

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局(43) 国際公開日
2008年2月14日 (14.02.2008)

PCT

(10) 国際公開番号
WO 2008/018512 A1(51) 国際特許分類:
A63F 13/12 (2006.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2007/065547

(22) 国際出願日: 2007年8月8日 (08.08.2007)

(25) 国際出願の言語: 日本語

(26) 国際公開の言語: 日本語

(30) 優先権データ:
特願2006-216235 2006年8月8日 (08.08.2006) JP

(71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): 株式会社セガ (SEGA Corporation) [JP/JP]; 〒1448531 東京都大田区羽田 1丁目2番12号 Tokyo (JP).

(72) 発明者: および

(75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 瀧井 雄司 (TAKII,

Yuuji) [JP/JP]; 〒1448531 東京都大田区羽田 1丁目2番12号 株式会社セガ内 Tokyo (JP).

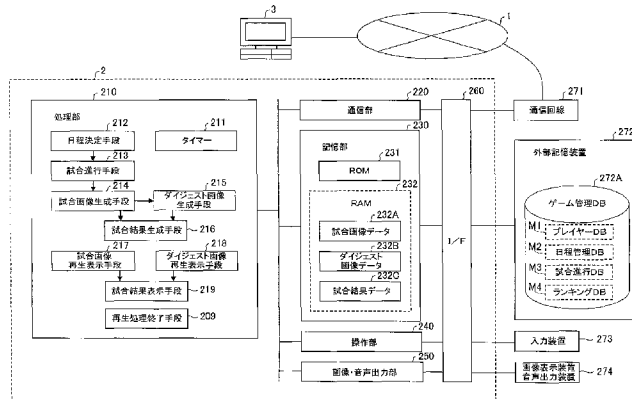
(74) 代理人: 特許業務法人 エビス国際特許事務所 (EBISU International Patent Office); 〒1500012 東京都渋谷区広尾五丁目8番14号 東京建物広尾ビル3階 Tokyo (JP).

(81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RS, RU, SC, SD, SE, SG, SK,

[続葉有]

(54) Title: NETWORK GAME SYSTEM

(54) 発明の名称: ネットワークゲームシステム



210 PROCESSING UNIT
212 SCHEDULE DECIDING MEANS
213 MATCH ADVANCING MEANS
214 MATCH IMAGE GENERATING MEANS
211 TIMER
215 DIGEST IMAGE GENERATING MEANS
216 MATCH RESULT GENERATING MEANS
217 MATCH IMAGE REPRODUCTION DISPLAY MEANS
218 DIGEST IMAGE REPRODUCTION DISPLAY MEANS
219 MATCH RESULT DISPLAY MEANS
209 REPRODUCTION PROCESS TERMINATING MEANS
220 COMMUNICATION UNIT
230 STORAGE UNIT
232A MATCH IMAGE DATA
232B DIGEST IMAGE DATA
232C MATCH RESULT DATA
240 OPERATION UNIT
250 IMAGE/AUDIO OUTPUT UNIT
271 COMMUNICATION LINE
272 EXTERNAL STORAGE DEVICE
272A GAME MANAGEMENT DB
M1 PLAYER DB
M2 SCHEDULE MANAGING DB
M3 MATCH ADVANCE DB
M4 RANKING DB
273 INPUT DEVICE
274 IMAGE DISPLAY DEVICE, AUDIO OUTPUT DEVICE

(57) Abstract: It is possible to provide a network game system in which a player can play a considerable number of matches without using a long time and can feel increased excitement for the advance state of the terminated matches. A server includes: means for deciding a match schedule; means for performing an advance process of matches according to the decided schedule; means for generating image data on a match according to the advance process of the match; means for generating match result data after the end of the match advance process; means for reproduction-processing the match image data according to a match image reproduction request signal transmitted from a client computer or a terminal after the match advance process end and causing a display device to display the data; and means for causing the display device to display the match result data after the match result reproduction process end.

(57) 要約: プレイヤーが長期間を要しなくても相当数の試合を進行させることができ、終了した試合の進行状況に対する興味を高めることができるネットワークゲームシステムを提供する。サーバは、試合の日程を決定する手段と、決定された日程に従って試合の進行処理を行う手段と、合の進行処理に基づいて試合の画像データを生成する手段と、試合の進行処理終了後に試合の結果データを生成する手段と、試合の進行処理終了後にクライアントコンピュータ又は端末機から送信される試合画像再生要求信号に応じて試合画

像データを再生処理し表示装置に表示させる手段と、試合画像の再生処理終了後に試合結果データを表示装置に表示させる手段と、を備えて構成される。



SL, SM, SV, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US,
UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE,
IS, IT, LT, LU, LV, MC, MT, NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK,
TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW,
ML, MR, NE, SN, TD, TG).

(84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AT, BE, BG,

添付公開書類:
— 国際調査報告書

明 細 書

ネットワークゲームシステム

技術分野

[0001] 本発明は、多人数のプレイヤー(ユーザ)がクライアントコンピュータからインターネット等の通信ネットワーク回線を介してオンラインゲームに参加できるネットワークゲームシステムに関するものである。

背景技術

[0002] 従来、プレイヤーがゲームシステムのクライアントプログラムをインストールしたクライアントコンピュータからインターネット等の通信回線を介してオンラインゲームに参加できる種々のネットワークゲームシステムが提供されている。これらのネットワークゲームシステムには、プレイヤーがサッカーや野球等のスポーツチームのオーナーや監督の立場で選手キャラクタその他のキャラクタを集めてチームを構成し、他のプレイヤー又はゲームサーバが構成したチームと対戦試合を行い、その試合の進行状況及び勝敗の結果を楽しむものがある。プレイヤーは自分のチームの選手キャラクタに練習やトレーニングを実施させることにより、各選手キャラクタの各種能力値を向上させることができ、その結果として自分のチームの総合力を向上させ試合における勝率を上げていくことができる。

[0003] 例えば、特開2005-255号公報には、サッカーゲームを例として、上記した形式のネットワークゲームシステムに関する技術が開示されている。

[0004] このような形式のゲームは、プレイヤーがクライアントコンピュータやゲーム端末機のボタンやレバー等を操作して選手キャラクタを走らせたりボールを蹴らせたりするもの、即ち、プレイヤーの運動神経や反射神経の如何によって勝敗の行方が左右されるものと異なり、戦略や戦術を駆使して知的にゲームを楽しむことができるものであることから、若年層だけでなく高年齢層の一般社会人にも十分に楽しめるように構成されている。

[0005] なお、以下「クライアントコンピュータ」とは、汎用のパーソナルコンピュータに当該ネットワークゲームシステムのクライアントプログラムをインストールしたコンピュータ、当

該クライアントプログラムがプレイインストールされたコンピュータ、及び当該クライアントプログラムの処理を実行可能なゲーム端末機等を含んだ意味で用いる。

[0006] 特許文献1:特開2005-255号公報

発明の開示

発明が解決しようとする課題

[0007] しかしながら、上記特許文献1に開示されているゲームシステムでは、多忙な社会人にとってゲームに費やせる時間は限られているので、例えばネットワークゲームシステムの運営者が、プレイヤーのチームを含む十数チームのリーグ戦のイベントを企画した場合等、1シーズン分(数十試合程度)の試合を行って結果を出すには長期間を要するという課題があった。

[0008] また、終了した試合の状況を確認しようとする、一般に試合結果が表示される(例えば、特許文献1の段落番号「0039」参照)ため、試合の経過を楽しむ前に先に結果が判ってしまうので、どういう状況でその結果に至ったかというこの種のゲームの大きな興味を殺いでしまうという課題があった。

[0009] 本発明はこのような従来の課題に鑑みてなされたものであって、プレイヤーが長期間を要しなくても相当数の試合を進行させることができ、終了した試合の進行状況に対しての興味を高めることができるネットワークゲームシステム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

[0010] 上述した課題を解決するために請求項1に記載の発明は、通信ネットワークに接続されたサーバと、前記通信ネットワークを介して前記サーバとの情報送受信可能なクライアントコンピュータとを備え、前記サーバにエントリーしたプレイヤーキャラクタ同士、ノンプレイヤーキャラクタ同士、又は前記プレイヤーキャラクタと前記ノンプレイヤーキャラクタとの対戦による試合の進行処理を、前記サーバが自動的に実行するネットワークゲームシステムであって、前記サーバは、前記試合の日程を決定する日程決定手段と、該日程決定手段により決定された前記日程に従って、前記クライアントコンピュータで設定される前記プレイヤーキャラクタのパラメータに基づいて前記試合の進行処理を行う試合進行手段と、該試合進行手段による前記試合の進行処理に

基づいて前記試合の画像データを生成する試合画像生成手段と、前記試合進行手段による前記試合の進行処理終了後に前記試合の結果データを生成する試合結果生成手段と、前記試合進行手段による前記試合の進行処理終了後に前記クライアントコンピュータから又は前記サーバと情報送受信可能な端末機から送信される試合画像再生要求信号に応じて前記試合画像データを再生処理し前記クライアントコンピュータ又は前記端末機の表示装置に表示させる試合画像再生表示手段と、該試合画像再生表示手段による前記試合画像の再生処理終了後に前記試合結果データを前記クライアントコンピュータ又は前記端末機の前記表示装置に表示させる試合結果表示手段と、を備えてなることを特徴とする。

[0011] 請求項2に記載の発明は、請求項1に記載のネットワークゲームシステムにおいて、前記サーバは、前記クライアントコンピュータ又は前記端末機から送信される再生処理終了信号に応じて前記試合画像再生表示手段による前記試合画像データの再生処理を強制的に終了させる再生処理終了手段を具備してなることを特徴とする。

[0012] 請求項3に記載の発明は、通信ネットワークに接続されたサーバと、前記通信ネットワークを介して前記サーバとの情報送受信可能なクライアントコンピュータとを備え、前記サーバにエントリーしたプレイヤーキャラクタ同士、ノンプレイヤーキャラクタ同士、又は前記プレイヤーキャラクタと前記ノンプレイヤーキャラクタとの対戦による試合の進行処理を、前記サーバが自動的に実行するネットワークゲームシステムであって、前記サーバは、前記試合の日程を決定する日程決定手段と、該日程決定手段により決定された前記日程に従って、前記クライアントコンピュータで設定される前記プレイヤーキャラクタのパラメータに基づいて前記試合の進行処理を行う試合進行手段と、該試合進行手段による前記試合の進行処理に基づいて前記試合の画像データを生成する試合画像生成手段と、前記試合画像データから予め設定された所定の条件を満たす画像データを抽出し該抽出された画像データに基づいて前記試合のダイジェスト画像データを生成するダイジェスト画像生成手段と、前記試合進行手段による前記試合の進行処理終了後に前記試合の結果データを生成する試合結果生成手段と、前記試合進行手段による前記試合の進行処理終了後に前記クライアントコンピュータから又は前記サーバと情報送受信可能な端末機から送信されるダイジェスト画

像再生要求信号に応じて前記ダイジェスト画像データを再生処理し前記クライアントコンピュータ又は前記端末機の表示装置に表示させるダイジェスト画像再生表示手段と、該ダイジェスト画像再生表示手段による前記ダイジェスト画像の再生処理終了後に前記試合結果データを前記クライアントコンピュータ又は前記端末機の前記表示装置に表示させる試合結果表示手段と、を備えてなることを特徴とする。

[0013] 請求項4に記載の発明は、請求項3に記載のネットワークゲームシステムにおいて、前記サーバは、前記クライアントコンピュータ又は前記端末機から送信される再生処理終了信号に応じて前記ダイジェスト画像再生表示手段による前記ダイジェスト画像データの再生処理を強制的に終了させる再生処理終了手段を具備してなることを特徴とする。

[0014] 請求項5に記載の発明は、プレイヤーキャラクタのパラメータを設定するクライアントコンピュータに通信ネットワークを介して情報送受信可能に接続され、前記クライアントコンピュータからエントリーされた前記プレイヤーキャラクタ同士、ノンプレイヤーキャラクタ同士、又は前記プレイヤーキャラクタと前記ノンプレイヤーキャラクタとの対戦による試合の進行処理を自動的に実行するサーバであって、前記試合の日程を決定する日程決定手段と、該日程決定手段により決定された前記日程に従って、前記クライアントコンピュータで設定される前記プレイヤーキャラクタのパラメータに基づいて前記試合の進行処理を行う試合進行手段と、該試合進行手段による前記試合の進行処理に基づいて前記試合の画像データを生成する試合画像生成手段と、前記試合進行手段による前記試合の進行処理終了後に前記試合の結果データを生成する試合結果生成手段と、前記試合進行手段による前記試合の進行処理終了後に前記クライアントコンピュータから又は前記サーバと情報送受信可能な端末機から送信される試合画像再生要求信号に応じて前記試合画像データを再生処理し前記クライアントコンピュータ又は前記端末機の表示装置に表示させる試合画像再生表示手段と、該試合画像再生表示手段による前記試合画像の再生処理終了後に前記試合結果データを前記クライアントコンピュータ又は前記端末機の前記表示装置に表示させる試合結果表示手段と、を備えてなることを特徴とする。

[0015] 請求項6に記載の発明は、請求項5に記載のサーバにおいて、前記クライアントコ

ンピュータ又は前記端末機から送信される再生処理終了信号に応じて前記試合画像再生表示手段による前記試合画像データの再生処理を強制的に終了させる再生処理終了手段を具備してなることを特徴とする。

[0016] 請求項7に記載の発明は、プレイヤーキャラクタのパラメータを設定するクライアントコンピュータに通信ネットワークを介して情報送受信可能に接続され、前記クライアントコンピュータからエントリされた前記プレイヤーキャラクタ同士、ノンプレイヤーキャラクタ同士、又は前記プレイヤーキャラクタと前記ノンプレイヤーキャラクタとの対戦による試合の進行処理を自動的に実行するサーバであって、前記試合の日程を決定する日程決定手段と、該日程決定手段により決定された前記日程に従って、前記クライアントコンピュータで設定される前記プレイヤーキャラクタのパラメータに基づいて前記試合の進行処理を行う試合進行手段と、該試合進行手段による前記試合の進行処理に基づいて前記試合の画像データを生成する試合画像生成手段と、前記試合画像データから予め設定された所定の条件を満たす画像データを抽出し該抽出された画像データに基づいて前記試合のダイジェスト画像データを生成するダイジェスト画像生成手段と、前記試合進行手段による前記試合の進行処理終了後に前記試合の結果データを生成する試合結果生成手段と、前記試合進行手段による前記試合の進行処理終了後に前記クライアントコンピュータから又は前記サーバと情報送受信可能な端末機から送信されるダイジェスト画像再生要求信号に応じて前記ダイジェスト画像データを再生処理し前記クライアントコンピュータ又は前記端末機の表示装置に表示させるダイジェスト画像再生表示手段と、該ダイジェスト画像再生表示手段による前記ダイジェスト画像の再生処理終了後に前記試合結果データを前記クライアントコンピュータ又は前記端末機の前記表示装置に表示させる試合結果表示手段と、を備えてなることを特徴とする。

[0017] 請求項8に記載の発明は、請求項7に記載のサーバにおいて、前記クライアントコンピュータ又は前記端末機から送信される再生処理終了信号に応じて前記ダイジェスト画像再生表示手段による前記ダイジェスト画像データの再生処理を強制的に終了させる再生処理終了手段を具備してなることを特徴とする。

[0018] 請求項9に記載の発明は、プレイヤーキャラクタのパラメータを設定するクライアント

コンピュータに通信ネットワークを介して情報送受信可能に接続され、前記クライアントコンピュータからエントリーされた前記プレイヤーキャラクタ同士、ノンプレイヤーキャラクタ同士、又は前記プレイヤーキャラクタと前記ノンプレイヤーキャラクタとの対戦による試合の進行処理を自動的に実行するサーバとして、コンピュータを機能させるためのプログラムであって、前記コンピュータを、前記試合の日程を決定する日程決定手段、該日程決定手段により決定された前記日程に従って、前記クライアントコンピュータで設定される前記プレイヤーキャラクタのパラメータに基づいて前記試合の進行処理を行う試合進行手段、該試合進行手段による前記試合の進行処理に基づいて前記試合の画像データを生成する試合画像生成手段、前記試合進行手段による前記試合の進行処理終了後に前記試合の結果データを生成する試合結果生成手段、前記試合進行手段による前記試合の進行処理終了後に前記クライアントコンピュータから又は前記サーバと情報送受信可能な端末機から送信される試合画像再生要求信号に応じて前記試合画像データを再生処理し前記クライアントコンピュータ又は前記端末機の表示装置に表示させる試合画像再生表示手段、該試合画像再生表示手段による前記試合画像の再生処理終了後に前記試合結果データを前記クライアントコンピュータ又は前記端末機の前記表示装置に表示させる試合結果表示手段、として機能させることを特徴とする。

