

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7622112号  
(P7622112)

(45)発行日 令和7年1月27日(2025.1.27)

(24)登録日 令和7年1月17日(2025.1.17)

(51)国際特許分類	F I
A 6 3 F 13/48 (2014.01)	A 6 3 F 13/48
A 6 3 F 13/2145(2014.01)	A 6 3 F 13/2145
A 6 3 F 13/285(2014.01)	A 6 3 F 13/285
A 6 3 F 13/426(2014.01)	A 6 3 F 13/426
A 6 3 F 13/493(2014.01)	A 6 3 F 13/493

請求項の数 8 (全15頁) 最終頁に続く

(21)出願番号	特願2023-15909(P2023-15909)	(73)特許権者	512294021 株式会社アカツキ 東京都品川区上大崎2-13-30 o ak meguro 8階
(22)出願日	令和5年2月6日(2023.2.6)	(74)代理人	110002790 One ip弁理士法人
(62)分割の表示	特願2022-27553(P2022-27553)の 分割	(72)発明者	コウ セイブン 東京都品川区上大崎2-13-30 o ak megur 8階 株式会社アカ ツキ内
原出願日	令和3年7月13日(2021.7.13)	合議体	
(65)公開番号	特開2023-56527(P2023-56527A)	審判長	渋谷 知子
(43)公開日	令和5年4月19日(2023.4.19)	審判官	吉 川 康史
審査請求日	令和5年2月6日(2023.2.6)	審判官	大浜 康夫
審判番号	不服2023-17784(P2023-17784/J 1)		
審判請求日	令和5年10月19日(2023.10.19)		
早期審査対象出願			

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲームシステム、情報処理方法及びプログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

プレイヤーからの操作を受け付ける入力部と、  
前記操作に応じてゲームを進行させるゲーム実行部と、  
前記ゲームの自動進行の開始又は再開を示す振動と、前記自動進行の一時停止又は終了を示す振動と、を出力する出力部と、  
を備え、  
前記ゲーム実行部は、前記入力部の任意の位置をプレイヤーがマルチタッチ操作することによって、前記ゲームの自動進行を開始もしくは再開し、  
前記ゲームの自動進行の開始又は再開を示す振動と、前記自動進行の一時停止又は終了を示す振動とが、異なるパターンの振動であること、  
を特徴とするゲームシステム。

【請求項2】

請求項1に記載のゲームシステムであって、  
前記出力部は、前記自動進行の開始を示す振動、及び、前記自動進行の再開を示す振動を出力し、  
前記自動進行の開始を示す振動と、前記自動進行の再開を示す振動とが、異なるパターンの振動であること、  
を特徴とするゲームシステム。

【請求項3】

請求項 1 又は 2 に記載のゲームシステムであって、  
 前記出力部は、前記自動進行の一時停止を示す振動、及び、前記自動進行の終了を示す振動を出力し、  
 前記自動進行の一時停止を示す振動と、前記自動進行の終了を示す振動とが、異なるパターンの振動であること、  
 を特徴とするゲームシステム。

【請求項 4】

請求項 1 ~ 3 の何れかに記載のゲームシステムであって、  
 前記入力部は、タッチパネルで構成されていること、  
 を特徴とするゲームシステム。

10

【請求項 5】

請求項 1 ~ 4 の何れかに記載のゲームシステムであって、  
 前記ゲーム実行部は、前記ゲームの自動進行中に前記入力部の任意の位置をプレイヤーがマルチタッチ操作することによって、前記自動進行を終了すること、  
 を特徴とするゲームシステム。

【請求項 6】

請求項 1 ~ 5 の何れかに記載のゲームシステムであって、  
 所定の条件に基づいて、前記ゲームの自動進行中のゲームの進行速度を制御する速度制御部、をさらに備えること、  
 を特徴とするゲームシステム。

20

【請求項 7】

プレイヤーからの操作を、入力部を介して受け付けるステップと、  
 前記操作に応じてゲームを進行させるステップと、  
 前記入力部の任意の位置をプレイヤーがマルチタッチ操作することによって、前記ゲームの自動進行を開始もしくは再開するステップと、  
 前記ゲームの自動進行の開始もしくは再開を示す振動、又は、前記自動進行の一時停止もしくは終了を示す振動を出力するステップと、  
 を含む処理をコンピュータが実行し、  
 前記ゲームの自動進行の開始又は再開を示す振動と、前記自動進行の一時停止又は終了を示す振動とが、異なるパターンの振動である、方法。

30

【請求項 8】

プレイヤーからの操作を、入力部を介して受け付けるステップと、  
 前記操作に応じてゲームを進行させるステップと、  
 前記入力部の任意の位置をプレイヤーがマルチタッチ操作することによって、前記ゲームの自動進行を開始もしくは再開するステップと、  
 前記ゲームの自動進行の開始もしくは再開を示す振動、又は、前記自動進行の一時停止もしくは終了を示す振動を出力するステップと、  
 を含む処理をコンピュータに実行させ、  
 前記ゲームの自動進行の開始又は再開を示す振動と、前記自動進行の一時停止又は終了を示す振動とが、異なるパターンの振動である、プログラム。

40

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームシステム、情報処理方法及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、例えばスマートフォン等でプレイ可能なソーシャルゲームなど、種々のゲームが知られている。

【0003】

また、特許文献 1 には、ゲーム中の所定の画面でオートプレイの開始ボタンをタップす

50

ることによって、自動的にゲームを進行させるオートプレイを実行できることが開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2020-31748号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献1では、例えば、オートプレイの開始や一時停止後の再開の際に、画面を見ながらタップ操作しなくてはならない。

10

【0006】

本発明はこのような背景を鑑みてなされたものであり、ゲームを進める際に画面を見る時間を低減することができる技術を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するための本発明の主たる発明は、ゲームシステムであって、プレイヤーからの操作を受け付ける入力部と、

