

(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2011-36712

(P2011-36712A)

(43) 公開日 平成23年2月24日(2011.2.24)

(51) Int.Cl.
A63F 13/00 (2006.01)F I
A63F 13/00テーマコード (参考)
2C001

審査請求 有 請求項の数 8 O L (全 26 頁)

(21) 出願番号 特願2010-236233 (P2010-236233)
 (22) 出願日 平成22年10月21日 (2010.10.21)
 (62) 分割の表示 特願2006-50322 (P2006-50322)
 の分割
 原出願日 平成18年2月27日 (2006.2.27)

(71) 出願人 000129149
 株式会社カプコン
 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
 (74) 代理人 100086380
 弁理士 吉田 稔
 (74) 代理人 100103078
 弁理士 田中 達也
 (74) 代理人 100115369
 弁理士 仙波 司
 (74) 代理人 100130650
 弁理士 鈴木 泰光
 (74) 代理人 100135389
 弁理士 臼井 尚

最終頁に続く

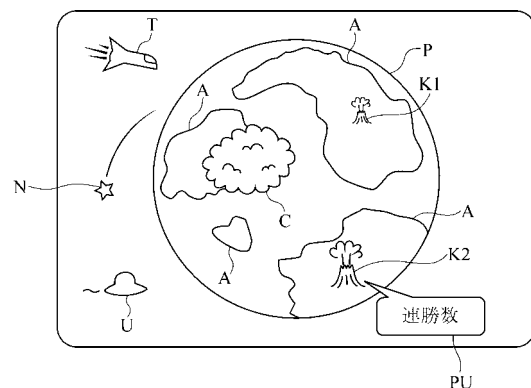
(54) 【発明の名称】 ゲーム装置、及びゲームプログラム

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 プレーヤのゲームに対する興味を喚起する。

【解決手段】 ゲーム装置は、ビデオゲームの開始時に当該ビデオゲームの主題内容に即した所定の画像がモニタに表示されるものであって、ビデオゲームが実行されることによって所定の演算により算出される情報に基づいて、開始時の画像を所定の変化をともなう態様にして表示するCPU21a及び描画処理部を備える。

【選択図】 図2



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

コンピュータをゲーム装置として機能させるためのゲームプログラムであって、
前記コンピュータを、
ビデオゲームの実行により算出されるプレーヤの前記ビデオゲームの成績または履歴を示す複数の累積プレーヤ情報として記憶部に累積記憶させる記憶制御手段と、
前記ビデオゲームの開始時に、前記ビデオゲームの主題内容に則した複数の表示要素を含んだ画像を表示部に表示させる表示制御手段と、
前記複数の累積プレーヤ情報を前記複数の表示要素にそれぞれ対応付ける対応付手段と、
少なくとも 1 つの累積プレーヤ情報を前記記憶部から読み出す読出手段と、
して機能させ、
前記表示制御手段は、前記読出手段によって読み出された累積プレーヤ情報に基づいて、当該累積プレーヤ情報に対応付けられている表示要素の表示態様を変化させて前記画像を表示させることを特徴とする、ゲームプログラム。

10

【請求項 2】

コンピュータをゲーム装置として機能させるためのゲームプログラムであって、
前記コンピュータを、
ビデオゲームの実行により算出されるプレーヤの前記ビデオゲームの成績または履歴を示す複数の累積プレーヤ情報として記憶部に累積記憶させる記憶制御手段と、
前記ビデオゲームの開始時に、前記ビデオゲームの主題内容に則した複数の表示要素が互いに関連しーの表示態様を形成する画像を表示部に表示させる表示制御手段と、
前記複数の累積プレーヤ情報を前記複数の表示要素にそれぞれ対応付ける対応付手段と、
少なくとも 1 つの累積プレーヤ情報を前記記憶部から読み出す読出手段と、
して機能させ、
前記表示制御手段は、前記読出手段によって読み出された累積プレーヤ情報に基づいて、当該累積プレーヤ情報に対応付けられている表示要素の表示態様を変化させて前記画像を表示させることを特徴とする、ゲームプログラム。

20

【請求項 3】

前記複数の累積プレーヤ情報には、少なくともプレーヤのこのビデオゲームの実行時間、ログインした積算数、勝率、連勝数、連敗数、または、フレンド登録数に関するいずれか一つの累積プレーヤ情報が含まれる、請求項 1 又は 2 に記載のゲームプログラム。

30

【請求項 4】

前記コンピュータを、ネットワーク回線を通じて接続されたオンラインゲームの実行を制御可能なゲームサーバと通信する通信手段としてさらに機能させ、
前記複数の累積プレーヤ情報には、少なくともプレーヤの前記オンラインゲームの実行により算出されるプレーヤの前記オンラインゲームの成績または履歴に関する累積プレーヤ情報が含まれる、
請求項 1 ないし 3 のいずれかに記載のゲームプログラム。

40

【請求項 5】

コンピュータをゲーム装置として機能させるためのゲームプログラムであって、
前記コンピュータを、
ビデオゲームの実行により算出されるプレーヤの前記ビデオゲームの成績または履歴を示す複数のプレーヤ情報を記憶部に記憶させる記憶手制御手段と、
前記ビデオゲームの開始時に、前記ビデオゲームの主題内容に則した複数の表示要素が互いに関連しーの表示態様を形成する画像を表示部に表示させる表示制御手段と、
前記複数のプレーヤ情報を前記複数の表示要素にそれぞれ対応付ける対応付手段と、
少なくとも 1 つのプレーヤ情報を前記記憶部から読み出す読出手段と、
して機能させ、

50

前記表示制御手段は、前記読出手段によって読み出されたプレーヤ情報に基づいて、当該プレーヤ情報に対応付けられている表示要素の表示態様を変化させて前記画像を表示させることを特徴とする、ゲームプログラム。

【請求項 6】

前記複数のプレーヤ情報には、少なくともプレーヤのこのビデオゲームの実行時間、ログインした積算数、勝率、連勝数、連敗数、または、フレンド登録数に関するいずれか一つのプレーヤ情報が含まれる、請求項 5 に記載のゲームプログラム。

【請求項 7】

前記コンピュータを、ネットワーク回線を通じて接続されたオンラインゲームの実行を制御可能なゲームサーバと通信する通信手段としてさらに機能させ、

前記複数のプレーヤ情報には、少なくともプレーヤの前記オンラインゲームの実行により算出されるプレーヤの前記オンラインゲームの成績または履歴に関するプレーヤ情報が含まれる、

請求項 5 または 6 に記載のゲームプログラム。

【請求項 8】

請求項 1 ないし 7 のいずれかに記載のゲームプログラムを記憶したプログラム記憶部と、

前記プログラム記憶部に記憶されたゲームプログラムを実行するコンピュータと、を備えたゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、プレーヤが操作部材を操作することによってゲームが進行するゲーム装置、及びゲームプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、プレーヤが操作部材を操作することによってゲームが進行するゲーム装置において、種々のビデオゲームが提案されている。最近では、例えばインターネットを通じてメーカーによって設けられたゲームサーバと接続することにより、複数のプレーヤ同士が同一のゲーム画面上でプレイすることのできる、いわゆるオンラインゲームが普及している（例えば、特許文献 1 参照）。

【0003】

オンラインゲームでは、将棋やチェス等のように 1 対 1 で対戦するテーブルゲーム、複数のプレーヤが協力してゲーム上の敵キャラクタ（例えばモンスター）を倒すことにより進行するチーム協力型アクションゲーム、あるいはオンラインゲームに参加したプレーヤが各チームに分かれ、チーム同士で対戦するチーム対戦型アクションゲーム等が提案されている。

【0004】

これらのオンラインゲームでは、通常、プレーヤがオンラインゲームに参加しようとして、所定のログイン操作を行うと、例えばテーブルゲーム等では対戦相手を決めるために、あるいはチーム協力型アクションゲームではプレーヤがチームを選択するために「ロビー画面」と称される画面が表示される。

【0005】

図 12 は、従来の、オンラインゲームに参加する際のプレーヤが入場できるエリア構成の一例を示すものである。同図に示すように、このオンラインゲームでは、例えば「ランド」と呼称される複数の大グループが設けられており、プレーヤは、複数の「ランド」の中から任意の「ランド」を選択することにより、オンラインゲームに参加することができる。

【0006】

各「ランド」には、「エリア」と呼称される複数の小グループが設けられており、各「

10

20

30

40

50

エリア」は、プレーヤのゲームレベルに応じて選択可能か否かが予め決められている。いずれかの「ランド」を選択したプレーヤは、選択した「ランド」の中にある、自己のゲームレベルに応じたいずれかの「エリア」を選択することができる。プレーヤは、いずれかの「エリア」に入場すると、チーム協力型アクションゲームであれば、任意のチームを選択することができるようになっている。

【0007】

図13は、上記「エリア」を選択する際に表示されるロビー画面の一例を示すものである。同図によると、「エリア」は5つ設けられており、プレーヤは、この5つの「エリア」から自己のゲームレベルに応じた任意の「エリア」を選択することができる。この場合、各「エリア」を示す図柄の下部には、その「エリア」に入場している人数が棒グラフで表されている。これにより、プレーヤはどの「エリア」に入場している人数が多いか又は少ないかを概略的に把握することができ、棒グラフが「エリア」を選択する上での参考となる。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

【特許文献1】特開2004-73233号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

20

ところが、従来のロビー画面では、例えばオンラインゲームの「エリア」に入場しているプレーヤの人数等は、上記したように棒グラフ等によって表示されるのみである。また、ロビー画面に表示される棒グラフや他の背景は静止画であり、動きや色等の変化で表しているものではない。

【0010】

本願出願人は、このロビー画面において、例えばオンラインゲームに参加しているプレーヤの人数やプレーヤの当該オンラインゲームにおける過去の成績等の情報を、所定の画像要素が変化するような態様で示すことにより、プレーヤのゲームに対する興味が喚起できるのではないかと考え、本願に至った。また、所定の画像要素が変化するような態様は、オンラインゲームのロビー画面に限らず、ゲーム装置単体で実行可能なビデオゲームにおいて、ゲーム開始時に表示されるオープニング画面、デモンストレーション画面、又はローディング画面（ゲーム装置がゲームプログラムをディスク等から読み出すときに表示される画面）等においても、表示させることができるのではないかと考えた。

30

【0011】

本願発明は、上記した事情のもとで考え出されたものであって、プレーヤのゲームに対する興味が喚起できるゲーム装置、及びゲームプログラムを提供することを、その課題とする。

【課題を解決するための手段】

【0012】

上記の課題を解決するため、本願発明では、次の技術的手段を講じている。

40

【0013】

本願発明の第1の側面によって提供されるゲームプログラムは、コンピュータをゲーム装置として機能させるためのゲームプログラムであって、前記コンピュータを、ビデオゲームの実行により算出されるプレーヤの前記ビデオゲームの成績または履歴を示す複数の累積プレーヤ情報として記憶部に累積記憶させる記憶制御手段と、前記ビデオゲームの開始時に、前記ビデオゲームの主題内容に則した複数の表示要素を含んだ画像を表示部に表示させる表示制御手段と、前記複数の累積プレーヤ情報を前記複数の表示要素にそれぞれ対応付ける対応付手段と、少なくとも1つの累積プレーヤ情報を前記記憶部から読み出す読出手段として機能させ、前記表示制御手段は、前記読出手段によって読み出された累積プレーヤ情報に基づいて、当該累積プレーヤ情報が対応付けられている表示要素の表示態

