

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5267906号
(P5267906)

(45) 発行日 平成25年8月21日(2013.8.21)

(24) 登録日 平成25年5月17日(2013.5.17)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 13/00 (2006.01) A 6 3 F 13/00 3 1 0
A 6 3 F 13/10 (2006.01) A 6 3 F 13/00 2 1 2
 A 6 3 F 13/00 2 9 2

請求項の数 5 (全 21 頁)

(21) 出願番号	特願2007-296343 (P2007-296343)	(73) 特許権者	000132471
(22) 出願日	平成19年11月15日(2007.11.15)		株式会社セガ
(65) 公開番号	特開2009-119030 (P2009-119030A)		東京都大田区羽田1丁目2番12号
(43) 公開日	平成21年6月4日(2009.6.4)	(74) 代理人	100079108
審査請求日	平成22年10月18日(2010.10.18)		弁理士 稲葉 良幸
		(74) 代理人	100080953
			弁理士 田中 克郎
		(74) 代理人	100114915
			弁理士 三村 治彦
		(72) 発明者	松永 純
			東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式
			会社セガ内
		(72) 発明者	吉田 幸司
			東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式
			会社セガ内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置制御プログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

各種データを記憶する記憶部と、プレイヤーによる対戦処理を行う制御部とを有するゲーム装置を制御するためのゲーム装置制御プログラムであって、

前記ゲーム装置の前記記憶部には、

プレイヤーを識別するためのプレイヤーIDを含むプレイヤーデータと、前記プレイヤーがプレイしたプレイ履歴データとを格納するプレイヤーデータテーブルと、

チームを識別するためのチームIDを含むチームデータと、前記チームIDに関連づけられた前記プレイヤーIDとを格納するチームデータテーブルとが記憶され、

前記ゲーム装置の前記制御部に、

プレイヤーを識別するプレイヤーIDを読み取る読取ステップ、

前記読取ステップにより読み取られた当該プレイヤーのプレイヤーIDに関連づけられたチームIDを取得するチームID取得ステップ、

前記チームデータテーブルに基づいて、前記チームID取得ステップにより取得された当該チームIDに関連づけられた当該プレイヤー以外の他のプレイヤーのプレイヤーIDを取得する他のプレイヤーID取得ステップ、

前記プレイヤーデータテーブルに基づいて、前記他のプレイヤーID取得ステップにより取得された前記他のプレイヤーIDのプレイ履歴データを取得する他のプレイヤーのプレイ履歴データ取得ステップ、

前記他のプレイヤーのプレイ履歴データ取得ステップにより取得されたプレイ履歴データ

に基づいて、前記他のプレイヤーが所定期間内にプレイしたか否かを判断する判断ステップ

、
前記判断ステップにより、前記他のプレイヤーが前記所定期間内にプレイしたと判断された場合には、当該プレイヤーのプレイデータを変更するプレイデータ変更ステップ
を実行させることを特徴とするゲーム装置制御プログラム。

【請求項 2】

請求項 1 記載のゲーム装置制御プログラムにおいて、
前記ゲーム装置の前記制御部に、
前記判断ステップにより、前記他のプレイヤーが前記所定期間内にプレイしたと判断された場合には、前記チームデータテーブルに基づいて当該プレイヤーに関連づけられた当該チーム ID のチームデータを変更するチームデータ変更ステップ
を更に実行させることを特徴とするゲーム装置制御プログラム。

10

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 記載のゲーム装置制御プログラムにおいて、
前記プレイヤーデータテーブルに、前記プレイヤーに通知するためのアドレスを更に格納し、
前記ゲーム装置の前記制御部に、
前記プレイヤーデータテーブルに基づいて、前記他のプレイヤー ID 取得ステップにより取得された前記他のプレイヤー ID のアドレスを取得する他のプレイヤーのアドレス取得ステップ、
前記他のプレイヤーのアドレス取得ステップにより取得されたアドレスに対して、当該プレイヤーがプレイした旨の情報を送信する情報送信ステップ
を更に実行させることを特徴とするゲーム装置制御プログラム。

20

【請求項 4】

各種データを記憶する記憶部と、プレイヤーによる対戦処理を行う制御部とを有するゲーム装置を制御するためのゲーム装置制御プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、

前記ゲーム装置の前記記憶部には、
プレイヤーを識別するためのプレイヤー ID を含むプレイヤーデータと、前記プレイヤーがプレイしたプレイ履歴データとを格納するプレイヤーデータテーブルと、
チームを識別するためのチーム ID を含むチームデータと、前記チーム ID に関連づけられた前記プレイヤー ID とを格納するチームデータテーブルとが記憶され、

30

前記ゲーム装置の前記制御部に、
プレイヤーを識別するプレイヤー ID を読み取る読取ステップ、
前記読取ステップにより読み取られた当該プレイヤーのプレイヤー ID に関連づけられたチーム ID を取得するチーム ID 取得ステップ、
前記チームデータテーブルに基づいて、前記チーム ID 取得ステップにより取得された当該チーム ID に関連づけられた当該プレイヤー以外の他のプレイヤーのプレイヤー ID を取得する他のプレイヤー ID 取得ステップ、

前記プレイヤーデータテーブルに基づいて、前記他のプレイヤー ID 取得ステップにより取得された前記他のプレイヤー ID のプレイ履歴データを取得する他のプレイヤーのプレイ履歴データ取得ステップ、

40

前記他のプレイヤーのプレイ履歴データ取得ステップにより取得されたプレイ履歴データに基づいて、前記他のプレイヤーが所定期間内にプレイしたか否かを判断する判断ステップ

、
前記判断ステップにより、前記他のプレイヤーが前記所定期間内にプレイしたと判断された場合には、当該プレイヤーのプレイデータを変更するプレイデータ変更ステップ
を実行させるためのゲーム装置制御プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 5】

50

各種データを記憶する記憶部と、プレイヤーによる対戦処理を行う制御部とを有するゲーム装置であって、

前記記憶部には、

プレイヤーを識別するためのプレイヤーIDを含むプレイヤーデータと、前記プレイヤーがプレイしたプレイ履歴データとを格納するプレイヤーデータテーブルと、

チームを識別するためのチームIDを含むチームデータと、前記チームIDに関連づけられた前記プレイヤーIDとを格納するチームデータテーブルとが記憶され、

前記制御部は、

プレイヤーを識別するプレイヤーIDを読み取り、

前記読み取られた当該プレイヤーのプレイヤーIDに関連づけられたチームIDを取得し、前記チームデータテーブルに基づいて、前記取得された当該チームIDに関連づけられた当該プレイヤー以外の他のプレイヤーのプレイヤーIDを取得し、

前記プレイヤーデータテーブルに基づいて、前記取得された前記他のプレイヤーIDのプレイ履歴データを取得し、

前記取得されたプレイ履歴データに基づいて、前記他のプレイヤーが所定期間内にプレイしたか否かを判断し、

前記他のプレイヤーが前記所定期間内にプレイしたと判断された場合には、当該プレイヤーのプレイデータを変更する

ことを特徴とするゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、プレイヤーが対戦する対戦処理を行うゲーム装置を制御するゲーム装置制御プログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、複数のプレイヤーがそれぞれゲーム装置を操作して、格闘ゲームや、戦闘ゲーム、囲碁、将棋等の対戦ゲームを行うゲームシステムが存在している。