前記操作に応じてゲームを進行させるゲーム実行部と、

を備え、

20

前記ゲーム実行部は、前記入力部の任意の位置をプレイヤーがマルチタッチ操作することによって、前記ゲームの自動進行を開始もしくは再開すること、

を特徴とする。

【0008】

その他本願が開示する課題やその解決方法については、発明の実施形態の欄及び図面により明らかにされる。

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、ゲームを進める際に画面を見る時間を低減することができる技術を提供することができる。

30

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明の一実施形態によるシステムの構成例を示す図である。

【図2】図1に示したサーバ装置の機能上の構成を示すブロック図である。

【図3】プレイヤー端末の機能上の構成を表すブロック図である。

【図4】自動進行条件情報の一例を示す図である。

【図5】ゲームの自動進行をしていない状態における、本実施形態のゲームシステムの動作を説明する図である。

【図6】ゲームを自動進行している状態における、本実施形態のゲームシステムの動作を説明する図である。

40

【発明を実施するための形態】

【0011】

<発明の概要>

本発明の実施形態の内容を列記して説明する。本発明は、たとえば、以下のような構成を備える。

[項目1]

プレイヤーからの操作を受け付ける入力部と、

前記操作に応じてゲームを進行させるゲーム実行部と、

を備え、

前記ゲーム実行部は、前記入力部の任意の位置をプレイヤーがマルチタッチ操作すること

50

によって、前記ゲームの自動進行を開始もしくは再開すること、  
を特徴とするゲームシステム。

[ 項目 2 ]

請求項 1 に記載のゲームシステムであって、  
前記入力部は、タッチパネルで構成されていること、  
を特徴とするゲームシステム。

[ 項目 3 ]

項目 1 又は 2 に記載のゲームシステムであって、  
前記ゲーム実行部は、前記ゲームの自動進行中に前記入力部の任意の位置をプレイヤーが  
マルチタッチ操作することによって、前記自動進行を終了すること、  
を特徴とするゲームシステム。

10

[ 項目 4 ]

項目 1 ~ 3 の何れかに記載のゲームシステムであって、  
前記ゲームの自動進行を開始もしくは再開させるための前記マルチタッチ操作を受け付  
け可能なオンモードと、該マルチタッチ操作を受け付けないオフモードとを、プレイヤーの  
要求に基づいて切り替えるモード切替部、をさらに備えること、  
を特徴とするゲームシステム。

[ 項目 5 ]

項目 1 ~ 4 の何れかに記載のゲームシステムであって、  
所定の条件に基づいて、前記ゲームの自動進行中のゲームの進行速度を制御する速度制  
御部、をさらに備えること、  
を特徴とするゲームシステム。

20

[ 項目 6 ]

項目 1 ~ 5 の何れかに記載のゲームシステムであって、  
前記ゲームの自動進行の一時停止又は終了を示す振動を出力する出力部、をさらに備え  
ること、  
を特徴とするゲームシステム。

[ 項目 7 ]

項目 6 に記載のゲームシステムであって、  
前記出力部は、前記ゲームの自動進行の開始もしくは再開を示す振動を出力すること、  
を特徴とするゲームシステム。

30

[ 項目 8 ]

項目 7 に記載のゲームシステムであって、  
前記前記ゲームの自動進行の一時停止又は終了を示す振動と、前記ゲームの自動進行の  
開始もしくは再開を示す振動とが、異なるパターンの振動であること  
を特徴とするゲームシステム。

[ 項目 9 ]

プレイヤーからの操作を、入力部を介して受け付けるステップと、  
前記操作に応じてゲームを進行させるステップと、  
前記入力部の任意の位置をプレイヤーがマルチタッチ操作することによって、前記ゲーム  
の自動進行を開始もしくは再開するステップと、  
をコンピュータが実行する方法。

40

[ 項目 10 ]

プレイヤーからの操作を、入力部を介して受け付けるステップと、  
前記操作に応じてゲームを進行させるステップと、  
前記入力部の任意の位置をプレイヤーがマルチタッチ操作することによって、前記ゲーム  
の自動進行を開始もしくは再開するステップと、  
をコンピュータに実行させるためのプログラム。

【 0 0 1 2 】

< 構成 >

50

図 1 は、本発明の一実施形態によるシステムの構成例を示す図である。図 1 に示されるように、本ゲームシステムは、ネットワーク 3（例えば、インターネット等）を介してゲームに関する各種サービスをプレイヤ（以下、「ユーザ」とも称する。）に提供するものであり、サーバ装置 1（ゲームサーバ）と複数のプレイヤ端末 2 とを有する。

#### 【0013】

<サーバ装置 1 の構成>

図 2 は、図 1 に示したサーバ装置 1 の機能上の構成を示すブロック図である。サーバ装置 1 は、システム管理者等が各種サービスを運営・管理する際に利用する情報処理装置であり、例えば、ワークステーションやパーソナルコンピュータのような汎用コンピュータとしてもよいし、或いはクラウド・コンピューティング技術によって論理的に実現されてもよい。

10

#### 【0014】

サーバ装置 1 は、制御部 11、記憶部 12、入力部 13、表示部 14、通信部 15 を有する。サーバ装置 1 は、通信部 15 を介してプレイヤ端末 2 から各種のコマンド（リクエスト）を受信すると、制御部 11 においてゲームプログラムによる処理を実行し、ゲームプログラムの処理結果（例えば、ゲーム画像やゲーム音声等）がプレイヤ端末 2 へ送信される。なお、上記ゲームプログラムの一部は、プレイヤ端末 2 に送信されてプレイヤ端末 2 上で実行されてもよい。

#### 【0015】

制御部 11 は、各部間のデータの受け渡しを行うとともに、サーバ装置 1 全体の制御を行うものであり、CPU（Central Processing Unit）や GPU（Graphics Processing Unit）が所定のメモリに格納されたプログラムを実行することによって実現される。本実施の形態の制御部 11 は、少なくともゲーム実行部 111、操作情報受信部 112、処理結果生成部 113 を備える。

