

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数のプレーヤー毎に表示手段を有するゲーム装置において、予め用意された複数の対戦条件から選択された対戦条件に基づき複数のプレーヤーが対戦する対戦ゲームを実行するゲームシステムであって、

各プレーヤーの各対戦条件におけるゲーム成績情報を各プレーヤー情報と関連づけて保存するゲーム成績情報保存手段と、

前記対戦条件の選択時において、各プレーヤーの各対戦条件におけるゲーム成績情報を、前記表示手段のそれぞれに表示させるゲーム成績表示制御手段と、

前記ゲーム成績表示制御手段が、各プレーヤーの各対戦条件におけるゲーム成績情報を各プレーヤーに対して表示させる際に、前記一のプレーヤーが所定のゲーム成績偽装条件を満たしているか否かを判定し、満たしている場合には、当該一のプレーヤーのゲーム成績情報表示を他のプレーヤーに対して、本来の成績とは異ならせて表示させるゲーム成績表示偽装手段と

10

を有することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 2】

請求項 1 記載のゲームシステムにおいて、

前記ゲーム成績表示偽装手段は、

前記ゲーム成績表示制御手段が、当該一のプレーヤーのゲーム成績を前記一のプレーヤーに対して表示する際には、表示偽装前のゲーム成績と共に、表示の偽装を行った旨の標示、又は、当該ゲーム成績に対する補正量を視覚的に表示させる

20

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 3】

複数のプレーヤー毎に表示手段を有するコンピュータにおいて、予め用意された複数の対戦条件から選択された対戦条件に基づき複数のプレーヤーが対戦する対戦ゲームを実行するゲームシステムとして当該コンピュータを機能させるプログラムであって、

当該コンピュータに、

各プレーヤーの各対戦条件におけるゲーム成績情報を各プレーヤー情報と関連づけて保存するゲーム成績情報保存処理、

前記対戦条件の選択時において、各プレーヤーの各対戦条件におけるゲーム成績情報を、前記表示手段のそれぞれに表示させるゲーム成績表示制御処理、

30

前記ゲーム成績表示制御手段が、各プレーヤーの各対戦条件におけるゲーム成績情報を各プレーヤーに対して表示させる際に、前記一のプレーヤーが所定のゲーム成績偽装条件を満たしているか否かを判定し、満たしている場合には、当該一のプレーヤーのゲーム成績情報表示を他のプレーヤーに対して、本来の成績とは異ならせて表示させるゲーム成績表示偽装処理、

を実行させるためのプログラム。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

40

本発明はゲームシステム及びゲームプログラムに関し、特に、プレーヤーがクイズ等により対戦する対戦ゲームを行うゲームシステム及びゲームプログラムに関する。

【背景技術】**【0002】**

アミューズメント施設等に設けられたゲーム装置等を用いて、複数のユーザーが対戦するゲームシステムとして、近年は、ゲーム装置をインターネット接続することにより、全国のアミューズメント施設にいるプレーヤーが参加できるゲームシステムが提案されている。

【0003】

このようなゲームシステムとして、特許文献 1 のように、全国にいる多数のプレーヤー

50

が参加してクイズの回答を競うものが知られている。このゲームシステムでは、全国オンライン対戦と称して、多数のプレーヤーが同時に同じクイズゲームに参加し、早押し等により解答権を得たプレーヤーが解答し、その解答の正誤により成績を競い合う。

【 0 0 0 4 】

しかしながら、このゲームシステムでは、他のプレーヤーのレベルが高すぎると、解答権を得ることさえもできず、ゲームを楽しむことが難しい。逆に、他のプレーヤーのレベルが低すぎても、ゲームへの緊迫感が薄くなり、充足感を得ることが難しい。

【特許文献 1】特開 2 0 0 4 - 2 6 1 2 3 6 号公報

【 発 明 の 開 示 】

【 発 明 が 解 決 し よ う と す る 課 題 】

10

【 0 0 0 5 】

本発明の目的は、レベルの相違するプレーヤー同士でも緊張感をもってゲームを楽しむことができるゲームシステム及びゲームプログラムを提供することにある。

【 課 題 を 解 決 す る た め の 手 段 】

【 0 0 0 6 】

本発明の一態様によるゲームシステムは、複数のプレーヤー毎に表示手段を有するゲーム装置において、予め用意された複数の対戦条件から選択された対戦条件に基づき複数のプレーヤーが対戦する対戦ゲームを実行するゲームシステムであって、各プレーヤーの各対戦条件におけるゲーム成績情報を各プレーヤー情報と関連づけて保存するゲーム成績情報保存手段と、前記対戦条件の選択時において、各プレーヤーの各対戦条件におけるゲーム成績情報を、前記表示手段のそれぞれに表示させるゲーム成績表示制御手段と、前記ゲーム成績表示制御手段が、各プレーヤーの各対戦条件におけるゲーム成績情報を各プレーヤーに対して表示させる際に、前記一のプレーヤーが所定のゲーム成績偽装条件を満たしているか否かを判定し、満たしている場合には、当該一のプレーヤーのゲーム成績情報表示を他のプレーヤーに対して、本来の成績とは異ならせて表示させるゲーム成績表示偽装手段とを有することを特徴とする。

20

【 0 0 0 7 】

上述したゲームシステムにおいて、前記ゲーム成績表示偽装手段は、前記ゲーム成績表示制御手段が、当該一のプレーヤーのゲーム成績を前記一のプレーヤーに対して表示する際には、表示偽装前のゲーム成績と共に、表示の偽装を行った旨の標示、又は、当該ゲーム成績に対する補正量を視覚的に表示させることを特徴とする。

30

【 0 0 0 8 】

本発明の一態様によるプログラムは、複数のプレーヤー毎に表示手段を有するコンピュータにおいて、予め用意された複数の対戦条件から選択された対戦条件に基づき複数のプレーヤーが対戦する対戦ゲームを実行するゲームシステムとして当該コンピュータを機能させるプログラムであって、当該コンピュータに、各プレーヤーの各対戦条件におけるゲーム成績情報を各プレーヤー情報と関連づけて保存するゲーム成績情報保存処理、前記対戦条件の選択時において、各プレーヤーの各対戦条件におけるゲーム成績情報を、前記表示手段のそれぞれに表示させるゲーム成績表示制御処理、前記ゲーム成績表示制御手段が、各プレーヤーの各対戦条件におけるゲーム成績情報を各プレーヤーに対して表示させる際に、前記一のプレーヤーが所定のゲーム成績偽装条件を満たしているか否かを判定し、満たしている場合には、当該一のプレーヤーのゲーム成績情報表示を他のプレーヤーに対して、本来の成績とは異ならせて表示させるゲーム成績表示偽装処理、を実行させるためのプログラムである。

40

【 発 明 の 効 果 】

【 0 0 0 9 】

本発明によれば、複数のプレーヤー毎に表示手段を有するゲーム装置において、予め用意された複数の対戦条件から選択された対戦条件に基づき複数のプレーヤーが対戦する対戦ゲームを実行するゲームシステムであって、各プレーヤーの各対戦条件におけるゲーム成績情報を各プレーヤー情報と関連づけて保存するゲーム成績情報保存手段と、対戦条件

50

の選択時において、各プレイヤーの各対戦条件におけるゲーム成績情報を、表示手段のそれぞれに表示させるゲーム成績表示制御手段と、ゲーム成績表示制御手段が、各プレイヤーの各対戦条件におけるゲーム成績情報を各プレイヤーに対して表示させる際に、一のプレイヤーが所定のゲーム成績偽装条件を満たしているか否かを判定し、満たしている場合には、当該一のプレイヤーのゲーム成績情報表示を他のプレイヤーに対して、本来の成績とは異ならせて表示させるゲーム成績表示偽装手段とを有するので、レベルの相違するプレイヤー同士でも緊張感をもってゲームを楽しむことができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0010】

[第1実施形態(クイズゲーム)]

本発明の第1実施形態によるゲームシステムについて図面を用いて説明する。

10

【0011】

本実施形態のゲームシステムは、全国のアミューズメント施設内に設置されたゲーム装置がインターネットを介して接続されたものである。地域的に離れたプレイヤー同士であってもクイズ等の対戦ゲームを行うことができるように構成されている。

【0012】

本実施形態のゲームシステムでは、更に、インターネットを介したユーザー間交流を促進するために、複数のユーザーであるプレイヤーによりチームを結成することができるように構成されている。これにより、チームメンバーによるコミュニティを結成して、ユーザー間の交流を図るものである。

20

【0013】

具体的には、コミュニティ内のチームメンバー間向けに提供されるメッセージ送信・閲覧機能を用いたり、また、チームごとのゲーム内ポイントの総合得点を一定期間毎に競うなどのチーム競技などを行ったりすることで、ゲーム自体の人気を盛り上げ、ひいては製品の人気を長期に渡り維持することができる。

【0014】

更に、本実施形態のゲームシステムでは、所属するチームのチームメンバーの成績に基づいて、1対1の対戦ゲームにおいて有利な取扱いを受ける等のメリットを受けることができる。この処理の詳細については後述する。

【0015】

プレイヤーによる新規チームの作成、プレイヤーによる既存チームへの参加等の処理は、ゲーム装置とは別個のPC、携帯電話、PHS等の情報端末を用いて行う。この処理の詳細については後述する。

30

【0016】

なお、ゲーム装置を用いて、プレイヤーによる新規チームの作成、プレイヤーによる既存チームへの参加等の上記内容を含む各種の処理を行ってもよい。

【0017】

(ゲームシステムの概要)

本実施形態によるゲームシステムを図1及び図2を用いて説明する。図1は、本実施形態によるゲームシステムにおけるゲーム装置の外観を示す斜視図である。図2は、本実施形態によるゲームシステムを示すブロック図である。

40

【0018】

アミューズメント施設10は、例えば日本全国の各地域に所在している。各アミューズメント施設10には、ゲームを行うために複数台のゲーム装置12が設けられている。アミューズメント施設10には、ゲーム装置12の他に、ゲーム内容の表示等を行う処理装置14が設けられている。アミューズメント施設10に処理装置14が設けられている場合には、観戦者は、処理装置のディスプレイモニタ15を見ることによりゲームを観戦する。

【0019】

プレイヤーはゲーム装置12にコインを投入してクイズゲームを行う。ゲーム装置12

50

にはＩＣカードであるメンバーズカード１６を読み取るためのＩＣカードＩ／Ｆ（インターフェース）１８が設けられている。メンバーズカード１６には固有のＩＤ番号が記載されている。

【００２０】

各ゲーム装置１２はアミューズメント施設１０内のＬＡＮ２０に接続されており、アミューズメント施設１０内の他のゲーム装置１２と相互に通信可能である。また、アミューズメント施設１０のＬＡＮ２０はインターネット２２に接続されており、他のアミューズメント施設１０内のゲーム装置１２とも相互に通信可能である。したがって、設置場所が離れていても、任意のゲーム装置により共通のクイズゲームを行うことができるように構成されている。

10

【００２１】

アミューズメント施設１０を訪れたプレーヤーは、ゲーム装置に着席し、コインを投入し、タッチパネル２４、実行ボタン２８等の操作を行うことにより、他のプレーヤーとクイズゲームを行う。

【００２２】

サーバ３０はインターネット２２に接続されている。サーバ３０は制御手段（図示せず）と記憶手段（図示せず）を有する。制御手段により、ゲーム装置１２を制御すると共に、記憶手段により、ゲーム装置１２により実行されたクイズゲーム等のゲームのプレイデータを、インターネット２２を介して収集し、そのプレイデータを蓄積し、管理する。

【００２３】

20

サーバ３０の記憶手段には、各プレーヤーのゲームのレベルやゲームの履歴が記憶されている。ゲームのレベルは、対戦結果に応じて付与される。

【００２４】

また、上述したチーム作成、参加等の処理のために、携帯電話、ＰＨＳ、ＰＤＡ等の携帯情報端末３９を用いて、ゲームシステムのサーバ３０にアクセスすることができるように構成されている。

【００２５】

携帯情報端末３９は、携帯電話会社等が運営する携帯サーバ３８を介して、インターネット２２に接続可能であり、更に、インターネット２２を介してサーバ３０にアクセスすることができる。

30

【００２６】

（ゲーム装置の構成）

本実施形態によるゲームシステムにおけるゲーム装置の構成について図３を用いて説明する。図３は、本実施形態によるゲーム装置のブロック図である。

【００２７】

図１に示すように、ゲーム装置１２の筐体３２には、ゲーム内容を表示するディスプレイモニタ３４と、ディスプレイモニタ３４上に設けられ、プレーヤーがゲームの操作を行うためのタッチパネル２４と、コインと投入するためのコイン投入部３６と、メンバーズカード１６を読み取るためのＩＣカードＩ／Ｆ１８と、実行操作を行うための実行ボタン２８とが設けられている。ディスプレイモニタ３４には、クイズゲームの画面が表示される。

40

【００２８】

図３に示すように、ゲーム装置１２には、ゲームプログラムの実行やシステム全体の制御や画像表示のための座標計算等を行うＣＰＵ４０と、ＣＰＵ４０が処理を行うのに必要なプログラムやデータを格納するバッファメモリとして利用されるシステムメモリ（ＲＡＭ）４２とがバスラインにより共通接続され、バスアービタ４４に接続されている。バスアービタ４４は、ゲーム装置１２の各ブロックや外部に接続される機器とのプログラムやデータの流れを制御する。

【００２９】

ゲームプログラムやデータ（映像データや音楽データも含む）が格納されたプログラム

50

データ記憶装置又は記憶媒体（ゲーム用記録媒体であるＣＤ－ＲＯＭ等を駆動する光ディスクや光ディスクドライブ等も含む）４６と、ゲーム装置を起動するためのプログラムやデータが格納されているＢＯＯＴＲＯＭ４８とがバスラインを介してバスアービタ４４に接続されている。

【００３０】

バスアービタ４４を介して、プログラムデータ記憶装置又は記憶媒体４６から読み出した映像（ＭＯＶＩＥ）データを再生したり、プレーヤーの操作やゲーム進行に応じて画像表示のための画像を生成したりするレンダリングプロセッサ５０と、そのレンダリングプロセッサ５０が画像生成を行うために必要なグラフィックデータ等を格納しておくグラフィックメモリ５２とが接続されている。レンダリングプロセッサ５０から出力される画像信号は、ビデオＤＡＣ（図示せず）によりデジタル信号からアナログ信号に変換され、ディスプレイモニタ３４に表示される。

10

【００３１】

バスアービタ４４を介して、プログラムデータ記憶装置又は記憶媒体４６から読み出した音楽データを再生したりプレーヤーによる操作やゲーム進行に応じて効果音や音声を生成するサウンドプロセッサ５６と、そのサウンドプロセッサ５６により効果音や音声を生成するために必要なサウンドデータ等を格納しておくサウンドメモリ５８とが接続されている。サウンドプロセッサ５６から出力される音声信号は、オーディオＤＡＣ（図示せず）によりデジタル信号からアナログ信号に変換され、スピーカ６０から出力される。

【００３２】

20

バスアービタ４４には通信インターフェース６２が接続されている。通信インターフェース６２はモデム６４を介して電話回線等の外部ネットワークに接続される。ゲーム装置１２はモデム６４により電話回線を介してインターネットに接続され、他のゲーム装置１２やネットワークサーバ３０等との通信が可能となる。なお、通信インターフェース６２及びモデム６４は電話回線を使用するものであるが、電話回線を使用するターミナルアダプタ（ＴＡ）やルータ、ケーブルテレビ回線を使用するケーブルモデム、携帯電話やＰＨＳを利用して無線通信手段、光ファイバを用いた光ファイバ通信手段等の他の通信方法を利用してもよい。

