

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5227389号
(P5227389)

(45) 発行日 平成25年7月3日(2013.7.3)

(24) 登録日 平成25年3月22日(2013.3.22)

| | | | |
|----------------------|------------------|---------------|-------|
| (51) Int.Cl. | | F 1 | |
| A 6 3 F 13/10 | (2006.01) | A 6 3 F 13/00 | 2 1 6 |
| A 6 3 F 13/12 | (2006.01) | A 6 3 F 13/00 | 1 7 0 |
| A 6 3 F 13/00 | (2006.01) | A 6 3 F 13/00 | 3 8 0 |

請求項の数 7 (全 28 頁)

| | | | |
|-----------|-------------------------------|-----------|---------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2010-272440 (P2010-272440) | (73) 特許権者 | 308033283 |
| (22) 出願日 | 平成22年12月7日 (2010.12.7) | | 株式会社スクウェア・エニックス |
| (65) 公開番号 | 特開2012-120622 (P2012-120622A) | | 東京都新宿区新宿六丁目27番30号 |
| (43) 公開日 | 平成24年6月28日 (2012.6.28) | (74) 代理人 | 100104916 |
| 審査請求日 | 平成22年12月7日 (2010.12.7) | | 弁理士 古溝 聡 |
| | | (72) 発明者 | 黒田 洋一 |
| | | | 東京都渋谷区代々木三丁目22番7号 株 |
| | | | 式会社スクウェア・エニックス内 |
| | | (72) 発明者 | 加藤 涼子 |
| | | | 東京都渋谷区代々木三丁目22番7号 株 |
| | | | 式会社スクウェア・エニックス内 |
| | | 審査官 | 荒井 隆一 |

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ネットワークゲームシステム、ゲーム装置、及びプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

サーバ装置と、該サーバ装置にネットワークを介して接続された複数の端末装置とを備え、該サーバ装置が提供するゲームにおけるイベントを、該複数の端末装置を各々利用するプレイヤーが共同して行うネットワークゲームシステムであって、

前記サーバ装置は、

ゲームにおいて所定のイベント発生条件が成立したときに、前記複数の端末装置の各々にイベント発生情報を送信するイベント発生情報送信手段と、

前記複数の端末装置の各々から送信された準備終了通知情報を受信する準備終了通知情報受信手段と、

前記準備終了通知情報受信手段が前記複数の端末装置の全てから前記準備終了通知情報を受信したことを条件に、前記複数の端末装置の全てに対してイベント開始情報を一斉に送信するイベント開始情報送信手段とを備え、

前記複数の端末装置は、それぞれ、

前記イベント発生情報送信手段から送信されたイベント発生情報を受信するイベント発生情報受信手段と、

前記イベント発生情報受信手段により前記イベント発生情報を受信したときに、当該端末装置を利用するプレイヤーからの終了指示により所望のタイミングで表示を終了させることが可能なイベント準備画像を当該端末装置が備える表示装置に表示させる処理を実行するイベント準備画像表示手段と、

前記イベント準備画像の表示が終了されたときに、前記サーバ装置に準備終了通知情報を送信する準備終了通知情報送信手段と、

前記イベント開始情報送信手段から送信されたイベント開始情報を受信するイベント開始情報受信手段と、

前記準備終了通知情報送信手段が前記準備終了通知情報を送信した後、前記イベント開始情報受信手段が前記イベント開始情報を受信するまでの間、所定の待機処理を実行する待機処理実行手段と、

前記イベント開始情報受信手段が前記イベント開始情報を受信したときに、前記イベントを行うための処理に移行するイベント移行手段とを備える

ことを特徴とするネットワークゲームシステム。

10

【請求項 2】

前記サーバ装置が提供するゲームは、前記複数の端末装置を利用するプレイヤーの各々が当該端末装置が備える入力装置からの入力により自己のプレイヤーキャラクタを動作させて進めるゲームであり、

前記サーバ装置は、前記イベント発生情報送信手段から前記イベント発生情報を送信した後、前記準備終了通知情報受信手段が前記複数の端末装置の全てから前記準備終了通知情報を受信するまでの間、前記複数の端末装置のうちで前記準備終了通知情報受信手段が前記準備終了通知情報を既に受信している既受信端末装置に、該既受信端末装置を利用するプレイヤーのプレイヤーキャラクタが登場する待機画像を該既受信端末装置の表示装置に表示させるための待機情報を送信する待機情報送信手段をさらに備え、

20

前記複数の端末装置は、それぞれ、前記待機情報送信手段から送信された待機情報を受信する待機情報受信手段をさらに備え、

前記待機処理実行手段は、前記待機情報受信手段が受信した待機情報に基づいて、前記待機画像を当該端末装置が備える表示装置に表示させる処理を、前記待機処理として実行する待機画像表示手段を含む

ことを特徴とする請求項 1 に記載のネットワークゲームシステム。

【請求項 3】

前記待機処理実行手段は、当該端末装置が備える表示装置に表示されている待機画像に含まれる自己のプレイヤーキャラクタを、前記入力装置からの入力に従って該待機画像において動作させる待機キャラクタ動作手段を含む

30

ことを特徴とする請求項 2 に記載のネットワークゲームシステム。

【請求項 4】

前記待機情報は、前記複数の端末装置のうち既受信端末装置を示す情報であり、前記準備終了通知情報受信手段が前記複数の端末装置の何れかから前記準備終了通知情報を受信する度に、全ての既受信端末装置に送信され、

前記待機画像表示手段は、前記待機情報として受信した前記既受信端末を示す情報に基づいて前記待機画像を生成し、該生成した待機画像を当該端末装置が備える表示装置に表示させる

ことを特徴とする請求項 2 または 3 に記載のネットワークゲームシステム。

【請求項 5】

40

前記イベント開始情報は、前記複数の端末装置のうちで前記準備終了通知情報受信手段が最後に準備終了通知情報を受信した既受信端末装置を示す情報である

ことを特徴とする請求項 2 乃至 4 のいずれか 1 項に記載のネットワークゲームシステム。

【請求項 6】

サーバ装置にネットワークを介して接続された複数のゲーム装置のうちの 1 のゲーム装置において、該サーバ装置が提供するゲームにおけるイベントを、当該ゲーム装置を利用するプレイヤーが前記複数のゲーム装置のうちの他のゲーム装置を利用するプレイヤーと共同して行うゲーム装置であって、

ゲームにおいて所定のイベント発生条件が成立したときに、前記サーバ装置から送信さ

50

れるイベント発生情報を受信するイベント発生情報受信手段と、

前記イベント発生情報受信手段により前記イベント発生情報を受信したときに、当該ゲーム装置をプレイヤーからの終了指示により所望のタイミングで表示を終了させることが可能なイベント準備画像を当該ゲーム装置が備える表示装置に表示させる処理を実行するイベント準備画像表示手段と、

前記イベント準備画像の表示が終了されたときに、前記サーバ装置に準備終了通知情報を送信する準備終了通知情報送信手段と、

前記サーバ装置が前記複数の端末装置の全てから前記準備終了通知情報を受信したことを条件として該サーバ装置から前記複数の端末装置の全てに対して一斉に送信されるイベント開始情報を受信するイベント開始情報受信手段と、

10

前記準備終了通知情報送信手段が前記準備終了通知情報を送信した後、前記イベント開始情報受信手段が前記イベント開始情報を受信するまでの間、所定の待機処理を実行する待機処理実行手段と、

前記イベント開始情報受信手段が前記イベント開始情報を受信したときに、前記イベントを行うための処理に移行するイベント移行手段とを備える

ことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 7】

サーバ装置にネットワークを介して接続された複数のコンピュータ装置の各々において実行され、該サーバ装置が提供するゲームにおけるイベントを、当該コンピュータ装置を利用するプレイヤーが前記複数のコンピュータ装置のうちの他のコンピュータ装置を利用するプレイヤーと共同して行わせるためのプログラムであって、

20

ゲームにおいて所定のイベント発生条件が成立したときに、前記サーバ装置から送信されるイベント発生情報を受信するイベント発生情報受信手段、

前記イベント発生情報受信手段により前記イベント発生情報を受信したときに、当該コンピュータ装置をプレイヤーからの終了指示により所望のタイミングで表示を終了させることが可能なイベント準備画像を当該コンピュータ装置が備える表示装置に表示させる処理を実行するイベント準備画像表示手段、

前記イベント準備画像の表示が終了されたときに、前記サーバ装置に準備終了通知情報を送信する準備終了通知情報送信手段、

前記サーバ装置が前記複数のコンピュータ装置の全てから前記準備終了通知情報を受信したことを条件として該サーバ装置から前記複数のコンピュータ装置の全てに対して一斉に送信されるイベント開始情報を受信するイベント開始情報受信手段、

30

前記準備終了通知情報送信手段が前記準備終了通知情報を送信した後、前記イベント開始情報受信手段が前記イベント開始情報を受信するまでの間、所定の待機処理を実行する待機処理実行手段、及び、

前記イベント開始情報受信手段が前記イベント開始情報を受信したときに、前記イベントを行うための処理に移行するイベント移行手段

として前記コンピュータ装置を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】

40

【0001】

本発明は、複数のプレイヤーが参加してゲームが進行するネットワークゲームに関し、特に各端末装置においてプレイヤーが所望のタイミングで終了させることができるイベント準備画像の表示を経てからイベントの実行に移行するネットワークゲームに関するものである。

【背景技術】

【0002】

近年のネットワーク技術の進歩に伴い、複数のプレイヤーが参加してゲームが進行するネットワークゲーム（オンラインゲーム）が盛んに行われるようになってきている。ネットワークゲームを行うためのシステムは、ネットワークゲームを運営する者が管理するサー

50

バ装置と、このサーバ装置にインターネットなどのネットワークを介して接続可能な各プレイヤーのクライアント装置とから構成されるものとなっている。

【0003】

上記のネットワークゲームのうち、RPG (Role Playing Game) では、同時に多数のプレイヤーが参加することで、そのプレイヤーキャラクタ同士で、敵キャラクタとのバトルを協力して行わせたり、或いはプレイヤー同士がプレイヤーキャラクタにバトルを行わせたりして進行していくものとなっている。特に最近では、より多くのプレイヤーの参加を可能としたMMORPG (Massively Multiplayer Online RPG) も行われるようになってきている。

【0004】

このような、同時に複数のプレイヤーが参加するネットワークゲームでは、参加する全てのプレイヤーが操作するクライアント装置に対して、そのプレイヤーキャラクタの動作が矛盾無く伝わるようにするために、サーバ装置において一元的にプレイヤーキャラクタの動作、処理のタイミングを管理するものである。

【0005】

そして、ネットワークゲームを行う上では、サーバ装置が各クライアント装置と周期的に同期を取り、共通する各クライアント装置のゲーム進行において、その処理のタイミングの統一を図ることになる。これによって、各クライアント装置で協力して実行されるゲームの進行において、時系列情報がずれて処理されてしまう等の、ゲーム進行上の齟齬を生じさせないようにしている (特許文献1参照)。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2008-99906号公報 (段落0008等)

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

このように、各クライアント装置との同期を取ることによって、各クライアント装置で協力ゲームの進行に係るイベントの処理を実行することができるが、その前段階として、例えばムービー等をそのゲーム進行の過程で再生させ、各プレイヤーに同時にそのムービーを鑑賞させることもできる。しかしながら、多数のプレイヤーが参加するMMORPGのようなネットワークゲームでは、プレイヤーの中にも上級者と初級者とが幅広く混在するものであり、上級者と初級者とが、その協力ゲームを進行するとき、ゲーム進行の過程で実行されるムービーの再生が初級者にとっては初めて鑑賞するものであっても、上級者にとってはすでに経験したものであれば、上級者はそのようなムービーの鑑賞に長時間拘束されることを煩わしく感じることもある。

【0008】

このムービーの再生であれば、スタンドアロンでのゲーム進行のように各自のクライアント装置で自由にスキップさせて、長時間の拘束からプレイヤーを解放させるようなことも考えられる。しかしながら、ムービーの終了後に続けてバトルなどのイベントが生じる場合等であれば、その後のゲーム進行における各クライアント装置におけるイベントに係る処理のタイミングに齟齬が生じる可能性を考えると、協力ゲームをする上では他のプレイヤーが未だ準備が整っていない (ムービーを見ている) うちに、プレイヤーキャラクタが勝手にバトルを開始させてしまうことは好ましくはない。

【0009】

本発明は、本来的に複数のプレイヤーが一緒に行うべきゲーム中のイベントを一部のプレイヤーだけで行わせないことを担保したネットワークゲームシステム等を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0010】

