

明 細 書

発明の名称：サーバ装置、その制御方法及びその制御プログラム

技術分野

[0001] 本発明は、サーバ装置、その制御方法及びその制御プログラムに関するものである。

背景技術

[0002] 従来から、店舗（イベント会場を含む）内に用意されたゲーム装置を用いて、当該ゲーム装置が実行する対戦ゲームによって複数のプレイヤーが互いに対戦を行い、各プレイヤーの成績等を決定するゲームイベントが行われている。

[0003] 例えば、特許文献1には、ゲームイベントに参加する複数のプレイヤー同士が対戦を行うためのゲーム装置と、ゲーム装置にネットワークを介して接続されるサーバとを備えるゲームシステムが開示されている。上記ゲームシステムが備えるサーバは、複数のプレイヤーの中から対戦相手となるプレイヤーを選択するマッチング処理部と、マッチング処理部によって選択されたプレイヤー間で行われる各対戦の順序を決定するイベントゲーム進行情報生成部とを有する。

[0004] 上記ゲームシステムが備えるゲーム装置は、サーバから送信された対戦の順序に係る情報に基づき、次の対戦に係るプレイヤー名のみを表示する。そして、表示された次の対戦に係るプレイヤーの全てがゲーム装置を介してサーバにより認証されると、サーバはゲーム装置にゲーム開始許可を送信し、ゲーム装置において対戦が開始される。

先行技術文献

特許文献

[0005] 特許文献1：特開2015-36008号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0006] しかしながら、ゲーム装置が次の対戦に係るプレイヤー名のみしか表示しない場合、表示されたプレイヤーのいずれかが当該ゲーム装置から離れた場所に居ると、次の対戦を始めることができない。そればかりか、後続の対戦の開始も順次遅れてしまう結果、ゲームイベント全体が遅延してしまう。そのため、ゲームイベントの開催者は、次の対戦を始めることができない時間帯を極力発生させないよう各プレイヤーの動向の管理に多大な労力をかけなければならず、ゲームイベントを効率良く進行させることができない。

[0007] 本発明は、このような課題を解決すべくなされたものであり、その目的とするところは、複数のプレイヤーが参加するゲームイベントを効率良く進行させることにある。

課題を解決するための手段

[0008] 本発明に係るサーバ装置は、対戦ゲームを実行する複数のゲーム装置にネットワークを介して接続されるサーバ装置であって、複数のプレイヤーが参加するゲームイベントの対戦表を記憶する記憶部と、対戦表に含まれる複数の対戦組合せを、複数のゲーム装置のうちの所定のゲーム装置に割り当てる対戦組合せ割当部と、対戦組合せ割当部によって割り当てられた複数の対戦組合せに係る情報を、所定のゲーム装置に送信する送信部と、複数の対戦組合せのうち所定のゲーム装置において選択された対戦組合せに係るプレイヤー全ての認証要求を所定のゲーム装置から受信した場合、当該対戦組合せに係る対戦ゲームの開始許可を所定のゲーム装置に送信するゲーム制御部と、を備える、ことを特徴とする。

[0009] この態様によれば、複数の対戦に係るプレイヤーがゲーム装置に表示されるため、プレイヤーの判断で、全てのプレイヤーが揃った対戦からゲームの進行を開始することができる。したがって、次の対戦を始めることができない時間帯の発生を抑えることが可能となる。これにより、各プレイヤーの動向の管理に多くの労力をかけずとも、ゲームイベントを効率良く進行させることが可能となる。

発明の効果

[0010] 本発明によれば、ゲームイベントを効率良く進行させることができる。

図面の簡単な説明

[0011] [図1]ゲームシステム1の一例を示すネットワーク構成図である。

[図2]サーバ10の機能上の構成を示すブロック図である。

[図3] (a) はイベントテーブルの一例を示す図であり、(b) は対戦テーブルの一例を示す図であり、(c) は対戦順序テーブルの一例を示す図である。

[図4]ゲーム装置20Aの概略外観図である。

[図5]ゲーム装置20Aの機能上の構成を示すブロック図である。

[図6]店舗端末30の機能上の構成を示すブロック図である。

[図7]プレイヤー端末40の機能上の構成を示すブロック図である。

[図8]開催者端末60の機能上の構成を示すブロック図である。

[図9]ゲームシステム1のイベント登録処理に係る動作シーケンスの一例を示す図である。

[図10]ゲームシステム1のプレイヤー登録処理に係る動作シーケンスの一例を示す図である。

[図11]ゲームシステム1の対戦テーブル生成処理に係る動作シーケンスの一例を示す図である。

[図12]ゲームシステム1のチェックイン処理に係る動作シーケンスの一例を示す図である。

[図13]ゲームシステム1の対戦順序テーブル生成処理に係る動作シーケンスの一例を示す図である。

[図14]ゲームシステム1のゲーム開始処理に係る動作シーケンスの一例を示す図である。

[図15] (a) は対戦順序画面の一例を示す図であり、(b) は絞込画面の一例を示す図であり、(c) はゲーム進行画面の一例を示す図である。

[図16]対戦順序画面の他の一例を示す図である。

発明を実施するための形態

[0012] 以下、図面を参照しつつ、本発明の様々な実施形態について説明する。ただし、本発明の技術的範囲はそれらの実施形態に限定されず、特許請求の範囲に記載された発明とその均等物に及ぶ点に留意されたい。

[0013] (1) ゲームシステム1の構成

図1は、ゲームシステム1の一例を示すネットワーク構成図である。

[0014] ゲームシステム1は、サーバ10と、複数のゲーム装置20A～20Cと、店舗端末30と、プレイヤ端末40と、開催者端末60とを有する。複数のゲーム装置20A～20Cと、店舗端末30とは、互いに通信可能に店舗3A内に設置されている。更に、複数のゲーム装置20A～20Cと、店舗端末30とは、店舗3Aの店舗内ネットワークを介して互いに接続されている。店舗3Aの店舗内ネットワークは、インターネット等の通信ネットワーク2を介して、サーバ10と通信可能に接続されている。なお、店舗3B及び3Cのそれぞれにおいても、店舗3Aの店舗内ネットワークと同様の店舗内ネットワークが設けられている。また、プレイヤ端末40は、有線又は無線通信により店舗3Aの店舗内ネットワーク及び通信ネットワーク2に接続可能である。また、開催者端末60は、通信ネットワーク2に接続可能である。