【００３３】

バスアービタ４４には、ペリフェラルＩ／Ｆ（インターフェース）６６を介して実行ボタン２８が接続されている。実行ボタン２８は、各種操作の実行の指示を入力するためのものである。ペリフェラルＩ／Ｆ６６は、プレーヤーによる操作にしたがって、ゲーム装置１２や外部に接続された機器を制御するための信号を出力する。

30

【００３４】

バスアービタ４４には、ペリフェラルＩ／Ｆ６８を介してタッチパネル２４が接続されている。タッチパネル２４は、プレーヤーが指を触れることにより各種操作を入力するためのものである。ペリフェラルＩ／Ｆ６８は、プレーヤーによる操作にしたがって、ゲーム装置１２や外部に接続された機器を制御するための信号を出力する。タッチパネル２４は、指が接触した位置の座標値を取得して位置座標情報を生成する位置座標取得手段として機能する。

40

【００３５】

バスアービタ４４には、メンバーズカード１６を読み取るためのＩＣカードＩ／Ｆ１８が接続されている。

【００３６】

バスアービタ４４にはバックアップメモリ（図示せず）が接続され、これにゲームの成績などの記録を行う。バックアップメモリは、システムメモリ（ＲＡＭ）で代用してもよい。

【００３７】

なお、ゲーム装置１２は、アミューズメント施設やゲームカフェ等の店舗に設置されるゲーム装置に限定されるものではなく、家庭用のゲーム装置やパーソナルコンピュータ、

50

携帯型電子ゲーム機、携帯電話やPDA等の電子装置、ゲーム情報処理装置でもよい。

【0038】

(データテーブル)

本実施形態によるゲームシステムにおける各種ゲームデータについて図4乃至図7を用いて説明する。

【0039】

本実施形態のゲームシステムでは、プレーヤーはゲーム装置12にコインを投入し、ICカードであるメンバーズカード16を読み取らせて、クイズゲームに参加する。

【0040】

サーバ30の記憶手段には、登録されている全てのプレーヤーに関するゲームデータと、相手プレーヤー不在時等のためにシステム側で用意するCPUプレーヤーのゲームデータとが格納され、管理されている。対戦時にはゲーム装置12から読み出される。

10

【0041】

ゲーム装置12の記憶手段には、対戦時には、サーバ30から読み出した、ゲーム装置12を使用するプレーヤーのゲームデータと、対戦する相手側のプレーヤーのゲームデータとが記憶される。

【0042】

本実施形態のゲームシステムで使用する問題は、問題データベースとして構成され、サーバ30の記憶手段に格納されていると共に、各ゲーム装置12の記憶手段に格納されている。これにより、サーバ30がダウンしたときでもゲーム装置12単体でゲームを行うことができる。

20

【0043】

(メンバーズカードのデータテーブル)

本実施形態によるゲームシステムにおけるメンバーズカードのデータテーブルについて、図4を用いて説明する。

【0044】

本実施形態のゲームシステムでは、プレーヤーはメンバーズカード16を読み取らせて、クイズゲームに参加する。メンバーズカード16であるICカードには、図4に示すデータテーブル105が格納されている。

【0045】

メンバーズカードのデータテーブル105は、次の各欄により構成されている。

30

1. メンバーズカードを発行した店舗情報を示す「店舗ID」欄
2. プレーヤーに割当てられたユーザーID情報を示す「UID」欄
3. プレーヤーの名前を示す「名前」欄
4. プレーヤーのニックネームを示す「ニックネーム」欄
5. プレーヤーが選択したキャラクタを示す「選択キャラクタ」欄
6. プレーヤーが参加しているチーム情報を示す「チームID」欄
7. ゲームの各ジャンルのレベルを示す「レベル」欄
8. プレーヤーの得意ジャンルを示す「得意ジャンルID」欄
9. プレーヤーの苦手ジャンルを示す「苦手ジャンルID」欄
10. チームプレイにおいて補正される候補のジャンルを示す「補正候補ジャンルID」欄

40

11. チームプレイにおいて補正されたジャンルを示す「補正ジャンルID」欄

7. 「レベル」欄は、ジャンル別の次の各「レベル」欄により構成されている。

71. プレーヤーの自然科学ジャンルのクイズに対する能力を示す「自然科学ジャンルのジャンルポイント」欄
72. プレーヤーの言語・文学ジャンルのクイズに対する能力を示す「言語・文学ジャンルのジャンルポイント」欄
73. プレーヤーの歴史・地理・社会ジャンルのクイズに対する能力を示す「自然科学ジャンルのジャンルポイント」欄

50

74. プレーヤーのエンターテインメントのクイズに対する能力を示す「エンターテインメントジャンルのジャンルポイント」欄

75. プレーヤーの漫画・アニメ・ゲームジャンルのクイズに対する能力を示す「漫画・アニメ・ゲームジャンルのジャンルポイント」欄

76. プレーヤーのスポーツジャンルのクイズに対する能力を示す「スポーツジャンルのジャンルポイント」欄

77. プレーヤーのファッション・グルメジャンルのクイズに対する能力を示す「ファッション・グルメジャンルのジャンルポイント」欄

78. プレーヤーの趣味・雑学ジャンルのクイズに対する能力を示す「趣味・雑学ジャンルのジャンルポイント」欄

10

なお、8.「得意ジャンルID」欄、9.「苦手ジャンルID」欄、10.「補正候補ジャンルID」欄、11.「補正ジャンルID」欄の詳細については後述する。

【0046】

(チームデータテーブル)

本実施形態によるゲームシステムにおけるチームのデータを示すチームデータテーブルについて、図5を用いて説明する。

【0047】

本実施形態のゲームシステムでは、複数のユーザーであるプレーヤーによりチームを構成することができるように構成されている。

【0048】

20

サーバ30の記憶手段には、チームについてのデータを示すチームデータテーブル160が格納され、管理されている。

【0049】

チームデータテーブル160には、図5に示すように、各チームについて、チームを特定するためのチームIDと、チーム名とが格納され、各チームのメンバーのユーザーIDが格納されている。本実施形態では、ひとつのチームには、例えば、最大20名のユーザーを登録することができる。

【0050】

(サーバのプレーヤーデータテーブル)

本実施形態によるゲームシステムにおけるサーバ30に格納されているプレーヤーデータテーブルについて、図6(a)を用いて説明する。

30

【0051】

サーバ30の記憶手段には、登録されているプレーヤーに関するプレーヤーデータテーブル135が格納され、管理されている。

【0052】

なお、システム側で用意するCPUプレーヤーに関するCPUプレーヤーデータテーブル(図示せず)も格納され、管理されているが、ここでは説明を省略する。

【0053】

プレーヤーデータテーブル135を図6(a)に示す。プレーヤーデータテーブル135は、次の各欄により構成されている。

40

【0054】

プレーヤーデータテーブル135は、次の各欄により構成されている。

1. メンバースカードを発行した店舗情報を示す「店舗ID」欄

2. プレーヤーに割当てられたユーザーID情報を示す「UID」欄

3. プレーヤーの名前を示す「名前」欄

4. プレーヤーのニックネームを示す「ニックネーム」欄

5. プレーヤーが選択したキャラクタを示す「選択キャラクタ」欄

6. プレーヤーが参加しているチーム情報を示す「チームID」欄

7. ゲームの各ジャンルのレベルを示す「レベル」欄

8. プレーヤーの得意ジャンルを示す「得意ジャンルID」欄

50

9. プレーヤーの苦手ジャンルを示す「苦手ジャンルID」欄

10. チームプレイにおいて補正される候補のジャンルを示す「補正候補ジャンルID」欄

11. チームプレイにおいて補正されたジャンルを示す「補正ジャンルID」欄

12. プレーヤーの戦績を示す「プレー履歴」欄

7. 「レベル」欄は、ジャンル別の次の各「レベル」欄により構成されている。

71. プレーヤーの自然科学ジャンルのクイズに対する能力を示す「自然科学ジャンルのジャンルポイント」欄

72. プレーヤーの言語・文学ジャンルのクイズに対する能力を示す「言語・文学ジャンルのジャンルポイント」欄

73. プレーヤーの歴史・地理・社会ジャンルのクイズに対する能力を示す「自然科学ジャンルのジャンルポイント」欄

74. プレーヤーのエンターテインメントのクイズに対する能力を示す「エンターテインメントジャンルのジャンルポイント」欄

75. プレーヤーの漫画・アニメ・ゲームジャンルのクイズに対する能力を示す「漫画・アニメ・ゲームジャンルのジャンルポイント」欄

76. プレーヤーのスポーツジャンルのクイズに対する能力を示す「スポーツジャンルのジャンルポイント」欄

77. プレーヤーのファッション・グルメジャンルのクイズに対する能力を示す「ファッション・グルメジャンルのジャンルポイント」欄

78. プレーヤーの趣味・雑学ジャンルのクイズに対する能力を示す「趣味・雑学ジャンルのジャンルポイント」欄

(ゲーム装置のプレーヤーデータテーブル)

本実施形態によるゲームシステムにおけるゲーム装置12に格納されているプレーヤーデータテーブルについて、図6を用いて説明する。

【0055】

ゲーム装置12の記憶手段には、ゲーム装置12を使用するプレーヤーのプレーヤーゲームデータテーブル135(図6(a))と、対戦する相手側のプレーヤーの対戦プレーヤーゲームデータテーブル145(図6(b))とが記憶される。

【0056】

プレーヤーデータテーブル135は、対戦時に、サーバ30から読み出され、ゲーム装置12の記憶手段に記憶される。プレーヤーデータテーブル135の構成は、サーバ30の記憶手段に登録されている図6(a)に示すプレーヤーデータテーブル135と同様であるので説明を省略する。

【0057】

対戦する相手側の対戦プレーヤーデータテーブル145を図6(b)に示す。対戦プレーヤーデータテーブル145は、対戦時に、サーバ30から読み出され、ゲーム装置12の記憶手段に記憶される。対戦プレーヤーデータテーブル145の構成は、図6(a)に示すプレーヤーデータテーブル135と同様であるので説明を省略する。

【0058】

(問題データベース)

本実施形態によるゲームシステムで使用する問題データベースについて、図7を用いて説明する。

【0059】

サーバ30の記憶手段や各ゲーム装置12の記憶手段には、ゲームシステムで使用する問題の集合である問題データベース150が記憶されている。

【0060】

問題データベース150を図7に示す。問題データベース150は、ジャンル別の問題により構成されている。

【0061】

10

20

30

40

50

自然科学ジャンルのクイズの問題、言語・文学ジャンルのクイズの問題、歴史・地理・社会ジャンルのクイズの問題、エンターテインメントジャンルのクイズの問題、漫画・アニメ・ゲームジャンルのクイズの問題、スポーツジャンルのクイズの問題、ファッション・グルメジャンルのクイズの問題、趣味・雑学ジャンルのクイズの問題から構成されている。

【0062】

ノンジャンルのクイズの問題が必要な場合には、ランダムに選択されたジャンルの問題からひとつの問題をランダムに選択する。

【0063】

なお、図7の問題データベースでは、問題のジャンルを、自然科学、言語・文学、歴史・地理・社会等のように問題の内容に基づいて分類したジャンルとしたが、パネルクイズ、タイピングクイズ、四択クイズ等の出題形式に基づいて分類したジャンルとしてもよい。ノンジャンルの場合には様々な出題形式のジャンルからランダムに選択された出題形式の問題が出題される。

10

【0064】

(得意ジャンル・苦手ジャンルの決定方法)

本実施形態によるゲームシステムにおける各プレイヤーの得意ジャンルと苦手ジャンルの決定方法について説明する。

【0065】

本実施形態のゲームシステムでは、出題する問題を格納した問題データベース150が用意されている。問題データベース150には、ジャンル毎のクイズの問題、すなわち、自然科学ジャンルのクイズの問題、言語・文学ジャンルのクイズの問題、歴史・地理・社会ジャンルのクイズの問題、エンターテインメントジャンルのクイズの問題、漫画・アニメ・ゲームジャンルのクイズの問題、スポーツジャンルのクイズの問題、ファッション・グルメジャンルのクイズの問題、趣味・雑学ジャンルのクイズの問題が用意されている。

20

【0066】

各プレイヤーがクイズの対戦ゲームを行っていくと、各クイズの正解、不正解に基づいて、クイズのジャンル毎にジャンルポイントを獲得する。例えば、あるジャンルのクイズに正答すると、ジャンルポイントとして例えば1ポイントを獲得し、不正解であると、ジャンルポイントから例えば1ポイントが減算される。クイズの難易度により獲得又は減算されるポイントが異なる。

30

【0067】

クイズのジャンル毎のジャンルポイントに基づいて、ジャンル毎のジャンルレベルが決定される。

【0068】

クイズの対戦ゲームの終了後、各プレイヤーのジャンル毎のジャンルポイントに基づいて、次のようにして、そのプレイヤーの得意ジャンルと苦手ジャンルが決定される。

【0069】

得意ジャンルは次のようにして決定される。

(1) プレイ終了時に、8ジャンル中最もジャンルポイントが高いジャンルが得意ジャンルとなる。ただし、最低1ポイント以上を必要とする。

40

(2) 得意ジャンルが決定していない場合であって、プレイ終了時に、複数のジャンルが同じジャンルポイントだった場合には、その中でランダム抽選により得意ジャンルを決定する。

(3) 得意ジャンルが既に決定している場合には、プレイ終了時に2番目以降のジャンルのジャンルポイントが、得意ジャンルのジャンルポイントと同数になっても得意ジャンルは変更されない。

(4) 得意ジャンルが既に決定している場合であって、プレイ終了時に2番目以降の複数のジャンルのジャンルポイントが、得意ジャンルのジャンルポイントより多く、かつ、同数であった場合には、その中でランダム抽選により得意ジャンルを決定する。

50

【 0 0 7 0 】

苦手ジャンルは次のようにして決定される。

- (1) 出題数が 1 0 0 問を超えないと、苦手ジャンルは決定されない。
- (2) プレイ終了時に、8ジャンル中最もジャンルポイントが低いジャンルが苦手ジャンルとなる。
- (3) 苦手ジャンルが決定していない場合であって、プレイ終了時に複数のジャンルが同じジャンルポイントだった場合は、その中でランダム抽選により苦手ジャンルを決定する。
- (4) 苦手ジャンルが既に決定している場合には、プレイ終了時に苦手ジャンルのジャンルポイントが、7番目のジャンルのジャンルポイントと同数になっても苦手ジャンルは変更されない。
- (5) 苦手ジャンルが既に決定している場合であって、プレイ終了時に苦手ジャンルのジャンルポイントが、6番目以上となり、それより下の複数のジャンルのジャンルポイントが同数であった場合には、その中でランダム抽選により苦手ジャンルを決定する。

10

【 0 0 7 1 】

図 8 は、具体例として、あるチームに所属するメンバー A、メンバー B、メンバー C について各ジャンルのジャンルポイントを示す表である。

【 0 0 7 2 】

メンバー A、メンバー B、メンバー C の得意ジャンル、苦手ジャンルは次のようになる。

20

【 0 0 7 3 】

メンバー A は、スポーツのジャンルポイントが「 7 6 」で最も高いので、「スポーツ」が得意ジャンルとなる。一方、自然科学のジャンルポイントが「 2 4 」で最も低いので、「自然科学」が苦手ジャンルとなる。

