

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6272450号  
(P6272450)

(45) 発行日 平成30年1月31日(2018.1.31)

(24) 登録日 平成30年1月12日(2018.1.12)

(51) Int.Cl.	F 1
<b>A 6 3 F 13/48 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/48
<b>A 6 3 F 13/35 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/35
<b>A 6 3 F 13/79 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/79 5 0 0
<b>A 6 3 F 13/537 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/537

請求項の数 4 (全 30 頁)

(21) 出願番号	特願2016-251028 (P2016-251028)	(73) 特許権者	308033283
(22) 出願日	平成28年12月26日 (2016.12.26)		株式会社スクウェア・エニックス
(62) 分割の表示	特願2014-206960 (P2014-206960) の分割		東京都新宿区新宿六丁目27番30号
原出願日	平成22年12月7日 (2010.12.7)	(74) 代理人	100114720
(65) 公開番号	特開2017-51864 (P2017-51864A)		弁理士 須藤 浩
(43) 公開日	平成29年3月16日 (2017.3.16)	(74) 代理人	100128749
審査請求日	平成28年12月27日 (2016.12.27)		弁理士 海田 浩明
		(74) 代理人	100184583
			弁理士 上田 侑士
		(74) 代理人	100188662
			弁理士 浅見 浩二
		(72) 発明者	黒田 洋一
			東京都新宿区新宿六丁目27番30号 株 式会社スクウェア・エニックス内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ネットワークゲームシステム、ゲーム装置、及びプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

コンピュータ装置において実行されるプログラムであって、  
前記コンピュータ装置に、  
該コンピュータ装置のユーザからの入力に応じて表示を終了させることが可能な画像を  
該コンピュータ装置が備える表示手段に表示させる画像表示機能と、  
前記ユーザからの入力に基づいて前記画像の表示を終了させる終了機能と、  
該コンピュータ装置および当該コンピュータ装置とは異なる他のコンピュータ装置を含  
む複数のコンピュータ装置にて、各ユーザからの入力に応じて表示を終了させることが可  
能な画像の表示を含む所定イベントが実行される場合、各コンピュータ装置にて前記画像  
の表示が終了した後、各コンピュータ装置で同一のイベントを行うための処理に移行する  
移行機能とを実現させ、  
前記画像表示機能では、前記他のコンピュータ装置における前記画像の表示状況または  
表示の終了を表す画像を前記表示手段に表示させる機能を  
実現させるためのプログラム。

【請求項2】

前記移行機能では、前記所定イベントとして、同一のまたは対応する画像を各コンピュ  
 ータ装置に表示させた後、前記同一のイベントとして、前記複数のコンピュータ装置のユ  
 ーザが同一のパーティまたは敵対するパーティを形成するゲームを行うための処理に移行  
 する

請求項 1 に記載のプログラム。

**【請求項 3】**

他のコンピュータ装置とネットワークシステムを構成するコンピュータ装置であって、  
前記コンピュータ装置のユーザからの入力に応じて表示を終了させることが可能な画像  
を該コンピュータ装置が備える表示手段に表示させる画像表示手段と、

記ユーザからの入力に基づいて前記画像の表示を終了させる終了手段と、

該コンピュータ装置および当該コンピュータ装置とは異なる他のコンピュータ装置を含  
む複数のコンピュータ装置にて、各ユーザからの入力に応じて表示を終了させることが可  
能な画像の表示を含む所定イベントが実行される場合、各コンピュータ装置にて前記画像  
の表示が終了した後、各コンピュータ装置で同一のイベントを行うための処理に移行する  
移行手段とを含み、

前記画像表示手段は、前記他のコンピュータ装置における前記画像の表示状況または表  
示の終了を表す画像を前記表示手段に表示させる

コンピュータ装置。

**【請求項 4】**

コンピュータ装置および当該コンピュータ装置とは異なる他のコンピュータ装置を含む  
複数のコンピュータ装置を備えるネットワークシステムであって、

前記コンピュータ装置のユーザからの入力に応じて表示を終了させることが可能な画像  
を該コンピュータ装置が備える表示手段に表示させる画像表示手段と、

前記ユーザからの入力に基づいて前記画像の表示を終了させる終了手段と、

前記複数のコンピュータ装置にて、各ユーザからの入力に応じて表示を終了させること  
が可能な画像の表示を含む所定イベントが実行される場合、各コンピュータ装置にて前記  
画像の表示が終了した後、各コンピュータ装置で同一のイベントを行うための処理に移行  
する移行手段とを含み、

前記画像表示手段は、前記他のコンピュータ装置における前記画像の表示状況または表  
示の終了を表す画像を前記表示手段に表示させる

ネットワークシステム。

**【発明の詳細な説明】**

**【技術分野】**

**【0001】**

本発明は、複数のプレイヤーが参加してゲームが進行するネットワークゲームに関し、特  
に各端末装置においてプレイヤーが所望のタイミングで終了させることができるイベント準  
備画像の表示を経てからイベントの実行に移行するネットワークゲームに関するものである。

**【背景技術】**

**【0002】**

近年のネットワーク技術の進歩に伴い、複数のプレイヤーが参加してゲームが進行するネ  
ットワークゲーム（オンラインゲーム）が盛んに行われるようになってきている。ネット  
ワークゲームを行うためのシステムは、ネットワークゲームを運営する者が管理するサー  
バ装置と、このサーバ装置にインターネットなどのネットワークを介して接続可能な各プ  
レイヤのクライアント装置とから構成されるものとなっている。

**【0003】**

上記のネットワークゲームのうち、RPG（Role Playing Game）では、同時に多数の  
プレイヤーが参加することで、そのプレイヤーキャラクタ同士で、敵キャラクタとのバトルを  
協力して行わせたり、或いはプレイヤー同士がプレイヤーキャラクタにバトルを行わせたりし  
て進行していくものとなっている。特に最近では、より多くのプレイヤーの参加を可能とし  
たMMORPG（Massively Multiplayer Online RPG）も行われるようになってきている。

**【0004】**

このような、同時に複数のプレイヤーが参加するネットワークゲームでは、参加する全て

10

20

30

40

50

のプレイヤーが操作するクライアント装置に対して、そのプレイヤーキャラクタの動作が矛盾無く伝わるようにするために、サーバ装置において一元的にプレイヤーキャラクタの動作、処理のタイミングを管理するものである。

【 0 0 0 5 】

そして、ネットワークゲームを行う上では、サーバ装置が各クライアント装置と周期的に同期を取り、共通する各クライアント装置のゲーム進行において、その処理のタイミングの統一を図ることになる。これによって、各クライアント装置で協力して実行されるゲームの進行において、時系列情報がずれて処理されてしまう等の、ゲーム進行上の齟齬を生じさせないようにしている（特許文献 1 参照）。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 6 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 0 8 - 9 9 9 0 6 号公報（段落 0 0 0 8 等）

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 7 】

このように、各クライアント装置との同期を取ることによって、各クライアント装置で協力ゲームの進行に係るイベントの処理を実行することができるが、その前段階として、例えばムービー等をそのゲーム進行の過程で再生させ、各プレイヤーに同時にそのムービーを鑑賞させることもできる。しかしながら、多数のプレイヤーが参加する MMORPG のようなネットワークゲームでは、プレイヤーの中にも上級者と初級者とが幅広く混在するものであり、上級者と初級者とが、その協力ゲームを進行するとき、ゲーム進行の過程で実行されるムービーの再生が初級者にとっては初めて鑑賞するものであっても、上級者にとってはすでに経験したものであれば、上級者はそのようなムービーの鑑賞に長時間拘束されることを煩わしく感じることもある。

【 0 0 0 8 】

このムービーの再生であれば、スタンドアローンでのゲーム進行のように各自のクライアント装置で自由にスキップさせて、長時間の拘束からプレイヤーを解放させるようなことも考えられる。しかしながら、ムービーの終了後に続けてバトルなどのイベントが生じる場合等であれば、その後のゲーム進行における各クライアント装置におけるイベントに係る処理のタイミングに齟齬が生じる可能性を考えると、協力ゲームをする上では他のプレイヤーが未だ準備が整っていない（ムービーを見ている）うちに、プレイヤーキャラクタが勝手にバトルを開始させてしまうことは好ましくはない。

【 0 0 0 9 】

本発明は、本来的に複数のプレイヤーが一緒に行うべきゲーム中のイベントを一部のプレイヤーだけで行わせないことを担保したネットワークゲームシステム等を提供することを目的とする。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 1 0 】

非限定的な観点によると、本発明にかかるネットワークゲームシステムは、サーバ装置にネットワークを介して接続された複数のコンピュータ装置の各々において実行されるプログラムであって、前記コンピュータ装置を利用するプレイヤーからの入力を受け付ける入力手段、前記複数のコンピュータ装置のうちの他のコンピュータ装置を利用するプレイヤーと前記プレイヤーとが行う、前記サーバ装置が提供するゲームにおけるイベントの発生条件が成立した際前記サーバ装置から送信されるイベント発生情報を受信するイベント発生情報受信手段、前記イベント発生情報受信手段により受信した前記イベント発生情報に基づいて、前記入力手段によるプレイヤーからの入力により所望のタイミングで表示を終了させることが可能な画像を前記コンピュータ装置が備える表示手段に表示させる処理を実行する画像表示手段、前記入力手段による前記プレイヤーからの入力に基づいて前記サーバ装置に終了通知情報を送信する終了通知情報送信手段、前記入力手段により前記プレイヤーから

10

20

30

40

50

の入力を受け付けた後で前記イベントを行うための処理に移行するイベント移行手段として前記コンピュータ装置を機能させ、前記終了通知情報は、前記終了通知情報を受信した前記サーバ装置に、所定の条件を満足した場合に前記複数のコンピュータ装置のうち少なくとも前記終了通知情報を送信したコンピュータ装置以外のコンピュータ装置に対してイベント開始情報を送信させる情報であることを特徴とする。

【0011】

非限定的な観点によると、本発明にかかる端末装置は、サーバ装置にネットワークを介して接続された複数の端末装置のうちの1の端末装置であって、前記端末装置を利用するプレイヤーからの入力を受け付ける入力手段と、前記複数の端末装置のうちの他の端末装置を利用するプレイヤーと前記プレイヤーとが行う、前記サーバ装置が提供するゲームにおけるイベントの発生条件が成立した際前記サーバ装置から送信されるイベント発生情報を受信するイベント発生情報受信手段と、前記イベント発生情報受信手段により受信した前記イベント発生情報に基づいて、前記入力手段によるプレイヤーからの入力により所望のタイミングで表示を終了させることが可能な画像を前記端末装置が備える表示手段に表示させる処理を実行する画像表示手段と、前記入力手段による前記プレイヤーからの入力に基づいて前記サーバ装置に終了通知情報を送信する終了通知情報送信手段と、前記入力手段により前記プレイヤーからの入力を受け付けた後で前記イベントを行うための処理に移行するイベント移行手段とを備え、前記終了通知情報は、前記終了通知情報を受信した前記サーバ装置に、所定の条件を満足した場合に前記複数の端末装置のうち少なくとも前記終了通知情報を送信した端末装置以外の端末装置に対してイベント開始情報を送信させる情報であることを特徴とする。

【0012】

非限定的な観点によると、本発明にかかるプログラムは、サーバ装置にネットワークを介して接続された複数のコンピュータ装置の各々において実行されるプログラムであって、前記コンピュータ装置を利用するプレイヤーからの入力を受け付ける入力手段、前記複数のコンピュータ装置のうちの他のコンピュータ装置を利用するプレイヤーと前記プレイヤーとが行う、前記サーバ装置が提供するゲームにおけるイベントの発生条件が成立した際前記サーバ装置から送信されるイベント発生情報を受信するイベント発生情報受信手段、前記イベント発生情報受信手段により受信した前記イベント発生情報に基づいて、前記入力手段によるプレイヤーからの入力により所望のタイミングで表示を終了させることが可能な画像を前記コンピュータ装置が備える表示手段に表示させる処理を実行する画像表示手段、所定の条件を満足した場合に前記サーバ装置から送信されるイベント開始情報を受信するイベント開始情報受信手段、前記イベント開始情報受信手段が前記イベント開始情報を受信した際に、前記イベントを行うための処理に移行するイベント移行手段として前記コンピュータ装置を機能させ、前記サーバ装置は、前記他のコンピュータ装置から終了通知情報を受信した後、前記所定の条件を満足した場合に、前記複数のコンピュータ装置のうち少なくとも前記コンピュータ装置に対して前記イベント開始情報を送信するイベント開始情報送信手段を備え、前記イベント開始情報受信手段は、前記サーバ装置の前記イベント開始情報送信手段により送信されるイベント開始情報を受信することを特徴とする。

【0013】

非限定的な観点によると、本発明にかかる端末装置は、サーバ装置にネットワークを介して接続された複数の端末装置のうちの1の端末装置であって、前記コンピュータ装置を利用するプレイヤーからの入力を受け付ける入力手段と、前記複数の端末装置のうちの他の端末装置を利用するプレイヤーと前記プレイヤーとが行う、前記サーバ装置が提供するゲームにおけるイベントの発生条件が成立した際前記サーバ装置から送信されるイベント発生情報を受信するイベント発生情報受信手段と、前記イベント発生情報受信手段により受信した前記イベント発生情報に基づいて、前記入力手段によるプレイヤーからの入力により所望のタイミングで表示を終了させることが可能な画像を前記端末装置が備える表示手段に表示させる処理を実行する画像表示手段と、所定の条件を満足した場合に前記サーバ装置から送信されるイベント開始情報を受信するイベント開始情報受信手段と、前記イベント開

