

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4806491号
(P4806491)

(45) 発行日 平成23年11月2日(2011.11.2)

(24) 登録日 平成23年8月19日(2011.8.19)

(51) Int. Cl. F I
A 6 3 F 13/10 (2006.01) A 6 3 F 13/10
A 6 3 F 13/00 (2006.01) A 6 3 F 13/00 M

請求項の数 4 (全 29 頁)

(21) 出願番号	特願2001-47427 (P2001-47427)	(73) 特許権者	000134855
(22) 出願日	平成13年2月22日 (2001. 2. 22)		株式会社バンダイナムコゲームス
(65) 公開番号	特開2002-239242 (P2002-239242A)		東京都品川区東品川4丁目5番15号
(43) 公開日	平成14年8月27日 (2002. 8. 27)	(74) 代理人	100124682
審査請求日	平成20年1月29日 (2008. 1. 29)		弁理士 黒田 泰
		(72) 発明者	恩田 明生
			東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
			会社ナムコ内
		(72) 発明者	高橋 徹
			東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
			会社ナムコ内
		(72) 発明者	青木 隆
			東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
			会社ナムコ内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 プログラム、情報記憶媒体、ゲームシステム及びサーバシステム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

各プレイヤーのキャラクタのパラメータを記憶する記憶手段を備えたシステムに対して、第1のプレイヤーが有するキャラクタであり且つコンピュータ制御で操作される第1のキャラクタと、第2のプレイヤーが操作する第2のキャラクタとが対戦する対戦ゲームを、コンピュータシステムに実行させるためのプログラムであって、

各プレイヤーそれぞれのゲームプレイしたプレイ日時情報を管理する管理手段、

少なくとも前記管理手段により管理された前記第1のプレイヤーの最後のゲームプレイからの経過期間に基づいて、前記第2のプレイヤーの前記第2のキャラクタのパラメータを変更して、コンピュータ制御による前記第1のキャラクタと、前記第2のプレイヤーの操作による前記第2のキャラクタとの前記対戦ゲームを実行制御するゲーム実行制御手段、

として前記コンピュータシステムを機能させるためのプログラム。

【請求項2】

請求項1に記載のプログラムを記憶したコンピュータ読取可能な情報記憶媒体。

【請求項3】

第1のプレイヤーが有するキャラクタであり、且つコンピュータ制御で操作される第1のキャラクタと、第2のプレイヤーが操作する第2のキャラクタとが対戦する対戦ゲームを実行するゲームシステムであって、

各プレイヤーのキャラクタのパラメータを記憶する記憶手段と、

各プレイヤーそれぞれのゲームプレイしたプレイ日時情報を管理する管理手段と、

少なくとも前記管理手段により管理された前記第 1 のプレイヤーの最後のゲームプレイからの経過期間に基づいて、前記第 2 のプレイヤーの前記第 2 のキャラクタのパラメータを変更して、コンピュータ制御による前記第 1 のキャラクタと、前記第 2 のプレイヤーの操作による前記第 2 のキャラクタとの前記対戦ゲームを実行制御するゲーム実行制御手段と、を備えることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 4】

ゲーム端末とサーバシステムとが通信接続されて、第 1 のプレイヤーが有するキャラクタであり且つコンピュータ制御で操作される第 1 のキャラクタと、当該ゲーム端末のプレイヤーである第 2 のプレイヤーが操作する第 2 のキャラクタとが対戦するゲームを当該ゲーム端末において実行するゲームシステムを構成する前記サーバシステムであって、

各プレイヤーのキャラクタのパラメータを記憶する記憶手段と、

各プレイヤーそれぞれのゲームプレイしたプレイ日時情報を管理する管理手段と、

少なくとも前記管理手段により管理された前記第 1 のプレイヤーの最後のゲームプレイからの経過期間に基づいて前記第 2 のキャラクタの前記パラメータを変更して前記対戦を行わせる指示信号を前記ゲーム端末に送信する変更指示手段と、

を備えることを特徴とするサーバシステム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、プログラム、該プログラムを記憶した情報記憶媒体、ゲームシステム及びサーバシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】

例えばゲームセンターなどに設置し、長期間に渡り、多くのプレイヤーに対してゲームサービスを提供するゲームシステムがある。このゲームシステムの実行するゲームの一例として、次のようなゲームがある。

即ち、プレイヤーは、個々に所有するキャラクタを作成し、該作成したキャラクタをより強いものに育てていく過程を楽しむ。また、作成されたキャラクタは、作成者であるプレイヤーがゲームのプレイを行っていない場合においても、ゲーム空間内に残される。このため、プレイヤーは、自分以外のプレイヤーが作成したキャラクタに対して勝負を挑む、といったことを楽しむことができる。このようなゲームがある。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、このようなゲームにおいては、プレイヤーがゲームを行っていない場合においても、該プレイヤーが作成したキャラクタはゲーム空間に残されたままである。このため、長期間ゲームを行わず、対価を払っていないプレイヤーに対しても、ゲームサービスを提供することになってしまう。

また、このゲームは、多くのプレイヤーがプレイを行う形態のゲームシステムである。そのため、例えば長期間の間ゲームのプレイを行っていないプレイヤーに関して、そのプレイデータを保持することは、ゲームシステムが記憶するデータ量の制限上、効率のよいものではない。

本発明は、上記課題を解決するために為されるものである。

【0004】

【課題を解決するための手段】

以上の課題を解決するための第 1 の発明は、所有者による操作対象となっていない残存キャラクタと、所有者による操作対象となっている操作キャラクタと、が存在するゲームを、プロセッサによる演算・制御により実行することとなるシステム(例えば、図 1 のゲームシステム 50)に対して、前記残存キャラクタ及び前記操作キャラクタの内、一部又は全部のキャラクタの所有者のプレイ度合に基づいて、前記残存キャラクタのパラメータを変更する変更手段(例えば、図 20 のダンジョン変更部 830)、を機能させるためのゲ

10

20

30

40

50

ーム情報である。

【0005】

また、第8の発明は、所有者による操作対象となっていない残存キャラクタと、所有者による操作対象となっている操作キャラクタと、が存在するゲームを実行するゲームシステム(例えば、図1のゲームシステム50)であって、前記残存キャラクタ及び前記操作キャラクタの内、一部又は全部のキャラクタの所有者のプレイ度合に基づいて、前記残存キャラクタのパラメータを変更する変更手段(例えば、図10のダンジョン変更部830)、を備えるゲームシステムである。

【0006】

この第1又は第8の発明によれば、例えば、相対的に、極端にプレイ度合の低い所有者の残存キャラクタのパラメータを変更する、といったことが可能となる。

10

【0007】

より具体的には、例えば第2の発明として、前記ゲームを、前記残存キャラクタと、前記操作キャラクタと、が対戦するゲームとし、前記変更手段に対して、少なくともパラメータの変更対象となっている残存キャラクタの所有者のプレイ度合に基づいて、当該残存キャラクタのパラメータを変更する、ように機能させるための情報を含むゲーム情報を構成することとしてもよい。

【0008】

また、第9の発明として、第8の発明のゲームシステムにおいて、前記ゲームは、前記残存キャラクタと、前記操作キャラクタと、が対戦するゲームであって、前記変更手段は、少なくともパラメータの変更対象となっている残存キャラクタの所有者のプレイ度合に基づいて、当該残存キャラクタのパラメータを変更する、ゲームシステムを構成することとしてもよい。

20

【0009】

この第2又は第9の発明によれば、例えば、所定期間ゲームのプレイを行わないプレーヤの残存キャラクタに対して、そのパラメータを低下させるといったことが可能となり、該残存キャラクタと対戦する操作キャラクタは、勝利し易くなる。このことにより、その所有者が長期間ゲームのプレイを行っておらず、且つ非常に強力なパラメータを有する残存キャラクタがゲーム空間内に存在し続けるといったことを防ぐことができる。

更に、対価を支払わないプレーヤに対して、ゲームサービスを提供し続けるといったことを防止することができる。

30

【0010】

第3の発明は、所有者による操作対象となっていないキャラクタであり、且つコンピュータ制御で操作される残存キャラクタと、所有者による操作対象となっている操作キャラクタと、が対戦するゲームを、プロセッサによる演算・制御により実行することとなるシステム(例えば、図1のゲームシステム50)に対して、少なくとも前記残存キャラクタの所有者のプレイ度合に基づいて、前記残存キャラクタに対戦する操作キャラクタのパラメータを変更する変更手段(例えば、図10のダンジョン変更部830)、を機能させるためのゲーム情報である。

【0011】

40

また、第10の発明は、所有者による操作対象となっていないキャラクタであり、且つコンピュータ制御で操作される残存キャラクタと、所有者による操作対象となっている操作キャラクタと、が対戦するゲームを実行するゲームシステム(例えば、図1のゲームシステム50)であって、少なくとも前記残存キャラクタの所有者のプレイ度合に基づいて、前記残存キャラクタに対戦する操作キャラクタのパラメータを変更する変更手段(例えば、図10のダンジョン変更部830)と、を備えるゲームシステムである。

【0012】

この第3又は第10の発明によれば、第2又は第9の発明とは逆に、例えば、所定期間ゲームのプレイを行わないプレーヤの残存キャラクタに対戦する操作キャラクタに対して、そのパラメータを上昇させるといったことが可能となり、該残存キャラクタと対戦する

50

操作キャラクタは、勝利し易くなる。

【0013】

第4の発明は、仮想空間内の所定の陣地(例えば、実施形態のダンジョン)を奪い合うゲームであって、当該陣地の所有者が当該陣地を改良するとともに、当該陣地の戦闘に際して、当該陣地の防御側をコンピュータ制御により、当該陣地への攻撃側をプレーヤ操作により、実行するゲームを、プロセッサによる演算・制御により行うこととなるシステム(例えば、図1のゲームシステム50)に対して、少なくとも前記陣地の所有者のプレイ度合に基づいて、前記陣地の防御力を変更する変更手段(例えば、図10のダンジョン変更部830)、を機能させるためのゲーム情報である。

【0014】

また、第11の発明は、仮想空間内の所定の陣地(例えば、実施形態のダンジョン)を奪い合うゲームであって、当該陣地の所有者が当該陣地を改良するとともに、当該陣地の戦闘に際して、当該陣地の防御側をコンピュータ制御により、当該陣地への攻撃側をプレーヤ操作により、実行するゲームを行うゲームシステム(例えば、図1のゲームシステム50)であって、少なくとも前記陣地の所有者のプレイ度合に基づいて、前記陣地の防御力を変更する変更手段(例えば、図10のダンジョン変更部830)、を備えるゲームシステムである。

【0015】

この第4又は第11の発明によれば、例えば、所定期間ゲームのプレイを行わないプレーヤの所有する陣地に対して、その防御力を低下させるといったことが可能となり、防御力を低下された陣地は、他のプレーヤに奪われ易くなる。このことにより、その所有者が長期間ゲームのプレイを行っておらず、且つ非常に防御力の高い陣地がゲーム空間内に存在し続けるといったことを防ぐことができる。

更に、対価を支払わないプレーヤに対して、ゲームサービスを提供し続けるといったことを防止することができる。

【0016】

第5の発明は、仮想空間内の所定の陣地(例えば、実施形態のダンジョン)を奪い合うゲームであって、当該陣地の所有者が当該陣地を改良するとともに、当該陣地の戦闘に際して、当該陣地の防御側をコンピュータ制御により、当該陣地への攻撃側をプレーヤ操作により、実行するゲームを、プロセッサによる演算・制御により行うこととなるシステム(例えば、図1のゲームシステム50)に対して、少なくとも前記陣地の所有者のプレイ度合に基づいて、前記陣地への攻撃側の攻撃力を変更する変更手段(例えば、図10のダンジョン変更部830)、を機能させるためのゲーム情報である。

