

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関  
国際事務局



(10) 国際公開番号

WO 2010/041359 A1

(43) 国際公開日

2010年4月15日(15.04.2010)

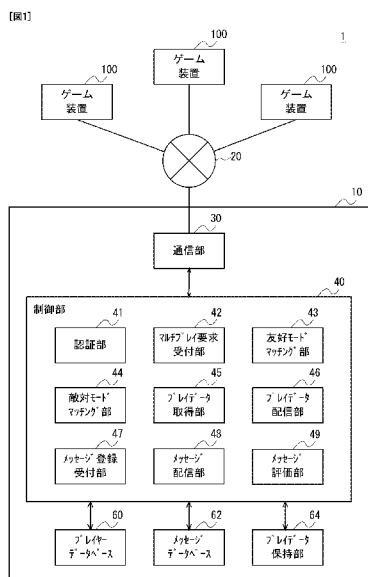
PCT

- (51) 国際特許分類:  
A63F 13/12 (2006.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2009/003042
- (22) 国際出願日: 2009年6月30日(30.06.2009)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:  
特願 2008-262294 2008年10月8日(08.10.2008) JP  
特願 2008-262295 2008年10月8日(08.10.2008) JP  
特願 2008-262222 2008年10月8日(08.10.2008) JP
- (71) 出願人(米国を除く全ての指定国について): 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント(SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.) [JP/JP]; 〒1070062 東京都港区南青山二丁目6番21号 Tokyo (JP).
- (72) 発明者; および
- (75) 発明者/出願人(米国についてのみ): 梶井健(KAJI, Takeshi) [JP/JP]; 〒1070062 東京都港区南青山二丁目6番21号株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内 Tokyo (JP).
- (74) 代理人: 森下賢樹(MORISHITA, Sakaki); 〒1500021 東京都渋谷区恵比寿西2-11-12 Tokyo (JP).
- (81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KM, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PE, PG, PH, PL, PT, RO, RS, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

[続葉有]

(54) Title: GAME CONTROL PROGRAM, GAME DEVICE, GAME SERVER AND METHOD FOR CONTROLLING GAME

(54) 発明の名称: ゲーム制御プログラム、ゲーム装置、ゲームサーバ、及びゲーム制御方法



- 100 GAME DEVICE
- 30 COMMUNICATION UNIT
- 40 CONTROL UNIT
- 41 AUTHENTICATION UNIT
- 42 MULTI-PLAY REQUEST RECEPTION UNIT
- 43 AMICABLE MODE MATCHING UNIT
- 44 ANTAGONISTIC MODE MATCHING UNIT
- 45 PLAY DATA ACQUISITION UNIT
- 46 PLAY DATA DISTRIBUTION UNIT
- 47 MESSAGE REGISTRATION RECEIPT UNIT
- 48 MESSAGE DISTRIBUTION UNIT
- 49 MESSAGE EVALUATION UNIT
- 60 PLAYER DATABASE
- 62 MESSAGE DATABASE
- 64 PLAY DATA HOLD UNIT

(57) Abstract: A game device (10) is provided with a multi-play request reception unit (42) that receives from a player's game device (100) a multi-play request to execute a game with other players' game devices (100) together, a selection unit that selects as a mode of the multi-play either a first mode for amicably proceeding with the game in cooperation with the other players or a second mode for antagonistically proceeding with the game in matches with the other players, an amicable mode matching unit (43) and an antagonistic mode matching unit (44) that refer to a player database (60) for storing player information and select opponent players in the multi-play, and a request unit that requests the game devices (100) of the selected players to start the multi-play while notifying the game devices (100) of the selected modes.

(57) 要約: ゲームサーバ10は、プレイヤーのゲーム装置100から、他のプレイヤーのゲーム装置100との間で共にゲームを実行するマルチプレイの要求を受け付けるマルチプレイ要求受付部42と、マルチプレイのモードとして、他のプレイヤーと協力して友好的にゲームを進行させる第1モードと、他のプレイヤーと対戦して敵対的にゲームを進行させる第2モードのうち、いずれかのモードを選択する選択部と、プレイヤーの情報を格納したプレイヤーデータベース60を参照して、マルチプレイの相手となるプレイヤーを選択する友好モードマッチング部43及び敵対モードマッチング部44と、選択したプレイヤーのゲーム装置100へ、選択したモードを通知しつつ、マルチプレイの開始を要求する要求部と、を備える。

WO 2010/041359 A1



(84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OAPI (BF, BJ, CF,

CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

— 国際調査報告 (条約第 21 条(3))

## 明 細 書

### 発明の名称：

**ゲーム制御プログラム、ゲーム装置、ゲームサーバ、及びゲーム制御方法**

### 技術分野

[0001] 本発明は、ゲーム制御技術に関し、とくに、複数のプレイヤーにより実行されるゲームを制御するゲーム制御プログラム、ゲーム装置、ゲームサーバ、及びゲーム制御方法に関する。

### 背景技術

[0002] ネットワークを利用した対戦ゲームが人気を博している。プレイヤーは、サーバにより提供されるマッチング機能などを利用して対戦相手を見つけ、対戦ゲームを楽しむことができる。

### 発明の概要

#### 発明が解決しようとする課題

[0003] ネットワーク対戦型のゲームでは、外部からの刺激という、一人でのプレイでは得られない楽しさが得られるが、反面、自分自身のペースでゲームを進められないことがあるという問題もある。

[0004] 本発明はこうした状況に鑑みてなされたものであり、その目的は、より娯楽性の高いゲーム制御技術を提供することにある。

#### 課題を解決するための手段

[0005] 本発明のある態様は、ゲーム制御プログラム製品に関する。このゲーム制御プログラム製品は、他のプレイヤーのゲーム装置との間で共にゲームを実行するマルチプレイの相手となるプレイヤーの選択を、前記マルチプレイを管理するゲームサーバへ要求するモジュールと、前記マルチプレイのモードとして、マルチプレイの要求に応じたプレイヤーとの間でマルチプレイを行う第1モードと、選択されたプレイヤーとの間で強制的にマルチプレイを行う第2モードのうち、いずれかのモードを選択して前記ゲームサーバに通知するモジュールと、前記ゲームサーバから、前記マルチプレイの相手となる

プレイヤーの通知を受け、そのプレイヤーのゲーム装置との間でのマルチプレイを制御するモジュールと、を備えることを特徴とする。

[0006] 本発明の別の態様も、ゲーム制御プログラム製品に関する。このゲーム制御プログラム製品は、プレイヤーのゲーム装置から、他のプレイヤーのゲーム装置との間で共にゲームを実行するマルチプレイの要求を受け付けるモジュールと、前記マルチプレイのモードとして、マルチプレイの要求に応じたプレイヤーとの間でマルチプレイを行う第1モードと、選択されたプレイヤーとの間で強制的にマルチプレイを行う第2モードのうち、いずれかのモードを選択するモジュールと、プレイヤーの情報を格納したプレイヤーデータベースを参照して、前記マルチプレイの相手となるプレイヤーを選択するモジュールと、選択したプレイヤーのゲーム装置へ、選択されたモードを通知しつつ、マルチプレイの開始を要求するモジュールと、を備えることを特徴とする。

[0007] 本発明の更に別の態様も、ゲーム制御プログラム製品に関する。このゲーム制御プログラム製品は、プレイヤーズキャラクタを操作してゲームフィールドを進むゲームを制御するモジュールと、前記ゲームフィールドにおけるゲームの進行の状況を示すプレイデータ、又は、前記ゲームフィールドに表示される他のプレイヤーへのメッセージを管理するゲームサーバから、他のプレイヤーのプレイデータ又はメッセージを取得するモジュールと、前記プレイヤーズキャラクタが、前記プレイデータ又は前記メッセージが登録された位置から所定の範囲内にいるときに、前記プレイデータ又は前記メッセージを表示するモジュールと、を備えることを特徴とする。

[0008] 本発明の更に別の態様も、ゲーム制御プログラム製品に関する。このゲーム制御プログラム製品は、プレイヤーズキャラクタを操作してゲームフィールドを進むゲームを制御するゲーム装置から、前記ゲームフィールドにおけるゲームの進行の状況を示すプレイデータ、又は、前記ゲームフィールドに表示される他のプレイヤーへのメッセージを取得するモジュールと、複数のゲーム装置のプレイヤーズキャラクタの前記ゲームフィールドにおける位置

を示す情報を格納したプレイヤーデータベースを参照して、前記プレイヤーズキャラクターの位置が、前記プレイデータ又は前記メッセージを表示すべきゲームフィールドにおける位置から所定範囲の位置であるプレイヤーを選択するモジュールと、選択したプレイヤーのゲーム装置へ、前記プレイデータ又は前記メッセージを配信するモジュールと、を備えることを特徴とする。

[0009] なお、以上の構成要素の任意の組合せ、本発明の表現を方法、装置、システムなどの間で変換したものもまた、本発明の態様として有効である。

### 発明の効果

[0010] 本発明によれば、より娯楽性の高いゲーム制御技術を提供することができる。

### 図面の簡単な説明

- [0011] [図1]実施の形態に係るゲームシステムの構成を示す図である。  
[図2]プレイヤーデータベースの内部データの例を示す図である。  
[図3]メッセージデータベースの内部データの例を示す図である。  
[図4]実施の形態に係るゲーム装置の構成を示す図である。  
[図5]表示装置に表示される画面の例を示す図である。  
[図6]実施の形態に係るゲームサーバの構成を示す図である。  
[図7]属性保持部の内部データの例を示す図である。  
[図8]集計条件保持部の内部データの例を示す図である。  
[図9]変更条件保持部の内部データの例を示す図である。  
[図10]実施の形態に係るゲーム端末の構成を示す図である。  
[図11]属性提示部がゲーム端末に提示する画面の例を示す図である。

### 発明を実施するための形態

[0012] (第1の実施の形態)

実施の形態では、各プレイヤーが並行してゲームを実行する際に、直接的又は間接的に他のプレイヤーとの間で影響を与え合う機能を提供する技術について説明する。本実施の形態では、プレイヤーが、プレイヤーズキャラクターを操作して、複数のエリアにより構成されるゲームフィールドを進み、敵

キャラクタと闘ったり、アイテムを拾ったり、各種のイベントをクリアしたりしながら、所定の目的の達成を目指すロールプレイングゲームを例にとって説明する。

[0013] プレイヤーズキャラクタが所定の目的を達成する前に、敵キャラクタに倒されるなどして死亡すると、入手していたアイテムが失われ、体力値が半減した状態で、エリア内の所定の地点から再度ゲームが開始される。このとき、ゲームサーバは、アイテムなどを失うことなくゲームを再開する手段を提供する。すなわち、プレイヤーは、ゲームサーバに、プレイヤーズキャラクタを復活させるための救済を依頼することができる。ゲームサーバは、救済方法として二つの方法を用意する。一つは、救済相手となるプレイヤーと協力してゲームを進行させ、所定の目的を達成してエリアをクリアすることで、プレイヤーズキャラクタが復活するという方法である。この方法を、以降、「友好モード」と呼ぶ。もう一つは、救済相手となるプレイヤーのプレイヤーズキャラクタと戦って倒すことで、プレイヤーズキャラクタが復活するという方法である。この方法を、以降、「敵対モード」と呼ぶ。

[0014] 友好モードの場合、ゲームサーバは、プレイヤーからプレイヤーズキャラクタの救済を依頼されると、救済を行う相手のプレイヤーを募集し、救済相手が見つければ、救済を依頼したプレイヤーのゲームフィールドに、救済相手のプレイヤーのプレイヤーズキャラクタを配置させる。敵対モードの場合、ゲームサーバは、救済相手を自動的に選択し、選択されたプレイヤーのゲームフィールドに、救済を依頼したプレイヤーのプレイヤーズキャラクタを乱入させる。プレイヤーは、プレイヤーズキャラクタが死亡したときに、いずれかの方法を選択して、プレイヤーズキャラクタの復活に挑戦することができる。

[0015] プレイヤーは、ゲームサーバに接続せずに独立してゲームを実行することもできるが、ゲームサーバに接続した状態でゲームを行っているときには、上記のように他のプレイヤーとマルチプレイを楽しむ機会が与えられる。友好モードでのマルチプレイは、自身が救済を依頼するか、他人の救済を受諾

しない限り発生しないので、自身のペースでマルチプレイを楽しむことができる。また、ときどき、敵対モードで他のプレイヤーズキャラクタが予期せず乱入してくることもあるので、緊張感のある楽しさを味わうことができる。

[0016] 本実施の形態では、さらに、プレイヤー間で間接的にコミュニケーションを図る様々な機能を提供する。例えば、ゲームの進行中に、他のプレイヤーのプレイデータを再生したり、他のプレイヤーがゲームオーバーとなった位置を表示したり、フィールド上に他のプレイヤーへのメッセージを残したり、他のプレイヤーが残したメッセージを表示したりする機能を提供する。これにより、各プレイヤーは、ゲームの進行のためのヒントとなる情報を取得することができるので、プレイヤーの利便性を向上させることができる。また、他のプレイヤーの状況を確認したり、メッセージを見たりすることにより、プレイヤー間に連帯感が生まれ、新鮮な面白さを提供することができる。

