

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5280409号
(P5280409)

(45) 発行日 平成25年9月4日 (2013.9.4)

(24) 登録日 平成25年5月31日 (2013.5.31)

(51) Int. Cl.

F I

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 3 1 4

A 6 3 F 13/10 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 2 1 8

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 1 6 0

請求項の数 11 (全 32 頁)

(21) 出願番号 特願2010-133816 (P2010-133816)
 (22) 出願日 平成22年6月11日 (2010.6.11)
 (65) 公開番号 特開2011-255080 (P2011-255080A)
 (43) 公開日 平成23年12月22日 (2011.12.22)
 審査請求日 平成22年6月11日 (2010.6.11)

(73) 特許権者 506113602
 株式会社コナミデジタルエンタテインメン
 ト
 東京都港区赤坂九丁目7番2号
 (74) 代理人 100067828
 弁理士 小谷 悦司
 (74) 代理人 100115381
 弁理士 小谷 昌崇
 (74) 代理人 100118049
 弁理士 西谷 浩治
 (72) 発明者 道慶 一夫
 東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社
 コナミデジタルエンタテインメント内

審査官 中澤 言一

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム管理装置、ゲーム管理プログラム、及びゲーム管理方法

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数のゲーム装置と通信ネットワークを介して接続され、複数のプレーヤが1つの団体を構成して敵と対戦する対戦ゲームの進行を管理するゲーム管理装置であって、

前記団体の各プレーヤが同一の敵と対戦する対戦ゲームを実行するための各プレーヤ個別のゲーム空間を、各プレーヤのゲーム装置に設定するゲーム空間設定手段と、

前記ゲーム空間設定手段によって設定されたゲーム空間を、各プレーヤのゲーム装置の各画面上に個々に表示する表示指示手段と、

前記団体を構成する各プレーヤのゲーム装置から、各ゲーム空間における現在のゲーム進行度を示すレベル値を取得するゲーム状況取得手段と、

前記ゲーム状況取得手段によって取得された各プレーヤの現在のレベル値の合計値と、各敵の現在の前記レベル値の合計値とを算出する合計値算出手段と、

前記合計値算出手段により算出された各プレーヤの合計値又は各敵の合計値が規定値に到達した場合、合計値が前記規定値に到達した前記団体又は前記敵が勝利したと判定する勝利判定手段と、

前記勝利判定手段により前記団体又は前記敵が勝利したと判定された場合、各ゲーム空間における前記対戦ゲームの進行状況に関わらず、各ゲーム空間の前記対戦ゲームを終了させる対戦終了手段と、

前記勝利判定手段により、前記団体が勝利したと判定された場合、前記団体を構成するプレーヤの数が多いほど、各プレーヤに付与する報償ポイントを多くする報償ポイント付

与手段とを備えるゲーム管理装置。

【請求項 2】

前記報償ポイント付与手段は、前記勝利判定手段により前記団体が勝利したと判定された場合において、前記団体を構成する各プレーヤのうち、前記対戦ゲームを途中で中断させたプレーヤが存在する場合、当該プレーヤを除いた残りのプレーヤの数に応じて前記報償ポイントを算出する請求項 1 記載のゲーム管理装置。

【請求項 3】

前記報償ポイント付与手段は、前記勝利判定手段により前記団体が負けたと判定された場合、前記団体が勝利したときに付与する報償ポイントよりも少ない報償ポイントを各プレーヤに付与する請求項 1 又は 2 記載のゲーム管理装置。

【請求項 4】

前記報償ポイント付与手段は、前記勝利判定手段により前記団体が負けたと判定された場合において、前記団体を構成する各プレーヤのうち、前記対戦ゲームを途中で中断させたプレーヤが存在する場合、当該プレーヤを除いた残りのプレーヤの数に応じて前記報償ポイントを算出する請求項 3 記載のゲーム管理装置。

【請求項 5】

複数のゲーム装置と通信ネットワークを介して接続され、複数のプレーヤが 1 つの団体を構成して敵と対戦する対戦ゲームの進行を管理するゲーム管理装置であって、

前記団体の各プレーヤが同一の敵と対戦する対戦ゲームを実行するための各プレーヤ個別のゲーム空間を、各プレーヤのゲーム装置に設定するゲーム空間設定手段と、

前記ゲーム空間設定手段によって設定されたゲーム空間を、各プレーヤのゲーム装置の各画面上に個々に表示する表示指示手段と、

前記団体を構成する各プレーヤのゲーム装置から、各ゲーム空間における現在のゲーム進行度を示すレベル値を取得するゲーム状況取得手段と、

前記ゲーム状況取得手段によって取得された各プレーヤの現在のレベル値の合計値と、各敵の現在の前記レベル値の合計値とを算出する合計値算出手段と、

前記合計値算出手段により算出された各プレーヤの合計値又は各敵の合計値が規定値に到達した場合、合計値が前記規定値に到達した前記団体又は前記敵が勝利したと判定する勝利判定手段と、

前記勝利判定手段により前記団体又は前記敵が勝利したと判定された場合、各ゲーム空間における前記対戦ゲームの進行状況に関わらず、各ゲーム空間の前記対戦ゲームを終了させる対戦終了手段とを備え、

前記ゲーム状況取得手段は、前記団体を構成する各プレーヤのレベル値から、各ゲーム装置に他のプレーヤのゲーム進行状況を報知させるためのゲーム状況報知データを生成し、生成したゲーム状況報知データを各ゲーム装置に送信し、各ゲーム装置の画面上に表示するゲーム管理装置。

【請求項 6】

前記ゲーム状況取得手段は、前記勝利判定手段の判定結果に基づいて、前記対戦ゲームが終了する可能性が高いか否かを判定し、前記対戦ゲームが終了する可能性が高いと判定した場合、前記合計値を前記規定値に到達させる可能性の高いゲーム進行状況にあるプレーヤを特定し、前記各ゲーム装置の画面上において、当該プレーヤのゲーム進行状況が他のプレーヤのゲーム進行状況と区別して報知されるように前記ゲーム状況報知データを生成する請求項 5 記載のゲーム管理装置。

【請求項 7】

複数のゲーム装置と通信ネットワークを介して接続され、複数のプレーヤが 1 つの団体を構成して敵と対戦する対戦ゲームの進行を管理するゲーム管理装置であって、

前記団体の各プレーヤが同一の敵と対戦する対戦ゲームを実行するための各プレーヤ個別のゲーム空間を、各プレーヤのゲーム装置に設定するゲーム空間設定手段と、

前記ゲーム空間設定手段によって設定されたゲーム空間を、各プレーヤのゲーム装置の各画面上に個々に表示する表示指示手段と、

前記団体を構成する各プレーヤのゲーム装置から、各ゲーム空間における現在のゲーム進行度を示すレベル値を取得するゲーム状況取得手段と、

前記ゲーム状況取得手段によって取得された各プレーヤの現在のレベル値の合計値と、各敵の現在の前記レベル値の合計値とを算出する合計値算出手段と、

前記合計値算出手段により算出された各プレーヤの合計値又は各敵の合計値が規定値に到達した場合、合計値が前記規定値に到達した前記団体又は前記敵が勝利したと判定する勝利判定手段と、

前記勝利判定手段により前記団体又は前記敵が勝利したと判定された場合、各ゲーム空間における前記対戦ゲームの進行状況に関わらず、各ゲーム空間の前記対戦ゲームを終了させる対戦終了手段とを備え、

前記敵は、前記団体を構成するプレーヤのゲーム装置とは別のゲーム装置のプレーヤであって、前記団体と同一人数のプレーヤから構成される敵団体であり、

前記ゲーム空間設定手段は、前記団体を構成する各プレーヤと対戦する前記敵団体のプレーヤを決定し、対戦するプレーヤ同士毎に前記ゲーム空間を設定するゲーム管理装置。

【請求項 8】

各プレーヤは複数のサークルのうちのいずれかのサークルに属し、

前記団体及び前記敵団体は、それぞれ、各メンバーが同一サークル内のメンバーから構成され、

前記勝利判定手段により勝利したと判定された団体が属するサークル又は前記敵団体が属するサークルにサークル報償ポイントを付与するサークル報償ポイント付与手段を更に備える請求項 7 記載のゲーム管理装置。

【請求項 9】

複数のゲーム装置と通信ネットワークを介して接続され、複数のプレーヤが 1 つの団体を構成して敵と対戦する対戦ゲームの進行を管理するゲーム管理装置であって、

前記団体の各プレーヤが同一の敵と対戦する対戦ゲームを実行するための各プレーヤ個別のゲーム空間を、各プレーヤのゲーム装置に設定するゲーム空間設定手段と、

前記ゲーム空間設定手段によって設定されたゲーム空間を、各プレーヤのゲーム装置の各画面上に個々に表示する表示指示手段と、

前記団体を構成する各プレーヤのゲーム装置から、各ゲーム空間における現在のゲーム進行度を示すレベル値を取得するゲーム状況取得手段と、

前記ゲーム状況取得手段によって取得された各プレーヤの現在のレベル値の合計値と、各敵の現在の前記レベル値の合計値とを算出する合計値算出手段と、

前記合計値算出手段により算出された各プレーヤの合計値又は各敵の合計値が規定値に到達した場合、合計値が前記規定値に到達した前記団体又は前記敵が勝利したと判定する勝利判定手段と、

前記勝利判定手段により前記団体又は前記敵が勝利したと判定された場合、各ゲーム空間における前記対戦ゲームの進行状況に関わらず、各ゲーム空間の前記対戦ゲームを終了させる対戦終了手段と、

前記団体を構成する募集人数をプレーヤに決定させ、当該プレーヤを前記団体を主催する主催プレーヤとして登録する主催プレーヤ登録手段と、

前記主催プレーヤが自身の団体への加入を希望するプレーヤを募集していることを他のプレーヤに報知するための募集報知情報を各ゲーム装置に送信する募集報知手段と、

前記団体への加入を希望する加入希望プレーヤのゲーム装置から前記団体への加入希望通知を取得し、取得した加入希望通知を前記主催プレーヤのゲーム装置に送信する加入希望プレーヤ報知手段と、

前記主催プレーヤのゲーム装置から前記加入希望プレーヤの加入を許可する加入許可通知を取得することで、当該加入希望プレーヤを前記団体に加入させ、加入が許可された加入許可プレーヤの人数が前記募集人数に到達するまで前記加入許可通知を取得する団体管理手段とを備えるゲーム管理装置。

【請求項 10】

複数のゲーム装置と通信ネットワークを介して接続され、複数のプレーヤが1つの団体を構成して敵と対戦する対戦ゲームの進行を管理するゲーム管理装置としてコンピュータを機能させるゲーム管理プログラムであって、

前記団体の各プレーヤが同一の敵と対戦する対戦ゲームを実行するための各プレーヤ個別のゲーム空間を、各プレーヤのゲーム装置に設定するゲーム空間設定手段と、

前記ゲーム空間設定手段によって設定されたゲーム空間を、各プレーヤのゲーム装置の各画面上に個々に表示する表示指示手段と、

前記団体を構成する各プレーヤのゲーム装置から、各ゲーム空間における現在のゲーム進行度を示すレベル値を取得するゲーム状況取得手段と、

前記ゲーム状況取得手段によって取得された各プレーヤの現在のレベル値の合計値と、各敵の現在の前記レベル値の合計値とを算出する合計値算出手段と、

前記合計値算出手段により算出された各プレーヤの合計値又は各敵の合計値が規定値に到達した場合、合計値が前記規定値に到達した前記団体又は前記敵が勝利したと判定する勝利判定手段と、

前記勝利判定手段により前記団体又は前記敵が勝利したと判定された場合、各ゲーム空間における前記対戦ゲームの進行状況に関わらず、各ゲーム空間の前記対戦ゲームを終了させる対戦終了手段と、

前記勝利判定手段により、前記団体が勝利したと判定された場合、前記団体を構成するプレーヤの数が多いほど、各プレーヤに付与する報償ポイントを多くする報償ポイント付与手段としてコンピュータを機能させるゲーム管理プログラム。

【請求項11】

複数のゲーム装置と通信ネットワークを介して接続され、複数のプレーヤが1つの団体を構成して敵と対戦する対戦ゲームの進行を管理するゲーム管理方法であって、

コンピュータが、前記団体の各プレーヤが同一の敵と対戦する対戦ゲームを実行するための各プレーヤ個別のゲーム空間を、各プレーヤのゲーム装置に設定するゲーム空間設定ステップと、

コンピュータが、前記ゲーム空間設定ステップによって設定されたゲーム空間を、各プレーヤのゲーム装置の各画面上に個々に表示する表示指示ステップと、

コンピュータが、前記団体を構成する各プレーヤのゲーム装置から、各ゲーム空間における現在のゲーム進行度を示すレベル値を取得するゲーム状況取得ステップと、

コンピュータが、前記ゲーム状況取得ステップによって取得された各プレーヤの現在のレベル値の合計値と、各敵の現在の前記レベル値の合計値とを算出する合計値算出ステップと、

コンピュータが、前記合計値算出ステップにより算出された各プレーヤの合計値又は各敵の合計値が規定値に到達した場合、合計値が前記規定値に到達した前記団体又は前記敵が勝利したと判定する勝利判定ステップと、

コンピュータが、前記勝利判定ステップにより前記団体又は前記敵が勝利したと判定された場合、各ゲーム空間における前記対戦ゲームの進行状況に関わらず、各ゲーム空間の前記対戦ゲームを終了させる対戦終了ステップと、

コンピュータが、前記勝利判定ステップにより、前記団体が勝利したと判定された場合、前記団体を構成するプレーヤの数が多いほど、各プレーヤに付与する報償ポイントを多くする報償ポイント付与ステップとを備えるゲーム管理方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数のゲーム装置と通信ネットワークを介して接続され、複数のプレーヤが1つの団体を構成して敵と対戦する対戦ゲームの進行を管理する技術に関するものである。

【背景技術】

【 0 0 0 2 】

近年、複数のプレーヤが協力して敵と戦う、いわゆるレイドバトルゲームが知られている。このレイドバトルゲームは、各プレーヤによって個々に操作される複数のキャラクタが同じ一つの仮想空間内に存在しており、その場で協力しながら敵と対戦するゲームである。

【 0 0 0 3 】

例えば、先行文献 1 では、第 1 のチーム内の各キャラクタに共通なライフポイント値を設け、キャラクタがダメージを受ける毎に、キャラクタの体力値を減じ、キャラクタの体力値が 0 になると、共通のライフポイントを 1 減算し、ライフポイントが 0 になると第 1 のチーム内のキャラクタを操作する全プレーヤをゲームオーバーとするレイドバトルゲームが開示されている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【 0 0 0 4 】

【特許文献 1】特開 2 0 0 1 - 2 3 9 0 5 9 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 5 】