【0017】

また、第12の発明は、仮想空間内の所定の陣地(例えば、実施形態のダンジョン)を奪い合うゲームであって、当該陣地の所有者が当該陣地を改良するとともに、当該陣地の戦闘に際して、当該陣地の防御側をコンピュータ制御により、当該陣地への攻撃側をプレーヤ操作により実行するゲームを行うゲームシステム(例えば、図1のゲームシステム50)であって、少なくとも前記陣地の所有者のプレイ度合に基づいて、前記陣地への攻撃側の攻撃力を変更する変更手段(例えば、図10のダンジョン変更部830)、を備えるゲームシステムである。

【0018】

この第5又は第12の発明によれば、第4又は第11の発明とは逆に、例えば、所定期間ゲームのプレイを行わないプレーヤの所有する陣地に対戦する操作キャラクタに対して、その攻撃力を上昇させるといったことが可能となり、攻撃力が上昇された操作キャラクタは、該陣地を奪い易くなる。

【0019】

第6の発明は、第1から第5のいずれかの発明のゲーム情報において、所定量の遊戯媒体と引き換えに前記変更手段による変更を一時的に停止させる手段、を前記システムに機能させるための情報を含むゲーム情報である。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 0 】

また、第 1 3 の発明は、第 8 から第 1 2 のいずれかの発明のゲームシステムにおいて、所定量の遊戯媒体と引き換えに前記変更手段による変更を一時的に停止させる手段、をさらに備えるゲームシステムである。

【 0 0 2 1 】

ここで、遊戯媒体とは、メダル、コイン、紙幣、銀玉（パチンコ玉）、ゲーム中の仮想的な仮想メダル、ゲーム中の仮想的な仮想コイン、ゲーム中の仮想的な仮想紙幣、ゲーム中の仮想的な仮想銀玉等、プレーヤがゲームの実行に必要な対価に相当する媒体のことを意味する。また、仮想メダル、仮想コイン、仮想紙幣及び仮想銀玉が表示されることによってその量が表されるだけでなく、数字によってその量が表されてもよい。

10

【 0 0 2 2 】

この第 6 又は第 1 3 の発明によれば、プレーヤは、所定量の遊戯媒体を支払うことにより、自身の残存キャラクタが敗北し易くなる、或いは陣地が奪われ易くなる、といったことを防ぐことができる。このことにより、対価を支払わないプレーヤに対して、ゲームサービスを提供しつづけるといったことを防止することができる。

【 0 0 2 3 】

更に、第 7 の発明として、第 1 から第 6 のいずれかの発明のゲーム情報を記憶する情報記憶媒体を構成することとしてもよい。

【 0 0 2 4 】

【発明の実施の形態】

以下、図を参照して、実施の形態を詳細に説明する。

また、本発明を、ゲーム空間内に用意される複数のダンジョンを、複数のプレーヤが奪い合うゲームに適用した場合について説明するが、本発明が適用されるものはこれに限られるものではない。

20

【 0 0 2 5 】

本ゲームにおいて、各プレーヤは、他プレーヤが所有するダンジョンに「挑戦」する。「挑戦」の結果、ダンジョンを「占領」すると、占領したプレーヤが、ダンジョンの新たな「所有者」となる。また、「挑戦」の結果、ダンジョンを「占領」できなければ「敗退」となり、ダンジョンの「所有者」は、プレーヤの「挑戦」を退けたこととなる。また、ダンジョンの「所有者」は、他プレーヤの「挑戦」を退けるために、所有するダンジョンを「更新」し、より強いダンジョンにすることができる。

30

【 0 0 2 6 】

図 1 は、本発明を適用したゲームシステム 5 0 の概観を示す図である。ゲームシステム 5 0 は、ゲームセンター(アーケード等)に設置される、いわゆるメダルゲーム機である。図 1 において、ゲームシステム 5 0 は、サーバシステム 2 0 と、4 台のゲーム端末 1 0 - 1 ~ 4 (以下、包括的にゲーム端末 1 0 という)と、により構成され、最大 4 人のプレーヤが同時にプレイ可能となっている。

【 0 0 2 7 】

ゲーム端末 1 0 には、ディスプレイ 1 1 と、操作パネル 1 2 と、メダル投入口 1 3 と、メダル返却口 1 4 と、ICカード挿入口 1 5 と、が備えられている。

40

【 0 0 2 8 】

操作パネル 1 2 には、プレーヤが操作するための操作キー(具体的には、「十字キー」や「決定キー」、「B E T キー」等)が設けられており、操作に応じた操作信号は、操作パネル 1 2 に接続される制御装置(不図示)に出力される。尚、この制御装置は、ゲーム端末 1 0 全体の動作を制御するためのものであり、ゲーム端末 1 0 は、この制御装置の制御の下、ゲームを実行するための各種処理を行う。

【 0 0 2 9 】

ディスプレイ 1 1 は、上記制御装置に接続され、該制御装置からの画像信号に応じて、プレーヤによる操作やゲーム進行に応じたゲーム画面を表示するものである。

【 0 0 3 0 】

50

メダル投入口13は、プレーヤが、ゲームのプレイに必要なメダルを投入するためのものである。そして、メダル投入口13にメダルが投入された際には、その投入枚数がカウントされ、カウント数は、制御装置に出力される。また、ゲーム中に使用されずに残ったメダル(残メダル)は、ゲーム終了時に、メダル返却口14より排出される。

【0031】

ICカード挿入口15は、プレーヤの識別情報等を記憶するICカードを挿入するためのものである。そして、ICカード挿入口15にICカードが挿入された際には、そのICカードに記憶されているデータが読み出され、読み出されたデータは、制御装置に出力される。また、挿入されたICカードは、ゲーム終了時に、ICカード挿入口15より排出される。

10

【0032】

図2は、ICカードに記憶されるデータの一例を示す図である。

図2において、ICカードには、プレーヤIDと、プレーヤ名と、プレーヤキャラクタデータと、が記憶される。

プレーヤIDは、サーバシステム20が、各プレーヤを識別するための情報であり、ICカード毎に、固有のプレーヤIDが記憶される。

プレーヤ名は、プレーヤ自身が自由に設定できる名称であり、このプレーヤ名が、例えばダンジョン選択画面(図4参照)において、ダンジョンの所有者名として表示される。

プレーヤキャラクタデータには、プレーヤが操作するプレーヤキャラクタのレベルや攻撃力、防御力、体力、所有アイテムといったパラメータが記憶される。プレーヤは、このプレーヤキャラクタデータに基づくプレーヤキャラクタを操作し、ダンジョンに「挑戦」することとなる。

20

【0033】

また、このICカードに記憶されているデータは、ゲームの開始時に、ゲーム端末10のICカード挿入口15に挿入されることにより、読み出される。そして、この読み出されたデータに基づいて、ゲームが行われることとなる。また、ゲームを行うことによって、プレーヤキャラクタデータの値が変更されるが、変更された値は、ゲーム終了時にICカードに書き込まれ、ICカード挿入口15より排出されることとなる。

プレーヤは、このICカードを携帯することにより、何時でもゲームの続きを楽しむことができる。

30

【0034】

図1において、サーバシステム20には、ディスプレイ21が備えられている。

このディスプレイ21は、サーバシステム20内の制御装置(不図示)に接続され、該制御装置からの画像信号に応じて、ゲーム進行に応じたゲーム画面などを表示する。

更に、この制御装置は、上述したゲーム端末10の各制御装置に接続され、これらゲーム端末10内の制御装置に対して制御信号を出力することにより、ゲームシステム50全体の動作を制御する。

【0035】

次に、ゲームシステム50におけるゲームの流れを、プレーヤA(プレーヤ名を“プレーヤA”とする)が、ゲーム端末10-1においてプレイする場合について、ディスプレイ11-1上に表示されるゲーム画面を参照し、説明する。

40

尚、ディスプレイ11-1上に表示されるゲーム画面は、ディスプレイ21にも表示されることとしてもよい。

【0036】

まず、ディスプレイ11-1には、ゲームエントリー待機画面が表示される。

図3は、ゲームエントリー待機画面の一例を示す図であり、ICカードの挿入を促すメッセージが表示されている。

ICカード挿入口15よりICカードが挿入されると、続いて、ディスプレイ11には、挿入されたICカードに記憶されているプレーヤ名、即ち、“プレーヤA”とともに、メダルの投入を促すメッセージが表示される。

50

【0037】

そして、メダル投入口13よりメダルが投入されると、投入されたメダルの枚数が、クレジット数として、ディスプレイ11-1の右上方に表示される。尚、以降のゲーム中において、メダル投入口13へのメダル投入は随時可能であり、その都度、投入されたメダルの枚数分、クレジット数が追加・表示される。また、このクレジット数は、ゲーム終了時まで、ディスプレイ11-1上に継続して表示される。

メダル投入口13より、所定枚数(例えば、10枚)以上のメダルが投入されると、続いて、ディスプレイ11-1には、ダンジョン選択画面が表示される。

【0038】

図4は、ダンジョン選択画面の一例を示す図である。

10

図4において、ダンジョン選択画面には、複数のダンジョン、即ち、“風”、“林”、“火”、そして“山”とそれぞれ名付けられている、合計4つのダンジョンが表示されている。また、各ダンジョンには、その所有者と、レベルと、勝数と、エントリーフィーと、が表示されている。

勝数には、所有者が該ダンジョンを所有した時点から、該所有者以外のプレーヤの挑戦を退けた回数が表示される。

エントリーフィーには、所有者以外のプレーヤが、該ダンジョンに挑戦する際に必要なクレジット数が表示される。

レベルには、該ダンジョンの難易度が、“1”以上の正数値により表示される。即ち、レベルの数値が大きい(レベルが高い)ほど、そのダンジョンの難易度は高くなる。また、エントリーフィーは、このレベルによって決定されており、レベルが高くなるにつれ、エントリーフィーも高くなるように構成されているが、その詳細については後述する。

20

【0039】

即ち、図4において、ダンジョン“風”は、プレーヤA自身が所有するダンジョン(以下、所有ダンジョンという)であり、そのレベルは“3”、エントリーフィーは“20”、そして勝数は“11”である。

また、ダンジョン“林”は、プレーヤBが所有するダンジョンであり、そのレベルは“5”、エントリーフィーは“40”、そして勝数は“10”である。また、ダンジョン“火”は、プレーヤCが所有するダンジョンであり、そのレベルは“2”、エントリーフィーは“15”、そして勝数は“2”である。また、ダンジョン“山”は、プレーヤDが所有するダンジョンであり、そのレベルは“10”、エントリーフィーは“100”、そして勝数は“21”である。

30

【0040】

また、図4において、例えばダンジョン“火”のように、その背景が暗く表示されているダンジョンは、現在、プレーヤA以外のプレーヤが、他のゲーム端末10、即ちゲーム端末10-2~4の何れかにおいて「挑戦」中、或いは「更新」中であることを表している。

このダンジョン選択画面において、プレーヤAは、「挑戦」或いは「更新」するダンジョンを選択・決定する。尚、このダンジョンの‘選択’及び‘決定’という動作は、操作パネル12上の「十字キー」の操作、及び「決定キー」の押下により、行われる。

40

【0041】

また、ダンジョンに「挑戦」する際には、ダンジョンの選択に続いて、表示されているエントリーフィー分のクレジットが支払われる必要がある。尚、この‘クレジットを支払う’という動作は、操作パネル12上の「BETキー」が押下されることにより、行われる。そして、「BETキー」が1回押下される毎に、ディスプレイ11-1上のクレジット数が“1”減算された値に更新・表示され、クレジットが“1”支払われたことになる。