[0015] (2) 各装置の構成

(2-1) サーバ10の構成

図2は、サーバ10の機能上の構成を示すブロック図である。

[0016] サーバ10は、サーバ通信部11と、サーバ記憶部12と、サーバ処理部13とを有する。サーバ10は、システム管理者等がゲームサービスを運営・管理する際に利用する情報処理装置（例えば、ワークステーションやパーソナルコンピュータ等）である。

[0017] サーバ通信部11は、サーバ10を通信ネットワーク2に接続するための通信インターフェース回路を備え、通信ネットワーク2との間で通信を行う。そして、サーバ通信部11は、ゲーム装置20A～20C、店舗端末30、プレイヤ端末40、及び開催者端末60等から受信したデータをサーバ処

理部 13 に供給する。また、サーバ通信部 11 は、サーバ処理部 13 から供給されたデータをゲーム装置 20A～20C、店舗端末 30、プレイヤー端末 40、開催者端末 60 等に送信する。

[0018] サーバ記憶部 12 は、例えば、磁気テープ装置、磁気ディスク装置、又は光ディスク装置のうちの少なくとも一つを備える。サーバ記憶部 12 は、サーバ処理部 13 での処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム、データ等を記憶する。例えば、サーバ記憶部 12 は、アプリケーションプログラムとして、ゲームを進行させ、その結果に係る表示データを作成するゲームプログラム等を記憶する。コンピュータプログラムは、例えば CD-ROM、DVD-ROM 等のコンピュータ読み取り可能な可搬型記録媒体から、公知のセットアッププログラム等を用いてサーバ記憶部 12 にインストールされてもよい。

[0019] また、サーバ記憶部 12 は、データとして、図 3 (a) に示すイベントテーブル、図 3 (b) に示す対戦テーブル、図 3 (c) に示す対戦順序テーブル等を記憶する。さらに、サーバ記憶部 12 は、所定の処理に係る一時的なデータを一時的に記憶してもよい。

[0020] 図 3 (a) は、イベントテーブルを示す。イベントテーブルは、各イベント ID に紐付いた、「イベント名」、「ゲーム条件」、「参加プレイヤー (カード ID)」、及び「対戦テーブル」等の項目を含む。「イベント ID」は、複数のプレイヤーが互いに対戦ゲームによる対戦を行うゲームイベントを識別するための識別情報である。「イベント名」は、例えば「トーナメント T1」などのゲームイベント毎に付された名称を示す情報である。「ゲーム条件」は、チーム当たりのプレイヤー数 (例えば、シングルス、ダブルス、及びトリプル等) やラウンド数その他の、対戦ゲームの各種ルールを示す情報である。「参加プレイヤー (カード ID)」は、ゲームイベントに参加するプレイヤーと、当該プレイヤーが有するゲームカード 50 のカード ID を示す情報である。なお、ゲームカード 50 は、当該ゲームカード 50 の所有者 (プレイヤー) の、対戦ゲームに係る各種情報 (ユーザ ID、スコア等) を記録するた

めのICカードである。

[0021] 図3(b)は、対戦テーブルを示す。対戦テーブルは、ゲームイベントの対戦表の一例である。対戦テーブルは、「ゲームID」、「回戦」、「チーム／プレイヤー」、「チェックイン」、「勝敗」、「スコア」、及び「ステータス」等の項目を含む。「ゲームID」は、ゲームイベントを構成する個別の対戦を識別するための識別情報である。「回戦」は、トーナメントにおける回戦の数を示す情報である。「チーム／プレイヤー」は、当該ゲーム対戦において対戦するプレイヤーに係るチーム名及び／又はプレイヤー名である。「チェックイン」は、各プレイヤーがゲームイベントの会場において後述のチェックインを行なったか否かを示す情報である。例えば、「済」はチェックインが完了したことを示し、「未」はチェックインが完了していないことを示す。「勝敗」は、当該ゲーム対戦の結果を示す情報である。「スコア」は、当該ゲーム対戦において各プレイヤーが獲得したスコアを示す情報である。「ステータス」は、当該ゲーム対戦に係る進捗を示す情報である。

[0022] 図3(b)に示す対戦テーブルは、トーナメント形式のゲームイベントの対戦テーブルである。すなわち、本実施形態のゲームイベントでは、第1回戦の第1対戦(ゲームID:「E01-G01」)から順番にゲーム対戦が行われ、第3回戦(決勝戦)の第7対戦(ゲームID:「E01-G07」)で終了する。なお、対戦テーブルはトーナメント形式に限られず、例えば総当たり形式等であっても良い。

[0023] 図3(c)は、対戦順序テーブルを示す。対戦順序テーブルは、ゲーム装置毎に、後述の対戦順序テーブル処理部133によって割り当てられた当該ゲーム装置が実行する予定である複数の対戦組合せのリストである。図3(c)には一例として、ゲーム装置20Aに割り当てられた対戦順序テーブルが示されている。

[0024] 対戦順序テーブルは、「順番」、「ゲームID」、「チーム／プレイヤー」、「チェックイン」、及び「待ち時間」等の項目を含む。「順番」は、ゲームイベントの開催者が仮に定めた各対戦を実行する順番である。当該「順番

」は、ゲームイベントの進行の便宜上、ゲームイベントの開催者によって任意の方法によって仮に定められた順番である。後述するように、各プレイヤーは所定の条件下で当該「順番」に従わずに自らの判断で対戦を開始することができる。「待ち時間」は、「順番」に示された通りに各対戦を実行する場合の、各対戦の開始までにかかる予想時間である。なお、対戦順序テーブルは、「待ち時間」でなくとも、「順番」に示された通りに各対戦を実行する場合の各対戦の開始時刻を含んでいても良い。

[0025] サーバ処理部13は、一又は複数個のプロセッサ及びその周辺回路を備える。サーバ処理部13は、例えばCPUであり、サーバ10の全体的な動作を統括的に制御する。サーバ処理部13は、サーバ記憶部12に記憶されているプログラム等に基づいてサーバ10の各種処理が適切な手順で実行されるように、サーバ通信部11等の動作を制御する。サーバ処理部13は、サーバ記憶部12に記憶されているプログラム（オペレーティングシステムプログラムやドライバプログラム、アプリケーションプログラム等）に基づいて処理を実行する。また、サーバ処理部13は、複数のプログラム（アプリケーションプログラム等）を並列に実行することができる。

[0026] サーバ処理部13は、イベントテーブル処理部131と、対戦テーブル処理部132と、対戦順序テーブル処理部133と、ゲーム制御部134と、カード認証部135とを備える。これらの各部は、サーバ処理部13が備えるプロセッサで実行されるプログラムにより実現される機能モジュールである。あるいは、これらの各部は、ファームウェアとしてサーバ10に実装されてもよい。

