

(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2009-28107
(P2009-28107A)

(43) 公開日 平成21年2月12日(2009.2.12)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/12 (2006.01)	A 6 3 F 13/12 B	2 C 0 0 1
H 0 4 M 1/00 (2006.01)	H 0 4 M 1/00 R	5 K 0 2 7
	A 6 3 F 13/12 Z	

審査請求 未請求 請求項の数 7 O L (全 9 頁)

(21) 出願番号	特願2007-192697 (P2007-192697)	(71) 出願人	501275178
(22) 出願日	平成19年7月24日 (2007.7.24)		ソフトバンク B B 株式会社
			東京都港区東新橋 1 丁目 9 番 1 号
		(74) 代理人	100104156
			弁理士 龍華 明裕
		(72) 発明者	筒井 多志志
			東京都港区東新橋一丁目9番1号 ソフト
			バンク B B 株式会社内
		F ターム (参考)	2C001 CA01 CB08 DA04
			5K027 AA11 BB01 EE15 MM17

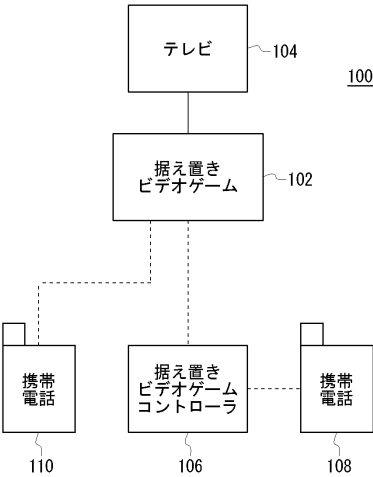
(54) 【発明の名称】 携帯通信端末

(57) 【要約】

【課題】汎用的な携帯電話等携帯通信端末をゲームコントローラとして機能させ、多様なゲーム機に対応して、各種のゲーム機で実行するゲームのデータを1箇所に集約する。

【解決手段】第1ゲーム機から第1ゲーム機で実行したゲームのゲームデータを受信するゲームデータ受信部と、ゲームデータを格納するゲームデータ格納部と、第2ゲーム機にゲームデータを、第2ゲーム機で実行するゲームのゲームデータとして送信するゲームデータ送信部と、を備える携帯通信端末を提供する。

【選択図】 図 1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第 1 ゲーム機から前記第 1 ゲーム機で実行したゲームのゲームデータを受信するゲームデータ受信部と、

前記ゲームデータを格納するゲームデータ格納部と、

第 2 ゲーム機に前記ゲームデータを、前記第 2 ゲーム機で実行するゲームのゲームデータとして送信するゲームデータ送信部と、

を備える携帯通信端末。

【請求項 2】

前記第 1 ゲーム機、或いは、前記第 2 ゲーム機からゲームの簡易ゲームプログラムを受信する簡易ゲームプログラム受信部と、

前記簡易ゲームプログラムをインストールして実行する簡易ゲームプログラム実行部と、

、

をさらに備える請求項 1 に記載の携帯通信端末。

【請求項 3】

ゲーム機からソフトウェアのプログラムシリアルナンバを受信するプログラムシリアルナンバ受信部と、

前記プログラムシリアルナンバと携帯通信端末の識別情報とを管理サーバに送信するプログラムシリアルナンバ送信部と、

前記プログラムシリアルナンバと前記携帯通信端末の識別情報とが正当な組み合わせである場合に、前記管理サーバから前記ゲームの実行禁止を解除する鍵データを受信する鍵データ受信部と、

前記鍵データにより前記ソフトウェアの実行禁止を解除すべく、前記鍵データを前記ゲーム機に送信する鍵データ送信部と、

を備える携帯通信端末。

【請求項 4】

ゲーム機が実行するゲームをコントロールする処理部、または簡易ゲームを実行する簡易ゲームプログラム実行部と、

通話の着信を契機として、前記ゲーム機における前記ゲームまたは前記簡易ゲームプログラム実行部における前記簡易ゲームの中断を指示する中断信号を生成する中断信号生成部と、