しかしながら、特許文献 1 のレイドバトルゲームでは、各プレーヤに共通の同一のゲーム空間が設定されていた。そのため、自分のプレイ操作が他のプレーヤの邪魔にならないかといったことを気遣う気弱なプレーヤや、他のプレーヤに煩わされることなく自らの操作を十分に楽しみたいプレーヤは、団体への加入を敬遠する傾向にあった。

20

【 0 0 0 6 】

本発明の目的は、団体で共通の敵と対戦する対戦ゲームにおいて、従来、団体に加入することをためらっていたプレーヤであっても、気軽に、また興味を持って団体に加入することができるゲームを実行するゲーム管理装置、ゲーム管理プログラム、及びゲーム管理方法を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

(1) 本発明によるゲーム管理装置は、複数のゲーム装置と通信ネットワークを介して接続され、複数のプレーヤが 1 つの団体を構成して敵と対戦する対戦ゲームの進行を管理するゲーム管理装置であって、前記団体の各プレーヤが同一の敵と対戦する対戦ゲームを実行するための各プレーヤ個別のゲーム空間を、各プレーヤのゲーム装置に設定するゲーム空間設定手段と、前記ゲーム空間設定手段によって設定されたゲーム空間を、各プレーヤのゲーム装置の各画面上に個々に表示する表示指示手段と、前記団体を構成する各プレーヤのゲーム装置から、各ゲーム空間における現在のゲーム進行度を示すレベル値を取得するゲーム状況取得手段と、前記ゲーム状況取得手段によって取得された各プレーヤの現在のレベル値の合計値と、各敵の現在の前記レベル値の合計値とを算出する合計値算出手段と、前記合計値算出手段により算出された各プレーヤの合計値又は各敵の合計値が規定値に到達した場合、合計値が前記規定値に到達した前記団体又は前記敵が勝利したと判定する勝利判定手段と、前記勝利判定手段により前記団体又は前記敵が勝利したと判定された場合、各ゲーム空間における前記対戦ゲームの進行状況に関わらず、各ゲーム空間の前記対戦ゲームを終了させる対戦終了手段と、前記勝利判定手段により、前記団体が勝利したと判定された場合、前記団体を構成するプレーヤの数が多いほど、各プレーヤに付与する報償ポイントを多くする報償ポイント付与手段とを備える。

30

40

【 0 0 0 8 】

また、本発明による別のゲーム管理プログラムは、複数のゲーム装置と通信ネットワークを介して接続され、複数のプレーヤが 1 つの団体を構成して敵と対戦する対戦ゲームの進行を管理するゲーム管理装置としてコンピュータを機能させるゲーム管理プログラムで

50

あって、前記団体の各プレーヤが同一の敵と対戦する対戦ゲームを実行するための各プレーヤ個別のゲーム空間を、各プレーヤのゲーム装置に設定するゲーム空間設定手段と、前記ゲーム空間設定手段によって設定されたゲーム空間を、各プレーヤのゲーム装置の各画面上に個々に表示する表示指示手段と、前記団体を構成する各プレーヤのゲーム装置から、各ゲーム空間における現在のゲーム進行度を示すレベル値を取得するゲーム状況取得手段と、前記ゲーム状況取得手段によって取得された各プレーヤの現在のレベル値の合計値と、各敵の現在の前記レベル値の合計値とを算出する合計値算出手段と、前記合計値算出手段により算出された各プレーヤの合計値又は各敵の合計値が規定値に到達した場合、合計値が前記規定値に到達した前記団体又は前記敵が勝利したと判定する勝利判定手段と、前記勝利判定手段により前記団体又は前記敵が勝利したと判定された場合、各ゲーム空間における前記対戦ゲームの進行状況に関わらず、各ゲーム空間の前記対戦ゲームを終了させる対戦終了手段と、前記勝利判定手段により、前記団体が勝利したと判定された場合、前記団体を構成するプレーヤの数が多いほど、各プレーヤに付与する報償ポイントを多くする報償ポイント付与手段としてコンピュータを機能させる。

10

【 0 0 0 9 】

また、本発明による更に別のゲーム管理方法は、複数のゲーム装置と通信ネットワークを介して接続され、複数のプレーヤが1つの団体を構成して敵と対戦する対戦ゲームの進行を管理するゲーム管理方法であって、コンピュータが、前記団体の各プレーヤが同一の敵と対戦する対戦ゲームを実行するための各プレーヤ個別のゲーム空間を、各プレーヤのゲーム装置に設定するゲーム空間設定ステップと、コンピュータが、前記ゲーム空間設定ステップによって設定されたゲーム空間を、各プレーヤのゲーム装置の各画面上に個々に表示する表示指示ステップと、コンピュータが、前記団体を構成する各プレーヤのゲーム装置から、各ゲーム空間における現在のゲーム進行度を示すレベル値を取得するゲーム状況取得ステップと、コンピュータが、前記ゲーム状況取得ステップによって取得された各プレーヤの現在のレベル値の合計値と、各敵の現在の前記レベル値の合計値とを算出する合計値算出ステップと、コンピュータが、前記合計値算出ステップにより算出された各プレーヤの合計値又は各敵の合計値が規定値に到達した場合、合計値が前記規定値に到達した前記団体又は前記敵が勝利したと判定する勝利判定ステップと、コンピュータが、前記勝利判定ステップにより前記団体又は前記敵が勝利したと判定された場合、各ゲーム空間における前記対戦ゲームの進行状況に関わらず、各ゲーム空間の前記対戦ゲームを終了させる対戦終了ステップと、コンピュータが、前記勝利判定ステップにより、前記団体が勝利したと判定された場合、前記団体を構成するプレーヤの数が多いほど、各プレーヤに付与する報償ポイントを多くする報償ポイント付与ステップとを備える。

20

30

【 0 0 1 0 】

これらの構成によれば、団体に属する各プレーヤにはそれぞれ個人毎の別のゲーム空間が設定され、各プレーヤは自身に設定されたゲーム空間において、他のプレーヤとは独立して対戦ゲームを進行する。なお、各プレーヤが対戦を行なうゲーム空間はそれぞれ別であるが、対戦相手は同一の敵である。ここで、同一という意味は、同じ呼称、能力、特性を有することを示している。例えば、団体Pを構成する複数のプレーヤA、B、Cが敵Qと対戦する場合を想定すると、各プレーヤのゲーム空間には同じ敵Qが出現することになる。但し、例えばプレーヤAのゲーム空間において、敵Qが受けたダメージがプレーヤBのゲーム空間の敵Qに反映されることはなく、各プレーヤのゲーム空間の敵Qは、互いにそれぞれ独立した存在となっている。対戦状態は以下のように判定される。

40

【 0 0 1 1 】

すなわち、各プレーヤのゲーム空間における現在のゲームの進行度を示すレベル値が取得され、各プレーヤの現在のレベル値の合計値と、各敵の現在のレベル値の合計値とが算出される。そして、各プレーヤのレベル値の合計値が先に規定値に到達した場合は団体が勝利したと判定され、敵の合計値が先に規定値に到達した場合は敵が勝利したと判定され

50

る。そして、団体又は敵のいずれかが勝利したと判定されると、各プレーヤのゲーム進行状況に関わらず、各ゲーム空間での対戦ゲームが一斉に終了される。

【 0 0 1 2 】

そのため、団体で敵と対戦する対戦ゲームでありながら、各プレーヤは、単独で敵と対戦する場合と全く同一のゲーム空間で対戦ゲームを進行することができるという従来にない新たなゲームを実現できる。

【 0 0 1 3 】

また、対戦ゲームの勝敗については、各プレーヤのレベル値の合計値または敵のレベルの合計値が規定値に達したかどうかで判定されることになるが、ここで、各プレーヤは個別の試合を行っていることから、各プレーヤの勝利への貢献度（具体的にはレベル値。例えば野球ゲームであれば、個々のプレーヤがそれぞれ何点取得したか）が明確になる。逆に敗戦の場合についても、各プレーヤの失点が明確なので、敗因の理由は誰かといった情報も明らかになる。従って、プレーヤには団体のメンバーとしての責任という形での緊張感も生まれることから、従来にない面白さを有するゲームを実現できる。

【 0 0 1 4 】

さらにまた、このゲームでは各プレーヤは個々のゲーム空間でプレイを行っているので、他のプレーヤに気兼ねすることなく、自身の思うままにキャラクタを操作して対戦ゲームを進行させることができる。

【 0 0 1 5 】

その結果、自分のプレイ操作が他のプレーヤの邪魔にならないかといったことを気遣う気弱なプレーヤや、他のプレーヤに煩わされることなく自らの操作を十分に楽しみたいプレーヤであっても、気軽に団体に加入して対戦ゲームを行うことができる。

【 0 0 1 7 】

更にこの構成によれば、団体に加入して敵に勝利すると、報償ポイントが付与されるため、各プレーヤに対して団体に加入する動機付けを与えることが可能となる。また、団体に属するプレーヤ数が増大するにつれて報償ポイントが多くなるため、各プレーヤに対してより大人数の団体を設立させる動機付けを与えることができる。そして、団体を構成するプレーヤの数が増大すると、各プレーヤは団体を通じてより多くのプレーヤと交流することができ、対戦ゲームを更に活気づけることができる。

【 0 0 1 8 】

(2) 前記報償ポイント付与手段は、前記勝利判定手段により前記団体が勝利したと判定された場合において、前記団体を構成する各プレーヤのうち、前記対戦ゲームを途中で中断させたプレーヤが存在する場合、当該プレーヤを除いた残りのプレーヤの数に応じて前記報償ポイントを算出することが好ましい。

【 0 0 1 9 】

団体が勝利した場合、団体に参加した全プレーヤに無条件に報償ポイントを付与してしまうと、最初だけ対戦ゲームに参加して対戦ゲームが開始されると、直ぐに対戦ゲームを中断するというような、報償ポイントのみを貰うことを目的とするプレーヤの発生が想定される。そこで、(2) の構成を採用することで、対戦ゲームを途中で中断させるプレーヤの発生を防止することができ、団体に参加する全プレーヤで協力して共通の敵を倒すという団体で敵と対戦する対戦ゲームの本来の目的を達成することができる。

【 0 0 2 0 】

(3) 前記報償ポイント付与手段は、前記勝利判定手段により前記団体が負けたと判定された場合、前記団体が勝利したときに付与する報償ポイントよりも少ない報償ポイントを各プレーヤに付与することが好ましい。

【 0 0 2 1 】

この構成によれば、負けた場合であっても報償ポイントが付与されることになり、各プレイヤーに対して団体に加入して対戦ゲームを行おうとする動機を与えることができ、団体に属するプレイヤー数が増大し、対戦ゲームを更に活気づけることができる。

【0022】

(4) 前記報償ポイント付与手段は、前記勝利判定手段により前記団体が負けたと判定された場合において、前記団体を構成する各プレイヤーのうち、前記対戦ゲームを途中で中断させたプレイヤーが存在する場合、当該プレイヤーを除いた残りのプレイヤーの数に応じて前記報償ポイントを算出することが好ましい。

【0023】

この構成によれば、団体が勝利した場合と同様、報償ポイントのみ貰おうとして、対戦にはエントリーするものの、ゲーム開始直後にゲームを中断させるといった不当な行為を行うプレイヤーの発生を防止することができる。

【0024】

(5) 本発明の別の一態様によるゲーム管理装置は、複数のゲーム装置と通信ネットワークを介して接続され、複数のプレイヤーが1つの団体を構成して敵と対戦する対戦ゲームの進行を管理するゲーム管理装置であって、前記団体の各プレイヤーが同一の敵と対戦する対戦ゲームを実行するための各プレイヤー個別のゲーム空間を、各プレイヤーのゲーム装置に設定するゲーム空間設定手段と、前記ゲーム空間設定手段によって設定されたゲーム空間を、各プレイヤーのゲーム装置の各画面上に個々に表示する表示指示手段と、前記団体を構成する各プレイヤーのゲーム装置から、各ゲーム空間における現在のゲーム進行度を示すレベル値を取得するゲーム状況取得手段と、前記ゲーム状況取得手段によって取得された各プレイヤーの現在のレベル値の合計値と、各敵の現在の前記レベル値の合計値とを算出する合計値算出手段と、前記合計値算出手段により算出された各プレイヤーの合計値又は各敵の合計値が規定値に到達した場合、合計値が前記規定値に到達した前記団体又は前記敵が勝利したと判定する勝利判定手段と、前記勝利判定手段により前記団体又は前記敵が勝利したと判定された場合、各ゲーム空間における前記対戦ゲームの進行状況に関わらず、各ゲーム空間の前記対戦ゲームを終了させる対戦終了手段とを備え、前記ゲーム状況取得手段は、前記団体を構成する各プレイヤーのレベル値から、各ゲーム装置に他のプレイヤーのゲーム進行状況を報知させるためのゲーム状況報知データを生成し、生成したゲーム状況報知データを各ゲーム装置に送信し、各ゲーム装置の画面上に表示する。

【0025】

この構成によれば、各プレイヤーは、他のプレイヤーのゲーム状況を把握しながらゲームを進行することができ、ゲームの面白みを高めることができる。

【0026】

(6) 前記ゲーム状況取得手段は、前記勝利判定手段の判定結果に基づいて、前記対戦ゲームが終了する可能性が高いか否かを判定し、前記対戦ゲームが終了する可能性が高いと判定した場合、前記合計値を前記規定値に到達させる可能性の高いゲーム進行状況にあるプレイヤーを特定し、前記各ゲーム装置の画面上において、当該プレイヤーのゲーム進行状況が他のプレイヤーのゲーム進行状況と区別して報知されるように前記ゲーム状況報知データを生成することが好ましい。

【0027】

この構成によれば、ゲームの終盤において、例えばあと1ポイント入ればゲームが終了するというような状況下において、その可能性の高いプレイヤーが特定され、そのことが各プレイヤーに報知されるため、各プレイヤーに対して、ゲームが終了する可能性が高いことを認識させることができ、クライマックス感を演出することが可能となる。特に本ゲームにおいては、前記(1)にも記載の通り、ゲーム終了は、各プレイヤーのゲーム進行状況に関わらず、各ゲーム空間での対戦ゲームが一斉に終了されるために、より緊張感を増すこと