【0042】

図4において、例えば、プレーヤA以外のプレーヤが所有するダンジョン、即ち“林”、“火”或いは“山”の何れかのダンジョンが選択・決定され、且つ表示されているエントリーフィー分のクレジットが支払われると、続いて、ダンジョン挑戦画面(図5参照)が表

50

示される。

また、プレイヤーAの所有ダンジョン、即ち“風”が選択・決定されると、続いて、ダンジョン更新画面(図6参照)が表示される。

【0043】

(1)ダンジョンの「挑戦」

図4に示すダンジョン選択画面において、プレイヤーA以外のプレイヤーが所有するダンジョン、即ち“林”或いは“山”のダンジョンが選択・決定されると、続いて、ダンジョン挑戦画面が表示され、ダンジョンの「挑戦」が行われる。

尚、プレイヤーA以外のプレイヤーによるダンジョン“火”の「挑戦」或いは「更新」が終了した場合には、ダンジョン“火”の選択も可能である。

10

【0044】

図5は、ダンジョン挑戦画面の一例を示す図である。

このダンジョン挑戦画面において、プレイヤーAは、プレイヤーキャラクタを操作し、ダンジョン内を移動させる。そして、遭遇するモンスターとの戦闘を行いながら、ダンジョン内の何処かに配置されている「ジュエル」を取得する。この「ジュエル」を取得すると、「挑戦」はここで終了し、プレイヤーAは、そのダンジョンを「占領」したこととなる。また、プレイヤーAは、そのダンジョンの新たな「所有者」となる。

尚、ここでプレイヤーAが操作するプレイヤーキャラクタは、ゲーム開始時に、ICカード挿入口15に挿入されたICカードより読み出されたプレイヤーキャラクタデータに基づくプレイヤーキャラクタである。

20

また、図5に示すダンジョン挑戦画面において、「ジュエル」を取得する前に、操作するプレイヤーキャラクタの「体力」が“0”になると、「挑戦」はここで終了となり、プレイヤーAは「敗退」したこととなる。

【0045】

(2)ダンジョンの「更新」

図4に示すダンジョン選択画面において、プレイヤーAの所有ダンジョン、即ち“風”が選択・決定されると、続いて、ダンジョン更新画面が表示され、ダンジョンの更新が行われる。

【0046】

図6は、ダンジョン更新画面の一例を示す図である。

30

図6において、ダンジョン更新画面には、プレイヤーAの所有ダンジョンである“風”について、ダンジョン名“風”と、所有者のプレイヤー名“プレイヤーA”と、全体地図と、レベル“3”と、配置されているモンスターの種別及びその数と、が表示されている。

即ち、図6において、ダンジョン“風”には、モンスターAが3匹、モンスターBが5匹、そしてモンスターCが10匹、の合計18匹のモンスターが配置されている。尚、これらモンスターの能力等のパラメータは、図12に示すモンスターデータ940において設定されているが、その詳細は後述する。

更に、ダンジョンの全体地図には、「ジュエル」が配置されている位置が表示されている。

【0047】

40

このダンジョン更新画面において、プレイヤーAは、ダンジョン内に追加配置するモンスターの種別及びその数を選択・決定する。

また、モンスターの種別毎に表示されているコストは、ダンジョン内にその種別のモンスターを1匹追加配置するために必要なクレジット数である。即ち、図6において、モンスターAを1匹追加配置するためには“20”のクレジットを、モンスターBを1匹追加配置するためには“10”のクレジットを、また、モンスターCを1匹追加配置するためには“5”のクレジットを、それぞれ支払う必要がある。

【0048】

このダンジョン更新画面において、何れかの種別のモンスターが選択・決定され、且つ表示されているコストに相当するクレジットが支払われると、選択・決定された種別のモン

50

スターが1匹、ダンジョン内に追加配置されることとなる。

例えば、図6において、モンスターAが選択・決定され、且つコストに相当する“20”のクレジットが支払われると、“風”のダンジョンには、モンスターAが1匹追加配置され、結局モンスターAは合計4匹配置されることとなる。それとともに、図6におけるモンスターAの現在の匹数が、4匹に更新・表示される。

このように、ダンジョン更新画面において、モンスターの追加配置が終了し、右下方に表示されている“更新終了”が選択されると、ダンジョンの「更新」は終了となる。

【0049】

以上のように、(1)ダンジョンの「挑戦」、或いは(2)ダンジョンの「更新」が終了すると、ディスプレイ11-1には、再度ダンジョン選択画面が表示される。尚、ここで表示されるダンジョン選択画面には、直前に行われた動作、即ち、ダンジョンの「挑戦」或いは「更新」に応じて、その内容が更新されて表示される。

例えば、プレイヤーAにより、ダンジョン“林”が「占領」されると、ダンジョン“林”の所有者のプレイヤー名は、“プレイヤーA”と更新して表示される。また、プレイヤーAにより、所有ダンジョンである“風”が「更新」されると、“風”について、例えばそのレベルは“4”に、またエントリーフィーは“30”に、それぞれ更新して表示される。

プレイヤーAは、再度表示されるダンジョン選択画面において、引き続き、ダンジョンの「挑戦」、或いは所有ダンジョンの「更新」を行うことができる。

【0050】

また、ダンジョン選択画面(図4参照)において、右下方に表示されている“ゲーム終了”が選択されると、クレジット数として表示されている枚数分のメダルがメダル返却口14から、また、挿入されているICカードがICカード挿入口15から、それぞれ排出される。

そして、本ゲームは終了となる。

尚、ゲーム終了時にゲーム端末10より排出されるICカードには、ゲームのプレイ結果に応じて、その内容が更新して記録されている。例えば、ダンジョンに「挑戦」することにより、プレイヤーキャラクタパラメータは変更される。そして、この変更後のプレイヤーキャラクタデータが、ICカードに記憶されることとなる。

【0051】

また、本ゲームにおいては、ダンジョンの所有者がゲームをプレイしていない場合においても、他プレイヤーは、該ダンジョンに「挑戦」することができる。そのため、ダンジョンの所有者にとっては、ゲームをプレイしていない間に、所有ダンジョンが「占領」され、所有者が変更されるということが起こりうる。

【0052】

更に、本ゲームにおいては、ダンジョンの所有者が一定期間(例えば、10日)以上ゲームのプレイを行わないと、所有ダンジョンのレベルが、時間の経過とともに低下される。

例えば、プレイヤーAが、20日間、1回もゲームのプレイを行わなかったとする。すると、プレイヤーAが最後にゲームのプレイを行った日(最終プレイ)には図4に示すように表示されていたダンジョン選択画面は、最終プレイ日から20日経過後、ダンジョン選択画面は、例えば図7に示すように表示される。

【0053】

図7は、プレイヤーAの最終プレイ日から20日経過後の、ダンジョン選択画面の一例を示す図である。

図7において、プレイヤーAの所有ダンジョン、即ち“風”は、そのレベルが“1”に低下して表示されている。また、レベルの低下にともない、エントリーフィーが“10”に変更して表示されている。

尚、このダンジョンのレベル及びエントリーフィーの低下は、図16に示すダンジョン変更条件表980に基づき、該ダンジョン内に配置されているモンスターの種別及びその数を変更することにより行われるが、その詳細は後述する。

【0054】

10

20

30

40

50

このように、一定期間ゲームのプレイを行わないプレーヤの所有ダンジョンについて、そのレベルを低下させることにより、他プレーヤは、該ダンジョンに挑戦しやすくなる。また、ダンジョンの所有者は、所有ダンジョンのレベルを低下させないために、積極的にゲームのプレイを行うようになる。

【 0 0 5 5 】

図 8 は、ゲーム端末 1 0 の機能ブロックの一例を示す図である。

図 8 において、機能ブロックは、操作部 1 0 0 と、通信部 2 0 0 と、表示部 3 0 0 と、処理部 4 0 0 と、記憶部 5 0 0 と、により構成される。

【 0 0 5 6 】

操作部 1 0 0 は、プレーヤが操作データを入力するためのものであり、その機能は、レバー、ボタン、筐体などのハードウェアにより実現できる。また、ボタン押下等の操作がされた場合には、操作に応じた操作信号を処理部 4 0 0 に出力する。

この操作部 1 0 0 の機能は、図 1 の操作パネル 1 2 に相当する。

【 0 0 5 7 】

通信部 2 0 0 は、所与の通信回線を介し、サーバシステム 2 0 に、挑戦結果や更新後のダンジョンデータを送信したり、サーバシステム 2 0 より、ダンジョン一覧表 9 5 0 (図 1 3 参照；その詳細は後述する)やダンジョンデータを受信するなど、ゲーム端末 1 0 外部(主にサーバシステム 2 0)との情報のやり取りを行う。

【 0 0 5 8 】

表示部 3 0 0 は、画像生成部 4 2 0 によって生成された画像を表示するものであり、その機能は、C R T や L C D、T V、プラズマディスプレイ、プロジェクタ等により実現できる。

プレーヤは、表示部 3 0 0 に表示されるゲーム画面を見ながら、操作部 1 0 0 より、ゲーム進行に応じた操作データ(指示、選択)を入力する。

この表示部 3 0 0 の機能は、図 1 のディスプレイ 1 1 に相当する。

【 0 0 5 9 】

処理部 4 0 0 は、上記操作信号と、記憶部 5 0 0 に記憶されたゲームを実行するためのゲームプログラム 5 1 0 等に基づいて、ゲームの進行処理などを行う。この処理部 4 0 0 の機能は、C P U (C I S C 型、R I S C 型)、D S P、A S I C (ゲートアレイ等)、メモリ等のハードウェアにより実現できる。

この処理部 4 0 0 の機能は、図 1 において述べた制御装置に相当する。

また、処理部 4 0 0 には、ゲーム進行制御部 4 1 0 と、画像生成部 4 2 0 と、外部情報読取部 4 3 0 と、メダル検出部 4 4 0 と、が含まれる。

【 0 0 6 0 】

ゲーム進行制御部 4 1 0 は、後述するように、ゲームプログラム 5 1 0 に従ったゲームの進行処理(図 9 参照)等を行う。また、それとともに、画像生成部 4 2 0、外部情報読取部 4 3 0、及びメダル検出部 4 4 0 の各部に対して、その動作を制御する機能を有する。

【 0 0 6 1 】

画像生成部 4 2 0 は、ゲーム進行制御部 4 1 0 の制御に基づいたゲーム画像を生成し、表示部 3 0 0 に表示させる処理を行う。

【 0 0 6 2 】

外部情報読取部 4 3 0 は、ゲーム進行制御部 4 1 0 の制御により、ゲーム端末 1 0 に着脱可能な、例えば I C カード等の外部情報記憶媒体に記憶されている情報を読み出す、或いはこの外部情報記憶媒体に情報を書き込む、などの処理を行う。

【 0 0 6 3 】

メダル検出部 4 4 0 は、ゲーム進行制御部 4 1 0 の制御により、ゲーム端末 1 0 外部より投入されるメダルを受け付けるとともに、投入されたメダル数をカウントする、或いは残メダルを払い出す、などの処理を行う。また、メダル検出部 4 4 0 によってカウントされたメダル数は、クレジット数として、表示部 3 0 0 に表示される。

【 0 0 6 4 】

10

20

30

40

50

記憶部 500 は、ゲームの進行に関わるゲームプログラム 510 を記憶する。また、外部情報読取部 430 により読み出された情報など、ゲームのプレイに関わるデータを一時的に記憶する。

この記憶部 500 の機能は、CD-ROM や DVD-ROM、ゲームカセット、IC カード、MO、FD、ハードディスク、メモリ等のハードウェアにより実現できる。

