

(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2004-261202

(P2004-261202A)

(43) 公開日 平成16年9月24日(2004.9.24)

(51) Int. Cl. ⁷	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/12	A 6 3 F 13/12	2 C 0 0 1
A 6 3 F 13/00	A 6 3 F 13/00	
A 6 3 F 13/10	A 6 3 F 13/10	

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 24 頁)

(21) 出願番号 特願2003-10444 (P2003-10444)
 (22) 出願日 平成15年1月17日 (2003.1.17)

(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
 (74) 代理人 100106002
 弁理士 正林 真之
 (72) 発明者 篠田 朋広
 東京都江東区有明3丁目1番地25 有明
 フロンティアビルA棟
 Fターム(参考) 2C001 AA12 BA04 BA05 BA06 BB01
 BB05 BB09 CA01 CB01 CB07
 CB08 CC02 DA04

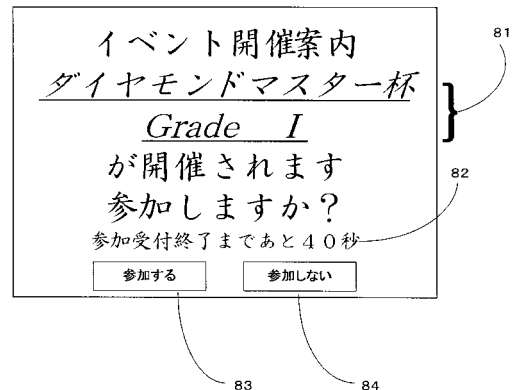
(54) 【発明の名称】 ゲームシステム及びゲームサーバ

(57) 【要約】

【課題】 ゲームプレーヤのゲーム参加意欲と競争心を増大させ、興趣の増大を図ることができるゲーム機（麻雀）を提供する。

【解決手段】 ゲームシステムSには、ゲームサーバ10と、ゲーム機群30と、が通信可能な状態に接続され、ゲーム機群30は、ゲーム端末41A、41B、41C、41Dから構成されている。ゲーム端末では、或るゲームプレーヤが自身の行いたい特別ゲームの開催の要求を入力し、当該要求に対してゲームサーバ10では、記憶されたゲームプレーヤの個人情報に基づき特別ゲーム開催報知対象のゲームプレーヤを選定し、当該ゲームプレーヤのみに特別ゲーム開催報知することにより、ゲームプレーヤが特別ゲームを開催して参加しようとする意欲を向上させることができる。

【選択図】 図18



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

ゲームプレーヤにより操作可能な操作部を有する複数のゲーム端末装置と、当該複数のゲーム端末装置に対して、ゲームに関するデータを送受信するゲームサーバと、を用い、複数のゲームプレーヤに対して参加可能なゲームを提供するゲームシステムであって、前記ゲームサーバは、各ゲームプレーヤに対応する複数のゲーム端末装置に係るアドレス情報を管理するアドレス情報管理手段と、複数のゲームプレーヤに関する個人情報を管理する個人情報管理手段と、ゲームプレーヤからの特定個人情報を含む特別ゲーム開催要求情報を受信する特別ゲーム要求受信手段と、
特定個人情報及び前記個人情報管理手段により管理されている個人情報に基づいて、特定個人情報の条件に該当するゲームプレーヤを前記複数のゲームプレーヤの中から選定するゲームプレーヤ選定手段と、
前記ゲームプレーヤ選定手段により選定されたゲームプレーヤに対して特別ゲームの参加募集案内情報を送信する特別ゲーム参加募集案内送信手段と、を備えたことを特徴とするゲームシステム。

10

【請求項 2】

請求項 1 のゲームプレーヤ選定手段は、特定個人情報の条件に該当するゲームプレーヤを、ゲームサーバにアクセス中のゲームプレーヤのうちから選定することを特徴とするゲームシステム。

20

【請求項 3】

ゲームプレーヤにより操作可能な操作部を有する複数のゲーム端末装置に対して、ゲームに関するデータを送受信するゲームサーバであって、各ゲームプレーヤに対応する複数のゲーム端末装置に係るアドレス情報を管理するアドレス情報管理手段と、複数のゲームプレーヤに関する個人情報を管理する個人情報管理手段と、ゲームプレーヤからの特定個人情報を含む特別ゲーム開催要求情報を受信する特別ゲーム要求受信手段と、特定個人情報及び前記個人情報管理手段により管理されている個人情報に基づいて、特定個人情報の条件に該当するゲームプレーヤを前記複数のゲームプレーヤの中から選定するゲームプレーヤ選定手段と、
前記ゲームプレーヤ選定手段により選定されたゲームプレーヤに対して特別ゲームの参加募集案内情報を送信する特別ゲーム参加募集案内送信手段と、を備えたことを特徴とするゲームサーバ。

30

【請求項 4】

請求項 3 のゲームプレーヤ選定手段は、特定個人情報の条件に該当するゲームプレーヤを、ゲームサーバにアクセス中のゲームプレーヤのうちから選定することを特徴とするゲームサーバ。

【発明の詳細な説明】**【0001】**

40

【発明の属する技術分野】

本発明は、ゲームシステム及びゲームサーバに関するものである。

【0002】**【従来の技術】**

従来、ゲームシステムにおいて、ゲームプレーヤに対して操作可能な複数の端末装置と、それらの複数の端末装置から供給される信号に基づいて情報の提供を行うゲームサーバと、が通信可能な状態に接続されるように構成されたものが周知であり、一所に集まることなくゲームを楽しむことができる簡便なサービスとして知られている。

【0003】

このような簡便なサービスの中でも、インターネットを介して不特定多数のゲームプレー

50

ヤとゴルフゲームを競うことができるビデオゲーム装置が提供されている（例えば、特許文献1参照）。このビデオゲーム装置において、ゴルフゲームサーバは、各プレーヤからのオープンーナメント参加の通信を受けて個人情報入力画面を送信する送信手段を備えており、ゲームプレーヤに対してゲームを提供することができる。

【0004】

また、上述したゴルフゲームの他にも、各種のゲームが存在し、その中の一例として、インターネットを介して、ゲームプレーヤの操作により、ゲーム内容が表示され、実際の麻雀ゲームを提供することができるゲームシステムが存在し、麻雀を行う人数を集めるといった煩雑な作業を行うことなく、各地の見知らぬゲームプレーヤとの麻雀ゲームを楽しむことができ、好評を得ている。

10

【0005】

【特許文献1】

特開2002-219282号公報

【0006】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、このようなシステムにおいては、単にゲームプレーヤを集めてトーナメントを開催し、そのスコアでランキングを競い、当該ランキング上位者で月例トーナメントを行うが、当該ランキング上位者のみに参加資格が限定されるため、トーナメント参加資格を得ることが難しく、ゲームプレーヤがトーナメントに参加したいと意図してもトーナメントに参加することが容易ではなく、ゲームプレーヤのゲームへの参加の興趣を低下させる可能性があった。

20

【0007】

例えば、一口にトーナメントといっても、様々な個人情報に基づけば、それに対応する様々な種類のトーナメントが開催可能であり、各々のトーナメントでトーナメントタイトル（例えば、トーナメント優勝）の取得が可能である。一方、スコアランキングを競うのみの単一のトーナメントシステムでは、トーナメントタイトル取得の機会が少なく、トーナメントタイトル取得の希少価値は大きくなるも、トーナメントに参加しトーナメントタイトルを取得するという楽しさをゲームプレーヤに与える機会は小さくなる。

【0008】

この課題を麻雀ゲームに置き換えて述べると、麻雀ゲームの参加者を、ネットワークを通じて募り、麻雀の対局を行い、その対局結果に基づいてポイントを付与し、累積ポイントのランキングを競い、ランキング上位者でトーナメントを行うことであり、トーナメント進出を賭けランキングを競うという興趣はあるものの、累積ポイントによるランキングに基づくのみであるため、ランキング上位又はトーナメントタイトルを獲得する楽しみは、一部のゲームプレーヤにしか与えられない。

30

【0009】

例えば、様々な個人情報に基づけば、単一種類のトーナメントに限らず、対応する様々な種類の特別ゲームが開催可能であり、当該特別ゲームに対応する様々なランキングを行えば、当該ランキング上位又は特別ゲームのタイトル・称号を獲得するゲームプレーヤを多数存在させることが可能となり、さらに、ゲームプレーヤが所望する特別ゲーム開催を要求することを可能ならしめると、いずれかの特別ゲームのランキングにおいて上位又はタイトルを獲得することが容易となる。

40

【0010】

本発明は、上述した如き課題に基づいてなされたものであり、ゲームへの参加の興趣を増大させるゲームシステムを提供することを目的とする。

【0011】

【発明を解決するための手段】

以上のような目的を達成するために、本発明のゲームシステムは、各ゲームプレーヤに対応する複数のゲーム端末装置に係るアドレス情報を管理するアドレス情報管理手段と、複数のゲームプレーヤに関する個人情報管理する個人情報管理手段と、ゲームプレーヤか

50

らの特定個人情報を含む特別ゲーム開催要求情報を受信する特別ゲーム要求受信手段と、特定個人情報及び前記個人情報管理手段により管理されている個人情報に基づいて、特定個人情報の条件に該当するゲームプレーヤを前記複数のゲームプレーヤの中から選定するゲームプレーヤ選定手段と、前記ゲームプレーヤ選定手段により選定されたゲームプレーヤに対して特別ゲームの参加募集案内情報を送信する特別ゲーム参加募集案内送信手段と、を備えたことを特徴とする。

【0012】

より具体的には、本発明では、以下のようなものを提供する。

【0013】

(1) ゲームプレーヤにより操作可能な操作部を有する複数のゲーム端末装置と、当該複数のゲーム端末装置に対して、ゲームに関するデータを送受信するゲームサーバと、を用い、複数のゲームプレーヤに対して参加可能なゲームを提供するゲームシステムであって、前記ゲームサーバは、各ゲームプレーヤに対応する複数のゲーム端末装置に係るアドレス情報を管理するアドレス情報管理手段と、複数のゲームプレーヤに関する個人情報を管理する個人情報管理手段と、ゲームプレーヤからの特定個人情報を含む特別ゲーム開催要求情報を受信する特別ゲーム要求受信手段と、特定個人情報及び前記個人情報管理手段により管理されている個人情報に基づいて、特定個人情報の条件に該当するゲームプレーヤを前記複数のゲームプレーヤの中から選定するゲームプレーヤ選定手段と、前記ゲームプレーヤ選定手段により選定されたゲームプレーヤに対して特別ゲームの参加募集案内情報を送信する特別ゲーム参加募集案内送信手段と、を備えたことを特徴とするゲームシステム。 10 20

