

明 細 書

発明の名称：通信ゲームシステム等

技術分野

[0001] 本発明は、通信ゲームシステム等に関するものである。

背景技術

[0002] 例えば特許文献1に開示された「通信ゲームシステム、記録媒体およびプログラム」などのように、不特定多数のユーザが、ネットワークを通じて共通のフィールドに参加し、所定のルールに従ってゲームを行う通信システムが種々開発されている。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特開2004-167172号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] 従来の通信ゲームシステムは、例えば既存のボードゲームや、スタンドアローンの家庭用ゲーム機でプレイされていたゲームをベースにし、開発されている。よって、従来にない新しいゲーム、新しいコンセプトに基づく創造性のあるゲームの提供が望まれている。

[0005] また、ゲームをプレイするユーザは、既存のボードゲームや家庭用ゲーム機をプレイする場合、それら家庭用ゲーム機が設置された現実空間に集まった特定の人たちである。これに対し、通信ゲームシステムをプレイする場合、ユーザは、一箇所に集まる必要は無く遠隔地にいる複数の人たちであり、不特定多数の場合もある。このように、通信ゲームは、ネットワークを介して繋がっているが、そのことが体感しにくい。

[0006] 上述した課題はそれぞれ独立したものとして記載しているものであり、本発明は、必ずしも記載した課題の全てを解決できる必要はなく、少なくとも一つの課題が解決できればよい。またこの課題を解決するための構成につい

ても単独で分割出願・補正等により権利取得する意思を有する。

課題を解決するための手段

- [0007] (1) サーバと、そのサーバにネットワークを介して通信可能に接続する複数の端末を備え、前記端末は、その端末の表示部に複数の選択肢を表示する機能と、その複数の選択肢の中から選択された一つを特定する選択情報を前記サーバに通知する機能を備え、前記サーバは、前記複数の端末からそれぞれ送られてきた前記選択情報に基づき、前記複数の選択肢のそれぞれについて選択された投票数を求めるとともに、その求めた投票数に基づいて勝者を決定する機能を備え、前記複数の選択肢は、複数の数字の組み合わせであり、前記投票数に基づく勝者の決定処理は、投票数が1の選択肢が存在する場合はその選択肢を選択したものを勝者とし、投票数が1の選択肢がない場合で、投票数が0の選択肢がある場合には勝者は無しとし、投票数が1の選択肢がない場合で、すべての選択肢に対して投票者がいる場合には投票数が最も少ない選択肢を選択したものを勝者とするようにした。
- [0008] (2) 前記端末を操作してゲームに参加している参加者に関する情報を、前記端末に表示する機能を備えたとよい。
- [0009] (3) 前記選択肢の複数の数字は、前記複数の端末で、同じ配列で、同じ並びにするとよい。
- [0010] (4) 前記サーバは、前記選択肢への選択を受け付ける処理を、投票期間ごとに区切るととともに繰り返し行うようにし、その各投票期間ごとに前記投票数を求め前記勝者を決定するようにするとよい。
- [0011] (5) 前記選択肢への選択を受け付ける処理を繰り返して行う場合、前記端末に表示する前記複数の選択肢の前記複数の数字の組み合わせは、毎回同じであるようにするとよい。
- [0012] (6) 前記端末は、前記複数の数字を配列したビンゴシートを保有し、前記勝者となった際に選択した前記選択肢の数字に対応する前記ビンゴシートのマスをあけ、前記ビンゴシートが一定の条件を満たすと勝利時に特典が得られる機能を備えたとよい。

[0013] (7) 本発明に係る記録媒体は、上記の(1)から(6)のいずれかに記載の通信ゲームシステムを構成する前記端末に用いられる機能をコンピュータに実現させるためのプログラムを記録した記録媒体とする。

発明の効果

[0014] 本発明は、従来にない新しいゲーム、新しいコンセプトに基づく創造性のあるゲームを構成することができる。

図面の簡単な説明

[0015] [図1]図1は、本発明に係る通信ゲームシステムの好適な一実施形態を示す図である。

[図2]図2は、端末の表示部に表示される表示画面の一例を示す図である。

[図3]図3は、イージーモードのゲームを実施するためのフローチャートである。

[図4]図4は、イージーモードのゲームの実施に伴う端末の表示部に表示される表示画面の画面遷移図である。

[図5]図5は、端末の表示部に表示される表示画面の一例を示す図である。

[図6]図6は、端末の表示部に表示される表示画面の一例を示す図である。

[図7]図7は、端末の表示部に表示される表示画面の一例を示す図である。

[図8]図8は、端末の表示部に表示される表示画面の一例を示す図である。

[図9]図9は、動物の部屋に属する複数のグループの一例を示す図である。

[図10]図10は、猫の部屋に属する複数のグループの一例を示す図である。

[図11]図11は、端末の表示部に表示される表示画面の一例を示す図である。

[図12]図12は、海の部屋に属する複数のグループの一例を示す図である。

[図13]図13は、ハードモードのゲームを実施するためのフローチャートである。

[図14]図14は、ハードモードのゲームの実施に伴う端末の表示部に表示される表示画面の画面遷移図である。

[図15]図15は、端末の表示部に表示される表示画面の一例を示す図である。

。

[図16]図 1 6 は、端末の表示部に表示される表示画面の一例を示す図である

。

[図17]図 1 7 は、端末の表示部に表示される表示画面の一例を示す図である

。

[図18]図 1 8 は、端末の表示部に表示される表示画面の一例を示す図である

。

[図19]図 1 9 は、端末の表示部に表示される表示画面の一例を示す図である

。

[図20]図 2 0 は、端末の表示部に表示される表示画面の一例を示す図である

。

[図21]図 2 1 は、端末の表示部に表示される表示画面の一例を示す図である

。

[図22]図 2 2 は、端末の表示部に表示される表示画面の一例を示す図である

。

[図23]図 2 3 は、端末の表示部に表示される表示画面の一例を示す図である

。

[図24]図 2 4 は、端末の表示部に表示される表示画面の一例を示す図である

。

発明を実施するための形態

[0016] 以下、本発明の好適な実施形態について図面に基づき、詳細に説明する。

なお、本発明は、これに限定されて解釈されるものではなく、本発明の範囲を逸脱しない限りにおいて、当業者の知識に基づいて、種々の変更、修正、改良を加え得るものである。

[0017] 図 1 に示すように、本実施形態の通信ゲームシステム 1 0 は、ユーザが操作する端末 1 1 が、ネットワーク 1 2 を介してサーバ 1 3 にアクセス可能に構成される。ネットワーク 1 2 は、例えばインターネット網を利用するとよいが、公衆回線網や専用回線を用いてもよい。

- [0018] 端末 11 は、ネットワーク 12 に接続し通信を行う通信インタフェース 15 と、所定の情報を表示する表示部 16 と、入力部 17 と、制御部 18 と記憶部 19 等を備える。端末 11 は、例えばスマートフォン、タブレットその他の携帯端末とするとよい。当該携帯端末を用いた場合、端末 11 を構成する通信インタフェース 15、表示部 16、入力部 17、制御部 18 並びに記憶部 19 は、携帯端末に標準装備された機器をそのまま使用する。入力部 17 は、例えば表示部 16 に重ねた配置されたタッチパネルで構成する。そして本実施形態のゲームに参加するための機能は、アプリとして実現する。そして、当該アプリを端末 11 にインストールすることで、端末 11 が通信ゲームシステム 10 を実行可能となる。アプリをインストールすると、通信ゲームを実行するプログラムや、ゲームの進行に伴い表示するイメージデータ等が、記憶部 19 に記憶保持される。
- [0019] サーバ 13 は、例えばウェブ・サーバでもあり、ネットワーク 12 を介して接続した端末 11 に実装された公知のウェブの閲覧機能と連動し、端末 11 の表示部 16 に所定の画面を表示し、ゲームを進行する。また、本実施形態では、多くの画像データ等を予めアプリをインストールした端末 11 の記憶部 19 に記憶保持させているため、必ずしもウェブ・サーバにすることはなく、サーバ 13 側からは表示する画像データ等を特定する情報を送り、それを受けた端末 11 側で必要な画面を生成し表示するようにしてもよい。そして、本実施形態のサーバ 13 は、ネットワーク 12 に接続し通信を行う通信インタフェース 21 と、制御部 22 と、ユーザ情報を記録するユーザデータベース 23 等を備える。ユーザデータベース 23 は、ユーザを一意に特定する ID やニックネーム等の特定情報と、性別、年齢、国籍等のユーザ情報と、ユーザが保有するコイン数と、ゲームのプレイ履歴（例えば、各ゲームへの参加数、勝利数等）などを記憶する。
- [0020] この通信ゲームシステム 10 で稼働するゲームは、「イノベーターズワールド」と称する。このイノベーターズワールドは、表示された複数の要素のなかから、参加者のみんなが選ばない要素を予想して当てるゲームであり、

人と違う考え方ができる人(イノベータ)になる訓練を行えるゲームである。このゲームの勝敗は、ゲームに参加するプレイヤーが、自分以外が選ばない要素を選択し、オンリーワンとなった人が勝ち、オンリーワンとなるプレイヤーがいない場合には、最も投票数の少ない要素を選択したプレイヤーが勝つものとする。よって、例えば、三つの要素(a, b, c)の中から一つの要素を選択するゲームにおいて、二つの要素(例えばa, b)を選択したプレイヤーがそれぞれ一人ずついて、他の全てのプレイヤーが残りの要素(例えばc)を選択した場合には、a, bを選択したプレイヤーがともに勝者となる。また、例えば一つの要素(例えばa)を選択したプレイヤーが0人で、他の要素(b, c)を選択したプレイヤーがそれぞれ複数人ずついた場合、オンリーワンとなるプレイヤーがいなく、最も投票数の少ない要素(例えばa)を選んだプレイヤーもいないため、参加者全員が負けとなる。

[0021] 以下、上記のユーザが行う具体的な処理を説明しつつ、端末11並びにサーバ13の機能をさらに説明する。また、本形態では、端末11は、スマートフォンから構成し、そのスマートフォンに「イノベーターズワールド」を実行するためのアプリをインストールしておく。ユーザは、図示省略する端末11の表示部16に表示したアプリのアイコンをタップする。端末11の制御部18は、当該アイコンのタップを検知すると、「イノベーターズワールド」を起動する。後述するように、ゲームに参加する場合には、最初にユーザに関する所定の情報をサーバ13に登録する。そして、本形態では、ユーザは、イノベーターズワールドに参加するすべてのユーザの中から一意に特定するIDとニックネームを持つ。そこで制御部18は、例えば初期登録時の適宜のタイミングで、端末11の記憶部19にサーバに登録したニックネーム等のユーザを特定する特定情報を記憶させる。

[0022] そこで制御部18は、アプリを起動したら、例えば記憶部19にニックネーム等の特定情報が記憶されているか否かを確認し、初回ログインか否を判断する。特定情報が記憶されていない場合、制御部18は、初回ログインと判断する。