20

#### 【0016】

ゲーム実行部 111 は、ゲームプログラムに従ってゲームを進行させる処理を実行する機能を有している。本実施形態におけるゲームシステムによるゲームは、任意の種類ゲームであってよく、例えば対戦ゲーム、パズルゲーム、アクションゲーム、野球ゲーム、サッカーゲーム、その他スポーツゲーム、クイズゲーム、ピンボールゲーム、カードゲーム、リズムゲーム、RPG（ロールプレイングゲーム）、位置情報ゲーム、ボードゲーム、アドベンチャーゲーム、カジノゲーム、シミュレーションゲーム、ストラテジーゲーム、レーシングゲーム等、種々のゲームであってよい。ゲームは、例えば、プレイヤが所有するキャラクタもしくはキャラクタが表示されたカード等の複数のゲーム媒体の中から、プレイヤが任意の複数（例えば 3 体）のゲーム媒体を選択してデッキ（パーティ等とも称するグループ）を形成し、敵と対戦するゲームとすることができる。ゲーム実行部 111 は、プレイヤ端末 2 からのリクエスト（自動進行リクエスト）に応じて、自動的にゲームを進行するように制御したり、当該自動進行を停止（終了もしくは一時停止）したりすることができる。ゲーム実行部 111 は、自動進行の開始、再開、一時停止、及び終了の少なくとも何れかの際に、音声や振動の出力による通知を行うように制御することができる。

30

40

#### 【0017】

ゲーム実行部 111 は、自動進行リクエストに応じて、後述するプレイヤ情報記憶部 122 にオンの自動進行設定情報を設定することができる。また、ゲーム実行部 111 は、プレイヤ端末 2 からの、ゲームの自動進行を停止するためのリクエスト（自動進行停止リクエスト）に応じて、あるいは所定条件に基づいて自動的に、ゲームの自動進行を停止（終了）することができる。ゲーム実行部 111 は、例えば、自動進行停止リクエストに応じて、プレイヤ情報記憶部 122 の自動進行設定情報をオフに更新することができる。

#### 【0018】

操作情報受信部 112 は、プレイヤ端末 2 より送信された操作情報を受信する。受信した操作情報は、ゲーム実行部 111 によりゲームプログラムが処理されるための指示情報

50

として用いられる。処理結果生成部 1 1 3 は、ゲーム実行部 1 1 1 により実行されたゲームプログラムの処理結果を生成する処理を実行する機能を有している。生成された処理結果は、処理結果生成部 1 1 3 によりプレイヤー端末 2 に送信されて、後述の出力部 2 4 により出力される。

#### 【 0 0 1 9 】

記憶部 1 2 は、システムプログラムが記憶された読取専用の記憶領域である不揮発性記憶装置と、制御部 1 1 による演算処理のワーク領域として使用される書き換え可能な記憶領域である揮発性記憶装置とを有している。不揮発性記憶装置は、例えば、ROM (Read Only Memory) やフラッシュメモリ、ハードディスクなどによって実現され、揮発性記憶装置は、RAM (Random Access Memory) や VRAM (Video Random Access Memory) などによって実現される。本実施形態における記憶部 1 2 は、少なくともゲーム情報記憶部 1 2 1、プレイヤー情報記憶部 1 2 2、ゲーム媒体情報記憶部 1 2 3 等の各種記憶部を有している。

10

#### 【 0 0 2 0 】

ゲーム情報記憶部 1 2 1 は、ゲームに関する情報を記憶する。ゲーム情報は、ゲームの種類に応じて適宜構成される。例えばクエストゲームを含むゲームである場合は、ステージ ID に紐づけて、ステージ名、敵キャラクタ情報、消費スタミナ情報等を含む。

#### 【 0 0 2 1 】

プレイヤー情報記憶部 1 2 2 は、プレイヤーに関する情報を記憶する。プレイヤー情報には、プレイヤー ID に紐づけて、プレイヤー名、プレイヤーレベル、現在スタミナ情報、上限スタミナ情報、プレイステージ情報、決済手段、各種設定情報等の情報を含むことができ、その他、プレイヤー及びゲームのプレイ状況に関する情報を含むことができる。現在スタミナ情報は、現在消費可能なプレイヤーのスタミナの数値を示す情報である。上限スタミナ情報は、所定時間経過ごとに、または、アイテムの使用やキャラクタの特殊能力の利用等に応じてスタミナが回復する際の上限值を示す情報である。プレイステージ情報は、設定された複数のステージのうち、プレイヤーがこれまでにプレイしたことのあるステージに関する情報であり、プレイ回数、クリア情報等を含むことができる。各種設定情報は、例えば自動進行設定情報を含み、当該自動進行設定情報がオンの時には、プレイヤーがプレイヤー端末 2 を介して操作しなくともゲームを進めることができる。

20

#### 【 0 0 2 2 】

ゲーム媒体情報記憶部 1 2 3 は、ゲーム内のキャラクタ、アイテム等のゲーム媒体情報を記憶する。ゲーム媒体情報記憶部 1 2 3 は、プレイヤー ID に紐づけて、プレイヤーが所有するゲーム媒体情報を記憶する。

30

#### 【 0 0 2 3 】

ゲーム媒体情報には、例えば、所有キャラクタに関する情報 (所有キャラクタ情報) を含むうる。所有キャラクタ情報は、各所有キャラクタの ID に対応付けて、取得日時、キャラクタ名、レベル、レアリティ、HP (現在値 / 最大値)、属性、スキル、攻撃力 (現在値 / 最大値)、防御力 (現在値 / 最大値)、使用頻度などの各種パラメータの値を含むことができる。取得日時は、ゲームの進行や抽選実行により当該キャラクタがプレイヤーに付与された日時に関する情報である。レアリティは、当該キャラクタの例えば抽選ゲームにおける当選確率に関する情報である。HP、攻撃力、防御力は、現在の値である「現在値」と合わせて、当該キャラクタを最大レベルまで育成したときの「最大値」の値を含むことができる。属性は、バトル系のゲームであれば火属性、水属性または風属性といったキャラクタの強みを示す分類や、スポーツゲームであれば属しているチームやポジション等を示す分類等、その他キャラクタの分類に関する設定情報である。スキルは、キャラクタが使用可能な特技などの情報である。使用頻度は、プレイヤーが当該キャラクタを過去に選択、または使用した頻度に関する情報である。使用頻度はプレイヤーがゲームを開始して以来の全期間において計算してもよいし、直近数か月、等の任意の期間において計算してもよい。

