

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6874271号
(P6874271)

(45) 発行日 令和3年5月19日(2021.5.19)

(24) 登録日 令和3年4月26日(2021.4.26)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 13/87 (2014.01)

A 6 3 F 13/87

A 6 3 F 13/795 (2014.01)

A 6 3 F 13/795

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/533 (2014.01)

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/30 (2014.01)

A 6 3 F 13/30

請求項の数 6 (全 23 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願2017-196109 (P2017-196109)

(22) 出願日 平成29年10月6日(2017.10.6)

(62) 分割の表示 特願2017-70309 (P2017-70309)
の分割

原出願日 平成29年3月31日(2017.3.31)

(65) 公開番号 特開2018-171426 (P2018-171426A)

(43) 公開日 平成30年11月8日(2018.11.8)

審査請求日 令和1年9月30日(2019.9.30)

(73) 特許権者 500033117

株式会社ミクシィ

東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号 渋谷スクランブルスクエア

(74) 代理人 100094569

弁理士 田中 伸一郎

(74) 代理人 100103610

弁理士 ▲吉▼田 和彦

(74) 代理人 100109070

弁理士 須田 洋之

(74) 代理人 100067013

弁理士 大塚 文昭

(74) 代理人 100086771

弁理士 西島 孝喜

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 情報処理装置およびゲームプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数のプレイヤーを含むチームを編成してプレイするゲームを制御する情報処理装置であって、

前記チームに属するプレイヤーにターンを付与するターン制御部と、

前記ターンを付与されていない第1のプレイヤーから受け付けた操作内容を、前記ターンを付与された第2のプレイヤーに提示する提示部と、

前記第2のプレイヤーから受け付けた操作に基づいて前記ゲームの進行を制御するゲーム制御部と、を備え、

前記提示部は、前記第2のプレイヤーが保有するキャラクタから前記第1のプレイヤーに指定されたキャラクタを前記第2のプレイヤーに提示する、情報処理装置。

【請求項 2】

前記ゲーム制御部は、前記第2のプレイヤーに付与された制限時間内に前記第2のプレイヤーから受け付けた操作に基づいて前記ゲームの進行を制御し、

前記提示部は、前記第1のプレイヤーから受け付けた操作内容を、前記制限時間が所定の時間経過した後に提示する、請求項1に記載の情報処理装置。

【請求項 3】

前記提示部は、前記制限時間が0になるまで前記第1のプレイヤーから受け付けた操作内容を提示する、請求項2に記載の情報処理装置。

【請求項 4】

10

20

前記提示部は、前記第 1 のプレイヤに指定されたキャラクタを、前記第 2 のプレイヤから選択を受け付けたキャラクタと異なる態様で表示する請求項 1 から 3 のいずれかに記載の情報処理装置。

【請求項 5】

前記ゲーム制御部は、前記第 2 のプレイヤから受け付けた操作に基づいて所定のキャラクタへの攻撃を発動し、

前記所定のキャラクタが複数の場合に、前記第 1 のプレイヤに選択されたキャラクタを攻撃対象とするターゲット変更部をさらに備える請求項 1 から 4 のいずれかに記載の情報処理装置。

【請求項 6】

コンピュータを用いて複数のプレイヤを含むチームを編成してプレイするゲームを制御するためのプログラムであって、

前記チームに属するプレイヤにターンを付与する機能と、

前記ターンを付与されていない第 1 のプレイヤから受け付けた操作内容を、前記ターンを付与された第 2 のプレイヤに提示する機能と、

前記第 2 のプレイヤから受け付けた操作に基づいて前記ゲームの進行を制御する機能とをコンピュータに実行させ、

前記提示する機能は、前記第 2 のプレイヤが保有するキャラクタから前記第 1 のプレイヤに指定されたキャラクタを前記第 2 のプレイヤに提示する、プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数のプレイヤが参加するマルチプレイゲームにおいてプレイヤ同士のコミュニケーションを促進する技術に関する。

【背景技術】

【0002】

通信端末としてだけでなくゲーム端末としてのスマートフォンの利用も一般化している。スマートフォンで親しまれているネットワークゲームは、ゲームサーバに構築されるプラットフォームにスマートフォンからアクセスすることで提供される。ネットワークゲームは、キャラクタの育成、他のプレイヤとの協力や競争、カードやアイテムの収集を重視した内容であることが多い。

【0003】

ネットワークゲームのなかには、プレイヤが所定の文字枠に文字を挿入して単語を完成させ、完成した単語に応じたダメージを敵キャラクタに与える対戦ゲームがある（特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特許 5 6 1 5 9 8 9 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献 1 のゲームは、専ら 1 人のプレイヤが単語を完成させる場合に特化したゲームシステムを有する。このゲームシステムを、複数のプレイヤがそれぞれ手持ちの文字群から文字を選択し、協力して単語を完成させるマルチプレイ型のゲームに適用した場合、各プレイヤの画面には自分の手持ちの文字しか表示されず、プレイヤ間で完成させたい単語を共有するように、意思統一を図ることが困難となる。

【0006】

本発明は、上記課題認識に基づいて完成された発明であり、その主たる目的は、チーム対戦ゲームにおいて、同じチームに属するプレイヤ同士が意思を統一しやすいゲームを提

10

20

30

40

50

供すること、にある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明のある態様における情報処理装置は、プレイヤーの要求に基づいて複数のプレイヤーを含むチームを編成するチーム編成部と、チームに属するプレイヤーに文字を選択するターンを付与するターン制御部と、ターンを付与されたプレイヤーから文字の選択を受け付ける受付部と、選択を受け付けた文字を文字枠領域に設定する設定部と、文字枠領域における所定の文字列の完成を契機として所定のキャラクタへの攻撃を発動させる攻撃発動部と、プレイヤーが保有する文字を対戦中に他のプレイヤーに開示する開示部と、を備える。

【発明の効果】

10

【0008】

本発明によれば、チーム対戦ゲームにおいて、同じチームに属するプレイヤー同士が意思を統一しやすくなる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】ゲームシステムのハードウェア構成図である。

【図2】ゲームシステムの機能ブロック図である。

【図3】プレイヤーデータ格納部のデータ構造図である。

【図4】敵キャラクタと対戦中のターン中プレイヤーの手元画面の状態を示す第1対戦画面の画面図である。

20

【図5】ターン中プレイヤーによる文字キャラクタの選択操作を示す第2対戦画面の画面図である。

【図6】キャラクタデータ格納部のデータ構造図である。

【図7】単語データ格納部のデータ構造図である。

【図8】ダメージデータ格納部のデータ構造図である。

【図9】ターン中プレイヤーがターン外プレイヤーのタブを開いたときの状態を示す第3対戦画面の画面図である。

【図10】他のプレイヤーに配された文字キャラクタを確認するときの処理のシーケンス図である。

【図11】ターン外プレイヤーがターン中プレイヤーにアドバイスするときの操作を示す第4対戦画面の画面図である。

30

【図12】ターン外プレイヤーがアドバイス操作を行ったときの処理のシーケンス図である。

【図13】ターン中プレイヤーがターン外プレイヤーからアドバイスを受けたときの状態を示す第5対戦画面の画面図である。

【図14】ターン外プレイヤーが予定する指し手を他のプレイヤーにアピールするときの操作を示す第6対戦画面の画面図である。

【図15】ターン外プレイヤーが選択予定のアピール操作を行ったときの処理のシーケンス図である。

【図16】ターン外プレイヤーがターゲットを変更するときの操作を示す第7対戦画面の画面図である。

40

【図17】ターン外プレイヤーがターゲット変更操作を行ったときの処理のシーケンス図である。

【図18】ターゲットが変更されたときのターン中プレイヤーの手元画面の表示内容を示す第8対戦画面の画面図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

本実施形態におけるネットワークゲーム（以下、「ゲームL」とよぶ）においては、プレイヤーは、2～4人のプレイヤーからなる「チーム」を編成し、次々と襲来する敵キャラクタを迎え撃つ。敵キャラクタとの対戦では、プレイヤーは、文字と紐付けられたキャラクタ

50

(以下、「文字キャラクタ」とよぶ)を1体選び、画面に設定された文字枠の空欄に挿入する。他のプレイヤーも順に文字キャラクタを挿入する。プレイヤーがデータベースに登録されているいずれかの単語を完成させると、敵キャラクタへの攻撃が発動する。ゲームLに参加するためには、ゲームサーバにプレイヤー登録をする必要がある。

【0011】

図1は、ゲームシステム100のハードウェア構成図である。

ゲームシステム100においては、ゲームサーバ102に対して、複数のゲーム端末104a、104b、104c・・・104n(以下、まとめて言うときや特に区別しないときには「ゲーム端末104」と総称する)がインターネット106を介して接続される。本実施形態におけるゲーム端末104は、スマートフォンを想定している。ゲーム端末104は、携帯型のゲーム専用機であってもよいし、ラップトップPCなどの汎用コンピュータであってもよい。ゲーム端末104とインターネット106とは無線で接続されるが、有線で接続されてもよい。ゲームのプレイヤーにはプレイヤーIDとよばれる一意のIDがあらかじめ付与されている。ゲームサーバ102は、各ゲーム端末104にゲームを提供する。