[0019] 請求項10に記載の発明は、請求項9に記載のゲームプログラムにおいて、前記コンピュータを、前記クライアントコンピュータ又は前記端末機から送信される再生処理終了信号に応じて前記試合画像再生表示手段による前記試合画像データの再生処理を強制的に終了させる再生処理終了手段として機能させることを特徴とする。

[0020] 請求項11に記載の発明は、プレイヤーキャラクタのパラメータを設定するクライアントコンピュータに通信ネットワークを介して情報送受信可能に接続され、前記クライアントコンピュータからエントリーされた前記プレイヤーキャラクタ同士、ノンプレイヤーキャラクタ同士、又は前記プレイヤーキャラクタと前記ノンプレイヤーキャラクタとの対戦による試合の進行処理を自動的に実行するサーバとして、コンピュータを機能させるためのプログラムであって、前記コンピュータを、前記試合の日程を決定する日程決定手段、該日程決定手段により決定された前記日程に従って、前記クライアントコン

コンピュータで設定される前記プレイヤーキャラクタのパラメータに基づいて前記試合の進行処理を行う試合進行手段、該試合進行手段による前記試合の進行処理に基づいて前記試合の画像データを生成する試合画像生成手段、前記試合画像データから予め設定された所定の条件を満たす画像データを抽出し該抽出された画像データに基づいて前記試合のダイジェスト画像データを生成するダイジェスト画像生成手段、前記試合進行手段による前記試合の進行処理終了後に前記試合の結果データを生成する試合結果生成手段、前記試合進行手段による前記試合の進行処理終了後に前記クライアントコンピュータから又は前記サーバと情報送受信可能な端末機から送信されるダイジェスト画像再生要求信号に応じて前記ダイジェスト画像データを再生処理し前記クライアントコンピュータ又は前記端末機の表示装置に表示させるダイジェスト画像再生表示手段、該ダイジェスト画像再生表示手段による前記ダイジェスト画像の再生処理終了後に前記試合結果データを前記クライアントコンピュータ又は前記端末機の前記表示装置に表示させる試合結果表示手段、として機能させることを特徴とする。

- [0021] 請求項12に記載の発明は、請求項11に記載のゲームプログラムにおいて、前記コンピュータを、前記クライアントコンピュータ又は前記端末機から送信される再生処理終了信号に応じて前記ダイジェスト画像再生表示手段による前記ダイジェスト画像データの再生処理を強制的に終了させる再生処理終了手段として機能させることを特徴とする。

発明の効果

- [0022] 本発明の一実施形態に係るネットワークゲームシステム、サーバ又はゲームプログラムによれば、サーバが、試合の日程を決定する日程決定手段と、この日程決定手段により決定された日程に従ってクライアントコンピュータで設定されるプレイヤーキャラクタのパラメータに基づいて試合の進行処理を行う試合進行手段と、この試合進行手段による前記試合の進行処理終了後にその試合の結果データを生成する試合結果生成手段とを備えているため、プレイヤーが操作するクライアントコンピュータ(クライアントプログラムがインストールされた汎用コンピュータ等)によりプレイヤーキャラクタ(例えば、複数の選手キャラクタ等から構成されるサッカーチーム、野球チーム等

)のパラメータ(例えば、戦術パラメータ、各選手キャラクタの各種能力パラメータ等)を設定して通信ネットワークを介してサーバに接続してゲームにエントリー(参加登録)することにより、サーバが決定した日程に従って試合が自動進行処理されて試合の結果データが生成されるので、プレイヤーが試合の進行処理中常にネットワークを介してサーバにログインしている必要がなく、プレイヤーに長時間のゲーム実行時間を費やすことを強いることがない。

[0023] さらに、サーバが、試合進行手段による試合の進行処理に基づいてその試合の画像データを生成する試合画像生成手段と、試合進行手段による当該試合の進行処理終了後にクライアントコンピュータから又はサーバと情報送受信可能な端末機から送信される試合画像再生要求信号に応じて試合画像データを再生処理しクライアントコンピュータ又は前記端末機の表示装置に表示させる試合画像再生表示手段と、この試合画像再生表示手段による試合画像の再生処理終了後に試合結果データをクライアントコンピュータ又は前記端末機の表示装置に表示させる試合結果表示手段とを備えているため、試合の進行処理が終了した試合の状況は、プレイヤーがクライアントコンピュータ又は前記端末機から試合画像再生要求信号をサーバに送信することにより、クライアントコンピュータ又は前記端末機の表示装置に当該試合の試合画像が再生表示された後、試合結果データが表示されるので、プレイヤーは当該試合の進行状況を十分な興味をもって観戦した上で結果を知ることができる。

[0024] なお、プレイヤーは、ゲームシステムのクライアントプログラムがインストールされたクライアントコンピュータだけではなく、通信ネットワークを介してサーバと情報送受信可能な端末機(例えば携帯型その他のコンピュータや携帯電話機等)によっても終了した試合の状況を確認することができるので、通勤途上や職場の休憩時間等を利用して試合の進行状況と結果を確認することができる。

[0025] さらに、上記発明に係る実施形態によれば、上記の効果に加えて、サーバがクライアントコンピュータ又は前記端末機から送信される再生処理終了信号に応じて試合画像再生表示手段による試合画像データの再生処理を強制的に終了させる再生処理終了手段を具備しているので、プレイヤーは、再生表示される試合画像を観戦する十分な時間がなく、取り急ぎ試合の結果を知りたい場合等に、試合画像の再生処

理を任意のタイミングで強制的に終了させて当該試合の結果を確認することができる。

[0026] 本発明の他の実施形態に係るネットワークゲームシステム、サーバ又はゲームプログラムによれば、サーバが、試合の日程を決定する日程決定手段と、この日程決定手段により決定された日程に従ってクライアントコンピュータで設定されるプレイヤーキャラクタのパラメータに基づいて試合の進行処理を行う試合進行手段と、この試合進行手段による前記試合の進行処理終了後にその試合の結果データを生成する試合結果生成手段とを備えているため、上記の発明と同様に、プレイヤーが操作する端末機によりプレイヤーキャラクタのパラメータを設定して通信ネットワークを介してサーバに接続してゲームにエントリーすることにより、サーバが決定した日程に従って試合が自動進行処理されて試合の結果データが生成されるので、プレイヤーが試合の進行処理中常にネットワークを介してサーバにログインしている必要がなく、プレイヤーに長時間のゲーム実行時間を費やすことを強いることがない。

[0027] さらに、サーバが、試合進行手段による試合の進行処理に基づいてその試合の画像データを生成する試合画像生成手段と、この試合画像データから予め設定された所定の条件を満たす画像データを抽出しその抽出された画像データに基づいて当該試合のダイジェスト画像データを生成するダイジェスト画像生成手段と、試合進行手段による試合の進行処理終了後にクライアントコンピュータから又は前記端末機から送信されるダイジェスト画像再生要求信号に応じて前記ダイジェスト画像データを再生処理しクライアントコンピュータ又は端末機の表示装置に表示させるダイジェスト画像再生表示手段と、このダイジェスト画像再生表示手段によるダイジェスト画像の再生処理終了後に試合結果データをクライアントコンピュータ又は端末機の表示装置に表示させる試合結果表示手段とを備えているため、試合の進行処理が終了した試合の状況は、プレイヤーがクライアントコンピュータ又は端末機からダイジェスト画像再生要求信号をサーバに送信することにより、クライアントコンピュータ又は端末機の表示装置に当該試合のダイジェスト画像が表示された後、試合結果データが表示されるので、上記の発明に比して、プレイヤーは試合開始から試合終了までの全試合経過を確認することなく短時間で当該試合の進行状況を十分な興味をもって観戦

し結果を知ることができる。

[0028] また、上記の発明と同様に、プレイヤーは、クライアントコンピュータだけではなく、通信ネットワークを介してサーバと情報送受信可能な端末機によっても終了した試合の状況を確認することができるので、通勤途上や職場の休憩時間等を利用して試合の進行状況と結果を確認することができる。

[0029] なお、上記したダイジェスト画像データを生成するために前記試合画像データから抽出される画像データが満たすべき予め設定される所定の条件としては、例えば、「キックオフの画像の前後10秒間の画像データ」、「ゴールシーンの画像の前後10秒間の画像データ」、「シュートシーンの画像の前後10秒間の画像データ」、「フリーキックの画像の前後10秒間の画像データ」、「レッドカード又はイエローカードが宣告された画像の前後10秒間の画像データ」、「試合終了の画像の前後10秒間の画像データ」等の条件を設定することができる。

[0030] さらに、本実施形態によれば、上記の効果に加えて、サーバが、クライアントコンピュータ又は前記端末機から送信される再生処理終了信号に応じてダイジェスト画像再生表示手段によるダイジェスト画像データの再生処理を強制的に終了させる再生処理終了手段を具備しているので、プレイヤーは、再生表示されるダイジェスト画像を観戦する十分な時間がなく、取り急ぎ試合の結果を知りたい場合等に、ダイジェスト画像の再生処理を任意のタイミングで強制的に終了させて当該試合の結果を確認することができる。

図面の簡単な説明

[0031] [図1]本発明の一実施形態によるネットワーク接続図である。

[図2]本発明の一実施形態によるサーバの構成の一例を示すブロック図である。

[図3]図2のプレイヤーDBに記憶されるデータテーブルの一例を示す図である。

[図4]図2の日程管理DBに記憶されるデータテーブルの一例を示す図である。

[図5]図2のランキングDBに記憶されるデータテーブルの一例を示す図である。

[図6]図2のランキングDBに記憶されるデータテーブルの一例を示す図である。

[図7]本発明の一実施形態によるクライアントコンピュータの構成の一例を示すブロック図である。

[図8]本発明の一実施形態におけるサーバの処理の流れを説明するためのフローチャートである。

[図9]本発明の一実施形態による日程決定手段の処理を説明するための図である。

[図10]本発明の一実施形態によるクライアントコンピュータの操作手順とサーバの処理手順を説明するためのシーケンスチャートである。

[図11]本発明の一実施形態によるクライアントコンピュータの操作手順とサーバの処理手順を説明するためのシーケンスチャートである。

[図12]本発明の一実施形態によるクライアントコンピュータの表示装置に表示される画面の構成の一例を示す図である。

[図13]本発明の一実施形態によるクライアントコンピュータの表示装置に表示される画面の構成の一例を示す図である。

[図14]本発明の一実施形態によるクライアントコンピュータの表示装置に表示される画面の構成の一例を示す図である。

[図15]本発明の一実施形態によるクライアントコンピュータの表示装置に表示される画面の構成の一例を示す図である。

発明を実施するための最良の形態

[0032] 以下、本発明の一実施形態について、プレイヤーがサッカーチームのオーナーの立場でプレイヤーキャラクタチーム(以下、「PCチーム」という)を構成して、インターネット等のネットワーク回線を介してサーバに接続してゲームにエントリー(参加登録)し、他のプレイヤーのPCチーム又はサーバが各パラメータを設定するノンプレイヤーキャラクタチーム(以下、「NPCチーム」という)と対戦試合を行うネットワークゲームシステムを例に説明する。

[0033] 図1は、本実施形態におけるネットワークゲームシステムのネットワーク構成の一例を示すネットワーク接続図である。

[0034] 本実施形態において、プレイヤーはゲームシステムのクライアントプログラムをインストールしたクライアントコンピュータ3により、必要な種々のパラメータを設定して自分のPCチームを構成する。

[0035] 図1において、多数のクライアントコンピュータ3は、インターネット等の通信ネットワ

ーク1を介してサーバ2に接続されている。尚、サーバ2は1台とは限らず、処理の負荷を分散させるため又はゲームの進行処理に伴って生成される種々のデータのバックアップのため等により、必要に応じて複数台のコンピュータで構成しても良い。プレイヤーは、クライアントコンピュータ3にインストールされたクライアントプログラムに従って、選手キャラクタ、監督キャラクタ、コーチキャラクタ、スカウトキャラクタ等のチーム運営に必要なプレイヤーキャラクタ(PC)を収集して各PCのパラメータを設定し、PCチームを構成してサーバ2にエントリーすることによりネットワークゲームに参加することができる。

[0036] 図1において、符号4はクライアントプログラムをインストールしていないが通信ネットワーク1を介してサーバ2と情報送受信可能な端末機(汎用コンピュータ等)を示し、符号5は、基地局6を経由して通信ネットワーク1に接続し、この通信ネットワーク回線1を介してサーバ2との情報送受信可能な携帯電話機やPDA(Personal Digital Assistants)等の携帯型端末機を示す。本実施形態におけるネットワークゲームシステムにおいては、これらの端末機4や携帯型端末機5からでも試合の状況や結果を閲覧できるように構成されている。

[0037] 図2は、本実施形態におけるサーバ2の構成の一例を示す説明図である。図において、サーバ2は、処理部210と、通信部220と、記憶部230と、操作部240と、画像・音声出力部250を備えている。また、サーバ2は、外部機器と情報の送受信を行うためのインタフェース回路(I/F)260を備えており、通信部220、記憶部230、操作部240、画像・音声出力部250は、このインタフェース回路(I/F)260を介して、それぞれ外部の通信回線271、外部記憶装置272、キーボードやマウス等の入力装置273及びディスプレイモニタやスピーカ等の画像表示装置・音声出力装置274に接続されている。なお、インタフェース回路(I/F)260は図示のように1つの基板上に構成するようにしても良いし、通信部220、記憶部230、操作部240、画像・音声出力部250にそれぞれ対応して独立して構成するようにしても良い。

[0038] 処理部210は、本実施形態に係るネットワークゲームシステムにおける時間の進行を計時するタイマー211と、サーバ2にエントリーしたPCチーム同士、NPCチーム同士、又はPCチームとNPCチームとのマッチング処理(互いの対戦相手を決定する処

理)を行い、その試合の日程を決定する処理を行う日程決定手段212と、この日程決定手段212で決定された日程に従ってPCチームに設定されたパラメータに基づいて自動的に試合の進行処理を行う試合進行手段213と、この試合進行手段213の試合の進行処理に基づいて試合の画像データを生成する試合画像生成手段214と、この試合画像生成手段214が生成する画像データから予め設定された所定の条件を満たす画像データを抽出しその抽出された画像データに基づいて試合のダイジェスト画像データを生成するダイジェスト画像生成手段215と、試合進行手段213による試合の進行処理の終了後に試合の結果データを生成する試合結果生成手段216を備えている。

[0039] さらに処理部210は、試合進行手段213による試合の進行処理終了後にクライアントコンピュータ3又は図1に示す端末機4、5から送信される試合画像再生要求信号に応じて試合画像生成手段214が生成する試合画像データを再生処理しクライアントコンピュータ3又は上記端末機4、5の表示装置に表示させる試合画像再生表示手段217と、同じく、試合進行手段213による試合の進行処理終了後にクライアントコンピュータ3又は上記端末機4、5から送信されるダイジェスト画像再生要求信号に応じてダイジェスト画像生成手段215が生成するダイジェスト画像データを再生処理しクライアントコンピュータ3又は上記端末機4、5の表示装置に表示させるダイジェスト画像再生表示手段218と、上記試合画像再生表示手段217による試合画像データの再生処理終了後、又は上記ダイジェスト画像再生表示手段218によるダイジェスト画像データの再生処理終了後にクライアントコンピュータ3又は上記端末機4、5の表示装置に試合結果データを表示させる試合結果表示手段219を備えている。

[0040] さらに本実施形態において処理部210は、試合画像再生表示手段217による試合画像データの再生処理中又はダイジェスト画像再生表示手段218によるダイジェスト画像データの再生処理中に、クライアントコンピュータ3又は上記端末機4、5から送信される再生処理終了信号に応じて上記試合画像データ又はダイジェスト画像データの再生処理を強制的に終了させる再生処理終了手段209を備えている。この再生処理終了手段209により試合画像データ又はダイジェスト画像データの再生処理が強制的に終了されると、試合結果表示手段219が作動して、試合結果データをクライ