40

#### 【 0 0 2 4 】

50

また、ゲーム媒体情報としては、所有キャラクタの他に、所有するアイテムに関する情報（所有アイテム情報）を含んでもよい。所有アイテム情報は、所有アイテムのIDに対応付けて、保有数などの情報を含むことができる。

【0025】

なお、サーバ装置1は、記憶部としてこれらのゲーム情報、プレイヤ情報、ゲーム媒体情報に含まれる情報を所定の構造で保有していればよく、必ずしも上記で述べたように各記憶部121～123として情報を保有している必要はない。

【0026】

入力部13はシステム管理者がゲームサービスに関する各種データ（例えば、ゲーム情報等）を入力するためのものであり、例えばキーボードやマウス等によって実現される。

10

【0027】

表示部14は、制御部11からの指令に基づいてシステム管理者用の操作画面を表示するためのものであり、例えば、液晶ディスプレイ（LCD：Liquid Crystal Display）等によって実現される。

【0028】

通信部15は、プレイヤ端末2との間でネットワーク3を介して通信を行うためのものであり、プレイヤ端末2から送信される各種データや信号、コマンドを受信する受信部としての機能と、制御部11の指令に応じて各種データや信号をプレイヤ端末2へ送信する送信部としての機能を有している。通信部15は、例えばHTTP（HyperText Transfer Protocol）やHTTPS、WebSocket、P2P（Peer To Peer）等によりプレイヤ端末2との通信を行う。

20

【0029】

<プレイヤ端末2>

図3は、プレイヤ端末2の機能上の構成を表すブロック図である。プレイヤ端末2は、プレイヤが所持し利用することができる情報処理装置（例えば、スマートフォン、携帯電話端末、タブレット端末等などのコンピュータ装置）である。プレイヤ端末2は、サーバ装置1から送信されたゲームプログラムの処理結果をゲームアプリケーションまたはWebブラウザを介して出力（例えば、ゲーム画面表示、ゲーム音声出力、振動出力等）することができる。プレイヤ端末2は、プレイヤ端末2全体の制御を行う制御部21と、各種データ・プログラムを記憶する記憶部22と、プレイヤが操作入力を行うための入力部23、ゲーム画面・操作画面等を出力する出力部24、サーバ装置1との間で情報通信を行う通信部25を有している。

30

【0030】

制御部21は、記憶部22に記憶されているプログラムを実行することにより、プレイヤ端末2の全体の動作を制御するものであり、CPUやGPU等から構成される。

【0031】

記憶部22は、各種制御処理や制御部21内の各機能を実行するためのプログラム、入力データ等を記憶するものであり、RAM、ROM、フラッシュメモリ、HDD、SSD、その他のストレージ等の1つあるいはそれらの任意の組み合わせによって構成される。また、記憶部22は、サーバ装置1の通信内容を一時的に記憶する。

40

【0032】

本実施の形態の制御部21は、少なくとも操作情報受付部211、ゲーム動作部212、および処理結果受信部213を備える。また、記憶部22は、少なくともゲーム動作情報記憶部221、レイアウト情報記憶部222を備える。レイアウト情報記憶部222は、後述するトップ画面に配置される構成のレイアウトに関する情報を記憶する。制御部21の各機能部は、メモリやゲーム動作情報記憶部221に格納されているプログラムをCPUやGPUが実行することにより実現することができる。

【0033】

操作情報受付部211は、プレイヤによる入力部23を用いたゲームに関する操作を受け付ける。そして、操作情報受付部211は、受け付けた操作内容をゲーム動作部212

50

またはサーバ装置 1 に出力する。

#### 【 0 0 3 4 】

入力部 2 3 は、プレイヤーからの入力を受け付ける機能を有する。本実施形態における入力部 2 3 は、プレイヤーによるタッチ入力を検知可能な入力面を備え、プレイヤーからの入力を受け付けて、その入力内容を制御部 2 1 に伝達する機能を有する。例えば、プレイヤー端末 2 の出力部 2 4 としてタッチパネルが採用されている場合には、そのタッチパネルの表面が入力部 2 3 の入力面としても機能する。入力部 2 3 は、プレイヤーによるタッチ入力等を検出し、その入力情報が制御部 2 1 に伝達する。タッチ入力には、タッチ、マルチタッチ、リリース、スワイプ、タップ、ダブルタップ、ロングタップ、ドラッグ、フリック、スライド、回転、ピンチイン、ピンチアウトなどが含まれるが、これらに限定されない。入力部 2 3 は、上記のようなタッチパネルに加えて物理ボタンを有していてもよい。入力部 2 3 は、プレイヤーからの入力を受け付ける機能を有していれば、上記のプレイヤー端末の表面（画面）と一体化したタッチパネル以外の構成であってもよく、プレイヤー端末の裏面に設けたタッチパネル等のセンサ部であってもよい。なお、出力部 2 4 は画像を出力する液晶ディスプレイ等のタッチパネル、音声を出力するスピーカ、振動を出力する振動発生部（バイブレータ）等を含む。