始情報受信手段が前記イベント開始情報を受信した際に、前記イベントを行うための処理に移行するイベント移行手段とを備え、前記サーバ装置は、前記他のコンピュータ装置から終了通知情報を受信した後、前記所定の条件を満足した場合に、前記複数のコンピュータ装置のうち少なくとも前記コンピュータ装置に対して前記イベント開始情報を送信するイベント開始情報送信手段を備え、前記イベント開始情報受信手段は、前記サーバ装置の前記イベント開始情報送信手段により送信されるイベント開始情報を受信することを特徴とする。

【 0 0 1 4 】

非限定的な観点によると、本発明にかかるネットワークゲームシステムは、サーバ装置と、該サーバ装置にネットワークを介して接続された複数の端末装置とを備えるネットワークゲームシステムであって、前記サーバ装置は、前記複数の端末装置のうちの他の端末装置を利用するプレイヤーと前記プレイヤーが行う、前記サーバ装置が提供するゲームにおけるイベントの発生条件が成立した際前記複数の端末装置の各々にイベント発生情報を送信するイベント発生情報送信手段と、前記複数の端末装置のうち少なくとも一つの端末装置から送信された終了通知情報を受信する終了通知情報受信手段と、所定の条件を満足した場合に前記複数の端末装置のうち少なくとも前記終了通知情報を送信した端末以外の端末に対してイベント開始情報を送信するイベント開始情報送信手段とを備え、前記複数の端末装置のうちの端末装置は、前記プレイヤーからの入力を受け付ける入力手段と、前記イベント発生情報送信手段から送信されたイベント発生情報を受信するイベント発生情報受信手段と、前記イベント発生情報受信手段により受信した前記イベント発生情報に基づいて、前記入力手段によるユーザからの入力により所望のタイミングで表示を終了させることが可能な画像を前記端末が備える表示部に表示させる処理を実行する画像表示手段と、前記入力手段による前記ユーザからの入力に基づいて前記サーバ装置に終了通知情報を送信する終了通知情報送信手段と、前記入力手段により前記プレイヤーからの入力を受け付けた後で前記イベントを行うための処理に移行するイベント移行手段とを備え、前記複数の端末装置のうち二の端末装置は、前記イベント発生情報送信手段から送信されたイベント発生情報を受信するイベント発生情報受信手段と、前記イベント発生情報受信手段により受信した前記イベント発生情報に基づいて前記端末が備える表示部に画像を表示させる処理を実行する画像表示手段と、前記イベント開始情報を受信するイベント開始情報受信手段と、前記イベント開始情報受信手段が前記イベント開始情報を受信した際に、前記イベントを行うための処理に移行するイベント移行手段とを備えることを特徴とする。

【 0 0 1 5 】

非限定的な観点によると、本発明にかかるサーバ用プログラムは、複数のコンピュータ装置にネットワークを介して接続可能なサーバ装置に、前記コンピュータ装置を利用するプレイヤーからの入力を受け付ける入力機能と、前記複数のコンピュータ装置のうちの他のコンピュータ装置を利用するプレイヤーと前記プレイヤーが行う、前記サーバ装置が提供するゲームにおけるイベントの発生条件が成立した際、前記プレイヤーからの入力により所望のタイミングで表示を終了させることが可能な画像を前記コンピュータ装置が備える表示手段に表示させ、かつ前記プレイヤーからの入力を受け付けた後で前記イベントを行うための処理に当該コンピュータ装置を移行させるための情報であるイベント発生情報を当該コンピュータ装置に送信するイベント発生情報送信機能と、前記プレイヤーからの入力に基づいて終了通知情報を受信する終了通知情報受信機能とを実現させるためのプログラムであって、前記終了通知情報は、前記終了通知情報を受信した前記サーバ装置に、所定の条件を満足した場合に前記複数のコンピュータ装置のうち少なくとも前記終了通知情報を送信したコンピュータ装置以外のコンピュータ装置に対してイベント開始情報を送信させる情報であることを特徴とする。

【 0 0 1 6 】

非限定的な観点によると、本発明にかかるサーバ装置は、複数のコンピュータ装置にネットワークを介して接続可能なサーバ装置であって、前記コンピュータ装置を利用するプレイヤーからの入力を受け付ける入力手段と、前記複数のコンピュータ装置のうちの他のコ

10

20

30

40

50

ンピュータ装置を利用するプレイヤと前記プレイヤとが行う、前記サーバ装置が提供するゲームにおけるイベントの発生条件が成立した際、前記プレイヤからの入力により所望のタイミングで表示を終了させることが可能な画像を前記コンピュータ装置が備える表示手段に表示させ、かつ前記プレイヤからの入力を受け付けた後で前記イベントを行うための処理に当該コンピュータ装置を移行させるための情報であるイベント発生情報を当該コンピュータ装置に送信するイベント発生情報送信手段と、前記プレイヤからの入力に基づいて終了通知情報を受信する終了通知情報受信手段とを含み、前記終了通知情報は、前記終了通知情報を受信した前記サーバ装置に、所定の条件を満足した場合に前記複数のコンピュータ装置のうち少なくとも前記終了通知情報を送信したコンピュータ装置以外のコンピュータ装置に対してイベント開始情報を送信させる情報であることを特徴とする。

10

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】本発明の実施の形態にかかるネットワークゲームシステムの構成を示すブロック図である。

【図2】図1のビデオゲーム装置の構成を示すブロック図である。

【図3】図1のサーバ装置の構成を示すブロック図である。

【図4】図1、図3のサーバ装置において管理されるテーブルを示す図である。

【図5】図1、図2のビデオゲーム装置において記憶されるデータの構成を示す図である。

【図6】本発明の実施の形態にかかるネットワークゲームの進行、及びそれに係るデータの流れを模式的に示す図である。

20

【図7】サーバ装置及びビデオゲーム装置において実行される処理を示すフローチャートである。

【図8】各々のビデオゲーム装置のバトル前に係る表示画面の具体的な例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0018】

以下、添付図面を参照して、本発明の実施の形態について説明する。

【0019】

この実施の形態にかかるネットワークゲームは、同時に当該ネットワークゲームに参加する複数のプレイヤが、仮想空間としてのフィールドにおいて、自己のプレイヤキャラクタにそのフィールドに存在する敵キャラクタとの戦闘（バトル）を行わせることで進行するMMORPGである。このネットワークゲームにおいて、プレイヤは、自己のプレイヤキャラクタと他のプレイヤキャラクタとで複数のプレイヤキャラクタから成るパーティーを形成させることが可能であり、そのパーティーを1つの単位としてバトルを行うことができる。

30

【0020】

図1は、この実施の形態にかかるネットワークゲームが行われるネットワークシステムの全体構成を示すブロック図である。図示するように、このネットワークシステムは、複数のビデオゲーム装置100がインターネット151を介してサーバ装置200に接続されて構成される。

40

【0021】

図2は、図1のビデオゲーム装置100の構成を示すブロック図である。図示するように、ビデオゲーム装置100は、装置本体101を中心として構築される。この装置本体101は、その内部バス119に接続された制御部103、RAM(Random Access Memory)105、ハードディスク・ドライブ(HDD)107、サウンド処理部109、グラフィック処理部111、DVD/CD-ROMドライブ113、通信インターフェイス115、及びインターフェイス部117を含む。

【0022】

この装置本体101のサウンド処理部109は、スピーカーであるサウンド出力装置1

50

25に、グラフィック処理部111は、表示画面122を有する表示装置121に接続されている。DVD/CD-ROMドライブ113には、記録媒体（本実施の形態では、DVD-ROMまたはCD-ROM）131を装着し得る。通信インターフェイス115は、ネットワーク151に接続される。インターフェイス部117には、発光部160と、受信部161と、メモリーカード162とが接続されている。

#### 【0023】

制御部103は、CPU（Central Processing Unit）やROM（Read Only Memory）などを含み、HDD107や記録媒体131上に格納されたプログラムを実行し、装置本体101の制御を行う。制御部103は、内部タイマを備えている。RAM105は、制御部103のワークエリアであり、後述するプレイヤキャラクタの位置、HP（ヒットポイント。後述する）などに関する情報は、RAM105に一時記憶される。HDD107は、プログラムやデータを保存するための記憶領域である。サウンド処理部109は、制御部103により実行されているプログラムがサウンド出力を行うよう指示している場合に、その指示を解釈して、サウンド出力装置125にサウンド信号を出力する。

#### 【0024】

グラフィック処理部111は、制御部103から出力される描画命令に従って、フレームメモリ112（図では、グラフィック処理部111の外側に描かれているが、グラフィック処理部111を構成するチップに含まれるRAM内に設けられる）に画像データを展開し、表示装置121の表示画面122上に画像を表示するビデオ信号を出力する。グラフィック処理部111から出力されるビデオ信号に含まれる画像の1フレーム時間は、例えば30分の1秒である。フレームメモリ112は、2セット設けられており、データの書き込み用と読み出し用とがフレーム期間毎に切り替えられる。

#### 【0025】

DVD/CD-ROMドライブ113は、記録媒体131に対しプログラム及びデータの読み出しを行う。通信インターフェイス115は、ネットワーク151に接続され、他のコンピュータとの通信を行う。発光部160は、光の照射方向が互いに異なる複数のLEDを含み、表示装置121と所定の関係を有する位置（表示装置121の上部または下部）に設置される。

#### 【0026】

入力装置163は、受光部163aと、加速度センサ163bと、送信部163cを含んでいる。受光部163aは、発光部160に含まれる各LEDから照射された光を受光する。入力装置163の向きによって、受光部163aが光を受光できるLEDの数及び位置に違いが生じる。加速度センサ163bは、3軸以上の多軸加速度センサからなり、入力装置163の傾き及び3次元の動きを検出する。入力装置163は、また、方向キー及び複数の操作ボタンを備えている。

#### 【0027】

送信部163cは、入力装置163の状況に応じた赤外線信号、より詳しくは、受光部163aの受光状態、加速度センサ163bにより検出された入力装置163の傾き、並びに入力装置163の動く方向及び速度、方向キー及び操作ボタンからの入力に応じた赤外線信号を送信する。送信部163cから送信された赤外線信号は、入力装置163からの入力データとして受信部161により受信される。

#### 【0028】

インターフェイス部117は、受信部161により受信された入力データをRAM105に出力し、制御部103がそれを解釈して演算処理を実施する。インターフェイス部117は、また、制御部103からの指示に基づいて、RAM105に記憶されているゲームの進行状況を示すデータをメモリーカード162に保存させ、メモリーカード162に保存されている中断時のゲームのデータを読み出して、RAM105に転送する。また、図示はしていないが後述するチャット機能において文字を入力するための入力装置としてはキーボードが用いられる。キーボードは、インターフェイス部117に対して、入力装置163を介して入力するものでも、直接入力するものでもどちらでもよい。

## 【 0 0 2 9 】

ビデオゲーム装置 1 0 0 でゲームを行うためのプログラム、データ及びムービー自体のデータ等は、最初例えば記録媒体 1 3 1 に記憶されている。記録媒体 1 3 1 に記憶されたプログラム、データ及びムービー自体のデータ等は、実行時に D V D / C D - R O M ドライブ 1 1 3 により読み出されて、R A M 1 0 5 にロードされる。制御部 1 0 3 は、R A M 1 0 5 にロードされたプログラム及びデータを処理し、描画命令をグラフィック処理部 1 1 1 に出力し、サウンド出力の指示をサウンド処理部 1 0 9 に出力する。制御部 1 0 3 が処理を行っている間の中間的なデータは、R A M 1 0 5 に記憶される。

## 【 0 0 3 0 】

図 3 は、図 1 のサーバ装置 2 0 0 の構成を示すブロック図である。図示するように、サーバ装置 2 0 0 は、サーバ本体 2 0 1 を中心として構築される。サーバ本体 2 0 1 は、その内部バス 2 1 9 に接続された制御部 2 0 3、R A M 2 0 5、ハード・ディスク・ドライブ ( H D D ) 2 0 7、D V D / C D - R O M ドライブ 2 1 3、通信インターフェイス 2 1 5 を含む。D V D / C D - R O M ドライブ 2 1 3 には、記録媒体 ( D V D - R O M または C D - R O M ) 2 3 1 を装着し得る。

10

## 【 0 0 3 1 】

制御部 2 0 3 は、C P U ( Central Processing Unit ) や R O M ( Read Only Memory ) などを含み、H D D 2 0 7 や記録媒体 2 3 1 上に格納されたプログラムを実行し、ゲームサーバ装置 2 0 0 の制御を行う。制御部 2 0 3 は、現在時刻を計時する内部タイマを備えている。R A M 2 0 5 は、制御部 2 0 3 のワークエリアである。H D D 2 0 7 は、プログラムやデータを保存するための記憶領域である。通信インターフェイス 2 1 5 は、ネットワーク 1 5 1 に接続され、ビデオゲーム装置 1 0 0 のそれぞれとの通信を行う。

20

## 【 0 0 3 2 】

ゲームサーバ装置 2 0 0 でネットワークゲームを行うためのプログラム及びデータは、最初例えば記録媒体 2 3 1 に記憶され、ここから H D D 2 0 7 にインストールされる。そして、このプログラム及びデータは実行時に H D D 2 0 7 から読み出されて、R A M 2 0 5 にロードされる。制御部 2 0 3 は、R A M 2 0 5 にロードされたプログラム及びデータを処理し、ビデオゲーム装置 1 0 0 のそれぞれから送られてくるデータなどを元にネットワークゲームを進行させる。制御部 2 0 3 が処理を行っている間の中間的なデータは、R A M 2 0 5 に記憶される。

