

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6602115号
(P6602115)

(45) 発行日 令和1年11月6日(2019.11.6)

(24) 登録日 令和1年10月18日(2019.10.18)

(51) Int.Cl.	F 1
A 63 F 13/795 (2014.01)	A 63 F 13/795
A 63 F 13/79 (2014.01)	A 63 F 13/79
A 63 F 13/69 (2014.01)	A 63 F 13/69
A 63 F 13/45 (2014.01)	A 63 F 13/45
A 63 F 13/35 (2014.01)	A 63 F 13/35

請求項の数 4 (全 22 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号	特願2015-172491 (P2015-172491)	(73) 特許権者 599115217 株式会社 ディー・エヌ・エー 東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号
(22) 出願日	平成27年9月2日(2015.9.2)	
(62) 分割の表示	特願2015-30791 (P2015-30791) の分割	(74) 代理人 100156605 弁理士 山田 彰彦
原出願日	平成27年2月19日(2015.2.19)	(72) 発明者 功刀 満春 東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 渋谷 ヒカリエ 株式会社ディー・エヌ・エー内
(65) 公開番号	特開2016-150244 (P2016-150244A)	
(43) 公開日	平成28年8月22日(2016.8.22)	
審査請求日	平成30年2月14日(2018.2.14)	

審査官 彦田 克文

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】情報処理装置、及び、ゲームプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

コンピューターに、

ゲームステージへの参加条件を指定した複数のゲストプレイヤーの中から、ホストプレイヤーによって選択されたゲームステージが満たす参加条件を指定したゲストプレイヤーをマッチング候補として抽出し、その抽出されたマッチング候補となる前記ゲストプレイヤーが各自の参加条件に対応付けて一覧表示されたゲーム画面にて、前記ゲームステージを選択した前記ホストプレイヤーがその一覧の中から指定したいずれかのゲストプレイヤーを、当該ホストプレイヤーとマッチングするマッチング処理と、

マッチングされた前記ホストプレイヤー及び前記ゲストプレイヤーがマルチプレイを行なって前記ゲームステージをクリアした場合に、前記ゲストプレイヤーが指定した参加条件に基づいて各プレイヤーに与えられるクリア報酬の分配を行なう報酬分配処理と、

を実行させることを特徴とするゲームプログラム。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のゲームプログラムであって、

前記ゲストプレイヤーが指定した参加条件には、ゲームステージをクリアした場合に与えられるクリア報酬の獲得に関する条件が含まれる、

ことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項 3】

請求項 2 に記載のゲームプログラムであって、

10

20

前記報酬分配処理では、ゲームステージをクリアした場合に与えられるクリア報酬の獲得に関する条件を参加条件として指定した前記ゲストプレイヤーに対し、当該ゲストプレイヤーが獲得を希望するクリア報酬を優先的に付与する、

ことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項 4】

ゲームステージへの参加条件を指定した複数のゲストプレイヤーの中から、ホストプレイヤーによって選択されたゲームステージが満たす参加条件を指定したゲストプレイヤーをマッチング候補として抽出し、その抽出されたマッチング候補となる前記ゲストプレイヤーが各自の参加条件に対応付けて一覧表示されたゲーム画面にて、前記ゲームステージを選択した前記ホストプレイヤーがその一覧の中から指定したいずれかのゲストプレイヤーを、当該ホストプレイヤーとマッチングするマッチング処理部と、

マッチングされた前記ホストプレイヤー及び前記ゲストプレイヤーがマルチプレイを行なって前記ゲームステージをクリアした場合に、前記ゲストプレイヤーが指定した参加条件に基づいて各プレイヤーに与えられるクリア報酬の分配を行なう報酬分配処理部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【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、ゲームプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

多人数参加型ゲームへの参加を募るホストプレイヤーと、募集中の多人数参加型ゲームへの参加を希望するゲストプレイヤーとのマッチングを行ない、マッチングされたホストプレイヤー及びゲストプレイヤーが同一の多人数参加型ゲームで同時にプレイできるよう制御するゲームシステムが知られている（たとえば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2013-34811号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

このようなゲームシステムでは、ホストプレイヤーに希望のゲストプレイヤーを選択させることによってマッチングが行われたり、ゲストプレイヤーに希望のホストプレイヤーを選択させることによってマッチングが行われたりすると、一方のプレイヤーの希望は反映されても、他方のプレイヤーの希望が反映されない場合がある。かかる場合には、望まない相手とのマッチングが行われることになるため、多人数参加型ゲームに対するプレイヤーの参加意欲を低下させてしまう虞がある。

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、プレイヤーの参加意欲を向上させ、多人数参加型ゲームを活性化させることにある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記課題を解決するための本発明の主たる発明は、

複数の多人数参加型ゲームのうち、自らが指定した参加条件を満たす多人数参加型ゲームへの参加を希望するゲストプレイヤーの参加登録を受け付け、かつ、複数の多人数参加型ゲームの中から自らが指定した多人数参加型ゲームへの参加を募るホストプレイヤーの参加登録を受け付けるエントリー処理部と、

前記ホストプレイヤーの参加登録が受け付けられた際に、参加登録された前記ゲストプレイヤーの中から、前記ホストプレイヤーによって指定された多人数参加型ゲームが満たす参加条件を指定したゲストプレイヤーを抽出し、その抽出されたゲストプレイヤーの中

10

20

30

40

50

から、前記ホストプレイヤーによって指定されたゲストプレイヤーを、当該ホストプレイヤーにマッチングさせるマッチング処理部と、

マッチングされた前記ホストプレイヤー及び前記ゲストプレイヤーが、当該ホストプレイヤーによって指定された多人数参加型ゲームを同時にプレイできるようにゲームの進行を制御するゲーム進行処理部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置である。

本発明の他の特徴については、本明細書及び添付図面の記載により明らかにする。

【図面の簡単な説明】

【0006】

【図1】ゲームシステム1の全体構成例を示す図である。 10

【図2】サーバー装置10の機能上の構成を示すブロック図である。

【図3】キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。

【図4】アイテム情報のデータ構造例を示す図である。

【図5】ゲームステージ情報のデータ構造例を示す図である。

【図6】プレイヤー情報のデータ構造例を示す図である。

【図7】所有キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。

【図8】所有アイテム情報のデータ構造例を示す図である。

【図9】クリア情報のデータ構造例を示す図である。

【図10】図10Aは、ゲスト用エントリー情報のデータ構造例を示す図である。図10Bは、ホスト用エントリー情報のデータ構造例を示す図である。 20

【図11】マッチング情報のデータ構造例を示す図である。

【図12】プレイヤー端末20の機能上の構成を示すブロック図である。

【図13】マッチングに関する動作例（前半）を説明するフローチャートである。

【図14】マッチングに関する動作例（後半）を説明するフローチャートである。

【図15】ゲスト用エントリー画面50の一例を示す図である。

【図16】ホスト用エントリー画面60の一例を示す図である。

【図17】プレイヤー選択画面70の一例を示す図である。

【図18】マルチプレイ開始画面80の一例を示す図である。

【図19】マルチプレイに関する動作例を説明するフローチャートである。 30

【発明を実施するための形態】

【0007】

本明細書及び添付図面の記載により、少なくとも以下の事項が明らかとなる。

即ち、複数の多人数参加型ゲームのうち、自らが指定した参加条件を満たす多人数参加型ゲームへの参加を希望するゲストプレイヤーの参加登録を受け付け、かつ、複数の多人数参加型ゲームの中から自らが指定した多人数参加型ゲームへの参加を募るホストプレイヤーの参加登録を受け付けるエントリー処理部と、

前記ホストプレイヤーの参加登録が受け付けられた際に、参加登録された前記ゲストプレイヤーの中から、前記ホストプレイヤーによって指定された多人数参加型ゲームが満たす参加条件を指定したゲストプレイヤーを抽出し、その抽出されたゲストプレイヤーの中から、前記ホストプレイヤーによって指定されたゲストプレイヤーを、当該ホストプレイヤーにマッチングさせるマッチング処理部と、 40

マッチングされた前記ホストプレイヤー及び前記ゲストプレイヤーが、当該ホストプレイヤーによって指定された多人数参加型ゲームを同時にプレイできるようにゲームの進行を制御するゲーム進行処理部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置である。

このような情報処理装置によれば、ゲストプレイヤーにとっては、自らが指定した参加条件を満たす多人数参加型ゲームに参加でき、ホストプレイヤーにとっては、自らが指定した多人数参加型ゲームに自らが指定したゲストプレイヤーを参加させることができる。その結果、希望の相手とのマッチングが行われることになるため、プレイヤーの参加意欲を向上させることができ、ひいては多人数参加型ゲームを活性化させることができると 50