[0027] イベントテーブル処理部131は、サーバ記憶部12に記憶されたイベントテーブルの登録・更新処理等を行う。対戦テーブル処理部132は、サーバ記憶部12に記憶された対戦テーブルの登録・更新処理等を行う。対戦順序テーブル処理部133は、対戦組合せ割当部の一例であって、サーバ記憶部12に記憶された対戦順序テーブルの登録・更新処理等を行う。ゲーム制御部134は、多人数参加型ゲームである対戦ゲームの進行を制御する。カ

ード認証部 135 は、ゲーム装置 20A 等から受信したカード ID の認証を行う。

[0028] (2-2) ゲーム装置 20A の構成

図 4 は、ゲーム装置 20A の概略外観図である。図 5 は、ゲーム装置 20A の機能上の構成を示すブロック図である。

[0029] 本実施形態に係るゲーム装置 20A は、店舗 3A 内に設置されており、ゲームイベントを構成する各々のゲーム対戦を実行するゲーム装置である。本実施形態では、ゲームの一例としてダーツゲームが行われる。

[0030] ゲーム装置 20A は、ゲーム装置通信部 21 と、ゲーム装置記憶部 22 と、ゲーム装置操作部 23 と、ゲーム装置表示部 24 と、ゲーム装置処理部 25 と、ダーツボード 26 と、エリア検出部 27 と、カードスロット CS と、ゲーム装置カード RW 部 28 と、コイン投入部 29 と、を有している。

[0031] ゲーム装置通信部 21 は、ゲーム装置 20A を店舗 3A の店舗内ネットワーク及び通信ネットワーク 2 に接続するための通信インターフェース回路を備え、店舗 3A の店舗内ネットワーク及び通信ネットワーク 2 との間で通信を行う。そして、ゲーム装置通信部 21 は、サーバ 10 及び店舗端末 30 等から受信したデータをゲーム装置処理部 25 に供給する。また、ゲーム装置通信部 21 は、ゲーム装置処理部 25 から供給されたデータをサーバ 10 及び店舗端末 30 等に送信する。

[0032] ゲーム装置記憶部 22 は、例えば、磁気テープ装置、磁気ディスク装置、又は光ディスク装置のうちの少なくとも一つを備える。ゲーム装置記憶部 22 は、ゲーム装置処理部 25 での処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム、データ等を記憶する。例えば、ゲーム装置記憶部 22 は、アプリケーションプログラムとして、ゲームを進行させ、その結果に係る表示データを作成するゲームプログラム等を記憶する。コンピュータプログラムは、例えば CD-ROM、DVD-ROM 等のコンピュータ読み取り可能な可搬型記録媒体から、公知のセットアッププログラム等を用いてゲーム装置記憶部 22 にインストール

ールされてもよい。

[0033] ゲーム装置操作部 2 3 は、ゲームイベントの開催者やプレイヤー等が各種操作を行うためのものであり、例えば、操作パネルに設けられた操作ボタン等によって実現される。本実施形態では、ゲームイベントの開催者やプレイヤーが、ダーツゲームの種類を選択する場合等に、ゲーム装置操作部 2 3 を使用する。

[0034] ゲーム装置表示部 2 4 は、映像や画像等の表示が可能であればどのようなデバイスでもよく、例えば、液晶ディスプレイや有機 E L (Electro-Luminescence) ディスプレイ等である。ゲーム装置表示部 2 4 は、例えば液晶タッチパネルディスプレイによりゲーム装置操作部 2 3 と一体化されていてもよい。ゲーム装置表示部 2 4 は、ゲーム装置処理部 2 5 から供給された映像データに応じた映像や、画像データに応じた画像等を表示する。

[0035] ゲーム装置処理部 2 5 は、一又は複数個のプロセッサ及びその周辺回路を備える。ゲーム装置処理部 2 5 は、例えば C P U であり、ゲーム装置 2 0 A の全体的な動作を統括的に制御する。ゲーム装置処理部 2 5 は、ゲーム装置記憶部 2 2 に記憶されているプログラム等に基づいてゲーム装置 2 0 A の各種処理が適切な手順で実行されるように、ゲーム装置通信部 2 1 等の動作を制御する。ゲーム装置処理部 2 5 は、ゲーム装置記憶部 2 2 に記憶されているプログラム（オペレーティングシステムプログラムやドライバプログラム、アプリケーションプログラム等）に基づいて処理を実行する。また、ゲーム装置処理部 2 5 は、複数のプログラム（アプリケーションプログラム等）を並列に実行することができる。

[0036] ゲーム装置処理部 2 5 は、画面表示制御部 2 5 1 と、ゲーム進行制御部 2 5 2 と、カード情報制御部 2 5 3 とを備える。これらの各部は、ゲーム装置処理部 2 5 が備えるプロセッサで実行されるプログラムにより実現される機能モジュールである。あるいは、これらの各部は、ファームウェアとしてゲーム装置 2 0 A に実装されてもよい。

[0037] 画面表示制御部 2 5 1 は、サーバ 1 0 から受信した画面表示情報に基づい

て、ゲーム装置表示部 24 の画面表示の制御を行う。ゲーム進行制御部 252 は、ゲーム装置 20A におけるゲームの進行を制御する。カード情報制御部 253 は、後述するカードスロット CS に挿入されたゲームカード 50 に係るカード ID の認証処理の制御を行う。

[0038] ダーツボード 26 は、ダーツゲームの標的となる盤面である。本実施形態のダーツボード 26 は、複数の標的エリア 26A に区切られている。標的エリア 26A のそれぞれには、細かい穴が多数設けられている。プレイヤーによって投擲された矢の先端部は、標的エリア 26A に設けられた多数の穴のうちのいずれかに受容される（矢が標的エリア 26A に刺さる）。

[0039] エリア検出部 27 は、標的エリア 26A に矢が刺さったことを検出するためのものであり、標的エリア 26A の各々に対応させて複数設けられている。本実施形態では、矢が標的エリア 26A に刺さると、標的エリア 26A が矢の衝撃によって後方へ僅かに移動する。エリア検出部 27 は、この標的エリア 26A の変位を検出すると、ゲーム装置処理部 25 に検出信号を送る。