処理部 400 は、この記憶部 500 から読み出すプログラム、データ等に基づいて種々の処理を行う。

【0065】

次に、ゲームプログラム 510 に従い、ゲーム進行制御部 410 の制御により実行されるゲーム進行処理について、図 9 に示すフローチャートを参照して説明する。尚、ディスプレイ 11 の表示に従って行われるプレイヤーの各種入力操作は、操作部 100 から出力される操作信号に基づき、処理部 400 において認識されるが、以下の説明では、これらの認識処理については、その詳細を省略する。

10

【0066】

図 9 は、ゲーム端末 10 におけるゲーム進行処理を説明するためのフローチャートである。

図 9 において、ゲーム進行制御部 410 は、先ずゲームエントリー待機画面（図 3 参照）を、表示部 300 に表示させる。

そして、IC カードが挿入されると、外部情報読取部 430 は、該挿入された IC カードに記憶されている情報、即ち、プレイヤー ID、プレイヤー名、及びプレイヤーキャラクターを読み出す。

20

【0067】

それとともに、ゲーム進行制御部 410 は、変数「BET 数」を、初期値「0」に設定する。この変数「BET 数」は、ゲームのプレイ中に支払われたクレジット数（即ち、使用されたメダル数）をカウントするための変数である。そして、以降のゲーム実行中において、「BET キー」が押下される毎に、ゲーム進行制御部 410 は、この「BET 数」を、「1」加算した値に更新する。

また、ゲーム進行制御部 410 は、所定枚数（例えば、10 枚）以上のメダルが投入されたことを確認すると、サーバシステム 20 に対して、ダンジョン一覧表 950（図 13 参照；その詳細は後述する）の送信を要求する（ステップ S11）。

30

【0068】

この要求に応じて、サーバシステム 20 よりダンジョン一覧表 950 が送信されると、ゲーム進行制御部 410 は、受信したダンジョン一覧表 950 に基づいて、ダンジョン選択画面（図 4 参照）を、表示部 300 に表示させる（ステップ S12）。

その際、ゲーム進行制御部 410 は、このダンジョン一覧表 950 において、「状態」の項目が「挑戦中」或いは「更新中」に設定されているダンジョンについては、例えばその背景を暗く表示させるなど、選択不可能であることを示す表示をさせる。

【0069】

このダンジョン選択画面において、ダンジョンが選択されると、ゲーム進行制御部 410 は、受信したダンジョン一覧表 950 を参照し、選択されたダンジョンが選択可能、即ち「状態」が「待機中」に設定されているダンジョンであることを確認する。尚、選択不可能、即ち「状態」が「挑戦中」或いは「更新中」に設定されているダンジョンが選択された際には、選択不可能であるとし、再度ダンジョンを選択させる。

40

【0070】

選択可能なダンジョンが選択されたことを確認すると、ゲーム進行制御部 410 は、選択されたダンジョンの「プレイヤー ID」の値と、IC カードから読み出したプレイヤー ID と、が一致するか否かを判定することにより、この選択されたダンジョンが、プレイヤーの所有ダンジョンであるか否かを判定する（ステップ S14）。

【0071】

判定の結果、選択されたダンジョンが所有ダンジョンでない場合、即ち他プレイヤーの所有

50

ダンジョンである場合(ステップS14:挑戦)、ゲーム進行制御部410は、選択されたダンジョンのエントリーフィー分のクレジットが支払われたことを確認する。

次いで、ゲーム進行制御部410は、サーバシステム20に対して、ダンジョンの「挑戦」であることを通知するとともに、選択されたダンジョンのダンジョンデータ(図11参照;その詳細は後述する)の送信を要求する。

【0072】

この要求に応じて、サーバシステム20よりダンジョンデータが送信されると、ゲーム進行制御部410は、受信したダンジョンデータに基づき、ダンジョン挑戦画面(図5参照)を、表示部300に表示させる。そして、ダンジョンの「挑戦」に係るゲームを実行する。また、その際には、ゲーム進行制御部410は、ICカードから読み出したプレイヤーキャラクターデータに基づいて、プレイヤーによって操作されるプレイヤーキャラクタを移動等させ、ダンジョンの「挑戦」を行わせる(ステップS15)。

10

【0073】

そして、ダンジョンの「挑戦」が終了すると、ゲーム進行制御部410は、サーバシステム20に対して、挑戦結果、即ち「占領」か「敗退」の何れかであることを通知する(ステップS16)。

その際、挑戦結果が「占領」である場合(ステップS17)、ゲーム進行制御部410は、サーバシステム20に対して、挑戦結果「占領」とともに、プレイヤーID及びプレイヤー名を通知する(ステップS18)。

【0074】

また、ステップS14において、判定の結果、選択されたダンジョンが所有ダンジョンである場合(ステップS14:更新)、ゲーム進行制御部410は、サーバシステム20に対して、プレイヤーIDとともに、ダンジョンの「更新」であることを通知し、選択されたダンジョンのダンジョンデータを要求する。

20

この要求に応じて、サーバシステム20よりダンジョンデータが送信されると、ゲーム進行制御部410は、受信したダンジョンデータに基づき、ダンジョン更新画面(図6参照)を、表示部300に表示させる。そして、このダンジョン更新画面において、ダンジョンの「更新」を行わせる(ステップS19)。

また、その際には、ゲーム進行制御部410は、ダンジョンの「更新」に要するクレジット、即ち、選択されたモンスターの種別に該当するコスト分のクレジットが支払われたことを確認する。

30

【0075】

そして、ダンジョン更新画面において「更新終了」が選択され、ダンジョンの「更新」の終了が指示されると、ゲーム進行制御部410は、サーバシステム20に対して、プレイヤーIDとともに、更新されたダンジョンデータ(更新データ)を送信する(ステップS20)。

【0076】

このように、選択されたダンジョンの「挑戦」或いは「更新」が終了すると、ゲーム進行制御部410は、サーバシステム20に対して、再度ダンジョン一覧表950の送信を要求する。

40

この要求に応じて、サーバシステム20よりダンジョン一覧表950が送信されると、ゲーム進行制御部410は、受信したダンジョン一覧表950に基づいて、再度ダンジョン選択画面を、表示部300に表示させる(ステップS12への移行)。

【0077】

また、ステップS12の後に、ダンジョン選択画面において、「ゲーム終了」が選択され、ゲームの終了が指示された場合には(ステップS13:YES)、ゲーム進行制御部410は、ダンジョン一覧表950とプレイヤーIDとを参照し、所有プレイヤーか否かを判定する。

判定の結果、所有プレイヤーである場合、ゲーム進行制御部410は、サーバシステム20に対して、上述した「BET数」を、プレイヤーIDとともに通知する。

50

【 0 0 7 8 】

次いで、ゲーム進行制御部 4 1 0 は、プレイ結果を、ICカードに記憶させる。即ち、現時点でのプレイヤーキャラクタデータに基づき、ICカードに記憶されているプレイヤーキャラクタデータを、外部情報読取部 4 3 0 に更新・記憶させる(ステップ S 2 1)。そして、このICカードを、ICカード挿入口 1 5 より排出させる処理を行う。

また、それとともに、ゲーム進行制御部 4 1 0 は、メダル検出部 4 4 0 に対して、クレジット数として表示部 3 0 0 に表示されている枚数分のメダルを、メダル返却口 1 4 より排出させる。

以上の処理を行うと、ゲーム進行制御部 4 1 0 は、本処理を終了する。

【 0 0 7 9 】

図 1 0 は、サーバシステム 2 0 の機能ブロックの一例を示す図である。

図 1 0 において、機能ブロックは、通信部 6 0 0 と、表示部 7 0 0 と、処理部 8 0 0 と、記憶部 9 0 0 と、により構成される。

【 0 0 8 0 】

通信部 6 0 0 は、所与の通信回線を介し、ゲーム端末 1 0 にダンジョン一覧表 9 5 0 (図 1 3 参照)やダンジョンデータを送信したり、ゲーム端末 1 0 より挑戦結果や更新されたダンジョンデータを受信するなど、サーバシステム 2 0 外部(主にゲーム端末 1 0)との情報のやり取りを行う。

また、この通信回線は、ゲームシステム 5 0 においては、LANのような小規模ネットワークバス接続等であってよいが、サーバシステム 2 0 とゲーム端末 1 0 とが分離独立した構成等である場合には、インターネットのような広域ネットワーク、公衆網や専用線網、移動体通信網などであってよく、何れの形態の電気通信回線でもよい。

【 0 0 8 1 】

表示部 7 0 0 は、画像生成部 8 2 0 によって生成される画像を表示するものであり、その機能は、CRTやLCD、TV、プラズマディスプレイ、プロジェクタ等により実現できる。

この表示部 7 0 0 の機能は、図 1 のディスプレイ 2 1 に相当する。

【 0 0 8 2 】

処理部 8 0 0 は、記憶部 9 0 0 に記憶されたゲームを実行するためのゲーム制御プログラム 9 1 0 等に基づいて、ゲームの進行処理等を行う。この処理部の機能は、CPU(CISC型、RISC型)、DSP、ASIC(ゲートアレイ等)、メモリ等のハードウェアにより実現できる。

また、処理部 8 0 0 には、ゲーム進行制御部 8 1 0 と、画像生成部 8 2 0 と、ダンジョン変更部 8 3 0 と、が含まれる。

【 0 0 8 3 】

ゲーム進行制御部 8 1 0 は、後述するように、ゲーム制御プログラム 9 1 0 に従ったゲームの進行処理(図 1 7 参照)等を行う。

また、それとともに、画像生成部 8 2 0、及びダンジョン変更部 8 3 0 の各部に対して、その動作を制御する機能を有する。

【 0 0 8 4 】

画像生成部 8 2 0 は、ゲーム進行制御部 8 1 0 の制御に基づいたゲーム画像を生成し、表示部 7 0 0 に表示させる処理を行う。

ダンジョン変更部 8 3 0 は、ゲーム進行制御部 8 1 0 の制御により、一定時間毎に、ダンジョン変更プログラム 9 2 0 に従ったダンジョン変更処理(図 1 8 参照)を行う。

【 0 0 8 5 】

記憶部 9 0 0 は、ゲームの進行に関わるゲーム制御プログラム 9 1 0 と、ダンジョン変更プログラム 9 2 0 と、ダンジョンDB 9 3 0 と、モンスターデータ 9 4 0 と、ダンジョン一覧表 9 5 0 と、ダンジョンレベル条件表 9 6 0 と、所有者一覧表 9 7 0 と、ダンジョン変更条件表 9 8 0 と、を記憶する。

この記憶部の機能は、CD-ROMやDVD-ROM、ゲームカセット、ICカード、M

10

20

30

40

50

O、FD、ハードディスク、メモリ等のハードウェアにより実現できる。

処理部800は、この記憶部900から読み出すプログラム、データ等に基づいて種々の処理を行う。

【0086】

図11は、ダンジョンDB930の一例を示す図である。

ダンジョンDB930には、複数のダンジョン毎に、それぞれに対応するダンジョンデータが格納される。図11は、1つのダンジョンデータについて示したものであり、ダンジョン“風”に対応するダンジョンデータが表示されている。

ダンジョンデータには、ダンジョン名と、地図データと、ジュエル位置と、配置モンスターデータと、が記憶される。

ダンジョン名には、そのダンジョンに付けられている名称、即ち“風”が記憶される。

地図データには、ダンジョンの構造を表すデータが記憶される。この地図データに基づいて、例えばダンジョン更新画面(図6参照)において、ダンジョンの全体地図が表示される。

ジュエル位置には、ダンジョン内において、「ジュエル」が配置されている位置が記憶される。

配置モンスターデータには、ダンジョン内に配置されているモンスターについて、その種別及び配置数が記憶される。即ち、図11において、ダンジョン“風”には、モンスターAが3匹、モンスターBが5匹、そしてモンスターCが10匹、それぞれ配置されている。

