

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2008-168116

(P2008-168116A)

(43) 公開日 平成20年7月24日(2008.7.24)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/10 (2006.01)	A 6 3 F 13/10	2 C 0 0 1
A 6 3 F 13/12 (2006.01)	A 6 3 F 13/12	C
A 6 3 F 13/00 (2006.01)	A 6 3 F 13/00	M

審査請求 未請求 請求項の数 26 O L (全 55 頁)

(21) 出願番号	特願2007-256796 (P2007-256796)	(71) 出願人	000132471
(22) 出願日	平成19年9月28日 (2007. 9. 28)		株式会社セガ
(31) 優先権主張番号	特願2006-337660 (P2006-337660)		東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号
(32) 優先日	平成18年12月14日 (2006. 12. 14)	(74) 代理人	100087479
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)		弁理士 北野 好人
		(74) 代理人	100114915
			弁理士 三村 治彦
		(72) 発明者	鈴木 義治
			東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式
			会社セガ内
		(72) 発明者	十文字 新
			東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式
			会社セガ内

最終頁に続く

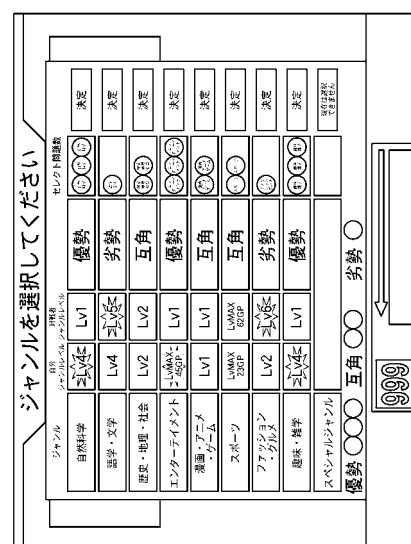
(54) 【発明の名称】 ゲームシステム及びゲーム制御方法

(57) 【要約】

【課題】 レベルの相違するプレーヤー同士でも緊張感をもってゲームを楽しむことができるゲームシステム及びゲーム制御方法を提供する。

【解決手段】 操作部と表示部と記憶部と制御部を有する複数のゲーム装置により、複数のプレーヤーにより複数のジャンルの問題を解答するクイズゲームを実行する。各プレーヤーについての複数のジャンル毎のレベルが記憶されている。ゲーム装置の表示部に、対戦するプレーヤーについての複数のジャンル毎のレベルを比較した比較結果を表示させる。対戦するプレーヤーの一方のプレーヤーが一のジャンルを選択し、対戦するプレーヤーの他方のプレーヤーが他のジャンルを選択した場合には、一のジャンルについて一方のプレーヤーの一のジャンルの比較結果に基づいた数の問題と、他のジャンルについて他方のプレーヤーの他のジャンルの比較結果に基づいた数の問題とを混ぜて出題する。

【選択図】 図 1 3



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

操作部と表示部と記憶部と制御部を有し、プレーヤーにより操作される複数のゲーム装置と、記憶部と制御部を有し、前記複数のゲーム装置を制御する制御装置とを備え、複数のプレーヤーにより複数のジャンルの問題を解答するクイズゲームを実行するゲームシステムであって、

少なくとも前記制御装置の記憶部には、各プレーヤーについての前記複数のジャンルの毎のレベルが記憶され、

前記ゲーム装置の制御部は、

前記表示部に、プレーヤーについての前記複数のジャンルの毎のレベルを表示させ、

10

プレーヤーが前記操作部を操作してジャンルを選択した場合には、前記プレーヤーの前記選択されたジャンルのレベルに基づいて決定された問題を出題する

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 2】

操作部と表示部と記憶部と制御部を有し、プレーヤーにより操作される複数のゲーム装置と、記憶部と制御部を有し、前記複数のゲーム装置を制御する制御装置とを備え、複数のプレーヤーにより複数のジャンルの問題を解答するクイズゲームを実行するゲームシステムであって、

少なくとも前記制御装置の記憶部には、各プレーヤーについての前記複数のジャンルの毎のレベルが記憶され、

20

前記ゲーム装置の制御部は、

前記表示部に、対戦するプレーヤーについての前記複数のジャンルの毎のレベルを比較した比較結果を表示させ、

前記対戦するプレーヤーの一方のプレーヤーが前記操作部を操作して一のジャンルを選択した場合には、前記一のジャンルについて前記一方のプレーヤーの前記一のジャンルの前記比較結果に基づいた数の問題を出題する

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 3】

操作部と表示部と記憶部と制御部を有し、プレーヤーにより操作される複数のゲーム装置と、記憶部と制御部を有し、前記複数のゲーム装置を制御する制御装置とを備え、複数のプレーヤーにより複数のジャンルの問題を解答するクイズゲームを実行するゲームシステムであって、

30

少なくとも前記制御装置の記憶部には、各プレーヤーについての前記複数のジャンルの毎のレベルが記憶され、

前記ゲーム装置の制御部は、

前記表示部に、対戦するプレーヤーについての前記複数のジャンルの毎のレベルを比較した比較結果を表示させ、

前記対戦するプレーヤーの一方のプレーヤーが一のジャンルを選択し、前記対戦するプレーヤーの他方のプレーヤーが他のジャンルを選択した場合には、前記一のジャンルについて前記一方のプレーヤーの前記一のジャンルの前記比較結果に基づいた数の問題と、前記他のジャンルについて前記他方のプレーヤーの前記他のジャンルの前記比較結果に基づいた数の問題とを混ぜて出題する

40

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 4】

請求項 2 又は 3 記載のゲームシステムにおいて、

前記対戦するプレーヤーの一方のプレーヤーが操作するゲーム装置と、前記対戦するプレーヤーの他方のプレーヤーが操作するゲーム装置とは異なり、

前記ゲーム装置の制御部は、

前記表示部に、前記比較結果を、前記ゲーム装置を操作するプレーヤーのレベルが対戦するプレーヤーのレベルに対する優劣として表示させる

50

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 5】

請求項 4 記載のゲームシステムにおいて、

前記ゲーム装置の制御部は、

前記表示部に、前記比較結果を、前記ゲーム装置を操作するプレーヤーのレベルが対戦するプレーヤーのレベルに対して優勢であるか、互角であるか、劣勢であるかで表示させ、

前記比較結果が優勢であれば、そのジャンルの問題数をより多く出題し、前記比較結果が劣勢であれば、そのジャンルの問題数をより少なく出題する

ことを特徴とするゲームシステム。

10

【請求項 6】

請求項 1 乃至 5 のいずれか 1 項に記載のゲームシステムにおいて、

前記ゲーム装置の制御部は、

前記プレーヤーが選択したジャンルの問題の他に、ジャンルを限定しないノンジャンルの問題を加えて出題する

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 7】

請求項 1 乃至 6 のいずれか 1 項に記載のゲームシステムにおいて、

前記制御装置は、

前記プレーヤーについての前記ジャンルのレベルと、前記プレーヤーが所属するチームのチームメンバーについての当該ジャンルのレベルとを比較し、その比較結果に基づいて前記プレーヤーについての当該ジャンルのレベルの表示を補正する表示補正情報を付与し、

20

前記ゲーム装置の制御部は、

前記表示部に、前記表示補正情報に基づいて前記プレーヤーについての当該ジャンルのレベルを補正して表示する

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 8】

請求項 7 記載のゲームシステムにおいて、

前記プレーヤーの当該ジャンルは、前記プレーヤーについての前記複数のジャンルのうち、最もレベルの高い得意ジャンル、又は、最もレベルの低い苦手ジャンルである

30

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 9】

請求項 7 又は 8 記載のゲームシステムにおいて、

前記プレーヤーが属するチームのチームメンバーの少なくともいずれかについての当該ジャンルのレベルが、前記プレーヤーについての当該ジャンルのレベルよりも高い場合には、前記表示補正情報は、前記プレーヤーについての当該ジャンルのレベルの表示をレベルアップさせる情報である

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 10】

40

請求項 7 乃至 9 のいずれか 1 項に記載のゲームシステムにおいて、

前記プレーヤーにより操作される前記ゲーム装置の制御部は、

前記ゲーム装置の表示部に、前記表示補正情報に基づいて補正されたことがわかるように、前記プレーヤーについての当該ジャンルのレベルを補正して表示し、

前記プレーヤーに対戦する対戦プレーヤーより操作される前記ゲーム装置の制御部は、

前記ゲーム装置の表示部に、前記表示補正情報に基づいて補正されたことがわからないように、前記プレーヤーについての当該ジャンルのレベルを補正して表示する

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 11】

操作部と表示部と記憶部と制御部を有し、プレーヤーにより操作される複数のゲーム装

50

置と、記憶部と制御部を有し、前記複数のゲーム装置を制御する制御装置とを備えたゲームシステムが、複数のプレーヤーにより複数のジャンルの問題を解答するクイズゲームを実行するゲーム制御方法であって、

少なくとも前記制御装置の記憶部には、各プレーヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルが記憶されており、

前記ゲーム装置の制御部が、前記表示部に、プレーヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルを表示させるステップと、

前記ゲーム装置の制御部が、プレーヤーが前記操作部を操作してジャンルを選択した場合には、前記プレーヤーの前記選択されたジャンルのレベルに基づいて決定された問題を出題するステップと

10

を有することを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 1 2】

操作部と表示部と記憶部と制御部を有し、プレーヤーにより操作される複数のゲーム装置と、記憶部と制御部を有し、前記複数のゲーム装置を制御する制御装置とを備えたゲームシステムが、複数のプレーヤーにより複数のジャンルの問題を解答するクイズゲームを実行するゲーム制御方法であって、

少なくとも前記制御装置の記憶部には、各プレーヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルが記憶されており、

前記ゲーム装置の制御部が、前記表示部に、対戦するプレーヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルを比較した比較結果を表示させるステップと、

20

前記ゲーム装置の制御部が、前記対戦するプレーヤーの一方のプレーヤーが前記操作部を操作して一のジャンルを選択した場合には、前記一のジャンルについて前記一方のプレーヤーの前記一のジャンルの前記比較結果に基づいた数の問題を出題するステップと

を有することを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 1 3】

操作部と表示部と記憶部と制御部を有し、プレーヤーにより操作される複数のゲーム装置と、記憶部と制御部を有し、前記複数のゲーム装置を制御する制御装置とを備えたゲームシステムが、複数のプレーヤーにより複数のジャンルの問題を解答するクイズゲームを実行するゲーム制御方法であって、

少なくとも前記制御装置の記憶部には、各プレーヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルが記憶されており、

30

前記ゲーム装置の制御部が、前記表示部に、対戦するプレーヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルを比較した比較結果を表示させるステップと、

前記ゲーム装置の制御部が、前記対戦するプレーヤーの一方のプレーヤーが一のジャンルを選択し、前記対戦するプレーヤーの他方のプレーヤーが他のジャンルを選択した場合には、前記一のジャンルについて前記一方のプレーヤーの前記一のジャンルの前記比較結果に基づいた数の問題と、前記他のジャンルのについて前記他方のプレーヤーの前記他のジャンルの前記比較結果に基づいた数の問題とを混ぜて出題するステップと

を有することを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 1 4】

40

請求項 1 2 又は 1 3 記載のゲーム制御方法において、

前記対戦するプレーヤーの一方のプレーヤーが操作するゲーム装置と、前記対戦するプレーヤーの他方のプレーヤーが操作するゲーム装置とは異なり、

前記比較結果を表示させるステップは、前記比較結果を、前記ゲーム装置を操作するプレーヤーのレベルが対戦するプレーヤーのレベルに対する優劣として表示する

ことを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 1 5】

請求項 1 4 記載のゲーム制御方法において、

前記比較結果を表示させるステップは、前記比較結果を、前記ゲーム装置を操作するプレーヤーのレベルが対戦するプレーヤーのレベルに対して優勢であるか、互角であるか、

50

劣勢であるかで表示し、

前記出題するステップは、前記比較結果が優勢であれば、そのジャンルの問題数をより多く出題し、前記比較結果が劣勢であれば、そのジャンルの問題数をより少なく出題することを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 16】

請求項 11 乃至 15 のいずれか 1 項に記載のゲーム制御方法において、

前記出題するステップは、前記プレーヤーが選択したジャンルの問題の他に、ジャンルを限定しないノンジャンルの問題を加えて出題する

ことを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 17】

請求項 11 乃至 16 のいずれか 1 項に記載のゲーム制御方法において、

前記制御装置が、前記プレーヤーについての前記ジャンルのレベルと、前記プレーヤーが所属するチームのチームメンバーについての当該ジャンルのレベルとを比較し、その比較結果に基づいて前記プレーヤーについての当該ジャンルのレベルの表示を補正する表示補正情報を付与するステップと、

前記ゲーム装置の制御部が、前記表示部に、前記表示補正情報に基づいて前記プレーヤーについての当該ジャンルのレベルを補正して表示するステップ

を更に有することを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 18】

請求項 17 記載のゲーム制御方法において、

前記プレーヤーの当該ジャンルは、前記プレーヤーについての前記複数のジャンルのうち、最もレベルの高い得意ジャンル、又は、最もレベルの低い苦手ジャンルである

ことを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 19】

請求項 17 又は 18 記載のゲーム制御方法において、

前記プレーヤーが属するチームのチームメンバーの少なくともいずれかについての当該ジャンルのレベルが、前記プレーヤーについての当該ジャンルのレベルよりも高い場合には、前記表示補正情報は、前記プレーヤーについての当該ジャンルのレベルの表示をレベルアップさせる情報である

ことを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 20】

請求項 17 乃至 19 のいずれか 1 項に記載のゲーム制御方法において、

前記プレーヤーにより操作される前記ゲーム装置の制御部が、前記ゲーム装置の表示部に、前記表示補正情報に基づいて補正されたことがわかるように、前記プレーヤーについての当該ジャンルのレベルを補正して表示するステップと、

前記プレーヤーに対戦する対戦プレーヤーより操作される前記ゲーム装置の制御部が、前記ゲーム装置の表示部に、前記表示補正情報に基づいて補正されたことがわからないように、前記プレーヤーについての当該ジャンルのレベルを補正して表示するステップと

を更に有することを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 21】

複数のグループにグループ分けされた複数の問題データの中から選択された任意の問題を複数のプレーヤーに共通に出題することにより対戦クイズゲームを実現する対戦クイズゲームシステムであって、

前記複数のグループのそれぞれに対する各プレーヤーのレベル情報を、該プレーヤーと関連づけて記録手段に記録させるグループレベル記録手段、

各プレーヤーに前記複数のグループを示すグループレベル情報と、該グループのそれぞれに対するプレーヤーのレベル情報とを示すグループレベル一覧画像を生成して表示手段に出力するグループレベル表示制御手段、

前記グループレベル記録手段から、対戦を行う各プレーヤーの、グループ毎のグループレベル情報を読み出して、対戦を行う各プレーヤー同士の前記グループレベルの優劣をグ

10

20

30

40

50

グループ毎に求めるグループレベル比較手段、

前記グループレベル比較手段の比較結果を前記グループレベル一覧画像に表示させるグループレベル比較表示制御手段、

各プレーヤーに当該グループを選択させるグループ選択手段、

前記グループレベル比較手段による比較結果に基づいて、対戦者によって選択されたグループから出題するクイズ問題の数を決定する選択グループ出題数決定手段、

前記選択グループ出題数決定手段により決定された選択グループ出題数に基づいて、複数のグループにグループ分けされた複数の問題データを記憶した問題データ記憶手段から問題データを選択して、対戦者のそれぞれに共通の問題を出題する出題決定手段、

各プレーヤーのクイズ解答結果に基づいて勝敗を決定する勝敗判定手段、

を備えたことを特徴とする対戦クイズゲームシステム。

10

【請求項 2 2】

対戦開始からの経過時間を計時する計時手段、

前記経過時間が所定の対戦制限時間に達したか否かを判定し、達した場合は前記勝敗判定手段に勝敗判定を行わせる対戦時間制限手段、

を更に備えることを特徴とする請求項 2 1 記載の対戦クイズゲームシステム。

【請求項 2 3】

前記選択されたグループからの出題数が前記選択グループ出題数に達した時点で、前記経過時間が所定の対戦制限時間に達していないとき、前記出題決定手段に、前記対戦者が選択していないグループから問題データを選択させる出題ジャンル制限解除手段

20

を更に備えることを特徴とする請求項 2 2 記載の対戦クイズゲームシステム。

【請求項 2 4】

コンピュータを、複数のグループにグループ分けされた複数の問題データの中から選択された任意の問題を複数のプレーヤーに共通に出題することにより対戦クイズゲームを実現する対戦クイズゲームシステムとして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、

前記複数のグループのそれぞれに対する各プレーヤーのレベル情報を、該プレーヤーと関連づけて記録手段に記録させるグループレベル記録手段、

各プレーヤーに前記複数のグループを示すグループ情報と、該グループのそれぞれに対するプレーヤーのレベル情報とを示すグループレベル一覧画像を生成して表示手段に出力するグループレベル表示制御手段、

30

前記グループレベル記録手段から、対戦を行う各プレーヤーの、グループ毎のグループレベル情報を読み出して、対戦を行う各プレーヤー同士の前記グループレベルの優劣をグループ毎に求めるグループレベル比較手段、

前記グループレベル比較手段の比較結果を前記グループレベル一覧画像に表示させるグループレベル比較表示制御手段、

各プレーヤーに当該グループを選択させるグループ選択手段、

前記グループレベル比較手段による比較結果に基づいて、対戦者によって選択されたグループから出題するクイズ問題の数を決定する選択グループ出題数決定手段、

前記選択グループ出題数決定手段により決定された選択グループ出題数に基づいて、複数のグループにグループ分けされた複数の問題データを記憶した問題データ記憶手段から問題データを選択して、対戦者のそれぞれに共通の問題を出題する出題決定手段、