50

様を変化させて前記画像を表示させることを特徴としている（請求項１）。

【００１４】

なお、上記ビデオゲームの開始時とは、プレーヤによってビデオゲームそのものが実行されるとき（例えば対戦ゲームでは、一つの対戦が開始され終了するまでの間）をいい、ビデオゲームの開始時に表示される所定の画像とは、具体的にはビデオゲームそのものが実行される前のオープニング画面、デモンストレーション画面、又はローディング画面等をいう。したがって、上記ビデオゲームの開始時とは、ビデオゲームそのものが実行されて次のビデオゲームそのものが実行される間を含むものをいう。

【００１５】

本願発明の第２の側面によって提供されるゲームプログラムは、コンピュータをゲーム装置として機能させるためのゲームプログラムであって、前記コンピュータを、ビデオゲームの実行により算出されるプレーヤの前記ビデオゲームの成績または履歴を示す複数の累積プレーヤ情報として記憶部に累積記憶させる記憶制御手段と、前記ビデオゲームの開始時に、前記ビデオゲームの主題内容に則した複数の表示要素が互いに関連し一の表示態様を形成する画像を表示部に表示させる表示制御手段と、前記複数の累積プレーヤ情報を前記複数の表示要素にそれぞれ対応付ける対応付手段と、少なくとも１つの累積プレーヤ情報を前記記憶部から読み出す読出手段として機能させ、前記表示制御手段は、前記読出手段によって読み出された累積プレーヤ情報に基づいて、当該累積プレーヤ情報に対応付けられている表示要素の表示態様を変化させて前記画像を表示させることを特徴としている（請求項２）。

10

20

【００１６】

好ましい実施の形態によれば、前記複数の累積プレーヤ情報には、少なくともプレーヤのこのビデオゲームの実行時間、ログインした積算数、勝率、連勝数、連敗数、または、フレンド登録数に関するいずれか一つの累積プレーヤ情報が含まれるとよい（請求項３）。

【００１７】

好ましい実施の形態によれば、前記コンピュータを、ネットワーク回線を通じて接続されたオンラインゲームの実行を制御可能なゲームサーバと通信する通信手段としてさらに機能させ、前記複数の累積プレーヤ情報には、少なくともプレーヤの前記オンラインゲームの実行により算出されるプレーヤの前記オンラインゲームの成績または履歴に関する累積プレーヤ情報が含まれるとよい（請求項４）。

30

【００１８】

本願発明の第２の側面によって提供されるゲームプログラムは、コンピュータをゲーム装置として機能させるためのゲームプログラムであって、前記コンピュータを、ビデオゲームの実行により算出されるプレーヤの前記ビデオゲームの成績または履歴を示す複数のプレーヤ情報を記憶部に記憶させる記憶手制御手段と、前記ビデオゲームの開始時に、前記ビデオゲームの主題内容に則した複数の表示要素が互いに関連し一の表示態様を形成する画像を表示部に表示させる表示制御手段と、前記複数のプレーヤ情報を前記複数の表示要素にそれぞれ対応付ける対応付手段と、少なくとも１つのプレーヤ情報を前記記憶部から読み出す読出手段として機能させ、前記表示制御手段は、前記読出手段によって読み出されたプレーヤ情報に基づいて、当該プレーヤ情報に対応付けられている表示要素の表示態様を変化させて前記画像を表示させることを特徴としている（請求項５）。

40

【００１９】

好ましい実施の形態によれば、前記複数のプレーヤ情報には、少なくともプレーヤのこのビデオゲームの実行時間、ログインした積算数、勝率、連勝数、連敗数、または、フレンド登録数に関するいずれか一つのプレーヤ情報が含まれるとよい（請求項６）。

【００２０】

好ましい実施の形態によれば、前記コンピュータを、ネットワーク回線を通じて接続されたオンラインゲームの実行を制御可能なゲームサーバと通信する通信手段としてさらに機能させ、前記複数のプレーヤ情報には、少なくともプレーヤの前記オンラインゲームの

50

実行により算出されるプレーヤの前記オンラインゲームの成績または履歴に関するプレーヤ情報が含まれるとよい（請求項 7）。

【 0 0 2 1 】

本願発明の第 4 の側面によって提供されるゲーム装置は、請求項 1 ないし 7 のいずれかに記載のゲームプログラムを記憶したプログラム記憶部と、前記プログラム記憶部に記憶されたゲームプログラムを実行するコンピュータとを備えている（請求項 8）。

【発明の効果】

【 0 0 2 2 】

本発明によれば、例えばビデオゲームが開始されるときに例えばオープニング画面等において、ビデオゲームが実行されることによって（累積）プレーヤ情報（例えば、プレーヤの当該ビデオゲームにおける成績等）に基づいて、開始時の画像を所定の変化をともしう態様（例えば画像中の画像要素が変化する態様）にして表示するので、プレーヤにビデオゲームへの興味を喚起することができる。

【 0 0 2 3 】

本願発明のその他の特徴および利点は、添付図面を参照して以下に行う詳細な説明によって、より明らかとなる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 4 】

【図 1】本願発明に係るゲームシステムの一例を示す構成図である。

【図 2】ロビー画面の一例を示す図である。

【図 3】チーム編成画面の一例を示す図である。

【図 4】ロビー画面参照情報の構成例を示す図である。

【図 5】ロビー画面参照情報の構成例を示す図である。

【図 6】ロビー画面の一例を示す図である。

【図 7】ロビー画面の一例を示す図である。

【図 8】ロビー画面の一例を示す図である。

【図 9】ゲーム装置におけるオンラインモードでの戦闘アクションゲームの進行手順を示すフローチャートである。

【図 10】他の実施形態に係るロビー画面の一例を示す図である。

【図 11】ロビー画面参照情報の他の構成例を示す図である。

【図 12】従来の、オンラインゲームに参加する際のプレーヤが入場できるエリア構成の一例を示す図である。

【図 13】従来のロビー画面の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 2 5 】

以下、本願発明の好ましい実施の形態を、添付図面を参照して具体的に説明する。

【 0 0 2 6 】

図 1 は、本願発明に係るゲーム装置を含むゲームシステムの一例を示す構成図である。このゲームシステムは、例えばインターネット回線を介して複数のゲーム装置がサーバに接続されたものであり、各ゲーム装置を操作する複数のプレーヤが同一のゲーム空間を共有する、いわゆるオンラインゲーム（ネットワークゲーム）を構築するものである。例えば、この実施形態におけるオンラインゲームは、複数のプレーヤが各ゲーム装置を操作することにより、所定のチームの一員となって、ゲーム（仮想空間）上で他のチームと対戦するといったチーム対戦型の戦闘アクションゲームである。

【 0 0 2 7 】

なお、このオンラインゲームとしては、参加したプレーヤが各ゲーム装置を操作することにより、ゲーム画面上で動作するプレーヤの分身となるキャラクタ同士が、互いに協力しての敵キャラクタ（例えばモンスター）を倒すといった構成のチーム協力型アクションゲームが適用されてもよいし、参加したプレーヤ同士が 1 対 1 で将棋やチェス等で対戦するテーブルゲームが適用されてもよい。

【 0 0 2 8 】

このゲームシステムは、インターネット等の通信回線 1（以下、「ネットワーク回線 1」という。）と、このネットワーク回線 1 に接続された多数のゲーム装置 2 と、このネットワーク回線 1 に接続されたゲームサーバ 3 とで構成されている。

【 0 0 2 9 】

ゲーム装置 2 は、ネットワーク回線 1 を介してゲームサーバ 3 と通信可能な機能を備えた、例えば家庭用テレビゲーム機、携帯型ゲーム機又はオンラインゲームのゲームソフトが搭載されているパーソナルコンピュータ等で構成されている。具体的には、ゲーム装置 2 は、本体 1 1、操作コントローラ 1 2、モニタ 1 3、ネットワークアダプタ 1 4、ディスク 1 5、及びメモリカード 1 6 によって構成されている。

10

【 0 0 3 0 】

本体 1 1 は、制御部 2 1、描画処理部 2 2、音声処理部 2 3、ディスクドライブユニット 2 4、メモリカード接続ユニット 2 5、及び I / O インターフェース部 2 6 によって構成されている。制御部 2 1 には、描画処理部 2 2、音声処理部 2 3、及び I / O インターフェース部 2 6 が接続されており、I / O インターフェース部 2 6 には、さらにディスクドライブユニット 2 4、メモリカード接続ユニット 2 5、操作コントローラ 1 2、モニタ 1 3、及びネットワークアダプタ 1 4 が接続されている。

【 0 0 3 1 】

ゲーム装置 2 では、上記戦闘アクションゲームのソフトウェアが記録されたディスク 1 5 がディスクドライブユニット 2 4 に装着され、このディスクドライブユニット 2 4 からディスク 1 5 内のゲームプログラム及びゲームデータが制御部 2 1 内の R A M 2 1 c（後述）に読み込まれ、C P U 2 1 a（後述）によってゲームプログラムが実行されることにより、プレーヤがゲーム内容を楽しむことができるようになっている。プレーヤは、操作コントローラ 1 2 の操作部材 1 2 a ~ 1 2 c（後述）を操作することによりゲームを進行させることができる。

20

【 0 0 3 2 】

なお、ディスク 1 5 には、オンラインゲームとして戦闘アクションゲームを実行できるオンラインモードと、ゲーム装置 2 単体で戦闘アクションゲームを実行できるオフラインモードとが用意されている。オフラインモードでは、プレーヤ単独でゲームを実行するので、オンラインモードのようにチームの一員になるといったことはなされず、単独で敵キャラクターを倒すといったゲーム構成となる。

30

【 0 0 3 3 】

制御部 2 1 は、本体 1 1 の全体動作を司るマイクロコンピュータを有しており、マイクロコンピュータは、C P U 2 1 a、R O M 2 1 b、及び R A M 2 1 c 等からなり、各部は、それぞれバスラインで接続されている。C P U 2 1 a は、ディスクドライブユニット 2 4 によってディスク 1 5 から R A M 2 1 c に読み込まれるゲームプログラムを実行することにより、ゲーム進行を統括的に制御する。

【 0 0 3 4 】

より具体的には、操作コントローラ 1 2 からプレーヤが操作することによる操作信号が入力されると、C P U 2 1 a は、ゲームプログラムにしたがってその操作信号に対する所定のゲーム進行処理を行い、その処理結果をモニタ 1 3 に例えば三次元画像によって表示するとともに、モニタ 1 3 のスピーカ 1 3 a（後述）から効果音によって出力する。

40

【 0 0 3 5 】

R O M 2 1 b には、ディスクローディング機能等のゲーム装置 2 の基本的な機能やディスク 1 5 に記録されたゲームプログラム及びゲームデータを読み出す手順等を示す基本プログラムが記憶されている。C P U 2 1 a は、ディスクドライブユニット 2 4 にディスク 1 5 が装着されると、R O M 2 1 b の基本プログラムにしたがってディスクドライブユニット 2 4 を動作させ、ディスク 1 5 からゲームプログラム及びゲームデータを R A M 2 1 c に読み込み、ゲーム開始状態に設定する。