10

20

30

40

50

ができる。

【0028】

(7) 本発明の更に別の一態様によるゲーム管理装置は、複数のゲーム装置と通信ネットワークを介して接続され、複数のプレーヤが1つの団体を構成して敵と対戦する対戦ゲームの進行を管理するゲーム管理装置であって、前記団体の各プレーヤが同一の敵と対戦する対戦ゲームを実行するための各プレーヤ個別のゲーム空間を、各プレーヤのゲーム装置に設定するゲーム空間設定手段と、前記ゲーム空間設定手段によって設定されたゲーム空間を、各プレーヤのゲーム装置の各画面上に個々に表示する表示指示手段と、前記団体を構成する各プレーヤのゲーム装置から、各ゲーム空間における現在のゲーム進行度を示すレベル値を取得するゲーム状況取得手段と、前記ゲーム状況取得手段によって取得された各プレーヤの現在のレベル値の合計値と、各敵の現在の前記レベル値の合計値とを算出する合計値算出手段と、前記合計値算出手段により算出された各プレーヤの合計値又は各敵の合計値が規定値に到達した場合、合計値が前記規定値に到達した前記団体又は前記敵が勝利したと判定する勝利判定手段と、前記勝利判定手段により前記団体又は前記敵が勝利したと判定された場合、各ゲーム空間における前記対戦ゲームの進行状況に関わらず、各ゲーム空間の前記対戦ゲームを終了させる対戦終了手段とを備え、前記敵は、前記団体を構成するプレーヤのゲーム装置とは別のゲーム装置のプレーヤであって、前記団体と同一人数のプレーヤから構成される敵団体であり、前記ゲーム空間設定手段は、前記団体を構成する各プレーヤと対戦する前記敵団体のプレーヤを決定し、対戦するプレーヤ同士毎に前記ゲーム空間を設定する。

10

20

【0029】

この構成によれば、プレーヤにより設立された団体同士が対戦を行うことができ、ゲームを活気づけることができる。

【0030】

(8) 各プレーヤは複数のサークルのうちのいずれかのサークルに属し、前記団体及び前記敵団体は、それぞれ、各メンバーが同一サークル内のメンバーから構成され、前記勝利判定手段により勝利したと判定された団体が属するサークル又は前記敵団体が属するサークルにサークル報償ポイントを付与するサークル報償ポイント付与手段を更に備えることが好ましい。

30

【0031】

この構成によれば、勝利した団体が属するサークルに対してサークル報償ポイントが付与されるため、サークル同士で対戦ゲームを競わせることが可能となり、対戦ゲームを更に活気づけることができる。

【0032】

(9) 本発明の更に別の一態様によるゲーム管理装置は、複数のゲーム装置と通信ネットワークを介して接続され、複数のプレーヤが1つの団体を構成して敵と対戦する対戦ゲームの進行を管理するゲーム管理装置であって、前記団体の各プレーヤが同一の敵と対戦する対戦ゲームを実行するための各プレーヤ個別のゲーム空間を、各プレーヤのゲーム装置に設定するゲーム空間設定手段と、前記ゲーム空間設定手段によって設定されたゲーム空間を、各プレーヤのゲーム装置の各画面上に個々に表示する表示指示手段と、前記団体を構成する各プレーヤのゲーム装置から、各ゲーム空間における現在のゲーム進行度を示すレベル値を取得するゲーム状況取得手段と、前記ゲーム状況取得手段によって取得された各プレーヤの現在のレベル値の合計値と、各敵の現在の前記レベル値の合計値とを算出する合計値算出手段と、前記合計値算出手段により算出された各プレーヤの合計値又は各敵の合計値が規定値に到達した場合、合計値が前記規定値に到達した前記団体又は前記敵が勝利したと判定する勝利判定手段と、前記勝利判定手段により前記団体又は前記敵が勝利したと判定された場合、各ゲーム空間における前記対戦ゲームの進行状況に関わらず、各ゲーム空間の前記対戦ゲームを終了させる対戦終了手段と、前記団体を構成する募集人

40

50

数をプレーヤに決定させ、当該プレーヤを前記団体を主催する主催プレーヤとして登録する主催プレーヤ登録手段と、前記主催プレーヤが自身の団体への加入を希望するプレーヤを募集していることを他のプレーヤに報知するための募集報知情報を各ゲーム装置に送信する募集報知手段と、前記団体への加入を希望する加入希望プレーヤのゲーム装置から前記団体への加入希望通知を取得し、取得した加入希望通知を前記主催プレーヤのゲーム装置に送信する加入希望プレーヤ報知手段と、前記主催プレーヤのゲーム装置から前記加入希望プレーヤの加入を許可する加入許可通知を取得することで、当該加入希望プレーヤを前記団体に加入させ、加入が許可された加入許可プレーヤの人数が前記募集人数に到達するまで前記加入許可通知を取得する団体管理手段とを備える。

【0033】

10

この構成によれば、主催プレーヤが予め登録され、非主催プレーヤはその主催プレーヤが設立した団体に加入することで、団体のメンバーが募集される。そのため、自ら団体を設立する意欲はないが、既存の団体があれば加入してもよいというようなプレーヤであっても、団体に気軽に加入することができる。また、主催プレーヤは、登録時に募集人数を予め決定しているため、非主催プレーヤはこの募集人数を指標として団体への加入の有無を判断することができる。

【発明の効果】

【0034】

本発明によれば、複数プレーヤが団体を構成して敵と対戦するゲームでありながら、各プレーヤは、それぞれ個別のゲーム空間で対戦するという従来にない新たなゲームを実現

20

【0035】

また、団体として対戦するゲームでありながら、各プレーヤの勝敗への寄与度を明確にすることができ、その分、プレーヤには責任という形での緊張感も生まれることから、従来にない面白さを有するゲームを実現できる。

【0036】

さらにまた、各プレーヤは個々のゲーム空間でプレイを行っているので、他のプレーヤに気兼ねすることなく、自身の思うままにキャラクタを操作して対戦ゲームを進行させることができる。

【0037】

30

その結果、自分のプレイ操作が他のプレーヤの邪魔にならないかといったことを気遣う気弱なプレーヤや、他のプレーヤに煩わされることなく自らの操作を十分に楽しみたいプレーヤであっても、気軽に団体に加入して対戦ゲームを行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【0038】

【図1】本発明の実施の形態によるゲームシステムの全体構成図である。

【図2】図1に示すゲーム管理装置のブロック図を示している。

【図3】図1に示すゲーム装置のブロック図を示している。

【図4】クエストモードにおいて団体が設立される際にゲーム管理装置及びゲーム装置2間で行われる処理を示したフローチャートである。

40

【図5】サークル対戦モードにおいて団体が設立される際にゲーム管理装置及びゲーム装置間で行われる処理を示したフローチャートである。

【図6】ゲームが開始された後におけるゲーム管理装置及びゲーム装置の処理を示したフローチャートである。

【図7】クエストモードにおいて、団体に加入を希望するプレーヤのゲーム装置に表示される画像を示した図である。

【図8】(A)～(C)は、クエストモードにおいて、対戦が開始される際に団体の各プレーヤのゲーム装置の表示部に表示される画像を示した図である。

【図9】(A)～(C)は、サークル対戦モードにおいて、団体に加入を希望するプレーヤのゲーム装置に表示される画像を示した図である。

50

【図１０】（Ａ）～（Ｃ）は、サークル対戦モードにおいて、対戦が開始される際に団体の各プレーヤのゲーム装置の表示部に表示される画像を示した図である。

【図１１】（Ａ）～（Ｃ）は、野良パーティモードにおいて、団体に加入を希望するプレーヤのゲーム装置に表示される画像を示した図である。

【図１２】（Ａ）～（Ｃ）は、サークル対戦モードにおいて、対戦が開始される際に団体の各プレーヤのゲーム装置の表示部に表示される画像を示した図である。

【図１３】（Ａ）、（Ｂ）は、ゲーム空間画像の一例を示した図であり、（Ｃ）はゲーム状況報知画像の一例を示した図である。

【図１４】終了時のゲーム空間画像の一例を示した図である。

【図１５】ゲーム状況報知画像の一例を示した図である。

10

【発明を実施するための形態】

【００３９】

以下、本発明の実施の形態によるゲーム管理装置が適用されたゲームシステムについて図面を参照して説明する。図１は、本発明の実施の形態によるゲームシステムの全体構成図である。本ゲームシステムは、ゲーム管理装置１及びゲーム管理装置１と通信ネットワーク３を介して接続された複数のゲーム装置２を備えている。ゲーム装置２は、例えば通信ネットワーク接続が可能な家庭用のゲーム装置により構成されている。

【００４０】

ゲーム管理装置１は、例えば、通信ネットワーク接続が可能な通信機能を有するコンピュータにより構成され、ゲーム装置２に種々のサービスを提供する。本実施の形態では、ゲームとして複数のプレーヤが１つの団体を構成して敵と対戦する対戦ゲームが採用されている。したがって、ゲーム管理装置１は、各プレーヤに団体を設立させたり、団体に加入させたりといった種々のサービスを提供する。

20

【００４１】

対戦ゲームとしては、サッカー、ラグビー、ホッケー、アメリカンフットボール等の団体競技を模擬した対戦ゲームを採用することができるが、以下の説明では野球を例に挙げて説明する。

【００４２】

通信ネットワーク３は、例えば、インターネットが採用され、ＴＣＰ／ＩＰ等の通信プロトコルにしたがって、種々のデータを伝送する。通信ネットワーク対戦中において、ゲーム装置２は、他のゲーム装置２とゲーム管理装置１を介することなく通信ネットワーク３を介して直接通信することも可能である。

30

【００４３】

図２は、図１に示すゲーム管理装置１のブロック図を示している。図２に示すように、ゲーム管理装置１は、第１制御部１１、第２制御部１２、記憶部１３、及び通信部１４を備えている。第１制御部１１及び第２制御部１２は、記憶部１３に記憶されたゲーム管理プログラムを実行することで、ゲーム管理装置１の全体制御司る。本実施の形態では、第１制御部１１は、主に進行中の対戦ゲームの管理を司り、第２制御部１２は、主にプレーヤにより設立される団体の管理を司る。

【００４４】

第１制御部１１は、ゲーム空間設定部１１１、表示指示部１１２、ゲーム状況取得部１１３、合計値算出部１１４、勝利判定部１１５、対戦終了部１１６、報償ポイント付与部１１７、及びチャット管理部１１８を備えている。

40

【００４５】

ゲーム空間設定部１１１は、団体の各プレーヤが同一の敵と対戦する対戦ゲームを実行するための各プレーヤ個別のゲーム空間を、各プレーヤのゲーム装置２に設定する。ここで、ゲーム空間とは、野球ゲームが展開される仮想空間であり、各プレーヤはこのゲーム空間で自身のキャラクタを操作してゲームを進行させる。具体的には、ゲーム空間設定部１１１は、各ゲーム空間により展開される各プレーヤの獲得点数や、ゲームの進行状況を示すデータ等を保持するための記憶領域を記憶部１３に確保することで、ゲーム空間を設

50

定する。

【 0 0 4 6 】

団体とは、1人の主催プレーヤと1人又は複数人の非主催プレーヤによって構成される。団体を構成する複数のプレーヤは、それぞれ個別のゲーム空間内において、自身のキャラクタを操作し、同一の敵と対戦する。本実施の形態では、野球ゲームが採用されているため、同一の敵としては、例えば同一の野球チームが該当する。ここで、同一の野球チームとは、チームを構成する複数のキャラクタのそれぞれの能力値が同一であることを意味する。

【 0 0 4 7 】

プレーヤ同士が対戦するプレーヤ対戦においては、対戦するプレーヤの野球チームが敵となり、ゲーム管理装置1の指令によってキャラクタが操作されるCPU対戦においては、ゲーム管理装置1の野球チームが敵となる。

10

【 0 0 4 8 】

また、本実施の形態では、団体を構成するプレーヤ毎に個別のゲーム空間が設定されているため、各プレーヤは、自身に設定されたゲーム空間において、スターティングメンバー、ベンチ入りメンバー、打順、選手交代等を自身の好みに応じて自由に設定することができる。また、各ゲーム空間における対戦ゲームの進行は、他のゲーム空間における対戦ゲームの進行と全く独立しているため、各ゲーム空間におけるゲーム進行状況は、他のゲーム空間におけるゲーム進行状況に何ら影響されない。つまり、団体を構成するプレーヤは、自身のゲーム空間において他のプレーヤの援助を受けることなく、自らの操作のみによって敵の野球チームと対戦する。そして、後述するように、団体を構成する各プレーヤの獲得点数の合計値が規定値に到達すれば、その団体は敵に勝利したことになる。

20

【 0 0 4 9 】

表示指示部112は、ゲーム空間設定部111によって設定されたゲーム空間を示すゲーム空間画像を、各プレーヤのゲーム装置2の各画面上に個々に表示させる。ここで、表示指示部112は、団体を構成する各プレーヤのゲーム装置2に対して、例えば、対戦に使用される野球場の描画に必要なデータや、敵の野球チームに関する情報等を含む表示指示を送信することで、各プレーヤのゲーム装置2にゲーム空間画像を表示させる。敵の野球チームに関する情報としては、例えば敵の野球チームの名称を示すデータ、各キャラクタの名称及び能力値、スターティングメンバーを示すデータ、打順を示すデータ、各キャラクタを描画するためのデータ等が含まれる。

30

【 0 0 5 0 】

ゲーム状況取得部113は、団体を構成する各プレーヤのゲーム装置2から、各ゲーム空間における現在のゲーム進行状況を示すゲーム状況データを取得する。ここで、ゲーム状況データは、各ゲーム装置2によって周期的に又は対戦ゲームの局面が変化する等してゲーム状況データの出力タイミングが到来したときに送信される。そのため、ゲーム状況取得部113は、団体を構成する各プレーヤのゲーム装置2から順次に送信される最新のゲーム状況データを現在のゲーム状況データとして取得し、記憶部13に保持させる。

【 0 0 5 1 】

ここで、ゲーム状況データには、例えば現在のプレーヤ及び敵の野球チームの獲得点数（現在のゲームの進行度を示すレベル値の一例）を示すデータ及びゲームの進行状況を示すデータが含まれる。ゲームの進行状況を示すデータとしては、例えば、「1回の表、2アウト、ランナー1塁」というようなデータが採用される。また、獲得点数を示すデータとしては、例えば「敵：1点、プレーヤ：1点」というようなデータが採用される。なお、レベル値としては、獲得点数に限定されず、例えば、複数のステージを順次にクリアさせていくゲームであれば、何番目のステージをクリアしたかを示すデータを採用すればよい。

40

【 0 0 5 2 】

また、ゲーム状況取得部113は、団体を構成する各プレーヤのゲーム状況データから、各ゲーム装置2に他のプレーヤのゲーム進行状況を報知させるためのゲーム状況報知デ

50

ータを生成し、生成したゲーム状況報知データを各ゲーム装置 2 に送信し、各ゲーム装置 2 の表示部 2 3 に表示させる。

【 0 0 5 3 】

例えば、プレーヤ X 1 , X 2 , X 3 からなる団体 X において、プレーヤ X 1 のゲーム装置 2 に送信されるゲーム状況報知データとしては、プレーヤ X 2 のゲーム状況データと、プレーヤ X 3 のゲーム状況データとが含まれる。ゲーム状況取得部 1 1 3 は、このようなゲーム状況データを含むゲーム状況報知データをプレーヤ X 2 , X 3 にも送信し、各プレーヤに他のプレーヤのゲーム進行状況を報知する。

