

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-113623

(P2017-113623A)

(43) 公開日 平成29年6月29日(2017.6.29)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/795 (2014.01)	A 6 3 F 13/795	
A 6 3 F 13/46 (2014.01)	A 6 3 F 13/46	
A 6 3 F 13/79 (2014.01)	A 6 3 F 13/79	
A 6 3 F 13/30 (2014.01)	A 6 3 F 13/30	
A 6 3 F 13/792 (2014.01)	A 6 3 F 13/792	
審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 15 頁) 最終頁に続く		

(21) 出願番号	特願2017-63926 (P2017-63926)	(71) 出願人	000132471
(22) 出願日	平成29年3月28日 (2017. 3. 28)		株式会社セガゲームス
(62) 分割の表示	特願2015-231035 (P2015-231035)		東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号
	の分割	(74) 代理人	100107766
原出願日	平成27年11月26日 (2015. 11. 26)		弁理士 伊東 忠重
		(74) 代理人	100070150
			弁理士 伊東 忠彦
		(72) 発明者	山崎 剛
			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
		(72) 発明者	池田 雄介
			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

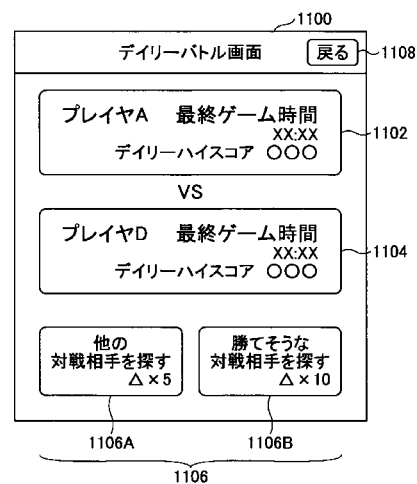
(54) 【発明の名称】 プログラム及び記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 共通のゲームを行う所定期間中に一のプレイヤーと共通のゲームを行う他のプレイヤーを一のプレイヤーが変更できるようにすることを課題とする。

【解決手段】 コンピュータを、一のプレイヤーと共通のゲームを行う他のプレイヤーを選択する選択手段、共通のゲームを進行させるゲーム進行手段、共通のゲームを行う所定期間中であって、一のプレイヤー及び他のプレイヤーが共通のゲームを行った後に一のプレイヤーから他のプレイヤーの変更要求を受け付ける受付手段、として機能させ、選択手段は、受付手段が一のプレイヤーから他のプレイヤーの変更要求を受け付けると、一のプレイヤーと共通のゲームを行っている他のプレイヤーを選択し直すことにより上記課題を解決する。

【選択図】 図 8



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

コンピュータを、
一のプレイヤーと共通のゲームを行う他のプレイヤーを選択する選択手段、
前記共通のゲームを進行させるゲーム進行手段、
前記共通のゲームを行う所定期間中であって、前記一のプレイヤー及び前記他のプレイヤーが前記共通のゲームを行った後に前記一のプレイヤーから前記他のプレイヤーの変更要求を受け付ける受付手段、
として機能させ、
前記選択手段は、前記受付手段が前記一のプレイヤーから前記他のプレイヤーの変更要求を受け付けると、前記一のプレイヤーと共通のゲームを行っている前記他のプレイヤーを選択し直すこと
を特徴とするプログラム。

10

【請求項 2】

前記選択手段は、複数の前記一のプレイヤーが共通のキャラクタと前記共通のゲームを行う場合に、選択した前記他のプレイヤーのゲーム結果を、前記共通のキャラクタのゲーム結果として前記一のプレイヤーに提示すること
を特徴とする請求項 1 記載のプログラム。

【請求項 3】

前記コンピュータを、更に、
前記所定期間中における前記共通のゲームの前記一のプレイヤーのゲーム結果と前記他のプレイヤーのゲーム結果とを記憶するゲーム結果記憶手段、
前記所定期間中における前記共通のゲームの前記一のプレイヤーのゲーム結果と前記他のプレイヤーのゲーム結果とに基づき、前記一のプレイヤー及び前記他のプレイヤーのゲーム結果の経過情報を生成する生成手段、
として機能させること
を特徴とする請求項 1 又は 2 記載のプログラム。

20

【請求項 4】

前記ゲーム進行手段は、前記一のプレイヤーと前記他のプレイヤーとが対戦するゲームを進行させること
を特徴とする請求項 1 乃至 3 何れか一項に記載のプログラム。

30

【請求項 5】

前記ゲーム進行手段は、前記所定期間中における前記共通のゲームの前記一のプレイヤーのゲーム結果と前記他のプレイヤーのゲーム結果との比較に基づき、前記一のプレイヤーの前記ゲーム結果を評価すること
を特徴とする請求項 1 乃至 4 何れか一項に記載のプログラム。

【請求項 6】

前記受付手段は、前記一のプレイヤーによる対価の支払いに基づいて、前記変更要求を受け付けること
を特徴とする請求項 1 乃至 5 何れか一項に記載のプログラム。

40

【請求項 7】

前記選択手段は、前記受付手段が受け付けた前記一のプレイヤーによる対価の支払いの度合いに応じて、前記他のプレイヤーを選択すること
を特徴とする請求項 6 記載のプログラム。

