

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7411491号
(P7411491)

(45)発行日 令和6年1月11日(2024.1.11)

(24)登録日 令和5年12月27日(2023.12.27)

(51)国際特許分類	F I
A 6 3 F 13/795 (2014.01)	A 6 3 F 13/795
A 6 3 F 13/69 (2014.01)	A 6 3 F 13/69
A 6 3 F 13/79 (2014.01)	A 6 3 F 13/79
A 6 3 F 13/825 (2014.01)	A 6 3 F 13/825
A 6 3 F 13/847 (2014.01)	A 6 3 F 13/847

請求項の数 4 (全18頁)

(21)出願番号	特願2020-74478(P2020-74478)	(73)特許権者	000132471 株式会社セガ 東京都品川区西品川一丁目1番1号住友 不動産大崎ガーデンタワー
(22)出願日	令和2年4月20日(2020.4.20)	(74)代理人	100176072 弁理士 小林 功
(62)分割の表示	特願2019-57817(P2019-57817)の 分割	(72)発明者	大塚 公二 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住 友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社 セガホールディングス内
原出願日	平成31年3月26日(2019.3.26)	(72)発明者	鳥谷尾 好浩 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住 友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社 セガホールディングス内
(65)公開番号	特開2020-157070(P2020-157070 A)	(72)発明者	西木 淳郎
(43)公開日	令和2年10月1日(2020.10.1)		
審査請求日	令和4年3月23日(2022.3.23)		
審判番号	不服2023-3869(P2023-3869/J1)		
審判請求日	令和5年3月7日(2023.3.7)		
早期審査対象出願			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理装置及びプログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

属性を有するキャラクタを利用して、マルチプレイ型のゲームを実行する情報処理装置であって、

複数のプレイヤからの指示に応じて、それぞれのプレイヤに対応付けられた複数のキャラクタから前記ゲームで利用する候補キャラクタを設定する設定手段と、

前記それぞれのプレイヤが設定した前記候補キャラクタに基づいてチームを編成し、前記チームに編成する前記候補キャラクタの属性が重複している場合であっても前記チームを編成可能な編成手段と、

前記編成されたチームによって、前記ゲームを実行する制御手段と、

前記ゲームが実行される前に、前記チームに編成する前記候補キャラクタの属性が重複している場合、当該重複している属性を有する前記候補キャラクタの一部を他の属性を有する別のキャラクタへ変更することを促す情報を表示する表示手段と、

を備える情報処理装置。

【請求項2】

前記別のキャラクタは、当該プレイヤに対応付けられた複数のキャラクタの過去の使用歴を基に決定される、

請求項1に記載の情報処理装置。

【請求項3】

前記別のキャラクタは、前記候補キャラクタのパラメータに応じて決定される、

請求項 1 に記載の情報処理装置。

【請求項 4】

属性を有するキャラクタを利用して、マルチプレイ型のゲームを実行するプログラムであって、

コンピュータを、

複数のプレイヤからの指示に応じて、それぞれのプレイヤに対応付けられた複数のキャラクタから前記ゲームで利用する候補キャラクタを設定する設定手段、

前記それぞれのプレイヤが設定した前記候補キャラクタに基づいてチームを編成し、前記チームに編成する前記候補キャラクタの属性が重複している場合であっても前記チームを編成可能な編成手段、

前記編成されたチームによって、前記ゲームを実行する制御手段、

前記ゲームが実行される前に、前記チームに編成する前記候補キャラクタの属性が重複している場合、当該重複している属性を有する前記候補キャラクタの一部を他の属性を有する別のキャラクタへ変更することを促す情報を表示する表示手段、

として機能させるためのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理装置及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、複数のプレイヤそれぞれに対応付けられたキャラクタを用いるマルチプレイ型の協力ゲームが知られている。

【0003】

これに関して、特許文献 1 には、ホストプレイヤとゲストプレイヤの端末の位置に応じて、協力ゲーム（共闘ゲーム）を実行するためのグループを作るマッチング技術が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2018-15600 号公報

30

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

このような協力ゲームでは、プレイヤは自身が選択したキャラクタをチームに編成したいと考えるため、チーム内における各キャラクタの属性（例えば職業）が重複してしまい、協力ゲームのプレイに支障が出てしまうことがある。この場合、各プレイヤは再度マッチングを行わなくてはならず、チームを編成するまでに手間がかかってしまうという問題があった。

【0006】

本発明はこのような課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、協力プレイに適したチームを効率良く編成することができる情報処理装置及びプログラムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するために、本発明の第一態様に係る情報処理装置は、属性を有するキャラクタを利用して、マルチプレイ型の協力ゲームを実行する情報処理装置であって、プレイヤからの指示に応じて、当該プレイヤに対応付けられた複数のキャラクタから前記協力ゲームで利用する候補キャラクタを設定する設定手段と、前記候補キャラクタに基づいて、チームを編成する編成手段と、前記編成されたチームによって、前記協力ゲームを実

40

50

10

行する制御手段と、を備え、前記編成手段は、前記チームに編成する前記候補キャラクタそれぞれの属性が重複している場合、当該重複している属性を有する候補キャラクタの一部を他の属性を有する別のキャラクタに変更する。

【0008】

また、本発明の第二態様では、前記別のキャラクタは、前記変更される前の候補キャラクタを設定していたプレイヤに対応付けられたキャラクタである。

【0009】

また、本発明の第三態様では、前記制御手段は、前記重複している属性を有する候補キャラクタを設定しているプレイヤに対して、当該候補キャラクタを前記別のキャラクタに変更することを許諾するか否かを提示し、前記編成手段は、前記提示されたプレイヤから前記変更することを許諾する応答があったとき、当該候補キャラクタを当該別のキャラクタに変更する。

10

【0010】

また、本発明の第四態様では、前記制御手段は、前記別のキャラクタに変更することを許諾したプレイヤに対して、報酬を取得させる。

【0011】

また、本発明の第五態様では、前記編成手段は、前記チームに編成する前記候補キャラクタそれぞれの属性が重複している場合、当該重複している属性を有する候補キャラクタの一部を他の属性を有する別のキャラクタに自動的に変更し、前記制御手段は、前記別のキャラクタに変更されたプレイヤに対して、報酬を取得させる。

20

【0012】

また、本発明の第六態様では、前記報酬は、前記別のキャラクタを育成するための報酬である。

【0013】

また、本発明の第七態様では、前記報酬は、前記変更される前の候補キャラクタを育成するための報酬である。

【0014】

また、本発明の第八態様では、前記編成手段は、前記協力ゲームの難易度が所定値以下である場合、前記重複している属性を有する候補キャラクタの一部を前記別のキャラクタに変更しない。

30

【0015】

また、本発明の第九態様では、前記編成手段は、前記重複している属性を有する候補キャラクタの数が所定数以上である場合、当該重複している属性を有する候補キャラクタの一部を前記別のキャラクタに変更する。

