

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7477176号
(P7477176)

(45)発行日 令和6年5月1日(2024.5.1)

(24)登録日 令和6年4月22日(2024.4.22)

(51)国際特許分類 F I
A 6 3 F 13/58 (2014.01) A 6 3 F 13/58
A 6 3 F 13/79 (2014.01) A 6 3 F 13/79

請求項の数 13 (全49頁)

(21)出願番号	特願2021-140334(P2021-140334)	(73)特許権者	506113602 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 東京都中央区銀座一丁目11番1号
(22)出願日	令和3年8月30日(2021.8.30)	(74)代理人	110003177 弁理士法人旺知国際特許事務所
(65)公開番号	特開2023-34209(P2023-34209A)	(72)発明者	金原 俊明 東京都中央区銀座一丁目11番1号
(43)公開日	令和5年3月13日(2023.3.13)	(72)発明者	千葉 茂 東京都中央区銀座一丁目11番1号
審査請求日	令和4年11月21日(2022.11.21)	(72)発明者	平井 純貴 東京都中央区銀座一丁目11番1号
		(72)発明者	井上 快 東京都中央区銀座一丁目11番1号
		(72)発明者	酒井 昭 東京都中央区銀座一丁目11番1号

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 サーバ装置、サーバ装置の制御方法、ゲームシステム、及び、プログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

プロセッサを、
ゲームに係る1または複数の第1イベントと、
前記1または複数の第1イベントの一部または全部の終了後に開始され、
前記ゲームに係る1または複数の第2イベントと、を含む、
前記ゲームに係る複数のイベントから構成され、
複数のプレイヤーが参加するゲームの大会において、
前記イベントで使用するために、複数のゲーム要素の中から、前記複数のプレイヤーの各々により選択されたゲーム要素、
に関する要素情報を取得する取得部と、
前記イベントで使用されるゲーム要素の、前記イベントの進行に関する能力を決定する決定部と、
して機能させ、
前記決定部は、
前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、
前記複数のプレイヤーのうち第1プレイヤーが前記第2イベントで使用するために前記複数のゲーム要素の中から選択した一のゲーム要素の、
前記複数のプレイヤーのうち、少なくとも前記第1プレイヤーとは異なる第2プレイヤーを含む1または複数のプレイヤーによる、

前記第 1 イベントにおける使用の有無を含む使用状況を特定する使用状況特定部と、
前記使用状況特定部による特定結果に基づいて、
前記第 2 イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する能力決定部と、
を備える、
ことを特徴とするプログラム。

【請求項 2】

前記決定部は、
前記大会が、複数の第 2 イベントを含む場合、
前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、
前記複数の第 2 イベントのうち、一の第 2 イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力と、
前記複数の第 2 イベントのうち、他の第 2 イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力とが、
同じになるように、
前記複数の第 2 イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する、
ことを特徴とする、請求項 1 に記載のプログラム。

10

【請求項 3】

前記使用状況特定部は、
前記大会が、複数の第 1 イベントと複数の第 2 イベントとを含む場合、
前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、
前記一のゲーム要素の、前記複数のプレイヤーによる、前記複数の第 1 イベントにおける使用状況を特定し、
前記能力決定部は、
前記使用状況特定部による特定結果に基づいて、
前記複数の第 2 イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する、
ことを特徴とする、請求項 1 または 2 に記載のプログラム。

20

【請求項 4】

前記決定部は、
前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、
前記第 1 プレイヤが、前記 1 または複数の第 2 イベントのうち、前記第 2 プレイヤとともに参加する一の第 2 イベントで使用する、
前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力と、
前記第 2 プレイヤが、前記一の第 2 イベントで使用する、
前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力とが、
同じになるように、
前記一の第 2 イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する、
ことを特徴とする、請求項 1 乃至 3 のうち何れか 1 項に記載のプログラム。

30

40

【請求項 5】

前記使用状況特定部は、
前記大会が、複数の第 1 イベントを含む場合、
前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、
前記複数の第 1 イベントのうち、前記第 1 プレイヤが参加する一の第 1 イベントにおける前記一のゲーム要素の使用状況と、
前記複数の第 1 イベントのうち、前記第 2 プレイヤが参加する他の第 1 イベントにおける前記一のゲーム要素の使用状況とを特定し、
前記能力決定部は、

50

前記使用状況特定部による特定結果に基づいて、
前記 1 または複数の第 2 イベントのうち、前記第 1 プレイヤが前記第 2 プレイヤとともに参加する一の第 2 イベントにおける、
前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する、
ことを特徴とする、請求項 1 乃至 4 のうち何れか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 6】

前記能力決定部は、
前記使用状況特定部による特定結果に基づいて、
前記第 1 プレイヤが、前記一の第 2 イベントで使用する、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力と、
前記第 2 プレイヤが、前記一の第 2 イベントで使用する、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力とが、
同じになるように、
前記一の第 2 イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する、
ことを特徴とする、請求項 5 に記載のプログラム。

10

【請求項 7】

前記使用状況特定部は、
前記大会が、複数の第 1 イベントを含む場合、
前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、
前記複数の第 1 イベントのうち、前記第 1 プレイヤが参加する一の第 1 イベントにおける前記一のゲーム要素の使用状況と、
前記複数の第 1 イベントのうち、前記第 2 プレイヤが参加する他の第 1 イベントにおける前記一のゲーム要素の使用状況とを特定し、
前記能力決定部は、
前記使用状況特定部により特定された、前記一の第 1 イベントにおける前記一のゲーム要素の使用状況に基づいて、
前記第 1 プレイヤが、前記 1 または複数の第 2 イベントのうち、前記第 2 プレイヤとともに参加する一の第 2 イベントで使用する、
前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定し、
前記使用状況特定部により特定された、前記他の第 1 イベントにおける前記一のゲーム要素の使用状況に基づいて、
前記第 2 プレイヤが、前記一の第 2 イベントで使用する、
前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する、
ことを特徴とする、請求項 1 に記載のプログラム。

20

30

【請求項 8】

前記使用状況特定部は、
前記大会が、
前記 1 または複数の第 2 イベントの一部または全部の終了後に開始され、
前記ゲームに係る 1 または複数の第 3 イベントを含む場合、
前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、
前記複数のプレイヤーのうち第 1 プレイヤが前記第 3 イベントで使用するために前記複数のゲーム要素の中から選択した他のゲーム要素の、
前記複数のプレイヤーのうち、少なくとも前記第 1 プレイヤとは異なる第 3 プレイヤを含む 1 または複数のプレイヤーによる、
前記第 1 イベントにおける使用状況と、
前記他のゲーム要素の、
少なくとも前記第 3 プレイヤを含む 1 または複数のプレイヤーによる、
前記第 2 イベントにおける使用状況と、
を特定し、

40

50

前記能力決定部は、
 前記使用状況特定部による特定結果に基づいて、
 前記第3イベントにおける、前記他のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する、
 ことを特徴とする、請求項1乃至7のうち何れか1項に記載のプログラム。

【請求項9】

前記使用状況特定部は、
 前記大会を構成する複数のイベントが、
 前記1または複数の第1イベントからなるグループと、
 前記1または複数の第2イベントからなるグループと、
 を含む Q 個のグループ(Q は、2以上の自然数)に区分される場合であって、
 前記大会を構成する複数のイベントが、
 前記 Q 個のグループのうち、 q_1 番目のグループに含まれる、
 1または複数のイベントと(q_1 は、 $1 < q_1 < Q$ を満たす自然数)、
 前記 q_1 番目のグループに含まれる1または複数のイベントの一部または全部の終了後に開始され、

前記 Q 個のグループのうち、 q_2 番目のグループに含まれる、
 1または複数のイベントと(q_2 は、 $q_1 < q_2 < Q$ 、且つ、 $q_2 = 1 + q_1$ を満たす自然数)、

を含む場合において、
 前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、
 ($q - s$)番目から($q - 1$)番目までの s 個のグループに含まれる複数のイベントのうち(q は、 $2 < q < Q$ を満たす自然数。 s は、 $1 < s < q$ を満たす自然数)、

前記第1プレイヤーが参加する複数のイベントにおける前記一のゲーム要素の使用状況と、
 前記 s 個のグループに含まれる複数のイベントのうち、
 前記第2プレイヤーが参加する複数のイベントにおける前記一のゲーム要素の使用状況と、
 を特定し、

前記能力決定部は、
 前記使用状況特定部による特定結果に基づいて、
 前記 q 番目のグループに含まれる1または複数のイベントのうち、
 前記第1プレイヤーが前記第2プレイヤーとともに参加するイベントにおける、
 前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する、
 ことを特徴とする、請求項1乃至8のうち何れか1項に記載のプログラム。

【請求項10】

前記プロセッサを、
 前記複数のゲーム要素の中から前記一のゲーム要素を選択するための選択画像を示す画像情報を生成する画像情報生成部として機能させ、

前記画像情報生成部は、
 前記選択画像において、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を示す能力表示画像を含ませる、

ことを特徴とする、請求項1乃至9のうち何れか1項に記載のプログラム。

【請求項11】

ゲームに係る1または複数の第1イベントと、
 前記1または複数の第1イベントの一部または全部の終了後に開始され、
 前記ゲームに係る1または複数の第2イベントと、を含む、
 前記ゲームに係る複数のイベントから構成され、
 複数のプレイヤーが参加するゲームの大会において、
 前記イベントで使用するために、複数のゲーム要素の中から、前記複数のプレイヤーの各々により選択されたゲーム要素に関する要素情報を取得する取得部と、

前記イベントで使用されるゲーム要素の、前記イベントの進行に関する能力を決定する

決定部と、

を備え、

前記決定部は、

前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、

前記複数のプレイヤーのうち第1プレイヤーが前記第2イベントで使用するために前記複数のゲーム要素の中から選択した一のゲーム要素の、

前記複数のプレイヤーのうち、少なくとも前記第1プレイヤーとは異なる第2プレイヤーを含む1または複数のプレイヤーによる、

前記第1イベントにおける使用の有無を含む使用状況を特定する使用状況特定部と、

前記使用状況特定部による特定結果に基づいて、

前記第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する能力決定部と、

を備える、

ことを特徴とするサーバ装置。

【請求項12】

サーバ装置のプロセッサを、

ゲームに係る1または複数の第1イベントと、

前記1または複数の第1イベントの一部または全部の終了後に開始され、

前記ゲームに係る1または複数の第2イベントと、を含む、

前記ゲームに係る複数のイベントから構成され、

複数のプレイヤーが参加するゲームの大会において、

前記イベントで使用するために、複数のゲーム要素の中から、前記複数のプレイヤーの各々により選択されたゲーム要素に関する要素情報を取得する取得部と、

前記イベントで使用されるゲーム要素の、前記イベントの進行に関する能力を決定する決定部と、

して機能させ、

前記決定部は、

前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、

前記複数のプレイヤーのうち第1プレイヤーが前記第2イベントで使用するために前記複数のゲーム要素の中から選択した一のゲーム要素の、

前記複数のプレイヤーのうち、少なくとも前記第1プレイヤーとは異なる第2プレイヤーを含む1または複数のプレイヤーによる、

前記第1イベントにおける使用の有無を含む使用状況を特定する使用状況特定部と、

前記使用状況特定部による特定結果に基づいて、

前記第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する能力決定部と、

を備える、

ことを特徴とするサーバ装置の制御方法。

【請求項13】

ゲームに係る1または複数の第1イベントと、

前記1または複数の第1イベントの一部または全部の終了後に開始され、

前記ゲームに係る1または複数の第2イベントと、を含む、

前記ゲームに係る複数のイベントから構成され、

複数のプレイヤーが参加するゲームの大会において、

前記イベントで使用するために、複数のゲーム要素の中から、前記複数のプレイヤーの各々により選択されたゲーム要素に関する要素情報を取得する取得部と、

前記イベントで使用されるゲーム要素の、前記イベントの進行に関する能力を決定する決定部と、

を備え、

前記決定部は、

10

20

30

40

50

前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、
 前記複数のプレイヤーのうち第1プレイヤーが前記第2イベントで使用するために前記複数のゲーム要素の中から選択した一のゲーム要素の、
 前記複数のプレイヤーのうち、少なくとも前記第1プレイヤーとは異なる第2プレイヤーを含む1または複数のプレイヤーによる、
 前記第1イベントにおける使用の有無を含む使用状況を特定する使用状況特定部と、
 前記使用状況特定部による特定結果に基づいて、
 前記第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する能力決定部と、
 を備える、

10

ことを特徴とするゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、サーバ装置、サーバ装置の制御方法、ゲームシステム、及び、プログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

ゲームに係るキャラクタ及びゲームに係るオブジェクト等のゲーム要素を、ゲームのプレイヤーが選択する技術が広く普及している。例えば、特許文献1には、プレイヤーが、ゲームに係る複数のゲーム要素の中から、ゲームに係るイベントで使用するためのゲーム要素を選択する技術が開示されている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2004-105222号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、一般的に、プレイヤーは、複数のゲーム要素の中から、当該プレイヤーの好みに合うゲーム要素を選択する傾向がある。このため、従来の技術によれば、複数のゲーム要素のうち、プレイヤーにより選択されるゲーム要素に偏りが生じるという問題がある。そして、このような問題は、特に、ゲームに係る複数のイベントから構成されるゲームの大会において顕在化する。具体的には、ゲームの大会に参加する複数のプレイヤーにより、ゲームの大会を構成する複数のイベントで使用するために選択されるゲーム要素が、複数のゲーム要素のうち一部のゲーム要素に集中する結果、ゲームの大会に登場するゲーム要素が偏るとい問題が生じることがある。

30

【0005】

本発明は、上述した事情に鑑みてなされたものであり、プレイヤーにより選択されるゲーム要素の偏りの低減、特に、ゲームの大会において選択されるゲーム要素の偏りの低減を可能とする技術の提供を、解決課題の一つとする。

40

【課題を解決するための手段】

【0006】

以上の課題を解決するために、本発明の一態様に係るプログラムは、プロセッサを、ゲームに係る1または複数の第1イベントと、前記1または複数の第1イベントの一部または全部の終了後に開始され、前記ゲームに係る1または複数の第2イベントと、を含む、前記ゲームに係る複数のイベントから構成され、複数のプレイヤーが参加するゲームの大会において、前記イベントで使用するために、複数のゲーム要素の中から、前記複数のプレイヤーの各々により選択されたゲーム要素、に関する要素情報を取得する取得部と、前記イベントで使用されるゲーム要素の、前記イベントの進行に関する能力を決定する決定部と

50

、して機能させ、前記決定部は、前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、前記複数のプレイヤーのうち第1プレイヤーが前記第2イベントで使用するために前記複数のゲーム要素の中から選択した一のゲーム要素の、前記複数のプレイヤーのうち、少なくとも前記第1プレイヤーとは異なる第2プレイヤーを含む1または複数のプレイヤーによる、前記第1イベントにおける使用状況を特定する使用状況特定部と、前記使用状況特定部による特定結果に基づいて、前記第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する能力決定部と、を備える、ことを特徴とする。

【0007】

また、本発明の他の態様に係るサーバ装置は、ゲームに係る1または複数の第1イベントと、前記1または複数の第1イベントの一部または全部の終了後に開始され、前記ゲームに係る1または複数の第2イベントと、を含む、前記ゲームに係る複数のイベントから構成され、複数のプレイヤーが参加するゲームの大会において、前記イベントで使用するために、複数のゲーム要素の中から、前記複数のプレイヤーの各々により選択されたゲーム要素に関する要素情報を取得する取得部と、前記イベントで使用されるゲーム要素の、前記イベントの進行に関する能力を決定する決定部と、を備え、前記決定部は、前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、前記複数のプレイヤーのうち第1プレイヤーが前記第2イベントで使用するために前記複数のゲーム要素の中から選択した一のゲーム要素の、前記複数のプレイヤーのうち、少なくとも前記第1プレイヤーとは異なる第2プレイヤーを含む1または複数のプレイヤーによる、前記第1イベントにおける使用状況を特定する使用状況特定部と、前記使用状況特定部による特定結果に基づいて、前記第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する能力決定部と、を備える、ことを特徴とする。

【0008】

また、本発明の他の態様に係るサーバ装置の制御方法は、サーバ装置のプロセッサを、ゲームに係る1または複数の第1イベントと、前記1または複数の第1イベントの一部または全部の終了後に開始され、前記ゲームに係る1または複数の第2イベントと、を含む、前記ゲームに係る複数のイベントから構成され、複数のプレイヤーが参加するゲームの大会において、前記イベントで使用するために、複数のゲーム要素の中から、前記複数のプレイヤーの各々により選択されたゲーム要素に関する要素情報を取得する取得部と、前記イベントで使用されるゲーム要素の、前記イベントの進行に関する能力を決定する決定部と、して機能させ、前記決定部は、前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、前記複数のプレイヤーのうち第1プレイヤーが前記第2イベントで使用するために前記複数のゲーム要素の中から選択した一のゲーム要素の、前記複数のプレイヤーのうち、少なくとも前記第1プレイヤーとは異なる第2プレイヤーを含む1または複数のプレイヤーによる、前記第1イベントにおける使用状況を特定する使用状況特定部と、前記使用状況特定部による特定結果に基づいて、前記第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する能力決定部と、を備える、ことを特徴とする。

【0009】

また、本発明の他の態様に係るゲームシステムは、ゲームに係る1または複数の第1イベントと、前記1または複数の第1イベントの一部または全部の終了後に開始され、前記ゲームに係る1または複数の第2イベントと、を含む、前記ゲームに係る複数のイベントから構成され、複数のプレイヤーが参加するゲームの大会において、前記イベントで使用するために、複数のゲーム要素の中から、前記複数のプレイヤーの各々により選択されたゲーム要素に関する要素情報を取得する取得部と、前記イベントで使用されるゲーム要素の、前記イベントの進行に関する能力を決定する決定部と、を備え、前記決定部は、前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、前記複数のプレイヤーのうち第1プレイヤーが前記第2イベントで使用するために前記複数のゲーム要素の中から選択した一のゲーム要素の、前記複数のプレイヤーのうち、少なくとも前記第1プレイヤーとは異なる第2プレイヤーを含む1または複数のプレイヤーによる、前記第1イベントにおける使用状況を特定する使用状況特定部と、前記使用状況特定部による特定結果に基づいて、前記第2イベントにおける、

10

20

30

40

50

前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する能力決定部と、を備える、ことを特徴とする。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明の実施形態に係る情報処理システム Sys の概要の一例を示す説明図である。

【図2】表示用ゲーム動画 DG-n1 の概要の一例を示す説明図である。

【図3】格闘ゲーム大会 GT の一例を説明するための説明図である。

【図4】情報処理システム Sys の動作の概要の一例を示すシーケンスチャートである。

【図5】大会管理サーバ 3 のハードウェア構成の一例を示すブロック図である。 10

【図6】大会管理サーバ 3 の構成の一例を示すブロック図である。

【図7】プレイヤー管理情報 JP のデータ構成の一例を示す図である。

【図8】キャラクタ基本情報 JC のデータ構成の一例を示す図である。

【図9】大会管理情報 JM のデータ構成の一例を示す図である。

【図10】キャラクタ使用状況管理情報 JS のデータ構成の一例を示す図である。

【図11】キャラクタ現在能力管理情報 JG のデータ構成の一例を示す図である。

【図12】大会管理サーバ 3 の動作の一例を示すフローチャートである。

【図13】大会管理サーバ 3 の動作の一例を示すフローチャートである。

【図14】大会管理サーバ 3 の動作の一例を示すフローチャートである。

【図15】キャラクタ選択画像 GCS の概要の一例を示す説明図である。 20

【図16】変形例 1 に係るキャラクタ現在能力管理情報 JG のデータ構成の一例を示す図である。

【図17】変形例 1 に係る大会管理サーバ 3 の動作の一例を示すフローチャートである。

【図18】変形例 2 に係るキャラクタ現在能力管理情報 JG のデータ構成の一例を示す図である。

【図19】変形例 2 に係る大会管理サーバ 3 の動作の一例を示すフローチャートである。

【図20】変形例 2 に係る大会管理サーバ 3 の動作の一例を示すフローチャートである。

【図21】変形例 3 に係る格闘ゲーム大会 GT の一例を説明するための説明図である。

【図22】変形例 3 に係る格闘ゲーム大会 GT の一例を説明するための説明図である。

【図23】変形例 4 に係る格闘ゲーム大会 GT の一例を説明するための説明図である。 30

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、本発明を実施するための形態について図面を参照して説明する。なお、各図において、各部の寸法及び縮尺は、実際のもものと適宜に異ならせてある。また、以下に述べる実施の形態は、本発明の好適な具体例であるから、技術的に好ましい種々の限定が付されているが、本発明の範囲は、以下の説明において特に本発明を限定する旨の記載がない限り、これらの形態に限られるものではない。

【0012】

[A . 実施形態]

以下、本発明の実施形態を説明する。 40

【0013】

[1 . 情報処理システムの概要]

以下、図 1 乃至図 4 を参照しつつ、情報処理システム Sys の概要について説明する。

【0014】

図 1 は、本実施形態に係る情報処理システム Sys の構成の概要の一例を説明するための説明図である。

【0015】

図 1 に例示するように、情報処理システム Sys は、複数のゲーム装置 1-1 ~ 1-N と、複数のゲーム装置 1-1 ~ 1-N に対応して設けられた複数の表示装置 2-1 ~ 2-N と、ネットワーク NW を介してゲーム装置 1 と通信可能な大会管理サーバ 3 (「サーバ装置」の一例) 50

と、を含む、ゲームシステム SysG を備える。ここで、値 N は、2 以上の自然数である。以下では、複数のゲーム装置 1-1 ~ 1- N のうち、 n 番目のゲーム装置 1 を、ゲーム装置 1- n と称する。ここで、値 n は、 $1 \leq n \leq N$ を満たす自然数である。また、以下では、複数の表示装置 2-1 ~ 2- N のうち、 n 番目の表示装置 2 を、表示装置 2- n と称する。

【0016】

また、情報処理システム Sys は、ネットワーク NW を介してゲームシステム SysG と通信可能な動画編集装置 5 と、ネットワーク NW を介して動画編集装置 5 と通信可能な動画配信サーバ 6 と、ネットワーク NW を介して動画配信サーバ 6 と通信可能な複数の端末装置 7-1 ~ 7- W と、を備える。ここで、値 W は、2 以上の自然数である。以下では、複数の端末装置 7-1 ~ 7- W のうち、 w 番目の端末装置 7 を、端末装置 7- w と称する。ここで、値 w は、 $1 \leq w \leq W$ を満たす自然数である。また、以下では、情報処理システム Sys のうち、ゲームシステム SysG、動画編集装置 5、及び、動画配信サーバ 6 を含むシステムを、動画配信システム SysH と称する。なお、端末装置 7 としては、スマートフォン、携帯電話、または、パーソナルコンピュータ等の、ネットワーク NW に接続可能な任意の情報処理装置を採用しうる。