【0003】

近年は、全国のアミューズメント施設内に設置されたゲーム装置を、ネットワーク回線を介して接続し、地域的に離れたプレイヤー同士により対戦ゲームを行うゲームシステムが知られている。

【0004】

このようなゲームシステムにおいては、プレイヤーの参加意欲を高めるために、プレイヤーに対戦ゲームの勝利によりポイントを与えるとともに、対戦ゲームにおけるプレイヤーの地位を表す段位、位階等の階級を与えることが行われている。プレイヤーに与えられるポイントの上昇・下降に応じて、そのプレイヤーの階級が上昇・下降する。

【0005】

このようにして与えられたポイントや階級に基づき、同格のプレイヤー同士で対戦マッチングを行うことにより、ゲームの対戦の面白さをより高めることが行われている。

【0006】

このようなゲームシステム的一种として、ICカードを用いてプレイヤーの勝敗結果に基づくポイントを管理し、また、プレイアイテムとして紙、プラスチック等のカードを用いたものが知られている（特許文献1、特許文献2）。

【0007】

また、予め登録されたユーザーに対して、必要に応じて、ゲーム装置から報知するようにしたものが知られている（特許文献3）。

【特許文献1】特開2006-102390号公報

【特許文献2】特開2006-109936号公報

【特許文献3】特開2001-321571号公報

10

20

30

40

50

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

このようなゲームシステムにおける対戦ゲームは基本的に1対1の個人戦であり、ゲーム上で対戦する相手以外のユーザーと何らかの交流を図るための手段は特に用意されていなかった。このため、段位、位階等の階級の更なる上昇が望めなくなると、ゲームへの興味を持続させることが難しかった。

【0009】

このような点を考慮し、ネットワーク回線を介したユーザー間交流を促進するために、複数のユーザーによりチームを組み、チームメンバーにおけるコミュニティを結成して、ユーザー間交流を図ろうとする提案がなされている。

10

【0010】

本発明の目的は、チームとしての一体感を高め、プレイヤーのゲームへの参加意欲を持続させることができる、ゲーム装置を制御するためのゲーム装置制御プログラムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0011】

本発明の一態様によるゲーム装置制御プログラムは、各種データを記憶する記憶部と、プレイヤーによる対戦処理を行う制御部とを有するゲーム装置を制御するためのゲーム装置制御プログラムであって、前記ゲーム装置の前記記憶部には、プレイヤーを識別するためのプレイヤーIDを含むプレイヤーデータと、前記プレイヤーがプレイしたプレイ履歴データとを格納するプレイヤーデータテーブルと、チームを識別するためのチームIDを含むチームデータと、前記チームIDに関連づけられた前記プレイヤーIDとを格納するチームデータテーブルとが記憶され、前記ゲーム装置の前記制御部に、プレイヤーを識別するプレイヤーIDを読み取る読取ステップ、前記読取ステップにより読み取られた当該プレイヤーのプレイヤーIDに関連づけられたチームIDを取得するチームID取得ステップ、前記チームデータテーブルに基づいて、前記チームID取得ステップにより取得された当該チームIDに関連づけられた当該プレイヤー以外の他のプレイヤーのプレイヤーIDを取得する他のプレイヤーID取得ステップ、前記プレイヤーデータテーブルに基づいて、前記他のプレイヤーID取得ステップにより取得された前記他のプレイヤーIDのプレイ履歴データを取得する他のプレイヤーのプレイ履歴データ取得ステップ、前記他のプレイヤーのプレイ履歴データ取得ステップにより取得されたプレイ履歴データに基づいて、前記他のプレイヤーが所定期間内にプレイしたか否かを判断する判断ステップ、前記判断ステップにより、前記他のプレイヤーが前記所定期間内にプレイしたと判断された場合には、当該プレイヤーのプレイデータを変更するプレイデータ変更ステップを実行させることを特徴とする。

20

30

【0012】

上述したゲーム装置制御プログラムにおいて、前記ゲーム装置の前記制御部に、前記判断ステップにより、前記他のプレイヤーが前記所定期間内にプレイしたと判断された場合には、前記チームデータテーブルに基づいて当該プレイヤーに関連づけられた当該チームIDのチームデータを変更するチームデータ変更ステップを更に実行させるようにしてもよい。

40

【0013】

上述したゲーム装置制御プログラムにおいて、前記プレイヤーデータテーブルに、前記プレイヤーに通知するためのアドレスを更に格納し、前記ゲーム装置の前記制御部に、前記プレイヤーデータテーブルに基づいて、前記他のプレイヤーID取得ステップにより取得された前記他のプレイヤーIDのアドレスを取得する他のプレイヤーのアドレス取得ステップ、前記他のプレイヤーのアドレス取得ステップにより取得されたアドレスに対して、当該プレイヤーがプレイした旨の情報を送信する情報送信ステップを更に実行させるようにしてもよい。

【発明の効果】

【0014】

50

本発明によれば、記憶部には、プレイヤーを識別するためのプレイヤーIDを含むプレイヤーデータと、プレイヤーがプレイしたプレイ履歴データを格納するプレイヤーデータテーブルと、チームを識別するためのチームIDを含むチームデータと、チームIDに関連づけられたプレイヤーIDとを格納するチームデータテーブルとが記憶され、制御部は、プレイヤーを識別するプレイヤーIDを読み取り、読み取られた当該プレイヤーのプレイヤーIDに関連づけられたチームIDを取得し、チームデータテーブルに基づいて、取得された当該チームIDに関連づけられた当該プレイヤー以外の他のプレイヤーのプレイヤーIDを取得し、プレイヤーデータテーブルに基づいて、取得された他のプレイヤーIDのプレイ履歴データを取得し、取得されたプレイ履歴データに基づいて、他のプレイヤーが所定期間内にプレイしたか否かを判断し、他のプレイヤーが所定期間内にプレイしたと判断された場合には、当該プレイヤーのプレイデータを変更するようにしたので、チームとしての一体感を高め、プレイヤーのゲームへの参加意欲を持続させることができる。

10

【発明を実施するための最良の形態】

【0015】

[一実施形態]

本発明の一実施形態によるゲームシステムについて図面を用いて説明する。

【0016】

(ゲームシステムの概要)

本実施形態のゲームシステムは、全国のアミューズメント施設内に設置された複数のゲーム装置が各種のネットワーク回線を介して接続されたものである。地域的に離れたプレイヤー相手であっても対戦ゲームを行うことができるように構成されている。

20

【0017】

アミューズメント施設は、例えば日本全国の各地域に所在している。各アミューズメント施設には、ゲームを行うために複数台のゲーム装置が設けられている。

【0018】

プレイヤーはゲーム装置にコインを投入して対戦ゲームを行う。ゲーム装置にはICカードであるメンバーズカードを読み取るためのICカードリーダーが設けられている。

【0019】

各ゲーム装置はアミューズメント施設内のLANに接続されており、アミューズメント施設内の他のゲーム装置と相互に通信可能である。また、アミューズメント施設のLANはVPNと呼ばれる仮想専用回線のネットワークに接続されており、他のアミューズメント施設内のゲーム装置とも相互に通信可能である。したがって、設置場所が離れていても、任意のゲーム装置により共通の対戦ゲームを行うことができるように構成されている。