【0016】

また、本発明の第十態様に係るプログラムは、属性を有するキャラクタを利用して、マルチプレイ型の協力ゲームを実行するプログラムであって、コンピュータを、プレイヤからの指示に応じて、当該プレイヤに対応付けられた複数のキャラクタから前記協力ゲームで利用する候補キャラクタを設定する設定手段、前記候補キャラクタに基づいて、チームを編成する編成手段、前記編成されたチームによって、前記協力ゲームを実行する制御手段、として機能させ、前記編成手段は、前記チームに編成する前記候補キャラクタそれぞれの属性が重複している場合、当該重複している属性を有する候補キャラクタの一部を他の属性を有する別のキャラクタに変更する。

40

【発明の効果】

【0017】

本発明によれば、協力プレイに適したチームを効率良く編成することができる。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】本実施形態に係る情報処理装置（コンピュータ）を含むゲームシステムの全体構成の一例を示すブロック図である。

50

【図2】サーバ装置のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

【図3】端末装置のハードウェア構成の一例を示すブロック図である。

【図4】サーバ装置の機能的構成（機能手段）の一例を概略的に示すブロック図である。

【図5】クエスト実行に係る処理の流れの一例（具体例1）を示すフローチャートである。

【図6】ホストプレイヤの端末装置のタッチパネルに表示されるマッチング画面の一例を示す説明図である。

【図7】ゲストプレイヤの端末装置のタッチパネルに表示されるキャラクタ変更画面の一例を示す説明図である。

【図8】クエスト実行に係る処理の流れの一例（具体例2）を示すフローチャートである。

【図9】ゲストプレイヤの端末装置のタッチパネルに表示されるキャラクタ自動変更画面の一例を示す説明図である

10

【発明を実施するための形態】

【0019】

以下、添付図面を参照しながら本発明の実施形態（以下、「本実施形態」と称す。）について説明する。説明の理解を容易にするため、各図面において同一の構成要素及びステップに対しては可能な限り同一の符号を付して、重複する説明は省略する。

【0020】

- - - 本実施形態 - - -

まずは、本発明の本実施形態に係る情報処理装置を含むゲームシステムについて説明する。本実施形態に係る情報処理装置はサーバ装置である場合を説明するが、サーバ装置以外の情報処理装置、例えばゲーム装置や携帯電話、タブレット、パーソナルコンピュータ等であってもよい。

20

【0021】

<全体構成>

図1は、本実施形態に係る情報処理装置（コンピュータ）を含むゲームシステム1の全体構成の一例を示すブロック図である。

【0022】

図1に示すように、ゲームシステム1は、一又は複数のプレイヤにゲームを提供するシステムである。ゲームシステム1は、本実施形態に係る情報処理装置としてのサーバ装置10と、一又は複数の端末装置12と、を備える。これらサーバ装置10と端末装置12は、インターネットやインターネット等の通信ネットワークNTを介して互いに通信可能に接続されている。

30

【0023】

サーバ装置10は、ゲームプログラム14を実行して得られるゲーム、又はゲームプログラム14そのものを、通信ネットワークNTを介して各端末装置12に提供する情報処理装置である。本実施形態では、サーバ装置10は、ゲームプログラム14を実行し、その実行結果（画像データや音声データ等）を各端末装置12に送信し、出力させることで各端末装置12にゲームを提供する。なお、ゲームプログラム14は、端末装置12とサーバ装置10により協働して実行されてもよい。

【0024】

各端末装置12は、プレイヤが所持する情報処理装置であって、サーバ装置10から受信したゲームプログラム14の実行結果を出力することで、プレイヤにゲームを提供する情報処理装置である。これらの端末装置12としては、ビデオゲーム機や携帯ゲーム機、アーケードゲーム機、スマートフォン、タブレット、パーソナルコンピュータ等の様々なものが挙げられる。各端末装置12は、通信ネットワークNTを介して、サーバ装置10に接続可能とされている。なお、各端末装置12は、サーバ装置10からゲームプログラム14をダウンロードして、自らゲームプログラム14を実行することで、プレイヤにゲームを提供してもよい。

40

【0025】

<ハードウェア構成>

50

図2は、サーバ装置10のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

【0026】

図2に示すように、サーバ装置10は、制御装置20と、通信装置26と、記憶装置28と、を備える。制御装置20は、CPU(Central Processing Unit)22及びメモリ24を主に備えて構成される。

【0027】

制御装置20では、CPU22がメモリ24或いは記憶装置28等に格納された所定のプログラムを実行することにより、各種の機能手段として機能する。この機能手段の詳細については後述する。

【0028】

通信装置26は、外部の装置と通信するための通信インターフェース等で構成される。通信装置26は、例えば、端末装置12との間で各種の情報を送受信する。

【0029】

記憶装置28は、ハードディスク等で構成される。記憶装置28は、ゲームプログラム14を含む、制御装置20における処理の実行に必要な各種プログラムや各種の情報、及び処理結果の情報を記憶する。

【0030】

なお、サーバ装置10は、専用又は汎用のサーバ・コンピュータなどの情報処理装置を用いて実現することができる。また、サーバ装置10は、単一の情報処理装置より構成されるものであっても、通信ネットワークNT上に分散した複数の情報処理装置より構成されるものであってもよい。また、図2は、サーバ装置10が有する主要なハードウェア構成の一部を示しているに過ぎず、サーバ装置10は、サーバが一般的に備える他の構成を備えることができる。

【0031】

図3は、端末装置12のハードウェア構成の一例を示すブロック図である。

【0032】

図3に示すように、端末装置12は、主制御部30と、タッチパネル32と、カメラ34と、移動体通信部36と、無線LAN通信部38と、記憶部40と、スピーカ42と、を備える。

【0033】

主制御部30には、タッチパネル32と、カメラ34と、移動体通信部36と、無線LAN通信部38と、記憶部40と、スピーカ42と、に接続されている。そして、主制御部30は、これら接続先を制御する機能を有する。

【0034】

タッチパネル32は、ゲーム画像等を表示する表示機能及びプレイヤの操作を入力する入力機能の両方の機能を有する。本実施形態では、タッチパネル32は、表示機能を担うディスプレイ32Aと、入力機能を担うタッチセンサ32Bとで構成される。

