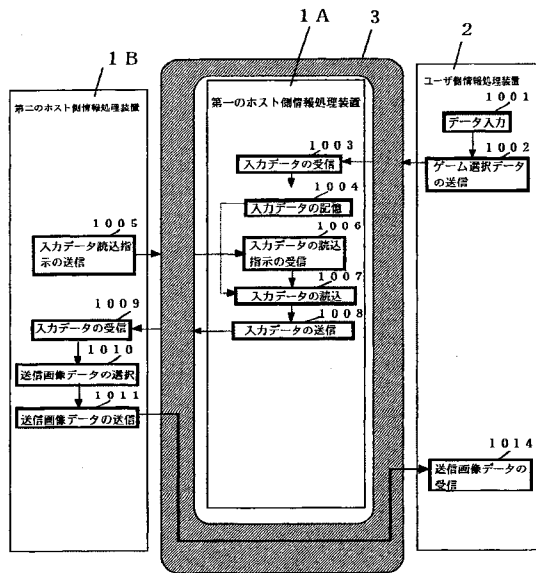
【図 12】



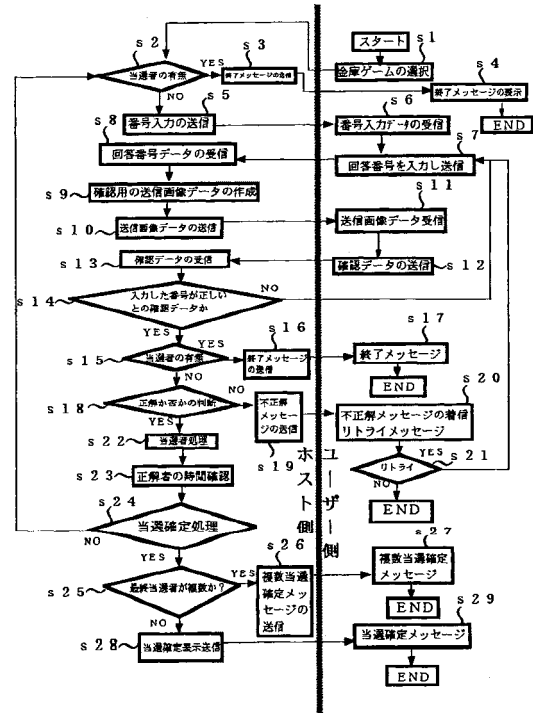
【図 13】



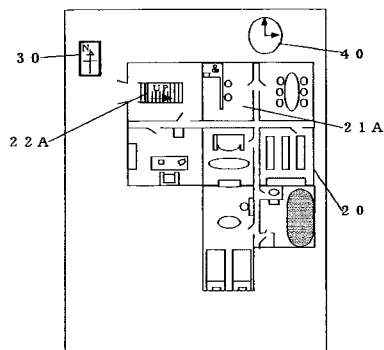
【図 14】



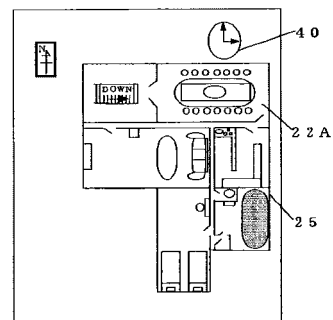
【図 15】



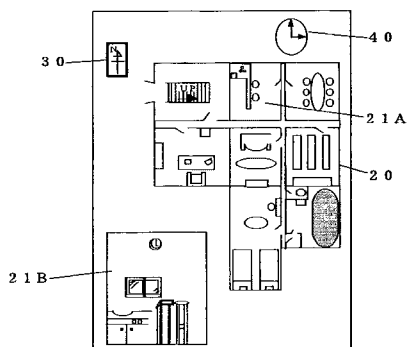
【図 16】



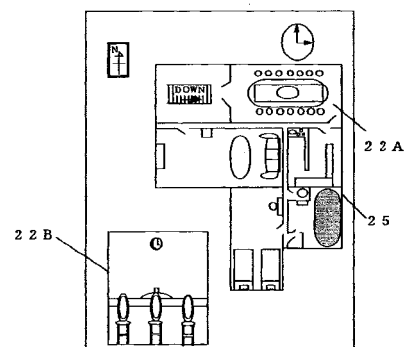
【図 18】



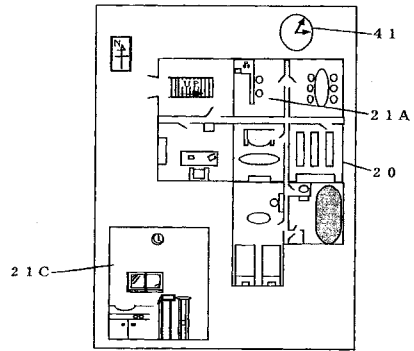
【図 17】



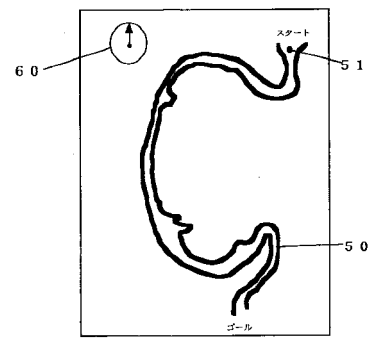
【図 19】



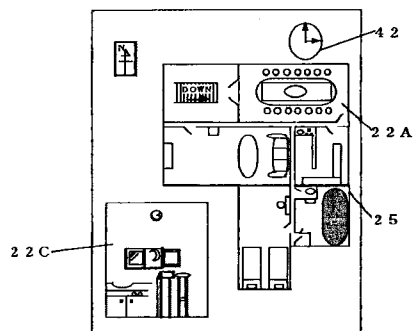
【図 20】



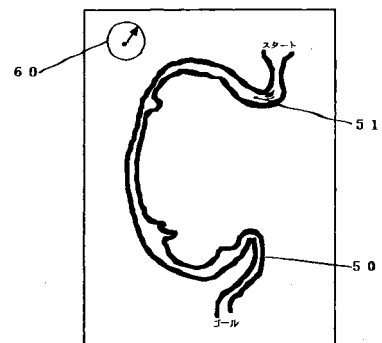