【0014】

(2) (1)のゲームプレーヤ選定手段は、特定個人情報の条件に該当するゲームプレーヤを、ゲームサーバにアクセス中のゲームプレーヤのうちから選定することを特徴とするゲームシステム。

【0015】

(3) ゲームプレーヤにより操作可能な操作部を有する複数のゲーム端末装置に対して、ゲームに関するデータを送受信するゲームサーバであって、各ゲームプレーヤに対応する複数のゲーム端末装置に係るアドレス情報を管理するアドレス情報管理手段と、複数のゲームプレーヤに関する個人情報を管理する個人情報管理手段と、ゲームプレーヤからの特定個人情報を含む特別ゲーム開催要求情報を受信する特別ゲーム要求受信手段と、特定個人情報及び前記個人情報管理手段により管理されている個人情報に基づいて、特定個人情報の条件に該当するゲームプレーヤを前記複数のゲームプレーヤの中から選定するゲームプレーヤ選定手段と、前記ゲームプレーヤ選定手段により選定されたゲームプレーヤに対して特別ゲームの参加募集案内情報を送信する特別ゲーム参加募集案内送信手段と、を備えたことを特徴とするゲームサーバ。 30

【0016】

(4) (3)のゲームプレーヤ選定手段は、特定個人情報の条件に該当するゲームプレーヤを、ゲームサーバにアクセス中のゲームプレーヤのうちから選定することを特徴とするゲームサーバ。 40

【0017】

(1)及び(3)の発明によれば、麻雀ゲーム等の各種ゲームにおける特別ゲームの開催にあたって、ゲームプレーヤ自身の要求に応じて当該特別ゲームを行うことを可能にして、ゲームプレーヤの意図を反映した特別ゲーム開催を容易にすることにより、当該特別ゲームのランキング上位又はタイトル・称号を獲得する機会を広げ、特別ゲーム開催に単調さや退屈感を与えず、特別ゲーム開催と参加の興趣を増大させ得るゲームを提供することができる。

【0018】

(2)及び(4)の発明によれば、特別ゲーム参加案内情報を、個人情報に基づき、特定個人情報の条件に該当するゲームプレーヤに対してのみ送信するため、特別ゲーム参加条 50

件を満たさないゲームプレーヤに対しては特別ゲーム参加案内情報が報知されず、特別ゲーム参加条件を満たすゲームプレーヤに対してのみ報知される。

【0019】

【発明の実施の形態】

以下に、本発明に好適な一実施形態について、図面に基づいて説明する。

【0020】

尚、以下において説明する実施形態においては、本発明にかかるゲーム端末に好適な実施形態として、本発明を、麻雀を行うためのゲーム端末に適用した場合を示す。

【0021】

また、本発明を、麻雀を行うためのゲーム端末（所謂ビデオ麻雀）だけでなくとも、ブラックジャック、花札等、他のカードゲームを行うためのゲーム端末であって、複数人で図柄の組合せにより勝敗を決定するゲーム端末などに適用することとしてもよい。

【0022】

[ゲームシステムのネットワーク構成]

図1は、本発明の実施形態のゲームシステムSにおけるネットワーク構成図である。

【0023】

ネットワークNに、本発明の全国オンライン対戦型麻雀のゲームサーバ10と、各施設に設置された本発明の全国オンライン対戦型麻雀のゲーム端末群30が接続されている。

【0024】

ゲームサーバ10は、ゲームプレーヤがゲーム端末群30にログインする時の認証機能、ネットワークNを介して遠隔地で対戦するゲームの管理を行う機能、ゲームプレーヤの個人情報と、ランキングなどのゲーム成績を管理する機能と、を持つ。また、前述の個人情報に基づきゲーム参加者がアクセスするネットワークNは、TCP/IPプロトコルに基づく専用回線を用いた構成とする。

【0025】

ゲーム端末群30はゲーム端末40A、40B、40C、40D（図2参照）から構成され、ゲーム端末40A、40B、40C、40Dはゲームプレーヤ1人に対し1台割り当てられ、ゲームプレーヤが麻雀をプレーするものである。ゲームプレーヤは、このゲーム端末40A、40B、40C、40Dにおいて、自分の手配の管理を行い、「自摸」、「打牌」、「チー」、「ポン」、「カン」、「ロン」など麻雀所定の動作指示を行う。

【0026】

本実施形態では、このゲーム端末群30は、ゲーム端末40A、40B、40C、40Dの4台を1組として各施設に設置されるものとするが、本発明はこれに限らず、各施設に設置する台数は、1台を単位として任意の台数でもよい。

【0027】

また、本実施形態では、ゲームサーバ10と、各施設に設置されたゲーム端末群30と、を接続するネットワークNは、専用回線を用いた構成とするとしているが、本発明はこれに限らず、公衆回線網を利用したインターネット上で実現するVPN（Virtual Private Network）などの有線形態、TDMA（Time Division Multiple Access）やCDMA（Code Division Multiple Access）など通信端末と基地局との間で、電磁波での搬送でデータのやり取りを行う無線形態、のいずれを用いて構成してもよい。

【0028】

[ゲーム端末群30の概観]

図2は、本発明の実施形態における、ゲーム端末群30の概観を示す図である。

【0029】

ゲーム端末群30は40A、40B、40C、40Dの4台個別のゲーム端末で構成される。

【0030】

なお、前述の通り必ずしも4台1組の構成をとらなくとも、1台単位で設置して、ネット

ワークNに接続しゲームを行う構成をとってもよい。

【0031】

[ゲーム端末40A、40B、40C、40Dの概観]

図3は、本発明のゲーム端末群30を構成する4台の個別のゲーム端末40A、40B、40C、40Dの概観を示す図である。4台全て同等の機器であるので、ここでは40Aを代表させて、外觀図を示す。

【0032】

ゲーム端末40Aには、ゲームプレーヤに対向するように表示装置41が備えられており、ゲームに関する画像を表示する機能を有する。

【0033】

また、この表示装置の表面にはタッチセンサ69(図10参照)が設けられており、触接される位置、タイミングに応じて、ゲームに関する操作を可能とする。

【0034】

更には、このゲーム端末40Aにはスピーカ75が内蔵されており、表示装置41の両側に備えられた透音孔42から、ゲーム演出の音声が発せられることになる。

【0035】

また、このゲーム端末40Aのゲームプレーヤ側には、ゲームを行うための硬貨投入口43が設けられており、ゲーム端末40Aに内蔵された硬貨検知センサ68(図10参照)により、硬貨を検知する。

【0036】

また、このゲーム端末40Aのゲームプレーヤ側には、ゲームプレーヤ認証のためのリライタブル磁気カード(図22参照)を挿入するための挿入口44が備えられ、ゲーム端末40Aのカードリーダー70(図10参照)へリライタブル磁気カードを挿入し、リライタブル磁気カードに記録されたゲームプレーヤの識別情報を読み取ることになる。

【0037】

なお、本実施形態においては、カードリーダー70によりリライタブル磁気カードから情報を読み取りゲームプレーヤを識別するように構成したが、本発明はこれに限らず、ICチップ内蔵カードなどゲームプレーヤ情報を記録可能な媒体であれば、いずれの媒体でもよい。

【0038】

[ゲームサーバ10の電気的構成]

図4は、本発明のゲームシステムSの、ゲームサーバ10のハードウェアブロック図である。ゲームサーバ10はBUS12を備え、BUS12には、CPU13と、ROM14と、RAM15と、後述する個人情報(個人情報テーブル、個人ランキングテーブル、個人役満成績テーブル)を格納したデータベースを実装するハードディスク16と、ネットワークNとの接続を司る通信I/F17と、乱数発生部18と、が接続されている。

【0039】

また、BUS12には、本発明のゲームシステムSに接続されたゲーム端末群30の接続アドレス情報を管理するアドレス管理部19が接続されており、これにより管理される接続アドレス情報は、例えばインターネットの標準プロトコルであるTCP/IPプロトコルのTCP番号およびIPアドレスである。

【0040】

また、BUS12には、ゲームプレーヤからの特別ゲーム開催要求を受信する特別ゲーム開催要求受信部20と、前記特別ゲーム開催要求を報知する対象のゲームプレーヤを本発明のゲームシステムSに接続中のゲームプレーヤから選定するゲームプレーヤ選定部21と、前記ゲームプレーヤ選定部21で選定したゲームプレーヤに特別ゲーム参加募集案内を報知する特別ゲーム参加募集案内送信部22と、前記ゲームプレーヤ選定部21で選定されたゲームプレーヤが特別ゲーム参加募集案内の報知に呼応して特別ゲーム参加の意思情報を送信する特別ゲーム参加情報受信部23と、が接続されている。

【0041】

10

20

30

40

50

さらに、BUS 12には、本発明のゲームシステムSで行なわれる麻雀ゲームが或るゲームプレイヤーの開催要求に基づくゲームの場合以外に、4人一組のゲームプレイヤー群のグルーピングを行い、また、麻雀ゲームが、或るゲームプレイヤーの開催要求に基づく特別ゲームであるか否かにかかわらず当該麻雀ゲームに参加するゲームプレイヤーの管理を行い、かつ、当該麻雀ゲームの進行の管理を行うゲーム管理部24と、CPU13の制御のもとに乱数発生部18と連携して麻雀ゲームの「配牌」、「自摸」、「打牌」、「捨牌」などの麻雀所定の動作及び状態を管理する配牌管理部25と、ゲーム管理部24が4人一組のゲームプレイヤーのグルーピングが不可能であった場合、すなわちゲーム参加者が4人のゲームプレイヤー数に満たなかった場合に仮想ゲームプレイヤーを介在させてゲームサーバ10がゲームを代行するゲーム代行機能部26と、或るゲームプレイヤーの開催要求に基づく特別ゲームの場合以外の時に、ゲームプレイヤーの個人情報を検索して当該個人情報に基づき発生させる特別ゲームを決定する特別ゲーム生成部27と、ゲーム端末群30でゲームを行おうとするゲームプレイヤーが、本発明のゲームシステムSへログインする際にゲームプレイヤー認証を行うゲームプレイヤー認証部28と、ゲーム進行中または終了時にゲームに参加している各ゲームプレイヤーの個人成績を最新状態に更新する個人成績更新部29と、が接続されている。