40

各プレーヤーのクイズ解答結果に基づいて勝敗を決定する勝敗判定手段、

を備えた対戦クイズゲームシステムとして機能させるためのプログラム。

【請求項 2 5】

前記コンピュータを、

対戦開始からの経過時間を計時する計時手段、

前記経過時間が所定の対戦制限時間に達したか否かを判定し、達した場合は前記勝敗判定手段に勝敗判定を行わせる対戦時間制限手段、

を更に備えた請求項 2 4 記載の対戦クイズゲームシステムとして機能させるためのプロ

50

グラム。

【請求項 26】

前記コンピュータを、

前記選択されたグループからの出題数が前記選択グループ出題数に達した時点で、前記経過時間が所定の対戦制限時間に達していないとき、前記出題決定手段に、前記対戦者が選択していないグループから問題データを選択させる出題ジャンル制限解除手段

を更に備えた請求項 25 記載の対戦クイズゲームシステムとして機能させるためのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明はゲームシステム及びゲーム制御方法に関し、特に、プレーヤーがクイズ等により対戦するゲームを行うゲームシステム及びゲーム制御方法に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

20

このようなゲームシステムとして、特許文献 1 のように、全国にいる多数のプレーヤーが参加してクイズの回答を競うものが知られている。このゲームシステムでは、全国オンライン対戦と称して、多数のプレーヤーが同時に同じクイズゲームに参加し、早押し等により解答権を得たプレーヤーが解答し、その解答の正誤により成績を競い合う。

【0004】

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

【特許文献 1】特開 2004-261236 号公報

【発明の開示】

30

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

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

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の一態様によるゲームシステムは、操作部と表示部と記憶部と制御部を有し、プレーヤーにより操作される複数のゲーム装置と、記憶部と制御部を有し、前記複数のゲーム装置を制御する制御装置とを備え、複数のプレーヤーにより複数のジャンルの問題を解答するクイズゲームを実行するゲームシステムであって、少なくとも前記制御装置の記憶部には、各プレーヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルが記憶され、前記ゲーム装置の制御部は、前記表示部に、プレーヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルを表示させ、プレーヤーが前記操作部を操作してジャンルを選択した場合には、前記プレーヤーの前記選択されたジャンルのレベルに基づいて決定された問題を出題することを特徴とする。

40

【0007】

本発明の一態様によるゲームシステムは、操作部と表示部と記憶部と制御部を有し、プレーヤーにより操作される複数のゲーム装置と、記憶部と制御部を有し、前記複数のゲーム装置を制御する制御装置とを備え、複数のプレーヤーにより複数のジャンルの問題を解答するクイズゲームを実行するゲームシステムであって、少なくとも前記制御装置の記憶

50

部には、各プレーヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルが記憶され、前記ゲーム装置の制御部は、前記表示部に、対戦するプレーヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルを比較した比較結果を表示させ、前記対戦するプレーヤーの一方のプレーヤーが前記操作部を操作して一のジャンルを選択した場合には、前記一のジャンルについて前記一方のプレーヤーの前記一のジャンルの前記比較結果に基づいた数の問題を出題することを特徴とする。

【0008】

本発明の一態様によるゲームシステムは、操作部と表示部と記憶部と制御部を有し、プレーヤーにより操作される複数のゲーム装置と、記憶部と制御部を有し、前記複数のゲーム装置を制御する制御装置とを備え、複数のプレーヤーにより複数のジャンルの問題を解答するクイズゲームを実行するゲームシステムであって、少なくとも前記制御装置の記憶部には、各プレーヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルが記憶され、前記ゲーム装置の制御部は、前記表示部に、対戦するプレーヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルを比較した比較結果を表示させ、前記対戦するプレーヤーの一方のプレーヤーが一のジャンルを選択し、前記対戦するプレーヤーの他方のプレーヤーが他のジャンルを選択した場合には、前記一のジャンルについて前記一方のプレーヤーの前記一のジャンルの前記比較結果に基づいた数の問題と、前記他のジャンルについて前記他方のプレーヤーの前記他のジャンルの前記比較結果に基づいた数の問題とを混ぜて出題することを特徴とする。

10

【0009】

上述したゲームシステムにおいて、前記対戦するプレーヤーの一方のプレーヤーが操作するゲーム装置と、前記対戦するプレーヤーの他方のプレーヤーが操作するゲーム装置とは異なり、前記ゲーム装置の制御部は、前記表示部に、前記比較結果を、前記ゲーム装置を操作するプレーヤーのレベルが対戦するプレーヤーのレベルに対する優劣として表示するようにしてもよい。

20

【0010】

上述したゲームシステムにおいて、前記ゲーム装置の制御部は、前記表示部に、前記比較結果を、前記ゲーム装置を操作するプレーヤーのレベルが対戦するプレーヤーのレベルに対して優勢であるか、互角であるか、劣勢であるかで表示させ、前記比較結果が優勢であれば、そのジャンルの問題数をより多く出題し、前記比較結果が劣勢であれば、そのジャンルの問題数をより少なく出題するようにしてもよい。

30

【0011】

上述したゲームシステムにおいて、前記ゲーム装置の制御部は、前記プレーヤーが選択したジャンルの問題の他に、ジャンルを限定しないノンジャンルの問題を加えて出題するようにしてもよい。

【0012】

上述したゲームシステムにおいて、前記制御装置は、前記プレーヤーについての前記ジャンルのレベルと、前記プレーヤーが所属するチームのチームメンバーについての当該ジャンルのレベルとを比較し、その比較結果に基づいて前記プレーヤーについての当該ジャンルのレベルの表示を補正する表示補正情報を付与し、前記ゲーム装置の制御部は、前記表示部に、前記表示補正情報に基づいて前記プレーヤーについての当該ジャンルのレベルを補正して表示するようにしてもよい。

40

【0013】

上述したゲームシステムにおいて、前記プレーヤーの当該ジャンルは、前記プレーヤーについての前記複数のジャンルのうち、最もレベルの高い得意ジャンル、又は、最もレベルの低い苦手ジャンルであるようにしてもよい。

【0014】

上述したゲームシステムにおいて、前記プレーヤーが属するチームのチームメンバーの少なくともいずれかについての当該ジャンルのレベルが、前記プレーヤーについての当該ジャンルのレベルよりも高い場合には、前記表示補正情報は、前記プレーヤーについての

50

当該ジャンルのレベルの表示をレベルアップさせる情報であるようにしてもよい。

【0015】

上述したゲームシステムにおいて、前記プレーヤーにより操作される前記ゲーム装置の制御部は、前記ゲーム装置の表示部に、前記表示補正情報に基づいて補正されたことがわかるように、前記プレーヤーについての当該ジャンルのレベルを補正して表示し、前記プレーヤーに対戦する対戦プレーヤーより操作される前記ゲーム装置の制御部は、前記ゲーム装置の表示部に、前記表示補正情報に基づいて補正されたことがわからないように、前記プレーヤーについての当該ジャンルのレベルを補正して表示するようにしてもよい。

【0016】

上述したゲームシステムにおいて、前記制御装置は、前記プレーヤーについての前記ジャンルのレベルを、前記プレーヤーが所属するチームのチームメンバーについての当該ジャンルのレベルに基づいて補正するようにしてもよい。

【0017】

上述したゲームシステムにおいて、前記制御装置は、前記プレーヤーについての前記複数のジャンルのうち、前記プレーヤーが得意とする得意ジャンル又は前記プレーヤーが苦手とする苦手ジャンルのレベルを、前記プレーヤーが所属するチームのチームメンバーについての当該ジャンルのレベルに基づいて補正するようにしてもよい。

【0018】

上述したゲームシステムにおいて、前記制御装置は、前記プレーヤーが属するチームのチームメンバーの少なくともいずれかについての当該ジャンルのレベルが、前記プレーヤーについての当該ジャンルのレベルよりも高い場合には、前記プレーヤーについての当該ジャンルのレベルをレベルアップするように補正するようにしてもよい。

【0019】

上述したゲームシステムにおいて、前記プレーヤーにより操作される前記ゲーム装置の制御部は、前記ゲーム装置の表示部に、前記プレーヤーについての当該ジャンルのレベルが補正されたことがわかるように表示し、前記プレーヤーに対戦する対戦プレーヤーより操作される前記ゲーム装置の制御部は、前記ゲーム装置の表示部に、前記プレーヤーについての当該ジャンルのレベルが補正されたことがわからないように表示するようにしてもよい。

【0020】

本発明の一態様によるゲームシステムは、複数のグループにグループ分けされた複数の問題データの中から選択された任意の問題を複数のプレーヤーに共通に出題することにより対戦クイズゲームを実現する対戦クイズゲームシステムであって、前記複数のグループのそれぞれに対する各プレーヤーのレベル情報を、該プレーヤーと関連づけて記録手段に記録させるグループレベル記録手段、各プレーヤーに前記複数のグループを示すグループ情報と、該グループのそれぞれに対するプレーヤーのレベル情報とを示すグループレベル一覧画像を生成して表示手段に出力するグループレベル表示制御手段、前記グループレベル記録手段から、対戦を行う各プレーヤーの、グループ毎のグループレベル情報を読み出して、対戦を行う各プレーヤー同士の前記グループレベルの優劣をグループ毎に求めるグループレベル比較手段、前記グループレベル比較手段の比較結果を前記グループレベル一覧画像に表示させるグループレベル比較表示制御手段、各プレーヤーに当該グループを選択させるグループ選択手段、前記グループレベル比較手段による比較結果に基づいて、対戦者によって選択されたグループから出題するクイズ問題の数を決定する選択グループ出題数決定手段、前記選択グループ出題数決定手段により決定された選択グループ出題数に基づいて、複数のグループにグループ分けされた複数の問題データを記憶した問題データ記憶手段から問題データを選択して、対戦者のそれぞれに共通の問題を出題する出題決定手段、各プレーヤーのクイズ解答結果に基づいて勝敗を決定する勝敗判定手段、を備えたことを特徴とする。

【0021】

上述したゲームシステムにおいて、対戦開始からの経過時間を計時する計時手段、前記

経過時間が所定の対戦制限時間に達したか否かを判定し、達した場合は前記勝敗判定手段に勝敗判定を行わせる対戦時間制限手段、を更に備えるようにしてもよい。

【0022】

上述したゲームシステムにおいて、前記選択されたグループからの出題数が前記選択グループ出題数に達した時点で、前記経過時間が所定の対戦制限時間に達していないとき、前記出題決定手段に、前記対戦者が選択していないグループから問題データを選択させる出題ジャンル制限解除手段を更に備えるようにしてもよい。

【発明の効果】

【0023】

本願発明によれば、ゲーム装置の表示部に、プレーヤーについての複数のジャンル毎のレベルを表示させ、プレーヤーがゲーム装置の操作部を操作してジャンルを選択した場合には、プレーヤーの選択されたジャンルのレベルに基づいて決定された問題を出題するようにしたので、レベルの相違するプレーヤー同士でも緊張感をもってゲームを楽しむことができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0024】

〔第1実施形態〕

本発明の第1実施形態によるゲームシステムについて図面を用いて説明する。

【0025】

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

【0026】

（ゲームシステムの概要）

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

【0027】

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

【0028】

プレーヤーはゲーム装置12にコインを投入してクイズゲームを行う。ゲーム装置12にはICカードであるメンバーズカード16を読み取るためのICカードI/F（インターフェース）18が設けられている。メンバーズカード16には固有のID番号が記載されている。

【0029】

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

【0030】

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

【0031】

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

【0032】

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

【0033】

（ゲーム装置の構成）

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

【0034】

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

【0035】

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

【0036】

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

【0037】

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

【0038】

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

【0039】

バスアービタ44には通信インターフェース62が接続されている。通信インターフェース62はモデム64を介して電話回線等の外部ネットワークに接続される。ゲーム装置1

10

20

30

40

50

2はモデム64により電話回線を介してインターネットに接続され、他のゲーム装置12やネットワークサーバ30等との通信が可能となる。なお、通信インターフェース62及びモデム64は電話回線を使用するものであるが、電話回線を使用するターミナルアダプタ(TA)やルータ、ケーブルテレビ回線を使用するケーブルモデム、携帯電話やPHSを利用して無線通信手段、光ファイバを用いた光ファイバ通信手段等の他の通信方法を利用してもよい。

【0040】

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

10

【0041】

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

【0042】

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

20

【0043】

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

【0044】

なお、ゲーム装置12は、アミューズメント施設やゲームカフェ等の店舗に設置されるゲーム装置に限定されるものではなく、家庭用のゲーム装置やパーソナルコンピュータ、携帯型電子ゲーム機、携帯電話やPDA等の電子装置、ゲーム情報処理装置でもよい。

【0045】

(クイズゲームの概要)

本実施形態によるゲームシステムにおけるクイズゲームの概要について説明する。

30

【0046】

本実施形態のゲームシステムは、全国のアミューズメント施設内に設置されたゲーム装置がインターネットを介して接続されており、地域的に離れた多数のプレーヤーがクイズゲームに参加することができる。

【0047】

本実施形態のクイズゲームは、多数のプレーヤーが参加するクイズゲームであるが、従来のように、多数のプレーヤーが同時に参加するクイズゲームではなく、1人のプレーヤーと1人のプレーヤーが対戦する対戦形式のクイズゲームを基本としている。そして、対戦形式のクイズゲームを複数回行うことにより、多数のプレーヤーの優勝者を決めるようにしている。

40

【0048】

例えば、8名のプレーヤーA~Hが参加する場合には、図4(a)に示すように、プレーヤーAとプレーヤーBとプレーヤーCとプレーヤーDを1組としてリーグ戦を行い、プレーヤーEとプレーヤーFとプレーヤーGとプレーヤーHを2組としてリーグ戦を行い、1組の上位2人のプレーヤーと2組の上位2人のプレーヤーによりトーナメント戦を行い、優勝者を決める。このようにすることにより、初心者のプレーヤーでも少なくとも3回はゲームに参加することができ、ゲームを楽しむことができる。

【0049】

50

また、12人のプレーヤーA～Lが参加する場合には、図4(b)に示すように、トーナメントにより優勝者を決める。1回戦は、プレーヤーAとプレーヤーB、プレーヤーBとプレーヤーC、…、プレーヤーKとプレーヤーLにより対戦形式のクイズゲームを行い、2回戦は、それらの勝者に敗者復活した2人のプレーヤーを加えて対戦形式のクイズゲームを行い、その後は、準決勝戦、決勝戦としての対戦形式のクイズゲームを行い、優勝プレーヤーを決定する。敗者復活戦を行うことにより、プレーヤーがゲームに参加する機会を増やすことができる。

【0050】

このように、本実施形態では対戦形式のクイズゲームにより進行するので、従来のように単に知識量を競い合うのではなく、全てのプレーヤーがゲームに参加することができ、しかも、相手プレーヤーと戦うという緊迫感や面白さを味わうことができる。

10

【0051】

(データテーブル)

本実施形態によるゲームシステムにおける各種ゲームデータについて図5乃至図8を用いて説明する。

【0052】

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

【0053】

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

20

【0054】

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

【0055】

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

30

【0056】

(メンバーズカードのデータテーブル)

本実施形態によるゲームシステムにおけるメンバーズカードのデータテーブルについて、図5を用いて説明する。

【0057】

本実施形態のゲームシステムでは、プレーヤーはメンバーズカード16を読み取らせて、クイズゲームに参加する。メンバーズカード16であるICカードには、図5に示すデータテーブル100が格納されている。

【0058】

40

メンバーズカードのデータテーブル100は、次の各欄により構成されている。

1. メンバーズカードを発行した店舗情報を示す「店舗ID」欄
2. プレーヤーに割当てられたユーザーID情報を示す「UID」欄
3. プレーヤーの名前を示す「名前」欄
4. プレーヤーのニックネームを示す「ニックネーム」欄
5. プレーヤーが選択したキャラクタを示す「選択キャラクタ」欄
6. ゲームの各ジャンルのレベルを示す「レベル」欄

6. 「レベル」欄は、ジャンル別の次の各「レベル」欄により構成されている。

61. プレーヤーの自然科学ジャンルのクイズに対する能力を示す「自然科学ジャンルのレベル」欄

50

62. プレーヤーの言語・文学ジャンルのクイズに対する能力を示す「言語・文学ジャンルのレベル」欄

63. プレーヤーの歴史・地理・社会ジャンルのクイズに対する能力を示す「自然科学ジャンルのレベル」欄

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

65. プレーヤーの漫画・アニメ・ゲームジャンルのクイズに対する能力を示す「漫画・アニメ・ゲームジャンルのレベル」欄

66. プレーヤーのスポーツジャンルのクイズに対する能力を示す「スポーツジャンルのレベル」欄

67. プレーヤーのファッション・グルメジャンルのクイズに対する能力を示す「ファッション・グルメジャンルのレベル」欄

68. プレーヤーの趣味・雑学ジャンルのクイズに対する能力を示す「趣味・雑学ジャンルのレベル」欄

(プレーヤーのジャンルレベルの決定方法)

ここで、プレーヤーのジャンルレベルの決定方法について説明する。

【0059】

本実施形態では、プレーヤーの問題ジャンル毎のレベルはポイント制を基本として決定する。クイズ問題に正解するとポイントが付与される。付与されるポイントは問題により異なる。また、後述する特性により通常の1.5倍のポイントや2.0倍のポイントが付与されることもある。

【0060】

例えば、最初は0ポイントであるから「レベル1」から始まる。ポイントが蓄積され10ポイントになると「レベル2」に上がる。更にポイントが蓄積され、15ポイントで「レベル3」に上がり、20ポイントで「レベル4」に上がり、25ポイントで「レベル5」に上がり、30ポイントで「レベル6」に上がり、35ポイントで「レベル7」に上がり、40ポイントで「レベル8」に上がり、45ポイントで「レベル9」に上がり、50ポイントで「レベル10」に上がる。「レベル10」が最大であり「レベルMAX」とも称している。

【0061】

ただし、直近の所定問題数でのポイントしか蓄積しないようにしている。例えば、直近100問で獲得したポイントによりレベルを決定する。プレーヤーには好不調の波があり、最近の状態をレベルに反映させるためである。