【請求項 8】

請求項 1 乃至 7 何れか一項に記載のプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

50

本発明はプログラム及び記録媒体に関する。

【背景技術】

【0002】

例えば、複数のユーザがネットワークを介して対戦型ゲームをオンラインで楽しむことができるシステムが知られている。このようなシステムでは、バトルの相手となる複数のユーザが所定のバトル期間内にプレイしたゲーム結果情報に基づいてバトルの結果情報を生成し、各ユーザの端末に通知していた。したがって、各ユーザはバトルに勝つためにバトル期間中に確実に対戦相手よりも良いと思われるゲーム結果が得られるまでゲームを繰り返しプレイする意欲を高められる（例えば特許文献1参照）。

【先行技術文献】

10

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特許第5754764号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

複数のユーザがネットワークを介して対戦型ゲームをオンラインで楽しむことができる従来のシステムでは、いわゆるマッチング処理によりバトルの相手となる複数のユーザを組み合わせていた。したがって、従来のシステムでは、バトル期間前のマッチング処理により全く勝ち目が無い強いユーザと組み合わせられたユーザがバトルを楽しむことができないという問題があった。

20

【0005】

本発明は上記した課題に鑑みなされたものであり、共通のゲームを行う所定期間中に一のプレイヤーと共通のゲームを行う他のプレイヤーを一のプレイヤーが変更できるようにすることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記した課題を解決するために、本願請求項1のプログラムは、コンピュータを、一のプレイヤーと共通のゲームを行う他のプレイヤーを選択する選択手段、前記共通のゲームを進行させるゲーム進行手段、前記共通のゲームを行う所定期間中であって、前記一のプレイヤー及び前記他のプレイヤーが前記共通のゲームを行った後に前記一のプレイヤーから前記他のプレイヤーの変更要求を受け付ける受付手段、として機能させ、前記選択手段は、前記受付手段が前記一のプレイヤーから前記他のプレイヤーの変更要求を受け付けると、前記一のプレイヤーと共通のゲームを行っている前記他のプレイヤーを選択し直すことを特徴としている。

30

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、共通のゲームを行う所定期間中に一のプレイヤーと共通のゲームを行う他のプレイヤーを一のプレイヤーが変更できる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

40

【図1】本実施形態に係る情報処理システムの一例の構成図である。

【図2】本実施形態に係るコンピュータの一例のハードウェア構成図である。

【図3】本実施形態に係る情報処理システムの一例の処理ブロック図である。

【図4】メインメニュー画面の一例のイメージ図である。

【図5】プレイ開始ボタン押下後の処理の一例のフローチャートである。

【図6】マッチング情報記憶部に記憶されているマッチング情報の一例の構成図である。

【図7】デイリーバトル画面表示ボタン押下後の処理の一例のフローチャートである。

【図8】デイリーバトル画面の一例のイメージ図である。

【図9】対戦相手を選択し直す処理の一例のフローチャートである。

【図10】リセット確認画面の一例のイメージ図である。

50

【発明を実施するための形態】

【0009】

次に、本発明の実施形態について、詳細に説明する。なお、本実施形態ではマッチングされたプレイヤーそれぞれが所定期間中に行ったゲームのスコアで、勝敗を競い合う（対戦する）例を説明するが、この内容に限定されるものではない。本発明はマッチングされた一のプレイヤーと他のプレイヤーとが共通に行うゲームに広く適用できる。

〔第1の実施形態〕

＜システム構成＞

図1は、本実施形態に係る情報処理システムの一例の構成図である。図1の情報処理システム1は1台以上のクライアント端末2とゲームサーバ装置3とがインターネット等のネットワーク4を介して接続されている。

10

【0010】

クライアント端末2はプレイヤーが操作するPC、スマートフォン、タブレットなどの端末装置、家庭用や業務用のゲーム専用機器などの端末装置である。ゲームサーバ装置3はクライアント端末2でプレイヤーにより行われるゲームの管理や制御、ゲーム内での課金処理等を行う。図1の情報処理システム1は、一例であって用途や目的に応じて様々なシステム構成例があることは言うまでもない。例えば図1のゲームサーバ装置3は複数のコンピュータに分散して構成してもよい。

【0011】

＜ハードウェア構成＞

《クライアント端末及びゲームサーバ装置》

図1のクライアント端末2及びゲームサーバ装置3は、例えば図2に示すハードウェア構成のコンピュータにより実現される。図2は、本実施形態に係るコンピュータの一例のハードウェア構成図である。

20

【0012】

図2のコンピュータは、入力装置501、表示装置502、外部I/F503、RAM504、ROM505、CPU506、通信I/F507、及びHDD508などを備えており、それぞれがバスBで相互に接続されている。なお、入力装置501及び表示装置502は必要ときに接続して利用する形態であってもよい。

【0013】

入力装置501はプレイヤーが各種信号を入力するのに用いるタッチパネル、操作キーやボタン、キーボードやマウスなどである。表示装置502は画面を表示する液晶や有機ELなどのディスプレイである。通信I/F507はコンピュータをネットワーク4に接続するインタフェースである。これによりコンピュータは通信I/F507を介してデータ通信を行うことができる。

30

【0014】

また、HDD508はプログラムやデータを格納している不揮発性の記憶装置の一例である。格納されるプログラムやデータにはコンピュータ全体を制御する基本ソフトウェアであるOS、及びOS上において各種機能を提供するアプリケーションなどがある。