。

【0008】

かかる情報処理装置であって、前記ゲーム進行処理部は、マッチングされた前記ホストプレイヤー及び前記ゲストプレイヤーが多人数参加型ゲームをクリアした際に、前記ゲストプレイヤーが指定した参加条件に基づいて、各プレイヤーに与えられる報酬の分配を行なう、こととしてもよい。

このような情報処理装置によれば、ゲストプレイヤーにとっては、自らが指定した参加条件に基づく報酬を獲得することができ、ホストプレイヤーにとっては、自らが指定したゲストプレイヤーと共に同時プレイすることにより、自らが指定した多人数参加型ゲームをクリアすることできる。その結果、多人数参加型ゲームに対するプレイヤーの参加意欲を、より一層向上させることが可能となる。 10

【0009】

かかる情報処理装置であって、前記エントリー処理部は、ホストプレイヤー及びゲストプレイヤーの少なくとも一方が指定したコンティニュー回数を受け付け、

前記ゲーム進行処理部は、マッチングされた前記ホストプレイヤー及び前記ゲストプレイヤーが多人数参加型ゲームをクリアできなかった際に、前記ホストプレイヤー及び前記ゲストプレイヤーの少なくとも一方が指定したコンティニュー回数に基づいて、クリアできなかった前記多人数参加型ゲームを継続して進行させる、こととしてもよい。

このような情報処理装置によれば、ホストプレイヤー及びゲストプレイヤーの少なくとも一方が、エントリー時にコンティニュー回数を予め登録しておくことにより、クリアできるまで同一の多人数参加型ゲームにおける同時プレイを継続することが可能となる。 20

【0010】

かかる情報処理装置であって、前記エントリー処理部は、ゲストプレイヤーが多人数参加型ゲームに参加できる時間帯を受け付け、

前記マッチング処理部は、前記ホストプレイヤーの参加登録が受け付けられた際に、参加登録されたゲストプレイヤーの中から、多人数参加型ゲームに参加できる時間帯にあるゲストプレイヤーであり、かつ、前記ホストプレイヤーによって指定された多人数参加型ゲームが満たす参加条件を指定したゲストプレイヤーを抽出し、その抽出されたゲストプレイヤーの中から、前記ホストプレイヤーによって指定されたゲストプレイヤーを、当該ホストプレイヤーにマッチングさせる、こととしてもよい。 30

このような情報処理装置によれば、ゲストプレイヤーにとっては、参加できる時間帯に募集中の多人数参加型ゲームに参加でき、ホストプレイヤーにとっては、ゲーム開始時刻に参加できないゲストプレイヤーを選択せずに済む。そのため、互いに効果的なマッチングが行われることになり、多人数参加型ゲームを活性化させることが可能となる。

【0011】

次に、コンピューターに、

複数の多人数参加型ゲームのうち、自らが指定した参加条件を満たす多人数参加型ゲームへの参加を希望するゲストプレイヤーの参加登録を受け付け、かつ、複数の多人数参加型ゲームの中から自らが指定した多人数参加型ゲームへの参加を募るホストプレイヤーの参加登録を受け付けるエントリー処理と。 40

前記ホストプレイヤーの参加登録が受け付けられた際に、参加登録された前記ゲストプレイヤーの中から、前記ホストプレイヤーによって指定された多人数参加型ゲームが満たす参加条件を指定したゲストプレイヤーを抽出し、その抽出されたゲストプレイヤーの中から、前記ホストプレイヤーによって指定されたゲストプレイヤーを、当該ホストプレイヤーにマッチングさせるマッチング処理と、

マッチングされた前記ホストプレイヤー及び前記ゲストプレイヤーが、当該ホストプレイヤーによって指定された多人数参加型ゲームを同時にプレイできるようにゲームの進行を制御するゲーム進行処理と、

を実行させることを特徴とするゲームプログラムである。

このようなゲームプログラムによれば、プレイヤーの参加意欲を向上させ、多人数参加 50

型ゲームを活性化させることにある。

【0012】

＝＝＝実施形態＝＝＝

＜＜ゲームシステム1の構成について＞＞

図1は、ゲームシステム1の全体構成の一例を示す図である。ゲームシステム1は、ネットワーク2（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ーに提供するものであり、サーバー装置10と、複数のプレイヤー端末20と、を含んで構成される。

【0013】

本実施形態に係るゲームシステム1は、ゲームコンテンツの一例としてのキャラクターカード（以下、単に「キャラクター」とも呼ぶ）を用いて行なうキャラクター対戦を、プレイヤーに提供することができる。

【0014】

本実施形態に係るキャラクター対戦は、プレイヤーが所有するプレイヤーキャラクターを、ゲームステージ毎に出現するエネミーキャラクターと対戦させるゲームである。プレイヤーは、複数のゲームステージの中から選択したいずれかのゲームステージにて対戦プレイを行なう。プレイヤーは、その選択したゲームステージをクリアすると、クリア報酬を獲得することができる。クリア報酬には、ゲームステージで出現したエネミーキャラクター（以下、「出現キャラクター」とも呼ぶ）、アイテム、コインや、経験値等が含まれる。

【0015】

本実施形態に係るキャラクター対戦において、プレイヤーは、上述したような単独で行なうソロプレイの他に、多人数参加型のマルチプレイを行なうことができる。このマルチプレイでは、プレイヤーは、複数のゲームステージの中から自らが指定したゲームステージへの参加を募るホストプレイヤー、又は、募集中のゲームステージへの参加を希望するゲストプレイヤーのうち、いずれかのプレイヤーとしてエントリーする。エントリー後にマッチングされたホストプレイヤー及びゲストプレイヤーは、当該ホストプレイヤーによって指定されたゲームステージでキャラクター対戦を同時にプレイすることができる。

【0016】

＜＜サーバー装置10の構成について＞＞

図2は、サーバー装置10の機能上の構成を示すブロック図である。サーバー装置10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（例えば、ワークステーションやパーソナルコンピューター等）である。サーバー装置10は、プレイヤー端末20から各種のコマンド（リクエスト）を受信すると、プレイヤー端末20上で動作可能なゲームプログラム・各種データや、プレイヤー端末20の規格に合わせたマークアップ言語（H T M L等）で作成されたW e bページ（ゲーム画面等）を送信（レスポンス）する。サーバー装置10は、制御部11と、記憶部12と、入力部13と、表示部14と、通信部15と、を有する。

【0017】

制御部11は、各部間のデータの受け渡しを行うと共に、サーバー装置10全体の制御を行うものであり、C P U（Central 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。本実施形態の制御部11は、少なくとも、ゲーム進行処理部111、エントリー処理部112、マッチング処理部113、画面データ生成処理部114を備える。

【0018】

ゲーム進行処理部111は、ゲームプログラムに従って対戦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進行処理部111は、ソロプレイの場合、単独プレイヤーの操作入力を受け付けると、その操作に基づきキャラクター対戦を進行させる。またゲーム進行処理部111は、マルチプレイの場合、マッチングされたホストプレイヤー及びゲストプレイヤーの操作入力をそれぞれ受け付けると、各々の操作

10

20

30

40

50

に基づき同一のキャラクター対戦を同時にプレイできるようにゲームの進行を制御する。

【0019】

エントリー処理部112は、マルチプレイにおけるエントリーに関する各種処理を実行する機能を有している。本実施形態におけるエントリー処理部112は、マルチプレイが行われる複数のゲームステージのうち、自らが指定した参加条件を満たすゲームステージへの参加を希望するゲストプレイヤーの参加登録を受け付ける。またエントリー処理部112は、マルチプレイが行われる複数のゲームステージの中から自らが指定したゲームステージへの参加を募るホストプレイヤーの参加登録を受け付ける。

【0020】

マッチング処理部113は、マルチプレイにおけるマッチングに関する各種処理を実行する機能を有している。本実施形態におけるマッチング処理部113は、ホストプレイヤーの参加登録が受け付けられた際に、参加登録されたゲストプレイヤーの中から、前記ホストプレイヤーによって指定されたゲームステージが満たす参加条件を指定したゲストプレイヤーを抽出し、その抽出されたゲストプレイヤーの中から、前記ホストプレイヤーによって指定されたゲストプレイヤーを、当該ホストプレイヤーにマッチングさせる。