【0087】

図12は、モンスターデータ940の一例を示す図である。

図12において、このモンスターデータ940には、複数のモンスターの種別毎に、その能力と、コストと、が対応付けて記憶される。

能力には、その種別のモンスターの攻撃力や防御力、体力といったパラメータが格納される。

コストには、その種別のモンスターを1匹、ダンジョン内に追加配置するために必要なクレジット数が格納される。このコストの値に基づいて、例えばダンジョン更新画面(図6参照)において、モンスターの種別毎のコストが表示される。

また、これらのモンスターには、種別毎にランクが付けられている。即ち、図12において、ランクは、モンスターAが一番高く、次いで、モンスターB、モンスターC、と設定されている。

【0088】

図13は、ダンジョン一覧表950の一例を示す図である。

図13において、ダンジョン一覧表950には、複数のダンジョン、即ち“風”、“林”、“火”そして“山”の4種類のダンジョン毎に、そのダンジョン名と、所有者(プレイヤーID及びプレイヤー名)と、レベルと、エントリーフィーと、勝数と、状態と、が対応付けて格納されている。

状態には、そのダンジョンが現在“挑戦中”であるか、“更新中”であるか、或いはそのどちらでもない“待機中”であるか、を表す情報が記憶される。即ち、図13において、ダンジョン“火”は、現在、ゲーム端末10の何れかで“挑戦中”のダンジョンである。このダンジョン一覧表950に基づいて、ダンジョン選択画面(図4参照)が、表示される。

また、これらのダンジョンのレベルは、図14に示すダンジョンレベル条件表960に基づいて決定される。

【0089】

図14は、ダンジョンレベル条件表960の一例を示す図である。

このダンジョンレベル条件表960において、条件となるモンスターの種別及びその配置数毎に、レベルと、エントリーフィーと、が対応付けて記憶される。

即ち、ダンジョンのレベル及びエントリーフィーは、そのダンジョン内に配置されている

10

20

30

40

50

モンスターの種別及びその数のAND条件により、決定される。

【0090】

例えば、図11において、ダンジョン“風”には、モンスターAが3匹、モンスターBが5匹、そしてモンスターCが10匹、それぞれ配置されている。

図14において、このダンジョン“風”は、レベル1及びレベル2にも該当するが、モンスターAは“3”以上であり、且つモンスターBは“5”以上であり、且つモンスターCは“8”以上であるため、レベル3にも該当する。従って、このダンジョン“風”のレベルは、“3”と決定される。また、それとともに、エントリーフィーは“20”と決定されることとなる。

【0091】

図15は、所有者一覧表970の一例を示す図である。

この所有者一覧表970において、各ダンジョン毎に、その所有者(プレイヤーID及びプレイヤー名)と、該所有者のプレイ度合と、が対応付けて記憶される。また、プレイ度合として、最終プレイ日と、プレイ回数と、メダル枚数と、が記憶される。

最終プレイ日には、所有者が、ゲーム端末10において、最後に本ゲームをプレイした日付が記憶される。即ち、所有ダンジョンの最終更新日、或いは他のダンジョンへの最終挑戦日のうち、より最近の日付が記憶される。

プレイ回数には、所有者が、該ダンジョンを所有した時点から、ダンジョンの「挑戦」及び「更新」を含む、本ゲームをプレイした回数が記憶される。

メダル枚数には、所有者が、該ダンジョンを所有した時点から、本ゲームのプレイ中に使用したメダルの総数、即ち支払ったクレジットの総数が記憶される。即ち、所有ダンジョンの「更新」の際に、ダンジョン内にモンスターを追加配置するために支払ったクレジット数や、ダンジョンの「挑戦」の際に、エントリーフィーとして支払ったクレジット数などの総計が記憶される。

【0092】

図16は、ダンジョン変更条件表980の一例を示す図である。

このダンジョン変更条件表980には、複数の条件毎に、その成立要件が対応付けて記憶されている。そして、この成立要件として、経過日数と、平均メダル枚数と、の条件値が設定されている。

また、これらの成立要件(経過日数、及び平均メダル数)は、所有者一覧表970(図15参照)において記憶されているプレイ度合(即ち、最終プレイ日、プレイ回数、メダル枚数のことである)に基づいて、判定される。

経過日数は、上記最終プレイ日から現時点までの経過日数である。

平均メダル枚数は、上記メダル枚数を、上記プレイ回数で除した値である。即ち、ダンジョン所有後、1回のプレイ当りに使用されたメダルの平均枚数を表している。

そして、これらの条件は、成立要件が全て満たされていると判定された場合のみ、その条件は成立することとなる。

【0093】

図16において、条件1～4の、合計4つの条件について、その成立要件が設定されている。

即ち、条件1の成立要件として、“経過日数が10日以上”と、また、条件2の成立要件として、“経過日数が15日以上”且つ“平均メダル枚数が5枚以下”と、それぞれ設定されている。更に、条件3の成立要件として、“経過日数が20日以上”且つ“平均メダル枚数が10枚以下”と、また、条件4の成立要件として、“経過日数が25日以上”且つ“平均メダル枚数が15枚以下”と、それぞれ設定されている。

これらの条件1～4について、各条件毎に、成立するか否か(即ち、成立要件が満たされているか否か)が判定される。

【0094】

例えば、現時点の日時が“2001/01/30[年/月/日]”であるとする。また、図15に示す所有者一覧表970において、ダンジョン“風”については、その所有者であ

10

20

30

40

50

る“プレイヤーA”のプレイ度合より、最終プレイ日からの経過日数は“20[日]”であり、また、平均メダル枚数は“8[枚/回] (= 72[枚] / 9[回])”である。

このことにより、図16に示すダンジョン変更条件表980において、条件1及び条件2が成立であり、条件3及び条件4は不成立であると判定される。

【0095】

このようなダンジョン変更条件表980に基づく判定の結果、ダンジョン内に配置されているモンスターの種別及びその数の変更が行われる。

具体的には、ダンジョン内に配置されているモンスターの中から、成立すると判定された条件の数に相当する匹数分、モンスターが削除される。また、削除されるモンスターは、種別に関わらず、ランダムに選択される。

10

【0096】

例えば、図11に示すダンジョンデータにおいて、“風”には、モンスターAが3匹、モンスターBが5匹、モンスターCが10匹、の合計18匹のモンスターが配置されている。

また、このダンジョン“風”について、上述のように、所有者一覧表970(図15参照)及びダンジョン変更条件表980(図16参照)に基づき、条件1及び条件2が成立、また条件3及び条件4が不成立と判定され、即ち、合計2つの条件について、成立すると判定されたとする。

すると、ダンジョン“風”に配置されているモンスターの中から、2匹分のモンスター(例えば、モンスターAが1匹、モンスターCが1匹)がランダムに選択され、それぞれダンジョン“風”から削除される。その結果、ダンジョン“風”には、モンスターAが2匹、モンスターBが5匹、モンスターCが9匹、配置されていることとなる。

20

【0097】

更に、ダンジョン内に配置されているモンスターの数が変更されるのに伴い、ダンジョンレベル条件表960(図14参照)に基づき、ダンジョン一覧表950(図13参照)の内容、即ち「レベル」及び「エントリーフィー」の項目が更新される。

例えば、上述のように、ダンジョン“風”について、そのダンジョン内に配置されるモンスターの数が変更されると、ダンジョンレベル条件表960に基づき、「レベル」は“2”に、「エントリーフィー」は“15”に、それぞれ更新されることとなる。

30

【0098】

次に、ゲーム制御プログラム910に従い、ゲーム進行制御部810の制御により実行される、サーバシステム20におけるゲーム進行処理について、図17に示すフローチャートを参照して説明する。

尚、サーバシステム20は、同時に最大4台のゲーム端末10-1~4それぞれに対して、同様の処理を実行するが、以下の説明においては、1台のゲーム端末10に対する処理についてのみ、説明する。

【0099】

図17は、サーバシステム20におけるゲーム進行処理を説明するためのフローチャートである。

図17において、ゲーム端末10よりダンジョン一覧表950の送信を要求されると、ゲーム進行制御部810は、この要求に応じて、該ゲーム端末10に、ダンジョン一覧表950(図13参照)を送信する(ステップS31)。

40

【0100】

そして、ゲーム端末10より、ダンジョンの「挑戦」であることが通知されるとともに、ダンジョンデータの送信を要求された場合(ステップS33:挑戦)、ゲーム進行制御部810は、ダンジョンDB930(図11参照)を参照し、該ゲーム端末10に、要求されたダンジョンデータを送信する。それとともに、ダンジョン一覧表950(図13参照)において、該当する「状態」の項目を“挑戦中”に設定する。

例えば、“林”のダンジョンデータを要求された場合には、この“林”に該当するダンジョンデータを送信するとともに、図13に示すダンジョン一覧表950において、“林”

50

に対応する「状態」の項目を“挑戦中”に設定する。

その後、ゲーム端末10から通知される挑戦結果（即ち、「敗退」か「占領」かの何れかである）を待機する。

【0101】

そして、ゲーム端末10より通知された挑戦結果が「占領」である場合(ステップS34：占領)、ゲーム進行制御部810は、所有者一覧表970(図15参照)において、該当する「所有者」の項目を、挑戦結果とともに通知されるプレイヤーID及びプレイヤー名に更新するとともに、「プレイ度合」の項目を、それぞれ初期値に設定する。

例えば、ダンジョン“林”が“プレイヤーA”により「占領」されたことが通知された場合、図15に示す所有者一覧表970において、ダンジョン“林”に対応する「所有者」のプレイヤーIDを“KD0021”にプレイヤー名を“プレイヤーA”に、「最終プレイ日」を現在の日付に、また、「プレイ回数」及び「コイン枚数」を初期値である“0”に、それぞれ設定する。

10

【0102】

また、ゲーム進行制御部810は、ダンジョンDB930(図11参照)において、該当するダンジョンデータの配置モンスターデータを初期値、例えば、全ての種別についてその配置数を“0”に、設定する。

更に、ゲーム進行制御部810は、ダンジョン一覧表950(図13参照)において、該当する「所有者」の項目を、挑戦結果とともに通知されるプレイヤーID及びプレイヤー名に更新するとともに、「レベル」、「エントリーフィー」、及び「勝数」の項目を、それぞれ初期値に設定する。

20

例えば、ダンジョン“林”が“プレイヤーA”により「占領」されたことが通知された場合、図13に示すダンジョン一覧表950において、ダンジョン名“林”に対応する「所有者」のプレイヤーIDを“KD0021”に、プレイヤー名を“プレイヤーA”に、それぞれ更新する。また、初期値として、「レベル」を“1”に、「エントリーフィー」を“10”に、「勝数」を“0”に、それぞれ設定する。

【0103】

その後、ゲーム進行制御部810は、ダンジョン一覧表950(図13参照)において、該当する「状態」の項目、例えば“林”に対応する「状態」の項目を“待機中”に設定する(ステップS35)。

30

【0104】

また、ステップS34において、通知された挑戦結果が「敗退」である場合(ステップS34：敗退)、ゲーム進行制御部810は、ダンジョン一覧表950(図13参照)において、該当する「勝数」の項目を“1”加算した値に更新するとともに、該当する「状態」の項目を“待機中”に設定する。

例えば、図13に示すダンジョン一覧表950において、ダンジョン名“林”に対応する「勝数」の項目を、“1”加算した値、即ち“11”に更新する。それとともに、ダンジョン名“林”に対応する「状態」の項目を“待機中”に設定する(ステップS36)。