10

【0042】

[ゲームサーバ10で管理される個人情報について]

図5、図6、図7を参照して、ゲームシステムSで管理される個人情報について説明する。この個人情報に基づき、本発明のゲーム端末システムのゲームサーバ10は、ゲーム端末群30でゲームを行おうとするゲームプレイヤーの認証を行い、そのゲームプレイヤーの個人情報と、ゲーム履歴と、を判定し、特別ゲームを発生させる。図5、図6、図7はその個人情報のテーブルのイメージ図である。

20

【0043】

図5は、個人情報テーブルで、個人を識別する情報を管理する。このテーブルでは、ゲームプレイヤーID、パスワード、氏名、ハンドルネーム(ゲームを行う際に使用するニックネーム)、住所、生年月日、星座、性別、血液型などの個人を識別する情報を管理する。このテーブルは、ゲームプレイヤーがゲームに参加しようとするときゲームプレイヤー認証を行うが、そのゲームプレイヤー認証の際に参照され、またはゲームを開始する際に特別ゲームを発生させるか否かの判定を行う際に、または或るゲームプレイヤーにより特別ゲーム開催が要求された場合にその特別ゲームへの参加条件を満たしているゲームプレイヤーを選定する際に参照される。

30

【0044】

上記個人情報は、特別ゲーム開催の可能性を大きくするため、より多くの項目について収集することが望ましい。

【0045】

図6は、個人ランキングテーブルで、ゲームプレイヤー個人の対局成績の履歴を管理する。このテーブルでは、対局数、ランク(級・段位)、取得ポイント数、獲得誕生石数、獲得ジュエル数(誕生石以外)、取得称号、役満ランキングなどのゲーム成績のみを管理する。このテーブルは、ゲームを開始する際に特別ゲームを発生させるか否かの判定を行う際に、または或るゲームプレイヤーにより特別ゲーム開催が要求された場合にその特別ゲームへの参加条件を満たしているゲームプレイヤーを選定する際に参照される。

40

【0046】

図7は、個人役満成績で、ゲームプレイヤー個人の対局における役満の和了成績の履歴を管理する。役満の役ごとに和了回数を管理し、ゲームサーバ10の個人成績更新部29はこのテーブルを参照し、各役満ごとに和了回数の最も多いゲームプレイヤーに対し、称号を付与し、その情報を個人ランキングテーブルの役満ランキング項目に登録する。

【0047】

このテーブルも、前述の個人情報テーブル、個人ランキングテーブルと同様に、ゲームを開始する際に特別ゲームを発生させるか否かの判定を行う際に、または或るゲームプレー

50

ヤにより特別ゲーム開催が要求された場合にその特別ゲームへの参加条件を満たしているゲームプレーヤを選定する際に参照される。

【0048】

なお、本実施形態では、役満成績に限らず、役満以外の役についても和了回数を記録し、ランキングを行うように適用可能である。

【0049】

なお、本発明によるゲームでは、ゲームプレーヤ名の表示は、全て、ハンドルネームによる表示で行う(図14、図15参照)。

【0050】

[ゲームで使用されるゲーム価値について]

本発明のゲーム端末は、4人1組で行う麻雀を想定しているが、使用されるゲーム価値は、2種類ある。

【0051】

1つは、ジュエルであり、所謂誕生石である。誕生石には12種類ある。1月=ガーネット(Garnet)、2月=アメシスト(Amethyst)、3月=アクアマリン(Aqua-Marine)、4月=ダイヤモンド(Diamond)、5月=エメラルド(Emerald)、6月=パール(Pearl)、7月=ルビー(Ruby)、8月=ペリドット(Peridot)、9月=サファイア(Sapphire)、10月=オパール(Operl)、11月=トパーズ(Topaz)、12月=ターコイス(Turquoise)である(図16参照)。

【0052】

本発明のゲーム(麻雀)では、このジュエルの獲得数を競う。すなわち、ゲームプレーヤ群を構成するゲームプレーヤ全員が有段者の場合、当該ゲーム(対局)において、1位であったものは、4位(最下位)であったものからジュエルを獲得する。または、役満を和了した時には、「自摸」上がりの場合には全員から、「ロン」上がりの場合には役満を振り込んだゲームプレーヤから、ジュエルを獲得する。または、あるゲームプレーヤが和了したためその他のゲームプレーヤに持点を全て失った(所謂トバされた)ゲームプレーヤがいた場合も、和了者は所謂トバされたゲームプレーヤからジュエルを獲得する。

【0053】

2つ目は、ゲームプレーヤ自身の獲得ポイントであり、ポイントは、ゲーム自体の最終結果としての順位に基づき、1位=+6ポイント、2位=±0ポイント、3位=-2ポイント、4位=-4ポイントの基準で付与されるものと、前述の誕生石をポイントに換算して付与されるものがある。この換算率は、ゲームプレーヤ自身の誕生石は1個3ポイントとし、その他のジュエルは1個1ポイントとして、前述のポイントと合計される。

【0054】

本発明のゲームでは、上記各ジュエルの獲得数と、獲得ポイントのそれぞれでランキングを行い、ランキング1位のゲームプレーヤに対してそれぞれ称号が与えられる。

【0055】

なお、特別ゲームが発生した場合に、より多くの有価価値を獲得するように構成してもよい。

【0056】

また、前述の2つのゲーム価値は、通常ゲーム及び特別ゲームを問わず、いずれのゲームにおいてもランキングを行うための基準となるものである。

【0057】

このように、ゲームに対して2種類の獲得ゲーム価値を設定することにより、ゲームプレーヤのゲームへの参加意欲を高め、また、ゲーム自体に対する興趣の増大を図ることができ、ゲームプレーヤの競争意欲をかき立て得る。

【0058】

[特別ゲーム開催要求受信部]

ゲームプレーヤは、特別ゲームの開催を要求することが出来る。或るゲームプレーヤがそ

10

20

30

40

50

の要求をゲーム端末に入力し、ゲームサーバ10はその要求に対して特別ゲーム開催準備の処理を行う。なお、当該特別ゲーム開催要求は、特別ゲームの種類を問わない特別ゲーム開催要求であっても、ゲームプレーヤ自身が所望する個人情報に基づく種類の特別ゲーム開催要求であってもいずれでもよいが、本実施形態では、ゲームプレーヤ自身が所望する個人情報に基づく種類の特別ゲーム開催を要求するものとする。例えばあるゲームプレーヤの住所が東京都であって、住所が東京都である他のゲームプレーヤを募集し、東京都内対抗戦なる特別ゲームを開催しようとするとする。この要求に対し、ゲームサーバ10は当該特別ゲームの開催のため、本ゲームシステムSにアクセス中のゲームプレーヤの中から当該特別ゲーム参加条件を満たすゲームプレーヤの選定と、特別ゲーム参加募集とを行い、当該特別ゲームを開催する。

10

【0059】

すなわち、この装置は、ゲームプレーヤにより特別ゲーム開催要求がゲーム端末に入力され、その入力信号に基づきゲーム端末がゲームサーバへ特別ゲーム開催要求信号を送信してきたときに、その信号を受信してゲームプレーヤ所望の特別ゲームの種類を判定し、ゲームプレーヤ選定部21に、本ゲームシステムSにアクセス中のゲームプレーヤの中から当該特別ゲーム参加条件を満たすゲームプレーヤを選定するよう信号を送信する装置である。

【0060】**[ゲームプレーヤ選定部]**

この装置は、前記特別ゲーム開催要求受信部20がゲーム端末から受信した特別ゲーム開催要求信号に基づき判定したゲームプレーヤ所望の特別ゲームの種類に基づき、本ゲームシステムSにアクセス中のゲームプレーヤの中から当該特別ゲーム参加条件を満たすゲームプレーヤを選定する処理を行う装置である。

20

【0061】

この装置の処理により、特別ゲーム参加案内情報を、個人情報に基づき、特定個人情報の条件に該当するゲームプレーヤに対してのみ送信するため、特別ゲーム参加条件を満たさないゲームプレーヤに対しては特別ゲーム参加案内情報が報知されず、特別ゲーム参加条件を満たすゲームプレーヤに対してのみ報知され、効率的に特別ゲーム参加案内情報の報知を行うことが出来る。

【0062】**[特別ゲーム参加募集案内送信部]**

この装置は、前記特別ゲーム開催要求受信部20が受信したゲーム端末からの特別ゲーム開催要求信号に基づき判定した特別ゲームの種類に基づき、前記ゲームプレーヤ選定部21が本ゲームシステムSにアクセス中のゲームプレーヤの中から選定した当該特別ゲーム参加条件を満たすゲームプレーヤに対し、特別ゲーム参加募集案内信号を、当該ゲームプレーヤが操作するゲーム端末に送信する処理を行う装置である。

30

【0063】

図18は、当該特別ゲーム参加募集案内信号が当該ゲームプレーヤの操作するゲーム端末に送信され、当該ゲーム端末の表示装置73に表示される特別ゲーム参加募集案内情報の表示イメージである。この表示画面には、或るゲームプレーヤによって開催要求される特別ゲームの種類を表示81と、当該開催案内に対して参加を受付ける所定の時間までの時間を報知する表示82と、当該開催案内に対してゲームプレーヤが参加を表明する場合に触接する、タッチセンサと連動した触接部83と、同じく当該開催案内に対してゲームプレーヤが不参加を表明する場合に触接する、タッチセンサと連動した触接部84と、が表示される。

40

【0064】

上記表示により、ゲームプレーヤは、選ばれて特別ゲームに参加を呼びかけられた様を感じ、特別ゲームの開催を要求したゲームプレーヤとの強い結びつきを感じつつ特別ゲームへ参加することが出来る。また、参加の諾否を自身の意思に基づいて決定することが出来るため、あたかも、どのゲームに参加するかの決定権を自ら持つように感じられ、ゲー