10

20

30

40

50

上記目的を達成するため、本発明の第1の観点にかかるネットワークゲームシステムは、サーバ装置と、該サーバ装置にネットワークを介して接続された複数の端末装置とを備え、該サーバ装置が提供するゲームにおけるイベントを、該複数の端末装置を各々利用するプレイヤーが共同して行うネットワークゲームシステムであって、前記サーバ装置は、ゲームにおいて所定のイベント発生条件が成立したときに、前記複数の端末装置の各々にイベント発生情報を送信するイベント発生情報送信手段と、前記複数の端末装置の各々から送信された準備終了通知情報を受信する準備終了通知情報受信手段と、前記準備終了通知情報受信手段が前記複数の端末装置の全てから前記準備終了通知情報を受信したことを条件に、前記複数の端末装置の全てに対してイベント開始情報を一斉に送信するイベント開始情報送信手段とを備え、前記複数の端末装置は、それぞれ、前記イベント発生情報送信手段から送信されたイベント発生情報を受信するイベント発生情報受信手段と、前記イベント発生情報受信手段により前記イベント発生情報を受信したときに、当該端末装置を利用するプレイヤーからの終了指示により所望のタイミングで表示を終了させることが可能なイベント準備画像を当該端末装置が備える表示装置に表示させる処理を実行するイベント準備画像表示手段と、前記イベント準備画像の表示が終了されたときに、前記サーバ装置に準備終了通知情報を送信する準備終了通知情報送信手段と、前記イベント開始情報送信手段から送信されたイベント開始情報を受信するイベント開始情報受信手段と、前記準備終了通知情報送信手段が前記準備終了通知情報を送信した後、前記イベント開始情報受信手段が前記イベント開始情報を受信するまでの間、所定の待機処理を実行する待機処理実行手段と、前記イベント開始情報受信手段が前記イベント開始情報を受信したときに、前記イベントを行うための処理に移行するイベント移行手段とを備えることを特徴とする。

【0011】

上記ネットワークゲームシステムでは、各々の端末装置が、サーバ装置から送信されたイベント発生情報を受信すると、各々の端末装置が備える表示装置にイベント準備画像を表示する。そして、このイベント準備画像の表示が終了すると、各々の端末装置はサーバ装置に対して準備終了通知情報を送信する。サーバ装置は、全ての端末装置からこの準備終了通知情報を受信したことを条件に、全ての端末装置にイベント開始情報を一斉に送信し、これを受信した各々の端末装置はイベントを行うことになる。

【0012】

ここで、各々の端末装置では、プレイヤーの所望のタイミングでイベント準備画像の表示を終了させることができるが、イベント開始情報を受信するまでの間はイベントが行われず、イベントが行われるまでの期間は待機処理が行われるものとなっている。このため、イベント準備画像の表示を早く終了させて、イベントが開始されるまでの間、各々の端末装置では、プレイヤーが揃ってゲームを行うことを担保することができるようになる。

【0013】

なお、例えば、イベント準備画像の表示がムービーの再生であって、そのイベントが行われるまでの間、待機処理としてチャット機能の実行ができる場合には、そのムービーを何度も鑑賞したゲームの上級者のプレイヤーにとっては、ムービーを早く終了しても、チャットをして他のプレイヤーと会話をしたりできるので、イベントが行われるまでの期間を飽きることなく有効に活用することができる。また、ゲームの初級者であるプレイヤーにとっては、ムービーを最後まで鑑賞しても、それによって上級者のプレイヤーを煩わせることがなくなるので、このネットワークゲームシステムに係るゲームの進行において、初級者のプレイヤーであっても、積極的にゲームに参加できるようになる。

【0014】

上記ネットワークゲームシステムにおいて、前記サーバ装置が提供するゲームは、前記複数の端末装置を利用するプレイヤーの各々が当該端末装置が備える入力装置からの入力により自己のプレイヤーキャラクタを動作させて進めるゲームであり、前記サーバ装置は、前記イベント発生情報送信手段から前記イベント発生情報を送信した後、前記準備終了通知情報受信手段が前記複数の端末装置の全てから前記準備終了通知情報を受信するまでの間、前記複数の端末装置のうちで前記準備終了通知情報受信手段が前記準備終了通知情報を

10

20

30

40

50

既に受信している既受信端末装置に、該既受信端末装置を利用するプレイヤーのプレイヤーキャラクタが登場する待機画像を該既受信端末装置の表示装置に表示させるための待機情報を送信する待機情報送信手段をさらに備え、前記複数の端末装置は、それぞれ、前記待機情報送信手段から送信された待機情報を受信する待機情報受信手段をさらに備え、前記待機処理実行手段は、前記待機情報受信手段が受信した待機情報に基づいて、前記待機画像を当該端末装置が備える表示装置に表示させる処理を、前記待機処理として実行する待機画像表示手段を含むものとすることができる。

【0015】

この場合には、既にイベント準備画像の表示を終了させ、待機処理が行われている端末装置（既受信端末装置）において、イベント準備画像の再生を終了した各端末装置を利用するプレイヤーのプレイヤーキャラクタが登場する待機画像が表示装置に表示されるものとなる。既にイベント準備画像の表示を終了させた端末装置が複数存在する場合には、各々の端末装置において、複数のプレイヤーキャラクタが登場する待機画像が表示される。これによって、このイベントを一緒に行うプレイヤーのうち、イベント準備画像の表示を終了させ、待機処理に係る端末装置のプレイヤーが表示装置を通して簡単に認識できるようになり、逆から考えると、未だイベント準備画像を見ているプレイヤーも簡単に認識できるようになる。

10

【0016】

なお、イベント準備画像の表示の終了が各々の端末装置において異なるタイミングで順次行われるような場合であれば、先にイベント準備画像の表示を終了させた端末装置の備える表示画面では、順次、イベント準備画像の表示の終了される端末装置に係るプレイヤーキャラクタの登場する待機画像が表示されるものとなり、他の全ての端末装置のイベント準備画像の表示が終了され、イベントの開始を待つ間の待機処理においても、プレイヤーはさらにゲームの興味が得られるものとなる。

20

【0017】

また、このようなイベントが繰り返し行われ、イベント準備画像の表示を終了させた後の待機処理が繰り返し実行されることで、一緒にゲームを行う各プレイヤーについて、イベント準備画像の表示を早く終了させる傾向にあるか否かといったことがわかるものとなり、ゲームにおいてプレイヤー相互間でコミュニケーションをとる（例えば、何時もイベント準備画像の表示の終了が遅いプレイヤーに早めの終了を促すなど）のに役立つものとなる。

30

【0018】

上記ネットワークゲームシステムにおいて、前記待機処理実行手段は、当該端末装置が備える表示装置に表示されている待機画像に含まれる自己のプレイヤーキャラクタを、前記入力装置からの入力に従って該待機画像において動作させる待機キャラクタ動作手段を含むものとすることができる。

【0019】

この場合には、自己の利用する端末装置の備える表示装置がイベント準備画像の表示中にはできないが、待機処理中においては、他の全ての端末装置のイベント準備画像の表示が終了されイベントの開始を待つ間において、プレイヤーが自己のプレイヤーキャラクタを動作させている待機画像を表示装置に表示させることができる。これによって、イベントの開始を待つ間の表示装置に表示されるプレイヤーキャラクタの動作に対して、プレイヤーは見るだけでなく、操作感が得られるようになるので、手持ちぶさたにならず、さらにゲームの興味が得られるものとなる

40

【0020】

なお、例えば、イベントがバトルである場合に、そのバトルが開始されるまでの待機画像においてバトルにおけるプレイヤーキャラクタの動作を入力するための練習ができるものとしてもよい。この場合、プレイヤーはバトルが行われるまでの期間を飽きることなく有効に活用することができる。

【0021】

上記ネットワークゲームシステムにおいて、前記待機情報は、前記複数の端末装置のう

50

ちの既受信端末装置を示す情報であり、前記準備終了通知情報受信手段が前記複数の端末装置の何れかから前記準備終了通知情報を受信する度に、全ての既受信端末装置に送信され、前記待機画像表示手段は、前記待機情報として受信した前記既受信端末を示す情報に基づいて前記待機画像を生成し、該生成した待機画像を当該端末装置が備える表示装置に表示させることができる。

【0022】

この場合には、端末装置においてイベント準備画像の表示を終了する度に、既にイベント準備画像の表示を終えた端末装置に対して、プレイヤーキャラクタが登場する待機画像を表示するための待機情報が送信され、それに基づいて各々の端末装置で待機画像が生成されて表示装置に表示される。これによって、サーバ装置が待機画像に係る待機情報を、常時、端末装置に対して送信しなくても、イベント準備画像の表示の終了毎の待機情報のみで各々端末装置で待機画像を表示させることができ、サーバ装置の処理の負担を小さくすることができる。

10

【0023】

上記ネットワークゲームシステムにおいて、前記イベント開始情報は、前記複数の端末装置のうちで前記準備終了通知情報受信手段が最後に準備終了通知情報を受信した既受信端末装置を示す情報とすることができる。

【0024】

この場合には、例えば、上記したイベント準備画像の表示を終了する度に既にイベント準備画像の表示を終えた端末装置に対して送信される待機情報を、イベント開始情報として用いることができる。このとき、その待機情報に示された送信から所定の期間（0でもよい）をイベントを行うための処理に移行するタイミングとすることができる。これによって、サーバ装置から送信されるデータの量を減らすことができるので、サーバ装置の処理の負担を軽減することができる。

20

【0025】

上記目的を達成するため、本発明の第2の観点にかかるゲーム装置は、サーバ装置にネットワークを介して接続された複数のゲーム装置のうちの1のゲーム装置において、該サーバ装置が提供するゲームにおけるイベントを、当該ゲーム装置を利用するプレイヤーが前記複数のゲーム装置のうちの他のゲーム装置を利用するプレイヤーと共同して行うゲーム装置であって、ゲームにおいて所定のイベント発生条件が成立したときに、前記サーバ装置から送信されるイベント発生情報を受信するイベント発生情報受信手段と、前記イベント発生情報受信手段により前記イベント発生情報を受信したときに、当該ゲーム装置をプレイヤーからの終了指示により所望のタイミングで表示を終了させることが可能なイベント準備画像を当該ゲーム装置が備える表示装置に表示させる処理を実行するイベント準備画像表示手段と、前記イベント準備画像の表示が終了されたときに、前記サーバ装置に準備終了通知情報を送信する準備終了通知情報送信手段と、前記サーバ装置が前記複数の端末装置の全てから前記準備終了通知情報を受信したことを条件として該サーバ装置から前記複数の端末装置の全てに対して一斉に送信されるイベント開始情報を受信するイベント開始情報受信手段と、前記準備終了通知情報送信手段が前記準備終了通知情報を送信した後、前記イベント開始情報受信手段が前記イベント開始情報を受信するまでの間、所定の待機処理を実行する待機処理実行手段と、前記イベント開始情報受信手段が前記イベント開始情報を受信したときに、前記イベントを行うための処理に移行するイベント移行手段とを備えることを特徴とする。

30

40

【0026】

上記目的を達成するため、本発明の第3の観点にかかるプログラムは、サーバ装置にネットワークを介して接続された複数のコンピュータ装置の各々において実行され、該サーバ装置が提供するゲームにおけるイベントを、当該コンピュータ装置を利用するプレイヤーが前記複数のコンピュータ装置のうちの他のコンピュータ装置を利用するプレイヤーと共同して行わせるためのプログラムであって、ゲームにおいて所定のイベント発生条件が成立したときに、前記サーバ装置から送信されるイベント発生情報を受信するイベント発生情

50

報受信手段、前記イベント発生情報受信手段により前記イベント発生情報を受信したときに、当該コンピュータ装置をプレイヤからの終了指示により所望のタイミングで表示を終了させることが可能なイベント準備画像を当該コンピュータ装置が備える表示装置に表示させる処理を実行するイベント準備画像表示手段、前記イベント準備画像の表示が終了されたときに、前記サーバ装置に準備終了通知情報を送信する準備終了通知情報送信手段、前記サーバ装置が前記複数のコンピュータ装置の全てから前記準備終了通知情報を受信したことを条件として該サーバ装置から前記複数のコンピュータ装置の全てに対して一斉に送信されるイベント開始情報を受信するイベント開始情報受信手段、前記準備終了通知情報送信手段が前記準備終了通知情報を送信した後、前記イベント開始情報受信手段が前記イベント開始情報を受信するまでの間、所定の待機処理を実行する待機処理実行手段、及び、前記イベント開始情報受信手段が前記イベント開始情報を受信したときに、前記イベントを行うための処理に移行するイベント移行手段として前記コンピュータ装置を機能させることを特徴とする。