【0105】

また、ステップS33において、ゲーム端末10より、ダンジョンの「更新」であることが通知されるとともに、ダンジョンデータが要求された場合(ステップS33：更新)、ゲーム進行制御部810は、受信したプレイヤーIDより、所有プレイヤーであることを確認する。そして、ダンジョンDB930を参照し、該ゲーム端末10に、要求されたダンジョンデータを送信する。それとともに、ダンジョン一覧表950(図13参照)において、該当する「状態」の項目を“更新中”に設定する。

40

即ち、例えば、プレイヤーID“KD0021”とともに、“風”のダンジョンデータを要求された場合には、ゲーム進行制御部810は、ダンジョン一覧表950を参照し、ダンジョン“風”の所有者として記憶されているプレイヤーID“KD0021”と、受信したプレイヤーID“KD0021”と、が一致することを確認する。そして、この“風”に該当するダンジョンデータを、ゲーム端末10に対して送信するとともに、図13に示すダ

50

ンジョニー一覧表 950 において、ダンジョン“風”に対応する「状態」を“更新中”に設定する。

【0106】

その後、ゲーム端末 10 より、プレーヤ ID とともに、更新されたダンジョンデータ（更新データ）が送信されると、ゲーム進行制御部 810 は、受信したプレーヤ ID より、所有プレーヤであることを確認し、受信した更新データに基づき、該当するダンジョンデータにおける配置モンスターデータを更新する。

例えば、ダンジョン“風”について、ダンジョン内に配置されるモンスター A が“5”匹に、モンスター B が“10”匹に、そして、モンスター C が“15”匹に、それぞれ更新されたダンジョンデータ（更新データ）を受信すると、この更新データに基づき、図 11 に示すダンジョンデータにおいて、ダンジョン“風”に対応する配置モンスターデータにおける配置数を、上記の通りに更新する。

10

【0107】

更に、ゲーム進行制御部 810 は、ダンジョンデータにおける配置モンスターデータの更新に伴い、ダンジョンレベル条件表 960（図 14 参照）を参照し、ダンジョニー一覧表 950（図 13 参照）において、該当する「レベル」及び「エントリーフィー」の項目を更新する。

例えば、上記ダンジョン“風”に対する更新データに基づき、図 13 に示すダンジョニー一覧表 950 において、“風”に対応する、「レベル」の項目を“3”から“4”に、「エントリーフィー」の項目を“20”から“30”に、それぞれ更新する。

20

その後、ゲーム進行制御部 810 は、ダンジョニー一覧表 950（図 13 参照）において、該当する「状態」を“待機中”に設定する（ステップ S37）。

【0108】

このように、ゲーム進行制御部 810 は、ゲーム端末 10 の要求に応じ、ダンジョンの「挑戦」或いは「更新」に対する処理を行う。

そして、ゲーム端末 10 より、再度ダンジョニー一覧表 950 を要求されると、この要求に応じて、該ゲーム端末 10 に、ダンジョニー一覧表 950 を、再度送信する（ステップ S31）。

【0109】

また、ステップ S31 の後に、ゲーム端末 10 より、ゲームの終了が指示された場合には（ステップ S32：YES）、ゲーム進行制御部 810 は、該ゲーム端末 10 より通知されるプレーヤ ID 及び「BET 数」を受信する。そして、所有者一覧表 970（図 13 参照）と、通知されたプレーヤ ID とを参照し、所有プレーヤであるか否かを判定する。

30

【0110】

判定の結果、所有プレーヤであることを確認すると（ステップ S38：YES）、ゲーム進行制御部 810 は、所有者一覧表 970（図 13 参照）において、該当する「プレイ度合」の項目を更新する。即ち、「最終プレイ日」の項目を現在の日付に、「プレイ回数」の項目を“1”加算した値に、また、「メダル枚数」の項目をプレーヤ ID とともに通知された「BET 数」分加算した値に、それぞれ更新する（ステップ S39）。

以上の処理を行うと、ゲーム進行制御部 810 は、本処理を終了する。

40

【0111】

次に、一定時間毎（例えば、一日毎）に、ダンジョン変更プログラム 920 に従い、ダンジョン変更部 830 により実行されるダンジョン変更処理について、図 18 に示すフローチャートを参照して説明する。

【0112】

図 18 は、ダンジョン変更処理を説明するためのフローチャートである。

図 18 において、ダンジョン変更部 830 は、所有者一覧表 970（図 15 参照）を参照し、用意されている全てのダンジョンについて、順に、以下の処理を実行する。

まず、ダンジョンの所有者のプレイ度合（最終プレイ日、プレイ回数、及びメダル枚数）より、経過日数と、平均メダル枚数とを算出する。即ち、現在の日付と、最終プレイ日と、

50

から経過日数を求める。また、プレイ回数と、メダル枚数と、から平均メダル枚数を算出する。

例えば、図15に示す所有者一覧表970において、ダンジョン“風”の所有者である“プレイヤーA”のプレイ度合と、現在の日付“2001/01/30[年/月/日]”より、経過日数は“20[日]”、平均メダル枚数は“8[枚]”と、算出する。

【0113】

次いで、ダンジョン変更部830は、ダンジョン変更条件表980(図16参照)を参照し、全ての条件について、順に、上記算出した経過日数、及び平均メダル枚数が、成立要件に設定されている条件値を満たしているか否かを判定する。

そして、それぞれの条件について、設定されている成立要件が全て満たされていると判定した場合、その条件は成立すると判定する。また、成立要件が一つでも満たされていないと判定した場合、その条件は成立しないと判定する(ステップS42)。

例えば、図16に示すダンジョン変更条件表980において、上記算出した経過日数(=“20[日]”)、及び平均メダル枚数は(=“8[枚]”)より、条件1は成立すると判定する。

【0114】

そして、条件は成立すると判定した場合(ステップS42: YES)、ダンジョン変更部830は、ダンジョン内に配置されているモンスターの中から、一匹のモンスターをランダムに選択する。そして、ダンジョンデータに記憶される配置モンスターデータにおいて、選択したモンスターの配置数を、“1”減算した値に変更する(ステップS43)。

【0115】

次いで、ダンジョン変更部830は、ステップS41に処理を移行し、他の条件、例えば条件2~4について、同様の処理(ステップS42、S43)を実行する。

全ての条件について、上記処理の実行を終了すると(ステップS41: YES)、ダンジョン変更部830は、ダンジョンレベル条件表960(図14参照)を参照し、ダンジョン一覧表950(図13参照)の内容、即ち「レベル」及び「エントリーフィー」を変更する(ステップS44)。

例えば、ダンジョン“風”について、ダンジョン内のモンスターの配置数が、モンスターAが“2”匹、モンスターBが“5”匹、そしてモンスターCが“9”匹に、それぞれ変更された場合、図14に示すダンジョンレベル条件表960を参照することにより、「レベル」は“2”に、「エントリーフィー」は“15”に、それぞれ変更することとなる。

【0116】

上記処理(ステップS41~S44)の実行を終了すると、次いで、ダンジョン変更部830は、他のダンジョン、例えば“林”、“火”そして“山”について、順に、同様の処理(ステップS41~S44)を実行する。

このように、全てのダンジョンについて、以上の処理を終了すると(ステップS45: YES)、ダンジョン変更部830は、本処理を終了する。

【0117】

以上のように構成することにより、所定期間、ゲームのプレイを行わなかったプレイヤーに対して、時間の経過とともに、そのプレイヤーが所有するダンジョンのレベルを低下させることが可能となる。また、このレベルの低下は、該ダンジョン内におけるモンスターの配置数を減少させることにより行われるため、他のプレイヤーにとっては、該ダンジョンに対して、より挑戦しやすく、且つ「占領」し易いものとなる。

更に、ダンジョンのレベルの低下に伴ない、挑戦の際に必要なエントリーフィーも低下されるので、他のプレイヤーにとっては、該ダンジョンに対して、更に挑戦し易いものとなる。

【0118】

また、長期間ゲームのプレイを行わないプレイヤーが所有するダンジョンのレベルを低下させることにより、他プレイヤーにより「占領」され易くなる。このため、ゲーム空間内に所有ダンジョンを保持しながら、長期間ゲームのプレイを行わない、即ち対価を支払わない

10

20

30

40

50

プレーヤに対して、ゲームサービスの提供を続けてしまうといたことを防ぐことができる。

【0119】

尚、本発明は、上記実施の形態に限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で適宜変更可能である。例えば、ダンジョンの所有者は、ゲームのプレイに際して支払うクレジットに加えて、更に所定数のクレジットを追加して支払うことにより、所定期間、所有ダンジョンが変更される（レベルが低下される）ことを防止可能な構成とする。

その際、例えば、追加クレジットとして“20”のクレジットが支払われた場合には、最終プレイ日から20日間の間、また、追加クレジットとして“30”のクレジットが支払われた場合には、最終プレイ日から30日間の間、それぞれ上記条件の成立/不成立の判定を行わない、などのように予め設定しておく。

10

そして、ダンジョン変更部820は、図18に示すダンジョン変更処理の実行中において、ダンジョン毎に、追加して支払われたクレジット数と、最終プレイ日からの経過日数と、により、ダンジョン変更条件表980における条件の成立/不成立の判定(ステップS42)を行うか否かを決定する。

【0120】

また、一定期間以上ゲームのプレイを行わないプレーヤに対して、その所有ダンジョンのレベルを低下させるのではなく、そのダンジョンの所有を放棄させる構成にしてもよい。

【0121】

また、所定以上のレベルに到達し、且つ所定期間が経過したダンジョンについて、ダンジョンの変更或いは所有者の変更を行わせる構成にしてもよい。

20

例えば、

【0122】

また、ダンジョン選択画面(図4参照)において、ダンジョン毎に、過去の所有者名を公開するように構成してもよい。

【0123】

また、上記実施形態においては、本発明のゲームシステムを、いわゆるメダルゲームに適用する場合に説明したが、遠隔地にいる複数のプレーヤが、ネットワークを介して一つのゲームをプレイする、いわゆるネットワークゲームに適用することも可能である。

その際、各プレーヤが携帯するICカードに記憶される情報は、サーバシステムに記憶される。プレーヤは、ゲームのプレイを行う際に、ゲーム端末にて、自身のプレーヤID(及びパスワード)を入力することにより、プレーヤの認証が行われる。

30

また、このゲーム端末を実現する具体例として、家庭用ゲーム装置や業務用ゲーム装置、携帯用ゲーム装置、パーソナルコンピュータ、携帯端末(携帯電話機を含む)、キオスク端末等が考えられる。

また、ゲーム端末と、サーバシステムとを接続するネットワークは、LANのような小規模ネットワークやインターネットのような広域ネットワーク、公衆網や専用線網、移動体通信網など、何れの形態の電気通信回線であってよい。

更に、サーバシステムと、ゲーム端末とを別個の装置としているが、これを、同一の装置としてもよいし、また、ゲームシステムを構成する複数のゲーム端末の内、一乃至複数台のゲーム端末が、サーバシステムとして動作する構成としてもよい。

40

【0124】

また、上記実施形態においては、一定期間毎(例えば、一日毎)に、所有者のプレイ度合に基づいて、所有ダンジョンにおけるモンスターの配置数を削減し、そのレベルを低下させることとしたが、そのダンジョンに「挑戦」するプレーヤのプレーヤキャラクタデータを変更することもできる。

具体的には、ダンジョンの「挑戦」が行われる際に、ゲーム進行制御部810は、「挑戦」対象となるダンジョンについて、その所有者のプレイ度合に基づき、「挑戦」するプレーヤのプレーヤキャラクタデータの変更を行うか否かを判定する。この判定の結果、上記変更を行うと判定した場合、ゲーム端末に対して、その旨を指示する。