50

ム参加の興趣を増大することが出来得る。

【 0 0 6 5 】

[特別ゲーム参加情報受信部]

この装置は、前記特別ゲーム参加募集案内送信部 2 2 がゲーム端末へ送信した特別ゲーム参加募集案内信号に基づき返信された特別ゲーム参加情報の受信信号に基づき、前記ゲームプレーヤ選定部 2 1 が本ゲームシステム S にアクセス中のゲームプレーヤの中から選定した当該特別ゲーム参加条件を満たすゲームプレーヤに対し、特別ゲーム参加募集案内報知信号を当該ゲームプレーヤが操作するゲーム端末に送信したものに対し、当該ゲームプレーヤが特別ゲーム参加を表明してゲーム端末が特別ゲーム参加情報信号を送信してきたときに当該信号を受信し、ゲームサーバ 1 0 のゲーム管理部 2 4 に当該特別ゲームを実行するよう指示する信号を送信する処理を行う装置である。

10

【 0 0 6 6 】

[ゲーム管理部]

この装置は、ある時刻にゲームを行おうと、ゲーム端末群 3 0 のゲーム端末 4 0 A、4 0 B、4 0 C、4 0 D にエントリ（硬貨を投入し、ゲームプレーヤ認証を行う）し、ゲームに参加しようとする複数のゲームプレーヤがいて所定の時間内にゲームに参加しようとし、かつその複数ゲームプレーヤがいずれも特別ゲーム開催要求をしない場合に、その複数ゲームプレーヤを、ゲームに必要な所定の人数、例えば、麻雀であれば 4 人の単位にゲームプレーヤをグルーピングしてゲームプレーヤ群を形成し、その単位で行うゲームを管理する装置である。すなわち、同一のゲームでゲームを行うゲームプレーヤのグループであるゲームプレーヤ群を形成し、どのゲームにおいてどのゲームプレーヤがゲームを行っているかを、ゲームの開始時から終了時まで一貫して管理する装置である。

20

【 0 0 6 7 】

または、或る時刻に或るゲームプレーヤが、特別ゲームを行おうとゲーム端末群 3 0 のゲーム端末 4 0 A、4 0 B、4 0 C、4 0 D にエントリ（硬貨を投入し、ゲームプレーヤ認証を行う）し特別ゲームの開催を要求し、その他のゲームプレーヤがその要求に呼応して所定の時間差内に当該特別ゲームに参加しようとする場合、その複数ゲームプレーヤを、ゲームに必要な所定の人数、例えば、麻雀であれば 4 人単位にゲームプレーヤをグルーピングしてゲームプレーヤ群を形成し、その単位で行うゲームを管理する装置である。すなわち、同一の特別ゲームでゲームを行うゲームプレーヤのグループであるゲームプレーヤ群を形成し、どの特別ゲームにおいてどのゲームプレーヤがゲームを行っているかを、特別ゲームの開始時から終了時まで一貫して管理する装置である。

30

【 0 0 6 8 】

[配牌管理部]

この装置は、CPU 1 3 の制御のもと、乱数発生部 1 8 と連携して、同一ゲーム内での「配牌」、「自摸」、「打牌」、「捨牌」などの麻雀所定の動作及び状態の管理を行う。すなわち、ある特定のゲームの中で、ゲームプレーヤにどの牌を「配牌」し、どの牌を「自摸」らせるかの決定を行い、「捨牌」の管理を行う装置である。

【 0 0 6 9 】

[ゲーム代行機能部]

この装置は、前述のゲーム管理部 2 4 が、通常ゲーム及び特別ゲームを問わず、同一ゲーム内でゲームを行うゲームプレーヤのグルーピングが不可能であったとき、ゲームサーバ 1 0 が仮想ゲームプレーヤとしてゲームを代行するときに機能する装置である。CPU 1 3 の制御のもと、特定のゲーム中に仮想ゲームプレーヤとして、通常のゲームプレーヤが行う麻雀所定のゲーム動作、例えば、「自摸」、「打牌」、「チー」、「ポン」、「カン」、「リーチ」などの処理を行う。

40

【 0 0 7 0 】

[ゲームプレーヤ認証部]

この装置は、ゲームプレーヤがゲームに参加しようとするとき、その個人情報既にゲームサーバ 1 0 に登録済みのゲームプレーヤであるかどうかの認証を行う。この認証は、リ

50

ライタブルな磁気カードによって行うものとし、その磁気カードの情報をゲーム端末40A、40B、40C、40Dのカードリーダーに読ませ、その読み込ませた個人情報(ゲームプレイヤーID)と、ゲームプレイヤーがタッチパネルから入力したパスワードと、の組合せで、ゲームプレイヤーを特定するものである。ゲームプレイヤーが個人情報未登録の場合、新規登録を行い、新しく磁気カードを発行する。

【0071】

なお、本実施形態では、磁気カードを用いるとしているが、本発明はこれに限らず、ICチップ内蔵型カードなど、個人情報を記憶可能なものであれば他の媒体でもよい。

【0072】

[特別ゲーム生成部]

この装置は、或るゲームプレイヤーの特別ゲーム開催要求により特別ゲームを開催する場合以外のとき、前述のゲーム管理部24でグルーピングされゲームを行う4人のゲームプレイヤーそれぞれの会員属性に基づき、該当する特別ゲームを発生させるか判定し、特別ゲーム発生に該当する場合は、発生させる特別ゲームを決定し、その決定結果の信号を上記ゲーム管理部24に送信する。上記ゲーム管理部24は、その受信信号に基づき、ゲームを開始し、当該ゲームの進行を管理する。すなわち、図5の個人情報テーブル、図6の個人ランキングテーブル、図7の個人役満成績テーブルを、ゲームプレイヤーIDをキーに検索し、ゲームプレイヤーの属性と、個人ランキングと、役満成績と、をRAM15に読み込み、その情報の同一性や相互の関連性または差異を判定して発生させる特別ゲームを決定し、ゲーム管理部24に特別ゲームを実行させる。

10

20

【0073】

なお、ゲームプレイヤーの要求により特別ゲームが開催される場合は、当特別ゲーム生成部27の処理は行なわれず、前記特別ゲーム参加募集情報受信部20がゲームプレイヤーの特別ゲームへの参加信号を受信したときに、特別ゲーム参加募集情報受信部20が直接、前記ゲーム管理部24に当該特別ゲームの開催を実行せしめる信号を送信し、当該特別ゲームが開催される。

【0074】

一実施形態では、図5の個人情報テーブル、図6の個人ランキングテーブルを参照し、ゲームを行う4人のゲームプレイヤーの属性共通点を見出し、その属性共通点に基づいたタイトル名を特別ゲームに付与することにより、そのゲームを特別ゲームとする。さらに、図8の特別ゲームグレード対照テーブルを参照し、ゲームを行う4人のゲームプレイヤーのランクに基づいて、発生させる特別ゲームのグレードを決定する。ここで、4人のゲームプレイヤーのランクから判定する特別ゲームのグレードはどのような態様でも良く、例えば、4人のゲームプレイヤーの最低ランク、平均ランク、最高ランクなどを含む。

30

【0075】

例えば、上記ゲーム管理部24でグルーピングされゲームを行う4人のゲームプレイヤーの誕生日が4月であった場合、4月の誕生石の名を冠して「ダイヤモンドマスター杯」という特別ゲームを行う。あわせて、ゲームを行う4人のゲームプレイヤーのランクの最低ランクのデータに基づいて、特別ゲームのグレードを決定する。例えば、4人のゲームプレイヤーの最低ランクが、8段であった場合は、特別ゲームグレード対照テーブルに基づき、この特別ゲームの名称は「ダイヤモンドマスター杯 Grade I」となる(図17参照)。

40

【0076】

また、上記ゲーム管理部24でグルーピングされゲームを行う4人のゲームプレイヤーの住所が全て東京都であり、4人のゲームプレイヤーのランクを勘案して、「東京都マスター杯 Grade II」なる特別ゲームが発生することもある。

【0077】

これによって、単に、見ず知らずのゲームプレイヤーとのゲームを楽しむだけでなく、特別ゲームを行うことができるという楽しみが付加され、期待感を高め得るゲームを提供することができる。

【0078】

50

また、特別ゲームが発生する要因が複数のゲームプレーヤの各々における個人情報であり、ネットワークNを介して、その個人情報という何らかの結びつきを感じ得るゲームを提供することができる。

【0079】

また、上記ゲーム管理部24でグループングされゲームを行う4人のゲームプレーヤの姓、名、性別、年齢階層、血液型、星座など、様々なゲームプレーヤ属性の共通点について、特別ゲームが発生させてもよい。

【0080】

また、前記ゲーム管理部24でグループングされゲームを行う4人のゲームプレーヤの属性の共通点にかかわらず、例えば、血液型で、4人のゲームプレーヤそれぞれが「A」型、10「B」型、「AB」型、「O」型の様に完全不一致であり、各属性を代表させるような組合せであっても、特別ゲームが発生させるように構成してもよい。

【0081】

これにより、特別ゲームが発生する要因が、複数のゲームプレーヤの各々異なる個人属性であり、ネットワークNを介して、その属性を代表して遊技を行うという代表意識を感じ得るゲームを提供することができ、ゲームプレーヤのゲーム意欲向上を図ることができる。

【0082】

なお、上記特別ゲーム発生の要件として、ゲームプレーヤが4人の場合を想定しているが、ゲームサーバ10のCPU13の制御のもとゲーム代行機能部21が機能する仮想ゲームプレーヤが介在したとしても、その他の実ゲームプレーヤの属性の共通点を見出して特別ゲームが発生させるようにしてもよい。20

【0083】

特別ゲーム生成部27が上記のような特別ゲームに該当すると判定すると、その発生特別ゲームの信号を、ゲーム管理部24へ送信し、信号を受信したゲーム管理部24は、当該特別ゲームであることを記憶し、当該ゲームを行う対象ゲーム端末に対し、当該特別ゲームに基づくゲームであることを通知する信号を送信する。

【0084】

[個人成績更新部]