【0035】

カメラ34は、静止画又は/及び動画を撮影し、記憶部40に保存する機能を有する。

【0036】

移動体通信部36は、アンテナ36Aを介して、移動体通信網と接続し、当該移動体通信網に接続されている他の通信装置と通信する機能を有する。

【0037】

無線LAN通信部38は、アンテナ38Aを介して、通信ネットワークNTと接続し、当該通信ネットワークNTに接続されている他の装置と通信する機能を有する。

【0038】

記憶部40には、ゲームプログラム14や当該ゲームプログラム14のゲームとは異なる他のゲームのゲームプログラム等の各種プログラムや各種データが記憶されている。

【0039】

スピーカ42は、ゲーム音等を出力する機能を有する。

10

20

30

40

50

【0040】

<ゲーム概要>

本実施形態に係るゲームは、属性を有するキャラクタを利用して実行されるマルチプレイ型のゲームであれば特に限定されない。このゲームとしては、例えば、グループを構成する複数のプレイヤーそれぞれが利用するキャラクタ（以下、「チーム内キャラクタ」と称す。）が協力し合って、敵キャラクタと対戦する協力ゲーム（クエスト）が挙げられる。属性とは、例えばチームにおけるキャラクタの役割であって、職業（ジョブ）や装備品等が挙げられる。職業としては、戦士、魔法使い、僧侶等が挙げられる。装備品としては、短剣や剣、斧、槍、弓等が挙げられる。例えば、この協力ゲームでは、チームに編成されたキャラクタの属性が重複してしまう（偏ってしまう）と、対戦ゲームを有利に進めることが難しくなる。具体的には、チーム内キャラクタが戦士だけである場合、敵キャラクタからの攻撃でチーム内キャラクタのヒットポイントが減少しても、当該ヒットポイントを回復することができる僧侶がいないため、対戦ゲームを有利に進めることが難しくなる。同様に、チーム内キャラクタが僧侶だけである場合も、敵キャラクタのヒットポイントを大幅に減少させることができる戦士がいないため、対戦ゲームを有利に進めることが難しくなる。

10

【0041】

<機能手段>

図4は、サーバ装置10の機能的構成（機能手段）の一例を示すブロック図である。

【0042】

20

図4に示すように、サーバ装置10は、記憶手段50と、設定手段52と、作成手段54と、編成手段56と、制御手段58と、を備える。記憶手段50は、一又は複数の記憶装置28で実現される。記憶手段50以外の機能手段は、記憶装置28等に格納されたプログラムを制御装置20が実行することにより実現される。なお、設定手段52と、作成手段54と、編成手段56と、制御手段58の全部又は一部は、端末装置12が備えていてもよい。この場合の機能手段は、端末装置12の記憶部40に格納されたプログラムを主制御部30が実行することにより実現される。

【0043】

記憶手段50は、プレイヤ情報50Aや、キャラクタ情報50B、クエスト情報50C等を記憶する機能手段である。プレイヤ情報50Aは、プレイヤ毎に、当該プレイヤのプレイヤIDと対応付けて記憶されている。このプレイヤ情報50Aは、例えば、プレイヤの名前や年齢、所有キャラクタ情報、現在スタミナ値、フレンドプレイヤ情報を含む。所有キャラクタ情報には、プレイヤが所有する複数のキャラクタに関する情報が含まれており、例えば所有する各キャラクタのキャラクタIDや属性、能力パラメータ（レベルに紐付けられたヒットポイントや攻撃力、防御力等）を含む。この属性には、例えば上述した職業が含まれており、プレイヤは任意のタイミングで所有する各キャラクタの職業を変更（転職）させることができる。能力パラメータは、例えばキャラクタのレベルが上昇することでヒットポイントや攻撃力、防御力等が上昇する。このレベルは、キャラクタを育成するためのパラメータである経験値が当該キャラクタに付与されたことに基づいて上昇する。現在スタミナ値は、例えばプレイヤがホストプレイヤとしてクエストを実行する際に消費される値であり、有償石や無償石等の使用、又は時間経過によって回復する。フレンドプレイヤ情報は、プレイヤとフレンド登録したフレンドプレイヤを特定する情報が含まれており、例えばフレンドプレイヤのプレイヤIDを含む。

30

なお、このプレイヤ情報50Aは、サーバ装置10とは異なる他のサーバ装置に記憶されていてもよい。

40

【0044】

キャラクタ情報50Bは、キャラクタ毎に、当該キャラクタのキャラクタIDに対応付けて記憶されている。このキャラクタ情報50Bは、例えば、キャラクタの名前や画像、リアリティ、能力パラメータの初期値（例えばレベル1におけるヒットポイントや攻撃力、防御力等）と最大値（例えばレベル100におけるヒットポイントや攻撃力、防御力等）

50

)を含む。

【0045】

クエスト情報50Cは、クエスト毎に、当該クエストのクエストIDに対応付けて記憶されている。このクエスト情報50Cは、例えば、クエスト(協力ゲーム)の名前や敵キャラクタ情報、難易度、スタミナ消費値を含む。敵キャラクタ情報は、敵キャラクタのキャラクタIDに対応付けて、例えば、能力パラメータ、経験値を含む。経験値は、敵キャラクタが倒された場合に、クエストで利用されたチーム内キャラクタ等に付与される値である。難易度は、クエストをクリアする難しさを示す値である。この難易度は、例えば高い値であるほどクリアすることが難しいことを意味する。スタミナ消費値は、例えばプレイヤがホストプレイヤとしてクエストを実行する際、プレイヤの現在スタミナ値から消費される値である。

10

【0046】

設定手段52は、プレイヤに対応付けられた複数のキャラクタからクエストで利用する候補キャラクタを設定する機能手段である。本実施形態では、設定手段52は、プレイヤからの指示(選択)に応じて、当該プレイヤが所有する複数のキャラクタからクエストで利用する候補キャラクタを予め設定する。例えば、設定手段52は、後述するグループの作成やチームの編成が行われる前に、プレイヤからの指示に応じて候補キャラクタを設定する。

20

【0047】

作成手段54は、複数のプレイヤから構成されるグループを作成する機能手段である。言い換えれば、作成手段54は、複数のプレイヤをマッチングする機能手段である。本実施形態では、作成手段54は、ホストプレイヤからクエストを実行する指示に応じて、一又は複数のゲストプレイヤを募集し、当該ホストプレイヤと当該募集したゲストプレイヤから構成されるグループを作成する。このゲストプレイヤは、例えばホストプレイヤのフレンドプレイヤから募集してもよいし、フレンドプレイヤ以外のプレイヤからランダムに募集してもよい。

20

【0048】

編成手段56は、複数のキャラクタが属するチームを編成する機能手段である。本実施形態では、編成手段56は、グループを構成するプレイヤそれぞれの候補キャラクタに基づいて、チームを編成する。具体的には、編成手段56は、チームに編成する候補キャラクタそれぞれの属性が重複している場合、当該重複している属性を有する候補キャラクタの一部を他の属性を有する別のキャラクタ(以下、「変更キャラクタ」と称す。)に変更する。この変更キャラクタとは、当該変更される前の候補キャラクタを設定していたプレイヤが所有する他のキャラクタである。