10

【0027】

上記第3の観点にかかるプログラムは、コンピュータ読み取り可能な記録媒体に記録して提供することができる。このコンピュータ読み取り可能な記録媒体は、上記コンピュータ装置に着脱可能に構成され、上記コンピュータ装置とは別個に提供される記録媒体としてもよい。このコンピュータ読み取り可能な記録媒体は、上記コンピュータ装置内に設けられ、上記コンピュータ装置と共に提供される固定ディスク装置などの記録媒体としてもよい。上記第3の観点にかかるプログラムは、ネットワーク上に存在するサーバ装置から、そのデータ信号を搬送波に重畳して、ネットワークを通じて上記コンピュータ装置に配信することもできる。

20

【0028】

また、上記第1の観点にかかるネットワークゲームシステムを構成するサーバ装置及び端末装置は、それぞれ単体でも本発明の範囲に含まれるものである。また、上記第2の観点にかかるゲーム装置に含まれる各手段の実行する処理を各ステップの処理として実行する方法、並びに上記第3の観点にかかるプログラムに含まれる各手段の実行する処理を各ステップの処理として実行する方法も、本発明の範囲に含まれる。

【図面の簡単な説明】

【0029】

30

【図1】本発明の実施の形態にかかるネットワークゲームシステムの構成を示すブロック図である。

【図2】図1のビデオゲーム装置の構成を示すブロック図である。

【図3】図1のサーバ装置の構成を示すブロック図である。

【図4】図1、図3のサーバ装置において管理されるテーブルを示す図である。

【図5】図1、図2のビデオゲーム装置において記憶されるデータの構成を示す図である。

【図6】本発明の実施の形態にかかるネットワークゲームの進行、及びそれに係るデータの流れを模式的に示す図である。

【図7】サーバ装置及びビデオゲーム装置において実行される処理を示すフローチャートである。

40

【図8】各々のビデオゲーム装置のバトル前に係る表示画面の具体的な例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0030】

以下、添付図面を参照して、本発明の実施の形態について説明する。

【0031】

この実施の形態にかかるネットワークゲームは、同時に当該ネットワークゲームに参加する複数のプレイヤが、仮想空間としてのフィールドにおいて、自己のプレイヤキャラクタにそのフィールドに存在する敵キャラクタとの戦闘（バトル）を行わせることで進行す

50

るMMORPGである。このネットワークゲームにおいて、プレイヤーは、自己のプレイヤーキャラクタと他のプレイヤーキャラクタとで複数のプレイヤーキャラクタから成るパーティーを形成させることが可能であり、そのパーティーを1つの単位としてバトルを行うことができる。

【0032】

図1は、この実施の形態にかかるネットワークゲームが行われるネットワークシステムの全体構成を示すブロック図である。図示するように、このネットワークシステムは、複数のビデオゲーム装置100がインターネット151を介してサーバ装置200に接続されて構成される。

【0033】

図2は、図1のビデオゲーム装置100の構成を示すブロック図である。図示するように、ビデオゲーム装置100は、装置本体101を中心として構築される。この装置本体101は、その内部バス119に接続された制御部103、RAM(Random Access Memory)105、ハードディスク・ドライブ(HDD)107、サウンド処理部109、グラフィック処理部111、DVD/CD-ROMドライブ113、通信インターフェイス115、及びインターフェイス部117を含む。

【0034】

この装置本体101のサウンド処理部109は、スピーカーであるサウンド出力装置125に、グラフィック処理部111は、表示画面122を有する表示装置121に接続されている。DVD/CD-ROMドライブ113には、記録媒体(本実施の形態では、DVD-ROMまたはCD-ROM)131を装着し得る。通信インターフェイス115は、ネットワーク151に接続される。インターフェイス部117には、発光部160と、受信部161と、メモリーカード162とが接続されている。

【0035】

制御部103は、CPU(Central Processing Unit)やROM(Read Only Memory)などを含み、HDD107や記録媒体131上に格納されたプログラムを実行し、装置本体101の制御を行う。制御部103は、内部タイマを備えている。RAM105は、制御部103のワークエリアであり、後述するプレイヤーキャラクタの位置、HP(ヒットポイント。後述する)などに関する情報は、RAM105に一時記憶される。HDD107は、プログラムやデータを保存するための記憶領域である。サウンド処理部109は、制御部103により実行されているプログラムがサウンド出力を行うよう指示している場合に、その指示を解釈して、サウンド出力装置125にサウンド信号を出力する。

【0036】

グラフィック処理部111は、制御部103から出力される描画命令に従って、フレームメモリ112(図では、グラフィック処理部111の外側に描かれているが、グラフィック処理部111を構成するチップに含まれるRAM内に設けられる)に画像データを展開し、表示装置121の表示画面122上に画像を表示するビデオ信号を出力する。グラフィック処理部111から出力されるビデオ信号に含まれる画像の1フレーム時間は、例えば30分の1秒である。フレームメモリ112は、2セット設けられており、データの書き込み用と読み出し用とがフレーム期間毎に切り替えられる。

【0037】

DVD/CD-ROMドライブ113は、記録媒体131に対しプログラム及びデータの読み出しを行う。通信インターフェイス115は、ネットワーク151に接続され、他のコンピュータとの通信を行う。発光部160は、光の照射方向が互いに異なる複数のLEDを含み、表示装置121と所定の関係を有する位置(表示装置121の上部または下部)に設置される。

【0038】

入力装置163は、受光部163aと、加速度センサ163bと、送信部163cを含んでいる。受光部163aは、発光部160に含まれる各LEDから照射された光を受光する。入力装置163の向きによって、受光部163aが光を受光できるLEDの数及び

10

20

30

40

50

位置に違いが生じる。加速度センサ 1 6 3 b は、3 軸以上の多軸加速度センサからなり、入力装置 1 6 3 の傾き及び 3 次元の動きを検出する。入力装置 1 6 3 は、また、方向キー及び複数の操作ボタンを備えている。

【 0 0 3 9 】

送信部 1 6 3 c は、入力装置 1 6 3 の状況に応じた赤外線信号、より詳しくは、受光部 1 6 3 a の受光状態、加速度センサ 1 6 3 b により検出された入力装置 1 6 3 の傾き、並びに入力装置 1 6 3 の動く方向及び速度、方向キー及び操作ボタンからの入力に応じた赤外線信号を送信する。送信部 1 6 3 c から送信された赤外線信号は、入力装置 1 6 3 からの入力データとして受信部 1 6 1 により受信される。

【 0 0 4 0 】

インターフェイス部 1 1 7 は、受信部 1 6 1 により受信された入力データを RAM 1 0 5 に出力し、制御部 1 0 3 がそれを解釈して演算処理を実施する。インターフェイス部 1 1 7 は、また、制御部 1 0 3 からの指示に基づいて、RAM 1 0 5 に記憶されているゲームの進行状況を示すデータをメモリーカード 1 6 2 に保存させ、メモリーカード 1 6 2 に保存されている中断時のゲームのデータを読み出して、RAM 1 0 5 に転送する。また、図示はしていないが後述するチャット機能において文字を入力するための入力装置としてはキーボードが用いられる。キーボードは、インターフェイス部 1 1 7 に対して、入力装置 1 6 3 を介して入力するものでも、直接入力するものでもどちらでもよい。

【 0 0 4 1 】

ビデオゲーム装置 1 0 0 でゲームを行うためのプログラム、データ及びムービー自体のデータ等は、最初例えば記録媒体 1 3 1 に記憶されている。記録媒体 1 3 1 に記憶されたプログラム、データ及びムービー自体のデータ等は、実行時に DVD / CD - ROM ドライブ 1 1 3 により読み出されて、RAM 1 0 5 にロードされる。制御部 1 0 3 は、RAM 1 0 5 にロードされたプログラム及びデータを処理し、描画命令をグラフィック処理部 1 1 1 に出力し、サウンド出力の指示をサウンド処理部 1 0 9 に出力する。制御部 1 0 3 が処理を行っている間の中間的なデータは、RAM 1 0 5 に記憶される。

【 0 0 4 2 】

図 3 は、図 1 のサーバ装置 2 0 0 の構成を示すブロック図である。図示するように、サーバ装置 2 0 0 は、サーバ本体 2 0 1 を中心として構築される。サーバ本体 2 0 1 は、その内部バス 2 1 9 に接続された制御部 2 0 3、RAM 2 0 5、ハード・ディスク・ドライブ (HDD) 2 0 7、DVD / CD - ROM ドライブ 2 1 3、通信インターフェイス 2 1 5 を含む。DVD / CD - ROM ドライブ 2 1 3 には、記録媒体 (DVD - ROM または CD - ROM) 2 3 1 を装着し得る。

【 0 0 4 3 】

制御部 2 0 3 は、CPU (Central Processing Unit) や ROM (Read Only Memory) などを含み、HDD 2 0 7 や記録媒体 2 3 1 上に格納されたプログラムを実行し、ゲームサーバ装置 2 0 0 の制御を行う。制御部 2 0 3 は、現在時刻を計時する内部タイマを備えている。RAM 2 0 5 は、制御部 2 0 3 のワークエリアである。HDD 2 0 7 は、プログラムやデータを保存するための記憶領域である。通信インターフェイス 2 1 5 は、ネットワーク 1 5 1 に接続され、ビデオゲーム装置 1 0 0 のそれぞれとの通信を行う。

【 0 0 4 4 】

ゲームサーバ装置 2 0 0 でネットワークゲームを行うためのプログラム及びデータは、最初例えば記録媒体 2 3 1 に記憶され、ここから HDD 2 0 7 にインストールされる。そして、このプログラム及びデータは実行時に HDD 2 0 7 から読み出されて、RAM 2 0 5 にロードされる。制御部 2 0 3 は、RAM 2 0 5 にロードされたプログラム及びデータを処理し、ビデオゲーム装置 1 0 0 のそれぞれから送られてくるデータなどを元にネットワークゲームを進行させる。制御部 2 0 3 が処理を行っている間の中間的なデータは、RAM 2 0 5 に記憶される。

【 0 0 4 5 】

次にこの実施の形態にかかるネットワークゲームにおける、フィールド上でのバトルに

10

20

30

40

50

ついて説明する。このネットワークゲームにおけるフィールドには複数のパーティーを形成する複数のプレイヤーキャラクタ、及び複数の敵キャラクタが存在しており、特に、プレイヤーキャラクタと敵キャラクタとのバトル（以下、この実施の形態の1のバトルにおける敵キャラクタの数は1として説明する）はバトルフィールドで行われるものとなっている。そして、複数のプレイヤーキャラクタでパーティーを形成している場合には、敵キャラクタとのバトルは、そのパーティーと敵キャラクタとで行われる。

【0046】

バトルでは、プレイヤーキャラクタと敵キャラクタは互いに攻撃し合い、それぞれの有するHP（ヒットポイント。後述する）がその攻撃がされる度に減少し、HPが0となったプレイヤーキャラクタ、敵キャラクタは行動不能となる。敵キャラクタのHPが0となり行動不能となれば、そのバトルにおけるプレイヤーキャラクタの勝利となり、次の新たな敵キャラクタとのバトルを行うことができる。

10

【0047】

また、このバトルは一定期間に亘って実行されるムービーの再生を経て行われることがある。このムービーは、その後開始されるバトルに関連するものであり、プレイヤーは各自のビデオゲーム装置100においてそのムービーを見ることになる。そのムービーの終了後、各プレイヤーキャラクタはバトルフィールドへ配置され敵キャラクタとバトルを行うものとなる。

【0048】

一方、このようなムービーは、プレイヤー自らが入力装置163を操作することにより、一定期間を待たずに終了させること（スキップ）ができる。このとき、ムービーのスキップ操作をしたプレイヤーのプレイヤーキャラクタは、まだムービーの再生が終了していないプレイヤーキャラクタよりも先に、バトルフィールドへ配置されるものとなる。一方、ムービーが終了していないプレイヤーキャラクタがあれば、そのプレイヤーキャラクタは、バトルフィールド外に配置されたままとなり、先にムービーが終了したプレイヤーのビデオゲーム装置100の表示画面122にはその様子が表示されるものとなっている。

20

【0049】

つまり、ムービーの再生が終了したビデオゲーム装置100に係るプレイヤーキャラクタは、バトルフィールド外からバトルフィールドへ登場することになる。このとき、先にムービーの再生を終了し、すでにバトルフィールドに配置されたプレイヤーキャラクタに係るビデオゲーム装置100の表示画面122には、後にムービーの再生を終了しバトルフィールド外からバトルフィールドへ移動してくるプレイヤーキャラクタの登場の様子が表示される。この表示画面122におけるバトルフィールドでのプレイヤーキャラクタ、およびバトルフィールド外でのプレイヤーキャラクタの表示の違い、移動の様子については、後述する表示画面122の具体的な例の説明において詳述する。