アントコンピュータ3又は上記端末機4、5の表示装置に表示させる処理が行われる。

[0041] なお、ダイジェスト画像生成手段215及びダイジェスト画像再生表示手段218は、本発明に係るネットワークゲームシステム及びそのサーバ2において必須の手段ではなく、必要に応じてサーバ2に具備させることができるものである。

[0042] 通信部220は、インタフェース回路(I/F) 260を介してサーバ2と外部の通信回線271とを接続し、クライアントコンピュータ3又は端末機4、5とサーバ2との情報の送受信を制御する処理を行う。

[0043] 記憶部230は、本実施形態におけるネットワークゲームシステムのゲームプログラムを含むシステムプログラムが記憶された読み取り専用の記憶領域であるROM(Read Only Memory) 231と、処理部210で生成される試合画像データ232A、ダイジェスト画像データ232B、試合結果データ232Cを含むデータが記憶されるとともに処理部210の演算処理のワーク領域として使用される書き換え可能な記憶領域であるRAM(Random Access Memory) 232とを備えている。

[0044] 記憶部230は、インタフェース回路(I/F) 260を介して外部記憶装置272に接続され、処理部210の処理に応じて外部記憶装置272に記憶されているデータを参照、読み出し、書き換える処理を行う。外部記憶装置272は、例えばハードディスク駆動装置等の情報記憶媒体駆動装置で構成され、ゲーム管理データベース(DB) 272Aを含む各種データベースが格納されているものである。ゲーム管理DB272Aには、プレイヤーの属性情報及びプレイヤーによって設定されたPCチームの各種パラメータ情報等(M1)が記憶されるプレイヤーDB、試合のマッチングや日程に関する情報等(M2)が記憶される日程管理DB、試合進行手段213による試合進行処理に基づいて試合画像生成手段214が試合画像データを生成する処理を行う際に使用する基本の画像データや音声データ等(M3)が記憶される試合進行DB、プレイヤーのランキング(順位付け)を行うためのランキング情報等(M4)が記憶されるランキングDB等の記憶領域が設けられている。なお、このゲーム管理DB272Aをサーバ2の記憶部230に設けて構成しても良い。

[0045] 操作部240は、インタフェース回路(I/F) 260を介してサーバ2と外部の入力装置(キーボード、マウス、タッチペン等)とを接続し、サーバ2のメンテナンス等でサーバ2

に入力されるデータを受信して解析する処理を行う。

- [0046] 画像・音声出力部250は、インタフェース回路(I/F) 260を介してサーバ2と外部のディスプレイモニタやスピーカ等の画像表示装置・音声出力装置に接続し、サーバ2の処理を視覚的、聴覚的に確認するための処理を行う。
- [0047] 図3は、ゲーム管理DB272AのプレイヤーDBに格納(記憶)されるデータテーブル(M1)の一例を示す図であり、図3(a)は、プレイヤーのPCチームに所属する選手キャラクターの各種能力パラメータのデータテーブルの一例を示し、図3(b)は、プレイヤーがサーバ2にエントリーしたPCチームのデータテーブルの一例を示す。
- [0048] 図3(a)に示すデータテーブルはプレイヤー毎に記憶され、本実施形態においては、プレイヤーは最大20人の選手キャラクターを支配下に置けるように構成されている。各選手キャラクターには、選手名、年齢パラメータの他、メンタル面の能力パラメータとして、「貢献度」、「統率力」、「判断力」、「読み」、「精神力」、「視野の広さ」、「攻撃意識」、「守備意識」の各パラメータと、スキル面の能力パラメータとして、「決定力」、「パス」、「クロス」、「ドリブル」、「テクニック」、「FK(フリーキック)技術」、「ヘディング」、「タックル」、「パスカット」、「セービング」、「ハイクロス」、「飛び出し」の各パラメータと、フィジカル面の能力パラメータとして、「筋力」、「キック力」、「走力」、「瞬発力」、「スタミナ」の各パラメータと、ポジショニング面の能力パラメータとして、「中央適正」、「左サイド適正」、「右サイド適正」、「GK」、「CDF」、「SDF」、「DMF」、「SMF」、「AMF」、「FW」、「WING」の各パラメータと、戦術面の能力パラメータとして、「中央突破」、「サイド攻撃」、「カウンター」、「プレッシング」、「オフサイド」の各パラメータが設定されている。また、テーブルの右端には、参考値として年齢パラメータを除く全ての上記パラメータの「パラメータ総計」と「パラメータ平均」のデータが記憶されている。これらのパラメータはプレイヤーが自由に数値を設定できるものではなく、各選手キャラクターに初期設定されているパラメータを基に、プレイヤーがクライアントプログラムに従って選手キャラクターに様々な練習やトレーニングを実行させて育成することにより、次第に能力値を高めることができるものである。
- [0049] 図3(b)に示すデータテーブルは各PCチーム又はNPCチームが所属するリーグ毎に記憶され、本実施形態においては原則として1つのリーグに16のPCチーム又はN

PCチームが所属するように構成されている。このリーグデータテーブルは、プレイヤー毎に1つのレコードが設定されている。各レコードには、左端から「レコードNo.」、「ユーザID」、「プレイヤー名」、「チーム名」、「監督」、「コーチ」、「選手(1)」、「選手(2)」、・・・、「選手(20)」、試合に先発出場させる「先発選手」、試合で使用する「攻撃戦術」、「守備戦術」、「システム(フォーメーション)」及び「その他」の設定データが記憶されている。これらのデータのうち、「ユーザID」と「パスワード」は、プレイヤー(ユーザ)がサーバ2に始めてエントリーする際に、プレイヤーがサーバ2側から付与されるものである。「プレイヤー名」及び「チーム名」は、プレイヤー側で任意に設定できるものである。「監督」、「コーチ」及び「選手(1)」ないし「選手(20)」の名前は、予めサーバ2のゲームプログラム又はクライアントプログラムに設定されているものである。

[0050] 「先発選手」、「攻撃戦術」、「守備戦術」、「システム」及び「その他」の設定はプレイヤーが任意に設定できる項目であり、これらの先発選手キャラクタの配置や使用する戦術を如何に選択するかが、本実施形態のような形式のゲームの最大のポイントとなる。例えば本実施形態においては、「その他」の設定において、「前半終了時点で同点又は負けている場合は、後半の攻撃戦術をカウンターに変更する」(設定A)、「後半残り10分の時点で2点以上の差で勝っている場合は、選手(1)を選手(7)に交代させて守備戦術をゾンプレスに変更する」(設定B)等のように、きめ細かなゲームプランを設定できるように構成されている。

[0051] 図4は、ゲーム管理DB272Aの日程管理DBに格納(記憶)されるデータテーブル(M2)の一例を示す図である。図4に示すデータテーブルはプレイヤー毎に記憶され、本実施形態においては、プレイヤーのPCチームを含めた16チームが、ホームゲームとアウェイゲームを総当たり戦で戦い、1つのチームは第1節から第30節までの30試合を消化して1期のリーグを終了するように構成されている。

[0052] サーバ2にエントリーしたPCチームは、後に詳述する日程決定手段212の処理により、対戦相手と試合の日時が決定される。試合は実時間の1日に6チームと対戦するように日程が決定され、実時間の5日間で30試合を消化して1期のリーグを終了する。1つの期の5日目の24:00に次期リーグへのエントリーが締め切られ、次の日(0日とする)にエントリーされたチームの次期日程が決定されてサーバ2上に公開され

る。従って、1期は0日目から5日目までの実時間の6日間で終了するように構成されており、1期の終了、即ち、実時間の6日間で、本実施形態のネットワークゲームシステム上の「1年」を定義している。

[0053] 図4において、データテーブル(M2)は、ユーザID「A0000001」、チーム名「ドッグス」の第1期リーグ(リーグ名「L7010」)のデータを記憶するためのデータテーブルを示している。このデータテーブル(M2)は、1試合毎に1つのレコードが設定されている。各レコードには、左端から実時間における「日」、「時」、「節」、「相手チーム」、「得点」、「失点」、「勝敗」、「勝ち点」、「得失点差」、「順位」、「進捗」のデータが、試合進行手段213による試合の進行処理に基づいて記憶される。

[0054] 図4に示すデータテーブル(M2)は、第1期リーグの1日目、第1節から第3節までの試合の進行処理が終了し、第4節の試合の進行処理が行われている状態を示している。このデータテーブル(M2)の最下行には現時点での成績情報が集計されて示されており、「ドッグス」は第3節を終了した時点で得点の合計が「6」、失点の合計が「3」、勝敗は2勝0敗1分、勝ち点が「7」、得失点差が「+4」、リーグ内での順位が「現在4位」であることを示している。データテーブル(M2)の最右列には各節の試合の進捗が示されている。

[0055] 図5及び図6は、ゲーム管理DB272AのランキングDBに格納(記憶)されるデータテーブル(M4)の一例を示す図であり、図5は、本実施形態におけるネットワークゲームシステムに登録されている全てのリーグ(L1001等)のランキングを示す総合ランキングチャートであり、図6は、16チームから構成される1つのリーグ(図示の例ではL7010のリーグ)における所属チームのランキングを示すリーグ内ランキングチャートである。

[0056] 図5に示すように、PCチーム及びNPCチームの総合ランキングは、各チームが所属するリーグのランキングとして公開される。総合ランキングチャートは、階層1ないし階層7からなる階層構造に設定されている。各階層内のL1001等の記号はその階層内に設定されている1つのリーグを示しており、各リーグには、原則として16のチームが属している。

[0057] 本実施形態においては、最上位の階層1に1つのリーグ(L1001)、階層2に2つの

リーグ(L2001、L2002)、階層3に4つのリーグ(L3001、L3002、L3003、L3004)というように下層に向かうに従い2倍になるようにリーグを配置している。このように配置することにより、登録されるチーム数が増えても徒に階層数を増やす必要がないランキングチャートが構成される。因みにこの例では、階層4に8リーグ(L4001～L4008)、階層5に16リーグ(L5001～L5016)、階層6に32リーグ(L6001～L6032)、そして階層7には64リーグ(L7001～L7064)が配置されているので、7階層で127リーグ、2032チームのランキングに対応することができる。PCチーム及びNPCチームの各チームはこれらの何れかのリーグに配属され、配属されたリーグ内で他の15チームとランキングを競う。そして、1つの期が終了した時点のリーグ内順位に基づいて各チームの階層の入替えを行う。本実施形態においては、階層1のリーグに所属するチームのうち11位から16位までの下位6チームが階層2に降格する。階層2ないし階層6のリーグに所属しているチームは、リーグ内順位が1位から3位までの上位3チームが1つ上の階層へ昇格し、11位から16位までの下位6チームが1つ下の階層へ降格する。階層7のリーグに所属するチームは、1位から3位までの上位3チームが階層8へ昇格する。なお、図5に破線で示す階層8は、後述するリーグ戦の途中で新規にエントリーしたプレイヤーのPCチームが配置される階層であり、この階層に配置されたPCチームは、次期リーグで全て階層7に昇格する。また、期の終了時に階層7で下位の順位であっても、階層8へ降格することはない。なお、各階層に配置するリーグの数は上記の例に限らず、各階層に同数ずつのリーグを配置しても良い。また、昇格、降格するチームの数も実情に応じて任意に設定することができる。

[0058] なお、本実施形態においては、リーグ戦開始前に新規にサーバ2にエントリーしたPCチームは、総合ランキングチャートの最下層、即ち、階層7の何れかのリーグ(L7001～L7064)に所属するように構成されている。従って、本実施形態におけるネットワークゲームシステムのサービスが開始される前は、全ての階層の全てのリーグはNPCチームで占められており、サービス開始(PCチームのエントリー受付開始)と同時にエントリーしてきたプレイヤーのPCチームを階層7の何れかのリーグのNPCチームと入れ替える処理が行われる。

[0059] 図6は、各リーグ内における所属チームのランキングを記憶するリーグ内ランキング

チャートの一例を示す。このリーグ内ランキングチャートは、リーグ毎に記憶され、試合進行手段213による試合の進行処理に基づいて1つの試合の進行処理が終了する毎に更新される。

[0060] 図7は、本実施形態におけるクライアントコンピュータ3の構成の一例を示す説明図である。図において、クライアントコンピュータ3は、処理部310と、通信部320と、記憶部330と、操作部340と、画像出力部350と、音声出力部360を備えている。また、クライアントコンピュータ3は、外部機器と情報の送受信を行うためのインタフェース回路(I/F)370を備えており、通信部320、記憶部330、操作部340、画像出力部350、音声出力部360は、このインタフェース回路(I/F)370を介して、それぞれ外部の通信回線381、外部記憶装置382、キーボードやマウス等の入力装置383、ディスプレイモニタ等の画像表示装置384及びスピーカ等の音声出力装置385に接続されている。なお、インタフェース回路(I/F)370は図示のように1つの基板上に構成するようにしても良いし、通信部320、記憶部330、操作部340、画像出力部350、音声出力部360にそれぞれ対応して独立して構成するようにしても良い。

[0061] 処理部310は、PCチームの各種パラメータを設定する処理を行うためのパラメータ設定手段311と、PCチームを構成する選手キャラクタに練習やトレーニングを実行させて各種能力パラメータを向上させるためのPCチーム育成手段312と、画像表示装置384に試合画像等の画像を表示させるための画像表示手段313と、スピーカ等の音声出力装置385から音声を出力させるための音声出力手段314を備えている。さらに、処理部310は、サーバ2の試合進行手段213による試合の進行処理が終了した試合の試合画像の再生を要求する試合画像再生要求信号出力手段315と、サーバ2の試合進行手段213による試合の進行処理が終了した試合のダイジェスト画像の再生を要求するダイジェスト画像再生要求信号出力手段316と、試合画像又はダイジェスト画像がサーバ2の試合画像再生表示手段217又はダイジェスト画像再生表示手段218により再生処理されているときに、その試合画像再生表示手段217又はダイジェスト画像再生表示手段218による再生処理を終了させるための再生処理終了信号出力手段317を備えている。

[0062] 通信部320は、インタフェース回路(I/F)370を介してクライアントコンピュータ3と

外部の通信回線381とを接続し、サーバ2とクライアントコンピュータ3の情報の送受信を制御する処理を行う。

[0063] 記憶部330は、読み取り専用の記憶領域であるROM(Read Only Memory)331と、本実施形態におけるクライアントプログラムが記憶されるとともに処理部310の演算処理のワーク領域として使用される書き換え可能な記憶領域であるRAM(Random Access Memory)332とを備えている。記憶部330は、インタフェース回路(I/F)370を介して外部記憶装置382に接続され、処理部310の処理に応じて外部記憶装置382に記憶されているデータを参照、読み出し、書き換える処理を行う。

[0064] 操作部340は、インタフェース回路(I/F)370を介してクライアントコンピュータ3と外部の入力装置(キーボード、マウス、タッチペン等)とを接続し、プレイヤーによる各種パラメータの入力操作等によりクライアントコンピュータ3に入力されるデータを受信して解析する処理を行う。

[0065] 画像出力部350は、インタフェース回路(I/F)370を介してクライアントコンピュータ3と外部の画像表示装置384とを接続し、試合の再生画像や各種設定画面等を画像表示装置384に表示させるための処理を行う。

[0066] 音声処理部360は、インタフェース回路(I/F)370を介してクライアントコンピュータ3と外部のスピーカ等の音声出力装置385とを接続し、試合中の観客の歓声等の音声を出力する処理を行う。

[0067] 次に、図8を参照して、本発明に係るネットワークゲームシステムの一実施形態におけるゲームのエントリーから1期のリーグの終了までのサーバ2の処理の流れを説明する。

[0068] まず、サーバ2が起動される(SA00)と、サーバ2の処理部210のタイマー211がセットされて時間計測を開始し(SA01)、新規にエントリーしたプレイヤーがあるか否かを検索する(SA02)。新規にエントリーしたプレイヤーがあるときは、サーバ2は新規にエントリーしたプレイヤーのユーザIDとパスワードを決定し、当該プレイヤーのクライアントコンピュータ3に通信ネットワーク1を介してユーザIDとパスワードを送信するとともに図3(a)及び図3(b)に示すデータテーブル(M1)を作成して当該プレイヤーのプレイヤー情報をゲーム管理DB272AのプレイヤーDBに登録(記憶)する処