30

## 【 0 0 3 3 】

次にこの実施の形態にかかるネットワークゲームにおける、フィールド上でのバトルについて説明する。このネットワークゲームにおけるフィールドには複数のパーティーを形成する複数のプレイヤーキャラクタ、及び複数の敵キャラクタが存在しており、特に、プレイヤーキャラクタと敵キャラクタとのバトル ( 以下、この実施の形態の 1 のバトルにおける敵キャラクタの数は 1 として説明する ) はバトルフィールドで行われるものとなっている。そして、複数のプレイヤーキャラクタでパーティーを形成している場合には、敵キャラクタとのバトルは、そのパーティーと敵キャラクタとで行われる。

## 【 0 0 3 4 】

バトルでは、プレイヤーキャラクタと敵キャラクタは互いに攻撃し合い、それぞれの有する H P ( ヒットポイント。後述する ) がその攻撃がされる度に減少し、H P が 0 となったプレイヤーキャラクタ、敵キャラクタは行動不能となる。敵キャラクタの H P が 0 となり行動不能となれば、そのバトルにおけるプレイヤーキャラクタの勝利となり、次の新たな敵キャラクタとのバトルを行うことができる。

40

## 【 0 0 3 5 】

また、このバトルは一定期間に亘って実行されるムービーの再生を経て行われることがある。このムービーは、その後に開始されるバトルに関連するものであり、プレイヤーは各自のビデオゲーム装置 1 0 0 においてそのムービーを見ることになる。そのムービーの終了後、各プレイヤーキャラクタはバトルフィールドへ配置され敵キャラクタとバトルを行うものとなる。

50



## 【 0 0 3 6 】

一方、このようなムービーは、プレイヤー自らが入力装置 1 6 3 を操作することにより、一定期間を待たずに終了させること（スキップ）ができる。このとき、ムービーのスキップ操作をしたプレイヤーのプレイヤーキャラクタは、まだムービーの再生が終了していないプレイヤーキャラクタよりも先に、バトルフィールドへ配置されるものとなる。一方、ムービーが終了していないプレイヤーキャラクタがあれば、そのプレイヤーキャラクタは、バトルフィールド外に配置されたままとなり、先にムービーが終了したプレイヤーのビデオゲーム装置 1 0 0 の表示画面 1 2 2 にはその様子が表示されるものとなっている。

## 【 0 0 3 7 】

つまり、ムービーの再生が終了したビデオゲーム装置 1 0 0 に係るプレイヤーキャラクタは、バトルフィールド外からバトルフィールドへ登場することになる。このとき、先にムービーの再生を終了し、すでにバトルフィールドに配置されたプレイヤーキャラクタに係るビデオゲーム装置 1 0 0 の表示画面 1 2 2 には、後にムービーの再生を終了しバトルフィールド外からバトルフィールドへ移動してくるプレイヤーキャラクタの登場の様子が表示される。この表示画面 1 2 2 におけるバトルフィールドでのプレイヤーキャラクタ、およびバトルフィールド外でのプレイヤーキャラクタの表示の違い、移動の様子については、後述する表示画面 1 2 2 の具体的な例の説明において詳述する。

## 【 0 0 3 8 】

次に、バトルにおけるバトルフィールド上のプレイヤーキャラクタの配置（以下、「バトル配置」とする）について説明する。バトル配置は、各々のビデオゲーム装置 1 0 0 においてムービーが終了した順番（詳細には、後述するムービーの終了に係る情報（スキップ入力、ムービー最後情報）をサーバ装置 2 0 0 が受信した順番）に決定されるものとなっている。このバトル配置を、以下において 3 のプレイヤーキャラクタから形成されるパーティの場合について説明することにする。

## 【 0 0 3 9 】

この場合、ビデオゲーム装置 1 0 0 において最も早くムービーが終了することになったプレイヤーキャラクタ（1 番目）、および最も遅くムービーが終了することになったプレイヤーキャラクタ（3 番目）は、敵キャラクタとの距離が遠いバトル配置に配置されるものとなる。一方、次点としてムービーが終了することになったプレイヤーキャラクタ（2 番目）は、敵キャラクタとの距離が近いバトル配置に配置されるものとなる。

## 【 0 0 4 0 】

このように、敵キャラクタとの距離が異なるバトル配置では、実際のバトルにおいて敵キャラクタからの攻撃の頻度や、攻撃の威力（一度の攻撃に対する H P の減少量）に違いがある。近距離にあるバトル配置（2 番目）に対しては、敵キャラクタの攻撃頻度、攻撃威力が高く、遠距離にあるバトル配置（1 番目、3 番目）に対しては、敵キャラクタの攻撃頻度、攻撃威力が低いものとなっている。

## 【 0 0 4 1 】

つまり、プレイヤーはムービーを終了させるにあたり、最も早くムービーを終了させるか、或いは最も遅くムービーを終了させれば敵キャラクタに対して有利なバトル配置に自らのプレイヤーキャラクタを配置させることができ、次点でムービーを終了させると、他のバトル配置に比べて不利なバトル配置に自らのプレイヤーキャラクタを配置させてしまうことになる。

## 【 0 0 4 2 】

しかしながら、バトルにおける有利・不利は各プレイヤーキャラクタと敵キャラクタとがそれぞれ有する火、水、風の何れかの属性であるかによっても決まることがある。この属性は、例えば、火の属性を有する敵キャラクタは、水の属性を有するプレイヤーキャラクタに対する攻撃威力が高く、風の属性を有するプレイヤーキャラクタに対しては攻撃威力が低い。さらに、風の属性を有する敵キャラクタは、火の属性を有するプレイヤーキャラクタに対する攻撃威力が高く、水の属性を有するプレイヤーキャラクタに対する攻撃威力が低い。これは、プレイヤーキャラクタの敵キャラクタに対する攻撃威力においても同じことである

10

20

30

40

50

。

## 【 0 0 4 3 】

つまり、火、水、風の属性には、いわゆる三すくみの関係（互いが、有利な属性と不利な属性を1つずつ有している関係）が成立している。そのため、例えばバトル近距離のバトル配置が敵キャラクタに対して不利な配置であったとしても、プレイヤーキャラクタが、三すくみの関係で敵キャラクタの属性に対して有利な属性である場合（例えば、プレイヤーキャラクタの属性が火、敵キャラクタの属性が水の場合）、必ずしも、そのプレイヤーキャラクタにとって、敵キャラクタと近距離にあるバトル配置への配置が不利なものとなるとは限らないことになる。

## 【 0 0 4 4 】

このような敵キャラクタの有する属性は、その敵キャラクタとのバトルが初めての場合、実際にその敵キャラクタとのバトルを行い、一通りの属性を有するプレイヤーキャラクタがそれぞれ敵キャラクタに攻撃を行えば分かることもあるが（攻撃威力の高低により）、バトルが始まるまでは知ることができない。しかしながら、バトル前に各ビデオゲーム装置100において実行されるムービーの再生において、その敵キャラクタが何れの属性を有するかを示唆する映像（ヒント）を、プレイヤーが視認することができる場合がある。

## 【 0 0 4 5 】

つまり、このムービー中のヒントは、ムービーの途中で表示される前にプレイヤーのスキップ操作がなされれば、当然視認することができないものとなっているため、例えば、有利なバトル配置を得ようとするための早期のスキップ操作は、ヒントを見逃すことに繋がり、また、ヒントを見逃すまいとスキップ操作をためらうことは、有利なバトル配置を逃す可能性がある。なお、このヒントの表示される具体的なタイミングの例については、後述する表示画面の具体例において説明する。

## 【 0 0 4 6 】

また、先にムービーの再生を終了し、バトルフィールドに配置されたプレイヤーキャラクタは、パーティーを形成する全てのプレイヤーキャラクタに係るビデオゲーム装置100においてムービーの再生が終了して、その全てのプレイヤーキャラクタがバトルフィールドに配置されるまでは待機状態となっている。この待機状態において、プレイヤーは入力装置を操作することで、このネットワークゲームが有するチャット機能によるチャットを実行することができる。

## 【 0 0 4 7 】

また、自己のプレイヤーキャラクタの装備（例えば、武器や防具）を変更することや、バトルにおけるプレイヤーキャラクタの動作の練習（例えば、いわゆる必殺技等の練習）も可能となる。プレイヤーキャラクタの装備を変更することで、敵キャラクタの一度の攻撃による自己のHPの減少量を抑制することや、敵キャラクタのHPの減少量を増加させることができるものとなっている。また、3以上のプレイヤーキャラクタから形成されるパーティーでは、バトルが開始されるまでに同時に2のプレイヤーキャラクタが待機状態となることがあるが、このときの他のプレイヤーキャラクタの動作について、ムービーの終了に係るバトルフィールドへの移動以外の動作は、自己のビデオゲーム装置100において制御されるものであり、待機状態における他のプレイヤーキャラクタに係るプレイヤーの操作になんら影響されることはない。

## 【 0 0 4 8 】

次に、この実施の形態にかかるネットワークゲームを進行させるため、サーバ装置200において管理されるデータ、及びビデオゲーム装置100において記憶されるデータについて説明する。図4は、この実施の形態にかかるネットワークゲームを実行するためにサーバ装置200において管理されるテーブル群を示す図である。

## 【 0 0 4 9 】

図4（a）は、この実施の形態にかかるネットワークゲームに存在するパーティー毎の状態を管理したパーティ管理テーブル400である。図4（b）は、パーティー毎に生成され、パーティを形成するキャラクタの位置、及び外観等にかかる情報を管理するための

10

20

30

40

50

キャラクタ管理テーブル４１０である。

【００５０】

まず、図４（ａ）に示すパーティー管理テーブル４００には、パーティー毎にパーティーＩＤ４０１と、参加キャラクタＩＤ４０２と、バトルフラグ４０３と、バトル前フラグ４０４とが記憶される。パーティーＩＤ４０１は、フィールドに存在する各々のパーティーを一意に識別するための識別情報である。また、参加キャラクタＩＤ４０２は、そのパーティーを形成する全てのキャラクタＩＤ（後述する）が記憶される。バトルフラグ４０３は、パーティーがバトルに関する処理（バトル自体、ムービーの再生を含む）に拘束されているか否かを示すものであり、バトル中でＯＮ（１）となり、バトル中でなければＯＦＦ（０）となる。

10

【００５１】

バトル前フラグ４０４は、パーティーを形成するプレイヤーキャラクタの中に、ムービー再生中のビデオゲーム装置１００に係るプレイヤーキャラクタが存在しているか否かを示すものであり、そのようなプレイヤーキャラクタが存在していればＯＮ（１）となり、存在していなければＯＦＦ（０）となる。もちろん、ムービーの再生はバトルの前段階として実行されるものなので、バトル前フラグ４０４がＯＮとなっているときは、必ずバトルフラグ４０３がＯＮとなっており、バトルフラグ４０３がＯＦＦとなっているときはバトル前フラグ４０４がＯＮとなることはない。

【００５２】

続いて、図４（ｂ）に示す、キャラクタ管理テーブル４１０には、パーティーを形成するキャラクタ毎にキャラクタＩＤ４１１と、送信先アドレス４１２と、名前情報４１３、形態情報４１４と、属性情報４１５と、位置情報４１６と、ＨＰ情報４１７と、装備情報４１８と、ムービー中フラグ４１９とが記憶される。

20

【００５３】

キャラクタＩＤ４１１は、フィールドに存在する各々のプレイヤーキャラクタを一意に識別するための識別情報である。送信先アドレス４１２は、個々のプレイヤーキャラクタを操作するビデオゲーム装置１００を特定するために割り振られているＩＰアドレスが記憶されている。名前情報４１３は、プレイヤーキャラクタの名前を表示画面１２２に表示するための情報として用いられる。形態情報４１４は、プレイヤーキャラクタのフィールド上での外見（体格、顔貌等）を表すために用いられる情報である。

30

【００５４】

属性情報４１５は、プレイヤーキャラクタの属性が火、水、風の何れかであることを示す情報である。位置情報４１６は、プレイヤーキャラクタのフィールド上、またはバトルフィールド上での位置を示す情報である。ＨＰ情報４１７は、プレイヤーキャラクタのＨＰの値を示す情報である。

【００５５】

装備情報４１８は、プレイヤーキャラクタが装備している武器等の情報を示すものであり、これによって、その武器等を身につけた状態（剣を持った状態、兜をかぶった状態など）のプレイヤーキャラクタの外見が表示画面１２２でプレイヤーに視認されるものとなる。ムービー中フラグ４１９は、各々のプレイヤーキャラクタを操作するビデオゲーム装置１００においてムービーが再生中か否かを示す情報である。ムービーが再生中であればＯＮ（１）となり、ムービーが終了していればＯＦＦ（０）となる。

40

【００５６】

後述する、各ビデオゲーム装置１００においてムービーを再生させるための情報を送信することで、全てのビデオゲーム装置１００に係るムービー中フラグ４１９を１に更新し、各ビデオゲーム装置１００からスキップ入力があった旨、またはムービーが最後まで再生された旨を示す情報を、サーバ装置２００が受信したことにより、その各々のビデオゲーム装置１００のムービー中フラグ４１９は０に更新される。

【００５７】

図５は、ビデオゲーム装置１００において記憶されるデータの構成を示す図である。ピ

50

デオゲーム装置100には、キャラクタID501と、パーティーID502と、名前情報503と、形態情報504と、属性情報505と、位置情報506と、HP情報507と、装備情報508と、ムービー中フラグ509と、他プレイヤキャラクタ情報510とが記憶される。