30

【0049】

また、編成手段56は、重複している属性を有する候補キャラクタを設定しているプレイヤから当該候補キャラクタを他の属性を有する別のキャラクタ(変更キャラクタ)に変更することを許諾する応答があったとき、当該候補キャラクタを当該別のキャラクタに変更する。また、編成手段56は、クエストの難易度が所定値以下(例えば5以下)である場合、重複している属性を有する候補キャラクタの一部を他の属性を有する別のキャラクタに変更しない。また、編成手段56は、重複している属性を有する候補キャラクタの数が所定数以上(例えば2以上)である場合、当該重複している属性を有する候補キャラクタの一部を他の属性を有する別のキャラクタに変更する。

40

【0050】

制御手段58は、ゲーム全体を制御する機能手段であって、主にクエストを実行する機能手段である。本実施形態では、制御手段58は、複数のプレイヤが所有するキャラクタがそれぞれ編成されたチームによって、クエストを実行する。また、制御手段58は、重複している属性を有する候補キャラクタを設定しているプレイヤに対して、当該候補キャラクタを他の属性を有する別のキャラクタに変更することを許諾するか否かを提示する。また、制御手段58は、クエストで利用するキャラクタとして設定した候補キャラクタを

50

別のキャラクタに変更することを許諾したプレイヤに対して、変更報酬を取得させる。この変更報酬としては、アイテムやポイント、キャラクタに付与する経験値、キャラクタ等が挙げられる。ここで、制御手段 5 8 は、変更報酬として経験値を付与する場合、変更キャラクタ又は変更される前の候補キャラクタに付与することができる。また、変更報酬としてキャラクタを付与する場合、別のキャラクタの属性と同じ属性を有するキャラクタ、又は、変更前の候補キャラクタの属性と同じ属性を有するキャラクタであることが好ましい。

【 0 0 5 1 】

< クエスト実行に係る処理の流れ >

(具体例 1)

10

図 5 は、クエスト実行に係る処理の流れの一例（具体例 1 ）を示すフローチャートである。また、以下のステップの処理は、例えば、ホストプレイヤが或るクエストを実行する指示を行ったタイミングで開始される。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

【 0 0 5 2 】

(ステップ S P 1 0)

作成手段 5 4 は、複数のプレイヤから構成されるグループを作成する。具体的には、作成手段 5 4 は、クエストを実行する指示を行ったホストプレイヤと、一又は複数のゲストプレイヤをマッチングしてグループの作成を行う。ここで、制御手段 5 8 は、グループ作成中において、グループにマッチングされた各プレイヤに提示するマッチング画面を生成する。続いて、制御手段 5 8 は、生成した画面データを端末装置 1 2 に送信する。続いて、端末装置 1 2 は、サーバ装置 1 0 から画面データを受信する。これに応答して、端末装置 1 2 のタッチパネル 3 2 は、受信した画面データに基づいてマッチング画面を表示する。

20

【 0 0 5 3 】

図 6 は、ホストプレイヤの端末装置 1 2 のタッチパネル 3 2 に表示されるマッチング画面 1 0 0 の一例を示す説明図である。

【 0 0 5 4 】

図 6 に示すように、マッチング画面 1 0 0 には、マッチング情報領域 1 0 2 と、辞退ボタン 1 0 4 と、実行ボタン 1 0 6 と、が設けられている。マッチング情報領域 1 0 2 には、マッチングされたプレイヤそれぞれの名前や、当該プレイヤが設定した候補キャラクタを示す情報、ゲストプレイヤを募集中であること等が記述されている。辞退ボタン 1 0 4 と、実行ボタン 1 0 6 は、マッチング画面 1 0 0 が提示されたホストプレイヤからの押下により、当該ホストプレイヤによる指示を受け付けるためのボタンである。辞退ボタン 1 0 4 は、作成中のグループでクエストを実行することを辞退するためのボタンである。実行ボタン 1 0 6 は、作成されたグループでクエストを実行するためのボタンである。なお、この実行ボタン 1 0 6 は、ホストプレイヤのみに提示される。

30

【 0 0 5 5 】

図 5 に戻って、処理は、ステップ S P 1 2 の処理に移行する。

【 0 0 5 6 】

(ステップ S P 1 2)

40

編成手段 5 6 は、プレイヤ情報 5 0 A を参照して、上記ステップ S P 1 0 においてマッチングされたグループを構成する各プレイヤが設定した候補キャラクタそれぞれの属性を取得する。続いて、編成手段 5 6 は、重複している属性を有する候補キャラクタの数が所定数以上（例えば 2 以上）であるか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 1 4 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップ S P 1 8 の処理に移行する。

【 0 0 5 7 】

(ステップ S P 1 4)

制御手段 5 8 は、重複している属性を有する候補キャラクタの一部を他の属性を有する別のキャラクタに変更するためのキャラクタ変更画面を生成する。本実施形態では、制御

50

手段 5 8 は、重複している属性を有する候補キャラクタを設定したゲストプレイヤのうち、最も後にグループに参加した（マッチングされた）ゲストプレイヤにキャラクタの変更を促すための画面データを生成する。続いて、制御手段 5 8 は、生成した画面データを端末装置 1 2 に送信する。続いて、端末装置 1 2 は、サーバ装置 1 0 から画面データを受信する。これに応答して、端末装置 1 2 のタッチパネル 3 2 は、受信した画面データに基づいてキャラクタ変更画面を表示する。

【 0 0 5 8 】

図 7 は、ゲストプレイヤの端末装置 1 2 のタッチパネル 3 2 に表示されるキャラクタ変更画面 2 0 0 の一例を示す説明図である。

【 0 0 5 9 】

図 7 に示すように、キャラクタ変更画面 2 0 0 には、重複情報領域 2 0 2 と、変更ボタン 2 0 4 と、辞退ボタン 2 0 6 と、が設けられている。重複情報領域 2 0 2 には、キャラクタ変更画面 2 0 0 が提示されたゲストプレイヤが設定した候補キャラクタの属性が他のプレイヤが設定した候補キャラクタの属性と重複したことを示す情報や、候補キャラクタの変更を促す情報等が記述されている。変更ボタン 2 0 4 と、辞退ボタン 2 0 6 は、キャラクタ変更画面 2 0 0 が提示されたゲストプレイヤからの押下により、当該ゲストプレイヤによる指示を受け付けるためのボタンである。変更ボタン 2 0 4 は、提示されたプレイヤが候補キャラクタを変更することを許諾するためのボタンである。辞退ボタン 2 0 6 は、提示されたゲストプレイヤが候補キャラクタを変更することを辞退するためのボタンである。なお、ゲストプレイヤが辞退ボタン 2 0 6 を押下すると、当該ゲストプレイヤは作成中のグループから離脱してもよい。