理を行う(SA03)。

[0069] 次にサーバ2は、次期の試合のマッチング(対戦相手の組合せ)を行って試合の日程を決定する時刻を待ち(SA04)、設定された時刻に新規のエントリーを締め切り、処理部210の日程決定手段212を作動させて試合の日程を決定する処理を行う(SA05)。

[0070] 日程決定手段212が試合の日程を決定する手順について、図9を参照して説明する。前述したように、本実施形態のネットワークゲームシステムにおいては、0日から5日までの実時間6日分の時間で1年(1期)と計時する。

[0071] 図9(a)は、原則としての日程決定方式を示すタイムテーブルである。本ネットワークゲームシステムの開始当初は、相応の期間(実時間で1週間～1ヶ月程度)を定めてサービスの開始を告知し、第1期(初年度)プレイヤーの新規エントリーを募る。サーバ2は、ゲーム時間の0年5日24:00に新規エントリーを締め切り、この時刻までにエントリーしたプレイヤーのプレイヤー情報をプレイヤーDBに登録する処理を行う。第1期にエントリーしたプレイヤーのPCチームは、図5に示す総合ランキングチャートの階層7に属する何れかのリーグ(L7001～L7064)に配属される。

[0072] サーバ2は、ゲーム時間の1年0日に図9(a)に示すような日程表(タイムテーブル)をプレイヤー毎に作製して公開する。実際には、図9(a)の第1節ないし第30節と記載されているところに対戦相手のチーム名が記載される。1リーグは原則として16チームで構成されるため、1つのチームは、残りの15チームとホームゲーム及びアウェイゲームで対戦するので、1期のリーグ戦で30節(30試合)の対戦を行って順位を競い合う。

[0073] 図9(b)ないし図9(f)は、ある期のリーグの途中で新規プレイヤーがサーバ2にエントリーしたときの処理の方法を示す。

[0074] 図9(b)は、N年の0日0:00以降に新規にエントリーした場合のタイムテーブルを示す。N年の0日0:00以降に新規にエントリーしたプレイヤーは、N年0日24:00に締め切られ、プレイヤー登録と試合日程決定の処理が行われる。図9(b)に示すように決定された日程は、N年1日に第N期リーグとして公開される。この1日間にエントリーしてきたPCチームと必要に応じてNPCチームとで12チームのリーグを構成し、図9(

b)に示す日程で第1節～第22節の対戦を行う。この12チームからなるリーグは、図5に示す総合ランキングチャートの階層8に配置され、次期リーグでは全てのPCチームが階層7に昇格する。なお、13チームのリーグを構成すると、総試合数は24試合であるが、他のチームが試合をしているときに必ず1チームは休みとなってしまう、図9(b)のタイムテーブル通りに試合を消化することができないので12チームでリーグを構成する。

[0075] 図9(c)は、N年の1日0:00以降に新規にエントリーした場合のタイムテーブルを示す。N年の1日0:00以降に新規にエントリーしたプレイヤーは、N年1日24:00に締め切られ、プレイヤー登録と試合日程決定の処理が行われる。図9(c)に示すように決定された日程は、N年2日に第N期リーグとして公開される。この1日間にエントリーしてきたPCチームと必要に応じてNPCチームとで10チームのリーグを構成し、図9(c)に示す日程で第1節～第18節の対戦を行う。この10チームからなるリーグも上記12チームのリーグと同様に、図5に示す総合ランキングチャートの階層8に配置され、次期リーグでは全てのPCチームが階層7に昇格する。

[0076] 図9(d)は、N年の2日0:00以降に新規にエントリーした場合のタイムテーブルを示す。N年の2日0:00以降に新規にエントリーしたプレイヤーは、N年2日24:00に締め切られ、プレイヤー登録と試合日程決定の処理が行われる。図9(d)に示すように決定された日程は、N年3日に第N期リーグとして公開される。この1日間にエントリーしてきたPCチームと必要に応じてNPCチームとで6チームのリーグを構成し、図9(d)に示す日程で第1節～第10節の対戦を行う。この6チームからなるリーグも上記12チーム、10チームのリーグと同様に、図5に示す総合ランキングチャートの階層8に配置され、次期リーグでは全てのPCチームが階層7に昇格する。

[0077] 図9(e)は、N年の3日0:00以降に新規にエントリーした場合のタイムテーブルを示す。N年の3日0:00以降に新規にエントリーしたプレイヤーは、N年3日24:00に締め切られ、プレイヤー登録と試合日程決定の処理が行われる。図9(e)に示すように決定された日程は、N年4日に第N期リーグとして公開される。この1日間にエントリーしてきたPCチームと必要に応じてNPCチームとで4チームのリーグを構成し、図9(e)に示す日程で第1節～第6節の対戦を行う。この4チームからなるリーグも上記12チ

ーム、10チーム、6チームのリーグと同様に、図5に示す総合ランキングチャートの階層8に配置され、次期リーグでは全てのPCチームが階層7に昇格する。

[0078] 図9(f)は、N年の4日0:00以降に新規にエントリーした場合のタイムテーブルを示す。N年の4日0:00以降に新規にエントリーしたプレイヤーは、N年4日24:00に締め切られ、プレイヤー登録と試合日程決定の処理が行われる。図9(f)に示すように決定された日程は、N年4日に上記試合日程決定の処理終了後直ちに、第N期リーグとして公開される。この1日間にエントリーしてきたPCチームと必要に応じてNPCチームとで4チームのリーグを構成し、図9(f)に示す日程で第1節～第6節の対戦を行う。この4チームからなるリーグも上記12チーム及びそれ以下のチーム数のリーグと同様に、図5に示す総合ランキングチャートの階層8に配置され、次期リーグでは全てのPCチームが階層7に昇格する。

[0079] N年の5日0:00以降に新規にエントリーしたプレイヤーは、N年5日24:00に締め切られ、プレイヤー登録と試合日程決定の処理が行われる。この日程は図9(a)の0年をN年としたものと同じであり、N+1年0日に第N+1期リーグとして公開される。この1日間にエントリーしてきたPCチームと必要に応じてNPCチームとで16チームのリーグを構成し、図9(a)に示す日程と同様の日程で第1節～第30節の対戦を行う。この16チームからなるリーグは、当初から図5に示す総合ランキングチャートの階層7に配置される。

[0080] 図8に戻って、上記したように日程決定手段212が日程決定処理を行い(SA05)、決定された試合日程を公開する処理を行う(SA06)と、試合の開始時刻待ちの状態となる(SA07)。試合開始時刻になる(SA07のステップで肯定判定がなされる)と、試合進行手段213は、各PCチーム及びNPCチームに設定されたパラメータに基づいて自動的に試合を進行する処理を行う(SA08)。

[0081] 次に、試合進行手段213による試合の進行処理(SA08)に基づいて、試合画像生成手段214は試合画像データを生成する処理を行う(SA09)。続いてダイジェスト画像生成手段215が作動し、生成された試合画像データから予め設定された所定の条件を満たす画像データを抽出する処理を行い、抽出された画像データに基づいて試合のダイジェスト画像を生成する処理を行う(SA10)。上記したダイジェスト画像デー

タを生成するために試合画像データから抽出される画像データが満たすべき予め設定された所定の条件としては、例えば、「キックオフの画像の前後10秒間の画像データ」、「ゴールシーンの画像の前後10秒間の画像データ」、「シュートシーンの画像の前後10秒間の画像データ」、「フリーキックの画像の前後10秒間の画像データ」、「レッドカード又はイエローカードが宣告された画像の前後10秒間の画像データ」、「試合終了の画像の前後10秒間の画像データ」等の条件を設定することができる。また、サーバ2がこれらの設定可能な条件のリストを備え、プレイヤーがそのリストから希望する条件を任意に選択できるように構成しても良い。

[0082] 試合進行手段213による試合の進行処理(SA08)が終了すると、試合結果生成手段216は、試合の結果データを生成する処理を行う(SA11)。次に、予定された試合の進行処理が全て終了したか否かを判断する処理が行われ(SA12)、進行処理が終了していない試合がある場合はステップSA07に戻って次の試合の開始時間を待ち、全ての試合の進行処理が終了している場合は処理を終了する(SA13)。

[0083] 次に、図10ないし図15を参照して本実施形態におけるプレイヤーによる試合状況確認及び試合結果確認の手順の流れについて説明する。図10及び図11は、クライアントコンピュータ3又は端末機4、5にて、プレイヤーが進行処理の終了した試合の再生画像及び試合結果を閲覧する手順の一例を示すシーケンスチャートであり、図12ないし図15は、上記各手順におけるクライアントコンピュータ3又は端末機4、5の画像表示装置384等に表示される画面表示の一例を示す図である。

[0084] 以下、クライアントコンピュータ3により試合の再生画像及び試合結果を閲覧する手順を主に説明するが、端末機4、5による手順も同様である。また、クライアントコンピュータ3又は端末機4、5によりダイジェスト画像の再生画像及び試合結果を閲覧する手順も同様である。

[0085] 図10は、クライアントコンピュータ3により試合画像データ(又はダイジェスト画像データ)の再生画像を観賞した後、試合結果を確認する手順を示すシーケンスチャートである。

[0086] まず、プレイヤーは、クライアントコンピュータ3を通信ネットワーク1を介してサーバ2のウェブサイトに接続するために、クライアントコンピュータ3から当該ウェブサイトの

URL (Uniform Resource Locator) をサーバ2に送信する(ST01)。サーバ2は、クライアントコンピュータ3から送信されたURLを受信すると、プレイヤーを特定するために、図12(a)に示すログイン画面384Aを取得しクライアントコンピュータ3に送信する処理を行う(SS01)。クライアントコンピュータ3の画像表示装置384にログイン画面384Aが表示されると、プレイヤーは、ログイン画面384Aの指示に従って、「ユーザID」入力枠391のカーソル393位置からユーザIDを入力し、「パスワード」入力枠392のカーソル393位置からパスワードを入力する(図12(b)参照)。プレイヤーは、ユーザIDとパスワードを入力する操作を行った後、図12(b)に示すログイン画面384A下部に表示されている「ログイン」ボタン390を押す操作を行う(ST02)。この操作により、ユーザIDとパスワードがサーバ2に送信される。

[0087] サーバ2は、ゲーム管理DB272AのプレイヤーDBを参照して、クライアントコンピュータ3から受信したユーザID、パスワードをプレイヤーDBに登録(記憶)されているユーザID、パスワードと照合することによりユーザ認証の処理を行う(SS02)。ユーザ認証の処理(SS02)に成功すると、サーバ2は図13(a)に示すようなメインメニュー画面384Bを取得し(SS03)、クライアントコンピュータ3に送信する処理を行う。ここで、ユーザ認証の処理が失敗した場合は、再度、ログイン画面384Aを送信する処理を行う。

[0088] クライアントコンピュータ3の画像表示装置384には図13(a)に示すようなメインメニュー画面384Bが表示される。メインメニュー画面384Bの左上にはプレイヤー名表示部394が用意されており、「ようこそ」と「さん」の間にプレイヤー名である「セガちゃん」が表示される。プレイヤーは、画像表示装置384に表示されたメインメニュー画面384Bの項目群395から目的の項目を選択し、メインメニュー画面384B下部に表示されている「送信」ボタン396を押す操作を行う(ST03)。項目の選択は、例えば、上下の方向キー等を用いて各項目の左端に表示されている四角形の塗りつぶし395Aを移動させて項目を選択するように構成されており、デフォルトでは図13(a)に示すように「チームの設定変更」の項目が選択されている。図13(a)の状態から下方向キーを1回押すと塗りつぶし395Aが1つ下に移動して、図13(b)に示すように「チームの試合状況／結果」の項目が選択される。この図13(b)の状態では画面384B下部の

「送信」ボタン396を押す操作を行うことにより、試合画像再生要求信号(又はダイジェスト画像再生要求信号)がサーバ2に送信される。この「チームの試合状況／結果」の項目の選択及び「送信」ボタンは本実施形態における試合画像再生要求信号出力手段(又はダイジェスト画像再生要求信号出力手段)であり、当該操作を行うことにより、試合画像再生要求信号(又はダイジェスト画像再生要求信号)がサーバ2に送信される。なお、メインメニュー画面384B右上の「ログアウト」ボタン397は、サーバ2との接続を解除するときに使用するものである。

[0089] サーバ2は、試合画像再生要求信号を受信すると、ゲーム管理DB272Aの日程管理DBを参照し、図14(a)に示すような試合選択画面384Cを取得して(SS04)、クライアントコンピュータ3に送信する。プレイヤーは、画像表示装置384に表示された試合選択画面384Cの試合リスト398から再生画像を見たい試合を塗りつぶし398Aを移動させて選択し、画面384C下部の「送信」ボタンを押す操作を行う(ST04)。この操作により試合の選択信号がサーバ2に送信される。なお、この試合選択画面384Cにおいて、試合(開始)前の試合の画像データはサーバ2側で生成されていないので、プレイヤーが選択できないように構成されている。

[0090] サーバ2は、試合の選択信号を受信すると、記憶部230のRAM232から選択された試合画像データ232A(又はダイジェスト画像データ232B)を取得し、試合画像再生表示手段217(又はダイジェスト画像再生表示手段218)によりこの試合画像データ232Aの再生処理を行い(SS05)、再生画像をクライアントコンピュータ3に送信する。プレイヤーは、画像表示装置384に表示された、図14(b)に示すような再生画像表示画面384Dにて試合の再生画像(又はダイジェスト画像)401を観賞する(ST05)。試合画像表示画面384Dの上部中央の表示部400には、期(第1期)、リーグ名(L7010)、節(第1節)、対戦チーム名(「ドッグス」及び「キャッツ」)等の試合を特定する情報が表示される。なお、画面384D左上に表示されている「結果を見る」ボタン399については後述する。

[0091] サーバ2は、試合画像データ232A(又はダイジェスト画像データ232B)の再生処理が終了すると、記憶部230のRAM232から試合結果データ232Cを取得し、試合結果表示手段219を作動させて試合結果データ232Cをクライアントコンピュータ3に

送信する(SS06)。プレイヤーは、画像表示装置384に表示された、図15(a)に示すような試合結果確認画面384Eにて試合結果を確認する(ST06)。

[0092] 試合結果確認画面384Eには、画面384E中央部の試合結果表示部402に大きく試合結果が表示され、図15(a)に示す例においては3対1でプレイヤーのチーム「ドッグス」が勝ったので、試合結果表示部402の下の勝敗表示部403に「You Win ! (あなたの勝ち)」と表示されている。

[0093] プレイヤーは、試合結果を確認した後、試合結果確認画面384Eの右上に表示されている「試合選択画面に戻る」ボタン404又は「ログアウト」ボタン397を押す操作を行う(ST07)。プレイヤーが継続の操作(ST07)として「試合選択画面に戻る」ボタン404を押す操作を行うと、サーバ2に継続の操作信号が送信され、サーバ2は継続の処理(SS07)として図15(b)に示す試合選択画面384Cをクライアントコンピュータ3に送信し、プレイヤーは上記ST04ないしST07の手順を繰り返し、同様にサーバ2はSS05ないしSS07の手順を繰り返す。図15(b)においては、図14(a)において「試合終了」となっていた「第1節」が「確認済み」に、「試合中」となっていた「第4節」が「試合終了」に更新され、デフォルトで未確認の試合のうち一番早く終了した「第2節」が選択されている。

[0094] プレイヤーが終了の操作(ST07)として「ログアウト」ボタン397を押す操作を行うと、サーバ2に終了の操作信号が送信され、サーバ2は終了の処理(SS07)を行い、サーバ2とクライアントコンピュータ3との接続が解除される。

[0095] 図11は、クライアントコンピュータ3により試合画像データ(又はダイジェスト画像データ)の再生画像を途中で中断させ、試合結果を確認する手順を示すシーケンスチャートである。

[0096] 図11において、クライアントコンピュータ3又は端末機4、5の操作手順であるST11ないしST14、及び、サーバ2の処理手順であるSS11ないしSS15は、それぞれ、図10で説明したST01ないしST04の操作手順、及び、SS01ないしSS05の処理手順と同一の手順であるので、説明を省略する。

[0097] クライアントコンピュータ3は、サーバのSS15の手順(図10のSS05の手順と同一)により送信された再生画像を受信すると、画像表示装置384に図14(b)に示すような