[0040] カードスロット CS は、プレイヤーが所有するゲームカード 50 を差し込むための挿入口である。本実施形態におけるゲーム装置 20A には、最大 4 人でゲーム対戦ができるように、4 つのカードスロット CS が設けられている。なお、4 人を超えた人数でゲーム対戦ができるように、4 つを超える数のカードスロット CS が設けられていても良い。

[0041] ゲーム装置カード RW 部 28 は、店舗内のプレイヤーが所有するゲームカード 50 に記録されたカード ID などを読み取ったり、ゲーム結果で得られた情報などを書き込んだりすることができる。

[0042] コイン投入部 29 は、コインを投入する投入口と、投入口から投入されたコインを検出するセンサーとを備えている。本実施形態では、プレイヤーによって所定枚数のコインがコイン投入口から投入されることにより、ゲームプレイ可能としてもよい。或いは、コインをコイン投入口から投入せずともゲームプレイ可能としてもよい。

[0043] (2-3) 店舗端末 30 の構成

図6は、店舗端末30の機能上の構成を示すブロック図である。

- [0044] 店舗端末30は、店舗端末通信部31と、店舗端末記憶部32と、店舗端末処理部33、店舗端末表示部34と、店舗端末操作部35と、店舗端末カードRW部36とを有する。店舗端末30は、ゲームイベントの開催者等がゲームサービスを運営・管理する際に利用する情報処理装置（例えば、ワークステーションやパーソナルコンピュータ等）である。
- [0045] 店舗端末通信部31は、店舗端末30を店舗3Aの店舗内ネットワーク及び通信ネットワーク2に接続するための通信インターフェース回路を備え、店舗3Aの店舗内ネットワーク及び通信ネットワーク2との間で通信を行う。そして、店舗端末通信部31は、サーバ10及びゲーム装置20A等から受信したデータを店舗端末処理部33に供給する。また、店舗端末通信部31は、店舗端末処理部33から供給されたデータをサーバ10及びゲーム装置20A等に送信する。
- [0046] 店舗端末記憶部32は、例えば、磁気テープ装置、磁気ディスク装置、又は光ディスク装置のうちの少なくとも一つを備える。店舗端末記憶部32は、店舗端末処理部33での処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム、データ等を記憶する。例えば、店舗端末記憶部32は、アプリケーションプログラムとして、ゲームを進行させ、その結果に係る表示データを作成するゲームプログラム等を記憶する。コンピュータプログラムは、例えばCD-ROM、DVD-ROM等のコンピュータ読み取り可能な可搬型記録媒体から、公知のセットアッププログラム等を用いて店舗端末記憶部32にインストールされてもよい。
- [0047] 店舗端末処理部33は、一又は複数個のプロセッサ及びその周辺回路を備える。店舗端末処理部33は、例えばCPUであり、店舗端末30の全体的な動作を統括的に制御する。店舗端末処理部33は、店舗端末記憶部32に記憶されているプログラム等に基づいて店舗端末30の各種処理が適切な手順で実行されるように、店舗端末通信部31等の動作を制御する。店舗端末

処理部 33 は、店舗端末記憶部 32 に記憶されているプログラム（オペレーティングシステムプログラムやドライバプログラム、アプリケーションプログラム等）に基づいて処理を実行する。また、店舗端末処理部 33 は、複数のプログラム（アプリケーションプログラム等）を並列に実行することができる。

[0048] 店舗端末表示部 34 は、映像や画像等の表示が可能であればどのようなデバイスでもよく、例えば、液晶ディスプレイや有機 EL（Electro-Luminescence）ディスプレイ等である。店舗端末表示部 34 は、例えば液晶タッチパネルディスプレイにより店舗端末操作部 35 と一体化されていてもよい。店舗端末表示部 34 は、店舗端末処理部 33 から供給された映像データに応じた映像や、画像データに応じた画像等を表示する。

[0049] 店舗端末操作部 35 は、店舗端末 30 の操作が可能であればどのようなデバイスでもよく、例えば、タッチパネル、キーボタン等である。ゲームイベントの開催者は、店舗端末操作部 35 を用いて、文字、数字、記号等を入力することができる。店舗端末操作部 35 は、ゲームイベントの開催者により操作された場合、その操作に対応する信号を生成する。そして、生成された信号は、プレイヤーの指示として、店舗端末処理部 33 に供給される。

[0050] 店舗端末カード RW 部 36 は、店舗内のプレイヤーが所有するゲームカード 50 に記録されたカード ID などを読み取り、又はゲーム結果で得られた情報などをゲームカード 50 に書き込む。

[0051] (2-4) プレイヤ端末 40 の構成

図 7 は、プレイヤ端末 40 の機能上の構成を示すブロック図である。

[0052] プレイヤ端末 40 は、プレイヤ端末通信部 41 と、プレイヤ端末記憶部 42 と、プレイヤ端末処理部 43 と、プレイヤ端末表示部 44 と、プレイヤ端末操作部 45 とを有する。

[0053] プレイヤ端末通信部 41 は、プレイヤ端末 40 を店舗 3A の店舗内ネットワーク及び通信ネットワーク 2 に接続するための通信インターフェース回路を備え、店舗 3A の店舗内ネットワーク及び通信ネットワーク 2 との間で通

信を行う。そして、プレイヤ端末通信部41は、サーバ10及びゲーム装置20A等から受信したデータをプレイヤ端末処理部43に供給する。また、プレイヤ端末通信部41は、プレイヤ端末処理部43から供給されたデータをゲーム装置20A及びプレイヤ端末40等に送信する。

[0054] プレイヤ端末記憶部42は、例えば、磁気テープ装置、磁気ディスク装置、又は光ディスク装置のうちの少なくとも一つを備える。プレイヤ端末記憶部42は、プレイヤ端末処理部43での処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム、データ等を記憶する。例えば、プレイヤ端末記憶部42は、アプリケーションプログラムとして、ゲームを進行させ、その結果に係る表示データを作成するゲームプログラム等を記憶する。コンピュータプログラムは、例えばCD-ROM、DVD-ROM等のコンピュータ読み取り可能な可搬型記録媒体から、公知のセットアッププログラム等を用いてプレイヤ端末記憶部42にインストールされてもよい。或いは、コンピュータプログラムは、通信ネットワーク2を介したサーバ10等からのダウンロードにより、プレイヤ端末記憶部42にインストールされてもよい。或いは、プレイヤ端末記憶部42はWebブラウザを記憶してもよく、その場合、プレイヤは、当該Webブラウザを介してサーバ10等に記憶されたアプリケーションプログラムをWebブラウザ上で動作させることができる。