[0017] 図1は、実施の形態に係るゲームシステム1の構成を示す。ゲームシステム1において、プレイヤーがゲームを実行するゲーム装置100と、複数のゲーム装置100において実行されるゲームを統括するゲームサーバ10は、ネットワークの一例であるインターネット20により接続されており、インターネット20を介してデータを送受信する。

[0018] ゲームサーバ10は、通信部30、制御部40、プレイヤーデータベース60、メッセージデータベース62、及びプレイデータ保持部64を備える。これらの構成は、ハードウェアコンポーネントでいえば、任意のコンピュータのCPU、メモリ、メモリにロードされたプログラムなどによって実現されるが、ここではそれらの連携によって実現される機能ブロックを描いている。したがって、これらの機能ブロックがハードウェアのみ、ソフトウェアのみ、またはそれらの組合せによっていろいろな形で実現できることは、当業者には理解されるところである。

[0019] プレイヤーデータベース60は、ゲームサーバ10により提供されるサー

ビスを利用するプレイヤーの情報を格納する。図2は、プレイヤーデータベース60の内部データの例を示す。プレイヤーデータベース60には、プレイヤーID欄70、認証データ欄71、IPアドレス欄72、レベル欄73、エリアID欄74、プレイデータ欄75、ゲームオーバー位置欄76、及びステータス欄77が設けられている。プレイヤーID欄70は、プレイヤーのIDを格納する。認証データ欄71は、該当するプレイヤーを認証するためのデータを格納する。IPアドレス欄72は、該当するプレイヤーのゲーム装置のIPアドレスを格納する。レベル欄73は、該当するプレイヤーのプレイヤーズキャラクタのレベルを格納する。エリアID欄74は、該当するプレイヤーがプレイ中のゲームフィールドのエリアのIDを格納する。プレイデータ欄75は、該当するプレイヤーのプレイデータを格納したデータファイル名を格納する。ゲームオーバー位置欄76は、該当するプレイヤーのプレイヤーズキャラクタが死亡した場合、死亡した位置を格納する。ステータス欄77は、該当するプレイヤーのゲームのステータスを格納する。ステータスとして、例えば、「通常モード実行中」、「友好モード依頼中」、「友好モード実行中」、「敵対モード依頼中」、「敵対モード実行中」などがある。

[0020] メッセージデータベース62は、プレイヤーにより登録されたメッセージを格納する。図3は、メッセージデータベース62の内部データの例を示す。メッセージデータベース62には、メッセージID欄80、エリアID欄81、位置欄82、プレイヤーID欄83、メッセージ欄84、及び評価欄85が設けられている。メッセージID欄は、メッセージのIDを格納する。エリアID欄81は、該当するメッセージが登録されているゲームフィールドのエリアのIDを格納する。位置欄82は、該当するメッセージが登録されているエリア内の位置を格納する。プレイヤーID欄83は、該当するメッセージを登録したプレイヤーのIDを格納する。メッセージ欄84は、該当するメッセージの内容を格納する。評価欄85は、該当するメッセージに対して他のプレイヤーから与えられた評価を格納する。



- [0021] 認証部41は、ゲームサーバ10に接続するプレイヤーを認証する。認証部41は、プレイヤーのゲーム装置100から接続を要求されると、プレイヤーのIDと認証データを要求し、プレイヤーデータベース60を参照して、取得したプレイヤーIDと認証データを認証する。プレイヤーのIDがプレイヤーデータベース60に登録されていなかった場合は、認証部41は、プレイヤーの新規登録を受け付けて、プレイヤーID及び認証データをプレイヤーデータベース60に登録する。認証部41は、プレイヤーの認証に成功すると、ゲーム装置100のIPアドレスを取得してプレイヤーデータベース60に登録する。また、プレイヤーのレベル及びプレイ中のエリアのIDを取得してプレイヤーデータベース60に登録する。
- [0022] マルチプレイ要求受付部42は、プレイヤーのゲーム装置100から、マルチプレイの実行要求を受け付ける。前述したように、本実施の形態では、プレイヤーズキャラクターが死亡したときの救済手段として、マルチプレイが用意されている。マルチプレイ要求受付部42は、死亡したプレイヤーズキャラクターの復活を望むプレイヤーのゲーム装置100から、友好モード又は敵対モードでのマルチプレイの要求を受け付ける。
- [0023] 友好モードマッチング部43は、マルチプレイ要求受付部42が、友好モードによるマルチプレイの要求を受け付けたときに、マルチプレイの相手となるプレイヤーを選択する。友好モードマッチング部43は、友好モードによるマルチプレイを要求したプレイヤーのレベル及びエリアIDをプレイヤーデータベース60から取得し、同一のエリアをプレイ中で、レベルが同程度のプレイヤーをプレイヤーデータベース60から検索する。友好モードマッチング部43は、検索されたプレイヤーの中から、所定の条件で又はランダムにプレイヤーを選択し、選択したプレイヤーのゲーム装置100へ、友好モードによるマルチプレイへ招集するためのデータを送信する。友好モードマッチング部43は、マルチプレイに招集したゲーム装置100のうち、マルチプレイへの招集を受諾したゲーム装置100の中から、マルチプレイの相手を決定する。友好モードマッチング部43は、決定したプレイヤーの

ゲーム装置100と、要求元のプレイヤーのゲーム装置100のそれぞれに、相手のゲーム装置100のIPアドレスを通知する。

[0024] 友好モードによるプレイヤーズキャラクタの救済の成功率を向上させるために、救済を依頼したプレイヤーのレベルよりも高いレベルのプレイヤーを救済相手として選択してもよい。これにより、プレイヤーの利便性を向上させることができる。逆に、救済を依頼したプレイヤーのレベルよりも低いレベルのプレイヤーを救済相手として選択してもよい。これにより、ゲームの難易度を高く保ち、娯楽性を向上させることができる。

[0025] 敵対モードマッチング部44は、マルチプレイ要求受付部42が、敵対モードによるマルチプレイの要求を受け付けたときに、マルチプレイの相手となるプレイヤーを選択する。敵対モードマッチング部44は、敵対モードによるマルチプレイを要求したプレイヤーのレベル及びエリアIDをプレイヤーデータベース60から取得し、同一のエリアをプレイ中で、レベルが同程度のプレイヤーをプレイヤーデータベース60から検索する。敵対モードマッチング部44は、検索されたプレイヤーの中から、所定の条件で又はランダムにプレイヤーを選択し、選択したプレイヤーのゲーム装置100へ、敵対モードによるマルチプレイの開始を通知する。すなわち、敵対モードの場合は、相手のプレイヤーの意思にかかわらず、強制的に要求元のプレイヤーズキャラクタが要求先のゲームフィールドに乱入し、マルチプレイが開始される。敵対モードマッチング部44は、要求先のプレイヤーのゲーム装置100と、要求元のプレイヤーのゲーム装置100のそれぞれに、相手のゲーム装置100のIPアドレスを通知する。

[0026] 敵対モードによるプレイヤーズキャラクタの救済の成功率を向上させるために、救済を依頼したプレイヤーのレベルよりも低いレベルのプレイヤーを対戦相手として選択してもよい。これにより、プレイヤーの利便性を向上させることができる。逆に、救済を依頼したプレイヤーのレベルよりも高いレベルのプレイヤーを対戦相手として選択してもよい。これにより、ゲームの難易度を高く保ち、娯楽性を向上させることができる。

- [0027] 友好モードマッチング部 4 3 及び敵対モードマッチング部 4 4 は、複数のプレイヤーをマルチプレイの相手として選択してもよい。この場合、ゲーム装置 1 0 0 の処理負荷や通信の輻輳を軽減させるために、マルチプレイに参加可能なプレイヤーの上限値を設けてもよい。
- [0028] マルチプレイの相手が決定された後、マルチプレイに参加するゲーム装置 1 0 0 間のデータの送受信は、ゲームサーバ 1 0 が仲介してもよいし、ゲーム装置 1 0 0 間で P 2 P 通信などを利用して行われてもよい。後者の場合、参加しているゲーム装置 1 0 0 間で直接データを送受信してもよいし、あるゲーム装置 1 0 0、例えば要求元のゲーム装置 1 0 0 がホストとなって、他のゲーム装置 1 0 0 との間でデータの送受信を仲介してもよい。
- [0029] プレイデータ取得部 4 5 は、プレイヤーのゲーム装置 1 0 0 から、実行中のゲームの状況を示すデータを取得して、プレイデータ保持部 6 4 に格納する。取得するプレイデータは、実行中のゲームの画面及び音声をキャプチャした動画データであってもよいし、プレイヤーの操作の履歴を示すデータであってもよいし、ゲームの制御パラメータであってもよい。また、プレイヤーズキャラクターの位置を示す座標データとプレイヤーズキャラクターの姿勢を示すデータとを、フレームごとに、又は所定数のフレームごとに記録した、いわゆるリプレイデータであってもよい。要は、取得したプレイデータを、他のプレイヤーのゲーム装置 1 0 0 が再生できるようになっていればよい。プレイデータには、プレイヤーズキャラクターが敵に倒されるなどして死亡したときのデータも含まれる。
- [0030] プレイデータ配信部 4 6 は、所定のタイミングで、プレイデータ保持部 6 4 に保持されているプレイデータを、プレイヤーのゲーム装置 1 0 0 へ配信する。プレイデータ配信部 4 6 は、プレイデータ保持部 6 4 に保持されているプレイデータを読み出し、そのプレイデータを配信すべきゲーム装置 1 0 0 を選択して配信してもよいし、まずプレイデータを配信すべきゲーム装置 1 0 0 を決定し、そのゲーム装置 1 0 0 へ配信すべきプレイデータを選択して配信してもよい。

- [0031] 前者の場合、まず、プレイデータ配信部46は、プレイデータ保持部64に保持されているプレイデータを、所定の条件で又はランダムに選択して読み出す。つづいて、プレイデータ配信部46は、プレイヤーデータベース60を参照して、読み出したプレイデータを送信したプレイヤーのレベル及びエリアIDを取得し、同一のエリアをプレイ中で、レベルが同程度のプレイヤーをプレイヤーデータベース60から検索する。プレイデータ配信部46は、検索されたプレイヤーの中から、所定の条件で又はランダムに配信先のプレイヤーを選択し、選択したプレイヤーのゲーム装置100のIPアドレスをプレイヤーデータベース60から取得して、プレイデータを送信する。
- [0032] 後者の場合、まず、プレイデータ配信部46は、プレイデータを配信すべきゲーム装置100を、所定の条件で又はランダムに選択する。つづいて、プレイデータ配信部46は、プレイヤーデータベース60を参照して、選択したゲーム装置100のプレイヤーのレベル及びエリアIDを取得し、同一のエリアをプレイ中で、レベルが同程度のプレイヤーをプレイヤーデータベース60から検索する。プレイデータ配信部46は、検索されたプレイヤーの中から、所定の条件で又はランダムにプレイヤーを選択し、選択したプレイヤーのプレイデータをプレイデータ保持部64から読み出して送信する。
- [0033] プレイデータ配信部46は、定期的にプレイデータをゲーム装置100へ配信してもよいし、プレイデータ取得部45がプレイデータを取得したときに他のプレイヤーのゲーム装置100へ配信してもよいし、プレイヤーがあるエリアのプレイを開始するときに、そのエリアのプレイデータを一括して配信してもよい。プレイデータ配信部46は、ゲームサーバ10の負荷を低減させるために、一度にプレイデータを配信するゲーム装置100の数の上限値を設けてもよい。
- [0034] メッセージ登録受付部47は、ゲーム装置100から、メッセージの登録要求を受け付け、受け付けたメッセージをメッセージデータベース62に登録する。メッセージ登録受付部47は、ゲーム装置100から、メッセージの内容に加えて、メッセージを登録するエリアのID及び位置を取得してメ

ッセージデータベース62に登録する。

[0035] メッセージ配信部48は、メッセージデータベース62に登録されているメッセージを、プレイヤーのゲーム装置100へ配信する。メッセージ配信部48は、プレイヤーがあるエリアのプレイを開始するときに、そのエリアに登録されているメッセージをメッセージデータベース62から読み出して、メッセージの内容と登録された位置を示すデータを配信先のゲーム装置100へ配信する。これにより、ゲーム装置100は、ゲームフィールド上にメッセージを表示することができる。メッセージ配信部は、メッセージを登録したプレイヤーのIDや、メッセージに対する評価を更にメッセージデータベース62から読み出してゲーム装置100へ配信してもよい。これにより、プレイヤーは、登録されたメッセージの信憑性を客観的に判断することができる。

[0036] ゲーム装置100の負荷を考慮して、配信するメッセージ数の上限値を設けてもよい。メッセージ配信部48は、メッセージを登録したプレイヤーのレベルと、メッセージを配信するプレイヤーのレベルとを考慮して、配信するメッセージを選択してもよい。例えば、メッセージを配信するプレイヤーのレベルとの差が所定値以下のレベルであるプレイヤーが登録したメッセージを優先的に選択してもよい。これにより、同程度のレベルのプレイヤーが残したヒントなどのメッセージをプレイヤーに提供することができるので、プレイヤーの利便性を向上させることができる。

[0037] メッセージ評価部49は、メッセージデータベース62に登録されているメッセージを評価する。メッセージ評価部49は、登録されているメッセージをゲーム装置100に配信したときに、ゲーム装置100からメッセージに対する評価を取得してもよい。メッセージ評価部49は、メッセージに対する評価を数値化して、メッセージデータベース62に登録する。