10

【0017】

本実施形態では、ゲーム装置 1- n が家庭用のゲーム機器である場合を一例として想定する。但し、ゲーム装置 1- n としては、任意の情報処理装置を採用しうる。例えば、ゲーム装置 1- n は、店舗や遊戯施設等に設置された業務用のゲーム機器であってもよいし、携帯電話若しくはスマートフォン等のモバイル機器であってもよいし、または、パーソナルコンピュータ等の据置型の情報機器であってもよい。

20

【0018】

本実施形態において、ゲーム装置 1- n は、格闘ゲーム（「ゲーム」の一例）を実行可能である。以下では、ゲーム装置 1- n において実行される格闘ゲームをプレイするプレイヤー PL を、プレイヤー PL[n] と称する。

【0019】

また、本実施形態において、ゲーム装置 1- n は、ゲーム装置 1- n が格闘ゲームを実行する場合、ゲーム装置 1- n に対応する表示装置 2- n に設けられた表示部 20- n に対して、ゲーム装置 1- n が実行する格闘ゲームに係る動画を表示させることができる。

以下では、ゲーム装置 1- n が表示部 20- n に対して表示させる格闘ゲームに係る動画を、表示用ゲーム動画 DG- n と称する。本実施形態において、表示用ゲーム動画 DG- n は、単位期間（例えば、60 分の 1 秒の期間）毎に更新される表示用静止画像 FG- n であってもよい。ここで、表示用静止画像 FG- n とは、各単位期間において、表示部 20- n に表示される静止画像である。

30

【0020】

また、本実施形態において、複数のゲーム装置 1-1 ~ 1- N のうち、一のゲーム装置 1 は、ネットワーク NW を介して、他のゲーム装置 1 と通信することができる。そして、一のゲーム装置 1 は、他のゲーム装置 1 に対して、一のゲーム装置 1 が実行している格闘ゲームに関する情報を送信することができる。また、他のゲーム装置 1 は、一のゲーム装置 1 に対して、他のゲーム装置 1 が実行している格闘ゲームに関する情報を送信することができる。このため、本実施形態では、一のゲーム装置 1 において格闘ゲームをプレイする一のプレイヤー PL と、他のゲーム装置 1 において格闘ゲームをプレイする他のプレイヤー PL とが、格闘ゲームに係る試合 MT（「イベント」の一例）を行うことが可能である。

40

【0021】

本実施形態では、1 つの試合 MT に対して参加可能なプレイヤー PL の人数が 2 名である場合を想定する。そして、以下では、複数のプレイヤー PL[1] ~ PL[N] のうち、試合 MT において対戦する 2 名のプレイヤー PL を、プレイヤー PL[$n1$] 及びプレイヤー PL[$n2$] と称する場合がある。ここで、値 $n1$ は、 $1 \leq n1 \leq N$ を満たす自然数である。また、値 $n2$ は、 $1 \leq n2 \leq N$ を満たす自然数である。

【0022】

50

図2は、格闘ゲームに係る試合MTの一例を説明するための説明図である。

【0023】

本実施形態において、プレイヤーPL[n1]とプレイヤーPL[n2]とが、格闘ゲームに係る試合MTを行う場合、プレイヤーPL[n1]が格闘ゲームをプレイするゲーム装置1-n1に対応する表示部20-n1には、ゲーム装置1-n1が生成する表示用ゲーム動画DG-n1が表示される。

図2に例示するように、表示用ゲーム動画DG-n1は、プレイヤーPL[n1]により操作されるキャラクタC(n1)と、プレイヤーPL[n2]により操作されるキャラクタC(n2)とが、対戦する様子を表す。具体的には、表示用ゲーム動画DG-n1は、キャラクタC(n1)を表すキャラクタ画像GC(n1)と、キャラクタC(n2)を表すキャラクタ画像GC(n2)と、を含む。また、表示用ゲーム動画DG-n1は、キャラクタC(n1)の現在の体力を示す値である現在体力値GB1(n1)を表す現在体力値画像GGB1(n1)と、キャラクタC(n2)の現在の体力を示す値である現在体力値GB1(n2)を表す現在体力値画像GGB1(n2)と、を含む。なお、プレイヤーPL[n2]が格闘ゲームをプレイするゲーム装置1-n2に対応する表示部20-n2にも、表示用ゲーム動画DG-n1と同様の、表示用ゲーム動画DG-n2が表示される。

10

【0024】

なお、本実施形態では、格闘ゲームにおいて、M種類のキャラクタC-1~C-Mが存在する場合を想定する。ここで、値Mは、2以上の自然数である。以下では、M種類のキャラクタC-1~C-Mのうち、m番目の種類のキャラクタCを、キャラクタC-mと称する。ここで、値mは、1 m Mを満たす自然数である。そして、本実施形態において、各プレイヤーPL[n]は、試合MTに参加する際に、M種類のキャラクタC-1~C-Mの中から、各プレイヤーPL[n]が試合MTにおいて使用するキャラクタC-mを選択することができる。なお、本実施形態において、M種類のキャラクタC-1~C-Mのうち、各々のキャラクタCは、「ゲーム要素」の一例である。

20

【0025】

また、本実施形態において、ゲームシステムSysGは、複数のプレイヤーPL[n]~PL[N]が参加する、格闘ゲームに係る大会を開催することができる。以下、ゲームシステムSysGが開催する格闘ゲームに係る大会を、格闘ゲーム大会GT(「大会」の一例)と称する。

【0026】

図3は、格闘ゲーム大会GTの一例を説明するための説明図である。

【0027】

図3に例示するように、本実施形態では、一例として、格闘ゲーム大会GTが、トーナメント方式の大会である場合を想定する。具体的には、本実施形態では、格闘ゲーム大会GTが、1回戦からQ回戦までであるトーナメント方式の大会である場合を想定する。ここで、値Qは、2以上の自然数である。

30

以下では、格闘ゲーム大会GTを構成する複数の試合MTのうち、q回戦に該当する試合MTの個数(試合数)が、R(q)試合だけ存在することとする。ここで、値qは、1 q Qを満たす自然数である。また、値R(q)は、1以上の自然数である。また、以下では、q回戦に該当するR(q)個の試合のうち、r番目の試合を、試合MT[q][r]と称する。ここで、値rは、1 r R(q)を満たす自然数である。また、以下では、q回戦に該当するR(q)個の試合の集合を、試合グループGP[q]と称する。すなわち、試合グループGP[q]は、試合MT[q][1]~MT[q][R(q)]のR(q)個の試合からなる。

40

また、本実施形態では、各プレイヤーPL[n]が、格闘ゲーム大会GTの試合グループGP[q]に属するR(q)個の試合MT[q][1]~MT[q][R(q)]のうち、1個の試合MT[q][r]のみに参加することができる場合を想定する。すなわち、本実施形態では、格闘ゲーム大会GTの試合グループGP[q]に属するR(q)個の試合MT[q][1]~MT[q][R(q)]に対して、{2*R(q)}名のプレイヤーPLが参加する場合を想定する。

【0028】

本実施形態において、大会管理サーバ3は、格闘ゲーム大会GTの進行を管理する。具体的には、本実施形態において、大会管理サーバ3は、格闘ゲーム大会GTを構成する複数の試合MTの各々において対戦する、2名のプレイヤーPL[n1]及びプレイヤーPL[n2]を決

50

定する。また、大会管理サーバ3は、格闘ゲーム大会GTを構成する複数の試合MTの各々を開始させる。具体的には、大会管理サーバ3は、試合グループGP[q-1]に属するR(q-1)個の試合MT[q-1][1]～MT[q-1][R(q-1)]の全てが終了した後に、試合グループGP[q]に属するR(q)個の試合MT[q][1]～MT[q][R(q)]を開始させる(なお、本段落においては、説明の便宜上、値qが、 $2 \leq q \leq Q$ を満たす自然数であることとする)。また、大会管理サーバ3は、格闘ゲーム大会GTを構成する複数の試合MTの各々が終了した場合、当該試合MTの結果を管理する。

【0029】

なお、上述のとおり、本実施形態では、大会管理サーバ3が、格闘ゲーム大会GTの進行を管理するが、本発明はこのような態様に限定されるものではない。例えば、格闘ゲーム大会GTの主催者(例えば、大会管理サーバ3のオペレータ等)が、格闘ゲーム大会GTの進行のうち、一部または全部を、手動で管理してもよい。具体的には、格闘ゲーム大会GTの主催者が、格闘ゲーム大会GTを構成する複数の試合MTの各々において対戦する2名のプレイヤーPL[n1]及びプレイヤーPL[n2]を決定してもよい。また、格闘ゲーム大会GTの主催者が、格闘ゲーム大会GTを構成する複数の試合MTの各々を開始させてもよい。また、格闘ゲーム大会GTの主催者が、格闘ゲーム大会GTを構成する複数の試合MTの各々が終了した場合に、当該試合MTの結果を管理してもよい。

【0030】

図4は、本実施形態に係る情報処理システムSysの動作の概略の一例を説明するためのシーケンスチャートである。具体的には、図4では、ゲーム装置1-n1において格闘ゲームをプレイするプレイヤーPL[n1]と、ゲーム装置1-n2において格闘ゲームをプレイするプレイヤーPL[n2]とが、格闘ゲーム大会GTに係る試合MTにおいて対戦する場合の、情報処理システムSysの動作を例示している。なお、図4に係る説明においては、ゲーム装置1-n1及びゲーム装置1-n2を、ゲーム装置1-nと総称する場合がある。

【0031】

図4に例示するように、ゲーム装置1-n1において格闘ゲームをプレイするプレイヤーPL[n1]と、ゲーム装置1-n2において格闘ゲームをプレイするプレイヤーPL[n2]とが、格闘ゲーム大会GTに係る試合MTにおいて対戦する場合、ゲーム装置1-n1及びゲーム装置1-n2は格闘ゲームを実行し、格闘ゲームに係る試合MTを進行させる(S1)。

具体的には、ゲーム装置1-n1は、ステップS1において、プレイヤーPL[n1]によるゲーム装置1-n1の操作内容を示す操作情報JOP-n1を取得し、当該操作情報JOP-n1を、ゲーム装置1-n2に供給する。また、ゲーム装置1-n2は、ステップS1において、プレイヤーPL[n2]によるゲーム装置1-n2の操作内容を示す操作情報JOP-n2を取得し、当該操作情報JOP-n2を、ゲーム装置1-n1に供給する。そして、ゲーム装置1-n1は、ステップS1において、操作情報JOP-n1及び操作情報JOP-n2に基づいて、格闘ゲームに係る仮想空間Fdの状況を示す、ゲーム進行情報JFD-n1を生成する。そして、ゲーム装置1-n1は、操作情報JOP-n1及び操作情報JOP-n2に基づいて、ゲーム進行情報JFD-n1を更新することで、格闘ゲームに係る試合MTを進行させる。また、ゲーム装置1-n2は、ステップS1において、操作情報JOP-n1及び操作情報JOP-n2に基づいて、格闘ゲームに係る仮想空間Fdの状況を示す、ゲーム進行情報JFD-n2を生成する。そして、ゲーム装置1-n2は、操作情報JOP-n1及び操作情報JOP-n2に基づいて、ゲーム進行情報JFD-n2を更新することで、格闘ゲームに係る試合MTを進行させる。ここで、格闘ゲームに係る仮想空間Fdの状況とは、例えば、格闘ゲームに係る仮想空間Fdに存在する各種キャラクタCの状況、及び、格闘ゲームに係る仮想空間Fdに存在する各種オブジェクトの状況の、一方または双方である。このうち、キャラクタCの状況とは、例えば、当該キャラクタCの体力、並びに、当該キャラクタCの仮想空間Fdにおける位置、姿勢、動作、移動方向、及び、移動速度等の一部または全部である。また、オブジェクトの状況とは、例えば、当該オブジェクトの仮想空間Fdにおける位置、姿勢、動作、移動方向、及び、移動速度等の一部または全部である。なお、本実施形態において、ゲーム進行情報JFD-n1及びゲーム進行情報JFD-n2は、同じ情報であってもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 2 】

図 4 に例示するように、ゲーム装置 1-n は、ゲーム進行情報 JFD-n に基づいて、表示用ゲーム動画 DG-n を示す表示用ゲーム動画情報 JDG-n を生成し、当該表示用ゲーム動画情報 JDG-n を、動画編集装置 5 に対して供給する (S 2)。具体的には、ゲーム装置 1-n1 は、ステップ S 2 において、ゲーム進行情報 JFD-n1 に基づいて、表示用ゲーム動画 DG-n1 を示す表示用ゲーム動画情報 JDG-n1 を生成し、当該表示用ゲーム動画情報 JDG-n1 を、動画編集装置 5 に対して供給する。また、ゲーム装置 1-n2 は、ステップ S 2 において、ゲーム進行情報 JFD-n2 に基づいて、表示用ゲーム動画 DG-n2 を示す表示用ゲーム動画情報 JDG-n2 を生成し、当該表示用ゲーム動画情報 JDG-n2 を、動画編集装置 5 に対して供給する。

10

なお、本実施形態において、表示用ゲーム動画情報 JDG-n1 及び表示用ゲーム動画情報 JDG-n2 は、同じ情報であってもよい。

また、本実施形態において、上述のとおり、表示用ゲーム動画 DG-n とは、表示用静止画像 FG-n を単位時間毎に更新することで得られる動画である。また、本実施形態において、表示用静止画像 FG-n とは、格闘ゲームに係る仮想空間 Fd を、仮想空間 Fd に設けられた仮想カメラで撮像することで得られる静止画像である。すなわち、ゲーム装置 1-n は、格闘ゲームに係る仮想空間 Fd を、仮想空間 Fd に設けられた仮想カメラで単位時間毎に撮像することで、単位時間毎に更新される表示用静止画像 FG-n である表示用ゲーム動画 DG-n を示す表示用ゲーム動画情報 JDG-n を生成する。なお、表示用ゲーム動画情報 JDG-n は、単位時間毎に更新される表示用静止画像 FG-n をリアルタイムに示す情報であってもよいし、複数の単位期間と 1 対 1 に対応する複数の表示用静止画像 FG-n の集合を示す情報であってもよいし、または、これらに対して、格闘ゲームに係る音声を付加した情報であってもよい。

20

【 0 0 3 3 】

図 4 に例示するように、動画編集装置 5 は、表示用ゲーム動画情報 JDG-n に基づいて配信用ゲーム動画情報 JDH を生成し、当該配信用ゲーム動画情報 JDH を動画配信サーバ 6 に対して供給する (S 3)。

具体的には、動画編集装置 5 は、ステップ S 3 において、ゲーム装置 1-n1 から供給された表示用ゲーム動画情報 JDG-n1、及び、ゲーム装置 1-n2 から供給された表示用ゲーム動画情報 JDG-n2 の一方または両方に基づいて、配信用ゲーム動画情報 JDH を生成する。ここで、配信用ゲーム動画情報 JDH とは、ゲーム装置 1-n1 及びゲーム装置 1-n2 において進行している格闘ゲームに係る試合 MT に係る動画である、配信用ゲーム動画 DH を示す情報である。また、配信用ゲーム動画 DH とは、単位時間毎に更新される、配信用静止画像 FH であってもよい。

30

ここで、配信用静止画像 FH とは、表示用ゲーム動画情報 JDG-n の示す表示用静止画像 FG-n と同一の静止画像を含む画像であってもよいし、または、表示用ゲーム動画情報 JDG-n の示す表示用静止画像 FG-n の解像度を変更した静止画像を含む画像であってもよい。具体的には、配信用静止画像 FH とは、表示用ゲーム動画情報 JDG-n1 の示す表示用静止画像 FG-n1 と同一の静止画像と、表示用ゲーム動画情報 JDG-n2 の示す表示用静止画像 FG-n2 と同一の静止画像との、一方若しくは両方を含む画像であってもよいし、または、表示用ゲーム動画情報 JDG-n1 の示す表示用静止画像 FG-n1 の解像度を変更した静止画像と、表示用ゲーム動画情報 JDG-n2 の示す表示用静止画像 FG-n2 の解像度を変更した静止画像との、一方若しくは両方を含む画像であってもよい。

40

なお、配信用ゲーム動画情報 JDH とは、単位期間毎に更新される配信用静止画像 FH をリアルタイムに示す情報であってもよいし、複数の単位期間と 1 対 1 に対応する複数の配信用静止画像 FH の集合を示す情報であってもよいし、または、これらに対して、格闘ゲームに係る音声を付加した情報であってもよい。

【 0 0 3 4 】

図 4 に例示するように、動画配信サーバ 6 は、端末装置 7-w から配信用ゲーム動画 DH の再生要求 (図示省略) を受信した場合、端末装置 7-w に対して配信用ゲーム動画情報 J

50

DHを供給する（S4）。

【0035】

図4に例示するように、端末装置7-wは、配信用ゲーム動画情報JDHを受信した場合、配信用ゲーム動画情報JDHの示す配信用ゲーム動画DHを再生する（S5）。

【0036】

以上のように、本実施形態に係る情報処理システムSysは、ゲーム装置1-1～1-Nが参加する格闘ゲーム大会GTに係る各試合MTの様子を表す配信用ゲーム動画DHを、端末装置7-1～7-Wの各々において再生することを可能とする。すなわち、本実施形態に係る情報処理システムSysは、端末装置7-wのユーザが格闘ゲーム大会GTの様子を閲覧することを可能とする。

10

【0037】

[2. 大会管理サーバの機能]

以下、図5及び図6を参照しつつ、情報処理システムSysに設けられた大会管理サーバ3の機能について説明する。

【0038】

図5は、大会管理サーバ3のハードウェア構成の一例を示す構成図である。

【0039】

図5に例示するように、大会管理サーバ3は、大会管理サーバ3の各部を制御するプロセッサ3001と、各種情報を記憶する記憶装置3003と、大会管理サーバ3のオペレータによる操作を受け付けるための操作装置3004と、大会管理サーバ3の外部に存在する外部装置との通信を行うための通信装置3005と、を備える。

20

【0040】

記憶装置3003は、プロセッサ3001の作業領域として機能するRAM（Random Access Memory）等の揮発性メモリと、各種情報を記憶するEEPROM（Electrically Erasable Programmable Read-Only Memory）等の不揮発性メモリと、を含む。

また、記憶装置3003は、格闘ゲーム大会GTに参加するN名のプレイヤーPL[1]～PL[N]に関する情報であるプレイヤー管理情報JPと、格闘ゲームにおいて登場可能なM種類のキャラクタC-1～C-Mに関する情報であるキャラクタ基本情報JCと、格闘ゲーム大会GTを構成する複数の試合MTに関する情報である大会管理情報JMと、格闘ゲーム大会GTにおけるM種類のキャラクタC-1～C-Mの使用状況に関する情報であるキャラクタ使用状況管理情報JS（「要素情報」の一例）と、格闘ゲーム大会GTにおけるM種類のキャラクタC-1～C-Mの能力に関する情報であるキャラクタ現在能力管理情報JGと、を記憶している。また、記憶装置3003は、大会管理サーバ3の各部を制御するための制御プログラムPGを記憶している。なお、記憶装置3003が記憶する各種情報については後述する。

30

【0041】

プロセッサ3001は、例えば、1または複数のCPU（Central Processing Unit）を含んで構成される。プロセッサ3001は、記憶装置3003に記憶された制御プログラムPGを実行し、当該制御プログラムPGに従って動作することで、大会管理サーバ3の各部を制御する制御部30として機能する。なお、プロセッサ3001は、1または複数のCPUに加え、または、1または複数のCPUのうち一部または全部に替えて、GPU（Graphics Processing Unit）、DSP（Digital Signal Processor）、または、FPGA（Field Programmable Gate Array）等の、ハードウェアを含んで構成されるものであってもよい。この場合、プロセッサ3001により実現される制御部30の一部または全部は、DSP等のハードウェアにより実現されてもよい。

40

【0042】

操作装置3004は、例えば、キーボード及びマウス等の1または複数の機器から構成され、大会管理サーバ3のオペレータの操作を受け付ける。

【0043】

通信装置3005は、有線ネットワーク及び無線ネットワークの一方または双方を介し

50

て、大会管理サーバ3の外部に存在する外部装置との通信を行うためのハードウェアである。

【0044】

図6は、制御部30の機能構成の一例を示す機能ブロック図である。

【0045】

図6に例示するように、制御部30は、管理情報取得部31と、キャラクタ使用状況特定部321及びキャラクタ現在能力決定部322を含むキャラクタ能力決定部32（「決定部」の一例）と、画像情報生成部33と、を備える。

【0046】

このうち、管理情報取得部31（「取得部」の一例）は、記憶装置3003から、キャラクタ使用状況管理情報JSを取得する。

10

また、キャラクタ使用状況特定部321（「使用状況特定部」の一例）は、キャラクタ使用状況管理情報JSに基づいて、試合グループGP[q-1]に属するR(q-1)個の試合MT[q-1][1]～MT[q-1][R(q-1)]における、キャラクタC-1～C-Mの使用状況を特定する。

また、キャラクタ現在能力決定部322（「能力決定部」の一例）は、試合グループGP[q-1]に属するR(q-1)個の試合MT[q-1][1]～MT[q-1][R(q-1)]における、キャラクタC-mの使用状況に基づいて、試合グループGP[q]に属するR(q)個の試合MT[q][1]～MT[q][R(q)]における、キャラクタC-mの能力を決定する。

また、画像情報生成部33（「画像情報生成部」の一例）は、表示用ゲーム動画DG-nにおいて、キャラクタC-mの能力を示す画像を表示するための情報を生成する。

20

【0047】

[3. 大会管理サーバにおいて存在するデータ]

以下、図7乃至図11を参照しつつ、大会管理サーバ3において存在する各種データについて説明する。

【0048】

図7は、プレイヤー管理情報JPのデータ構成の一例を示す説明図である。

【0049】

図7に例示するように、プレイヤー管理情報JPは、格闘ゲーム大会GTに参加するN名のプレイヤーPL[1]～PL[N]と1対1に対応するN個のレコードを有する。プレイヤー管理情報JPの各レコードは、プレイヤーIDと、プレイヤー情報JPL[n]と、を含む。

30

【0050】

ここで、プレイヤーIDとは、格闘ゲーム大会GTに参加するN名のプレイヤーPL[1]～PL[N]の中から、各プレイヤーPL[n]を識別するための情報である。

【0051】

また、プレイヤー情報JPL[n]とは、プレイヤー名称情報と、プレイヤー成績情報JPLS[n]と、を含む情報である。ここで、プレイヤー名称情報とは、プレイヤーPL[n]の名称を示す情報である。また、プレイヤー成績情報JPLS[n]とは、格闘ゲーム大会GTにおけるプレイヤーPL[n]の成績を示す情報である。具体的には、本実施形態において、プレイヤー成績情報JPLS[n]は、例えば、プレイヤーPL[n]が格闘ゲーム大会GTにおいて獲得した格闘ゲームに係る得点と、プレイヤーPL[n]の格闘ゲーム大会GTにおける順位と、プレイヤーPL[n]が格闘ゲーム大会GTにおいて勝利した試合MTの個数（勝利数）と、プレイヤーPL[n]が格闘ゲーム大会GTにおいて敗北した試合MTの個数（敗北数）と、を示す。