【0012】

図2は、ゲームシステム100の機能ブロック図である。

上述のように、ゲームシステム100は、ゲームサーバ102とゲーム端末104とを含む。ゲーム端末104およびゲームサーバ102の各構成要素は、CPU(Central Processing Unit)および各種コプロセッサなどの演算器、メモリやストレージといった記憶装置、それらを連結する有線または無線の通信線を含むハードウェアと、記憶装置に格納され、演算器に処理命令を供給するソフトウェアによって実現される。コンピュータプログラムは、デバイスドライバ、オペレーティングシステム、それらの上位層に位置する各種アプリケーションプログラム、また、これらのプログラムに共通機能を提供するライブラリによって構成されてもよい。以下に説明する各ブロックは、ハードウェア単位の構成ではなく、機能単位のブロックを示している。

【0013】

ゲームサーバ102は、ウェブサーバを含む構成であってもよいし、ゲーム端末104は、携帯型の通信端末と、これにインストールされたウェブブラウザを含む構成であってもよい。

【0014】

(ゲームサーバ102)

ゲームサーバ102は、通信部110、データ処理部112およびデータ格納部114を含む。

通信部110は、インターネット106を介してゲーム端末104との通信処理を担当する。データ格納部114は各種データを格納する。データ処理部112は、通信部110により取得されたデータおよびデータ格納部114に格納されているデータに基づいて各種処理を実行する。データ処理部112は、通信部110およびデータ格納部114のインタフェースとしても機能する。

【0015】

データ処理部112は、プレイヤー管理部144およびゲーム制御部116を含む。

プレイヤー管理部144は、プレイヤー登録部146およびチーム編成部148を含む。

プレイヤー登録部146は、ゲーム端末104から通信部110を介してプレイヤー登録を受け付ける。プレイヤー登録部146は、プレイヤー登録がリクエストされると、プレイヤーにプレイヤーIDを付与し、データ格納部114に登録する。ゲームLのゲームモジュールをゲーム端末104にインストールするときプレイヤー登録が自動的にリクエストされる。

【0016】

チーム編成部148は、複数のプレイヤーからなるチームをプレイヤーの要求に応じて編成する(詳細後述)。

【0017】

ゲーム制御部 116 は、ゲーム端末 104 のゲーム制御部 156 と連携してゲームの進行を制御する。ゲーム制御部 116 は、キャラクタの HP や属性などといったパラメータに応じて、敵キャラクタと対戦するときの勝敗判定を行う。

【0018】

ゲーム制御部 116 は、ターン制御部 128、受付部 130、設定部 132、攻撃発動部 134、開示部 136、提示受付部 138、提示部 140 およびターゲット変更部 142 を含む。

ターン制御部 128 は、各プレイヤーに順次、実行権（以下、「ターン」とよぶ）を付与する。プレイヤーは、複数の文字キャラクタを保有する。受付部 130 は、プレイヤーによる文字キャラクタの選択を受け付ける。設定部 132 は、プレイヤーに選択された文字キャラクタの文字枠への挿入を受け付ける。また、設定部 132 は、対戦ごとに文字枠を設定する。攻撃発動部 134 は、文字枠における文字列の形成にともなって敵キャラクタへの攻撃を発動させる。開示部 136 は、プレイヤーが保有する文字キャラクタを他のプレイヤーに開示する。

【0019】

本実施形態においては、ターンを付与されていないプレイヤー（以下、「ターン外プレイヤー」とよぶ）も、文字キャラクタを選択できる（詳細後述）。提示受付部 138 は、ターン外プレイヤーによる文字キャラクタの選択や、文字枠への挿入を受け付ける。提示部 140 は、ターン外プレイヤーの操作内容を他のプレイヤーに提示する。なお、ターンを付与されているプレイヤーのことを、以下、「ターン中プレイヤー」とよぶ。

【0020】

ターゲット変更部 142 は、敵キャラクタが複数の場合に、プレイヤーの求めに応じてターゲットとなる敵キャラクタを変更する。

【0021】

データ格納部 114 は、ゲームデータ格納部 118、プレイヤーデータ格納部 120、キャラクタデータ格納部 122、単語データ格納部 124 およびダメージデータ格納部 126 を含む。

ゲームデータ格納部 118 は、ゲームプログラムを格納する。プレイヤーデータ格納部 120 は、プレイヤーに関する各種データを格納する（図 3 に関連して後述）。プレイヤーに関するデータには、プレイヤー ID、プレイヤー名、保有するキャラクタに関する情報がある。キャラクタデータ格納部 122 は、文字キャラクタに関するデータを格納する（図 6 に関連して後述）。単語データ格納部 124 は、プレイヤーが他のプレイヤーと協力して作成する単語に関するデータを格納する（図 7 に関連して後述）。ダメージデータ格納部 126 は、単語の長さ、敵キャラクタに与えるダメージとの相関関係を定めたデータを格納する（図 8 に関連して後述）。

【0022】

（ゲーム端末 104）

ゲーム端末 104 は、ユーザインタフェース部 158、通信部 150、データ処理部 152 およびデータ格納部 154 を含む。

ユーザインタフェース部 158 は、タッチパネルを介してプレイヤーからの操作を受け付けるほか、画像表示や音声出力など、ユーザインタフェースに関する処理を担当する。通信部 150 は、インターネット 106 を介してゲームサーバ 102 や他のゲーム端末 104 との通信処理を担当する。データ格納部 154 は各種データを格納する。データ処理部 152 は、ユーザインタフェース部 158 や通信部 150 により取得されたデータ、データ格納部 154 に格納されているデータに基づいて各種処理を実行する。データ処理部 152 は、ユーザインタフェース部 158、通信部 150 およびデータ格納部 154 のインタフェースとしても機能する。

【0023】

データ処理部 152 は、ゲーム制御部 156 を含む。

ゲーム制御部 156 は、ゲームサーバ 102 と連携してゲームの進行を制御する。ゲー

10

20

30

40

50

ム端末１０４のゲーム制御部１５６は、ゲームサーバ１０２からゲーム制御部１１６の機能の一部としてダウンロードされるソフトウェアモジュールとして形成されてもよい。

【００２４】

通信部１５０は、ゲームサーバ１０２から各種ゲーム情報を取得し、データ処理部１５２はユーザインタフェース部１５８にゲーム画面を表示させる。また、ユーザインタフェース部１５８はプレイヤーによる各種入力を検出し、データ処理部１５２は入力情報をゲームサーバ１０２に通信部１５０を介して通知する。この入力情報に応じて、ゲームサーバ１０２のゲーム制御部１１６はゲーム端末１０４のゲーム制御部１５６と連携してゲームの進行を制御する。

【００２５】

データ格納部１５４は、ゲームデータ格納部１６０を含む。ゲームデータ格納部１６０は、ゲームプログラムを格納する。

【００２６】

ユーザインタフェース部１５８は、プレイヤーからの入力を受け付ける入力部１６２と、プレイヤーに対して画像や音声等の各種情報を出力する出力部１６４を含む。入力部１６２は、主として、画面に対するプレイヤーのタッチ操作を入力として検出する。

【００２７】

図３は、プレイヤーデータ格納部１２０のデータ構造図である。

ゲームＬをプレイしたいプレイヤーは、ゲーム端末１０４の入力部１６２を介して、ゲームサーバ１０２にプレイヤー登録の指示を送る。このときプレイヤーは、最大４文字のプレイヤー名を指定できる。通信部１５０からプレイヤー登録の指示を受けたプレイヤー登録部１４６は、指示を送信したプレイヤーにプレイヤーＩＤを付与し、指示の内容に基づいてプレイヤー登録を行う。一度登録した内容は、変更できない。

【００２８】

プレイヤーは、複数の文字キャラクタを保有できる。保有できる文字キャラクタの数は上限がない。ただし、プレイヤーは、同じ文字キャラクタを重複して保有できない。プレイヤーは、ゲームＬへのプレイヤー登録時に、文字キャラクタを２０体入手する。このとき入手する文字キャラクタの種類は、ランダムに決定される。プレイヤーが保有する文字キャラクタの数は、後述するクエストをクリアすると増える。図３では、プレイヤーＡは、「Ｃ００１」および「Ｃ０１０」というＩＤの文字キャラクタを保有している。文字キャラクタは１種類ごとにＩＤが割り振られて、キャラクタデータ格納部１２２内のデータベースに登録されている。図３では、プレイヤーＣも「Ｃ０１０」というＩＤの文字キャラクタを保有している。これより、プレイヤーＡとプレイヤーＣは同じ文字キャラクタを保有しているとわかる。

【００２９】

プレイヤーは、ゲーム中、さまざまなクエストに挑戦する。クエストとは、ゲームが進行する過程でプレイヤーに与えられる任務である。プレイヤーは、クエストに挑戦するたびに、保有する文字キャラクタから１２体を選択する。

【００３０】

設定部１３２は、敵キャラクタとの対戦が発生するたびに、プレイヤーに選択された１２体の文字キャラクタから４体をランダムで抽出し、手駒として配する。文字キャラクタの詳細は後述する。

【００３１】

ゲームＬは、マルチプレイゲームである。プレイヤーは、２～４人のプレイヤーからなるチーム（以下、「味方チーム」とよぶ）を編成し、ＮＰＣ（Non Player Character）の敵キャラクタと、次々と対戦する。

【００３２】

ゲームＬにプレイヤー登録をしたプレイヤーは、次いで、ゲーム端末１０４の入力部１６２を介して、ゲームサーバ１０２にチーム編成の指示（以下、「チーム編成指示」とよぶ）を送る。通信部１５０からチーム編成指示を受信したチーム編成部１４８は、チーム編成

10

20

30

40

50

指示を受け付けた複数のプレイヤーから文字キャラクタの保有数が近いプレイヤーを抽出してマッチングし、味方チームを編成する。

【0033】

受信したチーム編成指示が1以下の場合、チーム編成部148は味方チームを編成しない。その場合、チーム編成部148は、味方チームを編成できない旨を、チーム編成指示を送信したプレイヤーのゲーム端末104に通知する。