10

【0021】

画面データ生成部114は、ゲーム画面をプレイヤー端末20に表示させるための画面データを生成す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画面データ生成部114は、ゲーム画面に対応する画面データとしてHTMLデータを生成する。

【0022】

記憶部12は、システムプログラムが記憶された読み取り専用の記憶領域であるROM(Read Only Memory)と、制御部11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RAM(Random Access Memory)とを有しており、例えば、フラッシュメモリやハードディスク等の不揮発性記憶装置によって実現される。本実施形態における記憶部12は、少なくともキャラクター情報、アイテム情報、ゲームステージ情報、プレイヤー情報、エントリー情報、及びマッチング情報を記憶する。なお、これら各種情報については追って詳述する。

20

【0023】

入力部13は、システム管理者等がゲームサービスに関する各種データ(例えば、キャラクター情報、アイテム情報、ゲームステージ情報等)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。

30

【0024】

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。

【0025】

通信部15は、プレイヤー端末20との間で通信を行うためのものであり、プレイヤー端末20から送信される各種データや信号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ー端末20へ送信する送信部として機能とを有している。通信部15は、例えば、NIC(Network Interface Card)等によって実現される。

40

【0026】

図3は、キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。このキャラクター情報には、キャラクターIDに対応付けて、少なくとも、キャラクター名、キャラクター画像、リアリティ、スキル、初期攻撃力、初期防御力、初期体力、最大攻撃力、最大防御力、最大体力、最大レベル、最大レベルに必要な経験値が設定されている。スキルは、そのキャラクターが対戦時に発動する特殊攻撃等の能力を示す情報である。最大レベルは、そのキャラクターのレベルに設定された最大値を示す情報である。なお、全キャラクターのレベルの初期値はレベル1に設定されている。最大レベルまでに必要な経験値は、そのキャラクターのレベルを初期値(レベル1)から最大値まで上昇させるために必要となる経験値を

50

示す情報である。

【0027】

図4は、アイテム情報のデータ構造例を示す図である。このアイテム情報には、アイテムIDに対応付けて、少なくとも、アイテム名、価格が設定されている。価格は、そのアイテムの価値を示す情報である。

【0028】

図5は、ゲームステージ情報のデータ構造例を示す図である。このゲームステージ情報には、ステージIDに対応付けて、少なくとも、ステージ名、消費ポイント、出現キャラクター、出現率、獲得可能アイテム、獲得可能コイン、獲得可能経験値が設定されている。消費ポイントは、そのゲームステージでのゲームプレイを開始するために必要となるポイント量を示す情報である。出現キャラクターは、そのステージに出現するエネミーキャラクターを示す情報であって、その出現キャラクターのキャラクターIDに対応付けて出現率が設定された情報である。出現率は、そのゲームステージでプレイ中に出現キャラクターに遭遇する確率を示す情報である。獲得可能アイテムは、そのステージで獲得できるアイテムを示す情報である。獲得可能コインは、そのステージで獲得できるコインの範囲を示す情報である。獲得可能経験値は、そのステージで獲得できる経験値の範囲を示す情報である。

10

【0029】

図6は、プレイヤー情報のデータ構造例を示す図である。このプレイヤー情報には、プレイヤーIDに対応付けて、少なくとも、プレイヤー名、ゲームポイント、コイン、ログイン情報、所有キャラクター情報、所有アイテム情報、クリア情報が設定されている。ゲームポイントは、プレイヤーが所持するポイント量を示すパラメーター情報であり、プレイヤーがゲームステージでプレイを開始する際に消費される。コインは、プレイヤーが所持するコイン枚数を示すパラメーター情報であり、プレイヤーがアイテム等を購入する際に消費される。ログイン情報は、ゲームシステムへのログイン状態を示す情報である。

20

【0030】

図7は、所有キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。所有キャラクター情報は、プレイヤーが所有するキャラクター（以下、「所有キャラクター」とも呼ぶ）に関する情報である。この所有キャラクター情報には、所有キャラクターのキャラクターIDに対応付けて、少なくとも、現時点におけるレベル、経験値、攻撃力、防御力、体力等の各種パラメーターが設定されている。レベルは、キャラクターの強さを示すパラメーターであり、経験値に基づき上昇するように設定されている。経験値は、現時点までゲームステージをクリアした際に与えられた経験値の累積値を示す情報であって、所定量を蓄積する度にレベルを段階的に上昇させることができるパラメーターである。

30

【0031】

図8は、所有アイテム情報のデータ構造例を示す図である。所有アイテム情報は、プレイヤーが所有するアイテム（以下、「所有アイテム」ともいう）に関する情報である。この所有アイテム情報には、所有アイテムのアイテムIDに対応付けて、少なくとも、そのアイテムの所有数が設定されている。

40

【0032】

図9は、クリア情報のデータ構造例を示す図である。クリア情報は、各ゲームステージに対するプレイヤーのクリア状態を示す情報である。このクリア情報には、ステージIDに対応付けて、少なくとも、そのゲームステージをプレイヤーがクリアしたか否かを示すフラグ情報が設定されている。

【0033】

図10は、エントリー情報のデータ構造例を示す図である。エントリー情報は、マルチプレイにおいてエントリーされたプレイヤーに関する情報である。本実施形態におけるエントリー情報は、ゲストプレイヤーに関するゲスト用エントリー情報と、ホストプレイヤーに関するホスト用エントリー情報とから構成されている。

【0034】

50

図10Aは、ゲスト用エントリー情報のデータ構造例を示す図である。このゲスト用エントリー情報には、エントリーIDに対応付けて、少なくとも、ゲストプレイヤーのプレイヤーID、プレイヤーキャラクターのキャラクターID、参加条件が設定されている。プレイヤーキャラクターは、自己の所有キャラクターの中からゲストプレイヤーによって指定されたキャラクターであって、ゲストプレイヤーが参加するマルチプレイのゲームステージにおいてエネミーキャラクターと対戦を行なうキャラクターである。参加条件は、複数の参加条件の中からゲストプレイヤーによって指定された参加条件であって、募集中のゲームステージの中からゲストプレイヤーが参加希望するゲームステージを絞り込むための条件である。例えば、参加条件が「アイテム獲得（アイテムA）」の場合、アイテムAを獲得できるゲームステージへの参加を条件として、ゲストプレイヤーがエントリーされる。「経験値獲得（10000）」の場合、10000ポイントの経験値を獲得できるゲームステージへの参加を条件としてエントリーされる。「ステージクリア」の場合、ゲストプレイヤーが未だクリアしていないゲームステージへの参加を条件としてエントリーされる。「コイン獲得（1500）」の場合、1500枚のコインを獲得できるゲームステージへの参加を条件としてエントリーされる。

【0035】

図10Bは、ホスト用エントリー情報のデータ構造例を示す図である。このホスト用エントリー情報には、エントリーIDに対応付けて、少なくとも、ホストプレイヤーのプレイヤーID、プレイヤーキャラクターのキャラクターID、ゲームステージのステージID、コンティニュー回数が設定されている。ゲームステージは、複数のゲームステージの中から、ホストプレイヤーに指定された募集中のゲームステージを示す情報である。コンティニュー回数は、ゲストプレイヤーが参加するマルチプレイでゲームステージをクリアできなかった際に、コンティニュープレイできる回数を示す情報であって、自己の保持するゲームポイント量に基づきゲストプレイヤーによって指定されたコンティニュー回数である。

【0036】

図11は、マッチング情報のデータ構造例を示す図である。マッチング情報は、マッチングされたホストプレイヤー及びゲストプレイヤーに関する情報である。このマッチング情報には、マッチングIDに対応付けて、少なくとも、マッチングされたホストプレイヤー及びゲストプレイヤーのプレイヤーID、ゲームスコア、獲得アイテム、獲得コイン、獲得経験値、ゲームステージ、コンティニュー回数、参加条件が設定されている。ゲームスコアは、マッチングされたホストプレイヤー及びゲストプレイヤーがマルチプレイを行なった結果に基づき算出されたゲームスコアである。獲得アイテムは、マッチングされたホストプレイヤー及びゲストプレイヤーがマルチプレイで獲得したアイテムを示す情報である。獲得コインは、マッチングされたホストプレイヤー及びゲストプレイヤーがマルチプレイで獲得したコイン枚数を示す情報である。獲得経験値は、マッチングされたホストプレイヤー及びゲストプレイヤーがマルチプレイで獲得した経験値の大きさを示す情報である。なお、ゲームステージ、コンティニュー回数、参加条件は、ホスト用又はゲスト用のエントリー情報のデータをコピーしたものである。