[0038] 図4は、実施の形態に係るゲーム装置100の構成を示す。ゲーム装置100は、コントローラ120、入力受付部122、通信部130、制御部140、パラメータ保持部160、画面生成部166、及び表示装置168を

備える。これらの構成も、ハードウェアのみ、ソフトウェアのみ、またはそれらの組合せによっていろいろな形で実現できる。

- [0039] 入力受付部 122 は、プレイヤーが操作するコントローラ 120 から入力される制御信号を受け付ける。制御部 140 は、入力受付部 122 が受け付けたプレイヤーからの操作入力に基づいて、ゲームフィールドを構成するエリア内でプレイヤーズキャラクタを移動させ、ゲームを進行させる。パラメータ保持部 160 は、プレイヤーズキャラクタの位置やイベントフラグなど、ゲームの進行に必要な各種のパラメータを保持する。画面生成部 166 は、制御部 140 により制御されるゲームの画面を生成し、表示装置 168 に表示させる。通信部 130 は、インターネット 20 を介したゲームサーバ 10 との間の通信を制御する。
- [0040] シングルプレイ制御部 141 は、ゲームプログラムを実行し、シングルプレイヤーによる通常モードのゲームを制御する。シングルプレイ制御部 141 は、エリア内でプレイヤーズキャラクタを移動させ、敵キャラクタとの戦闘やイベントの実行などを制御する。また、シングルプレイ制御部 141 は、アイテムの取捨及び利用や、プレイヤーズキャラクタの体力値の増減を管理し、プレイヤーズキャラクタの体力値がゼロになると、入手していたアイテムを削除し、体力値を最大値の半分に設定して、プレイしていたエリアの所定地へプレイヤーズキャラクタを移動させてゲームを再開する。
- [0041] マルチプレイ要求送信部 142 は、ゲームサーバ 10 に、他のプレイヤーとの間でマルチプレイを行うことを要求するデータを送信する。前述したように、本実施の形態では、死亡したプレイヤーズキャラクタを復活させることを目的として、マルチプレイが要求される。マルチプレイ要求送信部 142 は、シングルプレイ制御部 141 によるシングルプレイの実行中、プレイヤーズキャラクタが死亡したときに、ゲームサーバ 10 にマルチプレイの実行を要求してもよいし、ゲームを再開後、マルチプレイを要求するためのアイテムを使用するなどして、プレイヤーがマルチプレイを要求したときに、ゲームサーバ 10 にマルチプレイの実行を要求してもよい。マルチプレイ要

求送信部 142 は、プレイヤーから、友好モードでマルチプレイを要求するのか、敵対モードでマルチプレイを要求するのかの指示を受け付け、マルチプレイのモードをゲームサーバ 10 へ通知する。

[0042] マルチプレイ制御部 143 は、マルチプレイの相手となるプレイヤーのゲーム装置 100 との間でマルチプレイの実行を制御する。マルチプレイ制御部 143 は、ゲームサーバ 10 から通知されたゲーム装置 100 との間でマルチプレイを実行する。マルチプレイは、プレイヤーがマルチプレイ要求送信部 142 により友好モード又は敵対モードでのマルチプレイをゲームサーバ 10 に要求したときのほか、他のプレイヤーによる友好モードでのマルチプレイの招集に応じたとき、又は、他のプレイヤーによる敵対モードでのマルチプレイにより他のプレイヤーズキャラクターが乱入してきたときに開始される。

[0043] 自装置がマルチプレイ要求送信部 142 によりマルチプレイの開始を要求した場合、友好モードにおいては、マルチプレイ制御部 143 は、プレイヤーズキャラクターがエリア内で所定の目的を達成したときにマルチプレイを終了する。このとき、死亡していたプレイヤーズキャラクターは復活し、シングルプレイに戻る。敵対モードにおいては、マルチプレイ制御部 143 は、プレイヤーズキャラクターが、マルチプレイの相手のプレイヤーのプレイヤーズキャラクターとの対戦に勝利したときにマルチプレイを終了する。このとき、死亡していたプレイヤーズキャラクターは復活し、シングルプレイに戻る。マルチプレイ中に、再びプレイヤーズキャラクターが死亡してしまった場合は、シングルプレイにおいてプレイヤーズキャラクターが死亡したときと同様である。

[0044] プレイデータ送信部 144 は、ゲームの実行中に、所定のタイミングで、ゲームのプレイデータをゲームサーバ 10 へ送信する。プレイデータ送信部 144 は、所定の時間間隔で定期的にプレイデータを送信してもよいし、イベントの発生又はクリアなど、所定のトリガが発生したときに、プレイデータを送信してもよい。

- [0045] プレイデータ受信部145は、ゲームサーバ10から他のゲーム装置100のプレイデータを受信する。プレイデータ再生部146は、プレイデータ受信部145が受信した他のゲーム装置100のプレイデータを再生する。例えば、プレイデータ受信部145が、他のゲーム装置100のプレイヤーズキャラクタの位置を示す座標データと、プレイヤーズキャラクタの姿勢を示すデータとを、フレームごとに記録したりプレイデータを受信した場合、プレイデータ再生部146は、姿勢を示すデータをもとにプレイヤーズキャラクタの形状データを読み出してプレイヤーズキャラクタの画像を生成し、座標データに基づいてゲームフィールド上に配置する。
- [0046] プレイデータ再生部146は、プレイデータ受信部145がプレイデータを受信したときに、受信したプレイデータを再生してもよいし、受信したプレイデータをいったんパラメータ保持部160に保持しておき、プレイデータが記録された位置をプレイヤーズキャラクタが通過するときに、パラメータ保持部160から読み出して再生してもよい。これにより、プレイヤーは、他のプレイヤーが並行してゲームを行っていることを実感し、連帯感を持つことができるので、ゲームの娯楽性を向上させることができる。また、他のプレイヤーのプレイを再生することで、ゲームを進行させるための指針を得ることができるので、プレイヤーの利便性を向上させることができる。
- [0047] プレイデータ再生部146は、他のプレイヤーのプレイヤーズキャラクタが死亡した位置のデータを受信したとき、ゲームフィールド上の該当する位置に血痕などのマークを表示する。プレイデータ再生部146は、プレイヤーズキャラクタがマークに接近したとき、その血痕に該当するプレイデータを再生するか否かをプレイヤーに問い合わせ、再生する旨の指示を受け付けると、パラメータ保持部160から該当するプレイデータを読み出して再生する。これにより、他のプレイヤーがゲームオーバーとなった位置を把握することができるとともに、どのような状況でゲームオーバーとなったのかを知ることができるので、プレイヤーの利便性を向上させることができる。
- [0048] メッセージ登録部147は、プレイヤーからメッセージの登録要求を受け



付けて、ゲームサーバ10へメッセージの登録を要求する。メッセージ登録部147は、ゲームの進行中に、プレイヤーからメッセージの登録要求を受け付けると、メッセージの入力画面を提示する。メッセージのテンプレートをパラメータ保持部160に格納しておき、テンプレートを提示してメッセージの入力を受け付けてもよいし、自由文を受け付けてもよい。メッセージ登録部147は、受け付けたメッセージと、メッセージを表示するゲームフィールド内のエリアのIDと、エリア内の位置を示す情報を、ゲームサーバ10へ送信する。

[0049] メッセージ受信部148は、ゲームサーバ10から、ゲームサーバ10に登録されているメッセージを受信する。メッセージ受信部148は、あるエリアに入る前に、そのエリアに登録されているメッセージをゲームサーバ10から受信してもよいし、ゲームの進行中に所定のタイミングで受信してもよい。メッセージ受信部148は、受信したメッセージをパラメータ保持部160に格納する。

[0050] メッセージ表示部149は、メッセージ受信部148が受信したメッセージを表示する。メッセージ表示部149は、画面生成部166が画面を生成する際に、メッセージが登録されている位置をパラメータ保持部160から読み出して通知する。画面生成部166により生成された画面に、メッセージが登録されている位置が含まれている場合は、その位置の近傍に、メッセージが登録されている旨を示すアイコンなどを画面に表示する。メッセージ表示部149は、プレイヤーからメッセージの表示要求を受け付けると、該当するメッセージをパラメータ保持部160から読み出して表示する。これにより、他のプレイヤーが残したメッセージを読むことができるので、ゲームを進行させるための指針を得ることができ、プレイヤーの利便性を向上させることができる。従来、プレイヤー間での情報交換は、専用の掲示板などにおいて行われていたが、ゲーム内でメッセージを交換する機能を提供することにより、ゲームの進行中にわざわざ掲示板を開かなくてもメッセージを読むことができる上に、まさにゲーム中の位置に関連するメッセージを読む

ことができるので、より利便性を向上させることができる。メッセージ表示部 149 は、評価が所定値よりも高いメッセージのみを表示してもよい。これにより、メッセージの信頼性を向上させることができる。

[0051] メッセージ表示部 149 は、メッセージをプレイヤーに提示した後、メッセージに対する評価をプレイヤーから受け付けて、ゲームサーバ 10 へ送信する。表示されるメッセージは、メッセージが表示された地点よりも先のゲームフィールドに関するものであることが多いが、この場合、プレイヤーはメッセージが表示された時点ではメッセージの信憑性を評価することができない。したがって、メッセージ表示部 149 は、例えば、ゲームフィールドの所定地点に到達したときや、エリアをクリアしたときに、それまでに表示したメッセージに対する評価をプレイヤーから受け付けてもよい。これにより、メッセージの信憑性を的確に評価に反映させることができる。

[0052] 図 5 は、表示装置 168 に表示される画面の例を示す。表示画面には、プレイヤーズキャラクター 90 や敵キャラクターなどの他に、他のプレイヤーのプレイヤーズキャラクター 91、他のプレイヤーズキャラクターが死亡した位置を示す血痕 92、他のプレイヤーが残したメッセージを示すアイコン 93、他のプレイヤーズキャラクターが友好モードでのマルチプレイを要求していることを示す血痕 94 などが表示されている。

[0053] プレイデータ再生部 146 は、他のプレイヤーのプレイデータを再生するときに、他のプレイヤーのプレイヤーズキャラクター 91 を、自装置のプレイヤーズキャラクター 90 と視覚的に区別できるように、半透明などの表示態様で表示する。

[0054] プレイヤーズキャラクター 91 が血痕 92 に近づくと、プレイデータ再生部 146 は、血痕 92 に対応するプレイヤーズキャラクターが死亡したときのプレイデータを再生するか否かをプレイヤーに問い合わせる。プレイヤーが再生を指示すると、プレイデータ再生部 146 は、パラメータ保持部 160 からプレイデータを読み出して再生する。

[0055] プレイヤーズキャラクター 91 がメッセージのアイコン 93 に近づくと、メ

ッセージ表示部 149 は、アイコン 93 に対応するメッセージを表示するか否かをプレイヤーに問い合わせる。プレイヤーが表示を指示すると、メッセージ表示部 149 は、パラメータ保持部 160 からメッセージを読み出して表示する。このとき、メッセージに対する評価をプレイヤーに問い合わせてもよい。プレイヤーによるメッセージへの評価は、メッセージ登録部 147 によりゲームサーバ 10 へ送信される。

[0056] プレイヤーズキャラクタ 91 が血痕 94 に近づくと、マルチプレイ制御部 143 は、友好モードによるマルチプレイへの招待に応じるか否かをプレイヤーに問い合わせる。プレイヤーがマルチプレイの実行を指示すると、マルチプレイ制御部 143 は、マルチプレイに応じる旨をゲームサーバ 10 へ通知する。ゲームサーバ 10 から相手のゲーム装置 100 の IP アドレスを通知されると、マルチプレイ制御部 143 は、マルチプレイを開始する。

[0057] (第 2 の実施の形態の背景技術)

ネットワークを介して、複数のプレイヤーが同時に並行してゲームを行う場を提供するサービスが広く利用されている。このようなネットワークゲームとして、複数のプレイヤーが互いに対戦するゲームや、ある目的に向かって複数のプレイヤーが協力してゲームを進行させるゲームなどがある。

[0058] (第 2 の実施の形態が解決しようとする課題)

しかしながら、対戦する相手や協力する相手が変わっても、ゲーム自体は同じであるから、回数を重ねるにつれて新鮮さが失われてしまうことがある。ユーザに飽きを感じさせないために、ゲームに変化を与える技術が求められる。

[0059] 本発明はこうした状況に鑑みてなされたものであり、その目的は、より娯楽性の高いゲーム制御技術を提供することにある。

[0060] (第 2 の実施の形態の課題を解決するための手段)

本実施の形態のある態様は、ゲーム制御プログラム製品に関する。このゲーム制御プログラム製品は、複数のプレイヤーのゲーム端末との間で通信を行うモジュールと、それぞれのゲーム端末から、ゲームの進行に伴って変化

する第1パラメータを取得するモジュールと、条件保持部に保持された集計条件にしたがって、それぞれのゲーム端末から取得した第1パラメータを集計し、前記複数のプレイヤーの全体の傾向を示す第2パラメータを算出するモジュールと、前記条件保持部に保持された変更条件にしたがって、算出された第2パラメータに基づいて、それぞれのゲーム端末に、ゲームを制御するための第3パラメータの変更を通知するモジュールと、を備えることを特徴とする。