40

【0052】

図8は、キャラクタ基本情報JCのデータ構成の一例を示す説明図である。

【0053】

図8に例示するように、キャラクタ基本情報JCは、格闘ゲームに登場する可能性のあるM種類のキャラクタC-1～C-Mと1対1に対応するM個のレコードを有する。キャラクタ基本情報JCの各レコードは、キャラクタIDと、キャラクタ基本特性情報JCT-mと、を含む。

【0054】

50

ここで、キャラクタIDとは、格闘ゲームに登場する可能性のあるM種類のキャラクタC-1~C-Mの中から、各種類のキャラクタC-mを識別するための情報である。

【0055】

また、キャラクタ基本特性情報JCT-mとは、キャラクタ名称情報と、キャラクタ基本能力情報JCK-mと、を含む情報である。ここで、キャラクタ名称情報とは、キャラクタC-mの名称を示す情報である。

【0056】

また、キャラクタ基本能力情報JCK-mとは、例えば、格闘ゲーム大会GTの開始時におけるキャラクタC-mの能力を示す情報である。具体的には、本実施形態において、キャラクタ基本能力情報JCK-mは、例えば、格闘ゲーム大会GTの開始時におけるキャラクタC-mの体力を示す値である基本体力値CK1-mと、格闘ゲーム大会GTの開始時におけるキャラクタC-mの攻撃力を示す値である基本攻撃力CK2-mと、格闘ゲーム大会GTの開始時におけるキャラクタC-mの防御力を示す値である基本防御力CK3-mと、を示す。以下では、基本体力値CK1-m、基本攻撃力CK2-m、及び、基本防御力CK3-mからなる値の組を、基本能力CK-mと称する。すなわち、本実施形態において、キャラクタ基本能力情報JCK-mの示す基本能力CK-mは、基本体力値CK1-m、基本攻撃力CK2-m、及び、基本防御力CK3-mを含む。

【0057】

なお、本実施形態において、キャラクタ基本能力情報JCK-mの示す基本能力CK-mは、基本体力値CK1-mと、基本攻撃力CK2-mと、基本防御力CK3-mとを含むが、本発明はこのような態様に限定されるものではない。

例えば、キャラクタ基本能力情報JCK-mの示す基本能力CK-mは、キャラクタC-mが格闘ゲーム大会GTの開始直後の試合MTにおいて実行可能な動作に関する、基本動作能力を含んでいてもよい。ここで、基本動作能力とは、例えば、キャラクタC-mが格闘ゲーム大会GTの開始直後の試合MTにおいて実行可能な動作の種類であってもよいし、キャラクタC-mが格闘ゲーム大会GTの開始直後の1つの試合MTにおいて実行可能な動作の回数であってもよい。なお、キャラクタC-mが試合MTにおいて実行可能な動作とは、例えば、キャラクタC-1~C-Mの共通動作であってもよいし、または、キャラクタC-mの固有動作であってもよい。ここで、共通動作とは、キャラクタC-1~C-Mのうち2種類以上のキャラクタCが実行可能な動作、例えば、休憩動作である。また、固有動作とは、キャラクタC-1~C-MのうちキャラクタC-mに固有の動作、例えば、キャラクタC-mの必殺技を行う動作である。

また、例えば、キャラクタ基本能力情報JCK-mの示す基本能力CK-mは、キャラクタC-mが格闘ゲーム大会GTの開始直後の試合MTにおいて使用可能なアイテムに関する、基本アイテム使用能力を含んでいてもよい。ここで、基本アイテム使用能力とは、例えば、キャラクタC-mが格闘ゲーム大会GTの開始直後の試合MTにおいて使用可能なアイテムの種類であってもよいし、キャラクタC-mが格闘ゲーム大会GTの開始直後の1つの試合MTにおいて使用可能なアイテムの個数であってもよい。なお、キャラクタC-mが試合MTにおいて使用可能なアイテムとは、例えば、キャラクタC-1~C-Mの何れもが使用可能な共通アイテムであってもよいし、または、キャラクタC-mのみが使用可能な固有アイテムであ

【0058】

図9は、大会管理情報JMのデータ構成の一例を示す説明図である。

【0059】

図9に例示するように、大会管理情報JMは、格闘ゲーム大会GTを構成する複数の試合MTと1対1に対応する複数のレコードを有する。大会管理情報JMの各レコードは、試合IDと、試合情報JMT[q][r]と、を含む。

【0060】

ここで、試合IDとは、格闘ゲーム大会GTを構成する複数の試合MTの中から、各試合MT[q][r]を識別するための情報である。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 1 】

また、試合情報 JMT[q][r]とは、試合特定情報 JTK[q][r]と、試合特性情報 JMT-T[q][r]と、を含む情報である。

【 0 0 6 2 】

このうち、試合特定情報 JTK[q][r]とは、試合グループ情報 JGPと、グループ内試合番号情報 JGRと、を含む情報である。ここで、試合グループ情報 JGPとは、試合 MT[q][r]の属する試合グループ GP[q]を示す情報である。すなわち、試合グループ情報 JGPは、値 q を示す情報である。また、グループ内試合番号情報 JGRとは、試合 MT[q][r]の属する試合グループ GP[q]の中で、試合 MT[q][r]が何番目の試合であることを示す情報である。すなわち、グループ内試合番号情報 JGRは、値 r を示す情報である。つまり、試合特定情報 JTK[q][r]とは、格闘ゲーム大会 GTを構成する複数の試合 MTの中から、1つの試合 MT[q][r]を特定するための情報である。

なお、本実施形態では、説明の便宜上、大会管理情報 JMの各レコードが、試合 IDを有する場合を、一例として想定するが、本発明はこのような態様に限定されるものではない。大会管理情報 JMの各レコードは、試合 IDを有していなくてもよい。この場合、試合 IDの有する、格闘ゲーム大会 GTを構成する複数の試合 MTの中から各試合 MT[q][r]を識別するという役割は、試合特定情報 JTK[q][r]により代替されてもよい。

【 0 0 6 3 】

また、試合特性情報 JMT-T[q][r]とは、例えば、試合 MT[q][r]の特性を示す情報である。具体的には、本実施形態において、試合特性情報 JMT-T[q][r]とは、参加プレイヤー情報 JMT-P[q][r]と、使用キャラクタ情報 JMT-C[q][r]と、試合結果情報 JMT-R[q][r]と、を含む情報である。

ここで、参加プレイヤー情報 JMT-P[q][r]とは、試合 MT[q][r]に参加するプレイヤー PL[n1]及びプレイヤー PL[n2]に関する情報である。具体的には、本実施形態において、参加プレイヤー情報 JMT-P[q][r]とは、例えば、試合 MT[q][r]に参加するプレイヤー PL[n1]のプレイヤー IDと、試合 MT[q][r]に参加するプレイヤー PL[n2]のプレイヤー IDとを、示す情報である。

また、使用キャラクタ情報 JMT-C[q][r]とは、試合 MT[q][r]に参加するプレイヤー PL[n1]及びプレイヤー PL[n2]が、試合 MT[q][r]において使用するキャラクタ C-mに関する情報である。具体的には、本実施形態において、使用キャラクタ情報 JMT-C[q][r]とは、例えば、試合 MT[q][r]に参加するプレイヤー PL[n1]が試合 MT[q][r]において使用するキャラクタ C-mのキャラクタ IDと、試合 MT[q][r]に参加するプレイヤー PL[n2]が試合 MT[q][r]において使用するキャラクタ C-mのキャラクタ IDとを、示す情報である。

また、試合結果情報 JMT-R[q][r]とは、試合 MT[q][r]の結果を示す情報である。具体的には、本実施形態において、試合結果情報 JMT-R[q][r]とは、例えば、試合 MT[q][r]に参加するプレイヤー PL[n1]が試合 MT[q][r]において獲得した格闘ゲームに係る得点と、試合 MT[q][r]に参加するプレイヤー PL[n2]が試合 MT[q][r]において獲得した格闘ゲームに係る得点とを、示す情報である。

【 0 0 6 4 】

図 10 は、キャラクタ使用状況管理情報 JSのデータ構成の一例を示す説明図である。

【 0 0 6 5 】

図 10 に例示するように、キャラクタ使用状況管理情報 JSは、例えば、格闘ゲームに登場する可能性のある M種類のキャラクタ C-1 ~ C-Mと、格闘ゲーム大会 GTを構成する複数の試合 MTとの全ての組合せと、1対1に対応する、複数のレコードを有する。換言すれば、キャラクタ使用状況管理情報 JSは、例えば、格闘ゲームに登場する可能性のあるキャラクタ Cの種類数を示す値 Mと、格闘ゲーム大会 GTを構成する試合 MTの数とを、積算した個数のレコードを有する。キャラクタ使用状況管理情報 JSの各レコードは、キャラクタ IDと、試合特定情報 JTK[q][r]と、キャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q][r]と、を含む

なお、本実施形態では、説明の便宜上、キャラクタ使用状況管理情報 JSの各レコードが

、試合特定情報 JTK[q][r]を有する場合を、一例として想定するが、本発明はこのような態様に限定されるものではない。キャラクタ使用状況管理情報 JSの各レコードは、試合特定情報 JTK[q][r]の代わりに試合 IDを有していてもよい。

【 0 0 6 6 】

ここで、キャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q][r]とは、例えば、試合 MT[q][r]におけるプレイヤー PL[n1]によるキャラクタ C-mの使用時間であるプレイヤー使用時間 TS1-m[q][r]と、試合 MT[q][r]におけるプレイヤー PL[n2]によるキャラクタ C-mの使用時間であるプレイヤー使用時間 TS2-m[q][r]とを、示す情報である。なお、キャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q][r]は、試合 MT[q][r]におけるキャラクタ C-mの消耗の程度を示す消耗度 SMD-m[q][r] (図示省略)を示す情報を含んでもよい。また、キャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q][r]は、プレイヤー使用時間 TS1-m[q][r]とプレイヤー使用時間 TS2-m[q][r]とを合計した合計使用時間 TSS-m[q][r] (図示省略)を示す情報を含んでもよい。

10

【 0 0 6 7 】

図 1 1 は、キャラクタ現在能力管理情報 JGのデータ構成の一例を示す説明図である。

【 0 0 6 8 】

図 1 1 に例示するように、キャラクタ現在能力管理情報 JGは、例えば、格闘ゲームに登場する可能性のある M種類のキャラクタ C-1 ~ C-Mと、格闘ゲーム大会 GTに含まれる Q個の試合グループ GP[1] ~ GP[Q]との全ての組合せと、1対1に対応する、複数のレコードを有する。換言すれば、キャラクタ現在能力管理情報 JGは、例えば、格闘ゲームに登場する可能性のあるキャラクタ Cの種類数を示す値 Mと、格闘ゲーム大会 GTに含まれる試合グループ GPの個数 Qとを、積算した (M * Q) 個のレコードを有する。キャラクタ現在能力管理情報 JGの各レコードは、キャラクタ IDと、試合グループ情報 JGPと、キャラクタ現在能力情報 JGB-m[q]と、を含む。

20

【 0 0 6 9 】

ここで、キャラクタ現在能力情報 JGB-m[q]とは、試合グループ GP[q]に属する R(q) 個の試合 MT[q][1] ~ MT[q][R(q)]に共通する、キャラクタ C-mの能力を示す情報である。換言すれば、本実施形態において、キャラクタ現在能力情報 JGB-m[q]は、q回戦におけるキャラクタ C-mの能力を示す。より具体的には、本実施形態では、例えば、キャラクタ現在能力情報 JGB-m[q]は、q回戦におけるキャラクタ C-mの体力を表す現在体力値 GB1-m[q]と、q回戦におけるキャラクタ C-mの攻撃力を表す現在攻撃力 GB2-m[q]と、q回戦におけるキャラクタ C-mの防御力を表す現在防御力 GB3-m[q]と、を示す。以下では、現在体力値 GB1-m[q]、現在攻撃力 GB2-m[q]、及び、現在防御力 GB3-m[q]からなる値の組を、キャラクタ現在能力 GB-m[q]と称する。すなわち、本実施形態において、キャラクタ現在能力情報 JGB-m[q]の示すキャラクタ現在能力 GB-m[q]は、現在体力値 GB1-m[q]、現在攻撃力 GB2-m[q]、及び、現在防御力 GB3-m[q]を含む。

30

【 0 0 7 0 】

なお、本実施形態において、キャラクタ現在能力情報 JGB-m[q]の示すキャラクタ現在能力 GB-m[q]は、現在体力値 GB1-m[q]と、現在攻撃力 GB2-m[q]と、現在防御力 GB3-m[q]とを含むが、本発明はこのような態様に限定されるものではない。

例えば、キャラクタ現在能力情報 JGB-m[q]の示すキャラクタ現在能力 GB-m[q]は、キャラクタ C-mが試合 MT[q][r]において実行可能な動作に関する、現在動作能力を含んでもよい。ここで、現在動作能力とは、例えば、キャラクタ C-mが試合 MT[q][r]において実行可能な動作の種類であってもよいし、キャラクタ C-mが試合 MT[q][r]において実行可能な動作 (共通動作及び固有動作の一方または両方) の回数であってもよい。

40

また、例えば、キャラクタ現在能力情報 JGB-m[q]の示すキャラクタ現在能力 GB-m[q]は、キャラクタ C-mが試合 MT[q][r]において使用可能なアイテムに関する、現在アイテム使用能力を含んでもよい。ここで、現在アイテム使用能力とは、例えば、キャラクタ C-mが試合 MT[q][r]において使用可能なアイテムの種類であってもよいし、キャラクタ C-mが試合 MT[q][r]において使用可能なアイテム (共通アイテム及び固有アイテムの一方または両方) の個数であってもよい。

50

【 0 0 7 1 】

[4 . 大会管理サーバの動作]

以下、図 1 2 乃至図 1 5 を参照しつつ、格闘ゲーム大会 GT が行われる場合の大会管理サーバ 3 の動作について説明する。

【 0 0 7 2 】

図 1 2 及び図 1 3 は、格闘ゲーム大会 GT が行われる場合の大会管理サーバ 3 の動作の一例を示すフローチャートである。

【 0 0 7 3 】

図 1 2 に例示するように、制御部 3 0 は、格闘ゲーム大会 GT が開始されると、まず、試合グループ GP[q] に関する変数 q に「 1 」を設定する (S 1 0)。

10

【 0 0 7 4 】

次に、制御部 3 0 は、変数 q が「 1 」であるか否かを判定する (S 1 2)。

【 0 0 7 5 】

ステップ S 1 2 における判定の結果が肯定の場合、すなわち、格闘ゲーム大会 GT において試合グループ GP[1] に属する試合 MT (すなわち、 1 回戦の試合 MT) が行われる場合、制御部 3 0 は、予め定められたルールに基づいて、試合 MT[1][1] ~ MT[1][R(1)] に対して、プレイヤー PL[1] ~ PL[N] を割り当てる (S 1 4)。例えば、制御部 3 0 は、各プレイヤー PL[n] の格闘ゲーム大会 GT への参加申請時期に基づいて、試合 MT[1][1] ~ MT[1][R(1)] に対してプレイヤー PL[1] ~ PL[N] を割り当ててもよい。または、制御部 3 0 は、各プレイヤー PL[n] の格闘ゲーム大会 GT に係るスキルの高さの程度に基づいて、試合 MT[1][1] ~ MT[1][R(1)] に対してプレイヤー PL[1] ~ PL[N] を割り当ててもよい。

20

【 0 0 7 6 】

その後、制御部 3 0 は、記憶装置 3 0 0 3 からキャラクタ基本情報 JC を取得する (S 1 6)。

【 0 0 7 7 】

そして、制御部 3 0 のキャラクタ現在能力決定部 3 2 2 は、ステップ S 1 6 において取得したキャラクタ基本情報 JC に基づいて、キャラクタ現在能力 GB-1[1] ~ GB-M[1] を決定する (S 1 8)。具体的には、キャラクタ現在能力決定部 3 2 2 は、ステップ S 1 8 において、キャラクタ基本情報 JC に含まれるキャラクタ基本能力情報 JCK-m の示す基本能力 CK-m を、キャラクタ現在能力 GB-m[1] として決定する。より具体的には、キャラクタ現在能力決定部 3 2 2 は、ステップ S 1 8 において、キャラクタ基本能力情報 JCK-m の示す基本体力値 CK1-m を、現在体力値 GB1-m[1] として決定し、キャラクタ基本能力情報 JCK-m の示す基本攻撃力 CK2-m を、現在攻撃力 GB2-m[1] として決定し、キャラクタ基本能力情報 JCK-m の示す基本防御力 CK3-m を、現在防御力 GB3-m[1] として決定する。そして、キャラクタ現在能力決定部 3 2 2 は、ステップ S 1 8 において、当該決定の結果に基づいて、キャラクタ現在能力管理情報 JG のうちキャラクタ現在能力情報 JGB-m[1] を新たに生成することで、キャラクタ現在能力管理情報 JG を更新する。

30

【 0 0 7 8 】

ステップ S 1 2 における判定の結果が否定の場合、すなわち、格闘ゲーム大会 GT において試合グループ GP[2] ~ GP[Q] に属する試合 MT (つまり、 2 回戦以降の試合 MT) が行われる場合、制御部 3 0 は、大会管理情報 JM を取得する (S 2 0)。

40

【 0 0 7 9 】

そして、制御部 3 0 は、ステップ S 2 0 で取得した大会管理情報 JM のうち、(q - 1) 回戦の結果を示す試合結果情報 JMT-R[q-1][1] ~ JMT-R[q-1][R(q-1)] を含む、(q - 1) 回戦に対応する試合特性情報 JMT-T[q-1][1] ~ JMT-T[q-1][R(q-1)] に基づいて、試合 MT[q][1] ~ MT[q][R(q)] に対して、プレイヤー PL[1] ~ PL[N] の一部または全部を割り当てる (S 2 2)。例えば、制御部 3 0 は、プレイヤー PL[1] ~ PL[N] のうち、(q - 1) 回戦において勝利したプレイヤー PL[n] を、試合 MT[q][1] ~ MT[q][R(q)] に対して割り当ててもよい。

【 0 0 8 0 】

50

その後、制御部30は、試合グループGP[q]に属するR(q)個の試合MT[q][1]~MT[q][R(q)]の各々における、キャラクタC-mの能力を決定する処理である、キャラクタ能力決定処理を実行する(S24)。なお、キャラクタ能力決定処理については、図14において後述する。

【0081】

そして、制御部30のうち画像情報生成部33は、ステップS18の処理またはS24の処理を実行した後、表示装置2-nにキャラクタ選択画像GCSを表示させるための、キャラクタ選択画像情報VGCSを生成する(S26)。ここで、キャラクタ選択画像GCSとは、プレイヤーPL[n]が、キャラクタC-1~C-Mの中から、試合MT[q][r]において使用するキャラクタCを選択するための画像である。なお、ゲーム装置1-nは、プレイヤーPL[n]がキャラクタ選択画像GCSにおいてキャラクタC-mを選択した場合、プレイヤーPL[n]がキャラクタC-mを選択した旨を、大会管理サーバ3に対して通知する。この場合、制御部30は、ゲーム装置1-nから、プレイヤーPL[n]がキャラクタC-mを選択した旨の通知を取得する。なお、キャラクタ選択画像GCSについては、図15において後述する。

10

【0082】

そして、制御部30は、試合グループGP[q]に属する試合MT[q][1]~MT[q][R(q)]の各々が開始可能である旨を、ゲーム装置1-1~1-Nの一部または全部に対して通知する(S28)。

その後、制御部30は、試合グループGP[q]に属する試合MT[q][1]~MT[q][R(q)]が終了した旨の通知を、ゲーム装置1-1~1-Nの一部または全部から取得する(S30)。なお、本実施形態では、試合MT[q][r]が終了した旨の通知には、試合MT[q][r]の結果に関する情報が含まれていることとする。つまり、制御部30は、ステップS30において、ゲーム装置1-1~1-Nの一部または全部から、試合MT[q][1]~MT[q][R(q)]の結果に関する情報を取得する。

20

【0083】

図13に例示するように、制御部30は、ステップS30の処理を実行した後に、ステップS30で取得した試合MT[q][1]~MT[q][R(q)]の結果に関する情報に基づいて、プレイヤー管理情報JPを更新する(S32)。具体的には、制御部30は、ステップS32において、ステップS30で取得した試合MT[q][1]~MT[q][R(q)]の結果に関する情報に基づいて、プレイヤー管理情報JPのうち、試合グループGP[q]に係る試合MT[q][1]~MT[q][R(q)]に参加したプレイヤーPL[n]に関するプレイヤー成績情報JPLS[1]~JPLS[N]を更新する。

30

【0084】

また、制御部30は、ステップS30で取得した試合MT[q][1]~MT[q][R(q)]の結果に関する情報に基づいて、大会管理情報JMを更新する(S34)。具体的には、制御部30は、ステップS34において、ステップS30で取得した試合MT[q][1]~MT[q][R(q)]の結果に関する情報に基づいて、試合グループGP[q]に係る試合MT[q][1]~MT[q][R(q)]に関するレコードを新たに生成し、当該レコードに含まれる試合特性情報JMT-T[q][1]~JMT-T[q][R(q)]を生成することで、大会管理情報JMを更新する。なお、本実施形態において、試合MT[q][r]の結果に関する情報には、試合MT[q][r]に参加したプレイヤーPL[n1]に関する情報(例えば、プレイヤーPL[n1]のプレイヤーID)と、試合MT[q][r]に参加したプレイヤーPL[n2]に関する情報(例えば、プレイヤーPL[n2]のプレイヤーID)と、試合MT[q][r]においてプレイヤーPL[n1]が使用したキャラクタC-mに関する情報(例えば、当該キャラクタC-mのキャラクタID)と、試合MT[q][r]においてプレイヤーPL[n2]が使用したキャラクタC-mに関する情報(例えば、当該キャラクタC-mのキャラクタID)と、試合MT[q][r]におけるプレイヤーPL[n1]の格闘ゲームに係る成績に関する情報(例えば、プレイヤーPL[n1]が試合MT[q][r]において獲得した得点を示す情報)と、試合MT[q][r]におけるプレイヤーPL[n2]の格闘ゲームに係る成績に関する情報(例えば、プレイヤーPL[n2]が試合MT[q][r]において獲得した得点を示す情報)とが、含まれることとする。

40

【0085】

50

また、制御部 30 は、ステップ S 30 で取得した試合 $MT[q][1] \sim MT[q][R(q)]$ の結果に関する情報に基づいて、キャラクタ使用状況管理情報 JS を更新する (S 36)。具体的には、制御部 30 は、ステップ S 36 において、まず、キャラクタ使用状況管理情報 JS に対して、キャラクタ C-1 ~ C-M と試合 $MT[q][1] \sim MT[q][R(q)]$ との組み合わせに対応する $(R(q) \cdot M)$ 個のレコードを新たに追加する。次に、制御部 30 は、ステップ S 36 において、当該追加したレコードに対して、ステップ S 30 で取得した試合 $MT[q][1] \sim MT[q][R(q)]$ の結果に関する情報に基づいて、キャラクタ使用状況管理情報 JS-1[q][1] ~ JS-M[q][R(q)] を新たに追加することで、キャラクタ使用状況管理情報 JS を更新する。