【0015】

なお、コンピュータはHDD508に替えて、記憶媒体としてフラッシュメモリを用いるドライブ装置（例えばソリッドステートドライブ：SSD）を利用するものであってもよい。

40

【0016】

外部I/F503は、外部装置とのインタフェースである。外部装置には、記録媒体503aなどがある。これにより、コンピュータは外部I/F503を介して記録媒体503aの読み取り及び／又は書き込みを行うことができる。記録媒体503aにはフレキシブルディスク、CD、DVD、SDメモ리카ード、USBメモリなどがある。

【0017】

ROM505は、電源を切ってもプログラムやデータを保持することができる不揮発性

50

の半導体メモリ（記憶装置）の一例である。ROM 505にはコンピュータの起動時に実行されるBIOS、OS設定、及びネットワーク設定などのプログラムやデータが格納されている。RAM 504はプログラムやデータを一時保持する揮発性の半導体メモリ（記憶装置）の一例である。

【0018】

CPU 506は、ROM 505やHDD 508などの記憶装置からプログラムやデータをRAM 504上に読み出し、処理を実行することで、コンピュータ全体の制御や機能を実現する演算装置である。

【0019】

本実施形態に係るクライアント端末2及びゲームサーバ装置3は上記したハードウェア構成のコンピュータにおいてプログラムを実行することにより後述するような各種処理を実現できる。

【0020】

＜ソフトウェア構成＞

本実施形態に係る情報処理システム1のソフトウェア構成について説明する。図1の情報処理システム1は例えば図3に示す処理ブロックにより実現される。図3は本実施形態に係る情報処理システムの一例の処理ブロック図である。

【0021】

情報処理システム1のゲームサーバ装置3はプログラムを実行することにより、通信部10、制御部12、記憶部14を実現する。制御部12はゲーム進行部20、マッチング部22、リセット受付部24を有する構成である。記憶部14はマッチング情報記憶部30、プレイヤー情報記憶部32、ゲーム結果記憶部34を有する構成である。

【0022】

また、情報処理システム1のクライアント端末2はプログラムを実行することにより操作受付部50、制御部52、記憶部54、通信部56、画面表示部58を実現する。制御部52はプレイ処理部60、操作内容送信部62、表示制御部64を有する構成である。

【0023】

ゲームサーバ装置3の通信部10はクライアント端末2との通信を行う。制御部12はゲームに関する処理を行い、ゲームを進行させる。記憶部14はゲームに関する情報を記憶する。

【0024】

制御部12のゲーム進行部20はクライアント端末2がプレイヤーから受け付けた操作に基づき、ゲームを進行させる。マッチング部22はプレイヤーが対戦できるようにプレイヤーを対戦相手のプレイヤーと組み合わせるマッチング処理を行う。リセット受付部24は対戦の開始後、プレイヤーから対戦相手のプレイヤーをリセットする要求を受け付ける。マッチング部22はリセット受付部24がプレイヤーから受け付けた対戦相手のプレイヤーをリセットする要求に基づき、対戦相手のプレイヤーを選択し直す。

【0025】

また、記憶部14のマッチング情報記憶部30はマッチング部22のマッチング処理により選択された対戦相手のプレイヤーを、クライアント端末2でゲームをプレイするプレイヤーと対応付けるマッチング情報を記憶する。プレイヤー情報記憶部32はプレイヤーに関するプレイヤー情報を記憶する。ゲーム結果記憶部34はプレイヤーがクライアント端末2でプレイしたゲーム結果をプレイヤーと対応付けて記憶する。

【0026】

クライアント端末2の操作受付部50はクライアント端末2を操作するプレイヤーからの操作を受け付ける。また、制御部52はクライアント端末2におけるゲームに関する処理を行う。制御部52のプレイ処理部60はプレイヤーがプレイするゲームの制御を行う。プレイ処理部60はプレイヤーがプレイしたゲームのゲーム結果をゲームサーバ装置3に送信する。

【0027】

操作内容送信部 62 は、操作受付部 50 がプレイヤから受け付けた操作の内容をゲームサーバ装置 3 に対して送信する。表示制御部 64 はゲームサーバ装置 3 のゲーム進行部 20 によるゲームの進行に従い、画面表示部 58 の画面表示を制御する。また、記憶部 54 はクライアント端末 2 において必要となる情報を記憶する。通信部 56 はゲームサーバ装置 3 との通信を行う。画面表示部 58 は制御部 52 からの制御に従い、クライアント端末 2 の画面表示を行う。

【0028】

本実施形態では、クライアント端末 2 を操作するプレイヤそれぞれが、対戦相手のプレイヤと対戦が可能な所定期間（以下、バトル期間と呼ぶ）中にプレイしたゲームのスコアなどのゲーム結果で、対戦相手のプレイヤと対戦する。例えばクライアント端末 2 を操作する各プレイヤはバトル期間中にゲームを繰り返しプレイし、ゲームサーバ装置 3 にプレイしたゲーム結果を送信する。ゲームサーバ装置 3 のゲーム進行部 20 はクライアント端末 2 から受信したゲーム結果を各プレイヤの識別情報（プレイヤ ID など）と対応付けてゲーム結果記憶部 34 に記憶する。

