

令和元年6月20日判決言渡

平成30年（行ケ）第10166号 審決取消請求事件

口頭弁論終結日 令和元年6月4日

判 決

原 告

株式会社バンダイナムコエン
ターテインメント

同訴訟代理人弁護士

高 橋 淳

同訴訟代理人弁理士

布 施 行 夫

大 淵 美 千 栄

庄 司 亮

被 告

特許庁長官

同 指 定 代 理 人

吉 村 尚

尾 崎 淳 史

野 崎 大 進

豊 田 純 一

主 文

- 1 原告の請求を棄却する。
- 2 訴訟費用は原告の負担とする。

事 実 及 び 理 由

第1 請求

特許庁が不服2017-13961号事件について平成30年10月12日にした審決を取り消す。

第2 事案の概要

本件は、特許出願拒絶査定に対する不服審判請求を不成立とした審決の取消訴訟である。

1 特許庁における手続の経緯

原告は、発明の名称を「プログラム及びサーバ」とする発明につき、平成25年8月6日、特許出願（特願2013-163415号。以下「本願」という。）をし、同年12月1日、手続補正をした（乙1）が、平成29年6月13日付けで拒絶査定を受けたので、同年9月20日、拒絶査定不服審判請求をした。特許庁は、上記審判請求を不服2017-13961号として審理し、平成30年10月12日、「本件審判の請求は、成り立たない。」との審決（以下「本件審決」という。）をし、同審決謄本は、同月24日、原告に送達された。

2 本願発明の要旨

本件補正後の請求項1に係る発明（以下「本願発明」という。）は、以下のとおりである（乙1，2）。

「マッチング処理を行うサーバのプログラムであって、
プレーヤキャラクタの情報を記憶部に記憶する処理を行う記憶処理部と、
第1のプレーヤキャラクタ及び第2のプレーヤキャラクタが登場する対戦ゲームに参戦可能な複数のキャラクタの中から、第3者キャラクタを抽出し、当該第1のプレーヤキャラクタ及び当該第2のプレーヤキャラクタに当該第3者キャラクタをマッチングする設定処理を行うマッチング処理部として、コンピュータを機能させ、
前記マッチング処理部が、
前記第1のプレーヤキャラクタの情報及び前記第2のプレーヤキャラクタの情報の組み合わせに基づいて、前記対戦ゲーム開始前に第3者キャラクタを抽出することを特徴とするプログラム。」

3 本件審決の理由の要点

(1) 引用発明の認定

特開2011-56129号公報（甲1。以下、「引用文献1」という。）には、

以下の発明（以下「引用発明1」という。）が記載されているものと認められる。

「ゲーム端末1の制御部16はゲーム端末1の全体の動作を制御するものであって、ゲームの進行全般に関する処理、画像表示処理の他、種々の情報処理を行う情報処理部（CPU）161と、処理途中の情報等を一時的に格納するRAM162と、所定の画像情報及びゲームプログラム及び第三者キャラクタの画像が所要数予め記憶されたROM163とを備え、

制御部16のCPU161は、RAM162上に保持されたゲームプログラム、制御プログラムを実行することによって、プレイヤーからのゲームへの参加を受け付ける受付処理部161aと、ゲームの開始から終了までの一連の進行を制御して射撃ゲームを進行させるゲーム進行制御部161bと、自己プレイヤーキャラクタの相手プレイヤーキャラクタのスコアの大小を比較するスコア比較部161jと、コンピュータによって制御されるNPC（Non player Character）を仮想ゲーム空間に登場させ、対戦ゲームの優劣バランスを図るNPC制御部161kとして機能し、

制御部16のRAM162は、同じ仮想ゲーム空間での対戦ゲーム中のゲーム途中経過情報が、逐次プレイヤー毎に、味方、相手側の全プレイヤーについて更新的に記憶される途中経過情報記憶部162aと、スコア情報を記憶する設定情報記憶部162bとを備え、

スコア比較部161jは、グループ対戦ゲームにおいて、味方側のキャラクタと相手側のキャラクタの各スコアの集計をし、両集計スコアの大小を比較するものであって、ゲーム開始時点では、スコアが全て0なので、味方側及び相手側の各キャラクタの過去のグループ対戦ゲームにおけるスコアをサーバ3から取得し、味方側及び相手側の各キャラクタの各スコアを集計して、その大小を比較するものであって、

NPC制御部161kは、スコア比較部161jの比較結果に基づいて、仮想ゲーム空間へのNPCの登場処理又は参戦処理を実行させるものであって、参戦処理

は、対戦状況の調整であって、スコアの低い方（弱い側）のグループ（チーム）を支援する第三者勢力としてのNPCを登場させ、できるだけ拮抗したグループ対戦を通して、面白味や緊張感のあるゲーム展開を実現するために行われ、スコア比較部161jによる両集計スコアの大小比較での差が所定の閾値以上である場合に、NPCを登場させるものとして機能するものであり、

さらに、NPC制御部161kは、NPCに対して味方側、相手側の各集計スコアの差に応じた、集計スコアの小さい側への支援度合いを設定し、

ゲーム端末1のCPU161のゲームプログラムによって実行されるゲーム処理の手順は、

グループ対戦ゲームでのプレイヤーの選定が成立したのであれば、サーバ3から送信される、マッチングが成立したプレイヤーのプレイヤー情報及び所定のスコア情報の受信が行われ、受信したスコアから支援度合いの設定処理が実行され、この大小比較における差が閾値以上であれば、差に応じた支援度合いが設定され、NPCが登場する処理が実行され、

ゲーム開始時には、ゲーム開始から1分までにおける支援度合いが設定されており、

支援度合いに応じて、NPC人数を増減設定する態様としてもよく、差分に応じたNPCの登場数の対照表を予め準備しておき、算出された差分に応じてNPCの数を設定することで、NPCの数で支援度合いに対応するので、NPCの強さ自体は一律とすることもできる、

1対1ゲームにも適用可能であるゲームプログラム。」

(2) 本願発明と引用発明1との対比

ア 一致点

「マッチング処理を行うプログラムであって、プレイヤーキャラクタの情報を記憶部に記憶する処理を行う記憶処理部と、第1のプレイヤーキャラクタ及び第2のプレイヤーキャラクタが登場する対戦ゲーム

に参戦第3者キャラクタを抽出し、当該第1のプレーヤキャラクタ及び当該第2のプレーヤキャラクタに当該第3者キャラクタをマッチングする設定処理を行うマッチング処理部として、コンピュータを機能させ、

前記マッチング処理部が、

前記第1のプレーヤキャラクタの情報及び前記第2のプレーヤキャラクタの情報の組み合わせに基づいて、前記対戦ゲーム開始前に第3者キャラクタを抽出するプログラム。」

イ 相違点

(ア) 相違点1

第1のプレーヤキャラクタの情報及び第2のプレーヤキャラクタの情報の組み合わせに基づいて、第3者キャラクタを抽出するという、第1のプレーヤキャラクタ及び第2のプレーヤキャラクタに第3者キャラクタをマッチングする設定処理に関して、本願発明は、「複数のキャラクタの中から、第3者キャラクタを抽出」しているのに対して、引用発明1は、「NPC人数を増減設定」している点。

(イ) 相違点2

本願発明は、マッチング処理を行うサーバのプログラムが「マッチング処理部」として、コンピュータを機能させているのに対して、引用発明1において、「マッチング処理部」に相当する構成は、ゲーム端末1のゲームプログラムがコンピュータを機能させている点。

(3) 相違点についての判断

ア 相違点1について

相違点1に係る本願発明の発明特定事項は、第1のプレーヤキャラクタの情報及び第2のプレーヤキャラクタの情報の組み合わせに基づいて複数のキャラクタの中から特定のキャラクタを抽出することであるところ、ゲームの技術分野において、複数のキャラクタの中から、ゲームのキャラクタの情報に応じて特定のキャラクタを抽出することは周知技術（以下、「周知技術1」という。）にすぎない。周知技術1を

示す文献には、特開2008-206800号公報（以下「引用文献2」という。甲2）、特開2002-18142号公報（以下「引用文献3」という。甲3）、特開2001-243153号公報（以下「引用文献4」という。甲4）がある。

引用発明1の「NPC人数を増減設定」することは、NPCの人数によって、味方側及び相手側の各キャラクタの各スコアの差によって決定された支援度合いに応じたNPC全体としての能力（強さ）を設定することを意味しており、引用発明1と周知技術1とは、ゲームという技術分野に属する点、及びユーザーのレベル等に応じた相手側キャラクタを抽出するという内在する課題を有する点で共通するから、引用発明1の「NPC人数を増減設定」に、上記周知技術1を適用して、相違点1に係る本願発明の発明特定事項とすることは、当業者が容易に想到し得たものである。

イ 相違点2について

（ゲーム）サーバー、及び（プレーヤの）ゲーム端末とが、インターネットなどのネットワークに接続可能なゲームシステムは広く知られており、そのようなゲームシステムにおいて、（ゲーム）サーバー、及び（プレーヤの）ゲーム端末のいずれにもコンピュータが備えられていること、プログラムとは、コンピュータに何らかの処理を行わせる、つまり何らかの処理の処理部としてコンピュータを機能させるものであることは自明である。

また、ゲームの技術分野において、マッチング処理を含むゲームのプログラムを、（プレーヤの）ゲーム端末で実行するか、（ゲーム）サーバーで実行するか、すなわち、「（プレーヤの）ゲーム端末のプログラムがコンピュータを機能させ」ること、及び「（ゲーム）サーバのプログラムがコンピュータを機能させ」ることは、引用文献をあげるまでもなく、両者とも周知技術（以下、「周知技術2」及び「周知技術3」という。）である。

そして、ゲームプログラムによってコンピュータを機能させるに当たり、周知技術2である「（プレーヤの）ゲーム端末1のコンピュータ」とするか、周知技術3の

「(ゲーム) サーバのコンピュータ」とするかは、当業者が適宜選択しうるものであって、本願発明のように周知技術3の「(ゲーム) サーバのコンピュータ」を選択して、相違点2に係る本願発明の発明特定事項とすることは、課題を解決するための技術の具体的適用に伴う設計的事項の採用であって、当業者の通常の創作能力の発揮にすぎないから、当業者が容易に想到し得たものである。

(4) よって、本願発明は、引用発明1並びに周知技術1～3に基づいて、当業者が容易に発明をすることができたものであるから、特許法29条2項により特許を受けることはできない。

第3 原告主張の審決取消事由

1 取消事由1 (本願発明と引用発明1との対比の誤り)

本願発明と引用発明1との相違点は以下のとおりであり、これと異なる本件審決の認定は誤りである。

(1) 相違点A

以下のとおり、本願発明と引用発明1とは、優劣判断の局面における「プレーヤキャラクタ」の意味が異なる。すなわち、本願発明の「プレーヤキャラクタ」は、プレーヤ(対戦者)が操作するキャラクタであるのに対し、引用発明1の「キャラクタ」(又は「プレイヤキャラクタ」)は、「キャラクタ」を操作する「プレーヤ」を意味するものであるから、本件審決の認定した引用発明1の「味方側のキャラクタ」及び「相手方のキャラクタ」は、本願発明の「第1のプレーヤキャラクタ」及び「第2のプレーヤキャラクタ」に相当するものではなく、本願発明と引用発明1とではこの点で相違する(同相違点を以下「相違点A」という。)

ア 本願発明について

(ア) 本願発明は、対戦者同士の操作経験に基づくゲーム優劣のアンバランスを第3者キャラクタを登場させることにより調整する従来技術が、対戦ゲームとしての面白みに欠けるという課題を有することを前提として(段落【0004】)、当該課題を解決するため、第1のプレーヤキャラクタの情報及び第2のプレーヤキ

キャラクタの情報の組合せに基づいて第3者キャラクタを抽出し(段落【0007】)、第1及び第2のプレーヤキャラクタが登場する対戦ゲームにおいて、当該対戦ゲームを盛り上げるのが可能な第3者キャラクタをマッチングするものである(段落【0005】、【0006】)。

そして、「プレーヤキャラクタの情報」とは、プレーヤキャラクタの「レベル」、「属性」及び「キャラクタに対応付けて登録されているパラメータ(「攻撃力」、「防御力」、「スコア」、「経験値」及び「体力値」)」を意味するものであることが、本願に係る明細書及び図面(以下「本願発明書等」という。)の段落【0105】に明記されているところ、「レベル」については、例えば、段落【0106】に、「参戦可能なキャラクタの中から、レベル30以上の第3者キャラクタを抽出してもよい」と記載されているように、プレーヤが存在しない第3者キャラクタにおいても想定されるものであるから(段落【0106】～【0112】)、プレーヤではなく操作の客体である「キャラクタ」に関する情報であることが明らかであり、また、「属性」とは、「キャラクタの特性を示す情報」であることが明記されており(段落【0113】)、それが、プレーヤに関する情報であるという解釈は成り立たず、さらに、「パラメータ」は、「キャラクタに対応付けて登録されている」ものであることが明記されており(段落【0105】)、それが、プレーヤに関する情報であるという解釈は成り立たない。

したがって、「プレーヤキャラクタの情報」は、プレーヤではなく操作の客体である「キャラクタ」に関する情報であると解する他はない。

(イ) 被告は、「レベル」の意味について、段落【0097】、【0125】の記載を根拠として、プレーヤのスキル(技量)であると主張するが、これらの記載は、第3者キャラクタの抽出に関するものではなく、第1のプレーヤキャラクタと第2のプレーヤキャラクタのマッチングに関するものであるから、第3者キャラクタの抽出の局面における「レベル」の意味を解釈するための考慮要素にはならない。

また、そもそも、名詞の結合という構成の語句の場合、前の名詞(プレーヤ)は

後の名詞(キャラクタ)を修飾するものとして機能するから、「プレイヤーキャラクタ」とは、「キャラクタを操作するプレイヤー」ではなく、「プレイヤーが操作するキャラクタ」を意味することが、特許請求の範囲の記載だけからも明らかである。

なお、段落【0097】の「第1, 第2のプレイヤーキャラクタのレベル(プレイヤーの技量を示す技量情報)を参照し」という文章は、そこでいう「レベル」という文言が「プレイヤーの技量を示す技量情報を参照し」という定義を与えられていることに照らして、第1, 第2のプレイヤーキャラクタを操作するプレイヤーのレベル(プレイヤーの技量を示す技量情報を参照し)という趣旨であり、また、段落【0125】の「同じプレイヤー同士で対戦することに面白みを感じないプレイヤーも多い」という文章は、その前後の記載が一貫して「プレイヤーキャラクタ」のマッチングについて言及していることに照らして、「同じプレイヤーキャラクタ同士で対戦することに面白みを感じないプレイヤーも多い」という趣旨である。

イ 引用発明1について

(ア) 引用文献1の段落【0005】、【0019】、【0050】、【0063】、【0064】、【図12】の記載を総合すると、引用発明1の特徴は、対戦者(プレイヤー)同士の操作経験(スキル)の優劣に基づくゲーム優劣のアンバランスをコンピュータ制御による第三勢力(NPC)をゲームに登場させることにより調整し、拮抗かつ緊張感のあるゲームを提供することにある。したがって、引用文献1にいう「プレイヤーキャラクタ」は、優劣判断の局面においては、キャラクタを操作する「プレイヤー」を意味するものであり、また、「スコア」は、「プレイヤー」(対戦者)の操作経験(スキル)を数値化したものを意味すると解するべきである。

それゆえ、例えば、段落【0041】にいう「自己プレイヤーキャラクタ」は、自己キャラクタを操作(プレイ)する「プレイヤー」を意味するものである。また、段落【0050】にいう「スコア」は、自己プレイヤーキャラクタを操作(プレイ)する「プレイヤー」自身の(ゲーム実行中の)スコア(操作経験=スキル)を数値化したものを意味する。さらに、段落【0064】にいう「スコアの低い方(弱い側)

のグループ」とは、複数のプレーヤが敵、味方のグループ（チーム）に分かれて対戦するグループ対戦について、自己プレーヤキャラクタを操作（プレイ）する「プレーヤ」自身のスコア（操作経験＝スキル）の合計を意味するものである。

この点に関し、段落【0063】には、「味方側のキャラクタと相手方のキャラクタの各スコアを集計し、両集計スコアの大小を比較するものである」との記載があるが、ここにいう「味方側のキャラクタと相手方のキャラクタの各スコア」は、「味方側のプレイヤと相手方のプレイヤの各スコア」の誤記である。なぜなら、このように解さないと、引用文献1における「発明が解決しようとする課題」の記載（段落【0005】）、「発明の効果」の記載（段落【0019】）と整合しない上、図12のS3の「マッチングしたプレイヤのプレイヤ情報、スコア情報をサーバから受信」という記載の趣旨（支援度合いの設定に際しプレイヤのスコア情報を用いる）に反するからである。