[0061] 本実施の形態の別の態様も、ゲーム制御プログラム製品に関する。このゲーム制御プログラム製品は、ゲームの進行を制御するモジュールと、ゲームの進行に伴って変化するパラメータを、複数のゲーム端末を管理するゲームサーバに送信するモジュールと、前記ゲームサーバから、ゲームを制御するためのパラメータの変更通知を受信するモジュールと、受信した変更通知にしたがって、前記ゲームの進行を制御するモジュールがゲームを制御するために使用するパラメータを変更するモジュールと、を備えることを特徴とする。

[0062] なお、以上の構成要素の任意の組合せ、本発明の表現を方法、装置、システムなどの間で変換したものもまた、本発明の態様として有効である。

[0063] (第2の実施の形態の効果)

本実施の形態によれば、より娯楽性の高いゲーム制御技術を提供することができる。

[0064] (第2の実施の形態)

実施の形態では、複数のプレイヤーにより実行されるゲームを統括管理するゲームサーバが、ゲームを実行している複数のプレイヤーのゲーム端末から、ゲームの進行に伴って変化する第1パラメータの一例であるイベント情報を取得し、それらを集計することにより、ゲームサーバにより構築されるゲーム世界全体の傾向を示す第2パラメータの一例である属性を算出し、算出した属性に応じて、各ゲーム端末におけるゲームを制御するための第3パラメータの一例である制御パラメータを変更する技術について説明する。

- [0065] ゲーム世界全体の属性は、複数のプレイヤーが参加することにより構築されるゲーム世界の「雰囲気」や「傾向」などを表し、ゲームサーバに接続しているプレイヤーの、ゲームの進め方、ゲームの進行の度合い、イベントの内容、レベル、性格などを反映している。例えば、ロールプレイングゲームにおいて、味方のキャラクタと協力しながら邪悪な敵キャラクタを倒してゲームを進行させるプレイヤーが多ければ、ゲーム世界全体が正義感に支配され、味方のキャラクタのレベルが上がったり、有用なアイテムがより多くフィールドに配置されたりする。逆に、味方のキャラクタを貶め、邪悪な敵キャラクタと協力しながらゲームを進行させるプレイヤーが多ければ、ゲーム世界全体が邪悪な空気に包まれ、より邪悪な敵キャラクタが出現したり、通常のシナリオでは入手できないアイテムがフィールドに配置されたりする。
- [0066] このように、個々のプレイヤーは、同時に並行してゲームを実行している他の複数のプレイヤーの影響を受けながらゲームを進行させるので、他のプレイヤーとの間で一体感が生まれ、従来のゲームでは味わうことのできなかつた楽しさを味わうことができる。また、ゲーム世界全体の属性に応じて個々のプレイヤーのゲームの状態が変化するので、変化に富んだゲームを楽しむことができる。
- [0067] 図6は、実施の形態に係るゲームサーバ210の構成を示す。ゲームサーバ210は、通信部230、制御部240、属性保持部260、集計条件保持部262、及び変更条件保持部264を備える。これらの構成は、ハードウェアコンポーネントでいえば、任意のコンピュータのCPU、メモリ、メモリにロードされたプログラムなどによって実現されるが、ここではそれらの連携によって実現される機能ブロックを描いている。したがって、これらの機能ブロックがハードウェアのみ、ソフトウェアのみ、またはそれらの組合せによっていろいろな形で実現できることは、当業者には理解されるところである。
- [0068] 本実施の形態では、それぞれのゲーム端末300において、ロールプレイングゲームが実行される。ロールプレイングゲームは、複数のエリアから構

成され、あるエリアをクリアすると、次のエリアへ移動することができるようになっている。プレイヤーは、あるエリアをプレイする前に、ゲーム端末300によりゲームサーバ210にログインすると、ゲームサーバ210から、ゲーム世界全体におけるそのエリアの現在の属性が提示される。プレイヤーは、提示された属性のゲーム世界でプレイしたくない場合は、ゲームサーバ210からログオフして、個別にプレイすることもできる。

[0069] ゲーム世界においてプレイする場合は、ゲームサーバ210は、そのエリアの現在の属性と、プレイヤー自身の属性に基づいて、そのエリアの制御パラメータを決定して、ゲーム端末300へ通知する。ゲーム端末300は、通知された制御パラメータに基づいてゲームを制御する。これにより、プレイヤーは、ゲームサーバ210により構築されたゲーム世界全体の属性を反映したゲームを楽しむことができる。ゲーム端末300は、ゲームの進行中に発生したイベントの情報をゲームサーバ210へ送信する。ゲームサーバ210は、取得したイベント情報からプレイヤーの属性を算出して記録し、ゲーム世界全体の属性へ反映させる。こうして、ゲーム世界全体の属性が、個々のプレイヤーにより発生されたイベントに応じて刻々と変化するので、ゲームに変化を与えることができる。

[0070] つづいて、図6を参照して、個々の機能ブロックの動作について説明する。通信部230は、ネットワークの一例であるインターネット20を介して、プレイヤーのゲーム端末300との間でデータを送受信する。

[0071] 属性保持部260は、それぞれのプレイヤーのゲーム端末から取得したパラメータを集計することにより算出された属性を格納する。本実施の形態では、後述するように、個々のプレイヤーの属性と、ゲーム世界全体の属性の双方を考慮して、ゲームのパラメータを変更するので、属性保持部260には、全体の属性と個々のプレイヤーの属性とが保持される。

[0072] 図7は、属性保持部260の内部データの例を示す。属性保持部260には、プレイヤーID欄270、記録日時欄271、エリアID欄272、WB属性欄273、及びLR属性欄274が設けられている。プレイヤーID

欄 270 は、属性が記録されたプレイヤーの ID を格納する。記録日時欄 271 は、属性が記録された日時を格納する。エリア ID 欄 272 は、属性が記録されたエリアの ID を格納する。WB 属性欄 273 及び LR 属性欄 274 は、ゲーム世界全体又は個々のプレイヤーの属性を格納する。WB 属性は、より正義にかなったプレイがなされれば数値が高くなり、より邪悪なプレイがなされれば数値が低くなる。LR 属性は、特定のキャラクタとの親和性を表す。本実施の形態では、これらの 2 つの属性によりゲームを制御するためのパラメータを決定するが、1 つのみ又は 3 つ以上の属性を設けてもよい。

[0073] 集計条件保持部 262 は、イベント情報を集計して属性を算出するための集計条件を保持する。図 8 は、集計条件保持部 262 の内部データの例を示す。集計条件保持部 262 には、イベント欄 275、エリア ID 欄 276、WB 属性欄 277、及び LR 属性欄 278 が設けられている。例えば、プレイヤーが、エリア ID 「1」のエリアにおいて、「城の敵キャラクタ A を倒す」イベントを発生させると、WB 属性に「-10」が加算される。

[0074] 変更条件保持部 264 は、ゲーム世界全体の属性と個々のプレイヤーの属性に応じて、ゲームの制御パラメータを変更するための変更条件を保持する。図 9 は、変更条件保持部 264 の内部データの例を示す。変更条件保持部 264 には、エリア ID 欄 280、WB 属性欄 281、LR 属性欄 282、及び制御パラメータ欄 283 が設けられている。例えば、エリア ID 「1」のエリアにおいて、ゲーム世界全体の属性と当該プレイヤーの属性から算出された WB 属性が「+50 以上」であれば、制御パラメータのうち、「敵キャラクタのレベル」に「+1」が加算される。

[0075] 認証部 241 は、プレイヤーのゲーム端末 300 を認証する。認証部 241 は、例えば、通信部 230 を介してゲーム端末 300 から、プレイヤー ID と、認証用のパスワードなどを取得し、図示しないプレイヤーデータベースを参照して、プレイヤーのゲーム端末 300 を認証する。認証に成功すると、認証部 241 は、プレイヤーのゲーム端末 300 の IP アドレスをプレ

イヤーデータベースに登録する。ゲームサーバ210は、後述するように、認証に成功したプレイヤーのゲーム端末300から、ゲームのイベント情報を取得するとともに、ゲームの制御パラメータの変更を通知する。

[0076] イベント情報取得部242は、認証部241が認証に成功したプレイヤーのゲーム端末300から、ゲームの進行に伴って変化するイベント情報を取得する。集計部243は、イベント情報取得部242が取得したイベント情報から、集計条件保持部262に保持された条件にしたがって属性を算出し、属性保持部260に格納する。パラメータ変更通知部244は、集計部243が算出した属性から、個々のゲーム端末300におけるゲームの制御パラメータを算出して、ゲーム端末300へ制御パラメータの変更を通知する。パラメータ変更通知部244は、集計部243が算出した属性をゲーム端末300へ通知し、ゲーム端末300側で、ゲームを制御するための制御パラメータを算出して変更するようにしてもよい。

[0077] 属性提示部245は、ゲーム世界全体の属性を属性保持部260から読み出し、ゲーム端末300へ提示する。属性提示部245は、パラメータ変更通知部244がパラメータの変更をゲーム端末300へ通知する前に、ゲーム世界全体の属性をゲーム端末300へ提示してもよい。これにより、ゲーム端末300のプレイヤーは、ゲーム世界全体の傾向を事前に把握し、パラメータの変更を受け入れるか否かを判断することができる。

[0078] 図10は、実施の形態に係るゲーム端末300の構成を示す。ゲーム端末300は、コントローラ320、入力受付部322、通信部330、制御部340、パラメータ保持部360、画面生成部366、及び表示装置368を備える。これらの構成も、ハードウェアのみ、ソフトウェアのみ、またはそれらの組合せによっていろいろな形で実現できる。

[0079] 入力受付部322は、プレイヤーが操作するコントローラ320から入力される制御信号を受け付ける。制御部340は、入力受付部322が受け付けたプレイヤーからの操作入力に基づいてゲームを進行させる。パラメータ保持部360は、ゲームを制御するための制御パラメータや、ゲームの進行



に伴って変化するイベント情報などのパラメータなど、ゲームの進行に必要な各種のパラメータを格納する。画面生成部 366 は、制御部 340 により制御されるゲームの画面を生成し、表示装置 368 に表示させる。

[0080] ゲーム制御部 341 は、ゲームプログラムを実行し、ゲームの進行を制御する。ゲーム制御部 341 は、パラメータ保持部 360 に保持されたゲームの制御パラメータを読み出してゲームを制御する。また、ゲーム制御部 341 は、ゲームの進行に伴って、イベント情報などのパラメータをパラメータ保持部 360 に格納する。

[0081] イベント情報送信部 342 は、所定のタイミングで、パラメータ保持部 360 に保持されているイベント情報をゲームサーバ 210 へ送信する。イベント情報送信部 342 は、所定の時間間隔で定期的にイベント情報をゲームサーバ 210 へ送信してもよいし、エリアのプレイを開始するとき又は終了したとき、各種のイベントが発生したとき又はクリアしたときなどに、イベント情報をゲームサーバ 210 へ送信してもよい。イベント情報送信部 342 は、イベント情報に加えて、又は、イベント情報に代えて、ゲームの進行に伴って変化する他のパラメータをゲームサーバ 210 へ送信してもよい。

[0082] パラメータ変更通知受信部 343 は、ゲームサーバ 210 から、パラメータの変更通知を受信する。パラメータ変更部 344 は、パラメータ変更通知受信部 343 が受信したパラメータ変更通知にしたがって、パラメータ保持部 360 に保持されているゲームの制御パラメータを変更する。これにより、ゲーム制御部 341 により制御されるゲームの内容が変更される。変更されるパラメータは、例えば、プレイヤーズキャラクタや敵キャラクタなどの体力値、経験値、マジックポイント、各種の能力値、服装、形状データ、などの属性や、ゲームフィールドの構成や、ゲームフィールドに配置されるアイテムや敵キャラクタなどの種類、場所、出現確率や、ゲームフィールドにおいて発生するイベントの種類、内容、場所、出現確率などや、ゲームフィールドにおける日時、曜日などや、画面生成部 366 において生成される画面の種類、明るさなどであってもよい。

- [0083] このように、ゲームサーバ210からの変更通知にしたがって、ゲームを制御するためのパラメータを変更することにより、変化に富んだゲームを楽しむことができるので、プレイヤーの興味を惹起し、飽きのこないゲームを提供することができる。
- [0084] 属性提示部345は、ゲームサーバ210が、複数のゲーム端末300から取得したイベント情報を集計することにより算出した、ゲームを制御するためのパラメータを変更する基準となる、複数のゲーム端末300の全体の傾向を示す属性を、ゲームサーバ210から取得して表示する。
- [0085] 図11は、属性提示部345が提示した画面の例を示す。属性提示部345は、ゲーム端末300がゲームサーバ210へログインすると、プレイヤーがプレイしようとするエリアのゲーム世界全体の属性をゲームサーバ210から取得し、WB属性を縦軸に、LR属性を横軸にとってグラフ表示する。これにより、プレイヤーは、プレイする前に現在のゲーム世界全体の属性を把握することができるので、その属性が反映された条件でゲームをプレイするか否かを事前に判断することができる。
- [0086] 以上、本発明を実施例をもとに説明した。この実施例は例示であり、その各構成要素や各処理プロセスの組合せにいろいろな変形が可能なこと、またそうした変形例も本発明の範囲にあることは当業者に理解されるところである。