10

#### 【 0 0 3 5 】

ここで例として、「タッチ」は、プレイヤーの指やスタイラスペン等が入力部 2 3 の入力面に接触する動作や状態を指す。また、「マルチタッチ」（マルチタッチ操作）は、プレイヤーの指やスタイラスペン等が、入力部 2 3 の入力面の複数位置に同時に接触する動作や状態を指す。例えば、マルチタッチは、同時に開始された複数位置のタッチだけではなく、異なる時刻に開始され、ある時点において同時に検出される複数位置のタッチを含む。具体的には、第 1 タッチが開始された後に、第 1 タッチが継続された状態で第 2 タッチが開始された場合、第 2 タッチの開始時点において、第 1 タッチと第 2 タッチとはマルチタッチに相当する。

20

#### 【 0 0 3 6 】

入力部 2 3 は、指やスタイラスペン等の入力部 2 3 の入力面への接触、入力部 2 3 の入力面上の接触位置、接触時間又は接触回数に基づいて、タッチ入力の種類を判別する。例えば、入力部 2 3 は、入力面（タッチパネルの表面又は裏面）上で最初にタッチされた箇所（始点）とそのタッチが離れた箇所（終点）とを検知することができる。

30

#### 【 0 0 3 7 】

ゲーム動作部 2 1 2 は、ゲームアプリケーションを動作させるための処理を実行する。ゲーム動作部 2 1 2 は、ゲーム動作情報記憶部 2 2 1 に記憶されたゲーム動作情報に含まれるゲームソフトウェアと、入力部 2 3 から入力されたプレイヤーの操作内容とに基づいてゲームを開始及び動作させる。ゲーム動作部 2 1 2 は、ゲームの動作に伴い、ゲーム動作情報に含まれる画像データからゲーム用の画像を生成し、生成した画像を出力部 2 4 に出力させるための制御処理を行う。同様にして、ゲーム動作部 2 1 2 は、ゲームの動作に伴い、ゲーム動作情報に含まれる音楽データや音声データ、振動データからゲーム用の音楽や音声、振動の情報を生成し、生成した音楽や音声、振動を出力部 2 4 から出力させるための制御処理を行う。なお、ここでは、ネイティブアプリが Web アプリの機能を一部実行する、すなわち、プレイヤー端末 2 のゲーム動作部 2 1 2 がサーバ装置 1 の処理結果生成部 1 1 3 の機能を一部実行する構成について説明したが、後述するようにゲーム動作部 2 1 2 を有さずに処理結果生成部 1 1 3 が処理結果として全てのゲーム用画像、音声を生成するように構成されていてもよいし、ゲーム動作部 2 1 2 によって全てのゲーム用画像、音声を生成するように構成されていてもよい。

40

#### 【 0 0 3 8 】

ゲーム動作部 2 1 2 を有する場合、ゲーム動作部 2 1 2 が動作させるゲームにおける所定のパラメータはサーバ装置 1 にて管理される。例えば、ゲームにおけるスタミナや、ゲーム内通貨といったパラメータが、サーバ装置 1 にて管理される。そのため、ゲーム動作部 2 1 2 は、ゲームにおいてこれらの所定のパラメータの変化が伴う処理が発生する場合

50

には、サーバ装置 1 との通信を行うことにより、サーバ装置 1 が管理するパラメータを更新させる。そして、ゲーム動作部 2 1 2 は、更新後のパラメータをサーバ装置 1 から受信し、この更新後のパラメータに基づいてゲームの動作を継続する。ゲーム動作部 2 1 2 は、ゲームの自動進行を行うことができる。この場合、ゲーム動作部 2 1 2 は、サーバ装置 1 に対して、自動進行リクエストを送信し、サーバ装置 1 側で自動的にゲームが進行されるようにしてもよい。

#### 【 0 0 3 9 】

サーバ装置 1 に処理結果生成部 1 1 3 を有する場合、処理結果受信部 2 1 3 は、処理結果生成部 1 1 3 により生成及び送信された処理結果を受信し、出力部 2 4 を介してプレイヤーに対して出力するように動作する。

#### 【 0 0 4 0 】

本実施形態では、ゲーム動作情報記憶部 2 2 1 には、ゲームを自動進行（オートプレイ）させる条件を示す情報（以下、自動進行条件情報という。）も記憶される。図 4 は、自動進行条件情報の一例を示す図である。自動進行条件情報には、例えば、操作部位、自動進行開始操作、自動進行終了操作を含むことができる。操作部位が示すプレイヤー端末 2 の部位に対して、自動進行開始操作が行われるとゲームの自動進行が開始され、操作部位が示すプレイヤー端末 2 の部位に対して、自動進行終了操作が行われるとゲームの自動進行が終了される。例えば、プレイヤー端末 2 の入力部 2 3 としてのタッチパネル（画面）における任意の位置をマルチタッチ操作すること等により自動進行を終了させる。このように、マルチタッチ操作とすることで、単に 1 本の指が画面に接触しただけでは自動進行が停止しないため、意図せず自動進行を停止させることを防ぐことができる。なお、自動進行終了操作は、マルチタッチ操作に限られず、上記の任意のタッチ操作またはタッチ操作以外の操作（音声入力等）であってもよい。また操作部位は、プレイヤーによる操作の検出が可能な部位であれば、任意の部位とすることができる。図 4 の例では、画面全体が操作部位となっているが、例えば、プレイヤー端末の表側のタッチパネル全体、裏側のタッチパネル全体、その両方、あるいは、画面の右半分や左半分、上半分、下半分など画面上の所定領域を設定するようにしてもよい。また、操作部位を物理ボタンとして、物理ボタンの押下などを自動進行開始操作としてもよい。なお、自動進行条件情報の構成は、図 4 の例に限らず、ゲームの自動進行を開始する条件及び終了する条件、あるいは、ゲームの自動進行を継続する条件を指定する情報であればよい。また、自動進行の開始操作、再開操作、終了操作は、全て共通であってもよいし、何れか 1 つもしくは全てが別々の異なる操作であってもよい。また各種条件は、1 種類に限定されず、それぞれ複数種類であってもよい。例えば、ゲームの自動進行を開始する条件として、入力部 2 3 の任意の位置をマルチタッチ操作することと、画面に表示された自動進行ボタンのタップ、という 2 種類またはそれ以上の条件を有していてもよい。この場合、プレイヤーは、ゲームを実行する際の周囲の状況等に応じて、ゲームの自動進行を開始する方法を複数種類の中から選択し、プレイヤーに適した方法でゲームの自動進行を開始することができる。