【0058】

キャラクタID501は、このキャラクタID501が記憶されるビデオゲーム装置100において動作させるプレイヤキャラクタに固有のものであり、前記キャラクタID411としてキャラクタ管理テーブル410に記憶されるものと同じものとなる。このキャラクタID501とキャラクタID411とによって、フィールド、及びバトルフィールド上のプレイヤキャラクタと、それを動作させるビデオゲーム装置100とが一意的に特定されるものとなる。

10

【0059】

パーティーID502は、このビデオゲーム装置100で動作させるプレイヤキャラクタを一員として形成されるパーティーのIDで、前記パーティー管理テーブル400に記憶されるパーティーID401と対応するものである。この対応関係によって、当該ビデオゲーム装置100のプレイヤキャラクタが何れのパーティーに属するかを一意に特定できるようになる。また、名前情報503、形態情報504、属性情報505、位置情報506、HP情報507、装備情報508は前記したキャラクタ管理テーブル410において記憶されるものと同じ内容の情報であり、ビデオゲーム装置100、サーバ装置200間の情報の送受信により、ゲーム進行において、これらの情報に矛盾がないように保たれている。

20

【0060】

ムービー中フラグ509は、サーバ装置200から送信されたムービーを再生させるための情報を受信することで1に更新し、ムービーを再生する旨の情報をスキップ操作がされたこと、またはムービーが最後まで再生されたことにより0に更新する。

【0061】

他プレイヤキャラクタ情報510は、各ビデオゲーム装置100において自己のプレイヤキャラクタ以外のプレイヤキャラクタを表示画面122において表示するために必要なデータを記憶するものであり、サーバ装置200から送信される他のプレイヤキャラクタの情報を記憶する。同じパーティーを形成する他のプレイヤキャラクタの情報は、プレイヤキャラクタ毎に他プレイヤキャラクタ情報510として、サーバ装置200から送信されたキャラクタ管理テーブル410で管理される、キャラクタID411、送信先アドレス412、名前情報413、形態情報414、位置情報416、装備情報418、ムービー中フラグ419がそれぞれ含まれている。

30

【0062】

次に、この実施の形態にかかるネットワークゲームの進行、及びデータの流れについて説明する。このネットワークゲームでは複数のプレイヤキャラクタから形成されるパーティーは、敵キャラクタとバトルフィールド上でバトルを行うことになる。このバトルにおいて、各々のプレイヤキャラクタが操作されるビデオゲーム装置100でムービーの再生を経てバトルが開始されることがあるが、プレイヤは各々のビデオゲーム装置100で、このムービーをスキップすることができる。

40

【0063】

しかし、プレイヤが自己のビデオゲーム装置100でムービーをスキップした場合でも、パーティを形成するプレイヤキャラクタが操作されるビデオゲーム装置100では未だにムービーが再生されていることもある。そして、パーティを形成する全てのプレイヤキャラクタのビデオゲーム装置100で、ムービーが終了(スキップした場合、或いは最後まで視聴した場合に限らず)されるまではそのムービー後のバトルは開始されず、先にムービーが終了したビデオゲーム装置100のプレイヤキャラクタは待機状態に置かれる。

【0064】

図6は、バトル前におけるムービーの再生がされてから、最終的にパーティーを形成す

50

る全てのプレイヤーキャラクタのビデオゲーム装置 100 でムービーの再生が終了するまでにおけるデータの流れについて説明する。ここでは、3 のプレイヤーキャラクタで形成されたパーティーにおいて、各々のビデオゲーム装置 100 が順に（同時にではなく）ムービーを終了させるものとする。

#### 【0065】

まず、図 6 (a) に示すように、ムービーの再生を各ビデオゲーム装置 100 において実行させるための情報（以下、ムービー再生情報）がサーバ装置 200 から送信される。これによって、各ビデオゲーム装置 100 においてムービーが再生された後、図 6 (b) に示すように、このムービーの再生において、1 のビデオゲーム装置 100 におけるプレイヤーの、一番目のムービーのスキップ操作がされると、まずその操作によるスキップ入力  
10  
の情報（以下、スキップ入力情報）が、当該ビデオゲーム装置 100 からサーバ装置 200 に送信される。

#### 【0066】

続いて、サーバ装置 200 で、一番最初であったムービーのスキップ入力情報が受信されると、そのスキップ入力情報を送信したビデオゲーム装置 100 に対して、同じパーティーを形成する他のプレイヤーキャラクタのキャラクタ ID 411、送信先アドレス 412、名前情報 413、形態情報 414、装備情報 418、ムービー中フラグ 419 を含む待機中情報（以下、単に待機中情報）、及びそのムービーを終了させた順番に応じた、自己のプレイヤーキャラクタのバトル配置に係る位置情報に更新された位置情報 416、が併せてサーバ装置 200 から送信されるものとなる。この場合、そのビデオゲーム装置 100  
20  
では、最も早くムービーの再生が終了したビデオゲーム装置 100 であるため、敵キャラクタとの距離が遠いバトル配置の位置情報に更新された位置情報 416 が受信される。

#### 【0067】

その後、図 6 (c) に示すように、同じパーティーを形成する他のプレイヤーキャラクタを動作させるビデオゲーム装置 100 において、2 番目となるムービーのスキップ操作がされ、そのスキップ入力情報が、当該ビデオゲーム装置 100 からサーバ装置 200 に送信される。そして、そのスキップ入力情報が受信されたサーバ装置 200 では、続いて、当該ムービーのスキップがされたビデオゲーム装置 100、及び先にムービーを終了していたビデオゲーム装置 100 に対して、そのムービーの終了した順番に応じたバトル位置の位置情報で更新された位置情報 416 を含む待機中情報が送信される。このムービーの  
30  
終了は、先にムービーを終了させたビデオゲーム装置 100 に次いで 2 番目であるため、このスキップ入力情報を送信したビデオゲーム装置 100 では、敵キャラクタとの距離が近いバトル配置である位置情報が受信される。

#### 【0068】

その後、図 6 (d) に示すように、一番最後となるムービーのスキップ操作に係るスキップ入力情報、或いはムービーが最後まで視聴されたことによるムービー最後情報が、最後までムービーの再生を続けていたビデオゲーム装置 100 からサーバ装置 200 に送信される。続いて、それを受信したサーバ装置 200 では、全てのビデオゲーム装置 100 に対して、そのムービーの終了した順番に応じたバトル位置の位置情報で更新された位置情報 416 を含む待機中情報が送信される。ここでは、最後となったムービーの終了であるため、最後にムービーが終了されたビデオゲーム装置 100 では、敵キャラクタとの距離が遠いバトル配置である位置情報が受信される。  
40

#### 【0069】

パーティーを形成する全てのプレイヤーキャラクタに係るビデオゲーム装置 100 において、ムービーの再生が終了されたため、続いてバトルを開始する。バトル開始にあたっては、その全てのビデオゲーム装置において同時にバトルに係る処理を実行させるために、一番最後となる待機中情報を送信してから一定期間の経過の後、図 6 (e) に示すように、サーバ装置 200 からその全てのビデオゲーム装置 100 に対してバトル開始情報が送信されるものとなる。

#### 【0070】

10

20

30

40

50

以下、この実施の形態にかかるネットワークシステムを構成するサーバ装置 200 及びビデオゲーム装置 100 において、それぞれ実行される処理について説明する。図 7 はサーバ装置 200、ビデオゲーム装置 100 のそれぞれにおいて実行されるバトル処理を示すフローチャートである。

【0071】

図 7 (a) に示すように、サーバ装置 200 のバトル処理では、まず、サーバ装置 200 の制御部 203 は、当該バトル処理に係るバトルを行うパーティーについて、パーティー管理テーブル 400 に記憶されたバトルフラグ 403 を ON にする (1 に更新する) (ステップ S101)。続いて、制御部 203 は、当該バトルにおいてムービーの再生が実行されるものであるか否かの判定を行う (ステップ S102)。ムービーの再生が実行されるバトルであれば、当該バトルを行うパーティーを形成する全てのプレイヤーキャラクタに係るビデオゲーム装置 100 に対して、各々のビデオゲーム装置 100 において同時にムービーを再生させるためのムービー再生情報が送信される (ステップ S103)。ここで、ムービー再生情報とは、ムービーそれ自体のデータではなく、各ビデオゲーム装置 100 の記録媒体 131 に保存されるムービーのデータを再生させるための情報である。

10

【0072】

ムービー再生情報が送信されれば、続いて、制御部 203 はバトルを行うパーティーについて、パーティー管理テーブル 400 に記憶されたバトル前フラグ 404 を ON にする (1 に更新する) (ステップ S104)。続いて、制御部 203 は当該パーティーの全てのプレイヤーキャラクタについて、キャラクタ管理テーブル 410 に記憶されたムービー中フラグ 419 を ON にする (1 に更新する) (ステップ S105)。

20

【0073】

続いて、制御部 203 はバトル待機中処理を行う (ステップ S106)。バトル待機中処理では、未だに全てのビデオゲーム装置 100 においてムービーが終了されていない場合であって、先にムービーがスキップされ、バトル開始まで (全てのビデオゲーム装置 100 においてムービーが終了されるまで) 待機状態となったビデオゲーム装置 100 との関係において実行される処理が行われる。例えば、チャット機能におけるメッセージの受信に係る処理や、プレイヤーキャラクタの装備の変更が行われた場合にあっては、その変更について、サーバ装置 200 のキャラクタ管理テーブル 410 に記憶された装備情報 418 の内容を変更するための、変更内容のデータの受信やその変更の処理が実行される。

30

【0074】

ステップ S106 のバトル待機中処理の後、制御部 203 は、ビデオゲーム装置 100 から送信された、プレイヤーによるムービーのスキップ操作に係るスキップ入力情報を受信したか否かの判定を行う (ステップ S107)。スキップ入力情報が受信されていないと判定されれば、制御部 203 は、ムービーの再生がスキップされることなく最後まで再生されて終了したことによるビデオゲーム装置 100 から送信されたムービー最後情報を受信したか否かの判定を行う (ステップ S108)。ムービー最後情報も受信されていないと判定されれば、制御部 203 は、再びステップ S106 の処理に戻る

【0075】

ステップ S107 において、スキップ入力情報が受信されたと判定された場合、またはステップ S108 において、ムービー最後情報が受信されたと判定された場合、制御部 203 は、当該受信された情報を送信したビデオゲーム装置 100 のプレイヤーキャラクタについて、キャラクタ管理テーブル 410 に記憶されるムービー中フラグを OFF にする (0 に更新する) (ステップ S109)。さらに、制御部 203 は、そのムービーがスキップされた、または最後まで再生されたビデオゲーム装置 100 に係るプレイヤーキャラクタについて、キャラクタ管理テーブル 410 に記憶される位置情報 416 を、ムービーが終了された順番に基づいて決定されるバトル配置の位置情報で更新する。

40

【0076】

続いて、制御部 203 は、その更新されたキャラクタ管理テーブル 410 のうちから待機中情報を、待機状態にある全てのプレイヤーキャラクタに係るビデオゲーム装置 100 に

50

対して送信する（ステップS 1 1 0）。続いて、制御部 2 0 3 は、パーティーを形成する全てのプレイヤーキャラクタについて、キャラクタ管理テーブル 4 1 0 に記憶されたムービー中フラグがOFF（0で更新されている）か否かの判定を行う（ステップS 1 1 1）。全てのプレイヤーキャラクタについて、ムービー中フラグがOFFでないと判定されれば、制御部 2 0 3 は、再びステップS 1 0 6 の処理に戻る。

【0077】

全てのプレイヤーキャラクタについて、ムービー中フラグがOFFであると判定されれば、制御部 2 0 3 は、パーティー管理テーブル 4 0 0 において記憶されるバトル前フラグ 4 0 4 をOFFにする（0で更新する）（ステップS 1 1 2）。その後、またはステップS 1 0 2 において、バトルにおいてムービーの再生が実行されないと判定された後、一定期間の経過後、制御部 2 0 3 は、バトルを行うパーティーを形成する全てのプレイヤーキャラクタに係るビデオゲーム装置 1 0 0 に対して、同時にバトル中の処理を実行させるためのバトル開始情報を送信する（ステップS 1 1 3）。続いて、制御部 2 0 3 はバトル中処理を実行し（ステップS 1 1 4）、実際のバトルに係る処理を終了する。このバトル中処理に関しては本発明と関係がないので説明を省略する。

【0078】

次に、図 7（b）に示すように、ビデオゲーム装置 1 0 0 のバトル処理では、まず、ビデオゲーム装置 1 0 0 の制御部 1 0 3 は、サーバ装置 2 0 0 から送信されたバトル開始情報を受信したか否かの判定を行う（ステップS 2 0 1）。バトル開始情報を受信していないと判定されれば、続いて、制御部 1 0 3 は、サーバ装置 2 0 0 から送信されたムービー再生情報を受信したか否かの判定を行う（ステップS 2 0 2）。ムービー再生情報も受信していないと判定されれば、制御部 1 0 3 は再びステップS 2 0 1 の処理に戻る。