この装置は、ゲーム中では各ゲームプレーヤの和了役の判断及び得点管理、ゲームの終了時では、個人ランキングテーブル、個人役満成績テーブルの情報を更新する処理を行う。30
具体的には、ゲーム中にあるゲームプレーヤが役満を和了した時、その役満の種類を判定して個人役満成績テーブルの情報を更新し、また、ゲーム終了時には、ゲームで獲得したジュエルの数と、失ったジュエルの数と、それらを換算したポイント、ゲームの最終順位に基づき獲得するポイントと、失うポイントと、を結果として個人ランキングテーブルのポイントに反映させる処理を行う。

【0085】

一実施形態では、ジュエルは、誕生石は3ポイント、それ以外のジュエルは1ポイントとして換算する。また、ゲームの最終結果順位が、1位は+6ポイント、2位は±0、3位は-2ポイント、4位は-4ポイントとして、個人ランキングのポイントを更新する。40

【0086】

さらに、前記の処理で反映されたポイントに基づき、ゲームプレーヤの全国ランキングと、同じくゲームプレーヤの各都道府県でのランキングと、を集計し、全国ランキング1位のゲームプレーヤには「雀聖」、各都道府県ランキング1位には「雀主」の称号が与えられ、個人ランキングの取得称号の項目を更新する。例えば、東京都でポイント数1位のゲームプレーヤは、「東京都雀主」の称号が与えられる。

【0087】

また、前記の処理で獲得したポイントに応じて、ゲームプレーヤのランキングが更新される(図20参照)。

【0088】

また、前記の処理で反映されたジュエルの数に基づき、12個の誕生石ごとに獲得数1位のゲームプレーヤを集計し、「雀王」の称号が与えられ、個人ランキングの取得称号の項目を更新する。例えば、ダイヤモンドの獲得数が1位のゲームプレーヤは、「ダイヤモンド雀王」の称号が、与えられる(以上、図19参照)。

【0089】

また、同じくゲーム終了時には、個人役満成績テーブルの情報から各役満をそれぞれ最も多く和了したゲームプレーヤを検索し、そのゲームプレーヤにそれぞれ称号を与え、個人ランキングの役満ランキングの項目を更新する。

【0090】

さらに、本装置は、前述の個人ランキングテーブルの更新と、個人役満成績テーブルの更新を行った後で、各ゲーム端末の表示装置73に、各々の成績表示を行う。 10

【0091】

具体的には、次の3つがある。

【0092】

1つめは、獲得ポイントに基づく個人ランキングであり(図示せず)、これには、ゲームプレーヤが全国で何位であるかを表示する全国個人ランキングと、ゲームプレーヤが所属する都道府県で何位であるかを表示する「都道府県別個人ランキング」と、ゲーム価値の1つであるジュエルごとに獲得数のランキングを表示する「獲得ジュエルランキング」と、がある。

【0093】

2つめは、都道府県別でゲームプレーヤのポイントを集計し、ゲームプレーヤの所属する都道府県が何位であるかと、その都道府県で1位、すなわち「雀主」を表示する「JAPAN」ランキングである(図20参照)。

【0094】

3つめは、それぞれの役満の和了回数のランキングを表示する「役満ランキング」で、それぞれの役満を全国で1番多く上がっている人は、その役満名を冠した称号が付与される。例えば、国士無双を1番多く上がっている人には、「国士無双王」なる称号が付与される(図21参照)。

【0095】

上記ランキングを、ゲームプレーヤごとに纏めると、一例として図15のようになる。 30

【0096】

上記ランキングは、ゲーム開始時に図22のリライタブル磁気カードから読み込んだ情報を、ゲーム中常にゲーム画面に表示する(図14参照)。

【0097】

このような、ゲームプレーヤのゲーム成績に対してランキングし、称号付与を行うことにより、ゲームプレーヤがゲームに参加する意欲を増大し、また、ゲームそのものへの興趣を増大させ、ゲームプレーヤの競争意欲をかき立て得る。

【0098】

なお、上記処理は、ゲームが通常ゲーム及び特別ゲームのいずれのゲームの結果であるかは問わず実行される処理である。 40

【0099】

特に、ゲームが特別ゲームである場合、前記特別ゲーム生成部27にて生成された特別ゲームであれば、ゲーム優勝者にその特別ゲームに対応するタイトル(上記例ではダイヤモンドマスターGrade I、東京都マスターGrade II)が付与される。

【0100】

また、あるゲームプレーヤの開催要求により開催された特別ゲームであれば、ゲーム優勝者に当該特別ゲームに対応するタイトルが付与される。具体的には、あるゲームプレーヤにより、住所が東京都であるゲームプレーヤによる特別ゲームが開催され、全てのゲームプレーヤのランクが8段以上であった場合、その特別ゲームのタイトルは「東京都マスター杯Grade I」であり、優勝者には「東京都マスターGrade I」なる称号が付与 50

される。

【0101】

なお、本実施形態では、この特別ゲームによりゲームプレーヤに付与される称号は各特別ゲームごとで完結するものであり、当該特別ゲーム以後に実施される特別ゲームにおいて争奪の対象となるものではないとするが、本発明はこれに限らず、特別ゲームでゲームプレーヤに付与された称号は、以後開催される別の特別ゲームにおいて争奪の対象となるとしてもよい。

【0102】

[ゲーム端末群30の構成]

図9は、ゲーム端末群30のハードウェアブロック図である。

10

【0103】

ゲーム端末群30は複数の個別ゲーム端末40A、40B、40C、40Dから構成されているが、ゲーム端末群30はそれら個別ゲーム端末を統合して制御し、ネットワークNへの接続機能を持つ主制御回路51と、個別ゲーム端末40A、40B、40C、40Dの制御を行う副制御回路61A、61B、61C、61Dから構成されている。

【0104】

[ゲーム端末40A、40B、40C、40Dの構成]

図10は、ゲーム端末40A、40B、40C、40Dのハードウェアブロック図である。ここでは便宜上、ゲーム端末40Aに代表させて、ハードウェアブロック図の説明を行う。

20

【0105】

図10で、破線で囲まれた部分が、前述のゲーム端末群30を構成するゲーム端末40Aの副制御回路61Aに相当する。

【0106】

ゲーム端末40Aは、BUS62を備え、BUS62にはCPU63と、ROM64と、RAM65と、通信用インターフェイス回路66と、が接続されている。

【0107】

また、入力インターフェイス回路群67を介して、硬貨入力センサ68と、タッチセンサ69と、カードリーダー70と、が接続されている。

【0108】

また、出力インターフェイス回路群71を介して、表示制御装置72と、演出ランプ74と、スピーカ75と、カードリライト部76と、が接続されている。

30

【0109】

また、表示制御装置72には、表示装置73が接続されている。

【0110】

前述の表示装置73は、タッチセンサ69と連携し、ゲームの所定の操作全てを、ゲームプレーヤが表示装置73の触接表示部に触れたことをタッチセンサ69が検知してCPU63に信号を供給してゲームが進行する、所謂タッチパネル方式を構成する。

【0111】

このゲーム端末40Aは、本実施形態では、本発明のゲーム専用の機器を使用すると想定しているが、本発明はこれに限らず、インターネットなどのネットワーク接続可能な機器、例えば、パーソナルコンピュータ(デスクトップ型、ノート型)、PDA(Personal Digital Assistants)、ブラウザ機能を持つ携帯電話、などでもよい。

40

【0112】

また、ゲーム端末40Aは、本発明では、ゲーム(本発明では麻雀)の進行自体を管理する機能を持たず、専ら、ゲームプレーヤがゲームに参加するための会員認証を行うため、または、ゲームを進行させるため、のそれらにかかわる入出力の操作を行い、あるいは、表示装置やスピーカを通してゲームプレーヤの視覚や聴覚に訴えてゲーム進行中の演出を行うのみである。

50

【0113】

[ゲームシステムの処理]

図11、図12、図13を参照し、上述したゲームサーバ10、ゲーム端末40A及び40Bが備える各種の回路において実行されるゲームシステムSを制御するルーチンを説明する。

【0114】

なお、この図では、ゲームプレーヤが特別ゲーム開催を要求するゲーム端末をゲーム端末40A、当該特別ゲーム開催要求に呼応して特別ゲームに参加するゲームプレーヤの端末群をゲーム端末40Bに代表させて説明を行う。

【0115】

まず、ゲーム端末40Aおよび40Bの硬貨投入口に硬貨が投入され、硬貨感知センサ68が硬貨の投入を検知すると(ステップS101、ステップS301)、ゲーム端末40Aおよび40BのCPU63は、ゲームサーバ10へゲームプレーヤエントリ信号を送信し(ステップS102、ステップS302)、ゲームサーバ10では、CPU13が通信I/F17を介してゲームプレーヤエントリ信号の受信を検知すると(ステップS201)、ゲームサーバ10では、CPU13の制御のもとにゲームプレーヤ認証部28が、ハードディスク16に実装されたデータベースの個人情報テーブルを参照して、当該ゲームプレーヤの情報が個人情報テーブルに既に登録があるか否かの判定を行う(ステップS202)。既に登録がある場合(ステップS202 Yes)、ゲームプレーヤ認証部28がゲームプレーヤ認証処理を行う(ステップS203)。登録がない場合(ステップS202 No)、ゲームプレーヤ認証部28が新規ゲームプレーヤ登録処理を行う(ステップS204)。この新規ゲームプレーヤ登録処理は一般的なものであり、ゲーム端末40A、40B、・・・からネットワークNを介して会員を募り、登録者に対してゲームプレーヤIDとパスワードを付与し、図5の個人情報テーブルのイメージ図に例示した項目について会員個人情報を収集するものである。

10

20

【0116】

既に登録がある場合は、ゲームプレーヤはゲーム端末40A、40Bのカード挿入口44にリライタブル磁気カードである会員カードを挿入して、カードリーダー70に会員カードに記録された情報を読み込ませ、会員認証の処理を行う。ゲーム端末40A、40BのCPU63は、会員カードから読み取られた情報と、ゲームプレーヤがタッチセンサ69から入力されたパスワードと、をゲームサーバ10へ送信し(ステップS103、ステップS303)、ゲームサーバ10では、CPU13の制御のもとにゲームプレーヤ認証部28が会員認証処理を行う(ステップS203)。