【 0 0 5 4 】

ゲーム状況報知データを受信したゲーム装置 2 は、ゲーム状況報知画像を生成し、表示部 2 3 に表示する。

【 0 0 5 5 】

図 1 5 は、プレーヤ X 1 のゲーム装置 2 に表示されるゲーム状況報知画像の一例を示した図である。図 1 5 に示すように、プレーヤ X 1 のゲーム装置 2 には、団体 X に属する他のプレーヤ X 2 , X 3 のゲーム進行状況がグラフィカルに表示されていることが分かる。

【 0 0 5 6 】

図 1 5 の例では、野球のダイヤモンド D A を示す小さな画像を用いてゲーム進行状況が報知されており、プレーヤ X 2 はランナーが 1 塁に出塁しているため、プレーヤ X 2 の 1 塁ベース B S 1 には、ランナー R P が表示されている。

【 0 0 5 7 】

また、プレーヤ X 2 は、攻撃中であるため、プレーヤ X 2 の得点を示すスコア欄 S R において、X の下にアンダーバーが付されている。また、プレーヤ X 2 は、1 ストライク、2 ボール、1 アウトであるため、ボールカウント欄 B R において、ストライクカウントを示す S の右横に が 1 つ表示され、ボールカウントを示す B の右横に が 2 つ表示され、アウトカウントを示す O の右横に が 1 つ表示されている。

【 0 0 5 8 】

そして、図 1 5 に示すゲーム状況報知画像は、図 1 3 (A)、(B) に示すプレーヤ X 1 のゲーム空間画像の例えば右下の隅に重畳表示される (図 1 3 (A)、(B) には図示していない)。

【 0 0 5 9 】

これにより、プレーヤ X 1 は、プレーヤ X 2 のゲーム進行状況を速やかに認識することができる。また、プレーヤ X 3 についてもプレーヤ X 2 と同様にしてゲーム進行状況が報知されているため、プレーヤ X 1 は、プレーヤ X 3 のゲーム進行状況も速やかに認識することができる。

【 0 0 6 0 】

なお、ゲーム状況報知画像に多くの情報を含ませしまうと、ゲーム空間画像の邪魔になる。そこで、視認性、ゲーム空間画像のサイズ等の関係からゲーム状況報知画像に含ませる情報量を適宜減らしても良い。例えば、図 1 5 に示すダイヤモンド D A だけをゲーム空間画像に重畳させ、他の情報はゲーム空間画像とは別の画像を用いて表示してもよい。

【 0 0 6 1 】

また、ゲーム状況取得部 1 1 3 は、勝利判定部 1 1 5 の判定結果に基づいて、対戦ゲームが終了する可能性が高いか否かを判定し、対戦ゲームが終了する可能性が高いと判定した場合、合計値を規定値に到達させる可能性の高いゲーム進行状況にあるプレーヤを特定し、各ゲーム装置 2 の表示部 2 3 において、当該プレーヤのゲーム進行状況が他のプレーヤのゲーム進行状況と区別して報知されるようにゲーム状況報知データを生成する。

【 0 0 6 2 】

ここで、対戦が終了する可能性が高い場合としては、団体 X または敵の合計値があと数ポイントで規定値に到達する場合が該当し、例えば、団体 X または敵の合計値が 9 点であり、あと 1 点入ると規定値である 1 0 点に到達するような場合が該当する。そして、この場合において、あるゲーム空間において、ランナーが出塁する等して得点が入る可能性が

10

20

30

40

50

高くなると、ゲーム状況取得部 113 は、そのゲーム空間で対戦ゲームを行っているプレイヤー（例えばプレイヤー X3）を特定する。そして、各プレイヤーのゲーム装置 2 にゲーム状況報知データを送信する際、このゲーム状況報知データに、特定したプレイヤー X3 が得点の入る可能性が高いことを示す情報を含ませる。

【0063】

これにより、プレイヤー X1, X2 のゲーム装置 2 においては、プレイヤー X3 のゲーム進行状況が他のプレイヤーのゲーム進行状況とは異なる表示態様で表示され、プレイヤー X1, X2 に対して、対戦ゲームが終了する可能性が高いことを認識させることができ、クライマックス感を演出することが可能となる。

【0064】

具体的には、図 15 に示すプレイヤー X1 のゲーム状況報知画像において、プレイヤー X3 のダイヤモンド DA、スコア欄 SR、及びボールカウント欄 BR が、プレイヤー X2 とは異なる色で表示される、或いは、点滅表示される等してプレイヤー X3 のゲーム空間において得点が入る可能性が高いことが報知される。例えば、各プレイヤーのダイヤモンド DA、スコア欄 SR、及びボールカウント欄 BR が通常白色で表示されたとすると、プレイヤー X3 のこれらの欄が例えば赤色で表示される、又は赤色で点滅表示される。

【0065】

図 1 に戻り、ゲーム状況取得部 113 は、団体 X に属するプレイヤーのゲーム装置 2 に周期的に生存問い合わせ信号を送信し、所定時間以内にゲーム装置 2 から応答がなかった場合、当該ゲーム装置 2 のプレイヤーは対戦ゲームを途中で中断させたと判断する。つまり、プレイヤーが対戦ゲーム中において、ゲーム装置 2 の電源をオフにしたり、通信ケーブルをゲーム装置 2 から引き離したりすると、このゲーム装置 2 は生存問い合わせ信号に対する応答をゲーム管理装置 1 に送信することができない。そのため、ゲーム状況取得部 113 は、プレイヤーが対戦ゲームを途中で中断させたか否かを判断することができる。

【0066】

合計値算出部 114 は、ゲーム状況取得部 113 によって各ゲーム装置 2 から取得されたゲーム状況データを用いて、各プレイヤーの現在の獲得点数の合計値と、各ゲーム空間で設定された敵の野球チームの現在の獲得点数の合計値とを算出する。

【0067】

具体的には、合計値算出部 114 は、団体を構成するいずれか 1 人のプレイヤーのゲーム状況データが取得された場合、他のプレイヤーのゲーム状況データを記憶部 13 から読み出して加算して獲得点数の合計値を算出し、記憶部 13 に保持させる。

【0068】

例えば、団体 X がプレイヤー X1, X2, X3 により構成され、プレイヤー X1, X2, X3 の獲得点数がそれぞれ、a, b, c であるとする、 $a + b + c$ が団体 X の現在の獲得点数の合計値 T_X として算出される。

【0069】

また、CPU 対戦においては、プレイヤー X1, X2, X3 の各ゲーム空間における敵の野球チームの獲得点数を、 a, b, c とすると $a + b + c$ が敵の野球チームの現在の獲得点数の合計値 T_T として算出される。

【0070】

また、団体 X が団体 Y と対戦している場合、団体 Y がプレイヤー Y1, Y2, Y3 により構成され、プレイヤー Y1, Y2, Y3 の獲得点数を、 a, b, c とすると、 $a + b + c$ が敵の野球チームの現在の獲得点数の合計値 T_Y として算出される。

【0071】

勝利判定部 115 は、合計値算出部 114 により算出された各プレイヤーの獲得点数の合計値 T_X 又は各敵の野球チームの獲得点数の合計値 T_Y が規定値 $TH1$ に到達した場合、獲得点数の合計値が規定値に到達した団体又は敵が勝利したと判定する。

【0072】

CPU 対戦においては、合計値 T_X が先に規定値 $TH1$ に到達した場合、団体 X が勝

10

20

30

40

50

利されたと判定され、合計値 T_T が先に $TH1$ に到達した場合、ゲーム管理装置 1 による敵が勝利したと判定される。

【0073】

プレーヤ対戦においては、合計値 T_X が先に規定値 $TH1$ に到達した場合、団体 X が勝利したと判定され、合計値 T_Y が先に規定値 $TH1$ に到達した場合、団体 Y が勝利したと判定される。

【0074】

対戦終了部 116 は、勝利判定部 115 により団体 X 又は敵が勝利したと判定された場合、各ゲーム空間における対戦ゲームの進行状況に関わらず、各ゲーム空間の対戦ゲームを終了させる。

【0075】

このように、本対戦ゲームにおいては、団体 X に属する各プレーヤにはそれぞれ別のゲーム空間が設定され、各プレーヤは自身に設定されたゲーム空間において、団体 X の他のプレーヤとは独立して対戦ゲームを進行することができる。

【0076】

そのため、団体で敵と対戦する対戦ゲームでありながら、各プレーヤは、単独で敵と対戦する場合と全く同一のゲーム空間で対戦ゲームを進行することができ、他のプレーヤを気遣うことなく、自身の思うままにキャラクタを操作して対戦ゲームを進行させることができる。

【0077】

その結果、他人を気遣う気弱なプレーヤや、自らの操作量が減ることを嫌うプレーヤというような、従来、団体に加入することをためらっていたプレーヤであっても、気軽に団体に加入して対戦ゲームを行うことができる。

【0078】

報償ポイント付与部 117 は、勝利判定部 115 により、団体 X が勝利したと判定された場合、団体 X を構成するプレーヤの数が多いほど、各プレーヤに付与する報償ポイントを多くする。

【0079】

ここで、報償ポイントは、団体 X が勝利したことへの対価としてプレーヤ $X1$, $X2$, $X3$ に付与される報償を示すものであり、本実施の形態では例えば経験値を採用する。経験値とは、プレーヤの対戦ゲームへの上達度を示す値、または、ゲーム空間で登場するキャラクタを育成する育成型の対戦ゲームにおいては、キャラクタの成長度を示す値である。

【0080】

本実施の形態では、報償ポイント B は、基本ポイント B1 とボーナスポイント B2 とが含まれている。本実施の形態の野球ゲームでは、プレーヤは、団体 X に属さず、単独で CPU 対又はプレーヤ対戦により勝利した場合にも経験値が付与される。本実施の形態では、この経験値が基本ポイント B1 として採用されている。

【0081】

また、ボーナスポイント B2 は、団体 X に属するプレーヤの人数が多いほど大きな値が設定される。例えば、団体 X に 3 名のプレーヤ $X1$, $X2$, $X3$ が属していたとするとボーナスポイント B2 は 3 が付与される。したがって、基本ポイント B1 を 10 とすると、団体 X が勝利した場合、プレーヤ $X1$, $X2$, $X3$ には、それぞれ、13 の報償ポイント B が付与される。また、団体 X に 5 名のプレーヤが属していたとするとボーナスポイント B2 は 5 となり、団体 X の 5 名のプレーヤには、それぞれ、15 の報償ポイント B が付与される。

【0082】

これにより、各プレーヤに対して団体 X に加入して対戦ゲームを行おうとする動機付けを与えることが可能となり、団体数が増大し、対戦ゲームに活気を与えることができる。また、団体に加入するプレーヤ数が増大するにつれて報償ポイントを多くすることで、各

10

20

30

40

50

プレーヤに対してより大人数の団体を設立させる動機付けを与えることができる。そして、団体を構成するプレーヤの数が増大すると、各プレーヤは団体を通じてより多くのプレーヤと交流することができ、対戦ゲームを活気づかせることができる。

【 0 0 8 3 】

ここで、団体Xが勝利した場合、団体Xに加入した全プレーヤに無条件に報償ポイントを付与してしまうと、最初だけ対戦ゲームに参加して対戦ゲームが開始されると、直ぐに対戦ゲームを中断するというような、報償ポイントのみを貰うことを目的とするプレーヤの発生が想定される。

【 0 0 8 4 】

そこで、報償ポイント付与部 1 1 7 は、勝利判定部 1 1 5 により団体Xが勝利したと判定された場合において、団体Xを構成する各プレーヤX 1 , X 2 , X 3 のうち、対戦ゲームを途中で中断させたプレーヤが存在する場合、当該プレーヤを除いた残りのプレーヤの数に応じて報償ポイントを算出する。

10

【 0 0 8 5 】

これにより、対戦ゲームを途中で中断させるプレーヤの発生を防止することができ、団体に加入する全プレーヤで協力して共通の敵を倒すという団体の敵と対戦する対戦ゲームの本来の目的を達成することができる。

【 0 0 8 6 】

なお、報償ポイント付与部 1 1 7 は、ゲーム状況取得部 1 1 3 により対戦ゲームを途中で中断させたプレーヤが存在するか否かが監視されているため、この監視結果を受けて、対戦ゲームを途中で中断させたプレーヤを特定すればよい。

20

【 0 0 8 7 】

また、報償ポイント付与部 1 1 7 は、勝利判定部 1 1 5 により団体Xが負けたと判定された場合、団体Xが勝利したときに付与する報償ポイントよりも少ない報償ポイントを各プレーヤに付与する。

【 0 0 8 8 】

これにより、団体Xに加入して対戦ゲームを行うと、負けた場合であっても報償ポイントが付与されることになり、各プレーヤに対して団体Xに属して対戦ゲームを行おうとする動機をより与えることができ、団体に加入するプレーヤ数が増大し、対戦ゲームを更に活気づけることができる。

30

【 0 0 8 9 】

また、報償ポイント付与部 1 1 7 は、勝利判定部 1 1 5 により団体Xが負けたと判定された場合において、団体Xを構成する各プレーヤのうち、対戦ゲームを途中で中断させたプレーヤが存在する場合、当該プレーヤを除いた残りのプレーヤの数に応じて報償ポイントBを算出する。

【 0 0 9 0 】

これにより、団体Xが勝利した場合と同様、報償ポイントのみ貰おうとして、対戦ゲーム開始直後に対戦ゲームを中断させるプレーヤの発生を防止することができる。

【 0 0 9 1 】

チャット管理部 1 1 8 は、各プレーヤにチャットのサービスを提供する。具体的には、チャット管理部 1 1 8 は、プレーヤX 1 のゲーム装置 2 からプレーヤX 2 に対するメッセージが送信されたとすると、そのメッセージをプレーヤX 2 のゲーム装置 2 に送信する。

40

【 0 0 9 2 】

各プレーヤのゲーム装置 2 は、他のプレーヤのゲーム装置 2 から送信されたメッセージを送信者の名前と合わせて表示部に表示させる。これにより、各プレーヤは、他のプレーヤと文字を使って会話することができる。

【 0 0 9 3 】

第 2 制御部 1 2 は、主催プレーヤ登録部 1 2 1、募集報知部 1 2 2、加入希望プレーヤ報知部 1 2 3、及び団体管理部 1 2 4 を備えている。

【 0 0 9 4 】

50

主催プレーヤ登録部 1 2 1 は、団体を構成する募集人数をプレーヤに決定させ、当該プレーヤを、団体を主催する主催プレーヤとして登録する。具体的には、主催プレーヤ登録部 1 2 1 は、各プレーヤのゲーム装置 2 に主催プレーヤとして登録することを促す入力画像を表示させる。この入力画像には募集人数を含む所定の入力項目が含まれており、主催プレーヤになることを希望するプレーヤは、この入力項目に種々のデータを入力し、入力結果を主催プレーヤ登録情報として自身のゲーム装置 2 からゲーム管理装置 1 に送信する。そして、主催プレーヤ登録部 1 2 1 は、この主催プレーヤ登録情報を記憶部 1 3 に格納することで、入力データを送信したプレーヤを主催プレーヤとして登録する。