【0079】

ムービー再生情報を受信したと判定されれば、制御部 1 0 3 は、ビデオゲーム装置 1 0 0 に記憶されるムービー中フラグ 5 0 9 をONにする（1に更新する）（ステップS 2 0 3）。続いて、制御部 1 0 3 は、当該受信したムービー再生情報が示す、ムービーの再生の指示に基づいてムービーの再生を開始する（ステップS 2 0 4）。続いて、制御部 1 0 3 は、プレイヤーのスキップ操作によってムービーのスキップ入力があったか否かの判定を行う（ステップS 2 0 5）。スキップ入力があったと判定されれば、制御部 1 0 3 は、スキップ入力情報をサーバ装置 2 0 0 に対して送信する（ステップS 2 0 6）。

【0080】

一方、スキップ入力がなかったと判定されれば、制御部 1 0 3 は、ムービーが最後まで再生されたか否かの判定を行う（ステップS 2 0 7）。ムービーが最後まで再生されていないと判定されれば、制御部 1 0 3 は再びステップS 2 0 5 の処理に戻る。ムービーが最後まで再生されたと判定されれば、制御部 1 0 3 は、サーバ装置 2 0 0 に対してムービー最後情報を送信する（ステップS 2 0 8）。

【0081】

ムービーが最後まで再生されたことにより、ムービー最後情報が送信された後、またはステップS 2 0 6 において、スキップ入力情報が送信された後、制御部 1 0 3 は、ビデオゲーム装置 1 0 0 に記憶されるムービー中フラグ 5 0 9 をOFFにする（0に更新する）（ステップS 2 0 9）。続いて、制御部 1 0 3 は、サーバ装置 2 0 0 から送信された待機中情報が受信されたか否かの判定を行う（ステップS 2 1 0）。待機中情報が受信されたと判定されれば、制御部 1 0 3 は、当該待機中情報に含まれる内容においてビデオゲーム装置 1 0 0 に記憶される自己のプレイヤーキャラクタに係る情報、及び他プレイヤーキャラクタ情報 5 1 0 を更新する（ステップS 2 1 1）。

【0082】

続いて、制御部 1 0 3 は、当該バトル処理から、または前の 1 / 3 0 秒経過のときから 1 / 3 0 秒が経過したか否かの判定を行う（ステップS 2 1 2）。1 / 3 0 秒が経過したと判定されれば、制御部 1 0 3 は、表示画面 1 2 2 に表示する表示画像を自己のプレイヤーキャラクタが存在するバトルフィールド上の空間を透視変換することにより生成して表示

10

20

30

40

50

画面 1 2 2 に表示する (ステップ S 2 1 3)。その後、またはステップ S 2 1 2 において 1 / 3 0 秒が経過していないと判定された後、制御部 1 0 3 は、サーバ装置 2 0 0 から送信されたバトル開始情報を受信したか否かの判定を行う (ステップ S 2 1 4)。

【 0 0 8 3 】

バトル開始情報を受信していないと判定されれば、制御部 1 0 3 は、バトル待機中処理を行う (ステップ S 2 1 5)。ビデオゲーム装置 1 0 0 におけるバトル待機中処理では、例えば、チャット機能に係るメッセージの入力、送受信に係る処理や、プレイヤーキャラクタの装備の変更が行われた場合にあっては、その変更に係る装備情報 5 0 8 の更新と、その変更内容のサーバ装置 2 0 0 に対しての送信処理、或いはバトルにおけるプレイヤーキャラクタの行動の練習の場合にあっては、プレイヤーの入力装置 1 6 3 の操作に係る入力情報に応じたプレイヤーキャラクタの動作に伴う処理が実行されるものとなっている。バトル待機中処理の後、制御部 1 0 3 は、再びステップ S 2 1 0 の処理に戻る。

【 0 0 8 4 】

ステップ S 2 0 1 またはステップ S 2 1 4 において、バトル開始情報が受信されたと判定されれば、制御部 1 0 3 はバトル中処理を実行し (ステップ S 2 1 6)、バトル処理を終了する。このバトル中処理に関しては本発明と関係がないので説明を省略する。

【 0 0 8 5 】

以下、この実施の形態にかかるネットワークシステムを構成するビデオゲーム装置 1 0 0 の表示画面 1 2 2 に表示される表示画像の具体的な例を示して、ネットワークゲームのバトル前のムービーの再生、その終了、及び待機中の態様について説明する。図 8 は、敵キャラクタとのバトル行う前に、ムービーの再生が実行され、その各タイミング (タイミング (a) ~ (e)) における各々のビデオゲーム装置 1 0 0 の表示画面 1 2 2 の具体例を示したものである。ここでは、便宜上、パーティーを形成するプレイヤーキャラクタの数を 3 とし、各々のビデオゲーム装置 1 0 0 を操作するプレイヤーをプレイヤー A、プレイヤー B、プレイヤー C として説明している。

【 0 0 8 6 】

この具体的な例では、ムービーの再生が開始された後、プレイヤー B が最も早くスキップ操作をすることにより、プレイヤー B に係るビデオゲーム装置 1 0 0 の表示画面 1 2 2 がバトルの待機状態のものとなり、続いて、プレイヤー A が次点としてスキップ操作をして、プレイヤー A に係るビデオゲーム装置 1 0 0 の表示画面 1 2 2 が待機状態のものとなる。このプレイヤー A がスキップ操作をして、ムービーの再生を終了した後のムービーにおいて、この後にバトルを行う敵キャラクタの属性に係るヒントが視認されるものとなっている。そして、プレイヤー C に係るビデオゲーム装置 1 0 0 において、最後までムービーが再生されることにより、最後にプレイヤー C のビデオゲーム装置 1 0 0 の表示画面 1 2 2 が待機状態のものとなる。

【 0 0 8 7 】

まず、タイミング (a) では、最も早くスキップ操作をしたプレイヤー B に係るビデオゲーム装置 1 0 0 の表示画面 1 2 2 が既に待機状態のものとなっており、チャットに用いられるメッセージボード 8 1 0 と、バトルフィールド 8 0 1 に敵キャラクタ 8 2 2 と共にプレイヤー B のプレイヤーキャラクタ 8 2 1 B とがその表示画面 1 2 2 に表示されている。これに対し、他のプレイヤー A、C に係るビデオゲーム装置 1 0 0 の表示画面 1 2 2 ではムービーが再生され続けている。

【 0 0 8 8 】

このとき、プレイヤー B が最も早くムービーを終了させているので、プレイヤー B の操作するビデオゲーム装置 1 0 0 の表示画面 1 2 2 には、プレイヤー B に係るプレイヤーキャラクタ 8 2 1 B が、敵キャラクタ 8 2 2 とは遠い距離にあるバトル配置に配置され、その態様の表示画像が表示される。そして、未だにムービーを各々のビデオゲーム装置 1 0 0 において再生しているプレイヤー A、C のプレイヤーキャラクタ 8 2 1 A、C が、バトルフィールド 8 0 1 の外側でプレイヤーキャラクタ 8 2 1 B よりも小さく表示されている。

【 0 0 8 9 】



続いて、タイミング (b) では、(b) までにプレイヤー A がスキップ操作をしたことで、プレイヤー A に係るビデオゲーム装置 100 の表示画面 122、およびプレイヤー B のビデオゲーム装置 100 の表示画面 122 には、プレイヤー A のプレイヤーキャラクタ 821 A がバトルフィールド 801 外からバトルフィールド 801 にあるバトル配置まで移動している態様が表示される。

【0090】

このとき、プレイヤー C の操作するビデオゲーム装置 100 では、ムービーの再生が続けられているが、この (b) のタイミングにおいて、敵キャラクタ 822 の属性に係るヒントとなる表示画像が表示され、プレイヤー C のみがこのヒントを視認できたことになる。

【0091】

続いて、タイミング (c) では、プレイヤー A の操作するビデオゲーム装置 100 の表示画面 122 に、プレイヤー A のプレイヤーキャラクタ 821 A がバトル配置に配置された待機状態が表示されている。このバトル配置は、プレイヤー A のスキップ操作によるムービーの終了がプレイヤー B に次いで 2 番目であったため、敵キャラクタ 822 と近い距離にあるバトル配置となっている。そして、まだ自己のビデオゲーム装置 100 でムービーの再生が終了していないプレイヤー C のプレイヤーキャラクタ C は、既に待機状態でありバトルフィールド 801 のバトル配置に配置されたプレイヤーキャラクタ A、B に比べ、小さく表示されているものとなっている。

【0092】

なお、待機状態において、プレイヤーキャラクタ 821 の装備を変化させることによる、サーバ装置 200 のキャラクタ管理テーブル 410 に記憶される装備情報 418 の更新情報は、バトル開始直前におけるバトル開始情報が各ビデオゲーム装置 100 に送信されるまでは、送信されないものとなっている。これによって、プレイヤー A、B の何れかが自己のプレイヤーキャラクタ 821 の装備を変更し、それに伴って表示画面 122 におけるプレイヤーキャラクタ 821 の形態に変化が生じるものであっても、他のプレイヤーが操作するビデオゲーム装置 100 の表示画面 122 にはその装備の変更に伴う形態の変化は表示されないことがある。

【0093】

そして、タイミング (d) では、(d) までにプレイヤー C の操作するビデオゲーム装置 100 でムービーが最後まで再生されてムービーが終了し、その表示画面 122 には、プレイヤー A、B のビデオゲーム装置 100 の表示画面 122 と同様に、プレイヤー C のプレイヤーキャラクタ 821 C がバトルフィールド 801 外からバトルフィールド 801 にあるバトル配置まで移動している態様が表示される。

【0094】

続いて、タイミング (e) では、全てのビデオゲーム装置 100 の表示画面 122 において、プレイヤー C のプレイヤーキャラクタ 821 C も含めた全てのプレイヤーキャラクタ 821 がバトルフィールド 801 のバトル配置に配置された表示画像が表示される。このバトル配置は、プレイヤー C のビデオゲーム装置 100 において、最後までムービーが再生されたため、敵キャラクタ 822 と遠い距離にあるバトル配置となっている。

【0095】

以上説明したように、この実施の形態にかかるネットワークゲームでは、サーバ装置 200 において、複数のプレイヤーがそれぞれ動作させる自己のプレイヤーキャラクタ 821 によって形成されるパーティーと敵キャラクタ 822 とのバトルの進行を管理されるものとなっている。そして、バトルがその前段処理としてムービーの再生を伴う場合には、パーティーを形成する各プレイヤーのビデオゲーム装置 100 においてムービーを再生させるために、サーバ装置 200 はムービー再生情報を各ビデオゲーム装置 100 に対して送信する。

【0096】

ムービー再生情報を受信したビデオゲーム装置 100 は、その表示画面 122 においてムービーを表示し、ムービーの再生が終了すると、その旨を示す情報をサーバ装置 200

10

20

30

40

50

に対して送信する。サーバ装置 200 はそのバトルに係る、パーティーを形成する全てのプレイヤーのビデオゲーム装置 100 からムービーの再生が終了した旨の情報を受信したことを条件に、その全てのビデオゲーム装置 100 において、同時にバトル処理を実行させるためのバトル開始情報がその全てのビデオゲーム装置 100 に対して一斉に送信される。

#### 【0097】

ここで、各々のビデオゲーム装置 100 では、各プレイヤーが入力装置 163 におけるスキップ操作をすることで各プレイヤーの所望のタイミングで、そのムービーの再生を途中で終了させることができる。そして、各ビデオゲーム装置 100 でバトル処理が実行されるまでの間、各ビデオゲーム装置 100 では待機状態となる。これにより、各プレイヤーがパーティーによるゲームの進行において、本来的に全員で協力してゲームを進行すべき同じパーティーに所属するプレイヤーが全員でバトルを行うことを担保することができるようになる。

10

#### 【0098】

また、この待機状態で、プレイヤーはチャット機能を使って他のプレイヤーと会話をしたりすることができるので、そのムービーを何度も鑑賞したゲームの上級者のプレイヤーにとっては、バトルが行われるまでの期間を飽きることなく過ごすことができる。また、待機状態では、チャット機能やプレイヤーキャラクタ 821 の装備の変更だけではなく、プレイヤーは入力装置 163 を操作して、バトルにおける自己のプレイヤーキャラクタ 821 の動作を練習することができる。これは例えば、バトルにおいて難しい操作を要する動作（例えば必殺技のようなもの）をプレイヤーキャラクタ 821 に対して行わせることができるので、プレイヤーはバトルが行われるまでの期間を飽きることなく過ごすことができる。

20

#### 【0099】

また、ゲームの初級者のプレイヤーにとっては、ムービーを最後まで鑑賞しても、それによって上級者のプレイヤーを煩わせることがなくなるので、初級者のプレイヤーであっても、積極的にゲームに参加できるようになる。また、プレイヤーが、待機状態においてできることはチャットだけではなく、自己のプレイヤーキャラクタ 821 の装備を変更することも可能なので、敵キャラクタ 822 とのバトルにおける入念な準備を行うことができる。

#### 【0100】

また、待機状態における各ビデオゲーム装置 100 の表示画面 122 には、パーティーを形成するプレイヤーキャラクタ 821 が表示されており、待機状態となったプレイヤーキャラクタ 821 はバトルフィールド 801 に配置されるが、これに対して、まだビデオゲーム装置 100 においてムービーの再生が終了していないプレイヤーキャラクタ 821 はバトルフィールド 801 外に配置され、バトルフィールド 801 に配置されているプレイヤーキャラクタ 821 に対して小さく表示されている。このバトルフィールド 801 外に配置されているプレイヤーキャラクタ 821 は、そのビデオゲーム装置 100 においてムービーの再生が終了されれば、バトルフィールド 801 に登場してくる態様で移動し、ムービーの再生が終了した順番に応じたバトル配置へと配置されることになる。