【0062】

本実施形態では、プレーヤーの問題ジャンル毎のレベルはポイント制を基本とし、正解率では決定していない。これは、ポイント制の方が、プレーヤーのゲーム参加への意欲を正確に反映させることができるからである。

【0063】

なお、プレーヤーのジャンルレベルの決定方法としては、上述した決定方法とは異なる他の方法でもよい。例えば、プレーヤーのジャンルレベルを問題の正解率にしたがって決定してもよい。

【0064】

これらを包括すると「ジャンルレベル」とは「当該ジャンルの問題に正答することによって変動する回答レベルパラメータ値に基づいて決定される回答レベル」ということができる。

【0065】

(サーバのプレーヤーデータテーブル)

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

【0066】

サーバ 30 の記憶手段には、登録されているプレーヤーに関するプレーヤーデータテーブル 110 と、システム側で用意する CPU プレーヤーに関する CPU プレーヤーデータテーブル 120 が格納され、管理されている。

【0067】

プレーヤーデータテーブル 110 を図 6 (a) に示す。プレーヤーデータテーブル 110 は、次の各欄により構成されている。

1. プレーヤーのメンバーズカードを発行した店舗情報を示す「店舗 ID」欄
2. プレーヤーに割当てられたユーザー ID 情報を示す「UID」欄
3. プレーヤーの名前を示す「名前」欄
4. プレーヤーのニックネームを示す「ニックネーム」欄
5. プレーヤーが選択したキャラクタを示す「選択キャラクタ」欄
6. ゲームの各ジャンルのレベルを示す「レベル」欄
7. プレーヤーのゲームの履歴を示す「プレー履歴」欄

10

6. 「レベル」欄は、ジャンル別の次の各「レベル」欄により構成されている。

61. プレーヤーの自然科学ジャンルのクイズに対する能力を示す「自然科学ジャンルのレベル」欄
62. プレーヤーの言語・文学ジャンルのクイズに対する能力を示す「言語・文学ジャンルのレベル」欄
63. プレーヤーの歴史・地理・社会ジャンルのクイズに対する能力を示す「自然科学ジャンルのレベル」欄
64. プレーヤーのエンターテインメントのクイズに対する能力を示す「エンターテインメントジャンルのレベル」欄
65. プレーヤーの漫画・アニメ・ゲームジャンルのクイズに対する能力を示す「漫画・アニメ・ゲームジャンルのレベル」欄
66. プレーヤーのスポーツジャンルのクイズに対する能力を示す「スポーツジャンルのレベル」欄
67. プレーヤーのファッション・グルメジャンルのクイズに対する能力を示す「ファッション・グルメジャンルのレベル」欄
68. プレーヤーの趣味・雑学ジャンルのクイズに対する能力を示す「趣味・雑学ジャンルのレベル」欄

20

30

CPU プレーヤーデータテーブル 110 を図 6 (b) に示す。CPU プレーヤーデータテーブル 110 は、次の各欄により構成されている。

1. CPU プレーヤーに割当てられたユーザー ID 情報を示す「UID」欄
2. CPU プレーヤーのニックネームを示す「ニックネーム」欄
3. CPU プレーヤーが選択したキャラクタを示す「選択キャラクタ」欄
4. ゲームの各ジャンルのレベルを示す「レベル」欄
5. CPU プレーヤーのゲームの履歴を示す「プレー履歴」欄

4. 「レベル」欄は、次の各「レベル」欄により構成されている。

41. CPU プレーヤーの自然科学ジャンルのクイズに対する能力を示す「自然科学ジャンルのレベル」欄
42. CPU プレーヤーの言語・文学ジャンルのクイズに対する能力を示す「言語・文学ジャンルのレベル」欄
43. CPU プレーヤーの歴史・地理・社会ジャンルのクイズに対する能力を示す「自然科学ジャンルのレベル」欄
44. CPU プレーヤーのエンターテインメントのクイズに対する能力を示す「エンターテインメントジャンルのレベル」欄
45. CPU プレーヤーの漫画・アニメ・ゲームジャンルのクイズに対する能力を示す「漫画・アニメ・ゲームジャンルのレベル」欄
46. CPU プレーヤーのスポーツジャンルのクイズに対する能力を示す「スポーツジャンルのレベル」欄

40

50

47. CPUプレイヤーのファッション・グルメジャンルのクイズに対する能力を示す「ファッション・グルメジャンルのレベル」欄

48. CPUプレイヤーの趣味・雑学ジャンルのクイズに対する能力を示す「趣味・雑学ジャンルのレベル」欄

(ゲーム装置のプレイヤーデータテーブル)

本実施形態によるゲームシステムにおけるゲーム装置12に格納されているプレイヤーデータテーブルについて、図7を用いて説明する。

【0068】

ゲーム装置12の記憶手段には、ゲーム装置12を使用するプレイヤーのプレイヤーゲームデータテーブル130と、対戦する相手側のプレイヤーの対戦プレイヤーゲームデータテーブル140とが記憶される。

10

【0069】

プレイヤーデータテーブル130を図7(a)に示す。プレイヤーデータテーブル130は、対戦時に、サーバ30から読み出され、ゲーム装置12の記憶手段に記憶される。プレイヤーデータテーブル130の構成は、サーバ30の記憶手段に登録されている図6(a)に示すプレイヤーデータテーブル110と同様であるので説明を省略する。

【0070】

対戦する相手側の対戦プレイヤーデータテーブル140を図7(b)に示す。対戦プレイヤーデータテーブル140は、対戦時に、サーバ30から読み出され、ゲーム装置12の記憶手段に記憶される。対戦プレイヤーデータテーブル140の構成は、サーバ30の記憶手段に登録されている図6(a)に示すプレイヤーデータテーブル110と同様であるので説明を省略する。

20

【0071】

(問題データベース)

本実施形態によるゲームシステムで使用する問題データベースについて、図8を用いて説明する。

【0072】

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

【0073】

問題データベース150を図8に示す。問題データベース150は、ジャンル別の問題により構成されている。

30

【0074】

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

【0075】

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

40

【0076】

(マッチング処理)

本実施形態によるゲームシステムにおけるマッチング処理について説明する。

【0077】

本実施形態のクイズゲームは、多数のプレイヤーが参加するクイズゲームであり。1人のプレイヤーと1人のプレイヤーが対戦する対戦形式のクイズゲームを基本とし、この対戦形式のクイズゲームを複数回行うトーナメントにより優勝者を決定する。

【0078】

本実施形態におけるトーナメントのマッチング方法について説明する。

50

【0079】

各プレイヤーが、メンバーズカード16をゲーム装置12に読み取らせて、クイズゲームにログインすると、ゲーム装置12はメンバーズカード16の識別情報を読み取り、サーバ30に送信する。

【0080】

プレイヤーがメニューから全国対戦を選択すると、ゲーム装置12はサーバ30にマッチングリクエストを送信する。

【0081】

ゲーム装置12からのマッチングリクエストを受信したサーバ30は、そのとき、マッチングリクエストを送信してきた他のゲーム装置12を検索し、トーナメントに必要な台数、例えば、図4(a)の試合形式であれば8台のゲーム装置12をランダムに選択する。また、図4(b)の試合形式であれば12台のゲーム装置12をランダムに選択する。

10

【0082】

マッチングリクエストを送信してきたゲーム装置12の台数が不足している場合には、サーバ30は、CPUプレイヤーを追加して選択し、マッチングを行う。CPUプレイヤーの選択は、ランダムに行ってもよいし、既にマッチングされているプレイヤーのレベルにあわせて行ってもよい。

【0083】

サーバ30は、複数台のゲーム装置12のマッチングが完了すると、複数台のゲーム装置12からマスターとなるゲーム装置12をランダムに決定する。

20

【0084】

マスターとなったゲーム装置12は、サーバ30を介して、自分を含む12台のゲーム装置12にセッションを作成するリクエストを送信する。

【0085】

次に、セッションを作成するリクエストを受信した12台のゲーム装置12は、それぞれ、自分のプレイヤーのプロフィール情報を、サーバ30を介して、自分を含む12台のゲーム装置12に送信する。これにより、12台のゲーム装置12は、マッチングされたプレイヤーのプロフィール情報を獲得する。これらプロフィール情報は各ゲーム装置12の記憶手段に格納される。

【0086】

30

次に、マスターとなるゲーム装置12は、所定のルールに基づいて、マッチングした12台のゲーム装置12のプレイヤーのトーナメント表を作成する。

【0087】

次に、マスターとなるゲーム装置12は、作成したトーナメント表をサーバ30に送信し、サーバ30は受信したトーナメント表を12台のゲーム装置12に送信する。これにより、12台のゲーム装置12は、トーナメント表を獲得する。このトーナメント表は各ゲーム装置12の記憶手段に格納される。

【0088】

次に、サーバ30が、トーナメント表に基づいて対戦をする2台のゲーム装置12に対戦リクエストを送信する。このとき、対戦する2台のゲーム装置12の一方をマスター、他方をスレーブと定め、その旨のリクエストを2台のゲーム装置12に送信する。

40

【0089】

2台のゲーム装置12は、これらリクエストを受信し、その後は、マスター側のゲーム装置12の制御の下に対戦ゲームを行う。

【0090】

(対戦ゲーム処理)

本実施形態によるゲームシステムにおける対戦ゲーム処理について図9及び図10のフローチャートを用いて説明する。

【0091】

図9及び図10のフローチャートでは、マスター側プレイヤーの動作、マスター側ゲー

50

ム装置 1 2 の処理、サーバ 3 0 の処理、スレーブ側ゲーム装置 1 2 の処理、スレーブ側プレイヤーの動作と共に、それらの処理間の関係も示している。

【0092】

本実施形態による対戦ゲーム処理の概要について説明する。対戦ゲーム処理はトーナメント中の一ゲームとして行われるものであり、2 人のプレイヤーにより対戦形式でクイズゲームを行う。対戦する 2 台のゲーム装置 1 2 の一方をマスター、他方をスレーブと定めている。

【0093】

(ログイン・マッチング処理)

まず、マスター側プレイヤーは、マスター側ゲーム装置 1 2 の IC カード I / F (インターフェース) 1 8 にメンバーズカード 1 6 を挿入する (ステップ A 0 1)。マスター側ゲーム装置 1 2 は、挿入されたメンバーズカード 1 6 から、図 5 に示すメンバーズカード 1 6 の識別情報を読み込み、マスター側ゲーム装置 1 2 の自己のプレイヤーデータテーブル 1 3 0 (図 7 (a)) に格納すると共に、サーバ 3 0 に送信する (ステップ B 0 1)。

【0094】

サーバ 3 0 は、マスター側ゲーム装置 1 2 からのマスター側プレイヤーのメンバーズカード 1 6 の識別情報を受信し (ステップ C 0 1)、サーバ 3 0 におけるプレイヤーデータテーブル 1 1 0 (図 6 (a)) に格納する。

【0095】

また、スレーブ側プレイヤーは、スレーブ側ゲーム装置 1 2 の IC カード I / F (インターフェース) 1 8 にメンバーズカード 1 6 を挿入する (ステップ E 0 1)。スレーブ側ゲーム装置 1 2 は、挿入されたメンバーズカード 1 6 から、図 5 に示すメンバーズカード 1 6 の識別情報を読み込み、スレーブ側ゲーム装置 1 2 の自己のプレイヤーデータテーブル 1 3 0 (図 7 (a)) に格納すると共に、サーバ 3 0 に送信する (ステップ D 0 1)。

【0096】

サーバ 3 0 は、スレーブ側ゲーム装置 1 2 からのスレーブ側プレイヤーのメンバーズカード 1 6 の識別情報を受信し (ステップ C 0 1)、サーバ 3 0 におけるプレイヤーデータテーブル 1 1 0 (図 6 (a)) に格納する。

【0097】

次に、サーバ 3 0 は、マスター側プレイヤーとスレーブ側プレイヤーの対戦を決定し、受信したスレーブ側プレイヤーの識別情報をマスター側ゲーム装置 1 2 に送信し、マスター側プレイヤーの識別情報をスレーブ側ゲーム装置 1 2 に送信する (ステップ C 0 2)。

【0098】

マスター側ゲーム装置 1 2 は、サーバ 3 0 から送信されたスレーブ側プレイヤーの識別情報を受信し (ステップ B 0 2)、マスター側ゲーム装置 1 2 の対戦相手のプレイヤーデータテーブル 1 4 0 (図 7 (b)) に格納する。

【0099】

スレーブ側ゲーム装置 1 2 は、サーバ 3 0 から送信されたマスター側プレイヤーの識別情報を受信し (ステップ D 0 2)、スレーブ側ゲーム装置 1 2 の対戦相手のプレイヤーデータテーブル 1 4 0 (図 7 (b)) に格納する。

【0100】

なお、サーバ 3 0 は、ステップ C 0 2 で、マスター側プレイヤーの識別情報とスレーブ側プレイヤーの識別情報とをそれぞれマスター側ゲーム装置 1 2 とスレーブ側ゲーム装置 1 2 に送信するようにしてもよい。

【0101】

そして、マスター側ゲーム装置 1 2 は、ステップ B 0 2 で、サーバ 3 0 から送信されたマスター側プレイヤーの識別情報とスレーブ側プレイヤーの識別情報を受信し、スレーブ側ゲーム装置 1 2 は、ステップ D 0 2 で、サーバ 3 0 から送信されたマスター側プレイヤーの識別情報とスレーブ側プレイヤーの識別情報を受信する。

【0102】

10

20

30

40

50

ここまでの処理は、前述したマッチング処理において既に完了していてもよい。マッチング処理の後に、プレイヤーが別のゲーム装置 1 2 でログインした場合には、上述した処理が行われる。

【0103】

(ジャンル選択処理)

対戦する 2 人のプレイヤーによるログイン処理及びマッチング処理が完了すると、マスター側ゲーム装置 1 2 のディスプレイモニタ 3 4 に、図 1 1 乃至図 1 3 に示すようなジャンル選択画面を表示する(ステップ B 0 3)。

【0104】

ジャンル選択画面には、まず、図 1 1 に示すように、中央に、クイズのジャンル(自然科学ジャンル、言語・文学ジャンル、歴史・地理・社会ジャンル、エンターテインメントジャンル、漫画・アニメ・ゲームジャンル、スポーツジャンル、ファッション・グルメジャンル、趣味・雑学ジャンル)と、セレクト問題数と、決定ボタンとが表示されている。セレクト問題数は玉の個数により表示される。図 1 1 では標準問題数として 2 個の玉が表示されている。玉にはジャンル名が記載されている。

10

【0105】

次に、対戦者とのジャンル毎のレベル比較のために、図 1 2 に示す、クイズのジャンル欄とセレクト問題数欄の間が広がるアニメーション表示を経て、図 1 3 に示すようなジャンル選択画面となる。

【0106】

ジャンル選択画面には、図 1 3 に示すように、クイズのジャンル(自然科学ジャンル、言語・文学ジャンル、歴史・地理・社会ジャンル、エンターテインメントジャンル、漫画・アニメ・ゲームジャンル、スポーツジャンル、ファッション・グルメジャンル、趣味・雑学ジャンル)と、各ジャンルの自分のレベルと、対戦相手のレベルと、レベルの比較結果と、セレクト問題数と、決定ボタンとが表示されている。

20

【0107】

ジャンル選択画面では、図 7 (a) のプレイヤーデータテーブル 1 3 0 と対戦プレイヤーデータテーブル 1 4 0 に基づいて、クイズの各ジャンルについて、対戦相手とレベルと比較し、その比較結果と、比較結果に基づいたセレクト問題数が表示されている。

【0108】

比較結果は「優勢」「互角」「劣勢」の 3 段階で表示する。セレクト問題数は、「互角」の場合に標準の 2 問とし、「優勢」の場合は標準の 2 問に 1 問を加えて 3 問とし、「劣勢」の場合は標準の 2 問から 1 問を引いて 1 問とする。セレクト問題数はジャンル名が記載された玉の個数で表示される。

30

【0109】

自然科学ジャンルでは、自己の「レベル 4」に対して対戦相手は「レベル 1」であるから、比較結果は「優勢」となり、セレクト問題数は「3 問」となる。

【0110】

言語・文学ジャンルでは、自己の「レベル 4」に対して対戦相手は「レベル 5」であるから、比較結果は「劣勢」となり、セレクト問題数は「1 問」となる。

40

【0111】

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

【0112】

エンターテインメントジャンルでは、自己の「レベル MAX (4 5 G P)」に対して対戦相手は「レベル 1」であるから、比較結果は「優勢」となり、セレクト問題数は「3 問」となる。

【0113】

「G P」はジャンルポイントと称される一種の経験値である。レベル MAX のプレイヤーについては、相手もレベル MAX の場合、プレイヤーの優劣がわからないので、レベル

50

表示に加えてジャンルポイントを付加的に記載する。なお、レベルMAXより下のレベルについてもジャンルポイントを付加的に記載してもよい。

【0114】

漫画・アニメ・ゲームジャンルでは、自己の「レベル1」に対して対戦相手も「レベル1」であるから、比較結果は「互角」となり、セレクト問題数は「2問」となる。

【0115】

スポーツジャンルでは、自己の「レベルMAX（23GP）」に対して対戦相手は「レベルMAX（62GP）」であるから、比較結果は「互角」となり、セレクト問題数は「2問」となる。

【0116】

ファッション・グルメジャンルでは、自己の「レベル2」に対して対戦相手は「レベル6」であるから、比較結果は「劣勢」となり、セレクト問題数は「1問」となる。

【0117】

趣味・雑学ジャンルでは、自己の「レベル4」に対して対戦相手は「レベル1」であるから、比較結果は「優勢」となり、セレクト問題数は「3問」となる。

【0118】

比較の結果、優勢なレベル欄には目立つようなマークが付される。図13に示すように、自分のレベル欄では、自然科学ジャンルとエンターテインメントジャンルと趣味・雑学ジャンルにマークが付され、対戦相手のレベル欄では、語学・文学ジャンルとファッション・グルメジャンルにマークが付されている。これらはジャンル選択の際の目印となる。