(イ) 被告は、引用発明1の「プレイヤキャラクタ」の意味について、引用文献1の段落【0009】の記載を根拠として、「キャラクタ」のことであると主張する。

しかし、引用発明1にいう「プレイヤキャラクタ」は、優劣判断の局面においては、「プレイヤ」を意味するものである。被告が引用する段落【0009】の指摘部分は、プレイヤがキャラクタの動作を指示する操作を行い、これによって対戦ゲームが実行されることを説明しているだけであり、優劣判断の対象（判断要素）について述べたものではない。

(2) 相違点B

ア 本願発明においては、「第1のプレーヤキャラクタ」及び「第2のプレーヤキャラクタ」は、いずれもプレーヤにより選択されるものであるのに対し、引用発明1では、その点が明記されていないという相違点がある（同相違点を以下「相違点B」という。）。)

イ 被告は、本願発明特定事項においては、「第1のプレーヤキャラクタ」及

び「第2のプレーヤキャラクタ」が、それぞれ、二人の対戦者（プレーヤ）により選択されたものであることについて、何ら特定されていないと主張をする。

しかし、同主張は、特許請求の範囲の記載に対し「解釈」を施していないものであり、「記載自体」と「記載の解釈」を区別しない点において誤りである。

本願明細書等の段落【0098】は、複数のプレーヤキャラクタ同士で対戦を行うグループ対戦によるマッチング処理についての記載であるところ、ここには「グループ（チーム）として構成される複数のプレーヤキャラクタのまとまりを、一のプレーヤが操作してもよい。」と記載されている。これは、対戦ゲームにおいては、プレーヤが複数のプレーヤキャラクタを選択することによってグループが構成されていることを意味する。すなわち、段落【0098】には、プレーヤの操作対象となるプレーヤキャラクタは、固定されているものではなく、プレーヤにより選択されることが示されており、このことから、本願発明の「プレーヤキャラクタ」は、プレーヤにより選択されることが当然の前提であるといえる。

(3) 相違点C

本願発明においては、参戦する第3者キャラクタが複数の種類の第3者キャラクタからコンピュータにより選択されるのに対し、引用発明1の参戦する第三勢力としてのキャラクタは1種類であり、その数がコンピュータにより選択されるものであり、複数の種類の第3者キャラクタからコンピュータにより選択されるものではないという相違点がある（同相違点を以下「相違点C」という。）。

「抽出」という文言は、「全体の中からあるモノを抜き出すこと」（甲5の1557頁）を意味するものであるから、その対象（客体）である「第3者キャラクタ」がレベル又は属性等により区別される複数の種類のものであることは当然である。このことは、本願明細書等の段落【0017】、【0106】、【0107】、【0112】、【0113】、【0119】及び【0120】の記載からも明らかである。

(4) 本件審決が認定した相違点2

その他に、本願発明と引用発明1の間には、本件審決が認定した相違点2が存

在するが、同相違点2についての本件審決の判断については争わない。

2 取消事由2（容易想到性判断の誤り）

(1) 引用発明2及び3に記載の発明は、「コンピュータが制御するキャラクターの抽出方法」において相互に異なる方法を採用している。したがって、これらから周知技術1を認定することはできない。

また、被告主張の周知技術1は、技術分野の異なる甲2～4から認定できる具体的技術を抽象化したものであり、甲2～4に開示されているものではない。

(2)ア ゲームには、プレーヤアバターであるキャラクター(プレーヤキャラクタ)をコントローラーで操作し、ゲーム内でリアルタイムに起こる様々な課題や障害を攻略していくゲームの総称であるアクションゲームがあり、このアクションゲームで使用するキャラクター(プレーヤキャラクタ)をそれぞれ複数のプレーヤで用いて、対戦するものが対戦アクションゲームと呼ばれているところ、本願発明は、アクションゲームの中の対戦アクションゲームに分類されるもののうち、複数のプレーヤで対戦が実行され、対戦中に第3者キャラクタが登場するもの(第3者登場型)に関するものである。

そして、本願発明は、第1のプレーヤキャラクタの情報及び第2のプレーヤキャラクタの情報の組合せに基づいて第3者キャラクタを抽出するという解決手段を採用し、当該第3者キャラクタの参戦により従来にない白熱した対戦ゲームを楽しむことができるという格別の作用効果を奏するものである。

これに対し、引用文献2に記載の発明は、他装置の存在に応じてコンピュータが制御するキャラクターの出現を変化させる仕組みを提供するものであり(段落【0059】等)、対戦アクションゲームに属するものである。また、引用文献3に記載の発明は、プレーヤキャラクタのステータスにより出現するコンピュータが制御する敵キャラクタを決定することにより戦いの緊張感を維持するものであり(段落【0009】、【0029】等)、RPGゲームと対戦アクションゲームに属するものである。さらに、引用文献4に記載の発明は、対戦アクションゲームとレースゲームに

分類されるものであり（段落【0006】、【0007】等）、コンピュータが制御するキャラクターは出現しない。

このように、いずれの引用発明も、本願発明と異なり、第3者登場型の対戦アクションゲームに関するものではないから、本願発明とは技術分野を異にするというべきものである。また、引用文献2及び3に記載の発明は、コンピュータが制御するキャラクターを登場させるものであるものの、対戦する第1のプレイヤーキャラクターの情報及び第2のプレイヤーキャラクターの情報の組合せに基づいて適切な第三勢力を抽出するという構成を有していない上、その抽出方法も相互に異なるものである。

したがって、引用発明1に周知技術1を適用する動機付けがあるとはいえない。

イ 被告の主張について

(ア) 被告は、本件審決が、引用発明1にいう「NPC人数を増減設定」することを「キャラクターの能力（強さ）を設定」することと捉え、その手法の一つとして周知技術1を認定していると主張するが、仮に、本件審決がそう解したとしても、そのような「捉え方」は、引用文献1には記載も示唆もなく、本願明細書等に接して始めて可能になったものであるから、後知恵という他ない。

(イ) 被告は、引用発明1と周知技術1とは、ゲームという技術分野に属する点、及びプレイヤーのレベル等に応じた相手側キャラクターを抽出するという内在する課題を有する点で共通すると主張するが、本願発明の課題は「対戦者同士の操作経験に基づくゲーム優劣のアンバランスを第3者キャラクターを登場させることにより調整する従来技術が、対戦ゲームとしての面白みに欠ける」ことであり、プレイヤーのレベル等に応じた相手側キャラクターを抽出するというものではないから、被告の上記主張は失当である。

(3) 本願発明は、第3者キャラクターの参戦により従来にない白熱した対戦ゲームを楽しむことができるという引用文献に記載の発明の作用効果とは異なる格別の作用効果を奏する。

第4 被告の主張

1 取消事由1について

(1) 相違点Aについて

ア 原告は、引用発明1の「キャラクタ」は、「キャラクタを操作する」プレイヤーを意味するものであると主張する。

しかし、引用文献1の段落【0009】を参酌すると、引用発明1の「味方側のキャラクタ（自己プレイヤーキャラクタ）」及び「相手方のキャラクタ（相手プレイヤーキャラクタ）」は、対戦ゲームにおいて、対戦者が操作して動作を指示しているキャラクタである。

イ 原告は、引用文献1にいう「プレイヤーキャラクタ」は、優劣判断の局面においては、キャラクタを操作する「プレーヤ」を意味するものであり、また、「スコア」は、「プレーヤ」（対戦者）の操作経験（スキル）を数値化したものを意味すると主張する。

しかし、前記アのとおり、本願発明の明細書の段落【0097】には、「サーバ20は、第1、第2のプレーヤキャラクタのレベル（プレーヤの技量を示す技量情報）を参照し、第1、第2のプレーヤキャラクタのレベル差が生じないようにマッチングを行ってもよい。例えば、第1のプレーヤキャラクタと第2のプレーヤキャラクタとのレベル差が10以内になるように第1、第2のプレーヤキャラクタのマッチングを行う。」と記載されており、本願発明の「プレーヤキャラクタ情報」に含まれる「レベル」は、「プレーヤの技量を示す技量情報」である点で、引用発明1の「スコア」と共通するものといえる。

また、本願明細書等の段落【0106】～【0112】に、本願発明の実施形態として、「第1のプレーヤキャラクタと第2のプレーヤキャラクタのレベルに基づいて第3者キャラクタを抽出する」ことが記載されていることからすると、引用文献1の「プレイヤーキャラクタ」及び各プレイヤーキャラクタの「スコア」は、優劣判断の局面においても、本願発明の「プレーヤキャラクタ」及び「プレーヤキャラクタの情報」と技術的意義において相違するものではない。

ウ 以上より，原告主張の相違点Aに係る取消事由は理由がない。

(2) 相違点Bについて

ア 本願発明について

(ア) 本願発明の特許請求の範囲の記載においては、「第1のプレーヤキャラクタ及び第2のプレーヤキャラクタが登場する対戦ゲームに参戦可能な複数のキャラクタの中から，第3者キャラクタを抽出し，当該第1のプレーヤキャラクタ及び当該第2のプレーヤキャラクタに当該第3者キャラクタをマッチングする設定処理を行うマッチング処理部」が「前記第1のプレーヤキャラクタの情報及び前記第2のプレーヤキャラクタの情報の組合せに基づいて，前記対戦ゲーム開始前に第3者キャラクタを抽出する」ことが特定されているのみであり，そこには「第1のプレーヤキャラクタ」と「第2のプレーヤキャラクタ」の組合せの決定手順に関して特定されておらず，「第1のプレーヤキャラクタ」及び「第2のプレーヤキャラクタ」が，それぞれ，「二人の対戦者（プレーヤ）」により選択されたものであることについて，何ら特定されていない。

(イ) また，本願明細書等の記載を参酌したとしても，以下のとおり，本願発明において，「第1のプレーヤキャラクタ」及び「第2のプレーヤキャラクタ」が，それぞれ，プレーヤにより選択されたキャラクタであると限定して解釈されるべき根拠は見いだせない。

a 段落【0091】では，実施形態が「複数のキャラクタが対戦ゲームを行うものである」とされ，ここでの「対戦ゲーム」の例示として，「第1のプレーヤキャラクタと第2のプレーヤキャラクタとが」，「相互に攻撃し合うゲーム」，「協力して特定の敵キャラクタを攻撃するゲーム」でもよいとされた上で，「プレーヤの操作対象のプレーヤキャラクタが敵となるキャラクタと対戦し，各種パラメータ（体力，攻撃力，防御力）に基づいて対戦ゲームの勝敗を決定する」ものとされている。

そして，段落【0093】では，「本実施形態のサーバ20」が，「対戦ゲームの

ゲーム空間に登場するキャラクターのマッチング(組み合わせを決める処理)を行う」こと、具体的には、「サーバ」が、「第1のプレイヤーキャラクター及び第2のプレイヤーキャラクターのマッチング」を行い、その後、「サーバ20」は、当該「第1のプレイヤーキャラクター及び第2のプレイヤーキャラクターが登場する対戦ゲームに参戦する第3者キャラクターを抽出し、当該第1のプレイヤーキャラクター及び当該第2のプレイヤーキャラクターに当該第3者キャラクターをマッチングする」ことが記載されている。

しかし、これらの記載においては、「プレイヤーキャラクター」の用語の意味を定義する記載はなく、また、これらの記載からは、「プレイヤーキャラクター」が「プレイヤーの操作対象」であることが理解されるのみであり、プレイヤーの操作対象である「プレイヤーキャラクター」が「プレイヤー」により選択可能であることや、プレイヤーにより選択されるものであることが理解できる記載もない。

b 「サーバ」による「マッチング処理」を説明した段落【0096】～【0098】においても、「サーバ20」が、「対戦ゲームに参戦可能な複数のプレイヤーキャラクター(ゲームに参加要求し対戦相手が決まっていない待ち状態の複数のプレイヤーキャラクター)の中から対戦相手となる第1のプレイヤーキャラクター、第2のプレイヤーキャラクターとをマッチングする処理(第1のプレイヤーキャラクター、第2のプレイヤーキャラクターとの組み合わせを決める処理)を行う」ことが記載されているのみであり、第1のプレイヤーキャラクター及び第2のプレイヤーキャラクターが、プレイヤーによって選択可能であることや、選択されることが読み取れるものでもない。

c 本願発明の「マッチング処理部」が「第1のプレイヤーキャラクターの情報及び第2のプレイヤーキャラクターの情報の組み合わせに基づいて、前記対戦ゲームの開始前に第3者キャラクターを抽出する」ことに関する段落【0099】～【0112】においても、「第1のプレイヤーキャラクター」、「第2のプレイヤーキャラクター」が、プレイヤーにより選択可能であることや、選択されるものであることに関する記載はない。

かえって、段落【0101】においては、「サーバ20は、端末10から第1又は

第2のプレーヤキャラクターとして参加する情報を受信した場合には、当該端末10のプレーヤキャラクターを、第1又は第2のプレーヤキャラクターとしてマッチングする処理を行う。」と記載され、段落【0092】に「各キャラクターの制御」を「端末10で行っている」こと、特に「端末10は、入力部160からの入力情報に基づき自キャラクターを制御し」ていることが明記されていることに鑑みると、本願明細書等における「プレーヤキャラクター」とは、「端末10のプレーヤキャラクター」、すなわち端末10を操作するプレーヤに予め割り付けられている「プレーヤキャラクター」を意味するものと解すべきであることが理解できる。

(ウ) このように、本願発明においては、プレーヤと（プレーヤの技量に見合ったレベルを有する）プレーヤキャラクターは一対一に対応付けられるものと解されるのであって、プレーヤキャラクターがプレーヤにより選択可能であるとか、選択されるものであると解する根拠はない。

イ したがって、仮に、引用発明1の「味方側のキャラクター」及び「相手方のキャラクター」は、プレーヤにより選択されるものではないものと解されるとしても、それを理由に相違点Bが生じることはない。

ウ 以上のとおりであるから、原告の主張する相違点Bの看過を理由とする取消事由は理由がない。

(3) 相違点Cについて

原告は、本願発明においては、参戦する第3者キャラクターが複数の種類の第3者キャラクターからコンピュータにより選択されると主張する。

しかし、本願の特許請求の範囲の記載からは、「第1のプレーヤキャラクター及び第2のプレーヤキャラクターが登場する対戦ゲームに参戦可能な複数のキャラクターの中から、第3者キャラクターを抽出」すること、「第1のプレーヤキャラクターの情報及び前記第2のプレーヤキャラクターの情報の組み合わせに基づいて、前記対戦ゲーム開始前に第3者キャラクターを抽出」されることが特定されるのみである。

したがって、本願発明は、複数の種類の第3者キャラクターから抽出（選択）され

ることを特定しているものと解することはできないから、原告の主張は、前提において誤りである。

2 取消事由2について

原告は、本願発明は、対戦アクションゲームに分類されるもののうち、複数のプレイヤーで対戦が実行され、対戦中に第3者キャラクターが登場するものであるところ、甲2～4に記載の発明は、いずれも、対戦アクションゲームではあるものの、複数のプレイヤーで対戦が実行され、対戦中に第3者キャラクターが登場するものではない点で、本願発明と甲2～4に記載の発明とは、技術分野は異なると主張する。

しかし、本件審決において認定した周知技術1とは「複数のキャラクターの中から、ゲームのキャラクターの情報に応じて特定のキャラクターを抽出すること」であって、周知技術1に係るゲームが、対戦アクションゲームに分類されるもののうち、複数のプレイヤーで対戦が実行され、対戦中に第3者キャラクターが登場するものであることは、周知技術1の要件ではない。

したがって、甲2～4号証に記載のものが、いわゆる「第3者登場型」のゲームではなく、本願発明と技術分野が異なるとしても、引用発明1に周知技術1を適用する動機付けがないことの理由とはならない。

そして、本件審決は、相違点1に係る引用発明1の発明特定事項である「NPC人数を増減設定」することを、「キャラクターの能力(強さ)を設定」することと捉え、「キャラクターの能力(強さ)を設定」することの手法の一つとして、「複数のキャラクターの中から、ゲームのキャラクターの情報に応じて特定のキャラクターを抽出すること」を周知技術1として認定しており、引用発明1と周知技術1とは、ゲームという技術分野に属する点、及びプレイヤーのレベル等に応じた相手側キャラクターを抽出するという内在する課題を有する点で共通すると判断し、動機付けがあるものとしたものであって、その判断に誤りはない。

また、周知技術1は、「ゲームの技術分野において、複数のキャラクターの中から、ゲームのキャラクターの情報に応じて特定のキャラクターを抽出すること」であり、具

体的には、プレーヤの対戦相手としてキャラクタを抽出する際に、プレーヤのレベルに応じたキャラクタを抽出することであるところ、引用文献2の図10及びその説明である段落【0059】には、プレーヤレベルに応じてキャラクタA、B、C、Dのうちから出現するキャラクタが選択されることが記載され、引用文献3の段落【0029】には、プレイキャラクタの能力に応じて、「くさったしたい」や「くさったドラゴン」の中から出現するキャラクタが選択されることが記載され、引用文献4の段落【0005】には、「ユーザの遊戯ランクに相応しい競技ランクを有するログイン中の他のユーザを対戦相手として指定する」ことが記載されているから、引用文献2～4には、周知技術1が記載されている。