30

【0020】

本実施形態のゲームシステムでは、1対1の個人戦としての対戦ゲームを行うことを基本としているが、ネットワーク回線を介したユーザー間交流を促進するために、複数のユーザーであるプレイヤーによりチームを結成することができるように構成されている。これにより、チームメンバーによるコミュニティを結成して、ユーザー間の交流を図るものである。具体的には、コミュニティ内のチームメンバー間向けに提供されるメッセージ送信・閲覧機能を用いたり、また、チームごとのゲーム内ポイントの総合得点を一定期間毎に競うなどのチーム競技などを行ったりすることで、ゲーム自体の人気を盛り上げ、ひいては製品の人気を長期に渡り維持することができる。

40

【0021】

本実施形態では、あるプレイヤーが他のチームメンバーと同日にプレイすることにより、その当該プレイヤーや、その当該プレイヤーが参加しているチーム、同日プレイした他のチームメンバーに様々な特典を与えるようにしている。

【0022】

例えば、当該プレイヤー自身のゲーム成績にボーナスポイントを与えるようにしたり、当該プレイヤーの所属するチームにチームポイントやチームボーナスポイントを与えるようにしたり、当該プレイヤーの所属するチームの他のチームメンバーにボーナスポイントを与え

50

るようにする。

【 0 0 2 3 】

また、当該プレイヤーが対戦ゲームにおいて有利となるような得点を付与したり、所定のパラメータを変更したりしてもよい。例えば、ゲーム中にプレイヤーが有利となる武器等のアイテム取得確率を高めるようにしてもよい。また、プレイヤーの昇格に必要な階級ポイントが有利に配布されるようにしてもよい。

【 0 0 2 4 】

本実施形態では、あるプレイヤーが他のチームメンバーと所定の期間内（例えば、同日内）にプレイすることを条件としており、同時にプレイすることを条件としていない。これは、1対1の個人戦としての対戦ゲームはゲーム時間が短いため、同時にプレイするという条件を達成することが困難なためである。

10

【 0 0 2 5 】

一方、プレイヤーがプレイする時期の制約がなく、あるプレイヤーがプレイすると、その参加しているチームのメンバー全員に得点を与えるようにすると、チームとしての結束は高まるかも知れない。しかしながら、チームに所属しているだけでプレイしないプレイヤーに対しても特典が与えられると、結果的に時間の共有感覚が薄くなり、各プレイヤーのゲームへの参加意欲を高めることが難しい。このため、同時期、すなわち所定の期間内にプレイを行うことを特典付与の条件とすることが望ましい。

【 0 0 2 6 】

プレイヤーによる新規チームの作成、プレイヤーによる既存チームへの参加、プレイヤーによる自分のステッカー（プレイヤーシンボル）の設定・作成等の処理は、ゲーム装置とは別個のPC、携帯電話、PHS等の情報端末を用いて行う。これらの処理については後述する。

20

【 0 0 2 7 】

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

【 0 0 2 8 】

（ゲーム装置の構成）

本実施形態によるゲームシステムにおけるゲーム装置を図1乃至図4を用いて説明する。図1及び図2は本実施形態によるゲームシステムにおけるゲーム装置の外観を示す図である。図3は本実施形態によるゲームシステムにおけるゲーム装置のブロック図である。図4は本実施形態によるゲームシステムで用いられるICカードの構成を示す図である。

30

【 0 0 2 9 】

本実施形態では、ゲーム装置をプレイヤー同士が対戦する戦乱バトルゲームに適用した場合について説明するが、その他のタイプの対戦ゲームにも適用できるのは言うまでもない。

【 0 0 3 0 】

本実施形態では、プレイアイテムとしてカードを用いている。カードの裏面にはコードが印刷され、又は、コードが印刷されたシールが貼り付けられている。また、カードの代わりに、底面にコードが印刷され、又は、コードが印刷されたシールが貼り付けられたフィギュア等のプレイアイテムを用いてもよい。

40

【 0 0 3 1 】

図1及び図2に示すように、ゲーム装置10は、2台の大型パネルディスプレイ12と、後述する複数の端末装置16a～16hにおけるゲーム制御を行うメイン制御部14と、メイン制御部14と通信可能に接続された複数の端末装置16a～16hとから構成されている。

【 0 0 3 2 】

メイン制御部14は、ゲーム装置10における複数の端末装置16a～16hを制御する制御装置として機能する。

【 0 0 3 3 】

50

大型パネルディスプレイ 12 は、刻一刻と変化する現在の勢力図、天下統一（ネットワークでのゲームランキングの上位入賞）を果たしたプレイヤーの「歴代皇帝」としての紹介、皇帝ランキング等の画像が表示される。

【0034】

初めてゲームに参加するプレイヤーは、最初にゲームに必要なスタートセット（アイテム）を購入して端末装置 16 a ~ 16 h が設置された座席に着席する。

【0035】

このスタートセットには、戦闘結果、階級ポイント等を記録する記録媒体として使用される IC カード 18 と、各部隊を率いる武将等のイラストが印刷された複数枚のプレイアイテムであるカード 20 とが含まれる。

10

【0036】

IC カード 18 は、当該プレイヤーがゲーム中で使用したカード 20 の種類およびカードデータに対応するゲーム内の登場キャラクターである武将等の特性（武力が強く「突撃」に強い、知力が強く「計略」に強い等）および過去の戦闘結果、勝敗に応じて獲得された階級ポイント等が記憶されている。IC カード 18 に記憶された情報を読み取ることによりゲームに必要なデータが得られると共に、プレイヤーがゲームに参加する資格を有していることを確認することができる。

【0037】

カード 20 は、表面にそれぞれ異なる武将等のイラストが印刷され、裏面には表面に印刷された武将等を識別するためのデータパターン（識別コード）が記録されている。

20

【0038】

端末装置 16 a ~ 16 h は、それぞれ同一構成であるので、ここでは端末装置 16 a について説明する。

【0039】

端末装置 16 a は、図 2 に示すように、プレイヤーが所有するカード 20 を載置するためのカード配置パネル 22 と、戦闘の画像等が表示されるモニタ 24 と、IC カード 18 が挿入される IC カードリーダー 26 と、ゲーム終了後にカードが払い出されるカード発行部 28 とが設けられている。

【0040】

カード配置パネル 22 の左側には、名前入力やメニュー選択時にカーソルを動かすのに用いられるセレクトボタン 30 が設けられ、カード配置パネル 22 の右側には、「計略」「突撃」「一騎打ち」等を行う際に押すアクションボタン 32 が設けられている。

30

【0041】

本実施形態のゲーム装置 10 においては、図 3 に示すように、メイン制御部 14 は、LAN（ローカルエリアネットワーク(Local Area Network)）のハブ 34 を介して、大型パネルディスプレイ 12 を表示制御するための大型パネル制御部 36 と、各端末装置 16 a ~ 16 h と接続され、更には、VPN と呼ばれる仮想専用回線 38 に接続されている。

【0042】

メイン制御部 14 には、図示しないが、CPU、メモリ(RAM)、モニタ、キーボード等が設けられている。

40

【0043】

全国のアミューズメント施設内に設置された多数のゲーム装置 10 もそれぞれ仮想専用回線 38 に接続されている。

【0044】

全国のアミューズメント施設内に設置された多数のゲーム装置 10 を管理するためにサーバ 39 が設けられ、サーバ 39 も仮想専用回線 38 に接続されている。サーバ 39 には、図示しないが、CPU、メモリ(RAM)、モニタ、キーボード等が設けられている。