再生画像表示画面384Dが表示され、画面384Dの中央に再生画像401が表示される。再生画像表示画面384Dの左上には再生処理終了ボタンである「結果を見る」ボタン399が表示されている。プレイヤーがこの「結果を見る」ボタン399を押す操作を行う(ST15)ことにより、再生処理終了信号がサーバ2に送信される。この「結果を見る」ボタン399は、本実施形態における再生処理信号出力手段317となる。

[0098] サーバ2は、再生処理終了信号を受信すると、処理部210の再生処理終了手段209を作動させて試合画像データ232A(又はダイジェスト画像データ232B)の再生処理を強制的に終了する処理を行い、記憶部230のRAM232から試合結果データ232Cを取得し、試合結果表示手段219を作動させて試合結果データ232Cをクライアントコンピュータ3に送信する(SS16)。プレイヤーは、画像表示装置384に表示された、図15(a)に示すような試合結果確認画面384Eにて試合結果を確認する(ST16)。このST16の手順は、図10のST06の手順と同一である。

[0099] クライアントコンピュータ3又は端末機4、5によるST17の操作手順、及び、サーバ2によるSS17の処理手順は、それぞれ、図10で説明したST07の操作手順、及び、SS07の処理手順と同一であるので、説明を省略する。

[0100] 以上説明したように本発明に係るネットワークゲームシステムによれば、サーバ2が、試合の日程を決定する日程決定手段212と、この日程決定手段212により決定された日程に従ってクライアントコンピュータ3で設定されるプレイヤーキャラクタ(PCチーム)のパラメータに基づいて試合の進行処理を行う試合進行手段213と、この試合進行手段213による前記試合の進行処理終了後にその試合の結果データ232Cを生成する試合結果生成手段219とを備えているため、プレイヤーが操作するクライアントコンピュータ3(クライアントプログラムがインストールされた汎用コンピュータ等)によりプレイヤーキャラクタ(例えば、複数の選手キャラクタ等から構成されるサッカーチーム、野球チーム等)のパラメータ(例えば、戦術パラメータ、各選手キャラクタの各種能力パラメータ等)を設定して通信ネットワーク1を介してサーバに接続してゲームにエントリー(参加登録)することにより、サーバ2が決定した日程に従って試合が自動進行処理されて試合の結果データ232Cが生成されるので、プレイヤーが試合の進行処理中常に通信ネットワーク1を介してサーバ2にログインしている必要がなく、プ

レイヤーに長時間のゲーム実行時間を費やすことを強いることがない。

[0101] さらに、サーバ2が、試合進行手段213による試合の進行処理に基づいてその試合の画像データ232Aを生成する試合画像生成手段214と、試合進行手段213による当該試合の進行処理終了後にクライアントコンピュータ3から又はサーバと情報送受信可能な端末機4、5から送信される試合画像再生要求信号に応じて試合画像データ232Aを再生処理しクライアントコンピュータ3又は前記端末機4、5の表示装置384に表示させる試合画像再生表示手段217と、この試合画像再生表示手段217による試合画像データ232Aの再生処理終了後に試合結果データ232Cをクライアントコンピュータ3又は前記端末機4、5の表示装置384に表示させる試合結果表示手段219とを備えているため、試合の進行処理が終了した試合の状況は、プレイヤーがクライアントコンピュータ3又は前記端末機4、5から試合画像再生要求信号をサーバ2に送信することにより、クライアントコンピュータ3又は前記端末機4、5の表示装置384に当該試合の試合画像が再生表示された後、試合結果データ232Cが表示されるので、プレイヤーは当該試合の進行状況を十分な興味をもって観戦した上で結果を知ることができる。

[0102] なお、プレイヤーは、ゲームシステムのクライアントプログラムがインストールされたクライアントコンピュータ3だけではなく、通信ネットワーク1を介してサーバ2と情報送受信可能な端末機(例えば携帯型その他のコンピュータ4や携帯電話機5等)によっても終了した試合の状況を確認することができるので、通勤途上や職場の休憩時間等を利用して試合の進行状況と結果を確認することができる。

[0103] さらに、本発明に係る実施形態によれば、試合画像生成手段214が生成した試合画像データ232Aから予め設定された所定の条件を満たす画像データを抽出しその抽出された画像データに基づいて当該試合のダイジェスト画像データ232Bを生成するダイジェスト画像生成手段215と、試合進行手段213による試合の進行処理終了後にクライアントコンピュータ3から又は前記端末機4、5から送信されるダイジェスト画像再生要求信号に応じて前記ダイジェスト画像データ232Bを再生処理しクライアントコンピュータ3又は端末機4、5の表示装置384に表示させるダイジェスト画像再生表示手段218と、このダイジェスト画像再生表示手段218によるダイジェスト画像の

再生処理終了後に試合結果データ232Cをクライアントコンピュータ3又は端末機4、5の表示装置384に表示させる試合結果表示手段219とを備えて構成することができるから、試合の進行処理が終了した試合の状況は、プレイヤーがクライアントコンピュータ3又は端末機4、5からダイジェスト画像再生要求信号をサーバ2に送信することにより、クライアントコンピュータ3又は端末機4、5の表示装置384に当該試合のダイジェスト画像が表示された後、試合結果データ232Cが表示されるので、プレイヤーは試合開始から試合終了までの全試合経過を確認することなく短時間で当該試合の進行状況を十分な興味をもって観戦し結果を知ることができる。

- [0104] さらに、上記発明に係る実施形態によれば、サーバ2がクライアントコンピュータ3又は前記端末機4、5から送信される再生処理終了信号に応じて試合画像再生表示手段217又はダイジェスト画像再生表示手段218による試合画像データ232A又はダイジェスト画像データ232Bの再生処理を強制的に終了させる再生処理終了手段209を具備しているので、プレイヤーは、再生表示される試合画像又はダイジェスト画像を観戦する十分な時間がなく、取り急ぎ試合の結果を知りたい場合等に、試合画像の再生処理を任意のタイミングで強制的に終了させて当該試合の結果を確認することができる。

請求の範囲

- [1] 通信ネットワークに接続されたサーバと、前記通信ネットワークを介して前記サーバとの情報送受信可能なクライアントコンピュータとを備え、前記サーバにエントリーしたプレイヤーキャラクタ同士、ノンプレイヤーキャラクタ同士、又は前記プレイヤーキャラクタと前記ノンプレイヤーキャラクタとの対戦による試合の進行処理を、前記サーバが自動的に実行するネットワークゲームシステムであって、
- 前記サーバは、
- 前記試合の日程を決定する日程決定手段と、
- 該日程決定手段により決定された前記日程に従って、前記クライアントコンピュータで設定される前記プレイヤーキャラクタのパラメータに基づいて前記試合の進行処理を行う試合進行手段と、
- 該試合進行手段による前記試合の進行処理に基づいて前記試合の画像データを生成する試合画像生成手段と、
- 前記試合進行手段による前記試合の進行処理終了後に前記試合の結果データを生成する試合結果生成手段と、
- 前記試合進行手段による前記試合の進行処理終了後に前記クライアントコンピュータから又は前記サーバと情報送受信可能な端末機から送信される試合画像再生要求信号に応じて前記試合画像データを再生処理し前記クライアントコンピュータ又は前記端末機の表示装置に表示させる試合画像再生表示手段と、
- 該試合画像再生表示手段による前記試合画像の再生処理終了後に前記試合結果データを前記クライアントコンピュータ又は前記端末機の前記表示装置に表示させる試合結果表示手段と、
- を備えてなることを特徴とするネットワークゲームシステム。
- [2] 前記サーバは、前記クライアントコンピュータ又は前記端末機から送信される再生処理終了信号に応じて前記試合画像再生表示手段による前記試合画像データの再生処理を強制的に終了させる再生処理終了手段を具備してなることを特徴とする請求項1に記載のネットワークゲームシステム。
- [3] 通信ネットワークに接続されたサーバと、前記通信ネットワークを介して前記サーバ

との情報送受信可能なクライアントコンピュータとを備え、前記サーバにエントリーしたプレイヤーキャラクタ同士、ノンプレイヤーキャラクタ同士、又は前記プレイヤーキャラクタと前記ノンプレイヤーキャラクタとの対戦による試合の進行処理を、前記サーバが自動的に実行するネットワークゲームシステムであって、

前記サーバは、

前記試合の日程を決定する日程決定手段と、

該日程決定手段により決定された前記日程に従って、前記クライアントコンピュータで設定される前記プレイヤーキャラクタのパラメータに基づいて前記試合の進行処理を行う試合進行手段と、

該試合進行手段による前記試合の進行処理に基づいて前記試合の画像データを生成する試合画像生成手段と、

前記試合画像データから予め設定された所定の条件を満たす画像データを抽出し該抽出された画像データに基づいて前記試合のダイジェスト画像データを生成するダイジェスト画像生成手段と、

前記試合進行手段による前記試合の進行処理終了後に前記試合の結果データを生成する試合結果生成手段と、

前記試合進行手段による前記試合の進行処理終了後に前記クライアントコンピュータから又は前記サーバと情報送受信可能な端末機から送信されるダイジェスト画像再生要求信号に応じて前記ダイジェスト画像データを再生処理し前記クライアントコンピュータ又は前記端末機の表示装置に表示させるダイジェスト画像再生表示手段と、

該ダイジェスト画像再生表示手段による前記ダイジェスト画像の再生処理終了後に前記試合結果データを前記クライアントコンピュータ又は前記端末機の前記表示装置に表示させる試合結果表示手段と、

を備えてなることを特徴とするネットワークゲームシステム。

- [4] 前記サーバは、前記クライアントコンピュータ又は前記端末機から送信される再生処理終了信号に応じて前記ダイジェスト画像再生表示手段による前記ダイジェスト画像データの再生処理を強制的に終了させる再生処理終了手段を具備してなることを

特徴とする請求項3に記載のネットワークゲームシステム。

- [5] プレイヤーキャラクタのパラメータを設定するクライアントコンピュータに通信ネットワークを介して情報送受信可能に接続され、前記クライアントコンピュータからエントリーされた前記プレイヤーキャラクタ同士、ノンプレイヤーキャラクタ同士、又は前記プレイヤーキャラクタと前記ノンプレイヤーキャラクタとの対戦による試合の進行処理を自動的に実行するサーバであって、
- 前記試合の日程を決定する日程決定手段と、
- 該日程決定手段により決定された前記日程に従って、前記クライアントコンピュータで設定される前記プレイヤーキャラクタのパラメータに基づいて前記試合の進行処理を行う試合進行手段と、
- 該試合進行手段による前記試合の進行処理に基づいて前記試合の画像データを生成する試合画像生成手段と、
- 前記試合進行手段による前記試合の進行処理終了後に前記試合の結果データを生成する試合結果生成手段と、
- 前記試合進行手段による前記試合の進行処理終了後に前記クライアントコンピュータから又は前記サーバと情報送受信可能な端末機から送信される試合画像再生要求信号に応じ
- て前記試合画像データを再生処理し前記クライアントコンピュータ又は前記端末機の表示装置に表示させる試合画像再生表示手段と、
- 該試合画像再生表示手段による前記試合画像の再生処理終了後に前記試合結果データを前記クライアントコンピュータ又は前記端末機の前記表示装置に表示させる試合結果表示手段と、
- を備えてなることを特徴とするサーバ。
- [6] 前記クライアントコンピュータ又は前記端末機から送信される再生処理終了信号に応じて前記試合画像再生表示手段による前記試合画像データの再生処理を強制的に終了させる再生処理終了手段を具備してなることを特徴とする請求項5に記載のサーバ。
- [7] プレイヤーキャラクタのパラメータを設定するクライアントコンピュータに通信ネットワ

ークを介して情報送受信可能に接続され、前記クライアントコンピュータからエントリーされた前記プレイヤーキャラクタ同士、ノンプレイヤーキャラクタ同士、又は前記プレイヤーキャラクタと前記ノンプレイヤーキャラクタとの対戦による試合の進行処理を自動的に実行するサーバであって、

前記試合の日程を決定する日程決定手段と、

該日程決定手段により決定された前記日程に従って、前記クライアントコンピュータで設定される前記プレイヤーキャラクタのパラメータに基づいて前記試合の進行処理を行う試合進行手段と、

該試合進行手段による前記試合の進行処理に基づいて前記試合の画像データを生成する試合画像生成手段と、

前記試合画像データから予め設定された所定の条件を満たす画像データを抽出し該抽出された画像データに基づいて前記試合のダイジェスト画像データを生成するダイジェスト画像生成手段と、

前記試合進行手段による前記試合の進行処理終了後に前記試合の結果データを生成する試合結果生成手段と、

前記試合進行手段による前記試合の進行処理終了後に前記クライアントコンピュータから又は前記サーバと情報送受信可能な端末機から送信されるダイジェスト画像再生要求信号に応じて前記ダイジェスト画像データを再生処理し前記クライアントコンピュータ又は前記端末機の表示装置に表示させるダイジェスト画像再生表示手段と、

該ダイジェスト画像再生表示手段による前記ダイジェスト画像の再生処理終了後に前記試合結果データを前記クライアントコンピュータ又は前記端末機の前記表示装置に表示させる試合結果表示手段と、

を備えてなることを特徴とするサーバ。

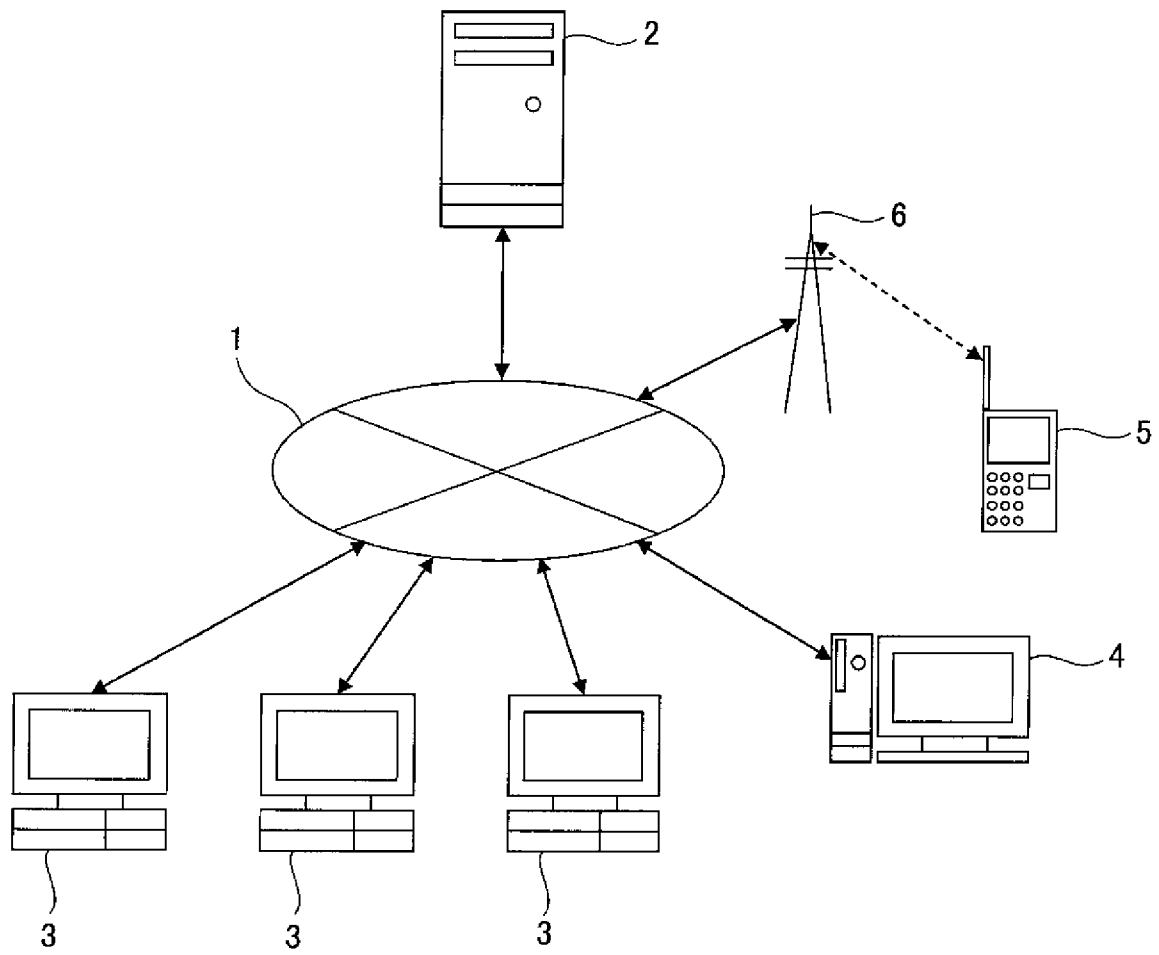
- [8] 前記クライアントコンピュータ又は前記端末機から送信される再生処理終了信号に応じて前記ダイジェスト画像再生表示手段による前記ダイジェスト画像データの再生処理を強制的に終了させる再生処理終了手段を具備してなることを特徴とする請求項7に記載のサーバ。