【 0 0 9 5 】

募集報知部 1 2 2 は、主催プレーヤが自身の団体への加入を希望するプレーヤを募集していることを他のプレーヤに報知するための募集報知情報を各ゲーム装置 2 に送信する。募集報知情報には、主催プレーヤ登録部 1 2 1 が主催プレーヤとして登録しているプレーヤの名称や団体の内容等が含まれている。ゲーム装置 2 は、募集報知情報を受信すると、プレーヤの操作指令にしたがって、募集報知情報に含まれる主催プレーヤの名称をリスト表示させる。

【 0 0 9 6 】

加入希望プレーヤ報知部 1 2 3 は、団体への加入を希望する加入希望プレーヤのゲーム装置 2 から団体への加入希望通知を取得し、取得した加入希望通知を主催プレーヤのゲーム装置 2 に送信する。

【 0 0 9 7 】

加入希望通知には、プレーヤが加入を希望する団体の主催プレーヤの名称等の団体特定するためのデータが含まれている。ゲーム装置 2 は、プレーヤにより、リスト表示された主催プレーヤの中からいずれかの主催プレーヤが選択されると、選択した主催プレーヤの団体の内容を表示させ、プレーヤに団体への加入を促す。

【 0 0 9 8 】

そして、ある団体への加入を希望するプレーヤは、加入を希望する団体を選択する操作指令を自身のゲーム装置 2 に入力し、選択結果を加入希望通知として送信させる。そして、加入希望プレーヤ報知部 1 2 3 は、加入希望通知を受信すると、その加入希望通知が示す団体の主催プレーヤに加入希望通知を転送する。

【 0 0 9 9 】

団体管理部 1 2 4 は、主催プレーヤのゲーム装置 2 から加入希望プレーヤの加入を許可する加入許可通知を取得することで、当該加入希望プレーヤを団体に加入させ、加入が許可された加入許可プレーヤの人数が募集人数に到達するまで各プレーヤの加入許可通知を取得する。また、団体管理部 1 2 4 は、加入許可プレーヤの人数が募集人数に到達すると、対戦を開始させる。

【 0 1 0 0 】

記憶部 1 3 は、ハードディスク等の記憶装置により構成され、ゲーム状況取得部 1 1 3 により取得されるゲーム状況データ、合計値算出部 1 1 4 により算出された獲得点数の合計値、主催プレーヤの入力データ等の種々のデータを記憶する。

【 0 1 0 1 】

通信部 1 4 は、コンピュータをインターネットに接続するための通信装置（例えば、モデム）により構成され、第 1 及び第 2 制御部 1 1 , 1 2 の各ブロックにより生成されたデータを通信ネットワーク 3 に送信すると共に、種々のデータを通信ネットワーク 3 から受信して、各ブロックに供給する。

【 0 1 0 2 】

図 3 は、ゲーム装置 2 のブロック図を示している。ゲーム装置 2 は、制御部 2 1、操作部 2 2、表示部 2 3、記憶部 2 4、通信部 2 5、及び記録媒体駆動部 2 6 を備えている。制御部 2 1 は、対戦ゲームを実行するための CPU、及び CPU の制御の下、ゲーム空間画像や、ゲーム状況報知画像等の種々の画像を表示部 2 3 に表示させる GPU 等を含み、ゲーム装置 2 の全体制御を司る。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 3 】

本実施の形態では、制御部 2 1 は、上記の野球ゲームを実現するためのゲーム制御プログラムを実行することで、ゲーム管理装置 1 及び他のゲーム装置 2 と通信を行い、野球ゲームを実行させる。

【 0 1 0 4 】

また、制御部 2 1 は、操作部 2 2 を介してプレーヤから入力される操作入力にしたがって、野球ゲームの進行を制御する。図 1 3 (A)、(B) は、ゲーム装置 2 が実行する野球ゲームを示す画面図である。この野球ゲームは、仮想 3 次元空間であるゲーム空間内において、投手キャラクタ C L 2 が投じたボールオブジェクトを打者キャラクタ C L 1 がバットオブジェクト (図略) により打ち返す野球ゲームである。

10

【 0 1 0 5 】

したがって、制御部 2 1 は、プレーヤ X 1 が守備側の場合、プレーヤ X 1 により投球指令が入力されると、投手キャラクタ C L 2 にボールオブジェクトを投げさせ、ボールオブジェクトを表示部 2 3 に移動表示させる。このとき、制御部 2 1 は、プレーヤ対戦においては、プレーヤ X 1 と野球ゲームを対戦しているプレーヤ (以下、プレーヤ Y 1 と記述する。) のゲーム装置 2 (以下、ゲーム装置 2 __ Y 1 と記述する。) に、プレーヤ X 1 により入力された投球指令を送信する。この投球指令を受信したゲーム装置 2 __ Y 1 の制御部 2 1 は、プレーヤ X 1 のゲーム装置 2 (以下、ゲーム装置 2 __ X 1 と記述する。) と同様、ボールオブジェクトを移動表示させる。

【 0 1 0 6 】

そして、プレーヤ Y 1 によりミートカーソル (図略) の移動指令が入力されると、ゲーム装置 2 __ Y 1 の制御部 2 1 は、移動指令に従ってミートカーソルを表示部 2 3 に移動表示させる。このとき、ゲーム装置 2 __ Y 1 の制御部 2 1 は、移動指令をゲーム装置 2 __ X 1 に送信し、ゲーム装置 2 __ X 1 の制御部 2 1 は、受信した移動指令にしたがって、ゲーム装置 2 __ X 1 の表示部 2 3 にミートカーソルを移動表示させる。

20

【 0 1 0 7 】

そして、プレーヤ Y 1 により打撃指令が入力されると、ゲーム装置 2 __ Y 1 は、打者キャラクタ C L 1 にボールオブジェクトを打撃させる。このとき、ゲーム装置 2 __ Y 1 の制御部 2 1 は、入力された打撃指令をゲーム装置 2 __ X 1 に送信する。

【 0 1 0 8 】

打撃指令を受信したゲーム装置 2 __ X 1 の制御部 2 1 も、打者キャラクタ C L 1 にボールオブジェクトを打撃させる。

30

【 0 1 0 9 】

このように、ゲーム装置 2 __ X 1 の制御部 2 1 は、ゲーム装置 2 __ Y 1 の制御部 2 1 と同期を図りながら野球ゲームを進行させる。なお、C P U 対戦においては、上記の説明においてゲーム装置 2 __ Y 1 に代わりにゲーム管理装置 1 がゲーム装置 2 __ Y 1 と同様の処理を行って、ゲーム装置 2 __ X 1 とゲーム管理装置 1 との間で同期が図られてゲームが進行する。

【 0 1 1 0 】

操作部 2 2 は、ジョイスティックや種々の操作ボタンを含み、プレーヤからキャラクタを操作するために入力される操作指令や、主催プレーヤとして登録する際にプレーヤにより入力される操作指令や、団体に加入する際にプレーヤにより入力される操作指令等の種々の操作指令を受け付け、制御部 2 1 に出力する。

40

【 0 1 1 1 】

表示部 2 3 は、制御部 2 1 の制御にしたがって、ゲーム空間画像やゲーム状況報知画像等の種々の画像を表示する。なお、本ゲーム装置 2 がディスプレイを備えていない場合は、例えば家庭用のテレビジョンが表示部 2 3 に該当する。

【 0 1 1 2 】

記憶部 2 4 は、例えば R A M 及び書き換え可能な R O M 等により構成され、ゲーム装置 2 が野球ゲームを実行するうえで必要となるデータである、キャラクタや野球場等の画像デ

50

ータ、キャラクタの能力値、及びゲーム管理装置 1 により付与された報償ポイント B を記憶する。

【 0 1 1 3 】

記録媒体駆動部 2 6 は、取り外し可能なコンピュータ読み取り可能な記録媒体に記録されたゲーム制御プログラムを読み出し、必要に応じて制御部 2 1 に出力する。

【 0 1 1 4 】

本実施の形態における野球ゲームでは、団体の設立態様に応じて、クエストモード、サークル対戦モード、及び野良パーティモードの 3 つのモードが用意されている。

【 0 1 1 5 】

クエストモードは、CPU 対戦であり、サークル対戦モード及び野良パーティモードはプレーヤ対戦である。

10

【 0 1 1 6 】

また、クエストモードでは、主催プレーヤは予め対戦相手となる敵の野球チーム及び募集人数を決定して団体を設立し、プレーヤの数が募集人数に到達したとき、対戦が開始される。

【 0 1 1 7 】

サークル対戦モードでは、主催プレーヤは、対戦相手を決めずに募集人数だけ決めて団体を設立し、自身が属するサークル内でプレーヤを募集し、プレーヤの数が募集人数に到達した後で他のサークルのプレーヤからなる団体を対戦相手として決定し、対戦が開始される。

20

【 0 1 1 8 】

野良パーティモードでは、主催プレーヤは、団体の設立目的及び募集人数を決めて団体を設立し、それに賛同するプレーヤをサークルを問わず募集し、プレーヤの数が募集人数に到達した後で他の団体を対戦相手として決定し、対戦が開始される。

【 0 1 1 9 】

図 4 は、クエストモードにおいて団体が設立される際にゲーム管理装置 1 及びゲーム装置 2 間で行われる処理を示したフローチャートである。

【 0 1 2 0 】

まず、団体 X の設立を希望する主催プレーヤ X 1 のゲーム装置 2 __ X 1 は、主催プレーヤ X 1 登録情報をゲーム管理装置 1 に送信する（ステップ S 1 ）。クエストモードにおいては、主催プレーヤ X 1 は、募集人数 X __ N、及び対戦相手となる野球チームを予め決定する。そのため、それらのデータが主催プレーヤ登録情報に含まれている。

30

【 0 1 2 1 】

主催プレーヤは、ゲーム管理装置 1 が予め用意した複数の野球チームの中から対戦相手となる野球チームを選択することで対戦相手を決定する。したがって、ゲーム管理装置 1 は、主催プレーヤ X 1 が対戦相手として選択することができる野球チームをゲーム装置 2 __ X 1 に例えばリスト表示させ、その中から所望の野球チームを主催プレーヤ X 1 に選択させればよい。

【 0 1 2 2 】

次に、ゲーム管理装置 1 は、主催プレーヤ登録情報を受信し（ステップ S 1 1 ）、記憶部 1 3 に記憶させて、主催プレーヤを登録する。

40

【 0 1 2 3 】

次に、ゲーム管理装置 1 は、募集報知情報を主催プレーヤ X 1 以外の全ゲーム装置 2 に送信する（ステップ S 1 2 ）。これにより、主催プレーヤ X 1 以外のプレーヤ X 2 のゲーム装置 2 __ X 2 は募集報知情報を受信する（ステップ S 2 1 ）。

【 0 1 2 4 】

ここで、ゲーム管理装置 1 は、主催プレーヤ X 1 以外にも登録済の主催プレーヤが存在する場合は、これらの主催プレーヤについての情報を募集報知情報に含ませる。そして、募集報知情報を受信したゲーム装置 2 __ X 2 は、全主催プレーヤの名称及び対戦する野球チームを表示部 2 3 にリスト表示させる。

50

【 0 1 2 5 】

したがって、プレーヤX2は、リスト表示されたプレーヤの名称及び対戦する野球チームを指標として、どの団体に加入するかを判定する。

【 0 1 2 6 】

図7は、クエストモードにおいて、団体Xに加入を希望するプレーヤX2のゲーム装置2__X2に表示される画像を示した図である。この画像は、リスト表示された全主催プレーヤの名称及び対戦する野球チームの中から団体Xの主催プレーヤが選択された場合に表示される。

【 0 1 2 7 】

図7(A)～(C)においては、「kazu」のタグが上段に表示され、「kazu」が主催プレーヤであることが分かる。

10

【 0 1 2 8 】

図7(A)では、「kazu」のタグTgの下に「hiro」のタグTgが表示されており、「hiro」が既に団体Xに加入していることが分かる。また、図7(A)では、4つのタグTgが表示されているため、募集人数X__Nは4人であることが分かる。

【 0 1 2 9 】

プレーヤにより例えば「kazu」のタグTgが選択されると、「kazu」に関する詳細なデータが表示される。ここで詳細なデータとしては、例えば、「kazu」が主催プレーヤであることを示す情報、対戦相手となる野球チームの情報、「kazu」の経験値、及び、対戦ゲームを途中で切断させた切断回数等の情報が含まれる。

20

【 0 1 3 0 】

図7(A)～(C)においてはタグTgの下側にチャット欄CTが設けられている。チャット欄CTには、「kazu」と「hiro」の会話が掲載されており、プレーヤX2は、団体Xに加入したプレーヤの性格等を推測することができる。また、プレーヤX2もチャット欄CTに文字を入力して、団体Xに加入済みのプレーヤと会話することができる。

【 0 1 3 1 】

次に、団体Xへの加入を希望するプレーヤX2は、ゲーム装置2__X2に加入希望通知を送信させる(ステップS22)。

【 0 1 3 2 】

この場合、ゲーム装置2__X2の表示部23には、図7(C)に示すように、団体Xへの加入の有無を選択する画像が表示され、このプレーヤX2により「はい」が選択されると、ゲーム装置2__X2から加入希望通知が送信される。

30

【 0 1 3 3 】

ステップS13において、加入希望通知を受信したゲーム管理装置1は、ゲーム装置2__X1にプレーヤX2の加入希望通知を送信する(ステップS14)。

【 0 1 3 4 】

ステップS2において、ゲーム装置2__X1はプレーヤX2の加入希望通知を受信する(ステップS2)。プレーヤX2の加入希望通知を受信したゲーム装置2__X1は、プレーヤX2が団体Xへの加入を希望していることをプレーヤX1に報知するための画像を表示部23に表示する。

40

【 0 1 3 5 】

これにより、プレーヤX1は、プレーヤX2が団体Xに加入を希望していることを認識することができる。プレーヤX2が団体Xに加入を希望していることを報知する画像には、プレーヤX2の名称、対戦ゲームを途中で切断させた切断回数、及び経験値等が表示されている。プレーヤX1はこれらの情報を指標として、プレーヤX2を団体Xに加入させるべきか否かを判断する。

【 0 1 3 6 】

次に、プレーヤX1はプレーヤX2の団体Xへの加入を許可したため、ゲーム装置2__X1は、プレーヤX2の団体Xへの加入許可通知をゲーム管理装置1に送信する(ステップS3)。次に、ゲーム管理装置1はゲーム装置2__X1からプレーヤX2の団体Xへの