- [0023] 初回ログインの場合、端末11の制御部18は、表示部16に登録トップ画面G1（図2の左側の画面参照）を表示する。この登録トップ画面G1を初め、以下に説明する各画面を構成する要素等は、アプリのインストール時に記憶部19に記憶保持する。登録トップ画面G1は、ゲームについてのメッセージと、ニックネーム登録ボックスa1と、決定ボタンa2等を備える。ユーザは、端末11の入力部を操作しニックネーム登録ボックスa1に使用を希望するニックネームを入力し、決定ボタンa2をタップする。端末11の制御部18は、決定ボタンa2のタップを検知すると、ニックネーム登録ボックスa1に入力されているニックネームをサーバ13に送信する。
- [0024] サーバ13の制御部22は、ニックネーム等の情報を受信すると、ユーザデータベース23にそのユーザに関する情報を登録する。すなわち、サーバ13の制御部22は、端末11の制御部18と通信し、端末11の表示部にユーザ情報を登録するために必要な入力画面や説明画面等を表示し、必要な情報を取得し、記録する。また、ユーザが保有するコイン数は、初期値は0枚とする。また、具体的な手順の説明を省略するが、端末11とサーバ13は通信を行い、ユーザは、端末11の表示部16に表示した初期登録画面を用いて初期登録のための必要な情報を入力する。そして、端末11は、入力された情報をサーバ13に送り初期登録を行う。
- [0025] 上記の初期登録が完了した場合や、初回ログインでない場合、端末11は、表示部16にタイトル画面G2（図2の右側の画面参照）を表示する。タイトル画面G2は、スタートボタンa3を備える。スタートボタンa3がタップされたことを検知した端末11の制御部18は、図示省略するゲームモード選択画面を端末11の表示部16に表示する。本実施形態では、ゲームモードは、イージーモードとハードモードの2つのモードを備える。
- [0026] ユーザは、表示されたゲームモード選択画面を操作し、プレイするモードを選択する。端末11は、モード選択画面で選択されたモードのトップ画面を端末11の表示部16に表示する。
- [0027] また、本実施形態では、図2に示すタイトル画面G2のスタートボタンa

3がタップされると、ゲームモード選択画面を表示するようにしたが、これに限るものではない。後述するように、本システムは、各ゲームモードのトップ画面で別のモード画面への切り替え機能を備える。従って、スタートボタンa3がタップされた場合の画面遷移先として、例えば、予め設定したゲームモード（例えばイージーモード）を表示するようにするとよい。このようにすると、設定したゲームモードをPLAYするユーザにとっては、ゲーム開始までの操作回数が少なくなるのでよい。ゲームモードのトップ画面で別のモードに切り替え可能にすることで、設定したゲームモードをPLAYしないユーザにとってもゲームモード選択画面を介してゲームモードを選択する場合と変わらない操作回数で済むのでよい。さらに、図2に示すタイトル画面G2に替えて、例えば図19に示すようにモード選択ボタンa4を備えた画面を表示するとよい。

[0028] イージーモードは、所定数（例えば3個或いは5個）の選択肢の中から1番選ばれないものを予測して遊ぶモードである。後述するように、選択肢は共通のカテゴリのグループに属する要素をあらわすイメージである。同一のカテゴリに属する各イメージは、イメージに対する印象等により、イメージ自体に選択されやすさの程度が相違するようなものとする。イージーモードのゲームは、無料（消費コイン無し）で参加でき、勝つと3コインをもらえる。ゲットしたコインは、例えばハードモードのゲームをプレイする際に使用する。

[0029] ハードモードは、9つの数字の中から1番選ばれないものを予測して遊ぶモードである。ハードモードは、イージーモードに比べて選択肢の数が増えると共に、イージーモードの選択肢を構成するイメージに比べ、個々の数字自体の選択されやすさのばらつきは小さいため、予測がより難しくなる。ハードモードのゲームは、1回プレイ（投票）するのに3コイン消費し、勝者が所定のコインをゲットする。ユーザは、3コインをベットしてプレイする。

[0030] このとき使用するコインは、例えば、イージーモードに参加し、勝利した

際にゲットしたものを使用する。そして、上述したように、イージーモードのゲームをプレイする際にコインは不要であるので、無料でゲームに参加することを繰り返し、コインを貯めることができる。また、係るコインは、例えば、通信ゲームシステム内などで画面内にバナーを表示し、バナーをクリックしてバナーにリンクした広告を表示することにもないコインをゲットする機能を備えるとよい。例えばサーバは、クリックした回数をカウントし、ユーザデータベース23に登録し、例えばクリック数がM回（Mは1以上の整数）になると3コインと交換する機能を備えるとよい。この交換は、自動的に行うようにしてもよいし、ユーザからの指示に基づいて行うようにしてもよい。さらに、課金によりコインをゲットする機能を有するとよい。

[0031] [イージーモード]

イージーモードが選択された場合、端末11とサーバ13がデータの送受を行い、図3に示すフローチャートを実行し、ゲームを進行する。図4は、ゲームの進行に伴い端末11の表示部16に表示する画面の状態遷移図である。

[0032] イージーモードが選択されると、端末11は、表示部16にイージーモードトップ画面G3を表示する。イージーモードトップ画面G3は、上から順に第一ゲーム選択領域b1、第二ゲーム選択領域b2、第三ゲーム選択領域b3を配置するレイアウトをとる。図示の例では、第一ゲーム選択領域b1には「動物をカテゴリーとする選択肢が3個のゲーム」を選択するためのアイコンが割り当てられ、第二ゲーム選択領域b2には「猫をカテゴリーとする選択肢が5個のゲーム」を選択するためのアイコンが割り当てられ、第三ゲーム選択領域b3にはゲームの割り当てを行っていない。また、ゲーム選択領域は、本形態では3個としたが、4個以上配置しても良く、1画面中に同時に表示できない場合、例えば画面スクロールにより表示を切り替えるようにするとよい。

[0033] さらにイージーモードトップ画面G3は、その表示画面の上端近傍にモード切替ボタンb4を配置する。このモード切替ボタンb4がタップされると

、端末11は、プレイするゲームモードを切替、表示部16にハードモード
トップ画面G11を表示する（図14参照）。

[0034] ユーザは、表示部16に表示された所望のゲーム選択領域をタップし、ゲームの部屋を選択する（S1）。端末11は、タップされたゲーム選択領域を認識し、選択されたゲームの種類を例えばニックネームと共にサーバ13に通知する。サーバ13は、通知を受けたユーザを特定する特定情報を含む参加者情報を取得し、通知を受けたゲームの部屋に参加者として登録する（S2）。取得する参加者情報は、参加者の国籍、ニックネーム、戦績（参加試合数と勝利数）などがある。サーバ13の制御部22は、例えば取得したニックネームをキーにユーザデータベース23にアクセスし、国籍と戦績等を取得する。サーバ13は、S2の処理を実行して参加者を登録することで、ゲームの部屋の参加者リストを更新する。サーバ13の制御部22は、参加者が一人入った場合（時に）待機時間をスタートする。待機時間は、例えば15秒とするとよい。すなわち、本実施形態では、待機している人がいない0人のゲームの部屋に入ると、参加者のグループが形成され、待機期間中にその後に入ってくる参加者とのマッチングをとる。また、後述するように待機時間が経過してマッチングされた参加者同士で実際のゲームの投票期間が開始してすると、そのゲームの部屋の参加者は0人になる。よって、係る実際のゲームが開始している際に、同じゲームの部屋に参加者が入ってくると、別の参加者のグループが形成され、他の参加者を待つ。

[0035] 端末11は、ゲームの部屋に登録した際に、サーバ13が保有する現在の参加者リストを取得し、取得した情報に基づき表示部16に表示する参加者情報画面G4を表示する（S3）。参加者情報画面G4は、表示画面の上方から順に、第一表示領域c1、第二表示領域c2、第三表示領域c3、第四表示領域c4を備える。第一表示領域c1には、その中央にタイトル（図示の例では、「MATCHING」）を表示し、右端にユーザが持つコイン数（図示の例では「20」）を表示する。第二表示領域c2には、参加中のゲームを示す画像を表示する。第三表示領域c3には、左側に待機時間の残り

時間に関する情報（アイコンと、時間（図示の例では「09秒」）を表示し、右側に参加人数に関する情報（アイコンと、人数（図示の例では、「3人」）を表示する。第四表示領域c4には、取得した参加者リストに基づき、ゲームの部屋の登録している各参加者の参加者情報（ここでは、国籍、ニックネーム、戦績）をリスト表示する。

[0036] また、端末11は、あるゲームの部屋に登録した際に、待機時間の残り時間に関する情報も取得する。取得した情報に基づき、参加者情報画面G4の第三表示領域c3の左側に、待機時間の残り時間を適切な数値で表示する。端末11は、内部時計やタイマー等に基づき待機時間の残り時間の表示を適宜更新する。例えば内部のタイマーを備える場合、取得した待機時間の残り時間を当該タイマーにセットし、スタートする。タイマーは時間の経過に伴い0に近づくように数値が減少するものであり、端末11の制御部18は、そのタイマーの値を、第三表示領域c3の左側の所定位置に表示する。

[0037] また、端末11は、あるゲームの部屋に登録した後は、定期的にサーバ13から自己が参加しているゲームの部屋の参加者リスト等を取得し、取得した情報に基づき表示部16に表示する参加者情報画面G4を更新する。また、端末11が定期的にアクセスするのではなく、参加しているゲームの部屋に新たに登録した参加者が発生した場合に、サーバ13が、参加者情報の一覧或いは新たに参加した参加者の参加者情報を所定の端末11に送信することで、端末11が参加者情報を取得し一覧表示するようにしてもよい。

[0038] 上述したように、端末11は、定期的に処理ステップS3を実行するため、ユーザがゲームの部屋を選択したときに、既に参加している参加者の一覧表を第四表示領域c4に表示し、その後の待機時間中に新たにゲームの部屋に登録した参加者が来ると、新たな参加者を含む参加者リストを表示する。

[0039] ユーザは、ゲームの部屋に登録し参加者になったなら、その部屋に所定の人数以上の参加者が集まるのを待つ（S4）。

[0040] また端末11は、ゲームの部屋に登録した参加者の人数が、ゲーム開始条件を満たすのを待つ（S5）。ゲーム開始条件は、例えば、待機時間を経過

した際に最低参加人数に達していた場合とするとよい。待機時間は、例えば 15 秒とし、最低参加人数が 4 人とした場合、各端末 11 は、例えば第三表示領域 c3 に表示するための情報（残り時間、参加人数）に基づき参加者が集まったか否かを判断する。待機時間の経過は、例えば内部タイマーが 0 になったことにより判断するとよい。このようにすると、待機時間が経過するまでは待機することになる。よって、最初に登録した人は、待機時間（例えば 15 秒）を必ず待つことになり、待機期間中に登録したユーザは、そのときの残り時間だけ待つことになる。