【0045】

サーバ 39 は、複数のゲーム装置 10 における複数の端末装置 16 a ~ 16 h を制御する制御装置としても機能する。

50

【 0 0 4 6 】

大型パネル制御部 3 6 は、CPU 4 0、メモリ (RAM) 4 1、入出力インターフェース 4 2、サウンド回路 4 4、グラフィック表示回路 4 6 を有する。

【 0 0 4 7 】

メモリ (RAM) 4 0 には、大型パネルディスプレイ 1 2 に表示される各種画像データおよびこれらの各種画像データを選別して優先順位を決めて順次表示させる制御プログラムが格納されている。

【 0 0 4 8 】

入出力インターフェース 4 2 は、ハブ 3 4 を介してメイン制御部 1 4 に接続されるとともに、大型パネルディスプレイ 1 2 を操作するためのスイッチ類 4 8 が接続されている。

10

【 0 0 4 9 】

サウンド回路 4 4 は、大型パネルディスプレイ 1 2 に表示される各種画像に応じた音声を出力するサウンドアンプ類 5 0 に接続されている。

【 0 0 5 0 】

グラフィック表示回路 4 6 は、CPU 3 8 からの制御信号により選択された画像を大型パネルディスプレイ 1 2 に表示させる。

【 0 0 5 1 】

各端末装置 1 6 a ~ 1 6 h は、CPU 5 2、メモリ (RAM) 5 4、入出力インターフェース 5 6、サウンド回路 5 8、グラフィック表示回路 6 0 を有する。

【 0 0 5 2 】

メモリ (RAM) 5 4 には、モニタ 2 4 に表示される各種画像データおよび制御プログラムが格納されている。

20

【 0 0 5 3 】

入出力インターフェース 5 6 は、メイン制御部 1 4 の他に、ICカードリーダーライタ 2 6、カード 2 0 の裏面に記憶されたカードデータを読み取るためのイメージセンサ 6 2 およびモニタ 2 4 を操作するためのスイッチ類 6 4 が接続されている。

【 0 0 5 4 】

サウンド回路 5 8 は、モニタ 2 4 に表示される各種画像に応じた音声を出力するサウンドアンプ類 6 6 に接続されている。

【 0 0 5 5 】

グラフィック表示回路 6 0 は、CPU 5 2 からの制御信号により選択された画像をモニタ 2 4 に表示させる。

30

【 0 0 5 6 】

(ICカードのデータテーブル)

本実施形態によるゲームシステムで用いるICカード 1 8 の構成について図 4 を用いて説明する。

【 0 0 5 7 】

本実施形態のゲームシステムでは、プレイヤーはメンバーズカードであるICカード 1 8 を読み取らせて、対戦ゲームに参加する。ICカード 1 8 には、図 4 に示すデータが格納されている。

40

【 0 0 5 8 】

ICカード 1 8 のデータは次の各欄により構成されている。

1. ICカードを識別するための「カードID」欄
2. プレイヤーの登録名を示す「プレイヤー登録名」欄
3. プレイヤーの戦績を示す「プレイヤー戦績」欄
4. 対戦ゲームにおける勝敗により変化するポイントの累計を示す「階級ポイント」欄
5. 対戦ゲームにおける位階を示す「階級レベル(位階名)」欄
6. アイテム、武器等を購入するお金として使えるボーナスポイントを示す「ボーナスポイント」欄
7. プレイヤーが所属するチームを示す「チームID」欄

50

8 . プレイヤの対戦ゲームのプレイ履歴を示す「プレイ履歴」欄

9 . プレイヤのゲーム情報（キャラクタごとの所有武器、連勝数、所属チーム等）を示す「ゲーム情報」欄

なお、「階級ポイント」はポイント値という数値であり、「階級レベル」はレベル値という数値である。

【 0 0 5 9 】

（チームデータテーブル）

本実施形態によるゲームシステムで用いるチームデータテーブルについて図5を用いて説明する。図5はチームデータテーブルを示す図である。

【 0 0 6 0 】

チームデータテーブル100は、チームリーダーにより作成される「チーム」に関する各種データを格納するテーブルである。チームデータテーブル100は、サーバ39によって管理される。

【 0 0 6 1 】

チームデータテーブル100には、図5に示すように、各チームに対して、チームID、チーム名、プレイヤーID、チームポイント、チームボーナスポイント、チームボーナスパラメータを格納する領域が設けられている。

【 0 0 6 2 】

チームIDは、各チームに対して一意に割当てられたチームのID番号である。

【 0 0 6 3 】

チーム名は、チームに対して名付けられたチームの名前である。通常、チームの作成プレイヤーが決定する。

【 0 0 6 4 】

プレイヤーIDは、各プレイヤーに対して一意に割当てられたプレイヤーのID番号であり、チームデータテーブル100内には、各チームに所属するプレイヤー全員分のIDがデータとして格納されている。例えば、チームメンバーの数が最大20名に限定されている場合には、1名の作成プレイヤーのIDと、19名の参加プレイヤー1～19のIDを格納する領域が設けられている。

【 0 0 6 5 】

チームポイントは、チームメンバーの対戦ゲームにおける勝敗により変化し、チームの強さを表すポイントである。

【 0 0 6 6 】

チームボーナスポイントは、ゲーム中でアイテム、武器等を購入する際にチームメンバーが使用できるポイントである。

【 0 0 6 7 】

チームボーナスパラメータは、ゲーム中でのチームメンバーである各プレイヤーの行動に対して、当該チームの行動により有利・不利となる場合のパラメータの変動に関する数値である。

【 0 0 6 8 】

（チーム作成・チーム参加処理）

本実施形態によるゲームシステムにおけるチーム作成・チーム参加処理について図6及び図7を用いて説明する。図6はチーム作成・チーム参加処理のフローチャートである。図7はチーム作成処理の携帯電話の画面を示す図である。

【 0 0 6 9 】

本実施形態では、プレイヤーによる新規チームの作成、プレイヤーによる既存チームへの参加等の処理は、ゲーム装置とは別個のPC、携帯電話、PHS等の情報端末を用いて行う。ここでは、携帯電話を用いる場合について説明する。

【 0 0 7 0 】

まず、プレイヤーが携帯電話を操作して、本実施形態のゲームシステムのウェブサイトの携帯電話用サーバにアクセスし、予め登録したユーザー名、パスワード、カードIDを入

10

20

30

40

50

力してログインする（ステップS10）。当該ウェブサイトには、各ユーザーに対して待受画像、着ボイス等のコンテンツダウンロードサービス、攻略情報、プレイ情報、チーム情報等の情報サービス等の様々な項目が用意されている。

【0071】

次に、プレイヤーが携帯電話を操作して、当該ウェブサイトからチーム情報の項目を選択する（ステップS11）。チーム作成・チーム参加処理は、チーム情報の項目において行う。

【0072】

次に、プレイヤーの操作によりチーム情報の項目が選択されると、ログインしたユーザーが所持するICカードのカードID（プレイヤーID）により特定されるプレイヤーが既にい

10

ずれかのチームに属しているか否かを判断する（ステップS12）。図5のチームデータテーブル100を操作して、ログインしているプレイヤーIDが存在するか否かを判断する。

【0073】

なお、本実施形態では、各プレイヤーは常に一つのチームにのみ参加可能な形態としている。その理由は、各プレイヤーが複数のチームに登録できるようにすると、各チームへの帰属意識や共有感覚が薄れ、複数のチームからのチームボーナスポイントを多重に獲得できることになるからである。