30

【0050】

次に、バトルにおけるバトルフィールド上のプレイヤーキャラクタの配置（以下、「バトル配置」とする）について説明する。バトル配置は、各々のビデオゲーム装置100においてムービーが終了した順番（詳細には、後述するムービーの終了に係る情報（スキップ入力、ムービー最後情報）をサーバ装置200が受信した順番）に決定されるものとなっている。このバトル配置を、以下において3のプレイヤーキャラクタから形成されるパーティーの場合について説明することにする。

40

【0051】

この場合、ビデオゲーム装置100において最も早くムービーが終了することになったプレイヤーキャラクタ（1番目）、および最も遅くムービーが終了することになったプレイヤーキャラクタ（3番目）は、敵キャラクタとの距離が遠いバトル配置に配置されるものとなる。一方、次点としてムービーが終了することになったプレイヤーキャラクタ（2番目）は、敵キャラクタとの距離が近いバトル配置に配置されるものとなる。

【0052】

このように、敵キャラクタとの距離が異なるバトル配置では、実際のバトルにおいて敵

50

キャラクタからの攻撃の頻度や、攻撃の威力（一度の攻撃に対するHPの減少量）に違いがある。近距離にあるバトル配置（2番目）に対しては、敵キャラクタの攻撃頻度、攻撃威力が高く、遠距離にあるバトル配置（1番目、3番目）に対しては、敵キャラクタの攻撃頻度、攻撃威力が低いものとなっている。

【0053】

つまり、プレイヤーはムービーを終了させるにあたり、最も早くムービーを終了させるか、或いは最も遅くムービーを終了させれば敵キャラクタに対して有利なバトル配置に自らのプレイヤーキャラクタを配置させることができ、次点でムービーを終了させると、他のバトル配置に比べて不利なバトル配置に自らのプレイヤーキャラクタを配置させてしまうことになる。

10

【0054】

しかしながら、バトルにおける有利・不利は各プレイヤーキャラクタと敵キャラクタとがそれぞれ有する火、水、風の何れかの属性であるかによっても決まることがある。この属性は、例えば、火の属性を有する敵キャラクタは、水の属性を有するプレイヤーキャラクタに対する攻撃威力が高く、風の属性を有するプレイヤーキャラクタに対しては攻撃威力が低い。さらに、風の属性を有する敵キャラクタは、火の属性を有するプレイヤーキャラクタに対する攻撃威力が高く、水の属性を有するプレイヤーキャラクタに対する攻撃威力が低い。これは、プレイヤーキャラクタの敵キャラクタに対する攻撃威力においても同じことである。

【0055】

つまり、火、水、風の属性には、いわゆる三すくみの関係（互いが、有利な属性と不利な属性を1つずつ有している関係）が成立している。そのため、例えばバトル近距離のバトル配置が敵キャラクタに対して不利な配置であったとしても、プレイヤーキャラクタが、三すくみの関係で敵キャラクタの属性に対して有利な属性である場合（例えば、プレイヤーキャラクタの属性が火、敵キャラクタの属性が水の場合）、必ずしも、そのプレイヤーキャラクタにとって、敵キャラクタと近距離にあるバトル配置への配置が不利なものとなるとは限らないことになる。

20

【0056】

このような敵キャラクタの有する属性は、その敵キャラクタとのバトルが初めての場合、実際にその敵キャラクタとのバトルを行い、一通りの属性を有するプレイヤーキャラクタがそれぞれ敵キャラクタに攻撃を行えば分かることもあるが（攻撃威力の高低により）、バトルが始まるまでは知ることができない。しかしながら、バトル前に各ビデオゲーム装置100において実行されるムービーの再生において、その敵キャラクタが何れの属性を有するかを示唆する映像（ヒント）を、プレイヤーが視認することができる場合がある。

30

【0057】

つまり、このムービー中のヒントは、ムービーの途中で表示される前にプレイヤーのスキップ操作がなされれば、当然視認することができないものとなっているため、例えば、有利なバトル配置を得ようとするための早期のスキップ操作は、ヒントを見逃すことに繋がり、また、ヒントを見逃すまいとスキップ操作をためらうことは、有利なバトル配置を逃す可能性がある。なお、このヒントの表示される具体的なタイミングの例については、後述する表示画面の具体例において説明する。

40

【0058】

また、先にムービーの再生を終了し、バトルフィールドに配置されたプレイヤーキャラクタは、パーティーを形成する全てのプレイヤーキャラクタに係るビデオゲーム装置100においてムービーの再生が終了して、その全てのプレイヤーキャラクタがバトルフィールドに配置されるまでは待機状態となっている。この待機状態において、プレイヤーは入力装置を操作することで、このネットワークゲームが有するチャット機能によるチャットを実行することができる。

【0059】

また、自己のプレイヤーキャラクタの装備（例えば、武器や防具）を変更することや、バ

50

トルにおけるプレイヤーキャラクタの動作の練習（例えば、いわゆる必殺技等の練習）も可能となる。プレイヤーキャラクタの装備を変更することで、敵キャラクタの一度の攻撃による自己のHPの減少量を抑制することや、敵キャラクタのHPの減少量を増加させることができるものとなっている。また、3以上のプレイヤーキャラクタから形成されるパーティーでは、バトルが開始されるまでに同時に2のプレイヤーキャラクタが待機状態となることがあるが、このときの他のプレイヤーキャラクタの動作について、ムービーの終了に係るバトルフィールドへの移動以外の動作は、自己のビデオゲーム装置100において制御されるものであり、待機状態における他のプレイヤーキャラクタに係るプレイヤーの操作になら影響されることはない。

【0060】

10

次に、この実施の形態にかかるネットワークゲームを進行させるため、サーバ装置200において管理されるデータ、及びビデオゲーム装置100において記憶されるデータについて説明する。図4は、この実施の形態にかかるネットワークゲームを実行するためにサーバ装置200において管理されるテーブル群を示す図である。

【0061】

図4(a)は、この実施の形態にかかるネットワークゲームに存在するパーティー毎の状態を管理したパーティ管理テーブル400である。図4(b)は、パーティー毎に生成され、パーティを形成するキャラクタの位置、及び外観等にかかる情報を管理するためのキャラクタ管理テーブル410である。

【0062】

20

まず、図4(a)に示すパーティ管理テーブル400には、パーティー毎にパーティーID401と、参加キャラクタID402と、バトルフラグ403と、バトル前フラグ404とが記憶される。パーティーID401は、フィールドに存在する各々のパーティーを一意に識別するための識別情報である。また、参加キャラクタID402は、そのパーティーを形成する全てのキャラクタID(後述する)が記憶される。バトルフラグ403は、パーティーがバトルに関する処理(バトル自体、ムービーの再生を含む)に拘束されているか否かを示すものであり、バトル中でON(1)となり、バトル中でなければOFF(0)となる。

【0063】

バトル前フラグ404は、パーティーを形成するプレイヤーキャラクタの中に、ムービー再生中のビデオゲーム装置100に係るプレイヤーキャラクタが存在しているか否かを示すものであり、そのようなプレイヤーキャラクタが存在していればON(1)となり、存在していなければOFF(0)となる。もちろん、ムービーの再生はバトルの前段階として実行されるものなので、バトル前フラグ404がONとなっているときは、必ずバトルフラグ403がONとなっており、バトルフラグ403がOFFとなっているときはバトル前フラグ404がONとなることはない。

【0064】

30

続いて、図4(b)に示す、キャラクタ管理テーブル410には、パーティーを形成するキャラクタ毎にキャラクタID411と、送信先アドレス412と、名前情報413、形態情報414と、属性情報415と、位置情報416と、HP情報417と、装備情報418と、ムービー中フラグ419とが記憶される。

40

【0065】

キャラクタID411は、フィールドに存在する各々のプレイヤーキャラクタを一意に識別するための識別情報である。送信先アドレス412は、個々のプレイヤーキャラクタを操作するビデオゲーム装置100を特定するために割り振られているIPアドレスが記憶されている。名前情報413は、プレイヤーキャラクタの名前を表示画面122に表示するための情報として用いられる。形態情報414は、プレイヤーキャラクタのフィールド上での外見(体格、顔貌等)を表すために用いられる情報である。

【0066】

属性情報415は、プレイヤーキャラクタの属性が火、水、風の何れかであることを示す情

50

報である。位置情報 4 1 6 は、プレイヤーキャラクタのフィールド上、またはバトルフィールド上での位置を示す情報である。HP 情報 4 1 7 は、プレイヤーキャラクタの HP の値を示す情報である。

【 0 0 6 7 】

装備情報 4 1 8 は、プレイヤーキャラクタが装備している武器等の情報を示すものであり、これによって、その武器等を身につけた状態（剣を持った状態、兜をかぶった状態など）のプレイヤーキャラクタの外見が表示画面 1 2 2 でプレイヤーに視認されるものとなる。ムービー中フラグ 4 1 9 は、各々のプレイヤーキャラクタを操作するビデオゲーム装置 1 0 0 においてムービーが再生中か否かを示す情報である。ムービーが再生中であれば ON (1) となり、ムービーが終了していれば OFF (0) となる。

10

【 0 0 6 8 】

後述する、各ビデオゲーム装置 1 0 0 においてムービーを再生させるための情報を送信することで、全てのビデオゲーム装置 1 0 0 に係るムービー中フラグ 4 1 9 を 1 に更新し、各ビデオゲーム装置 1 0 0 からスキップ入力があった旨、またはムービーが最後まで再生された旨を示す情報を、サーバ装置 2 0 0 が受信したことにより、その各々のビデオゲーム装置 1 0 0 のムービー中フラグ 4 1 9 は 0 に更新される。

【 0 0 6 9 】

図 5 は、ビデオゲーム装置 1 0 0 において記憶されるデータの構成を示す図である。ビデオゲーム装置 1 0 0 には、キャラクタ ID 5 0 1 と、パーティー ID 5 0 2 と、名前情報 5 0 3 と、形態情報 5 0 4 と、属性情報 5 0 5 と、位置情報 5 0 6 と、HP 情報 5 0 7 と、装備情報 5 0 8 と、ムービー中フラグ 5 0 9 と、他プレイヤーキャラクタ情報 5 1 0 とが記憶される。

20

【 0 0 7 0 】

キャラクタ ID 5 0 1 は、このキャラクタ ID 5 0 1 が記憶されるビデオゲーム装置 1 0 0 において動作させるプレイヤーキャラクタに固有のものであり、前記キャラクタ ID 4 1 1 としてキャラクタ管理テーブル 4 1 0 に記憶されるものと同じものとなる。このキャラクタ ID 5 0 1 とキャラクタ ID 4 1 1 とによって、フィールド、及びバトルフィールド上のプレイヤーキャラクタと、それを動作させるビデオゲーム装置 1 0 0 とが一意的に特定されるものとなる。

【 0 0 7 1 】

パーティー ID 5 0 2 は、このビデオゲーム装置 1 0 0 で動作させるプレイヤーキャラクタを一員として形成されるパーティーの ID で、前記パーティー管理テーブル 4 0 0 に記憶されるパーティー ID 4 0 1 と対応するものである。この対応関係によって、当該ビデオゲーム装置 1 0 0 のプレイヤーキャラクタが何れのパーティーに属するかを一意的に特定できるようになる。また、名前情報 5 0 3、形態情報 5 0 4、属性情報 5 0 5、位置情報 5 0 6、HP 情報 5 0 7、装備情報 5 0 8 は前記したキャラクタ管理テーブル 4 1 0 において記憶されるものと同じ内容の情報であり、ビデオゲーム装置 1 0 0、サーバ装置 2 0 0 間の情報の送受信により、ゲーム進行において、これらの情報に矛盾がないように保たれている。

30

【 0 0 7 2 】

ムービー中フラグ 5 0 9 は、サーバ装置 2 0 0 から送信されたムービーを再生させるための情報を受信することで 1 に更新し、ムービーを再生する旨の情報をスキップ操作がされたこと、またはムービーが最後まで再生されたことにより 0 に更新する。

40

【 0 0 7 3 】

他プレイヤーキャラクタ情報 5 1 0 は、各ビデオゲーム装置 1 0 0 において自己のプレイヤーキャラクタ以外のプレイヤーキャラクタを表示画面 1 2 2 において表示するために必要なデータを記憶するものであり、サーバ装置 2 0 0 から送信される他のプレイヤーキャラクタの情報を記憶する。同じパーティーを形成する他のプレイヤーキャラクタの情報は、プレイヤーキャラクタ毎に他プレイヤーキャラクタ情報 5 1 0 として、サーバ装置 2 0 0 から送信されたキャラクタ管理テーブル 4 1 0 で管理される、キャラクタ ID 4 1 1、送信先アドレ