前記中断信号を前記ゲーム機または前記簡易ゲームプログラム実行部に送信する送信部と、

前記ゲームまたは前記簡易ゲームの中断後に、前記着信に係る前記通話を開始する通話部と、

を備える携帯通信端末。

【請求項 5】

ゲーム機が実行するゲームをコントロールする処理部、または簡易ゲームを実行する簡易ゲームプログラム実行部と、

ユーザの操作を受け付ける操作部と、

前記操作部が前記操作を受けた場合に、前記ゲーム機における前記ゲームまたは前記簡易ゲームプログラム実行部における前記簡易ゲームの中断を指示する中断信号を生成する中断信号生成部と、

前記中断信号を前記ゲーム機または前記簡易ゲームプログラム実行部に送信する送信部と、

前記ゲームまたは前記簡易ゲームの中断後に、前記着信に係る前記通話を開始する通話部と、

を備える携帯通信端末。

【請求項 6】

通話部と、

10

20

30

40

50

ユーザの操作を受け付ける操作部と、

前記通話部における通話の終了後に前記操作部が前記操作を受けた場合に、ゲーム機において一時停止しているゲームまたは簡易ゲームプログラム実行部において一時停止している簡易ゲームの再開を指示する再開信号を生成する再開信号生成部と、

前記再開信号を前記ゲーム機または前記簡易ゲームプログラム実行部に送信する送信部と、

を備える携帯通信端末。

【請求項 7】

ゲーム機が実行するゲームをコントロールする処理部、または簡易ゲームを実行する簡易ゲームプログラム実行部と、

ヘッドセットまたはイヤホンの装着を検知した場合には、前記ゲームの前記コントロールまたは前記簡易ゲームの前記実行を中断することなく、通話を実行する通話部と、

を備える携帯通信端末。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、携帯通信端末に関する。本発明は、特に、据え置き型ゲーム機におけるゲームコントローラとして機能する携帯通信端末に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、たとえば特許文献 1 に記載されている複合ゲームシステムが知られている。当該文献は、ディスプレイに接続されたビデオゲーム機に複数の携帯ゲーム機が接続されることを開示する。また当該文献は、携帯ゲーム機を操作することによって、ビデオゲーム機で実行するゲームが進行されることを開示する。

【特許文献 1】特開 2001-58086 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

前記文献記載の複合ゲームシステムによれば、ビデオゲーム機のコントローラとして携帯ゲーム機を利用する。よって携帯ゲーム機を有するユーザは、ビデオゲーム機で実行するゲームに参加できる。しかし、ゲームに参加するには携帯ゲーム機を持っていなければならない、より汎用的な携帯電話等携帯通信端末がゲームコントローラとして機能することが好ましい。またビデオゲーム機に限られず多様なゲーム機に対応して、各種のゲーム機で実行するゲームのデータが 1 箇所に集約されることが望ましい。

【課題を解決するための手段】

【0004】

上記課題を解決するために、本発明の第 1 の形態においては、第 1 ゲーム機から第 1 ゲーム機で実行したゲームのゲームデータを受信するゲームデータ受信部と、ゲームデータを格納するゲームデータ格納部と、第 2 ゲーム機にゲームデータを、第 2 ゲーム機で実行するゲームのゲームデータとして送信するゲームデータ送信部と、を備える携帯通信端末を提供する。

【0005】

なお、上記の発明の概要は、本発明の必要な特徴の全てを列挙したものではない。また、これらの特徴群のサブコンビネーションもまた、発明となりうる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0006】

以下、発明の実施の形態を通じて本発明を説明するが、以下の実施形態は特許請求の範囲にかかる発明を限定するものではない。また、実施形態の中で説明されている特徴の組み合わせの全てが発明の解決手段に必須であるとは限らない。