【図 22】



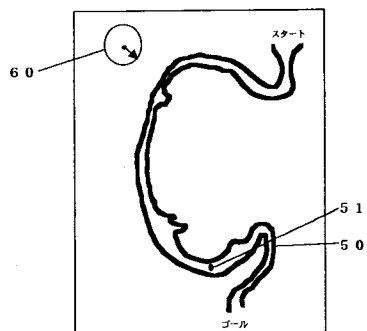
【図 21】



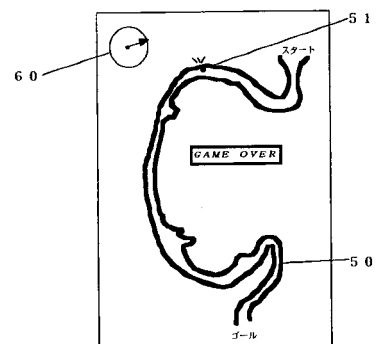
【図 23】



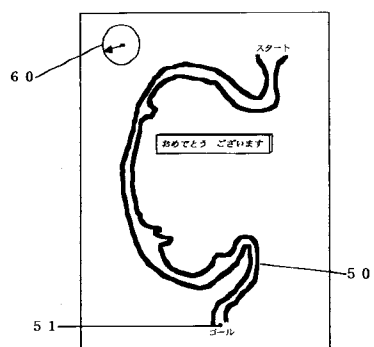
【図 24】



【図 26】



【図 25】



【手続補正書】

【提出日】平成17年5月6日(2005.5.6)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能で、最初の正解者、又は最短の時間で回答した正解者を当選とするゲームを提供するホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置から受信したゲームについての回答データが正解か否かを判断する正解者判断部を複数個並列処理可能に設け、二以上の正解者判断部にて正解者を判断したときには、正解の時刻又は正解に要した時間から当選者を判断する当選確定処理部を備えていることを特徴とするネットワークサービスシステム。