なお、本件審決は、あるプレーヤのレベルに応じた対戦相手を抽出する際に、プレーヤのレベルに応じて、当該プレーヤがプレイするゲームに登場可能な複数のキャラクタの中から相応しいレベルの「キャラクタ」を選択することが本願出願時において従来周知の技術であったことを前提に、相違点1が容易である旨判断しているのであるから、本件審決は、原告の主張する「複数種類のキャラクタから第3者キャラクタを抽出する」ことの容易想到性についても実質的に判断しているものといえる。

以上より、原告の主張する取消事由2は理由がない。

第5 当裁判所の判断

1 本願発明

(1) 本願明細書等には、以下の記載がある(乙2)。

【0002】従来から、プレーヤが、オブジェクト空間のプレーヤキャラクタを操作して相手プレーヤキャラクタと対戦する対戦ゲームを行うゲームシステムが存在する。

【0003】また、特許文献1には、対戦ゲームにおいて対戦者同士の操作経験に基づくゲーム優劣のアンバランスを、コンピュータ制御による第3者キャラクタをゲームに登場させることによって調整し、拮抗かつ緊張感のあるゲームを提供す

るゲーム端末が提案されている。

【0004】【特許文献1】特開2011-56129号公報

【0005】しかし、特許文献1に示すゲーム端末は、対戦状況に応じて第3者キャラクタを出現させて、スコアの低いキャラクタに対して支援を行っているにすぎず、どのような第3者キャラクタを抽出するのか考慮されていない。したがって、特許文献1に記載のゲーム端末は、第3者キャラクタが登場しても対戦ゲームの面白みに欠けるものがあった。

【0006】本発明は、以上の課題に鑑みたものであり、第1、第2のプレーヤキャラクタが登場する対戦ゲームにおいて、第1、第2のプレーヤキャラクタに第3者キャラクタをマッチングする処理を行うものであり、当該対戦ゲームを盛り上げるのが可能な第3者キャラクタを抽出するサーバ及びプログラムを提供することにある。

【0007】

(1) 本発明は、

マッチング処理を行うサーバのプログラムであって、プレーヤキャラクタの情報を記憶部に記憶する処理を行う記憶処理部と、

第1のプレーヤキャラクタ及び第2のプレーヤキャラクタが登場する対戦ゲームに参戦可能な複数のキャラクタの中から、第3者キャラクタを抽出し、当該第1のプレーヤキャラクタ及び当該第2のプレーヤキャラクタに当該第3者キャラクタをマッチングする設定処理を行うマッチング処理部として、コンピュータを機能させ、
前記マッチング処理部が、

前記第1のプレーヤキャラクタの情報及び前記第2のプレーヤキャラクタの情報の少なくとも一方に基づいて、前記対戦ゲーム開始前に第3者キャラクタを抽出するプログラムに関する。

【0008】また、本発明は、コンピュータに読み取り可能であって、上記プログラムを記憶した情報記憶媒体に係る。

【0009】本発明によれば、第1のプレーヤキャラクターの情報及び第2のプレーヤキャラクターの情報の少なくとも一方に基づいて、第3者キャラクターを抽出するので、第1のプレーヤキャラクターの情報及び第2のプレーヤキャラクターの情報の少なくとも一方に応じてゲームを盛り上げることが可能な第3者キャラクターを抽出することができる。したがって、本発明によれば、プレーヤは、第3者キャラクターの参戦によって従来にない白熱した対戦ゲームを楽しむことができ、一層面白みを感じることができる。

【0010】また、本発明によれば、ゲーム開始前に第3者キャラクターを抽出するので、対戦中のゲーム状況に応じて第3者キャラクターを抽出する場合に比べて、第1、第2のプレーヤキャラクターに適切な第3者キャラクターを抽出することができる。つまり、本発明によれば、本来の第1、第2のプレーヤキャラクターの情報を基に第3者キャラクターを抽出するので、第1、第2のプレーヤキャラクターに適した第3者キャラクターを抽出することができる。また、本発明は、ゲーム開始前に第3者キャラクターを抽出するので、ゲーム中のサーバの処理負荷を軽減できる。

【0011】(2) また、本発明のプログラムにおいて、前記マッチング処理部が、前記第1のプレーヤキャラクターのレベル及び前記第2のプレーヤキャラクターのレベルの少なくとも一方に基づいて、第3者キャラクターを抽出してもよい。

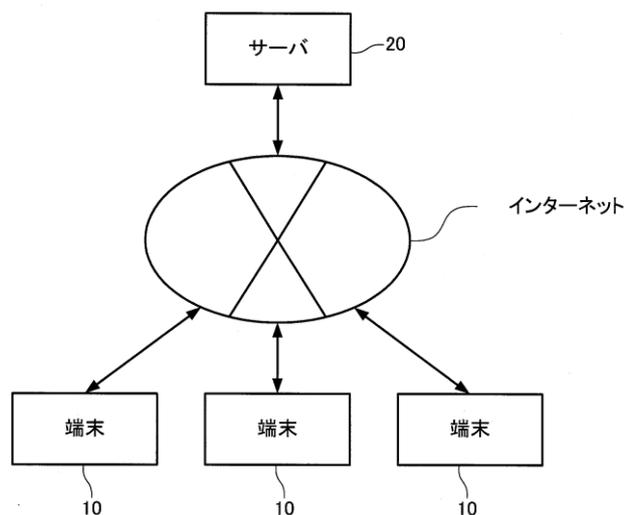
【0041】以下、本実施形態について説明する。なお、以下に説明する本実施形態は、特許請求の範囲に記載された本発明の内容を不当に限定するものではない。また本実施形態で説明される構成の全てが、本発明の必須構成要件であるとは限らない。

【0042】1. ネットワークシステム

図1は、本実施形態のネットワークシステム（ゲームシステム）を示す。本実施形態では、複数の端末10とサーバ20とによって構成される。つまり、図1に示すように、本実施形態のネットワークシステムは、サービスを提供するサーバ20と、端末10とが、ネットワーク（例えば、インターネット）に接続可能に構成さ

れる。

【図1】



【0043】 端末10は、携帯端末（携帯電話、PHS端末、スマートフォン、PDA、携帯型ゲーム機等）、パーソナルコンピュータ（PC）、ゲーム機、画像生成装置などの情報処理装置であり、インターネット（WAN）、LANなどのネットワークを介してサーバ20に接続可能な装置である。なお、端末10とサーバ20との通信回線は、有線でもよいし無線でもよい。

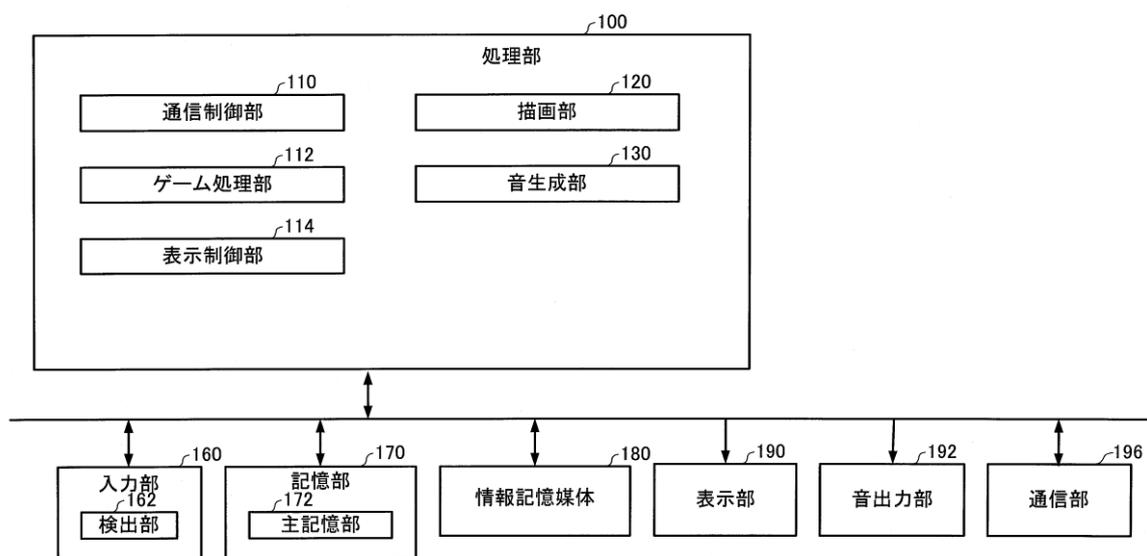
【0044】 サーバ20は、ゲームの管理者がゲームサービスを運営・管理する際に利用するコンピュータである。このサーバ20は、コンピュータ（例えば、ワークステーションやパーソナルコンピュータ）であって、端末10から送信された各種のコマンド（リクエスト）に応じて、当該端末10に対して各種情報を送信する。本実施形態におけるサーバ20は、ゲームを行うプレーヤが使う端末10から、ゲームコンテンツの配信要求があった場合には、それに応じたゲームコンテンツ、例えば、端末10上で動作可能なゲームプログラムを送信してもよい。また、サーバ20は、端末10のブラウザ等によって閲覧可能なWebページを送信してもよい。

【0045】 2. 構成

2. 1. 端末の構成

図2に本実施形態の端末の機能ブロック図の例を示す。なお本実施形態の端末は図2の構成要素（各部）の一部を省略した構成としてもよい。

【図2】



【0046】入力部160は、プレーヤからの入力情報を入力するための機器であり、プレーヤの入力情報を処理部に出力する。本実施形態の入力部160は、プレーヤの入力情報（入力信号）を検出する検出部162を備える。入力部160は、例えば、レバー、ボタン、ステアリング、マイク、タッチパネル型ディスプレイ、キーボード、マウスなどがある。

【0047】また、入力部160は、3軸の加速度を検出する加速度センサや、角速度を検出するジャイロセンサ、撮像部を備えた入力機器でもよい。例えば、入力機器は、プレーヤが把持して動かすものであってもよいし、プレーヤが身につけて動かすものであってもよい。また、入力機器には、プレーヤが把持する刀型コントローラや銃型コントローラ、あるいはプレーヤが身につける（プレーヤが手に装着する）グローブ型コントローラなど実際の道具を模して作られたコントローラも含まれる。また入力機器には、入力機器と一体化されているゲーム装置、携帯型ゲ

ーム装置，携帯電話，スマートフォンなども含まれる。本実施形態の端末は，複数の入力部160を備えていてもよい。

【0048】記憶部170は，処理部100や通信部196などのワーク領域となるもので，その機能はRAM（VRAM）などにより実現できる。

【0049】情報記憶媒体180（コンピュータにより読み取り可能な媒体）は，プログラムやデータなどを格納するものであり，その機能は，光ディスク（CD，DVD），光磁気ディスク（MO），磁気ディスク，ハードディスク，磁気テープ，或いはメモリ（ROM）などにより実現できる。処理部100は，情報記憶媒体180に格納されるプログラム（データ）に基づいて本実施形態の種々の処理を行う。情報記憶媒体180には，本実施形態の各部としてコンピュータを機能させるためのプログラム（各部の処理をコンピュータに実行させるためのプログラム）を記憶することができる。

【0050】なお，本実施形態では，サーバ20が有する情報記憶媒体280や記憶部270に記憶されている本実施形態の各部としてコンピュータを機能させるためのプログラムやゲームデータを，ネットワークを介して受信し，受信したプログラムやデータを記憶部170や情報記憶媒体180に記憶してもよい。このようにプログラムやデータを受信してネットワークシステムを機能させる場合も本発明の範囲内に含む。

【0051】表示部190は，本実施形態により生成された画像を出力するものであり，その機能は，CRT，LCD，タッチパネル型ディスプレイ，或いはHMD（ヘッドマウントディスプレイ）などにより実現できる。音出力部192は，本実施形態により生成された音を出力するものであり，その機能は，スピーカ，或いはヘッドフォンなどにより実現できる。

【0052】通信部196は外部（例えば他の端末，サーバ）との間で通信を行うための各種制御を行うものであり，その機能は，各種プロセッサ又は通信用ASICなどのハードウェアや，プログラムなどにより実現できる。

【0053】処理部100（プロセッサ）は、入力部160からの入力情報やプログラムなどに基づいて、ゲーム処理、画像生成処理、或いは音生成処理などの処理を行う。この処理部100は記憶部170内の主記憶部172をワーク領域として各種処理を行う。処理部100の機能は各種プロセッサ（CPU、DSP等）、ASIC（ゲートアレイ等）などのハードウェアや、プログラムにより実現できる。

【0054】処理部100は、通信制御部110、ゲーム処理部112、表示制御部114、描画部120、音生成部130を含む。なおこれらの一部を省略する構成としてもよい。

【0055】通信制御部110は、サーバ20とデータを送受信する処理を行う。例えば、通信制御部110は、サーバ20から受信したデータを記憶部170に格納する処理、受信したデータを解析する処理、その他のデータの送受信に関する制御処理等を行う。なお、通信制御部110は、サーバの宛先情報を記憶部170や情報記憶媒体180に記憶し、管理する処理を行うようにしてもよい。また、通信制御部110は、プレーヤからの通信開始の入力情報を受け付けた場合に、サーバ20との通信を行うようにしてもよい。

【0056】また、通信制御部110は、プレーヤの識別情報を送信して、プレーヤ情報に関するデータをサーバ20から受信する処理を行うようにしてもよい。なお、通信制御部110は、画像を描画するフレームレートに応じてデータを含むパケットを生成し、サーバ20に生成したパケットを送信する処理を行ってもよい。具体的に説明すると、例えば、1/60秒毎に、サーバ20にパケットを送信する処理を行ってもよい。

【0057】また、通信制御部110は、サーバ20或いは他の端末10から、ネットワークを介して、対戦ゲームに参戦する他のプレーヤキャラクタの情報や第3者キャラクタの情報を受信してもよい。また、通信制御部110は、サーバ20に、第3者キャラクタの参戦を許可することを示すマッチング許可情報を送信してもよい。また、通信制御部110は、ネットワークを介してサーバ20から、ゲー

ムの結果（対戦ゲームの勝敗の結果）を受信する処理を行うようにしてもよい。

【0058】ゲーム処理部112は、種々のゲーム演算処理を行う。例えば、ゲーム開始条件が満たされた場合にゲームを開始する処理、ゲームを進行させる処理、ゲーム終了条件が満たされた場合にゲームを終了する処理などがある。

【0059】また、ゲーム処理部112は、プレーヤキャラクタ、建物、球場、車、樹木、柱、壁、マップ（地形）などの表示物を表す各種オブジェクト（ポリゴン、自由曲面又はサブディビジョンサーフェスなどのプリミティブで構成されるオブジェクト）をオブジェクト空間に配置設定する処理を行うようにしてもよい。

【0060】ここでオブジェクト空間とは、ゲーム空間（仮想空間）であり、2次元空間、3次元空間の両方を含む。例えば、オブジェクト空間を3次元空間とした場合には、ワールド座標系にオブジェクトを配置する。

【0061】例えば、ゲーム処理部112は、オブジェクト空間において、プレーヤキャラクタを移動させる処理を行うようにしてもよい。すなわち入力部160によりプレーヤが入力した入力情報や、プログラム（移動・動作アルゴリズム）や、各種データ（モーションデータ）などに基づいて、プレーヤキャラクタをオブジェクト空間内で移動させたり、オブジェクトを動作（モーション、アニメーション）させたりする処理を行う。具体的には、プレーヤキャラクタの移動情報（位置、回転角度、速度、或いは加速度などの移動パラメータ）や動作情報（オブジェクトを構成する各パーツの位置、或いは回転角度）を、1フレーム（例えば、1/60秒）毎に順次求める処理を行うようにしてもよい。なおフレームは、プレーヤキャラクタの移動・動作処理や画像生成処理を行う時間の単位である。

【0062】表示制御部114は、ゲーム処理部112によるゲーム処理内容を表示させる表示制御や、描画部120において生成された画像を表示部190に表示させる表示制御を行う。

【0063】また、表示制御部114は、サーバ20から受信したデータ（Webデータ、HTML形式で作成されたデータ、Webコンテンツデータなど）を、

ブラウザなどを用いて表示部190に表示させる処理を行ってもよい。例えば、Webコンテンツデータとは、グラフィックスデータ、アニメーションデータであり、端末10が備えるWebブラウザ機能によってWebコンテンツデータを再生するようにしてもよい。

【0064】描画部120は、処理部100で行われる種々の処理（例えば、ゲーム処理）の結果に基づいて描画処理を行い、これにより画像を生成し、表示部190に出力する。描画部120が生成する画像は、いわゆる2次元画像であってもよいし、いわゆる3次元画像であってもよい。