30

【0117】

上記処理で、真性な会員であると認証され、ゲーム端末40Aのゲームプレーヤが特別ゲーム開催を要求すべく表示装置73の触接部83に触接すると(ステップS104 Yes)、ゲーム端末40Aのタッチセンサ69が触接を検知し、検知信号を受信したCPU63は通信用インターフェイス回路66を介してゲームサーバ10に対し特別ゲーム開催要求情報を送信する(ステップS105)。ゲームサーバ10のCPU13は、ゲーム端末40Aから送信されてきた特別ゲーム開催要求情報の受信を、特別ゲーム開催要求受信部20を介して検知し(ステップS205 Yes)、次のステップS206へ処理を移す。

40

【0118】

なお、ゲーム端末40Aのゲームプレーヤが特別ゲーム開催を要求しない場合(ステップS104 No)、ステップS105は実行されず、ゲームサーバ10はゲーム端末40Aからの特別ゲーム開催要求情報を受信しない(ステップS205 No)ので、ステップS208へ処理を移す。

【0119】

ステップS206では、ゲーム端末40Aから送られてきた或るゲームプレーヤが所望する特別ゲームを開催するために必要な個人情報の検索を行う。具体的には、ゲームサーバ

50

10でCPU13の制御のもとに、ゲームプレーヤ選定部21が、ハードディスク16に実装されたデータベースの個人情報テーブル(図5参照)と、個人ランキングテーブル(図6参照)と、個人役満成績テーブル(図7参照)と、を参照し、各テーブルに格納されたゲームプレーヤ個人情報またはゲームプレーヤのゲーム成績を基に、特別ゲーム開催を所望した前記ゲームプレーヤの所望する特別ゲームへの参加資格を満たすゲームプレーヤのゲームプレーヤIDの検索を行う(ステップS206)。参加資格を満たすゲームプレーヤがゲームシステムSにアクセスしていれば、CPU13の制御のもとに、特別ゲーム参加募集案内送信部22が当該ゲームプレーヤに対し特別ゲーム開催案内情報を送信する(ステップS207)。

【0120】

ゲーム端末40BでCPU63が通信用インターフェイス回路66を介し特別ゲーム開催要求情報の受信を検知し(ステップS304)、ゲーム端末40Bのゲームプレーヤが当該特別ゲーム開催案内に呼応して特別ゲームに参加する場合(ステップS305 Yes)、ゲーム端末40Bのゲームプレーヤにより図18の表示部分83が触接され、ゲーム端末40Bからゲームサーバ10へ、CPU63が通信用インターフェイス回路66を介し、特別ゲームへの参加表明である特別ゲーム参加情報を送信する(ステップS306)。

【0121】

ゲームサーバ10では、CPU13が通信I/F17を介し、当該特別ゲーム参加情報の受信(ステップS210)をゲーム実行可能人数(麻雀ゲームであれば4人)に達するまで継続する(ステップS211 No)。特別ゲーム参加情報の受信がゲーム実行可能人数分に達したならば(ステップS211 Yes)、CPU13は特別ゲーム開始するためのゲーム開始信号を、通信I/F17を介してゲーム端末40A、40Bに送信する(ステップS212)。

【0122】

なお、本実施形態では、上述の如く特別ゲーム参加情報の受信をゲーム実行可能人数に達するまで受け付け、特別ゲーム参加情報の受信がゲーム実行可能人数分に達したならば特別ゲームを開始するよう構成しているが、本発明はこれに限らず、特別ゲーム参加情報の受信がゲーム実行可能人数分に達せずとも、ゲームサーバ10のCPU13がゲーム代行機能部26を制御してゲームプレーヤを代行し、特別ゲームへの参加資格を満たすような仮想ゲームプレーヤを介在させるように構成してもよい。

【0123】

ステップS208は、ゲーム端末40Aから特別ゲーム開催要求がなく、特別ゲーム開催要求情報が送受信されなかった場合に(ステップS104 No、ステップS205 No)、ゲームプレーヤ群をグルーピングする処理を行うものである。すなわち、この処理では、或るゲームプレーヤから特別ゲーム開催要求がない場合に通常ゲーム又は特別ゲームを行い、所定時間内にゲーム参加の表明を行ったゲームプレーヤを1ゲーム群として、例えば、麻雀であれば4人を1ゲーム群としてグルーピングし、そのゲームプレーヤ群のゲームを開始する。所定時間内に、1ゲーム群の所定ゲームプレーヤ数(例えば、麻雀であれば4人)を満たすゲームプレーヤ数に達し得なかった場合は、ゲームサーバ10で、CPU13の制御のもとにゲーム代行機能部26がゲームプレーヤの代わりに務め、ゲームを開始する。

【0124】

ゲーム開始時の前に、CPU13の制御のもとに特別ゲーム生成部27が、これから開始するゲームが特別ゲームに該当するかどうかの判定を行う(ステップS209)。CPU13の制御のもとに特別ゲーム生成部27は、ハードディスク16に格納されたデータベースの個人情報テーブル(図5参照)と、個人ランキングテーブル(図6参照)と、個人役満成績テーブル(図7参照)と、を参照し、当該ゲームに参加するゲームプレーヤの属性及び成績を全てRAM15へ読み込み、特別ゲーム生成部27がその読込んだ情報と、図8の特別ゲームグレード対照テーブルに基づき、発生させる特別ゲームを決定する。

10

20

30

40

50

【0125】

例えば、1ゲーム群に属するゲームプレーヤの誕生日が全て4月であり、かつゲームプレーヤ全員が8段以上の段位を持つ場合、発生させる特別ゲームとして、「ダイヤモンドマスター杯 Grade I」なる特別ゲームを発生させる。なお、この特別ゲームが発生したゲームにおいて最終結果1位になったゲームプレーヤには、「ダイヤモンドマスター」なる称号が付与される。

【0126】

または、1ゲーム群に属するゲームプレーヤの血液型が「A」型であり、かつゲームプレーヤ全員が6段以上の段位を持つ場合、発生させる特別ゲームとして、「Blood Type A マスター杯 Grade II」なる特別ゲームを発生させる。

10

【0127】

または、1ゲーム群に属するゲームプレーヤがいずれかの都道府県の「雀主」である場合、発生させる特別ゲームとして、「雀主対抗戦」なる特別ゲームを発生させる。

【0128】

なお、前記特別ゲームの例は、或るゲームプレーヤから特別ゲーム開催が要求された場合にも実行される可能性があるものである。

【0129】

このように、ゲームプレーヤの個人情報とゲーム成績によるゲームプレーヤ自身の属性に基づいて、様々な特別ゲームを発生させることが可能であり、その特別ゲームに勝利したゲームプレーヤに対し、特別ゲームに相応しい称号(タイトル)を付与することが可能である。

20

【0130】

以降の処理は、或るゲームプレーヤによって開催要求された特別ゲーム、サーバ10の特別ゲーム生成部によって生成された特別ゲーム、または前記いずれの場合にも該当しない通常ゲームのいずれのゲームにおいても共通な処理である。

【0131】

上記処理が終了すると、ゲームサーバ10はCPU13が通信I/F17を介してゲーム端末40A、40Bへゲーム開始信号を送信し(ステップS212)、ゲーム(麻雀)がスタートする。図14は、ゲーム進行中の一状況を示す図である。

【0132】

図14を参照して、記号77で示された部分は、端末装置40A、40Bの表示装置73に表示される、ゲームプレーヤによる麻雀所定の動作(「チー」、「ポン」、「カン」、「リーチ」、「ロン」、及び左記動作の取消を指示する「キャンセル」)の指示を受付ける触接部分で、タッチセンサ69と連動して動作指示の信号を検知するものである。

30

【0133】

ゲーム端末40A及びゲーム端末40Bで、CPU63が、通信用インターフェイス回路66を介してゲームサーバ10からのゲーム開始信号の受信を検知すると(ステップS106、ステップS307)、ゲーム端末40A及びゲーム端末40BではCPU63により、ゲームプレーヤにより行われる麻雀所定の操作(「自摸」、「打牌」、「チー」、「ポン」、「カン」、「ロン」など)の受付処理が行なわれ、CPU63は、当該操作によりゲームを実行する信号を、通信用インターフェイス回路66を介してゲームサーバ10へ送信する(ステップS107、ステップS308)。

40

【0134】

ゲームサーバ10で、CPU13が通信I/F17を介してゲーム端末40A及び40Bからのゲーム実行信号の受信を検知すると(ステップS213)、CPU13の制御のもとにゲーム管理部24は、当該ゲーム実行信号に対応する所定の処理の後にゲームが継続可能かどうかの判定を行い、継続可能の場合(ステップS214 Yes)、ゲームサーバ10のCPU13は、通信I/F17を介してゲーム端末40A及び40Bへゲーム継続信号を送信する(ステップS215)。この信号を、通信用インターフェイス回路66を介して受信検知したゲーム端末40A及び40BのCPU63は(ステップS108

50

Yes、ステップS309 Yes)、継続してゲームサーバ10へ通信I/F17を介してゲーム実行信号を送信する(ステップS107、ステップS308)。一方、継続不可能の場合(ステップS214 No)、ゲーム終了であるので、CPU13の制御のもとに個人成績更新部29が個人成績更新処理を行う(ステップS216)。すなわち、個人ランキングテーブル(図6参照)、個人役満成績テーブル(図7参照)の更新を行い、次のステップへ処理を移す。

【0135】

以上でゲームが終了するので、ゲームサーバ10のCPU13が、通信I/F17を介してゲーム端末40A及び40Bへゲーム終了信号を送信し(ステップS217)、ゲーム端末40A及び40BのCPU63が通信用インターフェイス回路66を介して終了信号の受信を検知すると(ステップS109、ステップS310)、更にゲームサーバ10では、CPU13の制御のもとに個人成績更新部29が個人成績情報を最新状態に更新し、CPU13は当該最新状態に更新された個人成績情報を、通信I/F17を介してゲーム端末40A及び40Bへ送信する(ステップS218)。ゲーム端末40A及び40BのCPU63は、通信用インターフェイス回路66を介して最新に更新された個人成績情報の受信を検知すると(ステップS110、ステップS311)、その情報を表示装置73に表示し(ステップS111、ステップS312)、あわせてその情報をカードリライト部76にて磁気カード(図22参照)にリライトする(ステップS112、ステップS313)。