【0086】

その後、制御部 30 は、変数 q が「Q」であるか否かを判定する (S 38)。

10

ステップ S 38 における判定の結果が否定の場合、制御部 30 は、変数 q に「1」を加算したうえで (S 40)、処理をステップ S 12 に進める。

ステップ S 38 における判定の結果が肯定の場合、制御部 30 は、図 12 及び図 13 に示す一連の処理を終了させる。

【0087】

図 14 は、キャラクタ能力決定処理が行われる場合の大会管理サーバ 3 の動作の一例を示すフローチャートである。

【0088】

図 14 に例示するように、制御部 30 の管理情報取得部 31 は、キャラクタ能力決定処理が開始されると、まず、記憶装置 3003 からキャラクタ使用状況管理情報 JS を取得する (S 100)。

20

【0089】

次に、制御部 30 は、キャラクタ C-m の種類に関する変数 m に「1」を設定する (S 102)。

【0090】

そして、制御部 30 のキャラクタ使用状況特定部 321 は、ステップ S 100 において管理情報取得部 31 が取得したキャラクタ使用状況管理情報 JS から、試合グループ GP[q-1] に属する試合 $MT[q-1][1] \sim MT[q-1][R(q-1)]$ に対応する、キャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q-1][1] ~ JSJ-m[q-1][R(q-1)] を特定する (S 104)。

【0091】

30

次に、制御部 30 は、記憶装置 3003 から、キャラクタ基本特性情報 JCT-m を取得する (S 106)。

【0092】

そして、制御部 30 のキャラクタ現在能力決定部 322 は、ステップ S 104 において特定されたキャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q-1][1] ~ JSJ-m[q-1][R(q-1)] と、ステップ S 106 において取得されたキャラクタ基本特性情報 JCT-m のうち、キャラクタ基本能力情報 JCK-m と、に基づいて、キャラクタ C-m のキャラクタ現在能力 GB-m[q] を決定する (S 108)。

【0093】

具体的には、キャラクタ現在能力決定部 322 は、ステップ S 108 において、試合グループ GP[q-1] に属する試合 $MT[q-1][1] \sim MT[q-1][R(q-1)]$ に係る、キャラクタ C-m の消耗度 $SMD-m[q-1][1] \sim SMD-m[q-1][R(q-1)]$ の合計値が大きい場合に、小さい場合と比較して、キャラクタ現在能力 GB-m[q] が低くなるように、キャラクタ現在能力 GB-m[q] を定めてもよい。または、キャラクタ現在能力決定部 322 は、ステップ S 108 において、試合グループ GP[q-1] に属する試合 $MT[q-1][1] \sim MT[q-1][R(q-1)]$ に係る、キャラクタ C-m の合計使用時間 $TSS-m[q-1][1] \sim TSS-m[q-1][R(q-1)]$ の合計値が大きい場合に、小さい場合と比較して、キャラクタ現在能力 GB-m[q] が低くなるように、キャラクタ現在能力 GB-m[q] を定めてもよい。

40

【0094】

より具体的には、本実施形態において、キャラクタ現在能力決定部 322 は、ステップ

50

S 1 0 8において、基本体力値CK1-mから、消耗度SMD-m[q-1][1]～SMD-m[q-1][R(q-1)]の合計値に応じた大きさの非負の値を減算した値、または、基本体力値CK1-mから、合計使用時間TSS-m[q-1][1]～TSS-m[q-1][R(q-1)]の合計値に応じた大きさの非負の値を減算した値を、現在体力値GB1-m[q]とする。また、キャラクタ現在能力決定部322は、ステップS108において、基本攻撃力CK2-mから、消耗度SMD-m[q-1][1]～SMD-m[q-1][R(q-1)]の合計値に応じた大きさの非負の値を減算した値、または、基本攻撃力CK2-mから、合計使用時間TSS-m[q-1][1]～TSS-m[q-1][R(q-1)]の合計値に応じた大きさの非負の値を減算した値を、現在攻撃力GB2-m[q]とする。また、キャラクタ現在能力決定部322は、ステップS108において、基本防御力CK3-mから、消耗度SMD-m[q-1][1]～SMD-m[q-1][R(q-1)]の合計値に応じた大きさの非負の値を減算した値、または、基本防御力CK3-mから、合計使用時間TSS-m[q-1][1]～TSS-m[q-1][R(q-1)]の合計値に応じた大きさの非負の値を減算した値を、現在防御力GB3-m[q]とする。

10

【0095】

そして、キャラクタ現在能力決定部322は、ステップS108において、キャラクタ現在能力管理情報JGに対して、M種類のキャラクタC-1～C-Mについて試合グループGP[q]に対応するM個のレコードを新たに追加し、当該追加したレコードに対して、キャラクタC-mのキャラクタ現在能力GB-m[q]の決定結果に応じた、キャラクタ現在能力情報JGB-m[q]を新たに追加することで、キャラクタ現在能力管理情報JGを更新する。

【0096】

上述のとおり、本実施形態では、試合グループGP[q-1]に属するR(q-1)個の試合MT[q-1][1]～MT[q-1][R(q-1)]には、 $\{2 * R(q-1)\}$ 名のプレイヤーPLが参加する。よって、プレイヤーPL[n1]が、試合MT[q][r]において使用するために選択するキャラクタC-mのキャラクタ現在能力GB-m[q]は、プレイヤーPL[n1]によるキャラクタC-mの使用状況に加えて、試合グループGP[q-1]に属する試合MT[q-1][1]～MT[q-1][R(q-1)]に参加した、プレイヤーPL[n1]とは異なる $\{2 * R(q-1) - 1\}$ 名のプレイヤーPLによるキャラクタC-mの使用状況に基づいて決定されることになる。ここで、 $\{2 * R(q-1) - 1\}$ 名のプレイヤーPLには、少なくとも、プレイヤーPL[n1]とは異なるプレイヤーPL[n2]が含まれる。

20

【0097】

なお、本実施形態において、試合グループGP[q-1]に属する試合MT[q-1][1]～MT[q-1][R(q-1)]の各々は、「第1イベント」の一例である。また、本実施形態において、試合グループGP[q]に属する試合MT[q][1]～MT[q][R(q)]の各々は、「第2イベント」の一例である。また、本実施形態において、プレイヤーPL[n1]は、「第1プレイヤー」の一例である。また、本実施形態において、試合グループGP[q-1]に属する試合MT[q-1][1]～MT[q-1][R(q-1)]に参加した、プレイヤーPL[n1]とは異なる $\{2 * R(q-1) - 1\}$ 名のプレイヤーPLの各々は、「第2プレイヤー」の一例である。また、本実施形態において、プレイヤーPL[n1]が、試合MT[q][r]において使用するために選択するキャラクタC-mは、「一のゲーム要素」の一例である。また、本実施形態において、キャラクタC-mのキャラクタ現在能力GB-m[q]は、「一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力」の一例である。

30

【0098】

以下では、試合MT[q][r]よりも過去に開催された1または複数の試合MTであって、キャラクタC-mが使用された場合に、試合MT[q][r]におけるキャラクタC-mの能力に影響を及ぼす1または複数の試合MTを、変動要因試合MX[q][r]と称する。また、以下では、変動要因試合MX[q][r]を示す情報を、変動要因試合情報JX[q][r]と称する。

40

本実施形態では、試合グループGP[q-1]に属するR(q-1)個の試合MT[q-1][1]～MT[q-1][R(q-1)]におけるキャラクタC-mの使用が、試合MT[q][r]におけるキャラクタC-mの能力に影響を及ぼす。従って、本実施形態において、試合グループGP[q-1]に属するR(q-1)個の試合MT[q-1][1]～MT[q-1][R(q-1)]が、変動要因試合MX[q][r]に該当する。

【0099】

その後、制御部30の画像情報生成部33は、ステップS108において生成したキャラクタ現在能力情報JGB-m[q]に基づいて、キャラクタC-mのキャラクタ現在能力GB-m

50

[q]を示すキャラクタ能力画像GGB-m[q]を表示装置2-nに表示させるための、キャラクタ能力画像情報VGGB-m[q]を生成する(S110)。なお、キャラクタ能力画像GGB-m[q]については、図15において後述する。

【0100】

次に、制御部30は、変数mが「M」であるか否かを判定する(S112)。

ステップS112における判定の結果が否定の場合、制御部30は、変数mに「1」を加算したうえで(S114)、処理をステップS104に進める。

ステップS112における判定の結果が肯定の場合、制御部30は、図14に示すキャラクタ能力決定処理を終了させる。

【0101】

図15は、表示用ゲーム動画DG-n上に表示される、キャラクタ選択画像GCSの一例を示す説明図である。

【0102】

図15に例示するように、キャラクタ選択画像GCSは、M種類のキャラクタC-1~C-Mと1対1に対応するM個のキャラクタ画像GC-1~GC-Mと、M個のキャラクタ画像GC-1~GC-Mの中から1つのキャラクタ画像GC-mを選択するためのポインタ画像Ptと、を含む。プレイヤーPL[n]は、ゲーム装置1-nを操作して、表示部20-nにおけるポインタ画像Ptの位置を変化させることができる。そして、プレイヤーPL[n]は、表示部20-nにおけるポインタ画像Ptの位置を、キャラクタ画像GC-m上に移動させることで、M個のキャラクタ画像GC-1~GC-Mの中からキャラクタ画像GC-mを選択することができる。その後、プレイヤーPL[n]は、キャラクタ画像GC-mが選択されている状態において、所定の操作を行うことで、当該キャラクタ画像GC-mに対応するキャラクタC-mを、試合MT[q][r]において使用するキャラクタCとして選択する。

【0103】

図15に例示するように、キャラクタ選択画像GCSにおいて、キャラクタ画像GC-mが選択された場合、キャラクタ選択画像GCS上には、当該キャラクタ画像GC-mに対応するキャラクタC-mの特性を表すキャラクタ特性画像GGT-m[q]が表示される。ここで、キャラクタ特性画像GGT-m[q]とは、キャラクタ名称画像GGM-mと、キャラクタ能力画像GGB-m[q]と、キャラクタ能力変動画像GGH-m[q]と、を含む画像である。ここで、キャラクタ名称画像GGM-mとは、キャラクタ名称情報の示すキャラクタC-mの名称を表す画像である。また、キャラクタ能力画像GGB-m[q]とは、キャラクタ現在能力情報JGB-m[q]の示す現在体力値GB1-m[q]、現在攻撃力GB2-m[q]、及び、現在防御力GB3-m[q]を表す画像である。また、キャラクタ能力変動画像GGH-m[q]とは、キャラクタ現在能力情報JGB-m[q]の示す現在体力値GB1-m[q]から、キャラクタ基本能力情報JCK-mの示す基本体力値CK1-mを減算した値と、キャラクタ現在能力情報JGB-m[q]の示す現在攻撃力GB2-m[q]から、キャラクタ基本能力情報JCK-mの示す基本攻撃力CK2-mを減算した値と、キャラクタ現在能力情報JGB-m[q]の示す現在防御力GB3-m[q]から、キャラクタ基本能力情報JCK-mの示す基本防御力CK3-mを減算した値と、を表す画像である。すなわち、キャラクタ能力変動画像GGH-m[q]とは、キャラクタ現在能力GB-m[q]の基本能力CK-mを基準とした変動の大きさに関連する情報を表す画像である。

【0104】

なお、画像情報生成部33は、キャラクタ能力決定処理において、キャラクタ基本能力情報JCK-mとキャラクタ現在能力情報JGB-m[q]とに基づいて、表示用ゲーム動画DG-n上にキャラクタ特性画像GGT-m[q]を表示させるためのキャラクタ特性画像情報VGGT-m[q]を生成する。なお、キャラクタ特性画像情報VGGT-m[q]は、上述した、キャラクタ能力画像情報VGGB-m[q]を含む情報である。

【0105】

[5.実施形態の纏め]

以上のように、本実施形態において、キャラクタ能力決定部32は、プレイヤーPL[n1]とは異なるプレイヤーPL[n2]を含む1または複数のプレイヤーPL[n]による、試合グループ

10

20

30

40

50

GP[q-1]に係る試合MT[q-1][1]～MT[q-1][R(q-1)]におけるキャラクタC-mの使用状況を示す、キャラクタ使用状況情報JSJ-m[q-1][1]～JSJ-m[q-1][R(q-1)]に基づいて、プレイヤーPL[n1]が試合グループGP[q]に係る試合MT[q][r]において使用するキャラクタC-mの、キャラクタ現在能力GB-m[q]を決定する。具体的には、本実施形態によれば、キャラクタ能力決定部32は、例えば、プレイヤーPL[n1]とは異なるプレイヤーPL[n]が、試合グループGP[q-1]に属する試合MT[q-1][r]においてキャラクタC-mを使用する場合における、プレイヤーPL[n1]が試合MT[q][r]で使用するキャラクタC-mのキャラクタ現在能力GB-m[q]と、プレイヤーPL[n1]とは異なるプレイヤーPL[n]が、試合グループGP[q-1]に属する試合MT[q-1][r]においてキャラクタC-mを使用しない場合における、プレイヤーPL[n1]が試合MT[q][r]で使用するキャラクタC-mのキャラクタ現在能力GB-m[q]とが、異なるように、キャラクタ現在能力GB-m[q]を決定する。これにより、本実施形態によれば、プレイヤーPL[n1]とは異なるプレイヤーPL[n]による、試合グループGP[q-1]に係る試合MT[q-1][1]～MT[q-1][R(q-1)]におけるキャラクタC-mの使用状況に応じて、試合MT[q][r]においてキャラクタC-mを使用するか否かを、プレイヤーPL[n1]に検討させることができる。すなわち、本実施形態によれば、プレイヤーPL[n1]が格闘ゲーム大会GTにおいて特定のキャラクタCを使用し続けることの優位性を低減させることが可能となる。そして、本実施形態によれば、試合グループGP[q-1]におけるキャラクタC-mの使用状況に応じて、試合グループGP[q]においてキャラクタC-mへの選択が集中する程度を緩和することができる。このため、本実施形態によれば、試合グループGP[q-1]におけるキャラクタC-mの使用状況に関わらず、キャラクタC-mのキャラクタ現在能力GB-m[q]が変化しない態様と比較して、キャラクタC-1～C-Mの選択に偏りが生じることを抑制することが可能となり、格闘ゲーム大会GTにおいて、キャラクタC-1～C-Mのうち一部のキャラクタC-mのみが登場するという事態の発生を抑制することが可能となる。

10

20

【0106】

また、本実施形態において、プレイヤーPL[n1]は、プレイヤーPL[n2]が選択する可能性の高い一のキャラクタCを、試合グループGP[q-1]に属する試合MT[q-1][r]において使用することで、プレイヤーPL[n2]が試合MT[q][r]において一のキャラクタCを選択する優位性を低下させることができる。このため、本実施形態によれば、プレイヤーPL[n2]は、試合MT[q][r]において、プレイヤーPL[n2]が使い慣れた一のキャラクタCの使用の断念を余儀なくされる場合が生じうる。また、本実施形態によれば、プレイヤーPL[n1]は、プレイヤーPL[n2]が試合MT[q][r]を有利に進行することを妨害するために、試合MT[q-1][r]において、プレイヤーPL[n]が使い慣れた一のキャラクタCを使用することが必要になる場合がある。このように、本実施形態によれば、各プレイヤーPLは、格闘ゲーム大会GTにおいて他のプレイヤーPLに対する優位性を確保するために、戦略的にキャラクタC-mを選択する必要が生じる。換言すれば、本実施形態によれば、プレイヤーPL[n]によるキャラクタC-mの選択に高い戦略性を付与することが可能となる。

30

【0107】

また、本実施形態において、キャラクタ能力決定部32は、例えば、キャラクタC-mに係るキャラクタ現在能力GB-m[q]を、試合グループGP[q]に属するR(q)個の試合MT[q][1]～MT[q][R(q)]において共通にする。換言すれば、本実施形態において、キャラクタ能力決定部32は、試合グループGP[q]に属するR(q)個の試合MT[q][1]～MT[q][R(q)]のうち、一の試合MTにおけるキャラクタC-mの能力と、他の試合MTにおけるキャラクタC-mの能力とが、同じとなるように、キャラクタ現在能力GB-m[q]を決定する。このため、本実施形態によれば、試合グループGP[q]に属する試合MT[q][1]～MT[q][R(q)]においてキャラクタC-mを使用するプレイヤーPLの間で、公平性を確保することが可能となる。

40

【0108】

また、本実施形態において、画像情報生成部33は、キャラクタ選択画像GCSにおいて、キャラクタC-mのキャラクタ現在能力GB-m[q]を示すキャラクタ能力画像GGB-m[q]を含ませる。すなわち、本実施形態によれば、プレイヤーPL[n]は、キャラクタC-1～C-Mの中から、キャラクタC-mを選択する際に、キャラクタC-mが有するキャラクタ現在能力

50

GB-m[q]を知ることができる。このため、本実施形態によれば、プレイヤーPL[n]は、キャラクタC-mを使い慣れているか否かという観点と、キャラクタC-mのキャラクタ現在能力GB-m[q]が高いか否かという観点との、双方を考慮して、試合MT[q][r]をより有利に進行させることが可能なキャラクタC-mの選択を行うことが可能となる。これにより、本実施形態によれば、プレイヤーPL[n]によるキャラクタC-mの選択に高い戦略性を付与することが可能となる。

【0109】

[B. 変形例]

以上の各形態は多様に変形され得る。具体的な変形の態様を以下に例示する。以下の例示から任意に選択された2以上の態様は、相互に矛盾しない範囲内で適宜に併合され得る。なお、以下に例示する変形例において作用や機能が実施形態と同等である要素については、以上の説明で参照した符号を流用して各々の詳細な説明を適宜に省略する。

10

【0110】

[変形例1]

上述した実施形態において、キャラクタ現在能力決定部322は、キャラクタC-mの能力を、試合グループGP[q]に属するR(q)個の試合MT[q][1]~MT[q][R(q)]に共通するようなキャラクタ現在能力GB-m[q]に決定したが、本発明はこのような態様に限定されるものではない。例えば、キャラクタ現在能力決定部322は、キャラクタC-mの能力を、試合グループGP[q]に属するR(q)個の試合MT[q][1]~MT[q][R(q)]の各々について、個別に決定してもよい。

20

【0111】

図16は、本変形例におけるキャラクタ現在能力管理情報JGのデータ構成の一例を示す説明図である。

【0112】

図16に例示するように、本変形例において、キャラクタ現在能力管理情報JGは、格闘ゲームに登場する可能性のあるM種類のキャラクタC-1~C-Mと、格闘ゲーム大会GTに含まれる複数の試合MTとの、全ての組合せと、1対1に対応する、複数のレコードを有する。換言すれば、本変形例において、キャラクタ現在能力管理情報JGは、格闘ゲームに登場する可能性のあるM種類のキャラクタC-1~C-Mと、格闘ゲーム大会GTに含まれるQ個の試合グループGP[1]~GP[Q]と、各試合グループGP[q]に含まれるR(q)個の試合MT[q][1]~MT[q][R(q)]との、全ての組合せと、1対1に対応する、複数のレコードを有する。以下では、キャラクタC-mに対応し、且つ、試合MT[q][r]に対応するキャラクタ現在能力情報JGBを、キャラクタ現在能力情報JGB-m[q][r]と称する。すなわち、本変形例において、キャラクタ現在能力管理情報JGの各レコードは、キャラクタIDと、試合特定情報JK[q][r]と、キャラクタ現在能力情報JGB-m[q][r]と、を含む。

30

【0113】

ここで、キャラクタ現在能力情報JGB-m[q][r]とは、試合MT[q][r]におけるキャラクタC-mの能力を示す情報である。より具体的には、本実施形態では、例えば、キャラクタ現在能力情報JGB-m[q][r]は、試合MT[q][r]におけるキャラクタC-mの体力を表す現在体力値GB1-m[q][r]と、試合MT[q][r]におけるキャラクタC-mの攻撃力を表す現在攻撃力GB2-m[q][r]と、試合MT[q][r]におけるキャラクタC-mの防御力を表す現在防御力GB3-m[q][r]と、を示す。以下では、現在体力値GB1-m[q][r]、現在攻撃力GB2-m[q][r]、及び、現在防御力GB3-m[q][r]からなる値の組を、キャラクタ現在能力GB-m[q][r]と称する。すなわち、本実施形態において、キャラクタ現在能力情報JGB-m[q][r]の示すキャラクタ現在能力GB-m[q][r]は、現在体力値GB1-m[q][r]、現在攻撃力GB2-m[q][r]、及び、現在防御力GB3-m[q][r]を含む。

40

【0114】

図17は、本変形例に係る制御部30がキャラクタ能力決定処理を行う場合の、制御部30の動作の一例を示すフローチャートである。図17に示す、本変形例に係るキャラクタ能力決定処理は、ステップS200、S202、S204、S206、S208、及び

50

、S 2 1 0 の処理を含む点と、ステップ S 1 0 4、S 1 0 8、及び、S 1 1 0 の処理を含まない点と、において、図 1 4 に示す、実施形態に係るキャラクタ能力決定処理と相違する。

【 0 1 1 5 】

図 1 7 に例示するように、本変形例に係る制御部 3 0 は、キャラクタ能力決定処理が開始されると、キャラクタ使用状況管理情報 J S を取得し (S 1 0 0)、変数 m に「 1 」を設定し (S 1 0 2)、キャラクタ基本特性情報 J CT-m を取得する (S 1 0 6)。

次に、制御部 3 0 は、試合グループ GP[q]における試合 MT[q][r]の番号を示す変数 r に「 1 」を設定する (S 2 0 0)。

【 0 1 1 6 】

そして、制御部 3 0 のキャラクタ使用状況特定部 3 2 1 は、キャラクタ使用状況管理情報 J S の中から、キャラクタ使用状況情報 J SJ-m[q-1][r(n1)]と、キャラクタ使用状況情報 J SJ-m[q-1][r(n2)]とを、特定する (S 2 0 2)。

ここで、キャラクタ使用状況情報 J SJ-m[q-1][r(n1)]とは、試合 MT[q][r]に参加するプレイヤー PL[n1]が過去に参加した試合グループ GP[q-1]に属する試合 MT (以下、試合 MT[q-1][r(n1)]と称する)における、キャラクタ C-m の使用状況を示す情報である。また、キャラクタ使用状況情報 J SJ-m[q-1][r(n2)]とは、試合 MT[q][r]に参加するプレイヤー PL[n2]が過去に参加した試合グループ GP[q-1]に属する試合 MT (以下、試合 MT[q-1][r(n2)]と称する)における、キャラクタ C-m の使用状況を示す情報である。

【 0 1 1 7 】

そして、制御部 3 0 のキャラクタ現在能力決定部 3 2 2 は、ステップ S 1 0 6 において取得されたキャラクタ基本特性情報 J CT-m のうち、キャラクタ基本能力情報 J CK-m と、ステップ S 2 0 2 において特定されたキャラクタ使用状況情報 J SJ-m[q-1][r(n1)]及びキャラクタ使用状況情報 J SJ-m[q-1][r(n2)]と、に基づいて、キャラクタ C-m のキャラクタ現在能力 GB-m[q][r]を決定する (S 2 0 4)。