【 0 0 3 6 】

50

R A M 2 1 c は、ディスクドライブユニット 2 4 によってディスク 1 5 から読み込まれたゲームプログラムやゲームデータが格納されるエリアと、C P U 2 1 a がゲームプログラムを実行するためのワークエリアとを提供するものである。

【 0 0 3 7 】

上記ゲームプログラムは、複数のプログラムが組み合わされて構成されており、例えばモニタ 1 3 に表示されているキャラクタの動作を操作情報に基づいてゲーム展開を制御するゲーム進行プログラム、プレーヤのオンラインゲームへの入場を制御するためのサーバ対応プログラム、ゲームサーバ 3 と間でデータ（例えば、他のプレーヤのゲーム装置 2 の操作データ等のデータ）の送受信を制御するためのネットワーク制御プログラム、及びモニタ 1 3 に表示すべき三次元画像を制御するグラフィック制御プログラム等によって構成されている。

10

【 0 0 3 8 】

上記グラフィック制御プログラムには、オンラインゲームの主題内容に即した画像をロビー画面に表示するためのプログラムが含まれている。本実施形態に係るオンラインゲームは、プレーヤが他のプレーヤとチームを組んで、他のチームと戦闘するといった戦闘アクションゲームであるが、上記ロビー画面は、実際の戦闘が行なわれる前に、プレーヤが他のプレーヤとチームを組む際に表示される画面である。

【 0 0 3 9 】

厳密には、ロビー画面は、図 2 に示すように、主題内容に即した画像を表示するデモンストレーション的なゲーム導入画面と、図 3 に示すように、チーム分けを行なう際に表示されるチーム編成画面とによって構成されている。本実施形態では、詳細は後述するように、図 2 に示すロビー画面上において所定の情報を表す種々の画像要素が変化して表示されるが、上記グラフィック制御プログラムは、種々の画像要素が変化する態様をも制御して表示させるプログラムである。なお、上記所定の情報は、ロビー画面が表示される際、ゲーム装置 2 においてその都度参照されるため、以下、「ロビー画面参照情報」ということにする。

20

【 0 0 4 0 】

C P U 2 1 a は、オフラインモードにおいては、操作コントローラ 1 2 からのプレーヤの操作信号に基づき、また、オンラインモードにおいては、操作コントローラ 1 2 からのプレーヤの操作情報とゲームサーバ 3 を介して入力される他のゲーム装置 2 の操作情報（キャラクタに対するアクションの指令情報やキャラクタのゲーム画面上における位置の変化情報を含む）とに基づき、必要に応じてディスク 1 5 からゲームプログラムや画像データ等を R A M 2 1 c に読み込み、これらのデータを処理したりゲームプログラムを実行したりすることにより、モニタ 1 3 に表示すべき三次元画像の内容を決定する。

30

【 0 0 4 1 】

また、C P U 2 1 a は、ロビー画面を表示させる際、後述するように、メモリカード 1 6 に記憶されているロビー画面参照情報を参照し、参照されたロビー画面参照情報に基づいて種々の画像要素が表示上変化する態様を決定する。

【 0 0 4 2 】

描画処理部 2 2 は、描画処理に必要な各種の演算処理を行うものである。C P U 2 1 a は、モニタ 1 3 に表示すべき画像を決定し、その画像の描画に必要な画像データ（キャラクタ及び背景のポリゴンデータ、テクスチャデータ、及び光源データ等）を R A M 2 1 c から読み出して描画処理部 2 2 に供給する。また、C P U 2 1 a は、操作コントローラ 1 2 から入力される操作情報やゲームサーバ 3 を介して入力される他のゲーム装置 2 からの操作情報（オンラインモードの場合）を描画処理部 2 2 に供給する。

40

【 0 0 4 3 】

描画処理部 2 2 は、C P U 2 1 a から供給される画像データ及び操作情報に基づいて、描画に必要なデータ（キャラクタ及び背景の位置関係、モニタ 1 3 の画面上におけるキャラクタ及び背景を構成するポリゴンの座標、各ポリゴンに対応するテクスチャ、並びに各ポリゴンの反射特性等のデータ）を演算し、その演算結果に基づいて描画処理部 2 2 内の

50

V R A M (図示せず) に描画処理を行う。描画処理が行われた画像データは、モニタ 1 3 に出力されて表示される。

【 0 0 4 4 】

音声処理部 2 3 は、効果音等の音声を発生させる処理に必要な各種の演算処理を行うものである。C P U 2 1 a は、モニタ 1 3 のスピーカ 1 3 a から出力すべき効果音若しくは B G M の音響内容を決定すると、音声処理部 2 3 に音声指令を出力する。音声処理部 2 3 は、C P U 2 1 a からの音声指令に基づき、R A M 2 1 c から効果音もしくは B G M の音声データを読み出し、所定の加工処理と D / A 変換処理とを施した後、スピーカ 1 3 a に出力する。

【 0 0 4 5 】

なお、オンラインモードでは、チームを組むプレーヤ間で実際に意思の疎通を図る必要があるため、チャット機能が設けられている。このチャット機能は、ゲームサーバ 3 によって制御され、ゲーム上においてチームを組んだキャラクタ間で会話をするというゲーム進行によって実現されるようになっている。したがって、C P U 2 1 a は、操作コントローラ 1 2 からのプレーヤの操作信号がチャットによる会話の内容を示す信号であると判断した場合は、その内容をゲームサーバ 3 に送信し、ゲームサーバ 3 からチャットのデータを取得する。

【 0 0 4 6 】

ディスクドライブユニット 2 4 は、ディスク 1 5 に記録されたゲームプログラムやゲームデータを読み出すものである。

【 0 0 4 7 】

メモ리카ード接続ユニット 2 5 は、C P U 2 1 a によるメモ리카ード 1 6 へのゲーム進行に関する情報の読み / 書きを可能にするためのものである。C P U 2 1 a は、ゲーム進行中やゲーム終了時にプレーヤから「データのセーブ」が指令されると、メモ리카ード接続ユニット 2 5 を介してメモ리카ード 1 6 に、上記したロビー画面参照情報やゲーム進行に関する情報を記憶する。

【 0 0 4 8 】

ゲーム進行に関する情報としては、具体的には、キャラクタの属性情報 (名前、性別、ゲームの習得度を示すレベル (ゲームレベル))、取得したゲームポイント、及び取得した武器等の情報等が挙げられる。

【 0 0 4 9 】

I / O インターフェース部 2 6 は、ディスクドライブユニット 2 4 やメモ리카ード接続ユニット 2 5 によって読み出されたゲームプログラムやゲームデータ、及び操作コントローラ 1 2 からの操作信号等を制御部 2 1 に伝送したり、制御部 2 1 からの映像信号やオーディオ信号等をモニタ 1 3 に伝送したりするものである。また、I / O インターフェース部 2 6 は、オンラインモードにおいては、ネットワーク回線 1 及びネットワークアダプタ 1 4 を介してゲームサーバ 3 との間でデータの伝送を行うものである。

【 0 0 5 0 】

操作コントローラ 1 2 は、キャラクタを動作させたり、ゲームに関する各種の設定を行ったりするためにプレーヤによって操作されるものであり、複数のボタン 1 2 a と右レバー 1 2 c と左レバー 1 2 b とを有する。プレーヤによって操作コントローラ 1 2 が操作されると、その操作信号が制御部 2 1 に伝送され、モニタ 1 3 に表示されたキャラクタが所定の動作を行う。所定の動作としては、例えば、走る、しゃがむ、崖をよじ登る等の移動動作や剣等を用いてモンスターを攻撃する等の攻撃動作がある。移動動作は、主に左レバー 1 2 b によって操作され、攻撃動作は主に右レバー 1 2 c によって操作される。

【 0 0 5 1 】

モニタ 1 3 は、本体 1 1 から送られてきた映像信号やオーディオ信号に応じてゲーム進行状態を示すゲーム画面を映し出したり、スピーカ 1 3 a から効果音等の音声を出力させたりするための装置である。モニタ 1 3 は、映像信号やオーディオ信号を入力するための外部入力端子を備えた、例えばテレビジョン受像機によって構成されている。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 2 】

ネットワークアダプタ 1 4 は、ゲーム装置 2 の本体 1 1 をネットワーク回線 1 に接続するための装置である。

【 0 0 5 3 】

ディスク 1 5 は、例えば DVD - ROM 又は CD - ROM 等によって構成されており、ディスク 1 5 には、オフラインモード及びオンラインモードの両モードのゲームプログラムやそのゲームプログラムの実行に必要な種々のデータや画像データが記録されている。本実施形態に係る画像データとしては、ロビー画面参照情報に基づいて変化して表示される種々の画像要素及びそれらの変化を表す画像データ（詳細は後述）が含まれる。

【 0 0 5 4 】

ゲームサーバ 3 は、ネットワーク回線 1 に接続された 1 台又は複数台のサーバによって構成されており、ネットワーク回線 1 を介して各ゲーム装置 2 との通信を制御するとともに、ネットワーク回線 1 を介して各ゲーム装置 2 において行われるオンラインゲームの進行を制御するものである。なお、ゲームサーバ 3 の中には、ロビー画面表示用のロビーサーバ（図示せず）が含まれていてもよい。ロビーサーバとは、オンラインゲームの開始時にモニタ 1 3 に表示されるロビー画面を制御するサーバである。

【 0 0 5 5 】

ゲームサーバ 3 は、CPU 3 1、ROM 3 2、RAM 3 3、ハードディスク装置 3 4、及び I / F（Interface）3 5 によって構成されている。ROM 3 2、RAM 3 3 及び I / F 3 5 は、バスライン 3 6 で接続されている。また、ハードディスク装置 3 4 は、I / F 3 5 及びバスライン 3 6 を介して CPU 3 1 に接続されている。

【 0 0 5 6 】

CPU 3 1 は、ゲーム装置 2 のオンラインモードにおけるゲームの進行及び運営を統括制御する。CPU 3 1 は、オンラインモードでゲームが行われている各ゲーム装置 2 との間でゲームの進行に必要な各種のデータの送受信を行う。具体的には、CPU 3 1 は、各ゲーム装置 2 からのログイン要求、及びチームへの参加要求等の要求信号を受信するとともに、その要求に対する応答信号を、対応するゲーム装置 2 に返送する。これらにより、各ゲーム装置 2 では、リアルタイムにゲームが進行される。

【 0 0 5 7 】

また、CPU 3 1 は、チームが組まれている複数のゲーム装置 2 のうち、いずれかのゲーム装置 2 からそのゲーム装置 2 によって制御されるキャラクタのゲーム空間上における位置の変化情報やステータス（例えばキャラクタの属性等）の変化情報、及びチャットのメッセージ情報が入力されると、その変化情報やメッセージ情報等を受信し、チームを組んでいる他のゲーム装置 2 に配信する。

【 0 0 5 8 】

また、CPU 3 1 は、ゲーム装置 2 からログアウトやチーム解散要求が入力されると、その要求をしたゲーム装置 2 及びチームを組んでいる他のゲーム装置 2 にゲーム進行を強制的に中断させる指令データを送信し、他のゲーム装置 2 にログアウト処理やチーム解散処理を行わせる。

【 0 0 5 9 】

ROM 3 2 には、ゲームサーバ 3 の基本的な機能、ハードディスク装置 3 4 に記録されたデータを読み出す手順等を示す基本プログラム、及び各ゲーム装置 2 との通信を行うための通信制御プログラム等が記憶されている。