10

【 0 0 6 0 】

図 5 に戻って、処理は、ステップ S P 1 6 の処理に移行する。

【 0 0 6 1 】

（ステップ S P 1 6 ）

編成手段 5 6 は、上記キャラクタ変更画面が表示された端末装置 1 2 のタッチパネル 3 2 に対して、当該キャラクタ変更画面が提示されたゲストプレイヤから上記変更ボタン 2 0 4 を押下する操作（応答）がされたことを受け付ける。続いて、制御手段 5 8 は、当該ゲストプレイヤが所有するキャラクタのうち、設定された候補キャラクタの属性と異なる属性を有するキャラクタを当該ゲストプレイヤに提示し、当該キャラクタの中からクエストで利用する別のキャラクタ（変更キャラクタ）の選択を受け付ける。そして、処理は、ステップ S P 1 8 の処理に移行する。

30

【 0 0 6 2 】

（ステップ S P 1 8 ）

制御手段 5 8 は、上記ステップ S P 1 6 において属性が重複する候補キャラクタを別のキャラクタ（変更キャラクタ）に変更することを許諾したゲストプレイヤに対して、変更報酬を取得させる。例えば、制御手段 5 8 は、クエストのクリアによって変更キャラクタに付与する経験値を 2 倍に上昇させる。そして、処理は、ステップ S P 2 0 の処理に移行する。

40

【 0 0 6 3 】

（ステップ S P 2 0 ）

編成手段 5 6 は、上記ステップ S P 1 6 において選択された変更キャラクタを含むチームを編成する。具体的には、編成手段 5 6 は、上記ステップ S P 1 4 においてキャラクタ変更画面が提示されたゲストプレイヤ（例えばプレイヤ B ）が選択した変更キャラクタ、及び、当該ゲストプレイヤと同じグループの他のプレイヤが設定した候補キャラクタが属するチームを編成する。そして、処理は、ステップ S P 2 4 の処理に移行する。

【 0 0 6 4 】

（ステップ S P 2 2 ）

編成手段 5 6 は、グループ内のプレイヤそれぞれが設定した候補キャラクタが属するチームを編成する。そして、処理は、ステップ S P 2 4 の処理に移行する。

50

【 0 0 6 5 】

(ステップ S P 2 4)

制御手段 5 8 は、ホストプレイヤから上記実行ボタンが押下されたことにより、編成されたチームによるクエストを実行する。具体的には、制御手段 5 8 は、チームに属するキャラクタ(チーム内キャラクタ)それぞれの能力パラメータと、敵キャラクタの能力パラメータと、を用いて対戦するゲームを実行する。そして、処理は、ステップ S P 2 6 の処理に移行する。

【 0 0 6 6 】

(ステップ S P 2 6)

制御手段 5 8 は、チームがクエストをクリアした場合、チーム内キャラクタに経験値を付与する。具体的には、制御手段 5 8 は、クエスト情報 5 0 C における敵キャラクタ情報に含まれる経験値を参照し、当該経験値をチーム内キャラクタそれぞれに付与する。また、制御手段 5 8 は、例えば、上記ステップ S P 1 8 において変更キャラクタに付与する経験値を 2 倍に上昇させることとした場合、チーム内キャラクタのうち変更キャラクタに付与する経験値を 2 倍にする。そして、処理は、図 5 に示す一連の処理を終了する。

10

【 0 0 6 7 】

(具体例 2)

上述した具体例 1 では、上記ステップ S P 1 4 においてキャラクタ変更画面を提示して、プレイヤから許諾を受け付けることを例に挙げて説明したが、編成手段 5 6 は、プレイヤからの許諾を受け付けることなく、自動的に候補キャラクタを変更してもよい。この場合、設定手段 5 2 は、プレイヤが所有する複数のキャラクタからクエストで利用する候補キャラクタとして、第一候補キャラクタ及び第二候補キャラクタを予め設定する。ここで、設定手段 5 2 は、第一候補キャラクタ及び第二候補キャラクタの属性を異ならせるよう設定する。

20

【 0 0 6 8 】

図 8 は、クエスト実行に係る処理の流れの一例(具体例 2)を示すフローチャートである。

【 0 0 6 9 】

(ステップ S P 3 0)

ステップ S P 3 0 における処理は、上述したステップ S P 1 0 における処理と同様であるので、説明を省略する。そして、処理は、ステップ S P 3 2 の処理に移行する。

30

【 0 0 7 0 】

(ステップ S P 3 2)

編成手段 5 6 は、プレイヤ情報 5 0 A を参照して、上記ステップ S P 3 0 においてマッチングされたグループを構成する各プレイヤが設定した第一候補キャラクタそれぞれの属性を取得する。続いて、編成手段 5 6 は、重複している属性を有する第一候補キャラクタの数が所定数以上(例えば 3 以上)であるか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 3 4 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップ S P 4 0 の処理に移行する。

40

【 0 0 7 1 】

(ステップ S P 3 4)

編成手段 5 6 は、重複している属性を有する第一候補キャラクタの一部を他の属性を有する別のキャラクタ(変更キャラクタ)に自動変更して、チームを編成する。例えば、編成手段 5 6 は、重複している属性を有する第一候補キャラクタを設定したゲストプレイヤのうち、最も後にグループに参加した(マッチングされた)ゲストプレイヤの第一候補キャラクタを自動的に変更する。具体的には、編成手段 5 6 は、グループに参加したゲストプレイヤが設定した第一候補キャラクタの属性が、当該ゲストプレイヤよりも先にグループに参加した他のプレイヤが設定した第一候補キャラクタの属性と重複している場合、当該ゲストプレイヤが設定した第一候補キャラクタを当該ゲストプレイヤが設定した第二候補キャラクタに自動的に変更して、チームを編成する。そして、処理は、ステップ S P 3

50

6の処理に移行する。

【0072】

(ステップSP36)

制御手段58は、チームに編成するキャラクタが第一候補キャラクタから第二候補キャラクタに自動変更されたことをプレイヤに提示するためのキャラクタ自動変更画面を生成する。本実施形態では、制御手段58は、上記ステップSP34において第一候補キャラクタから第二候補キャラクタに自動変更されたゲストプレイヤに、自動変更されたことを通知するための画面データを生成する。続いて、制御手段58は、生成した画面データを端末装置12に送信する。続いて、端末装置12は、サーバ装置10から画面データを受信する。これに応答して、端末装置12のタッチパネル32は、受信した画面データに基づいてキャラクタ自動変更画面を表示する。

10

【0073】

図9は、ゲストプレイヤの端末装置12のタッチパネル32に表示されるキャラクタ自動変更画面300の一例を示す説明図である。

【0074】

図9に示すように、キャラクタ自動変更画面300には、自動変更情報領域302が設けられている。自動変更情報領域302には、キャラクタ自動変更画面300が提示されたゲストプレイヤが設定した第一候補キャラクタの属性が他のプレイヤが設定した第一候補キャラクタの属性と重複したことを示す情報や、第一候補キャラクタを第二候補キャラクタに自動変更したことを示す情報等が記述されている。

20

【0075】

図8に戻って、処理は、ステップSP38の処理に移行する。

【0076】

(ステップSP38)