50

ス 4 1 2、名前情報 4 1 3、形態情報 4 1 4、位置情報 4 1 6、装備情報 4 1 8、ムービー中フラグ 4 1 9 がそれぞれ含まれている。

【 0 0 7 4 】

次に、この実施の形態にかかるネットワークゲームの進行、及びデータの流れについて説明する。このネットワークゲームでは複数のプレイヤーキャラクタから形成されるパーティーは、敵キャラクタとバトルフィールド上でバトルを行うことになる。このバトルにおいて、各々のプレイヤーキャラクタが操作されるビデオゲーム装置 1 0 0 でムービーの再生を経てバトルが開始されることがあるが、プレイヤーは各々のビデオゲーム装置 1 0 0 で、このムービーをスキップすることができる。

【 0 0 7 5 】

しかし、プレイヤーが自己のビデオゲーム装置 1 0 0 でムービーをスキップした場合でも、パーティを形成するプレイヤーキャラクタが操作されるビデオゲーム装置 1 0 0 では未だにムービーが再生されていることもある。そして、パーティを形成する全てのプレイヤーキャラクタのビデオゲーム装置 1 0 0 で、ムービーが終了（スキップした場合、或いは最後まで視聴した場合に限らず）されるまではそのムービー後のバトルは開始されず、先にムービーが終了したビデオゲーム装置 1 0 0 のプレイヤーキャラクタは待機状態に置かれる。

【 0 0 7 6 】

図 6 は、バトル前におけるムービーの再生がされてから、最終的にパーティーを形成する全てのプレイヤーキャラクタのビデオゲーム装置 1 0 0 でムービーの再生が終了するまでにおけるデータの流れについて説明する。ここでは、3 のプレイヤーキャラクタで形成されたパーティーにおいて、各々のビデオゲーム装置 1 0 0 が順に（同時にではなく）ムービーを終了させるものとする。

【 0 0 7 7 】

まず、図 6 (a) に示すように、ムービーの再生を各ビデオゲーム装置 1 0 0 において実行させるための情報（以下、ムービー再生情報）がサーバ装置 2 0 0 から送信される。これによって、各ビデオゲーム装置 1 0 0 においてムービーが再生された後、図 6 (b) に示すように、このムービーの再生において、1 のビデオゲーム装置 1 0 0 におけるプレイヤーの、一番目のムービーのスキップ操作がされると、まずその操作によるスキップ入力の情報（以下、スキップ入力情報）が、当該ビデオゲーム装置 1 0 0 からサーバ装置 2 0 0 に送信される。

【 0 0 7 8 】

続いて、サーバ装置 2 0 0 で、一番最初であったムービーのスキップ入力情報が受信されると、そのスキップ入力情報を送信したビデオゲーム装置 1 0 0 に対して、同じパーティーを形成する他のプレイヤーキャラクタのキャラクタ ID 4 1 1、送信先アドレス 4 1 2、名前情報 4 1 3、形態情報 4 1 4、装備情報 4 1 8、ムービー中フラグ 4 1 9 を含む待機中情報（以下、単に待機中情報）、及びそのムービーを終了させた順番に応じた、自己のプレイヤーキャラクタのバトル配置に係る位置情報に更新された位置情報 4 1 6、が併せてサーバ装置 2 0 0 から送信されるものとなる。この場合、そのビデオゲーム装置 1 0 0 では、最も早くムービーの再生が終了したビデオゲーム装置 1 0 0 であるため、敵キャラクタとの距離が遠いバトル配置の位置情報に更新された位置情報 4 1 6 が受信される。

【 0 0 7 9 】

その後、図 6 (c) に示すように、同じパーティーを形成する他のプレイヤーキャラクタを動作させるビデオゲーム装置 1 0 0 において、2 番目となるムービーのスキップ操作がされ、そのスキップ入力情報が、当該ビデオゲーム装置 1 0 0 からサーバ装置 2 0 0 に送信される。そして、そのスキップ入力情報が受信されたサーバ装置 2 0 0 では、続いて、当該ムービーのスキップがされたビデオゲーム装置 1 0 0、及び先にムービーを終了していたビデオゲーム装置 1 0 0 に対して、そのムービーの終了した順番に応じたバトル位置の位置情報で更新された位置情報 4 1 6 を含む待機中情報が送信される。このムービーの終了は、先にムービーを終了させたビデオゲーム装置 1 0 0 に次いで 2 番目であるため、このスキップ入力情報を送信したビデオゲーム装置 1 0 0 では、敵キャラクタとの距離が

10

20

30

40

50

近いバトル配置である位置情報が受信される。

【 0 0 8 0 】

その後、図 6 (d) に示すように、一番最後となるムービーのスキップ操作に係るスキップ入力情報、或いはムービーが最後まで視聴されたことによるムービー最後情報が、最後までムービーの再生を続けていたビデオゲーム装置 1 0 0 からサーバ装置 2 0 0 に送信される。続いて、それを受信したサーバ装置 2 0 0 では、全てのビデオゲーム装置 1 0 0 に対して、そのムービーの終了した順番に応じたバトル位置の位置情報で更新された位置情報 4 1 6 を含む待機中情報が送信される。ここでは、最後となったムービーの終了であるため、最後にムービーが終了されたビデオゲーム装置 1 0 0 では、敵キャラクタとの距離が遠いバトル配置である位置情報が受信される。

10

【 0 0 8 1 】

パーティーを形成する全てのプレイヤーキャラクタに係るビデオゲーム装置 1 0 0 において、ムービーの再生が終了されたため、続いてバトルを開始する。バトル開始にあたっては、その全てのビデオゲーム装置において同時にバトルに係る処理を実行させるために、一番最後となる待機中情報を送信してから一定期間の経過の後、図 6 (e) に示すように、サーバ装置 2 0 0 からその全てのビデオゲーム装置 1 0 0 に対してバトル開始情報が送信されるものとなる。

【 0 0 8 2 】

以下、この実施の形態にかかるネットワークシステムを構成するサーバ装置 2 0 0 及びビデオゲーム装置 1 0 0 において、それぞれ実行される処理について説明する。図 7 はサーバ装置 2 0 0 、ビデオゲーム装置 1 0 0 のそれぞれにおいて実行されるバトル処理を示すフローチャートである。

20

【 0 0 8 3 】

図 7 (a) に示すように、サーバ装置 2 0 0 のバトル処理では、まず、サーバ装置 2 0 0 の制御部 2 0 3 は、当該バトル処理に係るバトルを行うパーティーについて、パーティー管理テーブル 4 0 0 に記憶されたバトルフラグ 4 0 3 を ON にする (1 に更新する) (ステップ S 1 0 1) 。続いて、制御部 2 0 3 は、当該バトルにおいてムービーの再生が実行されるものであるか否かの判定を行う (ステップ S 1 0 2) 。ムービーの再生が実行されるバトルであれば、当該バトルを行うパーティーを形成する全てのプレイヤーキャラクタに係るビデオゲーム装置 1 0 0 に対して、各々のビデオゲーム装置 1 0 0 において同時にムービーを再生させるためのムービー再生情報が送信される (ステップ S 1 0 3) 。ここで、ムービー再生情報とは、ムービーそれ自体のデータではなく、各ビデオゲーム装置 1 0 0 の記録媒体 1 3 1 に保存されるムービーのデータを再生させるための情報である。

30

【 0 0 8 4 】

ムービー再生情報が送信されれば、続いて、制御部 2 0 3 はバトルを行うパーティーについて、パーティー管理テーブル 4 0 0 に記憶されたバトル前フラグ 4 0 4 を ON にする (1 に更新する) (ステップ S 1 0 4) 。続いて、制御部 2 0 3 は当該パーティーの全てのプレイヤーキャラクタについて、キャラクタ管理テーブル 4 1 0 に記憶されたムービー中フラグ 4 1 9 を ON にする (1 に更新する) (ステップ S 1 0 5) 。

【 0 0 8 5 】

40

続いて、制御部 2 0 3 はバトル待機中処理を行う (ステップ S 1 0 6) 。バトル待機中処理では、未だに全てのビデオゲーム装置 1 0 0 においてムービーが終了されていない場合であって、先にムービーがスキップされ、バトル開始まで (全てのビデオゲーム装置 1 0 0 においてムービーが終了されるまで) 待機状態となったビデオゲーム装置 1 0 0 との関係において実行される処理が行われる。例えば、チャット機能におけるメッセージの送受信に係る処理や、プレイヤーキャラクタの装備の変更が行われた場合にあっては、その変更について、サーバ装置 2 0 0 のキャラクタ管理テーブル 4 1 0 に記憶された装備情報 4 1 8 の内容を変更するための、変更内容のデータの受信やその変更の処理が実行される。

【 0 0 8 6 】

ステップ S 1 0 6 のバトル待機中処理の後、制御部 2 0 3 は、ビデオゲーム装置 1 0 0

50

から送信された、プレイヤーによるムービーのスキップ操作に係るスキップ入力情報を受信したか否かの判定を行う(ステップS107)。スキップ入力情報が受信されていないと判定されれば、制御部203は、ムービーの再生がスキップされることなく最後まで再生されて終了したことによるビデオゲーム装置100から送信されたムービー最後情報を受信したか否かの判定を行う(ステップS108)。ムービー最後情報も受信されていないと判定されれば、制御部203は、再びステップS106の処理に戻る

【0087】

ステップS107において、スキップ入力情報が受信されたと判定された場合、またはステップS108において、ムービー最後情報が受信されたと判定された場合、制御部203は、当該受信された情報を送信したビデオゲーム装置100のプレイヤーキャラクタについて、キャラクタ管理テーブル410に記憶されるムービー中フラグをOFFにする(0に更新する)(ステップS109)。さらに、制御部203は、そのムービーがスキップされた、または最後まで再生されたビデオゲーム装置100に係るプレイヤーキャラクタについて、キャラクタ管理テーブル410に記憶される位置情報416を、ムービーが終了された順番に基づいて決定されるバトル配置の位置情報で更新する。

【0088】

続いて、制御部203は、その更新されたキャラクタ管理テーブル410のうちから待機中情報を、待機状態にある全てのプレイヤーキャラクタに係るビデオゲーム装置100に対して送信する(ステップS110)。続いて、制御部203は、パーティーを形成する全てのプレイヤーキャラクタについて、キャラクタ管理テーブル410に記憶されたムービー中フラグがOFF(0で更新されている)か否かの判定を行う(ステップS111)。全てのプレイヤーキャラクタについて、ムービー中フラグがOFFでないと判定されれば、制御部203は、再びステップS106の処理に戻る。

【0089】

全てのプレイヤーキャラクタについて、ムービー中フラグがOFFであると判定されれば、制御部203は、パーティー管理テーブル400において記憶されるバトル前フラグ404をOFFにする(0で更新する)(ステップS112)。その後、またはステップS102において、バトルにおいてムービーの再生が実行されないと判定された後、一定期間の経過後、制御部203は、バトルを行うパーティーを形成する全てのプレイヤーキャラクタに係るビデオゲーム装置100に対して、同時にバトル中の処理を実行させるためのバトル開始情報を送信する(ステップS113)。続いて、制御部203はバトル中処理を実行し(ステップS114)、実際のバトルに係る処理を終了する。このバトル中処理に関しては本発明と関係がないので説明を省略する。

【0090】

次に、図7(b)に示すように、ビデオゲーム装置100のバトル処理では、まず、ビデオゲーム装置100の制御部103は、サーバ装置200から送信されたバトル開始情報を受信したか否かの判定を行う(ステップS201)。バトル開始情報を受信していないと判定されれば、続いて、制御部103は、サーバ装置200から送信されたムービー再生情報を受信したか否かの判定を行う(ステップS202)。ムービー再生情報も受信していないと判定されれば、制御部103は再びステップS201の処理に戻る。

【0091】

ムービー再生情報を受信したと判定されれば、制御部103は、ビデオゲーム装置100に記憶されるムービー中フラグ509をONにする(1に更新する)(ステップS203)。続いて、制御部103は、当該受信したムービー再生情報が示す、ムービーの再生の指示に基づいてムービーの再生を開始する(ステップS204)。続いて、制御部103は、プレイヤーのスキップ操作によってムービーのスキップ入力があったか否かの判定を行う(ステップS205)。スキップ入力があったと判定されれば、制御部103は、スキップ入力情報をサーバ装置200に対して送信する(ステップS206)。

【0092】

一方、スキップ入力がなかったと判定されれば、制御部103は、ムービーが最後まで

10

20

30

40

50

再生されたか否かの判定を行う（ステップS207）。ムービーが最後まで再生されていないと判定されれば、制御部103は再びステップS205の処理に戻る。ムービーが最後まで再生されたと判定されれば、制御部103は、サーバ装置200に対してムービー最後情報を送信する（ステップS208）。