50

加入許可通知を受信する（ステップS 1 5）。

【0 1 3 7】

図7（B）に示す「P o k e」をプレーヤX 2とすると、「P o k e」のタグT gが表示されており、プレーヤX 2が団体に加入していることが分かる。

【0 1 3 8】

次に、ゲーム管理装置1は、団体Xに加入が許可されたプレーヤの人数が募集人数X __ Nに到達すると（ステップS 1 6でY E S）、対戦ゲームの開始を許可する開始可能通知を団体Xに属する全プレーヤのゲーム装置2に送信する（ステップS 1 7）。これにより、ゲーム装置2 __ X 1及びゲーム装置2 __ X 2は、開始可能通知を受信する（ステップS 4 , S 2 3）。一方、団体Xに加入が許可されたプレーヤの人数が募集人数X __ Nに到達していない場合（ステップS 1 6でN O）、処理がステップS 1 2に戻される。

10

【0 1 3 9】

例えば、募集人数X __ Nが4人であるとする、ゲーム装置2 __ X 1から3人のプレーヤの加入許可通知が送信された場合、プレーヤの数が募集人数X __ Nに到達したと判定する。

【0 1 4 0】

図8（A）～（C）は、クエストモードにおいて、対戦が開始される際に団体Xの各プレーヤのゲーム装置2の表示部2 3に表示される画像を示した図である。図8（A）は、団体Xに属する全プレーヤのゲーム装置2に表示される画像であり、図8（B）は、団体Xに属するプレーヤ「k a z u」のゲーム装置2の表示部2 3に表示される画像であり、図8（C）は、団体Xに属するプレーヤ「h i r o」のゲーム装置2の表示部2 3に表示される画像である。

20

【0 1 4 1】

クエストモードにおいて団体Xのプレーヤが揃い、対戦が開始されると、まず、団体Xの全プレーヤのゲーム装置2の表示部2 3に図8（A）に示す画像が表示される。この画像には、右側に「2 0 0 9 X X X . . .」（X X X . . .は2 0 0 9年のあるプロ野球チームを示している。）と記載されたタグT gが表示され、左側に団体Xに属する全プレーヤのタグT gが表示されている。

【0 1 4 2】

そのため、各プレーヤに対して、各プレーヤと協力して、2 0 0 9年のプロ野球チームに即した野球チームと対戦することを認識させることができ、高揚感を与えることができる。ここで、2 0 0 9年のプロ野球チームに即した野球チームとは、各キャラクタの能力値等が実際の2 0 0 9年のプロ野球チームの選手の成績等を模擬して設定されたことを意味している。

30

【0 1 4 3】

次に、「k a z u」のゲーム装置2の表示部2 3には、図8（A）に示すように、「k a z u」のタグT gと、「2 0 0 9 X X X . . .」のタグT gとが並べて表示された画像が表示される。これにより、「k a z u」に対して、いよいよ、2 0 0 9年のプロ野球チームに即した野球チームと対戦できることを認識させ、高揚感を与えることができる。また、「h i r o」のゲーム装置2の表示部2 3にも、図8（C）に示すように、図8（B）に類似する画像が表示される。

40

【0 1 4 4】

図5は、サークル対戦モードにおいて団体が設立される際にゲーム管理装置1及びゲーム装置2間で行われる処理を示したフローチャートである。

【0 1 4 5】

ステップS 3 2～S 3 3の処理は、図4のステップS 2～S 3と同一であり、ステップS 4 1、S 4 3～S 4 6の処理は、図4のステップS 1 1、S 1 3～S 1 6と同一であり、ステップS 7 1～S 7 2の処理は、図4のステップS 2 1～S 2 2と同一であるため、説明を省く。サークル対戦モードにおいては、主催プレーヤX 1は、対戦相手となる野球チームを予め決定しないため、ステップS 3 1において送信される主催プレーヤ登録情報

50

には、募集人数 X_N は含まれているが、対戦相手となる野球チームは含まれていない。

【0146】

また、サークル対戦モードにおいては、団体 X は同一サークル内のプレーヤにより構成されるため、ステップ $S42$ において、ゲーム管理装置 1 は、プレーヤ $X1$ と同一サークルに属するプレーヤにのみ募集報知情報を送信する。

【0147】

なお、ゲーム管理装置 1 は、記憶部 13 に予め各プレーヤがどのサークルに属しているかを示す情報を記憶しているため、この情報に基づいて、プレーヤ $X1$ と同一サークルに属するプレーヤを特定すればよい。

【0148】

ステップ $S47$ において、ゲーム管理装置 1 は、団体 X のプレーヤが募集人数 X_N に到達したため、対戦相手選択許可通知をゲーム装置 2_X1 に送信する（ステップ $S47$ ）。

【0149】

ゲーム装置 2_X1 は、対戦相手選択許可通知を受信する（ステップ $S34$ ）。ここで、ゲーム管理装置 1 は、募集人数が団体 X と同一であり、団体 X の対戦候補となる団体についての情報を対戦相手選択許可通知に含ませる。そして、ゲーム装置 2_X1 は、対戦相手選択許可通知に含まれる団体の情報にしたがって、団体 X の対戦候補となる団体を表示部 23 にリスト表示させる。これにより、主催プレーヤ X_1 は、対戦候補となる団体を認識することができる。

【0150】

ここで、主催プレーヤ X_1 はリスト表示された団体の中からいずれか 1 つの団体を選択すると、選択した団体についての詳細な情報を示す画像が表示部 23 に表示される。この画像には、団体を構成するプレーヤの名称、経験値、及び切断回数等が含まれている。そのため、主催プレーヤ X_1 はこれらの情報を指標として、この団体と対戦するか否かを判定する。

【0151】

そして、主催プレーヤ X_1 は、団体 Y との対戦を希望すると、ゲーム装置 2_X1 は、団体 X が団体 Y と対戦を希望していることを示す対戦希望通知をゲーム管理装置 1 に送信する（ステップ $S35$ ）。

【0152】

次に、ゲーム管理装置 1 は、対戦希望通知を受信すると（ステップ $S48$ ）、対戦希望通知が示す団体 Y の主催プレーヤ $Y1$ のゲーム装置 2 に対戦希望通知を送信する。これにより、主催プレーヤ $Y1$ のゲーム装置 2 は、団体 X から対戦が申し込まれていることを示す情報を表示部 23 に表示する。

【0153】

そして、主催プレーヤ $Y1$ により団体 X の対戦の申し込みを受けることが選択されると、主催プレーヤ $Y1$ のゲーム装置 2 は、団体 X との対戦許可通知をゲーム管理装置 1 に送信する。

【0154】

これにより、ゲーム管理装置 1 は、団体 X と団体 Y との対戦が決定したと認識する。そして、ゲーム管理装置 1 は、団体 X と団体 Y との対戦が決定したことを示す対戦団体決定通知を団体 X 及び団体 Y を構成する各プレーヤのゲーム装置 2 に送信する（ステップ $S49$ ）。

【0155】

ゲーム装置 2_X1 , 2_X2 は、対戦団体決定通知を受信すると（ステップ $S36$, $S73$ ）、団体 Y との対戦が決定したことを示す画像を表示部 23 に表示する。これにより、団体 X の各プレーヤは団体 Y との対戦が決定したことを認識する。

【0156】

次に、ゲーム管理装置 1 は、団体 X を構成する各プレーヤの対戦相手となるプレーヤを

10

20

30

40

50

団体 Y の中から決定し、決定した対戦相手を含む対戦プレーヤ通知を団体 X 及び団体 Y の各プレーヤのゲーム装置 2 に送信する（ステップ S 5 0 ）。

【 0 1 5 7 】

例えば、団体 X がプレーヤ X 1 , X 2 , X 3 , X 4 から構成され、団体 Y がプレーヤ Y 1 , Y 2 , Y 3 , Y 4 から構成されているとすると、ゲーム管理装置 1 は、例えばランダムによって、プレーヤ X 1 の対戦相手をプレーヤ Y 1 ~ Y 4 の中から決定し、プレーヤ X 2 の対戦相手をプレーヤ Y 1 ~ Y 4 の中から決定するというようにして、各プレーヤの対戦相手を決定する。

【 0 1 5 8 】

そして、ステップ S 3 7 , S 7 4 において、対戦プレーヤ通知を受信したゲーム装置 2 __X 1 , 2 __X 2 は、団体 X の各プレーヤの各対戦相手を示す画像を表示部 2 3 に表示する。

【 0 1 5 9 】

図 9 (A) ~ (C) は、サークル対戦モードにおいて、団体 X に加入を希望するプレーヤ X __2 のゲーム装置 2 __X 2 に表示される画像を示した図である。

【 0 1 6 0 】

図 9 (A) ~ (C) の例では上段に「サークル対戦パーティー募集」と表示され、サークル対戦モードにおいて、団体 X のプレーヤが募集されていることが分かる。この標題以外、図 9 (A) ~ (C) の画像は、図 7 (A) ~ (C) の画像と同一である。

【 0 1 6 1 】

図 1 0 (A) ~ (C) は、サークル対戦モードにおいて、対戦が開始される際に団体 X の各プレーヤのゲーム装置 2 の表示部 2 3 に表示される画像を示した図である。図 1 0 (A) は、団体 X に属する全プレーヤのゲーム装置 2 に表示される画像であり、図 1 0 (B) は、団体 X に属するプレーヤ「k a z u」のゲーム装置 2 の表示部 2 3 に表示される画像であり、図 1 0 (C) は、団体 X に属するプレーヤ「h i r o」のゲーム装置 2 の表示部 2 3 に表示される画像である。

【 0 1 6 2 】

サークル対戦モードにおいて団体 X のプレーヤが揃い、各プレーヤの対戦相手が団体 Y の各プレーヤの中から決定されると、まず、団体 X の全プレーヤのゲーム装置 2 の表示部 2 3 に図 1 0 (A) に示す画像が表示される。この画像には、左側に団体 X の各プレーヤの名称を示すタグ T g が表示され、右側に団体 Y の各プレーヤの名称を示すタグ T g が表示されている。

【 0 1 6 3 】

そして、対戦相手となる 2 人のプレーヤのタグ T g 同士が実線で結ばれている。これにより、各プレーヤは自身のみならず、他のプレーヤの対戦相手も認識することができる。

【 0 1 6 4 】

次に、「k a z u」のゲーム装置 2 には図 1 0 (B) に示す画像、「h i r o」のゲーム装置 2 には図 1 0 (C) に示す画像が表示されるというように、図 8 (B)、(C) と同様、各プレーヤのゲーム装置 2 の表示部 2 3 には、自身のタグ T g と対戦相手となるプレーヤのタグ T g とが実線で結ばれた画像が表示される。

【 0 1 6 5 】

次に野良パーティモードにおいて団体が設立される際の処理について説明する。野良パーティモードにおいて団体を設立する際のゲーム管理装置 1 及びゲーム装置 2 間の処理は図 5 とほぼ同一である。但し、野良パーティモードでは、プレーヤ X 1 は、団体を設立する際、募集人数に加えて設立目的を示す必要があるため、図 5 に示すステップ S 3 1 で送信される主催プレーヤ登録情報には、募集人数を示す情報に加えて設立目的を示す情報が含まれる。ここで、設立目的を示す情報としては、例えば、「XXファンのプレーヤを募集」等のあるプロ野球チームのファンを募集するための情報や、特定の地域（例えば大阪府）在中のプレーヤを募集するための情報等が該当し、特に限定はされない。

【 0 1 6 6 】

また、野良パーティモードでは、団体Xに属するプレーヤはプレーヤX 1と同一サークルのプレーヤに限定されず、ゲーム管理装置1と接続された全ゲーム装置2のプレーヤが該当する。そのため、ゲーム管理装置1は、図5に示すステップS 4 2において、プレーヤX 1と同一サークルのプレーヤではなく全プレーヤに募集報知情報を送信する。

【0167】

図11(A)~(C)は、野良パーティモードにおいて、団体Xに加入を希望するプレーヤX 2のゲーム装置2 __X 2に表示される画像を示した図である。図11(A)~(C)の例では上段に「臨時パーティーバトル募集(X Xファン集まれ!)」と表示され、サークル対戦モードにおいて、団体Xのプレーヤが募集されていることが分かる。この標題以外、図11(A)~(C)の画像は、図7(A)~(C)の画像と同一である。

10

【0168】

図12(A)~(C)は、サークル対戦モードにおいて、対戦が開始される際に団体Xの各プレーヤのゲーム装置2の表示部2 3に表示される画像を示した図である。図12(A)は、団体Xに属する全プレーヤのゲーム装置2に表示される画像であり、図12(B)は、団体Xに属するプレーヤ「k a z u」のゲーム装置2の表示部2 3に表示される画像であり、図10(C)は、団体Xに属するプレーヤ「h i r o」のゲーム装置2の表示部2 3に表示される画像である。これらの画像は図10(A)~(C)と同一であるため、説明を省く。

【0169】

図6は、対戦ゲームが開始された後におけるゲーム管理装置1及びゲーム装置2の処理を示したフローチャートである。以下の説明では、団体XのプレーヤX 1のゲーム装置2 __X 1を例に挙げて説明する。また、団体Xは、ゲーム管理装置1が提供する敵の野球チームとCPU対戦を行う場合を例に挙げて説明する。また、団体Xは、プレーヤX 1, X 2, X 3の3名のプレーヤにより構成されているものとする。また、プレーヤX 1, X 2, X 3の敵をそれぞれt 1, t 2, t 3とする。

20

【0170】

まず、ゲーム装置2 __X 1は、プレーヤX 1により対戦を開始するための操作指令が入力される。対戦開始指示をゲーム管理装置1に送信する(ステップS 1 0 1)。次に、ゲーム管理装置1は、対戦開始指示を受信する(ステップS 1 2 1)。次に、ゲーム管理装置1は、プレーヤX 1に対するゲーム空間を設定する(ステップS 1 2 2)。なお、団体Xを構成する他のプレーヤX 2、X 3のゲーム装置2 __X 2, 2 __X 3から、対戦開始指示が送信されると、ゲーム管理装置1は、プレーヤX 2, X 3に対して個別のゲーム空間を設定する。

30

【0171】

次に、表示指示部1 1 2は、対戦に使用される野球場の描画に必要なデータや、敵の野球チームに関する情報を含む表示指示をゲーム装置2 __X 1に送信する(ステップS 1 2 3)。次に、ゲーム装置2 __X 1は、表示指示を受信すると(ステップS 1 0 2)、プレーヤX 1のゲーム空間画像を生成し、表示部2 3に表示する(ステップS 1 0 3)。

【0172】

これにより、プレーヤX 1はゲーム空間内において、自身のキャラクタを操作して対戦ゲームを進行することができる。

40

【0173】

次に、ゲーム装置2 __X 1は、ゲーム状況報知タイミングに到達したとき(ステップS 1 0 4でYES)、現在の対戦ゲームの進行状況を示すデータ、並びに現在の敵の野球チーム及びプレーヤの獲得点数を示すデータを含むゲーム状況データを、ゲーム管理装置1に送信する(ステップS 1 0 5)。