#### 【 0 0 4 1 】

レイアウト情報記憶部 2 2 2 は、プレイヤー端末 2 に代えて、サーバ装置 1 に備えるようにしてもよいし、それぞれ異なるハードウェア構成（例えばサーバ装置 1 やプレイヤー端末 2 など）に備えるようにしてもよい。

#### 【 0 0 4 2 】

< 動作 >

図 5 は、ゲームの自動進行をしていない状態における、本実施形態のゲームシステムの動作を説明する図である。

#### 【 0 0 4 3 】

プレイヤー端末 2 は、プレイヤーからの操作を検出し（S 3 0 1）、検出した操作に係る操作対象が、自動進行条件情報の操作部位である場合に（S 3 0 2 : Y E S）、当該操作が、自動進行条件情報に設定された自動進行開始（または再開）操作であれば（S 3 0 3 : Y E S）、ゲームの自動進行を開始する（S 3 0 4）。ゲームの自動進行は、例えば、サ

10

20

30

40

50

サーバ装置 1 に対して自動進行リクエストを送信することにより開始することができる。なお、プレイヤー端末 2 側で自動的にゲームを進行させるべく、入力操作をエミュレートするようにすることもできる。プレイヤー端末 2 は、操作に応じて入力を受け付け、入力に応じた各種処理を行うことができる (S 3 0 5)。なお、検出したプレイヤーからの操作に係る操作対象が、自動進行条件情報の操作部位でない場合 (S 3 0 2 : NO)、あるいは、自動進行条件情報に設定された自動進行開始 (または再開) 操作でない場合 (つまりマルチタッチ操作でない場合) (S 3 0 3 : NO) には、操作に応じて入力を受け付け、入力に応じた各種処理を行うことができる (S 3 0 5)。また、図 5 における入力処理 S 3 0 5 は必須の構成ではない。

#### 【 0 0 4 4 】

図 6 は、ゲームを自動進行している状態における、本実施形態のゲームシステムの動作を説明する図である。

#### 【 0 0 4 5 】

プレイヤー端末 2 は、プレイヤーからの操作を検出し (S 3 2 1)、検出した操作に係る操作対象が、自動進行条件情報の操作部位である場合に (S 3 2 2 : YES)、当該操作が、自動進行条件情報に設定された自動進行終了操作であれば (S 3 2 3 : YES)、ゲームの自動進行を終了する (S 3 2 4)。ゲームの自動進行は、例えば、サーバ装置 1 に対して自動進行停止リクエストを送信することにより停止 (終了) することができる。なお、プレイヤー端末 2 側で自動的にゲームを進行させるべく入力操作をエミュレートしている場合には、当該エミュレート処理を終了するようにすることもできる。プレイヤー端末 2 は、操作に応じて入力を受け付け、入力に応じた各種処理を行うことができる (S 3 2 5)。なお、検出したプレイヤーからの操作に係る操作対象が、自動進行条件情報の操作部位でない場合 (S 3 2 2 : NO)、あるいは、自動進行条件情報に設定された自動進行終了操作でない場合 (S 3 2 3 : NO) には、操作に応じて入力を受け付け、入力に応じた各種処理を行うことができる (S 3 2 5)。また、図 6 における入力処理 S 3 2 5 は必須の構成ではない。

#### 【 0 0 4 6 】

以上のようにして、本実施形態のゲームシステムによれば、入力部 2 3 の任意の位置をマルチタッチ操作することにより、ゲームの自動進行を開始または再開させるようにすることができる。自動進行を「再開」するとは、例えば、一度自動進行を開始した後で、種々の条件を満たして自動進行が一時的に停止もしくは終了した状態において、当該一時停止状態もしくは終了状態から、再度自動進行を開始させることを意味する。ここで、従来の方法では、例えばクエストの自動進行が終了した状態の画面において、「もう一回」と記載されたボタン (アイコン) が表示され、画面を見ながらプレイヤーが当該ボタンをタップすることで、もう一度、自動でクエスト周回 (ゲームの自動進行) をすることができる。本実施形態では、クエストが終了した画面において、画面の任意の位置をマルチタッチ操作することで、上記「もう一回」のボタンを選択した場合と同様に、再度開始することができる。これによれば、画面のどこをマルチタッチ操作してもよいので、ボタンの位置を確認するために画面を見る必要がなくなる。なお、クエストとはゲーム内における単位ゲームの一例であり、例えば複数のエリアを有し、各エリアにおいてプレイヤーのキャラクターが敵キャラクターと戦闘することで、経験値やアイテムを獲得することができるように設定されたものである。各エリアには、予め定められた 1 又は複数の敵キャラクターが配置されており、プレイヤーが特定のクエストにおいて、各エリアに配置されている全ての敵キャラクターを倒すと次のエリアに進むことができ、最後のエリアに配置されている全ての敵キャラクターを倒すと、当該特定のクエストのクリアとなるようにしてもよい。また、クエストの自動進行が停止する条件としては、プレイヤーのキャラクターが全て敵に倒されてしまった (全滅した) 場合、あるいは、クエストにおける全ての敵キャラクターを倒してクエストクリアした場合、予めプレイヤーが設定した所定条件を達成した (例えば、希望獲得アイテムを全て獲得したり、希望周回数を達成したり、目標エリアまでクリアした) 場合、獲得アイテムが所有可能数の上限に達して、これ以上獲得できなくなった場合等であるが、こ

10

20

30

40

50

れに限定されない。また、自動進行の開始前に、自動進行の停止条件をプレイヤーが予め設定できるようにしてもよい。この場合、当該停止条件を満たすまで、自動進行が継続される。