【0037】

<<プレイヤー端末20の構成について>>

図12は、プレイヤー端末20の機能上の構成を示すブロック図である。プレイヤー端末20は、プレイヤーが所持し利用することができる情報処理装置（例えば、タブレット端末、携帯電話端末、スマートフォン等）である。プレイヤー端末20は、Webブラウザ機能を有しているため、サーバー装置10から送信されたWebページ（ゲーム画面等）を画面表示することができる。プレイヤー端末20は、プレイヤー端末20全体の制御を行う端末制御部21と、各種データ・プログラムを記憶する端末記憶部22と、プレイヤーが操作入力を行うための端末操作部23と、ゲーム画面・操作画面を表示する端末表示部24と、サーバー装置10との間で情報通信を行う端末通信部25を有している。

【0038】

10

20

30

40

50

<<ゲームシステム1の動作について>>

ここで、本実施形態に係るゲームシステムの動作例について説明する。以下では、ログイン後におけるホストプレイヤー及びゲストプレイヤーのマッチングに関する動作例、及び、マッチングされた複数プレイヤーによって行われるマルチプレイ（多人数参加型ゲーム）に関する動作例について、具体的に説明する。

【0039】

<マッチング>

図13及び図14は、マッチングに関する動作例を説明するためのフローチャートである。

【0040】

10

先ず始めに、図13に示すように、ゲストプレイヤーが利用するプレイヤー端末20は、サーバー装置10から送信された画面データに基づいて、メニュー画面を端末表示部24に表示させる（ステップS101）。

【0041】

次いで、ゲストプレイヤーのプレイヤー端末20は、メニュー画面が端末表示部24に表示されている際に、ゲストプレイヤーによる選択操作により、マルチプレイに参加するための操作ボタンが指定されると（ステップS102）、かかる操作情報に基づきマルチプレイのエントリー画面を要求するコマンド（エントリー画面要求）を、サーバー装置10に送信する（ステップS103）。

【0042】

20

次いで、サーバー装置10は、プレイヤー端末20から送信されたエントリー画面要求を受信すると、そのゲストプレイヤーに対してエントリー操作を行わせるためのゲスト用エントリー画面のデータを、画面データ生成部114に生成させる（ステップS104）。そして、サーバー装置10は、画面データ生成部114によって生成されたゲスト用エントリー画面のデータを、ネットワークを介して要求元のプレイヤー端末20に送信する。

【0043】

次いで、ゲストプレイヤーのプレイヤー端末20は、サーバー装置10から送信された画面データを受信すると、この画面データを解析することにより、ゲスト用エントリー画面を端末表示部24に表示させる（ステップS105）。

30

【0044】

図15は、ゲスト用エントリー画面50の一例を示す図である。このゲスト用エントリー画面50には、キャラクター選択操作領域51、参加条件選択操作領域52、マルチプレイに参加するための操作ボタン53が含まれている。キャラクター選択操作領域51は、ゲストプレイヤーにプレイヤーキャラクターを選択させるための操作領域である。ゲストプレイヤーは、キャラクター選択操作領域51に含まれるプルダウンメニューを操作することにより、自己の所有キャラクターの中から希望のプレイヤーキャラクターを指定することができる。参加条件選択操作領域52は、ゲストプレイヤーに参加条件を選択させるための操作領域である。ゲストプレイヤーは、参加条件選択操作領域52に一覧表示される操作ボタン521～524のいずれかを選択することにより、複数の参加条件の中から希望の参加条件を指定することができる。例えば、ゲストプレイヤーは、希望のアイテムを獲得できるゲームステージへの参加を条件としてエントリーする場合は、操作ボタン521を選択する。この際、ゲストプレイヤーは、プルダウンメニューを操作することにより、希望するアイテムの種類（例えば「アイテムX」）を指定できる。また、希望するポイント量の経験値を獲得できるゲームステージへの参加を条件としてエントリーする場合は、操作ボタン522を選択する。この際、プルダウンメニューを操作することにより、希望する経験値の大きさ（ポイント量）を指定できる。また、未だクリアしていないゲームステージへの参加を条件としてエントリーする場合は、操作ボタン523を選択する。また、希望する枚数のコインを獲得できるゲームステージへの参加を条件としてエントリーする場合は、操作ボタン524を選択する。この際、プルダウンメニューを操作する

40

50

ことにより、希望するコイン枚数を指定できる。

【0045】

次いで、ゲストプレイヤーのプレイヤー端末20は、ゲスト用エントリー画面50が端末表示部24に表示されている際に、ゲストプレイヤーによる選択操作により、プレイヤーキャラクター及び参加条件が指定された上で、操作ボタン53が選択されると(ステップS106)、マルチプレイへのエントリーを要求するコマンド(エントリー要求)を、サーバー装置10に送信する(ステップS107)。

【0046】

次いで、サーバー装置10は、ゲストプレイヤーのプレイヤー端末20から送信されたエントリー要求を受信すると、そのゲストプレイヤーに関するエントリー処理を実行する(ステップS108)。具体的には、エントリー処理部112は、複数のゲームステージのうち、自らが指定した参加条件を満たすゲームステージへの参加を希望するゲストプレイヤーの参加登録を受け付ける。そして、エントリー処理部112は、そのゲストプレイヤーのプレイヤーID、指定されたプレイヤーキャラクター及び参加条件を、図10Aに示すゲスト用エントリー情報に登録する。

10

【0047】

次いで、サーバー装置10は、このようにしてゲストプレイヤーの参加登録がエントリー処理部112によって行われると、参加条件を満たすゲームステージを指定したホストプレイヤーとマッチングされるまで表示される待受画面のデータを、画面データ生成部114に生成させる(ステップS109)。そして、サーバー装置10は、画面データ生成部114によって生成された待受画面のデータを、ネットワークを介して要求元のプレイヤー端末20に送信する。

20

【0048】

次いで、ゲストプレイヤーのプレイヤー端末20は、サーバー装置10から送信された画面データを受信すると、この画面データを解析することにより、待受画面を端末表示部24に表示させる(ステップS110)。

【0049】

その一方、図14に示すように、ホストプレイヤーが利用するプレイヤー端末20は、サーバー装置10から送信された画面データに基づいて、メニュー画面を端末表示部24に表示させる(ステップS111)。

30

【0050】

次いで、ホストプレイヤーのプレイヤー端末20は、メニュー画面が端末表示部24に表示されている際に、ホストプレイヤーによる選択操作により、マルチプレイに参加するための操作ボタンが指定されると(ステップS112)、かかる操作情報に基づきマルチプレイのエントリー画面を要求するコマンド(エントリー画面要求)を、サーバー装置10に送信する(ステップS113)。

【0051】

次いで、サーバー装置10は、プレイヤー端末20から送信されたエントリー画面要求を受信すると、そのホストプレイヤーに対してエントリー操作を行わせるためのホスト用エントリー画面のデータを、画面データ生成部114に生成させる(ステップS114)。そして、サーバー装置10は、画面データ生成部114によって生成されたホスト用エントリー画面のデータを、ネットワークを介して要求元のプレイヤー端末20に送信する。

40

【0052】

次いで、ホストプレイヤーのプレイヤー端末20は、サーバー装置10から送信された画面データを受信すると、この画面データを解析することにより、ホスト用エントリー画面を端末表示部24に表示させる(ステップS115)。

【0053】

図16は、ホスト用エントリー画面60の一例を示す図である。このホスト用エントリー画面60には、キャラクター選択操作領域61、ステージ選択操作領域62、コンティ

50

ニュー選択操作領域 6 3、マルチプレイへの参加を募るための操作ボタン 6 4 が含まれている。キャラクター選択操作領域 6 1 は、ホストプレイヤーにプレイヤーキャラクターを選択させるための操作領域である。ホストプレイヤーは、キャラクター選択操作領域 6 1 に含まれるプルダウンメニューを操作することにより、自己の所有キャラクターの中から希望のプレイヤーキャラクターを指定することができる。ステージ選択操作領域 6 2 は、ホストプレイヤーにゲームステージを選択させるための操作領域である。ホストプレイヤーは、ステージ選択操作領域 6 2 に一覧表示される操作ボタン 6 2 1 ~ 6 2 4 等のいずれかを選択することにより、複数のゲームステージの中から希望のゲームステージを指定することができる。なお、操作ボタン 6 2 1 ~ 6 2 4 の夫々には、そのステージ名と共に、そのゲームステージでマルチプレイを行なう際に必要となるゲームポイント量が表示されている。コンティニュー選択操作領域 6 3 は、ホストプレイヤーにコンティニュー回数を選択させるための操作領域である。ホストプレイヤーは、コンティニュー選択操作領域 6 3 に含まれるプルダウンメニューを操作することにより、マルチプレイでのコンティニュー回数を指定することができる。10