【 0 0 7 4 】

メンバー B は、スポーツから趣味雑学の全てのジャンルのジャンルポイントが「 2 0 0 」と同数であるので、ランダム抽選により決定された「自然科学」が得意ジャンルとなる。一方、2位以下のジャンルが存在しないため、苦手ジャンルは存在しない。

【 0 0 7 5 】

メンバー C は、スポーツのジャンルポイントが「 5 8 0 」の最大値であるので、「スポーツ」が得意ジャンルとなる。一方、趣味雑学のジャンルポイントが「 3 0 1 」で最も低いので、「趣味雑学」が苦手ジャンルとなる。

30

【 0 0 7 6 】

このように決定された各プレーヤーの得意ジャンルと苦手ジャンルは、図 4 に示すメンバーズカードデータテーブル 1 0 5 や、図 6 に示すプレーヤーデータテーブル 1 3 5、1 4 5 に、得意ジャンル ID、苦手ジャンル ID として格納される。

【 0 0 7 7 】

なお、上述した決定方法は一例であって、これとは異なる方法により、得意ジャンル、苦手ジャンルを決定するようにしてもよい。

【 0 0 7 8 】

(チームによるジャンル補正)

本実施形態によるゲームシステムは、前述したように、複数のユーザーであるプレーヤーによりチームを結成することができるよう構成されている。

40

【 0 0 7 9 】

本実施形態によるゲームシステムでは、チームに参加していることでのチーム内の連動感とメリットを演出するため、チームに参加している他のメンバーからの補助という形で、特定ジャンルのジャンルレベルを補正するようにする。

【 0 0 8 0 】

チームに参加することで、他のチームメンバーの成績如何により、苦手ジャンル又は得意ジャンルを補正することができる。

50

【 0 0 8 1 】

他のチームメンバーのいずれかのプレイヤーのジャンルレベルが高いと、その高いジャンルレベルに応じて、あるプレイヤーのジャンルレベルが補正される。ジャンルレベルの高いプレイヤーがひとりでもチームに参加していると、他のプレイヤーのレベルが補正される。

【 0 0 8 2 】

また、他のチームメンバー全員について各ジャンルレベルの平均値をとり、その平均値に基づいて、あるプレイヤーのジャンルレベルが補正される。ジャンルレベルの高いプレイヤーが多いチームに参加すると、ジャンルレベルの低いプレイヤーのレベルが補正される。

10

【 0 0 8 3 】

例えば、苦手ジャンルのレベルを1レベルアップして補正表示することにより、ジャンル選択時に苦手ジャンルのレベルをカモフラージュして、対戦相手から苦手ジャンルを選択されることを抑制することができる。

【 0 0 8 4 】

また、得意ジャンルのレベルを1レベルアップして補正表示することにより、自分より上段者とも対戦することが可能となる。

【 0 0 8 5 】

なお、上述した補正方法は一例であって、これとは異なる方法により、自分のジャンルのレベルを他のチームメンバーの成績に基づいて補正するようにしてもよい。

20

【 0 0 8 6 】

例えば、上述した補正方法では、補正されるジャンルは得意ジャンル又は苦手ジャンルに限定されているが、得意ジャンル、苦手ジャンルに限らず、全てのジャンルについて、他のチームメンバーの成績を参照し、補正が可能なジャンルがあれば全て又は選択的に1レベルアップする等の補正を行ってもよい。

【 0 0 8 7 】

また、上述した補正方法では、ジャンル補正は1レベルアップしたが、他のチームメンバーの成績によっては、1レベルよりも多く、例えば、2レベルアップするようにしてもよい。

【 0 0 8 8 】

30

また、上述した補正方法では、ジャンル補正はレベルアップする方向の補正であったが、他のチームメンバーの成績によっては、レベルダウンする方向の補正であってもよい。

【 0 0 8 9 】

(補正対象ジャンルの決定方法)

本実施形態のゲームシステムにおける補正対象ジャンルの決定方法について説明する。

【 0 0 9 0 】

補正対象ジャンルとは、他のチームメンバーの成績により補正される可能性のあるジャンルのことである。例えば、プレイヤーの「得意ジャンル」と「苦手ジャンル」のいずれか一方が補正対象ジャンルとして決定される。

【 0 0 9 1 】

40

補正候補ジャンルとは、補正対象ジャンルとなりうるジャンルのことである。補正対象ジャンルの決定処理中に決定され、最終的には、補正候補ジャンルのいずれかが補正対象ジャンルとなる。

【 0 0 9 2 】

あるプレイヤーの補正対象ジャンルは、そのプレイヤーの「得意ジャンル」「苦手ジャンル」の決定状態と、所属するチームの他プレイヤーのジャンルポイントを参照し、次のようにして決定される。

(1) あるプレイヤーの補正対象ジャンルとなるためには、「得意ジャンル」であっても「苦手ジャンル」であっても、そのプレイヤーよりもジャンルポイントが高いチームメンバーがチーム内に存在する必要がある。

50

(2) あるプレーヤーの得意ジャンルのレベルが最大の場合には、「得意ジャンル」は補正対象ジャンルとはならず、「苦手ジャンル」が補正対象ジャンルとなる。

(3) あるプレーヤーの「苦手ジャンル」と「得意ジャンル」のジャンルレベルが同じ場合には、「得意ジャンル」が補正対象ジャンルとなる。「苦手ジャンル」が補正されて「得意ジャンル」よりもレベルが上になることを防止するためである。

(4) あるプレーヤーの「苦手ジャンル」が決定されていない場合は、ジャンルポイントが最小のジャンルを補正対象ジャンルとする。

【0093】

同じ最小値のジャンルポイントのジャンルが複数ある場合には、チームメンバーのジャンルポイントと比較して、最も高いジャンルポイントのチームメンバーが存在するジャンルを補正対象ジャンルとする。その場合でも、同じジャンルポイントのジャンルが複数ある場合には、ジャンルIDの若いジャンルを優先する。

10

【0094】

なお、ジャンルIDは、自然科学ジャンル、言語・文学ジャンル、歴史・地理・社会ジャンル、エンターテインメントジャンル、漫画・アニメ・ゲームジャンル、ファッション・グルメジャンル、趣味・雑学ジャンルの順番でIDが定められている。

(5) あるプレーヤーの「得意ジャンル」が決定されていない場合は、ジャンルポイントが最大のジャンルを補正対象ジャンルとする。

【0095】

同じ最大値のジャンルポイントのジャンルが複数ある場合には、チームメンバーのジャンルポイントと比較して、最も高いジャンルポイントのチームメンバーが存在するジャンルを補正対象ジャンルとする。その場合でも、同じジャンルポイントのジャンルが複数ある場合には、ジャンルIDの若いジャンルを優先する。

20

(6) あるプレーヤーの「苦手ジャンル」のレベルが最大の場合には、「苦手ジャンル」は補正対象ジャンルとはならない。

(7) 上述した条件を満たすジャンルが存在しない場合は、補正対象ジャンルを定めない。

【0096】

図8に示す具体例の場合には、あるチームに所属するメンバーA、メンバーB、メンバーCについての補正対象ジャンルは次のようになる。

30

【0097】

メンバーAは、「スポーツ」が得意ジャンルで、「自然科学」が苦手ジャンルであるが、どちらのジャンルにも、メンバーAよりもジャンルポイントが高いチームメンバー（メンバーB、メンバーC）が存在するため、得意ジャンルの「スポーツ」も、苦手ジャンルの「自然科学」も補正候補ジャンルとなる。補正候補ジャンルのうち、ジャンルIDの若い「自然科学」が補正対象ジャンルとなる。

【0098】

メンバーBは、全てのジャンルポイントが200（レベル7）であるため、得意ジャンルが補正対象ジャンルとなる。ジャンルIDの若い「自然科学」が補正対象ジャンルとなる。

40

【0099】

メンバーCは、得意ジャンルの「スポーツ」のレベルが最大であるため、苦手ジャンルが補正対象ジャンルとなるが、苦手ジャンルである「趣味・雑学」のジャンルポイントについて、メンバーCよりも高いチームメンバーが存在しないため、補正対象ジャンルは決定されないことになる。

【0100】

このように決定された各プレーヤーの補正対象ジャンルは、図4に示すメンバーズカードデータテーブル105や、図6に示すプレーヤーデータテーブル135、145に、補正対象ジャンルIDとして格納される。

【0101】

50

なお、上述した決定方法は一例であって、これとは異なる方法により、補正対象ジャンルを決定するようにしてもよい。

【0102】

(補正対象ジャンルの決定処理)

本実施形態のゲームシステムにおける補正対象ジャンルの決定処理の具体例について、図9及び図10のフローチャートを用いて説明する。

【0103】

この補正対象ジャンルの決定処理は、例えば、毎日午前4時等の定時に、サーバ30において、プレーヤーデータテーブル135、チームデータテーブル160を参照して、全てのプレーヤーに対して実行され、データを更新する。

10

【0104】

また、対戦ゲームがマッチングされたときに、その都度、対戦するプレーヤーに対して、サーバ30により、この補正対象ジャンルの決定処理を実行し、データを更新するようにしてもよい。

【0105】

まず、図9に示すように、補正対象ジャンルの決定処理を行うプレーヤーについて、得意ジャンルが決定済みかどうか判断する(ステップS01)。

【0106】

得意ジャンルが決定済みであると判断されると、その得意ジャンルのレベルがMAX(最大)であるかどうか判断する(ステップS02)。

20

【0107】

得意ジャンルのレベルがMAX(最大)でないと判断されると、チーム内のメンバーに、その得意ジャンルのジャンルポイントが自分より高い人がいるかどうか判断する(ステップS03)。

【0108】

得意ジャンルのジャンルポイントが自分より高いチームメンバーがいると判断されると、その得意ジャンルを補正候補ジャンルに追加する(ステップS04)。

【0109】

次に、得意ジャンルと苦手ジャンルのレベルが同じであるか否か判断し(ステップS05)、同じであれば、補正候補ジャンルの選択は終了し、ステップS12に処理を移動する。

30

【0110】

上述したステップS02で、得意ジャンルのレベルがMAXであると判断されると、苦手ジャンルが決定済みか否か判断する(ステップS06)。

【0111】

苦手ジャンルが決定済みであると判断されると、その苦手ジャンルのレベルがMAXであるか否か判断する(ステップS07)。

【0112】

苦手ジャンルのレベルがMAXであると判断されると、補正候補ジャンルなしとして処理される(ステップS08)。

40

【0113】

ステップS01において、得意ジャンルが決定済みでないと判断されると、苦手ジャンルが未決定時の絞り込み処理(ステップS09)に処理を移動する。

【0114】

また、ステップS06において、苦手ジャンルが決定済みでないと判断されると、苦手ジャンルが未決定時の絞り込み処理(ステップS09)に処理を移動する。

【0115】

次に、苦手ジャンルが未決定時の絞り込み処理(ステップS09)について、図10を用いて説明する。

【0116】

50

まず、自分の 8 ジャンルのジャンルポイントを比較する（ステップ S 2 1）。

【 0 1 1 7 】

次に、最低ジャンルポイントが複数ジャンル存在する否か判断する（ステップ S 2 2）

。

【 0 1 1 8 】

最低ジャンルポイントが複数ジャンル存在しないと判断されると、その最低ジャンルポイントのジャンルを選択する（ステップ S 2 3）。

【 0 1 1 9 】

最低ジャンルポイントが複数ジャンル存在すると判断されると、その最低ジャンルポイントの複数のジャンルを残す（ステップ S 2 5）。

10

【 0 1 2 0 】

続いて、残った複数のジャンル中、自分以外のチームメンバーで自分よりジャンルポイントの高いメンバーが存在するジャンルだけを残す（ステップ S 2 6）。補正候補ジャンルとなり得ない苦手ジャンルを削除するためである。

【 0 1 2 1 】

次に、残った複数のジャンルにおいてランダム抽選して、ひとつのジャンルを選択する（ステップ S 2 7）。

【 0 1 2 2 】

ステップ S 2 3 において選択されたひとつのジャンル、又は、ステップ S 2 4 においてランダム抽選により選択されたひとつのジャンルを、苦手ジャンルとして確定する（ステップ S 2 4）。

20

【 0 1 2 3 】

このようにして、苦手ジャンルが未決定時の絞り込み処理（ステップ S 0 9）を終了して、図 9 のフローチャートに戻る。

【 0 1 2 4 】

ステップ S 0 9 において、苦手ジャンルの絞り込み処理が終了すると、ステップ S 1 0 に処理を移動する。

【 0 1 2 5 】

また、ステップ S 0 7 において、苦手ジャンルのレベルが M A X でないと判断されると、ステップ S 1 0 に処理を移動する。

30

【 0 1 2 6 】

また、ステップ S 0 5 において、得意ジャンルと苦手ジャンルのレベルが同じでないと判断されると、ステップ S 1 0 に処理を移動する。

【 0 1 2 7 】

次に、ステップ S 1 0 において、チーム内のメンバーに、選択された苦手ジャンルのジャンルポイントが自分より高い人がいるかどうか判断する。

【 0 1 2 8 】

苦手ジャンルのジャンルポイントが自分より高いチームメンバーがいると判断されると、その苦手ジャンルを補正候補ジャンルに追加し（ステップ S 1 1）、ステップ S 1 2 に処理を移動する。

40

【 0 1 2 9 】

また、ステップ S 0 5 において、得意ジャンルと苦手ジャンルのレベルが同じであると判断されると、ステップ S 1 2 に処理を移動する。

【 0 1 3 0 】

次に、ステップ S 1 2 において、補正候補ジャンルが存在するか否か判断する（ステップ S 1 2）。補正候補ジャンルが存在しないと判断されると、補正候補ジャンルなしとして処理される（ステップ S 1 3）。

【 0 1 3 1 】

補正候補ジャンルが存在すると判断されると、補正候補ジャンルが 2 つ存在するか否か判断する（ステップ S 1 4）。

50

【 0 1 3 2 】

補正候補ジャンルが 2 つ存在する場合には、2 つのジャンルのうち、予め定めた優先順位、例えば、ジャンル I D の若い方のジャンルを補正対象ジャンルとして出力する（ステップ S 1 5）。

【 0 1 3 3 】

補正候補ジャンルがひとつしか存在しない場合には、そのジャンルを補正対象ジャンルとして出力する（ステップ S 1 6）。

【 0 1 3 4 】

以上のようにして、補正対象ジャンルを決定する。

【 0 1 3 5 】

なお、上述した補正対象ジャンルの決定処理は一例であって、これとは異なる補正対象ジャンルの決定処理であってもよい。

【 0 1 3 6 】

（チームによるジャンル補正時の画面表示）

本実施形態のゲームシステムにおけるチームによるジャンル補正時の画面表示について、図 1 1 を用いて説明する。

【 0 1 3 7 】

対戦する 2 人のプレーヤーによるログイン処理及びマッチング処理が完了すると、マスター側ゲーム装置 1 2 のディスプレイモニタ 3 4 に、ジャンル選択画面を表示するが、本実施形態では、チームによるジャンル補正に伴い、特徴的なジャンル選択画面となる。

【 0 1 3 8 】

図 1 1 は本実施形態のゲームシステムにおける、さんとさんが対戦する対戦ゲームのジャンル選択画面の一例である。図 1 1 (a)、(b)は、さん側のジャンル選択画面であり、図 1 1 (c)はさん側のジャンル選択画面である。

