

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載
 【部門区分】第1部門第2区分
 【発行日】平成19年6月7日(2007.6.7)

【公開番号】特開2007-98162(P2007-98162A)
 【公開日】平成19年4月19日(2007.4.19)
 【年通号数】公開・登録公報2007-015
 【出願番号】特願2006-356491(P2006-356491)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/12 C

A 6 3 F 13/00 H

A 6 3 F 13/00 C

【手続補正書】

【提出日】平成19年4月6日(2007.4.6)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

ネットワークを介してサーバ機器に接続された複数のクライアント機器をユーザが操作することにより、入力された情報に応じて動作する複数のプレイヤキャラクタと、自動的に動作する複数のノンプレイヤキャラクタと、を含んだ複数のキャラクタが登場するネットワークゲームシステムであって、

各クライアント機器は、

前記複数のキャラクタの位置情報を含んだキャラクタ情報を記憶し、前記ノンプレイヤキャラクタのうち自己のクライアント機器が管理するノンプレイヤキャラクタを管理キャラクタとして登録する各クライアント機器の記憶部と、

前記記憶されたキャラクタ情報を用いて、前記ゲームの展開に応じた各管理キャラクタの位置の変化および動作の変化を表す変化量を変化後のキャラクタ情報として前記管理キャラクタ毎に演算する各クライアント機器の演算部と、

前記演算された変化後の各管理キャラクタのキャラクタ情報をキャラクタ情報パケットとしてサーバ機器に送信する各クライアント機器の通信部と、を備え、

前記サーバ機器は、

前記送信されたキャラクタ情報パケットを受信し、受信したキャラクタ情報パケットを前記ゲームに参加している他のクライアント機器に送信することにより、前記他のクライアント機器に、前記送信されたキャラクタ情報パケットに基づいて前記変化後の各管理キャラクタのキャラクタ情報を記憶させるサーバ機器の通信部と、

前記各クライアント機器の演算部により演算された各管理キャラクタの位置の変化量に基づいて、前記各管理キャラクタの演算後の位置と各クライアント機器が管理する各プレイヤキャラクタの位置との距離関係を求め、求められた各位置の距離関係に基づき各管理キャラクタを管理するクライアント機器を変更するか否かを判定するサーバ機器の判定部と、

前記複数のキャラクタの位置情報を含んだキャラクタ情報を記憶し、前記ノンプレイヤキャラクタのうち各クライアント機器が管理するノンプレイヤキャラクタを各クライアン

ト機器の管理キャラクタとして登録し、前記判定部により各管理キャラクタを管理するクライアント機器を変更すると判定された場合、当該管理キャラクタを管理するクライアント機器の登録を前記変更すると判定されたクライアント機器に変更するサーバ機器の記憶部と、を備え、

前記サーバ機器の通信部は、

前記判定部により管理キャラクタを管理するクライアント機器を変更すると判定された場合、当該管理キャラクタのキャラクタ情報を含んだキャラクタ管理変更パッケージを前記各クライアント機器に送信し、

前記各クライアント機器は、

前記送信されたキャラクタ管理変更パッケージを受信し、受信されたキャラクタ管理変更パッケージに基づき自己のクライアント機器が管理する管理キャラクタを変更することを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項 2】

複数のプレイヤキャラクタと複数のノンプレイヤキャラクタとを含んだ複数のキャラクタが登場するネットワークゲームを管理するサーバ機器であって、

前記サーバ機器は、

ネットワークに接続された複数のクライアント機器により管理される前記複数のキャラクタの位置情報を含んだキャラクタ情報を記憶する記憶部と、

前記キャラクタ情報に含まれる位置情報に基づいて、各クライアント機器が管理する各プレイヤキャラクタの位置と各クライアント機器が管理するノンプレイヤキャラクタの位置との距離関係を求め、前記求められた位置の距離関係に基づきノンプレイヤキャラクタを管理キャラクタとして管理するクライアント機器を判定する判定部と、

前記判定部により管理キャラクタを管理するクライアント機器が判定された場合、当該管理キャラクタのキャラクタ情報を含んだキャラクタ管理変更パッケージを前記各クライアント機器に送信する通信部と、を備えることを特徴とするサーバ機器。

【請求項 3】

前記通信部は、

前記ネットワークゲームの展開に応じた各管理キャラクタの位置の変化および動作の変化を表す変化量を変化後のキャラクタ情報として前記管理キャラクタ毎に各クライアント機器に演算させ、演算させた変化後の各管理キャラクタのキャラクタ情報をキャラクタ情報パッケージとして送信させ、送信させたキャラクタ情報パッケージを受信し、受信したキャラクタ情報パッケージを前記ネットワークゲームに参加している他のクライアント機器に送信することにより、前記送信されたキャラクタ情報パッケージのキャラクタ情報に基づいて前記変化後のキャラクタ情報を前記他のクライアント機器に記憶させ、

前記判定部は、

前記演算された各管理キャラクタの位置の変化量に基づいて、前記各管理キャラクタの演算後の位置と各クライアント機器が管理する各プレイヤキャラクタの位置との距離関係を求め、求められた各位置の距離関係に基づき各管理キャラクタを管理するクライアント機器を変更するか否かを判定し、