具体的には、キャラクタ現在能力決定部 3 2 2 は、ステップ S 2 0 4 において、試合 MT[q-1][r(n1)]に係る消耗度 S MD-m[q-1][r(n1)]と、試合 MT[q-1][r(n2)]に係る消耗度 S MD-m[q-1][r(n2)]との、合計値が大きい場合に、小さい場合と比較して、キャラクタ現在能力 GB-m[q][r]が低くなるように、キャラクタ現在能力 GB-m[q][r]を定めてもよい。または、キャラクタ現在能力決定部 3 2 2 は、ステップ S 2 0 4 において、試合 MT[q-1][r(n1)]に係る合計使用時間 T SS-m[q-1][r(n1)]と、試合 MT[q-1][r(n2)]に係る合計使用時間 T SS-m[q-1][r(n2)]との、合計値が大きい場合に、小さい場合と比較して、キャラクタ現在能力 GB-m[q][r]が低くなるように、キャラクタ現在能力 GB-m[q][r]を定めてもよい。すなわち、本変形例では、試合 MT[q-1][r(n1)]と試合 MT[q-1][r(n2)]とが、試合 MT[q][r]におけるキャラクタ C-m の能力に影響を及ぼす変動要因試合 MX[q][r]に該当することになる。

【 0 1 1 8 】

そして、キャラクタ現在能力決定部 3 2 2 は、ステップ S 2 0 4 において、キャラクタ現在能力管理情報 J G に対して、キャラクタ C-m と試合 MT[q][r]との組み合わせに対応する 1 個のレコードを新たに追加し、当該追加したレコードに対して、キャラクタ C-m のキャラクタ現在能力 GB-m[q][r]の決定結果に応じた、キャラクタ現在能力情報 J GB-m[q][r]を新たに追加することで、キャラクタ現在能力管理情報 J G を更新する。

【 0 1 1 9 】

なお、試合 MT[q-1][r(n1)]及び試合 MT[q-1][r(n2)]には、4 名のプレイヤー PL が参加する。よって、プレイヤー PL[n1]が、試合 MT[q][r]において使用するために選択するキャラクタ C-m のキャラクタ現在能力 GB-m[q][r]は、プレイヤー PL[n1]によるキャラクタ C-m の使用状況に加えて、試合 MT[q-1][r(n1)]または試合 MT[q-1][r(n2)]に参加した、プレイヤー PL[n1]とは異なる 3 名のプレイヤー PL によるキャラクタ C-m の使用状況に基づいて決定されることになる。ここで、3 名のプレイヤー PL には、少なくとも、プレイヤー PL[n1]とは異なるプレイヤー PL[n2]が含まれる。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 0 】

その後、制御部 3 0 の画像情報生成部 3 3 は、ステップ S 2 0 4 において生成したキャラクタ現在能力情報 JGB-m[q][r]に基づいて、キャラクタ C-m のキャラクタ現在能力 GB-m[q][r]を示すキャラクタ能力画像 GGB-m[q][r]を表示装置 2-n に表示させるための、キャラクタ能力画像情報 VGB-m[q][r]を生成する (S 2 0 6)。ここで、キャラクタ能力画像 GGB-m[q][r]とは、キャラクタ選択画像 GCS 上に表される画像であって、キャラクタ現在能力情報 JGB-m[q][r]の示す現在体力値 GB1-m[q][r]、現在攻撃力 GB2-m[q][r]、及び、現在防御力 GB3-m[q][r]を表す画像である。

【 0 1 2 1 】

次に、制御部 3 0 は、変数 r が「 R(q) 」であるか否かを判定する (S 2 0 8)。

10

ステップ S 2 0 8 における判定の結果が否定の場合、制御部 3 0 は、変数 r に「 1 」を加算したうえで (S 2 1 0)、処理をステップ S 2 0 2 に進める。

また、制御部 3 0 は、変数 m が「 M 」であるか否かを判定する (S 1 1 2)。

ステップ S 1 1 2 における判定の結果が否定の場合、制御部 3 0 は、変数 m に「 1 」を加算したうえで (S 1 1 4)、処理をステップ S 1 0 6 に進める。

ステップ S 1 1 2 における判定の結果が肯定の場合、制御部 3 0 は、図 1 7 に示すキャラクタ能力決定処理を終了させる。

【 0 1 2 2 】

以上のように、本変形例において、キャラクタ能力決定部 3 2 は、キャラクタ使用状況管理情報 JS の中から、プレイヤー PL[n1]が参加した試合 MT[q-1][r(n1)]におけるキャラクタ C-m の使用状況を示すキャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q-1][r(n1)]と、プレイヤー PL[n2]が参加した試合 MT[q-1][r(n2)]におけるキャラクタ C-m の使用状況を示すキャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q-1][r(n2)]と、を特定し、当該特定した、キャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q-1][r(n1)]と、キャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q-1][r(n2)]とに基づいて、プレイヤー PL[n1]及びプレイヤー PL[n2]が参加する試合 MT[q][r]における、キャラクタ C-m のキャラクタ現在能力 GB-m[q][r]を決定する。

20

このため、本変形例によれば、キャラクタ現在能力 GB-m[q][r]が、試合グループ GP[q-1]のうち、プレイヤー PL[n1]及びプレイヤー PL[n2]がともに参加していない試合 MT におけるキャラクタ C-m の使用状況に基づいて定められる態様と比較して、プレイヤー PL[n1]及びプレイヤー PL[n2]が、試合 MT[q][r]におけるキャラクタ C-m のキャラクタ現在能力 GB-m[q][r]の決定に対して、大きい影響力を及ぼすことが可能となる。

30

なお、本変形例において、プレイヤー PL[n1]は、「第 1 プレイヤ」の一例であり、プレイヤー PL[n2]は、「第 2 プレイヤ」の一例である。また、本変形例において、試合 MT[q-1][r(n1)]は、「一の第 1 イベント」の一例であり、試合 MT[q-1][r(n2)]は、「他の第 1 イベント」の一例であり、試合 MT[q][r]は、「一の第 2 イベント」の一例である。

【 0 1 2 3 】

また、本変形例において、キャラクタ能力決定部 3 2 は、プレイヤー PL[n1]が試合 MT[q][r]で使用するキャラクタ C-m の能力と、プレイヤー PL[n2]が試合 MT[q][r]で使用するキャラクタ C-m の能力とが、同じとなるように、キャラクタ現在能力 GB-m[q][r]を決定する。

40

このため、本変形例によれば、試合 MT[q][r]に参加するプレイヤー PL[n1]とプレイヤー PL[n2]との間で、公平性を確保することができる。

【 0 1 2 4 】

[変形例 2]

上述した実施形態及び変形例 1 において、キャラクタ現在能力決定部 3 2 2 は、プレイヤー PL[n1]が試合 MT[q][r]において使用するキャラクタ C-m の能力と、プレイヤー PL[n2]が試合 MT[q][r]において使用するキャラクタ C-m の能力とを、共通のキャラクタ現在能力 GB-m[q] (またはキャラクタ現在能力 GB-m[q][r]) として決定したが、本発明はこのような態様に限定されるものではない。キャラクタ現在能力決定部 3 2 2 は、プレイヤー PL[n1]が試合 MT[q][r]において使用するキャラクタ C-m の能力と、プレイヤー PL[n2]が試

50

合MT[q][r]において使用するキャラクタC-mの能力とを、個別に決定してもよい。

【0125】

図18は、本変形例におけるキャラクタ現在能力管理情報JGのデータ構成の一例を示す説明図である。

【0126】

図18に例示するように、本変形例において、キャラクタ現在能力管理情報JGは、格闘ゲームに登場する可能性のあるM種類のキャラクタC-1~C-Mと、格闘ゲーム大会GTに含まれるQ個の試合グループGP[1]~GP[Q]と、各試合グループGP[q]に含まれるR(q)個の試合MT[q][1]~MT[q][R(q)]と、各試合MTに参加する2名のプレイヤーPL(プレイヤーPL[n1]及びプレイヤーPL[n2])との全ての組合せと、1対1に対応する、複数のレコードを有する。本実施形態において、キャラクタC-mに対応し、且つ、試合MT[q][r]に対応するキャラクタ現在能力情報JGBを、キャラクタ現在能力情報JGB-m[q][r]と称する。また、本変形例において、キャラクタ現在能力情報JGB-m[q][r]は、キャラクタ現在能力情報JGB-m[q][r][n1]と、キャラクタ現在能力情報JGB-m[q][r][n2]と、を含む。すなわち、本変形例において、キャラクタ現在能力管理情報JGの各レコードは、キャラクタIDと、試合特定情報JTK[q][r]と、キャラクタ現在能力情報JGB-m[q][r][n1]と、キャラクタ現在能力情報JGB-m[q][r][n2]と、を含む。

10

【0127】

ここで、キャラクタ現在能力情報JGB-m[q][r][n1]とは、プレイヤーPL[n1]が試合MT[q][r]において使用するキャラクタC-mの能力を示す情報である。より具体的には、本実施形態では、例えば、キャラクタ現在能力情報JGB-m[q][r][n1]は、プレイヤーPL[n1]が試合MT[q][r]において使用するキャラクタC-mの体力を表す現在体力値GB1-m[q][r][n1]と、プレイヤーPL[n1]が試合MT[q][r]において使用するキャラクタC-mの攻撃力を表す現在攻撃力GB2-m[q][r][n1]と、プレイヤーPL[n1]が試合MT[q][r]において使用するキャラクタC-mの防御力を表す現在防御力GB3-m[q][r][n1]と、を示す。以下では、現在体力値GB1-m[q][r][n1]、現在攻撃力GB2-m[q][r][n1]、及び、現在防御力GB3-m[q][r][n1]からなる値の組を、キャラクタ現在能力JGB-m[q][r][n1]と称する。すなわち、本実施形態において、キャラクタ現在能力情報JGB-m[q][r][n1]の示すキャラクタ現在能力JGB-m[q][r][n1]は、現在体力値GB1-m[q][r][n1]、現在攻撃力GB2-m[q][r][n1]、及び、現在防御力GB3-m[q][r][n1]を含む。

20

30

【0128】

また、キャラクタ現在能力情報JGB-m[q][r][n2]とは、プレイヤーPL[n2]が試合MT[q][r]において使用するキャラクタC-mの能力を示す情報である。より具体的には、本実施形態では、例えば、キャラクタ現在能力情報JGB-m[q][r][n2]は、プレイヤーPL[n2]が試合MT[q][r]において使用するキャラクタC-mの体力を表す現在体力値GB1-m[q][r][n2]と、プレイヤーPL[n2]が試合MT[q][r]において使用するキャラクタC-mの攻撃力を表す現在攻撃力GB2-m[q][r][n2]と、プレイヤーPL[n2]が試合MT[q][r]において使用するキャラクタC-mの防御力を表す現在防御力GB3-m[q][r][n2]と、を示す。以下では、現在体力値GB1-m[q][r][n2]、現在攻撃力GB2-m[q][r][n2]、及び、現在防御力GB3-m[q][r][n2]からなる値の組を、キャラクタ現在能力JGB-m[q][r][n2]と称する。すなわち、本実施形態において、キャラクタ現在能力情報JGB-m[q][r][n2]の示すキャラクタ現在能力JGB-m[q][r][n2]は、現在体力値GB1-m[q][r][n2]、現在攻撃力GB2-m[q][r][n2]、及び、現在防御力GB3-m[q][r][n2]を含む。

40

【0129】

図19及び図20は、本変形例に係る制御部30がキャラクタ能力決定処理を行う場合の、制御部30の動作の一例を示すフローチャートである。図19及び図20に示す、本変形例に係るキャラクタ能力決定処理は、ステップS300、S302、S304、S306、S308、S310、S200、S208、及び、S210の処理を含む点と、ステップS104、S108、及び、S110の処理を含まない点と、において、図14に示す、実施形態に係るキャラクタ能力決定処理と相違する。

50

【 0 1 3 0 】

図 19 に例示するように、本変形例に過かゝる制御部 30 は、キャラクタ能力決定処理が開始されると、キャラクタ使用状況管理情報 JS を取得し (S 1 0 0)、変数 m に「 1 」を設定し (S 1 0 2)、キャラクタ基本特性情報 JCT-m を取得する (S 1 0 6)。

次に、制御部 30 は、試合グループ GP[q] における試合 MT[q][r] の番号を示す変数 r に「 1 」を設定する (S 2 0 0)。

【 0 1 3 1 】

そして、制御部 30 のキャラクタ使用状況特定部 321 は、キャラクタ使用状況管理情報 JS の中からキャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q-1][r(n1)] を特定する (S 3 0 0)。ここで、キャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q-1][r(n1)] とは、上述のとおり、試合 MT[q][r] に参加するプレイヤー PL[n1] が過去に参加した試合グループ GP[q-1] に属する試合 MT[q-1][r(n1)] における、キャラクタ C-m の使用状況を示す情報である。

10

【 0 1 3 2 】

また、制御部 30 のキャラクタ使用状況特定部 321 は、キャラクタ使用状況管理情報 JS の中からキャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q-1][r(n2)] を特定する (S 3 0 2)。ここで、キャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q-1][r(n2)] とは、上述のとおり、試合 MT[q][r] に参加するプレイヤー PL[n2] が過去に参加した試合グループ GP[q-1] に属する試合 MT[q-1][r(n2)] における、キャラクタ C-m の使用状況を示す情報である。

【 0 1 3 3 】

そして、制御部 30 のキャラクタ現在能力決定部 322 は、ステップ S 1 0 6 において取得されたキャラクタ基本特性情報 JCT-m のうち、キャラクタ基本能力情報 JCK-m と、ステップ S 3 0 0 において特定されたキャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q-1][r(n1)] と、に基づいて、プレイヤー PL[n1] が試合 MT[q][r] において使用するキャラクタ C-m のキャラクタ現在能力 GB-m[q][r][n1] を決定する (S 3 0 4)。

20

具体的には、キャラクタ現在能力決定部 322 は、ステップ S 3 0 4 において、試合 MT[q-1][r(n1)] に係る消耗度 SMD-m[q-1][r(n1)] が大きい場合に、小さい場合と比較して、キャラクタ現在能力 GB-m[q][r][n1] が低くなるように、キャラクタ現在能力 GB-m[q][r][n1] を定めてもよい。または、キャラクタ現在能力決定部 322 は、ステップ S 3 0 4 において、試合 MT[q-1][r(n1)] に係る合計使用時間 TSS-m[q-1][r(n1)] が大きい場合に、小さい場合と比較して、キャラクタ現在能力 GB-m[q][r][n1] が低くなるように、キャラクタ現在能力 GB-m[q][r][n1] を定めてもよい。

30

【 0 1 3 4 】

そして、キャラクタ現在能力決定部 322 は、ステップ S 3 0 4 において、キャラクタ現在能力管理情報 JG に対して、キャラクタ C-m と試合 MT[q][r] との組み合わせに対応する 1 個のレコードを新たに追加し、当該追加したレコードに対して、キャラクタ C-m のキャラクタ現在能力 GB-m[q][r][n1] の決定結果に応じた、キャラクタ現在能力情報 JGB-m[q][r][n1] を新たに追加することで、キャラクタ現在能力管理情報 JG を更新する。

【 0 1 3 5 】

なお、試合 MT[q-1][r(n1)] には 2 名のプレイヤー PL が参加する。よって、プレイヤー PL[n1] が、試合 MT[q][r] において使用するために選択するキャラクタ C-m のキャラクタ現在能力 GB-m[q][r][n1] は、プレイヤー PL[n1] によるキャラクタ C-m の試合 MT[q-1][r(n1)] における使用状況に加えて、試合 MT[q-1][r(n1)] に参加した、プレイヤー PL[n1] とは異なるプレイヤー PL による、キャラクタ C-m の試合 MT[q-1][r(n1)] における使用状況に基づいて決定されることになる。

40

【 0 1 3 6 】

また、制御部 30 のキャラクタ現在能力決定部 322 は、ステップ S 1 0 6 において取得されたキャラクタ基本特性情報 JCT-m のうち、キャラクタ基本能力情報 JCK-m と、ステップ S 3 0 2 において特定されたキャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q-1][r(n2)] と、に基づいて、プレイヤー PL[n2] が試合 MT[q][r] において使用するキャラクタ C-m のキャラクタ現在能力 GB-m[q][r][n2] を決定する (S 3 0 6)。

50

具体的には、キャラクタ現在能力決定部 3 2 2 は、ステップ S 3 0 6 において、試合 M T[q-1][r(n2)]に係る消耗度 S M D-m[q-1][r(n2)]が大きい場合に、小さい場合と比較して、キャラクタ現在能力 G B-m[q][r][n2]が低くなるように、キャラクタ現在能力 G B-m[q][r][n2]を定めてもよい。または、キャラクタ現在能力決定部 3 2 2 は、ステップ S 3 0 6 において、試合 M T[q-1][r(n2)]に係る合計使用時間 T S S-m[q-1][r(n2)]が大きい場合に、小さい場合と比較して、キャラクタ現在能力 G B-m[q][r][n2]が低くなるように、キャラクタ現在能力 G B-m[q][r][n2]を定めてもよい。

【 0 1 3 7 】

そして、キャラクタ現在能力決定部 3 2 2 は、ステップ S 3 0 6 において、キャラクタ現在能力管理情報 J G に対して、ステップ S 3 0 4 で追加したレコードに対して、キャラクタ C -m のキャラクタ現在能力 G B-m[q][r][n2]の決定結果に応じた、キャラクタ現在能力情報 J G B-m[q][r][n2]を新たに追加することで、キャラクタ現在能力管理情報 J G を更新する。

10

【 0 1 3 8 】

なお、試合 M T[q-1][r(n2)]には 2 名のプレイヤー P L が参加する。よって、プレイヤー P L [n2]が、試合 M T[q][r]において使用するために選択するキャラクタ C -m のキャラクタ現在能力 G B-m[q][r][n2]は、プレイヤー P L [n2]によるキャラクタ C -m の試合 M T[q-1][r(n2)]における使用状況に加えて、試合 M T[q-1][r(n2)]に参加した、プレイヤー P L [n2]とは異なるプレイヤー P L による、キャラクタ C -m の試合 M T[q-1][r(n2)]における使用状況に基づいて決定されることになる。

20

【 0 1 3 9 】

図 2 0 に例示するように、制御部 3 0 の画像情報生成部 3 3 は、ステップ S 3 0 4 において生成したキャラクタ現在能力情報 J G B-m[q][r][n1]に基づいて、キャラクタ C -m のキャラクタ現在能力 G B-m[q][r][n1]を示すキャラクタ能力画像 G G B-m[q][r][n1]を表示装置 2 -n に表示させるための、キャラクタ能力画像情報 V G G B-m[q][r][n1]を生成する (S 3 0 8)。ここで、キャラクタ能力画像 G G B-m[q][r][n1]とは、プレイヤー P L [n1]が格闘ゲームをプレイするゲーム装置 1 -n1 に対応する表示部 2 0 -n1 に表示されるキャラクタ選択画像 G C S 上に表される画像であって、キャラクタ現在能力情報 J G B-m[q][r][n1]の示す現在体力値 G B 1-m[q][r][n1]、現在攻撃力 G B 2-m[q][r][n1]、及び、現在防御力 G B 3-m[q][r][n1]を表す画像である。

30

【 0 1 4 0 】

また、制御部 3 0 の画像情報生成部 3 3 は、ステップ S 3 0 6 において生成したキャラクタ現在能力情報 J G B-m[q][r][n2]に基づいて、キャラクタ C -m のキャラクタ現在能力 G B-m[q][r][n2]を示すキャラクタ能力画像 G G B-m[q][r][n2]を表示装置 2 -n に表示させるための、キャラクタ能力画像情報 V G G B-m[q][r][n2]を生成する (S 3 1 0)。ここで、キャラクタ能力画像 G G B-m[q][r][n2]とは、プレイヤー P L [n2]が格闘ゲームをプレイするゲーム装置 1 -n2 に対応する表示部 2 0 -n2 に表示されるキャラクタ選択画像 G C S 上に表される画像であって、キャラクタ現在能力情報 J G B-m[q][r][n2]の示す現在体力値 G B 1-m[q][r][n2]、現在攻撃力 G B 2-m[q][r][n2]、及び、現在防御力 G B 3-m[q][r][n2]を表す画像である。

40

【 0 1 4 1 】

次に、制御部 3 0 は、変数 r が「 R (q) 」であるか否かを判定する (S 2 0 8)。

ステップ S 2 0 8 における判定の結果が否定の場合、制御部 3 0 は、変数 r に「 1 」を加算したうえで (S 2 1 0)、処理をステップ S 3 0 0 に進める。

また、制御部 3 0 は、変数 m が「 M 」であるか否かを判定する (S 1 1 2)。

ステップ S 1 1 2 における判定の結果が否定の場合、制御部 3 0 は、変数 m に「 1 」を加算したうえで (S 1 1 4)、処理をステップ S 1 0 6 に進める。

ステップ S 1 1 2 における判定の結果が肯定の場合、制御部 3 0 は、図 1 7 に示すキャラクタ能力決定処理を終了させる。

【 0 1 4 2 】

50

以上のように、本変形例において、キャラクタ能力決定部 32 は、キャラクタ使用状況管理情報 JSの中から、プレイヤー PL[n1]が参加した試合 MT[q-1][r(n1)]におけるキャラクタ C-mの使用状況を示すキャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q-1][r(n1)]を特定し、当該特定したキャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q-1][r(n1)]に基づいて、プレイヤー PL[n1]及びプレイヤー PL[n2]が参加する試合 MT[q][r]において、プレイヤー PL[n1]が使用するキャラクタ C-mのキャラクタ現在能力 GB-m[q][r][n1]を決定する。また、キャラクタ能力決定部 32 は、キャラクタ使用状況管理情報 JSの中から、プレイヤー PL[n2]が参加した試合 MT[q-1][r(n2)]におけるキャラクタ C-mの使用状況を示すキャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q-1][r(n2)]を特定し、当該特定したキャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q-1][r(n2)]に基づいて、プレイヤー PL[n1]及びプレイヤー PL[n2]が参加する試合 MT[q][r]において、プレイヤー PL[n2]が使用するキャラクタ C-mのキャラクタ現在能力 GB-m[q][r][n2]を決定する。

10

このため、本変形例によれば、キャラクタ現在能力 GB-m[q][r][n1]が、試合グループ GP[q-1]のうち、プレイヤー PL[n1]が参加していない試合 MTにおけるキャラクタ C-mの使用状況に基づいて定められる態様と比較して、試合 MT[q][r]においてプレイヤー PL[n1]が使用するキャラクタ C-mのキャラクタ現在能力 GB-m[q][r][n1]の決定に対して、プレイヤー PL[n1]が大きい影響力を及ぼすことが可能となる。また、本変形例によれば、キャラクタ現在能力 GB-m[q][r][n2]が、試合グループ GP[q-1]のうち、プレイヤー PL[n2]が参加していない試合 MTにおけるキャラクタ C-mの使用状況に基づいて定められる態様と比較して、試合 MT[q][r]においてプレイヤー PL[n2]が使用するキャラクタ C-mのキャラクタ現在能力 GB-m[q][r][n2]の決定に対して、プレイヤー PL[n2]が大きい影響力を及ぼすことが可能となる。