【0034】

プレイヤーは、ゲームの再開時にもチーム編成指示を送信できる。

【0035】

図4は、敵キャラクタ204と対戦中のターン中プレイヤーの手元画面の状態を示す第1対戦画面200の画面図である。

10

ゲームLにおける対戦は、ステージごとに展開する。このステージを、「バトルステージ」とよぶ。バトルステージは、味方チームの行く手を阻む関門として、クエスト中に複数存在する。プレイヤーは、バトルステージごとに、他のプレイヤーと協力して単語を作成し、襲来する敵キャラクタ204と戦う。ゲームLは、複数のストーリーを含む。このストーリーに対応するのが、「クエスト」である。クエストには、複数のバトルステージが含まれる。バトルステージをクリアするごとにストーリーが展開する。クエストに含まれるすべてのバトルステージをクリアするとストーリーが完結し、クエストクリアとなる。

【0036】

図4は、「モンスターM」という敵キャラクタ204と対戦中の、プレイヤーAの手元画面200の表示内容である。プレイヤーAは、プレイヤーB、プレイヤーC、プレイヤーDというプレイヤーと味方チームを組んでいる。味方チーム中のプレイヤーの名前は、タブ208に表示される。一方、敵キャラクタの名前は、画面の下部に配置された情報ウィンドウ212に表示される。

20

【0037】

図4に示す第1対戦画面200では、プレイヤーA自身のタブ208が開かれている。タブの中に表示されている4体の文字キャラクタ210は、それぞれ「お」「す」「う」「さ」の文字と対応する。プレイヤーAは、この4体の文字キャラクタ210から1体を選択できる。タブ208については後述する。

【0038】

設定部132は、対戦ごとに文字枠206を設定する。文字枠206には、文字枠206の数と同じ文字数の単語が、バトルステージのテーマに応じて設定される。設定された単語には、味方チーム中のプレイヤーの人数分だけ空欄が設けられる。文字枠206のいずれが空欄とされるかは、ゲーム制御部116によりランダムに決定される。

30

【0039】

図4では、画面の中央に配置された6文字分の文字枠206に、「か」「め」の2文字が設定されている。味方チーム中のプレイヤーの数と同じ4文字分が空欄である。図4の状況では、実は、「わかめごはん」という6文字のテーマとなる単語（以下、「テーマ語」とよぶ）が設定されている。しかし、プレイヤーにはテーマ語は開示されない。他のプレイヤーと協力して、うまく空欄に「わ」「ご」「は」「ん」の4文字を挿入できたプレイヤーは、このバトルステージにおいて設定されていたテーマ語が「わかめごはん」であったことを知る。

40

【0040】

味方チームの各プレイヤーが文字キャラクタ210を順番または同時に選択することで文字枠206中の空欄をすべて埋めると、通常は攻撃発動部134が完成させた単語に応じて敵キャラクタに与えるダメージを計算する。しかし、テーマ語は、通常の単語とは異なり、完成させても敵キャラクタ204に与えるダメージの計算がなされず、一撃必殺技として作用する。テーマ語は、バトルステージごとに1つだけ設定される。味方チームが、バトルステージにおいて設定されたテーマ語を完成させると、対戦中のすべての敵キャラクタ204が一掃される。テーマ語の探索は、ゲームLの興趣のひとつである。通常の単

50

語が敵キャラクタ 204 に与えるダメージの計算方法は後述する。

【0041】

文字キャラクタ 210 には、それぞれ対応する文字が設定されている。プレイヤーは、文字キャラクタ 210 を選択して文字枠 206 中の空欄のいずれかに挿入し、他のプレイヤーと協力して単語を作成する。

【0042】

図5は、ターン中プレイヤーによる文字キャラクタ 210 の選択操作を示す第2対戦画面 220 の画面図である。

ターン中プレイヤーは、4体の文字キャラクタ 210 から1体を指でタップして選択し、そのままスライドさせて文字枠 206 中の空欄のいずれかに挿入する。図5の場面では、
10
ターン中のプレイヤーAが、「おかめ」という単語を完成させるために、「お」の文字に対応する文字キャラクタ 210 を選択して、文字枠 206 の最左の空欄に挿入している。

【0043】

ターン中プレイヤーのゲーム端末 104 の入力部 162 は、文字キャラクタ 210 へのタップ操作と、タップされた文字キャラクタ 210 の文字枠 206 へのスライド操作を検出すると、通信部 150 を介して、ゲームサーバ 102 に操作内容を送信する。設定部 132 は、通信部 110 から操作内容を受信すると、タップされた文字キャラクタ 210 を、挿入された文字枠 206 に設定し、処理結果を、各プレイヤーのゲーム端末 104 に送信する。

【0044】

図5の場面で、プレイヤーAが、「おかめ」という単語を完成させると、上記の処理によって味方チーム中のすべてのプレイヤーのゲーム端末 104 の画面の表示内容が同期され、文字枠 206 に「おかめ」と表示される。

【0045】

ターン制御部 128 は、ターン中プレイヤーに対して制限時間を付与する。ターン中プレイヤーは、制限時間をタイマー 202 で確認できる。タイマー 202 は、制限時間をゲージで表す。時間の経過するにつれて、ゲージが減少する。図5の状況では、プレイヤーAに付与された制限時間の1/3が経過している。タイマー 202 は、ターン中プレイヤーの対戦画面 200 にのみ表示される。

【0046】

ターン中プレイヤーが制限時間内に文字キャラクタ 210 を文字枠 206 に挿入しなかったときは、設定部 132 は、ターン中プレイヤーに配された文字キャラクタ 210 から1体をランダムに選択し、文字枠 206 中の空欄に自動的に挿入する。文字枠 206 中に空欄が複数ある場合、文字キャラクタ 210 の挿入箇所はランダムに決定される。

【0047】

ターン制御部 128 は、文字枠 206 中の空欄のいずれかに文字キャラクタ 210 が挿入されると、次のプレイヤーにターンを付与する。

【0048】

図6は、キャラクタデータ格納部 122 のデータ構造図である。

文字キャラクタ 210 は、それぞれキャラクタ名、対応する文字、対応する属性、HP
40
および保有スキルが設定されている。すべての文字キャラクタ 210 はあらかじめキャラクタデータ格納部 122 内のデータベースに登録されており、後から増えることはない。

【0049】

文字キャラクタ 210 には、図4でプレイヤーAに配されていた「お」「す」「う」「さ」のように単独の文字と一対一対応する文字キャラクタ 210、「は」「ぱ」「ば」のように半濁音や濁音へと変化できる文字キャラクタ 210、「あ行」「か行」のように組み合わせ可能な母音をすべて含む行文字キャラクタ 210、がいる。行文字キャラクタ 210 は、プレイヤーが選択された状態の行文字キャラクタ 210 をタップするたびに、「あ」「い」「う」「え」「お」と変化する。半濁音や濁音へと変化できる文字キャラクタ 210 も、同様の操作で変化する。行文字キャラクタ 210 は、たとえば「か行」ならば「か
50

「き」「く」「け」「こ」と変化できるため、さまざまな場面で使用しやすい。しかし、適用範囲が広い分、敵キャラクタ 204 へ与えられる基本ダメージは低く設定されている。一方、単独の文字と一対一対応する文字キャラクタ 210 は、変化可能な文字キャラクタ 210 と比較して適用範囲が狭い分、敵キャラクタ 204 へ与えられる基本ダメージが高く設定されている。

【0050】

文字キャラクタ 210 は、属性を有する。敵キャラクタ 204 も属性を有する。属性は、敵キャラクタ 204 に与えるダメージを算定するための変数として作用する。

【0051】

属性には、「火」「草」「水」「光」「闇」の 5 種類がある。このうち「火」「草」「水」の 3 つの属性は、三すくみの関係にある。すなわち、「火」属性は、「草」属性に強く、「水」属性に弱い。「草」属性は、「水」属性に強く、「火」属性に弱い。「水」属性は、「火」属性に強く、「草」属性に弱い。また、「光」属性と「闇」属性とは、相反する関係にある。

10

【0052】

味方チームが完成させた単語に「火」属性の文字キャラクタ 210 が含まれていた場合、「草」属性の敵キャラクタ 204 に与えるダメージが倍増する。一方、完成させた単語に「火」属性の文字キャラクタ 210 が含まれていても、敵キャラクタ 204 が「水」属性の場合、与えるダメージが半減する。

【0053】

また、その文字キャラクタ 210 を使って単語を完成させた場合に、敵キャラクタ 204 に与えるダメージを倍増させる「ダメージ 2 倍」のようなスキルを有する文字キャラクタ 210 もいる。

20

【0054】

図 7 は、単語データ格納部 124 のデータ構造図である。

味方チームが完成させる単語は、単語ごとに ID が割り振られ、単語データ格納部 124 内のデータベースに登録されている。単語データ格納部 124 内のデータベースは、インターネット 106 を介して定期的に更新される。

【0055】

単語にも、文字キャラクタ 210 と同様に、それぞれ属性が設定されている。たとえば、「きつねうどん」という単語は「火」属性であり、「おかめ」という単語は「光」属性である。味方チームが「火」属性の単語を完成させると、「草」属性の敵キャラクタ 204 に与えるダメージが倍増する。また、バトルステージによっては、完成させた単語が「火」属性の場合、敵キャラクタ 204 に与えるダメージが増える。