【 0 0 6 0 】

RAM 3 3 は、CPU 3 1 のワークエリアとして機能するものであり、RAM 3 3 には、ゲームの進行における必要なデータが随時記憶される。本実施形態では、RAM 3 3 にロビー画面参照情報の一部（詳細は後述）が記憶される。例えば、このロビー画面参照情報としては、例えばオンラインゲームの「ロビーへの入場者数」が挙げられ、ゲームサーバ 3 では、この「ロビーへの入場者数」を常時更新しながら記憶する。このようなロビー画面参照情報は、ゲーム装置 2 においてロビー画面が表示される際、当該ゲーム装置 2 か

10

20

30

40

50

らの送信要求に基づいて R A M 3 3 から読み出され、当該ゲーム装置 2 に送信される。

【 0 0 6 1 】

I / F 3 5 は、ハードディスク装置 3 4 から読み出されたプログラムやデータをネットワーク回線 1 を介して各ゲーム装置 2 に送信したり、各ゲーム装置 2 からの操作信号やゲームに関する制御情報を受信し、C P U 3 1 に伝送したりするものである。

【 0 0 6 2 】

ハードディスク装置 3 4 には、オンラインゲームの運用・管理を制御するための運用プログラム、各ゲーム装置 2 におけるオンラインゲームの進行を制御するための進行プログラムが記憶されている。

【 0 0 6 3 】

ゲームサーバ 3 が提供するオンラインゲームでは、不特定多数のプレーヤが任意のタイミングでオンラインゲームに入場して戦闘アクションゲームを実行し、任意のタイミングでオンラインゲームから退場するという行為が繰り返される。そのため、運用プログラムは、その入退場の変化を適正に制御したり、多数のゲーム装置 2 との双方向通信を適切に維持したりする機能を果たすプログラムである。

【 0 0 6 4 】

進行プログラムは、複数のゲーム装置 2 がチームを組むための処理やチームが組まれた複数のゲーム装置 2 間で相互に各ゲーム装置 2 の操作情報を中継したり、チャットを制御したり、各ゲーム装置 2 からの操作情報や制御情報に応じて、各ゲーム装置 2 に対してキャラクタのゲーム空間上における位置情報やステータス情報をリアルタイムに返信したりする制御を行うプログラムである。

【 0 0 6 5 】

ネットワーク回線 1 は、ゲームサーバ 3 及び複数のゲーム装置 2 を接続し、各装置を双方向の通信が可能なように接続する通信回線であり、本実施形態では、例えばインターネット回線が適用される。

【 0 0 6 6 】

ここで、本実施形態に係るオンラインゲーム（戦闘アクションゲーム）の内容について述べると、このオンラインゲームでは、ゲーム空間上に所定の惑星（プラネット）が設定され、そのプラネット内の所定のフィールドにおいて、参加したプレーヤの分身となるキャラクタが一人であるいは複数人で構成されるチームで他のチームに属する他のプレーヤの分身となるキャラクタと対戦するものである。

【 0 0 6 7 】

この戦闘アクションゲームでは、各ゲーム装置 2 でプレーヤによりオンラインモードによるゲームの開始の指示が行われると、ディスク 1 5 からゲーム開始時におけるロビー画面の画像データとそのロビー画面を表示させるグラフィック制御プログラムが読み出され、画像データに基づいてロビー画面の画像がモニタ 1 3 に表示される。本実施形態では、ロビー画面として例えば図 2 に示したように、本戦闘アクションゲームの主題内容に即した画像、すなわち「プラネット」の画像が表示される。なお、図 2 において符号 A は大陸を表しており、符号 A 以外の部分は、大陸間の海を表している。

【 0 0 6 8 】

プレーヤは、それに続いて表示されるチーム編成画面において、所属するチームが決定される。例えば、プレーヤは複数のチームのいずれかに編成され、複数のチームは、図 3 に示したように、「レッドチーム」、「ブルーチーム」、「グリーンチーム」又は「イエローチーム」等の 2 ～ 4 チームによって構成され、各チームには、1 ～ 4 人のキャラクタが所属することができるようになっている。

【 0 0 6 9 】

ゲームサーバ 3 は、オンラインゲームが選択されたことの選択情報を受信すると、その選択情報とそのプレーヤを特定する情報（ID 情報）とを同一のロビーに入場している他のゲーム装置 2 に送信する。各ゲーム装置 2 では、他のゲーム装置 2 により制御されるキャラクタの移動情報と ID 情報とに基づいて、モニタ 1 3 の上記チーム編成画面に自機で

10

20

30

40

50

制御されるプレーヤと他のゲーム装置 2 で制御されるプレーヤが I D 等によって表示される。

【 0 0 7 0 】

プレーヤの所属するチームが決定されると、他のチームと対戦するための所定の戦闘フィールドに移動され、その移動情報がゲームサーバ 3 に送信されるとともに、戦闘フィールドの画像データとその戦闘フィールド内のゲームプログラムがディスク 1 5 から R A M 2 1 c に読み出され、モニタ 1 3 に戦闘フィールド内のゲーム画面が表示される。このとき、他のゲーム装置 2 を操作するプレーヤが同様に自己の操作するキャラクタを戦闘フィールドに移動させると、その移動情報がゲームサーバ 3 に送信される。

【 0 0 7 1 】

この戦闘フィールド内において上記チーム同士でキャラクタが保有する武器を用いて戦闘を行い、いずれのチームが勝ち残るかを決定する。各キャラクタには、「ライフ」と呼称される体力ポイント（数値）が備えられおり、この「ライフ」（敵の攻撃を受ける、及び時間が経過する等の事象によって減少する。）が「0」になることにより、キャラクタは死亡しプレーヤのゲーム続行が拒否されるようになっている。

【 0 0 7 2 】

そして、ゲーム進行により、他のチームとの対戦で勝利又は敗北すると、チームを組んだプレーヤの各ゲーム装置 2 では、ゲーム画面が戦闘フィールドからロビー画面に切り替わり、プレーヤは次の戦闘を行い得る状態となる。このとき、各ゲーム装置 2 からはゲームサーバ 3 にいずれかのチームの勝利情報が送信される。ゲームサーバ 3 の C P U 3 1 は、各ゲーム装置 2 からいずれかのチームの勝利情報を受信すると、その情報を R A M 3 3 に一時保存する。

【 0 0 7 3 】

上記ロビー画面では、本オンラインゲームの主題内容に即した象徴的な画像であるプラネットとその背景（例えば宇宙空間）とが描画される。本実施形態では、このオンラインゲームにおいて所定の演算により算出される情報に基づいて、プラネット及びその背景における各種の画像要素が所定の変化をともなって表示されるようになっている。なお、ロビー画面には、プレーヤがチームを組むために入場するチーム編成画面を選択するための選択ボタンが設けられているが、図 2 では省略されている。

【 0 0 7 4 】

ロビー画面が表示される際、参照されるロビー画面参照情報としては、図 4 及び図 5 に示すように、大別して、ゲーム装置 2 のメモリカード 1 6 に記憶され、プレーヤ自身の成績に関する情報である「プレーヤ情報」、ゲームサーバ 3 の R A M 3 3 に常時更新されながら記憶され、ゲームサーバ 3 によって管理される情報である「ゲームサーバ情報」、ゲーム装置 2 の R A M 2 1 c にゲームの進行とともに記憶される情報である「ゲーム装置情報」、及び C P U 2 1 a によって行なわれる抽選に関する情報である「C P U 抽選情報」等が挙げられる。

【 0 0 7 5 】

「プレーヤ情報」としては、例えばプレーヤが戦闘アクションゲームに「ログインした積算数」、戦闘アクションゲームにおけるプレーヤの「勝率」、戦闘アクションゲームにおけるプレーヤの「連勝数」、戦闘アクションゲームにおけるプレーヤの「連敗数」、及び「フレンド登録数」等が挙げられる。これらは、それぞれメモリカード 1 6 に記憶され、必要に応じてメモリカード 1 6 から読み出され、更新された上で再度記憶される。

【 0 0 7 6 】

「ログインした積算数」は、図 6 に示すように、モニタ 1 3 のロビー画面においてロビー画面に表示されるプラネット P の大きさで表される。例えば、プラネット P の大きさにおける変化の種類は、（ a ）「極小」、（ b ）「小」、（ c ）「中」、（ d ）「大」、及び（ e ）「特大」の 5 種類が用意されている。「極小」はログインした積算数が例えば 1 ～ 5 回である場合を示し、「小」はログインした積算数が例えば 6 ～ 1 0 回である場合を示し、「中」はログインした積算数が例えば 1 1 ～ 3 0 回である場合を示し、「大」はロ

10

20

30

40

50

グインした積算数が例えば 3 1 ~ 1 0 0 回である場合を示し、「特大」はログインした積算数が例えば 1 0 1 回以上である場合をそれぞれ示している。

【 0 0 7 7 】

ゲーム装置 2 の CPU 2 1 a は、プレーヤがこの戦闘アクションゲームにログインすると、その積算数をメモリカード 1 6 に記憶し、ログインがあるたびに「1」を加算して新たにメモリカード 1 6 に記憶する。そして、ロビー画面が表示される際には、メモリカード 1 6 に記憶されている「ログインした積算数」が読み出され、その積算数に応じたプラネットの大きさを示す画像データがディスク 1 5 から読み出され、ロビー画面として表示される。

【 0 0 7 8 】

例えばプレーヤが「ログインした積算数」が 1 ~ 5 回であれば、図 6 (a) に示すように、「極小」のプラネット P がモニタ 1 3 のゲーム画面に表示され、ログインした積算数が多くなるに連れて、以下、「小」、「中」、「大」、「特大」とプラネット P の大きさが大きくなるように表示される。なお、プラネット P の大きさを区分した数は、上記に限るものではない。

【 0 0 7 9 】

「勝率」は、図 7 に示すように、プラネット P の近傍で輝く他の恒星 S の数で表される。例えば、輝く他の恒星 S の数における変化の種類は、(a) 「0 個」、(b) 「1 個」、(c) 「2 個」、(d) 「3 個」、(e) 「5 個」及び (f) 「1 0 個」の 6 種類が用意されている。「0 個」は勝率が例えば 1 割未満を示し、「1 個」は勝率が例えば 1 割以上 2 割未満を示し、「2 個」は勝率が例えば 2 割以上 3 割未満を示し、「3 個」は勝率が例えば 3 割以上 4 割未満を示し、「5 個」は勝率が例えば 4 割以上 5 割未満を示し、「1 0 個」は勝率が例えば 5 割以上をそれぞれ示している。

【 0 0 8 0 】

ゲーム装置 2 の CPU 2 1 a は、戦闘アクションゲームの戦闘フィールドにおける対戦が終了すると、その対戦結果を過去の勝率に加味して現在の勝率を再計算し、その勝率を新たにメモリカード 1 6 に記憶する。例えば過去の勝敗は 2 勝 2 敗で勝率が 5 割である場合、今回の対戦で勝利したときは、勝敗が 3 勝 2 敗で勝率が 6 割となり、その勝率を新たに記憶する。そして、ロビー画面が表示される際には、メモリカード 1 6 に記憶されている現在の「勝率」が読み出され、その「勝率」に応じた輝く他の恒星 S の数を示す画像データがディスク 1 5 から読み出され、ロビー画面として表示される。