制御手段58は、上記ステップSP34においてチームに編成するキャラクタを第一候補キャラクタから第二候補キャラクタに自動変更されたゲストプレイヤに対して、変更報酬を取得させる。例えば、制御手段58は、クエストのクリアによって付与する経験値を、自動的に変更された(チーム内キャラクタではない)第一候補キャラクタにも付与させる。そして、処理は、ステップSP42の処理に移行する。

30

【0077】

(ステップSP40)

編成手段56は、グループ内のプレイヤそれぞれが設定した第一候補キャラクタが属するチームを編成する。そして、処理は、ステップSP42の処理に移行する。

【0078】

(ステップSP42)

ステップSP42における処理は、上述したステップSP24における処理と同様であるので、説明を省略する。そして、処理は、ステップSP44の処理に移行する。

【0079】

(ステップSP44)

制御手段58は、チームがクエストをクリアした場合、チーム内キャラクタに経験値を付与する。また、制御手段58は、例えば上記ステップSP38において自動的に変更された(チーム内キャラクタではない)第一候補キャラクタにも経験値を付与することとした場合、当該第一候補キャラクタに当該経験値を付与する。そして、処理は、図8に示す一連の処理を終了する。

40

【0080】

以上、本実施形態では、属性を有するキャラクタを利用して、マルチプレイ型の協力ゲームを実行する情報処理装置であって、プレイヤからの指示に応じて、当該プレイヤに対応付けられた複数のキャラクタから協力ゲームで利用する候補キャラクタを設定する設定手段52と、候補キャラクタに基づいて、チームを編成する編成手段56と、編成されたチームによって、協力ゲームを実行する制御手段58と、を備え、編成手段56は、チー

50

ムに編成する候補キャラクタそれぞれの属性が重複している場合、当該重複している属性を有する候補キャラクタの一部を他の属性を有する別のキャラクタに変更する。

【0081】

この構成によれば、マッチングを繰り返し行う必要がなくなるため、協力プレイに適したチームを効率良く編成することができる。

【0082】

また、本実施形態では、別のキャラクタは、変更される前の候補キャラクタを設定していたプレイヤに対応付けられたキャラクタである。

【0083】

この構成によれば、変更前のキャラクタを設定していたプレイヤに対応付けられたキャラクタを協力ゲームに利用することができるため、当該プレイヤに疎外感を与えることなく協力ゲームを実行することができる。

10

【0084】

また、本実施形態では、制御手段58は、重複している属性を有する候補キャラクタを設定しているプレイヤに対して、当該候補キャラクタを別のキャラクタに変更することを許諾するか否かを提示し、編成手段56は、提示されたプレイヤから変更することを許諾する応答があったとき、当該候補キャラクタを当該別のキャラクタに変更する。

【0085】

この構成によれば、候補キャラクタを設定したプレイヤの意思を確認してから当該候補キャラクタを別のキャラクタに変更させるため、当該プレイヤに納得感を与えた上で協力ゲームを実行することができる。

20

【0086】

また、本実施形態では、制御手段58は、別のキャラクタに変更することを許諾したプレイヤに対して、報酬を取得させる。

【0087】

この構成によれば、候補キャラクタを別のキャラクタに変更させたプレイヤを優遇するため、当該プレイヤに対して、より一層の納得感を与えた上で協力ゲームを実行することができる。

【0088】

また、本実施形態では、編成手段56は、チームに編成する候補キャラクタそれぞれの属性が重複している場合、当該重複している属性を有する候補キャラクタの一部を他の属性を有する別のキャラクタに自動的に変更し、制御手段58は、別のキャラクタに変更されたプレイヤに対して、報酬を取得させる。

30

【0089】

この構成によれば、候補キャラクタを別のキャラクタに自動的に変更させたプレイヤを優遇するため、当該プレイヤに対して、より一層の納得感を与えた上で協力ゲームを実行することができる。

【0090】

また、本実施形態では、報酬は、別のキャラクタを育成するための報酬である。

【0091】

この構成によれば、別のキャラクタを育成させることができたため、候補キャラクタを別のキャラクタに変更させたプレイヤに対して、当該別のキャラクタを育成させるモチベーションを与えることができる。

40

【0092】

また、本実施形態では、報酬は、変更される前の候補キャラクタを育成するための報酬である。

【0093】

この構成によれば、変更前の候補キャラクタを育成することができたため、候補キャラクタを別のキャラクタに変更させたプレイヤに対して、より一層の納得感を与えた上で協力ゲームを実行することができる。

50

【 0 0 9 4 】

また、本実施形態では、編成手段 5 6 は、協力ゲームの難易度が所定値以下である場合、重複している属性を有する候補キャラクタの一部を別のキャラクタに変更しない。

【 0 0 9 5 】

この構成によれば、属性の重複が協力ゲームのプレイに支障を与える場合に限って、候補キャラクタの一部を別のキャラクタに変更するため、協力ゲームに適したチームを効率良く編成することができる。

【 0 0 9 6 】

また、本実施形態では、編成手段 5 6 は、重複している属性を有する候補キャラクタの数が所定数以上である場合、当該重複している属性を有する候補キャラクタの一部を別のキャラクタに変更する。

10

【 0 0 9 7 】

この構成によれば、属性が重複している数が少ない場合には、候補キャラクタの一部を別のキャラクタに変更しないため、グループを構成する各プレイヤに納得感を与えた上で協力ゲームを実行することができる。

【 0 0 9 8 】

- - - 変形例 - - -

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

20

【 0 0 9 9 】

例えば、上記実施形態では、キャラクタを育成するためのパラメータが経験値である場合を説明したが、スキルであってもよい。また、上記実施形態では、変更報酬が経験値であることを説明したが、スキルであってもよい。

【 0 1 0 0 】

また、上記実施形態では、制御手段 5 8 は、変更報酬として、変更される前の候補キャラクタに経験値を付与することを説明したが、プレイヤからの指定に応じて、変更キャラクタ又は変更される前の候補キャラクタの何れかに経験値を付与するかを決定してもよい。

30

【 0 1 0 1 】

また、上記実施形態では、プレイヤから候補キャラクタを変更する許諾を受け付ける例（具体例 1 ）と、自動的に候補キャラクタを変更する例（具体例 2 ）を説明したが、プレイヤによる指定に応じて、当該許諾の受け付けを必要とするか否かを予め定めてよい。例えば、編成手段 5 6 は、プレイヤが当該許諾の受け付けを不要と定めた場合、自動的に候補キャラクタを変更する。

【 0 1 0 2 】

また、上記実施形態では、設定手段 5 2 は、自動的に候補キャラクタを変更する例（具体例 2 ）において、第一候補キャラクタ及び第二候補キャラクタを設定することを説明したが、プレイヤから候補キャラクタを変更する許諾を受け付ける例（具体例 1 ）においても、複数の候補キャラクタを設定してもよい。これにより、プレイヤは、チーム編成が行われている際に、所有するキャラクタの中からクエストで利用するキャラクタを選択する手間を軽減することができる。