30

#### 【0101】

このような、待機状態の様子は待機状態となった何れのビデオゲーム装置 100 の表示画面 122 でも同じものが表示されるものであり（ただし、待機中の各プレイヤーによる操作によって反映されるプレイヤーキャラクタ 821 の動作の練習や、装備の変更などに伴う表示の変化は表示されない）、パーティーを形成するプレイヤーのうち何れが待機状態にあるビデオゲーム装置 100 のプレイヤーか、或いはムービー再生中にあるプレイヤーかが表示装置を通して簡単に視認できるようになる。逆から言えば、未だ待機状態で画面表示されていないプレイヤーキャラクタは、そのプレイヤーが未だムービーを見終わっていないということなので、未だムービーを見ている他のプレイヤーも容易に認識できるようになる。

40

#### 【0102】

さらに、同じパーティーのメンバーで長期間に亘ってゲームを進め、上記のようなバトルを何度も行っていると、各プレイヤーは、何時も早めにムービーを終わらせるプレイヤー、

50

何時も遅くまでムービーを見ているプレイヤーという傾向が掴めるようになる。そして、このことが、例えば、何時も遅くまでムービーを見ているプレイヤーに対して早めにムービーをスキップすることを促すことなど、既にムービーを見終わったプレイヤーのプレイヤーキャラクタだけが登場する画面の表示が、プレイヤー相互間でのコミュニケーションをとるのに役立てられるものとなる。

【0103】

また、バトルフィールド801に登場してくるプレイヤーキャラクタ821は、ムービーの再生が終了した順番に登場してくるので、プレイヤーはこれから始まるバトルに対する臨場感が得られるものとなり、バトルの開始を待つ間の待機状態においてもゲームの興趣が得られるものとなる。

10

【0104】

さらに、ムービーの終了した順番によって、バトルフィールド801に登場するプレイヤーキャラクタ821が、敵キャラクタ822に対して有利なバトル配置に配置される(ムービーの終了が1番目と3番目)か、不利なバトル配置に配置される(ムービーの終了が2番目)かが異なるものとなっている。これによって、プレイヤーがムービーを終了させるタイミング(ムービーの途中でスキップする場合も、最後まで再生する場合も)に戦略性が生じるため、ゲームの興趣が向上するものとなる。

【0105】

また、各プレイヤーキャラクタ821、敵キャラクタ822はそれぞれ属性を有するものとなっており、その属性はいわゆる三すくみの関係となっている。このことにより、有する属性によって、プレイヤーキャラクタ821と敵キャラクタ822との関係にも有利、不利の関係が生ずることになる。これによって、例えば、バトル配置が敵キャラクタ822に対して不利なものであっても、プレイヤーキャラクタ821と敵キャラクタ822との属性の関係では有利な場合があり、上記のバトル配置を決定する、プレイヤーのムービーの終了のタイミングにさらに戦略性が生じるものとなって、ゲームの興趣がより向上するものとなる。

20

【0106】

ここで、ムービーにおいてはその再生の途中において、その後移行するバトルを行う敵キャラクタ822に関するヒント(敵キャラクタ822が有する属性)となる画像が表示されることがある。このため、ヒントとなる画像を見たプレイヤーは、このヒントとなる画像が表示される前にスキップ操作をしたプレイヤーよりも、その後のバトルを有利に進めることができることもある。よって、ムービーの終了のタイミングにおける戦略性において、プレイヤーはヒントとなる画像を見る前にスキップ操作をしてムービーの再生を終了するか、或いはそのヒントとなる画像を見るかという戦略性も加わることで、ゲームの興趣がより向上するものとなる。

30

【0107】

ここで、各ビデオゲーム装置100において、プレイヤーのスキップ操作であれば、そのスキップ入力情報が、ムービーが最後まで再生されれば、ムービー最後情報がそれぞれムービーの終了の旨を示す情報としてサーバ装置200に送信される。サーバ装置200では、それを受信する度に待機状態にある各ビデオゲーム装置100に対して待機中情報を送信する以外は、バトル開始情報を送信するまで、各プレイヤーキャラクタ821の態様等の情報(動作や装備等の情報)は各々のビデオゲーム装置100に送信されないものとなっている。これによって、サーバ装置200が待機状態における表示に係る情報の送信量や回数を減らしながらも、各ビデオゲーム装置100においてパーティーを形成するプレイヤーキャラクタ821がムービーの再生中か、待機状態かがわかるため、サーバ装置200の処理の負担を軽減することができる。

40

【0108】

本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形態様について説明する。

【0109】

50

上記の実施の形態にかかるネットワークゲームでは、最後にムービーの再生を終了したビデオゲーム装置 100 からムービーの再生の終了に係る情報をサーバ装置 200 が受信し、当該ビデオゲーム装置 100 のプレイヤーキャラクタ 821 に係る待機中情報をパーティーを形成する全てのプレイヤーキャラクタのビデオゲーム装置 100 に送信した後、一定期間の経過後、続いてバトル開始情報を送信することで、バトル開始の同期を取っていた。これに限らず、最後にムービーを終了したビデオゲーム装置 100 のプレイヤーキャラクタ 821 に係る待機中情報を受信した後、その受信した情報に含まれる送信時刻から所定期間を、各々のビデオゲーム装置 100 において計時して、その所定期間の経過をバトル開始のタイミングとしてもよい。こうすることで、サーバ装置 200 の送信のデータ量を軽減することができ、サーバ装置 200 における処理負担を軽減することができる。

10

#### 【0110】

上記の実施の形態にかかるネットワークゲームでは、ムービーがスキップされることに伴い、待機状態の各ビデオゲーム装置 100 に対してサーバ装置 200 から待機中情報が送信されるものとしていたが、これに限らず、ムービーを再生中のビデオゲーム装置 100 に対しても待機中情報が送信されるようにしてもよい。このとき、ムービーを再生中のビデオゲーム装置 100 については、この待機中情報を受信するとそれに基づいた各種データの更新だけを行い、ムービーの再生は継続する。

#### 【0111】

上記の実施の形態にかかるネットワークゲームでは、ムービーを最後まで再生させることなくスキップさせるために、プレイヤーは入力装置 163 を用いたスキップ操作を行うものとしていたが、このようなスキップ操作を自己のビデオゲーム装置 100 においてムービーの操作が開始されると自動で実行するように、プレイヤーが予め設定できるようにしてもよい。または、自己のビデオゲーム装置 100 においてムービーの再生は不要とする旨を予めサーバ装置 200 において設定できるようにしてもよい。

20

#### 【0112】

上記の実施の形態にかかるネットワークゲームでは、バトル前のムービーの再生をスキップして終了し、プレイヤーキャラクタ 821 が待機状態にあるときは、そのプレイヤーキャラクタ 821 の装備の変更や、動作の練習等ができるものとなっていた。本発明のネットワークゲームではこれに限らず、他に待機状態にあるプレイヤーキャラクタ 821 が存在するのであれば、そのプレイヤーキャラクタ 821 のプレイヤーとプレイヤーキャラクタ 821 の装備の交換をすることができるようにしてもよい。また、上記の実施の形態にかかるネットワークゲームにおいて、装備の他にプレイヤーキャラクタの HP を回復させるアイテム等が使用できる場合には、そのようなアイテムを待機状態にある他のプレイヤーキャラクタ 821 のプレイヤーと交換できるようにしてもよい。

30

#### 【0113】

上記の実施の形態にかかるネットワークゲームでは、パーティーを形成するプレイヤーキャラクタ 821 のバトル配置は、各プレイヤーキャラクタ 821 のビデオゲーム装置 100 におけるムービーの再生が終了した順番（スキップ操作、最後まで再生）によって決定され、全てのビデオゲーム装置 100 においてムービーの再生が終了するまで、先にムービーの再生を終えたプレイヤーキャラクタ 821 は待機状態としていた。本発明のネットワークゲームではこれに限らず、各プレイヤーはバトル前に自己のプレイヤーキャラクタ 821 の装備を設定するものとして、この装備の設定を終えた順番（詳細には、プレイヤーが設定し終えた旨の操作を入力装置 163 において行い、その入力情報に基づいて送信された入力情報がサーバ装置 200 において処理された順番）でバトル配置が決定されるものとしてもよい。

40

#### 【0114】

上記の実施の形態にかかるネットワークゲームでは、バトルにおけるバトル配置について特にその態様の種類については述べなかったが、バトル配置の態様は複数種類あってもよい。また、上記の実施の形態ではプレイヤーキャラクタ 821 の数が 3 の場合のみの例を示したが、これが 4 以上の場合であってもよく、これによって、バトル配置の態様の種類

50

が多様化し、プレイヤーが自己のプレイヤーキャラクタ 8 2 1 を配置させるバトル配置の選択肢が増えることにより、ゲームの興趣が向上するものとなる。

【 0 1 1 5 】

また、このようにバトル配置の態様が複数種類ある場合には、各ビデオゲーム装置 1 0 0 においてムービーが再生される前に、その何れかのバトル配置の態様に決定することができるようにしてもよいし、何れのバトル配置の態様になるかは、バトル毎にランダムで決定されるものであってもよい。また、ランダムに決定されたバトル配置の態様がムービー再生中の表示画像にヒントとして表示されるものであってもよい。

【 0 1 1 6 】

上記の実施の形態にかかるネットワークゲームでは、敵キャラクタ 8 2 2 の数は 1 としてバトルを行うものとしていた。本発明のネットワークゲームではこれに限らず、バトルを行うときの敵キャラクタ 8 2 2 の数は複数であっても適用できる。このとき、プレイヤーキャラクタ 8 2 1 のバトル配置は、複数の敵キャラクタ 8 2 2 のバトルフィールド 8 0 1 における配置によって、それぞれの敵キャラクタ 8 2 2 に対する、そのバトルにおける有利、不利が異なるものであってもよい。

【 0 1 1 7 】

例えば、パーティーを形成するプレイヤーキャラクタ 8 2 1 の数を 3、敵キャラクタ 8 2 2 の数を 2 としたバトルを行うとき、プレイヤーキャラクタ 8 2 1 は、一方の敵キャラクタ 8 2 2 に対しては遠距離であるが、他方の敵キャラクタ 8 2 2 に対しては近距離であるバトル配置、その逆となるバトル配置、または双方の敵キャラクタに対して近距離、若しくは遠距離となるバトル配置といったさらに複雑なバトル配置が考えられるようになる。これによって、プレイヤーは自己のプレイヤーキャラクタ 8 2 1 がどのバトル配置に決定するかということ、つまり、ムービーの再生をどのタイミングで終了させるかという戦略性が増すことによりゲームの興趣が向上するものとなる。

【 0 1 1 8 】

また、敵キャラクタ 8 2 2 は複数種類存在し、その攻撃威力の高さ、HP の数値の大きさが異なるものであってもよく、そのような複数種類の敵キャラクタ 8 2 2 のバトルフィールド 8 0 1 上における配置は、バトルを行うときのその組合せに応じて決定されているものでよい。また、そのようなバトル配置がバトル毎にランダムに決定されるものであってもよい。このように、敵キャラクタ 8 2 2 の種類や配置がムービー再生中の表示画像にヒントとして表示されるものであってもよい。

【 0 1 1 9 】

上記の実施の形態では、パーティーを形成する複数のプレイヤーキャラクタ 8 2 1 は、バトルにおいて敵キャラクタ 8 2 2 を相手としてバトルを行い、倒すものとしていたが、これに加え、またはこれに代えて、複数のプレイヤーキャラクタ 8 2 1 で形成されるパーティー同士でバトルを行うようにしてもよい。この場合、バトルに参加する全てのプレイヤーキャラクタ 8 2 1 に対して、同一のイベント（ムービーの再生等）を実行してもよいし、パーティー毎にそれぞれ異なるイベントを実行するものとしてもよい。このときは、全てのプレイヤーキャラクタ 8 2 1 に係るイベントが終了したことによってバトルが開始されるものとする。

【 0 1 2 0 】

これによって、バトル相手のパーティーのプレイヤーキャラクタ 8 2 1 の配置によって、自己のパーティーのプレイヤーキャラクタ 8 2 1 のバトル配置の有利、不利が異なることになり、よりゲームとしての興趣が増すものとなる。

【 0 1 2 1 】

上記の実施の形態では、ムービーが未だに再生中のビデオゲーム装置 1 0 0 の表示画面 1 2 2 には、当該再生中のムービーに係る画像以外のもの（例えば、チャットのメッセージボード 8 1 0 等）は表示されるものではなかったが、例えば、既にムービーをスキップしたプレイヤーの数を、表示画面 1 2 2 の隅に、ムービーの視認性を落とさない限りにおいて表示させるようにしてもよい。プレイヤーがムービーのスキップ操作をするタイミングは

10

20

30

40

50

、自己のプレイヤーキャラクタ 8 2 1 のバトル配置の決定に関わってくるものなので、このようにムービーをスキップした数が表示されることで、よりムービーのスキップ操作に対して戦略性が増すこととなり、ゲームの興趣が向上するものとなる。

【 0 1 2 2 】

上記の実施の形態にかかるネットワークゲームでは、バトルには、バトル前にムービーの再生を経て実際のバトルを行うものがあるとしていた。しかし、本発明のネットワークゲームはこれに限らず、ムービーの再生の代わりに、またはムービーの再生と共にバトルのチュートリアルを実施する場合にも適用できる。これによって、ゲーム初級者のプレイヤーにとってチュートリアルを一度は確認するが、それを一度確認した同じパーティーを形成するプレイヤーキャラクタのプレイヤーは再度確認する必要が無く、自由を拘束する煩わしさからプレイヤーを解放できるとともに、チュートリアルをスキップして他のプレイヤーを待つ期間は、装備の変更や、動作の練習をすることができるので、プレイヤーを飽きさせることなく待機する期間を有効に活用させることができる。