【0029】

ゲーム進行部 20 はバトル期間が終了すると、クライアント端末 2 を操作するプレイヤのゲーム結果と、対戦相手のプレイヤのゲーム結果とを比較し、クライアント端末 2 を操作するプレイヤの勝敗を判断する。例えばゲーム進行部 20 はスコア、タイムや達成度などのプレイヤによるゲーム内容を評価できる情報に基づき、ゲームの勝敗を判断することができる。ゲーム進行部 20 はクライアント端末 2 を操作するプレイヤの勝敗をクライアント端末 2 の表示制御部 64 に通知する。表示制御部 64 はクライアント端末 2 を操作するプレイヤの勝敗を画面表示部 58 に表示させることで、対戦の勝敗をプレイヤに知らせることができる。

【0030】

なお、クライアント端末 2 の制御部 52 は HTML（Hyper Text Markup Language）等で記載されたページデータや、ページデータ内に含まれるスクリプトなどをゲームサーバ装置 3 から受信してゲームに関する処理を行うブラウザ型がある。また、クライアント端末 2 の制御部 52 はインストールされたアプリケーションに基づいてゲームに関する処理を行うアプリケーション型がある。

【0031】

< 処理 >

本実施形態における情報処理システム 1 では、ゲームの起動後、例えば図 4 に示すメインメニュー画面 1000 がクライアント端末 2 に表示される。図 4 はメインメニュー画面の一例のイメージ図である。図 4 のメインメニュー画面 1000 にはプレイ開始ボタン 1002 とデイリーバトル画面表示ボタン 1004 とが設けられている。なお、以下ではバトル期間が 1 日であるバトル（以下、デイリーバトルという）の例を説明する。

【0032】

クライアント端末 2 を操作するプレイヤはプレイ開始ボタン 1002 を押下することによりプレイ画面を表示させ、プレイを実行できる。クライアント端末 2 はプレイヤによるゲーム結果をゲームサーバ装置 3 に送信する。また、クライアント端末 2 を操作するプレイヤはデイリーバトル画面表示ボタン 1004 を押下することにより後述のデイリーバトル画面を表示させ、デイリーバトルの途中経過の確認や、対戦相手のリセットを行うことができる。

【0033】

デイリーバトルは、例えば、マッチングされた対戦相手のプレイヤと共通のゲームのゲーム結果（デイリーハイスコア）を競うものであってもよい。デイリーバトルの開始と終了はゲームサーバ装置 3 で制御されてもよく、デイリーバトル開催期間中、ゲームの結果が保存されて対戦相手が選択されたプレイヤは、デイリーバトルの途中経過の確認や、対戦相手のリセットを任意で行うことができる。なお、対戦相手とは、共通のゲームのプレイ相手として競い合っても、また、お互いのプレイ相手を他のプレイヤとし、そのプレイ

結果（成績）の優劣を競い合うようにしても何れでもよい。

【0034】

《プレイ開始ボタンの押下後の処理》

図5はプレイ開始ボタン押下後の処理の一例のフローチャートである。クライアント端末2はプレイヤからプレイ開始ボタン1002を押下する操作を受け付けると、ステップS11に進み、プレイヤがゲームをプレイするプレイ画面を表示する。なお、プレイ画面はプレイヤがプレイするゲームの内容により異なる。

【0035】

ステップS12に進み、クライアント端末2のプレイ処理部60はプレイヤにプレイを実行させる。プレイヤによるプレイ実行が終了すると、ステップS13に進み、クライアント端末2はプレイヤがプレイしたゲーム結果をゲームサーバ装置3に送信し、ゲーム結果をゲーム結果記憶部34に保存させる。

【0036】

ステップS14に進み、ゲームサーバ装置3はゲーム結果を送信してきたプレイヤの対戦相手がマッチング済みであるか否かを例えば図6に示すようなマッチング情報に基づいて判断する。図6はマッチング情報記憶部に記憶されているマッチング情報の一例の構成図である。図6のマッチング情報は、デイリーバトルの開始後に、クライアント端末2でゲームをプレイしたプレイヤと、マッチング部22のマッチング処理により選択された対戦相手のプレイヤとを対応付けるものである。したがって、ゲームサーバ装置3は図6のマッチング情報を確認することにより、ゲーム結果を送信してきたプレイヤの対戦相手が

【0037】

マッチング済みであれば、ゲームサーバ装置3はステップS15の処理をスキップしてステップS16に進み、クライアント端末2に図4のメインメニュー画面1000を表示して図5のフローチャートの処理を終了する。

【0038】

一方、マッチング済みでなければ、ゲームサーバ装置3のマッチング部22はステップS15に進み、ゲーム結果を送信してきたプレイヤの対戦相手を選択する。マッチング部22はゲーム結果を送信してきたプレイヤと選択した対戦相手のプレイヤとを対応付けて図6のマッチング情報に追加したあと、ステップS16の処理を行う。

【0039】

なお、図6のマッチング情報ではプレイヤB、Cの対戦相手として同じプレイヤAが対応付けられている。このように図6のマッチング情報では複数のプレイヤが同じプレイヤを対戦相手とすることができる。対戦に勝利すると報酬が付与される形態の場合、プレイヤB、プレイヤCともにプレイヤAに勝利した場合はプレイヤB、プレイヤCそれぞれに報酬が付与されてもよい。プレイヤB、プレイヤCそれぞれに報酬を付与することにより一方の勝者プレイヤのみに報酬が付与されるような不公平な状態を防止できる。図6のマッチング情報は、右欄に対戦相手として記載されたプレイヤの対戦相手が左欄に記載されたプレイヤに限定されない片方向の対戦に対応するものである。片方向の対戦では、対戦相手として選択されたプレイヤに必ずしも他のプレイヤの対戦相手として選択された旨を