【 0 0 5 4 】

次いで、ホストプレイヤーのプレイヤー端末 2 0 は、ホスト用エントリー画面 6 0 が端末表示部 2 4 に表示されている際に、ホストプレイヤーによる選択操作により、プレイヤーキャラクター、ゲームステージ、及びコンティニュー回数が指定された上で、操作ボタン 6 4 が選択されると（ステップ S 1 1 6 ）、マルチプレイへのエントリーを要求するコマンド（エントリー要求）を、サーバー装置 1 0 に送信する（ステップ S 1 1 7 ）。20

【 0 0 5 5 】

次いで、サーバー装置 1 0 は、ホストプレイヤーのプレイヤー端末 2 0 から送信されたエントリー要求を受信すると、そのホストプレイヤーに関するエントリー処理を実行する（ステップ S 1 1 8 ）。具体的には、エントリー処理部 1 1 2 は、複数のゲームステージの中から自らが指定したゲームステージへの参加を募るホストプレイヤーの参加登録を受け付ける。そして、エントリー処理部 1 1 2 は、ホストプレイヤーの所有するゲームポイントから、その指定されたゲームステージでマルチプレイを行なう際に必要となる消費ポイント（図 5 参照）を減算し、ホストプレイヤーのプレイヤー情報（図 6 参照）を更新する。この際、ホストプレイヤーによってコンティニュー回数が指定されている場合には、その回数分の消費ポイントも併せて減算する。次に、エントリー処理部 1 1 2 は、そのホストプレイヤーのプレイヤー ID、指定されたプレイヤーキャラクター、ゲームステージ、及びコンティニュー回数を、図 1 0 B に示すホスト用エントリー情報に登録する。30

【 0 0 5 6 】

次いで、サーバー装置 1 0 は、このようにしてホストプレイヤーの参加登録がエントリー処理部 1 1 2 によって行われると、マッチングを開始する（ステップ S 1 1 9 ）。具体的には、マッチング処理部 1 1 3 は、参加登録されたゲストプレイヤーの中から、そのホストプレイヤーによって指定されたゲームステージが満たす参加条件を指定したゲストプレイヤーを抽出する。

【 0 0 5 7 】

例えば、ゲストプレイヤーによって指定された参加条件が「アイテム獲得」である場合、マッチング処理部 1 1 3 は、図 1 0 B に示すホスト用エントリー情報に基づき、そのホストプレイヤーによって指定されたゲームステージを特定する。次に、マッチング処理部 1 1 3 は、図 5 に示すゲームステージ情報を参照することにより、そのホストプレイヤーによって指定されたゲームステージの獲得可能アイテムを抽出する。そして、マッチング処理部 1 1 3 は、図 1 0 A に示すゲスト用エントリー情報を参照することにより、その抽出されたアイテムの獲得を参加条件としているゲストプレイヤーを抽出する。40

【 0 0 5 8 】

また例えば、参加条件が「経験値獲得」である場合には、マッチング処理部 1 1 3 は、そのホストプレイヤーによって指定されたゲームステージを特定すると、図 5 に示すゲームステージ情報を参照することにより、そのホストプレイヤーによって指定されたゲーム

ステージの獲得可能経験値の範囲を特定する。そして、マッチング処理部 113 は、図 10 A に示すゲスト用エントリー情報を参照することにより、その特定された獲得可能経験値の範囲内の獲得を参加条件としているゲストプレイヤーを抽出する。

【0059】

また例えば、参加条件が「ゲームステージクリア」である場合には、マッチング処理部 113 は、そのホストプレイヤーによって指定されたゲームステージを特定すると、各ゲストプレイヤーのクリア情報（図 9 参照）に基づき、そのホストプレイヤーによって指定されたゲームステージを未だクリアしていないゲストプレイヤーを抽出する。

【0060】

また例えば、参加条件が「コイン獲得」である場合には、マッチング処理部 113 は、10 そのホストプレイヤーによって指定されたゲームステージを特定すると、図 5 に示すゲームステージ情報を参照することにより、そのホストプレイヤーによって指定されたゲームステージの獲得可能コインの範囲を特定する。そして、マッチング処理部 113 は、図 10 A に示すゲスト用エントリー情報を参照することにより、その特定された獲得可能コインの範囲内の獲得を参加条件としているゲストプレイヤーを抽出する。

【0061】

なお、同時期に、他のホストプレイヤーからの参加登録が受け付けられたことにより、その抽出されたゲストプレイヤーの中からいずれかのゲストプレイヤーが他のホストプレイヤーによって指定された場合には、その指定されたゲストプレイヤーを抽出されたゲストプレイヤーの中から除外しても良い。

20

【0062】

次いで、サーバー装置 10 は、このようにしてマッチング候補となるゲストプレイヤーが抽出されると、そのホストプレイヤーに対してゲストプレイヤーを選択させるためのプレイヤー選択画面のデータを、画面データ生成部 114 に生成させる（ステップ S120）。そして、サーバー装置 10 は、画面データ生成部 114 によって生成されたプレイヤー選択画面のデータを、ネットワークを介して要求元のプレイヤー端末 20 に送信する。

【0063】

なお、上述したステップ S118 の処理において、ホストプレイヤーの所有するゲームポイントが不足している場合には、そのホストプレイヤーによって指定されたゲームステージでマルチプレイを行なうことができないため、上記のプレイヤー選択画面ではなく、図 16 に示すホスト用エントリー画面 60 のデータを画面データ生成部 114 に再度生成させる。その後、ホスト用エントリー画面 60 にて、適切なゲームステージをホストプレイヤーに再び指定させる。

30

【0064】

次いで、ホストプレイヤーのプレイヤー端末 20 は、サーバー装置 10 から送信された画面データを受信すると、この画面データを解析することにより、プレイヤー選択画面を端末表示部 24 に表示させる（ステップ S121）。

【0065】

図 17 は、プレイヤー選択画面 70 の一例を示す図である。このプレイヤー選択画面 70 には、プレイヤー選択操作領域 71、ゲストプレイヤーを選択するための操作ボタン 72、マルチプレイを開始するための操作ボタン 73 が含まれている。プレイヤー選択操作領域 71 には、上述したステップ S119 の処理にて抽出されたゲストプレイヤーが選択候補として一覧表示される。また、選択候補となる各ゲストプレイヤーに対応付けて、プレイヤーキャラクターの名前、レベル、参加条件等の詳細情報が表示される。例えば、ホストプレイヤーは、これら詳細情報のうちのレベルを見ることで、自分よりもレベルの高いプレイヤーキャラクターを所有するゲストプレイヤーを選択することができる。この選択により、自分よりも強いゲストプレイヤーが味方になるため、ホストプレイヤーは自己の指定したゲームステージでのマルチプレイを有利に進めることができる。また例えば、ホストプレイヤーは、これら詳細情報のうちの参加条件を見ることで、自分の希望と重複するゲストプレイヤーを選択しないように回避することも可能となる。例えば、ゲストプレ

40

50

レイヤーが獲得希望するアイテムを、ホストプレイヤーも獲得したいと考えている場合、ホストプレイヤーがそのゲストプレイヤーを選択してしまうと、後述するクリア報酬の分配時に、そのアイテムをゲストプレイヤーに奪われる可能性が高くなってしまう。

【0066】

次いで、ホストプレイヤーのプレイヤー端末20は、プレイヤー選択画面70が端末表示部24に表示されている際に、ホストプレイヤーによる選択操作により、ゲストプレイヤーが指定された上で、操作ボタン73が選択されると(ステップS122)、そのゲストプレイヤーとのマッチングを要求するコマンド(マッチング要求)を、サーバー装置10に送信する(ステップS123)。

【0067】

次いで、サーバー装置10は、ホストプレイヤーのプレイヤー端末20から送信されたマッチング要求を受信すると、マッチングを完了させる(ステップS124)。すなわち、マッチング処理部113は、そのホストプレイヤーによって指定されたゲストプレイヤーを、当該ホストプレイヤーにマッチングさせる。具体的には、マッチング処理部113は、その指定されたゲストプレイヤー及びその指定したホストプレイヤーを、図11に示すマッチング情報に登録すると共に、図10Aに示すゲスト用エントリー情報、及び、図10Bに示すホスト用エントリー情報から削除する。この削除に伴い、コンティニュー回数や参加条件等の一部のデータは、図11に示すマッチング情報に登録される。