10

【 0 1 2 3 】

上記の実施の形態にかかるネットワークゲームでは、複数のプレイヤーキャラクタ 8 2 1 が協力してゲームを進行し、ムービーの再生を経て敵キャラクタ 8 2 2 とバトルを行うものであったが、ムービーの再生のようなイベントを経て、その後のゲーム進行のために同期をとる必要のあるゲームであれば、本発明を適用できる。例えば、レース（車、馬など）であれば、そのレースに係るイベントを経て、実際のレースを行うものや、スポーツ（サッカー、野球など）であれば、その試合に係るイベントを経て、実際の試合を行うものであってもよい。

20

【 0 1 2 4 】

また、このようなレースやスポーツは上記の実施の形態にかかるネットワークゲームにおいて、バトルの実施とは別に、ミニゲームとして実施してもよく、このときは、上記したチュートリアルをこのミニゲームの前に実行するようにしてもよい。また、このときのイベントを終了させた順番によって、レースでは、そのスタートの配置等が決定されるものとなり、スポーツでは、そのポジション等が決定されるものとしてもよい。

【 0 1 2 5 】

上記の実施の形態では、ネットワークゲームとして MMORPG に限定して説明してきたが、これは、バトル及びイベント（ムービーの再生、チュートリアル等）といったゲーム進行の変化が伴うようなネットワークゲームであれば、多数のプレイヤーが参加できるようなシミュレーションゲームであってもよい。

30

【 0 1 2 6 】

上記の実施の形態では、ビデオゲームを実行するプラットフォームとなる装置としてゲーム専用機であるビデオゲーム装置 1 0 0 を適用していた。これに対して、本発明は、ビデオゲーム装置 1 0 0 と同様の構成要素を備え、ネットワーク接続機能を有するものであれば、汎用のパーソナルコンピュータなどをプラットフォームとして実現されるものとしてもよい。表示装置 1 2 1 及びサウンド出力装置 1 2 5 をビデオゲーム本体 1 0 1 と同一の筐体内に納めた構成を有する携帯ゲーム機（アプリケーションの実行機能を有する携帯電話機を含む）を適用するものとしてもよい。

40

【 0 1 2 7 】

記録媒体 1 3 1 としては、DVD-ROM や CD-ROM の代わりに半導体メモリーカードを適用することができる。このメモリーカードを挿入するためのカードスロットを DVD/CD-ROM ドライブ 1 1 3 の代わりに設けることができる。汎用のパーソナルコンピュータの場合には、本発明に係るプログラム及びデータを記録媒体 1 3 1 に格納して提供するのではなく、HDD 1 0 7 に予め格納して提供してもよい。本発明にかかるプログラム及びデータを格納して提供するための記録媒体は、ハードウェアの物理的形態及び流通形態に応じて任意のものを適用することができる。

【 0 1 2 8 】

上記の実施の形態では、ビデオゲーム装置 1 0 0 のプログラム及びデータは、記録媒体

50

1 3 1に格納されて配布されるものとしていた。これに対して、これらのプログラム及びデータをネットワーク上に存在するサーバ装置が有する固定ディスク装置に格納しておき、ビデオゲーム本体1 0 1にネットワークを介して配信するものとしてもよい。ビデオゲーム装置1 0 0において、通信インターフェイス1 1 5がサーバ装置2 0 0から受信したプログラム及びデータは、H D D 1 0 7に保存し、実行時にR A M 1 0 5にロードすることができる。

[ 付 記 ]

上述した実施形態の説明は、少なくとも下記発明を、当該発明の属する分野における通常の知識を有する者がその実施をすることができるように記載した。

[ 1 ]

上記目的を達成するため、本発明の第1の観点にかかるネットワークゲームシステムは、サーバ装置と、該サーバ装置にネットワークを介して接続された複数の端末装置とを備え、該サーバ装置が提供するゲームにおけるイベントを、該複数の端末装置を各々利用するプレイヤーが共同して行うネットワークゲームシステムであって、前記サーバ装置は、ゲームにおいて所定のイベント発生条件が成立したときに、前記複数の端末装置の各々にイベント発生情報を送信するイベント発生情報送信手段と、前記複数の端末装置の各々から送信された準備終了通知情報を受信する準備終了通知情報受信手段と、前記準備終了通知情報受信手段が前記複数の端末装置の全てから前記準備終了通知情報を受信したことを条件に、前記複数の端末装置の全てに対してイベント開始情報を一斉に送信するイベント開始情報送信手段とを備え、前記複数の端末装置は、それぞれ、前記イベント発生情報送信手段から送信されたイベント発生情報を受信するイベント発生情報受信手段と、前記イベント発生情報受信手段により前記イベント発生情報を受信したときに、当該端末装置を利用するプレイヤーからの終了指示により所望のタイミングで表示を終了させることが可能なイベント準備画像を当該端末装置が備える表示装置に表示させる処理を実行するイベント準備画像表示手段と、前記イベント準備画像の表示が終了されたときに、前記サーバ装置に準備終了通知情報を送信する準備終了通知情報送信手段と、前記イベント開始情報送信手段から送信されたイベント開始情報を受信するイベント開始情報受信手段と、前記準備終了通知情報送信手段が前記準備終了通知情報を送信した後、前記イベント開始情報受信手段が前記イベント開始情報を受信するまでの間、所定の待機処理を実行する待機処理実行手段と、前記イベント開始情報受信手段が前記イベント開始情報を受信したときに、前記イベントを行うための処理に移行するイベント移行手段とを備えることを特徴とする。

[ 2 ]

上記ネットワークゲームシステムでは、各々の端末装置が、サーバ装置から送信されたイベント発生情報を受信すると、各々の端末装置が備える表示装置にイベント準備画像を表示する。そして、このイベント準備画像の表示が終了すると、各々の端末装置はサーバ装置に対して準備終了通知情報を送信する。サーバ装置は、全ての端末装置からこの準備終了通知情報を受信したことを条件に、全ての端末装置にイベント開始情報を一斉に送信し、これを受信した各々の端末装置はイベントを行うことになる。

[ 3 ]

ここで、各々の端末装置では、プレイヤーの所望のタイミングでイベント準備画像の表示を終了させることができるが、イベント開始情報を受信するまでの間はイベントが行われず、イベントが行われるまでの期間は待機処理が行われるものとなっている。このため、イベント準備画像の表示を早く終了させて、イベントが開始されるまでの間、各々の端末装置では、プレイヤーが揃ってゲームを行うことを担保することができるようになる。

[ 4 ]

なお、例えば、イベント準備画像の表示がムービーの再生であって、そのイベントが行われるまでの間、待機処理としてチャット機能の実行ができる場合には、そのムービーを何度も鑑賞したゲームの上級者のプレイヤーにとっては、ムービーを早く終了しても、チャットをして他のプレイヤーと会話をしたりできるので、イベントが行われるまでの期間を飽きることなく有効に活用することができる。また、ゲームの初級者であるプレイヤーにとっ

10

20

30

40

50

ては、ムービーを最後まで鑑賞しても、それによって上級者のプレイヤを煩わせることがなくなるので、このネットワークゲームシステムに係るゲームの進行において、初級者のプレイヤであっても、積極的にゲームに参加できるようになる。

[ 5 ]

上記ネットワークゲームシステムにおいて、前記サーバ装置が提供するゲームは、前記複数の端末装置を利用するプレイヤの各々が当該端末装置が備える入力装置からの入力により自己のプレイヤキャラクタを動作させて進めるゲームであり、前記サーバ装置は、前記イベント発生情報送信手段から前記イベント発生情報を送信した後、前記準備終了通知情報受信手段が前記複数の端末装置の全てから前記準備終了通知情報を受信するまでの間、前記複数の端末装置のうちで前記準備終了通知情報受信手段が前記準備終了通知情報を既に受信している既受信端末装置に、該既受信端末装置を利用するプレイヤのプレイヤキャラクタが登場する待機画像を該既受信端末装置の表示装置に表示させるための待機情報を送信する待機情報送信手段をさらに備え、前記複数の端末装置は、それぞれ、前記待機情報送信手段から送信された待機情報を受信する待機情報受信手段をさらに備え、前記待機処理実行手段は、前記待機情報受信手段が受信した待機情報に基づいて、前記待機画像を当該端末装置が備える表示装置に表示させる処理を、前記待機処理として実行する待機画像表示手段を含むものとすることができる。

10

[ 6 ]

この場合には、既にイベント準備画像の表示を終了させ、待機処理が行われている端末装置（既受信端末装置）において、イベント準備画像の再生を終了した各端末装置を利用するプレイヤのプレイヤキャラクタが登場する待機画像が表示装置に表示されるものとなる。既にイベント準備画像の表示を終了させた端末装置が複数存在する場合には、各々の端末装置において、複数のプレイヤキャラクタが登場する待機画像が表示される。これによって、このイベントを一緒に行うプレイヤのうち、イベント準備画像の表示を終了させ、待機処理に係る端末装置のプレイヤが表示装置を通して簡単に認識できるようになり、逆から考えると、未だイベント準備画像を見ているプレイヤも簡単に認識できるようになる。

20

[ 7 ]

なお、イベント準備画像の表示の終了が各々の端末装置において異なるタイミングで順次行われるような場合であれば、先にイベント準備画像の表示を終了させた端末装置の備える表示画面では、順次、イベント準備画像の表示の終了される端末装置に係るプレイヤキャラクタの登場する待機画像が表示されるものとなり、他の全ての端末装置のイベント準備画像の表示が終了され、イベントの開始を待つ間の待機処理においても、プレイヤはさらにゲームの興味が得られるものとなる。

30

[ 8 ]

また、このようなイベントが繰り返し行われ、イベント準備画像の表示を終了させた後の待機処理が繰り返し実行されることで、一緒にゲームを行う各プレイヤについて、イベント準備画像の表示を早く終了させる傾向にあるか否かといったことがわかるものとなり、ゲームにおいてプレイヤ相互間でコミュニケーションをとる（例えば、何時もイベント準備画像の表示の終了が遅いプレイヤに早めの終了を促すなど）のに役立つものとなる。

40

[ 9 ]

上記ネットワークゲームシステムにおいて、前記待機処理実行手段は、当該端末装置が備える表示装置に表示されている待機画像に含まれる自己のプレイヤキャラクタを、前記入力装置からの入力に従って該待機画像において動作させる待機キャラクタ動作手段を含むものとすることができる。

[ 10 ]

この場合には、自己の利用する端末装置の備える表示装置がイベント準備画像の表示中にはできないが、待機処理中においては、他の全ての端末装置のイベント準備画像の表示が終了されイベントの開始を待つ間において、プレイヤが自己のプレイヤキャラクタを動作させている待機画像を表示装置に表示させることができる。これによって、イベントの

50



開始を待つ間の表示装置に表示されるプレイヤーキャラクタの動作に対して、プレイヤーは見るだけでなく、操作感が得られるようになるので、手持ちぶさたにならず、さらにゲームの興趣を得られるものとなる

[ 1 1 ]

なお、例えば、イベントがバトルである場合に、そのバトルが開始されるまでの待機画像においてバトルにおけるプレイヤーキャラクタの動作を入力するための練習ができるものとしてもよい。この場合、プレイヤーはバトルが行われるまでの期間を飽きることなく有効に活用することができる。

[ 1 2 ]

上記ネットワークゲームシステムにおいて、前記待機情報は、前記複数の端末装置のうちの既受信端末装置を示す情報であり、前記準備終了通知情報受信手段が前記複数の端末装置の何れかから前記準備終了通知情報を受信する度に、全ての既受信端末装置に送信され、前記待機画像表示手段は、前記待機情報として受信した前記既受信端末を示す情報に基づいて前記待機画像を生成し、該生成した待機画像を当該端末装置が備える表示装置に表示させることができる。

10

[ 1 3 ]

この場合には、端末装置においてイベント準備画像の表示を終了する度に、既にイベント準備画像の表示を終えた端末装置に対して、プレイヤーキャラクタが登場する待機画像を表示するための待機情報が送信され、それに基づいて各々の端末装置で待機画像が生成されて表示装置に表示される。これによって、サーバ装置が待機画像に係る待機情報を、常時、端末装置に対して送信しなくても、イベント準備画像の表示の終了毎の待機情報のみで各々端末装置で待機画像を表示させることができ、サーバ装置の処理の負担を小さくすることができる。

20

[ 1 4 ]

上記ネットワークゲームシステムにおいて、前記イベント開始情報は、前記複数の端末装置のうちで前記準備終了通知情報受信手段が最後に準備終了通知情報を受信した既受信端末装置を示す情報とすることができる。

[ 1 5 ]

この場合には、例えば、上記したイベント準備画像の表示を終了する度に既にイベント準備画像の表示を終えた端末装置に対して送信される待機情報を、イベント開始情報として用いることができる。このとき、その待機情報に示された送信から所定の期間（0でもよい）をイベントを行うための処理に移行するタイミングとすることができる。これによって、サーバ装置から送信されるデータの量を減らすことができるので、サーバ装置の処理の負担を軽減することができる。

30

[ 1 6 ]