[0055] プレイヤ端末処理部43は、一又は複数個のプロセッサ及びその周辺回路を備える。プレイヤ端末処理部43は、例えばCPUであり、プレイヤ端末40の全体的な動作を統括的に制御する。プレイヤ端末処理部43は、プレイヤ端末記憶部42に記憶されているプログラム等に基づいてプレイヤ端末40の各種処理が適切な手順で実行されるように、プレイヤ端末通信部41等の動作を制御する。プレイヤ端末処理部43は、プレイヤ端末記憶部42に記憶されているプログラム（オペレーティングシステムプログラムやドライバプログラム、アプリケーションプログラム等）に基づいて処理を実行する。また、プレイヤ端末処理部43は、複数のプログラム（アプリケーショ

ンプログラム等)を並列に実行することができる。

[0056] プレイヤ端末表示部44は、映像や画像等の表示が可能であればどのようなデバイスでもよく、例えば、液晶ディスプレイや有機EL (Electro-Luminescence) ディスプレイ等である。プレイヤ端末表示部44は、例えば液晶タッチパネルディスプレイによりプレイヤ端末操作部45と一体化されていてもよい。プレイヤ端末表示部44は、プレイヤ端末処理部43から供給された映像データに応じた映像や、画像データに応じた画像等を表示する。

[0057] プレイヤ端末操作部45は、プレイヤ端末40の操作が可能であればどのようなデバイスでもよく、例えば、タッチパネル、キーボタン等である。ゲームイベントの開催者は、プレイヤ端末操作部45を用いて、文字、数字、記号等を入力することができる。プレイヤ端末操作部45は、プレイヤにより操作された場合、その操作に対応する信号を生成する。そして、生成された信号は、プレイヤの指示として、プレイヤ端末処理部43に供給される。

[0058] (2-5) 開催者端末60の構成

図8は、開催者端末60の機能上の構成を示すブロック図である。

[0059] 開催者端末60は、開催者端末通信部61と、開催者端末記憶部62と、開催者端末処理部63と、開催者端末表示部64と、開催者端末操作部65とを有する。開催者端末60は、ゲームイベントの開催者等がゲームサービスを運営・管理する際に利用する情報処理装置(例えば、ワークステーションやパーソナルコンピュータ等)である。

[0060] 開催者端末通信部61は、開催者端末60を通信ネットワーク2に接続するための通信インターフェース回路を備え、通信ネットワーク2との間で通信を行う。そして、開催者端末通信部61は、サーバ10及びゲーム装置20A等から受信したデータを開催者端末処理部63に供給する。また、開催者端末通信部61は、開催者端末処理部63から供給されたデータをゲーム装置20A及び開催者端末60等に送信する。

[0061] 開催者端末記憶部62は、例えば、磁気テープ装置、磁気ディスク装置、又は光ディスク装置のうちの少なくとも一つを備える。開催者端末記憶部6

2は、開催者端末処理部63での処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム、データ等を記憶する。例えば、開催者端末記憶部62は、アプリケーションプログラムとして、ゲームを進行させ、その結果に係る表示データを作成するゲームプログラム等を記憶する。コンピュータプログラムは、例えばCD-ROM、DVD-ROM等のコンピュータ読み取り可能な可搬型記録媒体から、公知のセットアッププログラム等を用いて開催者端末記憶部62にインストールされてもよい。

[0062] 開催者端末処理部63は、一又は複数個のプロセッサ及びその周辺回路を備える。開催者端末処理部63は、例えばCPUであり、開催者端末60の全体的な動作を統括的に制御する。開催者端末処理部63は、開催者端末記憶部62に記憶されているプログラム等に基づいて開催者端末60の各種処理が適切な手順で実行されるように、開催者端末通信部61等の動作を制御する。開催者端末処理部63は、開催者端末記憶部62に記憶されているプログラム（オペレーティングシステムプログラムやドライバプログラム、アプリケーションプログラム等）に基づいて処理を実行する。また、開催者端末処理部63は、複数のプログラム（アプリケーションプログラム等）を並列に実行することができる。

[0063] 開催者端末表示部64は、映像や画像等の表示が可能であればどのようなデバイスでもよく、例えば、液晶ディスプレイ開催者有機EL（Electro-Luminescence）ディスプレイ等である。開催者端末表示部64は、例えば液晶タッチパネルディスプレイにより開催者端末操作部65と一体化されていてもよい。開催者端末表示部64は、開催者端末処理部63から供給された映像データに応じた映像や、画像データに応じた画像等を表示する。

[0064] 開催者端末操作部65は、開催者端末60の操作が可能であればどのようなデバイスでもよく、例えば、タッチパネル、キーボタン等である。ゲームイベントの開催者は、開催者端末操作部65を用いて、文字、数字、記号等を入力することができる。開催者端末操作部65は、開催者により操作され

た場合、その操作に対応する信号を生成する。そして、生成された信号は、開催者の指示として、開催者端末処理部 6 3 に供給される。

[0065] (3) ゲームシステム 1 の動作

(3-1) イベント登録処理

図 9 は、ゲームシステム 1 のイベント登録処理に係る動作シーケンスの一例を示す図である。この動作シーケンスは、予めサーバ記憶部 1 2 及び開催者端末記憶部 6 2 に記憶されているプログラムに基づいて、主にサーバ処理部 1 3 及び開催者端末処理部 6 3 により、サーバ 1 0 及び開催者端末 6 0 の各要素と協働して実行される。

[0066] (ステップ S 1 0 1)

開催者端末 6 0 の開催者端末操作部 6 5 は、ゲームイベントの開催者によるイベント登録指示の入力を受け付ける。すなわち、ゲームイベントの開催者は、開催者端末操作部 6 5 を操作することにより、ゲーム条件（例えば、一チームのプレイヤー数、及びラウンド数等）を選択し、当該ゲーム条件等の情報を含むイベント登録指示を開催者端末 6 0 に入力する。そして、処理はステップ S 1 0 2 に移行する。

[0067] (ステップ S 1 0 2)

開催者端末 6 0 の開催者端末処理部 6 3 は、イベント登録指示に基づくイベント登録要求をサーバ 1 0 に送信する。そして、処理はステップ S 1 0 3 に移行する。

[0068] (ステップ S 1 0 3)

サーバ 1 0 のイベントテーブル処理部 1 3 1 は、イベント登録処理を行う。すなわち、イベントテーブル処理部 1 3 1 は、新たなイベント ID を発行すると共に、開催者端末 6 0 から受信したイベント登録要求に含まれる情報を当該新たなイベント ID に紐付けてサーバ記憶部 1 2 に記憶されているイベントテーブルに登録する。そして、処理はステップ S 1 0 4 に移行する。