30

【0056】

一方、味方チームが「火」属性の単語を完成させても、敵キャラクタ 204 が「水」属性の場合は、与えるダメージが半減する。また、バトルステージによっては、完成させた単語が「火」属性の場合、敵キャラクタ 204 に与えるダメージが減る。

【0057】

図 8 は、ダメージデータ格納部 126 のデータ構造図である。

40

単語データ格納部 124 に格納された単語は、文字数ごとに、敵キャラクタ 204 に与える基本ダメージが設定されている。ゲーム L では、完成させた単語の文字数の二乗が、敵キャラクタ 204 に与える基本ダメージである。

【0058】

攻撃発動部 134 は、文字枠 206 中の空欄がすべて埋まると、敵キャラクタ 204 への攻撃を発動させる。

【0059】

敵キャラクタ 204 に与えるダメージは、完成された単語ごとに設定されたダメージに基づいて算出される。また、敵キャラクタ 204 に与えるダメージは、使用された文字キャラクタ 210 や完成された単語、敵キャラクタ 204 の属性およびバトルステージのテ

50

ーマによって変動する。

【0060】

たとえば、「きつねうどん」という「火」属性の単語が「火」属性の敵キャラクタ204に与える基本ダメージは、文字数の二乗である36である。このとき、「き」「つ」「ね」「う」「ど」「ん」の文字に対応する文字キャラクタ210のいずれかが「水」属性の場合や、「火」属性の単語の威力を強化するバトルステージの場合は、敵キャラクタ204に与えるダメージが増える。また、「き」「つ」「ね」「う」「ど」「ん」の文字に対応する文字キャラクタ210のいずれかが「ダメージ2倍」のスキルを持つ場合、敵キャラクタ204に与えるダメージが72になる。

【0061】

さらに、完成された文字列に複数の単語が含まれていた場合、コンボ攻撃が発動する。たとえば、「きつねうどん」という文字列には、基本ダメージが9の「きつね」「うどん」という単語と、基本ダメージが4の「うどん」という単語とが含まれている。このため、敵キャラクタ204に与える基本ダメージは、 $36 + 9 + 9 + 4 = 58$ 、となる。

【0062】

敵キャラクタ204に与えたダメージが、敵キャラクタ204のHPを上回った場合、味方チームは敵キャラクタ204を撃破する。ゲーム制御部116は、敵キャラクタ204が撃破されると、バトルステージを完了し、各プレイヤーのゲーム端末104に処理結果を通知する。

【0063】

一方、敵キャラクタ204に与えたダメージが敵キャラクタ204のHPを下回った場合は、いいかえれば、ターン一巡後に完成させた文字列により、敵キャラクタ204を仕留められなかったときには、プレイヤーはゲームオーバーとなる。あるいは、敵キャラクタ204からの攻撃を受けるとしてもよい。

【0064】

プレイヤーは、クエストをクリアする過程で、複数のバトルステージに臨む。バトルステージの完了によってクエストが進行し、味方チームはほどなくして次のバトルステージに突入する。クエスト中のバトルステージをすべて攻略すれば、クエストはクリアとなる。

【0065】

図9は、ターン中プレイヤーがターン外プレイヤーのタブを開いたときの状態を示す第3対戦画面300の画面図である。

プレイヤーは、他のプレイヤーが選択可能な文字キャラクタ210を、対戦中にいつでも確認できる。図9は、プレイヤーAの手元画面300である。ターン中のプレイヤーAが、自分の次にターンを付与されるプレイヤーBのタブ208をタップして開き、選択できる4体の文字キャラクタ210を確認している。この操作により、プレイヤーAは、「あ」「り」「お」「う」の文字に対応する文字キャラクタ210がプレイヤーBに配されているとわかる。

【0066】

ゲームLは、最大4人のプレイヤーが協力して単語を作成するゲームである。したがって、ターン中プレイヤーは、ターン外プレイヤーに配された文字キャラクタ210を把握することで、ターン中プレイヤー自身に配された文字キャラクタ210を効果的に選択しやすくなる。

【0067】

図9の場面において、ターン中のプレイヤーAは、文字枠206の最左の空欄に「お」を挿入して「おかめ」という単語を完成させる選択はプレイヤーBにも可能だと認識できる。単語は全員で完成させればよいので、他に同じ選択肢を有するプレイヤーが味方チーム中にいる場合、その選択肢は自分が選ばなくてもよい。一方、「め」の右隣の空欄に「す」を挿入して「めす」という単語を完成させる選択肢はプレイヤーAにしかない。こうして、プレイヤーAは、「め」の右隣の空欄に「す」を挿入する選択が合理的だと結論できる。このように、ターン中プレイヤーは、上記操作によって他のプレイヤーに配された文字キャラクタ

10

20

30

40

50

210を把握することで、チーム全体のことを考慮した合理的な選択をしやすくなる。

【0068】

一方、ターン外プレイヤーも、他のプレイヤーに配された文字キャラクター210を事前に把握できる。たとえばプレイヤーCは、プレイヤーBに配された文字キャラクター210を事前に確認しておけば、プレイヤーBの指し手を予測できる。また、その予測を踏まえて、文字キャラクター210の選択を検討できる。

【0069】

図10は、他のプレイヤーに配された文字キャラクター210を確認するときの処理のシーケンス図である。

図9の場面におけるプレイヤーAの一連の操作は、以下の処理によって実現される。入力部162は、他のプレイヤーのタブ208へのタップ（入力）を検出すると（S10）、通信部150を介して、ゲームサーバ102に、タップが検出されたタブ208のプレイヤー（以下、「開示対象プレイヤー」とよぶ）に配された4体の文字キャラクター210を開示するよう指示を送信する（S12）。プレイヤーAがプレイヤーBを開示対象プレイヤーとして指定したとき、プレイヤーBを指定した開示要求が送信される。通信部110より開示の指示を受信した開示部136は、開示対象プレイヤーに配された4体の文字キャラクター210をチェックし（S14）、開示の指示を送信したプレイヤーに、開示結果を通知する（S16）。

【0070】

通信部150より開示結果を受信した出力部164は、開示対象プレイヤーのタブ208を開いて開示結果を表示する。図9では、開示対象プレイヤーであるプレイヤーBのタブが開かれ、プレイヤーBが選択可能な4体の文字キャラクター210が表示されている。

【0071】

図11は、ターン外プレイヤーがターン中プレイヤーにアドバイスするときの操作を示す第4対戦画面320の画面図である。

ターン外プレイヤーは、ターン中プレイヤーのタブ208を開いて、ターン中プレイヤーに配された4体の文字キャラクター210から1体をタップして選択し、文字枠206に挿入する操作を行える。図11では、ターン外のプレイヤーBが、ターン中のプレイヤーAのタブを開いて、「お」の文字に対応する文字キャラクター210をタップして選択し、文字枠206最左の空欄にスライドさせている。この操作によって、ターン外プレイヤーのプレイヤーBは、「お」に対応する文字キャラクター210を選択するようにターン中プレイヤーのプレイヤーAにアドバイスまたはアピールできる。

【0072】

図12は、ターン外プレイヤーがアドバイス操作を行ったときの処理のシーケンス図である。

図11の場面におけるプレイヤーBの上記操作によるプレイヤーAへのアドバイスは、以下の処理によって実現される。ターン外プレイヤーのゲーム端末104aの入力部162は、ターン中プレイヤーに配された4体の文字キャラクター210のいずれか1体へのタップ操作およびタップされた文字キャラクター210の任意の文字枠206へのスライド操作を検出すると（S20）、通信部150を介して、ゲームサーバ102に、操作内容を送信する（S22）。上述の例の場合、ターン外プレイヤーのプレイヤーBが、ターン中プレイヤーのプレイヤーAに配された文字キャラクター210から1体を選択し任意の文字枠に挿入する操作が検出される。提示受付部138が通信部110より操作内容を受信すると、提示部140は、通信部110を介して、ターン中プレイヤーのゲーム端末104bに操作内容を送信する（S24）。通信部150より操作内容を受信した出力部164は、所定時間、たとえば制限時間の1/3が経過すると（S26）、入力内容を表示する（S28）。なお、プレイヤーBのアドバイスは、プレイヤーA以外のプレイヤーには表示されない。上述の例の場合、ターン中プレイヤーのプレイヤーAの制限時間が残り2/3になると、ターン外プレイヤーのプレイヤーBの入力内容がプレイヤーAの画面に表示される。このような制御方法により、ターン中プレイヤーは、まずは他のプレイヤーのアドバイスに煩わされることなく冷静に自分

10

20

30

40

50

の指し手を検討でき、所定時間が経過しても指し手を決められなければ、画面に表示される他のプレイヤーからのアドバイスを参考に、制限時間が満了する前に指し手を決定できる。このような制御方法により、自主判断を原則としつつも他者提案を受けることができるゲーム性を実現する。操作内容は、制限時間が0になるまで表示される。

【0073】

図13は、ターン中プレイヤーがターン外プレイヤーからアドバイスを受けたときの状態を示す第5対戦画面340の画面図である。

ターン中プレイヤーのゲーム端末104bの出力部164は、ターン外プレイヤーによる上記の操作内容を、ターン中プレイヤーが文字キャラクタ210を選択して文字枠206に挿入する操作の表示と判別できるよう、透過表示する。図13では、ターン外のプレイヤーBが図11で行った操作内容が、ターン中のプレイヤーAの手元画面340に半透明で表示されている。