【0074】

ステップS12において、チームデータテーブル100中に当該プレイヤーIDが存在すると判断された場合には、新規のチーム作成処理や、既存のチーム参加処理はできないので、チーム情報項目における他のメニューの処理に移る（ステップS21）。

20

【0075】

ステップS12において、チームデータテーブル100中にログインしているプレイヤーIDが存在しないと判断された場合には、チーム登録処理（ステップS13）となり、新たにチームを作成するか、既存のチームに参加するかをプレイヤーに選択させる（ステップS14）。

【0076】

ステップS14においてチーム作成が選択されると、チームの新規作成処理（ステップS15）が順次行われる。

30

【0077】

チームの新規作成処理（ステップS15）では、プレイヤーの携帯電話に、まず、図7（a）の入力画面を表示させる。プレイヤーが携帯電話を操作して、チーム名、パスワードを入力し、新規作成ボタンをクリックすると、チーム名の重複チェックの後、新規にチームが結成され、図7（b）の確認画面が表示される。

【0078】

このようにしてチームの新規作成が完了すると（ステップS16）、チーム情報項目における他のメニューの処理に移る（ステップS21）。

【0079】

ステップS14においてチーム参加が選択されると、プレイヤーの携帯電話に、現存するチームの一覧が順次表示され、プレイヤーが携帯電話を操作して、参加するチームを選択する（ステップS17）。

40

【0080】

参加するチームが選択されると、そのチームの参加メンバーが定員に達しているか否かを判断する（ステップS18）。定員オーバーの場合にはステップS17に戻り、参加するチームを選択しなおす。

【0081】

定員オーバーでなければ、チームの入会申し込み処理を行い、その申し込み処理に対してチーム作成メンバーからの承認を確認し（ステップS19）、チームの入会処理を完了する（ステップS20）。

50

【 0 0 8 2 】

このようにしてチームの参加処理が完了すると、チーム情報項目における他のメニューの処理に移る（ステップ S 2 1）。

【 0 0 8 3 】

（対戦ゲームの詳細フロー）

本実施形態によるゲームシステムにおける対戦ゲームの詳細について図 8 乃至図 1 0 を用いて説明する。図 8 は対戦ゲームの詳細を示すフローチャートである。図 9 は対戦ゲームにおけるプレイヤーデータテーブルを示す図である。図 1 0 は対戦ゲームにおけるゲーム画面を示す図である。

【 0 0 8 4 】

図 8 のフローチャートは、端末装置 1 6 a ~ 1 6 h を操作する二人のプレイヤーがマッチングされた場合のフローチャートである。

【 0 0 8 5 】

左側のフローがプレイヤーにより操作される端末装置 1 6 a ~ 1 6 h の処理の流れを示す。右側のフローがサーバ 3 9 の処理の流れを示す。

【 0 0 8 6 】

なお、サーバ 3 9 が実行する右側のフローにおける処理の全部又は一部は、メイン制御部 1 4 が行ってもよいし、端末装置 1 6 a ~ 1 6 h が行ってもよい。また、端末装置 1 6 a ~ 1 6 h が実行する左側のフローにおける処理の全部又は一部は、他の端末装置 1 6 a ~ 1 6 h、メイン制御部 1 4 又はサーバ 3 9 が行ってもよい。

【 0 0 8 7 】

プレイヤーが IC カード 1 8 を端末装置 1 6 a ~ 1 6 h に挿入すると（ステップ A 0 1 ）、端末装置 1 6 a ~ 1 6 h は IC カード 1 8 の識別情報を読み取り、端末装置 1 6 a ~ 1 6 h のメモリ 5 4 に、図 9（a）に示すプレイヤーデータテーブル 2 0 0 が格納される（ステップ A 0 2）。

【 0 0 8 8 】

図 9（a）に示すプレイヤーデータテーブル 2 0 0 は、図 4 に示す IC カード 1 8 の記録内容をベースにしている。

【 0 0 8 9 】

プレイヤーデータテーブル 2 0 0 のデータは次の各欄により構成されている。

- 1．IC カード（プレイヤー）を識別するための「カード ID（プレイヤー ID）」欄
本実施形態では、各プレイヤーの識別はカード ID を用いて判別する。
- 2．プレイヤーの登録名を示す「プレイヤー登録名」欄
- 3．プレイヤーの戦績を示す「プレイヤー戦績」欄
- 4．対戦ゲームにおける勝敗により変化するポイントの累計を示す「階級ポイント」欄
- 5．対戦ゲームにおける位階を示す「階級レベル（位階名）」欄
- 6．アイテム、武器等を購入するお金として使えるボーナスポイントを示す「ボーナスポイント」欄
- 7．プレイヤーが所属するチームを示す「チーム ID」欄
- 8．プレイヤーが当日にログインしてプレイすることでオンとなる「本日ログインフラグ」欄
- 9．プレイヤーの対戦ゲームのプレイ履歴を示す「プレイ履歴」欄
プレイ履歴は、プレイヤーがプレイした時刻（ 年 月 日 時 秒）を記録する。直近の所定数（例えば、直近の過去 5 回分）のプレイの履歴を記録する。
- 10．プレイヤーのゲーム情報（キャラクタごとの所有武器、連勝数、所属チーム等）を示す「ゲーム情報」欄

なお、他のチームメンバーについても、日本全国に設置されたいずれかのゲーム装置 1 0 のいずれかの端末装置 1 6 a ~ 1 6 h において対戦ゲームを行った場合には、その端末装置 1 6 a ~ 1 6 h のメモリ 5 4 に、図 9（b）に示すプレイヤーデータテーブル 2 1 0 が格納される。このプレイヤーデータテーブル 2 1 0 のデータは、上述したプレイヤーデータ

10

20

30

40

50

ーブル200のデータと同様であるので、説明を省略する。

【0090】

対戦ゲームが終了すると、このプレイヤーデータテーブル210は、ゲーム装置10からネットワーク回線を介してサーバ39のメモリ(図示せず)に格納される。このようにしてサーバ39のメモリ(図示せず)には、対戦ゲームを行った他のチームメンバー等のプレイヤーのプレイヤーデータテーブル210が蓄積されることになる。

【0091】

説明を図8のフローチャートに戻す。

【0092】

次に、端末装置16a~16hは、ICカード18から読み取ったプレイヤーIDを、メイン制御部14を介してサーバ39に送信する(ステップA03)。サーバ39は、端末装置16a~16hから送信されたプレイヤーIDを受信する(ステップB01)。

【0093】

次に、サーバ39は、チームデータテーブル100に基づいて、受信したプレイヤーIDが所属するチームを検索する(ステップB02)。

【0094】

続いて、サーバ39は、チームデータテーブル100に基づいて、プレイヤーIDが所属するチームのチームメンバー全員のログイン履歴データを収集し、メイン制御部14を介して端末装置16a~16hに送信する(ステップB03)。

【0095】

具体的には、チームのチームメンバー全員のプレイヤーデータテーブル210そのもの、又は、プレイヤーデータテーブル210から抽出したログイン履歴データ、すなわち、本日ログインフラグ、プレイ履歴を収集し、端末装置16a~16hに送信する。