【 0 0 8 1 】

例えばプレーヤの「勝率」が 1 割未満であれば、図 7 (a) に示すように、輝く恒星 S が無いように表示され、勝率が高くなるに連れて、以下、「1 個」、「2 個」、「3 個」、「5 個」、「1 0 個」と輝く恒星 S の数が多くなるように表示される。

【 0 0 8 2 】

「連勝数」は、図 2 に示すように、プラネット P 内にある大小の火山 K 1 , K 2 の爆発の有無で表される。例えば、火山における変化の種類には、「小火山 K 1 」及び「大火山 K 2 」の 2 種類が用意されている。「小火山 K 1 」が爆発したときは例えば 5 連勝しているときを示し、「大火山 K 2 」が爆発したときは例えば 1 0 連勝しているときを示し、「小火山 K 1 」及び「大火山 K 2 」が爆発したときは例えば 3 0 連勝しているときを示している。なお、図 2 では、「小火山 K 1 」及び「大火山 K 2 」がともに爆発している場合を示している。

【 0 0 8 3 】

ゲーム装置 2 の CPU 2 1 a は、戦闘アクションゲームの戦闘フィールドにおける対戦が終了すると、その対戦結果をメモリカード 1 6 に記憶し、その対戦結果が連勝の場合、その結果もメモリカード 1 6 に記憶する。例えば、現在の連勝数が 3 連勝であって、今回の対戦で勝利した場合、現在の連勝数に「1」を加算し、加算された連勝数「4」を新たにメモリカード 1 6 に記憶する。そして、ロビー画面が表示される際には、メモリカード 1 6 に記憶されている「連勝数」が読み出され、その「連勝数」に応じた火山の爆発を示

10

20

30

40

50

す画像データがディスク 15 から読み出され、ロビー画面として表示される。なお、例えば、現在の連勝数が 3 連勝であって、今回の対戦で敗北した場合、現在の連勝数は「0」にリセットされ、連勝数「0」が新たにメモリカード 16 に記憶される。

【0084】

例えば「プレイヤーの連勝数」が 5 連勝であれば、「小火山 K 1」のみが爆発して表示され、連勝数が多くなるに連れて、「大火山 K 2」のみが爆発、「小火山 K 1」及び「大火山 K 2」がともに爆発して表示される。

【0085】

「連敗数」は、図には示していないが、プラネット内の大気の層の濃さで表される。例えば、大気の層の濃さにおける変化の種類は、「変化なし」、「少し濃い」、「中位に濃い」及び「大幅に濃い」の 4 種類が用意されている。そして、「変化なし」は例えば 3 連敗未満を示し、「少し濃い」は例えば 3 ~ 4 連敗を示し、「中程度に濃い」は例えば 5 ~ 9 連敗を示し、「濃い」は例えば 10 連敗以上をそれぞれ示している。

【0086】

ゲーム装置 2 の CPU 21a は、戦闘アクションゲームの戦闘フィールドにおける対戦が終了すると、その対戦結果をメモリカード 16 に記憶し、その対戦結果が連敗の場合、その結果もメモリカード 16 に記憶する。例えば、現在の連敗数が 2 連敗であって、今回の対戦で敗北した場合、現在の連敗数に「1」を加算し、加算された連敗数「3」を新たにメモリカード 16 に記憶する。そして、ロビー画面が表示される際には、メモリカード 16 に記憶されている「連敗数」が読み出され、その「連敗数」に応じた大気の層の濃さを示す画像データがディスク 15 から読み出され、ロビー画面として表示される。なお、例えば、現在の連敗数が 2 連敗であって、今回の対戦で勝利した場合、現在の連敗数は「0」にリセットされ、連敗数「0」が新たにメモリカード 16 に記憶される。

【0087】

例えば「プレイヤーの連敗数」が 3 連敗未満であれば、大気の層の濃さが変化無く表示され、連敗数が嵩むに連れて、以下、「少し濃い」、「中程度に濃い」、「濃い」となるように表示される。

【0088】

「フレンド登録数」は、図には示されていないが、プラネットの近傍にある他の恒星の数で表される。ここで、「フレンド」とは、このオンラインゲームのプレイ中に知り合った他のプレイヤーのことであり、フレンド登録数は、互いに ID 等を登録し合うことによりその数が増えるようになっていくものである。なお、他の恒星は、勝率を表すための輝く恒星とは別に表示され、「フレンド登録数」を表す恒星は、それが表示されるときには常時点灯して瞬かないように表示される。

【0089】

例えば、他の恒星の数における変化の種類は、「0 個」、「1 個」、「2 個」、「3 個」、「5 個」及び「10 個」の 6 種類が用意されている。そして、「0 個」はフレンド登録数が例えば 0 人を示し、「1 個」はフレンド登録数が例えば 1 ~ 4 人を示し、「2 個」はフレンド登録数が例えば 5 ~ 9 人を示し、「3 個」はフレンド登録数が例えば 10 ~ 19 人を示し、「5 個」はフレンド登録数が例えば 20 ~ 49 人を示し、「10 個」はフレンド登録数が例えば 50 人以上をそれぞれ示している。

【0090】

ゲーム装置 2 の CPU 21a は、ロビー画面においてプレイヤーがフレンドを登録すると、その登録数をメモリカード 16 に記憶し、フレンドが登録されるたびに「1」を加算して新たにメモリカード 16 に記憶する。そして、ロビー画面が表示される際には、メモリカード 16 に記憶されている現在の「フレンド登録数」が読み出され、その「フレンド登録数」に応じた他の恒星の数を示す画像データがディスク 15 から読み出され、ロビー画面として表示される。

【0091】

例えば「フレンド登録数」が 0 人であれば、プラネットの近傍の他の恒星の数が表示さ

10

20

30

40

50

れず、フレンド登録数が増えるに連れて、以下、「１個」、「２個」、「３個」、「５個」、「１０個」となるように表示される。

【００９２】

図５に示す「ゲームサーバ情報」としては、このオンラインゲームの「ロビーへの入場者数」、チーム同士での「現在の対戦数」、及び「他のプレーヤのロビーへの入場」等が挙げられる。

【００９３】

「ロビーへの入場者数」は、図２に示すように、プラネットＰ内の雲Ｃの大きさとで表される。例えば、プラネットＰ内の雲Ｃの大きさにおける変化の種類は、「小」、「中」、「大」、及び「特大」の４種類が用意されている。そして、「小」はプレーヤの総人数が例えば０～５０人であることを示し、「中」はプレーヤの総人数が例えば５１～１００人であることを示し、「大」はプレーヤの総人数が例えば１０１～５００人であることを示し、「特大」はプレーヤ総人数が例えば５０１人以上であることをそれぞれ示している。

【００９４】

ゲームサーバ３のＣＰＵ３１は、あるプレーヤがこのオンラインゲームにログインしてロビーへ入場すると、その入場者数をＲＡＭ３３に記憶し、入場者数が増えるたびに「１」を加算して新たにＲＡＭ３３に記憶する。そして、ゲーム装置２においてロビー画面が表示される際には、ゲーム装置２からの要求によってＲＡＭ３３に記憶されている「ロビーへの入場者数」が読み出され、それをゲーム装置２に送信する。ゲーム装置２では、ゲームサーバ３から送信された「ロビーへの入場者数」に応じた雲の大きさを示す画像データがディスク１５から読み出され、ロビー画面として表示される。

【００９５】

例えば「ロビーへの入場者数」が０～５０人であれば、雲の大きさが「小」で表示され、この「ロビーへの入場者数」が増加するに連れて、「中」、「大」、「特大」となるように表示される。図２における雲Ｃの大きさは、例えば「特大」を示している。雲Ｃの大きさがプラネットＰをほぼ全て覆うような表示が「特大」に設定すると、他の画像要素が視認されにくくなることを考慮したものである。

【００９６】

なお、「ロビーへの入場者数」に代えて、あるいは付加して「このオンラインゲームに参加している総人数」を参照して何らかの描写の変化を行うようにしてもよい。また、上記雲Ｃの大きさを示す画像は、微小範囲で雲Ｃの大きさが変動してもよく、雲Ｃは、風に流されて移動するように描かれてもよい。また、「ロビーへの入場者数」は、所定の大きさを有する雲の数によって表現されてもよい。

【００９７】

「現在の対戦数」は、図８に示すように、プラネットＰ内で生じる爆発の数で表される。例えば、プラネットＰ内で生じる爆発の数における変化の種類は、「１個」、「２個」、及び「３個」の３種類が用意されており、それぞれの爆発は、それぞれ異なる所定時間間隔で発生するようになっている。そして、「１個」は対戦している数が例えば１～５であることを示し、「２個」は対戦している数が例えば６～１０であることを示し、「３個」は対戦している数が例えば１１以上であることをそれぞれ示している。

【００９８】

ゲーム装置２では、いずれかの部屋でチーム分けがなされ戦闘フィールドにおいて対戦が始まると、対戦が開始されたことをゲームサーバ３に送信する。ゲームサーバ３のＣＰＵ３１は、対戦が開始されたことを受信すると、対戦数をＲＡＭ３３に記憶し、対戦数が増えるたびに「１」を加算して新たにＲＡＭ３３に記憶する。そして、ゲーム装置２においてロビー画面が表示される際には、ゲーム装置２からの要求によってＲＡＭ３３に記憶されている「現在の対戦数」が読み出され、それをゲーム装置２に送信する。ゲーム装置２では、ゲームサーバ３から送信された「現在の対戦数」に応じたプラネットＰ内で生じる爆発を示す画像データがディスク１５から読み出され、ロビー画面として表示される。

【００９９】

例えば「現在の対戦数」が1～5であれば、爆発の数が「1個」表示され、現在の対戦数が増加するに連れて、以下、「2個」、「3個」となるように表示される。

【0100】

また、「他のプレイヤーのロビーへの入場」とは、プレイヤーのゲーム実行中に、他のプレイヤーがこのオンラインゲームのロビーに入場した場合のことを表し、ゲームサーバ3でプレイヤーがロビーに入場した場合、他のゲーム装置2にその入場情報が送信される。ゲーム装置2では、この入場情報が送信された場合には、すなわち他のプレイヤーがロビーへ入場した場合には、図2に示すように、ロビー画面において例えばプラネットPの近傍に流れ星Nが流れるように表示される。流れ星Nの数は、ロビーに入場した他のプレイヤーの数に一致させてもよいし（ロビー入場者一人に対して流れ星1個）、ロビーに入場した数を一まとめにしてもよい（例えばロビー入場者10人に対して流れ星1個）。

10

【0101】

なお、他のプレイヤーがロビーに入場するタイミングは、不定期であり、また、ロビー画面は、戦闘フィールドにおいて対戦が行われている間は、モニタ13には表示されない。そのため、ゲーム装置2では、戦闘フィールドにおいての対戦中に、他のプレイヤーがロビーに入場した数を積算し、その後、ロビー画面が表示されたとき、その積算数に応じた流れ星Nを表示させるようにする。ロビー画面が表示されている、ちょうどそのときに、他のプレイヤーがロビーに入場した場合には、リアルタイムで流れ星Nを表示するようにしてもよい。