【0065】いわゆる3次元ゲーム画像を生成する場合には、まずオブジェクト（モデル）の各頂点の頂点データ（頂点の位置座標、テクスチャ座標、色データ、法線ベクトル或いは α 値等）を含むオブジェクトデータ（モデルデータ）が入力され、入力されたオブジェクトデータに含まれる頂点データに基づいて、頂点処理（頂点シェーダによるシェーディング）が行われる。なお頂点処理を行うに際して、必要に応じてポリゴンを再分割するための頂点生成処理（テッセレーション、曲面分割、ポリゴン分割）を行うようにしてもよい。

【0066】頂点処理では、頂点処理プログラム（頂点シェーダプログラム、第1のシェーダプログラム）に従って、頂点の移動処理や、座標変換、例えばワールド座標変換、視野変換（カメラ座標変換）、クリッピング処理、透視変換（投影変換）、ビューポート変換等のジオメトリ処理が行われ、その処理結果に基づいて、オブジェクトを構成する頂点群について与えられた頂点データを変更（更新、調整）する。

【0067】そして、頂点処理後の頂点データに基づいてラスタライズ（走査変換）が行われ、ポリゴン（プリミティブ）の面とピクセルとが対応づけられる。そしてラスタライズに続いて、画像を構成するピクセル（表示画面を構成するフラグメント）を描画するピクセル処理（ピクセルシェーダによるシェーディング、フラグメント処理）が行われる。ピクセル処理では、ピクセル処理プログラム（ピクセルシェーダプログラム、第2のシェーダプログラム）に従って、テクスチャの読出

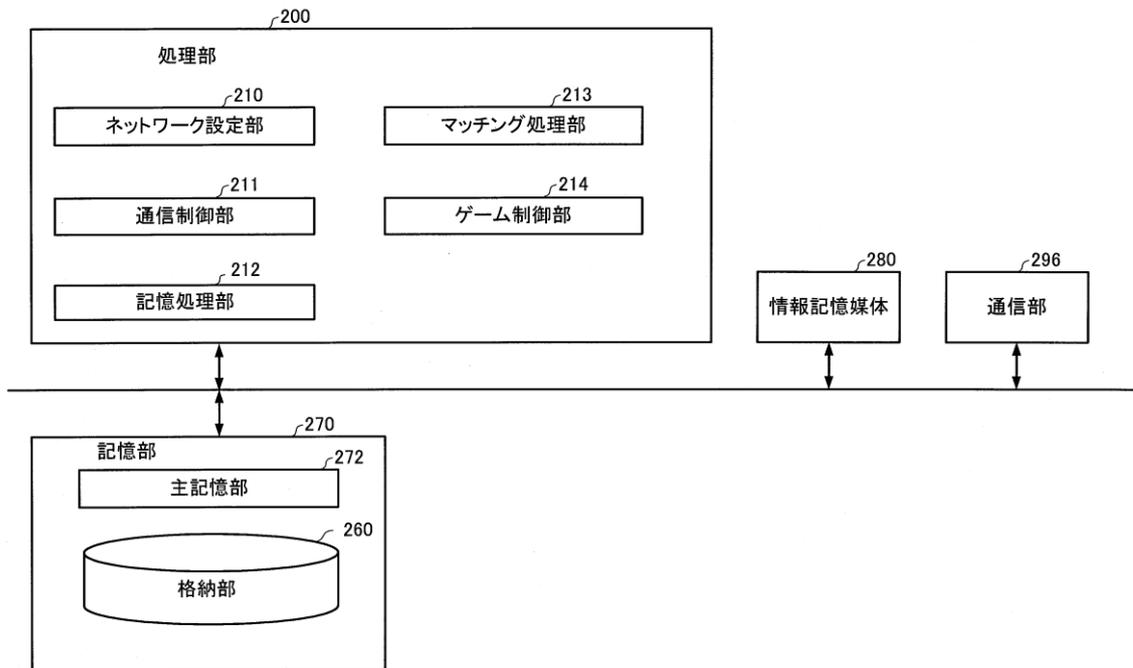
し (テクスチャマッピング), 色データの設定/変更, 半透明合成, アンチエイリアス等の各種処理を行って, 画像を構成するピクセルの最終的な描画色を決定し, 透視変換されたオブジェクトの描画色を描画バッファ (ピクセル単位で画像情報を記憶できるバッファ。VRAM, レンダリングターゲット) に出力 (描画) する。すなわち, ピクセル処理では, 画像情報 (色, 法線, 輝度, α 値等) をピクセル単位で設定あるいは変更するパーピクセル処理を行う。これにより, オブジェクト空間内において仮想カメラ (視点) から見える画像が生成される。

【0068】音生成部130は, 処理部100で行われる種々の処理の結果に基づいて音処理を行い, BGM, 効果音, 又は音声などのゲーム音を生成し, 音出力部192に出力する。例えば, サーバ20から受信した音データを音出力部192に出力するようにしてもよい。

【0069】2. 2. サーバの構成

図3に本実施形態のサーバ20の機能ブロック図の例を示す。本実施形態のサーバ20は図3の構成要素 (各部) の一部を省略した構成としてもよい。

【図3】



【0070】記憶部270は、処理部200や通信部296などのワーク領域となるもので、その機能はRAM（VRAM）などにより実現できる。記憶部270は、主記憶部272、格納部260（例えば、データベース）を含む。

【0071】格納部260には、サーバ20が管理する端末の端末識別情報に対応づけて、プレーヤ識別情報（ユーザアカウント、ユーザ識別情報）、プレーヤパスワード、メールアドレス等を格納してもよい。

【0072】情報記憶媒体280（コンピュータにより読み取り可能な媒体）は、プログラムやデータなどを格納するものであり、その機能は、光ディスク（CD、DVD）、光磁気ディスク（MO）、磁気ディスク、ハードディスク、磁気テープ、或いはメモリ（ROM）などにより実現できる。処理部200は、情報記憶媒体280に格納されるプログラム（データ）に基づいて本実施形態の種々の処理を行う。即ち情報記憶媒体280には、本実施形態の各部としてコンピュータを機能させるためのプログラム（各部の処理をコンピュータに実行させるためのプログラム）が

記憶される。

【0073】通信部296は外部（例えば，端末，他のサーバや他のネットワークシステム）との間で通信を行うための各種制御を行うものであり，その機能は，各種プロセッサ又は通信用ASICなどのハードウェアや，プログラムなどにより実現できる。

【0074】処理部200（プロセッサ）は，情報記憶媒体280に記憶されるプログラム等に基づいて，処理を行う。具体的には，端末からの要求に応じてサービスを提供する。

【0075】また，処理部200は記憶部270内の主記憶部272をワーク領域として各種処理を行う。処理部200の機能は各種プロセッサ（CPU，DSP等），ASIC（ゲートアレイ等）などのハードウェアや，プログラムにより実現できる。

【0076】特に，本実施形態のサーバの処理部200は，ネットワーク設定部210，通信制御部211，記憶処理部212，マッチング処理部213，ゲーム制御部214と，を含む。なお，これらの一部を省略する構成としてもよい。

【0077】ネットワーク設定部210は，端末識別情報を端末10から受信し，受信した端末識別情報に対応づけて，プレイヤーのネットワーク情報を，データベース260に格納する。なお，端末識別情報は，端末毎に付与される，端末を識別するための唯一無二のユニークな情報である。

【0078】通信制御部211は，端末10とネットワークを介してデータを送受信する処理を行う。つまり，通信制御部211は，プレイヤーの端末10からの要求に基づいて，情報を当該端末10に送信する。

【0079】記憶処理部212は，キャラクタの情報（プレイヤーキャラクタの情報も含む），CPU制御情報を記憶部270に記憶する処理を行う。例えば，記憶処理部212は，ゴーストキャラクタを抽出するための，キャラクタの情報及び当該キャラクタのCPU制御情報の少なくとも一方をプレイヤーの端末から受信して記憶

部270に記憶する処理を行ってもよい。

【0080】記憶処理部212は、第1、第2のプレーヤキャラクタ、及び第3者キャラクタのマッチング情報の履歴を記憶部270に記憶する処理を行う。

【0081】マッチング処理部213は、第1のプレーヤキャラクタ及び第2のプレーヤキャラクタが登場する対戦ゲームに参戦可能な複数のキャラクタの中から、第3者キャラクタを抽出し、当該第1のプレーヤキャラクタ及び当該第2のプレーヤキャラクタに当該第3者キャラクタをマッチングする設定処理を行う。

【0082】なお、第3者キャラクタは、予め定められたアルゴリズムに基づき端末のコンピュータで制御されるCPUキャラクタ、過去のプレーヤキャラクタの制御情報に基づき端末のコンピュータで制御されるゴーストキャラクタ、又は、プレーヤの入力情報に基づいて制御されるプレーヤキャラクタである。なお、ゴーストキャラクタは、事前に端末10から送信されたキャラクタの情報及びキャラクタのCPU制御情報の少なくとも一方に基づいて、コンピュータで制御されるものであってもよい。

【0083】また、マッチング処理部212は、第1のプレーヤキャラクタの情報及び第2のプレーヤキャラクタの情報の少なくとも一方に基づいて、対戦ゲーム開始前に第3者キャラクタを抽出する。例えば、また、マッチング処理部212は、第1のプレーヤキャラクタのレベル及び第2のプレーヤキャラクタのレベルの少なくとも一方に基づいて、第3者キャラクタを抽出してもよい。また、マッチング処理部212は、第1のプレーヤキャラクタの属性及び第2のプレーヤキャラクタの属性の少なくとも一方に基づいて、第3者キャラクタを抽出してもよい。

【0091】3. 本実施形態の処理の手法

3.1 概要

本実施形態は、複数のキャラクタが対戦ゲームを行うものである。例えば、対戦ゲームは、第1のプレーヤキャラクタと第2のプレーヤキャラクタとが相互に攻撃し合うゲームでもよいし、第1のプレーヤキャラクタと第2のプレーヤキャラクタと

が協力して、特定の敵キャラクタ（ボスキャラクタ等）を攻撃するゲームでもよい。本実施形態では、プレーヤの操作対象のプレーヤキャラクタが敵となるキャラクタと対戦し、各種パラメータ（体力値、攻撃力、防御力等）に基づいて対戦ゲームの勝敗を決定する。

【0093】特に、本実施形態のサーバ20は、対戦ゲームのゲーム空間に登場するキャラクタのマッチング（組み合わせを決める処理）を行う。まず、サーバ20は、第1のプレーヤキャラクタ及び第2のプレーヤキャラクタのマッチングを行う。その後、サーバ20は、当該第1のプレーヤキャラクタ及び第2のプレーヤキャラクタが登場する対戦ゲームに参戦する第3者キャラクタを抽出し、当該第1のプレーヤキャラクタ及び当該第2のプレーヤキャラクタに当該第3者キャラクタをマッチングする。本実施形態では、第3者キャラクタが参戦することによってゲームを盛り上げることが可能なように最適な第3者キャラクタを抽出しマッチング設定を行う。したがって、本実施形態によれば、従来にない白熱した面白みのあるゲームを提供できる。以下、本実施形態の詳細について説明する。

【0094】3.2 ゲームの参加要求の受け付け処理

本実施形態のサーバ20は、プレーヤの端末10からプレーヤのログイン情報（プレーヤ識別情報、プレーヤパスワード等）を受信し、プレーヤの認証を許可すると、プレーヤの端末10から対戦ゲームに参加するための参加要求（エントリー）を受信し、ゲームの参加要求（エントリー）を受け付ける処理を行う。

【0095】サーバ20は、ログインを許可した端末10に対し、プレーヤ識別情報に関連する情報（キャラクタ情報など）を送信する。

【0096】3.3 第1、第2のプレーヤキャラクタのマッチング

本実施形態のサーバ20は、対戦ゲームに参戦可能な複数のプレーヤキャラクタ（ゲームに参加要求し対戦相手が決まっていない待ち状態の複数のプレーヤキャラクタ）の中から対戦相手となる第1のプレーヤキャラクタ、第2のプレーヤキャラクタとをマッチングする処理（第1のプレーヤキャラクタ、第2のプレーヤキャラ

クタとの組み合わせを決める処理)を行う。

【0097】サーバ20は、第1、第2のプレーヤキャラクターのレベル（プレーヤの技量を示す技量情報）を参照し、第1、第2のプレーヤキャラクターのレベル差が生じないようにマッチングを行ってもよい。例えば、第1のプレーヤキャラクターと第2のプレーヤキャラクターとのレベル差が10以内になるように第1、第2のプレーヤキャラクターのマッチングを行う。

【0098】なお、本実施形態では、グループ対戦によるマッチング処理を行ってもよい。例えば、第1のプレーヤキャラクターを含む5人のプレーヤキャラクターで構成される第1のグループと、第2のプレーヤキャラクターを含む5人のプレーヤキャラクターで構成される第2のグループを生成するマッチングする処理を行うようにしてもよい。グループ対戦の場合にもグループ間でのレベル差が生じないように、マッチングを行う。また、第1のプレーヤキャラクターを操作する第1のプレーヤ、第2のプレーヤキャラクターを操作する第2のプレーヤは個人でもよい。また、グループ（チーム）として構成される複数のプレーヤキャラクターのまとまりを、一のプレーヤが操作してもよい。

【0099】3.4 第3者キャラクターのマッチング

そして、本実施形態のサーバ20は、第1、第2のプレーヤキャラクターのマッチングが行われると、第3者キャラクターをマッチングする処理を行う。つまり、第1、第2のプレーヤキャラクター、第3者キャラクターの組み合わせを決定する処理を行う。

【0100】例えば、サーバ20は、対戦ゲームに参戦可能な複数のキャラクターの中から第3者キャラクターを抽出する。ここで、第3者キャラクターを抽出するとは、マッチング候補を選び出すことである。また第3者キャラクターとは、対戦ゲームに勢力（影響）を及ぼす第3勢力のキャラクターのことである。また、対戦ゲームに参戦可能なキャラクターとは、ゲームに参加要求し対戦相手が決まっていない待ち状態のプレーヤキャラクターの他、ゴーストキャラクター、CPUキャラクターでもよい。ゴーストキャラクター、CPUキャラクターは後述にて詳細に説明する。

【0102】特に、本実施形態のサーバ20は、第1のプレーヤキャラクターの情報及び第2のプレーヤキャラクターの情報の少なくとも一方に基づいて、対戦ゲーム開始前に対戦ゲームに参戦可能な複数のキャラクターの中から第3者キャラクターを抽出する。

【0103】本実施形態において、対戦ゲーム開始前に第3者キャラクターを抽出する理由は、第1のプレーヤキャラクター及び第2のプレーヤキャラクターの少なくとも一方に適した第3者キャラクターを抽出するためである。サーバ20は1組のマッチングだけでなく多数のマッチングを行うため、ゲーム中に所定間隔で第3者キャラクターの抽出処理を行うとサーバの処理負荷が高くなるおそれがある。そこで、本実施形態では、対戦ゲーム開始前に第3者キャラクターを抽出し、サーバの処理負荷を軽減している。

【0104】図4は、サーバ20の記憶部270に記憶されているプレーヤキャラクターの情報の一例を示す。本実施形態では、ゲームの参加要求を受け付けると端末10からプレーヤキャラクターの情報を受信し、サーバ20の記憶部270にプレーヤキャラクターの情報を記憶する処理を行っている。

【0105】ここで、プレーヤキャラクターの情報とは、「レベル」、「属性」等である。また、プレーヤキャラクターの情報は、キャラクターに対応付けて登録されているパラメータ（「攻撃力」、「防御力」、「スコア」、「経験値」、「体力値」等のパラメータ）も含む。以下、「レベル」、「属性」に基づいて第3者キャラクターを抽出する処理について詳細に説明しているが、これに限定されるものではない。例えば、攻撃力、防御力、スコア、経験値、体力値等のパラメータ等に基づいて第3者キャラクターを抽出してもよい。

【図4】

キャラクタ名	レベル	属性
Mike	20	A
Jane	50	B
Taro	90	A
⋮	⋮	⋮

【0106】 (1) レベルに基づく第3者キャラクタの抽出

本実施形態では、第1のプレーヤキャラクタのレベル及び第2のプレーヤキャラクタのレベルの少なくとも一方に基づいて、第3者キャラクタを抽出してもよい。例えば、サーバ20は、第1のプレーヤキャラクタのレベル及び第2のプレーヤキャラクタのレベルの少なくとも一方が30以上である場合に、参戦可能なキャラクタの中から、レベル30以上の第3者キャラクタを抽出してもよい。

【0107】 また、例えば、サーバ20は、第1のプレーヤキャラクタのレベルと第2のプレーヤキャラクタのレベル差が10未満である場合は、参戦可能なキャラクタの中から、第1、第2のプレーヤキャラクタとほぼ同じレベルの第3者キャラクタを抽出してもよい。