【0040】

また、ゲーム結果を送信してきたプレイヤの対戦相手を選択するステップS15の処理では例えば図6のマッチング情報の左欄に記載されているプレイヤから対戦相手を選択することができる。例えばマッチング部22は図6のマッチング情報の左欄に記載されているプレイヤから、スコアなどのゲーム結果が近いプレイヤを対戦相手として選択することができる。なお、図6のマッチング情報の左欄に記載されているプレイヤから対戦相手を選択する場合は、デイリーバトルの開始後、最初にゲーム結果を送信してきたプレイヤの対戦相手を選択できないが、次にゲーム結果を送信してきたタイミングなどで対戦相手を選択すればよい。

10

20

30

40

50

【0041】

《デイリーバトル画面表示ボタンの押下後の処理》

図7はデイリーバトル画面表示ボタン押下後の処理の一例のフローチャートである。クライアント端末2はプレイヤからデイリーバトル画面表示ボタン1004を押下する操作を受けると、ステップS21に進み、図8に示すようなデイリーバトル画面1100を表示する。

【0042】

図8はデイリーバトル画面の一例のイメージ図である。図8のデイリーバトル画面1100には、プレイヤのゲーム結果1102と、対戦相手のゲーム結果1104とが表示されている。プレイヤのゲーム結果1102と、対戦相手のゲーム結果1104とは、デイリーバトルの途中経過を表示するものである。プレイヤのゲーム結果1102と、対戦相手のゲーム結果1104とは、ゲーム結果記憶部34に保存されている。したがって、デイリーバトルの途中経過は、ゲーム結果記憶部34に保存されているプレイヤのゲーム結果1102と、対戦相手のゲーム結果1104とに基づいてゲームサーバ装置3の制御部12で生成できる。なお、デイリーバトルの途中経過は、例えばクライアント端末2がゲームサーバ装置3から対戦相手のゲーム結果1104を受信し、クライアント端末2の制御部52で生成するようにしてもよい。

【0043】

また、デイリーバトル画面1100には、対戦相手をリセットするリセットボタン1106と、メインメニュー画面1000への戻るボタン1108と、が設けられている。

【0044】

プレイヤのゲーム結果1102には、プレイヤ名、最終ゲーム時間、デイリーハイスコアなどの情報が含まれる。また、対戦相手のゲーム結果1104には、対戦相手のプレイヤ名、最終ゲーム時間、デイリーハイスコアなどの情報が含まれる。なお、デイリーハイスコアは、デイリーバトルのバトル期間中にプレイヤ又は対戦相手がプレイしたゲーム結果のうち、最も良いゲーム結果を表すものである。したがって、プレイヤはデイリーバトル画面1100においてデイリーバトルの途中経過を確認できる。また、デイリーバトル画面1100はプレイヤのゲーム結果1102及び対戦相手のゲーム結果1104に最終ゲーム時間が含まれている。したがって、プレイヤは対戦相手のゲーム結果1104に含まれる最終ゲーム時間の更新により対戦相手がプレイしていることを確認できる。

【0045】

例えばプレイヤは対戦相手のゲーム結果1104に含まれるデイリーハイスコアが更新されずに最終ゲーム時間が更新された場合、対戦相手がデイリーハイスコアを更新できなかったと判断できる。

【0046】

また、本実施形態では、対価の支払いによって対戦相手をリセットすることができる。対戦相手をリセット（変更）する為には対価を支払う必要があるので、戦略性が向上する。図8のデイリーバトル画面1100には2種類のリセットボタン1106が設けられている。左側のリセットボタン1106Aは「△×5」の対価によりプレイヤが対戦相手のプレイヤのリセットを要求するためのボタンである。また、右側のリセットボタン1106Bは「△×10」の対価によりプレイヤが対戦相手のプレイヤのリセットを要求するためのボタンである。例えば、「△」はゲーム内通貨であり、リセットボタン1106Bの「△×10」は10枚のゲーム内通貨が必要であることを示す。従って、5枚の「△」が必要なリセットボタン1106Aよりもリセットボタン1106Bの方がより多くの対価を必要とする。ゲーム内通貨は、ゲームのプレイ結果に応じて付与される形態でもよく、また、プレイヤが課金をして購入できる形態でもよい。

【0047】

例えばマッチング部22は図8のリセットボタン1106Aの押下により選択し直される対戦相手よりもリセットボタン1106Bの押下により選択し直される対戦相手がプレイヤにとって有利な対戦相手とすることで、対価が大きいほど弱い対戦相手が選択される

など、対価に応じた対戦相手を選択できる。

【0048】

ステップS22において図8のリセットボタン1106A又は1106Bの押下をプレイヤから受け付けると、ゲームサーバ装置3のマッチング部22は例えば図9に示すようにステップS23の対戦相手を選択し直す処理を行う。なお、ステップS22において図8のリセットボタン1106A又は1106Bの押下をプレイヤから受け付けなければステップS23の処理はスキップされる。