## 符号の説明

- [0087] 10 ゲームサーバ、20 インターネット、30 通信部、40 制御部、41 認証部、42 マルチプレイ要求受付部、43 友好モードマッチング部、44 敵対モードマッチング部、45 プレイデータ取得部、46 プレイデータ配信部、47 メッセージ登録受付部、48 メッセージ配信部、49 メッセージ評価部、60 プレイヤーデータベース、62 メッセージデータベース、64 プレイデータ保持部、100 ゲーム装置、140 制御部、141 シングルプレイ制御部、142 マルチプレイ要求送信部、143 マルチプレイ制御部、144 プレイデータ送信部、

145 プレイデータ受信部、146 プレイデータ再生部、147 メッセージ登録部、148 メッセージ受信部、149 メッセージ表示部、160 パラメータ保持部、166 画面生成部、168 表示装置、240 制御部、241 認証部、242 イベント情報取得部、243 集計部、244 パラメータ変更通知部、245 属性提示部、260 属性保持部、262 集計条件保持部、262 変更条件保持部、300 ゲーム端末、330 通信部、340 制御部、341 ゲーム制御部、342 イベント情報送信部、343 パラメータ変更通知受信部、344 パラメータ変更部、345 属性提示部、360 パラメータ保持部。

### 産業上の利用可能性

[0088] 本発明は、複数のプレイヤーにより実行されるゲームを制御するゲーム装置に利用可能である。

## 請求の範囲

- [請求項1]       他のプレイヤーのゲーム装置との間で共にゲームを実行するマルチプレイの相手となるプレイヤーの選択を、前記マルチプレイを管理するゲームサーバへ要求するモジュールと、
- 前記マルチプレイのモードとして、マルチプレイの要求に応じたプレイヤーとの間でマルチプレイを行う第1モードと、選択されたプレイヤーとの間で強制的にマルチプレイを行う第2モードのうち、いずれかのモードを選択して前記ゲームサーバに通知するモジュールと、
- 前記ゲームサーバから、前記マルチプレイの相手となるプレイヤーの通知を受け、そのプレイヤーのゲーム装置との間でのマルチプレイを制御するモジュールと、
- を備えることを特徴とするゲーム制御プログラム製品。
- [請求項2]       前記マルチプレイを制御するモジュールは、前記第1モードが選択された場合、所定の目的の達成の成否によりゲームの成否を決し、前記第2モードが選択された場合、前記相手となるプレイヤーとの間でのゲームの対戦の勝敗によりゲームの成否を決することを特徴とする請求項1に記載のゲーム制御プログラム製品。
- [請求項3]       当該ゲーム装置単体でゲームを実行するシングルプレイを制御するモジュールを更にコンピュータに実現させ、
- 前記要求するモジュールは、前記シングルプレイにおいてゲームオーバーとなったときに、前記シングルプレイを再開するために、前記マルチプレイの実行を前記ゲームサーバへ要求し、
- 前記シングルプレイを制御するモジュールは、前記マルチプレイにおいて所定の目的が達成されたときに、ゲームオーバーとなっていたシングルプレイを再開する
- ことを特徴とする請求項1又は2に記載のゲーム制御プログラム製品。
- [請求項4]       他のプレイヤーのゲーム装置との間で共にゲームを実行するマルチ

プレイの相手となるプレイヤーの選択を、前記マルチプレイを管理するゲームサーバへ要求するマルチプレイ要求部と、

前記マルチプレイのモードとして、マルチプレイの要求に応じたプレイヤーとの間でマルチプレイを行う第1モードと、選択されたプレイヤーとの間で強制的にマルチプレイを行う第2モードのうち、いずれかのモードを選択して前記ゲームサーバに通知する通知部と、

前記ゲームサーバから、前記マルチプレイの相手となるプレイヤーの通知を受け、そのプレイヤーのゲーム装置との間でのマルチプレイを制御するマルチプレイ制御部と、を備えることを特徴とするゲーム装置。

[請求項5]

他のプレイヤーのゲーム装置との間で共にゲームを実行するマルチプレイの相手となるプレイヤーの選択を、前記マルチプレイを管理するゲームサーバへ要求するステップと、

前記マルチプレイのモードとして、マルチプレイの要求に応じたプレイヤーとの間でマルチプレイを行う第1モードと、選択されたプレイヤーとの間で強制的にマルチプレイを行う第2モードのうち、いずれかのモードを選択して前記ゲームサーバに通知するステップと、

前記ゲームサーバから、前記マルチプレイの相手となるプレイヤーの通知を受け、そのプレイヤーのゲーム装置との間でのマルチプレイを制御するステップと、をコンピュータに実現させることを特徴とするゲーム制御方法。

[請求項6]

請求項1から3のいずれかに記載のゲーム制御プログラム製品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7]

プレイヤーのゲーム装置から、他のプレイヤーのゲーム装置との間で共にゲームを実行するマルチプレイの要求を受け付けるモジュールと、

前記マルチプレイのモードとして、マルチプレイの要求に応じたプレイヤーとの間でマルチプレイを行う第1モードと、選択されたプレ

イヤーとの間で強制的にマルチプレイを行う第2モードのうち、いずれかのモードを選択するモジュールと、

プレイヤーの情報を格納したプレイヤーデータベースを参照して、前記マルチプレイの相手となるプレイヤーを選択するモジュールと、

選択したプレイヤーのゲーム装置へ、選択されたモードを通知しつつ、マルチプレイの開始を要求するモジュールと、

を備えることを特徴とするゲーム制御プログラム製品。

[請求項8]

前記マルチプレイの相手となるプレイヤーを選択するモジュールは、

前記第1モードが選択された場合、前記プレイヤーデータベースを参照して、前記マルチプレイの相手の候補を選択し、選択した候補のプレイヤーのゲーム装置をマルチプレイに招集し、招集に応じたプレイヤーの中から前記マルチプレイの相手となるプレイヤーを選択するモジュールと、

前記第2モードが選択された場合、前記プレイヤーデータベースを参照して、前記マルチプレイの相手となるプレイヤーを決定するモジュールと、

を含むことを特徴とする請求項7に記載のゲーム制御プログラム製品。

[請求項9]

プレイヤーのゲーム装置から、他のプレイヤーのゲーム装置との間で共にゲームを実行するマルチプレイの要求を受け付けるマルチプレイ要求受付部と、

前記マルチプレイのモードとして、マルチプレイの要求に応じたプレイヤーとの間でマルチプレイを行う第1モードと、選択されたプレイヤーとの間で強制的にマルチプレイを行う第2モードのうち、いずれかのモードを選択する選択部と、

プレイヤーの情報を格納したプレイヤーデータベースを参照して、前記マルチプレイの相手となるプレイヤーを選択するマッチング部と

、  
選択したプレイヤーのゲーム装置へ、選択したモードを通知しつつ、マルチプレイの開始を要求する要求部と、  
を備えることを特徴とするゲームサーバ。

[請求項10] プレイヤーのゲーム装置から、他のプレイヤーのゲーム装置との間で共にゲームを実行するマルチプレイの要求を受け付けるステップと

、  
前記マルチプレイのモードとして、マルチプレイの要求に応じたプレイヤーとの間でマルチプレイを行う第1モードと、選択されたプレイヤーとの間で強制的にマルチプレイを行う第2モードのうち、いずれかのモードを選択するステップと、

プレイヤーの情報を格納したプレイヤーデータベースを参照して、前記マルチプレイの相手となるプレイヤーを選択するステップと、  
選択したプレイヤーのゲーム装置へ、選択したモードを通知しつつ、マルチプレイの開始を要求するステップと、  
を備えることを特徴とするゲーム制御方法。

[請求項11] 請求項7又は8に記載のゲーム制御プログラム製品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12] プレイヤーズキャラクタを操作してゲームフィールドを進むゲームを制御するモジュールと、

前記ゲームフィールドにおけるゲームの進行の状況を示すプレイデータ、又は、前記ゲームフィールドに表示される他のプレイヤーへのメッセージを管理するゲームサーバから、他のプレイヤーのプレイデータ又はメッセージを取得するモジュールと、

前記プレイヤーズキャラクタが、前記プレイデータ又は前記メッセージが登録された位置から所定の範囲内にいるときに、前記プレイデータ又は前記メッセージを表示するモジュールと、

を備えることを特徴とするゲーム制御プログラム製品。

- [請求項13] 前記プレイデータは、他のゲーム装置のプレイヤーズキャラクタの挙動を示すデータを含み、
- 前記表示するモジュールは、他のゲーム装置のプレイヤーズキャラクタの挙動を表示する際に、自装置のプレイヤーズキャラクタとは異なる表示態様で他のゲーム装置のプレイヤーズキャラクタを表示することを特徴とする請求項12に記載のゲーム制御プログラム製品。
- [請求項14] 前記プレイデータは、他のゲーム装置のプレイヤーズキャラクタの位置を示すデータを所定の間隔で記録したりプレイデータを含み、
- 前記表示するモジュールは、前記他のゲーム装置のプレイヤーズキャラクタを、前記位置を示すデータをもとに、前記ゲームフィールド上に配置することにより、前記他のゲーム装置のプレイヤーズキャラクタを表示することを特徴とする請求項12又は13に記載のゲーム制御プログラム製品。
- [請求項15] 前記プレイデータは、他のゲーム装置においてゲームオーバーとなったときのプレイヤーズキャラクタの位置を示すデータを含み、
- 前記表示するモジュールは、他のゲーム装置においてゲームオーバーとなったときのプレイヤーズキャラクタの位置に、その旨を示すマークを表示することを特徴とする請求項12に記載のゲーム制御プログラム製品。
- [請求項16] 前記プレイデータは、他のゲーム装置においてゲームオーバーとなる直前のプレイヤーズキャラクタの挙動を示すデータを更に含むことを特徴とする請求項15に記載のゲーム制御プログラム製品。
- [請求項17] プレイヤーズキャラクタを操作してゲームフィールドを進むゲームを制御する制御部と、
- 前記ゲームフィールドにおけるゲームの進行の状況を示すプレイデータ、又は、前記ゲームフィールドに表示される他のプレイヤーへのメッセージを管理するゲームサーバから、他のプレイヤーのプレイデータ又はメッセージを取得する取得部と、



前記プレイヤーズキャラクタが、前記プレイデータ又は前記メッセージが登録された位置から所定の範囲内にいるときに、前記プレイデータ又は前記メッセージを表示する表示部と、

を備えることを特徴とするゲーム装置。

[請求項18]

プレイヤーズキャラクタを操作してゲームフィールドを進むゲームを制御するステップと、

前記ゲームフィールドにおけるゲームの進行の状況を示すプレイデータ、又は、前記ゲームフィールドに表示される他のプレイヤーへのメッセージを管理するゲームサーバから、他のプレイヤーのプレイデータ又はメッセージを取得するステップと、

前記プレイヤーズキャラクタが、前記プレイデータ又は前記メッセージが登録された位置から所定の範囲内にいるときに、前記プレイデータ又は前記メッセージを表示するステップと、

を備えることを特徴とするゲーム制御方法。

[請求項19]

請求項12から16のいずれかに記載のゲーム制御プログラム製品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20]

プレイヤーズキャラクタを操作してゲームフィールドを進むゲームを制御するゲーム装置から、前記ゲームフィールドにおけるゲームの進行の状況を示すプレイデータ、又は、前記ゲームフィールドに表示される他のプレイヤーへのメッセージを取得するモジュールと、

複数のゲーム装置のプレイヤーズキャラクタの前記ゲームフィールドにおける位置を示す情報を格納したプレイヤーデータベースを参照して、前記プレイヤーズキャラクタの位置が、前記プレイデータ又は前記メッセージを表示すべきゲームフィールドにおける位置から所定範囲の位置であるプレイヤーを選択するモジュールと、

選択したプレイヤーのゲーム装置へ、前記プレイデータ又は前記メッセージを配信するモジュールと、

を備えることを特徴とするゲーム制御プログラム製品。

[請求項21] 前記プレイヤーデータベースは、プレイヤーのレベルを更に格納し、

前記選択するモジュールは、前記プレイデータ又は前記メッセージを取得したプレイヤーのレベルとの差が所定値以下であるプレイヤーを選択することを特徴とする請求項20に記載のゲーム制御プログラム製品。

[請求項22] プレイヤーズキャラクタを操作してゲームフィールドを進むゲームを制御するゲーム装置から、前記ゲームフィールドにおけるゲームの進行の状況を示すプレイデータ、又は、前記ゲームフィールドに表示される他のプレイヤーへのメッセージを取得する取得部と、

複数のゲーム装置のプレイヤーズキャラクタの前記ゲームフィールドにおける位置を示す情報を格納したプレイヤーデータベースを参照して、前記プレイヤーズキャラクタの位置が、前記プレイデータ又は前記メッセージを表示すべきゲームフィールドにおける位置から所定範囲の位置であるプレイヤーを選択する選択部と、

選択したプレイヤーのゲーム装置へ、前記プレイデータ又は前記メッセージを配信する配信部と、

を備えることを特徴とするゲームサーバ。

[請求項23] プレイヤーズキャラクタを操作してゲームフィールドを進むゲームを制御するゲーム装置から、前記ゲームフィールドにおけるゲームの進行の状況を示すプレイデータ、又は、前記ゲームフィールドに表示される他のプレイヤーへのメッセージを取得するステップと、