【0096】

次に、端末装置16a~16hは、メイン制御部14から送信されたチームメンバー全員のログイン履歴データを受信する(ステップA04)。

【0097】

次に、端末装置16a~16hは、受信したチームメンバー全員のログイン履歴データを検索して、同日にログインしたメンバーがいるか否か判断する(ステップA05)。

【0098】

例えば、チームメンバー全員のログイン履歴データから、本日ログインフラグがオンのチームメンバーがいるか否か判断する。また、チームメンバー全員のログイン履歴データから、プレイ履歴が同日(または、同週、同月等の所定期間)であるチームメンバーがいるか否か判断する。

【0099】

ステップA05により同日ログインメンバーがいると判断されると、端末装置16a~16hは、ログイン履歴からチームポイントを演算し、モニタ24に、同日ログインメンバーがいることによる特典がある旨の図10(a)に示す演出画面を表示する(ステップA06)。

【0100】

図10(a)の演出画面は、対戦ゲームの地図上に、当該のプレイヤーAを中心として、当日ログインしたチームメンバー1~9を表示すると共に、「本日は10人が参戦しています！」等の文字を表示する。また、この演出画面には、当該のプレイヤーAが属するチーム名(チーム)とチームの旗も表示する。

【0101】

ステップA05により同日ログインメンバーがいないと判断されると、端末装置16a~16hは、モニタ24に、同日ログインメンバーがいなかった演出画面(図示せず)を表示する(ステップA07)。

【0102】

次に、サーバ39は、端末装置16a~16hを操作するプレイヤー同士をマッチングさ

10

20

30

40

50

せるマッチング処理を行う（ステップB04）。マッチング処理の詳細については記載を省略する。

【0103】

マッチング処理により二人のプレイヤーが対戦相手としてマッチングされると、サーバ39は、メイン制御部14を介して、マッチングした端末装置16a～16hにマッチングする旨のマッチング信号を送信し、端末装置16a～16hは、サーバ39からのマッチング信号を受信し、二人のプレイヤーが対戦することになる。

【0104】

次に、サーバ39は、メインゲームである対戦ゲームを実行し（ステップB05）、端末装置16a～16hは、プレイヤーによるゲーム操作に基づいて対戦ゲームを実行する（ステップA08）。メインゲーム処理の詳細については記載を省略する。

10

【0105】

続いて、対戦ゲームが終了すると、ステップA05により同日ログインメンバーがいると判断された場合には、端末装置16a～16hは、チームポイント獲得処理を行い、チームポイントを獲得した旨の演出画面（図10（b））をモニタ24に表示する（ステップA09）。

【0106】

図10（b）の演出画面は、対戦ゲームの地図上に、当該のプレイヤーAを中心として、当日ログインしたチームメンバー1～9を表示すると共に、「99ポイント獲得！」等の文字を表示する。また、この演出画面には、当該のプレイヤーAが属するチーム名（チーム）とチームの旗も表示する。

20

【0107】

次に、対戦ゲームが終了すると、サーバ39により対戦を終了する処理を行い（ステップB06）、端末装置16a～16hのモニタ24に対戦の終了画面が表示される（ステップA10）。

【0108】

（同日ログインメンバーのチェック）

本実施形態では、プレイヤーによる新規チームの作成、プレイヤーによる既存チームへの参加等の処理は、ゲーム装置とは別個のPC、携帯電話、PHS等の情報端末を用いて行う。ここでは、携帯電話を用いる場合について説明する。

30

【0109】

携帯電話を用いて、同日ログインメンバーがいるか否かを、別途知ることができる。

【0110】

まず、プレイヤーが携帯電話を操作して、本実施形態のゲームシステムのホームページのサーバにアクセスし、予め登録したユーザー名、パスワード、カードIDを入力してログインする。

【0111】

次に、プレイヤーが携帯電話を操作して、ホームページからチーム情報の項目中のチームメンバーリストの項目を選択すると、図11（a）、（b）に示すように、自分が所属するチームのチームメンバーリストが携帯電話の画面に表示される。

40

【0112】

同日ログインメンバーがいる場合には、例えば、図11（a）に示すように、ログインメンバーの数を知らせると共に、同日ログインしたメンバーのニックネームの前の記号が印となる。同日ログインしていないメンバーのニックネームの前の記号は印となる。

【0113】

同日ログインメンバーがいない場合には、例えば、図11（b）に示すように、全てのメンバーのニックネームの前の記号が印となる。

【0114】

（本実施形態における「チーム」「条件」「対象」「特典」）

本実施形態では、あるプレイヤーが所属する「チーム」の他のチームメンバーと同日にプ

50

レイすること等を「条件」として、当該プレイヤー等の「対象」に所定の「特典」を与えるようにしている。

【0115】

これら「条件」「対象」「特典」「チーム」には様々な態様があるので、その具体例について説明する。

【0116】

(特典を与えるため「条件」)

特典を与えるため「条件」の態様は次の通りである。

1. あるプレイヤーがプレイした日と同日に、所属チームの少なくともひとりのチームメンバーがプレイしていること。

10

【0117】

ここで、「同日」とは、例えば、暦にしたがって、午前0時から午後12時までの24時間を「1日」と定め、同じ日のことである。

【0118】

また、この種ゲームのプレイヤーは深夜までゲームを行うことを考慮して、午前5時から翌日の午前5時までの24時間を「1日」と定めて、「同日」が否か判断してもよい。

2. 特別なイベントを数日間にわたって開催する場合、その数日のイベント期間中にあるプレイヤーがプレイし、所属チームの少なくともひとりのチームメンバーがイベント期間中にプレイしていること。

3. プレイする端末装置の範囲を「条件」に加えてもよい。

20

【0119】

例えば、あるアミューズメント施設内に設置されたゲーム装置の端末装置であること、ある地域、例えば、関東エリアにあるアミューズメント施設内に設置されたゲーム装置の端末装置であること、等々である。

4. 同日にプレイしたチームメンバーの数を「条件」に加えてもよい。

【0120】

例えば、少なくとも二人以上のチームメンバーが同日にプレイしていること、少なくとも二人以上のチームメンバーが同日にプレイしていること、等々である。

5. プレイしたゲーム内容の各種設定や、ゲーム結果を「条件」に加えてもよい。

【0121】

例えば、ゲーム中の戦闘地域(マップ上のエリア)が同一であること、ゲーム中の敵(武将、チーム等)が同一であること、戦闘したプレイヤーが同一であること、等々である。

30

【0122】

(特典を与える「対象」)

特典を与える「対象」の態様は次の通りである。

1. 当該プレイヤー
2. 当該プレイヤーが所属するチーム
3. 同日にプレイした所属チームの他のチームメンバー
4. 当該プレイヤーと対戦するプレイヤー

このプレイヤーに与える「特典」はゲーム上不利となる「負の特典」としてもよい。

40

5. 当該プレイヤーと対戦するプレイヤーが所属するチーム

このチームに与える「特典」はゲーム上不利となる「負の特典」としてもよい。

【0123】

(与える「特典」)

与える「特典」の態様は次の通りである。

【0124】

A. 当該プレイヤー(対象)に与えられる「特典」

1. ゲーム内で買い物をするための消費ポイント(ゲーム内でのお金、マイレージポイント等)の付与、消費ポイントを使用した場合の減少パラメータの変動等

2. ゲーム内で使用できるアイテム(武器や称号などゲームに有利又は自己表現が行える

50

もの)の付与、アイテムの能力値の変動、アイテムの出現率のパラメータの変動等

3. ゲーム内でプレイヤー、プレイヤーキャラクターが成長する累積ポイント(経験値等)、累積ポイントに関するパラメータ(ポイントを取得する経験値等)の変動

4. ゲーム内でプレイヤーのランク、ランキングなどが上昇する累積ポイント

5. ゲーム外で使用できる連動要素(携帯サービスでの待ち受け画像、サウンドデータ等)