【 0 1 3 9 】

図 1 1 (a)は、チームによるジャンル補正がない状態でのさん側のジャンル選択画面である。

【 0 1 4 0 】

図 1 1 (a)のジャンル選択画面には、中央に、クイズのジャンル（自然科学ジャンル、言語・文学ジャンル、歴史・地理・社会ジャンル、エンターテインメントジャンル、漫画・アニメ・ゲームジャンル、スポーツジャンル、ファッション・グルメジャンル、趣味・雑学ジャンル）と、各ジャンルの自分のレベルと、レベルの比較結果と、対戦相手のレベルと、セレクト問題数とが表示されている。

【 0 1 4 1 】

レベルの比較結果は、「優勢」「互角」「劣勢」なる文字と、「>」「=」「<」なる記号で表される。セレクト問題数は、「優勢」の場合は 4 問、「互角」の場合は 3 問、「劣勢」の場合は 2 問となる。

【 0 1 4 2 】

図 1 1 (a)の、チームによるジャンル補正がない状態でのさん側のジャンル選択画面では次のように表示されている。

【 0 1 4 3 】

自然科学ジャンルでは、自己の「レベル 3」に対して対戦相手も「レベル 3」であるから、比較結果は「互角」「=」となり、セレクト問題数は「3 問」となる。

【 0 1 4 4 】

言語・文学ジャンルでは、自己の「レベル 3」に対して対戦相手は「レベル 4」であるから、比較結果は「劣勢」「<」となり、セレクト問題数は「2 問」となる。

【 0 1 4 5 】

歴史・地理・社会ジャンルでは、自己の「レベル 2」に対して対戦相手は「レベル 3」であるから、比較結果は「劣勢」「<」となり、セレクト問題数は「2 問」となる。

【 0 1 4 6 】

10

20

30

40

50

エンターテインメントジャンルでは、自己の「レベル 2」に対して対戦相手は「レベル 3」であるから、比較結果は「劣勢」「<」となり、セレクト問題数は「2 問」となる。

【0147】

漫画・アニメ・ゲームジャンルでは、自己の「レベル 3」に対して対戦相手は「レベル 3」であるから、比較結果は「互角」「=」となり、セレクト問題数は「3 問」となる。

【0148】

スポーツジャンルでは、自己の「レベル 3」に対して対戦相手は「レベル 2」であるから、比較結果は「優勢」「>」となり、セレクト問題数は「4 問」となる。

【0149】

ファッション・グルメジャンルでは、自己の「レベル 3」に対して対戦相手は「レベル 2」であるから、比較結果は「優勢」「>」となり、セレクト問題数は「4 問」となる。

10

【0150】

趣味・雑学ジャンルでは、自己の「レベル 2」に対して対戦相手は「レベル 3」であるから、比較結果は「劣勢」「<」となり、セレクト問題数は「2 問」となる。

【0151】

ジャンル選択画面の左側には、さん側の情報が表示される。図 11 (a) では、所属チーム名(チーム)、プレイヤー名()、段位(アンサー 8 級)、登録店舗名(ショールーム 1)、得意ジャンル(自然科学)が表示される。

【0152】

ジャンル選択画面の右側には、対戦相手のさん側の情報が表示される。図 11 (b) では、プレイヤー名()、段位(アンサー 9 級)、登録店舗名(ショールーム 2)、得意ジャンル(語学・文学)が表示される。チームに所属していないので、所属チーム名は表示されない。

20

【0153】

ここで、「苦手ジャンル」である趣味・雑学ジャンルが、他のチームメンバーの成績によりジャンル補正され、本来「レベル 2」であったものが 1 レベルアップして「レベル 3」に補正されたとする。

【0154】

ジャンル補正されたときは、図 11 (a) のジャンル選択画面の領域 A が、図 11 (b) のように表示される。図 11 (b) は、チームによるジャンル補正された状態でのさん側のジャンル選択画面の領域 A である。

30

【0155】

趣味・雑学ジャンルでは、自己のレベルが「レベル 2 + 1」と 1 レベルアップされたことがわかるように表示される。対戦相手のレベルは「レベル 3」であるから、比較結果は「対等」「=」となり、セレクト問題数は「3 問」となる。

【0156】

図 11 (c) は、チームによりさんがジャンル補正された状態での対戦相手であるさん側のジャンル選択画面の領域 A である。

【0157】

さん側のジャンル選択画面であるので、図 11 (c) に示すように、ジャンル選択画面の左側にさん側の情報が表示され、ジャンル選択画面の右側にさん側の情報が表示される。

40

【0158】

図 11 (c) に示すように、ジャンル選択画面の領域 A の左側に、さんの得意ジャンル(語学・文学)が表示され、右側に、さんの得意ジャンル(自然科学)が表示される。

【0159】

そして、ジャンル選択画面の領域 A 中央の趣味・雑学ジャンルでは、自己(さん)のレベルが「レベル 3」と表示され、対戦相手(さん)のレベルも「レベル 3」と表示され、比較結果は「対等」「=」と、セレクト問題数は「3 問」と表示される。

50

【0160】

対戦相手（ さん ）の「レベル3」は、本来「レベル2」であったものが1レベルアップして「レベル3」に補正されたものであるが、 さん側のジャンル選択画面にはレベルアップされたことがわからないように表示される。

【0161】

これにより、 さんの対戦相手の さんは、 さんの趣味・雑学のレベルが高いと誤解し、対戦相手から苦手ジャンルを選択されることを抑制することができる。

【0162】

[第2の実施形態（他の対戦ゲーム）]

本発明の第2の実施形態によるゲームシステムについて説明する。

10

【0163】

本実施形態のゲームシステムは、第1の実施形態と同様に、全国のアミューズメント施設内に設置されたゲーム装置がインターネットを介して接続され、地域的に離れたプレイヤー同士であっても対戦ゲームを行うことができるように構成されている。

【0164】

本実施形態のゲームシステムの基本構成は、第1の実施形態のゲームシステムと同様であるが、第1実施形態では対戦ゲームがクイズゲームであるのに対し、本実施形態では対戦ゲームのカテゴリーが異なる。

【0165】

第1実施形態のように、対戦ゲームのカテゴリーがクイズゲームの場合には、対戦条件は、複数あるクイズのジャンルからどのジャンルを選択するかにより決定される。苦手／得意は、クイズのジャンル毎の成績により決定される。

20

【0166】

本実施形態における対戦ゲームのカテゴリーは、クイズゲーム以外の対戦ゲーム、すなわち、レースゲーム、格闘ゲーム、ミニゲーム、麻雀ゲーム、テトリスゲーム等である。

【0167】

（第1具体例：レースゲーム）

本実施形態の第1具体例として、対戦ゲームのカテゴリーがレースゲームの場合について、図12乃至図16を用いて説明する。図12は本具体例のメンバーズカードのデータテーブルを示し、図13は本具体例の対戦ゲーム処理を示すフローチャートであり、図14乃至図16は本具体例の対戦ゲーム処理のゲーム画面を示すである。

30

【0168】

本具体例のレースゲームは、遊戯者が自動車等を操縦して他の遊戯者と順位を競い合うゲームである。

【0169】

レースゲームでは、そのレースを実行する様々なコースを設定する。コースを選択することが対戦条件を選択することになる。

【0170】

本具体例において、選択できるコースは、例えば、秋名湖コース、妙義コース、秋名コース、いろは坂コース、筑波コース、八方ヶ原コースである。

40

【0171】

レースを実行するコースは、コース距離が長いか短いか中位か、カーブが多いか少ないか中位か、コースの道幅が広いか狭いか中位か、上り坂が多いか少ないか中位か、下り坂が多いか少ないか中位か、等々の対戦条件が異なる。

【0172】

遊戯者には、例えば、距離が長いコースが得意な者や、カーブが多いコースが得意な者等がいる。このように、遊戯者は、レースを実行するコースの対戦条件により得手不得手がある。ゲーム成績の低いコースは「苦手コース」であり、ゲーム成績の良いコースは「得意コース」である。

【0173】

50

レースゲームの対戦時に、互いに自分の「苦手コース」「得意コース」を表示する。本実施形態では、そのような「苦手コース」「得意コース」の表示を、例えば、チームメンバーの成績等に基づいて補正し、自己の「苦手コース」又は「得意コース」の表示を隠蔽する。

【0174】

(メンバーズカードのデータテーブル)

本具体例のメンバーズカードのデータテーブルを図12に示す。なお、ゲームシステムのサーバ又はゲーム装置に格納されるプレイヤーデータテーブルも同様である。

【0175】

本実施形態のゲームシステムでは、プレイヤーはメンバーズカード16を読み取らせて、クイズゲームに参加する。メンバーズカード16であるICカードには、図12に示すデータテーブルが格納されている。

10

【0176】

メンバーズカードのデータテーブルは、次の各欄により構成されている。

1. メンバーズカードを発行した店舗情報を示す「店舗ID」欄
2. プレイヤーに割当てられたユーザーID情報を示す「UID」欄
3. プレイヤーの名前を示す「名前」欄
4. プレイヤーのニックネームを示す「ニックネーム」欄
5. プレイヤーが選択したキャラクタを示す「選択キャラクタ」欄
6. プレイヤーが参加しているチーム情報を示す「チームID」欄
7. ゲームの各コースのレベルを示す「レベル」欄
8. プレイヤーのプレー履歴を示す「プレー履歴」欄
9. プレイヤーが所有する苦手隠しアイテムを示す「苦手隠しアイテム」欄

20

7. 「レベル」欄は、コース別の次の各「レベル」欄により構成されている。

71. プレイヤーの秋名湖コースに対する能力を示す「秋名湖コースのレベル」欄
72. プレイヤーの妙義コースに対する能力を示す「妙義コースのレベル」欄
73. プレイヤーの赤城コースに対する能力を示す「赤城コースのレベル」欄
74. プレイヤーの秋名コースに対する能力を示す「秋名コースのレベル」欄
75. プレイヤーのいろは坂コースに対する能力を示す「いろは坂コースのレベル」欄
76. プレイヤーの筑波コースに対する能力を示す「筑波コースのレベル」欄
77. プレイヤーの八方ヶ原コースに対する能力を示す「八方ヶ原コースのレベル」欄

30

例えば、対戦するプレイヤーのプレイヤーデータテーブルにおける「レベル」欄を比較して「苦手コース」「得意コース」と判断する。

【0177】

(対戦ゲーム処理)

本具体例によるゲームシステムにおける対戦ゲーム処理について図13のフローチャートを用いて説明する。

【0178】

図13のフローチャートでは、マスター側プレイヤーの動作、マスター側ゲーム装置12の処理、サーバ30の処理、スレーブ側ゲーム装置12の処理、スレーブ側プレイヤーの動作と共に、それらの処理間の関係も示している。

40

【0179】

本実施形態による対戦ゲーム処理の概要について説明する。2人のプレイヤーにより対戦形式でレースゲームを行う。対戦する2台のゲーム装置12の一方をマスター、他方をスレーブと定めている。

【0180】

まず、マスター側プレイヤーは、マスター側ゲーム装置12のICカードI/F(インターフェース)18にメンバーズカード16を挿入する(ステップA01)。マスター側ゲーム装置12は、挿入されたメンバーズカード16の識別情報に基づいて、サーバ30に対戦リクエストを送信する(ステップB01)。

50

【0181】

一方、スレーブ側プレイヤーは、スレーブ側ゲーム装置12のICカードI/F（インターフェース）18にメンバーズカード16を挿入する（ステップE01）。スレーブ側ゲーム装置12は、挿入されたメンバーズカード16の識別情報に基づいて、サーバ30に対戦リクエストを送信する（ステップD01）。

【0182】

サーバ30は、マスター側プレイヤーとスレーブ側プレイヤーからの対戦リクエストに基づいて、両者をマッチングして、対戦を決定する（ステップC01）。

【0183】

サーバ30は、所定のルールに基づいて、対戦する両プレイヤーの一方にコース選択権を与える決定をする（ステップC02）。所定のルールとしては、例えば、ゲームシステムへのログオン時刻の早いプレイヤーにコース選択権を与える、ランダムなくじ引きにより選ばれたプレイヤーにコース選択権を与える、等がある。

10

【0184】

サーバ30のコース選択権決定に基づいて、マスター側ゲーム装置12のディスプレイモニタ34に、図14に示すような、コース選択用画面の原画面を表示する（ステップB02）。同様に、スレーブ側ゲーム装置12のディスプレイモニタ34にもコース選択用画面の原画面（図示せず）を表示する（ステップD02）。

【0185】

コース選択用画面の原画面とは、後述する苦手隠蔽処理、すなわち、苦手な成績を偽装して表示する成績偽装処理が行われる前のコース選択用のゲーム画面である。

20

【0186】

図14に示すように、ゲーム画面右側には、レースコース選択用の「秋名湖コース選択ボタン」「妙義コース選択ボタン」「赤城コース選択ボタン」「秋名コース選択ボタン」「いろは坂コース選択ボタン」「筑波コース選択ボタン」「八方ヶ原コース選択ボタン」が設けられている。

【0187】

ゲーム画面中央には、選択されたレースコースの詳細が示され、ゲーム画面下部には、選択されてレースコースでの対戦プレイヤーのレベルが星印により示されている。図14では、選択された秋名湖コースの詳細と、秋名湖コースでの自分のレベル（ ）と、対戦プレイヤーのレベル（ ）が示されている。秋名湖コースは苦手コースであることがわかる。

30

【0188】

図13のフローチャートでは、スレーブ側プレイヤーにコース選択権が与えられる。本具体例では、コース選択権が与えられなかったマスター側プレイヤーが苦手隠し処理を行うことができる。

【0189】

マスター側ゲーム装置12は、サーバ30に記録されたチーム情報（ステップC03）や、ICカードに記録された苦手隠しアイテム（ステップA02）等に基づいて、マスター側プレイヤーが苦手隠し条件を満足しているかどうか判定する（ステップB03）。

40

【0190】

苦手隠し条件の判定には、例えば、第1実施形態のようにサーバ30に格納されたチーム情報に基づいて判定する方式や、マスター側プレイヤーが苦手隠しアイテムを保持しているかに基づいて判定する方式等がある。苦手隠しアイテムは、例えば、ゲーム実行中に獲得又は購入できる特殊なアイテムである。獲得又は購入された苦手隠しアイテムは、メンバーズカード16に記録される（図12参照）。

【0191】

ステップB03の苦手隠し条件の判定結果にもとづいて、マスター側ゲーム装置12において苦手隠蔽有りの処理又は苦手隠蔽無しの処理を行い（ステップB04）、処理済みのコース選択画面をディスプレイモニタ34に表示する（ステップB05）。

50

【 0 1 9 2 】

また、スレーブ側ゲーム装置 1 2 においても苦手隠蔽有りの処理又は苦手隠蔽無しの処理を行い（ステップ D 0 4）、処理済みのコース選択画面をディスプレイモニタ 3 4 に表示する（ステップ D 0 5）。

【 0 1 9 3 】

図 1 5 及び図 1 6 のゲーム画面は、マスター側プレイヤーが苦手隠し条件を満足していると判断され、苦手隠蔽処理が行われたコース選択画面である。図 1 5 のゲーム画面は、成績偽装により苦手隠蔽したマスター側プレイヤーに対するコース選択画面であり、図 1 6 のゲーム画面は、成績偽装により苦手隠蔽されたスレーブ側プレイヤーに対するコース選択画面である。

10

【 0 1 9 4 】

図 1 4 に示すマスター側プレイヤーに対するコース選択の原画面では、プレイヤーのレベルが「」、対戦プレイヤーのレベルが「」と表示されていたが、図 1 5 に示すマスター側プレイヤーに対する苦手隠蔽処理後のコース選択画面では、プレイヤーのレベルは「 + 」、対戦プレイヤーのレベルが「」と表示され、プレイヤーのレベルに 3 つの が加えられ、自らが偽装表示して本当の成績を隠蔽したレベルであることがわかるように表示されている。