[0041] このように必ず待機時間を待つのでは無く、参加者人数が所定の基準値を以上になった場合には待機時間を経過する前に始めてもよい。所定の基準値は、最低参加人数よりも多い人数とする。このようにすると、一度にたくさんの人が参加してきた場合、待機時間を経過する前にゲームが開始されるので、少ない待ち時間でプレイすることができるのでよい。一方、ゲームに参加する人数があまりに少ないと、ゲームの面白みに欠けるので、待機時間を待っても最低参加人数に満たない場合、ゲーム不成立とするとよい。なお、参加人数に関係なく待機時間を経過したときにゲームを開始するようにしてもよい。

[0042] 参加者が集まった場合、端末 11 は、ゲーム画面に移行する（S6）。端末は、最終的に選択肢の選択をするゲーム画面 G5 を表示する前に、移行中を示す画面を表示する。この移行中を示す仮面は、例えば、「3」→「2」→「1」のようにカウントダウンをする表示とし、ユーザに所定数の選択肢が表示されることに対する心の準備をさせるとよい。

[0043] 次に端末 11 は、所定数（3 個或いは 5 個）の選択肢を所定位置に配置したゲーム画面 G5 を表示する（S7）。配置する所定数の選択肢からなるイメージ群は、今回のゲームの部屋に最初に参加者が登録された際に、サーバ 13 が決定する。具体的な決定処理の内容については後述する。

[0044] この決定したイメージ群の情報は、それぞれの端末 11 がサーバ 13 にアクセスし、そのゲームの部屋に参加登録した際に、参加者情報の一覧リスト

とともにあわせて取得する。また、サーバ13は、イメージ群と共にゲーム画面G5に使用する背景画面も決定し、イメージ群の情報と共にあわせて使用する背景画面を特定する情報もあわせて端末11に送る。端末11は、待機時間のタイムアップに伴い、最初に取得していたイメージ群の情報に基づき、端末11の記憶部19に記憶している選択肢の要素のイメージや背景画面を読み出し、それらを組み合わせてゲーム画面を作成し、表示部16に表示する。

[0045] ゲーム画面G5は、画面の全面に背景画面を表示し、その背景画面に重ねて所定数（図3に示す例では3個）の選択肢d1を三角形の各頂点の位置に表示し、背景画面に重ねて上方部位に、インジケータd2を表示するレイアウトをとる。このゲーム画面G5は、同じゲームに参加しているすべての端末11で同じにする。すなわち、このゲーム画面G5に表示する背景画面と、イメージ群を構成する各イメージと、そのイメージを配置する位置は、すべての端末で同じである。

[0046] 図示の例では、「動物をカテゴリーとする選択肢が3個のゲーム」であるため、選択肢d1として動物を構成する3つの要素（図示の例では、「イノシシ」、「鹿」、「蝶」）のイメージを表示する。またインジケータd2は、ユーザが選択肢を選択可能なシンキングタイムの残り時間を表示するためのものである。シンキングタイムは、例えば10秒程度の短い時間とするとよい。短い時間とすることで、直感的にみんなが選択しなさそうな要素を判断する直感力が鍛えられる。また、1回のゲームに要する時間が短いため、ユーザは、何回も遊ぶことができる。特に、イージーモードの参加は、コインが不要であるので、ユーザは短時間で繰り返し遊ぶことで、直感力をより鍛えると共に、勝者になる回数も増え、効率よくコインを貯めることができる。

[0047] ユーザは、表示されたゲーム画面G5に表示された3つ或いは5つの選択肢d1の中から1つ選ぶ（S8）。選択肢d1の選択は、例えば、表示された選択肢d1の要素のイメージの部分をクリックすることで行う。

- [0048] 端末11は、ゲーム画面に切り替わりシンキングタイム中は、時間の経過に伴いインジケータd2の表示態様を徐々に切り替えると共に、表示された選択肢d1のいずれかがタップされたのを検知すると、そのタップ位置からユーザが選択した要素を認識し、選択された選択肢d1の付近にチェックマークd3を表示すると共に、その選択情報を保持する(S10)。端末11は、シンキングタイムが終了すると(S10)、保持している選択情報をサーバ13に送る(S11)。
- [0049] サーバ13は、ゲームに参加している各端末11から送られてくる選択情報を集計する(S12)。サーバ13は、送られてきた選択情報の数、すなわち、投票数が最低投票数を満たしたか否かを判断する(S13)。ゲームの部屋に入った参加者が、実際にタップをせずに選択しなかった場合、選択情報が無いので端末11は「投票しなかった」という情報を送信する。よって、実際に投票した人数は、ゲーム開始時の参加者の人数よりも少ない場合があり、実際に投票した人数が最低投票数に達しない場合(S13でNo)、今回のゲームは不成立となり、今回のゲームの部屋を一旦閉じる。そして、処理ステップS1に戻り、端末11はイージーモードトップ画面G3を表示し、ユーザは改めて部屋の選択を行う。最低投票数は、例えば処理ステップS5における最低参加人数と同じとするとよい。
- [0050] 一方、実際に投票した人数が最低投票数を満たした場合、サーバ13は3つ或いは5つの各選択肢に対して選択した参加者の人数をそれぞれ求め、勝者を判定する(S14)。すなわち、ある選択肢に投票したユーザが1人の場合、サーバ13は、そのユーザを勝者にする。また、投票したユーザが一人の選択肢が複数存在する場合、その複数の選択肢に投票したそれぞれのユーザがともに勝者となる。そして、投票したユーザが0人の選択肢がある場合、勝者は無しとなる。そして、すべての選択肢に対して、投票者が複数いる場合、最も投票数の少ない選択肢の要素を選択したユーザを勝者にする。
- [0051] 勝者の判定(勝者なしも含む)の結果に基づき、サーバ13の制御部22は、勝者にコインを配布する(S15)。具体的には、ユーザデータベース

23に記録している勝者のユーザの保有コイン数を1加算する(S16)。

[0052] また、サーバ13は判定結果を端末11に送る。端末11は、サーバ13から判定結果を取得し、判定結果画面G6を表示する(S17)。判定結果画面G6は、上方に勝者報酬表示部e1を配置し、中央に投票結果表示部e2を配置し、下方に操作ボタンe3を配置するレイアウトとする。勝者報酬表示部e1は、勝者となったユーザの端末11の場合、報酬であるコインが1個ゲットされたことを通知する。敗者ユーザの端末11の場合、勝者報酬表示部e1は空欄のままとなる。

[0053] 投票結果表示部e2は、各選択肢のイメージを並べるとともに、各イメージの下に投票数を表示し、勝者の選択肢の上に勝利を示す勝者マークを表示する。勝者マークは、本実施形態では、王冠を模した図としている。さらに自分が選択した選択肢がわかるような選択要素報知部もあわせて表示する。選択要素報知部は本実施形態では、イメージの外周を囲む所定の色(例えば赤色)からなる枠体と、チェックマークを用い、さらに、投票数の表示色も異なる色(例えば赤色)としている。このように複数の異なる報知態様をとることで、ユーザは自分が選択した要素を容易に確認でき、勝ったか否かも直感的に理解出来る。図示の例では「鹿」と「イノシシ」の投票数がそれぞれ1人ずつであり、両者がともに勝者となっている。また、参加者情報画面G4では参加人数が3人であるところ、一人が投票せず最終の投票人数は2人であるとがわかる。なお、図示の便宜上、参加人数が3人で、投票数が2人の例を示したが、実際には、最低参加人数や最低投票数はもっと大きい数字(例えば何れも4人以上)にし、3人ではゲームが開始せず、2人では最低投票数に達しないようにするとよい。

[0054] 操作ボタンe3は、本実施形態では、3個のボタンを備える。左のメニューボタンは、イージーモードトップ画面G3に戻るためのボタンであり、異なるゲームのプレイを可能にする。中央の「PLAYAGAIN」ボタンは、同じゲームをもう一回PLAYするためのボタンであり、端末11は当該ボタンのタップを検知すると参加者情報画面G4を表示する。

- [0055] また、イージーモードでは、選択肢 d 1 の選び直しを許容するように構成するとよい。イージーモードは、比較的簡単で初心者も気軽に遊べることを目的の一つとしており、あまり熟考せず、直感的に選択することも多々ある。そのため、ユーザは、一度選択した後で、気が変わることもあり得る。そこで、上述したように選択肢 d 1 の選び直しができる機能を備えるとよい。選び直すための機能は、例えば、最後にタップしたものを最終的な選択した選択肢に認定し、選択情報として保持するとよい。例えば、選択したものを一旦キャンセルし、その後で改めて選択するようにし、選び直す意思表示をしっかりとさせるように構成してもよいが、複数回の選択（タップ）を許容し、最後にタップしたイメージの要素を最終的な選択肢とするようにすると操作が簡単になるのでよい。特に、シンキングタイムが例えば 10 秒などと短い時間であるので、キャンセル操作を行わせるとキャンセルした状態でタイムアップして参加できない事態を生じるおそれがあるが、最後にタップした選択肢を有効にするように構成すると、かかる問題を生じないのでよい。
- [0056] 上述したように、ユーザが処理ステップ S 9 を実行してある選択肢をタップすると、端末 1 1 はタップされた選択肢の要素を特定する選択情報を保持する。そこで図示の例では、端末 1 1 は、一つの選択肢の要素である「鹿」の付近にチェックマーク d 3 を表示する。端末 1 1 は選択情報を保持するので、ユーザがその後画面をタップしなければ、端末 1 1 はタイムアップと共にその「鹿」を選択情報として送る。一方、「鹿」が選択された状態で「蝶」或いは「イノシシ」のように別の要素をタップすると、選択情報は新たにタップされた要素（「蝶」或いは「イノシシ」）に書き換えられる。
- [0057] さらに本実施形態では、シンキングタイム中にユーザに対して選択肢を選ぶための情報を提供する機能を備える。選択肢を選ぶための情報は、例えば、今まで一番選ばれていない選択肢の要素を報知するものとするといよい。
- [0058] 一番選ばれていない選択肢の要素の報知の仕方は、例えば、図 5 に示すように、該当する要素のイメージの近傍に、所定のチャンスマーク d 5（例えば星印）を表示するとよい。近傍は、星の一部がイメージに重なるようにす

るとよい。一番選ばれていない選択肢の要素の報知を行う場合、そのゲームに参加しているすべてのユーザの端末に対し、同じタイミングで行う。

[0059] 一番選ばれていない選択肢を求めるため、サーバ13は、所定数の選択肢を決定すると、各端末11から参加者の過去に選択した要素毎の投票数を取得し、それらを集計することで求める。すなわち、例えば端末11は、各選択肢の要素毎の投票の履歴情報を記憶保持し、処理ステップS11の選択情報を送信する都度、対応する要素の投票数を1加算する処理を実行する。そして、サーバ13から今回のゲームに使用する所定数の選択肢の要素の情報を取得すると、端末は対応する選択肢の要素の投票数を送信する。

[0060] サーバ13は、待機時間が終了した際に、各端末11から取得した投票数の情報に基づき、イメージ群を構成する各選択肢のイメージ・要素の中で今回の参加者が一番選ばれていない選択肢を求める(S18)。そして、サーバ13は、求めた選択肢を特定する情報を端末11に送信する。