6. ゲーム外で使用できる物理的なグッズ(限定カード、ポスター等)の当選権の付与、当選確率の変動等

7. 上記特典が得られる特殊イベントの発生

8. 上記特典が得られる特殊イベントの発生確率の上昇

10

B. 所属チーム(対象)に与えられる「特典」

1. チームを成長させるのに必要なポイント

2. チームメンバーが共有で使用できるアイテム(武器や称号などゲームに有利、もしくは自己表現が行えるもの)

3. チームのランク、ランキングなどが上昇する累積ポイント

4. 上記特典が得られる特殊イベントの発生

5. 上記特典が得られる特殊イベントの発生確率の上昇

C. 所属チームの他のチームメンバー(対象)に与えられる「特典」

1. チームを成長させるのに必要なポイント

2. チームメンバーが共有で使用できるアイテム(武器や称号などゲームに有利、もしくは自己表現が行えるもの)

20

3. チームのランク、ランキングなどが上昇する累積ポイント

4. 上記特典が得られる特殊イベントの発生

5. 上記特典が得られる特殊イベントの発生確率の上昇

(プレイヤーが所属する「チーム」)

プレイヤーが所属する「チーム」の態様は次の通りである。

1. プレイヤ同士が携帯電話等を用いて自発的に結成したチーム

2. 同じ店舗に所属するプレイヤー、又は、同じ店舗のゲーム装置にログインしたプレイヤーから自動的に構成されるチーム

3. 同じ地域(町、市、県、国等)に所属するプレイヤー、又は、同じ地域(町、市、県、国等)に設置されたゲーム装置にログインしたプレイヤーから自動的に構成されるチーム

30

4. ゲーム内での種族、属性、所属勢力等の特性が同じプレイヤーから自動的に構成されるチーム

5. プレイ中に決定した所定のプレイヤーパラメータが類似であるプレイヤーから自動的に構成されるチーム

本実施形態では、上記1の態様を含め、上述の態様を全て「チーム」と定義する。

【0125】

[変形実施形態]

本発明は上記実施形態に限らず種々の変形が可能である。

【0126】

40

例えば、あるプレイヤーがゲーム装置にログインしてゲームを行った際に、ゲーム装置又はゲームシステムが、当該プレイヤーが所属するチームの他のメンバーに対してログイン情報を報知するようにしてもよい。これにより、チームメンバーの同日ログインによるポイント加算やパラメータ変更等の特典を得ることを適切に他のチームメンバーに報知することができる。

【0127】

具体的には、図8のステップB03において、サーバ39が当該チームに所属するチームメンバー全員に対して報知を行う。例えば、携帯電話用メールを送信してチームメンバーに報知する。また、携帯電話から参加可能なSNS(ソーシャル・ネットワーク・サービス)用告知メッセージを発信してチームメンバーに報知する。なお、この処理は、必ず

50

しもサーバ39が行う必要はなく、端末装置16a~16hからチームメンバーに対して報知を行うようにしてもよい。

【0128】

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

【0129】

また、ネットワークにより接続されたゲームシステムではなく、単体のゲーム装置、例えば、アミューズメント施設内に設けられた単体のゲーム装置や、家庭用ゲーム装置、ゲーム装置として機能する、パーソナルコンピュータ、或いは、携帯電話、PHS、PDA等の携帯電話機等でもよい。

10

【0130】

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

【0131】

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

20

【0132】

また、上記実施形態では、2人のプレイヤーが1対1で対戦する対戦形式のゲームであったが、複数のプレイヤーがチームを組んで、チーム対チームで対戦する対戦形式のゲームであってもよい。また、2人のプレイヤーやチームのうち、一方がコンピュータにより操作されるCPUプレイヤーやCPUチームであってもよい。

【0133】

また、上記実施形態では、プレイアイテムとしてカードを用い、プレイヤー同士が対戦する戦乱バトルゲームを例として説明したが、格闘ゲーム、スポーツゲーム、囲碁、将棋、チェス、麻雀、クイズ、ゴルフ、ダーツ等、その他のタイプの対戦ゲームにも適用することができる。

30

【図面の簡単な説明】

【0134】

【図1】本発明の一実施形態によるゲームシステムにおけるゲーム装置の外観を示す図である。

【図2】本発明の一実施形態によるゲームシステムにおけるゲーム装置の外観を示す図である。

【図3】本発明の一実施形態によるゲームシステムにおけるゲーム装置のブロック図である。

40

【図4】本発明の一実施形態によるゲームシステムで用いられるICカードの構成を示す図である。

【図5】本発明の一実施形態によるゲームシステムにおけるチームデータテーブルを示す図である。

【図6】本発明の一実施形態によるゲームシステムにおけるチーム作成・チーム参加処理のフローチャートである。

【図7】本発明の一実施形態によるゲームシステムにおけるチーム作成処理の携帯電話の画面を示す図である。

【図8】本発明の一実施形態によるゲームシステムにおける対戦ゲームの詳細を示すフロ

50

ーチャートである。

【図 9】本発明の一実施形態によるゲームシステムにおける対戦ゲームにおけるプレイヤーデータテーブルを示す図である。

【図 10】本発明の一実施形態によるゲームシステムにおける対戦ゲームにおける演出画面を示す図である。

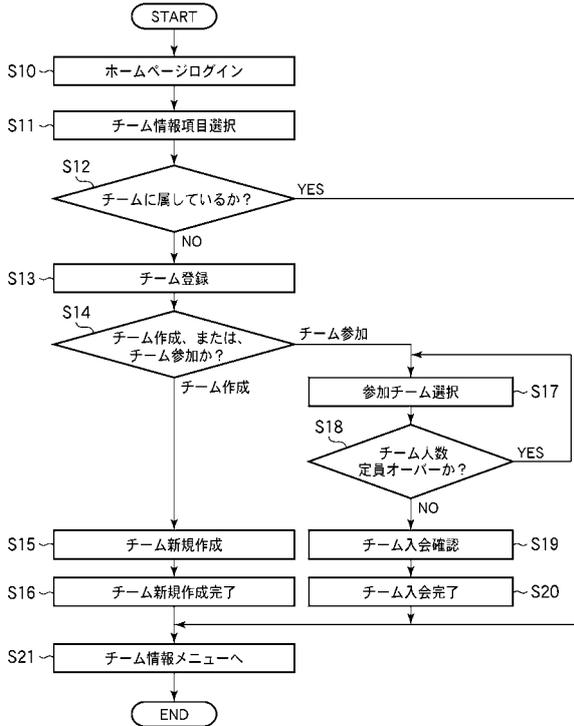
【図 11】本発明の一実施形態によるゲームシステムにおける同日ログインメンバーのチェック処理の携帯電話の画面を示す図である。