【 0 1 9 5 】

スレーブ側プレイヤーに対する苦手隠蔽処理後のコース選択画面では、図 1 6 に示すように、プレイヤーのレベルは「」、対戦プレイヤーのレベルが「」と表示される。本当は「」である対戦プレイヤーのレベルが「」と変更され、対戦プレイヤーの成績が偽装され、苦手であることが隠蔽されている。

20

【 0 1 9 6 】

次に、スレーブ側プレイヤーによるコース選択操作（ステップ E 0 2）に基づいて、マスター側ゲーム装置 1 2、サーバ 3 0、スレーブ側ゲーム装置 1 2 において、選択コースを決定する（ステップ B 0 6、ステップ C 0 4、ステップ D 0 5）。

【 0 1 9 7 】

次に、マスター側プレイヤーによるレースゲーム操作（ステップ A 0 3）及びスレーブ側プレイヤーによるレースゲーム操作（ステップ E 0 3）に基づいて、マスター側ゲーム装置 1 2、サーバ 3 0、スレーブ側ゲーム装置 1 2 において、レースゲームが実行され（ステップ B 0 7、ステップ C 0 5、ステップ D 0 7）、レース結果が保存される（ステップ B 0 8、ステップ C 0 6、ステップ D 0 8）。

30

【 0 1 9 8 】

（第 2 具体例：格闘ゲーム）

本実施形態の第 2 具体例として、対戦ゲームのカテゴリーが格闘ゲームの場合について、図 1 7 乃至図 2 1 を用いて説明する。図 1 7 は本具体例のメンバーズカードのデータテーブルを示し、図 1 8 は本具体例の対戦ゲーム処理を示すフローチャートであり、図 1 9 乃至図 2 1 は本具体例の対戦ゲーム処理のゲーム画面を示すである。

【 0 1 9 9 】

本具体例の格闘ゲームは、遊戯者がコントローラを操作してキャラクタ同士を戦わせるゲームである。

40

【 0 2 0 0 】

格闘ゲームでは、そのファイトを行う様々なステージを設定する。ステージを選択することが対戦条件を選択することになる。

【 0 2 0 1 】

本具体例において、選択できるステージは、例えば、A R E N E ステージ、G R E A T W A L L ステージ、C A S T L E ステージ、C A V E ステージ、G Y M N A S I U M ステージ、G A R D E N ステージ、H A R B O R ステージ、S H R I N E ステージ、C I T Y ステージ、C O L O S S E U M ステージ、A Q U A R I U M ステージ、I S L A N D ステージ、T E M P L E ステージ、H A N G E R ステージである。

50

【0202】

ファイトを行うステージは、ステージが広いか普通か狭いか、ステージを囲う壁があるかないか、その壁が高いか普通か低いか、その壁が破壊可能か破壊不可能か、ステージの形状が正方形か長方形か円形か、ステージが平坦か傾斜しているか、等々の対戦条件が異なる。

【0203】

例えば、破壊不可能な壁に囲われたステージの場合には、ファイト中にリングアウトとなることはない。破壊可能な壁に囲われたステージの場合には、壁がある間はファイト中にリングアウトとなることはないが、壁が破壊されるとリングアウトとなることがある。壁で囲われていないステージの場合には、常にリングアウトがありうる。このように、壁の有無や、壁が破壊可能か不可能かにより、勝利条件や対戦環境が異なる。

10

【0204】

また、高い壁に囲われたステージの場合には、空中リングアウトが起こりにくい、壁を登れるキャラクタであれば高い壁を利用した必殺技を使いことができる、等の勝利条件や対戦環境が異なる。

【0205】

一方、低い壁に囲われたステージの場合には、空中リングアウトが起こりやすい、特定の技で相手キャラクタに低い壁を乗り越えさせてリングアウト勝ちできる、等の勝利条件や対戦環境が異なる。

【0206】

また、傾斜したステージの場合には、高い方から低い方に攻撃することにより攻撃力が上がる技を使える、等の勝利条件や対戦環境が異なる。

20

【0207】

遊戯者には、例えば、広いステージが得意な者や、破壊可能な壁で囲われたステージが得意な者、円形ステージが得意な者等がいる。このように、遊戯者は、ファイトを行うステージにより得手不得手がある。ゲーム成績の低いステージは「苦手ステージ」であり、ゲーム成績の良いステージは「得意ステージ」である。

【0208】

格闘ゲームの対戦時に、互いに自分の「苦手ステージ」「得意ステージ」を表示する。本実施形態では、そのような「苦手ステージ」「得意ステージ」の表示を、例えば、チームメンバーの成績等に基づいて補正し、自己の「苦手ステージ」又は「得意ステージ」の表示を隠蔽する。

30

【0209】

なお、上述した格闘ゲームでは、ステージの選択により対戦条件を選択したが、キャラクタにより技の種類や性能が異なるので、対戦キャラクタの相違が対戦条件の相違となる場合もあり、その場合にはキャラクタの選択が対戦条件の選択となりうる。

【0210】

(メンバーズカードのデータテーブル)

本具体例のメンバーズカードのデータテーブルを図17に示す。なお、ゲームシステムのサーバ又はゲーム装置に格納されるプレーヤーデータテーブルも同様である。

40

【0211】

本実施形態のゲームシステムでは、プレーヤーはメンバーズカード16を読み取らせて、クイズゲームに参加する。メンバーズカード16であるICカードには、図17に示すデータテーブルが格納されている。

【0212】

メンバーズカードのデータテーブルは、次の各欄により構成されている。

1. メンバーズカードを発行した店舗情報を示す「店舗ID」欄
2. プレーヤーに割当てられたユーザーID情報を示す「UID」欄
3. プレーヤーの名前を示す「名前」欄
4. プレーヤーのニックネームを示す「ニックネーム」欄

50

- 5. プレーヤーが選択したキャラクタを示す「選択キャラクタ」欄
- 6. プレーヤーが参加しているチーム情報を示す「チームID」欄
- 7. ゲームの各ステージのレベルを示す「レベル」欄
- 8. プレーヤーのプレー履歴を示す「プレー履歴」欄
- 9. プレーヤーが所有する苦手隠しアイテムを示す「苦手隠しアイテム」欄

7. 「レベル」欄は、ステージ別の次の各「レベル」欄により構成されている。

7 1. プレーヤーのARENAステージに対する能力を示す「ARENAステージのレベル」欄

7 2. プレーヤーのGREAT WALLステージに対する能力を示す「GREAT WALLステージのレベル」欄

7 3. プレーヤーのCASTLEステージに対する能力を示す「CASTLEステージのレベル」欄

...

7 1 4. プレーヤーのHANGERステージに対する能力を示す「HANGERステージのレベル」欄

例えば、対戦するプレーヤーのプレーヤーデータテーブルにおける「レベル」欄を比較して「苦手ステージ」「得意ステージ」と判断する。

【0213】

(対戦ゲーム処理)

本具体例によるゲームシステムにおける対戦ゲーム処理について図18のフローチャートを用いて説明する。

【0214】

図18のフローチャートでは、マスター側プレーヤーの動作、マスター側ゲーム装置12の処理、サーバ30の処理、スレーブ側ゲーム装置12の処理、スレーブ側プレーヤーの動作と共に、それらの処理間の関係も示している。

【0215】

本実施形態による対戦ゲーム処理の概要について説明する。2人のプレーヤーにより対戦形式で格闘ゲームを行う。対戦する2台のゲーム装置12の一方をマスター、他方をスレーブと定めている。

【0216】

まず、スレーブ側プレーヤーがスレーブ側ゲーム装置12のICカードI/F(インターフェース)18にメンバーズカード16を挿入する(ステップE11)。スレーブ側ゲーム装置12は、挿入されたメンバーズカード16の識別情報に基づいて、サーバ30に対戦リクエストを送信し、相手プレーヤー待ち状態となる(ステップD11)。

【0217】

次に、マスター側プレーヤーがマスター側ゲーム装置12のICカードI/F(インターフェース)18にメンバーズカード16を挿入する(ステップA11)。マスター側ゲーム装置12は、挿入されたメンバーズカード16の識別情報に基づいて、サーバ30に対戦リクエストを送信し、格闘ステージに乱入する(ステップB11)。この格闘ゲームでは、乱入した側がステージ選択権を有する。

【0218】

サーバ30は、対戦する両プレーヤーの各ステージのレベルを比較し、ステージ得意度を演算する(ステップC12)。

【0219】

サーバ30のステージ得意度の演算に基づいて、マスター側ゲーム装置12のディスプレイモニタ34に、図19に示すような、ステージ選択用画面の原画面を表示する(ステップB12)。同様に、スレーブ側ゲーム装置12のディスプレイモニタ34にも、ステージ選択用画面の原画面(図示せず)を表示する(ステップD12)。

【0220】

ステージ選択用画面の原画面とは、後述する苦手隠蔽処理が行われる前のステージ選択

10

20

30

40

50

用のゲーム画面である。

【0221】

図19に示すように、ゲーム画面左側には、格闘ステージ選択用の「ARENEステージ選択ボタン」「GREAT WALLステージ選択ボタン」「CASTLEステージ選択ボタン」「CAVEステージ選択ボタン」「GYMNASIUMステージ選択ボタン」「GARDENステージ選択ボタン」「HARBORステージ選択ボタン」「SHRINEステージ選択ボタン」「CITYステージ選択ボタン」「COLLOSSEUMステージ選択ボタン」「AQUARIUMステージ選択ボタン」「ISLANDステージ選択ボタン」「TEMPLEステージ選択ボタン」「HANGERステージ選択ボタン」が表示されている。

10

【0222】

各選択ボタンの上側にはそのステージでの自分のレベルが表示され、下側にはそのステージでの対戦プレイヤーのレベルが表示されている。

【0223】

例えば、「ARENAステージ」では、自分のレベルとして1個の星「★」が示され、対戦プレイヤーのレベルとして4個の星「★★★★」が示されている。「ARENAステージ」は苦手ステージであることがわかる。

【0224】

ゲーム画面右側には、図19に示すように、選択ボタンで選択されたステージの詳細が示される。

20

【0225】

次に、マスター側プレイヤーとスレーブ側プレイヤーの両者に対して、苦手隠し条件の判定が行われる。

【0226】

マスター側ゲーム装置12は、サーバ30に記録されたチーム情報(ステップC13)や、ICカードに記録された苦手隠しアイテム(ステップA12)等に基づいて、マスター側プレイヤーが苦手隠し条件を満足しているかどうか判定する(ステップB13)。

【0227】

スレーブ側ゲーム装置12は、サーバ30に記録されたチーム情報(ステップC13)や、ICカードに記録された苦手隠しアイテム(ステップE12)等に基づいて、スレーブ側プレイヤーが苦手隠し条件を満足しているかどうか判定する(ステップD13)。

30

【0228】

苦手隠し条件の判定には、例えば、第1実施形態のようにサーバ30に格納されたチーム情報に基づいて判定する方式や、マスター側プレイヤーが苦手隠しアイテムを保持しているかに基づいて判定する方式等がある。苦手隠しアイテムは、例えば、ゲーム実行中に獲得又は購入できる特殊なアイテムである。獲得又は購入された苦手隠しアイテムは、メンバーズカード16に記録される(図17参照)。

【0229】

マスター側ゲーム装置12は、ステップB13の苦手隠し条件の判定結果にもとづいて、苦手隠しステージを選択し(ステップB14)、苦手隠蔽有りの処理又は苦手隠蔽無し of 処理を行い(ステップB15)、処理済みのステージ選択画面をディスプレイモニタ34に表示する(ステップB16)。

40

【0230】

同様に、スレーブ側ゲーム装置12は、ステップD13の苦手隠し条件の判定結果にもとづいて、苦手隠しステージを選択し(ステップD14)、苦手隠蔽有りの処理又は苦手隠蔽無し of 処理を行い(ステップD15)、処理済みのステージ選択画面をディスプレイモニタ34に表示する(ステップD16)。

【0231】

図20及び図21のゲーム画面は、マスター側プレイヤーが苦手隠し条件を満足していると判断され、苦手隠蔽処理が行われたステージ選択画面である。図20のゲーム画面は

50

、苦手隠蔽したマスター側プレイヤーに対するステージ選択画面であり、図 2 1 のゲーム画面は、苦手隠蔽されたスレーブ側プレイヤーに対するステージ選択画面である。

【0232】

図 1 9 に示すマスター側プレイヤーに対するステージ選択の原画面では、選択ボタン「ARENA ステージ」の上側に表示されたプレイヤーのレベルが「 」、下側に表示された対戦プレイヤーのレベルが「 」と表示されていたが、図 2 0 に示すマスター側プレイヤーに対する苦手隠蔽処理後のステージ選択画面では、選択ボタン「ARENA ステージ」の上側に表示されたプレイヤーのレベルは「 + 」、下側に表示された対戦プレイヤーのレベルが「 」と表示され、プレイヤーのレベルに 3 つの が加えられ、自らが隠蔽したレベルであることがわかるように表示されている。

10

【0233】

スレーブ側プレイヤーに対する苦手隠蔽処理後のステージ選択画面では、図 2 1 に示すように、選択ボタン「ARENA ステージ」の上側に表示されたスレーブ側プレイヤーのレベルは「 」、下側に表示された対戦プレイヤー（マスター側プレイヤー）のレベルが「 」と表示される。本当は「 」である対戦プレイヤーのレベルが「 」と変更され、マスター側プレイヤーである対戦プレイヤーの苦手が隠蔽されている。

【0234】

次に、マスター側プレイヤーによるステージ選択操作（ステップ A 1 3）に基づいて、マスター側ゲーム装置 1 2、サーバ 3 0、スレーブ側ゲーム装置 1 2において、選択ステージを決定する（ステップ B 1 7、ステップ C 1 4、ステップ D 1 7）。

20

【0235】

次に、マスター側プレイヤーによる格闘ゲーム操作（ステップ A 1 4）及びスレーブ側プレイヤーによる格闘ゲーム操作（ステップ E 1 4）に基づいて、マスター側ゲーム装置 1 2、サーバ 3 0、スレーブ側ゲーム装置 1 2において、格闘ゲームが実行され（ステップ B 1 8、ステップ C 1 5、ステップ D 1 8）、レース結果が保存される（ステップ B 1 9、ステップ C 1 6、ステップ D 1 9）。

【0236】

（第 3 具体例：ミニゲーム）

本実施形態の第 3 具体例として、対戦ゲームのカテゴリーがミニゲーム集の場合について、図 2 2 乃至図 2 6 を用いて説明する。図 2 2 は本具体例のメンバーズカードのデータテーブルを示し、図 2 3 は本具体例の対戦ゲーム処理を示すフローチャートであり、図 2 4 乃至図 2 6 は本具体例の対戦ゲーム処理のゲーム画面を示すである。

30

【0237】

本実施形態のミニゲーム集は、遊戯者がコントローラを操作して様々なミニゲームで戦うゲームである。

【0238】

ミニゲーム集では、実行するミニゲームを決定する。どのミニゲームを選択するかが対戦条件を選択することになる。

【0239】

本具体例において、選択できるミニゲームは、例えば、図形認識ミニゲーム、数字並べ替えミニゲーム、ボタン操作速度ミニゲーム、ボタン操作正確度ミニゲームである。

40

【0240】

ミニゲームは、どのような種類のミニゲームか、ボタン操作速度が重視されるミニゲームか否か、ボタン操作正確度が重視されるミニゲームか否か、等々の対戦条件が異なる。

【0241】

遊戯者には、例えば、ボタンを高速で操作することが得意な者や、ボタンを正確に操作することが得意な者等がいる。このように、遊戯者は、ミニゲームの種類により得手不得手がある。ゲーム成績の低いミニゲームは「苦手ミニゲーム」であり、ゲーム成績の良いミニゲームは「得意ミニゲーム」である。