- [9] プレイヤーキャラクタのパラメータを設定するクライアントコンピュータに通信ネットワークを介して情報送受信可能に接続され、前記クライアントコンピュータからエントリされた前記プレイヤーキャラクタ同士、ノンプレイヤーキャラクタ同士、又は前記プレイヤーキャラクタと前記ノンプレイヤーキャラクタとの対戦による試合の進行処理を自動的に実行するサーバとして、コンピュータを機能させるためのプログラムであって、
- 前記コンピュータを、
- 前記試合の日程を決定する日程決定手段、
- 該日程決定手段により決定された前記日程に従って、前記クライアントコンピュータで設定される前記プレイヤーキャラクタのパラメータに基づいて前記試合の進行処理を行う試合進行手段、
- 該試合進行手段による前記試合の進行処理に基づいて前記試合の画像データを生成する試合画像生成手段、
- 前記試合進行手段による前記試合の進行処理終了後に前記試合の結果データを生成する試合結果生成手段、
- 前記試合進行手段による前記試合の進行処理終了後に前記クライアントコンピュータから又は前記サーバと情報送受信可能な端末機から送信される試合画像再生要求信号に応じて前記試合画像データを再生処理し前記クライアントコンピュータ又は前記端末機の表示装置に表示させる試合画像再生表示手段、
- 該試合画像再生表示手段による前記試合画像の再生処理終了後に前記試合結果データを前記クライアントコンピュータ又は前記端末機の前記表示装置に表示させる試合結果表示手段、
- として機能させることを特徴とするゲームプログラム。
- [10] 前記コンピュータを、
- 前記クライアントコンピュータ又は前記端末機から送信される再生処理終了信号に応じて前記試合画像再生表示手段による前記試合画像データの再生処理を強制的に終了させる再生処理終了手段として機能させることを特徴とする請求項9に記載のゲームプログラム。

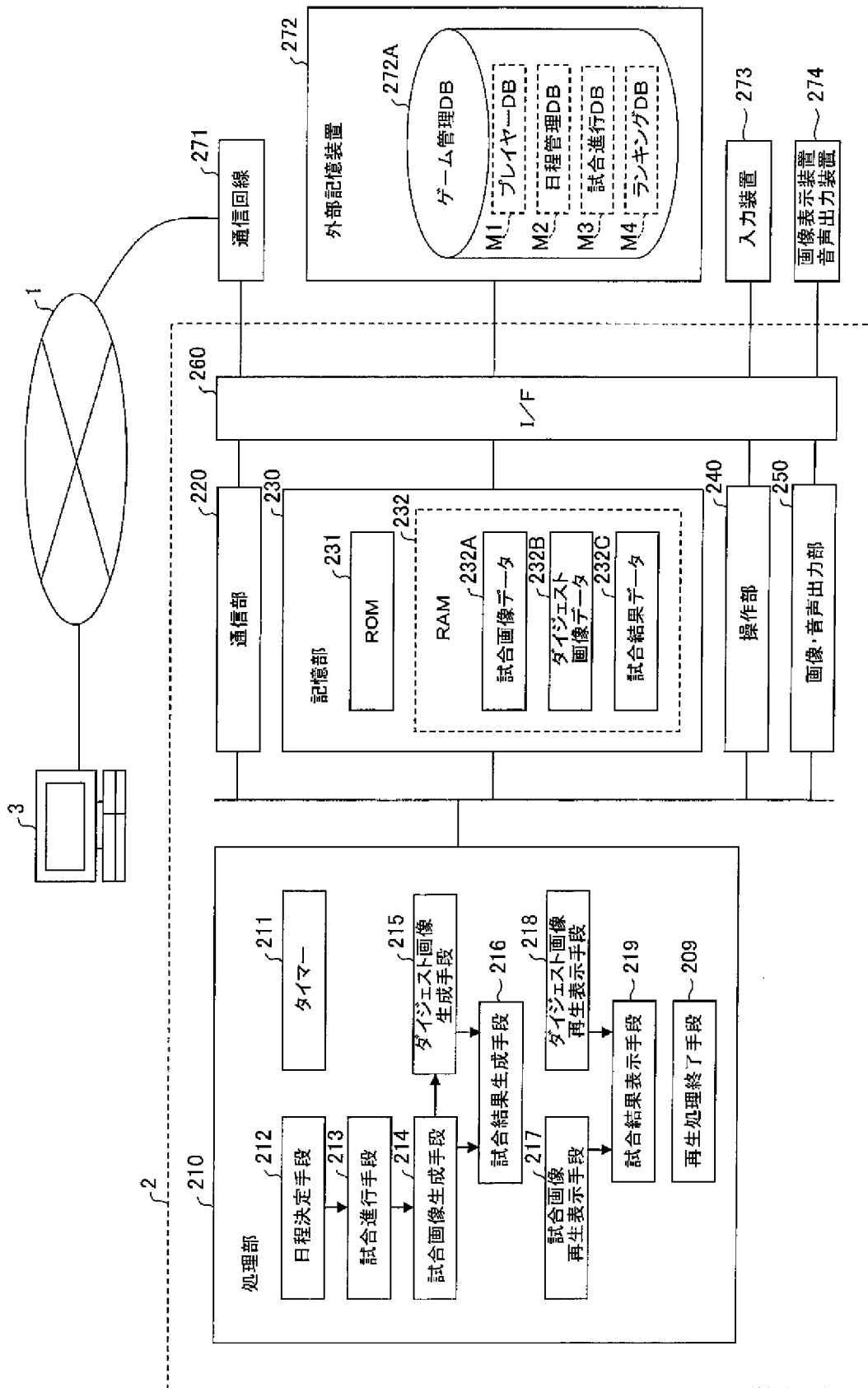
- [11] プレイヤーキャラクタのパラメータを設定するクライアントコンピュータに通信ネットワークを介して情報送受信可能に接続され、前記クライアントコンピュータからエントリされた前記プレイヤーキャラクタ同士、ノンプレイヤーキャラクタ同士、又は前記プレイヤーキャラクタと前記ノンプレイヤーキャラクタとの対戦による試合の進行処理を自動的に実行するサーバとして、コンピュータを機能させるためのプログラムであって、
- 前記コンピュータを、
- 前記試合の日程を決定する日程決定手段、
- 該日程決定手段により決定された前記日程に従って、前記クライアントコンピュータで設定される前記プレイヤーキャラクタのパラメータに基づいて前記試合の進行処理を行う試合進行手段、
- 該試合進行手段による前記試合の進行処理に基づいて前記試合の画像データを生成する試合画像生成手段、
- 前記試合画像データから予め設定された所定の条件を満たす画像データを抽出し該抽出された画像データに基づいて前記試合のダイジェスト画像データを生成するダイジェスト画像生成手段、
- 前記試合進行手段による前記試合の進行処理終了後に前記試合の結果データを生成する試合結果生成手段、
- 前記試合進行手段による前記試合の進行処理終了後に前記クライアントコンピュータから又は前記サーバと情報送受信可能な端末機から送信されるダイジェスト画像再生要求信号に応じて前記ダイジェスト画像データを再生処理し前記クライアントコンピュータ又は前記端末機の表示装置に表示させるダイジェスト画像再生表示手段、
- 該ダイジェスト画像再生表示手段による前記ダイジェスト画像の再生処理終了後に前記試合結果データを前記クライアントコンピュータ又は前記端末機の前記表示装置に表示させる試合結果表示手段、
- として機能させることを特徴とするゲームプログラム。
- [12] 前記コンピュータを、

前記クライアントコンピュータ又は前記端末機から送信される再生処理終了信号に応じて前記ダイジェスト画像再生表示手段による前記ダイジェスト画像データの再生処理を強制的に終了させる再生処理終了手段として機能させることを特徴とする請求項11に記載のゲームプログラム。

[図1]



[図2]



©

ユニザイD: A0000001

[illegible]

リーダ名: L7010

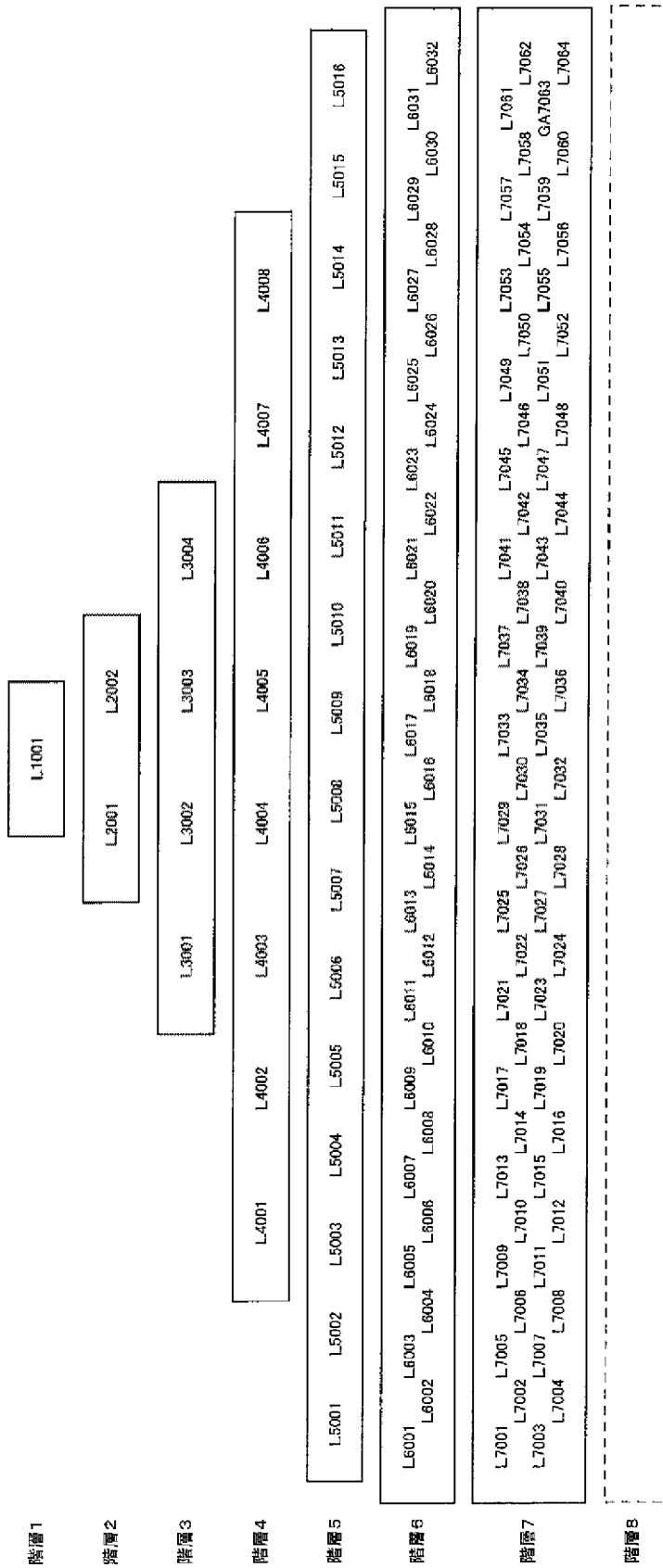
[illegible]

[図4]

ユーザ ID: A0000001 チーム名: ドッグス
第1期リーグ L7010

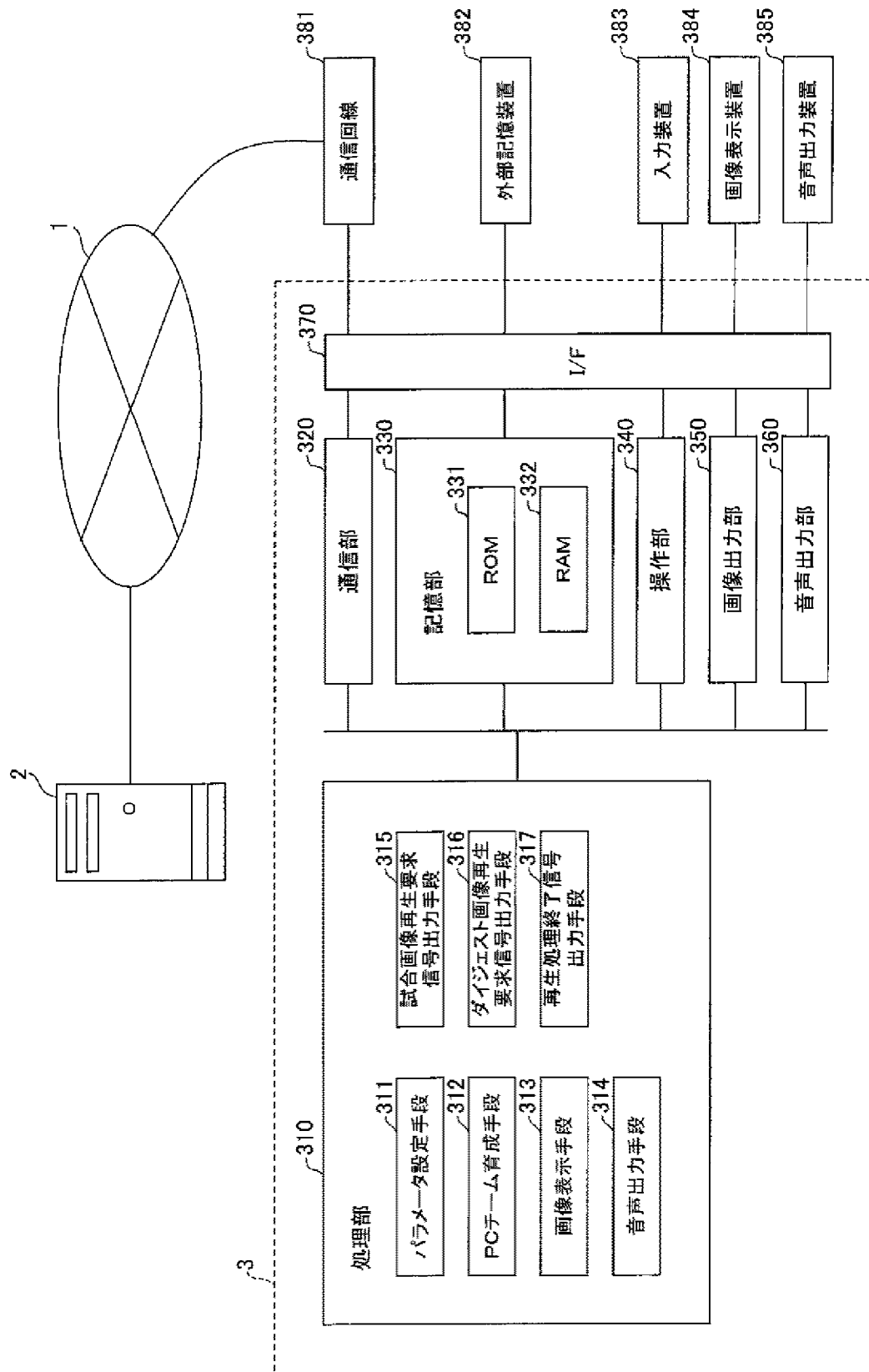
日	時	節	相手チーム	得点	失点	勝敗	勝ち点	得失点差	順位	進捗
1	0:00	1	キャッツ	3	1	勝	3	+2	1	終了
1	4:00	2	ホーシズ	2	0	勝	3	+2	1	終了
1	8:00	3	フィッシュ	1	1	分	1	0	4	終了
1	12:00	4	ラッツ	0	0					試合中
1	16:00	5	ラビッツ							試合前
1	20:00	6	バーズ							試合前
2	0:00	7								試合前
2	4:00	8								試合前
2	8:00	9								試合前
2	12:00	10								試合前
2	16:00	11								試合前
2	20:00	12								試合前
3	0:00	13								試合前
3	4:00	14								試合前
3	8:00	15								試合前
3	12:00	16								試合前
3	16:00	17								試合前
3	20:00	18								試合前
4	0:00	19								試合前
4	4:00	20								試合前
4	8:00	21								試合前
4	12:00	22								試合前
4	16:00	23								試合前
4	20:00	24								試合前
5	0:00	25								試合前
5	4:00	26								試合前
5	8:00	27								試合前
5	12:00	28								試合前
5	16:00	29								試合前
5	20:00	30								試合前
計				6	2	2勝0敗1分	7	+4	現在4位	