[0069] (ステップ S 1 0 4)

サーバ 1 0 のイベントテーブル処理部 1 3 1 は、イベント登録が終了した

ことを開催者端末60に通知する。そして、処理はステップS105に移行する。

[0070] (ステップS105)

開催者端末60の開催者端末処理部63は、イベント登録終了処理を行う。

[0071] (3-2) プレイヤ登録処理

図10は、ゲームシステム1のプレイヤ登録処理に係る動作シーケンスの一例を示す図である。この動作シーケンスは、予めサーバ記憶部12及びプレイヤ端末記憶部42に記憶されているプログラムに基づいて、主にサーバ処理部13及びプレイヤ端末処理部43により、サーバ10及びプレイヤ端末40の各要素と協働して実行される。

[0072] (ステップS201)

プレイヤ端末40のプレイヤ端末操作部45は、プレイヤ登録受付処理を行う。すなわち、ゲームイベントへの参加を希望するプレイヤは、プレイヤ端末操作部45を操作することにより、当該プレイヤに係る情報(例えば、カードID等)をプレイヤ端末40に入力する。そして、処理はステップS202に移行する。

[0073] (ステップS202)

プレイヤ端末40のプレイヤ端末処理部43は、プレイヤ登録要求をサーバ10に送信する。プレイヤ登録要求は、上述した当該プレイヤに係る情報を含む。そして、処理はステップS203に移行する。

[0074] (ステップS203)

サーバ10のイベントテーブル処理部131は、プレイヤの登録処理を行う。すなわち、イベントテーブル処理部131は、サーバ記憶部12に記憶されているイベントテーブルの「参加プレイヤ」欄に、当該プレイヤを追加し、イベントテーブルを更新する。そして、処理はステップS204に移行する。

[0075] なお、プレイヤ登録終了条件が成立している場合、イベントテーブル処理

部131は、プレイヤーの登録処理を行わず、プレイヤー端末40にプレイヤー登録が終了している旨を通知してもよい。ここで、プレイヤー登録終了条件とは、当該ゲームイベントにおける参加プレイヤーの登録数が所定の数に達したこと、プレイヤー登録の受付開始から所定の期間が経過したこと、及びゲームイベントの開催者等が終了指示操作を行ったこと等の任意の条件であってよい。

[0076] (ステップS204)

サーバ10のイベントテーブル処理部131は、プレイヤー登録が終了したことをプレイヤー端末40に通知する。そして、処理はステップS205に移行する。

[0077] (ステップS205)

プレイヤー端末40のプレイヤー端末処理部43は、プレイヤー登録終了処理を行う。

[0078] (3-3) 対戦テーブル生成処理

図11は、ゲームシステム1の対戦テーブル生成処理に係る動作シーケンスの一例を示す図である。この動作シーケンスは、予めサーバ記憶部12及び開催者端末記憶部62に記憶されているプログラムに基づいて、主にサーバ処理部13及び開催者端末処理部63により、サーバ10及び開催者端末60の各要素と協働して実行される。

[0079] (ステップS301)

開催者端末60の開催者端末操作部65は、ゲームイベントの開催者による対戦テーブル生成指示の入力を受け付ける。すなわち、ゲームイベントの開催者は、開催者端末操作部65を操作することにより、所定のイベントIDに係る対戦テーブル生成の指示を開催者端末60に入力する。そして、処理はステップS302に移行する。

[0080] (ステップS302)

開催者端末60の開催者端末処理部63は、対戦テーブル生成要求をサーバ10に送信する。そして、処理はステップS303に移行する。

[0081] (ステップS 3 0 3)

サーバ10の対戦テーブル処理部132は、対戦テーブル生成処理を行う。すなわち、まず、対戦テーブル処理部132は、サーバ記憶部12に記憶されているイベントテーブルの所定のイベントIDに係る参加プレイヤーを抽出する。次いで、対戦テーブル処理部132は、抽出した参加プレイヤー同士の対戦組合せを決定する。対戦組合せの決定は、ランダム方式、プレイヤーのランクに基づく方式等、ゲームイベントの開催者が指定した任意の方法であってよい。次いで、対戦テーブル処理部132は、決定された対戦組合せを順番に進行させるための対戦テーブル(図3(b)参照)を生成する。そして、処理はステップS 3 0 4に移行する。

[0082] (ステップS 3 0 4)

サーバ10の対戦テーブル処理部132は、対戦テーブルの生成が終了したことを開催者端末60に通知する。そして、処理はステップS 3 0 5に移行する。

[0083] (ステップS 3 0 5)

開催者端末60の開催者端末処理部63は、対戦テーブル生成終了処理を行う。

[0084] (3-4) チェックイン処理

図12は、ゲームシステム1のチェックイン処理に係る動作シーケンスの一例を示す図である。この動作シーケンスは、予めサーバ記憶部12及び店舗端末記憶部32に記憶されているプログラムに基づいて、主にサーバ処理部13及び店舗端末処理部33により、サーバ10及び店舗端末30の各要素と協働して実行される。

[0085] (ステップS 4 0 1)

店舗端末30の店舗端末操作部35は、チェックイン受付処理を行う。すなわち、ゲームイベントの会場に到着したプレイヤー又はゲームイベントの開催者は、店舗端末操作部35を操作することにより、当該プレイヤーに係る情報(例えば、カードID等)を店舗端末30に入力する。そして、処理はス

テップS402に移行する。

[0086] (ステップS402)

店舗端末30の店舗端末処理部33は、チェックイン要求をサーバ10に送信する。チェックイン要求は、上述した当該プレイヤに係る情報を含む。そして、処理はステップS403に移行する。

[0087] (ステップS403)

サーバ10の対戦テーブル処理部132は、対戦テーブルの更新処理を行う。すなわち、対戦テーブル処理部132は、サーバ記憶部12に記憶されている対戦テーブルの「チェックイン」欄のうち、受信したチェックイン要求に係るプレイヤについて、「未」を「済」に変更し、対戦テーブルを更新する。そして、処理はステップS404に移行する。

[0088] (ステップS404)

サーバ10の対戦テーブル処理部132は、対戦テーブルの更新が終了したことを店舗端末30に通知する。そして、処理はステップS405に移行する。

[0089] (ステップS405)