20

【 0 1 4 3 】

[変形例 3]

上述した実施形態並びに変形例 1 及び 2 において、キャラクタ能力決定部 32 は、キャラクタ C-mの試合 MT[q][r]におけるキャラクタ現在能力 GB-mを、試合グループ GP[q-1]に属する 1 または複数の試合 MTにおけるキャラクタ C-mの使用状況に基づいて定めるが、本発明はこのような態様に限定されるものではない。キャラクタ能力決定部 32 は、キャラクタ C-mの試合 MT[q][r]におけるキャラクタ現在能力 GB-mを、試合グループ GP[q-s] ~ GP[q-1]に属する 1 または複数の試合 MTにおけるキャラクタ C-mの使用状況に基づいて定めてもよい。

30

ここで、本変形例において、値 q は、 $2 \leq q \leq Q$ を満たす自然数であってもよい。この場合、値 s は、 $1 \leq s < q$ を満たす自然数である。また、本変形例において、値 q は、 $3 \leq q \leq Q$ を満たす自然数であってもよい。この場合、値 s は、 $2 \leq s < q$ を満たす自然数であってもよい。

【 0 1 4 4 】

例えば、キャラクタ能力決定部 32 は、試合グループ GP[q-s] ~ GP[q-1]のうち、プレイヤー PL[n1]が参加する試合 MT[q-s][r(n1)] ~ MT[q-1][r(n1)]における、キャラクタ C-mの使用状況を示すキャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q-s][r(n1)] ~ JSJ-m[q-1][r(n1)]と、試合グループ GP[q-s] ~ GP[q-1]のうち、プレイヤー PL[n2]が参加する試合 MT[q-s][r(n2)] ~ MT[q-1][r(n2)]における、キャラクタ C-mの使用状況を示すキャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q-s][r(n2)] ~ JSJ-m[q-1][r(n2)]と、に基づいて、プレイヤー PL[n1]とプレイヤー PL[n2]とが参加する試合 MT[q][r]における、キャラクタ C-mのキャラクタ現在能力 GB-m[q][r]を定めてもよい。

40

【 0 1 4 5 】

図 21 は、キャラクタ能力決定部 32 によるキャラクタ現在能力 GB-m[q][r]の決定方法の一例を説明するための説明図である。なお、図 21 では、「 $q = 3$ 」且つ「 $r = 1$ 」の場合、すなわち、試合 MT[3][1]が、プレイヤー PL[n1]とプレイヤー PL[n2]とが参加する試合 MT[q][r]である場合を想定している。また、図 21 では、プレイヤー PL[1]がプレイヤー PL[n1]であり、且つ、プレイヤー PL[5]がプレイヤー PL[n2]である場合を想定している。また、図 21 では、「 $s = 2$ 」の場合を想定している。

50

【 0 1 4 6 】

図 2 1 に示す例において、キャラクタ能力決定部 3 2 は、試合グループ GP[1] ~ GP[2] のうち、プレイヤー PL[1] が参加する試合 MT[1][1] 及び MT[2][1] における、キャラクタ C-m の使用状況を示すキャラクタ使用状況情報 JSJ-m[1][1] 及び JSJ-m[2][1] と、試合グループ GP[1] ~ GP[2] のうち、プレイヤー PL[5] が参加する試合 MT[1][3] 及び MT[2][2] における、キャラクタ C-m の使用状況を示すキャラクタ使用状況情報 JSJ-m[1][3] 及び JSJ-m[2][2] と、に基づいて、プレイヤー PL[1] とプレイヤー PL[5] とが参加する試合 MT[3][1] における、キャラクタ C-m のキャラクタ現在能力 GB-m[3][1] を定める。

【 0 1 4 7 】

また、キャラクタ能力決定部 3 2 は、試合グループ GP[q-s] ~ GP[q-1] のうち、プレイヤー PL[n1] が参加する試合 MT[q-s][r(n1)] ~ MT[q-1][r(n1)] における、キャラクタ C-m の使用状況を示すキャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q-s][r(n1)] ~ JSJ-m[q-1][r(n1)] と、試合グループ GP[q-s] ~ GP[q-1] のうち、プレイヤー PL[n2] が参加する試合 MT[q-s][r(n2)] ~ MT[q-1][r(n2)] における、キャラクタ C-m の使用状況を示すキャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q-s][r(n2)] ~ JSJ-m[q-1][r(n2)] と、プレイヤー PL[n3] が参加する試合 MT[q-s][r(n3)] ~ MT[q-1][r(n3)] における、キャラクタ C-m の使用状況を示すキャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q-s][r(n3)] ~ JSJ-m[q-1][r(n3)] と、に基づいて、プレイヤー PL[n1] とプレイヤー PL[n2] とが参加する試合 MT[q][r] における、キャラクタ C-m のキャラクタ現在能力 GB-m[q][r] を定めてもよい。

ここで、プレイヤー PL[n3] とは、試合グループ GP[q-s] ~ GP[q-1] に係る試合 MT において、プレイヤー PL[n1] またはプレイヤー PL[n2] と対戦したプレイヤー PL である。

【 0 1 4 8 】

図 2 2 は、キャラクタ能力決定部 3 2 によるキャラクタ現在能力 GB-m[q][r] の決定方法の他の例を説明するための説明図である。なお、図 2 2 では、「q = 3」且つ「r = 1」の場合、すなわち、試合 MT[3][1] が、プレイヤー PL[n1] とプレイヤー PL[n2] とが参加する試合 MT[q][r] である場合を想定している。また、図 2 2 では、プレイヤー PL[1] がプレイヤー PL[n1] であり、プレイヤー PL[5] がプレイヤー PL[n2] であり、且つ、プレイヤー PL[2]、プレイヤー PL[3]、プレイヤー PL[6]、及び、プレイヤー PL[7] がプレイヤー PL[n3] である場合を想定している。また、図 2 2 では、「s = 2」の場合を想定している。

【 0 1 4 9 】

図 2 2 に示す例において、キャラクタ能力決定部 3 2 は、試合グループ GP[1] ~ GP[2] のうち、プレイヤー PL[1] が参加する試合 MT[1][1] 及び MT[2][1] における、キャラクタ C-m の使用状況を示すキャラクタ使用状況情報 JSJ-m[1][1] 及び JSJ-m[2][1] と、試合グループ GP[1] ~ GP[2] のうち、プレイヤー PL[5] が参加する試合 MT[1][3] 及び MT[2][2] における、キャラクタ C-m の使用状況を示すキャラクタ使用状況情報 JSJ-m[1][3] 及び JSJ-m[2][2] と、試合グループ GP[1] ~ GP[2] のうち、プレイヤー PL[3] が参加する試合 MT[1][2] における、キャラクタ C-m の使用状況を示すキャラクタ使用状況情報 JSJ-m[1][2] と、試合グループ GP[1] ~ GP[2] のうち、プレイヤー PL[7] が参加する試合 MT[1][4] における、キャラクタ C-m の使用状況を示すキャラクタ使用状況情報 JSJ-m[1][4] と、に基づいて、プレイヤー PL[1] とプレイヤー PL[5] とが参加する試合 MT[3][1] における、キャラクタ C-m のキャラクタ現在能力 GB-m[3][1] を定める。

【 0 1 5 0 】

なお、キャラクタ能力決定部 3 2 は、試合グループ GP[q-s] ~ GP[q-1] に属する複数の試合 MT[q-s][1] ~ MT[q-s][R(q-s)]、...、MT[q-1][1] ~ MT[q-1][R(q-1)] における、キャラクタ C-m の使用状況を示すキャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q-s][1] ~ JSJ-m[q-s][R(q-s)]、...、JSJ-m[q-1][1] ~ JSJ-m[q-1][R(q-1)] に基づいて、試合グループ GP[q] に属する試合 MT[q][1] ~ MT[q][R(q)] における、キャラクタ C-m のキャラクタ現在能力 GB-m[q] を定めてもよい。

【 0 1 5 1 】

また、キャラクタ能力決定部 3 2 は、試合グループ GP[q-s] ~ GP[q-1] のうち、プレイ

ヤ PL[n1]が参加する試合 MT[q-s][r(n1)] ~ MT[q-1][r(n1)]における、キャラクタ C-m の使用状況を示すキャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q-s][r(n1)] ~ JSJ-m[q-1][r(n1)]に基づいて、プレイヤー PL[n1]とプレイヤー PL[n2]とが参加する試合 MT[q][r]における、プレイヤー PL[n1]が使用するキャラクタ C-mのキャラクタ現在能力 GB-m[q][r][n1]を定め、試合グループ GP[q-s] ~ GP[q-1]のうち、プレイヤー PL[n2]が参加する試合 MT[q-s][r(n2)] ~ MT[q-1][r(n2)]における、キャラクタ C-mの使用状況を示すキャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q-s][r(n2)] ~ JSJ-m[q-1][r(n2)]に基づいて、プレイヤー PL[n1]とプレイヤー PL[n2]とが参加する試合 MT[q][r]における、プレイヤー PL[n2]が使用するキャラクタ C-mのキャラクタ現在能力 GB-m[q][r][n2]を定めてもよい。

【 0 1 5 2 】

[変形例 4]

上述した実施形態並びに変形例 1 乃至 3 では、格闘ゲーム大会 GTがトーナメント方式の大会である場合を想定したが、本発明はこのような態様に限定されるものではない。格闘ゲーム大会 GTは、例えば、総当たり方式の大会であってもよい。

【 0 1 5 3 】

図 2 3 は、本変形例に係る格闘ゲーム大会 GTを説明するための説明図である。

【 0 1 5 4 】

図 2 3 に例示するように、プレイヤー PL[1] ~ PL[N]が参加する総当たり方式の大会では、例えば、(N - 1) 個の試合グループ GP[1] ~ GP[N-1]が設けられる。そして、プレイヤー PL[1] ~ PL[N]のうち、プレイヤー PL[n]は、(N - 1) 個の試合グループ GP[1] ~ GP[N-1]と 1 対 1 に対応する (N - 1) 個の試合 MTにおいて、プレイヤー PL[n]以外の (N - 1) 名のプレイヤー PLと対戦する。

【 0 1 5 5 】

[変形例 5]

上述した実施形態並びに変形例 1 乃至 4 において、プレイヤー PL[n]は、試合 MT[q][r]においてキャラクタ C を使用したが、本発明はこのような態様に限定されるものではない。プレイヤー PL[n]は、試合 MT[q][r]において、複数のキャラクタ C、複数のオブジェクト、または、複数のキャラクタ C 及び複数のオブジェクトの組合せからなる、チームを使用可能であってもよい。すなわち、試合 MTは、チーム対チームの対戦であってもよい。この場合、キャラクタ能力決定部 3 2 は、プレイヤー PL[n]が使用するチーム全体としての試合 MTにおける能力を決定してもよいし、プレイヤー PL[n]が使用するチームに属するキャラクタ C またはオブジェクト毎に試合 MTにおける能力を設定してもよいし、または、プレイヤー PL[n]が使用するチームに属するキャラクタ C またはオブジェクトのうち、所定の特徴により区分されたサブチーム毎に試合 MTにおける能力を設定してもよい。

【 0 1 5 6 】

[変形例 6]

上述した実施形態並びに変形例 1 乃至 5 では、試合 MTとして、2 名のプレイヤー PLが参加可能な試合 MTを想定したが、本発明はこのような態様に限定されるものではない。試合 MTは、3 名以上のプレイヤー PLが参加可能な試合 MTであってもよい。この場合、試合 MTは、例えば、3 名以上のプレイヤー PLの中から 1 名のプレイヤー PLが生き残ることを目指す試合 MTであってもよい。また、試合 MTは、1 名のプレイヤー PLがノンプレイヤーキャラクタと対戦する試合 MTであってもよい。

【 0 1 5 7 】

[変形例 7]

上述した実施形態並びに変形例 1 乃至 6 では、ゲームシステム SysGが、N 個のゲーム装置 1-1 ~ 1-N と、大会管理サーバ 3 とを備える態様を例示したが、本発明はこのような態様に限定されるものではない。

例えば、ゲームシステム SysGは、N 個のゲーム装置 1-1 ~ 1-N を備えるものであってもよい。この場合、N 個のゲーム装置 1-1 ~ 1-N のうち、少なくとも 1 つのゲーム装置 1-n に設けられたプロセッサ (図示省略) は、ゲーム装置 1-n に設けられた記憶装置 (図示

10

20

30

40

50

省略)に記憶された制御プログラムPGを実行し、当該制御プログラムPGに基づいて動作することで、管理情報取得部31、キャラクタ能力決定部32、及び、画像情報生成部33を含む、制御部30として機能してもよい。この場合、N個のゲーム装置1-1~1-Nにより格闘ゲーム大会GTが進行されてもよい。

また、例えば、ゲームシステムSysGは、2個のゲーム装置1-1~1-2を備えるものであってもよい。この場合、2個のゲーム装置1-1~1-2のうち、少なくとも一方のゲーム装置1-nに設けられたプロセッサが、制御部30として機能してもよい。そして、この場合、ゲーム装置1-1を操作するプレイヤーPL[n1]と、ゲーム装置1-2を操作するプレイヤーPL[n2]とが、試合MT[q][r]に参加することで、格闘ゲーム大会GTを構成する各試合MT[q][r]が進行されてもよい。つまり、この場合、2個のゲーム装置1-1~1-2により格闘

10

ゲーム大会GTが進行されてもよい。また、例えば、ゲームシステムSysGは、1個のゲーム装置1-1を備えるものであってもよい。この場合、ゲーム装置1-1に設けられたプロセッサが、制御部30として機能してもよい。そして、この場合、ゲーム装置1-1を操作するプレイヤーPL[n1]と、ゲーム装置1-1を操作するプレイヤーPL[n2]とが、試合MT[q][r]に参加することで、格闘ゲーム大会GTを構成する各試合MT[q][r]が進行されてもよい。つまり、この場合、1個のゲーム装置1-1により格闘ゲーム大会GTが進行されてもよい。

【0158】

[変形例8]

上述した実施形態並びに変形例1乃至7では、「ゲーム」として、試合MTにおいて1または複数のプレイヤーPLが対戦する格闘ゲームを想定したが、本発明はこのような態様に限定されるものではない。「ゲーム」としては、キャラクタCまたはオブジェクトが登場するゲームであればよく、格闘ゲーム以外の任意のゲームを採用してもよい。この場合、「ゲーム」は、試合MTにおいて複数のプレイヤーPLが互いに協力するゲームであってもよい。

20

【0159】

[C.付記]

以上の記載から、本発明は例えば以下のように把握される。なお、各態様の理解を容易にするために、以下では、図面の参照符号を便宜的に括弧書きで付記するが、本発明を図示の態様に限定する趣旨ではない。

30

【0160】

[付記1]

本発明の一態様に係るプログラム(例えば、制御プログラムPG)は、プロセッサ(例えば、プロセッサ3001)を、ゲーム(例えば、格闘ゲーム)に係る1または複数の第1イベント(例えば、試合MT[q-1][1]~MT[q-1][R(q-1)])と、前記1または複数の第1イベントの一部または全部の終了後に開始され、前記ゲームに係る1または複数の第2イベント(例えば、試合MT[q][1]~MT[q][R(q)])と、を含む、前記ゲームに係る複数のイベントから構成され、複数のプレイヤー(例えば、プレイヤーPL[1]~PL[N])が参加するゲームの大会(例えば、格闘ゲーム大会GT)において、前記イベントで使用するために、複数のゲーム要素(例えば、キャラクタC-1~C-M)の中から、前記複数のプレイヤーの各々により選択されたゲーム要素(例えば、キャラクタC-m)、に関する要素情報(例えば、キャラクタ使用状況管理情報JS)を取得する取得部(例えば、管理情報取得部31)と、前記イベントで使用されるゲーム要素の、前記イベントの進行に関する能力(例えば、キャラクタ現在能力GB-m[q])を決定する決定部(例えば、キャラクタ能力決定部32)と、して機能させ、前記決定部は、前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、前記複数のプレイヤーのうち第1プレイヤー(例えば、プレイヤーPL[n1])が前記第2イベントで使用するために前記複数のゲーム要素の中から選択した一のゲーム要素の、前記複数のプレイヤーのうち、少なくとも前記第1プレイヤーとは異なる第2プレイヤー(例えば、プレイヤーPL[n2])を含む1または複数のプレイヤーによる、前記第1イベントにおける使用状況を特定する使用状況特定部(例えば、キャラクタ使用状況特定部321)と、前記使用

40

50

状況特定部による特定結果に基づいて、前記第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する能力決定部（例えば、キャラクタ現在能力決定部322）と、を備える、ことを特徴とする。

【0161】

本態様において、決定部は、第2プレイヤーを含む1または複数のプレイヤーによる、一のゲーム要素の第1イベントにおける使用状況に基づいて、第1プレイヤーが第2イベントで使用する一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する。具体的には、本態様によれば、決定部は、例えば、第1プレイヤーとは異なるプレイヤーが第1イベントにおいて一のゲーム要素を使用する場合における、第1プレイヤーが第2イベントで使用する一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力と、第1プレイヤーとは異なるプレイヤーが第1イベントにおいて一のゲーム要素を使用しない場合における、第1プレイヤーが第2イベントで使用する一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力とが、異なるように、第1プレイヤーが第2イベントで使用する一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する。これにより、本態様によれば、第1プレイヤーとは異なるプレイヤーの第1イベントにおける一のゲーム要素の使用状況に応じて、第2イベントで一のゲーム要素を使用するか否かを第1プレイヤーに選択させることができる。すなわち、本態様によれば、第1プレイヤーが、一のゲーム要素を使用し続けることの優位性を低減させることが可能となる。そして、本態様によれば、第1イベントにおける一のゲーム要素の使用状況に応じて、第2イベントにおいて一のゲーム要素への選択が集中する程度を緩和することができる。このため、本態様によれば、例えば、一のゲーム要素の第1イベントにおける使用状況に関わらず、一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力が変化しない態様と比較して、プレイヤーにより選択されるゲーム要素に偏りが生じることを抑制することが可能となり、ゲームの大会において、一部のゲーム要素のみが登場するという事態の発生を抑制することが可能となる。

10

20

【0162】

本態様において、例えば、各プレイヤーは、他のプレイヤーが選択する頻度の高い一のゲーム要素を、第1イベントにおいて使用することで、他のプレイヤーが第2イベントにおいて使用するゲーム要素として一のゲーム要素を選択する優位性を低下させることができる。このため、本態様によれば、各プレイヤーは、自らがイベントの進行を有利に進めるために、自らが使い慣れたゲーム要素の使用の継続の断念を余儀なくされることがある。また、本態様によれば、各プレイヤーは、他のプレイヤーがイベントの進行を有利に進めることを妨害にするために、他のプレイヤーが使い慣れたゲーム要素を使用することが必要になることがある。すなわち、本態様によれば、各プレイヤーによるゲーム要素の選択に高い戦略性を与えることが可能となる。

30

【0163】

上記態様において、「ゲームに係るイベント」とは、例えば、対戦イベントであってもよいし、競争イベントであってもよいし、または、協力イベントであってもよい。

ここで、「対戦イベント」とは、例えば、複数のプレイヤーが参加するイベントであって、当該複数のプレイヤーがゲームに係る試合または戦闘等の対戦を行うことによって、当該複数のプレイヤーの、ゲームに係る勝敗または優劣を決定するイベントであってもよい。また、「競争イベント」とは、例えば、1または複数のプレイヤーが参加するイベントであって、当該1または複数のプレイヤーが、ゲームに係るルールの中で、ゲームに係る得点の獲得を目指すイベントであってもよい。また、「協力イベント」とは、例えば、複数のプレイヤーが参加するイベントであって、当該複数のプレイヤーが協力して共通の目的の達成を目指すイベントであってもよい。

40

【0164】

上記態様において、「ゲームの大会」とは、例えば、複数のプレイヤーが参加する、複数のイベントの集合であってもよい。具体的には、「ゲームの大会」とは、例えば、予め定められた複数のプレイヤー、または、所定の参加条件を満たした複数のプレイヤーが参加する、複数のイベントの集合であってもよい。

50

また、「ゲームの大会」とは、例えば、複数のプレイヤーが、複数のイベントに参加した結果に基づいて、当該複数のプレイヤーの一部または全部のプレイヤーに対して、ゲームに関する成績を付与するものであってもよいし、または、ゲームに関する順位を決定するものであってもよい。ここで、ゲームの大会において付与されるゲームに関するプレイヤーの成績または順位は、各プレイヤーがゲームの大会において参加した1若しくは複数のイベントにおける勝敗に応じて定められてもよいし、または、各プレイヤーがゲームの大会において参加した1若しくは複数のイベントにおいて獲得した得点の合計値に応じて定められてもよい。

また、「ゲームの大会」とは、例えば、総当たり方式の大会であってもよいし、トーナメント方式の大会であってもよいし、または、総当たり方式とトーナメント方式を組み合わせさせた方式の大会であってもよい。ここで、「総当たり方式とトーナメント方式を組み合わせさせた方式」とは、例えば、総当たり方式において参加した1または複数のイベントにおけるゲームの成績が所定の成績以上のプレイヤーに対して、トーナメント方式のイベントへの出場権を付与する方式であってもよい。

【0165】

上記態様において、「ゲーム要素」とは、例えば、ゲームに係るキャラクタであってもよいし、ゲームに係るオブジェクトであってもよいし、または、ゲームに係るチームであってもよい。

ここで、「ゲームに係るキャラクタ」とは、例えば、ゲームに係る仮想空間に存在し、ゲームに係るイベントを進行させるために使用される、仮想的な生物であってもよい。また、「ゲームに係るオブジェクト」とは、例えば、ゲームに係る仮想空間に存在し、ゲームに係るイベントを進行させるために使用される、仮想的な無生物であってもよい。また、「ゲームに係るチーム」とは、例えば、ゲームに係る複数のキャラクタの集合であってもよいし、ゲームに係る複数のオブジェクトの集合であってもよいし、または、ゲームに係る複数のキャラクタとゲームに係る複数のオブジェクトとの集合であってもよい。

【0166】

上記態様において、「イベントの進行に関する能力」とは、例えば、イベントで使用されるゲーム要素の、イベントを有利に進行させる能力であってもよい。具体的には、「イベントの進行に関する能力」とは、例えば、イベントで使用されるゲーム要素が有する、イベントに係る目標の達成能力であってもよいし、または、イベントで使用されるゲーム要素が有する、イベントに係る目標の達成に対する貢献能力であってもよい。より具体的には、「イベントの進行に関する能力」とは、例えば、イベントが、ゲーム要素の生存を目標とするイベントである場合、当該イベントにおけるゲーム要素の生存能力であってもよいし、イベントが、特定のスポーツにおける勝利を目標とするイベントである場合、当該特定のスポーツを有利に進めるためにゲーム要素が有する身体能力であってもよい。