【0047】

本実施形態のゲームシステムによれば、例えば、画面のどこかがマルチタッチ操作された時に、ゲームの自動進行を開始または再開させることができる。この場合、プレイヤーは視線を画面に移すことなく、ゲームの自動プレイが可能となる。これにより、例えば、電車の中などの周囲に人がいる状況で、他人にゲーム画面を見られたくない状況下でも、ポケットに手を入れたままでゲームの自動進行を開始することができる。

【0048】

以上、本実施形態について説明したが、上記実施形態は本発明の理解を容易にするためのものであり、本発明を限定して解釈するためのものではない。本発明は、その趣旨を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本発明にはその等価物も含まれる。

【0049】

例えば、本実施形態では、自動進行条件情報に、ゲームの自動進行の開始及び終了の条件を設定するものとしたが、これに限らず、自動進行条件情報を設定せず、プレイヤーがプレイヤー端末2の画面を押下している間、ゲームを自動進行させるようにしてもよい。また、例えば、画面上にタッチした指を動かして形成するジェスチャに応じて、ゲームの自動進行の開始及び終了を行うようにしてもよい。

【0050】

また、ゲームの自動進行中には、通常時と比べてゲームスピードを変化させるようにしてもよい。ゲームの自動進行中とは、自動進行の開始（もしくは再開）から停止または終了までであってもよいし、自動進行中の一部の時間のみであってもよい。例えば、プレイヤーがマルチタッチ操作をして自動進行を開始または再開した場合に、ゲームの進行スピードを通常よりも上げて（例えば、通常の2倍、4倍の速度等で）自動進行するようにしてもよい。

【0051】

あるいは、プレイヤーがマルチタッチ操作を所定時間以上継続した場合に、ゲームスピードを変化させるようにしてもよい。例えば、プレイヤーがマルチタッチ操作を1秒以上継続した場合にゲームの進行スピードを通常よりも上げて自動進行するようにしてもよい。この場合、プレイヤーがマルチタッチ操作を開始してから所定時間（例えば1秒、2秒等）が経過するまでは通常スピードで自動進行が行われ、所定時間が経過した後は、ゲームの進行スピードを通常よりも上げて自動進行が実行される。そして、プレイヤーがマルチタッチ操作を終了した（入力部23に接触させていた複数の指等のうち少なくとも何れかが離れた）時点で、自動進行が停止するようにしてもよいし、ゲームの進行スピードが通常どおりに戻るようにしてもよい。つまり、マルチタッチ操作を終了しても自動進行は継続するようにしてもよい。上記のように、通常時と比べてゲームスピードを変化させる場合、制御部11は、予め設定された、あるいはプレイヤーが設定した、所定の条件に基づいて、自動進行中のゲームスピードを制御する速度制御部をさらに備える。

【0052】

また、本ゲームシステムにあっては、画面の任意の位置をマルチタッチ操作することで自動進行できるモード（オンモード）と、画面の任意の位置をマルチタッチ操作しても自動進行しないモード（オフモード）とを切り替えられるようにしてもよい。この場合、制御部11は、ゲームの自動進行を開始もしくは再開させるためのマルチタッチ操作を受け付け可能なオンモードと、当該マルチタッチ操作を受け付けないオフモードとを、プレイヤーの要求に基づいて切り替えるモード切替部をさらに備える。例えば、ゲーム内の所定画面（例えば、ホーム画面、クエスト画面、戦闘画面、育成画面等）において、モード切り替えボタン（アイコン）を表示しておき、プレイヤーがモード切替ボタンをタップして選択すること等により、マルチタッチ操作による自動進行の機能が有効なオンモードと、当該機能が無効なオフモードとを切り替えることができる。これにより、プレイヤーのゲーム経

10

20

30

40

50

験や周囲の状況等に応じて、マルチタッチ操作による自動進行機能のオンとオフとを切り替えることができ、ゲームの利便性を向上することができる。

【0053】

また、例えば、マルチタッチ操作により自動進行を開始または再開する際に、自動進行を開始または再開を表す特有の振動及び音声の少なくとも何れかを出力するようにしてもよい。これによれば、自動進行が開始または再開されたことを、画面を見ずに振動や音声で確認することができるので、利便性をさらに高めることができる。

【0054】

また、例えば、自動進行が一時停止又は終了する際に、振動及び音声の少なくとも何れかを出力して、プレイヤーに自動進行の一時停止又は終了を通知するようにしてもよい。これによれば、自動進行が一時停止又は終了したことを、画面を見ずに振動や音声で確認することができるので、利便性をさらに高めることができる。また、自動進行を開始又は再開した場合と、自動進行が一時停止又は終了した場合とで、異なるパターンの出力（振動、音声等）を行うようにしてもよい。具体的に自動進行を開始又は再開した場合と、自動進行が一時停止又は終了した場合とで、出力の回数、時間、種類等を区別するようにしてもよい。例えば、自動進行を開始または再開した場合には1回振動し、自動進行が一時停止又は終了した場合には2回振動するようにしてもよい。これによれば、自動進行を開始または再開したのか、自動進行が一時停止又は終了したのかを、画面を見ずに確認することができる。また、自動進行を開始した場合と再開した場合とで出力を区別してもよいし、自動進行が一時停止した場合と、終了した場合とで出力を区別してもよい。

【0055】

また、例えば、入力部の任意の位置をマルチタッチ操作することに加えて、他の1以上の操作方法でもゲームの自動進行を開始または再開できるようにしてもよい。これにより、プレイヤーは、ゲームを実行する際の周囲の状況等に応じて、ゲームの自動進行を実行する際の操作方法を複数種類の中から選択することができる。他の1以上の操作方は、特定のアイコン（操作ボタン）のタップ等、画面への接触を伴う操作に限られず、プレイヤー端末の音声センサ（入力部）を介した音声による入力や視線センサ（入力部）を介したプレイヤーの視線変化を検出することによる入力であってもよい。