[0061] 端末11は、受信した一番選ばれていない選択肢を特定する情報に基づき、所定のタイミングで該当する選択肢のイメージの近傍に星印等のチャンスマークd5を付記した画面を生成し、表示部16に表示する(S19)。

[0062] このように一番選ばれていない選択肢の要素を報知することで、目立たせて選ばれやすくしたり、裏を読んで別のものを選択させたりするようになり、ユーザに対して単純な直感だけでなく、推理も働かせることができ、より趣のあるゲームとなるのでよい。一番選ばれていない選択肢の要素の報知を行う場合、その要素が目立つようにするとよい。目立つようにすると、ユーザの注意がより向くので、選択する際の有用な情報となるのでよい。

[0063] 一番選ばれていない選択肢の要素を報知するタイミングは、例えば2回に1回のように定期的に行ってもよいし、毎回としてもよいが、ランダムとするとより好ましい。さらに、一番選ばれていない選択肢の要素を報知する場合でもシンキングタイムの最初から報知するのではなく、制限時間の途中で報知(チャンスマークd5の表示)をするとよい。例えば、制限時間の1/3を経過したタイミングでチャンスマークd5を表示し、最後まで表示すると

よい。

- [0064] このように途中でチャンスマーク d 5 を表示すると、最初は係る情報が無い状態で選択しようとしたところ、新たな情報が追加されることで、単純に今までの考えをそのまま通すことが行いにくくなり、ゲームの意外性・面白みが増すのでよい。例えば、ゲーム開始の早い段階で、直感等に基づいて投票済みの参加者は、途中で人気のないものがわかることで、そのまま行くか選択し直すかを悩み、正解に近づけるのでより好ましい。途中で報知することで、そこで新たに悩ますことができるのでよい。
- [0065] 上述したように一番選ばれていない選択肢の要素を報知するタイミングをランダムにし、しかも、シンキングタイムの途中で報知するようにすると、ゲームの開始直後は、今回のゲームで一番選ばれていない選択肢の要素が報知されるか否かが不明のため、係る報知が行われるか否かも気にしながら選択肢を考えることもあるのでスリルや面白みが増すのでよい。
- [0066] 星印等のチャンスマーク d 5 を表示しようとした際に、3つ或いは5の要素のうち、複数の要素が同数で最少の場合、複数の要素についてそれぞれに表示してもよいが、表示しないようにするとよい。特に選択肢が3つの場合、2つ要素の選択数が同数の場合に、その2つの要素に星印等のチャンスマーク d 5 を表示すると、かえって表示しない1つの要素が目立つので、敢えて表示しないようにするとよい。また、参加者の経験数（プレイ回数）に応じて、チャンスマーク d 5 を表示する頻度・確率を変えるとよい。
- [0067] また、上述した実施形態では、一番選ばれていない選択肢を報知するようにしたが、例えば三角形の頂点など、各イメージを表示する場所の中で一番選ばれていない場所を報知するようにしてもよい。
- [0068] また、イージーモードトップ画面 G 3 において、第二ゲーム選択領域 b 2 がタップされると（図3のS1）、通信ゲームシステムは、図3に示す処理フローを実行する。そして、端末11は、処理が進むにつれ、表示部16に参加者情報画面 G 4 を表示し、さらにゲームが開始されるとゲーム画面 G 5 を表示する。第二ゲーム選択領域 b 2 に対応づけられたゲームは、「猫を力

テゴリーとする選択肢が5個のゲーム」であるので、サーバ13の制御部22は、処理ステップS6を実行し、猫というカテゴリーに属する5個の選択肢の要素のイメージを抽出し、イメージ群を決定する。そして、サーバ13の制御部22は、例えば図6に示すように背景画面上のイメージの出現場所（右下、左下、右中、左中、上）に抽出した各洋装のイメージを配置したゲーム画面を作成する。端末11は、このゲーム画面G5を表示部16に表示する。図示の例では、チャンスマークd5も表示された状態を示している。

[0069] ゲームの部屋に登録し、参加者を待つ待機時間を経過した際に、参加者数が最低参加人数に満たない場合、ゲーム不成立としてもよいが、足りない参加人数分については、サーバが参加者となりゲームを開始するようにするとよい。サーバ側の参加者は、ランダムに選択肢を選択することで、上述した処理を実行し勝者を判定する。このようにすると、参加人数が少なくてゲーム不成立になることがなく、ゲームの部屋に登録したユーザは必ずPLAYできるのでよい。

[0070] 次に、処理ステップS6の具体的な処理について説明する。まず、上述したように本実施形態では、第一ゲーム選択領域b1に対応する「動物の部屋」の3択ゲームと、第二ゲーム選択領域b2に対応する「猫の部屋」の5択ゲームを用意している。「動物の部屋」の3択ゲームは、関係性のある3つのイメージが1つのグループとして固定しており、サーバ13が、用意された複数のグループの中からランダムで決定し、決定したグループに属する3つのイメージの配置位置をランダムに決定する。またサーバ13は、使用する背景画像も決定する。そしてサーバ13は、決定したグループの番号と、そのグループに属する各要素のイメージの配置位置の情報を端末11に伝え、端末が取得した情報に基づき、ゲーム画面G5を作成する。

[0071] これにより、表示される選択肢のイメージ群は、グループ単位となるので、例えば図7に示すように、通信ゲームシステムは、「牛」のグループを選択して表示したり、「ライオン」のグループを選択して表示したりする。グループ単位で選択肢を決定するので、例えば異なるグループに属する「牛」

と「ライオン」が一つのイメージ群の中に共存して選ばれることはない。例えば関係性のない異なるグループに属するイメージが配置されると、参加者のグループに対する好き嫌いなどの心証によって投票結果がばらつくことがあるが、関係性のあるイメージに纏めるので、好みによる影響を排除できるのでよい。

[0072] さらに、同じグループが選択された場合でも、各イメージの表示位置をランダムで設定するため、例えば図8に示すように牛を示す3つのイメージの配置位置が異なることがあり、何回も参加するユーザにとってもその都度位置を確認するので新鮮で飽きが来ないのでよい。さらに背景画像も複数の中から選択するので、同じグループのイメージであっても背景画像が変わることによって各選択肢のイメージの雰囲気も変わり、どれを選択するか考える際の要因の一つになるのでよい。

[0073] 図9は、動物の部屋に属する複数のグループの一例を示している。図中横一列が1つのグループとして固定され、ゲーム画面に出現する。各選択肢の要素は、例えばグループ番号と、そのグループ内での要素番号（1，2，3等）により特定する。これにより、サーバ13は、端末11に対し、例えば、今回のゲームで使用するイメージ群を送る際にグループ番号と、出現場所（右、左、上）に配置するイメージの要素番号により簡単に通知することができる。例えば要素番号を「2，1，3」の場合、2番の要素を右に配置し、1番の要素を左に配置し、3番の要素を上配置するなどとするといよい。

[0074] また図9に示すように、グループを構成する関係性のある3つのイメージは、例えば、「キリン」、「犬」、「牛」、「ライオン」のように同じ種類・種族の動物であったり、「シマウマ」、「パンダ」、「漠」のように白黒の模様からなる動物であったり、「犬」、「猿」、「雉」のように同じ物語（例えば「桃太郎」）に登場する動物などがある。また同じ種類・種族の動物の場合、2つは似たイメージで1つを極端に変えたものとするといよい。例えば「キリン」の場合、2つの「キリン」は顔のアップで角の部分を少し変えたイメージにするのに対し、3番目の「キリン」は全体を示し、しかもデ

フォルメしてコミカルなイメージとしている。「犬」や「ライオン」の場合、1番目と2番目は全体像を示し、3番目は顔部分をアップしたイメージとしている。「牛」の場合、1番目と2番目は白・黒のまだら模様の普通の姿にするのに対し、3番目は胴体部分に迷路を模した図柄を嵌め込んだ姿にしている。

[0075] 例えば、同じ種族に属する動物の場合、3つともイメージが似ていたり、3つとも全くコンセプトが違ったりした場合、例えば数字を選ぶように選択しやすさがどれも同じになる。一方、本形態のように2つが似ていて1つを奇抜・変わった姿態にすることで、その1つが目立ちそれを選びたくなる。このような状態にすると、みんなが素直にそれを選択すると投票が集中し勝てないので、裏を読んで別のものを選ぼうとしたり、他人が別のものを選ぶのを予測して敢えて奇抜な1つを選択するなど、推理が働きゲーム性が増すのでよい。さらに、裏を読んで別のものを選択しようとした場合には、似ている2つから選択する2択になり、そこで票が割れる。このようなことから、4択や5択ではなく、3択とするといよい。

[0076] 「猫の部屋」の5択ゲームは、サーバ13が関係性のある24個のイメージ（図10参照）からランダムに5つのイメージを選択し、その選択した5つのイメージの出現位置をランダムに決定する。イメージの出現場所は、右下、左下、右中、左中、上で固定し、固定された位置に対し、選択した5つのイメージをそれぞれランダムに振り分ける。これにより、図11に示すように表示されるイメージ自体が異なる場合もあれば、選択された5つのイメージは同じでも出現位置が異なる場合もある。また選択される5つのイメージは、「猫」というカテゴリーの他に関係性はない。またサーバ13は、使用する背景画像も決定する。そしてサーバ13は、決定した5つのイメージを特定する番号等の情報を、配置位置がわかるように端末11に伝え、端末11が取得した情報に基づき、ゲーム画面G5を作成し、表示する。図11は、このようにして作成し表示される5択ゲームのゲーム画面G5の一例を示している。

[0077] 上述した実施形態では、3択ゲームは、「動物の部屋」のように関係性のある3つのイメージが1つのグループとして固定しており、グループ単位で選択肢のイメージ群を構成するようにしたが、グループを構成するカテゴリーは動物に限ることはなく、例えば図12に示すように海の生き物等を用い、「海の部屋」というゲームを用いるなど、各種のカテゴリーのものを用意するとよい。また、例えば上述した5択ゲームの「猫の部屋」用の24個のイメージを用い、そこから3つのイメージをランダムで選択し、3択ゲームを構成するようにしてもよい。同様に、5択ゲームにおいても、上述した実施形態のように所定数の（例えば24個）の中からランダムに5個のイメージを選択するのではなく、5つのイメージを一つのグループとして固定したものを複数グループ用意し、グループを選択するようにしてもよい。但し、3択ゲームの場合、2つの似たイメージと一つの異なるイメージのような組み合わせとするのがよいので、同時に表示される3つのイメージの組は同じになるようにグループ単位で選択するようにするとよい。また、5択ゲームの場合、選択肢が多くなることから、例えば2つが似ていても残りの3つが似ていないと特定のイメージを目立たせることができず、一方、一つのイメージを目立たせるために残りの4つを似せると面白みに欠ける。そこで、多数のイメージの中から5つを選択する方式をとるとバラエティーに富んだ組み合わせができ、同時に出現する他のイメージとの相関で選択されやすさの程度も変わるのでよい。

[0078] [ハードモード]