【0007】

10

20

30

40

50

図 1 は、本実施形態の携帯電話 108、110 を用いるゲームシステム 100 の一例を示す。ゲームシステム 100 は、据え置きビデオゲーム機 102、テレビ 104、据え置きビデオゲームコントローラ 106、携帯電話 108、携帯電話 110 を備える。据え置きビデオゲーム機 102 は、第 1 ゲーム機または第 2 ゲーム機の一例であってよく、ゲームプログラムを実行する。テレビ 104 は、据え置きビデオゲーム機 102 に接続されて、ゲームの画面およびサウンドを出力する。据え置きビデオゲームコントローラ 106 は、据え置きビデオゲーム機 102 に有線接続または無線接続されて、据え置きビデオゲーム機 102 をコントロールする。

【0008】

携帯電話 108 は、据え置きビデオゲームコントローラ 106 に有線接続または無線接続されて、据え置きビデオゲームコントローラ 106 を介して据え置きビデオゲーム機 102 をコントロールする。携帯電話 110 は、据え置きビデオゲーム機 102 に有線接続または無線接続されて、据え置きビデオゲーム機 102 をコントロールする。携帯電話 108 は、据え置きビデオゲームコントローラ 106 とともに使用され、携帯電話 110 は、据え置きビデオゲームコントローラ 106 に代えて使用される。

【0009】

携帯電話 108 および携帯電話 110 は、携帯通信端末の一例であってよい。携帯電話 108 および携帯電話 110 は、同一の構成を有してよく、据え置きビデオゲームコントローラ 106 が有する機能は携帯電話 108 に備えなくても良い。以下の説明において、携帯電話 108 および携帯電話 110 を代表して携帯電話 110 の構成を説明する。

【0010】

図 2 は、携帯電話 110 の構成の一例を示す。携帯電話 110 は、受信部 120、送信部 140、処理部 150、簡易ゲームプログラム実行部 152、ゲームデータ格納部 154、表示部 156、パイプライン 158、操作部 160、動き検知部 162 を備える。受信部 120 は、ゲームデータ受信部 122、簡易ゲームプログラム受信部 124、プログラムシリアルナンバ受信部 126、鍵データ受信部 128、ゲームコントロールデータ受信部 130 を有する。送信部 140 は、ゲームデータ送信部 142、プログラムシリアルナンバ送信部 144、鍵データ送信部 146、ゲームコントロールデータ送信部 148 を有する。

【0011】

ゲームデータ受信部 122 は、第 1 ゲーム機または第 2 ゲーム機の一例であってよい据え置きビデオゲーム機 102 から、据え置きビデオゲーム機 102 で実行したゲームのゲームデータを受信する。簡易ゲームプログラム受信部 124 は、第 1 ゲーム機または第 2 ゲーム機の一例であってよい据え置きビデオゲーム機 102 から、据え置きビデオゲーム機 102 で実行するゲームの簡易ゲームプログラムを受信する。

【0012】

プログラムシリアルナンバ受信部 126 は、第 1 ゲーム機または第 2 ゲーム機の一例であってよい据え置きビデオゲーム機 102 から、据え置きビデオゲーム機 102 で実行するゲームのプログラムシリアルナンバを受信する。鍵データ受信部 128 は、据え置きビデオゲーム機 102 で実行するゲームの実行禁止を解除する鍵データを管理サーバから受信する。ゲームコントロールデータ受信部 130 は、据え置きビデオゲーム機 102 から実行しているゲームのコントロールデータを受信する。

【0013】

ゲームデータ送信部 142 は、ゲームデータ受信部 122 が受信したゲームデータを、据え置きビデオゲーム機 102 とは別の他のゲーム機に当該他のゲーム機で実行するゲームのゲームデータとして送信する。なお、当該他のゲーム機は第 2 ゲーム機の一例であってよい。プログラムシリアルナンバ送信部 144 は、プログラムシリアルナンバ受信部 126 が受信したプログラムシリアルナンバと携帯電話 110 の識別情報とを、ゲームの管理サーバに送信する。

【0014】

10

20

30

40

50

鍵データ送信部 146 は、鍵データ受信部 128 が受信した鍵データによりゲームの実行禁止を解除すべく、鍵データを第 1 ゲーム機または第 2 ゲーム機の一例であってよい据え置きビデオゲーム機 102 に送信する。ゲームコントロールデータ送信部 148 は、据え置きビデオゲーム機 102 で実行しているゲームをコントロールするゲームコントロールデータを据え置きビデオゲーム機 102 に送信する。