【0068】

次いで、サーバー装置10は、このようにしてホストプレイヤーとゲストプレイヤーとのマッチングが行われると、マッチングされたホストプレイヤーと同一のマルチプレイをゲストプレイヤーに開始させるためのマルチプレイ開始画面のデータを、画面データ生成部114に生成させる(ステップS125)。そして、サーバー装置10は、画面データ生成部114によって生成されたマルチプレイ開始画面のデータを、ネットワークを介してゲストプレイヤーのプレイヤー端末20に送信する。

【0069】

次いで、ゲストプレイヤーのプレイヤー端末20は、サーバー装置10から送信された画面データを受信すると、この画面データを解析することにより、マルチプレイ開始画面を端末表示部24に表示させる(ステップS126)。

【0070】

図18は、マルチプレイ開始画面80の一例を示す図である。このマルチプレイ開始画面80には、ゲームステージ表示領域81、ホストプレイヤー表示領域82、ゲストプレイヤー表示領域83、マルチプレイを開始するための操作ボタン84が含まれている。ゲームステージ表示領域81には、ホストプレイヤーによって指定されたゲームステージが表示されている。ホストプレイヤー表示領域82には、マッチングされたホストプレイヤーが表示されている。ゲストプレイヤー表示領域83には、自らが指定したプレイヤーキャラクター及び参加条件等が詳細情報として表示されている。ゲストプレイヤーは、マルチプレイが行われるゲームステージ、及び、マッチングされたホストプレイヤーを確認した後、操作ボタン84を選択することによって、マルチプレイを開始することができる。

【0071】

<マルチプレイ>

図19は、マッチングされたホストプレイヤー及びゲストプレイヤーによって行われるマルチプレイの動作例を説明するためのフローチャートである。

【0072】

先ず、サーバー装置10は、ホストプレイヤーによって指定されたゲームステージにて出現するエネミーキャラクターと、マッチングされたホストプレイヤー及びゲストプレイヤーそれぞれのプレイヤーキャラクターとを、対戦させる(ステップS201)。具体的には、ゲーム進行処理部111は、マッチングされたホストプレイヤー及びゲストプレイヤーの操作入力それぞれに応答して、各プレイヤーキャラクターからエネミーキャラクターへの攻撃が開始されると、各プレイヤーキャラクターの攻撃力パラメーター及びエネミ

10

20

30

40

50

ーキャラクターの防御力パラメーター等に基づきエネミーキャラクターへ与えるダメージを算出し、そのダメージに応じてエネミーキャラクターの体力パラメーターを減少させる。このようにして、ゲーム進行処理部111は、先にエネミーキャラクターの体力パラメーターを所定値以下まで減少させることができれば、ホストプレイヤー及びゲストプレイヤーの勝利を決定する。

【0073】

次いで、ゲーム進行処理部111は、ホストプレイヤー及びゲストプレイヤーの勝利が決定されたか否かに基づき、そのゲームステージをクリアしたか否かを判定する（ステップS202）。

【0074】

次いで、ゲーム進行処理部111は、敗北によりゲームステージをクリアできなかった場合（ステップS202：NO）、図11に示すマッチング情報に基づき、コンティニュー回数が1以上であるか否かを判定する（ステップS203）。かかる判定が否定された場合（ステップS203：NO）、この処理を終了する。その一方で、かかる判定が肯定された場合（ステップS203：YES）、上述したステップS201の処理に戻って、マルチプレイを再開する。

【0075】

これに対してゲーム進行処理部111は、勝利によりゲームステージをクリアできた場合（ステップS202：YES）には、そのホストプレイヤー及びゲストプレイヤーに対してクリア報酬を付与する（ステップS204）。ゲーム進行処理部111は、このクリア報酬を付与する際に、ゲストプレイヤーが指定した参加条件に基づいて、各プレイヤーに与えられる報酬の分配を行なう。例えば、参加条件が「アイテム獲得」である場合、クリア報酬として付与された複数アイテムのうち、ゲストプレイヤーが獲得を希望していたアイテムを、優先的にゲストプレイヤーに対して付与する。なお、参加条件にかかわらず、クリア報酬を均等に配分しても良い。

【0076】

以上のとおり、本実施形態に係るゲームシステム1によれば、マルチプレイが行われる際、ゲストプレイヤーにとっては、自らが指定した参加条件を満たすゲームステージに参加でき、ホストプレイヤーにとっては、自らが指定したゲームステージに自らが指定したゲストプレイヤーを参加させることができる。その結果、希望の相手とのマッチングが行われることになるため、プレイヤーの参加意欲を向上させることができ、ひいては多人数参加型のマルチプレイゲームを活性化させることができるとなる。

【0077】

＝＝＝その他の実施形態＝＝＝

上記の実施の形態は、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。特に、以下に述べる実施形態であっても、本発明に含まれるものである。

【0078】

＜コンティニュー回数＞

上記の本実施形態では、ホストプレイヤーがマルチプレイへのエントリーを行なう際に、自らが指定したコンティニュー回数を併せて登録できる場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、ゲストプレイヤーがマルチプレイへのエントリーを行なう際に、自らが指定したコンティニュー回数を併せて登録できるようにしても良い。また両者共に、コンティニュー回数を登録できるようにしても良い。

また上記の本実施形態では、ホストプレイヤー又はゲストプレイヤーによって指定されたコンティニュー回数を予め登録したにもかかわらず、実際のマルチプレイではコンティニューすることなくステージクリアできた場合に、その回数分のゲームポイントをホストプレイヤー又はゲストプレイヤーに返却しても良い。

【0079】

10

20

30

40

50

< 参加条件 >

上記の本実施形態では、ゲスト用エントリー画面 50 が表示されている際に、ゲストプレイヤーは「アイテム獲得」、「経験値獲得」、「ゲームステージクリア」、「コイン獲得」のいずれかを参加条件として指定できる場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、ゲストプレイヤーが、ホストプレイヤーによって指定された回数分だけコンティニューが可能なゲームステージへの参加を条件として、エントリーできるようにしても良い。この際、ゲストプレイヤーは、ゲスト用エントリー画面 50 の参加条件選択操作領域 52 でプルダウンメニューを操作することにより、希望するコンティニュー回数を指定できるようにしても良い。

また上記の本実施形態では、複数の参加条件うちのいずれか 1 つの参加条件をゲストプレイヤーが指定する場合を例に挙げて説明したが、2 つ以上の参加条件を同時に指定できるようにしても良い。例えば、ゲストプレイヤーは、希望のアイテムを獲得できるゲームステージであって、かつ、希望回数分のコンティニューが可能なゲームステージへの参加を条件として、エントリーできるようにしても良い。

【 0080 】

< 参加時間の指定 >

上記の本実施形態では、ゲストプレイヤーがマルチプレイへのエントリーを行なう際に、ゲストプレイヤーがマルチプレイに参加できる時間帯を併せて登録できるようにしても良い。かかる場合には、マッチング処理部 113 は、ホストプレイヤーの参加登録が受け付けられた際に、参加登録されたゲストプレイヤーの中から、マルチプレイに参加できる時間帯にあるゲストプレイヤーであり、かつ、そのホストプレイヤーによって指定されたゲームステージが満たす参加条件を指定したゲストプレイヤーを抽出し、その抽出されたゲストプレイヤーの中からそのホストプレイヤーによって指定されたゲストプレイヤーを、当該ホストプレイヤーにマッチングさせるようにしても良い。

【 0081 】

< 離脱率の指定 >

上記の本実施形態では、ゲストプレイヤーがマルチプレイへのエントリーを行なう際に、ホストプレイヤーの離脱率を併せて登録できるようにしても良い。離脱とは、マルチプレイにエントリーした後に、ゲームシステムからログアウトすることを意味する。離脱率とは、いままでにマルチプレイにエントリーしたエントリー回数に対する、実際にマルチプレイを行ってステージクリアしたクリア回数の割合を意味する。かかる場合には、「離脱率が 90 % のホストプレイヤーであること」のように、ゲストプレイヤーが参加条件としてホストプレイヤーの離脱率を指定できるようにしても良い。