【0119】

このように、本実施形態では、レベルの絶対値とは無関係に、自分のレベルと対戦相手のレベルの比較結果だけに基づいて、「優勢」「互角」「劣勢」を判断し、それに基づいてセレクト問題数が決定される。

【0120】

一方、スレーブ側ゲーム装置12のディスプレイモニタ34にも、図11乃至図13と同様なジャンル選択画面が表示される（ステップD03）。

【0121】

ジャンル選択画面として、まず、図11と同様な画面が表示され、図12と同様な画面を経て、図13と同様なジャンル選択画面が表示される。ただし、図11、12、13とは、自分ジャンルレベルと対戦相手ジャンルレベルが入れ替わる。

【0122】

例えば、ジャンル選択画面では、図14に示すように、自分ジャンルレベルと対戦相手ジャンルレベルとが、図13とは反対に表示され、比較結果、セレクト問題数もそれに応じて異なる。

【0123】

図14に示すように、自然科学ジャンルでは、自己ジャンルレベルは「レベル1」となり、対戦相手ジャンルレベルは「レベル4」となり、比較結果は「劣勢」となり、セレクト問題数は「1問」となる。

【0124】

言語・文学ジャンルでは、自己ジャンルレベルは「レベル5」に対して対戦相手ジャンルレベルは「レベル4」となり、比較結果は「優勢」となり、セレクト問題数は「3問」となる。

【0125】

歴史・地理・社会ジャンルでは、自己ジャンルレベルは「レベル2」となり、対戦相手ジャンルレベルは「レベル2」となり、比較結果は「互角」となり、セレクト問題数は「2問」となる。

【0126】

エンターテインメントジャンルでは、自己ジャンルレベルは「レベル1」となり、対戦相手ジャンルレベルは「レベルMAX（45GP）」となり、比較結果は「劣勢」となり、

10

20

30

40

50

セレクト問題数は「1問」となる。

【0127】

漫画・アニメ・ゲームジャンルでは、自己ジャンルレベルは「レベル1」となり、対戦相手ジャンルレベルは「レベル1」となり、比較結果は「互角」となり、セレクト問題数は「2問」となる。

【0128】

スポーツジャンルでは、自己ジャンルレベルは「レベルMAX（62GP）」となり、対戦相手ジャンルレベルは「レベルMAX（23GP）」となり、比較結果は「互角」となり、セレクト問題数は「2問」となる。

【0129】

ファッション・グルメジャンルでは、自己ジャンルレベルは「レベル6」となり、対戦相手ジャンルレベルは「レベル2」となり、比較結果は「優勢」となり、セレクト問題数は「3問」となる。

【0130】

趣味・雑学ジャンルでは、自己ジャンルレベルは「レベル1」となり、対戦相手ジャンルレベルは「レベル4」となり、比較結果は「劣勢」となり、セレクト問題数は「1問」となる。

【0131】

次に、マスター側プレーヤーが、図13のジャンル選択画面を見て、選択したジャンルの決定ボタンにタッチする（ステップA02）。マスター側ゲーム装置12は、タッチパネル24によりジャンル選択を検出し、選択したジャンル情報をサーバ30に送信する（ステップB04）。ここでは、マスター側プレーヤーは自己が優勢な「自然科学ジャンル」を選択したものとする。

【0132】

同様に、スレーブ側プレーヤーも、図13と同様なジャンル選択画面を見て、選択したジャンルの決定ボタンにタッチする（ステップE02）。スレーブ側ゲーム装置12は、タッチパネル24によりジャンル選択を検出し、選択したジャンル情報をサーバ30に送信する（ステップD04）。ここでは、スレーブ側プレーヤーは自己が優勢な「ファッション・グルメジャンル」を選択したものとする。

【0133】

なお、自分がジャンル選択を終了しても、対戦相手がジャンル選択をしている間は、図15に示すような画面を表示し、対戦相手がジャンル選択中であることをプレーヤーに知らせる。

【0134】

次に、サーバ30は、マスター側ゲーム装置12から送信された選択ジャンル（「自然科学ジャンル」）と、スレーブ側ゲーム装置12から送信された選択ジャンル「ファッション・グルメジャンル」とを受信し、それらをマスター側ゲーム装置12に送信する（ステップC03）。

【0135】

（問題構成の決定処理）

マスター側ゲーム装置12は、サーバ30から送信されたマスター側プレーヤーの選択ジャンル（「自然科学ジャンル」）と、スレーブ側プレーヤーの選択ジャンル「ファッション・グルメジャンル」を受信し、その優劣に基づいて、問題構成を決定する（ステップB05）。

【0136】

マスター側ゲーム装置12では、予め、図22（a）に示すような問題構成テーブル160を用意しておく。問題構成テーブル160は、出題順に問題のジャンルと特性を格納したテーブルである。

【0137】

特性とは、各問題に必要な応じて付与された特別な機能である。例えば、正解すると通

10

20

30

40

50

常の 1. 5 倍の得点が得られるとか、2. 0 倍の得点が得られるとかの機能である。

【0138】

問題構成は、マスター側プレーヤーが選択したジャンルとスレーブ側プレーヤーが選択したジャンルに基づいて決定される。ここでは、マスター側プレーヤーの選択による「自然科学ジャンル」の 3 問の問題と、スレーブ側プレーヤーの選択による「ファッション・グルメジャンル」の 3 問の問題とが既に決定している。

【0139】

マスター側ゲーム装置 12 は、図 22 (b) に示すように、「自然科学ジャンル」の 3 問の問題と「ファッション・グルメジャンル」の 3 問の問題が交互に出題されるように配列し、その後は「ノンジャンル」の問題を加えるようにして問題構成を決定する。

10

【0140】

第 1 問、第 3 問、第 5 問は「ファッション・グルメジャンル」の問題とし、第 2 問、第 4 問、第 6 問は「自然科学ジャンル」の問題とし、第 7 問以降は「ノンジャンル」の問題とする。

【0141】

特性はランダムに付与される。図 22 (b) では、第 7 問、第 10 問に「得点 1. 5 倍」の特典が付与され、第 8 問、第 12 問に「得点 2. 0 倍」の特典が付与される。

【0142】

(問題構成方法の変形例)

上述した問題構成方法の具体例を一般化し、その変形例も含めて詳細に説明する。

20

【0143】

一方のプレーヤーが選択したジャンル A の問題を「A 問題」と称することし、他方のプレーヤーが選択したジャンル B の問題を「B 問題」と称することとする。また、ノンジャンルの問題を「N 問題」と称することとする。

【0144】

上述した実施形態は、一方のプレーヤーのジャンル A のレベルが他方のプレーヤーのレベルに対して「優勢」の場合は「A 問題」を 3 問、「互角」の場合は「A 問題」を 2 問、「劣勢」の場合は「A 問題」を 1 問とする。

【0145】

同様に、他方のプレーヤーのジャンル B のレベルが他方のプレーヤーのレベルに対して「優勢」の場合は「B 問題」を 3 問、「互角」の場合は「B 問題」を 2 問、「劣勢」の場合は「B 問題」を 1 問とする。

30

【0146】

そして、上述した実施形態では、一方のプレーヤーのジャンル A のレベルが「優勢」で「A 問題」が 3 問、他方のプレーヤーのジャンル B のレベルが「優勢」で「B 問題」が 3 問の場合には、「A 問題」と「B 問題」を交互に出題するようにし、問題構成を、第 1 問 = 「A 問題」、第 2 問 = 「B 問題」、第 3 問 = 「A 問題」、第 4 問 = 「B 問題」、第 5 問 = 「A 問題」、第 6 問 = 「B 問題」、第 7 問 = 「N 問題」、第 8 問 = 「N 問題」、第 9 問 = 「N 問題」、第 10 問 = 「N 問題」、…とする。

【0147】

しかしながら、上記実施形態に限定されるものではない。「A 問題」が 3 問、「B 問題」が 3 問の場合、上記とは問題の順番を異ならせてもよい。例えば、問題構成を、第 1 問 = 「A 問題」、第 2 問 = 「B 問題」、第 3 問 = 「A 問題」、第 4 問 = 「A 問題」、第 5 問 = 「B 問題」、第 6 問 = 「B 問題」、第 7 問 = 「N 問題」、第 8 問 = 「N 問題」、第 9 問 = 「N 問題」、第 10 問 = 「N 問題」、…としてもよい。

40

【0148】

また、問題構成を、第 1 問 = 「A 問題」、第 2 問 = 「A 問題」、第 3 問 = 「B 問題」、第 4 問 = 「B 問題」、第 5 問 = 「A 問題」、第 6 問 = 「B 問題」、第 7 問 = 「N 問題」、第 8 問 = 「N 問題」、第 9 問 = 「N 問題」、第 10 問 = 「N 問題」、…としてもよい。

【0149】

50

また、問題構成を、第1問＝「A問題」、第2問＝「B問題」、第3問＝「B問題」、第4問＝「A問題」、第5問＝「A問題」、第6問＝「B問題」、第7問＝「N問題」、第8問＝「N問題」、第9問＝「N問題」、第10問＝「N問題」、…としてもよい。

【0150】

一方のプレイヤーのジャンルAのレベルが「優勢」で「A問題」が3問、他方のプレイヤーのジャンルBのレベルが「互角」で「B問題」が2問の場合には、例えば、問題構成を、第1問＝「A問題」、第2問＝「B問題」、第3問＝「A問題」、第4問＝「B問題」、第5問＝「A問題」、第6問＝「N問題」、第7問＝「N問題」、第8問＝「N問題」、第9問＝「N問題」、第10問＝「N問題」、…とする。なお、この問題の順番についてもこの例示の限りではなく、あらゆる変形が可能である。

10

【0151】

一方のプレイヤーのジャンルAのレベルが「優勢」で「A問題」が3問、他方のプレイヤーのジャンルBのレベルが「劣勢」で「B問題」が1問の場合には、例えば、問題構成を、第1問＝「A問題」、第2問＝「B問題」、第3問＝「A問題」、第4問＝「A問題」、第5問＝「N問題」、第6問＝「N問題」、第7問＝「N問題」、第8問＝「N問題」、第9問＝「N問題」、第10問＝「N問題」、…とする。なお、この問題の順番についてもこの例示の限りではなく、あらゆる変形が可能である。

【0152】

一方のプレイヤーのジャンルAのレベルが「互角」で「A問題」が2問、他方のプレイヤーのジャンルBのレベルが「互角」で「B問題」が2問の場合には、例えば、問題構成を、第1問＝「A問題」、第2問＝「B問題」、第3問＝「A問題」、第4問＝「B問題」、第5問＝「N問題」、第6問＝「N問題」、第7問＝「N問題」、第8問＝「N問題」、第9問＝「N問題」、第10問＝「N問題」、…とする。なお、この問題の順番についてもこの例示の限りではなく、あらゆる変形が可能である。

20

【0153】

一方のプレイヤーのジャンルAのレベルが「互角」で「A問題」が2問、他方のプレイヤーのジャンルBのレベルが「劣勢」で「B問題」が1問の場合には、例えば、問題構成を、第1問＝「A問題」、第2問＝「B問題」、第3問＝「A問題」、第4問＝「N問題」、第5問＝「N問題」、第6問＝「N問題」、第7問＝「N問題」、第8問＝「N問題」、第9問＝「N問題」、第10問＝「N問題」、…とする。なお、この問題の順番についてもこの例示の限りではなく、あらゆる変形が可能である。

30

【0154】

一方のプレイヤーのジャンルAのレベルが「劣勢」で「A問題」が1問、他方のプレイヤーのジャンルBのレベルが「劣勢」で「B問題」が1問の場合には、例えば、問題構成を、第1問＝「A問題」、第2問＝「B問題」、第3問＝「N問題」、第4問＝「N問題」、第5問＝「N問題」、第6問＝「N問題」、第7問＝「N問題」、第8問＝「N問題」、第9問＝「N問題」、第10問＝「N問題」、…とする。なお、この問題の順番についてもこの例示の限りではなく、あらゆる変形が可能である。

【0155】

なお、上述した実施形態は、レベルが「優勢」の場合はそのジャンルの問題を3問、「互角」の場合はそのジャンルの問題を2問、「劣勢」の場合はそのジャンルの問題を1問としているが、問題数はこれに限定されるものではない。

40

【0156】

更に、レベルの優劣に応じて問題数だけではなく、問題の難易度を異ならせてもよい、
(問題構成の表示処理)

次に、マスター側ゲーム装置12は、決定した問題構成テーブル160をサーバ30に送信する(ステップB06)。サーバ30は、マスター側ゲーム装置12からの問題構成テーブル160を受信し、マスター側ゲーム装置12とスレーブ側ゲーム装置12に送信する(ステップC04)。

【0157】

50

マスター側ゲーム装置 12 は、サーバ 30 からの問題構成テーブル 160 を受信し、ディスプレイモニタ 34 に表示する（ステップ B06）。

【0158】

このとき、図 16 乃至図 18 に示すように、問題構成決定の経過を演出的に表示する。

【0159】

まず、図 16 に示すように、ディスプレイモニタ 34 の画面中央に、対戦する 2 人のプレイヤーそれぞれについて、プレイヤーの名前と、選択したジャンルと、問題玉を表示する。画面中央右側には、「○○○○○○さんのセレクト」なる表示枠中に「自然科学」と 3 個の問題玉が表示され、「△△△△△△さんのセレクト」なる表示枠中に「ファッション・グルメ」と 3 個の問題玉が表示される。

10

【0160】

問題玉の表示方法について、図 21 を用いて説明する。ひとつの問題玉でひとつの問題を示す。問題玉にはジャンル名が記されている。

【0161】

図 21（a）は、自分がジャンル選択した結果得られた問題であるジャンル玉である。ジャンル玉には、ジャンル名（自然科学、言語・文学、歴史・地理・社会、エンターテイメント、漫画・アニメ・ゲーム、スポーツ、ファッション・グルメ、趣味・雑学）が記されている。

【0162】

図 21（b）は、対戦相手がジャンル選択した結果得られた問題であるジャンル玉である。ジャンル玉には、ハッチングが施され、ジャンル名（自然科学、言語・文学、歴史・地理・社会、エンターテイメント、漫画・アニメ・ゲーム、スポーツ、ファッション・グルメ、趣味・雑学）が記されている。

20

【0163】

図 21（c）は、その他の玉である。例えば、ランダムな問題を表す玉がある。特性が付与された玉には、特性の内容（「x1.5」「x2.0」等）が記されている。

【0164】

次に、図 17 に示すように、表示された問題玉が、ディスプレイモニタ 34 の画面下部にある問題ボックスに交互に投入される様子が動的に表示される。「ファッション・グルメ」の問題玉と、「自然科学」の問題玉が交互に問題ボックスに投入される。

30

【0165】

そして、最終的には、図 18 に示すように、決定した問題構成が、画面下部の問題ボックス中に問題玉の並びにより表示される。図 22（b）の問題構成テーブルの問題構成となるように、問題ボックス中において、問題玉が「ファッション・グルメ」「自然科学」「ファッション・グルメ」「自然科学」「ファッション・グルメ」「自然科学」「ノンジャンル」・・・と配列される。

【0166】

また、スレーブ側ゲーム装置 12 も、サーバ 30 からの問題構成テーブル 160 を受信し、ディスプレイモニタ 34 に表示する（ステップ D05）。マスター側ゲーム装置 12 と同様に、図 16 乃至図 18 のように、問題構成決定の経過を演出的に表示する。

40

【0167】

（出題処理）

次に、マスター側ゲーム装置 12 は、決定した問題構成テーブル 160 に基づいて、次の問題をサーバ 30 に送信する（ステップ B07）。サーバ 30 は、マスター側ゲーム装置 12 からの次の問題を受信し、マスター側ゲーム装置 12 とスレーブ側ゲーム装置 12 に送信する（ステップ C05）。

【0168】

マスター側ゲーム装置 12 は、サーバ 30 からの次の問題を受信し、ディスプレイモニタ 34 に表示する（ステップ B07）。

【0169】

50

このとき、図19及び図20に示すように、問題の出題を演出的に表示する。ディスプレイモニタ34の画面下部に表示された問題ボックスから最左端の問題玉（ファッション・グルメ）が飛び出し、画面上部の問題文領域に飛んでいき、問題文が表示される。問題ボックス中の問題玉の列は左にシフトする。問題文領域に「焼肉でお馴染みのハラミは牛のどの部分の肉？」と表示され、問題ボックス中の問題玉の配列が「自然科学」「ファッション・グルメ」「自然科学」「ファッション・グルメ」「自然科学」「ノンジャンル」「ノンジャンル」と変化する。図20は問題ボックスにおける出題時の変化を示している。

【0170】

また、スレーブ側ゲーム装置12も、サーバ30からの次の問題を受信し、ディスプレイモニタ34に表示する（ステップD06）。マスター側ゲーム装置12と同様に、図19のように、問題の出題を演出的に表示する。

10

【0171】

（解答権決定処理）

次に、マスター側プレーヤーは、ディスプレイモニタ34に表示された問題を読み、解答がわかったら、実行ボタン28を押す（ステップA03）。

【0172】

マスター側ゲーム装置12は、プレーヤーの実行ボタン28の押下により、ボタン押し時間を測定する（ステップB08）。ボタン押し時間は、問題が表示されてから実行ボタン28が押されるまでの時間を、マスター側ゲーム装置12のローカル時計により測定する。

20

【0173】

そして、マスター側ゲーム装置12は測定したボタン押し時間をサーバ30に送信する（ステップB08）。

【0174】

同様に、スレーブ側プレーヤーも、ディスプレイモニタ34に表示された問題を読み、解答がわかったら、実行ボタン28を押す（ステップE03）。

【0175】

スレーブ側ゲーム装置12は、プレーヤーの実行ボタン28の押下により、ボタン押し時間を測定する（ステップD07）。ボタン押し時間は、問題が表示されてから実行ボタン28が押されるまでの時間を、スレーブ側ゲーム装置12のローカル時計により測定する。