総合ランキングチャート

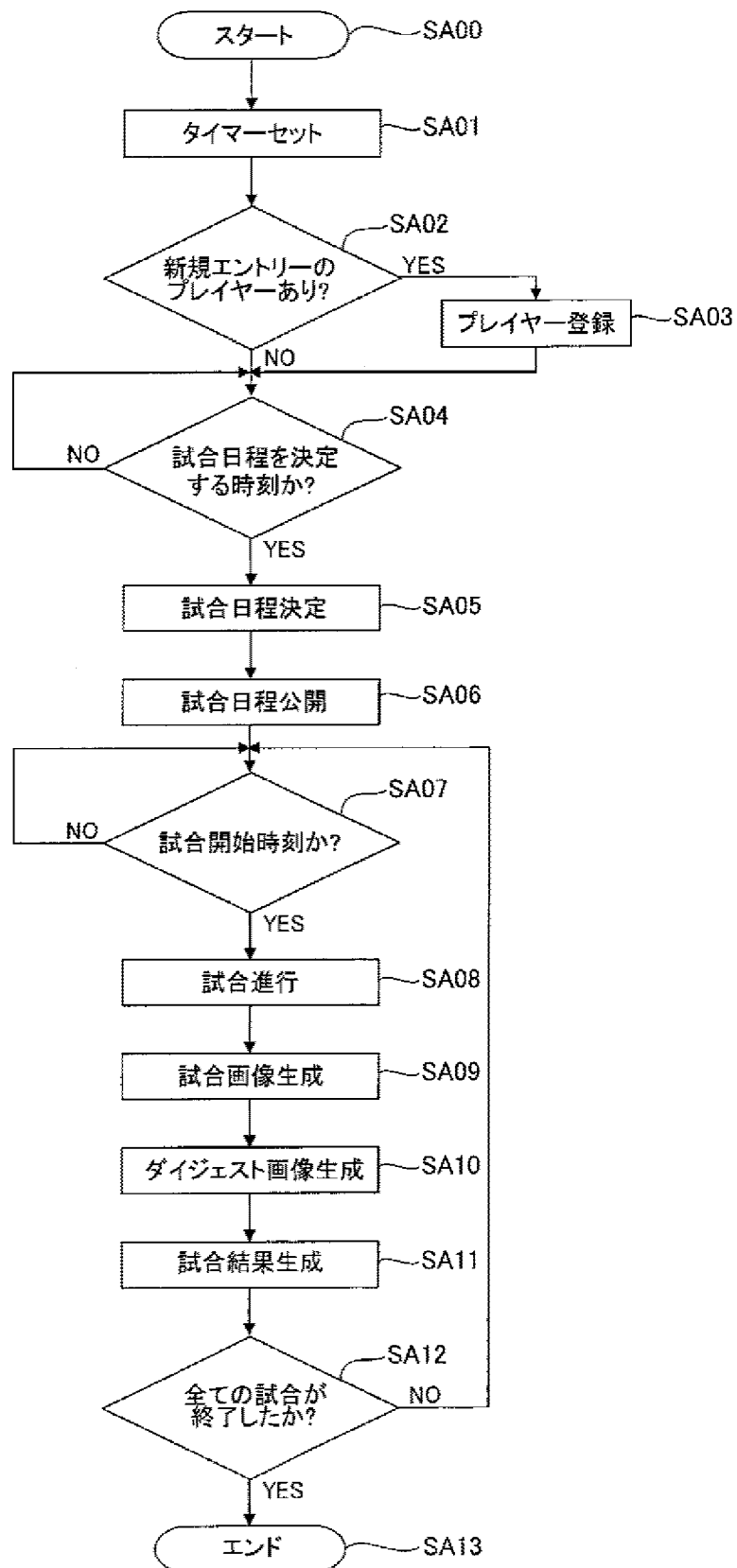


[illegible]

[図7]



[図8]



[図9]

(a) サーバ起動時		1リーグ16チーム					
年	日	0:00	4:00	8:00	12:00	16:00	20:00
0	5	サーバ起動・試合日程決定					
1	0	試合日程公開(第1期リーグ)					
1	1	第1節	第2節	第3節	第4節	第5節	第6節
1	2	第7節	第8節	第9節	第10節	第11節	第12節
1	3	第13節	第14節	第15節	第16節	第17節	第18節
1	4	第19節	第20節	第21節	第22節	第23節	第24節
1	5	第25節	第26節	第27節	第28節	第29節	第30節
2	0	試合日程公開(第2期リーグ)					
2	1	第1節	第2節	第3節	第4節	第5節	第6節
2	2	(以下、上記日程の繰り返し)					

(b) N年の0日にプレイヤー登録		1リーグ12チーム					
年	日	0:00	4:00	8:00	12:00	16:00	20:00
N	0	プレイヤー登録・試合日程決定					
N	1	試合日程公開(第N期リーグ)					
N	2	第1節	第2節	第3節	第4節	第5節	第6節
N	3	第7節	第8節	第9節	第10節	第11節	第12節
N	4	第13節	第14節	第15節	第16節	第17節	第18節
N	5	第19節	第20節	第21節	第22節		
N+1	0	試合日程公開(第N+1期リーグ)					

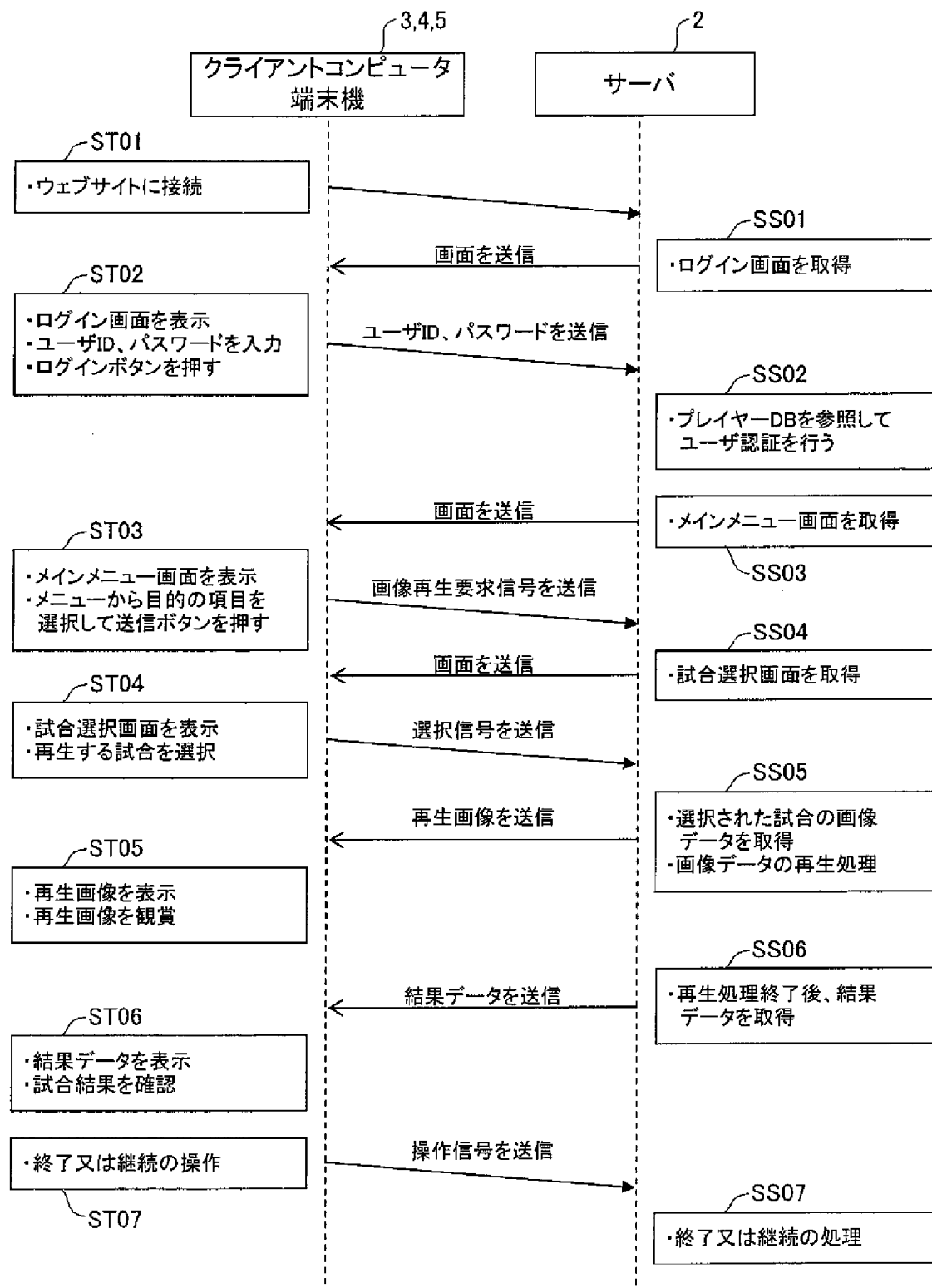
(c) N年の1日にプレイヤー登録		1リーグ10チーム					
年	日	0:00	4:00	8:00	12:00	16:00	20:00
N	0						
N	1	プレイヤー登録・試合日程決定					
N	2	試合日程公開(第N期リーグ)					
N	3	第1節	第2節	第3節	第4節	第5節	第6節
N	4	第7節	第8節	第9節	第10節	第11節	第12節
N	5	第13節	第14節	第15節	第16節	第17節	第18節
N+1	0	試合日程公開(第N+1期リーグ)					

(d) N年の2日にプレイヤー登録		1リーグ6チーム					
年	日	0:00	4:00	8:00	12:00	16:00	20:00
N	0						
N	1						
N	2	プレイヤー登録・試合日程決定					
N	3	試合日程公開(第N期リーグ)					
N	4	第1節	第2節	第3節	第4節	第5節	第6節
N	5	第7節	第8節	第9節	第10節		
N+1	0	試合日程公開(第N+1期リーグ)					

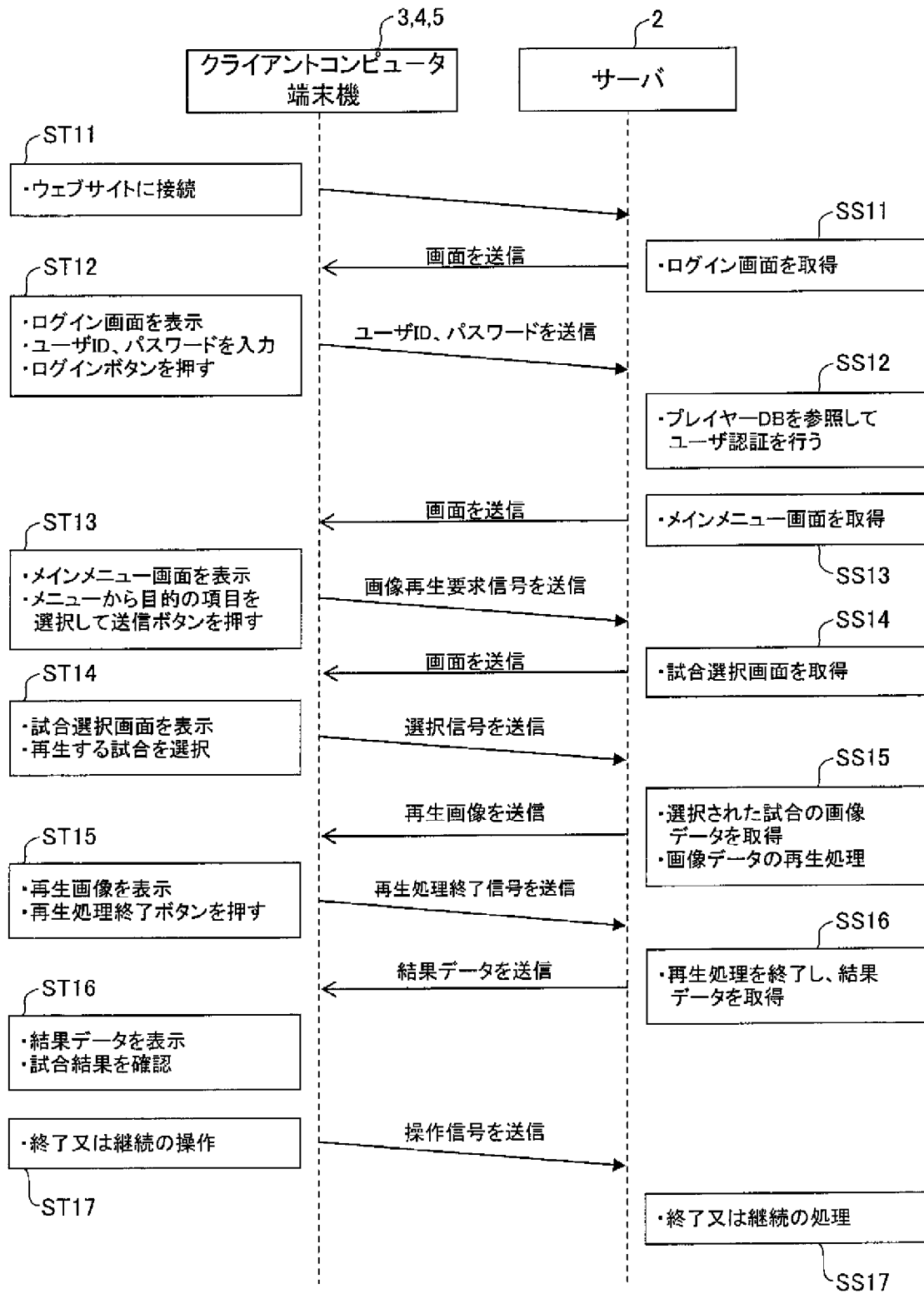
(e) N年の3日にプレイヤー登録		1リーグ4チーム					
年	日	0:00	4:00	8:00	12:00	16:00	20:00
N	0						
N	1						
N	2						
N	3	プレイヤー登録・試合日程決定					
N	4	試合日程公開(第N期リーグ)					
N	5	第1節	第2節	第3節	第4節	第5節	第6節
N+1	0	試合日程公開(第N+1期リーグ)					

(f) N年の4日にプレイヤー登録		1リーグ4チーム					
年	日	0:00	4:00	8:00	12:00	16:00	20:00
N	0						
N	1						
N	2						
N	3						
N	4	プレイヤー登録・試合日程決定・試合日程公開(第N期リーグ)					
N	5	第1節	第2節	第3節	第4節	第5節	第6節
N+1	0	試合日程公開(第N+1期リーグ)					

[図10]



[図11]



[図12]

(a)

ゲームシステム ログイン画面

ユーザIDとパスワードを入力して
ログインボタンを押してください。

ユーザ ID: 391

パスワード: 392

390

(b)