50

【 0 2 4 2 】

ゲーム対戦時に、互いに自分の「苦手ミニゲーム」「得意ミニゲーム」を表示する。本実施形態では、そのような「苦手ミニゲーム」「得意ミニゲーム」の表示を、例えば、チームメンバーの成績等に基づいて補正し、自己の「苦手ミニゲーム」又は「得意ミニゲーム」の表示を隠蔽する。

【 0 2 4 3 】

(メンバーズカードのデータテーブル)

本具体例のメンバーズカードのデータテーブルを図 2 2 に示す。なお、ゲームシステムのサーバ又はゲーム装置に格納されるプレーヤーデータテーブルも同様である。

【 0 2 4 4 】

本実施形態のゲームシステムでは、プレーヤーはメンバーズカード 1 6 を読み取らせて、クイズゲームに参加する。メンバーズカード 1 6 である IC カードには、図 2 2 に示すデータテーブルが格納されている。

【 0 2 4 5 】

メンバーズカードのデータテーブルは、次の各欄により構成されている。

1. メンバーズカードを発行した店舗情報を示す「店舗 ID」欄
2. プレーヤーに割当てられたユーザー ID 情報を示す「UID」欄
3. プレーヤーの名前を示す「名前」欄
4. プレーヤーのニックネームを示す「ニックネーム」欄
5. プレーヤーが選択したキャラクタを示す「選択キャラクタ」欄
6. プレーヤーが参加しているチーム情報を示す「チーム ID」欄
7. ゲームの各ミニゲームのレベルを示す「レベル」欄
8. プレーヤーのプレー履歴を示す「プレー履歴」欄
9. プレーヤーが所有する苦手隠しアイテムを示す「苦手隠しアイテム」欄

7. 「レベル」欄は、ミニゲーム別の次の各「レベル」欄により構成されている。

7 1. プレーヤーの図形認識ミニゲームに対する能力を示す「図形認識ミニゲームのレベル」欄

7 2. プレーヤーの数字並べ替えミニゲームに対する能力を示す「数字並べ替えミニゲームのレベル」欄

7 3. プレーヤーのボタン操作速度ミニゲームに対する能力を示す「ボタン操作速度ミニゲームのレベル」欄

7 4. プレーヤーのボラン操作正確度ミニゲームに対する能力を示す「ボタン操作正確度ミニゲームのレベル」欄

例えば、対戦するプレーヤーのプレーヤーデータテーブルにおける「レベル」欄を比較して「苦手ミニゲーム」「得意ミニゲーム」と判断する。

【 0 2 4 6 】

(対戦ゲーム処理)

本具体例によるゲームシステムにおける対戦ゲーム処理について図 2 3 のフローチャートを用いて説明する。

【 0 2 4 7 】

図 2 3 のフローチャートでは、マスター側プレーヤーの動作、マスター側ゲーム装置 1 2 の処理、サーバ 3 0 の処理、スレーブ側ゲーム装置 1 2 の処理、スレーブ側プレーヤーの動作と共に、それらの処理間の関係も示している。

【 0 2 4 8 】

本実施形態による対戦ゲーム処理の概要について説明する。2 人のプレーヤーにより対戦形式で格闘ゲームを行う。対戦する 2 台のゲーム装置 1 2 の一方をマスター、他方をスレーブと定めている。

【 0 2 4 9 】

まず、マスター側プレーヤーがマスター側ゲーム装置 1 2 の IC カード I / F (インターフェース) 1 8 にメンバーズカード 1 6 を挿入する(ステップ A 2 1)。マスター側ゲ

10

20

30

40

50

ーム装置 12 は、挿入されたメンバーズカード 16 の識別情報に基づいて、サーバ 30 に対戦リクエストを送信する（ステップ B 2 1）。

【0250】

一方、スレーブ側プレーヤーがスレーブ側ゲーム装置 12 の IC カード I / F（インターフェース）18 にメンバーズカード 16 を挿入する（ステップ E 2 1）。スレーブ側ゲーム装置 12 は、挿入されたメンバーズカード 16 の識別情報に基づいて、サーバ 30 に対戦リクエストを送信する（ステップ D 2 1）。

【0251】

サーバ 30 は、マスター側プレーヤーとスレーブ側プレーヤーからの対戦リクエストに基づいて、両者をマッチングして、対戦を決定する（ステップ C 2 1）。ミニゲームの選択権は、マッチングされたマスター側プレーヤーとスレーブ側プレーヤーに交互に与えられる。

【0252】

サーバ 30 は、対戦する両プレーヤーの各ミニゲームのレベルを比較し、ミニゲーム得意度を演算する（ステップ C 2 2）。

【0253】

サーバ 30 のミニゲーム得意度の演算に基づいて、マスター側ゲーム装置 12 のディスプレイモニタ 34 に、図 19 に示すような、ミニゲーム選択用画面の原画面を表示する（ステップ B 2 2）。また、スレーブ側ゲーム装置 12 のディスプレイモニタ 34 にも、ミニゲーム選択用画面の原画面（図示せず）を表示する（ステップ D 2 2）。

【0254】

ミニゲーム選択用画面の原画面とは、後述する苦手隠蔽処理が行われる前のミニゲーム選択用のゲーム画面である。

【0255】

図 24 に示すように、ゲーム画面には、選択可能なミニゲーム選択用の 4 つの「選択ボタン」が 2 行 2 列で配置されている。

【0256】

各選択ボタンの上側にはそのミニゲームでの自分のレベルが表示され、下側にはそのミニゲームでの対戦プレーヤーのレベルが表示されている。例えば、右上の「選択ボタン」では、自分のレベルとして 1 個の星「★」が示され、対戦プレーヤーのレベルとして 4 個の星「★★★★」が示されている。右上の「選択ボタン」のミニゲームは苦手ミニゲームであることがわかる。

【0257】

次に、マスター側プレーヤーとスレーブ側プレーヤーの両者に対して、苦手隠し条件の判定が行われる。

【0258】

マスター側ゲーム装置 12 は、サーバ 30 に記録されたチーム情報（ステップ C 2 3）や、IC カードに記録された苦手隠しアイテム（ステップ A 2 2）等に基づいて、マスター側プレーヤーが苦手隠し条件を満足しているかどうか判定する（ステップ B 2 3）。

【0259】

スレーブ側ゲーム装置 12 は、サーバ 30 に記録されたチーム情報（ステップ C 2 3）や、IC カードに記録された苦手隠しアイテム（ステップ E 2 2）等に基づいて、スレーブ側プレーヤーが苦手隠し条件を満足しているかどうか判定する（ステップ D 2 3）。

【0260】

苦手隠し条件の判定には、例えば、第 1 実施形態のようにサーバ 30 に格納されたチーム情報に基づいて判定する方式や、マスター側プレーヤーが苦手隠しアイテムを保持しているかに基づいて判定する方式等がある。苦手隠しアイテムは、例えば、ゲーム実行中に獲得又は購入できる特殊なアイテムである。獲得又は購入された苦手隠しアイテムは、メンバーズカード 16 に記録される（図 22 参照）。

【0261】

10

20

30

40

50

マスター側ゲーム装置 1 2 は、ステップ B 2 3 の苦手隠し条件の判定結果にもとづいて、苦手隠しミニゲームを選択し（ステップ B 2 4）、苦手隠蔽有りの処理又は苦手隠蔽無しの処理を行い（ステップ B 2 5）、処理済みのミニゲーム選択画面をディスプレイモニタ 3 4 に表示する（ステップ B 2 6）。

【0262】

同様に、スレーブ側ゲーム装置 1 2 は、ステップ D 2 3 の苦手隠し条件の判定結果にもとづいて、苦手隠しミニゲームを選択し（ステップ D 2 4）、苦手隠蔽有りの処理又は苦手隠蔽無しの処理を行い（ステップ D 2 5）、処理済みのミニゲーム選択画面をディスプレイモニタ 3 4 に表示する（ステップ D 2 6）。

【0263】

図 2 5 及び図 2 6 のゲーム画面は、マスター側プレイヤーが苦手隠し条件を満足していると判断され、苦手隠蔽処理が行われたミニゲーム選択画面である。図 2 5 のゲーム画面は、苦手隠蔽したマスター側プレイヤーに対するミニゲーム選択画面であり、図 2 6 のゲーム画面は、苦手隠蔽されたスレーブ側プレイヤーに対するミニゲーム選択画面である。

【0264】

図 2 4 に示すマスター側プレイヤーに対するミニゲーム選択の原画面では、右上の「選択ボタン」の上側に表示されたマスター側プレイヤーのレベルが「」、下側に表示されたスレーブ側プレイヤーのレベルが「」と表示されていたが、図 2 5 に示すマスター側プレイヤーに対する苦手隠蔽処理後のミニゲーム選択画面では、右上の「選択ボタン」の上側に表示されたマスター側プレイヤーのレベルは「 + 」、下側に表示されたスレーブ側プレイヤーのレベルが「」と表示され、マスター側プレイヤーのレベルに 3 つの が加えられ、自らが隠蔽したレベルであることがわかるように表示されている。

【0265】

スレーブ側プレイヤーに対する苦手隠蔽処理後のミニゲーム選択画面では、図 2 6 に示すように、右上の「選択ボタン」の上側に表示されたスレーブ側プレイヤーのレベルは「」、下側に表示されたマスター側プレイヤー（対戦プレイヤー）のレベルが「」と表示される。本当は「」であるマスター側プレイヤー（対戦プレイヤー）のレベルが「」と変更され、マスター側プレイヤー（対戦プレイヤー）の苦手が隠蔽されている。

【0266】

次に、マスター側プレイヤーによる第 1 回ミニゲーム選択操作（ステップ A 2 3）に基づいて、マスター側ゲーム装置 1 2、サーバ 3 0、スレーブ側ゲーム装置 1 2 において、選択ミニゲームを決定する（ステップ B 2 7、ステップ C 2 4、ステップ D 2 7）。

【0267】

次に、マスター側プレイヤーによるミニゲーム操作（ステップ A 2 4）及びスレーブ側プレイヤーによるミニゲーム操作（ステップ E 2 3）に基づいて、マスター側ゲーム装置 1 2、サーバ 3 0、スレーブ側ゲーム装置 1 2 において、ミニゲームが実行され（ステップ B 2 8、ステップ C 2 5、ステップ D 2 8）、ミニゲーム結果が保存される（ステップ B 2 9、ステップ C 2 6、ステップ D 2 9）。

【0268】

次に、マスター側ゲーム装置 1 2 のディスプレイモニタ 3 4 に、図 2 5 に示す、処理済みのミニゲーム選択画面を表示し（ステップ B 3 0）、スレーブ側ゲーム装置 1 2 のディスプレイモニタ 3 4 に、図 2 6 に示す、処理済みのミニゲーム選択画面を表示する（ステップ D 3 0）。

【0269】

次に、スレーブ側プレイヤーによる第 2 回ミニゲーム選択操作（ステップ E 2 4）に基づいて、マスター側ゲーム装置 1 2、サーバ 3 0、スレーブ側ゲーム装置 1 2 において、選択ミニゲームを決定する（ステップ B 3 1、ステップ C 2 7、ステップ D 3 1）。

【0270】

10

20

30

40

50

次に、マスター側プレーヤーによるミニゲーム操作（ステップA25）及びスレーブ側プレーヤーによるミニゲーム操作（ステップE25）に基づいて、マスター側ゲーム装置12、サーバ30、スレーブ側ゲーム装置12において、ミニゲームが実行され（ステップB32、ステップC28、ステップD32）、ミニゲーム結果が保存される（ステップB33、ステップC29、ステップD33）。

【0271】

以降、マスター側プレーヤーとスレーブ側プレーヤーが交互にミニゲームを選択して、ミニゲーム集の対戦ゲームを行う。

【0272】

（第4具体例：麻雀ゲーム）

10

本実施形態の第4具体例として、対戦ゲームのカテゴリーが麻雀ゲームの場合について説明する。麻雀ゲームは、遊戯者がコントローラを操作して行う麻雀ゲームである。

【0273】

麻雀ゲームではローカルルールの種類が多く、そのローカルルールの有無により勝率が左右される。したがって、例えば、特定のローカルルールの有無が対戦条件となる。

【0274】

例えば、ローカル役（ダブル、トリプル役満等）を認めるか否か、イカサマ技やアイテムの使用可か不可か、四人打ちか三人打ちか、等のようなルールである。

【0275】

遊戯者は、麻雀ゲームの対戦条件（ローカルルールの有無）により得手不得手がある。ゲーム成績の低いルールは「苦手ルール」であり、ゲーム成績の良いルールは「得意ルール」である。

20

【0276】

麻雀ゲームの対戦時に、互いに自分の「苦手ルール」「得意ルール」を表示する。本実施形態では、そのような「苦手ルール」「得意ルール」の表示を、例えば、チームメンバーの成績等に基づいて表示しないようにし、自己の「苦手ルール」又は「得意ルール」の表示を隠蔽する。

【0277】

〔変形実施形態〕

本発明は上記実施形態に限らず種々の変形が可能である。

30

【0278】

例えば、上記実施形態では、アミューズメント施設内に設けられたゲーム装置がネットワークにより通信可能に接続されたゲームシステムを例として説明したが、本発明の原理は、ゲーム装置の代わりに、ネットワークを介してサーバと通信する手段を備えた家庭用ゲーム装置や、パーソナルコンピュータ、或いは、携帯電話、PHS、PDA等の携帯電話機等を用いてもよい。

【0279】

また、上記実施形態では、プレーヤーが別々のゲーム装置を操作して対戦するゲームシステムを例として説明したが、2人のプレーヤーが同じゲーム装置を操作して対戦する場合のゲーム装置の制御について本発明を適用してもよい。すなわち、サーバを用いることなく、単体のゲーム装置に複数の入力部を設けて対戦する場合や、複数のゲーム装置を直接接続して対戦する場合に本発明を適用してもよい。

40

【0280】

また、上記実施形態では、プレーヤーの識別のためにICカードを用いたが、磁気カード、定期券、Suicaカード、Edyカード、携帯電話等を用いてもよい。更に、プレーヤーを識別するものであれば、指紋や虹彩等の個人を識別する手段を用いてもよい。

【0281】

また、上記実施形態では、2人のプレーヤーが1対1で対戦する対戦形式のゲームであったが、複数のプレーヤーがチームを組んで、チーム対チームで対戦する対戦形式のゲームであってもよい。

50

【 0 2 8 2 】

また、上記実施形態では、プレイヤーのジャンル毎のレベルをＩＣカードやプレイヤーデータテーブルに格納し、そこから読み出したレベルに基づいて出題する問題を決定したが、ＩＣカードやプレイヤーデータテーブルには、ジャンルポイントや正答率、正当誤答の生データ等を記録しておき、ＩＣカード読み込み時や、プレイヤー同士の対戦時等、ゲーム進行にレベル情報が必要なときに、その都度所定の演算式により演算してレベルを決定してもよい。