30

【0176】

そして、スレーブ側ゲーム装置12は測定したボタン押し時間をサーバ30に送信する（ステップD07）。

【0177】

次に、サーバ30は、マスター側ゲーム装置12から送信されたマスター側プレーヤーのボタン押し時間と、スレーブ側ゲーム装置12から送信されたスレーブ側プレーヤーのボタン押し時間とを受信し、それらをマスター側ゲーム装置12に送信する（ステップC06）。

40

【0178】

次に、マスター側ゲーム装置12は、サーバ30からのマスター側プレーヤーのボタン押し時間と、スレーブ側プレーヤーのボタン押し時間とを受信し、それらを比較してより短い時間の方のプレーヤーに解答権を付与する（ステップB09）。ここでは、スレーブ側プレーヤーが解答権を得たものとして説明する。

【0179】

次に、マスター側ゲーム装置12は、決定したスレーブ側プレーヤーの解答権をサーバ30に送信する（ステップB10）。サーバ30は、マスター側ゲーム装置12からのスレーブ側プレーヤーの解答権を受信し、マスター側ゲーム装置12とスレーブ側ゲーム装置12に送信する（ステップC07）。

50

【0180】

マスター側ゲーム装置12は、サーバ30からのスレーブ側プレーヤーの解答権を受信し、ディスプレイモニタ34に解答権がない旨を表示する（ステップB10）。

【0181】

スレーブ側ゲーム装置12は、サーバ30からのスレーブ側プレーヤーの解答権を受信し、ディスプレイモニタ34に解答権がある旨を表示する（ステップD08）。

【0182】

（解答処理）

次に、スレーブ側プレーヤーは、付与された解答権に基づいて、出題された問題に解答する（ステップE04）。解答方法は問題の種別により様々であり、ここでは詳細な説明を省略する。

10

【0183】

スレーブ側ゲーム装置12は、スレーブ側プレーヤーによる解答をサーバ30に送信する（ステップD09）。サーバ30は、スレーブ側ゲーム装置12からの解答を受信し、マスター側ゲーム装置12に送信する（ステップC08）。

【0184】

なお、マスター側プレーヤーが解答権を得た場合には、スレーブ側プレーヤーが、付与された解答権に基づいて、出題された問題に解答する（ステップA04）。マスター側ゲーム装置12は、マスター側プレーヤーによる解答をサーバ30に送信する（ステップB11）。サーバ30は、マスター側ゲーム装置12からの解答を受信し、マスター側ゲーム装置12に送信する（ステップC08）。

20

【0185】

次に、マスター側ゲーム装置12は、サーバ30からの解答を受信し、問題データベース150に基づいて、解答の正誤を判定する（ステップB12）。

【0186】

次に、マスター側ゲーム装置12は、判定した解答の正誤をサーバ30に送信する（ステップB13）。サーバ30は、マスター側ゲーム装置12からの解答の正誤を受信し、マスター側ゲーム装置12とスレーブ側ゲーム装置12に送信する（ステップC09）。

【0187】

マスター側ゲーム装置12は、サーバ30からの解答の正誤を受信し、ディスプレイモニタ34に解答の正誤を表示する（ステップB13）。

30

【0188】

スレーブ側ゲーム装置12は、サーバ30からの解答の正誤を受信し、ディスプレイモニタ34に解答の正誤を表示する（ステップD10）。

【0189】

（対戦終了処理）

次に、マスター側ゲーム装置12は、対戦時間を測定するタイマーの経過時間に基づいて、対戦時間が終了したか否かを判断する（ステップB14）。

【0190】

対戦時間が終了していないと判断されると、ステップB14に戻り、次の問題の出題処理、解答処理を同様に実行する。

40

【0191】

対戦時間が終了していると判断されると、マスター側ゲーム装置12は、マスター側プレーヤーの正答数と、スレーブ側プレーヤーの正答数を比較し、正答数の多いプレーヤーを勝者として勝敗を決定する（ステップB15）。ここでは、スレーブ側プレーヤーが勝利したとする。

【0192】

次に、マスター側ゲーム装置12は、決定した対戦の勝敗をサーバ30に送信する（ステップB16）。サーバ30は、マスター側ゲーム装置12からの対戦の勝敗を受信し、マスター側ゲーム装置12とスレーブ側ゲーム装置12に送信する（ステップC10）。

50

【0193】

マスター側ゲーム装置12は、サーバ30からの対戦の勝敗を受信し、ディスプレイモニタ34に敗戦した旨を演出して表示する（ステップB16）。

【0194】

スレーブ側ゲーム装置12は、サーバ30からの対戦の勝敗を受信し、ディスプレイモニタ34に勝利した旨を演出して表示する（ステップD11）。

【0195】

このように本実施形態によれば、1対1という対戦形式のクイズゲームを実行することにより、従来ではできなかったゲーム性の高いクイズを楽しむことができる。例えば、対戦するプレイヤーが交互に回答するターン制のクイズ形式や、交互にヒントのパネルをめぐっていくようなクイズ形式を採用することができる。

10

【0196】

また、本実施形態によるクイズゲームは、従来のように、単に「知識」の量だけを競うのではなく、「知識」と同時に、どのように答えていくかという「知恵」が必要になるクイズ形式も自在に採用することができる。

【0197】

すなわち、従来のクイズゲームが「時間内にどれだけの数を正解するか」という「競走」であり、他のプレイヤーが正解することが直接自分には影響しない。これに対して、本実施形態による対戦形式のクイズゲームでは、「相手が回答権を取ること」は、すなわち、「自分が回答できないこと」であり、「相手が誤答すること」は、すなわち、「自分が回答できること」であるので、自分のミスが直接相手の利となり、相手のミスが直接自分の利になる。

20

【0198】

そのため、出題ジャンルが、対戦相手より得意であるか否かを常に意識する必要がある。従来のクイズゲームの場合は、他のプレイヤーがどのジャンルが得意であろうと、単純に「自分が得意なジャンル」を選択することが最も有利であるが、本実施形態の場合は「相手より得意なジャンル」であることが直接的にゲームを有利とする。

【0199】

本実施形態において、仮に「自分が一番得意なジャンル」を選んだとしても、相手が自分よりもっとそのジャンルを得意である場合、あえてそのジャンルを選ばず、自分が多少苦手なジャンルでも、相手が自分より更に苦手なジャンルを選んだ方が有利になるという「相手との駆け引き」の余地が発生する。このようなことは従来のゲーム装置ではない。

30

【0200】

また、本実施形態によれば、各プレイヤーが相手のプレイヤーより得意なジャンルを選ぶ駆け引きが、単にプレイヤー間での有利不利だけでなく、実際にゲーム進行に反映させるために、出題数を増減することによって明確化している。これにより、ジャンルを選ぶ駆け引きにゲーム上での重要性を更にもたせている。

【0201】

また、本実施形態によれば、プレイヤーが対戦プレイヤーよりも得意又は苦手なジャンルを一覧表として明確に表示することにより、視覚的に確認可能としている。例えば、自分と相手と同じくらい得意だった場合は、どんなにそのジャンルでの絶対的なレベルが高くても、その問題を増やすことはできないが、自分の方が相手より得意だった場合には、そのジャンルでの絶対的なレベルがあまり高くなくても、その問題数を増やすことができる。

40

【0202】

なお、本実施形態による対戦クイズは、プレイヤー同士が互いに正解することで得たポイント（素早く回答することでより多く貰える）を競う対戦クイズゲームであり、かつ、一方が正解することで他方が回答できない、すなわち、共通に提示された問題に対して解答してポイントを得ることができるのが一人だけであることを特徴としている。

【0203】

50

このように、本実施形態による対戦クイズでは、ひとりしかポイントを得られないので決着がつきやすく、かつ、対戦相手との駆け引きの要素が強いという特徴がある。

【0204】

〔第2実施形態〕

本発明の第2実施形態によるゲームシステムについて図面を用いて説明する。

【0205】

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

10

【0206】

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

【0207】

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

20

【0208】

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

【0209】

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

【0210】

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

30

【0211】

（ゲームシステムの概要）

本実施形態によるゲームシステムについて図23を用いて説明する。図23は、本実施形態によるゲームシステムを示すブロック図である。

【0212】

本実施形態のゲームシステムの外観は、図1に示す第1実施形態のゲームシステムと同様である。

【0213】

本実施形態のゲームシステムの構成は、図23に示すように、第1実施形態のゲームシステムと基本的に同様であるが、上述したチーム作成、参加等の処理のために、携帯電話、PHS、PDA等の携帯情報端末39を用いて、ゲームシステムのサーバ30にアクセスすることができるように構成されている。

40

【0214】

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

【0215】

（ゲーム装置の構成）

本実施形態によるゲームシステムにおけるゲーム装置の構成は、図3に示す第1実施形

50

態におけるゲーム装置と同様であるので、説明を省略する。

【0216】

(データテーブル)

本実施形態によるゲームシステムにおける各種ゲームデータについて図24乃至図26を用いて説明する。

【0217】

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

【0218】

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

10

【0219】

サーバ30の記憶手段には、更に、登録されたプレーヤーにより結成されたチームに関するチームデータが格納され、管理されている。

【0220】

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

【0221】

20

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

【0222】

(メンバーズカードのデータテーブル)

本実施形態によるゲームシステムにおけるメンバーズカードのデータテーブルについて、図24を用いて説明する。

【0223】

本実施形態のゲームシステムでは、プレーヤーはメンバーズカード16を読み取らせて、クイズゲームに参加する。メンバーズカード16であるICカードには、図24に示すデータテーブル105が格納されている。

30

【0224】

メンバーズカードのデータテーブル105は、次の各欄により構成されている。

1. メンバーズカードを発行した店舗情報を示す「店舗ID」欄
2. プレーヤーに割当てられたユーザーID情報を示す「UID」欄
3. プレーヤーの名前を示す「名前」欄
4. プレーヤーのニックネームを示す「ニックネーム」欄
5. プレーヤーが選択したキャラクタを示す「選択キャラクタ」欄
6. プレーヤーが参加しているチーム情報を示す「チームID」欄
7. ゲームの各ジャンルのレベルを示す「レベル」欄
8. プレーヤーの得意ジャンルを示す「得意ジャンルID」欄
9. プレーヤーの苦手ジャンルを示す「苦手ジャンルID」欄
10. チームプレイにおいて補正される候補のジャンルを示す「補正候補ジャンルID」欄
11. チームプレイにおいて補正されたジャンルを示す「補正ジャンルID」欄
7. 「レベル」欄は、ジャンル別の次の各「レベル」欄により構成されている。
71. プレーヤーの自然科学ジャンルのクイズに対する能力を示す「自然科学ジャンルのジャンルポイント」欄
72. プレーヤーの言語・文学ジャンルのクイズに対する能力を示す「言語・文学ジャン

40

50

ルのジャンルポイント」欄

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

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

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

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

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

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

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

【0225】

(チームデータテーブル)

本実施形態によるゲームシステムにおけるチームのデータを示すチームデータテーブルについて、図25を用いて説明する。

【0226】

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

【0227】

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

【0228】

チームデータテーブル160には、図25に示すように、各チームについて、チームを特定するためのチームIDと、チーム名とが格納され、各チームのメンバーのユーザーIDが格納されている。本実施形態では、ひとつのチームには、例えば、最大20名のユーザーを登録することができる。

【0229】

(サーバのプレーヤーデータテーブル)

本実施形態によるゲームシステムにおけるサーバ30に格納されているプレーヤーデータテーブルについて、図26(a)を用いて説明する。

【0230】

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

【0231】

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

【0232】

プレーヤーデータテーブル135を図26(a)に示す。プレーヤーデータテーブル135は、次の各欄により構成されている。

【0233】

プレーヤーデータテーブル135は、次の各欄により構成されている。

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

- 6. プレーヤーが参加しているチーム情報を示す「チーム I D」欄
- 7. ゲームの各ジャンルのレベルを示す「レベル」欄
- 8. プレーヤーの得意ジャンルを示す「得意ジャンル I D」欄
- 9. プレーヤーの苦手ジャンルを示す「苦手ジャンル I D」欄
- 10. チームプレイにおいて補正される候補のジャンルを示す「補正候補ジャンル I D」欄

- 11. チームプレイにおいて補正されたジャンルを示す「補正ジャンル I D」欄

- 12. プレーヤーの戦績を示す「プレー履歴」欄

7. 「レベル」欄は、ジャンル別の次の各「レベル」欄により構成されている。

- 71. プレーヤーの自然科学ジャンルのクイズに対する能力を示す「自然科学ジャンルのジャンルポイント」欄 10

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

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

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

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

- 76. プレーヤーのスポーツジャンルのクイズに対する能力を示す「スポーツジャンルのジャンルポイント」欄 20

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

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

(ゲーム装置のプレーヤーデータテーブル)

本実施形態によるゲームシステムにおけるゲーム装置 12 に格納されているプレーヤーデータテーブルについて、図 26 を用いて説明する。

【0234】

ゲーム装置 12 の記憶手段には、ゲーム装置 12 を使用するプレーヤーのプレーヤーゲームデータテーブル 135 と、対戦する相手側のプレーヤーの対戦プレーヤーゲームデータテーブル 145 とが記憶される。 30

【0235】

プレーヤーデータテーブル 135 は、対戦時に、サーバ 30 から読み出され、ゲーム装置 12 の記憶手段に記憶される。プレーヤーデータテーブル 135 の構成は、サーバ 30 の記憶手段に登録されている図 26 (a) に示すプレーヤーデータテーブル 135 と同様であるので説明を省略する。

【0236】

対戦する相手側の対戦プレーヤーデータテーブル 145 を図 26 (b) に示す。対戦プレーヤーデータテーブル 145 は、対戦時に、サーバ 30 から読み出され、ゲーム装置 12 の記憶手段に記憶される。対戦プレーヤーデータテーブル 145 の構成は、図 26 (a) に示すプレーヤーデータテーブル 135 と同様であるので説明を省略する。 40

【0237】

(得意ジャンル・苦手ジャンルの決定方法)

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

【0238】

本実施形態のゲームシステムでは、出題する問題を格納した問題データベース 150 が用意されている。問題データベース 150 には、第 1 実施形態と同様に、ジャンル毎のクイズの問題、すなわち、自然科学ジャンルのクイズの問題、言語・文学ジャンルのクイズ 50

の問題、歴史・地理・社会ジャンルのクイズの問題、エンターテインメントジャンルのクイズの問題、漫画・アニメ・ゲームジャンルのクイズの問題、スポーツジャンルのクイズの問題、ファッション・グルメジャンルのクイズの問題、趣味・雑学ジャンルのクイズの問題が用意されている。

【0239】

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

10

【0240】

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

【0241】

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

【0242】

得意ジャンルは次のようにして決定される。

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

20

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

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

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

【0243】

30

苦手ジャンルは次のようにして決定される。

(1) 出題数が100問を超えないと、苦手ジャンルは決定されない。

(2) プレイ終了時に、8ジャンル中最もジャンルポイントが低いジャンルが苦手ジャンルとなる。

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

(4) 苦手ジャンルが既に決定している場合には、プレイ終了時に苦手ジャンルのジャンルポイントが、7番目のジャンルのジャンルポイントと同数になっても苦手ジャンルは変更されない。

40

(5) 苦手ジャンルが既に決定している場合であって、プレイ終了時に苦手ジャンルのジャンルポイントが、6番目以上となり、それより下の複数のジャンルのジャンルポイントが同数であった場合には、その中でランダム抽選により苦手ジャンルを決定する。

【0244】

図27は、具体例として、あるチームに所属するメンバーA、メンバーB、メンバーCについて各ジャンルのジャンルポイントを示す表である。

【0245】

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

【0246】

50

メンバーAは、スポーツのジャンルポイントが「76」で最も高いので、「スポーツ」が得意ジャンルとなる。一方、自然科学のジャンルポイントが「24」で最も低いので、「自然科学」が苦手ジャンルとなる。

【0247】

メンバーBは、スポーツから趣味雑学の全てのジャンルのジャンルポイントが「200」と同数であるので、ランダム抽選により決定された「自然科学」が得意ジャンルとなる。一方、2位以下のジャンルが存在しないため、苦手ジャンルは存在しない。

【0248】

メンバーCは、スポーツのジャンルポイントが「580」の最大値であるので、「スポーツ」が得意ジャンルとなる。一方、趣味雑学のジャンルポイントが「301」で最も低いので、「趣味雑学」が苦手ジャンルとなる。

10

【0249】

このように決定された各プレイヤーの得意ジャンルと苦手ジャンルは、図24に示すメンバーズカードデータテーブル105や、図26に示すプレイヤーデータテーブル135、145に、得意ジャンルID、苦手ジャンルIDとして格納される。

【0250】

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

【0251】

(チームによるジャンル補正)

20

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

【0252】

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

【0253】

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

【0254】

30

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

【0255】

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

【0256】

40

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

【0257】

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

【0258】

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

【0259】

50

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

【0260】

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

【0261】

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

【0262】

(補正対象ジャンルの決定方法)

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

【0263】

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

【0264】

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

【0265】

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

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

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

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

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

【0266】

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

【0267】

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

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

【0268】

同じ最大値のジャンルポイントのジャンルが複数ある場合には、チームメンバーのジャンルポイントを比較して、最も高いジャンルポイントのチームメンバーが存在するジャン

10

20

30

40

50

ルを補正対象ジャンルとする。その場合でも、同じジャンルポイントのジャンルが複数ある場合には、ジャンル I D の若いジャンルを優先する。

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

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

【0269】

図 27 に示す具体例の場合には、あるチームに所属するメンバー A、メンバー B、メンバー C についての補正対象ジャンルは次のようになる。

【0270】

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

【0271】

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

【0272】

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

【0273】

このように決定された各プレイヤーの補正対象ジャンルは、図 24 に示すメンバーズカードデータテーブル 105 や、図 26 に示すプレイヤーデータテーブル 135、145 に、補正対象ジャンル I D として格納される。