【0167】

上記態様において、「1または複数のイベントにおけるゲーム要素の使用状況」とは、例えば、1若しくは複数のイベントのうち、ゲーム要素が使用されたイベントの個数であってもよいし、1若しくは複数のイベントにおいて、ゲーム要素が使用された合計時間であってもよいし、または、1若しくは複数のイベントの進行に対するゲーム要素の貢献度の合計値であってもよい。

【0168】

上記態様において、「第2イベント」とは、例えば、1または複数の第1イベントのうち、一部または全部の第1イベントの終了に応じて、開始されるイベントであってもよい。

また、上記態様において、「第2イベント」とは、例えば、1または複数の第1イベントのうち、一部または全部の第1イベントにおけるプレイヤーの勝敗に応じて、参加するプレイヤーが決定されるイベントであってもよい。

具体的には、ゲームの大会がトーナメント方式である場合、例えば、第1イベントは、 q 回戦に係るイベントであり、第2イベントは、 $(q + 1)$ 回戦に係るイベントであってもよい(q は、 $1 \leq q$ を満たす自然数)。この場合、 $(q + 1)$ 回戦である第2イベント

10

20

30

40

50

は、1または複数のq回戦である第1イベントのうち、一部または全部の第1イベントの終了に応じて、開始されてもよい。また、この場合、(q+1)回戦である第2イベントは、1または複数のq回戦である第1イベントのうち、一部または全部の第1イベントにおけるプレイヤーの勝敗に応じて、参加するプレイヤーが決定されてもよい。

また、ゲームの大会が総当たり方式である場合、例えば、第1イベントは、各プレイヤーがq回目に参加するイベントであり、第2イベントは、各プレイヤーが(q+1)回目に参加するイベントであってもよい。この場合、各プレイヤーが(q+1)回目に参加する第2イベントは、各プレイヤーがq回戦に参加する第1イベントのうち、一部または全部の第1イベントの終了に応じて、開始されてもよい。

【0169】

10

[付記2]

本発明の他の態様に係るプログラムは、付記1に記載のプログラムであって、前記決定部は、前記大会が、複数の第2イベントを含む場合、前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、前記複数の第2イベントのうち、一の第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力と、前記複数の第2イベントのうち、他の第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力とが、同じになるように、前記複数の第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する、とを特徴とする。

【0170】

本態様によれば、決定部は、例えば、一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を、複数の第2イベントの各々において共通にすることができる。このため、本態様によれば、第2イベントにおいて一のゲーム要素を使用するプレイヤー間で、公平性を確保することが可能となる。

20

【0171】

[付記3]

本発明の他の態様に係るプログラムは、付記1または2に記載のプログラムであって、前記使用状況特定部は、前記大会が、複数の第1イベントと複数の第2イベントとを含む場合、前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、前記一のゲーム要素の、前記複数のプレイヤーによる、前記複数の第1イベントにおける使用状況を特定し、前記能力決定部は、前記使用状況特定部による特定結果に基づいて、前記複数の第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する、ことを特徴とする。

30

【0172】

本態様によれば、能力決定部は、例えば、一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を、複数の第2イベントの各々において共通にすることができる。このため、本態様によれば、第2イベントにおいて一のゲーム要素を使用するプレイヤー間で、公平性を確保することが可能となる。

【0173】

[付記4]

本発明の他の態様に係るプログラムは、付記1乃至3に記載のプログラムであって、前記決定部は、前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、前記第1プレイヤーが、前記1または複数の第2イベントのうち、前記第2プレイヤーとともに参加する一の第2イベントで使用する、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力と、前記第2プレイヤーが、前記一の第2イベントで使用する、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力とが、同じになるように、前記一の第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する、ことを特徴とする。

40

【0174】

本態様によれば、決定部は、例えば、第1プレイヤーと第2プレイヤーとが参加する一の第2イベントにおいて、第1プレイヤーが使用する一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力と、第2プレイヤーが使用する一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力とを、同じにする。このため、本態様によれば、一の第2イベントに参加する第1プレイヤーと第2

50

プレイヤーとの間で、公平性を確保することが可能となる。

【0175】

[付記5]

本発明の他の態様に係るプログラムは、付記1乃至4に記載のプログラムであって、前記使用状況特定部は、前記大会が、複数の第1イベントを含む場合、前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、前記複数の第1イベントのうち、前記第1プレイヤーが参加する一の第1イベント（例えば、試合 $MT[q-1][r(n1)]$ ）における前記一のゲーム要素の使用状況と、前記複数の第1イベントのうち、前記第2プレイヤーが参加する他の第1イベント（例えば、試合 $MT[q-1][r(n2)]$ ）における前記一のゲーム要素の使用状況とを特定し、前記能力決定部は、前記使用状況特定部による特定結果に基づいて、前記1または複数の第2イベントのうち、前記第1プレイヤーが前記第2プレイヤーとともに参加する一の第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する、ことを特徴とする。

10

【0176】

本態様において、能力決定部は、第1プレイヤーと第2プレイヤーとが参加する一の第2イベントにおける、一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を、第1プレイヤーが参加した第1イベントにおける一のゲーム要素の使用状況と、第2プレイヤーが参加した第1イベントにおける一のゲーム要素の使用状況と、に基づいて定める。すなわち、本態様において、能力決定部は、一の第2イベントにおける一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を、複数の第1イベントのうち、一の第2イベントに参加するプレイヤーが参加した第1イベントにおける一のゲーム要素の使用状況に基づいて定める。このため、本態様によれば、例えば、一の第2イベントにおける一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力が、複数の第1イベントのうち、一の第2イベントに参加するプレイヤーが参加していない第1イベントにおける一のゲーム要素の使用状況に基づいて定められる態様と比較して、一の第2イベントに参加するプレイヤーが、一の第2イベントにおける一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力の決定に対して、大きい影響力を及ぼすことが可能となる。

20

【0177】

[付記6]

本発明の他の態様に係るプログラムは、付記5に記載のプログラムであって、前記能力決定部は、前記使用状況特定部による特定結果に基づいて、前記第1プレイヤーが、前記一の第2イベントで使用する、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力と、前記第2プレイヤーが、前記一の第2イベントで使用する、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力とが、同じになるように、前記一の第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する、ことを特徴とする。

30

【0178】

本態様によれば、一の第2イベントに参加する第1プレイヤーと第2プレイヤーとの間で、公平性を確保することが可能となる。

【0179】

[付記7]

本発明の他の態様に係るプログラムは、付記1に記載のプログラムであって、前記使用状況特定部は、前記大会が、複数の第1イベントを含む場合、前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、前記複数の第1イベントのうち、前記第1プレイヤーが参加する一の第1イベントにおける前記一のゲーム要素の使用状況と、前記複数の第1イベントのうち、前記第2プレイヤーが参加する他の第1イベントにおける前記一のゲーム要素の使用状況とを特定し、前記能力決定部は、前記使用状況特定部により特定された、前記一の第1イベントにおける前記一のゲーム要素の使用状況に基づいて、前記第1プレイヤーが、前記1または複数の第2イベントのうち、前記第2プレイヤーとともに参加する一の第2イベントで使用する、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定し、前記使用状況特定部により特定された、前記他の第1イベントにおける前記一のゲーム要素の使用状況に基づいて、前記第2プレイヤーが、前記一の第2イベントで使用する、前記一のゲーム要

40

50

素のイベントの進行に関する能力を決定する、ことを特徴とする。

【0180】

本態様において、能力決定部は、第1プレイヤーの第2イベントにおいて使用する一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を、第1プレイヤーが参加した第1イベントにおける一のゲーム要素の使用状況に基づいて定め、且つ、第2プレイヤーの第2イベントにおいて使用する一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を、第2プレイヤーが参加した第1イベントにおける一のゲーム要素の使用状況に基づいて定める。すなわち、本態様において、能力決定部は、プレイヤーが第2イベントにおいて使用する一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を、複数の第1イベントのうち、当該プレイヤーが参加した第1イベントにおける一のゲーム要素の使用状況に基づいて定める。このため、本態様によれば、例えば、プレイヤーが第2イベントにおいて使用する一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力が、複数の第1イベントのうち、当該プレイヤーが参加していない第1イベントにおける一のゲーム要素の使用状況に基づいて定められる態様と比較して、プレイヤーが第2イベントにおいて使用する一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力の決定に対して、当該プレイヤーが大きい影響力を及ぼすことが可能となる。

10

【0181】

[付記8]

本発明の他の態様に係るプログラムは、付記1乃至7に記載のプログラムであって、前記使用状況特定部は、前記大会が、前記1または複数の第2イベント（例えば、試合グループGP[2]に属する1または複数の試合MT）の一部または全部の終了後に開始され、前記ゲームに係る1または複数の第3イベント（例えば、試合グループGP[3]に属する1または複数の試合MT）を含む場合、前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、前記複数のプレイヤーのうち第1プレイヤー（例えば、プレイヤーPL[n1]）が前記第3イベントで使用するために前記複数のゲーム要素の中から選択した他のゲーム要素（例えば、キャラクタC-m）の、前記複数のプレイヤーのうち、少なくとも前記第1プレイヤーとは異なる第3プレイヤー（例えば、プレイヤーPL[n2]）を含む1または複数のプレイヤーによる、前記第1イベント（例えば、試合グループGP[1]に属する試合MT）における使用状況と、前記他のゲーム要素の、少なくとも前記第3プレイヤーを含む1または複数のプレイヤーによる、前記第2イベントにおける使用状況と、を特定し、前記能力決定部は、前記使用状況特定部による特定結果に基づいて、前記第3イベントにおける、前記他のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する、ことを特徴とする。

20

30

【0182】

本態様において、決定部は、第3プレイヤーを含む1または複数のプレイヤーによる、他のゲーム要素の第1イベント及び第2イベントにおける使用状況に基づいて、第1プレイヤーが第3イベントで使用する他のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する。このため、本態様によれば、例えば、他のゲーム要素の第1イベント及び第2イベントにおける使用状況に関わらず、他のゲーム要素のイベントの進行に関する能力が変化しない態様と比較して、プレイヤーにより選択されるゲーム要素に偏りが生じることを抑制することが可能となり、ゲームの大会において、一部のゲーム要素のみが登場するという事態の発生を抑制することが可能となる。

40

また、本態様において、例えば、各プレイヤーは、他のプレイヤーが選択する頻度の高い他のゲーム要素を、第1イベント及び第2イベントにおいて使用することで、他のプレイヤーが第3イベントにおいて使用するゲーム要素として他のゲーム要素を選択する優位性を低下させることができる。このため、本態様によれば、各プレイヤーは、自らがイベントの進行を有利に進めるために、自らが使い慣れたゲーム要素の使用の継続の断念を余儀なくされることがある。また、本態様によれば、各プレイヤーは、他のプレイヤーがイベントの進行を有利に進めることを妨害するために、他のプレイヤーが使い慣れたゲーム要素を使用することが必要になることがある。すなわち、本態様によれば、各プレイヤーによるゲーム要素の選択に高い戦略性を与えることが可能となる。

【0183】

50

[付記 9]

本発明の他の態様に係るプログラムは、付記 1 乃至 8 に記載のプログラムであって、前記使用状況特定部は、前記大会を構成する複数のイベントが、前記 1 または複数の第 1 イベントからなるグループと、前記 1 または複数の第 2 イベントからなるグループと、を含む Q 個のグループ (Q は、2 以上の自然数) に区分される場合であって、前記大会を構成する複数のイベントが、前記 Q 個のグループのうち、 q_1 番目のグループに含まれる、1 または複数のイベントと (q_1 は、 $1 < q_1 < Q$ を満たす自然数)、前記 q_1 番目のグループに含まれる 1 または複数のイベントの一部または全部の終了後に開始され、前記 Q 個のグループのうち、 q_2 番目のグループに含まれる、1 または複数のイベントと (q_2 は、 $q_1 < q_2 < Q$ 、且つ、 $q_2 = 1 + q_1$ を満たす自然数)、を含む場合において、前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、($q - s$) 番目から ($q - 1$) 番目までの s 個のグループに含まれる複数のイベントのうち (q は、 $2 < q < Q$ を満たす自然数。 s は、 $1 < s < q$ を満たす自然数)、前記第 1 プレイヤが参加する複数のイベントにおける前記一のゲーム要素の使用状況と、前記 s 個のグループに含まれる複数のイベントのうち、前記第 2 プレイヤが参加する複数のイベントにおける前記一のゲーム要素の使用状況と、を特定し、前記能力決定部は、前記使用状況特定部による特定結果に基づいて、前記 q 番目のグループに含まれる 1 または複数のイベントのうち、前記第 1 プレイヤが前記第 2 プレイヤとともに参加するイベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する、ことを特徴とする。

10

【 0 1 8 4 】

本態様において、能力決定部は、第 1 プレイヤが第 2 プレイヤとともに参加する q 番目のグループに属するイベントにおける、一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を、 q 番目のよりも前の s 個のグループのうち第 1 プレイヤが参加した複数のイベントにおける一のゲーム要素の使用状況と、 q 番目のよりも前の s 個のグループのうち第 2 プレイヤが参加した複数のイベントにおける一のゲーム要素の使用状況と、に基づいて定める。すなわち、本態様において、能力決定部は、プレイヤが参加する q 番目のグループに属するイベントにおいて使用する一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を、 q 番目のよりも前の s 個のグループに属する複数のイベントのうち、当該プレイヤが参加したイベントにおける一のゲーム要素の使用状況に基づいて定める。このため、本態様によれば、例えば、プレイヤが参加する q 番目のグループに属するイベントにおいて使用する一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力が、 q 番目のよりも前の s 個のグループに属する複数のイベントのうち、当該プレイヤが参加しないイベントにおける一のゲーム要素の使用状況に基づいて定められる態様と比較して、プレイヤが参加する q 番目のグループに属するイベントにおいて使用する一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力の決定に対して、当該プレイヤが大きい影響力を及ぼすことが可能となる。

20

【 0 1 8 5 】

[付記 1 0]

本発明の他の態様に係るプログラムは、付記 1 乃至 9 に記載のプログラムであって、前記プロセッサを、前記複数のゲーム要素の中から前記一のゲーム要素を選択するための選択画像 (例えば、キャラクタ選択画像 GCS) を示す画像情報を生成する画像情報生成部 (例えば、画像情報生成部 33) として機能させ、前記画像情報生成部は、前記選択画像において、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を示す能力表示画像 (例えば、キャラクタ能力画像 GGB-m[q]) を含ませる、ことを特徴とする。

30

40

【 0 1 8 6 】

本態様において、画像情報生成部は、選択画像において、一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を示す能力表示画像を含ませる。すなわち、本態様によれば、プレイヤは、複数のゲーム要素の中から一のゲーム要素を選択する際に、当該一のゲーム要素が有するイベントの進行に関する能力を知ることができる。このため、本態様によれば、各プレイヤは、自らがゲーム要素を使い慣れているか否かという観点と、ゲーム要素がイベントの進行に関する高い能力を有するか否かという観点との、双方を考慮して、イベントを

50

有利に進行させることが可能なゲーム要素の選択を行うことが必要となる。これにより、本態様によれば、各プレイヤーによるゲーム要素の選択に高い戦略性を与えることが可能となる。

【0187】

上記態様において、「能力表示画像」とは、例えば、一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力に応じた形状、大きさ、若しくは、色彩を有する図形を示す画像であってもよいし、または、一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を表す数値若しくは記号等の文字列を示す画像であってもよい。

【0188】

[付記11]

本発明の一態様に係るサーバ装置は、ゲームに係る1または複数の第1イベントと、前記1または複数の第1イベントの一部または全部の終了後に開始され、前記ゲームに係る1または複数の第2イベントと、を含む、前記ゲームに係る複数のイベントから構成され、複数のプレイヤーが参加するゲームの大会において、前記イベントで使用するために、複数のゲーム要素の中から、前記複数のプレイヤーの各々により選択されたゲーム要素に関する要素情報を取得する取得部と、前記イベントで使用されるゲーム要素の、前記イベントの進行に関する能力を決定する決定部と、を備え、前記決定部は、前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、前記複数のプレイヤーのうち第1プレイヤーが前記第2イベントで使用するために前記複数のゲーム要素の中から選択した一のゲーム要素の、前記複数のプレイヤーのうち、少なくとも前記第1プレイヤーとは異なる第2プレイヤーを含む1または複数のプレイヤーによる、前記第1イベントにおける使用状況を特定する使用状況特定部と、前記使用状況特定部による特定結果に基づいて、前記第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する能力決定部と、を備える、ことを特徴とする。

【0189】

本態様において、決定部は、第2プレイヤーを含む1または複数のプレイヤーによる、一のゲーム要素の第1イベントにおける使用状況に基づいて、第1プレイヤーが第2イベントで使用する一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する。このため、本態様によれば、例えば、一のゲーム要素の第1イベントにおける使用状況に関わらず、一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力が変化しない態様と比較して、プレイヤーにより選択されるゲーム要素に偏りが生じることを抑制することが可能となり、ゲームの大会において、一部のゲーム要素のみが登場するという事態の発生を抑制することが可能となる。

また、本態様において、例えば、各プレイヤーは、他のプレイヤーが選択する頻度の高い一のゲーム要素を、第1イベントにおいて使用することで、他のプレイヤーが第2イベントにおいて使用するゲーム要素として一のゲーム要素を選択する優位性を低下させることができる。このため、本態様によれば、各プレイヤーは、自らがイベントの進行を有利に進めるために、自らが使い慣れたゲーム要素の使用の継続の断念を余儀なくされることがある。また、本態様によれば、各プレイヤーは、他のプレイヤーがイベントの進行を有利に進めることを妨害するために、他のプレイヤーが使い慣れたゲーム要素を使用することが必要になることがある。すなわち、本態様によれば、各プレイヤーによるゲーム要素の選択に高い戦略性を与えることが可能となる。

【0190】

[付記12]

本発明の一態様に係るサーバ装置の制御方法は、サーバ装置のプロセッサを、ゲームに係る1または複数の第1イベントと、前記1または複数の第1イベントの一部または全部の終了後に開始され、前記ゲームに係る1または複数の第2イベントと、を含む、前記ゲームに係る複数のイベントから構成され、複数のプレイヤーが参加するゲームの大会において、前記イベントで使用するために、複数のゲーム要素の中から、前記複数のプレイヤーの各々により選択されたゲーム要素に関する要素情報を取得する取得部と、前記イベントで使用されるゲーム要素の、前記イベントの進行に関する能力を決定する決定部と、して機

10

20

30

40

50

能させ、前記決定部は、前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、前記複数のプレイヤーのうち第1プレイヤーが前記第2イベントで使用するために前記複数のゲーム要素の中から選択した一のゲーム要素の、前記複数のプレイヤーのうち、少なくとも前記第1プレイヤーとは異なる第2プレイヤーを含む1または複数のプレイヤーによる、前記第1イベントにおける使用状況を特定する使用状況特定部と、前記使用状況特定部による特定結果に基づいて、前記第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する能力決定部と、を備える、ことを特徴とする。

【0191】

本態様において、決定部は、第2プレイヤーを含む1または複数のプレイヤーによる、一のゲーム要素の第1イベントにおける使用状況に基づいて、第1プレイヤーが第2イベントで使用する一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する。このため、本態様によれば、例えば、一のゲーム要素の第1イベントにおける使用状況に関わらず、一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力が変化しない態様と比較して、プレイヤーにより選択されるゲーム要素に偏りが生じることを抑制することが可能となり、ゲームの大会において、一部のゲーム要素のみが登場するという事態の発生を抑制することが可能となる。

10

また、本態様において、例えば、各プレイヤーは、他のプレイヤーが選択する頻度の高い一のゲーム要素を、第1イベントにおいて使用することで、他のプレイヤーが第2イベントにおいて使用するゲーム要素として一のゲーム要素を選択する優位性を低下させることができる。このため、本態様によれば、各プレイヤーは、自らがイベントの進行を有利に進めるために、自らが使い慣れたゲーム要素の使用の継続の断念を余儀なくされることがある。また、本態様によれば、各プレイヤーは、他のプレイヤーがイベントの進行を有利に進めることを妨害するために、他のプレイヤーが使い慣れたゲーム要素を使用することが必要になることがある。すなわち、本態様によれば、各プレイヤーによるゲーム要素の選択に高い戦略性を与えることが可能となる。

20

【0192】

[付記13]

本発明の他の態様に係るゲームシステム(例えば、ゲームシステムSysG)は、ゲームに係る1または複数の第1イベントと、前記1または複数の第1イベントの一部または全部の終了後に開始され、前記ゲームに係る1または複数の第2イベントと、を含む、前記ゲームに係る複数のイベントから構成され、複数のプレイヤーが参加するゲームの大会において、前記イベントで使用するために、複数のゲーム要素の中から、前記複数のプレイヤーの各々により選択されたゲーム要素に関する要素情報を取得する取得部と、前記イベントで使用されるゲーム要素の、前記イベントの進行に関する能力を決定する決定部と、を備え、前記決定部は、前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、前記複数のプレイヤーのうち第1プレイヤーが前記第2イベントで使用するために前記複数のゲーム要素の中から選択した一のゲーム要素の、前記複数のプレイヤーのうち、少なくとも前記第1プレイヤーとは異なる第2プレイヤーを含む1または複数のプレイヤーによる、前記第1イベントにおける使用状況を特定する使用状況特定部と、前記使用状況特定部による特定結果に基づいて、前記第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する能力決定部と、を備える、ことを特徴とする。

30

40

【0193】

本態様において、決定部は、第2プレイヤーを含む1または複数のプレイヤーによる、一のゲーム要素の第1イベントにおける使用状況に基づいて、第1プレイヤーが第2イベントで使用する一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する。このため、本態様によれば、例えば、一のゲーム要素の第1イベントにおける使用状況に関わらず、一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力が変化しない態様と比較して、プレイヤーにより選択されるゲーム要素に偏りが生じることを抑制することが可能となり、ゲームの大会において、一部のゲーム要素のみが登場するという事態の発生を抑制することが可能となる。

また、本態様において、例えば、各プレイヤーは、他のプレイヤーが選択する頻度の高い一のゲーム要素を、第1イベントにおいて使用することで、他のプレイヤーが第2イベントに

50

において使用するゲーム要素として一のゲーム要素を選択する優位性を低下させることができる。このため、本態様によれば、各プレイヤーは、自らがイベントの進行を有利に進めるために、自らが使い慣れたゲーム要素の使用の継続の断念を余儀なくされることがある。また、本態様によれば、各プレイヤーは、他のプレイヤーがイベントの進行を有利に進めることを妨害するために、他のプレイヤーが使い慣れたゲーム要素を使用することが必要になることがある。すなわち、本態様によれば、各プレイヤーによるゲーム要素の選択に高い戦略性を与えることが可能となる。

