

請求の範囲

- [請求項1] 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、
- 前記対戦表に含まれる複数の対戦組合せを、前記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、
- 前記対戦組合せ割当部によって割り当てられた前記複数の対戦組合せに係る情報を、前記所定のゲーム装置に送信する送信部と、
- 前記複数の対戦組合せのうち前記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前記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前記所定のゲーム装置に送信するゲーム制御部と、を備える、
- ことを特徴とするサーバ装置。
- [請求項2] 前記対戦組合せ割当部は、前記所定のゲーム装置に割り当てる前記複数の対戦組合せの各々に順番を付す、請求項1に記載のサーバ装置。
- [請求項3] 前記対戦組合せ割当部は、前記所定のゲーム装置に割り当てる前記複数の対戦組合せの各々について、前記順番に従って前記複数の対戦組合せを順次実行した場合の所要時間を計算する、請求項2に記載のサーバ装置。
- [請求項4] 対戦ゲームを実行するゲーム装置であって、
- 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、前記対戦表に含まれる複数の対戦組合せを前記ゲーム装置に割り当てる対戦組合せ割当部と、前記対戦組合せ割当部によって割り当てられた前記複数の対戦組合せに係る情報を前記ゲーム装置に送信する送信部と、を備えるサーバ装置にネットワークを介して接続され、
- 前記対戦表に含まれる前記複数の対戦組合せに係る前記情報を前記

サーバ装置から受信する受信部と、

前記受信部が受信した前記情報に基づいて前記複数の対戦組合せのリストを表示する表示部と、

前記複数の対戦組合せのリストから少なくとも一の対戦組合せを選択する選択部と、を備える、

ことを特徴とするゲーム装置。

[請求項5]

記憶部を備え、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の制御方法であって、

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前記記憶部に記憶させるステップと、

前記対戦表に含まれる複数の対戦組合せを、前記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ステップと、

前記割り当てられた前記複数の対戦組合せに係る情報を、前記所定のゲーム装置に送信するステップと、

前記複数の対戦組合せのうちの前記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前記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前記所定のゲーム装置に送信するステップと、を含む、

ことを特徴とする制御方法。

[請求項6]

記憶部を備え、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の制御プログラムであって、前記サーバ装置に、

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前記記憶部に記憶させるステップと、

前記対戦表に含まれる複数の対戦組合せを、前記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ステップと、

前記割り当てられた前記複数の対戦組合せに係る情報を、前記所定のゲーム装置に送信するステップと、

前記複数の対戦組合せのうちの前記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前記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前記所定のゲーム装置に送信するステップと、を実行させる、ことを特徴とする制御プログラム。