【0015】

処理部 150 は、携帯電話 110 を制御する。簡易ゲームプログラム実行部 152 は、簡易ゲームプログラム受信部 124 が受信した簡易ゲームプログラムを携帯電話 110 にインストールして、当該インストールした簡易プログラムを実行する。ゲームデータ格納部 154 は、ゲームデータ受信部 122 が受信したゲームデータを格納する。

10

【0016】

表示部 156 は、処理部 150 における処理の出力を表示する。あるいは表示部 156 は、簡易ゲームプログラム実行部 152 が実行している簡易ゲームの出力を表示する。パイプレータ 158 は、ゲームコントロールデータ受信部 130 が受信しているコントロールデータに応じて、携帯電話 110 に振動を生じさせる。

【0017】

操作部 160 は、処理部 150 における処理の入力値を入力する。あるいは簡易ゲームプログラム実行部 152 が実行している簡易ゲームの入力値を入力する。操作部 160 が入力するデータとして、たとえばテンキー入力、音声入力、カメラ等による撮像データ入力を例示できる。動き検知部 162 は、ゲームコントロールデータ送信部 148 が送信するゲームコントロールデータとして、携帯電話 110 の動きを採用する場合に、携帯電話 110 の動きを検知する。

20

【0018】

図 3 は、本実施形態の携帯電話 110 を用いるゲームシステム 200 を示す。ゲームシステム 200 では、携帯電話 110 と各ゲーム機とが各種の通信技術によって接続される。ゲーム機として、たとえば据え置きビデオゲーム機 102、主にゲームセンター等のアミューズメントスポットに設置されるメダルゲーム機 212 あるいはアーケードゲーム機 214、携帯ゲーム機 208、パーソナルコンピュータ 210 が例示できる。

【0019】

携帯電話 110 と据え置きビデオゲーム機 102 とは、たとえばブルートゥース規格を用いた無線通信により接続できる。携帯電話 110 とメダルゲーム機 212 あるいはアーケードゲーム機 214 とは、たとえば非接触型 IC カードの技術方式を利用した無線通信により接続できる。携帯電話 110 と携帯ゲーム機 208 とは、たとえば無線 LAN によって接続できる。携帯電話 110 とパーソナルコンピュータ 210 とは、たとえばブルートゥース規格を用いた無線通信あるいは USB による有線通信によって接続できる。

30

【0020】

上記各ゲーム機でのゲームコントローラとして、携帯電話 110 が利用できる。また、各ゲーム機に専用のコントローラが存在する場合には、当該専用のコントローラと携帯電話 110 とを接続して使用できる。そして、各ゲーム機で実行したゲームのゲームデータを携帯電話 110 のデータベース（ゲームデータ格納部 154）に格納できる。ゲームデータ格納部 154 に格納したゲームデータは、他のゲーム機で同種のゲームを実行する場合にゲームデータとして使用できる。ゲームデータとして、たとえばゲームのハイスコアあるいはゲームのセーブデータが例示できる。

40

【0021】

上記各ゲーム機において、たとえば据え置きビデオゲーム機 102 とその専用コントローラには、十分なデータ記憶容量が用意されていない場合がある。このような場合であっても、携帯電話 110 のゲームデータ格納部 154 をゲームデータの格納に利用する場合には、十分なゲームデータの記憶領域が確保できる。またゲームシステム 200 では、各ゲーム機で利用するゲームデータを全て 1 つの携帯電話 110 に集約できる。よって、様々な場所で容易にゲームデータを利用してゲームを楽しむことができる。

50

【 0 0 2 2 】

さらに、各ゲーム機で実行するゲームにおいて、ミニゲーム等の簡易ゲームプログラムが提供される場合には、当該簡易ゲームプログラムを携帯電話 1 1 0 にダウンロードできる。携帯電話 1 1 0 が各ゲーム機を離れてコントローラとして使用されないときでも、携帯電話 1 1 0 で簡易ゲームを楽しむことができる。