【請求項2】

前記当選確定処理部は、いずれかの当選者処理部から当選者の情報が入力された場合には、判断処理を所定時間待機させ、この所定時間内に入力された他の当選者処理部からの入力データの正解の時刻又は正解に要した時間を比較することを特徴とする請求項1に記載のネットワークサービスシステム。

【請求項3】

ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能で、正解の時刻又は正解に要した時間から当選者を判断するゲームを提供するホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置から受信したゲームについての回答データが正解か否かを判断する正解者判断部を複数個並列処理可能に設け、二以上の正解者判断部にて正解者を判断したときには、正解の時刻又は正解に要した時間から当選者を判断し、正解の時刻又は正解に要した時間順に当選者を表示することを特徴とするネットワークサービスシステム。

【請求項4】

ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置から入力データを受信し、前記ユーザ側情報処理装置からの入力データを受信した時刻、前記ユーザ側情報処理装置からの入力データの送信時刻、ある時刻からの経過時刻、又は現在時刻等の時刻を確認し、時刻によってあらかじめ記憶している複数種類の送信画像データの中から該当する送信画像データを選択し、選択された送信画像データを前記ユーザ側情報処理装置に送信することを特徴とするネットワークサービスシステム。

【請求項5】

ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置への送信画像データをあらかじめ複数種類記憶し、カウントされた時間によって記憶している送信画像データをあらかじめ選択しておき、前記ユーザ側情報処理装置から入力データを受信したときに、あらかじめ選択されている送信画像データを前記ユーザ側情報処理装置に送信することを特徴とするネットワークサービスシステム。

【請求項6】

ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置からの入力データを受信した時刻、前記ユーザ側情報処理装置からの入力データの送信時刻、ある時刻からの経過時刻、又は現在時刻等の時刻によって、選択された送信画像を前記ユーザ側情報処理装置に表示させることを特徴とするネットワークサービスシステム。

【請求項7】

ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処

理装置において、ユーザ側情報処理装置からの入力データに基づいて送信画像データを選択し、この選択された送信画像データを前記ユーザ側情報処理装置に送信する時に、ホスト側情報処理装置が有する時刻データ、又はこの時刻データをもとに作り出した仮想時刻データをあわせて送信することを特徴とするネットワークサービスシステム。

【請求項 8】

ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置からの入力データに基づいて選択された送信画像を前記ユーザ側情報処理装置に表示させるとともに、ホスト側情報処理装置が有する時刻、又はホスト側情報処理装置が有する時刻データをもとに作り出した仮想時刻をあわせて表示することを特徴とするネットワークサービスシステム。

【請求項 9】

ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置からの入力データに基づいて送信画像データを選択し、この選択された送信画像データを前記ユーザ側情報処理装置に送信する時に、複数の画像データからなる時刻表示データと、前記ユーザ側情報処理装置のタイムカウンタを利用して前記時刻表示データの画像データを変更する時刻表示変更データとをあわせて送信することを特徴とするネットワークサービスシステム。

【請求項 10】

ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置からの入力データに基づいて選択された送信画像と、前記ユーザ側情報処理装置が有するタイムカウンタによって動作する時計とを前記ユーザ側情報処理装置に表示させることを特徴とするネットワークサービスシステム。

【請求項 11】

前記ホスト側情報処理装置を、ユーザ側情報処理装置からネットワーク回線を利用してアクセス可能な第一のホスト側情報処理装置と、前記第一のホスト側情報処理装置にネットワーク回線を利用してアクセス可能な第二のホスト側情報処理装置で構成したことを特徴とする請求項 1 から請求項 10 のいずれかに記載のネットワークサービスシステム。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

請求項 1 記載の本発明のネットワークサービスシステムは、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能で、最初の正解者、又は最短の時間で回答した正解者を当選とするゲームを提供するホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置から受信したゲームについての回答データが正解か否かを判断する正解者判断部を複数個並列処理可能に設け、二以上の正解者判断部にて正解者を判断したときには、正解の時刻又は正解に要した時間から当選者を判断する当選確定処理部を備えていることを特徴とする。