【0093】

ムービーが最後まで再生されたことにより、ムービー最後情報が送信された後、またはステップS206において、スキップ入力情報が送信された後、制御部103は、ビデオゲーム装置100に記憶されるムービー中フラグ509をOFFにする（0に更新する）（ステップS209）。続いて、制御部103は、サーバ装置200から送信された待機中情報が受信されたか否かの判定を行う（ステップS210）。待機中情報が受信されたと判定されれば、制御部103は、当該待機中情報に含まれる内容においてビデオゲーム装置100に記憶される自己のプレイヤーキャラクタに係る情報、及び他プレイヤーキャラクタ情報510を更新する（ステップS211）。

10

【0094】

続いて、制御部103は、当該バトル処理から、または前の1/30秒経過のときから1/30秒が経過したか否かの判定を行う（ステップS212）。1/30秒が経過したと判定されれば、制御部103は、表示画面122に表示する表示画像を自己のプレイヤーキャラクタが存在するバトルフィールド上の空間を透視変換することにより生成して表示画面122に表示する（ステップS213）。その後、またはステップS212において1/30秒が経過していないと判定された後、制御部103は、サーバ装置200から送信されたバトル開始情報を受信したか否かの判定を行う（ステップS214）。

20

【0095】

バトル開始情報を受信していないと判定されれば、制御部103は、バトル待機中処理を行う（ステップS215）。ビデオゲーム装置100におけるバトル待機中処理では、例えば、チャット機能に係るメッセージの入力、送受信に係る処理や、プレイヤーキャラクタの装備の変更が行われた場合にあっては、その変更に係る装備情報508の更新と、その変更内容のサーバ装置200に対しての送信処理、或いはバトルにおけるプレイヤーキャラクタの行動の練習の場合にあっては、プレイヤーの入力装置163の操作に係る入力情報に応じたプレイヤーキャラクタの動作に伴う処理が実行されるものとなっている。バトル待機中処理の後、制御部103は、再びステップS210の処理に戻る。

30

【0096】

ステップS201またはステップS214において、バトル開始情報が受信されたと判定されれば、制御部103はバトル中処理を実行し（ステップS216）、バトル処理を終了する。このバトル中処理に関しては本発明と関係がないので説明を省略する。

【0097】

以下、この実施の形態にかかるネットワークシステムを構成するビデオゲーム装置100の表示画面122に表示される表示画像の具体的な例を示して、ネットワークゲームのバトル前のムービーの再生、その終了、及び待機中の態様について説明する。図8は、敵キャラクタとのバトルを行う前に、ムービーの再生が実行され、その各タイミング（タイミング（a）～（e））における各々のビデオゲーム装置100の表示画面122の具体例を示したものである。ここでは、便宜上、パーティーを形成するプレイヤーキャラクタの数を3とし、各々のビデオゲーム装置100を操作するプレイヤーをプレイヤーA、プレイヤーB、プレイヤーCとして説明している。

40

【0098】

この具体的な例では、ムービーの再生が開始された後、プレイヤーBが最も早くスキップ操作をすることにより、プレイヤーBに係るビデオゲーム装置100の表示画面122がバトルの待機状態のものとなり、続いて、プレイヤーAが次点としてスキップ操作をして、プレイヤーAに係るビデオゲーム装置100の表示画面122が待機状態のものとなる。このプレイヤーAがスキップ操作をして、ムービーの再生を終了した後のムービーにおいて、この後にバトルを行う敵キャラクタの属性に係るヒントが視認されるものとなっている。そ

50

して、プレイヤーCに係るビデオゲーム装置100において、最後までムービーが再生されることにより、最後にプレイヤーCのビデオゲーム装置100の表示画面122が待機状態のものとなる。

【0099】

まず、タイミング(a)では、最も早くスキップ操作をしたプレイヤーBに係るビデオゲーム装置100の表示画面122が既に待機状態のものとなっており、チャットに用いられるメッセージボード810と、バトルフィールド801に敵キャラクタ822と共にプレイヤーBのプレイヤーキャラクタ821Bとがその表示画面122に表示されている。これに対し、他のプレイヤーA、Cに係るビデオゲーム装置100の表示画面122ではムービーが再生され続けている。

10

【0100】

このとき、プレイヤーBが最も早くムービーを終了させているので、プレイヤーBの操作するビデオゲーム装置100の表示画面122には、プレイヤーBに係るプレイヤーキャラクタ821Bが、敵キャラクタ822とは遠い距離にあるバトル配置に配置され、その態様の表示画像が表示される。そして、未だにムービーを各々のビデオゲーム装置100において再生しているプレイヤーA、Cのプレイヤーキャラクタ821A、Cが、バトルフィールド801の外側でプレイヤーキャラクタ821Bよりも小さく表示されている。

【0101】

続いて、タイミング(b)では、(b)までにプレイヤーAがスキップ操作をしたことで、プレイヤーAに係るビデオゲーム装置100の表示画面122、およびプレイヤーBのビデオゲーム装置100の表示画面122には、プレイヤーAのプレイヤーキャラクタ821Aがバトルフィールド801外からバトルフィールド801にあるバトル配置まで移動している態様が表示される。

20

【0102】

このとき、プレイヤーCの操作するビデオゲーム装置100では、ムービーの再生が続けられているが、この(b)のタイミングにおいて、敵キャラクタ822の属性に係るヒントとなる表示画像が表示され、プレイヤーCのみがこのヒントを視認できたことになる。

【0103】

続いて、タイミング(c)では、プレイヤーAの操作するビデオゲーム装置100の表示画面122に、プレイヤーAのプレイヤーキャラクタ821Aがバトル配置に配置された待機状態が表示されている。このバトル配置は、プレイヤーAのスキップ操作によるムービーの終了がプレイヤーBに次いで2番目であったため、敵キャラクタ822と近い距離にあるバトル配置となっている。そして、まだ自己のビデオゲーム装置100でムービーの再生が終了していないプレイヤーCのプレイヤーキャラクタCは、既に待機状態でありバトルフィールド801のバトル配置に配置されたプレイヤーキャラクタA、Bに比べ、小さく表示されているものとなっている。

30

【0104】

なお、待機状態において、プレイヤーキャラクタ821の装備を変化させることによる、サーバ装置200のキャラクタ管理テーブル410に記憶される装備情報418の更新情報は、バトル開始直前におけるバトル開始情報が各ビデオゲーム装置100に送信されるまでは、送信されないものとなっている。これによって、プレイヤーA、Bの何れかが自己のプレイヤーキャラクタ821の装備を変更し、それに伴って表示画面122におけるプレイヤーキャラクタ821の形態に変化が生じるものであっても、他のプレイヤーが操作するビデオゲーム装置100の表示画面122にはその装備の変更に伴う形態の変化は表示されないことがある。

40

【0105】

そして、タイミング(d)では、(d)までにプレイヤーCの操作するビデオゲーム装置100でムービーが最後まで再生されてムービーが終了し、その表示画面122には、プレイヤーA、Bのビデオゲーム装置100の表示画面122と同様に、プレイヤーCのプレイヤーキャラクタ821Cがバトルフィールド801外からバトルフィールド801にあるバ

50

トル配置まで移動している態様が表示される。

【0106】

続いて、タイミング(e)では、全てのビデオゲーム装置100の表示画面122において、プレイヤーCのプレイヤーキャラクタ821Cも含めた全てのプレイヤーキャラクタ821がバトルフィールド801のバトル配置に配置された表示画像が表示される。このバトル配置は、プレイヤーCのビデオゲーム装置100において、最後までムービーが再生されたため、敵キャラクタ822と遠い距離にあるバトル配置となっている。

【0107】

以上説明したように、この実施の形態にかかるネットワークゲームでは、サーバ装置200において、複数のプレイヤーがそれぞれ動作させる自己のプレイヤーキャラクタ821によって形成されるパーティーと敵キャラクタ822とのバトルの進行を管理されるものとなっている。そして、バトルがその前段処理としてムービーの再生を伴う場合には、パーティーを形成する各プレイヤーのビデオゲーム装置100においてムービーを再生させるために、サーバ装置200はムービー再生情報を各ビデオゲーム装置100に対して送信する。

10

【0108】

ムービー再生情報を受信したビデオゲーム装置100は、その表示画面122においてムービーを表示し、ムービーの再生が終了すると、その旨を示す情報をサーバ装置200に対して送信する。サーバ装置200はそのバトルに係る、パーティーを形成する全てのプレイヤーのビデオゲーム装置100からムービーの再生が終了した旨の情報を受信したことを条件に、その全てのビデオゲーム装置100において、同時にバトル処理を実行させるためのバトル開始情報がその全てのビデオゲーム装置100に対して一斉に送信される。

20

【0109】

ここで、各々のビデオゲーム装置100では、各プレイヤーが入力装置163におけるスキップ操作をすることで各プレイヤーの所望のタイミングで、そのムービーの再生を途中で終了させることができる。そして、各ビデオゲーム装置100でバトル処理が実行されるまでの間、各ビデオゲーム装置100では待機状態となる。これにより、各プレイヤーがパーティーによるゲームの進行において、本来的に全員で協力してゲームを進行すべき同じパーティーに所属するプレイヤーが全員でバトルを行うことを担保することができるようになる。

30

【0110】

また、この待機状態で、プレイヤーはチャット機能を使って他のプレイヤーと会話をしたりすることができるので、そのムービーを何度も鑑賞したゲームの上級者のプレイヤーにとっては、バトルが行われるまでの期間を飽きることなく過ごすことができる。また、待機状態では、チャット機能やプレイヤーキャラクタ821の装備の変更だけではなく、プレイヤーは入力装置163を操作して、バトルにおける自己のプレイヤーキャラクタ821の動作を練習することができる。これは例えば、バトルにおいて難しい操作を要する動作(例えば必殺技のようなもの)をプレイヤーキャラクタ821に対して行わせることができるので、プレイヤーはバトルが行われるまでの期間を飽きることなく過ごすことができる。

40

【0111】

また、ゲームの初級者のプレイヤーにとっては、ムービーを最後まで鑑賞しても、それによって上級者のプレイヤーを煩わせることがなくなるので、初級者のプレイヤーであっても、積極的にゲームに参加できるようになる。また、プレイヤーが、待機状態においてできることはチャットだけではなく、自己のプレイヤーキャラクタ821の装備を変更することも可能なので、敵キャラクタ822とのバトルにおける入念な準備を行うことができる。

【0112】

また、待機状態における各ビデオゲーム装置100の表示画面122には、パーティーを形成するプレイヤーキャラクタ821が表示されており、待機状態となったプレイヤーキャラクタ821はバトルフィールド801に配置されるが、これに対して、まだビデオゲー

50

ム装置100においてムービーの再生が終了していないプレイヤーキャラクタ821はバトルフィールド801外に配置され、バトルフィールド801に配置されているプレイヤーキャラクタ821に対して小さく表示されている。このバトルフィールド801外に配置されているプレイヤーキャラクタ821は、そのビデオゲーム装置100においてムービーの再生が終了されれば、バトルフィールド801に登場してくる態様で移動し、ムービーの再生が終了した順番に応じたバトル配置へと配置されることになる。

【0113】

このような、待機状態の様子は待機状態となった何れのビデオゲーム装置100の表示画面122でも同じものが表示されるものであり(ただし、待機中の各プレイヤーによる操作によって反映されるプレイヤーキャラクタ821の動作の練習や、装備の変更などに伴う表示の変化は表示されない)、パーティーを形成するプレイヤーのうち何れが待機状態にあるビデオゲーム装置100のプレイヤーか、或いはムービー再生中にあるプレイヤーかが表示装置を通して簡単に視認できるようになる。逆から言えば、未だ待機状態で画面表示されていないプレイヤーキャラクタは、そのプレイヤーが未だムービーを見終わっていないということなので、未だムービーを見ている他のプレイヤーも容易に認識できるようになる。

10

【0114】

さらに、同じパーティーのメンバーで長期間に亘ってゲームを進め、上記のようなバトルを何度も行っていると、各プレイヤーは、何時も早めにムービーを終わらせるプレイヤー、何時も遅くまでムービーを見ているプレイヤーという傾向が掴めるようになる。そして、このことが、例えば、何時も遅くまでムービーを見ているプレイヤーに対して早めにムービーをスキップすることを促すことなど、既にムービーを見終わったプレイヤーのプレイヤーキャラクタだけが登場する画面の表示が、プレイヤー相互間でのコミュニケーションをとるのに役立てられるものとなる。