【0274】

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

【0275】

（補正対象ジャンルの決定処理）

本実施形態のゲームシステムにおける補正対象ジャンルの決定処理の具体例について、図 28 及び図 29 のフローチャートを用いて説明する。

【0276】

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

【0277】

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

【0278】

まず、図 28 に示すように、補正対象ジャンルの決定処理を行うプレイヤーについて、得意ジャンルが決定済みかどうか判断する（ステップ S01）。

【0279】

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

【0280】

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

【0281】

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

【0282】

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

【0283】

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

【0284】

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

【0285】

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

【0286】

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

【0287】

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

【0288】

次に、苦手ジャンルが未決定時の絞り込み処理（ステップS09）について、図29を用いて説明する。

【0289】

まず、自分の8ジャンルのジャンルポイントを比較する（ステップS21）。

【0290】

次に、最低ジャンルポイントが複数ジャンル存在する否か判断する（ステップS22）。

【0291】

最低ジャンルポイントが複数ジャンル存在しないと判断されると、その最低ジャンルポイントのジャンルを選択する（ステップS23）。

【0292】

最低ジャンルポイントが複数ジャンル存在すると判断されると、その最低ジャンルポイントの複数のジャンルを残す（ステップS25）。

【0293】

続いて、残った複数のジャンル中、自分以外のチームメンバーで自分よりジャンルポイントの高いメンバーが存在するジャンルだけを残す（ステップS26）。補正候補ジャンルとなり得ない苦手ジャンルを削除するためである。

【0294】

次に、残った複数のジャンルにおいてランダム抽選して、ひとつのジャンルを選択する（ステップS27）。

【0295】

ステップS23において選択されたひとつのジャンル、又は、ステップS24においてランダム抽選により選択されたひとつのジャンルを、苦手ジャンルとして確定する（ステップS24）。

10

20

30

40

50

【0296】

このようにして、苦手ジャンルが未決定時の絞り込み処理（ステップS09）を終了して、図28のフローチャートに戻る。

【0297】

ステップS09において、苦手ジャンルの絞り込み処理が終了すると、ステップS10に処理を移動する。

【0298】

また、ステップS07において、苦手ジャンルのレベルがMAXでないと判断されると、ステップS10に処理を移動する。

【0299】

また、ステップS05において、得意ジャンルと苦手ジャンルのレベルが同じでないと判断されると、ステップS10に処理を移動する。

【0300】

次に、ステップS10において、チーム内のメンバーに、選択された苦手ジャンルのジャンルポイントが自分より高い人がいるかどうか判断する。

【0301】

苦手ジャンルのジャンルポイントが自分より高いチームメンバーがいると判断されると、その苦手ジャンルを補正候補ジャンルに追加し（ステップS11）、ステップS12に処理を移動する。

【0302】

また、ステップS05において、得意ジャンルと苦手ジャンルのレベルが同じであると判断されると、ステップS12に処理を移動する。

【0303】

次に、ステップS12において、補正候補ジャンルが存在するか否か判断する（ステップS12）。補正候補ジャンルが存在しないと判断されると、補正候補ジャンルなしとして処理される（ステップS13）。

【0304】

補正候補ジャンルが存在すると判断されると、補正候補ジャンルが2つ存在するか否か判断する（ステップS14）。

【0305】

補正候補ジャンルが2つ存在する場合には、2つのジャンルのうち、予め定めた優先順位、例えば、ジャンルIDの若い方のジャンルを補正対象ジャンルとして出力する（ステップS15）。

【0306】

補正候補ジャンルがひとつしか存在しない場合には、そのジャンルを補正対象ジャンルとして出力する（ステップS16）。

【0307】

以上のようにして、補正対象ジャンルを決定する。

【0308】

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

【0309】

（チームによるジャンル補正時の画面表示）

本実施形態のゲームシステムにおけるチームによるジャンル補正時の画面表示について、図30を用いて説明する。

【0310】

対戦する2人のプレーヤーによるログイン処理及びマッチング処理が完了すると、マスター側ゲーム装置12のディスプレイモニタ34に、ジャンル選択画面を表示するが、本実施形態では、チームによるジャンル補正に伴い、特徴的なジャンル選択画面となる。

【0311】

10

20

30

40

50

図30は本実施形態のゲームシステムにおける、〇〇〇さんと△△△さんが対戦する対戦ゲームのジャンル選択画面の一例である。図30(a)、(b)は、〇〇〇さん側のジャンル選択画面であり、図30(c)は△△△さん側のジャンル選択画面である。

【0312】

図30(a)は、チームによるジャンル補正がない状態での〇〇〇さん側のジャンル選択画面である。

【0313】

図30(a)のジャンル選択画面には、中央に、クイズのジャンル(自然科学ジャンル、言語・文学ジャンル、歴史・地理・社会ジャンル、エンターテインメントジャンル、漫画・アニメ・ゲームジャンル、スポーツジャンル、ファッション・グルメジャンル、趣味・雑学ジャンル)と、各ジャンルの自分のレベルと、レベルの比較結果と、対戦相手のレベルと、セレクト問題数とが表示されている。

10

【0314】

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

【0315】

図30(a)の、チームによるジャンル補正がない状態での〇〇〇さん側のジャンル選択画面では次のように表示されている。

【0316】

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

20

【0317】

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

【0318】

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

【0319】

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

30

【0320】

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

【0321】

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

【0322】

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

40

【0323】

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

【0324】

ジャンル選択画面の左側には、〇〇〇さん側の情報が表示される。図30(a)では、所属チーム名(〇〇チーム)、プレイヤー名(〇〇〇)、段位(アンサー8級)、登録店舗名(〇〇〇ショールーム1)、得意ジャンル(自然科学)が表示される。

【0325】

ジャンル選択画面の右側には、対戦相手の△△△さん側の情報が表示される。図30(b)では、プレイヤー名(△△△)、段位(アンサー9級)、登録店舗名(〇〇〇ショー

50

ルーム 2)、得意ジャンル(語学・文学)が表示される。チームに所属していないので、所属チーム名は表示されない。

【0326】

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

【0327】

ジャンル補正されたときは、図 30 (a) のジャンル選択画面の領域 A が、図 30 (b) のように表示される。図 30 (b) は、チームによるジャンル補正された状態での ○○さん側のジャンル選択画面の領域 A である。

10

【0328】

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

【0329】

図 30 (c) は、チームにより ○○○さんがジャンル補正された状態での対戦相手である △△△さん側のジャンル選択画面の領域 A である。

【0330】

△△△さん側のジャンル選択画面であるので、図 30 (c) に示すように、ジャンル選択画面の左側に △△△さん側の情報が表示され、ジャンル選択画面の右側に ○○○さん側の情報が表示される。

20

【0331】

図 30 (c) に示すように、ジャンル選択画面の領域 A の左側に、△△△さんの得意ジャンル(語学・文学)が表示され、右側に、○○○さんの得意ジャンル(自然科学)が表示される。

【0332】

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

【0333】

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

30

【0334】

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

【0335】

(携帯電話による会員登録・チーム参加処理)

本実施形態のゲームシステムでは、プレーヤーによる新規チームの作成、プレーヤーによる既存チームへの参加等の処理は、ゲーム装置 12 とは別個の PC、携帯電話、PHS 等の情報端末を用いて行う。

40

【0336】

ここでは、情報端末として携帯電話 39 を用いた場合の会員登録・チーム参加処理について図 31 乃至図 35 を用いて説明する。

【0337】

図 31 は会員登録・チーム参加処理のフローチャートである。図 32 は携帯会員登録処理における携帯電話の画面を示す図である。図 33 はカード登録処理における携帯電話の画面を示す図である。図 34 はチーム参加処理における携帯電話の画面を示す図である。図 35 は優先順位設定処理における携帯電話の画面を示す図である。

【0338】

50

（携帯会員登録処理）

まず、図 3 1 に示すように、携帯電話 3 9 を用いて携帯会員登録処理を行う（ステップ S 3 1）。

【0 3 3 9】

携帯会員登録処理では、まず、携帯非会員のトップページにアクセスし、携帯電話 3 9 の画面に携帯非会員のトップページ（図 3 2（a））を表示する。

【0 3 4 0】

携帯非会員のトップページ（図 3 2（a））のメニューから、会員登録するために「マイメニュー登録」を選択する。「マイメニュー登録」を選択して実行すると、携帯電話 3 9 の画面に、会員登録ページ（図 3 2（b））が表示される。

10

【0 3 4 1】

会員登録ページ（図 3 2（b））の内容を確認し、「了承する」を選択して実行すると、携帯電話 3 9 の画面にパスワード入力画面（図 3 2（c））が表示される。

【0 3 4 2】

パスワードを入力すると、携帯電話 3 9 の画面に、マイメニュー登録確認画面（図 3 2（d））が表示される。

【0 3 4 3】

マイメニュー登録確認画面（図 3 2（d））の「次へ」を選択して実行すると、携帯電話 3 9 の画面に、携帯会員のトップページ（図 3 2（e））が表示される。携帯会員のトップページ（図 3 2（e））には様々なメニューが表示される。会員であるプレーヤーは、携帯会員のトップページ（図 3 2（e））の多数のメニューから実行したい項目を選択して実行することができる。メニューの詳細については説明を省略する。

20

【0 3 4 4】

（カード登録処理）

次に、図 3 1 に示すように、携帯電話 3 9 を用いてカード登録処理を行う（ステップ S 3 2）。

【0 3 4 5】

カード登録処理では、まず、携帯会員のトップページにアクセスし、携帯電話 3 9 の画面に、携帯会員のトップページ（図 3 3（a））を表示する。

【0 3 4 6】

携帯会員のトップページ（図 3 3（a））のメニューから、カード登録するために「プレイカード情報」を選択する。「プレイカード情報」を選択して実行すると、携帯電話 3 9 の画面に、ICカード登録ページ（図 3 3（b））が表示される。

30

【0 3 4 7】

ICカード登録ページ（図 3 3（b））から「カードネーム」「ACCESS CODE」を入力し、「申請」を選択して実行すると、携帯電話 3 9 の画面に、ICカード登録申請中ページ（図 3 3（c））が表示され、携帯電話 3 9 によるカード登録処理が完了する。

【0 3 4 8】

カード登録処理を実行した日から例えば 7 日以内に、登録した IC カード 1 6 を全国に設置されたいずれかのゲーム装置 1 2 の IC カード I / F（インターフェース）1 8 に挿入することにより IC カードの登録が完了する。

40

【0 3 4 9】

（チーム参加処理）

次に、図 3 1 に示すように、携帯電話 3 9 を用いてチームへの参加処理を行う（ステップ S 3 3）。

【0 3 5 0】

チーム参加処理では、まず、携帯会員のトップページにアクセスし、携帯電話 3 9 の画面に、携帯会員のトップページ（図 3 4（a））を表示する。

【0 3 5 1】

50

携帯会員のトップページ（図 3 4（a））のメニューから、チームに参加するために「チーム情報」を選択する。「チーム情報」を選択して実行すると、携帯電話 3 9 の画面に、チーム未参加時のチーム情報ページ（図 3 4（b））が表示される。

【0 3 5 2】

新規チームを作成する場合には、チーム情報ページ（図 3 4（b））の「新チーム作成」を選択する。「新チーム作成」を選択して実行すると、携帯電話 3 9 の画面に、新チーム作成ページ（図 3 4（c））が表示される。

【0 3 5 3】

新チーム作成ページ（図 3 4（c））から「チーム名」「パスワード」を入力し、「新規作成」を選択して実行すると、携帯電話 3 9 の画面に、チーム参加完了画面（図 3 4（e））が表示され、携帯電話 3 9 による新チーム作成・参加処理が終了する。

10

【0 3 5 4】

既存チームに参加する場合には、チーム情報ページ（図 3 4（b））の「チームに参加する」を選択する。「チームに参加する」を選択して実行すると、携帯電話 3 9 の画面に、既存チーム参加ページ（図 3 4（d））が表示される。

【0 3 5 5】

既存チーム参加ページ（図 3 4（d））から「チーム名」「パスワード」を入力し、「参加」を選択して実行すると、携帯電話 3 9 の画面に、チーム参加完了画面（図 3 4（e））が表示され、携帯電話 3 9 による新チーム作成・参加処理が終了する。

【0 3 5 6】

チームに参加すると、携帯電話 3 9 を用いてチームのトップページ（図 3 4（f））にアクセスすることができる。チームのトップページ（図 3 4（f））には、チームの様々な情報が表示され、チームに関する各種メニューが表示される。

20

【0 3 5 7】

（ジャンルの優先順位設定処理）

次に、図 3 1 に示すように、携帯電話 3 9 を用いてジャンルの優先順位設定処理を行う（ステップ S 3 4）。

【0 3 5 8】

ジャンルの優先順位設定処理では、まず、チームのトップページにアクセスし、携帯電話 3 9 の画面に、チームのトップページ（図 3 5（a））を表示する。

30

【0 3 5 9】

チームのトップページ（図 3 5（a））のメニューから、チームによるジャンル補正を行うために「ジャンルレベル強化」を選択する。「ジャンルレベル強化」を選択して実行すると、携帯電話 3 9 の画面に、補正ジャンル確認・設定ページ（図 3 5（b））が表示される。

【0 3 6 0】

補正ジャンル確認・設定ページ（図 3 5（b））の上部には、チームメンバーにより補正されるジャンル（趣味・雑学）と、補正内容（レベル 4 → レベル 5）が表示されている。

【0 3 6 1】

補正ジャンル確認・設定ページ（図 3 5（b））の下部には、現在の設定（苦手ジャンル優先）と共に、設定変更メニュー（「苦手ジャンル優先」「得意ジャンル優先」「補正をしない」）が表示されている。

40

【0 3 6 2】

例えば、補正ジャンル確認・設定ページ（図 3 5（b））の下部の設定変更メニューから「得意ジャンル優先」を選択し、「変更する」を選択して実行すると、携帯電話 3 9 の画面に、補正ジャンル確認・設定ページ（図 3 5（c））が表示される。

【0 3 6 3】

補正ジャンル確認・設定ページ（図 3 5（c））の下部には、「得意ジャンル優先」に設定を変更した旨が表示される。

50

【0364】

（補正ジャンル更新処理）

次に、図31に示すように、毎日所定の更新時間になると、サーバ30により、サーバ30の記憶手段に記憶されたデータベース（プレイヤーデータテーブル、チームデータテーブル等）を参照して、各プレイヤーについて補正ジャンルの更新処理を実行する（ステップS35）。

【0365】

補正ジャンルの更新処理を実行すると、更新結果として各プレイヤーの補正対象ジャンルIDを出力する（ステップS36）。

【0366】

（ゲーム装置によるデータ取得・表示処理）

本実施形態のゲームシステムでは、上述したように、携帯電話による会員登録・チーム参加処理が行われると、それを反映したゲーム処理が実行される。そのようなゲーム処理について、図36のフローチャートを用いて説明する。

【0367】

まず、登録したICカード16を、ゲーム装置12のICカードI/F（インターフェース）18に挿入する（ステップS41）。

【0368】

これにより、ゲーム装置12によるゲームが開始される（ステップS42）。

【0369】

ゲームが開始されると、ゲーム装置12は、サーバ30から、補正対象ジャンルIDを受信する（ステップS43）。

【0370】

次に、筐体側（ゲーム装置12側）での例外処理があるか否か判断する（ステップS44）。例外処理としては、例えば、得意ジャンルが補正対象ジャンルとなっているときに、その日の間の対戦ゲームの結果、ジャンルレベルがMAXとなった場合、その後はジャンルレベル補正を行わない。また、苦手ジャンルが補正対象ジャンルとなっているときに、その日の間の対戦ゲームの結果、苦手ジャンルのレベルが得意ジャンルと同じになってしまった場合、その後はジャンルレベル補正を行わない。

【0371】

筐体側での例外処理がなければ、受信した補正対象ジャンルIDをゲームに反映させる（ステップS45）。

【0372】

もし、筐体側での例外処理があれば、受信した補正対象ジャンルIDをゲームに反映させない（ステップS46）。

【0373】

次に、戦闘データをセーブして、サーバ30の記憶手段に記憶されたデータベース（プレイヤーデータテーブル、チームデータテーブル等）を更新し（ステップS47）、ゲームを終了する（ステップS48）。