10

【0136】

以上で、或るゲームプレイヤーの特別ゲーム開催要求に基づき特別ゲームを開催させ得るゲーム(麻雀)の処理は終了する。

20

【0137】

【発明の効果】

本発明によれば、麻雀ゲーム等の各種ゲームにおける特別ゲームの開催にあたって、ゲームプレイヤー自身の要求に応じて当該特別ゲームを行うことを可能にして、ゲームプレイヤーの意図を反映した特別ゲーム開催を容易にすることにより、当該特別ゲームのランキング上位又はタイトル・称号を獲得する機会を広げ、特別ゲーム開催に単調さや退屈感を与えず、特別ゲーム開催と参加の興趣を増大させるゲームシステムを提供することができ、また、特別ゲーム参加案内情報を、個人情報に基づき、特定個人情報の条件に該当するゲームプレイヤーに対してのみ送信するため、特別ゲーム参加条件を満たさないゲームプレイヤーに対しては特別ゲーム参加案内情報が報知されず、特別ゲーム参加条件を満たすゲームプレイヤーに対してのみ報知され得る。

30

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施形態を示す全体図である。

【図2】本発明の一実施形態のゲーム端末群30の概観を示す図である。

【図3】本発明の一実施形態のゲーム端末群30を構成する一ゲーム端末の概観を示す図である。

【図4】本発明の一実施形態のゲームサーバ10のハードウェアブロック図である。

【図5】ゲームサーバ10で管理する個人情報を格納する、個人情報テーブルイメージ図である。

40

【図6】ゲームサーバ10で管理する個人ランキング情報を格納する、個人ランキングテーブルイメージ図である。

【図7】ゲームサーバ10で管理する個人役満成績情報を格納する、個人役満成績テーブルイメージ図である。

【図8】本発明の一実施形態で発生させる、特別ゲームのグレードを決定する根拠となる、特別ゲームグレード対照テーブルである。

【図9】本発明の一実施形態のゲーム端末群30のハードウェアブロック図である。

【図10】本発明の一実施形態のゲーム端末群30を構成する一ゲーム端末のハードウェアブロック図である。

50

【図 1 1】本発明の一実施形態の処理フロー図である。

【図 1 2】本発明の一実施形態の処理フロー図である。

【図 1 3】本発明の一実施形態の処理フロー図である。

【図 1 4】本発明の一実施形態において、ゲーム端末群 3 0 を構成するゲーム端末の表示装置 7 3 に表示されるゲーム進行途中の表示イメージ図である。

【図 1 5】本発明の一実施形態において、ゲームプレイヤー個人成績の一例を示す図である。

【図 1 6】本発明の一実施形態において、ゲーム価値として使用する誕生石の一覧表である。

【図 1 7】本発明の一実施形態において、或るゲームプレイヤーの特別ゲーム開催要求に基づかず、ゲームサーバ 1 0 の処理により特別ゲームが生成される場合に、ゲーム端末群 3 0 を構成するゲーム端末の表示装置に表示される表示のイメージ図である。 10

【図 1 8】本発明の一実施形態において、或るゲームプレイヤーから特別ゲーム開催が要求され、特別ゲーム参加条件を満たすゲームプレイヤーのゲーム端末の表示装置に表示される表示のイメージ図である。

【図 1 9】本発明の一実施形態において、個人ランキングのランキング基準の一例を示す図である。

【図 2 0】本発明の一実施形態において、ゲーム端末群 3 0 を構成するゲーム端末の表示装置に表示される、個人ランキングの表示のイメージ図である。

【図 2 1】本発明の一実施形態において、役満ランキングの種類を示す図である。 20

【図 2 2】本発明の一実施形態において、ゲームプレイヤー認証に用いるリライタブル磁気カードのイメージ図である。

【符号の説明】

N ネットワーク

S ゲームシステム

1 0 ゲームサーバ

3 0 ゲーム端末群

4 0 ゲーム端末

4 1 表示部

4 2 透音孔

4 3 硬貨投入口

4 4 磁気カード挿入口

1 2 B U S

1 3 C P U

1 4 R O M

1 5 R A M

1 6 ハードディスク

1 7 通信 I / F

1 8 乱数発生部

1 9 アドレス管理部

2 0 特別ゲーム開催要求受信部

2 1 ゲームプレイヤー選定部

2 2 参加募集案内送信部

2 3 参加募集情報受信部

2 4 ゲーム管理部

2 5 配牌管理部

2 6 ゲーム代行機能部

2 7 特別ゲーム生成部

2 8 ゲームプレイヤー認証部

2 9 個人成績更新部

30

40

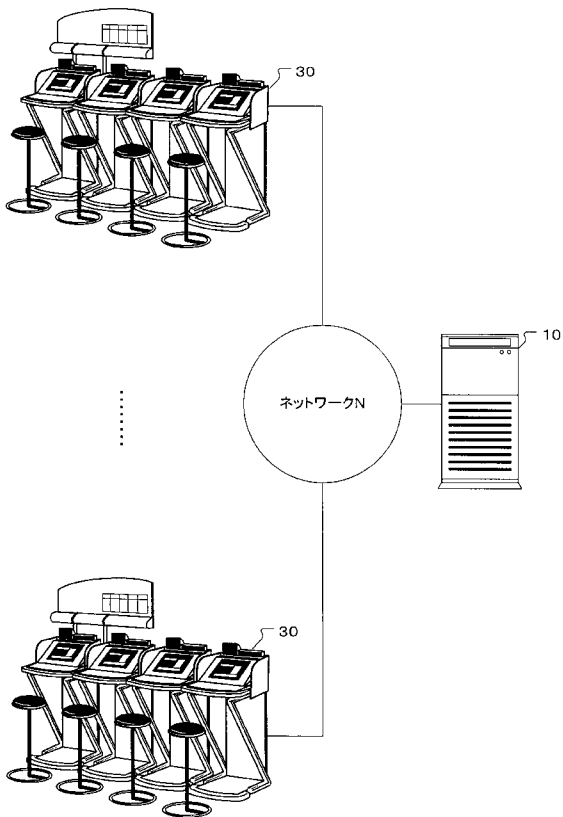
50

- 5 1 主制御回路
- 6 1 副制御回路
- 6 2 B U S
- 6 3 C P U
- 6 4 R O M
- 6 5 R A M
- 6 6 通信用インターフェイス回路
- 6 7 入力インターフェイス回路群
- 6 8 硬貨検知センサ
- 6 9 タッチセンサ
- 7 0 カードリーダー
- 7 1 出力インターフェイス回路群
- 7 2 表示制御装置
- 7 3 表示装置
- 7 4 演出ランプ
- 7 5 スピーカ
- 7 6 カードリライト部
- 7 7 麻雀所定の動作の指示を行う触接部分
- 8 1 特別ゲームの種類を表示部分
- 8 2 特別ゲーム参加の受付時限を表示部分
- 8 3 特別ゲーム参加を表明するための触接部分
- 8 4 特別ゲーム不参加を表明するための触接部分

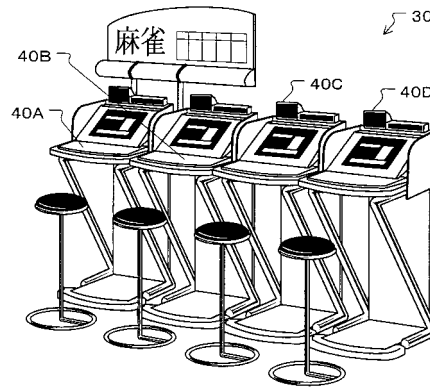
10

20

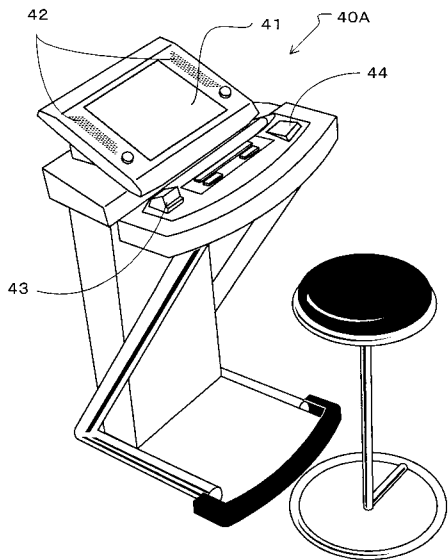
【 図 1 】



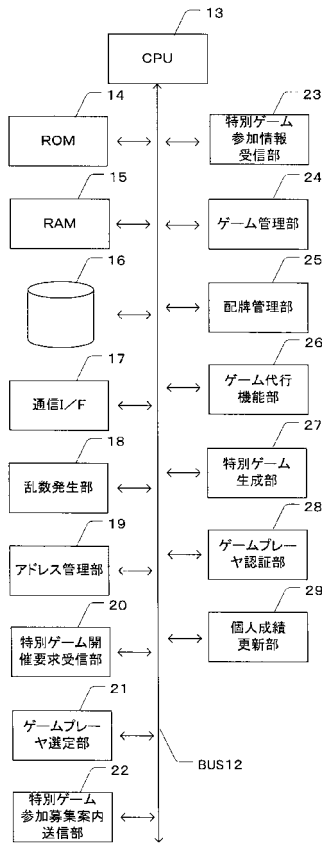
【 図 2 】



【図3】



【図4】



【図5】

個人情報テーブル

ゲームプレイヤーID	パスワード	氏名	ハンドルネーム	住所	生年月日	星座	性別	血液型	...
0001	mzn164	氏名1	きんぐ	岡山	19690730	獅子	男	A	...
0002	xfd225	氏名2	どんちゃん	東京	19711027	射手	男	B	...
0003	loy547	氏名3	れお	埼玉	19730523	双子	女	O	...
0004	bgd248	氏名4	がんま	千葉	19730330	牡羊	男	AB	...
...

【図7】

個人役高成績テーブル

ゲームプレイヤーID	九連宝燈	清老頭	字一色	緑一色	国士無双	四喜和	...
0001	0	0	0	0	0	0	...
0002	0	0	0	0	0	0	...
0003	0	0	0	0	0	0	...
0004	0	0	0	0	10	0	...
...