50

そして、ゲーム端末10においては、サーバシステム20より、プレーヤキャラクターの変更指示が為された際には、この指示に従い、プレーヤキャラクターを変更する処理を行い、続いて、ダンジョンの「挑戦」に係るゲームを実行する。

【0125】

更に、本発明を、ゲーム空間内に用意される複数のダンジョンを、複数のプレーヤが奪い合うゲームに適用した場合について説明したが、複数のキャラクタ同士が対戦するゲームに適用することもできる。

このゲームにおいて、プレーヤは、個々に所有するキャラクタを作成し、該所有キャラクタをより強いものに育ててゆく。また、この所有キャラクタは、所有者がゲームのプレイを行っていない場合においても、ゲーム空間内に残される。そのため、それぞれのプレーヤは、所有キャラクタを、他プレーヤが所有するキャラクタと対戦させることができる。その際には、ゲーム進行制御部810は、「挑戦」対象となるキャラクタの所有者のプレイ度合に基づいて、該キャラクタのパラメータを変更する、或いは所有キャラクタのパラメータを変更するか否かを判定する。

【0126】

この判定の結果、所有キャラクタのパラメータの変更を行うと判定された場合、ゲーム進行制御部810は、ゲーム端末10に対して、その旨を通知する。

そして、ゲーム端末10においては、この通知に従い、プレーヤキャラクターを変更する処理を行い、続いて、他プレーヤの所有するキャラクタとの「挑戦」に係るゲームを実行する。

【0127】

また、上記判定の結果、「挑戦」対象となるキャラクタのパラメータの変更を行うと判定された場合、ゲーム進行制御部810は、該キャラクタのパラメータを変更する処理を行い、変更後のパラメータを、ゲーム端末10に対して送信する。

そして、ゲーム端末10は、該変更後のパラメータに基づいたキャラクタとの「挑戦」に係るゲームを実行する。

【0128】

尚、ここで、ゲーム端末及びサーバシステムを実現できるハードウェアの構成の一例について図19を用いて説明する。同図に示す装置では、CPU1000、ROM1002、RAM1004、情報記憶媒体1006、音生成IC1008、画像生成IC1010、I/Oポート1012、1014が、システムバス1016により相互にデータ入出力可能に接続されている。そして、画像生成IC1010には表示装置1018が接続され、音生成IC1008にはスピーカ1020が接続され、I/Oポート1012にはコントロール装置1022が接続され、I/Oポート1014には通信装置1024が接続されている。

【0129】

情報記憶媒体1006は、プログラム、表示物を表現するための画像データ、音データ、プレイデータ等が主に格納されるものであり、図8の記憶部500或いは図10の記憶部900に相当するものである。例えば家庭用ゲーム装置では、ゲームプログラム等を格納する情報記憶媒体1006としてCD-ROM、ゲームカセット、DVD等が用いられ、プレイデータを格納する情報記憶媒体1006としてメモ리카ードなどが用いられる。また、パーソナルコンピュータでは、CD-ROM、DVD、ハードディスクなどが用いられる。また、業務用ゲーム装置では、ROM等のハードディスクが用いられ、この場合には、情報記憶媒体1006はROM1002になる。

【0130】

コントロール装置1022は、ゲームコントローラ、操作パネル等に相当するものであり、ユーザがゲーム進行に応じて行う判断の結果を装置本体に入力するための装置である。このコントロール装置1022は、図8の操作部200に相当する。

【0131】

情報記憶媒体1006に格納されるプログラムやデータ、ROM1002に格納されるシ

10

20

30

40

50

ステムプログラム（装置本体の初期化情報等）、コントロール装置 1022 によって入力される信号等に従って、CPU 1000 は装置全体の制御や各種データ処理を行う。RAM 1004 はこの CPU 1000 の作業領域として用いられる記憶手段であり、1 フレーム分の画像データやプレイデータが一時的に格納されたり、情報記憶媒体 1006 や ROM 1002 の所与の内容、或いは CPU 1000 の演算結果等が格納される。

【0132】

更に、この種の装置には音生成 IC 1008 と画像生成 IC 1010 とが設けられていてゲーム音やゲーム画像の好適な出力が行えるようになっている。

音生成 IC 1008 は、情報記憶媒体 1006 や ROM 1002 に記憶される情報に基づいて効果音やバックグラウンド音等のゲーム音を生成する集積回路であり、生成されたゲーム音はスピーカ 1020 によって出力される。

10

また、画像生成 IC 1010 は、RAM 1004、ROM 1002、情報記憶媒体 1006 等から送られる画像情報に基づいて表示装置 1018 に出力するための画素情報を生成する集積回路である。また表示装置 1018 は、CRT や LCD、TV、プラズマディスプレイ、プロジェクタ等により実現され、図 8 の表示部 300 或いは図 10 の表示部 700 に相当する。

【0133】

また通信装置 1024 はゲーム装置内部で利用する各種の情報を外部にやりとりするものであり、他のゲーム装置と接続されてゲームプログラムに応じた所与の情報を送受したり、通信回線を介してゲームプログラム等の情報を送受すること等に利用される。

20

【0134】

そして、ゲーム進行処理等をはじめとした各種処理は、図 8 のゲームプログラム 510、或いは図 10 のゲーム進行プログラム 910 等を格納した情報記憶媒体 1006 と、該プログラムに従って動作する CPU 1000、画像生成 IC 1010、音生成 IC 1008 等によって実現される。CPU 1000 及び画像生成 IC 1010 は、図 8 の処理部 400 或いは図 10 の処理部 800 に該当するものであり、主に CPU 1000 がゲーム進行制御部 410 或いは 910 に、画像生成 IC 1010 が画像生成部 420 或いは 820 に、該当する。

尚、画像生成 IC 1010、音生成 IC 1008 等で行われる処理は、CPU 1000 或いは汎用の DSP 等によりソフトウェア的に行ってもよい。この場合には、CPU 1000 が、処理部 400 或いは 800 に該当することとなる。

30

【図面の簡単な説明】

【図 1】ゲームシステムの外観の一例を示す図である。

【図 2】IC カードに記憶されるデータの一例を示す図である。

【図 3】ゲームエンター待機画面の一例を示す図である。

【図 4】ダンジョン選択画面の一例を示す図である。

【図 5】ダンジョン挑戦画面の一例を示す図である。

【図 6】ダンジョン更新画面の一例を示す図である。

【図 7】ダンジョン選択画面の一例を示す図である。

【図 8】ゲーム端末の機能ブロックの一例を示す図である。

40

【図 9】ゲーム端末におけるゲーム進行処理を説明するフローチャートである。

【図 10】サーバシステムの機能ブロックの一例を示す図である。

【図 11】ダンジョン DB の一例を示す図である。

【図 12】モンスターデータの一例を示す図である。

【図 13】ダンジョン一覧表の一例を示す図である。

【図 14】ダンジョンレベル条件表の一例を示す図である。

【図 15】所有者一覧表の一例を示す図である。

【図 16】ダンジョン変更条件表の一例を示す図である。

【図 17】サーバシステムにおけるゲーム進行処理を説明するフローチャートである。

【図 18】ダンジョン変更処理を説明するフローチャートである。

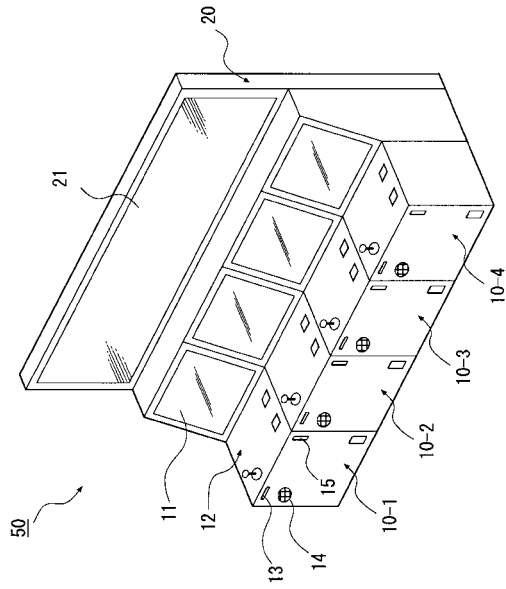
50

【図19】本実施形態を実現するハードウェア構成の一例を示す図である。

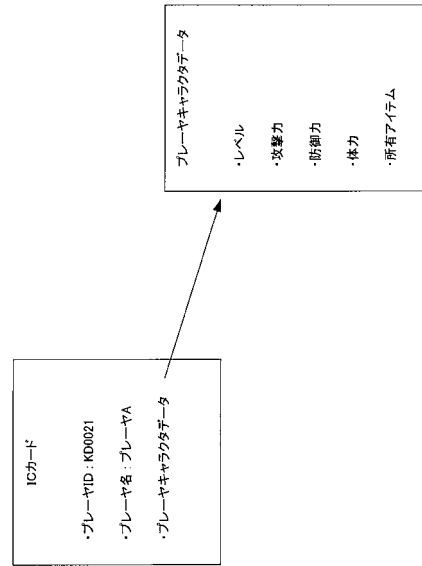
【符号の説明】

5 0	ゲームシステム	
1 0	ゲーム端末	
1 1	ディスプレイ	
1 2	操作パネル	
1 3	メダル投入口	
1 4	メダル返却口	
1 5	ICカード挿入口	
1 0 0	操作部	10
2 0 0	通信部	
3 0 0	表示部	
4 0 0	処理部	
4 1 0	ゲーム進行制御部	
4 2 0	画像生成部	
4 3 0	外部情報読取部	
4 4 0	メダル検出部	
5 0 0	記憶部	
5 1 0	ゲームプログラム	
2 0	サーバシステム	20
2 1	ディスプレイ	
6 0 0	通信部	
7 0 0	表示部	
8 0 0	処理部	
8 1 0	ゲーム進行制御部	
8 2 0	画像生成部	
8 3 0	ダンジョン変更部	
9 0 0	記憶部	
9 1 0	ゲーム制御プログラム	
9 2 0	ダンジョン変更プログラム	30
9 3 0	ダンジョンDB	
9 4 0	モンスターデータ	
9 5 0	ダンジョン一覧表	
9 6 0	ダンジョンレベル条件表	
9 7 0	所有者一覧表	
9 8 0	ダンジョン変更条件表	

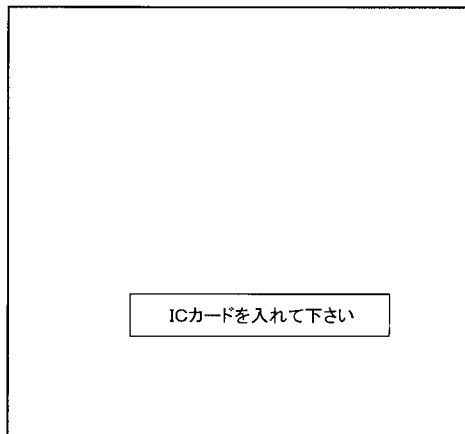
【図1】



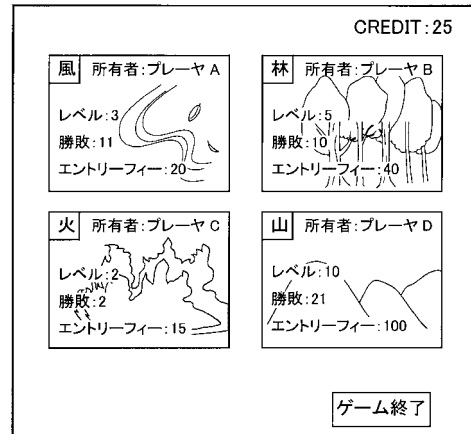
【図2】



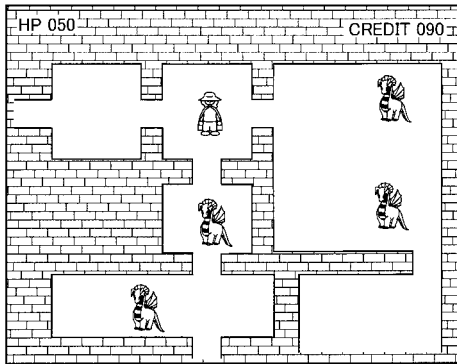
【図3】



【図4】



【図5】



【図6】

ダンジョン名: 風 全体地図: CREDIT: 30

所有者: プレーヤ A

レベル: 3

モンスター:

モンスター A	モンスター B	モンスター C
コスト: 20	10	5
現在: 3匹	5匹	10匹

更新終了

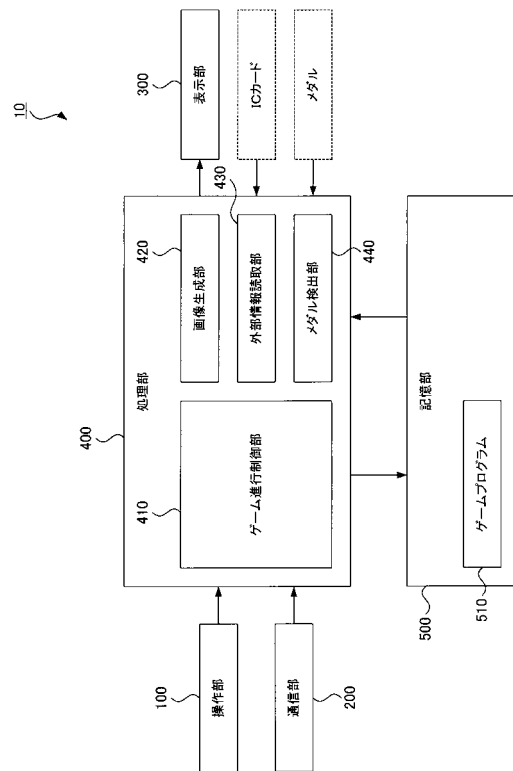
【図7】

CREDIT: 8

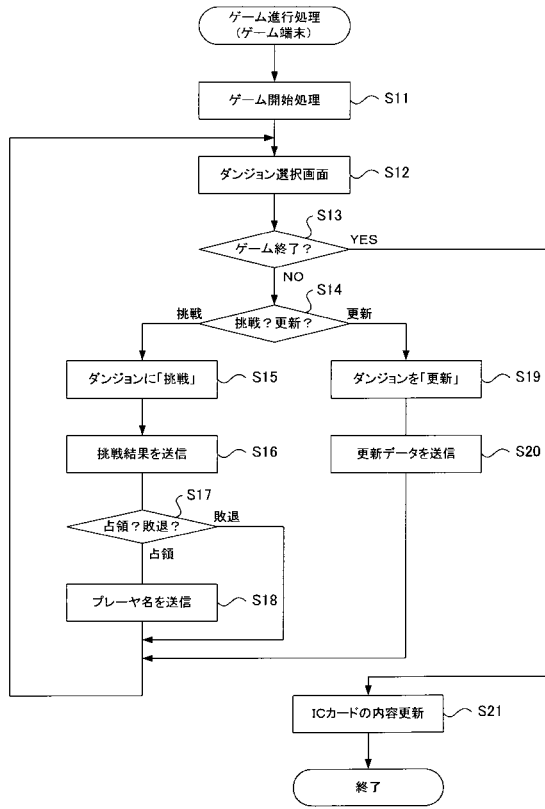
<p>風 所有者: プレーヤ A</p> <p>レベル: 1</p> <p>勝敗: 13</p> <p>エントリーフィー: 10</p>	<p>林 所有者: プレーヤ B</p> <p>レベル: 7</p> <p>勝敗: 13</p> <p>エントリーフィー: 80</p>
<p>火 所有者: プレーヤ E</p> <p>レベル: 3</p> <p>勝敗: 3</p> <p>エントリーフィー: 20</p>	<p>山 所有者: プレーヤ D</p> <p>レベル: 12</p> <p>勝敗: 25</p> <p>エントリーフィー: 120</p>

ゲーム終了

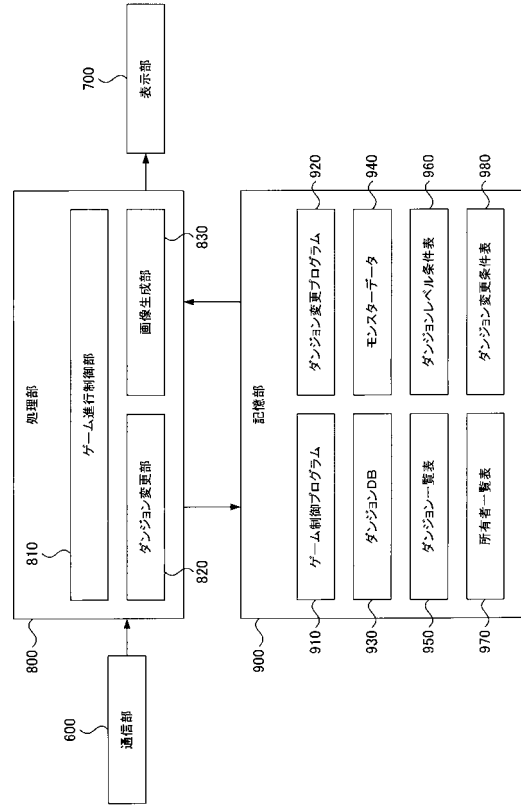
【図8】



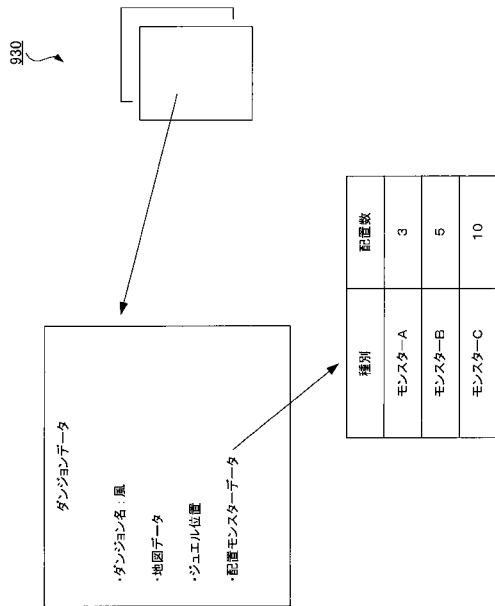
【図9】



【図10】



【図11】



【図12】

ランク	種別	能力			コスト
		攻撃力	防御力	体力	
高 ↑	モンスター-A	21	20	40	20
	モンスター-B	13	12	28	10
低 ↓	モンスター-C	4	7	15	5

【 図 1 3 】

950

ダンジョン名	所有者		レベル	エントリーフィー	勝数	状態
	プレーヤID	プレーヤ名				
風	KD0021	プレーヤA	3	20	11	待機中
林	KS1002	プレーヤB	5	40	10	待機中
火	KB0889	プレーヤC	2	15	2	挑戦中
山	KA0015	プレーヤD	10	100	21	待機中

【 図 1 4 】

960

モンスター	モンスターの配置数			レベル	エントリーフィー
	モンスター-A	モンスター-B	モンスター-C		
0 ~	0 ~	0 ~	0 ~	1	10
1 ~	2 ~	2 ~	3 ~	2	15
3 ~	5 ~	5 ~	8 ~	3	20
5 ~	9 ~	9 ~	12 ~	4	30
...

【 図 1 5 】

970

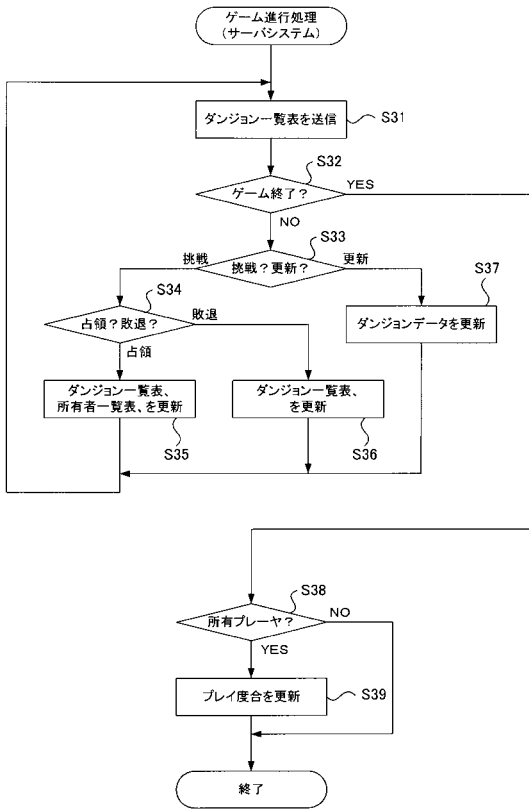
ダンジョン名	所有者		プレイ回数		メダル枚数(枚)
	プレーヤID	プレーヤ名	最終プレイ日(年/月/日)	プレイ回数(回)	
風	KD0021	プレーヤA	2001/01/10	9	72
林	KS1002	プレーヤB	2001/01/15	4	25
火	KB0889	プレーヤC	2001/01/18	8	82
山	KA0015	プレーヤD	2001/01/30	15	109

【 図 1 6 】

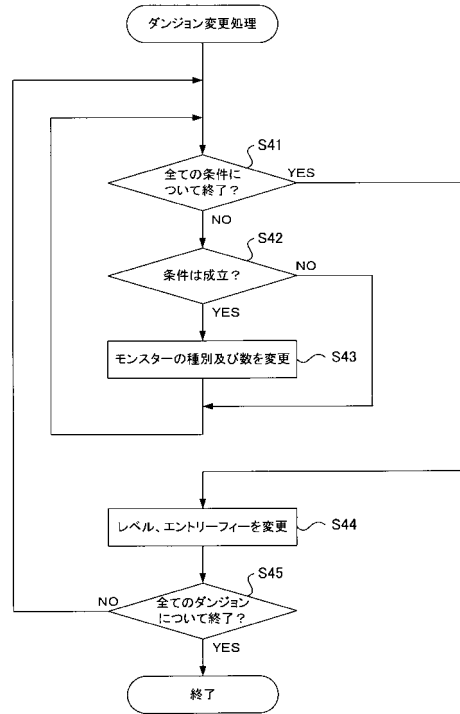
980

条件	成立条件	
	経過日数(日)	平均メダル枚数(枚/回)
①	10以上	*
②	15以上	5以下
③	20以上	10以下
④	25以上	15以下

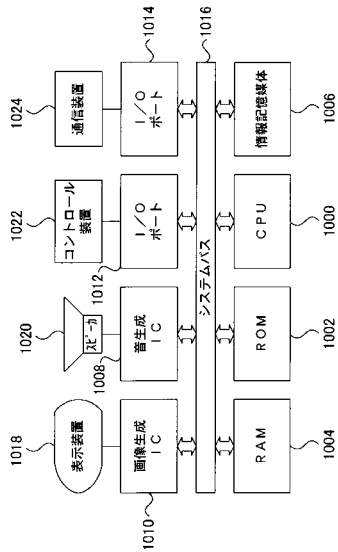
【図17】



【図18】



【図19】



フロントページの続き

審査官 植野 孝郎

(56)参考文献 特開2000-288246(JP,A)

安い!カンタン!おもしろい!ネットでゲームは楽しくなる!活用編 ドリームキャスト インターネットガイド,ソフトバンク パブリッシング株式会社,2000年 8月28日,初版,p.053,p.061,p.074-077,p.088-089,p.102,ISBN4-7973-1381-1

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A63F 9/00-13/12