店舗端末30の店舗端末処理部33は、チェックイン終了処理を行う。

[0090] (3-5) 対戦順序テーブル生成処理

図13は、ゲームシステム1の対戦順序テーブル生成処理に係る動作シーケンスの一例を示す図である。この動作シーケンスは、予めサーバ記憶部12、ゲーム装置記憶部22、及び開催者端末記憶部62に記憶されているプログラムに基づいて、主にサーバ処理部13、ゲーム装置処理部25、及び開催者端末処理部63により、サーバ10及び開催者端末60の各要素と協働して実行される。

[0091] (ステップS501)

開催者端末60の開催者端末操作部65は、ゲームイベントの開催者による対戦順序テーブル生成指示の入力を受け付ける。すなわち、ゲームイベントの開催者は、開催者端末操作部65を操作することにより、所定のゲーム

装置（例えば、ゲーム装置２０Ａ）に係る対戦順序テーブル生成の指示を開催者端末６０に入力する。そして、処理はステップＳ５０２に移行する。

[0092] （ステップＳ５０２）

開催者端末６０の開催者端末処理部６３は、ゲーム装置２０Ａに係る対戦順序テーブル生成要求をサーバ１０に送信する。そして、処理はステップＳ５０３に移行する。

[0093] （ステップＳ５０３）

サーバ１０の対戦順序テーブル処理部１３３は、対戦順序テーブル生成処理を行う。すなわち、対戦順序テーブル処理部１３３は、所定の方法により、サーバ記憶部１２に記憶されている全てのイベントテーブルを参照し、ゲーム装置２０Ａに複数のゲームを割り当てることにより、図３（ｃ）に示すような対戦順序テーブルを生成する。当該所定の方法としては、ランダム方式、プレイヤーのランクに基づく方式等、ゲームイベントの開催者が指定した任意の方法であってよい。そして、処理はステップＳ５０４に移行する。

[0094] （ステップＳ５０４）

サーバ１０の対戦順序テーブル処理部１３３は、ゲーム装置２０Ａに、対戦順序テーブルに係る情報を送信する。

[0095] （３－６）ゲーム開始処理

図１４は、ゲームシステム１のゲーム開始処理に係る動作シーケンスの一例を示す図である。この動作シーケンスは、予めサーバ記憶部１２及びゲーム装置記憶部２２に記憶されているプログラムに基づいて、主にサーバ処理部１３及びゲーム装置処理部２５により、サーバ１０及びゲーム装置２０Ａの各要素と協働して実行される。

[0096] （ステップＳ６０１）

ゲーム装置２０Ａの画面表示制御部２５１は、対戦順序テーブルに係る情報に基づき、図１５（ａ）に示す様な画面（対戦順序画面）をゲーム装置表示部２４に表示する。そして、処理はステップＳ６０２に移行する。

[0097] ここで、図１５（ａ）に示す通り、対戦順序画面は、ゲーム装置２０Ａに

割り当てられたゲームのリストを表示するものである。対戦順序画面は、「順番」、「トーナメント名」、「チーム／プレイヤー」、及び「待ち時間」等の項目を含む。上述のとおり、「順番」は、ゲームイベントの開催者が仮に定めた各対戦を実行する順番である。当該「順番」は、ゲームイベントの進行の便宜上仮に定められた順番であって、各プレイヤーは所定の条件下で当該「順番」に従わずに自らの判断で対戦を開始することができる。

[0098] (ステップS 6 0 2)

ゲーム装置2 0 Aは、対戦組合せの選択を受け付ける。すなわち、プレイヤーは、ゲーム装置操作部2 3を操作することにより、対戦順序画面において自身の対戦組合せを選択する。

[0099] ここで、例えば、対戦順序画面における順番が「1」のゲームの対戦者のうち、プレイヤーAはゲーム装置2 0 Aの付近で待機しているものの、プレイヤーBはゲーム装置2 0 Aの付近には居ないものとする。その一方で、対戦順序画面における順番が「2」のゲームの対戦者であるプレイヤーC及びプレイヤーDの両者とも、ゲーム装置2 0 Aの付近で待機しているものとする。

[0100] そして、プレイヤーCは、ゲーム装置操作部2 3を操作することにより、対戦順序画面において自身の対戦組合せ（すなわち、プレイヤーC対プレイヤーDの対戦組合せ）を選択したものとする。そして、処理はステップS 6 0 3に移行する。

[0101] (ステップS 6 0 3)

当該選択により、ゲーム装置2 0 Aの画面表示制御部2 5 1は、図1 5 (b) に示す様な画面（絞込画面）をゲーム装置表示部2 4に表示する。図1 5 (b) に示す通り、絞込画面は、ゲーム装置2 0 Aに割り当てられた対戦組合せのうち、プレイヤーにより選択された対戦組合せのみが表示された画面である。なお、選択された対戦組合せを他の対戦組合せよりも目立つ態様に表示しても良い。そして、処理はステップS 6 0 4に移行する。

[0102] (ステップS 6 0 4)

ゲーム装置2 0 Aは、プレイヤーCのカードIDの入力を受け付ける。すな

わち、プレイヤーCは、ゲーム装置20AのカードスロットCSに自身のカードを挿入することにより、カードIDをゲーム装置20Aに入力する。そして、処理はステップS605に移行する。

[0103] (ステップS605)

ゲーム装置20Aのカード情報制御部253は、受け付けたプレイヤーCに係るカードIDの認証要求をサーバ10に送信する。そして、処理はステップS606に移行する。

[0104] (ステップS606)

サーバ10のカード認証部135は、認証要求に含まれる上記プレイヤーCに係るカードIDの認証を行う。すなわち、カード認証部135は、上記カードIDに係るプレイヤーを対戦者として含むゲームが、サーバ記憶部12に記憶された対戦順序テーブルに含まれるか否かを判定する。そして、処理はステップS607に移行する。

[0105] (ステップS607)

サーバ10のカード認証部135は、認証結果をゲーム装置20Aに送信する。そして、処理はステップS608に移行する。

[0106] (ステップS608)

ゲーム装置20Aは、更に他のプレイヤーのカードIDの入力を受け付ける。ここで、例えば、ゲーム装置20Aは、プレイヤーDのカードIDの入力を受け付けたものとする。そして、処理はステップS609に移行する。

[0107] (ステップS609)

ゲーム装置20Aのカード情報制御部253は、受け付けたプレイヤーDに係るカードIDの認証要求をサーバ10に送信する。そして、処理はステップS610に移行する。

[0108] (ステップS610)