【 0 2 8 3 】

また、本願発明における、各プレイヤーの各対戦条件におけるゲーム成績情報を各プレイヤー情報と関連づけて保存するゲーム成績情報保存手段や、対戦条件の選択時において各プレイヤーの各対戦条件におけるゲーム成績情報を表示手段のそれぞれに表示させるゲーム成績表示制御手段、ゲーム成績表示制御手段が各プレイヤーの各対戦条件におけるゲーム成績情報を各プレイヤーに対して表示させる際に一のプレイヤーが所定のゲーム成績偽装条件を満たしているか否かを判定し満たしている場合には当該一のプレイヤーのゲーム成績情報表示を他のプレイヤーに対して本来の成績とは異ならせて表示させるゲーム成績表示偽装手段は、それぞれ、マスター側ゲーム装置やスレーブ側ゲーム装置等のクライアント装置が有していてもよいし、サーバー装置が有していてもよい。

【図面の簡単な説明】

【 0 2 8 4 】

【図 1】本発明の第 1 実施形態によるゲームシステムの外観を示す図である。

【図 2】本発明の第 1 実施形態によるゲームシステムのブロック図である。

【図 3】本発明の第 1 実施形態のゲームシステムにおけるゲーム装置のブロック図である。

【図 4】本発明の第 1 実施形態のゲームシステムにおけるメンバーズカードデータテーブルを示す図である。

【図 5】本発明の第 1 実施形態のゲームシステムにおけるチームデータテーブルを示す図である。

【図 6】本発明の第 1 実施形態のゲームシステムのサーバ又はゲーム装置に格納されるプレイヤーデータテーブルを示す図である。

【図 7】本発明の第 1 実施形態のゲームシステムのゲーム装置に格納される問題データベースを示す図である。

【図 8】本発明の第 1 実施形態のゲームシステムにおけるチームによるジャンル補正を説明するための図である。

【図 9】本発明の第 1 実施形態による補正対象ジャンルの決定処理を示すフローチャート（その 1）である。

【図 10】本発明の第 1 実施形態による補正対象ジャンルの決定処理を示すフローチャート（その 2）である。

【図 11】本発明の第 1 実施形態による対戦ゲーム処理でのゲーム画面を示す図である。

【図 12】本発明の第 2 の実施形態によるゲームシステムの第 1 具体例のメンバーズカードのデータテーブルを示す図である。

【図 13】本発明の第 2 の実施形態によるゲームシステムの第 1 具体例の対戦ゲーム処理のフローチャートを示す図である。

【図 14】本発明の第 2 の実施形態によるゲームシステムの第 1 具体例の対戦ゲーム処理のゲーム画面（原画面）を示す図である。

【図 15】本発明の第 2 の実施形態によるゲームシステムの第 1 具体例の対戦ゲーム処理のゲーム画面を示す図（その 1）である。

【図 16】本発明の第 2 の実施形態によるゲームシステムの第 1 具体例の対戦ゲーム処理のゲーム画面を示す図（その 2）である。

【図 17】本発明の第 2 の実施形態によるゲームシステムの第 2 具体例のメンバーズカードのデータテーブルを示す図である。

【図 18】本発明の第 2 の実施形態によるゲームシステムの第 2 具体例の対戦ゲーム処理のフローチャートを示す図である。

【図 19】本発明の第 2 の実施形態によるゲームシステムの第 2 具体例の対戦ゲーム処理のゲーム画面（原画面）を示す図である。

【図 20】本発明の第 2 の実施形態によるゲームシステムの第 2 具体例の対戦ゲーム処理のゲーム画面を示す図（その 1）である。

【図 21】本発明の第 2 の実施形態によるゲームシステムの第 2 具体例の対戦ゲーム処理のゲーム画面を示す図（その 2）である。

【図 22】本発明の第 2 の実施形態によるゲームシステムの第 3 具体例のメンバーズカードのデータテーブルを示す図である。

【図 23】本発明の第 2 の実施形態によるゲームシステムの第 3 具体例の対戦ゲーム処理のフローチャートを示す図である。

【図 24】本発明の第 2 の実施形態によるゲームシステムの第 3 具体例の対戦ゲーム処理のゲーム画面（原画面）を示す図である。

【図 25】本発明の第 2 の実施形態によるゲームシステムの第 3 具体例の対戦ゲーム処理のゲーム画面を示す図（その 1）である。

【図 26】本発明の第 2 の実施形態によるゲームシステムの第 3 具体例の対戦ゲーム処理のゲーム画面を示す図（その 2）である。

【符号の説明】

【0285】

10 ... アミューズメント施設

12 ... ゲーム装置

14 ... 処理装置

15 ... ディスプレイモニタ

16 ... メンバーズカード

18 ... ICカード I / F

20 ... LAN

22 ... インターネット

24 ... タッチパネル

26 ... 選択ボタン

28 ... 実行ボタン

30 ... サーバ

32 ... 筐体

34 ... ディスプレイモニタ

36 ... コイン投入部

38 ... 携帯サーバ

39 ... 携帯電話

40 ... CPU

42 ... システムメモリ

44 ... バスアービタ

46 ... プログラムデータ記憶装置又は記憶媒体

48 ... BOOTROM

50 ... レンダリングプロセッサ

52 ... グラフィックメモリ

56 ... サウンドプロセッサ

58 ... サウンドメモリ

60 ... スピーカ

62 ... 通信インターフェース

64 ... モデム

66 ... ペリフェラル I / F

10

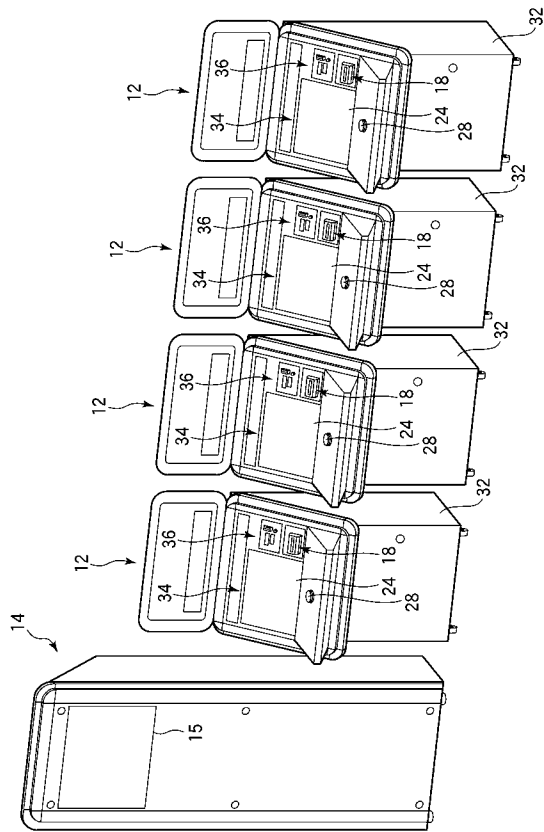
20

30

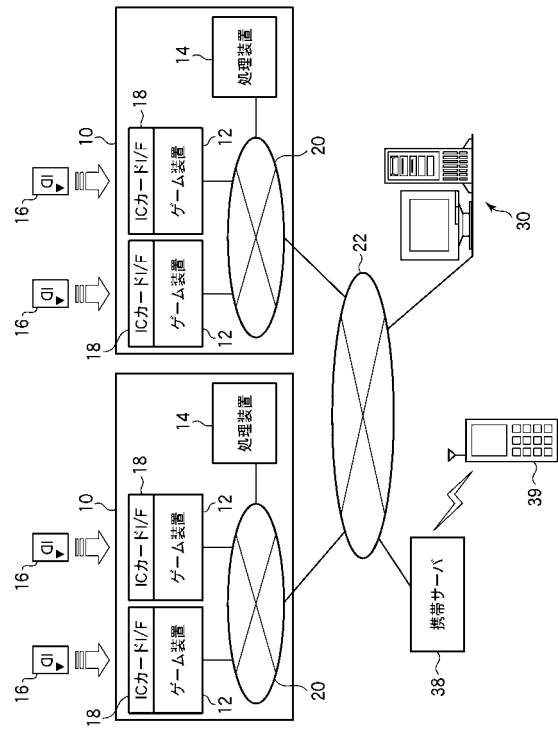
40

50

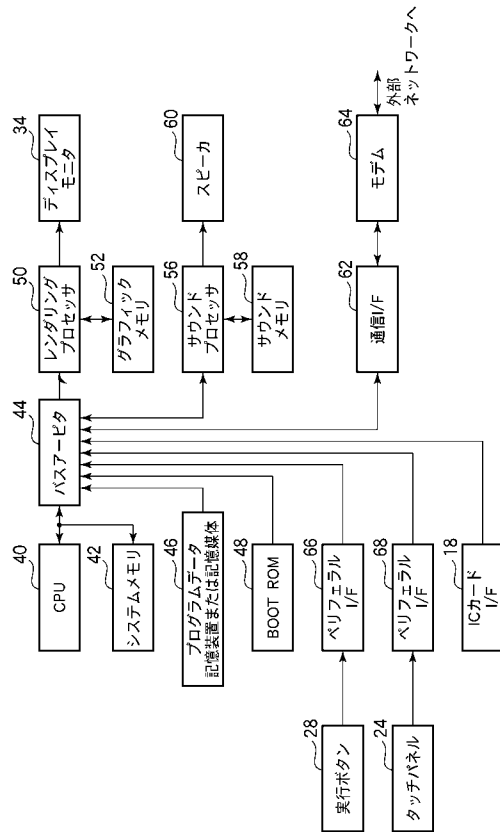
【 図 1 】



【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】

[illegible]

【 図 5 】

160

【 図 6 】

(a) プレーヤーデータテーブル

項目	内容
店舗ID	
ユーザーID	
名前	
ニックネーム	
選択キャラクター	
チームID	
01自然科学ジャンルのジャンルポイント	
02語学・文学ジャンルのジャンルポイント	
03歴史・地理・社会ジャンルのジャンルポイント	
04エンターテインメントジャンルのジャンルポイント	
05漫画・アニメ・ゲームジャンルのジャンルポイント	
06スポーツジャンルのジャンルポイント	
07ファッション・グルメジャンルのジャンルポイント	
08趣味・雑学ジャンルのジャンルポイント	
得意ジャンルID	
苦手ジャンルID	
補正候補ジャンルID	
補正対象ジャンルID	
プレー履歴	

(b) 【対戦プレイヤーデータテーブル】

項目	内容
店舗ID	
ユーザーID	
名前	
ニックネーム	
選択キャラクタ	
チームID	
01自然科学ジャンルのジャンルポイント	
02語学・文学ジャンルのジャンルポイント	
03歴史・地理・社会ジャンルのジャンルポイント	
04エンターテインメントジャンルのジャンルポイント	
05漫画・アニメ・ゲームジャンルのジャンルポイント	
06スポーツジャンルのジャンルポイント	
07ファッション・グルメジャンルのジャンルポイント	
08趣味・雑学ジャンルのジャンルポイント	
得意ジャンルID	
苦手ジャンルID	
補正候補ジャンルID	
補正対象ジャンルID	
プレー履歴	

【 図 7 】

【問題データベース】

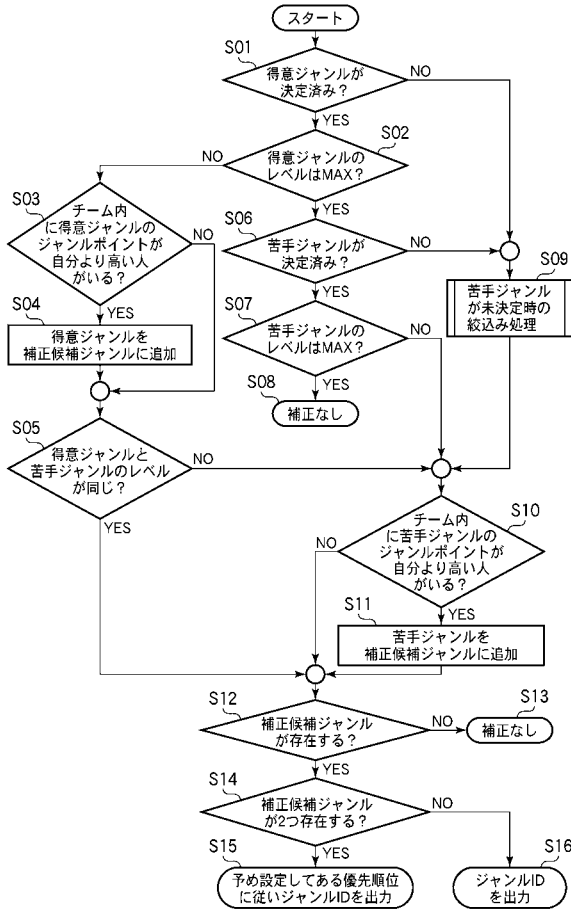
ジャンル	問題
01自然科学ジャンル	
02語学・文学ジャンル	
03歴史・地理・社会ジャンル	
04エンターテイメントジャンル	
05漫画・アニメ・ゲームジャンル	
06スポーツジャンル	
07ファッション・グルメジャンル	
08趣味・雑学ジャンル	

150

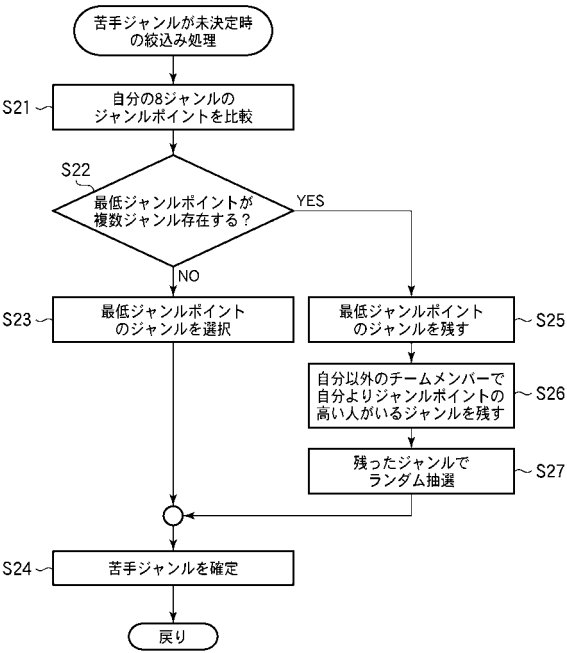
【 図 8 】

所属 メンバー	GP							
	自然科学	語学・文学	歴史・地理・社会	エンターテイメント	漫画・アニメ・ゲーム	スポーツ	グルメ・生活	趣味・雑学
メンバーA	24 (3) 苦手	52	34	44	54	76 (5) 得意	39	40
メンバーB	200 (7) 得意	200 (7)	200 (7)	200 (7)	200 (7)	200 (7)	200 (7)	200 (7)
メンバーC	432	555	400	323	511	580 (MAX) 得意	433	301 (8) 苦手