【符号の説明】

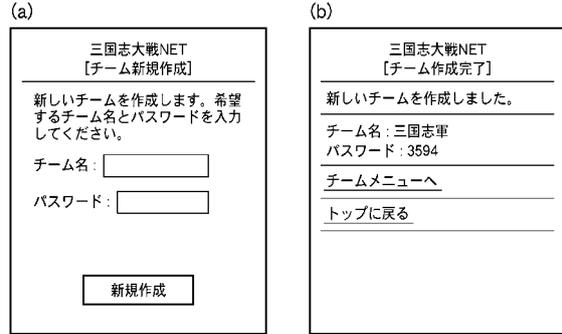
【 0 1 3 5 】

1 0 ... ゲーム装置	10
1 2 ... 大型パネルディスプレイ	
1 4 ... メイン制御部	
1 6 a ~ 1 6 h ... 端末装置	
1 8 ... ICカード	
2 0 ... カード	
2 2 ... カード配置パネル	
2 4 ... モニタ	
2 6 ... ICカードリーダライタ	
2 8 ... カード発行部	
3 0 ... セレクトボタン	20
3 2 ... アクションボタン	
3 4 ... ハブ	
3 6 ... 大型パネル制御部	
3 8 ... 仮想専用回線	
3 9 ... サーバ	
4 0 ... CPU	
4 1 ... メモリ (RAM)	
4 2 ... 入出インターフェース	
4 4 ... サウンド回路	
4 6 ... グラフィック表示回路	30
4 8 ... スイッチ類	
5 0 ... サウンドアンプ類	
5 2 ... CPU	
5 4 ... メモリ (RAM)	
5 6 ... 入出インターフェース	
5 8 ... サウンド回路	
6 0 ... グラフィック表示回路	
6 2 ... イメージセンサ	
6 4 ... スイッチ類	
6 6 ... サウンドアンプ類	40
1 0 0 ... チームデータテーブル	
2 0 0、2 1 0 ... プレイヤーデータテーブル	

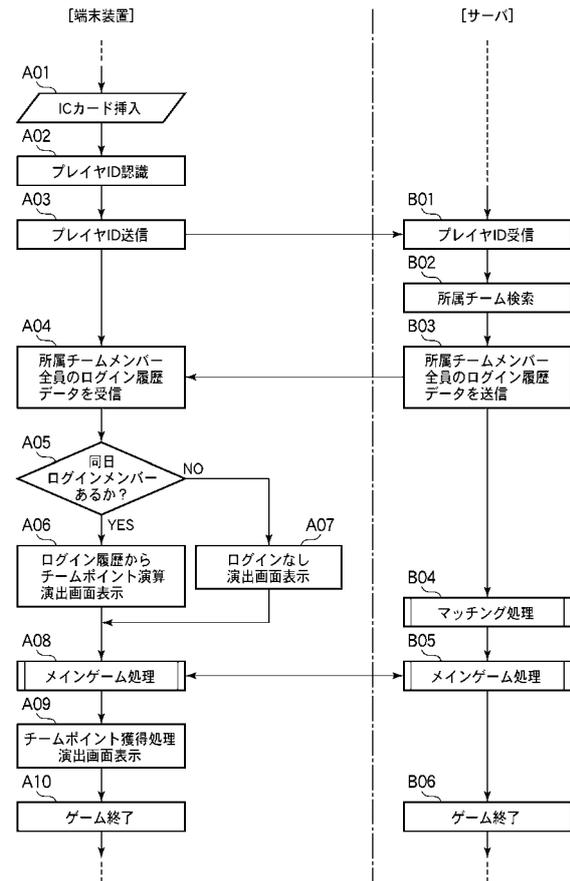
【図6】



【図7】



【図8】



【図9】

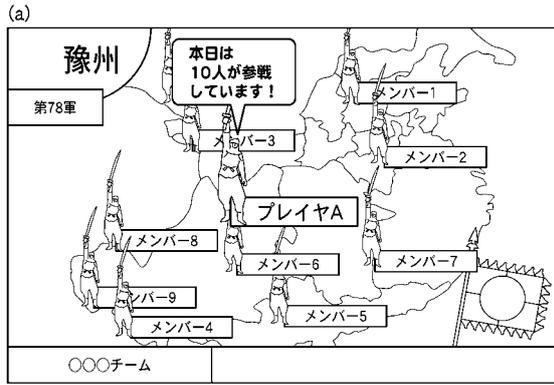
(a) [端末装置のプレイヤーデータテーブル] 〜200

項目	内容
カードID (プレイヤーID)	1234-5678-9012
プレイヤー登録名	〇〇〇〇
プレイヤー戦績	50戦40勝9敗1分
階級ポイント	1550ポイント
位階レベル: 位階名	7: 司令官
ボーナスポイント	
チームID	
本日ログインフラグ	
プレイ履歴	〇〇〇〇年〇〇月〇〇日〇〇時〇〇分〇〇秒 〇〇〇〇年〇〇月〇〇日〇〇時〇〇分〇〇秒 〇〇〇〇年〇〇月〇〇日〇〇時〇〇分〇〇秒 〇〇〇〇年〇〇月〇〇日〇〇時〇〇分〇〇秒 〇〇〇〇年〇〇月〇〇日〇〇時〇〇分〇〇秒
ゲーム情報	

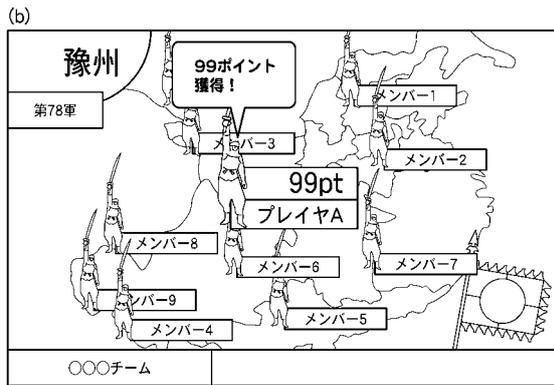
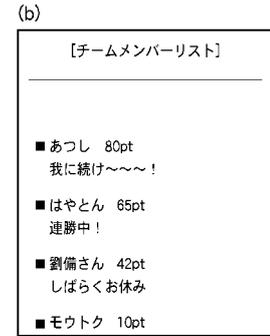
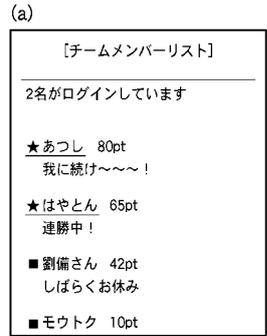
(b) [他のチームメンバーのプレイヤーデータテーブル] 〜210

項目	内容
カードID (プレイヤーID)	1234-5678-9012
プレイヤー登録名	〇〇〇〇
プレイヤー戦績	50戦40勝9敗1分
階級ポイント	1550ポイント
位階レベル: 位階名	7: 司令官
ボーナスポイント	
チームID	
本日ログインフラグ	
プレイ履歴	〇〇〇〇年〇〇月〇〇日〇〇時〇〇分〇〇秒 〇〇〇〇年〇〇月〇〇日〇〇時〇〇分〇〇秒 〇〇〇〇年〇〇月〇〇日〇〇時〇〇分〇〇秒 〇〇〇〇年〇〇月〇〇日〇〇時〇〇分〇〇秒 〇〇〇〇年〇〇月〇〇日〇〇時〇〇分〇〇秒
ゲーム情報	

【図10】



【図11】



フロントページの続き

審査官 荒井 隆一

(56)参考文献 特開2006-280462(JP,A)
特開2006-26237(JP,A)
特開2009-66164(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 13/00 - 13/12
A63F 9/24