前記記憶部は、

前記ノンプレイヤキャラクタのうち各クライアント機器が管理するノンプレイヤキャラクタを各クライアント機器の管理キャラクタとして登録し、前記判定部により各管理キャラクタを管理するクライアント機器を変更すると判定された場合、当該管理キャラクタを管理するクライアント機器の登録を前記変更すると判定されたクライアント機器に変更することを特徴とする請求項 2 に記載されたサーバ機器。

【請求項 4】

前記通信部は、

前記判定部により管理キャラクタを管理するクライアント機器を変更すると判定された場合、当該管理キャラクタのキャラクタ情報を含んだキャラクタ管理変更パッケージを前記各クライアント機器に送信することにより、送信された前記キャラクタ管理変更パッケージ

に基づき前記変更すると判定されたクライアント機器が管理する管理キャラクタの登録を変更させることを特徴とする請求項2または請求項3のいずれかに記載されたサーバ機器。

【請求項5】

前記判定部は、

前記求められた位置の距離関係に基づき、各管理キャラクタが、前記各管理キャラクタの敵のプレイヤキャラクタを管理するクライアント機器に優先して管理されるように前記各管理キャラクタを管理するクライアント機器を判定することを特徴とする請求項2～4のいずれかに記載されたサーバ機器。

【請求項6】

前記判定部は、

前記求められた位置の距離関係に基づき、各管理キャラクタが、各管理キャラクタから所定範囲内に位置するプレイヤキャラクタを管理するクライアント機器に管理されるように前記各管理キャラクタを管理するクライアント機器を判定することを特徴とする請求項2～4のいずれかに記載されたサーバ機器。

【請求項7】

前記判定部は、

前記求められた位置の距離関係に基づき、各管理キャラクタに最も近いプレイヤキャラクタを管理するクライアント機器に管理されるように前記各管理キャラクタを管理するクライアント機器を判定することを特徴とする請求項2～4のいずれかに記載されたサーバ機器。

【請求項8】

前記判定部は、

いずれかのクライアント機器が管理するプレイヤキャラクタの位置より、他のクライアント機器が管理するプレイヤキャラクタの位置が、所定距離以上前記各管理キャラクタの近くに位置しない限り、前記各管理キャラクタを管理するクライアント機器を変更しないと判定することを特徴とする請求項2～4のいずれかに記載されたサーバ機器。

【請求項9】

前記所定距離は、前記管理キャラクタを管理するクライアント機器を切り替えるとの判定が前記判定部により頻繁に生じないためのマージンとなる値に設定されることを特徴とする請求項8に記載されたサーバ機器。

【請求項10】

前記所定距離は、前記他のクライアント機器が管理するプレイヤキャラクタと前記各管理キャラクタとの関係が敵味方である場合には、その関係が味方同士である場合に比べ短い値に設定されることを特徴とする請求項8に記載されたサーバ機器。

【請求項11】

前記判定部は、

前記各管理キャラクタが、各クライアント機器により管理されるプレイヤキャラクタに対して敵のキャラクタであるか味方のキャラクタであるかを区別することなく、前記演算された位置の距離関係に基づき、前記各管理キャラクタを管理するクライアント機器を判定することを特徴とする請求項2～4のいずれかに記載されたサーバ機器。

【請求項12】

前記判定部は、

いずれかのクライアント機器が管理するプレイヤキャラクタが、前記各管理キャラクタおよび他のクライアント機器が管理するプレイヤキャラクタの敵であり、かつ、前記他のクライアント機器が管理するプレイヤキャラクタが前記各管理キャラクタの一定範囲内に位置する場合には、前記求められた位置の距離関係にかかわらず、前記他のクライアント機器が前記各管理キャラクタを管理すると判定することを特徴とする請求項2～4のいずれかに記載されたサーバ機器。

【請求項13】

前記他のクライアント機器がネットワークを介して複数接続され、

前記他のクライアント機器のうち、第1の他のクライアント機器が管理するプレイヤーキャラクタが敵であり、第2の他のクライアント機器が管理するプレイヤーキャラクタが味方である場合、

前記判定部は、

前記求められた位置の距離関係に基づき、前記各管理キャラクタが第2の他のクライアント機器よりも第1の他のクライアント機器に優先して管理されるように判定することを特徴とする請求項2～4のいずれかに記載されたサーバ機器。

【請求項14】

前記判定部は、

所定周期ごとに前記各管理キャラクタを管理するか否かを判定することを特徴とする請求項2～13のいずれかに記載されたサーバ機器。

【請求項15】

前記ネットワークゲームは、

前記複数のクライアント機器により管理される複数のプレイヤーキャラクタと前記複数のプレイヤーキャラクタを護衛するノンプレイヤーキャラクタとからなる複数のキャラクタが敵味方の集団を形成して互いに戦闘するゲームであることを特徴とする請求項2～14のいずれかに記載されたサーバ機器。

【請求項16】

前記ネットワークゲームシステムは、

前記複数のクライアント機器により管理される複数のプレイヤーキャラクタと前記複数のノンプレイヤーキャラクタとが集団を形成して互いに協力するゲームを提供するシステムであることを特徴とする請求項2～14に記載されたサーバ機器。