【 0 0 2 3 】

なお、携帯電話 1 1 0 の電話またはデータ通信網を提供する 3 G 網 2 1 6 を介して、携帯電話 1 1 0 は、ゲームで使用するデータをダウンロードできる。ダウンロードしたデータは各ゲーム機でのゲーム内容に反映して使用できる。ダウンロードするデータとして、たとえばゲーム内で用いるトレーディングカードデータあるいはゲーム内で使用する追加アイテム、レアアイテム等のデータを例示できる。さらにゲームの課金データを例示できる。

10

【 0 0 2 4 】

図 4 は、本実施形態の携帯電話 1 1 0 を用いるゲームセキュリティシステム 3 0 0 を示す。ゲームセキュリティシステム 3 0 0 では、ゲームプログラムが記録された C D - R O M (C o m p a c t D i s c R e a d O n l y M e m o r y) 等の媒体 3 0 6 を据え置きビデオゲーム機 1 0 2 に挿入すると、据え置きビデオゲーム機 1 0 2 から携帯電話 1 1 0 にゲームのシリアルナンバが送信される。携帯電話 1 1 0 は、ゲームのシリアルナンバとともに携帯電話 1 1 0 の識別情報、たとえば電話番号あるいは S I M カード (S u b s c r i b e r I d e n t i t y M o d u l e C a r d) 番号をゲームサーバ 3 0 8 に送信する。

20

【 0 0 2 5 】

ゲームサーバ 3 0 8 は、送信されたゲームのシリアルナンバと携帯電話 1 1 0 の識別情報とを照合して、正当な組み合わせであればゲームの実行禁止を解除する鍵データ 3 1 0 を携帯電話 1 1 0 に送信する。鍵データ 3 1 0 を受信した携帯電話 1 1 0 は鍵データ 3 1 0 を据え置きビデオゲーム機 1 0 2 に送信して、据え置きビデオゲーム機 1 0 2 は当該鍵データを適用してゲームの実行禁止を解除する。

【 0 0 2 6 】

ゲームセキュリティシステム 3 0 0 によれば、ゲームの不正使用を防止することができるとともに、正当なユーザが自己の所有するゲームプログラムを他のゲーム機においても正当に使用できる。また、ゲームサーバ 3 0 8 において正当なユーザを把握できるので、ユーザに対してゲームに関する情報を適宜配信することが可能になる。

30

【 0 0 2 7 】

図 5 は、携帯電話 1 1 0 を用いた情報配信システム 4 0 0 を示す。図 4 に示したゲームサーバ 3 0 8 において把握された正当なユーザ情報は、情報配信サーバ 4 0 6 に通知される。情報配信サーバ 4 0 6 は、3 G 網 2 1 6 を介して、ゲームに関する情報を、ユーザの携帯電話 1 1 0 に配信できる。ゲームに関する情報としては、たとえば新ゲームの発売告知情報、ゲーム内で使用できるアイテムの解禁情報等が例示できる。また、ゲームに関する特典を付与する等の場合、携帯電話 1 1 0 のゲームデータ格納部 1 5 4 の内容を書き換えて、特典データを付与することができる。

40

【 0 0 2 8 】

以上、本発明を実施の形態を用いて説明したが、本発明の技術的範囲は上記実施の形態に記載の範囲には限定されない。上記実施の形態に、多様な変更または改良を加えることが可能であることが当業者に明らかである。その様な変更または改良を加えた形態も本発明の技術的範囲に含まれ得ることが、特許請求の範囲の記載から明らかである。

【 0 0 2 9 】

たとえば、上記実施形態で説明した携帯電話 1 1 0 は、言うまでもなく携帯電話として機能するから、ゲームコントローラとして使用している場合においても通話が可能である。たとえば、ヘッドセットまたはイヤホンを着用して、ゲーム機におけるゲームまたは携帯電話 1 1 0 における簡易ゲームを実行しているとき、ゲームまたは簡易ゲームを中断する