サーバ10のカード認証部135は、認証要求に含まれる上記プレイヤーDに係るカードIDの認証を行う。すなわち、カード認証部135は、サーバ記憶部12に記憶された対戦順序テーブルを参照して、プレイヤーDが、ステ

ップS 6 0 6で認証処理を行ったプレイヤーCに対しての対戦者か否かを判定する。そして、処理はステップS 6 1 1に移行する。

[0109] (ステップS 6 1 1)

サーバ10のゲーム制御部134は、ゲーム開始許可をゲーム装置20Aに送信する。そして、処理はステップS 6 1 2に移行する。

[0110] (ステップS 6 1 2)

ゲーム装置20Aの画面表示制御部251は、ゲーム開始許可をサーバ10から受信すると、図15(c)に示す様な画面(ゲーム進行画面)をゲーム装置表示部24に表示する。その後、ゲーム装置20Aのゲーム進行制御部252は、プレイヤーC対プレイヤーDのゲームを進行する。

[0111] 以上、ゲームシステム1によれば、ゲーム装置20Aは、サーバ10から送信された対戦の順序に係る情報(対戦順序テーブルに係る情報)に基づき、次の対戦に係るプレイヤー名のみならず、複数の対戦に係るプレイヤー名が表示される。そのため、各プレイヤーは自らの判断で、全てのプレイヤーが揃ったゲームを開始することができる。したがって、ゲームイベントの開催者は各プレイヤーの動向の管理に多大な労力をかけることなく、ゲームイベントを効率良く進行させることができる。

[0112] (4) 変形例

本発明は、上記の実施形態に限定されるものではない。すなわち、上記実施形態に、当業者が適宜設計変更を加えたものも、本発明の特徴を備えている限り、本発明の範囲に包含される。また、上述した実施形態が備える各要素は、技術的に可能な限りにおいて組み合わせることができ、これらを組み合わせたものも本発明の特徴を含む限り本発明の範囲に包含される。

[0113] 例えば、上述のステップS 6 0 6においてプレイヤーが認証された場合、認証されたプレイヤーの対戦相手であるプレイヤー又は認証されたプレイヤーのチームメイトであるプレイヤーが有するプレイヤー端末40に対して、プレイヤーが認証されたことを通知しても良い。これにより、あるプレイヤーがゲーム装置の付近に居ない場合でも、対戦相手又はチームメイトが認証されることにより

、当該プレイヤは自分が待たれていることを即座に知ることができるため、ゲームイベントを効率良く進行することが可能になる。当該通知には、認証されたプレイヤがゲームカード50を挿入したゲーム装置に係る情報を含めても良い。

[0114] また、上述のステップS601の「対戦順序画面」は、図15(a)に示す態様に限られない。図16は、対戦順序画面の他の一例を示す図である。例えば、図16に示す様に、トーナメント表をゲームイベント毎に表示する態様であってもよい。また、総当たり戦であれば、総当たり表をゲームイベント毎に表示する態様であってもよい。これら構成により、プレイヤは即座に自身の対戦組合せ等を確認することが可能となる。

[0115] また、上述のステップS503の対戦順序テーブル生成処理においては、チェックインが「未」であるプレイヤを除いて、対戦順序テーブルを生成してもよい。当該構成によれば、不戦勝により予め勝敗が決まっているためにゲームを実行する必要性がない対戦組合せを対戦順序テーブルから除外することができ、対戦順序テーブルが簡素になるため、プレイヤは即座に自身の対戦組合せ等を確認することが可能となる。

[0116] また、ゲームイベントは、単一の店舗内において開催されるものに限られない。例えば、複数の店舗において同時に開催されるゲームイベントであってもよい。

[0117] また、ゲームイベントの開催中の任意の時間において、開催者端末60及び店舗端末30等は、サーバ10等に記憶されている所定のテーブル等を確認し、チェックインが「未」となっているプレイヤが所有するプレイヤ端末40に通知を行ってもよい。当該通知は、例えば、チェックインを促すようなメッセージ等を含んでいてもよい。

[0118] 更に、当該通知は、所定回数行ってもよい。更に、サーバ10は、通知を所定回数行った後、所定時間が経過してもチェックインされなかった場合（チェックインの項目が「未」から「済」に変更されなかった場合）、当該プレイヤを失格としてもよい。失格となったプレイヤは、イベントテーブル、

対戦テーブル、及び対戦順序テーブル等の各種テーブルから除外されてもよい。

[0119] また、上述の対戦テーブル生成処理（図 1 1）、及び対戦順序テーブル生成処理（図 1 3）においては、開催者端末 6 0 がサーバ 1 0 に対して各テーブルの生成要求を送信することとした（ステップ S 3 0 1～S 3 0 2、S 5 0 1～S 5 0 2）。しかしながら、サーバ 1 0 への各テーブルの生成要求は、店舗端末 3 0 又は店舗内ネットワーク内に接続された他の端末（不図示）が行ってもよい。

[0120] また、上述のゲーム開始処理（図 1 4）のステップ S 6 0 4～S 6 1 1 においては、カード I D の認証処理をサーバ 1 0 のカード認証部 1 3 5 が行うものとした。しかしながら、カード I D の認証処理は、ゲーム装置 2 0 A のゲーム装置処理部 2 5 が行ってもよい。具体的には、サーバ 1 0 の対戦順序テーブル処理部 1 3 3 がゲーム装置 2 0 A に対戦順序テーブルを送信する際（ステップ S 5 0 4）等に、併せて、対戦順序テーブルに含まれる各プレイヤーのカード I D を送信する。そして、ゲーム装置 2 0 A が各プレイヤーのカード I D の入力を受け付けた場合、ゲーム装置処理部 2 5 は、当該カード I D がサーバ 1 0 から受信したカード I D のいずれかに一致するか否かを判定することにより、当該カード I D の認証を行う。

[0121] なお、本発明は、上述した実施形態に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲内において、他の様々な形で実施することができる。このため、上記実施形態はあらゆる点で単なる例示にすぎず、限定的に解釈されるものではない。例えば、上述した各処理ステップは処理内容に矛盾を生じない範囲で任意に順番を変更し、または並列に実行することができる。また、各処理ステップ間に他のステップを追加してもよい。また、1 ステップとして記載されているステップを、複数ステップに分けて実行してもよいし、複数ステップに分けて記載されているものを、1 ステップとして把握することもできる。

符号の説明

[0122] 1…ゲームシステム、2…通信ネットワーク、10…サーバ、20A、20B、20C…ゲーム装置、30…店舗端末、40…プレイヤー端末、50…ゲームカード、60…開催者端末