【0108】 また、サーバ20は、第1のプレーヤキャラクタのレベルと第2のプレーヤキャラクタのレベル差が10未満である場合は、参戦可能なキャラクタの中から、レベル90以上のキャラクタを第3者キャラクタとして抽出してもよい。つまり、第1、第2のプレーヤキャラクタのレベル差が僅差である場合には、拮抗するゲームになると考えられるので、敢えて強い第3者キャラクタをゲーム空間に登場させて、第1、第2のプレーヤキャラクタが協力し合い第3者キャラクタを倒すゲームにしてもよい。例えば、第3者キャラクタを倒した場合には、第1、第2

のプレーヤキャラクタ双方に報奨（ポイント加算，スコア加算，アイテムの付与等）を与えるようにすればよい。このようにすれば，ゲームが単調にならず盛り上げることができる。

【0109】また，サーバは，第1のプレーヤキャラクタと第2のプレーヤキャラクタのレベル差を埋める目的で第3者キャラクタを抽出してもよい。例えば，第1のプレーヤキャラクタのレベルが10であり，第2のプレーヤキャラクタのレベルが50であるとする，レベル差が40となり，第1のプレーヤキャラクタが負ける可能性が高い。したがって，第1のプレーヤキャラクタを支援するため，第2のプレーヤキャラクタのレベルに近いキャラクタ（例えば，第2のプレーヤキャラクタのレベルが50であるとする前後10の範囲であるレベル40～60）に属するキャラクタを第3者キャラクタとして抽出し，対戦ゲームに参戦させるように制御してもよい。

【0110】また，サーバ20は，第1のプレーヤキャラクタ，第2のプレーヤキャラクタの一方のレベルが30を超えている場合に，参戦可能なキャラクタの中から，レベル90以上のキャラクタを第3者キャラクタとして抽出してもよい。

【0111】また，サーバ20は，予め第1のプレーヤキャラクタのレベルと第2のプレーヤキャラクタのレベルに基づいて抽出対象となる第3者キャラクタのレベルを対応付けた抽出条件を参照し，第3者キャラクタを抽出してもよい。

【0112】図5は，レベルに基づく抽出条件テーブルの一例を示す。例えば，レベルが20未満の場合は「低」，レベルが20以上80未満の場合は「普通」，レベルが80以上の場合は「高」に分類したとする。すると，本実施形態では，第1のプレーヤキャラクタのレベルが「高」，第2のプレーヤキャラクタのレベルが「低」の場合は，抽出対象のキャラクタの中から「普通」のキャラクタを第3者キャラクタとして抽出する処理を行う。また，第1，第2のプレーヤキャラクタのレベルが「低」の場合も，抽出対象のキャラクタの中から「普通」のキャラクタを第3者キャラクタとして抽出する処理を行う。そして，第1，第2のプレーヤキャラクタの

レベルが「高」の場合は、抽出対象のキャラクターの中から「高」のキャラクターを第3者キャラクターとして抽出する処理を行う。このようにレベルに応じたテーブルを参照することによって、適切な第3者キャラクターを抽出することができる。

【図5】

第1のプレイヤーキャラクターのレベル	第2のプレイヤーキャラクターのレベル	第3者キャラクターのレベル
高	低	普通
低	低	普通
高	高	高
⋮	⋮	⋮

【0119】(3)第3者キャラクターの抽出手段

上述したように、本実施形態では、第3者キャラクターを抽出するパターン(手法)が複数存在する。そこで、種々の手順で第3者キャラクターを抽出する。例えば、サーバ20は、レベルに基づいて参戦可能な複数のキャラクターの中から第3者キャラクターを抽出し、……。

【0120】また、逆に、サーバ20は、……レベルに基づいて参戦可能な複数のキャラクターの中から第3者キャラクターを抽出してもよい。

【0125】また、同じプレイヤー同士で対戦することに面白みを感じないプレイヤーも多い。そこで、サーバ20は敢えて同じプレイヤーキャラクターの組み合わせにならないように、マッチング情報を参照してマッチングを行うようにしてもよい。……

【0161】……

(1) 第三者キャラクターの種類

本願実施形態の第3者キャラクターは3種類ある。つまり、本実施形態の第3者キャラクターは、プレイヤーの入力情報に基づいて制御される「プレイヤーキャラクター」、過

去のプレーヤキャラクターの制御情報に基づきコンピュータで制御される「ゴーストキャラクター」、又は予め定められたアルゴリズムに基づきコンピュータで制御される「CPUキャラクター」である。

【0162】プレーヤキャラクターとは、現実のプレーヤが操作するキャラクターのことであり、端末10の入力部から入力された入力情報に基づいて制御（移動・動作制御や攻撃等の制御）を行うキャラクターである。

【0163】ゴーストキャラクター（CPUゴースト）とは、キャラクターの情報に基づいて、コンピュータ（CPU）で制御（移動・動作制御や攻撃等の制御）を行うキャラクターである。例えば、プレーヤが過去にプレイしたプレーヤキャラクターの制御情報に基づいて、コンピュータで制御を行うキャラクターでもよいし、・・・

(2) 本願明細書等の前記(1)の記載からすると、本願発明の内容は以下のとおりであると認められる。

すなわち、本願発明は、①従来から、プレーヤが、オブジェクト空間のプレーヤキャラクターを操作して相手プレーヤキャラクターと対戦する対戦ゲームを行うゲームシステムにおいて、対戦者同士の操作経験に基づくゲーム優劣のアンバランスを、コンピュータ制御による第3者キャラクターをゲームに登場させることによって調整し、拮抗かつ緊張感のあるゲームを提供するものが存した、②従来技術においては、対戦状況に応じて、第3者キャラクターを出現させて、スコアの低いキャラクターに対して支援を行っているにすぎず、どのような第3者キャラクターを抽出するのかが考慮されておらず、面白みに欠けるという課題があった、③そこで、対戦ゲームを盛り上げることが可能な第3者キャラクターを抽出するサーバ及びプログラムを提供することを目的として、第1のプレーヤキャラクターの「レベル」、「属性」及び「攻撃力・防御力等のパラメータ」等の情報並びに第2のプレーヤキャラクターのこれらの情報の組合せに基づいて、対戦ゲーム開始前に第3者キャラクターを抽出することにより、プレーヤは、第3者キャラクターの参戦によって従来にない白熱した対戦ゲームを楽しむことができ、一層面白みを感じるようにしたものである。

2 各文献の記載

(1) 引用文献1

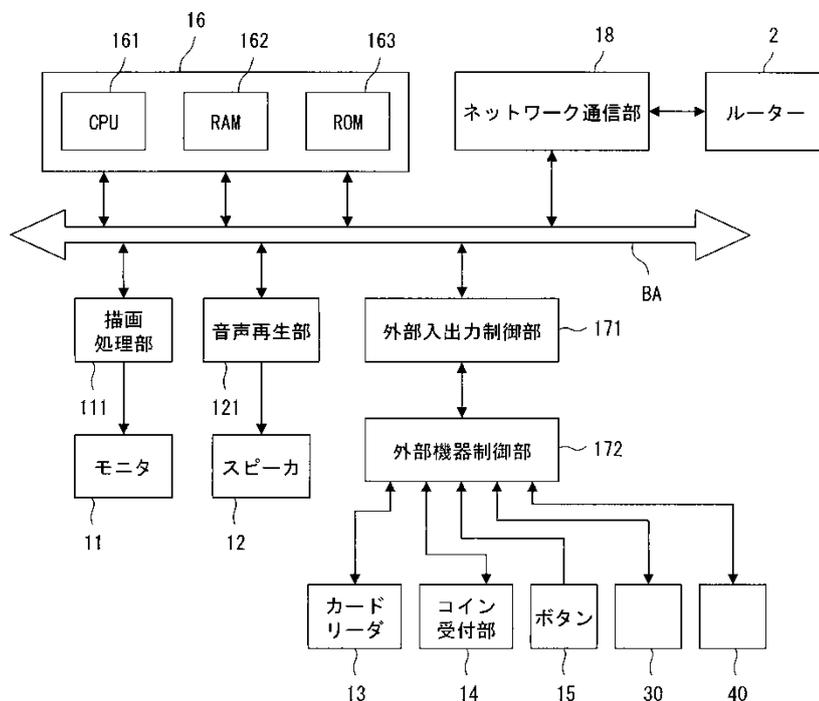
引用文献1には、以下の記載がある（甲1）。

【0005】本発明は上記に鑑みてなされたもので、対戦者同士の操作経験に基づくゲーム優劣のアンバランスを、コンピュータ制御による第三勢力をゲームに登場させることによって調整し、拮抗かつ緊張感のあるゲームを提供することができるゲーム端末、ゲーム進行制御方法及びゲーム進行制御プログラムを提供することにある。

【0019】本発明によれば、対戦者同士の操作経験に基づくゲーム優劣のアンバランスを、コンピュータ制御による第三勢力をゲームに登場させることによって調整し、拮抗かつ緊張感のあるゲームを提供することができる。

【0034】図3は、ゲーム端末1の一実施形態を示すハードウェア構成図である。制御部16はゲーム端末1の全体の動作を制御するもので、ゲームの進行全般に関する処理、画像表示処理の他、種々の情報処理を行う情報処理部（CPU）161と、処理途中の情報等を一時的に格納するRAM162と、所定の画像情報及びゲームプログラム等が予め記憶されたROM163とを備える。

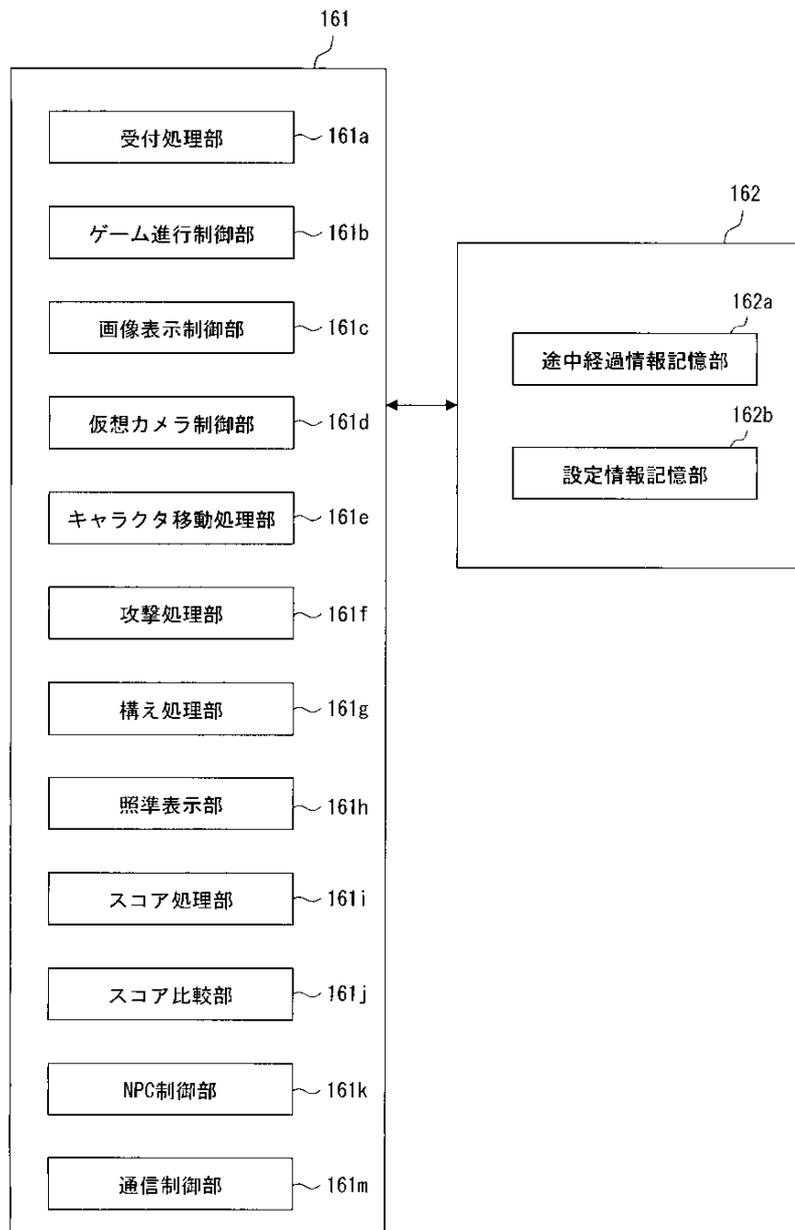
【図3】



【0041】図4は、ゲーム端末1の制御部16の機能構成図である。制御部16のCPU161は、RAM162上に保持されたゲームプログラム、制御プログラムを実行することによって、プレイヤーからのゲームへの参加を受け付ける受付処理部161aと、ゲームの開始から終了までの一連の進行を制御して射撃ゲームを進行させるゲーム進行制御部161bと、モニタ11に受付画像やゲーム画像等を表示する画像表示制御部161cとして機能する。また、CPU161は、RAM162上に保持されたゲームプログラム、制御プログラムを実行することによって、仮想ゲーム空間に配置される仮想カメラ60の位置及び視線方向を制御する仮想カメラ制御部161d、自己プレイヤーキャラクターの仮想ゲーム空間内での移動動作を処理するキャラクター移動処理部161eと、自己プレイヤーキャラクターが仮想的に所持する武器を用いて行う攻撃動作の処理する攻撃処理部161fと、攻撃動作に先立って行われる攻撃準備としての構え動作を行う構え処理部161gと、構え動作の実行と共に行われる攻撃方向を示す照準を表示する照準表示部161hと、自己プレイヤーキャラクターの相手プレイヤーキャラクターへ行われる攻撃の有無をゲーム中、監視しておき、攻撃が成功したとき、例えば銃による射撃において命中したとき所

定のスコアの付与を行うスコア処理部161iと、自己プレイヤーキャラクタの相手プレイヤーキャラクタのスコアの大小を比較するスコア比較部161jと、コンピュータによって制御されるNPC (Non player Character) を第三勢力のキャラクタとして仮想ゲーム空間に登場させ、対戦ゲームの優劣バランスを図るNPC制御部161k、ゲーム開始前後及びゲーム中に各種情報の通信の制御を行う通信制御部161mとして機能する。

【図4】



【0050】スコア処理部161iは、相手プレイヤーキャラクタへの攻撃が成功した場合に、攻撃の種類毎に予め設定されているスコアが、例えば射撃の場合、命中毎に所定のスコアを蓄積するようにしている。本実施形態では、自己プレイヤーキャラクタが攻撃を受けた場合、自己のスコアが減点されない態様であるが、所定値だけ減点される態様であってもよい。そして、ゲーム終了時点で、グループ対戦モードの場合、味方、相手側毎にスコアの総和を求め、その大小で勝敗を決定するな

どすればよい。なお、攻撃を受けた場合、演出として所定時間だけ倒れる動作を行わせ、その間、移動や攻撃の指示が禁止されるようにしてもよい。また、スコア処理部161iによってゲーム開始時に所定のライフ値が付与され、攻撃を受ける毎に、このライフ値が所定値ずつ減少し、ライフが値0になった時点で、ゲームへの復帰が禁止される、すなわち当該プレイヤーのみ強制的にゲーム終了としてもよい。ゲーム終了時点での蓄積スコアは通信制御部161mによってサーバに送られ、記憶される。

【0062】図4に戻って、制御部16のRAM162は、同じ仮想ゲーム空間での対戦ゲーム中のゲーム途中経過情報が、逐次プレイヤー毎に、すなわち自己及びネットワーク通信部18を介して得られる味方、相手側の全プレイヤーについて更新的に記憶される途中経過情報記憶部162aと、各種スイッチ、ボタンで設定された設定情報及びスコア情報を記憶する設定情報記憶部162bとを備える。ゲームが終了する毎に、通信制御部161mは、スコア情報をプレイヤーのユーザID、ゲーム端末1及び店舗の各識別情報と共にサーバ3に送信する。

【0063】スコア比較部161jは、グループ対戦ゲームにおいて、味方側のキャラクタと相手側のキャラクタの各スコアの集計し、両集計スコアの大小を比較するものである。スコア比較部161jは、ゲーム開始時点では、スコアが全て0なので、味方側及び相手側の各キャラクタの過去のグループ対戦ゲームにおけるスコアをサーバ3から取得し、味方側及び相手側の各キャラクタの各スコアを集計し、その大小を比較する。さらに、スコア比較部161jは、ゲーム開始後、例えばゲーム開始から所定時間経過した後、例えば1分経過した後は、この1分間に取得したスコアを集計して、味方、相手間で集計スコアの大小比較するようにしている。すなわち、この例では、ゲーム開始から最初の1分は、過去のゲームにおけるスコア取得履歴からスコア集計し、それ以降からゲーム終了までは、現ゲームでの1分単位の取得スコアを集計するようにしている。