ゲームシステム ログイン画面

ユーザIDとパスワードを入力して
ログインボタンを押してください。

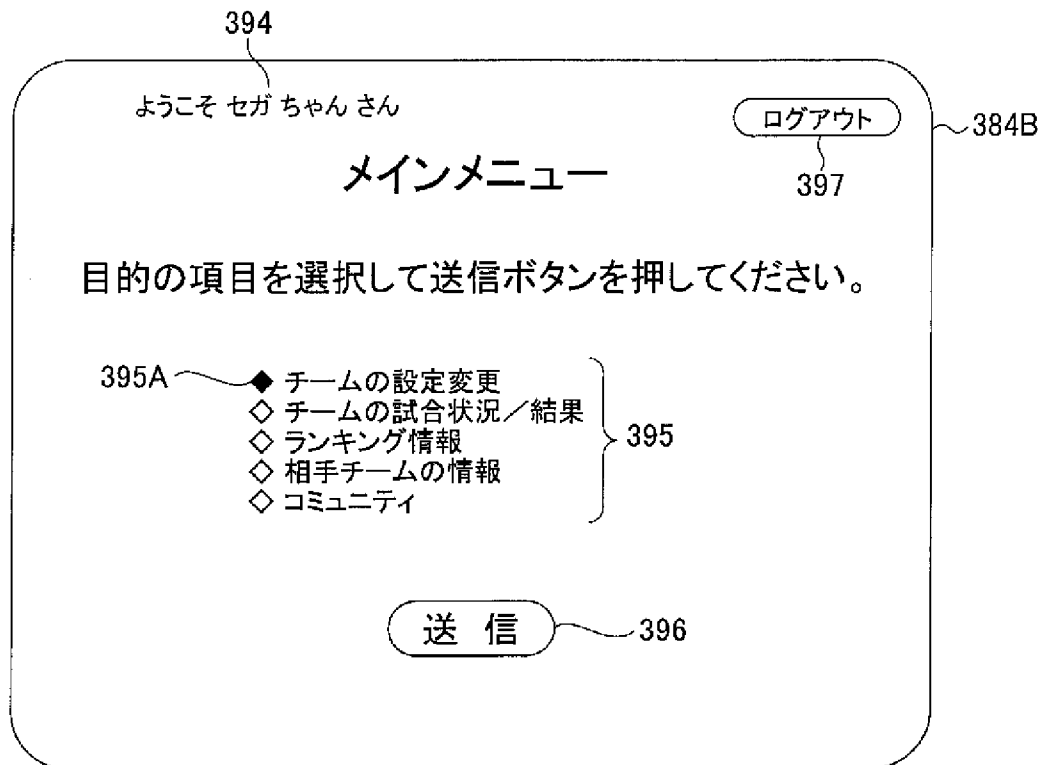
ユーザ ID: 391

パスワード: 392

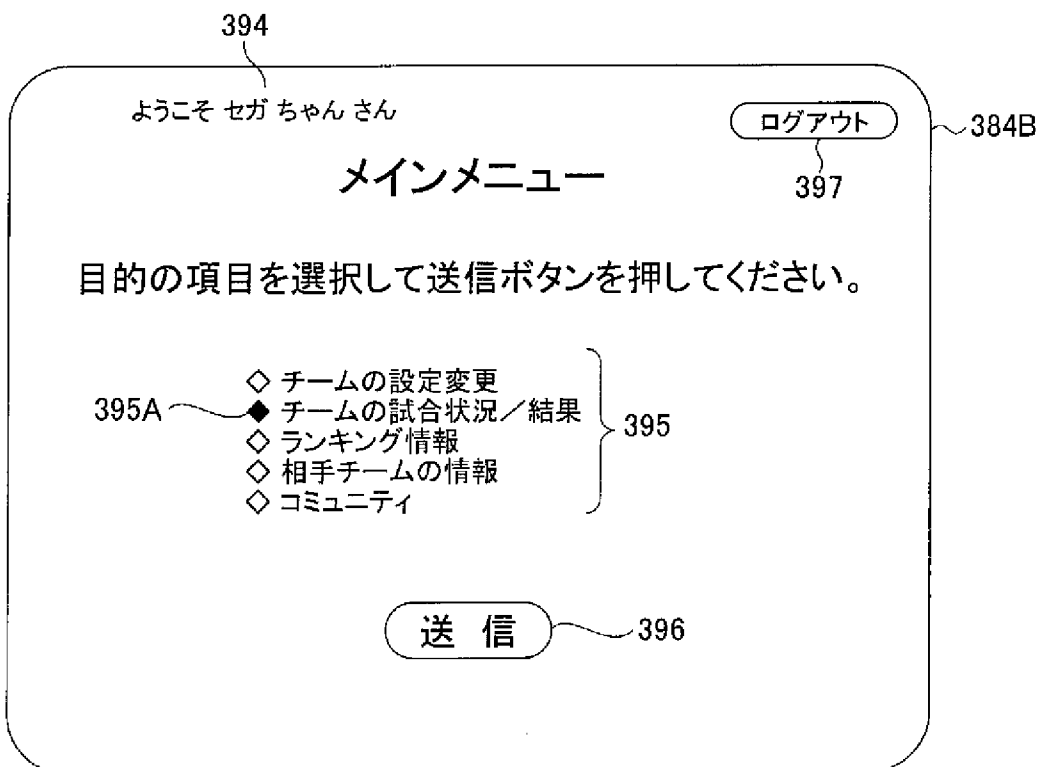
390

[図13]

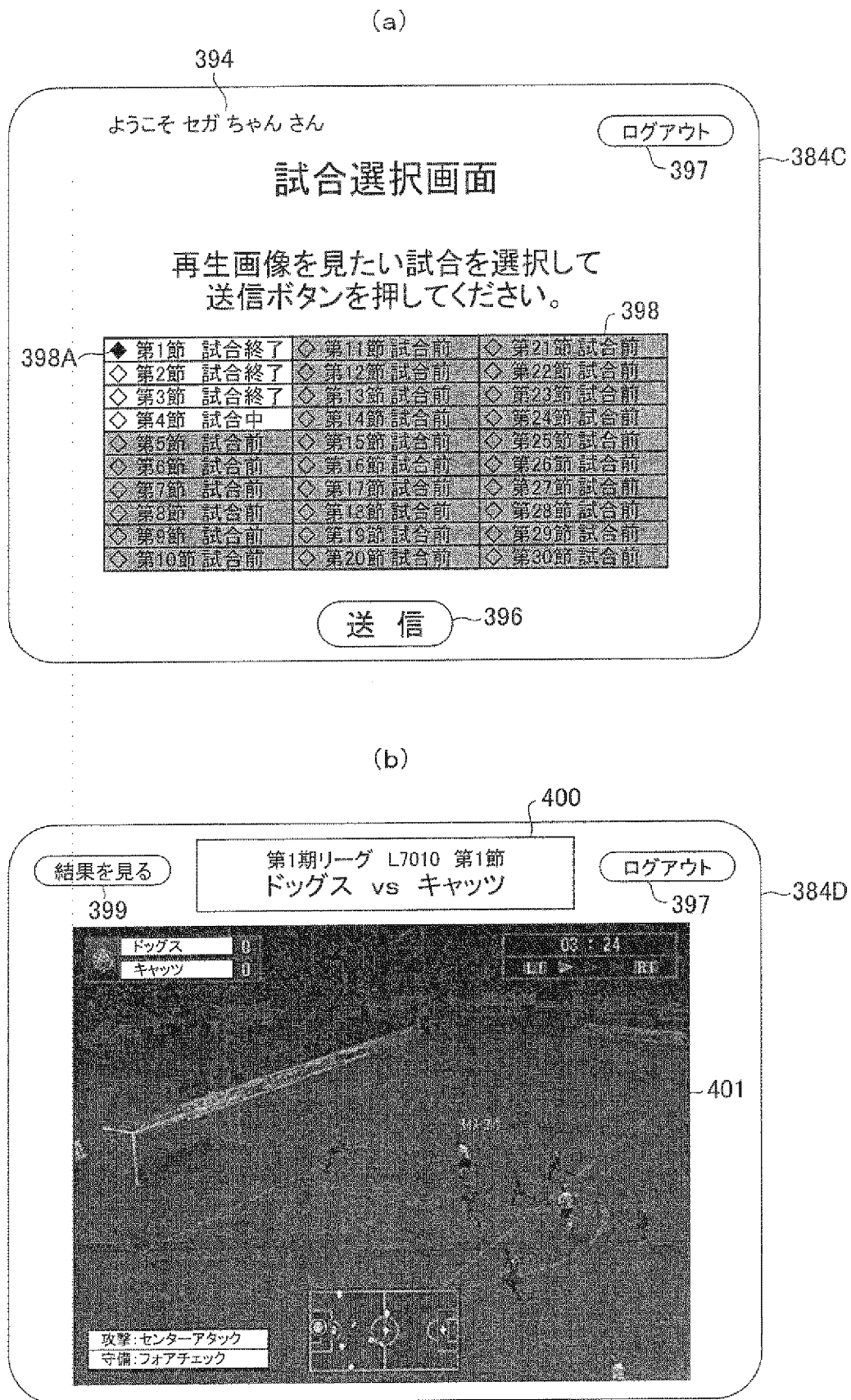
(a)



(b)

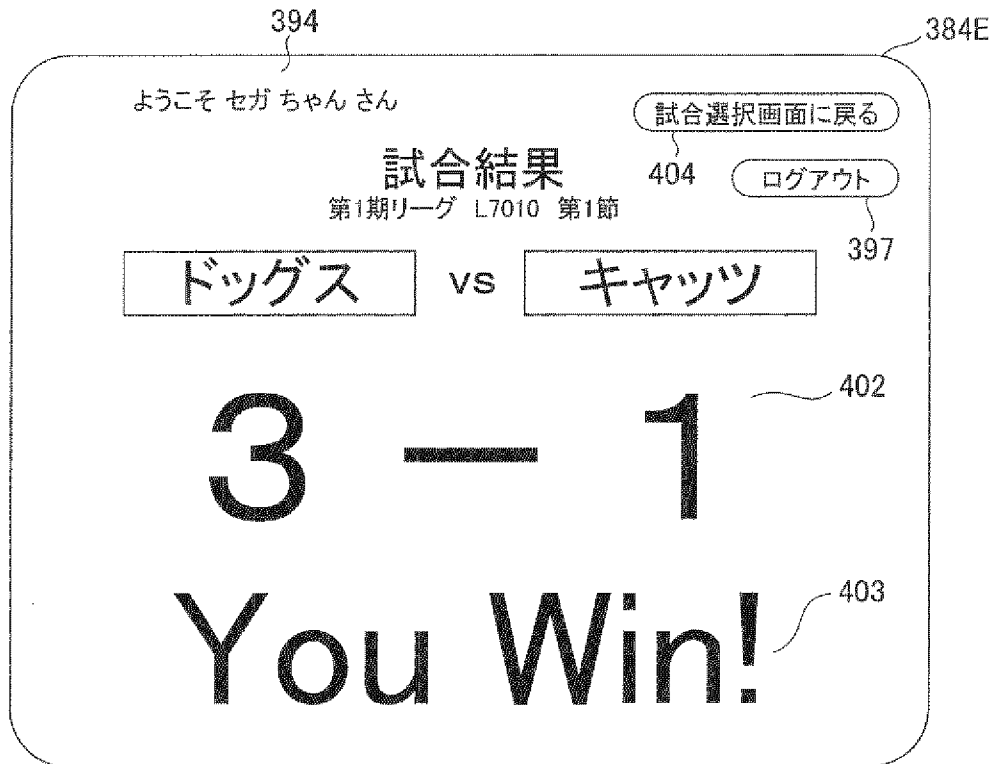


[図14]

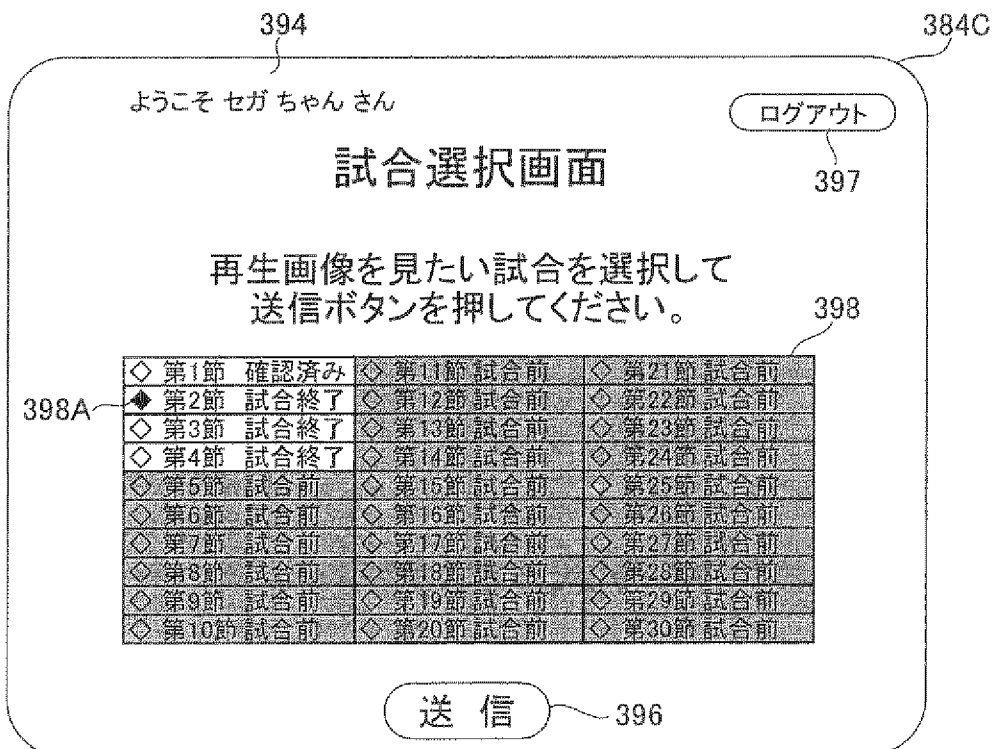


[図15]

(a)



(b)



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2007/065547

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/12(2006.01) i

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A63F13/00-13/12, A63F9/24

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2007
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2007	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2007

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2001-190852 A (Digicube Co., Ltd.), 17 July, 2001 (17.07.01), Full text; Figs. 1 to 2 & GB 2362736 A & DE 10053735 A1 & CA 2324838 A1	1-12
Y	JP 2003-175284 A (Taito Corp.), 24 June, 2003 (24.06.03), Claim 1; Par. Nos. [0014] to [0015] (Family: none)	1-12

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C.

☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance
 "E" earlier application or patent but published on or after the international filing date
 "L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)
 "O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means
 "P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
 "X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
 "Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
 "&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
29 August, 2007 (29.08.07)

Date of mailing of the international search report
11 September, 2007 (11.09.07)

Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2007/065547

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2002-301264 A (Sega Corp.), 15 October, 2002 (15.10.02), Par. Nos. [0222] to [0238]; Fig. 46 & WO 2002/062440 A1 Fig. 46 & US 2003/0171142 A1 Fig. 46 & EP 1319430 A1 Fig. 46 & CN 1457263 A	1-12
Y	JP 2006-108864 A (Taito Corp.), 20 April, 2006 (20.04.06), Fig. 9 (Family: none)	2,4,6,8,10, 12
Y	JP 2002-11243 A (Sony Computer Entertainment Inc.), 15 January, 2002 (15.01.02), Par. No. [0088]; Fig. 9 & US 2001/0049301 A1 Fig. 9 & EP 1151775 A2 Fig. 9	2,4,6,8,10, 12

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（I P C））

Int.Cl. A63F13/12(2006.01)i

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料（国際特許分類（I P C））

Int.Cl. A63F13/00-13/12, A63F9/24

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1922-1996年
日本国公開実用新案公報	1971-2007年
日本国実用新案登録公報	1996-2007年
日本国登録実用新案公報	1994-2007年

国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y	J P 2 0 0 1 - 1 9 0 8 5 2 A (株式会社デジキューブ) 2 0 0 1 . 0 7 . 1 7 , 全文, 第1-2図 & G B 2 3 6 2 7 3 6 A & D E 1 0 0 5 3 7 3 5 A 1 & C A 2 3 2 4 8 3 8 A 1	1 - 1 2
Y	J P 2 0 0 3 - 1 7 5 2 8 4 A (株式会社タイトー) 2 0 0 3 . 0 6 . 2 4 , 【請求項1】, 段落【0014】-【0015】(ファミリーなし)	1 - 1 2

☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）
「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
「&」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

29.08.2007

国際調査報告の発送日

11.09.2007

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁（I S A / J P）
郵便番号100-8915
東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官（権限のある職員）

大山 栄成

2 T

3315

電話番号 03-3581-1101 内線 3266

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y	J P 2002-301264 A (株式会社セガ) 2002. 10. 15, 段落【0222】-【0238】, 第46図 & WO 2002/062440 A1, 第46図 & US 2003/0171142 A1, 第46図 & EP 1319430 A1, 第46図 & CN 1457263 A	1-12
Y	J P 2006-108864 A (株式会社タイトー) 2006. 04. 20, 第9図 (ファミリーなし)	2, 4, 6, 8, 10, 12
Y	J P 2002-11243 A (株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント) 2002. 01. 15, 段落【0088】, 第9図 & US 2001/0049301 A1, 第9図 & EP 1151775 A2, 第9図	2, 4, 6, 8, 10, 12