40

【 0 1 0 3 】

また、上記実施形態では、編成手段 5 6 は、ゲストプレイヤが設定した候補キャラクタを変更することを説明したが、ホストプレイヤが設定した候補キャラクタを変更することとしてもよい。また、編成手段 5 6 は、ホストプレイヤによる指示に応じて、属性が重複している候補キャラクタの何れかを他の属性を有する別のキャラクタに変更してもよい。この場合、ホストプレイヤは、自身が設定した候補キャラクタを他の属性を有する別のキャラクタに変更してもよい。

50

【0104】

また、上記実施形態では、重複している属性を有する候補キャラクタの数が所定数以上である場合、最も後にグループに参加したゲストプレイヤが設定した候補キャラクタを変更することを説明したが、これに限られない。例えば、重複している属性を有する候補キャラクタそれぞれのレベル（強さ）やレアリティ（希少度）に応じて、当該候補キャラクタの中から変更するキャラクタを決定してもよい。変更する候補キャラクタとしては、最もレベルが低いキャラクタや、最もレベルが高いキャラクタ、最もレアリティが低いキャラクタ、最もレアリティが高いキャラクタ等が挙げられる。

【0105】

また、上記実施形態では、上述したステップ S P 1 6において、制御手段 5 8 は、プレイヤが所有するキャラクタのうち、設定された候補キャラクタの属性と異なる属性を有するキャラクタを提示することを説明したが、プレイヤが所有するキャラクタのうち、変更を推奨するキャラクタを提示（提案）してもよい。例えば、変更を推奨するキャラクタとしては、設定された候補キャラクタの属性と異なる属性を有するキャラクタであって、過去に同じクエストをクリアしたチーム内で利用されたキャラクタや、プレイヤが所有するキャラクタの中でレベルが高いキャラクタが挙げられる。この場合、制御手段 5 8 は、変更を推奨するキャラクタが過去に同じクエストをクリアしたチーム内キャラクタであることや、プレイヤが所有するキャラクタの中でレベルが高いキャラクタであることをプレイヤに示してもよい。これにより、変更を推奨するキャラクタを提示されたプレイヤに対して、納得感を与えることができる。また、プレイヤ自身の所有キャラクタの過去の使用歴を基に変更を推奨するキャラクタを提示してもよい。

また、変更を推奨するキャラクタは、同じグループの他のプレイヤ（例えばホストプレイヤ）が提示することとしてもよい。

【0106】

また、上記実施形態では、プレイヤがクエストにおいて、当該プレイヤが所有するキャラクタを利用するすることを説明したが、これに限られない。例えば、プレイヤがクエストで利用するキャラクタは、当該プレイヤに対応付けられたキャラクタであればよく、他のプレイヤやゲーム運営者から貸与されたキャラクタであってもよい。

【0107】

また、上記実施形態では、ゲストプレイヤが辞退ボタンを押下すると、作成中のグループを離脱する例を説明したが、これに限られない。例えば、辞退ボタンが押下された場合、候補キャラクタを変更せずに、当該ゲストプレイヤがグループに留まるようにしてもよい。ここで、制御手段 5 8 は、候補キャラクタを変更せずにチームがクエストをクリアした場合、グループを構成する各プレイヤに特別報酬を付与してもよい。これにより、属性が重複している不利なチームでクエストに挑戦したプレイヤを優遇することができるため、プレイヤに難易度の高いクエストをプレイするモチベーションを与えることができる。