20

【0115】

また、バトルフィールド801に登場してくるプレイヤーキャラクタ821は、ムービーの再生が終了した順番に登場してくるので、プレイヤーはこれから始まるバトルに対する臨場感が得られるものとなり、バトルの開始を待つ間の待機状態においてもゲームの興趣が得られるものとなる。

【0116】

さらに、ムービーの終了した順番によって、バトルフィールド801に登場するプレイヤーキャラクタ821が、敵キャラクタ822に対して有利なバトル配置に配置される(ムービーの終了が1番目と3番目)か、不利なバトル配置に配置される(ムービーの終了が2番目)かが異なるものとなっている。これによって、プレイヤーがムービーを終了させるタイミング(ムービーの途中でスキップする場合も、最後まで再生する場合も)に戦略性が生じるため、ゲームの興趣が向上するものとなる。

30

【0117】

また、各プレイヤーキャラクタ821、敵キャラクタ822はそれぞれ属性を有するものとなっており、その属性はいわゆる三すくみの関係となっている。このことにより、有する属性によって、プレイヤーキャラクタ821と敵キャラクタ822との関係にも有利、不利の関係が生ずることになる。これによって、例え、バトル配置が敵キャラクタ822に対して不利なものであっても、プレイヤーキャラクタ821と敵キャラクタ822との属性の関係では有利な場合があり、上記のバトル配置を決定する、プレイヤーのムービーの終了のタイミングにさらに戦略性が生じるものとなって、ゲームの興趣がより向上するものとなる。

40

【0118】

ここで、ムービーにおいてはその再生の途中において、その後移行するバトルを行う敵キャラクタ822に関するヒント(敵キャラクタ822が有する属性)となる画像が表示されることがある。このため、ヒントとなる画像を見たプレイヤーは、このヒントとなる画像が表示される前にスキップ操作をしたプレイヤーよりも、その後のバトルを有利に進めることができることもある。よって、ムービーの終了のタイミングにおける戦略性において

50

、プレイヤーはヒントとなる画像を見る前にスキップ操作をしてムービーの再生を終了するか、或いはそのヒントとなる画像を見るかという戦略性も加わることで、ゲームの興趣がより向上するものとなる。

【0119】

ここで、各ビデオゲーム装置100において、プレイヤーのスキップ操作であれば、そのスキップ入力情報が、ムービーが最後まで再生されれば、ムービー最後情報がそれぞれムービーの終了の旨を示す情報としてサーバ装置200に送信される。サーバ装置200では、それを受信する度に待機状態にある各ビデオゲーム装置100に対して待機中情報を送信する以外は、バトル開始情報を送信するまで、各プレイヤーキャラクタ821の態様等の情報(動作や装備等の情報)は各々のビデオゲーム装置100に送信されないものとなっている。これによって、サーバ装置200が待機状態における表示に係る情報の送信量や回数を減らしながらも、各ビデオゲーム装置100においてパーティーを形成するプレイヤーキャラクタ821がムービーの再生中か、待機状態かがわかるため、サーバ装置200の処理の負担を軽減することができる。

10

【0120】

本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形態様について説明する。

【0121】

上記の実施の形態にかかるネットワークゲームでは、最後にムービーの再生を終了したビデオゲーム装置100からムービーの再生の終了に係る情報をサーバ装置200が受信し、当該ビデオゲーム装置100のプレイヤーキャラクタ821に係る待機中情報をパーティーを形成する全てのプレイヤーキャラクタのビデオゲーム装置100に送信した後、一定期間の経過後、続いてバトル開始情報を送信することで、バトル開始の同期を取っていた。これに限らず、最後にムービーを終了したビデオゲーム装置100のプレイヤーキャラクタ821に係る待機中情報を受信した後、その受信した情報に含まれる送信時刻から所定期間を、各々のビデオゲーム装置100において計時して、その所定期間の経過をバトル開始のタイミングとしてもよい。こうすることで、サーバ装置200の送信のデータ量を軽減することができ、サーバ装置200における処理負担を軽減することができる。

20

【0122】

上記の実施の形態にかかるネットワークゲームでは、ムービーがスキップされることに伴い、待機状態の各ビデオゲーム装置100に対してサーバ装置200から待機中情報が送信されるものとしていたが、これに限らず、ムービーを再生中のビデオゲーム装置100に対しても待機中情報が送信されるようにしてもよい。このとき、ムービーを再生中のビデオゲーム装置100については、この待機中情報を受信するとそれに基づいた各種データの更新だけを行い、ムービーの再生は継続する。

30

【0123】

上記の実施の形態にかかるネットワークゲームでは、ムービーを最後まで再生させることなくスキップさせるために、プレイヤーは入力装置163を用いたスキップ操作を行うものとしていたが、このようなスキップ操作を自己のビデオゲーム装置100においてムービーの操作が開始されると自動で実行するように、プレイヤーが予め設定できるようにしてもよい。または、自己のビデオゲーム装置100においてムービーの再生は不要とする旨を予めサーバ装置200において設定できるようにしてもよい。

40

【0124】

上記の実施の形態にかかるネットワークゲームでは、バトル前のムービーの再生をスキップして終了し、プレイヤーキャラクタ821が待機状態にあるときは、そのプレイヤーキャラクタ821の装備の変更や、動作の練習等ができるものとなっていた。本発明のネットワークゲームではこれに限らず、他に待機状態にあるプレイヤーキャラクタ821が存在するのであれば、そのプレイヤーキャラクタ821のプレイヤーとプレイヤーキャラクタ821の装備の交換をすることができるようにしてもよい。また、上記の実施の形態にかかるネットワークゲームにおいて、装備の他にプレイヤーキャラクタのHPを回復させるアイテム等

50

が使用できる場合には、そのようなアイテムを待機状態にある他のプレイヤーキャラクタ 8 2 1 のプレイヤーと交換できるようにしてもよい。

【 0 1 2 5 】

上記の実施の形態にかかるネットワークゲームでは、パーティーを形成するプレイヤーキャラクタ 8 2 1 のバトル配置は、各プレイヤーキャラクタ 8 2 1 のビデオゲーム装置 1 0 0 におけるムービーの再生が終了した順番（スキップ操作、最後まで再生）によって決定され、全てのビデオゲーム装置 1 0 0 においてムービーの再生が終了するまで、先にムービーの再生を終えたプレイヤーキャラクタ 8 2 1 は待機状態としていた。本発明のネットワークゲームではこれに限らず、各プレイヤーはバトル前に自己のプレイヤーキャラクタ 8 2 1 の装備を設定するものとして、この装備の設定を終えた順番（詳細には、プレイヤーが設定し 10
終えた旨の操作を入力装置 1 6 3 において行い、その入力情報に基づいて送信された入力情報がサーバ装置 2 0 0 において処理された順番）でバトル配置が決定されるものとしてもよい。

【 0 1 2 6 】

上記の実施の形態にかかるネットワークゲームでは、バトルにおけるバトル配置について特にその態様の種類については述べなかったが、バトル配置の態様は複数種類あってもよい。また、上記の実施の形態ではプレイヤーキャラクタ 8 2 1 の数が 3 の場合のみの例を示したが、これが 4 以上の場合であってもよく、これによって、バトル配置の態様の種類が多様化し、プレイヤーが自己のプレイヤーキャラクタ 8 2 1 を配置させるバトル配置の選択肢が増えることにより、ゲームの興趣が向上するものとなる。 20

【 0 1 2 7 】

また、このようにバトル配置の態様が複数種類ある場合には、各ビデオゲーム装置 1 0 0 においてムービーが再生される前に、その何れかのバトル配置の態様に決定することができるようにしてもよいし、何れのバトル配置の態様になるかは、バトル毎にランダムで決定されるものであってもよい。また、ランダムに決定されたバトル配置の態様がムービー再生中の表示画像にヒントとして表示されるものであってもよい。

【 0 1 2 8 】

上記の実施の形態にかかるネットワークゲームでは、敵キャラクタ 8 2 2 の数は 1 としてバトルを行うものとしていた。本発明のネットワークゲームではこれに限らず、バトルを行うときの敵キャラクタ 8 2 2 の数は複数であっても適用できる。このとき、プレイヤーキャラクタ 8 2 1 のバトル配置は、複数の敵キャラクタ 8 2 2 のバトルフィールド 8 0 1 における配置によって、それぞれの敵キャラクタ 8 2 2 に対する、そのバトルにおける有利、不利が異なるものであってもよい。 30

【 0 1 2 9 】

例えば、パーティーを形成するプレイヤーキャラクタ 8 2 1 の数を 3、敵キャラクタ 8 2 2 の数を 2 としたバトルを行うとき、プレイヤーキャラクタ 8 2 1 は、一方の敵キャラクタ 8 2 2 に対しては遠距離であるが、他方の敵キャラクタ 8 2 2 に対しては近距離であるバトル配置、その逆となるバトル配置、または双方の敵キャラクタに対して近距離、若しくは遠距離となるバトル配置といったさらに複雑なバトル配置が考えられるようになる。これによって、プレイヤーは自己のプレイヤーキャラクタ 8 2 1 がどのバトル配置に決定するか 40
ということ、つまり、ムービーの再生をどのタイミングで終了させるかという戦略性が増すことによりゲームの興趣が向上するものとなる。

【 0 1 3 0 】

また、敵キャラクタ 8 2 2 は複数種類存在し、その攻撃威力の高さ、HP の数値の大きさが異なるものであってもよく、そのような複数種類の敵キャラクタ 8 2 2 のバトルフィールド 8 0 1 上における配置は、バトルを行うときのその組合せに応じて決定されているものでもよい。また、そのようなバトル配置がバトル毎にランダムに決定されるものであってもよい。このように、敵キャラクタ 8 2 2 の種類や配置がムービー再生中の表示画像にヒントとして表示されるものであってもよい。

【 0 1 3 1 】

10

20

30

40

50

上記の実施の形態では、パーティーを形成する複数のプレイヤーキャラクタ 8 2 1 は、バトルにおいて敵キャラクタ 8 2 2 を相手としてバトルを行い、倒すものとしていたが、これに加え、またはこれに代えて、複数のプレイヤーキャラクタ 8 2 1 で形成されるパーティー同士でバトルを行うようにしてもよい。この場合、バトルに参加する全てのプレイヤーキャラクタ 8 2 1 に対して、同一のイベント（ムービーの再生等）を実行してもよいし、パーティー毎にそれぞれ異なるイベントを実行するものとしてもよい。このときは、全てのプレイヤーキャラクタ 8 2 1 に係るイベントが終了したことによってバトルが開始されるものとする。

【 0 1 3 2 】

これによって、バトル相手のパーティーのプレイヤーキャラクタ 8 2 1 の配置によって、自己のパーティーのプレイヤーキャラクタ 8 2 1 のバトル配置の有利、不利が異なることになり、よりゲームとしての興味が増すものとなる。

10

【 0 1 3 3 】

上記の実施の形態では、ムービーが未だに再生中のビデオゲーム装置 1 0 0 の表示画面 1 2 2 には、当該再生中のムービーに係る画像以外のもの（例えば、チャットのメッセージボード 8 1 0 等）は表示されるものではなかったが、例えば、既にムービーをスキップしたプレイヤーの数を、表示画面 1 2 2 の隅に、ムービーの視認性を落とさない限りにおいて表示させるようにしてもよい。プレイヤーがムービーのスキップ操作をするタイミングは、自己のプレイヤーキャラクタ 8 2 1 のバトル配置の決定に関わってくるものなので、このようにムービーをスキップした数が表示されることで、よりムービーのスキップ操作に対して戦略性が増すこととなり、ゲームの興味が向上するものとなる。

20

【 0 1 3 4 】

上記の実施の形態にかかるネットワークゲームでは、バトルには、バトル前にムービーの再生を経て実際のバトルを行うものがあったとしていた。しかし、本発明のネットワークゲームはこれに限らず、ムービーの再生の代わりに、またはムービーの再生と共にバトルのチュートリアルを実施する場合にも適用できる。これによって、ゲーム初級者のプレイヤーにとってチュートリアルを一度は確認するが、それを一度確認した同じパーティーを形成するプレイヤーキャラクタのプレイヤーは再度確認する必要が無く、自由を拘束する煩わしさからプレイヤーを解放できるとともに、チュートリアルをスキップして他のプレイヤーを待つ期間は、装備の変更や、動作の練習をすることができるので、プレイヤーを飽きさせることなく待機する期間を有効に活用させることができる。

30

【 0 1 3 5 】

上記の実施の形態にかかるネットワークゲームでは、複数のプレイヤーキャラクタ 8 2 1 が協力してゲームを進行し、ムービーの再生を経て敵キャラクタ 8 2 2 とバトルを行うものであったが、ムービーの再生のようなイベントを経て、その後のゲーム進行のために同期をとる必要のあるゲームであれば、本発明を適用できる。例えば、レース（車、馬など）であれば、そのレースに係るイベントを経て、実際のレースを行うものや、スポーツ（サッカー、野球など）であれば、その試合に係るイベントを経て、実際の試合を行うものであってもよい。