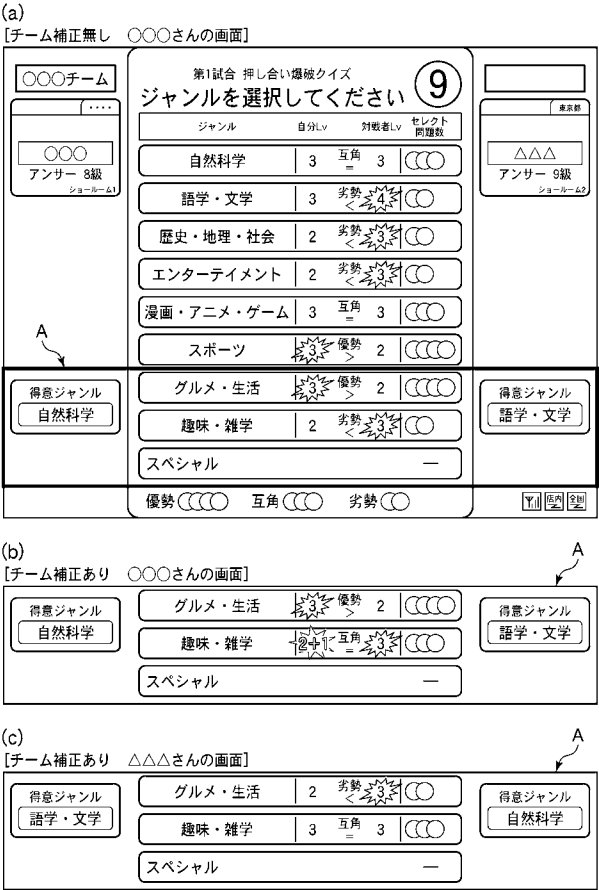
【 図 9 】



【 図 10 】



【図 1 1】

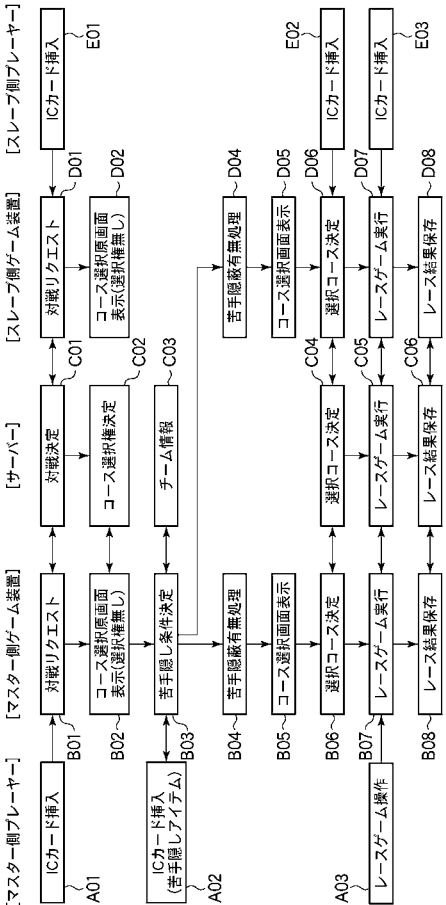


【図 1 2】

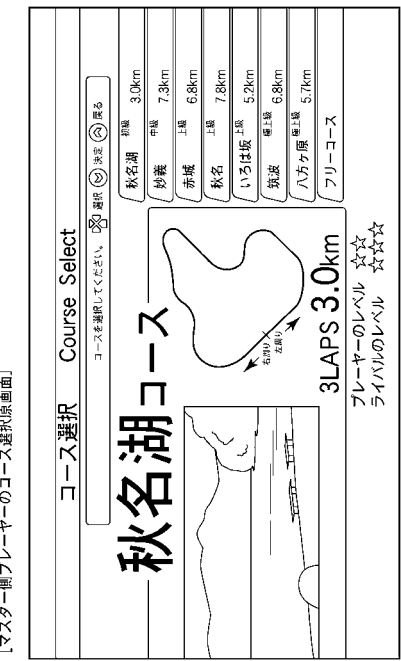
[メンバーカードデータテーブル]
[プレイヤーデータテーブル]

項目	内容
店舗ID	
ユーザーID	
名前	
ニックネーム	
選択キャラクタ	
チームID	
01秋名湖コースのレベル	
02妙義コースのレベル	
03赤城コースのレベル	
04秋名コースのレベル	
05いろは坂コースのレベル	
06筑波コースレベル	
07八ヶヶ原コースのレベル	
ブレイ履歴	
苦手隠しアイテム	

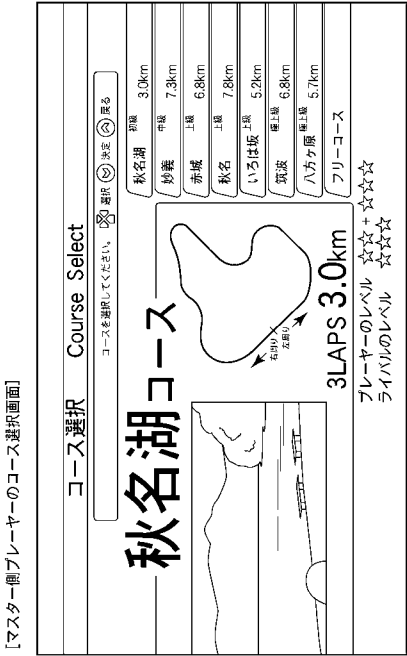
【図 1 3】



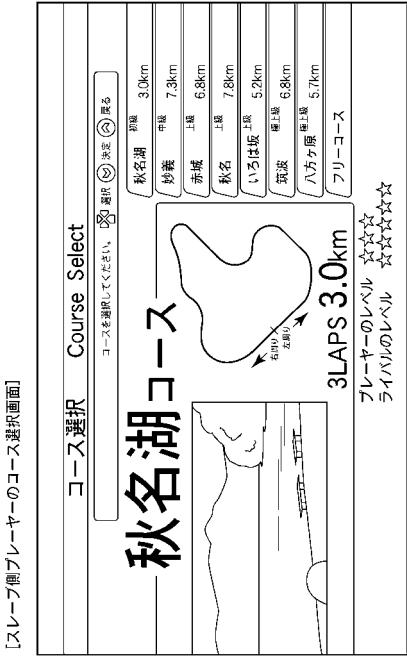
【図 1 4】



【図 15】



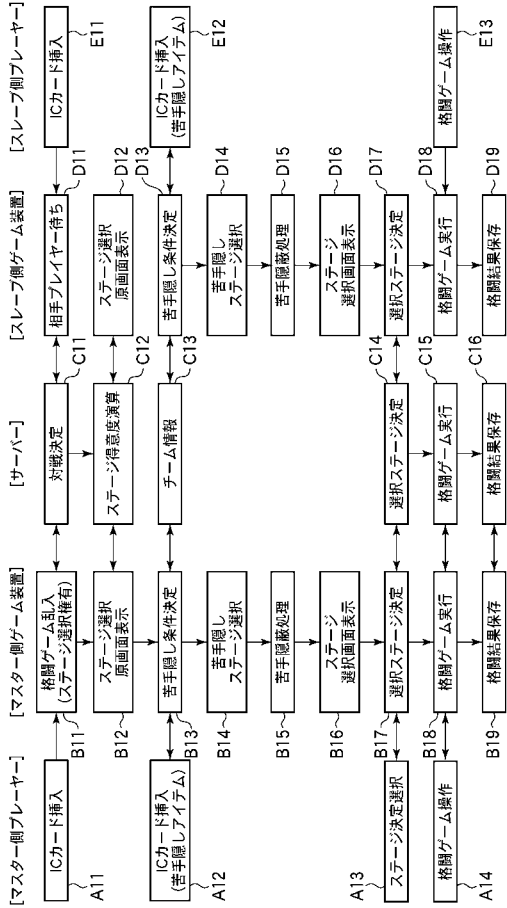
【図 16】



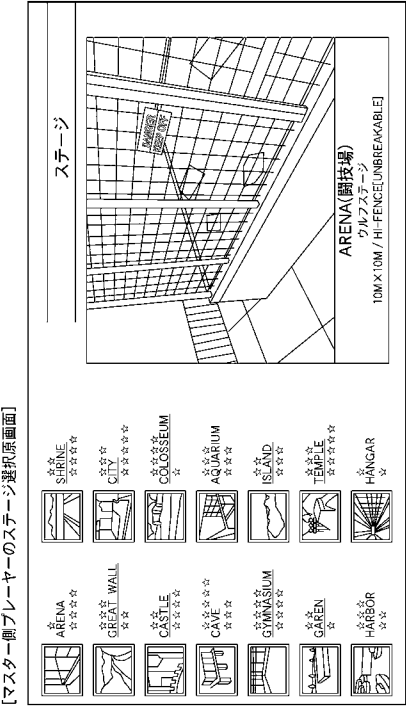
【図 17】

[メンバーカードデータテーブル]	
[プレイヤーデータテーブル]	
項目	内容
店舗ID	
ユーザーID	
名前	
ニックネーム	
選択キャラクタ	
チームID	
01ARENEステージのレベル	
02GREAT WALLステージのレベル	
03CASTLEステージのレベル	
04CAVEステージのレベル	
...	
14HANGERステージのレベル	
プレー履歴	
苦手隠しアイテム	

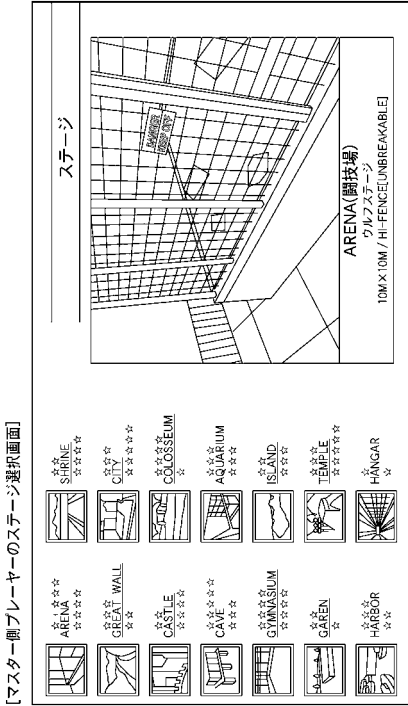
【図 18】



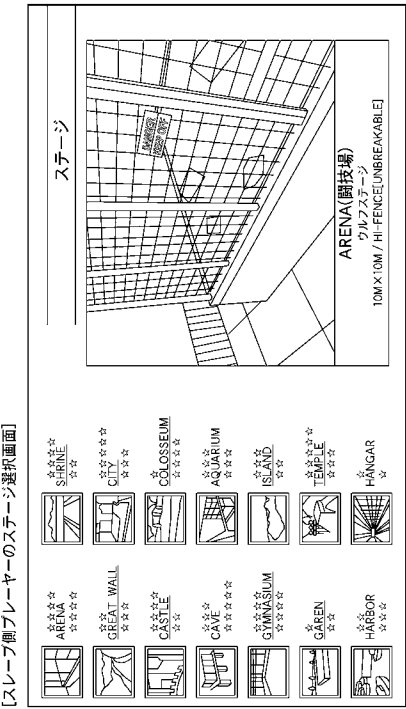
【図 19】



【図 20】



【図 21】

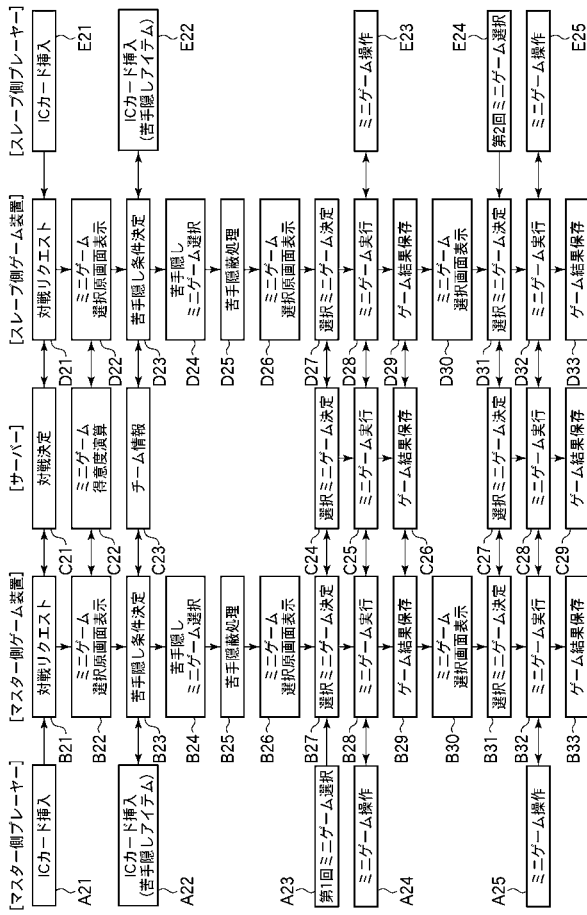


【図 22】

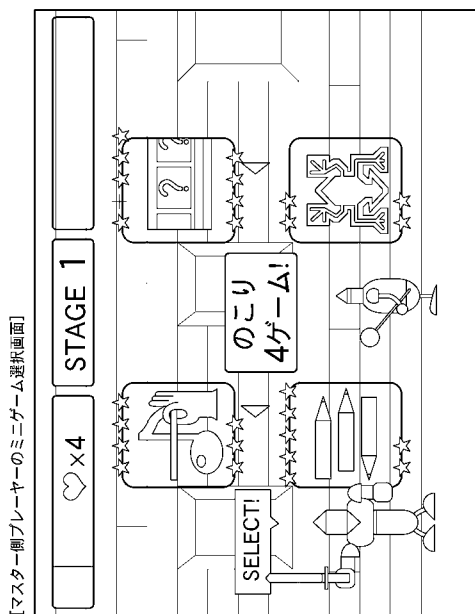
【メンバーズカードデータテーブル】
【プレイヤーデータテーブル】

項目	内容
店舗ID	
ユーザーID	
名前	
ニックネーム	
選択キャラクタ	
チームID	
01図形認識ミニゲームのレベル	
02数字並べ替えミニゲームのレベル	
03ボタン操作速度ミニゲームのレベル	
04ボタン操作正確度ミニゲームのレベル	
プレー履歴	
苦手隠しアイテム	

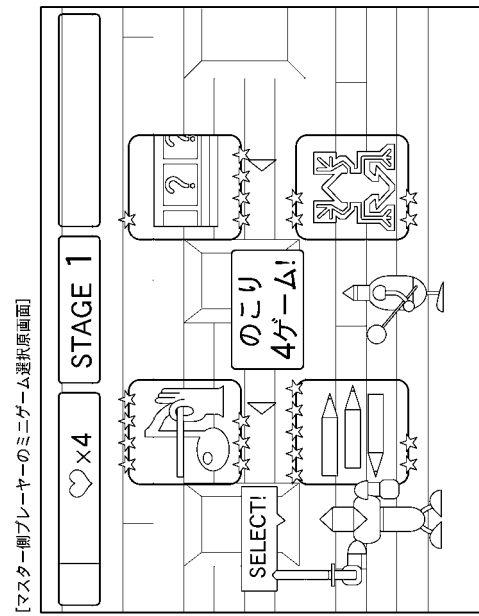
【図 2 3】



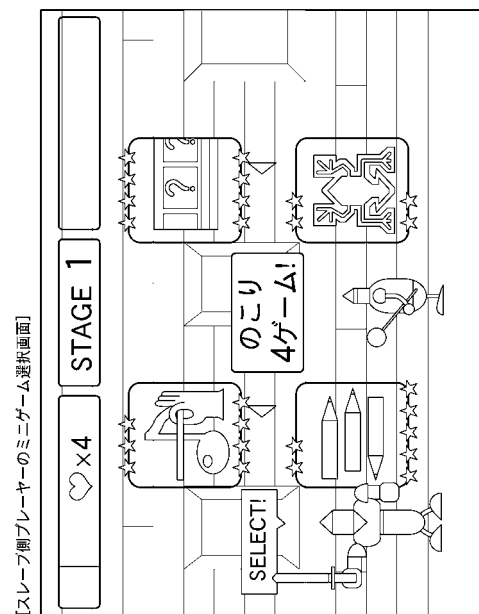
【図 2 5】



【図 2 4】



【図 2 6】



フロントページの続き

(72)発明者 十文字 新

東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社セガ内

F ターム(参考) 2C001 BA06 BC05 CA01 CB01 CB03 CB08 CC01 CC08