【符号の説明】**【0108】**

1 0 ... サーバ装置（コンピュータ）、1 2 ... 端末装置、5 2 ... 設定手段、5 6 ... 編成手段、5 8 ... 制御手段

10

20

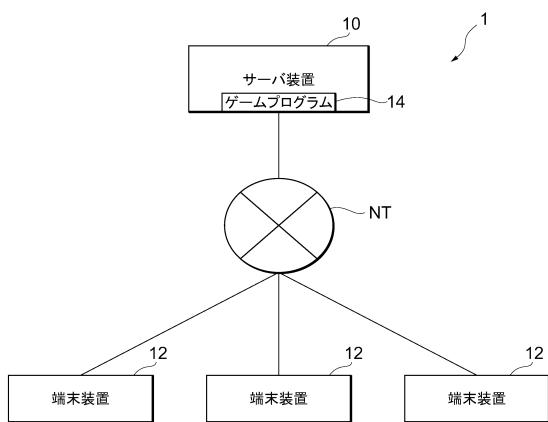
30

40

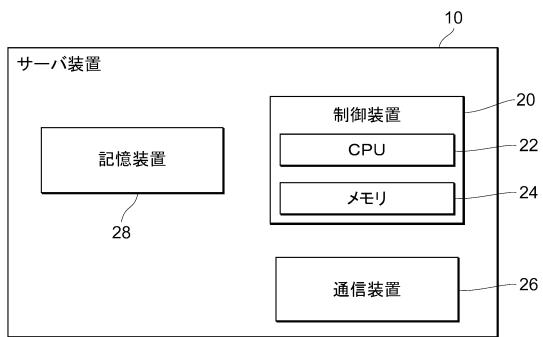
50

【図面】

【図 1】



【図 2】



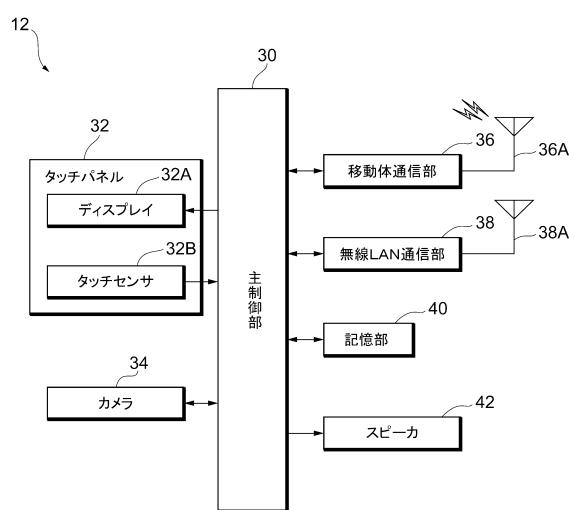
10

20

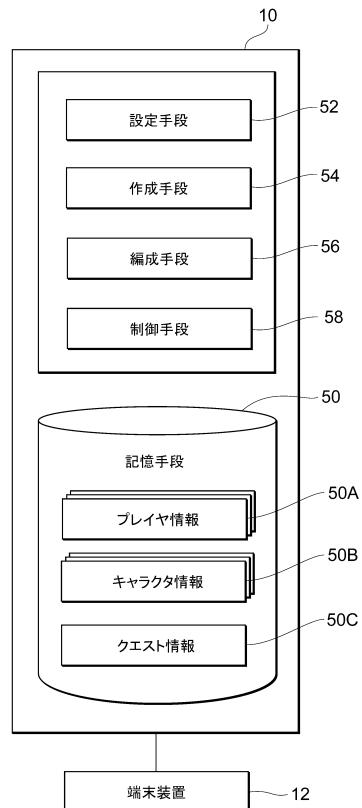
30

40

【図 3】

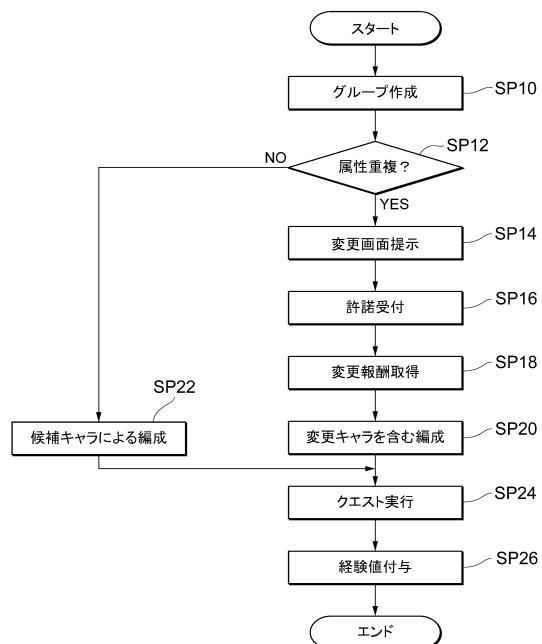


【図 4】

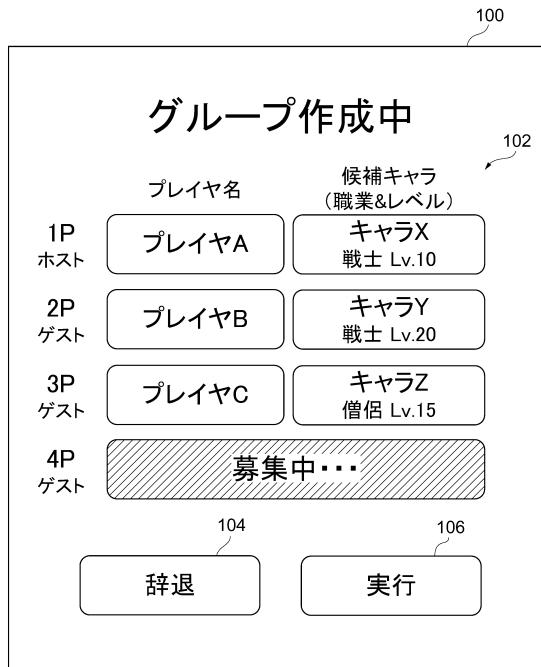


50

【図5】



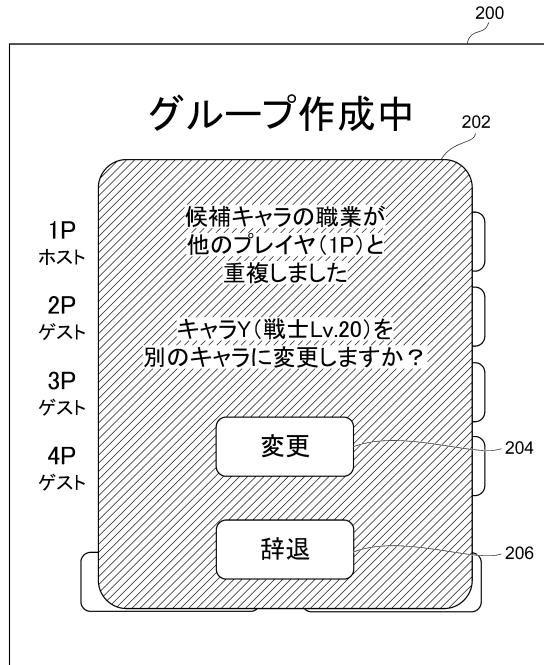
【图6】



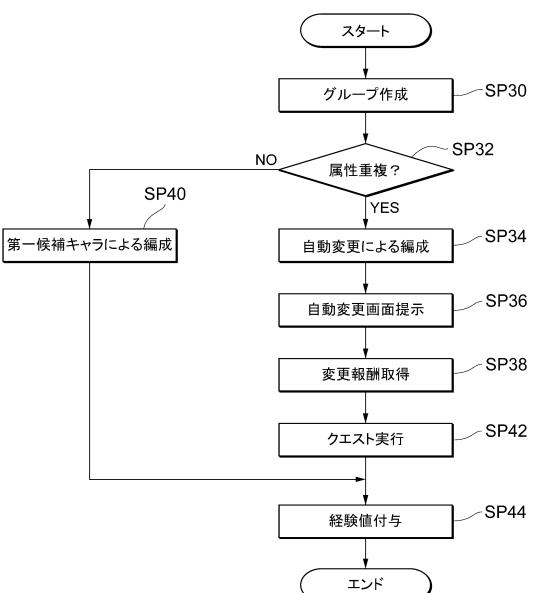
10

20

【図7】



〔 四 8 〕

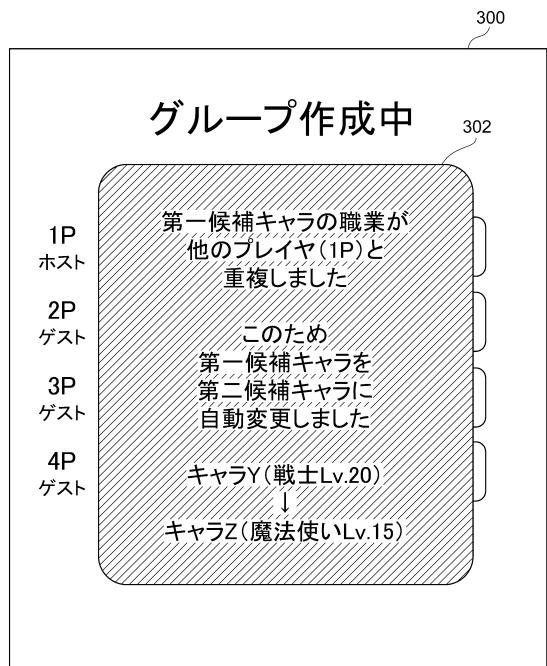


30

40

50

【図 9】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社セガホールディングス内

(72)発明者 浅野 裕紀

東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社セガホールディングス内

合議体

審判長 殿川 雅也

審判官 門 良成

審判官 藤本 義仁

(56)参考文献 特開2018-187239 (JP, A)

特開2015-8985 (JP, A)

特開2015-126784 (JP, A)

特開2018-171181 (JP, A)

特開2008-246116 (JP, A)

特開2016-171934 (JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 13/00-13/98

A63F 9/24