【0074】

ターン外プレイヤーは、ターン中プレイヤーに配された文字キャラクタ210を操作してみせることで、ターン中プレイヤーにヒントを与えることができる。一方、ターン中プレイヤーは、他のプレイヤーからの提案を参照しながら指し手を決定できる。ただし、他のプレイヤーからのアドバイスは、制限時間が所定時間、たとえば5秒を経過しないと実際には表示されない。このため、ターン中プレイヤーは、5秒間は他のプレイヤーのアドバイスに煩わされることなく冷静に自分の指し手を検討できる。5秒間経過しても指し手を決められなければ、他のプレイヤーからのアドバイスが画面に表示される。これにより、制限時間が満了する前に、他のプレイヤーからのアドバイスを参考にしながら指し手を決定できる。ターン外プレイヤーは当事者ではないため、ターン中プレイヤーよりも好適な指し手を提案できるかもしれない。ターン中プレイヤーは、自ら指し手を決めたあとに、他のプレイヤーのアドバイスを参考にして再検討してもよい。このような制御方法によれば、自主判断を原則としつつも他者提案を受けることができるため、個人の判断を尊重しつつもチームとしての一体感を高めやすいゲーム性となる。ターン外プレイヤーは、本来はターン中プレイヤーの判断を待つしかない立場であるが、上記制御方法によればターン中プレイヤーに対して「アドバイスする権利」が付与される。このため、ターン外であってもゲームLに積極的に関わりやすくなる。

【0075】

また、ターン中プレイヤーは、ターン外プレイヤーの自分とは異なる視点からのアドバイスによって、より多くの選択肢を得やすくなる。たとえば、図13の場面で、ターン中プレイヤーのプレイヤーAの念頭にある唯一の選択肢が、「かめお」という単語を完成させるための、「め」の右隣の文字枠206への「お」に対応する文字キャラクタの挿入であったとする。このとき、プレイヤーAは、「おかめ」という単語を完成させるために、最左の文字枠206に「お」に対応する文字キャラクタ210を挿入する選択肢を、ターン外プレイヤーのプレイヤーBのアドバイスにより獲得できる。敵キャラクタ204に与えるダメージを考慮すれば、完成させる単語は「かめお」よりも「おかめ」のほうがよい。なぜならば、図13の場面では「め」の右側の文字枠206がすべて空欄であるため、後手のプレイヤーの指し手次第で「おかめそば」「おかめうどん」「おかめいんこ」などの文字数の多い単語を完成させられるからである。このように、ターン中プレイヤーは、ターン外プレイヤーのアドバイスによりより多くの選択肢を得やすくなる。その結果、味方チームが最善手を選びやすくなる。

【0076】

上記の操作は、味方チーム内の意思統一をはかりたいときに有効である。とりわけ、ターン中プレイヤーが初心者や優柔不断なプレイヤーであり、ターン外プレイヤーが上級者や決断力のあるプレイヤーである場合に、効果を発揮しやすい。

【0077】

なお、2人以上のターン外プレイヤーが上記操作を行った場合は、提示受付部138がアドバイス操作を受け付けるたびに、受け付けたプレイヤーの操作内容がターン中プレイヤーの

10

20

30

40

50

ゲーム端末104bに上書き表示される。たとえば、ターン外のプレイヤーBの入力内容が、ターン中のプレイヤーAの手元画面340に表示されている図13の状態で、新たにプレイヤーCがアドバイス操作を行った場合、提示受付部138がプレイヤーCの入力内容を受け付ける。このとき、提示部140はプレイヤーBの入力内容のプレイヤーAのゲーム端末104bへの送信を終了し、プレイヤーCの入力内容をプレイヤーAのゲーム端末104bに送信する。したがって、ターン中のプレイヤーAの手元画面340には、提示受付部138が最後にアドバイス操作を受け付けたプレイヤーの入力内容が常に表示される。

【0078】

図14は、ターン外プレイヤーが予定する指し手を他のプレイヤーにアピールするときの操作を示す第6対戦画面360の画面図である。

ターン外プレイヤーは、自身のタブ208が開かれた状態で文字キャラクタ210を1体タップして選択し、文字枠206中の空欄のいずれかに挿入させることで、予定する指し手(以下、「選択予定」とよぶ)を他のプレイヤーにアピールできる。図14では、ターン外のプレイヤーBが自身のタブを開いて、「お」の文字に対応する文字キャラクタ210を選択し、文字枠206最左の空欄にスライドさせている。

【0079】

ターン外プレイヤーは、上記の操作により、自分よりも先手のプレイヤーに対して選択予定をアピールできる。図14の場面では、ターン外プレイヤーのプレイヤーBが、最左の文字枠206に「お」に対応する文字キャラクタ210を挿入して、「おかめ」という単語を完成させたい、とアピールしている。このアピールを行うと、他のプレイヤーと選択予定が競合した場合にも、思い通りの選択をしやすくなる。図14の場面では、実は、ターン中のプレイヤーAも「お」の文字に対応する文字キャラクタ210を選択できる(図11参照)。しかし、プレイヤーBのアピールにより、「お」の文字に対応する文字キャラクタ210を文字枠206の最左の空欄に挿入する、という選択肢に固執せず、他の選択をしやすくなる。たとえば、プレイヤーAが、「お」の文字に対応する文字キャラクタ210を、文字列の最左の空欄に代えて「め」の右隣の空欄に挿入すれば、「かめお」という単語が完成する。また、プレイヤーAには「さ」の文字に対応する文字キャラクタ210が配されている。そのため、プレイヤーAが「さ」の文字に対応する文字キャラクタ210を「め」の右隣の空欄に挿入し、さらにプレイヤーCかプレイヤーDのいずれかが「ん」を右隣の空欄に挿入すれば、「かめさん」という単語が完成する。このように、ターン外プレイヤーの選択予定のアピールによって、味方チーム全体が最善手を指しやすくなる。

【0080】

図15は、ターン外プレイヤーが選択予定のアピール操作を行ったときの処理のシーケンス図である。

図14の場面におけるプレイヤーBの上記操作による選択予定の他のプレイヤーへのアピールは、以下の処理によって実現される。ターン外プレイヤーのゲーム端末104aの入力部162は、当該プレイヤーに配された4体の文字キャラクタ210へのタップ操作およびタップされた文字キャラクタ210の任意の文字枠へのスライド操作を検出すると(S30)、通信部150を介して、ゲームサーバ102に、入力内容を送信する(S32)。上述の例の場合、ターン外プレイヤーのプレイヤーBが、自身に配された文字キャラクタ210から1体を選択し任意の文字枠に挿入する操作が検出される。提示受付部138が通信部110より入力内容を受信すると、提示部140は、通信部110を介して、各プレイヤーのゲーム端末104に入力内容を送信する(S34)。通信部150より入力内容を受信した出力部164は、所定時間、たとえばターン中プレイヤーに課された制限時間の1/3が経過すると(S36)、入力内容を表示する(S18)。上述の例の場合、ターン中プレイヤーのプレイヤーAの制限時間が残り2/3になると、ターン外プレイヤーのプレイヤーBの入力内容がプレイヤーA、プレイヤーC、プレイヤーDの各画面に表示される。操作内容は、ターン中プレイヤーの制限時間が0になるまで表示される。

【0081】

味方チーム中の他のプレイヤーのゲーム端末104の出力部164は、ターン外プレイヤー

10

20

30

40

50

による上記の入力内容を、所定時間、たとえばターン中プレイヤーの制限時間の1/3が経過すると透過させて表示する。この機能が実装されている趣旨は、ターン外プレイヤーのアドバイスがターン中プレイヤーの手元画面340に表示される機能と同じである。また、この場合の表示態様も、ターン外プレイヤーのアドバイスと同様である。なお、所定時間はたとえば5秒としてもよい。

【0082】

なお、2人以上のターン外プレイヤーが上記操作を行った場合に、提示受付部138が受け付けたプレイヤーの操作内容がターン中プレイヤーのゲーム端末104bに次々と上書き表示される点は、ターン中プレイヤーにアドバイスを行った場合と同様である。たとえば、ターン外のプレイヤーBの操作内容が他のプレイヤーの手元画面340に表示されている状況で、新たにプレイヤーCが上記操作を行った場合、提示受付部138がプレイヤーCの操作内容を受け付ける。このとき、提示部140はプレイヤーBの操作内容の他のプレイヤーのゲーム端末104への送信を終了し、プレイヤーCの操作内容を他のプレイヤーのゲーム端末104に送信する。したがって、各プレイヤーの手元画面には、提示受付部138が最後に上記操作を受け付けたプレイヤーの操作内容が常に表示される。

【0083】

図16は、ターン外プレイヤーがターゲットを変更するときの操作を示す第7対戦画面400の画面図である。

敵キャラクター204が2体以上のとき、ターン中プレイヤーが攻撃したい敵キャラクター204をタップすると、攻撃対象となる敵キャラクター204（以下、「ターゲット」とよぶ）を変更できる。

【0084】

ゲームLでは、ターン外プレイヤーもターゲットを変更できる。図16は、「おかしブラザーズ」という敵キャラクター204と対戦中の、ターン外プレイヤーのプレイヤーBの手元画面400である。図16では、敵キャラクター204が2体いる。そのため、ターゲット選択フレーム214が画面上に表示されている。ターゲット選択フレーム214で囲まれた左側の敵キャラクター204が、図16の状況におけるターゲットである。この状況で、プレイヤーBが右側の敵キャラクター204を指でタップすると、ターゲットが右側の敵キャラクター204に変更される。