【0056】

また、サーバ装置1及びプレイヤー端末2が備えるソフトウェア機能部の処理について、本発明の趣旨を実現できる範囲で、サーバ装置1の一部若しくはすべての機能をプレイヤー端末2が備えてもよい。

【0057】

また、図5、6の処理は、本実施形態の情報処理システムによる処理の一例を示したものであり、本願発明を限定する意図ではない。図5、6の処理に含まれる各工程は、図中に示される順序と異なる順序で実行するようにしてもよいし、一部の処理を並列に実行するよういしてもよいし、一部の工程を省略するようにしてもよいし、他の工程を追加してもよい。

【符号の説明】

【0058】

- 1 サーバ装置
- 2 プレイヤ端末
- 3 ネットワーク

10

20

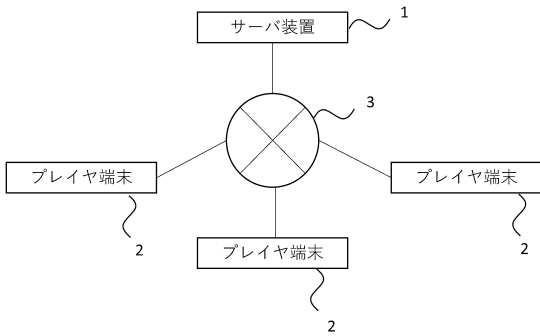
30

40

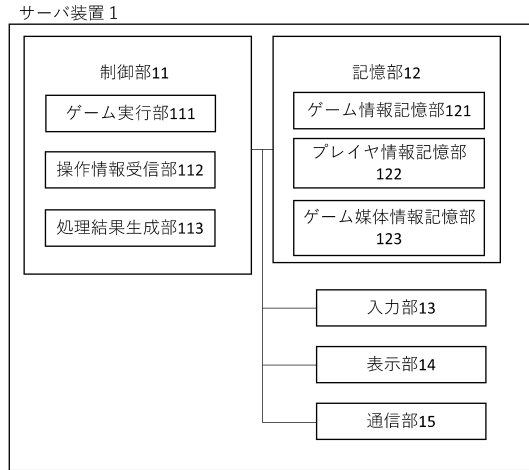
50

【 図面 】

【 図 1 】

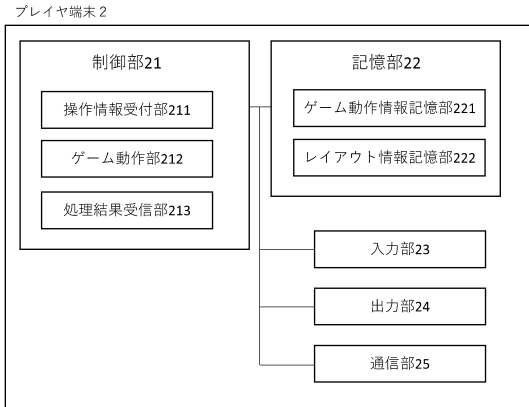


【 図 2 】



10

【 図 3 】



【 図 4 】

操作部位	タッチパネル画面（表面）全体
自動進行開始（再開）操作	マルチタッチ操作
自動進行終了操作	マルチタッチ操作

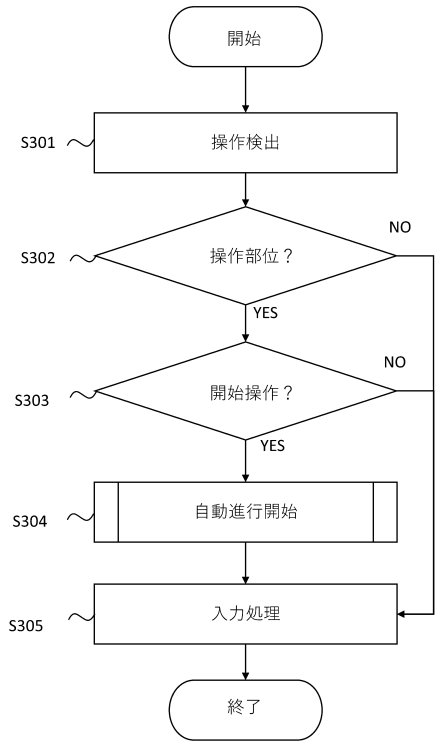
20

30

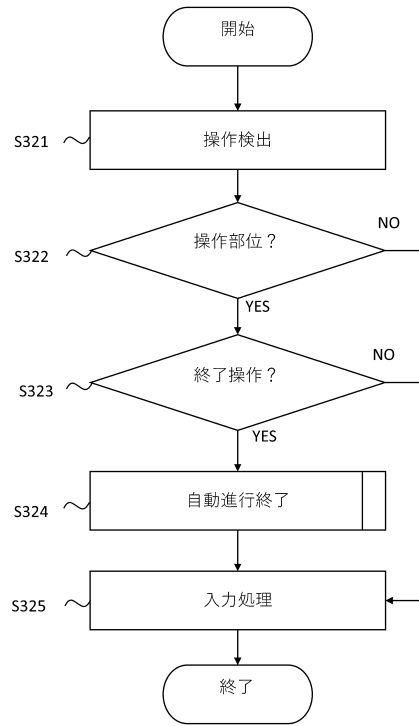
40

50

【 図 5 】



【 図 6 】



10

20

30

40

50

## フロントページの続き

## (51)国際特許分類

**A 6 3 F 13/79 (2014.01)**  
**G 0 6 F 3/0488(2022.01)**

## F I

A 6 3 F 13/79 5 1 0  
G 0 6 F 3/0488

## (56)参考文献

特開 2 0 1 6 - 1 2 3 5 1 3 ( J P , A )

特開 2 0 1 6 - 1 5 4 7 0 8 ( J P , A )

薄桜鬼 for iOS & Android 遊び方 (WaybackMachine) [online], 2018年05月09日, インターネット <URL: <https://web.archive.org/web/20180509124345/https://www.otomate.jp/smp/hakuoki/system.html>>

## (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 13/00-13/98

A63F 9/24