また請求項 2 記載の本発明のネットワークサービスシステムは、請求項 1 に記載のネットワークサービスシステムにおいて、前記当選確定処理部は、いずれかの当選者処理部から当選者の情報が入力された場合には、判断処理を所定時間待機させ、この所定時間内に入力された他の当選者処理部からの入力データの正解の時刻又は正解に要した時間を比較することを特徴とする。

また請求項 3 記載の本発明のネットワークサービスシステムは、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能で、正解の時刻又は正解に要した時間から当選者を判断するゲームを提供するホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置から受信したゲームについての回答データが正解か否かを判断する正解者判断部を複数個並列処理可能に設け、二以上の正解者判断部にて正解者を判断したときには、正解の時

刻又は正解に要した時間から当選者を判断し、正解の時刻又は正解に要した時間順に当選者を表示することを特徴とする。

また請求項4記載の本発明のネットワークサービスシステムは、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置から入力データを受信し、前記ユーザ側情報処理装置からの入力データを受信した時刻、前記ユーザ側情報処理装置からの入力データの送信時刻、ある時刻からの経過時刻、又は現在時刻等の時刻を確認し、時刻によってあらかじめ記憶している複数種類の送信画像データの中から該当する送信画像データを選択し、選択された送信画像データを前記ユーザ側情報処理装置に送信することを特徴とする。

また請求項5記載の本発明のネットワークサービスシステムは、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置への送信画像データをあらかじめ複数種類記憶し、カウントされた時間によって記憶している送信画像データをあらかじめ選択しておき、前記ユーザ側情報処理装置から入力データを受信したときに、あらかじめ選択されている送信画像データを前記ユーザ側情報処理装置に送信することを特徴とする。

また請求項6記載の本発明のネットワークサービスシステムは、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置からの入力データを受信した時刻、前記ユーザ側情報処理装置からの入力データの送信時刻、ある時刻からの経過時刻、又は現在時刻等の時刻によって、選択された送信画像を前記ユーザ側情報処理装置に表示させることを特徴とする。

また請求項7記載の本発明のネットワークサービスシステムは、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置からの入力データに基づいて送信画像データを選択し、この選択された送信画像データを前記ユーザ側情報処理装置に送信する時に、ホスト側情報処理装置が有する時刻データ、又はこの時刻データをもとに作り出した仮想時刻データをあわせて送信することを特徴とする。

また請求項8記載の本発明のネットワークサービスシステムは、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置からの入力データに基づいて選択された送信画像を前記ユーザ側情報処理装置に表示させるとともに、ホスト側情報処理装置が有する時刻、又はホスト側情報処理装置が有する時刻データをもとに作り出した仮想時刻をあわせて表示することを特徴とする。

また請求項9記載の本発明のネットワークサービスシステムは、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置からの入力データに基づいて送信画像データを選択し、この選択された送信画像データを前記ユーザ側情報処理装置に送信する時に、複数の画像データからなる時刻表示データと、前記ユーザ側情報処理装置のタイムカウンタを利用して前記時刻表示データの画像データを変更する時刻表示変更データとをあわせて送信することを特徴とする。

また請求項10記載の本発明のネットワークサービスシステムは、ネットワーク回線を利用してユーザ側情報処理装置からアクセス可能なホスト側情報処理装置において、ユーザ側情報処理装置からの入力データに基づいて選択された送信画像と、前記ユーザ側情報処理装置が有するタイムカウンタによって動作する時計とを前記ユーザ側情報処理装置に表示させることを特徴とする。

また請求項11記載の本発明のネットワークサービスシステムは、請求項1から請求項10のいずれかに記載のネットワークサービスシステムにおいて、ホスト側情報処理装置を、ユーザ側情報処理装置からネットワーク回線を利用してアクセス可能な第一のホスト側情報処理装置と、前記第一のホスト側情報処理装置にネットワーク回線を利用してアクセス可能な第二のホスト側情報処理装置で構成したことを特徴とする。

フロントページの続き

(72)発明者 白石 潤一

東京都豊島区東池袋1丁目4番10号25山京ビル510 株式会社ドーナツコーポレーション内

Fターム(参考) 2C001 AA14 BB02 BB07 CB08
5B185 CA01 CA06