【0085】

図17は、ターン外プレイヤーがターゲット変更操作を行ったときの処理のシーケンス図である。

図16の場面におけるプレイヤーBのタップ操作によるターゲットの変更は、以下の処理によって実現される。入力部162は、ターン外プレイヤーによる敵キャラクター204へのタップ（入力）を検出すると（S40）、通信部150を介して、ゲームサーバ102に、タップされた敵キャラクター204にターゲットを変更するよう、指示を送信する（S42）。ターン外プレイヤーのプレイヤーBが右側の敵キャラクター204をターゲットとして指定したとき、右側の敵キャラクター204を指定したターゲット変更指示が送信される。ターゲット変更部142は、通信部110よりターゲット変更の指示を受けると、タップされた敵キャラクター204にターゲットを変更し（S44）、各プレイヤーのゲーム端末104に、変更結果を送信する（S46）。

【0086】

図18は、ターゲットが変更されたときのターン中プレイヤーの手元画面の表示内容を示す第8対戦画面420の画面図である。

ターゲット変更部142によりターゲット変更結果が同期されると、ターン中プレイヤーのゲーム端末104bにおいてもターゲットが変更される。図18は、ターン中プレイヤーのプレイヤーAの手元画面420である。プレイヤーBのタップ操作によりターゲットが変更されたため、ターゲット選択フレーム214が右側の敵キャラクター204を囲んでいる。

【0087】

上記の操作は、敵キャラクター204への攻撃を効率よく行いたいときに有効である。と

10

20

30

40

50

りわけ、ターン中プレイヤーが初心者でターン外プレイヤーが上級者の場合に、ターゲットを適切に設定しやすくなる。

【0088】

また、上記操作によって、ターン外プレイヤーがターゲットを指定し、ターン中プレイヤーは文字キャラクタ210の選択に専念する、という協力プレイが可能になる。こうした協力プレイにより、味方チームが最善手を選びやすくなる。

【0089】

なお、2人以上のプレイヤーが上記操作を行った場合、ターゲットは、ターゲット変更部142が最後にターゲット変更指示を受け付けたプレイヤーに指定された敵キャラクタ204になる。たとえば、ターゲット変更部142がプレイヤーB、プレイヤーC、プレイヤーDの順にターゲット変更指示を受信した場合、最後にプレイヤーDがタップした敵キャラクタ204がターゲットとなる。

10

【0090】

以上、実施形態に基づいてゲームシステム100を説明した。

本実施形態では、プレイヤーは、他のプレイヤーに配された文字キャラクタ210を対戦中にいつでも確認できる。この仕様により、ターン中プレイヤーは、他のプレイヤーが選択する文字キャラクタ210を念頭におきつつ、文字キャラクタ210を選択できる。また、ターン外プレイヤーも、他のプレイヤーに配された文字キャラクタ210を事前に把握しておき、ターンが巡ってきたときに、文字キャラクタ210を効果的に選択できる。その結果、味方チーム内で意思を統一しやすくなる。

20

【0091】

また、本実施形態では、ターン外プレイヤーが、ターン中プレイヤーに配された4体の文字キャラクタ210から1体を指定し、文字枠206に挿入する操作によって、ターン中プレイヤーに対して、文字キャラクタ210の選択をアドバイスできる。この仕様により、ターン中プレイヤーは、初心者や優柔不断なプレイヤーであっても、ターン外プレイヤーからのアドバイスを受けて、文字キャラクタ210を効果的に選択しやすくなる。また、互いにアドバイスを授受することで、味方チーム内で意思を統一しやすくなる。

【0092】

さらに、本実施形態では、ターン外プレイヤーが、自身に配された文字キャラクタ210から1体を選択し、文字枠206に挿入する操作によって、他のプレイヤーに対して選択予定をアピールできる。この仕様により、ターン外プレイヤーは、ターン中プレイヤーに対してアドバイスし、また他のプレイヤーを牽制できる。また、ターン中プレイヤーは、自分よりも後手のプレイヤーが予定する指し手を把握することで、文字キャラクタ210を効果的に選択しやすくなる。その結果、味方チーム内で意思を統一しやすくなる。

30

【0093】

なお、本発明は上記実施形態や変形例に限定されるものではなく、要旨を逸脱しない範囲で構成要素を変形して具体化することができる。上記実施形態や変形例に開示されている複数の構成要素を適宜組み合わせることにより種々の発明を形成してもよい。また、上記実施形態や変形例に示される全構成要素からいくつかの構成要素を削除してもよい。

【0094】

複数のゲーム端末104と1つのゲームサーバ102によりゲームシステム100が構成されずとして説明したが、ゲーム端末104の機能の一部はゲームサーバ102により実現されてもよいし、ゲームサーバ102の機能の一部がゲーム端末104に割り当てられてもよい。また、ゲームサーバ102やゲーム端末104以外の第3の装置が、機能の一部を担ってもよい。

40

【0095】

図2において説明したゲーム端末104およびゲームサーバ102の各機能の集合体であるゲームシステム100は大局的には1つの「情報処理装置」として把握することも可能である。1つまたは複数のハードウェアに対して、本発明を実現するために必要な複数の機能をどのように配分するかは、各ハードウェアの処理能力やゲームシステム100に

50

求められる仕様等に鑑みて決定されればよい。

【0096】

本実施形態においては、プレイヤは、開示対象プレイヤのタブ208をタップすると、開示対象プレイヤに配された4体の文字キャラクタ210を確認できた。しかし、開示対象プレイヤに配された文字キャラクタ210を確認するための操作内容は、設計者が任意に設定可能である。たとえば、入力部162は、開示対象プレイヤのタブ208へのダブルタップを検出したときに、開示部136に開示の指示を送信してもよい。この場合、入力部162は、開示対象プレイヤのタブ208へのダブルタップを検出するまで、開示部136に開示の指示を送信しないため、誤操作を防ぎやすくなる。

【0097】

開示対象プレイヤに配された4体の文字キャラクタ210の表示方法は、設計者が任意に設定可能である。たとえば、各プレイヤを示すアイコンがタブに代わって第3対戦画面300上に表示されており、プレイヤが開示対象プレイヤのアイコンをタップすると、開示部136が、別ウインドウを呼び出して開示対象プレイヤに配された文字キャラクタ210を表示してもよい。この場合、広いウインドウに文字キャラクタ210が配置されるため、プレイヤは、開示対象プレイヤに配された文字キャラクタ210を見やすくなる。その結果、プレイヤは、めまぐるしい対戦のさなかでも他のプレイヤに配された文字キャラクタ210を把握しやすくなる。

【0098】

本実施形態においては、ターン外プレイヤが、ターン中プレイヤのタブ208を開いて、ターン中プレイヤに配された4体の文字キャラクタ210から1体を指定し、文字枠206に挿入する操作によって、ターン中プレイヤに対して、文字キャラクタ210の選択をアドバイスできた。ターン外プレイヤがターン中プレイヤに対してアドバイスを行うための方法は、入力部が検出できる範囲内で、設計者が任意に設定可能である。たとえば、ターン外プレイヤが、ターン中プレイヤのタブ208を開いた状態で、選択すべき文字キャラクタ210に対応する文字を、自身のゲーム端末104であるスマートフォンの入力マイクに向かって口頭で叫んだときに、入力部162が叫んだ内容を検出し、通信部150を介して提示受付部138に送信してもよい。この場合、操作が簡便になるため、ターン中プレイヤに対してより速やかにアドバイスをしやすくなる。

【0099】

本実施形態においては、出力部164は、ターン外プレイヤがターン中プレイヤにアドバイスをしたり、他のプレイヤに選択予定をアピールした場合、操作内容を透過表示した。これらの操作は、ターン中プレイヤが文字キャラクタ210を選択して文字枠206に挿入する操作の表示と異なる態様で表示されればよく、具体的な表示方法は設計者が任意に設定可能である。たとえば、出力部164は、ターン外プレイヤによるターン中プレイヤへのアドバイスと、ターン中プレイヤが文字キャラクタ210を選択して文字枠206に挿入する操作とを、異なる色で表示させてもよい。この場合、ターン中プレイヤによっては、ターン外プレイヤからのアドバイスを認識しやすくなるため、アドバイスを生かしやすくなる。

【0100】

本実施形態においては、2人以上のターン外プレイヤがターン中プレイヤにアドバイスを行った場合、提示受付部138が操作内容を受け付けるたびに、ターン中プレイヤのゲーム端末104bに上書き表示された。しかし、複数のターン外プレイヤによりアドバイスが重複して行われた場合に上書き表示されず、すべてのアドバイスがターン中プレイヤのゲーム端末104bに重複して表示されてもよい。この場合、ターン中プレイヤは、文字キャラクタ210を選択する際に、複数のアドバイスを参考にできるため、文字キャラクタ210を選びやすくなる。

【0101】

本実施形態においては、ターン外プレイヤが、自身のタブ208が開かれた状態で文字キャラクタ210を1体選択し、文字枠206中の空欄のいずれかに挿入する操作によ

10

20

30

40

50

て、他のプレイヤーに対して選択予定をアピールできた。ターン外プレイヤーが選択予定をアピールするための操作方法は、入力部 162 が検出できる範囲内で、設計者が任意に設定可能である。たとえば、ターン外プレイヤーが、選択したい文字キャラクタ 210 と紐付けられた文字を、挿入したい文字枠 206 に指やスタイラスで直接記入してもよい。この場合、ターン外プレイヤーは、より直感的に操作できるため、めまぐるしい対戦のさなかにも確実に意思を表示しやすくなる。

【0102】

本実施形態においては、2人以上のターン外プレイヤーが選択予定をアピールする操作を行った場合、提示受付部 138 が操作内容を受け付けるたびに、他のプレイヤーのゲーム端末 104 に上書き表示された。しかし、複数のターン外プレイヤーが選択操作を重複してア