【 0082 】

< マルチプレイ >

上記の本実施形態では、多人数参加型ゲームとしてのマルチプレイを行なう際に、ホストプレイヤーとゲストプレイヤーの 2 人でプレイする場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、1 人のホストプレイヤーと 2 人以上ゲストプレイヤー（合計 3 人以上のプレイヤー）でマルチプレイを行なう場合にも適用できる。

【 0083 】

< ゲームシステム >

上記の本実施形態では、ゲームステージでキャラクター対戦が行われる場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。すなわち、上記の本実施形態に係るゲームシステム 1 では、アクションゲーム、育成ゲーム、パズルゲーム等にも適用することができる。

【 0084 】

< ゲームコンテンツ >

上記の本実施形態では、キャラクターカードを例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、ゲームコンテンツは、電子的なゲームデータであれば良く、キャラクター自体、フィギュア、ゲームで使用される道具・アビリティ等のアイテ

10

20

30

40

50

ムなどであっても良い。

【0085】

<サーバー装置>

上記の本実施形態では、サーバー装置の一例として1台のサーバー装置10を備えたゲームシステム1を例に挙げて説明したが、これに限らず、サーバー装置の一例として複数台のサーバー装置10を備えたゲームシステム1としても良い。すなわち、複数台のサーバー装置10がネットワーク2を介して接続され、各サーバー装置10が各種処理を分散して行うようにしても良い。なお、サーバー装置10はコンピューターの一例である。

【0086】

<情報処理装置>

10

上記の本実施形態におけるゲームシステム1では、ゲームプログラムに基づきサーバー装置10及びプレイヤー端末20を協働させて各種情報処理を実行する場合を例に挙げて説明したが、これに限定されるものではなく、情報処理装置としてのプレイヤー端末20単体、または、サーバー装置10単体が、ゲームプログラムに基づき上記の各種情報処理を実行するようにしても良い。

また、情報処理装置としての機能の一部をプレイヤー端末20が担う構成としても良い。この場合には、サーバー装置10及びプレイヤー端末20が情報処理装置を構成する。

なお、情報処理装置はプロセッサー及びメモリを備えるコンピューターの一例である。

【符号の説明】

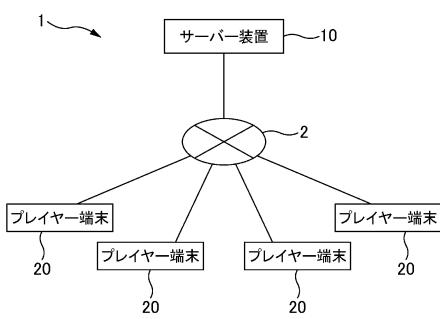
【0087】

20

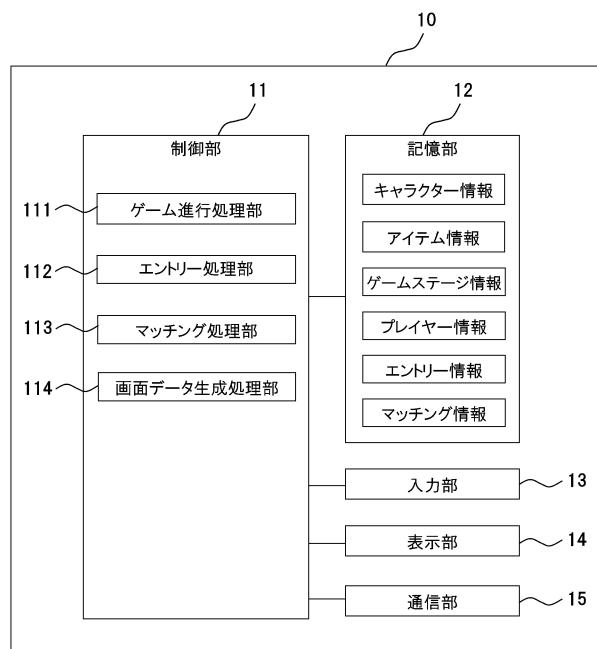
1 ゲームシステム、2 ネットワーク、10 サーバー装置、11 制御部、12 記憶部、13 入力部、14 表示部、15 通信部、20 プレイヤー端末、21 端末制御部、22 端末記憶部、23 端末入力部、24 端末表示部、25 端末通信部、50 ゲスト用エントリー画面、51 キャラクター選択操作領域、52 参加条件選択操作領域、53 操作ボタン、60 ホスト用エントリー画面、61 キャラクター選択操作領域、62 ステージ選択操作領域、63 コンティニュー選択操作領域、64 操作ボタン、70 プレイヤー選択画面、71 プレイヤー選択操作領域、72 操作ボタン、73 操作ボタン、80 マルチプレイ開始画面、81 ゲームステージ表示領域、82 ホストプレイヤー表示領域、83 ゲストプレイヤー表示領域、84 操作ボタン、111 ゲーム進行処理部、112 エントリー処理部、113 マッチング処理部、114 画面データ生成処理部、521～524 操作ボタン、621～624 操作ボタン

30

【図1】



【図2】



【図3】

キャラクターID	キャラクター名	キャラクター画像	初期属性					
			レベル	攻撃力	防御力	体力	スキル	
0001	キャラクターA	コモン	スキルA	15	8	10	...	
0002	キャラクターB	アンコモン	スキルA	30	20	15	...	
0003	キャラクターC	レア	スキルB	45	30	25	...	
0004	キャラクターD	スペシャル	スキルB	60	55	60	...	
...	
			最大レベル	最大攻撃力	最大防御力	最大体力	最大レベル	
				1500	800	1000	50	1000
				3000	2000	1500	50	5000
				4500	3000	2500	100	20000
				6000	5500	6000	100	40000
			

【図4】

アイテムID	アイテム名	価格
0001	アイテムA	100
0002	アイテムB	200
0003	アイテムC	300
...

【図5】

ステージID	ステージ名	消費ポイント	出現キャラクター		獲得可能アイテム	獲得可能コイン
			キャラクターID	出現率		
0001	ゲームステージA	3	0001, 0002, ...	100%	0001, 0002, ...	500～1000
0002	ゲームステージB	5	0005, 0008, ...	80%	0001, 0002, ...	700～1200
0003	ゲームステージC	7	0001, 0006, ...	70%	0005, 0010, ...	1000～1500
0004	ゲームステージD	10	0020, 0025, ...	50%	0011, 0050, ...	1500～2000
0005	ゲームステージE	50	0050, 0080, ...	30%	0001, 0060, ...	5000～10000
...

【図6】

クリア情報(1)	クリア情報(2)
ステージID	フラグ情報
0001	TRUE
0002	TRUE
0003	FALSE
0004	TRUE
0005	FALSE
0006	FALSE
...	...

【図7】

所有キャラクター情報(2)						
所有キャラクター情報(1)						
キャラクターID	レベル	経験値	攻撃力	防御力	体力	...
0001	25	800	100	50	50	...
0008	70	100	120	100	100	...
0020	99	1200	300	120	120	...
0035	99	3000	500	300	200	...
...

【図9】

クリア情報(2)	
クリア情報(1)	
ステージID	フラグ情報
0001	TRUE
0002	TRUE
0003	FALSE
0004	TRUE
0005	FALSE
0006	FALSE
...	...

【図8】

所有アイテム情報(3)	
所有アイテム情報(2)	
所有アイテム情報(1)	
アイテムID	所有数
0001	20
0002	10
0003	1
...	...

【図10】

エントリーID	ゲスト プレイヤー	プレイヤー キャラクター	参加条件	
			獲得アイテム	獲得経験値
0001	0012	0701	アイテム獲得 (アイテムA)	
0002	0003	0028	アイテム獲得 (アイテムD)	
0003	0427	0034	経験値獲得 (10000)	
0004	0043	0142	ステージクリア	-
0005	0159	0095	コイン獲得 (1500)	
0006	0022	0007	アイテム獲得 (アイテムA)	
...

図10A

エントリーID	ホスト プレイヤー	プレイヤー キャラクター	ゲーム ステージ	コンティニュー 回数
0001	0012	0701	0701	1
0002	0003	0028	0028	2
0003	0427	0034	0034	1
0004	0043	0142	0142	-
0005	0159	0095	0095	-
0006	0022	0007	0007	5
...