50

ことなく通話機能を使用できる。また、ゲームのコントロール中または簡易ゲームの実行中に着信があった場合には、着信を契機として自動的にゲーム機または簡易ゲームの実行部に中断信号を送信して、通話を開始できる。また、任意のボタン等操作部 160 を操作してゲームまたは簡易ゲームを中断する信号を送信でき、ゲームまたは簡易ゲームを中断した状態で通話機能を使用できる。そして通話終了後に、任意のボタン等操作部 160 を操作してゲームまたは簡易ゲームを再開できる。

【0030】

すなわち、携帯電話 110 は、ゲーム機が実行するゲームをコントロールする処理部、または簡易ゲームを実行する簡易ゲームプログラム実行部と、通話の着信を契機として、ゲーム機におけるゲームまたは簡易ゲームプログラム実行部における簡易ゲームの中断を指示する中断信号を生成する中断信号生成部と、中断信号をゲーム機または簡易ゲームプログラム実行部に送信する送信部と、ゲームまたは簡易ゲームの中断後に、着信に係る通話を開始する通話部と、を備えることができる。また、携帯電話 110 は、ゲーム機が実行するゲームをコントロールする処理部、または簡易ゲームを実行する簡易ゲームプログラム実行部と、ユーザの操作を受け付ける操作部と、操作部が操作を受けた場合に、ゲーム機におけるゲームまたは簡易ゲームプログラム実行部における簡易ゲームの中断を指示する中断信号を生成する中断信号生成部と、中断信号をゲーム機または簡易ゲームプログラム実行部に送信する送信部と、ゲームまたは簡易ゲームの中断後に、着信に係る通話を開始する通話部と、を備えることができる。また、携帯電話 110 は、通話部と、ユーザの操作を受け付ける操作部と、通話部における通話の終了後に操作部が操作を受けた場合に、ゲーム機において一時停止しているゲームまたは簡易ゲームプログラム実行部において一時停止している簡易ゲームの再開を指示する再開信号を生成する再開信号生成部と、再開信号をゲーム機または簡易ゲームプログラム実行部に送信する送信部と、を備えることができる。また、携帯電話 110 は、ゲーム機が実行するゲームをコントロールする処理部、または簡易ゲームを実行する簡易ゲームプログラム実行部と、ヘッドセットまたはイヤホンの装着を検知した場合には、ゲームのコントロールまたは簡易ゲームの実行を中断することなく、通話を実行する通話部と、を備えることができる。

【図面の簡単な説明】

【0031】

【図 1】本実施形態の携帯電話 108、110 を用いるゲームシステム 100 の一例を示す。

【図 2】携帯電話 110 の構成の一例を示す。

【図 3】携帯電話 110 を用いるゲームシステム 200 を示す。

【図 4】携帯電話 110 を用いるゲームセキュリティシステム 300 を示す。

【図 5】携帯電話 110 を用いた情報配信システム 400 を示す。

【符号の説明】

【0032】

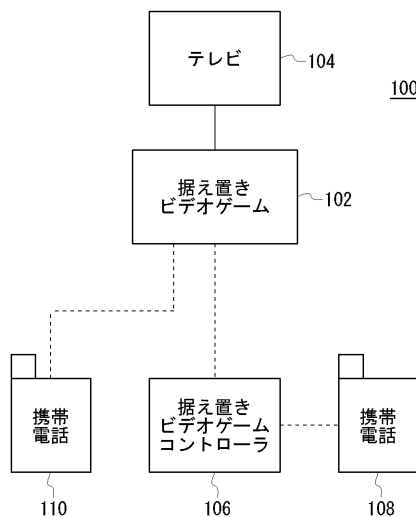
- 100 ゲームシステム
- 102 据え置きビデオゲーム機
- 104 テレビ
- 106 据え置きビデオゲームコントローラ
- 108 携帯電話
- 110 携帯電話
- 120 受信部
- 122 ゲームデータ受信部
- 124 簡易ゲームプログラム受信部
- 126 プログラムシリアルナンバ受信部
- 128 鍵データ受信部
- 130 ゲームコントロールデータ受信部
- 140 送信部