ハードモードが選択された場合、端末11とサーバ13がデータの送受を行い、図11に示すフローチャートを実行し、ゲームを進行する。図12は、ゲームの進行に伴い端末11の表示部16に表示する画面の状態遷移図である。

[0079] このハードモードは、9個の数字の中から一番選ばれないであろうものを予測して遊ぶ9拓のゲームである。イージーモードと相違し、選択肢の9個の数字は、1から9の各数字で固定されており、配列も固定されていて各端

末で同じ並びとする。

- [0080] ハードモードのゲーム（ナンバーズゲーム）は、イージーモードのゲームと相違し参加者を待つのではなく、サーバ13が主体となって定期的（例えば1分）に開催し、投票期間中に投票された投票数に基づき勝敗を判定する。つまりこのナンバーズゲームは、例えば1分の投票期間を終了すると、投票期間中に行われた投票に基づき集計し、勝敗を判定する。そして、集計・判定処理が終わったあとに次の投票期間が開始する。よって、参加者は、1分間の投票期間中に例えばゲームに関する参考情報を見て、投票する数字を決定し、投票を行うが、タイムアップになると、次の投票サイクルで投票することになる。そしてサーバは、1分ごとの投票期間中に参加したランダム参加者からの投票を集計し、勝者を決定する。
- [0081] 勝者の判定は、イージーモードと同様に、9個の数字のそれぞれの投票数を求め、同じ数字に投票した人が1人の場合、その人が勝者となる。また、投票数が1の数字が複数同時に発生した場合、それぞれが勝者となる。そして、投票数が1人の数字がない場合、投票数が一番少ない数字に投票した参加者が勝者となる。よって、イージーモードと同様に、投票数が1人の数字がなく、0人の数字がある場合には、参加者全員が敗者となる。そして、投票する場合、ユーザの保有コイン数から例えば3コインが消費され、勝者になると、そのときの投票に伴いベットされたコインを取得する。勝者が複数いる場合、総コイン数を勝者で山分けする。そして、係るハードモードのゲームを実施するため、端末並びにサーバは以下に示す処理を実行する。
- [0082] ユーザは、ゲームモード選択画面においてハードモード（ナンバーズゲームの部屋）を選択する（S21）。端末11は、ハードモードが選択されたことを検知すると、サーバ13にアクセスし、ユーザ（閲覧者）の特定情報等と共にハードモードを選択したことを通知する。
- [0083] また端末11は、ゲームの参加をサーバ13へ通知すると共に、表示部16にハードモードトップ画面G11を表示する。ハードモードトップ画面G11は、スタートボタンk1を備える。このスタートボタンk1がタップさ

れると、端末 11 は、ハードモードのゲーム画面 G 12 を表示する。さらにハードモードトップ画面 G 11 は、その表示画面の上端近傍にモード切替ボタン k 2 を配置する。このモード切替ボタン k 2 がタップされると、端末 11 は、プレイするゲームモードを切替、表示部 16 にイーजीモードトップ画面 G 3 を表示する（図 4 参照）。

[0084] 図 15 に拡大して示すように、このゲーム画面 G 12 の上端右側には、ユーザが保有するコイン数を表示するコイン数表示部 f 1 を設ける。そのコイン数表示部 f 1 の下には、左側に投票時間の残り時間に関する情報を表示する制限時間表示部 f 2 を配置し、右側に現在開催中のゲームに参加している人数に関する情報を表示する参加人数表示部 f 3 を配置する。そして、これら制限時間表示部 f 2 と参加人数表示部 f 3 の下には、分析結果表示部 f 4 を配置する。

[0085] さらにこの分析結果表示部 f 4 の下には、ゲーム画面 G 12 の中央の広い領域に、数字選択画面兼情報表示部 f 5 を配置する。この数字選択画面兼情報表示部 f 5 は、ユーザが 1 番選ばれないであろうと予測した数字を選び、投票する画面である。この数字選択画面兼情報表示部 f 5 は、1 から 9 の数字を 3 × 3 に配列する。そしてユーザは、各数字の部分をついて、その数字を投票する。

[0086] ゲーム画面 G 12 の下方には、画面遷移するためのボタン領域を配置する。ここでは、左端に戻るボタン f 6、中央から右よりに傾向情報表示ボタン f 7、右端にビンゴシートボタン f 8 を配置する。戻るボタン f 6 をタップすると、イーजीモードとハードモードの選択画面に戻り、傾向情報表示ボタン f 7 をタップすると、所定の傾向情報表示画面 G 13 を表示し、ビンゴシートボタン f 8 をタップすると、ビンゴシート表示画面 G 14 を表示する。なお、傾向情報表示画面 G 13 に基づくゲームの傾向情報の表示機能や、ビンゴシート表示画面 G 14 に基づくビンゴ機能の詳細は後述する。

[0087] サーバ 13 は、端末 11 からハードモードを選択することの通知を受けると、閲覧者のデータを保存する（S 22）。すなわち、現在開催中のゲーム

を閲覧しているユーザ（閲覧者）のリスト中に登録する。また、サーバ１３の制御部２２は、端末１１から送られてきた情報が不足する場合、特定情報に基づきユーザデータベース２３にアクセスし、必要なデータを取得し、登録した閲覧者に関連付けて保存する。

[0088] 端末１１は、サーバ１３から取得した閲覧者の属性データを例えばゲーム画面Ｇ１２や、そのゲーム画面Ｇ１２から遷移する画面を用いて出力する（Ｓ２３）。すなわち、端末１１は、例えば自己が保有するコイン数を、コイン数表示部ｆ１に表示し、現在開催中のゲームに参加している閲覧者の人数を参加人数表示部ｆ３に表示する。また端末１１は、ゲームへの参加を通知した際にサーバ１３から現在開催中のゲームの制限時間（残り時間）を取得し、取得した残り時間を制限時間表示部ｆ２に表示する。また、端末１１は、参加時に制限時間を取得したら、以後、内部時計・カウンターなどを用いて残り時間を求め、制限時間表示部ｆ２の表示を更新する。たとえば、端末１１は、サーバ１３が管理する正規の制限時間（残り時間）が更新されると、端末１１はその更新を感知し、端末１１側の制限時間も最新のものに更新する。但し、端末１１の数が多くなると、多数の端末１１からアクセスが集中してしまう。そこで、ゲームのサイクルが１分ごとで制限時間が短いため、制限時間は個々の端末１１側で管理するとよい。

[0089] またサーバ１３は、ゲームの過去の傾向情報を取得し（Ｓ２４）、取得したゲームの傾向情報を端末１１に対し送信する（Ｓ２５）。ゲームの傾向情報は、投票する数字を決定するのに有益な判断材料になる情報である。例えば、最近のゲームの投票等の傾向データや、現在ナンバーズゲームの部屋に入っている人（閲覧者）に関するデータ等がある。これらの詳細については後述する。

[0090] 端末１１は、サーバ１３から送信されてきたゲームの傾向情報を受信すると、その情報を記憶部１９に記録し保持する（Ｓ２６）。そして端末１１は、記憶保持した傾向情報を出力する（Ｓ２７）。この傾向情報の出力処理は、ユーザが端末１１に設けたボタンをタップし、そのタップに基づき端末１

1が表示内容を変えることで行う（S28）。このユーザからの指示に従って行う傾向情報の実際の出力処理の具体例については後述する。

[0091] さらにゲームのより詳細な分析処理を行い、分析情報を表示する（S29）。この分析は、例えば、直近のデータを元にユーザ（閲覧者）が考える要素になる傾向分析（つぶやき）を行うものであり、例えば、よく勝っている選択肢や連続して出ている選択肢などの情報とするとよい。端末11は、分析結果を分析結果表示部f4に表示する。また、例えば分析結果表示部f4は、複数個を表示可能にし、複数の分析結果を同時に表示するようにしてもよい。但し、そのように多くの情報を同時に表示すると、制限時間が短いことから、全てを正確に把握することができないおそれがある。そこで、本形態のように分析結果表示部f4は、1つとするとよい。

[0092] 具体的な傾向分析の仕方は、以下のようなものがある。例えば、過去nゲームの結果を集計し、一番選ばれていない選択肢を表示する。表示例としては、「今日は〇〇を選ぶ人が少ないようです。」などである。また、過去nゲームの結果を集計し、一番選ばれている選択肢を表示する。表示例としては、「今日は〇〇を選ぶ人が多いようです。」などである。また連続で同じ選択肢が勝ちとなった場合にその選択肢を表示する。表示例としては、「さきほど〇〇は連続して勝ちになりました。」などである。また、獲得したコインが大きい選択肢を表示する。表示例としては、「今日〇〇を選んだ人が最高〇〇コインをゲットしました。」などである。

[0093] 端末11は、どのデータを用いてどのような分析を行うかについて、サーバ13から傾向情報を取得する際に併せて指定を受ける。この指定は、すべての端末11で同じである。これにより、分析処理は個々の端末11で行うが、端末11に表示される内容は、すべてのユーザで同じになる。さらに、傾向分析の具体的な条件等はランダムに決定するが、分析結果表示部f4に表示する内容は、1つのゲーム中で、1つとしている。

[0094] S27, S28の処理は、例えば以下のように行う。例えば、ユーザがゲーム画面G12の傾向情報表示ボタンf7をタップすると、それを検知した

端末 11 は図 16 に拡大して示すような傾向情報表示画面 G13 を表示する。この傾向情報表示画面 G13 は、ゲーム画面 G12 をベースとし、数字選択画面兼情報表示部 f5 に表示する情報を、直近のゲーム傾向データ (STATS) の表示に切り替えたものである。

[0095] 数字選択画面兼情報表示部 f5 に表示する情報は、左側半分の情報の第一領域 g1 に 1 ~ 9 までの選択肢別の勝ちになった回数をグラフで表示し、右側半分の左側の第二領域 g2 に勝ちとなった選択肢の履歴を表示し (上側が最新のものの)、右側半分の右側の第三領域 g3 に勝者が獲得したコイン数をゲーム毎に表示する (上側が最新のものの)。第一領域 g1 に表示するグラフデータは、直近の N ゲームについてのものであり、端末 11 は、第一ボタン g4、第二ボタン g5、第三ボタン g6 のタップを契機に切り替える。本形態では、第一ボタン g4 がタップされると、端末 11 は直近の 10 ゲームの傾向データにグラフの表示に変更し、第二ボタン g5 がタップされると、端末 11 は直近の 20 ゲームの傾向データにグラフの表示に変更し、第三ボタン g6 がタップされると、端末 11 は直近の 30 ゲームの傾向データにグラフの表示に変更する。また、第一ボタン g4、第二ボタン g5、第三ボタン g6 は、最後にタップされたボタン部分の色を他と異なる色で表示する。図では、第二ボタン g5 がタップされ、第二ボタン g5 のみ所定の色で表示する。これにより、どのボタンが、所定の色で表示しているかにより、第一領域 g1 に表示するグラフが直近何ゲームのものが一目でわかるのでよい。