【0102】

20

図5に戻り「ゲーム装置情報」としては、「ゲームの実行時間」が挙げられる。「ゲームの実行時間」は、プレイヤーがこのオンラインゲームを実行している時間のことであり、図には示されていないが、プラネット内の大気の色で表される。例えば、「ゲームの実行時間」における変化の種類は、図5に示すように、「0～15分」、「15～30分」、「30～45分」、及び「45～60分」の4種類が用意されている。そして、「0～15分」はプラネットの大気の色が朝の色で表示され、「15～30分」はプラネットの大気の色が昼の色で表示され、「30～45分」はプラネットの大気の色が夕方の色で表示され、「45～60分」はプラネットの大気の色が夜の色でそれぞれ表示される。

【0103】

ゲーム装置2のCPU21aは図示しないタイマを有しており、このタイマによる計時に基づいて、ゲームの実行時間を計時している。そして、ゲーム装置2においてロビー画面が表示される際には、タイマの計時時間が読み出され、読み出されたタイマの計時時間、すなわちゲームの実行時間に応じたプラネット内の大気の色を示す画像データがディスク15から読み出され、ロビー画面として表示される。

30

【0104】

なお、プレイヤーによるゲームの実行時間が60分を超えた場合には、大気の色が夜の色から「0～15分」の最初の朝の色に変化し、以下、時間の経過とともに同様に変化している。

【0105】

また、「CPU抽選情報」とは、後述するように、ロビー画面が表示される場合にCPU21aが所定の抽選を行うのであるが、その抽選に関する情報、すなわちその抽選を行なう条件となる情報のことをいう。具体的には、「ロビー画面が表示されるとき」及び「プレイヤーが最初にログインしたとき」といった情報が挙げられる。

40

【0106】

「ロビー画面が表示されるとき」とは、プレイヤーがこのオンラインゲームに入場し、最初にロビー画面が表示されるとき、また、戦闘フィールドにおけるゲームの実行後、一旦ロビー画面が表示されるときをいい、このような場合に、所定の確率（例えば1/256）で抽選が実行される。そして、この抽選結果に応じてロビー画面における画像要素が変化される。具体的には、抽選に当選すれば、図2の符号Tに示すように、ロビー画面に「宇宙船T」を表示させ、その「宇宙船T」がプラネットPの大陸A上に着陸するといった

50

表示を行う。

【0107】

CPU21aは、例えばプレーヤがこのオンラインゲームに入場し、最初にロビー画面が表示されるとき、上記抽選を行い、抽選に当選すれば、「宇宙船T」及び「宇宙船T」の動作に関する画像データをディスク15から読み出し、ロビー画面が表示されるときにそれを表示させる。また、抽選に外れれば「宇宙船T」は表示させない。

【0108】

「プレーヤが最初にログインしたとき」とは、プレーヤがこのオンラインゲームにはじめて入場し、最初にロビー画面が表示されるときをいい、このような場合に、所定の確率（例えば1/256）で実行される。そして、その抽選結果に応じてロビー画面における画像要素が変化される。具体的には、抽選に当選すれば、図2の符号Uに示すように、ロビー画面に「UFO（未確認飛行物体）」を表示させ、「UFO」がプラネットPを横切っていくといった表示を行う。

10

【0109】

CPU21aは、例えばプレーヤがこのオンラインゲームにはじめて入場し、最初にロビー画面が表示されるとき、上記抽選を行い、抽選に当選すれば、「UFO」及び「UFO」の動作に関する画像データをディスク15から読み出し、ロビー画面が表示されるときにそれを表示させる。また、抽選に外れれば「UFO」は表示させない。

【0110】

なお、上記の表示は、プレーヤがこのオンラインゲームにはじめて入場し、かつ抽選で当選したときになされるものであるため、当該プレーヤは「UFO」の存在を意識しない（「UFO」の出現の意味を理解していない）こともある。そのため、上記抽選は、例えばプレーヤが所定の実行時間（例えば10時間）を超えてゲームを実行したごとに（「UFO」の出現の意味を理解した後に）、行うようにしてもよい。

20

【0111】

上記した複数の画像要素における変化態様は、ロビー画面においてプラネット内又はプラネットの周囲で生じる種々の画像要素を変化させて表示するものであるため、種々の画像要素が何を意味するものであるかがプレーヤ（特にこの戦闘アクションゲームに熟達していないプレーヤ）には、不明なこともある。そのため、ロビー画面では、図2の符号PUに示すように、種々の画像要素に対して、ポップアップ表示による説明が表示されてもよい。これにより、各画像要素の変化の意味がわからないプレーヤにもその意味を認識させることができる。

30

【0112】

また、ポップアップ表示を行うか否かは、プレーヤが任意に設定できるようにしてもよい。各画像要素の変化の意味に慣れ、ポップアップ表示が煩わしいと感じるプレーヤを考慮したものである。

【0113】

次に、ゲームシステムにおける制御手順について説明する。

【0114】

図9は、ゲーム装置2におけるオンラインモードでの戦闘アクションゲームの進行手順を示すフローチャートである。なお、以下では、プレーヤがオンラインモードを選択してゲームを行う場合について説明する。

40

【0115】

まず、プレーヤがディスク15を本体11のディスクドライブユニット24に装着すると、ディスクドライブユニット24により、ディスク15から初期画面（デモンストレーション画面やメニュー画面等）の画像データと、その初期画面に対するプレーヤの選択操作に対する処理を行うためのゲームプログラムとがRAM21cに読み出される。また、プレーヤのオンラインゲームへの入場を制御するサーバ対応プログラムと、ゲームサーバ3とゲーム装置2との間でデータの送受信を制御するネットワーク制御プログラムと、モニタ13に表示すべき三次元画像を制御するグラフィック制御プログラムとがRAM21

50

cに読み出され、デモンストレーション画面やメニュー画面の画像がモニタ13に表示されて(S1)、ゲーム可能状態になる。

【0116】

メニュー画面でプレーヤがオンラインモードを選択すると、サーバ対応プログラムがRAM21cから読み出されて起動され、プレーヤのオンラインモードでのオンラインゲームの参加を設定する入場処理が行われる。すなわち、ゲーム装置2からゲームサーバ3にプレーヤを認証するための情報(例えば、ID番号)等とともにログイン要求が送信される(S2)。このログイン要求に応じて、ゲームサーバ3では、それに応じた入場処理が行われる(S3)。例えば、プレーヤの参加が許可されると、ゲームサーバ3からゲーム装置2にログインの許可情報が送信される。

10

【0117】

ゲーム装置2は、ゲームサーバ3からログインの許可情報が送信されると、ロビー画面を表示するための準備を行う。具体的には、ゲーム装置2のCPU21aは、メモリカード6から「プレーヤ情報」を読み出してRAM21cに一旦格納する(S4)。「プレーヤ情報」は、例えばオンラインゲームにおける「ログイン積算数」、「勝率」、「連勝数」、「連敗数」、及び「フレンド登録数」である。このとき、「プレーヤ情報」としての「ログインした積算回数」は「1」が加算され、RAM21cに記憶される。

【0118】

また、ゲーム装置2は、ゲームサーバ3からログインの許可情報が送信されると、ゲームサーバ3に対して「ゲームサーバ情報」を要求する要求信号を送信する(S5)。「ゲームサーバ情報」は、例えば「ロビーへの入場者数」、「現在の対戦数」及び「他のプレーヤのロビーへの入場」である。

20

【0119】

ゲームサーバ3は、ゲーム装置2からの「ゲームサーバ情報」の要求に対して、RAM33から「ゲームサーバ情報」としての「ロビーへの入場者数」、及び「現在の対戦数」を読み出し、ゲーム装置2にそれらを送信する(S6)。「他のプレーヤのロビーへの入場」に関する情報は、他のプレーヤの入場があったときに送信される。

【0120】

ゲーム装置2のCPU21aは、ゲームサーバ3から「ゲームサーバ情報」を受信すると、それらをRAM21cに一旦格納する。次いで、CPU21aは、RAM21cに格納された「プレーヤ情報」及び「ゲームサーバ情報」に基づいて、ロビー画面に描写させるべき画像要素及びその変化を示す画像データを選択し、ディスク15から読み出す(S7)。

30

【0121】

「プレーヤ情報」の「ログイン積算数」が例えば3回の場合には、プラネットPの大きさの「極小」が選択され、プラネットPの「極小」の画像データがディスク15から読み出される。また、「ゲームサーバ情報」の「ロビーへの入場者数」が例えば200人である場合には、「雲Cの大きさ」の大(101~500人)が選択され、「雲Cの大きさ」が大の画像データがディスク15から読み出される。

【0122】

40

その他、「プレーヤ情報」として「勝率」、「連勝数」、「連敗数」、「フレンド登録数」が、「ゲームサーバ情報」として「現在の対戦数」がそれぞれ読み出され、それに応じた画像要素及びその変化を示す画像データが選択され、選択された画像要素及びその変化を示す画像データが読み出される。

【0123】

CPU21aは、上記選択された画像要素及びその変化を示す画像データをメモリカード16及びゲームサーバ3から取得するとともに、ゲーム装置2の背景データである「プラネットP」の画像データを読み出す。その後、グラフィック制御プログラムによって、画像要素及びその変化を示す画像データが「プラネットP」の画像データに付加されて、モニタ13にロビー画面として表示される(S8)。

50

【 0 1 2 4 】

また、ロビー画面が表示されているとき、フレンドが登録されると、メモリカード 1 6 にそれが記憶される。この場合、登録されれば、即座に画像データに反映させてもよい。すなわち、例えば「フレンド登録数」が 0 人から 1 人に増えた場合、恒星の数を 1 個増やして表示させてもよい。

【 0 1 2 5 】

また、このとき、ゲーム装置 2 の C P U 2 1 a は、ロビー画面が表示されると所定の抽選を行い、その抽選結果に基づいて取得した画像データをロビー画面に反映させる。すなわち、C P U 2 1 a は、ロビー画面が表示された後、所定の確率の抽選を行い、その抽選が当選すれば、「宇宙船」及びその「宇宙船」の移動に関する画像データをディスク 1 5 から読み出し、ロビー画面に「宇宙船」を表示させ、「宇宙船」がプラネット P 内に着陸するといった画像を表示させる。

10

【 0 1 2 6 】

さらに、C P U 2 1 a は、プレーヤがこのオンラインゲームにはじめて入場した場合（「プレーヤ情報」の「ログイン積算数」が 0 回であることから判別する。）、所定の確率（例えば 1 / 2 5 6）で抽選を行い、その抽選に当選すれば、「U F O」及びその「U F O」の移動に関する画像データをディスク 1 5 から読み出し、ロビー画面に「U F O」を表示させ、「U F O」がプラネット P を横切っていくといった画像を表示させる。

【 0 1 2 7 】

また、C P U 2 1 a は、図示しないタイマによる計時に基づいて、「ゲームの実行時間」を計時するのであるが、現時点では実際の戦闘フィールドでのゲーム進行がなされていないため、タイマによる計時は行われていない。そのため、「ゲームの実行時間」によって表される「大気の色」も初期状態の「朝の色」となっている。

20

【 0 1 2 8 】

このように、ロビー画面において、本オンラインゲームの主題内容に即した所定の画像として「プラネット」が表示され、その「プラネット」の内部及び近傍の宇宙空間において、種々の情報（プレーヤ情報、ゲームサーバ情報等）に対応する画像要素が変化して表されるので、従来にないロビー画面を表示することができ、プレーヤに対して、このオンラインゲームに対する興味を喚起することができる。