【0049】

図9は対戦相手を選択し直す処理の一例のフローチャートである。図8のリセットボタン1106A又は1106Bがプレイヤにより押下されるとステップS31に進み、クライアント端末2は図10に示すようなりセット確認画面1200を表示し、プレイヤから対戦相手のリセットの最終指示を受け付ける。

10

【0050】

プレイヤはリセット確認画面1200の「はい」ボタン1202を押下することで対戦相手のリセットの最終指示を行う。なお、プレイヤはリセット確認画面1200の「いいえ」ボタン1204を押下することで対戦相手のリセットの最終指示を行わない。プレイヤから対戦相手のリセットの最終指示があると、マッチング部22はステップS33において現在の対戦相手をリセットして他の対戦相手を選択する。マッチング部22は選択し直した対戦相手でマッチング情報記憶部30のマッチング情報を更新する。

20

【0051】

ステップS34に進み、クライアント端末2はステップS33で選択し直した対戦相手のゲーム結果1104が表示されているデイリーバトル画面1100を表示する。プレイヤから対戦相手のリセットの最終指示がなければ、マッチング部22はステップS33の処理をスキップし、元のデイリーバトル画面1100を表示する。このようにプレイヤは対戦相手のリセットそのものを中止したり、必要な対価の異なるリセットボタン1106を選択し直したりすることができる。

【0052】

図7に戻り、ステップS24において図8の戻るボタン1108の押下をプレイヤから受け付けると、クライアント端末2は図4に示したメインメニュー画面1000の表示に戻る。

30

【0053】

このように、本実施形態に係る情報処理システム1によれば、デイリーバトルのバトル期間中に、プレイヤが対戦相手のリセットを要求できる。例えばプレイヤはデイリーバトルの途中経過を確認し、不利な状況である場合に、課金などの対価により対戦相手を変更できるので、プレイ意欲を維持できる。特にデイリーバトルの連勝数により得られる報酬が良くなっていくデイリーバトルであれば、プレイヤは対価を払って勝てそうな対戦相手に変更して連勝数を増やすことも選択できるようになる。

【0054】

上記実施形態では片方向の対戦なので、対戦相手をリセットしてもそれまで対戦していた相手プレイヤに何ら影響を与えない。したがって、各プレイヤは自由に対戦相手をリセットできる。例えば、図6ではプレイヤAがプレイヤDと対戦し、プレイヤDがプレイヤBと対戦しているので、プレイヤAの対戦相手をプレイヤD以外のプレイヤに変更してもプレイヤDには影響はない。片方向の対戦とは、対戦相手に対戦の実行そのものを通知しない形態を含む。従って、結果的に2プレイヤが互いに対戦している状態となる場合も該当する。具体的には、プレイヤAとプレイヤDが互いに対戦している状態であるが、プレイヤAはプレイヤDがどのプレイヤと対戦しているかを、プレイヤDはプレイヤAがどのプレイヤと対戦しているかを認識していない状態である。この状態から、対戦相手のリセットによりプレイヤAの対戦相手がプレイヤDからプレイヤBに変わったとしても、プレイヤDは継続してプレイヤAとの間でデイリーハイスコアを競うことができる。そして、プレイヤAの対戦相手を変更されたことに関係なく、プレイヤDにはプレイヤAとの対戦

40

50

結果に基づいて報酬を付与することができる。

【0055】

なお、本実施形態に係る情報処理システム1はマッチング情報記憶部30に記憶されているマッチング情報として双方向の対戦に対応したマッチング情報にも対応できる。双方向の対戦に対応したマッチング情報は、右欄に対戦相手として記載されたプレイヤーも左欄に記載されたプレイヤーを対戦相手として認識している。したがって、双方向の対戦では不利な状況のプレイヤーが対戦相手をリセットすることにより、対戦相手のプレイヤーが損することも考えられる。そこで、双方向の対戦では対戦相手のプレイヤーによりリセットされたプレイヤーを不戦勝扱いとしたり、報酬を付与したり、リセットしたプレイヤーよりも弱い対戦相手をマッチングしたり、してリセットされたプレイヤーが損をしないようにする。

10

【0056】

また、本実施形態に係る情報処理システム1では、課金などのプレイヤーに対する対価の度合いにより、マッチング処理で選択される対戦相手の強さが変化する。例えばプレイヤーに対する課金などの対価が大きいほど、マッチング部22は弱いプレイヤーを対戦相手として選択する。したがって、プレイヤーは対戦相手のリセットに掛かる対価と、その対戦相手にデイリーバトルで勝つことにより得られる報酬とのバランスを考慮し、対価を払ってでも対戦相手をリセットするか否かを判断する必要が生じ、ゲーム性が向上する。

【0057】

さらに、対戦相手が強いほど勝ちにより得られる報酬が良くなるデイリーバトルであればプレイヤーは対価を払ってでも強いプレイヤーを対戦相手に望む場合もある。本実施形態に係る情報処理システム1は、プレイヤーが支払う対価に応じて弱いプレイヤーを対戦相手に選択するものに限定されず、強い対戦相手など、プレイヤーが望む対戦相手を選択するものであればよい。