【 0 1 3 6 】

40

また、このようなレースやスポーツは上記の実施の形態にかかるネットワークゲームにおいて、バトルの実施とは別に、ミニゲームとして実施してもよく、このときは、上記したチュートリアルをこのミニゲームの前に実行するようにしてもよい。また、このときのイベントを終了させた順番によって、レースでは、そのスタートの配置等が決定されるものとなり、スポーツでは、そのポジション等が決定されるものとしてもよい。

【 0 1 3 7 】

上記の実施の形態では、ネットワークゲームとして MMORPG に限定して説明してきたが、これは、バトル及びイベント（ムービーの再生、チュートリアル等）といったゲーム進行の変化が伴うようなネットワークゲームであれば、多数のプレイヤーが参加できるようなシミュレーションゲームであってもよい。

50

【 0 1 3 8 】

上記の実施の形態では、ビデオゲームを実行するプラットフォームとなる装置としてゲーム専用機であるビデオゲーム装置 1 0 0 を適用していた。これに対して、本発明は、ビデオゲーム装置 1 0 0 と同様の構成要素を備え、ネットワーク接続機能を有するものであれば、汎用のパーソナルコンピュータなどをプラットフォームとして実現されるものとしてもよい。表示装置 1 2 1 及びサウンド出力装置 1 2 5 をビデオゲーム本体 1 0 1 と同一の筐体内に納めた構成を有する携帯ゲーム機（アプリケーションの実行機能を有する携帯電話機を含む）を適用するものとしてもよい。

【 0 1 3 9 】

記録媒体 1 3 1 としては、DVD-ROM や CD-ROM の代わりに半導体メモリーカードを適用することができる。このメモリーカードを挿入するためのカードスロットを DVD / CD-ROM ドライブ 1 1 3 の代わりに設けることができる。汎用のパーソナルコンピュータの場合には、本発明に係るプログラム及びデータを記録媒体 1 3 1 に格納して提供するのではなく、HDD 1 0 7 に予め格納して提供してもよい。本発明にかかるプログラム及びデータを格納して提供するための記録媒体は、ハードウェアの物理的形態及び流通形態に応じて任意のものを適用することができる。

【 0 1 4 0 】

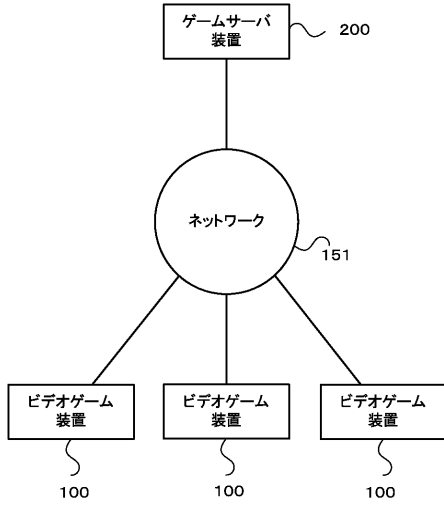
上記の実施の形態では、ビデオゲーム装置 1 0 0 のプログラム及びデータは、記録媒体 1 3 1 に格納されて配布されるものとしていた。これに対して、これらのプログラム及びデータをネットワーク上に存在するサーバ装置が有する固定ディスク装置に格納しておき、ビデオゲーム本体 1 0 1 にネットワークを介して配信するものとしてもよい。ビデオゲーム装置 1 0 0 において、通信インターフェイス 1 1 5 がサーバ装置 2 0 0 から受信したプログラム及びデータは、HDD 1 0 7 に保存し、実行時に RAM 1 0 5 にロードすることができる。

【 符号の説明 】

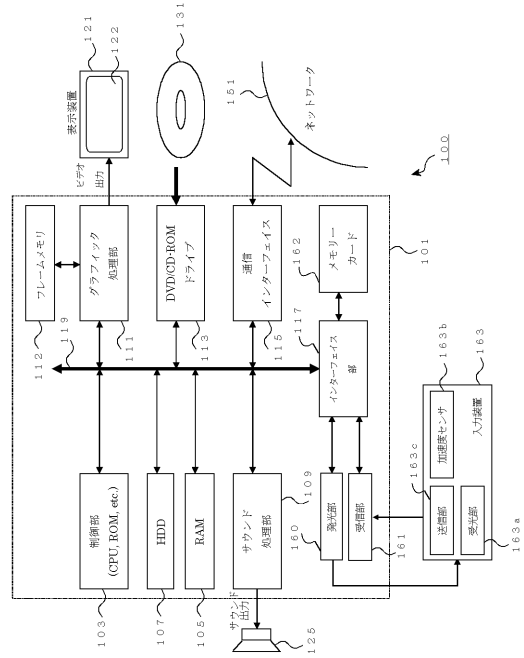
【 0 1 4 1 】

| | | |
|-------|--------------------------|----|
| 1 0 0 | ビデオゲーム装置 | |
| 1 0 1 | ビデオゲーム本体 | |
| 1 0 3 | 制御部 | |
| 1 0 5 | R A M | 30 |
| 1 0 7 | H D D | |
| 1 0 9 | サウンド処理部 | |
| 1 1 1 | グラフィック処理部 | |
| 1 1 2 | フレームメモリ | |
| 1 1 3 | D V D / C D - R O M ドライブ | |
| 1 1 5 | 通信インターフェイス | |
| 1 1 7 | インターフェイス部 | |
| 1 1 9 | 内部バス | |
| 1 2 1 | 表示装置 | |
| 1 2 2 | 表示画面 | 40 |
| 1 2 5 | サウンド出力装置 | |
| 1 3 1 | 記録媒体 | |
| 2 0 0 | サーバ装置 | |
| 2 0 1 | サーバ本体 | |
| 2 0 3 | 制御部 | |
| 2 0 5 | R A M | |
| 2 0 7 | H D D | |
| 2 1 3 | D V D / C D - R O M ドライブ | |
| 2 1 5 | 通信インターフェイス | |
| 2 3 1 | 記録媒体 | 50 |

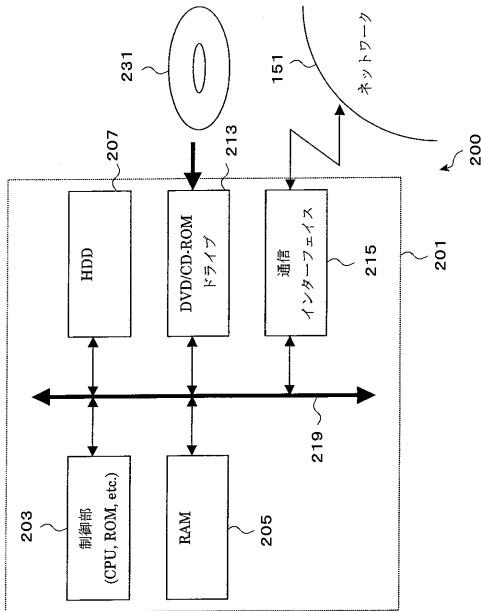
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

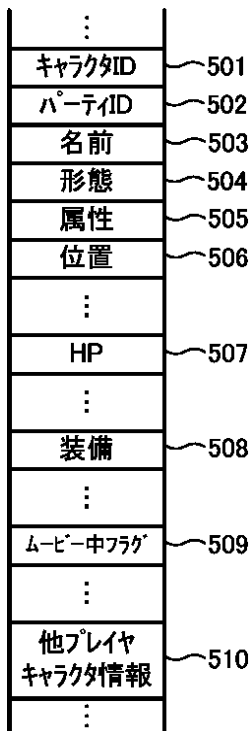
(a)

| ハーターID | 参加キヤフID | ハトルフID | ハトルフID |
|--------|----------------|--------|--------|
| A101 | 0001.0002.0003 | 1 | 1 |
| A102 | | 0 | 0 |
| B101 | | 1 | 0 |
| ⋮ | ⋮ | ⋮ | ⋮ |

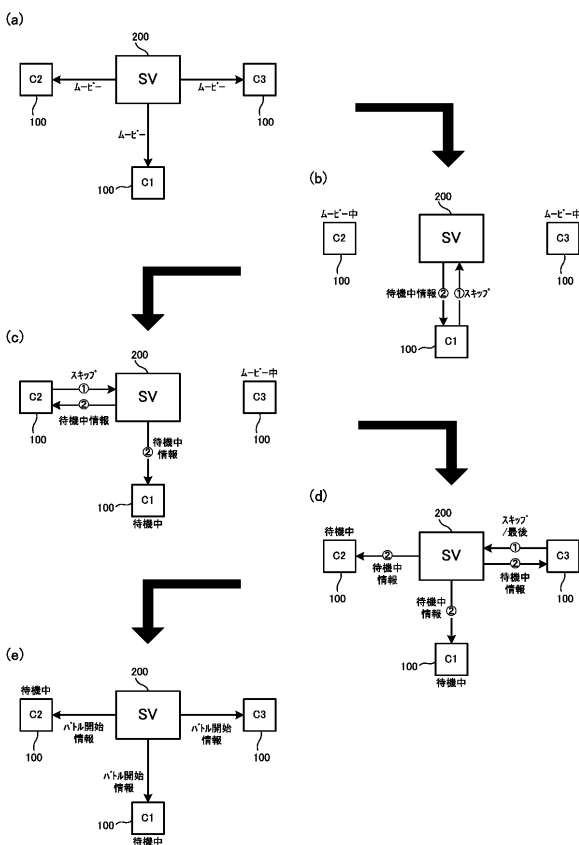
(b)

| キヤフID | 装置先 | 名前 | 形態 | 属性 | 位置 | HP | 準備 | ムビロフID |
|-------|-----|------|----|----|----|----|----|--------|
| 0001 | | キヤフA | | | | | ⋮ | ⋮ |
| 0002 | | キヤフB | | | | | ⋮ | ⋮ |
| 0003 | | キヤフC | | | | | ⋮ | ⋮ |

【図5】

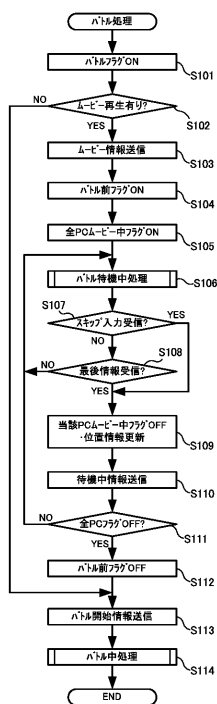


【図6】

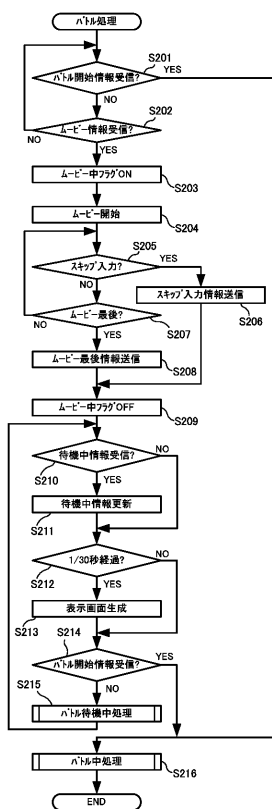


【図7】

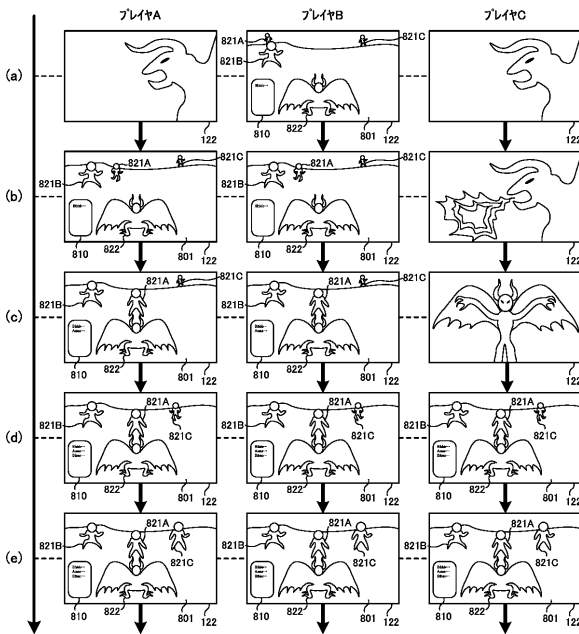
(a) サーバ装置



(b) ビデオゲーム装置



【図8】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2000-140413(JP,A)
特開2003-117227(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 13/00 - 13/12

A63F 9/24