【0174】

次に、ゲーム管理装置1は、ゲーム状況データを受信する(ステップS 1 2 4)。次に、ゲーム管理装置1は、受信したゲーム状況データから、団体XのプレーヤX 1, X 2, X 3の獲得点数の合計値T __Xと、敵t 1, t 2, t 3の獲得点数の合計値T __Tとを算

50

出する（ステップS 1 2 5）。

【0 1 7 5】

ここで、ゲーム管理装置 1 は、獲得点数の合計値 T_X 、 T_T を記憶部 1 3 に記憶させておき、最新の獲得点数の合計値 T_X 、 T_T を算出する度に、記憶部 1 3 に記憶させている古い獲得点数の合計値 T_X 、 T_T を最新の獲得点数の合計値 T_X 、 T_T で更新する。そのため、ゲーム管理装置 1 は、ステップ S 1 2 4 で受信したゲーム状況データからプレーヤ X 1 の獲得点数と敵 t 1 の獲得点数とを抽出し、プレーヤ X 1 の獲得点数を記憶部 1 3 に記憶されている獲得点数の合計値 T_X に加算し、敵 t 1 の獲得点数を記憶部 1 3 に記憶されている獲得点数の合計値 T_T に加算することで、最新の獲得点数の合計値 T_X 、 T_T を算出すればよい。

10

【0 1 7 6】

次に、合計値 T_X 又は合計値 T_T が規定値 $T_H 1$ に到達している場合、対戦が終了したと判定する（ステップ S 1 2 6 で Y E S）。一方、合計値 T_X 及び合計値 T_T のいずれも規定値 $T_H 1$ に到達していない場合、対戦は終了していないと判定する（ステップ S 1 2 6 で N O）。

【0 1 7 7】

次に、ゲーム管理装置 1 は、対戦が終了していないと判定した場合、対戦が終了する可能性が高いか否かの判定を行う（ステップ S 1 2 7）。ここでは、規定値 $T_H 1$ を 10 点とするため、合計値 T_X 、 T_T のいずれか一方が 9 点に到達していた場合、ゲーム管理装置 1 は対戦が終了する可能性が高いと判定する。なお、規定値 $T_H 1$ は、団体 X を構成するプレーヤの人数が増大するにつれてその値が増大され、団体 X を構成するプレーヤの人数が減少するにつれてその値が減少するということに、プレーヤの人数に応じて適宜調節される。

20

【0 1 7 8】

これにより、規定値 $T_H 1$ を固定値にする場合に比べて、団体 X のプレーヤ数が少ないために対戦時間が極端に長くなったり、団体 X のプレーヤ数が多いために対戦時間が極端に短くなるという事態を回避することができる。

【0 1 7 9】

次に、ゲーム管理装置 1 は、プレーヤ X 2、X 3 の最新のゲーム状況データを記憶部 1 3 から読み出し、プレーヤ X 2、X 3 のゲーム状況データを含むプレーヤ X 1 のゲーム状況報知データを生成し、ゲーム装置 2 $_X 1$ に送信し（ステップ S 1 2 8）、処理をステップ S 1 2 4 に戻す。

30

【0 1 8 0】

つまり、ゲーム管理装置 1 は、対戦中、常時、各プレーヤからゲーム状況データを取得し、ゲーム状況データを取得する度に合計値 T_X 、 T_T を算出し、規定値 $T_H 1$ と比較することで対戦の終了の有無を判定し、終了していない場合は、ゲーム状況報知データをゲーム装置 2 $_X 1$ 、2 $_X 2$ 、2 $_X 3$ に送信する。

【0 1 8 1】

ステップ S 1 0 6 において、ゲーム装置 2 $_X 1$ は、ゲーム状況報知データを受信すると（ステップ S 1 0 6）、図 1 5 に示すゲーム状況報知画像を生成し、ゲーム空間画像に重畳して表示させる（ステップ S 1 0 7）。

40

【0 1 8 2】

これにより、プレーヤ X 1 に対して、現在、団体 X が勝っているのか負けているかの情報、及び他のプレーヤの最新のゲーム進行状況を認識させることができ、緊迫感を高めることができる。また、プレーヤ X 2、X 3 に対しても同様のゲーム状況報知画像が表示されるため、プレーヤ X 1 と同様、緊迫感を高めることができる。

【0 1 8 3】

図 1 3 (A)、(B) は、プレーヤ X 1 のゲーム空間画像の一例を示している。図 1 3 (A) のゲーム空間画像の左上には、「K 0 - 0 T」と表示され、プレーヤ X 1 と敵 t 1 との現在の獲得点数が示されている。この例では、プレーヤ X 1 が K で表され、敵 t 1 が

50

Tで表され、プレーヤX 1、敵t 1が共に、0点であることが分かる。

【0184】

また、このゲーム空間画像の右上には、「白0 - 0赤」と表示され、合計値T__X, T__Tが表示されている。この例では、団体Xが「白」で表され、敵が「赤」で表され、団体Xの合計値T__Xが0点であり、敵の合計値T__Tが0点であることが分かる。また、ゲームが進行した状況を示す図13(B)では、団体Xの合計値T__Xが9点であり、敵の合計値T__Tが3点であることが分かる。

【0185】

これにより、プレーヤX 1は、自分が所属する団体Xが敵に勝っているか否かを認識することができる。また、プレーヤX 1は、各プレーヤのゲーム進行状況をより詳細に知りたい場合は、所定の操作をすると、図13(C)に示すゲーム状況報知画像が表示される。ここでは、図13(B)の詳細情報を示している。

10

【0186】

図13(C)に示すゲーム状況報知画像では、1段目には、団体Xと敵との現在の獲得点数の合計値T__X, T__Tが表示され、2段目には、プレーヤX 1と、敵t 1との現在の獲得点数が表示され、3段目以降の他のプレーヤX 2, X 3の現在の獲得点数が表示されている。なお、図13(C)の例では、団体Xが4名のプレーヤからなる場合のゲーム状況報知画像が表示されている。団体XがプレーヤX 1, X 2, X 3から構成されるとすると、プレーヤX 1に対応する図13(C)のゲーム状況報知画像では、2段目には自身の獲得点数が示され、3段目にはプレーヤX 2と敵t 2との獲得点数が示され、4段目にはプレーヤX 3と敵t 3との獲得点数が示されることになる。

20

【0187】

図6に戻り、ステップS 126において、対戦が終了したと判定した場合(ステップS 126でYES)、ゲーム管理装置1は、対戦終了通知をゲーム装置2__X 1に送信する(ステップS 127)。このとき、ゲーム管理装置1は、ゲーム装置2__X 2, 2__X 3にも対戦終了通知を送信する。これにより、団体Xの全プレーヤは対戦が終了したことを認識することができる。

【0188】

次に、ゲーム管理装置1は、最後まで対戦に参加した団体Xのプレーヤの人数に基づいて、報償ポイントBを算出する(ステップS 130)。報償ポイントBの具体的な算出手法については上述したため、説明を省く。

30

【0189】

次に、ゲーム管理装置1は、算出した報償ポイントを通知するための報償ポイント通知をゲーム装置2__X 1に送信する(ステップS 131)。この場合、ゲーム管理装置1は、団体Xのうち途中で中断したプレーヤが存在する場合は、そのプレーヤには報償ポイント通知を送信しない。これにより、対戦ゲームを途中で中断させたプレーヤには報償ポイントBが付与されず、対戦の途中で対戦ゲームを中断させるプレーヤが発生することを防止することができる。

【0190】

ステップS 108において、ゲーム装置2__X 1は、対戦終了通知を受信すると(ステップS 108でYES)、対戦が終了したと判定し、報償ポイント通知を受信する(ステップS 109)。

40

【0191】

図14は、対戦が終了した際のゲーム空間画像を示している。この例では、投手キャラクターCL 2が振りかぶっており、打者キャラクターCL 1がバッターボックスに立っており、プレーヤX 1のゲーム進行状況が途中の状態であることが分かる。そして、このゲーム空間画像において、画面の中央に大きな文字で「白10 - 3赤」と表示され、対戦ゲームが途中で強制的に終了されていることが分かる。これによりプレーヤは団体Xの勝利を認識することができる。

【0192】

50

一方、対戦終了通知を受信しない場合（ステップS108でNO）、ゲーム装置2__X1は処理をステップS104に戻す。すなわち、ゲーム装置2__X1は、対戦が終了するまで、随時、ゲーム管理装置1にゲーム状況データを送信し、自身のゲーム空間で展開されているゲーム進行状況を、随時、ゲーム管理装置1に送信する。

【0193】

なお、上記のサークル対戦モードにおいて、報償ポイント付与部117（サークル報償ポイント付与手段の一例）、勝利した団体に対して報償ポイントに加える際、当該団体が属するサークルに対してサークル報償ポイントを付与してもよい。こうすることで、サークル同士で対戦ゲームを競わせることが可能となり、対戦ゲームを更に活気づけることができる。サークル報償ポイントとしては、例えば、所定の数値を採用すればよい。そして、報償ポイント付与部117は、サークル毎のサークル報償ポイントの蓄積値を記憶部13に記憶させることで、各サークルのサークル報償ポイントを管理し、蓄積値が高いサークルから順番にサークルランキングを決定し、各サークルに属するプレーヤに報知するようにしてもよい。

10

【符号の説明】

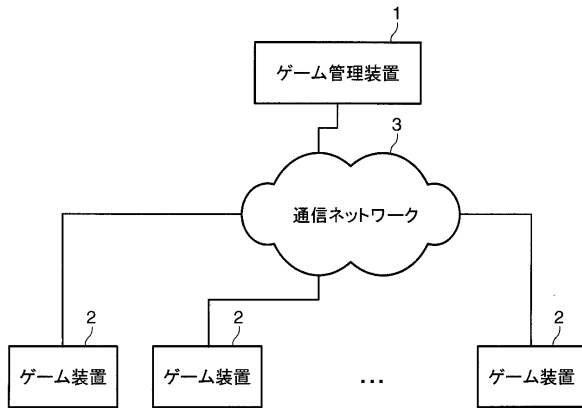
【0194】

- 1 ゲーム管理装置
- 2 ゲーム装置
- 3 通信ネットワーク
- 11 第1制御部
- 12 第2制御部
- 13 記憶部
- 14 通信部
- 111 ゲーム空間設定部（ゲーム空間設定手段）
- 112 表示指示部（表示指示手段）
- 113 ゲーム状況取得部（ゲーム状況取得手段）
- 114 合計値算出部（合計値算出手段）
- 115 勝利判定部（勝利判定手段）
- 116 対戦終了部（対戦終了手段）
- 117 報償ポイント付与部（報償ポイント付与手段、サークル報償ポイント付与手段）
- 121 主催プレーヤ登録部（主催プレーヤ登録手段）
- 122 募集報知部（募集報知手段）
- 123 加入希望プレーヤ報知部（加入プレーヤ報知手段）
- 124 団体管理部（団体管理手段）