20

【0058】

本実施形態の情報処理システム1によれば、バトル期間の開始後、マッチング済みの対戦相手をプレイヤーからの要求によりリセットできる。なお、マッチング済みの対戦相手をプレイヤーからの要求によりリセットする場合は、リセットの要求を行ったプレイヤーに課金などの対価を払わせることが望ましいが、対価を払わなくてもよい。

【0059】

さらに、上述した本実施形態の情報処理システム1はマッチングされたプレイヤー同士が所定期間中に協力して何らかの作業を行うゲームへの適用も可能である。例えばプレイヤーは所定期間中に何らかの作業の途中経過を確認し、協力相手のプレイヤーの作業が期待したほど進んでいない場合に、協力相手を変更できる。プレイヤー同士の協力状態は、片方向、双方向どちらの形態にも適用できる。

30

【0060】

(他の実施形態)

上述した本実施形態の情報処理システム1はマッチングされたプレイヤー同士がバトル期間中に行ったゲームのスコアで対戦を行うものである。本実施形態の情報処理システム1はイベントキャラクタなどの共通のキャラクタと、各プレイヤーとをマッチングしてバトル期間中に行ったゲームのスコアで対戦を行うこともできる。

40

【0061】

このような場合、イベントキャラクタなどの共通のキャラクタは所定の処理ルーチンにより制御されるため、ゲーム結果が画一的なものになりやすく、対戦がつまらなくなる恐れもある。そこで、本実施形態の情報処理システム1は上述したマッチング処理により選択したプレイヤーのゲーム結果を、イベントキャラクタなどの共通のキャラクタのゲーム結果として扱う。

【0062】

上述したマッチング処理により選択したプレイヤーのゲーム結果を、イベントキャラクタなどの共通のキャラクタのゲーム結果として扱うことにより、本実施形態の情報処理システム1では、デイリーハイスコアの更新幅や更新タイミングがパターン化されず、共通の

50

キャラクタのゲーム結果が画一的なものにならない。デイリーバトル画面 1 1 0 0 では対戦相手としてイベントキャラクタなどの共通のキャラクタ名が表示されるため、高度な処理ルーチンにより制御されたイベントキャラクタのゲーム結果であるとプレイヤに思わせることも期待できる。また、対戦相手としてイベントキャラクタなどの共通のキャラクタ名がデイリーバトル画面 1 1 0 0 に表示されるため、本実施形態の情報処理システム 1 では対戦相手のゲーム結果が、どのプレイヤのゲーム結果であるかを推測できないようにしている。このようにすることで、本実施形態の情報処理システム 1 はゲーム結果をイベントキャラクタのゲーム結果として利用したプレイヤが、イベントキャラクタと対戦した他のプレイヤから悪く思われることを防止できる。

【0063】

10

ゲームは、プレイヤが選択可能な複数のキャラクタの中から任意でプレイヤキャラクタを選択して行うものであってもよい。イベントキャラクタは、プレイヤがプレイヤキャラクタとして選択できないキャラクタにしてもよく、また、プレイヤキャラクタとして選択できるキャラクタであってもよい。プレイヤキャラクタとして選択できるキャラクタである場合、プレイヤキャラクタであることを隠してイベントキャラクタであることを示す為、表示形態を変えてもよい。例えば、イベントキャラクタでない場合、プレイヤ名を表示したり、プレイヤの画像を表示したりしてもよい。イベントキャラクタである場合、プレイヤ名を表示せずにキャラクタ名を表示したり、プレイヤの画像を表示せずにキャラクタの画像を表示したりしてもよい。

【0064】

20

イベントキャラクタとのマッチングは、例えば、デイリーバトル期間中に所定の確率で実現されてもよい。これに限らず、プレイヤが所定以上のデイリースコアを獲得した際、プレイ回数が規定回数に到達した際、プレイ日付とプレイヤ ID の下 2 桁が一致した際など、特定条件を満たした時に実現されてもよい。

【0065】

本発明は、具体的に開示された上記の実施形態に限定されるものではなく、特許請求の範囲から逸脱することなく、種々の変形や変更が可能である。

【符号の説明】

【0066】

30

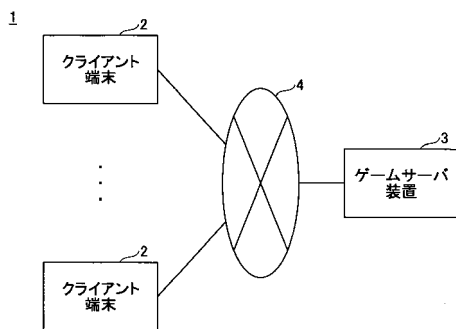
- 1 情報処理システム
- 2 クライアント端末
- 3 ゲームサーバ装置
- 4 ネットワーク
- 10、56 通信部
- 12、52 制御部
- 14、54 記憶部
- 20 ゲーム進行部
- 22 マッチング部
- 24 リセット受付部
- 30 マッチング情報記憶部
- 32 プレイヤ情報記憶部
- 34 ゲーム結果記憶部
- 50 操作受付部
- 58 画面表示部
- 60 プレイ処理部
- 62 操作内容送信部
- 64 表示制御部
- 501 入力装置
- 502 表示装置
- 503 外部 I/F