【0064】NPC制御部161kは、スコア比較部161jの比較結果に基づ

いて、仮想ゲーム空間へのNPCの登場処理乃至は参戦処理を実行させるものである。NPC制御部161kは、本実施形態では、スコア比較部161jによる両集計スコアの大小比較での差が所定の閾値以上である場合に、NPCを登場させるようにしている。NPCの参戦処理は、対戦状況の調整であり、例えばスコアの低い方（弱い側）のグループ（チーム）を支援する第三者勢力としてのNPCを登場させ、できるだけ拮抗したグループ対戦を通して、面白味乃至は緊張感のあるゲーム展開を実現するようにしたものである。従って、優劣の差が僅かしかない場合に、敢えて支援のためのNPCを登場させると、NPC制御のソフトウェアの負担が増大する上、優劣関係が直ちに逆転する等の不自然さも考えられることから、所定の閾値を設定している。例えば、1回の射撃による攻撃が成功した時に取得できるスコアが仮に1000点とし、味方側、相手側のプレイヤーの集計後のスコアが40,000点と60,000点であったとすると、閾値が12,000点の場合には、NPCが登場することとなり、一方、閾値が24,000点であれば、NPCが登場しないことになる。登場するNPCは1つのキャラクタでもよいし、味方、相手のキャラクタの数と同数であってもよく、あるいはその間の適宜の数であってもよい。また、両集計スコアからスコアの比率（上記の例では、4対6）を求め、この比率の差（上記の例では、2（=6-4））とNPCの登場のための閾値（例えば、1.2とか2.4）とを大小比較する態様としてもよい。これらは、いずれも両集計スコアの差分を用いている点で同様である。

【0065】NPC制御部161kは、NPCに対して味方側、相手側の各集計スコアの差に応じた、集計スコアの小さい側への支援度合いを設定する。支援度合いとは、より具体的には集計スコアの差に応じて設定される味方側、相手側の各キャラクタへの質的、量的な攻撃の割合として対応する。集計スコアの差と支援度合いとの関係は、任意に設定可能であるが、一般的には、略比例関係とすることが好ましい。例えば、両集計スコアの差が閾値を超えた最小値である場合の支援度合いを最小とし、前記差が大きくなるに従って所定の比率で支援度合いを増加させるよ

うにすればよい。より具体的には、劣勢のグループ側への支援度合いの最小を6対4とし、最大を10対0で飽和するものとし、差分に応じてその間で設定されるようにすればよい。なお、6対4とは、優勢グループ側のキャラクタへの攻撃割合を6割、劣勢グループ側のキャラクタへの攻撃割合を4割とすることの意味である。従って、10対0とは、優勢グループ側のキャラクタへの攻撃割合が10割であることを意味する。

【0079】続いて、図12は、ゲーム端末1のCPU161のゲームプログラムによって実行されるゲーム処理の手順を説明するフローチャートである。まず、グループ対戦ゲームでのプレイヤーの選定（マッチング）が成立したか否かが判断される（ステップS1）。マッチングが成立していなければ、本フローチャートを抜ける。一方、マッチングが成立したのであれば、サーバ3から送信される、マッチングが成立したプレイヤーのプレイヤー情報及び所定のスコア情報の受信が行われる（ステップS3）。次いで、受信したスコアから支援度合いの設定処理が実行される（ステップS5）。具体的には、各プレイヤーのスコアからプレイヤー単位のスコアが算出され、さらに、味方側、相手側のプレイヤーの各スコアを集計して、両集計スコアの大小比較（絶対値、比率のいずれによる態様でもよい）が行われ、この大小比較における差が閾値以上であれば、差に応じた支援度合いが設定され、NPCが登場する処理が実行され、そうでなければ、支援度合いは設定されず、かつNPCの登場処理も行われない。なお、各プレイヤーのスコアからプレイヤー単位のスコアを算出する処理としては、例えば直近の所定回数分のゲームのスコアの合計値、あるいは平均値を算出することをいう。

【0080】次いで、グループ対戦ゲームが開始され（ステップS7）、所定の対戦処理が実行される（ステップS9）。

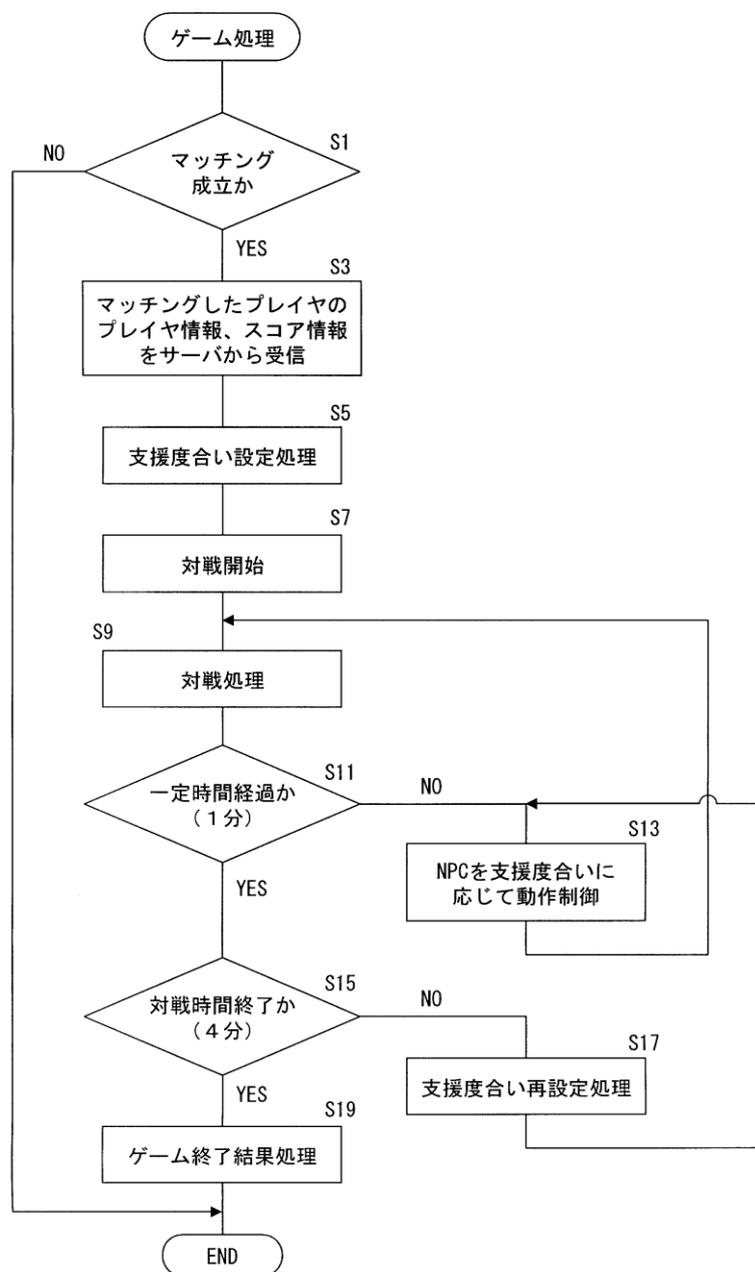
【0084】これによれば、ゲーム開始時に、ゲーム開始から1分までにおける支援度合いが設定され、次に、1分～2分まで、続いて、2分～3分まで、そして最後の3分～4分までの3回の支援度合いの再設定が行われる。この再設定処理に

より、NPCがゲーム途中から登場したり、あるいは、ゲーム途中から登場しなくなったり、さらには、登場したり、しなかったりが混在したりするので、より面白味のあるゲームが提供できる。

【0092】(5) 支援度合いに応じて、NPC人数を増減設定する態様としてもよい。差分に応じたNPCの登場数の対照表を予め準備しておき、算出された差分に応じてNPCの数を設定すればよい。これによれば、NPCの数で支援度合いに対応するので、NPCの強さ自体は一律とすることもできる。

【0095】本実施形態では、グループ対戦ゲームで説明したが、1対1ゲームにも適用可能である。この場合、NPCの登場によって、三つ巴の対戦ゲームとなる。

【図12】



(2) 引用文献 3

引用文献 3 には、以下のとおりの記載がある (甲 3)。

【0001】本発明は、サーバからゲームの提供を受け、該サーバに接続された端末でゲームを行う通信ゲームシステムおよび通信ゲーム方法に関する。

【0006】本発明はこのように鑑みてなされたものであり、携帯電話機等を用いた通信ゲームシステムにより、ビデオゲームの進行に伴うバランスを容易に

取ることができ、飽きることなくプレイできる技術を提供することにある。

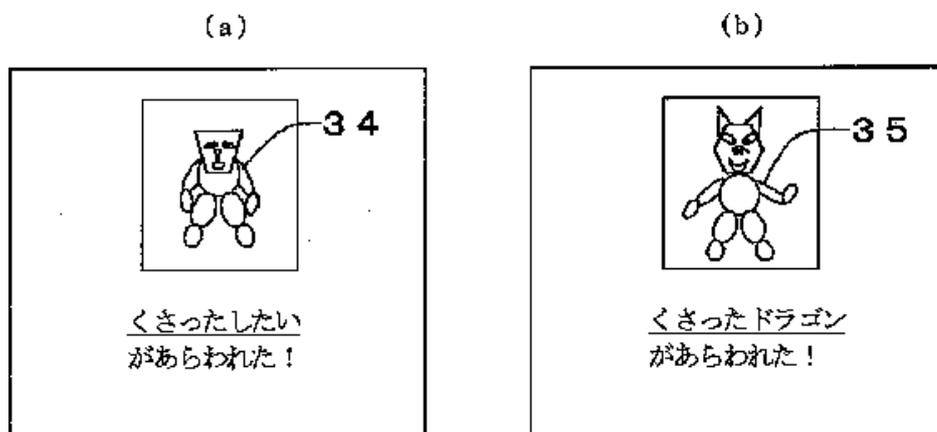
【0009】本発明の第2の手段は、前記第1の手段において、前記ゲーム実施状況は、前記ゲームのプレイヤキャラクターのステータスであり、前記ゲームの設定は、出現する敵キャラクターの決定であるものである。

【0010】これによれば、プレイヤキャラクターのステータスにより出現する敵キャラクターが決定されることにより、戦いに緊張感を維持することができる。特に、プレイヤキャラクターの強さに応じた強さの敵キャラクターを出現させることにより、プレイヤは飽きることなくプレイを継続できる。

【0027】以下本実施のゲームを図4乃至図6で説明する。本実施例のゲームはプレイヤキャラクターをフィールド上に移動させ、遭遇する敵キャラクターと戦うことで能力アップしながら世界に平和を取り戻す等の目的を達成するロールプレイングゲームである。

【0029】図5は敵キャラクターとの遭遇画面の例を示している。図5(a)はプレイヤキャラクター31の能力が低い場合であり、敵キャラクター34として比較的弱い「くさったしたい」が現れたところである。一方、図5(b)は、プレイヤキャラクター31の能力が高い場合であり、敵キャラクター35として比較的強い「くさったドラゴン」が現れたところである。

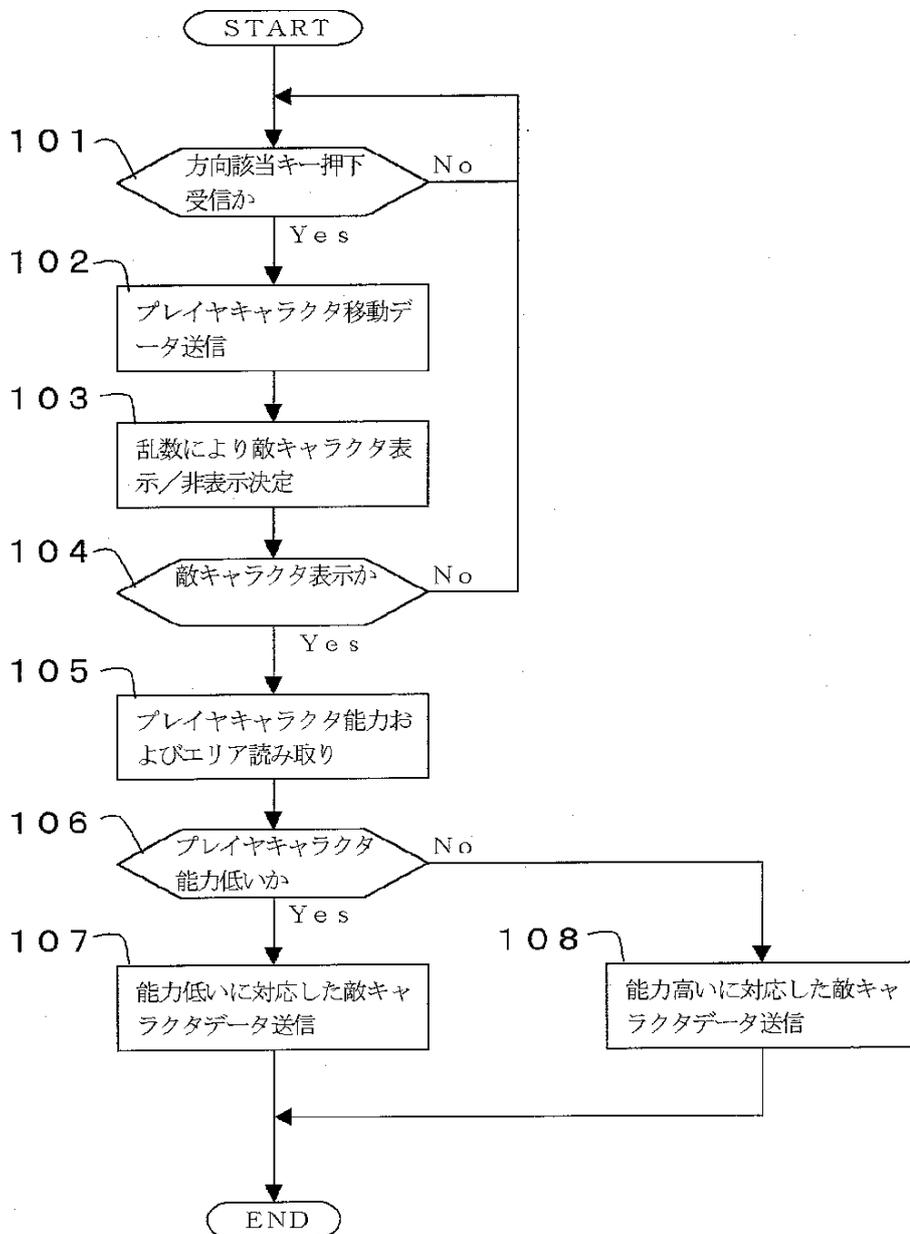
【図5】



【0031】本実施例の要旨であるサーバ1での処理をフロー図で示したものが

図7である。すなわち、通信制御部11を介し携帯電話機5から方向該当キー押下を受信すると(101)、処理部12は、記録部13からプレイヤーキャラクタ移動データを読み取り通信制御部11を介して携帯電話機5に送信する(102)。また処理部12は、乱数により敵キャラクタを表示するかを決定し(103)、表示しない場合はステップ101へ戻る(104)。一方、表示する場合は(104)、プレイヤーキャラクタ31の能力およびエリアをデータベースから読み取り(105)、プレイヤーキャラクタ31の能力が低い場合は(106)、能力低いに対応した敵キャラクタデータを記録部13から読み取り、通信制御部11を介して携帯電話機5に送信する(107)。一方、プレイヤーキャラクタ31の能力が低くない場合は(106)、能力高いに対応した敵キャラクタデータを記録部13から読み取り、通信制御部11を介して携帯電話機5に送信する(107)。

【図7】



【0032】このように、本実施例によれば、プレイヤーキャラクタの能力により出現する敵キャラクタの強さが設定されることにより、プレイヤーの育てたプレイヤーキャラクタが敵キャラクタに対して弱すぎたり、強すぎたりすることなくゲームの興味を持続することができる。

(3) 引用文献4

引用文献4には、以下のとおりの記載がある（甲4）。

【0001】【発明の属する技術分野】本発明は、オンラインゲームサーバおよびオンラインゲームサービスの提供方法に係り、特に、各ユーザが夫々の競技ランクに相応しい相手と対戦することを可能とするオンラインゲームサーバおよびオンラインゲームサービスの提供方法に関する。

【0005】【課題を解決するための手段】上記の目的は、請求項1に記載する如く、コンピュータネットワークを介してユーザコンピュータからログインしてきたユーザに対戦ゲームサービスを提供するオンラインゲームサーバであって、ログインしてきた各ユーザの競技ランクを取得するランク取得手段と、ログインしてきた一のユーザの競技ランクに相応しい競技ランクを有するログイン中の他のユーザを、前記一のユーザの対戦相手として指定する対戦相手指定手段と、前記一のユーザおよび前記他のユーザによる対戦ゲームサービスをコンピュータネットワークを介して提供するゲームサービス提供手段と、前記一のユーザおよび前記他のユーザの対戦結果に基づいて、前記一のユーザおよび前記他のユーザの競技ランクを更新するランク更新手段と、を備えるオンラインゲームサーバにより達成される。