10

【0103】

本実施形態においては、出力部 164 は、ターン外プレイヤーがターン中プレイヤーにアドバイスをしたり、他のプレイヤー他のプレイヤーに選択予定をアピールした場合、ターン中プレイヤーに課された制限時間の 1/3 が経過すると、操作内容を表示した。これらの操作を出力部が表示するまでの具体的な設定時間は、設計者が任意に設定可能である。たとえば、出力部 164 は、ターン外プレイヤーによるアドバイスを、ターン中プレイヤーに課された制限時間が残り 3 秒の時点で表示し始めてもよい。この場合、ターン中プレイヤーは、より

20

【0104】

本実施形態においては、敵キャラクタ 204 が 2 体以上のとき、ターン外プレイヤーが攻撃したい敵キャラクタ 204 をタップすると、ターゲットを変更できた。しかし、ターゲットを変更するための操作は、敵キャラクタ 204 へのタップ以外にも、設計者が任意に設定できる。入力部 162 は、敵キャラクタ 204 へのタッチを所定時間、たとえば 5 秒間検出したときに、ターゲット変更の指示を送信してもよい。この場合、入力部 162 は、敵キャラクタ 204 へのタッチを 5 秒間検出するまで、開示部 136 に開示の指示を送信しないため、誤操作を防ぎやすくなる。

【0105】

30

本実施形態においては、チーム対戦ゲームを対象として説明したが、チーム対戦ゲームに限らず、シューティングゲームやリズムゲームなど他のタイプのゲームにも同様に本発明を応用可能である。

【0106】

本実施形態においては、スマートフォン用のゲームを対象として説明した。しかし、ゲームシステム 100 は、家庭用ゲーム機やパーソナルコンピュータなどにより実現されてもよい。アーケードゲームであってもよいし、アーケードゲームと連携したゲームでもよい。

【0107】

本実施形態においては、ターンを付与されたプレイヤーが一度のターンで選択できる文字を一文字として説明した。しかし、ターンを付与されたプレイヤーが一度のターンで二文字以上を選択できてよい。たとえば、ターンを付与されたプレイヤーが、一度のターンで二文字以上に対応した一体の文字キャラクタを選択できてよい。また、ターンを付与されたプレイヤーが、一度のターンで一文字以上に対応した文字キャラクタを二体以上選択できてよい。

40

【符号の説明】

【0108】

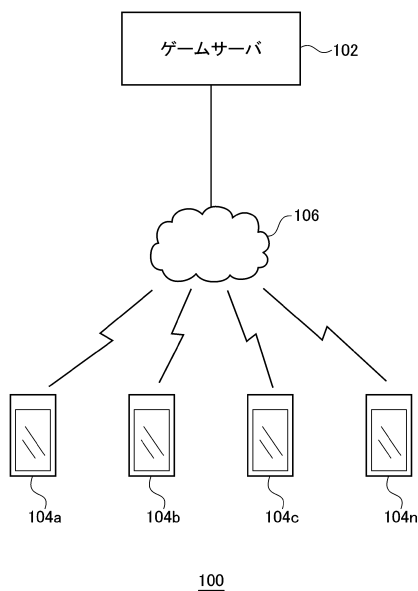
100 ゲームシステム、102 ゲームサーバ、104 ゲーム端末、106 インターネット、110 通信部、112 データ処理部、114 データ格納部、116 ゲーム制御部、118 ゲームデータ格納部、120 プレイヤーデータ格納部、122

50

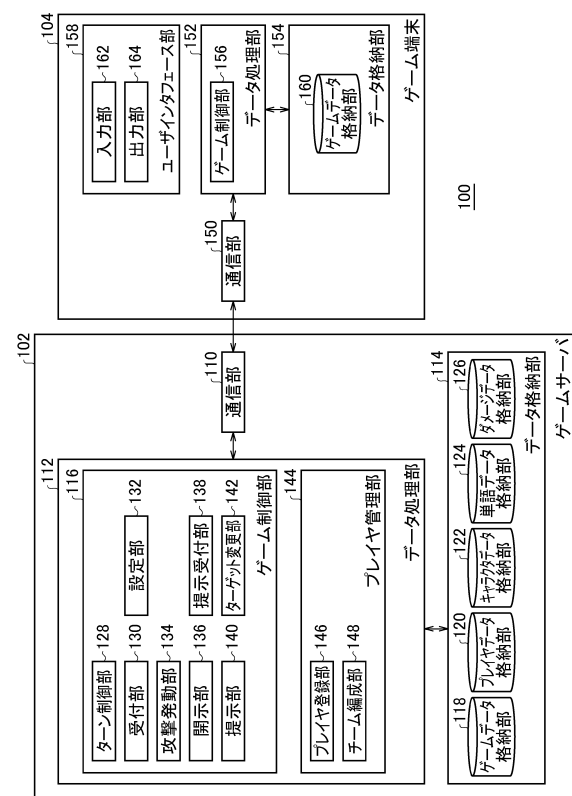
キャラクターデータ格納部、124 単語データ格納部、126 ダメージデータ格納部、
 128 ターン制御部、130 受付部、132 設定部、134 攻撃発動部、136
 開示部、138 提示受付部、140 提示部、142 ターゲット変更部、144
 プレイヤ管理部、146 プレイヤ登録部、148 チーム編成部、150 通信部、1
 52 データ処理部、154 データ格納部、156 ゲーム制御部、158 ユーザイ
 ンタフェース部、160 ゲームデータ格納部、162 入力部、164 出力部、20
 0 第1対戦画面、202 タイマー、204 敵キャラクタ、206 文字枠、208
 タブ、210 文字キャラクタ、212 情報ウインドウ、214 ターゲット選択フ
 レーム、220 第2対戦画面、300 第3対戦画面、320 第4対戦画面、340
 第5対戦画面、360 第6対戦画面、400 第7対戦画面、420 第8対戦画面

10

【圖 1】



【圖 2】

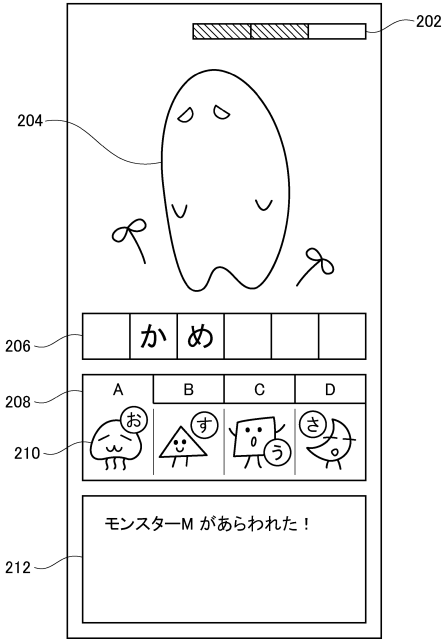


【図 3】

プレイヤーID	プレイヤー名	保有キャラクタ
P001	プレイヤーA	C001 , C010 , ...
P002	プレイヤーB	C003 , C005 , ...
P003	プレイヤーC	C002 , C010 , ...
P004	プレイヤーD	C004 , C006 , ...
⋮	⋮	⋮

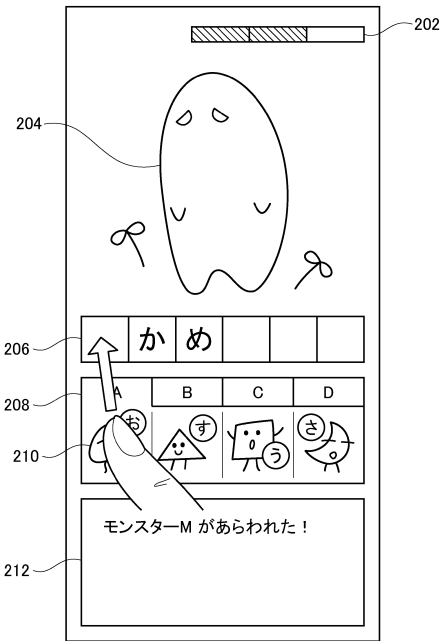
120

【図 4】



200

【図 5】



220

【図 6】

キャラクタID	キャラクタ名	対応文字	属性	HP	保有スキル
C001	X1	お	水	100	---
C002	X2	か行	草	150	---
C003	X3	あ	光	80	---
C004	X4	さ	火	250	---
C005	X5	ん	闇	160	ダメージ2倍
C006	X6	は/ば/ぼ	水	200	---
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

122

【図 7】

単語ID	単語	文字数	属性
W001	ひまわり	4	草
W002	わかめごはん	6	水
W003	きつねうどん	6	火
W004	おかめ	3	光
W005	なまはげ	4	闇
⋮	⋮	⋮	⋮