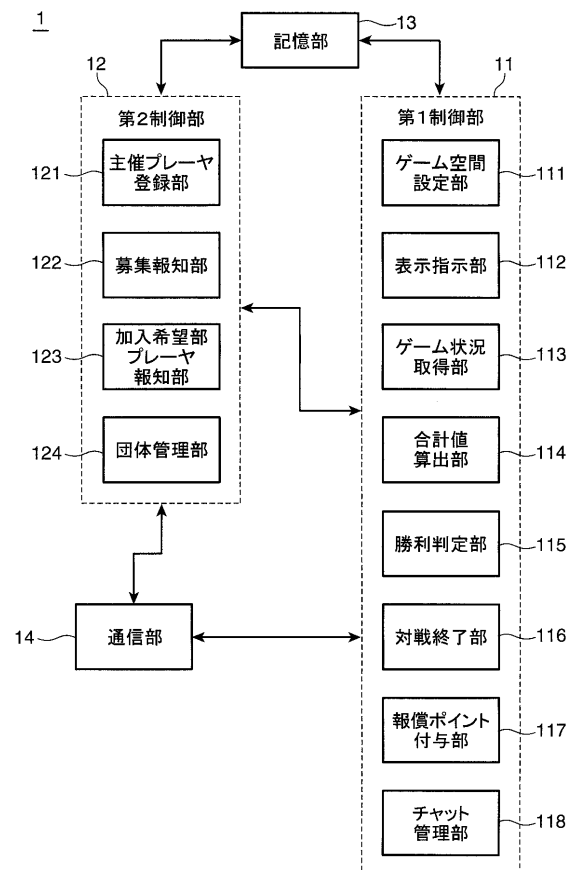
20

30

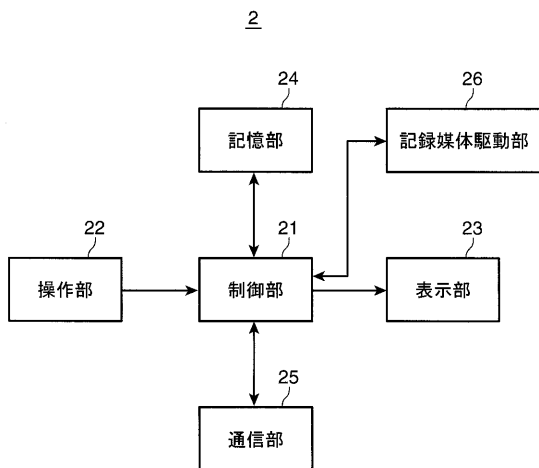
【図 1】



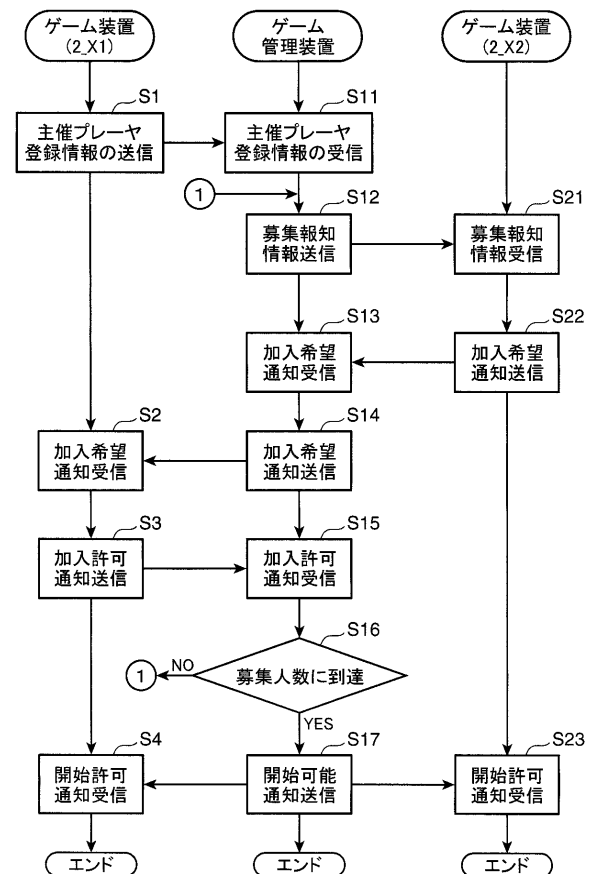
【図 2】



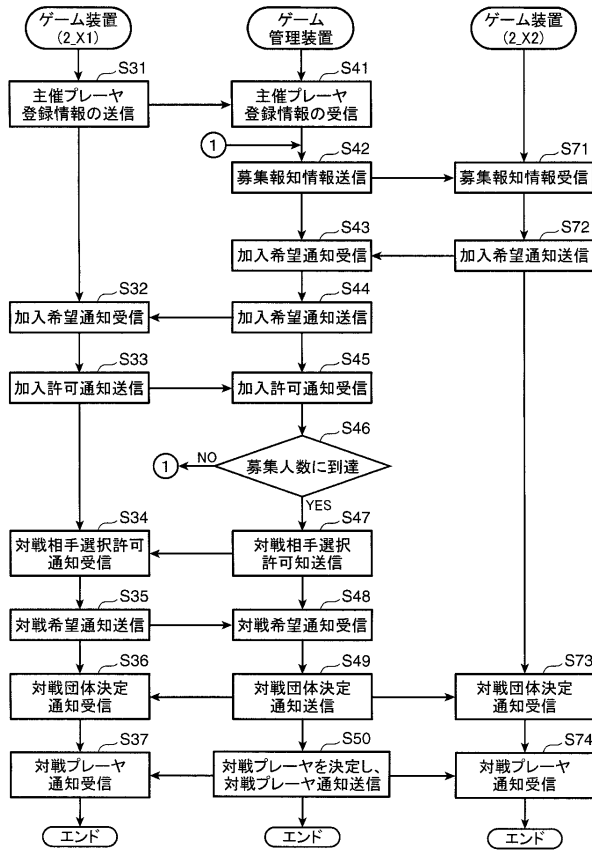
【図 3】



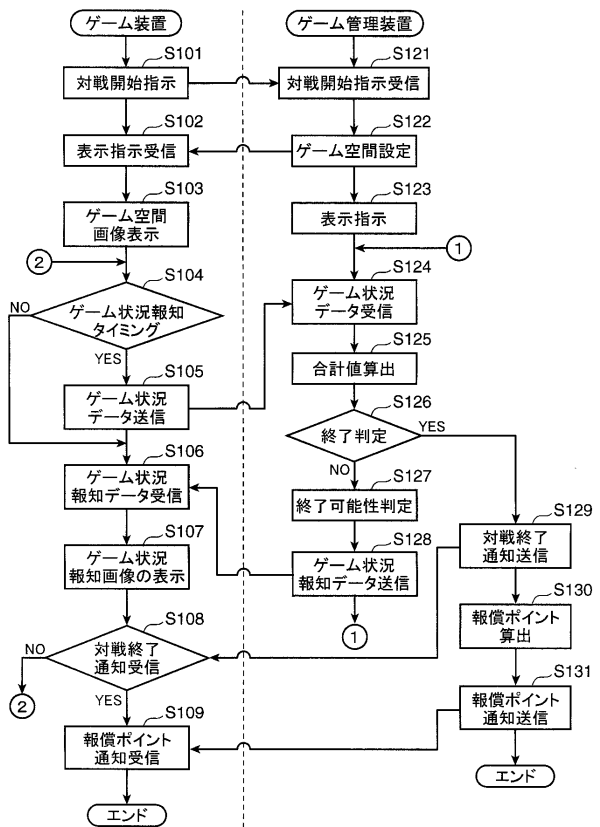
【図 4】



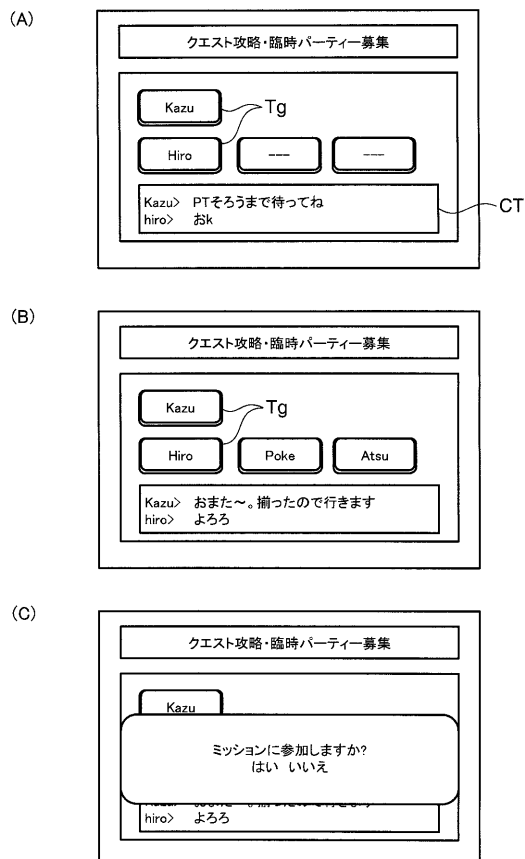
【図 5】



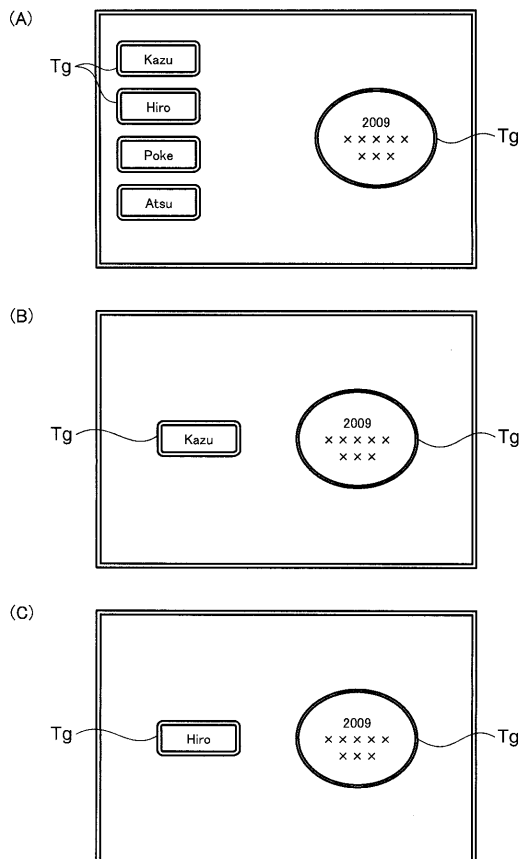
【図 6】



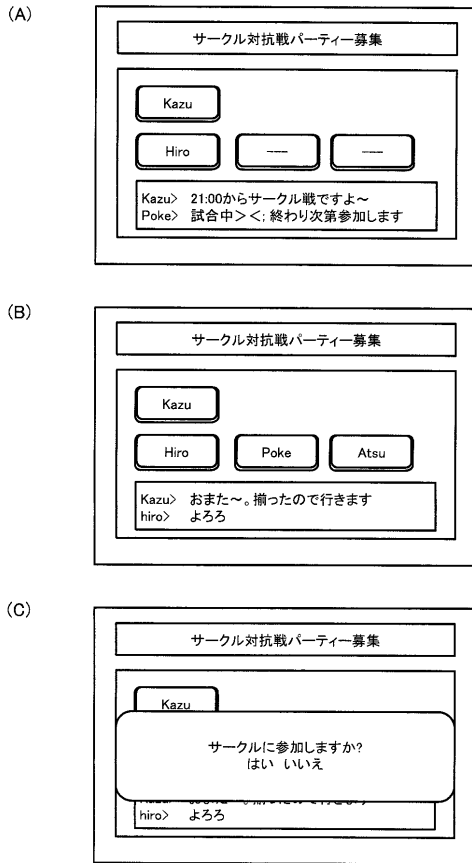
【図 7】



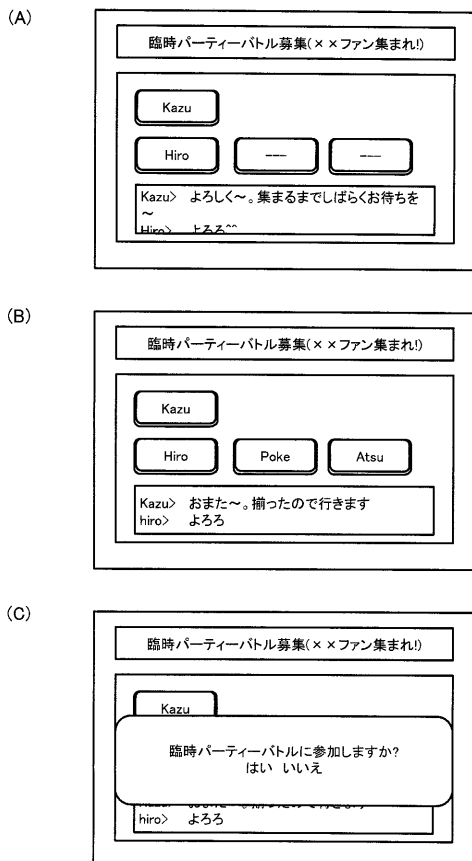
【図 8】



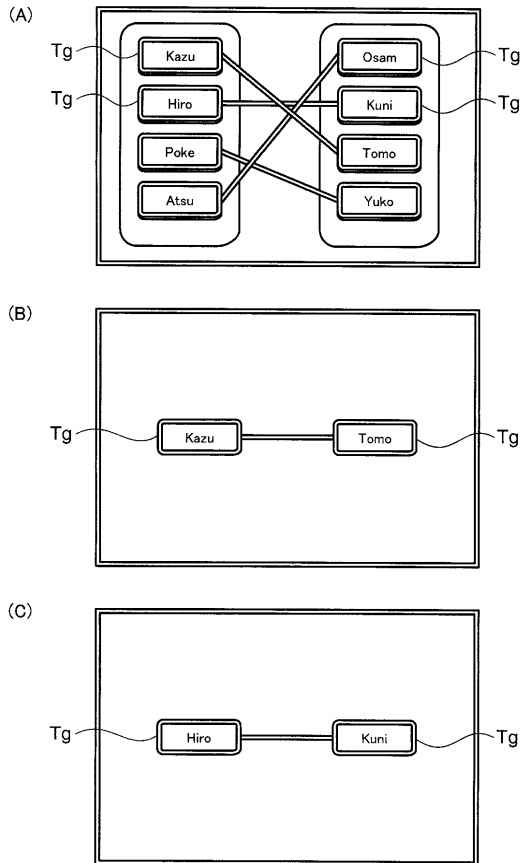
【図 9】



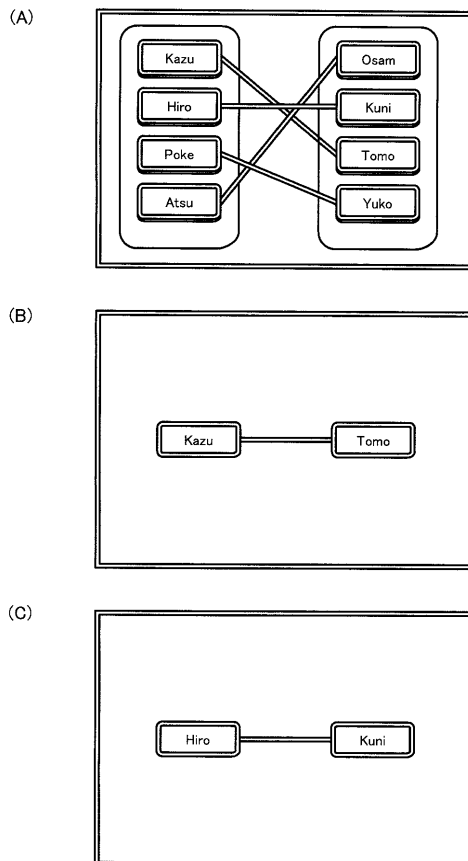
【図 11】



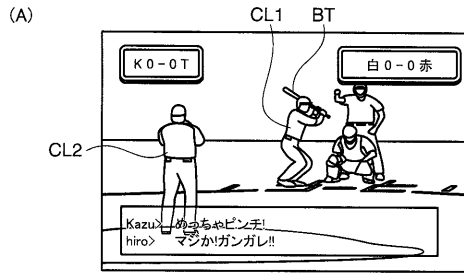
【図 10】



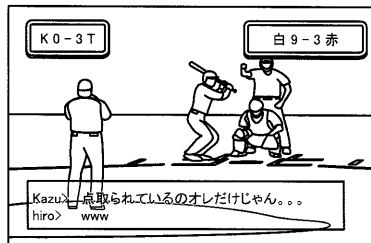
【図 12】



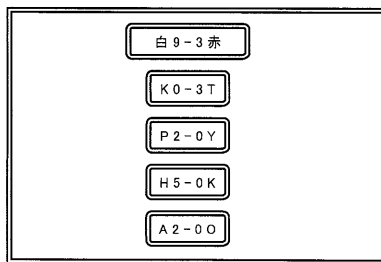
【図 13】



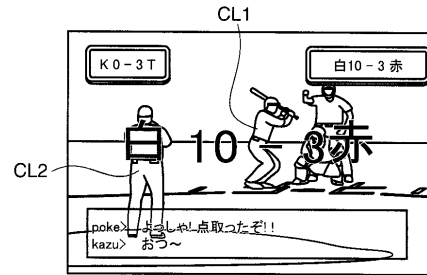
(B)



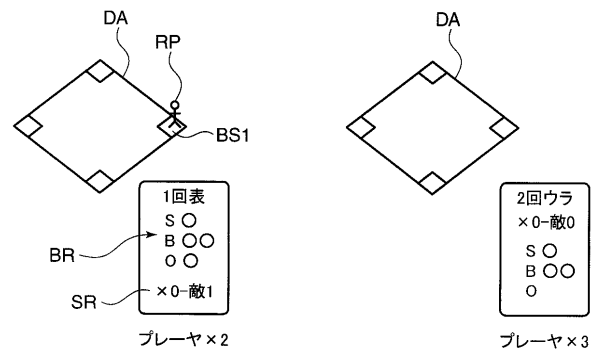
(C)



【図 14】



【図 15】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2004-81308(JP,A)
特開2009-189591(JP,A)
特開2008-23131(JP,A)
国際公開第02/047780(WO,A1)
菅野玲,外6名,テイルズ オブ パーサス 公式コンプリートガイド,株式会社バンダイナム
コゲームス,2009年 9月10日,初版,p.006-007,022-024
“テイルズ オブ パーサス”,電撃PlayStation Vol.450,株式会社アス
キー・メディアワークス,2009年 7月10日,第15巻,第26号,p.10-11

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A63F 13/00 - 13/12
A63F 9/24