【符号の説明】

【 0 1 9 4 】

1 ... ゲーム装置、 2 ... 表示装置、 3 ... 大会管理サーバ、 5 ... 動画編集装置、 6 ... 動画配信サーバ、 7 ... 端末装置、 3 0 ... 制御部、 3 1 ... 管理情報取得部、 3 2 ... キャラクタ能力決定部、 3 3 ... 画像情報生成部、 3 2 1 ... キャラクタ使用状況特定部、 3 2 2 ... キャラクタ現在能力決定部、 3 0 0 1 ... プロセッサ、 3 0 0 3 ... 記憶装置、 3 0 0 4 ... 操作装置、 3 0 0 5 ... 通信装置、 Sys... 情報処理システム、 SysG... ゲームシステム、 SysH... 動画配信システム。

10

20

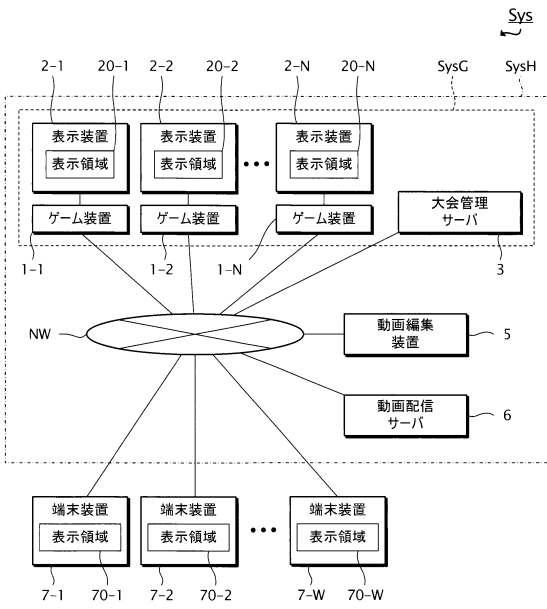
30

40

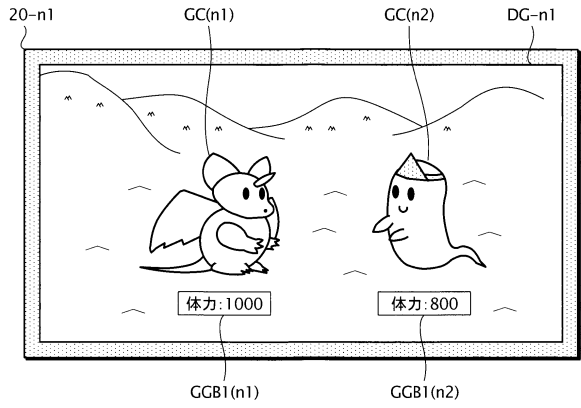
50

【図面】

【図 1】



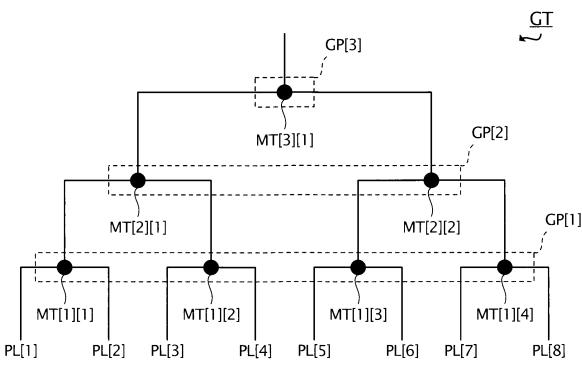
【図 2】



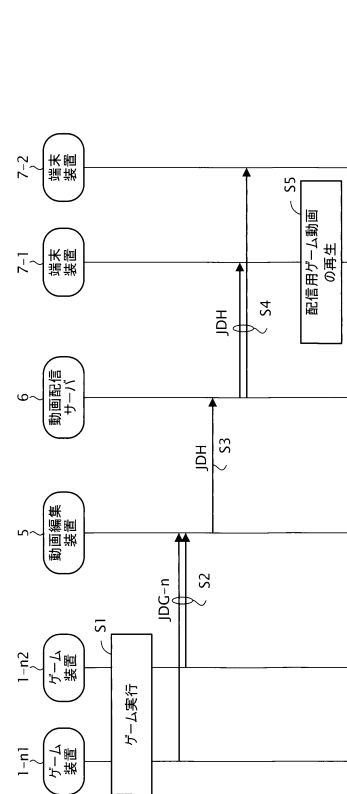
10

20

【図 3】



【図 4】

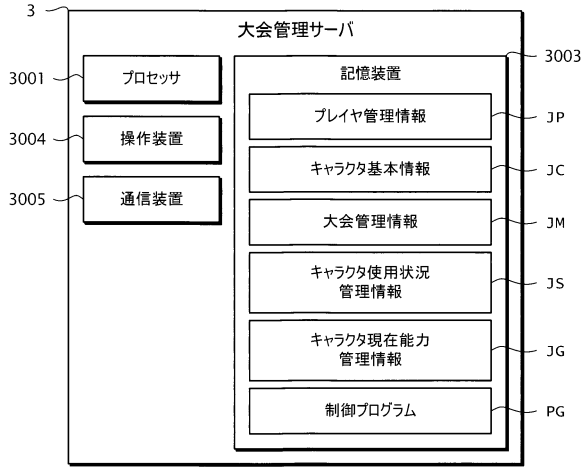


30

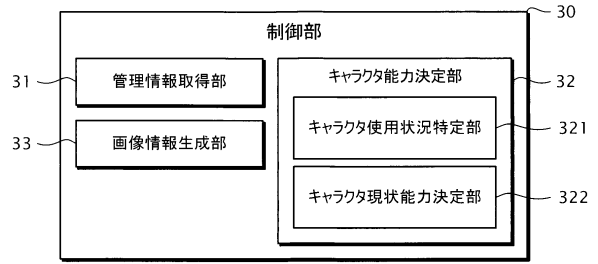
40

50

【図5】



【図6】



10

【図7】

プレイヤーID	プレイヤー情報 JPL[n]				
	プレイヤー名称情報	プレイヤー成績情報 JPLS[n]			
		得点	順位	勝利数	敗北数
p001	田中	256	4	1	1
p002	たけし	120	7	0	1
p003	ハナコ	698	2	2	0
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図8】

キャラクターID	キャラクター基本特性情報 JCT-m			
	キャラクター名称情報	キャラクター基本能力情報 JCK-m		
		基本体力値 CK1-m	基本攻撃力 CK2-m	基本防御力 CK3-m
c001	戦士	3200	800	800
c002	魔法使い	1200	1500	500
c003	おぼけ	2800	600	950
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

20

30

40

50

【図 9】

試合 ID	試合特定情報 JTK[q][r]		試合特性情報 JMT-T[q][r]					
	試合グループ 情報JGP	グループ内 試合番号 情報JGR	参加プレイヤー情報 JMT-P[q][r]		使用キャラクター情報 JMT-C[q][r]		試合結果情報 JMT-R[q][r]	
			参加 プレイヤー1	参加 プレイヤー2	使用 キャラクター1	使用 キャラクター2	獲得 得点1	獲得 得点2
m001	GP[1]	1	p001	p002	c001	c001	156	120
m002	GP[2]	2	p003	p004	c003	c001	398	132
m003	GP[3]	1	p001	p003	c002	c053	100	300
...

【図 10】

キャラクタ ID	試合特定情報 JTK[q][r]		キャラクタ使用状況情報 JSJ-m[q][r]	
	試合 グループ 情報 JGP	グループ内 試合番号 情報 JGR	プレイヤ 使用時間 TS1-m[q][r]	プレイヤ 使用時間 TS2-m[q][r]
c001	GP[1]	1	0:30:00	0:30:00
c001	GP[1]	2	0:00:00	0:40:00
...
c001	GP[2]	2	0:00:00	0:00:00
c002	GP[1]	1	0:50:00	0:00:00
...

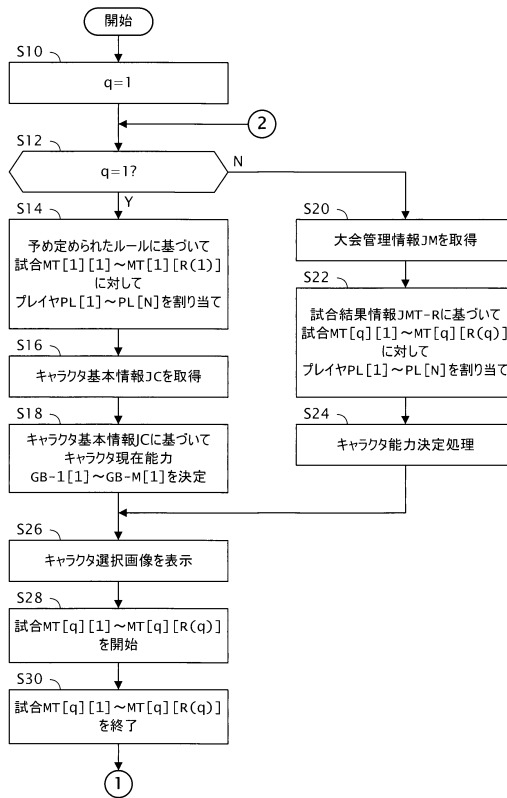
10

20

【図 11】

キャラクタ ID	試合 グループ 情報 JGP	キャラクタ現在能力情報 JGB-m[q]		
		現在 体力値 GB1-m[q]	現在 攻撃力 GB2-m[q]	現在 防御力 GB3-m[q]
c001	GP[1]	3200	800	800
c001	GP[2]	2800	700	700
c001	GP[3]	3000	750	750
c002	GP[4]	1200	600	950
...

【図 12】

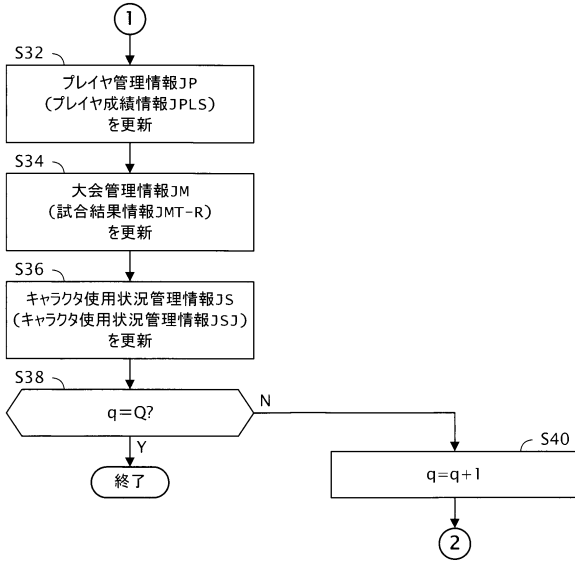


30

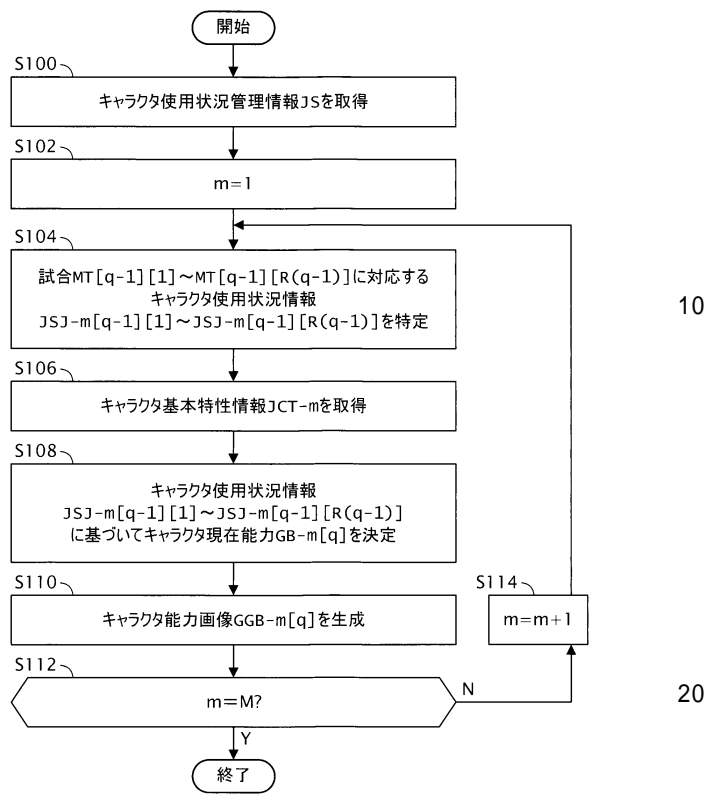
40

50

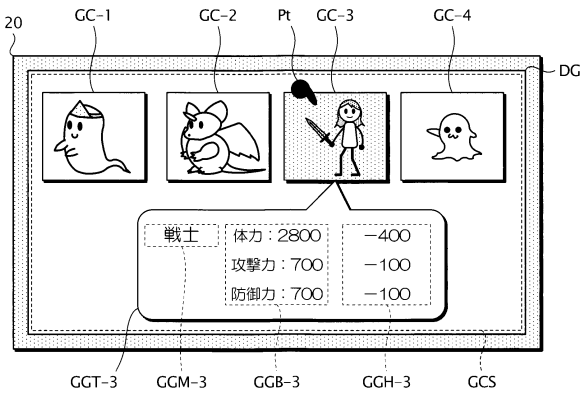
【図 13】



【図 14】



【図 15】



【図 16】

キャラクタ ID	試合特定情報 JTK[q][r]		キャラクタ現在能力情報 JGB-m[q][r]		
	試合グループ情報 JGP	グループ内試合番号情報 JGR	現在体力値 GB1-m[q][r]	現在攻撃力 GB2-m[q][r]	現在防御力 GB3-m[q][r]
c001	GP[1]	1	3200	800	800
c001	GP[1]	2	3200	800	800
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
c001	GP[1]	4	3200	800	800
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
c001	GP[3]	1	3000	750	750
c002	GP[1]	1	1200	600	950
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

10

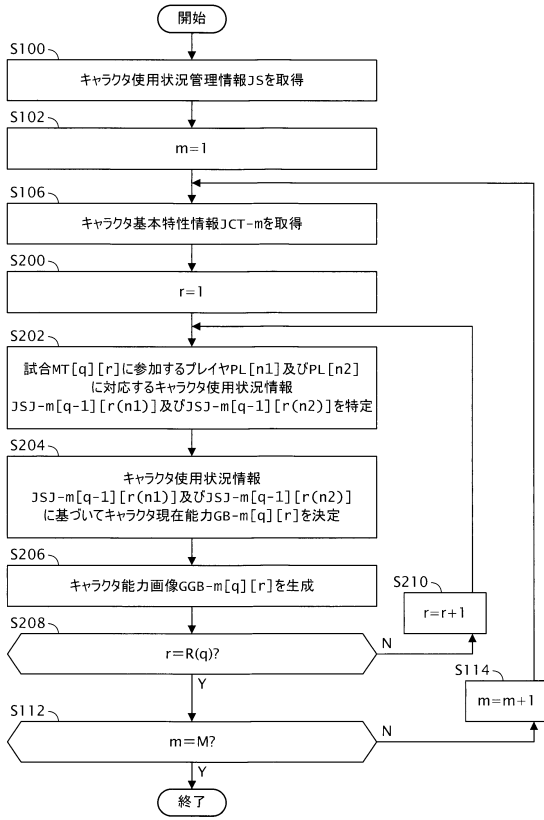
20

30

40

50

【図17】



【図18】

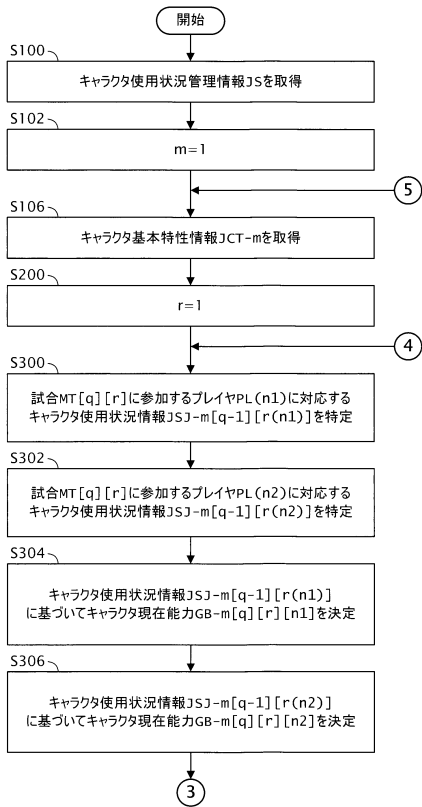
JG

キャラクタ ID	試合特定情報 JTK[q][r]		キャラクタ現在能力情報 JGB-m[q][r]					
	試合グループ情報 JGP	グループ内試合番号 JGR	現在体力値 CB1-m[q][r][n1]	現在攻撃力 CB2-m[q][r][n1]	現在防御力 CB3-m[q][r][n1]	現在体力値 CB1-m[q][r][n2]	現在攻撃力 CB2-m[q][r][n2]	現在防御力 CB3-m[q][r][n2]
c001	CP[1]	1	3200	800	800	3200	800	800
c001	CP[1]	2	3200	800	800	3200	800	800
...
c001	CP[3]	1	2800	700	700	2400	600	600
c002	CP[1]	1	1200	600	950	1200	600	950
...

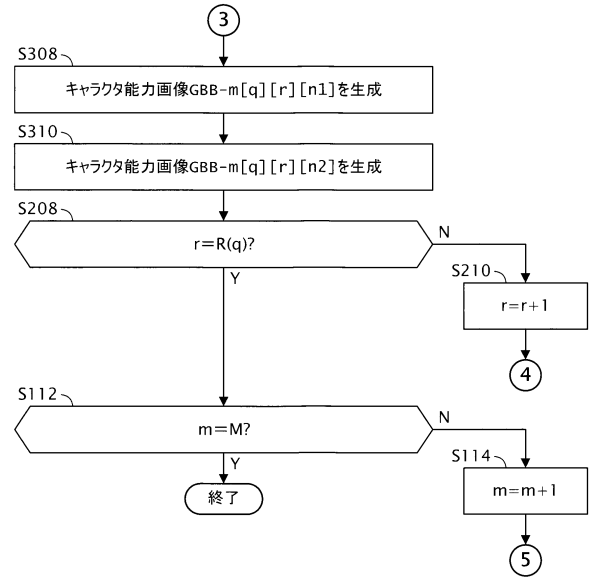
10

20

【図19】



【図20】

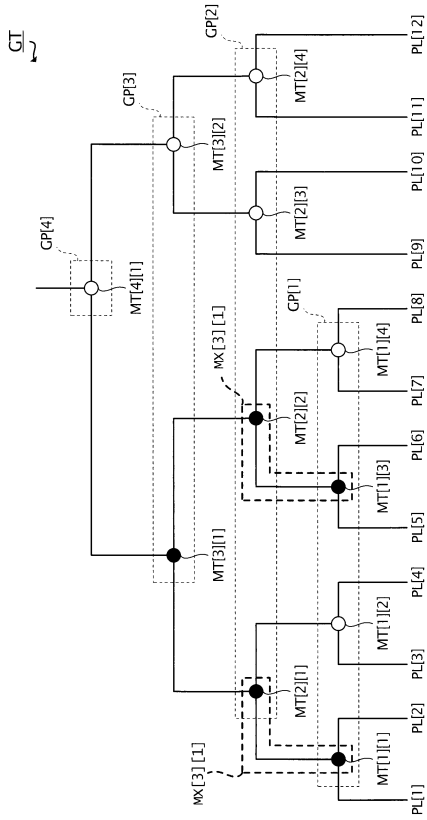


30

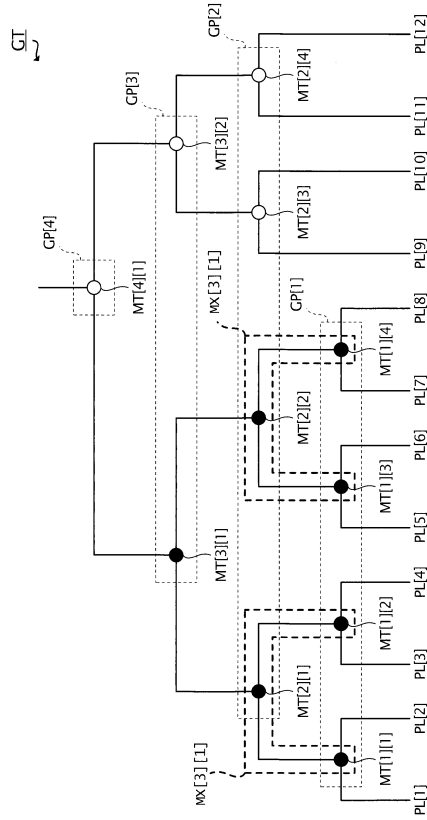
40

50

【 2 1 】



【 2 2 】



10

20

【 2 3 】

	PL[1]	PL[2]	PL[3]	PL[4]	PL[5]	PL[6]
PL[1]		MT[5][3]	MT[4][1]	MT[3][3]	MT[2][1]	MT[1][1]
PL[2]	MT[5][3]		MT[2][2]	MT[4][2]	MT[1][2]	MT[3][1]
PL[3]	MT[4][1]	MT[2][2]		MT[1][3]	MT[3][2]	MT[5][1]
PL[4]	MT[3][3]	MT[4][2]	MT[1][3]		MT[5][2]	MT[2][3]
PL[5]	MT[2][1]	MT[1][2]	MT[3][2]	MT[5][2]		MT[4][3]
PL[6]	MT[1][1]	MT[3][1]	MT[5][1]	MT[2][3]	MT[4][3]	

30

40

50

フロントページの続き

- 東京都中央区銀座一丁目 1 1 番 1 号
- (72)発明者 稲場 直樹
東京都中央区銀座一丁目 1 1 番 1 号
- (72)発明者 濱田 直樹
東京都中央区銀座一丁目 1 1 番 1 号
- (72)発明者 進邦 嗣郎
東京都中央区銀座一丁目 1 1 番 1 号
- 審査官 安田 明央
- (56)参考文献 特開 2 0 0 8 - 2 3 7 4 2 4 (J P , A)
特開 2 0 0 7 - 3 2 5 8 4 7 (J P , A)
特開 2 0 0 2 - 2 8 2 5 5 4 (J P , A)
SIE, 格闘ゲーム大会「Evo コミュニティシリーズ」を発表。コミュニティを盛り上げる3つのオープン制トーナメントを6月10日より順次開催へ, [online], 2021年06月02日, <URL:https://www.4gamer.net/games/999/G999905/20210602006/>, 検索日2023年11月02日検索
「激突空間 企業対抗格ゲートーナメント in JAEPO」結果, [online], 2019年02月03日, <URL:https://kakuge-checker.com/topic/view/06308/>, 検索日2023年11月02日検索
【ドラゴンボールレジェンズ】ステ強化! バランス調整内容キャラまとめ, [online], 2019年02月22日, https://dragonball-zxk.com/12687.html
『オーバーウォッチ』: マクリーのバランス調整ひとり旅 | , [online], 2017年04月17日, https://www.redbull.com/jp-ja/what-makes-overwatch-mccree-so-hard-to-balance-2017-15-04
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8
A 6 3 F 9 / 2 4