[0096] このように、直近の勝った数字のデータを見ることで、現在参加しているプレイヤーが「選びやすい数字」か「選ばれにくい (勝ちやすい) 数字」かがわかる。プレイヤーは、1 回のみ参加するのではなく、通常は複数回連続して参加する。よって、ユーザは、直近のデータを見ることで、現在参加しているプレイヤーの傾向がわかるのでよい。

[0097] また、本形態では、勝った数字や、各数字の勝利数のように最も選ばれなかった数字についてのデータを表示するようにしたが、本発明はこれに限ることはなく、例えばサーバは閲覧者のデータとして閲覧者が過去 (直近の N

回、或いはすべての期間）に各数字に対しそれぞれの投票回数を取得し、それらを集計して参加している閲覧者の各数字に対する投票数の総数を表示するようにする機能を備えるとよい。このようにすると、開催中のゲームの閲覧者が投票しやすい数字の傾向がわかるのでよい。

[0098] また、画面の下方には、左端に戻るボタン g 7 を配置し、右端に画面切替ボタン g 8 を配置する。戻るボタン g 7 がタップされると、一つ上の階層であるゲーム画面 G 1 2 の表示に戻る。また画面切替ボタン g 8 がタップされると、それを検知した端末 1 1 は図 1 7 に示す閲覧者データ表示画面 G 1 6 を表示する。この閲覧者データ表示画面 G 1 6 は、ゲーム画面 G 1 2 をベースとし、数字選択画面兼情報表示部 f 5 に表示する情報を閲覧者データ（P L A Y E R）に切り替えたものである。

[0099] 数字選択画面兼情報表示部 f 5 に表示する情報は、上方に閲覧者の所定の情報についての割合を示す円グラフ h 1 を表示し、下方に所定の情報を特定する選択ボタンを表示する。選択ボタンとしては、国籍を選択する第一選択ボタン h 2、年齢を選択する第二選択ボタン h 3、コインを選択する第三選択ボタン h 4 を有する。第一選択ボタン h 2 がタップされると、端末 1 1 は現在ゲームルームにいる人の国籍別割合データに切替表示する。第二選択ボタン h 3 がタップされると、端末 1 1 は現在ゲームルームにいる人の年齢別割合データに切替表示する。第三選択ボタン h 4 がタップされると、端末 1 1 は現在ゲームルームにいる人の所持コイン別のデータに切替表示する。

[0100] また、第一選択ボタン h 2、第二選択ボタン h 3、第三選択ボタン h 4 は、最後にタップされたボタン部分の色を他と異なる色で表示する。図では、第一選択ボタン h 2 がタップされ、第一選択ボタン h 2 のみ所定の色が表示される。これにより、どのボタンに色が表示されているかにより、何に基づく割合の円グラフが表示されているかが一目でわかるのでよい。

[0101] また、画面の下方には、左端に戻るボタン h 5 を配置し、右端に画面切替ボタン h 6 を配置する。戻るボタン h 5 がタップされると、一つ上の階層であるゲーム画面 G 1 2 の表示に戻る。また画面切替ボタン h 6 がタップされ

ると、それを検知した端末 1 1 は図 1 6 に示す傾向情報表示画面 G 1 3 を表示する。

[0102] またサーバは、新たにユーザがゲームに参加する都度、閲覧者データや傾向情報を更新し、上述した数字選択画面兼情報表示部 f 5 に表示するデータは、閲覧者の変動に合わせてリアルタイムに最新の情報に切り替わる。

[0103] 上述したように閲覧者のデータを表示することで、以下のような効果を奏する。例えば、国籍を表示することで、国籍から選びやすい数字や選ばれにくい数字を想像し、それに基づき自分が投票する数字を決定することができる。また、国籍を表示することで、ゲームの部屋で世界と繋がっていることが感じられるのでよい。

[0104] 所持するコイン数が多い人ほど、ゲームに強い人の可能性が高い。従って、コイン数を表示することで、例えば所持数が多い閲覧者の比率が高い場合、ゲームに強い人が参加しているので今回は投票しないという策がとれる。

[0105] さらに年代を表示することで、自分と同じ年代が多ければ、普通に自分が選ぶ感覚の裏をかいたりできるのでよい。また、年代さらには性別などを表示すると、どんな人がやっているかがわかるので親しみがわいたり、うれしくなったりする。さらに例えば参加者が若く、他の閲覧者が年上の人が多い場合に勝てるとうれしいなど、投票に対する意欲が増すのでよい。このように閲覧者に関するデータは、投票する数字を決定する際の判断材料になると共に、ゲームを楽しむための情報としても有効に機能する。

[0106] ユーザは、画面を切り替えながら表示される各データを見て分析し、制限時間内に投票する（S 3 0，S 3 1）。投票は、ゲーム画面 G 1 2 の数字選択画面兼情報表示部 f 5 に表示されている数字の部分をクリックして行う。端末 1 1 は、数字選択画面兼情報表示部 f 5 に数字が表示されている状態で、数字選択画面兼情報表示部 f 5 内がクリックされた場合、そのクリック位置から選択した数字を特定し、サーバ 1 3 に送る。ハードモードのナンバーズゲームでは、一回投票すると選択肢が確定する。すなわち、イージーモードのように投票し直しはできないようにしている。

- [0107] サーバ13は端末11から送られてきた選択肢を取得し、保存する（S32）。このとき、ゲームのPLAY用として所定数（例えば3枚）のコインを消費する。サーバ13は、送られてきた選択肢の数、すなわち、投票数が最低投票数を満たしたか否かを判断する（S33）。
- [0108] ゲームの部屋に入った参加者が、実際にタップをせずに選択しなかった場合、選択情報が無いので端末11は選択情報を送信しない。よって、実際に投票した人数は、閲覧者の人数よりも少ない場合があり、実際に投票した人数が最低投票数に達しない場合（S33でNo）、今回のゲームは不成立となり、そのまま制限時間を延長する。延長する時間は、1回のゲームの制限時間と同じにしている。従って、例えば制限時間が1分間とすると、1分経過時に投票数が最低投票数に満たない場合、制限時間を1分延長する。延長の回数に制限はない。このようにすると、一度投票した場合必ずゲームの決着が付く。このように最低参加者数に満たない場合、1分単位で投票期間が延長するが、既に投票した場合にはその内容が確定され延長時に投票し直しはできないようにしている。
- [0109] 一方、実際に投票した人数が最低投票数を満たした場合、サーバ13は各数字に対する投票数に基づきゲームの判定を行う（S34）。そしてゲームの結果をユーザデータベースに書き込む（S35）。すなわち、ある選択肢（数字）に投票したユーザが1人の場合、サーバ13は、そのユーザを勝者にする。また、投票したユーザが一人の選択肢（数字）が複数存在する場合、その複数の選択肢（数字）に投票したそれぞれのユーザがともに勝者となる。そして、投票したユーザが0人の選択肢（数字）がある場合、勝者は無しとなる。そして、すべての選択肢（数字）に対して、投票者が複数いる場合、最も投票数の少ない選択肢（数字）の要素を選択したユーザを勝者にする。
- [0110] サーバ13は、ゲームの判定結果をデータベースに書き込み（S35）、勝者の判定（勝者なしも含む）の結果に基づき、勝者にコインを配布する。具体的には、ユーザデータベース23に記録している勝者のユーザの保有コ

イン数に加算する（S 3 6）。勝者が取得するコインは、今回の参加者がベットしたコイン数を、勝者の数で等分する。すなわち、勝者は、ベットされたコインの総数を勝者の数で除算して求めた商（整数）のコインを受け取り、余りのコインはサーバ（管理者）が取得する。

[0111] また、サーバ 1 3 はゲームの結果を端末 1 1 に送る。端末 1 1 は、サーバ 1 3 からゲームの結果を取得すると、所定の手順を経て結果画面 G 1 5 を表示する（S 3 8）。結果画面 G 1 5 は、上方に勝者報酬表示部 i 1 を配置し、中央に投票結果表示部 i 2 を配置し、下方に操作ボタン i 3 を配置するレイアウトとする。勝者報酬表示部 i 1 は、勝者となったユーザの端末 1 1 の場合、ゲットしたコイン数（ここでは 5 1 個）を表示する。敗者ユーザの端末 1 1 の場合、制御部は獲得する報酬がない旨を勝者報酬表示部 i 1 に表示する。

[0112] 投票結果表示部 i 2 は、各選択肢である数字を並べるとともに、各数字の上に投票数を表示（この例ではグラフと数値）し、勝者の選択肢が視覚によりわかるように表示する。視覚によりわかるような表示は、例えばグラフの色を異なる色で表示する。

[0113] 操作ボタン i 3 は、本実施形態では、2 個のボタンを備える。右の「Close」ボタンをタップすると、結果画面 G 1 5 を閉じてゲーム画面 G 1 2 に戻る。「Close」ボタンは、同じゲームをもう一回 P L A Y するためのボタンとも言える。

[0114] また、本実施形態では、ハードモードのナンバーズゲームは、1 分間で繰り返しゲームが行われるので、結果画面 G 1 5 を表示している間も、次のサイクルのゲームが開始され制限時間が時々刻々と減少していく。従って、連続してゲームに参加している人は、1 分という限られた時間を有効に使って各種データを見て投票する数字を決めたいという要求がある。

[0115] そこで、結果が出たら結果画面 G 1 5 を強制的に表示してもよいが、本形態では、前回参加したユーザに対して、集計ができたタイミングでその旨を通知する。例えば、次のゲームに参加してゲーム画面 G 1 2 やその他のデー

タを見るための画面を見てスタッツなどを確認している際に、割り込みで通知メッセージが画面上に一部が重なるように表示する。ユーザは通知メッセージに伴い結果を確認してもよいし、結果を見ることなくそのまま次のゲームの投票を行ってもよい。よって、結果を見ることなくゲームを続けると、複数の結果が未開封で溜まることもある。

[0116] 結果の確認は、例えば通知メッセージの部分をタップすることで行うとよい。端末11は、通知メッセージの部分がタップされた場合、対応する結果画面を表示する。そして本形態では、勝った場合の持ちコインの反映は、結果通知を開封し結果画面G15を見ないと行わないようにするとよい。つまり、投票したときに、参加コイン（3コイン）により所持コイン数が減り、仮に勝ったとしても結果通知を見ない限りコインが減った状態のままとなる。このようにすると、必ず結果を見るようになるのでよい。すなわち、例えばコインをたくさん持っているユーザは、1分間で繰り返しリスタートするゲームで1分間の投票時間を有効に使うため、結果通知を見ないでゲームを続けることがあるが、勝者のコインを実際にゲットし所持コイン数に反映するためには結果を見る必要がある。このように本形態では、投票したタイミングと結果を見たタイミングでコインの数が増減する。

[0117] 係る所持コイン数の増減を行うため、例えば処理ステップS36で行うデータベースの書き込みは、仮獲得コイン、獲得予定コインのように所持コイン数とは別に管理し、結果を見たことの通知を受けたものに対して所持コイン数を増加する処理を行うとよい。

[0118] (ビンゴ機能)