【図6】

個人ランキングテーブル

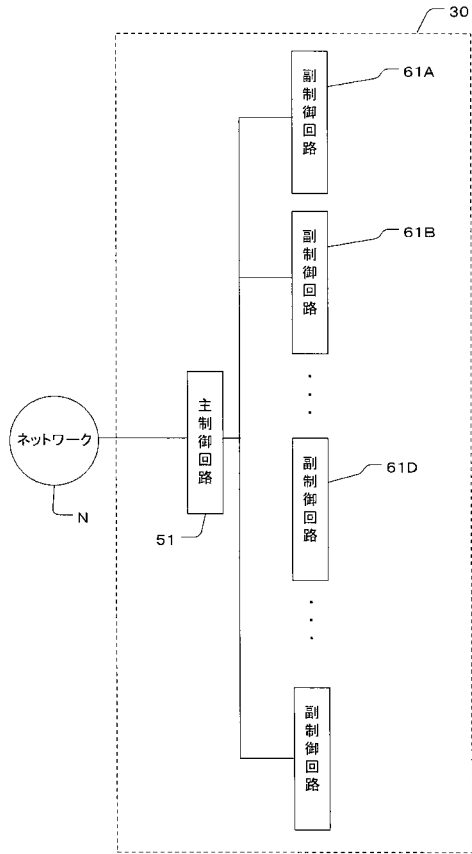
ゲームプレイヤーID	対局数	ランク	ポイント	獲得誕生石数	獲得ジュエル数	取得称号	役高ランキング
0001	15	9級	5	1	2		
0002	50	2段	25	5	10	東京都雀主	
0003	75	8段	105	25	30	ダイヤモンド雀王	四暗刻王
0004	300	10段	437	95	152	アクアマリン雀王、雀聖	国士無双王、大三元王
...

【図8】

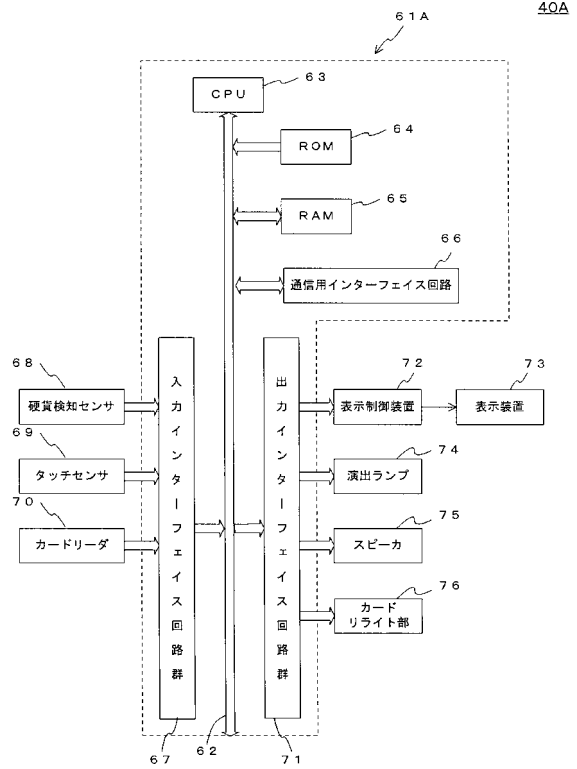
特別ゲームグレード対照テーブル

グレード	ゲームプレイヤーのランク
Grade I	8段~10段
Grade II	4段~7段
Grade III	1級~3段
Grade IV	5級~2級
Grade V	10級~6級

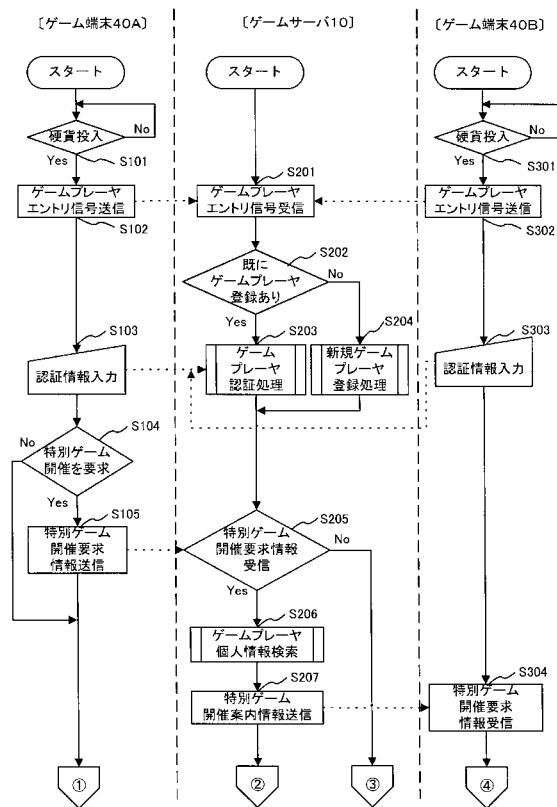
【図9】



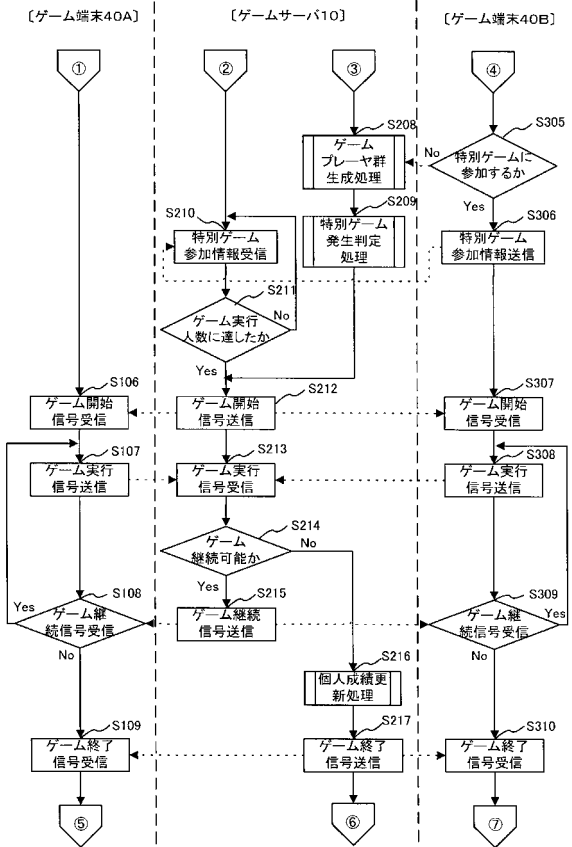
【図10】



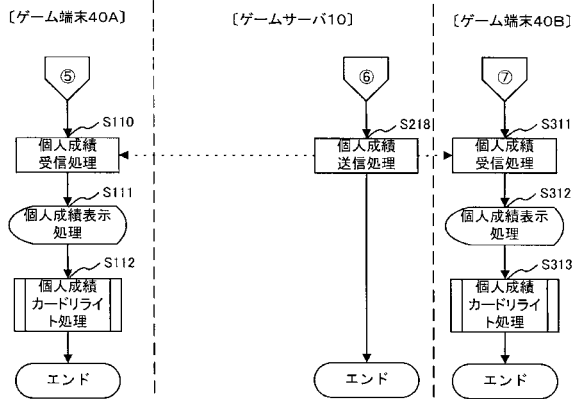
【図11】



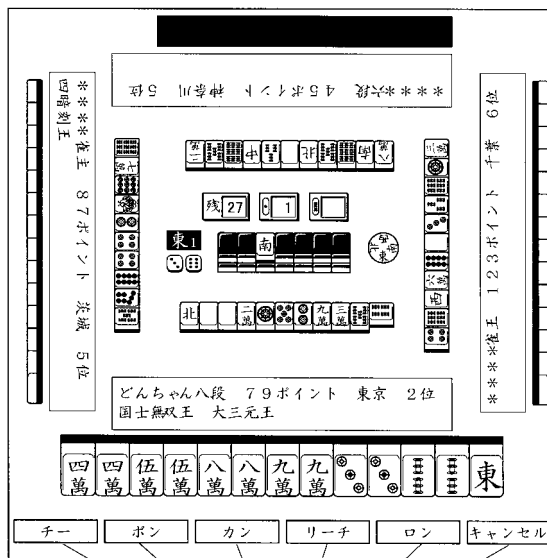
【図12】



【図13】



【図14】



77

【図15】

どんちゃん 八段
 誕生石 エメラルド
 獲得ジュエル 67個
 エメラルド 5個
 ポイント 79

【図17】

ダイヤモンドマスター杯
 Grade I

【図16】

- 1月 ガーネット Garnet
- 2月 アメジスト Amethyst
- 3月 アクアマリン Aqua-marine
- 4月 ダイヤモンド Diamond
- 5月 エメラルド Emerald
- 6月 パール Pearl
- 7月 ルビー Ruby
- 8月 ペリドット Peridot
- 9月 サファイア Sapphire
- 10月 オパール Opal
- 11月 トパーズ Topaz
- 12月 ターコイズ Turquoise

【図18】

イベント開催案内
 ダイヤモンドマスター杯
 Grade I
 が開催されます
 参加しますか?
 参加受付終了まであと40秒

参加する 参加しない

83

84

81

82

【図 19】

十級～一級	対局数・獲得ポイント数によって変動。降格ナシ。
初段～十段	獲得ポイント数によって変動。降格アリ。
雀主	県別ランキング1位に与えられる。全国で48名。
雀王	獲得ジュエル数1位に与えられる。全国で12名。
雀聖	ランキング1位に与えられる称号。全国で1名。

【図 20】

東京都雀主			
JAPAN RANKING			
1位	東京都	/200P	雀主/どんちゃん /45P
2位	神奈川県	/189P	雀主/きんぐ /40P
3位	千葉県	/176P	雀主/れお /33P
4位	北海道	/150P	雀主/やな /29P
5位	福岡県	/120P	雀主/がんま /27P

【図 21】

九連宝燈王	清老頭王
字一色王	緑一色王
国士無双王	四喜和王
四暗刻王	大車輪王
大三元王	天和王

一萬 九萬 東 南 西 北 發 中 中

国士無双

【図 22】

全国オンライン対戦麻雀

JAPAN

段位	八段
獲得ジュエル	125

国士無双王
大三元王