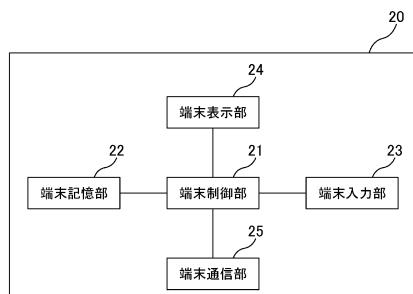
図10B

【図11】

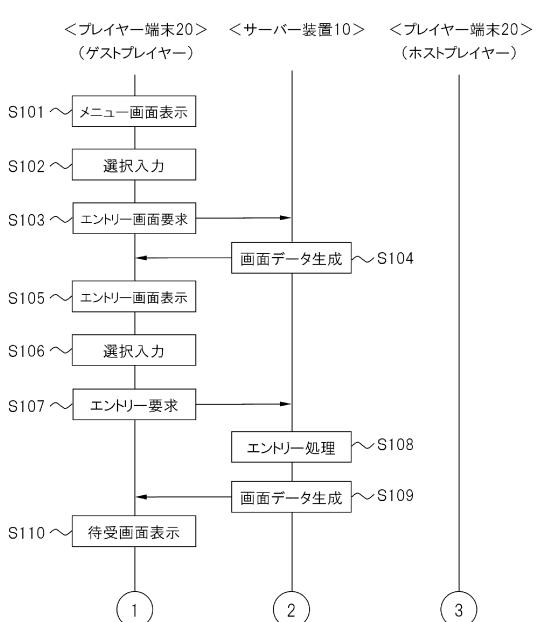
マッチングID	ホスト プレイヤー	ゲスト プレイヤー	ゲーム スコア	獲得経験値	
				獲得アイテム	獲得コイン
0001	0001	-	1257	0001, 0021, ...	15000
0002	0045	0232	5672	0005, 0016, ...	10000
0003	0014	0403	0246	-	-
...

マッチングID	コンティニュー回数	参加条件	
		アイテム獲得 (アイテムA)	コイン獲得 (1500)
0012	1	アイテム獲得 (アイテムA)	
0159	5	コイン獲得 (1500)	
0022	-	アイテム獲得 (アイテムA)	
...

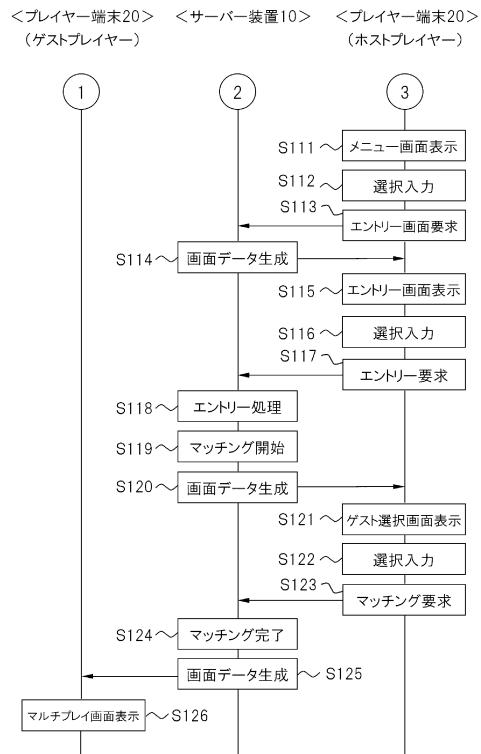
【図12】



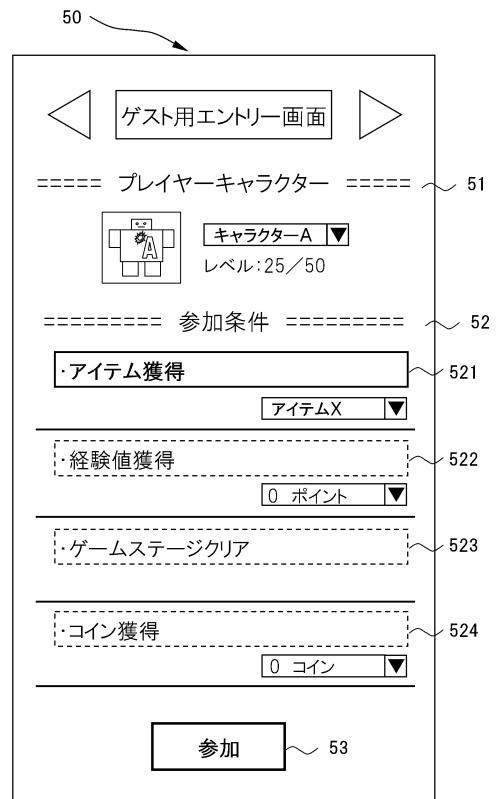
【図13】



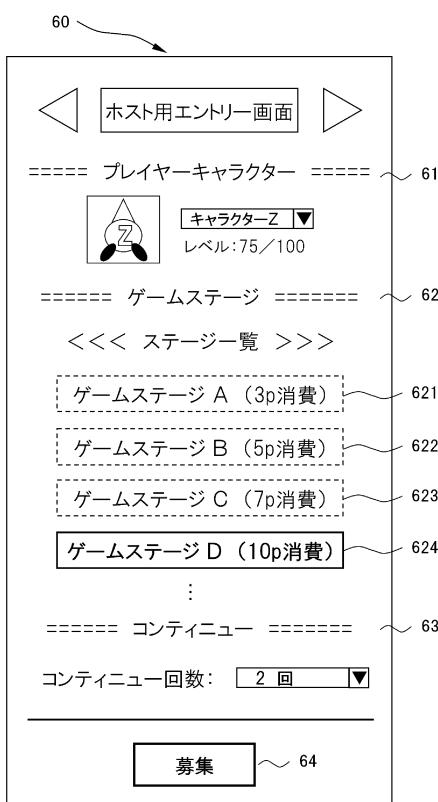
【図14】



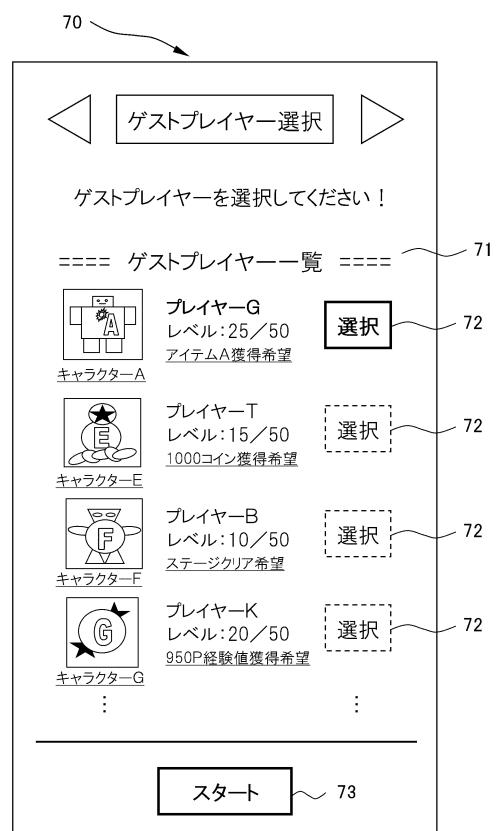
【図15】



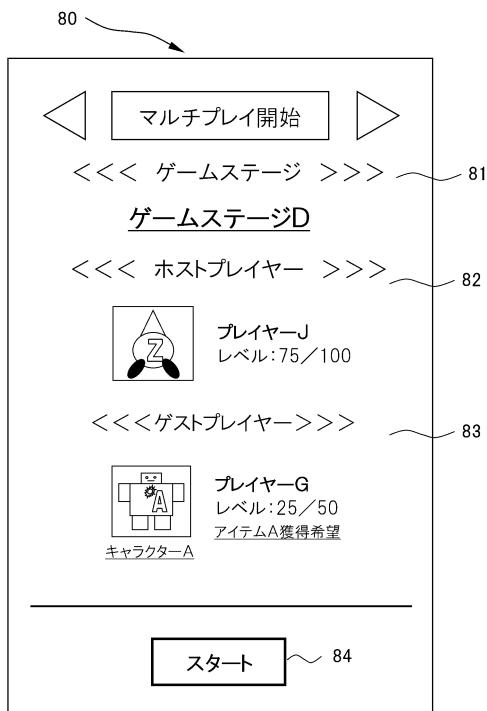
【図16】



【図17】



【図18】



フロントページの続き

(51)Int.Cl. F I
G 0 6 F 13/00 (2006.01) G 0 6 F 13/00 6 5 0 R

(56)参考文献 特開2010-227459 (JP, A)
特開2013-135909 (JP, A)
特開2010-167251 (JP, A)
特開2013-176623 (JP, A)
特開2013-165909 (JP, A)
特開2007-021249 (JP, A)
特開2013-202152 (JP, A)
特開2012-000361 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

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