複数のゲーム装置のプレイヤーズキャラクタの前記ゲームフィールドにおける位置を示す情報を格納したプレイヤーデータベースを参照して、前記プレイヤーズキャラクタの位置が、前記プレイデータ又は前記メッセージを表示すべきゲームフィールドにおける位置から所定範囲の位置であるプレイヤーを選択するステップと、

選択したプレイヤーのゲーム装置へ、前記プレイデータ又は前記メ

ッセージを配信するステップと、

を備えることを特徴とするゲーム制御方法。

[請求項24] 請求項20又は21に記載のゲーム制御プログラム製品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25] ゲームの進行を制御するモジュールと、

ゲームの進行に伴って変化するパラメータを、複数のゲーム端末を管理するゲームサーバに送信するモジュールと、

前記ゲームサーバから、ゲームを制御するためのパラメータの変更通知を受信するモジュールと、

受信した変更通知にしたがって、前記ゲームの進行を制御するモジュールがゲームを制御するために使用するパラメータを変更するモジュールと、

を備えることを特徴とするゲーム制御プログラム製品。

[請求項26] 前記ゲームサーバが、複数のゲーム端末から取得した前記ゲームの進行に伴って変化するパラメータを集計することにより算出した、前記ゲームを制御するためのパラメータを変更する基準となる、前記複数のゲーム端末の全体の傾向を示すパラメータを、前記ゲームサーバから取得して表示するモジュールを更にコンピュータに実行させることを特徴とする請求項25に記載のゲーム制御プログラム製品。

[請求項27] ゲームの進行を制御する制御部と、

ゲームの進行に伴って変化するパラメータを、複数のゲーム端末を管理するゲームサーバに送信する送信部と、

前記ゲームサーバから、ゲームを制御するためのパラメータの変更通知を受信する受信部と、

受信した変更通知にしたがって、前記ゲームの進行を制御するモジュールがゲームを制御するために使用するパラメータを変更する変更部と、

を備えることを特徴とするゲーム端末。

- [請求項28]           ゲームの進行を制御するステップと、  
                  ゲームの進行に伴って変化するパラメータを、複数のゲーム端末を  
                  管理するゲームサーバに送信するステップと、  
                  前記ゲームサーバから、ゲームを制御するためのパラメータの変更  
                  通知を受信するステップと、  
                  受信した変更通知にしたがって、前記ゲームの進行を制御するモジ  
                  ュールがゲームを制御するために使用するパラメータを変更するステ  
                  ップと、  
                  を備えることを特徴とするゲーム制御方法。
- [請求項29]           請求項25又は26に記載のプログラム製品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30]           複数のプレイヤーのゲーム端末との間で通信を行うモジュールと、  
                  それぞれのゲーム端末から、ゲームの進行に伴って変化する第1パ  
                  ラメータを取得するモジュールと、  
                  条件保持部に保持された集計条件にしたがって、それぞれのゲーム  
                  端末から取得した第1パラメータを集計し、前記複数のプレイヤーの  
                  全体の傾向を示す第2パラメータを算出するモジュールと、  
                  前記条件保持部に保持された変更条件にしたがって、算出された第  
                  2パラメータに基づいて、それぞれのゲーム端末に、ゲームを制御す  
                  るための第3パラメータの変更を通知するモジュールと、  
                  を備えることを特徴とするゲーム制御プログラム製品。
- [請求項31]           算出された第2パラメータをゲーム端末に提示するモジュールを更  
                  にコンピュータに実現させることを特徴とする請求項30に記載のゲ  
                  ーム制御プログラム製品。
- [請求項32]           複数のプレイヤーのゲーム端末との間で通信を行う通信部と、  
                  それぞれのゲーム端末から、ゲームの進行に伴って変化する第1パ  
                  ラメータを取得する取得部と、  
                  条件保持部に保持された集計条件にしたがって、それぞれのゲーム

端末から取得した第1パラメータを集計し、前記複数のプレイヤーの全体の傾向を示す第2パラメータを算出する集計部と、

前記条件保持部に保持された変更条件にしたがって、算出された第2パラメータに基づいて、それぞれのゲーム端末に、ゲームを制御するための第3パラメータの変更を通知する通知部と、  
を備えることを特徴とするゲームサーバ。

[請求項33]

複数のプレイヤーのゲーム端末との間で通信を行うステップと、  
それぞれのゲーム端末から、ゲームの進行に伴って変化する第1パラメータを取得するステップと、

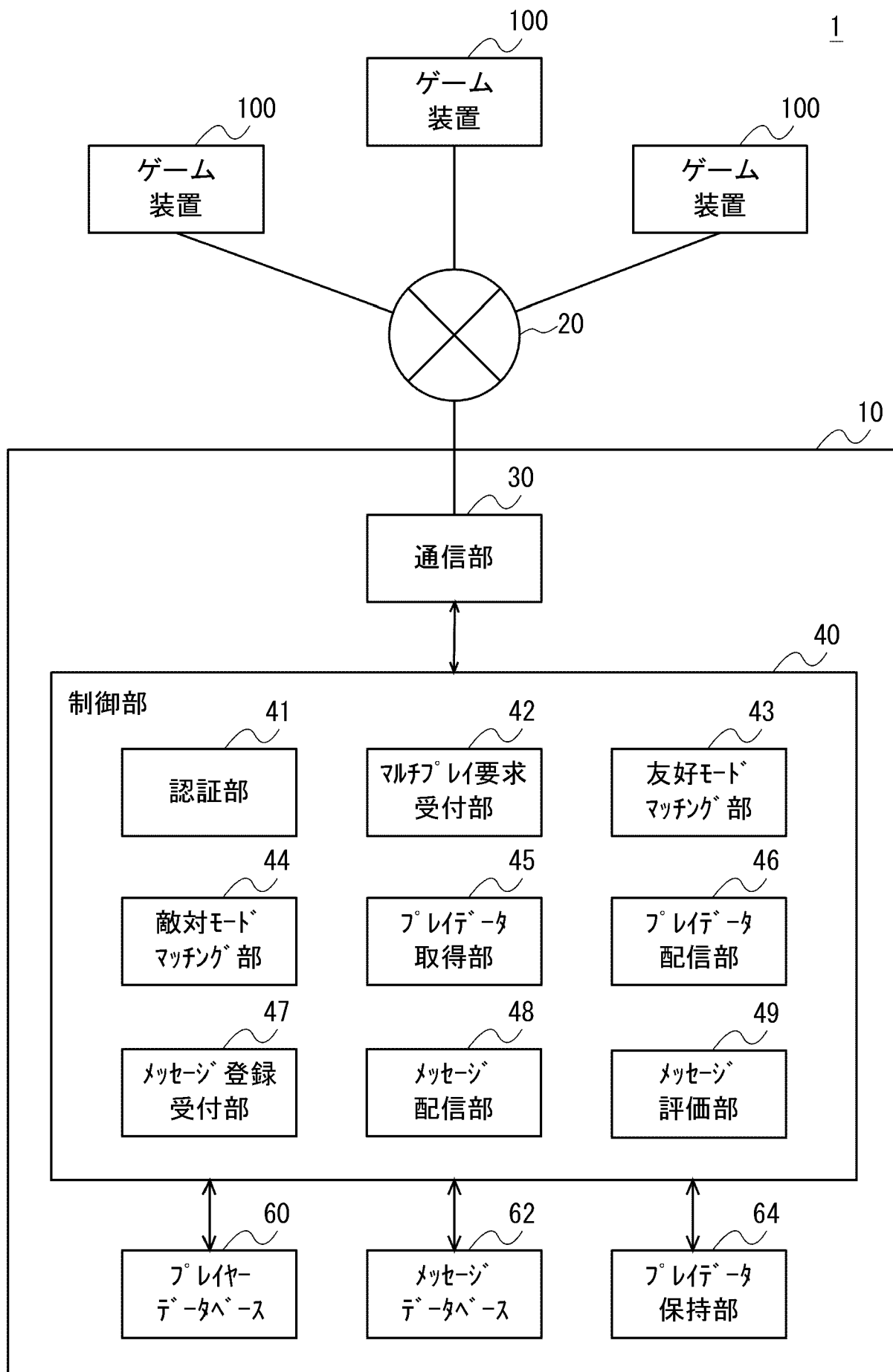
条件保持部に保持された集計条件にしたがって、それぞれのゲーム端末から取得した第1パラメータを集計し、前記複数のプレイヤーの全体の傾向を示す第2パラメータを算出するステップと、

前記条件保持部に保持された変更条件にしたがって、算出された第2パラメータに基づいて、それぞれのゲーム端末に、ゲームを制御するための第3パラメータの変更を通知するステップと、  
をコンピュータに実行させることを特徴とするゲーム制御方法。

[請求項34]

請求項30又は31に記載のプログラム製品を記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

[図1]



[図2]

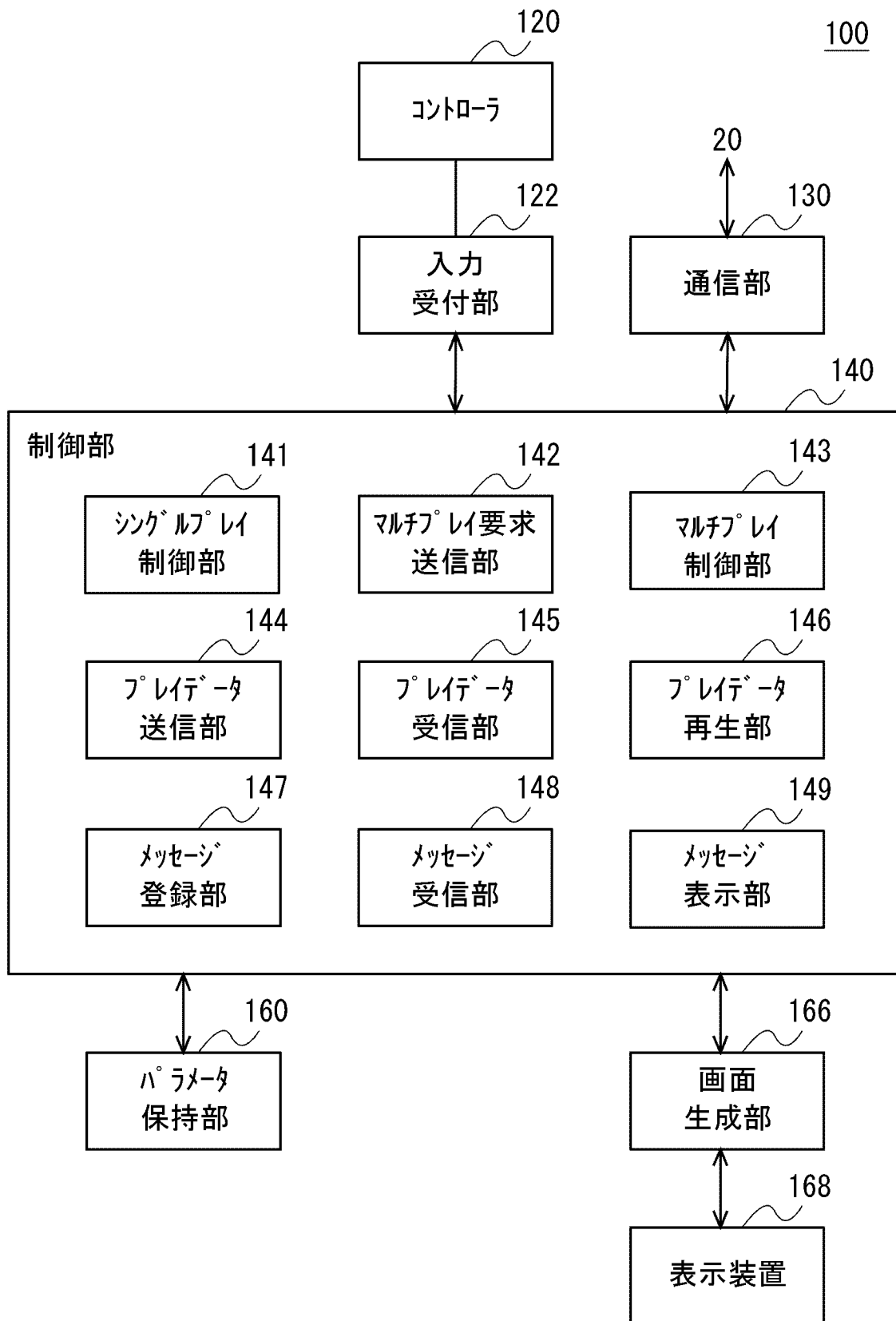
70	71	72	73	74	75	76	77
プレイヤーID	認証データ	IPアドレス	レベル	エリアID	プレイデータ	ゲームオーバー位置	ステータス
0001	XXXX	111.xxx.xxx.1	3	1	0001.dat	(40, 68)	友好モード依頼中
0002	XXXX	222.xxx.xxx.2	1	1	0002.dat	—	通常モード実行中
0003	XXXX	333.xxx.xxx.3	6	2	0003.dat	(82, 26)	対戦モード実行中
:	:	:	:	:	:	:	:

[図3]