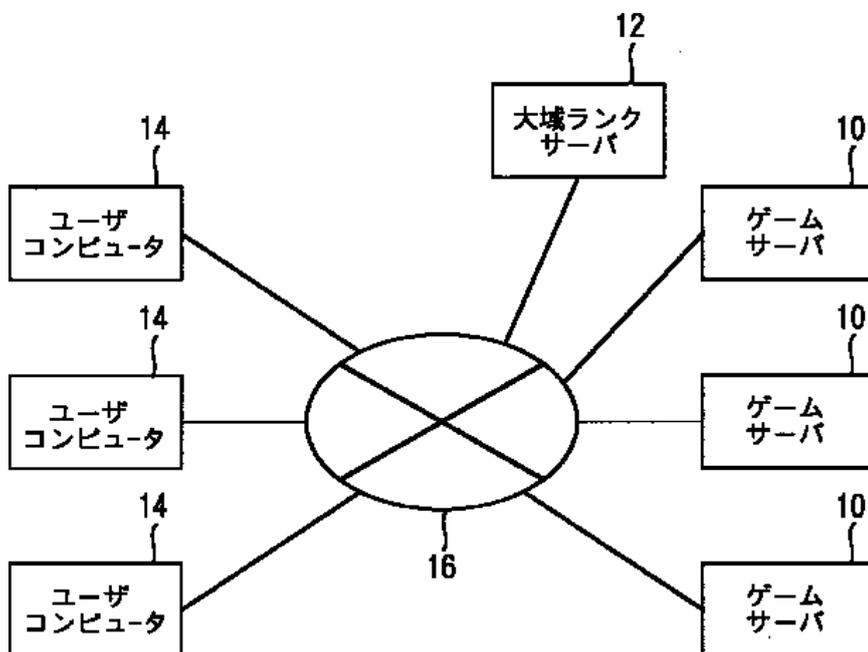
【0006】また、上記の目的は、請求項7に記載する如く、コンピュータネットワークに接続されたゲームサーバによって、ユーザコンピュータからログインしてきたユーザに対戦型ゲームサービスを提供する方法であって、ログインしてきた各ユーザの競技ランクを取得するランク取得ステップと、ログインしてきた一のユーザの競技ランクに相応しい競技ランクを有するログイン中の他のユーザを、前記一のユーザの対戦相手として指定する対戦相手指定ステップと、前記一のユーザおよび前記他のユーザによる対戦ゲームサービスをコンピュータネットワークを介して提供するゲームサービス提供ステップと、前記一のユーザおよび前記他のユーザの対戦結果に基づいて、前記一のユーザおよび前記他のユーザの競技ランクを更新するランク更新ステップと、を備えるオンラインゲームサービスの提供方法により達成される。

【0007】請求項1および7記載の発明によれば、各ユーザの競技ランクがゲ

ームの対戦結果に基づいて更新されるので、各ユーザの客観的な競技ランクが得られる。そして、この客観的な競技ランクに相応しい競技ランクが対戦相手として選択されるので、対戦相手が弱すぎたり強すぎたりするのを防止できる。

【0019】【発明の実施の形態】図1は、本発明の一実施形態であるシステムの構成図である。図1に示す如く、本実施形態において、ゲームサーバ10、共通ランクサーバ12、および、ユーザコンピュータ14がインターネット16を介して相互に接続されている。なお、ゲームサーバ10は複数設けられており、これらは同じ種目の対戦ゲームサービスを提供するものとする。また、対戦ゲームの種目は、囲碁、将棋、リバーシ、麻雀、ブリッジ等の周知の各種ゲームや、例えば、タイプスピードを競うといったオリジナルなゲーム等、任意である。

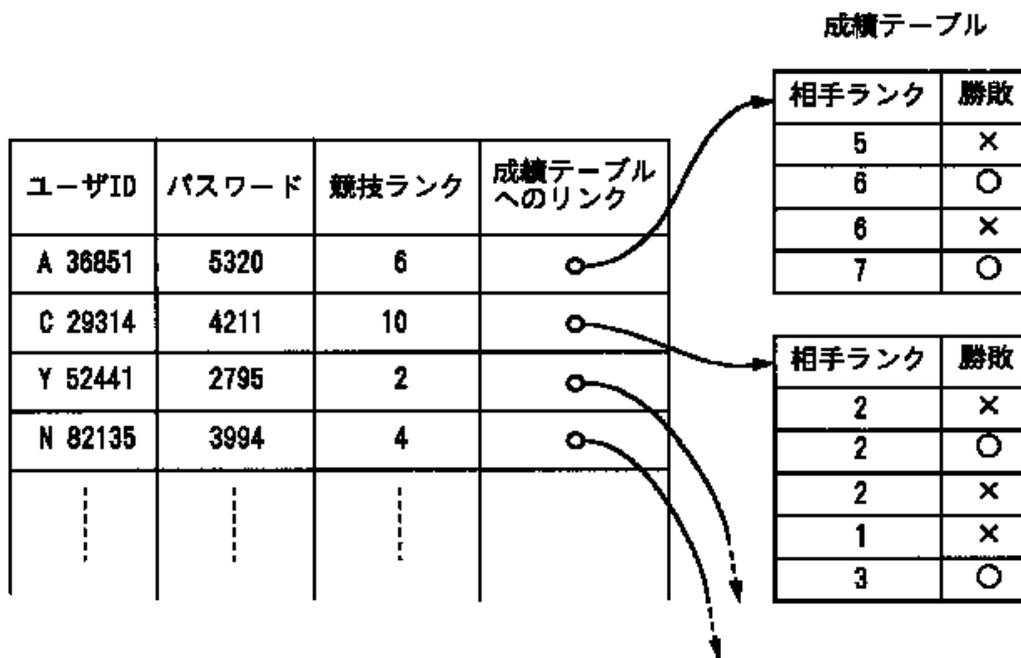
【図1】



【0025】図3は、ユーザデータベース26に登録されたデータの構成を示す。図3に示す如く、ユーザデータベース26には、ゲームサーバ10に登録されたユーザのユーザID、パスワード、各ユーザの競技ランク、および各ユーザの成績テーブルへのリンクが1つのレコードとして例えばテーブル形式で記録されている。

ユーザの競技ランクは、例えば1～10の10段階の数値で表されており、値が小さいほどランクが高い（つまり上級者である）ことを意味するものとする。また、成績テーブルには、各ユーザが過去に対戦した相手の競技ランクと、その相手との勝敗結果（図3では勝ちを○で、負けを×で夫々表している）とが対応付けて記録されている。なお、マージャンやブリッジ等のように、対戦相手が複数存在し、対戦結果が単なる勝ち負けでなく得点で表されるような対戦ゲームの場合は、成績テーブルには、例えば、対戦相手の競技ランクの平均値と、当該ユーザの得点とを記録すればよい。

【図3】



【0045】 上述の如く、本実施形態では、各ユーザの競技ランクがユーザデータベース26に登録されており、ユーザがゲームサーバ10にログインして対戦ゲームを楽しもうとする場合、そのユーザの競技ランクはユーザデータベース26から読み出される。そしてユーザデータベース26に登録された競技ランクは、各ユーザの過去の対戦成績に基づいて客観的に定められたものであるため、各ユーザは、自分の客観的な競技ランクに相応しい相手を選択して対戦することができる。すな

わち、従前のオンラインゲームでは、ユーザの競技ランクが自己申告制であって客観的なものではないため、対戦相手が強過ぎたり弱過ぎたりしてゲームがつまらないということが起こり得るのに対して、本実施形態では、各ユーザについて客観的に定められた競技ランクが用いられることで、実力が伯仲した相手との対戦を楽しむことが可能となるのである。

【0047】なお、上記実施形態では、ログインしたユーザが希望対戦ランクを指定できるものとしたが、これに限らず、自分と同じランク（または、自分のランクに対して上下所定範囲にあるランク）の相手としか対戦できないようにしてもよい。

【0052】【発明の効果】以上説明したように、本発明によれば、各ユーザについて、夫々の対戦成績に基づいた客観的な競技ランクを判定するので、各ユーザの競技ランクに相応しい他のユーザを対戦相手とすることができる。このため、相手が弱過ぎたり強過ぎたりすることがなくなり、各ユーザは実力が伯仲した相手との対戦を楽しむことができる。

3 取消事由1について

(1) 引用発明1の認定

前記2(1)で認定した引用文献1の記載からすると、引用文献1からは、以下のとおりの引用発明1が認められる。

「ゲーム端末1の制御部16はゲーム端末1の全体の動作を制御するものであって、ゲームの進行全般に関する処理、画像表示処理の他、種々の情報処理を行う情報処理部(CPU)161と、処理途中の情報等を一時的に格納するRAM162と、所定の画像情報及びゲームプログラム及び第三者キャラクタの画像が所要数予め記憶されたROM163とを備え、

制御部16のCPU161は、RAM162上に保持されたゲームプログラム、制御プログラムを実行することによって、プレイヤーからのゲームへの参加を受け付ける受付処理部161aと、ゲームの開始から終了までの一連の進行を制御して射

撃ゲームを進行させるゲーム進行制御部161bと、自己プレイヤーキャラクタの相手プレイヤーキャラクタのスコアの大小を比較するスコア比較部161jと、コンピュータによって制御されるNPC (Non player Character) を仮想ゲーム空間に登場させ、対戦ゲームの優劣バランスを図るNPC制御部161kとして機能し、

制御部16のRAM162は、同じ仮想ゲーム空間での対戦ゲーム中のゲーム途中経過情報が、逐次プレイヤー毎に、味方、相手側の全プレイヤーについて更新的に記憶される途中経過情報記憶部162aと、スコア情報を記憶する設定情報記憶部162bとを備え、

スコア比較部161jは、グループ対戦ゲームにおいて、味方側のキャラクタと相手側のキャラクタの各スコアの集計をし、両集計スコアの大小を比較するものであって、ゲーム開始時点では、スコアが全て0なので、味方側及び相手側の各キャラクタの過去のグループ対戦ゲームにおけるスコアをサーバ3から取得し、味方側及び相手側の各キャラクタの各スコアを集計して、その大小を比較するものであって、

NPC制御部161kは、スコア比較部161jの比較結果に基づいて、仮想ゲーム空間へのNPCの登場処理又は参戦処理を実行させるものであって、参戦処理は、対戦状況の調整であって、スコアの低い方(弱い側)のグループ(チーム)を支援する第三者勢力としてのNPCを登場させ、できるだけ拮抗したグループ対戦を通して、面白味や緊張感のあるゲーム展開を実現するために行われ、スコア比較部161jによる両集計スコアの大小比較での差が所定の閾値以上である場合に、NPCを登場させるものとして機能するものであり、

さらに、NPC制御部161kは、NPCに対して味方側、相手側の各集計スコアの差に応じた、集計スコアの小さい側への支援度合いを設定し、

ゲーム端末1のCPU161のゲームプログラムによって実行されるゲーム処理の手順は、

グループ対戦ゲームでのプレイヤーの選定が成立したのであれば、サーバ3から送信される、マッチングが成立したプレイヤーのプレイヤー情報及び所定のスコア情報の受信が行われ、受信したスコアから支援度合いの設定処理が実行され、この大小比較における差が閾値以上であれば、差に応じた支援度合いが設定され、NPCが登場する処理が実行され、

ゲーム開始時には、ゲーム開始から1分までにおける支援度合いが設定されており、

支援度合いに応じて、NPC人数を増減設定する態様としてもよく、差分に応じたNPCの登場数の対照表を予め準備しておき、算出された差分に応じてNPCの数を設定することで、NPCの数で支援度合いに対応するので、NPCの強さ自体は一律とすることもできる、

1対1ゲームにも適用可能であるゲームプログラム。」

(2) 本願発明と引用発明1との対比

前記第2の2で認定した本願発明の内容と前記(1)で認定した引用発明1を比較すると、両発明の一致点及び相違点は以下のとおりとなる。

ア 一致点

「マッチング処理を行うプログラムであって、
プレイヤーキャラクタの情報を記憶部に記憶する処理を行う記憶処理部と、
第1のプレイヤーキャラクタ及び第2のプレイヤーキャラクタが登場する対戦ゲームに参戦第3者キャラクタを抽出し、当該第1のプレイヤーキャラクタ及び当該第2のプレイヤーキャラクタに当該第3者キャラクタをマッチングする設定処理を行うマッチング処理部として、コンピュータを機能させ、

前記マッチング処理部が、

前記第1のプレイヤーキャラクタの情報及び前記第2のプレイヤーキャラクタの情報の組み合わせに基づいて、前記対戦ゲーム開始前に第3者キャラクタを抽出するプログラム。」

イ 相違点

(ア) 相違点 1

第1のプレイヤーキャラクタの情報及び第2のプレイヤーキャラクタの情報の組合せに基づいて、第3者キャラクタを抽出するという、第1のプレイヤーキャラクタ及び第2のプレイヤーキャラクタに第3者キャラクタをマッチングする設定処理に関して、本願発明は、「複数のキャラクタの中から、第3者キャラクタを抽出」しているのに対して、引用発明1は、「NPC人数を増減設定」している点。

(イ) 相違点 2

本願発明は、マッチング処理を行うサーバのプログラムが「マッチング処理部」として、コンピュータを機能させているのに対して、引用発明1において、「マッチング処理部」に相当する構成は、ゲーム端末1のゲームプログラムがコンピュータを機能させている点。

(3) 原告の主張について

ア 相違点Aについて

原告は、本願発明と引用発明1とは、優劣判断の局面における「プレイヤーキャラクタ」の意味について、本願発明では、プレイヤー（対戦者）が操作するキャラクタを意味するのに対し、引用発明では、キャラクタを操作するプレイヤーを意味するから、この点（相違点A）も両発明の相違点となると主張する。

(ア) しかし、本願発明の特許請求の範囲の記載は、「マッチング処理を行うサーバのプログラムであって、プレイヤーキャラクタの情報を記憶部に記憶する処理を行う記憶処理部と、第1のプレイヤーキャラクタ及び第2のプレイヤーキャラクタが登場する対戦ゲームに参戦可能な複数のキャラクタの中から、第3者キャラクタを抽出し、当該第1のプレイヤーキャラクタ及び当該第2のプレイヤーキャラクタに当該第3者キャラクタをマッチングする設定処理を行うマッチング処理部として、コンピュータを機能させ、前記マッチング処理部が、前記第1のプレイヤーキャラクタの情報及び前記第2のプレイヤーキャラクタの情報の組み合わせに基づいて、前記対戦

ゲーム開始前に第3者キャラクタを抽出することを特徴とするプログラム。」というものであり、第3者キャラクタの抽出は、第1のプレーヤキャラクタの情報及び第2のプレーヤキャラクタの情報の組合せに基づいて行われる旨の記載があるところ、特許請求の範囲の上記記載からすると、このプレーヤキャラクタの情報が、プレーヤが操作するキャラクタの情報に限定され、プレーヤの情報は含まれないと解することはできない。

本願発明は、前記1(2)のとおり、従来から、プレーヤが、オブジェクト空間のプレーヤキャラクタを操作して相手プレーヤキャラクタと対戦する対戦ゲームを行うゲームシステムにおいて、対戦者同士の操作経験に基づくゲーム優劣のアンバランスを、コンピュータ制御による第3者キャラクタをゲームに登場させることによって調整し、拮抗かつ緊張感のあるゲームを提供するものが存したが、従来技術においては、対戦状況に応じて、第3者キャラクタを出現させて、スコアの低いキャラクタに対して支援を行っているにすぎず、面白みに欠けるという課題があったことから、第1のプレーヤキャラクタのレベル等の情報及び第2のプレーヤキャラクタのこれらの情報の組合せに基づいて、対戦ゲーム開始前に第3者キャラクタを抽出することにより、第3者キャラクタの参戦によって従来にない白熱した対戦ゲームを楽しむことができ、一層面白みを感じることができるようにしたものである。

また、前記1(1)のとおり、本願明細書等には、「本発明のプログラムにおいて、前記マッチング処理部が、前記第1のプレーヤキャラクタのレベル及び前記第2のプレーヤキャラクタのレベルの少なくとも一方に基づいて、第3者キャラクタを抽出してもよい。」(段落【0011】)、「プレーヤキャラクタの情報とは、「レベル」、「属性」等である。」(段落【0105】)と記載されているところ、「プレーヤキャラクタのレベル」とは、プレーヤの技量を示す技量情報を意味するものと認められる(段落【0097】)。