【 0 1 2 9 】

また、プレーヤに対して、各種の画像要素が変化する様子をロビー画面を通じて示すことにより、各種の画像要素に対応する種々の情報を提供することができる。そのため、プレーヤは、本オンラインゲームに関する情報を容易に認識することができるので、どのエリアに入場するか等の選択時の判断に寄与することができる。また、種々の情報は、画像要素で表されるため、ロビー画面において種々の情報を別途設ける必要がなく、すっきりとしたレイアウトでロビー画面を表示させることができる。

30

【 0 1 3 0 】

その後、プレーヤは、上記ロビー画面が表示された後、任意の部屋を選択すると、C P U 2 1 a は、チーム分けを行うためのチーム編成画面を表示させる（S 9）。このチーム編成画面において、チーム分けが終了すると、画面を戦闘フィールドに移行させ、プレーヤによって実際の戦闘アクションゲームが開始される（S 1 0）。すなわち、プレーヤはモニタ 1 3 のゲーム画面を見ながら操作コントローラ 1 2 を操作すると、その操作情報に基づいてゲームプログラムが実行され、モニタ 1 3 に表示される画像が変化し、ゲームが進行することになる。

40

【 0 1 3 1 】

画面が戦闘フィールドに移行し、複数のチーム同士による対戦が始まると、ゲーム装置 2 は、ゲームサーバ 3 に対して新たに対戦が始まったことを送信する（S 1 1）。ゲームサーバ 3 では、これらの送信により、R A M 3 3 に記憶されている「現在の対戦数」の値を更新して逐次記憶するといった更新処理を行なう（S 1 2）。

【 0 1 3 2 】

50

ゲームサーバ３では、複数のゲーム装置２で戦闘アクションゲームが実行されている間、他のプレーヤからのオンラインゲームのロビーへの入場要求があり（Ｓ１３）、それを許可すると、ＲＡＭ３３に記憶されている「ロビーへの入場者数」の値を更新して逐次記憶するといった更新処理を行う（Ｓ１４）。

【０１３３】

また、ゲーム装置２では、ゲームサーバ３に対して上記更新処理（Ｓ１２，Ｓ１４）による更新結果を取得するために、一定周期間隔で「ゲームサーバ情報」の送信要求信号を送信する（Ｓ１５）。ゲームサーバ３では、このゲーム装置２からの送信要求に対して最新の「ゲームサーバ情報」を送信する（Ｓ１６）。

【０１３４】

ゲーム装置２のＣＰＵ２１ａは、戦闘アクションゲームにおいて対戦が終了すると、対戦結果をメモリカード１６に記憶する（Ｓ１７）。例えば、対戦結果に基づく「勝率」、「連勝数」、及び「連敗数」を再計算し、新たにメモリカード１６に記憶する。

【０１３５】

また、ゲーム装置２のＣＰＵ２１ａは、ゲームサーバ３に対して対戦が終了したことを送信する（Ｓ１８）。これにより、ゲームサーバ３は、対戦に関する更新処理を行った上で（Ｓ１９）、対戦が終了した時点でのＲＡＭ３３に記憶されている「ゲームサーバ情報」を読み出し、当該ゲーム装置２に送信する（Ｓ２０）。

【０１３６】

ゲーム装置２において、「ゲームサーバ情報」が受信されると、それに基づくロビー画面に表示させるべき画像要素の画像データがディスク１５から読み出され（Ｓ７）、それらの画像データが反映されてロビー画面が表示される（Ｓ８）。このロビー画面では、直前に行われていた対戦が終了して対戦結果がメモリカード１６に記憶され、その記憶された「プレーヤ情報」に基づいてロビー画面が表示される。また、ゲームサーバ３から送信された「ゲームサーバ情報」に基づいて、ロビー画面が表示される。

【０１３７】

このとき、前回ロビー画面を表示してから今回ロビー画面を表示させる間に、他のプレーヤのロビーへの入場があった場合、それに応じた数の流れ星ＮがプラネットＰ近傍を流れる表示がされる。

【０１３８】

なお、上記フローチャートには示されていないが、他のゲーム装置２同士によって新たに対戦が始まったり対戦が終了したりすると、その情報が逐次ゲームサーバ３に送信され、ゲームサーバ３では対戦数の更新処理が行なわれる。

【０１３９】

また、上記フローチャートには示されていないが、ゲーム装置２においては、ゲームの実行時間がタイマにより計時され、１５分ごとにプラネットの大気の色が変化される。

【０１４０】

なお、本発明は、上記実施形態に示した戦闘アクションゲームに適用することに限るものではなく、他のアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、レーシングゲーム、又は格闘ゲームにも適用することができる。例えばオンラインゲームのサッカーゲームにも適用した場合を説明すると、このサッカーゲームにおけるロビー画面としては、図１０に示すように、例えばサッカースタジアム内のグラウンドＧ、スタンドＳＴを表した画像が挙げられる。

【０１４１】

ロビー画面参照情報の種類としては、図１１に示すように、「プレーヤ情報」として「ログイン積算数」、「連勝数」、「連敗数」等が挙げられ、「ゲームサーバ情報」として「ロビーへの入場数」、「他のプレーヤのロビーへの入場」等が挙げられ、「ゲーム装置情報」として「ゲームの実行時間」が挙げられ、「ＣＰＵ抽選情報」として「最初のログイン時」等が挙げられる。

【０１４２】

10

20

30

40

50

「ログイン積算数」は、画像要素としてスタンドSTの大きさを示され、プレーヤのログインした積算数が多いほど、スタンドSTが大きくなっていくようになっている。「連勝数」は、観客の反応で示され、連勝数が多くなるほど、ブーイングから歓声と変化し、10連勝以上では歓声とともにスタンドの観客によるウェーブが行われるようにされる。また、「連敗数」は、サッカーチームの監督Mの反応で示され、連敗数が多くなるほど、「悔しさ」、「怒り」、「泣き」と監督Mの態度が大げさになっていく。なお、監督Mのキャラクタは、顔の表情がわかるように頭が体に比べ大きく描かれてもよいし、体全体で上記態度を表すようにしてもよい。

【0143】

このように、ロビー画面において画像要素を変化させることに加え、音声を出力したり、その音声を变化させたりすることによって演出効果をより一層高めるようにしてもよい。

10

【0144】

また、「ロビーへの入場数」は、スタンドSTの観客数によって示され、ロビーへ入場するプレーヤが多くなるほど、スタンドの観客数が多くなるように表示される。また、「ゲームの実行時間」は、空の色と照明装置Lの点灯状態によって示され、15分ごとに空の色が変化し、それに加えて「30～45分」では照明装置Lが半点灯し、「45～60分」では照明装置Lが全点灯するようになっている。

【0145】

プレーヤにおける最初のログイン時にCPU21aによって行なわれる抽選において、抽選で当選すれば、巨大なサッカーボールがスタジアムを横切るような画像を表示するようにしてもよい。また、他のプレーヤがロビーへ入場したときには、グラウンドGのサッカーピッチ近傍にいるカメラマンがフラッシュ撮影するといった画像を表示するようにしてもよい。

20

【0146】

もちろん、この発明の範囲は上述した実施の形態に限定されるものではない。例えば、本実施形態では、ネットワーク回線1を用いたオンラインゲームに適用したゲームシステムについて述べたが、オンラインゲームに限るものではなく、ゲーム装置2及びその周辺装置において行われるオフラインモードにおけるゲームにも適用するようにしてもよい。例えば、オフラインモードにおいてプレーヤが1人でプレイする場合、あるいは同一ゲーム装置2に複数の操作コントローラ12を接続して、複数のプレーヤが同一ゲーム空間上でプレイする場合等にも適用するようにしてもよい。

30

【0147】

オフラインモードにおいては、プレーヤ単独で敵キャラクタを討伐するといったゲームが進行するため、オンラインモードにおいてチームを編成するときに用いられるロビー画面はない。しかし、オフラインモードでは、電源投入時に表示されるオープニング画面、デモンストレーション画面、あるいはローディング画面（ゲーム装置2がゲームプログラムをディスク15から読み出すときに表示される画面）において、「現在まで実行したゲーム数」、「連勝数」、「連敗数」、及び「勝率」等の「プレーヤ情報」を表示させるようにしてもよい。

40

【0148】

また、上記に示した「プレーヤ情報」、「ゲームサーバ情報」、「ゲーム装置情報」、及び「CPU抽選情報」の各参照事項は、上記した内容に限るものではない。また、各参照事項における画像要素の変化態様も、上記した内容に限るものではない。

【0149】

また、ゲーム装置2は、ハードディスク装置を備えていてもよく、「ログイン積算数」、「勝率」、「連勝数」、「連敗数」、「対戦結果」及び「フレンド登録数」等のデータを、メモリカード16に代えてハードディスク装置に記憶するようにしてもよい。

【符号の説明】

【0150】

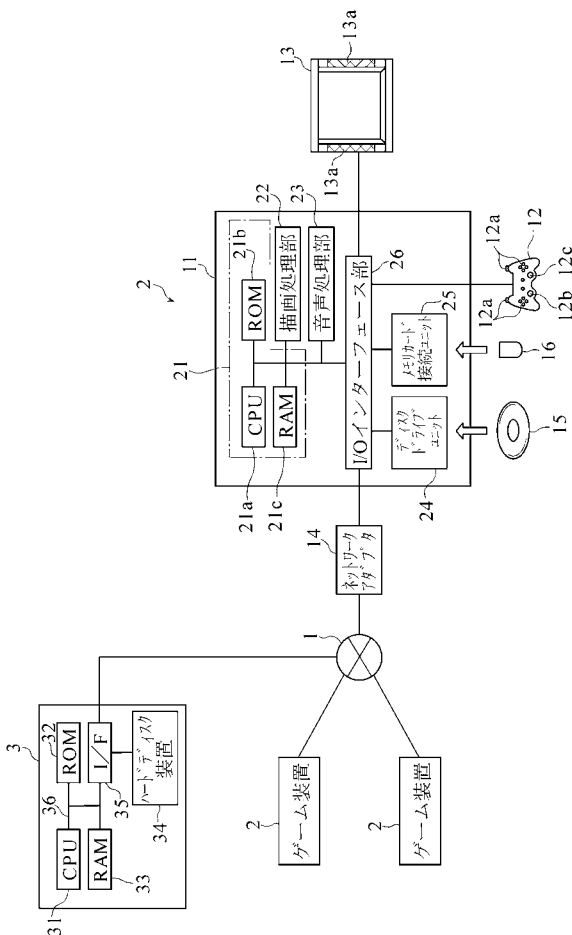
50

- 1 ネットワーク回線
- 2 ゲーム装置
- 3 ゲームサーバ
- 11 本体
- 12 操作コントローラ
- 13 モニタ
- 14 ネットワークアダプタ
- 15 ディスク
- 16 メモリカード
- 21 制御部
- 21a CPU (ゲーム装置の)
- 21b ROM
- 21c RAM
- 22 描画処理部
- 23 音声処理部
- 26 I/Oインターフェース部
- 24 ディスクドライブユニット
- 25 メモリカード接続ユニット
- 31 CPU (ゲームサーバの)
- 32 ROM
- 33 RAM
- 34 ハードディスク装置