上記目的を達成するため、本発明の第2の観点にかかるゲーム装置は、サーバ装置にネットワークを介して接続された複数のゲーム装置のうちの1のゲーム装置において、該サーバ装置が提供するゲームにおけるイベントを、当該ゲーム装置を利用するプレイヤーが前記複数のゲーム装置のうちの他のゲーム装置を利用するプレイヤーと共同して行うゲーム装置であって、ゲームにおいて所定のイベント発生条件が成立したときに、前記サーバ装置から送信されるイベント発生情報を受信するイベント発生情報受信手段と、前記イベント発生情報受信手段により前記イベント発生情報を受信したときに、当該ゲーム装置をプレイヤーからの終了指示により所望のタイミングで表示を終了させることが可能なイベント準備画像を当該ゲーム装置が備える表示装置に表示させる処理を実行するイベント準備画像表示手段と、前記イベント準備画像の表示が終了されたときに、前記サーバ装置に準備終了通知情報を送信する準備終了通知情報送信手段と、前記サーバ装置が前記複数の端末装置の全てから前記準備終了通知情報を受信したことを条件として該サーバ装置から前記複数の端末装置の全てに対して一斉に送信されるイベント開始情報を受信するイベント開始情報受信手段と、前記準備終了通知情報送信手段が前記準備終了通知情報を送信した後、前記イベント開始情報受信手段が前記イベント開始情報を受信するまでの間、所定の待機

40

50

処理を実行する待機処理実行手段と、前記イベント開始情報受信手段が前記イベント開始情報を受信したときに、前記イベントを行うための処理に移行するイベント移行手段とを備えることを特徴とする。

[ 1 7 ]

上記目的を達成するため、本発明の第3の観点にかかるプログラムは、サーバ装置にネットワークを介して接続された複数のコンピュータ装置の各々において実行され、該サーバ装置が提供するゲームにおけるイベントを、当該コンピュータ装置を利用するプレイヤーが前記複数のコンピュータ装置のうちの他のコンピュータ装置を利用するプレイヤーと共同して行わせるためのプログラムであって、ゲームにおいて所定のイベント発生条件が成立したときに、前記サーバ装置から送信されるイベント発生情報を受信するイベント発生情報受信手段、前記イベント発生情報受信手段により前記イベント発生情報を受信したときに、当該コンピュータ装置をプレイヤーからの終了指示により所望のタイミングで表示を終了させることが可能なイベント準備画像を当該コンピュータ装置が備える表示装置に表示させる処理を実行するイベント準備画像表示手段、前記イベント準備画像の表示が終了されたときに、前記サーバ装置に準備終了通知情報を送信する準備終了通知情報送信手段、前記サーバ装置が前記複数の端末装置の全てから前記準備終了通知情報を受信したことを条件として該サーバ装置から前記複数の端末装置の全てに対して一斉に送信されるイベント開始情報を受信するイベント開始情報受信手段、前記準備終了通知情報送信手段が前記準備終了通知情報を送信した後、前記イベント開始情報受信手段が前記イベント開始情報を受信するまでの間、所定の待機処理を実行する待機処理実行手段、及び、前記イベント開始情報受信手段が前記イベント開始情報を受信したときに、前記イベントを行うための処理に移行するイベント移行手段として前記コンピュータ装置を機能させることを特徴とする。

[ 1 8 ]

上記第3の観点にかかるプログラムは、コンピュータ読み取り可能な記録媒体に記録して提供することができる。このコンピュータ読み取り可能な記録媒体は、上記コンピュータ装置に着脱可能に構成され、上記コンピュータ装置とは別個に提供される記録媒体としてもよい。このコンピュータ読み取り可能な記録媒体は、上記コンピュータ装置内に設けられ、上記コンピュータ装置と共に提供される固定ディスク装置などの記録媒体としてもよい。上記第3の観点にかかるプログラムは、ネットワーク上に存在するサーバ装置から、そのデータ信号を搬送波に重畳して、ネットワークを通じて上記コンピュータ装置に配信することもできる。

[ 1 9 ]

また、上記第1の観点にかかるネットワークゲームシステムを構成するサーバ装置及び端末装置は、それぞれ単体でも本発明の範囲に含まれるものである。また、上記第2の観点にかかるゲーム装置に含まれる各手段の実行する処理を各ステップの処理として実行する方法、並びに上記第3の観点にかかるプログラムに含まれる各手段の実行する処理を各ステップの処理として実行する方法も、本発明の範囲に含まれる。

【符号の説明】

【 0 1 2 9 】

1 0 0 ビデオゲーム装置

1 0 1 ビデオゲーム本体

1 0 3 制御部

1 0 5 R A M

1 0 7 H D D

1 0 9 サウンド処理部

1 1 1 グラフィック処理部

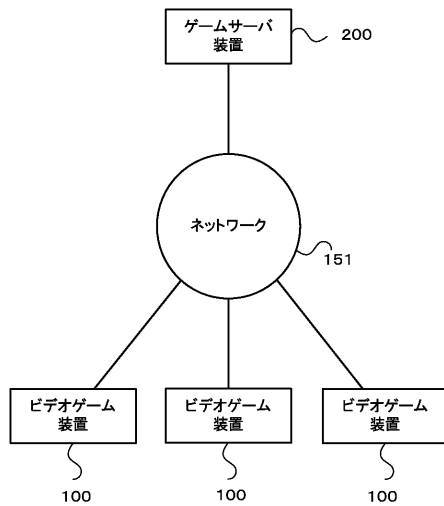
1 1 2 フレームメモリ

1 1 3 D V D / C D - R O M ドライブ

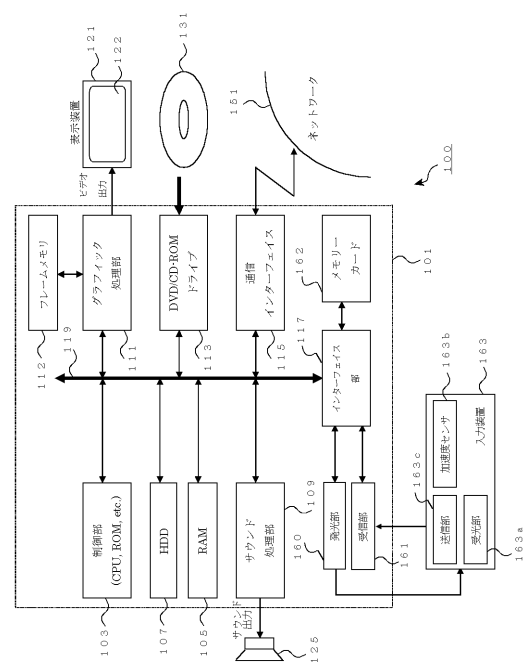
1 1 5 通信インターフェイス

- |       |                         |
|-------|-------------------------|
| 1 1 7 | インターフェイス部               |
| 1 1 9 | 内部バス                    |
| 1 2 1 | 表示装置                    |
| 1 2 2 | 表示画面                    |
| 1 2 5 | サウンド出力装置                |
| 1 3 1 | 記録媒体                    |
| 2 0 0 | サーバ装置                   |
| 2 0 1 | サーバ本体                   |
| 2 0 3 | 制御部                     |
| 2 0 5 | R A M                   |
| 2 0 7 | H D D                   |
| 2 1 3 | D V D / C D - R O Mドライブ |
| 2 1 5 | 通信インターフェイス              |
| 2 3 1 | 記録媒体                    |

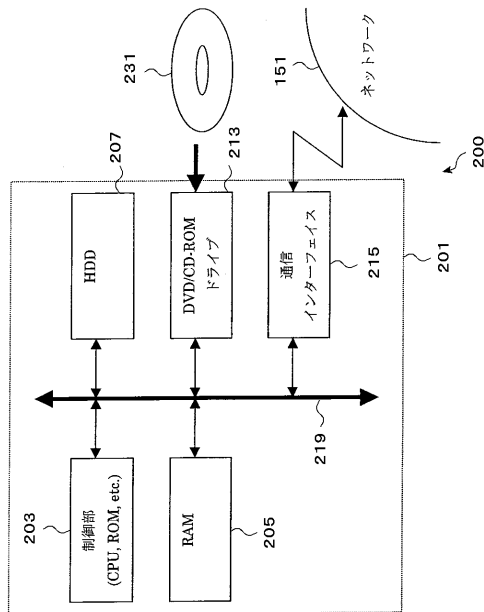
【 図 1 】



【圖 2】



【図 3】



【図 4】

(a)

ハートID	参加キャラクタID	ハートID	ハートID
A101	0001.0002.0003	1	1
A102	0001.0002.0003	0	0
B101	0001.0002.0003	1	0
...	...	...	...

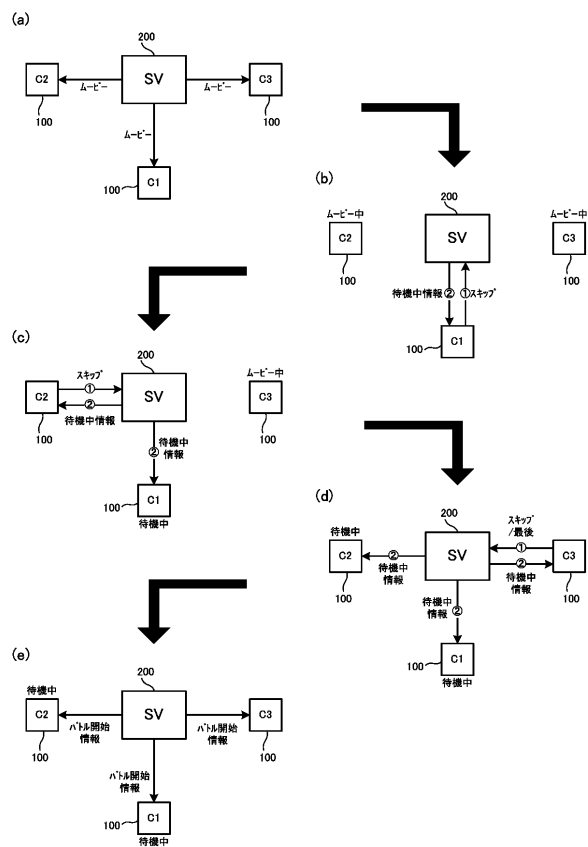
(b)

キャラクタID	送着先	名前	形態	属性	位置	HP	装備	ムービー中フラグ
0001	キャラクタA	...	...	...	...	...	...	0
0002	キャラクタB	...	...	...	...	...	...	0
0003	キャラクタC	...	...	...	...	...	...	1
...	...	...	...	...	...	...	...	...

【図 5】

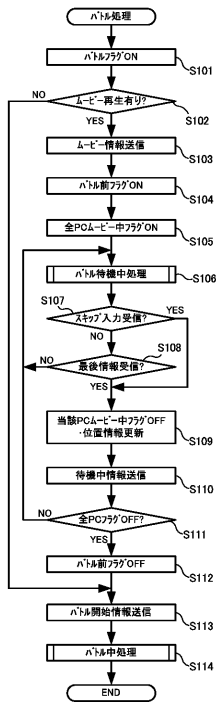
...	
キャラクタID	501
ハートID	502
名前	503
形態	504
属性	505
位置	506
...	
HP	507
...	
装備	508
...	
ムービー中フラグ	509
...	
他プレイヤー キャラクタ情報	510
...	

【図 6】

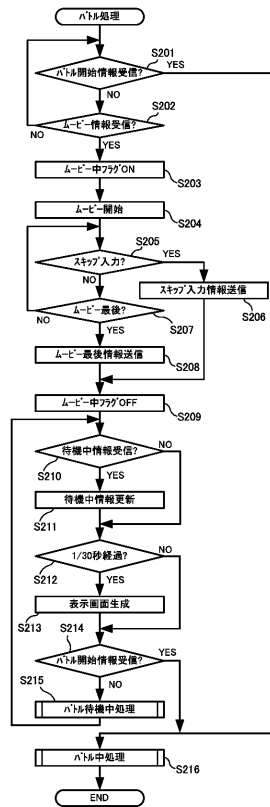


【図 7】

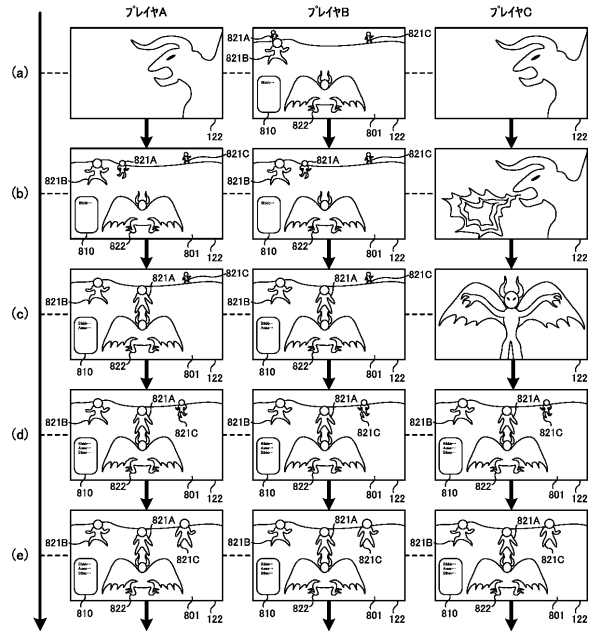
(a) サーバ装置



(b) ビデオゲーム装置



【図 8】



---

フロントページの続き

(72)発明者 加藤 涼子

東京都新宿区新宿六丁目27番30号 株式会社スクウェア・エニックス内

審査官 鈴木 崇雅

(56)参考文献 特開2002-331166(JP,A)

特開2002-166056(JP,A)

特開2008-307134(JP,A)

モンスターハンターG 公式ガイドブック Wii対応版,株式会社エンターブレイン,2009年6月4日,初版,第62頁

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A63F 13/00-98