40

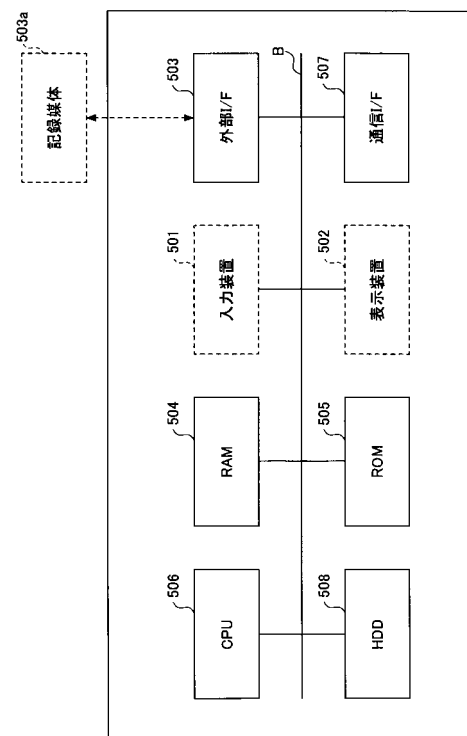
50

503a	記録媒体
504	R A M
505	R O M
506	C P U
507	通信 I / F
508	H D D
1000	メインメニュー画面
1100	デイリーバトル画面
1102	プレイヤーのゲーム結果
1104	対戦相手のゲーム結果
1106	リセットボタン
1200	リセット確認画面
B	バス

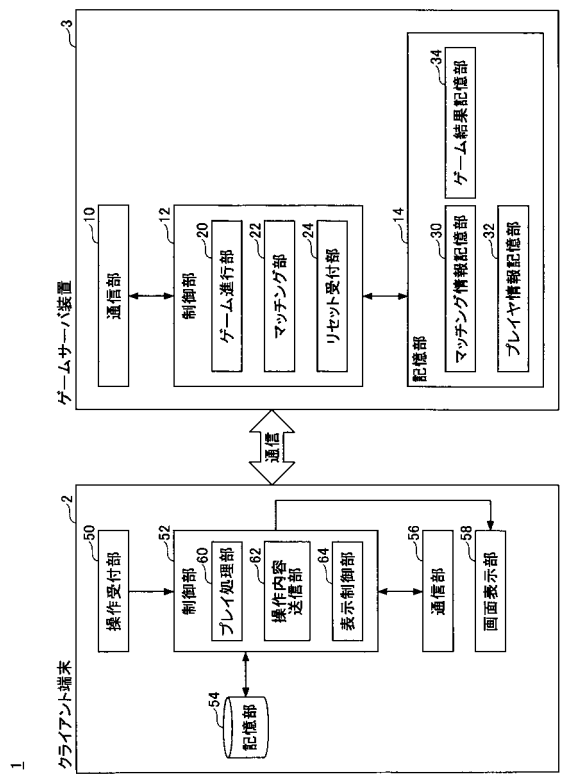
【図1】



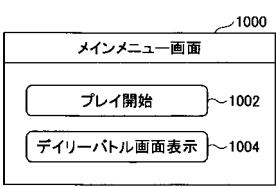
【図2】



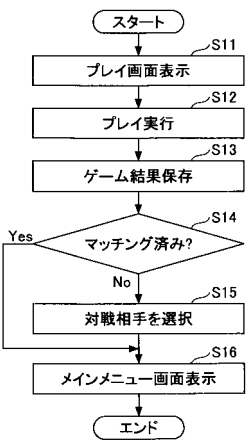
【図 3】



【図 4】



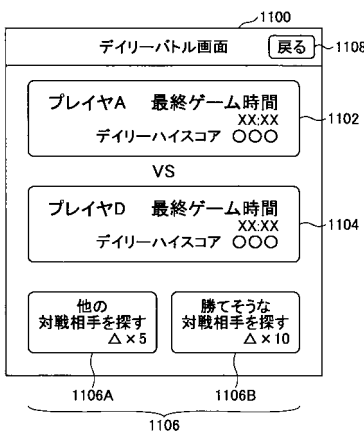
【図 5】



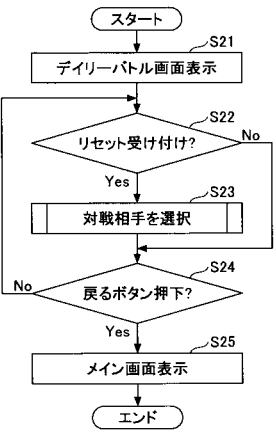
【図 6】

プレイヤー	対戦相手
A	D
B	A
C	A
D	B
⋮	⋮

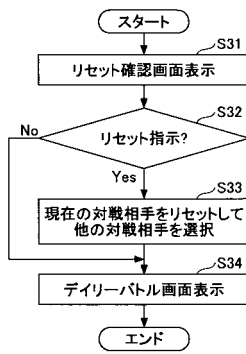
【図 8】



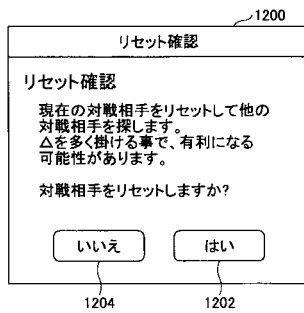
【図 7】



【図 9】



【図 10】



フロントページの続き

(51)Int.Cl.

F I

テーマコード (参考)

A 6 3 F 13/798 (2014.01)

A 6 3 F 13/798

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/45