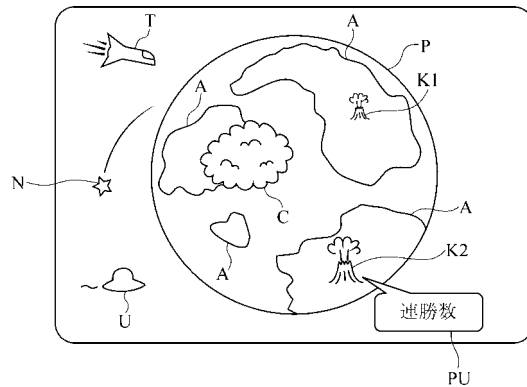
10

20

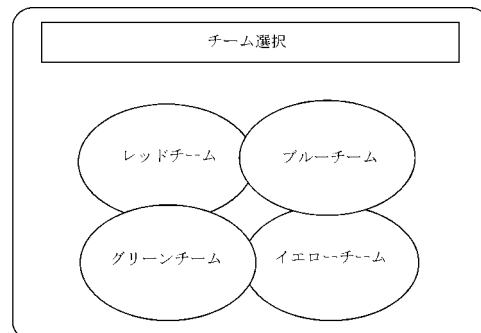
【図1】



【図2】



【図3】



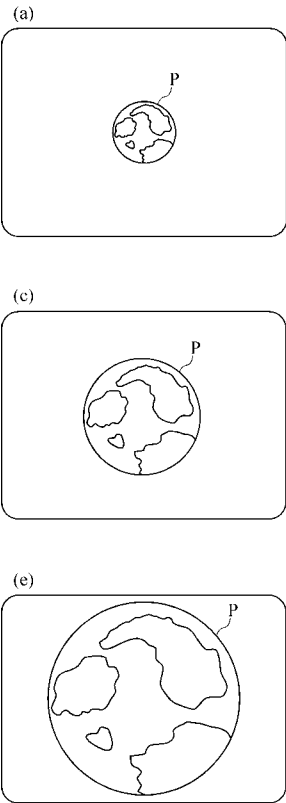
【図 4】

情報の種類	参照事項	変化対象	変化の種類					
			1～5回	6～10回	11～30回	30～100回	100回以上	
プレーヤ情報	ログイン回数	プラネットの大きさ	極小	小	中	大	特大	
	勝率	距く恒星の数	1割未満	1割以上2割未満	2割以上3割未満	3割以上4割未満	4割以上5割未満	
	連勝数	火山の爆発	無し	1割	2割	3割	5割	10割
	連敗数	火山の爆発	5連勝	10連勝	30連勝			
	連敗数	火山の爆発	小火山のみ	大火山のみ	小火山と大火山			
	連敗数	火山の爆発	3連敗未満	3～4連敗	5～9連敗	10連敗以上		
	連敗数	火山の爆発	変化無し	少し減い	中程度に減い	激い		
	フレンド数	恒星の数	0人	1～4人	5～9人	10～19人	20～49人	50人以上
	フレンド数	恒星の数	無し	1個	2個	3個	5個	10個

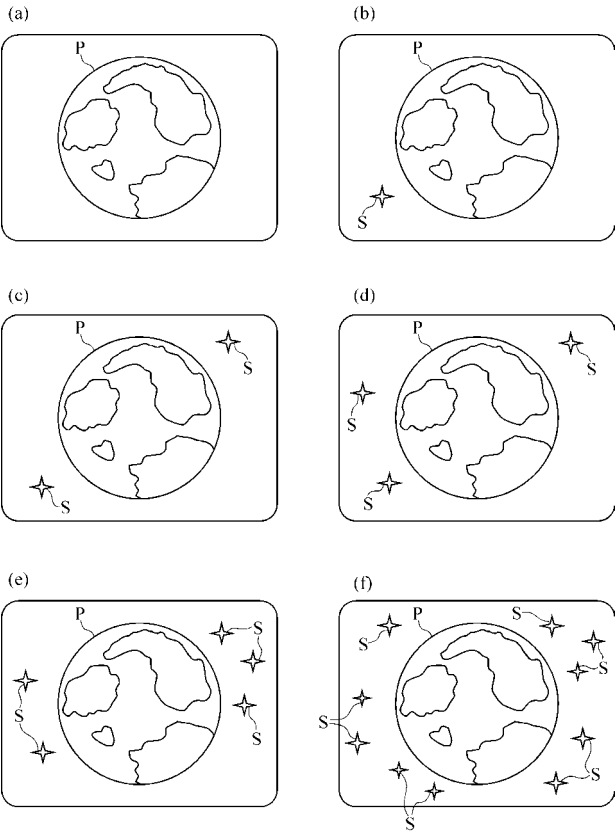
【図 5】

情報の種類	参照事項	変化対象	変化の種類					
			0～50人	51～100人	101～500人	501人以上		
ゲームサーバ情報	ロビーへの入場者数	雲の大きさ	小	中	大	特大		
	現在の対戦数	爆発	1～5	6～10	11以上			
	他のプレイヤーのロビーへの入場	流れ星	1個	2個	3個			
ゲーム装置情報	ゲームの実行時間	大気の色	15分以内	15～30分	30～45分	45～60分		
	ロビー画面の表示時	宇宙船	朝の色	昼の色	夕方の色	夜の色		
CPU加速情報	最初のログイン時	UFO						

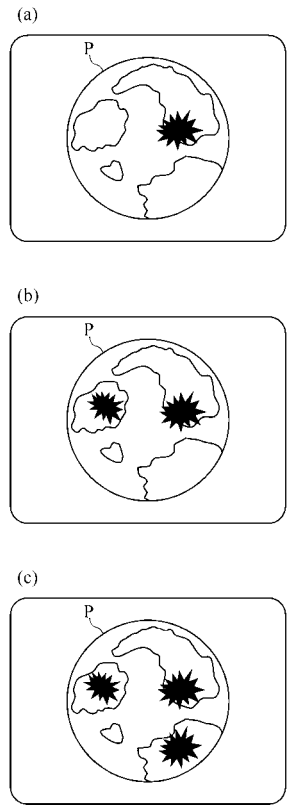
【図 6】



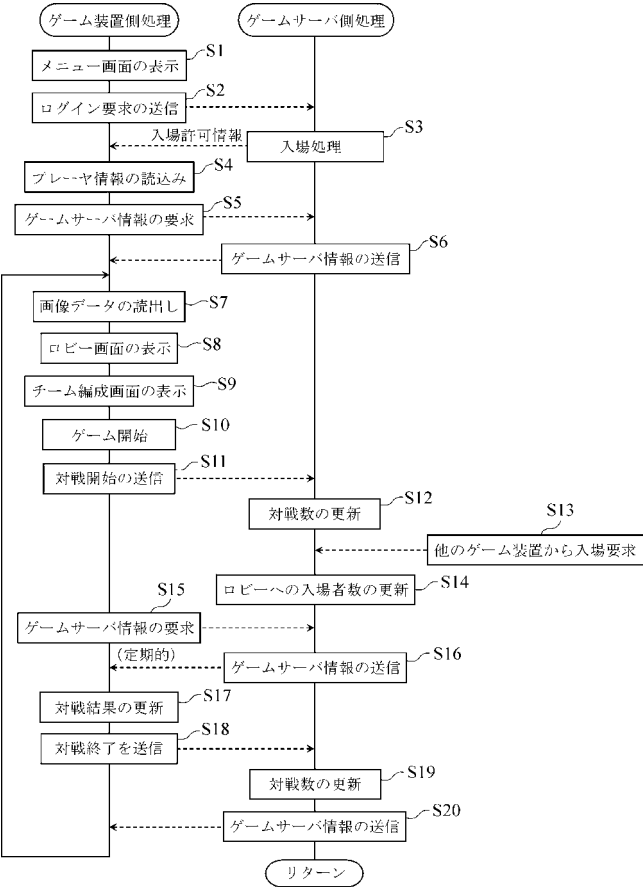
【図 7】



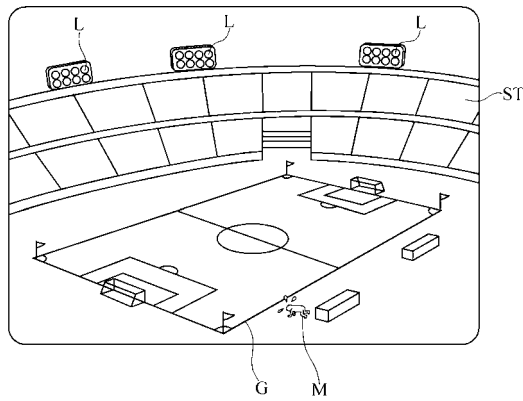
【図 8】



【図 9】



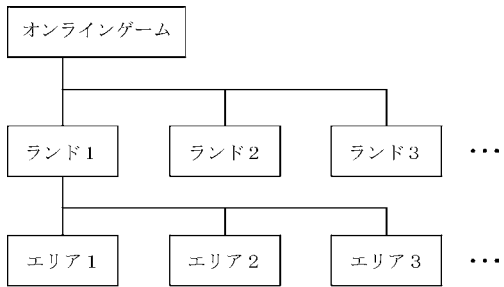
【図 10】



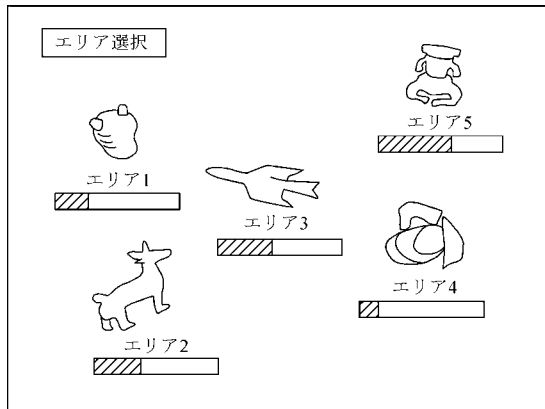
【図 11】

情報の種類	参照事項	変化対象	変化の種類					
			1~5回	6~10回	11~30回	30~100回	100回以上	
プレーヤ情報	ログイン履歴数	スタンドの大きさ	無し	小	中	大	特大	
	連勝数	観客の反応	3連勝未満 ブレイク	3連勝~9連勝	10連勝以上	10連勝以上	10連勝以上	
	連敗数	監督の反応	3連敗未満 変化無し	3~4連敗 抑え	5~9連敗 怒り	10連敗以上 泣き	10連敗以上	
	ロビーへの入場 数	スタンドの観客数	0~50人 少	51~100人 中	101~500人 多	501人以上 満員	501人以上	
ゲームサーバ情報	他のプレーヤの ロビーへの入場	カメラマンのフ ラッシュ撮影	15分以内	15~30分	30~45分	45~60分	45~60分	
ゲーム装置情報	ゲームの 実行時間	空の化と 照度装置	朝の色	昼の色	夕方の色(照明 点灯)	夜の色(照明 点灯)	夜の色(照明 点灯)	
CPU処理情報	最初のログイン時	巨大な サッカーボール						

【図 1 2】



【図 1 3】



フロントページの続き

(74)代理人 100161274

弁理士 土居 史明

(72)発明者 中江 竜也

大阪府大阪市中央区内平野町 3 丁目 1 番 3 号 株式会社カプコン内

F ターム(参考) 2C001 BB10 BD01