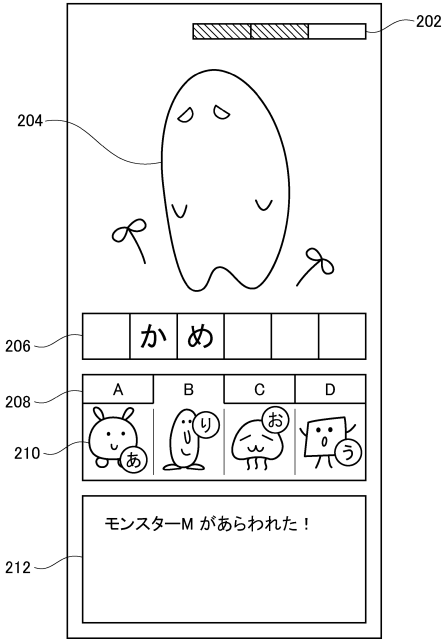
124

【図 8】

文字数	基本ダメージ
1	1
2	4
3	9
4	16
5	25
6	36
7	49
⋮	⋮

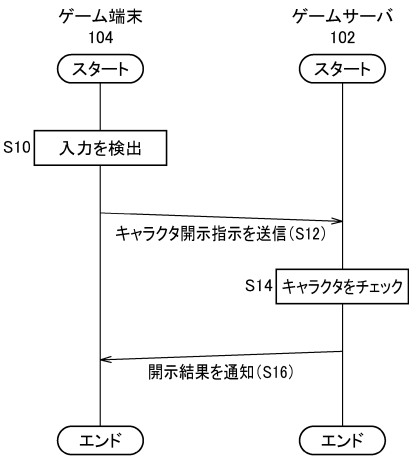
126

【図 9】

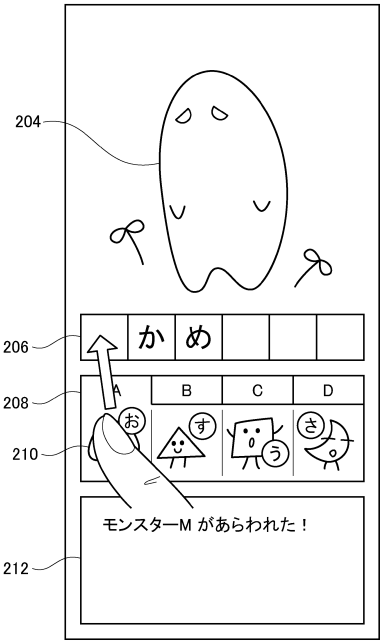


300

【図 10】

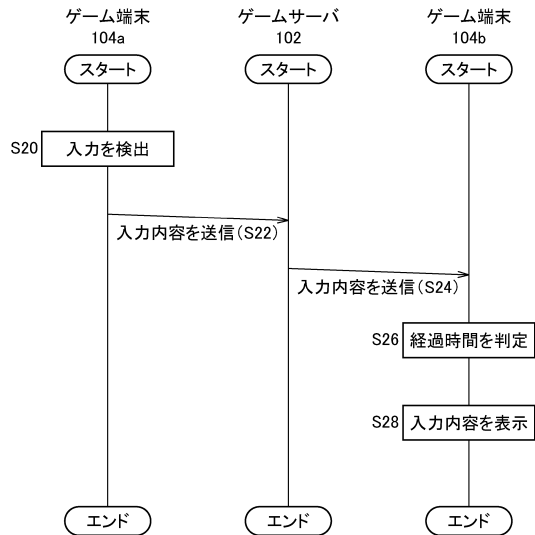


【図 11】

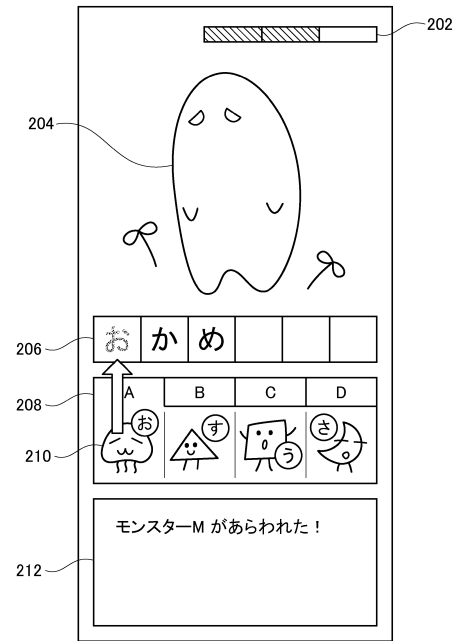


320

【図 12】

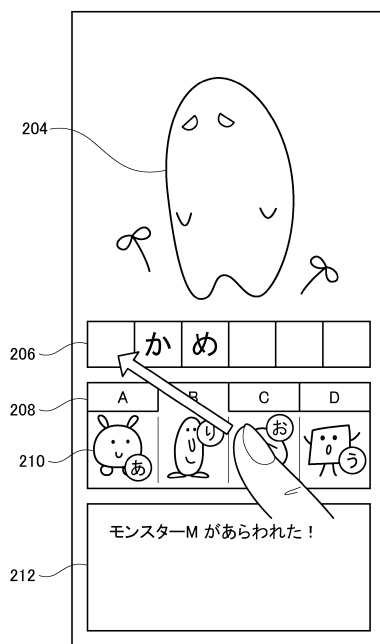


【図 13】



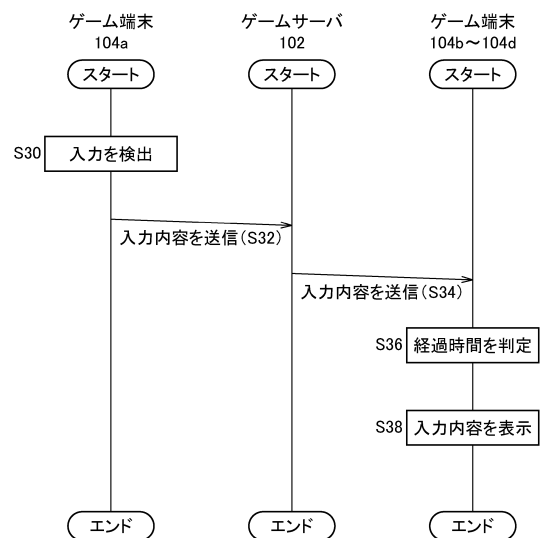
340

【図 14】

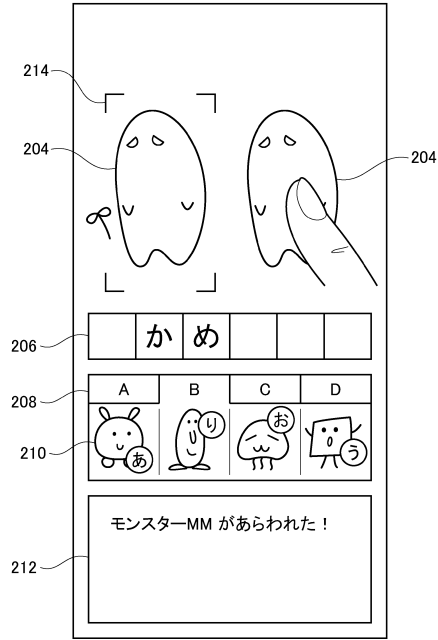


360

【図 15】

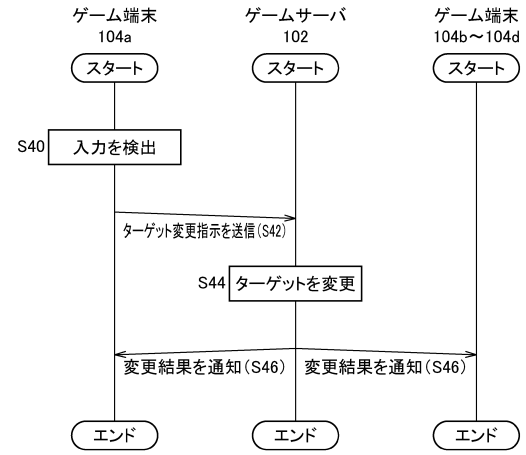


【図 16】

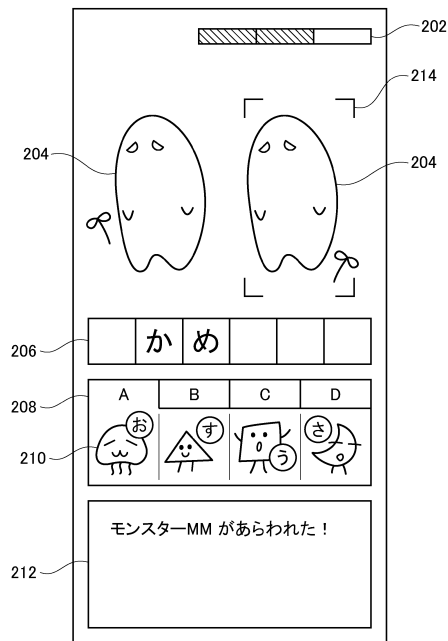


400

【図 17】



【図 18】



420

 フロントページの続き

(51)Int.Cl.		F I
A 6 3 F 13/847 (2014.01)		A 6 3 F 13/847
A 6 3 F 13/53 (2014.01)		A 6 3 F 13/53

(74)代理人 100109335

弁理士 上杉 浩

(74)代理人 100120525

弁理士 近藤 直樹

(74)代理人 100141553

弁理士 鈴木 信彦

(72)発明者 狩屋 侑美

東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社セガゲームス内

審査官 目黒 大地

(56)参考文献 特開 2 0 1 8 - 1 6 6 9 6 5 (J P , A)

特開 2 0 0 6 - 0 8 7 4 5 9 (J P , A)

特開 2 0 1 4 - 0 1 8 3 2 4 (J P , A)

魔法使いと黒猫のウィズ [初心者攻略] 協力バトル (レイド) の始め方ガイド , 攻略・裏ワザ情報 , 2 0 1 5 年 1 0 月 1 9 日 , [online] , 2020年8月27日検索 , U R L , <http://魔法使いと黒猫のウィズ.jp/68562.html>

クイズ R P G 魔法使いと黒猫のウィズ , 電撃ゲームアプリ V o l . 1 0 DENGKI GAME APPLI , 株式会社アスキー・メディアワークス , 2 0 1 3 年 6 月 1 4 日 , 第10巻 , PP.38-39

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 9 / 2 4 、 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8