上述した基本機能に加え、ビンゴ機能を備えるとよい。本形態のビンゴ機能は、各ユーザがビンゴシートを保有し、自分が選択した数字でゲームに勝利した場合、選択した数字に対応するビンゴシートの数字を抜く。既に抜かれている数字と同じ数字で勝利してもビンゴシートに変化は無く、元に戻ることもない。ビンゴシートが一定の条件を満たすと勝利時に得られるコインの数が増えるボーナス機能を備える。

- [0119] まず、自己が保有するビンゴシートは、ゲーム画面G 1 2のビンゴシートボタンf 8をタップすることで確認できる。すなわち、ユーザがビンゴシートボタンf 8をタップすると、それを検知した端末1 1は、図1 8に拡大して示すようなビンゴシート表示画面G 1 4を重ねて表示する。ビンゴシート表示画面G 1 4は、勝利時に選択した数字のマスが異なる色（例えば赤色）に塗られる。図では、ユーザが1を選択し、勝利した時のイメージである。ビンゴシートの配列は、必ずしも数字選択画面兼情報表示部f 5に表示する数字の配列と等しくする必要は無いが、すべてのユーザで同じ配列としている。また、ビンゴシート表示画面G 1 4の下方には、OKボタンj 1が配置されている。このOKボタンj 1をタップすると、ビンゴシート表示画面G 1 4の表示を消し、ゲーム画面G 1 2が出現する。
- [0120] 勝利時に得られるコインの数が増える一定の条件は、複数設けるとゲーム性が増すのでよい。ここで一定の条件とは、例えば、通常のビンゴのように縦・横・斜めにいずれか1列が揃うと、その時の獲得コインがn倍になる。そして、同時にm列揃った時は例えば、 $m \times n$ 倍、 n^m 倍、もしくは m^n 倍になる。このようにすると、ユーザは、現在の自己のビンゴシートの状況を確認しながら、同時にできるだけ多くの複数列でビンゴになるようにすると、勝利時に獲得できるコイン数が増えるのでよい（条件1）。
- [0121] また、別の条件（条件2）としては、例えば、1から順番に勝っていくと、n番目に勝った時にコインがm倍になる。例えば、 $n = 5$ 、 $m = 10$ とすると、1, 2, 3, 4と順番に勝利していき、5で勝った時には獲得コインが10倍になる。
- [0122] さらに別の条件（条件3）としては、例えば偶数あるいは奇数のみのすべてで勝利した時にn倍のコインを獲得することができる。
- [0123] 上述したnおよびmの値は変更することが可能であるが、すべてのユーザで同じ条件にする。ビンゴシートは全ユーザで共通のもので、同じ条件下でゲームが開催される。一定の条件やルール・シートは定期的に変更され、その時にビンゴもリセットされ、今までの塗ってきた場所がすべて白紙に戻さ

れる。そのため、ビンゴ開催中に一定の条件を満たす必要があるが、全員が同じシートであるため、選択肢の思考に偏りが生まれやすく、ユーザが選択肢を考える材料となる。

[0124] 例えば、上記の条件1のルールの場合、5以外の1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9を揃えた後に5で勝利すると縦・横、斜め(2個)の4列同時ビンゴが発生するので、最後に5で勝つと大量のコインをゲットできる。一方、ゲームが一番選ばれないものを選んだ者が勝ちとなるため、最後に5で勝ちたいと考える人が多いほど、最後に5で勝利するのが難しくなる可能性があり、駆け引きが必要になる。また既に抜かれている数字と同じ数字で勝利してもビンゴシートに変化は無いので、ユーザは、自己のビンゴシートを確認しながら、抜けていない数字を選択しようとする、選択の幅が狭くなり勝利しにくくなる。

[0125] ビンゴシートは、一定期間(例えばカレンダーの一週間)で更新するとよい。この場合、ビンゴにならなくても新しくなる。また、期間中にビンゴになったら、新しいビンゴカードが発行される。2枚目のビンゴカードも同じ配列であるが、ポイント倍増のルールが変わるようにするとよい。

[0126] ビンゴシートは、例えばビンゴ開催期間中の最初にゲームに参加した際に無料(コイン無し)で配布され、ビンゴ開催期間終了時になくなる。そして上述した実施形態では、ビンゴ開催中は、すべてのユーザが、同じ内容のビンゴカードを一枚保有するようにしたが、配列の異なるビンゴシートを複数パターン用意し、各ユーザにランダムに一枚ずつ配布するようにしてもよい。ランダムにすると、中央のマスの数字が異なるユーザが存在するため、一つの数字に集中することがなくなるため、高配当を得やすくなるのでよい。但し、考える判断材料としての要素が減るので、すべてのユーザが同じ配列のビンゴシートとするとよい。

[0127] また、異なる配列のビンゴシートを配布する場合、ユーザは、ビンゴシートを複数枚保有できるようにしてもよい。複数枚保有する場合、1枚は無料で配布し、追加シートは所定のコイン数と交換したり、所定の条件(前回の

ビンゴ期間等で9マス空けたり、コインのゲット数、コインの所持数の優秀者など)の対価で配布したりするとよい。そして、複数枚保有した場合でも、1回のゲームの際に使用できるビンゴシートは1枚とするとよい。1枚に限定することで、1枚しか保有していないユーザとの不公平感が多くなりすぎるのを抑制する。また、複数枚所有するユーザは、勝ちそうな数字にあわせてビンゴシートを適宜切り替えることで、勝利時の高配当を期待できるのでよい。

[0128] 参加人数表示部 f 3 は、ゲームの部屋に入っている閲覧者の人数を表示するようにしたが、これに変えて或いはこれと共に実際に投票した人数を表示するとよい。実際に投票した人数がわかると、勝利の容易性が判断でき、勝利したときにゲットできるコイン数も予測でき、投票するか否かの判断ができるのでよい。

[0129] また、上述したビンゴ機能は、ハードモードのナンバーズゲームに実装したが、この機能は必ずしも無くてもよい。また、実装する場合にイージーモードに実装してもよい。イージーモードに実装する場合、例えば動物の部屋のように選択肢を構成するイメージをグループ毎に選択する場合、勝利したときに選択したイメージを記録し、同一のグループに属するすべてのイメージで勝利をした場合、コインゲット（例えば5コイン）するようにしたり、例えば猫の部屋のように複数（例えば24個）のイメージからランダムに所定数を選択する場合には勝利時に選択したイメージが所定数（例えば5個、10個等）のときに、コインゲット（例えば5コイン）するようにしたりするとよい。

[0130] （共通表示項目の変形例）

上述した実施形態では、各画面における共通表示項目として、上から二段目の左側に配置する制限時間表示部 f 2 や、右側に配置する参加人数表示部 f 3 等を備えている。これらの表示項目は、数字を決定する際の参考情報の一つ、判断材料となるが、これら以外にも各種の情報を表示するとよい。例えば、図20に示すように、現在ベットされた総コイン数を表示する総ベッ

ト数表示部 f 1 0 を設けるとよい。このようにすると、現在の参加者人数に加え、実際に投票を行った人数（総ベット数／3）がわかるとともに、勝者となったときに得られるコインの予測が立ち、投票する際のモチベーションが上がったり、投票を回避するか否の判断材料になったりするのよい。

[0131] （モード切替機能）

上述した実施形態では、イージーモードとハードモードの切替を、イージーモードトップ画面 G 3 とハードモードトップ画面 G 1 1 のそれぞれに設けたタップ式のモード切替ボタン b 4 , k 2 で行うようにしたが、例えば、図 2 1 に示すように、スライド式のモード切替部 m 1 を設け、スライダ m 2 を左右にスライドすることで、モードを切り替えるようにするとよい。

[0132] （ランキング表示機能）

図 2 1 に示すように、例えば各モードにおける各画面の共通表示項目として、表示部の表示画面の上端左側に、ランキングボタン f 9 を設けるとよい。図 2 1 では、イージーモードのイージーモードトップ画面 G 3 と、ハードモードのゲーム画面 G 1 2 を例示しているが、他の画面でも共通に表示する。そして、ランキングボタン f 9 がタップされると、端末 1 1 は図 2 2 に示すように、現在表示している画面の上に重ねて、ランキングリスト画面 G 7 を表示する。OK ボタン n 1 がタップされると、端末 1 1 はランキングリスト画面 G 7 を消す。これにより、下側に表示していたもとの画面が出現する。

このランキングは、コインの保有数についてのランキングとするとよい。コインの保有数は、本形態のゲームに強い人、すなわち、人と違う考え方ができる人(イノベータ)の指標となる。ランキングは、総コイン数以外にも、その日、その週、その月、ある一定の時間など区切った範囲で獲得したコイン数に基づいて決定するとよい。このようにすると、途中からゲームに参加した人でもランキング上位になれるのよい。

[0133] また、コインの保有数であるが、ゲームに参加する際に支払うベット用のコインと、勝った時に得られるコインを区別し、勝ったときに得られるコイ

ンの保有数に基づいてランキングをするとよい。例えば、ベット用のコイン（第一コイン）は、広告閲覧か、課金でゲットできる。これにより、上述した実施形態において、勝者が得る「コイン」は「スコア」となり、例えば3コインを取得するようなケースでは、3スコアを取得する。このスコアもユーザデータベース23で管理し、ゲームの勝者となりスコアを取得すると、既存の保有するスコアの値に加算し、保有スコアの値を更新する。

[0134] 例えば、コインを課金によりゲットできるようにすると、コインが1種類の場合、コインの保有数は、ゲームに勝って得たコイン数と課金により取得したコイン数の合わさった値となり、単純にゲームの強さが反映されず、お金を積んだプレイヤーが強いということになってしまうおそれがある。本形態のように、コインとスコアを区別し、スコアに基づくランキングを表示することで係る問題が解消され、ゲームに強い人、すなわち、人と違う考え方ができる人(イノベータ)の指標をあらわすランキングを表示することができ。さらに、スコアは、所定の料率でコインに変換可能とすると良く、変換時の料率は透過ではなく、例えば100スコアで50コインのようにスコアの価値を低くするとよい。

[0135] （統計表示機能の変形例）

傾向情報表示ボタンf7をタップした際に表示する図15に示す数字選択画面兼情報表示部f5の表示レイアウトを例えば、図23のように統計画面G8を表示するとよい。図示の例では、統計画面G8の上方領域に過去にベットされた数字を棒グラフで表示し、下方領域にイノベーター（勝者）になった数字（勝ち目）を棒グラフで表示するレイアウトにしている。上方領域に表示する過去にベットされた数字の棒グラフは、右端に設けた切り替えボタンのタップに基づき、「前回」、「過去5ゲーム」、「過去10ゲーム」の情報を切替表示する。下方領域に表示するイノベーターになった数字の棒グラフは、右端に設けた切り替えボタンのタップに基づき、「過去10ゲーム」、「過去20ゲーム」、「過去30ゲーム」の情報を切替表示する。OKボタンn1がタップされると、端末11はランキングリスト画面G7を消

す。これにより、下側に表示していたもとの画面が出現する。

[0136] (ハードモードのゲーム画面G 1 2の変形例)