さらに、本願明細書等の段落【0106】～【0111】では、レベルに基づく第3者キャラクタの抽出の実施形態について記載されているが、同段落においては、

第1のプレーヤキャラクタ及び第2のプレーヤキャラクタの各レベルが同じ程度の場合に同レベルと同じレベルの第3者キャラクタを抽出してもよいこと、第1のプレーヤキャラクタのレベルと第2のプレーヤキャラクタのレベル差が10未満であり、第1のプレーヤキャラクタ及び第2のプレーヤキャラクタを協力させて第3者キャラクタと戦わせる場合には、レベル90以上のキャラクタを第3者キャラクタとして抽出してもよいこと、第1のプレーヤキャラクタと第2のプレーヤキャラクタのレベル差を埋める目的で、レベルの高いプレーヤキャラクタのレベルに近いレベルの第3者キャラクタを抽出してもよいこと等が例示されている。また、段落【0112】では、レベルに基づく抽出条件テーブルの図が示され、第1のプレーヤキャラクタのレベルが「高」で第2のプレーヤキャラクタのレベルが「低」の場合は、レベルが「普通」の第3者キャラクタが抽出され、第1のプレーヤキャラクタ及び第2のプレーヤキャラクタのレベルが共に「低」の場合は、レベルが「普通」の第3者キャラクタが抽出され、第1のプレーヤキャラクタ及び第2のプレーヤキャラクタのレベルが共に「高」の場合は、レベルが「高」の第3者キャラクタが抽出されることが記載されている。これらの記載は、第3者キャラクタが、対戦のマッチングがされた各プレーヤの技量に応じて抽出されることと矛盾なく理解できるものである。

以上のようなことからすると、第1のプレーヤキャラクタの情報及び第2のプレーヤキャラクタの情報の組合せに基づいて第3者キャラクタを抽出する場合の上記各情報がいずれもプレーヤの技量情報である場合を含んでいると解するのが相当である。

そして、引用発明1の内容は、前記(1)のとおりであり、引用発明1では、各キャラクタのスコアに基づき、NPCの投入の有無及び人数が決定されるところ、原告が主張するとおり、この各キャラクタのスコアとは各プレーヤの技量を意味すると解されるから、引用発明1においても、各プレーヤの技量情報に基づき第3者キャラクタが抽出されるものと認められる。

(イ) a 原告は、本願明細書等には、「レベル」は、プレーヤが存在しない第3者キャラクタについても想定されているから、「レベル」は、プレーヤではなく操作の客体であるキャラクタに関する情報であることは明らかであり、また、「属性」や「パラメータ」はプレーヤに関する情報ではないと主張する。

しかし、前記1(1)で認定した本願明細書等の記載によると、本願発明のうち、レベルに基づく第3者キャラクタの抽出の実施形態においては、第1のプレーヤキャラクタ及び第2のプレーヤキャラクタの各レベルに基づいて、抽出すべき第3者キャラクタのレベルが決定される場所、このような実施形態において、第1のプレーヤキャラクタ及び第2のプレーヤキャラクタの各レベルは、プレーヤ自身のレベルであり、他方、第3者キャラクタのレベルは、例えば、予め定められたアルゴリズムに基づきコンピュータで制御されるCPUキャラクタ(段落【0161】)の場合は、当該キャラクタのレベルとなるとしても、本願発明の技術的意義が損なわれることはなく、従来になかった白熱した対戦ゲームを楽しむことができるという作用効果は生ずるものと認められるから、第3者キャラクタについて、当該キャラクタ自体のレベルとなることがあるからといって、第1のプレーヤキャラクタ及び第2のプレーヤキャラクタの各レベルもプレーヤの操作するキャラクタのレベルを意味するということにはならないというべきである。また、「属性」や「パラメータ」は、「レベル」とは異なる第3者キャラクタを抽出するための情報であって、それらがプレーヤに関する情報でないとしても、「レベル」がプレーヤに関する情報ではないということにはならない。

したがって、原告の上記主張は理由がない。

b また、原告は、本願明細書等の段落【0097】の記載は、第3者キャラクタの抽出に関するものではなく、第1のプレーヤキャラクタと第2のプレーヤキャラクタのマッチングに関するものであるから、第3者キャラクタの抽出の局面における「レベル」の意味を解釈するための考慮要素にはならないと主張する。

しかし、前記1(1)で認定した本願明細書等の記載によると、本願発明においては、

第1のプレーヤキャラクタと第2のプレーヤキャラクタのマッチングが行われ、同マッチングが完了すると、上記各プレーヤキャラクタの情報に基づいて第3者キャラクタが抽出され、上記の「情報」には、「レベル」や「属性」があることが認められるところ、段落【0097】は、第1のプレーヤキャラクタと第2のプレーヤキャラクタのマッチングにおいても、上記各プレーヤキャラクタの「レベル」を参照してもよいとするものであるから、同段落の「レベル」は、第3者キャラクタを抽出する際の基となる「レベル」と同義であるというべきである。

したがって、原告の上記主張は理由がない。

c さらに、原告は、名詞の結合という構成の語句の場合、前の名詞（プレーヤ）は後の名詞（キャラクタ）を修飾するものとして機能するから、特許請求の範囲の記載上、「プレーヤキャラクタ」とは、「キャラクタを操作するプレーヤ」ではなく、「プレーヤが操作するキャラクタ」を意味することは明らかであると主張する。

しかし、仮に、「プレーヤキャラクタ」がプレーヤが操作するキャラクタを意味すると解するのが自然であるとしても、そのことから直ちに、「プレーヤキャラクタの情報」もプレーヤが操作するキャラクタに関する情報であると解することにはならないというべきである。

したがって、原告の上記主張は理由がない。

(ウ) 以上より、本願発明と引用発明1との間に相違点Aは存在しない。

イ 相違点Bについて

原告は、本願発明においては、第1のプレーヤキャラクタ及び第2のプレーヤキャラクタは、いずれもプレーヤにより選択されるものであるのに対し、引用発明1では、その点が明記されていないという相違点Bがあると主張する。

しかし、本願発明の特許請求の範囲の記載は、前記のとおりであり、第1のプレーヤキャラクタ及び第2のプレーヤキャラクタがプレーヤにより選択されることについては記載されていない。

そして、本願明細書等にも、プレーヤがプレーヤキャラクタを選択することにより、プレーヤキャラクタが設定されることについて、記載されていない。

この点、原告は、段落【0098】には、プレーヤの操作対象となるプレーヤキャラクタは、固定されているものではなく、プレーヤにより選択されることが示されている旨主張するが、同段落の「グループ（チーム）として構成される複数のプレーヤキャラクタのまとまりを、一のプレーヤが操作してもよい」という記載が、プレーヤがグループを構成する各プレーヤキャラクタを選択していることを意味するとは認められず、また、その他に、同段落に、プレーヤがプレーヤキャラクタを選択していることを示す記載があるとも認められないから、原告の上記主張は理由がない。

したがって、本願発明においても、第1のプレーヤキャラクタ及び第2のプレーヤキャラクタがプレーヤにより選択されることは特定していないから、本願発明と引用発明1との間に相違点Bは存在しないというべきである。

(4) 本願発明の「複数のキャラクタの中から、第3者キャラクタを抽出」の意味（相違点Cの有無）について

原告は、本願発明においては、複数の種類の第3者キャラクタから選択されると主張し、被告は、複数の種類の第3者キャラクタから抽出（選択）されることを特定しているものと解することはできないと主張するので、以下、この点について検討する。

本願の特許請求の範囲には、「第1のプレーヤキャラクタ及び第2のプレーヤキャラクタが登場する対戦ゲームに参戦可能な複数のキャラクタの中から、第3者キャラクタを抽出し」、「前記マッチング処理部が、前記第1のプレーヤキャラクタの情報及び前記第2のプレーヤキャラクタの情報の組み合わせに基づいて、前記対戦ゲーム開始前に第3者キャラクタを抽出する」と記載されていることから、本願発明においては、参戦可能な複数の第3者キャラクタの中から、第1のプレーヤキャラクタ及び第2のプレーヤキャラクタの各情報に基づき、第3者キャラクタが抽出

されることは明らかである。

ところで、前記1(2)のとおり、本願発明は、対戦者同士の操作経験に基づくゲーム優劣のアンバランスを、コンピュータ制御による第3者キャラクタをゲームに登場させることによって調整し、拮抗かつ緊張感のあるゲームを提供するものであるが、従来技術においては、対戦状況に応じて、スコアの低いキャラクタに対して支援を行うために第3者キャラクタを抽出しているにすぎず、面白みに欠けるという課題があったため、第1のプレーヤキャラクタの「レベル」、「属性」及び「攻撃力・防御力等のパラメータ」等の情報並びに第2のプレーヤキャラクタのこれらの情報の組合せに基づいて、第3者キャラクタを抽出することとしたものである。

そして、抽出できる第3者キャラクタのレベル等を同じものとした場合は、本願発明の上記効果を奏することはできないから、本願発明においては、参戦可能な第3者キャラクタは、レベル等の異なる複数のものとしておく必要があるというべきであるが、レベル等の異なる第3者キャラクタは、その種類が異なると評価できるから、本願発明においては、第3者キャラクタとして抽出すべき対戦ゲームに参加可能な複数のキャラクタには、レベル等の種類が異なる複数のキャラクタが含まれることが当然の前提となっているというべきである。

したがって、相違点1における本願発明の「複数のキャラクタの中から、第3者キャラクタを抽出」とは、種類の異なる複数の参加可能なキャラクタの中から第3者キャラクタを抽出することを意味するというべきである。

このように、相違点1における本願発明の「複数のキャラクタ」とは「種類の異なる複数のキャラクタ」を意味するものと解されるから、相違点1は相違点Cを含むものとなる。

4 取消事由2について

(1) 相違点1の容易想到性について

ア 相違点1の内容について

前記3(2)イ(ア)のとおり、相違点1は、第1のプレーヤキャラクタの情報及び第

2のプレーヤキャラクタの情報の組合せに基づいて、第3者キャラクタを抽出するという、第1のプレーヤキャラクタ及び第2のプレーヤキャラクタに第3者キャラクタをマッチングする設定処理に関して、本願発明は、「複数のキャラクタの中から、第3者キャラクタを抽出」しているのに対して、引用発明1は、「NPC人数を増減設定」している点であるところ、前記1(1)のとおり、本願明細書等には、「本実施形態の第3者キャラクタは、プレーヤの入力情報に基づいて制御される「プレーヤキャラクタ」、過去のプレーヤキャラクタの制御情報に基づきコンピュータで制御される「ゴーストキャラクタ」、又は予め定められたアルゴリズムに基づきコンピュータで制御される「CPUキャラクタ」である。」(段落【161】)、「プレーヤキャラクタとは、現実のプレーヤが操作するキャラクタのことであり、端末10の入力部から入力された入力情報に基づいて制御（移動・動作制御や攻撃等の制御）を行うキャラクタである。」(段落【0162】)と記載されているとおり、この第3者キャラクタとしては、コンピュータで制御されるキャラクタと当該ゲームに参加した他のプレーヤが操作するキャラクタが想定されている。

イ 周知技術について

(ア) 前記2(2)で認定した引用文献3の記載によると、同文献には、対戦型コンピュータゲームにおいて、プレイヤーキャラクタの強さに応じた強さの敵キャラクタを出現させるという構成が記載されているものと認められ、また、前記2(3)で認定した引用文献4の記載によると、同文献には、対戦型コンピュータゲームにおいて、プレーヤのレベルに応じて、種々のレベルのプレーヤと対戦することができるという構成が記載されているものと認められる。

したがって、コンピュータゲームにおいて、複数の種類のキャラクタ又はプレーヤの中から、キャラクタ又はプレーヤのレベルに応じたキャラクタ又はプレーヤが抽出されるという技術構成は周知な技術（以下「周知技術A」という。）であると認められる。

(イ) 原告は、周知技術1は、引用文献3、4に開示されていない旨主張す

るが、引用文献3、4には、前記2(2)、(3)のとおりに記載があるから、同文献には周知技術Aが開示されているというべきである。

ウ 動機付けについて

(ア) 前記2(1)~(3)のとおり、周知技術Aは、引用文献1が属する対戦型コンピュータゲームの分野における周知技術である。

そして、前記2(2)、(3)のとおり、引用文献3には、プレイヤーキャラクタと敵キャラクタの強さのバランスをとることを目的とし、プレイヤーキャラクタの強さに応じた強さの敵キャラクタを出現させることで、プレイヤーキャラクタに対して強すぎたり弱すぎたりすることのないようにして、ゲームの興味を持続させる効果を生じさせることが記載され、また、引用文献4には、ユーザの競技レベルに相応しい他のユーザを対戦相手とすることを目的とし、ユーザの競技レベルに応じた競技レベルの対戦相手を選択することで、相手が弱すぎたり強すぎたりすることがなくなり、各ユーザは実力が伯仲した相手との対戦を楽しむことができるという効果を生じさせることが記載されていることからすると、周知技術Aは、ゲームに抽出されるキャラクタやプレーヤのレベルをキャラクタやプレーヤのレベルに合わせることにより、ゲームを楽しいものとするという技術思想に基づくものであると認められるところ、引用発明1も、前記3(1)で認定したとおり、支援すべきプレイヤーの支援度合いに応じた人数の第三者勢力を登場させて、プレイヤー同士の操作経験に基づく優劣のアンバランスを調整することにより、拮抗かつ緊張感のあるゲームとするという技術思想に基づくものであると認められるから、周知技術Aと引用発明1とは共通の技術思想を有しているといえる。

したがって、引用発明1及び周知技術Aは、技術分野及び技術思想が共通するから、引用発明1に周知技術Aを適用する動機付けはあるというべきである。

(イ) 原告は、引用文献3、4に記載された技術は、いずれも、第3者登場型に属する対戦アクションゲームに関する技術ではないし、また、第1のプレーヤキャラクタの情報及び第2のプレーヤキャラクタの情報の組合せに基づいて第3者

キャラクターが抽出されるというものでもないから、本願発明とは技術分野を異にする」と主張する。

しかし、前記(ア)のとおり、引用発明1に周知技術Aを適用することの動機付けは認められるというべきであり、動機付けが認められるためには、第三者登場型対戦ゲームであるという点の共通性は必要ないというべきである。

したがって、周知技術Aが第三者登場型対戦ゲームではないことを前提とする原告の上記主張は理由がない。

エ(ア)ところで、相違点1は、第3者キャラクターを抽出してマッチングさせる設定処理に関して、本願発明は、「複数のキャラクターの中から、第3者キャラクターを抽出」しているのに対して、引用発明1は、「NPC人数を増減設定」している点である。すなわち、本願発明と引用発明1とは、第3者キャラクターを抽出してマッチングさせる設定処理に関して、当該第3者キャラクターが、複数のレベルのキャラクターの中からレベルの合うキャラクターが抽出されるのか、それとも、同一のレベルのキャラクターが抽出され、その人数を増減させることによりレベルを合わせるのかの点で相違するのであるから、第3者キャラクターを抽出してマッチングさせる設定処理に関して、引用発明1の「NPC人数を増減設定」という構成（同一のレベルのキャラクターが抽出され、その人数を増減させることによりレベルを合わせるという構成）に代えて、周知技術Aの「複数の種類のキャラクター又はプレーヤの中から、キャラクター又はプレーヤのレベルに応じて特定のキャラクター又はプレーヤを抽出すること」という構成にすることで、本願発明の構成となるものと認められる。

(イ)原告は、本願発明の課題は、「対戦者同士の操作経験に基づくゲーム優劣のアンバランスを第3者キャラクターを登場させることにより調整する従来技術が、対戦ゲームとしての面白みに欠ける」ことであり、プレーヤのレベル等に応じた相手側キャラクターを抽出するというものではないから、引用発明1及び周知技術1とは課題が異なる旨主張するが、本願発明の課題が上記のとおりであるとしても、引用発明1に周知技術Aを適用することが困難となるということはできず、また、引

用発明 1 に周知技術 A を適用すると、本願発明の構成となるのであるから、原告の上記主張は理由がない。

オ 以上より、引用発明 1 に周知技術 A を適用して、本願発明を容易に想到することができるというべきである。

カ なお、原告は、本願発明は、第 3 者キャラクタの参戦により従来にない白熱した対戦ゲームを楽しむことができるという各引用文献に記載の発明の作用効果とは異なる格別の作用効果を奏する旨主張するが、同効果は、引用発明 1 に周知技術 A を適用した発明にも認められる作用効果であって、格別のものとはいえないから、原告の上記主張は理由がない。

(2) 相違点 2 の容易想到性について

ゲームプログラムによってコンピュータを機能させることを、ゲーム端末 1 のコンピュータによるか、サーバのコンピュータによるかは、当業者が適宜選択しうるものであるから、引用発明 1 について、相違点 2 に係る構成とすることは、当業者が容易に想到し得たものである。

5 以上より、本願発明は、引用発明 1 及び周知技術 A に基づき容易に発明できたと認められ、原告の主張する取消事由は理由がない。

第 6 結論

よって、主文のとおり判決する。

知的財産高等裁判所第 2 部

裁判長裁判官

森 義 之

裁判官

佐 野 信

裁判官

熊 谷 大 輔