1 4 2 ゲームデータ送信部
 1 4 4 プログラムシリアルナンバ送信部
 1 4 6 鍵データ送信部
 1 4 8 ゲームコントロールデータ送信部
 1 5 0 処理部
 1 5 2 簡易ゲームプログラム実行部
 1 5 4 ゲームデータ格納部
 1 5 6 表示部
 1 5 8 バイブレータ
 1 6 0 操作部
 1 6 2 動き検知部
 2 0 0 ゲームシステム
 2 0 8 携帯ゲーム機
 2 1 0 パーソナルコンピュータ
 2 1 2 メダルゲーム機
 2 1 4 アーケードゲーム機
 2 1 6 3 G 網
 3 0 0 ゲームセキュリティシステム
 3 0 6 媒体
 3 0 8 ゲームサーバ
 3 1 0 鍵データ
 4 0 0 情報配信システム
 4 0 6 情報配信サーバ

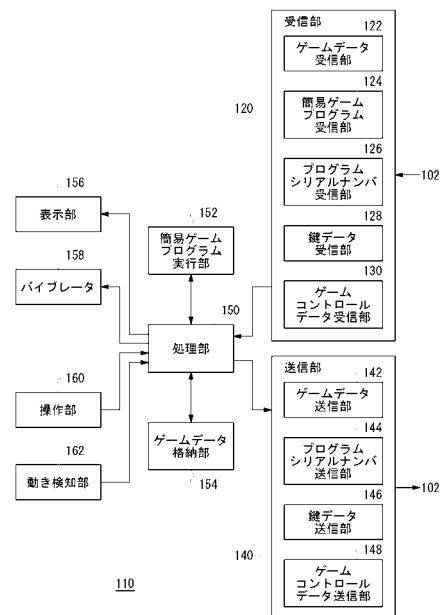
10

20

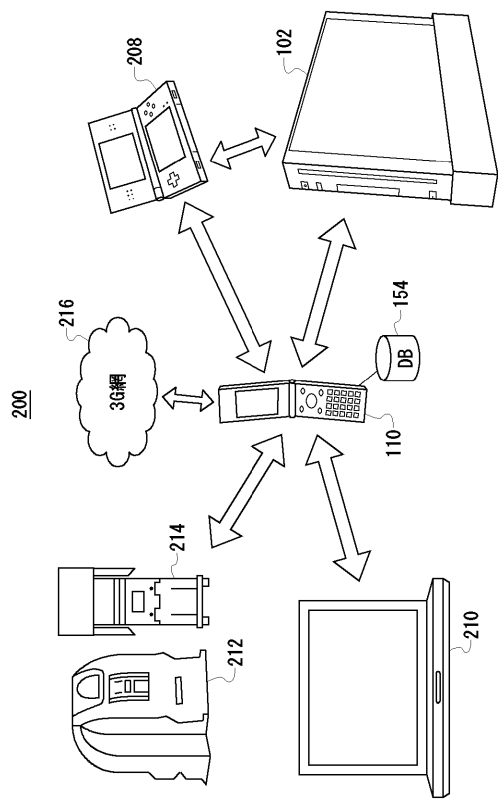
【図 1】



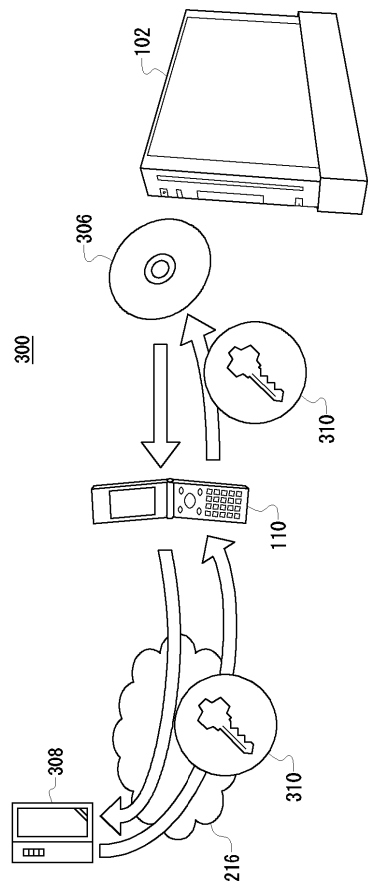
【図 2】



【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】