図2 4は、ユーザが数字をベットするためのハードモードのゲーム画面G 1 2の変形例を示している。この変形例では、コイン数表示部f 1の下に、スコア数表示部f 1 1を備えるレイアウトとした。上述した変形例のように、ゲームに勝ったときに得られるコイン(第二コイン)を別の単位(例えば「スコア」)にする機能を備えた場合、本形態のように現在の保有スコア数を同時に表示することで、現在のコイン数とともに現在のスコア数も容易に確認でき、ユーザは、スコアをコインに変換すればゲームを計測できる状況あるのか否かを簡単に認識できる。

[0137] この変形例では、数字選択画面兼情報表示部f 5の右上(この例では数字3の上)にCHARGEボタンf 1 2を配置する。このCHARGEボタンf 1 2は、ユーザがコインを取得するための機能のためのボタンである。制御部1 8は、CHARGEボタンf 1 2がタップされたのを検知すると、表示部1 6に例えばインターネットを介して取得した動画広告を表示する。この動画広告は例えば、短時間(例えば5秒)でスキップできる広告と、スキップできない長時間(例えば30秒間)見なければならない広告を有し、制御部1 8はそれらの広告をランダムに表示するとよい。ユーザは、1回の動画閲覧で3コインを取得する。すなわち、広告を最後まで再生された場合(スキップされた場合も含む)、制御部1 8は、サーバ1 3にその旨を通知し、ユーザが保有するコイン数を加算する。また、サーバ1 3は、その通知を受信するとユーザデータベース2 3を更新する。そして制御部1 8は、動画広告の再生を終了すると、ゲーム画面G 1 2を表示する。これにより、ユーザ(プレイヤー)はそのままハードモードのゲームをプレイすることができる。

[0138] 係る機能は、特に、上述したゲームに勝ったときに得られるコイン(第二コイン)を別の単位(例えば「スコア」)にした変形例と組み合わせるとよい。コインとスコアを区別すると、コインの消費が早くなる。そのため、コ

インが0になった時にプレイヤーはゲームができなくなるので、そこでプレイを終了するか、或いはイージーモードや広告でコインを稼いでからプレイをする必要がある。このCHARGEボタンf12を備えることで、簡単にコインをゲットし、ハードモードでのプレイを継続できるのでよい。

[0139] 動画広告により得られるコイン数は、ハードモードのゲームを1回プレイ、すなわち、数字の投票を行うために必要なコイン数と同じか、それ以上にするるとよい。このようにすると、コインの保有数が0になったユーザは、動画を1回見ることでゲームを1回プレイすることができる。

[0140] 動画の再生時間は、長時間の場合でも、1回の投票時間よりも短くするとよく、特に、長時間の動画再生が終わった後でも投票を行うための時間が確保されるようにするとよい。このようにすると、例えばコインが0になったプレイヤーでも、数字を投票するベットの待ち時間（例えば最大50秒程度）の間にすばやく広告を見て3コインをゲットし、そのゲーム或いは遅くとも次のゲームベットすることができる。よって、CHARGEボタンf12のようにすぐに広告にアクセスできるボタン等の手段を備えることで、プレイヤーは仮にコインが0でもゲーム離れを起こさず、プレイを続けやすいので好ましい。

[0141] さらにこの変形例では、画面の下方部に、第三のボタンとして、プレイヤーボタンf13を配置した。制御部18はこのプレイヤーボタンf13がタップされたのを検知すると、サーバ13にアクセスし、現在ベット済みのプレイヤーの情報を取得し、当該プレイヤーを一覧で表示する。例えばイージーモードでは、参加者情報画面G4で入室してきたプレイヤーのニックネームが表示されるため、ユーザは、事前にどのプレイヤーが参加しているかを確認できる。プレイヤーボタンf13並びにベット済みのプレイヤーの一覧リストは、同様の機能をハードモードでも実現するものである。ユーザは、どんなプレイヤーがベットしているかを知ること、投票するか否かの判断や、投票する数字の選択の判断に有為に機能する。

[0142] サーバは1つの装置から構成してもよいし、所定の機能を適宜分散し複数

のサーバから構成してもよい。また、コインは、ゲーム上で使用するものでもよいが、例えば、仮想通貨さらには通常の通貨に交換できたり、通貨や仮想通貨自体としたりするとよい。また、上述した実施形態では、ゲームをプレイする際に消費するものや勝者が得られるものを「コイン」と称したが、その称呼はこれに限るのではなく、「ポイント」その他各種の称呼、単位のものとしてもよく、さらには、金員としてもよい。そして、勝者が得られるものが金員或いは換金性のあるものの場合、ゲームは例えばカジノゲームと称することもでき、通信ゲームシステムは例えばオンラインカジノシステムと称することもできる。

[0143] 上述した実施形態等において、ハードモードのゲームは、1回プレイ（投票）するのに3コイン消費し、勝者が所定のコインをゲットするように構成した。1回プレイするために消費するコイン数は、3コインに限ることはなく、適宜に設定してもよい。

[0144] また、上述した実施形態では、1回プレイ（投票）するごとに消費されるコイン数は、すべてのユーザで等しくしたが、ユーザがベットするコイン数を設定できるように構成してもよい。この場合に、勝者になったときに得られるコイン数・スコア数は、ベットしたコイン数に応じた値とするとよい。例えば勝者が複数人いる場合に投票に伴いベットした総コイン数を複数の勝者で按分する際に、ベットしたコイン数に応じて分ける比率を異なるようにする。また、例えば、投票する際に必要な最低コイン数を設定し、最低コイン数を超えたコイン数で投票して勝者に待った場合、ゲームに参加したすべてのユーザがベットしたコインとは別に、サーバの管理者等がボーナスポイントとして所定数のコイン・スコアを与えるようにすると良く、その他、各種の還元方法を提供するとよい。

[0145] 上述した実施形態では、投票する対象の数字を9個用い3×3のマトリクス状に配置したが、本発明はこれに限ることはなく、例えば、4×4のマトリクス状の各マスに例えば1から16の各数字を配置、5×5のマトリクス状の各マスに例えば1から25の各数字を配置、……等、数が多くなっても

よい。数が多いほど、投票する数字(マス目)が分散し、当たったときの配当が大きくなるのでよい。

[0146] さらに、ビンゴ機能は必ずしもなくてよい。例えば、多数の数字の中から最小の投票数となる数字を当てるようにしてもよい。例えば1～100の中から1つの数字を投票するようにしたり、1から1000の中から1つの数字を投票するようにしたりするとよい。このようにすると、投票対象の数が増え、参加者が投票する数字がばらつくため、参加者が多くなっても、当選者が1人或いは少人数となり、当たったときの配当が大きくなるのでよい。

[0147] また、係る数字を入力する場合、例えば、画面の所定位置にテンキーのように数字を入力するボタン部を表示、そのボタン部の適宜の数字をタッチすることで、希望する数字を入力できるようにするとよい。入力中の数字は、例えばテンキーのボタン部の上方に入力した数字を表示する表示部を設けるとよい。そしてユーザは、その表示部に表示された数字を見ることで、自分が投票しようとした数字かを確認できる。そして、端末は、画面上に配置した確定ボタンがタッチされたことを検知すると、表示部に表示している数字を投票する数字と確定し、サーバに送るようにするとよい。

[0148] 以上、本発明の様々な側面を実施形態並びに変形例を用いて説明してきたが、これらの実施形態や説明は、本発明の範囲を制限する目的でなされたものではなく、本発明の理解に資するために提供されたものであることを付言しておく。本発明の範囲は、明細書に明示的に説明された構成や製法に限定されるものではなく、本明細書に開示される本発明の様々な側面の組み合わせをも、その範囲に含むものである。本発明のうち、特許を受けようとする構成を、添付の特許請求の範囲に特定したが、現在の処は特許請求の範囲に特定されていない構成であっても、本明細書に開示される構成を、将来的に特許請求する可能性があることを、念のために申し述べる。

符号の説明

[0149] 10 : 通信ゲームシステム
11 : 端末

1 2	: ネットワーク
1 3	: サーバ
1 5	: 通信インタフェース
1 6	: 表示部
1 7	: 入力部
1 8	: 制御部
1 9	: 記憶部
2 1	: 通信インタフェース
2 2	: 制御部
2 3	: ユーザデータベース
G 1	: 登録トップ画面
G 2	: タイトル画面
G 3	: イージーモードトップ画面
G 4	: 参加者情報画面
G 5	: ゲーム画面
G 6	: 判定結果画面
G 1 1	: ハードモードトップ画面
G 1 2	: ゲーム画面
G 1 3	: 傾向情報表示画面
G 1 4	: ピンゴシート表示画面
G 1 5	: 結果画面
G 1 6	: 閲覧者データ表示画面

請求の範囲

- [請求項1] サーバと、そのサーバにネットワークを介して通信可能に接続する複数の端末を備え、
- 前記端末は、その端末の表示部に複数の選択肢を表示する機能と、その複数の選択肢の中から選択された一つを特定する選択情報を前記サーバに通知する機能を備え、
- 前記サーバは、前記複数の端末からそれぞれ送られてきた前記選択情報に基づき、前記複数の選択肢のそれぞれについて選択された投票数を求めるとともに、その求めた投票数に基づいて勝者を決定する機能を備え、
- 前記複数の選択肢は、複数の数字の組み合わせであり、
- 前記投票数に基づく勝者の決定処理は、投票数が1の選択肢が存在する場合はその選択肢を選択したものを勝者とし、投票数が1の選択肢がない場合で、投票数が0の選択肢がある場合には勝者は無しとし、投票数が1の選択肢がない場合で、すべての選択肢に対して投票者がいる場合には投票数が最も少ない選択肢を選択したものを勝者とすることを特徴とする通信ゲームシステム。
- [請求項2] 前記端末を操作してゲームに参加している参加者に関する情報を、前記端末に表示する機能を備えることを特徴とする請求項1に記載の通信ゲームシステム。
- [請求項3] 前記選択肢の複数の数字は、前記複数の端末で、同じ配列で、同じ並びにすることを特徴とする請求項1または2に記載の通信ゲームシステム。
- [請求項4] 前記サーバは、前記選択肢への選択を受け付ける処理を、投票期間ごとに区切るとともに繰り返し行うようにし、その各投票期間ごとに前記投票数を求め前記勝者を決定するようにしたことを特徴とする請求項1から3のいずれかに記載の通信ゲームシステム。
- [請求項5] 前記選択肢への選択を受け付ける処理を繰り返して行う場合、前記

端末に表示する前記複数の選択肢の前記複数の数字の組み合わせは、毎回同じであることを特徴とする請求項4に記載の通信ゲームシステム。

[請求項6] 前記端末は、前記複数の数字を配列したビンゴシートを保有し、前記勝者となった際に選択した前記選択肢の数字に対応する前記ビンゴシートのマスをあけ、前記ビンゴシートが一定の条件を満たすと勝利時に特典が得られる機能を備えることを特徴とする請求項1から5のいずれかに記載の通信ゲームシステム。

[請求項7] 請求項1から6のいずれか1項に記載の通信ゲームシステムに用いられる機能をコンピュータに実現させるためのプログラムを記録した記録媒体。