【0374】

〔変形実施形態〕

本発明は上記実施形態に限らず種々の変形が可能である。

【0375】

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

【0376】

また、上記実施形態では、プレイヤーが別々のゲーム装置を操作して対戦するゲームシ

10

20

30

40

50

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

【0377】

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

【0378】

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

【0379】

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

【0380】

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

【図面の簡単な説明】

【0381】

【図1】本発明の第1実施形態によるゲームシステムの外観を示す図である。

【図2】本発明の第1実施形態によるゲームシステムのブロック図である。

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

【図4】本発明の第1実施形態のゲームシステムにおける試合形式を説明するための図である。

【図5】本発明の第1実施形態のゲームシステムにおけるメンバーズカードデータテーブルを示す図である。

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

【図7】本発明の第1実施形態のゲームシステムのゲーム装置に格納されるプレーヤーデータテーブルを示す図である。

【図8】本発明の第1実施形態のゲームシステムのゲーム装置に格納される問題データベースを示す図である。

【図9】本発明の第1実施形態による対戦ゲーム処理を示すフローチャート（その1）である。

【図10】本発明の第1実施形態による対戦ゲーム処理を示すフローチャート（その2）である。

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

【図12】本発明の第1実施形態による対戦ゲーム処理でのゲーム画面を示す図（その2）である。

【図13】本発明の第1実施形態による対戦ゲーム処理でのゲーム画面を示す図（その3

10

20

30

40

50

）である。

【図 1 4】本発明の第 1 実施形態による対戦ゲーム処理でのゲーム画面を示す図（その 4）である。

【図 1 5】本発明の第 1 実施形態による対戦ゲーム処理でのゲーム画面を示す図（その 5）である。

【図 1 6】本発明の第 1 実施形態による対戦ゲーム処理でのゲーム画面を示す図（その 6）である。

【図 1 7】本発明の第 1 実施形態による対戦ゲーム処理でのゲーム画面を示す図（その 7）である。

【図 1 8】本発明の第 1 実施形態による対戦ゲーム処理でのゲーム画面を示す図（その 8）である。 10

【図 1 9】本発明の第 1 実施形態による対戦ゲーム処理でのゲーム画面を示す図（その 9）である。

【図 2 0】本発明の第 1 実施形態による対戦ゲーム処理でのゲーム画面を示す図（その 10）である。

【図 2 1】本発明の第 1 実施形態による対戦ゲーム処理での問題玉を示す図である。

【図 2 2】本発明の第 1 実施形態による対戦ゲーム処理での問題構成テーブルを示す図である。

【図 2 3】本発明の第 2 実施形態によるゲームシステムのブロック図である。

【図 2 4】本発明の第 2 実施形態のゲームシステムにおけるメンバーズカードデータテーブルを示す図である。 20

【図 2 5】本発明の第 2 実施形態のゲームシステムにおけるチームデータテーブルを示す図である。

【図 2 6】本発明の第 2 実施形態のゲームシステムのサーバ又はゲーム装置に格納されるプレーヤーデータテーブルを示す図である。

【図 2 7】本発明の第 2 実施形態のゲームシステムにおけるチームによるジャンル補正を説明するための図である。

【図 2 8】本発明の第 2 実施形態による補正対象ジャンルの決定処理を示すフローチャート（その 1）である。

【図 2 9】本発明の第 2 実施形態による補正対象ジャンルの決定処理を示すフローチャート（その 2）である。 30

【図 3 0】本発明の第 2 実施形態による対戦ゲーム処理でのゲーム画面を示す図である。

【図 3 1】本発明の第 2 実施形態による会員登録・チーム参加処理を示すフローチャートである。

【図 3 2】本発明の第 2 実施形態による携帯会員登録処理における携帯電話の画面を示す図である。

【図 3 3】本発明の第 2 実施形態によるカード登録処理における携帯電話の画面を示す図である。

【図 3 4】本発明の第 2 実施形態によるチーム参加処理における携帯電話の画面を示す図である。 40

【図 3 5】本発明の第 2 実施形態による優先順位設定処理における携帯電話の画面を示す図である。

【図 3 6】本発明の第 2 実施形態による対戦ゲーム処理を示すフローチャートである。

【符号の説明】

【0 3 8 2】

1 0 …アミューズメント施設

1 2 …ゲーム装置

1 4 …処理装置

1 5 …ディスプレイモニタ

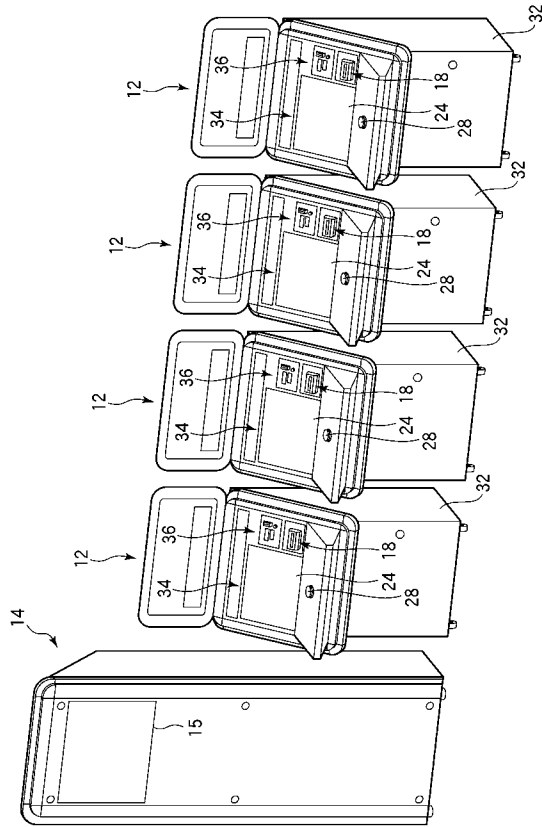
1 6 …メンバーズカード 50

18 … I C カード I / F
20 … L A N
22 … インターネット
24 … タッチパネル
26 … 選択ボタン
28 … 実行ボタン
30 … サーバ
32 … 筐体
34 … ディスプレイモニタ
36 … コイン投入部
38 … 携帯サーバ
39 … 携帯電話
40 … C P U
42 … システムメモリ
44 … バスアービタ
46 … プログラムデータ記憶装置又は記憶媒体
48 … B O O T R O M
50 … レンダリングプロセッサ
52 … グラフィックメモリ
56 … サウンドプロセッサ
58 … サウンドメモリ
60 … スピーカ
62 … 通信インターフェース
64 … モデム
66 … ペリフェラル I / F
68 … ペリフェラル I / F

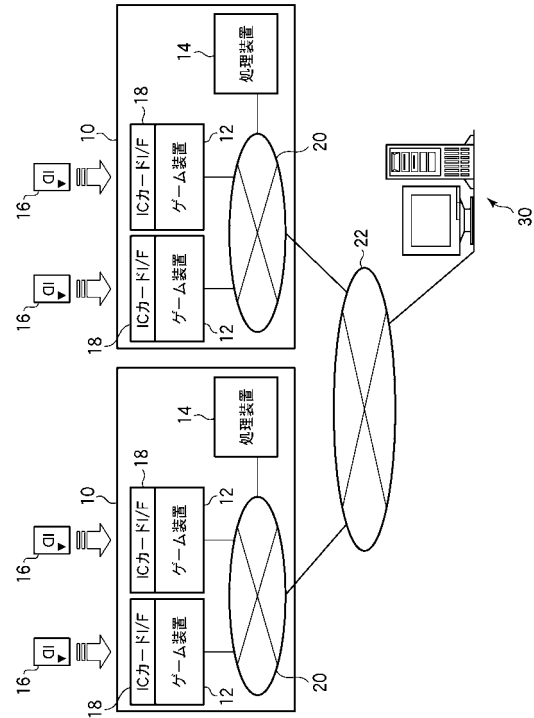
10

20

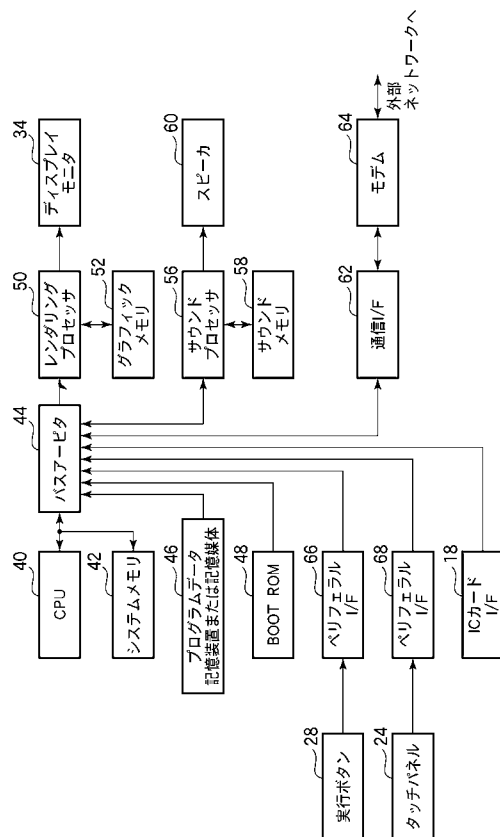
【 図 1 】



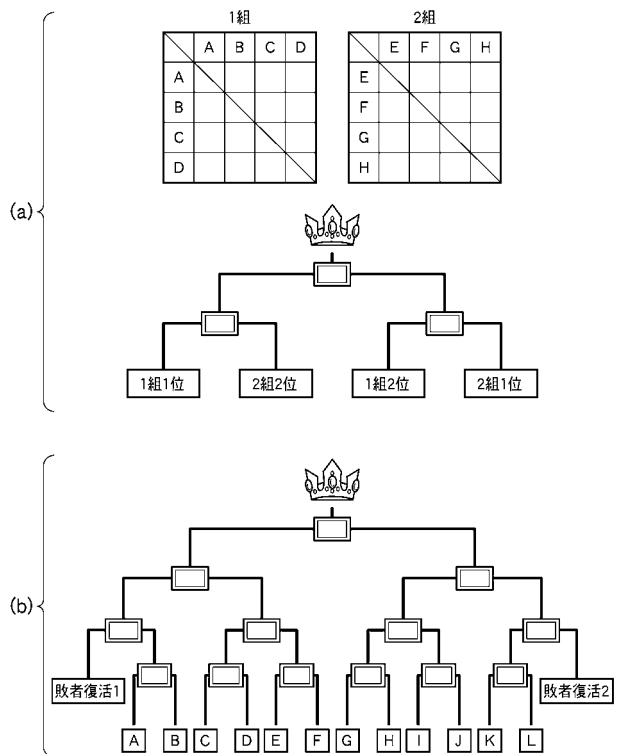
【圖 2】



【図 3】



【 図 4 】



【図 5】

[メンバーカードデータテーブル]

項目	内容
店舗ID	
ユーザーID	
名前	
ニックネーム	
選択キャラクタ	
01自然科学ジャンルのレベル	
02語学・文学ジャンルのレベル	
03歴史・地理・社会ジャンルのレベル	
04エンターテインメントジャンルのレベル	
05漫画・アニメ・ゲームジャンルのレベル	
06スポーツジャンルのレベル	
07ファッション・グルメジャンルのレベル	
08趣味・雑学ジャンルのレベル	

【図 6】

(a) [プレイヤーデータテーブル]

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

(b) [CPUプレイヤーデータテーブル]

項目	内容
ユーザーID	
ニックネーム	
選択キャラクタ	
01自然科学ジャンルのレベル	
02語学・文学ジャンルのレベル	
03歴史・地理・社会ジャンルのレベル	
04エンターテインメントジャンルのレベル	
05漫画・アニメ・ゲームジャンルのレベル	
06スポーツジャンルのレベル	
07ファッション・グルメジャンルのレベル	
08趣味・雑学ジャンルのレベル	
プレー履歴	

【図 7】

(a) [プレイヤーデータテーブル]

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

(b) [対戦プレイヤーデータテーブル]

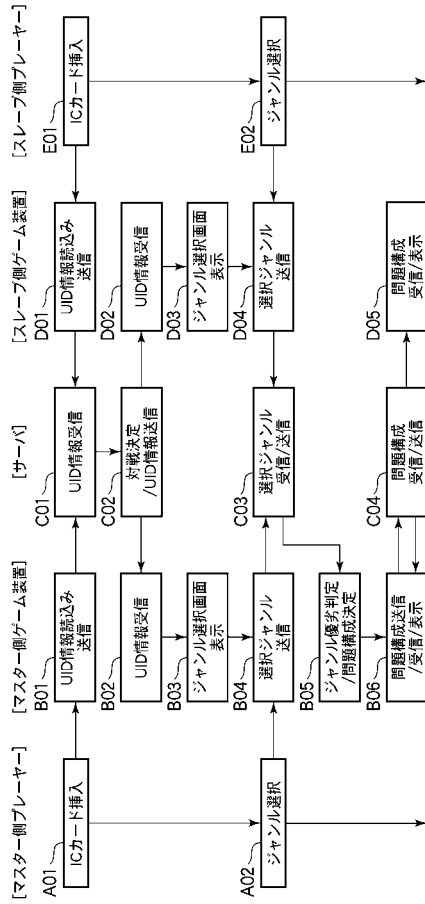
項目	内容
店舗ID	
ユーザーID	
名前	
ニックネーム	
選択キャラクタ	
01自然科学ジャンルのレベル	
02語学・文学ジャンルのレベル	
03歴史・地理・社会ジャンルのレベル	
04エンターテインメントジャンルのレベル	
05漫画・アニメ・ゲームジャンルのレベル	
06スポーツジャンルのレベル	
07ファッション・グルメジャンルのレベル	
08趣味・雑学ジャンルのレベル	
プレー履歴	

【図 8】

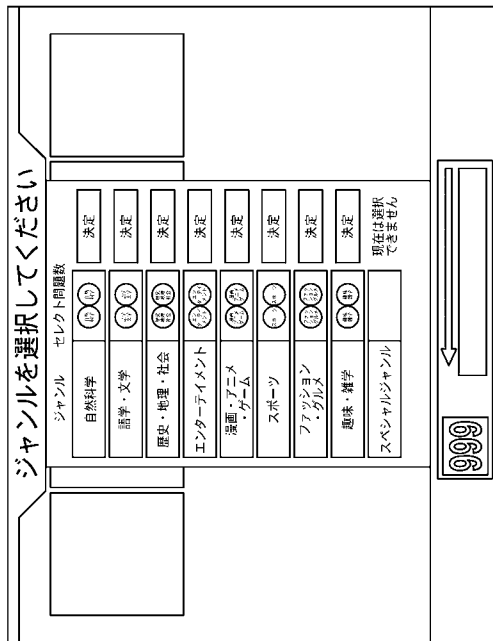
[問題データベース]

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

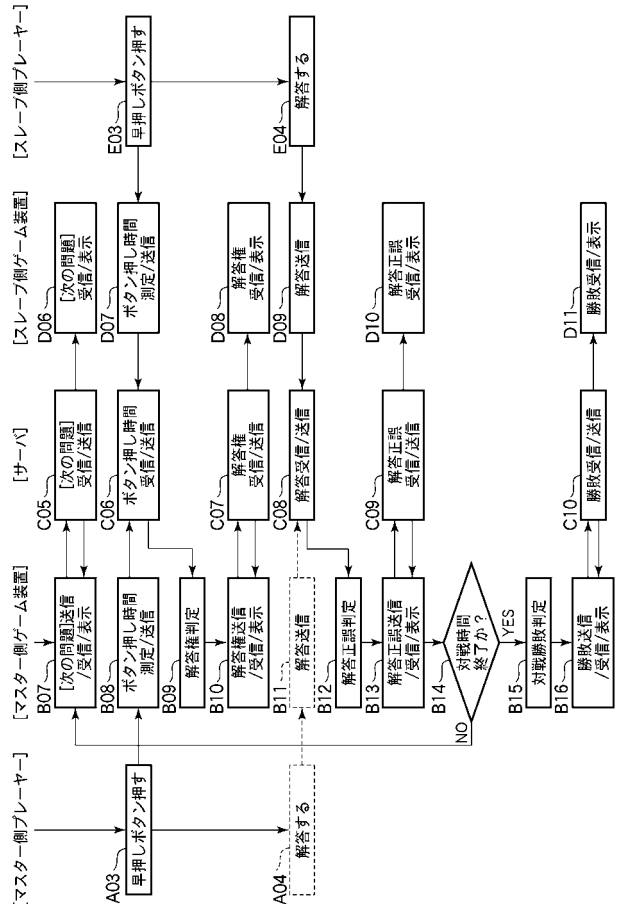
【図 9】



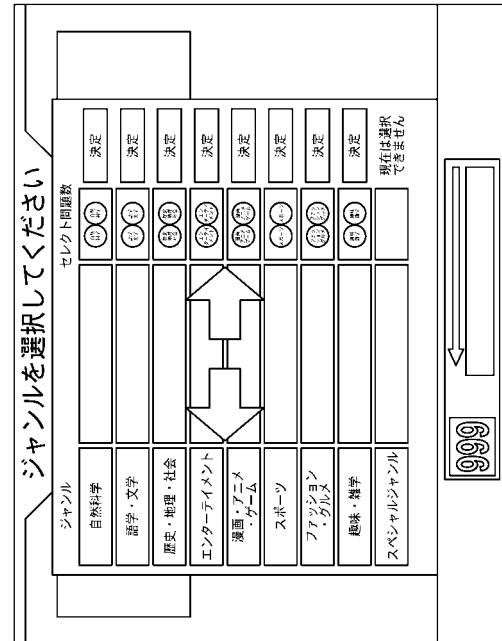
【図 11】



【図 10】



【図 12】



【图 1 3】

ジャンルを選択してください

999

←

ジャンル		ジャンルレベル		セレクト問題数		判定	
ジャンル	自然科学	LV4	LV1	優勢	④⑤	決定	
	医学・文学	LV4	LV2	劣勢	⑤	決定	
	歴史・地理・社会	LV2	LV2	互角	③④	決定	
	エンターテインメント	LVMAX-45CP	LV1	優勢	③④⑤	決定	
	漫画・アニメ・ゲーム	LV1	LV1	互角	③④	決定	
	スポーツ	LVMAX-25CP	LVMAX-55CP	互角	④⑤	決定	
	フィクション・グルメ	LV2	LV2	劣勢	⑤	決定	
	趣味・雑学	LV4	LV1	優勢	③④⑤	決定	
スベンシルジャンル						現在30枚収めてます	
優勢 ○ ○ ○ 互角 ○ ○ 劣勢 ○							

【图 1 5】

ジャンル		対戦者		セレクト問題数	
自然科学	Lv1		優勢		決定
語学・文学	Lv4		劣勢		決定
歴史・地理・社会	Lv2		互角		決定

対戦者が選択中です。
しばらくお待ちください。

ジャンル		対戦者		セレクト問題数	
ゲーム	Lv2		劣勢		決定
趣味・雑学	Lv1		優勢		決定
スベンジャルジャンル					現在は選択できません

優勢 ○○ 互角 ○○ 劣勢 ○

【 図 1 4 】

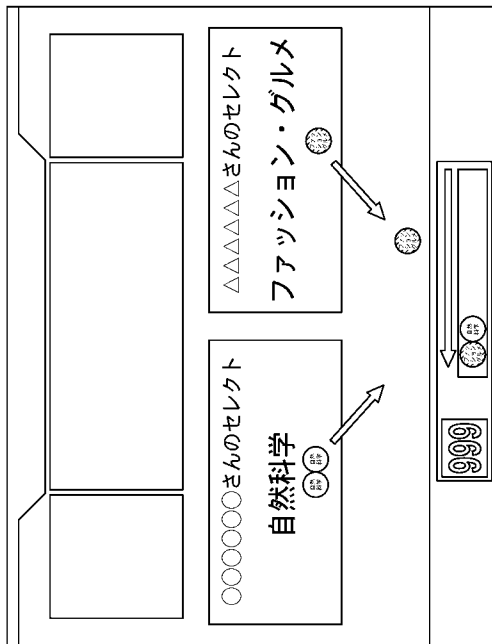
ジャンル		目的	対象者	セレクト問題数	
ジャンル別パスジャンルレベル				(1)	
自然科学	Lv1		LVMAX 25GP	劣勢	決定
語学・文学	Lv2		Lv4	優勢	決定
歴史・地理・社会	Lv1		Lv2	互角	決定
エンターテインメント	Lv1		LVMAX 45GP	劣勢	決定
漫画・アニメ・ゲーム	Lv1		Lv1	互角	決定
スポーツ	Lv1		LVMAX 60GP	互角	決定
フィクション・グルメ	Lv2		Lv2	優勢	決定
趣味・雑学	Lv1		Lv4	劣勢	決定
スペシャルジャンル					順位は別冊で ご確認ください
優勢 ○○ ○○ 互角 ○○ 劣勢 ○					