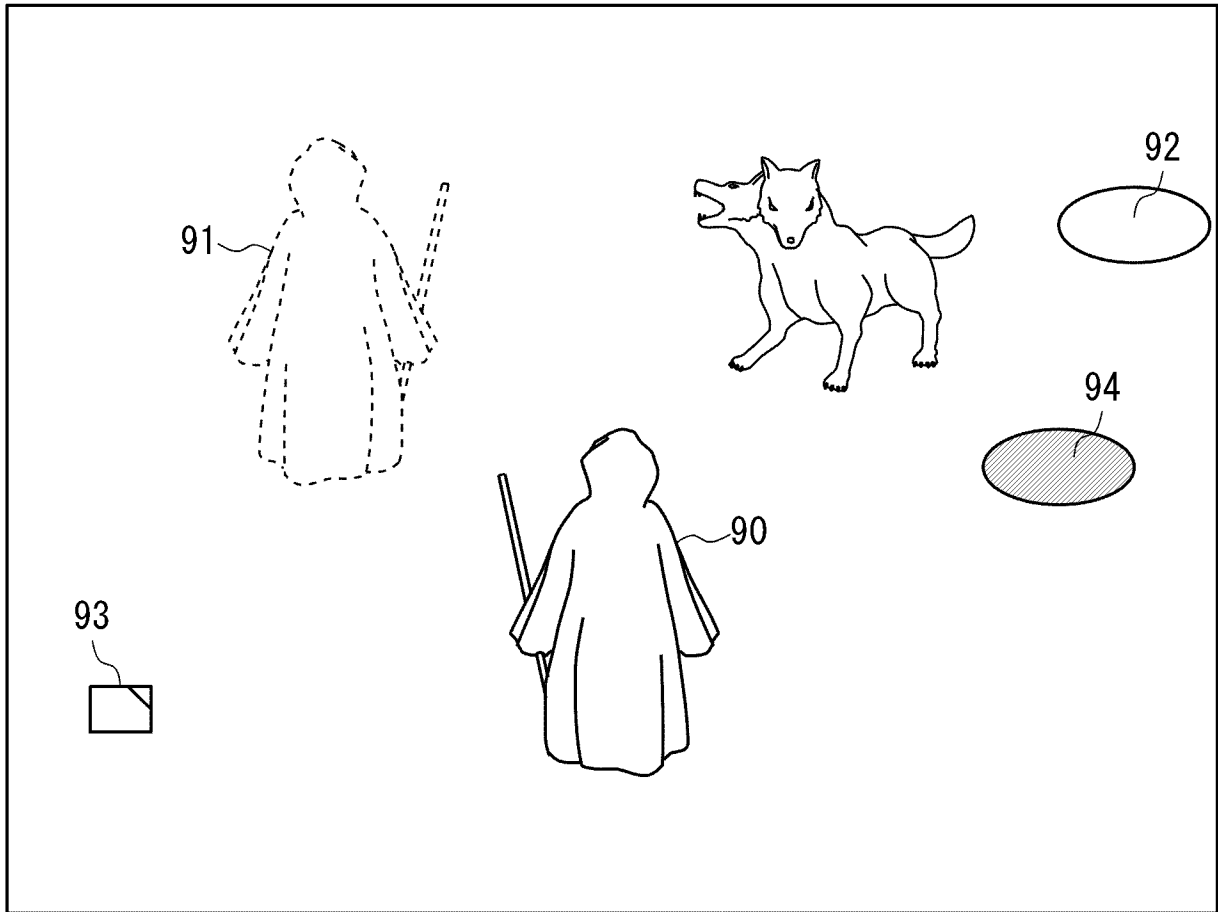
メッセージID	エリアID	位置	プレイヤーID	メッセージ	評価
0001	1	(12, 50)	0412	この先に罠があります。	+140
0002	1	(18, 63)	2293	左の壁にアイテムがあります。	+24
0003	1	(34, 27)	0805	この先の敵は手強いです。	+639
:	:	:	:	:	:



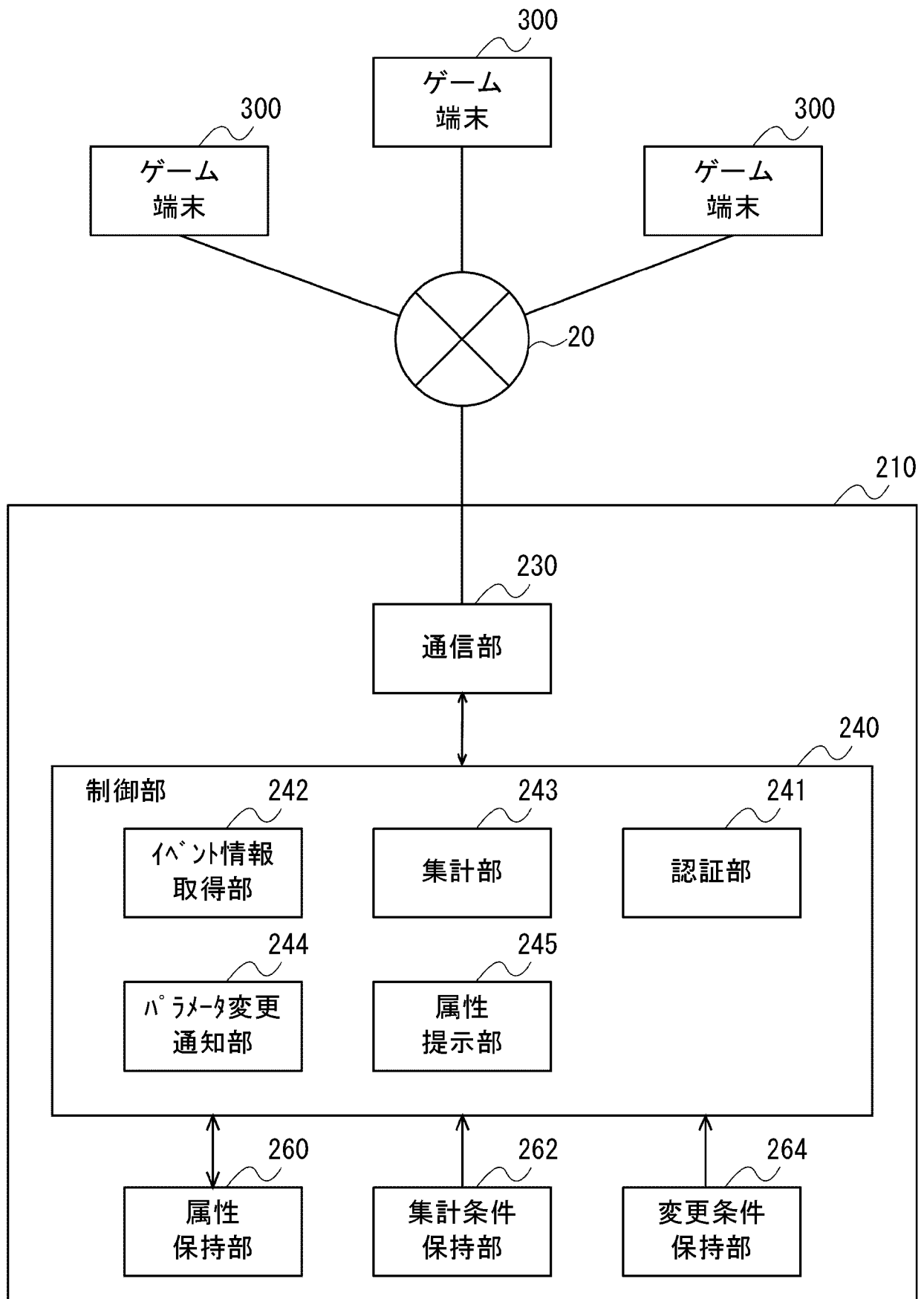
[図4]



[図5]



[図6]



[図7]

プレイヤーID	記録日時	エリアID	WB属性	LR属性
ワールド	—	1	+150	-20
ワールド	—	2	+25	+96
ワールド	—	3	-58	-147
ワールド	—	4	+103	+164
0102	39369	1	+122	-87
0110	39368	3	-24	-156
1005	39367	4	+68	+184
:	:	:	:	:

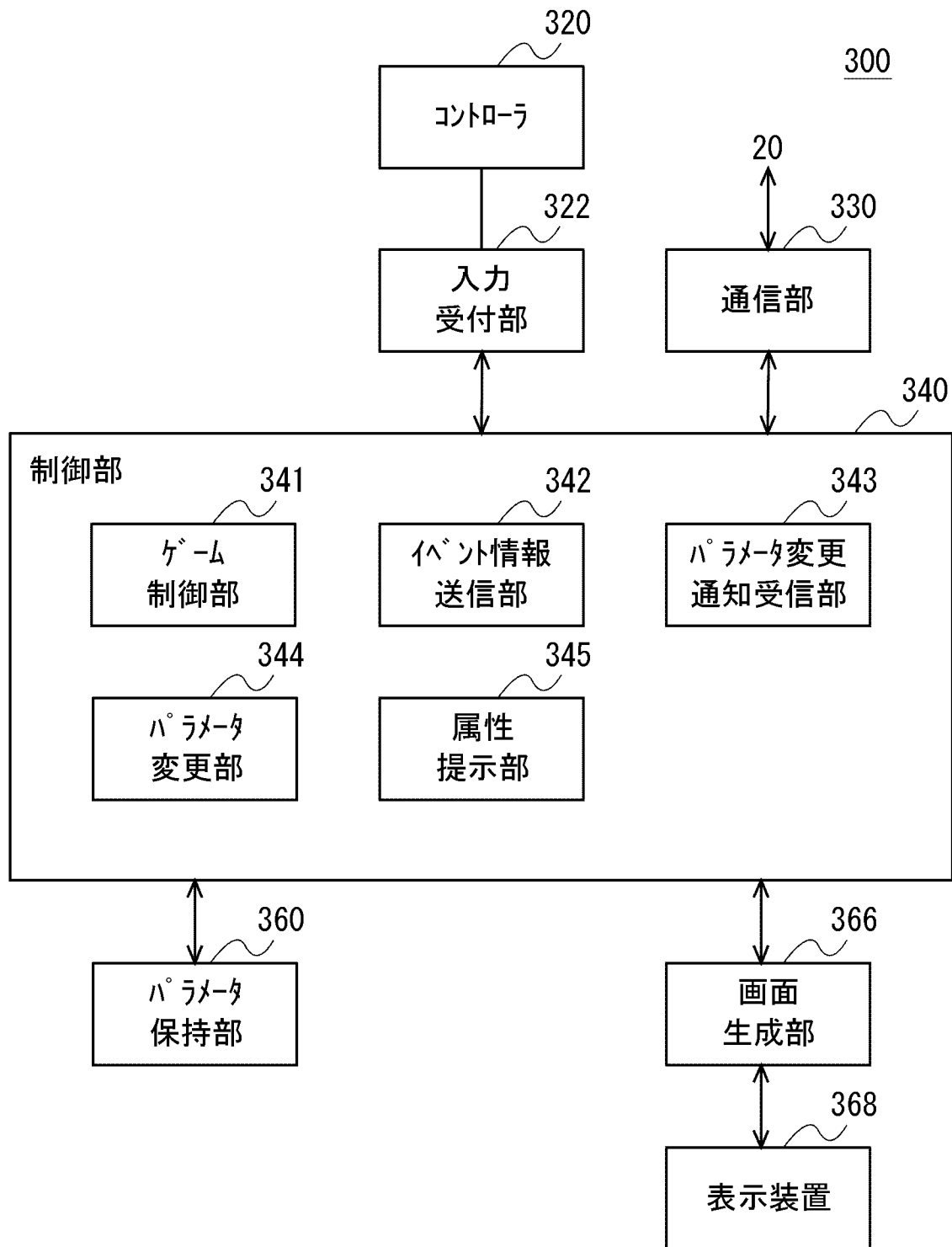
[図8]

イベント	エリアID	WB属性	LR属性
城の敵キャラクタAを倒す	1	-10	
城の敵キャラクタBを倒す	1		-10
城のボスキャラクタを倒す	1	+50	+10
:	:	:	:

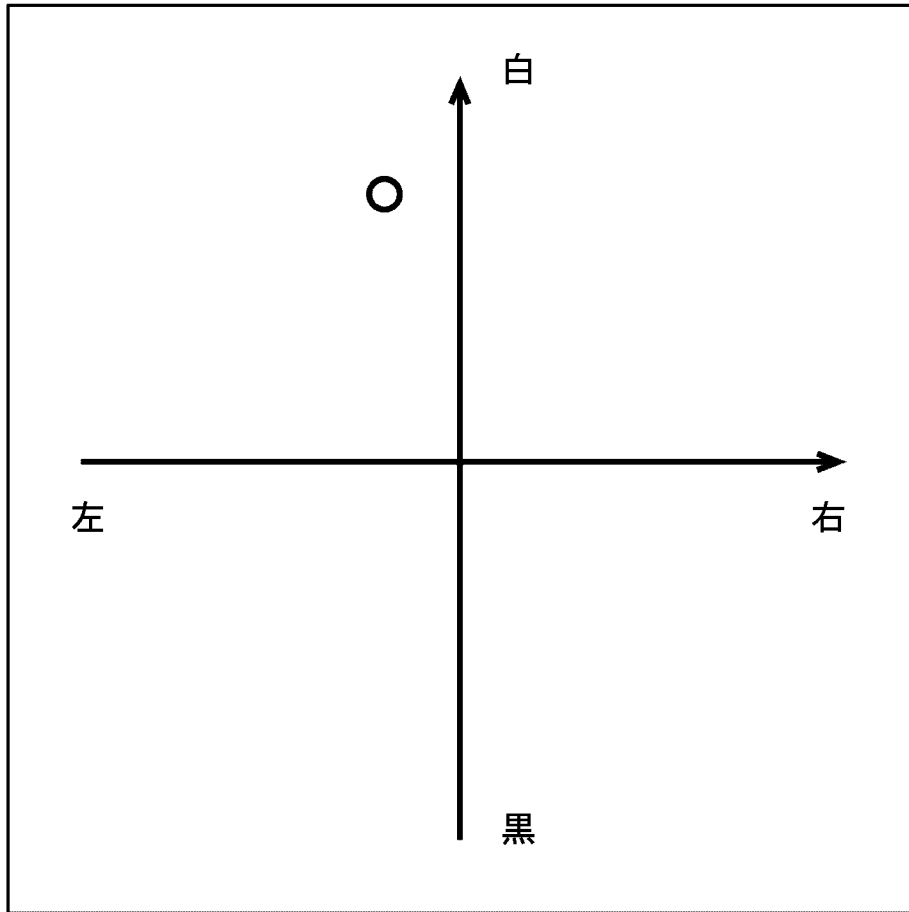
[図9]

エリアID	WB属性	LR属性	制御パラメータ
1	+50以上		敵キャラクタのレベル+1
1	+100以上		敵キャラクタのレベル+2
1		+100以上	聖者が相手にしてくれない
:	:	:	:

[図10]



[図11]



**INTERNATIONAL SEARCH REPORT**

International application No.  
PCT/JP2009/003042

**A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER**  
A63F13/12(2006.01)i

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

**B. FIELDS SEARCHED**

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)  
A63F13/00-13/12, 9/24

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2009
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2009	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2009

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

**C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT**

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	Gemaga 2008 Nen 4 Gatsugo, 01 April, 2008 (01.04.08), Vol.25/No.4/whole No.449, page 93, 'Fushigi no Dungeon Furai no Shiren 3 -Karakuri Yashiki no Nemurihime-' ni Kansuru Kiji	1-11
Y	JP 2007-20843 A (Capcom Co., Ltd.), 01 February, 2007 (01.02.07), Par. Nos. [0096] to [0100], [0141] to [0142] (Family: none)	1-11
Y	JP 11-194985 A (Casio Computer Co., Ltd.), 21 July, 1999 (21.07.99), Abstract (Family: none)	1-11

Further documents are listed in the continuation of Box C.       See patent family annex.

* Special categories of cited documents:	"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance	"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date	"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)	"&" document member of the same patent family
"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means	
"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed	

Date of the actual completion of the international search 14 September, 2009 (14.09.09)	Date of mailing of the international search report 29 September, 2009 (29.09.09)
--	---

Name and mailing address of the ISA/ Japanese Patent Office	Authorized officer
Facsimile No.	Telephone No.

## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2009/003042

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	JP 2002-219280 A (Square Co., Ltd.), 06 August, 2002 (06.08.02),	12, 17-18, 20, 22-23
Y	Abstract; Par. Nos. [0054] to [0073] (Family: none)	15, 19, 21, 24
X	JP 2004-8764 A (Square Enix Co., Ltd.), 15 January, 2004 (15.01.04),	12, 17-18, 20, 22-23
Y	Par. Nos. [0019] to [0030]; Figs. 4 to 16 (Family: none)	15, 19, 21, 24
Y A	JP 2007-135791 A (Nintendo Co., Ltd. et al.), 07 June, 2007 (07.06.07), Par. Nos. [0046] to [0053]; Fig. 4 & US 2007/0111802 A1	15, 19 13-14, 16
Y	JP 2006-149671 A (Aruze Corp.), 15 June, 2006 (15.06.06), Par. No. [0198] & US 2006/0003824 A1 & KR 10-2006-0049754 A	21, 24
X	JP 2002-360933 A (Namco Ltd.), 17 December, 2002 (17.12.02), Full text; Figs. 1 to 10 (Family: none)	25-34
A	Ultima Online Koshiki Guide, 1st edition, Softbank Corp. Shuppan Jigyobu, 22 January, 1998 (22.01.98), pages 90 to 91, ISBN4-7973-0538-X	25-34



**INTERNATIONAL SEARCH REPORT**

International application No.

PCT/JP2009/003042

**Box No. II Observations where certain claims were found unsearchable (Continuation of item 2 of first sheet)**

This international search report has not been established in respect of certain claims under Article 17(2)(a) for the following reasons:

1.  Claims Nos.:  
because they relate to subject matter not required to be searched by this Authority, namely:
  
2.  Claims Nos.:  
because they relate to parts of the international application that do not comply with the prescribed requirements to such an extent that no meaningful international search can be carried out, specifically:
  
3.  Claims Nos.:  
because they are dependent claims and are not drafted in accordance with the second and third sentences of Rule 6.4(a).

**Box No. III Observations where unity of invention is lacking (Continuation of item 3 of first sheet)**

This International Searching Authority found multiple inventions in this international application, as follows:

See extra sheet.

1.  As all required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers all searchable claims.
2.  As all searchable claims could be searched without effort justifying additional fees, this Authority did not invite payment of additional fees.
3.  As only some of the required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers only those claims for which fees were paid, specifically claims Nos.:
  
4.  No required additional search fees were timely paid by the applicant. Consequently, this international search report is restricted to the invention first mentioned in the claims; it is covered by claims Nos.:

**Remark on Protest**  
the

- The additional search fees were accompanied by the applicant's protest and, where applicable, payment of a protest fee.
- The additional search fees were accompanied by the applicant's protest but the applicable protest fee was not paid within the time limit specified in the invitation.
- No protest accompanied the payment of additional search fees.

Continuation of Box No.III of continuation of first sheet(2)

A feature common to the inventions in claims 1-11 resides in selecting and notifying a game server of either a first mode for carrying out a multi-play with players who accept a multi-play request or a second mode for compulsorily carrying out the multi-play among selected players, receiving the notice of opponent players of the multi-play from the game server, and controlling the multi-play among game devices of the opponent parties.

A feature common to the inventions in claims 12-24 resides in acquiring play data or messages of other players from a game server that manages play data for showing the progress of a game in a game field or messages for the other players displayed in the game field, and displaying the play data or messages when players' characters are in a predetermined range from a position in which the play data or messages are registered.

A feature common to the inventions in claims 25-34 resides in transmitting a parameter varying in accordance with the progress of a game to a game server which manages a plurality of terminal devices, receiving a change notice of the parameter for controlling the game, and changing a parameter to be used for the control of the game in accordance with the received change notice.

Thus, since the following three inventions do not have common technical features therebetween, the inventions in claims 1-34 do not comply with the requirement of unity of invention.

- (Invention 1) The inventions in claims 1-11
- (Invention 2) The inventions in claims 12-24
- (Invention 3) The inventions in claims 25-34

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int.Cl. A63F13/12(2006.01)i

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int.Cl. A63F13/00 - 13/12, 9/24

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1922-1996年
日本国公開実用新案公報	1971-2009年
日本国実用新案登録公報	1996-2009年
日本国登録実用新案公報	1994-2009年

国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
Y	ゲーマガ 2008年4月号, 2008.04.01, 第25巻/第4号/通巻449号, p.93, 『不思議のダンジョン 風来のシレン3~からくり屋敷の眠り姫~』に関する記事	1-11
Y	JP 2007-20843 A (株式会社カプコン) 2007.02.01, 段落【0096】-【0100】, 段落【0141】-【0142】 (ファミリーなし)	1-11
Y	JP 11-194985 A (カシオ計算機株式会社) 1999.07.21, 【要約】 (ファミリーなし)	1-11

C欄の続きにも文献が列挙されている。

パテントファミリーに関する別紙を参照。

\* 引用文献のカテゴリー

「A」特に関連のある文献ではなく、一般的な技術水準を示すもの  
 「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの  
 「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)  
 「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献  
 「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献  
 「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの  
 「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの  
 「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの  
 「&」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日  
14.09.2009

国際調査報告の発送日  
29.09.2009

国際調査機関の名称及びあて先  
 日本国特許庁 (ISA/JP)  
 郵便番号100-8915  
 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)  
 2B 3315  
 大山 栄成  
 電話番号 03-3581-1101 内線 3237

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
X	JP 2002-219280 A (株式会社スクウェア) 2002. 08. 06, 【要約】, 段落【0054】 - 【0073】 (ファミリーなし)	12, 17-18, 20, 22-23
Y		15, 19, 21, 24
X	JP 2004-8764 A (株式会社スクウェア・エニックス) 2004. 01. 15, 段落【0019】 - 【0030】, 第4-16 図 (ファミリーなし)	12, 17-18, 20, 22-23
Y		15, 19, 21, 24
Y	JP 2007-135791 A (任天堂株式会社, 外2名) 2007. 06. 07, 段落【0046】 - 【0053】, 第4 図 & US 2007/0111802 A1	15, 19
A		13-14, 16
Y	JP 2006-149671 A (アルゼ株式会社) 2006. 06. 15, 段落【0198】 & US 2006/0003824 A1 & KR 10-2006-0049754 A	21, 24
X	JP 2002-360933 A (株式会社ナムコ) 2002. 12. 17, 全文, 第1-10 図 (ファミリーなし)	25-34
A	ウルティマ オンライン公式ガイド, 初版, ソフトバンク株式会社 出版事業部, 1998. 01. 22, p. 90-91, ISBN4-7973-0538-X	25-34

## 第II欄 請求の範囲の一部の調査ができないときの意見（第1ページの2の続き）

法第8条第3項（PCT17条(2)(a)）の規定により、この国際調査報告は次の理由により請求の範囲の一部について作成しなかった。

1.  請求項 \_\_\_\_\_ は、この国際調査機関が調査をすることを要しない対象に係るものである。つまり、
  
2.  請求項 \_\_\_\_\_ は、有意義な国際調査をすることができる程度まで所定の要件を満たしていない国際出願の部分に係るものである。つまり、
  
3.  請求項 \_\_\_\_\_ は、従属請求の範囲であってPCT規則6.4(a)の第2文及び第3文の規定に従って記載されていない。

## 第III欄 発明の単一性が欠如しているときの意見（第1ページの3の続き）

次に述べるようにこの国際出願に二以上の発明があるところの国際調査機関は認めた。

特別ページを参照。

1.  出願人が必要な追加調査手数料をすべて期間内に納付したので、この国際調査報告は、すべての調査可能な請求項について作成した。
2.  追加調査手数料を要求するまでもなく、すべての調査可能な請求項について調査することができたので、追加調査手数料の納付を求めなかった。
3.  出願人が必要な追加調査手数料を一部のみしか期間内に納付しなかったため、この国際調査報告は、手数料の納付のあった次の請求項のみについて作成した。
4.  出願人が必要な追加調査手数料を期間内に納付しなかったため、この国際調査報告は、請求の範囲の最初に記載されている発明に係る次の請求項について作成した。

## 追加調査手数料の異議の申立てに関する注意

- 追加調査手数料及び、該当する場合には、異議申立手数料の納付と共に、出願人から異議申立てがあった。
- 追加調査手数料の納付と共に出願人から異議申立てがあったが、異議申立手数料が納付命令書に示した期間内に支払われなかった。
- 追加調査手数料の納付はあったが、異議申立てはなかった。

請求項 1-11 に係る発明に共通の技術的特徴は、マルチプレイのモードとして、マルチプレイの要求に応じたプレイヤーとの間でマルチプレイを行う第 1 モードと、選択されたプレイヤーとの間で強制的にマルチプレイを行う第 2 モードのうち、いずれかのモードを選択してゲームサーバに通知し、ゲームサーバから、マルチプレイの相手となるプレイヤーの通知を受け、そのプレイヤーのゲーム装置との間でのマルチプレイを制御する事項である。

また、請求項 12-24 に係る発明に共通の技術的特徴は、ゲームフィールドにおけるゲームの進行の状況を示すプレイデータ、又は、ゲームフィールドに表示される他のプレイヤーへのメッセージを管理するゲームサーバから、他のプレイヤーのプレイデータ又はメッセージを取得し、プレイヤーズキャラクタが、プレイデータ又はメッセージが登録された位置から所定の範囲内にいるときに、プレイデータ又はメッセージを表示する事項である。

さらに、請求項 25-34 に係る発明に共通の技術的特徴は、ゲームの進行に伴って変化するパラメータを、複数のゲーム端末を管理するゲームサーバに送信し、ゲームサーバから、ゲームを制御するためのパラメータの変更通知を受信し、受信した変更通知にしたがって、ゲームを制御するために使用するパラメータを変更する事項である。

よって、以下の 3 つの発明のそれぞれの間で共通の技術的特徴はなく、請求項 1-34 に係る発明は、単一性の要件を満たしていない。

- (発明 1) 請求項 1-11 に係る発明
- (発明 2) 請求項 12-24 に係る発明
- (発明 3) 請求項 25-34 に係る発明