999

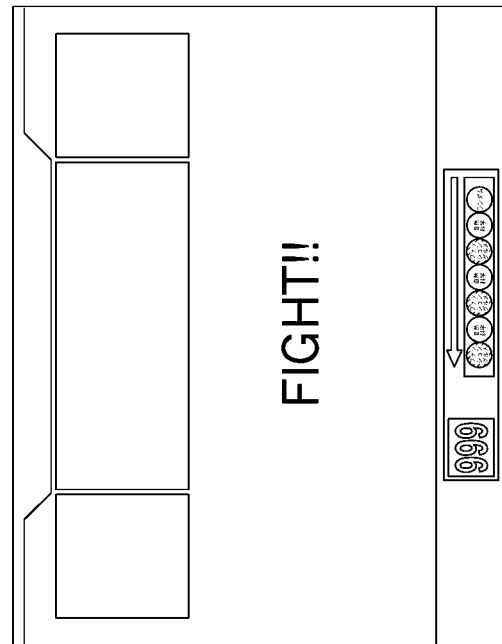
【 図 1 6 】

△△△△△△さんのセレクト ファッション・グルメ 		○○○○○○○さんのセレクト 自然科学 	
 999			

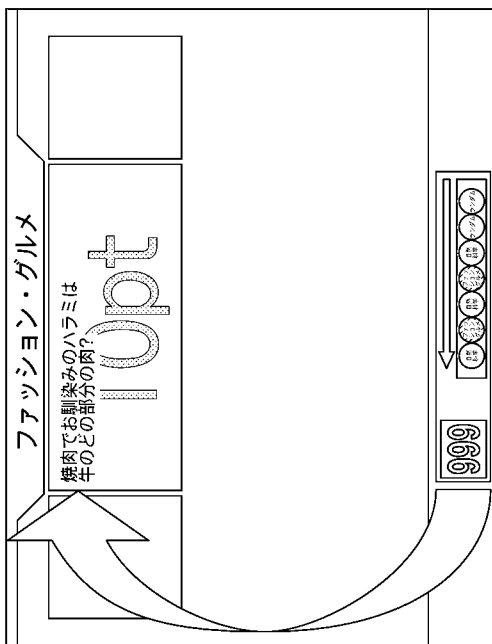
【图 17】



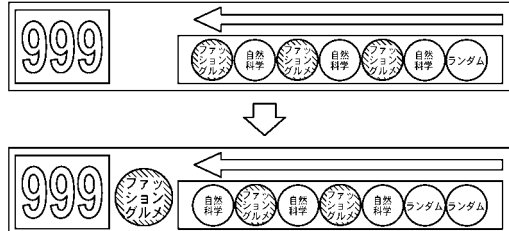
【図 18】



【图 19】

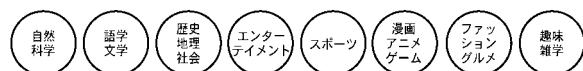


【図 20】



【図 2 1】

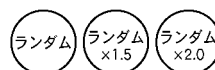
(a) 自分用のジャンル玉



(b) 対戦者用のジャンル玉



(c) その他の玉



【 図 2 3 】

(a) [問題構成テーブル]

160

(b) [問題構成テーブル]

160

【図 25】

【メンバーズカードデータテーブル】

10

【図 25】

160

[チ-ムデ-タテ-ブル]

【図 26】

(a) [プレーヤーデータテーブル]

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

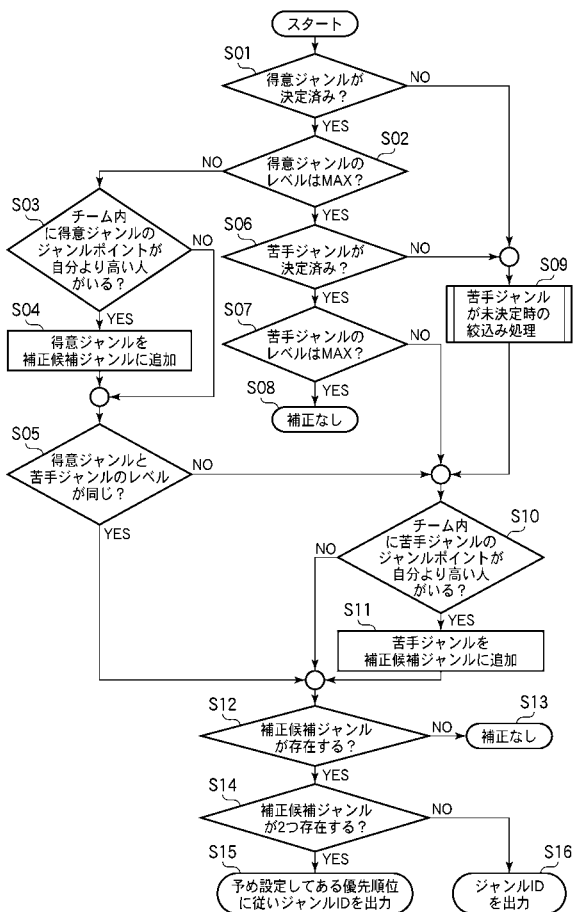
135

(b) [対戦プレーヤーデータテーブル]

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

145

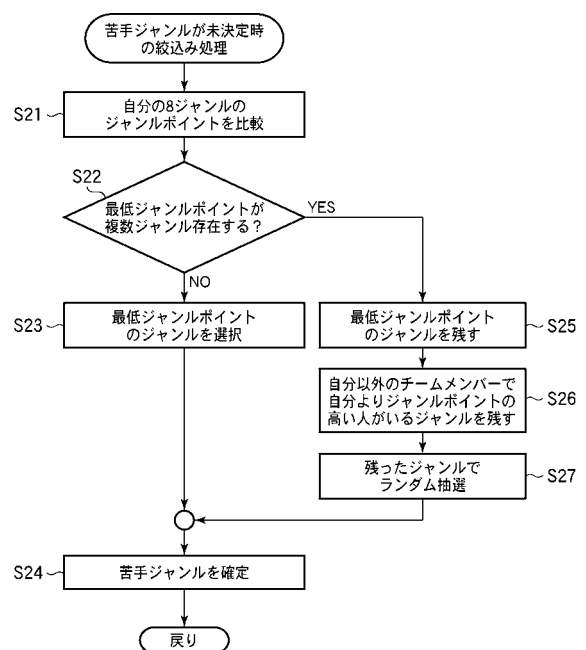
【図 28】



【図 27】

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

【図 29】



【図 3 0】

(a) [チーム補正無し ○○○さんの画面]

○○○チーム アンサー 8級 ショーラーズ	第1試合 押し合い爆破クイズ ジャンルを選択してください 9 ジャンル 自然Lv 対戦者Lv セレクト 自然科学 3 互角 3 ○○○ 語学・文学 3 劣勢 4 ○○○ 歴史・地理・社会 2 劣勢 3 ○○○ エンターテインメント 2 劣勢 3 ○○○ 漫画・アニメ・ゲーム 3 互角 3 ○○○ スポーツ 劣勢 2 ○○○ グルメ・生活 劣勢 2 ○○○ 趣味・雑学 2 劣勢 3 ○○○ スペシャル — 優勢 ○○○ 互角 ○○○ 劣勢 ○○○	表示部 △△△ アンサー 8級 ショーラーズ 得意ジャンル 自然科学 得意ジャンル 語学・文学
-----------------------------	--	--

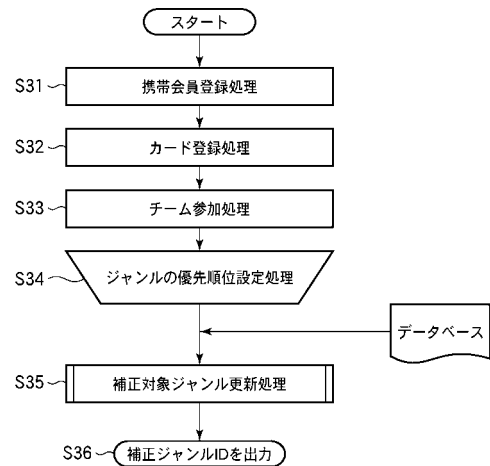
(b) [チーム補正あり ○○○さんの画面]

得意ジャンル 自然科学	グルメ・生活 劣勢 2 ○○○ 趣味・雑学 互角 3 ○○○ スペシャル —	得意ジャンル 語学・文学
----------------	--	-----------------

(c) [チーム補正あり △△△さんの画面]

得意ジャンル 語学・文学	グルメ・生活 2 劣勢 ○○○ 趣味・雑学 3 互角 3 ○○○ スペシャル —	得意ジャンル 自然科学
-----------------	--	----------------

【図 3 1】



【図 3 2】

(a) [携帯非会員トップ]

Answer×Answer.NET ゲームセンターで好評稼働中のネットワーク対戦クイズ「Answer×Answer」の携帯公式ページです。 [今日の問題] 5% アーケード連動コンテンツ ①プレイカード情報 5% プレイ履歴を確認しよう! ②カスタマイズ 5% 個性を發揮しよう! ③ランキング 5% 各種ランキングを掲載! ④チーム情報 5% 仲間と盛り上がりよう! ⑤チームランキング 目指せ全国上位! エンタメコンテンツ ⑥FLASHクイズ 5% 明日に向かってトレーニング ⑦サバイバル 5% 目指せ全国TOPのクイズ王 その他 ⑧店舗情報 5% ICカード再発行 5% ⑨Q&A/お問合わせ ⑩対応端末一覧 !! 利用契約 !! 「特定商取引に関する法律」に基づく表示 Qマイメニュー解約 Mマイメニュー登録 リンク集
--

(b) [会員登録ページ]

An×An.NET [マイメニュー登録] ◇マイメニュー登録◇ An×An.netは月額315円(税込)の有料サービスです。マイメニュー登録後に有料サービスをご利用いただけます。ご登録いただいた初月より使用料が発生いたします。 携帯サイト内のコンテンツ(画像や着メロなどは、お使いの携帯端末によって対応状況が異なる場合があります。予めご了承ください。) ◇「特定商取引に関する法律」に基づく表示 ◇利用規約(必ずお読み下さい) ご了承頂けましたら、「承諾する」を押してください。 承諾する An×An.NETトップへ
--

(c) iモードパスワード入力(数字4桁)
Input password
決定 (OK)

(d) iモードパスワードを確認しました。(マイメニュー登録完了) Password confirmed (next)
次へ

(e) [携帯会員トップ]

Answer×Answer.NET よこそ○○○さん! [今日の問題] アーケード連動コンテンツ ①プレイカード情報 プレイ履歴を確認しよう! ②カスタマイズ 個性を發揮しよう! ③ランキング 各種ランキングを掲載! ④チーム情報 仲間と盛り上がりよう! ⑤チームランキング 目指せ全国上位! エンタメコンテンツ ⑥ペーパーテスト 明日に向かってトレーニング ⑦サバイバル 目指せ全国TOPのクイズ王 その他 ⑧店舗情報 ⑨各種設定 ⑩ICカード再発行 ⑪ヘルプ ⑫Q&A/お問合わせ ⑬対応端末一覧 !! 利用契約 !! 「特定商取引に関する法律」に基づく表示 Qマイメニュー解約 Mマイメニュー登録 リンク集
--

【図 3 3】

(a) [携帯会員トップ]

Answer×Answer.NET よこそ○○○さん! [今日の問題] アーケード連動コンテンツ ①プレイカード情報 プレイ履歴を確認しよう! ②カスタマイズ 個性を發揮しよう! ③ランキング 各種ランキングを掲載! ④チーム情報 仲間と盛り上がりよう! ⑤チームランキング 目指せ全国上位! エンタメコンテンツ ⑥ペーパーテスト 明日に向かってトレーニング ⑦サバイバル 目指せ全国TOPのクイズ王 その他 ⑧店舗情報 ⑨各種設定 ⑩ICカード再発行 ⑪ヘルプ ⑫Q&A/お問合わせ ⑬対応端末一覧 !! 利用契約 !! 「特定商取引に関する法律」に基づく表示 Qマイメニュー解約 Mマイメニュー登録 リンク集
--

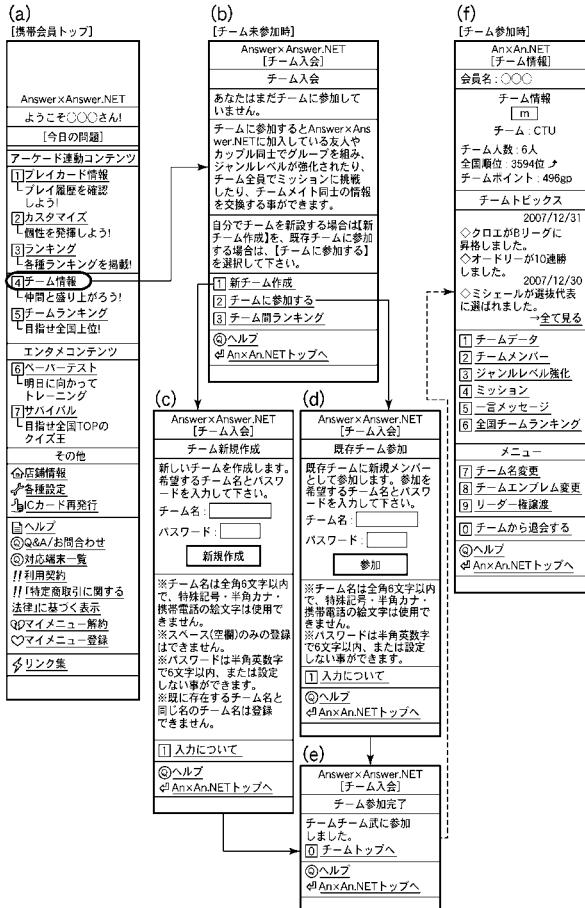
(b) [ICカード登録]

Answer×Answer.NET [ICカード登録] ICカード登録 Answer×AnswerのICカードで登録したカードネームとICカードの裏面に記載されているACCESS CODE数字16桁を入力してください。 【カードネーム】 【ACCESS CODE】 申請 ※ゲームセンターで1度でもプレイしたことのあるカードのみ登録できます。ICカード登録申請後、直体に差して登録を完了させて下さい。 ⑭ヘルプ An×An.NETトップへ
--

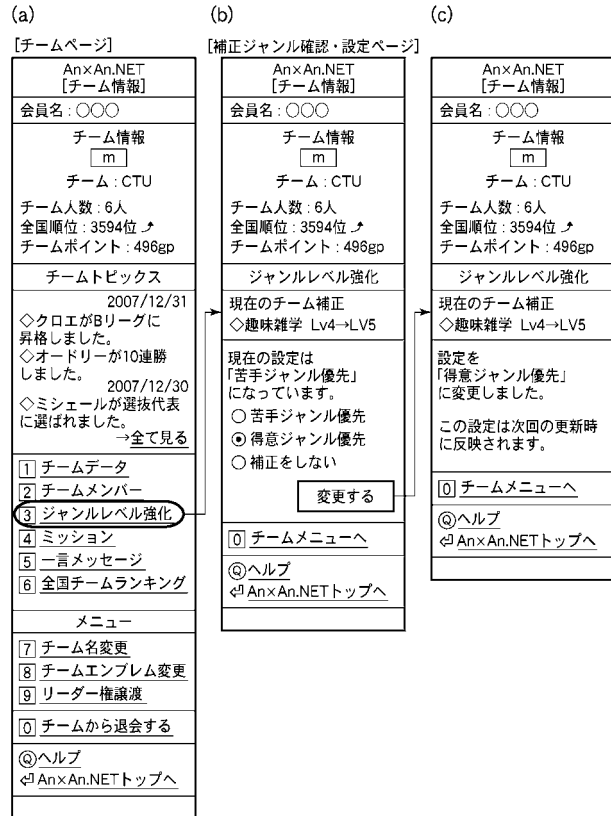
(c) [ICカード登録申請中]

Answer×Answer.NET [ICカード登録] ICカード登録申請 申請を受け付けました。 アクセスコードを入力したカードを7日以内にゲームセンターのAnswer×Answerに差し込むと登録を完了します。 ⑭ヘルプ An×An.NETトップへ
--

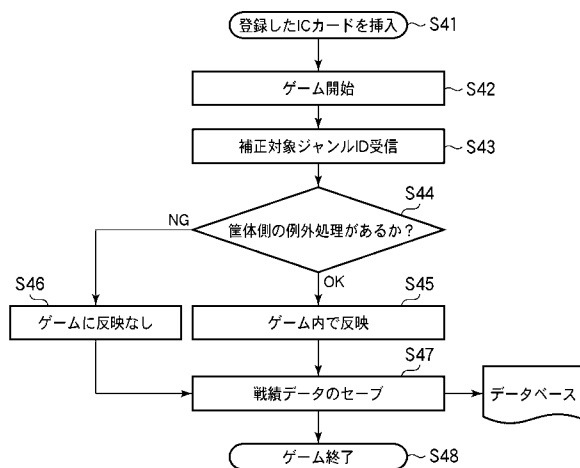
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



フロントページの続き

(72)発明者 磯部 英之

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セガ内

(72)発明者 茂木 豊

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セガ内

Fターム(参考) 2C001 AA13 BA06 BB03 CA01 CB01 CB02 CB04 CB08 CC01 CC08